

BenQ

SH910

Projector Digital

Manual do Utilizador

Bem-vindo

Índice

Instruções importantes de segurança.....3

Introdução7

Características do projector	7
Conteúdo da embalagem	8
Vista exterior do projector.....	9
Controlos e funções.....	10

Posicionar o projector15

Escolher um local	15
Obter o tamanho ideal de projecção de imagem.....	16

Ligações19

Ligação a fontes de vídeo	21
---------------------------------	----

Funcionamento.....22

Ligar o projector	22
Ajustar a imagem projectada	23
Utilizar os menus.....	25
Proteger o projector	26
Alteração do sinal de entrada.....	28
Aumentar e procurar pormenores	29
Seleccionar o formato de imagem	29
Optimizar a imagem.....	31
Operações remotas de paginação	34
Ocultar a imagem	34
Definir o temporizador	34
Congelar a imagem.....	35
Para sair do menu de ecrã, prima	35
Ajuste do som	35
Exibir mais do que uma fonte de imagem em simultâneo	37
Personalizar a apresentação do menu projector.....	38

Desligar o projector	38
Controlo do projector através da LAN39	
Apresentação de imagens com o Q Presenter	49
Utilizar o Bloqueio do controlo pela web	53
Utilizar o Código de início de sessão da projecção	54
Apresentação a partir de um leitor USB	55
Controlo remoto através do Q Presenter.....	58
Funcionamento do menu	60

Manutenção73

Cuidados com o projector	73
Informações da lâmpada	74

Resolução de avarias80

Especificações.....81

Dimensões	82
Instalação em suporte de tecto	82
Tabela de tempos	83

Informações sobre a garantia e direitos de autor86

Declarações

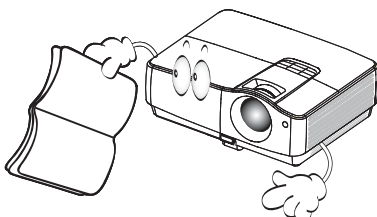
Regulamentares.....87

Instruções importantes de segurança

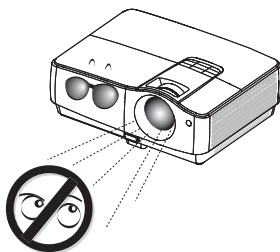
O seu projector foi concebido e testado de forma a satisfazer as mais recentes normas relativas à segurança de equipamento informático e tecnológico. Contudo, para garantir uma utilização segura deste produto, é importante que siga as instruções mencionadas neste manual e indicadas no produto.

Instruções de segurança

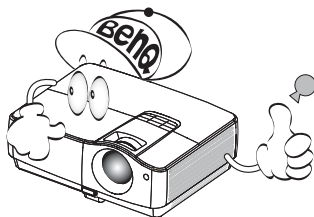
1. **Leia este manual antes de utilizar o projector.** Guarde-o para consultas posteriores.



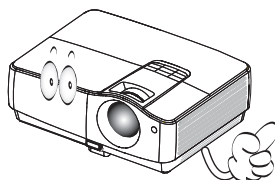
2. **Não olhe directamente para a lente do projector durante o funcionamento.** O intenso feixe de luz pode ferir-lhe os olhos.



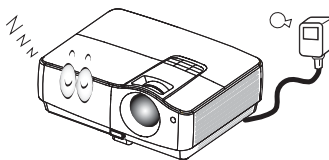
3. **A manutenção só deve ser efectuada por técnicos qualificados.**



4. **Abra sempre o obturador da lente ou retire a respectiva tampa quando a lâmpada do projector estiver acesa.**



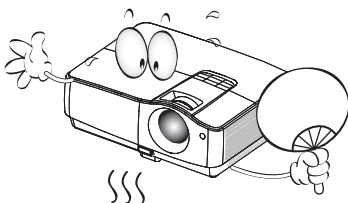
5. Em alguns países, a tensão da corrente NÃO é estável. Este projector foi concebido para funcionar com segurança com uma tensão de rede entre 100 e 240 volts CA, mas pode falhar caso se registem quebras ou picos de corrente de ± 10 volts. **Em áreas onde a tensão de rede possa sofrer flutuações ou cortes, recomenda-se que ligue o projector a um estabilizador de corrente, um protector contra picos de tensão ou uma fonte de alimentação ininterrupta (UPS).**



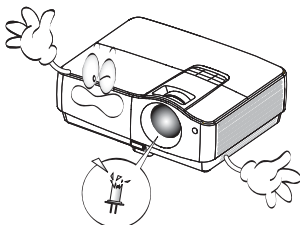
6. **Não bloqueie a lente de projecção com quaisquer objectos quando o projector estiver a funcionar, uma vez que isto poderia aquecer ou deformar os objectos, ou mesmo provocar um incêndio.**

Instruções de segurança (continuação)

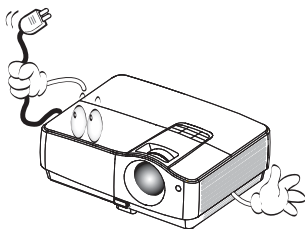
7. A lâmpada atinge temperaturas extremamente elevadas durante o funcionamento. Antes de retirar o conjunto da lâmpada para substituição, deixe o projector arrefecer durante cerca de 45 minutos.



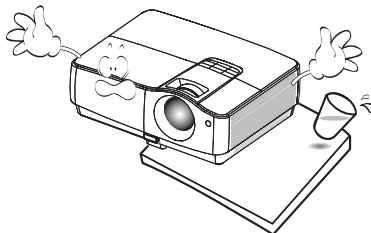
8. Não utilize lâmpadas que já tenham excedido o prazo de validade. Embora seja raro, as lâmpadas podem partir caso sejam utilizadas excessivamente para além do prazo de validade.



9. Apenas substitua o conjunto da lâmpada ou quaisquer componentes electrónicos depois de desligar o projector.

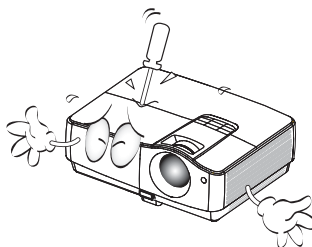


10. Não coloque este produto num carro, bancada ou mesa que sejam instáveis. O produto pode cair e sofrer danos graves.



11. Não tente desmontar o projector. Existem altas tensões no interior que podem provocar a morte, caso entre em contacto com peças sob tensão. A única peça que pode ser manuseada pelo utilizador é a lâmpada, que tem a sua própria tampa removível.

Nunca deve desmontar ou remover qualquer uma das tampas. A manutenção só deve ser efectuada por técnicos devidamente qualificados.

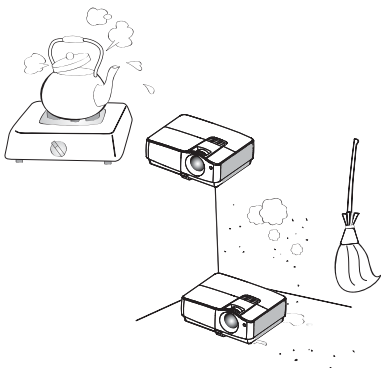


12. Quando o projector estiver a funcionar, poderá sentir algum ar aquecido e odor da grelha de ventilação. Trata-se de um fenómeno natural e não de um defeito do produto.

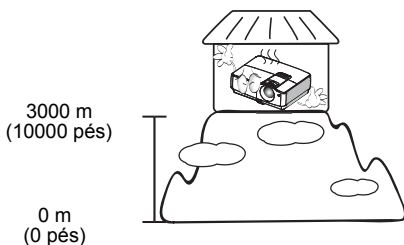
Instruções de segurança (continuação)

13. Não coloque o projector em nenhum dos seguintes ambientes.

- Espaços fechados ou com fraca ventilação. Deixe uma distância mínima de 50 cm atrás das paredes, de forma a deixar o ar circular livremente em redor do projector.
- Locais em que as temperaturas possam atingir níveis excessivamente elevados, tais como o interior de uma viatura com as janelas completamente fechadas.
- Locais em que humidade excessiva, poeiras ou fumos de cigarros possam contaminar os componentes ópticos, reduzindo a vida útil do projector e escurecendo a imagem.

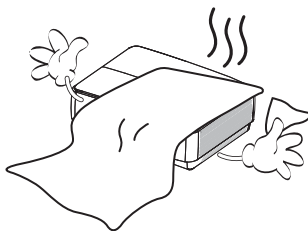


- Locais junto de alarmes de incêndios.
- Locais com uma temperatura ambiente superior a 35°C / 95°F.
- Locais em que a altitude é superior a 3000 m (10000 pés).



14. Não bloqueie os orifícios de ventilação.

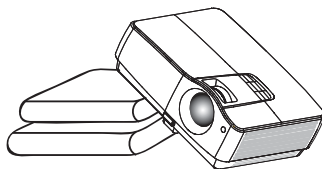
- Não coloque este projector sobre um cobertor, roupa de cama ou qualquer outra superfície macia.
- Não tape o projector com um pano ou qualquer outro material.
- Não coloque substâncias inflamáveis junto do projector.



Se os orifícios de ventilação forem seriamente obstruídos, o sobreaquecimento no interior do projector pode provocar um incêndio.

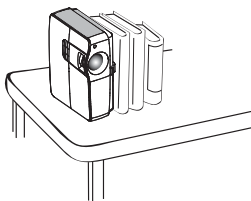
15. Coloque sempre o projector numa superfície nivelada e horizontal durante o funcionamento.

- Não utilize se a inclinação estiver a um ângulo superior a 10 graus, da esquerda para a direita, nem a um ângulo superior a 15 graus da frente para trás. Utilizar um projector que não esteja completamente horizontal poderá provocar o mau funcionamento ou danificar a lâmpada.

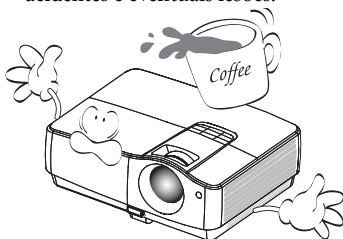


Instruções de segurança (continuação)

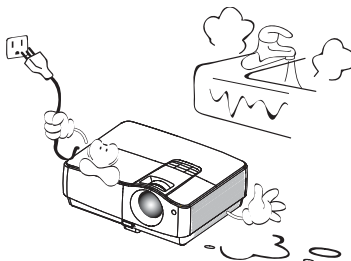
16. Não coloque o projector na vertical. Caso contrário, poderá provocar a queda do projector, causando ferimentos ou danos no projector.



17. Não utilize o projector como degrau, nem coloque objectos pesados sobre o mesmo. Além dos prováveis danos físicos no projector, este comportamento poderá provocar acidentes e eventuais lesões.



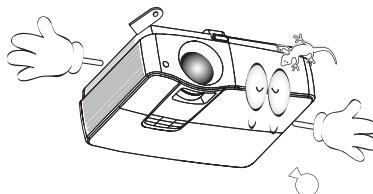
18. Não coloque líquidos junto ou sobre o projector. O derramamento de líquidos para o interior do projector pode provocar avarias. Se o projector ficar molhado, desligue-o da tomada de alimentação e contacte a BenQ para pedir assistência técnica.



19. Este produto tem capacidade para projectar imagens invertidas, o que é útil para configurações de montagem no tecto.



Utilize apenas o Kit de Montagem no Tecto da BenQ para efectuar a montagem do projector e certifique-se que fica instalado com segurança.



Introdução

Características do projector

O projector inclui projecção por motor óptico de alta performance e um design amigável para maior fiabilidade e facilidade de utilização.

O projector oferece as seguintes funcionalidades.

- Visualização através de LAN para um controlo pela rede e através do servidor da web
- Visualização através de LAN 4-1 (máximo de 4 PCs/ NBs para 1 projector)
- Ambiente de trabalho remoto para visualização através de LAN e USB 1-M (máximo 1PC/ NB com possibilidade para visualizar até 8 projectores ao mesmo tempo)
- A visualização através de USB suporta a ligação de via USB de um cabo tipo mini B para A.
- Leitor USB suporta unidade USB flash ou unidade de disco rígido
- Várias saídas de áudio
- Entrada para microfone com grandes altifalantes (10 W x 2), conveniente para uso em escolas que não dispõem de sistemas de áudio
- A função SRS WOW HD™ melhora significativamente a qualidade de reprodução de áudio, oferecendo uma experiência dinâmica de entretenimento em 3D com graves ricos e profundos e agudos puros para proporcionar um som nítido.



- Compatibilidade HDMI
- Compatibilidade HDCP
- Procura automática rápida a acelerar o processo de detecção de sinal.
- Função seleccionável de protecção com palavra-passe
- A gestão de cor 3D permite ajustar as cor à sua preferência
- Regulação automática de um botão para visualização da melhor qualidade de imagem
- Correção de distorção digital para corrigir imagens distorcidas
- Controlo regulável do equilíbrio da cor para visualização de dados/vídeo
- Lâmpada de projecção de alta luminosidade
- Menus de ecrã (OSD) multilingues
- Compatibilidade com HDTV (YPbPr)



- **A luminosidade aparente da imagem projectada varia consoante as condições de luz ambiente, as definições de contraste/luminosidade da fonte de entrada seleccionada, e é proporcional à distância de projecção.**
- **A luminosidade da lâmpada diminui ao longo do tempo e poderá variar consoante as especificações dos fabricantes da lâmpada. Este comportamento é normal e esperado.**

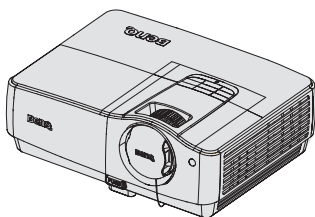
Conteúdo da embalagem

Abra cuidadosamente a embalagem e verifique se tem todos os itens mostrados abaixo. Se faltar algum dos itens, entre em contacto com o local onde adquiriu o equipamento.

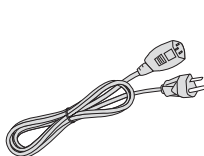
Acessórios padrão

☞ Os acessórios fornecidos serão adequados para a sua região e poderão ser diferentes dos ilustrados.

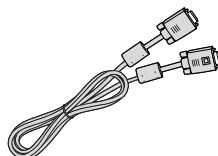
***O cartão de garantia só é fornecido em algumas regiões específicas. Consulte seu revendedor para obter informações detalhadas.**



Projector



Cabo de alimentação



Cabo VGA



Guia de iniciação rápida



CD do Manual do Utilizador



Cartão de garantia*



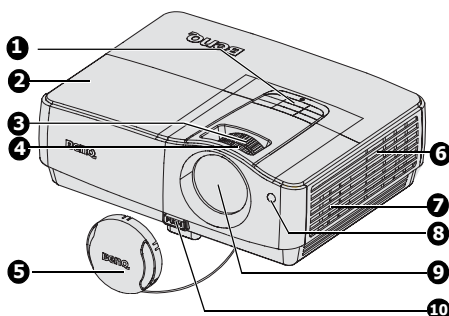
Controlo remoto com pilhas

Acessórios opcionais

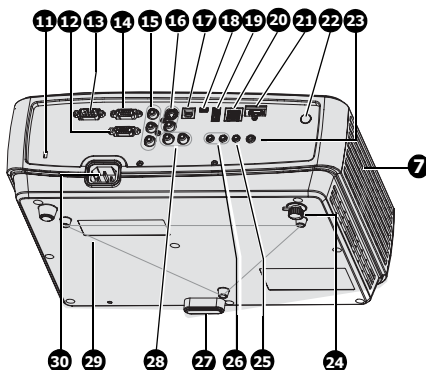
- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------|
| 1. Conjunto de lâmpada sobresselente | 3. Bolsa de transporte maleável |
| 2. Kit de montagem no tecto | 4. Cabo RS232 |

Vista exterior do projector

Parte frontal / superior



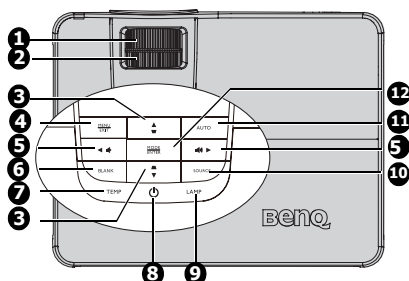
Parte traseira/inferior



1. Painel de controlo externo (Consulte "[Projector](#)" na página 10 para mais informações.)
2. Tampa da lâmpada
3. Anel de zoom
4. Anel de focagem
5. Tampa da lente
6. Abertura de ventilação
7. Altifalante
8. Sensor de IV frontal
9. Lente de projecção
10. Botão de desengate rápido
11. Ranhura para bloqueio anti-roubo Kensington
12. Tomada de entrada de sinal RGB (PC)/video componente (YPbPr/ YCbCr)
13. Porta de controlo RS-232
14. Tomada de saída de sinal RGB
15. Tomadas de entrada Componente
16. Tomada de entrada S-Video
17. Tomada de entrada de vídeo
18. Tomada USB de tipo B
19. Tomada mini-USB de tipo B
20. Tomada USB de tipo A
21. Entrada LAN RJ45
22. Tomada de entrada HDMI
23. Sensor IV remoto na parte de trás
24. Terminal de saída DC de 12 V usado para ligar dispositivos externos tais como um ecrã anelétrico ou um comando para controlo da luz, etc. Consulte o seu revendedor para obter mais informações sobre como ligar estes dispositivos.
25. Pé regulador traseiro
26. Tomada de entrada de microfone
27. Tomada de entrada de áudio
28. Tomada de saída de áudio
29. Pé de desengate rápido
30. Entrada de áudio (E/D)
31. Orifícios de montagem no tecto
32. Tomada eléctrica para cabo de alimentação AC

Controlos e funções

Projector



1. Anel de focagem

Ajusta a focagem da imagem projectada. Consulte a secção "[Ajustar o tamanho e a clareza da imagem](#)" na página 24 para mais informações.

2. Anel de zoom

Ajusta o tamanho da imagem. Consulte a secção "[Ajustar o tamanho e a clareza da imagem](#)" na página 24 para mais informações.

3. Keystone/Teclas de direcção (◀ / ▶ Cima, ▼ / ▲ Baixo)

Corrige manualmente as imagens distorcidas resultantes dos ângulos de projecção. Consulte a secção "[Correcção da distorção](#)" na página 24 para mais informações.

4. Botão MENU/Sair

Liga o menu de ecrã. Regressa ao menu de ecrã anterior, sai e guarda as definições do menu.

5. Volume/Teclas de direcção (◀ / ▶ Esquerda, ▶ / ▶ Direita)

Ajusta o nível do volume. Quando o menu de ecrã (OSD) está activo, os botões #3 e #5 são usados como setas de direcção, para seleccionar os itens de menu pretendidos e para fazer ajustes. Consulte a secção "[Utilizar os menus](#)" na página 25 para mais informações.

6. Vazio

Utilizado para ocultar a imagem do ecrã. Consulte a secção "[Ocultar a imagem](#)" na página 34 para mais informações.

7. Luz indicadora da Temperatura

Acende em cor vermelha se a temperatura do projector se tornar demasiado alta. Consulte a secção "[Indicadores](#)" na página 79 para mais informações.

8. Alimentação/Luz indicadora da Alimentação

Alterna o projector entre os modos de espera e ligado. Ver "[Ligar o projector](#)" na página 22 e "[Desligar o projector](#)" na página 38 para mais detalhes. Acende-se ou fica intermitente quando o projector está em funcionamento. Ver "[Indicadores](#)" na página 79 para mais detalhes.

9. Luz indicadora da Lâmpada

Indica o estado da lâmpada. Acende ou fica intermitente quando a lâmpada tem um problema. Consulte a secção "[Indicadores](#)" na página 79 para mais informações.

10. Fonte

Apresenta a barra de selecção da origem. Consulte a secção "[Alteração do sinal de entrada](#)" na página 28 para mais informações.

11. Automático

Determina automaticamente as melhores sincronizações de imagem para a imagem exibida. Consulte a secção "[Ajustar automaticamente a imagem](#)" na página 23 para mais informações.

12. Botão MODE/ENTER

Selecciona um modo de configuração de imagem. Consulte a secção "[Seleccionar um modo de imagem](#)" na página 31 para mais informações. Activa a selecção do item de menu de ecrã (OSD). Consulte a secção "[Utilizar os menus](#)" na página 25 para mais informações.

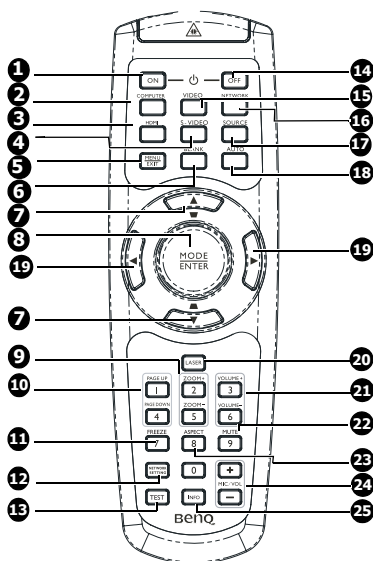
Montagem do projector no tecto

Queremos que desfrute de uma experiência agradável ao utilizar o seu projector BenQ; por isso, chamamos a sua atenção para a questão da segurança, de modo a evitar possíveis danos pessoais e de propriedade.

Se pretender montar o projector no tecto, recomendamos vivamente a utilização de um kit adequado de montagem no tecto para projectores BenQ e que se certifique da perfeição e segurança da instalação.

Se utilizar um kit de montagem no tecto para projectores de uma marca que não a BenQ, existe o risco de queda do projector devido a uma instalação incorrecta, provocada pela utilização de parafusos com um comprimento ou calibre incorrectos. Pode adquirir um kit de montagem no tecto para projectores BenQ no local onde adquiriu o projector BenQ. A BenQ recomenda a aquisição de um cabo de segurança separado compatível com bloqueio Kensington, que deve ser instalado, de forma segura, na ranhura para bloqueio Kensington no projector e na base do suporte de montagem no tecto. Este cabo irá funcionar como uma segurança adicional para a fixação do projector, caso o suporte de montagem se solte.

