USA's primary source for projector lamps

myprojectorlamps

MANUAL DEL FABRICANTE DEL PROYECTOR

Epson

V11H396020

¿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 V11H396020 está disponible ahora



Lámpara para proyector Epson V11H396020

Número de parte: ELPLP64 / V13H010L64

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/V11H396020.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-D6250
EB-D6155W
EB-D6150

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.140
[Nombre]	Indica el nombre de los botones del mando a distancia o del panel de control. Ejemplo: botón [Esc]
"(Nombre del menú)"	Indica elementos del menú Configuración. Ejemplo: Seleccione **Brillo** en el menú **Imagen**. **Imagen** - **Brillo**

Anotaciones Usadas en Este Manual 2

Introducción

Características del Proyector 8
- Facilidad de uso y fiabilidad 8
- Funciones de la proyección 8
  - Proyección de dos imágenes a la vez (Split Screen) 8
  - Conexión a la red y proyección de imágenes desde la pantalla del ordenador 8
  - Conexión fácil a un ordenador con Quick Wireless 9
- Funciones de Seguridad 9

Nombres de Partes y Funciones 10
- Frontal/Superior 10
- 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
  - Cómo instalarlo 21
- Tamaño de la pantalla y distancia de proyección aproximada 21

Conexión del equipo 22
- Conexión de un ordenador 22
- Conexión de fuentes de imagen 23
- Conectar dispositivos USB 26
- Conexión de dispositivos externos 27
- Conectar un cable LAN 28
- Instalar la unidad LAN inalámbrica 29
- Instalación y retirada de la cubierta de cables 29
  - Instalación 29
  - Extraer 30

Uso básico

Proyectar Imágenes 32
- Desde la instalación a la proyección 32
- Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente) 33
- Cambiar a la imagen de destino con el mando a distancia 34

Ajuste de las imágenes proyectadas 35
- Corrección de la distorsión keystone 35
  - H/V-Keystone 35
  - Quick Corner 36
- Ajuste del tamaño de la imagen 38
- Ajuste de la posición de la imagen 38
- Corrección del enfoque 38
- Ajuste del volumen 39
- Selección de la calidad de proyección (seleccionar el Modo de color) 39
- Ajuste de Iris automático 40
- Cambiar la relación de aspecto 41
  - Métodos de cambio 41
  - Cambio del modo de aspecto (sólo EB-D6155W) 41
  - Cambio del modo de aspecto (sólo EB-D6250/EB-D6150) 42

Funciones Útiles

Funciones de la proyección 45
- Proyección de dos imágenes a la vez (Split Screen) 45
  - Fuentes de entrada para la proyección en Split Screen 45
  - Proyección en una Split Screen 45
  - Cambiar la imagen proyectada 46
  - Cómo cambiar entre la pantalla derecha e izquierda 46

Cómo cambiar los tamaños de la pantalla derecha e izquierda 47
Cambio del audio 48
Finalización de Split Screen 49
Restricciones durante la proyección de la pantalla dividida 49
Ocultar la imagen y silenciar el sonido temporalmente (Pausa A/V) 49
Congelar la imagen (Congelar) 50
Función del puntero (Puntero) 50
Ampliar parte de la imagen (E-Zoom) 51
Utilizar el mando a distancia para guiar el puntero del ratón (Raton sin cable) 52
Ajustar la ID y utilizar el mando a distancia 53
Definir la ID del proyector 54
Definir la ID del mando a distancia 55
Corrección del color al proyectar desde varios proyectores 55
Resumen del procedimiento de corrección 56
Corrección 56
Guardar un logotipo de usuario 57

Funciones de Seguridad 59

Gestionar usuarios (Contraseña protegida) 59
Tipos de Contraseña protegida 59
Ajustar Contraseña protegida 59
Introducir la contraseña 60
Limitación del manejo (Bloqueo funcionam.) 61
Bloqueo Antirrobo 62
Instalar el cable de seguridad 62

Menú Configuración

Uso del menú Configuración 64

Lista de Funciones 65

Tabla del menú Configuración 65
Menú Imagen 67
Menú Señal 68
Menú Ajustes 70
Menú Extendida 71
Menú Red 73
Notas acerca del funcionamiento del menú Red 73
Operaciones en el teclado del software 74
Menú Básica 75
Menú LAN inalám. 76
Menú Seguridad 77
Menú LAN cables 79
Menú Correo 80
Menú Otros 81
Menú Restablecer 82
Menú Información (sólo visualización) 83
Menú Restablecer 84

Solución de Problemas

Utilizar la ayuda 86

Solución de Problemas 87

Estado de los indicadores 87
Cuando los indicadores no son de ayuda 92
Problemas relacionados con las imágenes 93
No hay imagen 93
Las imágenes en movimiento no se visualizan (solo se ve en negro la parte en movimiento de la imagen) 93
La proyección se detiene de forma automática 94
Se visualiza el mensaje "No Soportado.". 94
Se visualiza el mensaje "Sin Señal.". 94
Las imágenes salen borrosas, desenfocadas o distorsionadas 95
Las imágenes presentan interferencias o están distorsionadas 95
La imagen está incompleta (grande) o es demasiado pequeña, o el aspecto no es el correcto 96
Los colores de la imagen no son correctos 97
Las imágenes tienen un aspecto oscuro 97
Problemas al iniciar la proyección 98
El proyector no se enciende 98
Otros problemas 98
No se escucha ningún sonido o el sonido es débil 98
El mando a distancia no funciona 99

No aparece nada en el monitor externo 100
Deseo cambiar el idioma de los mensajes y los menús 100
No se recibe el correo aunque el proyector tenga un problema 100

Acerca de Event ID 101

Mantenimiento

Limpieza 103
Limpiar la Superficie del Proyector 103
Limpieza del cristal de la cubierta de la lente 103
Limpiar el filtro de aire 103
Cómo limpiar el filtro de aire 103

Sustituir los Consumibles 106
Sustituir la lámpara 106
Periodo de sustitución de la lámpara 106
Cómo cambiar la lámpara 106
Reajustar las horas de lámpara 109
Sustituir el filtro de aire 109
Periodo de sustitución del filtro de aire 109
Cómo sustituir el filtro de aire 110

Apéndice

Ver presen. 113
Proyección sin un ordenador (Ver presen.) 113
Especificaciones para archivos que pueden proyectarse utilizando Ver presen. 113
Ejemplos de Ver presen. 113
Métodos de funcionamiento de Ver presen. 113
Proyectar la imagen seleccionada 115
Proyectar los archivos de imagen de una carpeta en secuencia (Ver presen.) 116
Ajustes de visualización del archivo de imagen y ajustes de funcionamiento de Ver presen. 117

Supervisión y control 118
Acerca de EasyMP Monitor 118
Cambiar los ajustes utilizando un navegador web (Web Control) 118
Configuración del proyector 118
Visualizar la pantalla Web Control 119
Visualizar la pantalla Web Remote 119
Uso de la función Notificación Mail para informar de problemas 121
Sobre la notificación mail de error 121
Administración usando SNMP 122
Comandos ESC/VP21 122
Lista de comandos 122
Distribuciones de cable 123
Acerca de PJLink 123
Acerca de Crestron RoomView® 124
Utilización del proyector desde el ordenador 125

Accesorios Opcionales y Consumibles 129
Accesorios Opcionales 129
Consumibles 129

Tamaño de Pantalla y Distancia de Proyección 130
Distancia de proyección del EB-D6155W 130
Distancia de proyección del EB-D6250/EB-D6150 131

Modos de Vídeo Soportados 133
Resoluciones compatibles 133
Señales de ordenador (RGB analógica) 133
Vídeo de componentes 133
Vídeo compuesto 133
Señal de entrada del puerto HDMI 133

Especificaciones 135
Especificaciones Generales del Proyector 135

Aspecto 138

Glosario 140

Avisos Generales 142

Sobre anotaciones 142
Aviso General: 142

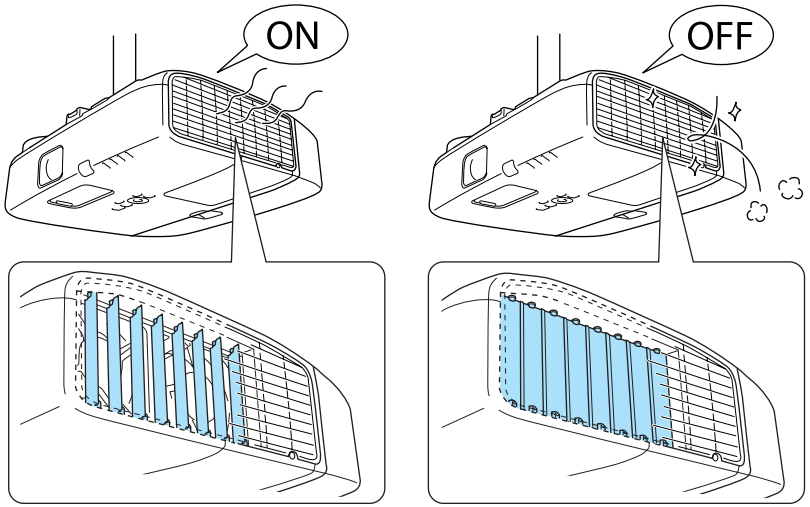
Índice 160

Introducción

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

Facilidad de uso y fiabilidad

- **Cierre de la ventilación de salida del aire para impedir que entre polvo en el proyector.**



- **Filtro grande para una mayor resistencia al polvo.**
- **Función incorporada que le avisa cuando hace falta limpiar el filtro.**
- **Encienda y apague el proyector simplemente enchufándolo o desenchufándolo.**

Funciones de la proyección

Proyección de dos imágenes a la vez (Split Screen)

Puede proyectar a la vez dos imágenes de distintas fuentes. Así aumentan las posibles aplicaciones, como por ejemplo, la realización de una conferencia de vídeo al mismo tiempo que se proyectan materiales de la presentación.

☛ "Proyección de dos imágenes a la vez (Split Screen)" p.45



Conexión a la red y proyección de imágenes desde la pantalla del ordenador

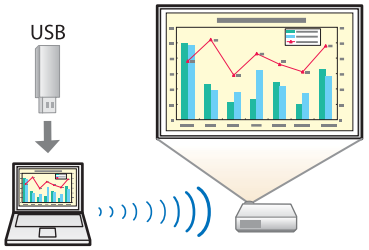
Puede conectar el proyector a un ordenador conectado a la red y proyectar la pantalla del ordenador usando EasyMP Network Projection (programa incluido).

☛*Guía de funcionamiento de EasyMP Network Projection*



Conexión fácil a un ordenador con Quick Wireless

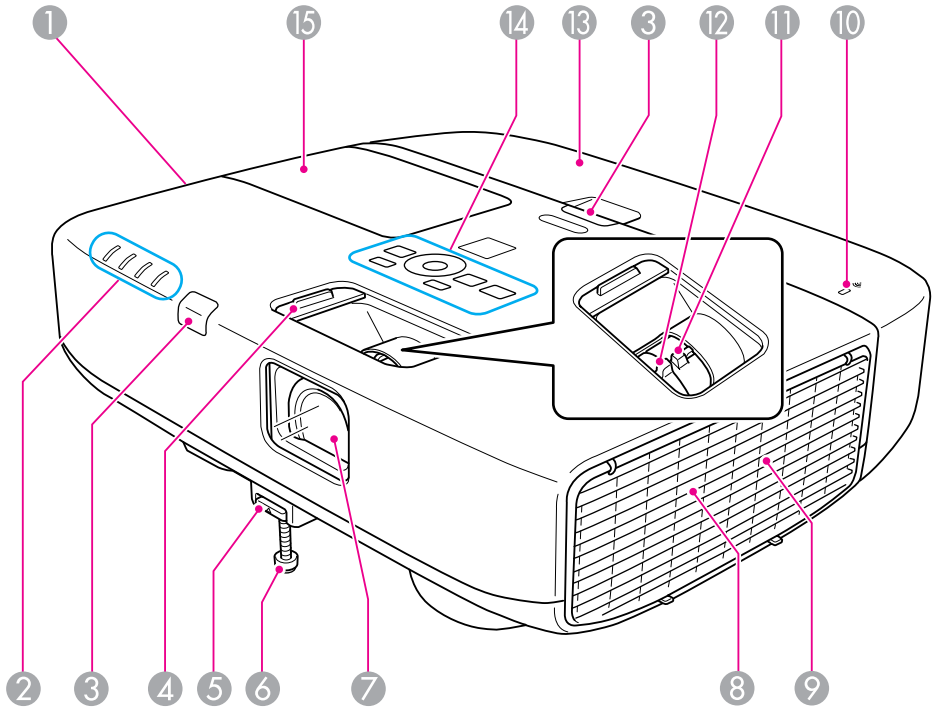
Tan sólo tiene que enchufar la Quick Wireless Connection USB Key opcional a un ordenador para poder conectar el proyector al ordenador mediante la comunicación inalámbrica y proyectar imágenes desde el ordenador. (sólo en ordenadores que usen Windows)



Funciones de Seguridad

- **Contraseña protegida para restringir y gestionar usuarios**
  ☛ "Gestionar usuarios (Contraseña protegida)" p.59
- **Bloqueo funcionam. evita el funcionamiento de los botones del panel de control**
  ☛ "Limitación del manejo (Bloqueo funcionam.)" p.61
- **Equipado con varios dispositivos antirrobo**
  ☛ "Bloqueo Antirrobo" p.62

Frontal/Superior

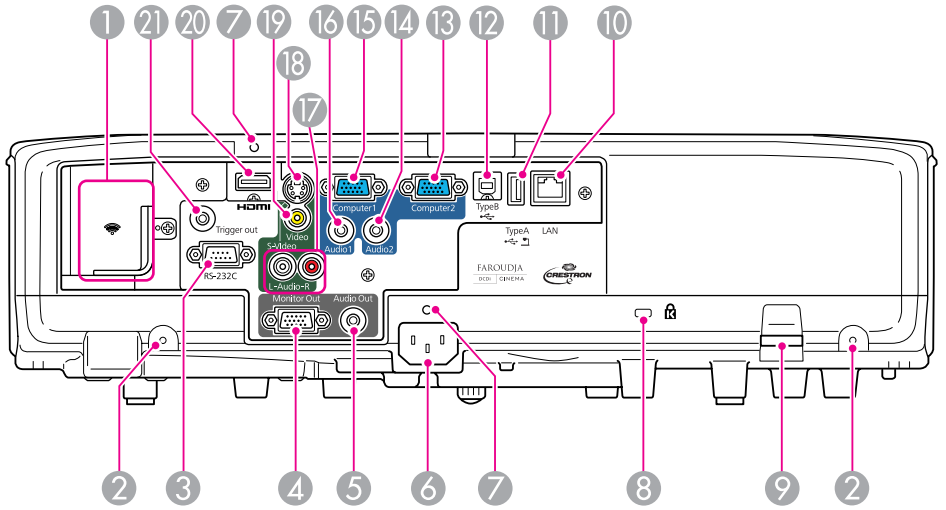


	Nombre	Función
1	**Ventilación de salida de aire (Cierre de la ventilación de salida)**	Salida del aire utilizado para enfriar el proyector internamente. **⚠ Precaución** Durante la proyección, no coloque la cara ni las manos cerca de la ventilación de salida de aire, ni tampoco objetos que puedan dañarse o deformarse por el calor.

	Nombre	Función
2	**Indicadores**	Indica el estado del proyector. ☛ "Estado de los indicadores" p.87
3	**Receptor remoto**	Recibe las señales del mando a distancia.
4	**Tapa del anillo del zoom/enfoque**	Ábrala únicamente para manejar el control giratorio del zoom o del enfoque. Normalmente tiene que estar cerrada para impedir que entre polvo en el proyector.
5	**Palanca de ajuste del pie**	Presione la palanca de ajuste del pie para extender y replegar el pie frontal. ☛ "Ajuste de la posición de la imagen" p.38
6	**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.38
7	**Cristal de la cubierta de la lente**	Protege la lente del proyector.
8	**Altavoz**	Es la salida del audio.
9	**Ventilación de entrada de aire (filtro de aire)**	Da entrada a aire para enfriar internamente el proyector. ☛ "Limpiar el filtro de aire" p.103
10	**Indicador de LAN inalámbrica**	Muestra el estado de acceso de la unidad LAN inalámbrica opcional.
11	**Anillo de zoom**	Ajusta el tamaño de la imagen. ☛ "Ajuste del tamaño de la imagen" p.38
12	**Anillo de enfoque**	Ajusta el enfoque de la imagen. ☛ "Corrección del enfoque" p.38
13	**Cubierta del cable**	Cubierta del compartimento trasero de conexión del cable de interfaz. ☛ "Instalación y retirada de la cubierta de cables" p.29
14	**Panel de control**	Maneja el proyector. ☛ "Panel de control" p.14

Nombre		Función
⑮	**Cubierta de la lámpara**	Abra esta cubierta cuando deba sustituir la lámpara del proyector. ☛ "Sustituir la lámpara" p.106

Posterior

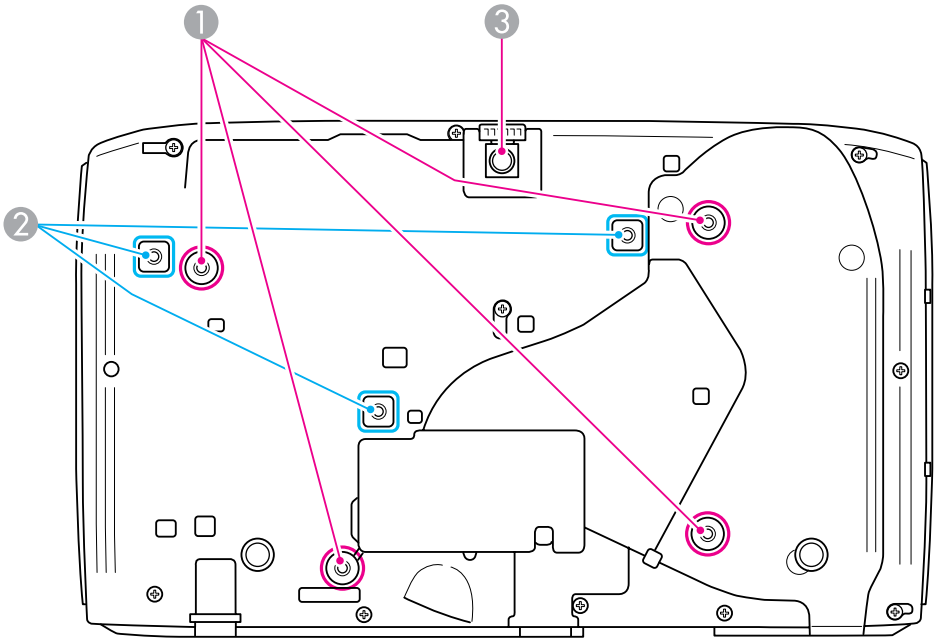


Nombre		Función
①	**Sección de instalación de la unidad de LAN inalámbrica**	Instale aquí la unidad de LAN inalámbrica. Quite el tope cuando la instale. ☛ "Instalar la unidad LAN inalámbrica" p.29
②	**Orificios de los tornillos de fijación de la cubierta del cable**	Orificios de los tornillos para fijar la cubierta del cable. ☛ "Instalación y retirada de la cubierta de cables" p.29
③	**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. ☛ "Comandos ESC/VP21" p.122
④	**Puerto Monitor Out**	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.

	Nombre	Función
⑤	**Puerto Audio Out**	Envía el sonido de la imagen que se está proyectando a los altavoces externos.
⑥	**Toma de corriente**	Conecta el cable de alimentación al proyector. ☛ "Desde la instalación a la proyección" p.32
⑦	**Enganche de cables**	Inserte aquí la abrazadera que acompaña al cable para impedir que se caigan el cable HDMI y el de alimentación. A continuación se explican las instrucciones de instalación. ☛ *Guía de inicio rápido*
⑧	**Ranura de seguridad**	La ranura de seguridad es compatible con el sistema de seguridad Microsaver fabricado por Kensington. ☛ "Bloqueo Antirrobo" p.62
⑨	**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. ☛ "Bloqueo Antirrobo" p.62
⑩	**Puerto LAN**	Conecta un cable LAN para la conexión a una red.
⑪	**Puerto USB (TypeA)**	• Conecta un dispositivo de almacenamiento USB o una cámara digital y proyecta imágenes como Ver presen. ☛ "Proyección sin un ordenador (Ver presen.)" p.113 • Conecta la Cámara de documentos.
⑫	**Puerto USB (TypeB)**	Conecta el proyector a un ordenador a través del cable USB disponible en tiendas para utilizar la función Raton sin cable. ☛ "Utilizar el mando a distancia para guiar el puntero del ratón (Raton sin cable)" p.52
⑬	**Puerto Computer2**	Para señales RGB analógicas enviadas desde un ordenador y señales de vídeo de componentes enviadas desde otras fuentes de vídeo.
⑭	**Puerto Audio2**	Introduce el sonido de un equipo conectado al puerto Computer2.

	Nombre	Función
⑮	**Puerto Computer1**	Para señales RGB analógicas enviadas desde un ordenador y señales de vídeo de componentes enviadas desde otras fuentes de vídeo.
⑯	**Puerto Audio1**	Introduce el sonido de un equipo conectado al puerto Computer1.
⑰	**Puerto Audio-L/R**	Introduce el sonido de un equipo conectado al puerto S-Video o al puerto Video.
⑱	**Puerto S-Video**	Para señales de S-Video enviadas desde fuentes de vídeo.
⑲	**Puerto Video**	Permite la entrada de señales de vídeo compuesto enviadas desde fuentes de vídeo.
⑳	**Puerto HDMI**	Recibe señales de vídeo de ordenadores y aparatos de vídeo compatibles con HDMI. Este proyector es compatible con señales HDCP.
㉑	**Puerto Trigger out**	Al encender el proyector, se emite una señal de 12 V de CC desde este puerto. Al apagar el proyector, o si se encuentra en un estado anormal, se emiten de 0 V desde este puerto. De esta forma, se notifica a los dispositivos externos si el proyector está encendido o apagado. Para activar esta emisión de señales, configure la opción **Modo disparo** del menú Configuración como **On**. ☛ **Extendida** - **Operación** p.71

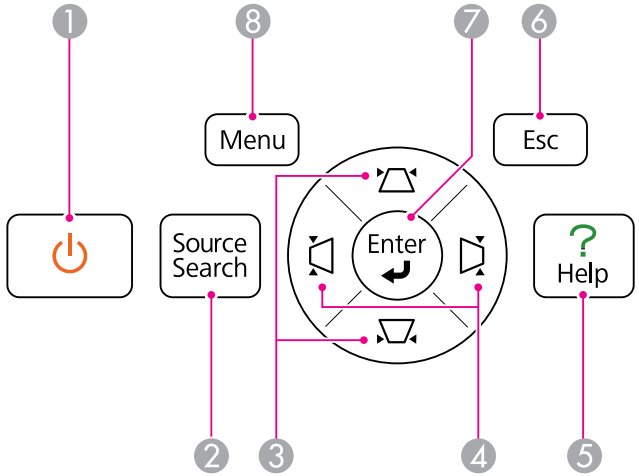
Base



	Nombre	Función
1	**Puntos de fijación para el soporte para fijación en techo (Para el soporte de fijación en el techo ELPMB22: cuatro puntos)**	Coloque el soporte para fijación en el techo opcional cuando desee colgar el proyector del techo. ☛ "Instalación del proyector" p.20 ☛ "Accesorios Opcionales" p.129
2	**Puntos de fijación para el soporte para fijación en techo (Para el soporte de fijación en el techo ELPMB23: tres puntos)**	

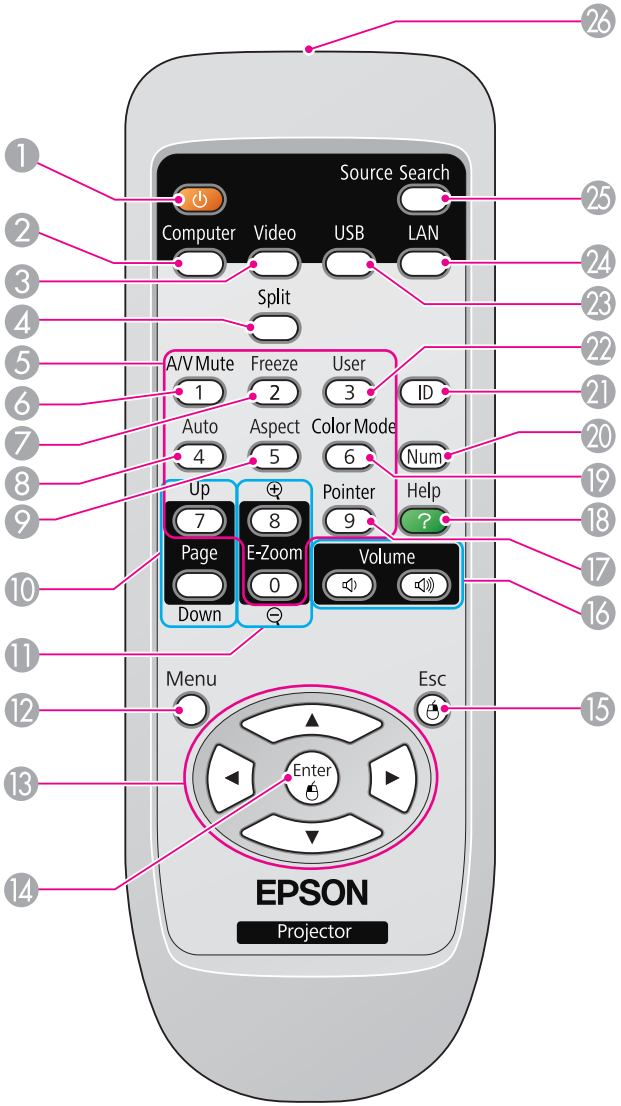
	Nombre	Función
3	**Pie ajustable frontal**	Cuando el proyector esté colocado sobre una superficie plana, como un escritorio, extienda el pie para ajustar la posición de la imagen. ☛ "Ajuste de la posición de la imagen" p.38

Panel de control



	Nombre	Función
1	**Botón [⏻]**	Activa o desactiva el proyector. ☛ "Desde la instalación a la proyección" p.32
2	**Botón [Source Search]**	Cambia a la imagen del puerto de entrada por donde entran las señales de video. ☛ "Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente)" p.33
3	**Botones [⏢][⏢]**	• Realiza la corrección keystone vertical. ☛ "Corrección de la distorsión keystone en direcciones verticales" p.35 • Si los pulsa mientras se visualiza el menú Configuración o la pantalla Ayuda, estos botones seleccionan elementos de menú y valores de ajuste. ☛ "Uso del menú Configuración" p.64 ☛ "Utilizar la ayuda" p.86
4	**Botones [⏢][⏢]**	• Realiza la corrección keystone horizontal. ☛ "Corrección de la distorsión keystone en direcciones horizontales" p.35 • Si los pulsa mientras se visualiza el menú Configuración o la pantalla Ayuda, estos botones seleccionan elementos de menú y valores de ajuste. ☛ "Uso del menú Configuración" p.64 ☛ "Utilizar la ayuda" p.86
5	**Botón [Help]**	Visualiza y cierra la pantalla de ayuda, que muestra cómo solucionar problemas si se producen. ☛ "Utilizar la ayuda" p.86
6	**Botón [Esc]**	• Detiene la función actual. • Si se pulsa cuando se visualiza el menú Configuración, pasa al nivel de menú anterior. ☛ "Uso del menú Configuración" p.64
7	**Botón [Enter]**	• Cuando se visualiza el menú Configuración o la pantalla Ayuda, acepta e introduce la selección actual y pasa al siguiente nivel. • Si lo pulsa durante la proyección de señales RGB analógicas desde el puerto Computer1 o el Computer2, puede optimizar automáticamente el **Tracking**, la **Sync.** y la **Posición**.
8	**Botón [Menu]**	Muestra y cierra el menú Configuración. ☛ "Uso del menú Configuración" p.64

Mando a Distancia



	Nombre	Función
1	**Botón [⏻]**	Activa o desactiva el proyector. ☛ "Desde la instalación a la proyección" p.32
2	**Botón [Computer]**	Cada vez que pulse el botón, la entrada cambia entre imágenes del puerto Computer1 y del puerto Computer2.
3	**Botón [Video]**	Cada vez que pulse el botón, la imagen pasará de un puerto a otro por el ciclo S-Video, Video y HDMI.
4	**Botón [Split]**	Pulse este botón para dividir la pantalla en dos y proyectar dos imágenes simultáneamente. ☛ "Proyección de dos imágenes a la vez (Split Screen)" p.45
5	**Botones numéricos**	• Utilice este botón para introducir contraseñas y definir la ID del mando a distancia. ☛ "Definir la ID del mando a distancia" p.55 ☛ "Ajustar Contraseña protegida" p.59 • Utilice este botón para introducir números en los ajustes de **Red** del menú Configuración.
6	**Botón [A/V Mute]**	Activa o desactiva el vídeo y el audio. ☛ "Ocultar la imagen y silenciar el sonido temporalmente (Pausa A/V)" p.49
7	**Botón [Freeze]**	Las imágenes se pausan o se reanudan. ☛ "Congelar la imagen (Congelar)" p.50
8	**Botón [Auto]**	Si lo pulsa durante la proyección de señales RGB analógicas desde el puerto Computer1 o el Computer2, puede optimizar automáticamente el **Tracking**, la **Sync.** y la **Posición**.
9	**Botón [Aspect]**	La proporción dimensional cambia cada vez que se pulsa el botón. ☛ "Cambiar la relación de aspecto" p.41

	Nombre	Función
⑩	**Botones [Page] ([Up]) ([Down])**	Cambia las páginas en archivos, como, por ejemplo, en archivos de PowerPoint, si se utilizan los siguientes métodos de proyección. • Al utilizar la función de Raton sin cable ☛ "Utilizar el mando a distancia para guiar el puntero del ratón (Raton sin cable)" p.52 • Al conectarse a una red Si proyecta imágenes con Ver presen., al pulsar estos botones se mostrará la imagen anterior/siguiente.
⑪	**Botones de [E-Zoom] [⊕][⊖]**	Amplía o reduce la imagen sin cambiar el tamaño de la proyección. ☛ "Ampliar parte de la imagen (E-Zoom)" p.51
⑫	**Botón [Menu]**	Muestra y cierra el menú Configuración. ☛ "Uso del menú Configuración" p.64
⑬	**Botones [▲] [▼][◄][►]**	• Si está abierto el menú Configuración o se abre la pantalla Ayuda, al pulsar estos botones se seleccionan opciones de menú y valores de ajuste. ☛ "Uso del menú Configuración" p.64 • Si se está proyectando una Ver presen., al pulsar estos botones se muestra la imagen anterior o la siguiente, se rota la imagen, etc. ☛ "Métodos de funcionamiento de Ver presen." p.113 • Durante la función de Raton sin cable, el puntero del ratón se desplaza hacia la dirección del botón que haya pulsado. ☛ "Utilizar el mando a distancia para guiar el puntero del ratón (Raton sin cable)" p.52

	Nombre	Función
⑭	**Botón [Enter]**	• Cuando se visualiza el menú Configuración o la pantalla Ayuda, acepta e introduce la selección actual y pasa al siguiente nivel. ☛ "Uso del menú Configuración" p.64 • Actúa como botón izquierdo del ratón cuando se utiliza la función Raton sin cable. ☛ "Utilizar el mando a distancia para guiar el puntero del ratón (Raton sin cable)" p.52
⑮	**Botón [Esc]**	• Detiene la función actual. • Si se pulsa cuando se visualiza el menú Configuración, pasa al nivel anterior. ☛ "Uso del menú Configuración" p.64 • Actúa como botón derecho del ratón cuando se utiliza la función Raton sin cable. ☛ "Utilizar el mando a distancia para guiar el puntero del ratón (Raton sin cable)" p.52
⑯	**Botones de [Volume]** [🔉][🔊]	[🔉] Disminuye el volumen. [🔊] Aumenta el volumen. ☛ "Ajuste del volumen" p.39
⑰	**Botón [Pointer]**	Muestra el puntero en pantalla. ☛ "Función del puntero (Puntero)" p.50
⑱	**Botón [Help]**	Visualiza y cierra la pantalla de ayuda, que muestra cómo solucionar los problemas si se producen. ☛ "Utilizar la ayuda" p.86
⑲	**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.39
⑳	**Botón [Num]**	Mantenga pulsado este botón y pulse los botones numéricos para introducir contraseñas y números. ☛ "Ajustar Contraseña protegida" p.59
㉑	**Botón [ID]**	Mantenga pulsado este botón y pulse los botones numéricos para definir la ID del mando a distancia. ☛ "Definir la ID del mando a distancia" p.55

Nombre		Función
㉒	**Botón [User]**	Seleccione uno de los elementos utilizados frecuentemente de entre los cinco elementos del menú Configuración y asígnelo a este botón. Al pulsar el botón User, se abre la pantalla de selección/ajuste de la opción de menú asignada, en la que puede configurar/ajustar opciones con un solo toque. ☛ "Menú Ajustes" p.70 **Patrón de prueba** se asigna como ajuste por defecto.
㉓	**Botón [USB]**	Pasa a la imagen siguiente. Las imágenes procedentes del dispositivo conectado al puerto USB (TypeA)
㉔	**Botón [LAN]**	Cambia a la imagen proyectada con EasyMP Network Projection. Cuando se proyecta mediante la Quick Wireless Connection USB Key opcional, este botón cambia a esa imagen.
㉕	**Botón [Source Search]**	Cambia a la imagen del puerto de entrada por donde entran las señales de video. ☛ "Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente)" p.33
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.

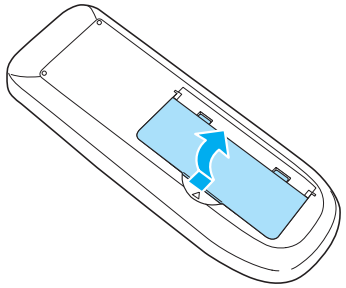
Atención

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

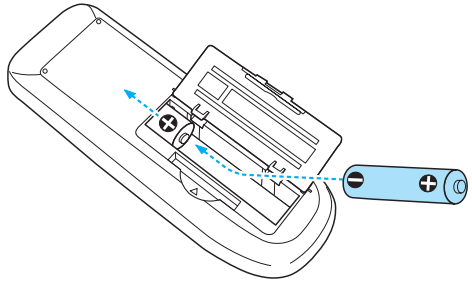
☛ *Instrucciones de seguridad*

1 Extraiga la cubierta de las baterías.

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



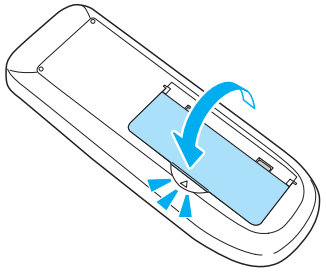
2 Sustituya las baterías gastadas por unas nuevas.



