



Proyector digital

Manual del usuario

Información de garantía y copyright

Garantía limitada

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

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

Importante: La garantía anterior se anulará si el cliente no utiliza el producto según las instrucciones escritas y facilitadas por BenQ. Es imprescindible que los valores de humedad ambiente oscilen entre el 10% y el 90%, que la temperatura se encuentre entre 0°C y 35°C, que la altitud no supere los 4920 pies y que se evite la entrada de polvo en el proyector. Esta garantía le concede derechos legales específicos, y es posible que disponga de otros derechos que pueden variar según el país.

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

Copyright

Copyright © 2019 de BenQ Corporation. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación se podrá reproducir, transmitir, transcribir, almacenar en un sistema de recuperación ni traducir a ningún idioma o lenguaje informático de forma alguna o mediante ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, magnético, óptico, químico, manual o de cualquier otro tipo, sin el consentimiento previo y por escrito de BenQ Corporation.

Descargo de responsabilidad

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

*DLP, Digital Micromirror Device y DMD son marcas comerciales de Texas Instruments. Otras marcas cuentan con los derechos de autor de sus respectivas empresas u organizaciones.

Patentes

Por favor, consulte <http://patmarking.benq.com/> para obtener información sobre la patente del proyector BenQ.

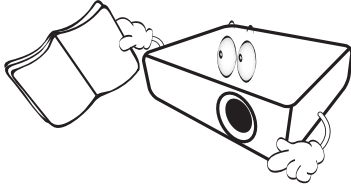
Contenido

Información de garantía y copyright	2
Instrucciones de seguridad importantes	4
Introducción	7
Contenido del paquete	7
Vista exterior del proyector	9
Controles y funciones	10
Colocación del proyector	14
Elección de una ubicación	14
Obtención del tamaño de imagen proyectada preferido	15
Instalación del proyector	18
Ajuste de la imagen proyectada	19
Conexión	21
Encendido del proyector	23
Funcionamiento (si la fuente es Launcher)	26
BenQ Launcher	26
Funcionamiento (si la fuente no es Launcher)	64
Uso de los menús del proyector si la fuente no es Launcher	64
Protección del proyector	65
Cambio de la señal de entrada	67
Funcionamiento del menú	68
Apagado del proyector	84
Desconexión directa	84
Mantenimiento	85
Cuidados del proyector	85
Información sobre la luz	85
Solución de problemas	91
Especificaciones	92
Especificaciones del proyector	92
Dimensiones	93
Diagrama de temporización	94

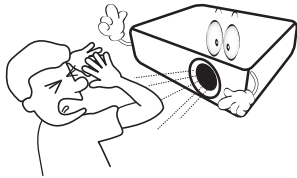
Instrucciones de seguridad importantes

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

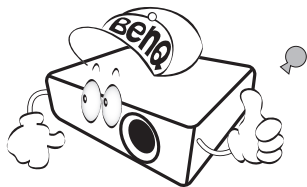
1. **Antes de utilizar el proyector, lea detenidamente este manual.** Guárdelo para consultas futuras.



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

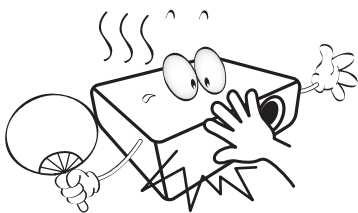


3. **Para cualquier operación de mantenimiento o reparación, acuda a personal cualificado.**

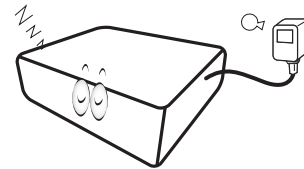


4. **Mientras la lámpara está encendida, abra siempre el obturador de la lente (si existe) o retire la cubierta de la lente (si existe).**

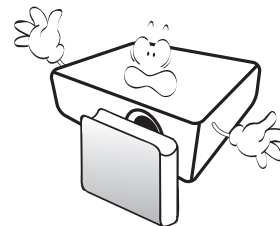
5. Durante el funcionamiento, la lámpara alcanza temperaturas extremadamente altas. Deje que el proyector se caliente durante unos 45 minutos antes de retirar el conjunto de la lámpara para su sustitución.



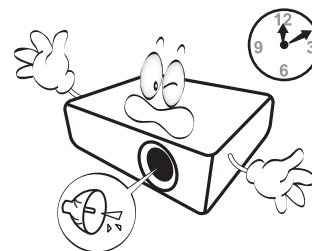
6. En algunos países el voltaje NO es estable. Este proyector está diseñado para funcionar de forma segura con un voltaje de entre 100 y 240 V de CA, pero puede fallar si la alimentación se interrumpe o al producirse subidas o bajadas de tensión de ± 10 voltios. **En las áreas en las que el voltaje puede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



7. No obstruya la lente de proyección con ningún objeto cuando el proyector esté en funcionamiento, ya que los objetos podrían sobrecalentarse o resultar dañados e incluso provocar un incendio. Para desactivar la lámpara temporalmente, utilice la función en blanco.



8. No haga funcionar la lámpara más allá su vida útil. Si las lámparas se utilizan durante más tiempo del indicado, en circunstancias excepcionales podrían romperse.



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



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



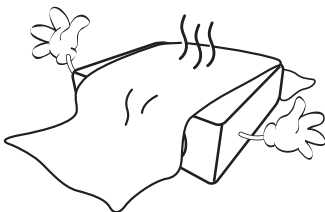
11. No intente desarmar el proyector. En su interior hay piezas de alto voltaje que pueden causar la muerte si las toca mientras están en funcionamiento. La única pieza que puede reparar el usuario es la lámpara, que tiene su propia cubierta extraíble.

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



12. No obstruya los orificios de ventilación.

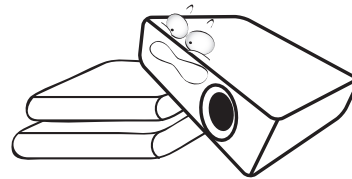
- No coloque este proyector sobre una manta, otro tipo de ropa de cama o cualquier otra superficie blanda.
- No cubra este proyector con un paño ni con ningún otro artículo.
- No coloque productos inflamables cerca del proyector.



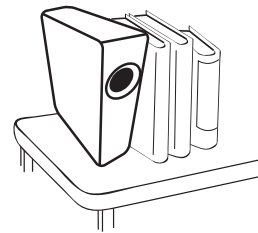
Si los orificios de ventilación están completamente obstruidos, el calentamiento del proyector puede provocar un incendio.

13. Coloque siempre el proyector sobre una superficie nivelada y horizontal mientras esté en funcionamiento.

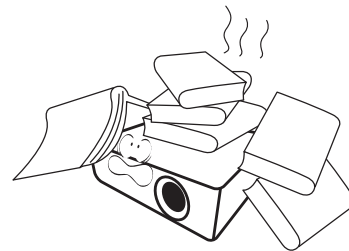
- No lo utilice si se encuentra inclinado de izquierda a derecha en un ángulo de más de 10 grados, o de delante hacia atrás en un ángulo de más de 15 grados. El uso del proyector cuando no se encuentra en una posición totalmente horizontal puede hacer que la lámpara no funcione correctamente o que resulte dañada.



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

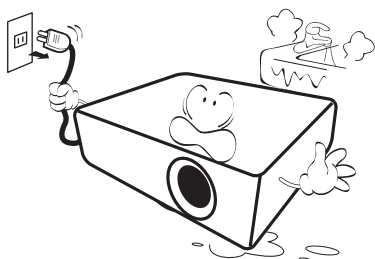


15. No pise el proyector ni coloque ningún objeto sobre él. De lo contrario, se puede dañar la unidad, además de provocar accidentes y posibles lesiones.

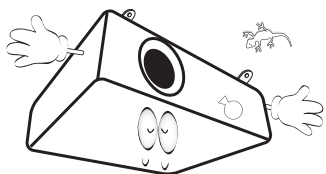


16. Cuando el proyector esté en funcionamiento, se puede percibir aire caliente y olores procedentes de la rejilla de ventilación. Se trata de un fenómeno normal y no debe entenderse como un defecto del producto.

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



18. Este producto es capaz de visualizar imágenes invertidas para una instalación suspendida en el techo o en la pared.



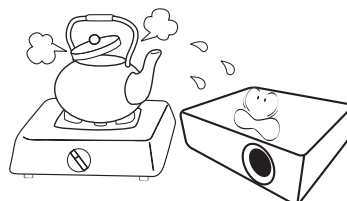
19. Este aparato debe estar conectado a tierra.

! La lámpara contiene mercurio (Hg). Manipular de acuerdo con las leyes de eliminación vigentes en su localidad. Consulte: www.lamprecycle.org.

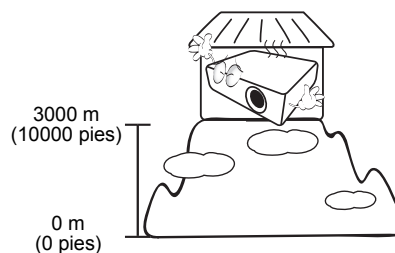
! Para evitar dañar los chips DLP, no apunte con un rayo láser de alta potencia a la lente de proyección.

20. No coloque este proyector en ninguno de los entornos siguientes.

- Espacios reducidos o con una ventilación insuficiente. Deje un espacio de 50 cm como mínimo entre la unidad y la pared y, permita que haya suficiente ventilación alrededor del proyector.
- Lugares en los que se alcancen temperaturas excesivamente altas, como en el interior de un automóvil con las ventanillas cerradas.
- Lugares con una humedad excesiva, polvo o humo de tabaco, ya que se pueden contaminar los componentes ópticos, acortando la vida útil del proyector y oscureciendo la imagen.



- Lugares cercanos a alarmas de incendios.
- Lugares con una temperatura ambiente superior a 40°C/104°F.
- Lugares en los que la altitud supere los 3000 metros (10000 pies).

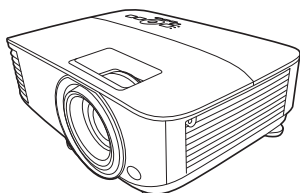


Introducción

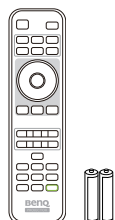
Contenido del paquete

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

Accesorios estándar



Proyector (Proyector)



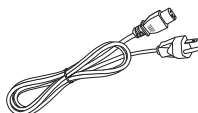
Mando a distancia con pilas



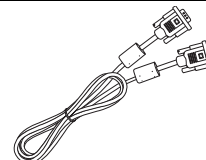
Guía de inicio rápido



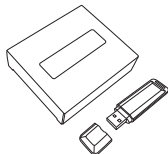
Tarjeta de garantía*



Cable de alimentación



Cable VGA



Unidad de conexión inalámbrica



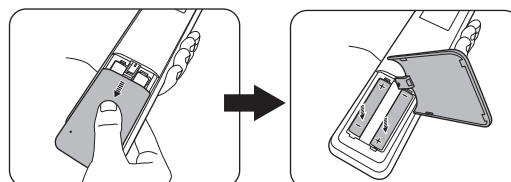
- Los accesorios que se facilitan corresponden al país donde reside, pudiendo diferir de los mostrados.
- *La tarjeta de garantía solo se facilita en algunas regiones concretas. Póngase en contacto con su proveedor para obtener más información al respecto.

Accesorios opcionales

1. Kit de lámpara de repuesto
2. Gafas 3D

Sustitución de las pilas del mando a distancia

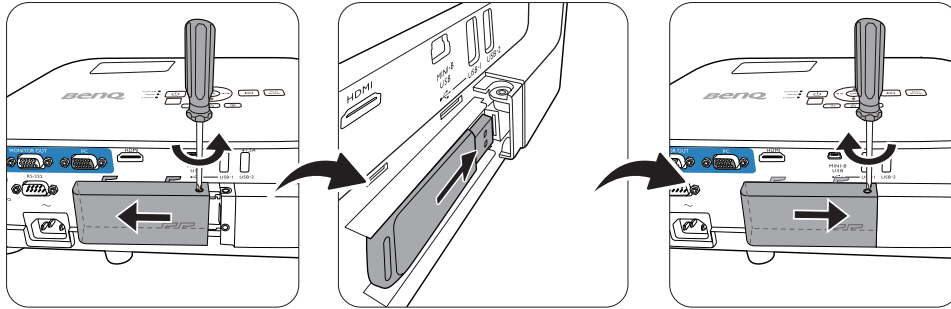
1. Pulse para abrir la tapa de las pilas, como se indica.
2. Retire las pilas usadas (si procede) e instale dos pilas de tipo AAA. Asegúrese de que los extremos positivo y negativo se posicionan correctamente, como se indica.
3. Vuelva a color la tapa de las pilas de nuevo en su posición, hasta que escuche un clic.





- No deje el mando a distancia ni las pilas en un lugar con mucha humedad o con una temperatura muy elevada, como la cocina, el baño, una sauna, una terraza o un vehículo cerrado.
- Sustitúyala por un pila de un tipo idéntico o equivalente al recomendado por el fabricante.
- Siga las instrucciones del fabricante y la normativa medioambiental de su país para desechar las pilas usadas.
- Nunca arroje las pilas al fuego. Puede existir riesgo de explosión.
- Si las pilas están gastadas o si no va a utilizar el mando a distancia durante un largo período de tiempo, extraiga las pilas para evitar daños por fugas.

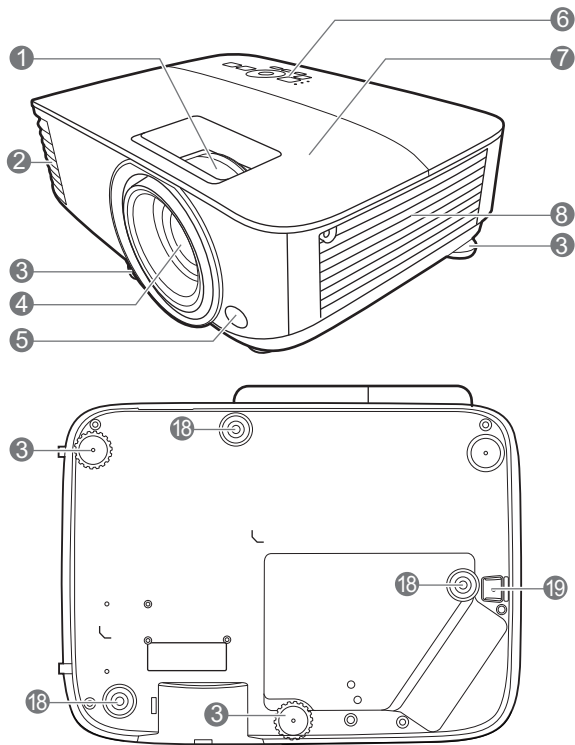
Instalación de la unidad de conexión inalámbrica



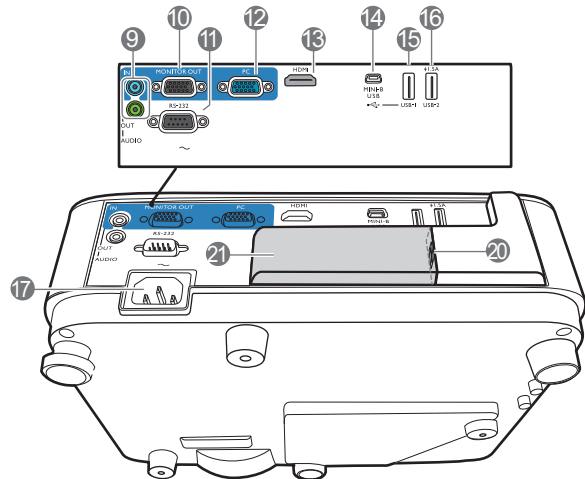
El proyector solo admite conexiones Wi-Fi o Bluetooth cuando está instalada la unidad de conexión inalámbrica (WDR02U).

1. Afloje el tornillo que fija la cubierta del puerto de E/S para quitar dicha cubierta.
2. Quite la cubierta de la unidad de conexión inalámbrica incluida e inserte la unidad de conexión en el puerto **UNIDAD DE CONEXIÓN INALÁMBRICA**.
3. Instale de nuevo la cubierta del puerto de E/S.

Vista exterior del proyector



1. Anillos de enfoque y zoom
2. Rejilla de ventilación (salida de aire)
3. Ajuste las bases
4. Lente de proyección
5. Sensor de infrarrojos del mando a distancia
6. Panel de control externo
(Consulte [Controles y funciones en la página 10](#)).
7. Cubierta de la lámpara
8. Rejilla de ventilación (entrada de aire)
9. Clavijas de entrada de audio
Clavija de salida de audio
10. Clavija de salida de señal RGB (PC)



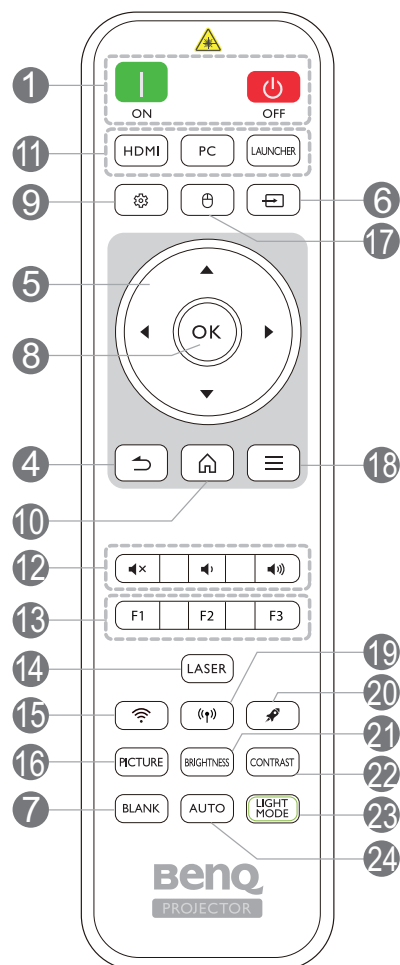
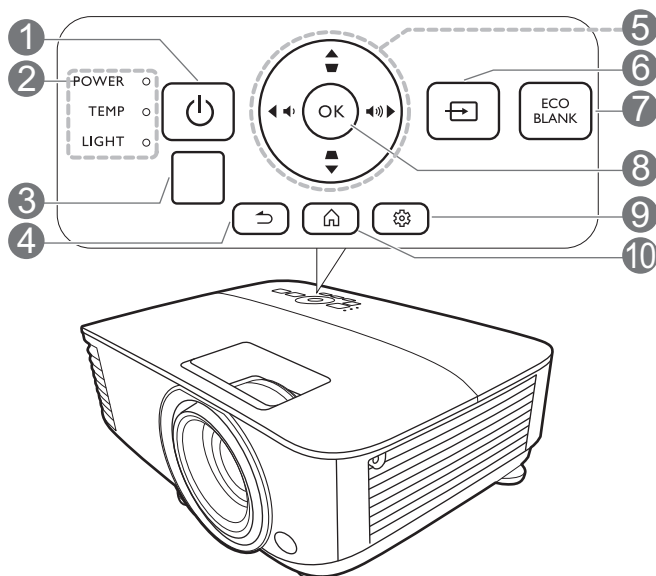
11. Puerto de control RS-232
12. Clavijas de entrada de señal RGB (PC)
13. Puerto de entrada HDMI
14. Puerto USB Mini-B
15. Puerto USB Tipo A
16. Puerto USB Tipo A
17. Clavija de corriente alterna (CA)
18. Orificios para montaje en la pared
19. Barra de seguridad
20. Puerto USB Tipo A (para unidad de conexión inalámbrica)
21. Cubierta de la unidad de conexión inalámbrica

Controles y funciones


Proyector y mando a distancia



- Todas las pulsaciones de teclas que se describen en este documento están disponibles en el mando a distancia o en el proyector.
- El mando a distancia es sin puntero láser en Japón.



N.º	Cuando la fuente de entrada es BenQ Launcher	Cuando la fuente de entrada NO es BenQ Launcher
1.	<p> ENCENDIDO</p> <p> ON / Off</p>	Activa o desactiva el modo en espera del proyector.
2.	<p>POWER (Luz indicadora de encendido/apagado)/</p> <p>TEMP (Luz de advertencia de temperatura)/LAMP (Luz indicadora de la lámpara)</p>	(Consulte Indicadores en la página 90).
3.	Sensor de infrarrojos del mando a distancia	
4.	(ATRÁS)	<p>Vuelve al menú anterior o al menú de ajustes principal o sale de la aplicación.</p> <p>Vuelve al menú OSD anterior o sale de los ajustes de menú.</p>

N.º		Cuando la fuente de entrada es BenQ Launcher	Cuando la fuente de entrada NO es BenQ Launcher
5.	Teclas de dirección (▲, ▼, ◀, ▶)	Pasa por los elementos del menú o alterna entre las opciones disponibles.	Cuando el menú de visualización en pantalla (OSD) está activado, estas teclas se utilizan como flechas de dirección para seleccionar los elementos de menú deseados y realizar los ajustes.
	Teclas de Deformación trapez. (△, ▽)	(No disponible).	Muestra la página de corrección de deformación trapezoidal.
	Teclas de volumen (🔊/🔊🔊)	(No disponible).	Disminuye o aumenta el volumen del proyector.
6.	📺 (FUENTE)	Muestra la barra de selección de fuente.	
7.	ECO BLANK, BLANK	Permite ocultar la imagen en pantalla.  No bloquee la lente de forma que interrumpa la proyección, ya que podría provocar que se deforme o sobrecaliente el objeto del bloqueo o incluso provocar un incendio.	
8.	OK	Confirma el elemento del menú seleccionado.	Confirma el elemento seleccionado en el menú de visualización en pantalla (OSD).
9.	⚙️ (MENÚ)	Entra en el menú Ajustes .	Activa o desactiva el menú de visualización en pantalla (OSD) del proyector.
10.	🏠 (INICIO)	Vuelve a la pantalla de inicio.	(No disponible).
11.	Botones de selección de fuente: HDMI, PC, LAUNCHER	Selecciona una fuente de entrada para la visualización.	
	🔊x	Activa y desactiva el sonido del proyector.	
12.	🔊	Disminuye el volumen del proyector.	
	🔊🔊)	Aumenta el volumen del proyector.	
13.	Botones de control: F1, F2, F3	Personaliza botones: el valor predeterminado es ajustes de proyección móvil de iOS (F1)/ajustes de proyección móvil de Android (F2)/ajustes de proyección móvil de portátil (F3).	(No disponible).
14.	LASER	Emite una luz de puntero láser visible para utilizar en presentaciones.	
15.	📶 (Wi-Fi)	Entra en el menú Internet de Ajustes .	(No disponible).
16.	PICTURE	Selecciona un modo imagen disponible.	
17.	⌂ (Cursor)	Activa la función de cursor.	(No disponible).

N.º		Cuando la fuente de entrada es BenQ Launcher	Cuando la fuente de entrada NO es BenQ Launcher
18.	☰ (Menú Android)	Vaya al menú Ajustes . Si pueden abrirse ajustes relacionados con la aplicación desde la aplicación.	(No disponible).
19.	⌘ (Hotspot)	Entra en el menú Hotspot de Ajustes .	(No disponible).
20.	✈ (Borrar memoria)	Entra en el modo de aceleración con una tecla (vaciado con una tecla).	(No disponible).
21.	BRIGHTNESS	Ajusta el brillo.	
22.	CONTRAST	Ajusta el contraste.	
23.	LIGHT MODE	Muestra el menú Modo Luz para seleccionar un modo operativo de lámpara adecuado.	
24.	AUTO	(No disponible).	Determina automáticamente la mejor sincronización de la imagen mostrada cuando se selecciona la señal PC (RGB analógico).

Funcionamiento del puntero LÁSER

El puntero láser es una ayuda para presentaciones profesionales. Emite una luz roja al pulsarlo. El haz láser es visible. Es necesario mantener pulsado **LASER** para lograr una salida continua.

El puntero láser no es un juguete. Los padres deben ser conscientes del peligro de la energía láser y mantener este mando a distancia fuera del alcance de los niños.

Avoid Exposure
Laser radiation is emitted from this aperture



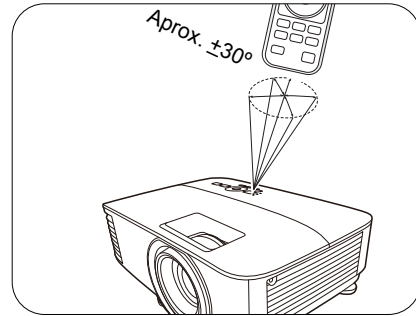
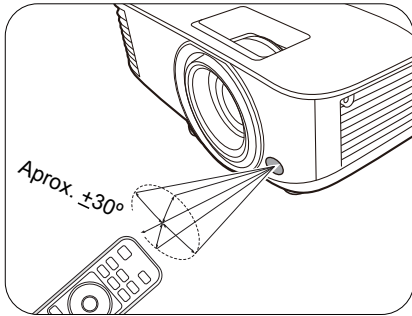
No mire directamente a la ventana o al haz de la luz láser ni apunte con él a otras personas. Consulte los mensajes de advertencia en la parte posterior del mando a distancia antes de utilizarlo.

Alcance eficaz del mando a distancia

El mando a distancia debe mantenerse en un ángulo de 30 grados perpendicular a los sensores de infrarrojos del proyector para que funcione correctamente. La distancia entre el mando a distancia y los sensores debe ser inferior a 8 metros (aprox. 26 pies).

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

- Control del proyector desde la parte delantera
- Control del proyector desde la parte superior



Colocación del proyector

Elección de una ubicación

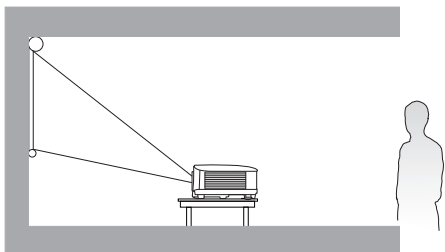
Antes de elegir un lugar para la instalación del proyector, tenga en cuenta los siguientes factores:

- Tamaño y posición de la pantalla
- Ubicación de la toma eléctrica
- Ubicación y distancia entre el proyector y el resto de su equipo

Puede instalar su proyector de las siguientes maneras.

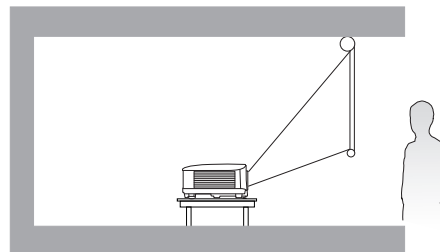
1. Frontal mesa

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



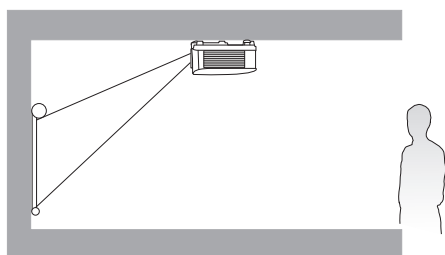
2. Posterior mesa

Seleccione esta ubicación con el proyector colocado en la mesa detrás de la pantalla. Necesita una pantalla especial de retroproyección.



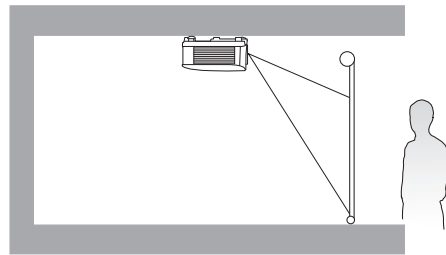
3. Frontal techo

Seleccione esta opción para colocar el proyector suspendido en posición invertida en frente de la pantalla. Adquiera el kit de montaje en el techo/pared para proyectores BenQ para instalar el proyector.



4. Posterior techo

Seleccione esta ubicación para que el proyector quede suspendido en posición invertida desde detrás de la pantalla. Necesitará una pantalla especial de retroproyección y el kit de montaje en el techo/pared para proyectores BenQ.



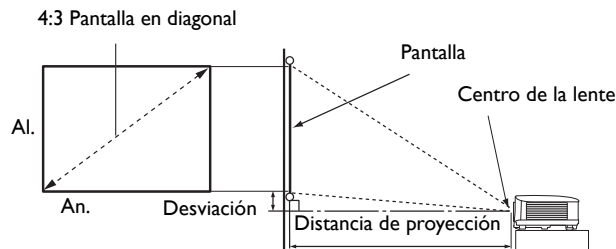
Tras encender el proyector, vaya al **menú Avanzado - Ajustes > Instalación del proyector > Instalación del proyector** y pulse ◀/▶ para seleccionar un ajuste.

