



Proiector digital

Manual de utilizare

Informații despre garanție și drepturi de autor

Garanție limitată

BenQ garantează acest produs împotriva oricăror defecte de material și de fabricație, în condiții normale de utilizare și depozitare.

Dovada datei achiziției va fi necesară pentru orice reclamație în garanție. În cazul în care acest produs se dovedește a fi defect în perioada de garanție, singura obligație a BenQ și unicul dumneavoastră remediu va fi înlocuirea oricăror piese defecte (inclusiv manopera). Pentru a beneficia de service în garanție, notificați imediat distribuitorul de la care ați achiziționat produsul cu privire la orice defecte.

Important: Garanția de mai sus va fi nulă dacă clientul nu utilizează produsul în conformitate cu instrucțiunile scrise ale BenQ, în special dacă umiditatea ambientală trebuie să fie între 10% și 90%, temperatura între 0°C și 35°C, altitudinea sub 4920 de picioare și dacă nu utilizați proiectorul într-un mediu cu praf. Această garanție vă oferă drepturi legale specifice și este posibil să aveți și alte drepturi care variază de la o țară la alta.

Pentru alte informații, vă rugăm să vizitați www.BenQ.com.

Drepturi de autor

Drepturi de autor © 2022 BenQ Corporation. Toate drepturile rezervate. Nicio parte a acestei publicații nu poate fi reprodusă, transmisă, transcrisă, stocată într-un sistem de recuperare a datelor sau tradusă în nicio limbă sau limbaj de calculator, sub nicio formă sau prin niciun mijloc, electronic, mecanic, magnetic, optic, chimic, manual sau de altă natură, fără permisiunea prealabilă scrisă a BenQ Corporation.

Declinare de responsabilitate

BenQ Corporation nu oferă nicio garanție, expresă sau implicită, cu privire la conținutul prezentului document și declină în mod specific orice garanții, vandabilitate sau adecvare pentru orice scop anume. În plus, BenQ Corporation își rezervă dreptul de a revizui această publicație și de a face modificări periodice ale conținutului acesteia, fără obligația de a notifica nicio persoană cu privire la astfel de revizui sau modificări.

* DLP, Digital Micromirror Device și DMD sunt mărci comerciale ale Texas Instruments. Celelalte sunt mărci comerciale ale companiilor sau organizațiilor respective.

Brevete

Vă rugăm să mergeți la <http://patmarketing.benq.com/> pentru detalii despre acoperirea brevetelor pentru proiectoarele BenQ.



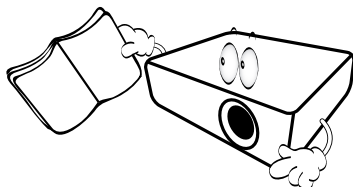
Cuprins

Informații despre garanție și drepturi de autor	2
Instrucțiuni importante de siguranță	4
Introducere	7
Conținutul transportului	7
Vedere exterioară a proiectorului	8
Comenzi și funcții.....	9
Poziționarea proiectorului	11
Alegerea unei locații	11
Obținerea unei dimensiuni preferate a imaginii proiectate.....	12
Deplasarea lentilei de proiecție	13
Montarea proiectorului	13
Reglarea imaginii proiectate.....	15
Conexiune	16
Funcționare	17
Instalarea dongle-ului QS02 Android TV	17
Pornirea proiectorului	17
Configurarea televizorului Android QS02	20
Utilizarea meniurilor	22
Actualizarea firmware-ului	23
Comutarea semnalului de intrare	24
Prezentarea dintr-un cititor media.....	25
Oprirea proiectorului	26
Oprire directă a alimentării	26
Operarea meniului	27
De bază meniu	27
Avansat meniu	29
Întreținere	38
Îngrijirea proiectorului	38
Informații despre lampă	38
Depanare	45
Specificații	46
Specificațiile proiectorului	46
Dimensiuni	47
Diagrama de timp.....	48

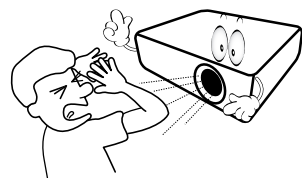
Instrucțiuni importante de siguranță

Proiectorul dumneavoastră este proiectat și testat pentru a îndeplini cele mai recente standarde de siguranță a echipamentelor IT. Cu toate acestea, pentru a asigura utilizarea în siguranță a acestui produs, este important să urmați instrucțiunile menționate în acest manual și marcate pe produs.

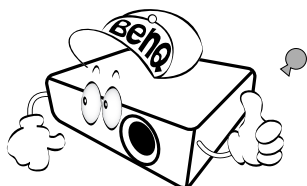
1. **Vă rugăm să citiți acest manual înainte de a utiliza proiectorul.** Păstrați-l pentru referințe viitoare.



2. **Nu priviți direct spre lentila proiectorului în timpul funcționării.** Fasciculul intens de lumină vă poate deteriora ochii.

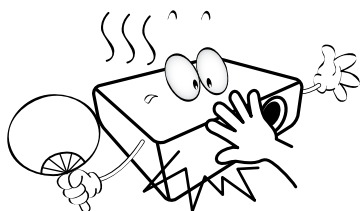


3. **Consultați personalul de service calificat.**

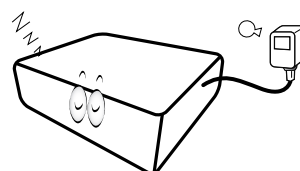


4. **Deschideți întotdeauna obturatorul obiectivului (dacă există) sau scoateți capacul obiectivului (dacă există) atunci când lampa proiectorului este aprinsă.**

5. Lampa se încălzește extrem de tare în timpul funcționării. Lăsați proiectorul să se răcească timp de aproximativ 45 de minute înainte de a scoate ansamblul lămpii pentru înlocuire.



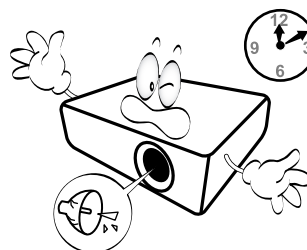
6. În unele țări, tensiunea rețelei NU este stabilă. Acest proiector este conceput să funcționeze în siguranță la o tensiune de rețea cuprinsă între 100 și 240 de volți CA, dar se poate defecta în cazul întreruperilor de curent sau al supratensiunii. **±Apar 10 volți. În zonele în care tensiunea rețelei poate fluctua sau se poate întrerupe, se recomandă conectarea proiectorului printr-un stabilizator de alimentare, un protector de supratensiune sau sursă de alimentare neîntreruptibilă (UPS).**



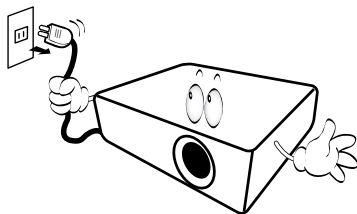
7. Nu blocați lentila de proiecție cu niciun obiect atunci când proiectorul se află sub funcționare, deoarece acest lucru ar putea cauza încălzirea și deformarea obiectelor sau chiar un incendiu. Pentru a stinge temporar lampa, utilizați funcția de oprire a luminii.



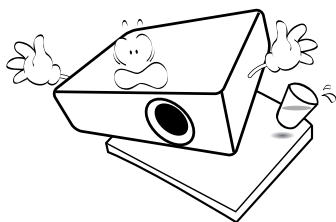
8. Nu folosiți lămpile peste durata de viață nominală. Funcționarea excesivă a lămpilor peste durata de viață nominală poate cauza spargerea acestora în cazuri rare.



9. Nu înlocuiți niciodată ansamblul lămpii sau orice componente electronice decât dacă proiectorul este deconectat de la priză.

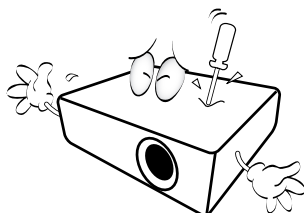


10. Nu așezați acest produs pe un cărucior, suport sau masă instabilă. Produsul poate cădea, suferind daune grave.



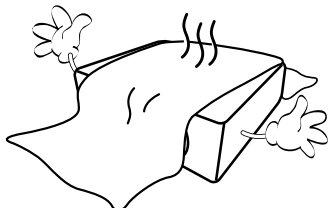
11. Nu încercați să dezamblați acest proiector. În interior există tensiuni înalte periculoase care pot cauza decesul în cazul contactului cu piese aflate sub tensiune. Singura piesă care poate fi reparată de utilizator este lampa, care are propriul capac detașabil.

În nicio circumstanță nu trebuie să desfaceți sau să îndepărtați alte capace. Apelați pentru service doar personalului de service profesionist calificat.



