

BenQ

Proiettore digitale MP771

Manuale per l'utente

Benvenuti

Sommario

Importanti istruzioni sulla sicurezza.....3

Introduzione7

Caratteristiche del proiettore 7

Contenuto della confezione 8

Vista dall'esterno del proiettore..... 9

Comandi e funzioni..... 10

Collocazione del proiettore 15

Scelta della posizione..... 15

Scelta delle dimensioni desiderate
per l'immagine proiettata..... 16

Collegamento20

Collegamento di un computer
o di un monitor 20

Collegamento di dispositivi
di sorgente video..... 23

Funzionamento.....29

Avvio del proiettore..... 29

Uso dei menu..... 30

Protezione del proiettore 31

Commutazione del segnale di input... 34

Regolazione dell'immagine
proiettata..... 35

Ingrandire e cercare dettagli
nell'immagine proiettata..... 37

Selezione del rapporto..... 37

Ottimizzazione dell'immagine..... 39

Impostazione del timer
presentazione..... 43

Operazioni di selezione
pagina remota..... 45

Immagine nascosta.....45

Blocco dell'immagine.....46

Utilizzo della funzione FAQ46

Blocco dei tasti di comando47

Funzionamento del proiettore ad
altitudini elevate.....47

Creazione di una schermata di avvio
personalizzata48

Regolazione dell'audio.....48

Personalizzazione della schermata
menu del proiettore49

Spegnimento del proiettore.....50

Funzionamento dei menu51

Manutenzione58

Manutenzione del proiettore.....58

Informazioni sulla lampada.....59

Risoluzione dei problemi.....65

Specifiche tecniche.....66

Specifiche del proiettore66

Dimensioni67

Tabella dei tempi.....68

Garanzia e informazioni sul copyright.....70

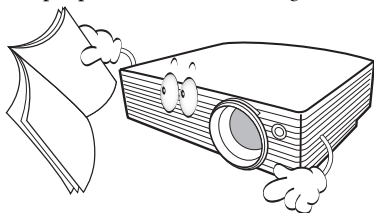
Dichiarazione di conformità.....71

Importanti istruzioni sulla sicurezza

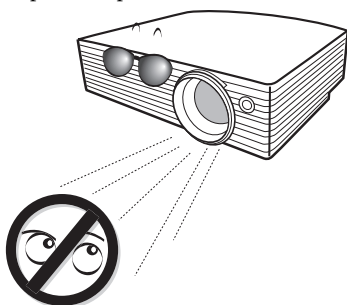
Questo proiettore è stato progettato e sottoposto a test per soddisfare i più recenti standard di sicurezza previsti per le apparecchiature informatiche. Tuttavia, per un utilizzo sicuro del prodotto, è importante seguire le istruzioni riportate nel presente manuale e indicate sul prodotto stesso.

Istruzioni sulla sicurezza

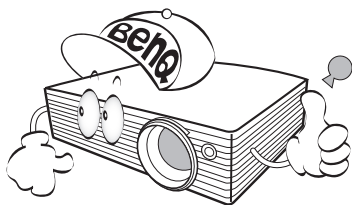
1. **Leggere il presente manuale prima di utilizzare il proiettore.** Conservarlo per poterlo consultare in seguito.



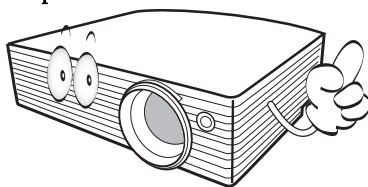
2. **Durante l'uso, non guardare direttamente nell'obiettivo del proiettore.** L'intenso raggio luminoso potrebbe provocare danni alla vista.



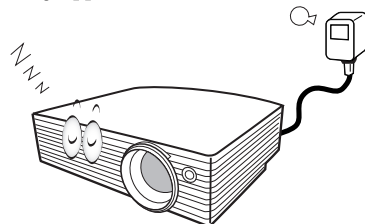
3. **Per la manutenzione rivolgersi a personale tecnico qualificato.**



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



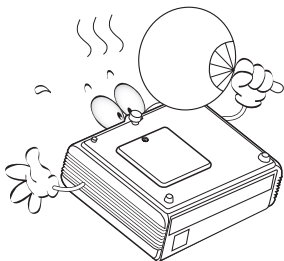
5. In alcuni Paesi, la tensione di linea NON è stabile. Questo proiettore è stato progettato per funzionare conformemente agli standard di sicurezza a una tensione compresa tra 100 e 240 VCA; tuttavia, potrebbero verificarsi guasti in caso di interruzioni o variazioni di tensione di ± 10 volt. **Nelle 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).**



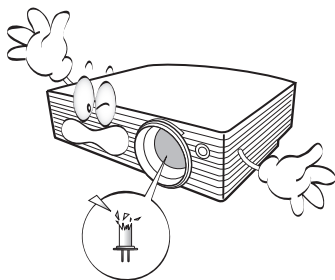
6. Non bloccare l'obiettivo di proiezione con oggetti durante il funzionamento del proiettore per evitare il rischio che gli oggetti si surriscaldino, si deformino o che si sviluppino incendi. Per spegnere temporaneamente la lampada, premere **BLANK** sul proiettore o sul telecomando.

Istruzioni sulla sicurezza (Continua)

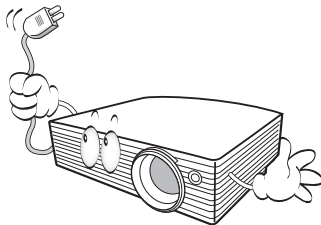
7. Durante il funzionamento dell'apparecchio, la lampada raggiunge temperature elevate. Lasciare raffreddare il proiettore per circa 45 minuti prima di rimuovere il complesso lampada per la sostituzione.



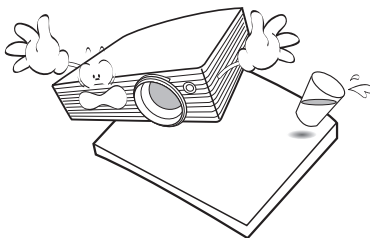
8. Non utilizzare lampade oltre il periodo di durata nominale, perché potrebbero, in rari casi, danneggiarsi.



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

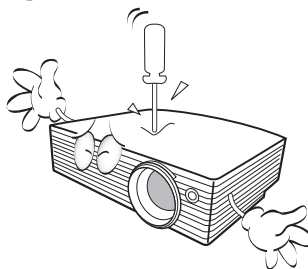


10. Non collocare il prodotto su tavoli, sostegni o carrelli non stabili. Il prodotto potrebbe cadere e riportare seri danni.



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.

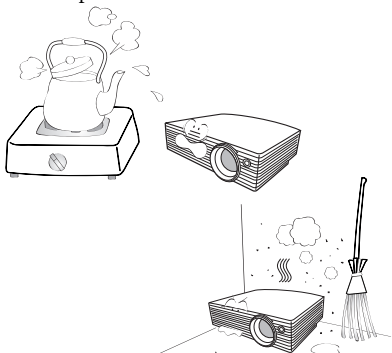


12. Quando il proiettore è in funzione dalla griglia di ventilazione possono fuoriuscire odore e aria calda. Questo è un fenomeno normale e non un difetto del prodotto.

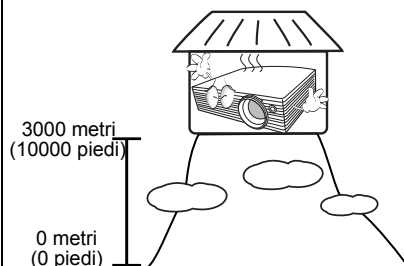
Istruzioni sulla sicurezza (Continua)

13. 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.

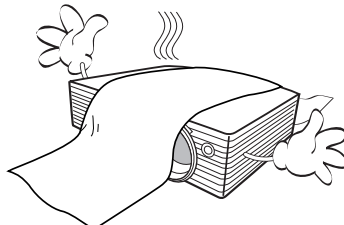


- Luoghi posti nelle vicinanze di allarmi antincendio.
- Ambienti con temperature superiori a 40°C / 104°F.
- Luoghi la cui altitudine superiore i 3000 m (10000 piedi).



14. Non ostruire i fori di ventilazione.

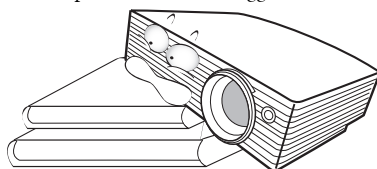
- Non collocare il proiettore su coperte, lenzuola o altre superfici morbide.
- Non coprire il proiettore con un panno o altri oggetti.
- Non collocare materiali infiammabili vicino al proiettore.



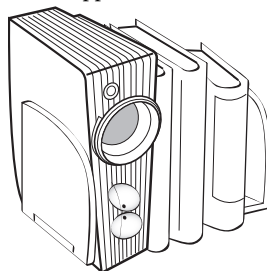
Se i fori di ventilazione sono ostruiti, il surriscaldamento del proiettore può provocare un incendio.

15. 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.



16. 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.

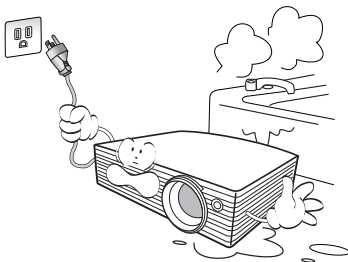


Istruzioni sulla sicurezza (Continua)

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



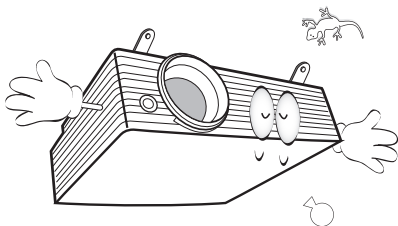
18. Non collocare liquidi accanto o sopra al proiettore. Eventuali infiltrazioni di sostanze liquide possono danneggiare il proiettore. In tal caso, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa a muro e contattare BenQ per richiedere la riparazione del proiettore.



19. Questo prodotto è in grado di riprodurre immagini invertite per le installazioni a soffitto.



Per installare il proiettore ed assicurare che sia saldamente fissato, utilizzare il kit di installazione a soffitto di BenQ.



Montaggio a soffitto del proiettore

BenQ desidera garantire ai propri clienti le massime prestazioni del proiettore, a tal fine, è importante evidenziare alcuni problemi di sicurezza onde evitare eventuali danni a persone e proprietà.

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

Utilizzando un kit di installazione a soffitto 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.


È possibile acquistare il kit di installazione a soffitto del proiettore 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 a soffitto. In questo modo, il proiettore rimane assicurato al soffitto anche nel caso il relativo attacco alla staffa di montaggio si allenti.

Introduzione

Caratteristiche del proiettore

Il proiettore integra un sistema di proiezione ottico ad alte prestazioni e un design intuitivo, che garantisce estrema affidabilità e facilità d'uso.


Il proiettore presenta le seguenti caratteristiche.

- Correzione del colore della parete per consentire la proiezione su superfici di vari colori predefiniti
 - Ricerca automatica rapida che velocizza il processo di rilevamento del segnale
 - Selezione della funzione di protezione mediante password
 - Fino a 11 serie di modalità di immagine, che offrono diverse opzioni per vari tipi di proiezione
 - Gestione colori 3D che consente la gestione dei colori secondo i propri gusti
 - Tastierino numerico del proiettore removibile per evitarne il furto
 - Splash Screen bloccato per evitare l'uso non autorizzato
 - Funzione selezionabile di raffreddamento rapido che consente il raffreddamento del proiettore in un tempo più breve
 - FAQ per la risoluzione di problemi relativi al funzionamento con la pressione rapida di un tasto
 - Timer presentazione per un migliore controllo della durata della presentazione
 - Regolazione automatica per visualizzare la risoluzione ottimale delle immagini
 - Correzione digitale della distorsione trapezoidale per la correzione delle immagini distorte
 - Controllo del bilanciamento del colore regolabile per dati/video
 - Lampada di proiezione a luminosità ultra-elevata
 - Capacità di visualizzare 16,7 milioni di colori
 - Menu OSD (On-Screen Display) multilingue
 - Selezione della modalità Risparmio per ridurre il consumo di energia elettrica
 - Se è collegato un ingresso audio, l'altoparlante incorporato emette un segnale audio mono misto
 - Funzione avanzata AV per immagini video di alta qualità
 - Compatibilità con Component HDTV (YPbPr)
 - Compatibilità con HDCP
-  • **La luminosità apparente dell'immagine proiettata varia in base alle condizioni di illuminazione ambientale e alle impostazioni di contrasto/luminosità della sorgente di input selezionata, 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.**

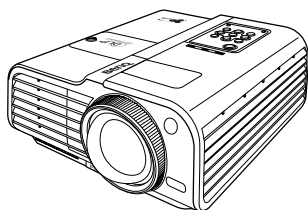
Contenuto della confezione

Il proiettore viene fornito con i cavi necessari per i collegamenti al PC e ad apparecchiature video. Disimballare con cura e verificare la presenza di tutti gli articoli elencati di seguito. Qualora uno o più articoli risultino mancanti, rivolgersi al rivenditore.

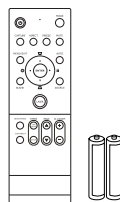
Accessori standard

 Gli accessori vengono forniti in base al paese in cui il proiettore viene utilizzato e possono differire da quelli illustrati.

* La garanzia limitata ed il manuale sulla sicurezza sono forniti solo in paesi specifici. Rivolgersi al rivenditore per ottenere informazioni dettagliate.



Proiettore



Telecomando con batterie



Guida rapida



CD del Manuale Utente



Tappo morbido



Garanzia limitata*



Manuale sulla sicurezza*



(GB)



(US)



(AU)



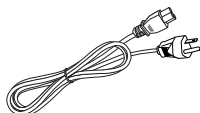
(COREA)



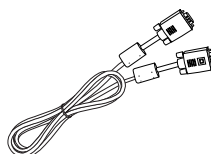
(CINA)



(EU)



Cavo di alimentazione



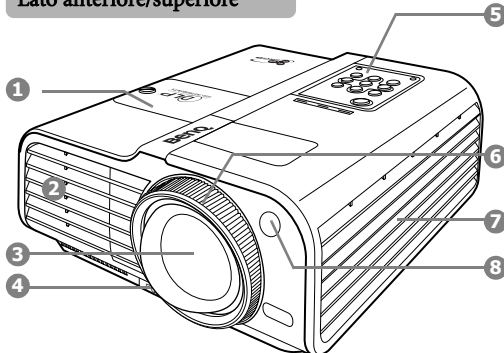
Cavo VGA

Accessori opzionali

1. Kit lampada di ricambio
2. Kit per il montaggio a soffitto
3. Presentation Plus
4. Cavo RS232
5. Valigetta da trasporto morbida

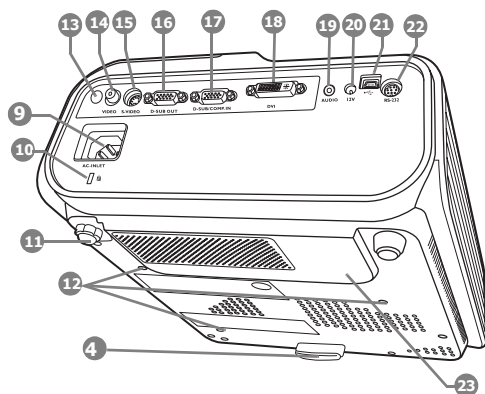
Vista dall'esterno del proiettore

Lato anteriore/superiore



1. Coperchio lampada
2. Apertura (fuoriuscita dell'aria calda)
3. Obiettivo di proiezione
4. Tasto di sgancio rapido
5. Pannello di controllo esterno (Per ulteriori informazioni vedere "Proiettore" nella [pagina 10.](#))
6. Anello di messa a fuoco
7. Apertura (ingresso aria fredda)
8. Sensore remoto a infrarossi anteriore

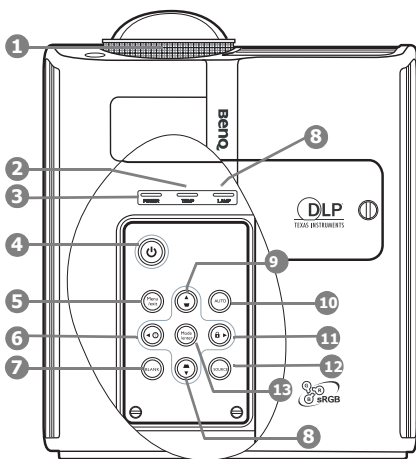
Lato posteriore/inferiore



9. Presa del cavo CA
10. Slot per blocco antifurto Kensington
11. Piedino di regolazione posteriore
12. Fori per viti per il montaggio a soffitto
13. Sensore remoto a infrarossi posteriore
14. Presa di ingresso video
15. Presa di ingresso S-Video
16. Presa di uscita segnale RGB
17. Presa di ingresso segnale RGB (PC)/Video Component (YPbPr/ YCbCr)
18. Presa di ingresso DVI
19. Presa audio
20. Terminale di output a 12VDC
Utilizzato per attivare dispositivi esterni come ad esempio schermi elettrici o interruttori dell'impianto di illuminazione, ecc.
Rivolgersi al rivenditore per sapere come collegare questi dispositivi.
21. Presa USB
22. Porta di controllo RS232
23. Griglia altoparlante

Comandi e funzioni

Proiettore



1. Anello di messa a fuoco

Consente di regolare la messa a fuoco dell'immagine proiettata. Per ulteriori informazioni, vedere ["Regolazione della nitidezza dell'immagine" nella pagina 36.](#)

2. TEMP (Spia temperatura)

Si illumina in rosso se la temperatura del proiettore diventa troppo elevata. Per ulteriori informazioni, vedere ["Indicatori" nella pagina 64.](#)

3. POWER (Spia alimentazione)

Si illumina o lampeggia quando il proiettore è in funzione. Per ulteriori informazioni, vedere ["Indicatori" nella pagina 64.](#)

4. Alimentazione

Consente di accendere e spegnere il proiettore.

