USA's primary source for projector lamps

myprojectorlamps

MANUAL DEL FABRICANTE DEL PROYECTOR

BenQ

W703D

¿Necesita una lámpara de repuesto para este proyector?

www.myprojectorlamps.eu/es/ | www.myprojectorlamps.com.mx

Manual original del fabricante, sin modificar, como cortesía de MyProjectorLamps.com.
Todas las marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.

BenQ

W703D

Proyector digital

Manual del usuario

Bienvenido

Contenido

Instrucciones de seguridad importantes.....3

Introducción 7

Características del proyector..... 7
Contenido del paquete..... 8
Vista exterior del proyector 9
Mando a distancia 11

Colocación del proyector.....15

Elección de una ubicación 15
Obtención del tamaño de imagen proyectada preferido 16

Conexión.....19

Conexión de un ordenador..... 19
Conexión de dispositivos de fuente de vídeo..... 20
Conectar dispositivos fuente HDMI..... 21

Funcionamiento 25

Encendido del proyector..... 25
Utilización de los menús..... 26
Seguridad del proyector 26
Uso de la función de contraseña..... 27
Cambio de la señal de entrada 30
Ajusta el enfoque de la imagen proyectada..... 31
Ampliación y búsqueda de detalles..... 33
Visualizar contenidos en 3D..... 33
Cambiar de 2D a 3D..... 34
Configurar las funciones 3D..... 34
Selección de la relación de aspecto 36
Optimizar la imagen 38
Cómo ocultar la imagen 42
Receptor remoto 43
Congelación de la imagen.....43
Funcionamiento en altitudes elevadas.....43
Ajustar el sonido 44
Personalización de la visualización de los menús del proyector 45
Apagado del proyector.....45
Funcionamiento del menú 46

Mantenimiento 54

Cuidados del proyector.....54
Información sobre la lámpara 55

Solución de problemas.....61

Especificaciones 63

Especificaciones del proyector.....63
Dimensiones.....64
Tabla de frecuencias.....65

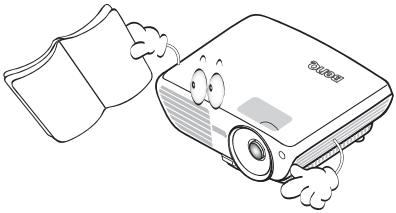
Información de garantía y copyright 72

Instrucciones de seguridad importantes

Su proyector está diseñado y probado para cumplir los estándares más recientes de seguridad en equipos de tecnología de la información. Sin embargo, para garantizar un uso seguro de este producto, es importante que siga las instrucciones descritas en este manual e impresas en el producto.

Instrucciones de seguridad

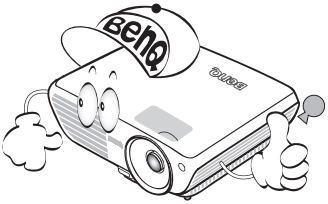
1. **Antes de utilizar el proyector, lea detenidamente este manual. Guárdelo para consultas futuras.**



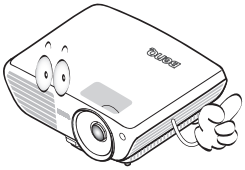
2. **No mire directamente a la lente del proyector mientras está en funcionamiento.** La intensidad del rayo de luz le podría dañar la vista.



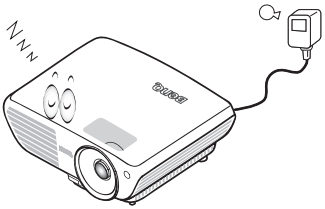
3. **Para cualquier operación de mantenimiento o reparación, acuda a personal cualificado.**



4. **Mientras la lámpara está encendida, abra siempre el obturador de la lente o retire la cubierta de la lente.**



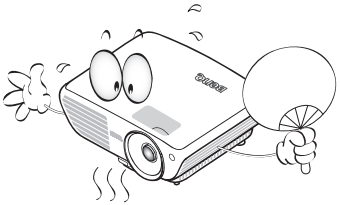
5. En algunos países el voltaje NO es estable. Este proyector está diseñado para funcionar de forma segura con un voltaje de entre 100 y 240 voltios de CA, pero puede fallar si la alimentación se interrumpe o al producirse subidas o bajadas de tensión de ±10 voltios. **En las áreas en las que el voltaje puede variar o interrumpirse, se recomienda que conecte el proyector a través de una unidad de estabilización de alimentación, un protector de sobretensión o un sistema de alimentación sin interrupciones (SAI).**



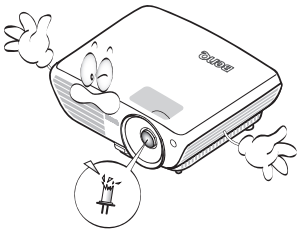
6. No obstruya la lente de proyección con ningún objeto cuando el proyector esté en funcionamiento, ya que dichos objetos podrían sobrecalentarse o resultar dañados e incluso provocar un incendio. Para apagar temporalmente la lámpara, pulse **BLANK** en el proyector o en el mando a distancia.

Instrucciones de seguridad (continuación)

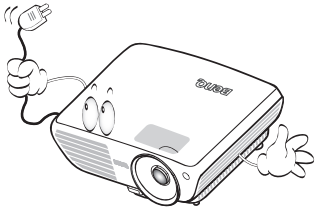
7. Durante el funcionamiento, la lámpara alcanza temperaturas extremadamente altas. Deje que el proyector se enfríe durante aproximadamente 45 minutos antes de retirar el conjunto de la lámpara para sustituirla.



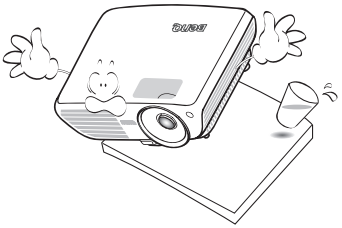
8. No utilice lámparas que hayan superado el período de duración indicado. Si las lámparas se utilizan durante más tiempo del indicado, en circunstancias excepcionales podrían romperse.



9. No sustituya la lámpara ni ningún componente electrónico sin desenchufar previamente el proyector.

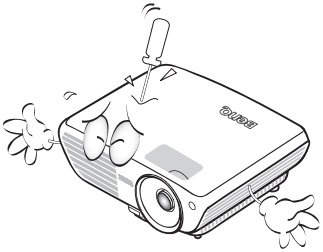


10. No coloque este producto sobre una mesa, superficie o carro inestable. Se podría caer y dañar seriamente.



11. No intente desmontar este proyector. En su interior hay piezas de alto voltaje que pueden causar la muerte si las toca mientras están en funcionamiento. La única pieza que puede reparar el usuario es la lámpara, que tiene su propia cubierta extraíble.

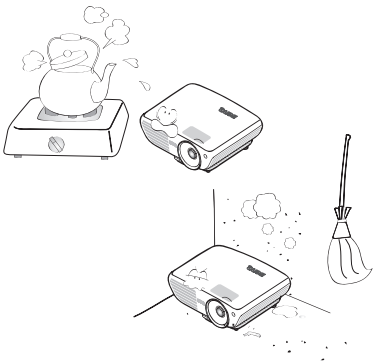
    No manipule ni retire el resto de cubiertas bajo ningún concepto. Para cualquier operación de mantenimiento o reparación, diríjase a personal cualificado.



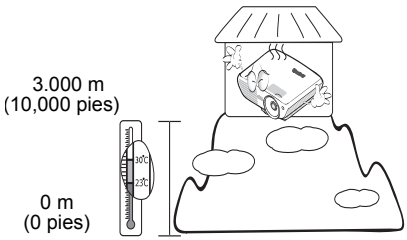
12. Cuando el proyector esté en funcionamiento, se puede percibir aire caliente y olores procedentes de la rejilla de ventilación. Se trata de un fenómeno normal y no debe entenderse como un defecto del producto.

Instrucciones de seguridad (continuación)

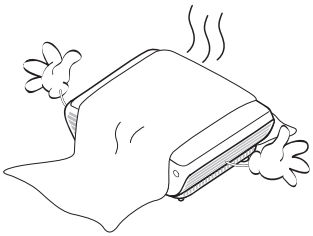
13. No coloque este proyector en ninguno de los entornos siguientes.
    - Espacios reducidos o con una ventilación insuficiente. Deje un espacio de 50 cm como mínimo entre la unidad y la pared y permita que haya suficiente ventilación alrededor del proyector.
    - Lugares en los que se alcancen temperaturas excesivamente altas, como en el interior de un automóvil con las ventanillas cerradas.
    - Lugares con una humedad excesiva, polvo o humo de tabaco, ya que se pueden contaminar los componentes ópticos, acortando la vida útil del proyector y oscureciendo la imagen.



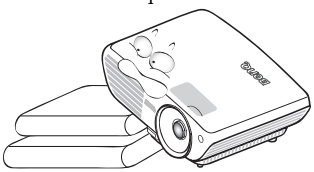
    - Lugares cercanos a alarmas de incendios.
    - Lugares con una temperatura ambiente superior a 35°C / 95°F.
    - Lugares en los que la altitud supere los 3.000 metros (10,000 pies).



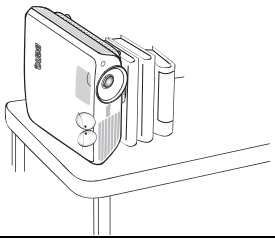
14. No obstruya los orificios de ventilación.
    - No coloque este proyector sobre una manta, otro tipo de ropa de cama o cualquier otra superficie blanda.
    - No cubra este proyector con un paño ni con ningún otro artículo.
    - No coloque productos inflamables cerca del proyector.



    Si los orificios de ventilación están completamente obstruidos, el recalentamiento del proyector puede provocar un incendio.
15. Coloque siempre el proyector sobre una superficie nivelada y horizontal mientras esté en funcionamiento.
    - No lo utilice si se encuentra inclinado de izquierda a derecha en un ángulo de más de 10 grados, o de delante hacia atrás en un ángulo de más de 15 grados. El uso del proyector cuando no se encuentra en una posición totalmente horizontal puede hacer que la lámpara no funcione correctamente o que resulte dañada.



16. No coloque el proyector en vertical sobre uno de sus laterales. De lo contrario, podría caerse y dañarse o provocar lesiones.

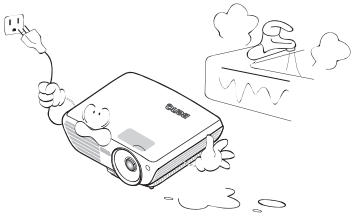


Instrucciones de seguridad (continuación)

17. No pise el proyector ni coloque ningún objeto sobre él. De lo contrario, se puede dañar la unidad, además de provocar accidentes y posibles lesiones.

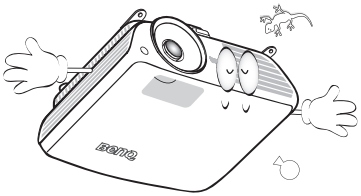


18. No coloque productos líquidos sobre el proyector ni cerca del mismo. Si se derrama algún líquido en el interior del proyector puede que deje de funcionar. Si el proyector se moja, desconéctelo de la toma de corriente y póngase en contacto con BenQ para su reparación.



19. Este producto puede mostrar imágenes invertidas para las instalaciones de montaje en el techo.

⚠ **Utilice sólo el kit de montaje en el techo de BenQ para instalar el proyector y asegúrese de que está correctamente colocado.**



⚠ Instalación del proyector en el techo.

Deseamos que disfrute de una experiencia agradable al utilizar el proyector BenQ, por lo tanto, le informamos sobre este aspecto de seguridad a fin de evitar posibles daños personales o materiales.

Si va a montar el proyector en el techo, recomendamos que utilice un kit de montaje en techo BenQ que se ajuste correctamente y que se asegure de la instalación segura del mismo.

Si utiliza un kit de montaje en techo de una marca que no sea BenQ, existe el riesgo de que el proyector se caiga del techo debido a un montaje inadecuado por el uso de una guía o tornillos de longitud incorrectos.

Puede adquirir un kit de montaje en techo de BenQ en el mismo lugar donde adquirió el proyector BenQ. BenQ recomienda que adquiera un cable de seguridad compatible con el cierre Kensington y lo conecte de forma segura a la ranura de cierre Kensington del proyector y a la base de la abrazadera de montaje en el techo. La función de este cable es secundaria, pero sujetará el proyector si el ajuste a la abrazadera de montaje en el techo se afloja.

Introducción

Características del proyector

El proyector combina un sistema de proyección óptica de alto rendimiento y un diseño sencillo, haciendo de éste un producto altamente fiable y fácil de utilizar.

El proyector cuenta con las siguientes características.

- Dos entradas HDMI
- Diseño sin filtros para reducir los costes de mantenimiento y funcionamiento
- Función de corrección de la distorsión trapezoidal automática que permite corregir la distorsión trapezoidal de la imagen automática
- Color brillante / UNISHAPE que proporciona colores más reales e intensos en la imagen
- Subtítulos ocultos para mostrar el diálogo, la narración y los efectos de sonido de los programas de TV y los vídeos
- Salida de audio variable
- Corrección del color de la pared, lo que permite la proyección en superficies de distintos colores predefinidos
- Autobúsqueda rápida, que agiliza el proceso de detección de señales.
- Función seleccionable de protección mediante contraseña
- Administración de color 3D que le permite realizar ajustes de color según sus preferencias
- Función de refrigeración rápida que puede seleccionar y que enfríe el proyector en menos tiempo
- Lente de zoom manual de alta calidad
- Ajuste automático inteligente para obtener una calidad de imagen óptima
- Control de equilibrio de color ajustable para la visualización de datos/vídeo
- Capacidad para mostrar 16,7 millones de colores
- Menús de visualización en pantalla (OSD) en varios idiomas
- Modo normal y económico intercambiables para reducir el consumo de energía
- Altavoz integrado destinado a la reproducción de sonido mono mezclado al conectar una entrada de audio
- Compatibilidad con componentes HDTV (YPbPr)
- Compatibilidad con HDCP
- Soporta la visualización de contenidos 3D nativos
- Soporta la conversión 2D/3D

☞ • **El brillo aparente de la imagen proyectada puede variar según las condiciones ambientales de iluminación y la configuración de contraste/brillo de la fuente de entrada seleccionada; de igual modo, es directamente proporcional a la distancia de proyección.**

• **El brillo de la lámpara disminuirá con el tiempo y puede variar según las especificaciones indicadas por los fabricantes, lo cual entra dentro del funcionamiento normal y esperado del dispositivo.**

Contenido del paquete

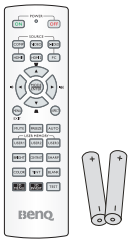
Saque con cuidado el contenido y compruebe que tiene todos los artículos indicados a continuación. Si falta alguno de ellos, póngase en contacto con su proveedor.

Accesorios estándar

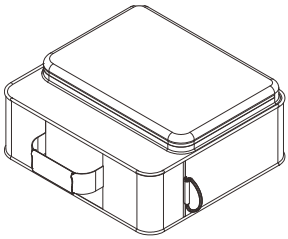
Los accesorios que se facilitan corresponden al país donde reside, pudiendo diferir de los mostrados.



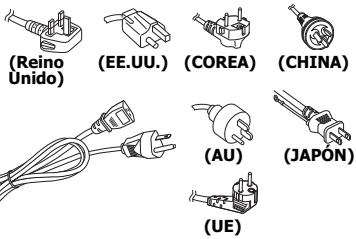
Proyector



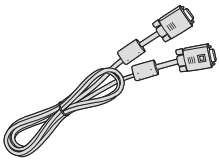
Mando a distancia con pila



Funda de transporte flexible



Cable de alimentación



Cable VGA



Guía de inicio rápido



CD del manual del usuario



Tarjeta de garantía*

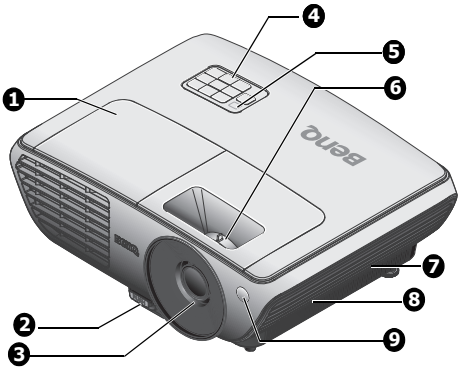
Accesorios opcionales

1. Kit de lámpara de repuesto
2. Kit de montaje en el techo
3. Presentation Plus
4. Cable RS232

***La tarjeta de garantía sólo se suministra en ciertas regiones concretas. Por favor, póngase en contacto con su proveedor para obtener más información al respecto.**

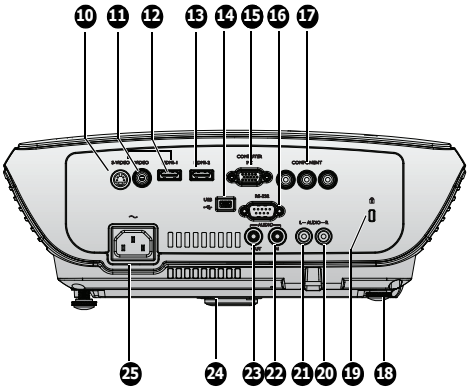
Vista exterior del proyector

Parte frontal/superior



1. Tapa del compartimento de la lámpara
2. Botón de extracción rápida
3. Lente de proyección
4. Panel de control externo (Consulte "Proyector" en la página 10 para más detalles.)
5. Sensor superior de infrarrojos del mando a distancia
6. Anillos de enfoque y zoom
7. Rejilla de ventilación (entrada de aire frío)
8. Altavoz de audio
9. Sensor frontal de infrarrojos del mando a distancia

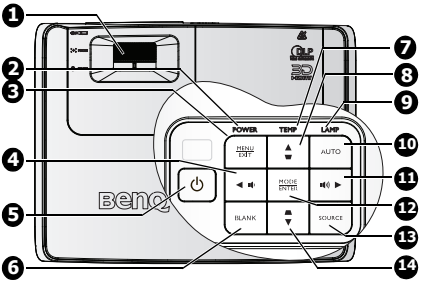
Parte posterior/inferior



10. Conector de entrada S-VIDEO
11. Conector de entrada VÍDEO
12. Conector de entrada HDMI 1
13. Conector de entrada HDMI 2
14. Conector de entrada USB
15. Conector de entrada PC
16. Puerto de control RS-232
17. Conectores de entrada COMPONENTES
18. Pie de ajuste posterior
19. Ranura para cierre antirrobo Kensington
20. Conector de entrada AUDIO (D)
21. Conector de entrada AUDIO (I)
22. Conector de entrada AUDIO
23. Conector de salida AUDIO
24. Pie de extracción rápida
25. Entrada del cable de alimentación de CA