12. Nu blocați orificiile de ventilație.

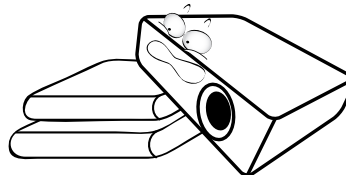
- Nu așezați acest proiector pe o pătură, așternuturi sau orice altă suprafață moale.
- Nu acoperiți acest proiector cu o cârpă sau cu orice alt obiect.
- Nu așezați materiale inflamabile în apropierea proiectorului.



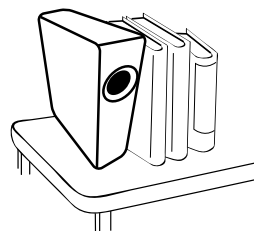
Dacă orificiile de ventilație sunt puternic obstrucționate, supraîncălzirea din interiorul proiectorului poate provoca un incendiu.

13. Așezați întotdeauna proiectorul pe o suprafață plană și orizontală în timpul funcționării.

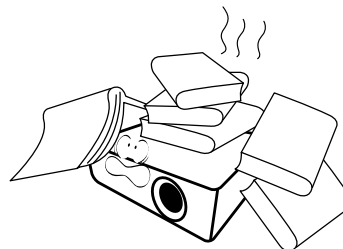
- Nu utilizați proiectorul dacă este înclinat la un unghi mai mare de 10 grade de la stânga la dreapta și nici la un unghi mai mare de 15 grade față-spate. Utilizarea proiectorului atunci când nu este complet orizontal poate provoca o funcționare defectuoasă sau deteriorarea lămpii.



14. Nu așezați proiectorul în poziție verticală. Acest lucru poate provoca răsturnarea acestuia, provocând vătămări corporale sau deteriorarea acestuia.

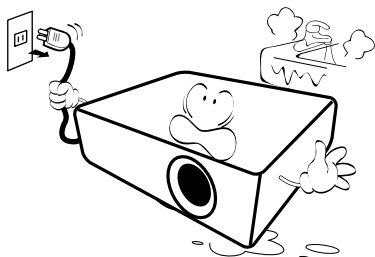


15. Nu călcați pe proiector și nu așezați obiecte pe el. Pe lângă probabilele deteriorări fizice ale proiectorului, acest lucru poate duce la accidente și posibile vătămări corporale.

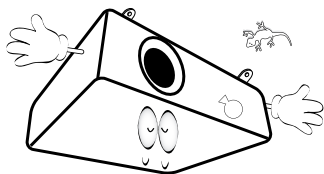


16. Când proiectorul este în funcțiune, este posibil să simțiți aer cald și mirosuri provenite de la grila de ventilație. Este un fenomen normal și nu un defect al produsului.

17. Nu așezați lichide în apropierea sau pe proiector. Lichidele vărsate în proiector pot provoca defectarea acestuia. Dacă proiectorul se udă, deconectați-l de la priza de alimentare și apelați la BenQ pentru service.



18. Acest produs poate afișa imagini inversate pentru instalarea pe tavan/perete.



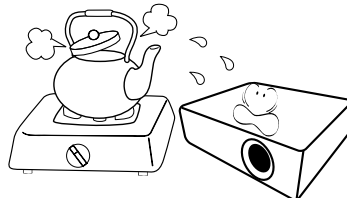
19. Acest aparat trebuie să fie legat la pământ.



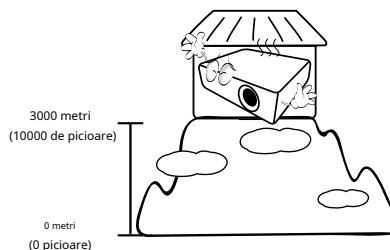
- Hg - Lampa conține mercur. Gestionati în conformitate cu legislația locală privind eliminarea deșeurilor. Consultați www.lamprecycle.org.
- Pentru a evita deteriorarea cipurilor DLP, nu îndreptați niciodată un fascicul laser de mare putere spre lentila de proiecție.

20. Nu amplasați acest proiector în niciunul dintre următoarele medii.

- Spațiu slab ventilat sau închis. Lăsați o distanță de cel puțin 50 cm față de pereți și o circulație liberă a aerului în jurul proiectorului.
- Locuri unde temperaturile pot deveni excesiv de ridicate, cum ar fi interiorul unei mașini cu toate geamurile ridicate.
- Locații în care umiditatea excesivă, praful sau fumul de țigară pot contamina componentele optice, pot scurta durata de viață a proiectorului și pot întuneca imaginea.



- Locații în apropierea alarmelor de incendiu
- Locații cu o temperatură ambientală peste 40°C / 104°F
- Locații unde altitudinile sunt mai mari de 3000 m (10000 picioare).

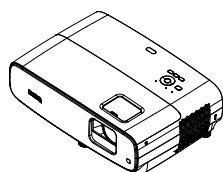


Introducere

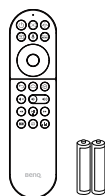
Conținutul expedierii

Despachetați cu grijă și verificați dacă aveți toate articolele prezentate mai jos. Dacă lipsește vreunul dintre aceste articole, vă rugăm să contactați magazinul de unde ați achiziționat produsul.

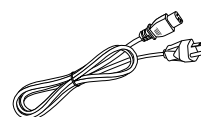
Accesorii standard



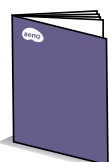
Proiector



Telecomandă Android TV
cu baterii



Cablu de alimentare



Ghid de pornire rapidă



Card de garanție*



Kit dongle QS02 Android TV
cu baterii



- Accesoriile furnizate vor fi potrivite pentru regiunea dumneavoastră și pot diferi de cele ilustrate.
- * Cardul de garanție este furnizat doar în anumite regiuni. Vă rugăm să consultați distribuitorul pentru informații detaliate.

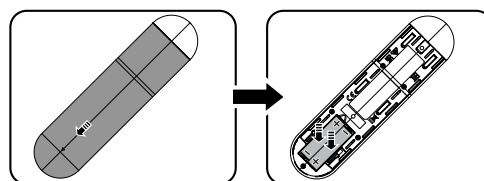
Accesorii opționale

1. Kit lampă de rezervă

2. Ochelari 3D

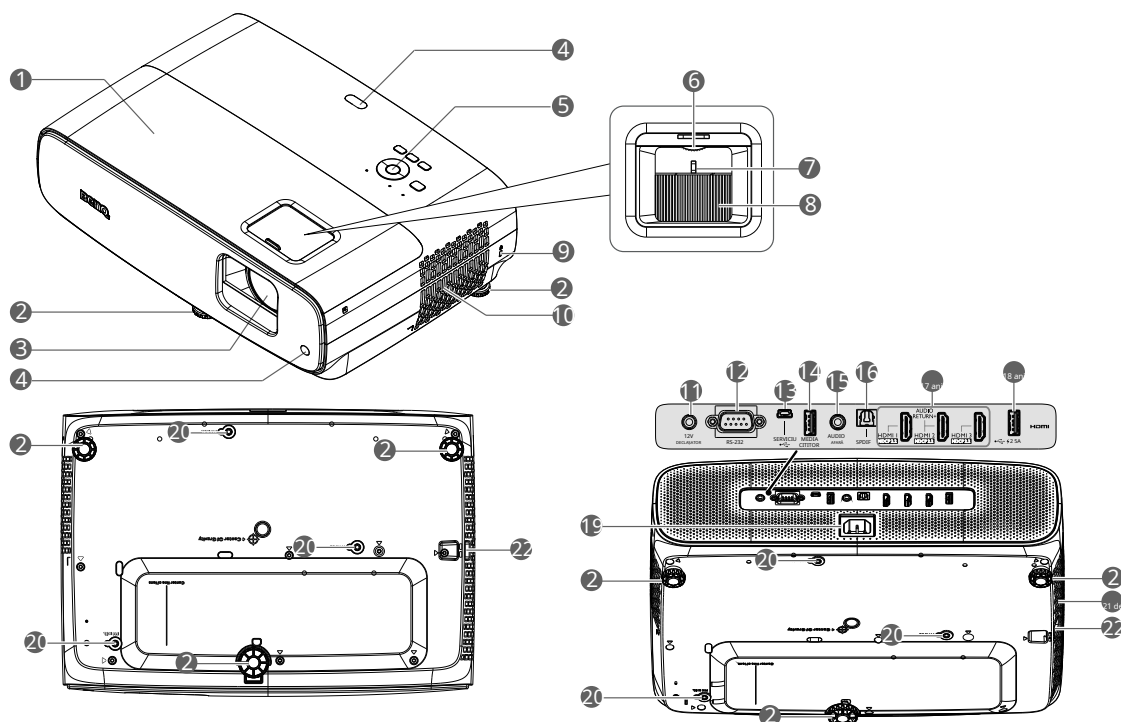
Înlocuirea bateriilor telecomenzii

1. Apăsați și deschideți capacul bateriei, așa cum este ilustrat.
2. Scoateți bateriile vechi (dacă este cazul) și instalați două baterii AAA. Asigurați-vă că bornele pozitiv și negativ sunt poziționate corect, așa cum este ilustrat.
3. Puneți la loc capacul bateriei până când se fixează cu un clic.