Per maggiori informazioni vedere ["Avvio del proiettore" nella pagina 29](#) e ["Spegnimento del proiettore" nella pagina 50.](#)

5. Menu/exit

Consente di attivare il menu OSD (On-screen display). Consente di tornare al precedente menu OSD, di uscire e di salvare le impostazioni. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso dei menu" nella pagina 30.](#)

6. Sinistra/?

Avvia la funzione FAQ. Per ulteriori informazioni, vedere ["Utilizzo della funzione FAQ" nella pagina 46.](#)





7. BLANK

Consente di nascondere l'immagine visualizzata sullo schermo. Per ulteriori informazioni, vedere ["Immagine nascosta" nella pagina 45.](#)

8. LAMP (Spia lampada)

Indica lo stato della lampada. Si illumina o lampeggia se si verifica un problema con la lampada. Per ulteriori informazioni, vedere ["Indicatori" nella pagina 64.](#)

9. Trapezio/Tasti freccia

( /  Su,  /  Giù)

Consente di correggere manualmente la distorsione delle immagini causata dall'angolatura della proiezione. Per ulteriori informazioni, vedere ["Correzione della distorsione trapezoidale" nella pagina 36.](#)

10. AUTO

Determina automaticamente le impostazioni temporali per l'immagine visualizzata. Per ulteriori informazioni, vedere ["Regolazione automatica dell'immagine" nella pagina 35.](#)

11. ► Destra /

Attivazione del blocco dei tasti del pannello. Per ulteriori informazioni, vedere ["Blocco tasti pannello" nella pagina 55.](#)

Quando il menu OSD (On-Screen Display) è attivo, i pulsanti #6, #9, e #11 vengono utilizzati come tasti di direzione per selezionare le voci di menu ed effettuare le modifiche desiderate. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso dei menu" nella pagina 30.](#)

12. SOURCE

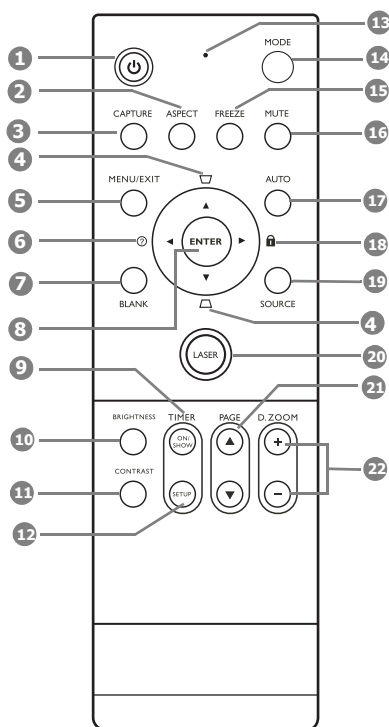
Consente di visualizzare la barra per la selezione della sorgente. Per ulteriori informazioni, vedere ["Commutazione del segnale di input" nella pagina 34.](#)

13. Mode/enter

Consente di selezionare un'opzione di impostazione dell'immagine disponibile. Per ulteriori informazioni, vedere ["Selezione di una modalità immagine" nella pagina 39.](#)

Consente di eseguire la voce del menu OSD (On-Screen Display) selezionata. Per ulteriori informazioni vedere ["Uso dei menu" nella pagina 30.](#)

Telecomando



1. Alimentazione

Consente di accendere e spegnere il proiettore.

Per maggiori informazioni vedere ["Avvio del proiettore" nella pagina 29](#) e ["Spegnimento del proiettore" nella pagina 50](#).

2. ASPECT

Consente di selezionare il rapporto dello schermo. Per ulteriori informazioni, vedere ["Selezione del rapporto" nella pagina 37](#).

3. CAPTURE

Consente di acquisire le immagini proiettate e di salvarle come schermata di avvio. Per ulteriori informazioni, vedere ["Creazione di una schermata di avvio personalizzata" nella pagina 48](#).

4. Trapezio/Tasti freccia (/ Su, Giù)

Consente di correggere manualmente la distorsione delle immagini causata dall'angolatura della proiezione. Per ulteriori informazioni, vedere ["Correzione della distorsione trapezoidale" nella pagina 36](#).

5. MENU/EXIT

Consente di attivare il menu OSD (On-screen display). Consente di tornare al precedente menu OSD, di uscire e di salvare le impostazioni. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso dei menu" nella pagina 30](#).

6. Sinistra/

Avvia la funzione FAQ. Per ulteriori informazioni, vedere ["Utilizzo della funzione FAQ" nella pagina 46](#).

7. BLANK

Consente di nascondere l'immagine visualizzata sullo schermo. Per ulteriori informazioni, vedere ["Immagine nascosta" nella pagina 45](#).

8. ENTER

Consente di eseguire la voce del menu OSD (On-Screen Display) selezionata. Per ulteriori informazioni vedere ["Uso dei menu" nella pagina 30](#).

9. TIMER ON/SHOW

Consente di attivare o visualizzare il timer sullo schermo in base alle impostazioni del timer. Per ulteriori informazioni, vedere ["Impostazione del timer presentazione" nella pagina 43](#).

10. BRIGHTNESS

Consente la regolazione della luminosità. Per ulteriori informazioni, vedere ["Regolazione Luminosità" nella pagina 40](#).

11. CONTRAST

Consente la regolazione del contrasto. Per ulteriori informazioni, vedere ["Regolazione Contrasto" nella pagina 41](#).

12. TIMER SETUP

Consente di immettere direttamente il timer della presentazione. Per ulteriori informazioni, vedere ["Impostazione del timer presentazione" nella pagina 43.](#)

13. Spia

Lampeggia o si illumina in rosso quando viene premuto un qualsiasi pulsante sul telecomando.

14. MODE

A seconda del segnale di input selezionato, consente di selezionare un'opzione immagine disponibile. Per ulteriori informazioni, vedere ["Selezione di una modalità immagine" nella pagina 39.](#)

15. FREEZE

Consente di fermare l'immagine proiettata. Per ulteriori informazioni vedere ["Blocco dell'immagine" nella pagina 46.](#)

16. MUTE

Attiva o disattiva l'audio del proiettore.

17. AUTO

Determina automaticamente le impostazioni temporali per l'immagine visualizzata. Per ulteriori informazioni, vedere ["Regolazione automatica dell'immagine" nella pagina 35.](#)

18. ► Destra / 🔒

Consente di bloccare i pulsanti del proiettore. Per ulteriori informazioni, vedere ["Blocco dei tasti di comando" nella pagina 47.](#)

Quando il menu OSD (On-Screen Display) è attivo, i pulsanti #4, #6 e #18 vengono utilizzati come tasti di direzione per selezionare le voci di menu ed effettuare le modifiche desiderate. Per ulteriori informazioni, vedere ["Uso dei menu" nella pagina 30.](#)

19. SOURCE

Consente di visualizzare la barra per la selezione della sorgente. Per ulteriori informazioni, vedere ["Commutazione del segnale di input" nella pagina 34.](#)

20. LASER

Consente utilizzare un raggio di luce visibile (puntatore laser) durante le presentazioni. Per ulteriori informazioni vedere ["Funzionamento del puntatore LASER" sulla destra.](#)

21. PAGE ▲/▼

Consente di utilizzare il programma software del display (su un computer collegato) che risponde ai comandi pagina su/giù (come in Microsoft PowerPoint). Per ulteriori informazioni vedere ["Operazioni di selezione pagina remota" nella pagina 45.](#)

22. D. ZOOM (+, -)

Consente di aumentare o ridurre le dimensioni delle immagini proiettate. Per ulteriori informazioni, vedere ["Ingrandire e cercare dettagli nell'immagine proiettata" nella pagina 37.](#)

Funzionamento del puntatore LASER

Il Puntatore LASER è un valido supporto che i professionisti utilizzano durante le presentazioni. Premendo LASER viene emessa una luce rossa e contemporaneamente la spia si illumina in rosso.

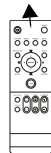
Il fascio laser emette luce visibile. È necessario tenere premuto il tasto **LASER** per l'emissione continua.



Non guardare il foro di uscita della luce laser né puntare la luce laser sulle persone. Prima di utilizzare il puntatore laser, vedere i messaggi di avviso sul retro del telecomando e le "Informazioni per l'utente" allegate.

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.

Avoid Exposure
Laser radiation is emitted from this aperture

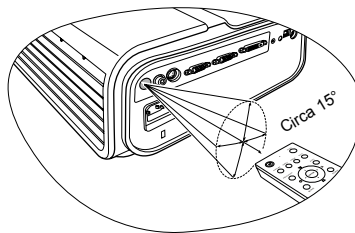
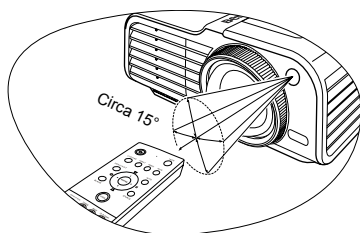


Campo d'azione effettivo del telecomando

I sensori a infrarossi (IR) del telecomando si trovano nella parte anteriore e posteriore del proiettore. 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).

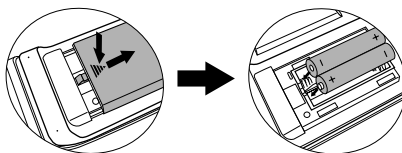
Accertarsi che tra il telecomando e il sensore IR sul proiettore non sia posizionato alcun oggetto che possa ostacolare i raggi infrarossi.

- **Funzionamento del proiettore dalla parte anteriore**
- **Funzionamento del proiettore dalla parte posteriore**



Sostituzione delle batterie del telecomando

1. Per aprire il coperchio della batteria, voltare il telecomando, premere sull'area di impugnatura del coperchio e farlo scorrere verso l'alto, seguendo la direzione indicata dalla freccia, come illustrato nella figura. Il coperchio viene estratto.
2. Rimuovere le batterie inserite (se necessario) e installare due nuove batterie AAA rispettando le polarità, come indicato sulla base dello scomparto delle batterie. La polarità positiva (+) va inserita in corrispondenza del segno positivo, mentre la polarità negativa (-) in corrispondenza del segno negativo.
3. Inserire il coperchio allineandolo alla base e facendolo scorrere in posizione. Premere finché il coperchio non scatta 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 la batteria onde evitare danni causati da un'eventuale fuoriuscita del liquido.

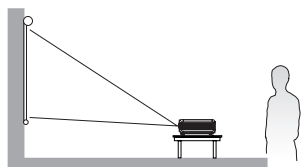
Collocazione del proiettore

Scelta della posizione

Il proiettore può essere installato in una delle quattro posizioni illustrate di seguito:

1. Anteriore tavolo

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



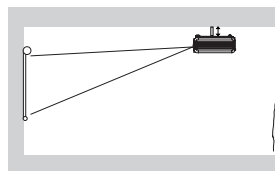
2. Anteriore soffitto

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.

Impostare **Anteriore soffitto** nel menu

CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Posizione proiettore dopo aver acceso il proiettore.



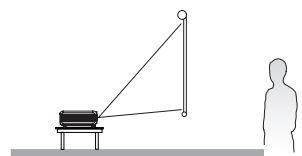
3. Posteriore tavolo

Scegliere questa posizione quando il proiettore è appoggiato sul pavimento e si trova dietro lo schermo.

In questo caso, è necessario utilizzare un apposito schermo per retroproiezione.

Impostare **Posteriore tavolo** nel menu **CONFIGURAZ.**

SISTEMA: Di base > Posizione proiettore dopo aver acceso il proiettore.

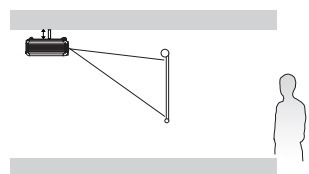


4. Posteriore soffitto

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.

Impostare **Posteriore soffitto** nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Posizione proiettore** dopo aver acceso il proiettore.



La scelta della posizione di installazione dipende dalle preferenze personali e dalla disposizione della stanza, ma anche da altri fattori come: le dimensioni e la posizione dello schermo, la posizione di una presa di corrente adatta, nonché la posizione e la distanza tra il proiettore e le altre apparecchiature.

Scelta delle dimensioni desiderate per l'immagine proiettata

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

Il formato originale del proiettore è 4:3. Per poter proiettare un'immagine di formato 16:9 completa (Widescreen), è necessario modificare proporzionalmente le dimensioni di un'immagine widescreen adattandole alla larghezza del formato nativo del proiettore. In proporzione, l'altezza dell'immagine risulterà inferiore del 75% rispetto all'altezza del formato nativo del proiettore.

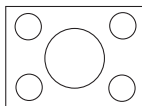


Immagine in formato 4:3 in un'area di proiezione in formato 4:3

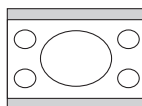


Immagine in formato 16:9 ridimensionata in un'area di proiezione in formato 4:3

Pertanto, un'immagine 16:9 non utilizzerà il 25% dell'altezza di un'immagine 4:3 riprodotta da questo proiettore. Ogni volta che si visualizzano immagini adattate al formato 16:9 nel centro verticale dell'area di proiezione con formato 4:3, sulla parte superiore e inferiore della stessa (rispettivamente 12,5% di altezza verticale), vengono visualizzate delle barre scure (non illuminate).

Per stabilire il luogo in cui posizionare il proiettore, è opportuno considerare l'uso previsto e i rapporti di formato dei segnali di input. Tutti i segnali di input (diversi dal segnale Video Composite associato a un segnale con rapporto di formato 16:9) vengono visualizzati in formato 4:3 per il quale sarà necessaria un'altezza di visualizzazione maggiore del 33% rispetto all'area di proiezione dell'immagine adattata al formato 16:9).

IMPORTANTE: non scegliere una collocazione definitiva per il proiettore in base a un rapporto di proiezione 16:9 nel caso, in futuro, sia necessario selezionare un segnale di input (diverso dal segnale Video Composite associato a un segnale con rapporto di formato 16:9).

Collocare sempre il proiettore su una superficie orizzontale (ad esempio un tavolo) e perpendicolarmente (formando un angolo retto di 90°) al centro orizzontale dello schermo. In questo modo è possibile ridurre l'eventuale distorsione dell'immagine causata dall'angolazione delle proiezioni o dalla proiezione su superfici angolari.

Diversamente dagli ormai obsoleti sistemi con pellicola su bobina, i proiettori digitali attualmente sul mercato non proiettano l'immagine direttamente in avanti. Al contrario, i proiettori digitali, sono ideati per proiettare su un angolo leggermente rialzato sopra il piano di appoggio orizzontale del proiettore. Ciò consente di collocare facilmente i proiettori su un tavolo e proiettare l'immagine in avanti o verso l'alto su uno schermo posizionato in modo che il bordo inferiore dello schermo si trovi sopra la superficie del tavolo, consentendo a tutti i presenti nella sala di vedere lo schermo.

Se il proiettore è installato sul soffitto, verificare che sia montato capovolto affinché le immagini vengano proiettate leggermente verso il basso.

Come si può osservare nel diagramma a pagina 19, con questo tipo di proiezione il bordo inferiore dell'immagine proiettata viene spostato verticalmente rispetto alla superficie orizzontale su cui si trova il proiettore. Nell'attacco a soffitto, si fa riferimento al bordo superiore dell'immagine proiettata.

Se il proiettore si trova distante dallo schermo, le dimensioni dell'immagine proiettata e l'offset verticale aumentano proporzionalmente.

Per stabilire il punto in cui collocare lo schermo e il proiettore, è necessario considerare le dimensioni dell'immagine proiettata e la grandezza dell'offset verticale, che sono direttamente proporzionali alla distanza di proiezione.

BenQ ha creato una tabella di dimensioni dello schermo con rapporto di formato 4:3 utili per determinare la posizione ideale in cui collocare il proiettore. Occorre considerare due dimensioni: la distanza orizzontale perpendicolare dal centro dello schermo (distanza di proiezione) e l'altezza dell'offset verticale del proiettore dal bordo orizzontale dello schermo (offset).

Come determinare la posizione del proiettore relativamente a specifiche dimensioni dello schermo

1. Selezionare le dimensioni dello schermo desiderate.
2. Consultare la tabella e, nella colonna di sinistra denominata "[Diagonale schermo 4:3](#)", ricercare il valore più simile alle dimensioni dello schermo in uso. Partendo da questo valore, scorrere la riga verso destra per individuare il valore della distanza media dallo schermo nella colonna denominata "[Distanza di proiezione consigliata dallo schermo in mm](#)". Questo valore corrisponde alla distanza di proiezione.
3. Sulla stessa riga, spostarsi nella colonna di destra e annotare il valore di Offset verticale. Ciò consente di stabilire la posizione finale dell'offset verticale del proiettore rispetto al bordo dello schermo.
4. Si consiglia, pertanto, di posizionare il proiettore in senso perpendicolare rispetto al centro orizzontale dello schermo, alla distanza dallo schermo precedentemente indicata al punto 2 e in base al valore di offset calcolato al punto 3.

Ad esempio, se si utilizza uno schermo da 120 pollici, la distanza di proiezione raccomandata è pari a 1.622 mm, con un valore di offset verticale pari a 183 mm.

Se il proiettore viene collocato in una posizione diversa (da quella consigliata), sarà necessario inclinarlo in modo da adattare l'immagine al centro dello schermo. In questi casi l'immagine potrebbe risultare distorta. Utilizzare la funzione Trapezio per correggere la distorsione. Per ulteriori informazioni, vedere "[Correzione della distorsione trapezoidale](#)" nella pagina 36.

