

# ViewSonic®



---

## **PJD6235/PJD6245/PJD6543w**

### **DLP Proyector**

### **Guía del usuario**

---

**IMPORTANTE:** Por favor lea la siguiente Guía del Usuario para obtener información importante acerca de la correcta instalación y utilización del producto, y cómo registrar el dispositivo para servicios futuros. La información de la garantía incluida en la presente Guía del Usuario detalla la cobertura limitada que le brinda ViewSonic Corporation, la cual también está disponible en inglés en nuestro sitio Web [http:// www.viewsonic.com](http://www.viewsonic.com) o en diferentes idiomas mediante el cuadro de selección regional ubicado en la esquina superior derecha del sitio. "Antes de operar su equipo lea cuidadosamente las instrucciones en este manual"

---

Modelo N.º VS14931/VS14933/VS14934

# Información de conformidad

## Declaración FCC

Este dispositivo cumple con la disposición 15 de la Normativa FCC. El funcionamiento está sujeto a las siguientes dos condiciones: (1) este dispositivo no debe causar interferencias dañinas, y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo aquellas interferencias que pudieran causar un funcionamiento no deseado.

Este equipo ha sido probado y se ha determinado que cumple con los límites para ser un dispositivo digital de clase B según la disposición 15 de la Normativa FCC. Estos límites han sido diseñados para ofrecer una protección razonable contra las interferencias dañinas en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y emite energía de frecuencia de radio y, si no se instala y se utiliza según sus instrucciones, puede causar interferencias dañinas a las comunicaciones de radio. No obstante, no hay garantía de que no ocurran interferencias en una instalación particular. Si este equipo causara interferencias dañinas para la recepción de radio o televisión, algo que puede ser determinado apagando y encendiendo el equipo, se recomienda al usuario que intente corregir dichas interferencias realizando una o más de las siguientes indicaciones:


- Reoriente o reubique la antena receptora.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo en un enchufe que provenga de un circuito eléctrico diferente al que esté conectado el receptor.
- Consulte a su distribuidor o a un técnico de radio / TV con experiencia para que le ayude.

**Advertencia:** Queda advertido de que las modificaciones o cambios no aprobados expresamente por la parte responsable de conformidad podrían anular su autoridad para utilizar el equipo.

## Para Canadá

CAN ICES-3(B)/NMB-3(B)

## Conformidad CE en los países europeos

 Este dispositivo cumple con la directiva EMC 2004/108/EC y la directiva de Bajo Voltaje 2006/95/EC.

## La siguiente información solo va dirigida a los estados miembros de la UE:


La marca tiene la conformidad con la Directiva de equipos electrónicos y residuos eléctricos 2002/96/EC (WEEE).

La marca indica el requisito de que NO se puede tirar el equipo, incluyendo cualquier batería utilizada o los acumuladores, como con los residuos municipales no clasificados, teniéndose que utilizar los sistemas de recogida de residuos disponibles.

Si las baterías, acumuladores y células de los botones incluidos en este equipo muestran el símbolo químico Hg, Cd o Pb, se indica que la batería posee un contenido metálico alto de más del 0,0005% de mercurio, más del 0,002% de cadmio o más del 0,004% de plomo.



# Instrucciones importantes de seguridad

1. Lea estas instrucciones.
2. Guarde estas instrucciones.
3. Tenga en cuenta todas las advertencias.
4. Siga todas las instrucciones.
5. No utilice esta unidad cerca del agua.
6. Límpiela con un paño suave y seco.
7. No bloquee ninguna abertura de ventilación. Instale la unidad según las instrucciones del fabricante.
8. No la instale cerca de fuentes de calor, como radiadores, registradores de calor, estufas o cualquier otro dispositivo (incluyendo amplificadores) que produzcan calor.
9. No manipule la finalidad de seguridad del enchufe polarizado o tipo de tierra. Un enchufe polarizado tiene dos clavijas, siendo una más ancha que la otra. El enchufe tipo de tierra posee dos clavijas normales y una tercera clavija. La clavija ancha y la tercera clavija han sido diseñadas para su seguridad. Si el enchufe suministrado no entrase en el enchufe de su pared, consulte a un electricista para sustituir el enchufe obsoleto.
10. Proteja el cable de la fuente de alimentación contra las pisadas o las presiones, en particular en la zona de los enchufes. Coloque unos recipientes adecuados y el punto desde el que saldrán de la unidad. Asegúrese de que el enchufe esté cerca de la unidad para que sea fácilmente accesible.
11. Utilice únicamente los complementos / accesorios especificados por el fabricante.
12. Utilice el dispositivo con el carrito, stand, trípode, soporte o mesa especificado exclusivamente por el fabricante o vendido con la unidad. Cuando se utilice un carrito, tenga cuidado cuando mueva la combinación del carrito / unidad para evitar que se caiga al suelo. 
13. Desconecte la unidad cuando no vaya a ser utilizada durante un largo periodo de tiempo.
14. Consulte todo el mantenimiento al personal de mantenimiento cualificado. El mantenimiento es requerido cuando la unidad ha sido dañada de alguna forma, como por ejemplo: si el cable de alimentación o el enchufe están dañados; si se ha derramado líquido o si se han caído objetos sobre la unidad; si la unidad se ha expuesto a la lluvia o la humedad; o si la unidad no funciona con normalidad o si se ha caído.

# Declaración de cumplimiento de la RoHS2

Este producto ha sido diseñado y fabricado de conformidad con la Directiva 2011/65/EU del Consejo y el Parlamento Europeo sobre la restricción del uso de ciertas sustancias peligrosas en equipos eléctricos y electrónicos (Directiva RoHS2). Además, se considera que este producto cumple con los valores máximos de concentración publicados por el Comité Europeo de Adaptación Técnica (TAC) como se muestra a continuación:

Sustancia	Concentración máxima propuesta	Concentración Real
Plomo (Pb)	0,1%	< 0,1%
Mercurio (Hg)	0,1%	< 0,1%
Cadmio (Cd)	0,01%	< 0,01%
Cromo Hexavalente (Cr <sup>6+</sup> )	0,1%	< 0,1%
Bifenilos polibrominados (PBB)	0,1%	< 0,1%
Éteres Difeniles Polibrominados (PBDE)	0,1%	< 0,1%

Ciertos componentes de los productos que se indicaban anteriormente están exentos en el Anexo III de las Directivas DoHS2 como se indica a continuación:

Ejemplos de los componentes exentos son:

- Mercurio en lámparas fluorescentes de cátodo frío y lámparas fluorescentes de electrodo externo (CCFL y EEFL) para usos especiales sin sobrepasar (por lámpara):
  - Longitud pequeña ( $\leq 500$  mm): máximo de 3,5 por lámpara.
  - Longitud media ( $> 500$  mm y  $\leq 1.500$  mm): máximo de 5 mg por lámpara.
  - Longitud grande ( $> 1.500$  mm): máximo de 13 mg por lámpara.
- Plomo en el vidrio de los tubos de rayos catódicos.
- Plomo en el vidrio de los tubos fluorescentes sin sobrepasar el 0,2 % en peso.
- Plomo como elemento de aleación en aluminio que contenga hasta un 0,4 % de su peso en plomo.
- Aleación de cobre que contenga hasta un 4 % de su peso en plomo.
- Plomo en pastas de soldadura de alta temperatura de fusión (es decir, aleaciones de plomo que contengan en peso un 85 % de plomo o más).
- Componentes eléctricos y electrónicos que contengan plomo en un vidrio o cerámica de un tipo distinto de la cerámica dieléctrica de condensadores, por ejemplo, dispositivos piezoelectrónicos, o en un compuesto de matrices de vidrio o cerámica.

# Información del copyright

Copyright © ViewSonic® Corporation, 2013. Todos los derechos reservados.

Macintosh y Power Macintosh son marcas registradas de Apple Inc.

Microsoft, Windows, Windows NT y el logo de Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y en otros países.

ViewSonic, el logo de los tres pájaros, OnView, ViewMatch y ViewMeter son marcas registradas de ViewSonic Corporation.

VESA es una marca registrada de Video Electronics Standards Association. DPMS y DDC son marcas registradas de VESA.

PS/2, VGA y XGA son marcas registradas de International Business Machines Corporation.

Exención de responsabilidad: ViewSonic Corporation no será responsable de las omisiones ni de los errores técnicos o editoriales contenidos en este documento; De igual forma, no será responsable de los daños accidentales o resultantes del suministro de este material, el rendimiento o la utilización de este producto.

Con el objetivo de seguir mejorando el producto, ViewSonic Corporation se reserva el derecho de modificar las especificaciones del producto sin previo aviso. La información contenida en este documento puede cambiar sin previo aviso.

No se permite la copia, reproducción o transmisión a través de cualquier modo de ninguna parte de este documento para cualquiera que sea el motivo sin el previo permiso por escrito de ViewSonic Corporation.

## Registro del producto

Para satisfacer sus futuras necesidades y recibir información adicional del producto si estuviera disponible, registre su producto por internet en: [www.viewsonic.com](http://www.viewsonic.com) El CD-ROM con el asistente de instalación de ViewSonic® también le ofrece la oportunidad de imprimir el impreso de registro, que puede enviar por correo o fax a ViewSonic.

### Para su información

<b>Nombre del producto:</b>	PJD6235/PJD6245/PJD6543w ViewSonic DLP Projector
<b>Número del modelo:</b>	VS14931/VS14933/VS14934
<b>Número del documento:</b>	PJD6235/PJD6245/PJD6543w_UG_ESP Rev. 1B 05-14-13
<b>Número de serie:</b>	_____
<b>Fecha de compra:</b>	_____

### Desecho del producto al final de su vida útil

La lámpara de este producto contiene mercurio, lo que puede representar un peligro para usted y para el medioambiente. Sea cuidadoso y deseche de este producto de acuerdo con las leyes locales, estatales y federales.

ViewSonic es respetuoso con el medioambiente y está comprometido a trabajar y vivir de una manera que sea respetuosa con el medioambiente. Gracias por ser parte de una forma de Computación más Inteligente y más Verde. Visite el sitio web de ViewSonic para saber más.

EE.UU. y Canadá: <http://www.viewsonic.com/company/green/recycle-program/>

Europa: <http://www.viewsoniceurope.com/uk/support/recycling/recycling-information/>

Taiwán: <http://recycle.epa.gov.tw/recycle/index2.aspx>

# Contenido

---

## **Instrucciones de seguridad importantes .....2**

## **Introducción .....5**

Características del proyector..... 5

Contenido del paquete..... 6

Vista exterior del proyector..... 7

Controles y funciones ..... 8

## **Colocación del proyector .....13**

Elección de una ubicación..... 13

Dimensiones de proyección ..... 14

## **Conexión .....16**

Conexión de un ordenador o monitor ..... 17

Conexión de dispositivos de fuente de vídeo ..... 18

## **Funcionamiento .....21**

Encendido del proyector ..... 21

Utilización de los menús ..... 22

Uso de la función de contraseña ..... 23

Cambio de la señal de entrada..... 26

Ajuste de la imagen proyectada ..... 27

Ampliación y búsqueda de detalles.... 29

Selección de la relación de aspecto.... 29

Optimizar la imagen..... 32

Configuración del temporizador de presentación ..... 37

Cómo ocultar la imagen ..... 38

Bloqueo de las teclas de control..... 38

Congelación de la imagen ..... 39

Funcionamiento en entornos de gran altura ..... 39

Uso de la función CEC ..... 39

Uso de las funciones 3D ..... 40

Control del proyector a través del entorno LAN..... 41

Uso del proyector en modo de espera ..... 48

Apagado del proyector..... 48

Funcionamiento del menú ..... 49

## **Mantenimiento .....58**

Cuidados del proyector..... 58

Información sobre la lámpara ..... 59

## **Detección de problemas.65**

## **Especificaciones.....66**

Especificaciones del proyector ..... 66

Dimensiones ..... 68

Instalación para montaje en el techo.. 68

Tabla de tiempos..... 69

## **Información sobre copyright .....72**

## **Apéndice.....73**

Tabla de control IR..... 73

Tabla de respuesta de RJ45 ..... 74

Tabla de comandos RS232 ..... 75

# 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.

## Instrucciones de seguridad

1. **Antes de utilizar el proyector, lea detenidamente este manual.** Guárdelo para consultas futuras.
2. **No mire directamente a la lente del proyector mientras está en funcionamiento.** La intensidad del rayo de luz le podría dañar la vista.
3. **Para cualquier operación de mantenimiento o reparación, acuda a personal cualificado.**
4. **Mientras la lámpara está encendida, abra siempre el obturador de la lente o retire la cubierta de la lente.**
5. En algunos países el voltaje NO es estable. Este proyector está diseñado para funcionar de forma segura con un voltaje de entre 100 y 240 V de CA, pero puede fallar si la alimentación se interrumpe o al producirse subidas o bajadas de tensión de  $\pm 10$  voltios. **En las áreas en las que el voltaje puede variar o interrumpirse, se recomienda que conecte el proyector a través de una unidad de estabilización de alimentación, un protector de sobretensión o un sistema de alimentación sin interrupciones (SAI).**
6. No obstruya la lente de proyección con ningún objeto cuando el proyector esté en funcionamiento, ya que los objetos podrían sobrecalentarse o resultar dañados e incluso provocar un incendio. Para apagar temporalmente la lámpara, pulse BLANK en el proyector o en el mando a distancia.
7. 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.
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 desmontar este proyector. En su interior hay piezas de alto voltaje que pueden causar la muerte si las toca mientras están en funcionamiento. La única pieza que puede reparar el usuario es la lámpara, que tiene su propia cubierta extraíble. No manipule ni retire el resto de cubiertas bajo ningún concepto. Para cualquier operación de mantenimiento o reparación, diríjase a personal cualificado.
12. 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 3.000 metros (10.000 pies).
13. No obstruya los orificios de ventilación. Si los orificios de ventilación están completamente obstruidos, el recalentamiento del proyector puede provocar un incendio.
- 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.
14. 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.
15. No coloque el proyector en vertical sobre uno de sus laterales. De lo contrario, podría caerse y dañarse o provocar lesiones.
16. 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.
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 el centro local de asistencia técnica para su reparación.
18. Este producto es capaz de visualizar imágenes invertidas para una instalación suspendida en el techo.



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

19. 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.
20. No utilice la Barra de seguridad para el transporte o la instalación. Deberá utilizarla con un cable de prevención antirrobo disponible en el mercado.



## **Instrucciones de seguridad para el montaje en el techo para el proyector**

Deseamos que disfrute de una experiencia agradable al utilizar el proyector, por lo que debemos informarse sobre este tema de seguridad para evitar daños personales y materiales.

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


Si utiliza un kit incorrecto de montaje en el techo para proyectores, existe el riesgo de que el proyector se caiga del techo debido a un montaje inadecuado por el uso de una guía o tornillos de longitud incorrectos.

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

## Características del proyector

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


El proyector cuenta con las siguientes características.

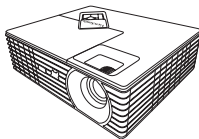
- Las funciones PC dinámico y Película dinám. que ajuste el consumo eléctrico de la lámpara según el brillo de la imagen que se está proyectando.
  - La función DynamicEco Timer reduce el consumo de energía de la lámpara hasta en un 30% cuando no se detecta ninguna señal de entrada durante un período de tiempo establecido.
  - Temporizador de presentación que mejora el control del tiempo durante las presentaciones
  - El ajuste LAN le permite administrar el estado del proyector desde un ordenador remoto
  - Compatible con pantalla 3D
  - Gestión del color que permite ajustes del color según desea
  - Menos de 0,5W de consumo energético cuando el Ahorro de energía está activado.
  - Corrección del color de la pantalla, lo que permite la proyección en superficies de distintos colores predefinidos
  - Búsqueda automática rápida, que agiliza el proceso de detección de señales
  - Modos de referencia y Color que ofrecen distintas opciones para diferentes tipos de proyección
  - Función seleccionable de apagado rápido
  - Ajuste automático inteligente para obtener una calidad de imagen óptima
  - Corrección de la deformación trapezoidal digital para ajustar imágenes distorsionadas
  - Control de gestión de color ajustable para la visualización de datos/vídeo
  - Capacidad para mostrar 1,07 billones de colores
  - Menús de visualización en pantalla (OSD) en varios idiomas
  - Modo normal y económico intercambiables para reducir el consumo de energía
  - Compatibilidad con componentes HDTV (YPbPr)
  - La función HDMI CEC (Control de electrónica del consumidor) permite sincronizar la acción de ENCENDER/APAGAR entre el proyector y un dispositivo compatible con CEC conectado a la entrada HDMI del proyector
-  • **El brillo aparente de la imagen proyectada puede variar según las condiciones ambientales de iluminación y la configuración de contraste/brillo de la fuente de entrada seleccionada; de igual modo, es directamente proporcional a la distancia de proyección.**
- **El brillo de la lámpara disminuirá con el tiempo y puede variar según las especificaciones indicadas por los fabricantes, lo cual entra dentro del funcionamiento normal y esperado del dispositivo.**

# Contenido del paquete

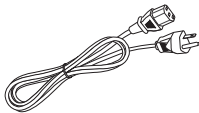
Saque con cuidado el contenido y compruebe que tiene todos los artículos indicados a continuación. Si falta alguno de ellos, póngase en contacto con su proveedor.

## Accesorios estándar

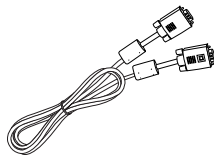
 Los accesorios que se facilitan corresponden al país donde reside, pudiendo diferir de los mostrados.



Proyector (Proyector)



Cable de alimentación



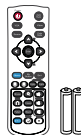
Cable VGA



DVD del manual del usuario en diversos idiomas



Guía de inicio rápido



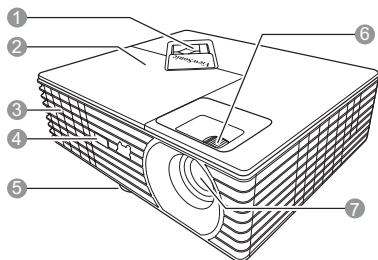
Pilas y mando a distancia

## Accesorios opcionales

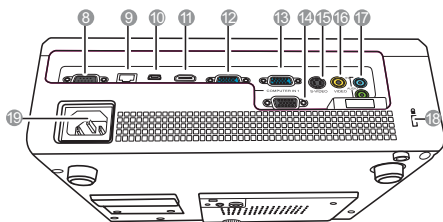
1. Lámpara de repuesto
2. Maletín de transporte blando
3. Adaptador por componentes VGA

# Vista exterior del proyector

## Parte frontal/superior



## Parte posterior/inferior



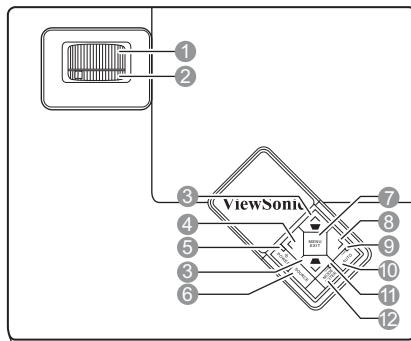
1. Panel de control externo  
(Consulte "[Proyector](#)" en la [página 8](#) para más detalles.)
2. Cubierta de la lámpara
3. Rejilla de ventilación (salida de aire caliente)
4. Sensor frontal de infrarrojos del mando a distancia
5. Base de ajuste
6. Anillos de enfoque y zoom
7. Lente de proyección
8. Puerto de control RS-232
9. Puerto de entrada LAN RJ45
10. Puerto USB Tipo B
11. Puerto HDMI
12. Toma de entrada de señal RGB (PC)-2/Componente de vídeo (YPbPr/YCbCr)
13. Toma de entrada de señal RGB (PC)-1/Componente de vídeo (YPbPr/YCbCr)
14. Toma de salida de señal RGB
15. Toma de entrada de S-Vídeo
16. Toma de entrada de vídeo
17. Toma de entrada de señal de audio  
Toma de salida de señal de audio
18. Ranura para cierre antirrobo Kensington
19. Entrada del cable de alimentación de CA


## ⚠ Advertencia

- **ESTE APARATO TIENE QUE ESTAR CONECTADO A TIERRA.**
- **Al instalar la unidad, incorpore un dispositivo de desconexión accesible fácilmente en el cableado fijo, o conecte el enchufe eléctrico a una toma de fácil acceso que esté cerca de la unidad. En caso de que ocurriera un fallo durante el funcionamiento de la unidad, utilice el dispositivo de desconexión para cortar el suministro eléctrico o desconecte el enchufe.**

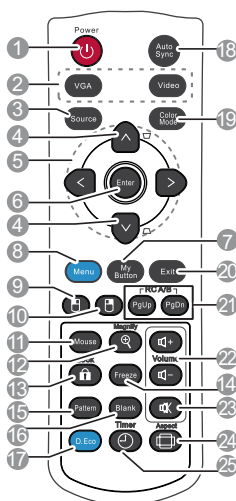
# Controles y funciones

## Proyector



- 1. Anillo de enfoque**  
Ajusta el enfoque de la imagen proyectada.
- 2. Anillo de zoom**  
Ajusta el tamaño de la imagen.
- 3. Deformación trapez./flechas de dirección ( ▮ / ▴ Arriba, ▾ / ▽ Abajo)**  
Le permiten corregir manualmente las imágenes distorsionadas a causa del ángulo de proyección.
- 4. < Izquierda/Blank**  
Oculta la imagen en pantalla.
- 5. POWER (Luz del indicador de encendido)**  
Se ilumina o parpadea cuando el proyector está en funcionamiento.  
 **POWER**  
Activa o desactiva el modo en espera del proyector.
- 6. SOURCE**  
Muestra la barra de selección de fuente.
- 7. MENU/EXIT**  
Enciende el menú de visualización en pantalla (OSD). Vuelve al menú OSD anterior, sale y guarda la configuración del menú.
- 8. > Derecha**  
Activa el bloqueo de las teclas del panel. Cuando el menú de visualización en pantalla (OSD) está activado, las teclas nº3, nº4 y nº8 se utilizan como flechas de dirección para seleccionar los elementos de menú deseados y realizar los ajustes.
- 9. LAMP (Luz indicadora de la lámpara)**  
Indica el estado de la lámpara. Se ilumina o parpadea cuando se produce algún problema en la lámpara.
- 10. AUTO**  
Determina automáticamente frecuencias de imagen idóneas para la imagen que se está mostrando.
- 11. TEMP (Luz de advertencia de temperatura)**  
Se ilumina en rojo si la temperatura del proyector es demasiado alta.
- 12. MODE/ENTER**  
Selecciona un modo de configuración de imagen disponible.  
Activa el elemento seleccionado en el menú de visualización en pantalla (OSD).






