USA's primary source for projector lamps
myprojectorlamps

MANUAL DEL FABRICANTE DEL PROYECTOR

Epson
POWERLITE W16SK

¿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.

La mayor web de lámparas para proyectores en España

myprojectorlamps

¿Es momento de reemplazar la lámpara de su proyector?

La lámpara de repuesto para su Epson POWERLITE W16SK está disponible ahora



Lámpara para proyector Epson POWERLITE W16SK

Número de parte: EB-S022 / EB-SXW11

Lámpara original con módulo, lista para instalar

Garantía de 180 días

Desde 124,04€

Escanee el código o visite la web

www.myprojectorlamps.eu/es/projector-lamps/Epson/POWERLITE%20W16SK.html

El precio indicado era el vigente al crear la página. Consulte la web para ver el precio actual.

EPSON
EXCEED YOUR VISION

Manual de usuario

Multimedia Projector

EB-W16SK

Anotaciones Usadas en Este Manual

- **Indicaciones sobre seguridad**

  La documentación y el proyector utilizan símbolos para mostrar cómo utilizar el aparato de forma segura.
  Debe aprender y respetar estos símbolos de precaución para evitar daños personales o materiales.

⚠ **Advertencia**	Este símbolo se aplica a información que, si se ignora, podría dar lugar a daños personales o incluso la muerte como consecuencia de una manipulación incorrecta.
⚠ **Precaución**	Este símbolo se aplica a información que, si se ignora, podría dar lugar a daños personales o lesiones físicas como consecuencia de una manipulación incorrecta.

- **Indicaciones de información general**

Atención	Indica procedimientos que pueden provocar averías o lesiones si no se realizan con el cuidado suficiente.
	Indica información adicional y aspectos cuyo conocimiento puede resultar útil respecto a un tema.
☛	Indica una página donde puede encontrarse información detallada respecto a un tema.
▸▸	Indica que en el glosario de términos aparece una explicación de la palabra o palabras subrayadas delante de este símbolo. Consulte la sección "Glosario" de los "Apéndice". ☛ "Glosario" p.107
[Nombre]	Indica el nombre de los botones del mando a distancia o del panel de control. Ejemplo: botón [Esc]
Menu Name	Indica elementos del menú Configuración. Ejemplo: Seleccione **Brillo** en el menú **Imagen**. **Imagen** - **Brillo**

Anotaciones Usadas en Este Manual 2

Introducción

Características del Proyector 7
- Apilado de dos proyectores 7
- Superposición de dos imágenes con facilidad 7
- Proyección de imágenes realistas en 3D 7
- Funciones útiles en la proyección de imágenes 7
  - Incremento del contenido de la proyección en pantalla ancha (WXGA) 7
  - Sacar el máximo rendimiento del mando a distancia 7
  - Funciones de seguridad mejoradas 8

Nombres de partes y funciones 9
- Configuración del dispositivo 9
- Frontal/Superior 9
- Lateral 11
- Posterior 11
- Base 13
- Panel de control 14
- Mando a Distancia 15
  - Sustituir las baterías del mando a distancia 17
  - Alcance del mando a distancia 18

Preparar el proyector

Instalación del proyector 20
- Métodos de Instalación 20

Conexión del equipo 22
- Conexión del maestro y receptor 22
- Conexión de un ordenador 23
  - Conexión con cables de ordenador 23
  - Conexión con cables HDMI 25
- Conexión de fuentes de imagen 26
  - Conexión con cables HDMI 26
  - Conexión con cables de vídeo 27
  - Conexión con cables de S-vídeo 28
  - Conexión con cables de vídeo de componentes 29
- Conectar equipo externo 30

Uso básico

Proyectar Imágenes 33
- Desde la instalación a la proyección 33
- Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente) 35
- Cambiar a la imagen de destino con el mando a distancia 36

Ajuste de las imágenes proyectadas 37
- Superposición de dos imágenes 37
- Ajuste del tamaño de la imagen 37
- Ajuste de la posición de la imagen 37
- Ajuste de la inclinación horizontal 37
- Corrección del enfoque 38
- Ajuste del volumen 38
- Selección de la calidad de proyección (seleccionar el Modo de color) 38
- Ajuste de Iris automático 39
- Cambio de la relación de aspecto de la imagen proyectada 40
  - Métodos de cambio 40
  - Cambio del modo de aspecto 41

Funciones Útiles

Funciones de la proyección 44
- Proyección de imágenes en 3D 44
  - Preparación para ver imágenes en 3D 44
  - Señales 3D compatibles 44
  - Métodos de visualización para imágenes en 3D 44
  - Área de visualización para imágenes en 3D 45
  - Advertencias relativas a la visualización de imágenes 3D 45

Ocultar la imagen y silenciar el sonido temporalmente (Pausa A/V) 47
Congelar la imagen (Freeze) 48
Ampliar parte de la imagen (E-Zoom) 48

Funciones de Seguridad 50

Gestionar usuarios (Contraseña protegida) 50
Tipos de Contraseña protegida 50
Ajustar Contraseña protegida 50
Introducir la contraseña 51
Restringir el funcionamiento (Bloqueo funcionam.) 52
Bloqueo Antirrobo 54
Instalar el cable de seguridad 54

Supervisión y control 55

Órdenes ESC/VP21 55
Antes de empezar 55
Lista de comandos 55
Protocolo de comunicación 56

Menú Configuración

Utilización del Menú Configuración 58

Lista de Funciones 59

Tabla del menú Configuración 59
Menú Imagen 60
Menú Señal 61
Menú Ajustes 62
Menú Extendida 63
Menú Información (sólo visualización) 65
Menú Restablecer 66

Solución de Problemas

Utilizar la ayuda 68

Solución de Problemas 70

Estado de los indicadores 70
Cuando los indicadores no son de ayuda 74
Problemas relacionados con las imágenes 75
No hay imagen 75
Las imágenes en movimiento no se visualizan 75
La proyección se detiene de forma automática 76
Se muestra el mensaje No Soportado 76
Se muestra el mensaje Sin Señal 76
No se pueden ver imágenes en 3D 77
Las imágenes salen borrosas, desenfocadas o distorsionadas 78
Las imágenes presentan interferencias o están distorsionadas 78
La imagen está incompleta (grande) o es demasiado pequeña, el aspecto no es el correcto o la imagen se ha invertido 79
Los colores de la imagen no son correctos 79
Las imágenes tienen un aspecto oscuro 80
Problemas al iniciar la proyección 80
El proyector no se enciende 80
Uno de los proyectores no está activado o no se han unido los proyectores. 81
Otros problemas 82
No se escucha ningún sonido o el sonido es débil 82
El mando a distancia no funciona 82
Deseo cambiar el idioma de los mensajes y los menús 83

Mantenimiento

Limpieza 85

Limpiar la superficie del proyector 85
Limpiar la Lente 85
Limpieza del polarizador 85
Limpieza de las gafas 3D 85
Limpiar el filtro de aire 86

Sustituir los Consumibles 87

Sustituir la lámpara 87
Periodo de sustitución de la lámpara 87
Cómo cambiar la lámpara 87
Reajustar las horas de lámpara 91

Sustituir el filtro de aire 91
Periodo de sustitución del filtro de aire 91
Cómo sustituir el filtro de aire 91

Apéndice

Borrado del modo apilados y usar luego un proyector 94
Encendido del proyector en una configuración apilada 94
Encendido de sólo el maestro 94
Encendido de sólo el receptor 94
Borrado de la configuración apilada y uso de un proyector 94

Accesorios Opcionales y Consumibles 97
Accesorios Opcionales 97
Consumibles 98

Tamaño pantalla y Distancia de proyección 99
Distancia de proyección 99

Modos de vídeo Soportados 101
Resoluciones compatibles 101
Señales de ordenador (RGB analógica) 101
Vídeo de componentes 101
Vídeo compuesto 101
Señal de entrada para el puerto HDMI 101
Señal de Entrada 3D 102

Especificaciones 103
Especificaciones Generales del Proyector 103

Aspecto 106

Glosario 107

Avisos Generales 109
Sobre anotaciones 109
Marcas comerciales y derechos de autor 110

Índice 111

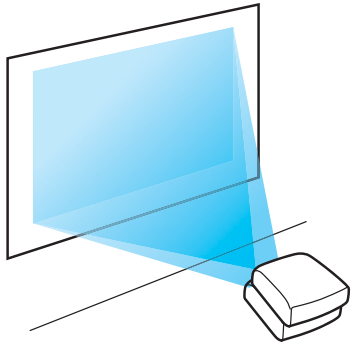
Introducción

Este capítulo explica las características del proyector y los nombres de sus partes.

Apilado de dos proyectores

Dos proyectores están apilados uno encima del otro para proyectar una imagen. Mediante el uso de esta proyección apilada, se puede realizar una imagen más clara y brillante.

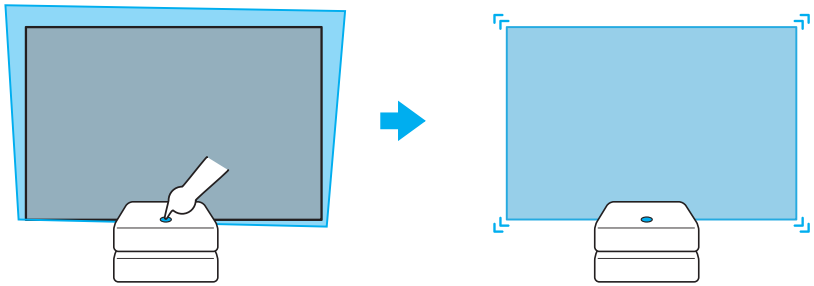
Debido a que los proyectores están unidos entre sí, se pueden utilizar tanto los dos proyectores como uno solo.



Superposición de dos imágenes con facilidad

Este dispositivo viene equipado con una función que le permite superponer dos imágenes fácilmente. Consulte el siguiente manual cuando realice la superposición de imágenes por primera vez después de la instalación.

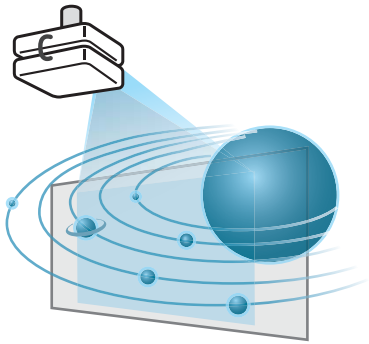
☛ *Guía de inicio*



Proyección de imágenes realistas en 3D

Proyecte asombrosos contenidos en 3D desde medios tales como los discos Blu-ray 3D o los juegos en 3D. Necesita las gafas 3D suministradas u opcionales (ELPGS02A/ ELPGS02B) y una pantalla plata disponible en el mercado para ver imágenes en 3D.

☛ "Proyección de imágenes en 3D" p.44

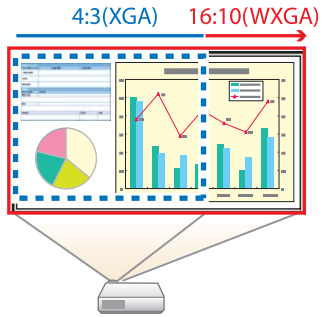


Funciones útiles en la proyección de imágenes

Incremento del contenido de la proyección en pantalla ancha (WXGA)

Con un ordenador que tenga una pantalla LCD de 16:10 WXGA, la imagen puede proyectarse con el mismo tamaño. Puede usar pizarras y pantallas en formato panorámico.

☛ "Cambio de la relación de aspecto de la imagen proyectada" p.40



Sacar el máximo rendimiento del mando a distancia

Se puede utilizar el mando a distancia para realizar operaciones tales como ampliar una parte de la imagen.

☛ "Ampliar parte de la imagen (E-Zoom)" p.48

☛ "Ocultar la imagen y silenciar el sonido temporalmente (Pausa A/V)" p.47

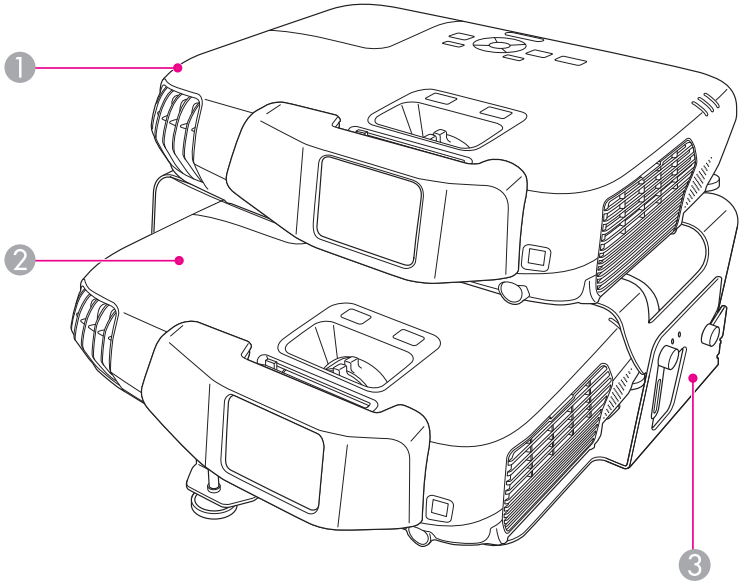
Funciones de seguridad mejoradas

- **Contraseña protegida para restringir y gestionar usuarios**
  Si establece una contraseña podrá restringir los usuarios que pueden utilizar el proyector.
  ☛ "Gestionar usuarios (Contraseña protegida)" p.50
- **Bloqueo funcionamiento para evitar el funcionamiento de los botones del panel de control**
  Puede utilizarlo para evitar que los usuarios cambien los ajustes del proyector sin permiso en acontecimientos, escuelas, etc.
  ☛ "Restringir el funcionamiento (Bloqueo funcionam.)" p.52
- **Equipado con varios dispositivos antirrobo**
  El proyector está equipado con varios tipos de dispositivos de seguridad antirrobo:
  - Ranura de seguridad
  - Punto de instalación del cable de seguridad

  ☛ "Bloqueo Antirrobo" p.54

Configuración del dispositivo

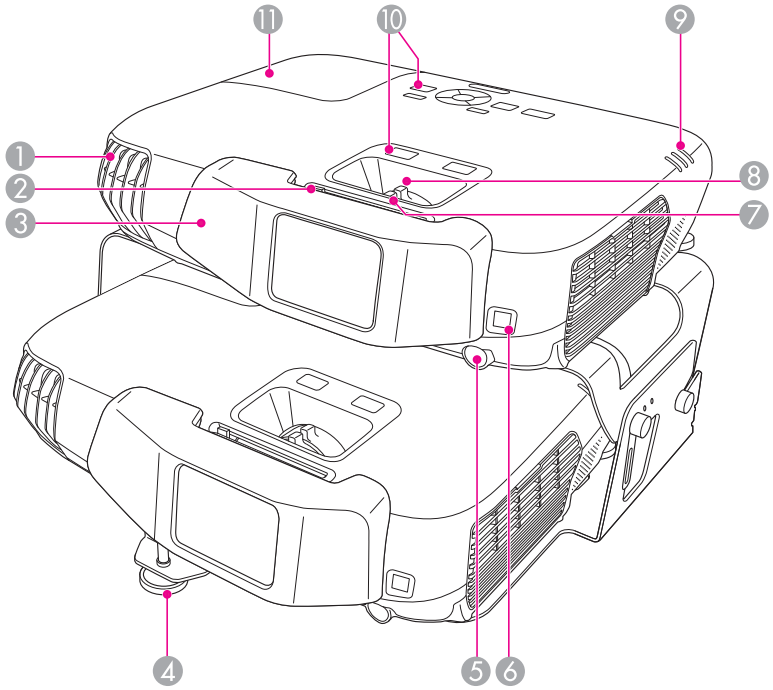
Este dispositivo se compone de dos proyectores.



Nombre		Función
1	**Maestro**	Controla el receptor y combina dos proyectores. Puede realizar las operaciones del proyector desde el panel de control del maestro o del mando a distancia. En la base del maestro se encuentra pegada una pegatina etiquetada como "1".
2	**Receptor**	Cuando pone en funcionamiento el maestro, el receptor realiza las mismas operaciones. En la base del receptor se encuentra pegada una pegatina etiquetada como "2".
3	**Soporte del apilador**	Este montaje instala el maestro y el receptor en una configuración apilada.

Frontal/Superior

El siguiente ejemplo usa el maestro. El receptor realiza las mismas operaciones.

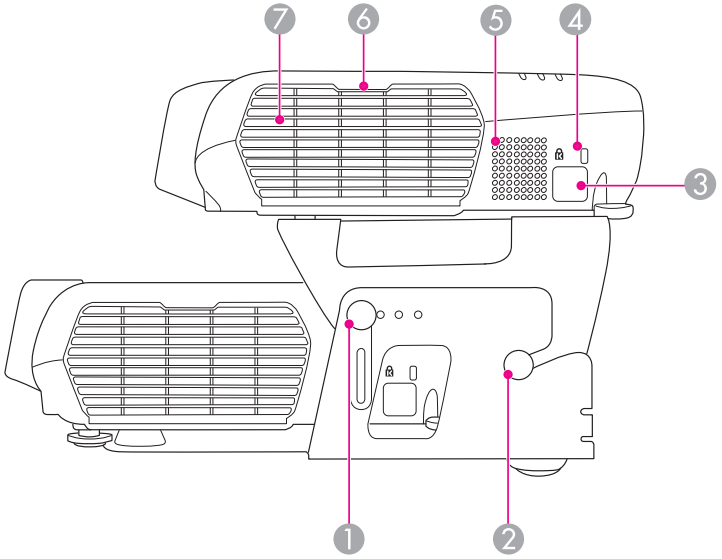


	Nombre	Función
1	**Ventilación de salida de aire**	Salida del aire utilizado para enfriar el proyector internamente. **⚠ Precaución** Durante la proyección, no coloque la cara ni las manos cerca de la ventilación de salida de aire, ni tampoco objetos que puedan dañarse o deformarse por el calor. El aire caliente procedente de la ventilación de salida de aire podría provocar quemaduras, deformaciones o accidentes.

	Nombre	Función
2	**Mando del deslizador Fondo**	Deslice el mando para abrir y cerrar el deslizador Fondo. Si lo cierra el deslizador Fondo durante la proyección, puede ocultar la imagen y silenciar el sonido. ☛ "Ocultar la imagen y silenciar el sonido temporalmente (Pausa A/V)" p.47
3	**Polarizador**	Se utiliza para visualizar imágenes en 3D. Consulte el siguiente manual para más información sobre cómo poner el polarizador. ☛ *Guía de inicio*
4	**Pie ajustable frontal**	Cuando el proyector esté colocado sobre una superficie plana, como un escritorio, extienda el pie para ajustar la posición de la imagen. ☛ "Ajuste de la posición de la imagen" p.37
5	**Receptor remoto**	Recibe las señales del mando a distancia.
6	**Sensor**	Este sensor le permite colocar dos imágenes encima la una de la otra.
7	**Anillo de enfoque**	Ajusta el enfoque de la imagen. ☛ "Corrección del enfoque" p.38
8	**Anillo de zoom**	Ajusta el tamaño de la imagen. ☛ "Ajuste del tamaño de la imagen" p.37
9	**Indicadores**	Indica el estado del proyector. ☛ "Estado de los indicadores" p.70
10	**Panel de control**	Maneja el proyector. ☛ "Panel de control" p.14
11	**Cubierta de la lámpara**	Abra esta cubierta cuando deba sustituir la lámpara del proyector. ☛ "Sustituir la lámpara" p.87

Lateral

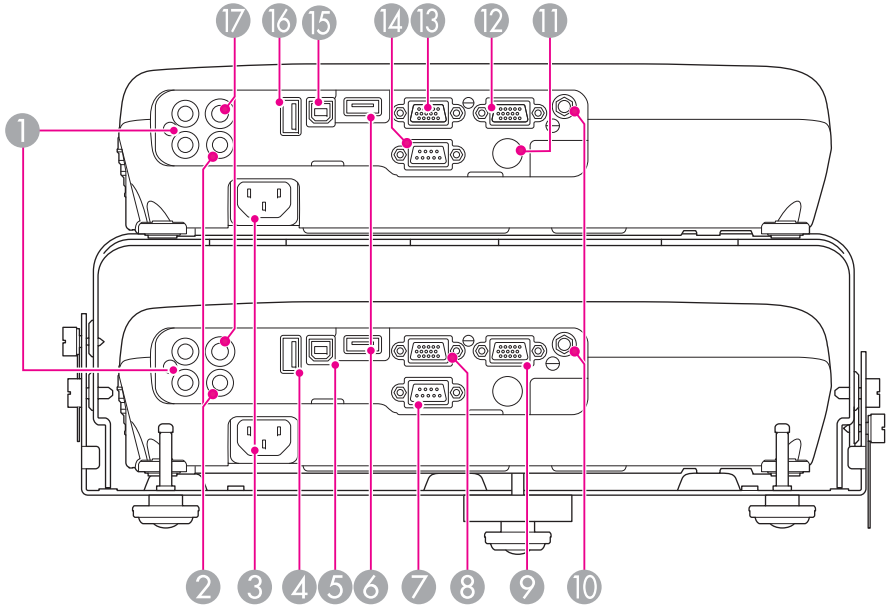
El siguiente ejemplo usa el maestro. El receptor realiza las mismas operaciones.



	Nombre	Función
1	**Parte de ajuste del ángulo del apilador**	Ajusta el ángulo de proyección del maestro conforme a la distancia de proyección. ☛ *Guía de inicio*
2	**Conector del soporte del apilador**	Conecta el soporte y los tornillos lo mantienen en su lugar. ☛ *Guía de inicio*
3	**Punto de instalación del cable de seguridad**	Pase por este orificio un cable de seguridad disponible en tiendas y fije bien el dispositivo. ☛ "Instalar el cable de seguridad" p.54
4	**Ranura de seguridad**	La ranura de seguridad es compatible con el sistema de seguridad Microsaver fabricado por Kensington. ☛ "Bloqueo Antirrobo" p.54

	Nombre	Función
5	**Altavoz**	Es la salida del audio.
6	**Parte de la cubierta del filtro de aire**	Coloque su dedo para abrir la cubierta del filtro de aire. ☛ "Sustituir el filtro de aire" p.91
7	**Ventilación de entrada de aire (filtro de aire)**	Da entrada a aire para enfriar internamente el proyector. ☛ "Limpiar el filtro de aire" p.86

Posterior

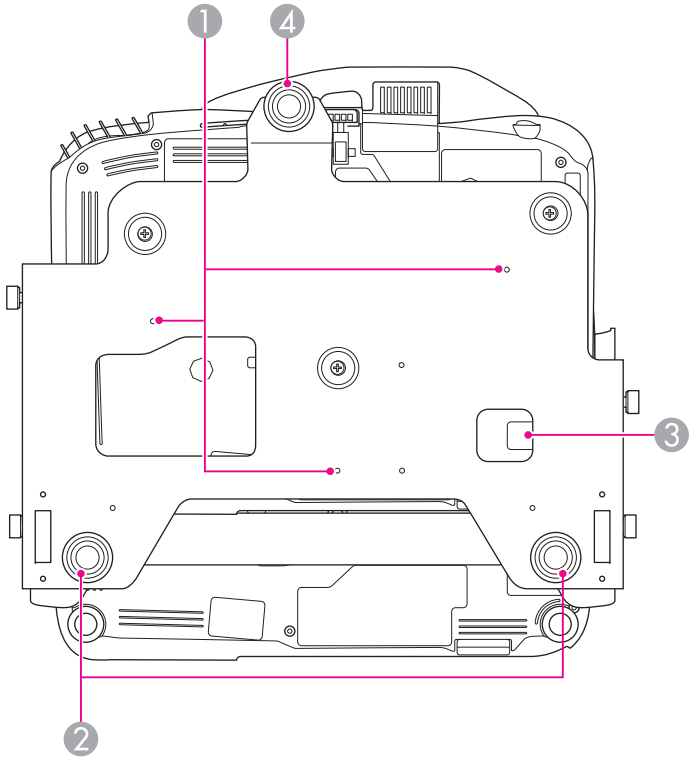


	Nombre	Función
1	**Puerto Audio-L/R**	Entrada de audio desde el equipo conectado al puerto Computer, al puerto S-Video o al puerto Video.

	Nombre	Función
②	**Puerto Video**	Permite la entrada de señales de vídeo compuesto enviadas desde fuentes de vídeo. Al utilizar un separador, puede introducir señales al puerto de Video para el maestro y el receptor.
③	**Toma de corriente**	Conecta el cable de alimentación al proyector. ☛ "Desde la instalación a la proyección" p.33
④	**Puerto USB(TypeA)**	No se puede usar en el receptor.
⑤	**Puerto USB(TypeB)**	Conecte un cable USB al puerto USB(TypeA) del maestro (⑯). Se utiliza para controlar las operaciones del receptor desde el maestro.
⑥	**Puerto HDMI**	Recibe señales de vídeo de ordenadores y equipos de vídeo compatibles con HDMI. Al utilizar un separador, puede introducir señales al puerto de HDMI para el maestro y el receptor. El proyector es compatible con HDCP.
⑦	**Puerto RS-232C**	No se puede usar en el receptor.
⑧	**Puerto Computer1**	Importa señales de vídeo enviadas desde un ordenador y señales de vídeo de componentes enviadas desde otras fuentes de vídeo. • Al utilizar un separador Conecte un cable de ordenador al separador. • Si no utiliza un separador Conecte un cable de ordenador al puerto Monitor Out/Computer2 del maestro (⑫).
⑨	**Puerto Monitor Out/Computer2**	Emite a un monitor externo las señales analógicas RGB que entran desde el puerto Computer1. No se pueden emitir señales que entran desde otros puertos o señales de vídeo de componentes.
⑩	**Puerto Audio Out**	Emite el sonido correspondiente a la imagen que se proyecta en ese momento a un altavoz externo.
⑪	**Receptor remoto**	Recibe las señales del mando a distancia.

	Nombre	Función
⑫	**Puerto Monitor Out/Computer2**	Conecte un cable de ordenador al puerto Computer1 del receptor (⑧). (Sólo si no está utilizando un separador al proyectar una fotografía del ordenador).
⑬	**Puerto Computer1**	Importa señales de vídeo enviadas desde un ordenador y señales de vídeo de componentes enviadas desde otras fuentes de vídeo.
⑭	**Puerto RS-232C**	Al controlar el proyector desde un ordenador, conéctelo al ordenador con un cable RS-232C. Este puerto se utiliza para el control y, en general, no debería utilizarse. ☛ "Órdenes ESC/VP21" p.55
⑮	**Puerto USB(TypeB)**	No se puede usar en el maestro.
⑯	**Puerto USB(TypeA)**	Conecte un cable USB al puerto USB(TypeB) del receptor (⑤). Se utiliza para controlar las operaciones del receptor desde el maestro.
⑰	**Puerto S-Video**	Introduce señales S-Video de fuentes de vídeo. Al utilizar un separador, puede introducir señales al puerto de S-Video para el maestro y el receptor.

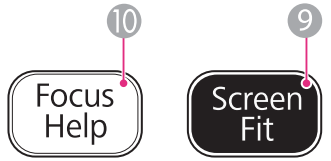
Base

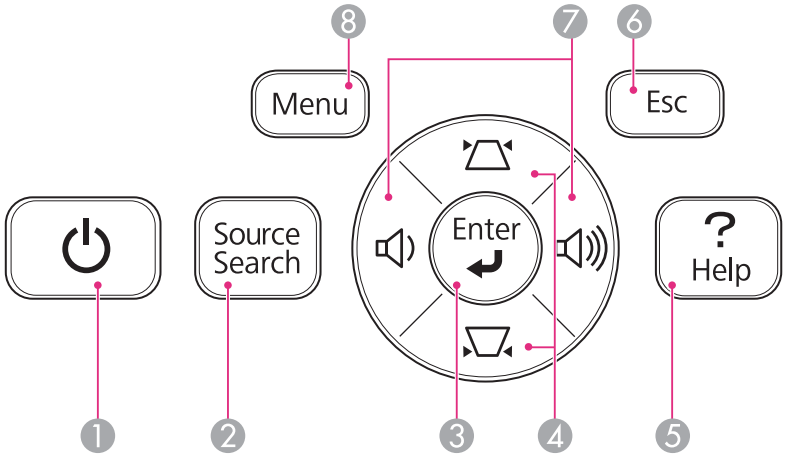


Nombre		Función
1	**Puntos de fijación para el soporte para fijación en techo (tres puntos)**	Coloque el Soporte para fijación en techo opcional cuando desee colgar los proyectores del techo. ☛ "Instalación del proyector" p.20 ☛ "Accesorios Opcionales" p.97
2	**Pie trasero**	Si el equipo está colocado sobre una superficie como un escritorio, gírelo para extenderlo y replegarlo, ajustando así la inclinación horizontal. ☛ "Ajuste de la inclinación horizontal" p.37 Consulte el siguiente manual para más información sobre cómo poner el pie posterior. ☛ *Guía de inicio*
3	**Punto de instalación del cable de seguridad**	Pase por este orificio un cable de seguridad disponible en tiendas y fije bien el dispositivo. ☛ "Instalar el cable de seguridad" p.54
4	**Pie ajustable frontal**	Cuando el proyector esté colocado sobre una superficie plana, como un escritorio, extienda el pie para ajustar la posición de la imagen. ☛ "Ajuste de la posición de la imagen" p.37 Consulte el siguiente manual para más información sobre cómo poner el pie delantero. ☛ *Guía de inicio*

Panel de control

Puede realizar las operaciones del proyector desde el panel de control del maestro. El panel de control del receptor no se puede utilizar mientras se proyecta en una configuración apilada.