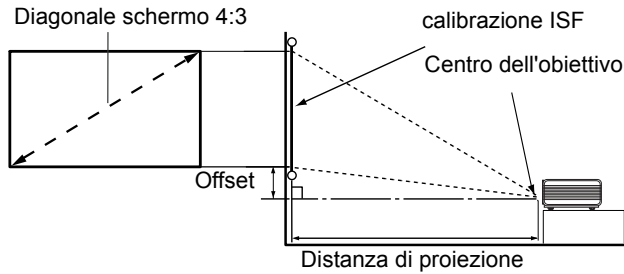
Come determinare le dimensioni dello schermo consigliate rispetto a una distanza specifica

Questo metodo è utile in fase di acquisto del proiettore per scegliere le dimensioni dello schermo più adatte alla propria stanza.

Le dimensioni massime dello schermo dipendono dallo spazio fisico disponibile all'interno della stanza.

1. Calcolare la distanza tra il proiettore e il punto in cui si vuole posizionare lo schermo. Questo valore corrisponde alla distanza di proiezione.
2. Nella tabella di riferimento, individuare il valore corrispondente più simile al calcolo della distanza media dallo schermo indicato nella colonna "[Distanza di proiezione consigliata dallo schermo in mm](#)".
3. Partendo da questo valore, scorrere la riga verso sinistra per determinare la diagonale dello schermo corrispondente elencato nella stessa riga. Tale valore indica la dimensione dell'immagine proiettata dal proiettore alla distanza di proiezione.
4. Sulla stessa riga, spostarsi nella colonna di destra e annotare il valore di Offset verticale. Ciò consente di stabilire la posizione finale dello schermo rispetto al piano orizzontale del proiettore.

Ad esempio, se la distanza di proiezione calcolata è pari a 2 m (2.000 mm), il valore corrispondente più simile, indicato nella colonna "[Distanza di proiezione consigliata dallo schermo in mm](#)", sarà pari a 1.946 mm. Scorrendo questa riga si vedrà che è necessario uno schermo da 12' (144"). Se si dispone solo di schermi in dimensioni metriche, la dimensione dello schermo è 3658 mm in diagonale.




| Diagonale schermo 4:3 | | | Distanza di proiezione consigliata dallo schermo in mm | Offset verticale espresso in mm |
|-----------------------|---------|------|--|---------------------------------|
| piedi | pollici | mm | | |
| 5 | 60 | 1524 | 811 | 91 |
| 6 | 72 | 1829 | 973 | 110 |
| | | 2000 | 1064 | 120 |
| 7 | 84 | 2134 | 1135 | 128 |
| | | 2438 | 1297 | 146 |
| 9 | 108 | 2500 | 1330 | 150 |
| | | 2743 | 1459 | 165 |
| 10 | 120 | 3000 | 1596 | 180 |
| | | 3048 | 1622 | 183 |
| 12 | 144 | 3500 | 1862 | 210 |
| | | 3658 | 1946 | 219 |
| 15 | 180 | 4000 | 2128 | 240 |
| | | 4572 | 2432 | 274 |
| 18 | 216 | 5000 | 2660 | 300 |
| | | 5486 | 2919 | 329 |
| 25 | 300 | 6000 | 3192 | 360 |
| | | 7620 | 4054 | 457 |

☞ Su questi valori è prevista una tolleranza del 3%, a causa delle variazioni dei componenti ottici. 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.

Collegamento

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

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

 **Nei collegamenti mostrati qui sotto, alcuni cavi possono non essere stati inclusi col proiettore (vedere "Contenuto della confezione" nella pagina 8). È possibile acquistare tali cavi nei negozi di elettronica.**

Collegamento di un computer o di un monitor

Collegamento di un computer

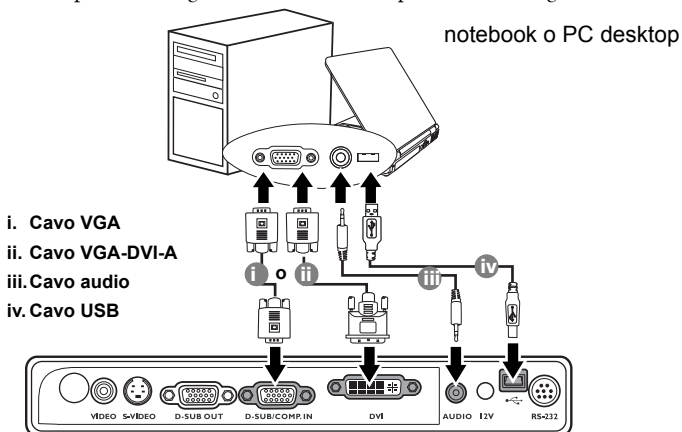
Il proiettore è dotato di prese di ingresso VGA e DVI che consentono il collegamento ai computer IBM® compatibili e Macintosh®. Per il collegamento ai computer Macintosh, è necessario disporre di un adattatore Mac (venduto separatamente).

Inoltre è possibile collegare il proiettore a un computer tramite un cavo USB in modo da selezionare le pagine dell'applicazione sul PC o sul notebook

Per collegare il proiettore a un notebook o PC desktop (con un cavo VGA o VGA-DVI-A):

| • Con un cavo VGA: | • Con un cavo VGA-DVI-A: |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Collegare un'estremità del cavo VGA in dotazione a una presa di uscita D-Sub del computer.2. Collegare l'altra estremità del cavo VGA alla presa di ingresso D-SUB/COMP. IN del segnale del proiettore. | <ol style="list-style-type: none">1. Collegare l'estremità VGA di un cavo VGA-DVI-A a una presa di uscita D-Sub del computer.2. Quindi collegare l'estremità DVI del cavo alla DVI presa di ingresso del segnale DVI-I del proiettore. |
| <ol style="list-style-type: none">3. Se si desidera utilizzare la funzione di selezione pagina remota, collegare l'estremità più grande del cavo USB alla porta USB del computer e l'estremità più piccola alla presa USB del proiettore USB. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni di selezione pagina remota" nella pagina 45.4. Se si desidera utilizzare l'altoparlante (mono misto) del proiettore durante le presentazioni, collegare un'estremità del cavo audio compatibile alla presa di uscita audio del computer e l'altra estremità alla presa AUDIO del proiettore. Dopo aver collegato il cavo, l'audio può essere regolato tramite i menu OSD (On-screen display) del proiettore. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazioni audio" nella pagina 56. | |

Nel diagramma riportato di seguito viene mostrato il percorso di collegamento finale:



☞ Molti notebook non attivano le porte video esterne quando vengono collegati a un proiettore. Di solito una combinazione di tasti, ad esempio FN + F3 o CRT/LCD, attiva o disattiva lo schermo esterno. Individuare il tasto funzione con l'etichetta CRT/LCD o il simbolo del monitor sul notebook. Premere contemporaneamente questo tasto e il tasto FN. Per informazioni sulle combinazioni dei tasti del notebook, consultare la relativa documentazione.

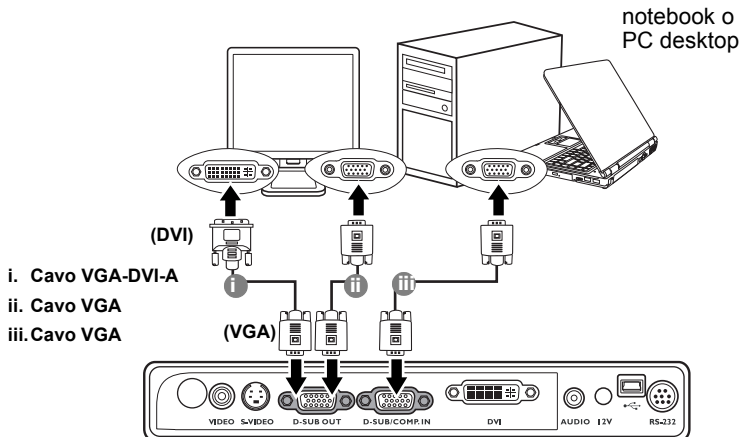
Collegamento di un monitor

Se si desidera visualizzare la presentazione su un monitor e contemporaneamente su uno schermo, è possibile collegare la presa di uscita del segnale D-SUB OUT sul proiettore a un monitor esterno mediante un cavo VGA o VGA or VGA-DVI-A, attenendosi alle istruzioni riportate di seguito.

Per collegare il proiettore a un monitor (con un cavo VGA o VGA-DVI-A):

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Con un cavo VGA: | <ul style="list-style-type: none"> Con un cavo VGA-DVI-A: <p>Nota: il monitor deve disporre di una presa di ingresso DVI.</p> |
| <ol style="list-style-type: none"> Collegare il proiettore a un computer come indicato in "Collegamento di un computer" nella pagina 20. Nota: l'uscita D-SUB funziona solo se il proiettore è dotato di un ingresso D-SUB appropriato. Verificare che il proiettore sia collegato al computer tramite una presa D-SUB/COMP. IN, non tramite una presa DVI. | |
| <ol style="list-style-type: none"> Collegare un'estremità del cavo VGA (solo uno in dotazione) alla presa di ingresso D-Sub del monitor video. Quindi collegare l'altra estremità del cavo alla presa D-SUB OUT sul proiettore. | <ol style="list-style-type: none"> Collegare un'estremità del cavo VGA al cavo DVI-A e l'estremità del cavo DVI alla presa di ingresso DVI del monitor. Quindi collegare l'estremità del cavo VGA alla presa D-SUB OUT sul proiettore. |

Nel diagramma riportato di seguito viene mostrato il percorso di collegamento finale:



Collegamento di dispositivi di sorgente video

In questa sezione viene descritto come collegare il proiettore ai dispositivi di sorgente video tramite i relativi cavi. Per le presentazioni video, si consiglia il collegamento di cavi video.

È possibile collegare il proiettore a vari dispositivi sorgente dotati di una delle seguenti prese di uscita:

- DVI
- Component Video
- S-Video
- Video (composite)

È sufficiente collegare il proiettore al dispositivo della sorgente video utilizzando uno dei metodi sopra indicati. Tuttavia, ciascuno di essi offre un livello di qualità video diverso. La scelta del metodo dipende essenzialmente dalla presenza dei terminali corrispondenti sul proiettore e sul dispositivo sorgente, come descritto di seguito:

Qualità video ottimale

Il metodo migliore di connessione disponibile è DVI. Se il dispositivo di sorgente è dotato di una presa DVI, in base al tipo di connettore DVI disponibile, è possibile ottenere una qualità video digitale o analogica ad alta qualità.

Per informazioni su come collegare il proiettore a un dispositivo di sorgente DVI e per altri dettagli, vedere ["Collegamento di un dispositivo di sorgente DVI" nella pagina 24](#).

Se non è disponibile nessuna sorgente DVI, un altro segnale video di buona qualità è Component Video (da non confondere con Video composite). Se sui dispositivi in uso sono disponibili terminali Component Video nativi per uscite di lettori DVD e sintonizzatori TV digitali, questo metodo di collegamento è sicuramente migliore rispetto al metodo S-Video o Video Composite.

Per informazioni su come collegare il proiettore a un dispositivo Component Video, vedere ["Collegamento di un dispositivo di sorgente Component Video" nella pagina 25](#).

Qualità video migliore

Il metodo S-Video garantisce una migliore qualità del segnale video analogico rispetto al metodo Video Composite standard. Se il dispositivo della sorgente video dispone di entrambi i terminali di output Video Composite e S-Video, si consiglia di utilizzare l'opzione S-Video.

Per informazioni su come collegare il proiettore a un dispositivo S-Video, vedere ["Collegamento di un dispositivo di sorgente S-Video" nella pagina 27](#).

Minima qualità video

Rappresentando il livello minimo di qualità video tra i metodi descritti all'interno di questo manuale, Composite Video è un metodo video analogico che consente di ottenere proiezioni accettabili ma non ottimali.

Vedere ["Collegamento di un dispositivo di sorgente Video Composite" nella pagina 28](#) per avere informazioni su come collegare il proiettore a un dispositivo Composite Video.

Collegamento dell'audio

Il proiettore è dotato di un altoparlante mono incorporato progettato per fornire funzionalità audio di base, di supporto alle presentazioni di dati ad uso esclusivamente commerciale. Non è stato progettato né può essere utilizzato per la riproduzione audio stereo come avviene nelle applicazioni Home Theatre o Home Cinema. L'ingresso audio stereo (se disponibile) viene unito all'uscita audio mono comune mediante l'altoparlante del proiettore.

Collegamento di un dispositivo di sorgente DVI

Il proiettore è dotato di prese di ingresso DVI che consentono di collegare l'apparecchio a un dispositivo di sorgente DVI oppure a un dispositivo di uscita VGA come un notebook o un computer desktop.

Sono disponibili tre tipi di connettore DVI: DVI-A, DVI-D, e DVI-I. La presa DVI-I è un connettore integrato che supporta entrambi i formati: DVI-A, e DVI-D.

Il formato DVI-A viene utilizzato per trasmettere un segnale DVI a un sistema di visualizzazione analogico (VGA) o viceversa. Anche se la qualità del segnale viene parzialmente perduta durante la conversione, la qualità dell'immagine trasmessa è comunque più elevata rispetto al collegamento VGA standard.

Il formato DVI-D viene utilizzato per visualizzare direttamente un segnale digitale senza eseguire la conversione. Per la natura stessa del formato digitale, il collegamento digitale puro fornisce una qualità dell'immagine più elevata e veloce rispetto al collegamento analogico.

I formati DVI-A e DVI-D non sono intercambiabili. Non è possibile collegare un connettore di formato DVI-A a un'apparecchiatura DVI-D e viceversa. Assicurarsi di conoscere il tipo di formato adatto all'apparecchiatura prima di acquistare i cavi. Oppure acquistare un cavo DVI-I, più utile in qualsiasi tipo di collegamento DVI.

Controllare se il dispositivo di sorgente dispone di una presa di uscita DVI inutilizzata:

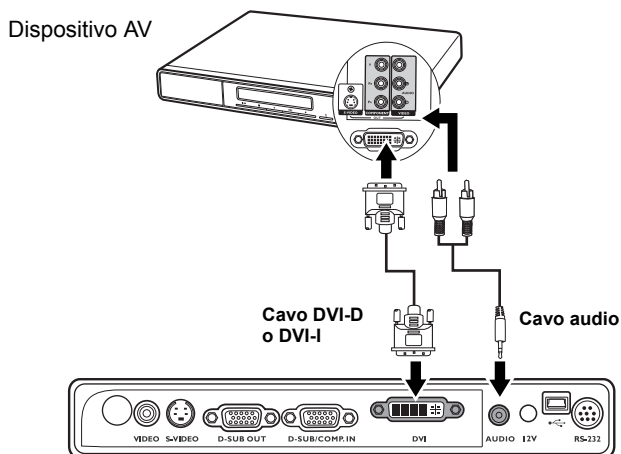
- In questo caso, è possibile attenersi alla procedura riportata di seguito.
- In caso contrario, è necessario riconsiderare il metodo da utilizzare per collegare il dispositivo.

Per collegare il proiettore a un dispositivo di sorgente DVI o a un computer:

 Per informazioni sul collegamento di un dispositivo di sorgente DVI a un computer tramite un cavo VGA-DVI-A, vedere "[Collegamento di un computer](#)" nella pagina 20.

1. Collegare un'estremità del cavo DVI (DVI-D o DVI-I) alla presa di uscita DVI del dispositivo di sorgente DVI.
2. Collegare l'altra estremità del cavo alla presa di ingresso DVI del segnale del proiettore.
3. Se si desidera utilizzare l'altoparlante (mono misto) del proiettore, collegare un'estremità di un cavo audio compatibile alle prese di uscita audio del dispositivo video e l'altra estremità alla presa AUDIO del proiettore.

Dopo aver collegato il cavo, l'audio può essere regolato tramite i menu OSD (On-screen display) del proiettore. Per ulteriori informazioni, vedere "[Impostazioni audio](#)" nella pagina 56.



☞ Nel caso in cui collegando il proiettore a un lettore DVD tramite l'ingresso DVI-D del proiettore le immagini vengano visualizzate con i colori errati, cambiare lo spazio colore su YUV. Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica dello spazio colore" nella pagina 34.

Collegamento di un dispositivo di sorgente Component Video

Controllare se il dispositivo della sorgente video dispone di prese di uscita Component Video inutilizzate:

- In questo caso, è possibile attenersi alla procedura riportata di seguito.
- In caso contrario, è necessario riconsiderare il metodo da utilizzare per collegare il dispositivo.

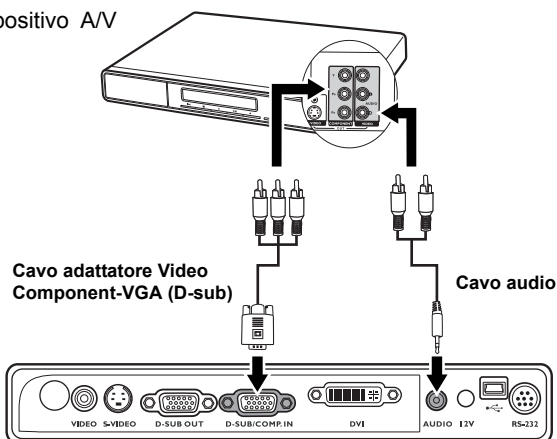
Per collegare il proiettore a un dispositivo di sorgente Component Video:

1. Collegare un'estremità del cavo adattatore Component Video-VGA (D-Sub) con 3 connettori di tipo RCA alle prese di uscita Component Video del dispositivo di sorgente video. Inserire le spine nelle prese di colore corrispondente; verde con verde, blu con blu e rosso con rosso.
2. Collegare l'altra estremità del cavo adattatore Component Video-VGA (D-Sub), con un connettore di tipo D-Sub, alla presa D-SUB/COMP. IN del proiettore.
3. Se si desidera utilizzare l'altoparlante (mono misto) del proiettore durante le presentazioni, collegare un'estremità del cavo audio compatibile alla presa di uscita audio del computer e l'altra estremità alla presa Audio del proiettore.

Dopo aver collegato il cavo, l'audio può essere regolato tramite i menu OSD (On-screen display) del proiettore. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazioni audio" nella pagina 56.