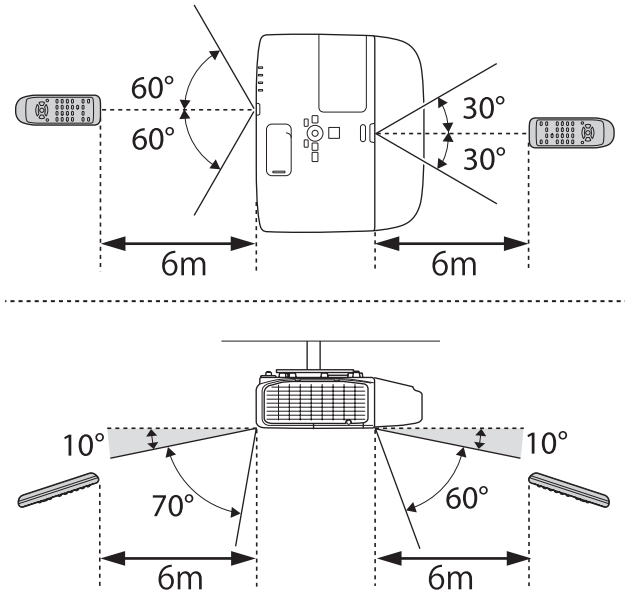
> **Precaución**
>
> Compruebe las posiciones de las marcas (+) y (-) en el interior del soporte de las baterías para asegurar que éstas se insertan correctamente.

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



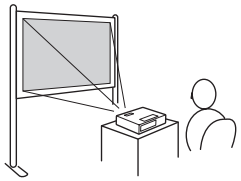
Preparar el proyector

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

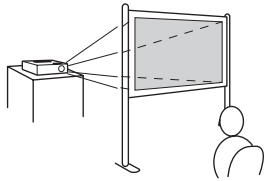
Métodos de Instalación

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.

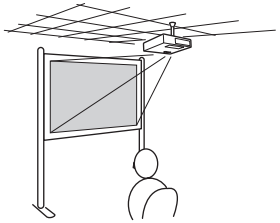
- Proyecte las imágenes desde la parte frontal de la pantalla. (Proyección Frontal)



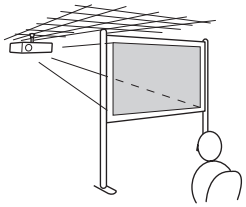
- Proyecte las imágenes desde detrás de una pantalla translúcida. (Proyección Posterior)



- Suspenda el proyector del techo y proyecte las imágenes desde delante de una pantalla. (Proyección Frontal/Techo)



- Suspenda el proyector 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.

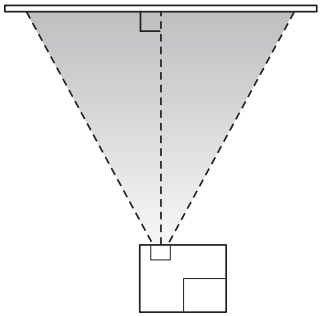
Atención

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

- El soporte para fijación en techo opcional es necesario para instalar el proyector en el techo.
  ☛ "Accesorios Opcionales" p.129
- 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
  Defina **Posterior** o **Posterior/Techo** en el menú Configuración.
  ☛ **Extendida** - **Proyección** p.71

Cómo instalarlo

Instale el proyector de modo que quede en paralelo con la pantalla.



Si el proyector está instalado en ángulo con la pantalla, se produce la distorsión keystone en la imagen proyectada. Consulte la siguiente información para ver cómo corregir la distorsión keystone.

☛ "Corrección de la distorsión keystone" p.35

Ponga el proyector en una superficie horizontal, de forma que no quede inclinado.

Tamaño de la pantalla y distancia de proyección aproximada

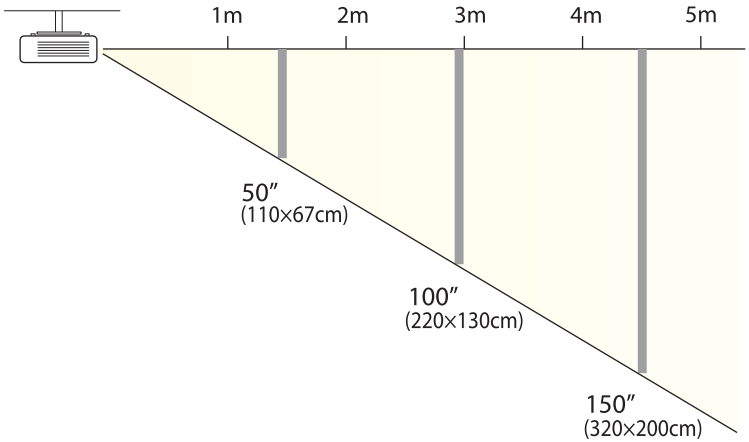
El tamaño de proyección está determinado por la distancia entre el proyector y la pantalla. Fíjese en las siguientes ilustraciones para elegir la mejor posición según el tamaño de la pantalla. Las ilustraciones muestran la distancia más corta aproximada con el zoom máximo. Consulte la siguiente información sobre la distancia de la proyección.

☛ "Tamaño de Pantalla y Distancia de Proyección" p.130

Cuando se corrige la distorsión keystone, puede reducirse la imagen proyectada.

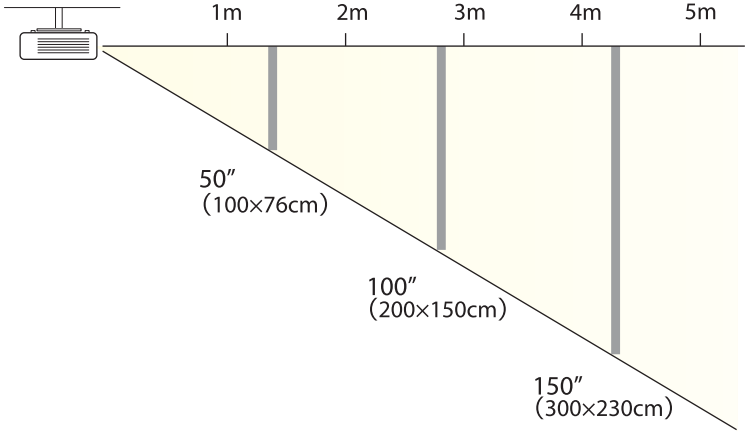
EB-D6155W

Tamaño de la pantalla: 16:10



EB-D6250/EB-D6150

Tamaño de la pantalla: 4:3



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

Conexión de un ordenador

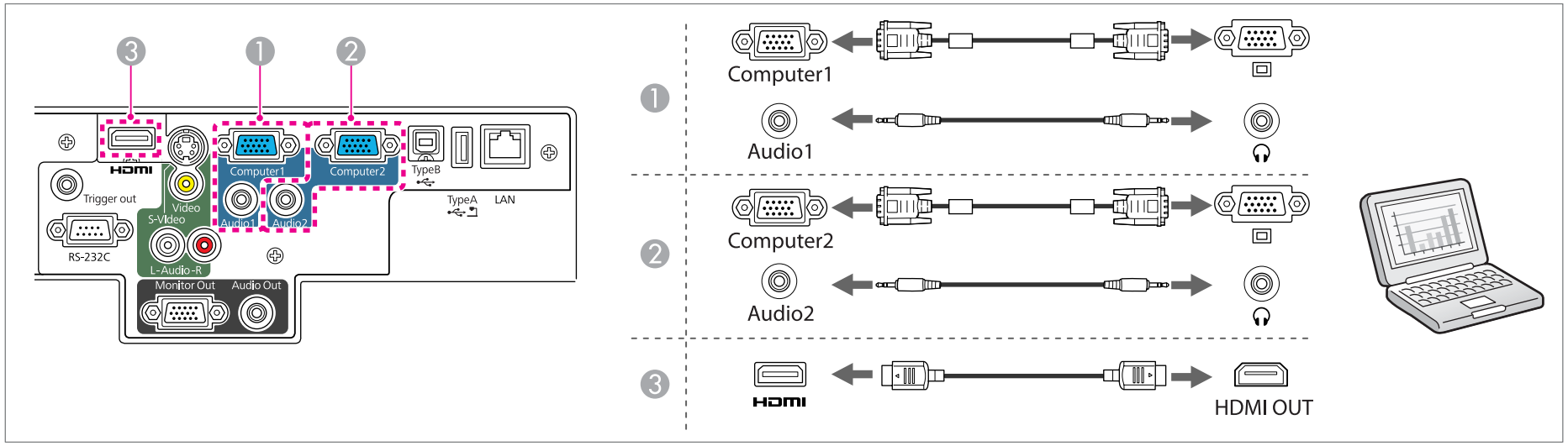
Para proyectar imágenes desde un ordenador, conecte el ordenador utilizando uno de los siguientes métodos.

❶ ❷ **Si se emplea el cable para ordenador suministrado**

Conecte el puerto de salida de la pantalla del ordenador al puerto Computer1 o Computer2 del proyector.

❸ **Si se emplea un cable HDMI disponible en el comercio**

Conecte el puerto HDM del ordenador al puerto HDMI del proyector.



Para emitir audio desde el altavoz del proyector, deberá conectar un cable de audio disponible en el comercio.

Conexión de fuentes de imagen

Para proyectar imágenes desde reproductores de DVD o vídeos VHS, etc., conecte el proyector utilizando uno de los siguientes métodos.

❶ **Si se emplea un cable de vídeo disponible en el comercio**

Conecte el puerto de salida de vídeo de la fuente de imágenes al puerto Video del proyector con cualquier cable de vídeo de venta al público.

❷ **Si utiliza un cable S-vídeo de venta al público**

Conecte el puerto de salida de vídeo de la fuente de imágenes al puerto S-Video del proyector con cualquier cable de vídeo de venta al público.

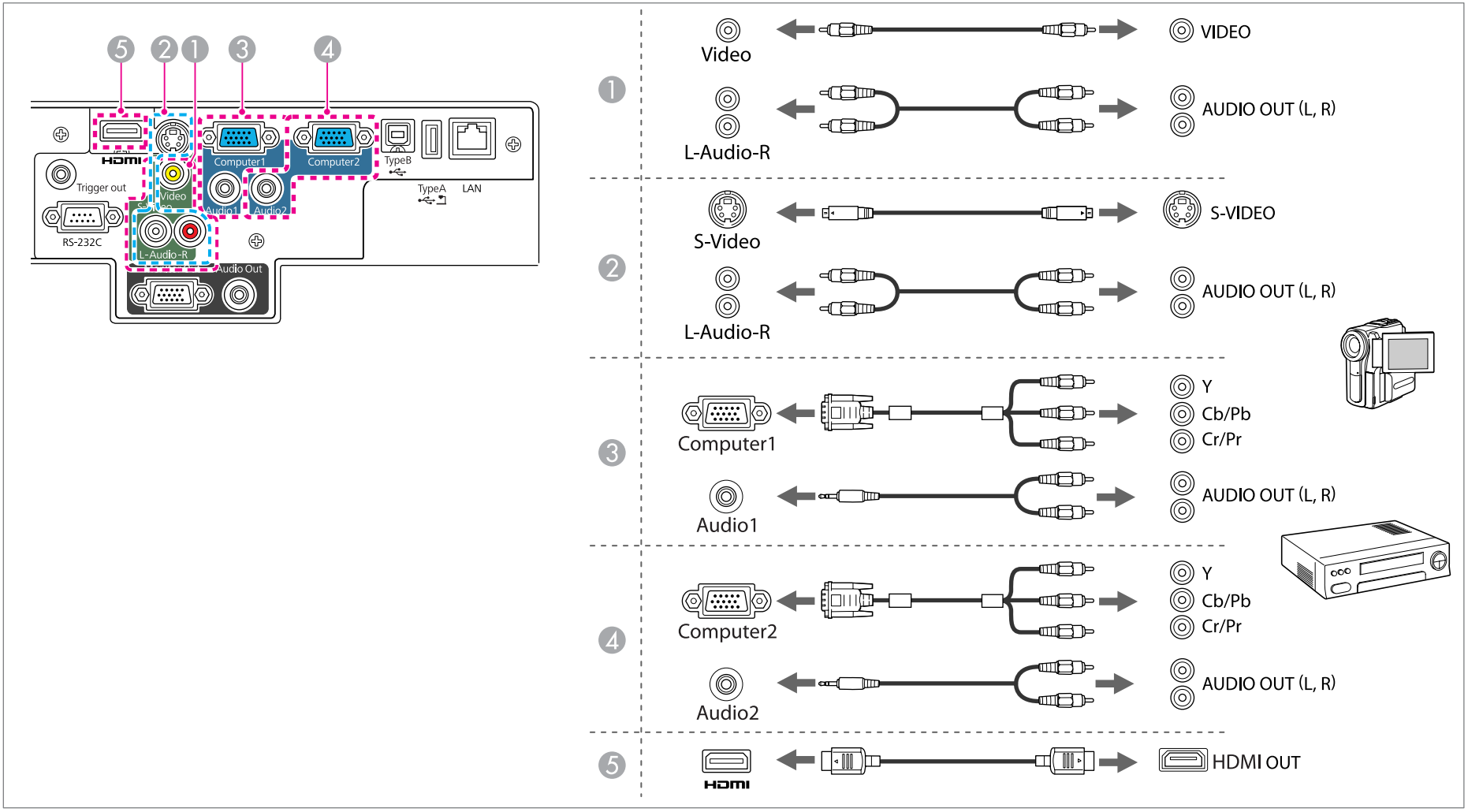
❸ ❹ **Si se emplea el cable de vídeo de componentes opcional**

☛ "Accesorios Opcionales" p.129

Conecte el puerto de salida de componentes de la fuente de la imagen al puerto Computer1 o Computer2 del proyector.

❺ **Si se emplea un cable HDMI disponible en el comercio**

Conecte el puerto HDMI de la fuente de imagen al puerto HDMI del proyector mediante un cable HDMI disponible en el comercio.



Atención

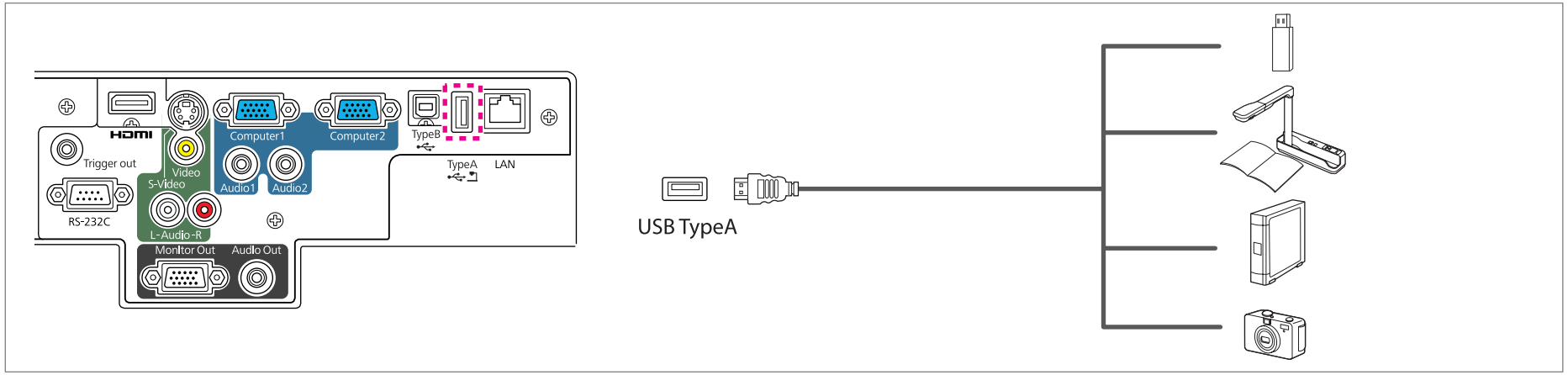
- Si la fuente de entrada está encendida cuando se conecta al proyector, puede provocar un mal funcionamiento.
- Si la orientación o la forma del enchufe son diferentes, no intente forzarlo. Se puede dañar el dispositivo o producirse un funcionamiento incorrecto.

- Para emitir audio desde el altavoz del proyector, deberá conectar un cable de audio disponible en el comercio.
- 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 al proyector.
- Al utilizar un cable de audio comercial 2RCA(L/R)/estéreo mini-pin, compruebe que contenga la etiqueta "Sin resistencia".

Conectar dispositivos USB

Se pueden conectar dispositivos, como una memoria USB, la Cámara de documentos opcional, así como discos duros USB compatibles y cámaras digitales.

Conecte el dispositivo USB al puerto USB (TypeA) del proyector mediante el cable USB suministrado con el dispositivo USB.



Si el dispositivo USB está conectado, se pueden proyectar archivos de imagen de la memoria USB o la cámara digital utilizando Ver presen.

☛ "Ver presen." p.113

Si está conectada la Cámara de documentos mientras se proyectan imágenes desde otro puerto de entrada, pulse el botón [USB] del mando a distancia o el botón [Source Search] del panel de control para pasar a las imágenes de la Cámara de documentos.

☛ "Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente)" p.33

Durante la proyección de imágenes de un dispositivo USB, si desea conectar un dispositivo de salida de audio, enchúfelo al puerto Audio2.

Atención

- Si utiliza una central USB, la conexión quizás no funcione correctamente. Dispositivos tales como cámaras digitales y dispositivos USB se deberían conectar directamente al proyector.
- Cuando conecte y utilice un disco duro compatible con USB, asegúrese de conectar el adaptador de CA suministrado con el disco duro.
- Conecte una cámara digital o un disco duro al proyector mediante un cable USB suministrado o el cable especificado para ser utilizado con el dispositivo.
- Utilice un cable USB de una longitud inferior a 3 m. Si el cable mide más de 3 m, es posible que Ver presen. no funcione correctamente.

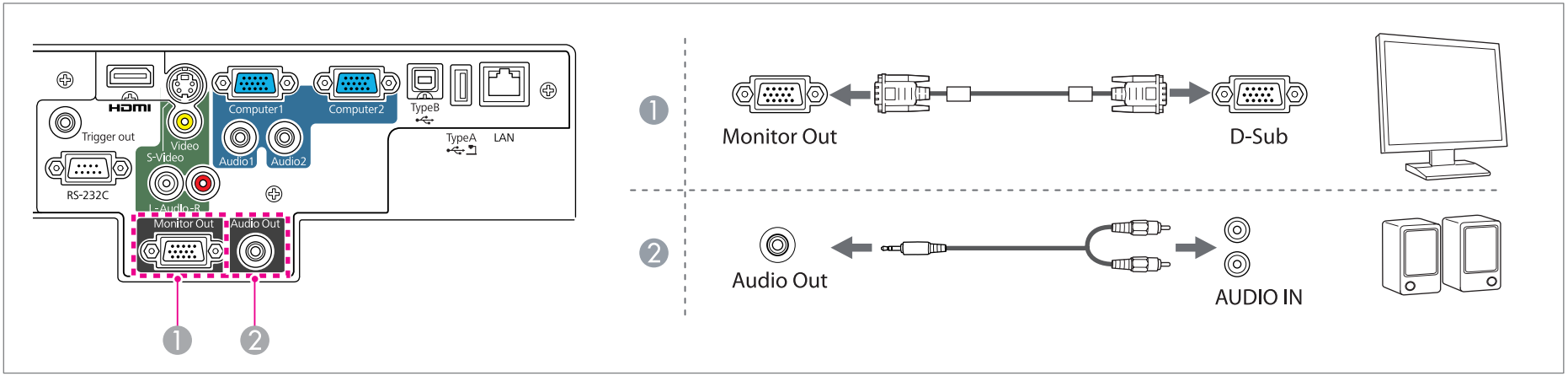
Retirar dispositivos USB

Al finalizar la proyección, retire los dispositivos USB del proyector. Para dispositivos tales como cámaras digitales o discos duros, apague el dispositivo y desconéctelo después del proyector.

Conexión de dispositivos externos

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

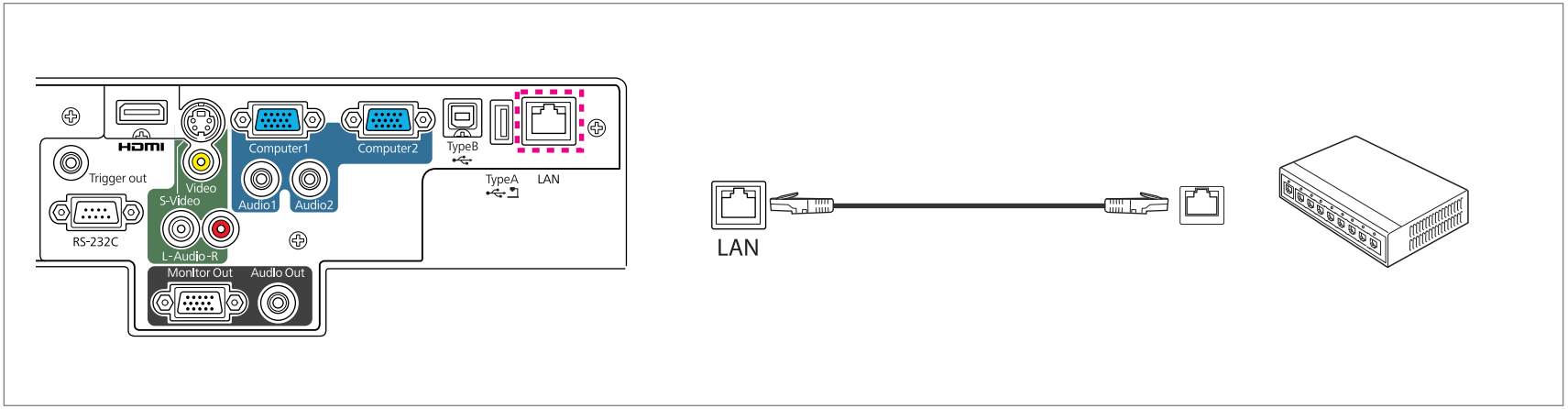
1. **Envío de imágenes a un monitor externo**
   Conecte el monitor externo al puerto Monitor Out del proyector usando el cable proporcionado con el monitor externo.
2. **Envío de audio a un altavoz externo**
   Conecte el altavoz externo al puerto Audio Out del proyector usando un cable de audio disponible en las tiendas.



- Si ha configurado el **Modo en espera** como **Comunic. activ.**, puede realizar la siguiente operación aunque el proyector esté en el modo de reposo.
  - Envío de imágenes a un monitor externo
  ☛ **Extendida** - **Modo en espera** p.71
- Sólo se pueden enviar a un monitor externo las señales analógicas RGB desde el puerto Computer1. No se pueden emitir señales que entran desde otros puertos o señales de vídeo de componentes.
- Los ajustes de funciones tales como Keystone, el menú Configuración o las pantallas de Ayuda no se envían al monitor externo.
- Si el cable de audio está enchufado al puerto Audio Out, el sonido ya no se emite por los altavoces internos del proyector sino por la salida externa.

Conectar un cable LAN

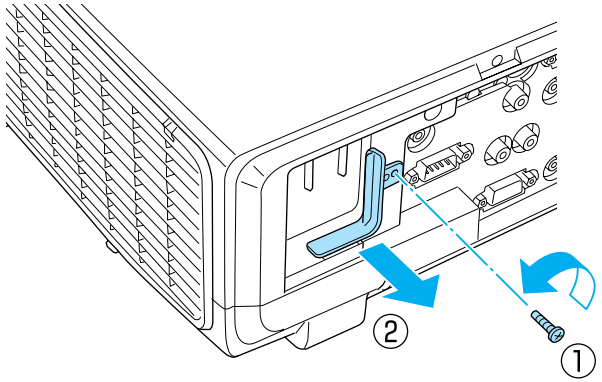
Conecte un puerto LAN en los concentradores de red u otro equipamiento al puerto LAN del proyector con un cable 100BASE-TX o 10BASE-T LAN disponible en las tiendas.



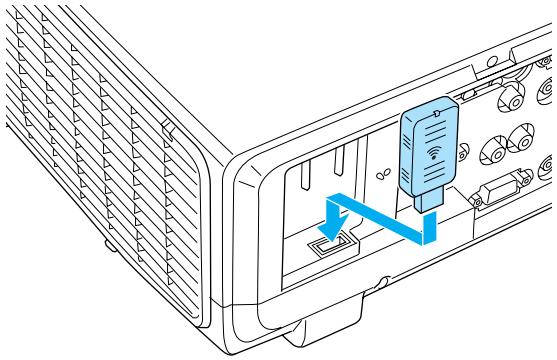
Para evitar un mal funcionamiento, utilice un cable LAN armado de categoría 5.

Instalar la unidad LAN inalámbrica

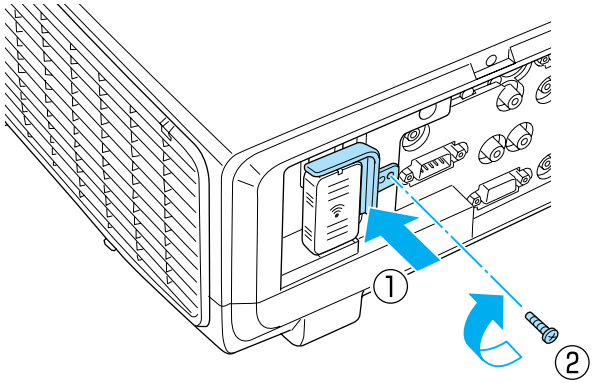
1. Quite el tornillo de fijación del tope y luego saque el tope de la unidad de LAN inalámbrica.



2. Instale la Unidad LAN inalámbrica.



3. Para que no se suelte la unidad LAN inalámbrica, instale bien el tope con su tornillo de fijación.

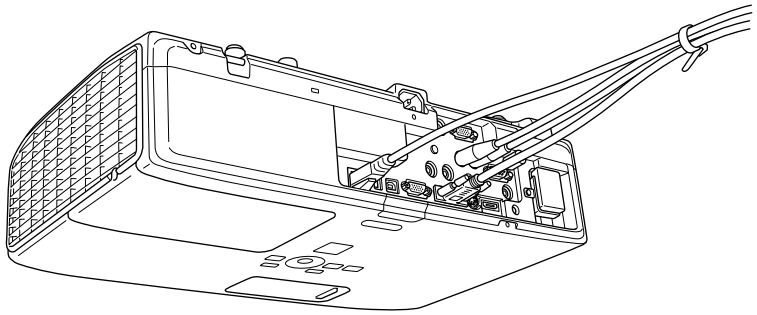


Instalación y retirada de la cubierta de cables

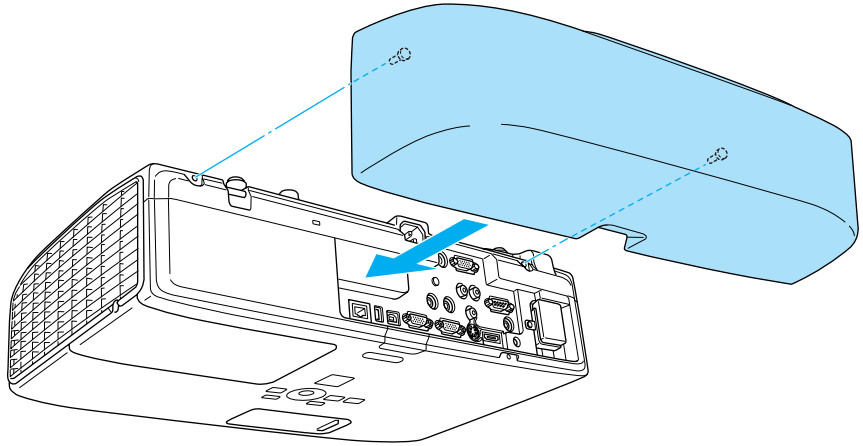
La cubierta de cables permite ocultar los cables desordenados (la ilustración muestra un proyector colgado del techo).

Instalación

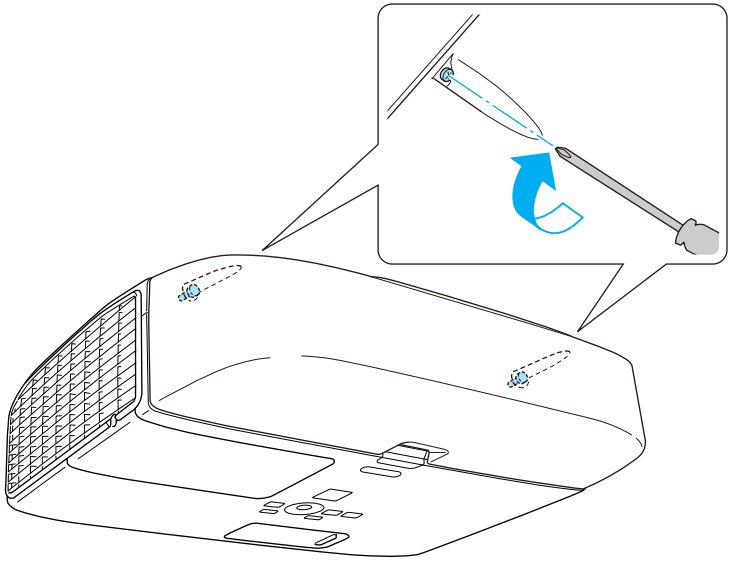
1. Ate los cables con una cinta disponible en el mercado.



2. Coloque la cubierta de cables en la parte de atrás del proyector.



3 Apriete los dos tornillos de la cubierta del cable.



Extraer

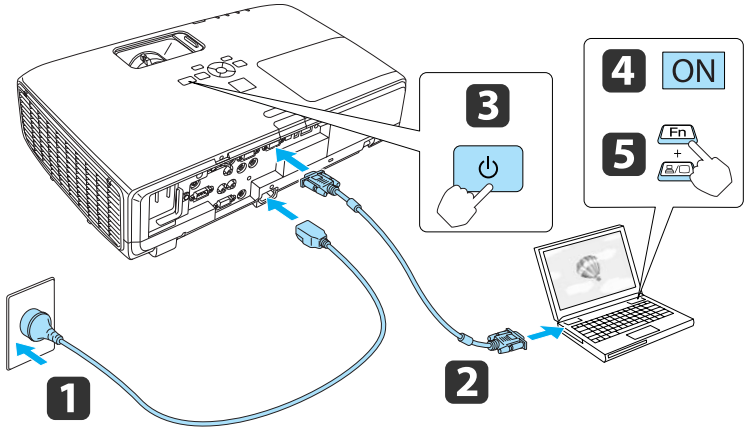
Afloje los dos tornillos de la cubierta de cables y, a continuación, extraiga la cubierta de cables.

Uso básico

En este capítulo se explica cómo proyectar y ajustar imágenes.

Desde la instalación a la proyección

En esta sección se explica cómo conectar el proyector a un ordenador (con el cable de ordenador suministrado) y proyectar imágenes.



1 Conecte el proyector a una toma eléctrica con el cable de alimentación.

2 Conecte el proyector al ordenador con el cable de ordenador.

3 Encienda el proyector.

4 Encienda el ordenador.

5 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.

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

- Pulse el botón [Source Search] en el panel de control o el mando a distancia.
  ☛ "Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente)" p.33
- Pulse el botón para el puerto de destino del mando a distancia.
  ☛ "Cambiar a la imagen de destino con el mando a distancia" p.34

Una vez proyectada la imagen, ajuste la imagen si fuera necesario.

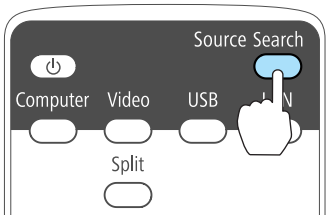
☛ "Corrección de la distorsión keystone" p.35
☛ "Corrección del enfoque" p.38

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

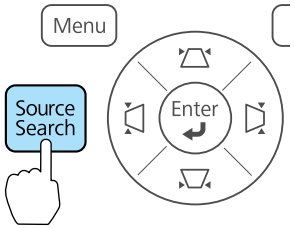
Pulse el botón [Source Search] para proyectar imágenes desde el puerto que está recibiendo una imagen actualmente.

Debido a que sólo se proyectan imágenes de puertos que están recibiendo una imagen, se puede proyectar rápidamente la imagen que se desea.

Con el mando a distancia



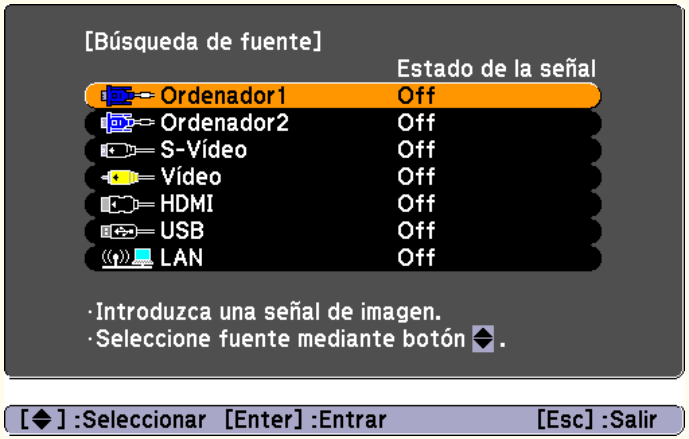
Con el panel de control



Si están conectados dos o más equipos, 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.

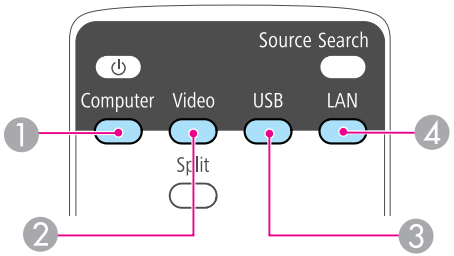
La siguiente pantalla quedará abierta cuando solamente esté disponible la imagen que esté mostrando el proyector en ese momento, o cuando no se encuentre ninguna señal de imagen. Puede seleccionar el puerto de entrada donde está proyectando el equipo conectado que desea utilizar. Si no se realiza ninguna operación pasados unos 10 segundos, la pantalla se cierra.



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

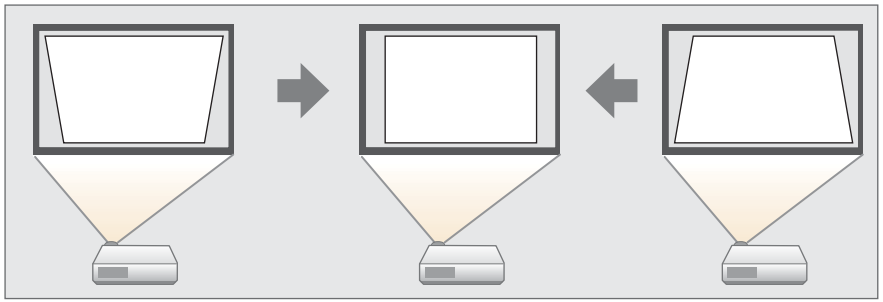


1. Cada vez que se pulsa el botón, pasa por el siguiente ciclo de imágenes:
   - Puerto Computer1
   - Puerto Computer2
2. Cada vez que se pulsa el botón, pasa por el siguiente ciclo de imágenes:
   - Puerto S-Video
   - Puerto Video
   - Puerto HDMI
3. Pasa a la imagen siguiente.
   - Las imágenes procedentes del dispositivo conectado al puerto USB (TypeA)
4. Cambia a la imagen proyectada con EasyMP Network Projection. Cuando se proyecta mediante la Quick Wireless Connection USB Key opcional, este botón cambia a esa imagen.