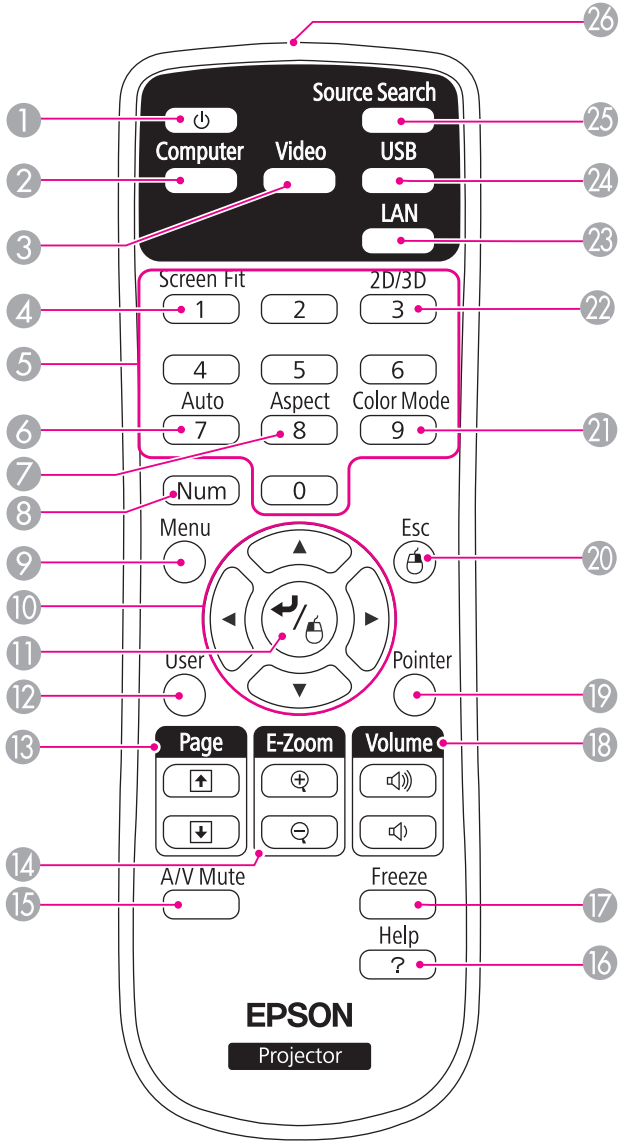


	Nombre	Función
1	**Botón [⏻]**	Activa o desactiva el proyector. ☛ "Desde la instalación a la proyección" p.33
2	**Botón [Source Search]**	Cambia a la siguiente fuente de entrada que está enviando una imagen. ☛ "Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente)" p.35

	Nombre	Función
3	**Botón [Enter]** [↵]	• Cuando se visualiza el menú Configuración o la pantalla Ayuda, acepta e introduce la selección actual y pasa al siguiente nivel. • Si se pulsa mientras se están proyectando señales analógicas RGB desde el puerto Computer, puede optimizar automáticamente Tracking, Sync. y Posición.
4	**Botones [▽][△]**	• Si los pulsa mientras se visualiza el menú Configuración o la pantalla Ayuda, estos botones seleccionan elementos de menú y valores de ajuste. ☛ "Utilización del Menú Configuración" p.58 ☛ "Utilizar la ayuda" p.68
5	**Botón [Help]**	Visualiza y cierra la pantalla de ayuda, que muestra cómo solucionar problemas si se producen. ☛ "Utilizar la ayuda" p.68
6	**Botón [Esc]**	• Detiene la función actual. • Si se pulsa cuando se visualiza el menú Configuración, pasa al nivel de menú anterior. ☛ "Utilización del Menú Configuración" p.58
7	**[🔉][🔊]**	• Sirve para ajustar el volumen del altavoz. [🔊] Aumenta el volumen. [🔉] Disminuye el volumen. ☛ "Ajuste del volumen" p.38 • Si los pulsa mientras se visualiza el menú Configuración o la pantalla Ayuda, estos botones seleccionan elementos de menú y valores de ajuste. ☛ "Utilización del Menú Configuración" p.58 ☛ "Utilizar la ayuda" p.68
8	**Botón [Menu]**	Muestra y cierra el menú Configuración. ☛ "Utilización del Menú Configuración" p.58

	Nombre	Función
⑨	**Botón [Screen Fit]**	Ajusta la imagen para que dos imágenes se superpongan correctamente. Consulte el siguiente manual cuando realice la superposición de imágenes por primera vez después de la instalación. ☛ *Guía de inicio*
⑩	**Botón [Focus Help]**	Esto no se puede utilizar mientras se proyecta en una configuración apilada.

Mando a Distancia



Nombre		Función
❶	**Botón [⏻]**	Activa o desactiva el proyector. ☛ "Desde la instalación a la proyección" p.33
❷	**Botón [Computer]**	Cambios a las imágenes desde el puerto Computer.
❸	**Botón [Video]**	Cada vez que pulsa el botón, la imagen pasa a través de los puertos S-Video, Video y HDMI.
❹	**Botón [Screen Fit]**	Ajusta la imagen para que dos imágenes se superpongan correctamente. Consulte el siguiente manual cuando realice la superposición de imágenes por primera vez después de la instalación. ☛ *Guía de inicio*
❺	**Botones numéricos**	Escriba la contraseña. ☛ "Ajustar Contraseña protegida" p.50
❻	**Botón [Auto]**	Si se pulsa mientras se están proyectando señales analógicas RGB desde el puerto Computer, puede optimizar automáticamente Tracking, Sync. y Posición.
❼	**Botón [Aspect]**	Cada vez que pulse el botón cambiará el modo de aspecto. ☛ "Cambio de la relación de aspecto de la imagen proyectada" p.40
❽	**Botón [Num]**	Mantenga pulsado este botón y pulse los botones numéricos para introducir contraseñas y números. ☛ "Ajustar Contraseña protegida" p.50
❾	**Botón [Menu]**	Muestra y cierra el menú Configuración. ☛ "Utilización del Menú Configuración" p.58
❿	**Botones [▲][▼] [◀][▶]**	• Si se pulsan mientras se visualiza el menú Configuración o la pantalla de ayuda, estos botones seleccionan elementos de menú y valores de ajuste. ☛ "Utilización del Menú Configuración" p.58
⓫	**Botón [↵]**	• Cuando se visualiza el menú Configuración o la pantalla Ayuda, acepta e introduce la selección actual y pasa al siguiente nivel. ☛ "Utilización del Menú Configuración" p.58

Nombre		Función
⓬	**Botón [User]**	Seleccione uno de los elementos utilizados frecuentemente de entre los cuatro elementos del menú Configuración y asígnelo a este botón. Pulsando el botón [User] se visualizará la selección del elemento de menú o la pantalla de ajuste asignados, lo que le permitirá definir parámetros/ajustes de una pulsación. ☛ "Menú Ajustes" p.62
⓭	**Botones de [Page] [⇞][⇟]**	Estos botones no se pueden utilizar mientras se proyecta en una configuración apilada.
⓮	**Botones de [E-Zoom] [⊕][⊖]**	Amplía o reduce la imagen sin cambiar el tamaño de la proyección. ☛ "Ampliar parte de la imagen (E-Zoom)" p.48
⓯	**Botón [A/V Mute]**	• Activa o desactiva el vídeo y el audio. ☛ "Ocultar la imagen y silenciar el sonido temporalmente (Pausa A/V)" p.47 • Puede cambiar el modo Proyección del siguiente modo pulsando el botón durante unos cinco segundos. **Frontal↔Frontal/Techo** **Posterior↔Posterior/Techo**
⓰	**Botón [Help]**	Visualiza y cierra la pantalla de ayuda, que muestra cómo solucionar problemas si se producen. ☛ "Utilizar la ayuda" p.68
⓱	**Botón [Freeze]**	Las imágenes se pausan o se reanudan. ☛ "Congelar la imagen (Freeze)" p.48
⓲	**Botones de [Volume]** [🔉][🔊]	[🔉] Disminuye el volumen. [🔊] Aumenta el volumen. ☛ "Ajuste del volumen" p.38
⓳	**Botón [Pointer]**	Esto no se puede utilizar mientras se proyecta en una configuración apilada.
⓴	**Botón [Esc]**	• Detiene la función actual. • Si se pulsa cuando se visualiza el menú Configuración, pasa al nivel anterior. ☛ "Utilización del Menú Configuración" p.58

	Nombre	Función
㉑	**Botón [Color Mode]**	Cada vez que se pulsa el botón, cambia el modo de color. ☛ "Selección de la calidad de proyección (seleccionar el Modo de color)" p.38
㉒	**Botón [2D/3D]**	Cada vez que se pulsa el botón, el modo cambia de 2D a 3D. Cambie a modo 3D cuando introduzca una señal en 3D. Si se introduce una señal 3D en modo 2D, la imagen se proyecta en 2D.
㉓	**Botón [LAN]**	No se puede usar en el proyector.
㉔	**Botón [USB]**	Esto no se puede utilizar mientras se proyecta en una configuración apilada.
㉕	**Botón [Source Search]**	Cambia a la siguiente fuente de entrada que está enviando una imagen. ☛ "Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente)" p.35
㉖	**Emisor de infrarrojos del mando a distancia**	Envía las señales del mando a distancia.

Sustituir las baterías del mando a distancia

Si se producen retardos en la respuesta del mando a distancia, o si no funciona después de utilizarlo durante bastante tiempo, es posible que las baterías se estén agotando. En este caso, sustitúyalas por unas baterías nuevas. Tenga preparadas dos baterías alcalinas o de manganeso de tamaño AA. No puede utilizar baterías que no sean las de tamaño AA de manganeso o alcalinas.

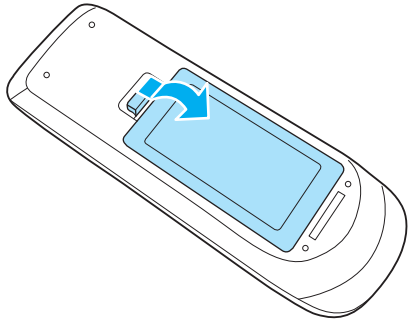
Atención

No olvide leer el presente manual antes de manipular las pilas.

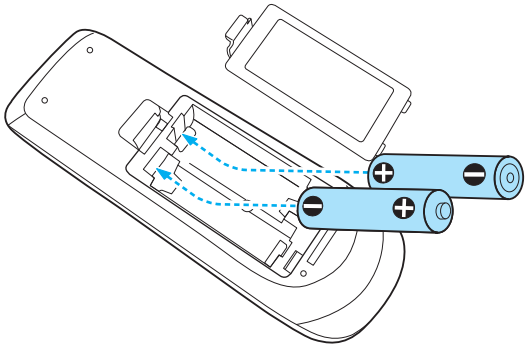
☛ *Instrucciones de seguridad*

1 Extraiga la cubierta de las baterías.

Levante la cubierta del compartimiento de las baterías presionando su pestillo.



2 Sustituya las baterías gastadas por unas nuevas.



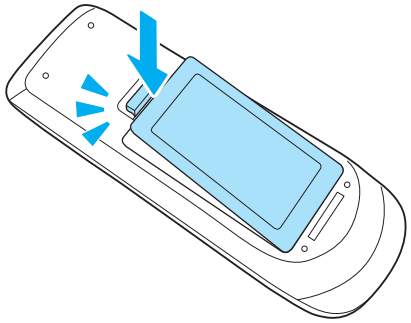
Precaución

Compruebe las posiciones de las marcas (+) y (-) en el interior del soporte de las baterías para asegurar que éstas se insertan correctamente.

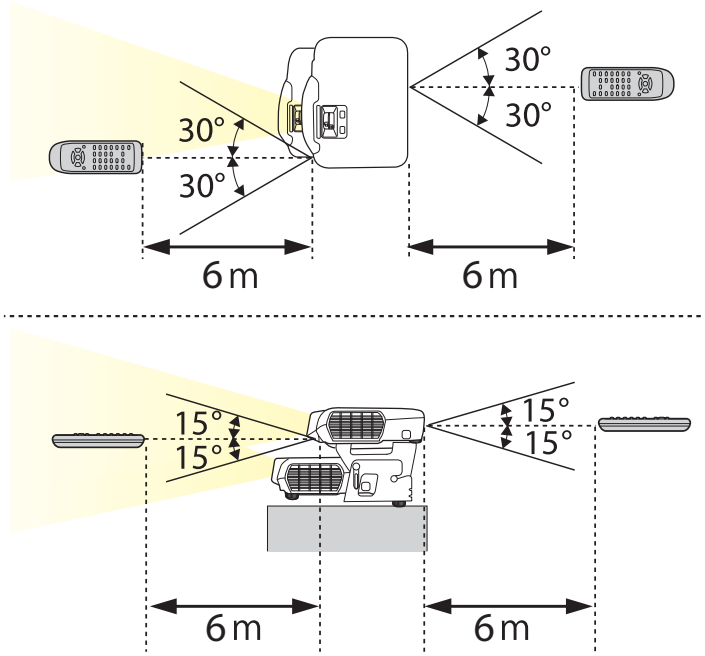
Si no se manejan correctamente las baterías, podría explotar o tener pérdidas, provocando un incendio, lesiones o daños en el producto.

3 Sustituya la cubierta de las baterías.

Pulse la cubierta del compartimiento de las baterías hasta que se ajuste en su posición.



Alcance del mando a distancia



Preparar el proyector

En este capítulo se explica cómo instalar el proyector y cómo conectar las fuentes de proyección.

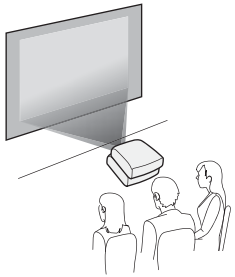
Métodos de Instalación

Antes de instalar, primero debe configurar los proyectores superior e inferior. Vea el siguiente manual para obtener más información sobre la configuración de los proyectores y los métodos de instalación.

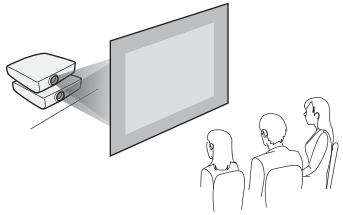
☛ *Guía de inicio*

El proyector es compatible con los cuatro métodos de proyección siguientes. Instale el proyector de acuerdo con las condiciones de la ubicación de la instalación.

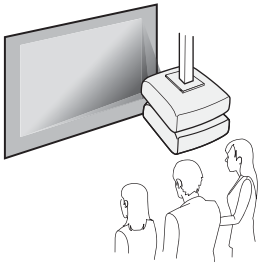
- Proyecte las imágenes desde la parte frontal de la pantalla. (Proyección Frontal)



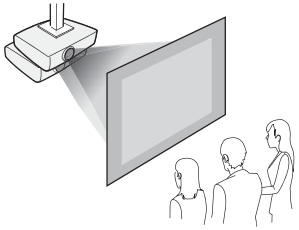
- Proyecte las imágenes desde detrás de una pantalla translúcida. (Proyección Posterior)



- Suspenda los proyectores del techo y proyecte las imágenes desde delante de una pantalla. (Proyección frontal/techo)



- Suspenda los proyectores del techo y proyecte las imágenes desde detrás de una pantalla translúcida. (Proyección posterior/techo)



⚠ Advertencia

- Para colocar el proyector en el techo (colgado), hay que seguir un procedimiento especial de instalación. Si no lo instala correctamente, el proyector podría caerse y provocar accidentes y lesiones.
- Si utiliza adhesivos en los Puntos de fijación para el soporte para fijación en techo para evitar que se aflojen los tornillos, o si usa productos como lubricantes o aceites en el proyector, es posible que la carcasa se rompa y el proyector se caiga. Esto podría provocar lesiones graves a las personas que se encuentren debajo, además de dañar el proyector.
  Al instalar o ajustar el soporte para fijación en techo no utilice adhesivos para evitar que los tornillos se aflojen ni tampoco utilice aceites, lubricantes ni similares.
- No cubra la ventilación de entrada de aire ni la ventilación de salida de aire del proyector. Si se cubre alguna de las ventilaciones, se puede incrementar la temperatura interior y producirse un incendio.

Atención

No utilice el proyector apoyándolo sobre un lado. Podría provocar un mal funcionamiento.

- No se pueden ver imágenes en 3D cuando se proyecta sobre una pantalla trasera. Para ver imágenes en 3D, proyecte sobre el frente de una pantalla plata diseñada para imágenes pasivas en 3D.
  ☛ "Accesorios Opcionales" p.97
- El Soporte para fijación en techo opcional es necesario para instalar el proyector en el techo.
  ☛ "Accesorios Opcionales" p.97
- El ajuste predeterminado de Proyección es **Frontal**. Puede cambiar de **Frontal** a **Posterior** en el menú Configuración.
  ☛ **Extendida** - **Proyección** p.63
- Puede cambiar el modo de proyección como se indica a continuación pulsando el botón [A/V Mute] del mando a distancia durante unos cinco segundos.

  Frontal↔Frontal/Techo

  Posterior↔Posterior/Techo

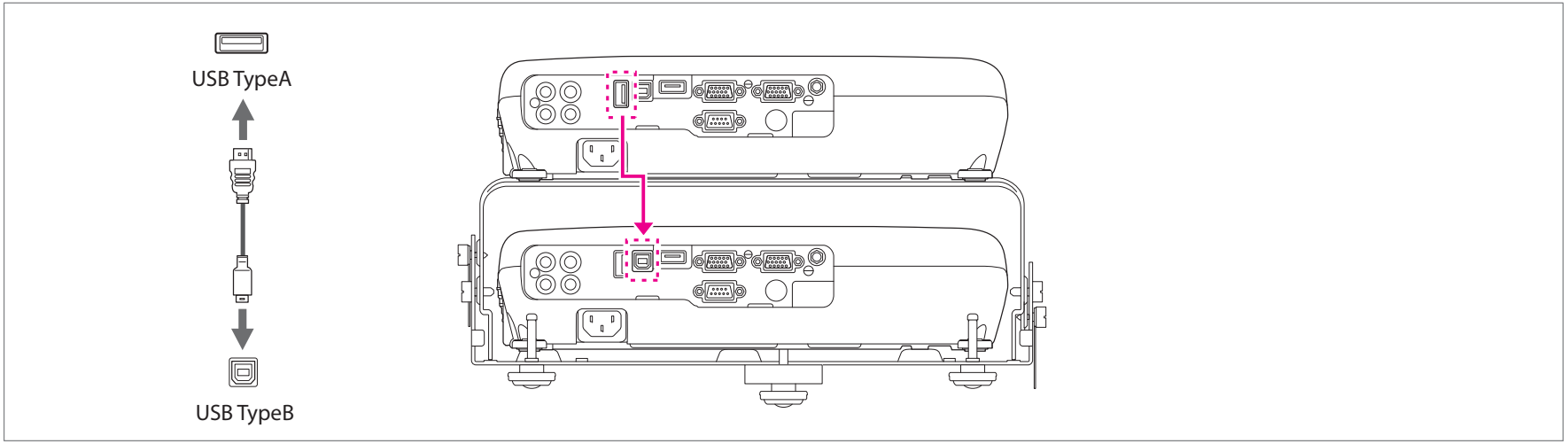
El nombre del puerto, la ubicación y la orientación del conector difieren en función de la fuente que se conecte.

Conexión del maestro y receptor

Para permitir que el maestro controle las operaciones del receptor, es necesario conectar el maestro y el receptor mediante un cable USB.

Conecte el puerto USB(TypeA) del maestro al puerto USB(TypeB) del receptor con un cable USB.

En una configuración como la de la siguiente ilustración, el proyector en la parte superior es el maestro y el proyector en la parte inferior es el receptor. Cuando está colgado del techo, el proyector en la parte superior es el receptor y el proyector en la parte inferior es el maestro.



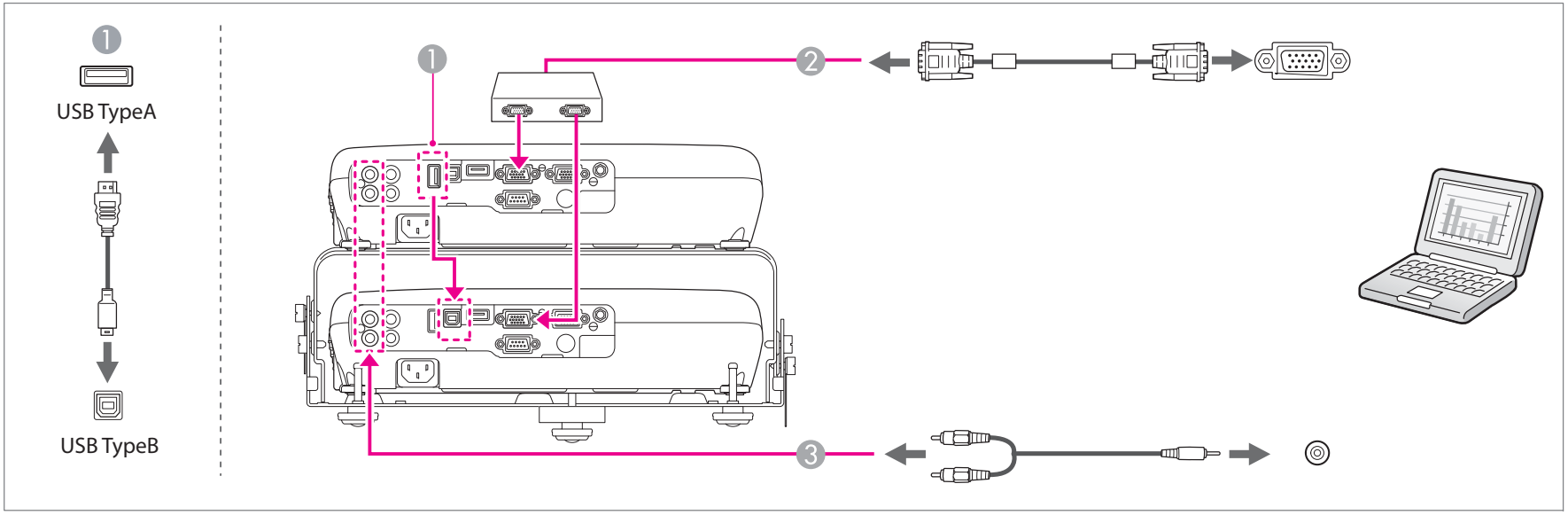
Conexión de un ordenador

Conexión con cables de ordenador

Prepare los siguientes elementos por adelantado.

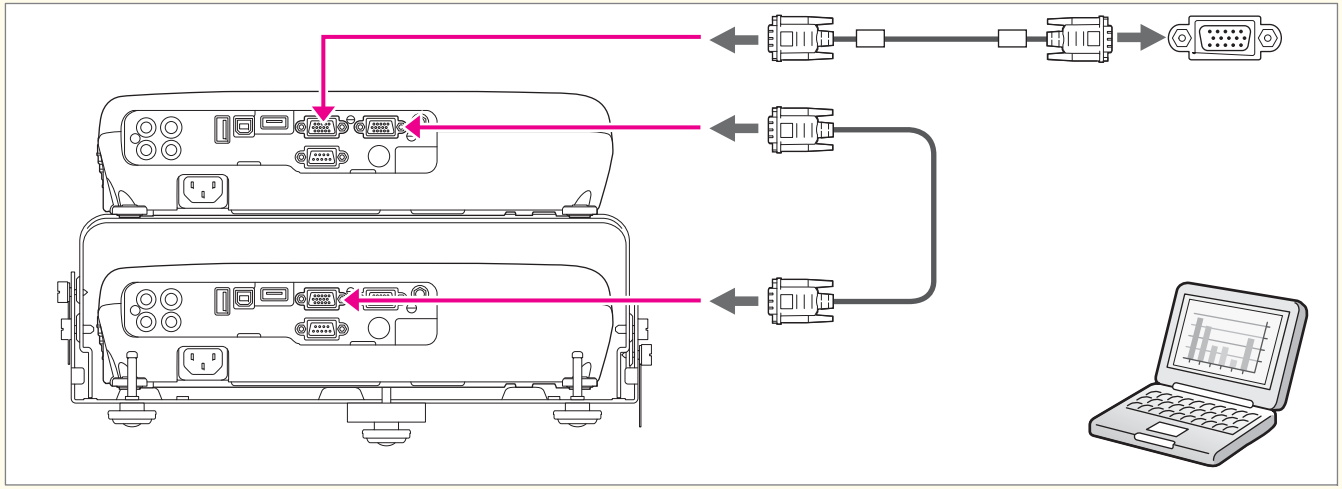
- Cable USB (suministrado)
- Cables de ordenador (disponibles en tiendas locales x3)
- Separador que admita el cable del ordenador (disponible en tiendas locales)
- Cable de audio (disponible en tiendas locales) *Al enviar vídeo

1. Conecte el puerto USB(TypeA) del maestro al puerto USB(TypeB) del receptor con un cable USB.
2. Conecte el separador al puerto de salida del monitor del ordenador con un cable de ordenador.
   Conecte los puertos de Computer1 para el maestro y el receptor al separador con los cables de ordenador.
3. Conecte el puerto Audio-L/R del proyector (maestro y receptor) al puerto de salida de audio del ordenador con un cable de audio. El audio se envía desde el proyector conectado.



Siga los pasos que se mencionan a continuación al conectar sin separador.

- Conecte el puerto de salida del monitor del ordenador al puerto Computer1 del maestro con un cable de ordenador.
- Conecte el puerto Monitor Out/Computer2 del maestro y el puerto Computer1 del receptor con un cable de ordenador.



Tiene que configurar **Puerto salida monitor** a **Salida del monitor** desde el menú Configuración.

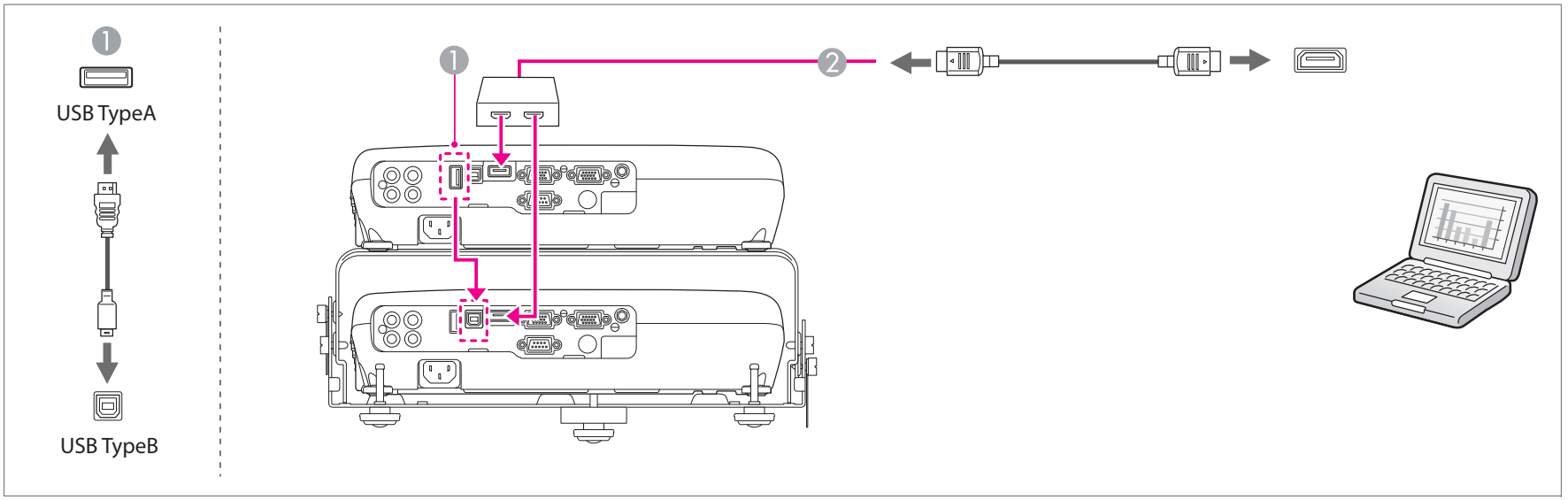
☛ **Extendida** - **Operación** - Puerto **Salida monitor** p.63

Conexión con cables HDMI

Prepare los siguientes elementos por adelantado.

- Cable USB (suministrado)
- Cables HDMI (disponibles en tiendas locales x3)
- Separador que admita HDMI (disponible en tiendas locales)

1. Conecte el puerto USB(TypeA) del maestro al puerto USB(TypeB) del receptor con un cable USB.
2. Conecte el puerto HDMI del ordenador y el separador con un cable HDMI.
   Conecte el puerto HDMI para el maestro y el receptor al separador con los cables HDMI.
   Se puede enviar el audio del ordenador con la imagen proyectada.



Conexión de fuentes de imagen

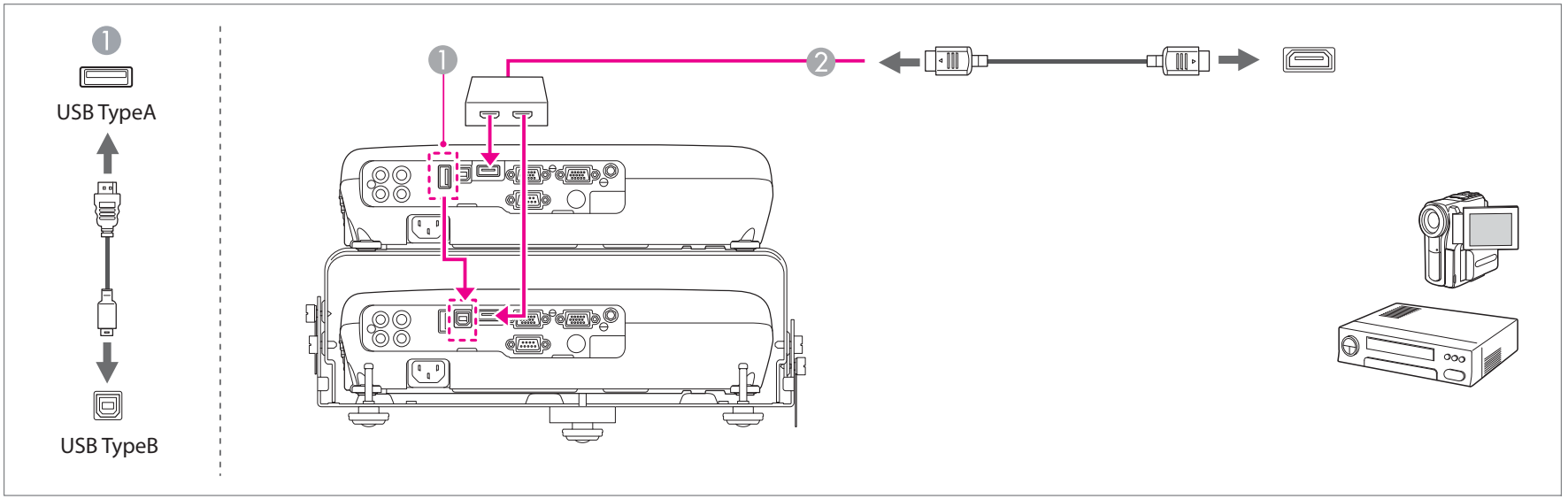
Puede conectar reproductores de DVD, reproductores de discos Blu-ray, consolas de videojuegos, etc. Al conectar un dispositivo 3D y proyectar contenidos 3D, conecte usando un cable HDMI y un separador HDMI que admita señales en 3D.

Conexión con cables HDMI

Prepare los siguientes elementos por adelantado.

- Cable USB (suministrado)
- Cables HDMI (disponibles en tiendas locales x3)
- Separador que admita HDMI (disponible en tiendas locales)

1. Conecte el puerto USB(TypeA) del maestro al puerto USB(TypeB) del receptor con un cable USB.
2. Conecte el puerto HDMI del equipo de vídeo y el separador con un cable HDMI.
   Conecte los puertos HDMI para el maestro y el receptor al separador con los cables HDMI.
   Se puede enviar el audio de la fuente de imagen con la imagen proyectada.