Obtención del tamaño de imagen proyectada preferido

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

Dimensiones de proyección

EX600



- La relación de aspecto de la pantalla es de 4:3 y la imagen proyectada tiene una relación de aspecto de 4:3

Tamaño de la pantalla			Distancia de proyección (mm)			Desviación (mm)	
Diagonal		Al. (mm)	An. (mm)	Distancia mín. (zoom máx.)	Medio		Distancia máx. (zoom mín.)
Pulgadas	mm						
30	762	457	610	1195	1253	1311	45
40	1016	610	813	1593	1670	1748	61
50	1270	762	1016	1991	2088	2184	76
60	1524	914	1219	2390	2505	2621	91
70	1778	1067	1422	2788	2923	3058	107
80	2032	1219	1626	3186	3341	3495	122
90	2286	1372	1829	3584	3758	3932	137
100	2540	1524	2032	3983	4176	4369	152
110	2794	1676	2235	4381	4593	4806	168
120	3048	1829	2438	4779	5011	5243	183
130	3302	1981	2642	5178	5428	5679	198
140	3556	2134	2845	5576	5846	6116	213
150	3810	2286	3048	5974	6264	6553	229
160	4064	2438	3251	6372	6681	6990	244
170	4318	2591	3454	6771	7099	7427	259
180	4572	2743	3658	7169	7516	7864	274
190	4826	2896	3861	7567	7934	8301	290
200	5080	3048	4064	7965	8352	8738	305
250	6350	3810	5080	9957	10439	10922	381
300	7620	4572	6096	11948	12527	13106	457

Por ejemplo, si está utilizando una pantalla de 120 pulgadas, la distancia de proyección recomendada es de 5011 mm.

Si la distancia de proyección era de 6200 mm el valor más cercano de la columna "[Distancia de proyección \(mm\)](#)" es 6264 mm. Si seguimos esa misma fila, vemos que se necesita una pantalla de 150 pulgadas (aprox. 3,8 m).

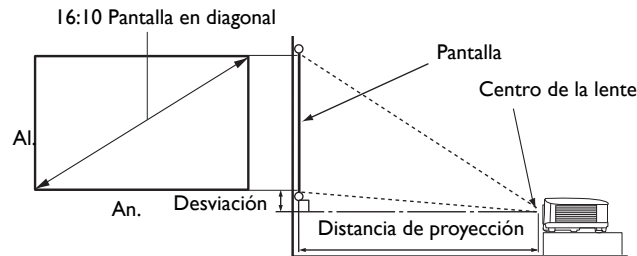


Para optimizar la calidad de la proyección, le sugerimos que realice la proyección dentro del área que no es gris.

Todas las medidas son aproximadas y pueden variar respecto a los tamaños reales.

BenQ recomienda que, si va a instalar el proyector de manera permanente, antes de hacerlo, pruebe físicamente el tamaño y la distancia de proyección utilizando el proyector real en el lugar donde vaya a instalarlo a fin de dejar espacio suficiente para adaptarse a las características ópticas del mismo. Esto ayudará a determinar la posición de montaje exacta que mejor se ajuste a la ubicación de instalación.

EW600



- La relación de aspecto de la pantalla es 16:10 y la imagen proyectada tiene una relación de aspecto de 16:10

Tamaño de la pantalla			Distancia de proyección (mm)			Desviación (mm)	
Diagonal		Al. (mm)	An. (mm)	Distancia mín. (zoom máx.)	Medio		Distancia máx. (zoom mín.)
Pulgadas	mm						
30	762	406	646	1002	1050	1098	0
40	1016	538	862	1335	1400	1465	0
50	1270	673	1077	1669	1750	1831	0
60	1524	808	1292	2003	2100	2197	0
70	1778	942	1508	2337	2450	2563	0
80	2032	1007	1723	2671	2800	2929	0
90	2286	1212	1939	3005	3150	3295	0
100	2540	1346	2154	3339	3500	3662	0
110	2794	1481	2369	3672	3850	4028	0
120	3048	1615	2585	4006	4200	4394	0
130	3302	1750	2800	4340	4550	4760	0
140	3556	1885	3015	4676	4900	5126	0
150	3810	2019	3231	5008	5250	5492	0
160	4064	2154	3446	5342	5600	5859	0
170	4318	2289	3662	5676	5950	6225	0
180	4572	2423	3877	6009	6300	6591	0
190	4826	2558	4092	6343	6650	6957	0
200	5080	2692	4308	6677	7000	7323	0
250	6350	3365	5385	8346	8750	9154	0
300	7620	4039	6462	10016	10500	10985	0

Por ejemplo, si está utilizando una pantalla de 120 pulgadas, la distancia de proyección recomendada es de 4200 mm.

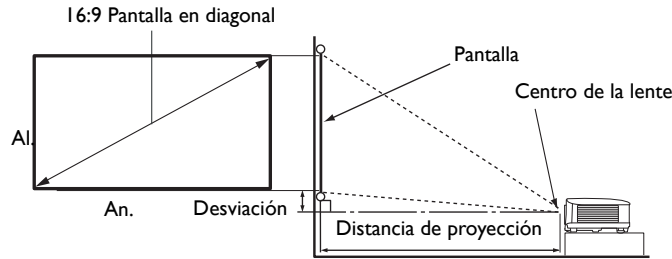
Si la distancia de proyección era de 5200 mm, el valor más cercano de la columna "**Distancia de proyección (mm)**" es 5250 mm. Si seguimos esa misma fila, vemos que se necesita una pantalla de 150 pulgadas (aprox. 3,8 m).



Para optimizar la calidad de la proyección, le sugerimos que realice la proyección dentro del área que no es gris.

Todas las medidas son aproximadas y pueden variar respecto a los tamaños reales.

BenQ recomienda que, si va a instalar el proyector de manera permanente, antes de hacerlo, pruebe físicamente el tamaño y la distancia de proyección utilizando el proyector real en el lugar donde vaya a instalarlo a fin de dejar espacio suficiente para adaptarse a las características ópticas del mismo. Esto ayudará a determinar la posición de montaje exacta que mejor se ajuste a la ubicación de instalación.



- La relación de aspecto de la pantalla es de 16:9 y la imagen proyectada tiene una relación de aspecto de 16:9

Tamaño de la pantalla		Distancia desde la pantalla (mm)			Desviación (mm)		
Diagonal		Al. (mm)	An. (mm)	Distancia mín.		Medio	Distancia máx.
Pulgadas	mm			(zoom máx.)	(zoom mín.)		
30	762	374	664	990	1039	1089	30
40	1016	498	886	1319	1386	1452	40
50	1270	623	1107	1649	1732	1815	50
60	1524	747	1328	1979	2079	2178	60
70	1778	872	1550	2309	2425	2541	70
80	2032	996	1771	2639	2772	2905	80
90	2286	1121	1992	2969	3118	3268	90
100	2540	1245	2214	3299	3465	3631	100
110	2794	1370	2435	3628	3811	3994	110
120	3048	1494	2657	3958	4158	4357	120
130	3302	1619	2878	4288	4504	4720	130
140	3556	1743	3099	4618	4850	5083	139
150	3810	1868	3321	4948	5197	5446	149
160	4064	1992	3542	5278	5543	5809	159
170	4318	2117	3763	5608	5890	6172	169
180	4572	2241	3985	5937	6236	6535	179
190	4826	2366	4206	6267	6583	6898	189
200	5080	2491	4428	6597	6929	7261	199
250	6350	3113	5535	8246	8661	9077	249
300	7620	3736	6641	9896	10394	10892	299

Por ejemplo, si está utilizando una pantalla de 120 pulgadas, la distancia de proyección recomendada es de 4158 mm.

Si la distancia de proyección era de 5200 mm, el valor más cercano de la columna "Distancia de proyección (mm)" es 5197 mm. Si seguimos esa misma fila, vemos que se necesita una pantalla de 150 pulgadas (aprox. 3,8 m).



Para optimizar la calidad de la proyección, le sugerimos que realice la proyección dentro del área que no es gris.

Todas las medidas son aproximadas y pueden variar respecto a los tamaños reales.

BenQ recomienda que, si va a instalar el proyector de manera permanente, antes de hacerlo, pruebe físicamente el tamaño y la distancia de proyección utilizando el proyector real en el lugar donde vaya a instalarlo a fin de dejar espacio suficiente para adaptarse a las características ópticas del mismo. Esto ayudará a determinar la posición de montaje exacta que mejor se ajuste a la ubicación de instalación.

Instalación del proyector

Si va a montar el proyector, recomendamos que utilice el kit de montaje para proyectores BenQ de tal modo que se ajuste correctamente para garantizar la instalación segura del mismo.

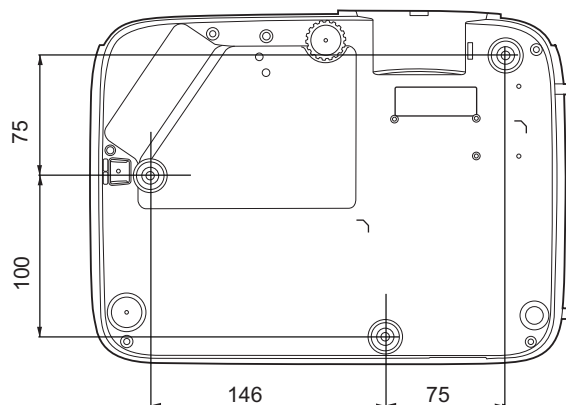
Si utiliza un kit de montaje de una marca diferente a BenQ, existe el riesgo de que el proyector se caiga debido a un montaje inadecuado por el uso de una guía o tornillos de longitud incorrectos.

Antes de instalar el proyector

- Compre un kit de montaje para proyectores BenQ en el mismo sitio donde adquirió el proyector BenQ.
- BenQ recomienda que adquiera un cable de seguridad compatible con el cierre Kensington y lo conecte de forma segura a la ranura de cierre Kensington del proyector y a la base de la abrazadera de montaje. La función de este cable es secundaria, pero sujetará el proyector si el ajuste a la abrazadera de montaje en el techo se afloja.
- Póngase en contacto con su distribuidor para solicitarle la instalación del proyector. Si instala el proyector sin ayuda este podría caerse y provocar lesiones.
- Realice los procedimientos necesarios para evitar que el proyector se caiga, por ejemplo, durante un terremoto.
- La garantía no cubre los daños en el producto provocados por la instalación del proyector con un kit de montaje de otra marca que no sea BenQ.
- Tenga en cuenta la temperatura ambiente del techo/pared en el/la que está instalado el proyector. Si se utiliza un calefactor, la temperatura del techo o la pared podría ser superior a la prevista.
- Lea el manual del usuario del kit de montaje para obtener información sobre el rango del par de torsión. Un par de torsión superior al rango recomendado podría provocar daños en el proyector, por lo que podría caerse.
- Asegúrese de que la toma de corriente se encuentre a una altura accesible de modo que pueda apagar fácilmente el proyector.

Diagrama de instalación de montaje en techo/pared

Tornillo para montaje en techo/pared: M4
(Long. máx. = 25 mm; Long. mín. = 20 mm)



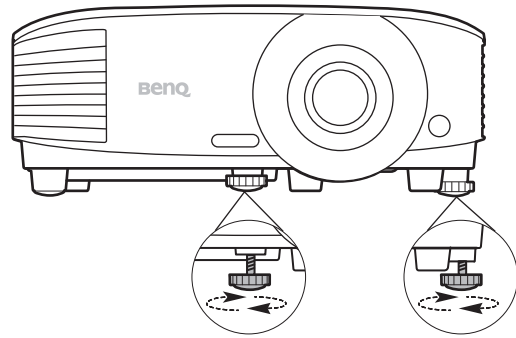
Unidad: mm

Ajuste de la imagen proyectada

Ajuste del ángulo de proyección

Si el proyector no se coloca sobre una superficie plana o si la pantalla y el proyector no están perpendiculares entre sí la imagen proyectada aparece con deformación trapezoidal. Puede enroscar las bases de ajuste para ajustar el ángulo horizontal.

Para retraer el pie, enrosque la base de ajuste en la dirección inversa.



No mire a la lente cuando la lámpara esté encendida. La intensidad de la luz de la lámpara le podría dañar la vista.

Ajuste automático de la imagen

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

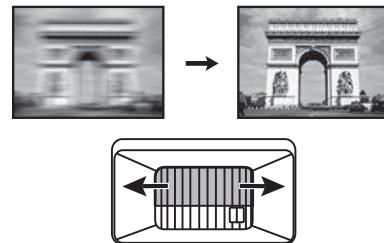
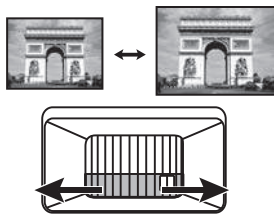
La información de la fuente actual se mostrará en una de las esquinas de la pantalla durante 3 segundos.



Esta función solo está disponible cuando se selecciona la señal de PC (RGB analógica).

Ajuste del tamaño y claridad de la imagen

Ajuste la imagen proyectada al tamaño necesario mediante el anillo de zoom. Centre la imagen girando el anillo de enfoque.



Corrección de la deformación trapezoidal

La deformación trapezoidal hace referencia a la situación en la que la imagen proyectada se convierte en un trapecio debido a la proyección en ángulo.

Para corregirlo, deberá realizar la corrección de forma manual, siguiendo estos pasos.

1. Efectúe uno de los pasos indicados a continuación para mostrar la página de corrección de deformación trapezoidal.

- Pulse \triangle / ∇ en el proyector o en el mando a distancia.
- Vaya al **menú Avanzado - Pantalla > Deformación trapez.** y pulse **OK**.

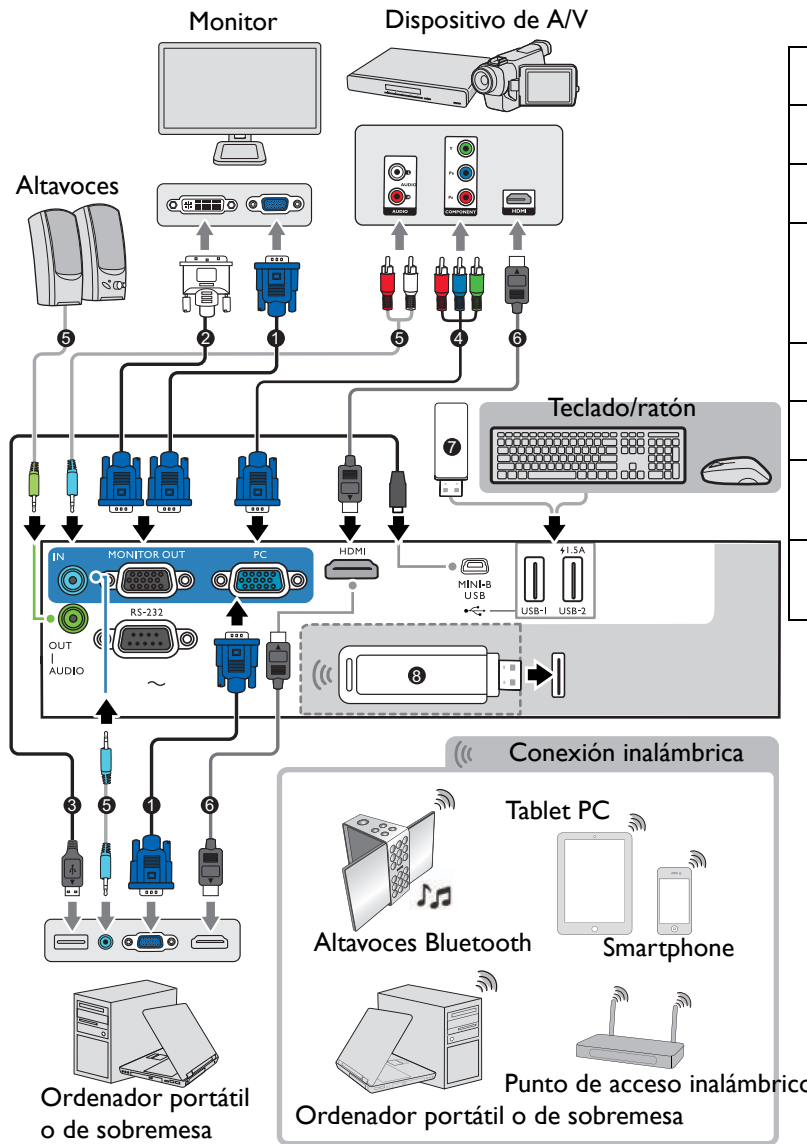


2. Después se mostrará la página de corrección **Deformación trapez.** Pulse \triangle para corregir la deformación trapezoidal en la parte superior de la imagen. Pulse ∇ para corregir la deformación trapezoidal en la parte inferior de la imagen.

Conexión

Cuando conecte una fuente de señal al proyector, asegúrese de:

1. Apagar todo el equipo antes de realizar cualquier conexión.
2. Utilice los cables de señal correctos para cada fuente.
3. Insertar los cables firmemente.





1	Cable VGA
2	Cable de VGA a DVI-A
3	Cable USB
4	Cable adaptador de Componente de vídeo a VGA (D-Sub)
5	Cable de audio
6	Cable HDMI
7	Unidad de memoria flash USB
8	Unidad de conexión inalámbrica (WDR02U)



- En las conexiones mostradas anteriormente, algunos de los cables no se incluyen con el proyector (consulte [Contenido del paquete en la página 7](#)). Se pueden adquirir en tiendas de electrónica.
- Las ilustraciones de conexión se facilitan solo a modo de referencia. Las clavijas de conexión traseras disponibles en el proyector varían según el modelo de proyector adquirido.
- Muchos ordenadores portátiles no activan el puerto de vídeo externo al conectarlos a un proyector. Se suele utilizar una combinación de teclas (como FN + tecla de función con el símbolo de un monitor) para activar o desactivar la visualización externa. Pulse FN y la tecla de función a la vez. Consulte la documentación del ordenador portátil para conocer la combinación de teclas correspondiente.
- Si la imagen de vídeo seleccionada no se muestra después de encender el proyector y se ha seleccionado la fuente de vídeo correcta, compruebe que el dispositivo de la fuente de vídeo está conectado y funciona correctamente. Compruebe también que los cables de señal se han conectado correctamente.

Debe conectar el proyector a un dispositivo de fuente de vídeo utilizando solo uno de los métodos de conexión; sin embargo, cada método ofrece un nivel diferente de calidad de vídeo.

Terminal		Calidad de la imagen
HDMI		Óptimo
Componente de vídeo (a través de entrada RGB)		Mejor

Conexión de audio

El proyector cuenta con dos altavoces mono incorporados diseñados para ofrecer una funcionalidad de audio básico para acompañar a presentaciones con fines comerciales únicamente. No están diseñados ni dirigidos para el uso de reproducciones de audio estéreo, como se puede esperar de aplicaciones de cine en casa. Cualquier entrada de audio estéreo (de existir), se mezcla en una salida de audio mono a través de los altavoces del proyector.



El altavoz (o altavoces) integrado(s) estará(n) en silencio cuando la clavija **AUDIO OUT** esté conectada.



- El proyector sólo puede reproducir audio mono mezclado, incluso si se conecta una entrada de audio estéreo.
- Si la imagen de vídeo seleccionada no se muestra después de encender el proyector y se ha seleccionado la fuente de vídeo correcta, compruebe que el dispositivo de la fuente de vídeo está conectado y funciona correctamente. Compruebe también que los cables de señal se han conectado correctamente.

Encendido del proyector

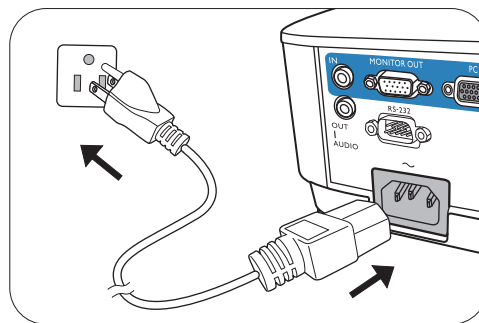
1. Enchufe el cable de alimentación. Encienda el interruptor de la toma de corriente (donde corresponda). Compruebe que el indicador de encendido del proyector se ilumine en naranja tras conectar la unidad.

2. Pulse  en el proyector o  en el mando a distancia para poner en marcha el proyector. El indicador de encendido parpadeará en verde y una vez encendido el proyector, permanecerá iluminado en ese mismo color.

El procedimiento de encendido tarda unos 30 segundos.







Tras el procedimiento de encendido aparece un logotipo de encendido.

Gire el anillo de enfoque hasta ajustar la nitidez de la imagen (si fuera necesario).



- Utilice los accesorios originales (por ejemplo, el cable de alimentación) para evitar posibles daños, como una descarga eléctrica e incendio.
- Si el proyector continúa estando caliente por la actividad anterior, pondrá en funcionamiento el ventilador de refrigeración durante aproximadamente 90 segundos antes de encender la lámpara.

3. Si ésta es la primera vez que enciende el proyector, el asistente de configuración aparecerá para guiarle en la configuración del proyector. Si esto ya lo ha hecho, omita este proceso.

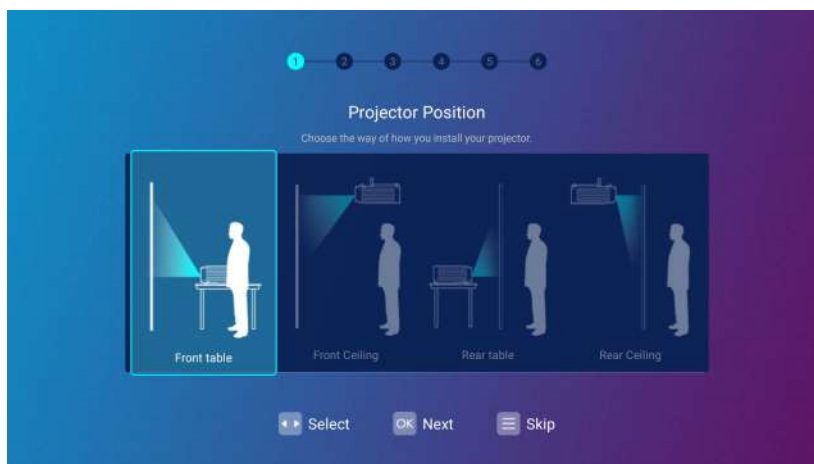
- Utilice las teclas de dirección (, , , ) para moverse por los elementos del menú.
- Utilice **OK** para confirmar el elemento del menú seleccionado.
- Utilice el botón atrás  para volver al menú anterior.
- Utilice el botón de menú  para omitir un menú.



Las capturas de pantalla del Asistente de configuración sirven solo para fines de referencia y pueden diferir del diseño real.


Paso 1:

Seleccionar **Posición del proyector**.

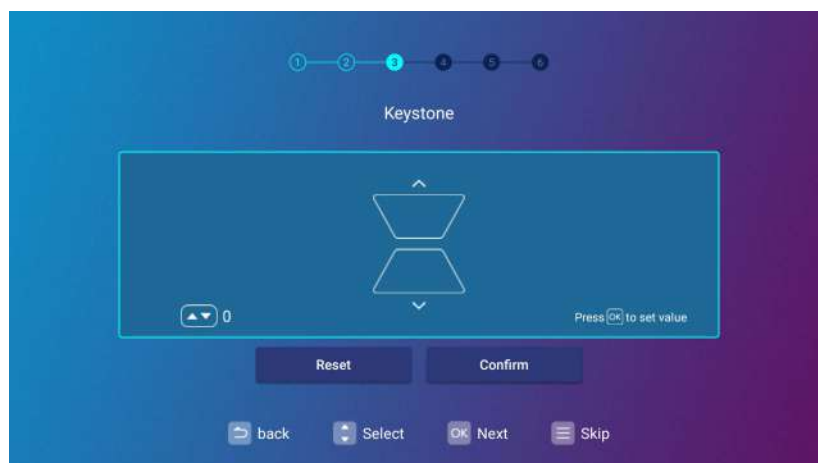


Paso 2:
Seleccionar **Idioma**.

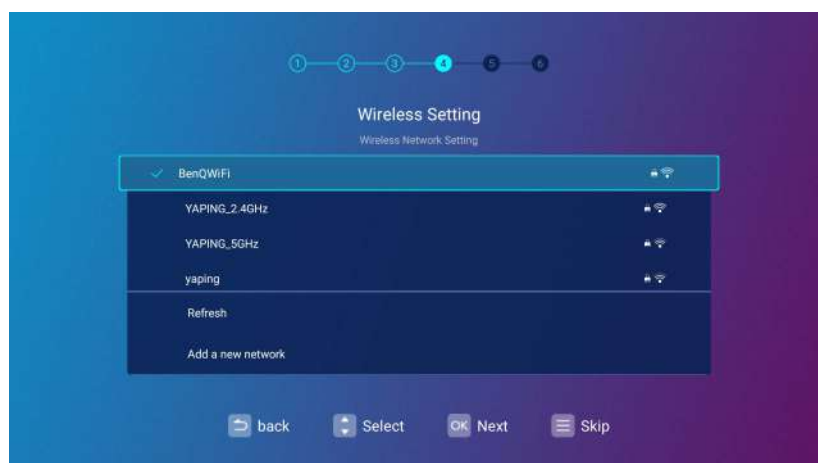


 Los idiomas disponibles pueden variar según el producto suministrado para su región y pueden actualizarse sin previo aviso.

Paso 3:
Ajustar **Deformación trapez.**

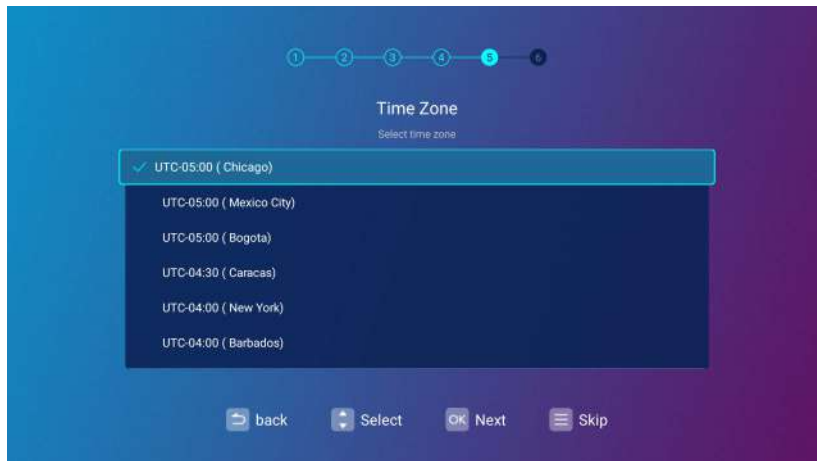


Paso 4:
Configurar **Configuración inalámbrica** seleccionando una red inalámbrica e introduciendo la contraseña.



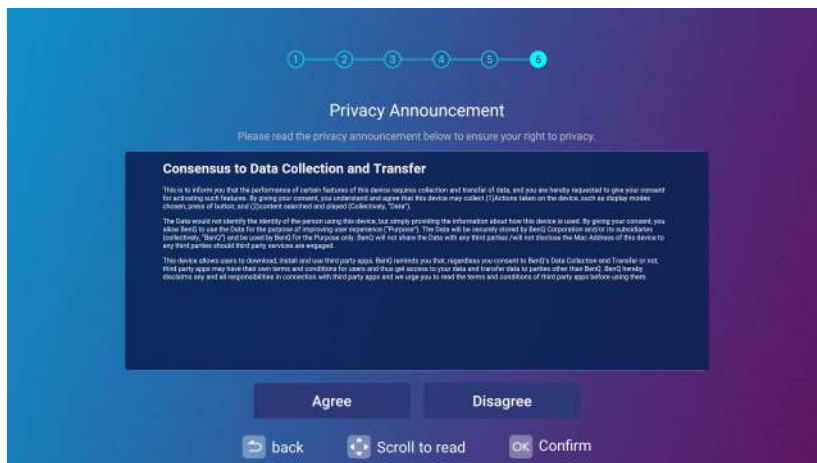
Paso 5:

Especificar **Zona horaria**



Paso 6:

Leer **Anuncio de privacidad** y pulsar **OK** para aceptar la declaración.



Si, posteriormente, desea retirar su consentimiento al acuerdo de privacidad, puede hacerlo en el menú **General** > **Acerca de** > **Anuncio de privacidad** del menú **BenQ Launcher Ajustes**. Consulte [Acerca de en la página 54](#) para obtener más información.

Una vez completado el asistente de configuración, puede empezar a usar el proyector.


Funcionamiento (si la fuente es Launcher)

BenQ Launcher

BenQ Launcher es el sistema operativo del proyector que le permite proyectar la pantalla de su dispositivo de manera inalámbrica, reproducir archivos, ejecutar aplicaciones y ajustar la configuración del proyector.

- Use el mando a distancia o conecte un ratón USB a los puertos **USB-1** o **USB-2** del proyector para navegar por **BenQ Launcher** y utilizar sus funciones.