Nel diagramma riportato di seguito viene mostrato il percorso di collegamento finale:

Dispositivo A/V



- Anche se è collegato un ingresso audio stereo, il proiettore può eseguire solo la riproduzione in audio mono misto. Per ulteriori informazioni, vedere "[Collegamento dell'audio](#)" nella pagina 23.
- 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.

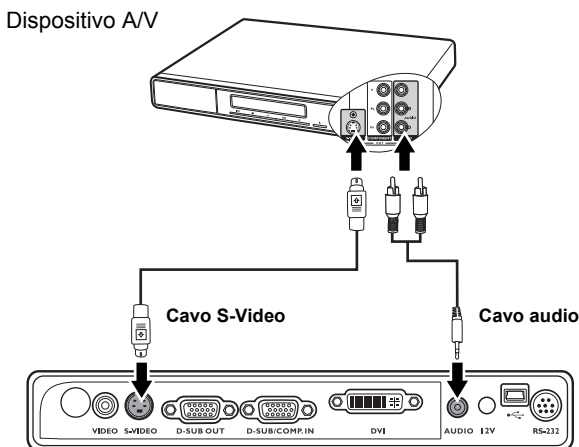
Collegamento di un dispositivo di sorgente S-Video

Controllare se il dispositivo di sorgente Video dispone di una presa di uscita S-Video inutilizzata:

- In questo caso, è possibile attenersi alla procedura riportata di seguito.
- In caso contrario, è necessario riconsiderare il metodo da utilizzare per collegare il dispositivo.

Per collegare il proiettore a un dispositivo di sorgente S-Video:

1. Collegare un'estremità del cavo S-Video alla presa di uscita S-Video del dispositivo di sorgente video.
 2. Quindi collegare l'altra estremità del cavo alla presa S-VIDEO sul proiettore.
- Nel diagramma riportato di seguito viene mostrato il percorso di collegamento finale:



- ☞ • Anche se è collegato un ingresso audio stereo, il proiettore può eseguire solo la riproduzione in audio mono misto. Per ulteriori informazioni vedere ["Collegamento dell'audio"](#) nella pagina 23.
- 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.
- Se è già stato stabilito un collegamento Component Video tra il proiettore e questo dispositivo di sorgente S-Video mediante collegamenti Component Video, non è necessario collegare il dispositivo utilizzando un collegamento S-Video in quanto si tratterebbe di una seconda connessione non necessaria e con immagini di qualità scadente. Per ulteriori informazioni vedere ["Collegamento di dispositivi di sorgente video"](#) nella pagina 23.

Collegamento di un dispositivo di sorgente Video Composite

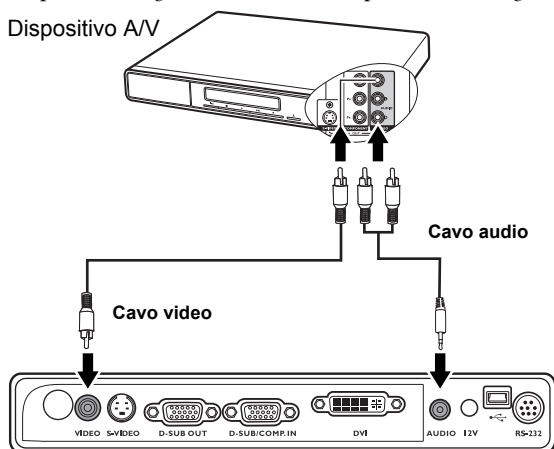
Controllare il dispositivo della sorgente video per determinare se dispone di prese di uscita Video Composite inutilizzate:

- In questo caso, è possibile attenersi alla procedura riportata di seguito.
- In caso contrario, è necessario riconsiderare il metodo da utilizzare per collegare il dispositivo.

Per collegare il proiettore a un dispositivo di sorgente Video Composite:

1. Collegare un'estremità del cavo Video alla presa di uscita Video del dispositivo di sorgente video.
2. Quindi collegare l'altra estremità del cavo alla presa VIDEO sul proiettore.

Nel diagramma riportato di seguito viene mostrato il percorso di collegamento finale:

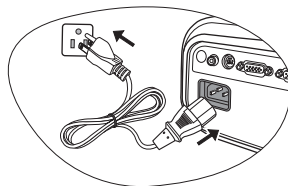


- ☞ Anche se è collegato un ingresso audio stereo, il proiettore può eseguire solo la riproduzione in audio mono misto. Vedere ["Collegamento dell'audio" nella pagina 23](#) per ulteriori dettagli.
- Se l'immagine video selezionata non viene visualizzata dopo l'accensione del proiettore pur avendo selezionato 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.
- Se non è possibile utilizzare ingressi Video Component e S-Video, è sufficiente collegare il dispositivo utilizzando un collegamento video Composite. Vedere ["Collegamento di dispositivi di sorgente video" nella pagina 23](#) per ulteriori dettagli.

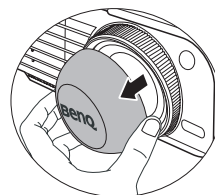
Funzionamento


Avvio del proiettore

1. Inserire un'estremità del cavo di alimentazione nel proiettore e l'altra in una presa a parete. Premere l'interruttore per attivare la presa sulla parete (ove applicabile). Una volta acceso il proiettore, verificare che l'**POWER (spia di accensione)** sul proiettore lampeggi in arancione.



2. Rimuovere il coperchio dell'obiettivo. In caso contrario, potrebbe deformarsi per effetto del calore prodotto dalla lampada del proiettore.

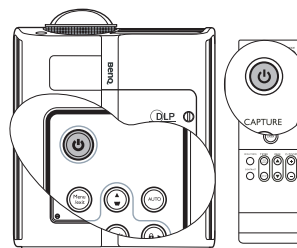



3. Premere  **Alimentazione** sul proiettore o sul telecomando per avviare il proiettore. Non appena la lampada si accende, si sente il "**Segnale acustico di accensione**". La **POWER (spia di accensione)** lampeggia in verde e resta verde quando il proiettore è acceso.

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.

Per attivare il segnale acustico, vedere "[Disattivare Tono on/off](#)" nella pagina 49.



 **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.**

4. Se viene richiesta una password, premere i tasti freccia per immettere una password a sei cifre. Per ulteriori informazioni, vedere "[Utilizzo della funzione di protezione mediante password](#)" nella pagina 31.
5. Accendere tutte le apparecchiature collegate.
6. Il proiettore avvia la ricerca dei segnali di input. Nell'angolo superiore sinistro dello schermo viene visualizzata la sorgente di input corrente sottoposta a scansione. Se il proiettore non rileva un segnale valido, il messaggio 'Nessun segnale' rimane visualizzato finché il proiettore non rileva un segnale di input. È inoltre possibile premere il tasto **SOURCE** sul proiettore o sul telecomando per selezionare il segnale di input desiderato. Per ulteriori informazioni, vedere "[Commutazione del segnale di input](#)" nella pagina 34.

 **Se la frequenza/risoluzione del segnale di input supera il campo d'azione del proiettore, viene visualizzato il messaggio 'Fuori campo' sullo schermo. Passare a un segnale di input compatibile con la risoluzione del proiettore oppure impostare un valore più basso per il segnale di input. Per ulteriori informazioni, vedere "[Tabella dei tempi](#)" nella pagina 68.**

Uso dei menu

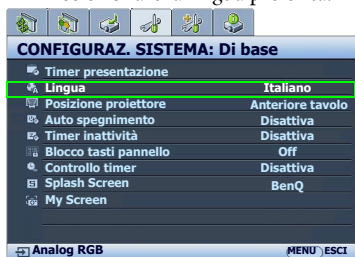
Il proiettore è dotato di menu OSD (On-Screen Display) che consentono di effettuare regolazioni e selezionare varie impostazioni.

Qui sotto trovate una panoramica del menu OSD.



Per usare i menu OSD, per prima cosa impostare la lingua.

1. Premere **MENU/EXIT** sul proiettore o sul telecomando per attivare il menu OSD.
3. Premere **▼** per evidenziare **Lingua** e premere **◀/▶** per selezionare la lingua preferita.



2. Usare **◀/▶** per evidenziare il menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base**.
4. Premere due volte* **Menu/exit** sul proiettore o sul telecomando per uscire e salvare le impostazioni.



*Premendo il pulsante una volta si torna al menu principale, due volte chiude il menu OSD.

Protezione del proiettore

Uso di un cavo di blocco

Il proiettore deve essere installato in un luogo sicuro per evitarne il furto. In caso contrario, acquistare un blocco, del tipo Kensington, per rendere più sicuro il proiettore. È possibile posizionare lo slot del blocco Kensington sul lato posteriore del proiettore. Per maggiori informazioni vedere 10 a pagina 9.

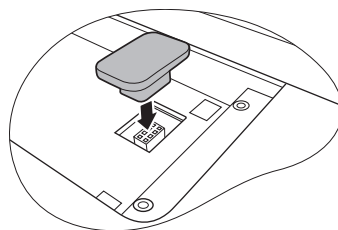
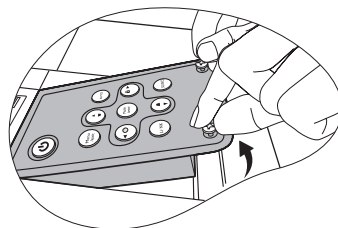
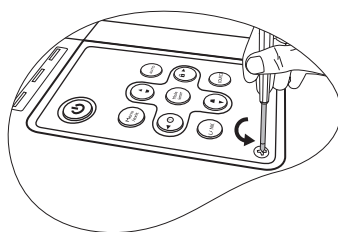
Generalmente un blocco Kensington è la combinazione di chiave(i) e lucchetto. Per l'utilizzo fare riferimento alla documentazione fornita con il blocco.

Rimozione del tastierino di controllo dal proiettore

Il tastierino di controllo sul proiettore è rimovibile. Una volta rimosso il tastierino dal proiettore, non è possibile far funzionare il proiettore senza il tastierino o il telecomando. Si consiglia di tenere il tastierino di controllo e il telecomando lontani dal proiettore in modo da evitare che siano presi insieme al proiettore.


Per rimuovere il tastierino di controllo:

1. Individuare la posizione delle viti nell'angolo inferiore del tastierino di controllo.
2. Allentare completamente le viti.
3. Sollevare il tastierino di controllo tirando le viti.
4. Rimuovere il tastierino di controllo dal proiettore.
5. Dopo aver rimosso il tastierino di controllo dal proiettore, se necessario, è possibile utilizzare il tappo morbido fornito per chiudere l'alloggiamento del tastierino.



Utilizzo della funzione di protezione mediante password

Per motivi di sicurezza e per impedire l'uso agli utenti non autorizzati, è possibile impostare una password di sicurezza. È possibile configurare la password dal menu OSD (On-Screen Display).

 **AVVERTENZA:** Potrebbe capitare di dimenticare la password dopo che è stata attivata la funzione di protezione della password. Se necessario, stampare questo manuale, scrivere la password utilizzata al suo interno e conservarlo in un luogo sicuro nel caso sia necessario controllare la password in futuro.

Impostazione della password

 Dopo aver impostato la password e attivato il blocco accensione, è necessario inserire la password ogni volta che si desidera utilizzare il proiettore.


Una volta impostata la password e attivato splash screen bloccato, non è possibile cambiare lo splash screen visualizzato all'avvio del proiettore finché non viene inserita la password corretta.

1. Aprire il menu OSD ed andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata > Impostaz. protezione**. Premere **Mode/enter** sul proiettore o sul **ENTER** telecomando. Viene visualizzata la pagina **Impostaz. protezione**.
2. Evidenziare **Modificare impostazioni protezione** e premere **Mode/enter** sul proiettore o **ENTER** sul telecomando.
3. Come indicato nella figura a destra, i quattro pulsanti freccia (**▲**, **▶**, **▼**, **◀**) rappresentano rispettivamente 4 cifre (1, 2, 3, 4). Premere i tasti freccia per immettere la password a sei cifre desiderata.
4. Immettere nuovamente la 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**.
 6. Per attivare la funzione **Blocco splash screen**, premere **▲/▼** per evidenziare **Blocco splash screen** e premere **◀/▶** per selezionare **On**.

Quando **Blocco splash screen** viene attivato, la funzione **My Screen** nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base** sarà protetta da password.

 **IMPORTANTE:** Le cifre inserite vengono visualizzate sullo schermo come asterischi. Assicurarsi di annotare la password scelta in modo da averla disponibile qualora si dovesse dimenticare.

Password: _ _ _ _ _

Conservare questo manuale in un posto sicuro.

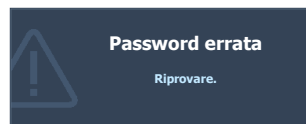
7. Per uscire da menu OSD, premere **MENU/EXIT**.

Se si è dimenticata la password

Se è stata attivata la funzione password, verrà chiesto di inserire la password di sei cifre ogni volta che si accende il proiettore. Se viene inserita la password errata, viene visualizzato per tre secondi un messaggio di errore simile a quello riportato nella figura a destra e, successivamente, il messaggio **INPUT PASSWORD**.

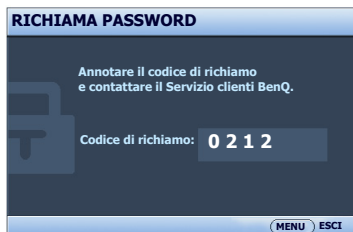
È possibile effettuare un secondo tentativo inserendo un'altra password a sei cifre oppure, se la password non è stata registrata ed è stata dimenticata, è possibile effettuare la procedura di richiamo della password. Per ulteriori informazioni, vedere "[Procedura di richiamo della password](#)" nella pagina 33.

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



Procedura di richiamo della password

Tenere premuto per 3 secondi il pulsante **AUTO** sul proiettore o sul telecomando. Il proiettore visualizza un numero codificato sullo schermo. Annotare il numero e spegnere il proiettore. 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. Aprire il menu OSD ed andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata > Impostaz. protezione > Modifica password**.
2. Premere **Mode/enter** sul proiettore o sul **ENTER** telecomando. Viene visualizzato il messaggio **'INSERISCI PASSWORD ATTUALE'**.
3. Inserire la vecchia password.
 - i. Se la password è corretta, viene visualizzato un altro messaggio **'INSERISCI NUOVA PASSWORD'**.
 - ii. Se la password non è corretta, viene visualizzato per tre secondi un messaggio di errore, quindi viene visualizzato il messaggio **'INSERISCI PASSWORD ATTUALE'** per un secondo tentativo. Premere il pulsante **MENU/EXIT** per annullare la modifica o inserire un'altra password.
4. Inserire una nuova password.

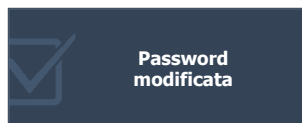


IMPORTANTE: Le cifre inserite vengono visualizzate sullo schermo come asterischi. Assicurarsi di annotare la password scelta in modo da averla disponibile qualora si dovesse dimenticare.

Password: _ _ _ _ _

Conservare questo manuale in un posto sicuro.

5. Immettere nuovamente la password per confermare.
6. L'assegnazione della nuova password al proiettore è riuscita. Alla successiva accensione del proiettore, inserire la nuova password.
7. Per uscire da menu OSD, premere **MENU/EXIT**.



Disattivazione della funzione password

Per disattivare la protezione con password, andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata > Impostaz. protezione > Modificare impostazioni protezione** dopo aver aperto il menu OSD. Premere **Mode/enter**. Viene visualizzato il messaggio **'INPUT PASSWORD'**. Inserire la password attuale.

- i. Se la password è corretta, il menu OSD torna alla pagina **Impostaz. protezione**. Premere **▼** per evidenziare **Blocco accensione** e premere **◀/▶** per selezionare **Off**. Alla successiva accensione del proiettore, non è necessario inserire la password. Premere **▼** per evidenziare **Blocco splash screen** e premere **◀/▶** per selezionare **Off**. Sarà possibile modificare la funzione **Splash Screen** nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base**.

- ii. Se la password non è corretta, viene visualizzato per tre secondi un messaggio di errore, quindi viene visualizzato il messaggio 'INPUT PASSWORD' per un secondo tentativo. Premere il pulsante **MENU/EXIT** 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 input


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.

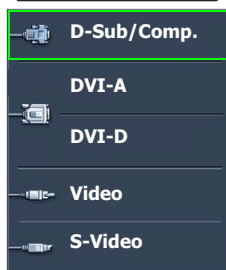
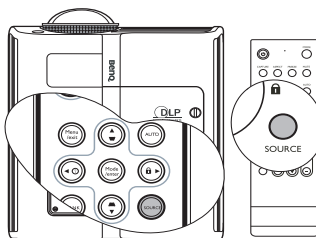
Assicurarsi che la funzione **Ricerca automatica veloce** nel menu **SORGENTE** sia su **On** (impostazione predefinita per il proiettore) se si desidera che il proiettore esegua la ricerca del segnale automaticamente.

È anche possibile scorrere manualmente le sorgenti in ingresso disponibili.

1. Premere **SOURCE** sul proiettore o sul telecomando. Viene visualizzata la barra per la selezione della sorgente.
2. Premere **▲/▼** finché non viene selezionato il segnale desiderato e premere **Mode/enter** sul proiettore o **ENTER** sul telecomando.

Una volta rilevato il segnale, le informazioni sulla sorgente selezionata vengono visualizzate nell'angolo dello schermo per 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. In genere, le presentazioni di dati "PC" (grafica), che utilizzano principalmente immagini statiche, sono più luminose rispetto alle presentazioni "Video" che utilizzano immagini in movimento (filmate).