Telecomando



1. **Botão Ligar**
Liga o projector. Consulte "[Ligar o projector](#)" na página 22 para mais informações.
2. **Computador**
Mostra o sinal RGB (PC)/vídeo componente (YPbPr/ YCbCr).
3. **HDMI**
Mostra o sinal de HDMI.
4. **S-VIDEO**
Mostra o sinal de vídeo.
5. **Botão MENU/Sair**
Liga o menu de ecrã. Regressa ao menu de ecrã anterior, sai e guarda as definições do menu. Consulte a secção "[Utilizar os menus](#)" na página 25 para mais informações.
6. **Vazio**
Utilizado para ocultar a imagem do ecrã. Consulte a secção "[Ocultar a imagem](#)" na página 34 para mais informações.
7. **Keystone/Teclas de direcção (◀ / ▶ Cima, ▼ / ▲ Baixo)**
Corrige manualmente as imagens distorcidas resultantes dos ângulos de projecção. Consulte a secção "[Correcção da distorção](#)" na página 24 para mais informações.

8. **Botão MODE/ENTER**
Selecciona um modo de configuração de imagem disponível. Consulte a secção "[Seleccionar um modo de imagem](#)" na página 31 para mais informações.
Activa a selecção do item item de menu de ecrã (OSD). Consulte a secção "[Utilizar os menus](#)" na página 25 para mais informações.
9. **Botões ZOOM+/ZOOM-**
Amplia ou reduz o tamanho da imagem projectada. Consulte "[Aumentar e procurar pormenores](#)" na página 29 para mais informações.
10. **Página Acima/Abaixo**
Página acima/abaixo quando ligado através de USB a um PC. Consulte a secção "[Operações remotas de paginação](#)" na página 34 para mais informações.
11. **Botão FREEZE**
Congela a imagem projectada. Consulte a secção "[Congelar a imagem](#)" na página 35 para mais informações.
12. **Botão Network Setting**
Activa o menu Network Settings (Definições da rede).
13. **Botão TEST**
Mostra um modelo de teste. Consulte a secção "[Padrão de teste](#)" na página 70 para mais informações.
14. **Botão Desligar**
Desliga o televisor. Consulte a secção "[Desligar o projector](#)" na página 38 para mais informações.
15. **VIDEO**
Mostra o sinal de vídeo.
16. **Botão NETWORK**
Activa o modo de rede.
17. **FONTE**
Apresenta a barra de selecção da origem. Consulte a secção "[Alteração do sinal de entrada](#)" na página 28 para mais informações.

18. Automático

Determina automaticamente as melhores temporizações para a imagem apresentada. Consulte a secção "[Ajustar automaticamente a imagem](#)" na página 23 para mais informações.

19. Teclas de direcção (◀ Esquerda, ▶ Direita)

Quando o menu de ecrã (OSD) está activo, os botões #7 e #19 são usados como setas de direcção, para seleccionar os itens de menu pretendidos e para fazer ajustes. Consulte a secção "[Utilizar os menus](#)" na página 25 para mais informações.

20. LASER

Emite um feixe de laser visível para uso durante as apresentações.

21. Volume

Ajusta o nível de som do projector. Consulte a secção "[Ajuste do som](#)" na página 35 para mais informações.

22. Botão Sem som

Liga e desliga o áudio do projector. Consulte a secção "[Cortar o som](#)" na página 35 para mais informações.

23. Botão ASPECT

Permite seleccionar a relação de aspecto. Consulte a secção "[Seleccionar o formato de imagem](#)" na página 29 para mais informações.

24. Botão MIC/VOL

Ajusta o nível de som do microfone. Consulte a secção "[Ajustar o nível de som do microfone](#)" na página 36 para mais informações.

25. INFO

Exibe o menu INFORMAÇÕES.

Utilização do ponteiro de laser

O ponteiro de laser é um auxiliar de apresentação para profissionais. Este emite uma luz vermelha quando é premido e o LED indicador fica também vermelho.

O feixe de laser é visível. É necessário manter premido o botão **LASER** para usar o ponteiro.



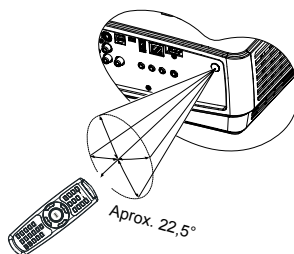
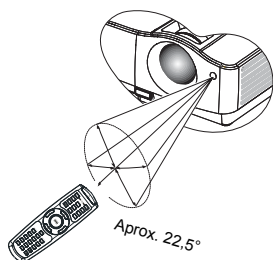
Não olhe directamente para o feixe de laser e não o aponte para si ou a terceiros. Leia as mensagens de aviso existentes na parte de trás do controlo remoto antes de usar o ponteiro de laser.

O ponteiro de laser não é um brinquedo. Os adultos devem estar cientes dos perigos da energia laser e manter o controlo remoto fora do alcance das crianças.

O sensor de infravermelhos (IR) do telecomando está localizado na frente do projector. Para funcionar correctamente, o telecomando deve ser utilizado a um ângulo máximo de 22,5 graus, perpendicular aos sensores IR do projector. A distância entre o controlo remoto e o sensor não deve ser superior a 8 metros (~ 26 pés).

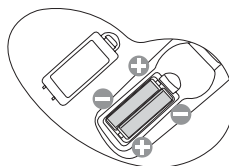
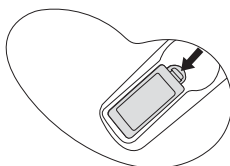
Certifique-se de que não existem obstáculos entre o telecomando e o sensor IR do projector, que possam obstruir a transmissão de infravermelhos.

- **Operar o projector pela frente**
- **Operar o projector pela parte de trás**



Substituição da pilha do telecomando

1. Para abrir a tampa do compartimento das pilhas, vire o controlo remoto ao contrário e faça deslizar a tampa no sentido da seta tal como mostrado. A tampa desliza para poder ser removida.
2. Remova as pilhas existentes (se necessário) e coloque duas pilhas AAA tendo em atenção a indicação de polaridade tal como indicado na parte de baixo do compartimento das pilhas. O pólo positivo (+) deve coincidir com o sinal de + e o pólo negativo (-) deve coincidir com o sinal de -.
3. Reponha a tampa alinhando-a correctamente e fazendo-a deslizar para a posição devida. Páre de empurrar a tampa quando esta emitir um estalido.



- **Evite humidade e calor excessivos.**
- **Podem ocorrer danos na pilha se esta for mal substituída.**
- **Substitua-a apenas pelo mesmo tipo, ou equivalente, recomendado pelo fabricante.**
- **Deite fora as pilhas usadas seguindo as instruções do fabricante.**
- **Nunca atire uma pilha para o fogo. Pode haver o risco de explosão.**
- **Se a pilha já não tiver carga ou se não vai usar o telecomando durante um período de tempo prolongado, deve retirar a pilha para evitar que o ácido escape para o respectivo compartimento.**

Posicionar o projector

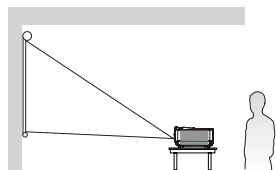
Escolher um local

A disposição da sala ou as preferências pessoais irão ditar a posição de instalação a adoptar. Tome em consideração o tamanho e a posição do ecrã, a localização da tomada eléctrica adequada, assim como a localização e a distância entre o projector e o resto do seu equipamento.

O projector foi concebido para ser instalado numa das quatro seguintes posições de instalação:

1. Proj front

Selecione esta posição com o projector colocado perto do chão e de frente para o ecrã. Esta é a maneira mais comum de posicionar o projector, para uma configuração rápida e maior facilidade de transporte.

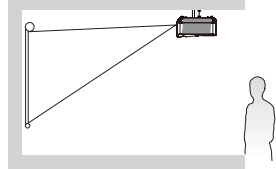


2. Proj tecto

Selecione esta posição com o projector suspenso no tecto em posição invertida e de frente para o ecrã.

Adquira o Kit de Montagem no Tecto para Projectores BenQ no seu revendedor e instale o projector no tecto.

Depois de ligar o projector, defina **Proj tecto** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Posição do projector**.

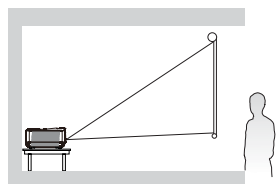


3. Retroprojectação

Selecione esta posição com o projector colocado perto do chão e por detrás do ecrã.

Note que é necessário um ecrã especial para retroprojectação.

Depois de ligar o projector, defina **Retroprojectação** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Posição do projector**.

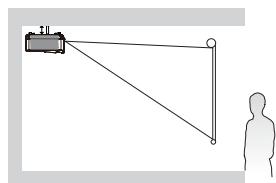


4. Retroproj. tecto

Selecione esta posição com o projector suspenso no tecto em posição invertida e por detrás do ecrã.

Note que para esta instalação são necessários um ecrã especial para retroprojectação e um Kit de Montagem no Tecto para Projectores BenQ.

Depois de ligar o projector, defina **Retroproj. tecto** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Posição do projector**.



Obter o tamanho ideal de projecção de imagem

A distância entre a lente do projector e o ecrã, a definição do zoom (se disponível) e o formato do vídeo influenciam o tamanho da imagem projectada.

16:9 é o formato de imagem nativo deste projector.

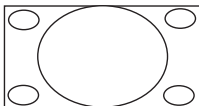


Imagem com o formato 4:3 numa área de exibição de 16:9

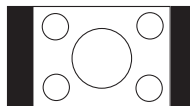


Imagem com o formato 16:9 dimensionada para uma área de visualização com o formato 4:3

O projector deve ser sempre colocado na horizontal (numa superfície nivelada, como uma mesa) e posicionado directamente na perpendicular (a um ângulo de 90°) em relação ao centro horizontal do ecrã. Isto impede imagens distorcidas resultantes dos ângulos de projecção (ou projecções em superfícies com ângulos).

Se o projector for montado num tecto, deve ficar suspenso em posição invertida, de modo a projectar com um ângulo ligeiramente deslocado para baixo.

É possível verificar no diagrama da página 18 que este tipo de projecção faz com que o limite inferior da imagem projectada seja desviado verticalmente do plano horizontal do projector. Se for montado no tecto, refere-se ao limite superior da imagem projectada.

Se o projector for colocado a uma maior distância do ecrã, o tamanho da imagem projectada aumenta e o desvio vertical também aumenta proporcionalmente.

Ao determinar a posição do ecrã e do projector, é necessário ter em conta o tamanho da imagem projectada e a dimensão do desvio vertical, ambos proporcionais à distância de projecção.

A BenQ fornece uma tabela de dimensões de ecrã para o ajudar a encontrar a posição ideal para o seu projector. Existem duas dimensões a ter em conta: a distância horizontal perpendicular a partir do centro do ecrã (distância de projecção) e a altura de desvio vertical do projector a partir do limite horizontal do ecrã (desvio).

Como determinar a posição do projector para um determinado tamanho de ecrã

1. Seleccione o tamanho do ecrã.
2. Consulte a tabela na página 18 e procure a configuração mais aproximada ao tamanho do seu ecrã nas colunas da esquerda denominadas "[Tamanho do Ecrã](#)". Utilizando este valor, procure nesta linha, à direita, a distância média correspondente ao valor do ecrã, na coluna denominada "[Média](#)". Esta é a distância de projecção.
3. Na mesma linha, procure na coluna da direita e anote o valor de "[Deslocamento vertical \(mm\)](#)". Isto irá determinar a colocação do desvio vertical final do projector relativamente ao limite do ecrã.
4. Recomenda-se a colocação do projector alinhado perpendicularmente ao centro horizontal do ecrã à distância do ecrã determinada no passo 2, com um desvio igual ao determinado no passo 3.

Por exemplo, se estiver a utilizar um ecrã de 120 polegadas, a distância de projecção média é de 4.710 mm e com um deslocamento vertical de 513 mm.

Como determinar o tamanho de ecrã recomendado para uma determinada distância

Este método pode ser utilizado no caso de ter adquirido este projector e desejar saber qual o tamanho de ecrã que se adequa à sua sala.

O tamanho máximo do ecrã é limitado pelo espaço físico disponível na sala.

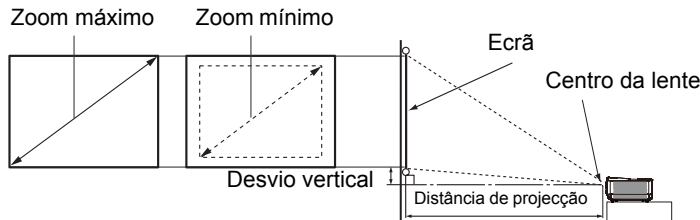
1. Meça a distância entre o projector e o local onde pretende colocar o ecrã. Esta é a distância de projecção.
2. Consulte a tabela na página 18 e procure a configuração mais aproximada às suas medições na coluna de distância média do ecrã denominada "[Média](#)". Verifique se a sua distância medida se encontra entre os valores mínimos e máximos de distância em ambos os lados do valor de distância média.
3. Utilizando este valor, procure à esquerda dessa linha para saber qual o "[Tamanho do Ecrã](#)" correspondente listado nessa linha. Esse é o tamanho da imagem projectada a essa distância de projecção.
4. Na mesma linha, procure na coluna da direita e anote o valor de "[Deslocamento vertical \(mm\)](#)". Isto irá determinar a colocação final do ecrã relativamente ao plano horizontal do projector.

Por exemplo, se a sua distância de projecção medida for de 4,0 m (4.000 mm), a ocorrência mais aproximada na coluna "[Média](#)" é 3.920 mm. Procurando na outra extremidade dessa linha verifica-se que é necessário um ecrã de 100 polegadas.

Se colocar o projector numa posição diferente (da recomendada), terá de incliná-lo para baixo ou para cima para centrar a imagem no ecrã. Nestas situações, a imagem ficará distorcida. Utilize a função distorção para corrigir a distorção. Consulte a secção "[Correcção da distorção](#)" na página 24 para mais informações.

Dimensões de projecção

Consulte "[Dimensões](#)" na página 82 para o centro das dimensões da lente deste projector antes de calcular a posição de projecção adequada.



Tamanho do Ecrã				Distância até ao ecrã (mm)			Deslocamento vertical (mm)
Diagonal		L (mm)	A (mm)	Comprimento mín.	Média	Comprimento máx.	
30	762	664	374	890	1140	1390	
40	1016	886	498	1210	1540	1870	171
50	1270	1107	623	1520	1935	2350	214
60	1524	1328	747	1830	2330	2830	256
80	2032	1771	996	2460	3125	3790	342
100	2540	2214	1245	3090	3920	4750	427
120	3048	2657	1494	3720	4710	5700	513
150	3810	3321	1868	4660	5900	7140	641
200	5080	4428	2491	6240	7890	9540	854
220	5588	4870	2740	6870	8685	10500	940
250	6350	5535	3113	7810	9875	11940	1068
300	7620	6641	3736	9380	11855	14330	1282

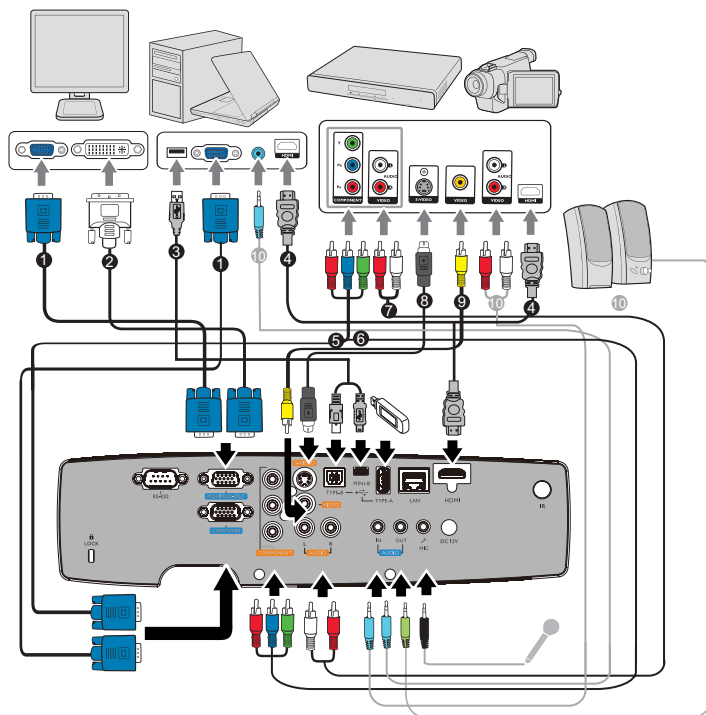
 Existe uma tolerância de 3% entre estes números, devido às variações dos componentes ópticos. A BenQ recomenda que, caso pretenda instalar permanentemente o projector, teste previamente o tamanho e distância de projecção utilizando o projector no local onde vai ser instalado, para permitir ter em conta as características ópticas do projector. Isto ajudará a determinar a posição exacta de montagem, para que seja a mais adequada para o local de instalação.

Ligações

Ao ligar uma fonte de sinal ao projector, certifique-se de que:

1. Desliga todo o equipamento antes de proceder a qualquer ligação.
2. Utiliza os cabos de sinal correctos para cada fonte.
3. Os cabos estão inseridos com firmeza.

 • Nas ligações apresentadas abaixo, alguns cabos podem não estar incluídos com o projecto (consulte **"Conteúdo da embalagem" na página 8**). Os cabos podem ser adquiridos em lojas de electrónica.



- | | |
|---|-----------------------------|
| 1. Cabo VGA | 6. Cabo de vídeo componente |
| 2. Cabo VGA para DVI-A | 7. Cabo de áudio E/D |
| 3. Cabo USB | 8. Cabo S-Video |
| 4. Cabo HDMI | 9. Cabo de vídeo |
| 5. Cabo adaptador de vídeo
componente para VGA (D-Sub) | 10. Cabo de áudio |

 • Muitos portáteis não activam as portas de vídeo externas quando são ligados a um projector. Normalmente, para activar e desactivar o monitor externo, pode-se usar uma

combinação de teclas, como FN + F3, ou a tecla CRT/LCD. Localize, no portátil, uma tecla de função designada CRT/LCD ou uma tecla de função com o símbolo de um monitor. Prima FN e a tecla de função em simultâneo. Consulte a documentação do seu portátil para saber qual é a combinação de teclas.

- O sinal de saída para a tomada Saída de monitor apenas funciona quando o sinal de entrada for proveniente da tomada Computador. Quando o projector estiver ligado, o sinal de saída da tomada Saída de monitor varia dependendo do sinal de entrada da tomada Computador.
- Se deseja usar este método de ligação "Saída do monitor" quando o projector está em modo de espera, certifique-se de que a função "Saída de monitor" está activada no menu DEFIN. SISTEMA: Avançada. Consulte a secção "[Definições em espera](#)" na [página 62](#) para mais informações.

Ligação a fontes de vídeo

Basta ligar o projector a uma fonte de vídeo que utilize um dos métodos de ligação referidos acima. No entanto, cada método proporciona um nível diferente de qualidade de vídeo. O método que escolher irá provavelmente depender da disponibilidade de terminais correspondentes, tanto no projector como na fonte de vídeo, conforme descrito abaixo:

Nome do terminal	Aparência do terminal	Qualidade da imagem
HDMI	HDMI 	Melhor
Component Video	COMPONENT 	Muito bom
S-Video	S-VIDEO 	Bom
Video	VIDEO 	Normal

- ☞ Se a imagem de vídeo seleccionada não for apresentada depois de o projector ser ligado e de a fonte de vídeo correcta ter sido seleccionada, verifique se a fonte de Vídeo está ligada e a funcionar correctamente. Verifique, também, se os cabos de sinal estão correctamente ligados.
- No caso improvável de ao ligar o projector a um leitor de DVD através da entrada HDMI do projector a imagem projectada exibir cores erradas, altere o espaço de cor para YUV. Consulte a secção "[Alterar o espaço de cor](#)" na página 28 para mais informações.

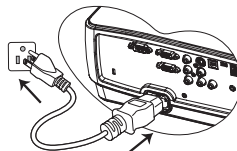
Funcionamento

Ligar o projector

1. Ligue o cabo de alimentação ao projector e a uma tomada eléctrica. Ligue o interruptor da tomada eléctrica (caso exista). Verifique se o **Luz indicadora da Alimentação** no projector acende a cor vermelha depois de ligada a alimentação.

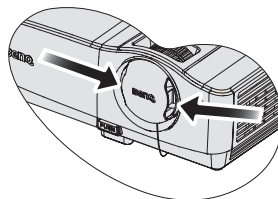


- Utilize o dispositivo apenas os acessórios originais (por exemplo, o cabo de alimentação) para evitar possíveis riscos de choque eléctrico e incêndio.



- Se a função **Ligar Directo** estiver activada no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Definições de operação**, o projector ligará automaticamente depois do cabo de alimentação ter sido ligado e quando houver alimentação.

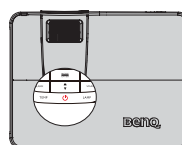
2. Remova a tampa da lente. Se estiver fechado, pode deformar devido ao calor produzido pela lâmpada de projecção.



3. Prima  **Alimentação** no projector ou o botão **Ligar** no controlo remoto para ligar o projector. O **Luz indicadora da Alimentação** pisca e fica verde quando o projector está ligado.

O procedimento de inicialização demora cerca de 30 segundos. Na última etapa do arranque, é apresentado um logótipo de arranque.

(Se necessário) Rode o anel de focagem para ajustar a clareza da imagem.



- Se o projector ainda estiver quente devido à actividade anterior, a ventoinha de arrefecimento trabalhará durante aproximadamente 90 segundos antes de a lâmpada ser ligada.

4. Se o projector estiver a ser activado pela primeira vez, seleccione o idioma do menu OSD seguindo as instruções exibidas.
5. Se for pedida uma palavra-passe, prima os botões de seta para introduzir uma palavra-passe de seis dígitos. Consulte a secção **"Utilizar a função de palavra-passe"** na página 26 para mais informações.
6. Ligue todos os equipamentos ligados.
7. O projector começará a pesquisar sinais de entrada. O sinal de entrada detectado é mostrado no ecrã. Se o projector não detectar um sinal válido, a mensagem **Sem sinal** continuará a ser apresentada até que seja encontrado um sinal de entrada de fonte.

Pode também premir **FONTE** no projector ou

os **botões de selecção de Fonte** no controlo remoto, para seleccionar o sinal de entrada

English	한국어	Hrvatski
Français	Svenska	Română
Deutsch	Nederlands	Norsk
Italiano	Türkçe	Dansk
Español	Čeština	Български
Русский	Português	suomi
繁體中文	ไทย	Indonesia
简体中文	Polski	Ελληνικά
日本語	Magyar	

pretendido. Consulte a secção "[Alteração do sinal de entrada](#)" na página 28 para mais informações.

