



MX731/MW732/MH733

Proiettore digitale

Manuale utente

Garanzia e informazioni sul copyright

Garanzia limitata

BenQ garantisce questo prodotto contro qualsiasi difetto nei materiali e nella lavorazione, in condizioni normali di utilizzo e di conservazione.

Ad ogni richiesta di applicazione della garanzia, sarà necessario allegare una prova della data di acquisto. Nel caso questo prodotto si riveli difettoso entro il periodo coperto da garanzia, l'unico obbligo di BenQ e il rimedio esclusivo per l'utente sarà la sostituzione delle eventuali parti difettose (manodopera inclusa). Per ottenere assistenza in garanzia, avvisare immediatamente del difetto il rivenditore presso il quale il prodotto è stato acquistato.

Importante: la garanzia di cui sopra sarà invalida in caso di utilizzo del prodotto diversamente da quanto indicato nelle istruzioni di BenQ, in particolar modo l'umidità ambientale deve essere compresa tra 10% e 90%, la temperatura tra 0°C e 35°C, l'altitudine deve essere inferiore a 4920 piedi ed è necessario evitare l'uso del proiettore in un ambiente polveroso. Oltre ai diritti legali specifici stabiliti dalla presente garanzia, l'utente può godere di altri diritti concessi dalla giurisdizione di appartenenza.

Per ulteriori informazioni, visitare il sito Web www.BenQ.com.

Copyright

Copyright © 2017 di BenQ Corporation. Tutti i diritti riservati. È severamente vietato riprodurre, trasmettere, trascrivere, memorizzare in un sistema di recupero o tradurre in qualsiasi lingua o linguaggio parti della presente pubblicazione, in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta da parte di BenQ Corporation.

Esclusione di responsabilità

BenQ Corporation non si assume alcuna responsabilità, esplicita o implicita, in merito al contenuto della presente pubblicazione e nega qualsiasi garanzia di commerciabilità o di utilizzo per scopi specifici. BenQ Corporation si riserva inoltre il diritto di rivedere la presente pubblicazione e di apportare di volta in volta modifiche alle informazioni ivi contenute senza l'obbligo di notificare ad alcuno tali operazioni.

*DLP, Digital Micromirror Device e DMD sono marchi di Texas Instruments. Altri marchi sono copyright delle rispettive società e organizzazioni.

Brevetti

Andare su <http://patmarking.benq.com/> per i dettagli sulla copertura del brevetto del proiettore BenQ.

Sommario

| | |
|--|-----------|
| Garanzia e informazioni sul copyright | 2 |
| Importanti istruzioni sulla sicurezza | 4 |
| Introduzione | 7 |
| Contenuto della confezione | 7 |
| Vista dall'esterno del proiettore | 8 |
| Comandi e funzioni | 9 |
| Collocazione del proiettore | 12 |
| Scelta della posizione | 12 |
| Scelta delle dimensioni desiderate per l'immagine proiettata | 13 |
| Installazione del proiettore | 16 |
| Regolazione dell'immagine proiettata | 17 |
| Collegamento | 20 |
| Collegamento di dispositivi di sorgente video | 21 |
| Collegamento di dispositivi smart | 22 |
| Collegamento di una unità flash USB | 23 |
| Operazione | 24 |
| Avvio del proiettore | 24 |
| Uso dei menu | 25 |
| Protezione del proiettore | 26 |
| Commutazione del segnale di ingresso | 28 |
| Controllo del proiettore tramite un ambiente LAN | 28 |
| Uso del blocco comandi dal web | 29 |
| Visualizzazione dell'immagine con l'applicazione QCast mediante l'ambiente LAN | 29 |
| Presentazione da un Lettore USB | 29 |
| Spegnimento del proiettore | 31 |
| Spegnimento diretto | 31 |
| Funzionamento dei menu | 32 |
| Menu Di base | 32 |
| Menu Avanzate | 34 |
| Manutenzione | 44 |
| Manutenzione del proiettore | 44 |
| Informazioni sulla lampada | 44 |
| Risoluzione dei problemi | 50 |
| Specifiche tecniche | 51 |
| Specifiche del proiettore | 51 |
| Dimensioni | 52 |
| Tabella dei tempi | 53 |

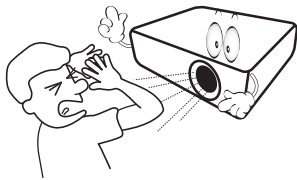
Importanti istruzioni sulla sicurezza

Il proiettore è stato progettato e sottoposto a test per soddisfare i più recenti standard di sicurezza previsti per le apparecchiature informatiche. Tuttavia, per un utilizzo sicuro del prodotto, è importante seguire le istruzioni riportate nel presente manuale e indicate sul prodotto stesso.

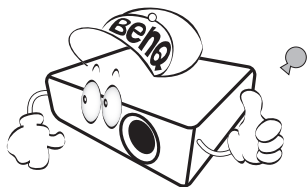
1. **Leggere il presente manuale prima di utilizzare il proiettore.** Conservarlo per poterlo consultare in seguito.



2. **Durante l'uso, non guardare direttamente nell'obiettivo del proiettore.** L'intenso raggio luminoso potrebbe provocare danni alla vista.

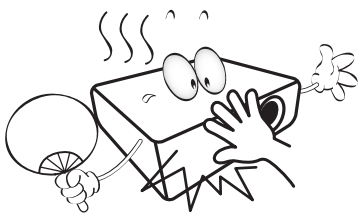


3. **Per la manutenzione rivolgersi a personale tecnico qualificato.**

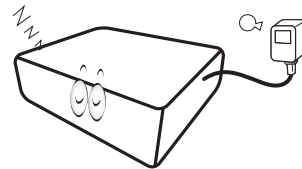


4. **Aprire sempre l'otturatore dell'obiettivo (se presente) o rimuovere il coperchio dell'obiettivo (se presente) quando la lampada del proiettore è accesa.**

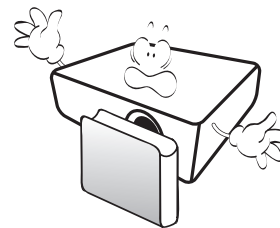
5. Durante il funzionamento dell'apparecchio, la lampada raggiunge temperature elevate. Lasciare raffreddare il proiettore per circa 45 minuti prima di rimuovere il complesso lampada per la sostituzione.



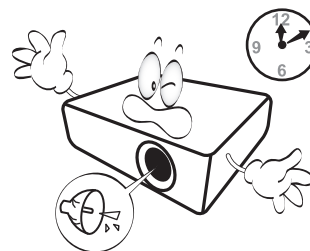
6. In alcuni Paesi, la tensione di linea NON è stabile. Questo proiettore è stato progettato per funzionare conformemente agli standard di sicurezza a una tensione compresa tra 100 e 240 VCA; tuttavia, potrebbero verificarsi guasti in caso di interruzioni o variazioni di tensione di ± 10 volt. **Nelle zone soggette a variazioni o cadute di tensione, si consiglia di collegare il proiettore tramite uno stabilizzatore di tensione, un limitatore di sovratensione o un gruppo di continuità (UPS).**



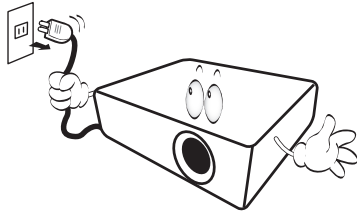
7. Non bloccare l'obiettivo di proiezione con oggetti durante il funzionamento del proiettore per evitare il rischio che gli oggetti si surriscaldino, si deformino o che si sviluppino incendi. Per spegnere temporaneamente la lampada, usare la funzione vuoto.



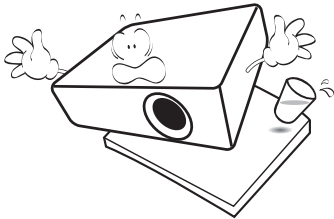
8. Non utilizzare le lampade oltre il periodo di durata nominale. Un utilizzo eccessivo della lampada oltre il periodo nominale potrebbe causare, in rari casi, il danneggiamento della stessa.



9. Non sostituire il complesso lampada o qualsiasi altro componente elettronico quando il proiettore è collegato alla presa di alimentazione.



10. Non collocare il prodotto su tavoli, sostegni o carrelli non stabili. Il prodotto potrebbe cadere e riportare seri danni.



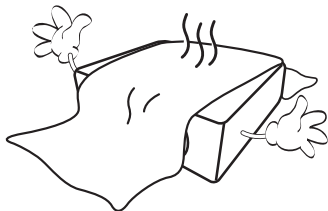
11. Non tentare di smontare il proiettore. L'alta tensione presente all'interno del dispositivo potrebbe essere letale in caso si venisse a contatto con parti scoperte. L'unica parte riparabile dall'utente è la lampada, dotata di un coperchio estraibile.

Non smontare né estrarre in nessun caso altri coperchi. Per la manutenzione rivolgersi unicamente a personale tecnico qualificato.



12. Non ostruire le aperture di ventilazione.

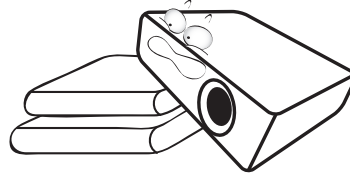
- Non collocare il proiettore su coperte, lenzuola o altre superfici morbide.
- Non coprire il proiettore con un panno o altri oggetti.
- Non collocare materiali infiammabili vicino al proiettore.



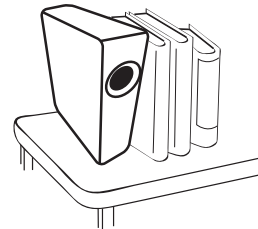
Se le aperture di ventilazione sono ostruite, il surriscaldamento del proiettore può provocare un incendio.

13. Durante il funzionamento, collocare il proiettore su una superficie piana orizzontale.

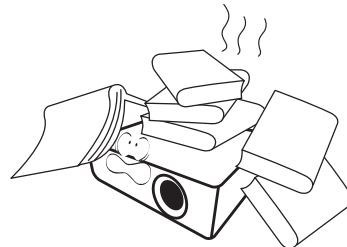
- Non posizionare l'unità con il lato sinistro inclinato di oltre 10 gradi rispetto a quello destro o il lato anteriore inclinato di oltre 15 gradi rispetto a quello posteriore. L'utilizzo del proiettore su un piano non completamente orizzontale potrebbe causare il malfunzionamento della lampada, nonché danneggiarla.



14. Non collocare l'unità in posizione verticale. Così facendo si può causare la caduta dell'apparecchio, che provocherebbe lesioni all'operatore o danni all'apparecchio stesso.

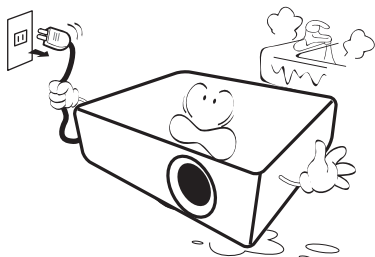


15. Non calpestare il proiettore, né collocare oggetti sopra di esso. Oltre ai danni fisici al proiettore, potrebbero infatti verificarsi incidenti, con pericolo di lesioni.

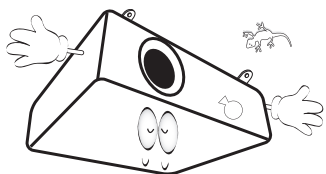


16. Quando il proiettore è in funzione, dalla griglia di ventilazione possono fuoriuscire odore e aria calda. Questo è un fenomeno normale e non un difetto del prodotto.

17. Non collocare liquidi accanto o sopra al proiettore. Eventuali infiltrazioni di sostanze liquide possono danneggiare il proiettore. In tal caso, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa di alimentazione e contattare BenQ per richiedere la riparazione del proiettore.



18. Questo prodotto è in grado di riprodurre immagini invertite per le installazioni a soffitto/parete.



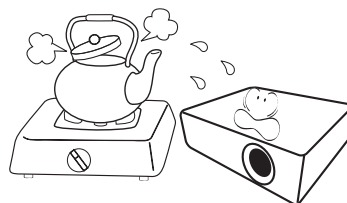
19. Questo apparato deve essere collegato a terra.



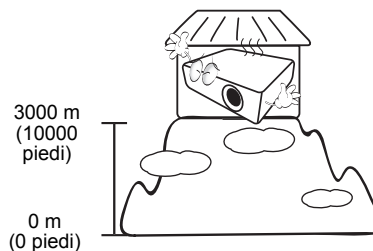
Hg – La lampada contiene mercurio. Maneggiare secondo quanto previsto dalle leggi locali sullo smaltimento. Vedere www.lamprecycle.org.

20. Non collocare il proiettore in ambienti con le seguenti caratteristiche.

- Spazi poco ventilati o chiusi. Posizionare il proiettore a una distanza di almeno 50 cm dalle pareti e lasciare uno spazio sufficiente per assicurare un'adeguata ventilazione intorno all'unità.
- Ambienti con temperature eccessivamente elevate, ad esempio l'interno di un'automobile con i finestrini chiusi.
- Ambienti eccessivamente umidi, polverosi o fumosi che possono contaminare i componenti ottici, riducendo la vita utile del proiettore e oscurandone lo schermo.



- Luoghi posti nelle vicinanze di allarmi antincendio.
- Ambienti con temperature superiori a 40°C / 104°F
- Luoghi la cui altitudine superiore i 3000 m (10000 piedi).

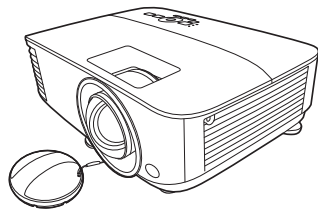


Introduzione

Contenuto della confezione

Disimballare con cura e verificare la presenza di tutti gli articoli elencati di seguito. Qualora uno o più articoli risultino mancanti, rivolgersi al rivenditore.

Accessori standard



Proiettore



Telecomando con batterie



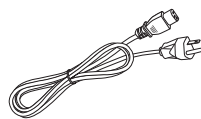
CD del Manuale Utente



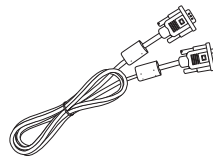
Guida rapida



Garanzia*



Cavo di alimentazione



Cavo VGA



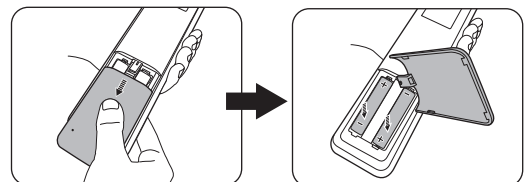
- Gli accessori vengono forniti in base al paese in cui il proiettore viene utilizzato e possono differire da quelli illustrati.
- *La garanzia limitata viene fornita solo in paesi specifici. Rivolgersi al rivenditore per ottenere informazioni dettagliate.

Accessori opzionali

1. Kit lampada di ricambio
2. Occhiali 3D
3. Dongle wireless: Dongle USB WDRT8192, QCast (QP01), QCast Mirror (QP20)
4. Filtro polvere

Sostituzione delle batterie del telecomando

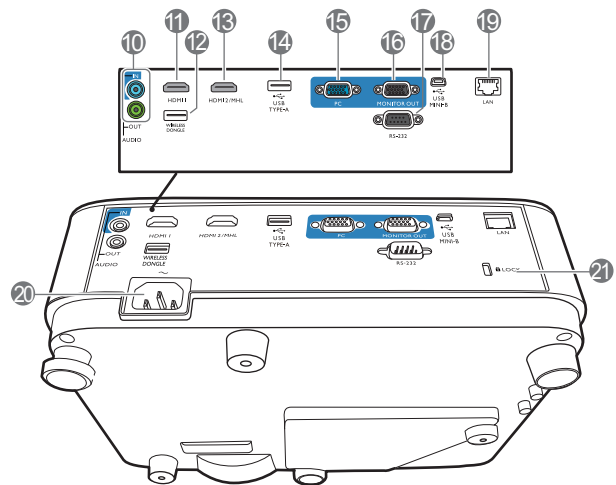
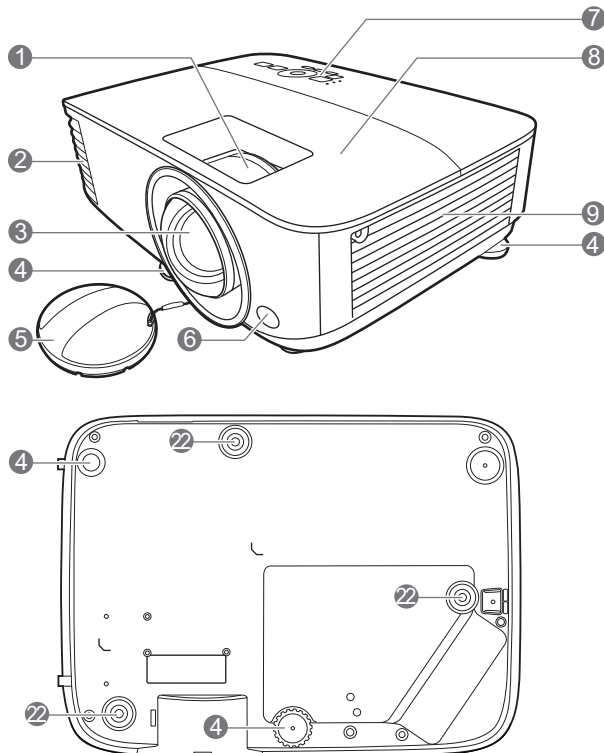
1. Premere e scorrere per aprire il coperchio della batteria, come illustrato.
2. Rimuovere le vecchie batterie (se presenti) e inserire due batterie AAA. Assicurarsi che le estremità positivo e negativo siano posizionate correttamente, come illustrato.
3. Scorrere il coperchio della batteria fino a bloccarlo in posizione.





- Evitare di lasciare il telecomando e le batterie in ambienti troppo umidi o caldi come cucina, bagno, sauna, solarium o auto.
- Utilizzare solo batterie del tipo consigliato dal produttore o di tipo equivalente.
- Per lo smaltimento delle batterie esaurite, attenersi alle disposizioni del produttore e alle normative locali in materia ambientale.
- Non gettare mai le batterie nel fuoco. Poiché potrebbero verificarsi delle esplosioni.
- Se le batterie sono esaurite o si prevede di non utilizzare il telecomando per un periodo di tempo prolungato, rimuovere le batterie onde evitare danni causati da un'eventuale fuoriuscita del liquido.