La pantalla de inicio de BenQ Launcher

La primera vez que se encienda o cuando se seleccione **BenQ Launcher** en el menú de fuente de entrada, el proyector mostrará **BenQ Launcher**. Si el proyector proyecta desde una fuente de entrada (p. ej., **HDMI** o **PC**), para volver al modo **BenQ Launcher**, pulse el botón de fuente  o el botón **LAUNCHER** del mando a distancia y, a continuación, seleccione **BenQ Launcher** en el menú de fuente de entrada.

- Si la función **Búsqueda auto. de fuente** está activada en el menú **Avanzado > Ajustes** del menú OSD del proyector, dicho proyector mostrará la pantalla de inicio de **BenQ Launcher** de forma predeterminada cada vez que se encienda. Si la función **Búsqueda auto. de fuente** está desactivada, el proyector detectará si hay alguna señal disponible de la fuente de entrada usada la vez anterior y cambiará a esa fuente de entrada si está disponible; si no hay ninguna señal disponible o el proyector se configuró como **BenQ Launcher** durante la sesión anterior, dicho proyector entrará en la pantalla de inicio de **BenQ Launcher**. Consulte [Ajustes en la página 80](#).




- La pantalla real puede variar según la versión de firmware de **BenQ Launcher**.

La pantalla de inicio de **BenQ Launcher** presenta cinco partes principales:

- **Iconos de barra de estado:** iconos que muestran la hora y el estado de la conexión Bluetooth e inalámbrica.
- **Botones de proyección inalámbrica:** ofrece instrucciones sobre cómo proyectar contenido de forma inalámbrica a través de dispositivos iOS/Android o de un portátil/PC.
- **Fuente :** le permite seleccionar archivos multimedia abiertos de dispositivos de almacenamiento conectados a los puertos **USB-1** o **USB-2**, o fuente de entrada de vídeo conectada a los puertos **HDMI** o **PC** para la proyección.

- **Accesos directos a aplicaciones:** acceso rápido a las aplicaciones preinstaladas **Administrador de archivos** y **BenQ Suggests** y a otras aplicaciones instaladas.
- **Menú Ajustes:** accesos directos a los menús de configuración para ajustar la red inalámbrica, el Bluetooth y otros ajustes.

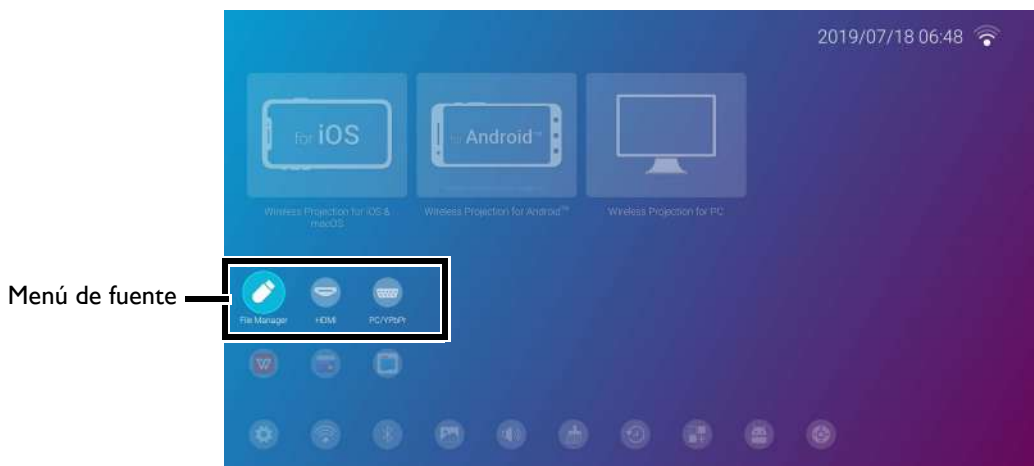
 Pulse el botón de flecha abajo ▼ para acceder al menú **Fuente**, los accesos directos a aplicaciones y los menús **Ajustes**.



Desplazarse por la pantalla de inicio de **BenQ Launcher**

1. En la pantalla de inicio de **BenQ Launcher**, pulse ▲/▼/◀/▶ para seleccionar la función deseada y pulse **OK**.
2. Siga las instrucciones en pantalla para realizar otras operaciones.

Uso del menú de fuente

Pulse el botón de flecha abajo ▼ en la pantalla de inicio de **BenQ Launcher** para acceder al menú **Fuente**, que muestra las opciones de fuente de entrada: **USB**, **HDMI** y **PC**. Pulse **OK** para seleccionar la fuente de entrada deseada. Consulte [Conexión en la página 21](#) para obtener más información.

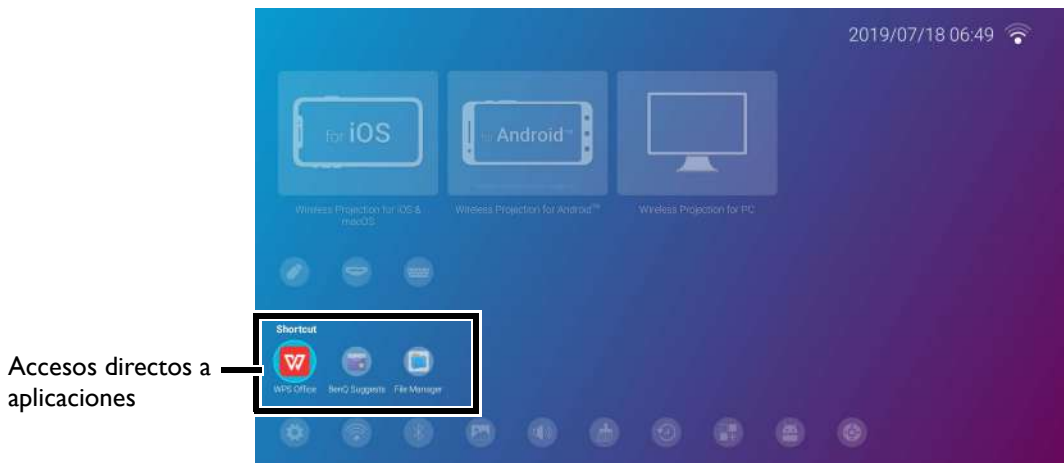


 También puede pulsar el botón de fuente  desde cualquier pantalla de **BenQ Launcher** para acceder al menú **Fuente**.

Uso del menú de aplicaciones

Pulse el botón de flecha hacia abajo ▼ dos veces en la pantalla de inicio de **BenQ Launcher** para acceder al menú de accesos directos a aplicaciones, que muestra la aplicaciones preinstaladas **BenQ Suggests** y **Administrador de archivos** y otras aplicaciones instaladas en el proyector.


Para acceder a todas las aplicaciones instaladas en el proyector, consulte [Todas las aplicaciones en la página 53](#). Para obtener información detallada sobre cómo reorganizar los accesos directos, consulte [Ajustes de pantalla en la página 57](#).



Uso de los menús **BenQ Launcher Ajustes**

Pulse el botón de flecha abajo ▼ tres veces en la pantalla de inicio de **BenQ Launcher** para acceder a la sección de los menús de ajuste, que incluye un botón para el menú de ajuste completo del proyector, así como botones de acceso directo a los diferentes submenús de los menús de ajuste.




 La pantalla real puede variar según la versión de firmware de **BenQ Launcher**.

Para más información sobre los menús de configuración, consulte [Acerca del menú Ajustes en la página 48](#).

Introducir texto

Hay varios menús del **BenQ Launcher** en los que tal vez sea necesario introducir texto. Puede conectar un teclado al puerto **USB-I** situado en la parte posterior del proyector o seguir estos pasos:

1. Seleccione el campo de texto en el que desea introducir texto.
2. Pulse **OK** para que aparezca en pantalla un teclado alfanumérico completo.
3. Pulse ▲/▼/◀/▶ para desplazarse por el teclado, y pulse **OK** para seleccionar la letra/la tecla/el símbolo que desee introducir en el campo de texto.

4. Pulse el botón atrás  en cualquier momento para salir del teclado.




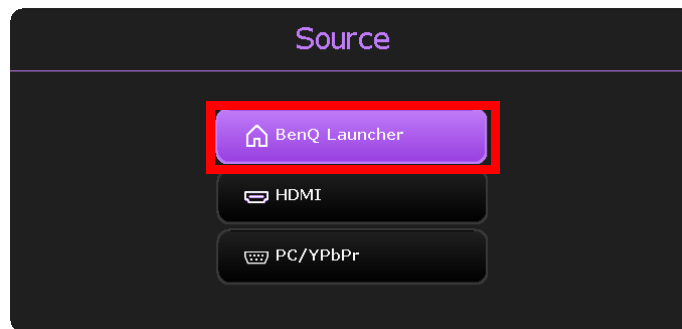
Los tipos de teclado pueden variar según la preferencia de idioma. Consulte [Teclado en la página 59](#) para obtener más información.

Cambio a **BenQ Launcher** desde una fuente de entrada

Cuando se selecciona **HDMI** o **PC** en el menú de fuente, el proyector sale de la interfaz de **BenQ Launcher** para proyectar vídeo desde la fuente de entrada (p. ej., un reproductor Blu-Ray/DVD, un decodificador o un PC). El proyector permanecerá fuera de la interfaz de **BenQ Launcher** mientras estén seleccionadas las fuentes de entrada **HDMI** o **PC** o (según el ajuste de **Búsqueda auto. de fuente**) hasta que el proyector se apague y se encienda de nuevo.

Por ello, cuando el usuario desee proyectar de manera inalámbrica la pantalla de su dispositivo, ver archivos multimedia almacenados en una unidad flash o ejecutar aplicaciones, debe volver a la interfaz de **BenQ Launcher**. Para volver a **BenQ Launcher**:

1. Pulse el botón de fuente  o el botón **LAUNCHER** del mando a distancia.
2. Seleccione **BenQ Launcher** en el menú de fuente.



Si la función **Búsqueda auto. de fuente** está activada en el menú **Avanzado > Ajustes** del menú OSD del proyector, dicho proyector mostrará la pantalla de inicio de **BenQ Launcher** de forma predeterminada cuando se encienda. Si la función **Búsqueda auto. de fuente** está desactivada, el proyector detectará si hay alguna señal disponible de la fuente de entrada usada la vez anterior y cambiará a esa fuente de entrada si está disponible; si no hay ninguna señal disponible o el proyector se configuró como **BenQ Launcher** durante la sesión anterior, dicho proyector entrará en la pantalla de inicio de **BenQ Launcher**. Consulte [Ajustes en la página 80](#).

Conexiones inalámbricas

Conexión del proyector a una red inalámbrica

Para poder proyectar de forma inalámbrica a través del proyector, debe conectar el proyector a una red inalámbrica. Para conectar su proyector a una red inalámbrica, o para cambiar de red inalámbrica:



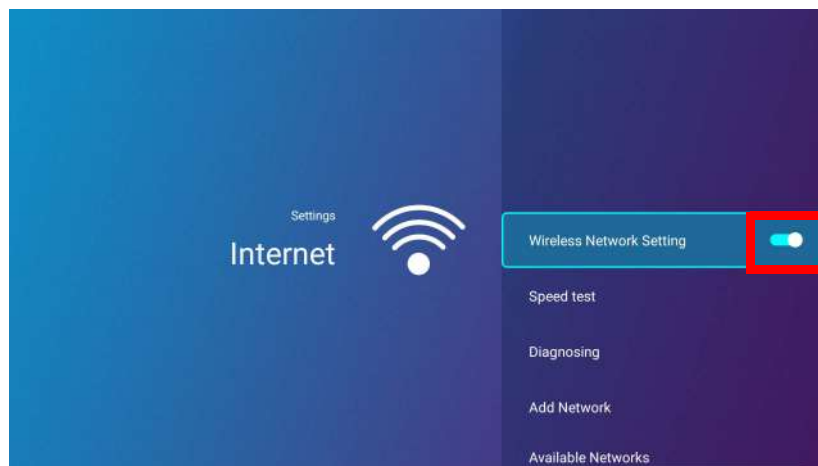
Si ya ha conectado el proyector a una red inalámbrica durante el asistente de configuración, puede omitir los pasos de esta sección.

1. Instale la unidad de conexión inalámbrica incluida en el puerto de la unidad de conexión inalámbrica (consultar [Instalación de la unidad de conexión inalámbrica en la página 8](#)).
2. Encienda el proyector (consulte [Funcionamiento \(si la fuente es Launcher\) en la página 26](#)).

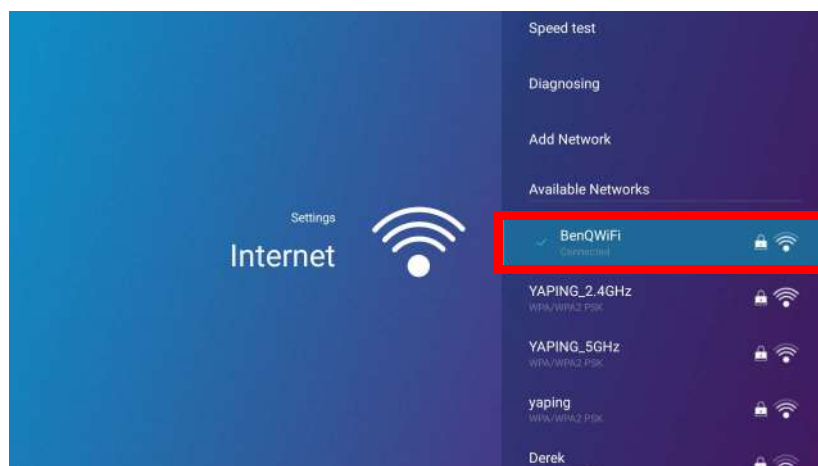
3. En la página de inicio de la interfaz de BenQ Launcher, seleccione **Configuración de red inalámbrica** y pulse **OK** para acceder al menú de ajuste inalámbrico.



4. Seleccione **Configuración de red inalámbrica** y pulse **OK** para activar.



5. Seleccione el SSID del punto de acceso inalámbrico con el que desee conectar y pulse **OK**.



- Para conectarse a una red inalámbrica oculta, seleccione **Añadir red** e introduzca el SSID, el ajuste de seguridad y la contraseña de la red.
- La lista de redes inalámbricas disponibles se actualizará cada 10 segundos. Si el SSID que desea no aparece en la lista, espere a que se complete la actualización.

6. Si elige una SSID segura por primera vez, aparecerá una ventana en la que debe introducir la contraseña adecuada. Utilice el teclado virtual para introducir la contraseña. Una vez que haya introducido la contraseña, seleccione **Siguiente** y el proyector se conectará automáticamente.



- La contraseña se almacenará en la memoria del proyector. Cuando en el futuro vuelva a seleccionar el mismo SSID, ya no se le volverá a pedir que introduzca una contraseña, salvo que elimine el SSID de la memoria del proyector.

- Si escribe mal la contraseña, podrá introducirla de nuevo o pulsar el botón atrás ↶ para volver a la lista de SSID.

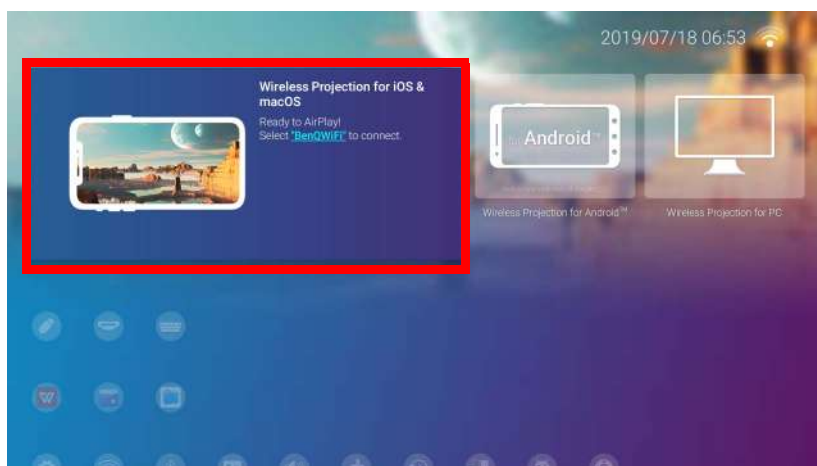
7. Una vez que se haya conectado correctamente al punto de acceso inalámbrico, aparecerá un icono de conexión inalámbrica en la parte superior derecha de la interfaz de **BenQ Launcher**. Ahora puede conectar sus dispositivos de forma inalámbrica al proyector para proyectar sus pantallas.



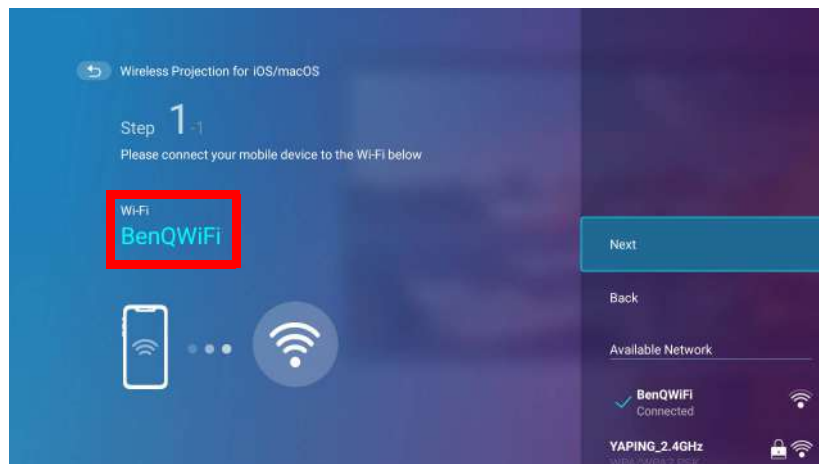
Proyección inalámbrica para iOS y macOS®

Para conectar un dispositivo iOS al proyector y proyectar la pantalla de dicho dispositivo vía AirPlay:

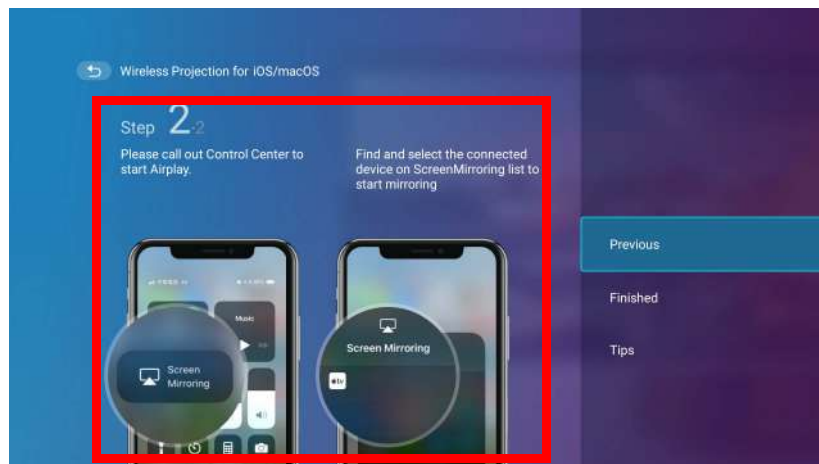
1. En la página de inicio de la interfaz de **BenQ Launcher**, seleccione **Proyección inalámbrica para iOS y macOS** y pulse **OK**.



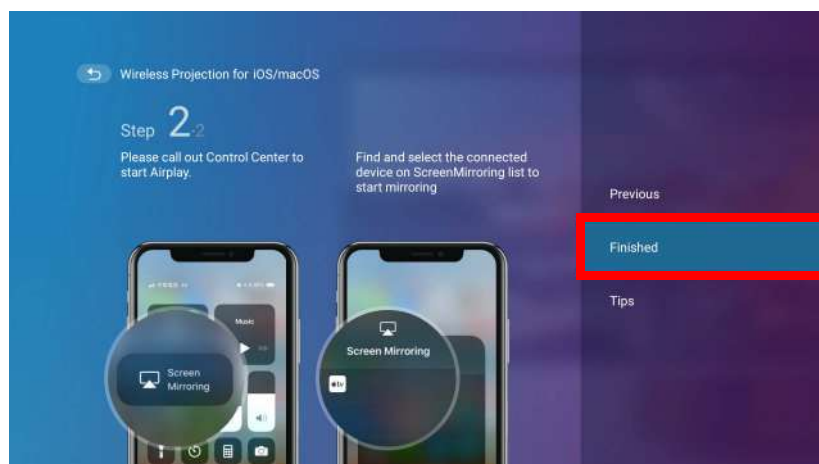
2. En el menú de red inalámbrica del dispositivo móvil iOS, conecte con la red inalámbrica que aparece en la pantalla **Proyección inalámbrica para iOS y macOS** y, a continuación, seleccione **Siguiente**.



3. Siga las instrucciones que aparezcan en la pantalla **Proyección inalámbrica para iOS y macOS** para proyectar la pantalla del dispositivo iOS vía AirPlay.



4. Seleccione **Finalizado** en el menú **Proyección inalámbrica para iOS y macOS** para finalizar el tutorial y volver a la pantalla principal.



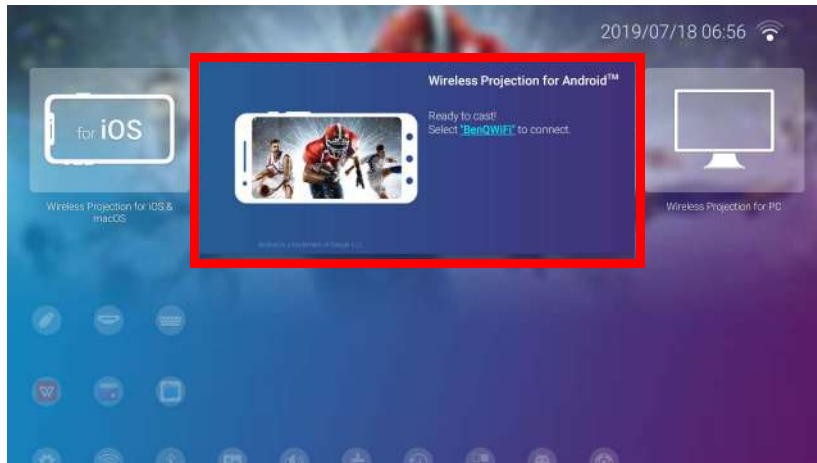
La calidad de la proyección inalámbrica puede depender de la calidad de la señal inalámbrica y de la compatibilidad con la función de replicar pantalla del dispositivo móvil.

Una vez que haya terminado la proyección, deshabilite AirPlay en su dispositivo iOS para finalizar la conexión.

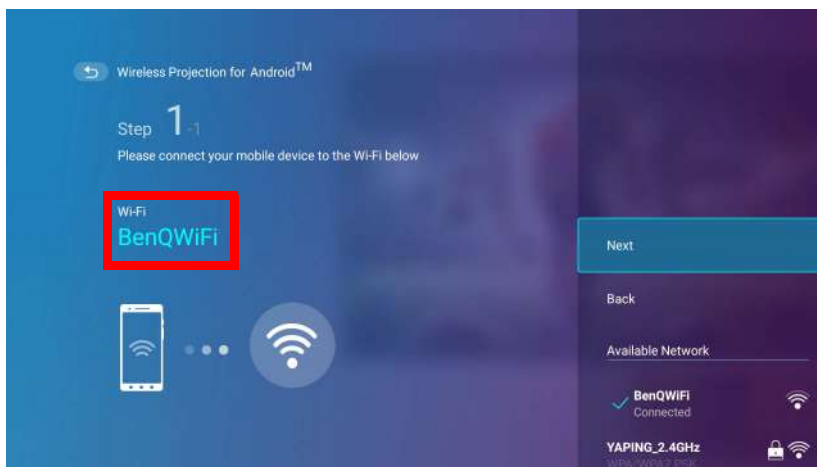
Proyección inalámbrica para Android™

Para conectar un dispositivo Android™ al proyector y proyectar su pantalla:

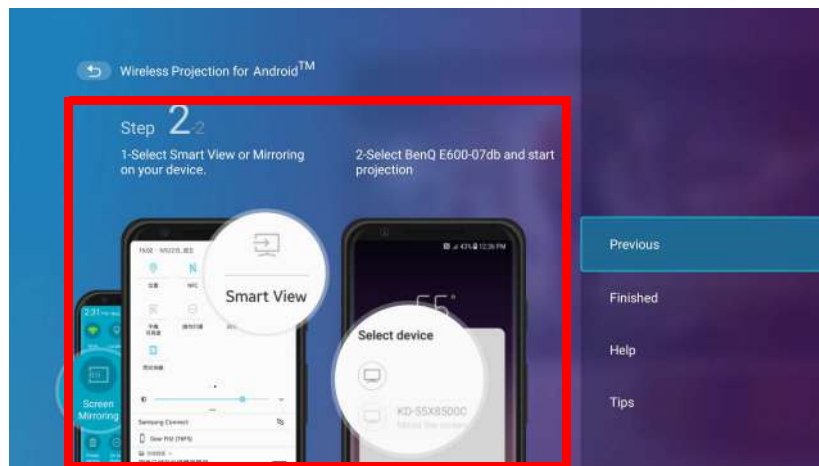
1. En la página de inicio de la interfaz de **BenQ Launcher**, seleccione **Proyección inalámbrica para Android™** y pulse **OK**.



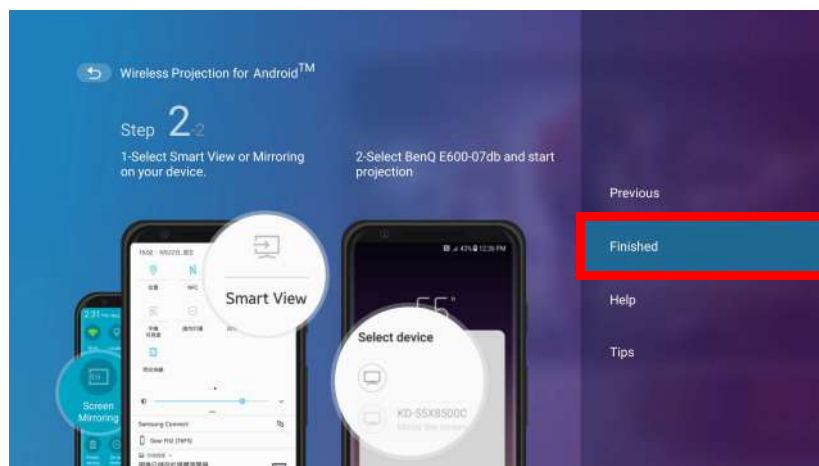
2. En el menú de red inalámbrica del dispositivo móvil Android, conecte con la red inalámbrica que aparece en la pantalla **Proyección inalámbrica para Android™** y, a continuación, seleccione **Siguiente**.




3. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla **Proyección inalámbrica para Android™** para proyectar la pantalla de su dispositivo Android.



4. Seleccione **Finalizado** en el menú **Proyección inalámbrica para Android™** para finalizar el tutorial y volver a la pantalla principal.



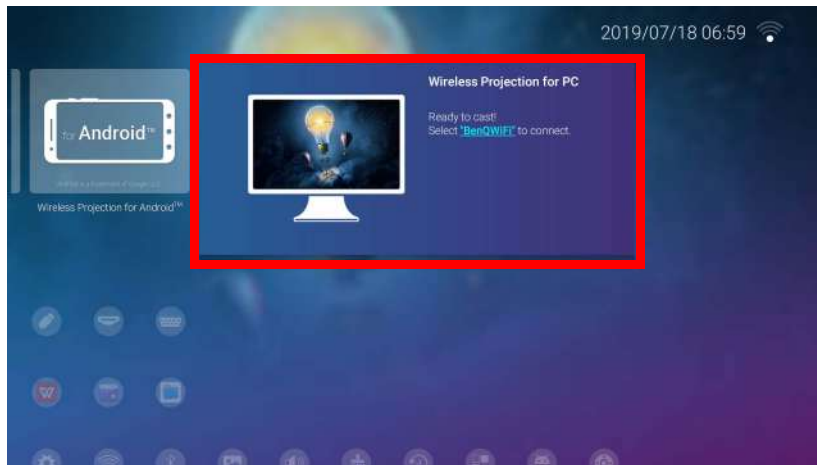
 La calidad de la proyección inalámbrica puede depender de la calidad de la señal inalámbrica y de la compatibilidad con la función de replicar pantalla del dispositivo móvil.

Una vez que haya terminado la proyección, deshabilite la función de difusión de la pantalla en su dispositivo Android para finalizar la conexión.