 Se a frequência/resolução do sinal de entrada exceder a gama de funcionamento do projector, será apresentada a mensagem "Fora do alcance" num ecrã sem imagem. Mude para um sinal de entrada que seja compatível com a resolução do projector ou defina o sinal de entrada para uma definição inferior. Consulte a secção "[Tabela de tempos](#)" na página 83 para mais informações.

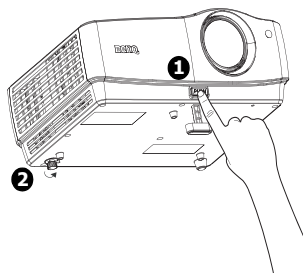
Ajustar a imagem projectada

Ajustar o ângulo de projecção

O projector está equipado com 1 pé regulador de libertação rápida e 1 pé regulador traseiro. Estes reguladores ajustam a altura da imagem e o ângulo de projecção. Para ajustar o projector:

1. Prima o botão de libertação e levante a parte da frente do projector. Assim que a imagem estiver posicionada onde deseja, liberte o botão de desengate rápido para fixar o pé do projector nessa posição.
2. Aperte o regulador traseiro para afinar o ângulo horizontal.

Para recolher o pé segure o projector, enquanto prime o botão de desengate rápido e desça lentamente o projector. Aperte o pé regulador traseiro na direcção oposta.

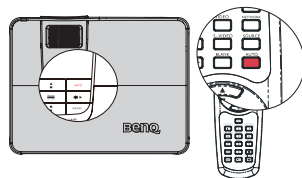


Se o projector não for colocado numa superfície plana ou o ecrã e o projector não estiverem perpendiculares em relação um ao outro, a imagem projectada aparece como um trapézio. Para corrigir esta situação, consulte "[Aumentar e procurar pormenores](#)" na página 29 para mais informações.

-  Não olhe para a lente enquanto a lâmpada estiver acesa. A luz forte proveniente da lâmpada pode causar danos aos seus olhos.
- Tenha cuidado quando prime o botão de regulação, dado que está próximo da saída de ar quente.

Ajustar automaticamente a imagem

Em alguns casos, pode ser necessário otimizar a qualidade da imagem. Para o fazer, prima **Automático** no projector ou no telecomando. No espaço de 3 segundos, a função Ajustamento automático inteligente integrada reajustará os valores de frequência e do relógio, para proporcionar a melhor qualidade de imagem.



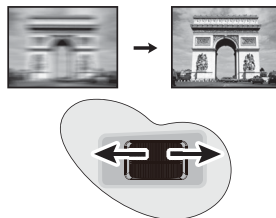
-  O ecrã ficará sem imagem enquanto a função Automático estiver activa.
- Esta função só está disponível quando está seleccionado o sinal PC (RGB analógico).

Ajustar o tamanho e a clareza da imagem

1. Ajuste a imagem projectada ao tamanho pretendido rodando o anel de zoom.



2. Depois, ajuste a imagem rodando o anel de focagem.



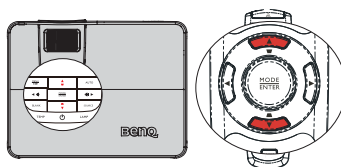
Correcção da distorção

Diz-se que há distorção quando a imagem projectada aparece visivelmente mais larga na parte superior ou inferior. Ocorre quando o projector não está perpendicular ao ecrã.

Para corrigir esta situação, para além de ajustar a altura do projector, será preciso proceder à correcção manual, utilizando um dos seguintes passos.

- Utilizar o telecomando

Prima / no projector ou telecomando para exibir a página de correcção de distorção. Prima para corrigir a distorção da parte superior da imagem. Prima para corrigir a distorção da parte inferior da imagem.



- Utilizar o menu de ecrã

1. Prima **Botão MENU/Sair** e depois prima / até o menu **VISOR** ser realçado.
2. Prima para realçar **Distorção** e ajuste o valor com / .
3. Prima para corrigir a distorção da parte superior da imagem ou prima para corrigir a distorção no fundo da imagem.



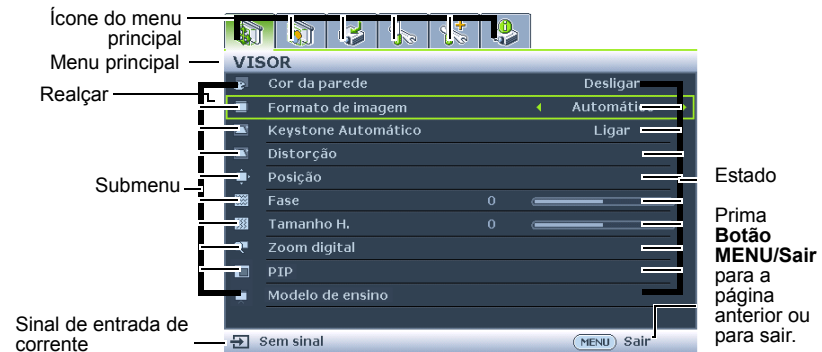
Prima / .

Prima / .

Utilizar os menus

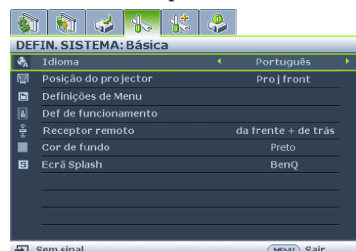
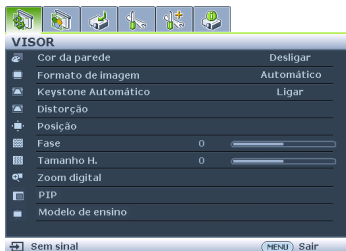
O projector está equipado com menus de ecrã para a realização de diversos ajustes e definições.

A seguir está uma descrição geral do menu de ecrã.

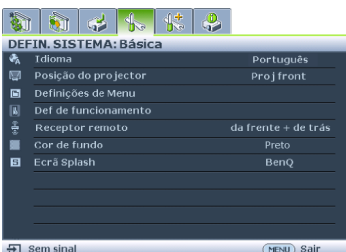


O seguinte exemplo descreve como definir o idioma do menu OSD.

1. Prima **Botão MENU/Sair** no projector ou no controlo remoto para activar o menu OSD.
3. Prima ▼ para realçar **Idioma** e prima ◀/▶ para seleccionar o seu idioma preferido.



2. Utilize ◀/▶ para realçar o menu **DEFIN. SISTEMA: Básica**.
4. Prima **Botão MENU/Sair** duas vezes* no projector ou no controlo remoto para sair e guardar as definições.



***Depois de premir a primeira vez, regressará ao menu principal; ao premir a segunda vez, fechará o menu de ecrã.**

Proteger o projector

Utilização de um cabo com fecho de segurança

O projector deverá ser instalado num local seguro para prevenir roubos. Se isso não for possível, adquira um sistema de segurança, tal como um fecho de segurança Kensington, para proteger o projector. Pode encontrar a ranhura para o fecho de segurança Kensington na parte traseira do projector. Consulte o item 11 na página 9 para mais informação.

Um cabo com fecho de segurança Kensington inclui normalmente a(s) chave(s) e o fecho de segurança. Consulte a documentação do fecho de segurança para saber como utilizá-lo.

Utilizar a função de palavra-passe

Por razões de segurança e para evitar a utilização não autorizada, o projector inclui uma opção para configurar uma palavra-passe de segurança. A palavra-passe pode ser definida através do menu de ecrã.

 **AVISO:** Se activar a funcionalidade do bloqueio de energia e mais tarde se esquecer da palavra-passe, isso poderá trazer-lhe alguns problemas. Imprima este manual (se necessário), escreva a palavra-passe neste manual e guarde-o num local seguro, para poder consultá-lo futuramente.

Definir uma palavra-passe

 Depois de ter definido uma palavra-passe, o projector não pode ser usado, a menos que a palavra-passe correcta tenha sido introduzida depois de o ligar.

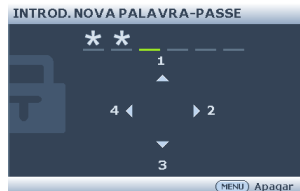
1. Abra o menu de ecrã e vá para o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Defin. Segurança**. Prima **Botão MODE/ENTER**.

2. Realce **Bloqueio de ligação** e seleccione **Ligar** premindo **◀/▶**.

3. Tal como ilustrado à direita, os quatro botões de setas (**▲**, **▶**, **▼**, **◀**) representam respectivamente 4 dígitos (1, 2, 3, 4). Consoante a palavra-passe que pretender definir, prima os botões de direcção para introduzir seis dígitos para a palavra-passe.

4. Confirme a nova palavra-passe voltando a introduzir a nova palavra-passe.

Quando a palavra-passe estiver definida, o menu de ecrã regressa à página **Defin. Segurança**.



 **IMPORTANTE:** Os dígitos introduzidos serão apresentados no ecrã como asteriscos. Anote a palavra-passe seleccionada neste manual, para que possa consultá-la caso se esqueça dela.

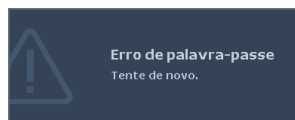
Palavra-passe: _ _ _ _ _

Mantenha este manual num local seguro.

5. Para sair do menu de ecrã, prima **Botão MENU/Sair**.

Se se esquecer da palavra-passe

Se a função de palavra-passe for activada, será pedido que introduza a palavra-passe de seis dígitos de cada vez que ligar o projector. Se introduzir a palavra-passe incorrecta, é apresentada durante três segundos a mensagem de erro de palavra-passe e é apresentada a seguir a mensagem **INTRODUZIR PALAVRA-PASSE**. Poderá tentar novamente, introduzindo outra palavra-passe de seis dígitos ou, caso não tenha registado a palavra-passe neste manual e realmente não se lembrar

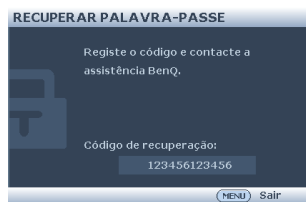


dela, poderá usar o procedimento para recuperar a palavra-passe. Ver "[Procedimento para recuperar a palavra-passe](#)" na página 27 para mais detalhes.

Se introduzir uma palavra-passe incorrecta 4 vezes seguidas, o projector será automaticamente encerrado após pouco tempo.

Procedimento para recuperar a palavra-passe

1. Mantenha premido **Automático** no projector ou telecomando durante 3 segundos. O projector irá apresentar um número codificado no ecrã.
2. Anote o número e desligue o projector.
3. Consulte o centro de assistência técnica BenQ da sua área para descodificar o número. Poderá ser necessário fornecer documentação comprovativa de compra, para confirmar que é um utilizador autorizado do projector.



Alterar a palavra-passe

1. Abra o menu de ecrã e vá para o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Defin. Segurança > Alterar senha**.
2. Prima **Botão MODE/ENTER**. É apresentada a mensagem **"INTROD. PALAVRA-PASSE ACTUAL"**.
3. Introduza a palavra-passe antiga.
 - Se a palavra-passe for correcta, é apresentada outra mensagem **"INTROD. NOVA PALAVRA-PASSE"**.
 - Se a palavra-passe for incorrecta, é apresentada a mensagem de erro da palavra-passe e é apresentada a mensagem **"INTROD. PALAVRA-PASSE ACTUAL"** para que volte a tentar. Pode premir **Botão MENU/Sair** para cancelar a alteração ou tentar outra palavra-passe.
4. Introduza uma nova palavra-passe.



IMPORTANTE: Os dígitos introduzidos serão apresentados no ecrã como asteriscos. Anote a palavra-passe seleccionada neste manual, para que possa consultá-la caso se esqueça dela.

Palavra-passe: _ _ _ _ _

Mantenha este manual num local seguro.

5. Confirme a nova palavra-passe voltando a introduzir a nova palavra-passe.
6. Atribuiu com sucesso uma nova palavra-passe ao projector. Lembre-se de introduzir a nova palavra-passe da próxima vez que ligar o projector.
7. Para sair do menu OSD, prima **Botão MENU/Sair**.



Desactivar a função de palavra-passe

Para desactivar a protecção por palavra-passe, aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Defin. Segurança > Bloqueio de ligação** após abrir o sistema de menu de ecrã. Seccione **Desligar** premindo **◀ / ▶**. É apresentada a mensagem **"INTRODUZIR PALAVRA-PASSE"**. Introduza a palavra-passe actual.

- i. Se a palavra-passe estiver correcta, o menu de ecrã regressa à página **Defin. Segurança** com **'Desligar'** apresentado na linha da palavra-passe. **Bloqueio de ligação.** Não terá de introduzir a palavra-passe da próxima vez que ligar o projector.

- ii. Se a palavra-passe for incorrecta, é apresentada a mensagem de erro da palavra-passe e é apresentada a mensagem **"INTRODUZIR PALAVRA-PASSE"** para que volte a tentar. Pode premir **Botão MENU/Sair** para cancelar a alteração ou tentar outra palavra-passe.

 Embora a função de palavra-passe esteja desactivada, deverá manter a palavra-passe antiga à mão, caso tenha de reactivar a função de palavra-passe introduzindo a palavra-passe antiga.

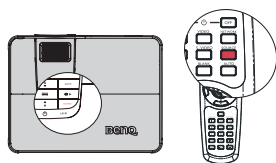
Alteração do sinal de entrada

O projector pode estar ligado a diversos dispositivos ao mesmo tempo. No entanto, só pode mostrar um ecrã total de cada vez. O projector procura automaticamente os sinais disponíveis ao iniciar.

Certifique-se de que a função **Busca Automática Rápida** no menu **FONTE** é **Ligar** (predefinição deste projector) se quer que o projector procure automaticamente os sinais.

Pode também navegar manualmente pelos vários sinais de entrada disponíveis.

1. Prima **FONTE** no projector. É apresentada uma barra de selecção da fonte.
2. Prima **▲ / ▼** até seleccionar o sinal desejado e depois prima **Botão MODE/ENTER**. Quando detectada, a informação da fonte seleccionada é apresentada durante alguns segundos no ecrã. Se tiver vários dispositivos ligados ao projector, repita as etapas 1-2 para procurar outro sinal.



-  • O nível de luminosidade da imagem projectada varia à medida que muda de sinal de entrada. As apresentações (gráficas) de dados "PC" que utilizam principalmente imagens estáticas têm, normalmente, uma maior luminosidade do que as apresentações "Video" que utilizam essencialmente imagens em movimento (filmes).



- O tipo de sinal de entrada afecta as opções disponíveis para o Modo de Imagem. Consulte a secção **"Seleccionar um modo de imagem" na página 31** para mais informações.
- A resolução de exibição nativa deste projector é formato de imagem de 16:9. Para obter os melhores resultados de exibição de imagens, deve seleccionar e utilizar um sinal de entrada que tenha saído com essa resolução. Qualquer outra resolução será redimensionada pelo projector dependendo da definição de "formato de imagem", o que pode causar distorção de imagens ou perda da claridade da imagem. Consulte a secção **"Seleccionar o formato de imagem" na página 29** para mais informações.

Alterar o espaço de cor

No caso improvável de ao ligar o projector a um leitor de DVD através da entrada HDMI do projector a imagem projectada exibir cores erradas, altere o espaço de cor para YUV.

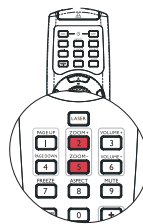
1. Prima **Botão MENU/Sair** e depois prima **◀ / ▶** até o menu **FONTE** ser realçado.
2. Prima **▼** para seleccionar a opção **Transferência de espaço de cor** e prima **◀ / ▶** para escolher um espaço de cor apropriado.

 Esta função apenas está disponível quando a porta de entrada HDMI estiver a ser utilizada.

Aumentar e procurar pormenores

Se precisar encontrar detalhes na imagem projectada, amplie-a. Utilize as setas de direcção para navegar na imagem.

- Utilizar o telecomando
- 1. Prima **Botão ZOOM+/Botão ZOOM-** para apresentar a barra de Zoom.
- 2. Prima **Botão ZOOM +** para aumentar o centro da imagem. Prima o botão repetidamente até que o tamanho da imagem esteja adequado à sua necessidade.
- 3. Utilize as setas de direcção (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) no projector ou telecomando para deslocar a imagem.
- 4. Para restaurar a imagem ao seu tamanho original, prima **Automático**. Também pode premir **Botão ZOOM -**. Quando o botão é premido novamente, a imagem é reduzida ainda mais até restaurar ao tamanho original.
- Utilizar o menu de ecrã
- 1. Prima **Botão MENU/Sair** e depois prima **◀ / ▶** até o menu **VISOR** ser realçado.
- 2. Prima **▼** para realçar **Zoom digital** e prima **Botão MODE/ENTER**. É barra Zoom é apresentada.
- 3. Repita as etapas 2-4 na secção "[Utilizar o telecomando](#)" acima. Ou, se estiver a usar o painel de controlo do projector, continua com os passos que se seguem.
- 4. Prima **▲** repetidamente no projector para ampliar a imagem até o tamanho desejado. Para navegar na imagem.
- 5. prima **Botão MODE/ENTER** para mudar para o modo panorâmico e prima as setas direccionais (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**).
- 6. Utilize as setas de direcção (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) no projector ou telecomando para deslocar a imagem.
- 7. Para reduzir o tamanho da imagem, prima **Botão MODE/ENTER** para regressar à funcionalidade mais/menos zoom e prima **Automático** para restaurar a imagem ao tamanho original. Pode também premir **▼** repetidamente até que seja restaurado ao tamanho original.



 **A imagem apenas pode ser deslocada depois de ampliada. Pode ampliar ainda mais a imagem ao procurar detalhes.**

Seleccionar o formato de imagem

O “formato de imagem” é a relação entre a largura e a altura da imagem projectada. A maior parte dos computadores e televisores analógicos estão em formato 4:3, que é a predefinição para este projector, enquanto que a televisão digital e os DVDs estão normalmente no formato 16:9.

Com a surgimento do processamento digital de sinal, os dispositivos de projecção digital podem esticar e dimensionar dinamicamente a imagem para um formato diferente do enviado pela fonte de entrada da imagem.

Para alterar o formato da imagem apresentada (independentemente do formato da fonte):

- Utilização do controlo remoto

1. Prima o botão **Botão ASPECT** para ver a definição actual.

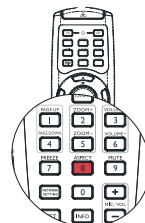
Prima repetidamente o botão **Botão ASPECT** para seleccionar uma relação de aspecto que se adequa ao formato do sinal de vídeo e aos requisitos do seu ecrã.

- Utilizar o menu de ecrã

1. Prima **Botão MENU/Sair** e depois prima ◀ / ▶ até ao menu **VISOR** ser realçado.

2. Prima ▼ para realçar **Formato de imagem**.

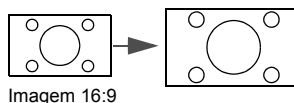
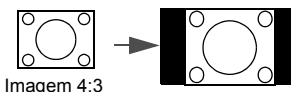
3. Prima ◀ / ▶ para seleccionar um formato de imagem que se adequa ao sinal de vídeo e aos seus requisitos.



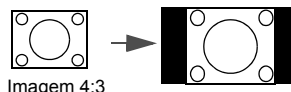
Sobre o formato de imagem

 Nas imagens abaixo, as áreas escuras representam áreas inactivas, enquanto que as áreas brancas representam áreas activas. Os menus de ecrã podem ser apresentados nessas áreas vazias.

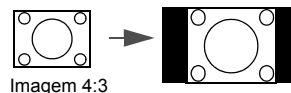
1. **Automático:** Dimensiona proporcionalmente a imagem para se adaptar à resolução nativa do projector relativamente à largura horizontal ou vertical. Este formato é o adequado para uma fonte de imagem que não esteja nativamente em 4:3 ou 16:9 e se pretenda ver o máximo de imagem sem alterar o respectivo formato.



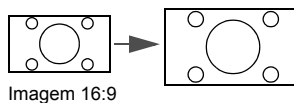
2. **Real:** A imagem é projectada na resolução original, e ajustada à área de visualização. Para sinais de entrada com resoluções mais baixas, a imagem projectada será apresentada com um tamanho mais reduzido do que fosse redimensionada para ecrã total. É possível ajustar a definição do zoom ou aproximar o projector do ecrã para aumentar o tamanho da imagem, se necessário. Depois de efectuar estes ajustes, pode também ser necessário focar de novo o projector.



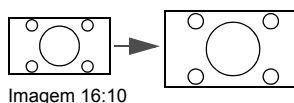
3. **4:3:** Dimensiona uma imagem, de forma a que seja apresentada no centro do ecrã, no formato de imagem 4:3. É a definição mais adequada para imagens 4:3, tais como monitores de computador, televisão de definição convencional e os filmes em DVD no formato 4:3, uma vez que os apresenta sem alterar o formato.



4. **16:9:** Dimensiona uma imagem, de forma a que seja apresentada no centro do ecrã, no formato de imagem 16:9. Este formato é o mais adequado para imagens que já estão em 16:9, tal como a televisão de alta definição, uma vez que as apresenta sem alterar o formato.



5. **16:10:** Redimensiona a imagem de forma a que esta seja mostrada no centro do ecrã com uma relação de aspecto de 16:10. Este formato é o mais adequado para imagens que já estão em 16:9, tal como a televisão de alta definição, uma vez que as apresenta sem alterar o formato.

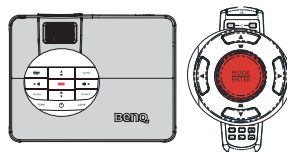


Optimizar a imagem

Seleccionar um modo de imagem

O projector está configurado para vários modos de aplicação predefinidos, para que possa escolher um que se adapte ao seu ambiente de funcionamento e tipo de imagem do sinal de entrada.

Para seleccionar um modo de funcionamento apropriado às suas necessidades, siga um dos seguintes passos.



- Prima **Botão MODE/ENTER** no projector ou no telecomando repetidamente até que o modo pretendido seja seleccionado.
- Vá ao menu **IMAGEM > Modo de Imagem** e prima ◀/▶ para seleccionar o modo desejado.

Os modos de imagem são apresentados abaixo.