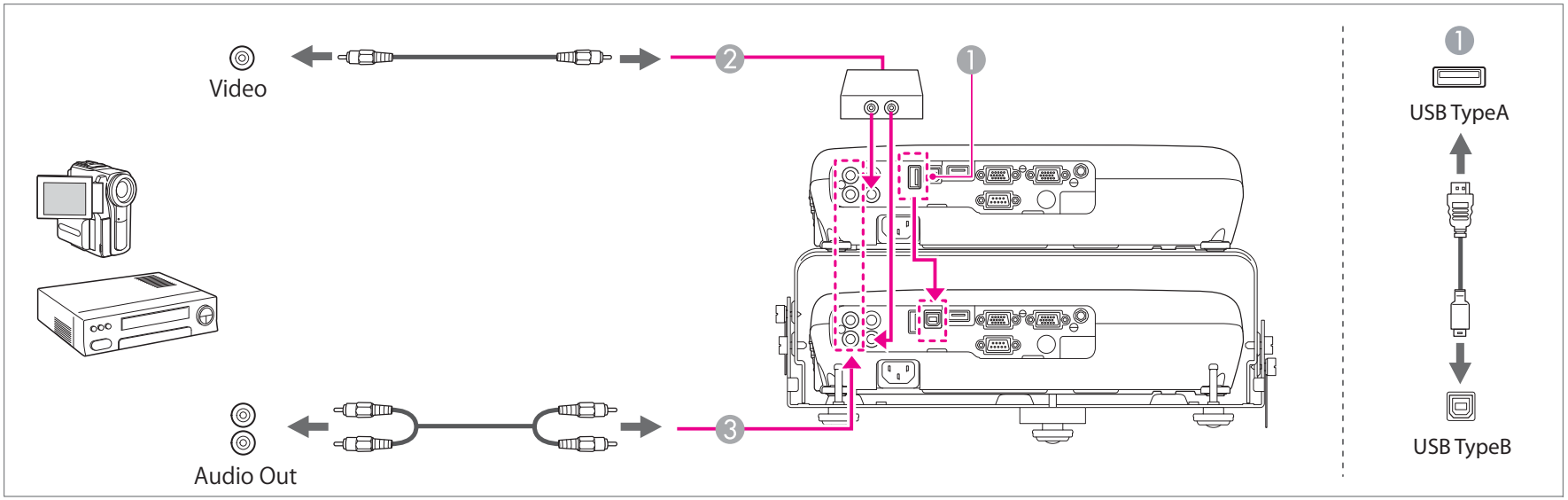


Conexión con cables de vídeo

Prepare los siguientes elementos por adelantado.

- Cable USB (suministrado)
- Cables de vídeo (disponibles en tiendas locales x3)
- Separador que admita señal de vídeo (disponible en tiendas locales)
- Cable de audio (disponible en tiendas locales) *Al enviar vídeo

1. Conecte el puerto USB(TypeA) del maestro al puerto USB(TypeB) del receptor con un cable USB.
2. Conecte el separador al puerto de salida de vídeo del equipo con un cable de vídeo.
   Conecte los puertos Video para el maestro y el receptor al separador con los cables de vídeo.
3. Conecte el puerto Audio-L/R del proyector (maestro y receptor) al puerto de salida de audio del equipo de vídeo con un cable de audio. El audio se envía desde el proyector conectado.

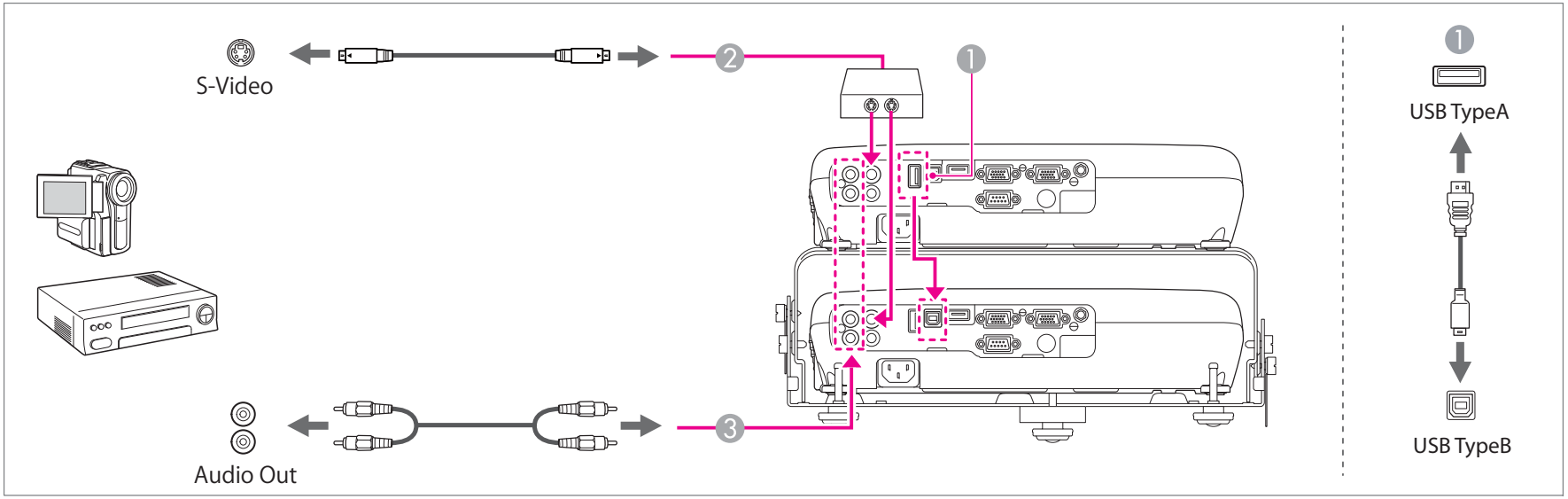


Conexión con cables de S-vídeo

Prepare los siguientes elementos por adelantado.

- Cable USB (suministrado)
- Cables de S-vídeo (disponibles en tiendas locales x3)
- Separador que admita señal de S-vídeo (disponible en tiendas locales)
- Cable de audio (disponible en tiendas locales) *Al enviar vídeo

1. Conecte el puerto USB(TypeA) del maestro al puerto USB(TypeB) del receptor con un cable USB.
2. Conecte el separador al puerto de salida de S-vídeo del equipo con un cable de S-vídeo.
   Conecte los puertos S-Video para el maestro y el receptor al separador con los cables de S-vídeo.
3. Conecte el puerto Audio-L/R del proyector (maestro y receptor) al puerto de salida de audio del equipo de vídeo con un cable de audio. El audio se envía desde el proyector conectado.

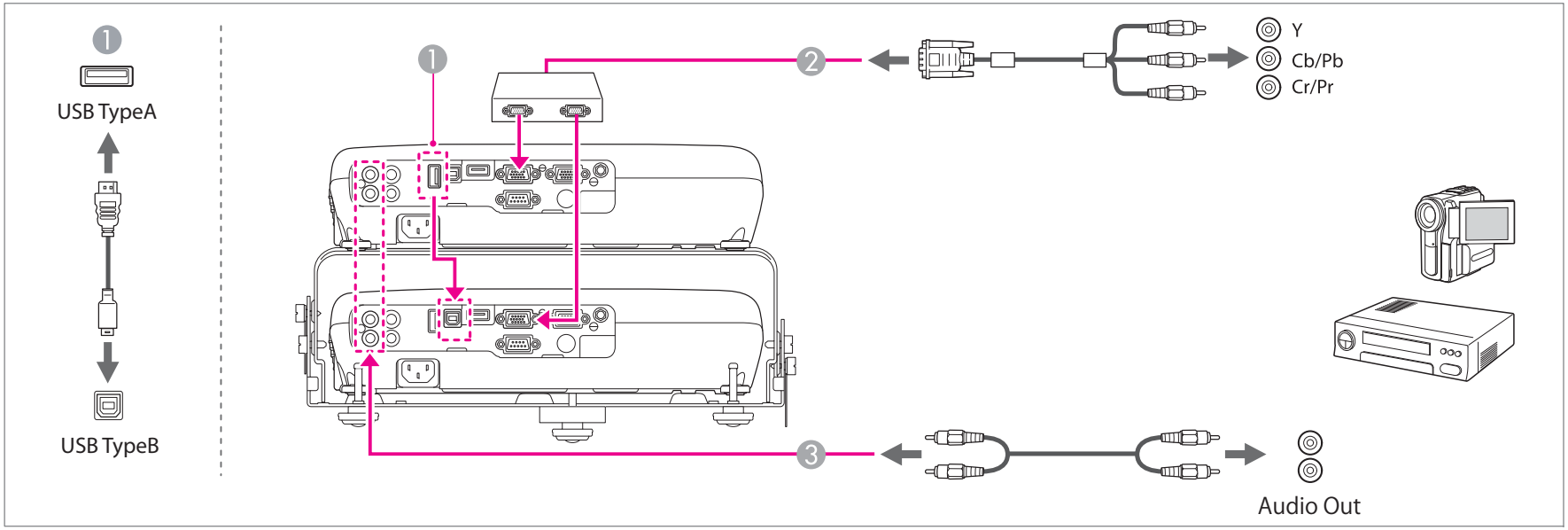


Conexión con cables de vídeo de componentes

Prepare los siguientes elementos por adelantado.

- Cable USB (suministrado)
- Cable de vídeo de componentes (disponibles en tiendas locales)
- Cables de ordenador (disponibles en tiendas locales x2)
- Separador que admita señal de vídeo de componentes (disponible en tiendas locales)
- Cable de audio (disponible en tiendas locales) *Al enviar vídeo

1. Conecte el puerto USB(TypeA) del maestro al puerto USB(TypeB) del receptor con un cable USB.
2. Conecte el separador al puerto de salida de de componentes del equipo con un cable de componentes.
   Conecte los puertos de Computer1 para el maestro y el receptor al separador con los cables de ordenador.
3. Conecte el puerto Audio-L/R del proyector (maestro y receptor) al puerto de salida de audio del equipo de vídeo con un cable de audio. El audio se envía desde el proyector conectado.



Atención

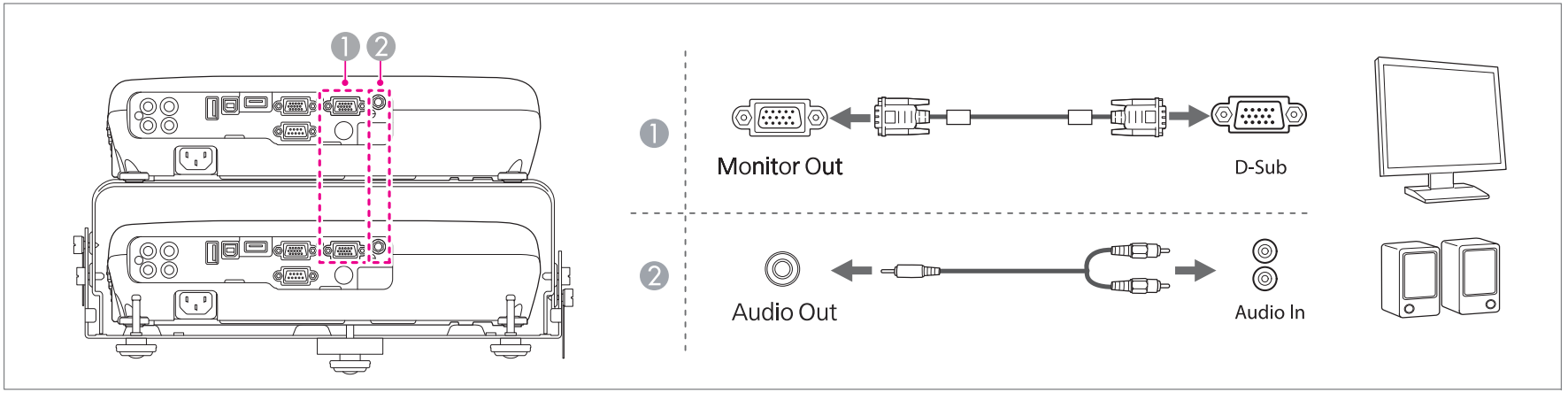
- Si la fuente de entrada está encendida cuando se conecta al proyector, puede provocar un mal funcionamiento.
- Si la orientación o la forma del enchufe son diferentes, no intente forzarlo. Se puede dañar el dispositivo o producirse un funcionamiento incorrecto.

- Si la fuente que desea conectar tiene un puerto con una forma inusual, utilice el cable suministrado con el dispositivo o un cable opcional para conectarlo a los proyectores.
- Al utilizar un cable de audio comercial 2RCA(L/R)/estéreo mini-pin, compruebe que contenga la etiqueta "Sin resistencia".

Conectar equipo externo

Es posible emitir imágenes y audio conectando un monitor o un altavoz externos.

1. **Envío de imágenes a un monitor externo**
   Conecte el puerto Monitor Out/Computer2 para el maestro o el receptor a un monitor externo.
2. **Envío de audio a un altavoz externo**
   Conecte el puerto Audio Out para el maestro o el receptor a un altavoz externo.



- Al enviar imágenes a un monitor externo, configure **Puerto salida monitor** a **Salida monitor** desde el menú Configuración.
  ☛ **Extendida** - **Operación** - Puerto **Salida monitor** p.63
- Sólo se pueden enviar a un monitor externo las señales analógicas RGB desde el puerto Computer. No se pueden emitir señales que entran desde otros puertos o señales de vídeo de componentes.
- El ajuste de indicadores para funciones como Keystone, el menú Configuración o las pantallas de ayuda no se visualizan en el monitor externo.
- Cuando el conector del cable de audio se inserte en el puerto Audio Out, el sonido dejará de emitirse por los altavoces integrados del proyector y lo hará por la salida externa.

Uso básico

En este capítulo se explica cómo proyectar y ajustar imágenes.

Desde la instalación a la proyección

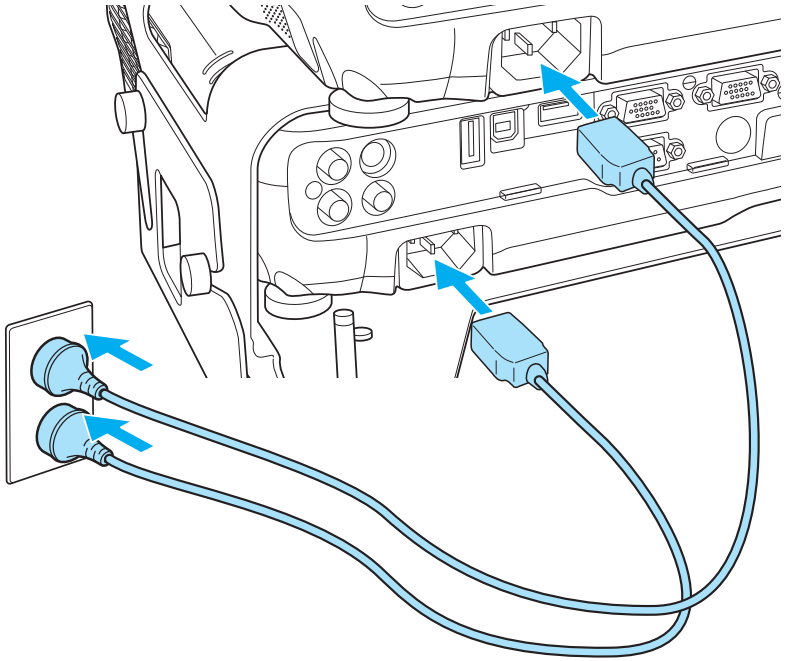
En esta sección, se explica el procedimiento para conectar los proyectores a un ordenador mediante el cable para ordenador y cómo proyectar imágenes.

Siga los pasos en el manual de abajo para configurar el maestro y el receptor en una configuración apilada.

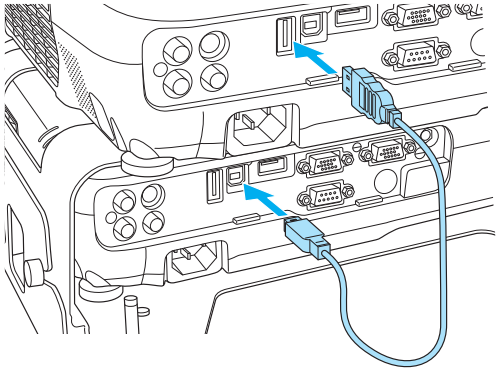
☛ *Guía de inicio*

> Cuando se instala en una superficie como puede ser un escritorio, el proyector en la parte superior es el maestro y el proyector en la parte inferior es el receptor. Cuando está colgado del techo, el proyector en la parte superior es el receptor y el proyector en la parte inferior es el maestro.

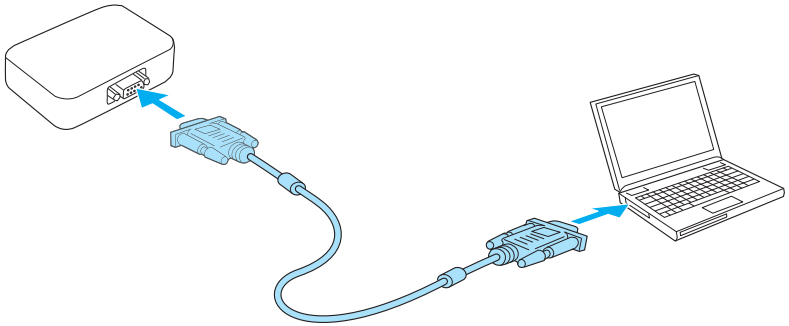
1 Conecte los proyectores (maestro y receptor) a una toma eléctrica con los cables de alimentación.



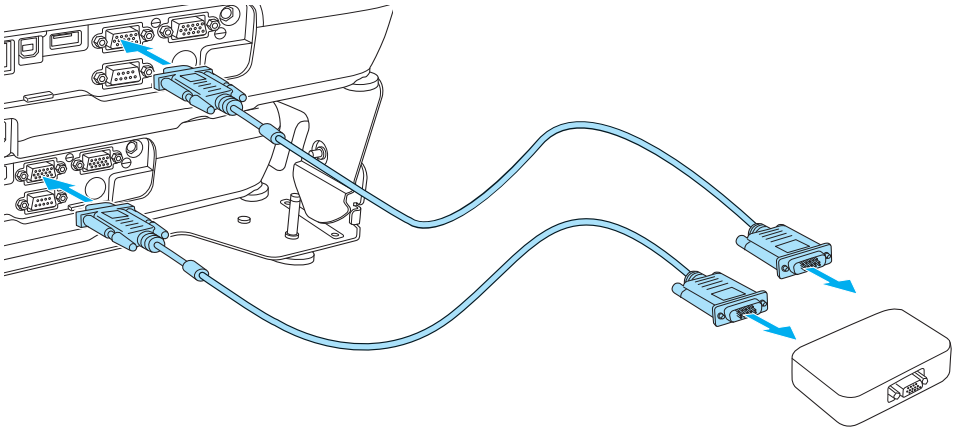
2 Conecte el puerto USB(TypeA) del maestro al puerto USB(TypeB) del receptor con un cable USB.



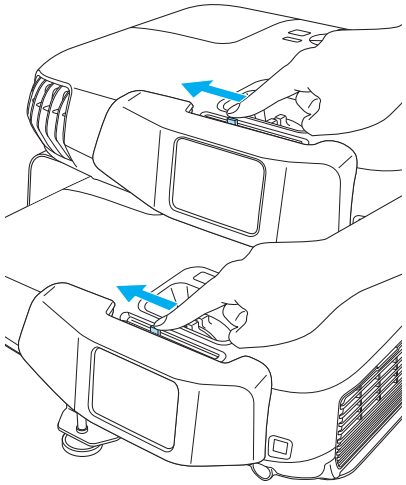
3 Conecte el separador al puerto de salida del monitor del ordenador con un cable de ordenador.



4 Conecte los puertos de Computer1 para el maestro y el receptor al separador con los cables de ordenador.

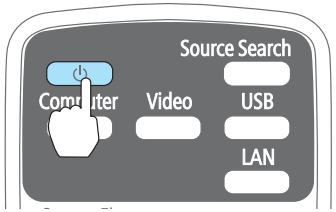


5 Abra el deslizador Fondo para el maestro y el receptor.

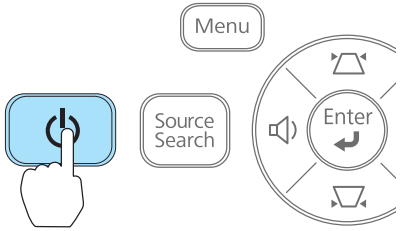


6 Pulse el botón [⏻] del mando a distancia o del panel de control de maestro.

Utilizar el mando a distancia



Usar el panel de control



El maestro y el receptor se encienden.

7 Superponga dos imágenes.

En el siguiente manual, encontrará más información.

☛ *Guía de inicio*

8 Encienda el ordenador.

9 Cambie la salida de pantalla del ordenador.

Si se utiliza un ordenador portátil, se deberá cambiar la salida de pantalla desde el ordenador. Mantenga pulsada la tecla Fn (tecla de función) y pulse la tecla 🖵/🖵.

- El método para cambiar varía en función del ordenador utilizado. Consulte la documentación que se entrega con el ordenador.
- A la hora de apagar los proyectores, pulse dos veces el botón [⏻] del maestro en el panel de control o mando a distancia.

Si no se proyecta la imagen, puede cambiar la imagen proyectada mediante uno de los siguientes métodos.

- Pulse el botón [Source Search] del mando a distancia o del panel de control de maestro.
  ☛ "Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente)" p.35
- Pulse el botón para el puerto de destino del mando a distancia.
  ☛ "Cambiar a la imagen de destino con el mando a distancia" p.36

Consulte lo siguiente cuando uno de los proyectores no esté encendido, o si desea activar sólo uno de los proyectores.

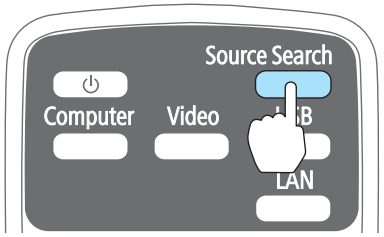
☛ "Uno de los proyectores no está activado o no se han unido los proyectores." p.81

☛ "Encendido del proyector en una configuración apilada" p.94

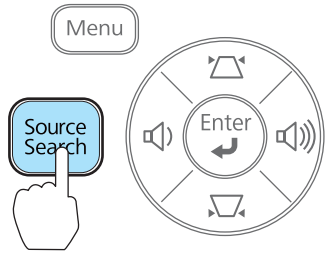
Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente)

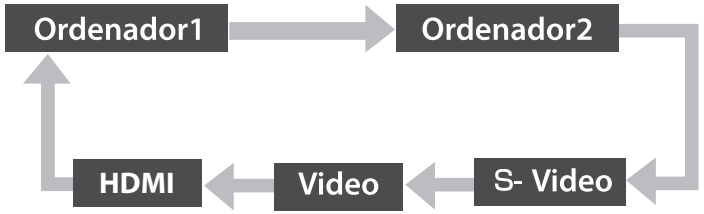
Pulse el botón [Source Search] para proyectar imágenes desde el puerto que está recibiendo una imagen actualmente.

Utilizar el mando a distancia



Usar el panel de control



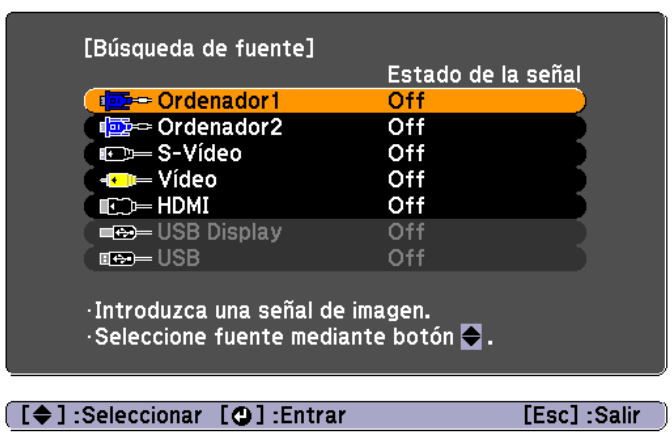


*Ordenador2 sólo está disponible cuando el **Puerto Salida monitor** está configurado como **Ordenador2** desde el menú Configuración.

Si están conectadas dos o más fuentes de imagen, pulse el botón [Source Search] hasta que se proyecte la imagen de destino.

Cuando el equipo de vídeo está conectado, inicie la reproducción antes de iniciar esta operación.

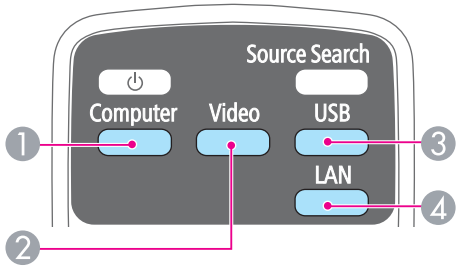
Cuando no se recibe ninguna señal de imagen, aparece la siguiente pantalla:



Cambiar a la imagen de destino con el mando a distancia

Puede cambiar directamente a la imagen de destino pulsando los siguientes botones en el mando a distancia.

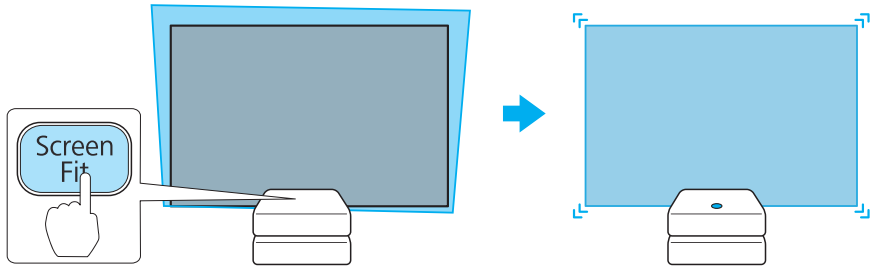
Mando a distancia



1. Cambia a la imagen del dispositivo conectado a Computer1 o Computer2.
2. Cada vez que se pulsa el botón, pasa por el siguiente ciclo de imágenes recibidas desde las siguientes fuentes.
   - Puerto S-Video
   - Puerto Video
   - Puerto HDMI
3. Esto no se puede utilizar mientras se proyecta en una configuración apilada.
4. No se puede usar en el proyector.

Superposición de dos imágenes

Si las imágenes se desincronizan durante la proyección, pulse el botón [Screen Fit] en maestro o del mando a distancia. Se muestra la pantalla de ajuste y las imágenes se superponen correctamente después de unos segundos.



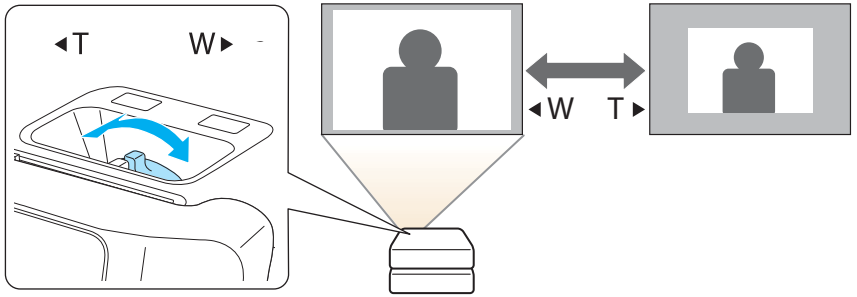
Vea el siguiente manual para obtener más información sobre la superposición de dos imágenes después de la instalación.

☛ *Guía de inicio*

Ajuste del tamaño de la imagen

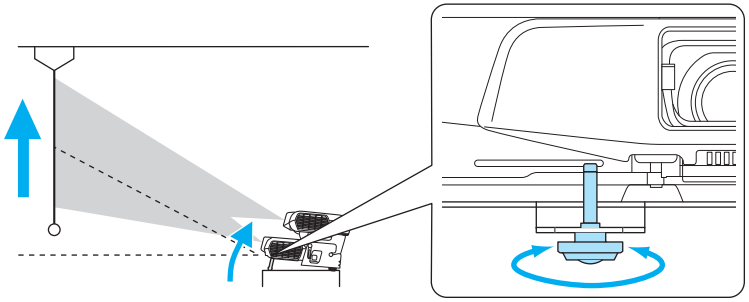
Puede ajustar el tamaño de la imagen mediante el uso de los anillos de zoom en el maestro y el receptor. Consulte el siguiente manual para más información sobre cómo casar el tamaño de dos imágenes.

☛ *Guía de inicio*



Ajuste de la posición de la imagen

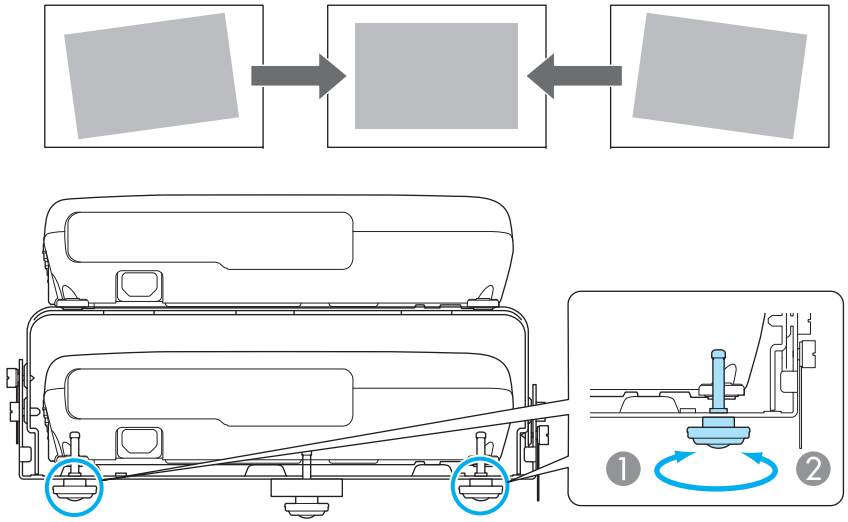
Extender o replegar el pie delantero ajustable para el soporte del apilador. Se puede ajustar la posición de la imagen inclinando el proyector hasta 6 grados.



Cuanto mayor sea el ángulo de inclinación, más difícil será enfocar. Instale el proyector de modo que sólo sea necesario inclinarlo un ángulo pequeño.