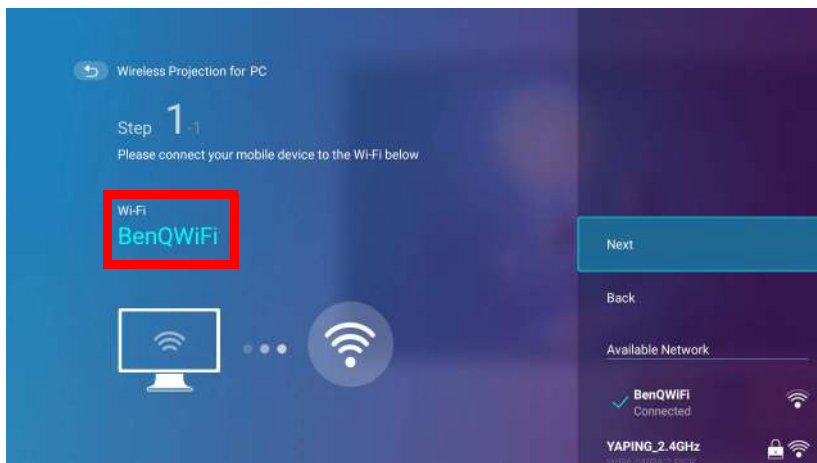
Proyección inalámbrica para PC

Para conectar un PC al proyector y proyectar su pantalla:

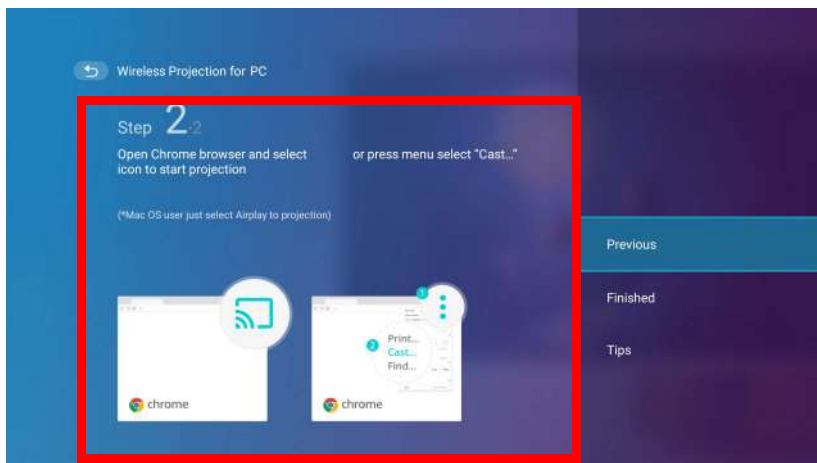
1. En la página de inicio de la interfaz de BenQ Launcher, seleccione **Proyección inalámbrica para PC** y pulse **OK**.



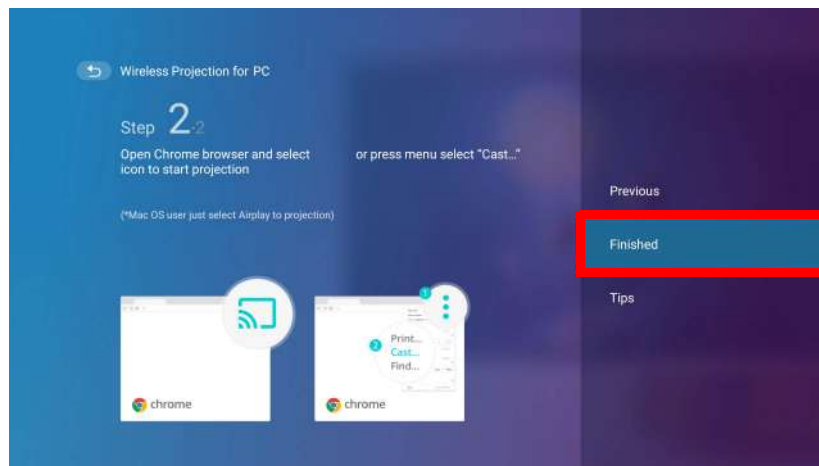
2. En el menú de red inalámbrica del PC, conecte con la red inalámbrica que aparece en la pantalla **Proyección inalámbrica para PC** y, a continuación, seleccione **Siguiente**.




3. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla **Proyección inalámbrica para PC** para proyectar la pantalla de su PC.



4. Seleccione **Finalizado** en el menú **Proyección inalámbrica para PC** para finalizar el tutorial y volver a la pantalla principal.



 La calidad de la proyección inalámbrica puede depender de la calidad de la señal inalámbrica y de la compatibilidad con la función de replicar pantalla del PC.

Una vez que haya terminado la proyección, deshabilite la función de difusión de la pantalla en su PC para finalizar la conexión.

Zona activa inalámbrica

En situaciones en las que el proyector esté fuera del alcance de una red inalámbrica (por ejemplo, en camping), puede configurar el proyector para que actúe como zona activa inalámbrica y crear una red cerrada para que los dispositivos se conecten directamente al proyector a través de una conexión inalámbrica y pueda proyectar archivos desde su almacenamiento local.

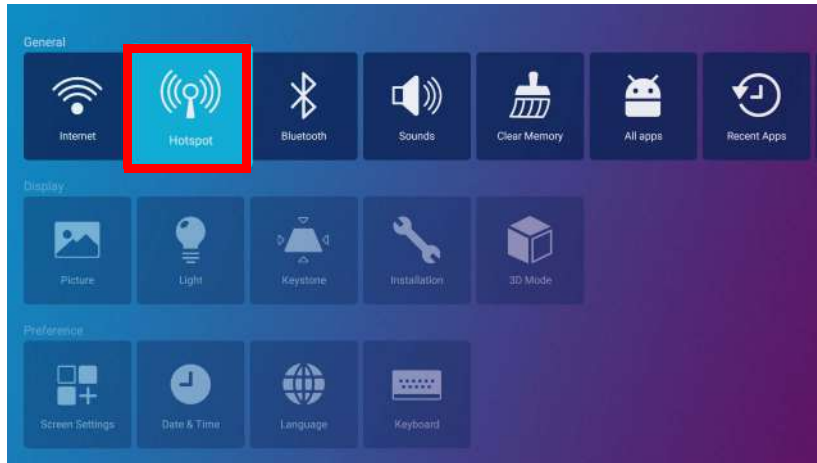
 El proyector no tendrá acceso a Internet en el modo de zona activa inalámbrica.

Para crear una zona activa inalámbrica:

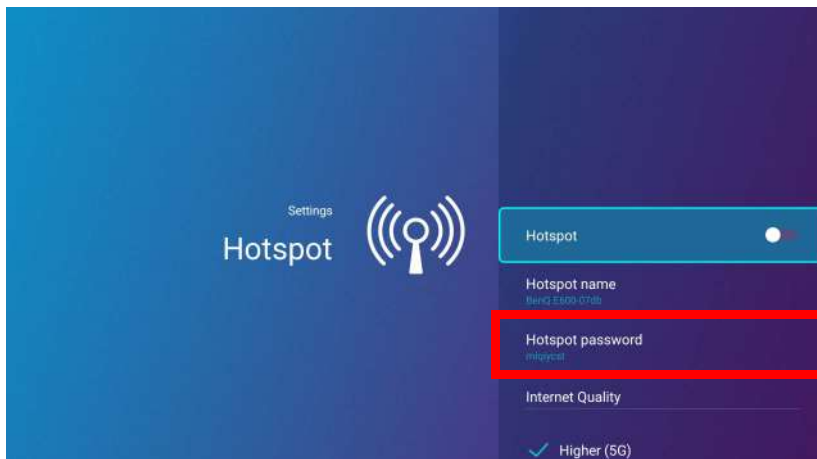
1. Instale la unidad de conexión inalámbrica incluida en el puerto de la unidad de conexión inalámbrica (consultar [Instalación de la unidad de conexión inalámbrica en la página 8](#)).
2. Encienda el proyector (consulte [Funcionamiento \(si la fuente es Launcher\) en la página 26](#)).
3. En la pantalla de inicio de la interfaz de **BenQ Launcher**, pulse la tecla de flecha abajo ▼ tres veces para ir a los menús **Ajustes**.
4. Seleccione **Ajustes** y pulse **OK**.



5. Seleccione **Hotspot** y pulse **OK**.

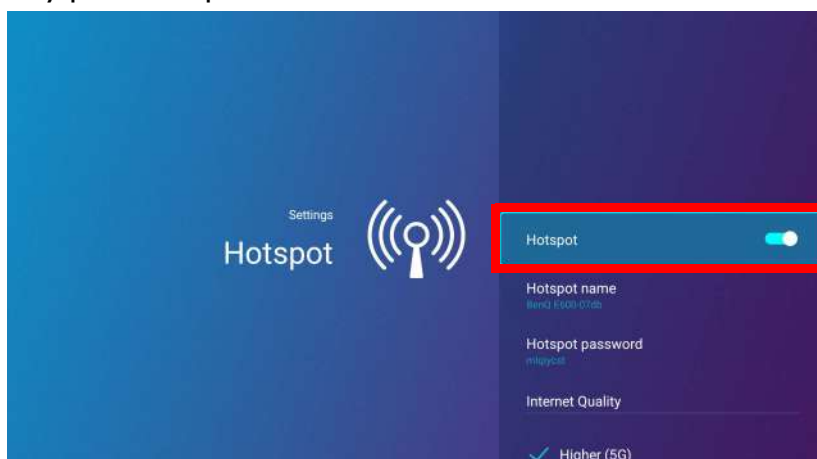


6. (Opcional) Seleccione **Contraseña del hotspot** y pulse **OK** para cambiar la contraseña de la zona activa inalámbrica.

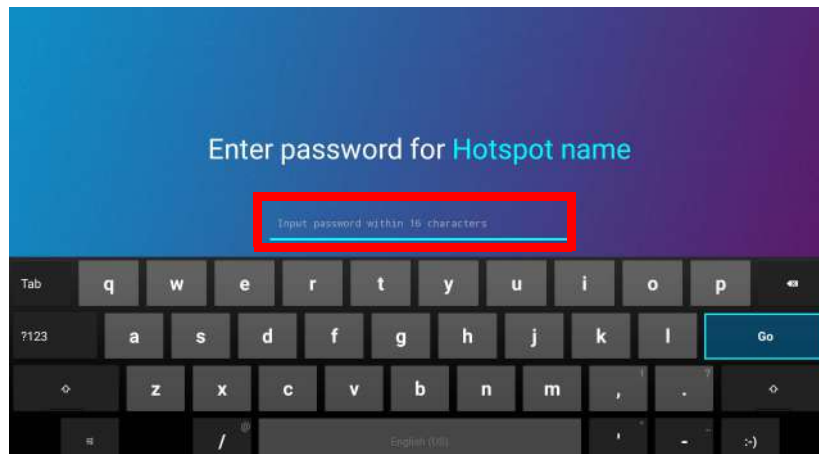


El proyector no tendrá acceso a Internet en el modo de zona activa inalámbrica.

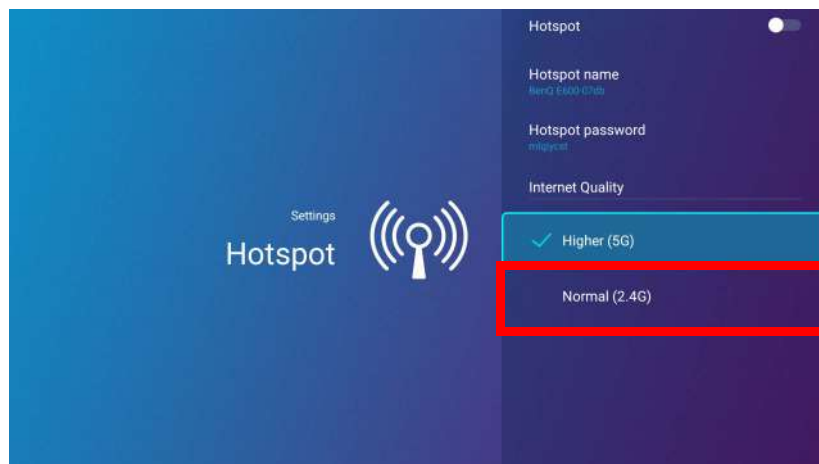
7. Seleccione **Hotspot** y pulse **OK** para activar la zona activa inalámbrica.



- Una vez que se haya activado la zona activa inalámbrica, utilice el nombre que aparece en el campo **Nombre del hotspot** como SSID para conectarse desde el menú inalámbrico de su dispositivo móvil y utilice la contraseña que aparece en el campo **Contraseña del hotspot** como contraseña de conexión.



- Si su dispositivo no detecta la zona activa inalámbrica, seleccione **Normal (2,4G)** bajo el encabezado **Calidad de Internet**.




Tras configurar la zona activa inalámbrica, siga las instrucciones de conexión correspondientes que se describen en las secciones anteriores para conectar directamente con el proyector y proyectar la pantalla del dispositivo.

Conexiones con almacenamiento externo

Conexión de una unidad flash

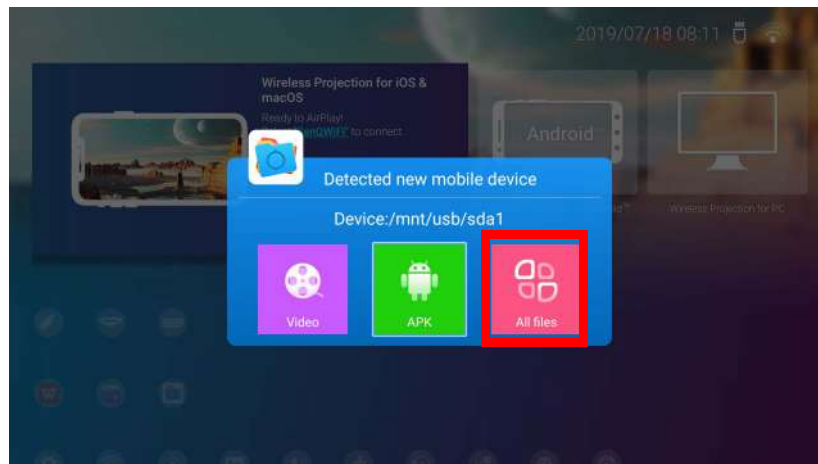
Conecte una unidad flash USB-A al puerto **USB-1** o **USB-2** de la parte posterior del proyector para reproducir los archivos almacenados en dicha unidad flash.




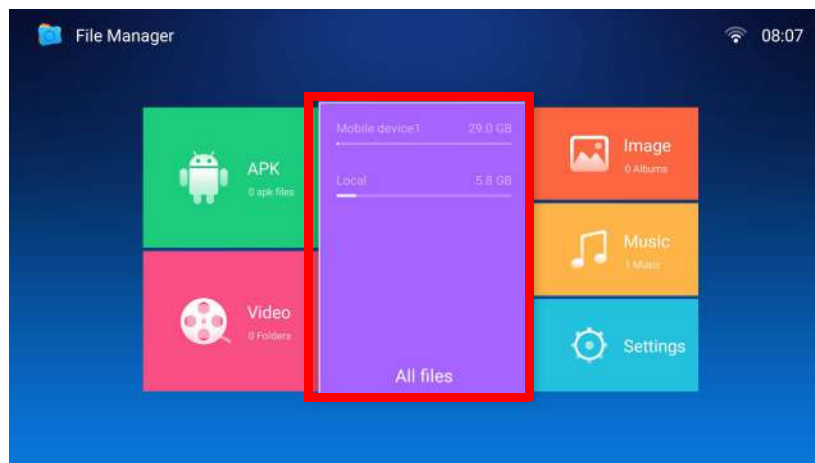
- Si desea reproducir contenido multimedia de una unidad flash cuando el proyector está configurado en la fuente de entrada **HDMI** o **PC**, debe volver a la interfaz de **BenQ Launcher** pulsando el botón de fuente  o el botón **LAUNCHER** del mando a distancia y, a continuación, seleccionando **BenQ Launcher**.
- Aparecerá un punto rojo encima del icono de **USB** en el menú **Fuente** cuando haya una unidad flash USB-A conectada al proyector.

Para reproducir archivos almacenados en una unidad flash:

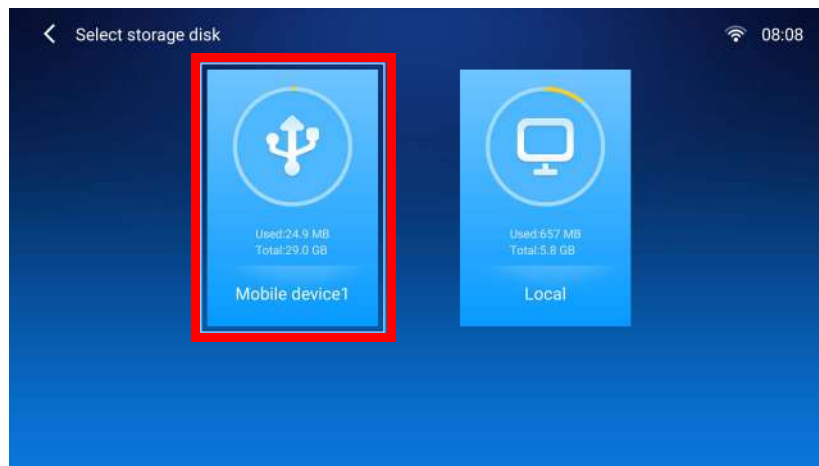
1. Conecte la unidad flash USB-A al puerto **USB-1** o **USB-2** situado en la parte posterior del proyector.
2. Aparecerá una notificación emergente de la aplicación **Administrador de archivos** para indicar que se ha detectado un dispositivo de almacenamiento. Seleccione **Todos los archivos** y pulse **OK** para abrir el dispositivo.



- Si no desea abrir el archivo multimedia inmediatamente después de conectar el dispositivo de almacenamiento, pulse el botón atrás  para permanecer en la misma pantalla.
- Si desea abrir un archivo multimedia desde un dispositivo de almacenamiento previamente conectado, seleccione **USB** en el menú **Fuente**, pulse **OK** y seleccione **Todos los archivos**.

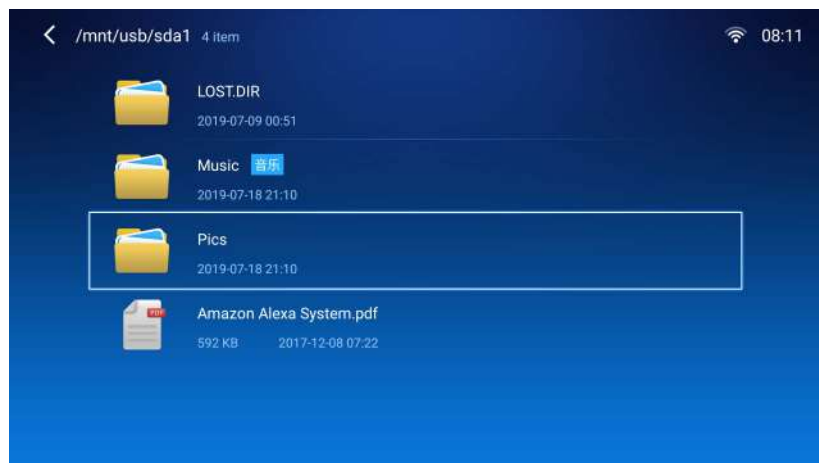


3. La aplicación **Administrador de archivos** se abrirá y mostrará las selecciones para el dispositivo conectado: seleccione **Dispositivo móvil** y pulse **OK**.

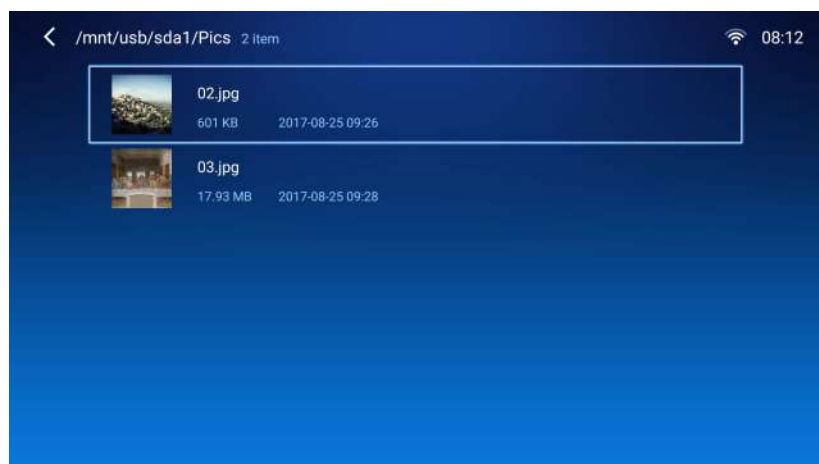


Si hay unidades flash conectadas a los dos puertos USB-A de la parte trasera del proyector, seleccione **Dispositivo móvil1** para el dispositivo de almacenamiento conectado en primer lugar o **Dispositivo móvil2** para el dispositivo de almacenamiento conectado más recientemente.

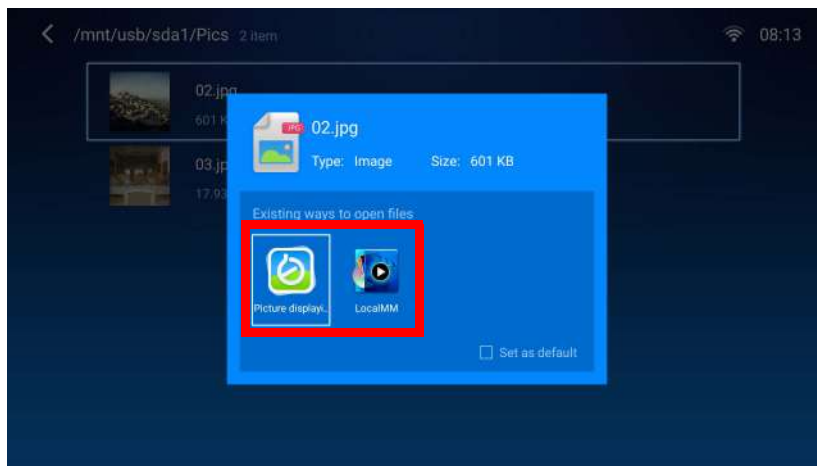
4. Vaya a la carpeta en la que está el archivo multimedia que desee reproducir y pulse **OK**.



5. Seleccione el archivo multimedia que desee reproducir y pulse **OK**.



6. Aparecerá un mensaje que le solicitará que elija una aplicación de reproductor multimedia: seleccione la aplicación que desee usar para abrir el archivo multimedia y pulse **OK**.

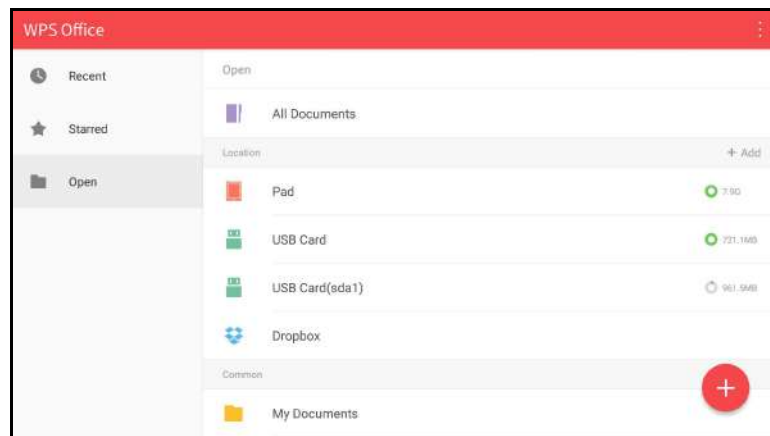


Marque la casilla **Establecer como predeterminado** para configurar la aplicación de reproductor multimedia seleccionada como aplicación predeterminada para abrir el tipo de archivo multimedia (p. ej., vídeo, foto, música) del archivo seleccionado.

7. El archivo multimedia se abrirá en la aplicación de reproductor multimedia seleccionada.

Uso de WPS Office para ver documentos


La aplicación **WPS Office** le permite abrir archivos de documentos, incluidos PDF y documentos de Microsoft Word, PowerPoint y Excel.

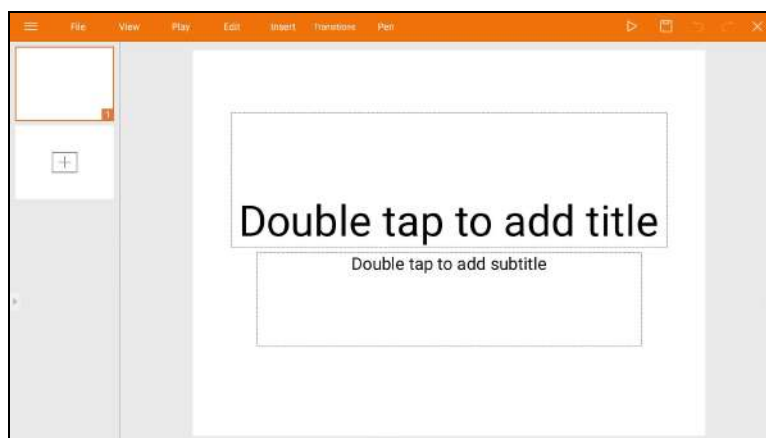


Para editar un archivo con **WPS Office**:

1. Seleccione **Abrir** (📁) en el panel izquierdo para buscar y abrir un archivo que esté en la memoria interna del proyector o en un dispositivo de almacenamiento externo.

Seleccione el menú de funciones del panel superior para acceder a las diferentes funciones de formato de archivo.

 La siguiente descripción corresponde a un archivo de PowerPoint: los menús de funciones de otros formatos de archivo son diferentes.



Función	Descripción
Archivo	Seleccionar para abrir, guardar, compartir, imprimir y administrar sus presentaciones.
Ver	Seleccionar para cambiar o editar las vistas de presentación.
Reproducir	Seleccionar para iniciar o configurar una presentación de diapositivas.
Editar	Seleccionar para editar el contenido o el formato de las diapositivas.
Insertar	Seleccionar para insertar tablas, imágenes, gráficos, comentarios, vídeo o audio.
Transiciones	Seleccionar para aplicar o ajustar la temporización de una transición.
Lápiz	Seleccionar para escribir, dibujar, pintar o realizar bocetos en las diapositivas.
Reproducir (▶)	Seleccionar para iniciar una presentación de diapositivas.
Guardar como (📁)	Seleccionar para guardar el archivo de presentación en la memoria interna de la pantalla, en un dispositivo de almacenamiento externo o en almacenamiento en nube.
Deshacer (↶)	Seleccionar para deshacer una acción.
Rehacer (↷)	Seleccionar para rehacer la última acción.
Cerrar (✕)	Seleccionar para cerrar el archivo de presentación.
Atrás (←)	Seleccionar para volver a la página anterior.
Siguiente (→)	Seleccionar para ir a la página siguiente.
Salir (↶📄)	Seleccionar para salir de WPS Office.

Conexiones Bluetooth

El proyector se puede conectar a un altavoz o unos auriculares con funcionalidad Bluetooth para emitir el audio directamente a través de ellos y mejorar el sonido, especialmente en exteriores.



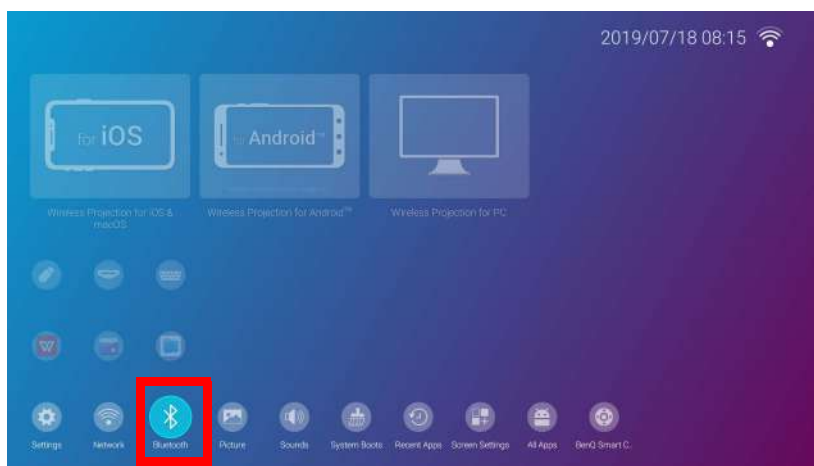
- La conexión Bluetooth no permite transferir datos, pues el proyector solo permite conexiones Bluetooth para emitir audio.
- No puede usar el proyector para difundir audio desde un dispositivo móvil con funcionalidad Bluetooth.