1. **Dinâmico modo:** Maximiza a luminosidade da imagem projectada. Este modo é adequado para ambientes em que é necessária uma luminosidade muito elevada, como quando se utiliza o projector em espaços bem iluminados.
2. **Modo Apresentação (Predefinição):** Destinado a apresentações. Neste modo, é realçada a luminosidade.
3. **sRGB modo:** Maximiza a pureza das cores RGB, para proporcionar imagens reais, independentemente da definição de luminosidade. Destina-se à visualização de fotografias tiradas com uma máquina fotográfica devidamente calibrada, compatível com sRGB, e para visualização de aplicações de desenho e de gráficos para PC, como o AutoCAD.
4. **Cinema modo:** É apropriado para filmes com muita cor, excertos de vídeo de máquinas fotográficas digitais ou DVs, através da entrada de PC, para uma melhor visualização em espaços pouco iluminados.
5. **Utilizador 1/Utilizador 2 modo:** Recupera as definições personalizadas com base nos modos de imagem actuais disponíveis. Consulte a secção "[Configuração do modo Utilizador 1/Utilizador 2](#)" na [página 31](#) para mais informações.

Configuração do modo Utilizador 1/Utilizador 2

Existem dois modos definidos pelo utilizador, caso os modos de imagem actualmente disponíveis não sejam adequados às suas necessidades. Pode utilizar um dos modos de imagem (excepto **Utilizador 1/Utilizador 2**) como ponto de partida e personalizar as definições.

1. Prima **Botão MENU/Sair** para abrir o menu de ecrã.
2. Vá ao menu **IMAGEM > Modo de Imagem**.
3. Prima ◀/▶ para seleccionar **Utilizador 1** a **Utilizador 2**.
4. Prima ▼ para realçar **Modo de referência**.

 Esta função só está disponível quando Utilizador 1 ou Utilizador 2 o modo está seleccionado no item de submenu **Modo de Imagem**.

5. Prima ◀/▶ para seleccionar um modo de imagem que mais se aproxime das suas necessidades.
6. Prima ▼ para seleccionar um item no submenu para alterar e ajuste o valor com ◀/▶. Consulte "[Afinar a qualidade de imagem nos modos de utilizador](#)" abaixo para obter mais informações.
7. Quando todas as definições estiverem concluídas, realce **Guardar definições** e prima **Botão MODE/ENTER** para armazenar as definições.
8. É apresentada a mensagem de confirmação "**Definição guardada**".

Utilização da Cor da Parede

Na situação em que está projectando sobre uma superfície colorida como uma parede pintada que pode não ser branca, o recurso **Cor da parede** pode corrigir as cores da imagem projectada para evitar possíveis diferenças de cor entre a fonte e as imagens projectadas.

Para utilizar essa função, vá ao menu **VISOR > Cor da parede** e prima ◀/▶ para seleccionar a cor mais próxima da cor da superfície de projecção. Existem várias cores previamente calibradas para seleccionar: **Luz Amarela, Rosa, Luz Verde, Azul, e Quadro.**

Afinar a qualidade de imagem nos modos de utilizador

Consoante o tipo de sinal detectado, existem algumas funções definidas pelo utilizador quando o modo **Utilizador 1** ou **Utilizador 2** está seleccionado. Pode ajustar estas funções com base nas suas necessidade realçando-as e premindo ◀/▶ no projector ou no controlo remoto

Ajustar Luminosidade

Quanto mais alto for o valor, mais brilhante será a imagem. Quanto mais baixa for a definição, mais escura será a imagem. Ajuste este controlo de forma a que as áreas pretas da imagem apareçam apenas a preto e de forma a que os detalhes nas áreas escuras sejam visíveis.



Ajustar Contraste

Quanto mais alto for o valor, maior será o contraste. Utilize esta função para definir os níveis de branco depois de ter ajustado previamente a **Luminosidade** de acordo com a entrada e o ambiente de visualização que seleccionou.



Ajustar Cor

As definições mais baixas produzem cores menos saturadas. Se a definição for demasiado elevada, as cores na imagem serão muito realçadas, o que torna a imagem pouco realista.

Ajustar Tonalidade

Quanto mais alto for o valor, mais avermelhada será a imagem. Quanto mais baixo for o valor, mais esverdeada será a imagem.

Ajustar Nitidez

Quanto mais alto for o valor, mais nítida será a imagem. Quanto mais baixo for o valor, mais desfocada será a imagem.

Ajustar Brilliant Color

Esta funcionalidade utiliza um algoritmo de processamento da cor e melhoramentos a nível de sistema para permitir uma maior nitidez ao mesmo tempo que apresenta cores mais verdadeiras e vibrantes. Permite um aumento superior a 50% da luminosidade em imagens de tom médio, comuns em vídeo e em cenas naturais, para que o projector reproduza imagens em cores realistas e verdadeiras. Se preferir imagens com essa qualidade, seleccione **Ligar**. Se não for necessário, seleccione **Desligar**.

Ligar é a predefinição e a selecção recomendada para este projector. Quando **Desligar** está seleccionado **Temperatura de Cor** a função não está disponível.

Seleccionar uma Temperatura de Cor

Realce **Temperatura de Cor** no menu **IMAGE** e ajuste os valores premindo ◀/▶ no projector ou no telecomando.

Escolha uma temperatura de cor preferida entre Quente/Normal/Fria.

*Acerca de temperaturas de cor:

Por diversas razões, existem muitos tons diferentes que são considerados "branco". Um dos métodos mais comuns de representar a cor branca é conhecido como "temperatura da cor". Uma cor branca com uma temperatura de cor reduzida aparece como um branco avermelhado. Uma cor branca com uma temperatura de cor elevada parece conter mais azul.

Gestão de Cores 3D

Na maior parte das situações, a gestão de cores não é necessária, como numa sala de aula, sala de reuniões, ou situações em salas de espera onde as luzes permanecem acesas, ou em edifícios cujas janelas externas permitem a entrada de luz do dia na sala.

Apenas em instalações permanentes com níveis de iluminação controlada, como salas de conferência, bibliotecas, ou cinema em casa, deverá ter em conta a gestão de cores. A gestão de cores oferece ajustes de controlo de cor finos para permitir uma reprodução de cores mais precisa, caso seja necessário.

Só é possível alcançar a gestão de cores adequada sob condições de visualização controladas e reproduzíveis. Terá de utilizar um colorímetro (medidor da luz da cor), e deverá ter um conjunto de imagens fonte adequadas para medir a reprodução de cores. Estas ferramentas não são fornecidas com o projector, no entanto o seu revendedor poderá fornecer-lhe orientações adequadas ou mesmo um instalador profissional qualificado.

A Gestão de cores oferece seis conjuntos (RGBCMY) de cores para ajustar. Sempre que selecciona cada cor, pode ajustar independentemente a sua gama e saturação de acordo com o desejado.

Caso tenha adquirido um disco de teste que inclua padrões de teste de cores e possa ser utilizado para testar a apresentação das cores em monitores, TVs, projectores, etc., pode projectar qualquer imagem a partir do disco no ecrã e entrar no menu **Gestão de Cores 3D** para efectuar os ajustes.

Para ajustar as definições:

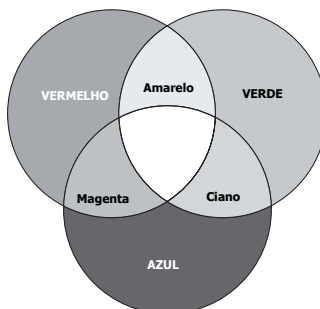
1. Siga para o menu **IMAGEM** e realce **Gestão de Cores 3D**.
2. Prima **Botão MODE/ENTER** e será apresentada a página **Gestão de Cores 3D**.
3. Realce **Cor Primária** e prima **◀/▶** para seleccionar a cor de entre Vermelho, Amarelo, Verde, Ciano, Azul ou Magenta.
4. Prima **▼** para realçar **Cor** e prima **◀/▶** para seleccionar a respectiva gama. O aumento da gama inclui as cores que tenham mais proporções do que as suas duas cores adjacentes.

Consulte a imagem à direita para saber como as cores se relacionam umas com as outras.

Por exemplo, se seleccionar Vermelho e definir a sua gama para 0, apenas é seleccionado o vermelho puro na imagem projectada. Aumentando a sua gama, inclui vermelho perto do amarelo e vermelho perto do magenta.

5. Prima **▼** para realçar **Saturação** e ajustar os respectivos valores para a sua preferência premindo **◀/▶**. Cada ajuste efectuado reflecte-se imediatamente na imagem.

Por exemplo, se seleccionar Vermelho e definir o seu valor para 0, apenas é afectada a saturação do vermelho puro.





Saturação é a quantidade de saturação dessa cor na imagem de vídeo. Valores mais baixos produzem cores menos saturadas; um valor de "0" remove totalmente essa cor da imagem. Se a saturação for demasiado elevada, essa cor será demasiado realçada e pouco realista.

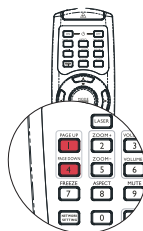
6. Prima **▼** para realçar **Ganho** e ajustar os respectivos valores para a sua preferência premindo **◀/▶**. O nível de contraste da cor primária seleccionada será afectado. Cada ajuste efectuado reflecte-se imediatamente na imagem.
7. Repita as etapas 3 a 6 caso pretenda fazer outros ajustes em termos da cor.
8. Certifique-se que efectuou todos os ajustes necessários.
9. Prima **Botão MENU/Sair** para sair e guardar as definições.

Operações remotas de paginação

Ligue o projector ao seu PC ou computador portátil com um cabo USB antes de utilizar a função de paginação.

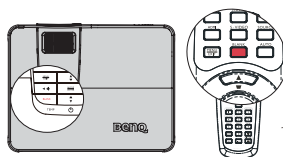
Pode operar o seu programa de exibição (num PC ligado ao projector) que responda aos comandos de página acima/abaixo (tal como o Microsoft PowerPoint) premindo **Página Acima/Abaixo** no controlo remoto.

Se a função de paginação remota não funcionar, verifique se a ligação USB foi efectuada correctamente e se os drivers do rato no seu computador estão actualizados com a versão mais recente.



Ocultar a imagem

Para captar toda a atenção do público para o orador, pode utilizar o botão **Vazio** no projector ou no telecomando para ocultar a imagem no ecrã. Prima qualquer tecla do projector ou no telecomando para restaurar a imagem. A palavra '**Vazio**' (Sem imagem) aparece no ecrã quando a imagem se encontra oculta. Quando esta função for activada com uma entrada de áudio ligada, o áudio continua a ser ouvido.



Pode definir o tempo sem imagem no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Definições de operação > Tempo sem imagem** para que o projector regresse à imagem automaticamente após um determinado período de tempo em que não sejam executadas acções no ecrã sem imagem. O período de tempo pode ser definido entre 5 a 30 minutos em incrementos de 5 minutos.



Não tape a lente durante a projecção com nenhum objecto, uma vez que isso poderá aquecer demasiado esse objecto.

Definir o temporizador

Pode definir o intervalo do Temporizador para desligar o projector após o período de tempo de inactividade especificado (independentemente do sinal).

Defina o temporizador no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Definições de operação > Minutos inact** utilizando as opções Desactivar/30 min/1 h/2 h/3 h/4 h/8 h/12 h.

Congelar a imagem

Prima o botão **Botão FREEZE** no telecomando para congelar a imagem. A palavra "**FREEZE**" será apresentada no ecrã. Para desactivar a função, prima qualquer tecla no projector ou controlo remoto.

Mesmo se uma imagem estiver congelada no ecrã, as imagens estão a decorrer no vídeo ou outro dispositivo. Se os dispositivos ligados tiverem uma saída de áudio activa, ainda continuará a ouvir o áudio, mesmo que a imagem esteja congelada.



Para sair do menu de ecrã, prima .

Recomendamos-lhe que use o **Modo Grande Altitude** quando estiver entre 1500 m -3000 m acima do nível do mar e quando a temperatura ambiente se situar entre os 0 °C-35 °C.

 **Não utilize o Modo Grande Altitude se estiver entre 0 m e 1500 m de altitude e a temperatura ambiente estiver entre 0°C e 35°C. O projector ficará excessivamente refrigerado, se ligar este modo nessas condições.**

Para activar o **Modo Grande Altitude**:

1. Prima **Botão MENU/Sair** e depois prima ◀ / ▶ até o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** ser realçado.
2. Prima ▼ para realçar **Modo Grande Altitude** e prima ◀ / ▶ para seleccionar **Ligar**. Aparece uma mensagem de confirmação.
3. Realce **Sim** e prima **Botão MODE/ENTER**.

O funcionamento no "**Modo Grande Altitude**" pode provocar um nível de ruído superior, devido ao facto de ser necessária uma maior velocidade da ventoinha para se melhorar o sistema de arrefecimento e o desempenho.

Se utilizar o projector em condições ambientais extremas que não as acima mencionadas, este poderá apresentar sintomas de desactivação automática, destinados a proteger o projector contra aquecimento excessivo. Nestas circunstâncias, deve mudar para Modo Alta Altitude para resolver esses sintomas. Contudo, tal não significa que este projector pode funcionar em todas as condições ambientais extremas.

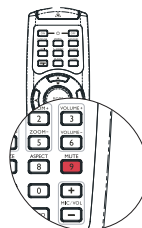
Ajuste do som

Os ajustes de som efectuados da forma descrita abaixo terão efeito no(s) altifalante(s) do projector. Certifique-se de que a ligação da entrada de áudio do projector está correcta. Consulte "[Ligações](#)" na [página 19](#) para mais informações sobre a ligação da entrada de áudio.

Cortar o som

Para ajustar o nível de som, prima **Botão Sem som** no controlo remoto ou:

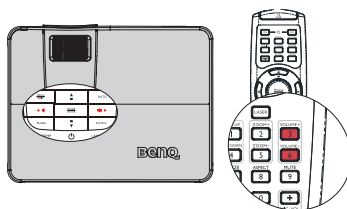
1. Prima **Botão MENU/Sair** e depois prima ◀ / ▶ até o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** ser realçado.
2. Prima ▼ para realçar **Definições de Som** e prima **Botão MODE/ENTER**. É apresentada a página Definições de Áudio.
3. Realce a opção **Sem som** e seleccione **Ligar**.



Ajustar o nível do volume

Para ajustar o nível de volume, prima **VOLUME +/VOLUME-** no controlo remoto, ou:

1. Repita as etapas 1-2 acima.
2. Realce a opção **Volume** e seleccione o nível de som pretendido.



Desligar o som ao ligar/desligar o projector

Para desligar o som:

1. Repita as etapas 1-2 da secção sobre o corte de som.
2. Realce a opção **Ligar/desligar som** e seleccione **Desligar**.

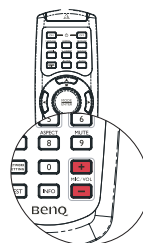
☞ A única forma de ligar/desligar o som é definir a opção **On (Ligar)** ou **Off (Desligar)** aqui. O cortar o som ou o alterar o nível de som não vai afectar a opção para ligar/desligar o som.

Ajustar o nível de som do microfone

Para ajustar o nível de som, prima **Botão MIC/VOL +/-** no controlo remoto ou

1. Repita as etapas 1-2 da secção sobre o corte de som.
2. Realce a opção **Volume do microfone** e seleccione o nível de som pretendido.

☞ O som do microfone continua a funcionar mesmo com a função de corte de som activada.



Ligar/desligar a função SRS

- Utilizar o menu de ecrã
1. Prima **Botão MENU/Sair** e depois prima **◀ / ▶** até o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** ser realçado.
 2. Prima **▼** para realçar **Definições de Som** e prima **Botão MODE/ENTER**. É apresentada a página Definições de Áudio.
 3. Realce **SRS** e prima **◀ / ▶** para seleccionar **Ligar/Desligar**.

Exibir mais do que uma fonte de imagem em simultâneo

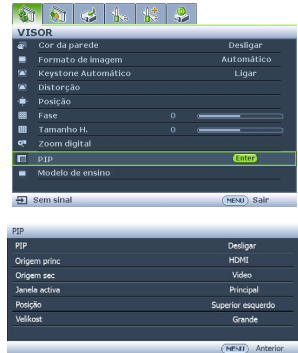
O seu projector é capaz de exibir imagens de duas fontes de entrada em simultâneo, o que pode ser utilizado para melhorar a sua apresentação de uma forma interessante. Certifique-se de que as fontes de sinal que deseja exibir estão correctamente ligadas ao projector.

- Utilizar o menu OSD
- Prima **Botão MENU/Sair** e depois prima ◀ / ▶ até o menu **VISOR** ser realçado.
 - Prima ▼ para realçar **PIP** e prima **Botão MODE/ENTER**. Será apresentada a página PIP.
 - Realce **PIP** e prima ◀ / ▶ para seleccionar **Ligar**.

O projector seleccionará dois sinais activos para exibir e a última imagem visualizada será exibida no ecrã como fonte principal.

A função PIP pode ser utilizada nas combinações de fontes apresentadas abaixo.

	Fonte 2
Fonte 1	HDMI
Componente	V
PC	V
Video	V
S-Video	V



- Para alterar a **Origem princ** ou a **Origem sec**, prima ▼ para realçar a opção **Origem princ** ou **Origem sec**, utilize ◀ / ▶ para realçar a origem que deseja exibir na janela principal (maior) ou na janela secundária (mais pequena).
- Para ajustar as definições de OSD para uma das duas origens (principal ou secundária), realce a opção **Janela activa** e prima ◀ / ▶ para seleccionar a origem que deseja ajustar.

☞ Os ajustes efectuados nos menus OSD apenas afectarão a janela activa.

- Para alterar a posição da imagem mais pequena, realce a opção **Posição** e prima repetidamente ◀ / ▶ até seleccionar a posição adequada.
- Para mudar o tamanho da imagem mais pequena, realce a opção **Tamanho** e prima ◀ / ▶ para ajustar o tamanho da imagem PIP para **Pequeno** ou **Grande**.
- Para sair do menu OSD, prima repetidamente **Botão MENU/Sair** até que o menu desapareça.

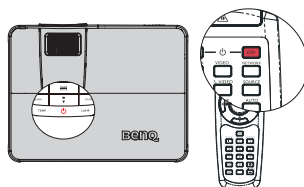
Personalizar a apresentação do menu projector

Os menus de ecrã podem ser definidos de acordo com as suas preferências. As definições seguintes não afectam as definições de projecção, funcionamento ou desempenho.

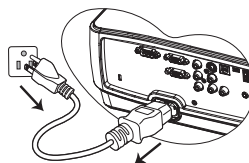
- **Tempo Visualiz. Menu** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Definições de Menu** define o período de tempo que o menu de ecrã permanece activo depois do último botão premido. O período de tempo varia entre 5 a 30 segundos, em incrementos de 5 segundos. Utilize ◀/▶ para seleccionar um período adequado.
- **Posição do menu** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Definições de Menu** define a posição do menu de ecrã em cinco locais. Utilize ◀/▶ para seleccionar uma posição preferida.
- **Idioma** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** define o idioma para o menu de ecrã. Utilize ◀/▶ para seleccionar o idioma.
- A opção **Mensagem de lembrete** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Definições de Menu** define a apresentação de lembretes no ecrã. Use os botões ◀/▶ para seleccionar a opção pretendida.

Desligar o projector

1. Prima  **Alimentação** e é apresentada uma mensagem de confirmação. Se não responder em alguns segundos, a mensagem irá desaparecer. Se utilizar o controlo remoto, prima o botão **Botão Desligar** para desligar o projector.



2. Prima  **Alimentação** novamente. A **Luz indicadora da Alimentação** pisca em vermelho, a lâmpada apaga-se e as ventoinhas continuam a trabalhar durante aproximadamente 90 segundos para arrefecer o projector.



- **Para proteger a lâmpada, o projector não responderá a quaisquer comandos durante o processo de arrefecimento.**

3. Quando o processo de arrefecimento termina, a **Luz indicadora da Alimentação** fica estática em vermelho e as ventoinhas param.
4. Desligue o cabo de alimentação da tomada eléctrica se não pretender usar o projector por um longo período de tempo.



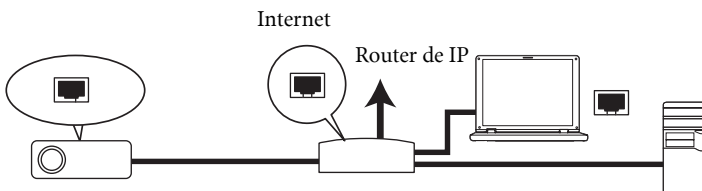
- **Se o projector não for devidamente desligado e o tentar reiniciar, as ventoinhas funcionarão durante alguns minutos para proceder ao arrefecimento e proteger a lâmpada. Prima Alimentação novamente para ligar o projector após a paragem depois das ventoinhas pararem e a Luz indicadora da Alimentação ficar vermelha.**

- **A duração da lâmpada depende das condições ambientais e de utilização.**

Controlo do projector através da LAN

A opção **Network Settings** (Definições da rede) permite-lhe gerir o projector a partir de um computador usando um browser da web quando o computador e o projector estão devidamente ligados à mesma rede local.

Configuração das definições da LAN com fios



Se estiver a utilizar um ambiente DHCP:

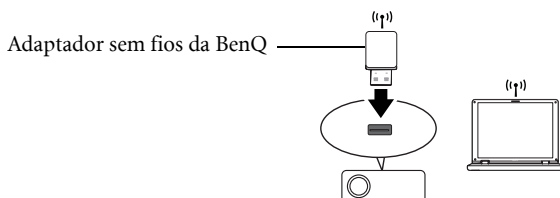
1. Use um cabo RJ45 e ligue uma das extremidades à entrada LAN do projector e ligue a outra extremidade à porta RJ45.
2. Prima **Botão MENU/Sair** e depois prima **◀ / ▶** até ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** ser realçado.
3. Prima **▼** para realçar **Definições de rede** e prima **Botão MODE/ENTER**. É apresentada a página **Definições de rede**.
4. Prima **▼** para realçar **LAN com fios** e prima **Botão MODE/ENTER**.
5. Prima **▼** para realçar a opção **DHCP** e prima **◀ / ▶** para seleccionar **Ligar**.
6. Prima **▼** para realçar **Aplicar** e prima **Botão MODE/ENTER**.
7. Aceda novamente à página **LAN com fios**. As opções **Endereço IP**, **Máscara de sub-rede**, **Gateway predefinido** e **Servidor DNS** são mostradas. Tome nota do endereço IP.