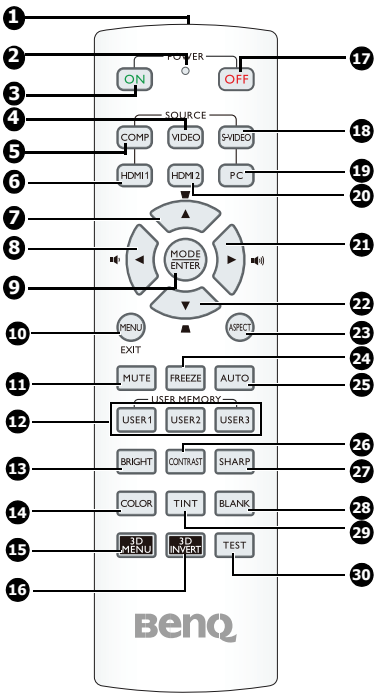
Controles y funciones

Proyector



1. **AnilloENFOQUE/ZOOM**
   Se utiliza para ajustar la apariencia de la imagen proyectada. Consulte la sección "Ajuste del tamaño y claridad de la imagen" en la página 32 para obtener detalles.
2. **POWER (Luz del indicador de encendido)**
   Se ilumina o parpadea cuando el proyector está en funcionamiento. Consulte la sección "Indicadores" en la página 60 para obtener más detalles.
3. **MENU/EXIT**
   Permite activar el menú de visualización en pantalla (OSD). Permite volver al menú OSD anterior, salir y guardar la configuración del menú. Consulte la sección "Utilización de los menús" en la página 26 para más detalles.
4. **◀ Izquierda/ Bajar el nivel de volumen**
   Baja el volumen. Consulte la sección "Ajustar el sonido" en la página 44 para obtener detalles.
5. **POWER**
   Alterna el proyector entre los modos de espera y encendido.
   Consulte las secciones "Encendido del proyector" en la página 25 y "Apagado del proyector" en la página 45 para obtener más detalles.
6. **EN BLANCO**
   Permite ocultar la imagen en pantalla. Consulte la sección "Cómo ocultar la imagen" en la página 42 para obtener más detalles.
7. **TEMP (Luz indicadora de temperatura)**
   Se ilumina en rojo si la temperatura del proyector es demasiado alta. Consulte la sección "Indicadores" en la página 60 para obtener detalles.
8. **Botones de corrección de distorsión trapezoidal y dirección (/ Arriba)**
   Permite corregir manualmente las imágenes distorsionadas que provoca el ángulo de proyección.
   Consulte la sección "Corrección de la deformación trapezoidal" en la página 32 para obtener más detalles.
9. **LAMP (Luz indicadora de la lámpara)**
   Indica el estado de la lámpara. Se ilumina o parpadea cuando se produce algún problema en la lámpara. Consulte la sección "Indicadores" en la página 60 para obtener detalles.
10. **AUTOMÁTICO**
    Permite determinar automáticamente frecuencias de imagen idóneas para la imagen que se está mostrando. Consulte la sección "Ajuste automático de la imagen" en la página 31 para obtener detalles.
11. **▶ Derecha/ Subir el nivel de volumen**
    Sube el volumen. Consulte la sección "Ajustar el sonido" en la página 44 para obtener detalles.
    Cuando el menú OSD está activado, los botones nº 4, nº 8, nº 11 y nº 14 se utilizan como botones de dirección para seleccionar los elementos de menú deseados y para realizar ajustes. Consulte la sección "Utilización de los menús" en la página 26 para obtener detalles.
12. **MODE/ENTER**
    Selecciona un modo de configuración de imagen disponible. Consulte la sección "Selección de un modo de imagen" en la página 38 para obtener detalles.
    Activa el elemento seleccionado en el menú de visualización en pantalla (OSD). Consulte la sección "Utilización de los menús" en la página 26 para más detalles.
13. **FUENTE**
    Permite mostrar la barra de selección de fuente. Consulte la sección "Cambio de la señal de entrada" en la página 30 para obtener detalles.
14. **Botones de corrección de distorsión trapezoidal y dirección (/ Abajo)**
    Permite corregir manualmente las imágenes distorsionadas que provoca el ángulo de proyección. Consulte la sección "Corrección de la deformación trapezoidal" en la página 32 para obtener más detalles.

Mando a distancia



1. **Transmisor de infrarrojos**
   Transmite la señal al proyector.
2. **Indicador LED**
   Se ilumina solamente cuando se presiona el botón
3. **ENCENDER**
   Permite encender el proyector. Consulte la sección "Encendido del proyector" en la página 25 si desea obtener más información.
4. **VÍDEO**
   Muestra la selección de fuente VÍDEO. Consulte "Cambio de la señal de entrada" en la página 30 para más detalles.
5. **COMP**
   Muestra la selección de fuente COMPONENTES. Consulte "Cambio de la señal de entrada" en la página 30 para más detalles.
6. **HDMI 1**
   Muestra la selección de fuente HDMI 1. Consulte "Cambio de la señal de entrada" en la página 30 para más detalles.
7. **Cursor Arriba /Corrección trapezoidal (▲/▼)**
   ▲: permite desplazarse por los menús OSD y cambiar los valores de los mismos. Consulte "Utilización de los menús" en la página 26 para más detalles.
   ▼: permite corregir manualmente las imágenes distorsionadas que provoca el ángulo de proyección. Consulte "Corrección de la deformación trapezoidal" en la página 32 para más detalles.
8. **Cursor Izquierda/Bajar el nivel de volumen (◀/ 🔉)**
   ◀: permite desplazarse por los menús OSD y cambiar los valores de los mismos. Consulte "Utilización de los menús" en la página 26 para más detalles.
   🔉: permite bajar el volumen.
9. **MODO/ACEPTAR**
   MODO: Permite elegir un modo predefinido para en entorno en uso.
   ACEPTAR: Permite entrar en el menú OSD.
10. **MENÚ/SALIR**
    MENÚ: Enciende el menú de visualización en pantalla (OSD).
    SALIR: Vuelve al menú OSD anterior, sale y guarda la configuración del menú.
    Consulte "Utilización de los menús" en la página 26 para más detalles.
11. **MUTE**
    Desactiva el altavoz integrado.
12. **USUARIO 1/ Usuario 2/ Usuario 3**
    Seleccione una configuración de Usuario memorizada.

    Nota: Usuario 3 está disponible cuando la Sincronización Directa 3D ha sido activada.

13. **BRILLO**
    Muestra la barra de configuración BRILLO. Consulte "Ajuste del Brillo" en la página 40 para más detalles.
14. **COLOR**
    Permite mostrar la barra de configuración COLOR. Consulte la sección "Seleccionar una Temperatura de color" en la página 41 para obtener detalles.
15. **MENÚ 3D**
    Muestra el menú 3D.

16. **INVERSIÓN 3D**
Establece la Inversión de Sincronización 3D como Deshabilitada o Invertida.

17. **POWER DESACTIVADA**
Permite apagar el proyector. Consulte"Apagado del proyector" en la página 45 para más detalles.

18. **S-VIDEO**
Muestra la selección de fuente S-VIDEO. Consulte "Cambio de la señal de entrada" en la página 30 para más detalles.

19. **PC**
Muestra la selección de fuente PC. Consulte "Cambio de la señal de entrada" en la página 30 para más detalles.

20. **HDMI 2**
Muestra la selección de fuente HDMI 2. Consulte "Cambio de la señal de entrada" en la página 30 para más detalles.

21. **Cursor Derecha/Subir el nivel de volumen (/)**
: Permite desplazarse por los menús OSD y cambiar los valores de los mismos. Consulte "Utilización de los menús" en la página 26 para más detalles.
: permite subir el volumen.

22. **Cursor Abajo/Corrección trapezoidal (/)**
: Permite desplazarse por los menús OSD y cambiar los valores de los mismos. Consulte "Utilización de los menús" en la página 26 para más detalles.
: Permite corregir manualmente las imágenes distorsionadas que provoca el ángulo de proyección. Consulte "Corrección de la deformación trapezoidal" en la página 32 para más detalles.

23. **ASPECTO**
Permite seleccionar las relaciones de aspecto de la pantalla. Consulte "Selección de la relación de aspecto" en la página 36 para más detalles.

24. **FREEZE**
Permite congelar y descongelar la imagen de la pantalla. Consulte "Congelación de la imagen" en la página 43 para más detalles.

25. **AUTOMÁTICO**
Permite determinar automáticamente frecuencias de imagen idóneas para la imagen que se está mostrando.

26. **CONTRASTE**
Permite mostrar la barra de configuración CONTRASTE. Consulte "Ajuste del Contraste" en la página 40 para más detalles.

27. **NITIDEZ**
Permite mostrar la barra de configuración NITIDEZ. Consulte "Ajuste del Nitidez" en la página 40 para más detalles.

28. **BLANK**
Oculta la imagen de la pantalla. Consulte "Cómo ocultar la imagen" en la página 42 para más detalles.

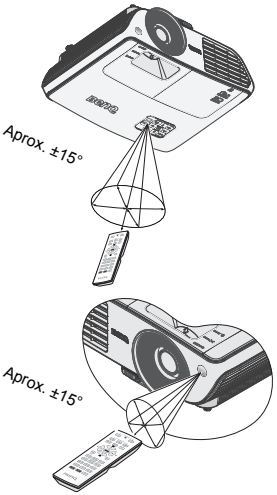
29. **MATIZ**
Permite mostrar la barra de configuración MATIZ. Consulte "Ajuste del Matiz" en la página 40 para más detalles.

30. **PROBAR**
Muestra el patrón de prueba.

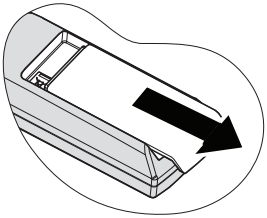
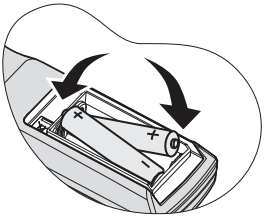
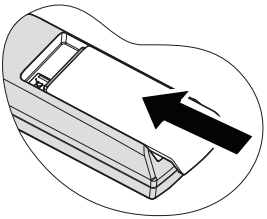
Alcance del mando a distancia

El sensor de infrarrojos del mando a distancia está situado en la parte frontal y superior del proyector. El mando a distancia debe mantenerse en un ángulo de 30 grados perpendicular al sensor de infrarrojos del proyector para que funcione correctamente. La distancia entre el mando a distancia y el sensor debe ser inferior a 7 metros (aproximadamente 26 pies).

Asegúrese de que no haya ningún obstáculo entre el mando a distancia y el sensor de infrarrojos que pueda obstruir la trayectoria del haz de infrarrojos.



Sustitución de la pila del mando a distancia

1. Presione el elemento de apertura en la dirección de la flecha.	
2. Inserte las pilas incluidas teniendo en cuenta la polaridad (+/-) como se muestra aquí.	
3. Vuelva a colocar la bandeja en su lugar.	

- **Evite las temperaturas muy elevadas y la humedad excesiva.**
- **La pila se puede dañar si no se sustituye correctamente.**
- **Sustitúyalas por pilas de un tipo idéntico o equivalente al recomendado por el fabricante.**
- **Deseche la pila utilizada según las instrucciones del fabricante de la misma.**
- **Nunca arroje una pila al fuego. Puede existir riesgo de explosión.**
- **Si la pila está gastada o si no la va a utilizar el mando a distancia durante un período de tiempo prolongado, extraiga la pila para evitar daños por derrames.**

Colocación del proyector

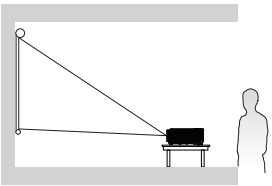
Elección de una ubicación

Elija la más apropiada de acuerdo con las características de la sala o con sus preferencias personales. Tenga en cuenta el tamaño y la posición de la pantalla, la ubicación de una toma de alimentación adecuada, además de la ubicación y distancia entre el proyector y el resto del equipo.

El proyector se ha diseñado para su instalación en una de estas cuatro ubicaciones:

1. Frontal mesa

Seleccione esta ubicación con el proyector situado enfrente de la pantalla. Se trata de la forma más habitual de instalar el proyector para una configuración rápida y un transporte fácil de la unidad.

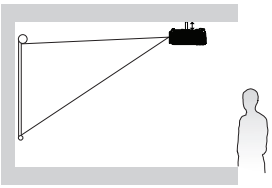


2. Frontal techo

Seleccione esta ubicación para colgar el proyector del techo en posición invertida y en frente de la pantalla.

Adquiera el kit de montaje en el techo para proyectores BenQ para instalar el proyector en el techo.

Configure **Frontal techo** en el menú **CONF. SIST.: Básica** > **Posición proyector** tras encender el proyector.

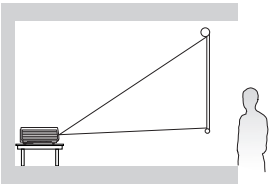


3. Posterior mesa

Seleccione esta ubicación con el proyector situado detrás de la pantalla.

Necesita una pantalla especial de retroproyección.

Configure **Posterior mesa** en el menú **CONF. SIST.: Básica** > **Posición proyector** tras encender el proyector.

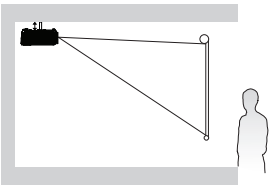


4. Posterior techo

Seleccione esta ubicación para colgar el proyector del techo en posición invertida y detrás de la pantalla.

Necesitará una pantalla especial de retroproyección y el kit de montaje en el techo para proyectores BenQ.

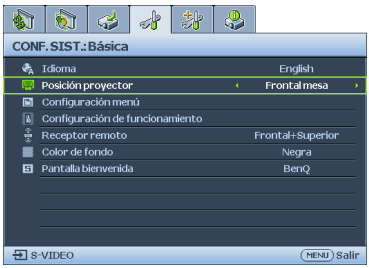
Configure **Posterior techo** en el menú **CONF. SIST.: Básica** > **Posición proyector** tras encender el proyector.



***Para ajustar la posición del proyector:**

1. Presione **MENU/EXIT** en el proyector o en el mando a distancia y luego presione ◀ / ▶ hasta que se resalte el menú CONF. SIST.: Básica.

2. Presione ▲ / ▼ para resaltar Posición proyector y presione ◀ / ▶ hasta seleccionar la posición correcta.



Obtención del tamaño de imagen proyectada preferido

La distancia desde la lente del proyector hasta la pantalla, la configuración del zoom (si está disponible) y el formato de vídeo son factores que influyen en el tamaño de la imagen proyectada.

La relación de aspecto nativa es 16:9. El proyector W703D puede proyectar una imagen 16:9 completa (en formato panorámico).

El proyector se debe colocar siempre en posición horizontal (como si estuviera sobre una mesa) y en posición directamente perpendicular (ángulo recto de 90°) al centro horizontal de la pantalla. De este modo se evita la distorsión de la imagen causada por proyecciones en ángulo (o al proyectar en superficies en ángulo).

El proyector digital moderno no proyecta directamente hacia delante (como lo hacían los antiguos proyectores de películas de rollo). En su lugar, los proyectores digitales están diseñados para proyectar en un ligero ángulo hacia arriba por encima del plano horizontal del proyector. De este modo se pueden colocar en una mesa y la proyección se realiza hacia delante y hacia arriba en una pantalla colocada de tal manera que la parte inferior de la misma esté más arriba que la mesa (permitiendo así que todos los asistentes vean la pantalla).

Si el proyector se instala en el techo, se debe colocar en posición invertida para que la proyección se realice con un pequeño ángulo hacia abajo.

En el diagrama de la página 18 puede ver que este tipo de proyección hace que la parte inferior de la imagen proyectada tenga una desviación vertical del plano horizontal del proyector. Si el proyector está instalado en el techo, esta desviación se produce en la parte superior de la imagen proyectada.

Si el proyector se coloca alejado de la pantalla, el tamaño de la imagen proyectada aumenta al igual que la desviación vertical.

Al determinar la posición de la pantalla y del proyector, debe tener en cuenta el tamaño de la imagen proyectada y las dimensiones de la desviación vertical, que son directamente proporcionales a la distancia de proyección.

BenQ ha creado una tabla de tamaños de pantalla de relación de aspecto 4:3 para ayudarle a identificar la ubicación correcta para el proyector. Consulte la sección "Dimensiones de proyección del modelo W703D" en la página 18. Debe tener en cuenta dos dimensiones: la distancia horizontal perpendicular desde el centro de la pantalla (distancia de proyección), y la altura de desviación vertical del proyector desde el borde horizontal de la pantalla (desviación).

Cómo determinar la posición del proyector para un tamaño de pantalla concreto

1. Seleccione el tamaño de la pantalla.
2. Consulte la tabla y busque la medida más próxima al tamaño de su pantalla en las columnas de la izquierda "Pantalla16:9". Con este valor, observe la parte derecha de la fila para buscar la distancia media a la pantalla que corresponda en la columna "Media". Ésta será la distancia de proyección.
3. En esa misma fila, observe la columna de la derecha y anote el valor de "Desviación vertical en mm". Así se determinará la posición de desviación vertical final del proyector en relación con el borde de la pantalla.
4. La posición recomendada del proyector se alinea en perpendicular al centro horizontal de la pantalla, a la distancia de la pantalla determinada en el paso 2 y con desviación según el valor definido en el paso 3 anterior.

Por ejemplo, si utiliza una pantalla de 120 pulgadas:

la distancia de proyección media de W703D será de 4325 mm, con un desplazamiento vertical de 269 mm.

Si coloca el proyector en una posición distinta (a la recomendada), tendrá que inclinarlo hacia arriba o hacia abajo para centrar la imagen en la pantalla, lo que puede provocar una distorsión en la imagen. Utilice la función Deformación trapez. para corregir la distorsión. Consulte "Corrección de la deformación trapezoidal" en la página 32 para más detalles.

Cómo determinar el tamaño de la pantalla para una distancia concreta

Este método se puede utilizar en situaciones en las que haya adquirido este proyector y quiera saber el tamaño de pantalla adecuado para la habitación.

El espacio físico disponible en la habitación limita el tamaño máximo de pantalla.

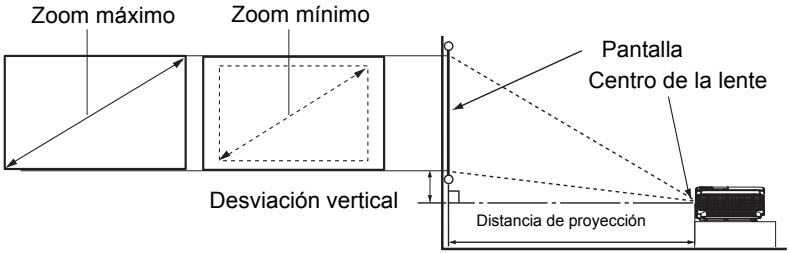
1. Mida la distancia entre el proyector y el lugar donde desea colocar la pantalla. Ésta será la distancia de proyección.
2. Consulte la tabla y busque la opción que más se aproxime a su medición en la columna de distancia media denominada "Media". Si los valores mínimo y máximo están disponibles en la tabla, compruebe que la distancia que ha medido se encuentra entre las distancias mínima y máxima indicadas a ambos lados del valor de distancia media.
3. Con este valor, observe la parte izquierda de la fila para buscar la diagonal de pantalla correspondiente mostrada en la fila. Ése será el tamaño de imagen proyectada del proyector a esa distancia.
4. En esa misma fila, observe la columna de la derecha y anote el valor de "Desviación vertical en mm". Así se determinará la posición final de la pantalla en relación al plano horizontal del proyector.

Por ejemplo:

W703D: si la distancia de proyección medida era de 3,5 m (3.500 mm), el valor más próximo de la columna "Media" es 3.604 mm. Mirando en esta fila observamos que se necesita una pantalla de 100 pulgadas.