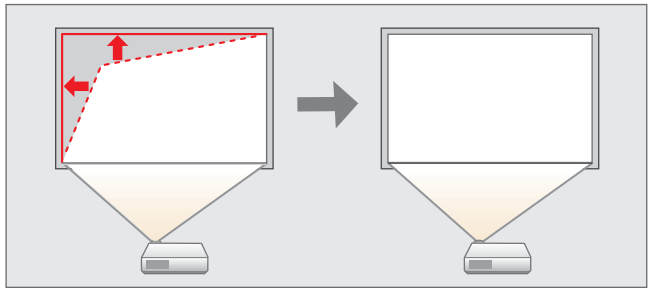
Corrección de la distorsión keystone

Puede corregir la distorsión keystone utilizando uno de los siguientes métodos.

- H/V-Keystone
  Corrija manualmente la distorsión en dirección horizontal y vertical por separado. Esta función le permite realizar correcciones sencillas.



- Quick Corner
  Corrija manualmente las cuatro esquinas por separado. Esta función le permite realizar correcciones de Keystone (distorsión trapezoidal) más precisas.



Cuando se corrige la distorsión keystone, puede reducirse la imagen proyectada.

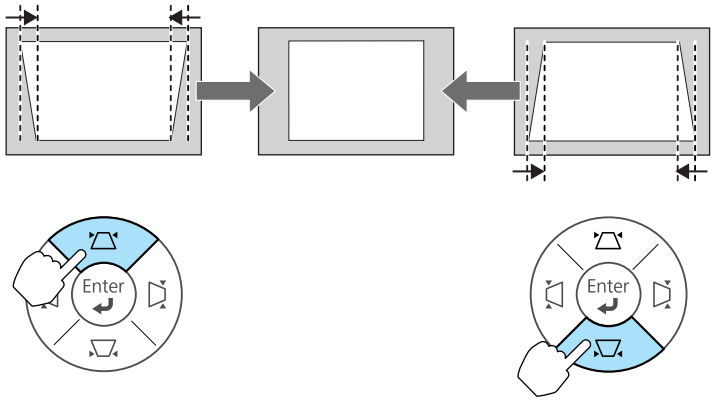
H/V-Keystone

Corrija manualmente la distorsión en dirección horizontal y vertical por separado.

Corrección de la distorsión keystone en direcciones verticales

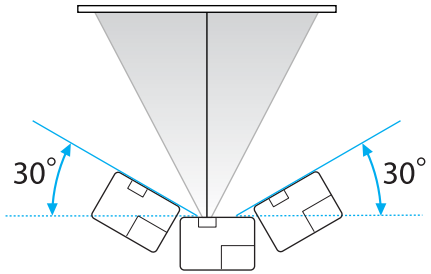
Se puede corregir la keystone (distorsión trapezoidal) vertical hasta una inclinación vertical del proyector de 30˚ con respecto de la pantalla.

Pulse los botones [ ][ ] del panel de control.

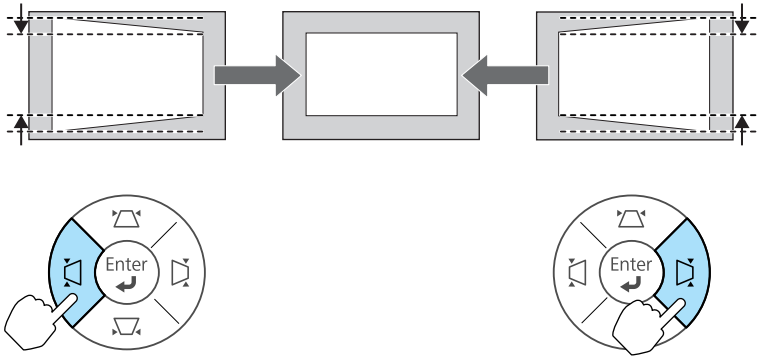


Corrección de la distorsión keystone en direcciones horizontales

Se puede corregir la keystone (distorsión trapezoidal) horizontal hasta una inclinación horizontal del proyector de 30˚.



Pulse los botones [ ][ ] del panel de control.



Puede configurar la H/V-Keystone en el menú Configuración.

☛ **Ajustes** - **Keystone** - **H/V-Keystone** p.70

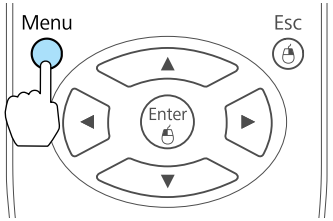
Quick Corner

Permite corregir manualmente cada una de las cuatro esquinas de la imagen proyectada por separado.

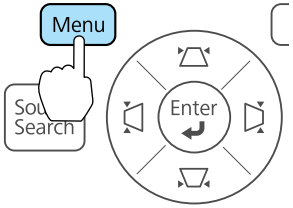
1 Pulse el botón [Menu] durante la proyección.

☛ "Uso del menú Configuración" p.64

Con el mando a distancia



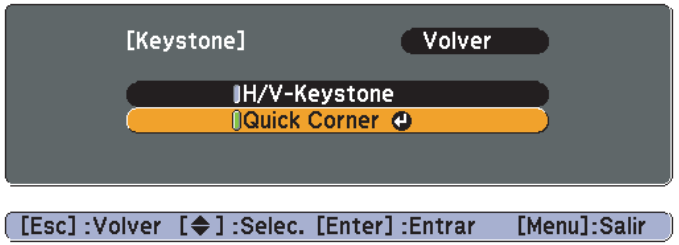
Con el panel de control



2 Seleccione **Keystone** en **Ajustes**.



3 Seleccione **Quick Corner** y, luego, pulse el botón [Enter].





4 Con los botones [▲], [▼], [◀] y [▶] del mando a distancia, o los botones [▲], [▼], [◀] y [▶] del panel de control, seleccione la esquina que quiere corregir y pulse el botón [Enter].



5 Con los botones [▲], [▼], [◀] y [▶] del mando a distancia, o los botones [▲], [▼], [◀] y [▶] del panel de control, corrija la posición de la esquina.

Al pulsar el botón [Enter], aparece la pantalla mostrada en el paso 4.

Si el triángulo en la dirección en la que esté ajustando la forma se vuelve gris, como se muestra en la captura de pantalla siguiente, no podrá ajustar más la forma en tal dirección.



6 Repita los procedimientos 4 y 5 como sea necesario para ajustar el resto de las esquinas.

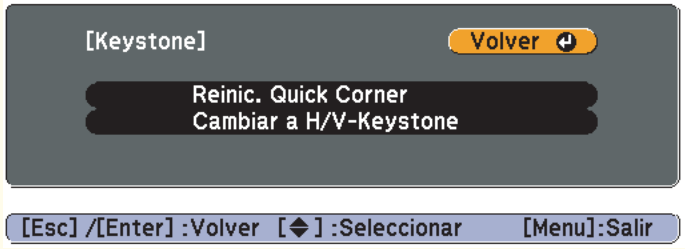
7 Cuando haya terminado, pulse el botón [Esc] para salir del menú de corrección.

Debido a que **Keystone** se ha cambiado a **Quick Corner**, la pantalla de selección de esquinas del paso 3 se muestra cuando se pulsan los botones [▲], [▼], [◀] y [▶] del panel de control la próxima vez. Cambie **Keystone** a **H/V-Keystone** si desea realizar una

corrección horizontal y vertical utilizando los botones [ ], [ ], [ ] y [ ] del panel de control.

☛ **Ajustes** - **Keystone** - **H/V-Keystone** p.70

Si mantiene pulsado el botón [Esc] dos segundos mientras corrige con Quick Corner, aparecerá la siguiente pantalla.



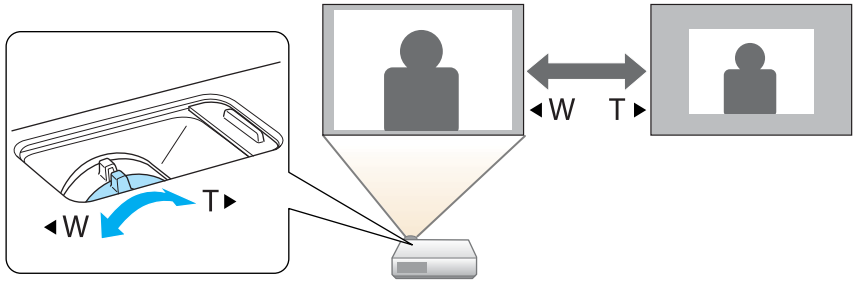
Reinic. Quick Corner: Deshace el resultado de las correcciones de Quick Corner.
Cambiar a H/V-Keystone: cambia el método de corrección a **H/V-Keystone**.

☛ "Menú Ajustes" p.70

Ajuste del tamaño de la imagen

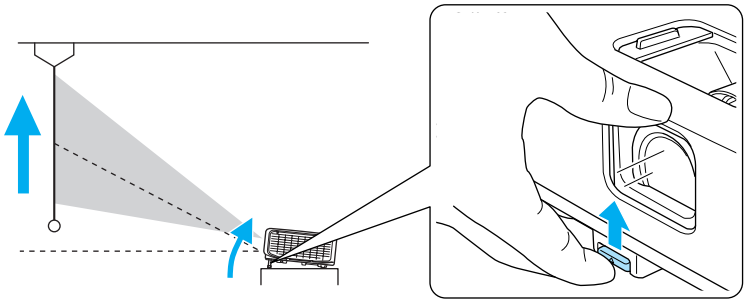
Gire el anillo de zoom para ajustar el tamaño de la imagen proyectada.

El anillo de zoom está debajo de la cubierta deslizante.



Ajuste de la posición de la imagen

Presione la palanca de ajuste del pie para extender y replegar el pie frontal. Puede ajustar la posición de la imagen inclinando el proyector hasta 10 grados.

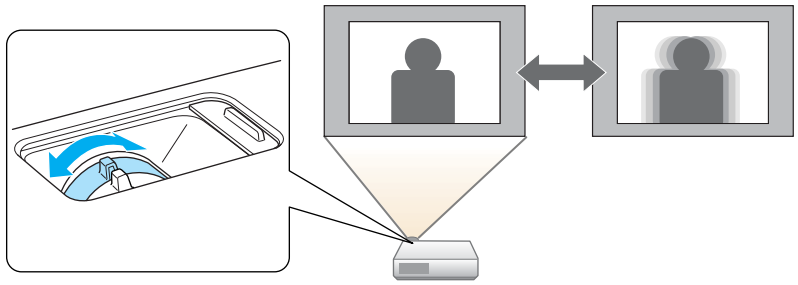


Cuanto mayor sea el ángulo de inclinación, más difícil será enfocar. Instale el proyector de modo que sólo sea necesario inclinarlo un ángulo pequeño.

Corrección del enfoque

Puede corregir el enfoque usando el anillo de enfoque.

El anillo de enfoque está debajo de la cubierta deslizante.

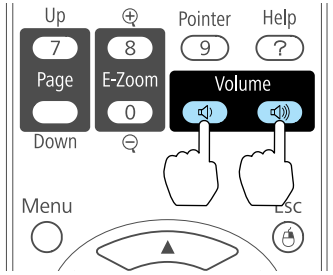


Ajuste del volumen

Puede ajustar el volumen utilizando uno de los siguientes métodos.

- Pulse los botones de [Volume] del mando a distancia para ajustar el volumen.

Mando a distancia



[🔉] Disminuye el volumen.
[🔊] Aumenta el volumen.

- Ajuste el volumen desde el menú Configuración.
☛ **Ajustes** - **Volumen** p.70

⚠ 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)

Puede obtener de forma fácil una calidad de imagen óptima, simplemente seleccionando el ajuste que mejor se adapte al entorno de proyección. El brillo de la imagen varía según el modo seleccionado.

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.

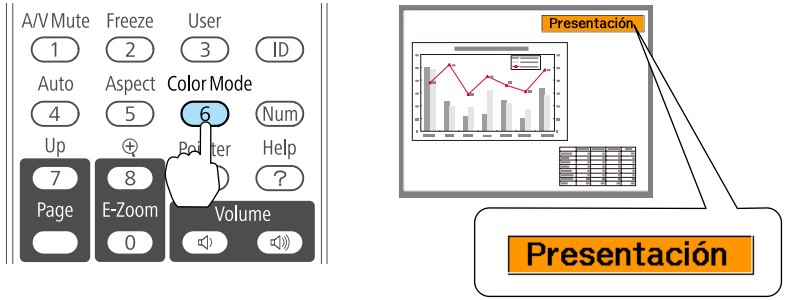
Modo	Aplicación
Personalizado	Seleccione **Personalizado** para definir los ajustes **R**, **G**, **B**, **C**, **M** y **Y** en el submenú **Ajuste de Color** del menú Configuración.

*1 Esta selección sólo está disponible cuando la señal de entrada es RGB o cuando el origen es USB o LAN.

*2 Se puede seleccionar cuando se reciban señales de vídeo de componentes, señales S-vídeo o señales de vídeo compuesto.

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.67

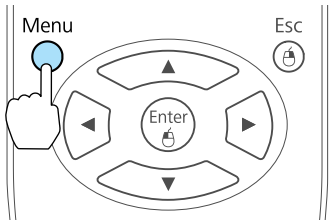
Ajuste de Iris automático

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

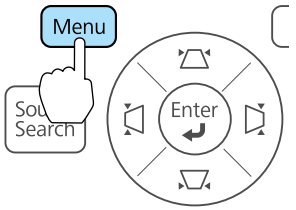
1 Pulse el botón [Menu].

☛ "Uso del menú Configuración" p.64

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 el procedimiento de configuración.

Puede determinarse el ajuste Iris automático solo cuando el **Modo de color** es **Dinámico**, **Teatro** o **Personalizado**.

Cambiar la relación de aspecto

Cambie la Relación de aspecto cuando haya conectado un equipo de vídeo para poder visualizar en formato de pantalla panorámica 16:9 imágenes que se hayan grabado en vídeo digital o en DVDs. Cambie la relación de aspecto al proyectar imágenes del ordenador a tamaño completo.

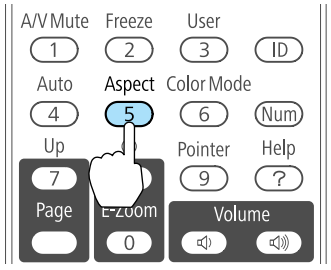
Los modos de aspecto disponibles varían en función de la señal de imagen que se está proyectando actualmente.

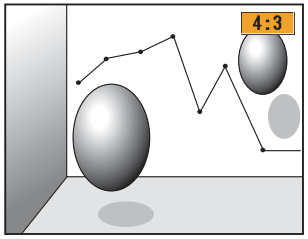
Los métodos de cambio y los tipos de modo de aspecto son los siguientes.

Métodos de cambio

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

Mando a distancia





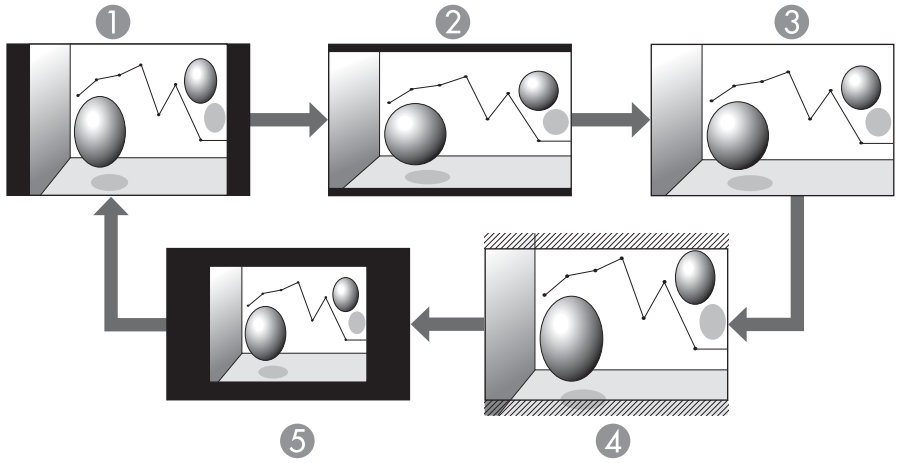
Podrá definir la relación de aspecto en el menú Configuración.

☛ **Señal** - **Aspecto** p.68

Cambio del modo de aspecto (sólo EB-D6155W)

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

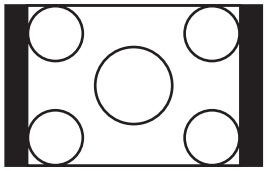
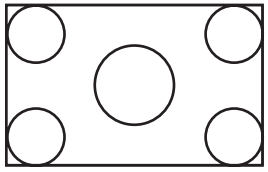
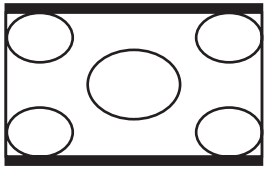
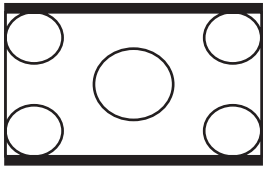
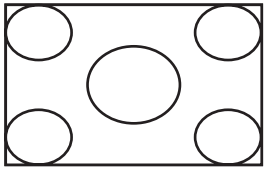
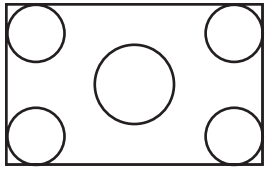
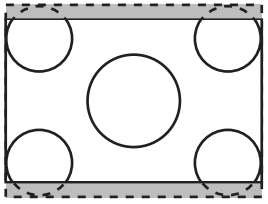
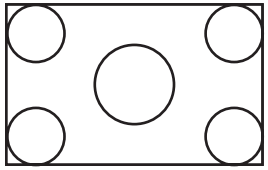
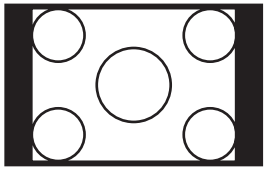
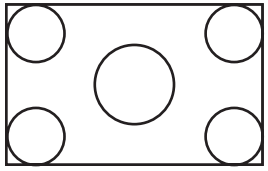
Cada vez que se pulsa el botón [Aspect] en el mando a distancia, cambia el modo de aspecto en el siguiente orden: **Normal** o **Automático**, **16:9**, **Completo**, **Zoom** y **Nativa**.



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/Automático*		
16:9		
Completo		
Zoom		
Nativa		

* Disponible únicamente si la fuente es HDMI.

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.

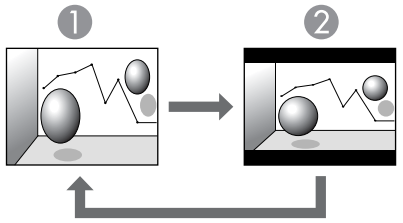
☛ **Señal** - **Resolución** p.68

Cambio del modo de aspecto (sólo EB-D6250/EB-D6150)

Proyección de imágenes desde un equipo de vídeo

Cada vez que se pulsa el botón [Aspect] en el mando distancia, el modo de aspecto cambia a **4:3** y luego a **16:9**.

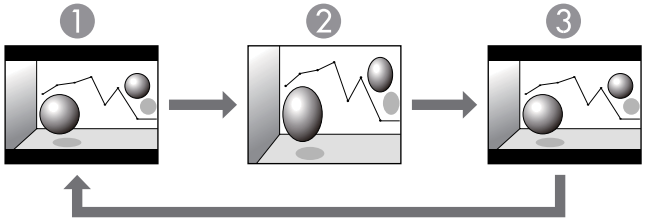
Al introducir una señal de 720p/1080i cuando el modo de aspecto es de **4:3**, se aplicará un zoom de 4:3 (se corta la imagen por los lados derecho e izquierdo).



1 4:3
2 16:9

Proyección de imágenes desde el puerto HDMI

Cada vez que se pulsa el botón [Aspect] en el mando a distancia, el modo de aspecto cambia según el orden **Automático**, **4:3** y **16:9**.

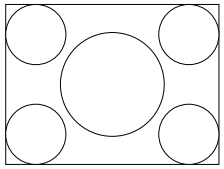
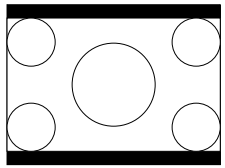
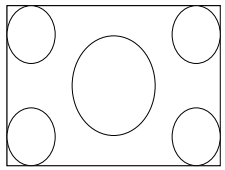


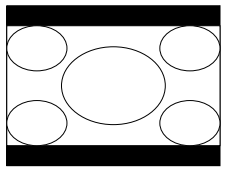
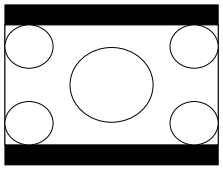
1 Automático
2 4:3
3 16:9

Proyección de imágenes desde un ordenador

Cada vez que se pulsa el botón [Aspect] del mando a distancia cambia el modo de aspecto, en el siguiente orden: **Normal** o **Automático**, **4:3** y **16:9**.

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/Automático*		
4:3		

Modo de aspecto	Señal de entrada	
	XGA 1024x768 (4:3)	WXGA 1280x800 (16:10)
16:9		

* Disponible únicamente si la fuente es **HDMI**.

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.

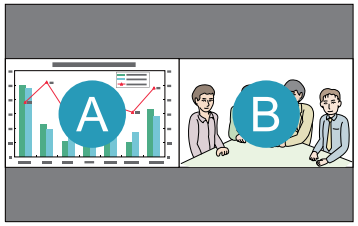
☛ **Señal** - **Resolución** p.68

Funciones Útiles

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

Proyección de dos imágenes a la vez (Split Screen)

Con una Split Screen, puede dividir la pantalla en dos -la parte izquierda (A) y la derecha (B)- y proyectar dos imágenes a la vez.



Fuentes de entrada para la proyección en Split Screen

A continuación se ofrece una lista de las combinaciones de fuentes de entrada que pueden proyectarse en la pantalla izquierda y en la derecha.

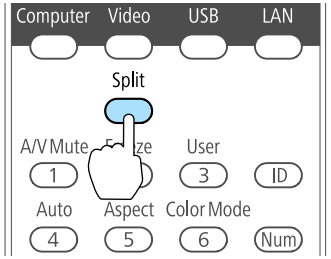
	Ordenador1	Ordenador2	S-Vídeo	Vídeo	HDMI	USB	LAN
Ordenador1	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
Ordenador2	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
S-Vídeo	✓	✓	-	-	✓	✓	✓
Vídeo	✓	✓	-	-	✓	✓	✓
HDMI	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
USB	✓	✓	✓	✓	✓	-	-
LAN	✓	✓	✓	✓	✓	-	-

Proyección en una Split Screen

Pulse el botón [Split] del mando a distancia mientras el proyector está proyectando.

En la pantalla izquierda se muestra la fuente de entrada que estaba seleccionada cuando se inició Split Screen.

En la derecha, se muestra la imagen de la fuente de entrada utilizada en la combinación anterior de Split Screen.



La pantalla dividida también se puede activar desde **Split Screen**, en el menú de configuración.

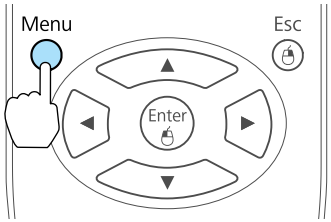
☛ **Ajustes** - **Split Screen** p.70

Cambiar la imagen proyectada

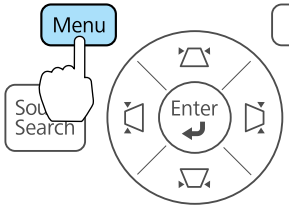
1 Pulse el botón [Menu] durante la proyección en Split Screen.

☛ "Uso del menú Configuración" p.64

Con el mando a distancia



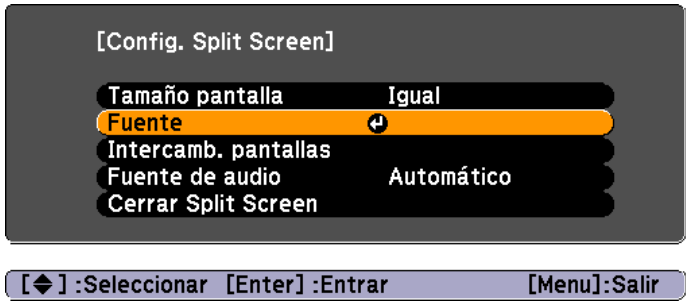
Con el panel de control



Aparecerá **Config. Split Screen**.

> La pantalla **Fuente** (paso 3) aparece cuando se pulsa el botón [Source Search] del mando a distancia o del panel de control, o cuando se pulsa el botón de una fuente en el mando a distancia.

2 Seleccione **Fuente**.



3 Seleccione el origen de **Izquierda** y **Derecha**.

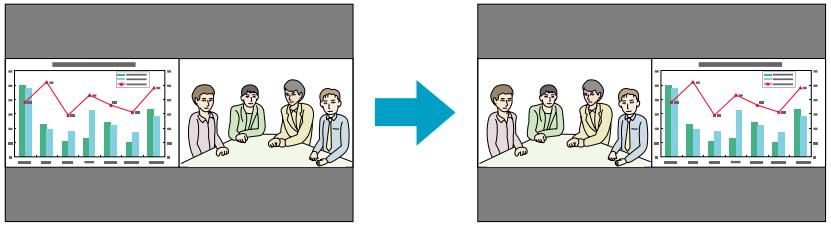
A continuación se muestran las combinaciones de fuentes de entrada que se pueden proyectar.

☛ "Fuentes de entrada para la proyección en Split Screen" p.45



4 Seleccione **Ejecutar** y pulse el botón [Enter].

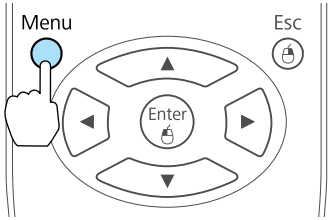
Cómo cambiar entre la pantalla derecha e izquierda



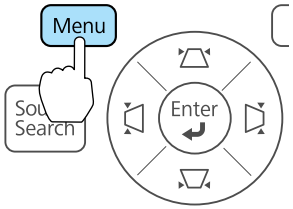
1 Pulse el botón [Menu] durante la proyección en Split Screen.

☛ "Uso del menú Configuración" p.64

Con el mando a distancia

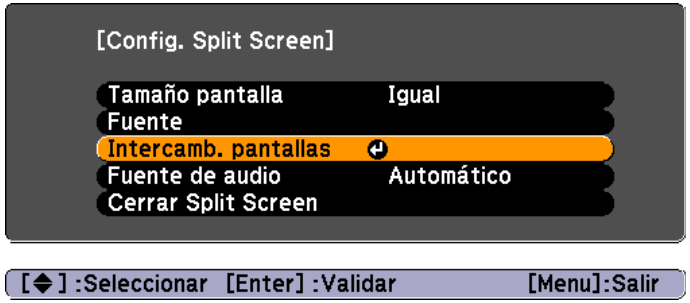


Con el panel de control



2 Seleccione **Intercamb. pantallas** y pulse el botón [Enter].

Las imágenes de la pantalla derecha e izquierda se intercambiarán.



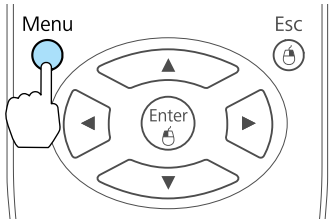
3 Pulse el botón [Menu] para finalizar el procedimiento de configuración.

Cómo cambiar los tamaños de la pantalla derecha e izquierda

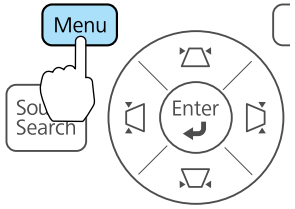
1 Pulse el botón [Menu] durante la proyección en Split Screen.

☛ "Uso del menú Configuración" p.64

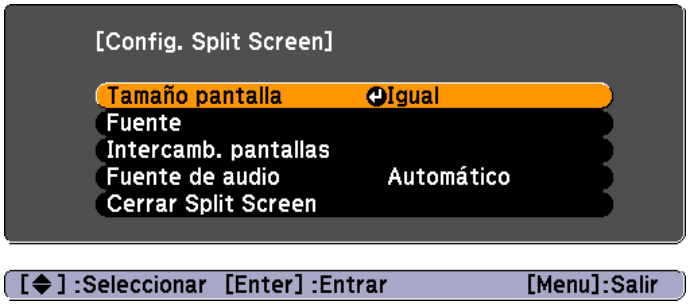
Con el mando a distancia



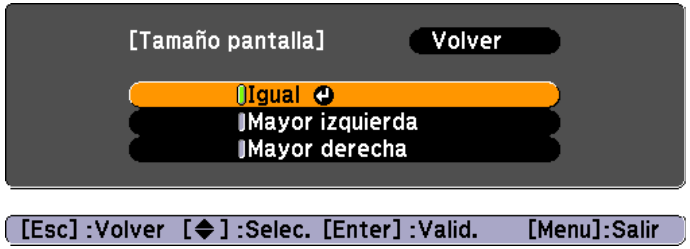
Con el panel de control



2 Seleccione **Tamaño pantalla**.



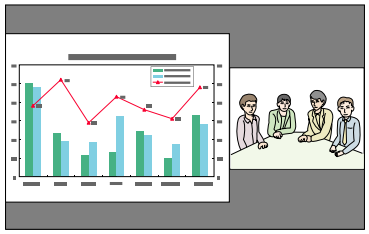
3 Seleccione el tamaño de la imagen que debe mostrarse y, a continuación, pulse el botón [Enter].



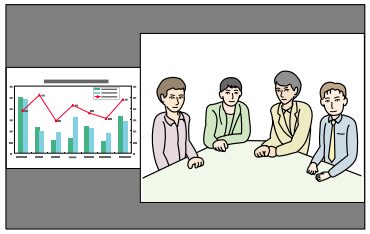
Igual



Mayor izquierda



Mayor derecha



4 Pulse el botón [Menu] para finalizar el procedimiento de configuración.

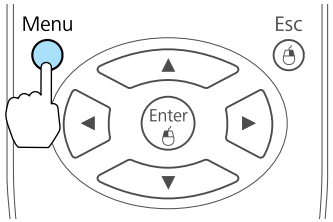
- No puede ampliar simultáneamente las imágenes de la pantalla derecha y de la pantalla izquierda.
- Si se amplía una imagen, la otra imagen se reducirá.
- En función de las señales de vídeo que se reciban, las imágenes derecha e izquierda pueden no aparecer con el mismo tamaño, incluso si se ha configurado **Igual**.

Cambio del audio

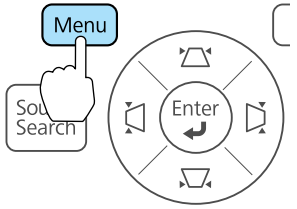
1 Pulse el botón [Menu] durante la proyección en Split Screen.

☛ "Uso del menú Configuración" p.64

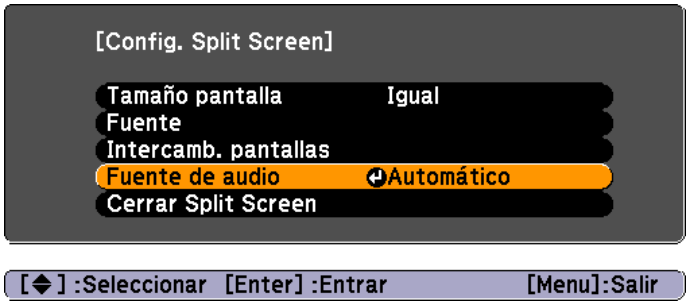
Con el mando a distancia



Con el panel de control



2 Seleccione **Fuente de audio**.



3 Seleccione el origen del sonido y pulse el botón [Enter].

Si está seleccionado **Automático**, se emite el audio de la pantalla más grande.

Si las pantallas tienen el mismo tamaño, se emite el audio de la pantalla de la izquierda.



4 Pulse el botón [Menu] para finalizar el procedimiento de configuración.

Finalización de Split Screen

Puede terminar Split Screen de una de las siguientes formas.

- Pulse el botón [Split] del mando a distancia.
- Seleccione **Cerrar Split Screen** en **Config. Split Screen** y, a continuación, pulse el botón [Enter].
- Pulse el botón [Esc] del mando a distancia o del panel de control.

Restricciones durante la proyección de la pantalla dividida

Restricciones de funcionamiento

Las siguientes operaciones no se pueden realizar durante la proyección en Split Screen.

- Ajuste del menú Configuración
- E-Zoom
- Cambio del modo de aspecto
- Las operaciones que utilizan el botón [User] del mando a distancia
- La ayuda sólo se podrá mostrar si las señales de imagen no se reciben o si se muestra un error o una notificación de advertencia.
- No se muestra el Logo usuario.

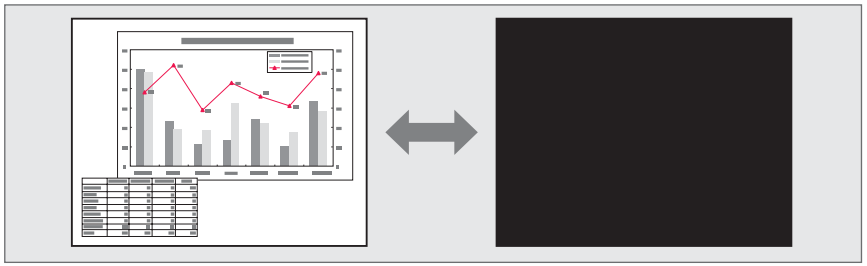
Restricciones relacionadas con las imágenes

- Los valores por defecto para el menú **Imagen** se aplicarán en la imagen de la pantalla derecha. Sin embargo, en el caso de las opciones **Modo de color**, **Temp. Color Abs.** y **Ajuste de Color**, los ajustes de la imagen proyectada en la pantalla izquierda se aplican a la imagen de la derecha.
- No funciona el **Iris automático**.

☛ "Menú Imagen" p.67

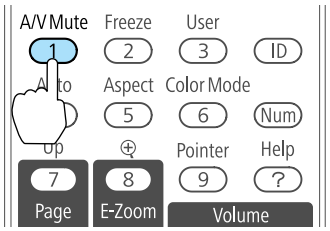
Ocultar la imagen y silenciar el sonido temporalmente (Pausa A/V)

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 pulse el botón [A/V Mute], se activará o desactivará la Pausa A/V.

Mando a distancia



- Sin embargo, si usa esta función al proyectar imágenes en movimiento, las imágenes y el sonido seguirán siendo reproducidos por la fuente, y no podrá volver al punto donde activó la Pausa A/V.
- Puede seleccionar la pantalla visualizada si se pulsa el botón [A/V Mute] en el menú Configuración.