Vista dall'esterno del proiettore

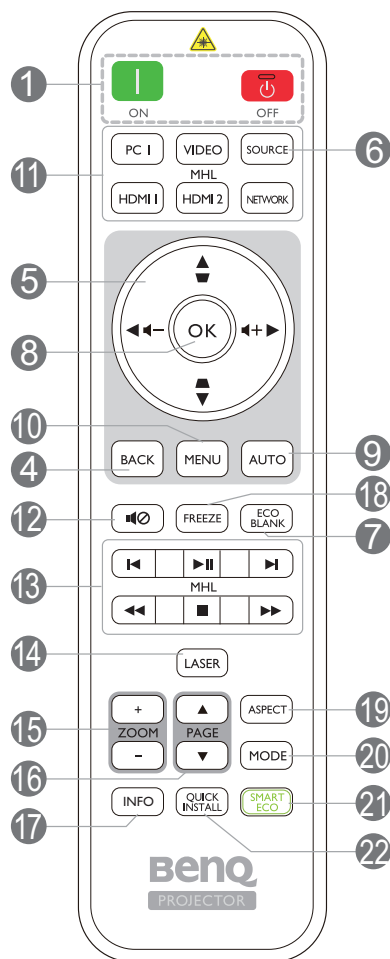
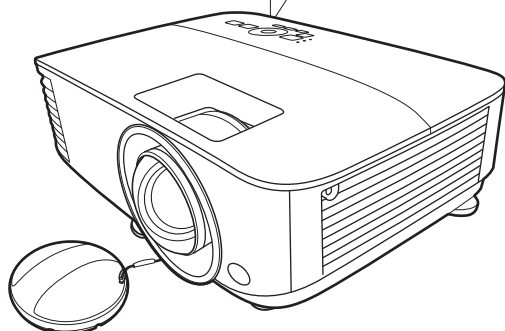
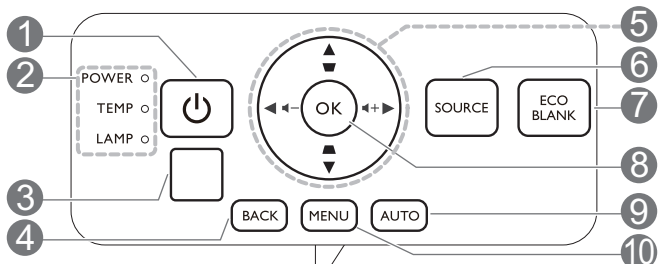


1. Anello di messa a fuoco
2. Apertura (fuoriuscita dell'aria)
3. Obiettivo di proiezione
4. Piedino di regolazione
5. Coperchio dell'obiettivo
6. Sensore telecomando IR
7. Pannello di controllo esterno
(Vedere [Comandi e funzioni a pagina 9.](#))
8. Coperchio lampada
9. Apertura (ingresso aria)
10. Jack ingresso audio
Jack uscita audio
11. Porta ingresso HDMI
12. Porta USB tipo A (per dongle wireless USB)
13. Porta ingresso HDMI/MHL
14. Porta USB tipo A (per unità flash
USB/alimentazione per dongle HDMI)
15. Jack ingresso segnale RGB (PC)
16. Jack uscita segnale RGB (PC)
17. Porta di controllo RS-232
18. Porta USB tipo Mini-B
19. Jack ingresso RJ-45 LAN
20. Jack alimentazione CA
21. Slot per blocco antifurto Kensington
22. Fori per il montaggio a soffitto

Comandi e funzioni

Proiettore e telecomando

- Tutti i dati descritti nel presente manuale sono disponibili sul telecomando o sul proiettore.
- Il telecomando è privo di puntatore laser in Giappone.



1. **ACCENSIONE**

Consente di accendere il proiettore e di passare alla modalità standby.

 **ON** /  **Off**

Consente di accendere il proiettore e di passare alla modalità standby.

2. **POWER (Spia alimentazione)/TEMP (Spia temperatura)/LAMP (Spia lampada)**

(Vedere [Indicatori a pagina 49.](#))

3. Sensore telecomando IR

4. **BACK**

Consente di tornare al precedente menu OSD, di uscire e di salvare le impostazioni.

5. Tasti freccia (, , ,)

Quando il menu OSD (On-Screen Display) è attivo, i tasti freccia vengono utilizzati come tasti di direzione per selezionare le voci di menu ed effettuare le modifiche desiderate.

Tasti trapezio (, )

Consente di visualizzare la pagina di correzione trapezoidale.

Tasti volume  - / 

Consente di ridurre o aumentare il volume del proiettore.

6. SOURCE

Consente di visualizzare la barra per la selezione della sorgente.

7. ECO BLANK

Consente di nascondere l'immagine visualizzata sullo schermo.



Non bloccare l'obiettivo di proiezione con oggetti durante il funzionamento del proiettore per evitare il rischio che gli oggetti si surriscaldino e si deformino o che si sviluppino incendi.

8. OK

Consente di confermare la voce del menu OSD (On-Screen Display) selezionata.

9. AUTO

Determina automaticamente le impostazioni temporali ottimali per l'immagine visualizzata quando viene selezionato il segnale PC (RGB analogico).

10. MENU

Consente di attivare il menu OSD (On-screen display).

11. Tasti di selezione sorgente: PC 1, VIDEO, HDMI 1, MHL/HDMI 2, NETWORK

Consentono di selezionare una sorgente di ingresso per lo schermo.

12.

Consente di attivare o disattivare l'audio del proiettore.

13. Pulsanti di controllo MHL

(◀ Precedente, ▶ Riproduci/Pausa, ▶ Successivo, ◀◀ Riavvolgi, ■ Interrompi, ▶▶ Avanzamento rapido)

Consente di passare al file precedente/riprodurre/sospendere/passare al file successivo/riavvolgere/interrompere/avanzare rapidamente durante la riproduzione dei media.



Disponibile solo durante il controllo del dispositivo smart in modalità MHL.

14. LASER

Consente di utilizzare un raggio di luce visibile (puntatore laser) durante le presentazioni.

15. ZOOM+/ZOOM-

Consente di aumentare o ridurre le dimensioni delle immagini proiettate.

16. PAGE▲/PAGE▼

Consente di utilizzare il programma software dello schermo (su un computer collegato) che risponde ai comandi pagina su/giù (come in Microsoft PowerPoint).

17. INFO

Mostra le informazioni del proiettore.

18. FREEZE

Consente di bloccare l'immagine proiettata.

19. ASPECT

Consente di selezionare il rapporto dello schermo.

20. MODE

Consente di selezionare un'opzione di impostazione dell'immagine disponibile.

21. SMART ECO

Consente di visualizzare il menu **Modalità Lampada** per la selezione di una modalità di funzionamento della lampada adatta.

22. QUICK INSTALL

Consente di selezionare rapidamente diverse funzioni per regolare l'immagine proiettata e visualizzare il modello di test.

Funzionamento del puntatore LASER

Il puntatore laser è un valido supporto che i professionisti utilizzano durante le presentazioni. Viene emessa una luce rossa quando viene premuto. Il fascio laser emette luce visibile. È necessario tenere premuto il tasto **LASER** per l'emissione continua.

Il puntatore laser non è un giocattolo. I genitori devono essere consapevoli dei danni provocati dall'energia emessa dal laser e tenere il telecomando fuori dalla portata dei bambini.



Non guardare il foro di uscita della luce laser né puntare la luce laser sulle persone. Vedere i messaggi di avviso sul retro del telecomando prima di utilizzarlo.

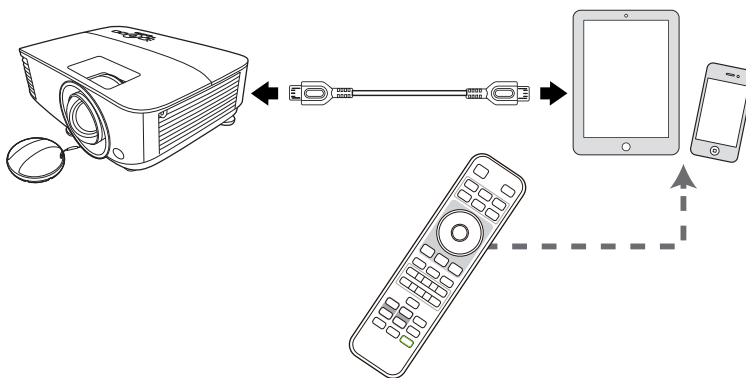


Controllo del dispositivo smart con il telecomando

Quando il proiettore proietta i contenuti da un dispositivo smart compatibile con MHL, è possibile usare il telecomando per controllare il dispositivo smart.

Per accedere alla modalità MHL, tenere premuto **AUTO** per 3 secondi. Per il controllo del dispositivo smart sono disponibili i seguenti pulsanti: **Tasti freccia (▲, ▼, ◀, ▶), MENU, BACK, OK, pulsanti di controllo MHL.**

Per uscire alla modalità MHL, tenere premuto **AUTO** per 3 secondi.



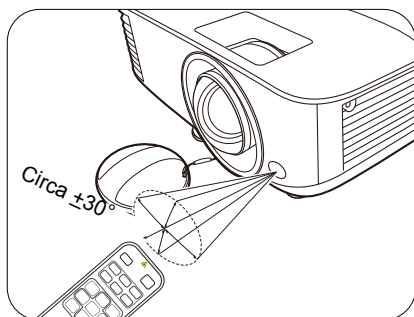
Con il proiettore in modalità MHL, il tastierino sul proiettore ha la stessa definizione dei tasti sul telecomando.

Campo d'azione effettivo del telecomando

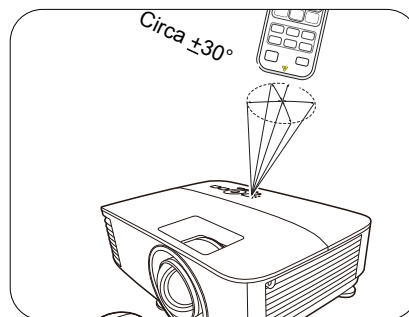
Affinché il telecomando funzioni correttamente, tenerlo con un'angolazione massima di 30 gradi rispetto al sensore IR del proiettore. La distanza tra il telecomando e il sensore non dovrebbe superare gli 8 metri (~ 26 piedi).

Accertarsi che tra il telecomando e il sensore IR sul proiettore non sia posizionato alcun oggetto che possa ostacolare i raggi infrarossi.

- Funzionamento del proiettore dalla parte anteriore



- Funzionamento del proiettore dalla parte superiore



Collocazione del proiettore

Scelta della posizione

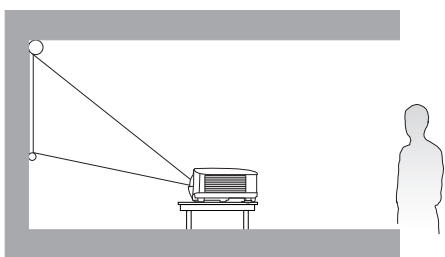
Prima di scegliere la posizione di installazione del proiettore, prendere in considerazione i seguenti fattori.

- Dimensione e posizione dello schermo
- Posizione della presa elettrica
- Posizione e distanza tra il proiettore e le altre apparecchiature

È possibile installare il proiettore nei seguenti modi.

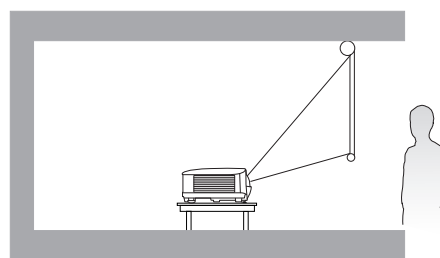
1. Frontale tavolo

Scegliere questa posizione quando il proiettore è appoggiato su un tavolo e si trova di fronte allo schermo. Questa è la posizione più semplice del proiettore e consente una rapida configurazione e una migliore portabilità.



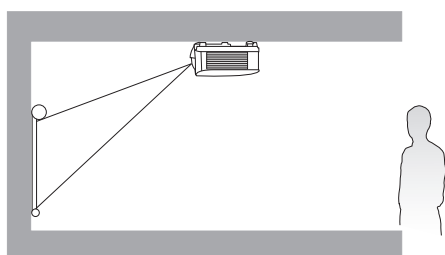
2. Poster. tavolo

Scegliere questa posizione quando il proiettore è appoggiato su un tavolo e si trova dietro lo schermo. In questo caso, è necessario utilizzare un apposito schermo per retroproiezione.



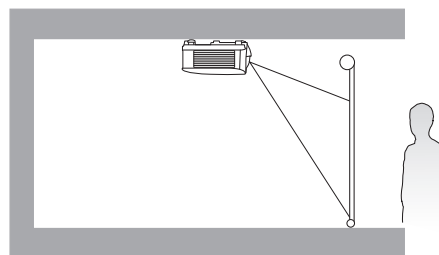
3. Frontale soffitto

Scegliere questa posizione quando il proiettore è montato capovolto sul soffitto e si trova di fronte allo schermo. Se si sceglie un montaggio a soffitto, acquistare il kit di installazione a soffitto del proiettore BenQ presso il rivenditore.



4. Poster. soffitto

Scegliere questa posizione quando il proiettore è montato capovolto sul soffitto e si trova dietro lo schermo. In questo caso, è necessario utilizzare un apposito schermo per retroproiezione e il kit di installazione a soffitto del proiettore BenQ.



Una volta acceso il proiettore, andare al **menu Avanzate - Impostazioni > Installazione proiettore > Installazione proiettore** e premere ◀/▶ per selezionare un'impostazione.

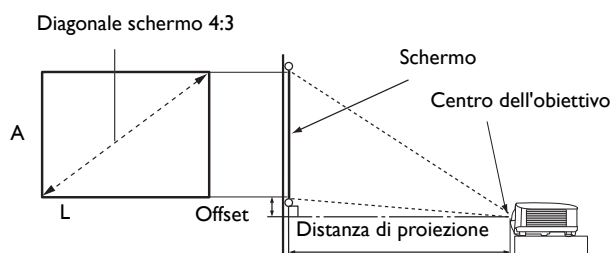
È anche possibile usare **QUICK INSTALL** sul telecomando per accedere a questo menu.

Scelta delle dimensioni desiderate per l'immagine proiettata

La distanza dall'obiettivo del proiettore allo schermo, l'impostazione dello zoom (se disponibile) e il formato video influiscono sulle dimensioni dell'immagine proiettata.

Dimensioni di proiezione

MX73 I



- Le proporzioni dello schermo sono impostate su 4:3 e l'immagine proiettata è 4:3

| Dimensioni schermo | | | Distanza di proiezione (mm) | | | | Offset (mm) |
|--------------------|------|--------|-----------------------------|-----------------|-------|------------------|-------------|
| Diagonale | | A (mm) | L (mm) | Distanza minima | Media | Distanza massima | |
| Pollici | m | | | (zoom massimo) | | (zoom minimo) | |
| 30 | 762 | 457 | 610 | 920 | 1061 | 1201 | 34 |
| 35 | 889 | 533 | 711 | 1074 | 1237 | 1401 | 40 |
| 40 | 1016 | 610 | 813 | 1227 | 1414 | 1601 | 46 |
| 50 | 1270 | 762 | 1016 | 1534 | 1768 | 2002 | 57 |
| 60 | 1524 | 914 | 1219 | 1841 | 2121 | 2402 | 69 |
| 70 | 1778 | 1067 | 1422 | 2148 | 2475 | 2802 | 80 |
| 80 | 2032 | 1219 | 1626 | 2455 | 2829 | 3202 | 91 |
| 90 | 2286 | 1372 | 1829 | 2761 | 3182 | 3603 | 103 |
| 100 | 2540 | 1524 | 2032 | 3068 | 3536 | 4003 | 114 |
| 110 | 2794 | 1676 | 2235 | 3375 | 3889 | 4403 | 126 |
| 120 | 3048 | 1829 | 2438 | 3682 | 4243 | 4804 | 137 |
| 130 | 3302 | 1981 | 2642 | 3989 | 4596 | 5204 | 149 |
| 140 | 3556 | 2134 | 2845 | 4296 | 4950 | 5604 | 160 |
| 150 | 3810 | 2286 | 3048 | 4602 | 5304 | 6005 | 171 |
| 160 | 4064 | 2438 | 3251 | 4909 | 5657 | 6405 | 183 |
| 170 | 4318 | 2591 | 3454 | 5216 | 6011 | 6805 | 194 |
| 180 | 4572 | 2743 | 3658 | 5523 | 6364 | 7205 | 206 |
| 200 | 5080 | 3048 | 4064 | 6137 | 7071 | 8006 | 229 |
| 250 | 6350 | 3810 | 5080 | 7671 | 8839 | 10008 | 286 |
| 300 | 7620 | 4572 | 6096 | 9205 | 10607 | 12009 | 343 |

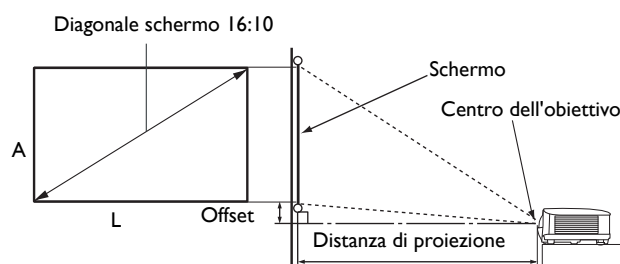
Ad esempio, se si sta utilizzando uno schermo da 120 pollici, la distanza di proiezione consigliata è 4243 mm.

Se la distanza di proiezione calcolata è pari a 5000 mm, il valore corrispondente più simile, indicato nella colonna "**Distanza di proiezione (mm)**", sarà pari a 4950 mm. Secondo i valori riportati su questa riga, è necessario utilizzare uno schermo di 140" (circa 3,6 m).