Ajuste de la inclinación horizontal

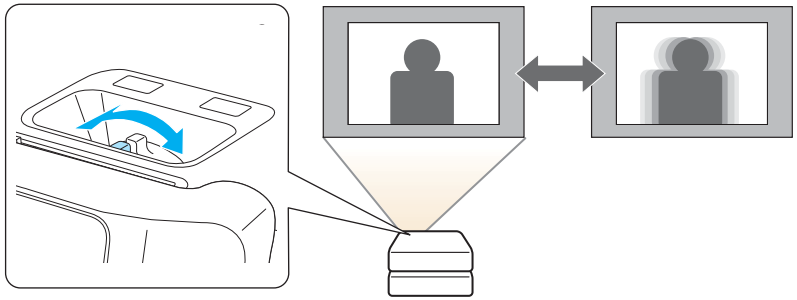
Extienda y repliegue los pies traseros del soporte del apilador para ajustar la inclinación horizontal.



1 Extienda el pie posterior.
2 Repliegue el pie posterior.

Corrección del enfoque

Puede ajustar el enfoque de la imagen mediante el uso de los anillos de enfoque en el maestro y el receptor.

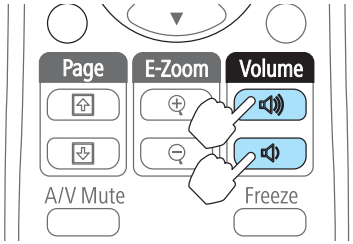


Ajuste del volumen

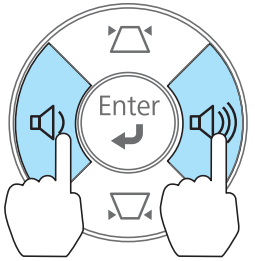
Puede ajustar el volumen utilizando uno de los siguientes métodos.

- Pulse el botón [Volume] en el panel de control o el mando a distancia para ajustar el volumen.
  [🔈] Disminuye el volumen.
  [🔊] Aumenta el volumen.

Utilizar el mando a distancia



Usar el panel de control



- Ajuste el volumen desde el menú Configuración.
  ☛ **Ajustes** - **Volumen** p.62

⚠ Precaución

No comience con el volumen alto.
Un volumen excesivo y repentino puede provocar sordera. Baje el volumen antes de apagar el aparato, para poder aumentarlo progresivamente cuando vuelva a activarlo.

Selección de la calidad de proyección (seleccionar el Modo de color)

Ajusta el modo de color según el entorno. El brillo de la imagen varía según el modo de color seleccionado.

Cuando se introduce una señal en 2D

Modo	Aplicación
Dinámico	Este modo es ideal para utilizarse en habitaciones con mucha luz. Se trata del modo más claro y reproduce bien los tonos de sombras.
Presentación	Este modo es ideal para realizar presentaciones que contengan material en color en salas luminosas.
Teatro	Ideal para ver películas en una sala oscura. Las imágenes adquieren un tono natural.
Foto*1	Ideal para proyectar imágenes fijas, como fotos, en una sala muy iluminada. Las imágenes son intensas y adquieren contraste.
Deporte*2	Ideal para visionar programas de TV en una sala muy iluminada. Las imágenes son intensas y adquieren vida.
sRGB	Ideal para imágenes que cumplen el estándar de color sRGB.
Pizarra negra	Aunque esté proyectando en una pizarra negra (pizarra verde), este ajuste proporciona a las imágenes un tono natural, igual que si proyectara en una pantalla.
Pizarra	Ideal para presentaciones sobre pizarra blanca.

*1 Esto sólo se puede seleccionar cuando se está introduciendo una señal RGB.

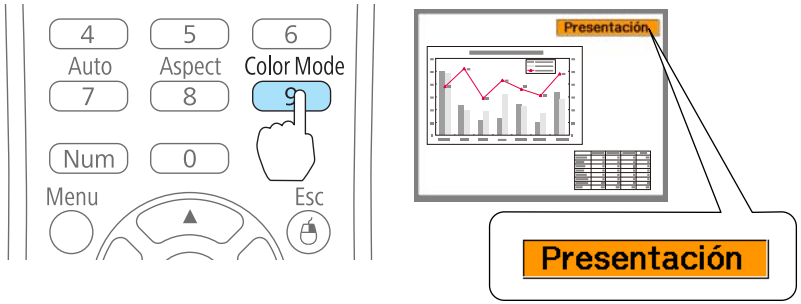
*2 Esta selección solo está disponible cuando la señal de entrada es vídeo de componentes o cuando la fuente es Vídeo o S-Vídeo.

Cuando se introduce una señal en 3D

Modo	Aplicación
Dinámico	Este modo es ideal para utilizarse en habitaciones con mucha luz. Se trata del modo más claro y reproduce bien los tonos de sombras.
Presentación 3D	Este modo es ideal para realizar presentaciones que contengan material en color en salas luminosas.
Teatro 3D	Ideal para ver películas en una sala oscura. Las imágenes adquieren un tono natural.

Cada vez que pulse el botón [Color Mode] se visualizará el nombre del Modo de color en la pantalla y cambiará el Modo de color.

Mando a distancia



Podrá definir el Modo de color en el menú Configuración.

☛ **Imagen - Modo de color** p.60

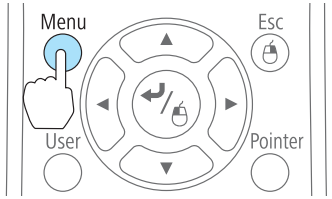
Ajuste de Iris automático

Determinando automáticamente la luminancia según el brillo de la imagen, se obtienen imágenes intensas y nítidas.

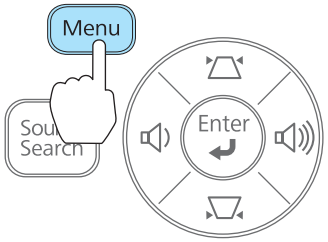
1 Pulse el botón [Menu].

☛ "Utilización del Menú Configuración" p.58

Utilizar el mando a distancia



Usar el panel de control



2 Seleccione **Iris automático** en **Imagen**.



3 Seleccione **On**.

El ajuste se guarda para cada Modo de color.

4 Pulse el botón [Menu] para finalizar los ajustes.

Sólo puede determinarse el ajuste Iris automático cuando **Modo de color** es **Dinámico**, **Teatro** o **Teatro 3D**.

Cambio de la relación de aspecto de la imagen proyectada

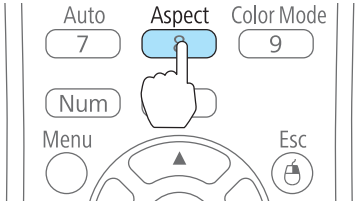
Puede cambiar la Relación de aspecto de la imagen proyectada para que encaje con el tipo, la relación de altura y anchura y la resolución de las señales de entrada.

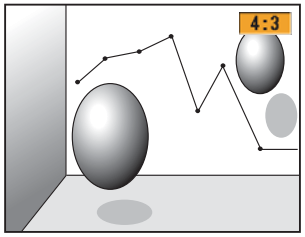
Los modos de aspecto disponibles varían en función de la señal de imagen que se está proyectando actualmente.

Métodos de cambio

Cada vez que pulse el botón [Aspect] del mando a distancia, se visualizará el nombre del modo de aspecto en la pantalla y cambiará la relación de aspecto.

Mando a distancia





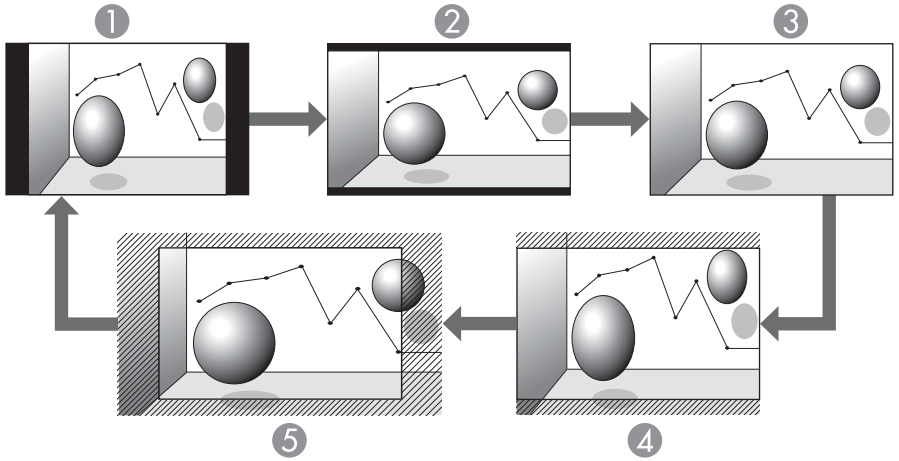
- Podrá definir la relación de aspecto en el menú Configuración.
  ☛ **Señal** - **Aspecto** p.61
- En modo 3D, el modo de aspecto se configura como **Normal**.

Cambio del modo de aspecto

Proyectar imágenes desde un equipo de vídeo o desde el puerto HDMI

Cada vez que se pulsa el botón [Aspect], cambia el modo de aspecto en el siguiente orden: **Normal** o **Automático**, **16:9**, **Completo**, **Zoom** y **Nativa**.

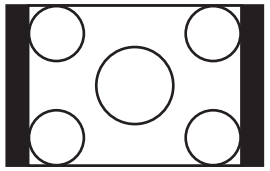
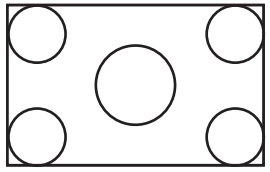
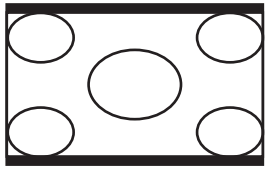
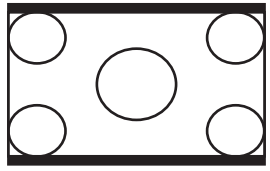
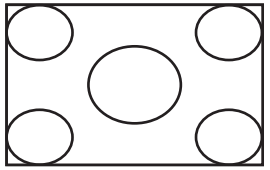
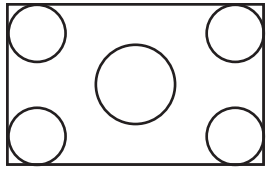
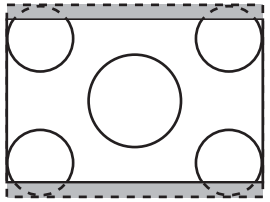
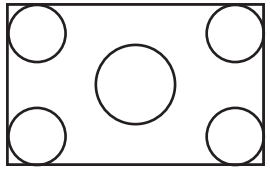
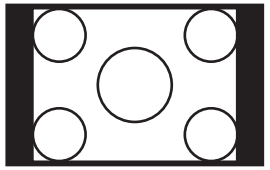
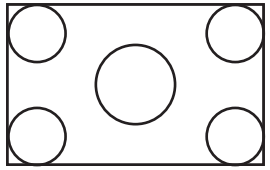
Ejemplo: Entrada de señal de 1080p (resolución: 1920x1080, relación de aspecto: 16:9)



1. Normal o Automático
2. 16:9
3. Completo
4. Zoom
5. Nativa

Proyección de imágenes desde un ordenador

La siguiente tabla muestra ejemplos de proyección para los modos de aspecto.

Modo de aspecto	Señal de entrada	
	XGA 1024X768(4:3)	WXGA 1280X800(16:10)
Normal		
16:9		
Completo		
Zoom		
Nativa		

Si la imagen se ve cortada, defina el ajuste **Resolución** a **Ancho** o **Normal** en el menú Configuración, en función del tamaño de pantalla del ordenador.

☛ **Señal** - **Resolución** p.61

Funciones Útiles

Este capítulo ofrece consejos útiles para realizar presentaciones, así como las funciones de Seguridad.

Proyección de imágenes en 3D

Puede conectar dispositivos compatibles con la reproducción en 3D, como discos Blu-ray 3D y juegos en 3D, así como disfrutar de impresionantes imágenes en 3D.

Preparación para ver imágenes en 3D

Haga las siguientes preparaciones antes de ver imágenes en 3D.

- Fijación de los polarizadores
  ☛ *Guía de inicio*
- Gafas pasivas 3D polarizadas
  Suministradas u opcionales (ELPGS02A/ELPGS02B)
  Para más información, consulte el manual de usuario de las gafas 3D de las gafas 3D.
- Cables HDMI compatibles con señales en 3D (disponibles en tiendas locales x3)
- Separador HDMI compatible con señales en 3D (disponibles en tiendas locales)
- Pantalla plata diseñada para imágenes pasivas en 3D (disponible en tiendas locales)
- Realice las siguientes configuraciones desde el menú Configuración.
  -**Pantalla 3D**: **On**
  -**Formato 3D**: **Automático** o el mismo formato que la señal 3D del dispositivo conectado.
  ☛ **Señal** - **Configuración 3D** p.61

Señales 3D compatibles

Los proyectores son compatibles con las siguientes señales en 3D.

- Compres. Cuadro
- Lado a Lado
- Arriba y Abajo

Métodos de visualización para imágenes en 3D

1 Conecte el maestro y el receptor a un dispositivo de reproducción con cables HDMI.



Sólo se pueden ver imágenes en 3D cuando se está enviando HDMI. Prepare cables HDMI y un separador HDMI compatibles con señales en 3D.

Consulte la siguiente información sobre cómo conectar los cables HDMI.

☛ *Guía de inicio*

☛ "Conexión del equipo" p.22

2 Encienda el dispositivo de reproducción y los proyectores y, a continuación, proyecte la imagen.

Consulte la siguiente información sobre proyectar imágenes.

☛ "Desde la instalación a la proyección" p.33

☛ "Cambiar a la imagen de destino con el mando a distancia" p.36

3 Póngase las gafas 3D.

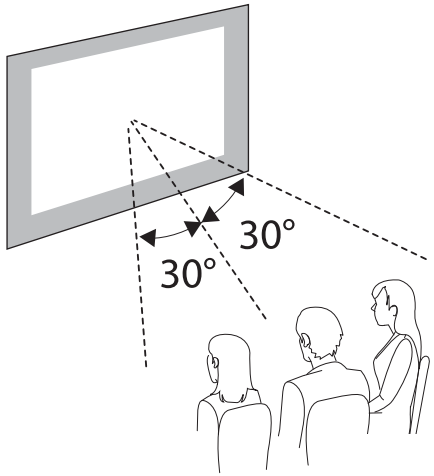
Disfrute de las imágenes en 3D.

Si no puede ver las imágenes en 3D, pulse el botón [2D/3D] del mando a distancia. Se mostrará **Pantalla 3D On** en la pantalla proyectada.

- La percepción de las imágenes 3D depende de la persona.
- Si no puede ver el efecto 3D correctamente, realice **Invertir imagen 3D** desde el menú Configuración.
  ☛ **Señal** - **Configuración 3D** - **Invertir imagen 3D** p.61
- La visualización de las imágenes 3D puede cambiar en función de la temperatura del entorno de los proyectores y del tiempo que llevan utilizándose las lámparas. No utilice los proyectores si la imagen no se proyecta normalmente.

Área de visualización para imágenes en 3D

Al ver las imágenes en 3D, le recomendamos que las vea desde un ángulo de no más de 30˚ de la pantalla.



Puede utilizar los tamaños de pantalla de hasta 120".

☛ "Tamaño pantalla y Distancia de proyección" p.99

Advertencias relativas a la visualización de imágenes 3D

Al visualizar imágenes 3D, tenga en cuenta los siguientes puntos de importancia.

⚠ Advertencia

- No deje las gafas 3D ni las piezas suministradas al alcance de los niños. Podrían ingerirlo accidentalmente. En caso de ingestión accidental, póngase en contacto inmediatamente con un médico.

Precauciones relativas al uso de gafas 3D

⚠ Precaución

- Cuando lleve las gafas 3D, tenga cuidado con los bordes de la montura.
  Si introduce la montura en un ojo, podría sufrir daños.
- No meta los dedos en ninguna de las partes móviles (como las bisagras) de las gafas 3D.
  De lo contrario podría sufrir daños.
- Al deshacerse de las gafas 3D, siga las normas y regulaciones locales.
- Asegúrese de usar las gafas 3D correctamente.
  No se ponga las gafas 3D del revés.
  Si la imagen no se muestra correctamente, podría provocarle mareos.
- No use las gafas a menos que esté viendo una imagen 3D.
- No utilice las gafas 3D como gafas de sol.
- La percepción de las imágenes 3D depende de la persona. Deje de utilizar la función 3D si se siente mal o no puede ver en 3D. Si sigue viendo las imágenes 3D podría marearse.
- Deje de usar las gafas 3D inmediatamente si no ve bien o no funcionan correctamente. Si sigue viendo las imágenes 3D podría marearse y sufrir daños.
- Quítese las gafas 3D si nota enrojecimiento, dolor o picor en los oídos, la nariz o las sienes. Si sigue viendo las imágenes 3D podría marearse.
- Deje de usar las gafas 3D si nota la piel extraña al llevarlas. La pintura o los materiales utilizados en las gafas 3D pueden causar una reacción alérgica.

Precauciones a la hora de visualizar imágenes

⚠ Precaución

Si ve imágenes 3D durante mucho tiempo, realice pausas periódicamente. La visualización prolongada de imágenes 3D puede provocar cansancio ocular.

La necesidad y el momento de las pausas varían de persona en persona. Si nota la vista cansada o incomodidad en los ojos incluso tras la pausa, deje de ver las imágenes inmediatamente.

Precauciones relativas a los métodos de visualización

⚠ Precaución

- Si nota la vista cansada o se siente incómodo viendo imágenes 3D, pare inmediatamente. Si sigue viendo las imágenes 3D podría marearse.
- Para ver imágenes 3D, asegúrese de llevar siempre las gafas 3D. No intente ver imágenes 3D sin gafas 3D. De hacerlo podría marearse.
- No coloque ningún objeto frágil cerca de usted mientras esté usando las gafas 3D.
  Las imágenes 3D pueden provocar que se mueva involuntariamente, por lo que podría dañar los objetos situados a su alrededor o lesionarse.
- Utilice las gafas 3D solo mientras ve imágenes 3D. No se desplace con las gafas 3D puestas. Su visibilidad podría estar más oscura de lo normal, provocando su caída o lesiones.
- Vista desde delante de la pantalla.
  Si ve las imágenes 3D desde un ángulo, el efecto 3D se verá reducido y podría provocarle mareos debido a los cambios de color no intencionados.
- Para ver imágenes 3D, mantenga una distancia de la pantalla de al menos tres veces su altura.
  La distancia de visualización recomendada para una pantalla de 80 pulgadas es de al menos 3 metros, y de al menos 3,6 metros para una pantalla de 100 pulgadas. Si se sienta o se coloca más cerca de la distancia de visualización recomendada podría sentir cansancio ocular.

Precauciones para el visualizador

⚠ Precaución

No utilice gafas 3D si es sensible a la luz, tiene problemas cardiacos o no se siente bien. Su situación podría verse agravada.

Precauciones relacionadas con la edad de visualización (para niños)

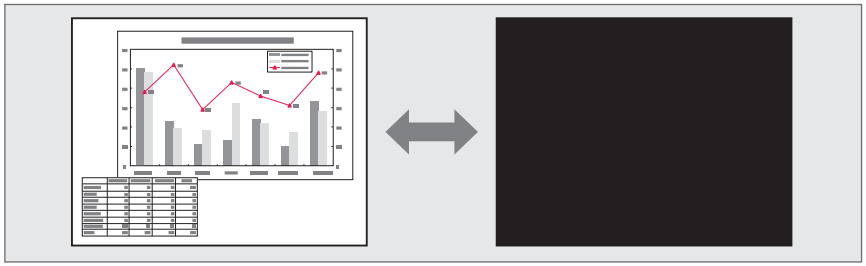
Precaución

- La edad mínima recomendada para ver imágenes 3D es seis años.
- Los niños por debajo de seis años todavía se están desarrollando y la visión de imágenes 3D podría provocarles complicaciones. En caso de dudas, consulte a su médico.
- Los niños que vean imágenes 3D con la ayuda de gafas 3D siempre deben estar acompañados por un adulto.

  A menudo es difícil discernir si un niño está cansado o incómodo, por lo que podría sentirse mal de repente. Compruebe siempre que los niños bajo su cuidado no están experimentando ninguna fatiga ocular durante la visualización.

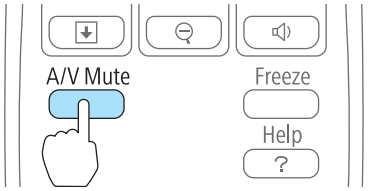
Ocultar la imagen y silenciar el sonido temporalmente (Pausa A/V)

Puede utilizarlo si quiere centrar la atención del público en lo que está diciendo, o si no desea mostrar detalles como el cambio de archivos durante las presentaciones desde un ordenador.

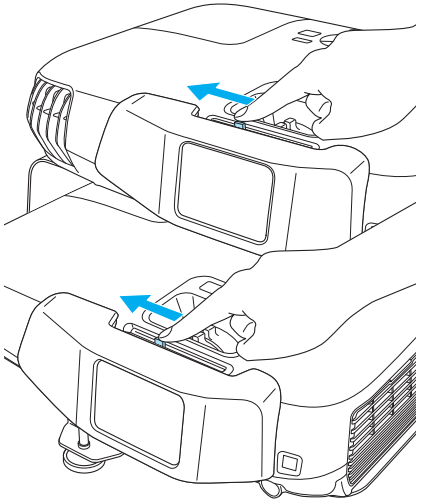


Cada vez que pulsa el botón [A/V Mute] o abre y cierra la cubierta del objetivo, se activa o desactiva Pausa A/V.

Mando a distancia



Projector



- Si proyecta imágenes en movimiento, las imágenes y el sonido siguen reproduciéndose mientras esté activada la opción Pausa A/V. No es posible reanudar la proyección desde el punto en que se ha activado Pausa A/V.
- Puede seleccionar la pantalla visualizada si se pulsa el botón [A/V Mute] en el menú Configuración.

  ☛ **Extendida** - **Pantalla** - **Pausa A/V** p.63
- Si el deslizador Fondo está cerrado durante 30 minutos aproximadamente, se activa el Tempor tapa objetivo y la alimentación se apaga automáticamente. Si no desea que se active el Tempor tapa objetivo, ajuste **Tempor tapa objetivo** en **Off**.

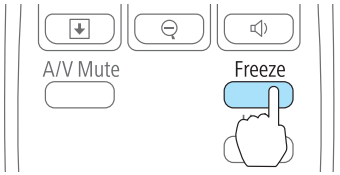
  ☛ **Extendida** - **Operación** - **Tempor tapa objetivo** p.63
- La lámpara sigue alumbrando durante la Pausa A/V, de modo que las horas de lámpara siguen acumulándose.

Congelar la imagen (Freeze)

Si activa Freeze mientras se visualizan imágenes dinámicas, la imagen congelada sigue proyectándose en la pantalla, para poder proyectar los fotogramas uno a uno como si se tratara de imágenes estáticas. Además, puede realizar operaciones como cambiar de archivos durante las presentaciones desde un ordenador sin proyectar ninguna imagen si la función Freeze se ha activado de antemano.

Cada vez que pulsa el botón [Freeze], se activa o desactiva Congelar.

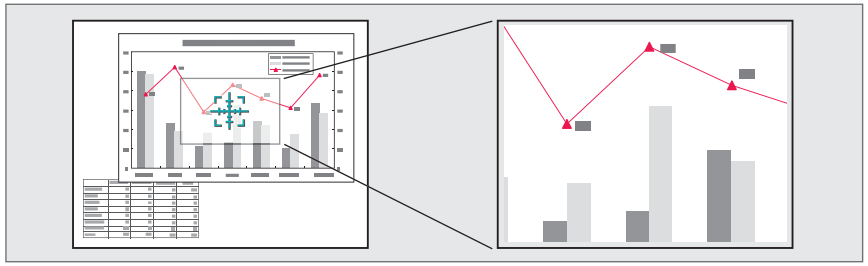
Mando a distancia



- El audio no se detiene.
- Al proyectar imágenes en movimiento, las imágenes continúan reproduciéndose mientras la pantalla está congelada. No es posible reanudar la proyección desde el punto en que se congeló la pantalla.
- Una vez congeladas, las imágenes superpuestas pueden desincronizarse.
- Si pulsa el botón [Freeze] mientras se visualiza el menú Configuración o la pantalla de ayuda, se cierra el menú o la pantalla de ayuda visualizados.
- Freeze sigue funcionando mientras se utiliza E-Zoom.

Ampliar parte de la imagen (E-Zoom)

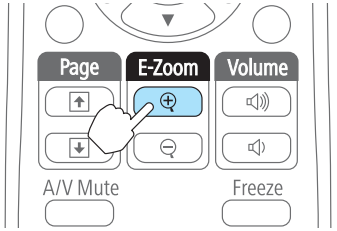
Resulta útil si desea ampliar las imágenes para verlas con más detalle, como por ejemplo en gráficos y tablas.



1 Inicie E-Zoom.

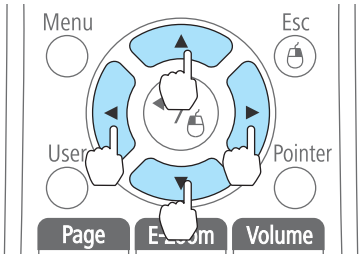
Pulse el botón [⊕] para visualizar la cruz ( ).

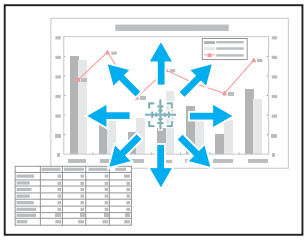
Mando a distancia



2 Mueva la cruz ( ) hacia el área de la imagen que desea ampliar.

Mando a distancia

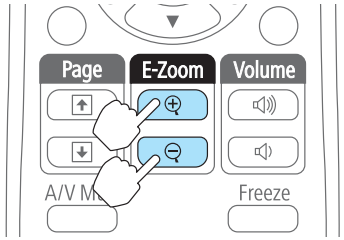




Si se pulsa cualquier pareja de botones adyacentes [ ], [ ], [ ] o [ ] simultáneamente, el puntero se puede mover en diagonal.

3 Ampliar.

Mando a distancia



Botón [⊕]: amplía el área cada vez que se pulsa. Puede ampliar rápidamente manteniendo pulsado el botón.

Botón [⊖]: reduce las imágenes que se han ampliado.

Botón [Esc]: cancela E-Zoom.

- La relación de ampliación aparece en la pantalla. El área seleccionada se puede ampliar entre 1 y 4 veces en 25 pasos incrementales.
- Durante la proyección ampliada, pulse los botones [ ], [ ], [ ] o [ ] para desplazar la imagen.

El proyector dispone de las siguientes funciones de seguridad mejoradas.

- Contraseña protegida
  Puede limitar quién puede utilizar el proyector.
- Bloqueo funcionam.
  Puede evitar que los usuarios cambien los ajustes del proyector sin permiso.
  ☛ "Restringir el funcionamiento (Bloqueo funcionam.)" p.52
- Bloqueo Antirrobo
  El proyector está equipado con el siguiente dispositivo de seguridad antirrobo.
  ☛ "Bloqueo Antirrobo" p.54

Gestionar usuarios (Contraseña protegida)

Si Contraseña protegida está activada, las personas que no conozcan la contraseña no podrán utilizar el proyector para proyectar imágenes, aunque el proyector esté encendido. Además, el logotipo del usuario que se visualiza al activar el proyector no se puede cambiar. Esto actúa como una función antirrobo, ya que el proyector no puede utilizarse aunque lo roben. En el momento de su adquisición, Contraseña protegida no está activada.

Tipos de Contraseña protegida

Se pueden realizar los tres tipos de ajustes de contraseña protegida siguientes, según se utilice el proyector.

- **Protec. aliment.**
  Si **Protec. aliment.** está configurado en **On**, debe escribir una contraseña predefinida después de conectar y encender el proyector (esto también se aplica a Direct Power On). Si no se introduce la contraseña correcta, la proyección no se inicia.
- **Prote. logo usuario**
  Aunque alguien intente cambiar el logotipo del usuario ajustado por el propietario del proyector, no se puede cambiar. Cuando **Prote. logo usuario** está configurado en **On**, no se pueden cambiar los ajustes siguientes en el logotipo del usuario.
  - Capturar un logotipo de usuario
  - Ajustar **Visualizar fondo**, **Pantalla de inicio** o **Pausa A/V** desde **Pantalla**
    ☛ **Extendida** - **Pantalla** p.63

Ajustar Contraseña protegida

Utilice el procedimiento siguiente para ajustar la Contraseña protegida.



Si la protección por contraseña está activada, utilice uno de los siguientes métodos para encender el proyector.

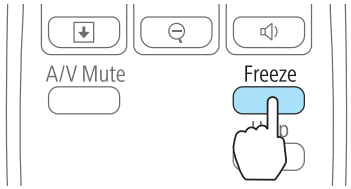
- Configure el **Modo Apilados** como **Off** y luego encienda el maestro o el receptor.
  ☛ "Borrado de la configuración apilada y uso de un proyector" p.94
- Cuando el **Modo Apilados** está configurado como **On** y luego encienda uno de los proyectores (el maestro o el receptor).
  Para el maestro: mantenga pulsado el botón [1] del mando a distancia y luego pulse el botón [⏻].
  Para el receptor: mantenga pulsado el botón [2] del mando a distancia y luego pulse el botón [⏻].
  ☛ "Encendido del proyector en una configuración apilada" p.94

Al proyectar en una configuración apilada, se activa la contraseña configurada para el maestro.

1 Durante la proyección, mantenga pulsado el botón [Freeze] durante cinco segundos.

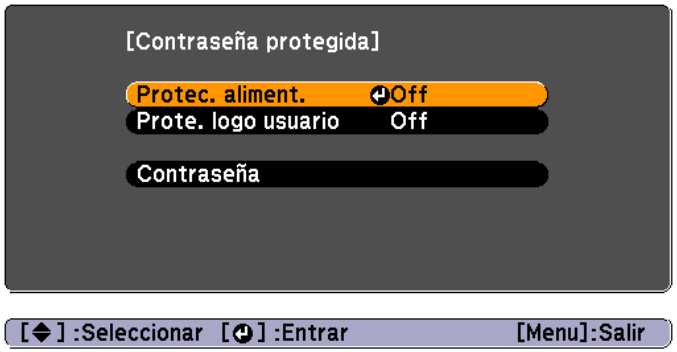
Se visualizará el menú de ajuste de Contraseña protegida.

Mando a distancia



- Si Contraseña protegida ya está activada, debe introducir la contraseña.
  Si introduce la contraseña correcta, se muestra el menú de ajuste Contraseña protegida.
  ☛ "Introducir la contraseña" p.51
- Al ajustar la contraseña, coloque el Adhesivo Protegido por contraseña en una posición visible del proyector para que sirva como elemento adicional disuasorio de robo.

2 Seleccione el tipo de protección de contraseña que desea ajustar y pulse el botón [↵].



3 Seleccione **On** y, luego, pulse el botón [↵].

Pulse el botón [Esc]; se vuelve a mostrar la pantalla mostrada en el paso 2.