- Evitați să lăsați telecomanda și bateriile într-un mediu cu căldură excesivă sau umiditate ridicată, cum ar fi bucătăria, baia, sauna, veranda sau într-o mașină închisă.
- Înlocuiți bateria doar cu aceeași baterie sau cu una de același tip sau echivalent, recomandat de producător.
- Aruncați bateriile uzate conform instrucțiunilor producătorului și reglementărilor locale de mediu din regiunea dumneavoastră.
- Nu aruncați niciodată bateriile în foc. Există pericol de explozie.
- Dacă bateriile sunt descărcate sau dacă nu veți utiliza telecomanda pentru o perioadă lungă de timp, scoateți bateriile pentru a evita deteriorarea telecomenzii din cauza unei posibile scurgeri de lichid din baterii.

Vedere exterioară a proiectorului



1. Capac de lampă

2. Picioare de reglare

3. Lentilă de proiecție

4. Senzor IR pentru telecomandă

5. Panou de control extern
(Vedeți [Comenzi și funcții la pagina 9.](#))

6. Rotiță de schimbare a lentilei

7. Inel de zoom

8. Inel de focalizare

9. Slot pentru lacătul antifurt Kensington

10. Orificiu de ventilație (intrare aer)

11. Terminal de ieșire de 12V CC
Declanșează dispozitive externe, cum ar fi un ecran electric sau un control al luminii etc.

12. Port de control RS-232

13. Port USB Mini-B (pentru actualizări de firmware)

14. Port USB tip A (cititor/unitate media de 1,5 A, descărcare firmware)

15. Mufă de ieșire audio

16. Port de ieșire SPDIF

17. Port de intrare HDMI 1/ HDMI 2/ HDMI 3 (HDCP 2.2)

18. Port USB tip A (alimentare 2,5 A)

19. Mufă de alimentare CA

20. Găuri pentru montarea pe perete

21. Ventilator (evacuare aer)

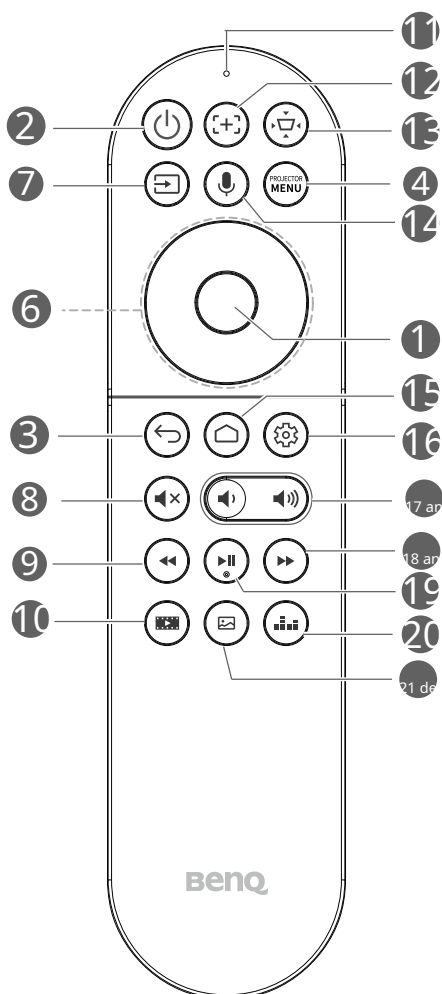
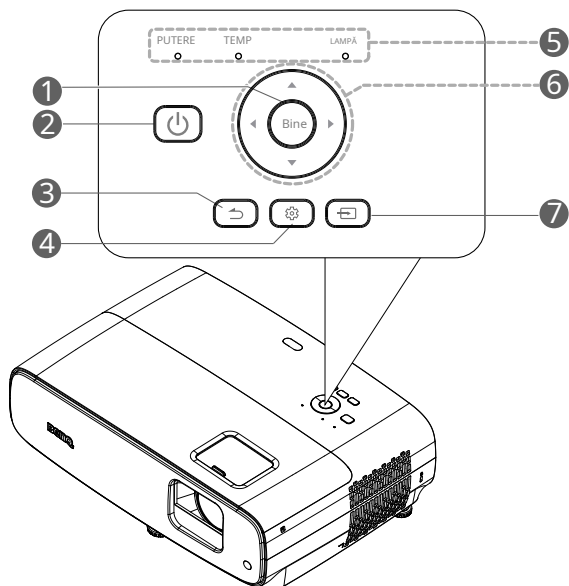
22. Bară de securitate

Comenzi și funcții

Telecomandă pentru proiector și Android TV



Toate apăsările de taste descrise în acest document sunt disponibile pe telecomandă sau pe proiector.



1. Bine

Confirmă un element selectat din meniul OSD al ATV-ului sau proiectorului.

Când sursa de intrare este ATV, apăsați **Bine** pentru a reda sau a întrerupe un fișier video sau audio în timpul redării media.

2. PUTERE

Comută proiectorul între modul standby și pornit.



Comută proiectorul între modul standby și pornit.

3. / Spate

Când sursa de intrare este în ATV, apăsați **Spate** pentru a reveni la opțiunea anterioară pentru ATV, închide meniul pop-up de încălzire sau memento ATV și iese din pachetul curent de aplicații Android aplicație sub sursa ATV.

Când meniul OSD al proiectorului este activat, apăsați **Spate** pentru a reveni la meniul OSD anterior al proiectorului, închide meniul pop-up de încălzire sau memento al proiectorului, iese și salvează setările meniului proiectorului.

4. / Meniu

Activează meniul Afișare pe ecran (OSD).

5. Indicator luminos POWER/Martor luminos de temperatură/Indicator luminos LAMPĂ (Vedeți Indicatori la pagina 44.)

6. Tastele săgeată , , ,

Navighează în sus/jos/stânga/dreapta pentru a selecta un element dorit din meniul OSD al ATV-ului sau proiectorului.

7. / Sursă

Afișează bara de selectare a sursei.

8. Mut

Comută între pornit și oprit sunetul proiectorului.

9. **Derulare înapoi**

Derulați înapoi redarea video sau audio.

10. **Cineast**

Comutați Modul Imagine la modul Cineast.
Disponibil numai pe proiectoarele compatibile.

11. **Microfon**

Primește comenzi vocale.

12. **Focus**

Apăsați pentru a deschide pagina de focalizare automată. Disponibil numai pe proiectoarele compatibile.

13. **Cheie de corecție a trapezului 2D**

Afișează meniul de corecție Keystone 2D.

14. **Căutare vocală / Asistent vocal**

Apăsați și mențineți apăsat **Căutare vocală / Asistent vocal** pentru a activa asistentul vocal. Țineți apăsat acest buton și vorbiți la microfonul din partea de sus a telecomenzii în timp ce utilizați asistentul vocal.

15. **Ecranul de pornire Android TV**

Afișează ecranul principal Android TV.

16. **Setări Android**

Afișează setările Android.

17. Taste de volum

Reduce sau crește volumul proiectorului.

18. **Derulare rapidă înainte**

Redare rapidă înainte a videoclipului sau a sunetului curent

19. **Redare / Pauză**

Redarea/Întreruperea redării unui videoclip sau a unui fișier audio

20. **Mod sunet**

Afișează meniul modului sunet.

21. **Mod imagine**

Afișează meniul Mod imagine.



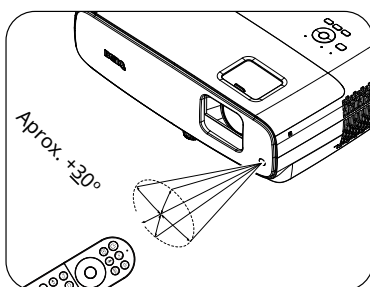
Nu blocați lentila de proiecție în timpul proiecției, deoarece acest lucru ar putea cauza încălzirea și deformarea obiectului care blochează imaginea sau chiar ar putea provoca un incendiu.