! Per ottimizzare la qualità di proiezione, si consiglia di eseguire la proiezione all'interno dell'area non grigia.

✎ Tutte le misurazioni sono approssimative e possono variare dalle dimensioni effettive. Se si desidera installare in modo permanente il proiettore, BenQ consiglia di controllare fisicamente le dimensioni delle immagini proiettate e la distanza utilizzando il proiettore sul posto prima di procedere all'operazione, in modo da valutare le caratteristiche ottiche del dispositivo. In questo modo è possibile determinare la posizione di montaggio più adatta all'installazione.

MW732



- Le proporzioni dello schermo sono impostate su 16:10 e l'immagine proiettata è 16:10

| Dimensioni schermo | | | Distanza di proiezione (mm) | | | Spostamento (mm) | |
|--------------------|------|--------|-----------------------------|-----------------|-------|------------------|------------------|
| Diagonale | | A (mm) | L (mm) | Distanza minima | Media | | Distanza massima |
| Pollici | mm | | | (zoom massimo) | | | (zoom minimo) |
| 30 | 762 | 404 | 646 | 782 | 898 | 1014 | 40 |
| 35 | 889 | 471 | 754 | 912 | 1048 | 1184 | 47 |
| 40 | 1016 | 538 | 862 | 1042 | 1198 | 1353 | 54 |
| 50 | 1270 | 673 | 1077 | 1303 | 1497 | 1691 | 67 |
| 60 | 1524 | 808 | 1292 | 1564 | 1796 | 2029 | 81 |
| 70 | 1778 | 942 | 1508 | 1824 | 2096 | 2367 | 94 |
| 80 | 2032 | 1077 | 1723 | 2085 | 2395 | 2705 | 108 |
| 90 | 2286 | 1212 | 1939 | 2346 | 2695 | 3043 | 121 |
| 100 | 2540 | 1346 | 2154 | 2606 | 2994 | 3382 | 135 |
| 110 | 2794 | 1481 | 2369 | 2867 | 3293 | 3720 | 148 |
| 120 | 3048 | 1615 | 2585 | 3127 | 3593 | 4058 | 162 |
| 130 | 3302 | 1750 | 2800 | 3388 | 3892 | 4396 | 175 |
| 140 | 3556 | 1885 | 3015 | 3649 | 4192 | 4734 | 188 |
| 150 | 3810 | 2019 | 3231 | 3909 | 4491 | 5072 | 202 |
| 160 | 4064 | 2154 | 3446 | 4170 | 4790 | 5411 | 215 |
| 170 | 4318 | 2289 | 3662 | 4431 | 5090 | 5749 | 229 |
| 180 | 4572 | 2423 | 3877 | 4691 | 5389 | 6087 | 242 |
| 200 | 5080 | 2692 | 4308 | 5212 | 5988 | 6763 | 269 |
| 250 | 6350 | 3365 | 5385 | 6516 | 7485 | 8454 | 337 |
| 300 | 7620 | 4039 | 6462 | 7819 | 8982 | 10145 | 404 |

Ad esempio, se si sta utilizzando uno schermo da 120 pollici, la distanza di proiezione consigliata è 3593 mm.

Se la distanza di proiezione calcolata è pari a 5000 mm, il valore corrispondente più simile, indicato nella colonna "**Distanza di proiezione (mm)**", sarà pari a 5090 mm. Secondo i valori riportati su questa riga, è necessario utilizzare uno schermo di 170" (circa 4,3 m).



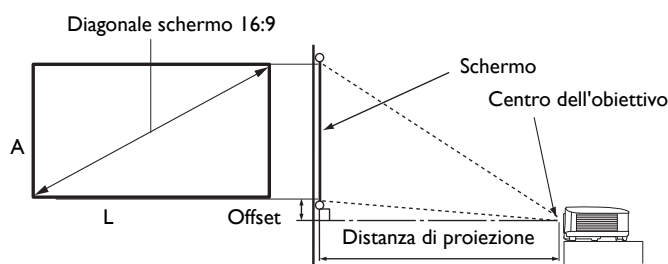
Per ottimizzare la qualità di proiezione, si consiglia di eseguire la proiezione all'interno dell'area non grigia.



Tutte le misurazioni sono approssimative e possono variare dalle dimensioni effettive.

Se si desidera installare in modo permanente il proiettore, BenQ consiglia di controllare fisicamente le dimensioni delle immagini proiettate e la distanza utilizzando il proiettore sul posto prima di procedere all'operazione, in modo da valutare le caratteristiche ottiche del dispositivo. In questo modo è possibile determinare la posizione di montaggio più adatta all'installazione.

MH733



- Le proporzioni dello schermo sono impostate su 16:9 e l'immagine proiettata è 16:9

| Dimensioni schermo | | | Distanza di proiezione (mm) | | | Spostamento (mm) | |
|--------------------|------|--------|-----------------------------|-----------------|-------|------------------|------------------|
| Diagonale | | A (mm) | L (mm) | Distanza minima | Media | | Distanza massima |
| Pollici | mm | | | (zoom massimo) | | | (zoom minimo) |
| 30 | 762 | 374 | 664 | 764 | 880 | 996 | 19 |
| 35 | 889 | 436 | 775 | 891 | 1027 | 1162 | 22 |
| 40 | 1016 | 498 | 886 | 1018 | 1173 | 1328 | 25 |
| 50 | 1270 | 623 | 1107 | 1273 | 1467 | 1660 | 31 |
| 60 | 1524 | 747 | 1328 | 1528 | 1760 | 1992 | 37 |
| 70 | 1778 | 872 | 1550 | 1782 | 2053 | 2324 | 44 |
| 80 | 2032 | 996 | 1771 | 2037 | 2347 | 2657 | 50 |
| 90 | 2286 | 1121 | 1992 | 2291 | 2640 | 2989 | 56 |
| 100 | 2540 | 1245 | 2214 | 2546 | 2933 | 3321 | 62 |
| 110 | 2794 | 1370 | 2435 | 2800 | 3227 | 3653 | 68 |
| 120 | 3048 | 1494 | 2657 | 3055 | 3520 | 3985 | 75 |
| 130 | 3302 | 1619 | 2878 | 3310 | 3813 | 4317 | 81 |
| 140 | 3556 | 1743 | 3099 | 3564 | 4107 | 4649 | 87 |
| 150 | 3810 | 1868 | 3321 | 3819 | 4400 | 4981 | 93 |
| 160 | 4064 | 1992 | 3542 | 4073 | 4693 | 5313 | 100 |
| 170 | 4318 | 2117 | 3763 | 4328 | 4987 | 5645 | 106 |
| 180 | 4572 | 2241 | 3985 | 4583 | 5280 | 5977 | 112 |
| 200 | 5080 | 2491 | 4428 | 5092 | 5867 | 6641 | 125 |
| 250 | 6350 | 3113 | 5535 | 6365 | 7333 | 8302 | 156 |
| 300 | 7620 | 3736 | 6641 | 7638 | 8800 | 9962 | 187 |

Ad esempio, se si sta utilizzando uno schermo da 120 pollici, la distanza di proiezione consigliata è 3520 mm.

Se la distanza di proiezione calcolata è pari a 5000 mm, il valore corrispondente più simile, indicato nella colonna "**Distanza di proiezione (mm)**", sarà pari a 4987 mm. Secondo i valori riportati su questa riga, è necessario utilizzare uno schermo di 170" (circa 4,3 m).



Per ottimizzare la qualità di proiezione, si consiglia di eseguire la proiezione all'interno dell'area non grigia.



Tutte le misurazioni sono approssimative e possono variare dalle dimensioni effettive.

Se si desidera installare in modo permanente il proiettore, BenQ consiglia di controllare fisicamente le dimensioni delle immagini proiettate e la distanza utilizzando il proiettore sul posto prima di procedere all'operazione, in modo da valutare le caratteristiche ottiche del dispositivo. In questo modo è possibile determinare la posizione di montaggio più adatta all'installazione.

Installazione del proiettore

Se si desidera installare il proiettore, si consiglia vivamente di utilizzare il kit di installazione BenQ adatto al proiettore scelto e verificare che sia installato correttamente e in totale sicurezza.

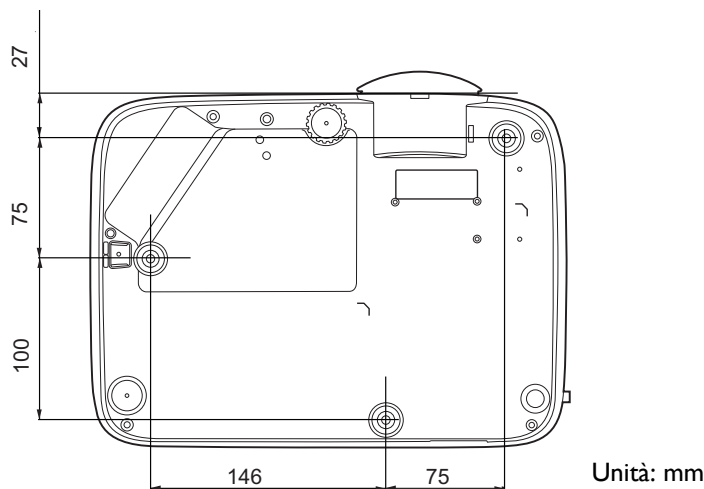
Utilizzando un kit di installazione di un'altra marca, l'apparecchio potrebbe cadere a causa di un montaggio errato mediante l'uso di viti di lunghezza e diametro non adeguati, provocando pertanto seri danni.

Prima di installare il proiettore

- Acquistare il kit di installazione del proiettore BenQ direttamente presso il rivenditore BenQ.
- BenQ consiglia inoltre di acquistare un cavo di sicurezza compatibile con il blocco Kensington e collegarlo saldamente sia allo slot del blocco Kensington sul proiettore che alla base della staffa di installazione. In questo modo, il proiettore rimane assicurato al soffitto anche nel caso il relativo attacco alla staffa di montaggio si allenti.
- Chiedere al rivenditore di procedere all'installazione. L'installazione del proiettore senza aiuto può causarne la caduta e lesioni.
- Intraprendere le procedure necessarie per evitare che il proiettore cada ad esempio durante un terremoto.
- La garanzia non copre qualsiasi danno al prodotto causato dall'installazione del proiettore con un kit di installazione non BenQ.
- Tenere in considerazione la temperatura dell'ambiente quando il proiettore viene installato a soffitto/parete. Se vengono utilizzate apparecchiature per il riscaldamento, la temperatura attorno al soffitto potrebbe essere superiore a quella prevista.
- Leggere il manuale utente del kit di installazione per conoscere l'intervallo della coppia. L'uso di una coppia che supera l'intervallo consigliato può causare danni al proiettore e la caduta.
- Assicurarsi che la presa di corrente sia a un'altezza accettabile in modo da poter spegnere il proiettore con semplicità.

Diagramma di installazione per il montaggio a soffitto/parete

Vite per installazione a soffitto/parete: M4
(Max. L = 25 mm; Min. L = 20 mm)

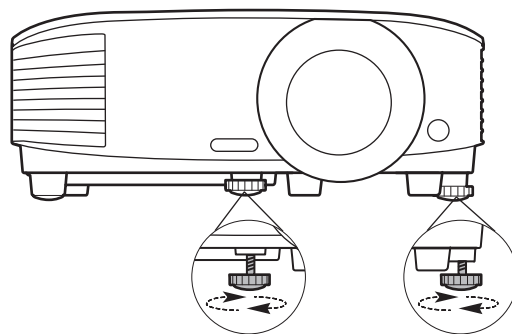


Regolazione dell'immagine proiettata

Regolazione dell'angolo di proiezione

Se il proiettore non è collocato su una superficie piana oppure lo schermo e il proiettore non sono perpendicolari l'uno all'altro, l'immagine proiettata assume una forma trapezoidale. È possibile ruotare i piedini di regolazione per definire con precisione l'angolo orizzontale.

Per ritrarre il piedino, avvitarlo nella direzione contraria.



Non guardare nell'obiettivo del proiettore quando la lampada è accesa. La luce della lampada può provocare danni alla vista.

Regolazione automatica dell'immagine

In alcuni casi, potrebbe essere necessario ottimizzare manualmente la qualità dell'immagine. A tale scopo, premere **AUTO**. Entro 3 secondi, la funzione di regolazione automatica intelligente incorporata modifica le impostazioni di frequenza e clock per garantire una qualità ottimale dell'immagine.

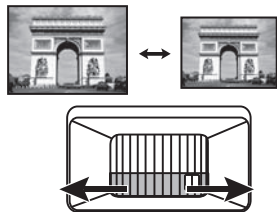
Le informazioni sulla sorgente in uso vengono visualizzate nell'angolo dello schermo per 3 secondi.



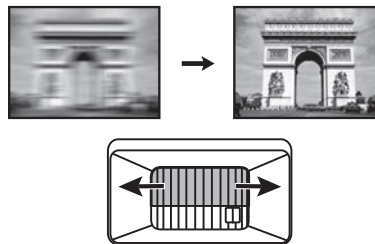
Questa funzione è disponibile solamente quando viene selezionato il segnale PC (RGB analogico).

Regolazione delle dimensioni e della nitidezza dell'immagine

L'anello di zoom dell'obiettivo consente di regolare le dimensioni dell'immagine proiettata.



Ruotando l'anello di messa a fuoco, è possibile rendere più nitida l'immagine.



Correzione della distorsione trapezoidale



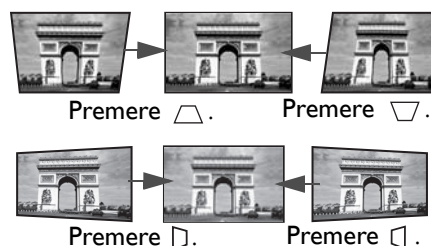
Questa funzione non è disponibile quando non è presente un segnale in ingresso. Se si vuole usare questa funzione quando in assenza di segnale di ingresso, attivare prima **Test formato**.

La distorsione trapezio si verifica quando l'immagine proiettata assume una forma trapezoidale a causa della proiezione angolata.

Per correggere il problema, sarà necessario procedere manualmente seguendo le procedure descritte di seguito.

1. Attenersi a una delle seguenti procedure per visualizzare la pagina di correzione trapezoidale.

- Premere \triangle / ∇ sul proiettore o sul telecomando.
- Premere **QUICK INSTALL** sul telecomando. Premere \blacktriangledown per evidenziare **Trapezio 2D** e premere **OK**.
- Andare al **menu Avanzate - Display > Trapezio 2D** e premere **OK**.



2. Viene quindi visualizzata la pagina di correzione **Trapezio 2D**.

Premere \triangle per correggere la distorsione trapezoidale nella parte superiore dell'immagine.

Premere ∇ per correggere la distorsione trapezoidale nella parte inferiore dell'immagine.

Premere \square sul proiettore per correggere la distorsione sulla parte destra dell'immagine. Premere

\square sul proiettore per correggere la distorsione sulla parte sinistra dell'immagine.

3. Quando viene visualizzata la pagina di correzione **Trapezio 2D**, è possibile definire le seguenti impostazioni:

- Premere **AUTO** per ripristinare i valori del trapezio.
- Premere \blacktriangle / \blacktriangledown per disattivare la funzione di correzione verticale automatica.

Funzione di Correz verticale automatica

- Andare al **menu Avanzate - Display > Autocorrez trapezio vert** e premere **OK** per attivare la funzione di correzione verticale automatica. La distorsione dell'immagine viene corretta automaticamente e visualizzati i valori della correzione.
- Premere \blacktriangle / \blacktriangledown per disattivare la funzione.

Regolazione Adatta angolo



Questa funzione non è disponibile quando non è presente un segnale in ingresso. Se si vuole usare questa funzione quando in assenza di segnale di ingresso, attivare prima **Test formato**.

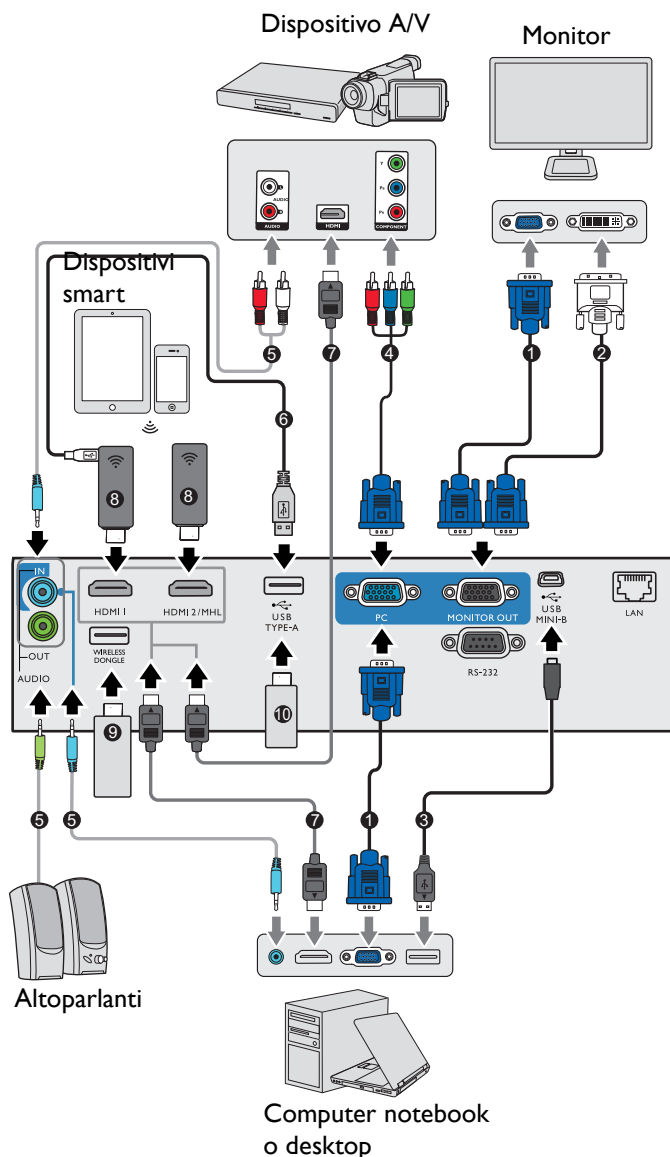
È possibile regolare manualmente i quattro angoli dell'immagine impostando i valori orizzontale e verticale.