Dimensiones de proyección del modelo W703D

Consulte "Dimensiones" en la página 64 para conocer las dimensiones del centro de la lente del proyector antes de calcular la posición adecuada.



Pantalla16:9				Distancia de proyección recomendada desde la pantalla (en mm)			Desviación vertical en mm
Diagonal		Anchura	Altura	Longitud mínima (con máx. zoom)	Media	Longitud máxima (con zoom mín.)	
Pulgadas	mm	mm	mm				
30	762	664	374	-	-	1137	67
40	1016	886	498	1367	1442	1516	90
50	1270	1107	623	1709	1802	1895	112
60	1524	1328	747	2051	2162	2274	134
80	2032	1771	996	2734	2883	3032	179
100	2540	2214	1245	3418	3604	3790	224
120	3048	2657	1494	4102	4325	4548	269
150	3810	3321	1868	5127	5406	5685	336
200	5080	4428	2491	6836	7208	7580	448
220	5588	4870	2740	7520	7929	8338	493
250	6350	5535	3113	8545	9010	9475	560
300	7620	6641	3736	10254	-	-	672

Todas las mediciones son aproximadas y pueden variar con respecto a los tamaños reales. BenQ recomienda que si pretende instalar permanentemente el proyector, debería probar primero físicamente el tamaño de proyección y la distancia utilizando el proyector mismo antes de realizar la instalación para poder corregir estas características ópticas del proyector. Esto ayudará a determinar la posición de montaje exacta que mejor se ajuste a la ubicación de instalación.

Conexión

Cuando conecte una fuente de señal al proyector, asegúrese de:
1. Apagar todo el equipo antes de realizar cualquier conexión.
2. Utilizar los cables de señal correctos para cada fuente.
3. Insertar los cables firmemente.

En las conexiones mostradas a continuación, algunos de los cables no se incluyen con el proyector (consulte "Contenido del paquete" en la página 8). Se pueden adquirir en tiendas de electrónica.

Conexión de un ordenador

Conexión de un ordenador

El proyector dispone de una toma de entrada VGA que permite conectarlo a ordenadores compatibles con IBM® y Macintosh®. Necesita un adaptador Mac (accesorio opcional) si conecta ordenadores Macintosh.

Para conectar el proyector a un ordenador portátil o de escritorio:

- **Con un cable VGA:**

1. Busque un cable VGA y conecte un extremo en el toma de salida D-Sub del ordenador. Conecte el otro extremo del cable VGA a la toma de entrada de señal **COMPONENTES PC** del proyector.

- **Con un cable HDMI:**

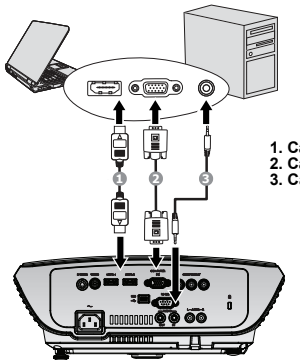
Su ordenador debe incorporar un toma de salida HDMI.

1. Busque un cable HDMI y conecte un extremo en el toma HDMI del ordenador. Conecte el otro extremo del cable en el toma de entrada de señal **HDMI 1 o 2** del proyector.

2. Si desea hacer uso del altavoz del proyector (sonido mono mezclado) durante sus presentaciones, tome un cable de audio adecuado y conecte uno de sus extremos a la toma de salida de audio del equipo informático y el otro extremo a la toma **AUDIO** del proyector. Una vez conectado, el audio puede controlarse con los menús en pantalla (OSD) del proyector. Consulte "Configuración audio" en la página 48 para más detalles.

La ruta de conexión final debe ser similar a la indicada en el diagrama siguiente:

Ordenador portátil o de escritorio



1. Cable HDMI
2. Cable VGA
3. Cable de audio

Muchos ordenadores portátiles no activan el puerto de vídeo externo al conectarlos a un proyector. Se suele utilizar una combinación de teclas (como FN + F3 o la tecla CRT/LCD) para activar o desactivar la visualización externa. Busque la tecla de función CRT/LCD o una tecla de función con el símbolo de un monitor en el ordenador portátil. Pulse FN y la tecla de función a la vez. Consulte la documentación del ordenador portátil para conocer la combinación de teclas correspondiente.

Conexión de dispositivos de fuente de vídeo

Puede conectar el proyector a varios dispositivos de fuente de vídeo que dispongan de las siguientes tomas de salida:

- HDMI
- Componente de vídeo
- S-Vídeo
- Vídeo (compuesto)

Debe conectar el proyector a un dispositivo de fuente de vídeo mediante sólo uno de los modos de conexión anteriores; sin embargo, cada método ofrece un nivel diferente de calidad de vídeo. El método elegido depende en mayor modo de la disponibilidad de terminales coincidentes en el proyector y el dispositivo de la fuente de vídeo, según se describe a continuación:

Calidad de vídeo excelente

El mejor método de conexión de vídeo disponible es HDMI. Si su dispositivo fuente está equipado con un toma HDMI, puede disfrutar de calidad de vídeo digital descomprimida.

Consulte "Conectar dispositivos fuente HDMI" en la página 21 para saber cómo conectar el proyector a un dispositivo fuente HDMI y otros detalles.

Si no hay una fuente HDMI disponible, la señal de vídeo mejor calidad es Vídeo de componentes (no confundir con Vídeo compuesto). Los sintonizadores de televisión y reproductores de DVD ofrecen salida con Vídeo Componente, por lo que este método de conexión debería prevalecer sobre S-Vídeo o Vídeo (compuesto).

Consulte "Conexión a dispositivos de fuente de Componente de vídeo" en la página 22 para saber cómo conectar el proyector a un dispositivo de Vídeo componente.

Calidad de vídeo buena

El método de S-Vídeo proporciona una calidad de vídeo analógico mejor que el Vídeo compuesto estándar. Si dispone de ambas terminales de salida, Vídeo compuesto y S-Vídeo, debe elegir la opción de S-Vídeo en el dispositivo de la fuente de vídeo.

Calidad de vídeo inferior

El Vídeo compuesto es analógico y ofrece una calidad perfectamente aceptable, aunque lejos del resultado óptimo ofrecido por el proyector. Se trata de la peor calidad de vídeo entre todos los métodos aquí descritos.

Consulte "Conexión a dispositivos de fuente de S-Vídeo" en la página 23 para saber cómo conectar el proyector a un dispositivo de S-Vídeo o Vídeo.

Conectar el audio

El proyector dispone de un altavoz mono integrado, diseñado para proporcionar funciones básicas de audio destinadas exclusivamente a acompañar presentaciones de datos con fines empresariales. No está diseñado para una reproducción de audio en estéreo como se esperaría de aplicaciones de cine en casa. Cualquier entrada de audio en estéreo (si la hay), se mezcla en una salida de audio en modo a través de los altavoces del proyector.

Conectar dispositivos fuente HDMI

El proyector ofrece un toma de entrada HDMI que le permite conectarlo a un dispositivo fuente HDMI como un reproductor de DVD, un sintonizador DTV o una pantalla.

HDMI (High-Definition Multimedia Interface) soporta la transmisión de datos de vídeo descomprimido entre dispositivos compatible como sintonizadores DTV, reproductores de DVD y pantallas con un único cable. Ofrece una experiencia única de imagen y sonido digital.

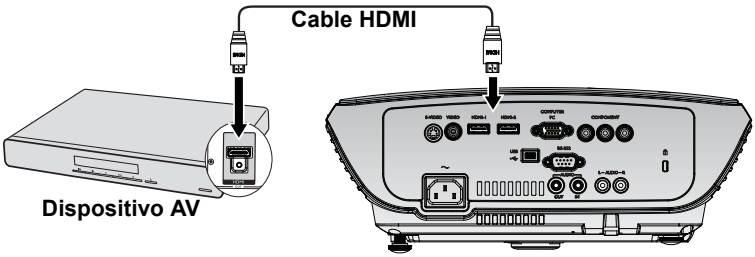
Examine su dispositivo de fuente de vídeo para determinar si tiene un conjunto de tomas de salida HDMI disponibles:

- Si es así, podrá continuar con este procedimiento.
- Si no es así, necesitará comprobar qué método puede usar para conectar el dispositivo.

Para conectar el proyector a un dispositivo fuente de HDMI:

1. Busque un cable HDMI y conecte un extremo en el toma de salida HDMI del dispositivo fuente HDMI. Conecte el otro extremo del cable a la toma de entrada de señal HDMI 1 o 2 del proyector. Una vez conectado, el audio puede controlarse con los menús en pantalla (OSD) del proyector. Consulte "Configuración audio" en la página 48 para más detalles.

La línea de conexión final debería ser como la mostrada en el diagrama siguiente:



- **En el caso poco probable de que conecte el proyector a un reproductor DVD y la imagen proyectada muestre colores erróneos, cambie el espacio de color. Consulte "Cambiar el espacio de color" en la página 30 para más detalles.**
- **Si no se detecta señal tras establecer la conexión, apague la función Autobúsqueda rápida en el menú FUENTE. Consulte "Cambio de la señal de entrada" en la página 30 para más detalles.**

Conexión a dispositivos de fuente de Componente de vídeo

Observe el dispositivo de fuente de vídeo para ver si hay alguna toma de salida de Componente de vídeo que no esté en uso:

- Si es así puede continuar con este procedimiento.
- Si no es así debe volver a evaluar el método que desea utilizar para conectar el dispositivo.

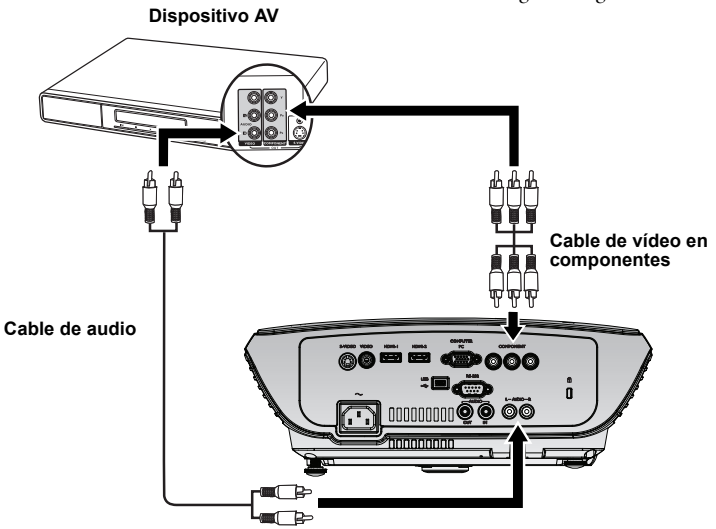
Para conectar el proyector a un dispositivo de fuente de Componente de vídeo:

1. Tome un cable de vídeo en componentes y conecte el extremo con 3 conectores de tipo RCA a las tomas de salida de vídeo en componentes del dispositivo fuente de Vídeo. Haga coincidir el color de los conectores con el de las tomas: verde con verde, azul con azul y rojo con rojo.
2. Conecte el otro extremo del cable de vídeo en componentes a la toma **COMPONENTES** del proyector. Haga coincidir los colores de los conectores con los colores de las tomas: verde con verde, azul con azul y rojo con rojo.

Para conectar el proyector a un dispositivo de fuente de audio:

1. Utilice el cable de audio adecuado y enchufe un extremo en el conector SALIDA DE AUDIO del dispositivo de AV. Conecte el otro extremo del cable en el conector ENTRADA DE AUDIO del proyector. Una vez conectado, podrá controlar el audio a través de los menús en pantalla (OSD) del proyector. Consulte "Configuración audio" en la página 48 para más detalles.

La ruta de conexión final debe ser similar a la indicada en el diagrama siguiente:



- **Si la imagen de vídeo seleccionada no se muestra después de encender el proyector y se ha seleccionado la fuente de vídeo correcta, compruebe que el dispositivo de la fuente de vídeo está conectado y funciona correctamente. Compruebe también que los cables de señal se han conectado correctamente.**
- **Si ya ha realizado una conexión de Vídeo HDMI entre el proyector y este dispositivo fuente de Vídeo componente utilizando las conexiones de Vídeo HDMI, no necesitará conectar el dispositivo usando una conexión de Vídeo componente, pues no será necesaria una segunda conexión de peor calidad de imagen. Consulte "Conexión de dispositivos de fuente de vídeo" en la página 20 para más detalles.**

Conexión a dispositivos de fuente de S-Vídeo

Observe el dispositivo de la fuente de vídeo para ver si hay alguna toma de salida de S-Vídeo que no esté en uso:

- Si es así puede continuar con este procedimiento.
- Si no es así debe volver a evaluar el método que desea utilizar para conectar el dispositivo.

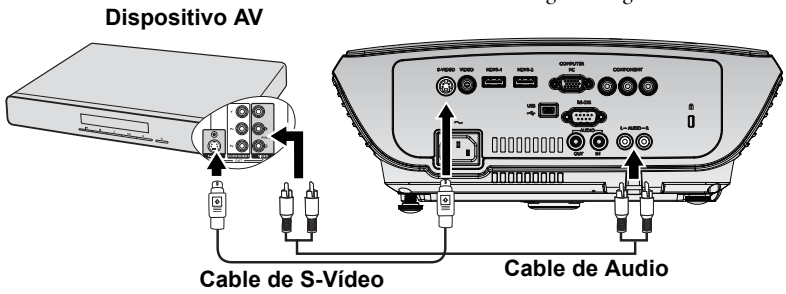
Para conectar el proyector a un dispositivo de fuente S-Vídeo:

1. Coja un cable de S-Vídeo y conecte un extremo a la toma de salida de S-Vídeo del dispositivo de fuente de vídeo.
2. Conecte el otro extremo del cable de S-Vídeo a la toma **S-VIDEO** del proyector.

Para conectar el proyector a un dispositivo de fuente de audio:

1. Utilice el cable de audio adecuado y enchufe un extremo en el conector SALIDA DE AUDIO del dispositivo de AV. Conecte el otro extremo del cable en el conector ENTRADA DE AUDIO del proyector. Una vez conectado, podrá controlar el audio a través de los menús en pantalla (OSD) del proyector. Consulte "Configuración audio" en la página 48 para más detalles.

La ruta de conexión final debe ser similar a la indicada en el diagrama siguiente:



- **Si la imagen de vídeo seleccionada no se muestra después de encender el proyector y se ha seleccionado la fuente de vídeo correcta, compruebe que el dispositivo de la fuente de vídeo está conectado y funciona correctamente. Compruebe también que los cables de señal se han conectado correctamente.**

- **Si ya ha realizado una conexión de Componente de vídeo entre el proyector y este dispositivo de fuente de vídeo mediante conexiones de Componente de vídeo, no debe conectar este dispositivo mediante una conexión de S-vídeo, ya que se trataría de una segunda conexión innecesaria con una calidad de imagen inferior. Consulte "Conexión de dispositivos de fuente de vídeo" en la página 20 para más detalles.**

Conexión a dispositivos de fuente de Vídeo compuesto

Observe el dispositivo de la fuente de vídeo para ver si hay alguna toma de salida de Vídeo compuesto que no esté en uso:

- Si es así puede continuar con este procedimiento.
- Si no es así debe volver a evaluar el método que desea utilizar para conectar el dispositivo.

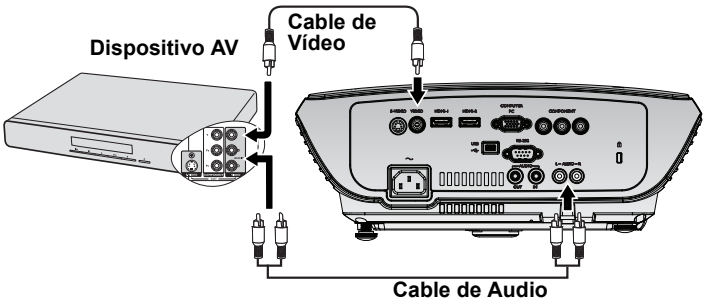
Para conectar el proyector a un dispositivo de fuente de Vídeo compuesto:

1. Coja un cable de vídeo y conecte un extremo a la toma de salida de Vídeo compuesto del dispositivo de fuente de vídeo.
2. Conecte el otro extremo del cable de vídeo a la toma **VIDEO** del proyector.

Para conectar el proyector a un dispositivo de fuente de audio:

1. Utilice el cable de audio adecuado y enchufe un extremo en el conector SALIDA DE AUDIO del dispositivo de AV. Conecte el otro extremo del cable en el conector ENTRADA DE AUDIO del proyector. Una vez conectado, podrá controlar el audio a través de los menús en pantalla (OSD) del proyector. Consulte "Configuración audio" en la página 48 para más detalles.

La ruta de conexión final debe ser similar a la indicada en el diagrama siguiente:



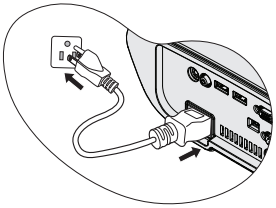
- **Si la imagen de vídeo seleccionada no se muestra después de encender el proyector y se ha seleccionado la fuente de vídeo correcta, compruebe que el dispositivo de la fuente de vídeo está conectado y funciona correctamente. Compruebe también que los cables de señal se han conectado correctamente.**

- **Sólo necesita conectar a este dispositivo usando una conexión de Vídeo compuesto si las entradas HDMI y de Vídeo Componente y S-Vídeo no pueden utilizarse. Consulte "Conexión de dispositivos de fuente de vídeo" en la página 20 para más detalles.**

Funcionamiento

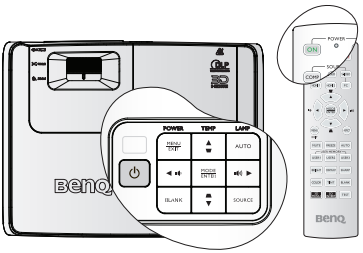
Encendido del proyector

1. Conecte el cable de alimentación al proyector y a una toma de corriente de pared. Encienda el interruptor de la toma de corriente de la pared (donde corresponda). Compruebe que **POWER (Luz del indicador de encendido)** en el proyector se ilumina en naranja tras conectar la unidad.



Por favor, use únicamente accesorios originales con el dispositivo (por ejemplo, en el caso del cable de alimentación) a fin de evitar posibles riesgos, como descargas eléctricas e incendios.

2. Pulse el botón **POWER (ENCENDIDO)** en el proyector o en el control remoto para iniciar el proyector. Tras hacerlo, sonará un tono de arranque. **POWER (Luz del indicador de encendido)** parpadeará en verde y una vez encendido el proyector, permanecerá iluminada en ese mismo color.
El procedimiento de encendido tarda unos 30 segundos. Tras el procedimiento de encendido aparece un logotipo de encendido.
Gire el anillo de enfoque hasta ajustar la nitidez de la imagen (si fuera necesario).



Para apagar el tono, consulte "Apagar el tono de encendido/apagado" en la página 44 para más detalles.

Si el proyector continúa estando caliente por la actividad anterior, pondrá en funcionamiento el ventilador de refrigeración durante aproximadamente 90 segundos antes de encender la lámpara.

3. Para utilizar los menús OSD, establézcalos antes en su idioma. Consulte "Personalización de la visualización de los menús del proyector" en la página 45 para más detalles..