Rază efectivă de acțiune a telecomenzii

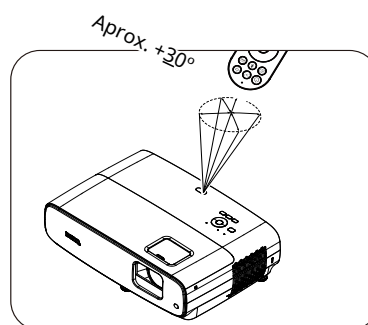
Telecomanda trebuie ținută la un unghi de maximum 30 de grade, perpendicular față de senzorul/senzorii telecomenzii IR ai proiectorului, pentru a funcționa corect. Distanța dintre telecomandă și senzor/senzori nu trebuie să depășească 8 metri (~ 26 de picioare).

Asigurați-vă că nu există obstacole între telecomandă și senzorul/senzorii IR de pe proiector care ar putea obstrucționa fasciculul infraroșu.

- Operarea proiectorului din față



- Operarea proiectorului de sus

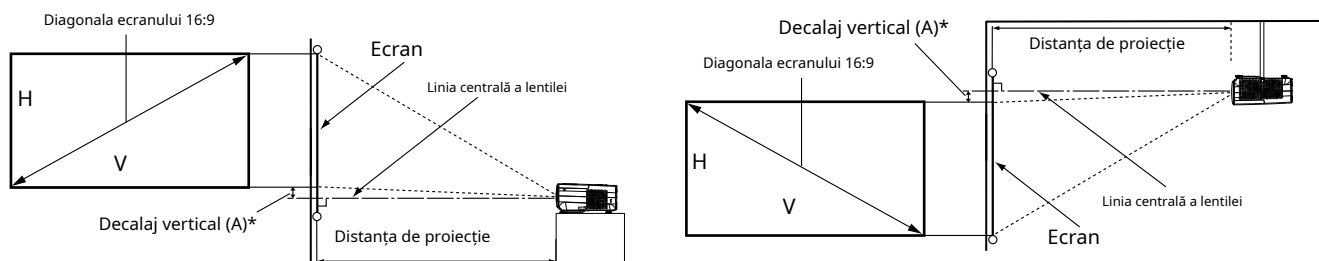


Obținerea unei dimensiuni preferate a imaginii proiectate

Distanța dintre lentila proiectorului și ecran, setarea de zoom (dacă este disponibilă) și formatul video influențează dimensiunea imaginii proiectate.

Dimensiuni de proiecție

- Raportul de aspect al ecranului este 16:9, iar imaginea proiectată are un raport de aspect de 16:9



- Valoarea decalajului vertical este distanța verticală de la marginea inferioară a imaginii (când proiectorul este pe o masă, diagrama din stânga) sau marginea superioară a imaginii (când proiectorul este montat pe tavan, diagrama din dreapta) până la linia centrală a lentilei.
- Datorită caracteristicilor optice ale lentilei, fiecare proiector are propriul raport de decalaj vertical. Valoarea decalajului vertical crește în mod normal pe măsură ce distanța de proiecție crește.

Dimensiunea ecranului				Distanța față de ecran (mm)			* Decalaj vertical (A)
Diagonală		Î (mm)	Lățime (mm)	Lungime minimă	Medie	Lungime maximă	Distanța dintre centrul lentilei față de imagine margine (mm)
Inch	mm			(max. zoom)		(min.) zoom)	
30	762	374	664	750	863	976	0 - 37
40	1016	498	886	1001	1151	1302	0 - 50
50	1270	623	1107	1251	1439	1627	0 - 62
60	1524	747	1328	1501	1727	1953	0 - 75
70	1778	872	1550	1751	2015	2278	0 - 87
80	2032	996	1771	2001	2302	2603	0 - 100
90	2286	1121	1992	2251	2590	2929	0 - 112
100	2540	1245	2214	2502	2878	3254	0 - 125
110	2794	1370	2435	2752	3166	3580	0 - 137
120	3048	1494	2657	3002	3454	3905	0 - 150
130	3302	1619	2878	3252	3741	4231	0 - 162
140	3556	1743	3099	3502	4029	4556	0 - 175
150	3810	1868	3321	3752	4317	4881	0 - 187
160	4064	1992	3542	4003	4605	5207	0 - 199
170	4318	2117	3763	4253	4893	5532	0 - 212
180	4572	2241	3985	4503	5180	5858	0 - 224
190	4826	2366	4206	4753	5468	6183	0 - 237
200	5080	2491	4428	5003	5756	6509	0 - 249
210	5334	2615	4649	5253	6044	6834	0 - 262
220	5588	2740	4870	5504	6331	7159	0 - 274
230	5842	2864	5092	5754	6619	7485	0 - 287
240	6096	2989	5313	6004	6907	7810	0 - 299
250	6350	3113	5535	6254	7195	8136	0 - 312
260	6604	3238	5756	6504	7483	8461	0 - 324
270	6858	3362	5977	6754	7770	8787	0 - 337
280	7112	3487	6199	7004	8058	9112	0 - 349

290	7366	3611	6420	7255	8346	9437	0 - 361
300	7620	3736	6641	7505	8634	9763	0 - 374

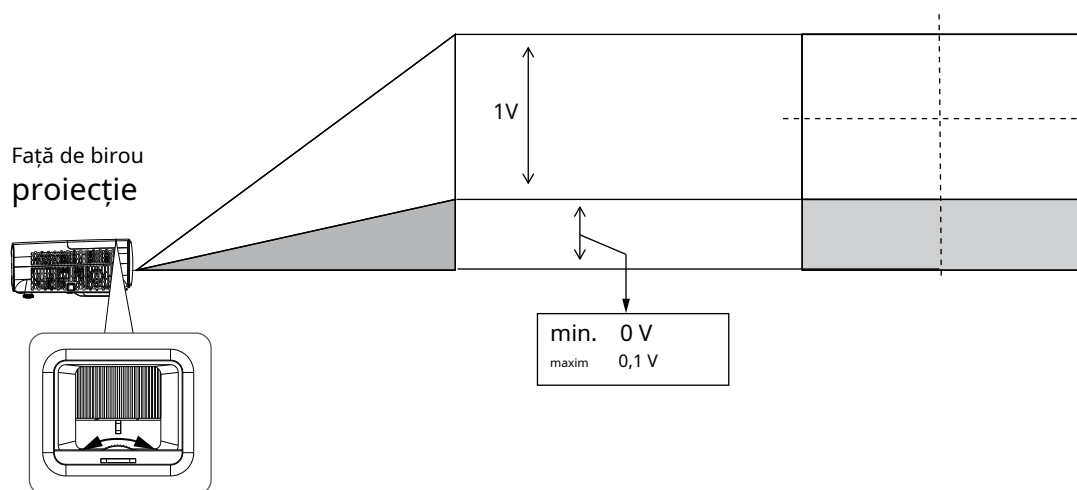
De exemplu, dacă utilizați un ecran de 120 de inci, distanța de proiecție recomandată este de 3454 mm.

Dacă distanța de proiecție măsurată este de 5000 mm, cea mai apropiată potrivire din "**Distanța față de ecran (mm)**" coloana este de 5180 mm. Privind pe acest rând, se observă că este necesar un ecran de 180" (aproximativ 4,6 m). Imaginea proiectată va fi puțin mai sus/mai jos decât linia centrală a lentilei, cu un decalaj vertical de 125 mm.



- Toate măsurătorile sunt aproximative și pot varia față de dimensiunile reale. BenQ recomandă ca, dacă intenționați să instalați permanent proiectorul, să testați fizic dimensiunea și distanța de proiecție folosind proiectorul real, in situ, înainte de a-l instala permanent, pentru a ține cont de caracteristicile optice ale proiectorului. Acest lucru vă va ajuta să determinați poziția exactă de montare, astfel încât să se potrivească cel mai bine locației de instalare.
- Pentru a optimiza calitatea proiecției, vă sugerăm să o realizați urmând valorile din celulele care nu sunt gri.
- Valorile din celulele gri sunt doar pentru referință.

Deplasarea lentilei de proiecție



- Vă rugăm să nu mai rotiți butonul de reglare atunci când auziți un clic care indică faptul că butonul a atins limita. Răsturnarea butonului poate provoca deteriorări.