 Se o endereço IP não for mostrado, contacto o administrador de TI.

Se estiver a utilizar um ambiente não DHCP:

1. Repita as etapas 1-4 acima.
2. Prima **▼** para realçar **DHCP** e prima **◀ / ▶** para seleccionar **Desligar**.
3. Contacte o seu administrador de TI para informações mais detalhadas sobre as opções **Endereço IP**, **Máscara de sub-rede**, **Gateway predefinido** e **Servidor DNS**.
4. Prima **▼** para seleccionar o item que quer alterar e introduza o valor.
5. Prima **▼** para realçar **Aplicar** e prima **Botão MODE/ENTER**.

Configuração das definições da LAN sem fios



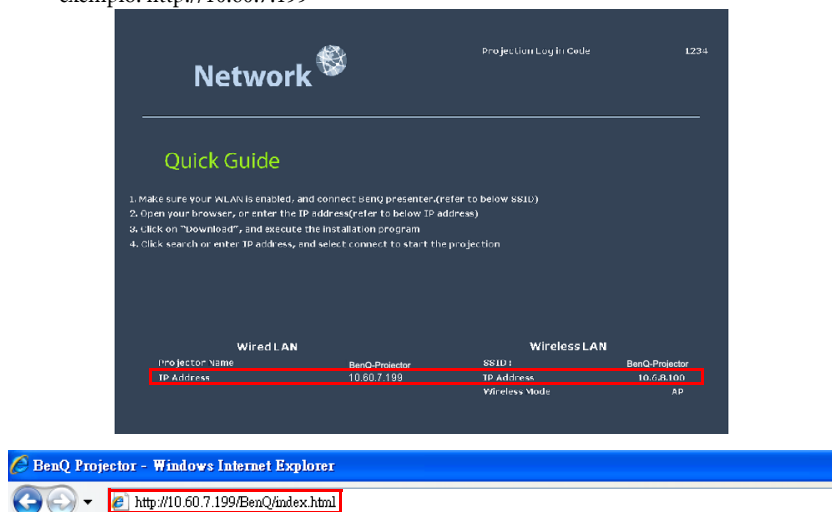
1. Ligue o adaptador sem fios da BenQ (opcional) à entrada **USB tipo A** do projector.
2. Certifique-se de que o projector se encontra ligado.
3. No menu OSD, aceda a **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Definições de rede > LAN sem fios** e prima o botão **MODE/ENTER**.
4. Certifique-se de que o **Estado** está **Ligar**.
5. Certifique-se de que a informação de **SSID** é apresentada.
6. Realce **Modo de ligação** e prima **◀ / ▶** para seleccionar **AP** ou **Infraestrutura**. No modo **AP**, é necessário utilizar o utilitário de ligação sem fios do computador para procurar o SSID do projector e ligar ao mesmo. Para utilizar o modo **Infraestrutura**, deverá ligar o computador e o projector ao mesmo router AP e efectuar as ligações com o mesmo endereço IP.
7. Introduza o endereço IP do projector apresentado na parte inferior do ecrã de rede na barra de endereço do seu navegador e prima Enter.
8. Transfira e instale o software Q Presenter no seu computador. Utilize o software para transferir o conteúdo do ambiente de trabalho para o projector da rede através da ligação de rede local. Consulte a secção "[Apresentação de imagens com o Q Presenter](#)" na [página 49](#) para mais informações.

☞ Se a chave WEP estiver definida no projector, o utilizador deve introduzir a senha da chave WEP para ligar à rede.

Controlo do projector através de um browser da web

Depois de ter configurado as definições da LAN, pode encontrar o endereço IP do projector na parte inferior do ecrã da rede. Pode usar qualquer computador que esteja na mesma rede local para controlar o projector.

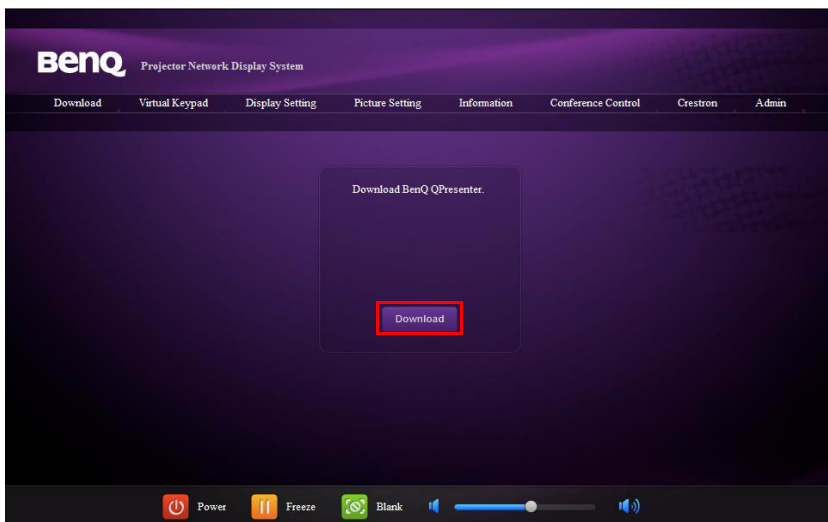
1. Introduza o endereço do projector na barra de endereço do browser e prima Enter. Por exemplo: <http://10.60.7.199>



2. A página de rede remota da BenQ é mostrada.

☞ O controlo pela web pode ser feito usando o IE versão 7.0 ou acima.

- As ilustrações das página de controlo pela web, do Q Presenter e da secção referente ao leitor USB servem apenas fins informativos podendo diferir das definições actuais do seu projector.



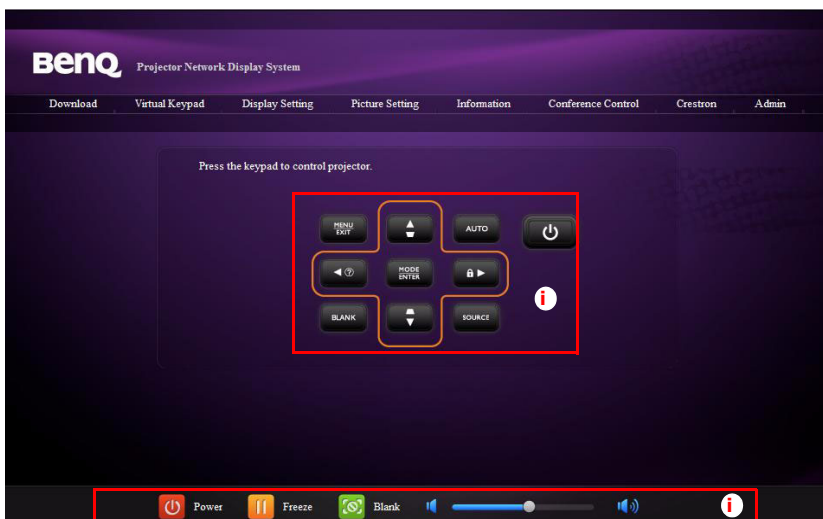
3. Clique em Transferir para guardar o software Q Presenter no computador.

☞ Pode também ligar à página de controlo pela web a partir das opções Q Presenter > Definições > Definições avançadas > Controlar o projector via página web na página 52.

4. Instale o programa.

5. Abra o Q Presenter e procure a rede à qual quer ligar. Consulte a secção "[Apresentação de imagens com o Q Presenter](#)" na página 49 para mais informações.

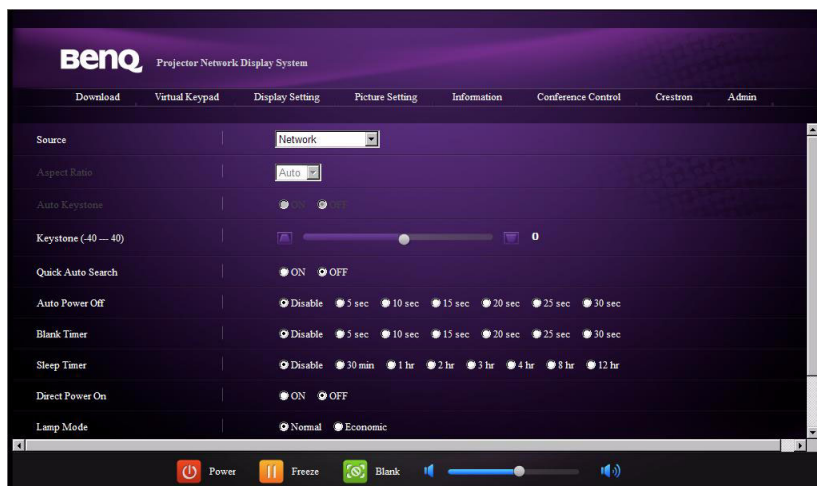
O teclado virtual mostrado no ecrã permite operar o projector tal como se estivesse a usar o controlo remoto ou o painel de controlo do mesmo.



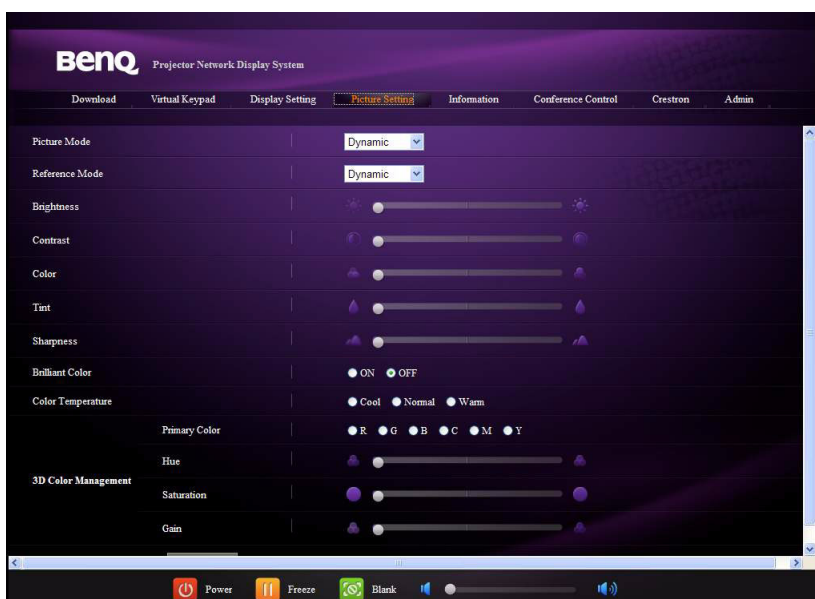
- i. Estes botões funcionam da mesma forma que os existentes no controlo remoto.

Consulte a secção "[Telecomando](#)" na página 12 para mais informações.

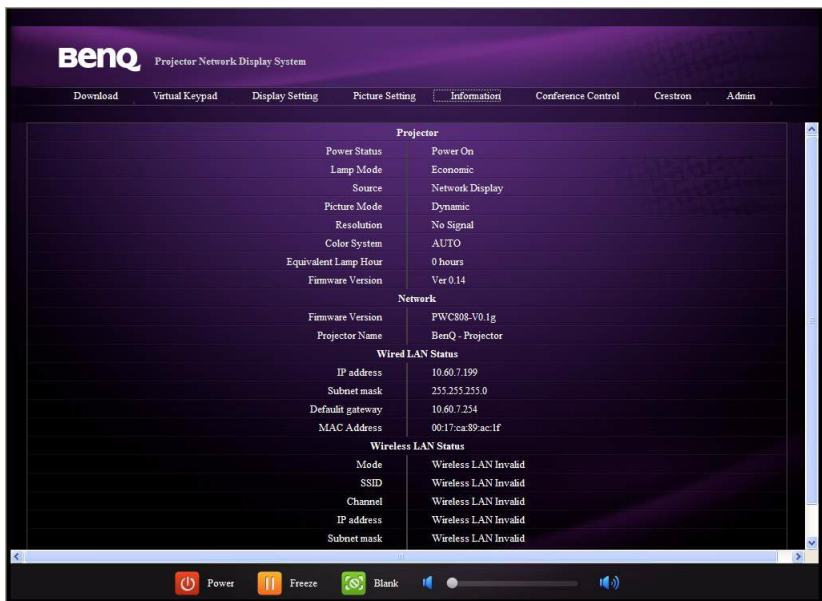
A página Definição de visualização permite operar o projector tal como se estivesse a usar os menus mostrados no ecrã. Estas funções são muito úteis.



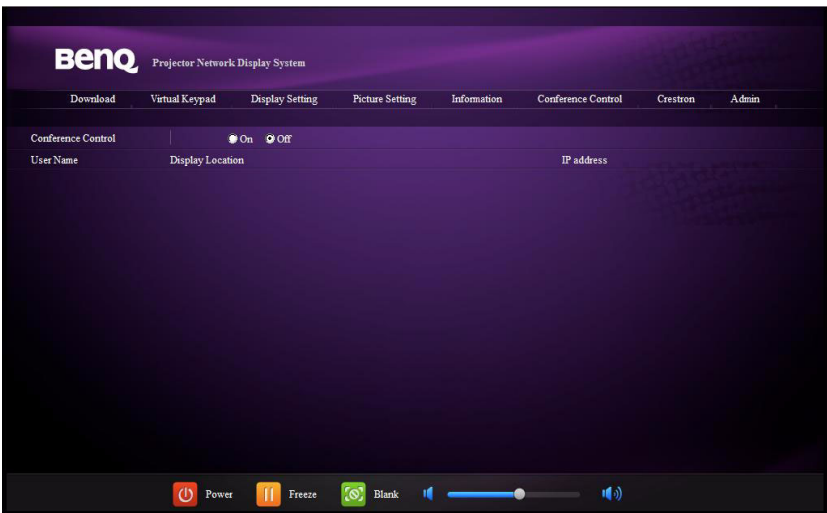
A página Definição da imagem permite gerir o projector tal como se estivesse a usar o menu **PICTURE (IMAGEM)**.



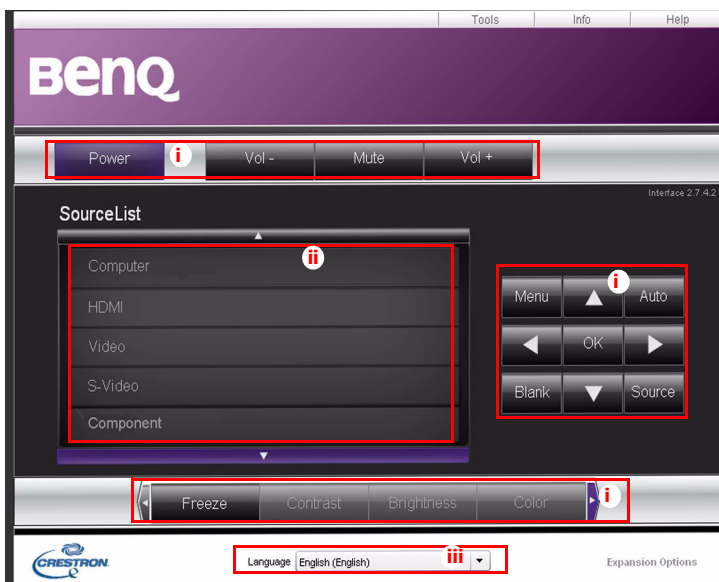
A página Informação mostra informação sobre o projector e também o estado deste.



A página Controlo de conferência permite controlar o estado de visualização de todos os computadores ligados a este projector.



A página Crestron apenas fica disponível quando se encontra numa LAN com fios. Esta permite-lhe igualmente controlar o projector de forma remota. A tecnologia Crestron suporta o RoomView versão 6.2.2.9.



- i. Estes botões funcionam da mesma forma que os existentes nos menus ou no controlo remoto. Ver "[2. IMAGEM](#)" na página 60 e "[Telecomando](#)" na página 12 para mais informação.

 **O botão Menu pode também ser usado para voltar ao menu anterior, para sair e para guardar as definições do menu.**

- ii. Para mudar de origem de sinal, clique no sinal pretendido.
- iii. É possível escolher o idioma pretendido.

A página Ferramentas permite gerir o projector, configurar as definições de controlo da LAN e o acesso seguro à rede remota por parte do projector.

The screenshot shows the BenQ CrestronControl web interface. The top navigation bar includes 'Logout', 'Tools' (highlighted with a red box), 'Info', and 'Help'. The main content area is divided into several sections:

- CrestronControl:** Contains fields for 'IpAddr' (192.168.0.2), 'Ipld' (5), and 'Port' (41794), with a 'Send' button.
- Projector:** Contains fields for 'ProjectorName' (BenQ - Projector), 'Location' (Room), and 'Name' (Sir), with a 'Send' button. Below this is a 'DHCP' checkbox (checked) and a 'DHCPEnabled' checkbox.
- UserPass:** Contains a 'PasswordEnabled' checkbox, 'Password' and 'ConfirmPassword' fields, and a 'Send' button. This section is marked with a red box and Roman numeral 'iii'.
- LAN settings:** Contains fields for 'IpAddress' (10.60.7.199), 'SubnetMask' (255.255.255.0), 'DefaultGateway' (10.60.7.254), 'DNSServer' (10.60.31.51), and 'Hostname', with a 'Send' button. This section is marked with a red box and Roman numeral 'ii'.
- AdminPass:** Contains an 'AdminPasswordEnabled' checkbox, 'AdminPassword' and 'ConfirmAdminPas' fields, and a 'Send' button. This section is marked with a red box and Roman numeral 'iv'.
- DefaultLanguage:** A dropdown menu set to 'English (English)' with a 'Send' button.
- exit:** A button with a red box and Roman numeral 'v'.

The bottom of the interface shows the 'CRESTRON' logo, a 'Language' dropdown set to 'English (English)', and an 'Expansion Options' link.

- i. Aqui pode dar um nome ao projector, saber a localização deste e quem está responsável pelo mesmo.
- ii. Aqui pode ajustar as definições da LAN com fios.
- iii. Depois de definida a senha, o acesso por rede remota ao projector encontra-se protegido por senha.
- iv. Depois de definida a senha, o acesso à página Ferramentas fica protegido por senha.

 **Depois de feitos todos os ajustes, prima o botão Enviar para guardar os dados no projector.**

- v. Prima **Exit (Sair)** para voltar à página de rede remota Crestron.

A página Informação mostra informação sobre o projector e também o estado deste.

ProjectorInformation		ProjectorStatus	
ProjectorName	BenQ - Projector	PowerStatus	On
Location	Room	Source	Network Display
Firmware	Ver 0.14	PresetMode	Dynamic
MacAddress	00:17:ca:89:ac:1f	ProjectorPosition	Rear Ceiling
Resolution	1280 x 800 60Hz	LampMode	Economic
LampHours	0	ErrorStatus	
AssignedTo	Sir		

exit

Language: English (English)

Expansion Options

- i. Prima **Exit (Sair)** para voltar à página de rede remota Crestron.

A página Administração permite-lhe aceder às páginas Básica, LAN com fios, LAN sem fios e Correio depois de introduzida a senha. A senha predefinida é "0000". Se quiser alterar a senha, faça-o na página Básicas.

BenQ Projector Network Display System

Download Virtual Keypad Display Setting Picture Setting Information Conference Control Crestron Admin

User Name: Admin

Password: ****

Login

Power Freeze Blank

A página Básicas permite-lhe alterar a senha e seleccionar as pessoas ligadas à rede. O número de pessoas ligadas pode afectar o desempenho da rede.

The screenshot shows the 'Basic' settings page of the BenQ Projector Network Display System. The interface has a dark purple theme. At the top, there's a 'Logout' link. Below it, a navigation bar includes 'Download', 'Virtual Keypad', 'Display Setting' (selected), 'Picture Setting', 'Information', 'Conference Control', 'Crestron', and 'Admin'. Under 'Display Setting', there are sub-tabs: 'Basic' (selected), 'Wired LAN', 'Wireless LAN', and 'Mail Setting'. The main content area lists various settings:

- Projector name:** A text field containing 'BenQ - Projector' and an 'Apply' button.
- Web Control Lock:** Radio buttons for 'ON' and 'OFF' (selected).
- Password Change:** Three text fields for 'Enter Old password', 'Enter New password', and 'Confirm New password', followed by an 'Apply' button.
- Max. # of connected computers:** A dropdown menu showing '1'.
- Broadcasting:** Radio buttons for 'ON' and 'OFF' (selected).
- Channel:** A dropdown menu showing '1'.
- Projection Login Code:** Radio buttons for 'ON' and 'OFF' (selected).
- AMX Device Discovery:** Radio buttons for 'ON' and 'OFF' (selected).
- USB Camera:** A 'Connect' button.

A página LAN com fios permite-lhe ajustar as definições da LAN com fios.

The screenshot shows the 'Wired LAN' settings page of the BenQ Projector Network Display System. The interface is consistent with the previous one. The 'Wired LAN' sub-tab is selected under 'Display Setting'. The settings listed are:

- DHCP:** Radio buttons for 'ON' and 'OFF' (selected).
- IP Address:** Four text fields for entering the IP address.
- Subnet Mask:** Four text fields for entering the subnet mask.
- Default Gateway:** Four text fields for entering the default gateway.
- DNS Server:** Four text fields for entering the DNS server address.

An 'Apply' button is located at the bottom of the settings area. At the very bottom of the screen, there is a status bar with icons for Power, Freeze, Blank, and a volume slider.

A página LAN sem fios permite-lhe ajustar as definições da LAN sem fios.

👉 O comprimento máximo do string SSID é de 16 bytes. Use um SSID diferente quando mais do que dois projectores estiverem ligados através da LAN sem fios.

A página Correio permite enviar alertas por correio electrónico para o seu administrador de TI.

👉 Pode exterimentar a função Testar correio para ver se o envio de alertas por correio electrónico funciona.

Apresentação de imagens com o Q Presenter

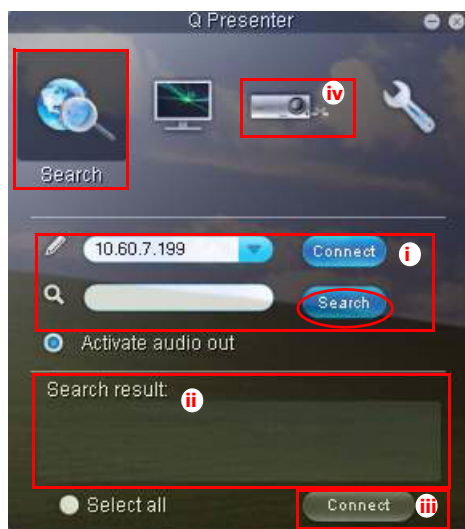
O Q Presenter é uma aplicação que é executada no PC anfitrião. Este liga a uma rede de visualização disponível e transfere o conteúdo do ambiente de trabalho para a rede de visualização através de ligação à rede local.