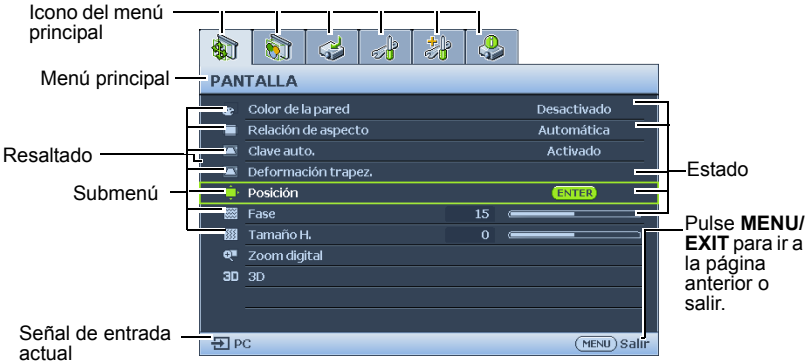
4. Si se le pide una contraseña, presione las teclas de las flechas para escribir la contraseña de cinco dígitos. Consulte "Uso de la función de contraseña" en la página 27 para más detalles.
5. Encienda todo el equipo conectado.
6. El proyector comenzará a buscar señales de entrada. La señal de entrada que se está explorando actualmente se muestra en la esquina superior izquierda de la pantalla. Si el proyector no detecta una señal válida, el mensaje "**No hay señal**" continuará mostrándose hasta que se encuentre una señal de entrada.
También puede pulsar **SOURCE** en el proyector o en el mando a distancia para seleccionar la señal de entrada que desee. Consulte "Cambio de la señal de entrada" en la página 30 para más detalles.

Si la frecuencia o resolución de la señal de entrada excede el alcance de funcionamiento del proyector, aparecerá el mensaje "Fuera de alcance" en una pantalla en blanco. Cambie a una señal de entrada que sea compatible con la resolución del proyector o establezca la señal de entrada en una configuración menor. Consulte "Tabla de frecuencias" en la página 65 para más detalles.

Para mantener la duración de la lámpara, una vez encendido el proyector, espere al menos 5 minutos antes de apagarlo.

Utilización de los menús

El proyector está equipado con menús de visualización en pantalla (OSD) para realizar diferentes ajustes y configuraciones.
A continuación, se incluye un resumen del menú OSD.

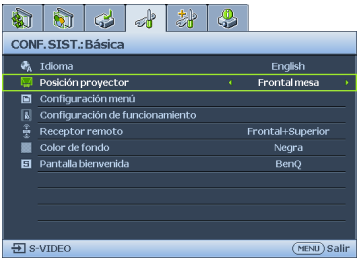


Para utilizar los menús OSD, debe configurarlos antes para que aparezcan en su idioma.

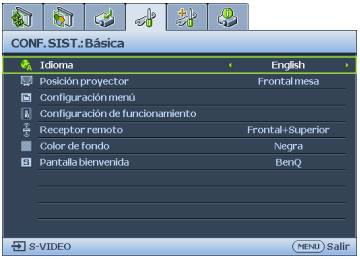
1. Pulse **MENU/EXIT** en el proyector o en el mando a distancia para activar el menú OSD.



2. Utilice ◀ / ▶ para resaltar el menú **CONF. SIST.: Básica**.



3. Pulse ▼ para resaltar **Idioma** y después ◀ / ▶ para seleccionar su idioma preferido.



4. Pulse **MENU/EXIT** dos veces* en el proyector o en el mando a distancia para salir o guardar la configuración.

***Al pulsar por primera vez se mostrará el menú principal y la segunda vez se cerrará el menú OSD.**

Seguridad del proyector

Utilizar un cable de bloqueo de seguridad

El proyector tiene que instalarse en un lugar seguro para evitar su robo. De no ser posible, compre un bloqueo, tipo Kensington, para proteger el proyector. Encontrará una ranura de bloqueo Kensington en el lateral izquierdo del proyector. Consulte "Ranura para cierre antirrobo Kensington" en la página 9 para más detalles.

El cable de seguridad Kensington es normalmente una combinación de llaves y un cierre. Consulte la documentación del bloqueo para saber cómo usarlo.

Uso de la función de contraseña

Por razones de seguridad y para evitar el uso no autorizado, el proyector incluye una opción para configurar la seguridad con contraseña. La contraseña se puede configurar desde el menú de visualización en pantalla (OSD). Para obtener detalles sobre el funcionamiento del menú OSD, por favor consulte "Utilización de los menús" en la página 26.

Puede encontrarse con algún problema si activa la contraseña y después la olvida. Imprima este manual (si fuera necesario), escriba la contraseña utilizada en el mismo y guárdelo en un lugar seguro para consultarlo en el futuro.

Configuración de la contraseña

Una vez establecida la contraseña, el proyector no se podrá utilizar a menos que se introduzca la contraseña correcta cada vez que se inicie.

Cuando se haya establecido una contraseña y el bloqueo de la pantalla de bienvenida se haya activado, podrá cambiar la pantalla de bienvenida que se muestra al iniciarse el proyector al menos que especifique la contraseña correcta.

1. Abra el menú OSD y vaya al menú **CONF. SIST.: Avanzada** > **Configur. seguridad**. Pulse **MODE/ENTER**. Aparecerá la página **Configur. seguridad**.
2. Resaltar **Activar Bloqueo** y seleccionar **Activado** pulsando ◄/► .
3. Como se muestra a la derecha, las cuatro flechas de dirección (▲, ▼, ◄, ►) representan 4 dígitos (1, 2, 3, 4) respectivamente. Presione las teclas de las flechas para escribir los cinco dígitos de la contraseña definida.



4. Confirme la nueva contraseña volviendo a introducirla.
   Una vez establecida la contraseña, el menú OSD vuelve a la página **Configur. seguridad**.
5. Para activar la función **Activar Bloqueo**, presione ▲/▼ para resaltar **Activar Bloqueo** y presione ◄/► para seleccionar **Activado**.

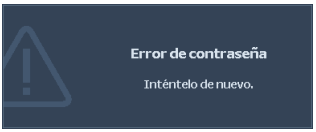
Los dígitos que se introducen aparecerán a modo de asteriscos en la pantalla. Escriba aquí en este manual la contraseña seleccionada antes o después de introducirla para que siempre la tenga a mano por si alguna vez la olvidara.

Contraseña: _ _ _ _ _

Guarde el manual en un lugar seguro.

6. Para salir del menú OSD, pulse **MENU/EXIT**.

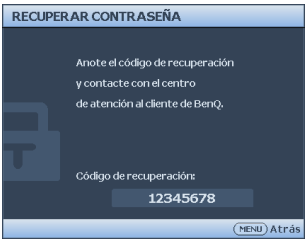
Si olvida la contraseña



Si la función de la contraseña está activada, se le pedirá que introduzca la contraseña de cinco dígitos cada vez que encienda el proyector. Si introduce una contraseña incorrecta, durante tres segundos aparecerá un mensaje de error de contraseña como el que se muestra a la derecha, seguido del mensaje **"INTRODUCIR CONTRASEÑA"**. Puede volver a intentarlo introduciendo otra contraseña de cinco dígitos o si no ha anotado la contraseña en este manual y no la recuerda, puede utilizar el procedimiento de restauración de la contraseña. Consulte "Acceso al proceso de recuperación de contraseña" en la página 28 para más detalles.

Si introduce una contraseña incorrecta 5 veces seguidas, el proyector se apagará automáticamente.

Acceso al proceso de recuperación de contraseña



1. Mantenga pulsado **AUTO** en el proyector o en el mando a distancia durante 3 segundos. El proyector mostrará un número codificado en la pantalla.
2. Anote el número y apague el proyector.
3. Póngase en contacto con el centro local de asistencia técnica de BenQ para que le ayuden a descodificar el número. Es posible que deba presentar el justificante de compra del proyector para verificar que es un usuario autorizado.

Cambio de contraseña

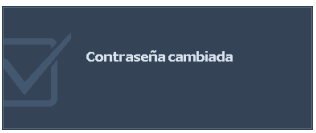
1. Abra el menú OSD y vaya al menú **CONF. SIST.: Avanzada** > **Configur. seguridad** > **Cambiar contraseña**.
2. Pulse **MODE/ENTER**. Aparecerá el mensaje **"INTRODUCIR CONTRASEÑA ACTUAL"**.
3. Introduzca la contraseña antigua.
   - Si la contraseña es correcta, aparecerá el mensaje **"INTRODUCIR NUEVA CONTRASEÑA"**.
   - Si la contraseña es incorrecta, aparece el mensaje de error de contraseña durante tres segundos y se muestra el mensaje **"INTRODUCIR CONTRASEÑA ACTUAL"** para que vuelva a intentarlo. Puede pulsar **MENU/EXIT** para cancelar el cambio o introducir otra contraseña.
4. Introduzca una nueva contraseña.

Los dígitos que se introducen aparecerán a modo de asteriscos en la pantalla. Escriba aquí en este manual la contraseña seleccionada antes o después de introducirla para que siempre la tenga a mano por si alguna vez la olvidara.

Contraseña: _ _ _ _ _

Guarde el manual en un lugar seguro.

5. Confirme la nueva contraseña volviendo a introducirla.
6. Ha asignado correctamente una nueva contraseña al proyector. Recuerde introducir la nueva contraseña la próxima vez que encienda el proyector.
7. Para salir del menú OSD, pulse **MENU/EXIT.**



Desactivación de la función de contraseña

Para deshabilitar la protección mediante contraseña, vaya al menú **CONF. SIST.: Avanzada** > **Configur. seguridad> Activar Bloqueo** después de abrir el sistema de menús OSD. Seleccione **Desactivado** presionando ◄/► . Aparecerá el mensaje **'INTRODUCIR CONTRASEÑA'**. Inserte la contraseña actual.

i. Si la contraseña es correcta, el menú OSD regresará a la página **Configur. seguridad** y mostrará **Desactivado** en la fila **Activar Bloqueo** . No será necesario introducir la contraseña la próxima vez que encienda el proyector.

ii. Si la contraseña es incorrecta, aparece el mensaje de error de contraseña durante tres segundos y se muestra el mensaje **"INTRODUCIR CONTRASEÑA"** para que vuelva a intentarlo. Puede pulsar **MENU/EXIT** para cancelar el cambio o introducir otra contraseña.

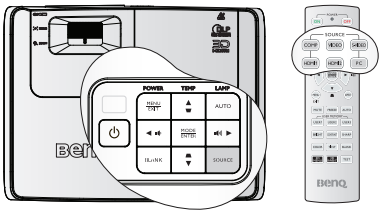
☞ **Aunque esté desactivada la función de contraseña, tendrá que guardar la contraseña antigua por si alguna vez necesita volver a activar la función introduciendo la contraseña antigua.**

Cambio de la señal de entrada

El proyector se puede conectar a múltiples dispositivos a la vez. Sin embargo, sólo puede mostrar una pantalla completa en cada momento.

Asegúrese de que la función **Autobúsqueda rápida** del menú **FUENTE** está **Activado** (lo está por defecto) si desea que el proyector busque señales automáticamente.

También puede desplazarse manualmente por las señales de entrada disponibles.



1. Pulse el botón **SOURCE** del proyector o pulse directamente la fuente de entrada que desee usar en el control remoto.Aparecerá una barra de selección de fuente.
2. Pulse ▲ / ▼ hasta que haya seleccionado la señal deseada y pulse **MODE/ENTER**. Una vez detectada, se mostrará durante unos segundos la información de la fuente seleccionada en la pantalla. Si hay varios equipos conectados al proyector, repita los pasos 1-2 para buscar otra señal.



- **Cuando el elemento FUENTE está activado, la función Autobúsqueda rápida se desactivará automáticamente hasta que se reinicie el proyector.**
- **El nivel de brillo de la imagen proyectada cambiará según corresponda cuando cambie de señal de entrada. Las presentaciones de datos (gráficos) de ordenador que utilicen sobre todo imágenes estáticas tienen, en general, mayor brillo que el vídeo que utiliza sobre todo imágenes en movimiento (películas).**
- **La resolución de visualización original de este proyector tiene una relación de aspecto 16:9. Para obtener mejores resultados de visualización de imágenes, debe seleccionar y utilizar una señal de entrada adecuada para esta resolución. El proyector modificará el resto de resoluciones de acuerdo con la configuración de la "relación de aspecto", lo que podría causar distorsión o pérdida de la claridad de la imagen. Consulte "Selección de la relación de aspecto" en la página 36 para más detalles.**

Cambiar el espacio de color

En el caso poco probable de que conecte el proyector a un reproductor DVD a través de la entrada **HDMI** del proyector y la imagen proyectada muestre colores erróneos, cambie el espacio de color.

Para hacer esto:

1. Presione **MENU/EXIT** y luego presione ◀ / ▶ hasta que el menú **SOURCE** quede resaltado.
2. Presione ▼ para resaltar **Conversión espacio de color** y, a continuación, presione ◀ / ▶ para seleccionar el valor.

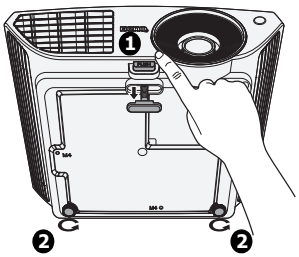
Esta función solamente está disponible cuando la toma de entrada HDMI está en uso.

Ajusta el enfoque de la imagen proyectada

Ajuste del ángulo de proyección

El proyector está equipado con una base de ajuste de fácil extracción y dos pies de ajuste posterior. Todas ellas permiten cambiar la altura de la imagen así como el ángulo de proyección. Para ajustar el proyector:

1. Pulse el botón de extracción rápida y levante la parte delantera del proyector. Una vez que haya colocado la imagen donde desea, suelte el botón de extracción rápida para bloquear la base.
2. Enrosque o desenrosque la base de ajuste posterior para ajustar el ángulo horizontal.



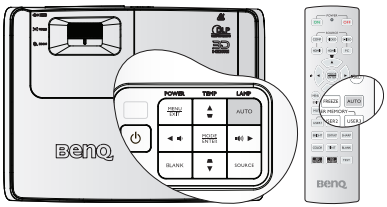
Para retraer las bases, sujete el proyector elevado mientras pulsa el botón de extracción rápida y, a continuación, baje el proyector lentamente. Enrosque la base de ajuste posterior en la dirección inversa.

Si el proyector no se coloca sobre una superficie plana o si la pantalla y el proyector no están perpendiculares entre sí la imagen proyectada aparece con deformación trapezoidal. Para más detalles sobre cómo corregir el fallo, consulte "Corrección de la deformación trapezoidal" en la página 32.

- **No mire a la lente cuando la lámpara esté encendida. La intensidad de la luz de la lámpara le podría dañar la vista.**
- **Tenga cuidado al pulsar el botón de ajuste, ya que se encuentra cerca de la rejilla de ventilación por la que sale aire caliente.**

Ajuste automático de la imagen

En algunos casos, puede que necesite optimizar la calidad de la imagen. Para ello, pulse el botón **AUTO** del proyector o del mando a distancia. En 3 segundos, la función inteligente de ajuste automático incorporada volverá a ajustar los valores Frecuencia y Reloj para proporcionar la mejor calidad de imagen.

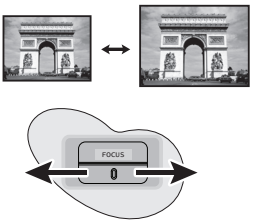


La información de la fuente actual se mostrará en la esquina superior izquierda de la pantalla durante 3 segundos.

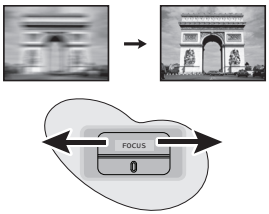
- **La pantalla aparecerá en blanco mientras la función AUTO esté en funcionamiento.**
- **Esta función sólo está disponible cuando se selecciona la señal de PC (RGB analógica).**

Ajuste del tamaño y claridad de la imagen

1. Ajuste la imagen proyectada al tamaño necesario mediante el anillo de ZOOM.



2. A continuación, centre la imagen mediante el anillo de ENFOQUE.



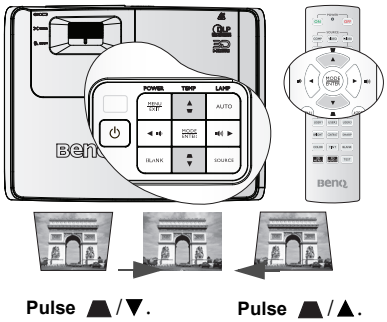
Corrección de la deformación trapezoidal

La deformación trapezoidal se refiere a una situación en la que la imagen proyectada es notablemente más ancha en la parte superior o en la parte inferior. Tiene lugar cuando el proyector no se encuentra en posición perpendicular a la pantalla.

Para solucionar este problema, además de ajustar la altura del proyector, puede utilizar los elementos **Clave auto.** o **Deformación trapez.** para corregirlo manualmente siguiendo uno de estos pasos.

- Mediante la corrección trapezoidal
  Puede establecer el estado óptimo de **Deformación trapez.** automáticamente.
- Mediante el mando a distancia

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄ / ► hasta que se resalte el menú **PANTALLA**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Deformación trapez.** y después pulse **MODE/ENTER**. Aparecerá la página de corrección **Deformación trapez.**
3. Pulse ▼/ ▲ en el proyector o en el mando a distancia para mostrar la página de corrección de la Deformación trapezoidal. Pulse ▲ para corregir la deformación trapezoidal en la parte superior de la imagen. Pulse ▼ para corregir la deformación trapezoidal en la parte inferior de la imagen.



- Mediante el menú OSD

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄ / ► hasta que se resalte el menú **PANTALLA**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Deformación trapez.** y después pulse **MODE/ENTER**. Aparecerá la página de corrección **Deformación trapez.**.
3. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄ / ► hasta que se resalte el menú **PANTALLA**.

4. Pulse ▼ para resaltar **Deformación trapez.** y después pulse **MODE/ENTER**. Aparecerá la página de corrección **Deformación trapez.**
5. Pulse ▼ para corregir la deformación trapezoidal en la parte superior de la imagen o ▲ para corregirla en la parte inferior de la imagen.



Ampliación y búsqueda de detalles

Si necesita buscar detalles en la imagen proyectada, amplíe la imagen. Utilice las flechas de dirección para navegar por la imagen.

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄ / ► hasta que se resalte el menú **PANTALLA**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Zoom digital** y después **MODE/ENTER**. Aparecerá la barra de zoom
3. Pulse ▲ varias veces en el proyector para ampliar la imagen al tamaño deseado.
4. Pulse **MODE/ENTER** para cambiar al modo de ampliación y las flechas de dirección (▲, ▼ , ◄ , ►) para navegar por la imagen.
5. Para reducir el tamaño de una imagen, pulse **MODE/ENTER** a fin de volver a la funcionalidad de zoom y **AUTO** para restaurar el tamaño original de la imagen. También puede pulsar ▼ repetidamente hasta que recupere su tamaño original.

☞ **Sólo podrá navegar por la imagen una vez que la haya ampliado. Puede ampliar la imagen para buscar detalles.**

Visualizar contenidos en 3D

Su proyector de BenQ es compatible con la reproducción de contenidos en dos dimensiones (2D) como contenidos en tres dimensiones (3D), transmitidos a través de HDMI o contenidos en 3D transmitidos a través de D-Sub, HDMI, Vídeo y S-Vídeo. Aún así, necesitará los accesorios de hardware compatibles y software requeridos para reproducir los contenidos en 3D en el proyector de BenQ.