# Mando a distancia



☞ Para utilizar las teclas de control del ratón remoto (RePág, AvPág, y ) consulte ["Uso del control del ratón remoto"](#) en la página 11 para más detalles.

1. **POWER**  
Activa o desactiva el modo en espera del proyector.
2. **Teclas de selección de fuente (VGA/Video)**  
Selecciona una fuente de entrada para la visualización.  
**VGA**  
Selecciona la fuente de visualización **D-sub / Comp. 1** o **D-sub / Comp. 2**.  
**Video**  
Selecciona la fuente **Video (HDMI/ Video/S-Video)** para visualización.
3. **Source**  
Muestra la barra de selección de fuente.
4. **Teclas de deformación trapezoidal. ( / )**  
Le permiten corregir manualmente las imágenes distorsionadas a causa del ángulo de proyección.

5. **</^/√/>**  
Permite seleccionar los elementos de menú deseados y realizar ajustes.
6. **Enter**  
Activa el elemento seleccionado en el menú de visualización en pantalla (OSD).
7. **My Button**  
Permite al usuario definir una tecla de acceso directo en el mando a distancia y se selecciona el elemento de función en el menú OSD.
8. **Menu**  
Enciende el menú de visualización en pantalla (OSD).
9.   
Funciona como el botón izquierdo del ratón cuando se activa el modo ratón.
10.   
Funciona como el botón derecho del ratón cuando se activa el modo ratón.


11. **Mouse**  
Alterna entre el modo normal y el modo ratón.  
**RePág, AvPág, , **: activo tras pulsar **Mouse**. Aparece un icono en la pantalla indicando que el modo ratón se ha activado.
12. **Magnify**  
Muestra la barra de zoom que amplía o reduce el tamaño de la imagen proyectada.
13. **Lock **  
Activa o desactiva el bloqueo de las teclas del panel.
14. **Freeze**  
Congela la imagen proyectada.
15. **Pattern**  
Muestra el modelo de prueba incrustado.
16. **Blank**  
Oculta la imagen en pantalla.
17. **DynamicEco™**  
Reduce el consumo eléctrico de la lámpara hasta un 30%.  
 • **Se tarda algún tiempo en iniciar esta función. Asegúrese de que el proyector ha estado encendido durante más de 4 minutos.**  
**Si el proyector se reanuda utilizando la característica Reini intelig, esta función se puede ejecutar inmediatamente.**  
•Después de 30 minutos de utilización continua del D.Eco mode (modo D.Eco), el proyector regresará al modo Normal durante 5 minutos antes de cambiar nuevamente al D.Eco mode (modo D.Eco).
18. **Auto Sync**  
Determina automáticamente frecuencias de imagen idóneas para la imagen que se está mostrando.
19. **Color Mode**  
Selecciona un modo de configuración de imagen disponible.
20. **Exit**  
Vuelve al menú OSD anterior, sale y guarda la configuración del menú.
21. **PgUp (RePág)/PgDn (AvPág)**  
Permiten desplazarse por un programa de software de visualización (en un PC conectado) que responda a los comandos de avanzar y retroceder página (como Microsoft PowerPoint) cuando se activa el modo ratón.
22. **Volume teclas (+, -)**  
Amplía o reduce el nivel del volumen.
23.   
Enciende y apaga el sonido del proyector.
24. **Aspect**  
Selecciona la relación de aspecto de la pantalla.
25. **Timer**  
Muestra el menú de configuración del temporizador de presentación.

## Código del mando a distancia

El proyector puede asignarse a dos códigos de mando a distancia distintos, A o B. Cuando varios proyectores adyacentes están funcionando a la vez, cambiar los códigos del mando a distancia puede evitar interferencias de otros mandos a distancia. Defina en primer lugar el código del mando a distancia del proyector antes de cambiarlo para el mando a distancia.

Para cambiar el código del proyector, seleccione **A** o **B** en el menú **CONF. SIST.:**  
**AVANZADA > Cód mando distancia.**

Para cambiar el código del mando a distancia, pulse los botones **PgUp** y **PgDn** en el mando a distancia a la vez durante 5 segundos o más. El código inicial está establecido a **A**.

 **Si están establecido distintos códigos en el proyector y el mando a distancia, no habrá respuesta del mando a distancia. Cuando eso ocurra, vuelva a cambiar el código del mando a distancia.**

## Uso del control del ratón remoto

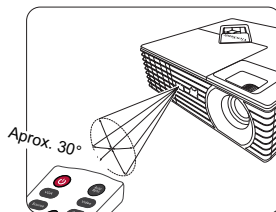
La capacidad de utilizar su ordenador con el mando a distancia le da más flexibilidad al ofrecer presentaciones.

1. Conecte el proyector al PC o portátil con un cable USB antes de usar el mando a distancia en lugar del ratón de su ordenador. Consulte la "[Conexión de un ordenador](#)" en la [página 17](#) para obtener información detallada.
2. Establezca la señal de entrada en **D-sub / Comp. 1, D-sub / Comp. 2**.
3. Pulse **Mouse** en el mando a distancia para cambiar del modo normal al modo ratón. Aparece un icono en la pantalla indicando que el modo ratón se ha activado.
4. Realice los controles del ratón que desee en su mando a distancia.
  - Para mover el cursor por la pantalla, pulse  $\leftarrow / \wedge / \vee / \rightarrow$ .
  - Para hacer clic con el botón izquierdo, pulse  $\square$ .
  - Para hacer clic con el botón derecho, pulse  $\square$ .
  - Para utilizar su programa de software de visualización (en un PC conectado) que responda a los comandos de avanzar y retroceder página (como Microsoft PowerPoint), pulse **PgUp/PgDn**.
  - Para regresar al modo normal, pulse de nuevo **Mouse** u otras teclas excepto las teclas de multifunción correspondientes al ratón.

## Alcance eficaz del mando a distancia

El sensor de infrarrojos del mando a distancia está situado en la parte frontal del proyector. El mando a distancia debe mantenerse en un ángulo de 30 grados perpendicular al sensor de infrarrojos del proyector para que funcione correctamente. La distancia entre el mando a distancia y el sensor debe ser inferior a 8 metros (aprox. 26 pies).

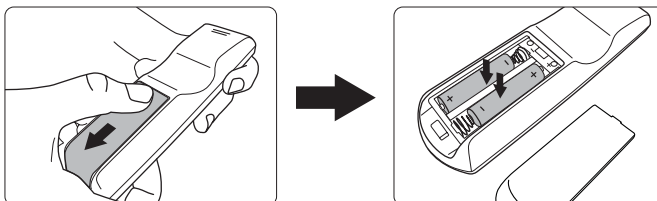
Asegúrese de que no haya ningún obstáculo entre el mando a distancia y el sensor de infrarrojos que pueda obstruir la trayectoria del haz de infrarrojos.





## Sustitución de las pilas del mando a distancia

1. Para abrir la cubierta de las pilas, gire el mando a distancia para ver la parte posterior, presione sobre la pestaña situada en la cubierta y deslícela hacia arriba en la dirección de la flecha, tal y como se muestra en la imagen. De este modo, la tapa se deslizará hacia abajo.
2. Extraiga las pilas (si fuera necesario) e introduzca dos pilas AAA teniendo en cuenta la polaridad de las mismas, como se indica en la base del compartimento. La polaridad positiva coincide con el signo (+) y la negativa con el signo (-).
3. Vuelva a colocar la cubierta alineándola en paralelo con la base y deslizándola a su posición inicial. Deténgase cuando encaje en su sitio.



- **No deje el mando a distancia ni las pilas en un lugar con mucha humedad o una temperatura muy elevada, como la cocina, el baño, una sauna, una terraza o un vehículo cerrado.**
- **Sustitúyalas por pilas 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.**

# Colocación del proyector

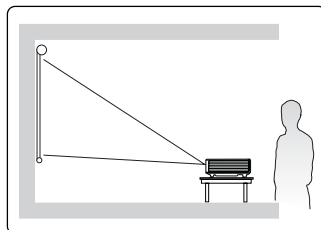
## Elección de una ubicación

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

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

### 1. Frontal mesa

Seleccione esta ubicación para situar el proyector cerca del suelo y 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.

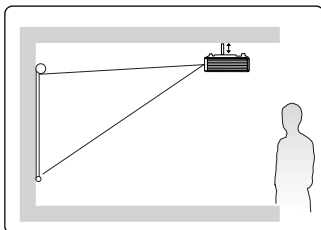


### 2. Frontal techo

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

Adquiera el kit de montaje en el techo para proyectores a través de su proveedor para instalar el proyector en el techo.

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

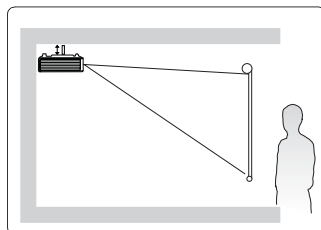


### 3. Posterior techo

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

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

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

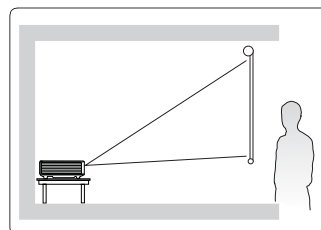


### 4. Posterior mesa

Seleccione esta ubicación para situar el proyector cerca del suelo y detrás de la pantalla.

Necesita una pantalla especial de retroproyección.

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



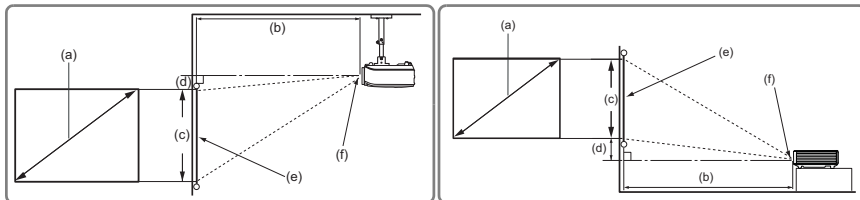
# Dimensiones de proyección

Consulte "[Dimensiones](#)" en la [página 68](#) para conocer las dimensiones del centro de la lente del proyector antes de calcular la posición adecuada.

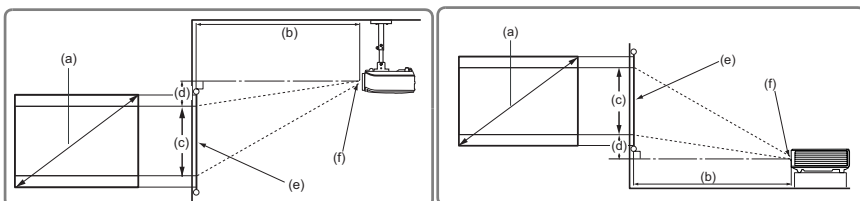
La "pantalla" mencionada abajo hace referencia a la pantalla de proyector que normalmente está formada por una superficie y una estructura de soporte.

## PJD6235/PJD6245

- Imagen 4:3 en una pantalla de 4:3



- Imagen 16:9 en una pantalla de 4:3

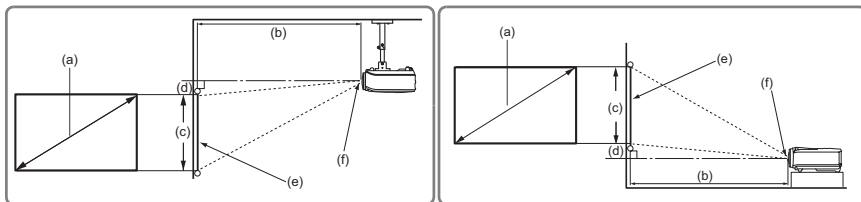


(e): Pantalla (f): Centro de la lente

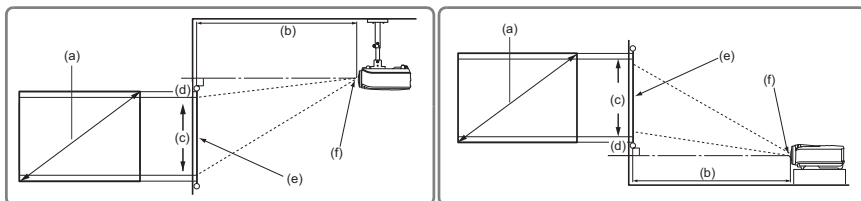
(a) Tamaño de la pantalla [pulgadas (m)]	Imagen 4:3 en una pantalla de 4:3				Imagen 16:9 en una pantalla de 4:3			
	(b) Distancia de proyección [m (pulgadas)]		(c) Altura de la imagen [cm (pulgadas)]	(d) Desviación vertical [cm (pulgadas)]	(b) Distancia de proyección [m (pulgadas)]		(c) Altura de la imagen [cm (pulgadas)]	(d) Desviación vertical [cm (pulgadas)]
	mín.	máx.			mín.	máx.		
30 (0,8)	1,1 (45)	1,2 (49)	46 (18)	5 (1,8)	1,1 (45)	1,2 (49)	34 (14)	10,3 (4,1)
40 (1,0)	1,5 (59)	1,7 (65)	61 (24)	6 (2,4)	1,5 (59)	1,7 (65)	46 (18)	13,7 (5,4)
50 (1,3)	1,9 (74)	2,1 (82)	76 (30)	8 (3,0)	1,9 (74)	2,1 (82)	57 (23)	17,1 (6,8)
60 (1,5)	2,3 (89)	2,5 (98)	91 (36)	9 (3,6)	2,3 (89)	2,5 (98)	69 (27)	20,6 (8,1)
70 (1,8)	2,6 (104)	2,9 (114)	107 (42)	11 (4,2)	2,6 (104)	2,9 (114)	80 (32)	24,0 (9,5)
80 (2,0)	3,0 (119)	3,3 (131)	122 (48)	12 (4,8)	3,0 (119)	3,3 (131)	91 (36)	27,4 (10,8)
90 (2,3)	3,4 (134)	3,7 (147)	137 (54)	14 (5,4)	3,4 (134)	3,7 (147)	103 (41)	30,9 (12,2)
100 (2,5)	3,8 (149)	4,2 (163)	152 (60)	15 (6,0)	3,8 (149)	4,2 (163)	114 (45)	34,3 (13,5)
120 (3,0)	4,5 (178)	5,0 (196)	183 (72)	18 (7,2)	4,5 (178)	5,0 (196)	137 (54)	41,1 (16,2)
150 (3,8)	5,7 (223)	6,2 (245)	229 (90)	23 (9,0)	5,7 (223)	6,2 (245)	171 (68)	51,4 (20,3)
200 (5,1)	7,5 (297)	8,3 (327)	305 (120)	30 (12,0)	7,5 (297)	8,3 (327)	229 (90)	68,6 (27,0)
250 (6,4)	9,4 (371)	10,4 (409)	381 (150)	38 (15,0)	9,4 (371)	10,4 (409)	286 (113)	85,7 (33,8)
300 (7,6)	11,3 (446)	12,5 (490)	457 (180)	46 (18,0)	11,3 (446)	12,5 (490)	343 (135)	102,9 (40,5)

# PJD6543w

- Imagen 16:10 en una pantalla de 16:10




- Imagen 16:10 en una pantalla de 4:3



(e): Pantalla (f): Centro de la lente

(a) Tamaño de la pantalla [pulgadas (m)]	Imagen 16:10 en una pantalla de 16:10				Imagen 16:10 en una pantalla de 4:3			
	(b) Distancia de proyección [m (pulgadas)]		(c) Altura de la imagen [cm (pulgadas)]	(d) Desviación vertical [cm (pulgadas)]	(b) Distancia de proyección [m (pulgadas)]		(c) Altura de la imagen [cm (pulgadas)]	(d) Desviación vertical [cm (pulgadas)]
	mín.	máx.			mín.	máx.		
30 (0,8)	0,97 (38)	1,06 (42)	40 (16)	0 (0,0)	0,91 (36)	1,00 (40)	38 (15)	3,8 (1,5)
40 (1,0)	1,29 (51)	1,42 (56)	54 (21)	0 (0,0)	1,22 (48)	1,34 (53)	51 (20)	5,1 (2,0)
50 (1,3)	1,61 (64)	1,77 (70)	67 (26)	0 (0,0)	1,52 (60)	1,67 (66)	64 (25)	6,4 (2,5)
60 (1,5)	1,94 (76)	2,13 (84)	81 (32)	0 (0,0)	1,83 (72)	2,01 (79)	76 (30)	7,6 (3,0)
70 (1,8)	2,26 (89)	2,48 (98)	94 (37)	0 (0,0)	2,13 (84)	2,34 (92)	89 (35)	8,9 (3,5)
80 (2,0)	2,58 (102)	2,84 (112)	108 (42)	0 (0,0)	2,43 (96)	2,68 (105)	102 (40)	10,2 (4,0)
90 (2,3)	2,90 (114)	3,19 (126)	121 (48)	0 (0,0)	2,74 (108)	3,01 (119)	114 (45)	11,4 (4,5)
100 (2,5)	3,23 (127)	3,55 (140)	135 (53)	0 (0,0)	3,04 (120)	3,35 (132)	127 (50)	12,7 (5,0)
120 (3,0)	3,87 (152)	4,26 (168)	162 (64)	0 (0,0)	3,65 (144)	4,02 (158)	152 (60)	15,2 (6,0)
150 (3,8)	4,84 (191)	5,32 (210)	202 (79)	0 (0,0)	4,56 (180)	5,02 (198)	191 (75)	19,1 (7,5)
200 (5,1)	6,45 (254)	7,10 (279)	269 (106)	0 (0,0)	6,09 (240)	6,70 (264)	254 (100)	25,4 (10,0)
250 (6,4)	8,06 (318)	8,87 (349)	337 (132)	0 (0,0)	7,61 (300)	8,37 (329)	318 (125)	31,8 (12,5)
300 (7,6)	9,68 (381)	10,65 (419)	404 (159)	0 (0,0)	9,13 (359)	10,04 (395)	381 (150)	38,1 (15,0)

 Hay una tolerancia del 3% entre estas cifras debido a las variaciones de los componentes ópticos. Se 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.

# Conexión

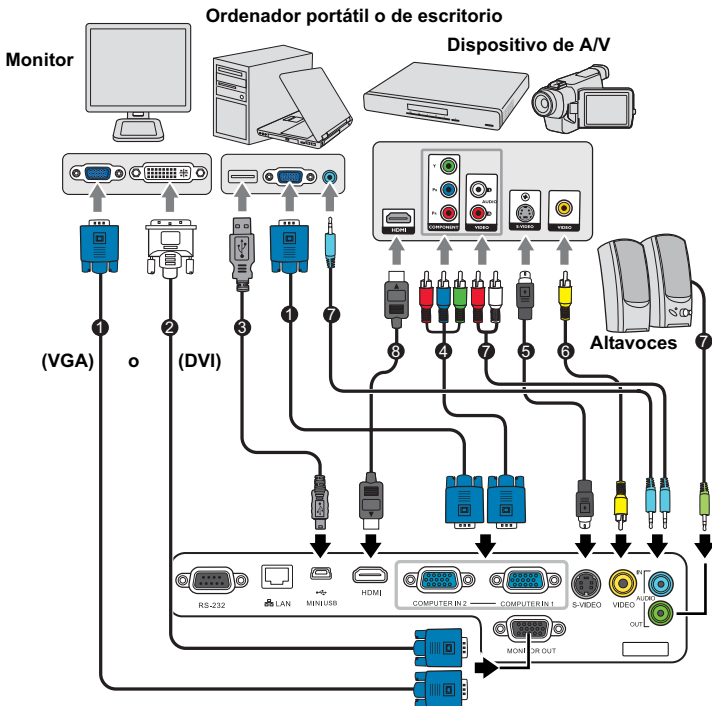
Cuando conecte una fuente de señal al proyector, asegúrese de:

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.

☞ En las conexiones mostradas a continuación, algunos de los cables no se incluyen con el proyector (consulte "**Contenido del paquete**" en la página 6). Se pueden adquirir en tiendas de electrónica.

• Las ilustraciones de conexión siguientes se facilitan sólo a modo de referencia. Las clavijas de conexión traseras disponibles en el proyector varían según el modelo de proyector adquirido.

• Para métodos de conexión más detallados, consulte las páginas 17-20.



1. Cable VGA	5. Cable de S-Video
2. Cable VGA-DVI-A	6. Cable de video
3. Cable USB	7. Cable de audio
4. Cable adaptador de Componente de vídeo a VGA (D-Sub)	8. Cable HDMI


# Conexión de un ordenador o monitor

## Conexión de un ordenador

El proyector dispone de una toma de entrada VGA que permite conectarlo a ordenadores compatibles con IBM® y Macintosh®. Para realizar la conexión a ordenadores Macintosh de legado, se necesita un adaptador de Mac.

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

1. Conecte un extremo del cable VGA proporcionado a la salida D-Sub del ordenador.
2. Conecte el otro extremo del cable VGA a la entrada de señal **COMPUTER IN 1** o **COMPUTER IN 2** del proyector.
3. Si desea utilizar la función de página remota, conecte el extremo de mayor tamaño del cable USB al puerto USB del ordenador y el extremo más pequeño a la toma **MINI USB** del proyector. Consulte la "[Uso del control del ratón remoto](#)" en la [página 11](#) para obtener información detallada.