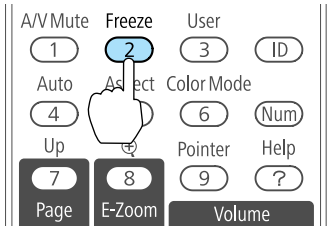
  ☛ **Extendida** - **Pantalla** - **Pausa A/V** p.71
- La lámpara sigue alumbrando durante la Pausa A/V, de modo que las horas de lámpara siguen acumulándose.

Congelar la imagen (Congelar)

Si activa Congelar 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 Congelar se ha activado de antemano.

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

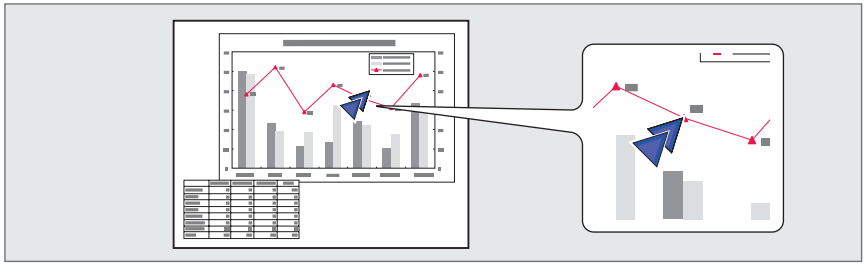
Mando a distancia



- El audio no se detiene.
- Para imágenes en movimiento, éstas siguen reproduciéndose si la pantalla está congelada, por lo que no es posible continuar la proyección en el punto donde se congeló la pantalla.
- 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.
- La función Congelar sigue funcionando cuando se utiliza la función E-Zoom.

Función del puntero (Puntero)

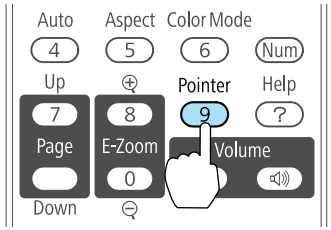
Permite mover un icono de puntero en la imagen proyectada, y le ayuda a centrar la atención en el área de la que está hablando.



1 Visualice el puntero.

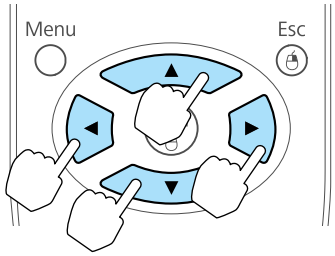
Cada vez que pulse el botón [Pointer], el puntero aparece o desaparece.

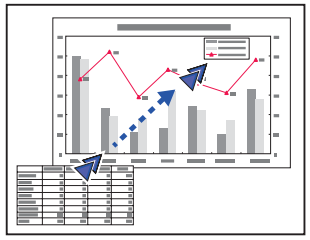
Mando a distancia



2 Mueva el icono del puntero ( ).

Mando a distancia





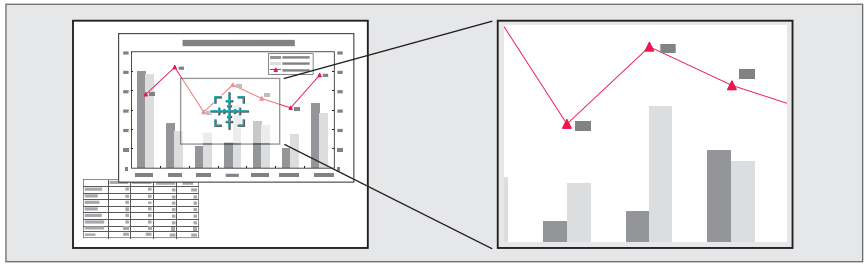
Púlselos al mismo tiempo que los botones contiguos [ ], [ ], [ ] y [ ] para mover el puntero en diagonal.

Puede utilizar **Forma del puntero** para ajustar la forma del icono del puntero.

Ajustes - **Forma del puntero** p.70

Ampliar parte de la imagen (E-Zoom)

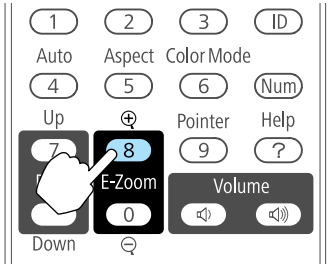
Resulta útil si desea ampliar las imágenes para verlas con más detalle, como por ejemplo en gráficos y tablas.



1 Inicie E-Zoom.

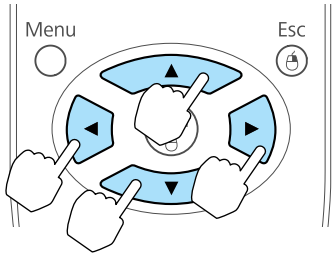
Pulse el botón [⊕] para visualizar la cruz ( ).

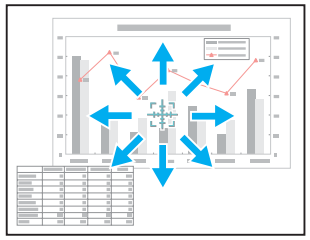
Mando a distancia



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

Mando a distancia

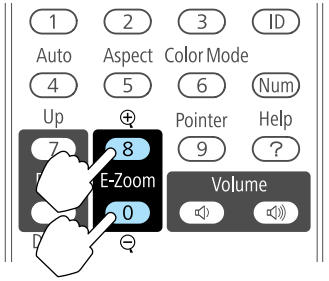




Púlselos al mismo tiempo que los botones contiguos [ ], [ ], [ ] y [ ] para mover el puntero en diagonal.

3 Ampliar.

Mando a distancia



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

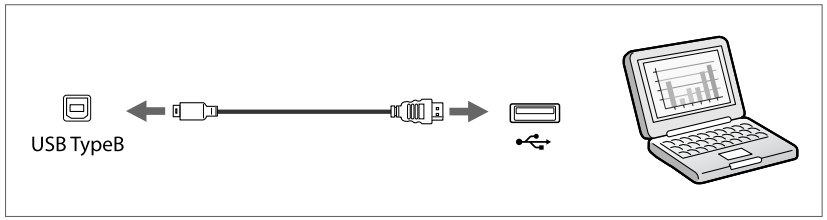
Botón [⊖]: reduce las imágenes que se han ampliado.

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 [ ], [ ], [ ] y [ ] para desplazar la imagen.

Utilizar el mando a distancia para guiar el puntero del ratón (Raton sin cable)

Si el puerto USB de un ordenador está conectado al puerto USB (TypeB) del proyector mediante un cable USB de venta al público, puede controlar el puntero del ratón del ordenador con el mando a distancia.



Puede hacerlo si proyecta imágenes de un ordenador conectado al puerto Computer1, Computer2 o al HDMI.

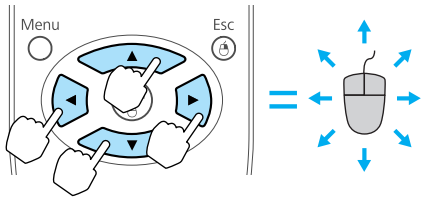
Los siguientes sistemas operativos son compatibles con Ratón sin cable.

	Windows	Mac OS
SO	Windows 98 Windows 98SE Windows Me Windows 2000 Windows XP Windows Vista Windows 7	Mac OS X 10.3.x Mac OS X 10.4.x Mac OS X 10.5.x Mac OS X 10.6.x

Puede que no sea posible utilizar la función de Raton sin cable en algunas versiones de los sistemas operativos.

Una vez realizada la conexión, el puntero del ratón puede utilizarse de la manera siguiente.

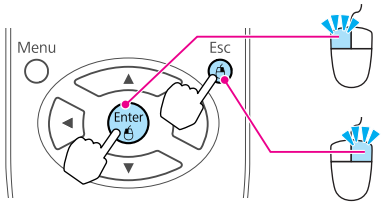
Mover el puntero del ratón



Botones [▲][▼][◀][▶]:

Mueve el puntero del ratón.

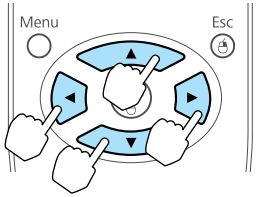
Clics del ratón



Botón [Enter]: clic con el botón izquierdo. Pulse con rapidez dos veces.

Botón [Esc]: clic con el botón derecho.

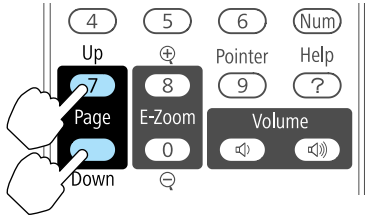
Arrastrar y soltar



Mientras mantiene pulsado el botón [Enter], pulse los botones [▲], [▼], [◀] y [▶].

Suelte el botón [Enter] para soltar en la posición deseada.

Re Pág / Av Pág



Botón [Up]: pasa a la página anterior.

Botón [Down]: pasa a la página siguiente.

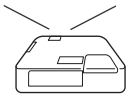
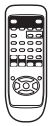
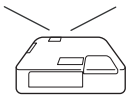
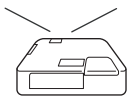
- Púlselos al mismo tiempo que los botones contiguos [▲], [▼], [◀] y [▶] para mover el puntero en diagonal.
- Si los ajustes de los botones del ratón están invertidos en el ordenador, el funcionamiento de los botones del mando a distancia también será el inverso.
- La función Raton sin cable no se puede usar mientras se estén utilizando las siguientes funciones.
  - Durante la visualización del menú Configuración
  - Durante la visualización de un menú de ayuda
  - Durante el uso de la función E-Zoom
  - Durante la captura de un logotipo del usuario
  - Mientras se utiliza la función de puntero
  - Durante el ajuste del volumen del sonido
  - Mientras se ve el patrón de prueba
  - Durante el establecimiento de Modo de color
  - Durante la visualización del nombre del Modo de color
  - Durante la visualización del nombre de fuente
  - Al cambiar la fuente de entrada
  - Si aparece en pantalla Message Broadcasting

Ajustar la ID y utilizar el mando a distancia

Cuando se ajusta una ID para el proyector y el mando a distancia, puede utilizar el mando a distancia para controlar sólo el proyector con la misma ID. Esto resulta útil al gestionar varios proyectores.

Puede definir una ID para el proyector dentro de un rango de "1" a "9". El valor por defecto es Off.

Puede definir una ID para el mando a distancia dentro de un rango de "0" a "9". El valor por defecto es "0". La siguiente tabla muestra las combinaciones posibles de ID del proyector e ID de mando a distancia.

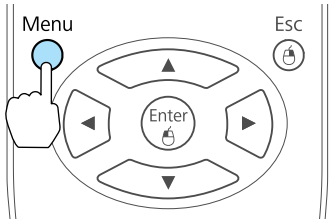
Operación	Combinaciones		Descripciones
Posible		ID del proyector: 1	La ID del proyector y la del mando a distancia son idénticas, por tanto, puede dirigir el proyector con el mando a distancia.
		ID del mando a distancia: 1	
Posible		ID del proyector: Off	Cuando la ID del proyector sea Off, podrá controlar con el mando a distancia independientemente del ajuste de ID del mando a distancia.
		ID del mando a distancia: 1	
Posible		ID del proyector: 1	Cuando ID del mando a distancia sea "0", podrá controlar con el mando a distancia independientemente del ajuste de ID del proyector.
		ID del mando a distancia: 0	
No posible		ID del proyector: 1	La ID del proyector y la del mando a distancia no son iguales, por tanto, no puede dirigir el proyector con el mando a distancia.
		ID del mando a distancia: 3	

Definir la ID del proyector

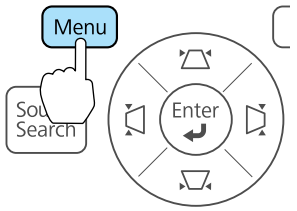
1 Pulse el botón [Menu] durante la proyección.

☛ "Uso del menú Configuración" p.64

Con el mando a distancia



Con el panel de control



2 Seleccione la **ID del proyector** desde **Extendida**.



3 Seleccione la ID que desea ajustar y pulse el botón [Enter].



4 Pulse el botón [Menu] para finalizar el procedimiento de configuración.

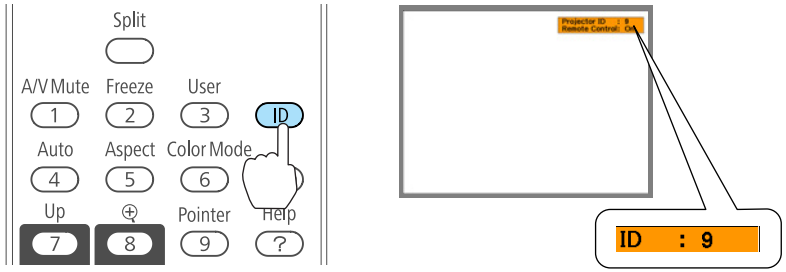
Definir la ID del mando a distancia

Configure el ID en el mando a distancia cada vez que encienda el proyector. Al encender el proyector, el ID del mando a distancia es "0" (es decir: puede manejar el proyector con el mando independientemente del ID del mando).

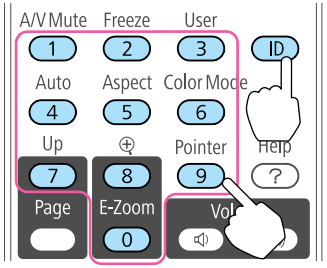
1 Apunte el mando a distancia al receptor remoto del proyector y pulse el botón [ID] del mando a distancia.

Cuando pulse el botón ID, en la pantalla de proyección aparecerá el ID actual del proyector. Desaparecerá en unos tres segundos.

Mando a distancia



2 Manteniendo pulsado el botón [ID], pulse el botón de número que coincida con la ID del proyector que desea controlar.



Cuando haya definido este ajuste, se limita el proyector que se puede controlar con el mando a distancia.

Al apagar el proyector, la ID del mando a distancia se restablece a "0" (es decir, puede dirigir el proyector con el mando a distancia independientemente de la ID del proyector).

Corrección del color al proyectar desde varios proyectores

Cuando se alinean varios proyectores para proyectar imágenes, puede corregir el brillo y el tono de color de las imágenes de cada proyector con el ajuste de color de pantalla múltiple, de forma que los colores de las imágenes de cada proyector sean lo más parecidos posible.

En algunos casos, es posible que el brillo y el tono de color no sean totalmente iguales, incluso después de la corrección.

Resumen del procedimiento de corrección

Si configura múltiples proyectores y debe realizar correcciones, utilice el siguiente procedimiento para corregir un proyector cada vez.

1. **Ajuste la ID del proyector y la ID del mando a distancia.**
   Determine la ID del proyector de destino y luego defina la misma ID en el mando a distancia para limitar el funcionamiento a un proyector de destino.
   ☛ "Ajustar la ID y utilizar el mando a distancia" p.53
2. **Corrija la diferencia de color.**
   Puede llevar a cabo la corrección del color al proyectar desde múltiples proyectores. Puede seleccionar cinco niveles (de 1 a 5) que oscilan entre el negro y el blanco, y en cada uno de estos 5 niveles puede ajustar los dos puntos siguientes.
   - Corregir el brillo
     Puede corregir el brillo de la imagen para que todas sean iguales.
   - Corregir el color
     Puede corregir el color de la imagen de modo que sea lo más parecido posible.

Corrección

Después de configurar los proyectores, corrija el brillo y el tono de cada proyector para reducir las diferencias.

1 Pulse el botón [Menu].
☛ "Uso del menú Configuración" p.64

2 Seleccione **Pantalla Múltiple** desde **Extendida**.



3 Seleccione el nivel que desea corregir en **Nivel de Ajuste**.

- Cada vez que seleccione un nivel, se visualiza el patrón del nivel seleccionado.
- Puede iniciar la corrección desde cualquier nivel, normalmente puede hacerlo más oscuro o más claro corrigiendo de 1 a 5 o de 5 a 1.

4 Corrija el brillo con **Correc. Brillo**.

- Cuando seleccione **Nivel 5**, todas las imágenes se ajustarán a la imagen más oscura de los múltiples proyectores.
- Cuando seleccione **Nivel 1**, todas las imágenes se ajustarán a la imagen más brillante de los distintos proyectores.
- Cuando seleccione **Nivel 2** a **Nivel 4**, todas las imágenes se ajustarán al brillo medio de la imagen de los distintos proyectores.
- Como cada vez que se pulsa el botón [Enter] la imagen de la pantalla alterna entre el patrón y la imagen real, puede corregir la imagen real y ver cómo queda retocada.

5 Corrija los ajustes **Correc. Color (G/R)** y **Correc. Color (B/Y)**.

6 Repita los procedimientos 3 a 5 hasta finalizar las correcciones.

7 Cuando termine de realizar todas las correcciones, pulse el botón [Menu] para finalizar los ajustes.

Guardar un logotipo de usuario

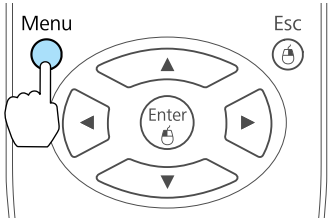
Puede guardar la imagen que se está proyectando como logotipo de usuario.

Cuando el logotipo del usuario se haya guardado, no podrá volver a los ajustes originales del logotipo.

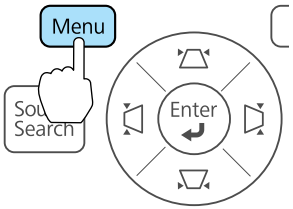
1 Proyecte la imagen que desea utilizar como logotipo de usuario y pulse el botón [Menu].

☛ "Uso del menú Configuración" p.64

Con el mando a distancia



Con el panel de control



2 Seleccione **Logotipo del usuario** desde **Extendida**.



- Si **Prote. logo usuario** de **Contraseña protegida** se ha ajustado a **On**, se visualizará un mensaje y no podrá cambiarse el logotipo del usuario. Puede realizar cambios después de configurar **Prote. logo usuario** como **Off**.
  ☛ "Gestionar usuarios (Contraseña protegida)" p.59
- Si selecciona **Logotipo del usuario** durante la ejecución de la función Keystone, E-Zoom o Aspecto, se cancelará la función que esté ejecutando.

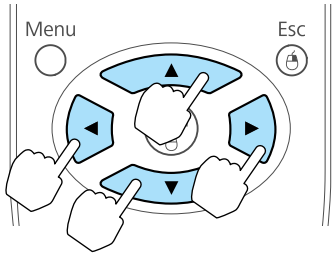
3 Cuando se visualice el mensaje "¿Aceptar la imagen actual como logotipo de usuario?", seleccione **Sí**.

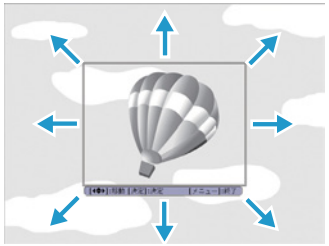
Al pulsar el botón [Enter] del mando a distancia o del panel de control, es posible que el tamaño de la pantalla cambie en función de la señal, ya que cambiará a la resolución de la señal de la imagen.

4 Mueva el cuadro para seleccionar la parte de la imagen que desea utilizar como logotipo del usuario.

Puede realizar las misma operaciones desde el panel de control del proyector.

Mando a distancia

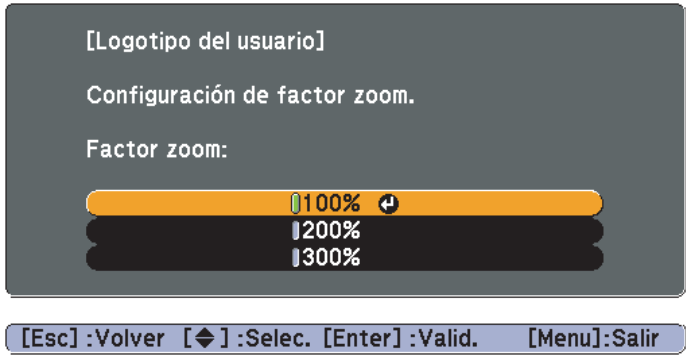




Puede guardarlo a un tamaño de 400x300 puntos.

5 Si pulsa el botón [Enter] y se muestra el mensaje "¿Seleccionar esta imagen?", seleccione **Sí**.

6 Seleccione el factor de zoom desde la pantalla de ajuste del zoom.



7 Cuando se visualice el mensaje "¿Guardar imagen como logotipo de usuario?", seleccione **Sí**.

La imagen se guardará. Una vez guardada la imagen, se visualiza el mensaje "Completado."

- Al guardar un logotipo de usuario, se elimina el logotipo del usuario anterior.
- Guardar el logotipo del usuario puede tardar unos 15 segundos. No utilice el proyector ni ninguno de los equipos conectados mientras se está guardando, ya que podrían producirse funcionamientos incorrectos.

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.
  ☛ "Limitación del manejo (Bloqueo funcionam.)" p.61
- Bloqueo Antirrobo
  El proyector está equipado con el siguiente dispositivo de seguridad antirrobo.
  ☛ "Bloqueo Antirrobo" p.62

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 un dispositivo 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.

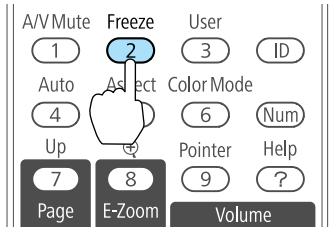
- **Protec. aliment.**
  Si **Protec. aliment.** está configurado en **On**, debe escribir una contraseña predefinida después de conectar y encender el proyector (esto también se aplica a Direct Power On). Si no se introduce la contraseña correcta, la proyección no se inicia.
- **Prote. logo usuario**
  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.71
- **Red protegida**
  Si **Red protegida** está ajustada en **On**, no se pueden cambiar los ajustes de **Red**.
  ☛ "Menú Red" p.73

Ajustar Contraseña protegida

Utilice el procedimiento siguiente para ajustar la Contraseña protegida.

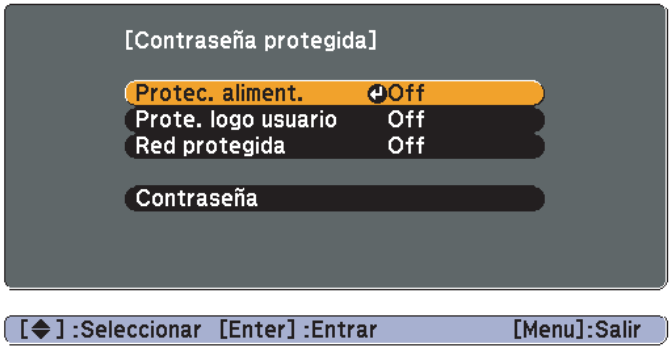
1. Durante la proyección, mantenga pulsado el botón [Freeze] unos cinco segundos.
   Se visualizará el menú de ajuste de Contraseña protegida.

Mando a distancia



- Si ya está activada Contraseña protegida, tiene que escribir la contraseña.
  Si escribe la contraseña correcta, aparecerá el menú Contraseña protegida.
  ☛ "Introducir la contraseña" p.60
- 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 contraseña protegida que desea ajustar y pulse el botón [Enter].



3 Seleccione **On** y pulse el botón [Enter].

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

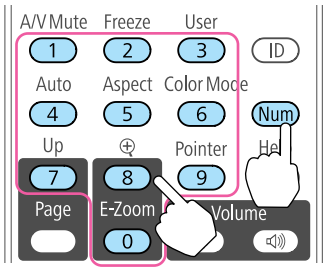
4 Ajuste la contraseña.

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

(2) Cuando se muestre el mensaje "¿Cambiar la contraseña?", seleccione **Sí** y luego pulse el botón [Enter]. El ajuste por defecto para la contraseña es "0000". Cámbielo a la contraseña deseada. Si selecciona **No**, reaparecerá la pantalla mostrada en el 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

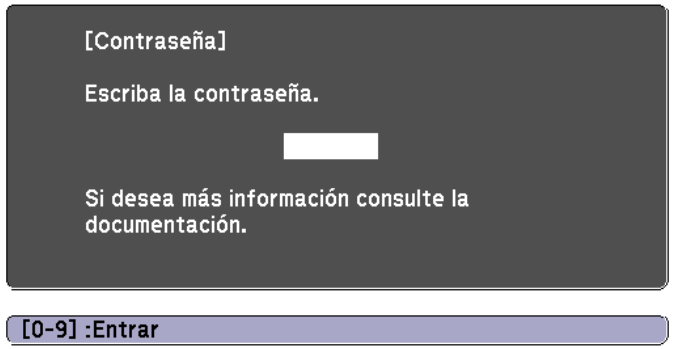


(4) Vuelva a introducir la contraseña.
Aparecerá el mensaje "Contraseña aceptada."
Si introduce la contraseña de forma incorrecta, se visualizará un mensaje pidiéndole que vuelva a introducirla.

Introducir la contraseña

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

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*

Limitación del manejo (Bloqueo funcionam.)

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

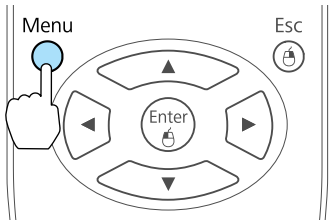
- Bloqueo Total
  Se bloquean todos los botones del panel de control. No puede llevar a cabo ninguna operación desde el panel de control, ni siquiera activar y desactivar.
- Bloqueo parcial
  Se bloquean todos los botones del panel de control, excepto el botón [⏻].

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.

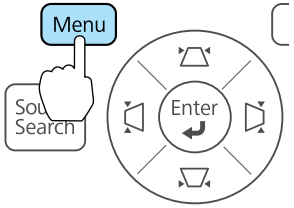
1 Pulse el botón [Menu] durante la proyección.

☛ "Uso del menú Configuración" p.64

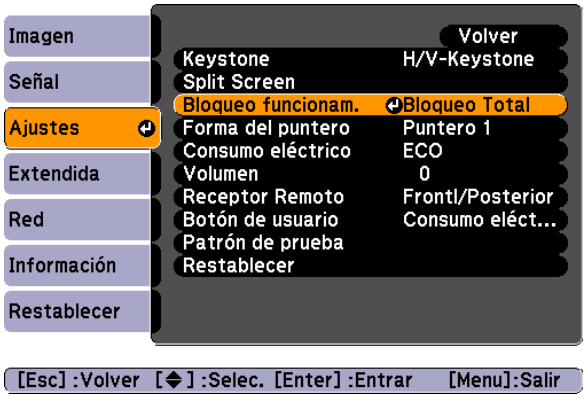
Con el mando a distancia



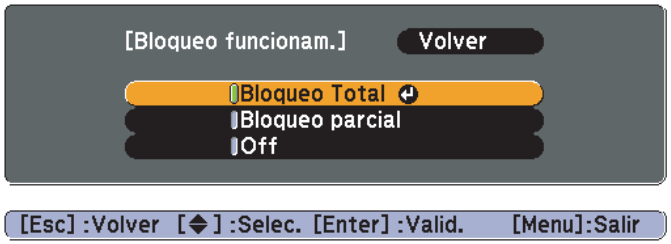
Con el panel de control



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



3 Elija entre **Bloqueo Total** y **Bloqueo parcial**, según lo que desee.



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.70
- Mantenga pulsado el botón [Enter] del panel de control unos 7 segundos. Aparecerá un mensaje y el panel quedará desbloqueado.

Bloqueo Antirrobo

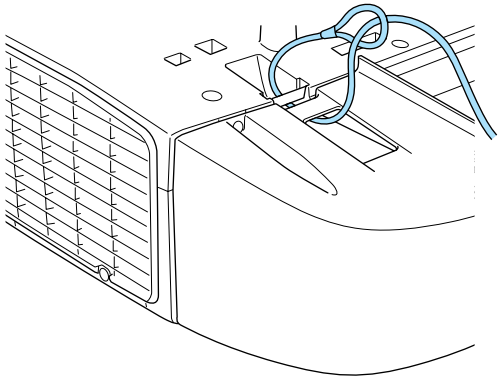
El proyector está equipado con varios tipos de dispositivos de seguridad antirrobo:

- 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 un cable de seguridad antirrobo a través del punto de instalación.

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



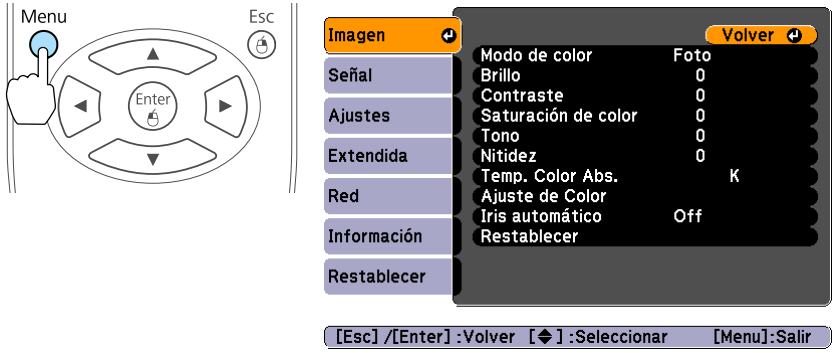
Menú Configuración

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

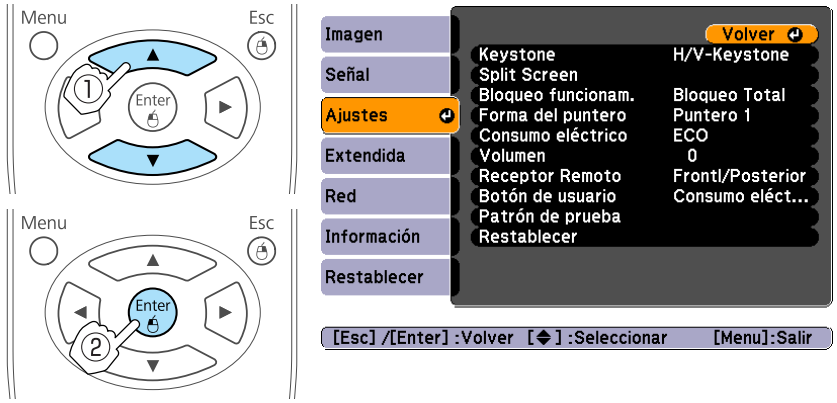
En esta sección se explica cómo utilizar el menú Configuración.

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.

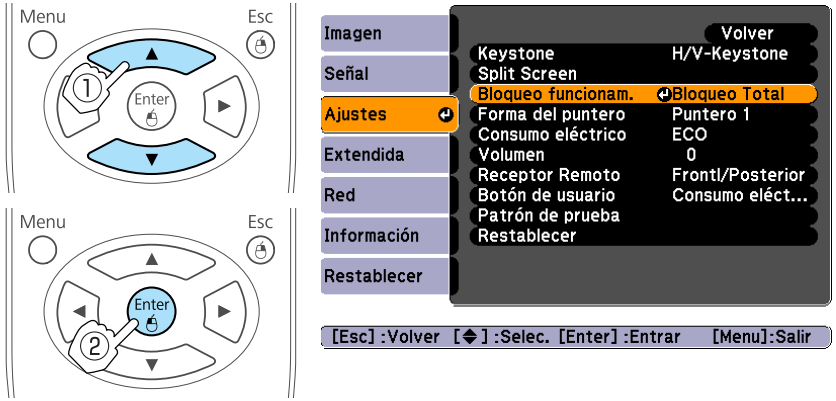
1 Visualice la pantalla del menú Configuración.



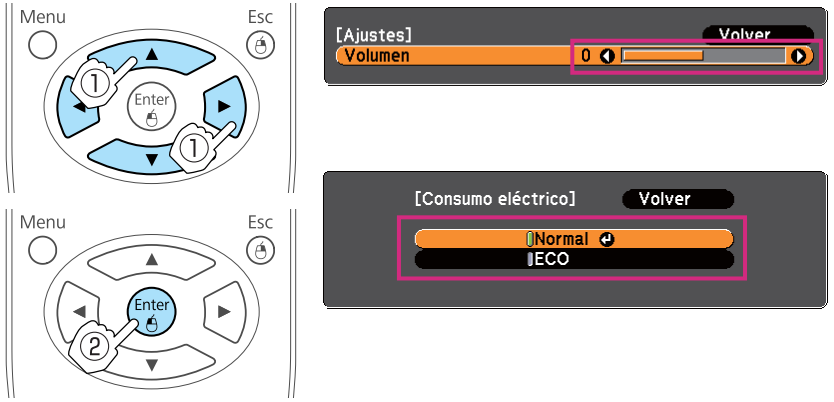
2 Seleccione un elemento del menú principal.



3 Seleccione un elemento del submenú.



4 Cambie los ajustes.



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

Tabla del menú Configuración

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 submenú	Valores de ajuste
Menú Imagen ☛ p.67	Modo de color	Dinámico, Presentación, Teatro, Foto, sRGB, Pizarra negra, Pizarra y Personalizado
	Brillo	-24 - 24
	Contraste	-24 - 24
	Saturación de color	-32 - 32
	Tono	-32 - 32
	Nitidez	-5 - 5
	Temp. Color Abs.	5000K a 10000K
	Ajuste de Color	Rojo: de -16 a 16 Verde: de -16 a 16 Azul: de -16 a 16 R: de -64 a 64 G: de -64 a 64 B: de -64 a 64 C: de -64 a 64 M: de -64 a 64 Y: de -64 a 64
	Iris automático	On y Off
Menú Señal ☛ p.68	Ajuste automático	On y Off
	Resolución	Automático, Ancho y Normal
	Tracking	Varía según la señal de entrada.
	Sync.	0 - 31
	Posición	Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha
	Progresivo	Off, Vídeo y Film/Automático
	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, 4:3, 16:9, Completo, Zoom y Nativa
	Overscan	Automático, Off, 4% y 8%
Menú Ajustes ☛ p.70	Keystone	H/V-Keystone y Quick Corner
	Split Screen	-
	Bloqueo funcionam.	Bloqueo Total, Bloqueo parcial y Off
	Forma del puntero	Puntero 1, Puntero 2, Puntero 3
	Consumo eléctrico	Normal y ECO
	Volumen	0 - 20
	Receptor Remoto	Frontl/Posterior, Frontal, Posterior y Off
	Botón de usuario	Consumo eléctrico, Información, Progresivo, Patrón de prueba, Pantalla Múltiple y Resolución
	Patrón de prueba	-
Menú Extendida ☛ p.71	Pantalla	Mensajes, Visualizar fondo, Pantalla de inicio y Pausa A/V
	Logotipo del usuario	-

Nombre del menú principal	Nombre del submenú	Valores de ajuste
	Proyección	Frontal, Frontal/Techo, Posterior y Posterior/Techo
	Operación	Direct Power On, Modo reposo, Tiempo Modo reposo, Modo disparo y Modo alta altitud
	Modo en espera	Comunic. activ. y Comunic. desact.
	Config. Filtro Aire	Aviso limpiar, Tiempo aviso limpiar
	ID del proyector	Off y 1 a 9
	Pantalla Múltiple	Nivel de Ajuste, Correc. Brillo, Correc. Color (G/R) y Correc. Color (B/Y)
	Idioma	14 ó 34 idiomas*
Menú Red ☛ p.73	Info. red-LAN inalámbrica	-
	Info. red-LAN con cables	-
	Configuración de la red	Básica ☛ p.75 LAN inalám. ☛ p.76 Seguridad ☛ p.77 LAN cables ☛ p.79 Correo ☛ p.80 Otros ☛ p.81 Restablecer ☛ p.82
Menú Información ☛ p.83	Horas lámpara	-
	Fuente	-
	Señal de entrada	-
	Resolución	-
	Señal de Vídeo	-
	Veloc. refresco	-
	Info sinc	-
	Estado	-
	Número de serie	-
	Event ID	-
Menú Restablecer ☛ p.84	Restablecer todo	-
	Restablecer h. lámpara	-

* El número de idiomas compatibles varía en función de la región en que se use el proyector.