1. Svolgere una delle seguenti procedure per visualizzare la pagina di correzione Adatta angolo.
 - Premere **QUICK INSTALL** sul telecomando. Premere ▼ per evidenziare **Adatta angolo** e premere **OK**.
 - Andare al **menu Avanzate - Display > Adatta angolo** e premere **OK**.
2. Premere ▲/▼/◀/▶ per selezionare un angolo e premere **OK**.
3. Premere ▲/▼ per regolare i valori verticali.
4. Premere ◀/▶ per regolare i valori orizzontali.

Collegamento

Quando si collega qualsiasi sorgente di segnale al proiettore, effettuare le seguenti operazioni:

1. Spegnere l'apparecchiatura prima di effettuare qualsiasi collegamento.
2. Utilizzare i cavi di segnale corretti per ciascuna origine.
3. Inserire saldamente i cavi.



| | |
|----|---|
| 1 | Cavo VGA |
| 2 | Cavo VGA-DVI-A |
| 3 | Cavo USB |
| 4 | Cavo adattatore Component Video-VGA (D-Sub) |
| 5 | Cavo audio |
| 6 | Cavo USB (tipo da A a mini B) da collegare al dongle HDMI per l'alimentazione |
| 7 | Cavo HDMI |
| 8 | Dongle HDMI (QCast, QCast Mirror, ecc.) |
| 9 | Dongle wireless USB |
| 10 | Unità flash USB |





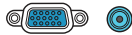
- Per garantire un'alimentazione stabile, non collegare contemporaneamente le porte USB tipo A.
- Le porte **HDMI2/MHL** e **USB TYPE-A** non possono fornire contemporaneamente l'alimentazione. L'uscita di alimentazione è tramite la porta **HDMI2/MHL** o la porta **USB TYPE-A**. Notare che l'uscita di alimentazione predefinita è mediante la porta **USB TYPE-A**. Quando è collegata la porta **HDMI2/MHL**, impostare **Interruttore aliment MHL** su **On** nel menu OSD per garantire che la dongle sia alimentata, consultare [Interruttore aliment MHL a pagina 41](#). Al termine, quando si collega la porta **USB TYPE-A** (incluso **WIRELESS DONGLE**), ricordare di impostare **Interruttore aliment MHL** su **Off** nel menu OSD.



- Alcuni dei cavi usati nelle connessioni illustrate in precedenza potrebbero non essere forniti con il proiettore (vedere [Contenuto della confezione a pagina 7](#)). È possibile acquistare tali cavi nei negozi di elettronica.
- Le illustrazioni per il collegamento sono solo di riferimento. I jack di collegamento posteriori disponibili sul proiettore variano in relazione al modello di proiettore.
- Molti notebook non attivano le porte video esterne quando vengono collegati a un proiettore. Di solito una combinazione di tasti, ad esempio FN + tasto funzione con il simbolo del monitor, attiva o disattiva lo schermo esterno. Premere contemporaneamente questo tasto e il tasto FN. Per informazioni sulle combinazioni dei tasti del notebook, consultare la relativa documentazione.
- Se l'immagine video selezionata non viene visualizzata dopo l'accensione del proiettore pur avendo selezionato la sorgente video corretta, verificare che il dispositivo sorgente sia acceso e funzioni correttamente. Verificare inoltre che i cavi di segnale siano stati collegati correttamente.

Collegamento di dispositivi di sorgente video

È sufficiente collegare il proiettore al dispositivo sorgente video utilizzando uno dei metodi sopra indicati. Tuttavia, ciascuno di essi offre un livello di qualità video diverso.

| Terminale | | Qualità immagine |
|-------------------------------------|---|------------------|
| HDMI |  | Migliore |
| HDMI2/MHL |  | Migliore |
| Component Video (tramite input RGB) |  | Ottima |

Collegamento dell'audio

Il proiettore è dotato di altoparlanti mono incorporati progettati per fornire funzionalità audio di base, di supporto alle presentazioni di dati ad uso esclusivamente commerciale. Non sono stati progettati né possono essere utilizzati per la riproduzione di audio stereo come avviene nelle applicazioni home theater o home cinema. L'ingresso audio stereo (se disponibile) viene unito all'uscita audio mono comune mediante gli altoparlanti del proiettore.

Gli altoparlanti integrati verranno disattivati quando viene collegato il jack **AUDIO OUT**.

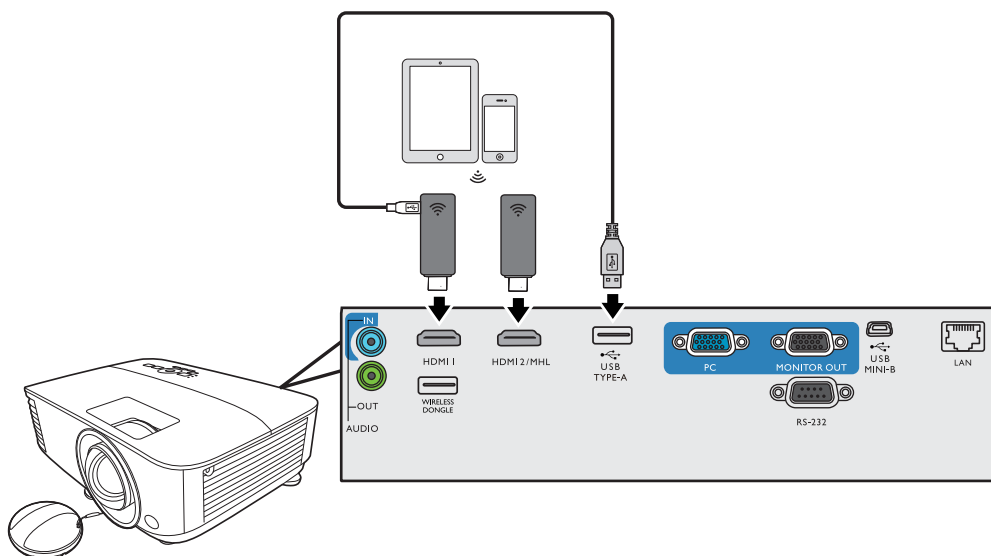


- Anche se è collegato un ingresso audio stereo, il proiettore può eseguire solo la riproduzione in audio mono misto.
- Se l'immagine video selezionata non viene visualizzata dopo l'accensione del proiettore pur avendo selezionato la sorgente video corretta, verificare che il dispositivo sorgente sia acceso e funzioni correttamente. Verificare inoltre che i cavi di segnale siano stati collegati correttamente.


Collegamento di dispositivi smart

Il proiettore può proiettare i contenuti direttamente da un dispositivo intelligente utilizzando un dongle wireless.

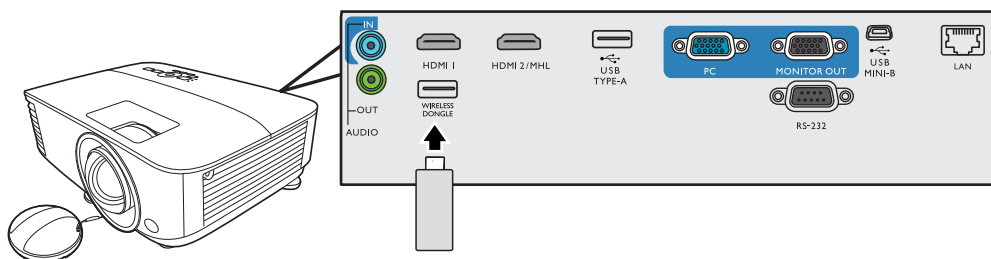
Dongle wireless HDMI (ad esempio BenQ QCast Mirror, QCast)



- Collegare il dongle alle porte **HDMI** e **USB TYPE-A** sul proiettore e passare il segnale di ingresso su **HDMI-I**.
- Collegare il dongle alla porta **HDMI2/MHL** sul proiettore e passare il segnale di ingresso su **HDMI-2/MHL**.

 Impostare **Interruttore aliment MHL** su **On** nel menu OSD per garantire che il dongle sia alimentato, consultare [Interruttore aliment MHL a pagina 41](#).

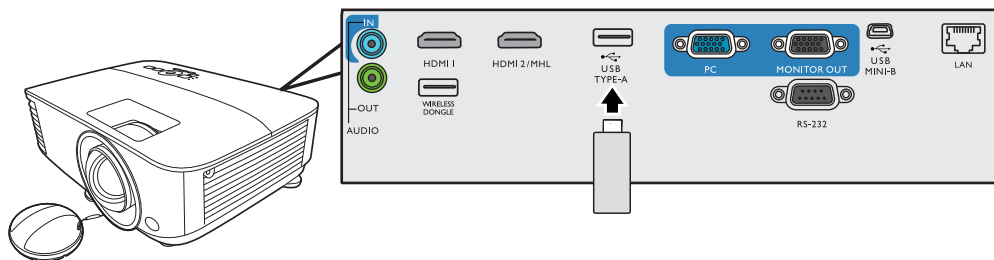
Dongle wireless USB (ad esempio Dongle USB WDRT8192)



Collegare il dongle wireless USB alla porta **WIRELESS DONGLE** sul proiettore e passare il segnale in ingresso su **Network Display**.

 Per informazioni, vedere la [Guida al funzionamento del proiettore di rete BenQ](#), che può essere scaricata dalla pagina web del prodotto BenQ.

Collegamento di una unità flash USB



1. Collegare l'unità flash USB alla porta **USB TYPE-A** del proiettore.
2. Viene visualizzata una finestra di dialogo per lo scambio rapido della sorgente. Selezionare **Si** per accedere alla sorgente **USB Reader**. Oppure è possibile selezionare manualmente **USB Reader** dalla barra di selezione della sorgente.

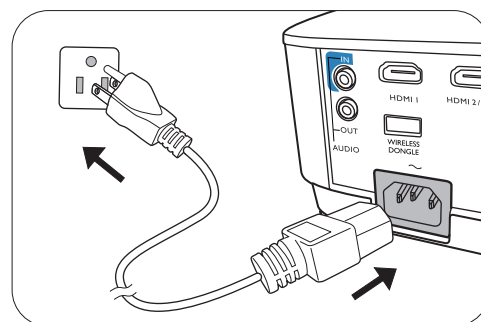




Per informazioni, vedere [Presentazione da un Lettore USB](#) a pagina 29.

Operazione

Avvio del proiettore

1. Collegare il cavo di alimentazione. Accendere l'interruttore per attivare la presa di alimentazione (dove applicabile). L'indicatore di accensione sul proiettore si illumina di colore arancione una volta che viene applicata l'alimentazione.



2. Premere  sul proiettore o  sul telecomando per avviare il proiettore. Quando il proiettore viene acceso, la spia di alimentazione lampeggia e si accende in verde.

La procedura di avvio dura circa 30 secondi. Nell'ultima fase di avvio, viene proiettata una schermata di avvio.

Se necessario, ruotare l'anello di messa a fuoco per regolare la nitidezza dell'immagine.

3. Se il proiettore viene acceso per la prima volta, selezionare la lingua per l'OSD seguendo le istruzioni su schermo.



4. Se viene richiesta una password, premere i tasti freccia per immettere una password a 6 cifre. Vedere [Uso della funzione di protezione mediante password a pagina 26](#).

5. Accendere tutte le apparecchiature collegate.

6. Il proiettore avvia la ricerca dei segnali di ingresso. Viene visualizzato il segnale di ingresso corrente sottoposto a scansione. Se il proiettore non rileva un segnale valido, il messaggio "Nessun segnale" rimane visualizzato finché il proiettore non rileva un segnale di ingresso.

È anche possibile premere **SOURCE** per selezionare il segnale di ingresso desiderato. Vedere [Commutazione del segnale di ingresso a pagina 28](#).



- Utilizzare esclusivamente accessori originali (p.e. cavo di alimentazione) per evitare situazioni pericolose ad esempio folgorazioni e incendio.
- Se il proiettore è ancora caldo a causa di un'attività precedente, viene attivata la ventola di raffreddamento per circa 90 secondi prima dell'accensione della lampada.



- Le schermate della Procedura guidata di impostazione sono solo di riferimento, e possono differire dal design attuale.
- Se la frequenza/risoluzione del segnale di ingresso supera il campo d'azione del proiettore, viene visualizzato il messaggio "Fuori campo" sullo schermo. Passare a un segnale di ingresso compatibile con la risoluzione del proiettore oppure impostare un valore più basso per il segnale di ingresso. Vedere [Tabella dei tempi a pagina 53](#).
- Nel caso in cui non venga rilevato alcun segnale nell'arco di 3 minuti, il proiettore entrerà automaticamente in modalità risparmio.

Uso dei menu

Il proiettore è dotato di 2 tipi di menu OSD (On-Screen Display) che consentono di effettuare regolazioni e selezionare varie impostazioni.

- Menu OSD **Di base**: mette a disposizione le funzioni principali del menu. (Vedere [Menu Di base a pagina 32](#))
- Menu OSD **Avanzate**: mette a disposizione le funzioni complete del menu. (Vedere [Menu Avanzate a pagina 34](#))

Per accedere dal menu OSD, premere **MENU** sul proiettore o sul telecomando.

- Utilizzare i tasti freccia (▲/▼/◀/▶) sul proiettore o sul telecomando per scorrere gli elementi del menu.
- Usare **OK** sul proiettore o sul telecomando per confermare l'elemento del menu selezionato.

La prima volta che viene utilizzato il proiettore (una volta completata l'impostazione iniziale), viene visualizzato il menu OSD Base.



Le schermate dell'OSD di seguito sono solo di riferimento, e possono differire dal design attuale.

Di seguito una panoramica del menu OSD **Di base**.

| | | |
|--|-----------------------------------|---|
| <p>1 Menu Di base</p> <p>2 Luminosità, Rapporto, Modalità immagine, Volume</p> <p>3 PC-1/VDPPr-1</p> <p>4 OK Invio</p> <p>5 Modalità Lampada, LAN wireless, Informazioni, Tipo menu</p> <p>6 MENU Esci</p> | <p>1 Tipo menu</p> | <p>4 Premere OK per accedere al menu.</p> |
| <p>2 Menu principale</p> | <p>2 Menu principale</p> | <p>5 Stato</p> |
| <p>3 Segnale ingresso attuale</p> | <p>3 Segnale ingresso attuale</p> | <p>6 Premere MENU per tornare alla pagina precedente o uscire.</p> |

Se si desidera passare dal menu OSD **Di base** al menu OSD **Avanzate**, seguire le istruzioni di seguito:

1. Andare al **menu Di base > Tipo menu**.
2. Premere **OK** e premere ▲/▼ per selezionare **Avanzate**. La volta successiva che si accende il proiettore, è possibile accedere al menu OSD **Avanzate** premendo **MENU**.

Di seguito una panoramica del menu OSD **Avanzate**.

| | | | |
|---|---|---|--|
| 1 | Menu principale e icona del Menu principale | 5 | Premere BACK per passare alla pagina precedente. |
| 2 | Sottomenu | 6 | Premere MENU per tornare alla pagina precedente o uscire. |
| 3 | Segnale ingresso attuale | 7 | Stato |
| 4 | Premere OK per accedere al menu. | | |

Allo stesso modo, se si desidera passare dal menu OSD **Avanzate** al menu OSD **Di base**, seguire le istruzioni di seguito:

1. Andare al **menu Avanzate - Sistema > Impostazioni Menu** e premere **OK**.
2. Selezionare **Tipo menu** e **OK**.
3. Premere **▲/▼** per selezionare **Di base**. La volta successiva che si accende il proiettore, è possibile accedere al menu OSD **Di base** premendo **MENU**.

Protezione del proiettore

Uso di un cavo blocco di sicurezza

Il proiettore deve essere installato in un luogo sicuro per evitarne il furto. In caso contrario, acquistare un blocco, come ad esempio un blocco Kensington, per proteggere il proiettore. L'apertura per il blocco Kensington si trova sul retro del proiettore. Consultare l'elemento 21 a [pagina 8](#).

Generalmente un blocco Kensington è la combinazione di chiave(i) e lucchetto. Per conoscere come utilizzare il blocco, fare riferimento alla documentazione allegata.

Uso della funzione di protezione mediante password

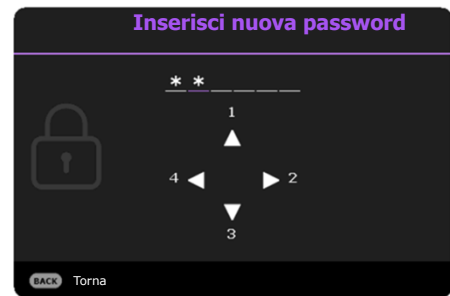
Impostazione della password

1. Andare al **menu Avanzate - Impostazioni > Impostaz. protezione**. Premere **OK**. Viene visualizzata la pagina **Impostaz. protezione**.
2. Evidenziare **Modifica password** e premere **OK**.

3. I quattro tasti freccia (▲, ►, ▼, ◀) rappresentano rispettivamente 4 cifre (1, 2, 3, 4). In relazione alla password che si desidera impostare, premere i tasti freccia per inserire la password a sei cifre.

4. Immettere nuovamente la nuova password per confermare.
Dopo l'impostazione, il menu OSD torna alla pagina **Impostaz. protezione**.

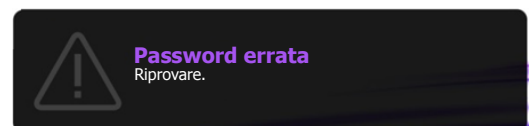
5. Per attivare la funzione **Blocco accensione**, premere ▲/▼ per evidenziare **Blocco accensione** e premere ◀/► per selezionare **On**. Inserire nuovamente la password.



- Le cifre inserite vengono visualizzate sullo schermo come asterischi. Annotare la password scelta e conservarla in luogo sicuro in modo da averla disponibile qualora si dovesse dimenticare.
- Dopo aver impostato la password e attivato il blocco accensione, è necessario inserire la password ogni volta che si desidera utilizzare il proiettore.