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

## Conexión de un monitor

Si desea controlar la presentación en primer plano en un monitor y en la pantalla, puede conectar la toma de salida de señal **MONITOR OUT** del proyector a un monitor externo con un cable VGA según las siguientes instrucciones.

### Para conectar el proyector a un monitor:

1. Conecte el proyector a un ordenador, según se describe en "[Conexión de un ordenador](#)" en la [página 17](#).
2. Coja un cable VGA adecuado (sólo se proporciona uno) y conecte un extremo a la toma de entrada D-Sub del monitor de vídeo.  
O, si el monitor está equipado con una toma de entrada DVI, coja un cable de VGA a DVI-A y conecte el extremo DVI del cable a la toma de entrada DVI del monitor de vídeo.
3. Conecte el otro extremo del cable a la toma **MONITOR OUT** del proyector.

 La salida **MONITOR OUT** solo funciona cuando la conexión **COMPUTER IN 1** se realiza en el proyector.

- Para utilizar este método de conexión cuando el proyector está en modo en espera, encienda la función Activar salida VGA en el menú CONF. SIST.: BÁSICA > Configuración en espera.

# Conexión de dispositivos de fuente de vídeo

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

- HDMI
- Vídeo de componentes
- S-Vídeo
- Vídeo (compuesto)

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

## Mejor calidad de vídeo

El mejor método de conexión de vídeo disponible es HDMI. Si su dispositivo dispone de una toma HDMI, podrá disfrutar de calidad de vídeo digital sin comprimir.

Consulte "[Conexión de un dispositivo HDMI](#)" en la [página 19](#) para obtener información sobre cómo conectar el proyector a un dispositivo de fuente HDMI y otro tipo de detalles.

Si no dispone de fuente HDMI, el siguiente método de conexión de vídeo más adecuado es el de Componente de vídeo (que no se debe confundir con Vídeo compuesto). El sintonizador de televisión digital y los reproductores de DVD siempre disponen de salida para el Componente de vídeo, por lo que si está disponible en sus dispositivos, debe elegir este método de conexión en lugar de la conexión de vídeo (compuesto).

Consulte "[Conexión a un dispositivo de fuente de Componente de vídeo](#)" en la [página 19](#) para saber cómo conectar el proyector a un dispositivo de Componente de vídeo.

## Mejor calidad de vídeo

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

Consulte "[Conexión a un dispositivo de fuente de S-Vídeo](#)" en la [página 20](#) para saber cómo conectar el proyector a un dispositivo S-Vídeo.

## Calidad de vídeo inferior

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

Consulte "[Conexión a un dispositivo de fuente de Vídeo compuesto](#)" en la [página 20](#) para saber cómo conectar el proyector a un dispositivo de Vídeo compuesto.

## Conexión de audio

El proyector cuenta con un altavoz mono incorporado diseñado para ofrecer una funcionalidad de audio básico para acompañar a presentaciones con fines comerciales únicamente. No está diseñado ni dirigido 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 del altavoz del proyector.

Si lo desea, puede utilizar el altavoz (mono mezclado) del proyector en las presentaciones, y también conecte altavoces amplificados independientes a la toma de salida de audio del proyector. La salida de audio es una señal mono mezclada y está controlada por la configuración de volumen y deactivación de sonido del proyector.


Si tiene un sistema de sonido independiente, es muy probable que desee conectar la salida de audio del dispositivo de la fuente de vídeo al sistema de sonido, en lugar de al altavoz de audio mono del proyector.

## Conexión de un dispositivo HDMI

Deberá utilizar un cable HDMI al realizar la conexión entre el proyector y los dispositivos HDMI.

### Para conectar el proyector a un dispositivo HDMI:

1. Coja un cable HDMI y conecte un extremo al puerto de salida HDMI del dispositivo de vídeo.
2. Conecte el otro extremo del cable al puerto de entrada HDMI del proyector.

-  Aunque es poco probable, en caso de que al conectar el proyector a un reproductor de DVD a través de la entrada HDMI del proyector los colores de la imagen proyectada no sean correctos, por favor cambie el espacio de color a YUV. Consulte la "[Cambio de la configuración de entrada HDMI](#)" en la [página 27](#) para obtener información detallada.
- El proyector sólo puede reproducir audio mono mezclado, incluso si se conecta una entrada de audio estéreo. Consulte "[Conexión de audio](#)" en la [página 18](#) para más detalles.


## Conexión a un dispositivo de fuente de Componente de vídeo


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

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

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

1. Coja el cable adaptador del componente de vídeo a VGA (D-Sub) y conecte el extremo con tres conectores de tipo RCA a las tomas de salida de componente de vídeo del dispositivo de fuente de vídeo. Haga coincidir el color de los conectores con el de las tomas; verde con verde, azul con azul y rojo con rojo.
2. Conecte el otro extremo del cable adaptador de Componente de vídeo a VGA (D-Sub) (con un conector de tipo D-Sub) a la toma **COMPUTER IN 1** o **COMPUTER IN 2** del proyector.

-  El proyector sólo puede reproducir audio mono mezclado, incluso si se conecta una entrada de audio estéreo. Consulte "[Conexión de audio](#)" en la [página 18](#) para más detalles.
- 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.

-  Adaptador por componentes VGA  
(Nº de pieza ViewSonic: CB-00008906)



## Conexión a un dispositivo de fuente de S-Vídeo

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

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

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

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



- **El proyector sólo puede reproducir audio mono mezclado, incluso si se conecta una entrada de audio estéreo. Consulte ["Conexión de audio"](#) en la [página 18](#) para más detalles.**
- **Si la imagen de vídeo seleccionada no se muestra después de encender el proyector y se ha seleccionado la fuente de vídeo correcta, compruebe que el dispositivo de la fuente de vídeo está conectado y funciona correctamente. Compruebe también que los cables de señal se han conectado correctamente.**
- **Si ya ha realizado una conexión de Componente de vídeo entre el proyector y este dispositivo de fuente de vídeo mediante conexiones de Componente de vídeo, no debe conectar este dispositivo mediante una conexión de S-vídeo, ya que se trataría de una segunda conexión innecesaria con una calidad de imagen inferior. Consulte ["Conexión de dispositivos de fuente de vídeo"](#) en la [página 18](#) para más detalles.**

## Conexión a un dispositivo de fuente de Vídeo compuesto

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

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

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

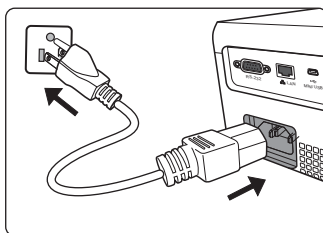
1. Coja un cable de vídeo y conecte un extremo a la toma de salida de Vídeo compuesto del dispositivo de fuente de vídeo.
2. Conecte el otro extremo del cable de vídeo a la toma **VIDEO** del proyector.



- **El proyector sólo puede reproducir audio mono mezclado, incluso si se conecta una entrada de audio estéreo. Consulte ["Conexión de audio"](#) en la [página 18](#) para más detalles.**
- **Si la imagen de vídeo seleccionada no se muestra después de encender el proyector y se ha seleccionado la fuente de vídeo correcta, compruebe que el dispositivo de la fuente de vídeo está conectado y funciona correctamente. Compruebe también que los cables de señal se han conectado correctamente.**
- **Sólo necesita conectar este dispositivo mediante una conexión de Vídeo compuesto si las entradas de Componente de vídeo y de S-Vídeo no están disponibles. Consulte ["Conexión de dispositivos de fuente de vídeo"](#) en la [página 18](#) para más detalles.**

## Encendido del proyector

1. Conecte el cable de alimentación al proyector y a una toma de corriente de pared. Encienda el interruptor de la toma de corriente de la pared (donde corresponda).
2. Pulse **POWER** en el proyector o en el mando a distancia para poner en marcha el proyector. La **POWER (Luz del indicador de encendido)** permanece en azul cuando el proyecto está encendido.



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


- ☞ **Si el proyector continúa estando caliente por la actividad anterior, pondrá en funcionamiento el ventilador de refrigeración durante aproximadamente 60 segundos antes de encender la lámpara.**
  - **Para mantener la vida útil de la lámpara, cuando esté el proyector encendido, espere como mínimo 5 minutos antes de encenderla de nuevo.**
3. Si es la primera vez que se activa el proyector, seleccione el idioma de visualización en pantalla (OSD) siguiendo las instrucciones en pantalla.
  4. Encienda todo el equipo conectado.
  5. El proyector comenzará a buscar señales de entrada. La señal de entrada que se está explorando actualmente se muestra en la esquina superior izquierda de la pantalla. Si el proyector no detecta una señal válida, el mensaje "**No hay señal**" se mostrará hasta que se encuentre una señal de entrada.

También puede pulsar **SOURCE** en el proyector o en el mando a distancia para seleccionar la señal de entrada que desee. Consulte la "[Cambio de la señal de entrada](#)" en la [página 26](#) para obtener información detallada.

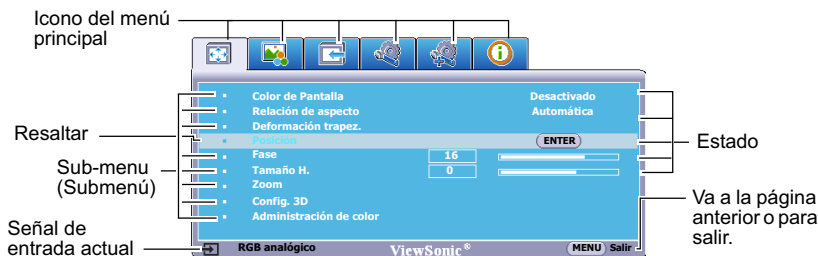
- ☞ **Si la frecuencia o resolución de la señal de entrada excede el alcance de funcionamiento del proyector, aparecerá el mensaje "Fuera de alcance" en una pantalla en blanco. Cambie a una señal de entrada que sea compatible con la resolución del proyector o establezca la señal de entrada en una configuración menor. Consulte la "[Tabla de tiempos](#)" en la [página 69](#) para obtener información detallada.**

# Utilización de los menús

El proyector está equipado con menús de visualización en pantalla (OSD) para realizar diferentes ajustes y configuraciones.

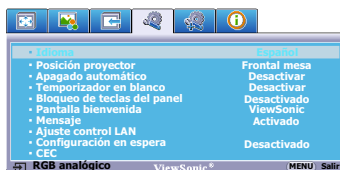
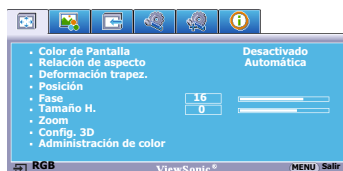
 Las siguientes capturas de pantalla de la OSD sirven solo para fines de referencia y pueden diferir del diseño real.

A continuación, se incluye un resumen del menú OSD.

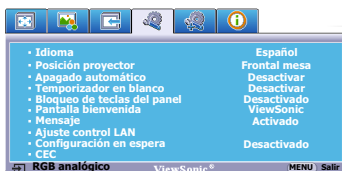


Para utilizar los menús OSD, debe configurarlos antes para que aparezcan en su idioma.







1. Pulse **MENU/EXIT** en el proyector o **Menu** en el mando a distancia para activar el menú OSD.
3. Pulse  $\nabla$  para resaltar **Idioma** y después  $\langle / \rangle$  para seleccionar su idioma preferido.



2. Utilice  $\langle / \rangle$  para resaltar el menú **CONF. SIST.: BÁSICA**.
4. Pulse **MENU/EXIT** dos veces\* en el proyector o **Exit** en el mando a distancia para salir o guardar la configuración.




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

	: PANTALLA		: CONF. SIST.: BÁSICA
	: IMAGEN		: CONF. SIST.: AVANZADA
	: FUENTE		: INFORMACIÓN

# Uso de la función de contraseña

Por razones de seguridad y para evitar el uso no autorizado, el proyector incluye una opción para configurar la seguridad con contraseña. La contraseña se puede configurar desde el menú de visualización en pantalla (OSD). Para obtener detalles sobre el funcionamiento del menú OSD, por favor consulte "[Utilización de los menús](#)" en la [página 22](#).

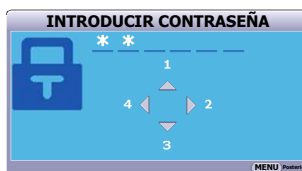
 Puede encontrarse con algún problema si activa la contraseña y después la olvida. Imprima este manual del usuario (si fuera necesario), escriba la contraseña utilizada en el mismo y guárdelo en un lugar seguro para consultarlo en el futuro.

## Configurar la contraseña

1. Abra el menú OSD y vaya al menú **CONF. SIST.: AVANZADA > Configur. seguridad**. Pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **Enter** en el mando a distancia. Aparecerá la página **Configur. seguridad**.

2. Resalte **Activar Bloqueo** y seleccione **Activado** pulsando **</>**.


3. Como se muestra a la derecha, las cuatro flechas de dirección (**<**, **^**, **v**, **>**) representan 4 dígitos (1, 2, 3, 4) respectivamente. De acuerdo con la contraseña que quiera establecer, pulse las flechas de dirección hasta introducir seis dígitos.



4. Confirme la nueva contraseña volviendo a introducirla.

Una vez establecida la contraseña, el menú OSD vuelve a la página **Configur. seguridad**.

5. Para salir del menú OSD, pulse **MENU/EXIT** en el proyector o **Exit** en el mando a distancia.

-  • Una vez establecida la contraseña, el proyector no se podrá utilizar a menos que se introduzca la contraseña correcta cada vez que se inicie.
- Los dígitos que se introducen aparecerán a modo de asteriscos en la pantalla. Escriba aquí en este manual del usuario la contraseña seleccionada antes o después de introducirla para que siempre la tenga a mano por si alguna vez la olvidara.  
Contraseña: \_ \_ \_ \_ \_  
Guarde este manual en un lugar seguro.

## Si olvida la contraseña

Si se activa la función de contraseña, se le pedirá que introduzca la contraseña de seis dígitos cada vez que encienda el proyector. Si introduce una contraseña incorrecta, durante tres segundos aparecerá un mensaje de error de contraseña como el que se muestra a la derecha, seguido del mensaje **INTRODUCIR**

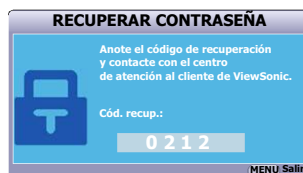


**CONTRASEÑA**'. Puede volver a intentarlo introduciendo otra contraseña de seis dígitos o, si no escribió la contraseña en el manual del usuario y no consigue recordarla, utilice el proceso de recuperación de contraseña. Consulte la "[Acceso al proceso de recuperación de contraseña](#)" en la [página 24](#) para obtener información detallada.

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


## Acceso al proceso de recuperación de contraseña

1. Abra el menú OSD y vaya al menú **CONF. SIST.: AVANZADA > Configur. seguridad > Cambiar contraseña.**
2. Pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **Enter** en el mando a distancia. Aparecerá el mensaje **'INTRODUCIR CONTRASEÑA ACTUAL'**.
3. Mantenga pulsado **AUTO** en el proyector o **Auto Sync** en el mando a distancia durante 3 segundos. El proyector mostrará un número codificado en la pantalla.
4. Anote el número y apague el proyector.
5. Póngase en contacto con el centro local de asistencia técnica para que le ayuden a decodificar 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. Abra el menú OSD y vaya al menú **CONF. SIST.: AVANZADA > Configur. seguridad > Cambiar contraseña.**
2. Pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **Enter** en el mando a distancia. Aparecerá el mensaje **'INTRODUCIR CONTRASEÑA ACTUAL'**.
3. Introduzca la contraseña antigua.
  - Si la contraseña es correcta, aparecerá el mensaje **'INTRODUCIR NUEVA CONTRASEÑA'**.
  - Si la contraseña es incorrecta, aparece el mensaje de error de contraseña durante tres segundos y se muestra el mensaje **'INTRODUCIR CONTRASEÑA ACTUAL'** para que vuelva a intentarlo. Puede pulsar **MENU/EXIT** en el proyector o **Exit** en el mando a distancia para cancelar el cambio o introducir otra contraseña.
4. Introduzca una nueva contraseña.
5. Confirme la nueva contraseña volviendo a introducirla.
6. Ha asignado correctamente una nueva contraseña al proyector. Recuerde introducir la nueva contraseña la próxima vez que encienda el proyector.
7. Para salir del menú OSD, pulse **MENU/EXIT** en el proyector o **Exit** en el mando a distancia.

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


Contraseña: \_ \_ \_ \_ \_

Guarde este manual en un lugar seguro.

## Desactivación de la función de contraseña

Para desactivar la protección con contraseña, vuelva al menú **CONF. SIST.:** **AVANZADA > Configur. seguridad > Activar Bloqueo** después de abrir el sistema de menú OSD. Seleccione **Desactivado** pulsando **</>**. Aparecerá el mensaje **'INTRODUCIR CONTRASEÑA'**. Introduzca la contraseña actual.

- Si la contraseña es correcta, el menú OSD vuelve a la página **Configur. seguridad** y muestra **'Desactivado'** en la fila **Activar Bloqueo**. 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 durante tres segundos y se muestra el mensaje **"INTRODUCIR CONTRASEÑA"** para que vuelva a intentarlo. Puede pulsar **MENU/EXIT** en el proyector o **Exit** en el mando a distancia para cancelar el cambio o introducir otra contraseña.

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

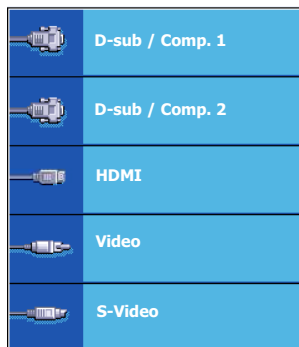
# Cambio de la señal de entrada

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

Asegúrese de que la función **Autobúsqueda rápida** en el menú **FUENTE** está **Activado** si desea que el proyecto busque automáticamente señales.

También puede seleccionar manualmente la señal deseada pulsando una de las teclas de selección de fuente en el mando a distancia, o desplazarse manualmente por las señales de entrada disponibles.

1. Pulse **SOURCE** en el proyector o en el mando a distancia. Aparecerá una barra de selección de fuente.
2. Pulse  $\wedge$  /  $\vee$  hasta que seleccione la señal deseada y después pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **Enter** en el mando a distancia. Una vez detectada, la información de la fuente seleccionada se mostrará en la pantalla durante unos segundos. Si hay varios dispositivos conectados al proyector, repita los pasos 1-2 para buscar otra señal.




- El nivel de brillo de la imagen proyectada cambiará según corresponda cuando cambie de señal de entrada. Las presentaciones de datos (gráficos) de ordenador que utilicen sobre todo imágenes estáticas tienen, en general, mayor brillo que el vídeo que utiliza sobre todo imágenes en movimiento (películas).
- El tipo de señal de entrada afecta a las opciones disponibles del Modo Color. Consulte "[Selección de un modo de imagen](#)" en la página 32 para más detalles.
- Por favor, consulte "[Especificaciones del proyector](#)" en la página 66 para ver la resolución nativa de la pantalla de este proyector. Para obtener mejores resultados de visualización de imágenes, debe seleccionar y utilizar una señal de entrada adecuada para esta resolución. El proyector modificará el resto de resoluciones de acuerdo con la configuración de la 'relación de aspecto', lo que podría causar distorsión o pérdida de la claridad de la imagen. Consulte la "[Selección de la relación de aspecto](#)" en la página 29 para obtener información detallada.

## Cambio de la configuración de entrada HDMI

En el supuesto poco probable de que conecte el proyector a un dispositivo (como un reproductor DVD o Blu-ray) a través de la entrada **HDMI** del proyector y la imagen proyectada muestre un color erróneo, no dude en cambiar el espacio de color a uno apropiado que se adapte a los ajustes del dispositivo de salida.

Para hacerlo:

1. Abra el menú OSD y vaya al menú **FUENTE**.
2. Pulse  $\checkmark$  para resaltar **Formato HDMI** y después, pulse  $\langle / \rangle$  para seleccionar un espacio de color adecuado de acuerdo con la configuración establecida en el dispositivo de color conectado.
  - **RGB**: Establece el espacio de color en RGB.
  - **YUV**: Establece el espacio de color en YUV.
  - **Automática**: Establece el proyector de modo que detecte automáticamente la configuración del espacio de color de la señal de entrada.
3. Pulse  $\checkmark$  para resaltar **Rango HDMI** y después pulse  $\langle / \rangle$  para seleccionar un rango de color HDMI adecuado de acuerdo con la configuración del rango de color del dispositivo de salida conectado.
  - **Mejorado**: Establece el rango de color HDMI entre 0 y 255.
  - **Normal**: Establece el rango de color HDMI entre 15 y 235.

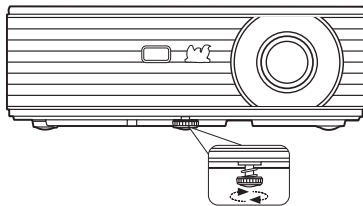
-  • Esta función solo estará disponible cuando se esté utilizando el puerto de entrada HDMI.
- Consulte la documentación del dispositivo para información sobre la configuración del espacio de color.


## Ajuste de la imagen proyectada

### Ajuste del ángulo de proyección

El proyector está equipado con un pie de ajuste. Este cambia la altura y el ángulo de proyección vertical de la imagen. Atornille el pie de ajuste para fijar el ángulo hasta que la imagen se posicione donde usted desea.

Si el proyector no se coloca sobre una superficie plana o si la pantalla y el proyector no están perpendiculares entre sí la imagen proyectada aparece con deformación trapezoidal. Para más detalles sobre cómo corregir el fallo, consulte "[Corrección de la deformación trapezoidal](#)" en la [página 28](#).