 **Não se esqueça de desligar outros programas de controlo da rede virtual antes de usar o Q Presenter.**

1. Ligue o projector com o cabo RJ45 e certifique-se de que o laptop ou o computador ligam também à LAN. Ver "[Configuração das definições da LAN com fios](#)" na página 39 e "[Configuração das definições da LAN sem fios](#)" na página 39 para mais informação.
2. Procure o endereço IP e introduza o do projector na barra de endereço do browser. Consulte a secção "[Controlo do projector através de um browser da web](#)" na página 40 para mais informações.
3. Transfira o Q Presenter, descompacte-o e proceda à instalação do mesmo.
4. Depois de instalado, faça um duplo clique sobre o ícone do Q Presenter. A página do Q Presenter é mostrada.
5. Clique no ícone Procurar.



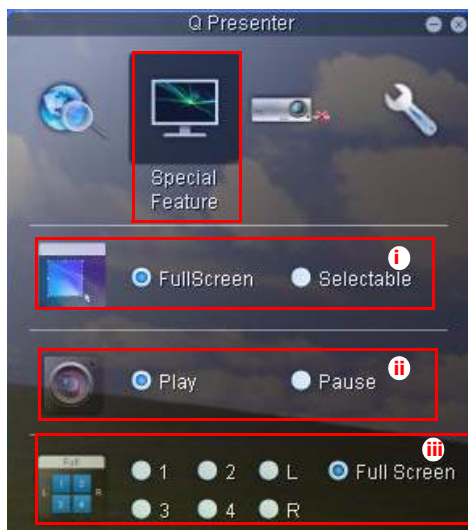
A página Procurar permite-lhe procurar e ligar à rede de visualização.



- i. Pode introduzir o endereço IP (ver "[Controlo do projector através de um browser da web](#)" na página 40 para mais informações) ou clicar em "Search (Procurar)".

- ii. os projectores ligados à LAN serão detectados. Selecione o projector ao qual quer ligar.
- iii. Clique em "Connect (Ligar)". Deverá ver a imagem no projector.
- iv. Pode clicar para desligar todos os projectores ligados.

A página Funções especiais permite-lhe usar algumas funções avançadas para gerir a imagem no projector.

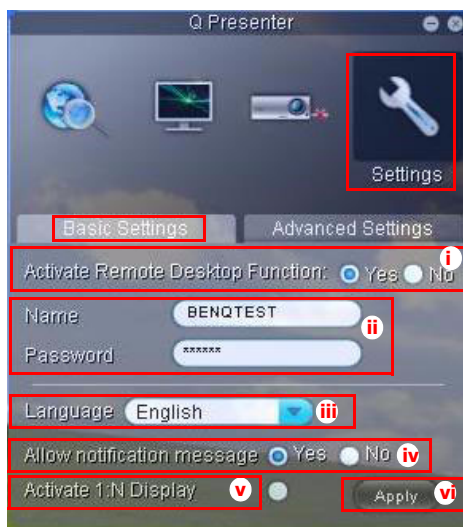


- i. Full Screen (Ecrã total): toda a imagem é mostrada no projector. Selectable (Seleccionável): um quadrado é mostrado no ecrã para que o possa arrastar e largar na área que quer mostrar à audiência.

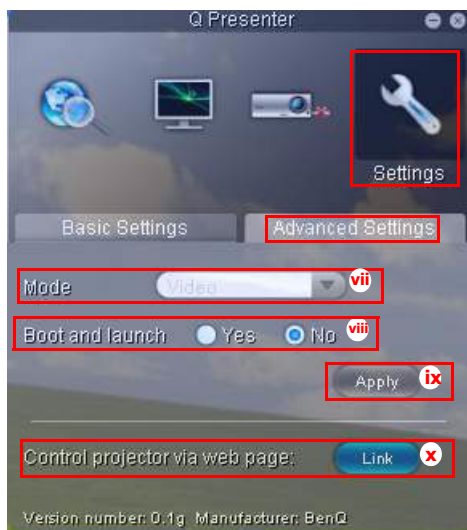


- ii. Pode optar entre parar/iniciar a apresentação de conteúdo do ambiente de trabalho através da rede de visualização á qual está ligado.
- iii. Visualização 4-1 (esta opção permite o envio de imagens de 4 computadores para 1 projector ao mesmo tempo). Clique no local que quer ver. Pode escolher 4 locais (1-4) ou 2 locais (E e D) no caso de usar 2 computadores. Depois de clicar no local pretendido, a imagem é mostrada pelo projector. A localização pode ser alterada em qualquer altura e pode alternar entre ecrã total ou ecrã sem imagem.

As páginas Definições básicas e Definições avançadas permitem configurar o Q Presenter.



- i. Aqui pode decidir se quer activar a função Ambiente trabalho remoto. Se a função Ambiente trabalho remoto estiver activada, pode alterar o nome a senha nos campos Nome e Senha. Se esta função não estiver activada, os campos Nome e Senha ficam desactivados.
- ii. Aqui pode definir o nome e a senha do computador ligado. O nome deve ter oito maiúsculas de A-Z e 0-9. A senha deve ter 6 dígitos de 1 a 4.
- iii. Ao instalar o Q Presenter, o programa identifica automaticamente o idioma do sistema operativo do computador e instala esse mesmo idioma. Se o seu idioma não estiver incluído, o sistema mantém o Inglês como idioma predefinido.
- iv. Aqui pode decidir se quer permitir a apresentação de mensagens de notificação.
- v. Depois de activar a opção Visualização 1:N, 1PC/NB pode mostrar até 8 projectores ao mesmo tempo.
- vi. Depois de ter escolhido a opção pretendida, prima Aplicar para guardar as alterações.



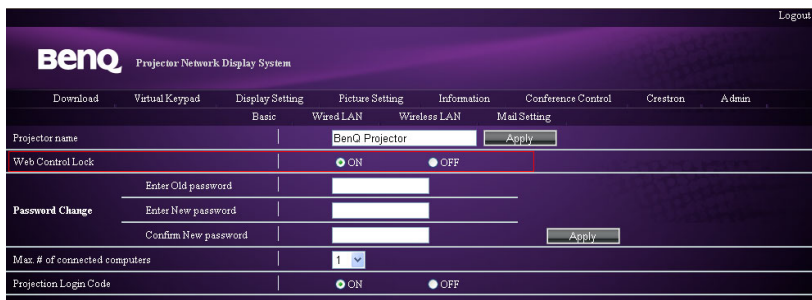
- vii. Aqui pode seleccionar entre os modos de visualização Vídeo ou Gráfico. Modo gráfico: pior qualidade de imagem mas velocidade de transmissão mais rápida. Modo de vídeo: melhor qualidade de imagem mas velocidade de transmissão mais lenta. No entanto, a velocidade de transmissão actual é determinada pela utilização da rede na altura.
- viii. Aqui pode escolher se quer abrir automaticamente o Q Presenter quando o computador é ligado.
- ix. Depois de ter escolhido a opção pretendida, prima Aplicar para guardar as alterações.
- x. Pode ligar à página de rede remota da BenQ na página 40.

Utilizar o Bloqueio do controlo pela web

Esta função destina-se a impedir que pessoas não autorizadas alterem maliciosamente as definições do projector através do Sistema de Exibição de Rede do Projector.

Para activar a função:

1. Depois de ligar o computador ao projector, introduza o endereço do projector na barra de endereço do seu navegador e prima Enter.
2. Aceda à página Admin do Sistema de Exibição de Rede do Projector.
3. Introduza a palavra-passe actual.
4. Clique em Ligar na linha **Bloqueio do controlo pela web**.



Na próxima vez que alguém ligar a este projector, a página do Sistema de Exibição de Rede do Projector apresentará funções limitadas.

Para desactivar a função:

1. Aceda à página Admin do Sistema de Exibição de Rede do Projector.
2. Introduza a palavra-passe actual.
3. Clique em Desligar na linha Bloqueio do controlo pela web.

Pode também utilizar o menu OSD para activar e desactivar esta função:

1. Aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Defin. Segurança > Bloqueio do controlo pela web** depois de abrir o menu OSD.
2. Selecciona Ligar ou Desligar premindo ◀ / ▶ . Será apresentada a mensagem “INTRODUZIR PALAVRA-PASSE”. Introduza a palavra-passe actual.

Utilizar o Código de início de sessão da projecção

Esta função destina-se a assegurar que a apresentação em rede através do projector correcto. Para activar ou desactivar esta função:

1. Acceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Definições de rede** depois de abrir o menu OSD. Prima **MODE/ENTER**.
2. Prima **▼** para realçar **Código de início de sessão da projecção** e prima **◀/▶** para seleccionar **Ligar** ou **Desligar**.

Quando esta função está activada, o projector gera um código aleatório de 4 dígitos no canto superior direito quando mudar a origem para Exibição em Rede. Deverá introduzir este código de 4 dígitos no Q Presenter quando ligar ao projector.



Apresentação a partir de um leitor USB

Esta função mostra as imagens guardadas numa unidade flash USB ligada ao projector sob a forma de uma apresentação de diapositivos. Esta função elimina também a necessidade de ter um computador como origem do sinal.

Tipos de ficheiros de imagem

O leitor USB mostra ficheiros de imagem com os formatos JPEG, GIF, TIFF, PNG e BMP.

- **Uma moldura quadrada é mostrada em redor do nome do ficheiro quando existirem caracteres não identificados.**
- **Não são suportados nomes de ficheiros em tailandês.**
- **Os ficheiros GIF, TIFF, PNG e BMP podem ser vistos apenas em resoluções inferiores à WXGA (1280 x 800).**
- **Se uma pasta incluir mais do que 200 fotos, apenas as primeiras 200 serão mostradas.**

Preparação

Para ver as imagens como uma apresentação de diapositivos, siga estas etapas:

1. Ligue uma unidade flash USB ao computador e copie os ficheiros do computador para a unidade flash USB.
2. Ligue o projector se necessário.
3. Remova a unidade flash USB do computador e ligue-a à tomada USB de tipo A do projector.
4. São mostradas miniaturas das imagens.

Controlo do leitor USB

Durante a visualização de miniaturas:

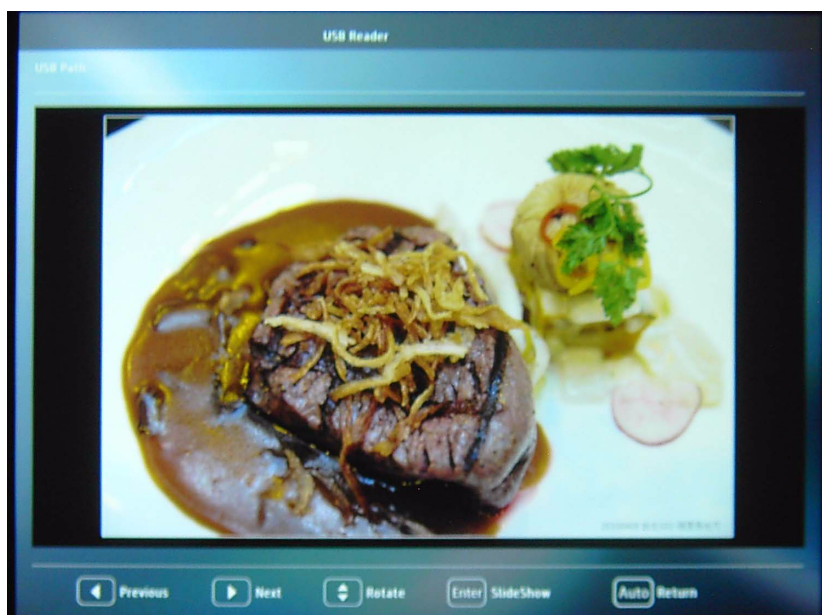


- i. Miniaturas

- ii. Pasta seleccionada
- iii. Formato de ficheiros suportados
- iv. Formato de ficheiros não suportados
- v. Caminho actual e número de página

Para	Prima
Abrir a pasta	Enter
Navegar pelas miniaturas	quatro botões direccionais
Voltar à página anterior	Automático
Sair do leitor USB	Sair
ir para uma página diferente	◀ / ▶
Ir para a primeira página da pasta	Anterior
Iniciar a apresentação de diapositivos	Apresentação de diapositivos quando uma imagem é realçada.
ajustar definições do leitor USB	Configuração

Durante a apresentação:



Para	Prima
Ir para a imagem anterior ou seguinte	◀ / ▶

Rodar a imagem 90 graus no sentido dos ponteiros do relógio ou em sentido contrário	▲ / ▼ (a rotação de imagens é temporária; a imagem volta à posição original quando voltar ao ecrã de miniaturas)
Voltar à página anterior	Automático
iniciar/parar a apresentação	Enter

Página Definições:

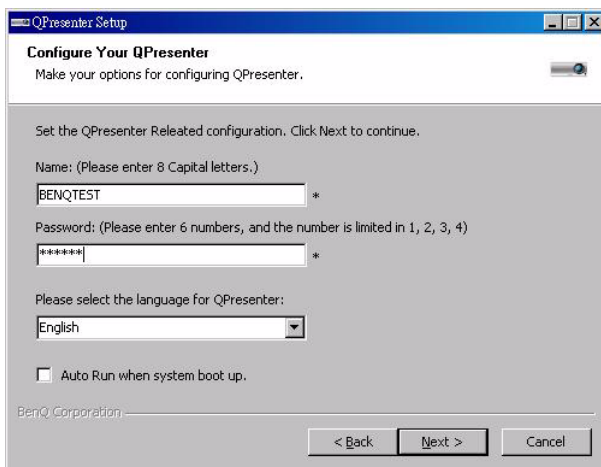


- i. Aqui pode ajustar as definições de ordenação.
- ii. Aqui pode ajustar as definições da apresentação de diapositivos.
- iii. Prima **OK** para guardar as definições.
- iv. Prima **Cancelar** para ignorar as alterações.

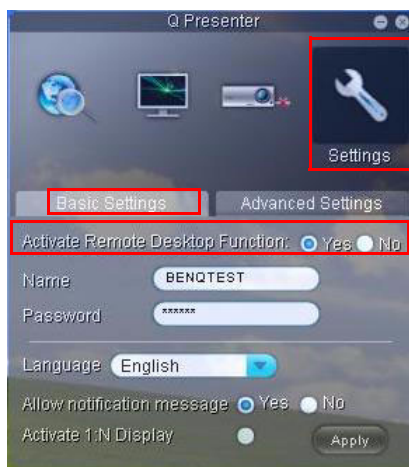
Controlo remoto através do Q Presenter

O Q Presenter permite controlar remotamente o PC anfitrião através da função RDC (Remote Desktop Control) a partir do projector.

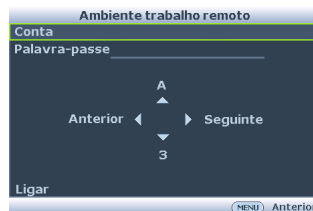
1. Configuração de conta RDC (nome de utilizador e senha) no Q Presenter.



- Name (Nome): deve incluir 8 maiúsculas de A~Z no alfabeto inglês e números de 0 ~9.
 - Password (Palavra-passe): deve incluir 6 dígitos entre 1~4.
 - Se diversas pessoas estiverem a assistir à apresentação quando o utilizador estiver a introduzir a senha, o número será transferido para cima, para a esquerda, para baixo e para a direita por ordem de 1 a 4 através dos botões do controlo remoto ou do projector.
 - Se existirem nomes iguais para o Q Presenter, a mensagem de erro "Já existe" será mostrada no menu OSD do projector.
2. Active a função Controlo remoto no menu **Q Presenter > Settings (Definições) > Basic Settings (Definições básicas)**.



3. Abra o menu de ecrã e vá para o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Definições de rede**. Prima **MODE/ENTER**.
4. Realce a opção **Ambiente de trabalho remoto** e prima **MODE/ENTER**.
5. Preencha os campos **Conta** e **Palavra-passe** com a mesma informação do passo 1.
6. Realce a opção **Ligar** e prima **MODE/ENTER** para ligar ao PC seleccionado.
7. Ligue o teclado ou o rato USB para controlar o ambiente de trabalho do PC anfitrião através do projector.



- ☞ • **O controlo remoto do ambiente de trabalho não pode ser usado com o PC no modo de suspensão.**
- **O controlo remoto do ambiente de trabalho apenas pode ser usado com uma rede LAN e por isso o projector deve estar apenas ligado à LAN.**

Funcionamento do menu

Sistemas de menus

Tenha em atenção que os menus de ecrã variam consoante o tipo de sinal seleccionado.

Menu principal	Submenu	Opção
1. VISOR	Cor da parede	Desligar/Luz Amarela/Rosa/Luz Verde/Azul/Quadro
	Formato de imagem	Automático/Real/4:3/16:9/16:10
	Keystone Automático	Ligar/Desligar
	Distorção	
	Posição	
	Fase	
	Tamanho H.	
	Zoom digital	
	PIP	Ligar/Desligar
	Origem princ	HDMI/Vídeo/S-Video/
	Origem sec	Component/PC
	Janela activa	Principal/PIP
	Posição	Superior direito/Inferior esquerdo/ Inferior direitoSuperior esquerdo
	Tamanho	Grande/Pequeno
	Modelo de ensino	Quadro
		Quadro branco
2. IMAGEM	Modo de Imagem	Dinâmico/Apresentação/sRGB/Cinema/ Utilizador 1/Utilizador 2
	Modo de referência	Dinâmico/Apresentação/sRGB/Cinema
	Luminosidade	
	Contraste	
	Cor	
	Tonalidade	
	Nitidez	
	Brilliant Color	Ligar/Desligar
	Temperatura de Cor	Fria/Normal/Quente
		Cor Primária
	Gestão de Cores 3D	Cor
		Saturação
		Ganho
Guardar definições		

3.	Busca Automática Rápida		Ligar/Desligar
	FONTE	Transferência de espaço de cor	Automático/RGB/YUV
4.	Idioma		English/ Français/ Deutsch/ Italiano/ Español/ Русский / 繁體中文/ 简体中文/ 日本語/ 한국어/ Svenska/ Nederlands/ Türkçe/ Čeština/ Português/ ไทย / Polski Magyar/ Hrvatski/ Română / Norsk/ Dansk/ Български / Suomi / Ελληνικά Bahasa Indonesia
	Posição do projector		Proj front/Retroprojecção/ Retroproj. tecto/Proj tecto
	Definições de Menu	Tempo Visualiz. Menu	5 seg/10 seg/15 seg/20 seg/ 25 seg/30 seg
		Posição do menu	Centro/Superior esquerdo/ Superior direito/Inferior direito/ Inferior esquerdo
		Mensagem de lembrete	Ligar/Desligar
	Definições de operação	Ligar Directo	Ligar/Desligar
		Desactivação autom.	Desactivar /5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min
		Arrefecimento rápido	Ligar/Desligar
		Tempo sem imagem	Desactivar /5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min
		Minutos inact	Desactivar /30 min/1 h/2 h/3 h/ 4 h/8 h/12 h
	Receptor remoto		Frontal+Trás/Frontal/Trás
	Cor de fundo		Preto/Azul/Roxo
	Ecrã Splash		BenQ/Preto/Azul

5. DEFIN. SISTEMA: Avançada	Modo Grande Altitude		Ligar/Desligar
	Definições de Som	SRS	Ligar/Desligar
		Sem som	Ligar/Desligar
		Volume	
		Volume do microfone	
		Ligar/desligar som	Ligar/Desligar
	Definições da Lâmpada	Modo de Lâmpada	Normal/Económico
		Reajuste do temporiz. Lâmpada	
		Hora da lâmpada equivalente	
		Alterar senha	
	Defin. Segurança	Alterar definições de segurança	Bloqueio de ligação
			Bloqueio do controlo pela web
	Taxa de baud		2400/4800/9600/19200/ 38400/ 57600/115200
	Padrão de teste		Ligar/Desligar
	Legendas	Activar Legendas	Ligar/Desligar
		Versão Legendas	Lg1/Lg2/Lg3/Lg4
	Definições em espera	Rede	Ligar/Desligar
		Microfone	Ligar/Desligar
		Saída do monitor	Ligar/Desligar
		Passagem de áudio	Desligar/Computador/Vídeo/ HDMI

5. DEFIN. SISTEMA: Avançada	Definições de rede	LAN com fios	Estado
			DHCP
			Endereço IP
			Máscara de sub-rede
			Gateway predefinido
			Servidor DNS
		LAN sem fios	Aplicar
			Estado
			SSID
			Endereço IP
			Modo de ligação
			DHCP
		Ambiente de trabalho remoto	Endereço IP
			Máscara de sub-rede
			Aplicar
			Conta
		Código de início de sessão da projecção	Palavra-passe
Ligar/Desligar			
Ligar/Desligar			
Endereço Mac			
Repor todas as definições			
6. INFORMAÇ ÕES	Estado do Sistema Actual	• Fonte • Modo de Imagem • Resolução • Sistema de cor • Hora da lâmpada equivalente • Versão do Firmware	

Tenha em atenção que os itens dos menus apenas ficam disponíveis quando o projectador detecta pelo menos um sinal válido. Se não existir qualquer equipamento ligado ao projectador, ou se não for detectado nenhum sinal, apenas estará acessível um número limitado de itens no menu.

Descrição de cada menu

- ☞ Os valores predefinidos listados neste manual, especialmente nas páginas **64-72**, servem apenas como referência. Estes podem variar consoante o projector devido aos constantes melhoramentos efectuados aos produtos.