Montarea proiectorului

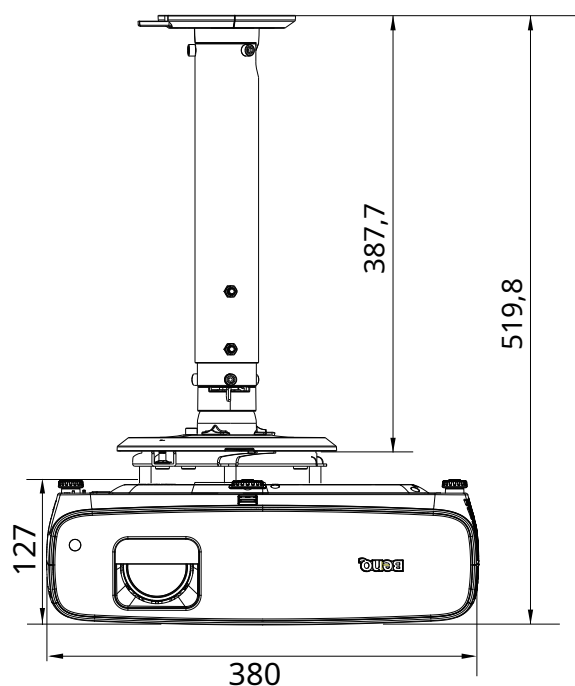
Dacă intenționați să montați proiectorul, vă recomandăm insistent să utilizați un kit de montare pentru proiector BenQ adecvat și să vă asigurați că este instalat în siguranță.

Dacă utilizați un kit de montare pentru proiector care nu este de la o marcă BenQ, există riscul ca proiectorul să cadă din cauza unei fixări necorespunzătoare prin utilizarea unor șuruburi cu calibru sau lungime greșite.

Înainte de montarea proiectorului

- Achiziționați un kit de montare pentru proiectorul BenQ de la locul de unde ați achiziționat proiectorul BenQ.
- BenQ recomandă să achiziționați și un cablu de securitate separat, compatibil cu sistemul de blocare Kensington, și să îl atașați în siguranță atât la slotul pentru sistemul de blocare Kensington de pe proiector, cât și la baza suportului de montare. Acesta va avea rolul secundar de a fixa proiectorul în cazul în care fixarea acestuia pe suportul de montare se slăbește.
- Solicitați distribuitorului să vă instaleze proiectorul. Instalarea proiectorului de către dumneavoastră poate duce la căderea acestuia și la vătămări corporale.

- ## Schema de instalare a suportului de tavan/perete



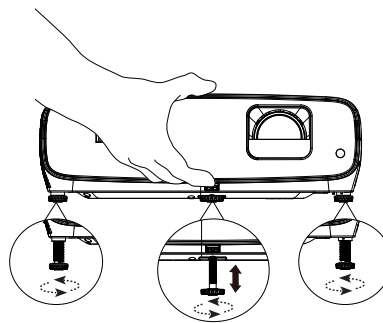
14 Poziționarea proiectorului

Ajustarea imaginii proiectate

Reglarea unghiului de proiecție

Dacă proiectorul nu este plasat pe o suprafață plană sau dacă ecranul și proiectorul nu sunt perpendiculare unul față de celălalt, imaginea proiectată devine trapezoidală. Puteți înșuruba picioarele de reglare pentru a regla fin unghiul orizontal.

Pentru a retrage picioarele, înșurubați picioarele de reglare în direcția inversă.

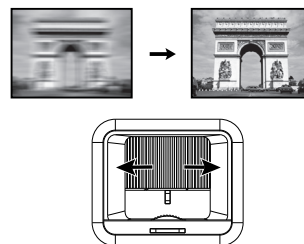
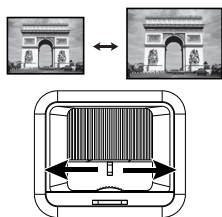


Nu priviți în lentilă în timp ce lampa este aprinsă. Lumina puternică a lămpii vă poate provoca leziuni oculare.

Reglarea fină a dimensiunii și clarității imaginii

Ajustați imaginea proiectată la dimensiunea de care aveți nevoie folosind inelul de zoom.

Clarificați imaginea rotind inelul de focalizare.



Corectarea cheii de boltă

Trapezoidal se referă la situația în care imaginea proiectată devine trapezoidală din cauza proiecției înclinate.

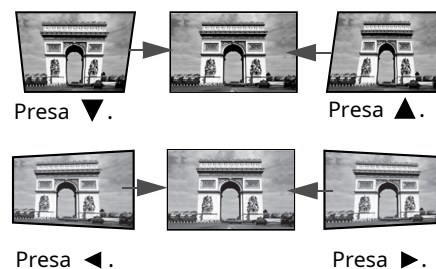
Pentru a corecta imaginea distorsionată:

1. Afișați **Keystone 2D** corecție din următoarele meniuri.

- Expertul de configurare în timpul configurării inițiale a proiectorului
- Cel/Cea/Cei/Cele **De bază** meniu
- Cel/Cea/Cei/Cele **Instalare** meniu **Avansat** meniu

2. După **Keystone 2D** apare pagina de corecție:

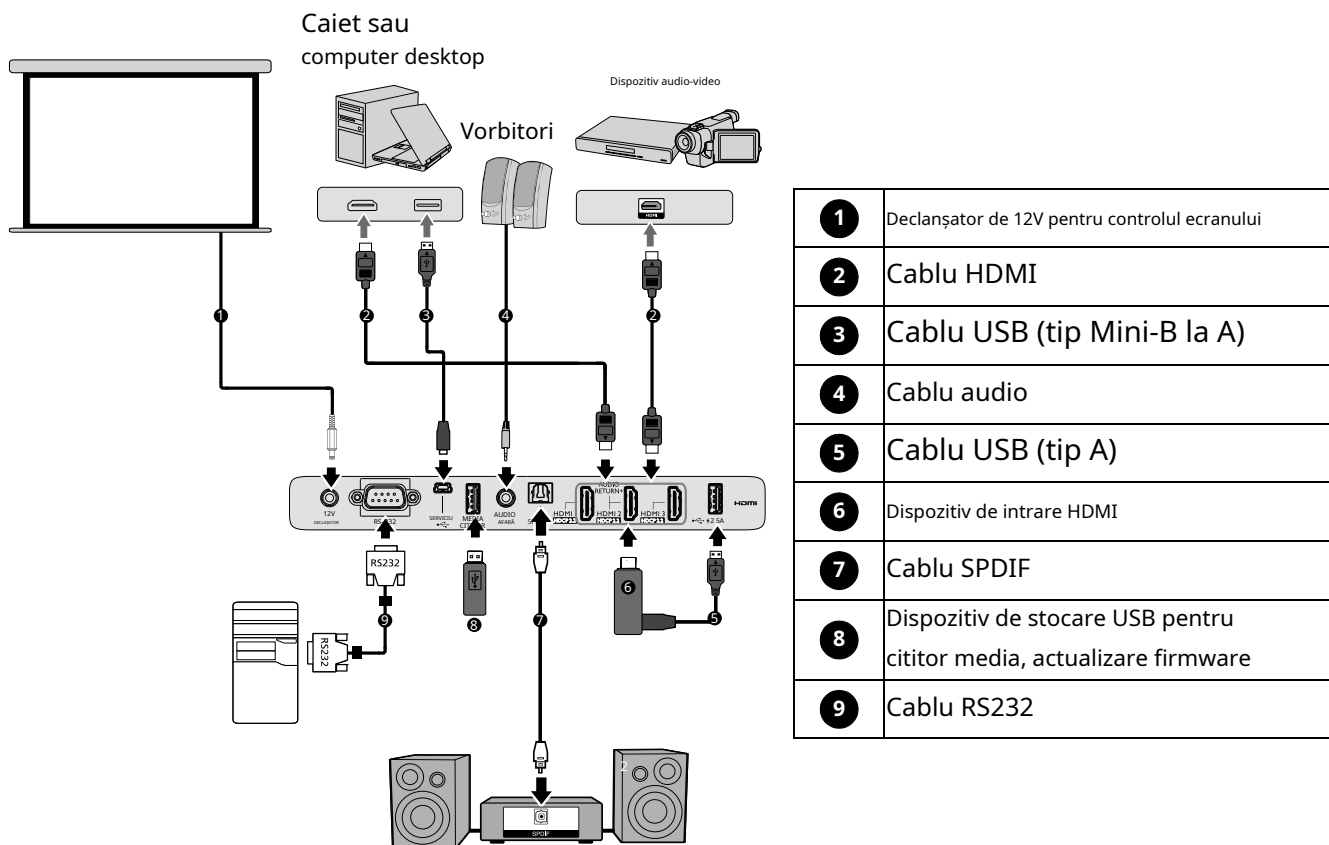
- Pentru a corecta distorsiunea trapezoidală din partea de sus a imaginii, utilizați ▼
- Pentru a corecta distorsiunea trapezoidală din partea de jos a imaginii, utilizați ▲
- Pentru a corecta distorsiunea trapezoidală din partea dreaptă a imaginii, utilizați ►
- Pentru a corecta distorsiunea trapezoidală din partea stângă a imaginii, utilizați ◀
- Pentru a corecta automat laturile verticale ale imaginii distorsionate, apăsați **Binet** timp de 2 secunde.