-  **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

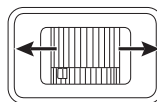
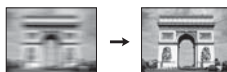
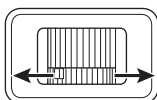
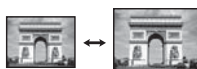
En algunos casos, puede que necesite optimizar la calidad de la imagen. Para hacerlo, pulse **AUTO** en el proyector o **Auto Sync** en el mando a distancia. En 3 segundos, la función inteligente de ajuste automático incorporada volverá a ajustar los valores Frecuencia y Reloj para proporcionar la mejor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

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

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

## Ajuste la claridad de la imagen

1. Ajuste la imagen proyectada al tamaño necesario mediante el anillo de zoom.
2. Si es preciso, centre la imagen girando el anillo de enfoque.



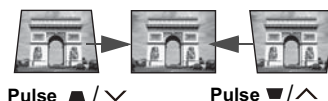
## Corrección de la deformación trapezoidal

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

Para corregirla, además de ajustar la altura del proyector, deberá hacerlo manualmente siguiendo uno de estos pasos.

- Uso del mando a distancia

Pulse **▼/▲** en el proyector o en el mando a distancia para mostrar la página de corrección de la Deformación trapezoidal. Pulse **▼** para corregir la deformación trapezoidal en la parte superior de la imagen. Pulse **▲** para corregir la deformación trapezoidal en la parte inferior de la imagen.



- Uso del menú OSD

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

# Ampliación y búsqueda de detalles

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

- Uso del mando a distancia
  1. Pulse **Magnify** en el mando a distancia para mostrar la barra de zoom.
  2. Pulse  $\wedge$  repetidamente para ampliar la imagen al tamaño deseado.
  3. Para navegar por la imagen, pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **Enter** en el mando a distancia para cambiar al modo de ampliación y pulse las flechas de dirección ( $\langle$ ,  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $\rangle$ ) para navegar por la imagen.
  4. Para reducir el tamaño de una imagen, pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **Enter** en el mando a distancia para volver a funcionalidad de acercar/alejar y pulse **AUTO/Auto Sync** para restaurar el tamaño original de la imagen. También puede pulsar  $\vee$  repetidamente hasta que recupere su tamaño original.
- Uso del menú OSD
  1. Pulse **MENU/EXIT** en el proyector o **Menu** en el mando a distancia y luego pulse  $\langle$ / $\rangle$  hasta que se resalte el menú **PANTALLA**.
  2. Pulse  $\vee$  para resaltar **Zoom** y pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **Enter** en el mando a distancia. Aparecerá la barra de zoom.
  3. Repita los pasos 2-4 de la sección Uso del mando a distancia anterior.



- **Sólo podrá navegar por la imagen una vez que la haya ampliado. Puede ampliar la imagen para buscar detalles.**
- **Las imágenes solo se pueden ampliar hasta un 120 % cuando la relación de aspecto es Ancho o Anamórfico.**

## Selección de la relación de aspecto

La 'relación de aspecto' es la proporción entre el ancho y la altura de la imagen. La mayoría de televisiones analógicas y ordenadores tienen una relación 4:3, mientras que las televisiones digitales y los discos DVD suelen tener una relación 16:9.

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

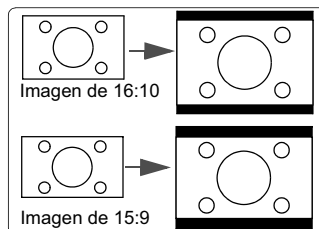
Para cambiar la relación de la imagen proyectada (independientemente del aspecto de la fuente):

- Uso del mando a distancia
  1. Pulse **Aspect** para mostrar la configuración actual.
  2. Pulse **Aspect** repetidamente para seleccionar la relación de aspecto más adecuada para los requisitos de la señal de vídeo y de visualización.
- Uso del menú OSD
  1. Pulse **MENU/EXIT** en el proyector o **Menu** en el mando a distancia y luego pulse  $\langle$ / $\rangle$  hasta que se resalte el menú **PANTALLA**.
  2. Pulse  $\vee$  para resaltar **Relación de aspecto**.
  3. Pulse  $\langle$ / $\rangle$  para seleccionar la relación de aspecto más adecuada para los requisitos de la señal de vídeo y de visualización.

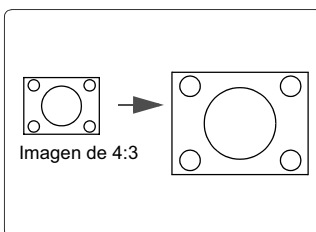
## Acerca de la relación de aspecto

En las siguientes imágenes, las partes en negro son zonas inactivas mientras que las blancas son activas. Los menús OSD se pueden mostrar en dichas zonas negras no utilizadas.

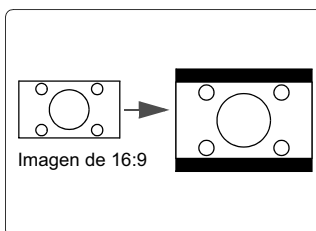
1. **Automática:** Cambia la escala de una imagen de manera proporcional para ajustarla a la resolución original del proyector en su ancho horizontal. Esto resulta adecuado para presentar imágenes con formato distinto a 4:3 ó 16:9 y si desea aprovechar al máximo la pantalla sin alterar la relación de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



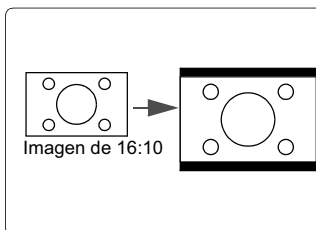
2. **4:3:** Ajusta la imagen para mostrarla en el centro de la pantalla con una relación de aspecto 4:3. Ésta es la más adecuada para imágenes con relación 4:3 como las de monitores de ordenadores, televisión de definición estándar y películas en formato DVD con relación de aspecto 4:3, ya que se muestran sin ninguna modificación de aspecto.



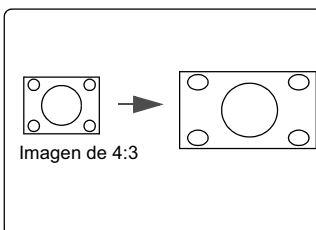
3. **16:9:** Ajusta la imagen para mostrarla en el centro de la pantalla con una relación de aspecto 16:9. Ésta es la más adecuada para imágenes que ya se encuentran en la relación de aspecto 16:9, como las de televisión de alta definición, dado que las muestra sin ninguna modificación de aspecto.



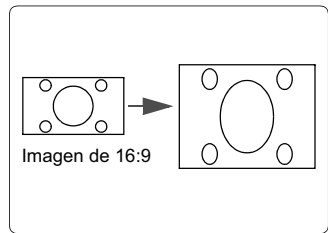
4. **16:10 (solo PJD6543w):** Ajusta la imagen para mostrarla en el centro de la pantalla con una relación de aspecto 16:10. Esto resulta muy adecuado para imágenes que ya tienen una relación de aspecto de 16:10 puesto que las muestra sin alterar el aspecto.



5. **Ancho (solo PJD6543w):** Ajusta una relación de aspecto de la imagen 4:3 en vertical u horizontal de manera no lineal a fin de que se adapte a la pantalla con una relación de aspecto de 16:9.



6. **Anamórfico (PJD6235/PJD6245):** Ajusta una relación de aspecto de la imagen 16:9 en vertical u horizontal de manera no lineal a fin de que se adapte a la pantalla con una relación de aspecto de 4:3.



# Optimizar la imagen

## Selección de un modo de imagen

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

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


- Pulse **MODE/ENTER** varias veces en el proyector o **Color Mode** en el mando a distancia hasta que seleccione el modo deseado.
- Vaya al menú **IMAGEN > Modo Color** y pulse **</>** para seleccionar el modo deseado.

### Modos de imagen para los diferentes tipos de señal


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

#### Señales de entrada de PC: D-sub / Comp. 1/2 (RGB analógica)

1. **Modo Brillo máximo:** Maximiza el brillo de la imagen proyectada. Este modo es adecuado para entornos en los que se necesita un brillo realmente alto, por ejemplo, si se utiliza el proyector en habitaciones con buena iluminación.
2. **Modo PC:** Está diseñado para presentaciones en un entorno de luz de día para coincidir con los colores del PC y portátil.
3. **Modo ViewMatch:** Alterne entre un rendimiento de alto brillo o un rendimiento de color de precisión.
4. **Modo Película:** Adecuado para ver películas en color, clips de vídeo de cámaras digitales o DV mediante la entrada de PC con una visualización óptima en un entorno con poca iluminación.
5. **Modo PC dinámico:** Está diseñado para presentaciones en un entorno de luz de día para coincidir con los colores del PC y portátil. Además, el proyector optimizará la calidad de la imagen utilizando la función PC dinámico conforme al contenido proyectado.

 **Se tarda algún tiempo en iniciar esta función. Asegúrese de que el proyector ha estado encendido durante más de 4 minutos. Si el proyector se reanuda utilizando la característica Reini intelig, esta función se puede ejecutar inmediatamente.**


6. **Modo Película dinám.:** Adecuado para ver películas en color, clips de vídeo de cámaras digitales o DV mediante la entrada de PC con una visualización óptima en un entorno con poca iluminación. Además, el proyector optimizará la calidad de la imagen utilizando la función Película dinám. conforme al contenido proyectado.

 **Se tarda algún tiempo en iniciar esta función. Asegúrese de que el proyector ha estado encendido durante más de 4 minutos. Si el proyector se reanuda utilizando la característica Reini intelig, esta función se puede ejecutar inmediatamente.**

7. **Modo Usuario 1/Usuario 2:** Utiliza la configuración personalizada basándose en los modos de imagen disponibles actualmente. Consulte la "[Configuración del modo Usuario 1/Usuario 2](#)" en la [página 33](#) para obtener información detallada.

## Señales de entrada de vídeo: S-Video, Video, D-sub / Comp. 1/2 (YPbPr) / HDMI

1. **Modo Brillo máximo:** Optimizado para la visualización diurna, con un brillo ambiental a nivel de sala de estar.
2. **Modo Juegos:** Idóneo para todo tipo de medios de entretenimiento, inclusive películas y juegos.
3. **Modo ViewMatch:** Alterne entre un rendimiento de alto brillo o un rendimiento de color de precisión.
4. **Modo Película:** Adecuado para disfrutar de una visualización óptima de DVD en un entorno de cine en casa o salón con poca iluminación.
5. **Modo Película dinám.:** Adecuado para disfrutar de una visualización óptima de DVD en un entorno de cine en casa o salón con poca iluminación. Además, el proyector optimizará la calidad de la imagen utilizando la función Película dinám. conforme al contenido proyectado.


 **Se tarda algún tiempo en iniciar esta función. Asegúrese de que el proyector ha estado encendido durante más de 4 minutos. Si el proyector se reanuda utilizando la característica Reini intelig, esta función se puede ejecutar inmediatamente.**

6. **Modo Usuario 1/Usuario 2:** Utiliza la configuración personalizada basándose en los modos de imagen disponibles actualmente. Consulte la "[Configuración del modo Usuario 1/Usuario 2](#)" en la [página 33](#) para obtener información detallada.

### Configuración del modo Usuario 1/Usuario 2

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

1. Pulse **MENU/EXIT** en el proyector o **Menu** en el mando a distancia para abrir el menú de visualización en pantalla OSD.
2. Vaya al menú **IMAGEN > Modo Color**.
3. Pulse **</>** para seleccionar **Usuario 1** o **Usuario 2**.
4. Pulse **✓** para resaltar **Modo de referencia**.

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

5. Pulse **</>** para seleccionar un modo de imagen que se aproxime a sus necesidades.
6. Pulse **✓** para seleccionar el elemento de submenú que desee cambiar y ajuste el valor con **</>**. Consulte [Ajuste de la calidad de imagen en los modos de usuario](#) a continuación para más detalles.
7. Cuando haya realizado todos los ajustes, resalte **Guardar configurac.** y pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **Enter** en el mando a distancia para almacenarlos.
8. Aparecerá el mensaje de confirmación '**Ajuste guardado**'.

## Utilizar Color de Pantalla

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

Para utilizar esta función, vaya al menú **PANTALLA > Color de Pantalla** y pulse  $\langle / \rangle$  para seleccionar el color más parecido al color de la superficie de proyección. Puede elegir entre varios colores predeterminados: **Pizarra Blanca**, **Pizarra Verde**, y **Pizarra**.

 Esta función sólo está disponible cuando se selecciona la señal de entrada de PC.

## Ajuste de la calidad de imagen en los modos de usuario

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

Cuando termine de hacer los ajustes, no se olvide de ir al menú **IMAGEN > Guardar configurac.** y pulsar **MODE/ENTER** para guardar los cambios.

### Ajuste de Brillo

Resalte el menú **IMAGEN > Brillo** y pulse  $\langle / \rangle$ .

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



### Ajuste de Contraste

Resalte el menú **IMAGEN > Contraste** y pulse  $\langle / \rangle$ .

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



### Ajuste de Color

Resalte el menú **IMAGEN > Color** y pulse  $\langle / \rangle$ .

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

### Ajuste de Matiz

Resalte el menú **IMAGEN > Matiz** y pulse  $\langle / \rangle$ .

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

### Ajuste de Nitidez

Resalte el menú **IMAGEN > Nitidez** y pulse  $\langle / \rangle$ .

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

## Ajuste de Brilliant Color

Resalte el menú **IMAGEN > Brilliant Color** y pulse **</>**.

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

Si **Desactivado** está seleccionado, la función **Temperatura de color** no estará disponible.

## Seleccionar una Temperatura de color

Resalte el menú **IMAGEN > Temperatura de color** y pulse **</>**.

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

1. **T1:** Con la temperatura de color más elevada, la configuración T1 consigue que el color blanco tenga un tono más azulado.
2. **T2:** El blanco de la imagen adopta tonos azulados.
3. **T3:** El blanco mantiene su coloración normal.
4. **T4:** El blanco de la imagen adopta tonos rojizos.

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

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

## Gestión del color

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

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

### Para ajustar la configuración:

1. Vaya al menú **PANTALLA** y resalte **Administración de color**.
2. Pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **Enter** en el mando a distancia y se mostrará la página **Administración de color**.
3. Resalte **Color primario** y pulse **</>** para seleccionar un color entre Rojo, Amarillo, Verde, Cian, Azul o Magenta.
4. Pulse **∨** para resaltar **Matiz** y después **</>** para seleccionar la gama. Si aumenta la gama los colores se incluirá una proporción mayor de los dos colores adyacentes.

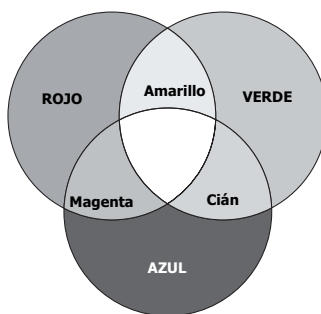



Por favor, fíjese en la ilustración de la derecha donde se detalla cómo se relacionan los colores.

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

5. Pulse  $\checkmark$  para resaltar **Saturación** y ajuste los valores de acuerdo con sus preferencias pulsando  $\langle / \rangle$ . Cada ajuste que realice se reflejará en la imagen de forma inmediata.

Por ejemplo, si selecciona Rojo y configura su valor en 0, sólo se verá afectada la saturación del rojo puro.




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

6. Pulse  $\checkmark$  para resaltar **Ganancia** y ajuste los valores de acuerdo con sus preferencias pulsando  $\langle / \rangle$ . Esto afectará al nivel de contraste del color primario que haya seleccionado. Cada ajuste que realice se reflejará en la imagen de forma inmediata.
7. Repita los pasos 3 a 6 para realizar otros ajustes de color.
8. Asegúrese de que ha realizado todos los ajustes deseados.
9. Pulse **MENU/EXIT** en el proyector o **Exit** en el mando a distancia para salir y guardar la configuración.

# Configuración del temporizador de presentación

El temporizador de presentación indica el tiempo de presentación en la pantalla para lograr una mejor gestión del tiempo cuando se realicen presentaciones. Siga estos pasos para utilizar esta función:

1. Pulse **Timer** en el mando a distancia para acceder al **Temporizador de presentación** menú o vaya al menú **CONF. SIST.: AVANZADA > Temporizador de presentación** y pulse **MODE/ENTER** para visualizar la página **Temporizador de presentación**.
2. Resalte **Intervalo del temporizador** y decida el período de tiempo pulsando **</>**. El período de tiempo puede establecerse de 1 a 5 minutos en incrementos de 1 minuto y de 5 a 240 minutos en incrementos de 5 minutos.

 Si el temporizador ya está activado, se pondrá en marcha siempre que restablezca el Intervalo del temporizador.

3. Pulse **∨** para resaltar **Pantalla de temporizador** y elija si desea que el temporizador aparezca en la parte superior de la pantalla pulsando **</>**.

Selección	Descripción
Siempre	Muestra el temporizador en pantalla durante el tiempo de presentación.
1 min/2 min/3 min	Muestra el tiempo en pantalla en los últimos 1/2/3 minutos.
Nunca	Oculto el temporizador durante el tiempo de presentación.

4. Pulse **∨** para resaltar **Posición del temporizador** y configure la posición del temporizador pulsando **</>**.

Superior izquierda → Inferior izquierda →  
Superior derecha → Inferior derecha

5. Pulse **∨** para resaltar **Método de recuento del temporizador** y seleccione el método de recuento que desee pulsando **</>**.

Selección	Descripción
Adelante	Aumenta desde 0 el tiempo de presentación.
Atrás	Disminuye hasta 0 el tiempo de presentación.

6. Pulse **∨** para resaltar **Aviso con sonido** y decida si desea activar el aviso con sonido pulsando **</>**. Si selecciona **Activado**, oír una señal sonora doble cuando falten 30 segundos para que finalice la cuenta atrás/adelante, y una señal sonora triple cuando haya finalizado.
7. Para activar el temporizador de presentación, pulse **∨**, después **</>** para resaltar **Iniciar recuento** y por último **MODE/ENTER**.
8. Aparecerá un mensaje de confirmación. Resalte **Sí** y pulse **MODE/ENTER** en el proyector o en el mando a distancia para confirmar. El mensaje **“El temporizador está activado”** aparecerá en la pantalla. El temporizador inicia el recuento cuando está activado.


## Para cancelar el temporizador, siga estos pasos:

1. Vaya al menú **CONF. SIST.: AVANZADA > Temporizador de presentación** y resalte **Desactivado**. Pulse en **MODE/ENTER**. Aparece un mensaje de confirmación.
2. Resalte **Sí** y pulse **MODE/ENTER** para confirmar. El mensaje “**El temporizador está desactivado**” aparecerá en la pantalla.

## Cómo ocultar la imagen

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


Puede configurar el tiempo en blanco en el menú **CONF. SIST.: BÁSICA > Temporizador en blanco** menu para que el proyector vuelva a la imagen automáticamente tras un periodo de tiempo de inactividad de la pantalla en blanco.


 Una vez que pulse **Blank**, el proyector entra en modo **Económico** automáticamente.


### PRECAUCIÓN

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



## Bloqueo de las teclas de control

Bloqueando la teclas de control del proyector, puede evitar que alguien (niños, por ejemplo) cambie la configuración accidentalmente. Cuando **Bloqueo de teclas del panel** esté activado, no funcionará ninguna tecla del proyector excepto la tecla  **POWER**.

1. Pulse > en el proyector o **Lock**  en el mando a distancia, o vaya al menú **CONF. SIST.: BÁSICA > Bloqueo de teclas del panel**, y seleccione **Activado** pulsando </> en el proyector o mando a distancia.
2. Aparece un mensaje de confirmación. Seleccione **Sí** para confirmar.

Para desactivar el bloqueo de las teclas del panel, pulse > en el proyector o **Lock**  en el mando a distancia durante 3 segundos.

También puede usar el mando a distancia para acceder al menú **CONF. SIST.: BÁSICA > Bloqueo de teclas del panel** y pulse </> para seleccionar **Desactivado**.

-  Aunque el bloqueo de las teclas del panel esté habilitado, puede seguir utilizando las teclas del mando a distancia.
- Si pulsa  **POWER** para apagar el proyector sin desactivar el bloqueo de teclas del panel, el proyector seguirá en estado de bloqueo cuando lo vuelva a encender.

## Congelación de la imagen

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

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

## Funcionamiento en entornos de gran altura

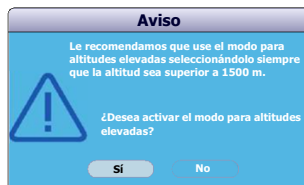
Se recomienda utilizar **Modo altitud elevada** cuando se encuentre en un lugar entre 1.500 y 3.000 m sobre el nivel del mar y si la temperatura oscila entre 0°C y 35°C.

### ! PRECAUCIÓN

**No utilice el Modo altitud elevada entre 0 y 1.500 m o con temperaturas entre 0°C y 35°C. Si lo hace, el proyector se enfriará demasiado, si enciende el modo en estas condiciones.**

Para activar el **Modo altitud elevada**:

1. Pulse **MENU/EXIT** en el proyector o **Menu** en el mando a distancia y luego pulse **</>** hasta que se resalte el menú **CONF. SIST.:**  
**AVANZADA.**
  2. Pulse **✓** para resaltar **Modo altitud elevada** y después **</>** para seleccionar **Activado.**  
Aparece un mensaje de confirmación.
  3. Resalte **Sí** y pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **Enter** en el mando a distancia.
- El funcionamiento en “**Modo altitud elevada**” puede incrementar el nivel de decibelios ya que aumenta la velocidad del ventilador necesaria para mejorar el enfriamiento general del sistema y su rendimiento.




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

## Uso de la función CEC

Este proyector es compatible con la función CEC (Control de electrónica del consumidor) la cual permiten sincronizar la función de encendido y apagado a través de una conexión HDMI. De este modo, si un dispositivo que también admite la función CEC se conecta a la entrada HDMI del proyector, cuando el proyector esté apagado, la alimentación del dispositivo conectado también se apagará automáticamente. Cuando la alimentación del dispositivo conectado esté encendida, la alimentación del proyector se encenderá automáticamente.