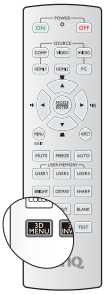
Cambiar de 2D a 3D

Puede visualizar la imagen tanto en modo 2D como en 3D cuando los contenidos mismos son de 2D. Utilice el mando a distancia o el panel de control del proyector para cambiar entre los modos.

Requisitos:

- El puerto HDMI soporta 720p, 1080i, y 1080p 50/60Hz. Consulte "Tabla de frecuencias" en la página 65.

1. Realice uno de los pasos siguientes:
   - Usar el mando a distancia
     i. Pulsar **MENÚ 3D** 3D MENU.
   - Utilizar el menú OSD
     i. Pulsar **MENU/EXIT**.
     ii. Pulsar ◄ / ► hasta que se resalte el menú **PANTALLA**.
     iii. Pulsar ▼ para desplazarse al menú **3D** y pulsar **ENTRAR**.
2. Pulsar ▼ para desplazarse a **2D a 3D**.
3. Pulsar ◄ / ► para habilitar o deshabilitar la función.



Utilizar 2D a 3D Profundo

Puede establecer la potencia del efecto 3D utilizando la función 2D a 3D Profundo. Para hacer que los elementos parezcan estar más lejos, utilice **Dentro 1**, **Dentro 2** o **Dentro 3**. Para hacer que los elementos parecen estar más cerca, utilice **Fuera 1**, **Fuera 2** o **Fuera 3**.

Para utilizar esta función, vaya al menú **PANTALLA** > **3D**. Pulse ▼ para desplazarse a **2D a 3D Profundo** y pulse ◄ / ► para seleccionar **Dentro 1**, **Dentro 2**, **Dentro 3**, **Fuera 1**, **Fuera 2** o **Fuera 3**.

Utilizar 2D a 3D Curva

Para ajustar el nivel de perspectiva de la proyección, utilice la función 2D a 3D Curva. La imagen se proyecta mediante una curva plana, invertida o directa.

Para utilizar esta función, vaya al menú **PANTALLA** > **3D**. Pulse ▼ para desplazarse a **2D a 3D Curva** y pulse ◄ / ► para seleccionar **0**, **1**, **2** ó **3**.

Configurar las funciones 3D

Las siguientes funciones le permiten habilitar o deshabilitar la funcionalidad 3D.

Requisitos:

- PC: PC equipado con una tarjeta de vídeo con capacidad estéreo (Tecnología búfer cuádruple) y es capaz de operar con una frecuencia de actualización de 120Hz/ 60Hz.
- Vídeo: reproductor de DVD NTSC/PAL estándar para producir películas a 60 Hz/ 50 Hz.
- HDMI: Soporta los formatos 720p 50/60Hz **Empaquetamiento de fotogramas**, 1080i 50/60Hz **Lado a lado**, y 1080p 24Hz **Empaquetamiento de fotogramas**.
- No HDMI: **Secuencia de fotogramas** / **Arriba-Abajo**.

- **Para disfrutar de la función 3D, primero habilite la función Reproducir Película en 3D en sus dispositivos de DVD en el Menú de Disco 3D.**
- **El nivel de brillo de la imagen proyectada disminuirá al ver contenidos 3D con gafas 3D.**

Configurar la Función de Sincronización Directa 3D

1. Realice uno de los pasos siguientes:
   - Usar el mando a distancia
     i. Pulsar **MENÚ 3D** .
   - Utilizar el menú OSD
     i. Pulsar **MENU/EXIT**.
     ii. Pulsar ◄ /► hasta que se resalte el menú **PANTALLA**.
     iii. Pulsar ▼ para desplazarse al menú **3D** y pulsar **ENTRAR**.
2. Pulsar ▼ para desplazarse a **Sincronización Directa 3D**.
3. Pulsar ◄ /► para seleccionar **Automática**/**Activado**/**Desactivado**.
   - Automática: Si el proyector detecta la frecuencia 3D, entonces se configura **Sincronización Directa 3D** automáticamente; si no es así, entonces **Sincronización Directa 3D** será **Desactivado**.

     El modo de detección automática sólo soporta una fuente HDMI.

   - Activado: Si no se detectan frecuencias 3D, ajuste **Sincronización Directa 3D** a **Activado**, y luego seleccione**Formato 3D** desde el menú **3D**.

     - **Compruebe el formato de imagen y seleccione el formato 3D correspondiente.**
     - **Para fuentes no HDMI, ajuste la Sincronización Directa 3D como Activada y seleccione el formato 3D correspondiente.**

Configurar la Función de Inversión de Sincronización 3D

Puede cambiar entre la imagen del ojo izquierdo y el ojo derecho para una visualización en 3D más natural.

1. Realice uno de los pasos siguientes:
   - Usar el mando a distancia
     i. Pulsar **INVERSIÓN 3D** .
   - Utilizar el menú OSD
     i. Pulsar **MENU/EXIT**.
     ii. Pulsar ◄ /► hasta que se resalte el menú **PANTALLA**.
     iii. Pulsar ▼ para desplazarse al menú **3D** y pulsar **ENTRAR**.
2. Pulsar ▼ para desplazarse a **Inversión de Sincronización 3D**.
3. Pulsar ◄ /► para habilitar o deshabilitar la función.

Si la imagen 3D está distorsionada, puede intentar habilitar la INVERSIÓN 3D y esperar 5 segundos para que las imágenes cambien para una experiencia de visualización en 3D más cómoda.

Selección de la relación de aspecto

La "relación de aspecto" es la proporción entre el ancho y la altura de la imagen. Para el W703D, la relación de aspecto predeterminada es 16:9. La mayoría de televisores analógicos y ordenadores tienen la relación 4:3 y los televisores digitales y DVDs normalmente utilizan la relación 16:9.

Con la introducción del procesamiento de señales digitales, los dispositivos de visualización digital como este proyector pueden cambiar el tamaño y la escala de la imagen a una relación diferente a la de la señal de entrada de la imagen.

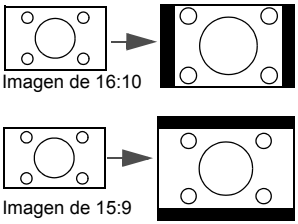
Para cambiar la relación de la imagen proyectada (independientemente del aspecto de la fuente):

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄ / ► hasta que se resalte el menú **PANTALLA**.
2. Pulse ▼para resaltar **Relación de aspecto**.
3. Pulse ◄/► para seleccionar la relación de aspecto más adecuada para los requisitos de la señal de vídeo y de visualización.

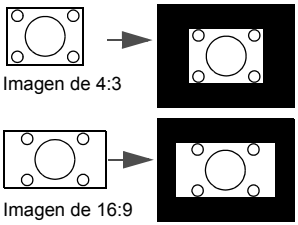
Acerca de la relación de aspecto

☞ **En las siguientes imágenes, las partes en negro son zonas inactivas mientras que las blancas son activas. Los menús OSD pueden mostrarse en las zonas negras sin utilizar.**

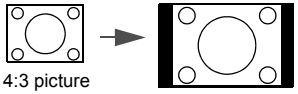
1. **Automática**:
   Cambia la escala de una imagen de manera proporcional para ajustarla a la resolución original del proyector en su ancho horizontal. Esto resulta adecuado para presentar imágenes con formato distinto a 4:3 ó 16:9 y si desea aprovechar al máximo la pantalla sin alterar la relación de aspecto de la imagen.



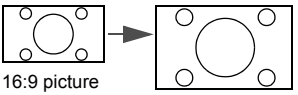
2. **Real**:
   La imagen se proyecta con su resolución original y se cambia su tamaño para ajustarla a la zona de visualización. Para señales de entrada de menor resolución, la imagen proyectada será menor que al visualizarla a pantalla completa. Puede ajustar la configuración del zoom o alejar el proyector de la pantalla para aumentar el tamaño de la imagen si es necesario. Es posible que deba volver a ajustar el enfoque del proyector después de estos cambios.



3. **4:3**:
   Ajusta la imagen para mostrarla en el centro de la pantalla con una relación de aspecto 4:3. Ésta es la más adecuada para imágenes con relación 4:3 como las de monitores de ordenadores, televisión de definición estándar y películas en formato DVD con relación de aspecto 4:3, ya que se muestran sin ninguna modificación de aspecto.



4. **16:9**:
   Ajusta la imagen para mostrarla en el centro de la pantalla con una relación de aspecto 16:9. Ésta es la más adecuada para imágenes que ya se encuentran en la relación de aspecto 16:9, como las de televisión de alta definición, dado que las muestra sin ninguna modificación de aspecto.



5. **16:10**:
   Ajusta la imagen para mostrarla en el centro de la pantalla con una relación de aspecto 16:10. Esta configuración aumenta y ajusta el tamaño linealmente.

Optimizar la imagen

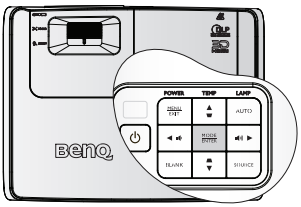
Utilización de Color de la pared

Cuando realice la proyección sobre una superficie de color, una pared que no sea blanca, por ejemplo, la característica **Color de la pared** le puede ayudar a corregir el color de la imagen proyectada para evitar posibles diferencias de color entre la fuente y las imágenes proyectadas.

Para utilizar esta función, vaya al menú **PANTALLA** > **Color de la pared** y pulse ◀ / ▶ para seleccionar el color más similar al color de la superficie de proyección. Puede elegir entre varios colores predeterminados: **Amarillo claro**, **Rosa**, **Verde claro**, **Azul** y **Pizarra**.

Selección de un modo de imagen

El proyector está configurado con varios modos de imagen para que pueda elegir el que mejor se ajuste al entorno de funcionamiento y al tipo de imagen de la señal de entrada.



Para seleccionar un modo de funcionamiento que se ajuste a sus necesidades, siga uno de los pasos a continuación.

- Presione **MODE/ENTER** en el proyector varias veces hasta que el modo deseado sea seleccionado.
- Vaya al menú **IMAGEN > Modo imagen** y pulse ◀ / ▶ para seleccionar el modo deseado.

Modos de imagen para los diferentes tipos de señal

A continuación, se muestran los modos de imagen disponibles para los diferentes tipos de señal.

1. **Modo Brillante**: Maximiza el brillo de la imagen proyectada. Este modo es adecuado para entornos en los que se necesita un brillo realmente alto, por ejemplo, si se utiliza el proyector en habitaciones con buena iluminación.
2. **Modo Salón**: diseñado para utilizar el proyector en un salón. En este modelo, el brillo se realza.
3. **Modo Juegos**: diseñado para ejecutar videojuegos en una sala iluminada.
4. **Modo Cine**: Adecuado para ver películas en color, clips de vídeo de cámaras digitales o DV mediante la entrada de PC con una visualización óptima en un entorno con poca iluminación.
5. **Modo Usuario 1/Usuario 2**: Utiliza la configuración personalizada basándose en los modos de imagen disponibles actualmente. Consulte "Configuración del modo Usuario 1/Usuario 2" en la página 39 para más detalles.
6. **Modo 3D**: Está diseñado para visualizar imágenes en 2D o 3D como imágenes en tres dimensiones.
7. **Modo Usuario 3**: Utiliza las configuraciones personalizadas, basándose en los modos de imagen disponibles actualmente. Consulte la sección "Configurar el modo Usuario 3" en la página 39 para obtener detalles.

☞ **Están disponibles 3D y Usuario 3 cuando la Sincronización Directa 3D está Activada.**

Configuración del modo Usuario 1/Usuario 2

Si los modos de imagen actualmente disponibles no se ajustan a sus necesidades, dispone de dos modos que pueden ser definidos por el usuario. Puede utilizar cualquiera de los modos de imagen (excepto **Usuario 1**/**Usuario 2**) como punto de partida y personalizar la configuración.

1. Pulse **MENU/EXIT** para abrir el menú de visualización en pantalla (OSD).
2. Vaya al menú **IMAGEN** > **Modo imagen**.
3. Pulse ◀ / ▶ para seleccionar **Usuario 1** o **Usuario 2**.
4. Pulse ▼ para resaltar **Modo de referencia**.

☞ **Esta función sólo estará disponible cuando esté seleccionado el modo Usuario 1, o Usuario 2 en el elemento del submenú Modo imagen.**

5. Pulse ◀ / ▶ para seleccionar un modo de imagen que se aproxime a sus necesidades.
6. Pulse ▼ para seleccionar el elemento de submenú que desee cambiar y ajuste el valor con ◀ / ▶ . Consulte "Ajuste de la calidad de imagen en los modos de usuario" a continuación para más detalles.
7. Cuando se hayan realizado todos los ajustes, resalte **Guardar configurac.** y pulse **MODE/ENTER** para guardar la configuración.
8. Aparecerá el mensaje de confirmación "**Ajuste guardado**".

Configurar el modo Usuario 3

El modo Usuario 3 le permite definir ajustes personalizados para ver contenidos en 3D si los ajustes por defecto no son satisfactorios. Utilice los ajustes de modo 3D ya existentes como punto de partida para definir sus propios ajustes.

1. Pulse **MENU/EXIT** para abrir el menú de visualización en pantalla (OSD).
2. Vaya al menú **IMAGEN** > **Modo imagen**.
3. Pulsar ◀ / ▶ para seleccionar **Usuario 3**.

☞ **Esta función sólo estará disponible cuando el modo Usuario 3 esté seleccionado en el submenú Modo imagen.**

4. Pulse ◀ / ▶ para seleccionar un modo de imagen que se aproxime a sus necesidades.
5. Pulse ▼ para seleccionar el elemento de submenú que desee cambiar y ajuste el valor con ◀ / ▶ . Consulte "Ajuste de la calidad de imagen en los modos de usuario" a continuación para más detalles.
6. Cuando se hayan realizado todos los ajustes, resalte **Guardar configurac.** y pulse **MODE/ENTER** para guardar la configuración.
7. Aparecerá el mensaje de confirmación "**Ajuste guardado**".

Ajuste de la calidad de imagen en los modos de usuario

Según el tipo de señal detectada, existen algunas funciones que pueden ser definidas por el usuario y que están disponibles al seleccionar el modo **Usuario 1**, **Usuario 2** o **Usuario 3**. Puede efectuar ajustes en estas funciones según sus necesidades.

Ajuste del Brillo

Resalte **Brillo** en el menú **IMAGEN** y ajuste los valores pulsando ◄ / ► en el proyector o en el mando a distancia.

Cuanto más alto sea el valor, más brillante será la imagen; Cuanto menor sea el valor especificado, menor será el nivel de brillo de la imagen. Ajuste este control de modo que las áreas oscuras de la imagen aparezcan en negro y que los detalles en estas áreas sean visibles.



Ajuste del Contraste

Resalte **Contraste** en el menú **IMAGEN** y ajuste los valores pulsando ◄ / ► en el proyector o en el mando a distancia.

Cuanto más alto sea el valor, mayor será el contraste de la imagen. Utilice esta opción para definir el nivel de blanco máximo una vez que haya ajustado el ajuste de **Brillo** según la entrada seleccionada y el entorno de visualización.



Ajuste del Color

Resalte **Color** en el menú **IMAGEN** y ajuste los valores pulsando ◄ / ► en el proyector o en el mando a distancia.

Un ajuste bajo genera colores menos saturados. Si el ajuste es demasiado alto, los colores de la imagen se exageran y la imagen carece de realismo.

Ajuste del Matiz

Resalte **Matiz** en el menú **IMAGEN** y ajuste los valores pulsando ◄ / ► en el proyector o en el mando a distancia.

Cuanto mayor sea el valor, más rojiza será la imagen. Cuanto menor sea el valor, más verdosa será la imagen.

Ajuste del Nitidez

Resalte **Nitidez** en el menú **IMAGEN** y ajuste los valores pulsando ◄ / ► en el proyector o en el mando a distancia.

Cuanto mayor sea el valor, más nítida será la imagen. Cuanto menor sea el valor, más difuminada estará la imagen.

Ajuste del Color brillante

Resalte **Color brillante** en el menú **IMAGEN** y realice la selección pulsando ◄ / ► en el proyector o en el mando a distancia.

Esta característica utiliza un algoritmo de procesamiento del color nuevo y dispone de mejoras del nivel del sistema para ofrecer imágenes más brillantes a la vez que más realistas y con colores más vibrantes. Ofrece un aumento del 50% del brillo en las imágenes de tonos medios, comunes en escenas de vídeo y naturales, para que el proyector reproduzca imágenes con colores más realistas. Si desea ver las imágenes con esta calidad, seleccione **Activado**. Si no fuera así, seleccione **Desactivado**.

Activado es la selección predeterminada y recomendada para este proyector. Si **Desactivado** está seleccionado, la función **Temperatura de color** no estará disponible.

Seleccionar una Temperatura de color

Resalte **Temperatura de color** en el menú **IMAGEN** y ajuste los valores pulsando ◄ / ► en el proyector o en el mando a distancia.

Las opciones de temperatura de color* disponible variarán en función del tipo de señal seleccionada.

1. **Más fresco:** Con la temperatura de color más elevada, Más fresco hace que la imagen aparezca más azulada que cuando se utiliza otra configuración.
2. **Fresco:** El blanco de la imagen adopta tonos azulados.
3. **Normal:** El blanco mantiene su coloración normal.
4. **Caliente:** El blanco de la imagen adopta tonos rojizos.
5. **Más caliente:** Con la temperatura de color más baja, la opción **Más caliente** hace que la imagen aparezca más rojiza que cuando se utiliza otra configuración.

***Acerca de las temperaturas del color:**

Hay muchas sombras distintas que se consideran "blanco" por varios motivos. Uno de los métodos comunes de representar el color blanco se conoce como la “temperatura de color”. Un color blanco con una temperatura de color baja parece rojizo. Un color blanco con una temperatura del color alta parece tener más azul.

Administración de color 3D

En la mayoría de los lugares de instalación, la administración de color no será necesaria, por ejemplo, en clases, salas de conferencias o salones en los que se deje la luz encendida, o en lugares en los que entre la luz del sol a través de las ventanas.

La administración de color se considerará únicamente en instalaciones permanentes con niveles de iluminación controlados como en salas de reuniones, de conferencias o sistemas de cine en casa. La administración de color permite un ajuste de control preciso del color gracias al cual, de ser preciso, la reproducción del color será más exacta.

Sólo podrá lograr una administración adecuada del color en condiciones de visualización controladas y reproducibles. Tendrá que utilizar un colorímetro (medidor de la luz del color) y una serie de imágenes fuente apropiadas para medir la reproducción del color. Estas herramientas no se suministran con el proyector, aunque su proveedor le podrá orientar e incluso ofrecerle un instalador profesional con experiencia.

La Administración de color dispone de seis conjuntos (RGBCMY) de colores que se pueden ajustar. Al seleccionar cada color, puede ajustar la gama y la saturación de forma independiente de acuerdo con sus preferencias.

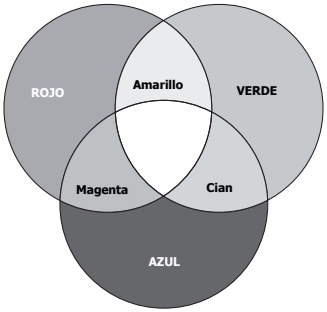
Si dispone de un disco de prueba que contenga varias muestras de colores y que se pueda utilizar para comprobar la presentación del color en monitores, televisiones, proyectores, etc., podrá proyectar cualquier imagen del disco en la pantalla y acceder al menú **Administración de color 3D** para realizar los ajustes.