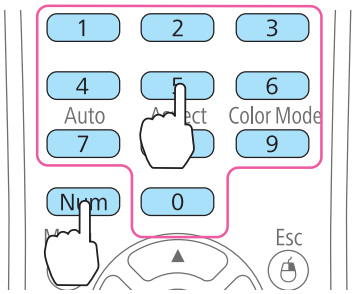
4 Ajuste la contraseña.

(1) Seleccione **Contraseña** y, luego, pulse el botón [↵].

(2) Cuando aparezca el mensaje "¿Cambiar la contraseña?", seleccione **Sí** y luego pulse el botón [↵]. El ajuste por defecto para la contraseña es "0000". Cámbielo a la contraseña deseada. Si selecciona **No**, se vuelve a mostrar la pantalla del paso 2.

(3) Manteniendo pulsado el botón [Num], introduzca un número de cuatro dígitos utilizando los botones numéricos. El número introducido se visualiza como "* * * *". Al introducir el cuarto dígito, se visualizará la pantalla de confirmación.

Mando a distancia



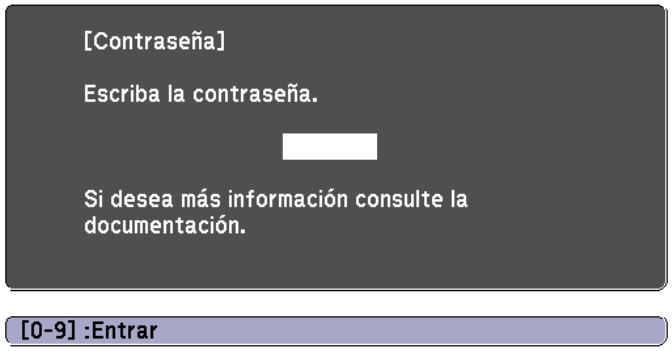
(4) Vuelva a introducir la contraseña.
Se visualiza el mensaje "Contraseña aceptada."
Si introduce la contraseña de forma incorrecta, se visualizará un mensaje pidiéndole que vuelva a introducirla.

Introducir la contraseña

Cuando se visualice la pantalla para introducir la contraseña, introdúzcala utilizando los botones numéricos del mando a distancia.

Al proyectar en una configuración apilada, se activa la contraseña configurada para el maestro. Introduzca la contraseña para el maestro.

Manteniendo pulsado el botón [Num], introduzca la contraseña con los botones numéricos.



Si se introduce la contraseña correcta, se suprime temporalmente la contraseña protegida.

Atención

- Si introduce una contraseña incorrecta tres veces seguidas, se visualizará el mensaje "El proyector estará bloqueado" durante cinco minutos aproximadamente y, a continuación, el proyector pasará al modo en espera. En este caso, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente y, a continuación, conéctelo de nuevo y vuelva a activar el proyector. El proyector visualiza de nuevo la pantalla para introducir la contraseña, donde podrá introducir la contraseña correcta.
- Si ha olvidado la contraseña, anote el número "**Código solicitado**: xxxxx" que aparece en pantalla y póngase en contacto con el distribuidor más cercano de los enumerados en la Lista de contactos de proyectores Epson.

  ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
- Si sigue repitiendo los pasos anteriores e introduce una contraseña incorrecta treinta veces seguidas, aparecerá el siguiente mensaje y el proyector no permitirá que introduzca más contraseñas. "El proyector estará bloqueado. Diríjase a Epson siguiendo las indicaciones de su documentación."

  ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*

Restringir el funcionamiento (Bloqueo funcionam.)

Realice uno de los pasos siguientes para bloquear los botones de funcionamiento del panel de control.

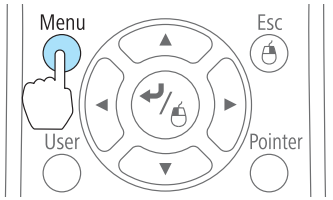
- Bloqueo Total
  Se bloquean todos los botones del panel de control. No puede llevar a cabo ninguna operación desde el panel de control, ni siquiera activar y desactivar.
- Bloqueo parcial
  Se bloquean todos los botones del panel de control, excepto el botón [⏻].

Esto resulta útil en acontecimientos o actuaciones en las que desea desactivar todos los botones durante la proyección, o en escuelas si desea limitar el funcionamiento de los botones. El proyector puede seguir utilizándose con el mando a distancia.

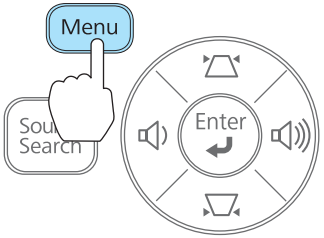
1 Pulse el botón [Menu] durante la proyección.

☛ "Utilización del Menú Configuración" p.58

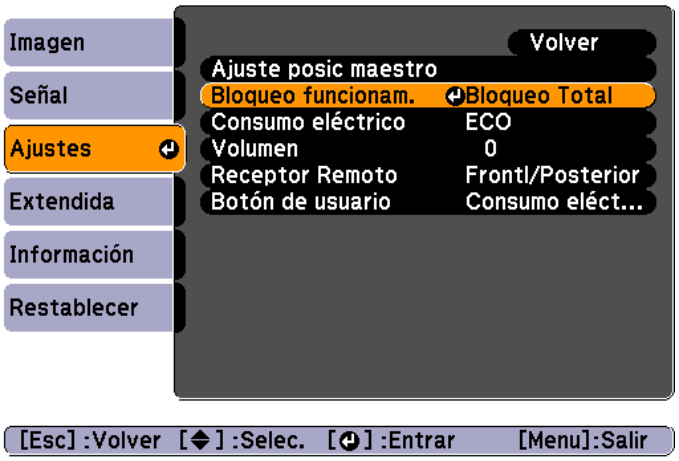
Utilizar el mando a distancia



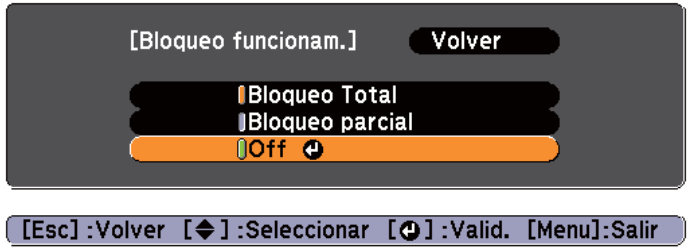
Usar el panel de control



2 Seleccione **Bloqueo funcionam.** desde **Ajustes**.



3 Seleccione **Bloqueo Total** o **Bloqueo parcial** de acuerdo con su finalidad.



4 Seleccione **Sí** cuando se visualice el mensaje de confirmación.

Los botones del panel de control se bloquean según el ajuste seleccionado.

Puede suprimir el bloqueo del panel de control siguiendo uno de los dos métodos siguientes.

- Seleccione **Off** desde **Bloqueo funcionam.**
  ☛ **Ajustes** - **Bloqueo funcionam.** p.62
- Mantenga pulsado el botón [↵] en el panel de control durante unos siete segundos; se visualizará un mensaje y se suprimirá el bloqueo.

Bloqueo Antirrobo

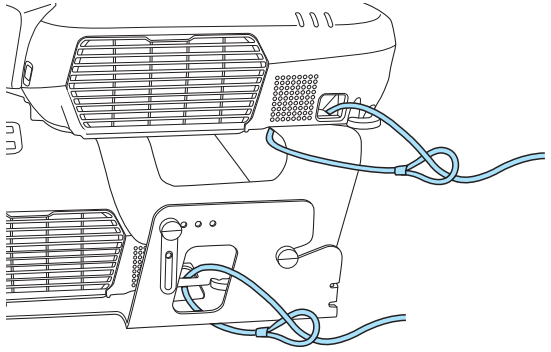
El proyector está equipado con varios tipos de dispositivos de seguridad antirrobo:

- Ranura de seguridad
  La ranura de seguridad es compatible con el sistema de seguridad Microsaver fabricado por Kensington.
  Consulte la siguiente información para obtener más detalles sobre el sistema de seguridad Microsaver.
  ☛ http://www.kensington.com/
- Punto de instalación del cable de seguridad
  Se puede pasar uno de los cables de seguridad antirrobo disponibles en el mercado a través del punto de instalación para fijar el proyector a un escritorio o un soporte.

Instalar el cable de seguridad

Pase unos cables de seguridad antirrobo a través de los proyectores y los soportes del apilador.

Consulte la documentación incluida con el cable de seguridad para obtener instrucciones sobre el bloqueo.



Órdenes ESC/VP21

El proyector se puede controlar desde un dispositivo externo usando ESC/VP21.

Antes de empezar

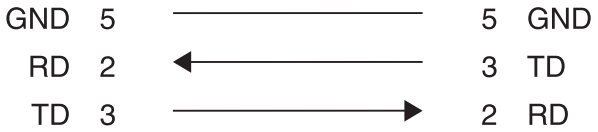
Conecte el puerto en serie del ordenador (D-Sub de 9 patillas) y el puerto RS-232C del maestro con un cable en serie del PC.

- Forma del conector: D-Sub de 9 patillas (macho)
- Nombre del puerto de entrada del proyector: RS-232C

<En el proyector> <En el ordenador>



<En el proyector> (Cable serie PC) <En el ordenador>



Nombre de señal	Función
GND	Toma de tierra de señal
TD	Datos de transmisión
RD	Datos de recepción

Lista de comandos

Cuando el comando de activación se transmite al proyector, el equipo se activa y entra en modo de calentamiento. Una vez se ha encendido el proyector, devuelve dos puntos ":" (3Ah).

Cuando se recibe el comando, el proyector lo ejecuta y devuelve ":", y a continuación acepta el siguiente comando.

Si el comando que se procesa finaliza de forma anormal, se envía un mensaje de error y se devuelve ":".

A continuación se muestra una lista de los principales contenidos.

Añada un código de retorno de carro (CR) (0Dh) al final de cada comando y transmítalo.

Elemento			Comando
Equipo ACTIVADO/ DESACTIVADO	On		PWR ON
	Off		PWR OFF
Selección de señal	Ordenador1	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Componente	SOURCE 14
	Ordenador2	Auto	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Componente	SOURCE 24
	HDMI		SOURCE 30
	Vídeo		SOURCE 41
	S-Vídeo		SOURCE 42
Pausa A/V On/Off	On		MUTE ON
	Off		MUTE OFF

Para obtener más información, póngase en contacto con su proveedor local o con la dirección más cercana indicada en la Lista de contactos de proyectores Epson.

☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*

Protocolo de comunicación

- Valor de baudios por defecto: 9600 bps
- Longitud de datos: 8 bits
- Paridad: Ninguna
- Bit de detención: 1 bit
- Control de flujo: Ninguno

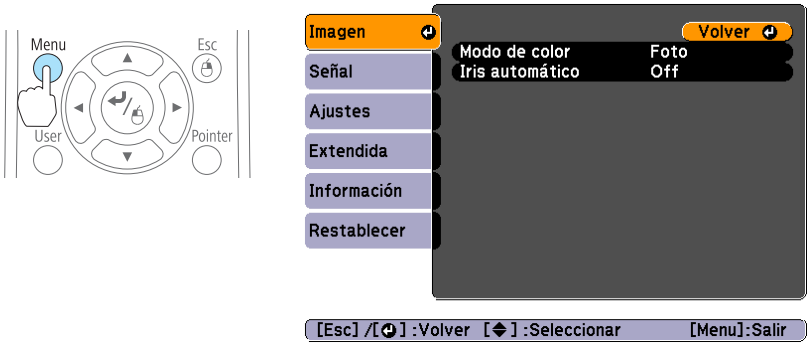
Menú Configuración

En este capítulo se explica cómo utilizar el menú Configuración y sus funciones.

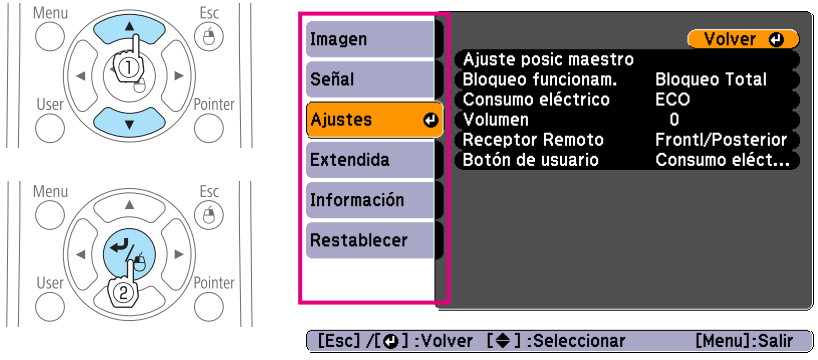
En esta sección se explica cómo utilizar el menú Configuración.

Aunque las indicaciones se explican basándose en el mando a distancia como ejemplo, puede realizarlas también desde el panel de control. Compruebe la guía debajo del menú para ver los botones disponibles y sus funciones.

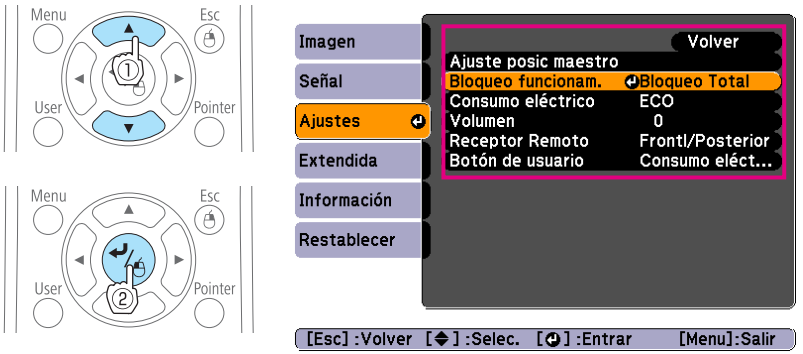
1 Visualice la pantalla del menú Configuración.



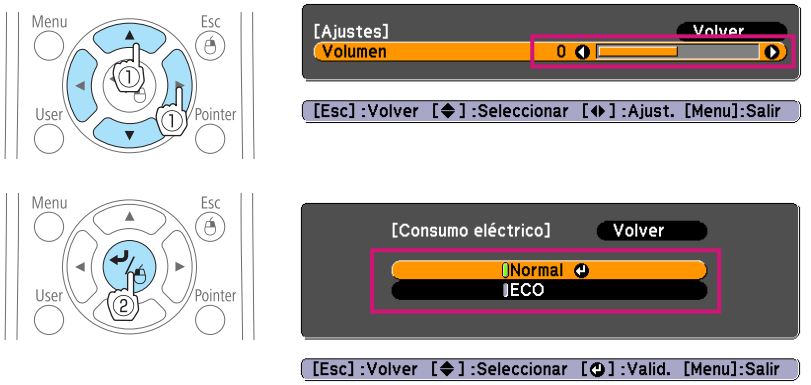
2 Seleccione un elemento del menú principal.



3 Seleccione un elemento del submenú.



4 Cambie los ajustes.



5 Pulse el botón [Menu] para finalizar los ajustes.

Tabla del menú Configuración

Aplicar los elementos o valores configurados para el maestro y el receptor.

Los elementos ajustables varían en función del modelo que se utiliza y la señal de imagen y la fuente que se está proyectando.

Nombre del menú principal	Nombre del subme nú	Elementos o valores de ajustes
Menú Imagen ☛ p.60	Modo de color	Dinámico, Presentación, Teatro, Foto, Deporte, sRGB, Pizarra negra, Pizarra, Presentación 3D y Teatro 3D
	Iris automático	On y Off
Menú Señal ☛ p.61	Ajuste automático	On y Off
	Resolución	Automático, Ancho y Normal
	Configuración 3D	Pantalla 3D, Formato 3D, Invertir imagen 3D y Aviso visión 3D
	Progresivo	Off, Vídeo y Film/Auto
	Reducción de ruidos	Off, NR1 y NR2
	Intervalo vídeo HDMI	Automático, Normal y Expandido
	Señal de entrada	Automático, RGB y Componente
	Señal de Vídeo	Automático, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 y SECAM
	Aspecto	Normal, Automático, 16:9, Completo, Zoom y Nativa
	Overscan	Automático, Off, 4% y 8%
Menú Ajustes ☛ p.62	Ajuste posic maestro	Color patrón (Maestro), Color patrón (Receptor) e Iniciar ajustes
	Bloqueo funcionam.	Bloqueo Total, Bloqueo parcial y Off
	Consumo eléctrico	Normal y ECO
	Volumen	0 a 10
	Receptor Remoto	Frontl/Posterior, Frontal, Posterior y Off
	Botón de usuario	Consumo eléctrico, Información, Progresivo y Resolución
Menú Extendida ☛ p.63	Pantalla	Mensajes, Visualizar fondo, Pantalla de inicio y Pausa A/V
	Proyección	Frontal, Frontal/Techo, Posterior y Posterior/Techo
	Operación	Direct Power On, Modo reposo, Tiempo Modo reposo, Tempor tapa objetivo, Modo alta altitud, Puerto Salida monitor y Modo Apilados
	Idioma	15 o 35 idiomas*1
Menú Información ☛ p.65	Horas lámpara	-
	Fuente	-
	Señal de entrada	-
	Resolución	-
	Señal de Vídeo	-
	Veloc. refresco	-
	Formato 3D	-
	Info sinc	-
	Estado	-
	Número de serie	-

Nombre del menú principal	Nombre del subme nú	Elementos o valores de ajustes
Menú Restablecer ☛ p.66	Restablece horas lámp.	Restablece horas lámp. (Maestro) y Restablece horas lámp. (Recept.)

* El número de idiomas compatibles varía en función de la región en que se usen los proyectores.

Menú Imagen

Los elementos ajustables varían en función de la señal de imagen y la fuente que se está proyectando actualmente. Los detalles del ajuste se guardan para cada señal de imagen.

☛ "Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente)" p.35

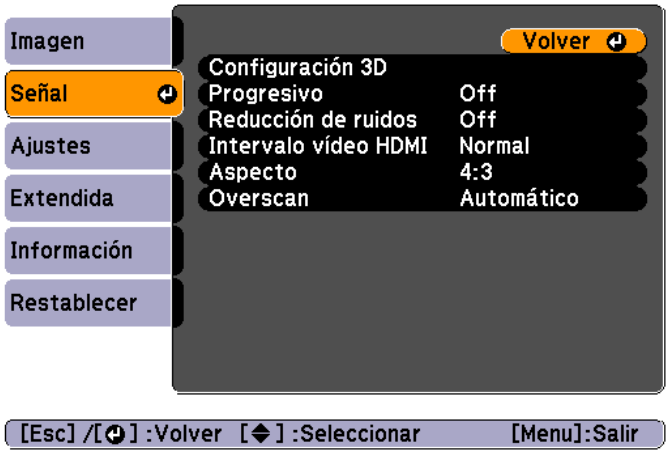


Submenú	Función
Modo de color	Puede seleccionar la calidad de imagen que mejor se adapte a su entorno. ☛ "Selección de la calidad de proyección (seleccionar el Modo de color)" p.38
Iris automático	(Este elemento solamente puede ajustarse si **Modo de color** está configurado en **Dinámico**, **Teatro** o **Teatro 3D**). Fije en **On** para ajustar el iris para obtener una luz óptima para las imágenes que se están proyectando. El ajuste se guarda para cada Modo de color. ☛ "Ajuste de Iris automático" p.39

Menú Señal

Los elementos ajustables varían en función de la señal de imagen y la fuente que se está proyectando actualmente. Los detalles del ajuste se guardan para cada señal de imagen.

☛ "Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente)" p.35

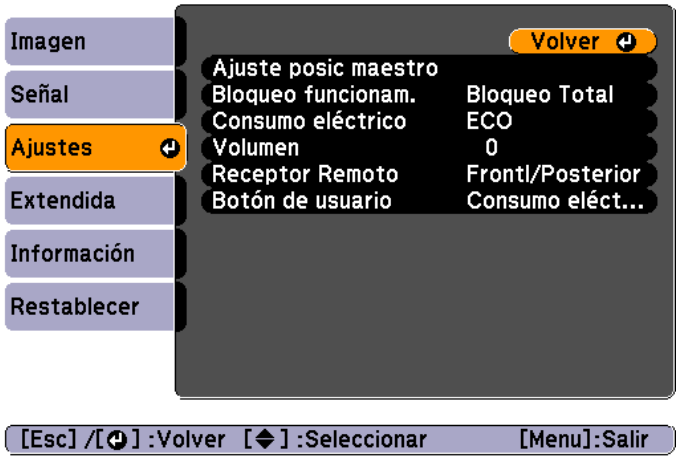


Submenú	Función
Ajuste automático	(Sólo está disponible si se recibe una señal analógica RGB del ordenador). Seleccione **On** para ajustar automáticamente Tracking, Sync. y Posición al estado más adecuado cuando cambia la señal de entrada.

Submenú	Función
Resolución	(Sólo está disponible si se recibe una señal analógica RGB del ordenador). Seleccione **Automático** para identificar automáticamente la resolución de la señal de entrada. Si las imágenes proyectadas no se visualizan correctamente con la opción ajustada en **Automático**, por ejemplo, si falta una parte de la imagen, seleccione **Ancho** para pantallas panorámicas, o bien **Normal** para pantallas 4:3 o 5:4 en función del ordenador conectado.
Configuración 3D	Se activa cuando se visualizan imágenes en 3D. **Pantalla 3D**: configurado como **On** al ver contenido 3D. Si esto está configurado como **Off**, se proyectan imágenes en 2D incluso cuando se envía una Señal de Entrada 3D. **Formato 3D**: seleccione el formato de la señal de entrada 3D. Cuando se configura como **Automático**, el formato se elige automáticamente de acuerdo con la señal de entrada. Normalmente debería estar ajustada en **Automático**. **Invertir imagen 3D**: invierte las imágenes proyectadas para el ojo izquierdo y el ojo derecho. Use esta opción si usted no puede ver la imagen en 3D correctamente. **Aviso visión 3D**: establezca en **On** para mostrar advertencias en cuanto a visualización de imágenes en 3D. Muestra advertencias cuando se visualizan imágenes en 3D.
Progresivo	(Si se recibe vídeo de componentes o vídeo RGB, este ajuste sólo se puede configurar si la señal recibida es una señal entrelazada (480i/576i/1080i)). Esto no puede ajustarse si está entrando una señal RGB digital. La señal de Entrelazado (i) se convierte a Progresivo (p). (Conversión de IP) **Off**: ideal para imágenes con mucho movimiento. **Vídeo**: ideal para imágenes de vídeo en general. **Film/Auto**: resulta ideal para películas, juegos de ordenador y animaciones.

Submenú	Función
Reducción de ruidos	(Esto no se puede configurar cuando se introduce una señal RGB digital o cuando se proyecta una señal entrelazada, mientras que **Progresivo** está configurado como **Off**). Suaviza las imágenes desiguales. Existen dos modos. Seleccione su ajuste favorito. Es recomendable seleccionar **Off** cuando se visualicen fuentes de imagen con un nivel de ruido muy bajo, como por ejemplo DVDs.
Intervalo vídeo HDMI	Cuando el puerto HDMI del proyector está conectado a un reproductor de DVDs, la gama de vídeo del proyector se establece de acuerdo con el ajuste de gama de vídeo del reproductor.
Señal de entrada	Puede determinar que la señal de entrada sea el puerto Computer. Si selecciona **Automático**, la señal de entrada se ajusta automáticamente de acuerdo con el equipo conectado. Si ha seleccionado **Automático** y los colores no tienen un aspecto correcto, seleccione la señal adecuada de acuerdo con el equipo conectado.
Señal de Vídeo	Puede determinar que la señal de entrada sea el puerto Video. Si selecciona **Automático**, las señales de vídeo se reconocerán automáticamente. Si la imagen presenta interferencias u ocurren problemas como que no aparece la imagen proyectada cuando la opción seleccionada es **Automático**, seleccione la señal adecuada según el equipo conectado.
Aspecto	Puede ajustar la Relación de aspecto de las imágenes proyectadas. ☛ "Cambio de la relación de aspecto de la imagen proyectada" p.40
Overscan	(Este ajuste sólo se puede configurar si se recibe una señal de vídeo de componentes o de vídeo RGB). Cambia la relación de la imagen de salida (el rango de la imagen proyectada). Puede establecer el rango de corte en **Off**, **4%** u **8%**. Si la fuente es HDMI, está disponible la opción **Automático**. Si se selecciona **Automático**, cambia automáticamente a **Off** u **8%** según la señal de entrada.

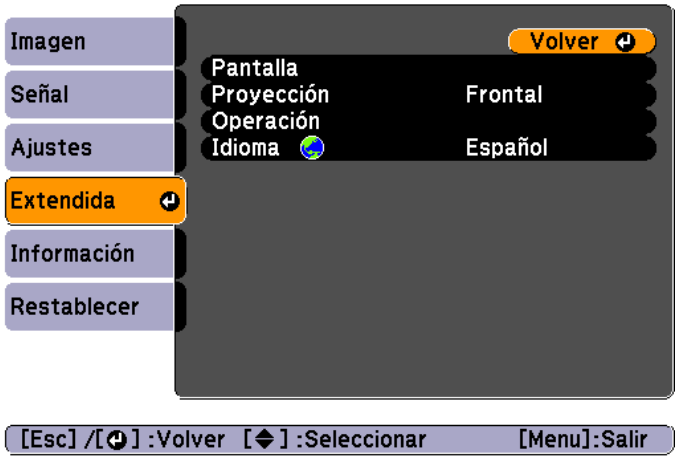
Menú Ajustes



Submenú	Función
Ajuste posic maestro	Esto se utiliza cuando se superponen dos imágenes. **Color patrón (Maestro)**: seleccione un color para el patrón utilizado para referirse a la imagen proyectada del maestro. **Color patrón (Receptor)**: seleccione un color para el patrón utilizado para referirse a la imagen proyectada del receptor. **Iniciar ajustes**: inicia los ajustes. Se muestra una pantalla que le permite seleccionar el área que desea ajustar.
Bloqueo funcionam.	Puede utilizarlo para limitar el funcionamiento del panel de control del proyector. ☛ "Restringir el funcionamiento (Bloqueo funcionam.)" p.52

Submenú	Función
Consumo eléctrico	Puede ajustar el brillo de la lámpara a uno de dos ajustes. Seleccione **ECO** si las imágenes proyectadas son demasiado brillantes, como por ejemplo si se proyectan en una habitación oscura o en una pantalla pequeña. Si selecciona **ECO**, el consumo eléctrico y la vida útil de la lámpara cambian como se muestra a continuación y se reduce el ruido de rotación del ventilador durante la proyección. Consumo eléctrico: disminución de aprox. un 17%, vida de la lámpara: aprox. 1,25 veces superior Cuando se utiliza en grandes altitudes o en lugares expuestos a altas temperaturas, es posible que no pueda cambiar la configuración.
Volumen	Puede ajustar el volumen. Los valores del ajuste se guardan para cada fuente.
Receptor Remoto	Puede limitar la recepcion de la senal de operacion desde el mando a distancia. Si está ajustado en **Off**, no se puede realizar ninguna operación desde el mando a distancia. Si desea llevar a cabo operaciones desde el mando a distancia, mantenga pulsado el botón [Menu] en el mando a distancia durante al menos 15 segundos para recuperar el valor de ajuste por defecto.
Botón de usuario	Puede seleccionar y asignar un elemento desde el menú Configuración con el botón [User] del mando a distancia. Si pulsa el botón [User] se visualizará directamente la selección del elemento de menú o la pantalla de ajuste asignados, lo que le permitirá definir parámetros/ajustes de una pulsación. Puede asignar uno de los siguientes elementos al botón [User]. **Consumo eléctrico**, **Información**, **Progresivo** y **Resolución**

Menú Extendida



Submenú	Función
Pantalla	Puede definir los ajustes relacionados con la pantalla del proyector. **Mensajes**: cuando están configurados en **Off**, no aparecerán los siguientes elementos. Nombres de los elementos cuando se cambian Fuente, Modo de color o Relación de aspecto, mensajes cuando no entra ninguna señal y avisos tales como Aviso Alta Temp. **Visualizar fondo**[*1]: puede ajustar el fondo de la pantalla para cuando no se reciba ninguna señal de imagen a **Negro**, **Azul** o **Logo**. **Pantalla de inicio**[*1]: seleccione **On** para visualizar el **Logotipo del usuario** cuando se inicia la proyección. **Pausa A/V**[*1]: puede ajustar la pantalla mostrada mientras se pulsa el botón [A/V Mute] del mando a distancia en **Negro**, **Azul** o **Logo**.

Submenú	Función
Proyección	Seleccione entre uno de los siguientes métodos de proyección según el modo de instalación del proyector. **Frontal**, **Frontal/Techo**, **Posterior**, **Posterior/Techo** Puede cambiar los ajustes como se indica a continuación pulsando el botón [A/V Mute] del mando a distancia durante unos cinco segundos. **Frontal↔Frontal/Techo** **Posterior↔Posterior/Techo** ☛ "Métodos de Instalación" p.20

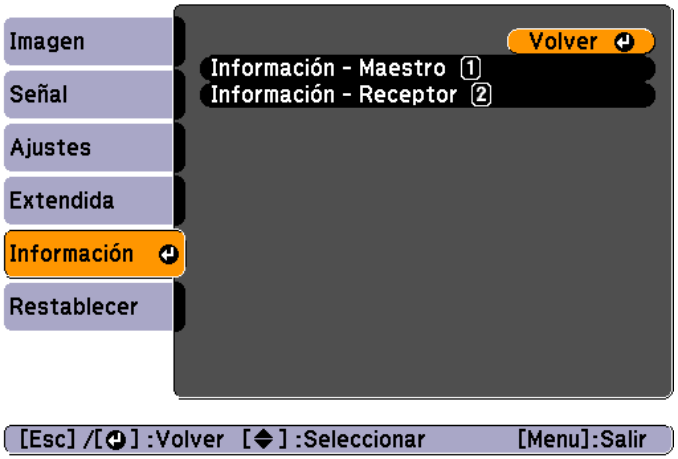
Submenú	Función
Operación	**Direct Power On**: seleccione **On** para encender el proyector directamente al enchufarlo. Si el cable de alimentación está conectado, tenga en cuenta que el proyector se activa automáticamente al volver la corriente después de un apagón. **Modo reposo**: si selecciona **On**, detiene automáticamente la proyección cuando no se recibe ninguna señal de imagen en el maestro y no se realiza ninguna operación. **Tiempo Modo reposo**: cuando **Modo reposo** está ajustado a **On**, puede seleccionar el tiempo que transcurrirá antes de que el proyector se desactive automáticamente, en un intervalo de 1 a 30 minutos. **Tempor tapa objetivo**: cuando está configurado en **On**, esto apaga el aparato automáticamente 30 minutos después de cerrar el deslizador Fondo. El valor por defecto es **On**. **Modo alta altitud**: seleccione **On** si tiene que utilizar el proyector en lugares con una altitud superior a los 1.500 m. **Puerto Salida monitor**: cambia la entrada y la salida para el puerto Monitor Out/Computer2. Seleccione **Salida monitor** cuando desee enviar imágenes a un monitor externo y seleccione **Ordenador2** para introducir una señal de imagen de ordenador o una señal de vídeo de componentes en un equipo de vídeo. **Modo Apilados**: configurar como **Off** si no está utilizando una configuración apilada del proyector. Si está utilizando una configuración apilada, seleccione **Maestro** para el maestro y **Receptor** para el receptor.
Idioma	Puede seleccionar el idioma en que se visualizarán los mensajes y los menús.