Cómo activar la función CEC:

1. Pulse **MENU/EXIT** en el proyector o **Menu** en el mando a distancia para abrir el menú de visualización en pantalla OSD.
2. Vaya al menú **CONF. SIST.:** **BÁSICA > CEC.**
3. Pulse **</>** para seleccionar **Activado.**

-  A fin de que la función CEC funcione correctamente, asegúrese de que el dispositivo está debidamente conectado a la entrada HDMI del proyector a través del cable HDMI, y que su función CEC esté activada.
- Según el dispositivo conectado, la función CEC funcionará o no.

## Uso de las funciones 3D

Este proyector incluye una función 3D que le permite disfrutar de películas, vídeos y eventos deportivos en 3D de una forma más real al presentar la profundidad de las imágenes. Deberá llevar una gafas 3D para poder ver imágenes en 3D.

Si la señal 3D se recibe a través de un dispositivo compatible con HDMI 1.4a, el proyector detecta la señal para la información **Sincr 3D** y una vez detectada, proyecta las imágenes automáticamente en formato 3D. En otros casos, solo necesita seleccionar manualmente un formato **Sincr 3D** para que el proyector proyecte correctamente imágenes 3D.

Para seleccionar un formato **Sincr 3D**:

1. Pulse **MENU/EXIT** en el proyector o **Menu** en el mando a distancia y luego pulse **</>** hasta que se resalte el menú **PANTALLA**.
2. Pulse **✓** para resaltar **Config. 3D** y pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **Enter** en el mando a distancia.
3. Pulse **✓** para resaltar **Sincr 3D** y pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **Enter** en el mando a distancia.
4. Pulse **✓** para seleccionar un ajuste **Sincr 3D** de acuerdo con la tabla siguiente y después, pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **Enter** en el mando a distancia para confirmar.

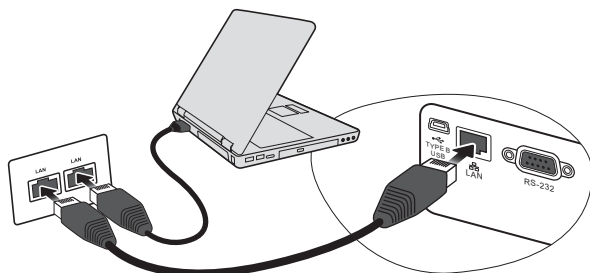
 Cuando la función **Sincr 3D** está activada:

- El nivel de brillo de la imagen proyectada disminuirá.
- El Modo Color no puede ajustarse.
- El Zoom sólo puede ampliar las imágenes hasta tamaños limitados.

Si descubre la inversión de la profundidad de la imagen 3D, establezca la función Invertir Sincr 3D en "Invertir" para corregir el problema.

# Control del proyector a través del entorno LAN

Este proyector admite el software Crestron<sup>®</sup>. Con la configuración correcta del menú de **Ajuste control LAN**, puede administrar el proyector desde un ordenador utilizando un explorador Web cuando el ordenador y el proyector estén correctamente conectados a la misma red de área local (LAN).



(Un ejemplo de conexión)

## Configuración de Ajuste control LAN

### Si está en un entorno DHCP:

1. Utilice un cable RJ45 y conecte un extremo a la clavija de entrada LAN RJ45 en el proyector y el otro extremo al puerto RJ45.
2. Pulse **MENU/EXIT** en el proyector o **Menu** en el mando a distancia y luego pulse **</>** hasta que se resalte el menú **CONF. SIST.: BÁSICA**.
3. Pulse **∨** para resaltar **Ajuste control LAN** y pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **Enter** en el mando a distancia. Aparecerá la página **Ajuste control LAN**.
4. Pulse **∨** para resaltar **DHCP** y después **</>** para seleccionar **Activado**.
5. Pulse **∨** para resaltar **Aplicar** y pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **Enter** en el mando a distancia.
6. Espere unos 15-20 segundos y luego vuelva a acceder a la página **Ajuste control LAN**. Se mostrará la configuración **Dirección IP proyector**, **Máscara de subred**, **Puerta de enlace predeterminada**, y **Servidor DNS**. Anote la dirección IP mostrada en la fila **Dirección IP proyector**.

- ☞ Si la **Dirección IP proyector** aún no se muestra, póngase en contacto con su administrador de red.
- Si los cables LAN no están bien conectados, la configuración de **Dirección IP proyector**, **Máscara de subred**, **Puerta de enlace predeterminada** y **Servidor DNS** mostrarán 0.0.0.0. Asegúrese de que los cables estén bien conectados y realice de nuevos los procedimientos anteriores.
- Si necesita conectarse al proyector en su modo en espera, establezca **Ahorro de energía** en **Desactivado**.

## Si está en un entorno no-DHCP:

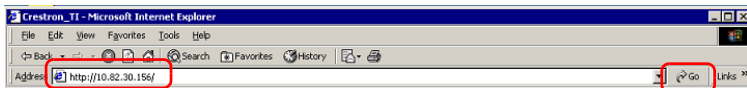
1. Repita los pasos 1-3 anteriores.
2. Pulse  $\checkmark$  para resaltar **DHCP** y después  $\langle / \rangle$  para seleccionar **Desactivado**.
3. Contacte con su administrador ITS para obtener más información sobre la configuración **Dirección IP proyector**, **Máscara de subred**, **Puerta de enlace predeterminada** y **Servidor DNS**.
4. Pulse  $\checkmark$  para seleccionar el elemento que desea modificar y pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **Enter** en el mando a distancia.
5. Pulse  $\langle / \rangle$  para mover el cursor y después pulse  $\langle / \rangle$  para introducir el valor.
6. Para guardar la configuración, pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **Enter** en el mando a distancia. Si no desea guardar la configuración, pulse **MENU/EXIT** en el mando a distancia o **Menu** en el mando a distancia.
7. Pulse  $\checkmark$  para resaltar **Aplicar** y pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **Enter** en el mando a distancia.

- ☞ Si los cables RJ45 no están bien conectados, la configuración de **Dirección IP proyector**, **Máscara de subred**, **Puerta de enlace predeterminada** y **Servidor DNS** mostrarán 0.0.0.0. Asegúrese de que los cables estén bien conectados y realice de nuevos los procedimientos anteriores.
- Si desea conectarse al proyecto en su modo en espera, asegúrese de haber seleccionado **RJ45** y obtenido la información de **Dirección IP proyector**, **Máscara de subred**, **Puerta de enlace predeterminada** y **Servidor DNS** cuando el proyector esté activado.

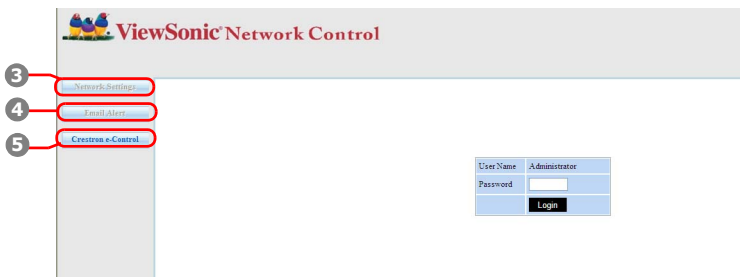
## Control del proyector a través de un explorador Web

Una vez que la dirección IP correcta del proyector y el proyector estén activados o en el modo en espera, podrá utilizar cualquier ordenador que esté en la misma red de área local para controlar el proyector.

- ☞ Si está utilizando Microsoft Internet Explorer, asegúrese de que sea la versión 7.0 o superior.
  - Las capturas de pantallas de este manual sirven solo para fines de referencia y pueden diferir del diseño real.
1. Introduzca la dirección del proyector en la barra de dirección de su explorador y pulse **Enter**.



2. Aparece la página principal del Control de redes.



- ☞ Para acceder a la página **Network Settings** (Configuración de red) o **Email Alert** (Alerta de correo electrónico) se necesita una contraseña de administrador. La contraseña predeterminada es "0000".

3. Esta página le permite realizar ajustes en la configuración de AMX y SNMP. En la fila de detección de dispositivo AMX, cuando ON (Activado) está seleccionado, el proyector puede ser detectado por los controladores de AMX conectados a la misma red. Para más información sobre AMX Device Discovery (Detección de dispositivo AMX), consulte el sitio Web de AMX en: <http://www.amx.com/>.



The screenshot shows the 'ViewSonic Network Control' web interface. On the left sidebar, the 'Network Settings' menu item is highlighted with a red circle. The main content area is titled 'Network' and contains several configuration sections:

- Network:** Radio buttons for DHCP (selected) and Manual.
- IP Address:** Text input field containing '10.82.30.49'.
- Subnet Mask:** Text input field containing '255.255.255.0'.
- Gateway:** Text input field containing '10.82.30.254'.
- DNS Server:** Text input field containing '10.82.15.15'.
- AMX device discover:** Radio buttons for ON (selected) and OFF.
- Password:** Fields for Administrator, New Password, and Confirm Password, with radio buttons for Enable (selected) and Disable.
- SNMP:** Fields for SysLocation, SysName, and SysContact, each with a 'Submit' button.

4. Si su proyector está conectado a una red que admite el protocolo simple de transferencia de correo (SMTP), puede configurarlo para alertarle vía correo electrónico sobre eventos importantes.



The screenshot shows the 'ViewSonic Network Control' web interface. On the left sidebar, the 'Email.Alert' menu item is highlighted with a red circle. The main content area is titled 'Alert Setting' and contains several configuration sections:


- Email Setting:** Fields for To, Cc, Subject, and From.
- SMTP Setting:** Fields for Server, User Name, and Password.
- Alert Condition:** Checkboxes for Fan Error (checked), Lamp Error (checked), Over Temperature (checked), and Lamp Time Alert (checked).
- Buttons for 'Submit' and 'Issue Test Mail'.

5. La página Crestron (e-Control) muestra la interfaz de usuario de Crestron e-Control. Consulte la "Acerca del Crestron e-Control®" en la página 45 para obtener información detallada.



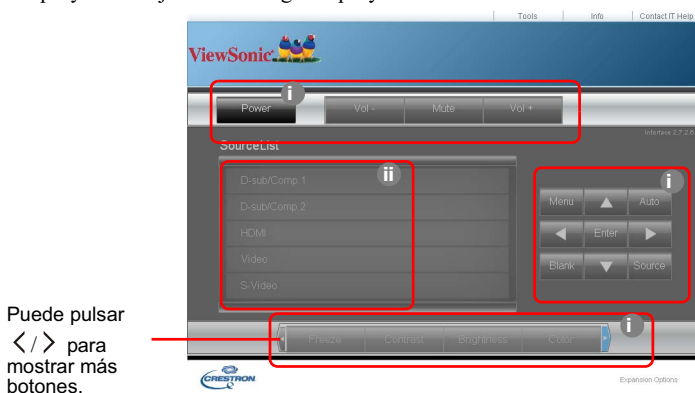
Preste atención al límite de longitud (incluyendo teclas de espacio y otras teclas de puntuación) en la siguiente lista:

Elemento de categoría		Longitud	Número máximo de caracteres
Network Settings (Configuración de red)	Network (Red)	DHCP/Manual	(N/D)
		IP Address (Dirección IP)	XXX.XXX.XXX.XXX
		Subnet Mask (Máscara subred)	XXX.XXX.XXX.XXX
		Gateway (Puerta de enlace)	XXX.XXX.XXX.XXX
		DNS Server (Servidor DNS)	XXX.XXX.XXX.XXX
		AMX device discovery (Detección de dispositivo AMX)	(N/D)
	Password (Contraseña)	Administrator (Administrador)	(N/D)
		New Password (Contraseña nueva)	4
		Confirm Password (Confirme contraseña)	4
	SNMP	SysLocation	22
		SysName	22
		SysContact	22
Email Alert (Alerta de correo electrónico)	Email Setting (Configuración de correo electrónico)	To (Para)	40
		Cc (CC)	40
		Subject (Asunto)	30
		From (De)	40
	SMTP Setting (Configuración SMTP)	Server (Servidor)	30
		User Name (Nombre de usuario)	40
		Password (Contraseña)	14
	Alert Condition (Condición de alerta)	Fan Error (Error ventilador)	(N/D)
		Lamp Error (Error lámpara)	(N/D)
		Over Temperature (Sobretemperatura)	(N/D)
		Lamp Time Alert (Alerta de horas de lámpara)	(N/D)
		Submit (Enviar)	(N/D)
Issue Test Mail (Emitir correo de prueba)	(N/D)		

 / > < \$ % + \ ' " están prohibidos.

## Acerca del Crestron e-Control®

1. La página Crestron e-Control® ofrece diversas teclas virtuales para controlar el proyector o ajustar las imágenes proyectadas.



- i. Estos botones funcionan igual que los dispuestos en los menús de visualización en pantalla (OSD) o en el mando a distancia. Consulte "2. IMAGEN menú" en la página 53 y "Proyector" en la página 8 para más detalles.
- ii. Para cambiar la fuente de entrada, haga clic en la señal deseada.

- El botón Menú también se puede utilizar para volver al menú OSD anterior, para salir y guardar los ajustes.
  - La lista fuente varía según los conectores disponibles en el proyector.
  - Cuando utilice el panel de control del proyector o en el mando a distancia para cambiar la configuración del menú OSD, puede tardar un poco en que el explorador Web sincronice estos cambios con el proyector.
2. La página de herramientas le permite administrar el proyector, configurar los ajustes de control de LAN y acceder de forma segura al funcionamiento a través de una red remota.



- i. Esta sección sólo se utiliza con el sistema de control de Crestron. Póngase en contacto con Crestron o consulte su manual del usuario para la información de la instalación.

- ii. Puede asignar un nombre al proyector, hacer un seguimiento de su ubicación y de la persona encargada del mismo.
- iii. Puede ajustar la opción **Ajuste control LAN**.
- iv. Una vez ajustada, el acceso al funcionamiento a través de una red remota en este proyector estará protegido mediante contraseña.
- v. Una vez ajustada, el acceso a la página de herramientas estará protegido mediante contraseña.

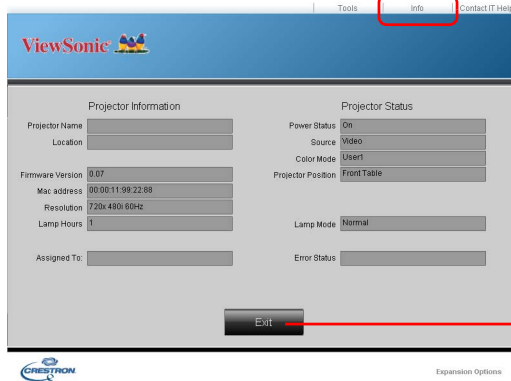


- **Para evitar errores, sólo introduzca el alfabeto y dígitos en inglés en la página de herramientas.**
- **Después de realizar los ajustes, pulse el botón Enviar y los datos se guardarán en el proyector.**
  - vi. Pulse **Salir** para volver a la página de funcionamiento a través de una red remota.

Preste atención al límite de longitud (incluyendo teclas de espacio y otras teclas de puntuación) en la siguiente lista:

Elemento de categoría	Longitud	Número máximo de caracteres
Crestron Control (Crestron Control)	IP Address (Dirección IP)	16
	IP ID (ID IP)	4
	Port (Puerto)	5
Projector (Proyector)	Projector Name (Nombre del proyector)	32
	Location (Ubicación)	32
	Assigned To (Asignado a)	32
Network Configuration (Configuración de red)	DHCP (Activado)	(N/D)
	IP Address (Dirección IP)	16
	Subnet Mask (Máscara de subred)	16
	Default Gateway (Puerta de enlace predeterminada)	16
User Password (Contraseña de usuario)	DNS Server (Servidor DNS)	16
	Enabled (Habilitado)	(N/D)
	New Password (Contraseña nueva)	26
Admin Password (Contraseña de administrador)	Confirm (Confirmar)	26
	Enabled (Habilitado)	(N/D)
	New Password (Contraseña nueva)	26
	Confirm (Confirmar)	26

3. La página de información muestra los datos y el estado de este proyector.



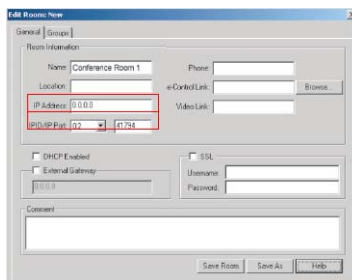
Pulse **Exit (Salir)** para volver a la página de funcionamiento a través de una red remota.

4. Tras pulsar el botón "Contactar con ayuda de TI", aparecerá la ventana CENTRO DE AYUDA en la esquina superior derecha de la pantalla. Podrá transmitir mensajes a los usuarios/administradores del software RoomView™ que están conectados a la misma red de área local.

Para más información, visite <http://www.crestron.com> & [www.crestron.com/getroomview](http://www.crestron.com/getroomview).

#### \*\*Crestron RoomView

En la página Edit Room (Editar habitación), introduzca la dirección IP (o el nombre host) como se muestra en el menú de visualización en pantalla (OSD) del proyector, y "02" para IPID y "41794" para el puerto de control Crestron reservado.



Acerca de la configuración del software Crestron RoomView™ y el método de comando, acceda al siguiente sitio Web para obtener la Guía de usuario de RoomView™ y más información al respecto: [http://www.crestron.com/products/roomview\\_connected\\_embedded\\_projectors\\_devices/resources.asp](http://www.crestron.com/products/roomview_connected_embedded_projectors_devices/resources.asp)

## Formatos PJLink™, SNMP, AMX y Xpanel admitidos

Este proyecto es compatible con PJLink™, SNMP V,1, AMX o Xpanel V1,10. Para más detalles, siga la guía del usuario o el sitio Web, respectivamente, para controlar y gestionar los proyectores.

# Uso del proyector en modo de espera

Algunas de las funciones del proyecto están disponibles en el modo en espera (conectado pero no encendido). Para usar estas funciones, compruebe que ha activado los correspondientes menús en **CONF. SIST.: BÁSICA > Configuración en espera** y que las conexiones de los cables se han realizado correctamente. Para los métodos de conexión, consulte el capítulo Conexión.

## Ahorro de energía

Menos de 0,5 W de consumo energético cuando el modo **Ahorro de energía** está activado.

☞ Si **Ahorro de energía** está **Activado**, la función de red no está disponible cuando el proyector está en modo en espera.

## Activar salida VGA

Seleccionar **Activado** emite una señal VGA cuando las tomas **COMPUTER IN 1** y **COMPUTER OUT** están bien conectadas a los dispositivos. El proyector emite la señal recibida sólo de **COMPUTER IN 1**.

## Salida de audio activada

Seleccionar **Activado** emite una señal de audio cuando las tomas **AUDIO IN** y **AUDIO OUT** están bien conectadas a los dispositivos.

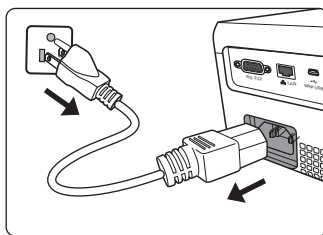
## Apagado rápido

Al seleccionar **Activado**, se habilita la función y el proyector no iniciará el proceso de enfriamiento una vez apagado. Al seleccionar **Desactivado**, se deshabilita la función y el proyector iniciará el proceso de enfriamiento normal una vez apagado.

- ☞
- Si intenta reiniciar el proyector justo después de haberlo apagado, puede que no se encienda correctamente y que inicie de nuevo el proceso de enfriamiento.
  - Si está seleccionado **Desactivado**, la función **Reini intelig** se desactivará automáticamente.

# Apagado del proyector

1. Pulse **POWER** y aparece un mensaje de confirmación preguntándole. Si no responde en pocos segundos, el mensaje desaparecerá.
2. Pulse **POWER** por segunda vez.
3. Si no va a utilizar el proyector durante un período prolongado de tiempo, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente.



## ⚠ PRECAUCIÓN

- 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 **Apagado rápido**. Consulte la "**Apagado rápido**" en la [página 48](#) para obtener información detallada.
- No desconecte el cable de alimentación antes de que se complete la secuencia de apagado del proyector.

# Funcionamiento del menú

## Sistema de menús

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

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


Menú principal	Sub-menu (Submenú)	Opciones	
1. PANTALLA	Color de Pantalla	Desactivado/Pizarra/Pizarra Verde/Pizarra Blanca	
	Relación de aspecto	Automática/4:3/16:9/ 16:10 (solo PJD6543w)/Ancho (solo PJD6543w)/Anamórfico (solo PJD6235/PJD6245)	
	Deformación trapez.		
	Posición		
	Fase		
	Tamaño H.		
	Zoom		
	Config. 3D	Sincr 3D	Automática/Desactivado/Frame Sequential/Frame Packing/ Superior-inferior/En paralelo
		Invertir Sincr 3D	Desactivar/Invertir
	Administración de color	Color primario	R/G/B/C/M/Y
		Matiz	
		Saturación	
		Ganancia	
2. IMAGEN	Modo Color	Fuente de PC: Brillo máximo/PC/ViewMatch/Película/ PC dinámico/Película dinám./Usuario 1/Usuario 2 Fuente de vídeo: Brillo máximo/Juegos/ViewMatch/ Película/Película dinám./Usuario 1/Usuario 2	
	Modo de referencia	Fuente de PC: Brillo máximo/PC/ViewMatch/Película/ PC dinámico/Película dinám. Fuente de vídeo: Brillo máximo/Juegos/ViewMatch/ Película/Película dinám.	
	Brillo		
	Contraste		
	Color		
	Matiz		
	Nitidez		
	Brilliant Color	Activado/Desactivado	
	Temperatura de color	T1/T2/T3/T4	
	Guardar configurac.		