Sincronizar/conectar con un altavoz o unos auriculares Bluetooth

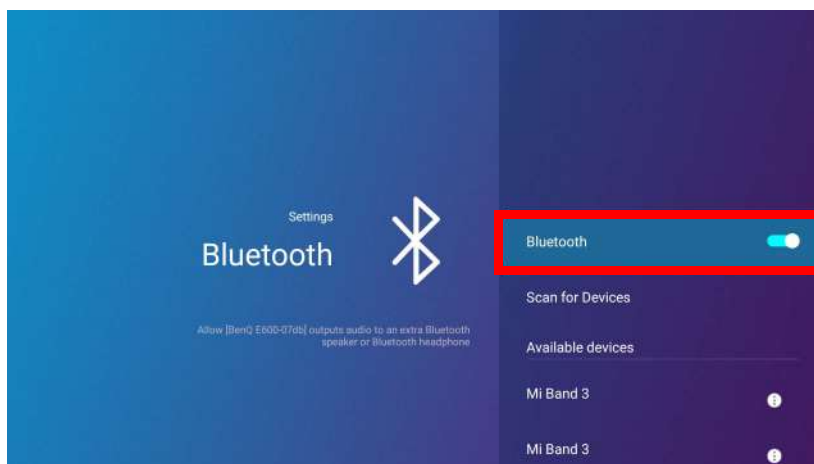
La sincronización es el proceso mediante el cual su proyector establece una conexión con un altavoz o unos auriculares Bluetooth por primera vez. Una vez que ambos dispositivos se han sincronizado correctamente, cada dispositivo tendrá la información de sincronización del dispositivo correspondiente almacenada internamente, y ambos podrán conectarse automáticamente cuando estén a una distancia de menos de 10 metros y la función Bluetooth esté habilitada en el proyector.

Para sincronizar su proyector con un altavoz o unos auriculares Bluetooth:

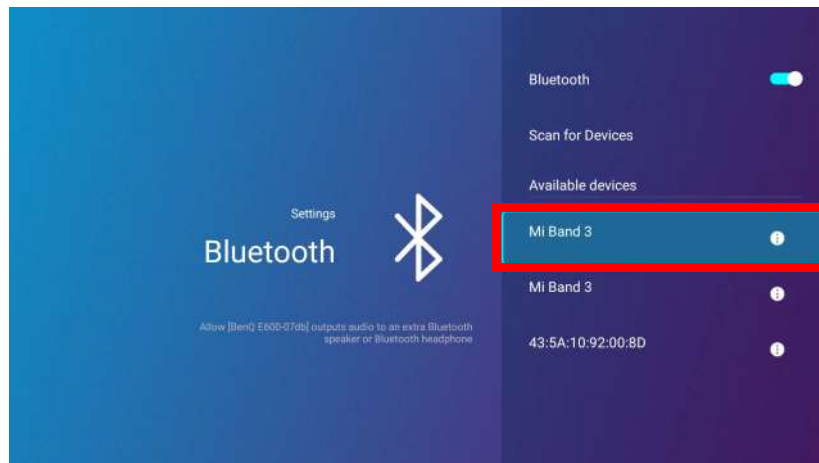
1. Instale la unidad de conexión inalámbrica incluida en el puerto de la unidad de conexión inalámbrica (consultar [Instalación de la unidad de conexión inalámbrica en la página 8](#)).
2. Encienda el proyector (consulte [Funcionamiento \(si la fuente es Launcher\) en la página 26](#)).
3. Pulse la flecha de flecha hacia abajo ▼ y la tecla de flecha hacia la derecha ► para ir a los accesos directos de los submenús de ajuste.
4. Seleccione **Bluetooth** y pulse **OK**.



5. Seleccione **Bluetooth** y pulse **OK** para habilitar Bluetooth.



6. Active el modo de sincronización Bluetooth en el altavoz o en los auriculares.
7. Seleccione el altavoz o los auriculares en **Lista de dispositivos** en el menú de ajuste de **Bluetooth** y pulse **OK**.



8. Cuando el proyector y el altavoz o los auriculares se hayan conectado correctamente y la lista de dispositivos del menú de configuración de Bluetooth se haya etiquetado como **Conectado**, podrá empezar a emitir el audio del proyector a través del altavoz o los auriculares.

Una vez que haya sincronizado correctamente su proyector con el altavoz Bluetooth, la información de sincronización se almacenará en ambos dispositivos y se establecerá automáticamente una conexión cuando se habilite la función Bluetooth y ambos dispositivos estén dentro del alcance mutuo.



- Si sustituye la unidad de conexión inalámbrica de su proyector después de sincronizar dicho proyector con un dispositivo Bluetooth, tendrá que volver a sincronizar el proyector con el dispositivo para crear una conexión Bluetooth.
- La calidad de la transmisión Bluetooth puede depender de la calidad de la señal Bluetooth y de la compatibilidad del dispositivo móvil.

Finalizar la conexión Bluetooth

En los casos en los que desee desconectar un altavoz o unos auriculares del proyector y conecte con otro altavoz u otros auriculares, siga los pasos que se indican a continuación:

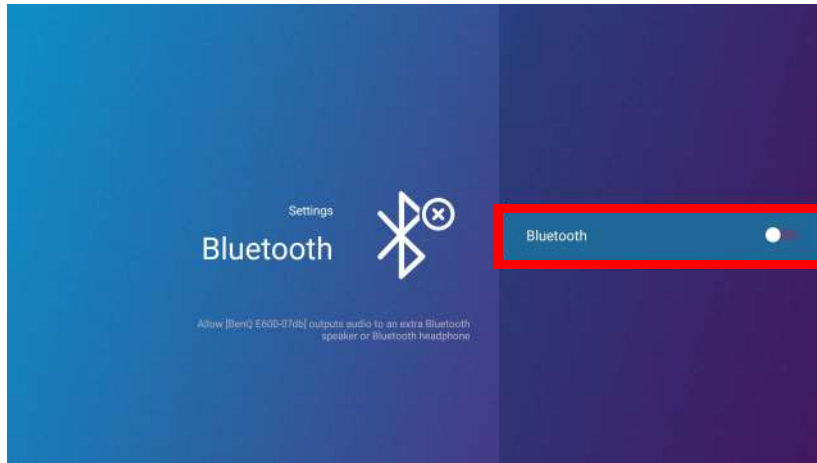
1. Pulse la flecha de flecha hacia abajo ▼ y la tecla de flecha hacia la derecha ► para ir a los accesos directos de los submenús de ajuste.
2. Seleccione **Bluetooth** y pulse **OK**.
3. Seleccione el altavoz o los auriculares ya conectados en **Lista de dispositivos** en el menú de ajuste de **Bluetooth** y pulse **OK**.
4. Confirme que desea desconectar el altavoz o los auriculares del proyector.
5. Active el modo de sincronización de Bluetooth en el nuevo altavoz o en los nuevos auriculares.
6. Seleccione el altavoz o los auriculares nuevos en **Lista de dispositivos** en el menú de ajuste de **Bluetooth** y pulse **OK**.

Desactivar el altavoz o los auriculares Bluetooth

Para desactivar la función Bluetooth del proyector para que ya no se emita el audio a través de un altavoz o unos auriculares independientes:

1. Pulse la flecha de flecha hacia abajo ▼ y la tecla de flecha hacia la derecha ► para ir a los accesos directos de los submenús de ajuste.
2. Seleccione **Bluetooth** y pulse **OK**.

3. Seleccione **Bluetooth** y pulse **OK** para desactivar el Bluetooth.



Aplicaciones

En la sección **Acceso directo** de **BenQ Launcher** encontrará accesos directos a las aplicaciones **Administrador de archivos** y **BenQ Suggests** preinstaladas, así como una selección personalizable de aplicaciones descargadas.



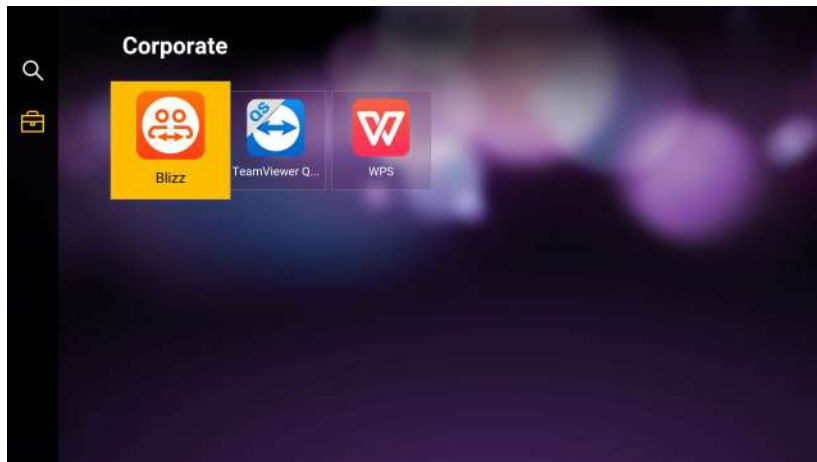
Determinadas aplicaciones requieren el uso de un ratón o un teclado. Le sugerimos que conecte un ratón o un teclado al proyector antes de abrir cualquier aplicación de la sección **Acceso directo**.

Para acceder a todas las aplicaciones instaladas en el proyector, seleccione **Todas las aplicaciones** en el menú **Ajustes** (consulte [Todas las aplicaciones en la página 53](#)).

Para configurar las aplicaciones que aparecen en la sección **Acceso directo**, consulte [Ajustes de pantalla en la página 57](#).

BenQ Suggests

BenQ Suggests le permite ver aplicaciones cuya descarga sugiere BenQ.



Seleccione la categoría en el panel izquierdo para buscar las aplicaciones sugeridas por tipo. Seleccione una aplicación de la categoría seleccionada y pulse **OK** para ver una descripción básica de la aplicación y acceder al enlace de descarga.







Determinadas aplicaciones requieren el uso de un ratón o un teclado. Le sugerimos que conecte un ratón o un teclado al proyector antes de descargar cualquier aplicación de **BenQ Suggests**.

Administrador de archivos

La aplicación **Administrador de archivos** le permite buscar, abrir y administrar archivos almacenados en el almacenamiento interno del proyector o en dispositivos de almacenamiento conectados (p. ej., una unidad flash USB).



Función	Descripción
APK	<p>Seleccionar para abrir la lista de archivos de instalación disponibles para aplicaciones Android almacenados internamente o en un dispositivo de almacenamiento externo.</p>  <p>En el caso de los archivos APK que estén en dispositivos de almacenamiento externo, dichos archivos deben estar guardados en el directorio más externo del dispositivo de almacenamiento para que los pueda detectar Administrador de archivos.</p>

Función	Descripción
Vídeo	<p>Seleccionar para abrir la lista de archivos de vídeo disponibles almacenados internamente o en un dispositivo de almacenamiento externo.</p>  <p>En el caso de los archivos de vídeo que estén en dispositivos de almacenamiento externo, dichos archivos deben estar guardados en el directorio más externo del dispositivo de almacenamiento para que los pueda detectar Administrador de archivos.</p>
Todos los archivos	<p>Seleccionar para examinar las diferentes opciones de almacenamiento del proyector, incluidos el almacenamiento interno y los dispositivos de almacenamiento externo conectados.</p> <p>Seleccionar Local para examinar el almacenamiento interno del proyector; seleccionar Dispositivo móvil1 o Dispositivo móvil2 para examinar dispositivos de almacenamiento externo. Para obtener información sobre cómo abrir archivos multimedia que estén en dispositivos de almacenamiento externo, consulte Conexión de una unidad flash en la página 39.</p>
Imagen	<p>Seleccionar para abrir la lista de archivos de imagen disponibles almacenados internamente o en un dispositivo de almacenamiento externo.</p>  <p>En el caso de los archivos de imagen que estén en dispositivos de almacenamiento externo, dichos archivos deben estar guardados en el directorio más externo del dispositivo de almacenamiento para que los pueda detectar Administrador de archivos.</p>
Música	<p>Seleccionar para abrir la lista de archivos de música disponibles almacenados internamente o en un dispositivo de almacenamiento externo.</p>  <p>En el caso de los archivos de música que estén en dispositivos de almacenamiento externo, dichos archivos deben estar guardados en el directorio más externo del dispositivo de almacenamiento para que los pueda detectar Administrador de archivos.</p>
Ajustes	<p>Seleccionar para configurar los ajustes de administración de archivos, incluidas las opciones de Modo de visualización, Limpiando el archivo APK automáticamente, Vista de imagen, Apertura rápida, Archivo oculto y Borrar asociación.</p>

Desplazarse por el menú **Ajustes**

Acerca del menú **Ajustes**

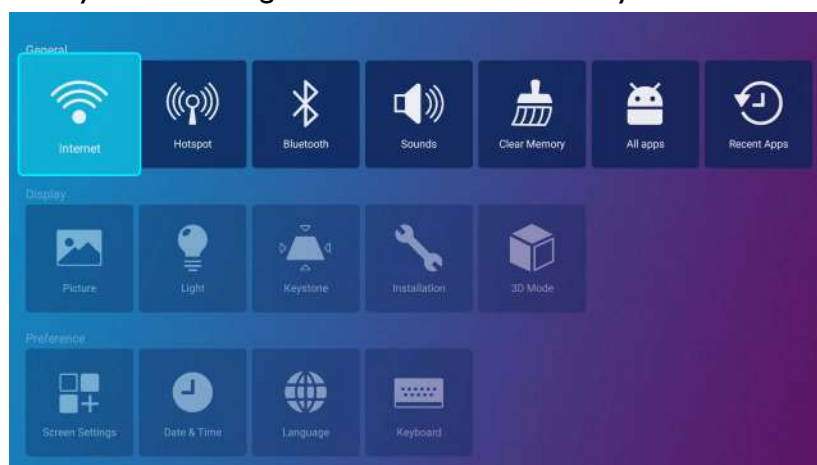
Para permitirle realizar varios ajustes o configuraciones en el proyector, en las conexiones inalámbricas y en la imagen proyectada, **BenQ Launcher** ofrece un menú **Ajustes**. El menú **Ajustes** contiene submenús para diferentes ajustes.

Para acceder al menú **Ajustes**, en la pantalla de inicio de **BenQ Launcher**, pulse el botón de flecha hacia abajo ▼ tres veces y, a continuación, seleccione **Ajustes**.



Si el proyector no tiene instalada la última versión de firmware, aparecerá un punto rojo en el icono **Ajustes**. En este caso, los usuarios pueden ir al menú **Acerca de > Actualización de software** y, a continuación, seleccionar **Actualizar** para iniciar la actualización de firmware. El punto rojo desaparecerá cuando el proyector se actualice con la última versión de firmware. Consulte [Actualización del sistema en la página 62](#) para obtener más información.

En el menú de ajuste hay tres subcategorías: **General**, **Pantalla** y **Preferencia**.



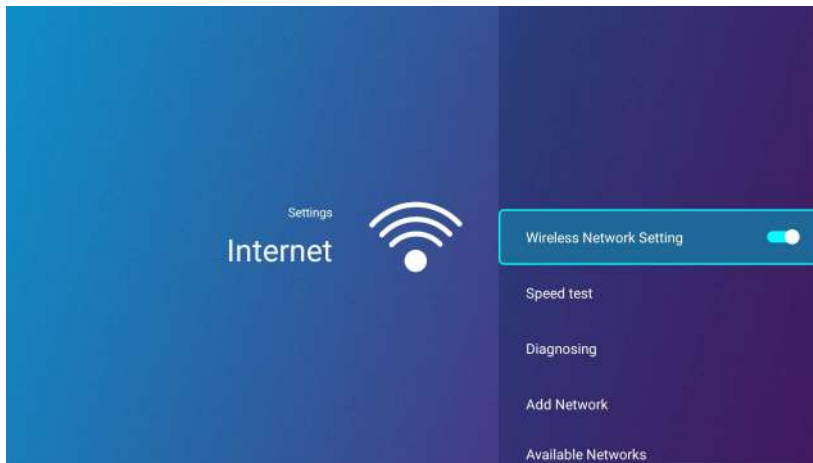
Los submenús de la categoría **Pantalla** solo tienen un número parcial de elementos que ajustan la configuración de la pantalla del proyector; si desea ver un menú completo de ajustes relacionados con la pantalla, entre en el menú de ajuste OSD **Avanzado**. Consulte [Menú Avanzado en la página 69](#) para ver una lista de todos los ajustes de **Pantalla**.



Utilización del menú **Ajustes**

Para acceder a los distintos menús de configuración:

- Utilice las teclas de flecha hacia la izquierda y hacia la derecha (◀/▶) para desplazarse por los menús de ajuste principales.
- Use **OK** para seleccionar el menú que desee.
- Cuando configure los elementos de un menú:
- Utilice las teclas de flecha hacia arriba y hacia abajo (▲/▼) para desplazarse hasta el elemento que desee configurar.
- Utilice las teclas de flecha hacia la izquierda y hacia la derecha (◀/▶) para desplazarse por las opciones disponibles.
- Utilice **OK** para habilitar/deshabilitar las opciones o seleccionar las opciones de los submenús.
- Utilice el botón atrás ↶ para volver al menú de configuración principal.
- Utilice el botón de inicio 🏠 para volver a la pantalla de inicio de **BenQ Launcher**.



Internet



<p>Configuración de red inalámbrica</p> 	<p>Activa una conexión de red inalámbrica para el proyector. Consulte Conexión del proyector a una red inalámbrica en la página 29 para más detalles.</p> <p>Esta función solo está disponible cuando Hotspot está deshabilitado.</p>
<p>Prueba de velocidad</p>	<p>Comprueba la velocidad de la conexión a Internet del proyector.</p>
<p>Diagnosticando</p>	<p>Diagnostica el estado de la conexión a Internet del proyector.</p>
<p>Añadir red</p>	<p>Le permite añadir una red concreta que puede estar oculta o no haberse detectado en el Redes disponible. Una vez seleccionada, se le pedirá que introduzca el SSID y la configuración de seguridad de la red.</p>
<p>Redes disponible</p> 	<p>Enumera los puntos de acceso inalámbrico disponibles a los que se puede conectar el proyector. Consulte Conexión del proyector a una red inalámbrica en la página 29 para más detalles.</p> <p>Redes disponible solo está disponible cuando está desactivado Configuración de red inalámbrica.</p>




Hotspot



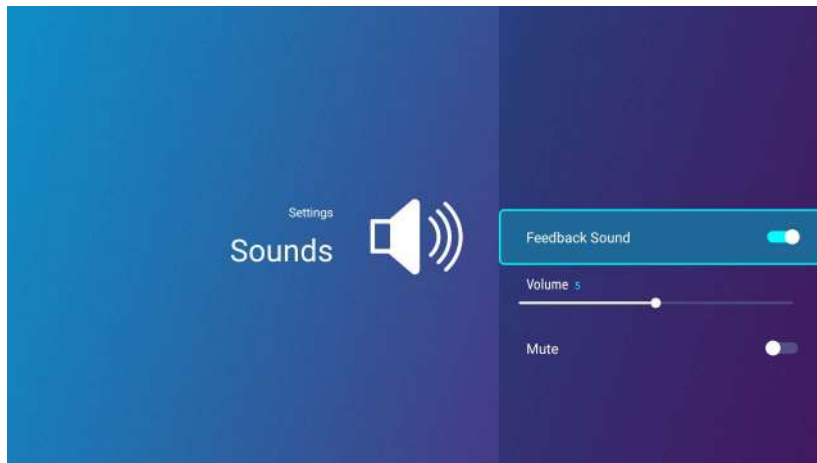
Hotspot	Habilita la zona activa inalámbrica del proyector, de forma que otros dispositivos puedan conectarse directamente al proyector. Consulte Zona activa inalámbrica en la página 36 para más detalles.
Nombre del hotspot	<p>Establece el nombre de la zona activa inalámbrica del proyector, que aparecerá en la lista de redes inalámbricas disponibles para los dispositivos que necesiten conectarse directamente con el proyector.</p>  <p>El nombre predeterminado de la zona activa inalámbrica del proyector es "BenQ E600-xxxx". Los cuatro dígitos finales son los cuatro últimos dígitos de su dirección MAC.</p>
Contraseña del hotspot	<p>Establece la contraseña de la zona activa inalámbrica del proyector.</p>  <p>La contraseña debe tener 8 caracteres como mínimo.</p>
Calidad de Internet	Establece la frecuencia de la señal de la zona activa inalámbrica del proyector. Las opciones disponibles incluyen Más alta (5G) y Normal (2,4G) .

Bluetooth



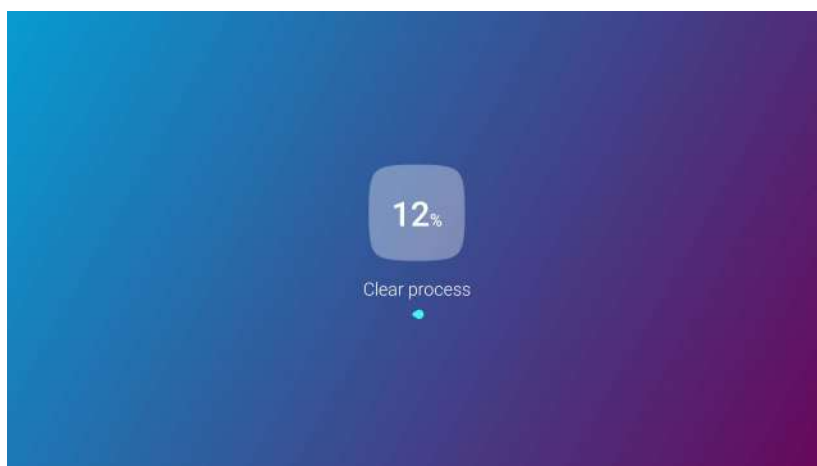
Bluetooth	Habilita el Bluetooth para el proyector, de forma que el proyector pueda emitir el audio a través de un altavoz o unos auriculares Bluetooth.
Mi dispositivo	 Enumera los dispositivos Bluetooth sincronizados anteriormente. Esta función solo está disponible cuando Bluetooth está activado.
Buscar dispositivos	 Actualiza la lista de dispositivos. Esta función solo está disponible cuando Bluetooth está activado.
Dispositivos disponibles	 Enumera los dispositivos Bluetooth disponibles con los que el proyector puede sincronizarse y conectar. Esta función solo está disponible cuando Bluetooth está activado.

Sonidos



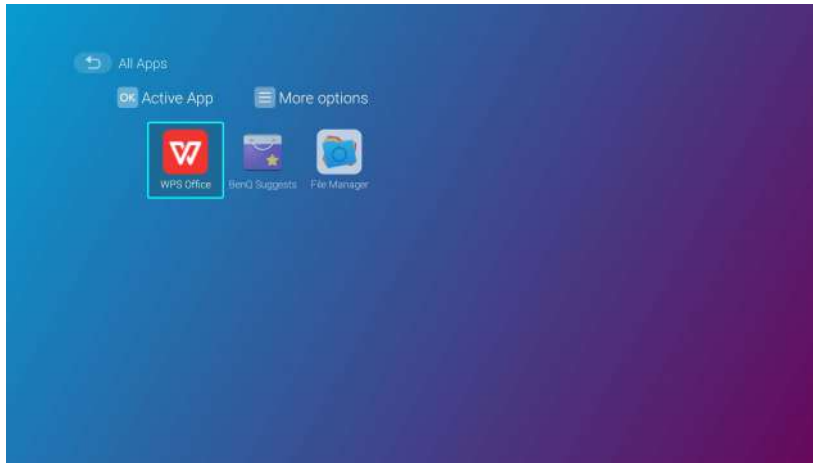
Sonido de respuesta	Habilita/deshabilita los comentarios sobre el audio que ofrece el proyector.
Volumen	Ajusta el nivel de sonido para el proyector.
Silencio	Desactiva/activa el audio del proyector.

Borrar memoria



Borra de la memoria los archivos innecesarios y aumenta la RAM disponible.

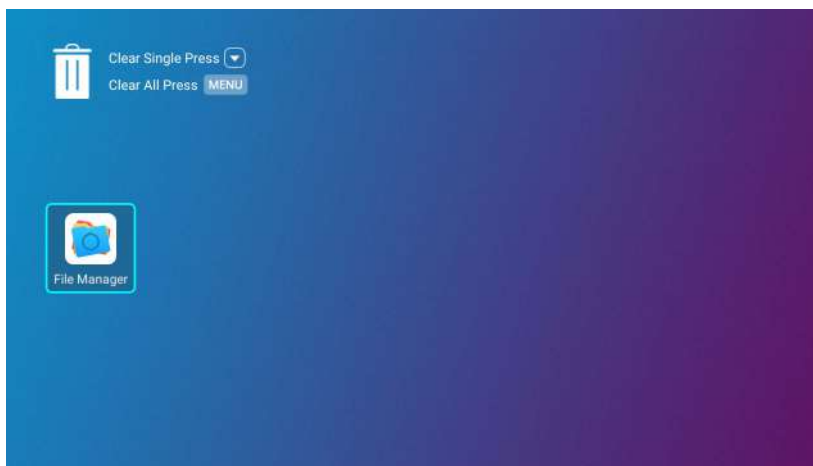
Todas las aplicaciones



Seleccione el menú **Todas las aplicaciones** para acceder a una lista de todas las aplicaciones que se hayan instalado en el proyector.

- Seleccione una aplicación y pulse **OK** para abrir dicha aplicación.
- Seleccione una aplicación y pulse el botón de menú (⚙) para desinstalar la aplicación.

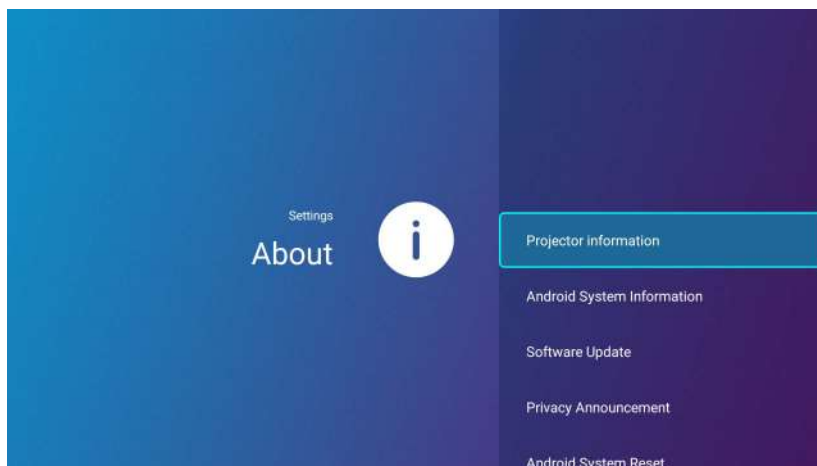
Aplicaciones recientes



Seleccione el menú **Aplicaciones recientes** para acceder a una lista de las aplicaciones utilizadas recientemente.

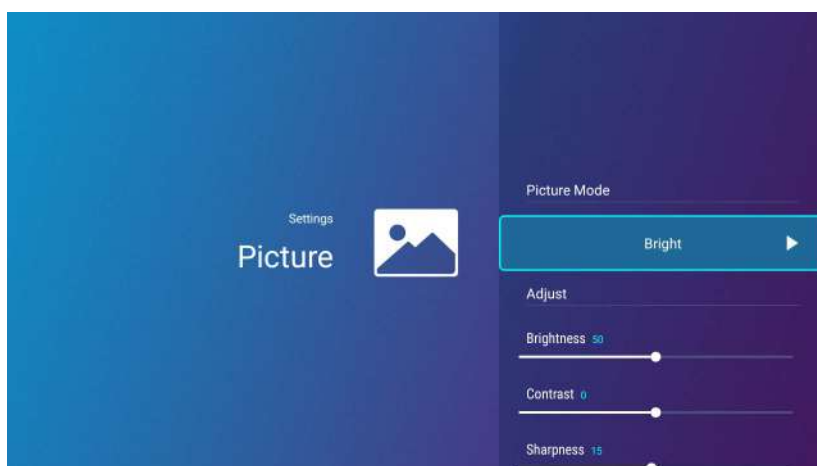
- Seleccione cualquier icono y pulse el botón de flecha hacia abajo (▼) para eliminar el icono de la lista de las aplicaciones utilizadas recientemente.
- Seleccione cualquier icono y pulse el botón de flecha hacia abajo (⚙) para borrar todos los iconos de la lista de las aplicaciones utilizadas recientemente.