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.33



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.39
Brillo	Puede ajustar el brillo de la imagen.
Contraste	Puede ajustar la diferencia entre la luz y la sombra de las imágenes.
Saturación de color	(El ajuste sólo será posible cuando entren señales de vídeo de componentes, vídeo compuesto o de S-Vídeo). Puede ajustar la intensidad del color de las imágenes.
Tono	(Se puede ajustar si se recibe una señal de vídeo de componentes. Si entran señales de vídeo de componentes o de S-Vídeo, solamente se puede ajustar si se reciben señales NTSC). Puede ajustar el tono de la imagen.
Nitidez	Puede ajustar la nitidez de la imagen.
Temp. Color Abs.	(Este elemento no puede seleccionarse si **Modo de color** está configurado en sRGB). Puede ajustar el tono general de la imagen. Podrá ajustar tonos en 10 etapas de 5.000 K a 10.000 K. La imagen se tiñe de azul si se selecciona un valor alto y se tiñe de rojo si se selecciona un valor bajo.
Ajuste de Color	(Este elemento no puede seleccionarse si **Modo de color** está configurado en sRGB). • Si **Modo de color** se ajusta de otro modo que no sea **Personalizado**: Puede ajustar la saturación de la intensidad de color para **Rojo**, **Verde** y **Azul** individualmente. • Si **Modo de color** se ajusta en **Personalizado**: Puede ajustar **Matiz**, **Saturación** y **Luminosidad** para **R** (rojo), **G** (verde), **B** (azul), **C** (cian), **M** (magenta) y **Y** (amarillo) de forma individual.
Iris automático	(Este elemento solamente puede ajustarse si **Modo de color** está configurado en **Dinámico**, **Teatro** o **Personalizado**). 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.40
Restablecer	Puede recuperar todos los valores de ajuste por defecto para las funciones del menú **Imagen**. Para recuperar los ajustes por defecto de todos los elementos del menú, consulte la siguiente información. ☛ "Menú Restablecer" p.84

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.

No podrá realizar los ajustes en el menú Señal si la fuente de entrada es USB o LAN.

☛ "Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente)" p.33

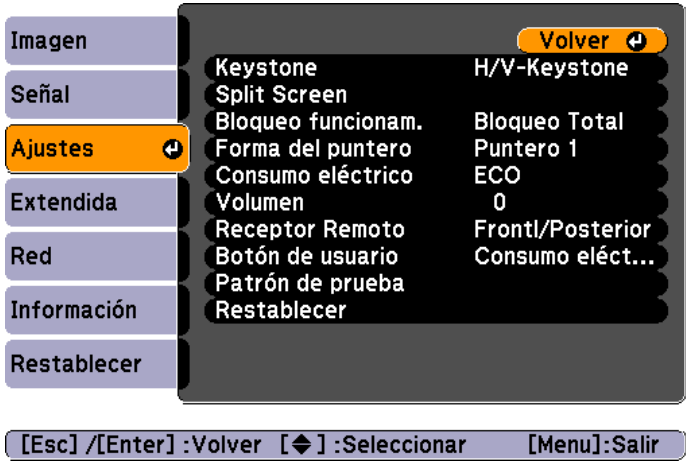


Submenú	Función
Ajuste automático	(Disponible únicamente si entran señales RGB analógicas de un ordenador.) Seleccione **On** para ajustar automáticamente la imagen al estado óptimo cuando cambia la señal de entrada.
Resolución	(Disponible únicamente si entran señales RGB analógicas de un ordenador.) 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.
Tracking	(Solamente se puede ajustar si entran señales RGB analógicas de un ordenador.) Puede ajustar las imágenes del ordenador cuando aparecen bandas verticales en las imágenes.
Sync.	(Solamente se puede ajustar si entran señales RGB analógicas de un ordenador.) Puede ajustar las imágenes del ordenador cuando parpadean, son borrosas o presentan interferencias.
Posición	(Este ajuste no está disponible cuando la fuente de entrada es HDMI) Puede ajustar la posición de la pantalla hacia arriba, hacia abajo, a la izquierda y a la derecha cuando falta una parte de la imagen, de forma que se proyecte toda ella.
Progresivo	(Se puede seleccionar cuando entren señales de vídeo compuesto o S-Vídeo. Si se reciben señales de vídeo de componentes o RGB, solamente se puede configurar si entran señales 480i/576i/1080i.) La señal de Entrelazado (i) se convierte a Progresivo (p). (Conversión de IP) **Off**: ideal para imágenes con mucho movimiento. **Vídeo**: Ideal para ver imágenes de vídeo en general. **Film/Auto**: resulta ideal para películas, juegos de ordenador y animaciones.

Submenú	Función
Reducción de ruidos	(No puede seleccionarse cuando se recibe una señal RGB digital, o si se visualiza una señal de entrelazado cuando **Progresivo** está ajustado en **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	(Disponible si la fuente de entrada es HDMI) Si el puerto HDMI del proyector está conectado a un reproductor de DVD, configure el intervalo de vídeo del proyector correspondiente al ajuste de intervalo de vídeo del reproductor de DVD. Si está configurada como **Automático**, se decidirá automáticamente el intervalo de vídeo de la señal de entrada. Sin embargo, esto sólo sucede si el puerto HDMI del dispositivo está conectado al puerto HDMI del proyector.
Señal de entrada	Para fuente de la señal de entrada, puede elegir entre el puerto Computer1 y el Computer2. Si se configura como **Automático**, la señal de entrada se ajustará automáticamente al aparato conectado. Si los colores mostrados son incorrectos cuando está configurado como **Automático**, seleccione la señal adecuada para el dispositivo conectado.
Señal de Vídeo	Para el puerto de la señal de entrada, puede elegir entre el S-Video y el Video. Si selecciona **Automático**, las señales de vídeo se reconocen automáticamente. Si las imágenes presentan interferencias u ocurren problemas como que no aparece la imagen proyectada, y la opción seleccionada es **Automático**, seleccione la señal adecuada según el equipo conectado.
Aspecto	Puede ajustar la Relación de aspecto de las imágenes proyectadas. ☛ "Cambiar la relación de aspecto" p.41

Submenú	Función
Overscan	(Esta opción solamente se puede configurar si se reciben señales de vídeo de componentes o RGB.) Cambia la relación de la imagen de salida (el rango de la imagen proyectada). Puede establecer el rango de corte en **Off**, **4%**, o **8%**. Si la fuente es HDMI, está disponible la opción **Automático**. Si se selecciona **Automático**, cambia automáticamente a **Off** o **8%** según la señal de entrada. Sin embargo, esto sólo sucede si el puerto HDMI del dispositivo conectado está conectado al puerto HDMI del proyector.
Restablecer	Puede recuperar todos los valores de ajuste por defecto del menú **Señal**, excepto para **Señal de entrada**. Para recuperar los ajustes por defecto de todos los elementos del menú, consulte la siguiente información. ☛ "Menú Restablecer" p.84

Menú Ajustes



Submenú	Función
Keystone	Puede corregir la distorsión keystone. • Si está seleccionada **H/V-Keystone**: Ajuste **V-Keystone** y **H-Keystone** para corregir la distorsión keystone horizontal y vertical. • Cuando está seleccionado **Quick Corner**: Seleccione y corrija las cuatro esquinas de la imagen proyectada. ☛ "Quick Corner" p.36
Split Screen	Puede dividir la pantalla en dos pantallas. ☛ "Proyección de dos imágenes a la vez (Split Screen)" p.45
Bloqueo funcionam.	Puede utilizarlo para limitar el funcionamiento del panel de control del proyector. ☛ "Limitación del manejo (Bloqueo funcionam.)" p.61

Submenú	Función
Forma del puntero	Puede seleccionar la forma del puntero. Puntero 1:  Puntero 2:  Puntero 3:  ☛ "Función del puntero (Puntero)" p.50
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**, la cantidad de electricidad consumida cambia de la manera siguiente, y se reduce el ruido de rotación del ventilador durante la proyección. Consumo de electricidad: una reducción aproximada del 18 - 25%
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 o el panel de control durante al menos 15 segundos para recuperar el valor de ajuste por defecto.
Botón de usuario	Puede seleccionar una opción del menú Configuración y asignársela al botón [User] del mando a distancia. Pulsando el botón [User] se visualizará la selección del elemento de menú/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**, **Patrón de prueba**, **Pantalla Múltiple** y **Resolución**

Submenú	Función
Patrón de prueba	Si el proyector está configurado, se visualiza un patrón de prueba para poder ajustar la proyección sin conectar ningún otro equipo. Si tiene en pantalla el patrón de prueba, puede corregir la keystone (distorsión trapezoidal), ajustar el zoom y el enfoque. Para cancelar el Patrón de prueba, pulse el botón [Esc] del mando a distancia o del panel de control.
Restablecer	Puede recuperar todos los valores de ajuste por defecto del menú **Ajustes**, excepto para el **Botón de usuario**. Para recuperar los ajustes por defecto de todos los elementos del menú, consulte la siguiente información. ☛ "Menú Restablecer" p.84

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. Los nombres de opciones cuando se cambian la Fuente, el Modo de color o la Relación de aspecto, mensajes que indican que no entra ninguna señal y advertencias del tipo 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**.
Logotipo del usuario*1	Puede cambiar el logotipo del usuario que se visualiza de fondo durante Visualizar fondo, Pausa A/V, etc. ☛ "Guardar un logotipo de usuario" p.57
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**: Cuando está configurado como **On**, el proyector se apaga automáticamente cuando no se ha recibido ninguna señal de imagen y no se ha realizado ninguna operación durante un tiempo determinado. **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. **Modo disparo**: Cuando está configurado como **On**, se emite esta señal especial (12 V de CC). Así se indica a los dispositivos externos si el proyector está encendido o apagado. **Modo alta altitud**: Configúrelo como **On** cuando utilice el proyector a una altitud igual o superior a 1.500 m.
Modo en espera	Si ajusta **Comunic. activ.**, puede realizar las siguientes operaciones aunque el proyector esté en modo de espera. • Monitorizar y controlar el proyector a través de una red. ☛ "Supervisión y control" p.118 • Emitir imágenes a un monitor externo.
Config. Filtro Aire	**Aviso limpiar**: Si está configurado como **On**, aparece un mensaje cuando llega el momento de limpiar el filtro del aire. **Tiempo aviso limpiar**: Configure aquí cada cuánto tiempo se enviará el aviso de limpieza del filtro del aire.
ID del proyector	El ID tiene que ser un número del **1** al **9**. **Off** indica que no se ha definido ninguna ID. ☛ "Definir la ID del proyector" p.54

Submenú	Función
Pantalla Múltiple	Puede ajustar el matiz y el brillo de cada imagen proyectada cuando varios proyectores están alineados y activados. **Nivel de Ajuste**: puede ajustar de negro a blanco en cinco niveles denominados Nivel 1 a 5 y en cada uno de estos 5 niveles puede corregir el brillo y el color. **Correc. Brillo**: corrige la diferencia de brillo de cada proyector. **Correc. Color (G/R)** / **Correc. Color (B/Y)**: puede corregir la diferencia en el color de cada proyector. ☛ "Corrección del color al proyectar desde varios proyectores" p.55
Idioma	Puede seleccionar el idioma en que se visualizarán los mensajes y los menús.
Restablecer	Puede recuperar los valores predeterminados de las opciones **Pantalla***1, **Operación***2 y **Config. Filtro Aire** del menú **Extendida**. Para recuperar los ajustes por defecto de todos los elementos del menú, consulte la siguiente información. ☛ "Menú Restablecer" p.84

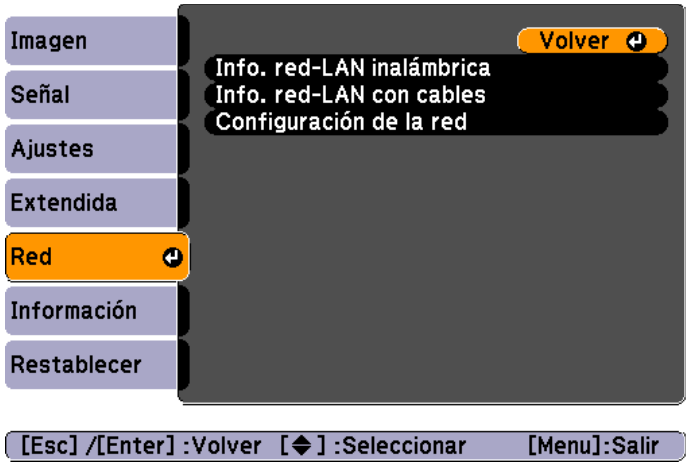
*1 Si **Prote. logo usuario** está ajustado a **On** en **Contraseña protegida**, los ajustes referentes al logotipo del usuario no pueden cambiarse. Puede realizar cambios después de configurar **Prote. logo usuario** como **Off**.
☛ "Gestionar usuarios (Contraseña protegida)" p.59

*2 Excepto para el Modo alta altitud.

Menú Red

Cuando **Red protegida** esté ajustado a **On** en **Contraseña protegida**, se visualizará un mensaje y los ajustes de red no podrán cambiarse. Desconecte **Red protegida** seleccionando **Off** y, a continuación, configure la red.

☛ "Ajustar Contraseña protegida" p.59



Submenú	Función
Info. red-LAN inalámbrica	Muestra la siguiente información sobre el estado de los ajustes de red. • Modo de conexión • Nivel de antena • Nombre proyector • SSID • DHCP • Dirección IP • Máscara de subred • Dir. pta enlace • Dirección MAC • Código de región*
Info. red-LAN con cables	Muestra la siguiente información sobre el estado de los ajustes de red. • Nombre proyector • DHCP • Dirección IP • Máscara de subred • Dir. pta enlace • Dirección MAC
Configuración de la red	Los siguientes menús están disponibles para configurar elementos de red: **Básica**, **LAN inalám.**, **Seguridad**, **LAN cables**, **Correo**, **Otros**, **Restablecer** y **Ha finalizado la instalación**

* Muestra información disponible sobre la región para la Unidad LAN inalámbrica utilizada. 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*

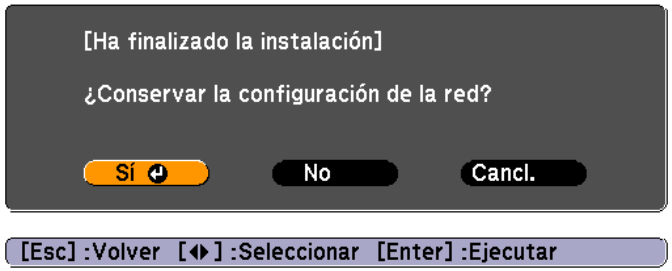
Utilizando un navegador web de un ordenador conectado al proyector en red, puede ajustar las funciones del proyector y controlarlo. Esta función se llama Web Control. Puede escribir con un teclado para configurar ajustes de Web Control como los de Seguridad, por ejemplo.

☛ "Cambiar los ajustes utilizando un navegador web (Web Control)" p.118

Notas acerca del funcionamiento del menú Red

La selección del menú superior y de los submenús, y la modificación de los elementos seleccionados coinciden con las operaciones del menú Configuración.

Una vez finalizado, vaya al menú **Ha finalizado la instalación** y seleccione **Sí**, **No** o **Cancl.** Al seleccionar **Sí** o **No**, regresará al menú Configuración.



Sí: Guarda los ajustes configurados y sale del menú Red.

No: No guarda los ajustes configurados y sale del menú Red.

Cancl.: El menú Red sigue en pantalla.

Operaciones en el teclado del software

Para configurar algunas opciones del menú Red, hay que escribir caracteres alfanuméricos. En ese caso, se muestra el siguiente teclado en el software. Con los botones [▲], [▼], [◄] y [►] del mando a distancia o los botones [▲], [▼], [◄] y [►] del panel de control, mueva el cursor hasta la tecla deseada y pulse el botón [Enter] para especificar los caracteres alfanuméricos. Para escribir números, mantenga pulsado el botón [Num] del mando a distancia mientras pulsa los botones numéricos. Una vez introducido, pulse **Finish** en el teclado para confirmar los datos. Si desea cancelar lo que ha escrito, pulse **Cance.** en el teclado.



- Cada vez que se selecciona la tecla **CAPS** y se pulsa el botón [Enter], los caracteres pasan de mayúscula a minúscula y viceversa.
- Cada vez que se selecciona la tecla **SYM1/2** y se pulsa el botón [Enter], cambia las teclas de símbolo de la sección incluida en el marco.

Menú Básica



Submenú	Función
Nombre proyector	Muestra el nombre del proyector que se utiliza para identificarlo cuando se conecta a una red. Durante la edición, puede entrar hasta 16 caracteres alfanuméricos de un solo byte.
Contraseña PJLink	Configure una contraseña para acceder al proyector mediante un software compatible con PJLink. Puede escribir hasta 32 caracteres alfanuméricos de un solo byte.
Contraseña Acc. Web	Establezca la contraseña que se utilizará al realizar ajustes y controlar el proyector mediante Web Control. No introduzca más de ocho caracteres alfanuméricos de un bit. Web Control es una función informática que le permite configurar y controlar el proyector a través del navegador web de un ordenador conectado a una red. ☛ "Cambiar los ajustes utilizando un navegador web (Web Control)" p.118
Clave proyector	Si ha seleccionado **On**, deberá introducir la palabra clave cuando intente conectar el proyector a un ordenador de una red. En consecuencia, puede evitar que se interrumpan las presentaciones mediante una conexión desde un ordenador. En condiciones normales, deje esta opción configurada como **On**. ☛ *Guía de funcionamiento de EasyMP Network Projection*

Menú LAN inalám.

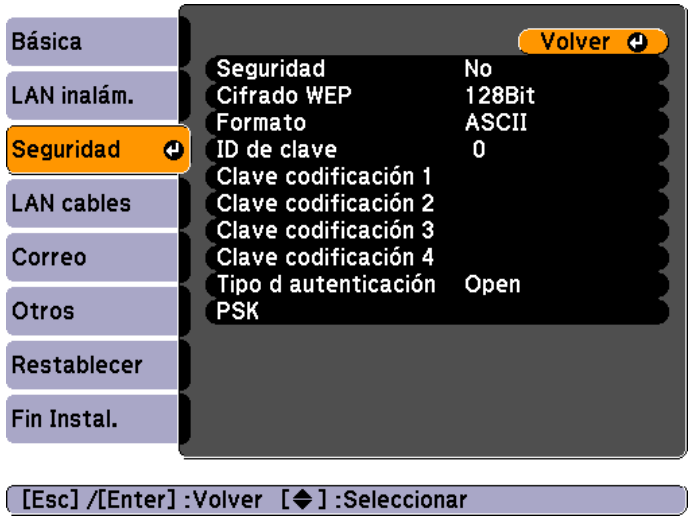


Submenú	Función
Alim. LAN inalámbr.	Establezca **On** cuando conecte el proyector al ordenador mediante LAN inalámbrica. Si no quiere conectarse mediante LAN inalámbrica, establezca **Off** para evitar accesos no autorizados. Por defecto, el valor es **On**.
Modo de conexión	Si va a conectar un ordenador directamente al proyector, seleccione **Rápido**. Si va a conectar un ordenador al proyector a través de un punto de acceso, seleccione **Avanzado**. También tiene que seleccionar **Avanzado** cuando lo conecte a varios ordenadores o controle el proyector a través de una red. Por defecto, el valor es **Rápido**. ☛ "Supervisión y control" p.118
Canal	(Sólo puede configurarse si el **Modo de conexión** se ha establecido en **Rápido**). Seleccione la banda de frecuencia utilizada para la LAN inalámbrica de entre **1ch**, **6ch** o **11ch**. Por defecto, el valor es **11ch**.
Sist. LAN inalám.	Configure el sistema de LAN inalámbrica como **802.11b/g** o **802.11b/g/n**. El valor predeterminado es **802.11b/g/n**.
Autoconfig. SSID	Seleccione **On** para reducir el tiempo de búsqueda del proyector al conectarse a una red mediante **Rápido** desde **Modo de conexión**. Seleccione **Off** al conectarse a varios proyectores al mismo tiempo. Por defecto, el valor es **On**.
SSID	Introduzca un SSID. Si se facilita un SSID para el sistema de LAN inalámbrica del cual el proyector forma parte, entre el SSID. Puede escribir hasta 32 caracteres alfanuméricos de un solo byte.

Submenú	Función
Ajustes IP	Puede definir ajustes de red. **DHCP**: seleccione **On** para llevar a cabo ajustes de red mediante DHCP. Si lo ajusta en **On** no podrá definir ninguna otra dirección. **Dirección IP**: puede introducir la Dirección IP asignada al proyector. Puede escribir un número del 0 al 255 en cada uno de los campos de la dirección. No obstante, no puede utilizar las siguientes direcciones IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número entre 0 y 255) **Máscara de subred**: puede entrar la Máscara de subred del proyector. Puede escribir un número del 0 al 255 en cada uno de los campos de la dirección. No obstante, no puede utilizar la siguiente dirección de máscara de subred. 0.0.0.0, 255.255.255.255 **Dir. pta enlace**: puede escribir la dirección IP para la puerta de enlace asignada al proyector. Puede escribir un número del 0 al 255 en cada uno de los campos de la dirección. Sin embargo, las siguientes direcciones de puerta de enlace no pueden usarse. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número entre 0 y 255)
Visualización SSID	Para evitar que se muestre el SSID en la pantalla de espera de LAN, seleccione **Off** en esta opción.
Mostrar dir. IP	Para evitar que se muestre la Dirección IP en la pantalla de espera de LAN, seleccione **Off** en esta opción.

Menú Seguridad

Sólo está disponible si está instalada la Unidad LAN inalámbrica opcional.



Submenú	Función
Seguridad	Seleccione el tipo de seguridad entre los elementos mostrados. Cuando configure la seguridad, siga las instrucciones del administrador del sistema de red al que va a acceder.
Cifrado WEP	Puede ajustar el cifrado para el cifrado WEP. **128Bit**: utiliza codificación de 128 (104) bits. **64Bit**: utiliza codificación de 64 (40) bits.
Formato	Puede ajustar el método de entrada de la clave de cifrado WEP. **ASCII**: Escriba texto normal. **HEX**: introduzca caracteres hexadecimales.
ID de clave	Selecciona la clave de ID de cifrado WEP.

Submenú	Función
Clave codificación 1/Clave codificación 2/Clave codificación 3/ Clave codificación 4	Puede entrar la clave usada para el cifrado WEP. Entre la clave en caracteres de un solo byte siguiendo las instrucciones del administrador de red para la red de la cual el proyector forma parte. El tipo de carácter y el número que puede introducir varían según los ajustes de **Cifrado WEP** y **Formato**. **128Bit** - **ASCII**: 13 caracteres alfanuméricos de un byte. **64Bit** - **ASCII**: 5 caracteres alfanuméricos de un byte. **128Bit** - **HEX**: 26 caracteres: del 0 al 9 y de la A a la F. **64Bit** - **HEX**: 10 caracteres: del 0 al 9 y de la A a la F.
Tipo d autenticación	Establezca el tipo de autenticación WEP. **Open**: utiliza autenticación de sistema abierto. **Shared**: utiliza autenticación de clave compartida.
PSK	(Sólo puede configurarse si están seleccionados **WPA-PSK** o **WPA2-PSK** en **Seguridad**). Puede entrar una Pre-Shared Key (clave de cifrado) en caracteres alfanuméricos de un solo byte. Escriba 8 caracteres como mínimo y 32 como máximo.

Tipo de seguridad

Cuando instale la unidad LAN inalámbrica opcional y la utilice en modo de conexión Avanzado, es muy recomendable definir la seguridad. Seleccione uno de los métodos de seguridad siguientes.

- **WEP**
  Los datos se codifican con una clave de código (clave WEP). Este mecanismo evita la comunicación, excepto cuando las claves cifradas para el punto de acceso y el proyector coinciden.
- **WPA**
  Este es un estándar de cifrado que mejora la seguridad, la cual es un punto débil de WEP. Existen múltiples métodos de cifrado WPA, este proyector utiliza TKIP y AES.
  WPA también incluye funciones de autenticación de usuario. Hay dos métodos de autenticación WPA disponibles: utilizar un servidor de autenticación, o autenticar entre un ordenador y un punto de acceso sin usar ningún servidor. Este proyector es compatible con el último método, sin usar ningún servidor.



Para obtener más información acerca de los ajustes, siga las instrucciones del administrador de red para su red.

Menú LAN cables

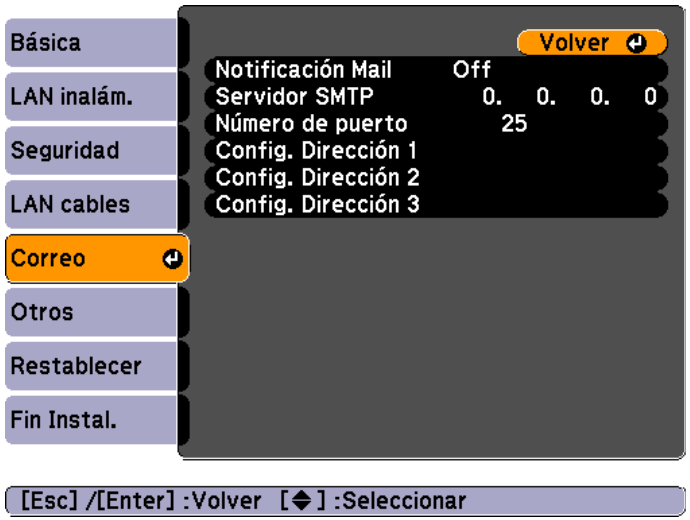


Submenú	Función
Ajustes IP	Puede definir los ajustes relacionados con las siguientes direcciones. DHCP: seleccione **On** para configurar la red mediante DHCP. Si lo ajusta en **On** no podrá definir ninguna otra dirección. Dirección IP: puede introducir la dirección IP asignada al proyector. Puede escribir un número del 0 al 255 en cada uno de los campos de la dirección. No obstante, no puede utilizar la siguiente dirección IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número entre 0 y 255) Máscara de subred: puede escribir la máscara de subred del proyector. Puede escribir un número del 0 al 255 en cada uno de los campos de la dirección. No obstante, no puede utilizar la siguiente dirección de máscara de subred. 0.0.0.0, 255.255.255.255 Dir. pta enlace: puede escribir la dirección IP para la puerta de enlace asignada al proyector. Puede escribir un número del 0 al 255 en cada uno de los campos de la dirección. No obstante, no puede utilizar las siguientes direcciones de puerta de enlace. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número entre 0 y 255)
Mostrar dir. IP	Para evitar que aparezca la dirección IP en la información de red del menú Red y en la pantalla en espera de la LAN, configure esta opción como **Off**.

Menú Correo

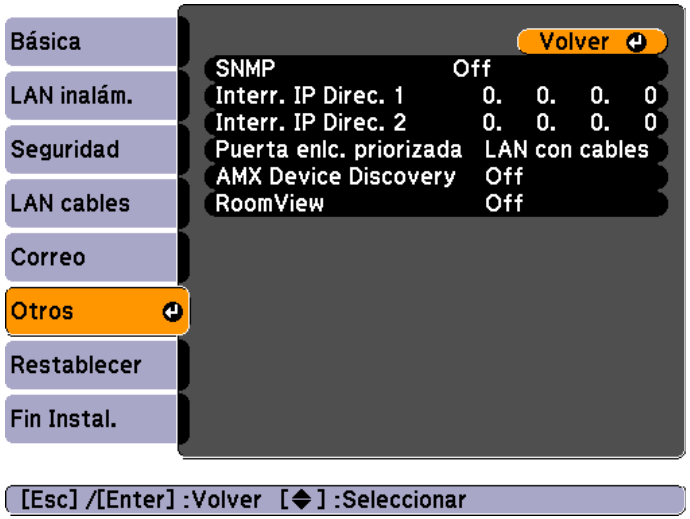
Una vez definido, recibirá una notificación por correo electrónico si se produce algún problema o advertencia en el proyector.

☛ "Uso de la función Notificación Mail para informar de problemas" p.121



Submenú	Función
Notificación Mail	Seleccione **On** para enviar un correo electrónico a las direcciones predeterminadas cuando ocurra un problema o una advertencia con un proyector.
Servidor SMTP	Puede escribir la Dirección IP del servidor SMTP para el proyector. Puede escribir un número del 0 al 255 en cada uno de los campos de la dirección. No obstante, no puede utilizar la siguiente dirección IP. 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número entre 0 y 255)
Número de puerto	Puede entrar el número de puerto del servidor SMTP. El valor por defecto es 25. Puede entrar un número del 1 al 65535.
Config. Dirección 1/Config. Dirección 2/Config. Dirección 3	Puede entrar la dirección de correo electrónico del destinatario al que debe enviarse la notificación. Puede registrar hasta tres destinos. Puede introducir hasta 32 caracteres alfanuméricos de byte único para las direcciones de correo electrónico. Puede seleccionar los problemas o advertencias de los que desea recibir notificaciones por correo electrónico. Cuando ocurre el problema o advertencia seleccionados en el proyector, se envía un correo a la dirección de destino especificada para notificar que se ha producido dicho problema o advertencia. Puede seleccionar múltiples elementos para los elementos visualizados.

Menú Otros



Submenú	Función
SNMP	Seleccione **On** para monitorizar el proyector utilizando SNMP. Para monitorizar el proyector, debe instalar el programa administrador SNMP en el ordenador. El SNMP debería estar gestionado por un administrador de red. El valor por defecto es **Off**.
Interr. IP Direc. 1/ Interr. IP Direc. 2	Puede registrar hasta dos direcciones IP como destino de la notificación de trampa SNMP. Puede escribir un número del 0 al 255 en cada uno de los campos de la dirección. No obstante, no puede utilizar las siguientes direcciones IP. 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número entre 0 y 255)
Puerta enlc. priorizada	Puede ajustar la puerta de enlace prioritaria en **LAN cables** o **LAN inalám.**
AMX Device Discovery	Si el proyector está conectado a una red, configure esta opción como **On** para permitir que lo detecte AMX Device Discovery. Seleccione **Off** si no está conectado a un entorno controlado por un controlador de AMX o AMX Device Discovery.
RoomView	Configure esta opción como **On** únicamente si va a monitorizar o controlar el proyector por la red con Crestron RoomView®. De lo contrario, ajústela en **Off**. ☛ "Acerca de Crestron RoomView®" p.124 Si está ajustada en **On**, las funciones siguientes no están disponibles: • Web Control • Message Broadcasting (complemento EasyMP Monitor)

Menú Restablecer

Restablece todos los ajustes de la configuración de red.

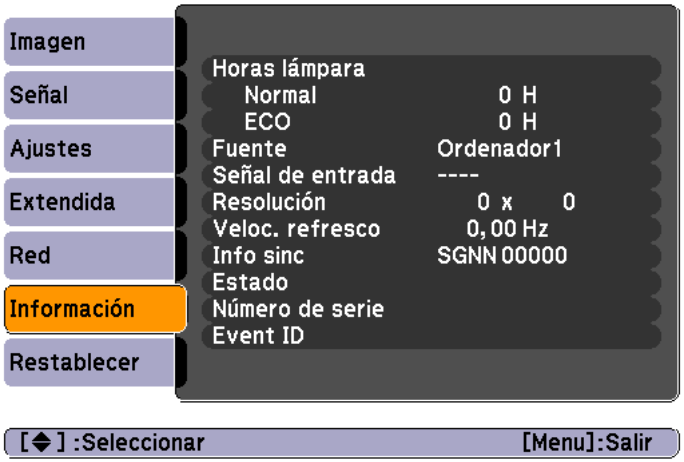


Submenú	Función
Reiniciar ajustes de red.	Para restablecer toda la configuración de la red, seleccione **Sí**.

Menú Información (sólo visualización)

Permite comprobar el estado de las señales de imagen que se proyectan y el estado del proyector. 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.

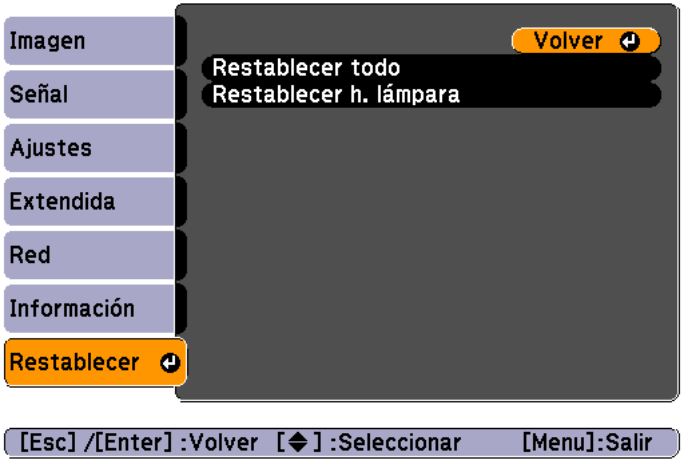
☛ "Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente)" p.33



Submenú	Función
Horas lámpara	Puede visualizar el tiempo de funcionamiento acumulado de la lámpara*. Si se alcanza el tiempo de aviso de la lámpara, los caracteres se muestran 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 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 ver en pantalla la Veloc. refresco.
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.
Event ID	Muestra el registro de errores de la aplicación. ☛ "Acerca de Event ID" p.101

* 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
Restablecer todo	Puede recuperar los valores por defecto de todos los elementos del menú Configuración. Las siguientes opciones no recuperarán sus valores predeterminados: **Señal de entrada**, **Logotipo del usuario**, todas las opciones de los menús **Red**, **Horas lámpara**, **Idioma**, **Contraseña**, **Botón de usuario** y **Pantalla Múltiple**.
Restablecer h. lámpara	Borra el tiempo de uso acumulado de horas lámpara. Reajústelo cuando sustituya la lámpara.

Solución de Problemas

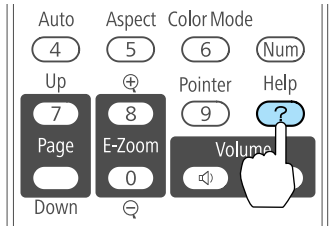
En este capítulo se explica cómo identificar problemas y qué hacer cuando surja uno.

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.

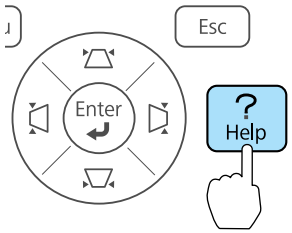
1 Pulse el botón [Help].