Menú principal	Sub-menu (Submenú)	Opciones	
<b>3. FUENTE</b>	Autobúsqueda rápida	Desactivado/Activado	
	Formato HDMI	RGB/YUV/Automática	
	Rango HDMI	Mejorado/Normal	
	DynamicEco Timer	Desactivar/5 min/10 min/15 min/30 min	
	Reini intelig	Desactivado/Activado	
	Patrón	Desactivado/01/02/03/04/05	
	Mi botón	Proyección (Posición proyector)/Sincr 3D/Modo lámpara/DCR/Subt. Cerrados/Apagado automático (Apagado automático)/Mensaje/Color de Pantalla/CEC/Búsqueda automática (Autobúsqueda rápida)/Información	
<b>4. CONF. SIST.: BÁSICA</b>	Idioma	Selección de OSD en múltiples idiomas	
	Posición proyector	Frontal mesa/Posterior mesa/Posterior techo/Frontal techo	
	Apagado automático	Desactivar/5 min/10 min/20 min/30 min/40 min/50 min/60 min	
	Temporizador	Temporizador en blanco	Desactivar/5 min/10 min/15 min/20 min/25 min/30 min
		Temporizador	Desactivado/30 min/1 h/2 h/3 h/4 h/8 h/12 h
	Bloqueo de teclas del panel	Activado/Desactivado	
	Pantalla bienvenida	Black/Blue/ViewSonic/Desactivado	
	Mensaje	Activado/Desactivado	
	Ajuste control LAN	DHCP	Activado/Desactivado
		Dirección IP proyector	
		Máscara de subred	
		Puerta de enlace predeterminada	
		Servidor DNS	
	Configuración en espera	Aplicar	
Ahorro de energía		Activado/Desactivado	
Activar salida VGA		Activado/Desactivado	
Salida de audio activada		Activado/Desactivado	
	Apagado rápido	Activado/Desactivado	
CEC		Activado/Desactivado	



Menú principal	Sub-menu (Submenú)	Opciones	
<b>5. CONF. SIST.: AVANZADA</b>	Modo altitud elevada	Activado/Desactivado	
	DCR	Activado/Desactivado	
	Configuración audio	Silencio	Activado/Desactivado
		Volumen	
	Configuración menú	Tiempo visual. menú	5 segundos/10 segundos/ 15 segundos/20 segundos//25 segundos/ 30 segundos
		Posición de menú	Centro/Superior izquierda/Superior derecha/Inferior izquierda/Inferior derecha
	Subt. Cerrados	Habilitar subtítulos	Activado/Desactivado
		Versión de subtítulos	CC1/CC2/CC3/CC4
	Configurac. lámpara	Modo lámpara	Normal/Económico
		Rest. tempor. lámp.	
		Hora de lámpara equivalente	
	Temporizador de presentación	Intervalo del temporizador	1~240 minutos
		Pantalla de temporizador	Siempre/1 min/2 min/3 min/Nunca
		Posición del temporizador	Superior izquierda/ Inferior izquierda/ Superior derecha/Inferior derecha
			Método de recuento del temporizador
		Aviso con sonido	Activado/Desactivado
		Iniciar recuento/Desactivado	
		Configur. seguridad	Cambiar contraseña
	Activar Bloqueo		Activado/Desactivado
	Cód mando distancia		A/B
Restablecer config.	Restablecer config.	Restablecer/Cancelar	
	Restablecer configuración de color		
<b>6. INFORMACIÓN</b>	Estado actual del sistema	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fuente</li> <li>• Modo Color</li> <li>• Resolución</li> <li>• Sistema de color</li> <li>• Hora de lámpara equivalente</li> <li>• Dirección MAC</li> </ul>	






## Descripción de cada menú



Función	Descripción
<b>1. PANTALLA</b> menú	<b>Color de Pantalla</b> Corrige el color de la imagen proyectada cuando la superficie de proyección no es de color blanco. Consulte la " <a href="#">Utilizar Color de Pantalla</a> " en la página 34 para obtener información detallada.
	<b>Relación de aspecto</b> Existen varias opciones para definir la relación de aspecto de la imagen según la fuente de la señal de entrada. Consulte la " <a href="#">Selección de la relación de aspecto</a> " en la página 29 para obtener información detallada.
	<b>Deformación trapez.</b> Corrige la deformación trapezoidal de la imagen. Consulte la " <a href="#">Corrección de la deformación trapezoidal</a> " en la página 28 para obtener información detallada.
	<b>Posición</b> Muestra la página de ajuste de posición. Para mover la imagen proyectada, pulse las flechas de dirección. Los valores que se muestran en la posición inferior de la página cambian cada vez que pulsa la tecla hasta alcanzar el valor máximo o mínimo.
	<b>Fase</b> Ajusta la fase del reloj para reducir la distorsión de la imagen. 
	<b>Tamaño H.</b> Ajusta el ancho horizontal de la imagen.
	<b>Zoom</b> Amplía o reduce la imagen proyectada. Consulte la " <a href="#">Ampliación y búsqueda de detalles</a> " en la página 29 para obtener información detallada.
	<b>Config. 3D</b> Consulte la " <a href="#">Uso de las funciones 3D</a> " en la página 40 para obtener información detallada.
<b>Administración de color</b> Consulte la " <a href="#">Gestión del color</a> " en la página 35 para obtener información detallada.	

Función	Descripción
<b>Modo Color</b>	Los modos de imagen predefinidos se proporcionan para optimizar la configuración de la imagen más adecuada del proyector para el tipo de programa de que disponga. Consulte la " <a href="#">Selección de un modo de imagen</a> " en la <a href="#">página 32</a> para obtener información detallada.
<b>Modo de referencia</b>	Selecciona el modo de imagen que se adapta mejor a sus necesidades de calidad de imagen y la ajusta según las opciones que se muestran a continuación. Consulte la " <a href="#">Configuración del modo Usuario 1/ Usuario 2</a> " en la <a href="#">página 33</a> para obtener información detallada.
<b>Brillo</b>	Ajusta el brillo de la imagen. Consulte la " <a href="#">Ajuste de Brillo</a> " en la <a href="#">página 34</a> para obtener información detallada.
<b>Contraste</b>	Ajusta el grado de diferenciación existente entre las zonas oscuras y claras de la imagen. Consulte la " <a href="#">Ajuste de Contraste</a> " en la <a href="#">página 34</a> para obtener información detallada.
<b>Color</b>	Ajusta el nivel de saturación de color; la cantidad de cada color en una imagen de vídeo. Consulte la " <a href="#">Ajuste de Color</a> " en la <a href="#">página 34</a> para obtener información detallada.
<b>Matiz</b>	Ajusta los tonos de color rojo y verde de la imagen. Consulte la " <a href="#">Ajuste de Matiz</a> " en la <a href="#">página 34</a> para obtener información detallada.  <b>Esta función sólo está disponible cuando está seleccionado Video o S-Video con sistema NTSC.</b>
<b>Nitidez</b>	Permite aumentar o reducir la nitidez de la imagen. Consulte la " <a href="#">Ajuste de Nitidez</a> " en la <a href="#">página 34</a> para obtener información detallada.
<b>Brilliant Color</b>	Ajusta el nivel máximo de blanco manteniendo la presentación de color adecuada. Consulte la " <a href="#">Ajuste de Brilliant Color</a> " en la <a href="#">página 35</a> para obtener información detallada.
<b>Temperatura de color</b>	Consulte la " <a href="#">Seleccionar una Temperatura de color</a> " en la <a href="#">página 35</a> para obtener información detallada.
<b>Guardar configurac.</b>	Guarda la configuración efectuada para el modo <b>Usuario 1</b> o <b>Usuario 2</b> .

Función	Descripción	
3. FUENTE menú	<b>Autobúsque da rápida</b>	Consulte la " <a href="#">Cambio de la señal de entrada</a> " en la página 26 para obtener información detallada.
	<b>Formato HDMI</b>	Consulte la " <a href="#">Cambio de la configuración de entrada HDMI</a> " en la página 27 para obtener información detallada.
	<b>Rango HDMI</b>	
	<b>DynamicEco Timer</b>	<p>Permite que el proyector se reduzca automáticamente si no se detecta una señal de entrada durante un período de tiempo establecido.</p> <p> <b>Se tarda algún tiempo en iniciar esta función. Asegúrese de que el proyector ha estado encendido durante más de 4 minutos.</b></p>
	<b>Reini intelig</b>	<p>Si selecciona <b>Activado</b> podrá reiniciar el proyector inmediatamente en 150 segundos después de desactivarlo. Después de 150 segundos, si el proyector no se enciende de nuevo, entrará directamente en el modo en espera.</p> <p> <b>•Se tarda algún tiempo en iniciar esta función. Asegúrese de que el proyector ha estado encendido durante más de 4 minutos.</b>  <b>Si el proyector se reanuda utilizando la característica Reini intelig, esta función se puede ejecutar inmediatamente.</b>  <b>•Al seleccionar Activado, la función de Apagado rápido se configurará automáticamente en "Activado".</b></p>
	<b>Patrón</b>	El proyector puede mostrar varios patrones de prueba. Esta cuadrícula le ayuda a ajustar el tamaño de la imagen, enfocar y comprobar que la imagen proyectada no aparece distorsionada.
<b>Mi botón</b>	Establece un acceso directo en el mando a distancia.	

Función	Descripción
<b>Idioma</b>	Establece el idioma de los menús de visualización en pantalla (OSD). Consulte la " <a href="#">Utilización de los menús</a> " en la <a href="#">página 22</a> para obtener información detallada.
<b>Posición proyector</b>	El proyector se puede instalar en el techo o detrás de la pantalla, o bien con uno o más espejos. Consulte la " <a href="#">Elección de una ubicación</a> " en la <a href="#">página 13</a> para obtener información detallada.
<b>Apagado automático</b>	Permite que el proyector se apague automáticamente si no se detecta una señal de entrada durante un período de tiempo establecido. Consulte la " <a href="#">Configuración Apagado automático</a> " en la <a href="#">página 59</a> para obtener información detallada.
<b>Temporizador</b>	<b>Temporizador en blanco</b> Establece el tiempo en blanco de la imagen cuando está activada la función En blanco. Cuando haya transcurrido dicho tiempo, la imagen volverá a aparecer en pantalla. Consulte la " <a href="#">Cómo ocultar la imagen</a> " en la <a href="#">página 38</a> para obtener información detallada.
	<b>Temporizador</b> Permite al proyector desactivarse automáticamente después de un período de tiempo establecido si la señal entrante está presente o no.
<b>Bloqueo de teclas del panel</b>	Deshabilita o habilita todas las funciones de las teclas del panel, excepto <b>POWER</b> en el proyector y todas las teclas del mando a distancia. Consulte la " <a href="#">Bloqueo de las teclas de control</a> " en la <a href="#">página 38</a> para obtener información detallada.
<b>Pantalla bienvenida</b>	Permite seleccionar la pantalla de logotipo que se muestra durante el inicio del proyector.
<b>Mensaje</b>	Seleccionar <b>Activado</b> para mostrar la información actual en la pantalla cuando el proyector detecta o busca una señal.
<b>Ajuste control LAN</b>	Consulte la " <a href="#">Control del proyector a través del entorno LAN</a> " en la <a href="#">página 41</a> para obtener información detallada.
<b>Configuración en espera</b>	Consulte la " <a href="#">Uso del proyector en modo de espera</a> " en la <a href="#">página 48</a> para obtener información detallada.
<b>CEC</b>	Consulte la " <a href="#">Uso de la función CEC</a> " en la <a href="#">página 39</a> para obtener información detallada.

Función	Descripción
<b>Modo altitud elevada</b>	Modo para el uso en zonas con una altitud elevada. Consulte la " <a href="#">Funcionamiento en entornos de gran altura</a> " en la <a href="#">página 39</a> para obtener información detallada.
<b>DCR</b>	<p>Activa o desactiva la función DCR (Relación de contraste dinámico). Si selecciona <b>Activado</b> se habilita la función y el proyector alterna automáticamente el modo de lámpara entre los modos económico y normal según la imagen de entrada detectada.</p> <p><b>Esta función sólo estará disponible cuando se esté utilizando una fuente de PC.</b> </p> <p> <b>Tras activar DCR, un cambio frecuente del modo lámpara puede reducir la vida útil de la lámpara y el nivel de ruido variará durante el funcionamiento.</b></p>
<b>Configuración audio</b>	<p>Los ajustes de sonido que se indican a continuación, afectarán al altavoz del proyector. Asegúrese de haber conectado correctamente las tomas de entrada/salida de audio con el proyector. Consulte "<a href="#">Conexión</a>" en la <a href="#">página 16</a> para obtener información más detallada.</p> <p><b>Silencio</b> Desactiva el sonido recibido desde <b>AUDIO IN</b>.</p> <p><b>Volumen</b> Desactiva el nivel de sonido recibido desde <b>AUDIO IN</b>.</p>
<b>Configuración menú</b>	<p><b>Tiempo visual. menú</b> Establece el período de tiempo que la OSD permanece activa desde la última vez que se pulsó una tecla. El intervalo varía de 5 a 30 segundos en incrementos de 5 segundos.</p> <p><b>Posición de menú</b> Establece la posición del menú de visualización en pantalla (OSD).</p>
<b>Subt. Cerrados</b>	<p><b>Habilitar subtítulos</b> Activa la función seleccionando <b>Activado</b> cuando la señal de entrada seleccionada lleve subtítulos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Subtítulos: visualización en pantalla del diálogo, la narración y los efectos de sonido de programas de TV y vídeos que llevan subtítulos cerrados (normalmente marcados como "SC" en la programación de TV).</li> </ul> <p> <b>Esta función sólo está disponible cuando se seleccione la señal de entrada de S-Vídeo o video compuesta y el formato del sistema es NTSC.</b></p> <p><b>Versión de subtítulos</b> Selecciona el modo de subtítulos cerrados preferido. Para visualizar los subtítulos, seleccione SC1, SC2, SC3, o SC4 (SC1 muestra los subtítulos en el idioma principal de su zona).</p>

Función	Descripción	
5. CONF. SIST.: AVANZADA menú	<p><b>Configurac. lámpara</b></p>	<p><b>Modo lámpara</b>  Consulte la "<a href="#">Configuración de Modo lámpara como Económico</a>" en la <a href="#">página 59</a> para obtener información detallada.</p> <p><b>Rest. tempor. lámp.</b>  Consulte la "<a href="#">Restablecimiento del temporizador de la lámpara</a>" en la <a href="#">página 63</a> para obtener información detallada.</p> <p><b>Hora de lámpara equivalente</b>  Consulte "<a href="#">Cómo saber las horas de uso de la lámpara</a>" en la <a href="#">página 59</a> para más detalles sobre el cálculo de la duración total de la lámpara.</p>
	<p><b>Temporizador de presentación</b></p>	<p>Recuerda al presentador que debe finalizar la presentación dentro de un determinado período de tiempo. Consulte la "<a href="#">Configuración del temporizador de presentación</a>" en la <a href="#">página 37</a> para obtener información detallada.</p>
	<p><b>Configur. seguridad</b></p>	<p>Consulte la "<a href="#">Uso de la función de contraseña</a>" en la <a href="#">página 23</a> para obtener información detallada.</p>
	<p><b>Cód mando distancia</b></p>	<p>Consulte la "<a href="#">Código del mando a distancia</a>" en la <a href="#">página 10</a> para obtener información detallada.</p>
	<p><b>Restablecer config.</b></p>	<p><b>Restablecer config.</b>  Restablece todos los valores predeterminados de fábrica.</p> <p> <b>Se conservarán los ajustes siguientes: Deformación trapez., Idioma, Posición proyector, Modo altitud elevada, Configur. seguridad, Cód mando distancia.</b></p> <p><b>Restablecer configuración de color</b>  Restablece todos los valores de color al ajuste predeterminado de fábrica.</p>
6. INFORMACIÓN menú	<p><b>Estado actual del sistema</b></p>	<p><b>Fuente</b>  Muestra la fuente de señal actual.</p> <p><b>Modo Color</b>  Muestra el modo seleccionado en el menú <b>IMAGEN</b>.</p> <p><b>Resolución</b>  Muestra la resolución original de la señal de entrada.</p> <p><b>Sistema de color</b>  Muestra el formato del sistema de entrada, NTSC, PAL, SECAM o RGB.</p> <p><b>Hora de lámpara equivalente</b>  Muestra el número de horas que se ha utilizado la lámpara.</p> <p><b>Dirección MAC</b>  Muestra la Dirección MAC de su proyector.</p> <p> <b>Dirección MAC significa Dirección de control de acceso al soporte, que es una dirección de capa física para identificar exclusivamente un nodo de red.</b></p>

## Cuidados del proyector

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

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

### Limpieza de la lente

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

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

#### PRECAUCIÓN

**Nunca frote la lente con materiales abrasivos.**

### Limpieza de la carcasa del proyector

Antes de limpiar la carcasa, apague el proyector mediante el procedimiento de apagado correcto, según lo descrito en "[Apagado del proyector](#)" en la [página 48](#) 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.

#### PRECAUCIÓN

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

### Almacenamiento del proyector

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

- Asegúrese de que la temperatura y la humedad del área de almacenamiento se encuentran dentro de los valores recomendados para el proyector. Consulte "[Especificaciones](#)" en la [página 66](#) o póngase en contacto con su proveedor para conocer estos valores.
- Haga retroceder el apoyo regulable.
- Extraiga la pila del mando a distancia.
- Guarde el proyector en el embalaje original o en uno equivalente.

### Transporte del proyector

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

# Información sobre la lámpara

## Cómo saber las horas de uso de la lámpara

Cuando el proyector está en funcionamiento, el temporizador incorporado calcula de forma automática la duración (en horas) de uso de la lámpara.

Para obtener información sobre las horas de la lámpara:

1. Pulse **MENU/EXIT** en el proyector o **Menu** en el mando a distancia y luego pulse **</>** hasta que se resalte el menú **CONF. SIST.: AVANZADA**.
2. Pulse **✓** para resaltar **Configurac. lámpara** y pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **ENTER** en el mando a distancia. Aparecerá la página **Configurac. lámpara**.
3. Verá la información **Hora de lámpara equivalente** en el menú.
4. Para hacerlo, pulse **MENU/EXIT** en el proyector o **Exit** en el mando a distancia. También puede obtener la información sobre las horas de la lámpara en el menú **INFORMACIÓN**.

## Aumentar la duración de la lámpara

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

### Configuración de Modo lámpara como Económico

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

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

### Configuración Apagado automático

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

Para configurar **Apagado automático**, vaya al menú **CONF. SIST.: BÁSICA > Apagado automático** y pulse **</>**. Si la duración de tiempo predeterminada no se ajusta a sus necesidades, seleccione **Desactivar**. El proyector no se apagará automáticamente en un período de tiempo determinado.



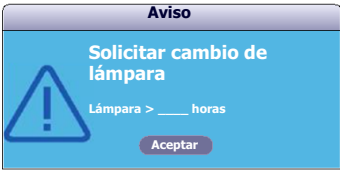



## Cuándo debe sustituir la lámpara

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

### PRECAUCIÓN

La **LAMP (Luz indicadora de la lámpara)** y **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 **LAMP (indicador de la lámpara)** o el **TEMP (indicador de temperatura)** siguen iluminados al volver a encender el proyector, póngase en contacto con su proveedor. Consulte la "**Indicadores**" en la [página 64](#) para obtener información detallada.

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

Estado	Mensaje
Instale una nueva lámpara para obtener un rendimiento óptimo. Si el proyector funciona con normalidad en el modo <b>Económico</b> seleccionado (consulte " <a href="#">Configuración de Modo lámpara como Económico</a> " en la <a href="#">página 59</a> ), puede seguir utilizando el proyector hasta que aparezca la advertencia que indique que la lámpara ha estado funcionando durante la próxima hora.	
Se deberá instalar una lámpara nueva para evitar que el proyector se apague cuando se agote el tiempo de uso de la misma.	
Se recomienda que sustituya la lámpara en este momento. La lámpara es un artículo consumible. El brillo de la lámpara disminuye con el uso. Es algo normal. Puede sustituir la lámpara siempre que vea que el nivel de brillo ha disminuido considerablemente. Si no ha sustituido la lámpara antes, deberá hacerlo después de ver este mensaje.	
DEBE sustituir la lámpara para que el proyector funcione con normalidad.	

## Sustitución de la lámpara

Para preparar una nueva lámpara, póngase en contacto con su distribuidor e infórmele del número del tipo de lámpara.

Número del tipo: RLC-078 (PJD6235/PJD6245)

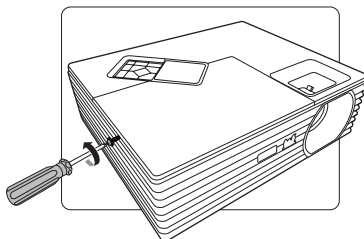
Número del tipo: RLC-085 (PJD6543w)

### ADVERTENCIA

**Hg - Esta lámpara contiene mercurio. Manipular de acuerdo con las leyes de eliminación vigentes en su localidad. Consulte [www.lamprecycle.org](http://www.lamprecycle.org)**

- Cuando sustituya la lámpara tenga cuidado por si hay algún cristal roto.
- Cuando realice una instalación en el techo, lleve siempre gafas y guantes de protección.
- 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. Antes de sustituir la lámpara, limpie el compartimiento de la lámpara y elimine los materiales de limpieza. Tenga cuidado con los bordes afilados del compartimiento. Límpiense las manos después de sustituir la lámpara.
- Sólo las lámparas ViewSonic certificadas han sido probadas con este proyector. El uso de otras lámparas puede provocar un incendio o una descarga eléctrica.

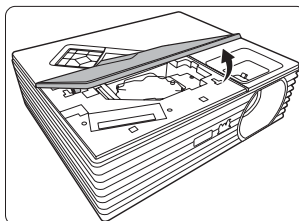
1. Apague el proyector y desconéctelo de la toma de corriente. Si la temperatura de la lámpara es demasiado elevada, espere unos 45 minutos hasta que se enfríe para evitar quemaduras.
2. Afloje los tornillos que fijan la cubierta de la lámpara a ambos lados del proyector hasta que dicha cubierta se suelte.