Acerca de



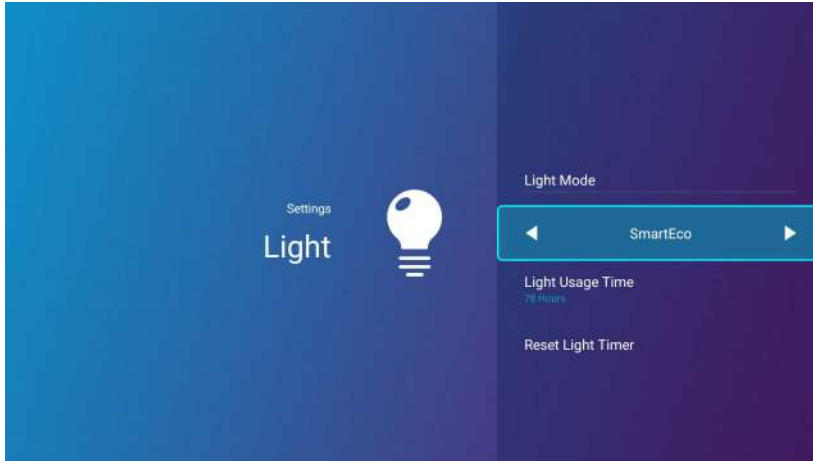
Información del proyector	Muestra información sobre el estado actual del proyector, incluyendo los valores actuales de Resolución nativa, Modo de imagen, Modo Luz, Tiempo de uso de luz, Versión de firmware y Código de servicio.
Información del sistema Android	Muestra información sobre el sistema operativo Android, incluyendo los valores de Versión de Android, RAM, Almacenamiento del sistema, Almacenamiento interno y Dirección MAC.
Actualización de software	Le permite actualizar el sistema operativo Android con una actualización Over-The-Air (OTA) o una unidad flash USB. Para más información, consulte Actualización del sistema en la página 62.
Anuncio de privacidad	Le permite ver y aceptar o rechazar la política de privacidad de BenQ.
Reinicio del sistema Android	Restablece todos los valores predeterminados de fábrica.

Imagen



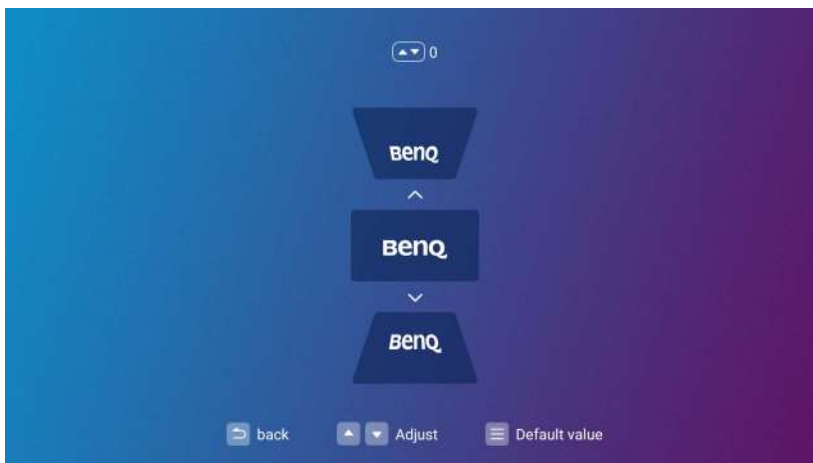
Las opciones disponibles para el menú de ajuste de **Imagen** son las mismas que las opciones disponibles en el menú OSD. Consulte [Menú Avanzado en la página 69](#) para obtener información sobre las opciones de ajuste de **Imagen**.

Ajustes de luz



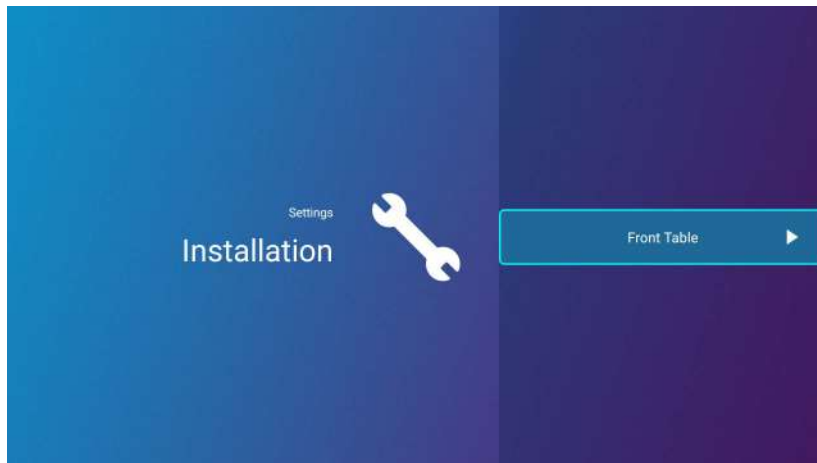
Las opciones disponibles para el menú de ajuste de **Ajustes de luz** son las mismas que las opciones disponibles en el menú OSD. Consulte [Menú Avanzado en la página 69](#) para obtener información sobre las opciones de ajuste de **Ajustes de luz**.

Deformación trapez.



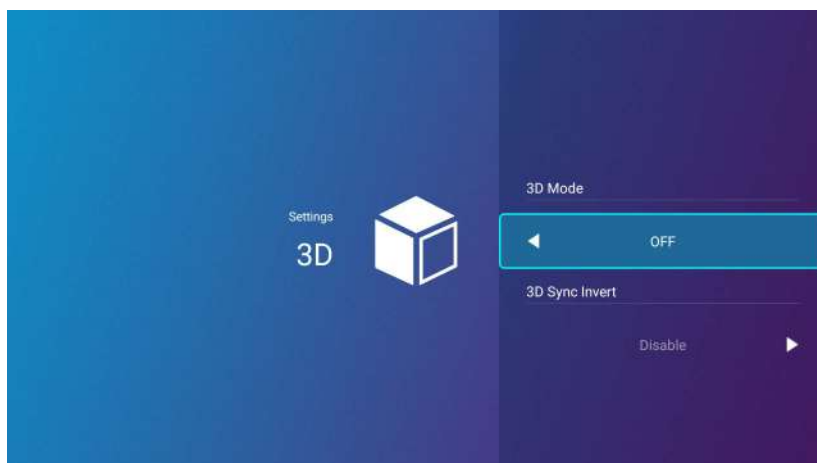
Las opciones disponibles para el menú de ajuste de **Deformación trapez.** son las mismas que las opciones disponibles en el menú OSD. Consulte [Menú Avanzado en la página 69](#) para obtener información sobre las opciones de ajuste de **Deformación trapez.**

Posición del proyector



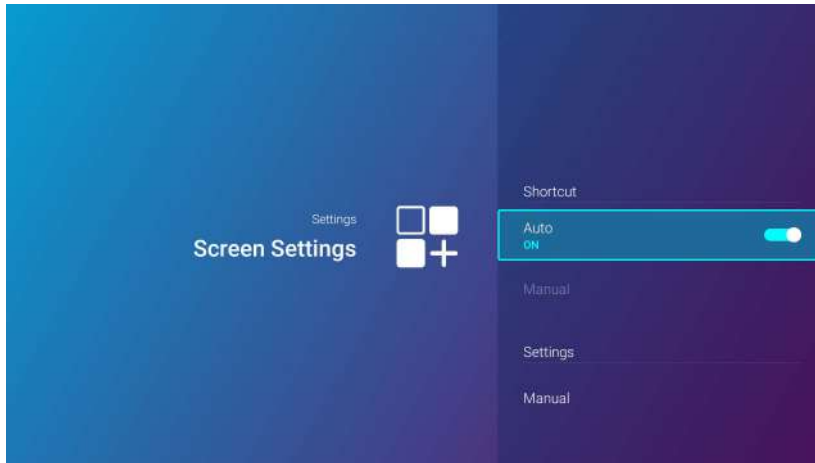
Las opciones disponibles para el menú de ajuste de **Posición del proyector** son las mismas que las opciones disponibles en el menú OSD. Consulte [Menú Avanzado en la página 69](#) para obtener información sobre las opciones de ajuste de **Posición del proyector**.


3D



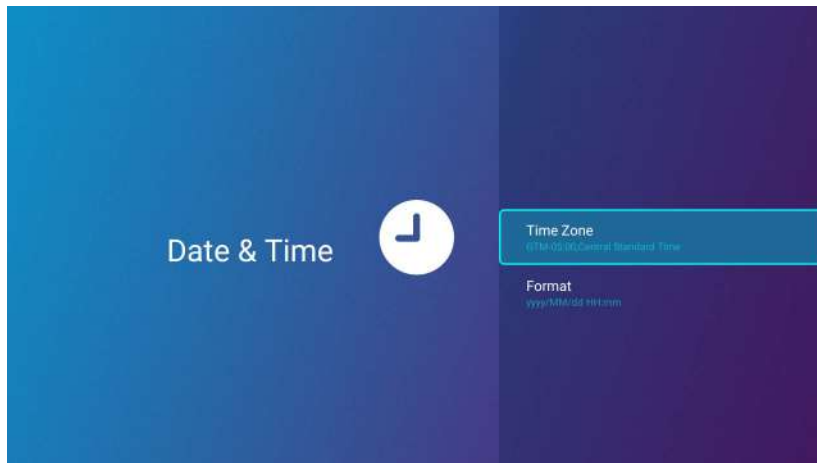
Las opciones disponibles para el menú de ajuste de **3D** son las mismas que las opciones disponibles en el menú OSD. Consulte [Menú Avanzado en la página 69](#) para obtener información sobre las opciones de ajuste de **3D**.

Ajustes de pantalla



Acceso directo	<p>Establece qué accesos directos a aplicaciones se muestran en la pantalla de inicio de BenQ Launcher y su secuencia. La pantalla de inicio necesita al menos un acceso directo y se pueden añadir hasta diez.</p> <ul style="list-style-type: none">• Auto: permite que el proyector organice automáticamente la secuencia de accesos directos a aplicaciones en la pantalla de inicio, de forma que la aplicación utilizada más recientemente aparecerá la primera de la fila.• Manual: permite al usuario determinar manualmente qué accesos directos a aplicaciones se mostrarán en la pantalla de inicio y su secuencia. Pulse OK en una aplicación en el menú Ajustar y, a continuación, pulse ◀/▶ para ajustar la secuencia de las aplicaciones en la sección de accesos directos a aplicaciones. Pulse OK en una aplicación en el menú Mostrar/ocultar aplicaciones para activar (mostrar) o desactivar (ocultar) los accesos directos.  <p>Esta función solo está disponible cuando Auto está deshabilitado.</p>
Ajustes	<p>Establece qué accesos directos a menús de ajuste se muestran en la pantalla de inicio de BenQ Launcher y su secuencia. La pantalla de inicio necesita al menos un acceso directo y se pueden añadir hasta ocho.</p> <ul style="list-style-type: none">• Manual: permite al usuario determinar manualmente qué accesos directos a menús de ajuste se mostrarán en la pantalla de inicio y su secuencia. Pulse OK en un menú de ajuste en el menú Ajustar y, a continuación, pulse ◀/▶ para ajustar la secuencia de los accesos directos a menús de ajuste en la sección de menús de ajuste. Pulse OK en un menú de ajuste en el menú Mostrar/ocultar configuración para activar (mostrar) o desactivar (ocultar) los accesos directos.

Fecha & hora



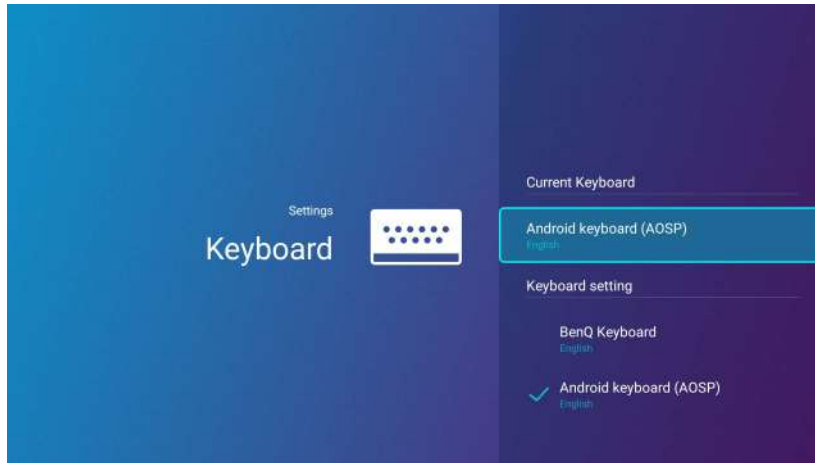
Zona horaria	Establece la zona horaria para el proyector.
Formato	Establece el formato de fecha y hora como HH:MM o YYYY/MM/DD HH:MM .


Idioma



Establece el idioma de **BenQ Launcher**.

Teclado



Teclado actual	Muestra el ajuste actual del teclado.
Configuración de teclado	<p>Establece el teclado virtual del proyector para introducir texto. Las opciones disponibles son Teclado BenQ y Teclado Android (AOSP).</p>  <p>Para introducir caracteres chinos, ajuste la preferencia de idioma en chino tradicional o en chino simplificado, y establezca el teclado en Teclado BenQ.</p>

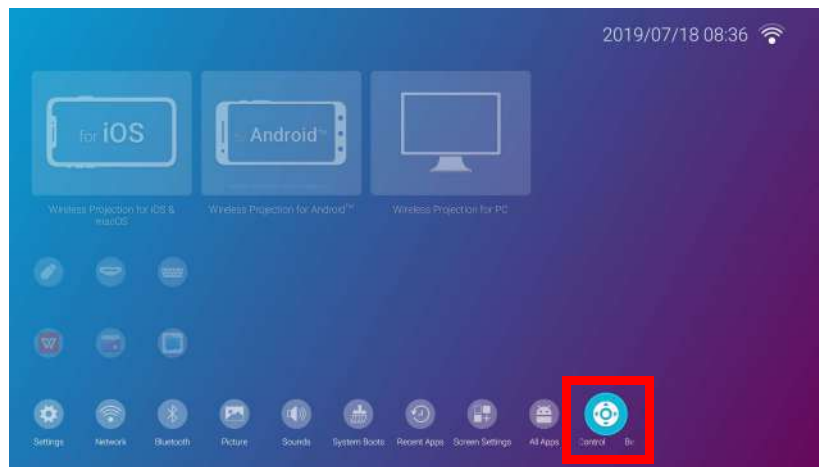
BenQ Smart Control

El menú de ajuste también tiene un enlace para instalar la aplicación **BenQ Smart Control**, que le permite transformar su smartphone en un mando a distancia para controlar el proyector con botones o gestos de toque.

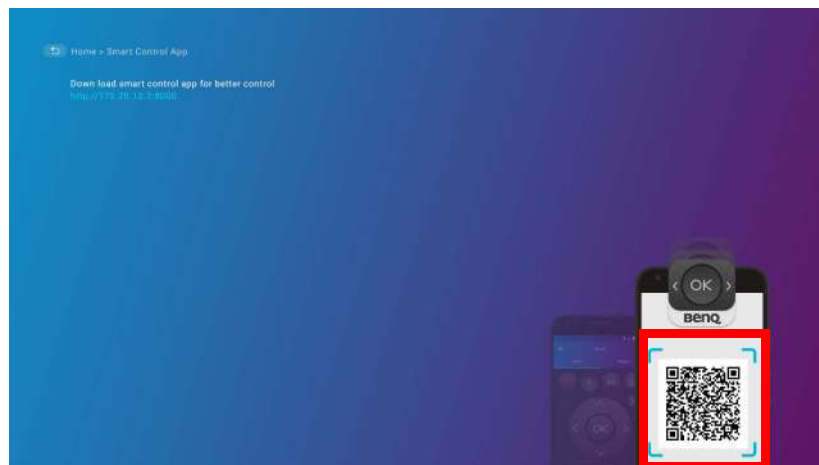
Instalación de la aplicación BenQ Smart Control en su smartphone

Para instalar la aplicación **BenQ Smart Control** en su smartphone:

1. Elija una de las siguientes opciones:
 - Conecte su smartphone a la misma red inalámbrica que el proyector.
 - Habilite la zona activa inalámbrica del proyector y, a continuación, conecte su smartphone a la zona activa inalámbrica del proyector. Para obtener instrucciones sobre cómo habilitar la zona activa inalámbrica del proyector, consulte [Hotspot en la página 50](#).
2. Seleccione **BenQ Smart Control** en el menú **Ajustes** de la pantalla de inicio de **BenQ Launcher** y, a continuación, pulse **OK**.



3. Escanee el código QR que aparece en el proyector con su smartphone para abrir un enlace de descarga en su smartphone.



4. Descargue e instale **BenQ Smart Control** en su smartphone.



En algunos smartphones, es posible que deba permitir que el smartphone instale aplicaciones usando archivos de instalación descargados en el menú de ajuste del smartphone.

Uso de la aplicación BenQ Smart Control

Para empezar a usar la aplicación **BenQ Smart Control**:

1. Elija una de las siguientes opciones:

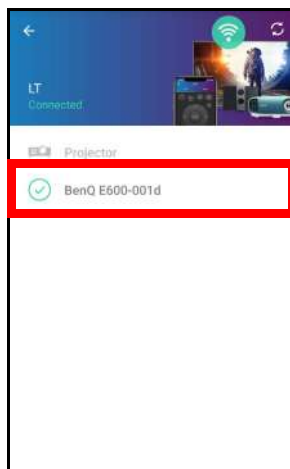
- Conecte su smartphone a la misma red inalámbrica que el proyector.
- Habilite la zona activa inalámbrica del proyector y, a continuación, conecte su smartphone a la zona activa inalámbrica del proyector. Para obtener instrucciones sobre cómo habilitar la zona activa inalámbrica del proyector, consulte [Hotspot en la página 50](#).



Debe estar conectado a la misma red inalámbrica que el proyector o a la zona activa inalámbrica del proyector para que **BenQ Smart Control** funcione correctamente.

2. Abra la aplicación **BenQ Smart Control**  en su smartphone.

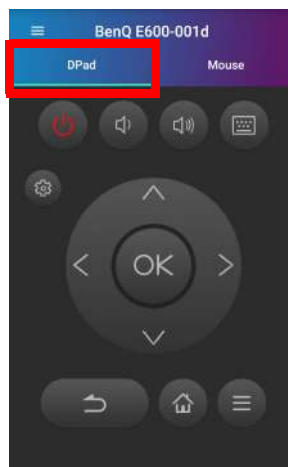
3. Seleccione el proyector en la lista de dispositivos de **BenQ Smart Control**.



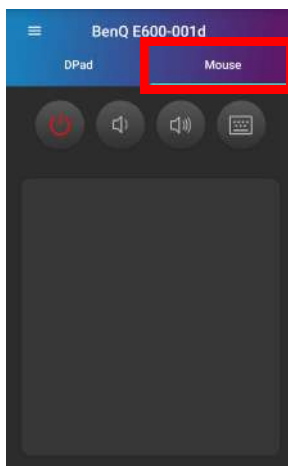
El nombre predeterminado del proyector es "BenQ E600-xxxx", donde los cuatro dígitos finales son los cuatro últimos dígitos de su dirección MAC.

4. Elija uno de los siguientes métodos para usar **BenQ Smart Control**:

- Pulse **DPad** para usar los botones preconfigurados en la aplicación para controlar su proyector.



- Pulse **Ratón** para usar gestos de toque en su smartphone para controlar el cursor del proyector de forma similar a como lo haría con un ratón.

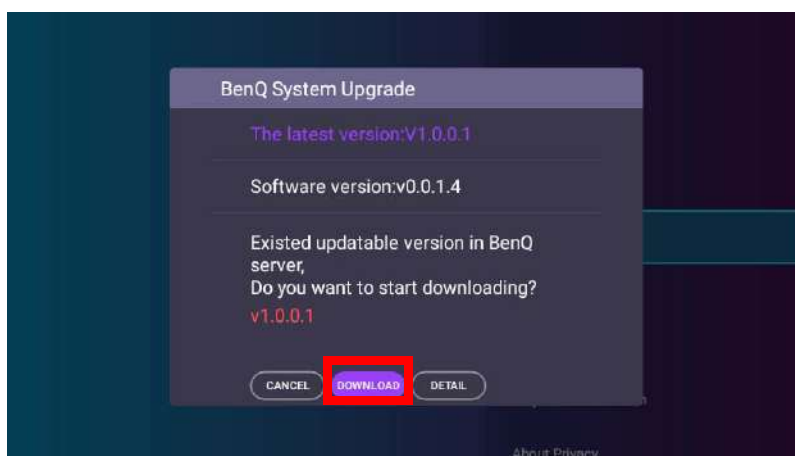


Actualización del sistema

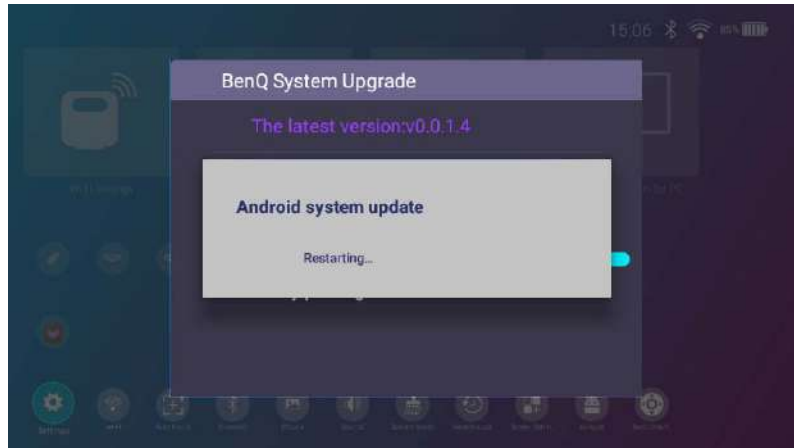
Se recomienda que los usuarios actualicen regularmente su proyector con la última versión del firmware para optimizar la experiencia de usuario. El proyector utiliza actualizaciones por aire (OTA, Over-the-Air), para instalar el archivo de actualización de forma inalámbrica.

Cuando haya una nueva versión disponible en el servidor OTA de BenQ, aparecerá un mensaje una vez que el proyector se conecte a una red inalámbrica. Siga los pasos que se indican a continuación para actualizar el firmware:

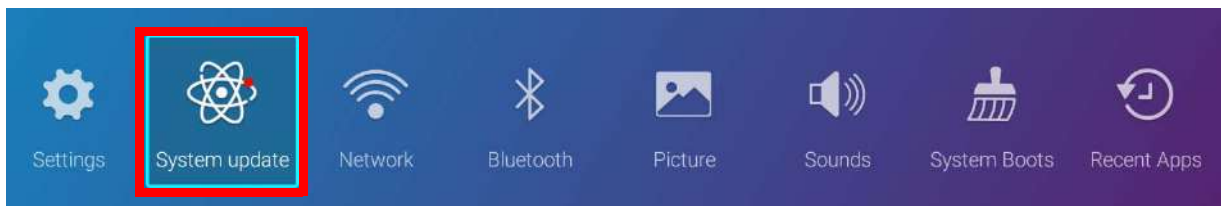
1. Seleccione **DESCARGAR** para descargar el archivo de actualización.



- Una vez que se complete la descarga, el proyector se reiniciará automáticamente. No apague ni desconecte el proyector hasta que no haya terminado la actualización y vuelva a aparecer **BenQ Launcher** en la pantalla.



Si selecciona **CANCELAR** cuando aparezca el mensaje de actualización del sistema, aparecerá el botón **Actualización del sistema** en el menú de ajuste de la pantalla de inicio de **BenQ Launcher** con un punto rojo como recordatorio de que hay una versión de firmware más reciente en el servidor OTA de BenQ. Los usuarios pueden seleccionar **Actualización del sistema** y pulsar **OK** para actualizar el sistema en cualquier momento.



Funcionamiento (si la fuente no es Launcher)

Uso de los menús del proyector si la fuente no es Launcher

Si la señal de entrada es **HDMI** o **PC/YPbPr**, puede usar 2 tipos de menús de visualización en pantalla (OSD) para realizar diferentes ajustes.

- Menú OSD **Básico**: ofrece funciones de menú primarias. (Consulte [Menú Básico en la página 68](#)).
- Menú OSD **Avanzado**: ofrece funciones de menú completas. (Consulte [Menú Avanzado en la página 69](#)).

Para acceder al menú OSD, pulse  en el proyector o mando a distancia.



- Utilice las teclas de dirección (**▲/▼/◀/▶**) del proyector o mando a distancia para desplazarse por los elementos del menú.
- Utilice **OK** en el proyector o en el mando a distancia para confirmar el elemento del menú seleccionado.

La primera vez que utiliza el proyector (tras completar la configuración inicial), se muestra el menú OSD Básico.



Las siguientes capturas de pantalla de la OSD sirven solo para fines de referencia y pueden diferir del diseño real.

A continuación, se incluye un resumen del menú OSD **Básico**.

	1 Tipo de menú	4 Pulse OK para entrar en el menú.
	2 Menú principal	5 Estado
	3 Señal de entrada actual	6 Pulse  para ir a la página anterior o para salir.

Si quiere cambiar del menú OSD **Básico** al menú OSD **Avanzado**, siga las indicaciones facilitadas a continuación:

1. Vaya al **menú Básico > Tipo de menú**.
2. Pulse **OK** y, a continuación, **▲/▼** para seleccionar **Avanzado**. La siguiente vez que encienda el proyector, puede acceder al menú OSD **Avanzado** pulsando .

A continuación, se incluye un resumen del menú OSD **Avanzado**.

	<p>1 Menú principal e icono del menú principal</p>	<p>5 Pulse ↶ para volver a la página anterior.</p>
	<p>2 Submenú</p>	<p>6 Pulse ⚙ para ir a la página anterior o para salir.</p>
	<p>3 Señal de entrada actual</p>	<p>7 Estado</p>
	<p>4 Pulse OK para entrar en el menú.</p>	

Asimismo, cuando quiera cambiar del menú OSD **Avanzado** al menú OSD **Básico**, siga las instrucciones citadas a continuación:

1. Vaya al **menú Avanzado - Sistema > Ajustes de menú** y pulse **OK**.
2. Seleccione **Tipo de menú** y **OK**.
3. Pulse **▲/▼** para seleccionar **Básico**. La siguiente vez que encienda el proyector, puede acceder al menú OSD **Básico** pulsando **⚙**.

Protección del proyector

Uso de un cierre de seguridad para el cable

El proyector debe instalarse en un lugar seguro para evitar su robo. En caso contrario, compre un cierre para garantizar la seguridad del proyector. En el lado inferior del proyector encontrará una barra de seguridad. Consulte el elemento 19 en la [página 9](#).

Uso de la función de contraseña

Configurar la contraseña

1. Vaya al **menú Avanzado - Ajustes > Ajustes de seguridad**. Pulse **OK**. Aparecerá la página **Ajustes de seguridad**.
2. Resalte **Cambiar contraseña** y pulse **OK**.
3. Las cuatro teclas de flecha (**▲**, **▶**, **▼**, **◀**) representan respectivamente 4 dígitos (1, 2, 3, 4). De acuerdo con la contraseña que quiera configurar, pulse las teclas de flecha para introducir los seis dígitos de la contraseña.
4. Confirme la nueva contraseña volviendo a introducirla. Una vez que se ha configurado la contraseña, el menú OSD vuelve a la página **Ajustes de seguridad**.
5. Para activar la función **Bloqueo de encendido**, pulse **▲/▼** para resaltar **Bloqueo de encendido** y pulse **◀/▶** para seleccionar **Activado**. Vuelva a introducir la contraseña.

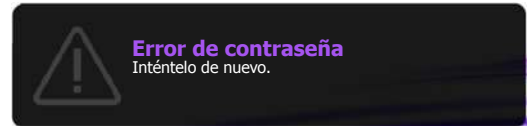




- Los dígitos que se introducen aparecerán a modo de asteriscos en la pantalla. Anote la contraseña seleccionada y guárdela en un lugar seguro antes o después de introducirla para que siempre la tenga a mano por si alguna vez la olvidara.
- Una vez establecida la contraseña y activado el bloqueo de inicio, el proyector no se podrá utilizar a menos que se introduzca la contraseña correcta cada vez que se inicie.

Si olvida la contraseña

Si introduce una contraseña incorrecta, aparecerá un mensaje de error de contraseña, seguido del mensaje **Introducir contraseña actual**. Si no consigue recordar la contraseña, puede utilizar el procedimiento de recuperación de contraseña. Consulte [Acceso al proceso de recuperación de contraseña en la página 66](#).



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

Acceso al proceso de recuperación de contraseña

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



Cambio de la contraseña

1. Vaya al **menú Avanzado - Ajustes > Ajustes de seguridad > Cambiar contraseña**.
2. Pulse **OK**. Se mostrará el mensaje **"Introducir contraseña actual"**.
3. Introduzca la contraseña antigua.
 - Si la contraseña es correcta, aparecerá el mensaje **"Intro. nueva cont."**.
 - Si la contraseña es incorrecta, aparece el mensaje de error de contraseña y se muestra el mensaje **"Introducir contraseña actual"** para que vuelva a intentarlo. Puede pulsar ↵ para cancelar el cambio o introducir otra contraseña.
4. Introduzca una nueva contraseña.
5. Confirme la nueva contraseña volviendo a introducirla.

Desactivación de la función de contraseña

Para desactivar la protección mediante contraseña, vaya al **menú Avanzado - Ajustes > Ajustes de seguridad > Bloqueo de encendido** y pulse ◀/▶ para seleccionar **Desactivado**. Se mostrará el mensaje **"Introducir contraseña actual"**. Introduzca la contraseña actual.