Se visualiza la pantalla Ayuda.

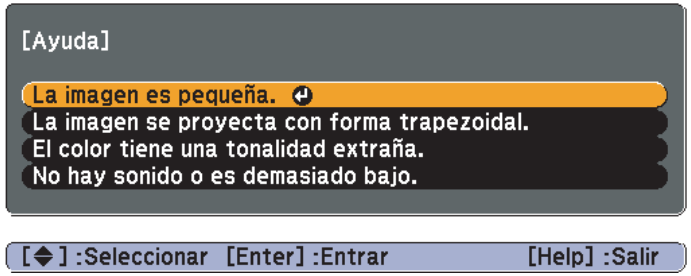
Utilizar el mando a distancia



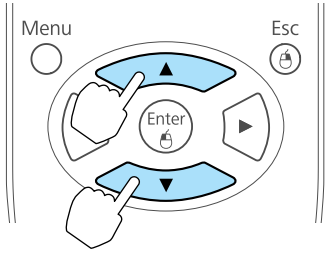
Usar el panel de control



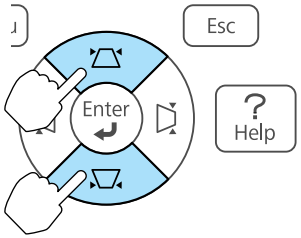
2 Seleccione un elemento del menú.



Con el mando a distancia

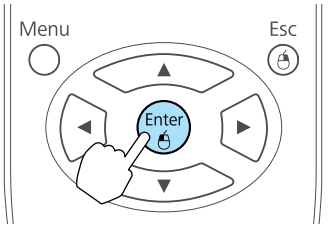


Con el panel de control

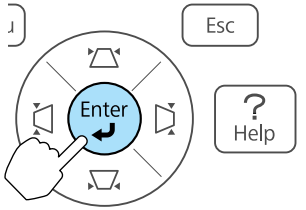


3 Confirme la selección.

Utilizar el mando a distancia

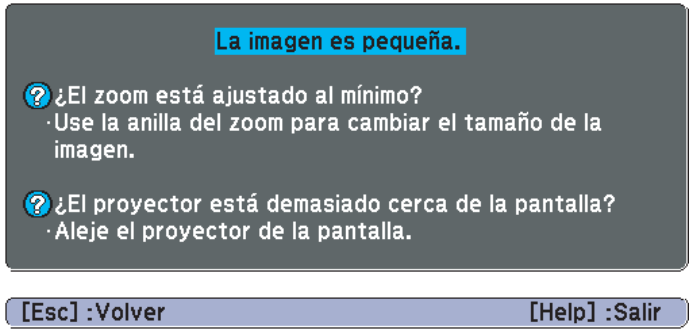


Usar el panel de control



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.

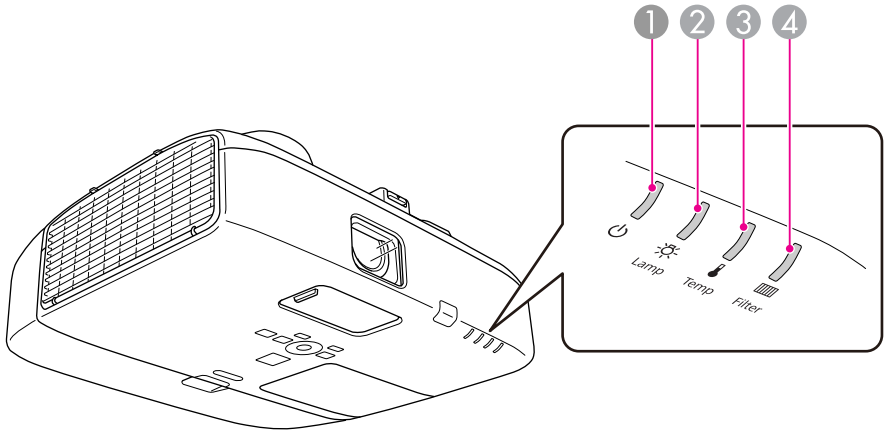
☛ "Solución de Problemas" p.87

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.92

Estado de los indicadores

El proyector dispone de los cuatro indicadores siguientes, que le avisan sobre el estado del funcionamiento del proyector.



❶ Indicador de alimentación — Indica el estado de funcionamiento.

- En espera
  Si pulsa el botón [⏻] en este estado, se inicia la proyección.
- Preparando supervisión de red o enfriamiento en curso
  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

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

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

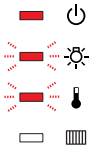
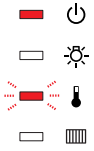
④ Indicador del filtro — Indica el estado del filtro de aire.

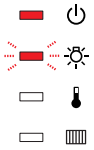
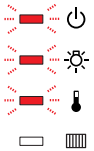
Consulte la tabla siguiente para conocer el significado de los indicadores y cómo solucionar los problemas que muestran.

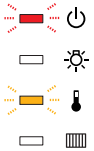
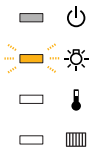
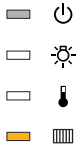
Si todos los indicadores están apagados, compruebe que el cable de alimentación esté conectado correctamente y que la alimentación se suministra de forma normal.

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 de corriente y diríjase a su proveedor o a la dirección más próxima de las indicadas 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 de corriente y diríjase a su proveedor o a la dirección más próxima de las indicadas 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.103,"Sustituir el filtro de aire" p.109 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.71

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.106 • Limpie el filtro de aire. ☛ "Limpiar el filtro de aire" p.103
		Si 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 no se resuelve**: Deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente y diríjase a su proveedor o a la dirección más próxima de las indicadas en la Lista de contactos de proyectores Epson. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
		Si 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.71
	Error de iris autom. Error elec (estabil) Error del cierre de la ventilación de salida	Deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente y diríjase a su proveedor o a la dirección más próxima de las indicadas en la Lista de contactos de proyectores Epson. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
		El cierre de la ventilación de salida está defectuoso o no se abre al encender el proyector, o bien no se cierra cuando se apaga el proyector. Deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente y diríjase a su proveedor o a la dirección más próxima de las indicadas en la Lista de contactos de proyectores Epson. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*
	Aver. Sens.Caud.Aire	El sensor del caudal de aire no funciona bien. Deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente y diríjase a su proveedor o a la dirección más próxima de las indicadas en la Lista de contactos de proyectores Epson. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*

Estado	Causa	Solución o estado
	Error Flujo Filtro Aire	Compruebe los dos puntos siguientes. • Compruebe que el filtro de aire y la ventilación de salida de aire no estén bloqueados, y que el proyector no esté colocado contra una pared. • Si el filtro de aire está obstruido, límpielo o sustitúyalo. ☛ "Limpiar el filtro de aire" p.103, "Sustituir el filtro de aire" p.109 **Si el error persiste después de comprobar los puntos anteriores**, 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*
	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.103, "Sustituir el filtro de aire" p.109
	Reemp. Lámpara	Sustituya la lámpara por una nueva. ☛ "Sustituir la lámpara" p.106 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.
	Bajo Caudal de Aire	Compruebe los dos puntos siguientes. • Compruebe que el filtro de aire y la ventilación de salida de aire no estén bloqueados, y que el proyector no esté colocado contra una pared. • Si el filtro de aire está obstruido, límpielo o sustitúyalo. ☛ "Limpiar el filtro de aire" p.103, "Sustituir el filtro de aire" p.109 **Si el error persiste después de comprobar los puntos anteriores**, 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*
	Falta Filtro de Aire	Compruebe que el filtro del aire esté bien instalado. ☛ "Sustituir el filtro de aire" p.109

Estado	Causa	Solución o estado
	Aviso Limp. Filtro	Aparece el mensaje "Limpiar filtro aire. Limpie o cambie el filtro del aire." Limpie el filtro de aire. ☛ "Limpiar el filtro de aire" p.103 Los indicadores o mensajes relacionados con Aviso Limp. Filtro aparecen únicamente cuando el **Aviso limpiar** está configurado como **On** en la opción **Config. Filtro Aire** del menú Configuración. ☛ **Extendida** - **Config. Filtro Aire**p.71

- 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.92
- Si el error no figura en esta tabla, deje de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente y diríjase a su proveedor o a la dirección más próxima de las indicadas 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.93
• **Las imágenes en movimiento no se visualizan** Las imágenes en movimiento que se proyectan desde un ordenador aparecen de color negro y no se proyecta nada.	☛p.93
• **La proyección se detiene de forma automática**	☛p.94
• **Se visualiza el mensaje "No Soportado"**	☛p.94
• **Se visualiza el mensaje "Sin Señal"**	☛p.94
• **Las imágenes salen borrosas, desenfocadas o distorsionadas**	☛p.95
• **Las imágenes presentan interferencias o están distorsionadas**	☛p.95
• **La imagen está incompleta (grande) o es demasiado pequeña, o la relación de aspecto no es la correcta** Sólo se visualiza parte de la imagen, o la relación de altura y anchura de la imagen no es correcta.	☛p.96
• **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.97
• **Las imágenes tienen un aspecto oscuro**	☛p.97

Problemas al iniciar la proyección

• **El proyector no se enciende**	☛p.98

Otros problemas

• **No se escucha ningún sonido o el sonido es débil**	☛p.98
• **El mando a distancia no funciona**	☛p.99
• **Deseo cambiar el idioma de los mensajes y los menús**	☛p.100
• **No se recibe el correo aunque el proyector tenga un problema**	☛p.100

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.32 Compruebe que la toma eléctrica o la fuente de alimentación funcionen correctamente.
¿Está activada la Pausa A/V?	Pulse el botón [A/V Mute] en el mando a distancia para cancelar Pausa A/V. ☛ "Ocultar la imagen y silenciar el sonido temporalmente (Pausa A/V)" p.49
¿Son correctos los ajustes del menú Configuración?	Restablezca todos los ajustes. ☛ **Restablecer** - **Restablecer todo** p.84
¿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.68
¿Se muestra el Windows Media Center en pantalla completa? (Sólo durante la conexión a una red)	Si Windows Media Center aparece a pantalla completa, no puede proyectar mediante una conexión de red. Reduzca el tamaño de la pantalla.
¿Está utilizando alguna aplicación la función visualizada DirectX de Windows? (Sólo durante la conexión a una red)	Las aplicaciones que utilizan la función DirectX de Windows tal vez no muestren las imágenes correctamente.

Las imágenes en movimiento no se visualizan (solo se ve en negro la parte en movimiento de la imagen)

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.

La proyección se detiene de forma automática

Verifique	Solución
¿El **Modo reposo** está configurado como **On**?	Pulse el botón [⏻] para encender el proyector. Si no desea usar el Modo reposo, cambie el ajuste por **Off**. ☛ **Extendida** - **Operación** - **Modo reposo** p.71

Se visualiza 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.68
¿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.133

Se visualiza el mensaje "Sin Señal.".

Verifique	Solución
¿Están conectados correctamente los cables?	Compruebe que todos los cables necesarios para la proyección estén bien conectados. ☛ "Desde la instalación a la proyección" p.32
¿Ha seleccionado el puerto correcto?	Cambie la imagen pulsando el botón [Source Search] del mando a distancia o del panel de control. ☛ "Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente)" p.33
¿Está activado el ordenador o la fuente de vídeo?	Active estos equipos.
¿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.32 ☛ Documentación del ordenador

Las imágenes salen borrosas, desenfocadas o distorsionadas

Verifique	Solución
¿Está bien ajustada la keystone (distorsión trapezoidal)?	Ajuste la imagen proyectada. ☛ "H/V-Keystone" p.35, "Quick Corner" p.36
¿Ha ajustado correctamente el enfoque?	Gire el anillo de enfoque para ajustar el enfoque. ☛ "Corrección del enfoque" p.38
¿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 de Pantalla y Distancia de Proyección" p.130
¿El valor de ajuste de keystone (distorsión trapezoidal) es excesivo?	Disminuya el ángulo de proyección para reducir la cantidad de corrección keystone. ☛ "Ajuste de la posición de la imagen" p.38
¿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.68
¿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.133 ☛ Documentación del ordenador

Verifique	Solución
¿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 [Enter] del panel de control para realizar un ajuste automático. Si las imágenes no se han ajustado correctamente con el ajuste automático, puede definir los ajustes también desde el menú Configuración. ☛ **Señal** - **Tracking**, **Sync.** p.68

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

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.68
¿La imagen sigue ampliada por la función E-Zoom?	Pulse el botón [Esc] del mando a distancia para cancelar la función E-Zoom. ☛ "Ampliar parte de la imagen (E-Zoom)" p.51
¿Se ha ajustado correctamente la posición de la imagen?	Pulse el botón [Auto] del mando a distancia o el botón [Enter] del panel de control para realizar el ajuste automático de la imagen de ordenador proyectada. Si las imágenes no se han ajustado correctamente con el ajuste automático, puede definir los ajustes también desde el menú Configuración. Además de las señales de imagen del ordenador, puede ajustar otras señales durante la proyección en el menú Configuración. ☛ **Señal** - **Posición** p.68
¿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.133 ☛ Documentación del ordenador

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 llega desde un dispositivo conectado al puerto Computer1 o Computer2. ☛ **Señal** - **Señal de entrada** p.68 • Si la imagen procede de un dispositivo conectado al puerto S-Video o al Video. ☛ **Señal** - **Señal de Vídeo** p.68
¿Se ha ajustado correctamente el brillo de la imagen?	Defina el ajuste **Brillo** desde el menú Configuración. ☛ **Imagen** - **Brillo** p.67
¿Están conectados correctamente los cables?	Compruebe que todos los cables necesarios para la proyección estén bien conectados. ☛ "Conexión del equipo" p.22
¿Está bien ajustado el Contraste?	Defina el ajuste de **Contraste** en el menú Configuración. ☛ **Imagen** - **Contraste** p.67
¿Ha ajustado correctamente el color?	Gradúe el **Ajuste de Color** en el menú Configuración. ☛ **Imagen** - **Ajuste de Color** p.67
¿Ha ajustado correctamente la saturación del color y el tono? (Sólo al proyectar imágenes de una fuente de vídeo)	Ajuste los parámetros **Saturación de color** y **Tono** en el menú Configuración. ☛ **Imagen** - **Saturación de color**, **Tono** p.67

Las imágenes tienen un aspecto oscuro

Verifique	Solución
¿Se ha ajustado correctamente el brillo de la imagen?	Defina los ajustes de **Brillo** y **Consumo eléctrico** en el menú Configuración. ☛ **Imagen** - **Brillo** p.67 ☛ **Ajustes** - **Consumo eléctrico** p.70
¿Está bien ajustado el Contraste?	Defina el ajuste de **Contraste** en el menú Configuración. ☛ **Imagen** - **Contraste** p.67
¿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.106

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.32 Compruebe que la toma eléctrica o la fuente de alimentación funcionen correctamente.
¿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 conectar 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*
¿El **Bloqueo funcionam.** está configurado como **Bloqueo Total**?	Pulse el botón [⏻] del mado a distancia. Si no quiere utilizar **Bloqueo funcionam.**, cambie el ajuste a **Off**. ☛ **Ajustes** - **Bloqueo funcionam.** p.70
¿Ha seleccionado el ajuste correcto para el receptor remoto?	Compruebe el **Receptor Remoto** en el menú Configuración. ☛ **Ajustes** - **Receptor Remoto** p.70
¿Volvió a conectar el cable de alimentación o a cerrar el disyuntor inmediatamente después de Direct Power Off?	Si la operación de la izquierda se lleva a cabo con **Direct Power On** configurado como **On**, es posible que el proyector no vuelva a encenderse automáticamente. Pulse el botón [⏻] para volver a encenderlo.

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.

Verifique	Solución
¿Ha ajustado el volumen al mínimo?	Ajuste el volumen para que se pueda escuchar el sonido. ☛ **Ajustes** - **Volumen** p.70 ☛ "Ajuste del volumen" p.39
¿Está activada la Pausa A/V?	Pulse el botón [A/V Mute] en el mando a distancia para cancelar Pausa A/V. ☛ "Ocultar la imagen y silenciar el sonido temporalmente (Pausa A/V)" p.49
¿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
¿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.70
¿Está seleccionado el ajuste correcto para el **Receptor Remoto**?	Compruebe el **Receptor Remoto** en el menú Configuración. ☛ **Ajustes** - **Receptor Remoto** p.70
¿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
¿El ID del mando a distancia coincide con el ID del proyector?	Compruebe que coincidan la ID del proyector que desea utilizar y la ID del mando a distancia. Para dirigir todos los proyectores con el mando a distancia sin tener en cuenta la ID, defina la ID "0" en el mando a distancia. ☛ "Definir la ID del mando a distancia" p.55

No aparece nada en el monitor externo

Verifique	Solución
¿Las imágenes proceden de un puerto que no es el Computer1?	Las únicas imágenes que pueden mostrarse en un monitor externo son las señales RGB analógicas procedentes del puerto Computer1.

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.71

No se recibe el correo aunque el proyector tenga un problema

Verifique	Solución
¿El **Modo en espera** está configurado como **Comunic. activ.**?	Para utilizar la función Notificación Mail cuando el proyector está en espera, defina **Comunic. activ.** en **Modo en espera** desde el menú Configuración. ☛ **Extendida** - **Modo en espera** p.71
¿Se produjo una anomalía fatal y el proyector se detuvo de repente?	Si la anomalía persiste, 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*
¿Se suministra alimentación al proyector?	Compruebe que la toma eléctrica o la fuente de alimentación funcionen correctamente.
¿La función Notificación Mail está ajustada correctamente en el menú Configuración?	Se envía un correo electrónico de comunicación de errores en función de los ajustes de **Correo** del menú Configuración. Compruebe si está ajustado correctamente. ☛"Menú Correo" p.80

Compruebe los números y, a continuación, adopte las siguientes medidas. Si el problema no se puede solucionar, póngase en contacto con el administrador de red o diríjase a una de las siguientes direcciones de contacto.

☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*

Event ID	Causa	Solución
0432 0435	No se ha podido iniciar EasyMP Network Projection.	Reinicie el proyector.
0434 0482 0484 0485	La comunicación de red es inestable.	Verifique la situación de la comunicación de red, espere un momento y vuelva a conectarse.
0433	No se pueden reproducir las imágenes transferidas.	Reinicie EasyMP Network Projection.
0481	La comunicación se ha desconectado del ordenador.	
0483 04FE	EasyMP Network Projection se ha cerrado de forma imprevista.	Compruebe el estado de la comunicación de la red y reinicie el proyector a continuación.
0479 04FF	Se ha producido un error de sistema en el proyector.	Reinicie el proyector.
0891	No se encuentra un punto de acceso con el mismo SSID.	Ajuste el ordenador, el punto de acceso y el proyector al mismo SSID.
0892	El tipo de autenticación WPA/WPA2 no coincide.	Compruebe que los ajustes de seguridad de la LAN inalámbrica son correctos. ☛ **Seguridad** p.77
0893	El tipo de cifrado WEP/TKIP/AES no coincide.	
0894	La comunicación se ha desconectado debido a que el proyector se ha conectado a un punto de acceso no autorizado.	Póngase en contacto con su administrador de red para más información.
0898	No se ha podido adquirir DHCP.	Compruebe que el servidor DHCP está funcionando correctamente. Si no emplea DHCP, desactive el ajuste de DHCP. ☛ **LAN inalám.** - **Ajustes IP** p.76
0895 0899	Otros errores de comunicación	Si el problema no se ha resuelto después de reiniciar el proyector o EasyMP Network Projection, diríjase a su proveedor o a la dirección más próxima de las indicadas en la siguiente lista. ☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*

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.

Atención

Apague el proyector antes de limpiarlo.

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.

Limpieza del cristal de la cubierta de la lente

Use un trapo para limpiar cristales de venta al público para quitar suavemente la suciedad del cristal de la tapa de la lente.

⚠ Advertencia

No utilice aerosoles que contengan gas inflamable para quitar la suciedad y el polvo del cristal de la cubierta de la lente. El proyector podría incendiarse debido a la alta temperatura interna de la lámpara.

Atención

No frote el cristal de la tapa de la lente con objetos duros ni lo golpee, pues es muy frágil.

Limpiar el filtro de aire

Limpie el filtro del aire o la rejilla de ventilación si aparece uno de los siguientes mensajes, o si el indicador del filtro está intermitente y de color verde.

"Limpiar filtro aire. Limpie o cambie el filtro del aire."

"El proyector está sobrecalentado. Asegúrese de que la salida de aire no esté obstruida, y limpie o reemplace el filtro."

"El filtro de aire está obstruído. Limpie o reemplace el filtro de aire."

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 utiliza un cepillo para realizar la limpieza, debe tener el pelo largo y suave, cepíllelo ligeramente. Si lo cepilla con demasiada fuerza, el polvo quedará incrustado en el interior del filtro de aire y no se podrá extraer.

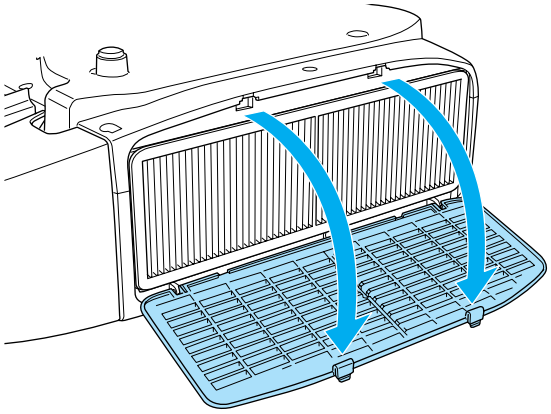
Cómo limpiar el filtro de aire

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

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

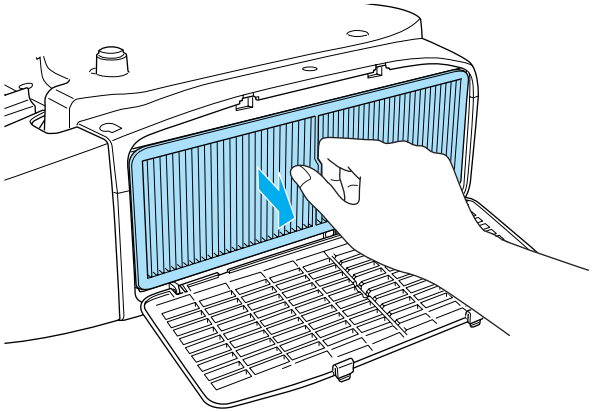
2 Abra la cubierta del filtro de aire.

Pulse las presillas de la cubierta del filtro del aire para abrirla.



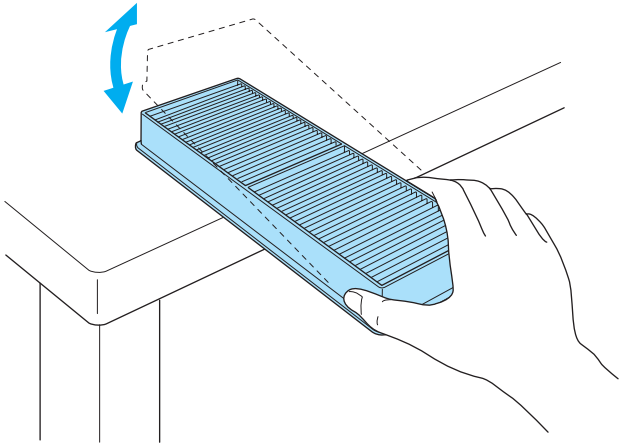
3 Extraiga el filtro de aire.

Sujete la pestaña del centro del filtro de aire y tire de ella hacia fuera en sentido recto.



4 Con la parte frontal (lado con pestañas) del filtro de aire hacia abajo, golpéelo cuatro o cinco veces para eliminar el polvo.

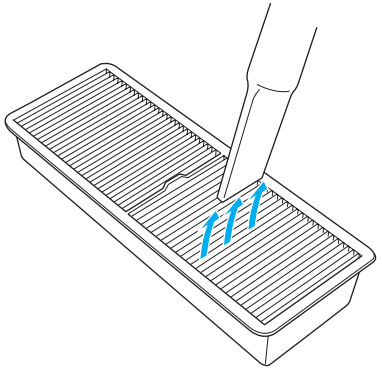
Gírelo y golpee el otro lado de la misma manera.



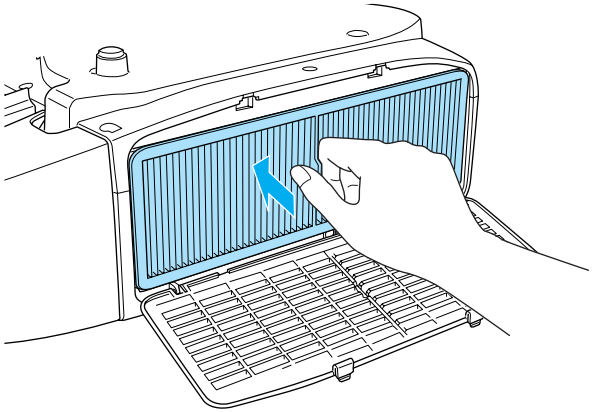
Atención

Si golpea el filtro de aire con demasiada fuerza, es posible que quede inutilizable debido a deformaciones y grietas.

5 Retire los restos de polvo del filtro de aire utilizando una aspiradora desde la parte frontal.



6 Instale el filtro del aire.



7 Cierre la cubierta del filtro de aire.

Pulse las presillas hasta que oiga el clic que indica que están en su sitio.

- 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.109

- 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.
- Los indicadores o mensajes relacionados con Aviso Limp. Filtro aparecen únicamente cuando el **Aviso limpiar** está configurado como **On** en la opción **Config. Filtro Aire** del menú Configuración.

  ☛ **Extendida** - **Config. Filtro Aire** p.71

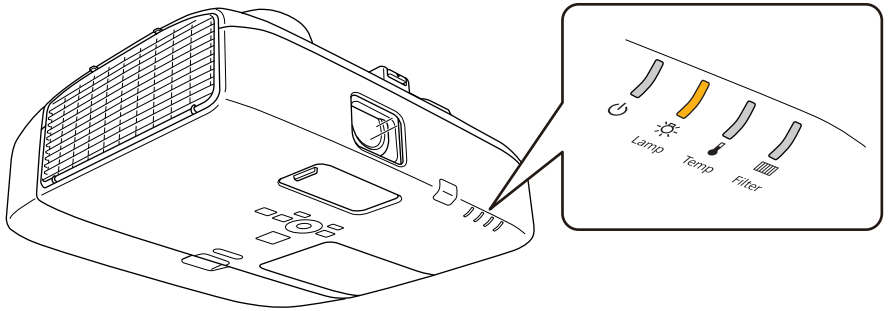
En esta sección se explica cómo sustituir la lámpara y el filtro de aire.

Sustituir la lámpara

Periodo de sustitución de la lámpara

Ha llegado el momento de sustituir la lámpara si:

- Aparecerá el mensaje siguiente:
  "Tiene que sustituir la lámpara. Diríjase al distribuidor de su proyector Epson o visite www.epson.com para comprarla."
  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.
  EB-D6150:
  Cuando **Consumo eléctrico** está en **Normal**: 3900 horas aprox.
  Cuando **Consumo eléctrico** está en **ECO**: 5900 horas aprox.
  EB-D6250/EB-D6155W:
  Cuando **Consumo eléctrico** está en **Normal**: 2900 horas aprox.
  Cuando **Consumo eléctrico** está en **ECO**: 3900 horas aprox.
- 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.

Le recomendamos que limpie el filtro de aire cada vez que sustituya la lámpara.
☛ "Limpiar el filtro de aire" p.103

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.
- 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.

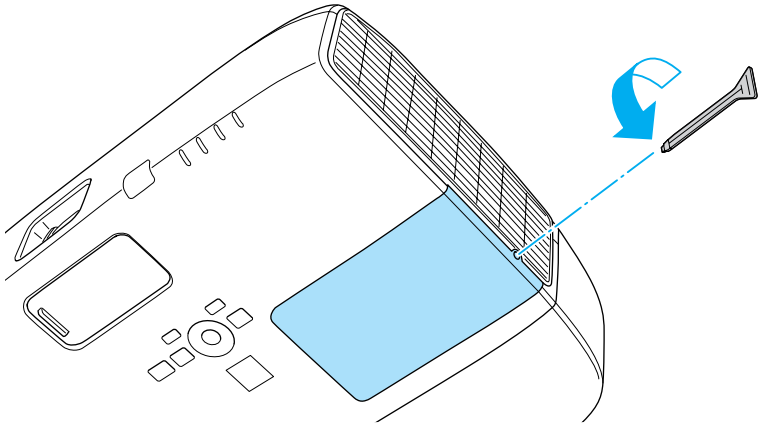
Precaución

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.

1 Después de desactivar 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.

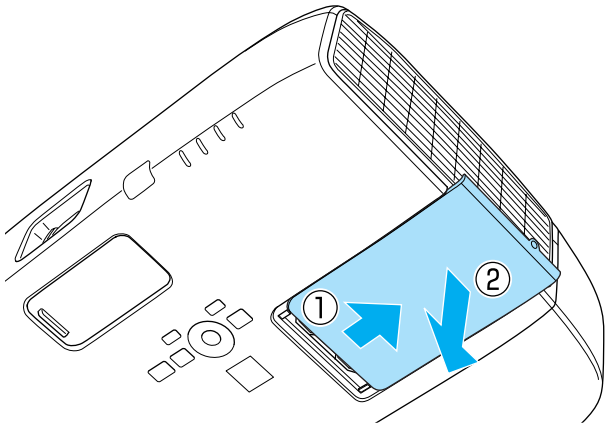
Afloje el tornillo de fijación de la cubierta de la lámpara con el destornillador incluido con la nueva unidad de lámpara o con un destornillador de cabeza +.



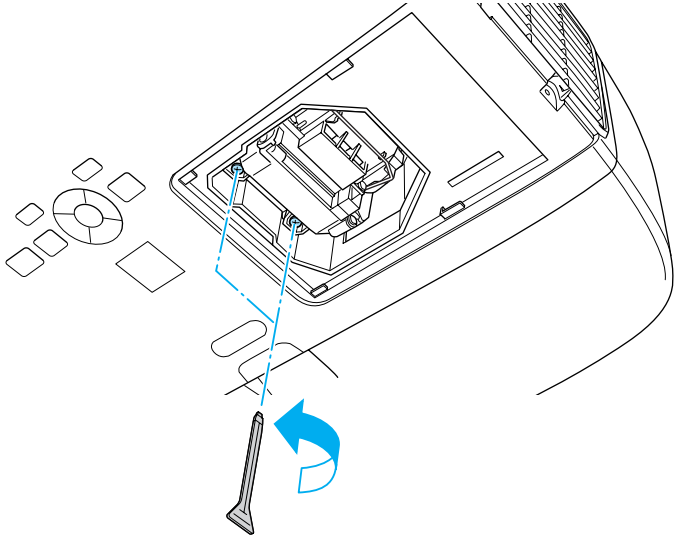
Deslice la cubierta de la lámpara hacia delante y quítela.

Atención

Si el proyector está colgado del techo, tiene que sujetar la cubierta de la lámpara con la mano para que no se caiga, y quitarla con cuidado.



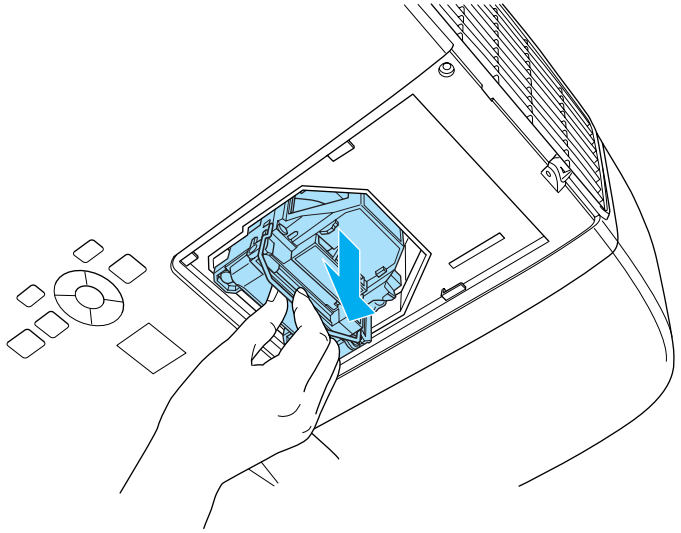
3 Afloje los dos tornillos de fijación de la lámpara.



4 Sujete la lámpara por el asa para sacarla.

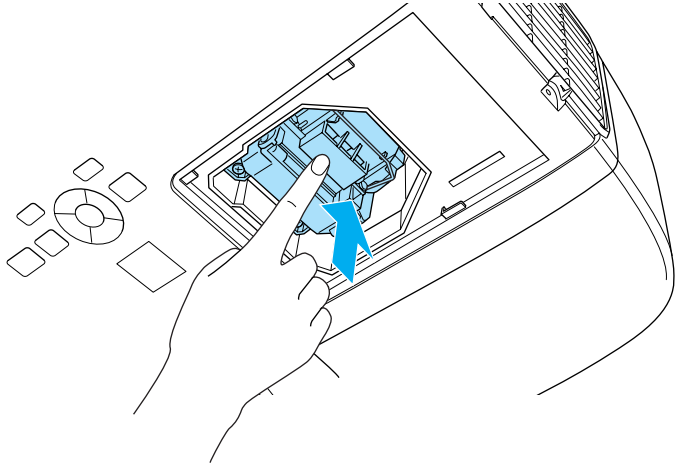
Si la lámpara está rota, póngase en contacto con un distribuidor local o con el establecimiento más próximo de los enumerados en la Lista de contactos de proyectores Epson.

☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*

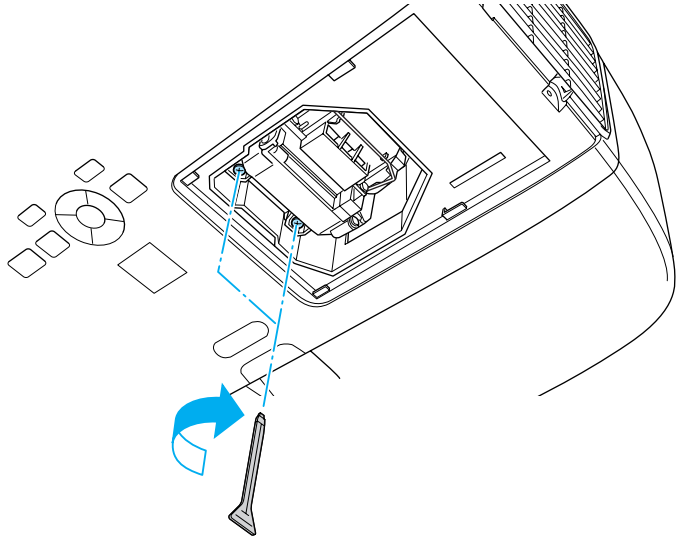


5 Instale la nueva lámpara.

Instale la nueva lámpara siguiendo el raíl de guía en la dirección correcta para que encaje en su posición y presione firmemente.