3. Când ați terminat, apăsați **SPATE** pentru a salva modificările și a ieși.

Conexiune

- Când conectați o sursă de semnal la proiector, asigurați-vă că:
1. Opriti toate echipamentele înainte de a efectua orice conexiune.
 2. Folosiți cablurile de semnal corecte pentru fiecare sursă.
 3. Asigurați-vă că cablurile sunt introduse ferm.

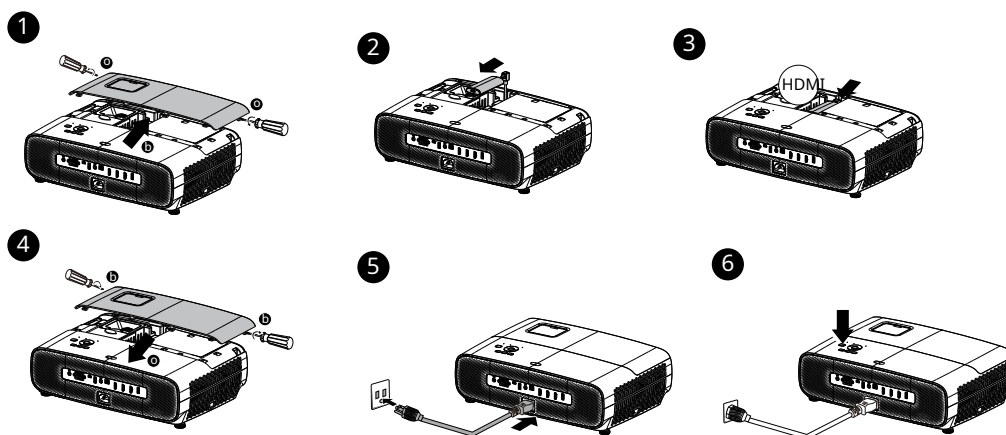


- În conexiunile de mai sus, este posibil ca unele cabluri să nu fie incluse cu proiectorul (consultați [Conținutul expedierii la pagina 7](#)). Acestea sunt disponibile în comerț în magazinele de electronice.
- Ilustrațiile de conectare sunt doar pentru referință. Mufele de conectare din spate disponibile pe proiector variază în funcție de modelul fiecărui proiector.
- Multe laptopuri nu își activează porturile video externe atunci când sunt conectate la un proiector. De obicei, o combinație de taste, cum ar fi FN + tasta funcțională cu simbolul unui monitor, pornește/oprește afișajul extern. Apăsați simultan FN și tasta funcțională etichetată. Consultați documentația laptopului pentru a găsi combinația de taste a acestuia.
- Dacă imaginea video selectată nu este afișată după pornirea proiectorului și selectarea sursei video corecte, verificați dacă dispozitivul sursă video este pornit și funcționează corect. De asemenea, verificați dacă cablurile de semnal au fost conectate corect.
- Difuzorul (difuzoarele) încorporat(e) va/vor fi dezactivat(e) atunci când mufa AUDIO OUT este conectată.
- Verificați rata de transfer a computerului la 9600 pentru a putea conecta proiectorul utilizând un cablu RS-232 adecvat.

Operațiune

Instalarea dongle-ului QS02 Android TV

Urmați ilustrațiile de mai jos pentru a instala dongle-ul QS02 Android TV înainte de utilizare. Asigurați-vă că capacul lămpii este montat corect la loc după conectarea dongle-ului. Nu porniți proiectorul cu capacul lămpii deschis. Telecomanda QS02 Android TV poate controla și proiectorul atunci când dongle-ul QS02 Android TV este instalat corect.

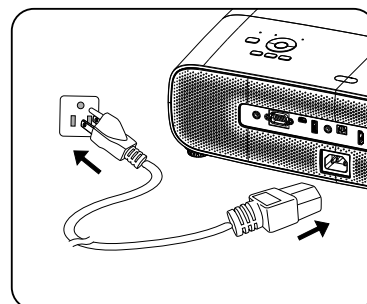


Pornirea proiectorului

1. Conectați cablul de alimentare. Porniți întrerupătorul prizei (unde este disponibil). Indicatorul de alimentare de pe proiector se aprinde în portocaliu după conectarea alimentării.
2. Apăsați  pe proiector sau pe telecomandă pentru a porni proiectorul. Indicatorul de alimentare clipește în verde și rămâne verde când proiectorul este pornit.

Procedura de pornire durează un minut. În etapa ulterioară a pornirii, este proiectat un logo de pornire.

(Dacă este necesar) Rotiți inelul de focalizare pentru a regla claritatea imaginii.



3. Dacă este prima dată când porniți proiectorul, va apărea expertul de configurare pentru a vă ghida în procesul de configurare a proiectorului. Dacă ați făcut deja acest lucru, săriți peste acest pas și treceți la pasul următor.

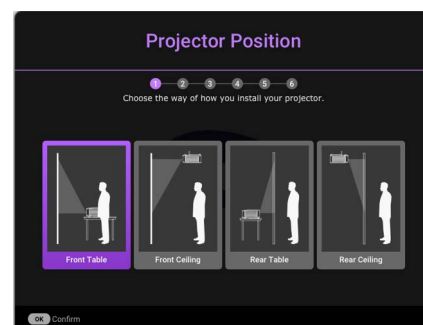
- Folosiți tastele săgeată (/ \)   pe proiector sau de pe telecomandă pentru a vă deplasa prin elementele de meniu.

- Utilizați **Bine** pentru a confirma elementul de meniu selectat.

Pasul 1:

Specifica **Poziția proiectorului**.

Pentru mai multe informații despre poziția proiectorului, consultați [Alegerea unei locații](#).



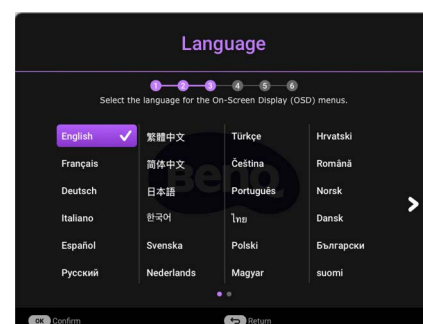
Pasul 2:

Folosește telecomanda BenQ Android TV



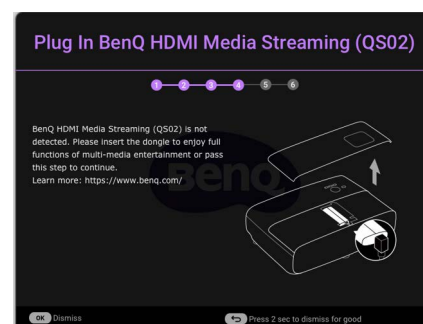
Pasul 3:

Specificați OSD-ul **Limbă**.



Pasul 4:

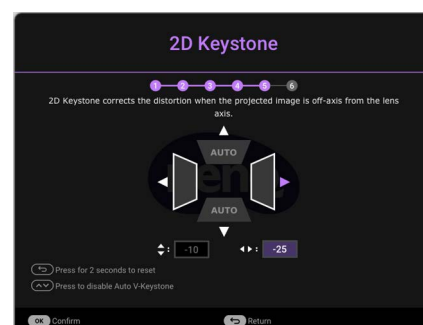
Memento pentru instalarea dongle-ului QS02 Android TV



Pasul 5:

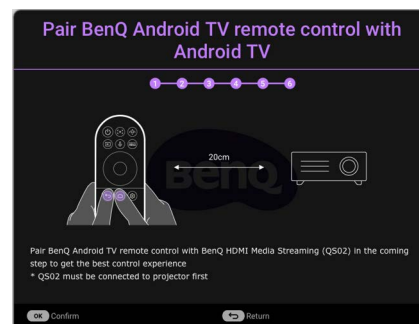
Specifica **Keystone 2D**.

Pentru mai multe informații despre cheia de cheie, consultați [Corectarea cheii de boltă](#).



Pasul 6:

Asociați telecomanda BenQ Android TV cu
Android TV



4. Dacă vi se solicită o parolă, apăsați tastele săgeată pentru a introduce o parolă de 6 cifre. Consultați [Utilizarea funcției de parolă de la pagina 24](#).

5. Porniți toate echipamentele conectate.

6. Proiectorul va căuta semnale de intrare și va detecta dacă este disponibil un semnal de la sursa de intrare utilizată ultima dată și va comuta la acea sursă de intrare dacă este disponibilă. Dacă nu este disponibil niciun semnal, proiectorul va afișa meniul Sursă.

De asemenea, puteți apăsa **SURSĂ** pentru a selecta semnalul de intrare dorit. Consultați [Comutarea semnalului de intrare la pagina 24](#).