- Si la contraseña es correcta, el menú OSD volverá a la página **Ajustes de seguridad**. No tendrá que introducir la contraseña la próxima vez que encienda el proyector.
- Si la contraseña es incorrecta, aparece el mensaje de error de contraseña y se muestra el mensaje **"Introducir contraseña actual"** para que vuelva a intentarlo. Puede pulsar ↵ para cancelar el cambio o introducir otra contraseña.

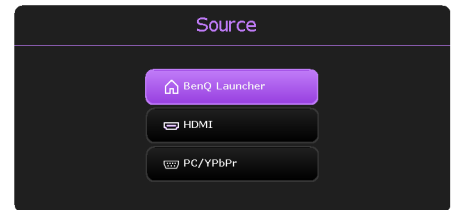


Aunque esté desactivada la función de contraseña, tendrá que guardar la contraseña antigua por si alguna vez necesita volver a activar la función introduciendo la contraseña antigua.




Cambio de la señal de entrada

El proyector se puede conectar a múltiples dispositivos a la vez. Sin embargo, solo puede mostrar una pantalla completa en cada momento. Al encenderlo, el proyector busca automáticamente las señales disponibles.

Cuando el **menú Avanzado - Ajustes > Búsqueda auto. de fuente** esté configurado como **Activado**, el proyector buscará automáticamente **BenQ Launcher**.



Para seleccionar la fuente:

1. Pulse . Aparecerá una barra de selección de fuente.
2. Pulse / hasta que haya seleccionado la señal deseada y pulse **OK**.

Una vez detectada, se mostrará durante unos segundos la información de la fuente seleccionada en una de las esquinas de la pantalla. Si hay varios equipos conectados al proyector, repita los pasos 1-2 para buscar otra señal.



Para obtener mejores resultados de visualización de imágenes, debe seleccionar y utilizar una señal de entrada adecuada para la resolución nativa del proyector. El proyector modificará el resto de resoluciones de acuerdo con la configuración de la "relación de aspecto", lo que podría causar distorsión o pérdida de la claridad de la imagen. Consulte [Relación de aspecto en la página 73](#).

Funcionamiento del menú

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

Los elementos del menú están disponibles cuando el proyector detecta al menos una señal válida. Si no hay ningún equipo conectado al proyector o si no se detecta ninguna señal, solo podrá acceder a algunos elementos del menú.

Sistema de menús

Menú Básico

Menú principal	Opciones
Brillo	0~50~100
Relación de aspecto	Auto/Real/4:3/16:9/16:10
Modo de imagen	Brillante/Presentación/Infografía/Vídeo/sRGB/(3D)/Usuario 1/Usuario 2
Volumen	0~5~10
Modo Luz	Normal/Económico/SmartEco/LampSave
Información	Resolución nativa
	Resolución detectada
	Fuente
	Modo de imagen
	Modo Luz
	Formato 3D
	Sistema de color
	Tiempo de uso de luz
	Versión de firmware
Código de servicio	
Tipo de menú	Básico/Avanzado

Menú **Avanzado**

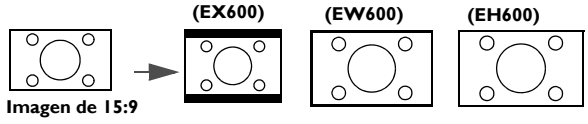
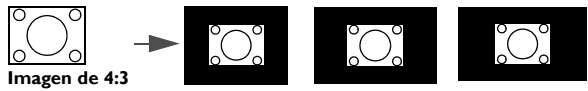
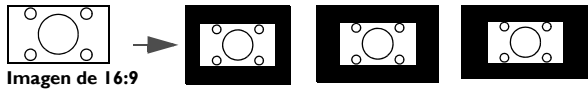
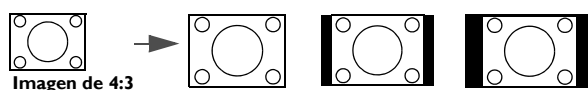
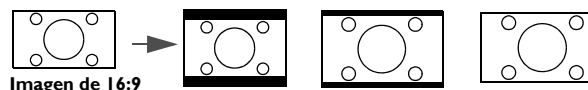
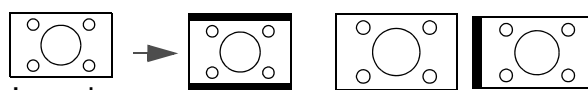
Menú principal	Submenú	Opciones		
Imagen	Modo de imagen	Brillante/Presentación/Infografía/ Vídeo/sRGB/(3D)/Usuario 1/ Usuario 2		
	Modo de referencia	Brillante/Presentación/Infografía/ Vídeo/sRGB/(3D)		
	Brillo	0~50~100		
	Contraste	-50~0~50		
	Color	-50~0~50		
	Nitidez	0~15~31		
	Brilliant Color	Activado/Desactivado		
		Temperatura de color	Frío/Normal/Cálido	
		Ajuste de temperatura de color	Ganancia R (0~50~100)	
			Ganancia G (0~50~100)	
			Ganancia B (0~50~100)	
			Compensación R (-50~0~50)	
			Compensación G (-50~0~50)	
			Compensación B (-50~0~50)	
		Ajustes de color avanzados	R (Color primario/Matiz/ Saturación/Ganancia)	
			G (Color primario/Matiz/ Saturación/Ganancia)	
			B (Color primario/Matiz/ Saturación/Ganancia)	
			Gestión del color	C (Color primario/Matiz/ Saturación/Ganancia)
				M (Color primario/Matiz/ Saturación/Ganancia)
				Y (Color primario/Matiz/ Saturación/Ganancia)
	Color de la pared	Desactivado/Amarillo claro/Rosa/ Verde claro/Azul/Pizarra		
	Restablecer imagen	Restablecer/Cancelar		

Menú principal	Submenú	Opciones	
Pantalla	Relación de aspecto	Auto/Real/4:3/16:9/16:10	
	Deformación trapez.	-40~0~40	
	Patrón de prueba	Activado/Desactivado	
	Ajuste de PC e YPbPr por componentes	Fase Tamaño H.	
	Posición	H: -5~0~5 V: -5~0~5	
		Modo 3D	Auto/Superior-inferior/Fotograma secuencial/Empaquetamiento de cuadros/En paralelo/Desactivado
	3D	Invertir sincronización 3D	Desactivar/Invertir
		Aplicar ajustes 3D	Ajustes 3D 1/Ajustes 3D 2/Ajustes 3D 3/Desactivado
		Guardar ajustes 3D	Ajustes 3D 1/Ajustes 3D 2/Ajustes 3D 3
		Formato HDMI	Auto/RGB limitado/RGB completo/YUV limitado/YUV completo
		Zoom digital	1,0X~1,8X/2,0X
		Redim. Imagen Redu. y cambio digital	0,75X~1,0X
		Restablecer pantalla	Restablecer/Cancelar

Menú principal	Submenú	Opciones		
Ajustes	Instalación del proyector	Frontal mesa/Posterior mesa/ Posterior techo/Frontal techo		
	Receptor mando	Frontal/Superior/Frontal+Superior		
	Búsqueda auto. de fuente	Activado/Desactivado		
	Sin. Aut.	Activado/Desactivado		
	Ajustes de luz	Modo Luz	Normal/Económico/SmartEco/ LampSave	
		Rest. tempor. luz	Restablecer/Cancelar	
		Tiempo de uso de luz		
	Ajustes de funcionamiento	Refrigeración rápida	Activado/Desactivado	
		Temporizador en blanco	Desactivar/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min	
		Mensaje de recordatorio	Activado/Desactivado	
		Modo altitud elevada	Activado/Desactivado	
		Ajustes de encendido/apagado		Encendido directo
				Señal de encendido
				Apagado automático
				Temporizador de apagado
			Reinicio inmediato	Activado/Desactivado
		Ajustes de seguridad	Bloqueo de teclas del panel	Activado/Desactivado
	Cambiar contraseña			
	Bloqueo de encendido		Activado/Desactivado	
	Tasa en baudios		9600/14400/19200/38400/57600/ 115200	
	Ecuilizador de HDMI	HDMI	Auto/Más bajo/Bajo/Medio/Alto/ Más alto	
	Restablecer ajustes		Restablecer/Cancelar	

Menú principal	Submenú	Opciones	
Sistema	Idioma	English/Français/Deutsch/Italiano/Español/ Русский/繁體中文/简体中文/日本語/한국어/ Svenska / Nederlands/Türkçe/Čeština/ Português/ไทย/Polski/Magyar/Hrvatski/ Română/Norsk/Dansk/Български/ Suomi/Bhs Ind/Ελληνικά/العربية/हिंदी/ Tiếng Việt/فارسی	
	Ajustes de espera	Modo de espera	Eco/Normal
		Pasarela de audio	Desactivado/Entrada de audio/HDMI
	Ajustes de fondo	Fondo	BenQ/Negra/Azul/Violeta
		Pantalla de bienvenida	BenQ/Negra/Azul
	Ajustes de menú	Tipo de menú	Básico/Avanzado
		Tiempo de visualización de menús	5 segundos/10 segundos/ 20 segundos/30 segundos/Siempre
	Ajustes de audio	Silencio	Activado/Desactivado
		Volumen	0~5~10
		Tono de encendido/apagado	Activado/Desactivado
	Valores de fábrica	Restablecer/Cancelar	
	Restablecer sistema	Restablecer/Cancelar	
Información	Resolución nativa		
	Resolución detectada		
	Fuente		
	Modo de imagen		
	Modo Luz		
	Formato 3D		
	Sistema de color		
	Tiempo de uso de luz		
	Versión de firmware		
	Código de servicio		

Menú Básico

<p>Brillo</p>	<p>Cuanto más alto sea el valor, más brillante será la imagen. Ajuste este control de modo que las áreas oscuras de la imagen aparezcan en negro y que los detalles en estas áreas sean visibles.</p>
<p>Relación de aspecto</p>	<p>Existen varias opciones para definir la relación de aspecto de la imagen según la fuente de la señal de entrada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <p>• Auto: cambia la escala de una imagen de manera proporcional para ajustarla a la resolución original del proyector en su ancho horizontal o vertical.</p>  <p>• Real: proyecta una imagen con su resolución original y le cambia el tamaño para ajustarla a la zona de visualización. En el caso de señales de entrada con resoluciones más bajas, la imagen proyectada aparecerá en su tamaño original.</p>   <p>• 4:3: ajusta la imagen para mostrarla en el centro de la pantalla con una relación de aspecto 4:3.</p>  <p>• 16:9: ajusta la imagen para mostrarla en el centro de la pantalla con una relación de aspecto 16:9.</p>  <p>• 16:10: Ajusta la imagen para mostrarla en el centro de la pantalla con una relación de aspecto 16:10.</p> 

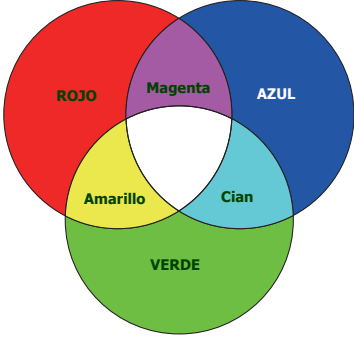

<p>Modo de imagen</p>	<p>El proyector está configurado con varios modos de imagen para que pueda elegir el que mejor se ajuste al entorno de funcionamiento y al tipo de imagen de la señal de entrada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brillante: maximiza el brillo de la imagen proyectada. Este modo es adecuado para entornos en los que se necesita un brillo realmente alto, por ejemplo, si se utiliza el proyector en habitaciones con buena iluminación. • Presentación: está diseñado para presentaciones. En este modo, el brillo se enfatiza para que coincida con los colores del ordenador de escritorio y portátil. • Infografía: esta opción es perfecta para presentaciones con una mezcla de texto y gráficos debido a su alto brillo de color y a una mejor gradación del color para ver los detalles claramente. • Vídeo: es adecuada para reproducir vídeos en entornos con luz ambiental. La tecnología de mejora de BenQ preserva los detalles del color dinámico. • sRGB: maximiza la pureza de los colores básicos (rojo, verde y azul) para lograr unas imágenes más realistas, independientemente de la iluminación del entorno. Es el modo más adecuado para ver fotografías realizadas con una cámara compatible con sRGB correctamente calibrada y para ver aplicaciones gráficas y de diseño para ordenador, como AutoCAD. • 3D: es idóneo para reproducir imágenes 3D y clips de vídeo 3D. • Usuario 1/Usuario 2: utiliza la configuración personalizada basándose en los modos de imagen disponibles actualmente. Consulte Modo de referencia en la página 75.
<p>Volumen</p>	<p>Ajusta el nivel de sonido.</p>
<p>Modo Luz</p>	<p>Consulte Ajuste Modo Luz en la página 86.</p>
<p>Información</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución nativa: muestra la resolución nativa del proyector. • Resolución detectada: muestra la resolución original de la señal de entrada. • Fuente: muestra la fuente de señal actual. • Modo de imagen: muestra el modo seleccionado en el menú Imagen. • Modo Luz: muestra el modo seleccionado en el menú Ajustes de luz. • Formato 3D: muestra el modo 3D actual. • Sistema de color: muestra el formato del sistema de entrada. • Tiempo de uso de luz: muestra el número de horas que se ha utilizado la lámpara. • Versión de firmware: muestra la versión de firmware de su proyector. • Código de servicio: muestra el número de serie del proyector.
<p>Tipo de menú</p>	<p>Cambia al menú OSD Avanzado. Consulte Uso de los menús del proyector si la fuente no es Launcher en la página 64.</p>

Menú **Avanzado**

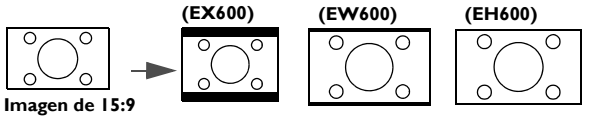
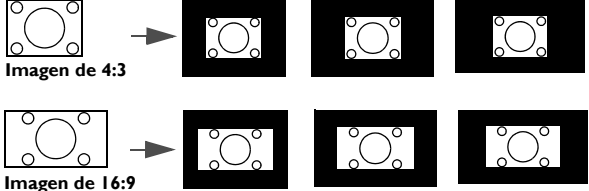
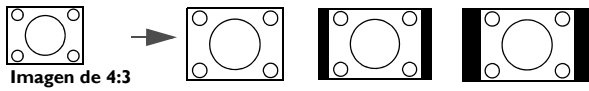
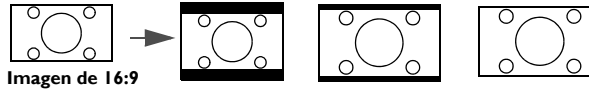
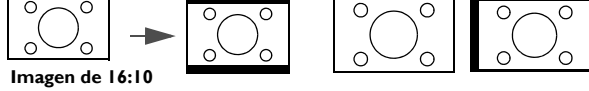
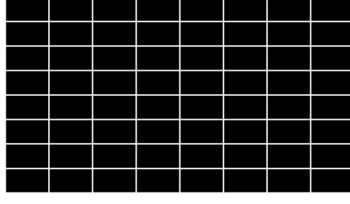

Imagen



Modo de imagen	<p>El proyector está configurado con varios modos de imagen para que pueda elegir el que mejor se ajuste al entorno de funcionamiento y al tipo de imagen de la señal de entrada.</p> <ul style="list-style-type: none">• Brillante: maximiza el brillo de la imagen proyectada. Este modo es adecuado para entornos en los que se necesita un brillo realmente alto, por ejemplo, si se utiliza el proyector en habitaciones con buena iluminación.• Presentación: está diseñado para presentaciones. En este modo, el brillo se enfatiza para que coincida con los colores del ordenador de escritorio y portátil.• Infografía: esta opción es perfecta para presentaciones con una mezcla de texto y gráficos debido a su alto brillo de color y a una mejor gradación del color para ver los detalles claramente.• Vídeo: es adecuada para reproducir vídeos en entornos con luz ambiental. La tecnología de mejora de BenQ preserva los detalles del color dinámico.• sRGB: maximiza la pureza de los colores básicos (rojo, verde y azul) para lograr unas imágenes más realistas, independientemente de la iluminación del entorno. Es el modo más adecuado para ver fotografías realizadas con una cámara compatible con sRGB correctamente calibrada y para ver aplicaciones gráficas y de diseño para ordenador, como AutoCAD.• 3D: es idóneo para reproducir imágenes 3D y clips de vídeo 3D.• Usuario 1/Usuario 2: utiliza la configuración personalizada basándose en los modos de imagen disponibles actualmente. Consulte Modo de referencia en la página 75.
Modo de referencia	<p>Si los modos de imagen actualmente disponibles no se ajustan a sus necesidades, dispone de dos modos que pueden ser definidos por el usuario. Puede utilizar cualquiera de los modos de imagen (excepto Usuario 1/Usuario 2) como punto de partida y personalizar la configuración.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Vaya a Imagen > Modo de imagen.2. Pulse ◀/▶ para seleccionar Usuario 1 o Usuario 2.3. Pulse ▼ para resaltar Modo de referencia y pulse ◀/▶ para seleccionar un modo de imagen que se aproxime a sus necesidades.4. Pulse ▼ para seleccionar el elemento de menú que desee cambiar y ajuste el valor. Los ajustes definen el modo de usuario seleccionado.
Brillo	<p>Cuanto más alto sea el valor, más brillante será la imagen. Ajuste este control de modo que las áreas oscuras de la imagen aparezcan en negro y que los detalles en estas áreas sean visibles.</p>
Contraste	<p>Cuanto más alto sea el valor, mayor será el contraste de la imagen. Utilice esta opción para definir el nivel de blanco máximo una vez que haya ajustado el ajuste de brillo según la entrada seleccionada y el entorno de visualización.</p>
Color	<p>Un ajuste bajo genera colores menos saturados. Si el ajuste es demasiado alto, los colores de la imagen se exageran y la imagen carece de realismo.</p>
Nitidez	<p>Cuanto mayor sea el valor, más nítida será la imagen.</p>



<p>Brilliant Color</p>	<p>Esta característica utiliza un nuevo algoritmo para procesar el color y mejoras en el nivel del sistema que permiten ajustar un brillo mayor a la vez que se ofrecen imágenes con colores más vivos y reales. Ofrece un aumento del 50% del brillo en las imágenes de tonos medios, comunes en escenas de vídeo y naturales, para que el proyector reproduzca imágenes con colores más realistas. Si desea ver las imágenes con esta calidad, seleccione Activado. Si Desactivado está seleccionado, la función Temperatura de color no estará disponible.</p>
<p>Ajustes de color avanzados</p>	<p>Temperatura de color</p> <p>Se dispone de diversas opciones de temperatura de color predeterminadas. Las opciones disponibles pueden variar según el tipo de señal seleccionada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: el blanco mantiene su coloración normal. • Frío: el blanco de la imagen adopta tonos azulados. • Cálido: el blanco de la imagen adopta tonos rojizos. <hr/> <p>Ajuste de temperatura de color</p> <p>También puede establecer la temperatura de color que prefiera ajustando las siguientes opciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ganancia R/Ganancia G/Ganancia B: ajusta los niveles de contraste del rojo, verde y azul. • Compensación R/Compensación G/Compensación B: ajusta los niveles de brillo del rojo, verde y azul.

<p>Ajustes de color avanzados</p>	<p>Gestión del color</p> <p>Esta función dispone de seis conjuntos (RGBCMY) de colores que se pueden ajustar. Al seleccionar cada color, puede ajustar la gama y la saturación de forma independiente de acuerdo con sus preferencias.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color primario: seleccione un color entre R (rojo), G (verde), B (azul), C (cian), M (magenta) o Y (amarillo). • Matiz: matiz se usa para ajustar el balance de color. Si aumenta el valor, los colores incluirán una proporción mayor de los dos colores adyacentes en dirección hacia la izquierda. La reducción del valor tendrá el efecto en dirección hacia la derecha. Fíjese en la ilustración donde se detalla cómo se relacionan los colores. Por ejemplo, si selecciona Rojo y configura su valor en 0, en la imagen proyectada solo se seleccionará el rojo puro. Aumentar el valor incluirá el rojo cercano al amarillo, mientras que reducir el valor incluirá rojo cercano al magenta. • Saturación: ajusta los valores según sus preferencias. Cada ajuste realizado se reflejará de inmediato en la imagen. Por ejemplo, si selecciona Rojo y configura su valor en 0, solo se verá afectada la saturación del rojo puro.  <p> Saturación es la cantidad de ese color en una imagen de vídeo. Los ajustes más bajos producen colores menos saturados; el ajuste "0" elimina completamente ese color de la imagen. Si la saturación es demasiado alta, el color será exagerado y poco realista.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ganancia: ajusta los valores según sus preferencias. El nivel de contraste de los colores primarios seleccionados se verá afectado. Cada ajuste realizado se reflejará de inmediato en la imagen.
	<p>Color de la pared</p> <p>Corrige el color de la imagen proyectada cuando la superficie de proyección no sea blanca (por ejemplo, una pared pintada): la característica Color de la pared le puede ayudar a corregir los colores de la imagen proyectada para evitar posibles diferencias de color entre la fuente y las imágenes proyectadas. Puede elegir entre varios colores predeterminados: Amarillo claro, Rosa, Verde claro, Azul y Pizarra.</p>
<p>Restablecer imagen</p>	<p>Devuelve todos los ajustes realizados en el menú Imagen a los valores predeterminados de fábrica.</p>

Pantalla




<p>Relación de aspecto</p>	<p>Existen varias opciones para definir la relación de aspecto de la imagen según la fuente de la señal de entrada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: cambia la escala de una imagen de manera proporcional para ajustarla a la resolución original del proyector en su ancho horizontal o vertical.  • Real: proyecta una imagen con su resolución original y le cambia el tamaño para ajustarla a la zona de visualización. En el caso de señales de entrada con resoluciones más bajas, la imagen proyectada aparecerá en su tamaño original.  • 4:3: ajusta la imagen para mostrarla en el centro de la pantalla con una relación de aspecto 4:3.  • 16:9: ajusta la imagen para mostrarla en el centro de la pantalla con una relación de aspecto 16:9.  • 16:10: Ajusta la imagen para mostrarla en el centro de la pantalla con una relación de aspecto 16:10. 
<p>Deformación trapez.</p>	<p>Corrige la deformación trapezoidal de la imagen. Consulte Corrección de la deformación trapezoidal en la página 20.</p>
<p>Patrón de prueba</p>	<p>Ajusta el tamaño de la imagen, enfoca y comprueba que la imagen proyectada no aparece distorsionada.</p> 
<p>Ajuste de PC e YPbPr por componentes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fase: ajusta la fase del reloj para reducir la distorsión de la imagen. Esta función solo está disponible cuando se selecciona una señal de PC (RGB analógica) o YPbPr.  • Tamaño H.: ajusta el ancho horizontal de la imagen. Esta función solo está disponible cuando se selecciona una señal de PC (RGB analógica).
<p>Posición</p>	<p>Muestra la página de ajuste de posición. Para mover la imagen proyectada, pulse las flechas de dirección. Esta función solo está disponible cuando se selecciona una señal de PC (RGB analógica).</p>

<p>3D</p>	<p>Este proyector incluye una función 3D que le permite disfrutar de películas, vídeos y eventos deportivos en 3D de una forma real al presentar la profundidad de las imágenes. Deberá llevar una gafas 3D para poder ver imágenes en 3D.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modo 3D: el valor predeterminado es Desactivado. Si desea que el proyector elija automáticamente un formato 3D adecuado cuando detecte contenido 3D, seleccione Auto. Si el proyector no reconoce el formato 3D, pulse ▲/▼ para elegir un modo 3D entre Superior-inferior, Fotograma secuencial, Empaquetamiento de cuadros y En paralelo.  <p>Cuando la función 3D esté activada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El nivel de brillo de la imagen proyectada disminuirá. • Los siguientes ajustes no se pueden modificar: Modo de imagen, Modo de referencia. • El Deformación trapez. solo puede ajustarse dentro de los grados limitados. • Invertir sincronización 3D: cuando descubra la inversión de la profundidad de la imagen, habilite esta función para corregir el problema. • Aplicar ajustes 3D: una vez guardados los ajustes 3D, puede decidir si desea aplicarlos eligiendo un conjunto de ajustes 3D que haya guardado. Una vez aplicados, el proyector reproducirá automáticamente el contenido 3D entrante si este coincide con los ajustes 3D guardados.  <p>Sólo está disponible el conjunto o los conjuntos de ajustes 3D con datos memorizados.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guardar ajustes 3D: cuando haya visualizado correctamente el contenido 3D después de realizar los ajustes adecuados, podrá habilitar esta función y elegir un conjunto de ajustes 3D para memorizar los ajustes 3D actuales.
<p>Formato HDMI</p>	<p>Selecciona un formato de color adecuado para optimizar la calidad de la pantalla.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: selecciona automáticamente un espacio de color y un nivel de grises adecuados para la señal HDMI entrante. • RGB limitado: permite utilizar el rango Limitada RGB 16-235. • RGB completo: permite utilizar el rango Completa RGB 0-255. • YUV limitado: permite utilizar el rango YUV limitado 16-235. • YUV completo: permite utilizar el rango YUV completo 0-255.

Redim. Imagen	<p>Zoom digital</p> <p>Le permiten ampliar o reducir el tamaño de la imagen proyectada.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Una vez que aparezca la barra de ajuste, pulse ▲/▼ varias veces para reducir o ampliar la imagen al tamaño deseado. 2. Pulse OK para entrar en el modo panorámico. 3. Pulse las flechas de dirección (▲, ▼, ◀, ▶) del proyector o del mando a distancia para navegar por la imagen.  <p>Solo podrá navegar por la imagen una vez que la haya ampliado. Puede ampliar la imagen para buscar detalles.</p>
	<p>Redu. y cambio digital</p> <p>Reduce y/o mueve la imagen proyectada.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Una vez que aparezca la barra de ajuste, pulse ◀/▶ varias veces para reducir o ampliar la imagen al tamaño deseado. 2. Pulse OK para activar la función de desplazamiento digital. 3. Una vez que se active la función de desplazamiento digital, pulse las teclas de dirección (▲, ▼, ◀, ▶) para mover la imagen. 4. Pulse AUTO para restaurar el tamaño original de la imagen.  <p>La imagen solo se podrá desplazar una vez que se haya reducido.</p>
Restablecer pantalla	Devuelve todos los ajustes realizados en el menú Pantalla a los valores predeterminados de fábrica.



Ajustes

Instalación del proyector	Consulte Elección de una ubicación en la página 14 .
Receptor mando	Le permite habilitar todos los receptores remotos o un receptor remoto determinado del proyector.
Búsqueda auto. de fuente	Permite que el proyector busque automáticamente una señal.
Sin. Aut.	<ul style="list-style-type: none"> • Activado: permite que el proyector determine automáticamente la mejor sincronización de la imagen mostrada cuando se selecciona la señal PC (RGB analógico) y se pulsa AUTO. • Desactivado: el proyector no responderá al pulsar AUTO.
Ajustes de luz	<ul style="list-style-type: none"> • Modo Luz: consulte Ajuste Modo Luz en la página 86. • Rest. tempor. luz: consulte Restablecimiento del temporizador de lámpara. en la página 89. • Tiempo de uso de luz: muestra el número de horas que se ha utilizado la lámpara.

Ajustes de funcionamiento	<p>Refrigeración rápida</p> <p>Si selecciona Activado se activa la función y el tiempo de enfriamiento del proyector disminuirá de 90 segundos a aproximadamente 15 segundos.</p>
	<p>Temporizador en blanco</p> <p>Establece el tiempo en blanco de la imagen cuando no se realiza ninguna acción. Cuando haya transcurrido dicho tiempo, la imagen volverá a aparecer en pantalla. Si los intervalos de tiempo predeterminados no se ajustan a sus necesidades, seleccione Desactivar. Independientemente de que Temporizador en blanco esté activado o no, puede pulsar la mayoría de las teclas del proyector o del mando a distancia para restaurar la imagen.</p>
	<p>Mensaje de recordatorio</p> <p>Permite activar o desactivar los mensajes de recordatorio.</p>
	<p>Modo altitud elevada</p> <p>Se recomienda utilizar Modo altitud elevada cuando se encuentre en un lugar entre 1500 - 3000 m sobre el nivel del mar y si la temperatura ambiente oscila entre 0°C - 30°C.</p> <p>El funcionamiento en "Modo altitud elevada" puede incrementar el nivel de decibelios ya que aumenta la velocidad del ventilador necesaria para mejorar el enfriamiento general del sistema y su rendimiento.</p> <p>Si utiliza este proyector en otros entornos extremos distintos a los citados anteriormente, puede que se apague automáticamente para evitar el sobrecalentamiento. Para solucionar esto, active el Modo altitud elevada. Sin embargo, esto no significa que este proyector funcione en cualquier condición extrema o peligrosa.</p> <p></p> <p>No utilice el Modo altitud elevada entre 0 y 1500 m o con una temperatura ambiente entre 0°C y 35°C. Si lo hace, el proyector se enfriará demasiado.</p>
	<p>Ajustes de encendido/apagado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encendido directo: permite encender automáticamente el proyector cuando se suministra alimentación a través del cable de alimentación. • Señal de encendido: establece si activar el proyector directamente sin pulsar la tecla  ENCENDIDO o  ON cuando el proyector está en el modo en espera y detecta una señal VGA o una señal HDMI con alimentación de 5 V. • Apagado automático: permite que el proyector se apague automáticamente si no se detecta una señal de entrada durante un período de tiempo establecido para evitar el desgaste innecesario de la duración de la lámpara. • Temporizador de apagado: ajusta el temporizador de desconexión automática.
<p>Reinicio inmediato</p> <p>Le permite reiniciar el proyector inmediatamente en 90 segundos después de desactivarlo.</p>	
Ajustes de seguridad	Consulte Uso de la función de contraseña en la página 65.