FUNÇÃO		DESCRIÇÃO
1. Menu VISOR	Cor da parede	Corrige a cor das imagens projectadas quando a superfície de projecção não é branca. Consulte a secção " Utilização da Cor da Parede " na página 32 para mais informações.
	Formato de imagem	Existem quatro opções para definir o formato da imagem consoante a fonte de sinal. Consulte a secção " Seleccionar o formato de imagem " na página 29 para mais informações.
	Keystone Automático	Corrige automaticamente qualquer distorção da imagem.
	Distorção	Corrige eventuais distorções da imagem. Consulte a secção " Correcção da distorção " na página 24 para mais informações.
	Posição	Apresenta a página de ajuste da posição. Para deslocar a imagem projectada, utilize os botões direccionais (com as setas). Os valores apresentados na posição inferior da página mudam de cada vez que prime o botão, até que sejam atingidos os limites máximos ou mínimos. ☞ Esta função apenas está disponível quando um sinal PC (RBG analógico) estiver seleccionado.
	Fase	Ajusta a fase do relógio para reduzir a distorção da imagem.  ☞ Esta função apenas está disponível quando um sinal PC (RBG analógico) estiver seleccionado.
	Tamanho H.	Ajusta a largura horizontal da imagem. ☞ Esta função apenas está disponível quando um sinal PC (RBG analógico) estiver seleccionado.
	Zoom digital	Amplia ou reduz o tamanho da imagem projectada. Consulte a secção " Aumentar e procurar pormenores " na página 29 para mais informações.
	PIP	Activa e desactiva a janela de PIP e efectua os relativos ajustes. Consulte a secção " Exibir mais do que uma fonte de imagem em simultâneo " na página 37 para mais informações.
	Modelo de ensino	Fornece alguns modelos como auxiliares de ensino. Os professores podem usar estes modelos nas suas aulas.

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
Modo de Imagem	São disponibilizados modos de imagem predefinidos, para que possa otimizar a definição da imagem do seu projector de forma a adequar-se ao tipo de programa. Consulte a secção " Seleccionar um modo de imagem " na página 31 para mais informações.
Modo de referência	Selecciona o modo de imagem mais adequado às suas necessidades de qualidade de imagem e ajusta-a com base nas selecções listadas na mesma página abaixo. Consulte a secção "Configuração do modo Utilizador 1/Utilizador 2" na página 31 para mais informações.  Esta função apenas fica disponível quando a opção Utilizador 1 ou Utilizador 2 está seleccionada.
Luminosidade	Ajusta a luminosidade da imagem. Consulte a secção "Ajustar Luminosidade" na página 32 para mais informações.  Esta função apenas fica disponível quando a opção Utilizador 1 ou Utilizador 2 está seleccionada.
Contraste	Ajusta o nível de diferença entre o escuro e a luz da imagem. Consulte a secção "Ajustar Contraste" na página 32 para mais informações.  Esta função apenas fica disponível quando a opção Utilizador 1 ou Utilizador 2 está seleccionada.
Cor	Ajusta o nível de saturação da cor -- a quantidade de cada cor numa imagem de vídeo. Consulte a secção "Ajustar Cor" na página 32 para mais informações.  Esta função apenas fica disponível quando a opção Utilizador 1 ou Utilizador 2 está seleccionada.  Esta função está disponível apenas quando o sinal seleccionado for Vídeo ou S-Vídeo e o formato do sistema for NTSC ou PAL.
Tonalidade	Ajusta os tons de vermelho e verde da imagem. Consulte a secção "Ajustar Tonalidade" na página 32 para mais informações.  Esta função apenas fica disponível quando a opção Utilizador 1 ou Utilizador 2 está seleccionada.  Esta função apenas está disponível quando uma entrada de sinal de vídeo ou S-Vídeo é seleccionada e o formato do sistema é NTSC ou PAL.
Nitidez	Ajusta a imagem para a tornar mais nítida ou mais suave. Consulte a secção "Ajustar Nitidez" na página 32 para mais informações.  Esta função apenas fica disponível quando a opção Utilizador 1 ou Utilizador 2 está seleccionada.

FUNÇÃO		DESCRIÇÃO
2. Menu IMAGEM	Brilliant Color	Ajusta os níveis de branco mantendo a apresentação correcta de cores. Consulte a secção "Ajustar Brilliant Color" na página 32 para mais informações.  Esta função apenas está disponível quando Utilizador 1/2 estiver seleccionado.
	Temperatura de Cor	Consulte a secção "Seleccionar uma Temperatura de Cor" na página 32 para mais informações.  Esta função apenas está disponível quando Utilizador 1/2 estiver seleccionado.
	Gestão de Cores 3D	Consulte a secção "Gestão de Cores 3D" na página 33 para mais informações.  Esta função apenas está disponível quando Utilizador 1/2 estiver seleccionado.
	Guardar definições	Guarda as definições efectuadas no modo Utilizador 1 ou Utilizador 2.  Esta função apenas está disponível quando Utilizador 1/2 estiver seleccionado.
3. Menu FONTE	Busca Automática Rápida	Consulte a secção "Alteração do sinal de entrada" na página 28 para mais informações.
	Transferência de espaço de cor	Consulte a secção "Alterar o espaço de cor" na página 28 para mais informações.

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
Idioma	Define o idioma dos menus de ecrã. Consulte a secção " Utilizar os menus " na página 25 para mais informações.
Posição do projector	O projector pode ser instalado num tecto, por trás de um ecrã, ou com um ou mais espelhos. Consulte a secção " Escolher um local " na página 15 para mais informações.
Definições de Menu	Tempo Visualiz. Menu Define o período de tempo durante o qual o menu de ecrã permanece activo após a última vez em que se premiu um botão. O intervalo é de 5 a 30 segundos em incrementos de 5 segundos. Posição do menu Define a posição do menu de ecrã. Mensagem de lembrete Permite definir se quer ou não ver o lembrete.
	Ligar Directo Selecione On (Activar) para activar a função. Ver "Ligar o projector" na página 22 para mais detalhes. Desactivação autom. Permite a desactivação automática do projector se não for detectado qualquer sinal de entrada após um período de tempo especificado. Consulte a secção "Configuração Desactivação autom." na página 74 para mais informações. Arrefecimento rápido Seleccionar Ligar activa a função e o tempo de arrefecimento do projector é encurtado para alguns segundos.  Se tentar reiniciar o projector logo após o processo de arrefecimento rápido, ele poderá não ligar de forma adequada e poderá voltar a ligar as ventoinhas de arrefecimento. Tempo sem imagem Define o período sem imagem quando a função Sem imagem está activada; após decorrido esse tempo, a imagem regressará ao ecrã. Consulte a secção "Ocultar a imagem" na página 34 para mais informações. Minutos inact Define o temporizador de inactividade automático. O temporizador pode ser definido num valor entre 30 minutos e 12 horas.

4. Menu DEFIN.
SISTEMA: Básica

FUNÇÃO		DESCRIÇÃO
4. Menu DEFIN. SISTEMA: Básica	Receptor remoto	Define qual o sensor de IV remoto do projector que vai receber o sinal a partir do controlo remoto.
	Cor de fundo	Permite seleccionar a cor de fundo que é mostrada quando não existe entrada de sinal no projector. Existem três opções disponíveis: Preto, Azul ou Roxo.
	Ecrã Splash	Permite seleccionar o ecrã de logótipo que é visualizado durante a inicialização do projector. Existem três opções disponíveis: Logótipo BenQ, Preto ou Azul.

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
Modo Grande Altitude	Um modo de operação em áreas de grande altitude. Consulte a secção "Para sair do menu de ecrã, prima." na página 35 para mais informações.
Definições de Som	Permite-lhe entrar no menu de definições de áudio. Consulte a secção "Ajuste do som" na página 35 para mais informações. SRS Consulte a secção "Ligar/desligar a função SRS" na página 36 para mais informações. Sem som Consulte a secção "Cortar o som" na página 35 para mais informações. Volume Consulte a secção "Ajustar o nível do volume" na página 36 para mais informações. Volume do microfone Consulte a secção "Ajustar o nível de som do microfone" na página 36 para mais informações. Ligar/desligar som Consulte a secção "Desligar o som ao ligar/desligar o projector" na página 36 para mais informações.
Definições da Lâmpada	Modo de Lâmpada Consulte a secção "Configurar o Modo de Lâmpada para Económico" na página 74 para mais informações. Reajuste do temporiz. Lâmpada Consulte a secção "Reiniciar o temporizador da lâmpada" na página 78 para mais informações. Hora da lâmpada equivalente Consulte "Conhecer as horas de funcionamento da lâmpada" na página 74 para obter mais informações sobre o cálculo do número total de horas da lâmpada.
Defin. Segurança	Alterar senha Ser-lhe-á pedido que introduza a palavra-passe actual antes de alterar para a nova. Alterar definições de segurança Bloqueio de ligação Consulte a secção "Proteger o projector" na página 26 para mais informações. Bloqueio do controlo pela web Ao seleccionar a opção Ligar impedirá que pessoas não autorizadas alterem maliciosamente as definições do projector através do Sistema de Exibição de Rede do Projector.

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
Taxa de baud	Selecione uma velocidade de transmissão que seja idêntica à do computador para que possa ligar o projector usando um cabo RS-232 apropriado. Esta função só se destina a técnicos qualificados.
Padrão de teste	Seleccionar Ligar activa a função e o projector apresenta o padrão de teste. Ajuda-o a ajustar o tamanho da imagem e o foco e garante que a imagem projectada está sem distorções.
5. Menu DEFIN. SISTEMA: Avançadas Legendas	Activar Legendas Activa a função seleccionando Ligar quando o sinal de entrada seleccionado acarreta legendas. • Legendas: apresentação no ecrã do diálogo, narração e efeitos de som dos programas televisivos e vídeos que contenham legendas para deficientes auditivos (geralmente marcados com “Lg” nas listas de programação).  Defina o formato de imagem do seu ecrã para 4:3. Esta função não está disponível no formato de imagem “16:9” ou “16:10” ou “Real”. Versão Legendas Selecciona um modo de legendagem preferido. Para ver a legendagem, selecione Lg1, Lg2, Lg3 ou Lg4 (Lg1 apresenta legendas no idioma primário da sua zona).
	Rede Selecione Ligar para activar esta função, o projector pode ser monitorizado ou controlado pela rede quando se encontra no modo de espera. Microfone Selecione Ligar para activar a função, o microfone pode ser usado mesmo no modo de espera Saída do monitor Seleccionar Ligar activa a função. O projector pode emitir um sinal VGA quando estiver em modo de espera e as tomadas Computador e SAÍDA DO MONITOR estiverem correctamente ligadas aos dispositivos.  A activação desta função aumenta ligeiramente o consumo de alimentação em standby. Passagem de áudio Define a fonte de entrada de áudio quando o projector se encontra em modo de espera.

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
5. Menu DEFIN. SISTEMA: Avançadas Definições de rede	LAN com fios Consulte a secção "Controlo do projector através da LAN" na página 39 para mais informações. LAN sem fios Consulte a secção "Controlo do projector através da LAN" na página 39 para mais informações. Ambiente de trabalho remoto Consulte a secção "Apresentação de imagens com o Q Presenter" na página 49 para mais informações. Código de início de sessão da projecção Selecione Ligar para assegurar a exibição em rede através do projector correcto. Endereço Mac Exibe o endereço MAC deste projector.  As limitações do sistema para áudio 1:1 são, Intel Pentium 4, CPU 3.0G, 1G RAM.
	Repor todas as definições Repõe os valores predefinidos de fábrica em todas as definições.  As definições seguintes não são repostas: Posição, Fase, Tamanho H., Utilizador 1, Utilizador 2, Idioma, Posição do projector, Modo Grande Altitude, Defin. Segurança, Taxa de baud e Definições de rede.

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
6. Menu INFORMAÇÕES Estado do Sistema Actual	Fonte Mostra a fonte de sinal actual. Modo de Imagem Mostra o modo seleccionado no menu IMAGEM. Resolução Mostra a resolução nativa do sinal de entrada. Sistema de cor Mostra o formato do sistema de entrada de vídeo: NTSC, PAL, SECAM ou RGB. Hora da lâmpada equivalente Apresenta o número de horas de funcionamento da lâmpada. Versão do Firmware Mostra a versão do firmware.

Manutenção

Cuidados com o projector

O seu projector precisa de pouca manutenção. O único cuidado que precisa de ter é o de manter a lente e a caixa limpas.

Nunca remova peças do projector, excepto a lâmpada. Contacte o seu revendedor se for necessário substituir outras peças.

Limpar a lente

Limpe a lente sempre que a superfície da mesma tenha sujidade ou pó.

- Utilize uma lata de ar comprimido para remover o pó.
- Se houver sujidade ou manchas, utilize papel de limpeza para lentes, ou humedeça um pano macio com um produto de limpeza apropriado, para limpar suavemente a superfície da lente.
- Nunca utilize nenhum tipo de material abrasivo, produto de limpeza alcalino/ácido, saponáceo ou dissolvente volátil, tal como álcool, benzeno, diluente ou insecticida. A utilização deste tipo de materiais ou o contacto prolongado com vinil ou borracha pode resultar em danos na superfície do projector e na estrutura do mesmo.

 **Nunca esfregue a lente com materiais abrasivos.**

Limpar a caixa do projector

Antes de limpar a caixa, desligue o projector segundo o procedimento adequado de desactivação, conforme descrito em "[Desligar o projector](#)" na [página 38](#) e retire a ficha do cabo de alimentação da tomada.

- Para remover sujidade ou pó, limpe a caixa com um pano macio e que não deixe pêlos.
- Para remover sujidade ou manchas mais difíceis, humedeça um pano macio com água e um detergente neutro. Em seguida, limpe a caixa.

 **Nunca utilize cera, álcool, benzeno, diluente, ou outros detergentes químicos. Estes podem danificar a caixa.**

Guardar o projector

Se precisar de guardar o projector durante um período de tempo prolongado, siga as instruções que se seguem:

- Certifique-se de que a temperatura e a humidade do local onde vai guardar o projector se encontram dentro dos limites aconselhados para o mesmo. Consulte "[Especificações](#)" na [página 81](#) ou consulte seu revendedor para obter informações acerca da gama.
- Recolha os reguladores de altura.
- Retire a pilha do telecomando.
- Embale o projector na respectiva embalagem original, ou numa equivalente.

Transportar o projector

Recomenda-se o transporte do projector na respectiva embalagem original, ou numa equivalente.

Informações da lâmpada

Conhecer as horas de funcionamento da lâmpada

Quando o projector está em funcionamento, as horas de utilização da lâmpada são calculadas automaticamente pelo temporizador integrado.

 Consulte "**Configurar o Modo de Lâmpada para Económico**" para mais informações sobre o modo Económico.

Para obter informações sobre as horas de funcionamento da lâmpada:

1. Prima **Botão MENU/Sair** e depois prima ◀/▶ até o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** ser realçado.
2. Prima ▼ para realçar **Definições da Lâmpada** e prima **Botão MODE/ENTER**. É apresentada a página **Definições da Lâmpada**.
3. Verá as informações **Hora da lâmpada equivalente** no menu.
4. Para sair do menu, prima **Botão MENU/Sair**.

Também pode obter as informações sobre as horas de funcionamento da lâmpada no menu **INFORMAÇÕES**.

Aumentar a vida útil da lâmpada

A lâmpada de projecção é um consumível. Para manter a vida útil da lâmpada o mais longa possível, execute as seguintes configurações no menu de ecrã.

Configurar o Modo de Lâmpada para Económico

A utilização do modo **Económico** reduz o ruído do sistema e o consumo de energia em 20%. Se for seleccionado o modo **Económico**, a emissão de luz será reduzida e serão projectadas imagens mais escuras.

Se colocar o projector no modo **Económico**, irá também aumentar a duração da lâmpada. Para configurar o modo **Económico**, vá ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Definições da Lâmpada > Modo de Lâmpada** e prima ◀/▶.

Configuração Desactivação autom.

Esta função permite a desactivação automática do projector se não for detectado qualquer sinal de entrada após um dado período de tempo para evitar o gasto desnecessário da vida útil da lâmpada.

Para configurar o modo **Desactivação autom.**, aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Definições de operação > Desactivação autom.** e prima ◀/▶. O período pode ser definido de 5 a 30 minutos, em incrementos de 5 minutos. Se os intervalos de tempo predefinidos não forem os adequados, seleccione **Desactivar**. O projector não será automaticamente encerrado após um determinado período.

Tempo de substituir a lâmpada

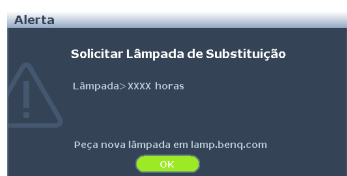
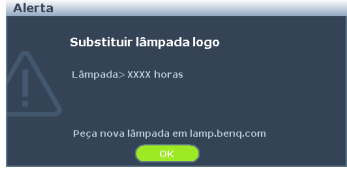
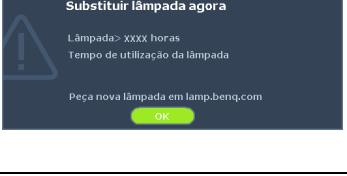
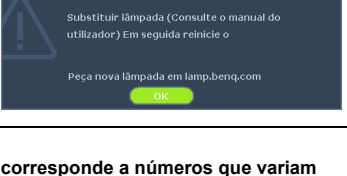
Quando o indicador **Lâmpada** acender e ficar vermelho, ou aparecer uma mensagem a indicar que está na altura de substituir a lâmpada, instale uma lâmpada nova ou consulte o seu revendedor. Uma lâmpada muito usada pode provocar uma avaria no projector e, em alguns casos, esta pode inclusivamente explodir.

Vá a <http://lamp.benq.com> para adquirir uma nova lâmpada.

 O indicador da lâmpada irá acender se a lâmpada aquecer demasiado. Consulte a secção "**Indicadores**" na página 79 para mais informações.

Os ecrãs de aviso da lâmpada que se seguem lembrar-lhe-ão que é preciso mudar a lâmpada.

 As seguintes mensagens de aviso servem apenas como referência. Siga as instruções exibidas no ecrã para preparar e substituir a lâmpada.

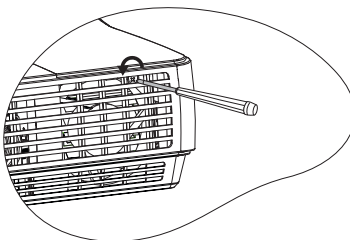
Estado	Mensagem
Coloque uma lâmpada nova para obter os melhores resultados. Se o projector for geralmente usado com a opção Económico seleccionada ("Configurar o Modo de Lâmpada para Económico" na página 74), pode continuar a usar o projector até o próximo aviso da lâmpada aparecer. Prima Botão MODE/ENTER para fechar a mensagem de aviso.	 Alerta Solicitar Lâmpada de Substituição Lâmpada> XXXX horas Peça nova lâmpada em lamp.benq.com OK
É necessário instalar uma lâmpada nova, para evitar as inconveniências causadas pelo esgotar do tempo de funcionamento da lâmpada do projector. Prima Botão MODE/ENTER para fechar a mensagem de aviso.	 Alerta Substituir lâmpada logo Lâmpada> XXXX horas Peça nova lâmpada em lamp.benq.com OK
Recomendamos-lhe vivamente que substitua a lâmpada nesta altura. A lâmpada é um item consumível. A luminosidade da lâmpada diminui com a utilização. Este comportamento da lâmpada é normal. Pode substituir a lâmpada sempre que verificar que o nível de luminosidade diminuiu significativamente. Prima Botão MODE/ENTER para fechar a mensagem de aviso.	 Alerta Substituir lâmpada agora Lâmpada> XXXX horas Tempo de utilização da lâmpada Peça nova lâmpada em lamp.benq.com OK
Para que o projector volte a funcionar normalmente, a lâmpada DEVE ser substituída. Prima Botão MODE/ENTER para fechar a mensagem de aviso.	 Alerta Fim de utilização da lâmpada Substituir lâmpada (Consulte o manual do utilizador) Em seguida reinicie o projector Peça nova lâmpada em lamp.benq.com OK

 A cadeia de "XXXX" mostrada nas mensagens acima corresponde a números que variam conforme o modelo do projector.

Substituir a lâmpada



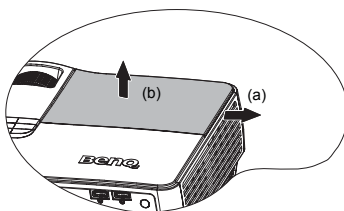
- A lâmpada Hg contém mercúrio. Proceda à eliminação da lâmpada de acordo com as normas locais. Consulte www.lamprecycle.org.
 - Se a substituição da lâmpada for efectuada com o projector suspenso no tecto e invertido, assegure-se que não se encontra ninguém por baixo do projector de forma a evitar ferimentos ou danos no olhos caso a lâmpada quebre.
 - Para reduzir o risco de choques eléctricos, desligue sempre o projector e o cabo de alimentação antes de substituir a lâmpada.
 - Para reduzir o risco de queimaduras graves, deixe o projector arrefecer durante, pelo menos, 45 minutos, antes de substituir a lâmpada.
 - Para evitar cortar-se e danificar os componentes internos, tenha cuidado ao retirar um vidro da lâmpada que esteja partido.
 - Para evitar cortar-se e/ou comprometer a qualidade da imagem por tocar na lente, não toque no compartimento vazio da lâmpada quando a retirar.
 - Esta lâmpada contém mercúrio. Consulte a regulamentação local relativa a resíduos perigosos e deite fora a lâmpada de acordo com essa regulamentação.
 - Para garantir o desempenho ideal do projector, recomenda-se comprar a lâmpada do projector BenQ para substituição da lâmpada.
1. Desligue o projector e retire o cabo de alimentação da tomada eléctrica. Se a lâmpada estiver quente, deixe-a arrefecer durante cerca de 45 minutos para evitar queimar-se.
 2. Desaperte o parafuso que fixa a tampa da lâmpada.



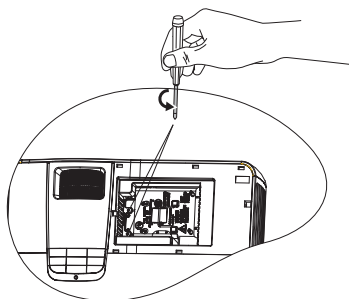
3. Remova a tampa da lâmpada (a) deslizando a tampa em direcção à parte lateral do projector e (b) levante-a.



- **Não ligue a corrente antes de voltar a colocar a tampa da lâmpada.**
- **Não coloque os dedos entre a lâmpada e o projector. As bordas afiadas dentro do projector podem causar ferimentos.**



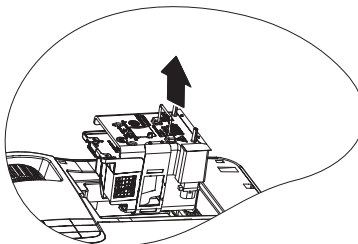
4. Desaperte os parafusos que fixam a lâmpada.