*1 Si **Prote. logo usuario** está ajustado a **On** en **Contraseña protegida**, los ajustes referentes al logotipo del usuario no pueden cambiarse. Puede realizar cambios después de ajustar **Prote. logo usuario** en **Off**.
☛ "Gestionar usuarios (Contraseña protegida)" p.50

Menú Información (sólo visualización)

Puede comprobar el estado del maestro y el receptor. Los elementos que pueden visualizarse varían según la fuente que se esté proyectando actualmente. En función del modelo utilizado, no se admiten algunas fuentes de entrada.

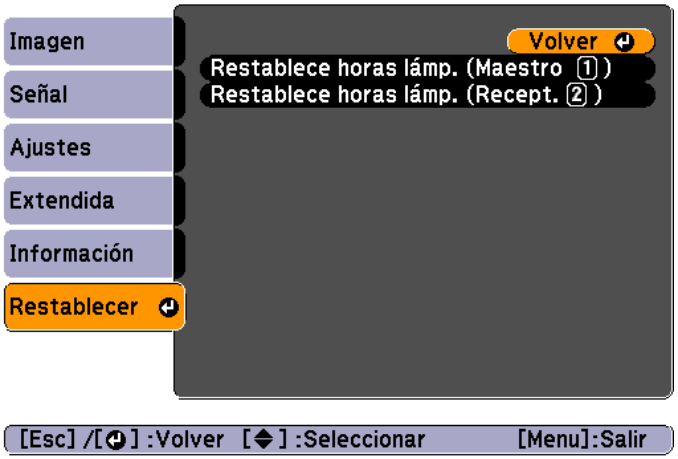
☛ "Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente)" p.35



Submenú	Función
Horas lámpara	Puede visualizar el tiempo de funcionamiento acumulado de la lámpara*. Cuando llegue el momento de cambiar la lámpara, los caracteres se mostrarán en amarillo.
Fuente	Puede visualizar el nombre de la fuente para el equipo conectado que actualmente se está proyectando.
Señal de entrada	Puede visualizar el contenido de **Señal de entrada** ajustado en el menú **Señal** de acuerdo con la fuente.
Resolución	Puede visualizar la resolución.
Señal de Vídeo	Puede visualizar el ajuste para la **Señal de Vídeo** en el menú **Señal**.
Veloc. refresco	Puede visualizar la velocidad de refresco.
Formato 3D	Muestra el formato 3D de la entrada de señal durante la proyección 3D (Compres. Cuadro, Lado a Lado o Arriba y Abajo).
Info sinc	Puede visualizar la información de señal de imagen. Es posible que deba emplear esta información si necesita asistencia.
Estado	Se trata de información sobre los errores que se han producido en el proyector. Es posible que deba emplear esta información si necesita asistencia.
Número de serie	Muestra el número de serie del proyector.

* El tiempo de uso acumulado se visualiza como "0H" las primeras 10 horas. Por encima de las 10 horas se muestra como "10H", "11H", etcétera.

Menú Restablecer



Submenú	Función
Restablece horas lámp. (Maestro)	Borra el tiempo de uso acumulado de horas lámpara para el maestro. Reajústelo cuando sustituya la lámpara.
Restablece horas lámp. (Recept.)	Borra el tiempo de uso acumulado de horas lámpara para el receptor. Reajústelo cuando sustituya la lámpara.

Solución de Problemas

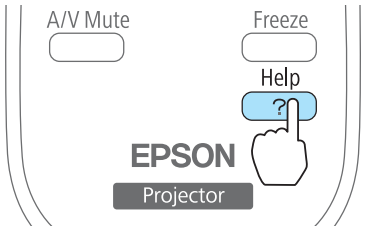
En este capítulo se explica cómo identificar problemas y qué hacer cuando surja uno.

Si surge un problema en el proyector, pulse el botón Help para visualizar la pantalla de ayuda. Puede solucionar los problemas respondiendo a las preguntas.

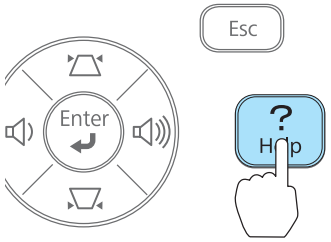
1 Pulse el botón [Help].

Se visualiza la pantalla Ayuda.

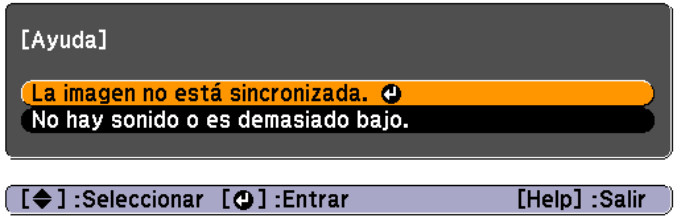
Utilizar el mando a distancia



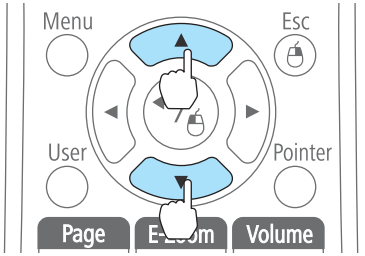
Usar el panel de control



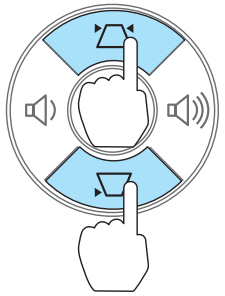
2 Seleccione un elemento del menú.



Utilizar el mando a distancia

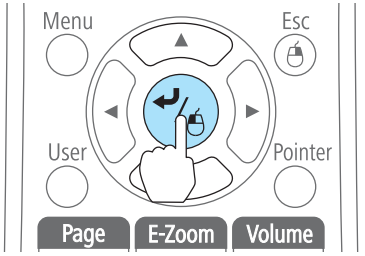


Usar el panel de control

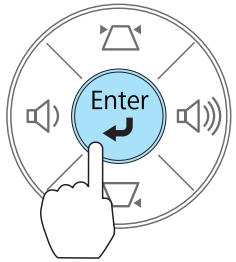


3 Confirme la selección.

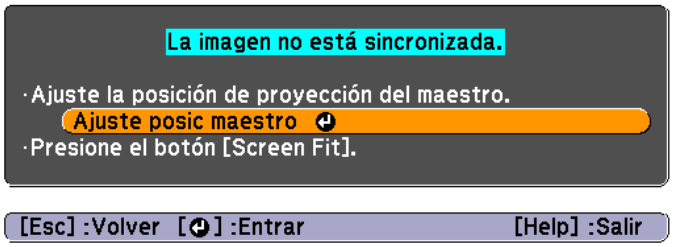
Utilizar el mando a distancia



Usar el panel de control



Las preguntas y soluciones se muestran en la pantalla siguiente. Pulse el botón [Help] para salir de la ayuda.



Si la función de ayuda no le ofrece una solución al problema, consulte la siguiente información.

☛ "Solución de Problemas" p.70

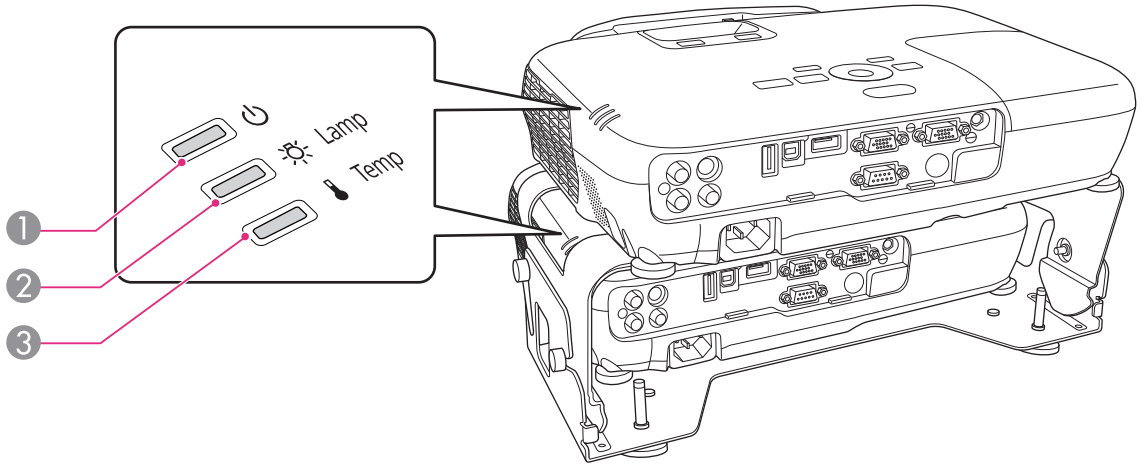
Si surge un problema con el proyector, compruebe primero los indicadores del proyector y consulte más adelante el apartado "Estado de los indicadores". Consulte la siguiente información si los indicadores no muestran claramente cuál puede ser el problema.

☛ "Cuando los indicadores no son de ayuda" p.74

Estado de los indicadores

El proyector dispone de los siguientes indicadores que muestran el estado de funcionamiento del proyector.

Puede comprobar el estado de cada proyector mediante el uso de los indicadores del maestro y del receptor.



❶ Indicador de alimentación — Indica el estado de funcionamiento.

En espera
Si pulsa el botón [⏻] en este estado, se inicia la proyección.

Enfriamiento en progreso
Todos los botones se desactivan mientras parpadea el indicador.

Calentamiento
El tiempo de calentamiento es de unos 30 segundos. Cuando el calentamiento se ha completado, el indicador deja de parpadear.
El botón [⏻] está desactivado durante el calentamiento.

Proyectando

② Indicador de la lámpara — Indica el estado de la lámpara de proyección.

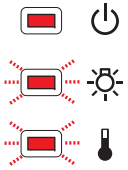
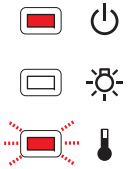
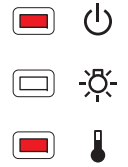
③ Indicador Temp — Indica el estado de la temperatura interna.

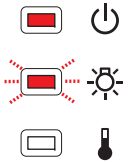
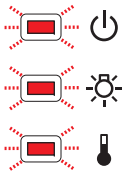
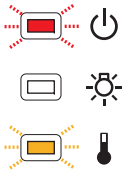
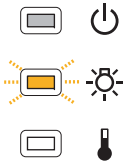
Consulte la tabla siguiente para conocer el significado de los indicadores y cómo solucionar los problemas que muestran.

Si todos los indicadores están apagados, compruebe que el cable de alimentación esté conectado correctamente y que la alimentación se suministra de forma normal.

En ocasiones, si el cable de alimentación está desenchufado, el indicador [⏻] permanece encendido durante unos instantes; esto es normal.

: iluminado : intermitente : apagado : varía en función del estado del proyector

Estado	Causa	Solución o estado
	Error Interno	Deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma eléctrica y póngase en contacto con su distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en la Lista de contactos de proyectores Epson. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
	Error Ventilador Error Sensor	Deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma eléctrica y póngase en contacto con su distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en la Lista de contactos de proyectores Epson. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
	Error Alta Temp. (sobrecalentamiento)	La lámpara se apaga automáticamente y la proyección se detiene. Espere unos cinco minutos. Pasados unos cinco minutos el proyector cambia al modo en espera, de modo que debe comprobar los dos puntos siguientes. • Compruebe que el filtro de aire y la ventilación de salida de aire estén limpios, y que el proyector no esté colocado junto a una pared. • Si el filtro de aire está obstruido, límpielo o sustitúyalo. ☛ "Limpiar el filtro de aire" p.86 ☛ "Sustituir el filtro de aire" p.91 Si el error persiste después de comprobar los puntos anteriores, deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma eléctrica y póngase en contacto con el distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en la Lista de contactos de proyectores Epson. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
		Si se utiliza a una altitud de 1.500 m o más, ajuste el **Modo alta altitud** a **On**. ☛ "Menú Extendida" p.63

Estado	Causa	Solución o estado
	Error Lámpara Falla Encend. Lámp.	Compruebe los dos puntos siguientes. • Retire la lámpara y compruebe que no se haya roto. ☛ "Sustituir la lámpara" p.87 • Limpie el filtro de aire. ☛ "Limpiar el filtro de aire" p.86
		Si la lámpara no está rota: vuelva a colocar la lámpara y active el proyector. **Si sigue apareciendo el error**: sustituya la lámpara por una nueva y active el proyector. **Si el error persiste**: deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma eléctrica y póngase en contacto con su distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en la Lista de contactos de proyectores Epson. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
		Si la lámpara está rota: póngase en contacto con su distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en la Lista de contactos de proyectores Epson. (No se podrán proyectar imágenes hasta que no se haya cambiado la lámpara). ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
		Si se utiliza a una altitud de 1.500 m o más, ajuste el **Modo alta altitud** a **On**. ☛ "Menú Extendida" p.63
	Auto Iris Error Error de alimentación	Deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma eléctrica y póngase en contacto con su distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en la Lista de contactos de proyectores Epson. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
	Aviso Alta Temp.	(No hay ninguna anomalía. Sin embargo, si la temperatura vuelve a subir demasiado, la proyección se detendrá automáticamente). • Compruebe que el filtro de aire y la ventilación de salida de aire estén limpios, y que el proyector no esté colocado junto a una pared. • Si el filtro de aire está obstruido, límpielo o sustitúyalo. ☛ "Limpiar el filtro de aire" p.86 ☛ "Sustituir el filtro de aire" p.91
	Reemp. Lámpara	Sustituya la lámpara por una nueva. ☛ "Sustituir la lámpara" p.87 Si continúa utilizando la lámpara una vez finalizado el período de sustitución, aumentan las posibilidades de que la lámpara explote. Sustituya la lámpara por una nueva lo antes posible.

- Si el proyector no funciona correctamente aunque los indicadores muestren un funcionamiento normal, consulte la siguiente información.
  ☛ "Cuando los indicadores no son de ayuda" p.74
- Si el error no se indica en esta tabla, deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma eléctrica y póngase en contacto con su distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en la Lista de contactos de proyectores Epson.
  ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*

Cuando los indicadores no son de ayuda

Si surge uno de los siguientes problemas y los indicadores no ofrecen ninguna solución, consulte las páginas correspondientes a cada problema.

Problemas relacionados con las imágenes

• **No hay imagen** La proyección no se inicia, el área de proyección está completamente negra o el área de proyección está completamente azul.	☛ p.75
• **Las imágenes en movimiento no se visualizan** Las imágenes en movimiento que se proyectan desde un ordenador aparecen negras y no se proyecta nada, o no se reproducen las imágenes en movimiento en el ordenador.	☛ p.75
• **La proyección se detiene de forma automática**	☛ p.76
• **Se visualiza el mensaje "No Soportado"**	☛ p.76
• **Se visualiza el mensaje "Sin Señal"**	☛ p.76
• **No se pueden ver imágenes en 3D**	☛ p.77
• **Las imágenes salen borrosas, desenfocadas o distorsionadas**	☛ p.78
• **Las imágenes presentan interferencias o están distorsionadas**	☛ p.78
• **La imagen está incompleta (grande) o es demasiado pequeña, la relación de aspecto no es la correcta o la imagen se ha invertido** Sólo se muestra parte de la imagen, la relación de altura y anchura no es correcta o la imagen podría aparecer invertida, de arriba a abajo o de izquierda a derecha.	☛ p.79
• **Los colores de la imagen no son correctos** Toda la imagen se visualiza de color morado o verde, en blanco y negro o los colores están apagados.	☛ p.79
• **Las imágenes tienen un aspecto oscuro**	☛ p.80

Problemas al iniciar la proyección

• **El proyector no se enciende**	☛ p.80
• **Uno de los proyectores no está encendido**	☛ p.81

Otros problemas

• **No se escucha ningún sonido o el sonido es débil**	☛ p.82
• **El mando a distancia no funciona**	☛ p.82
• **Deseo cambiar el idioma de los mensajes y los menús**	☛ p.83

Problemas relacionados con las imágenes

No hay imagen

Verifique	Solución
¿Ha pulsado el botón [⏻]?	Pulse el botón [⏻] para encender el proyector.
¿Están apagados los indicadores?	El cable de alimentación no está conectado correctamente o la alimentación no se suministra de forma normal. Conecte el cable de alimentación correctamente. ☛ "Desde la instalación a la proyección" p.33 Compruebe que la toma eléctrica o la fuente de alimentación funcionen correctamente.
¿Está activada la opción Pausa A/V?	Pulse el botón [A/V Mute] del mando a distancia para cancelar Pausa A/V. ☛ "Ocultar la imagen y silenciar el sonido temporalmente (Pausa A/V)" p.47
¿Está cerrado el deslizador Fondo?	Abra el deslizador Fondo. ☛ "Frontal/Superior" p.9
¿La imagen que se ha de proyectar aparece completamente negra? (Sólo al proyectar imágenes de un ordenador)	Es posible que algunas imágenes de entrada, como por ejemplo protectores de pantalla, sean completamente negras.
¿Es correcto el ajuste de formato de la señal de imagen? (Sólo al proyectar imágenes de una fuente de vídeo)	Cambie el ajuste según la señal del equipo conectado. ☛ **Señal** - **Señal de Vídeo** p.61
¿Está configurado **Puerto Salida monitr** en **Salida monitor**?	Cuando proyecte imágenes que se están enviando al puerto Monitor Out/Computer2, configure **Puerto Salida monitr** en **Ordenador2** desde el menú Configuración. ☛ **Extendida** - **Operación** - Puerto **Salida monitor** p.63
¿Está un dispositivo diferente conectado al maestro y al receptor?	No se muestra ninguna imagen si la entrada de señales al maestro y al receptor proviene de diferentes dispositivos. Conecte el dispositivo a los proyectores correctamente. ☛ "Conexión del equipo" p.22

Las imágenes en movimiento no se visualizan

Verifique	Solución
¿La señal de imagen del ordenador se envía al LCD y al monitor? (Sólo al proyectar imágenes desde un ordenador portátil o desde un ordenador que disponga de pantalla LCD)	Cambie la señal de imagen del ordenador a la salida externa. Consulte la documentación de su ordenador o póngase en contacto con el fabricante del ordenador.

Verifique	Solución
Los contenidos de la imagen en movimiento que intenta proyectar, ¿está protegidos con derechos de autor?	El proyector tal vez no pueda proyectar imágenes en movimiento protegidas con derechos de autor que sí se pueden reproducir en un ordenador. Para más información, consulte el manual de usuario que se entrega con el reproductor.

La proyección se detiene de forma automática

Verifique	Solución
¿El **Modo reposo** está ajustado a **On**?	Pulse el botón [⏻] para encender el proyector. Si no quiere utilizar el Modo reposo, cambie el ajuste a **Off**. ☛ **Extendida** - **Operación** - **Modo reposo** p.63

Se muestra el mensaje "No Soportado"

Verifique	Solución
¿Es correcto el ajuste de formato de la señal de imagen? (Sólo al proyectar imágenes de una fuente de vídeo)	Cambie el ajuste según la señal del equipo conectado. ☛ **Señal** - **Señal de Vídeo** p.61
¿El modo es el adecuado para la velocidad de refresco y la resolución de la señal de imagen? (Sólo al proyectar imágenes de un ordenador)	Consulte la documentación del ordenador para saber cómo cambiar la resolución de la señal de imagen y la velocidad de refresco que envía el ordenador. ☛ "Modos de vídeo Soportados" p.101

Se muestra el mensaje "Sin Señal"

Verifique	Solución
¿Están conectados correctamente los cables?	Compruebe que todos los cables necesarios para la proyección estén bien conectados. Compruebe que no haya cables desconectados y que no haya un mal contacto en los cables. ☛ "Desde la instalación a la proyección" p.33
¿Ha seleccionado el puerto correcto?	Cambie la imagen pulsando el botón [Source Search] del mando a distancia o del panel de control del maestro. ☛ "Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente)" p.35
¿Está activado el ordenador o la fuente de vídeo?	Active estos equipos.

Verifique	Solución
¿Las señales de imagen se envían al proyector? (Sólo al proyectar imágenes desde un ordenador portátil o desde un ordenador que disponga de pantalla LCD)	Si las señales de imagen sólo se envían al monitor LCD del ordenador o al monitor accesorio, deberá cambiar la salida a un destino externo y también al monitor del ordenador. En algunos modelos de ordenador, cuando las señales de imagen se envían al exterior, dejan de aparecer en el monitor LCD o el monitor accesorio. Si se realiza la conexión con el proyector o el ordenador ya encendidos, es posible que no funcione la tecla de función [Fn] que cambia la señal de imagen del ordenador a salida externa. Desactive el ordenador y el proyector y vuélvalos a activar. ☛ "Desde la instalación a la proyección" p.33 ☛Documentación del ordenador

No se pueden ver imágenes en 3D

Verifique	Solución
¿Son correctos los ajustes del menú Configuración?	• Configure **Pantalla 3D** a **On** • Configure **Formato 3D** en **Automático** o el mismo formato que la señal 3D del dispositivo conectado. ☛ **Señal** - **Configuración 3D** p.61
¿Es la señal que se envía una señal 3D?	Compruebe que el dispositivo de reproducción conectado y el contenido que se reproduce es compatible con las señales 3D.
¿Los cables HDMI y el separador HDMI admiten señales en 3D?	Utilice cables HDMI y un separador HDMI compatibles con señales en 3D.
¿Está el polarizador fijado correctamente?	• Si el proyector y el polarizador no se combinan correctamente, no podrá ver imágenes en 3D. Fije de manera que el número en la base del proyector y el polarizador coincidan. En el siguiente manual, encontrará más información. ☛ *Guía de inicio* • Ejecute **Invertir imagen 3D** desde **Configuración 3D**. ☛ **Señal** - **Configuración 3D** p.61
¿Está usando una pantalla plata diseñada para imágenes pasivas en 3D?	Estos proyectores sólo pueden proyectar imágenes en 3D en una pantalla plata. Prepare una pantalla plata diseñada para imágenes pasivas en 3D.
¿Lleva puestas las gafas 3D de manera correcta?	Para ver imágenes en 3D, necesita unas gafas polarizadas 3D pasivas. Utilice las gafas 3D que se suministran o unas opcionales (ELPGS02A/ELPGS02B). ☛ "Accesorios Opcionales" p.97

Las imágenes salen borrosas, desenfocadas o distorsionadas

Verifique	Solución
¿Las imágenes del maestro y el receptor se superponen correctamente?	Pulse el botón [Screen Fit]. Se muestra la pantalla de ajuste y las imágenes se superponen correctamente después de unos segundos. Consulte el siguiente manual cuando realice la superposición de imágenes por primera vez después de la instalación. ☛ *Guía de inicio*
¿Está **Ajuste automático** ajustado en **Off**?	Cuando se ajusta a **On**, **Tracking**, **Sync.** y **posición** se optimizan automáticamente. ☛ **Señal** - **Ajuste automático** p.61
¿La distancia a la que se encuentra el proyector es la correcta?	¿Está proyectando fuera de la distancia de proyección recomendada? Configúrelo dentro del intervalo recomendado. ☛ "Tamaño pantalla y Distancia de proyección" p.99
¿Se ha empañado la lente?	Si traslada rápidamente el proyector de un entorno frío a otro cálido, o si la temperatura ambiente cambia bruscamente, la superficie de la lente se puede empañar y las imágenes serán borrosas. Deje el proyector en la habitación aproximadamente una hora antes de usarlo. Si se empaña la lente, desactive el proyector y espere a que desaparezca la condensación.

Las imágenes presentan interferencias o están distorsionadas

Verifique	Solución
¿Es correcto el ajuste de formato de la señal de imagen? (Sólo al proyectar imágenes de una fuente de vídeo)	Cambie el ajuste según la señal del equipo conectado. ☛ **Señal** - **Señal de Vídeo** p.61
¿Están conectados correctamente los cables?	Compruebe que todos los cables necesarios para la proyección estén bien conectados. ☛ "Conexión del equipo" p.22
¿Utiliza un alargo?	Si utiliza un alargo, es posible que las interferencias eléctricas afecten a las señales. Utilice los cables que se entregan con el proyector para comprobar si los cables utilizados pueden ser la causa del problema.
¿Ha seleccionado la resolución correcta? (Sólo al proyectar imágenes de un ordenador)	Ajuste el ordenador para que las señales enviadas sean compatibles con el proyector. ☛ "Modos de vídeo Soportados" p.101 ☛Documentación del ordenador
¿Están correctamente configurados los elementos Sync. y Tracking? (Sólo al proyectar imágenes de un ordenador)	Pulse el botón [Auto] del mando a distancia o el botón [↵] del panel de control para realizar el ajuste automático.

La imagen está incompleta (grande) o es demasiado pequeña, el aspecto no es el correcto o la imagen se ha invertido

Verifique	Solución
¿Está proyectando una imagen de ordenador de pantalla panorámica? (Sólo al proyectar imágenes de un ordenador)	Cambie el ajuste según la señal del equipo conectado. ☛ **Señal** - **Resolución** p.61
¿La imagen sigue ampliada por E-Zoom?	Pulse el botón [Esc] en el mando a distancia para cancelar E-Zoom. ☛ "Ampliar parte de la imagen (E-Zoom)" p.48
¿Se ha ajustado correctamente la posición de la imagen?	(Sólo cuando se proyectan señales analógicas RGB desde el puerto Computer) Pulse el botón [Auto] del mando a distancia o el botón [↵] del panel de control para ajustar la posición.
¿El ordenador está ajustado para la visualización dual? (Sólo al proyectar imágenes de un ordenador)	Si la visualización dual está activada en **Propiedades de pantalla** del Panel de control del ordenador, sólo se proyectará aproximadamente la mitad de la imagen en la pantalla del ordenador. Para ver la imagen completa en la pantalla del ordenador, desactive la visualización dual. ☛ Documentación del driver de vídeo del ordenador
¿Ha seleccionado la resolución correcta? (Sólo al proyectar imágenes de un ordenador)	Ajuste el ordenador para que las señales enviadas sean compatibles con el proyector. ☛ "Modos de vídeo Soportados" p.101 ☛Documentación del ordenador
¿El modo de proyección es el correcto?	Dependiendo de cómo se haya instalado el proyector, seleccione uno de los siguientes modos de proyección: **Frontal**, **Frontal/Techo**, **Posterior** o **Posterior/Techo**. ☛ **Extendida** - **Proyección** p.63 ☛ "Métodos de Instalación" p.20

Los colores de la imagen no son correctos

Verifique	Solución
¿Los ajustes de la señal de entrada coinciden con las señales del dispositivo conectado?	Cambie los ajustes siguientes según la señal del equipo conectado. • Cuando la imagen proceda de un dispositivo conectado al puerto Computer ☛ **Señal** - **Señal de entrada** p.61 • Cuando la imagen proceda de un dispositivo conectado al puerto Video ☛ **Señal** - **Señal de Vídeo** p.61

Verifique	Solución
¿Están conectados correctamente los cables?	Compruebe que todos los cables necesarios para la proyección estén bien conectados. Compruebe que no haya cables desconectados y que no haya un mal contacto en los cables. ☛ "Conexión del equipo" p.22

Las imágenes tienen un aspecto oscuro

Verifique	Solución
¿Ha llegado el momento de sustituir la lámpara?	Cuando la lámpara se acerca al final de su vida útil, las imágenes se vuelven más oscuras y disminuye la calidad del color. Cuando eso suceda, sustituya la lámpara por una nueva. ☛ "Sustituir la lámpara" p.87
¿Está el polarizador fijado?	El brillo se reduce cuando se fija el polarizador. Si la imagen es demasiado oscura al proyectar imágenes en 2D, quite el polarizador. Deslice el polarizador horizontalmente, desenganche la cubierta y luego tire hacia adelante. Es necesario volver a colocar el polarizador para ver imágenes en 3D.
¿Está utilizando el proyector a una altura elevada o en un lugar expuesto a altas temperaturas?	La pantalla se oscurece cuando se utiliza en grandes altitudes o en un lugar expuesto a altas temperaturas. Aunque no puede configurar el **Consumo eléctrico** en este momento, puede seguir usando el proyector.

Problemas al iniciar la proyección

El proyector no se enciende

Verifique	Solución
¿Ha pulsado el botón [⏻]?	Pulse el botón [⏻] para encender el proyector.
¿Están apagados los indicadores?	El cable de alimentación no está conectado correctamente o la alimentación no se suministra de forma normal. Desconecte y, luego, vuelva a conectar el cable de alimentación. ☛ "Desde la instalación a la proyección" p.33 Compruebe que la toma eléctrica o la fuente de alimentación funcionen correctamente.

Verifique	Solución
¿Los indicadores se iluminan y se apagan al tocar el cable de alimentación?	Es posible que haya un mal contacto en el cable de alimentación o que el cable sea defectuoso. Vuelva a insertar el cable de alimentación. Si esto no resuelve el problema, deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma eléctrica y póngase en contacto con el distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en la Lista de contactos de proyectores Epson. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
¿Está ajustado **Bloqueo funcionam.** en **Bloqueo Total**?	Pulse el botón [⏻] del mado a distancia. Si no quiere utilizar **Bloqueo funcionam.**, cambie el ajuste a **Off**. ☛ **Ajustes** - **Bloqueo funcionam.** p.62
¿Ha seleccionado el ajuste correcto para el receptor remoto?	Compruebe el **Receptor Remoto** en el menú Configuración. ☛ **Ajustes** - **Receptor Remoto** p.62

Uno de los proyectores no está activado o no se han unido los proyectores.

