

PROYECTOR MULTIMEDIA

Guía del Usuario

Índice

1. PROYECTOR MULTIMEDIA	3
1.1. Definición y características	3
1.2. Elementos del proyector multimedia	4
2. CONSEJOS PRÁCTICOS:	5
2.1. Conexión a la red eléctrica y encendido	5
2.2. Conexión al Portátil a través del cable VGA	5
2.3. Conexión al Portátil a través del cable de audio	6
2.4. Configurar la salida de video en el sistema operativo	7
2.5. Calibración de la imagen	7
3. CONSEJOS PRÁCTICOS:	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
ANEXO: PROYECTOR EMP-745	8
• Características de los proyectores inalámbricos	8
• Puesta en marcha	9

1. PROYECTOR MULTIMEDIA

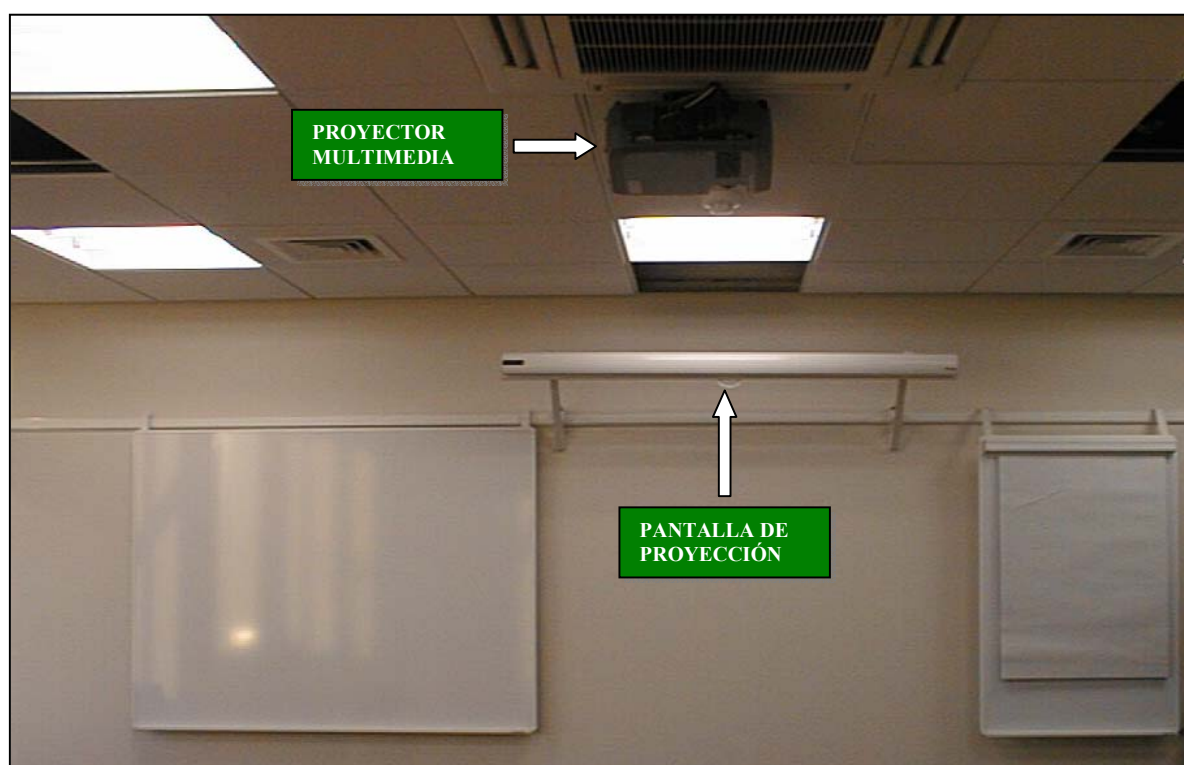
1.1. Definición y características

El proyector multimedia o “cañón de luz” es un dispositivo que proyecta imágenes ópticas sobre una superficie, preferiblemente blanca, empleando como fuente de imágenes un ordenador o cualquier otro equipo que disponga salida de video (DVD, video etc....).