- Vă rugăm să folosiți accesoriile originale (de exemplu, cablul de alimentare) pentru a evita posibile pericole precum electrocutarea și incendiul.
- Dacă proiectorul este încă fierbinte de la o activitate anterioară, acesta va porni ventilatorul de răcire timp de aproximativ 90 de secunde înainte de a alimenta lampa.



-
- Capturile de ecran din Expertul de configurare sunt doar pentru referință și pot diferi de designul real.
 - Dacă frecvența/rezoluția semnalului de intrare depășește intervalul de funcționare al proiectorului, veți vedea mesajul „În afara intervalului” afișat pe ecranul de fundal. Vă rugăm să schimbați la un semnal de intrare compatibil cu rezoluția proiectorului sau să setați semnalul de intrare la o setare mai mică. Consultați [Diagrama de timp la pagina 48](#).
 - Dacă nu se detectează niciun semnal timp de 3 minute, proiectorul intră automat în modul de economisire.

Configurarea televizorului Android QS02

Înainte de a începe

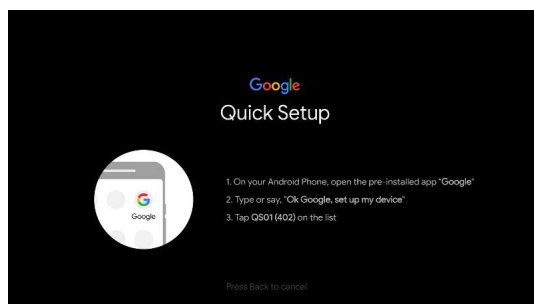
Verificați dacă aveți:

- O conexiune la internet Wi-Fi
- Un Cont Google

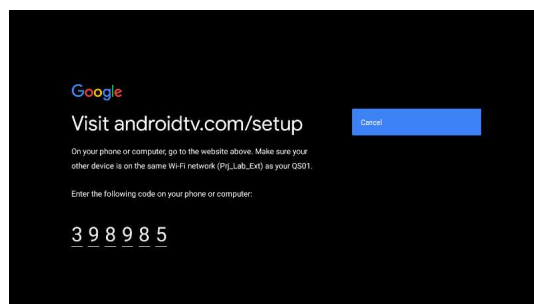
Configurați dispozitivul

Există 3 opțiuni pentru configurarea dispozitivului:

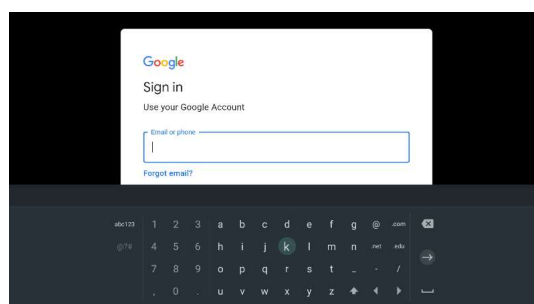
- Configurare rapidă folosind un telefon Android



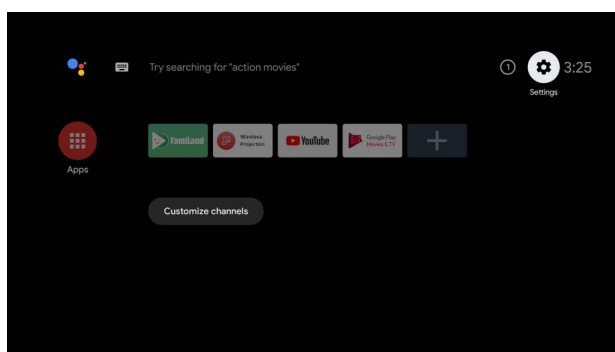
- Utilizarea telefonului sau a computerului



- Utilizarea telecomenzii



Afișează ecranul de pornire al Android TV



Pentru mai multe informații, vizitați <https://support.google.com/androidtv/>

Utilizarea meniurilor

Proiectorul este echipat cu meniuri OSD (On-Screen Display) pentru efectuarea diverselor ajustări și setări.

- **De bază** Meniu OSD: oferă funcțiile principale ale meniului. (Consultați [Meniul de bază la pagina 27](#))
- **Avansat** Meniu OSD: oferă funcții complete de meniu. (Consultați [Meniul avansat la pagina 29](#)) Pentru a accesa meniul OSD, apăsați **MENIU**.
- Folosiți tastele săgeată (/ / \ /) de pe proiector sau de pe telecomandă pentru a vă deplasa prin elementele de meniu.
- Utilizare **Bine** pe proiector sau pe telecomandă pentru a confirma elementul de meniu selectat.

Prima dată când utilizați proiectorul (după finalizarea configurării inițiale), **De bază** Se afișează meniul OSD.



Capturile de ecran OSD de mai jos sunt doar pentru referință și pot diferi de designul real.

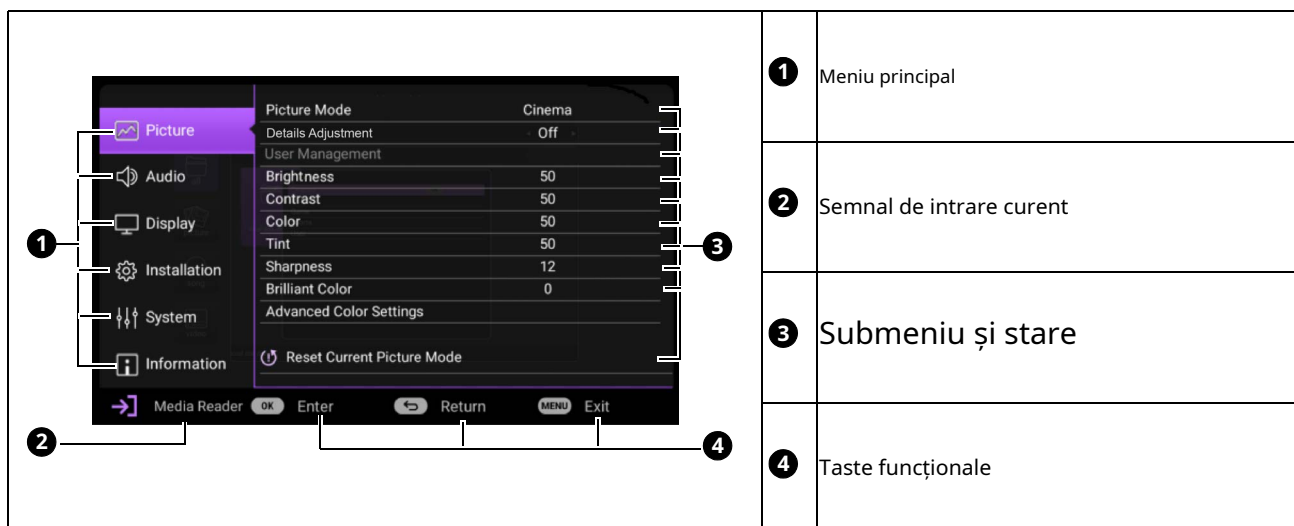
Mai jos este o prezentare generală a **De bază** Meniul OSD.

	1 Tipul de meniu
	2 Submeniu și stare
	3 Semnal de intrare curent
	4 Taste funcționale

Dacă intenționați să treceți de la **De bază** Meniul OSD către **Avansat** meniul OSD, urmați instrucțiunile de mai jos:

1. Accesați **De bază** Meniu > **Tip de meniu**.
2. Apăsați **Bine** și apăsați **▲** pentru a selecta **Avansat** Data viitoare când porniți proiectorul, puteți accesa **Avansat** Meniul OSD apăsând **MENIU**.

Mai jos este o prezentare generală a **Avansat** Meniul OSD.



De asemenea, atunci când doriți să comutați de la **Avansat** Meniul OSD către **De bază** meniul OSD, urmați instrucțiunile de mai jos:

1. Accesați **Avansat** Meniu-**Sistem** > **Setări meniu** și apăsați **Bine**.
2. Selectați **Tip de meniu** și **Bine**.
3. Apăsați **▲** pentru a selecta **De bază** Data viitoare când porniți proiectorul, puteți accesa **De bază** Meniul OSD apăsând **MENIU**.

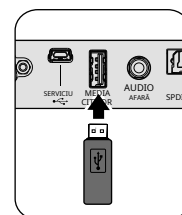
Pentru a accesa meniul OSD, apăsați **MENIU**.

- Folosiți tastele săgeată (▲/▼) de pe proiector sau de pe telecomandă pentru a parcurge elementele meniului principal.
- Folosiți tastele săgeată (▲/▼) de pe proiector sau de pe telecomandă pentru a parcurge elementele submeniului.
- Folosiți tastele săgeată (◀/▶) de pe proiector sau de pe telecomandă pentru a regla setările sau apăsați **Bine** pe proiectorul sau telecomanda pentru a intra în submeniu.
- Presă **MENIU** de două ori* pentru a ieși și a salva setările.