Il tipo di segnale di input influisce sulle opzioni disponibili di Modal. immagine. Per ulteriori informazioni vedere ["Selezione di una modalità immagine" nella pagina 39.](#)

- La risoluzione di visualizzazione originale di questo proiettore è in formato 4:3. Per ottenere i migliori risultati di visualizzazione dell'immagine, si deve selezionare ed utilizzare una sorgente di input che trasmette a questa risoluzione. Le altre risoluzioni saranno adatte dal proiettore a seconda dell'impostazione 'rapporto', che potrebbe provocare la distorsione dell'immagine o perdita di nitidezza. Per ulteriori informazioni, vedere ["Selezione del rapporto" nella pagina 37.](#)

Modifica dello spazio colore

Nel caso in cui collegando il proiettore a un lettore DVD tramite l'ingresso **DVI-D** del proiettore le immagini vengano visualizzate con i colori errati, cambiare lo spazio colore su **YUV**.

A tale scopo:

1. Premere **MENU/EXIT** quindi premere ◀/▶ finché non viene evidenziato il menu **SORGENTE**.
2. Premere ▼ per evidenziare **Trasf. Spazio colore** e premere ◀/▶ per selezionare **YUV**.

 Questa funzione è disponibile solamente quando è in uso l'ingresso DVI-D.

Regolazione dell'immagine proiettata

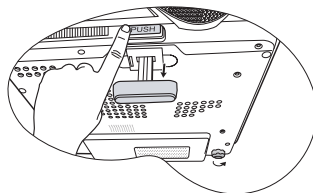
Regolazione dell'angolo di proiezione


Il proiettore è dotato di 1 piedino di regolazione a sgancio rapido e 1 piedino di regolazione posteriore, che consentono di regolare l'altezza dell'immagine e l'angolo di proiezione. Per regolare il proiettore, eseguire le operazioni riportate di seguito:

1. Premere il tasto di sgancio rapido e sollevare la parte anteriore del proiettore. Quando l'immagine si trova nella posizione desiderata, rilasciare il tasto di sgancio rapido per bloccare il piedino.
2. Ruotare il piedino di regolazione per definire con precisione l'angolo orizzontale.

Per ritrarre il piedino, sorreggere il proiettore e premere il tasto di sgancio rapido, quindi abbassare lentamente il proiettore. Serrare il supporto di regolazione posteriore in direzione opposta.

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. Per risolvere questo problema, vedere "[Correzione della distorsione trapezoidale](#)" nella pagina 36 per maggiori informazioni.




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

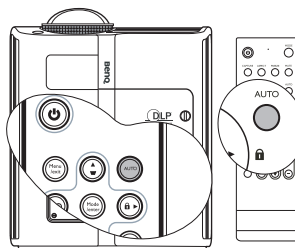
Fare attenzione quando si preme il pulsante di regolazione poiché chiude l'apertura da cui fuoriesce l'aria calda.

Regolazione automatica dell'immagine

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

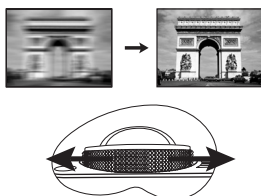
Le informazioni sulla sorgente in uso vengono visualizzate nell'angolo dello schermo per 3 secondi.

 Quando si utilizza la funzione **AUTO**, lo schermo è vuoto.



Regolazione della nitidezza dell'immagine

Se necessario, ruotare l'anello di messa a fuoco per rendere l'immagine più nitida.

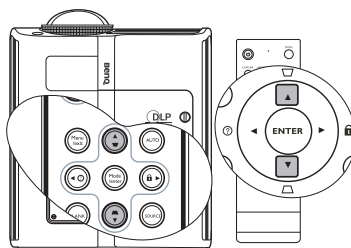


Correzione della distorsione trapezoidale

Per distorsione trapezoidale si intende la situazione in cui l'immagine proiettata è visibilmente più larga nella parte superiore o inferiore. Ciò si verifica quando il proiettore non è perpendicolare allo schermo.

Per eliminare il problema, oltre a regolare l'altezza del proiettore, è necessario correggerla manualmente seguendo uno dei passaggi indicati di seguito.

- Premere ∇ / \triangle sul pannello di controllo del proiettore o sul telecomando per visualizzare la pagina di correzione Trapezio. Premere ∇ per correggere la distorsione trapezoidale nella parte superiore dell'immagine. Premere \triangle per correggere la distorsione trapezoidale nella parte inferiore dell'immagine.
- Premere **MENU/EXIT** sul proiettore o sul telecomando. Andare su **DISPLAY > Trapezio** e regolare i valori premendo ∇ o \triangle sul proiettore o sul telecomando.

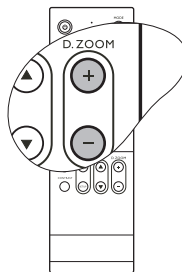


Ingrandire e cercare dettagli nell'immagine proiettata

Se è necessario cercare i dettagli dell'immagine proiettata, ingrandire l'immagine. Usare i tasti freccia per navigare nell'immagine.

• Usando il telecomando

1. Premere **D. ZOOM +/-** per visualizzare la barra di zoom. Premere **D. ZOOM +** per ingrandire il centro dell'immagine. Premere il tasto ripetutamente finché non si raggiungono le dimensioni desiderate.
2. Utilizzare i tasti freccia (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) sul proiettore o sul telecomando per navigare nell'immagine.
3. Per ripristinare le dimensioni originali dell'immagine, premere **AUTO**. Si può anche premere il pulsante **D. ZOOM -**. Premendo nuovamente il tasto **-**, l'immagine viene ulteriormente ridotta fino a tornare alle dimensioni originali.



Si può navigare nell'immagine solo dopo aver ingrandito l'immagine. Si può ingrandire ulteriormente l'immagine mentre si cercano i dettagli.

• Usando il menu OSD

1. Premere **MENU/EXIT** quindi premere **◀ / ▶** finché non viene evidenziato il menu **DISPLAY**.
2. Premere **▼** per evidenziare **Zoom digitale** e premere **Mode/enter**. Viene visualizzata la barra dello zoom.
3. Premere ripetutamente **▲** per ingrandire l'immagine alla dimensione desiderata.
4. Per scorrere l'immagine, premere **Mode/enter** per passare alla modalità pan e premere le frecce direzionali (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) sul proiettore o sul telecomando.
5. Per ridurre le dimensioni dell'immagine, premere **Mode/enter** 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.

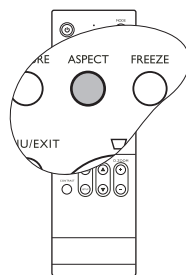
Selezione del rapporto

Per "rapporto" si intende il rapporto tra larghezza e altezza dell'immagine. La maggior parte dei televisori e dei computer presentano un rapporto di 4:3, mentre per i televisori digitali e i DVD generalmente il rapporto è 16:9.

Con l'avvento dell'elaborazione del segnale digitale, i dispositivi di visualizzazione digitale come questo proiettore possono estendere e modificare l'uscita dell'immagine assegnandole proporzioni diverse rispetto all'immagine sorgente.

Per cambiare il rapporto dell'immagine proiettata (indipendentemente dal formato della sorgente):

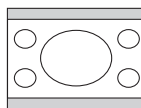
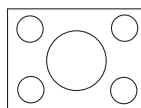
- Usando il telecomando
 1. Premere **ASPECT** per visualizzare l'impostazione corrente.
 2. Premere ripetutamente **ASPECT** per selezionare un rapporto adatto al formato del segnale video e ai requisiti di visualizzazione.
- Usando il menu OSD
 1. Premere **MENU/EXIT** quindi premere ◀ / ▶ finché non viene evidenziato il menu **DISPLAY**.
 2. Premere ▼ per evidenziare **Rapporto**.
 3. Premere ◀ / ▶ per selezionare un rapporto adatto al formato del segnale video e ai requisiti di visualizzazione.



Informazioni sul rapporto

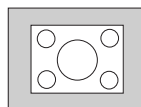
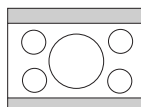
Nelle immagini sottostanti, le porzioni nere rappresentano le aree inattive mentre quelle bianche le aree attive.

1. **4:3**: consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 4:3. Questa impostazione è particolarmente adatta per le immagini in formato 4:3, ad esempio TV a definizione standard e DVD in formato 4:3, poiché vengono visualizzate senza alterarne le proporzioni.
2. **16:9**: consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 16:9. Questa impostazione è particolarmente adatta per le immagini già in formato 16:9, ad esempio TV ad alta definizione (HDTV), poiché vengono visualizzate senza alterarne le proporzioni.



La proporzione 16:9 è originata solo dal segnale di input Component Video se associato a un segnale con rapporto di formato 16:9 appropriato. Vedere "Collegamento di un dispositivo di sorgente Component Video" nella pagina 25 e "Scelta delle dimensioni desiderate per l'immagine proiettata" nella pagina 16 per ulteriori informazioni.

3. **Auto**: consente di modificare le proporzioni dell'immagine per adattarla alla larghezza orizzontale della risoluzione originale. Questa opzione è adatta se il rapporto delle immagini è diverso da 4:3 e 16:9 e se si desidera utilizzare la maggior parte dello schermo senza alterare il rapporto dell'immagine.
4. **Reale**: L'immagine viene proiettata nella sua risoluzione originale, e ridimensionata per adattarsi all'area di visualizzazione. Per i segnali di input con risoluzioni inferiori, le dimensioni dell'immagine proiettata saranno inferiori rispetto a un'immagine ridimensionata a schermo intero. Se necessario, regolare l'impostazione dello zoom o avvicinare il proiettore allo schermo per aumentare le dimensioni dell'immagine. Una volta completate queste regolazioni, potrebbe essere necessario reimpostare la messa a fuoco del proiettore.



Il menu OSD può essere visualizzato in quest'area scura non utilizzata.

Ottimizzazione dell'immagine

Utilizzo del Colore parete

Nel caso in cui la proiezione avvenga su una superficie 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.

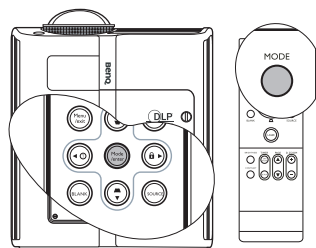
Per utilizzare questa funzione, andare al menu **DISPLAY > Colore parete** menu and press ◀/▶ per selezionare il colore più simile al colore della superficie di proiezione. Sono disponibili diversi colori precalibrati fra cui scegliere: **Giallo chiaro, Rosa, Verde chiaro, Blu, e Lavagna**

Selezione di una modalità immagine

Il proiettore dispone di varie modalità applicazioni che è possibile selezionare in base all'ambiente operativo in uso e al tipo di immagine della sorgente di input.

Per selezionare la modalità di funzionamento desiderata, seguire una delle procedure indicate di seguito.

- Premere **Mode/enter** sul telecomando o **MODE** sul proiettore fino a selezionare la modalità desiderata.
- Andare al menu **IMMAGINE > Picture mode** e premere ◀/▶ per selezionare la modalità desiderata.



Si potrebbe verificare una leggera variazione della luminosità e dei colori dell'immagine durante il cambiamento delle modalità immagine.

Di seguito vengono riportate le modalità di immagine disponibili per i diversi tipi di segnali.

Input segnale PC/ DVI-A/DVD-D

1. **Modalità Dinamico (predefinita):** 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.
2. **Modalità Presentazione:** Specifica per le presentazioni. In questa modalità, la luminosità è particolarmente curata per soddisfare le colorazioni su PC e notebook.
3. **Modalità 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 RGB e adeguatamente calibrata, nonché per visualizzare applicazioni grafiche e di disegno per computer, ad esempio AutoCAD.
4. **Cinema Modalità:** È appropriata per la riproduzione di filmati e videoclip a colori da fotocamere digitali o video digitali tramite il computer, questa modalità consente una visualizzazione ottimale anche in ambienti scarsamente illuminati.
5. **Uten1/Uten2 Modalità:** Richiama le impostazioni personalizzate basate sulle modalità immagine attualmente disponibili. Per ulteriori informazioni, vedere "**Impostazione della modalità Uten1/Uten2**" nella pagina 40.


Input segnale YPbPr/S-Video/Video/HDCP

1. **Modalità Dinamico:** appropriata per la riproduzione di videogiochi su console in ambienti con livelli di illuminazione normali.
2. **Standard modalità (predefinita):** Adatta per visualizzare film, videoclip da fotocamere digitali o video digitali a colori.
3. **Modalità Cinema :** Appropriata per la riproduzione e la visualizzazione di DVD in ambienti scarsamente illuminati, come home cinema o salotti.
4. **Uten1/Uten2 Modalità :** Richiama le impostazioni personalizzate basate sulle modalità immagine attualmente disponibili. Per ulteriori informazioni, vedere "[Impostazione della modalità Uten1/Uten2](#)" nella pagina 40.

Impostazione della modalità Uten1/Uten2

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 (except the **Uten1/2**) come punto di partenza e personalizzare le impostazioni.

1. Premere **MENU/EXIT** per aprire il menu OSD (On-screen display).
2. Nel menu **IMMAGINE**, evidenziare **Picture mode** e premere ◀/▶ per selezionare **Uten1** o **Uten2**.
3. Premere ▼ per evidenziare **Modalità riferimento**.

 Questa funzione è disponibile solamente quando la modalità **Uten1**, o **Uten2** viene selezionata nel sottomenu **Picture mode**.

4. Premere ◀/▶ per selezionare la modalità immagine più adatta alle proprie necessità.
5. Premere ▼ per selezionare la voce di menu da modificare e regolare il valore con ◀/▶. Per ulteriori informazioni, vedere "[Regolazione della qualità dell'immagine nelle modalità utente](#)" qui sotto.
6. Eseguite tutte le impostazioni, evidenziare **Salva impostazioni** e premere **Mode/enter** sul proiettore o **ENTER** sul telecomando per memorizzare le impostazioni.
7. Viene visualizzato il messaggio di conferma '**Impostazione salvata**'.

Regolazione della qualità dell'immagine nelle modalità utente

In base al tipo di segnale rilevato, dopo aver selezionato la modalità **Uten1** o **Uten2**, sono disponibili altre funzioni definibili dall'utente. È possibile regolare queste funzioni in base alle proprie esigenze.

Regolazione Luminosità

Premere **BRIGHTNESS** sul telecomando o evidenziare **Luminosità** nel menu **IMMAGINE** e regolare il valore premendo ◀/▶ sul proiettore o sul telecomando.

Aumentando il valore, l'immagine risulta più chiara, diminuendolo, l'immagine risulta più scura. Regolare questa impostazione in modo che le aree scure dell'immagine appaiano nere e i dettagli in tali aree siano visibili.



Regolazione Contrasto

Premere **CONTRAST** sul telecomando o evidenziare **Contrasto** nel menu **IMMAGINE** e regolare il valore premendo ◀/▶ sul proiettore o sul telecomando.



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.

Regolazione Colori

Evidenziare **Colori** nel menu **IMMAGINE** e regolare i valori premendo ◀/▶ sul proiettore o sul telecomando.

Impostando un valore più basso si ottengono colori meno saturi, impostando il valore minimo l'immagine viene visualizzata in bianco e nero. Se si imposta un valore troppo alto, i colori dell'immagine saranno molto forti e ciò renderà l'immagine poco realistica.

Regolazione Tinta

Evidenziare **Tinta** nel menu **IMMAGINE** e regolare i valori premendo ◀/▶ sul proiettore o sul telecomando.

Aumentando il valore, l'immagine assume una tonalità tendente al rosso. Diminuendo il valore, l'immagine assume una tonalità tendente al verde.

Regolazione Nitidezza

Evidenziare **Nitidezza** nel menu **IMMAGINE** e regolare i valori premendo ◀/▶ sul proiettore o sul telecomando.

Aumentando il valore, l'immagine risulta più nitida. Diminuendo il valore, l'immagine risulta meno nitida.

Regolazione Colori brillanti

Evidenziare **Colori brillanti** nel menu **IMMAGINE** e selezionare premendo ◀/▶ sul proiettore o sul telecomando.

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**. Altrimenti selezionare **Off**.

On è l'impostazione predefinita e consigliata per questo proiettore.

Selezione della temperatura di colore

Evidenziare **Temperatura colore** nel menu **IMMAGINE** e regolare i valori premendo ◀/▶ sul proiettore o sul telecomando.

Sono disponibili quattro impostazioni di temperatura colore*.

1. **T1:** Funziona alle temperature di colore più elevate e conferisce all'immagine una tonalità ancora più bluastra rispetto alle altre impostazioni.
2. **T2:** Conferisce al bianco una tonalità bluastra.
3. **T3:** Mantiene le colorazioni normali del bianco.
4. **T4:** Conferisce al bianco una tonalità rossastra.

*Informazioni sulla temperatura del colore:

Numerose tonalità differenti vengono considerate "bianche" per vari motivi. Uno dei metodi di rappresentazione del colore bianco più comuni è la cosiddetta "temperatura di colore". Un colore bianco con una temperatura di colore bassa assume una tonalità rossastra. Un colore bianco con una temperatura di colore alta assume una tonalità bluastra.

Gestione colori 3D

In molti tipi di installazione, come ad esempio lezioni, meeting, o salotto dove la luce rimane spenta, o in edifici dove le finestre esterne permettono alla luce solare di entrare nelle stanze, non è necessario eseguire la gestione colore.

La gestione del colore deve essere considerata solo in installazioni permanenti con livelli di illuminazione controllati come ad esempio sale riunioni, sale per conferenze, ambienti domestici. La gestione del colore fornisce la regolazione del controllo della qualità del colore per consentire una riproduzione accurata del colore, come richiesto.

Una gestione del colore appropriata può essere realizzata solamente in condizioni di visualizzazione controllate e riproducibili. È necessario utilizzare un colorimetro (misuratore del colore della luce), e provvedere una serie di immagini sorgente adatte per misurare la riproduzione del colore. Questi strumenti non sono forniti con il proiettore, inoltre, il fornitore del proiettore deve essere in grado di fornire una guida adatta, o un installatore professionale.

Per la regolazione, Gestione colore 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.