La tecnología de proyección es un método por el cual el alumnado accede de forma **directa y visual** a la materia que el docente estime oportuno, enriqueciendo las explicaciones del mismo de una forma indudable. Dado que la información puede ser emitida directamente desde el ordenador portátil es muy cómodo para el docente generar las presentaciones y controlar el ritmo de las mismas.

El funcionamiento de este dispositivo resulta muy sencillo. Tan solo es necesario seguir unas sencillas pautas técnicas para obtener una proyección multimedia de grandes dimensiones.

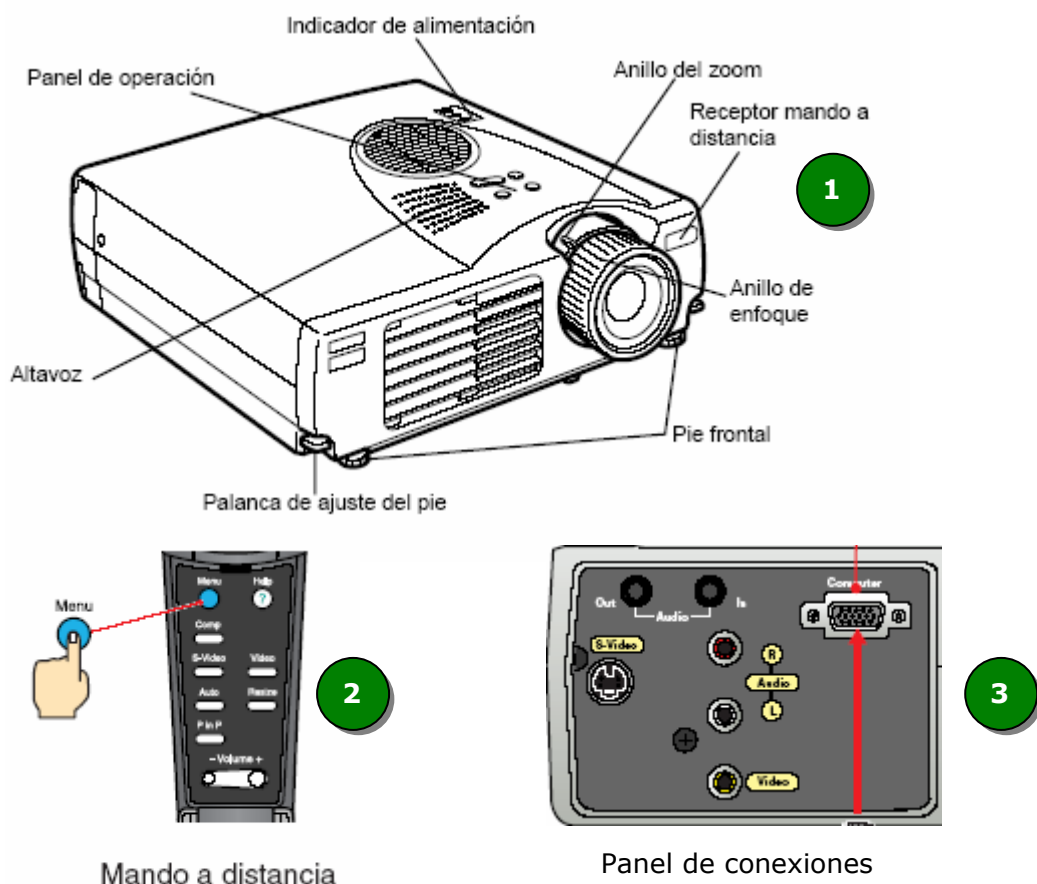
El proyector multimedia es un equipo “portátil” por su tamaño reducido aunque es posible anclarlo en una ubicación definida (ver imagen inferior).