Tasa en baudios	Selecciona una tasa de baudios que sea idéntica a la de su ordenador, para que pueda conectar el proyector mediante un cable RS-232 adecuado y actualizar o descargar el firmware del proyector. Esta función está destinada al personal de asistencia cualificado.
Ecuilizador de HDMI	Ajusta la configuración de ganancia del ecualizador para una señal HDMI. Cuanto mayor sea el ajuste, más potente será el valor de ganancia. Si hay más de un puerto HDMI en el proyector, seleccione primero el puerto HDMI antes de ajustar el valor.
Restablecer ajustes	Devuelve todos los ajustes realizados en el menú Ajustes a los valores predeterminados de fábrica.





Sistema

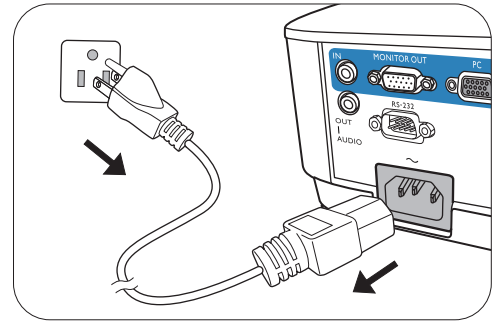
Idioma	Establece el idioma de los menús de visualización en pantalla (OSD).
Ajustes de espera	<ul style="list-style-type: none"> • Modo de espera <ul style="list-style-type: none"> • Eco: el proyector se mantiene en el modo de espera normal con un consumo de energía de menos de 0,5 W. • Normal: permite al proyector facilitar una función de pasarela de audio cuando se encuentra en modo de espera. • Pasarela de audio: el proyector puede reproducir sonido cuando está en el modo en espera y las clavijas correspondientes están conectadas correctamente a los dispositivos. Pulse ◀/▶ para elegir la fuente que desea utilizar. Consulte Conexión en la página 21 para ver cómo se realiza la conexión.
Ajustes de fondo	<ul style="list-style-type: none"> • Fondo: establece el color de fondo para el proyector. • Pantalla de bienvenida: permite seleccionar la pantalla de logotipo que se muestra durante el inicio del proyector.
Ajustes de menú	<ul style="list-style-type: none"> • Tipo de menú: cambia al menú OSD Básico. • Tiempo de visualización de menús: establece el período de tiempo que la OSD permanece activa desde la última vez que se pulsó una tecla.
Ajustes de audio	<ul style="list-style-type: none"> • Silencio: desactiva temporalmente el sonido. • Volumen: ajusta el nivel de sonido. • Tono de encendido/apagado: desactiva el tono durante el proceso de encendido y apagado del proyector.  <p>El único modo de cambiar Tono de encendido/apagado es seleccionando Activado o Desactivado aquí. Desactivar o cambiar el nivel de sonido no afectará a Tono de encendido/apagado.</p>
Valores de fábrica	<p>Restablece todos los valores predeterminados de fábrica.</p>  <p>Se conservarán los siguientes ajustes: Deformación trapez., Instalación del proyector, Tiempo de uso de luz, Modo altitud elevada, Ajustes de seguridad, Tasa en baudios, Ecuilizador de HDMI.</p>
Restablecer sistema	Devuelve todos los ajustes realizados en el menú Sistema a los valores predeterminados de fábrica.

Información

Información	<ul style="list-style-type: none">• Resolución nativa: muestra la resolución nativa del proyector.• Resolución detectada: muestra la resolución original de la señal de entrada.• Fuente: muestra la fuente de señal actual.• Modo de imagen: muestra el modo seleccionado en el menú Imagen.• Modo Luz: muestra el modo seleccionado en el menú Ajustes de luz.• Formato 3D: muestra el modo 3D actual.• Sistema de color: muestra el formato del sistema de entrada.• Tiempo de uso de luz: muestra el número de horas que se ha utilizado la lámpara.• Versión de firmware: muestra la versión de firmware de su proyector.• Código de servicio: muestra el número de serie del proyector.
--------------------	--



Apagado del proyector

1. Pulse  en el proyector u  en el mando a distancia y aparecerá un mensaje de confirmación. Si no responde en unos segundos, el mensaje desaparecerá.
2. Pulse  o  por segunda vez. El indicador de encendido parpadeará en naranja, la lámpara de proyección se apagará y los ventiladores continuarán funcionando durante aproximadamente 90 segundos para enfriar el proyector.
3. En cuanto finalice el proceso de enfriamiento, el indicador de encendido permanecerá encendido en color naranja y los ventiladores se detendrán. Desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente.



- Para proteger la lámpara, el proyector no responderá a ninguna orden durante el proceso de enfriamiento.
- Para disminuir el tiempo de enfriamiento, también puede activar la función de refrigeración rápida. Consulte [Refrigeración rápida en la página 81](#).
- Evite encender el proyector inmediatamente después de apagarlo, ya que el calor excesivo puede acortar la duración de la lámpara.
- La vida útil de la lámpara variará en función de las condiciones medioambientales y el uso.

Desconexión directa

Puede tirarse del cable de alimentación de CA justo después de apagar el proyector. Para proteger la lámpara, espere unos 10 minutos antes de reiniciar el proyector. Si intenta volver a encender el proyector, los ventiladores funcionarán durante algunos minutos para enfriarlo. En tales casos, pulse  o  de nuevo para iniciar el proyector una vez que se hayan detenido los ventiladores y que el indicador de encendido se ilumine en color naranja.

Mantenimiento

Cuidados del proyector

Limpieza de la lente

Limpie la lente cada vez que observe que hay suciedad o polvo en la superficie. Asegúrese de apagar el proyector y dejar que se enfríe por completo antes de limpiar la lente.

- Utilice un bote de aire comprimido para retirar el polvo.
- Si hay suciedad o manchas, utilice papel limpiador de lente o humedezca un paño con un producto de limpieza para lentes y páselo con suavidad por la superficie de la misma.
- Nunca utilice productos abrasivos, limpiadores ácidos o alcalinos, polvos desengrasantes o disolventes volátiles, como alcohol, benceno, diluyente o insecticida. El uso de dichos materiales o un contacto prolongado con materiales de vinilo o caucho puede ocasionar daños en la superficie del proyector y en el material del alojamiento.

Limpieza de la carcasa del proyector

Antes de limpiar la carcasa, apague el proyector mediante el procedimiento de apagado correcto, según lo descrito en [Funcionamiento del menú en la página 68](#) y desconecte el cable de alimentación.

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



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

Almacenamiento del proyector

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

- Asegúrese de que la temperatura y la humedad del área de almacenamiento se encuentran dentro de los valores recomendados para el proyector. Consulte [Especificaciones en la página 92](#) o póngase en contacto con su proveedor para conocer estos valores.
- Haga retroceder el pie de ajuste.
- Extraiga la pila del mando a distancia.
- Guarde el proyector en el embalaje original o en uno equivalente.

Transporte del proyector

Se recomienda transportar el proyector en el embalaje original o en uno equivalente.

Información sobre la luz

Cómo saber las horas de uso de la luz

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

1. **Tiempo de uso de luz** = $(x+y+z+a)$ horas, si:

Tiempo de uso en el modo **Normal** = x horas

Tiempo de uso en el modo **Económico** = y horas

Tiempo de uso en el modo **SmartEco** = z horas

Tiempo de uso en el modo **LampSave** = a horas

2. Horas de fuente de luz equivalentes = α horas

$\alpha = x(A'/X) + y(A'/Y) + z(A'/Z) + a(A'/A)$, si

X= especificaciones del ciclo de vida de la lámpara en modo **Normal**

Y= especificaciones del ciclo de vida de la lámpara en modo **Económico**

Z= especificaciones del ciclo de vida de la lámpara en modo **SmartEco**

A= especificaciones del ciclo de vida de la lámpara en modo **LampSave**

A' es la especificación del ciclo de vida de la lámpara más largo entre X, Y, Z, A



Cuando se calculan manualmente las Horas de lámpara equivalentes, probablemente habrá una ligera desviación con respecto al valor indicado en el menú OSD, ya que el sistema del proyector calcula el tiempo usado para cada modo de lámpara en "Minutos" y luego lo redondea a un entero para mostrar las horas en el OSD.



Para el tiempo de uso en cada modo de la lámpara indicado en el menú OSD:

- El tiempo de uso se acumula y se redondea a un número entero para indicarlo en **horas**.

- Cuando tiempo de uso es inferior a 1 hora, muestra 0 horas.

Para obtener información sobre las horas de la lámpara:

1. Vaya al **menú Avanzado - Ajustes > Ajustes de luz** y pulse **OK**. Aparecerá la página **Ajustes de luz**.

2. Pulse **▼** para seleccionar **Tiempo de uso de luz** y pulse **Aceptar**. Se muestra la información de **Tiempo de uso de luz**.

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

Aumentar la duración de la lámpara

- Ajuste **Modo Luz**

Vaya al **menú Avanzado - Ajustes > Ajustes de luz > Modo Luz** y seleccione una potencia de lámpara adecuada entre los modos proporcionados.

Si establece el proyector en modo **Económico**, **SmartEco** o **LampSave**, aumenta la duración de la lámpara.

Modo lámpara	Descripción
Normal	Ofrece todo el brillo de la lámpara.
Económico	Reduce el brillo para ampliar la duración de la lámpara y reduce el ruido del ventilador.
SmartEco	Ajusta automáticamente la energía de la lámpara dependiendo del nivel de brillo del contenido, además de optimizar la calidad de visualización.
LampSave	Ajusta automáticamente la energía de la lámpara dependiendo del nivel de brillo del contenido, además de aumentar la duración de la lámpara.

- Ajuste **Apagado automático**

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

Para configurar **Apagado automático**, vaya al menú **Avanzado - Ajustes > Ajustes de funcionamiento > Ajustes de encendido/apagado > Apagado automático** y pulse ◀/▶.

Cuándo debe sustituir la lámpara

Cuando el **Indicador de la lámpara** se ilumine o cuando aparezca un mensaje donde se sugiera la sustitución de la misma, consulte a su distribuidor o vaya a la página <http://www.BenQ.com> antes de instalar una lámpara nueva. Una lámpara antigua puede hacer que el proyector no funcione correctamente y, en circunstancias excepcionales, la lámpara puede incluso explotar.



- El brillo aparente de la imagen proyectada puede variar según las condiciones ambientales de iluminación y la configuración de contraste/brillo de la fuente de entrada seleccionada; de igual modo, es directamente proporcional a la distancia de proyección.
- El brillo de la lámpara disminuirá con el tiempo y puede variar según las especificaciones indicadas por los fabricantes, lo cual entra dentro del funcionamiento normal y esperado del dispositivo.
- La **LAMP (Luz indicadora de la lámpara)** y la **TEMP (Luz de advertencia de temperatura)** se iluminarán cuando la temperatura de la lámpara sea demasiado alta. Apague el proyector y deje que se enfríe durante 45 minutos. Si el indicador de la Lamp (Luz indicadora de la lámpara) o el de Temp (Luz de advertencia de temperatura) siguen iluminados al volver a encender el proyector, póngase en contacto con su proveedor. Consulte [Indicadores en la página 90](#).

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

	<p>Instale una nueva lámpara para obtener un rendimiento óptimo. Pulse OK para cerrar el mensaje.</p>
	<p>Se recomienda que sustituya la lámpara en este momento. La lámpara es un artículo consumible. El brillo de la lámpara disminuye con el uso. Es algo normal. Puede sustituir la lámpara siempre que vea que el nivel de brillo ha disminuido considerablemente. Pulse OK para cerrar el mensaje.</p>
	<p>DEBE sustituir la lámpara para que el proyector funcione con normalidad. Pulse OK para cerrar el mensaje.</p>



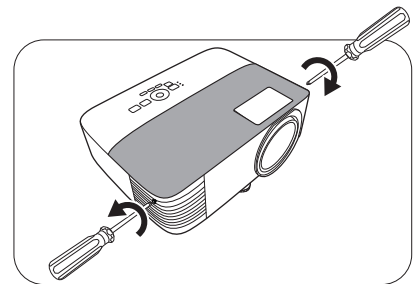
"XXXX" mostrado en los mensajes anteriores indica los números que pueden variar según los diferentes modelos.

Cambio de la lámpara (SOLO PARA EL PERSONAL DE REPARACIÓN)



- Para reducir el riesgo de descargas eléctricas, no se olvide de apagar el proyector y desenchufar el cable de alimentación antes de cambiar la lámpara.
- Para reducir el riesgo de quemaduras graves, deje que se enfríe el proyector durante al menos 45 minutos antes de sustituir la lámpara.
- Para evitar lesiones en los dedos o dañar los componentes internos del proyector, tenga cuidado al retirar los cristales de una lámpara rota.
- Para evitar lesiones en los dedos o que la calidad de la imagen resulte afectada al tocar la lente, no toque el compartimento vacío de la lámpara cuando esta se haya retirado.
- Esta lámpara contiene mercurio. Consulte la normativa sobre residuos peligrosos de su zona con el fin de desechar la lámpara de la forma más adecuada.
- Para garantizar un funcionamiento óptimo del proyector, se recomienda adquirir una lámpara para proyectores adecuada cuando deba sustituirla.
- Si sustituye la lámpara en un proyector instalado boca abajo, asegúrese de que no hay nadie debajo de la toma de la lámpara para evitar posibles daños oculares causados por la rotura de la lámpara.
- Garantiza una ventilación adecuada al manipular las lámparas rotas. Le recomendamos que utilice respiradores, gafas de seguridad, así como visores y protectores faciales y que lleve ropa de protección adecuada como guantes.

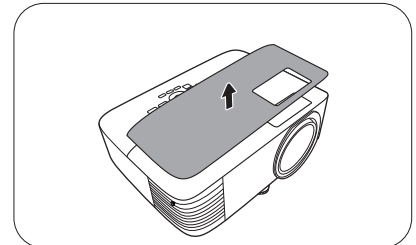
1. Apague el proyector y desconéctelo de la toma de corriente. Si la temperatura de la lámpara es demasiado elevada, espere unos 45 minutos hasta que se enfríe para evitar quemaduras.
2. Afloje los tornillos que fijan la cubierta de la lámpara a ambos lados del proyector hasta que dicha cubierta se suelte.



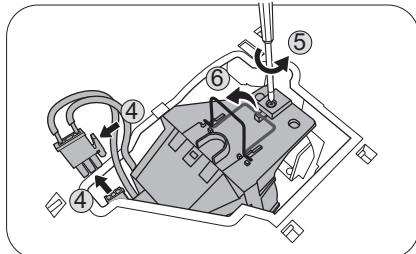
3. Retire la cubierta de la lámpara del proyector.



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



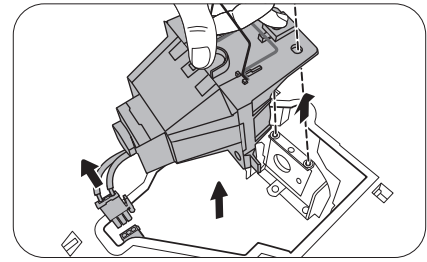
4. Desconecte el conector de la lámpara.
5. Afloje los tornillos que sujetan la lámpara.
6. Levante la palanca para que quede en posición vertical.



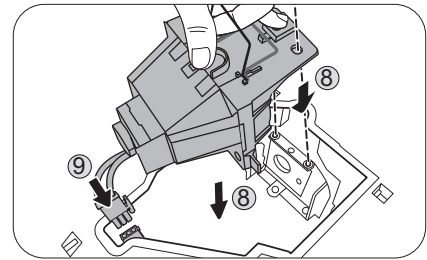
7. Utilice la palanca para retirar la lámpara del proyector lentamente.



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



8. Como se muestra en la figura, inserte la lámpara nueva. Alinee el conector de la lámpara y los dos puntos afilados con el proyector, para después empujar la lámpara ligeramente hacia la posición de bloqueo.



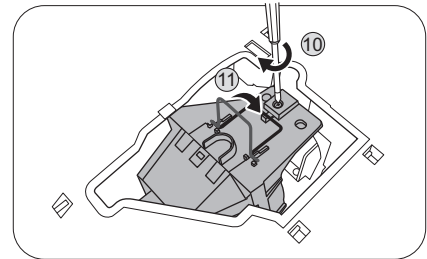
9. Inserte el conector de la lámpara.

10. Apriete los tornillos que sujetan la lámpara.

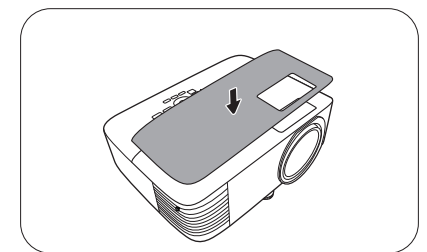
11. Asegúrese de que la palanca está completamente plana y encajada en su sitio.



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



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

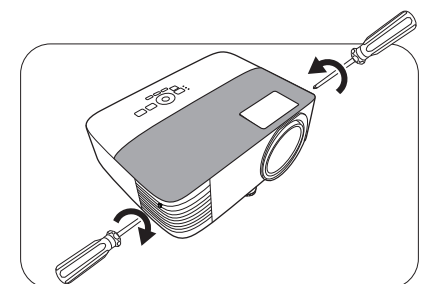


13. Apriete el tornillo que sujeta la cubierta de la lámpara.



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

14. Conecte la corriente y reinicie el proyector.



Restablecimiento del temporizador de lámpara.

15. Cuando desaparezca el logotipo de inicio, abra el menú de visualización en pantalla (OSD). Vaya al **menú Avanzado - Ajustes > Ajustes de lámpara** y pulse **OK**. Aparecerá la página **Configurac. lámpara**. Resalte **Restablecer temporizador de lámpara** y pulse **OK**. Aparece un mensaje de advertencia preguntándole si desea restablecer el temporizador de la lámpara. Resalte **Restablecer** y pulse **OK**. La duración de la lámpara se ajustará a "0".



No restablezca el tiempo si la lámpara no es nueva o si no la ha sustituido, ya que podrían producirse daños.

Indicadores

Luz			Estado y descripción
POWER ○	TEMP ○	LIGHT ○	
Situaciones relacionadas con la alimentación			
			Modo de espera
			En proceso de encendido
			Funcionamiento normal
			Proceso de enfriamiento normal
			Descargar
			Error en inicio CW
Situaciones relacionadas con la lámpara			
			Error de lámpara en funcionamiento normal
			La lámpara no está encendida
			Vida útil de la lámpara agotada
			La compuerta de la lámpara no está cerrada
Situaciones relacionadas con la temperatura			
			Error de ventilador 1 (la velocidad real del ventilador excede la velocidad deseada)
			Error de ventilador 2 (la velocidad real del ventilador excede la velocidad deseada)
			Error de temperatura 1 (exceso de temperatura)

	○: Desactivado	: naranja encendido : naranja parpadeante	: verde encendido : verde parpadeante	: rojo encendido : rojo parpadeante
--	--------------------------	--	--	--

Solución de problemas

? El proyector no se enciende.

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

? No hay imagen

Causa	Solución
La fuente de vídeo no está encendida o conectada correctamente.	Active la fuente de vídeo y compruebe que el cable de señal está conectado correctamente.
El proyector no está correctamente conectado al dispositivo de señal de entrada.	Compruebe la conexión.
No se ha seleccionado la señal de entrada correcta.	Seleccione la señal de entrada correcta con la tecla FUENTE .
No ha retirado la cubierta de la lente.	Retire la cubierta de la lente.

? Imagen borrosa

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

? El mando a distancia no funciona.

Causa	Solución
Las pilas se han agotado.	Sustituya las dos pilas por otras nuevas.
Hay un obstáculo entre el mando a distancia y el proyector.	Elimine el obstáculo.
Está demasiado alejado del proyector.	Sitúese a menos de 8 metros (26 pies) del proyector.

? La contraseña no es correcta.

Causa	Solución
Ha olvidado la contraseña.	Consulte Acceso al proceso de recuperación de contraseña en la página 66 .

Especificaciones

Especificaciones del proyector



Todas las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso.

Óptico

Resolución

EX600: 1024 x 768 XGA

EW600: 1280 x 800 WXGA

EH600: 1920 x 1080 1080p

Sistema óptico

1 CHIP DMD

Lente

F = 2,56 ~ 2,68, f = 22 ~ 24,1 mm

Distancia de enfoque nítida

EX600:

2,38-7,15 m en Gran angular,

2,62-7,87 m en Teleobjetivo

EW600:

2-6 m en Gran angular, 2,2-6,6 m en Teleobjetivo

EH600:

1,98-5,94 m en Gran angular,

2,18-6,53 m en Teleobjetivo

Lámpara

Lámpara de 200 W

Características eléctricas

Fuente de alimentación

100-240 V de CA, 50-60 Hz (automático)

Consumo eléctrico

320 W (máx.); < 0,5 W (modo de espera)

Características mecánicas

Peso

2,5 Kg (5,5 lbs)

Terminales de salida

Salida RGB

D-Sub de 15 patillas (hembra) x 1

Altavoz

2 vatios x 1

Salida de señal de audio

Clavija de audio de PC x 1

Control

USB

Tipo A: 1 A

Tipo A: 1,5 A

Tipo A para unidad de conexión inalámbrica: 1,5 A

Mini B x 1

Control de serie RS-232

9 patillas x 1

Receptor de infrarrojos (IR) x 2

Terminales de entrada

Entrada de ordenador

Entrada RGB

D-Sub de 15 patillas (hembra) x 1

Entrada de señal de vídeo

Entrada de señal de SD/HDTV

Analógica - componentes

(a través de entrada RGB)

Digital - HDMI x 1

Entrada de señal de audio

Entrada de audio

Clavija de audio de PC x 1

Requisitos medioambientales

Temperatura operativa

0°C–40°C al nivel del mar

Humedad relativa operativa

10%–90% (sin condensación)

Altitud de funcionamiento

0–1499 m a 0°C–35°C

1500–3000 m a 0°C–30°C (con el Modo altitud elevada activado)

Temperatura de almacenamiento

-20°C–60°C al nivel del mar

Humedad de almacenamiento

10%–90% HR (sin condensación)

Altitud de almacenamiento

30°C a 0-12.200 m por encima del nivel del mar

Transporte

Se recomienda usar el embalaje original o uno equivalente

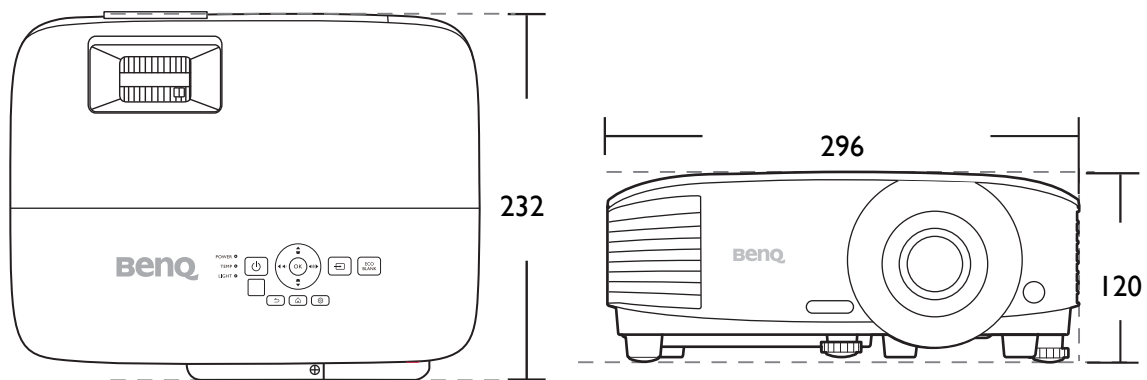
Reparación

Visite el sitio web indicado a continuación y seleccione su país para consultar los datos de contacto del servicio técnico:

<http://www.benq.com/welcome>

Dimensiones

296 mm (An.) x 120 mm (Al.) x 232 mm (Pr.)



Unidad: mm

Diagrama de temporización

Tiempos admitidos para entrada de PC

Resolución	Modo	Frecuencia vertical (Hz)	Horizontal Frecuencia (kHz)	Frecuencia de píxeles (MHz)	Formato 3D		
					Fotograma secuencial	Superior-inferior	En paralelo
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	Compatible	Compatible	Compatible
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	Compatible	Compatible	Compatible
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000	Compatible		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	Compatible	Compatible	Compatible
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,5	Compatible		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576	BenQ Notebook_timing	60,0	35,820	46,966			
1024 x 600	BenQ Notebook_timing	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	Compatible	Compatible	Compatible
1280 x 768	1280 x 768_60	59,87	47,776	79,5	Compatible	Compatible	Compatible
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	Compatible	Compatible	Compatible
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25	Compatible		
	1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		Compatible
SXGA_75		75,025	79,976	135,000			
SXGA_85		85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108,000		Compatible	Compatible
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,5		Compatible	Compatible
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		Compatible	Compatible
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		Compatible	Compatible
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		Compatible	Compatible
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		Compatible	Compatible
640 x 480@67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624@75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768@75 Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000			
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75,060	68,680	100,000			



Puede que los intervalos anteriores no sean compatibles debido a las limitaciones del archivo EDID y la tarjeta gráfica VGA. Es posible que no se puedan elegir algunos intervalos.

Tiempos admitidos para la entrada de HDMI (HDCP)

• Tiempos de PC

Resolución	Modo	Frecuencia vertical (Hz)	Horizontal Frecuencia (kHz)	Frecuencia de píxeles (MHz)	Formato 3D		
					Fotograma secuencial	Superior-inferior	En paralelo
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	Compatible	Compatible	Compatible
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	Compatible	Compatible	Compatible
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000	Compatible		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	Compatible	Compatible	Compatible
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,5	Compatible		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576@60 Hz	BenQ Notebook Timing	60,00	35,820	46,996			
1024 x 600@65 Hz	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	Compatible	Compatible	Compatible
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	Compatible	Compatible	Compatible
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	Compatible	Compatible	Compatible
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25	Compatible		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		Compatible	Compatible
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108		Compatible	Compatible
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		Compatible	Compatible
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		Compatible	Compatible
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		Compatible	Compatible
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		Compatible	Compatible
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		Compatible	Compatible
640 x 480@67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624@75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768@75 Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080@60 Hz	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5		Compatible	Compatible
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,950	74,038	154,0000		Compatible	Compatible



Puede que los intervalos anteriores no sean compatibles debido a las limitaciones del archivo EDID y la tarjeta gráfica VGA. Es posible que no se puedan elegir algunos intervalos.

• Tiempos de vídeo

Tiempos	Resolución	Frecuencia vertical (Hz)	Horizontal Frecuencia (kHz)	Frecuencia de píxel (MHz)	Formato 3D			
					Fotograma secuencial	Empaque-tamiento de cuadros	Superior-inferior	En paralelo
480i	720 x 480	59,94	15,73	27	Compatible			
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	Compatible			
576i	720 x 576	50	15,63	27				
576p	720 x 576	50	31,25	27				
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25		Compatible	Compatible	Compatible
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	Compatible	Compatible	Compatible	Compatible
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25				Compatible
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25				Compatible
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25		Compatible	Compatible	Compatible
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25				
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25				
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5			Compatible	Compatible
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5			Compatible	Compatible

Tiempos admitidos en la entrada de componente-YPbPr

Tiempos	Resolución	Frecuencia vertical (Hz)	Horizontal Frecuencia (kHz)	Frecuencia de píxel (MHz)	Formato 3D
					Fotograma secuencial
480i	720 x 480	59,94	15,73	13,5	Compatible
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	Compatible
576i	720 x 576	50	15,63	13,5	
576p	720 x 576	50	31,25	27	
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25	
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	Compatible
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25	
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25	
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25	
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25	
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25	
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5	
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5	



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