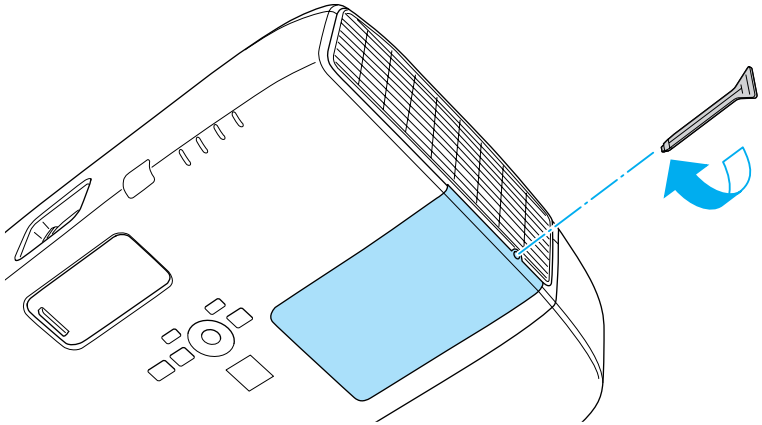


6 Apriete los dos tornillos de fijación de la lámpara.



7 Vuelva a colocar la cubierta de la lámpara.

Deslice la cubierta para volver a colocarla en su sitio. Apriete el tornillo de fijación de 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.

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 cambiar la lámpara, ponga a cero el tiempo acumulado en la opción **Horas lámpara** del menú Configuración.

☛ "Menú Restablecer" p.84

Restablezca las **Horas lámpara** sólo cuando la sustituya. 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

Ha llegado el momento de sustituir el filtro de aire si:

- El mensaje se muestra aunque el filtro de aire se haya limpiado.

Los mensajes relacionados con Aviso Limp. Filtro aparecen únicamente cuando el **Aviso limpiar** está configurado como **On** en la opción **Config. Filtro Aire** del menú Configuración.

☛ **Extendida** - **Config. Filtro Aire** p.71

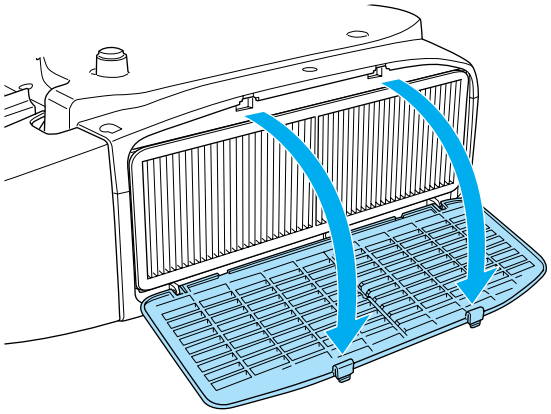
Cómo sustituir el filtro de aire

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

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

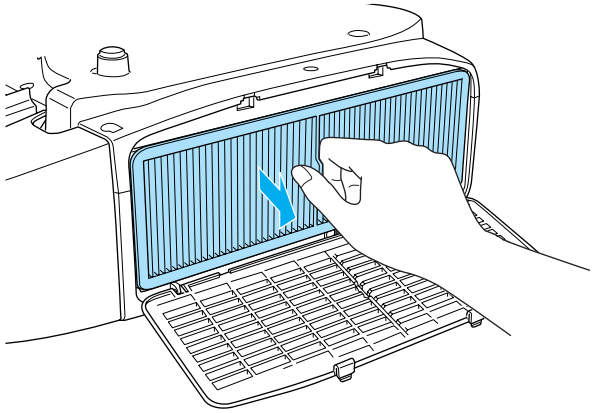
2 Abra la cubierta del filtro de aire.

Pulse las presillas de la cubierta del filtro del aire para abrirla.

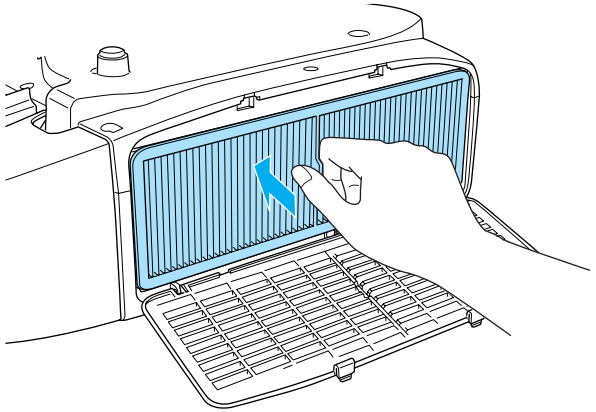


3 Extraiga el filtro de aire.

Sujete la pestaña del centro del filtro de aire y tire de ella hacia fuera en sentido recto.



4 Instale un filtro de aire nuevo.



5 Cierre la cubierta del filtro de aire.

Pulse las presillas hasta que oiga el clic que indica que están en su sitio.

- Instale siempre un filtro de aire. Si usa el proyector sin filtro, aparecerá un mensaje y el proyector se apagará automáticamente al cabo de un minuto.
- Deseche los filtros de aire usados adecuadamente siguiendo la legislación local.
  Material de la carcasa: polipropileno
  Material del filtro: polipropileno

Apéndice

Proyección sin un ordenador (Ver presen.)

Si conecta un dispositivo de almacenamiento USB, tal como una memoria USB o un disco duro USB, podrá proyectar los archivos guardados en el dispositivo sin tener que utilizar un ordenador. Esta función se denomina Ver presen.

- Tal vez no pueda usar dispositivos de almacenamiento USB que tengan funciones de seguridad.
- No se puede corregir la distorsión keystone al mismo tiempo que se proyecta Ver presen., incluso si se pulsan los botones [ ], [ ], [ ] y [ ] en el panel de control.

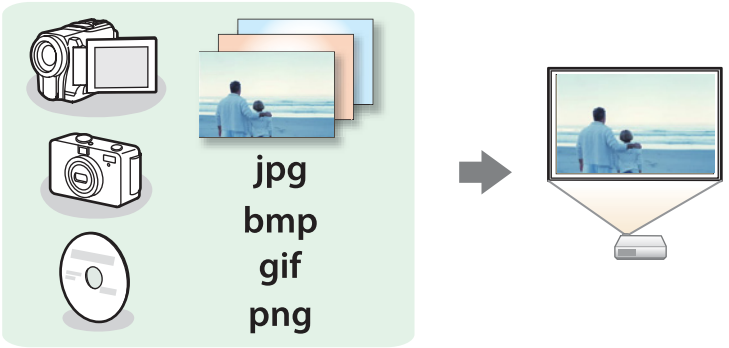
Especificaciones para archivos que pueden proyectarse utilizando Ver presen.

Tipo	Tipo de archivo (extensión)	Notas
Imagen	.jpg	Los siguientes soportes no pueden proyectarse. - Formatos de modo de color CMYK - Formatos progresivos - Imágenes con una resolución superior a 8192x8192 Debido a las características de los archivos JPEG, las imágenes puede que no se proyecten de forma nítida si están muy comprimidas.
	.bmp	No es posible proyectar imágenes con una resolución superior a 1280x800.
	.gif	• No es posible proyectar imágenes con una resolución superior a 1280x800. • No es posible proyectar archivos GIF animados.
	.png	No es posible proyectar imágenes con una resolución superior a 1280x800.

- Cuando conecte y utilice un disco duro compatible con USB, asegúrese de conectar el adaptador de CA suministrado con el disco duro.
- El proyector no es compatible con algunos sistemas de archivos, por lo que debe utilizar un soporte formateado en Windows.
- Formatee el soporte utilizando FAT16/32.

Ejemplos de Ver presen.

Proyección de imágenes almacenadas en dispositivos USB



☛ "Proyectar la imagen seleccionada" p.115

☛ "Proyectar los archivos de imagen de una carpeta en secuencia (Ver presen.)" p.116

Métodos de funcionamiento de Ver presen.

Aunque las siguientes indicaciones se explican basándose en el mando a distancia, puede realizarlas también desde el panel de control.

Iniciar Ver presen.

1 Cambie la fuente a USB.

☛ "Cambiar a la imagen de destino con el mando a distancia" p.34

2 Conecte el dispositivo USB o la cámara digital al proyector.

☛ "Conectar dispositivos USB" p.26

Se inicia Ver presen. y se muestra la pantalla de lista de archivos.

- Los archivos JPEG se visualizan como miniaturas (el contenido del archivo se visualiza como pequeñas imágenes).
- Los demás archivos o carpetas se visualizan como iconos de la forma que se indica en la tabla siguiente.

Icono	Archivo	Icono	Archivo
	Archivos JPEG*		Archivos BMP
	Archivos GIF		Archivos PNG

* Si no se pueden visualizar como miniaturas, se visualizan como iconos.

- También puede introducir una tarjeta de memoria en un lector de tarjetas USB y conectar el lector al proyector. Sin embargo, algunos de los lectores de tarjetas USB disponibles en el mercado pueden no ser compatibles con el proyector.
- Si se muestra la siguiente pantalla (pantalla Selec. unidad), pulse los botones [▲], [▼], [◄] y [►] para seleccionar la unidad que desea usar y pulse el botón [Enter].



- Para mostrar la pantalla Selec. unidad, sitúe el cursor en **Selec. unidad** en la parte superior de la pantalla de lista de archivos y pulse el botón [Enter].

Proyectar imágenes

1 Use los botones [▲], [▼], [◄] y [►] para seleccionar el archivo o la carpeta que desea proyectar.



Si no se pueden visualizar todos los archivos y carpetas en la pantalla actual, pulse el botón [Down] del mando a distancia o sitúe el cursor sobre **Pág. siguiente** en la parte inferior de la pantalla y pulse el botón [Enter].

Para volver a la pantalla anterior, pulse el botón [Up] del mando a distancia o coloque el cursor sobre **Página previa** en la parte superior de la pantalla y pulse el botón [Enter].

2 Pulse el botón [Enter].

Se muestra la imagen seleccionada.

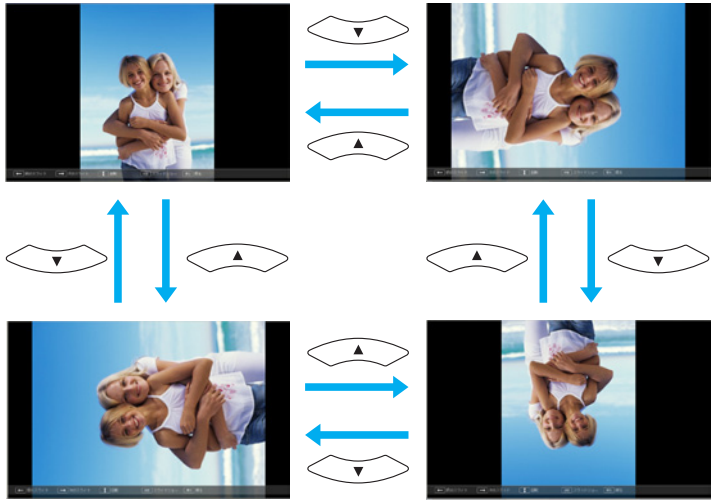
Al seleccionar una carpeta, se visualizan los archivos de la carpeta seleccionada. Para volver a la pantalla anterior, posicione el cursor en **Volver arriba** y pulse el botón [Enter].

Girar imágenes

Puede girar las imágenes reproducidas en incrementos de 90˚. La función de rotación también está disponible durante la Ver presen.

1 Reproduzca imágenes o ejecute Ver presen.

2 Durante la proyección, pulse el botón [▲] o [▼].



Detener Ver presen.

Para cerrar Ver presen., desconecte el dispositivo USB del puerto USB del proyector. Para cámaras digitales, discos duros, etc., apague el dispositivo y extráigalo.

Proyectar la imagen seleccionada

Atención

No desconecte el dispositivo de almacenamiento USB mientras se está accediendo a él. Ver presen. podría no funcionar correctamente.

1 Inicie Ver presen.

Se mostrará la pantalla de lista de archivos.

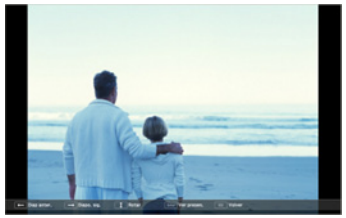
☛ "Iniciar Ver presen." p.114

2 Pulse los botones [▲], [▼], [◄] y [►] para seleccionar el archivo de imagen que desea proyectar.



3 Pulse el botón [Enter].

La imagen se visualizará.



Pulse los botones [◄][►] para pasar al siguiente o anterior archivo de imagen.

4 Pulse el botón [Esc] para volver a la pantalla de la lista de archivos.

Proyectar los archivos de imagen de una carpeta en secuencia (Ver presen.)

Puede proyectar los archivos de imagen de una carpeta en orden, de uno en uno. Esta función se denomina Ver presen. Utilice el procedimiento siguiente para ejecutar Ver presen.

Para cambiar automáticamente los archivos al ejecutar Ver presen., ajuste el **T. cambio pantalla** de **Opción** en Ver presen. a una opción distinta a **No**. El ajuste predeterminado es 3 Seg.

1 Inicie Ver presen.

Se mostrará la pantalla de lista de archivos.

☛ "Iniciar Ver presen." p.114

2 Utilice los botones [▲][▼][◄][►] para mover el cursor hasta la carpeta de Ver presen. que se vaya a exponer y pulse el botón [Enter].

3 Seleccione **Ver presen.** en la parte inferior derecha de la pantalla de la lista de archivos y luego pulse el botón [Enter].

Se inicia Ver presen. y se proyectan automáticamente los archivos de imagen de la carpeta en orden, de uno en uno.

Cuando se proyecte el último archivo, la lista de archivos se visualizará de nuevo automáticamente. Si ajusta **Rep. Cont** a **On** en la ventana Opción, la proyección volverá a comenzar desde el principio cuando llegue al final.

☛ "Ajustes de visualización del archivo de imagen y ajustes de funcionamiento de Ver presen." p.117

Puede saltar a la siguiente pantalla, volver a la pantalla anterior o detener la reproducción durante la proyección de Ver presen.

Si el ajuste **T. cambio pantalla** de la pantalla Opción se ha definido como **No**, los archivos no cambiarán automáticamente cuando seleccione Ver presentación. Pulse el botón [▶] [Enter] o [Down] del mando a distancia para continuar con el siguiente archivo.

Cuando proyecte un archivo de imágenes con Ver presen., puede usar las siguientes funciones.

- Congelar
  ☛ "Congelar la imagen (Congelar)" p.50
- Pausa A/V
  ☛ "Ocultar la imagen y silenciar el sonido temporalmente (Pausa A/V)" p.49
- E-Zoom
  ☛ "Ampliar parte de la imagen (E-Zoom)" p.51

Ajustes de visualización del archivo de imagen y ajustes de funcionamiento de Ver presen.

Puede establecer el orden de presentación de archivos y las operaciones Ver presen. en la pantalla Opción.

1 Pulse los botones [▲][▼][◀][▶] para mover el cursor hasta la carpeta donde quiere establecer las condiciones de visualización y pulse el botón [Esc]. Seleccione **Opción** en el submenú visualizado y, a continuación, pulse el botón [Enter].

2 Cuando aparezca la siguiente pantalla Opción, ajuste cada una de las opciones.

Active los ajustes colocando el cursor en el elemento de destino y pulsando el botón [Enter].

La siguiente tabla muestra los detalles para cada elemento.



Orden de presentación	Puede seleccionar visualizar los archivos por **Ord por nom** u **Ord por día**.
Orden	Puede seleccionar clasificar los archivos por orden **Ascendente** o **Descendente**.
Rep. Cont	Puede ajustar si debe repetirse Ver presen.
T. cambio pantalla	Puede ajustar el tiempo de visualización de un archivo cuando se está ejecutando Ver presentación. Puede configurar un periodo de tiempo comprendido entre **No** (0) y 60 Seg. Si los ajusta en **No**, la reproducción automática queda desactivada.
Efecto	Es posible ajustar los efectos de pantalla en el cambio de diapositivas.

3 Una vez finalizados los ajustes, utilice los botones [▲], [▼], [◀] y [▶] para situar el cursor en **Aceptar** y pulse [Enter].

Se aplicarán los ajustes.

Si no desea aplicar los ajustes, coloque el cursor sobre **Cancl.** y pulse el botón [Enter].

Acerca de EasyMP Monitor

EasyMP Monitor le permite realizar operaciones tales como comprobar el estado de varios proyectores Epson conectados a una red desde la pantalla del ordenador o controlar estos proyectores desde el ordenador.

Puede descargarse EasyMP Monitor del siguiente sitio web.

http://www.epson.com

A continuación se describen brevemente las funciones de supervisión y control que están disponibles con EasyMP Monitor.

- **Registro de proyectores para supervisión y control**
  Pueden buscarse automáticamente los proyectores de la red y seleccionar, de entre los detectados, los que se quiera registrar.
  Puede registrar los proyectores seleccionado introduciendo las direcciones IP.
- **Los proyectore registrados también pueden asignarse a grupos para que puedan supervisarse y controlarse en grupos.**
- **Supervisión del estado de los proyectore registrados**
  A través de iconos, puede comprobar la activación (ON/OFF) de los proyectores y de los problemas o avisos que requieran atención.
  Puede seleccinar grupos de proyectores o un único proyector y comprobar el tiempo total de funcionamiento de la lámpara o información como fuentes de entrada, problemas y avisos de los proyectores.
- **Control de proyectores registrados**
  Los proyectores pueden seleccionarse en grupo o por separados, y puede realizar operaciones para los proyectores seleccionados como el encendido, el apagado y cambiar sus fuentes de entrada.
  Con las funciones de Web Control, puede cambiar los ajustes del menú Configuración del proyector.
  Si se realizan ciertas acciones con regularidad a horas determinadas o en días determinados, puede usar la función de Configuración de temporizador para registrar los ajustes de fecha y hora.
- **Función Notificación Mail**
  Puede especificar las direcciones de correo electrónico a las que se enviarán notificaciones si en el proyector registrado se da un estado que requiere atención, como un problema.
- **Envío de mensajes a proyectores registrados**
  Con el complemento Message Broadcasting para EasyMP Monitor, puede enviar archivos JPEG a los proyectores registrados.
  Descarge el complemento de emisión de mensajes Message Broadcasting de la dirección del sitio web que aparece al principio de este capítulo.

Cambiar los ajustes utilizando un navegador web (Web Control)

Utilizando un navegador web de un ordenador conectado al proyector en red, puede ajsutar las funciones del proyector y controlarlo. Con esta función puede realizar tareas de configuración y control a distancia. Además, al poder utilizar el teclado del ordenador, la introducción de los caracteres necesarios para la configuración es más fácil que con el mando a distancia.

Utilice Microsoft Internet Explorer 6.0 o posterior como navegador web. Si usa Mac OS, utilice Safary o Firefox.



Si ajusta el **Modo en espera** en **Comunic. activ.**, entonces puede usar un navegador web para realizar tareas de configuración y control incluso si el proyector está en modo de espera (si está apagado).

☛ **Extendida** - **Modo en espera** p.71

Configuración del proyector

En un navegador web puede definir los elementos que se ajustan normalmente en el menú Configuración del proyector. Los ajustes quedan

reflejados en el menú Configuración. También hay elementos que sólo se pueden ajustar en un navegador web.

Elementos del menú Configuración que no se pueden ajustar desde un navegador web

- Menú Ajustes - Keystone - Quick Corner
- Menú Ajustes - Forma del puntero
- Menú Ajustes - Patrón de prueba
- Menú Ajustes - Botón de usuario
- Menú Extendida - Logotipo del usuario
- Menú Extendida - Idioma
- Menú Extendida - Operación - Modo alta altitud
- Menú Restablecer - Restablecer todo y Restablecer h. lámpara

Los ajustes para los elementos disponibles en cada menú son los mismos que en el menú Configuración del proyector.

☛ "Menú Configuración" p.63

Elementos que sólo se pueden ajustar en el navegador web

- Nombre de comunidad SNMP
- Contraseña Monitor

Visualizar la pantalla Web Control

Utilice el procedimiento siguiente para visualizar la pantalla Web Control.

Determine la configuración de la red en el ordenador y en el proyector y prepárelos para la conexión a red. Al comunicarse con una red LAN inalámbrica, conéctese en modo de conexión Avanzado.

☛ **LAN inalám.** - **Modo de conexión** p.76

Si el navegador web utilizado está configurado para conectarse mediante un servidor proxy, no podrá visualizar la pantalla Web Control. Para visualizar Web Control, debe cambiar la configuración para no conectarse mediante un servidor proxy.

1. Inicie el navegador web en el ordenador.
2. Escriba la dirección IP del proyector en la barra de dirección del navegador web y pulse la tecla Enter en el teclado del ordenador.

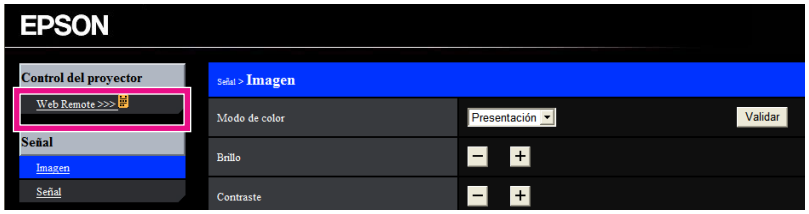
   Se muestra la pantalla de Web Control.

   Si se ha configurado Contraseña Acc. Web en el menú Red del menú Configuración del proyector, se muestra la pantalla para introducir la contraseña.

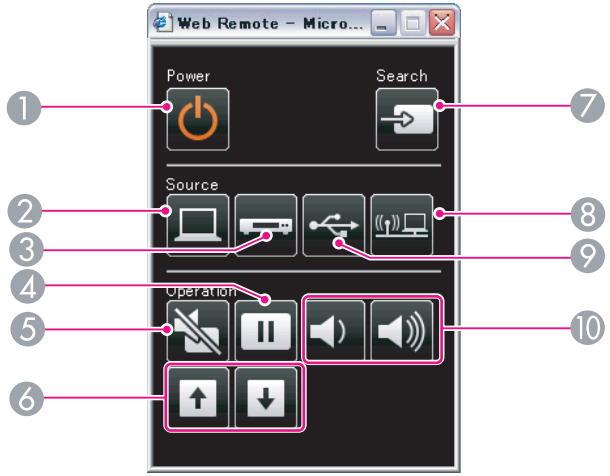
Visualizar la pantalla Web Remote

La función Web Remote le permite realizar tareas de control remoto en el proyector con un navegador web.

1. Visualice la pantalla Web Control.
2. Haga clic en **Web Remote**.



3. Se muestra la pantalla de Web Remote.



	Nombre	Función
1	**Botón [⏻]**	Activa o desactiva el proyector. ☛ "Desde la instalación a la proyección" p.32
2	**Botón [Computer]**	Cada vez que pulse el botón, la entrada cambia entre imágenes del puerto Computer1 y del puerto Computer2.
3	**Botón [Video]**	Cada vez que pulse el botón, la imagen pasará de un puerto a otro por el ciclo Video, S-Video y HDMI.
4	**Botón [Freeze]**	Las imágenes se pausan o se reanudan. ☛ "Congelar la imagen (Congelar)" p.50
5	**Botón [A/V Mute]**	Activa o desactiva el vídeo y el audio. ☛ "Ocultar la imagen y silenciar el sonido temporalmente (Pausa A/V)" p.49

	Nombre	Función
6	**Botones [Page] ([Up]) ([Down])**	Cambia las páginas en archivos, como, por ejemplo, en archivos de PowerPoint, si se utilizan los siguientes métodos de proyección. • Al utilizar la función de Raton sin cable ☛ "Utilizar el mando a distancia para guiar el puntero del ratón (Raton sin cable)" p.52 • Al conectarse a una red Si proyecta imágenes con Ver presen., al pulsar estos botones se mostrará el archivo de imágenes anterior/siguiente.
7	**Botón [Source Search]**	Cambia a la imagen del puerto de entrada por donde entran las señales de video. ☛ "Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente)" p.33
8	**Botón [LAN]**	Cambia a la imagen proyectada con EasyMP Network Projection. Cuando se proyecta mediante la Quick Wireless Connection USB Key opcional, este botón cambia a esa imagen. ☛ "Cambiar a la imagen de destino con el mando a distancia" p.34
9	**Botón [USB]**	Pasa a la imagen siguiente. • Las imágenes procedentes del dispositivo conectado al puerto USB (TypeA) ☛ "Cambiar a la imagen de destino con el mando a distancia" p.34
10	**Botones de [Volume]** [🔉][🔊]	[🔉] Disminuye el volumen. [🔊] Aumenta el volumen. ☛ "Ajuste del volumen" p.39

Uso de la función Notificación Mail para informar de problemas

Si selecciona Notificación Mail, se envían mensajes de notificación a las direcciones de correo electrónico predeterminadas cuando ocurra un problema o una advertencia con un proyector. Esto permitirá que el operador se entere de problemas con los proyectores aunque se encuentre lejos de los proyectores.

☛ **Red** - **Correo** - **Notificación Mail** p.80



- Se pueden registrar hasta un máximo de tres destinos de notificación (direcciones), y se pueden enviar mensajes de notificación a los tres destinos de una vez.
- Si aparece un problema crítico en un proyector, haciendo que éste deje de funcionar repentinamente, quizás el proyector no pueda enviar un mensaje notificando a un operador del problema.
- El control es posible si el **Modo en espera** se ha ajustado en **Comunic. activ.**, aunque el proyector se encuentre en estado de espera (cuando está apagado).

  ☛ **Extendida** - **Modo en espera** p.71

Sobre la notificación mail de error

Si la función Notificación Mail está ajustada a On y se produce un problema o un aviso en el proyector, se envía el siguiente correo.

Asunto: EPSON Projector

Línea 1: el nombre del proyector donde ocurrió el problema

Línea 2: la dirección IP ajustada para el proyector donde ocurrió el problema.

Línea 3 y siguientes: Detalles del problema

Los detalles del problema se enumeran línea por línea. A continuación se muestra una lista de los principales mensajes.

- Internal error (Error Interno)
- Fan related error (Error Ventilador)
- Sensor error (Error Sensor)
- Lamp timer failure (Falla Encend. Lámp.)
- Lamp out (Error Lámpara)
- Lamp replacement notification (Reemp. Lámpara)
- Internal temperature error (Error Alta Temp./sobrecalentamiento)
- High-speed cooling in progress (Aviso Alta Temp.)
- Clean Air Filter (Aviso Limp. Filtro)
- Low Air Flow (Bajo Caudal de Aire)
- Low Air Flow Error (Error Flujo Filtro Aire)
- Air Flow Sensor Error (Aver. Sens.Caud.Aire)
- No Air Filter (Falta Filtro de Aire)
- No-signal (Sin Señal)
  El proyector no recibe ninguna señal. Verifique el estado de la conexión o verifique que esté conectada la alimentación de la fuente de la señal.
- Exhaust vent shutter Error (Error del cierre de la ventilación de salida)
- Auto Iris Error (Error de iris autom.)
- Power Err. (Ballast) (Error elec (estabil))

Para solucionar los problemas o avisos, consulte la siguiente información.

☛ "Estado de los indicadores" p.87

Administración usando SNMP

Al ajustar **SNMP** en **On** en el menú Configuración, los mensajes de notificación se enviarán a los equipos especificados cuando ocurra un problema o advertencia con un proyector. Esto permitirá que el operador se entere de problemas con los proyectores aunque se encuentre lejos de los proyectores.

☛ **Red** - **Otros** - **SNMP** p.81

- SNMP debería utilizarlo un administrador de red o alguien familiarizado con la red.
- Para utilizar la función SNMP para monitorizar el proyector debe instalar el programa administrador SNMP en el ordenador.
  ☛ **LAN inalám.** - **Modo de conexión** p.76
- La función de administración con SNMP no se puede utilizar a través de LAN inalámbrica en el modo de conexión Rápido.
- Pueden guardarse hasta dos direcciones IP de destino.

Comandos ESC/VP21

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

Lista de comandos

Cuando el comando de activación se transmite al proyector, el equipo se activa y entra en modo de calentamiento. Cuando se enciende el proyector, responde con 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.

Elemento			Comando
Equipo ACTIVADO/ DESACTIVADO	On		PWR ON
	Off		PWR OFF
Selección de señal	Ordenador1	Automático	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Componente	SOURCE 14
	Ordenador2	Automático	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Componente	SOURCE 24
	HDMI		SOURCE 30
	Vídeo		SOURCE 41
	S-Vídeo		SOURCE 42
	USB		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53
Pausa A/V On/Off	On		MUTE ON
	Off		MUTE OFF

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

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.

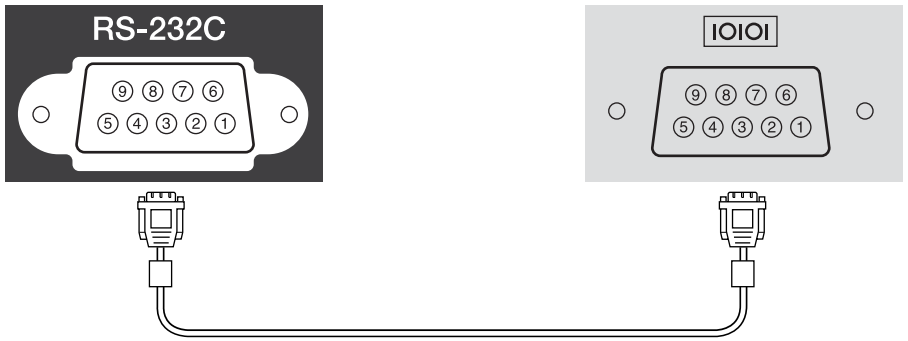
☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*

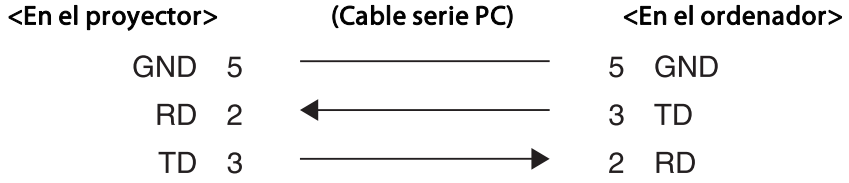
Distribuciones de cable

Conexión en serie

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

<En el proyector> <En el ordenador>





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

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

Acerca de PJLink

La JBMIA (Japan Business Machine and Information System Industries Association o Asociación de las empresas de los sectores de sistemas mecánicos e informáticos de Japón), en el marco de su proyecto de normalización de los protocolos de red, designó al protocolo PJLink Class1 como la norma para el control de los proyectores compatibles con redes.

El proyector cumple con el estándar PJLink Class1 establecido por la JBMIA.

A continuación se ofrece más información sobre los ajustes de red relacionados con PJLink.
☛ "Menú Red" p.73

Es compatible con todos los comandos definidos por PJLink Class1, excepto los siguientes, y el acuerdo fue confirmado por la verificación de adaptabilidad del estándar PJLink.

URL:http://pjlink.jbmia.or.jp/english/

- **Comandos no compatibles**

Función		Orden PJLink
Ajustes de silenciamiento	Ajustar silenciamiento de imagen	AVMT 11
	Ajustar silenciamiento de audio	AVMT 21

- **Nombres de entrada definidos por PJLink y fuentes correspondientes del proyector**

Fuente	Orden PJLink
Ordenador1	INPT 11
Ordenador2	INPT 12
Vídeo	INPT 21
S-Vídeo	INPT 22
HDMI	INPT 32
USB	INPT 41
LAN	INPT 52

- Nombre del fabricante mostrado para "Búsqueda de información del nombre del fabricante"
  EPSON

- Nombre del modelo mostrado para "Búsqueda de información del nombre del producto"
  EB-D6250
  EB-D6155W
  EB-D6150

Acerca de Crestron RoomView®

Crestron RoomView® es un sistema integrado de control de Crestron®. Puede usarse para supervisar y controlar varios dispositivos conectados a una red.

El proyector es compatible con el protocolo de control y, por lo tanto, se puede usar en un sistema construido con Crestron RoomView®.

En el sitio web de Crestron® encontrará toda la información sobre Crestron RoomView®. (el sistema sólo es compatible con pantallas en inglés).

http://www.crestron.com

A continuación se ofrece una visión general de Crestron RoomView®.

- **Operación a distancia usando un navegador web**
  Puede controlar un proyector desde su ordenador como si usara un mando a distancia.
- **Supervisión y control con un programa**
  Con Crestron RoomView® Express o Crestron RoomView® Server Edition (ambos de Crestron®) puede monitorizar los dispositivos del sistema, comunicarse con el centro de asistencia y enviar mensajes de urgencia. En el siguiente sitio web de encontrará más información.
  http://www.crestron.com/getroomview

En este manual se explica cómo realizar operaciones en su ordenador usando un navegador web.

- Sólo se pueden introducir caracteres y símbolos alfanuméricos de un solo byte.
- Mientras utilice Crestron RoomView®, no podrá usar las siguientes funciones.
  ☛ "Cambiar los ajustes utilizando un navegador web (Web Control)" p.118
  Message Broadcasting (complemento EasyMP Monitor)
- El control es posible si el **Modo en espera** se ha ajustado en **Comunic. activ.**, aunque el proyector se encuentre en estado de espera (cuando está apagado).
  ☛ **Extendida** - **Modo en espera** p.71

Utilización del proyector desde el ordenador

Visualización de la ventana de operaciones

Compruebe los siguientes puntos antes de iniciar cualquier operación.

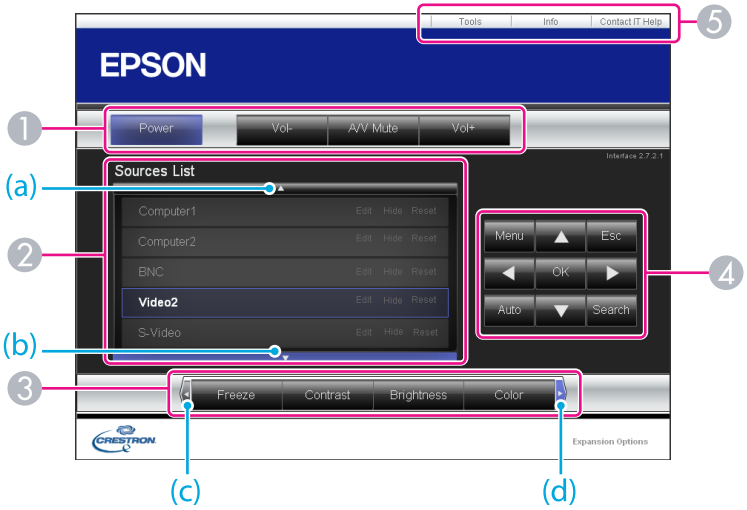
- Asegúrese de que el ordenador y el proyector están conectados a la red. Al comunicarse con una red LAN inalámbrica, conéctese en modo de conexión Avanzado.
  ☛ **LAN inalám.** - **Modo de conexión** p.76
- Ajuste **RoomView** a **On** desde el menú de **Red**.
  ☛ **Red** - **Otros** - **RoomView** p.81

1 Inicie el navegador web en el ordenador.

2 Escriba la dirección IP del proyector en el campo de la dirección del navegador y pulse la tecla Enter del teclado del ordenador.