Se si dimentica la password

Se viene inserita la password errata, viene visualizzato un messaggio di errore e, successivamente, il messaggio **Inserisci password corrente**. Se proprio non si ricorda la password, è possibile usare la procedura di recupero della password. Vedere [Procedura di richiamo della password a pagina 27](#).



Se si inserisce una password errata 5 volte di seguito, il proiettore si spegne automaticamente.

Procedura di richiamo della password

1. Tenere premuto **AUTO** per 3 secondi. Il proiettore visualizza un numero codificato sullo schermo.
2. Annotare il numero e spegnere il proiettore.
3. Rivolgersi al centro di assistenza BenQ più vicino per decodificare il numero. È possibile che venga richiesta la documentazione relativa all'acquisto per verificare che non si tratti di utenti non autorizzati.



Modifica della password

1. Andare al **menu Avanzate - Impostazioni > Impostaz. protezione > Modifica password**.
2. Premere **OK**. Viene visualizzato il messaggio **"Inserisci password corrente"**.
3. Inserire la vecchia password.
 - Se la password è corretta, viene visualizzato un altro messaggio **"Inserisci nuova password"**.
 - Se la password non è corretta, viene visualizzato un messaggio di errore, quindi viene visualizzato il messaggio **"Inserisci password corrente"** per un secondo tentativo. Premere il pulsante **BACK** per annullare la modifica o inserire un'altra password.
4. Inserire una nuova password.
5. Immettere nuovamente la nuova password per confermare.

Disattivazione della funzione password

Per disattivare la protezione con password, andare al **menu Avanzate - Impostazioni > Impostaz. protezione > Blocco accensione** e premere ◀/▶ per selezionare **Off**. Viene visualizzato il messaggio "**Inserisci password corrente**". Inserire la password attuale.

- Se la password è corretta, il menu OSD torna alla pagina **Impostaz. protezione**. Alla successiva accensione del proiettore, non è necessario inserire la password.
- Se la password non è corretta, viene visualizzato un messaggio di errore, quindi viene visualizzato il messaggio "**Inserisci password corrente**" per un secondo tentativo. Premere il pulsante **BACK** per annullare la modifica o inserire un'altra password.



Anche se la funzione della password è disattivata, è necessario conservare la vecchia password se si desidera riattivare la funzione tramite l'inserimento della vecchia password.

Commutazione del segnale di ingresso

Il proiettore può essere collegato contemporaneamente a più apparecchiature. Tuttavia, è possibile visualizzare solo un'apparecchiatura alla volta. Quando viene avviato, il proiettore ricerca automaticamente i segnali disponibili.

Assicurarsi che il **menu Avanzate - Impostazioni > Ricerca sorgente automatica** sia **On** se si desidera che il proiettore effettui la ricerca automatica dei segnali.

Per selezionare la sorgente:

1. Premere **SOURCE**. Viene visualizzata la barra per la selezione della sorgente.
2. Premere ▲/▼ finché non viene selezionato il segnale desiderato e premere **OK**.

Una volta rilevato il segnale, le informazioni sulla sorgente selezionata vengono visualizzate nell'angolo dello schermo per alcuni secondi. Se più di un apparecchiatura è collegata con il proiettore, ripetere le operazioni 1-2 per cercare un nuovo segnale.



- Il livello di luminosità dell'immagine proiettata cambia di conseguenza quando si passa da un segnale di input all'altro.
- Per ottenere i migliori risultati di visualizzazione dell'immagine, si deve selezionare ed utilizzare un segnale di input che trasmette alla risoluzione nativa del proiettore. Le altre risoluzioni saranno adattate dal proiettore a seconda dell'impostazione "rapporto", che potrebbe provocare la distorsione dell'immagine o perdita di nitidezza. Vedere [Rapporto a pagina 32](#).

Controllo del proiettore tramite un ambiente LAN

È possibile controllare da remoto il proiettore da un computer utilizzando un browser web quando il computer e il proiettore sono collegati in modo corretto alla stessa rete locale. Sono disponibili 2 tipi di connessioni: Connessione cablata e connessione wireless. Andare al **menu Avanzate - Rete** per le impostazioni LAN.

Una volta che il proiettore e il computer sono sulla stessa LAN, è possibile accedere al "Sistema di controllo del proiettore BenQ" mediante il browser web e iniziare a controllare il proiettore. Per ulteriori informazioni consultare la [Guida al funzionamento del proiettore di rete BenQ](#).



La [Guida al funzionamento del proiettore di rete BenQ](#) può essere scaricata dalla pagina web del prodotto BenQ.

Uso del blocco comandi dal web

Questa funzione è progettata per evitare che persone non autorizzate cambino inavvertitamente le impostazioni del proiettore utilizzando un browser web.

Andare sul **menu Avanzate - Impostazioni > Impostaz. protezione > Blocco controllo web**, e premere ◀/▶ per selezionare **On**. Una volta attivato, è necessario inserire l'account/password corretti per cambiare le impostazioni del proiettore mediante il "Sistema di controllo del proiettore BenQ" mediante un browser web.



Per motivi legati alla sicurezza, l'impostazione non può essere modificata se impostata su **On**. Il solo modo per disattivarla è accedere al "Sistema di controllo del proiettore BenQ" tramite un browser web e impostare **Blocco controllo web** su **Off**.

Visualizzazione dell'immagine con l'applicazione QCast mediante l'ambiente LAN

QCast è un'applicazione che può essere eseguita su un computer o dispositivo smart. Aiuta a visualizzare i contenuti sul proiettore mediante una connessione LAN. Per ulteriori informazioni vedere la [Guida al funzionamento del proiettore di rete BenQ](#).



La [Guida al funzionamento del proiettore di rete BenQ](#) può essere scaricata dalla pagina web del prodotto BenQ.

Presentazione da un Lettore USB

Questa funzione consente di scorrere i file immagine e i documenti salvati su un'unità flash USB collegata al proiettore. Questa funzione consente di fare a meno dell'origine computer.

Formati file supportati

• Foto

| Formato immagine | Limitazione della dimensione |
|------------------|------------------------------|
| JPEG | 8000 x 6000 |



- La risoluzione BMP supporta fino a 1600 x 1200 (3,2 secondi).
- La risoluzione progressiva JPEG supporta fino a 1600 x 120.
- Per BMP e JPEG progressivo (decodifica software) viene mostrata solo l'icona.
- Per i file BMP e JPGE non supportati viene mostrata l'icona non supportati.

• Documento

| Formato immagine | Versione supportata | Limitazione della dimensione |
|------------------|-----------------------------------|------------------------------|
| Adobe PDF | PDF 1.3 | Fino a 75 MB |
| | PDF 1.4 | |
| | PDF 1.5 | |
| | PDF 1.6 | |
| MS Word | Word 97, 2000, 2002, 2003. | Fino a 100 MB |
| | Word 2007 (.docx), 2010 (.docx) | |
| MS Excel | Excel 97, 2000, 2002, 2003. | Fino a 15 MB |
| | Excel 2007 (.xlsx), 2010 (.xlsx). | |

| | | |
|---------------|------------------------------|--------------|
| MS PowerPoint | British PowerPoint 97. | Fino a 19 MB |
| | PowerPoint 2000, 2002, 2003. | |
| | PowerPoint 2007 (.pptx). | |
| | PowerPoint 2010 (.pptx). | |

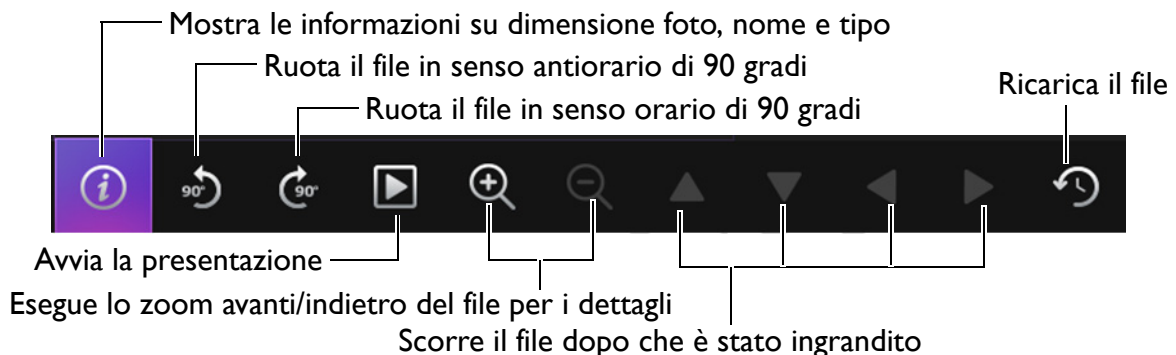
- MS Word non supporta il Grassetto nei caratteri in Cinese semplificato.
- MS Excel non supporta i fogli protetti da password.
- MS PowerPoint non supporta l'ordinamento della presentazione.

Visualizzazione dei file

1. Collegare l'unità flash USB alla porta **USB TYPE-A** del proiettore.
2. Viene visualizzata una finestra di dialogo per lo scambio rapido della sorgente. Selezionare **Sì** per accedere alla sorgente **USB Reader**.
3. Viene mostrato il menu principale. Le memorie vengono classificate come **Foto** e **Documento**.
4. Scegliere **Foto** o **Documento** e premere **OK** per visualizzare i file o le cartelle.
5. Premere **▲/▶/▼/◀** per selezionare e premere **OK** per accedere alla sottocartella o visualizzare un file.
6. Una volta visualizzato il file, premere **OK** per richiamare la barra delle funzioni. È possibile premere **◀/▶** per selezionare la funzione e premere **OK** per agire sull'elemento selezionato nella barra delle funzioni.

Il limite dello storage sull'unità USB è di 64 GB.





- Barra delle funzioni per la visualizzazione delle foto

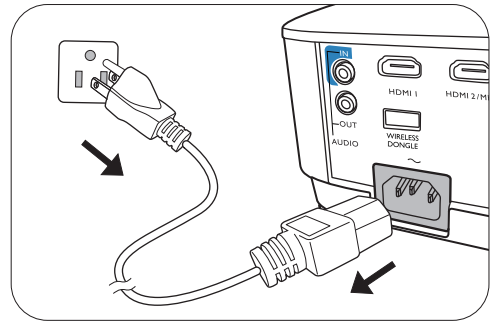


- Barra delle funzioni per la visualizzazione dei documenti





Spegnimento del proiettore

1. Premere  sul proiettore o  sul telecomando, sullo schermo viene visualizzato un messaggio di richiesta conferma. Se non si risponde entro qualche secondo, il messaggio scompare.
2. Premere nuovamente  o . L'indicatore di alimentazione lampeggia in arancione, la lampada di proiezione si spegne mentre le ventole continuano a girare per circa 90 secondi per raffreddare il proiettore.
3. Una volta terminato il processo di raffreddamento, la spia di alimentazione è a luce fissa arancione e le ventole si fermano. Scollegare il cavo di alimentazione dalla presa a muro.



- Per evitare che la lampada possa danneggiarsi, durante il processo di raffreddamento il proiettore non risponde a nessun comando.
- Per rendere più breve il tempo di raffreddamento, è possibile attivare la funzione Raffreddamento rapido. Vedere [Raffreddamento rapido a pagina 40](#).
- Evitare di accendere il proiettore subito dopo averlo spento poiché il calore eccessivo può ridurre la vita della lampada.
- La durata della lampada varia in relazione alle condizioni ambientali e all'uso.

Spegnimento diretto

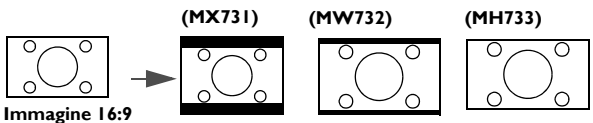
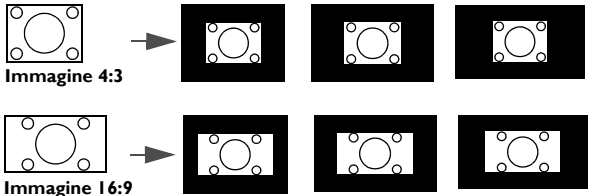
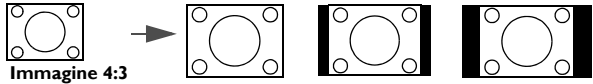
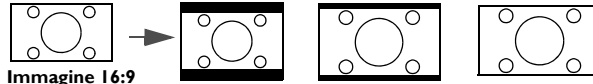
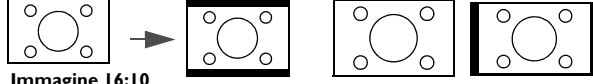
Il cavo di alimentazione CA può essere rimosso non appena il proiettore è spento. Per proteggere la lampada, attendere 10 minuti prima di riaccendere il proiettore. Se si prova a riavviare il proiettore, si potrebbero avviare le ventole per alcuni minuti per eseguire il raffreddamento. In questi casi, premere nuovamente  o  per avviare il proiettore dopo che le ventole si sono arrestate, l'indicatore di alimentazione diventa arancione.

Funzionamento dei menu

I menu dell'OSD (On-Screen Display) variano a seconda del tipo di segnale selezionato e il modello di proiettore che si sta usando.

Le voci dei menu sono disponibili quando il proiettore rileva almeno un segnale valido. Se non ci sono apparecchiature collegate al proiettore o non viene rilevato alcun segnale è possibile accedere solo ad alcune voci di menu.

Menu Di base

| | |
|--------------------------|--|
| <p>Luminosità</p> | <p>Aumentando il valore, l'immagine risulta più chiara. Regolare questa impostazione in modo che le aree scure dell'immagine appaiano nere e i dettagli in tali aree siano visibili.</p> |
| <p>Rapporto</p> | <p>Per impostare le proporzioni dell'immagine è necessario selezionare alcune opzioni che dipendono dalla sorgente del segnale di ingresso.</p> <ul style="list-style-type: none"> <p>• Auto: consente di modificare le proporzioni dell'immagine per adattarla alla larghezza orizzontale o verticale della risoluzione originale.</p>  <p>• Reale: proietta l'immagine nella sua risoluzione originale, e la ridimensiona per adattarla all'area di visualizzazione. Per i segnali in ingresso con risoluzioni inferiori, l'immagine proiettata sarà visualizzata nella sua dimensione originale.</p>  <p>• 4:3: consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 4:3.</p>  <p>• 16:9: consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 16:9.</p>  <p>• 16:10: consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 16:10.</p>  |

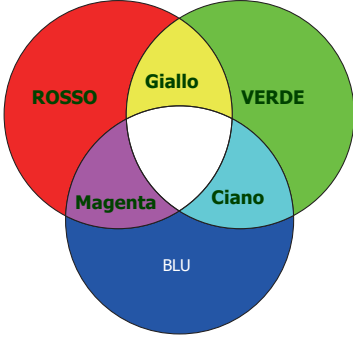

| | |
|--------------------------|--|
| Modalità immagine | <p>Il proiettore dispone di varie modalità immagine predefinite che è possibile selezionare in base all'ambiente operativo in uso e al tipo di immagine del segnale di ingresso.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luminoso: consente di ottimizzare la luminosità dell'immagine proiettata. Questa modalità è ideale per ambienti in cui è necessario un livello di luminosità elevato, ad esempio quando si utilizza il proiettore in stanze ben illuminate. • Presentazione: specifica per le presentazioni. In questa modalità, la luminosità è particolarmente curata per soddisfare le colorazioni su PC e notebook. • sRGB: consente di aumentare al massimo la purezza dei colori RGB per ottenere immagini reali indipendentemente dall'impostazione della luminosità. È la modalità più adatta per la visualizzazione di foto scattate con una fotocamera compatibile sRGB e adeguatamente calibrata, nonché per visualizzare applicazioni grafiche e di disegno per computer, ad esempio AutoCAD. • Infografico: è perfetta per presentazioni che contengono testo e grafica, grazie all'alta luminosità dei colori e ad una migliore gradazione dei colori per vedere chiaramente i dettagli. • 3D: è appropriata per riprodurre immagini e video clip in 3D. • Uten 1/Uten 2: richiama le impostazioni personalizzate basate sulle modalità immagine attualmente disponibili. Vedere Modalità riferimento a pagina 34. |
| Volume | Consente di regolare il livello dell'audio. |
| Modalità Lampada | Vedere Impostazione della Modalità Lampada a pagina 45 . |
| LAN wireless | Vedere la Guida al funzionamento del proiettore di rete BenQ che può essere scaricata dalla pagina web del prodotto BenQ. |
| Informazioni | <ul style="list-style-type: none"> • Risoluzione nativa: indica la risoluzione originale del proiettore. • Risoluzione rilevata: consente di visualizzare la risoluzione originale del segnale di ingresso. • Sorgente: consente di visualizzare l'origine del segnale corrente. • Modalità immagine: consente di visualizzare la modalità selezionata nel menu Immagine. • Modalità Lampada: consente di visualizzare la modalità selezionata nel menu Impostazioni lampada. • Formato 3D: consente di visualizzare la modalità 3D corrente. • Sistema di colore: consente di visualizzare il formato di ingresso del sistema. • Vita utile della lampada: consente di visualizzare il numero di ore in cui la lampada è stata utilizzata. • Versione firmware: consente di visualizzare la versione firmware del proiettore. |
| Tipo menu | Consente di passare al menu OSD Avanzate . Vedere Uso dei menu a pagina 25 . |