1.2. Elementos del proyector multimedia

La mayoría de los proyectores multimedia disponen de una estructura semejante siendo sus elementos fundamentales los que a continuación se expresan:

- Anillo de enfoque: Permite ajustar el enfoque de la imagen sobre la pantalla.
- Indicador de alimentación: Muestra el estado de actividad eléctrica del equipo.
- Panel de Operación: Permite el acceso a los menús de configuración del proyector.
- Mando a Distancia: Ofrece acceso remoto a las principales funciones del proyector **(2)**.
- Zona de anclaje: Sistema sobre el cual el proyector se puede fijar en un emplazamiento (bandeja, techo, pared).
- Altavoz: Emite el sonido que es recibido por la entrada de audio digital.
- Panel de conexiones: Situado generalmente en la zona posterior del equipo, está integrado por los conectores de entrada y salida del proyector **(3)**.



2. CONSEJOS PRÁCTICOS:

- La vida útil de la lámpara de proyección está limitada en horas de uso. Es conveniente racionalizar el uso del proyector no dejándolo encendido de forma indiscriminada.
- Apague el proyector de forma ordenada, es decir, utilizando el botón de desconexión y esperando el tiempo necesario para que el equipo ventile correctamente la lámpara de proyección para evitar que se funda. **No apague el equipo desconectando el cable eléctrico**
- Procure no cubrir la rejilla de ventilación del proyector.
- La combinación de teclas que determinan la salida de video del ordenador depende del fabricante.
- Disminuya la intensidad del alumbrado más próxima a la pantalla de proyección para mejorar la calidad de la imagen.
- Si por alguna razón, la conexión inalámbrica no está disponible, es posible utilizar el proyector a través del cable VGA.
- El estado del proyector inalámbrico puede estar determinado por el color de sus iconos.
 - Un icono verde indica que tu ordenador esta enlazado con ese proyector.
 - Un icono rojo indica que otro ordenador esta conectado a ese proyector en la red.
 - Un icono gris indica que el proyector no esta conectado a la red.
 - Un icono amarillo indica que el proyector no esta conectado a la red pero otra aplicación se está ejecutando en ese proyector.

2.1. Conexión a la red eléctrica y encendido

El proyector dispone de un cable para su conexión a la red eléctrica. Una vez enchufado, es necesario presionar el botón de encendido del dispositivo (o a través del mismo botón del mando a distancia). El proceso de arranque del proyector finalizará al mostrar la pantalla de presentación.