Aparecerá la ventana de operaciones.

Uso de la ventana de operaciones



❶ Al hacer clic en los botones podrá realizar las siguientes operaciones.

Botón	Función
Power	Activa o desactiva el proyector.
Vol-/Vol+	Sirve para ajustar el volumen.
A/V Mute	Activa o desactiva el vídeo y el audio. ☛ "Ocultar la imagen y silenciar el sonido temporalmente (Pausa A/V)" p.49

❷ Cambia a la imagen de la fuente de entrada seleccionada. Si desea ver orígenes de entrada que no figuren en la lista de fuentes, haga clic en (a) o en (b) para subir o bajar.

Si es necesario, puede cambiar el nombre de la fuente.

③ Al hacer clic en los botones podrá realizar las siguientes operaciones. Si desea ver botones que no aparezcan en la ventana, haga clic en (c) o en (d) para ir hacia la izquierda o la derecha.

Botón	Función
Freeze	Las imágenes se pausan o se reanudan. ☛ "Congelar la imagen (Congelar)" p.50
Contrast	Ajusta la diferencia entre la luz y la sombra de las imágenes.
Brightness	Ajusta el brillo de la imagen.
Color	Ajusta la saturación delcolor de las imágenes.
Sharpness	Ajusta la nitidez de la imagen.
Zoom	Haga clic en el botón [⊕] para aumentar el tamaño de la imagen sin cambiar el tamaño de proyección. Haga clic en el botón [⊖] para reducir una imagen que ha sido aumentada con el botón [⊕]. Haga clic en el botón [▲], [▼], [◀], o [▶] para cambiar la posición de una imagen ampliada. ☛ "Ampliar parte de la imagen (E-Zoom)" p.51

④ Los botones [▲], [▼], [◀] y [▶] realizan las mismas funciones que los botones [ ][ ][ ][ ] del mando a distancia. Al hacer clic en los botones podrá realizar las siguientes funciones:

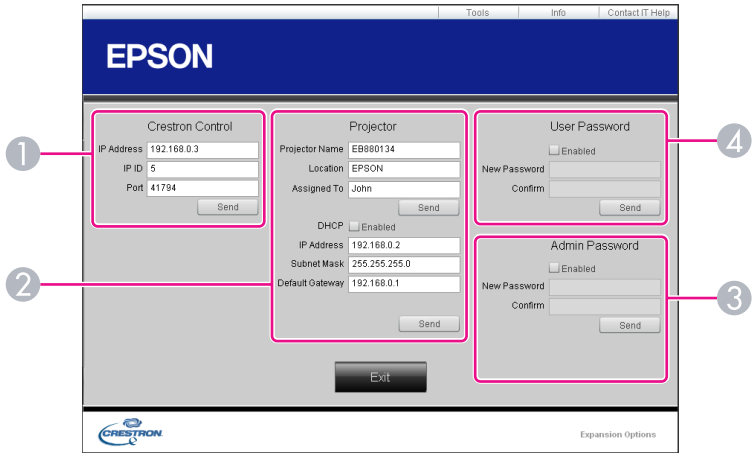
Botón	Función
OK	Realiza la misma operación que el botón [Enter] del mando a distancia. ☛ "Mando a Distancia" p.15
Menu	Muestra y cierra el menú Configuración.
Auto	Si se pulsa mientras se están proyectando señales analógicas RGB desde el puerto Computer1 o desde el puerto Computer2, optimiza la imagen automáticamente ajustando Tracking, Sync. y Posición.
Search	Cambia a la imagen del puerto de entrada por donde entran las señales de video. ☛ "Detectar automáticamente señales de entrada y cambiar la imagen proyectada (Búsqueda de fuente)" p.33
Esc	Realiza la misma operación que el botón [Esc] del mando a distancia. ☛ "Mando a Distancia" p.15

⑤ Al hacer clic en las pestañas podrá realizar las siguientes funciones:

Pestaña	Función
Contact IT Help	Muestra la ventana del centro de asistencia. Sirve para enviar y recibir mensajes al/del administrador con Crestron RoomView® Express.
Info	Muestra información sobre el proyector que está conectado en ese momento.
Tools	Permite cambiar los ajustes del proyector que está conectado en ese momento. Consulte la sección siguiente.

Uso de la ventana de herramientas

La ventana siguiente se muestra al hacer clic en la pestaña **Tools** de la ventana de funciones. Puee usar esta ventana para cambiar los ajustes del proyector que está conectado en ese momento.



1 **Crestron Control**
Configure aquí los ajustes de los controladores centrales de Crestron®.

2 **Projector**
Pueden ajustarse los elementos siguientes:

Elemento	Función
Projector Name	Introduzca un nombre para diferencial al proyector que está conectado actualmente de otros proyectores de la red (el nombre puede contener un máximo de 15 caracteres alfanuméricos de un solo byte).
Location	Introduzca un nombre para la ubicación del proyector que está conectado en ese momento a la red (el nombre puede contener un máximo de 32 caracteres y símbolos alfanuméricos de un solo byte).
Assigned To	Introduzca un nombre de usuario para el proyector (el nombre puede contener un máximo de 32 caracteres y símbolos alfanuméricos de un solo byte).
DHCP	Si desea utilizar DHCP, seleccione la casilla **Enabled**. Si está activado DHCP, no podrá introducir una dirección de IP.
IP Address	Introduzca la dirección IP para asignar al proyector que esté conectado.
Subnet Mask	Introduzca una máscara de subred para el proyector que esté conectado.
Default Gateway	Introduzca una dirección de puerta de enlace para el proyector que esté conectado.
Send	Haga clic en este botón para confirmar los cambios hechos en **Projector**.

3 **Admin Password**
Si desea exigir una contraseña para abrir la ventana Tools, seleccione la casilla **Enable**.
Pueden austarse los elementos siguientes:

Elemento	Función
New Password	Cuando cambie la contraseña de acceso a la ventana Tools, escriba aquí la contraseña nueva. (El nombre puede contener hasta 26 caracteres alfanuméricos de un byte.)
Confirm	Escriba la misma contraseña que ha escrito en **New Password**. Si la contraseña no es la misma, aparece un mensaje de error.
Send	Haga clic en este botón para confirmar los cambios hechos en **Admin Password**.

4 **User Password**
Si desea exigir una contraseña para abrir la ventana de operaciones en el ordenador, seleccione la casilla **Enable**.
Pueden austarse los elementos siguientes:

Mensaje	Función
New Password	Introduzca la nueva contraseña para abrir la ventana de funciones (el nombre puede contener hasta 26 caracteres alfanuméricos de un byte).
Confirm	Escriba la misma contraseña que ha escrito en **New Password**. Si la contraseña no es la misma, aparece un mensaje de error.
Send	Haga clic en este botón para confirmar los cambios hechos en **User Password**.

Los siguientes accesorios opcionales y consumibles están disponibles. Compre estos productos en el momento que los necesite. Esta lista de accesorios opcionales y consumibles está actualizada hasta diciembre del 2010. Los datos de los accesorios están sujetos a cambios sin previo aviso y su disponibilidad depende del país de la compra.

Accesorios Opcionales

Pantalla portátil de 50 pulgadas ELPSC06
Una pantalla compacta que puede transportarse fácilmente. (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 60 pulgadas ELPSC27
Pantalla portátil de 80 pulgadas ELPSC28
Pantalla de 100 pulgadas ELPSC29
Pantallas enrollables portátiles. (relación de aspecto 4:3)

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.

Cámara de documentos ELPDC06/ELPDC11
Utilícela al proyectar imágenes, tales como libros, transparencias o diapositivas.

Unidad interactiva ELPIU01
Utilícela cuando maneje la pantalla del ordenador en la superficie de la proyección.

Unidad LAN inalámbrica ELPAP07
Utilícela al conectar el proyector a un ordenador de forma inalámbrica y realizar proyecciones.

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08
Utilícelo cuando quiera establecer una conexión rápida uno a uno entre el proyector y un ordenador con Windows instalado.

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* ELPMB22 o 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.

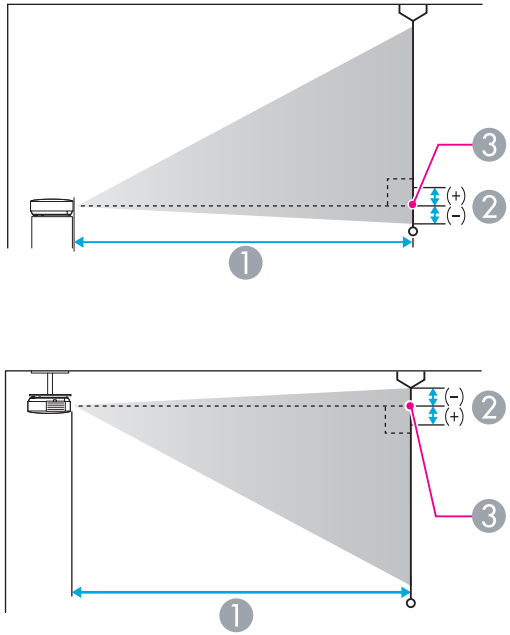
☛ *Lista de contactos de proyectores Epson*

Consumibles

Unidad de lámpara (para EB-D6150) ELPLP61
Unidad de lámpara (para EB-D6250/EB-D6155W) ELPLP64
Para sustituir las lámparas utilizadas.

Filtro de aire ELPAF30
Utilícelo como recambio para los filtros de aire utilizados.

Distancia de proyección del EB-D6155W



1. Distancia de proyección
2. Distancia desde la parte central de la lente hasta la base de la pantalla (o hasta la parte superior de la pantalla, si está suspendido del techo)
3. Centro del objetivo

Unidades: cm

Tamaño de pantalla 4:3		① Mínimo (Ancho) a máximo (Tele)	②
30"	61x46	99 - 163	-1
40"	81x61	133 - 218	-2
50"	100x76	168 - 274	-2

Tamaño de pantalla 4:3		① Mínimo (Ancho) a máximo (Tele)	②
60"	120x91	202 - 330	-2
80"	160x120	270 - 441	-3
100"	200x150	339 - 552	-4
120"	240x180	407 - 663	-5
150"	300x230	510 - 830	-6
200"	410x300	682 - 1107	-8
250"	510x380	853 - 1385	-10

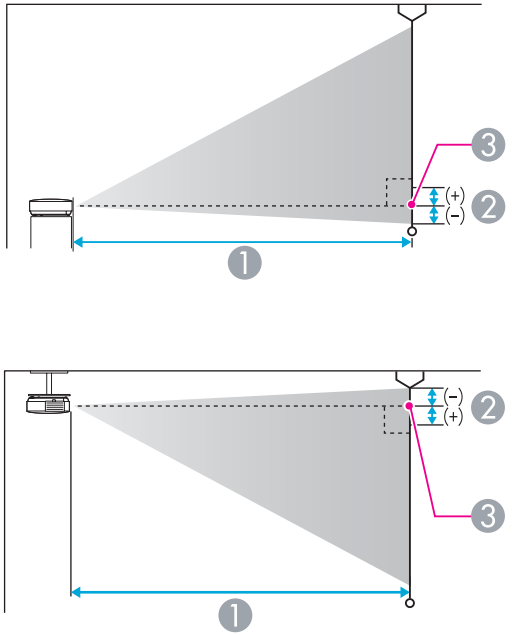
Unidades: cm

Tamaño de la pantalla 16:9		① Mínimo (Ancho) a máximo (Tele)	②
30"	66x37	90 - 148	+1
40"	89x50	121 - 198	+1
50"	110x62	152 - 248	+2
60"	130x75	183 - 299	+2
80"	180x100	245 - 400	+3
100"	220x120	307 - 501	+3
120"	270x150	370 - 601	+4
150"	330x190	463 - 753	+5
200"	440x250	618 - 1005	+7
250"	550x310	774 - 1257	+9
275"	610x340	852 - 1383	+10

Unidades: cm

Tamaño de la pantalla: 16:10		❶ Mínimo (Ancho) a máximo (Tele)	❷
30"	65x40	87 - 143	-1
40"	86x54	117 - 193	-1
50"	110x67	148 - 242	-2
60"	130x81	178 - 291	-2
80"	170x110	238 - 389	-3
100"	220x130	299 - 487	-3
120"	260x160	359 - 585	-4
150"	320x200	450 - 732	-5
200"	430x270	602 - 978	-7
250"	540x340	753 - 1223	-8
280"	600x370	844 - 1370	-9

Distancia de proyección del EB-D6250/EB-D6150



❶ Distancia de proyección

❷ Distancia desde la parte central de la lente hasta la base de la pantalla (o hasta la parte superior de la pantalla, si está suspendido del techo)

❸ Centro del objetivo

Unidades: cm

Tamaño de pantalla 4:3		❶ Mínimo (Ancho) a máximo (Tele)	❷
30"	61x46	82 - 135	-5
40"	81x61	111 - 181	-6
50"	100x76	139 - 228	-8

Tamaño de pantalla 4:3		❶ Mínimo (Ancho) a máximo (Tele)	❷
60"	120x91	168 - 274	-10
80"	160x120	225 - 367	-13
100"	200x150	282 - 459	-16
120"	240x180	339 - 552	-19
150"	300x230	425 - 691	-24
200"	410x300	567 - 922	-32
250"	510x380	710 - 1154	-40
300"	610x460	853 - 1385	-48

Unidades: cm

Tamaño de la pantalla 16:9		❶ Mínimo (Ancho) a máximo (Tele)	❷
30"	66x37	90 - 148	+1
40"	89x50	121 - 198	+1
50"	110x62	152 - 248	+2
60"	130x75	183 - 299	+2
80"	180x100	245 - 400	+3
100"	220x120	307 - 501	+3
120"	270x150	370 - 601	+4
150"	330x190	463 - 753	+5
200"	440x250	618 - 1005	+7
250"	550x310	774 - 1257	+9
275"	610x340	852 - 1383	+10

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	1360x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
WSXGA+*1*2	60	1680x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

*1 sólo EB-D6155W

*2 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 del puerto HDMI

Señal	Veloc. refresco (Hz)	Resolución (puntos)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200

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
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920x1080

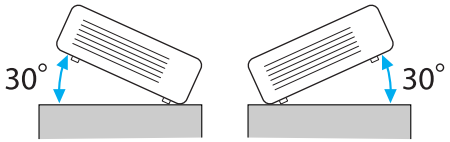
Especificaciones Generales del Proyector

Nombre del producto		EB-D6250	EB-D6155W	EB-D6150
Dimensiones		450 (an) x 114 (al) x 274 (p) mm (parte elevada excluida)		
Tamaño del panel LCD		0,63"	0,59" de ancho	0,63"
Método de visualización		Matriz activa TFT de polisilicio		
Resolución		786.432 píxeles XGA (1024 (ancho) x 768 (alto) puntos) x 3	1.024.000 píxeles WXGA (1280 (ancho) x 800 (alto) puntos) x 3	786.432 píxeles XGA (1024 (ancho) x 768 (alto) puntos) x 3
Ajuste del enfoque		Manual		
Ajuste del zoom		Manual (de 1 a 1,6)		
Lámpara		Lámpara UHE, 275 W Modelo nº: ELPLP64	Lámpara UHE, 275 W Modelo nº: ELPLP64	Lámpara UHE, 230 W Modelo nº: ELPLP61
Salida de audio máx.		5 W monoauditivo		
Altavoz		1		
Alimentación		110 to 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 3.6 - 1.8 A	110 to 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 3.6 - 1.8 A	110 to 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 3.0 - 1.5 A
Consumo	Área de 110 a 120 V	Funcionamiento: 395 W Consumo en espera (Comunic. activ.): 6.0 W Consumo en espera (Comunic. desact.): 0.29 W	Funcionamiento: 395 W Consumo en espera (Comunic. activ.): 6.0 W Consumo en espera (Comunic. desact.): 0.29 W	Funcionamiento: 328 W Consumo en espera (Comunic. activ.): 6.0 W Consumo en espera (Comunic. desact.): 0.29 W
	Área de 220 a 240 V	Funcionamiento: 380 W Consumo en espera (Comunic. activ.): 6.5 W Consumo en espera (Comunic. desact.): 0.38 W	Funcionamiento: 380 W Consumo en espera (Comunic. activ.): 6.5 W Consumo en espera (Comunic. desact.): 0.38 W	Funcionamiento: 316 W Consumo en espera (Comunic. activ.): 6.5 W Consumo en espera (Comunic. desact.): 0.38 W
Altitud de funcionamiento		Altitud 0 to 3000 m		
Temperatura de funcionamiento		0 to +40˚C (Sin condensación)		
Temperatura de almacenamiento		-10 to +60˚C (Sin condensación)		

Masa			Aprox. 4.4 kg	Aprox. 4.4 kg	Aprox. 4.2 kg
Co-necto-res	**Puerto Computer1**	**1**	Mini D-Sub de 15 patillas (hembra) azul		
	Puerto Computer2	**1**	Mini D-Sub de 15 patillas (hembra) azul		
	Puerto Video	**1**	Toma RCA		
	Puerto S-Video	**1**	Mini DIN de 4 patillas		
	Puerto Audio1	**1**	Mini jack estéreo		
	Puerto Audio2	**1**	Mini jack estéreo		
	Puerto Audio-L/R	**1**	Conector RCA x 2 (Izq., Dch.)		
	Puerto Audio Out	**1**	Mini jack estéreo		
	Puerto Monitor Out	**1**	Mini D-Sub de 15 patillas (hembra) negro		
	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 USB (especial para la Unidad LAN inalámbrica)	**1**	Conector USB (Tipo A)		
	Puerto LAN	**1**	RJ-45		
	Puerto RS-232C	**1**	Mini D-Sub de 9 patillas (macho)		
	Puerto Trigger out	**1**	Toma mini de 3,5 mm 12 V de CC, 200 mA como máximo		

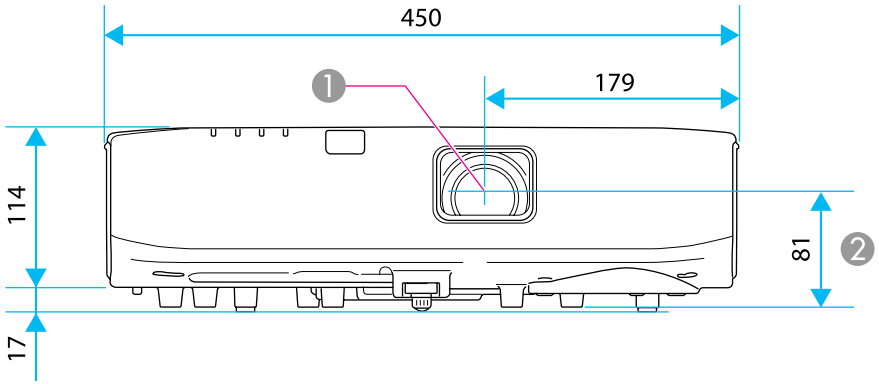
* Admite USB 2.0. No se garantiza que los puertos USB funcionen con todos los dispositivos compatibles con USB.

Ángulo de inclinación



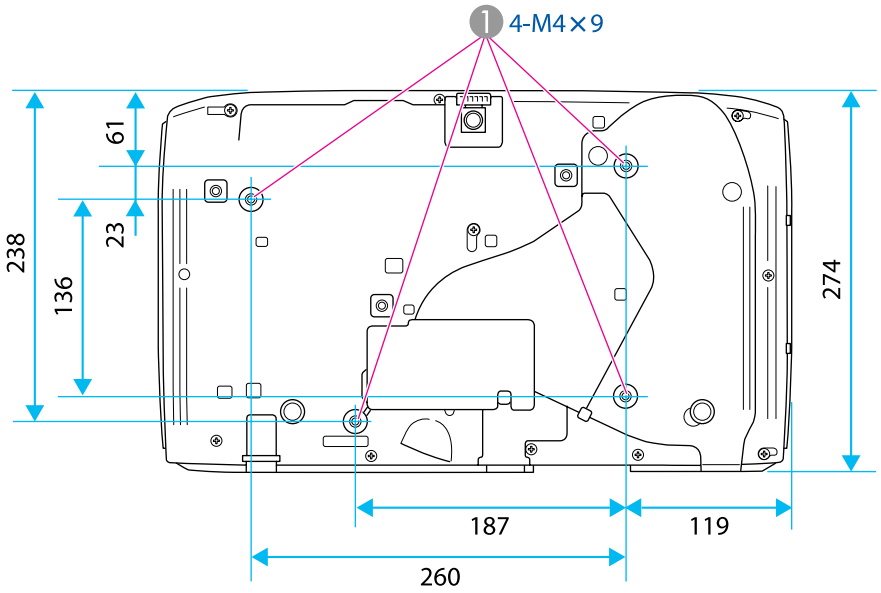
Si utiliza el proyector con una inclinación superior a los 30˚ podría resultar dañado y causar un accidente.

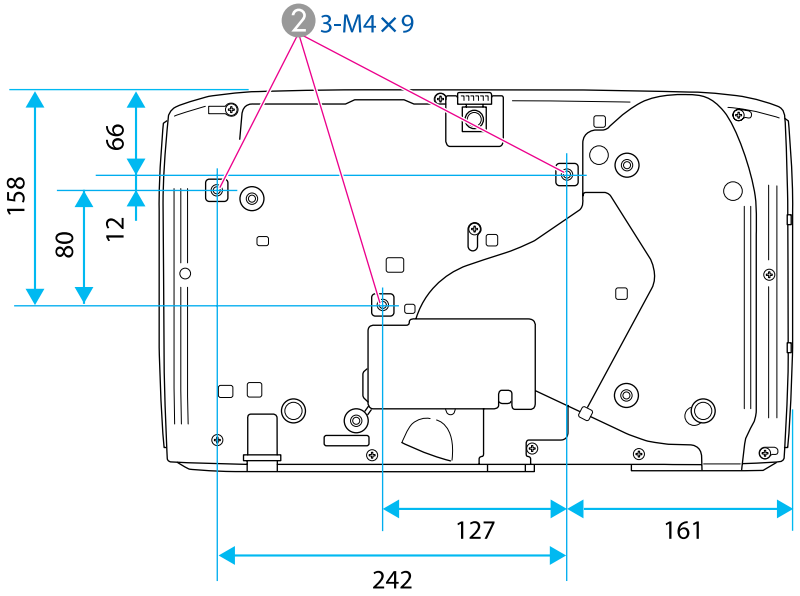
Unidades: mm



1 Centro del objetivo

2 Distancia del centro de la lente al punto de fijación de la bandeja para el techo





1 Puntos de fijación para el soporte para fijación en techo para ELPMB22
2 Puntos de fijación para el soporte para fijación en techo para ELPMB23

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.

AMX Device Discovery	AMX Device Discovery es una tecnología desarrollada por AMX para simplificar los sistemas de control AMX y facilitar el funcionamiento del equipo de destino. Epson ha aplicado esta tecnología de protocolo y ofrece un ajuste para activar la función de protocolo (ON). En el sitio web de AMX encontrará más información. URL http://www.amx.com/
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".
DHCP	Siglas del Dynamic Host Configuration Protocol (protocolo de configuración para host dinámico). Este protocolo asigna automáticamente una Dirección IP a un equipo conectado a una red.
Dirección de la puerta de enlace	Es un servidor (router) para la comunicación por una red (subred) dividida según la Máscara de subred.
Dirección IP	Un número que sirve para identificar un ordenador conectado a una red.
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 del proyector admite 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 mayor (p = Progresivo, i = Entrelazado) • Relación de aspecto de la pantalla de 16:9
Interr. IP Direc.	Es la Dirección IP del ordenador destino de las notificaciones de errores en SNMP.
Máscara de subred	Se trata de un valor numérico que define el número de bits utilizado para la dirección de red de una red dividida (subred) desde la dirección IP.
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	Siglas de Standard Definition Television (televisión de definición normal). Son los sistemas de televisión estándar que no cumplen los requisitos para ser calificados como HDTV (televisión de alta definición).

SNMP	Abreviación de Simple Network Management Protocol (protocolo simple de gestión de redes), que es el protocolo para monitorizar y controlar dispositivos como routers y ordenadores conectados a una red TCP/IP.
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 tiene un modo sRGB, configure el proyector y la fuente de señales conectada como sRGB.
SSID	SSID es la información de identificación para conectarse a otro dispositivo en una red LAN inalámbrica. La comunicación inalámbrica es posible entre dispositivos que corresponden a SSID.
SVGA	Un estándar de tamaño de pantalla con una resolución de 800 (horizontal) x 600 (vertical) puntos.
S-Vídeo	Método que separa la señal de vídeo en un componente de luminancia (Y) y un componente de color (C).
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.
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.

Sobre anotaciones

Sistema operativo Microsoft® Windows® 98
Sistema operativo Microsoft® Windows® Me
Sistema operativo Microsoft® Windows® 2000
Sistema operativo Microsoft® Windows® XP Professional
Sistema operativo Microsoft® Windows® XP Home Edition
Sistema operativo Microsoft® Windows Vista®
Sistema operativo Microsoft® Windows® 7

En esta guía, los sistemas operativos anteriores se denominan "Windows 98", "Windows Me", "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista" y "Windows 7". Además, el término general Windows puede ser usado para referirse a Windows 98, Windows Me, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista y Windows 7, y diferentes versiones de Windows pueden ser nombradas como, por ejemplo, Windows 98/Me/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

En esta guía, los sistemas operativos anteriores se denominan "Mac OS X 10.3.9", "Mac OS X 10.4.x", "Mac OS X 10.5.x" y "Mac OS X 10.6.x". Además, para referirse a ellos se usa el término general "Mac OS".

Aviso General:

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

Macintosh, Mac, Mac OS y iMac son marcas comerciales registradas de Apple Inc.

Microsoft, Windows, Windows NT, Windows Vista, Windows 7, PowerPoint y el logotipo Windows son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países.

WPA™ y WPA2™ son marcas comerciales registradas de la Wi-Fi Alliance.

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

La marca comercial PJLink está pendiente de registro o ya está registrada en Japón, en Estados Unidos y en otros países y zonas.

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 2010. All rights reserved.

GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs").

We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of GPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the GPL Programs

The list of GPL Programs

busybox-1.13.4

iptables-1.4.4

libgcc1(gcc-4.3.3)

linux-2.6.27

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

EPSON original drivers

The GNU General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU General Public License Version 2 at http://www.gnu.org/licenses/.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

   Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

   You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

   a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

   b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

   c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

   These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

   Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

   In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

   a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

   b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

   If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

   It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

   This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.
8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

> <one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
>
> Copyright (C) <year> <name of author>
>
> This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.
>
> This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.
>
> You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

> Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

> Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LGPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU Lesser General Public License Version 2 or later version ("LGPL Programs").

We provide the source code of the LGPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of LGPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the LGPL Programs.

LGPL Programs

glibc-2.8

SDL-1.2.13

SDL-Image

The GNU Lesser General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU Lesser General Public License Version 2 at http://www.gnu.org/licenses/.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

   A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

   The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

   "Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

   Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

   You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

   Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

   This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

   If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

   However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

   When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

   You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

   a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

   b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

   c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

   d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

   e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

   For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

   It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

   a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

   b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.
11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

    If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

    It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

    This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.
12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

    Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

> <one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
>
> Copyright (C) <year> <name of author>
>
> This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.
>
> This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.
>
> You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

> Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.
>
> <signature of Ty Coon>, 1 April 1990
>
> Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox-1.13.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “BSD License” are as follows.

Copyright (c) The Regents of the University of California. All rights reserved.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libjpeg" are as follows.

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

==========

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.
3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

(1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.

(2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".

(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

> "The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This projector product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng".

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

libpng-1.2.7

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright (c) 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

libpng version 1.2.6, September 12, 2004, is Copyright (c) 2004 Glenn Randers-Pehrson, and is distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

> Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

> Simon-Pierre Cadieux
>
> Eric S. Raymond
>
> Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

> There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

> Tom Lane
>
> Glenn Randers-Pehrson
>
> Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

> John Bowler
>
> Kevin Bracey
>
> Sam Bushell
>
> Magnus Holmgren
>
> Greg Roelofs
>
> Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

printf("%s",png_get_copyright(NULL));

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson
glennrp@users.sourceforge.net
September 12, 2004

zlib

This projector product includes the open source software program "zlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "zlib".

The "zlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

zlib-1.1.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “zlib” are as follows.

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly — jloup@gzip.org
Mark Adler — madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

libmd5-rfc

This projector product includes the open source software program "libmd5-rfc" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc".

The "libmd5-rfc" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc" are as follows.

Copyright (C) 1999, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

This code implements the MD5 Algorithm defined in RFC 1321, whose text is available at

http://www.ietf.org/rfc/rfc1321.txt

The code is derived from the text of the RFC, including the test suite (section A.5) but excluding the rest of Appendix A. It does not include any code or documentation that is identified in the RFC as being copyrighted.

The original and principal author of md5.h is L. Peter Deutsch <ghost@aladdin.com>. Other authors are noted in the change history that follows (in reverse chronological order):

2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed

references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.

1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.

1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5);

added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.

1999-05-03 lpd Original version.

mDNSResponder

This projector product includes the open source software program "mDNSResponder" which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "mDNSResponder"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

License terms “Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

http://www.apache.org/licenses/

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

   (a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

   (b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

   (c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

   (d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.

   Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy][name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

aes-src-29-04-09

This projector product includes the open source software program "aes-src-29-04-09" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "aes-src-29-04-09".

The "aes-src-29-04-09" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of aes-src-29-04-09 programs

aes-src-29-04-09

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “aes-src-29-04-09” are as follows.

Copyright (c) 1998-2008, Brian Gladman, Worcester, UK. All rights reserved.

LICENSE TERMS

The redistribution and use of this software (with or without changes) is allowed without the payment of fees or royalties provided that:

1. source code distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;
2. binary distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in their documentation;
3. the name of the copyright holder is not used to endorse products built using this software without specific written permission.

DISCLAIMER

This software is provided 'as is' with no explicit or implied warranties in respect of its properties, including, but not limited to, correctness and/or fitness for purpose.

A

Accesorios opcionales 129
Adhesivo Protegido por contraseña 60
Ajuste automático 68
Ajuste de Color 67
Ajustes de visualización 117
Alimentación LAN inalámbrica 76
Anillo de enfoque 10
Anillo de zoom 10
Aspecto 41, 69

B

Bloqueo de funcionamiento 61
Bloqueo funcionam. 70
Bloqueo Total 61
Botón de usuario 70
Brillo 67
Búsqueda de fuente 33

C

Cámara de documentos 129
Cómo cambiar la lámpara 106
Cómo sustituir el filtro de aire 110
Configuración de la red 73
Configuración del proyector 118
Consumibles 129
Continua 117
Contraseña Acc. Web 75
Contraseña PJLink 75
Contraseña protegida 59
Contraste 67
Control del brillo 70
Crestron RoomView 124
Cruz 52
Cubierta de la lámpara 11

D

Deporte 39
Difusión de mensajes 118
Dinámico 39
Dirección E-Mail 80
Dirección IP 80
Dirección puerta enlace 77, 79
Direct Power On 72
Distancia 130

E

EasyMP Monitor 118
En techo 20
ESC/VP21 122
Especificaciones 135
E-Zoom 51

F

Forma del puntero 70
Foto 39
Freeze 50
Frontal 20, 71
Fuente 83
Función Ayuda 86
Función de ratón sin cable 52

G

Girar imágenes 115

H

Horas lámpara 83

I

ID del mando a distancia 55
ID del proyector 54, 72
Idioma 72
Indicador de alimentación 87
Indicador de la lámpara 87
Indicador de temperatura 87
Indicadores 87, 88
Info sinc 83
Información de red 73
Intervalo vídeo HDMI 69
Iris automático 40, 67

K

Keystone 70

L

LAN con cables, menú 79
Leer el correo 121
Limpiar el filtro de aire y la ventilación de entrada de aire 103
Limpiar la Superficie del Proyector 103
Limpieza 103
Logotipo del usuario 57

M

Mando a distancia 15
Máscara de subred 77, 79
Mensajes 71

Menú Ajustes 70
Menú Básica 75
Menú Configuración 64
Menú Extendida 71
Menú Imagen 67
Menú Información 83
Menú LAN inalámbrica 76
Menú Notificación Mail 80
Menú Red 73
Menú Restablecer 82, 84
Menú Seguridad 77
Menú Señal 68
Modo alta altitud 72
Modo de color 39, 67
Modo de conexión 76
Modo en espera 72
Modo reposo 72
Modos de vídeo 133
Modos de vídeo soportados 133

N

Navegador web 118
Nitidez 67
Nombre proyector 75
Nombres de partes y funciones 10
Notificación Mail 80, 121
Número de puerto 80

O

Operación 72
Orden de presentación 117

P

Palabra clave del proyector 75
Palanca de ajuste del pie 10
Panel de control 14
Pantalla 71
Pantalla de inicio 71
Pantalla Múltiple 55, 72
Pantalla posterior 20
Patrón de prueba 71
Periodo de sustitución de la lámpara 106
Periodo de sustitución del filtro de aire 109
Personalizado 40
Pie ajustable frontal 10
Pizarra 39
Pizarra negra 39
PJLink 123
Posición 68
Posterior 20, 71
Presentación 39, 113
Progresivo 68
Prote. logo usuario 59
Protec. aliment. 59
Proyección 71
Proyección en pantalla panorámica 41
Puerto del ordenador 12
Puerto HDMI 12
Puerto S-Vídeo 12
Puerto USB(TypeA) 12
Puerto USB(TypeB) 12
Puerto Video 12
Puntero 50
Puntero del ratón 52
Puntos de instalación del soporte para fijación en el techo 13

Q

Quick Corner 70

R

Reajustar el tiempo de funcionamiento de la lámpara 109
Receptor remoto 10
Reducción de ruidos 69
Resolución 83
Restablecer h. lámpara 84
Restablecer todo 84
RoomView 125

S

Saturación de color 67
Seleccionar unidad 114
Señal de entrada 69, 83
Señal de Vídeo 69, 83
Servidor SMTP 80
Silencio A/V 49
Sistema de LAN inalámbrica 76
SNMP 122
Sobrecalentamiento 88
Solución de problemas 87
Source Search 14
Split Screen 45
sRGB 39
SSID 76
Sustituir las baterías 17
Sync. 68

T

Tamaño de pantalla 130
Teatro 39
Teclado del software 74
Techo 71
Temp. Color Abs. 67
Temperatura de almacenamiento 135
Temperatura de funcionamiento 135
Tiempo de cambio pantalla 117
Toma de corriente 12
Tono 67
Tracking 68

V

Veloc. refresco 83
Ventilación de salida de aire 10
Ver presentación 113, 116
Visualizar fondo 71
Volumen 70

W

Web Control 119
Web Remote 119