Verifique	Solución
¿Están el maestro y el receptor conectados correctamente con un cable USB?	Conecte el puerto USB(TypeA) del maestro al puerto USB(TypeB) del receptor con un cable USB. Además, verifique que el cable USB no está desconectado. ☛ *Guía de inicio* ☛ "Desde la instalación a la proyección" p.33
¿Está **Modo Apilados** ajustado en **Off**?	Maestro: ajuste **Modo Apilados** a **Maestro**. Receptor: ajuste **Modo Apilados** a **Receptor**. ☛ **Extendida** - **Operación** - **Modo Apilados** p.63
¿Se ha producido un error en el maestro?	Si se produce algún error en el maestro, el receptor muestra un mensaje de advertencia. En esta situación, la única operación disponible es apagar el receptor. Pulse el botón [↵] del mando a distancia para apagar el receptor. Deje de usar el maestro y póngase en contacto con un distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en la Lista de contactos de proyectores Epson. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson* Si sólo desea encender el receptor, mantenga pulsado el botón [2] del mando a distancia y luego pulse el botón [⏻].

Verifique	Solución
¿Se ha producido un error en el receptor?	Si se produce algún error en el receptor, el maestro muestra un mensaje de advertencia. En esta situación, el maestro puede funcionar con normalidad. Deje de usar el receptor y póngase en contacto con un distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en la Lista de contactos de proyectores Epson. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson* Si sólo desea encender el maestro, mantenga pulsado el botón [1] del mando a distancia y luego pulse el botón [⏻].

Otros problemas

No se escucha ningún sonido o el sonido es débil

Verifique	Solución
Compruebe que el cable de audio/vídeo esté firmemente conectado al proyector y a la fuente de audio.	Desconecte el cable del puerto Audio y luego vuelva a conectarlo.
¿El volumen del proyector está al mínimo?	Ajuste el volumen para que se pueda escuchar el sonido. ☛ **Ajustes** - **Volumen** p.62 ☛ "Ajuste del volumen" p.38
¿El volumen para el ordenador o de la fuente de imagen está al mínimo?	Ajuste el volumen para que se pueda escuchar el sonido.
¿Está activada la opción Pausa A/V?	Pulse el botón [A/V Mute] del mando a distancia para cancelar Pausa A/V. ☛ "Ocultar la imagen y silenciar el sonido temporalmente (Pausa A/V)" p.47
¿La especificación del cable de audio es "Sin resistencia"?	Cuando utilice un cable de audio comercial, compruebe que contenga la etiqueta "Sin resistencia".
¿Esta conectado con un cable HDMI?	Si no se emite audio cuando esta conectado con un cable HDMI, configure el aparato conectado con la salida PCM.

El mando a distancia no funciona

Verifique	Solución
¿El emisor de infrarrojos del mando a distancia está apuntado al receptor remoto del proyector cuando está en uso?	Apunte el mando a distancia en dirección al receptor remoto. ☛ "Alcance del mando a distancia" p.18

Verifique	Solución
¿El mando a distancia está demasiado lejos del proyector?	El alcance del mando a distancia es de unos 6 m. ☛ "Alcance del mando a distancia" p.18
¿El receptor remoto está expuesto a la luz solar directa o a una luz intensa de lámparas fluorescentes?	Instale el proyector en un lugar donde el receptor remoto no quede expuesto a ninguna luz intensa. O defina el receptor remoto en **Off** en **Receptor Remoto** en el menú Configuración. ☛ **Ajustes** - **Receptor Remoto** p.62
¿Ha seleccionado el ajuste correcto para el **Receptor Remoto**?	Compruebe el **Receptor Remoto** en el menú Configuración. ☛ **Ajustes** - **Receptor Remoto** p.62
¿Las pilas están gastadas o se han insertado incorrectamente?	Compruebe que las baterías estén insertadas correctamente, o sustitúyalas por unas nuevas si fuera necesario. ☛ "Sustituir las baterías del mando a distancia" p.17

Deseo cambiar el idioma de los mensajes y los menús

Verifique	Solución
Cambie el ajuste de Idioma.	Ajuste el parámetro de idioma desde el menú Configuración. ☛ **Extendida** - **Idioma** p.63

Mantenimiento

Este capítulo proporciona información acerca de los procedimientos de mantenimiento para asegurar un óptimo rendimiento del proyector durante un largo periodo de tiempo.

Debe limpiar el proyector si se ensucia o si la calidad de las imágenes proyectadas empieza a deteriorarse.

⚠ Precaución

Apague el proyector antes de limpiarlo. Si no, podría producirse una descarga eléctrica.

Limpiar la superficie del proyector

Limpie la superficie del proyector con un paño suave.

Si el proyector está muy sucio, humedezca el paño con agua y con un poco de detergente neutro y, a continuación, escúrralo totalmente antes de utilizarlo para limpiar la superficie del proyector.

Atención

No utilice sustancias volátiles como cera, alcohol o disolventes para limpiar la superficie del proyector. La calidad de la carcasa podría verse modificada o decolorarse.

Limpiar la Lente

Utilice un paño limpiador de cristales disponible en el mercado para limpiar la lente con cuidado.

⚠ Advertencia

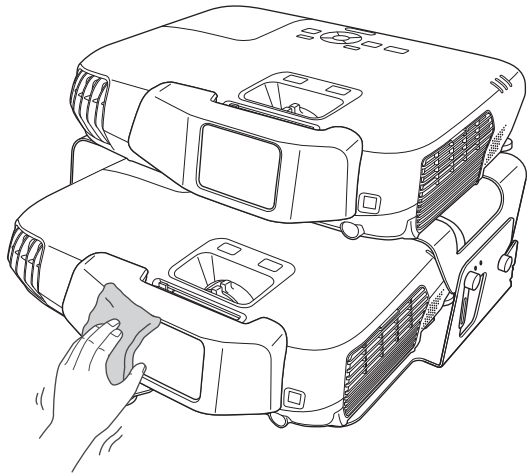
No utilice sprays que contengan gases inflamables para quitarle el polvo y la suciedad a la lente. El proyector podría incendiarse debido a la alta temperatura interna de la lámpara.

Atención

No frote la lente con materiales rugosos ni la someta a golpes, ya que puede dañarse fácilmente.

Limpieza del polarizador

Limpie la superficie del polarizador con un paño suave.

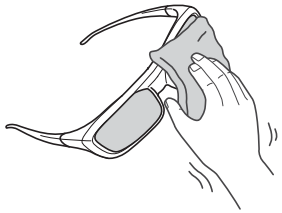


Atención

No frote el polarizador con objetos ásperos y procure tratarlo con cuidado, ya que se daña con facilidad.

Limpieza de las gafas 3D

Limpie la lente de las gafas frotando suavemente con un paño suave.

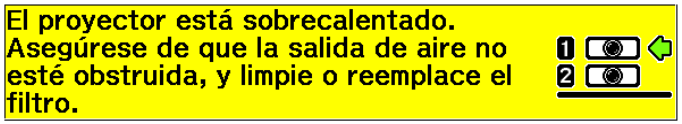


Atención

- No frote la lente de las gafas con materiales ásperos y procure tratarlas con cuidado, ya que se dañan con facilidad.

Limpiar el filtro de aire

Limpie el filtro de aire y la ventilación de entrada de aire cuando se visualice el siguiente mensaje.

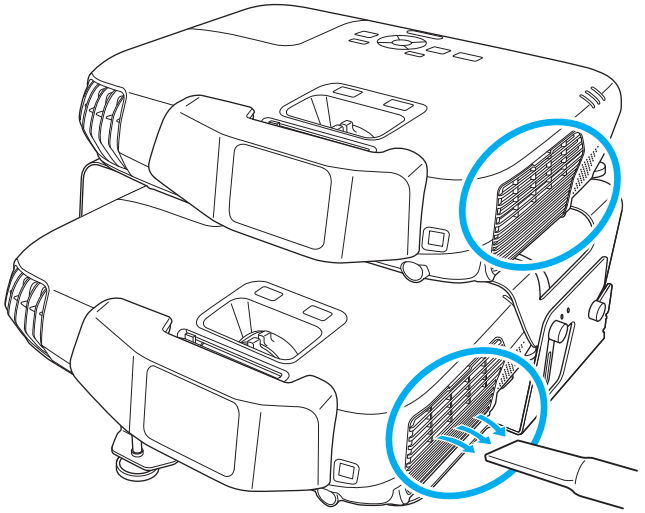


En cuanto a los números que aparecen junto a los iconos, 1 indica el maestro y 2 indica que el receptor.

Limpie o reemplace el filtro de aire del proyector indicado por la flecha.

Atención

- Si se acumula polvo en el filtro de aire, es posible que la temperatura interna del proyector aumente, lo que puede producir problemas en el funcionamiento y acortar la vida útil del motor óptico. Limpie el filtro de aire inmediatamente cuando se visualice el mensaje.
- No enjuague el filtro de aire con agua. No utilice detergentes ni disolventes.



- Si se visualiza un mensaje frecuentemente, incluso después de la limpieza, es necesario sustituir el filtro de aire. Sustitúyalo por un nuevo filtro de aire.

  ☛ "Sustituir el filtro de aire" p.91

- Es recomendable que limpie estas partes como mínimo una vez cada tres meses. Límpielas con más frecuencia si utiliza el proyector en un entorno especialmente polvoriento.

En esta sección se explica cómo sustituir la lámpara y el filtro de aire.

Sustituir la lámpara

Periodo de sustitución de la lámpara

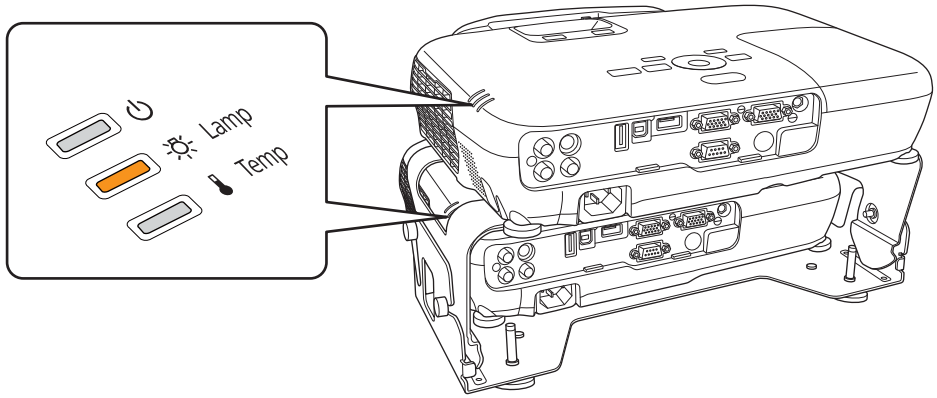
Ha llegado el momento de sustituir la lámpara si:

- Aparecerá el mensaje siguiente:



En cuanto a los números que aparecen junto a los iconos, 1 indica el maestro y 2 indica que el receptor.
Sustituya la lámpara del proyector indicado por la flecha.
El mensaje se visualiza durante 30 segundos.

- El indicador de la lámpara parpadea en naranja.



- La imagen proyectada se oscurece o empieza a deteriorarse.

Atención

- El mensaje de sustitución de la lámpara está ajustado para que aparezca después de los siguientes periodos de tiempo para mantener el brillo inicial y la calidad de las imágenes proyectadas.
  Cuando se utiliza **Consumo eléctrico** de forma continua con **Normal**: unas 3900 horas
  Cuando se utiliza **Consumo eléctrico** de forma continua con **ECO**: unas 4900 horas
  ☛ **Ajustes** - **Consumo eléctrico** p.62
- Si continúa utilizando la lámpara una vez finalizado el período de sustitución, aumentan las posibilidades de que la lámpara explote. Cuando aparezca el mensaje de sustitución de la lámpara, sustitúyala por una nueva lo antes posible, aunque aún funcione.
- Cuando apague el proyector no vuelva a encenderlo inmediatamente repetidas veces. Encender y apagar frecuentemente el proyector puede acortar la vida útil de la lámpara.
- Según las características de la lámpara y la forma en que se haya utilizado, es posible que se oscurezca o deje de funcionar antes de que aparezca el mensaje de aviso. Siempre debería disponer de una unidad de lámpara de recambio por si la necesita.

Cómo cambiar la lámpara

La lámpara puede sustituirse incluso si el proyector está colgado del techo.

⚠ Advertencia

- Al sustituir la lámpara porque ha dejado de iluminarse, existe la posibilidad de que se haya roto. Al sustituir la lámpara de un proyector que se ha instalado en el techo, siempre debería suponer que la lámpara está rota, y debería permanecer a un lado de la cubierta de la lámpara, no debajo de ella. Extraiga la cubierta de la lámpara con cuidado. Tenga cuidado al quitar la cubierta de la lámpara, ya que podrían caer fragmentos de vidrio roto, provocando lesiones. Si dichos trozos de vidrio le entraran en los ojos o boca, acuda al médico de inmediato.
- No desarme ni remodele nunca la lámpara. Si se instala una lámpara remodelada o reensamblada en el proyector y se utiliza, cabe la posibilidad de que se produzca fuego, una descarga eléctrica o cualquier otro accidente.

⚠ Precaución

- Espere hasta que la lámpara se haya enfriado lo suficiente antes de extraer la cubierta de la lámpara. Si la lámpara aún está caliente, podría quemarse o lesionarse. Es necesario dejar pasar una hora después de desactivar el equipo para que la lámpara se enfríe lo suficiente.
- Cuando los proyectores se encuentran en una configuración apilada, siga los pasos descritos en el manual de usuario para reemplazar las lámparas. Si los pasos no se siguen correctamente, el aparato puede caerse o los dedos pueden quedar atrapados, lo que podría causar una lesión.

Atención

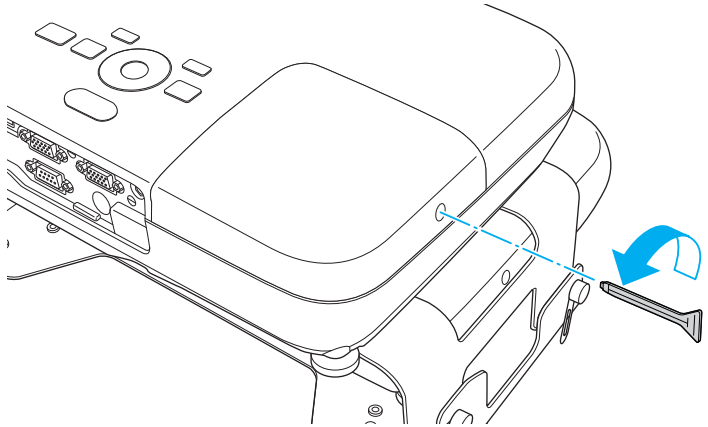
- Compruebe que instala la lámpara con seguridad. Si se extrae la cubierta de la lámpara, la alimentación se desactiva automáticamente por motivos de seguridad. Si la lámpara o su cubierta no se instalan correctamente, la alimentación no se activará.
- Este producto incluye un componente de la lámpara que contiene mercurio (Hg). Consulte las normativas locales acerca de la eliminación y el reciclaje. No lo deseche junto con los residuos normales.

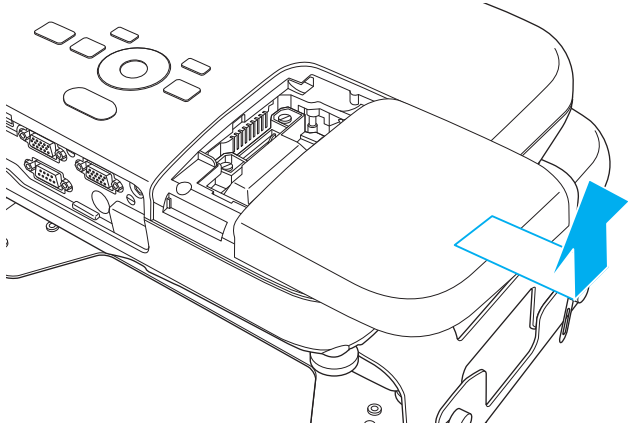
Sustitución de la lámpara del maestro

1 Después de apagar el proyector y de que el avisador acústico suene dos veces, desconecte el cable de alimentación.

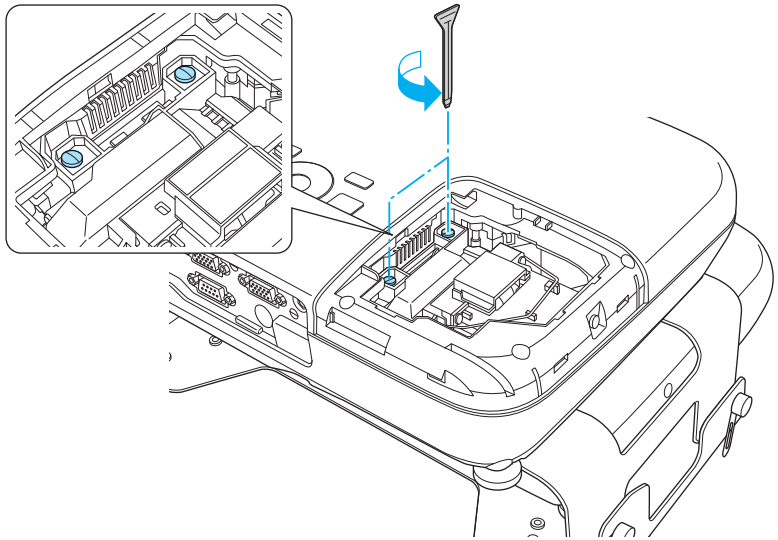
2 Espere hasta que la lámpara se haya enfriado lo suficiente y quite la cubierta en la parte superior del proyector.

Afloje el tornillo de fijación de la cubierta de la lámpara con el destornillador incluido con la nueva unidad de lámpara o con un destornillador de cabeza +. A continuación, deslice la cubierta de la lámpara hacia adelante y levántela para extraerla.





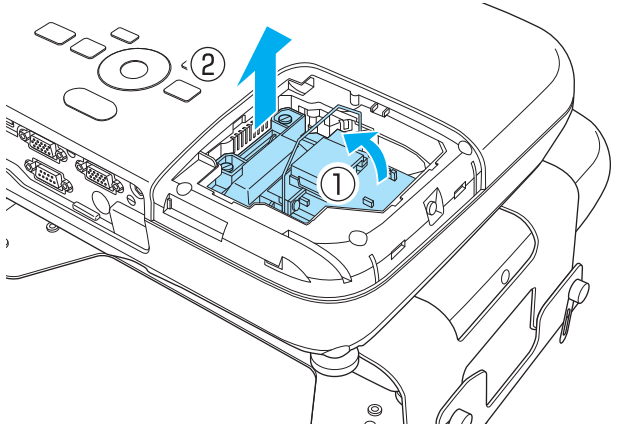
3 Afloje los dos tornillos de fijación de la lámpara.



4 Extraiga la lámpara vieja estirando por el asa.

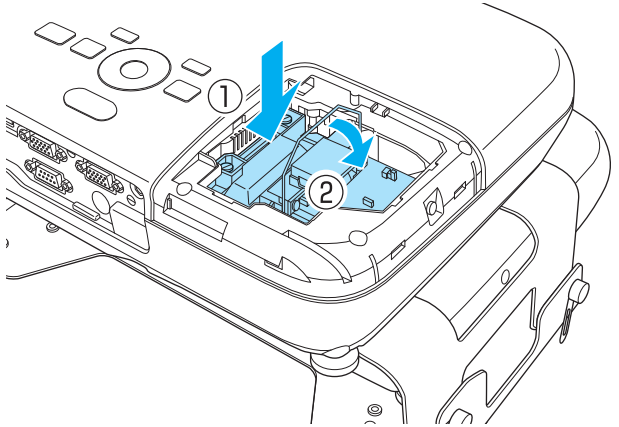
Si la lámpara está rota, sustitúyala por una nueva o póngase en contacto con su distribuidor local.

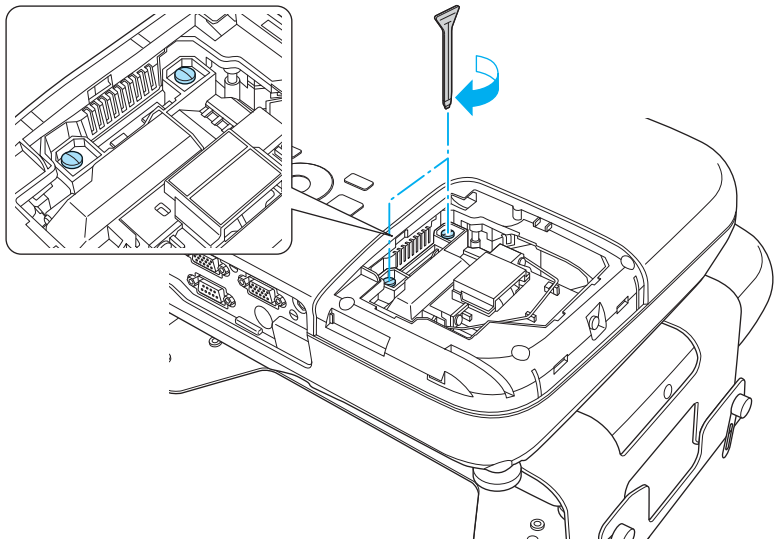
☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*



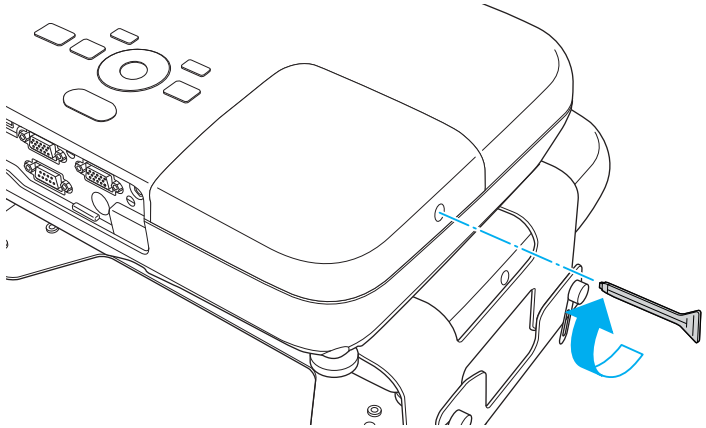
5 Instale la nueva lámpara.

Instale la nueva lámpara siguiendo el raíl de guía en la dirección correcta para que encaje en su posición, presione firmemente y, cuando esté totalmente insertada, apriete los dos tornillos.





6 Vuelva a colocar la cubierta de la lámpara.



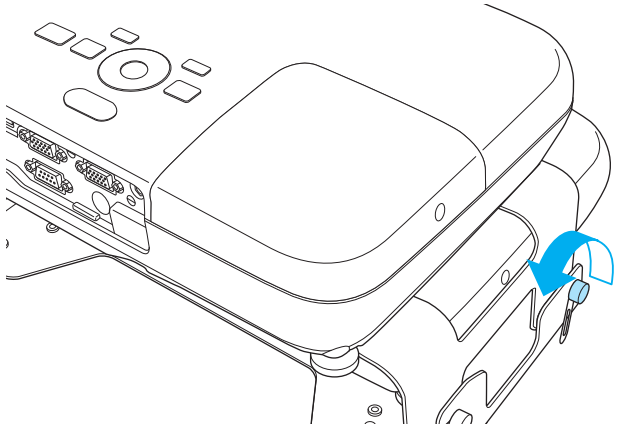
Atención

- Compruebe que instala la lámpara con seguridad. Si se extrae la cubierta de la lámpara, la alimentación se desactiva automáticamente por motivos de seguridad. Si la lámpara o su cubierta no se instalan correctamente, la alimentación no se activará.
- Este producto incluye un componente de la lámpara que contiene mercurio (Hg). Consulte las normativas locales acerca de la eliminación y el reciclaje. No lo deseche junto con los residuos normales.

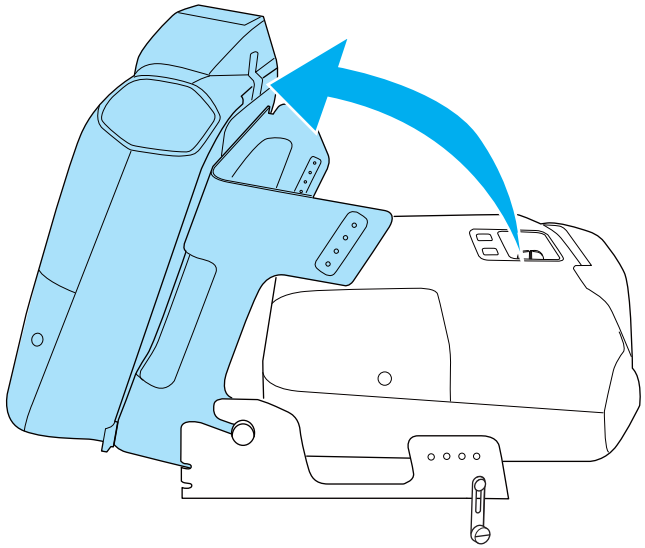
Sustitución de la lámpara del receptor

1 Después de apagar el proyector y de que el avisador acústico suene dos veces, desconecte el cable de alimentación.

2 Quite los tornillos de ajuste de ángulo del apilador.



3 Incline hacia atrás la parte del maestro.



Los pasos desde aquí en adelante son los mismos que para la sustitución de la lámpara del maestro.

☛ "Sustitución de la lámpara del maestro" p.88

Cuando haya terminado de cambiar la lámpara, devuelva la parte del maestro a su posición anterior y luego apriete los tornillos de ajuste de ángulo del apilador.

⚠ Precaución

Al devolver la parte del maestro, tenga cuidado de no pillarse los dedos en las partes de montaje en movimiento.

Reajustar las horas de lámpara

El proyector calcula el tiempo de funcionamiento de la lámpara y notifica cuándo debe sustituirse mediante un mensaje y un indicador. Después de sustituir la lámpara, asegúrese de restablecer las **Horas lámpara** desde el menú Configuración.

☛ "Menú Restablecer" p.66

Restablezca las **Horas lámpara** sólo cuando sustituya la lámpara. De lo contrario, el periodo de sustitución de la lámpara no se indicaría correctamente.

Sustituir el filtro de aire

Periodo de sustitución del filtro de aire

Si el mensaje se muestra a menudo aunque el filtro de aire se haya limpiado, sustituya el filtro de aire.

Cómo sustituir el filtro de aire

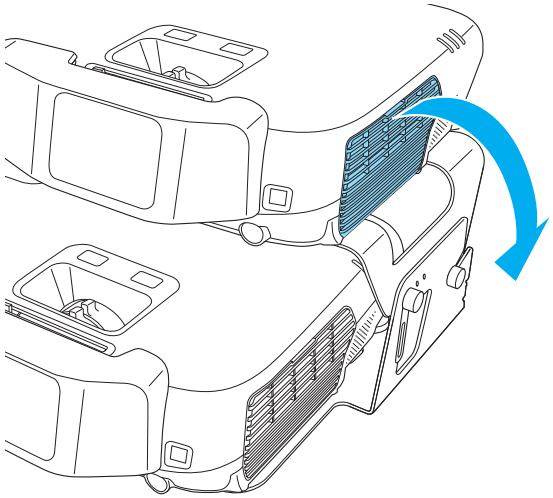
El filtro de aire puede sustituirse incluso si el proyector está colgado del techo.

Esta explicación de esta sección explica cómo sustituir el filtro de aire del maestro. Sustituya el filtro de aire del receptor de la misma manera.

1. Después de apagar el proyector y de que el avisador acústico suene dos veces, desconecte el cable de alimentación.

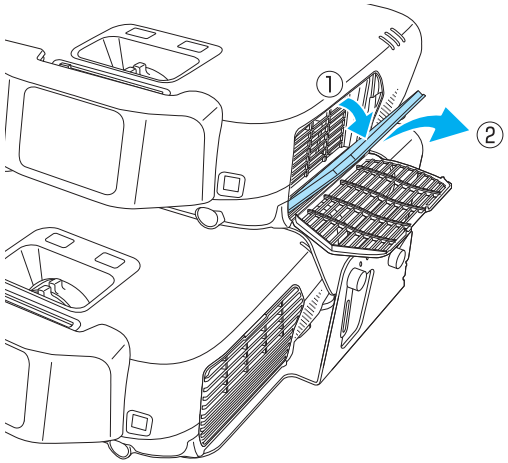
2. Abra la cubierta del filtro de aire.

   Coloque el dedo en la ranura de la parte superior del filtro de aire y tire de ella hacia usted.



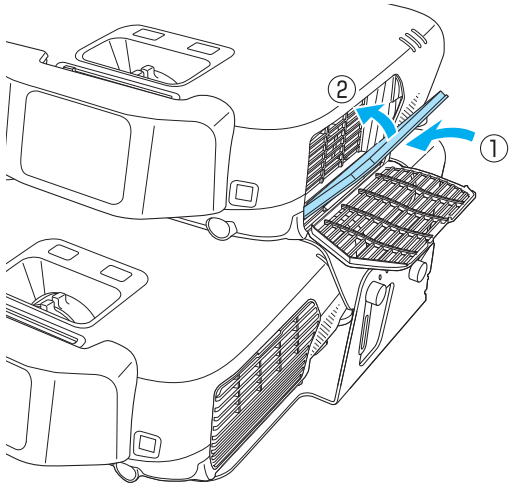
3 Extraiga el filtro de aire.

Sujete la pestaña del centro del filtro de aire y tire de ella hacia fuera hacia usted.



4 Instale un filtro de aire nuevo.

Presione en él hasta que quede bien encajado en su lugar con un clic.



5 Cierre la cubierta del filtro de aire.

Deseche los filtros de aire usados adecuadamente siguiendo la legislación local.
Material de la parte del marco: resina ABS
Material de la parte del filtro: espuma de poliuretano

Apéndice

Puede utilizar sólo uno de los proyectores si uno de ellos no ha funcionado correctamente o si no es necesario utilizar dos proyectores.

Encendido del proyector en una configuración apilada

Encendido de sólo el maestro

Mientras mantiene pulsado el botón [1] del mando a distancia, pulse el botón [⏻].

El maestro se enciende. El maestro se puede utilizar ahora de la misma manera tal y como se muestra en el siguiente manual EB-W16.

☛ *Manual de usuario de EB-W16/EH-TW550/EH-TW510*

Las siguientes funciones no son compatibles.

- Visualización de imágenes en 3D
- Proyección de dispositivos conectados a puertos USB(TypeA) y USB(TypeB)
- Keystone H/V Auto
- Ayuda sobre el enfoque
- Screen Fit

Encendido de sólo el receptor

Mientras mantiene pulsado el botón [2] del mando a distancia, pulse el botón [⏻]. También puede pulsar el botón [⏻] en el panel de control del receptor.

El receptor se enciende. El receptor puede ser utilizado de la misma manera tal y como se muestra en el siguiente manual EB-W16.

☛ *Manual de usuario de EB-W16/EH-TW550/EH-TW510*

Las siguientes funciones no son compatibles.