3. Retire la cubierta de la lámpara del proyector.

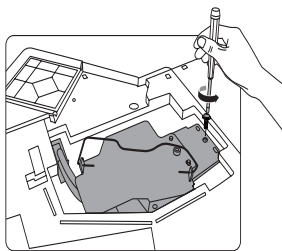
### ADVERTENCIA

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

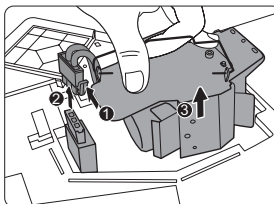


Elimine y deseche la película protectora de la lámpara.

4. Afloje el tornillo que sujeta la lámpara.



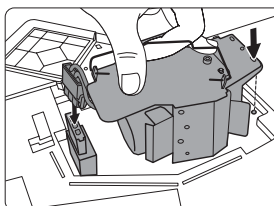
5. Desconecte el conector del cable de la lámpara del proyector y después, levante el tirador para que se quede en posición vertical. Utilice la palanca para retirar la lámpara del proyector lentamente.



**⚠ PRECAUCIÓN**

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

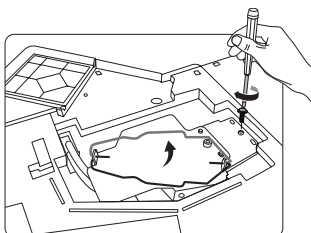
6. Inserte la nueva lámpara en el compartimento de la lámpara y asegúrese de que encaja en el proyector. Conecte el nuevo conector del cableado de la lámpara al proyector.



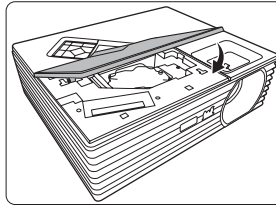
7. Apriete el tornillo que sujeta la lámpara.

**⚠ PRECAUCIÓN**

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



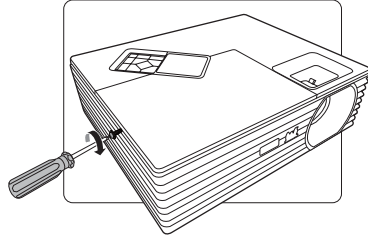
9. Coloque la película protectora de la lámpara que se suministra con la nueva lámpara en el compartimento de la lámpara.
10. Vuelva a colocar la cubierta de la lámpara en el proyector.



11. Apriete los tornillos que sujetan la cubierta de la lámpara.

 **PRECAUCIÓN**

- 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 los tornillos demasiado.



12. Reinicie el proyector.

 **PRECAUCIÓN**

No encienda la unidad sin la cubierta de la lámpara.

### Restablecimiento del temporizador de la lámpara

13. Cuando desaparezca el logotipo de inicio, abra el menú de visualización en pantalla (OSD).
14. Vaya al menú **CONF. SIST.:**  
**AVANZADA > Configurac. lámpara.**  
Pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **ENTER** en el mando a distancia. Aparecerá la página **Configurac. lámpara.**
15. Pulse **✓** para resaltar **Restablecer temporizador lámpara** y pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **ENTER** en el mando a distancia. Aparece un mensaje de advertencia preguntándole si desea restablecer el temporizador de la lámpara.
16. Resalte **Restablecer** y pulse **MODE/ENTER** en el proyector o **ENTER** en el mando a distancia. La duración de la lámpara se ajustará a "0".



 **PRECAUCIÓN**

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

## Indicadores

fluoresc.			Estado y descripción
POWER	TEMP	LAMP	
<b>Situaciones relacionadas con la alimentación</b>			
<b>Azul Parpadeante</b>	<b>Desactivado</b>	<b>Desactivado</b>	Modo de espera
<b>Azul</b>	<b>Desactivado</b>	<b>Desactivado</b>	En proceso de encendido
<b>Azul</b>	<b>Desactivado</b>	<b>Desactivado</b>	Funcionamiento normal
<b>Azul Parpadeante</b>	<b>Desactivado</b>	<b>Desactivado</b>	Proceso de enfriamiento normal
<b>Situaciones relacionadas con la lámpara</b>			
<b>Azul Parpadeante</b>	<b>Desactivado</b>	<b>Rojo</b>	El proyector necesita <b>60</b> segundos para enfriarse.
<b>Desactivado</b>	<b>Desactivado</b>	<b>Rojo</b>	El proyector se ha apagado automáticamente. Si intenta volver a encenderlo, se apagará de nuevo. Póngase en contacto con su proveedor para solicitar ayuda.
<b>Azul</b>	<b>Desactivado</b>	<b>Rojo</b>	Error en inicio CW (30 segundos)
<b>Situaciones relacionadas con la temperatura</b>			
<b>Desactivado</b>	<b>Rojo</b>	<b>Desactivado</b>	El proyector se ha apagado automáticamente. Si intenta volver a encenderlo, se apagará de nuevo. Póngase en contacto con su proveedor para solicitar ayuda.
<b>Desactivado</b>	<b>Rojo</b>	<b>Rojo</b>	
<b>Violeta</b>	<b>Rojo</b>	<b>Rojo</b>	

# DetECCIÓN DE PROBLEMAS

## ① El proyector no se enciende.

Causa	Solución
No se recibe corriente del cable de alimentación.	Enchufe el cable de alimentación a la entrada de CA del proyector y el cable de alimentación a la toma de corriente. Si 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.

## ② No aparece la imagen

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

## ③ 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.

## ④ El mando a distancia no funciona

Causa	Solución
La pila se ha agotado.	Sustituya la pila por una nueva.
Hay un obstáculo entre el mando a distancia y el proyector.	Elimine el obstáculo.
Está demasiado alejado del proyector.	Sitúese a menos de 8 metros del proyector.

# Especificaciones

## Especificaciones del proyector

-  • Todas las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso.
- No todos los modelos se pueden adquirir en su región.

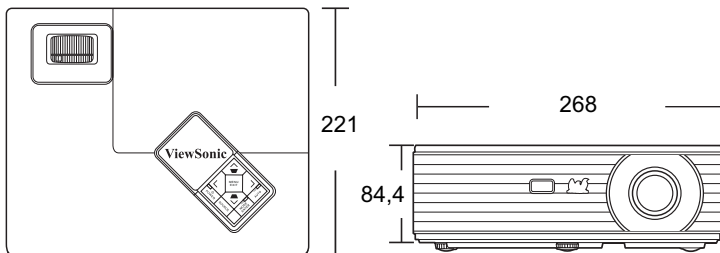
<b>General</b>	
Nombre del producto	Proyector DLP
<b>Óptico</b>	
Resolución	<b>PJD6235/PJD6245:</b> 1024 x 768 XGA  <b>PJD6543w:</b> 1280 x 800 WXGA
Sistema óptico	1 CHIP DMD
Lámpara	Lámpara de 190 W
<b>Especificaciones eléctricas</b>	
Fuente de alimentación	100–240 V de CA, 50–60 Hz (automático)
Consumo de energía	250 W (máx.); < 0,5 W (modo de espera)
<b>Mecánico</b>	
Peso	2,1 Kg / 4,63 libras
<b>Terminal de entrada</b>	
Entrada de ordenador	
Entrada RGB	D-Sub de 15 patillas (hembra) x 2
Entrada de señal de vídeo	
S-VIDEO	Puerto Mini DIN de 4 patillas x 1
VIDEO	Clavija RCA x 1
Entrada de señal de SD/ HDTV	
Clavija analógica –	D-Sub <-> Componente RCA x 3 (a través de entrada RGB)
Digital –	HDMI V1.4a x 1
Entrada de señal de audio	Clavija de audio de PC x 1

<b>Terminal de salida</b>	
Salida RGB	D-Sub de 15 patillas (hembra) x 1
Salida de señal de audio	Clavija de audio de PC x 1
Altavoz	2 vatios x 1
<b>Terminal de control</b>	
Control de serie RS-232	9 patillas x 1
LAN	RJ45 x 1
Control de serie USB	Tipo mini B
Receptor de IR	x 1 (delantero)
<b>Requisitos medioambientales</b>	
Temperatura de funcionamiento	0°C–40°C al nivel del mar
Humedad relativa de funcionamiento	10%–90% (sin condensación)
Altitud de funcionamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0–1.499 m a 5°C–35°C</li> <li>• 1.500–3.000 m a 5°C–25°C (con el <b>Modo altitud elevada</b> activado)</li> </ul>



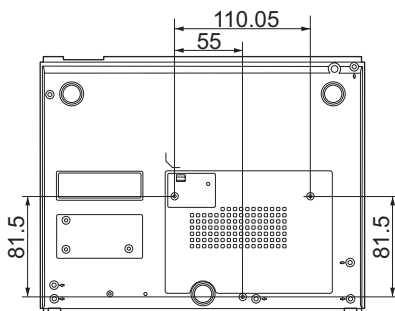
# Dimensiones

268 mm (Ancho) x 84,4 mm (Alto) x 221 mm (Profundo) (Excluyendo extrusiones)



# Instalación para montaje en el techo

⊙ Tornillos de montaje en el techo:  
M4 x 8 (máx. L = 8 mm)



Unidad: mm

# Tabla de tiempos

## Tiempos admitidos para entrada de PC

Resolución	Modo	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia horizontal (kHz)	Frecuencia de píxel (MHz)
720 x 400	720x400_70	70,087	31,469	28,3221
640 x 480	VGA_60**	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
800 x 600	SVGA_60**	60,317	37,879	40,000
	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
1024 x 768	XGA_60**	60,004	48,363	65,000
	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	115,500
1280 x 720	1280x720_120*	120	90,000	148,500
1280 x 800	WXGA_60**	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
1280 x 1024	SXGA_60**	60,020	63,981	108,000
	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
1400 x 1050	SXGA+_60**	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA**	60,000	75,000	162,000
640 x 480 a 67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624 a 75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1152 x 870 a 75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00



\*Frecuencia admitida para la señal 3D con formato Fotogr. Secuencial.

\*\*Frecuencia admitida para la señal 3D con formatos Fotogr. Secuencial, Superior-Inferior, y En paralelo.

## Frecuencia admitida para la entrada del Componente-YPbPr

Programación	Resolución	Frecuencia horizontal (kHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia de reloj de píxeles (MHz)
480i*	720 x 480	15,73	59,94	13,5
480p*	720 x 480	31,47	59,94	27
576i*	720 x 576	15,63	50	13,5
576p*	720 x 576	31,25	50	27
720/50p	1280 x 720	37,5	50	74,25
720/60p	1280 x 720	45,00	60	74,25
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50	148,5
1080/60P	1920 x 1080	67,5	60	148,5

 \*Frecuencia admitida para la señal 3D con formato Fotogr. Secuencial.

## Frecuencia admitida para entradas de vídeo y S-vídeo

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

 \*Frecuencia admitida para la señal 3D con formato Fotogr. Secuencial.

## Tiempos admitidos para entrada de HDMI

Modo de vídeo	Resolución	Frecuencia horizontal (kHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia de reloj de píxeles (MHz)
480i*	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27
480p****	720 x 480	31,47	59,94	27
576i*	720 (1440) x 576	15,63	50	27
576p****	720 x 576	31,25	50	27
720/50p***	1280 x 720	37,5	50	74,25
720/60p***	1280 x 720	45,00	60	74,25
1080/50i****	1920 x 1080	28,13	50	74,25
1080/60i****	1920 x 1080	33,75	60	74,25
1080/24P**	1920 x 1080	27	24	74,25
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50	148,5
1080/60P	1920 x 1080	67,5	60	148,5

 • \*Frecuencia admitida para la señal 3D con formato Fotogr. Secuencial.

- \*\*Frecuencia admitida para la señal 3D con formatos Empaque cuadros y Superior-Inferior.
- \*\*\*Frecuencia admitida para la señal 3D con formatos Fotogr. Secuencial, Empaque cuadros, y Superior-Inferior.

- \*\*\*\*Frecuencia admitida para la señal 3D con formato En paralelo.
- \*\*\*\*\*Frecuencia admitida para la señal 3D con formato Fotogr. Secuencial y Superior-Inferior.

Resolución	Modo	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia horizontal (kHz)	Frecuencia de píxel (MHz)
720 x 400	720x400_70	70,087	31,469	28,3221
640 x 480	VGA_60**	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
800 x 600	SVGA_60**	60,317	37,879	40,000
	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
1024 x 768	XGA_60**	60,004	48,363	65,000
	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	115,500
1280 x 720	1280x720_120*	120	90,000	148,500
1280 x 800	WXGA_60**	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
1280 x 1024	SXGA_60**	60,020	63,981	108,000
	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
1400 x 1050	SXGA+_60**	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA**	60,000	75,000	162,000
640 x 480 a 67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624 a 75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1152 x 870 a 75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00



- \*Frecuencia admitida para la señal 3D con formato Fotogr. Secuencial.
- \*\*Frecuencia admitida para la señal 3D con formatos Fotogr. Secuencial, Superior-Inferior, y En paralelo.

# *Información sobre copyright*

---

## **Copyright**

Copyright 2012. Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación se podrá reproducir, transmitir, transcribir, almacenar en un sistema de recuperación ni traducir a ningún idioma o lenguaje informático de forma alguna o mediante ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, magnético, óptico, químico, manual o de cualquier otro tipo, sin el consentimiento previo y por escrito de ViewSonic Corporation.

## **Renuncia de responsabilidad**

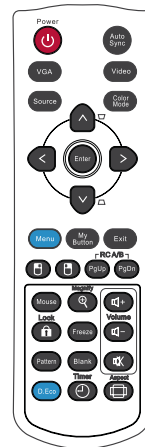
ViewSonic Corporation no realizará aseveración ni garantía alguna, explícita ni implícita, con respecto al contenido de la presente publicación y renuncia específicamente a toda garantía de comerciabilidad o adecuación para un fin concreto. Asimismo, ViewSonic Corporation se reserva el derecho a revisar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

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

## Tabla de control IR

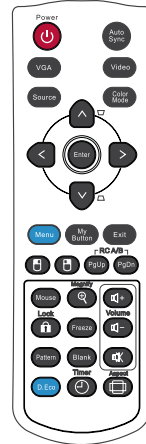
### Código A

Tecla	Formato	Byte1	Byte2	Byte3	Byte4
Power	NEC	83	F4	17	E8
Auto Sync	NEC	83	F4	08	F7
VGA	NEC	83	F4	41	BE
Video	NEC	83	F4	52	AD
Source	NEC	83	F4	04	FB
Color Mode	NEC	83	F4	10	EF
Arriba / Teclas +	NEC	83	F4	0B	F4
Izquierdo	NEC	83	F4	0E	F1
Enter	NEC	83	F4	15	EA
Derecha	NEC	83	F4	0F	F0
Abajo / Teclas -	NEC	83	F4	0C	F3
Menu	NEC	83	F4	30	CF
My Button	NEC	83	F4	56	A9
Exit	NEC	83	F4	28	D7
Tecla L ratón	NEC	83	F4	36	C9
Tecla R ratón	NEC	83	F4	37	C8
PgUp	NEC	83	F4	05	FA
PgDn	NEC	83	F4	06	F9
Mouse	NEC	83	F4	31	CE
Magnify	NEC	83	F4	32	CD
Volume +	NEC	83	F4	82	7D
Volume -	NEC	83	F4	83	7C
Bloqueo de teclas del panel	NEC	83	F4	57	A8
Freeze	NEC	83	F4	03	FC
Pattern	NEC	83	F4	55	AA
Blank	NEC	83	F4	07	F8
Silencio	NEC	83	F4	14	EB
DynamicEco™	NEC	83	F4	2B	D4
Timer	NEC	83	F4	27	D8
Aspect	NEC	83	F4	13	EC



# Código B

Tecla	Formato	Byte1	Byte2	Byte3	Byte4
Power	NEC	83	F4	60	9F
Auto Sync	NEC	83	F4	63	9C
VGA	NEC	83	F4	64	9B
Video	NEC	83	F4	66	99
Source	NEC	83	F4	7D	82
Color Mode	NEC	83	F4	9E	61
Arriba / Teclas +	NEC	83	F4	67	98
Izquierdo	NEC	83	F4	69	96
Enter	NEC	83	F4	6B	94
Derecha	NEC	83	F4	6A	95
Abajo / Teclas -	NEC	83	F4	68	97
Menu	NEC	83	F4	6C	93
My Button	NEC	83	F4	6D	92
Exit	NEC	83	F4	6E	91
Tecla L ratón	NEC	83	F4	38	C7
Tecla R ratón	NEC	83	F4	39	C6
PgUp	NEC	83	F4	5C	A3
PgDn	NEC	83	F4	5D	A2
Mouse	NEC	83	F4	9B	64
Magnify	NEC	83	F4	99	66
Volume +	NEC	83	F4	5A	A5
Volume -	NEC	83	F4	5B	A4
Bloqueo de teclas del panel	NEC	83	F4	5E	A1
Freeze	NEC	83	F4	61	9E
Pattern	NEC	83	F4	7E	81
Blank	NEC	83	F4	62	9D
Silencio	NEC	83	F4	9D	62
DynamicEco™	NEC	83	F4	7F	80
Timer	NEC	83	F4	9C	63
Aspect	NEC	83	F4	9A	65



## Tabla de respuesta de RJ45

Estado	Respuesta	Código de respuesta
Grabación	Normal => ACK	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14
	Incorrecto => ERROR ACK	0x00 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14
	Tiempo de espera (>100 ms)	N/D

Estado	Código de respuesta								
Lectura	BYTE 0	BYTE 1	BYTE 2	BYTE 3	BYTE 4	BYTE 5	BYTE 6	BYTE 7~N	BYTE N+1
	0x05	0x14	0x00	LSB	MSB	0x00	0x00	Datos	Suma de comprobación
	Ej.1: Lectura de estado encendido: 0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18								= Activado
	Ej.2: Lectura de brillo: 0x05 0x14 0x00 0x04 0x00 0x00 0x00 0x32 0x00 0x4A								= 50
	Ej.3: Lectura de horas de lámpara: 0x05 0x14 0x00 0x06 0x00 0x00 0x00 0x28 0x00 0x00 0x00 0x42								= 40

- ☞ • Los comandos RJ45 sólo se pueden recibir vía TCP puerto 4661.
- Consulte la tabla del comando RS232 a continuación, para los respectivos comandos.

## Tabla de comandos RS232

### <Asignación de patillas para estos dos extremos>

Patilla	Descripción	Patilla	Descripción
1	NC	2	RX
3	TX (transmisión)	4	NC
5	GND	6	NC
7	RTSZ	8	CTSZ
9	NC		

### <Interfaz>

Protocolo RS-232	
Tasa en baudios	115200 bps (predeterminado)
Duración de datos	8 bit
Control de paridad	Ninguno
Bits de parada	1 bit
Control del flujo	Ninguno

### <Tabla de comandos RS232/RJ45>

Función	Estado	Acción	cmd
Alimentación	Grabación	Activar	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x00 0x00 0x5D
		Desactivar	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x01 0x00 0x5E
	Lectura	Estado de alimentación (encender/apagar)	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x00 0x5E
Restablecer		Ejecutar	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x02 0x00 0x5F
Restablecer configuración de color		Ejecutar	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2A 0x00 0x87



Pantalla bienvenida	Grabación	Pantalla de bienvenida en negro	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0A 0x00 0x67
		Pantalla de bienvenida en azul	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0A 0x01 0x68
		Pantalla de bienvenida ViewSonic	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0A 0x02 0x69
		Pantalla bienvenida desconectada	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0A 0x04 0x6B
	Lectura	Estado de pantalla de bienvenida	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x0A 0x68
Apagado rápido	Grabación	Apagado rápido desactivado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0B 0x00 0x68
		Apagado rápido activado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0B 0x01 0x69
	Lectura	Estado de apagado rápido	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x0B 0x69
Modo altitud elevada	Grabación	Modo altitud elevada desactivado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0C 0x00 0x69
		Modo altitud elevada activado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0C 0x01 0x6A
	Lectura	Estado de Modo altitud elevada	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x0C 0x6A
Modo lámpara	Grabación	Modo lámpara (Normal)	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x00 0x6D
		Modo lámpara (Económico)	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x01 0x6E
	Lectura	Estado de Modo lámpara	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x10 0x6E
Mensaje	Grabación	Mensaje desactivado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x27 0x00 0x84
		Mensaje activado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x27 0x01 0x85
	Lectura	Estado del mensaje	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x27 0x85
Posición proyector	Grabación	Frontal en sobremesa	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x00 0x5E
		Posterior sobremesa	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x01 0x5F
		Posterior en techo	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x02 0x60
		Frontal en techo	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x03 0x61
	Lectura	Estado de posición del proyector	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x00 0x5F

Sincr 3D	Grabación	Desactivado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x00 0x7E
		Automática	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x01 0x7F
		Fotograma secuencial	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x02 0x80
		Empaquetamiento de cuadros	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x03 0x81
		Superior-inferior	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x04 0x82
		En paralelo	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x05 0x83
Lectura	Estado Sincr 3D	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x20 0x7F	
Invertir sinc 3D	Grabación	Desactivado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x21 0x00 0x7F
		Activado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x21 0x01 0x80
Contraste	Grabación	Disminución del contraste	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x02 0x00 0x60
		Aumento del contraste	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x02 0x01 0x61
	Lectura	Factor de contraste	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x02 0x61
Brillo	Grabación	Disminución del brillo	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x03 0x00 0x61
		Aumento del brillo	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x03 0x01 0x62
	Lectura	Brillo	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x03 0x62
Relación de aspecto	Grabación	Relación de aspecto auto.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x00 0x62
		Relación de aspecto 4:3	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x02 0x64
		Relación de aspecto 16:9	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x03 0x65
		Relación de aspecto 16:10	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x04 0x66
		Relación de aspecto Ancho/Anamórfico	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x06 0x68
	Lectura	Relación de aspecto	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x04 0x63
Ajuste automático	Ejecutar		0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x05 0x00 0x63
Posición Horizontal	Grabación	Cambio de posición horizontal hacia la derecha	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x06 0x01 0x65
		Cambio de posición horizontal hacia la izquierda	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x06 0x00 0x64
	Lectura	Posición Horizontal	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x06 0x65
Posición Vertical	Grabación	Cambio de posición vertical hacia arriba	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x07 0x00 0x65
		Cambio de posición vertical hacia abajo	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x07 0x01 0x66
	Lectura	lectura Posición vertical	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x07 0x66