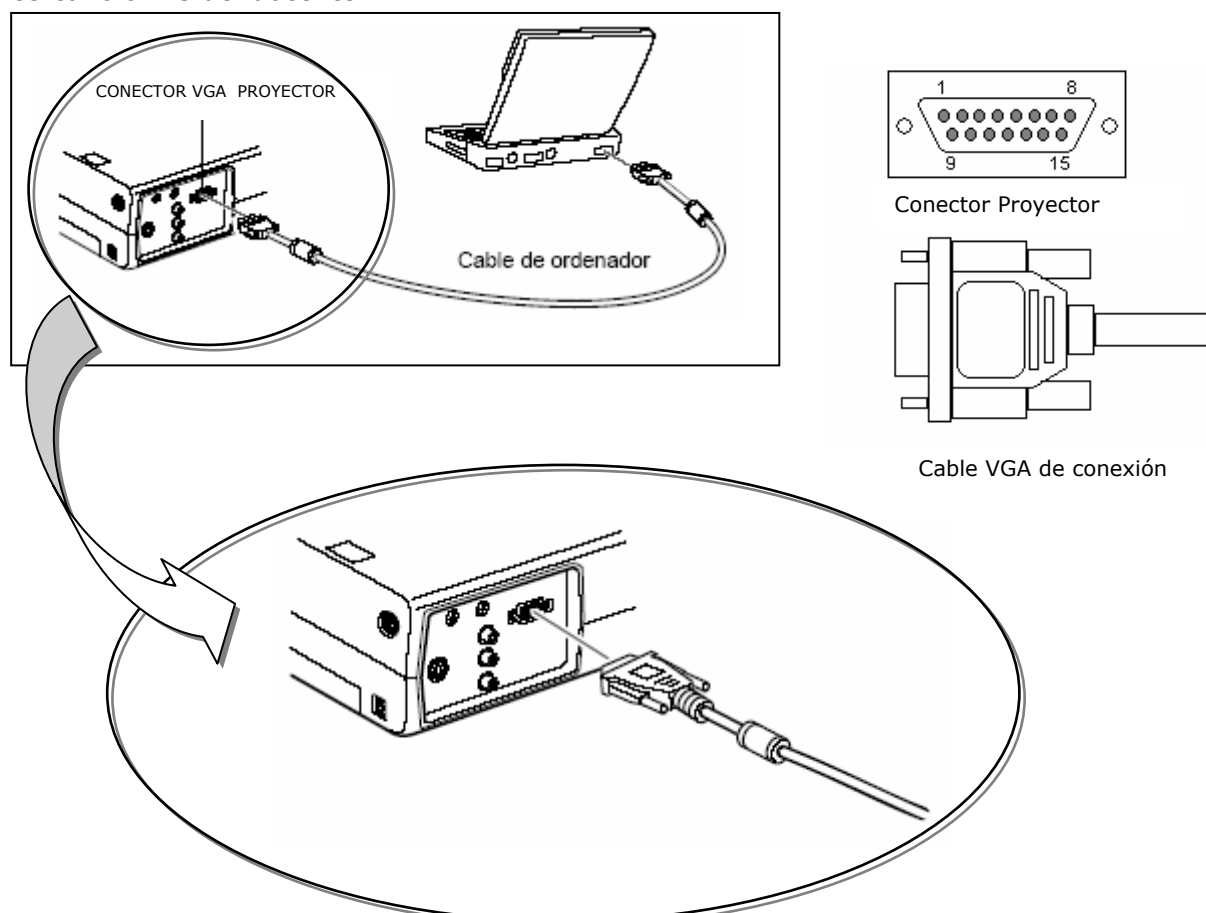
NOTA: El equipo necesita de unos segundos para asegurar la correcta ventilación de la lámpara.

2.2. Conexión al Portátil a través del cable VGA

Los equipos portátiles disponen de una salida de video en su parte posterior al que se puede conectar un monitor externo o un proyector multimedia. Este conector tiene la misma apariencia que la salida de la tarjeta de video de un PC de sobremesa (ver

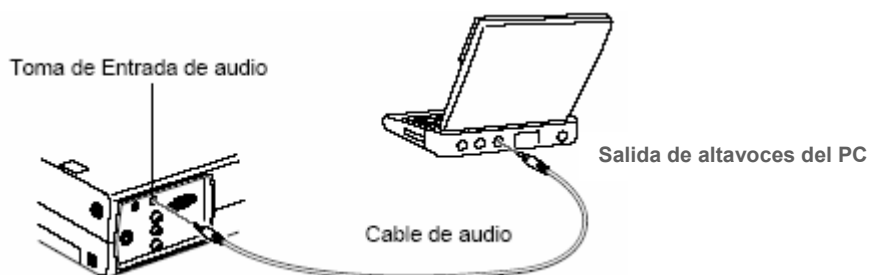
imagen). La conexión del cable es semejante a la representada en los gráficos mostrados abajo.

NOTA: Si el proyector multimedia está anclado en un lugar fijo, es conveniente disponer de un alargador VGA que, por un extremo esté conectado permanentemente a la entrada de video del proyector y por el otro, ofrezca una entrada también fija, próxima al lugar cercano al PC del docente.



2.3. Conexión al Portátil a través del cable de audio

Este proceso permite conectar el portátil del docente con el proyector con objeto de utilizar el altavoz integrado en este último. Para ello basta con poner el cable de audio entre la salida de audio (altavoces) y la entrada de audio del proyector del modo como está indicado abajo. Este proceso solo es necesario si durante la proyección es necesario el uso de audio (una película por Ej.).