Para ajustar la configuración:

1. Vaya al menú **IMAGEN** y resalte **Administración de color 3D**.
2. Pulse **MODE/ENTER** y aparecerá la página **Administración de color 3D**.
3. Resalte **Color primario** y presione ◄ / ► para seleccionar un color entre Rojo, Verde, Azul, Cían, Magenta y Amarillo.
4. Pulse ▼ para resaltar **Matiz** y después ◄ / ► para seleccionar la gama. Si aumenta la gama los colores se incluirá una proporción mayor de los dos colores adyacentes.

Por favor, fíjese en la ilustración de la derecha donde se detalla cómo se relacionan los colores.

Por ejemplo, si selecciona Rojo y configura su gama en 0, en la imagen proyectada sólo se seleccionará el rojo puro. Si aumenta la gama, se incluirá el rojo cercano al amarillo y el rojo cercano al magenta.



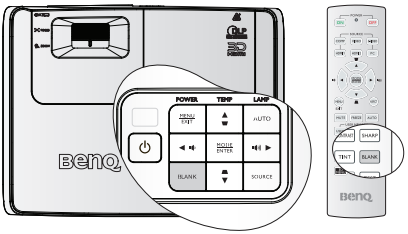
5. Pulse ▼ para resaltar **Saturación** y ajuste los valores de acuerdo con sus preferencias pulsando ◀ / ▶ . Cada ajuste que realice se reflejará en la imagen de forma inmediata.

   Por ejemplo, si selecciona Rojo y configura su valor en 0, sólo se verá afectada la saturación del rojo puro.
6. Pulse ▼ para resaltar **Ganancia** y ajuste los valores de acuerdo con sus preferencias pulsando ◀ / ▶ . Esto afectará al nivel de contraste del color primario que haya seleccionado. Cada ajuste que realice se reflejará en la imagen de forma inmediata.
7. Repita los pasos 3 a 6 para realizar otros ajustes de color.
8. Asegúrese de que ha realizado todos los ajustes deseados.
9. Pulse **MENU/EXIT** para salir y guardar la configuración.

Saturación es la cantidad de ese color en una imagen de vídeo. Los ajustes más bajos producen colores menos saturados; el ajuste "0" elimina completamente ese color de la imagen. Si la saturación es demasiado alta, el color será exagerado y poco realista.

Cómo ocultar la imagen

Para dirigir toda la atención del público al presentador, puede utilizar la tecla **BLANK** del proyector y el mando a distancia para ocultar la imagen que se esté mostrando. Pulse cualquier tecla en el proyector o en el mando a distancia para restaurar la imagen. La palabra '**BLANK**' aparecerá en la esquina inferior derecha de la pantalla cuando la imagen esté oculta.



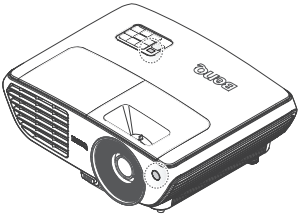
Puede configurar el tiempo en blanco en el menú **CONF. SIST.: Básica > Configuración de funcionamiento > Temporizador en blanco** para que el proyector vuelva a la imagen automáticamente tras un período de tiempo de inactividad de la pantalla en blanco.

Independientemente de si el elemento **Temporizador en blanco** está activado o desactivado, puede presionar cualquier botón (excepto **PÁGINA ▲/▼** o **ENTRAR** del mando a distancia, o **ENTRAR** del proyector) para restaurar la imagen.

- **No bloquee la lente de forma que interrumpa la proyección, ya que podría provocar que se deforme o sobrecaliente el objeto del bloqueo o incluso provocar un incendio.**

Receptor remoto

El receptor remoto de infrarrojos (Frontal+Superior) permite al proyector aceptar señales del mando distancia. Para obtener los mejores resultados, asegúrese de apuntar con el mando de distancia hacia el sensor de forma que no haya ningún obstáculo entre ambos y que la distancia no superen los 7 metros.

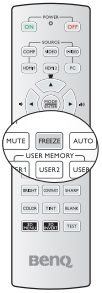


Puede establecer el receptor remoto en el **CONF. SIST.: Básica > Receptor remoto**.

Congelación de la imagen

Pulse el botón **FREEZE** en el control remoto para congelar la imagen. La palabra '**FREEZE**' aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla. Para desactivar la función, pulse cualquier tecla en el proyector o el mando a distancia.

Incluso cuando una imagen está congelada en la pantalla, las imágenes siguen reproduciéndose en el vídeo u otro dispositivo. Si los dispositivos conectados tienen una salida de audio activa, seguirá oyendo el sonido aunque la imagen esté congelada en la pantalla.



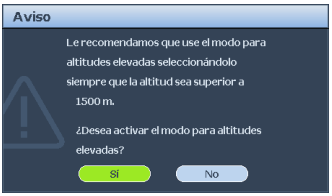
Funcionamiento en altitudes elevadas

Se recomienda utilizar **Modo altitud elevada** cuando se encuentre en un lugar entre 1,500 y 3,000 m sobre el nivel del mar y si la temperatura oscila entre 5ºC y 23ºC.

No utilice el Modo altitud elevada si se encuentra en un lugar con una altitud de entre 0 m y 1,500 m y una temperatura de entre 5°C y 28°C. Si lo hace, el proyector se enfriará demasiado.

Para activar el **Modo altitud elevada**:

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄ / ► hasta que se resalte el menú **CONF. SIST.: Avanzada**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Modo altitud elevada** y después ◄ / ► para seleccionar **Activado**. Aparece un mensaje de confirmación.
3. Resalte **Sí** y pulse **MODE/ENTER**.



El funcionamiento en "**Modo altitud elevada**" puede incrementar el nivel de decibelios ya que aumenta la velocidad del ventilador necesaria para mejorar el enfriamiento general del sistema y su rendimiento.

Si utiliza este proyector en otros entornos extremos distintos a los citados anteriormente, puede que se apague automáticamente para evitar el sobrecalentamiento. Para solucionar esto, active el Modo altitud elevada. Sin embargo, esto no significa que este proyector funcione en cualquier condición extrema o peligrosa.

Ajustar el sonido

Los ajustes del sonido realizados como a continuación, afectarán a los altavoces del proyector. Asegúrese de haber realizado la conexión correcta en la entrada de audio del proyector. Consulte "Conexión" en la página 19 para saber cómo se conecta la entrada de audio

ENTRADA SOUCER	ENTRADA AUDIO	SALIDA AUDIO
Equipo informático	mini clavija	mini clavija
Componentes	HDMI	mini clavija
HDMI	RCA	mini clavija
VIDEO	RCA	mini clavija
S-VIDEO	RCA	mini clavija

Silenciar el sonido

Para desactivar temporalmente el sonido,

- Uso del control remoto

Pulse el botón **SILENCIO** para desactivar temporalmente el sonido. Mientras que el sonido se encuentre desactivado, la pantalla mostrará el icono en la esquina superior derecha.



Para restablecer el sonido, pulse de nuevo el botón **SILENCIO**.

- Uso del menú OSD

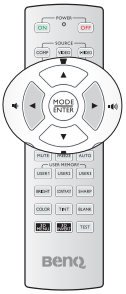
1. Presione **MENU/EXIT** y luego presione ◀ / ▶ hasta que el menú **CONF. SIST.: Avanzada** quede resaltado.
2. Presione ▼ para resaltar **Configuración de audio** y presione **ENTRAR**.
   Aparecerá la página **Configuración Audio**.
3. Resalte **Silencio** y presione ◀ / ▶ para seleccionar **Activado**.
4. Para restaurar el sonido, repita los pasos 1-3 y presione ◀ / ▶ para seleccionar **Desactivado**.

Ajustar el nivel del sonido

Para ajustar el nivel del sonido,

- Uso del control remoto

Pulse los botones o para seleccionar el nivel de sonido que desee.



- Uso del menú OSD

1. Repita los pasos 1-2 anteriores.
2. Presione ▼ para resaltar **Volumen** y presione ◀ / ▶ para seleccionar el nivel de sonido deseado.

Apagar el tono de encendido/apagado

1. Repita los pasos 1-2 anteriores.
2. Presione ▼ para resaltar **Tono de encendido apagado** y presione ◀ / ▶ para seleccionar **Desactivado**.

El único modo de cambiar el tono de encendido/apagado es ajustar Activado o Desactivado aquí. Si silencia el sonido o cambia el nivel del volumen, no afectará al tono de encendido/apagado.

Personalización de la visualización de los menús del proyector

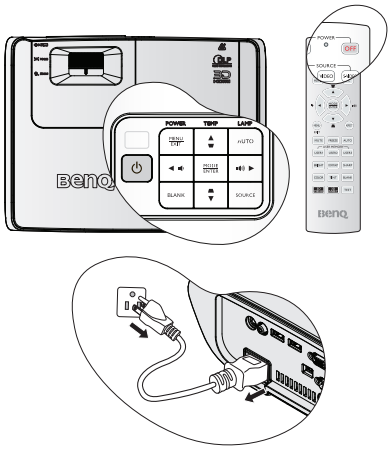
Los menús de visualización en pantalla (OSD) se pueden configurar de acuerdo con sus preferencias. Los siguientes ajustes no afectan a los ajustes de proyección, ni al funcionamiento o al rendimiento del proyector.

- **Tiempo visual. menú** en el menú **CONF. SIST.: Básica** > **Configuración menú** le permite configurar el período de tiempo que permanece activo el OSD después de pulsar la última tecla. La duración del tiempo varía de 5 a 30 segundos en incrementos de 5 segundos. Utilice ◀ / ▶ para seleccionar un período de tiempo adecuado.
- **Posición de menú** en el menú **CONF. SIST.: Básica** > **Configuración menú** le permite elegir entre cinco posiciones para el menú OSD. Utilice ◀ / ▶ para seleccionar una posición preferida.
- **Idioma** en el menú **CONF. SIST.: Básica** le permite configurar el idioma de los menús de visualización en pantalla (OSD). Utilice ◀ / ▶ para seleccionar el idioma.
- **Pantalla bienvenida** en el menú **CONF. SIST.: Básica** le permite configurar el logotipo que se va a mostrar cuando se inicie el proyector. Utilice ◀ / ▶ para seleccionar una pantalla.

Apagado del proyector

1. Para apagar el proyector directamente, pulse el botón POWER OFF (APAGAR) en el control remoto. También puede pulsar el botón ⏻ **POWER (ENCENDIDO)** en el proyector. Tras hacerlo, aparecerá un mensaje de advertencia.

   Pulse de nuevo el botón ⏻ **POWER (ENCENDIDO).**
2. En cuanto finalice el proceso de enfriamiento, la **POWER (Luz del indicador de encendido)** permanecerá encendida en color naranja y los ventiladores se detendrán.
3. Si no va a utilizar el proyector durante un período prolongado de tiempo, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente.



- **Para proteger la lámpara, el proyector no responderá a ninguna orden durante el proceso de enfriamiento.**
- **Para disminuir el tiempo de enfriamiento, también puede activar la función Refrigeración rápida. Consulte "Refrigeración rápida" en la página 47 para más detalles.**
- **Si el proyector no se apaga correctamente y para proteger la lámpara, cuando intente volver a encender el proyector los ventiladores funcionarán durante algunos minutos para enfriarlo. Pulse POWER de nuevo para iniciar el proyector una vez que se hayan detenido los ventiladores y de que POWER (Luz del indicador de encendido) se ilumine de color naranja.**
- **La duración de la lámpara variará dependiendo de las condiciones medioambientales y el uso.**

Funcionamiento del menú

Sistema de menús

Tenga en cuenta que los menús que aparecen en pantalla (OSD) varían según el tipo de señal seleccionada.

Menú principal	Submenú		Opciones
1. PANTALLA	Color de la pared		**Desactivado/Amarillo claro/ Rosa/Verde claro/Azul/Pizarra**
	Relación de aspecto		**Automática/Real/4:3/16:9/** 16:10
	Clave auto.		**Activado**/Desactivado
	Deformación trapez.		
	Posición		
	Fase		
	Tamaño H.		
	Zoom digital		
	3D	Sincronización Directa 3D	**Automática/Activado/ Desactivado**
		Formato 3D	**Secuencia de fotogramas/ Empaquetamiento de fotogramas/Arriba-Abajo/Lado a lado**
		2D a 3D	**Desactivado/Activado**
		2D a 3D Profundo	**Dentro 1**/ Dentro 2/ Dentro 3/ Fuera 1/Fuera 2/Fuera 3
		2D a 3D Curva	**0**/1/2/3
		Inversión de Sincronización 3D	**Desactivar/Invertir**
2. IMAGEN	Modo imagen		**Brillante/Salón/Juegos/Cine/Usuario 1/ Usuario 2/3D*/Usuario 3***
	Modo de referencia		**Brillante/Salón/Juegos/Cine/3D***
	Brillo		
	Contraste		
	Color		
	Matiz		
	Nitidez		
	Color brillante		**Activado/Desactivado**
	Temperatura de color		**Más caliente/Caliente/Normal/ Fresco/Más fresco**
	Administración de color 3D	Color primario	R/G/B/C/M/Y
		Matiz	
		Saturación	
		Ganancia	
	Guardar configurac.		

*** Soportado cuando 3D está Activado.**

3. FUENTE	**Autobúsqueda rápida**		**Activado**/**Desactivado**
	Conversión Del Espacio De Color		**Auto**/RGB/YUV
4. CONF. SIST.: Básica	**Idioma**		**ENGLISH**/ FRANÇAIS/ DEUTSCH/ ITALIANO/ ESPAÑOL/ РУССКИЙ/ 繁體中文/ 简体中文/ 日本語/ 한국어/ Svenska/ Nederlands/ Türkçe/ Čeština/ Português/ ไปรตุเกส/ Polski/ Magyar/ Hrvatski/ Română/ Norsk/ Dansk/ български/ Suomi/ Ελληνικά/ Bahasa Indonesia
	Posición proyector		**Frontal mesa**/**Posterior mesa**/ **Posterior techo**/**Frontal techo**
	Configuración menú	**Tiempo visual. menú**	5 segundos/10 segundos/**15 segundos**/20 segundos/ 25 segundos/30 segundos/ Siempre activado
		Posición de menú	**Centro**/Superior izquierda/ Superior derecha/Inferior derecha/Inferior izquierda
		Mensaje recordatorio	**Activado**/**Desactivado**
	Configuración de funcionamiento	**Encendido Directo**	**Activado**/**Desactivado**
		Apagado automático	**Desactivar**/5 minutos/10 minutos/ 15 minutos/20 minutos/25 minutos/30 minutos
		Refrigeración rápida	**Activado**/**Desactivado**
		Temporizador en blanco	**Desactivar**/5 minutos/10 minutos/ 15 minutos/20 minutos/25 minutos/30 minutos
		Temporizador	**Desactivar**/30 minutos/1 hr/2 hr/3 hr/4 hr/8 hr/12 hr
	Receptor remoto		**Frontal+Superior**/Superior/ Frontal
	Color de fondo		Negro/**Azul**/Violeta
	Pantalla bienvenida		**BenQ**/Negra/Azul

5. CONF. SIST.: Avanzada	**Configuración audio**	**Silencio**	**Desactivado**/Activado
		Volumen	Intervalo: 0 ~ 10
		Encender/ apagar tono	Desactivado/**Activado**
	Configurac. lámpara	**Modo Lámpara**	**Normal**/Económico
		Rest. tempor. lámp.	
		Hora De Lámpara Equivalente	
	Modo altitud elevada		**Desactivado**/**Activado**
	Configur. seguridad	**Cambiar contraseña**	
		Activar Bloqueo	**Activado**/**Desactivado**
	Tasa en baudios		2400/4800/9600/14400/19200/ 38400/57600/**115200**
	Patrón de prueba		**Desactivado**/Activado
	Subt. Cerrados	Habilitar subtítulos	**Desactivado**/Activado
		Versión de subtítulos	**SC1**/SC2/SC3/SC4
	Restablecer config.		
6. INFORMACIÓN	**Estado actual del sistema**		• **Fuente** • **Modo imagen** • **Resolución** • **Sistema de color** • **Hora de lámpara equivalente** • **Versión de firmware**

Tenga en cuenta que los elementos del menú están disponibles cuando el proyector detecta al menos una señal válida. Si no hay ningún equipo conectado al proyector o si no se detecta ninguna señal, sólo podrá acceder a algunos elementos del menú.

Descripción de cada menú

	FUNCIÓN	DESCRIPCIÓN
1. Menú PANTALLA	**Color de la pared**	Corrige el color de la imagen proyectada cuando la superficie de proyección no es de color blanco. Consulte la "Utilización de Color de la pared" en la página 38 para obtener información detallada.
	Relación de aspecto	Existen cuatro opciones para definir la relación de aspecto de la imagen según la fuente de la señal de entrada. Consulte "Selección de la relación de aspecto" en la página 36 para más detalles.
	Clave auto.	Corrige cualquier distorsión trapezoidal de la imagen automáticamente. Consulte"Corrección de la deformación trapezoidal" en la página 32 para más detalles.
	Deformación trapez.	Corrige cualquier distorsión trapezoidal de la imagen manualmente. Consulte "Corrección de la deformación trapezoidal" en la página 32 para más detalles.
	Posición	Muestra la página de ajuste de posición. Para mover la imagen proyectada, pulse las flechas de dirección. Los valores que se muestran en la posición inferior de la página cambian cada vez que pulsa la tecla hasta alcanzar el máximo o mínimo. Esta función solamente está disponible cuando se selecciona una señal de PC (RGB analógica).
	Fase	Ajusta la fase del reloj para reducir la distorsión de la imagen. Esta función solamente está disponible cuando se selecciona una señal de PC (RGB analógica). 
	Tamaño H.	Ajusta el ancho horizontal de la imagen. Esta función solamente está disponible cuando se selecciona una señal de PC (RGB analógica).
	Zoom digital	Amplía o reduce la imagen proyectada. Consulte "Ampliación y búsqueda de detalles" en la página 33 para más detalles.
	3D	**Sincronización Directa 3D** Habilitar la función 3D. **Formato 3D** HDMI: Soporta **Secuencia de fotogramas** / **Empaquetamiento de fotogramas** / **Arriba-Abajo** / **Lado a lado**. No HDMI: **Secuencia de fotogramas** / **Arriba-Abajo**. Consulte "Configurar la Función de Sincronización Directa 3D" en la página 35 para más detalles. **2D a 3D** Cambia una imagen en 2D a 3D. Consulte la sección "Cambiar de 2D a 3D" en la página 34 para obtener detalles. **2D a 3D Profundo** Hace que las imágenes proyectadas aparezcan en 3D y más cerca o más lejos. Consulte la sección "Utilizar 2D a 3D Profundo" en la página 34 para obtener detalles. **2D a 3D Curva** Para ajustar el nivel de perspectiva de la proyección, utilice la función 2D a 3D Curva. Consulte la sección "Utilizar 2D a 3D Curva" en la página 34 para obtener detalles. **Inversión de Sincronización 3D** Invierte la sincronización 3D para el ojo derecho y izquierdo. Consulte la sección "Configurar la Función de Inversión de Sincronización 3D" en la página 35 para obtener detalles.