- Visualización de imágenes en 3D
- Proyección de dispositivos conectados a puertos USB(TypeA) y USB(TypeB)
- Keystone H/V Auto
- Ayuda sobre el enfoque
- Screen Fit

Borrado de la configuración apilada y uso de un proyector

1. Encienda el proyector (maestro y receptor).

   Si la configuración apilada ya ha sido borrada, el comandante y el receptor no están unidos entre sí y deben encenderse de forma individual.

   - Maestro: mientras mantiene pulsado el botón [1] del mando a distancia, pulse el botón [⏻].
   - Receptor: mientras mantiene pulsado el botón [2] del mando a distancia, pulse el botón [⏻]. También puede pulsar el botón [⏻] en el panel de control del receptor.

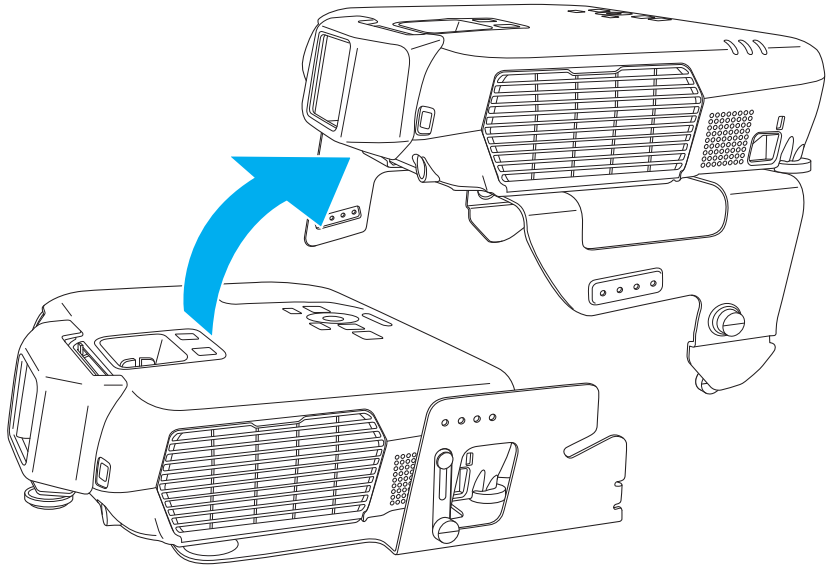
2. Ajuste el **Modo Apilados** en **Off** en el menú Configuración.

   ☛ **Extendida** - **Operación** - **Modo Apilados** p.63

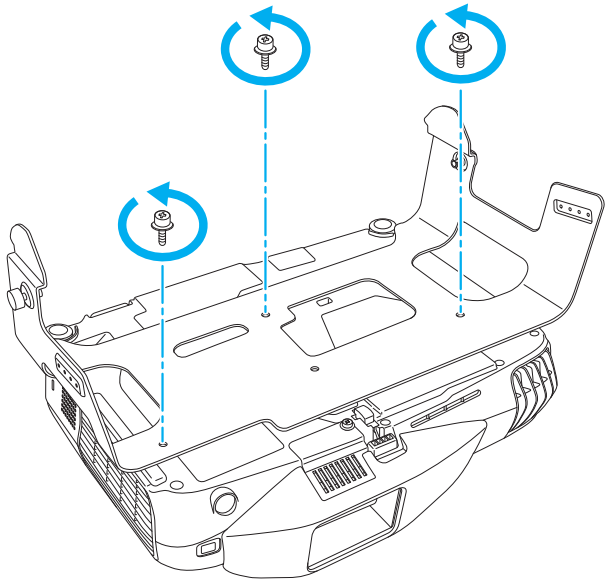
3. Pulse el botón [⏻] del maestro y del receptor para apagarlos.

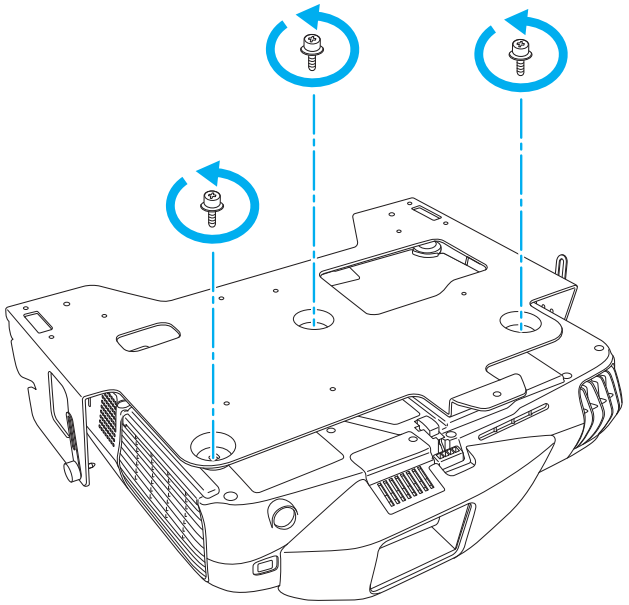
4. Desconecte el cable USB y los cables de alimentación del maestro o el receptor.

5 Afloje los tornillos para el conector del soporte del apilador y la parte de ajuste del ángulo del apilador y luego retire el maestro del receptor.



6 Retire los soportes del apilador del maestro y el receptor.





Cuando se vuelve a encender el proyector nuevamente, se puede utilizar de la misma manera tal y como se muestra en el siguiente manual EB-W16. (Excepto para visualizar imágenes en 3D)

☛ *Manual de usuario de EB-W16/EH-TW550/EH-TW510*

Al volver a realizar la configuración apilada otra vez, realice los siguientes ajustes para el **Modo Apilados**.

Maestro: ajuste **Modo Apilados** a **Maestro**.

Receptor: ajuste **Modo Apilados** a **Receptor**.

☛ **Extendida** - **Operación** - **Modo Apilados** p.63

Los siguientes accesorios opcionales y consumibles están disponibles. Compre estos productos en el momento que los necesite. La siguiente lista de accesorios opcionales y consumibles está actualizada a fecha de agosto de 2012. Los detalles de los accesorios están sujetos a cambios sin previo aviso, y su disponibilidad puede variar según el país de adquisición.



Para ver imágenes en 3D con los proyectores, necesita una pantalla plata diseñada para imágenes pasivas en 3D. Compre una pantalla plata en el mercado si es necesario.

No puede visualizar imágenes en 3D en las pantallas opcionales.

Accesorios Opcionales

Gafas 3D pasivas (conjunto estándar de 5 piezas) ELPGS02A
Gafas pasivas 3D (conjunto de 5 piezas para niños) ELPGS02B
Gafas pasivas 3D polarizadas. Utilícelas cuando visualice imágenes en 3D con los proyectores.

Unidad interactiva ELPIU01
Utilícela cuando maneje la pantalla del ordenador en la superficie de la proyección.
Esta unidad interactiva no se puede usar con una pantalla plata.

Pantalla portátil de 50 pulgadas ELPSC32
Una pantalla compacta que puede transportarse fácilmente. (relación de aspecto 4:3)

Pantalla portátil de 60 pulgadas ELPSC27
Pantalla portátil de 80 pulgadas ELPSC28
Pantalla de 100 pulgadas ELPSC29
Pantallas enrollables portátiles. (relación de aspecto 4:3)

Pantalla portátil de 70 pulgadas ELPSC23
Pantalla portátil de 80 pulgadas ELPSC24
Pantalla portátil de 90 pulgadas ELPSC25
Pantallas enrollables portátiles. (relación de aspecto 16:10)

Pantalla portátil de 53 pulgadas ELPSC30
Pantalla portátil de 64 pulgadas ELPSC31
Pantallas magnéticas portátiles. (relación de aspecto 4:3)

Pantalla multi-aspecto ELPSC26
Se trata de una pantalla multi-aspecto portátil.

Cable para ordenador ELPKC02
(1,8 m - para mini D-Sub de 15 patillas/mini D-Sub de 15 patillas)
Es el mismo que el cable para ordenador que se entrega con el proyector.

Cable para ordenador ELPKC09
(3 m - para mini D-Sub de 15 patillas/mini D-Sub de 15 patillas)
Cable para ordenador ELPKC10
(20 m - para mini D-Sub de 15 patillas/mini D-Sub de 15 patillas)
Utilice uno de estos cables más largos si el cable para ordenador que se entrega con el proyector es demasiado corto.

Cable de vídeo de componentes ELPKC19
(3 m - para mini D-Sub de 15 patillas/RCA macho × 3)
Utilícelo para conectar una fuente de vídeo de componentes.

Tubo para techo (450 mm)* ELPFP13
Tubo para techo (700 mm)* ELPFP14
Utilícelo cuando instale el proyector en un techo alto.

Soporte para fijación en techo* ELPMB23
Utilícelo para instalar el proyector en el techo.

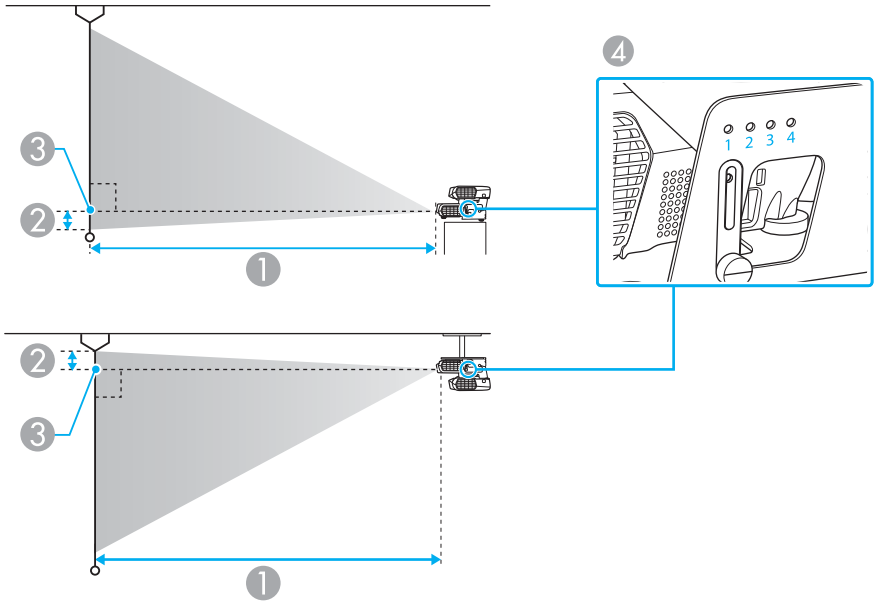
* Para instalar el proyector en el techo tendrá que seguir un método de instalación especial. Póngase en contacto con su distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en la Lista de contactos de proyectores Epson.

☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*

Consumibles

Unidad de la lámpara ELPLP67 Para sustituir las lámparas utilizadas.
Filtro de aire ELPAF42 Utilícelo como recambio para los filtros de aire utilizados.

Distancia de proyección



1. Distancia de proyección
2. Distancia desde la parte central de la lente del receptor hasta la base de la pantalla
   (o hasta la parte superior de la pantalla, si está suspendido del techo)
3. Centro del objetivo
4. Atornille los números de los agujeros (para el ajuste del ángulo)

A la hora de visualizar imágenes en 3D, puede utilizar los tamaños de pantalla de hasta 120".

Unidades: cm

Tamaño de pantalla 4:3		① Mínimo a Máximo	②	④
80"	160x120	281 - 306	-11	Nº 4
90"	180x140	316 - 345	-12	Nº 3
100"	200x150	351 - 383	-14	
110"	220x170	387 - 422	-15	Nº 2
120"	240x180	422 - 461	-16	
130"	260x200	458 - 499	-18	Nº 1
140"	280x210	493 - 538	-19	
150"	300x230	529 - 577	-20	

Unidades: cm

Tamaño de pantalla 16:9		① Mínimo a Máximo	②	④
80"	180x100	255 - 278	-4	Nº 4
90"	200x110	287 - 313	-5	
100"	220x130	319 - 348	-5	Nº 3
110"	240x140	351 - 383	-6	
120"	270x150	383 - 418	-7	Nº 2
130"	290x160	415 - 453	-7	
140"	310x170	447 - 488	-8	Nº 1
150"	330x190	479 - 523	-8	

Unidades: cm

Tamaño de pantalla 16:10		① Mínimo a Máximo	②	④
80"	170x110	248 - 270	-10	Nº 4

Tamaño de pantalla 16:10		❶ Mínimo a Máximo	❷	❹
90"	190x120	279 - 304	-11	
100"	220x130	310 - 338	-12	Nº 3
110"	240x150	341 - 372	-13	
120"	260x160	373 - 407	-14	Nº 2
130"	280x180	404 - 441	-16	
140"	300x190	435 - 475	-17	Nº 1
150"	320x200	467 - 509	-18	

Resoluciones compatibles

Señales de ordenador (RGB analógica)

Señal	Veloc. refresco (Hz)	Resolución (puntos)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1366x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
WXGA++	60	1600x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
WSXGA+*1	60	1680x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

*1 Compatible sólo si se selecciona **Ancho** como **Resolución** en el menú Configuración.

Incluso si se reciben señales distintas a las mencionadas anteriormente, es muy posible que pueda proyectarse la imagen. Sin embargo, es posible que no sea compatible con todas las funciones.

Vídeo de componentes

Señal	Veloc. refresco (Hz)	Resolución (puntos)
SDTV (480i)	60	720x480
SDTV (576i)	50	720x576
SDTV (480p)	60	720x480
SDTV (576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080

Vídeo compuesto

Señal	Veloc. refresco (Hz)	Resolución (puntos)
TV (NTSC)	60	720x480
TV (SECAM)	50	720x576
TV (PAL)	50/60	720x576

Señal de entrada para el puerto HDMI

Señal	Veloc. refresco (Hz)	Resolución (puntos)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
	60	1366x768
WXGA+	60	1440x900
WXGA++	60	1600x900
WSXGA+	60	1680x1050

Señal	Veloc. refresco (Hz)	Resolución (puntos)
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
SDTV (480i/480p)	60	720x480
SDTV (576i/576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920x1080

Señal de Entrada 3D

Señal	Veloc. refresco (Hz)	Resolución (puntos)	Compres. Cuadro	Lado a Lado	Arriba y Abajo
HDTV750p (720p)	50/60	1280x720	✓	✓	✓
HDTV1125i (1080i)	50/60	1920x1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	50/60	1920x1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	24	1920x1080	✓	-	✓

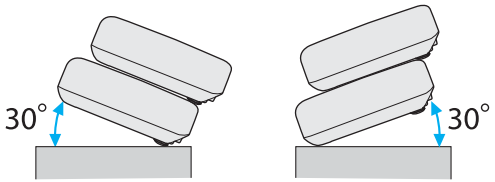
Especificaciones Generales del Proyector

Nombre del producto		EB-W16SK (Maestro)	EB-W16SK (Receptor)
Dimensiones		325 (Anch.) x 79 (Alt.) x 243 (Prof.) mm	
Dimensiones (en una configuración apilada)		372 (Anch.) x 224 (Alt.) x 350 (Prof.) mm	
Tamaño del panel LCD		0,59"	
Método de visualización		Matriz activa TFT de polisilicio	
Resolución		1 024 000 píxeles WXGA (1280 (ancho) x 800 (alto) puntos) x 3	
Ajuste del enfoque		Manual	
Ajuste del zoom		manualmente (1-1,2)	
Lámpara		Lámpara UHE, 200 W modelo nº: ELPLP67	
Salida de audio máx.		2 W	
Altavoz		1	
Alimentación		100-240V CA±10% 50/60Hz 2,9-1,3A	100-240V CA±10% 50/60Hz 2,9-1,3A
Consumo	Área de 100 a 120 V	Funcionamiento: 289 W Consumo en espera: 0,36 W	Funcionamiento: 289 W Consumo en espera: 0,36 W
	Área de 220 a 240 V	Funcionamiento: 277 W Consumo en espera: 0,4 W	Funcionamiento: 277 W Consumo en espera: 0,4 W
Altitud de funcionamiento		Altura 0 a 2 286 m	
Temperatura de funcionamiento		De 5 a +35°C (sin condensación)	
Temperatura de almacenamiento		De -10 a +60°C (sin condensación)	
Masa		Aprox. 2,7 kg	
Masa (en una configuración apilada)		Aprox. 7,9 kg	

Conectores	Puerto Computer1	1	Mini D-Sub de 15 patillas (hembra)

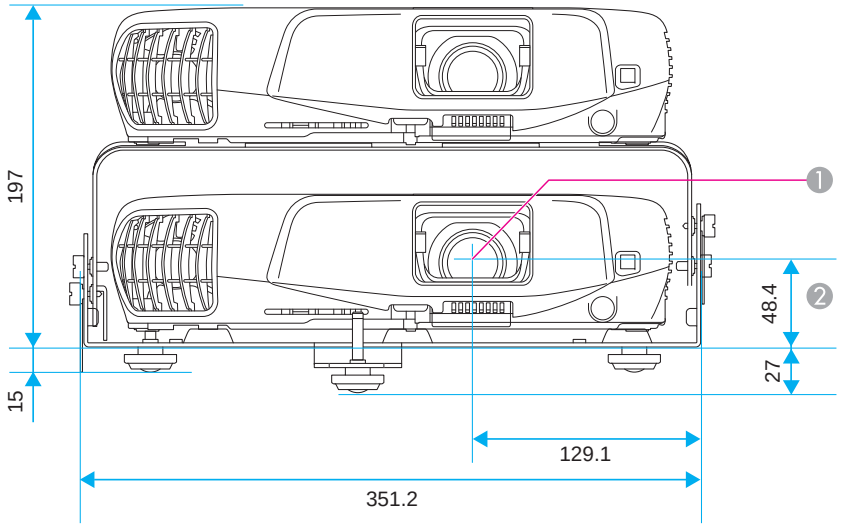
	Puerto Monitor Out/Computer2	1	Mini D-Sub de 15 patillas (hembra)
	Puerto Video	1	Toma RCA
	Puerto S-Video	1	Mini DIN 4 patillas
	Puerto Audio-L/R	1	Conector RCA x 2 (Izq., Dch.)
	Puerto Audio Out	1	Mini jack estéreo (3,5Φ)
	Puerto HDMI	1	HDMI (solo se admite audio con PCM)
	Puerto USB(TypeA)	1	Conector USB (Tipo A)
	Puerto USB(TypeB)	1	Conector USB (Tipo B)
	Puerto RS-232C	1	Mini D-Sub de 9 patillas (macho)

Ángulo de inclinación

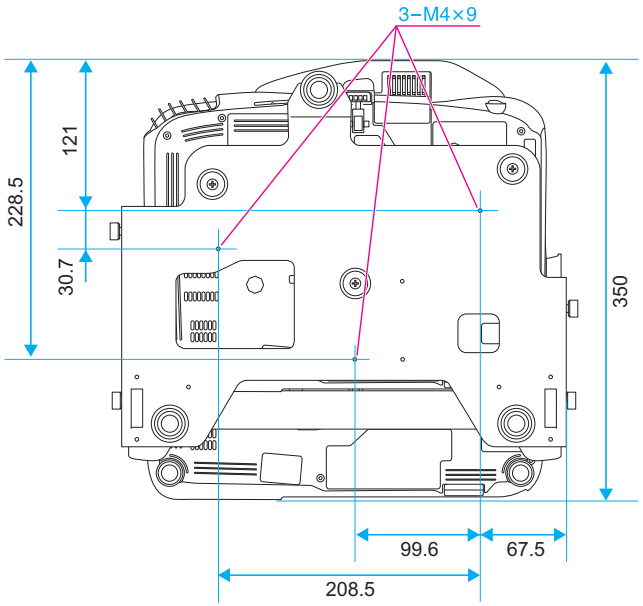


Si utiliza el proyector con una inclinación superior a los 30˚ podría resultar dañado y causar un accidente.

Unidades: mm



1. Centro del objetivo
2. Distancia del centro de la lente al punto de fijación de la bandeja para el techo



En esta sección se explican brevemente los términos más difíciles que no se aclararon en el texto del manual. Consulte los detalles en otras publicaciones comerciales.

Contraste	El brillo relativo de las áreas claras y oscuras de una imagen puede aumentarse o disminuirse para que el texto y los gráficos se muestren de una forma más nítida o más suave. Ajustar esta propiedad concreta de la imagen se denomina "ajuste del contraste".
Entrelazado	Transmite información necesaria para crear una pantalla mediante el envío de cada línea, comenzando desde la parte superior de la imagen y bajando hasta el fondo. Las imágenes son más propensas a parpadeos debido a que se muestra un marco en cada línea.
HDCP	HDCP es la abreviación de High-bandwidth Digital Content Protection. Se utiliza para evitar la copia ilegal y proteger los derechos de autor cifrando señales digitales enviadas a través de los puertos DVI y HDMI. Como el puerto de entrada HDMI y DisplayPort del proyector admiten HDCP, puede proyectar imágenes digitales protegidas con tecnología HDCP. Sin embargo, el proyector puede no ser capaz de proyectar imágenes protegidas con versiones actualizadas o revisadas de cifrado HDCP.
HDTV	Abreviación de High-Definition Television, que se refiere a sistemas de alta definición que cumplen las siguientes condiciones. • Resolución vertical de 720p o 1080i o superior (p = Progresivo, i = Entrelazado) • Pantalla con relación de aspecto de 16:9
Progresivo	Proyecta información para crear una pantalla a la vez, mostrando la imagen para un marco. A pesar de que el número de líneas de barrido es el mismo, la cantidad de parpadeos en la imagen disminuye debido a que el volumen de información se dobla en comparación con un sistema de entrelazado.
Relación de aspecto	La proporción entre la longitud de una imagen y su altura. Las pantallas con una relación horizontal:vertical de 16:9, como las pantallas HDTV, se conocen como pantallas panorámicas. SDTV y las pantallas de ordenador habituales tienen una relación de aspecto de 4:3.
SDTV	Abreviación de Standard Definition Television, que se refiere a los sistemas de televisión estándar que no cumplen con las condiciones de la televisión de alta definición HDTV.
sRGB	Un estándar internacional para los intervalos de color que se formuló para que los colores que se reproducen mediante equipos de vídeo puedan gestionarse fácilmente a través de sistemas operativos (SO) e Internet. Si la fuente conectada cuenta con un modo sRGB, ajuste el proyector y la fuente de señal conectada a sRGB.
SVGA	Un estándar de tamaño de pantalla con una resolución de 800 (horizontal) x 600 (vertical) puntos.
SXGA	Un estándar de tamaño de pantalla con una resolución de 1.280 (horizontal) x 1.024 (vertical) puntos.
Sync.	Las señales que se envían desde los ordenadores tienen una frecuencia específica. Si la frecuencia del proyector no coincide con esta frecuencia, las imágenes que se obtienen no son de buena calidad. El proceso de hacer coincidir las fases de estas señales (la posición relativa entre las crestas y los valles de la señal) se denomina sincronización. Si las señales no están sincronizadas, las imágenes parpadean, son borrosas y presentan interferencias horizontales.
Tracking	Las señales que se envían desde los ordenadores tienen una frecuencia específica. Si la frecuencia del proyector no coincide con esta frecuencia, las imágenes que se obtienen no son de buena calidad. El proceso de hacer coincidir la frecuencia de estas señales (el número de crestas en la señal) se denomina Tracking. Si el tracking no se realiza correctamente, aparecerán amplias bandas verticales en la señal.

Veloc. refresco	El elemento emisor de luz de una pantalla mantiene la misma luminosidad y color durante un tiempo extremadamente corto. Como consecuencia, la imagen debe escanearse muchas veces por segundo para refrescar el elemento emisor de luz. El número de operaciones de refresco por segundo se denomina velocidad de refresco y se expresa en hercios (Hz).
VGA	Un estándar de tamaño de pantalla con una resolución de 640 (horizontal) x 480 (vertical) puntos.
Vídeo compuesto	Método que combina la señal de vídeo en un componente de luminancia y un componente de color para la transmisión por un solo cable.
Vídeo de componentes	Método que separa la señal de vídeo en un componente de luminancia (Y), una luminancia azul negativa (Cb o Pb) y una luminancia roja negativa (Cr o Pr).
XGA	Un estándar de tamaño de pantalla con una resolución de 1.024 (horizontal) x 768 (vertical) puntos.

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación, o transmitida de cualquier forma o por cualquier medio, electrónico, mecánico, de fotocopia, registro, o de otra forma, sin el permiso previo por escrito de Seiko Epson Corporation. No se asume ninguna patente de responsabilidad con respecto a la utilización de la información aquí contenida. Tampoco se asume ninguna responsabilidad con respecto a los daños resultantes de la utilización de la información aquí contenida.

Ni Seiko Epson Corporation ni sus filiales se responsabilizarán ante el comprador del producto o ante terceras personas de las pérdidas, costes o gastos derivados de accidentes, usos incorrectos o no previstos, modificaciones no autorizadas, reparaciones o alteraciones del producto por parte del comprador o de terceros o derivados (excepto en Estados Unidos) del incumplimiento de las instrucciones de uso y mantenimiento facilitadas por Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation no será responsable de los daños o problemas que surjan del uso de cualquier consumible diferente de los designados como Productos Originales Epson o Productos homologados por Seiko Epson Corporation.

El contenido de este manual puede cambiarse o actualizarse sin previo aviso.

Las ilustraciones de esta guía pueden diferir del proyector real.

Restricciones de uso

Si va a usar este producto para aplicaciones que precisan un alto grado de fiabilidad/seguridad como dispositivos de transporte relacionados con aviones, trenes, barcos, automóviles, etc., dispositivos de prevención de desastres, dispositivos de seguridad varios, etc., o dispositivos funcionales o de precisión, debe usar este producto únicamente tras considerar la inclusión en su diseño de sistemas de redundancia y prevención de fallos para garantizar la seguridad y la fiabilidad total del sistema. Puesto que el uso de este producto no está indicado para aplicaciones que precisan un grado extremadamente alto de fiabilidad/seguridad como equipos aeroespaciales, equipos de comunicación principales, equipos de control de energía nuclear o equipos médicos relacionados con la atención sanitaria directa, considere la idoneidad del producto después de una evaluación exhaustiva.

Advertencia

Este es un producto de clase A. En un ambiente doméstico, este producto podría provocar interferencias de radio, en cuyo caso el usuario deberá adoptar medidas oportunas.

Sobre anotaciones

Sistema operativo Microsoft® Windows® 2000
Sistema operativo Microsoft® Windows® XP
Sistema operativo Microsoft® Windows Vista®
Sistema operativo Microsoft® Windows® 7

En esta guía, los sistemas operativos anteriores se denominan "Windows 2000," "Windows XP," "Windows Vista," y "Windows 7". Además, el término general Windows puede ser usado para referirse a Windows 2000, Windows XP, Windows Vista y Windows 7, y diferentes versiones de Windows pueden ser nombradas como, por ejemplo, Windows 2000/XP/Vista, omitiendo Windows.

Mac OS X 10.3.x
Mac OS X 10.4.x
Mac OS X 10.5.x
Mac OS X 10.6.x
Mac OS X 10.7.x

En este manual se hace referencia a los sistemas operativos mencionados como "Mac OS X 10.3.9," "Mac OS X 10.4.x," "Mac OS X 10.5.x," "Mac OS X 10.6.x" y "Mac OS X 10.7.x". Además, para referirse a ellos se usa el término general "Mac OS X".

Marcas comerciales y derechos de autor

IBM, DOS/V y XGA son marcas o marcas registradas de International Business Machines Corporation.

Mac y Mac OS son marcas comerciales de Apple Inc.

Microsoft, Windows, Windows Vista, PowerPoint y el logotipo de Windows son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países.

HDMI y High-Definition Multimedia Interface son marcas o marcas registradas de HDMI Licensing LLC.

Otros nombres de productos utilizados aquí se utilizan con fines identificativos y pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios. Epson renuncia a todos y cada uno de los derechos sobre estas marcas.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2012. All rights reserved.

A

Accesorios opcionales 97
Adhesivo Protegido por contraseña 51
Ajuste automático 61
Anillo de enfoque 10
Anillo de zoom 10
Aspecto 40, 62

B

Bloqueo de funcionamiento 52
Bloqueo funcionam. 62
Bloqueo Total 52
Botón de usuario 63
Botón de volumen 14
Búsqueda de fuente 14, 35

C

Cómo cambiar la lámpara 87
Cómo sustituir el filtro de aire 91
Consumibles 98
Consumo eléctrico 63
Contraseña protegida 50
Cruz 49
Cubierta de la lámpara 10

D

Deporte 39
Dinámico 39
Direct Power On 64
Distancia 99

E

En techo 20
Entrada de audio 64
ESC/VP21 55
Especificaciones 103
E-Zoom 48

F

Foto 39
Freeze 48
Frontal 20, 64
Fuente 65
Función Ayuda 68

H

Horas lámpara 65

I

Idioma 64
Indicador de alimentación 70
Indicador de lámpara 70
Indicador de temperatura 70
Indicadores 70, 71
Info sinc 65
Intervalo vídeo HDMI 62
Iris automático 39, 60

L

Limpiar el filtro de aire y la ventilación de entrada de aire 86
Limpiar la superficie del proyector 85
Limpieza 85

M

Mando a distancia 15
Mensajes 63
Menú Ajustes 62
menú Configuración 58
Menú Extendida 63
Menú Imagen 60
Menú Información 65
Menú Restablecer 66
Menú Señal 61
Modo alta altitud 64
Modo de color 38, 60
Modo reposo 64
Modos de vídeo 101
Modos de vídeo soportados 101

N

Nombres de partes y funciones 9

O

Operación 64

P

Panel de control 14
Pantalla 63
Pantalla de inicio 63
Pantalla posterior 20
Periodo de sustitución de la lámpara 87
Periodo de sustitución del filtro de aire 91
Pie trasero 13
Pizarra 39
Pizarra negra 39

Posterior 20, 64
Presentación 39
Presentación 3D 39
Progresivo 61
Prote. logo usuario 50
Protec. aliment. 50
Proyección 64
Puerto del ordenador 12
Puerto HDMI 12
Puerto RS-232C 12
Puerto USB(TypeA) 12
Puerto USB(TypeB) 12
Puerto Vídeo 12
Puntos de fijación para el soporte para fijación en techo 13

R

Reajustar el tiempo de funcionamiento de la lámpara 91
Reajuste del tiempo de funcionamiento de la lámpara 66
Receptor remoto 10
Reducción de ruidos 62
Resolución 65

S

Sensor 10
Señal de entrada 62, 65
Señal de vídeo 62, 65
Silencio A/V 47
Sobrecalentamiento 71
Solución de problemas 70
sRGB 39
Sustituir las baterías 17

T

Tamaño pantalla 99
Teatro 39
Teatro 3D 39
Techo 64
Temperatura de almacenamiento 103
Temperatura de funcionamiento 103
Tempor tapa objetivo 64
Toma de corriente 12

V

Veloc. refresco 65
Ventilación de salida de aire 10
Visualizar fondo 63
Volumen 63