Se è stato acquistato un disco test contenente vari modelli di colore di prova che può essere usato per provare la presentazione del colore su monitor, TV, proiettori, ecc. È possibile proiettare qualsiasi immagine dal disco sullo schermo e accedere al menu **Gestione colori 3D** per eseguire le regolazioni.

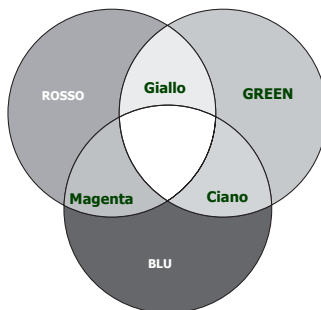
Per regolare le impostazioni:

1. Andare al menu **IMMAGINE** e evidenziare **Gestione colori 3D**.
2. Premere **Mode/enter** sul proiettore o **ENTER** sul telecomando, viene visualizzata la pagina **Gestione colori 3D**.
3. Evidenziare **Colori primari** e premere ◀/▶ per selezionare un colore tra Rosso, Giallo, Verde, Ciano, Blu, o Magenta.
4. Premere ▼ per evidenziare **Tonalità** e premere ◀/▶ per selezionare l'intervallo. Aumenti nella gamma comprendono colori composti da proporzioni variabili dei due colori adiacenti.

Fare riferimento all'illustrazione sulla destra 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.

5. Premere ▼ per evidenziare **Saturazione** e regolare il valore premendo ◀/▶. 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.

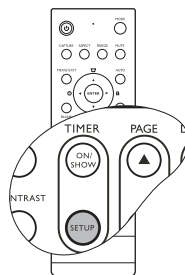
Saturazione è la quantità di colore presente nell'immagine video. Impostando un valore più basso si ottengono colori meno saturi; impostando "0" l'immagine viene visualizzata in bianco e nero. Se la saturazione è troppo alta, i colori dell'immagine saranno molto forti e ciò renderà l'immagine poco realistica.

6. Premere ▼ per evidenziare **Guadagno** e regolare il valore premendo ◀/▶. Ciò avrà effetto sul livello di contrasto selezionato per il colore primario. Ogni regolazione apportata si rifletterà immediatamente sull'immagine.
7. Ripetere le operazioni da 3 a 6 per eseguire la regolazione di altri colori.
8. Assicurarsi di aver eseguito tutte le regolazioni desiderate.
9. Premere **MENU/EXIT** per uscire salvando le impostazioni.

Impostazione del timer presentazione

Il timer presentazione può indicare il tempo di presentazione residuo sullo schermo per riuscire a gestire il tempo in modo ottimale nel corso di una presentazione. Seguire i passaggi descritti di seguito per utilizzare questa funzione:

1. Premere **TIMER SETUP** sul telecomando o andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Timer presentazione** e premere **Mode/enter** per visualizzare la pagina **Timer presentazione**.
2. Evidenziare **Intervallo timer** e decidere l'intervallo di tempo premendo ◀/▶. La durata dell'intervallo può essere impostata da 1 a 5 minuti con incrementi da 1 minuto e da 5 a 240 minuti con incrementi da 5 minuti.



Se il timer è già attivo, questo ricomincerà da capo ogni volta che l'Intervallo timer viene reimpostato.

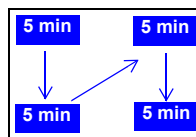


3. Premere ▼ per evidenziare **Visualizza timer** e scegliere se si desidera visualizzare l'intervallo sullo schermo premendo ◀/▶.

| Selezione | Descrizione |
|-------------------|--|
| Sempre | Consente di visualizzare il timer sullo schermo per l'intera durata della presentazione. |
| 1 min/2 min/3 min | Consente di visualizzare il timer sullo schermo negli ultimi 1/2/3 minuti. |
| Mai | Consente di nascondere il timer per l'intera durata della presentazione. |

4. Premere ▼ per evidenziare **Posizione timer** e impostare la posizione premendo ◀/▶.

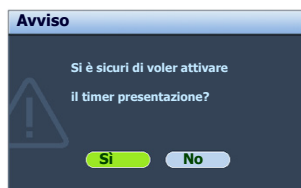
In alto a sinistra → **In basso a sinistra** → **In alto a destra** → **In basso a destra**



5. Premere ▼ per evidenziare **Metodo conteggio timer** e selezionare il metodo desiderato premendo ◀/▶.

| Selezione | Descrizione |
|-----------|---------------------------------------|
| Avanti | Aumenta da 0 al tempo predefinito. |
| Indietro | Diminuisce dal tempo predefinito a 0. |

6. Premere ▼ per evidenziare **Promemoria audio timer** e decidere se attivare il promemoria acustico premendo ◀/▶. Se si seleziona **On** un doppio bip verrà emesso durante gli ultimi 30 secondi di conteggio in qualsiasi modalità, ed un triplo bip verrà emesso quando il timer è terminato.
7. Per attivare il timer presentazione, premere ▼ e premere ◀/▶ per evidenziare **On** e premere **Mode/enter**.
8. Viene visualizzato un messaggio di conferma. Evidenziare **Si** e premere **Mode/enter** sul proiettore o **ENTER** sul telecomando per confermare. Vedrete il messaggio “**Timer disattivo**” apparire sullo schermo. Il timer inizia il conteggio una volta attivato.



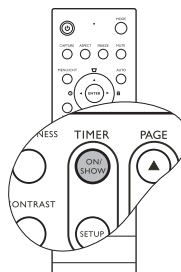
Per annullare il timer eseguire le seguenti operazioni.

- Usando il telecomando
Premere **TIMER ON/SHOW** e premere ◀/▶ per evidenziare **Off** e premere **ENTER**.
- Usando il menu OSD
 1. Accedere al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Timer presentazione** e evidenziare **Off**. Premere **Mode/enter**. Viene visualizzato un messaggio di conferma.
 2. Evidenziare **Si** quindi premere **Mode/enter** per confermare. Vedrete il messaggio “**Timer disattivo**” apparire sullo schermo.

Come utilizzare il tasto **TIMER ATTIVO/VISUALIZZA?**

Questo è un tasto multifunzione.

- Se il timer di presentazione non è attivo, premendo questo tasto viene visualizzato un messaggio di conferma. A questo punto, è possibile attivare il timer seguendo le istruzioni su schermo.
- Se il timer di presentazione non è attivo, premendo questo tasto viene visualizzato un messaggio di conferma. A questo punto, è possibile riavviare, far proseguire o disattivare il timer seguendo le istruzioni su schermo.

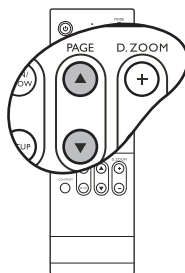


Operazioni di selezione pagina remota

Prima di utilizzare la funzione di selezione pagina, collegare il proiettore al PC o al notebook mediante un cavo USB. Vedere "[Collegamento di un computer](#)" nella pagina 20 per ulteriori dettagli.

È possibile utilizzare il programma software del display (su un computer collegato) che risponde ai comandi pagina su/giù (come in Microsoft PowerPoint) premendo **PAGE ▲/▼** sul telecomando.

Se la funzione di selezione pagina remota non funziona, verificare che il collegamento USB sia stato effettuato correttamente e che la versione del driver del computer sia aggiornata.



☞ **La funzione di selezione pagina remota non funziona con il sistema operativo Microsoft® Windows®98. Si consiglia il sistema operativo Windows®XP o superiore.**

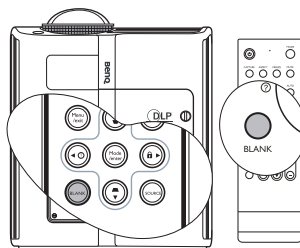
Immagine nascosta

Per ottenere la completa attenzione del pubblico, è possibile utilizzare il tasto **BLANK** sul proiettore o sul telecomando per nascondere l'immagine. Quando l'immagine è nascosta, nell'angolo dello schermo viene visualizzato il termine '**VUOTO**'. Se questa funzione è attiva con un ingresso audio collegato, viene comunque emesso il segnale audio.

È possibile impostare il tempo di schermo vuoto nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Timer inattività** perché il proiettore ritorni automaticamente all'immagine dopo un intervallo di tempo in cui non si agisce sullo schermo vuoto. È possibile impostare un intervallo compreso tra 5 e 30 minuti, con incrementi di 5 minuti.

Se gli intervalli di tempo predefiniti non sono disponibili per la personalizzazione, selezionare **Disattiva**.

Indipendentemente dall'attivazione o disattivazione di **Timer inattività**, è possibile premere un tasto qualsiasi tranne **PAGE ▲/▼** e **LASER** sul telecomando per ripristinare l'immagine.



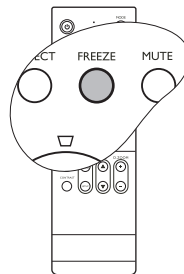
☞ **Il proiettore entra automaticamente in Modalità Risparmio dopo aver premuto BLANK.**

⚠ **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.**

Blocco dell'immagine

Premere **FREEZE** sul telecomando per bloccare l'immagine. La parola '**BLOCCA**' verrà visualizzata nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Per disattivare la funzione, premere un tasto qualsiasi sul proiettore o sul telecomando.

Anche se l'immagine è bloccata sullo schermo, le immagini scorrono sul video o su un altro dispositivo. Se i dispositivi collegati dispongono di output audio, è possibile ascoltare il suono anche se l'immagine è ferma.



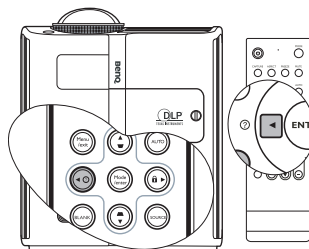
Utilizzo della funzione FAQ

Nel menu **INFORMAZIONI** sono disponibili informazioni relative a come risolvere problemi incontrati dall'utente e che riguardano la qualità dell'immagine, l'installazione, l'uso delle funzioni speciali e l'assistenza.

Visualizzare le FAQ:

1. Premere ◀ / (?) sul proiettore o sul telecomando o premere **MENU/EXIT** per aprire il menu OSD e premere ◀ / ▶ per evidenziare il menu **INFORMAZIONI**.
2. Premere ▼ per selezionare **FAQ - Immagini e Installazione** o **FAQ - Funzioni e Servizi** in relazione alle informazioni che si desidera conoscere.
3. Premere **Mode/enter** sul proiettore o sul **ENTER** telecomando.
4. Premere ▲ / ▼ per selezionare il problema e premere **Mode/enter** sul proiettore o **ENTER** sul telecomando per le soluzioni possibili.

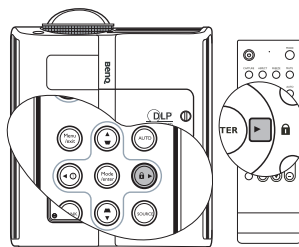
Per uscire da menu OSD, premere **MENU/EXIT**.



Blocco dei tasti di comando

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 **Alimentazione e LASER**.

1. Premere ► / 🔒 sul proiettore o sul telecomando o andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Blocco tasti pannello**, e selezionare **On** premendo ◀ / ▶ sul proiettore o sul telecomando. Viene visualizzato un messaggio di conferma.
2. Evidenziare **Si** e premere **Mode/enter** sul proiettore o **ENTER** sul telecomando per confermare.



Per sbloccare i tasti, tenere premuto ► / 🔒 sul pannello di controllo o sul telecomando per 3 secondi.

È anche possibile utilizzare il telecomando per accedere al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Blocco tasti pannello** e premere ◀ / ▶ per selezionare **Off**.

- ☞ • I tasti sul telecomando sono utilizzabili se la funzione di blocco dei tasti del pannello di controllo è abilitata.
- Se si preme **Alimentazione** per spegnere il proiettore senza disabilitare la funzione di blocco dei tasti, il proiettore permane nello stato bloccato alla successiva accensione.

Funzionamento del proiettore ad altitudini elevate

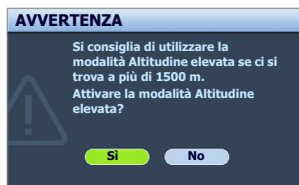
Si consiglia di utilizzare la Modalità altitudine elevata se il proiettore viene usato in ambienti fra 1500 m - 3000 m sul livello del mare e a temperature fra 0-35°C.

- ⚠ Non utilizzare la Modalità altitudine elevata se il proiettore viene usato in ambienti fra 0 e 1500 m e temperature fra 0 e 35°C. Il proiettore verrà raffreddato eccessivamente se si imposta questa modalità in tali condizioni.

Per attivare la Modalità altitudine elevata, andare su **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata > Modalità altitudine elevata**, selezionare **On** premendo ◀ / ▶ sul proiettore o sul telecomando. Viene visualizzato un messaggio di conferma. Evidenziare **Si** e premere **Mode/enter** sul proiettore o **ENTER** sul telecomando.

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.



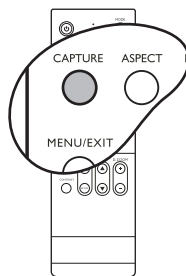
Creazione di una schermata di avvio personalizzata

Oltre alla possibilità di selezionare la schermata di avvio preimpostata tra il logo BenQ, una schermata nera o una schermata blu, è possibile creare una schermata di avvio personalizzata proiettando un'immagine dal computer o dalla sorgente video.

Per creare la schermata di avvio personalizzata, proiettare l'immagine che si desidera utilizzare per la schermata di avvio dal computer o sorgente video. Le procedure sono riportate di seguito.

- Usando il telecomando

1. Premere **CAPTURE** sul telecomando.
2. Viene visualizzato un messaggio di conferma. Premere nuovamente **CAPTURE** o **ENTER**.
3. Viene visualizzato il messaggio '**Acquisizione immagine...**' durante l'elaborazione dell'immagine da parte del proiettore. Attendere.
4. A operazione completata, viene visualizzato il messaggio '**Scatto riuscito**'. L'immagine catturata viene salvata in **My Screen**.
5. Per visualizzare l'immagine catturata nella schermata di avvio, impostare **My Screen** nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Splash Screen** e riavviare il proiettore.



- Usando il menu OSD

1. Premere **MENU/EXIT** quindi premere ◀/▶ finché non viene evidenziato il menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base**.
2. Premere ▼ per evidenziare **My Screen** e premere **Mode/enter**.
3. Ripetere le operazioni 2-5 nella sezione "Usando il telecomando" per catturare e visualizzare le immagini.

Nel caso in cui non si riesca a catturare l'immagine, selezionarne un'altra.

Regolazione dell'audio

Le regolazioni apportate all'audio hanno effetto sull'altoparlante del proiettore. Assicurarsi di avere un collegamento corretto con l'ingresso audio del proiettore. Vedere "[Collegamento](#)" nella pagina 20 per conoscere come collegare l'ingresso audio.

Disattivazione dell'audio

Per disattivare temporaneamente l'audio,

1. Premere **MENU/EXIT** quindi premere ◀/▶ finché non viene evidenziato il menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata**.
2. Premere ▼ per evidenziare **Impostazioni audio** e premere **Mode/enter** sul proiettore o **ENTER** sul telecomando. Viene visualizzata la pagina **Impostazioni audio**.
3. Premere **Mute** e premere ◀/▶ per selezionare **On**.

Regolazione del livello dell'audio


Per regolare il livello dell'audio,

1. Ripetere le operazioni 1-2.
2. Premere ▼ per evidenziare **Volume** e premere ◀/▶ per selezionare il livello desiderato.

Disattivare Tono on/off

Per disattivare il segnale acustico,

1. Ripetere le operazioni 1-2.
2. Premere ▼ per evidenziare **Tono on/off** e premere ◀/▶ per selezionare **Off**.



 Il solo modo per cambiare Tono on/off è impostarlo su **On** o **Off**. La disattivazione dell'audio o il cambiamento del livello dell'audio non hanno effetto su Tono on/off.

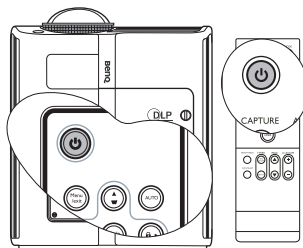
Personalizzazione della schermata menu del proiettore

È possibile impostare i menu OSD (On-Screen Display) in base alle proprie preferenze. Le seguenti impostazioni non influiscono sulle impostazioni di proiezione, sul funzionamento o sulle prestazioni.

- **Tempo visualizz. menu** nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata > Impostazioni Menu** consente di impostare il tempo in cui il menu OSD resta attivo dopo l'ultima pressione di un pulsante. È possibile impostare un intervallo compreso tra 5 e 30 secondi, con incrementi di 5 secondi. Utilizzare ◀/▶ per selezionare l'intervallo adatto.
- **Posizione menu** nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata > Impostazioni Menu** consente di impostare la posizione del menu OSD in 5 posizioni diverse. Utilizzare ◀/▶ per selezionare la posizione desiderata.
- **Lingua** nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base** consente di impostare la lingua desiderata per i menu OSD (On-Screen Display). Utilizzare ◀/▶ per selezionare la lingua desiderata.
- **Splash Screen** nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base** consente di impostare la schermata preferita da visualizzare durante l'avvio del proiettore. Utilizzare ◀/▶ per selezionare una schermata.

Spegnimento del proiettore

1. Premere  **Alimentazione** sullo schermo viene visualizzato un messaggio di richiesta conferma. Se non risponde entro qualche secondo, il messaggio scompare.
2. Premere nuovamente  **Alimentazione**. L'**POWER (spia alimentazione)** lampeggia in arancione, la lampada di proiezione si spegne mentre le ventole continuano a girare per circa 90 secondi per raffreddare il proiettore.

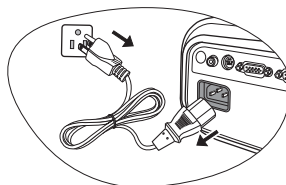


Per evitare che la lampada possa danneggiarsi, durante il processo di raffreddamento il proiettore non risponde a nessun comando.