Menu Avanzate

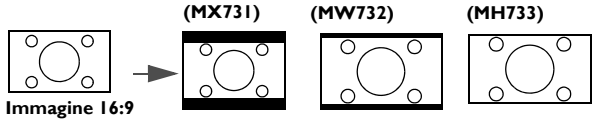
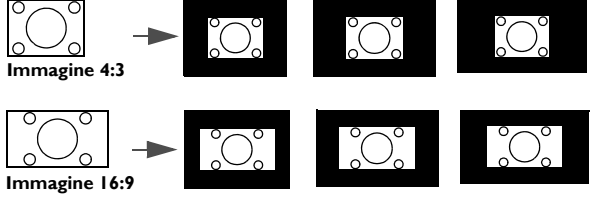
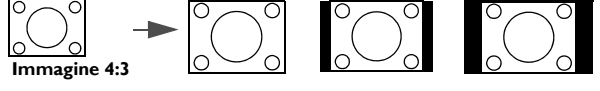
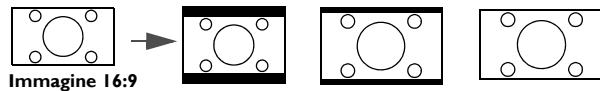
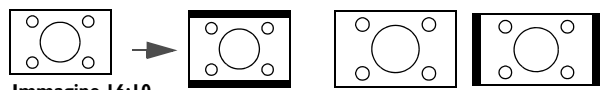
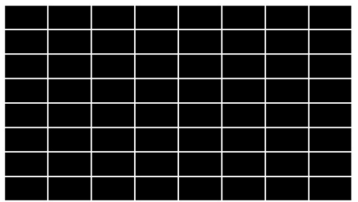

Immagine



| | |
|-----------------------------|---|
| Modalità immagine | <p>Il proiettore dispone di varie modalità immagine predefinite che è possibile selezionare in base all'ambiente operativo in uso e al tipo di immagine del segnale di ingresso.</p> <ul style="list-style-type: none">• Luminoso: consente di ottimizzare la luminosità dell'immagine proiettata. Questa modalità è ideale per ambienti in cui è necessario un livello di luminosità elevato, ad esempio quando si utilizza il proiettore in stanze ben illuminate.• Presentazione: specifica per le presentazioni. In questa modalità, la luminosità è particolarmente curata per soddisfare le colorazioni su PC e notebook.• sRGB: consente di aumentare al massimo la purezza dei colori RGB per ottenere immagini reali indipendentemente dall'impostazione della luminosità. È la modalità più adatta per la visualizzazione di foto scattate con una fotocamera compatibile sRGB e adeguatamente calibrata, nonché per visualizzare applicazioni grafiche e di disegno per computer, ad esempio AutoCAD.• Infografico: è perfetta per presentazioni che contengono testo e grafica, grazie all'alta luminosità dei colori e ad una migliore gradazione dei colori per vedere chiaramente i dettagli.• 3D: è appropriata per riprodurre immagini e video clip in 3D.• Uten 1/Uten 2: richiama le impostazioni personalizzate basate sulle modalità immagine attualmente disponibili. Vedere Modalità riferimento a pagina 34. |
| Modalità riferimento | <p>Se le modalità immagine correnti disponibili non soddisfano le proprie esigenze, vi sono due modalità definibili dall'utente. È possibile utilizzare una delle modalità immagine (ad eccezione di Uten 1/Uten 2) come punto di partenza e personalizzare le impostazioni.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Andare su Immagine > Modalità immagine.2. Premere ◀/▶ per selezionare Uten 1 o Uten 2.3. Premere ▼ per evidenziare Modalità riferimento, quindi premere ◀/▶ per selezionare la modalità immagine più vicina alle proprie necessità.4. Premere ▼ per selezionare la voce di menu da modificare e regolare il valore. Le regolazioni definiscono la modalità utente selezionata. |
| Luminosità | <p>Aumentando il valore, l'immagine risulta più chiara. Regolare questa impostazione in modo che le aree scure dell'immagine appaiano nere e i dettagli in tali aree siano visibili.</p> |
| Contrasto | <p>Aumentando il valore, si ottiene un contrasto maggiore. Utilizzare questa impostazione per impostare il livello massimo dei bianchi dopo aver regolato l'impostazione della luminosità massima per adattarla all'ambiente di visualizzazione e al segnale di input selezionati.</p> |
| Colori | <p>Impostando un valore più basso si ottengono colori meno saturi. Impostando un valore troppo alto, i colori dell'immagine saranno molto forti e ciò renderà l'immagine poco realistica.</p> |
| Nitidezza | <p>Aumentando il valore, l'immagine risulta più nitida.</p> |


| | |
|--|--|
| <p>Brilliant Color</p> | <p>Questa funzione utilizza un nuovo algoritmo di elaborazione del colore e ottimizzazione dei livelli di sistema per consentire una maggiore luminosità insieme a colori più vivaci nell'immagine. Permette un miglioramento della luminosità del 50% nelle immagini a mezzi toni, che si trovano di solito in video e scene naturali, consentendo al proiettore di riprodurre colori più realistici. Se si desidera riprodurre immagini con questa qualità, selezionare On. Quando viene selezionato Off, la funzione Temperatura colore non è disponibile.</p> |
| <p>Impostazioni colore avanzate</p> | <p>Temperatura colore</p> <p>Sono disponibili diverse impostazioni di temperatura colore predefinite. Le impostazioni disponibili variano in relazione al tipo di segnale selezionato.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normale: mantiene le colorazioni normali del bianco. • Freddo: conferisce al bianco una tonalità bluastra. • Caldo: conferisce al bianco una tonalità rossastra. <p>Definizione temperatura colore</p> <p>È anche possibile impostare la temperatura colore preferita regolando le seguenti opzioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guadagno R/Guadagno G/Guadagno B: consente di regolare i livelli di contrasto di rosso, verde e blu. • Offset R/Offset G/Offset B: consente di regolare i livelli di luminosità di rosso, verde e blu. |

| | |
|--|--|
| <p>Impostazioni colore avanzate</p> | <p>Gestione colori</p> <p>Per la regolazione, è dotato di sei impostazioni (RGBCMY) dei colori. Quando viene selezionato il colore, è possibile regolare indipendentemente l'intervallo e la saturazione del colore in relazione alle proprie preferenze.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colore primario: consente di selezionare un colore tra R (Rosso), G (Verde), B (Blu), C (Ciano), M (Magenta) o Y (Giallo). • Tonalità: aumenti nella gamma comprendono colori composti da proporzioni variabili dei due colori adiacenti. Fare riferimento all'illustrazione per vedere come i colori si relazionano tra di loro. Ad esempio, se si seleziona Rosso e si imposta l'intervallo su 0, nell'immagine proiettata viene selezionato solamente il rosso puro. Aumentando l'intervallo verrà incluso il rosso vicino al giallo e rosso vicino al magenta. • Saturazione: regola il valori alla preferenze personali. Ogni regolazione apportata si rifletterà immediatamente sull'immagine. Ad esempio, se si seleziona Rosso e si imposta l'intervallo su 0, solamente la saturazione del rosso puro avrà effetto.  <p> Saturazione è la quantità di colore presente nell'immagine video. Impostando un valore più basso si ottengono colori meno saturi; impostando "0" l'immagine viene visualizzata in bianco e nero. Se la saturazione è troppo alta, i colori dell'immagine saranno molto forti e ciò renderà l'immagine poco realistica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guadagno: regola il valori alla preferenze personali. Ciò avrà effetto sul livello di contrasto selezionato per il colore primario. Ogni regolazione apportata si rifletterà immediatamente sull'immagine. |
| | <p>Colore parete</p> <p>Corregge il colore dell'immagine proiettata nel caso la superficie di proiezione sia colorata come una parete tinteggiata che potrebbe non essere bianca, la funzione Colore parete corregge i colori dell'immagine proiettata per evitare possibili differenze cromatiche fra la sorgente e le immagini proiettate. Sono disponibili diversi colori pre-calibrati fra cui scegliere: Giallo chiaro, Rosa, Verde chiaro, Blu e Lavagna.</p> |
| <p>Ripristina immagine</p> | <p>Tutte le regolazioni apportate per il menu Immagine saranno ripristinate ai valori predefiniti di fabbrica.</p> |

Display

| | |
|--|---|
| <p>Rapporto</p> | <p>Per impostare le proporzioni dell'immagine è necessario selezionare alcune opzioni che dipendono dalla sorgente del segnale di ingresso.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: consente di modificare le proporzioni dell'immagine per adattarla alla larghezza orizzontale o verticale della risoluzione originale. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> • Reale: proietta l'immagine nella sua risoluzione originale, e la ridimensiona per adattarla all'area di visualizzazione. Per i segnali in ingresso con risoluzioni inferiori, l'immagine proiettata sarà visualizzata nella sua dimensione originale. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> • 4:3: consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 4:3. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> • 16:9: consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 16:9. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> • 16:10: consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 16:10. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> |
| <p>Trapezio 2D</p> | |
| <p>Autocorrez trapezio vert</p> | <p>Vedere Correzione della distorsione trapezoidale a pagina 18.</p> |
| <p>Adatta angolo</p> | <p>Vedere Regolazione Adatta angolo a pagina 19.</p> |
| <p>Test formato</p> | <p>Consente di regolare le dimensioni dell'immagine e la messa a fuoco e verifica che l'immagine sia proiettata senza distorsione.</p> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;">  </div> |
| <p>Regolazione YPbPr PC/Component</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Fase: regola la fase di clock per ridurre la distorsione dell'immagine. Questa funzione è disponibile solamente quando viene selezionato il segnale PC (RGB analogico) o YPbPr. <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div> • Dimens orizzontali: consente di regolare la dimensione orizzontale dell'immagine. Questa funzione è disponibile solo quando viene selezionato un segnale da PC (RGB analogico). |


| | |
|----------------------------|---|
| <p>Posizione</p> | <p>Consente di visualizzare la pagina di regolazione della posizione. Per spostare l'immagine proiettata, utilizzare i tasti freccia. Questa funzione è disponibile solo quando viene selezionato un segnale da PC (RGB analogico).</p> |
| <p>3D</p> | <p>Questo proiettore offre una funzione 3D che consente di seguire film in 3D, video ed eventi sportivi in modo più realistico, con immagini che permettono di apprezzare la profondità. Per poter vedere le immagini in 3D è necessario indossare gli occhiali per il 3D.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modalità 3D: l'impostazione predefinita è Off. Per consentire al proiettore di scegliere automaticamente un formato 3D adeguato durante il rilevamento di contenuti 3D, selezionare Auto. Se il proiettore non riesce a riconoscere il formato 3D, premere ▲/▼ per scegliere una modalità 3D tra In alto-In basso, Sequenza fotogrammi, Frame Packing e Affiancato. <p></p> <p>Quando la funzione 3D è attiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il livello di luminosità dell'immagine diminuisce. • Le seguenti impostazioni non possono essere regolate: Modalità immagine, Modalità riferimento. • Trapezio 2D può essere regolato solo entro una variazione limitata in gradi. • Inverti sincronizzazione 3D: se si scopre un'inversione della profondità delle immagini, attivare questa funzione per correggere il problema. • Applica impostazioni 3D: una volta salvate le impostazioni 3D, è possibile decidere se applicarle scegliendo un serie di impostazioni 3D salvate. Una volta applicate, il proiettore riproduce automaticamente i contenuti 3D in ingresso se corrispondenti alle impostazioni 3D salvate. <p></p> <p>Sono disponibili solamente le serie di impostazioni 3D con i dati memorizzati.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salva impostazioni 3D: una volta visualizzato il contenuto 3D dopo aver eseguito le regolazioni appropriate, è possibile attivare la funzione e scegliere una serie di impostazioni 3D per salvare le impostazioni 3D correnti. |
| <p>Formato HDMI</p> | <p>Seleziona un formato colore adeguato per ottimizzare la qualità di visualizzazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: seleziona automaticamente un spazio colore e il livello di grigio adeguato per il segnale HDMI in ingresso. • RGB limitato: utilizza l'intervallo limitato RGB 16-235. • RGB completo: utilizza l'intervallo completo RGB 0-255. • YUV limitato: utilizza l'intervallo limitato YUV 16-235. • YUV completo: utilizza l'intervallo completo YUV 0-255. |


| | |
|-----------------------------------|--|
| Zoom digitale | <p>Consente di aumentare o ridurre le dimensioni dell'immagine proiettata.</p> <ol style="list-style-type: none"> Una volta visualizzata la barra dello Zoom, premere ripetutamente ▲ sul proiettore per ingrandire l'immagine alla dimensione desiderata. Per scorrere l'immagine, premere OK per passare alla modalità pan e premere le frecce direzionali (▲, ▼, ◀, ▶) sul proiettore o sul telecomando. Per ridurre le dimensioni dell'immagine, premere OK per tornare alla funzionalità zoom +/-, e premere AUTO per ripristinare le dimensioni originali dell'immagine. Si può anche premere ripetutamente finché non vengono ripristinate le dimensioni originali dell'immagine.  <p>Si può navigare nell'immagine solo dopo averla ingrandita. Si può ingrandire ulteriormente l'immagine mentre si cercano i dettagli.</p> |
| Ripristina visualizzazione | Tutte le regolazioni apportate per il menu Display saranno ripristinate ai valori predefiniti di fabbrica. |





Rete

| | |
|---------------------------------|---|
| LAN wireless | Vedere la Guida al funzionamento del proiettore di rete BenQ che può essere scaricata dalla pagina web del prodotto BenQ. |
| LAN cablata | |
| Scopri dispositivo AMX | Quando la funzione è On , il proiettore può essere rilevato utilizzando il controller AMX. |
| Indirizzo MAC (Wireless) | Consente di visualizzare l'indirizzo mac del proiettore. |
| Indirizzo MAC (Cablato) | |



Impostazioni

| | |
|------------------------------------|--|
| Installazione proiettore | Il proiettore può essere installato sul soffitto, dietro uno schermo o con uno o più specchi. Vedere Scelta della posizione a pagina 12 . |
| Ricev telecomando | Consente di attivare tutti i ricevitori remoti o un ricevitore remoto specifico sul proiettore. |
| Ricerca sorgente automatica | <ul style="list-style-type: none"> Consente al proiettore di cercare automaticamente il segnale.  <p>Le seguenti sorgenti di segnale non saranno rilevate automaticamente dal proiettore e dovranno essere selezionate manualmente dalla barra di selezione della sorgente: Network Display, USB Reader.</p> |

| | |
|---------------------------------------|--|
| Regolazione automatica segnale | <ul style="list-style-type: none"> • On: consente al proiettore di determinare automaticamente le impostazioni temporali ottimali per l'immagine visualizzata quando viene selezionato il segnale PC (RGB analogico) e premuto AUTO. • Off: il proiettore non risponde quando viene premuto AUTO. |
| Impostazioni lampada | <ul style="list-style-type: none"> • Modalità Lampada: consultare Impostazione della Modalità Lampada a pagina 45. • Ripristina timer lampada: consultare Ripristino del timer della lampada a pagina 48. • Timer lampada: consente di visualizzare il numero di ore in cui la lampada è stata utilizzata. |
| Impostazioni di funzionamento | <p>Raffreddamento rapido: Selezionando On si attiva la funzione e l'intervallo di raffreddamento del proiettore sarà inferiore di 15 secondi rispetto alla durata standard di 90 secondi.</p> <p>Timer vuoto Consente di impostare il tempo di attesa dell'immagine quando non viene eseguita alcuna attività sullo schermo vuoto. Una volta trascorso questo intervallo di tempo, viene nuovamente visualizzata l'immagine. Se gli intervalli di tempo predefiniti non sono disponibili, selezionare Disattiva. Sia che Timer vuoto sia attivo o meno, è possibile premere molti dei tasti del proiettore o del telecomando per ripristinare l'immagine.</p> <p>Messaggio promemoria Consente di attivare o disattivare i promemoria.</p> <p>Modalità altitudine elevata Si consiglia di utilizzare Modalità altitudine elevata quando l'ambiente è a 1500 m – 3000 m sul livello del mare, e la temperatura è compresa tra 0°C–30°C. Quando si utilizza il proiettore in "Modalità altitudine elevata", il livello di rumore può aumentare poiché la ventola funziona a maggiore velocità per migliorare il sistema di raffreddamento e le prestazioni generali. Se si utilizza il proiettore in condizioni estreme diverse da quelle descritte sopra, il sistema potrebbe spegnersi automaticamente per evitare che il proiettore si surriscaldi. In questi casi, è necessario passare alla modalità Altitudine elevata per ovviare a questi fenomeni. Tuttavia, il proiettore non è adatto al funzionamento in qualsiasi condizione estrema.</p> <p> Non utilizzare Modalità altitudine elevata se il proiettore viene usato in ambienti fra 0 m e 1500 m e temperature ambientale fra 0°C e 35°C. Il proiettore verrà raffreddato eccessivamente se si imposta questa modalità in tali condizioni.</p> |

| | |
|---|--|
| <p>Impostazioni di funzionamento</p> | <p>Impostazioni accensione/spegnimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accensione diretta: consente di accendere automaticamente il proiettore una volta collegato il cavo di alimentazione. • Accensione su ricezione segnale: consente di scegliere se accendere il proiettore senza premere  ACCENSIONE o  ON quando il proiettore è in modalità standby e rileva un segnale VGA. • Auto spegnimento: consente di spegnere automaticamente il proiettore se non si rileva alcun segnale di ingresso dopo un intervallo di tempo prestabilito per evitare il consumo della lampada. • Timer spegnimento: imposta il timer per lo spegnimento automatico. <p>Riavvio immediato</p> <p>Consente di riavviare il proiettore 90 secondi dopo che è stato spento.</p> |
| <p>Impostaz. protezione</p> | <p>Blocco tasti pannello</p> <p>Con i tasti di comando del proiettore bloccati, è possibile evitare che le impostazioni vengano cambiate accidentalmente (ad esempio da parte dei bambini). Quando Blocco tasti pannello è su on, nessun tasto del proiettore funziona ad eccezione di  ACCENSIONE.</p> <p>Per sbloccare i tasti, tenere premuto ► (il tasto destro) per 3 secondi sul proiettore o disattivare la funzione utilizzando il telecomando.</p> <p></p> <p>Se si spegne il proiettore senza disabilitare la funzione di blocco dei tasti, il proiettore permane nello stato bloccato alla successiva accensione.</p> <p>Modifica password</p> <p>Vedere Uso della funzione di protezione mediante password a pagina 26.</p> <p>Blocco accensione</p> <p>Vedere Uso della funzione di protezione mediante password a pagina 26.</p> <p>Blocco controllo web</p> <p>Vedere Uso del blocco comandi dal web a pagina 29.</p> |
| <p>Baud rate</p> | <p>Consente di selezionare un baud rate identico a quello del computer in modo da poter collegare il proiettore utilizzando un cavo RS-232 adatto e scaricare o aggiornare il firmware del proiettore. Questa funzione deve essere utilizzata solamente da personale qualificato.</p> |
| <p>Equalizzatore HDMI</p> | <p>Regola le impostazioni del guadagno equalizzatore per un segnale HDMI. Più alta è l'impostazione, più intenso sarà il valore del guadagno. Se sul proiettore è presente più di una porta HDMI, selezionare la porta HDMI prima di regolare il valore.</p> |
| <p>Interruttore aliment MHL</p> | <p>Disattiva o attiva l'uscita di alimentazione 5 V per la porta HDMI2/MHL. Quando è selezionato Off, il proiettore offre l'alimentazione 5 V mediante la porta USB TYPE-A.</p> |
| <p>Ripristina impostazioni</p> | <p>Tutte le regolazioni apportate per il menu Impostazioni saranno ripristinate ai valori predefiniti di fabbrica.</p> |