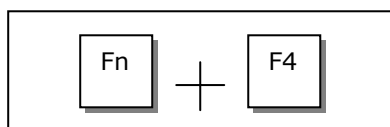


2.4. Configurar la salida de video en el sistema operativo

Es necesario indicarle al sistema operativo la salida elegida para mostrar el video (por defecto la pantalla TFT del portátil). Existen varios modos de mostrar la imagen:

- A través de la pantalla TFT (modo único)
- A través de la salida de video para monitor o proyector (modo único)
- A través de ambas salidas de forma simultánea (modo espejo)

Para conmutar entre dichos modos, los portátiles disponen de una combinación de teclas que hay que pulsar al mismo tiempo.

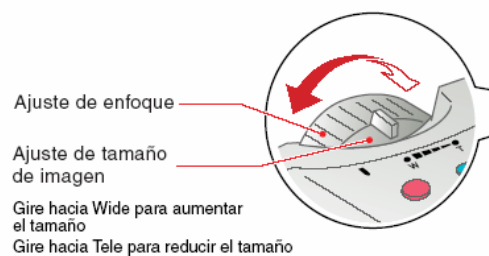


NOTA: La combinación de teclas depende del fabricante

2.5. Calibración de la imagen

En esta última fase se regulan los procesos que definen la imagen con corrección utilizando el máximo de espacio disponible en la pantalla de proyección. Los parámetros clave son:

- El **enfoque**. Generalmente el ajuste se realiza de forma manual

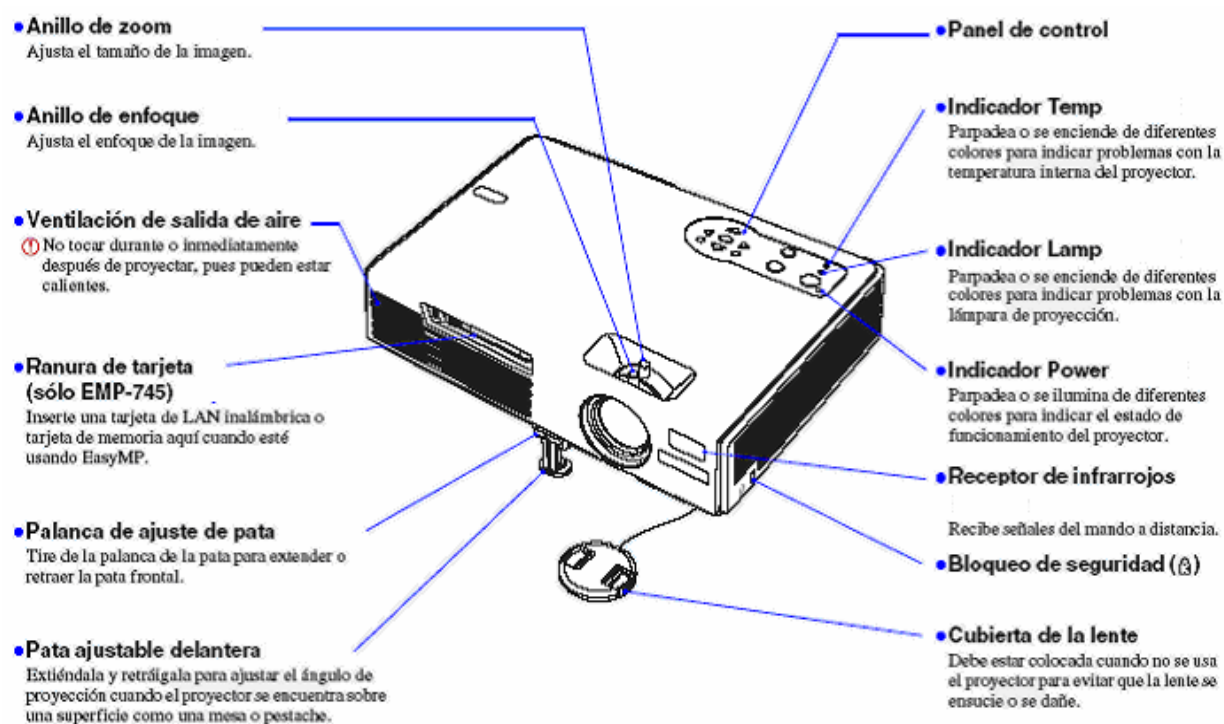


ANEXO: PROYECTOR EMP-745

• Características de los proyectores inalámbricos

Los proyectores inalámbricos disponen de las funcionalidades características de los proyectores multimedia convencionales pero, además, tienen la capacidad de comunicarse con el ordenador utilizando la tecnología inalámbrica (wireless), de modo que no resulta necesario tender un cable vga para mostrar la información contenida en el PC. La comunicación se efectúa a través de la tarjeta inalámbrica que ha de estar instalada en el proyector multimedia. De igual modo, es necesario disponer de la configuración de red pertinente como si de un ordenador se tratase.

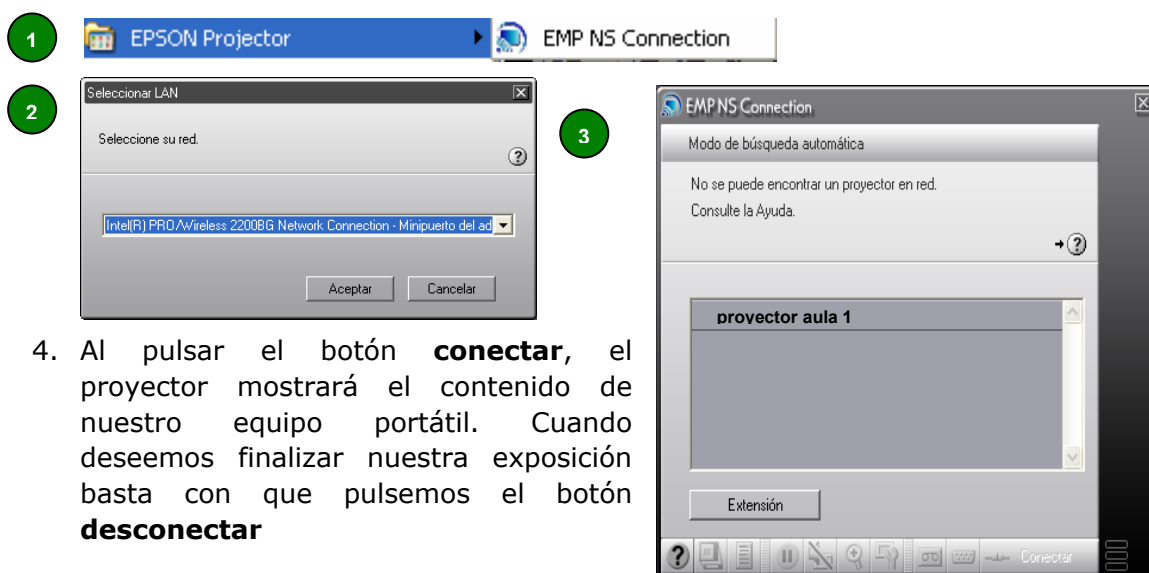
A continuación se muestran los principales elementos que componen este dispositivo:



• Puesta en marcha

Los procesos para el inicio del servicio son los mismos que en el proyector multimedia tradicional exceptuando la forma de conexión de la fuente de video (2.3). En estos equipos la transmisión se realiza a través de la red inalámbrica. Para coordinar el flujo de la información es necesaria una aplicación que comunique ambos dispositivos. Las fases de este subproceso son:

1. Arrancar la aplicación de gestión. En los equipos Epson la aplicación se denomina EMP NS Connection y se encuentra en el menú de Inicio/EPSON Projector.
2. Seleccionar el adaptador de red a través del que queremos conectarnos al Proyector. Seleccionar el adaptador inalámbrico.
3. Seleccionar el proyector seleccionado de la lista de proyectores inalámbricos accesibles al ordenador portátil.



4. Al pulsar el botón **conectar**, el proyector mostrará el contenido de nuestro equipo portátil. Cuando deseemos finalizar nuestra exposición basta con que pulsemos el botón **desconectar**