Rendere più breve il tempo di raffreddamento, è possibile attivare la funzione Raffreddamento rapido.

Per ulteriori informazioni, vedere "Raffreddamento rapido" nella pagina 56.

3. Una volta terminato il processo di raffreddamento, viene emesso un "**segnale acustico di spegnimento**". La spia di alimentazione è a luce fissa arancione e le ventole si fermano. Scollegare il cavo di alimentazione dalla presa a parete.



- **Per attivare il segnale acustico, vedere "Disattivare Tono on/off" nella pagina 49.**
- **Se il proiettore non viene spento correttamente, le ventole gireranno per alcuni minuti per raffreddare il proiettore e proteggere la lampada al successivo riavvio. Premere nuovamente il tasto di Alimentazione per avviare il proiettore dopo che le ventole si sono arrestate e la POWER (spia di alimentazione) diventa arancione.**

Funzionamento dei menu

Menu


I menu dell'OSD (On-Screen Display) variano a seconda del tipo di segnale selezionato.

| Menu principale | Sottomenu | opzioni | |
|----------------------------|--------------------------------|--|-------------|
| 1. DISPLAY | Colore parete | Off/Giallo chiaro/Rosa/Verde chiaro/Blu/Lavagna | |
| | Rapporto | 4:3/16:9/Auto/Reale | |
| | Trapezio | | |
| | Pos. | | |
| | Fase | | |
| | Dimens orizzontali | | |
| | Zoom digitale | | |
| 2. IMMAGINE | Picture mode | PC source: Dinamico/Presentazione/sRGB/Cinema/Uten1/Uten2 Video source: Dinamico/Standard/Cinema/Uten1/Uten2 | |
| | Modalità riferimento | PC source: Dinamico/Presentazione/sRGB/Cinema Video source: Dinamico/Standard/Cinema | |
| | Luminosità | | |
| | Contrasto | | |
| | Colori | | |
| | Tinta | | |
| | Nitidezza | | |
| | Colori brillanti | On/Off | |
| | Temperatura colore | T1/T2/T3/T4 | |
| | Gestione colori | Colori primari | R/G/B/C/M/Y |
| | | Tonalità | |
| | 3D | Saturazione | |
| | | Guadagno | |
| | Salva impostazioni | | |
| 3. SORGENTE | Ricerca automatica veloce | On/Off | |
| | Trasf. Spazio colore | RGB/YUV | |
| 6. INFORMAZIONI | FAQ - Immagini e Installazione | | |
| | FAQ - Funzioni e Servizi | | |
| | Stato corrente del sistema | <ul style="list-style-type: none"> • Origine • Picture mode • Risoluzione • Sistema di colore • Ore equivalente lampada | |

| | | | | |
|--|---|--|---|---------------|
| | Intervallo timer | 1~240 min. | | |
| | Visualizza timer | Sempre/1 min/2 min/3 min/Mai | | |
| | Timer presentazione | Posizione timer | In basso a destra/In alto a destra/ In basso a sinistra/In alto a sinistra | |
| | | Metodo meteggio timer | Indietro/Avanti | |
| | | Promemoria audio timer | On/Off | |
| | | | On/Off | |
| 4. CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base | Lingua | ENGLISH/ FRANÇAIS/ DEUTSCH/ ITALIANO/ ESPAÑOL/ РУССКИЙ/ 繁體中文/ 简体中文/ 日本語/ 한국어/ Svenska/ Nederlands/ Türkçe/ Čeština/ Português/ ភាសាខ្មែរ/ Polski | | |
| | Posizione proiettore | Anteriore tavolo/Posteriore tavolo/Posteriore soffitto/ Anteriore soffitto | | |
| | Auto spegnimento | Disattiva/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min | | |
| | Timer inattività | Disattiva/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min | | |
| | Blocco tasti pannello | On/Off | | |
| | Controllo timer | Disattiva/30 min/1 h/2 h/3 h/4 h/ 8 h/12 h | | |
| | Splash Screen | BenQ/Nero/Blu/My Screen | | |
| | | My Screen | | |
| | | Raffreddamento rapido | On/Off | |
| | | Modalità altitudine elevata | On/Off | |
| | 5. CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata | Impostazioni audio | Mute | On/Off |
| | | | Volume | |
| | | | Tono on/off | On/Off |
| Impostazioni Menu | | Tempo visualizz. menu | 5 sec/10 sec/15 sec/20 sec/ 25 sec/30 sec | |
| | | Posizione menu | Al centro/In alto a sinistra/In alto a destra/In basso a destra/In basso a sinistra | |
| Impostazioni lampada | | Modalità Lampada | Normale/Risparmio | |
| | Ripristina timer lampada | | | |
| | Ore equivalente lampada | | | |
| | Modifica password | | | |
| Impostaz. protezione | Modificare impostazioni protezione | <ul style="list-style-type: none"> • Blocco accensione • Blocco splash screen | | |
| | Riprist. tutte imp. | | | |

Tenere presente che le voci di menu sono disponibili quando il proiettore rileva almeno un segnale di input. Se non ci sono apparecchiature collegate al proiettore o non viene rilevato alcun segnale è possibile accedere solo ad alcune voci di menu.


Menu DISPLAY


| FUNZIONE (valore/ impostazione predefinito) | DESCRIZIONE |
|---|---|
| Colore parete (Off) | Consente di correggere il colore dell'immagine proiettata se la superficie di proiezione non è bianca. Per ulteriori informazioni, vedere " Utilizzo del Colore parete " nella pagina 39. |
| Rapporto (Auto) | Per impostare le proporzioni dell'immagine è necessario selezionare quattro opzioni che dipendono dalla sorgente del segnale di input. Per ulteriori informazioni, vedere " Selezione del rapporto " nella pagina 37. |
| Trapezio (0) | Corregge la distorsione trapezoidale dell'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere " Correzione della distorsione trapezoidale " nella pagina 36. |
| Pos. (0) | Consente di visualizzare la pagina di regolazione della posizione. Per spostare l'immagine proiettata, utilizzare i tasti freccia. I valori visualizzati nella parte inferiore della pagina cambiano ogni volta che viene premuto un pulsante, fino a raggiungere il valore massimo o minimo. |
| Fase (varia in base alla sorgente di input selezionata) | Regola la fase di clock per ridurre la distorsione dell'immagine.  |
| Dimens orizzontali (varia in base alla sorgente di input selezionata) | Regola la dimensione orizzontale dell'immagine. |
| Zoom digitale (100%) | Consente di aumentare o ridurre le dimensioni dell'immagine proiettata. Per ulteriori informazioni, vedere " Ingrandire e cercare dettagli nell'immagine proiettata " nella pagina 37. |

Menu SORGENTE

| FUNZIONE (valore/ impostazione predefinito) | DESCRIZIONE |
|--|---|
| Ricerca automatica veloce (On) | Per ulteriori informazioni, vedere " Commutazione del segnale di input " nella pagina 34. |
| Trasf. Spazio colore (RGB) | Per ulteriori informazioni, vedere " Modifica dello spazio colore " nella pagina 34. |

Menu IMMAGINE

 Alcune funzioni di regolazione dell'immagine sono disponibili solo quando si utilizzano specifiche sorgenti di input. Le regolazioni non disponibili non vengono visualizzate sullo schermo.


| FUNZIONE (valore/ impostazione predefinito) | DESCRIZIONE |
|---|--|
| Picture mode (PC/DVI-A/ DVD-D: Dinamico; YPbPr/ S-Video/ Video: Standard) | Le modalità applicazioni predefinite consentono di ottimizzare l'impostazione dell'immagine del proiettore per adattarla al tipo di programma in uso. Per ulteriori informazioni, vedere "Selezione di una modalità immagine" nella pagina 39. |
| Modalità riferimento | Consente di selezionare la modalità di applicazione più adatta alle proprie esigenze di qualità dell'immagine e consente di regolare ulteriormente l'immagine a seconda delle selezioni elencate in basso. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione della modalità Uten1/Uten2" nella pagina 40. |
| Luminosità | Regola la luminosità dell'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere "Regolazione Luminosità" nella pagina 40. |
| Contrasto | Regola il grado di differenza tra l'intensità e la luminosità dell'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere "Regolazione Contrasto" nella pagina 41. |
| Colori (0) | Regola il livello di saturazione del colore, ovvero la quantità di ciascun colore in un'immagine video. Per ulteriori informazioni, vedere "Regolazione Colori" nella pagina 41. |
| Tinta (0) | Consente di regolare i toni dei colori rosso e verde dell'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere "Regolazione Tinta" nella pagina 41. |
| Nitidezza (15) | Regola l'immagine in modo che appaia più o meno nitida. Per ulteriori informazioni, vedere "Regolazione Nitidezza" nella pagina 41. |
| Colori brillanti (On) | Per ulteriori informazioni, vedere "Regolazione Colori brillanti" nella pagina 41.  Quando Brilliant Color è impostato su Off, non sarà possibile eseguire la regolazione della temperatura del colore. |
| Temperatura colore (T3) | Sono disponibili quattro impostazioni di temperatura colore. Per ulteriori informazioni, vedere "Selezione della temperatura di colore" nella pagina 41. |
| Gestione colori 3D | Per ulteriori informazioni, vedere "Gestione colori 3D" nella pagina 42. |
| Salva impostazioni | Salvare le impostazioni adottate per la modalità Uten1 o Uten2 . |

Menu CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base

| FUNZIONE (valore/ impostazione predefinito) | DESCRIZIONE |
|---|---|
| Timer presentazione | Fornisce un promemoria per terminare la presentazione entro un determinato periodo di tempo. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione del timer presentazione" nella pagina 43. |
| Lingua | Consente di impostare la lingua desiderata per i menu OSD (On-Screen Display). Per ulteriori informazioni, vedere "Uso dei menu" nella pagina 30. |
| Posizione proiettore (Anteriore tavolo) | Il proiettore può essere installato sul soffitto, dietro uno schermo o con uno o più specchi. Per ulteriori informazioni, vedere "Scelta della posizione" nella pagina 15. |
| Auto spegnimento (Disattiva) | Questa funzione consente di spegnere automaticamente il proiettore se non si rileva alcun segnale di input dopo un intervallo di tempo prestabilito. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostando Auto spegnimento" nella pagina 59. |
| Timer inattività (Disattiva) | Consente di impostare il tempo di attesa dell'immagine quando è azionata la funzione di inattività. Una volta trascorso questo intervallo di tempo, viene nuovamente visualizzata l'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere "Immagine nascosta" nella pagina 45. |
| Blocco tasti pannello (Off) | Consente di attivare o disattivare le funzioni dei tasti del pannello ad eccezione di Alimentazione sul proiettore e i pulsanti sul telecomando. Per ulteriori informazioni, vedere "Blocco dei tasti di comando" nella pagina 47. |
| Controllo timer (Disattiva) | Imposta il timer per lo spegnimento automatico. Il timer può essere impostato con un valore fra 30 minuti e 12 ore. |
| Splash Screen (Logo BenQ) | Consente di selezionare il logo da visualizzare sullo schermo all'accensione del proiettore. Sono disponibili quattro opzioni: logo BenQ, schermata nera o schermata blu o My Screen. |
| My Screen | Consente di acquisire e salvare l'immagine proiettata come schermata personalizzata. Per ulteriori informazioni, vedere "Creazione di una schermata di avvio personalizzata" nella pagina 48. |


Menu CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata

| FUNZIONE (valore/ impostazione predefinito) | DESCRIZIONE |
|--|---|
| Raffreddamento rapido (On) | Consente di attivare e disattivare la funzione di raffreddamento rapido. Selezionando On si attiva la funzione e l'intervallo di raffreddamento del proiettore sarà inferiore di 30 secondi rispetto alla durata standard di 90 secondi. |
| Modalità altitudine elevata (Off) | Questa modalità consente il funzionamento ad altitudini elevate. Per ulteriori informazioni, vedere "Funzionamento del proiettore ad altitudini elevate" nella pagina 47. |
| Impostazioni audio | Mute (Off) Volume (5) Tono on/off (On) Per ulteriori informazioni, vedere "Regolazione dell'audio" nella pagina 48. |
| Impostazioni Menu | Tempo visualizz. menu (5 sec) Consente di impostare il tempo in cui l'OSD rimane attivo da quando viene premuto il pulsante. L'intervallo è compreso tra 5 e 30 secondi, con incrementi di 5 secondi. Posizione menu (Centro) Consente di impostare la posizione del menu OSD (On-Screen Display). |
| Impostazioni lampada | Modalità Lampada (Normale) Impostando il proiettore sulla modalità Risparmio, è possibile estendere la funzione di spegnimento automatico del timer. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostare Modalità Lampada su Risparmio" nella pagina 59. Ripristina timer lampada Ogni volta che si sostituisce la lampada, selezionare Ripristina per impostare il timer della lampada su "0". Per ulteriori informazioni, vedere "Ripristino del timer della lampada" nella pagina 63. Ore equivalente lampada Visualizza il numero di ore in cui la lampada è stata utilizzata. Per ulteriori informazioni su come calcolare il tempo di utilizzo totale della lampada, vedere "Visualizzazione delle ore di utilizzo della lampada" nella pagina 59. |
| Impostaz. protezione | Modifica password Viene richiesto di inserire la password corrente prima di inserirne una nuova. Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo della funzione di protezione mediante password" nella pagina 31. Modificare impostazioni protezione Blocco accensione (Off) Blocco splash screen (Off) Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo della funzione di protezione mediante password" nella pagina 31. |

| | |
|----------------------------|---|
| Riprist. tutte imp. | Ripristina tutte le impostazioni sui valori predefiniti.  Vengono mantenute tutte le seguenti impostazioni: Pos., Fase, Dimens orizzontali, Uten1, Uten2, Lingua, Posizione proiettore, Modalità altitudine elevata. |
|----------------------------|---|

Menu INFORMAZIONI

Questo menu visualizza lo stato operativo corrente del proiettore.

 **Alcune funzioni di regolazione dell'immagine sono disponibili solo quando si utilizzano specifiche sorgenti di input. Le regolazioni non disponibili non vengono visualizzate sullo schermo.**

| FUNZIONE | DESCRIZIONE |
|---------------------------------------|--|
| FAQ - Immagini e Installazione | Consente di visualizzare possibili soluzioni ai problemi che possono verificarsi. |
| FAQ - Funzioni e Servizi | |
| Stato corrente del sistema | <p>Origine Visualizza l'origine del segnale corrente.</p> <p>Picture mode Consente di visualizzare la modalità selezionata nel menu IMMAGINE.</p> <p>Risoluzione Indica la risoluzione originale del segnale di input.</p> <p>Sistema di colore Visualizza il formato di input del sistema: NTSC, PAL, SECAM o RGB.</p> <p>Ore equivalente lampada Visualizza il numero di ore in cui la lampada è stata utilizzata.</p> |

Manutenzione

Manutenzione del proiettore

Il proiettore richiede poche operazioni di manutenzione. L'unico intervento da eseguire regolarmente è la pulizia dell'obiettivo.

Non rimuovere i componenti del proiettore, a eccezione della lampada. Per la sostituzione di parti diverse dalla lampada, contattare il rivenditore.

Pulizia dell'obiettivo

Pulire l'obiettivo ogni volta che vi si deposita dello sporco o della polvere.

- 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 utilizzare materiali abrasivi per pulire l'obiettivo.**

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](#)" nella pagina 50, 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, solventi o altri detersivi 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](#)" nella pagina 66 o contattare il rivenditore.
- Ritirare 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. Per trasportare il proiettore, utilizzare la scatola originale o la valigetta da trasporto morbida in dotazione.

Informazioni sulla lampada

Visualizzazione delle 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 lampada totali (equivalenti)
= 1 (ore di utilizzo in modalità risparmio) + 4/3 (ore di utilizzo in modalità normale)

 Per ulteriori informazioni vedere **"Impostare Modalità Lampada su Risparmio"** nella modalità Risparmio.

Il tempo di utilizzo calcolato in modalità risparmio è pari ai 3/4 del tempo calcolato in modalità normale. In questo modo, se si utilizza il proiettore in modalità risparmio è possibile aumentare di 1/3 il tempo di utilizzo della lampada.

Per visualizzare le informazioni sulle ore di utilizzo della lampada:

1. Premere **MENU/EXIT** quindi premere **◀/▶** finché non viene evidenziato il menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata**.
2. Premere **▼** per evidenziare **Impostazioni lampada** e premere **Mode/enter**. Viene visualizzata la pagina **Impostazioni lampada**.
4. Nel menu verranno visualizzate le informazioni su **Ore equivalente lampada**.
5. Per uscire da menu, premere **MENU/EXIT**.

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

Aumentare la durata della lampada

La lampada di proiezione è un oggetto di consumo che di norma ha una autonomia di 3000-4000 ore. Per rendere più lunga la durata della lampada, è possibile eseguire le seguenti impostazioni all'interno del menu OSD.

• Impostare Modalità Lampada su Risparmio

Tramite la modalità **Risparmio** è possibile ridurre il rumore di sistema e il consumo energetico del 20%. Se si seleziona la modalità **Risparmio**, il livello di luminosità sarà inferiore e le immagini proiettate risulteranno più scure.

Impostando il proiettore in modalità **Risparmio** è possibile prolungare la durata di funzionamento della lampada. Per impostare la modalità **Risparmio**, andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata > Impostazioni lampada > Modalità Lampada** e premere **◀/▶**.


• Impostando Auto spegnimento

Questa funzione consente di spegnere automaticamente il proiettore se non si rileva alcuna sorgente di input dopo un intervallo di tempo prestabilito per evitare il consumo della lampada.


Per impostare la modalità **Auto spegnimento**, go into the **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Auto spegnimento** menu and press e premere **◀/▶**. È possibile impostare un intervallo compreso tra 5 e 30 minuti, con incrementi di 5 secondi. Se gli intervalli di tempo predefiniti non sono disponibili per la personalizzazione, selezionare **Disattiva**. Il proiettore non effettuerà lo spegnimento automatico per un dato intervallo di tempo.