Sistema

| | | | | | |
|---|---|-------------------------------------|--|---|---|
| Lingua | Consente di impostare la lingua desiderata per i menu OSD (On-Screen Display). | | | | |
| Impostaz standby | <ul style="list-style-type: none"> • Rete: consente di eseguire le seguenti impostazioni: <table border="1"> <tr> <td>Attiva modalità standby rete</td> <td>Consente al proiettore di fornire funzione di rete in modalità standby quando Uscita monitor o Pass through audio sono attivati.</td> </tr> <tr> <td>Passa a modalità standby normale</td> <td>Consente al proiettore di disattivare la funzione di rete dopo un periodo di tempo definito una volta in modalità standby. Ad esempio, se viene selezionato 20 minuti, il proiettore rende disponibile la funzione di rete per 20 minuti dopo essere entrato in modalità standby. Trascorsi i 20 minuti, il proiettore entra in modalità standby normale.</td> </tr> </table> • Uscita monitor: consente al proiettore di inviare un segnale VGA quando è in modalità standby e i jack PC I e MONITOR OUT sono collegati correttamente al dispositivo. • Pass through audio: il proiettore è in grado di riprodurre un suono quando è in modalità standby e i jack sono collegati correttamente ai dispositivi. Premere ◀/▶ per scegliere la sorgente da utilizzare. Vedere Collegamento a pagina 20 per conoscere come eseguire il collegamento. | Attiva modalità standby rete | Consente al proiettore di fornire funzione di rete in modalità standby quando Uscita monitor o Pass through audio sono attivati. | Passa a modalità standby normale | Consente al proiettore di disattivare la funzione di rete dopo un periodo di tempo definito una volta in modalità standby. Ad esempio, se viene selezionato 20 minuti, il proiettore rende disponibile la funzione di rete per 20 minuti dopo essere entrato in modalità standby. Trascorsi i 20 minuti, il proiettore entra in modalità standby normale. |
| Attiva modalità standby rete | Consente al proiettore di fornire funzione di rete in modalità standby quando Uscita monitor o Pass through audio sono attivati. | | | | |
| Passa a modalità standby normale | Consente al proiettore di disattivare la funzione di rete dopo un periodo di tempo definito una volta in modalità standby. Ad esempio, se viene selezionato 20 minuti, il proiettore rende disponibile la funzione di rete per 20 minuti dopo essere entrato in modalità standby. Trascorsi i 20 minuti, il proiettore entra in modalità standby normale. | | | | |
| Impostazioni sfondo | <ul style="list-style-type: none"> • Sfondo: consente di impostare il colore dello sfondo per il proiettore. • Schermata d'avvio: consente di selezionare il logo da visualizzare sullo schermo all'accensione del proiettore. | | | | |
| Impostazioni Menu | <ul style="list-style-type: none"> • Tipo menu: consente di passare al menu OSD Di base. • Tempo visualizz. menu: consente di impostare il tempo in cui l'OSD rimane attivo da quando viene premuto l'ultimo pulsante. | | | | |
| Impostazioni audio | <ul style="list-style-type: none"> • Mute: consente di disattivare temporaneamente l'audio. • Volume: consente di regolare il livello dell'audio. • Accensione/spengimento tono: consente di attivare o disattivare l'audio durante il processo di avvio e spegnimento del proiettore.  <p>Il solo modo per cambiare Accensione/spengimento tono è impostarlo su On o Off da qui. La disattivazione dell'audio o il cambiamento del livello dell'audio non hanno effetto su Accensione/spengimento tono.</p> | | | | |
| Predefiniti di fabbrica | <p>Consente di ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.</p>  <p>Vengono mantenute tutte le seguenti impostazioni: Trapezio 2D, Autocorrez trapezio vert, Adatta angolo, LAN wireless, LAN cablata, Installazione proiettore, Timer lampada, Modalità altitudine elevata, Impostaz. protezione, Baud rate.</p> | | | | |
| Ripristina sistema | Tutte le regolazioni apportate per il menu Sistema saranno ripristinate ai valori predefiniti di fabbrica. | | | | |

Informazioni

| | |
|---------------------|--|
| Informazioni | <ul style="list-style-type: none">• Risoluzione nativa: indica la risoluzione originale del proiettore.• Risoluzione rilevata: consente di visualizzare la risoluzione originale del segnale di ingresso.• Sorgente: consente di visualizzare l'origine del segnale corrente.• Modalità immagine: consente di visualizzare la modalità selezionata nel menu Immagine.• Modalità Lampada: consente di visualizzare la modalità selezionata nel menu Impostazioni lampada.• Formato 3D: consente di visualizzare la modalità 3D corrente.• Sistema di colore: consente di visualizzare il formato di ingresso del sistema.• Vita utile della lampada: consente di visualizzare il numero di ore in cui la lampada è stata utilizzata.• Versione firmware: consente di visualizzare la versione firmware del proiettore. |
|---------------------|--|

Manutenzione

Manutenzione del proiettore

Pulizia dell'obiettivo

Pulire l'obiettivo ogni volta che vi si deposita dello sporco o della polvere. Assicurarsi che il proiettore sia spento e raffreddato completamente prima di pulire l'obiettivo.

- Rimuovere la polvere utilizzando una bomboletta di aria compressa.
- Per rimuovere lo sporco o eventuali macchie, utilizzare un panno specifico per la pulizia delle lenti o inumidire un panno morbido con un detergente per lenti e pulire delicatamente la superficie dell'obiettivo.
- Non usare mai panni abrasivi, solventi alcalini/acidi, polvere abrasiva o solventi spray, come ad esempio alcool, benzina, diluente o insetticida. L'uso di questi materiali o il contatto prolungato con materiale gommoso o vinilico può causare danni alla superficie del proiettore e alla scocca.

Pulizia della parte esterna del proiettore

Prima di pulire la parte esterna, spegnere il proiettore utilizzando la procedura di spegnimento appropriata descritta in [Spegnimento del proiettore a pagina 31](#), quindi scollegare il cavo di alimentazione.

- Per rimuovere lo sporco o la polvere, utilizzare un panno morbido che non lascia residui.
- Per rimuovere lo sporco più resistente o eventuali macchie, inumidire un panno morbido con acqua e del detergente a PH neutro e passarlo sulle parti esterne.



Non utilizzare mai cera, alcol, benzene, diluenti o altri detergenti chimici poiché potrebbero danneggiare il proiettore.

Conservazione del proiettore

Se si prevede di non utilizzare il proiettore per un periodo di tempo prolungato, conservarlo secondo le istruzioni riportate di seguito:

- Assicurarsi che la temperatura e l'umidità del luogo di conservazione rientrino nei limiti indicati per il proiettore. Per informazioni su tali limiti, vedere [Specifiche tecniche a pagina 51](#) o contattare il rivenditore.
- Ritrarre i piedini di regolazione.
- Rimuovere la batteria dal telecomando.
- Riporre il proiettore nella confezione originale o in una confezione analoga.

Trasporto del proiettore

Si raccomanda di spedire il proiettore riponendolo nella confezione originale o in una analoga.

Informazioni sulla lampada

Conoscere le ore di utilizzo della lampada

Quando il proiettore è in funzione, il tempo di utilizzo della lampada espresso in ore viene calcolato automaticamente dal timer incorporato. Per calcolare le ore lampada equivalenti, seguire il metodo riportato di seguito:

Ore utilizzo lampada = (ore di utilizzo in modalità **Normale**) + (ore di utilizzo in modalità **Risparmio**) + (ore di utilizzo in modalità **Eco intelligente**) + (ore di utilizzo in modalità **LampSave**)

Ore lampada totali (equivalenti) = 3,75 x (ore di utilizzo in modalità **Normale**) + 1,875 x (ore di utilizzo in modalità **Risparmio**) + 1,875 x (ore di utilizzo in modalità **Eco intelligente**) + 1 x (ore di utilizzo in modalità **LampSave**)

Per visualizzare le informazioni sulle ore di utilizzo della lampada:

1. Andare al **menu Avanzate - Impostazioni > Impostazioni lampada** e premere **OK**. Viene visualizzata la pagina **Impostazioni lampada**.
2. Premere **▼** per selezionare **Timer lampada** e premere **OK**. Vengono visualizzate le informazioni **Timer lampada**.

È anche possibile visualizzare queste impostazioni nel menu **Informazioni**.

Aumentare la durata della lampada

- Impostazione della **Modalità Lampada**

Andare al **menu Avanzate - Impostazioni > Impostazioni lampada > Modalità Lampada** e selezionare una potenza lampada adeguata tra le modalità disponibili.

L'impostazione del proiettore in modalità **Risparmio**, **Eco intelligente** o **LampSave** prolunga la durata della lampada.

| Modalità Lampada | Descrizione |
|-------------------------|---|
| Normale | Consente di usare la luminosità massima della lampada |
| Risparmio | Consente di ridurre la luminosità per estendere la durata della lampada e ridurre il rumore della ventola |
| Eco intelligente | Consente di regolare automaticamente la potenza della lampada in relazione al livello di luminosità dei contenuti e ottimizzare la qualità di visualizzazione |
| LampSave | Consente di regolare automaticamente la potenza della lampada in relazione al livello di luminosità dei contenuti, offre una durata maggiore della lampada |

- Impostazioni **Auto spegnimento**

Questa funzione consente di spegnere automaticamente il proiettore se non si rileva alcun segnale di ingresso dopo un intervallo di tempo prestabilito per evitare il consumo della lampada.

Per impostare **Auto spegnimento**, andare al **menu Avanzate - Impostazioni > Impostazioni accensione/spegnimento > Auto spegnimento** e premere **◀/▶**.

Sostituzione della lampada

Quando l'**Indicatore lampada** si illumina o viene visualizzato un messaggio che suggerisce di sostituire la lampada, consultare il rivenditore o andare su <http://www.BenQ.com> prima di installare una nuova lampada. L'uso di una lampada usurata può causare malfunzionamenti e, in alcuni casi, rischi di esplosione della lampada stessa.



- La luminosità apparente dell'immagine proiettata varia in base alle condizioni di illuminazione ambientale e alle impostazioni di contrasto/luminosità del segnale di input selezionato, ed è direttamente proporzionale alla distanza di proiezione.
- La luminosità della lampada diminuisce nel tempo e può variare a seconda delle specifiche del produttore della lampada. Si tratta di un fatto normale e previsto.
- **LAMP (Spia lampada)** e **TEMP (Spia temperatura)** si illuminano se la lampada diviene troppo calda. Spegnere il proiettore e lasciarlo raffreddare per 45 minuti. Se quando viene riattivata l'alimentazione, l'indicatore Lamp o quello Temp si riaccende, rivolgersi al locale rivenditore. Vedere **Indicatori a pagina 49**.

I seguenti messaggi di avviso indicano che è necessario sostituire la lampada.

| | |
|--|--|
|  | <p>Installare una nuova lampada per prestazioni ottimali. Premere OK per chiudere il messaggio.</p> |
|  | <p>A questo punto è necessario sostituire la lampada. La lampada è un oggetto di consumo. La luminosità della lampada diminuisce con l'uso. Si tratta di una condizione normale. È possibile sostituire la lampada in qualsiasi momento si noti una notevole diminuzione del livello di luminosità. Premere OK per chiudere il messaggio.</p> |
|  | <p>È NECESSARIO sostituire la lampada prima di poter utilizzare il proiettore normalmente. Premere OK per chiudere il messaggio.</p> |



I numeri "XXXX" presenti nel messaggio precedente variano in relazione ai diversi modelli.

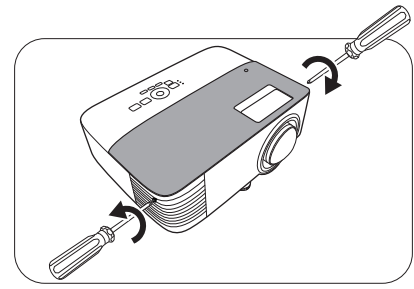
Sostituzione della lampada



- Per ridurre il rischio di scossa elettrica, spegnere sempre il proiettore e scollegare il cavo di alimentazione prima di cambiare la lampada.
- Per evitare gravi ustioni, lasciare raffreddare il proiettore per almeno 45 minuti prima di sostituire la lampada.
- Per ridurre il rischio di lesioni alle dita e di danni ai componenti interni, rimuovere con attenzione i frammenti della lampada in caso di rottura.
- Per evitare lesioni alle mani e/o non compromettere la qualità dell'immagine, non toccare lo scomparto vuoto della lampada dopo averla rimossa.
- Questa lampada contiene mercurio. Per lo smaltimento della lampada, consultare le normative locali relative allo smaltimento di rifiuti pericolosi.
- Perché il proiettore assicuri prestazioni ottimali, si raccomanda di acquistare una lampada per proiettori certificata per effettuare la sostituzione.
- Se la sostituzione della lampada viene eseguita quando il proiettore è montato capovolto sul soffitto, assicurarsi che non ci sia nessuno al di sotto della lampada per evitare possibili lesioni e danni agli occhi causati dalla lampada rotta.
- Assicurare una corretta ventilazione durante la gestione delle lampade danneggiate. Si consiglia di usare maschere antigas, lenti di protezione, occhiali o maschere e indossare indumenti protettivi come ad esempio i guanti.

I. Spegnere il proiettore e scollegarlo dalla presa di corrente. Se la lampada è calda, attendere circa 45 minuti per il raffreddamento per evitare di scottarsi.

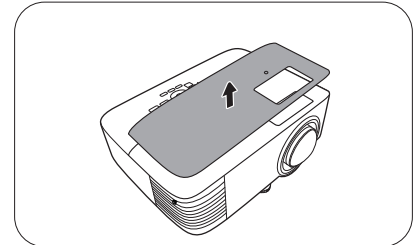
2. Allentare la vite che fissa il coperchio della lampada sul lato del proiettore fino ad allentare il coperchio.



3. Rimuovere il coperchio della lampada dal proiettore.



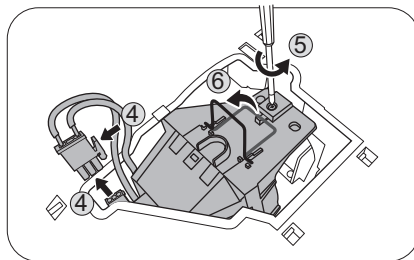
- Non accendere il proiettore se il coperchio della lampada è stato aperto.
- Non mettete le dita fra la lampada e il proiettore. Gli spigoli taglienti all'interno del proiettore possono causare lesioni



4. Scollegare il connettore della lampada.

5. Allentare la vite di fissaggio della lampada interna.

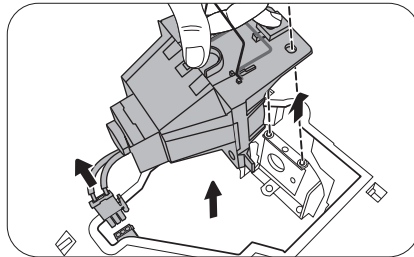
6. Sollevare la maniglia per posizionare il proiettore verticalmente.



7. Utilizzare la maniglia per estrarre lentamente la lampada dal proiettore.

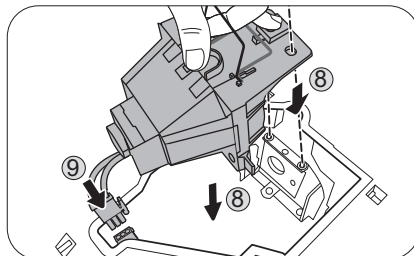


- Se la lampada viene estratta troppo velocemente, potrebbe rompersi e i frammenti di vetro potrebbero finire nel proiettore.
- Posizionare la lampada lontano dall'acqua, da materiali infiammabili e tenerla fuori dalla portata dei bambini.
- Non introdurre le mani nel proiettore dopo l'estrazione della lampada. Gli spigoli taglienti all'interno del proiettore possono causare lesioni. Non toccare i componenti ottici interni onde evitare disomogeneità nei colori ed eventuali distorsioni delle immagini proiettate.



8. Inserire la nuova lampada come mostrato in figura. Allineare il connettore della lampada e le due punte con il proiettore e premere la lampada per bloccarla in posizione.

9. Inserire il connettore della lampada.

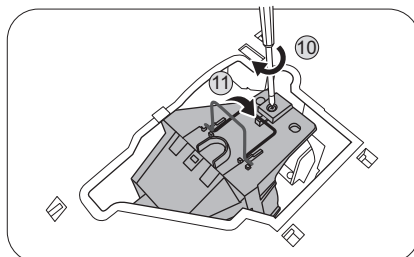


10. Stringere le viti di fissaggio del coperchio della lampada.

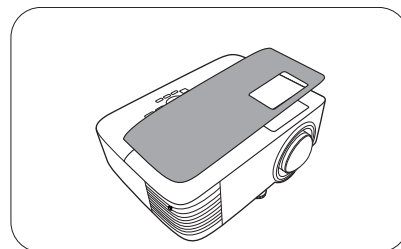
11. Assicurarsi che la maniglia sia in posizione perfettamente piana e ben fissata.



- La vite allentata potrebbe rendere instabile il collegamento, con conseguente malfunzionamento del sistema.
- Non stringere eccessivamente la vite.