2. Menú IMAGEN	**Modo imagen**	Los modos de imagen predefinidos se proporcionan para optimizar la configuración de la imagen más adecuada del proyector para el tipo de programa de que disponga. Consulte "Selección de un modo de imagen" en la página 38 para más detalles.
	Modo de referencia	Selecciona el modo de imagen que se adapta mejor a sus necesidades de calidad de imagen y la ajusta según las opciones que se muestran a continuación. Consulte "Configuración del modo Usuario 1/Usuario 2" en la página 39 y "Configurar el modo Usuario 3" en la página 39 para más detalles.
	Brillo	Ajusta el brillo de la imagen. Consulte "Ajuste del Brillo" en la página 40 para más detalles.
	Contraste	Ajusta el grado de diferenciación existente entre las zonas oscuras y claras de la imagen. Consulte "Ajuste del Contraste" en la página 40 para más detalles.
	Color	Ajusta el nivel de saturación de color; la cantidad de cada color en una imagen de vídeo. Consulte "Ajuste del Color" en la página 40 para más detalles. ☞ **Esta función sólo está disponible cuando está seleccionado Vídeo o S-Vídeo con sistema NTSC.**
	Matiz	Ajusta los tonos de color rojo y verde de la imagen. Consulte "Ajuste del Matiz" en la página 40 para más detalles. ☞ **Esta función sólo está disponible cuando está seleccionado Vídeo o S-Vídeo con sistema NTSC.**
	Nitidez	Permite aumentar o reducir la nitidez de la imagen. Consulte "Ajuste del Nitidez" en la página 40 para más detalles. ☞ **Esta función sólo está disponible cuando está seleccionado Vídeo o S-Vídeo con sistema NTSC.**
	Color brillante	Ajusta el nivel máximo de blanco manteniendo la presentación de color adecuada. Consulte "Ajuste del Color brillante" en la página 40 para más detalles.
	Temperatura de color	Consulte "Seleccionar una Temperatura de color" en la página 41 para más detalles.
	Administración de color 3D	Consulte "Administración de color 3D" en la página 41 para más detalles.
	Guardar configurac.	Guarda la configuración efectuada para el modo **Usuario 1** / **Usuario 2** / **Usuario 3**. Consulte "Configuración del modo Usuario 1/Usuario 2" en la página 39 y "Configurar el modo Usuario 3" en la página 39.
3. Menú FUENTE	**Autobúsqueda rápida**	Consulte "Cambio de la señal de entrada" en la página 30 para más detalles.
	Conversión Del Espacio De Color	Consulte la sección "Cambiar el espacio de color" en la página 30 para obtener detalles.

	FUNCIÓN	DESCRIPCIÓN
4. Menú CONF. SIST.: Básica	**Idioma**	Establece el idioma de los menús de visualización en pantalla (OSD). Consulte la sección "Utilización de los menús" en la página 26 para obtener más detalles.
	Posición proyector	El proyector se puede instalar en el techo o detrás de la pantalla, o bien con uno o más espejos. Consulte la sección "Elección de una ubicación" en la página 15 para obtener más detalles.
	Configuración menú	**Tiempo visual. menú** Establece el período de tiempo que el OSD permanece activo después de pulsar la última tecla. El intervalo varía de 5 a 30 segundos en incrementos de 5 segundos. **Posición de menú** Establece la posición del menú de visualización en pantalla (OSD). **Mensaje recordatorio** Seleccione **Activado** para que el proyector le recuerde que tiene que limpiar el filtro.
	Configuración de funcionamiento	**Encendido directo** El proyector se enciende automáticamente cuando se conecta el cable de alimentación. **Apagado automático** Permite que el proyector se apague automáticamente si no se detecta una señal de entrada durante un período de tiempo establecido. Consulte la sección "Configuración de Apagado automático" en la página 55 para obtener más detalles. **Refrigeración rápida** Permite habilitar o deshabilitar la función **Refrigeración rápida**. Seleccione **Activado** para que la función y el tiempo de refrigeración del proyector se acorten desde una duración normal de 90 segundos hasta aproximadamente 2 segundos. ☞ **Si intenta reiniciar el proyector justamente después del proceso de refrigeración rápida, no se podrá encender correctamente y los ventiladores de refrigeración volverán a ponerse en marcha.** **Temporizador en blanco** Establece el tiempo en blanco de la imagen cuando está activada la función En blanco. Cuando haya transcurrido dicho tiempo, la imagen volverá a aparecer en pantalla. Consulte la sección "Cómo ocultar la imagen" en la página 42 para obtener más detalles. **Temporizador** Ajusta el temporizador de desconexión automática. El temporizador se puede configurar con un valor comprendido entre 30 minutos y 12 horas.
	Receptor remoto	Establece el receptor remoto preferido (Frontal+Superior) que permite al proyector aceptar señales del mando distancia.
	Color de fondo	Selecciona la apariencia del fondo cuando no hay señal.
	Pantalla bienvenida	Permite seleccionar la pantalla de logotipo que se muestra durante el inicio del proyector. Hay cuatro opciones disponibles: Logotipo de BenQ, Negra o Azul.

5. Menú CONF. SIST.: Avanzada	**Configuración de Audio**	**Silencio** **Volumen** **Encender/apagar tono** Consulte la sección "Ajustar el sonido" en la página 44 para obtener detalles.
	Configurac. lámpara	**Modo Lámpara** Consulte la sección "Configuración de Modo lámpara como Económico" en la página 55 para obtener detalles. **Rest. tempor. lámp.** Consulte la sección "Restablecimiento del temporizador de lámpara." en la página 59 para obtener detalles. **Hora De Lámpara Equivalente** Consulte la sección "Configuración de Apagado automático" en la página 55 para obtener más detalles sobre el cálculo de la duración total de la lámpara.
	Modo altitud elevada	Modo para el uso en zonas con una altitud elevada. Consulte la sección "Funcionamiento en altitudes elevadas" en la página 43 para obtener más detalles.
	Configur. seguridad	**Cambiar contraseña** Se le solicitará que introduzca la contraseña actual antes de cambiarla por una nueva. Consulte la sección "Uso de la función de contraseña" en la página 27 para obtener más detalles. **Activar Bloqueo** Si la opción **Activar Bloqueo** está habilitada, se le pedirá que especifique la contraseña actual antes de encender el proyector. Si introduce una contraseña incorrecta 5 veces seguidas, el proyector se apagará automáticamente transcurridos unos segundos.
	Tasa en baudios	Selecciona una tasa en baudios que sea idéntica a la de su equipo, para que pueda conectar el proyector mediante un cable RS-232 adecuado y actualizar o descargar el firmware del proyector. Esta función está destinada al personal de asistencia cualificado.
	Patrón de prueba	Al seleccionar **Activado**, se habilita la función y el proyector muestra la cuadrícula de prueba. Esta cuadrícula le ayuda a ajustar el tamaño de la imagen, enfocar y comprobar que la imagen proyectada no aparece distorsionada.
	Subt. Cerrados	Seleccione **Activado** para habilitar esta función. Si está disponible, se mostrará el texto de los subtítulos ocultos. ☞ **El elemento Subt. Cerrados se deshabilitará cuando la relación de aspecto cambie a 16:9, 16:10 o tamaño real.**
	Restablecer config.	**Restablece todos los valores predeterminados de fábrica.** ☞ **Se conservarán las siguientes configuraciones: Posición, Fase, Tamaño H., Usuario 1, Usuario 2, Posición proyector, Idioma, Modo altitud elevada, Configur. seguridad y Tasa en baudios.**

	FUNCIÓN	DESCRIPCIÓN
6. Menú INFORMACIÓN	**Estado actual del sistema**	**Fuente** Muestra la fuente de señal actual. **Modo imagen** Muestra el modo seleccionado en el menú **IMAGEN**. **Resolución** Muestra la resolución original de la señal de entrada. **Sistema de color** Muestra el formato del sistema de entrada, NTSC, PAL, SECAM o RGB. **Hora de lámpara equivalente** Muestra el número de horas que se ha utilizado la lámpara. **Versión de firmware** Muestra la versión de firmware del proyector.

☞ **El menú INFORMACIÓN muestra el estado de operación actual del proyector.**

Mantenimiento

Cuidados del proyector

El proyector necesita poco mantenimiento. Lo único que debe hacer con regularidad es limpiar la lente.

No retire ninguna pieza del proyector, excepto la lámpara. Póngase en contacto con su proveedor si necesita sustituir otras piezas.

Limpieza de la lente

Limpie la lente cada vez que observe que hay suciedad o polvo en la superficie.

- Utilice un bote de aire comprimido para retirar el polvo.
- Si hay suciedad o manchas, utilice papel limpiador de lente o humedezca un paño con un producto de limpieza para lentes y páselo con suavidad por la superficie de la misma.

⚠ **Nunca utilice ningún tipo de estropajo, limpiador alcalino o ácido, detergente o disolvente volátil, como alcohol, benceno o insecticida. El uso de este tipo de materiales o el contacto permanente con materiales de goma o vinilo puede provocar daños en la superficie del proyector y en el material de la carcasa.**

Limpieza de la carcasa del proyector

Antes de limpiar la carcasa, apague el proyector mediante el procedimiento de apagado correcto, según lo descrito en "Apagado del proyector" en la página 45 y desconecte el cable de alimentación.

- Para eliminar suciedad o polvo, pase un paño suave, que no suelte pelusa por la carcasa.
- Para limpiar suciedad difícil de eliminar o manchas, humedezca un paño suave con agua y un detergente con pH neutro. A continuación, pase el paño por la carcasa.

⚠ **Nunca utilice cera, alcohol, benceno, disolvente u otros detergentes químicos. Éstos pueden dañar la carcasa.**

Almacenamiento del proyector

Si necesita guardar el proyector durante un largo período de tiempo, siga las instrucciones descritas a continuación:

- Asegúrese de que la temperatura y la humedad del área de almacenamiento se encuentran dentro de los valores recomendados para el proyector. Consulte "Especificaciones" en la página 63 o póngase en contacto con su proveedor para conocer estos valores.
- Haga retroceder el pie de ajuste.
- Extraiga la pila del mando a distancia.
- Guarde el proyector en el embalaje original o en uno equivalente.

Transporte del proyector

Se recomienda transportar el proyector en el embalaje original o en uno equivalente. Cuando transporte el proyector, utilice su caja original o una bolsa de transporte apropiada.

Información sobre la lámpara

Cómo conocer las horas de uso de la lámpara

Cuando el proyector está en funcionamiento, el temporizador incorporado calcula de forma automática la duración (en horas) de uso de la lámpara. El método de cálculo de la duración de lámpara es el siguiente:

☞ **Consulte "Configuración de Modo lámpara como Económico" para obtener más información sobre el modo Económico.**

Para obtener información sobre las horas de la lámpara:

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◀/▶ hasta que se resalte el menú **CONF. SIST.: Avanzada**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Configurac. lámpara** y después pulse **MODE/ENTER**. Aparecerá la página **Configurac. lámpara**.
3. Verá la información **Hora de lámpara equivalente** en el menú.
4. Para salir del menú, pulse **MENU/EXIT**.

También puede obtener la información sobre las horas de la lámpara en el menú **INFORMACIÓN**.

Aumentar la duración de la lámpara

La lámpara de proyección es un artículo consumible. Para alargar la duración de la lámpara lo máximo posible, puede configurar los ajustes siguientes en el menú OSD.

Configuración de Modo lámpara como Económico

El uso del modo **Económico** reduce el ruido del sistema y el consumo de energía en un 20%. Si se selecciona el modo **Económico**, se reducirá la salida de luz y se proyectarán imágenes más oscuras.

Si establece el proyector en modo **Económico**, se amplía la función de apagado automático del temporizador de la lámpara. Para configurar el modo **Económico**, vaya al menú **CONF. SIST.: Avanzada** > **Configurac. lámpara** > **Modo lámpara** y pulse ◀/▶.

Configuración de Apagado automático

Esta función permite que el proyector se apague automáticamente si no se detecta una fuente de entrada durante un período de tiempo establecido para evitar el desgaste innecesario de la duración de la lámpara.

Para configurar **Apagado automático**, vaya al menú **CONF. SIST.: Básica** > **Apagado automático** y pulse ◀/▶. El período de tiempo puede oscilar entre 5 y 30 minutos, en incrementos de 5 minutos. Si la duración de tiempo predeterminada no se ajusta a sus necesidades, seleccione **Desactivar**. El proyector no se apagará automáticamente en un período de tiempo determinado.

Cuándo debe sustituir la lámpara

Cuando la **Lamp (luz indicador de la lámpara)** se ilumine en rojo o cuando aparezca un mensaje donde se sugiera la sustitución de la misma, coloque una lámpara nueva o póngase en contacto con su proveedor. Una lámpara usada puede hacer que el proyector no funcione correctamente y, en circunstancias excepcionales, la lámpara puede incluso explotar.

Visite el sitio Web http://lamp.benq.com para obtener información sobre las lámparas de repuesto.

⚠ **La LAMP (luz indicadora de la lámpara) y la TEMP (luz de advertencia de temperatura) se iluminarán cuando la temperatura de la lámpara sea demasiado alta. Consulte "Indicadores" en la página 60 para más detalles.**

El siguiente mensaje de advertencia sobre la lámpara le recordará la necesidad de cambiarla.

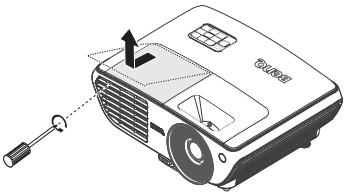
☞ **Los mensajes de advertencia mostrados a continuación solamente sirven de referencia. Siga las instrucciones reales de la pantalla para preparar e instalar la lámpara.**

Estado	Mensaje
Instale una lámpara nueva para obtener un rendimiento óptimo. Si el proyector funciona con normalidad en el modo **Económico** seleccionado (consulte la sección "Configuración de Modo lámpara como Económico" en la página 55), puede seguir utilizando el proyector hasta que aparezca la siguiente advertencia de la lámpara.	
Se deberá instalar una lámpara nueva para evitar que el proyector se apague cuando se agote el tiempo de uso de la misma.	
Se recomienda que sustituya la lámpara en este momento. La lámpara es un artículo consumible. El brillo de la lámpara disminuye con el uso. Esto es algo normal. Puede sustituir la lámpara siempre que vea que el nivel de brillo ha disminuido considerablemente.	
DEBE sustituir la lámpara para que el proyector funcione con normalidad.	

Sustitución de la lámpara

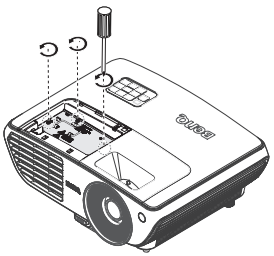
- **Si sustituye la lámpara en un proyector instalado boca abajo en el techo, asegúrese de que no hay nadie debajo de la toma de la lámpara para evitar posibles daños oculares causados por la rotura de la lámpara.**
- **Para reducir el riesgo de descargas eléctricas, no se olvide de apagar el proyector y desenchufar el cable de alimentación antes de cambiar la lámpara.**
- **Para reducir el riesgo de quemaduras graves, deje que se enfríe el proyector durante al menos 45 minutos antes de sustituir la lámpara.**
- **Para evitar lesiones en los dedos o daños en los componentes internos del proyector, tenga cuidado al retirar los cristales de una lámpara rota.**
- **Para evitar lesiones en los dedos o que la calidad de la imagen resulte afectada al tocar la lente, no toque el compartimento vacío de la lámpara cuando ésta se haya retirado.**
- **Esta lámpara contiene mercurio. Consulte la normativa sobre residuos peligrosos de su zona a fin de desechar la lámpara de la forma más adecuada.**
- **Para garantizar un funcionamiento óptimo del proyector, se recomienda adquirir una lámpara para proyectores BenQ cuando deba sustituirla.**

1. Apague el proyector y desconéctelo de la toma de corriente. Si la temperatura de la lámpara es demasiado elevada, espere unos 45 minutos hasta que se enfríe para evitar quemaduras.
2. Afloje el tornillo cautivo de la parte frontal.
3. Quite la tapa compartimento de la lámpara.

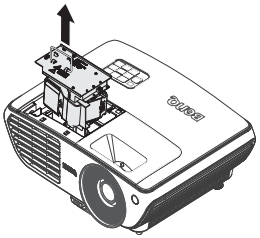


4. Afloje los tres tornillos cautivos que sujetan la lámpara.

- **No encienda la unidad sin la cubierta de la lámpara.**
- **No introduzca la mano entre la lámpara y el proyector. Los bordes afilados del interior del proyector podrían causarle lesiones.**

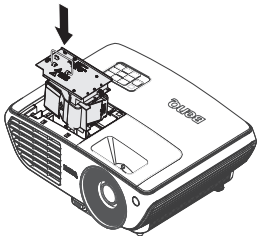


5. Levante la palanca para que quede en posición vertical. Utilice la palanca para retirar la lámpara del proyector lentamente.



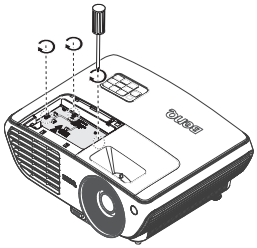
⚠
- **Si lo hace demasiado rápido puede que se rompa la lámpara y salten cristales en el proyector.**
- **No coloque la lámpara en lugares donde pueda salpicarle el agua, que estén al alcance de los niños o cerca de materiales inflamables.**
- **No introduzca las manos en el proyector después de retirar la lámpara. Si toca los componentes ópticos del interior, se podrían producir irregularidades en el color y distorsiones en las imágenes proyectadas.**

6. Inserte la nueva lámpara en el compartimento de la lámpara y asegúrese de que encaja en el proyector.



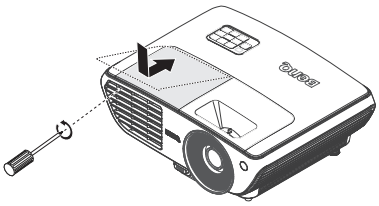
⚠
- **Asegúrese de que los conectores estén alineados.**
- **Si nota resistencia, levante la lámpara y vuelva a empezar.**

7. Apriete el tornillo que sujeta la lámpara.
8. Asegúrese de que la palanca está completamente plana y encajada en su sitio.



⚠
- **Si el tornillo queda suelto, es posible que la conexión no se realice de forma adecuada y el funcionamiento de la unidad no sea correcto.**
- **No apriete el tornillo demasiado.**

9. Vuelva a colocar la cubierta de la lámpara en el proyector.

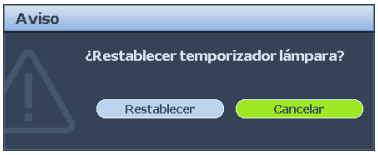


10. Reinicie el proyector.

⚠ **No encienda la unidad sin la cubierta de la lámpara.**

Restablecimiento del temporizador de lámpara.

11. Cuando desaparezca el logotipo de inicio, abra el menú de visualización en pantalla (OSD). Vaya al menú **CONF. SIST.: Avanzada** > **Configurac. lámpara**. Pulse **MODE/ENTER**. Aparecerá la página **Configurac. lámpara**. Pulse ▼ para resaltar **Rest. tempor. lámp.** y pulse **MODE/ENTER**. Aparece un mensaje de advertencia preguntándole si desea restablecer el temporizador de la lámpara. Resalte **Restablecer** y pulse **MODE/ENTER**. La duración de la lámpara se ajustará a "0".