Sostituzione della lampada


Quando l'**indicatore della lampada** si illumina in rosso o viene visualizzato un messaggio nel quale viene richiesto di sostituire la lampada, provvedere alla sostituzione o contattare il rivenditore. L'uso di una lampada usurata può causare malfunzionamenti e, in alcuni casi, rischi di esplosione della lampada stessa.

 **Le spie relative alla lampada e alla temperatura si illuminano se la temperatura della lampada diventa troppo elevata. Spegner il proiettore e lasciarlo raffreddare per 45 minuti. Se quando viene riattivata l'alimentazione, l'indicatore della lampada o quello della temperatura si riaccende, rivolgersi al locale rivenditore. Per ulteriori informazioni, vedere "Indicatori" nella pagina 64.**

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

| Stato | Messaggio |
|--|---|
| <p>La lampada è stata utilizzata per 3000 ore. Installare una nuova lampada per prestazioni ottimali. Se il proiettore funziona generalmente in "Modalità risparmio" (vedere "Modalità Lampada (Normale)" nella pagina 56), è possibile continuare a utilizzare il proiettore finché non viene visualizzato il messaggio di avviso relativo al funzionamento per 3950 ore.</p> |  |
| <p>La lampada è stata utilizzata per 3950 ore. Installare una nuova lampada per evitare che il proiettore si spenga al termine del ciclo di vita della lampada.</p> |  |
| <p>La lampada è stata utilizzata per 4000 ore. 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. Se la lampada non viene sostituita in anticipo, è necessario farlo dopo 3000 ore di uso.</p> |  |
| <p>È NECESSARIO sostituire la lampada prima di poter utilizzare il proiettore normalmente.</p> |  |

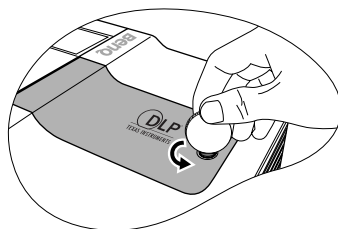
Sostituzione della lampada

 • 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 BenQ 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.

1. Spegner il proiettore e scollegarlo dalla presa a muro. Se la lampada è calda, attendere circa 45 minuti per il raffreddamento per evitare di scottarsi.

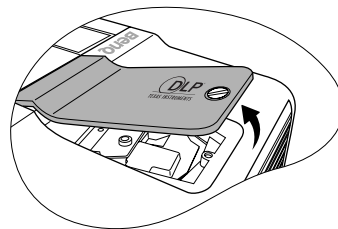
2. Utilizzare una moneta per girare la vite in senso antiorario finché il coperchio della lampada si allenta.



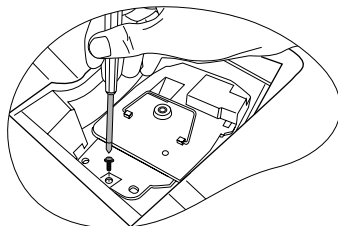
3. rimuovere il coperchio.

 • **Non accendere il proiettore se il coperchio della lampada è stato rimosso.**

- **Non mettete le dita fra la lampada e il proiettore. Gli spigoli taglienti all'interno del proiettore possono causare lesioni.**



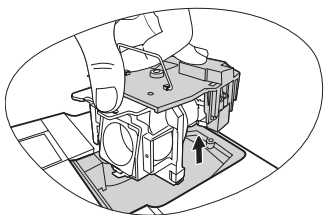
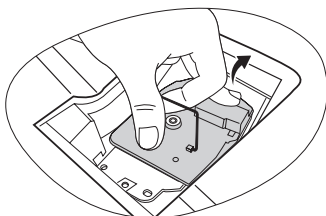
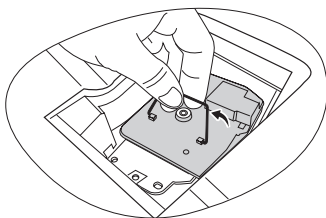
4. Allentare la vite di fissaggio del coperchio della lampada.



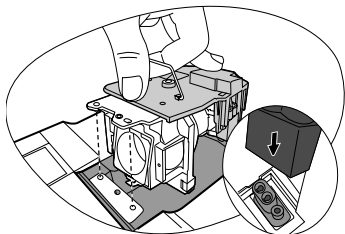
5. Sollevare la maniglia per posizionare il proiettore verticalmente. Utilizzare la maniglia per estrarre lentamente la lampada dal proiettore.



- **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. Non toccare i componenti ottici interni onde evitare disomogeneità nei colori ed eventuali distorsioni delle immagini proiettate.**



6. Come mostrato in figura, per prima cosa far scendere la nuova lampada all'interno del connettore sul proiettore e allineare i due fori sulla lampada con quelli posizionati sul proiettore.



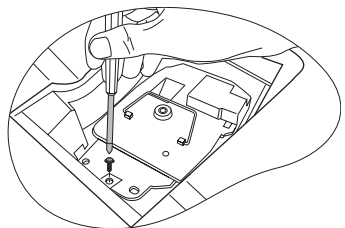
7. Tighten the screw that secures the lamp.



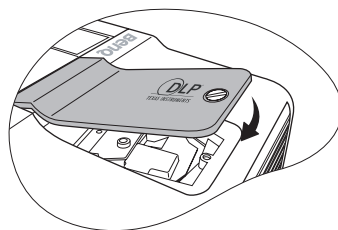
- **La vite allentata potrebbe rendere instabile il collegamento, con conseguente malfunzionamento del sistema.**

- **Non stringere eccessivamente la vite.**

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



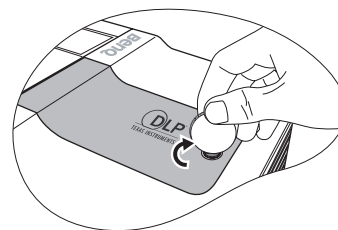
9. Replace the lamp cover on the projector.



10. Utilizzare una moneta per girare la vite in senso orario finché il coperchio della lampada si fissa.



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



11. Riavviare il proiettore.



Non accendere il proiettore se il coperchio della lampada è stato rimosso.

Ripristino del timer della lampada

12. Dopo la visualizzazione della schermata di avvio contenente il logo, aprire il menu OSD (On-Screen Display). Selezionare il menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata > Impostazioni lampada**. Premere **Mode/enter** sul proiettore o sul **ENTER** telecomando. Viene visualizzata la pagina **Impostazioni lampada**. Highlight **Ripristina timer lampada**. Viene visualizzato un messaggio di avviso con la richiesta di ripristinare il timer della lampada. Evidenziare **Ripristina** e premere **Mode/enter** sul proiettore o **ENTER** sul telecomando. 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 |
|--|------------------|------------------|--|
| Alimentazione | Temperatura | Lampada | |
| Eventi relativi all'alimentazione | | | |
| Arancione | Arancione | Arancione | Il proiettore è stato collegato alla presa di alimentazione oppure lo sportello della lampada è aperto. |
| Arancione | Off | Off | Modalità standby. |
| Verde Lampeggiante | Off | Off | Accensione. |
| Verde | Off | Off | Funzionamento normale. |
| Arancione Lampeggiante | Off | Off | <ol style="list-style-type: none"> È necessario attendere 90 secondi prima che il proiettore si raffreddi poiché è stato spento senza che venisse eseguito il normale processo di raffreddamento. Oppure È necessario far raffreddare il proiettore per 90 secondi dopo lo spegnimento. |
| Arancione Lampeggiante | Off | Off | Il proiettore si è spento automaticamente. Se si tenta di riavviare il proiettore, questo si spegnerà nuovamente. Contattare il rivenditore per l'assistenza. |
| Eventi relativi alla lampada | | | |
| Arancione Lampeggiante | Off | Rosso | Il proiettore si è spento automaticamente. Se si tenta di riavviare il proiettore, questo si spegnerà nuovamente. Contattare il rivenditore per l'assistenza. |
| Off | Off | Rosso | <ol style="list-style-type: none"> È necessario attendere 90 secondi prima che il proiettore si raffreddi. Oppure Contattare il rivenditore per l'assistenza. |
| Eventi relativi alla temperatura | | | |
| Off | Rosso | Off | Il proiettore si è spento automaticamente. Se si tenta di riavviare il proiettore, questo si spegnerà nuovamente. Contattare il rivenditore per l'assistenza. |
| Off | Rosso | Rosso | |
| Off | Rosso | Verde | |
| Off | Rosso | Arancione | |
| Rosso | Rosso | Rosso | |
| Rosso | Rosso | Verde | |
| Rosso | Rosso | Arancione | |
| Verde | Rosso | Rosso | |
| Verde | Rosso | Verde | |
| Verde | Rosso | Arancione | |
| Arancione | Rosso | Rosso | |
| Arancione | Rosso | Verde | |
| Arancione | Rosso | Arancione | |
| Off | Verde | Rosso | |
| Off | Verde | Verde | |

Risoluzione dei problemi

② Il proiettore non si accende.

| Causa | Soluzione |
|--|---|
| Il proiettore non riceve alimentazione dall'apposito cavo. | Inserire il cavo di alimentazione nella presa 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. |

② Nessuna immagine

| Causa | Soluzione |
|---|---|
| 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 della sorgente di input. | Controllare il collegamento. |
| Il segnale di input non è stato selezionato correttamente. | Selezionare il segnale di input corretto utilizzando il tasto SOURCE sul proiettore o sul telecomando. |
| Il coperchio dell'obiettivo non è stato tolto. | Rimuovere il coperchio dell'obiettivo. |

② Immagine sfuocata

| Causa | Soluzione |
|---|---|
| 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. |

② Il telecomando non funziona

| Causa | Soluzione |
|---|--|
| La batteria è esaurita. | Sostituire con una batteria nuova. |
| 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. |

② La password non è corretta

| Causa | Soluzione |
|----------------------------------|--|
| La password è stata dimenticata. | Per ulteriori informazioni, vedere " Procedura di richiamo della password " nella pagina 33. |

Specifiche tecniche

Specifiche del proiettore

 Tutte le specifiche sono soggette a modifiche senza preavviso.

Parte ottica

Risoluzione

1024 x 768 XGA

Sistema di visualizzazione

1-CHIP DMD

Numero/F dell'obiettivo

F= da 2.42 Fisso

Lampada

Lampada da 280 W

Parte elettrica

Alimentazione

CA 100–240V, 4.5A, 50-60 Hz
(Automatico)

Consumo energetico

365 W (massimo); 5 W (standby)

Parte meccanica

Peso

9,0 lbs (4,1 Kg)

Terminali aoutput

Uscita RGB

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

Altoparlante

(Stereo) 2 watt x 1

12VDC (Massimo 1A)

Controllo

Controllo seriale USB

Tipo mini B

Controllo seriale RS-232

Porta mini DIN a 8 pin x 1

Terminali di input

Input da computer

Input RGB

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

Input DVI-I

Input da segnale video

S-VIDEO

Porta mini DIN a 4 pin x 1

VIDEO

Jack RCA x 1

Input segnale SD/HDTV

Jack RCA analogico - component x 3
(tramite input RGB)

Digitale - DVI (supporta HDCP)

Input segnale audio

Audio in

Cavo audio per PC

Requisiti ambientali

Temperatura operativa

0°C–40°C at sea level

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)

Dimensioni

274,87 mm (L) x 131,30 mm (A) x 304,99 mm (P)

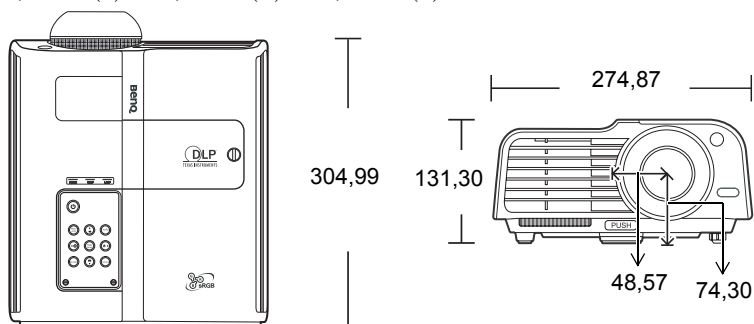


Tabella dei tempi

Frequenze supportate per ingressi PC (DVI-D inclusi)

| Risoluzione | Frequenza orizzontale (kHz) | Frequenza verticale (Hz) | Frequenza pixel (MHz) | Modalità |
|--------------|-----------------------------|--------------------------|-----------------------|--------------|
| 640 x 480 | 31,469 | 59,940 | 25,175 | VGA_60 |
| | 37,861 | 72,809 | 31,500 | VGA_72 |
| | 37,500 | 75,000 | 31,500 | VGA_75 |
| | 43,269 | 85,008 | 36,000 | VGA_85 |
| 720 x 400 | 31,469 | 70,087 | 28,3221 | 720 x 400_70 |
| 800 x 600 | 37,879 | 60,317 | 40,000 | SVGA_60 |
| | 48,077 | 72,188 | 50,000 | SVGA_72 |
| | 46,875 | 75,000 | 49,500 | SVGA_75 |
| | 53,674 | 85,061 | 56,250 | SVGA_85 |
| 1024 x 768 | 48,363 | 60,004 | 65,000 | XGA_60 |
| | 56,476 | 70,069 | 75,000 | XGA_70 |
| | 60,023 | 75,029 | 78,750 | XGA_75 |
| | 68,667 | 84,997 | 94,500 | XGA_85 |
| 1280 x 768 | 47,77 | 60,09 | 80,768 | SXGA_60 |
| 1280 x 800 | 49,65 | 59,96 | 83,458 | SXGA_60 |
| 1280 x 1024 | 63,981 | 60,020 | 108,000 | SXGA_60 |
| VIDEO (HDCP) | 15,75 | 60 | 13,51 | 480i |
| | 31,47 | 60 | 27 | 480p |
| | 31,25 | 50 | 27,000 | 576p |
| | 37,50 | 50 | 74,25 | 720p_50 |
| | 45,00 | 60 | 74,25 | 720p_60 |
| | 33,75 | 60 | 74,25 | 1035i |
| | 67,5 | 60 | 148,5 | 1035p |
| | 28,13 | 50 | 74,25 | 1080i_50 |
| | 33,75 | 60 | 74,25 | 1080i_60 |
| 67,5 | 60 | 148,5 | 1080p | |

Frequenze supportate per input Component-YPbPr

| Formato segnale | Frequenza orizzontale (kHz) | Frequenza verticale (Hz) |
|-------------------|-----------------------------|--------------------------|
| 480i(525i)@60Hz | 15,73 | 59,94 |
| 480p(525p)@60Hz | 31,47 | 59,94 |
| 576i(625i)@50Hz | 15,63 | 50,00 |
| 576p(625p)@50Hz | 31,25 | 50,00 |
| 720p(750p)@60Hz | 45,00 | 60,00 |
| 720p(750p)@50Hz | 37,50 | 50,00 |
| 1080i(1125i)@60Hz | 33,75 | 60,00 |
| 1080i(1125i)@50Hz | 28,13 | 50,00 |

Intervallo supportato per input Video e S-Video

| Modalità video | Frequenza orizzontale (kHz) | Frequenza verticale (Hz) | Frequenza sub-portante per il colore (MHz) |
|-----------------------|------------------------------------|---------------------------------|---|
| NTSC | 15,73 | 60 | 3,58 |
| PAL | 15,63 | 50 | 4,43 |
| SECAM | 15,63 | 50 | 4,25 o 4,41 |
| PAL-M | 15,73 | 60 | 3,58 |
| PAL-N | 15,63 | 50 | 3,58 |
| PAL-60 | 15,73 | 60 | 4,43 |
| NTSC4.43 | 15,73 | 60 | 4,43 |

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 particolare 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 support.BenQ.com](http://Web.support.BenQ.com)

Copyright

Copyright 2007 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 diritti di copyright appartengono alle rispettive aziende od organizzazioni.

Dichiarazione di conformità

Dichiarazione FCC

CLASSE B: Questa apparecchiatura genera, utilizza e può irradiare energia in radiofrequenza e, se non viene installata o utilizzata conformemente alle istruzioni, può causare interferenze dannose alle comunicazioni radio. Non si garantisce, tuttavia, in alcun modo che tali interferenze non possano verificarsi in un'installazione specifica. Se questa apparecchiatura causa interferenze dannose che disturbano la ricezione radiotelevisiva (per accertarsene, è sufficiente spegnere e riaccendere l'apparecchiatura), si consiglia di tentare di eliminare le interferenze adottando una o alcune delle misure riportate di seguito:

- Riorientare o riposizionare l'antenna ricevente.
- Aumentare la distanza tra l'apparecchiatura e il ricevitore.
- Collegare l'antenna ad una presa su un circuito diverso da quello cui il ricevitore è collegato.
- Rivolgersi al rivenditore o a un tecnico radiotelevisivo esperto.

Normative CE

Questo dispositivo è stato sottoposto a test in base alla normativa 89/336/CEE (Comunità Economica Europea) relativamente alla compatibilità elettromagnetica EMC (Electronic Magnetic Compatibility) e soddisfa tali requisiti.

Direttiva WEEE

Smaltimento di apparecchi elettrici ed elettronici nell'Unione Europea da parte di utenti privati.

Questo simbolo sul prodotto o sulla confezione indica che esso non può essere smaltito come rifiuto domestico. È necessario smaltirlo restituendolo secondo lo schema di raccolta per il riciclaggio degli apparecchi elettrici ed elettronici. Per ulteriori informazioni sul riciclaggio di questo apparecchio, contattare l'ente della propria città, il negozio dove è stato acquistato l'apparecchio o il proprio servizio di smaltimento rifiuti domestici. Il riciclaggio dei materiali aiuterà a conservare le risorse naturali ed assicurare che il prodotto sia riciclato in un modo che protegga la salute umana e l'ambiente.