Temperatura del color	Grabación	Temperatura de colorT1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x00 0x66
		Temperatura de colorT2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x01 0x67
		Temperatura de colorT3	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x02 0x68
		Temperatura de colorT4	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x03 0x69
	Lectura	Estado de la temperatura del color	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x08 0x67
En blanco	Grabación	En blanco activado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x09 0x01 0x68
		En blanco desactivado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x09 0x00 0x67
	Lectura	Estado en blanco	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x09 0x68
Deformación trapez. - Vertical	Grabación	Disminuir	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0A 0x00 0x68
		Aumentar	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0A 0x01 0x69
	Lectura	Estado de Deformación trapez.	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0A 0x69
Modo de Color	Grabación	Brillo máximo	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x00 0x69
		Película	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x01 0x6A
		Usuario 1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x02 0x6B
		Usuario 2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x03 0x6C
		PC/Juegos	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x04 0x6D
		ViewMatch	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x05 0x6E
		PC dinámico	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x06 0x6F
	Película dinám.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x07 0x70	
Lectura	Estado de modo predeterminado	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0B 0x6A	
Color primario	Grabación	Color primario R	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x00 0x6E
		Color primario G	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x01 0x6F
		Color primario B	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x02 0x70
		Color primario C	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x03 0x71
		Color primario M	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x04 0x72
	Color primario Y	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x05 0x73	
	Lectura	Estado del color primario	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x10 0x6F
Matiz	Grabación	Disminución de matiz	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x11 0x00 0x6F
		Aumento de matiz	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x11 0x01 0x70
	Lectura	Matiz	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x11 0x70
Saturación	Grabación	Disminución de saturación	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x12 0x00 0x70
		Aumento de saturación	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x12 0x01 0x71
	Lectura	Saturación	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x12 0x71
Ganancia	Grabación	Disminución de ganancia	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x13 0x00 0x71
		Aumento de ganancia	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x13 0x01 0x72
	Lectura	Ganancia	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x13 0x72

Congelar	Grabación	Congelar activado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x00 0x01 0x60
		Congelar desactivado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x00 0x00 0x5F
	Lectura	Estado congelar	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x13 0x00 0x60
Entrada de fuente	Grabación	Fuente de entrada VGA	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x00 0x60
		Fuente de entrada VGA2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x08 0x68
		Fuente de entrada compuesto	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x05 0x65
		Fuente de entrada SVIDEO	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x06 0x66
		Fuente de entrada HDMI	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x03 0x63
	Lectura	Source	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x13 0x01 0x61
Autobúsqueda rápida	Grabación	Autobúsqueda rápida activada	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x02 0x01 0x62
		Autobúsqueda rápida desactivada	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x02 0x00 0x61
	Lectura	Estado Autobúsqueda rápida	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x13 0x02 0x62
Formato HDMI	Grabación	RGB	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x28 0x00 0x85
		YUV	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x28 0x01 0x86
		Automática	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x28 0x02 0x87
Lectura	Estado de formato HDMI	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x28 0x86	
Rango HDMI	Grabación	Mejorado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x29 0x00 0x86
		Normal	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x29 0x01 0x87
	Lectura	Estado de rango HDMI	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x29 0x87
Silencio	Grabación	Silencio activado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x00 0x01 0x61
		Silencio desactivado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x00 0x00 0x60
	Lectura	Estado de silencio	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x14 0x00 0x61
Volumen	Grabación	Aumentar volumen	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x01 0x00 0x61
		Bajar volumen	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x02 0x00 0x62
	Lectura	Volumen	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x14 0x03 0x64

Idioma	Grabación	ENGLISH	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x00 0x61
		FRANÇAIS	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x01 0x62
		DEUTSCH	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x02 0x63
		ITALIANO	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x03 0x64
		ESPAÑOL	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x04 0x65
		РУССКИЙ	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x05 0x66
		繁體中文	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x06 0x67
		简体中文	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x07 0x68
		日本語	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x08 0x69
		한국어	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x09 0x6A
		Svenska	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0a 0x6B
		Nederlands	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0b 0x6C
		Türkçe	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0c 0x6D
		Čeština	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0d 0x6E
		Português	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0e 0x6F
		தமிழ்	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0f 0x70
		Polski	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x10 0x71
		Suomi	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x11 0x72
		العربية	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x12 0x73
	Indonesian	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x13 0x74	
हिन्दी	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x14 0x75		
Lectura	Idioma	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x15 0x00 0x62	
Hora de la lámpara	Grabación	Restablecer hora de uso de la lámpara	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x01 0x00 0x62
	Lectura	Hora de uso de la lámpara	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x15 0x01 0x63
Estado de error	Lectura	Estado de error de lectura	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x0c 0x0d 0x66
CEC	Grabación	Desactivado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2B 0x00 0x88
	Lectura	Activado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2B 0x01 0x89
Brilliant Color	Grabación	Brilliant Color desact.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x00 0x6D
		Brilliant Color act.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x01 0x6E
Lectura	Estado de Brilliant Color	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0F 0x6E	
Cód mando distancia	Grabación	Mando a distancia, código A	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x00 0xA0
		Mando a distancia, código B	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x01 0xA1
	Lectura	Estado de código del mando a distancia	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x0C 0x048 0xA1

## Servicio de atención al cliente

Para obtener asistencia técnica o para reparar el equipo, consulte la tabla siguiente o póngase en contacto con el distribuidor.

**Nota :** Tendrá que facilitar el número de serie del producto.

<b>País/Región</b>	<b>Sitio Web</b>	<b>Teléfono</b>	<b>Correo electrónico</b>
España	<a href="http://www.viewsoniceurope.com/es/">www.viewsoniceurope.com/es/</a>	<a href="http://www.viewsoniceurope.com/es/support/call-desk/">www.viewsoniceurope.com/es/support/call-desk/</a>	service_es@viewsoniceurope.com
Latinoamérica (México)	<a href="http://www.viewsonic.com/la/">www.viewsonic.com/la/</a>	001-8882328722	soporte@viewsonic.com
Renta y Datos, 29 SUR 721, COL. LA PAZ, 72160 PUEBLA, PUE. Tel: 01.222.891.55.77 CON 10 LINEAS			
Electroser, Av Reforma No. 403Gx39 y 41, 97000 Mérida, Yucatán. Tel: 01.999.925.19.16			
Other places please refer to <a href="http://www.viewsonic.com/la/soporte/index.htm#Mexico">http://www.viewsonic.com/la/soporte/index.htm#Mexico</a>			

# Garantía Limitada

## Proyector de ViewSonic®

### **Cobertura de la garantía:**

ViewSonic garantiza que sus productos no tendrán defectos de materiales ni de fabricación durante el período de garantía. Si algún producto presenta alguno de estos defectos durante el período de garantía, ViewSonic decidirá si repara o sustituye el producto por otro similar. Los productos o las piezas sustituidos pueden incluir componentes o piezas reparadas o recicladas.

### **Garantía general limitada de tres (3) años**

Sujeto a la garantía más limitada de un (1) año expuesta a continuación; Norteamérica y Sudamérica: Garantía de tres (3) años para todas las piezas excepto la lámpara, tres (3) años para la mano de obra y un (1) año para la lámpara original a partir de la fecha de la primera compra del consumidor.

Otras regiones o países: póngase en contacto con su distribuidor local o con la oficina de ViewSonic local para obtener información sobre la garantía.

### **Garantía de uso severo limitada de un (1):**

En condiciones de uso severo, donde la utilización del proyector incluye más de catorce (14) horas de media al día, Norteamérica y Sudamérica: Garantía de un (1) año para todas las piezas excepto la lámpara, un (1) año para la mano de obra y noventa (90) días para la lámpara original a partir de la fecha de la primera compra del consumidor; Europa: Garantía de un (1) año para todas las piezas excepto la lámpara, un (1) año para la mano de obra y noventa (90) días para la lámpara original a partir de la fecha de la primera compra del consumidor.

Otras regiones o países: póngase en contacto con su distribuidor local o con la oficina de ViewSonic local para obtener información sobre la garantía.

La garantía de la lámpara está sujeta a términos, condiciones, verificación y aprobación. Se aplica únicamente a la lámpara instalada del fabricante. Todas las lámparas secundarias compradas por separado tienen una garantía de 90 días.

### **A quién protege la garantía:**

Esta garantía sólo es válida para el primer comprador.

### **Qué no cubre la garantía:**

1. Productos en los que el número de serie esté desgastado, modificado o borrado.
2. Daños, deterioros, averías o malos funcionamientos que sean consecuencia de:
  - a. Accidente, abuso, uso inadecuado, negligencia, incendio, agua, rayos u otras causas naturales, mantenimiento inadecuado, modificación no autorizada del producto o no seguir las instrucciones suministradas con éste.
  - b. Funcionamiento sin cumplir las especificaciones del producto.
  - c. Cualquier uso del producto que no sea para el que se ha diseñado o en condiciones normales.
  - d. Reparaciones o intentos de reparación por alguien no autorizado por ViewSonic.
  - e. Transporte del producto.
  - f. Desinstalación o instalación del producto.
  - g. Causas externas al producto, como fluctuaciones o fallos de la corriente eléctrica.
  - h. Uso de componentes que no cumplan las especificaciones de ViewSonic.
  - i. Deterioros normales del uso.
  - j. Cualquier otra causa no relacionada con un defecto del producto.
3. Cargos de configuración, instalación y desinstalación.

**Cómo obtener asistencia:**

1. Para obtener información sobre cómo recibir asistencia cubierta en la garantía, póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente de ViewSonic. Tendrá que proporcionar el número de serie del producto.
2. Para recibir asistencia bajo garantía, tendrá que proporcionar (a) el recibo con la fecha de compra original, (b) su nombre, (c) dirección, (d) descripción del problema y (e) el número de serie del producto.
3. Lleve o envíe (con todos los gastos pagados) el producto en su embalaje original a un centro de asistencia de ViewSonic o a ViewSonic.
4. Para obtener el nombre del centro de asistencia de ViewSonic más cercano, póngase en contacto con ViewSonic.

**Límite de las garantías implícitas:**

No existe ninguna garantía, expresa o implícita, aparte de la descrita en este documento, incluida la garantía implícita de comerciabilidad o adecuación a un fin concreto.

**Exclusión de daños:**

La responsabilidad de viewsonic se limita al coste de la reparación o sustitución del producto. Viewsonic no se hace responsable de:

1. Daños en otras pertenencias causados por defectos del producto, inconvenientes, pérdida de uso del producto, de tiempo, de beneficios, de oportunidades comerciales, de fondo de comercio, interferencia en relaciones comerciales u otras pérdidas comerciales, incluso si existe el conocimiento de la posibilidad de dichos daños.
2. Cualquier daño, ya sea fortuito, resultante o de cualquier tipo.
3. Cualquier reclamación al usuario por terceros.

**Efecto de las leyes locales:**

Esta garantía le concede derechos legales específicos y es posible que posea otros derechos que varían según las autoridades locales. Algunos gobiernos locales no permiten las limitaciones en las garantías implícitas y/o no permiten la exclusión de daños accidentales o consecuentes, por lo tanto, no podrían aplicarse a su caso las limitaciones y exclusiones detalladas anteriormente.

**Ventas fuera de EE.UU. y de Canadá:**

Para obtener información y asistencia sobre los productos de ViewSonic que se venden fuera de EE.UU. y de Canadá, póngase en contacto con ViewSonic o con el distribuidor local de ViewSonic. El período de garantía para este producto en la China continental (excluido Hong Kong, Macao y Taiwán) está sujeto a los términos y condiciones de la Tarjeta de garantía de mantenimiento. Para usuarios de Europa y Rusia, los detalles completos de la garantía del producto están disponibles en [www.viewsoniceurope.com](http://www.viewsoniceurope.com) dentro de la sección Garantía, debajo del título Soporte.



# Garantía Limitada en México

## Proyector de ViewSonic®

### Cobertura de la garantía:

ViewSonic garantiza que sus productos se encuentran libres de defectos en el material o mano de obra, durante su utilización normal y período de garantía. En caso de que se compruebe que un producto posee algún defecto en el material o mano de obra durante el período de garantía, ViewSonic, a su sola discreción, reparará o reemplazará el producto por un producto similar. El producto o las piezas de reemplazo pueden incluir piezas, componentes y accesorios refabricados o reacondicionados.

### Duración de la garantía:

3 años para todas las piezas excepto la lámpara, 3 años para la mano de obra, 1 año para la lámpara original a partir de la fecha de compra del primer cliente.

La garantía de la lámpara está sujeta a términos, condiciones, verificación y aprobación. Se aplica únicamente a la lámpara instalada del fabricante.

Todas las lámparas secundarias compradas por separado tienen una garantía de 90 días.

### Personas cubiertas por la garantía:

Esta garantía es válida sólo para el primer comprador.

### Situaciones no cubiertas por la garantía:

1. Cualquier producto en el cual el número de serie haya sido dañado, modificado o extraído.
2. Daño, deterioro o funcionamiento defectuoso causado por:
  - a. Accidente, uso inadecuado, negligencia, incendio, inundación, relámpago u otros actos de la naturaleza, modificación no autorizada del producto, intento de reparación no autorizada o incumplimiento de las instrucciones suministradas con el producto.
  - b. Cualquier daño al producto causado por el envío.
  - c. Causas externas al producto, como fluctuaciones o fallas del suministro eléctrico.
  - d. Utilización de insumos o piezas que no cumplan con las especificaciones de ViewSonic.
  - e. Desgaste por uso normal.
  - f. Cualquier otra causa que no se encuentre relacionada con un defecto del producto.
3. Cualquier producto que posea una condición conocida como "imágenes quemadas" que ocurre cuando una imagen estática es desplegada en el producto durante un período de tiempo extenso.
4. Gastos por traslado, instalación, aseguramiento y servicio de configuración.

### Solicitud de asistencia técnica:

Para obtener más información acerca de cómo obtener la asistencia técnica durante el período de garantía, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente de ViewSonic (Por favor, consulte la página adjunta que posee información sobre el Servicio de Atención al Cliente). Deberá proporcionar el número de serie del producto. Por lo tanto, anote la información del producto y de la compra en el espacio proporcionado abajo para uso futuro. Por favor, conserve el recibo de comprobante de compra para respaldar su solicitud de garantía.

Para sus registros

Nombre del producto: \_\_\_\_\_

Nombre del modelo: \_\_\_\_\_

Número del documento: \_\_\_\_\_

Número de serie: \_\_\_\_\_

Fecha de compra: \_\_\_\_\_

¿Compra con garantía extendida? \_\_\_\_\_ (S/N)

Si la respuesta anterior fue positiva, ¿cuál es la fecha de vencimiento de la garantía? \_\_\_\_\_

1. Para obtener el servicio de garantía, deberá proporcionar (a) el recibo original fechado, (b) su nombre, (c) su dirección, (d) la descripción del problema y (e) el número de serie del producto.
2. Lleve o envíe el producto en el embalaje original a un centro autorizado de servicio de ViewSonic.
3. Los costos de transporte de ida y vuelta de los productos en garantía serán abonados por ViewSonic.

### Limitación de garantías implícitas:

No existen garantías, explícitas o implícitas, que se extiendan más allá de la descripción que aparece en este documento, incluyendo las garantías implícitas de comerciabilidad y adecuación para un uso en particular.

### Exclusión de daños:

La responsabilidad de ViewSonic se encuentra limitada al costo de reparación o reemplazo del producto. ViewSonic no será responsable de:

1. Daños a otros efectos causados por cualquier defecto del producto, daños que causen inconvenientes, imposibilidad de utilizar el producto, pérdida de tiempo, pérdida de ganancias, pérdida de oportunidad comercial, pérdida de fondo de comercio, interferencia con relaciones comerciales u otra pérdida comercial, incluso si se advirtió acerca de la posibilidad de dichos daños.
2. Cualquier otro daño, ya sea accidental, consecuente o de cualquier otra forma.
3. Cualquier reclamo contra el cliente realizado por cualquier otra parte.
4. Reparaciones o intentos de reparaciones realizados por personas no autorizadas por ViewSonic.

<b>Información de contacto de los Servicios de Ventas y Centros Autorizados de Servicio dentro de México:</b>	
<b>Nombre y dirección del fabricante e importadores:</b> México, Av. de la Palma #8 Piso 2 Despacho 203, Corporativo Interpalmas, Col. San Fernando Huixquilucan, Estado de México Tel.: (55) 3605-1099 <a href="http://www.viewsonic.com/la/soporte/index.htm">http://www.viewsonic.com/la/soporte/index.htm</a>	
<b>NÚMERO GRATIS DE ASISTENCIA TÉCNICA PARA TODO MÉXICO: 001.866.823.2004</b>	
<b>Hermosillo:</b> Distribuciones y Servicios Computacionales SA de CV. Calle Juárez 284 local 2 Col. Bugambillas C.P: 83140 Tel.: 01-66-22-14-9005 Correo electrónico: <a href="mailto:disc2@hmo.megared.net.mx">disc2@hmo.megared.net.mx</a>	<b>Villahermosa:</b> Compumantenimietnos Garantizados, S.A. de C.V. AV. GREGORIO MENDEZ #1504 COL., FLORIDA C.P. 86040 Tel.: 01 (993) 3 52 00 47 / 3522074 / 3 52 20 09 Correo electrónico: <a href="mailto:compumantenimientos@prodigy.net.mx">compumantenimientos@prodigy.net.mx</a>
<b>Puebla, Pue. (Matriz):</b> RENTA Y DATOS, S.A. DE C.V. Domicilio: 29 SUR 721 COL. LA PAZ 72160 PUEBLA, PUE. Tel.: 01(52).222.891.55.77 CON 10 LINEAS Correo electrónico: <a href="mailto:datos@puebla.megared.net.mx">datos@puebla.megared.net.mx</a>	<b>Veracruz, Ver.:</b> CONEXIÓN Y DESARROLLO, S.A DE C.V. Av. Americas # 419 ENTRE PINZÓN Y ALVARADO Frac. Reforma C.P. 91919 Tel.: 01-22-91-00-31-67 Correo electrónico: <a href="mailto:gacosta@qplus.com.mx">gacosta@qplus.com.mx</a>
<b>Chihuahua</b> Soluciones Globales en Computación C. Magisterio # 3321 Col. Magisterial Chihuahua, Chih. Tel.: 4136954 Correo electrónico: <a href="mailto:cefeo@soluglobales.com">cefeo@soluglobales.com</a>	<b>Cuernavaca</b> Compusupport de Cuernavaca SA de CV Francisco Leyva # 178 Col. Miguel Hidalgo C.P. 62040, Cuernavaca Morelos Tel.: 01 777 3180579 / 01 777 3124014 Correo electrónico: <a href="mailto:aquevedo@compusupportcva.com">aquevedo@compusupportcva.com</a>
<b>Distrito Federal:</b> QPLUS, S.A. de C.V. Av. Coyoacán 931 Col. Del Valle 03100, México, D.F. Tel.: 01(52)55-50-00-27-35 Correo electrónico: <a href="mailto:gacosta@qplus.com.mx">gacosta@qplus.com.mx</a>	<b>Guadalajara, Jal.:</b> SERVICRECE, S.A. de C.V. Av. Niños Héroes # 2281 Col. Arcos Sur, Sector Juárez 44170, Guadalajara, Jalisco Tel.: 01(52)33-36-15-15-43 Correo electrónico: <a href="mailto:mmiranda@servicrece.com">mmiranda@servicrece.com</a>
<b>Guerrero Acapulco</b> GS Computación (Grupo Sesicomp) Progreso #6-A, Colo Centro 39300 Acapulco, Guerrero Tel.: 744-48-32627	<b>Monterrey:</b> Global Product Services Mar Caribe # 1987, Esquina con Golfo Pérsico Frac. Bernardo Reyes, CP 64280 Monterrey N.L. México Tel.: 8129-5103 Correo electrónico: <a href="mailto:aydeem@gps1.com.mx">aydeem@gps1.com.mx</a>
<b>MÉRIDA:</b> ELECTROSER Av Reforma No. 403Gx39 y 41 Mérida, Yucatán, México CP97000 Tel.: (52) 999-925-1916 Correo electrónico: <a href="mailto:rrrb@sureste.com">rrrb@sureste.com</a>	<b>Oaxaca, Oax.:</b> CENTRO DE DISTRIBUCION Y SERVICIO, S.A. de C.V. Murguía # 708 P.A., Col. Centro, 68000, Oaxaca Tel.: 01(52)95-15-15-22-22 Fax: 01(52)95-15-13-67-00 Correo electrónico: <a href="mailto:gpotai2001@hotmail.com">gpotai2001@hotmail.com</a>
<b>Tijuana:</b> STD Av Ferrocarril Sonora #3780 L-C Col 20 de Noviembre Tijuana, Mexico	<b>PARA ASISTENCIA TÉCNICA EN LOS ESTADOS UNIDOS:</b> ViewSonic Corporation 381 Brea Canyon Road, Walnut, CA. 91789 ESTADOS UNIDOS Tel.: 800-688-6688 (Inglés); 866-323-8056 (Español); Fax: 1-800-685-7276 Correo electrónico: <a href="http://www.viewsonic.com">http://www.viewsonic.com</a>