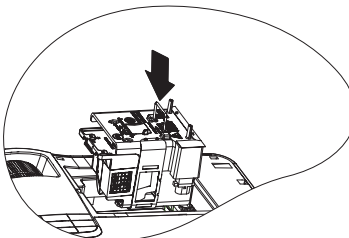
5. Levante a pega de forma a que esta fique para cima. Utilize a pega para, lentamente, puxar a lâmpada para fora do projector.



- **Se puxar demasiadamente depressa, poderá partir a lâmpada, espalhando vidro partido pelo projector.**
- **Não coloque a lâmpada em locais onde possa ser salpicada com água, ao alcance de crianças, ou junto a materiais inflamáveis.**
- **Não introduza as mãos no projector, depois de a lâmpada ter sido removida. Se tocar nos componentes ópticos que se encontram no interior do projector, poderá provocar inconsistência de cores e distorção das imagens projectadas.**



6. Insira a nova lâmpada no compartimento assegurando-se que esta fica encaixada no projector.



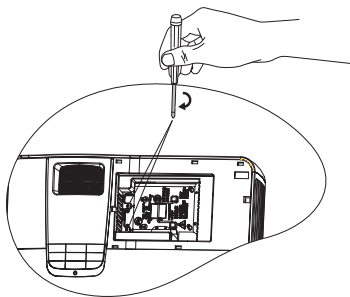
7. Aperte os parafusos que fixam a lâmpada.



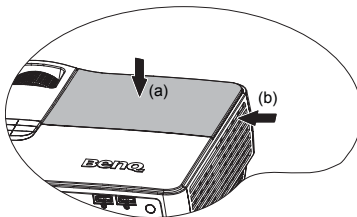
• O parafuso solto pode provocar uma má ligação e dar origem a uma avaria.

- Não aperte os parafusos em demasia.

8. Certifique-se de que a alavanca está na horizontal e bloqueada.



9. Volte a colocar a tampa da lâmpada deslizando-a até ao seu lugar.

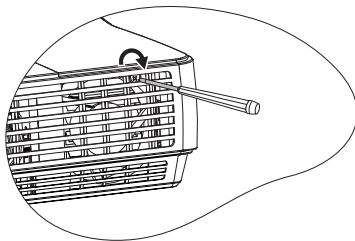


10. Aperte o parafuso que fixa a tampa da lâmpada.



• O parafuso solto pode provocar uma má ligação e dar origem a uma avaria.

- Não aperte o parafuso em demasia.



11. Reinicie o projector.



Não ligue a corrente antes de voltar a colocar a tampa da lâmpada.

Reiniciar o temporizador da lâmpada

12. Após o logótipo de arranque, abra o menu de ecrã. Vá ao menu **DEFIN. SISTEMA:**

Avançada > Definições da Lâmpada. Prima

Botão MODE/ENTER. É apresentada a

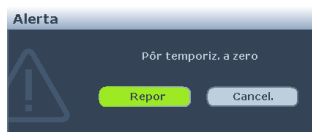
página **Definições da Lâmpada.** Prima ▼

para realçar **Reajuste do temporiz. Lâmpada** e

prima **Botão MODE/ENTER.** É apresentada uma mensagem de aviso a perguntar se

pretende reiniciar o temporizador da lâmpada. Realce **Repo** e prima **Botão MODE/**

ENTER. O tempo de utilização da lâmpada será definido para "0".



Não o faça se não substituir a lâmpada ou se a lâmpada não for nova, pois pode provocar uma avaria.

Indicadores

Luz			Estado e descrição
Energia	Temperatura	Lâmpada	
Eventos de energia			
Vermelho	Desligar	Desligar	Modo de espera.
Verde Piscar	Desligar	Desligar	A arrancar.
Verde	Desligar	Desligar	Funcionamento normal.
Vermelho Piscar	Desligar	Desligar	É necessário que o projector arrefeça durante 90 segundos, após a corrente ter sido desligada.
Eventos da lâmpada			
Desligar	Desligar	Vermelho	O projector desligou-se automaticamente. Se tentar reiniciar o projector, ele desliga-se novamente. Contacte um revendedor para obter assistência.
Desligar	Desligar	Vermelho Piscar	1. O projector necessita de 90 segundos para arrefecer. Ou 2. Contacte um revendedor para obter assistência.
Eventos térmicos			
Desligar	Vermelho Piscar	Desligar	O projector desligou-se automaticamente. Se tentar reiniciar o projector, ele desliga-se novamente. Contacte um revendedor para obter assistência.
Desligar	Vermelho	Desligar	
Eventos do sistema			
Desligar	Vermelho Piscar	Vermelho Piscar	O projector desligou-se automaticamente. Se tentar reiniciar o projector, ele desliga-se novamente. Contacte um revendedor para obter assistência.
Desligar	Vermelho	Vermelho	

Resolução de avarias

⑦ O projector não liga.

Causa	Solução
Não há corrente no cabo de alimentação.	Ligue o cabo de alimentação à entrada de CA do projector e ligue a ficha do cabo à tomada de parede. Se a tomada eléctrica tiver um interruptor, certifique-se de que este está na posição de ligado.
Tentativa de voltar a ligar o projector durante o processo de arrefecimento.	Aguarde até que o processo de arrefecimento tenha terminado.

⑦ Sem imagem

Causa	Solução
A fonte de vídeo não está ligada, ou não está ligada à corrente correctamente.	Ligue a fonte de vídeo e verifique se o cabo de sinal está ligado correctamente.
O projector não está correctamente ligado ao dispositivo de sinal de entrada.	Verifique a ligação.
O sinal de entrada não foi seleccionado correctamente.	Selecione o sinal de entrada correcto com a tecla FONTE no projector, ou no telecomando.
A tampa da lente ainda está fechada.	Abra a tampa da lente.

⑦ Imagem desfocada

Causa	Solução
A lente de projecção não está focada correctamente.	Ajuste a focagem da lente com o anel de focagem.
O projector e o ecrã não estão bem alinhados.	Ajuste o ângulo de projecção e a direcção, bem como a altura da unidade, se for necessário.
A tampa da lente ainda está fechada.	Abra a tampa da lente.

⑦ O telecomando não funciona

Causa	Solução
A pilha está esgotada.	Substitua a pilha por uma nova.
Há um obstáculo entre o telecomando e o projector.	Remova o obstáculo.
Está demasiadamente longe do projector.	Coloque-se a 8 metros (26 pés) do projector.

⑦ A palavra-passe está incorrecta

Causa	Solução
Não se recorda da palavra-passe.	Consulte "Procedimento para recuperar a palavra-passe" na página 27 para obter mais informações.

Especificações

 Todas as especificações estão sujeitas a alteração sem aviso prévio.

Ópticas

Resolução

1920x1080, 1080p

Sistema de visualização

1-CHIP DMD

Lente F/Número

F = 2,41 a 2,91

f = 20,72 a 31 mm

Lâmpada

Lâmpada de 280 W

Eléctricas

Alimentação eléctrica

AC100–240V, 3,8A,

50-60 Hz (Automático)

Consumo de energia

370 W (Máx); < 1 W (Modo de

Espera)

Informações mecânicas

Peso

3,6 Kg (8 lbs)

Terminais de saída

Saída RGB

Conector D-Sub de 15 pinos

(fêmea) x 1

Altifalante

10 watt x 2

Saída de áudio

Tomada de 3,5mm x 1

Accionador 12V

Tomada de 3,5mm x 1

Controlo

Controlo de série RS-232

9 pinos x 1

USB Tipo B x 1

(suporta actualização do firmware)

Controlo de LAN

RJ45 x 1 (com fios)

USB tipo A x 1 (sem fios)

Terminais de entrada

Entrada de computador

Entrada RGB

Conector D-Sub de 15 pinos

(fêmea) x 1

Entrada do sinal de vídeo

HDMI

Tipo parafuso x 1

S-VIDEO

Porta mini DIN de 4 pinos x 1

VIDEO

Tomada RCA x 1

Entrada de sinal SD/HDTV

Tomada RCA Componente x 3

Entrada de áudio

Tomada de áudio de PC x 1

Tomada RCA x 2

Mini-USB Tipo B x 1

(Suporta a visualização por USB)

USB tipo A x 1

(Suporta rato/teclado/leitor de cartões de memória)

Requisitos ambientais

Temperatura de funcionamento

0°C-35 ao nível do mar

Humidade relativa de funcionamento

10%-90% (sem condensação)

Altitude de funcionamento

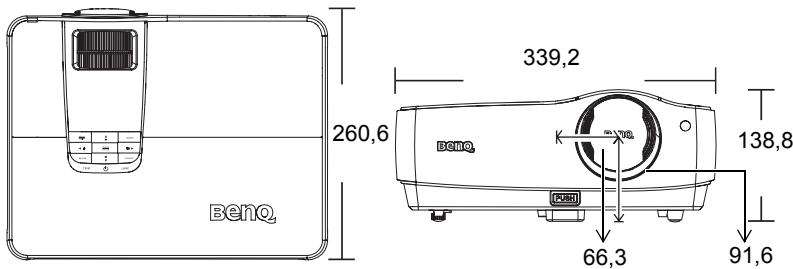
0-1499 m a 0°C-35°C

1500-3000 m a 0°C-30°C (com Modo

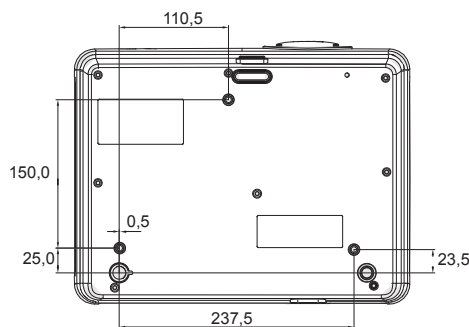
Grande Altitude ligado)

Dimensões

339,2 mm (L) x 138,8 mm (A) x 260,6 mm (P)



Instalação em suporte de tecto



Parafusos para suporte de tecto:
M4 x 8 (Máx. C = 8 mm)

Unidade: mm

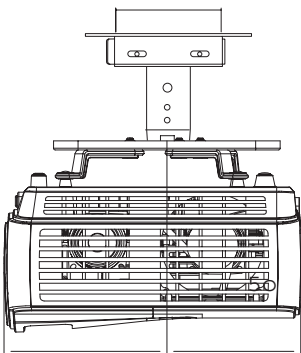
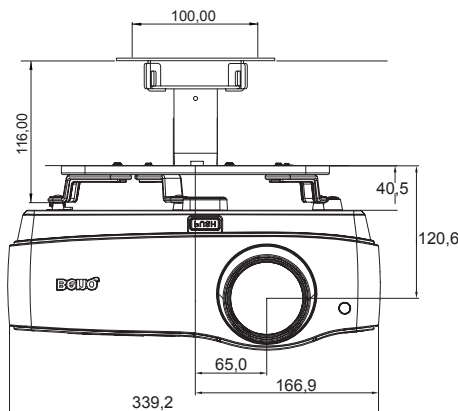


Tabela de tempos

Temporização suportada para entrada de PC

Resolução	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência Vertical (Hz)	Frequência de Pixel (MHz)	Modo
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
1024 x 576	35,820	60,0	46,966	BenQ
1024 x 600	41,467	64,995	51,419	BenQ
1024 x 600 a 60Hz	37,32	60,00	48,964	Frequência do computador portátil
1280 x 800	49,702	59,810	83,500	WXGA_60
	62,795	74,934	106,500	WXGA_75
	71,554	84,880	122,500	WXGA_85
1280 x 1024	63,981	60,020	108,000	SXGA_60
	79,976	75,025	135,000	SXGA_75
	91,146	85,024	157,500	SXGA_85
1280 x 960	60,000	60,000	108	1280 x 960_60
	85,938	85,002	148,500	1280 x 960_85
1440 x 900	55,935	59,887	106,500	WXGA+_60
1400 x 1050	65,317	59,978	121,750	SXGA+_60
1600 x 1200	75,000	60,000	162,000	UXGA
640 x 480 a 67Hz	35,000	66,667	30,240	MAC13
832 x 624 a 75Hz	49,722	74,546	57,280	MAC16
1024 x 768 a 75Hz	60,241	75,020	80,000	MAC19
1152 x 870 a 75Hz	68,68	75,06	100,00	MAC21
640 x 480	61,910	119,518	52,500	VGA_120
800 x 600	77,425	119,854	83,000	SVGA_120
1024 x 768	98,958	119,804	137,750	XGA_120
1280 x 800	101,563	119,909	146,250	WXGA_120

Modos suportados para entrada HDMI

Resolução	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência Vertical (Hz)	Frequência de Pixel (MHz)	Modo
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
	61,910	119,518	52,500	VGA_120
720 x 400	31,469	70,087	28,3221	720 x 400_70
800 x 600	35,156	56,250	36,000	SVGA_56
	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	77,425	119,854	83,000	SVGA_120
	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
1024 x 768	98,958	119,804	137,750	XGA_120
1152 x 864	67,500	75,00	108,000	1152 x 864_75
1280 x 768	47,396	60	68,25	1280 x 768_60
	47,776	59,870	79,5	1280 x 768_60
	60,289	74,893	102,25	1280 x 768_75
	68,633	84,837	117,50	1280 x 768_85
	49,702	59,810	83,500	WXGA_60
1280 x 800	62,795	74,934	106,500	WXGA_75
	71,554	84,880	122,500	WXGA_85
	101,563	119,909	146,250	WXGA_120
	63,981	60,020	108,000	SXGA_60
1280 x 1024	79,976	75,025	135,000	SXGA_75
	91,146	85,024	157,500	SXGA_85
	60,000	60,000	108	1280 x 960_60
1280 x 960	85,938	85,002	148,500	1280 x 960_85
	47,712	60,015	85,500	1360 x 768_60
1440 x 900	55,469	60	88,75	WXGA+_60
	55,935	59,887	106,500	WXGA+_60
	70,635	74,984	136,75	WXGA+_75
	80,430	84,842	157,000	WXGA+_85
1400 x 1050	65,317	59,978	121,750	SXGA+_60
1600 x 1200	75,000	60,000	162,000	UXGA
1680 x 1050	64,674	59,883	119,000	1680 x 1050_60
	65,290	59,954	146,250	1680 x 1050_60
1920 x 1200	74,038	59,950	154,000	1920 x 1200_60
640 x 480 a 67Hz	35,000	66,667	30,240	MAC13
832 x 624 a 75Hz	49,722	74,546	57,280	MAC16
1024 x 768 a 75Hz	60,241	75,020	80,000	MAC19
1152 x 870 a 75Hz	68,68	75,06	100,00	MAC21

Informações sobre a garantia e direitos de autor

Patentes para SH910

Este projector da BenQ está coberto pelas seguintes patentes:

Patentes dos E.U.A. 6,837,608; 7,275,834; 7,181,318; Patentes de Taiwan 202690; 205470; I228635; I259932; Patentes da China (中国发明专利) ZL01143168.7; ZL03119907.0; ZL200510051609.2

Garantia limitada

A BenQ garante este produto contra quaisquer defeitos de material ou de mão-de-obra, sob condições normais de utilização e armazenamento.

Qualquer reclamação dentro do prazo da garantia deve ser acompanhada da prova de compra. Na eventualidade de este produto apresentar qualquer defeito durante o prazo da garantia, a exclusiva obrigação da BenQ e o exclusivo recurso do cliente será a substituição de todas as peças defeituosas (mão-de-obra incluída). Para obter assistência dentro do prazo da garantia, deve comunicar imediatamente os defeitos detectados ao revendedor onde adquiriu o produto.

Importante: A garantia acima indicada será anulada se o cliente não utilizar o produto de acordo com as instruções escritas da BenQ, em especial, a humidade ambiente deverá estar entre 10% e 90%, a temperatura entre 0°C e 35°C, a altitude deve ser inferior a 1.499 metros e não deve ser utilizado num ambiente com pó. Esta garantia concede ao cliente direitos legais específicos, podendo existir outros direitos que podem variar conforme a região.

Para obter mais informações, visite o website www.BenQ.com.

Copyright

Copyright 2010 pela BenQ Corporation. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, transmitida, transcrita, armazenada num sistema de pesquisa electrónica ou traduzida em qualquer idioma ou linguagem de computador, sob qualquer forma ou por qualquer meio, electrónico, mecânico, magnético, óptico, químico, manual ou de outra forma, sem a permissão expressa, por escrito, da BenQ Corporation.

Declinação de Responsabilidade

A BenQ Corporation não faz quaisquer alegações nem garantias, sejam elas explícitas ou implícitas, relativamente ao teor do presente, renunciando particularmente a quaisquer garantias relativas à capacidade de comercialização ou adequação a fins específicos. Além disso, a BenQ Corporation reserva-se o direito de rever esta publicação e de efectuar periodicamente modificações no teor da mesma, sem obrigação de notificar qualquer pessoa de tais revisões ou modificações.

*DLP, Digital Micromirror Device e DMD são marcas comerciais da Texas Instruments. Outras marcas são copyrights das respectivas empresas ou organizações.

Declarações Regulamentares

Declaração FCC

CLASSE B: Este equipamento gera, utiliza e pode irradiar energia de frequência de rádio e, se não for instalado e utilizado de acordo com as instruções, pode causar interferências nocivas nas comunicações de rádio. No entanto, não há qualquer garantia de que tais interferências não ocorram numa determinada instalação. Se este equipamento provocar interferências nocivas na recepção de rádio ou televisão, o que pode ser determinado desligando e voltando a ligar o equipamento, recomendamos que o utilizador tente corrigir a interferência utilizando uma ou mais das seguintes medidas:

- Reoriente ou recolque a antena de recepção.
- Aumente a distância entre o equipamento e o receptor.
- Ligue o equipamento a uma tomada de um circuito diferente daquele a que está ligado o receptor.
- Consulte o revendedor ou um técnico de rádio/TV com experiência, para obter ajuda.

Declaração da UE (para os utilizadores europeus)

Este dispositivo satisfaz os requisitos definidos na Directiva do Conselho relativa à aproximação das legislações dos Estados-Membros respeitantes à Directiva de compatibilidade electromagnética (2004/108/EC), Directiva de baixa tensão (2006/95/EC), Directiva de restrição do uso de determinadas substâncias perigosas nos equipamentos eléctricos e electrónicos (2002/95/EC), Directiva EEE Turca, Regulamento da Comissão (CE) Nº 1275/2008 implementando a Directiva 2005/32/EC do Parlamento Europeu e do Conselho relativamente aos requisitos ecológicos para o consumo de energia no modo de suspensão ou desligado dos equipamentos eléctricos e electrónicos de uso doméstico ou profissional, e ainda os da Directiva 2009/125/EC do Parlamento e do Conselho Europeu que estabelecem os requisitos ecológicos a aplicar aos produtos que consomem energia eléctrica.

Directiva REEE

Eliminação de resíduos de equipamentos eléctricos e electrónicos por utilizadores domésticos na União Europeia.

Este símbolo no produto ou na embalagem indica que não pode ser eliminado como lixo doméstico. Deve eliminar os equipamentos eléctricos velhos entregando-os ao abrigo do esquema de recolhas aplicável para a reciclagem de equipamento eléctrico e electrónico. Para mais informações sobre a reciclagem deste produto, contacte as autoridades locais, a loja onde adquiriu o equipamento, ou o prestador de serviços de recolha de lixo doméstico. A reciclagem de materiais contribuirá para a conservação dos recursos naturais e assegura que são reciclados de forma a proteger a saúde humana e o ambiente.



Requisitos de acessibilidade para o Rehabilitation Act de 1973, Secção 508

A BenQ está empenhada em fornecer produtos acessíveis e que estejam em conformidade com os requisitos governamentais, por isso os monitores LCD e os projectores da BenQ são compatíveis com a Secção 508 que inclui as directrizes e as características seguintes:

- Os monitores da BenQ incluem LEDs indicadores do estado da alimentação. Se o indicador estiver verde significa que o monitor está a utilizar toda a energia. Se o indicador estiver a amarelo ou âmbar significa que o monitor está em modo de suspensão e está a utilizar menos de 2 watts de electricidade.
- Os monitores da BenQ incluem uma série de definições pré-programadas para eliminação da cintilação para tornar a visualização da informação no ecrã mais fácil. As definições de temporização predefinidas são activadas automaticamente de cada vez que o monitor é ligado, resultando numa redução da intervenção do utilizador.
- Os monitores e projectores da BenQ incluem opções para ajuste do brilho e do contraste que permitem a apresentação de texto e de imagens de forma a satisfazer as necessidades das pessoas com problemas de visão. Outros ajustes semelhantes estão também disponíveis através dos controlos nos menus de ecrã (OSD) dos produtos.
- Os monitores e os projectores da BenQ incluem comandos para controlo da cor por parte do utilizador como é o caso da temperatura da cor (monitor: 5800K, 6500K e 9300K, Projector: 5500K, 6500K, 7500K e 9300K), com um amplo leque de níveis de contraste.
- Os monitores e os projectores multimédia da BenQ incluem geralmente um ou dois altifalantes para saída de áudio o que permite aos utilizadores (incluindo aqueles com problemas de audição) interagirem com os sistemas de computadores ligados. Os controlos dos altifalantes estão normalmente localizados no painel frontal.
- O firmware dos monitores e dos projectores da BenQ incluem informação única que ajudam os sistemas de computador a identificarem os produtos da BenQ e a activarem a respectiva função Plug-and-Play quando ligados.
- Todos os monitores e projectores da BenQ são compatíveis com a norma PC99. Por exemplo, os conectores têm códigos de cores para ajudar os utilizadores a conectar os produtos aos sistemas de computador de forma simples e correcta.
- Alguns modelos de monitores e projectores da BenQ incluem portas USB e DVI adicionais para ligação a outros dispositivos como auscultadores especiais para as pessoas com problemas de audição.
- Todos os monitores e projectores BenQ vêm com manuais de utilizador em CD que podem ser lidos facilmente por software comercial, tal como o Adobe Reader através de um sistema de computador conectado. Estes documentos estão também disponíveis no web site da BenQ (www.BenQ.com <<http://www.BenQ.com>>). Outros tipos de documentos poderão também ser disponibilizados sob pedido.
- O serviço de apoio ao cliente da BenQ fornece respostas e assistência a todos os clientes da BenQ por telefone, fax, correio electrónico ou através do web site.