⚠ **No restablezca el temporizador si la lámpara no es nueva o si no la ha sustituido, ya que podría causar daños.**

Indicadores

Luz			Estado y descripción
Encendido	**Temperatura**	**Lámpara**	
Eventos relacionados con la alimentación			
Naranja	**Desactivado**	**Desactivado**	Modo de espera.
Verde Parpadeante	**Desactivado**	**Desactivado**	En proceso de encendido.
Verde	**Desactivado**	**Desactivado**	Funcionamiento normal.
Naranja Parpadeante	**Desactivado**	**Desactivado**	El proyector debe enfriarse durante 90 segundos tras apagar la unidad.
Eventos relacionados con la lámpara			
Naranja Parpadeante	**Desactivado**	**Rojo**	El encendido de la lámpara volverá a intentarse si la lámapra falla durante el arranque.
Desactivado	**Desactivado**	**Rojo**	1. El proyector necesita 90 segundos para enfriarse. **O bien:** 2. Póngase en contacto con su proveedor para solicitar ayuda.
Desactivado	**Rojo**	**Desactivado**	El proyector se ha apagado automáticamente. Si intenta volver a encenderlo, se apagará de nuevo. Póngase en contacto con su proveedor para solicitar ayuda.
Desactivado	**Rojo**	**Rojo**	
Desactivado	**Rojo**	**Verde**	
Desactivado	**Rojo**	**Naranja**	
Rojo	**Rojo**	**Rojo**	
Rojo	**Rojo**	**Verde**	
Rojo	**Rojo**	**Naranja**	
Verde	**Rojo**	**Rojo**	
Verde	**Rojo**	**Verde**	
Eventos del sistema			
Desactivado	**Verde**	**Rojo**	El proyector se ha apagado automáticamente. Si intenta volver a encenderlo, se apagará de nuevo. Póngase en contacto con su proveedor para solicitar ayuda.
Desactivado	**Verde**	**Verde**	
Desactivado	**Verde**	**Naranja**	

Solución de problemas

ⓘ El proyector no se enciende.

Causa	Solución
No se recibe corriente del cable de alimentación.	Enchufe el cable de alimentación a la entrada de CA del proyector y el cable de alimentación a la toma de corriente. Si dicha toma de corriente dispone de un interruptor, compruebe que está encendido.
Ha intentado encender el proyector durante el proceso de enfriamiento.	Espere a que finalice el proceso de enfriamiento.

ⓘ No aparece la imagen

Causa	Solución
La fuente de vídeo no está encendida o conectada correctamente.	Active la fuente de vídeo y compruebe que el cable de señal está conectado correctamente.
El proyector no está correctamente conectado al dispositivo de la señal de entrada.	Compruebe la conexión.
No se ha seleccionado la señal de entrada correcta.	Seleccione la señal de entrada correcta con el botón **SOURCE** del proyector o del mando a distancia.

ⓘ Imagen borrosa

Causa	Solución
La lente de proyección no está correctamente enfocada.	Ajuste el enfoque de la lente mediante el anillo de enfoque.
El proyector y la pantalla no están correctamente alineados.	Ajuste el ángulo de proyección y la dirección, así como la altura de la unidad si fuera necesario.

ⓘ El mando a distancia no funciona.

Causa	Solución
La pila se ha agotado.	Sustituya la pila por una nueva.
Hay un obstáculo entre el mando a distancia y el proyector.	Elimine el obstáculo.
Está demasiado alejado del proyector.	Sitúese a menos de 7 metros del proyector.

ⓘ La contraseña es incorrecta

Causa	Solución
Ha olvidado la contraseña.	Por favor, consulte "Acceso al proceso de recuperación de contraseña" en la página 28 para más detalles.

No se puede ver en 3D cuando los contenidos están en 2D

Causa	Solución
La fuente de entrada ha sido conectada incorrectamente.	Cambie la fuente de entrada al puerto HDMI
No ha activado la función "2D a 3D".	Vaya al menú **PANTALLA** > **3D** > **2D a 3D**, y seleccione **Activado**.
Tabla de frecuencias incorrecta	Utilice 720p,1080i,1080p 50/60Hz desde el puerto HDMI.

No se puede ver en 3D cuando los contenidos están en 2D

Causa	Solución
Configuración 3D incorrecta	Por favor, consulte "Configurar las funciones 3D" en la página 34 y "Configurar la Función de Sincronización Directa 3D" en la página 35 para más detalles.

Especificaciones

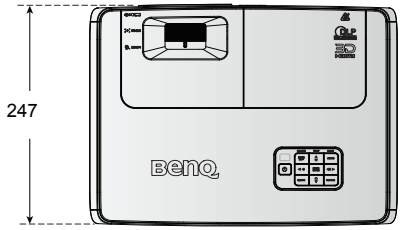
Especificaciones del proyector

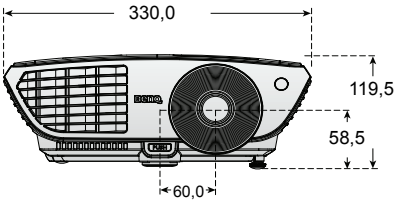
Todas las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso.

General	
Nombre del producto	Proyector digital
Nombre del modelo	W703D
Ópticas	
Resolución	720p, 1280 x 720
Sistema óptico	1 CHIP DMD
Lente F/Número	F = 2,52 a 2,73, f = 21,8 a 24 mm
Lámpara	Lámpara de 190 W
Eléctricas	
Fuente de alimentación	100–240V de CA, 50–60 Hz (automático)
Consumo de energía	250W (Máx)/ <1W (en suspensión)
Mecánicas	
Dimensiones	330 mm (Ancho) x 150 mm (Alto) x 247 mm (Profundo) (Pie de ajuste máx.)
Peso	3,63 kg (8 libras)
Terminal de entrada	
Entrada de ordenador	
Entrada RGB	D-Sub de 15 patillas (hembra)
Entrada de señal de vídeo	
HDMI	Tornillo tipo x 2
COMPONENTES	Conector RCA x 3 (a través del puerto RGB)
S-VIDEO	Puerto MINI DIN de 4 patillas x 1
VIDEO	Clavija RCA x1
Entrada de audio	Mini clavija x 1, clavija RCA x 2
Terminal de salida	
Salida de audio	Mini clavija x 1
Altavoz	Altavoz mono de 10W
Terminal de control	
USB	Tipo Mini B
Control de serie RS-232	9 patillas x 1
Requisitos medioambientales	
Temperatura de funcionamiento	5°C–35°C al nivel del mar
Humedad relativa de funcionamiento	10%–85% (sin condensación)
Altitud de funcionamiento	• 0–1,499 m a 5°C–28°C • 1,500–3,000 m a 5°C–23°C (con el **Modo altitud elevada** activado)

Dimensiones

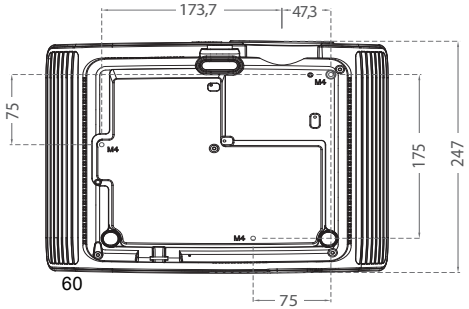
330 mm (Ancho) x 119,5 mm (Alto) x 247 mm (Profundo)

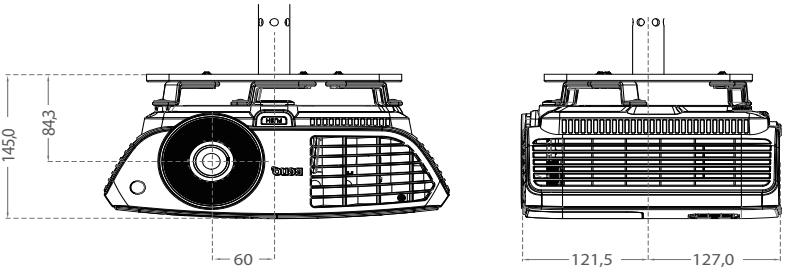




* Tornillos para montaje en el techo:
M4 x L8 (Máx. L=12. Mín. L=8)

Instalación del montaje en el techo





Unidad: mm

Tabla de frecuencias

Frecuencias admitidas para entrada de PC

Resolución	Frecuencia horizontal (KHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia de píxel (MHz)	Modo
640 x 480	31,469	59,940	25,175	VGA_60
	37,861	72,809	31,500	VGA_72
	37,500	75,000	31,500	VGA_75
	43,269	85,008	36,000	VGA_85
720 x 400	31,469	70,087	28,3221	720x400_70
800 x 600	37,879	60,317	40,000	SVGA_60*
	48,077	72,188	50,000	SVGA_72
	46,875	75,000	49,500	SVGA_75
	53,674	85,061	56,250	SVGA_85
	77,425	119,854	83,000	SVGA_120** (Reducción de vacío)
1024 x 768	48,363	60,004	65,000	XGA_60*
	56,476	70,069	75,000	XGA_70
	60,023	75,029	78,750	XGA_75
	68,667	84,997	94,500	XGA_85
	97,551	119,989	115,500	XGA_120** (Reducción de vacío)
1152 x 864	67,500	75,00	108,000	1152 x 864_75
1024 x 576	35,820	60,00	46,996	Frecuencias del Ordenador Portátil BenQ
1024 x 600	41,467	64,995	51,419	Frecuencias del Ordenador Portátil BenQ
1280 x 768	47,776	59,870	79,5	1280 x 768_60*

Resolución	Frecuencia horizontal (KHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia de píxel (MHz)	Modo
1280 x 720	45,000	60	74,250	1280 x 720_60*
	90,000	120	148,50	1280 x 720_120*
1280 x 800	49,702	59,810	83,500	WXGA_60*
	62,795	74,934	106,500	WXGA_75
	71,554	84,880	122,500	WXGA_85
	101,563	119,909	146,25	WXGA_120** (Reducción de vacío)
1280 x 1024	63,981	60,020	108,000	SXGA_60***
	79,976	75,025	135,000	SXGA_75
	91,146	85,024	157,500	SXGA_85
1280 x 960	60,000	60,000	108	1280 x 960_60***
	85,938	85,002	148,500	1280 x 960_85
1360 x 768	47,712	60,015	85,500	1360 x 768_60***
1440 x 900	55,935	59,887	106,500	WXGA+_60***
1400 x 1050	65,317	59,978	121,750	SXGA+_60***
1600 x 1200	75,000	60,000	162,000	UXGA
1680 x 1050	65,290	59,954	146,250	1680 x 1050_60
640x480@67Hz	35,000	66,667	30,240	MAC13
832x624@75Hz	49,722	74,546	57,280	MAC16
1024x768@75Hz	60,241	75,020	80,000	MAC19
1152x870@75Hz	68,68	75,06	100,00	MAC21

*** Frecuencias admitidas para señales 3D y no 3D con formato Secuencia de Fotogramas y Arriba-Abajo.**

**** Frecuencias admitidas para señales 3D y no 3D con formato Secuencia de Fotogramas.**

***** Frecuencias admitidas para señales 3D y no 3D con formato Arriba-Abajo.**

La funcionalidad 3D depende del archivo EDID y la tarjeta de vídeo.

Antes de utilizar la funcionalidad 3D, asegúrese de que está soportada por la tarjeta de vídeo del PC.

Frecuencias admitidas para entrada de componentes YPbPr

Formato de señal	Frecuencia horizontal (KHz)	Frecuencia vertical (Hz)
480i@60Hz*	15,73	59,94
480p@60Hz	31,47	59,94
576i@50Hz	15,63	50,00
576p@50Hz	31,25	50,00
720p@60Hz	45,00	60,00
720p@50Hz	37,50	50,00
1080i@60Hz	33,75	60,00
1080i@50Hz	28,13	50,00
1080P a 24 Hz	27	24
1080P a 25 Hz	28,13	25
1080P a 30 Hz	33,75	30
1080P a 60 Hz	67,5	60,00
1080P a 50 Hz	56,26	50,00

Mostrar una señal de 1080i(1125i) a 60 Hz o bien 1080i(1125i) a 50 Hz puede originar una leve vibración de la imagen.

*** Frecuencias admitidas para señales 3D y no 3D con formato Secuencia de Fotogramas.**

Frecuencia admitida para entradas de Vídeo y S-Vídeo

Modo de Vídeo	Frecuencia horizontal (KHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia de subportadora de color (MHz)
NTSC*	15,73	60	3,58
PAL	15,63	50	4,43
SECAM	15,63	50	4,25 ó 4,41
PAL-M	15,73	60	3,58
PAL-N	15,63	50	3,58
PAL-60	15,73	60	4,43
NTSC4,43	15,73	60	4,43

*** Señales 3D y no 3D admitidas con formato Secuencia de Fotogramas.**

Frecuencias admitidas para entrada HDMI (HDCP)

Resolución	Frecuencia horizontal (KHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia de píxel (MHz)	Modo
640 x 480	31,469	59,940	25,175	VGA_60
	37,861	72,809	31,500	VGA_72
	37,500	75,000	31,500	VGA_75
	43,269	85,008	36,000	VGA_85
720 x 400	31,469	70,087	28,3221	720x400_70
800 x 600	37,879	60,317	40,000	SVGA_60*
	48,077	72,188	50,000	SVGA_72
	46,875	75,000	49,500	SVGA_75
	53,674	85,061	56,250	SVGA_85
	77,425	119,854	83,000	SVGA_120** (Reducción de vacío)

Resolución	Frecuencia horizontal (KHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia de píxel (MHz)	Modo
1024 x 768	48,363	60,004	65,000	XGA_60*
	56,476	70,069	75,000	XGA_70
	60,023	75,029	78,750	XGA_75
	68,667	84,997	94,500	XGA_85
	97,551	119,989	115,500	XGA_120** (Reducción de vacío)
1152 x 864	67,500	75,00	108,000	1152 x 864_75
1024 x 576	35,820	60,00	46,996	Frecuencias del Ordenador Portátil BenQ
1024 x 600	41,467	64,995	51,419	Frecuencias del Ordenador Portátil BenQ
1280 x 768	47,776	59,870	79,5	1280 x 768_60*
1280 x 720	45,000	60	74,250	1280 x 720_60*
	90,000	120	148,50	1280 x 720_120*
1280 x 800	49,702	59,810	83,500	WXGA_60*
	62,795	74,934	106,500	WXGA_75
	71,554	84,880	122,500	WXGA_85
	101,563	119,909	146,25	WXGA_120** (Reducción de vacío)
1280 x 1024	63,981	60,020	108,000	SXGA_60***
	79,976	75,025	135,000	SXGA_75
	91,146	85,024	157,500	SXGA_85
1280 x 960	60,000	60,000	108	1280 x 960_60***
	85,938	85,002	148,500	1280 x 960_85
1360 x 768	47,712	60,015	85,500	1360 x 768_60***
1440 x 900	55,935	59,887	106,500	WXGA+_60***
1400 x 1050	65,317	59,978	121,750	SXGA+_60***
1600 x 1200	75,000	60,000	162,000	UXGA

Resolución	Frecuencia horizontal (KHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia de píxel (MHz)	Modo
1680 x 1050	65,290	59,954	146,250	1680 x 1050_60
640x480@67Hz	35,000	66,667	30,240	MAC13
832x624@75Hz	49,722	74,546	57,280	MAC16
1024x768@75Hz	60,241	75,020	80,000	MAC19
1152x870@75Hz	68,68	75,06	100,00	MAC21

☞ *** Frecuencias admitidas para señales 3D y no 3D con formato Secuencia de Fotogramas y Arriba-Abajo.**

☞ **** Frecuencias admitidas para señales 3D y no 3D con formato Secuencia de Fotogramas.**

☞ ***** Frecuencias admitidas para señales 3D y no 3D con formato Arriba-Abajo.**

☞ **La funcionalidad 3D depende del archivo EDID y la tarjeta de vídeo.**

☞ **Antes de utilizar la funcionalidad 3D, asegúrese de que está soportada por la tarjeta de vídeo del PC.**

.

Resolución	Frecuencia horizontal (KHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia de píxel (MHz)	Modo
VÍDEO	15,73	60	13,50	480i*
	31,47	60	27	480p
	15,63	50	13,50	576i
	31,25	50	27,000	576p
	37,50	50	74,25	720p_50**
	45,00	60	74,25	720p_60**
	28,13	50	74,25	1080i_50**
	33,75	60	74,25	1080i_60**
	67,5	60	148,5	1080p**
	56,26	50	148,5	1080p**
	27	24	74,25	1080P a 24 Hz
	28,12	25	74,25	1080P a 25 Hz
	33,75	30	74,25	1080P a 30 Hz

La visualización de una señal de 1080i_50 ó de 1080i_60 puede provocar una ligera vibración de imagen.

*** Frecuencias admitidas para señales 3D y no 3D con formato Secuencia de Fotogramas.**

**** Frecuencias soportadas para 2D a 3D.**

Frecuencias de 3D reales soportadas

Resolución	Frecuencia de actualización (Hz)	Formato 3D
720p	50	Empaquetamiento de fotogramas
720p	60	Empaquetamiento de fotogramas
1080i	50	Lado a lado
1080i	60	Lado a lado
1080p	24	Empaquetamiento de fotogramas

Información de garantía y copyright

Garantía limitada

BenQ garantiza este producto frente a cualquier defecto de materiales y fabricación en condiciones de almacenamiento y utilización normales.

Para efectuar cualquier reclamación en garantía se exigirá una prueba de la fecha de compra. En caso de que este producto presente algún defecto dentro del período de garantía, la única responsabilidad de BenQ y su única compensación será la sustitución de las piezas defectuosas (mano de obra incluida). Para hacer uso del servicio de garantía, notifique inmediatamente cualquier defecto al proveedor al que haya adquirido el producto.

Importante: La garantía anterior se anulará si el cliente no utiliza el producto según las instrucciones escritas y facilitadas por BenQ. Es imprescindible que los valores de humedad ambiente oscilen entre el 10% y el 85%, que la temperatura se encuentre entre 5°C y 28°C, que la altitud no supere los 1,500 metros y que se evite la entrada de polvo en el proyector. Esta garantía le concede derechos legales específicos y es posible que disponga de otros derechos que pueden variar según el país.

Para obtener más información, visite: www.BenQ.com.

Copyright

Copyright 2011 por BenQ Corporation. Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación se podrá reproducir, transmitir, transcribir, almacenar en un sistema de recuperación ni traducir a ningún idioma o lenguaje informático de forma alguna o mediante ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, magnético, óptico, químico, manual o de cualquier otro tipo, sin el consentimiento previo y por escrito de BenQ Corporation.

Renuncia de responsabilidad

BenQ Corporation no realizará aseveración ni garantía alguna, explícita ni implícita, con respecto al contenido de la presente publicación y renuncia específicamente a toda garantía de comerciabilidad o adecuación para un fin concreto. Asimismo, BenQ Corporation se reserva el derecho a revisar esta publicación y a realizar cambios ocasionales en el contenido de la misma, sin ninguna obligación por parte de esta empresa de notificar a persona alguna sobre dicha revisión o cambio(s).

*DLP, Digital Micromirror Device y DMD son marcas comerciales de Texas Instruments. Otras marcas tienen copyright de sus respectivas empresas u organizaciones.