12. Sostituire il coperchio della lampada sul proiettore.

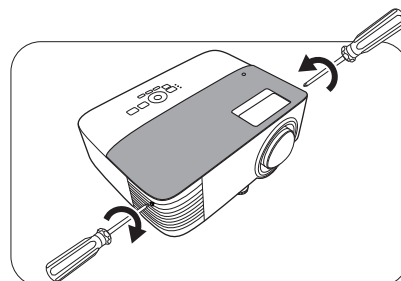


13. Stringere la vite di fissaggio del coperchio della lampada.



- La vite allentata potrebbe rendere instabile il collegamento, con conseguente malfunzionamento del sistema.
- Non stringere eccessivamente la vite.

14. Collegare l'alimentazione e accendere il proiettore.



Ripristino del timer della lampada

15. Dopo la visualizzazione della schermata di avvio contenente il logo, aprire il menu OSD (On-Screen Display). Andare al **menu Avanzate - Impostazioni > Impostazioni lampada** e premere **OK**. Viene visualizzata la pagina **Impostazioni lampada**. Evidenziare **Ripristina timer lampada** e premere **OK**. Viene visualizzato un messaggio di avviso con la richiesta di ripristinare il timer della lampada. Evidenziare **Ripristina** e premere **OK**. Il timer della lampada viene ripristinato su "0".



Per evitare danni alla lampada, eseguire questa operazione solo in caso di sostituzione.

Indicatori

| Luce | | | Stato e descrizione |
|--|--------|--------|--|
| POWER ○ | TEMP ○ | LAMP ○ | |
| Eventi relativi all'alimentazione | | | |
| | | | Modalità standby |
| | | | Accensione |
| | | | Funzionamento normale |
| | | | Spegnimento con raffreddamento normale |
| | | | Download |
| | | | Avvio di CW non riuscito |
| Eventi relativi alla lampada | | | |
| | | | Errore lampada durante il normale funzionamento |
| | | | La lampada non è accesa |
| | | | Vita lampada esaurita |
| Eventi relativi alla temperatura | | | |
| | | | Errore ventola 1 (la velocità effettiva della ventola è al di sopra della velocità desiderata) |
| | | | Errore ventola 2 (la velocità effettiva della ventola è al di sopra della velocità desiderata) |
| | | | Errore ventola 3 (la velocità effettiva della ventola è al di sopra della velocità desiderata) |
| | | | Errore temperatura I (temperatura oltre il limite) |
| | | | Errore apertura sensore di temperatura I |
| | | | Errore corto sensore di temperatura |
| | | | Errore connessione termica IC #1 I2C |
| | | | Errore connessione termica IC #2 I2C |
| | | | Errore interruzione termica |
| | | | Temperatura ambientale superiore a 40°C* |



*Il proiettore inizierà un meccanismo di autoprotezione dalla modalità standby alimentazione completa alla modalità standby alimentazione ridotta quando la temperatura ambientale è superiore a 40°. Notare che la funzione Wake On LAN (Riattiva su LAN) del proiettore è limitata. Si consiglia di accendere manualmente il proiettore, quando necessario.

| | | | | |
|--|-------|--|--|--|
| | : Off | : arancione acceso : arancione lampeggiante | : verde acceso : verde lampeggiante | : rosso acceso : rosso lampeggiante |
|--|-------|--|--|--|

Risoluzione dei problemi

? Il proiettore non si accende.

| Causa | Rimedio |
|--|--|
| Il proiettore non riceve alimentazione dall'apposito cavo. | Inserire il cavo di alimentazione nel jack alimentazione CA sul proiettore e nella presa di alimentazione. Se la presa di alimentazione è dotata di un interruttore, verificare che questo si trovi nella posizione di accensione. |
| Si è tentato di accendere il proiettore durante il processo di raffreddamento. | Attendere il completamento del processo di raffreddamento. |

? Nessuna immagine

| Causa | Rimedio |
|---|--|
| La sorgente video non è accesa o non è collegata correttamente. | Accendere la sorgente video e verificare che il cavo di segnale sia collegato correttamente. |
| Il proiettore non è collegato correttamente al dispositivo del segnale di ingresso. | Controllare il collegamento. |
| Il segnale di ingresso non è stato selezionato correttamente. | Selezionare il segnale di ingresso corretto usando il tasto SOURCE . |
| Il coperchio dell'obiettivo non è stato tolto. | Rimuovere il coperchio dell'obiettivo. |

? L'immagine è sfocata

| Causa | Rimedio |
|---|---|
| La messa a fuoco dell'obiettivo di proiezione non è corretta. | Regolare la messa a fuoco dell'obiettivo mediante l'anello di messa a fuoco. |
| Il proiettore e lo schermo non sono allineati correttamente. | Regolare l'angolo di proiezione, la direzione e l'altezza del proiettore se necessario. |
| Il coperchio dell'obiettivo non è stato tolto. | Rimuovere il coperchio dell'obiettivo. |

? Il telecomando non funziona.

| Causa | Rimedio |
|---|--|
| Le batterie sono esaurite. | Sostituirle con batterie nuove. |
| Un ostacolo è frapposto tra il telecomando e il proiettore. | Rimuovere l'ostacolo. |
| La distanza dal proiettore è eccessiva. | Non posizionarsi a più di 8 metri (26 piedi) dal proiettore. |

? La password non è corretta.

| Causa | Rimedio |
|----------------------------------|---|
| La password è stata dimenticata. | Vedere Procedura di richiamo della password a pagina 27 . |

Specifiche tecniche

Specifiche del proiettore



Tutte le specifiche sono soggette a modifiche senza preavviso.

Parte ottica

Risoluzione

1024 x 768 XGA (MX731)
1280 x 800 WXGA (MW732)
1920 (O) x 1080 (V) (MH733)

Sistema di visualizzazione

1-CHIP DMD

Obiettivo

F = 2,59 ~ 2,87, f = 16,88 ~ 21,88 mm

Lampada

Lampada da 240 W

Parte elettrica

Alimentazione

CA 100–240 V, 3,5 A, 50–60 Hz (Automatico)

Consumo energetico

355 W (massimo); < 0,5 W (standby);
< 2 W (quando la funzione Rete nelle Impostazioni
standby è attiva)

Parte meccanica

Peso

2,5 Kg ± 100 g

Terminali output

Uscita RGB

D-Sub da 15-pin (femmina) x 1

Altoparlante

10 watt x 1

Uscita segnale audio

Jack audio per PC x 1

Controllo

Controllo seriale RS-232

9 pin x 1

Controllo Lan

RJ45 x 1

Ricevitore infrarossi x 2

Terminali di ingresso

Ingresso computer

Ingresso RGB

D-Sub da 15-pin (femmina) x 1

Ingresso segnale video

Ingresso segnale SD/HDTV

Analogico - Component

(tramite ingresso RGB)

Digitale - HDMI x 1;

HDMI/MHL x 1

Ingresso segnale audio

Ingresso audio

Jack audio per PC x 1

USB

Mini-B x 1

Tipo A x 1 (opzionale per dongle wireless USB)

Tipo A (alimentazione 5 V/1 A, opzionale per unità
flash USB)

Requisiti ambientali

Temperatura operativa

0°C–40°C sul livello del mare

Umidità relativa operativa

10%–90% (senza condensa)

Altitudine operativa

0–1499 m a 0°C–35°C

1500–3000 m a 0°C–30°C (con

Modalità altitudine elevata)

Temperatura di conservazione

-20°C–60°C sul livello del mare

Umidità di conservazione

10%–90% di umidità relativa (senza condensa)

Altitudine stoccaggio

30°C a 0~12.200 m sul livello del mare

Trasporto

Confezione originale o equivalente consigliata

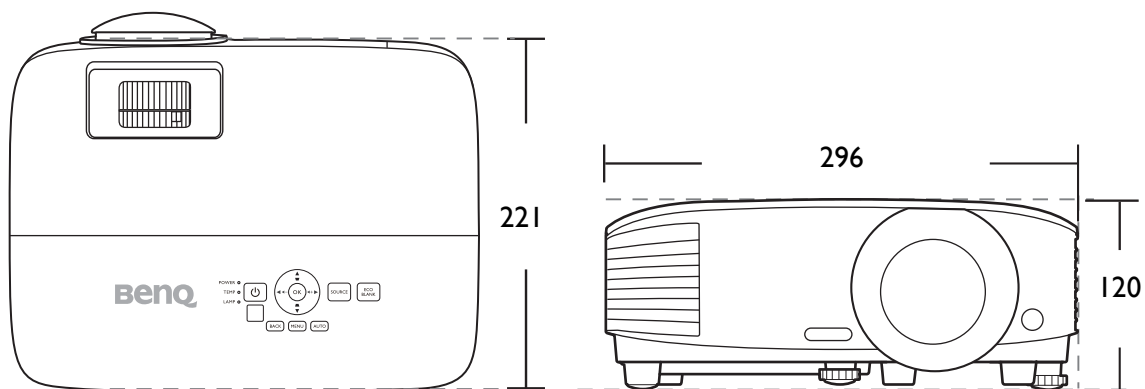
Riparazione

Visitare il sito web di seguito e scegliere il paese per
trovare le informazioni di contatto per l'assistenza.

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

Dimensioni

296 mm (L) x 120 mm (A) x 221 mm (P)



Unità: mm

Tabella dei tempi

Intervallo di tempo supportato per ingressi PC

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



Le impostazioni temporali mostrate in precedenza potrebbero non essere supportate a causa del file EDID e le limitazioni della scheda grafica VGA. È possibile che alcuni intervalli di tempo non possano essere scelti.

Intervallo di tempo supportato per ingresso HDMI (HDCP)

• Intervalli di tempo PC

| Risoluzione | Modalità | Frequenza verticale (Hz) | Frequenza orizzontale (kHz) | Frequenza pixel (MHz) | Formato 3D supportato | | |
|-------------------|----------------------------------|--------------------------|-----------------------------|-----------------------|-----------------------|------------------|------------|
| | | | | | Sequenza fotogrammi | In alto-In basso | Affiancato |
| 640 x 480 | VGA_60 | 59,940 | 31,469 | 25,175 | V | V | V |
| | VGA_72 | 72,809 | 37,861 | 31,500 | | | |
| | VGA_75 | 75,000 | 37,500 | 31,500 | | | |
| | VGA_85 | 85,008 | 43,269 | 36,000 | | | |
| 720 x 400 | 720 x 400_70 | 70,087 | 31,469 | 28,3221 | | | |
| 800 x 600 | SVGA_60 | 60,317 | 37,879 | 40,000 | V | V | V |
| | 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 | V | | |
| 1024 x 768 | XGA_60 | 60,004 | 48,363 | 65,000 | V | V | V |
| | XGA_70 | 70,069 | 56,476 | 75,000 | | | |
| | XGA_75 | 75,029 | 60,023 | 78,750 | | | |
| | XGA_85 | 84,997 | 68,667 | 94,500 | | | |
| | XGA_120 (Reduce Blanking) | 119,989 | 97,551 | 115,5 | V | | |
| 1152 x 864 | 1152 x 864_75 | 75 | 67,5 | 108 | | | |
| 1280 x 768 | 1280 x 768_60 | 59,87 | 47,776 | 79,5 | | | |
| 1024 x 576@60 Hz | BenQ Notebook Timing | 60,00 | 35,820 | 46,996 | | | |
| 1024 x 600@65 Hz | BenQ Notebook Timing | 64,995 | 41,467 | 51,419 | | | |
| 1280 x 720 | 1280 x 720_60 | 60 | 45,000 | 74,250 | V | V | V |
| 1280 x 768 | 1280 x 768_60 | 59,870 | 47,776 | 79,5 | V | V | V |
| 1280 x 800 | WXGA_60 | 59,810 | 49,702 | 83,500 | V | V | V |
| | WXGA_75 | 74,934 | 62,795 | 106,500 | | | |
| | WXGA_85 | 84,880 | 71,554 | 122,500 | | | |
| | WXGA_120 (Reduce Blanking) | 119,909 | 101,563 | 146,25 | V | | |
| 1280 x 1024 | SXGA_60 | 60,020 | 63,981 | 108,000 | | V | V |
| | 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 | | V | V |
| | 1280 x 960_85 | 85,002 | 85,938 | 148,500 | | | |
| 1360 x 768 | 1360 x 768_60 | 60,015 | 47,712 | 85,500 | | V | V |
| 1440 x 900 | WXGA+_60 | 59,887 | 55,935 | 106,500 | | V | V |
| 1400 x 1050 | SXGA+_60 | 59,978 | 65,317 | 121,750 | | V | V |
| 1600 x 1200 | UXGA | 60,000 | 75,000 | 162,000 | | V | V |
| 1680 x 1050 | 1680 x 1050_60 | 59,954 | 65,290 | 146,250 | | V | V |
| 1920 x 1080@60 Hz | 1920 x 1080_60 | 60 | 67,5 | 148,5 | | V | V |
| 1920 x 1200 | 1920 x 1200_60 (Riduci blanking) | 59,950 | 74,038 | 154,0000 | | V | V |
| 640 x 480@67 Hz | MAC13 | 66,667 | 35,000 | 30,240 | | | |
| 832 x 624@75 Hz | MAC16 | 74,546 | 49,722 | 57,280 | | | |
| 1024 x 768@75 Hz | MAC19 | 75,020 | 60,241 | 80,000 | | | |
| 1152 x 870@75 Hz | MAC21 | 75,06 | 68,68 | 100,00 | | | |



Le impostazioni temporali mostrate in precedenza potrebbero non essere supportate a causa del file EDID e le limitazioni della scheda grafica VGA. È possibile che alcuni intervalli di tempo non possano essere scelti.

• Intervalli di tempo video

| Intervallo di tempo | Risoluzione | Frequenza verticale (Hz) | Frequenza orizzontale (kHz) | Frequenza pixel (MHz) | Formato 3D supportato | | | |
|---------------------|-------------|--------------------------|-----------------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|------------------|------------|
| | | | | | Sequenza fotogrammi | Frame Packing | In alto-In basso | Affiancato |
| 480i | 720 x 480 | 59,94 | 15,73 | 27 | V | | | |
| 480p | 720 x 480 | 59,94 | 31,47 | 27 | V | | | |
| 576i | 720 x 576 | 50 | 15,63 | 27 | | | | |
| 576p | 720 x 576 | 50 | 31,25 | 27 | | | | |
| 720/50p | 1280 x 720 | 50 | 37,5 | 74,25 | | V | V | V |
| 720/60p | 1280 x 720 | 60 | 45,00 | 74,25 | V | V | V | V |
| 1080/50i | 1920 x 1080 | 50 | 28,13 | 74,25 | | | | V |
| 1080/60i | 1920 x 1080 | 60 | 33,75 | 74,25 | | | | V |
| 1080/24P | 1920 x 1080 | 24 | 27 | 74,25 | | V | V | V |
| 1080/25P | 1920 x 1080 | 25 | 28,13 | 74,25 | | | | |
| 1080/30P | 1920 x 1080 | 30 | 33,75 | 74,25 | | | | |
| 1080/50P | 1920 x 1080 | 50 | 56,25 | 148,5 | | | V | V |
| 1080/60P | 1920 x 1080 | 60 | 67,5 | 148,5 | | | V | V |

Intervallo supportato per l'ingresso MHL

| Intervallo di tempo | Risoluzione | Frequenza verticale (Hz) | Frequenza orizzontale (kHz) | Frequenza pixel (MHz) |
|---------------------|------------------|--------------------------|-----------------------------|-----------------------|
| 480i | 720 (1440) x 480 | 59,94 | 15,73 | 27 |
| 480p | 720 x 480 | 59,94 | 31,47 | 27 |
| 576i | 720 (1440) x 576 | 50 | 15,63 | 27 |
| 576p | 720 x 576 | 50 | 31,25 | 27 |
| 720/50p | 1280 x 720 | 50 | 37,5 | 74,25 |
| 720/60p | 1280 x 720 | 60 | 45,00 | 74,25 |
| 1080/24P | 1920 x 1080 | 24 | 27 | 74,25 |
| 1080/25P | 1920 x 1080 | 25 | 28,13 | 74,25 |
| 1080/30P | 1920 x 1080 | 30 | 33,75 | 74,25 |
| 1080/50i | 1920 x 1080 | 50 | 28,13 | 74,25 |
| 1080/60i | 1920 x 1080 | 60 | 33,75 | 74,25 |
| 1080/50p | 1920 x 1080 | 50 | 56,25 | 148,5 |
| 1080/60p | 1920 x 1080 | 60 | 67,5 | 148,5 |

Frequenze supportate per ingressi Component-YPbPr

| Intervallo di tempo | Risoluzione | Frequenza verticale (Hz) | Frequenza orizzontale (kHz) | Frequenza pixel (MHz) | Formato 3D supportato |
|---------------------|-------------|--------------------------|-----------------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | | Sequenza fotogrammi |
| 480i | 720 x 480 | 59,94 | 15,73 | 13,5 | V |
| 480p | 720 x 480 | 59,94 | 31,47 | 27 | V |
| 576i | 720 x 576 | 50 | 15,63 | 13,5 | |
| 576p | 720 x 576 | 50 | 31,25 | 27 | |
| 720/50p | 1280 x 720 | 50 | 37,5 | 74,25 | |
| 720/60p | 1280 x 720 | 60 | 45,00 | 74,25 | V |
| 1080/50i | 1920 x 1080 | 50 | 28,13 | 74,25 | |
| 1080/60i | 1920 x 1080 | 60 | 33,75 | 74,25 | |
| 1080/24P | 1920 x 1080 | 24 | 27 | 74,25 | |
| 1080/25P | 1920 x 1080 | 25 | 28,13 | 74,25 | |
| 1080/30P | 1920 x 1080 | 30 | 33,75 | 74,25 | |
| 1080/50P | 1920 x 1080 | 50 | 56,25 | 148,5 | |
| 1080/60P | 1920 x 1080 | 60 | 67,5 | 148,5 | |



La visualizzazione di un segnale 1080i(1125i)@60 Hz o 1080i(1125i)@50 Hz può causare una leggera vibrazione dell'immagine.