Prima apăsare vă duce înapoi la meniul principal, iar a doua apăsare închide meniul OSD.

Actualizarea firmware-ului

1. Accesați site-ul web BenQ și introduceți **Pagina produsului** > **Sprijin** > **Software** pentru a descărca cel mai recent fișier de firmware.
2. Dezarhivați fișierul descărcat, găsiți și salvați fișierul numit „TK860Upgrade.bin” pe unitatea flash USB.
(Se recomandă utilizarea unei unități flash USB în format FAT32)
3. Introduceți unitatea flash USB în **CITITOR MEDIA** port.
4. Accesați **Avansat** Meniu-**Sistem** > **Actualizare firmware** meniu și apăsați **Bine**.
5. Selectați **D** pentru a actualiza versiunea de firmware. În timpul procesului de actualizare, vă rugăm să mențineți alimentarea pornită până la finalizarea actualizării.



Comutarea semnalului de intrare

Proiectorul poate fi conectat la mai multe dispozitive simultan. Cu toate acestea, poate afișa doar un ecran complet odată. La pornire, proiectorul caută automat semnalele disponibile.

Asigurați-vă că **Avansat** **Meniu-Sistem** > **Afișare** > **Căutare automată sursă** meniul este **Pe** dacă doriți ca proiectorul să caute automat semnalele.



Pentru a selecta sursa:

1. Apăsați **SURSĂ**. Apare o bară de selectare a sursei.
2. Apăsați **▲** / **▼** până când semnalul dorit este selectat și apăsați **Bine**.

Odată detectată, informațiile despre sursa selectată vor apărea în colțul ecranului timp de câteva secunde. Dacă există mai multe echipamente conectate la proiector, repetați pașii 1-2 pentru a căuta un altul. semnal.



- Nivelul de luminozitate al imaginii proiectate se va modifica în mod corespunzător atunci când comutați între diferite semnale de intrare.
- Pentru cele mai bune rezultate ale imaginii afișate, trebuie să selectați și să utilizați un semnal de intrare care este redat la rezoluția nativă a proiectorului. Orice alte rezoluții vor fi scalate de proiector în funcție de setarea „raportului de aspect”, ceea ce poate cauza distorsiuni ale imaginii sau pierderi de claritate a acesteia. Consultați [Modul Altitudine Mare la pagina 36](#).

Prezentarea dintr-un cititor media

Portul USB al proiecteurului vă permite să răsfoiți fișierele de imagine și documente stocate pe o unitate flash USB conectată la proiector. Acesta poate elimina necesitatea unei surse de computer.

Formate de fișiere acceptate

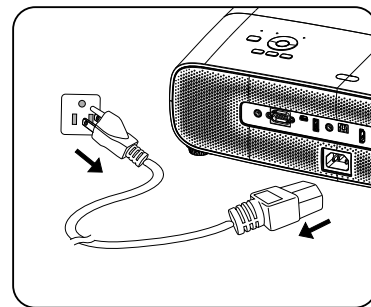
Articole	Extensie de fișier
Muzică	• MP3 (.mp3) • MP2(.mp2) • M4A(.m4a) • Fără pierderi (.flac) • WAV(.wav)
Video	• AVI (.avi) • MOV(.mov) • Flux de programe MPEG (.mpg, .mp4) • 3GP (.3gp, 3g2) • ASF(.asf) • WMV(.wmv) • MKV(.mkv) • VOB(.vob) • DAT(.dat) • TS(.ts) • MPEG-4(.m4v) • FLV(.flv)
Fotografie	• JPG/JPEG • BMP • PNG

Vizualizarea fișierelor

1. Conectați o unitate flash USB la **CITITOR MEDIA** portul proiecteurului.
2. Apăsați **SURSĂ** și selectați **Cititor media**. Proiectorul afișează pagina principală a cititorului media încorporat.
3. Apăsați **▲/▼** pentru a selecta tipul de fișier și apăsați **▶** pentru a introduce dispozitivul de disc local.
4. Selectați folderul sau fișierul pe care doriți să îl afișați și apăsați **Bine**.
5. După ce este afișat un fișier, apăsați **Bine** pentru a apela bara de funcții. Puteți apăsa **◀/▶** pentru a selecta funcția și apoi apăsa **Bine** pentru a activa elementul selectat.

Oprirea proiectorului

1. Apăsați  pe proiector sau  pe telecomandă și va apărea un mesaj de confirmare care vă va solicita acest lucru. Dacă nu răspundeți în câteva secunde, mesajul va dispărea.
2. Apăsați  sau  a doua oară. Indicatorul de alimentare clipește în portocaliu, lampa de proiecție se oprește, iar ventilatoarele vor continua să funcționeze timp de aproximativ 90 de secunde pentru a răci proiectorul.
3. După finalizarea procesului de răcire, indicatorul de alimentare devine portocaliu constant, iar ventilatoarele se opresc. Deconectați cablul de alimentare de la priză.



- Pentru a proteja lampa, proiectorul nu va răspunde la nicio comandă în timpul procesului de răcire.
- Evitați pornirea proiectorului imediat după oprirea acestuia, deoarece căldura excesivă poate scurta durata de viață a lămpii.
- Durata de viață a lămpii va varia în funcție de condițiile de mediu și de utilizare.

Oprire directă

Cablul de alimentare CA poate fi scos imediat după ce proiectorul este oprit. Pentru a proteja lampa, așteptați aproximativ 10 minute înainte de a reporni proiectorul. Dacă încercați să reporniți proiectorul, este posibil ca ventilatoarele să se defecteze.

Lăsați proiectorul să funcționeze câteva minute pentru a se răci. În astfel de cazuri, apăsați din nou  sau  pe telecomandă sau pe proiector pentru a porni proiectorul după ce ventilatoarele se opresc și indicatorul de alimentare devine portocaliu.

Operarea meniului

Rețineți că meniurile afișate pe ecran (OSD) variază în funcție de tipul de semnal selectat și de modelul de proiector pe care îl utilizați.

Elementele de meniu sunt disponibile atunci când proiectorul detectează cel puțin un semnal valid. Dacă nu există niciun echipament conectat la proiector sau nu este detectat niciun semnal, sunt accesibile un număr limitat de elemente de meniu.

Meniu de bază

Mod imagine	Proiectorul este presetat cu mai multe moduri de imagine predefinite, astfel încât să puteți alege unul care să se potrivească mediului de operare și tipului de imagine a semnalului de intrare. • Luminos: Maximizează luminozitatea imaginii proiectate. Acest mod este potrivit pentru mediile în care este necesară o luminozitate foarte ridicată, cum ar fi utilizarea proiectorului în încăperi bine iluminate. • Sufragerie Cu culori bine saturate, claritate reglată fin și un nivel de luminozitate mai ridicat, acest mod este potrivit pentru streaming TV în camere cu lumină ambientală redusă, de exemplu, în sufragerie. • Joc Acest mod este cel mai potrivit pentru jocurile video. În modul Joc, proiectorul optimizează automat întârzierea de intrare pentru a oferi cel mai rapid timp de răspuns. În modul Joc, imaginea și sunetul sunt reglate pentru jocurile video, permițând o experiență de joc perfectă în încăperi cu lumină ambientală. Rețineți că unele dintre funcțiile de ajustare a imaginii vor afecta întârzierea de introducere și se recomandă dezactivarea acestora pentru o experiență de joc optimă. • Sport Cu culori bine saturate și un nivel de luminozitate mai ridicat, acest mod este ideal pentru vizionarea evenimentelor sportive într-o cameră luminoasă. • Cinema Completat cu culori precise și contrast intens la un nivel mai scăzut de luminozitate, modul Cinema este potrivit pentru redarea filmelor într-un mediu cu puțină lumină ambientală, ca într-un cinematograful comercial. • 3D: Este potrivit pentru redarea de imagini 3D și videoclipuri 3D.  • Acest mod este disponibil numai când funcția 3D este activată. • HDR10 Oferă efecte High Dynamic Range cu contraste mai mari de luminozitate și culori pentru filmele HDR Blu-ray. După detectarea automată a metadatelor sau a informațiilor EOTF din conținutul HDR10, HDR10 este disponibil pentru selecție. • Joc HDR Când proiectorul detectează conținut HDR și Mod imagine este setat la Joc, se va seta automat la Joc HDR. • HLG Oferă efecte Hybrid Long Gamma prin adăugarea unei curbe logaritmice cu luminozitate suplimentară peste semnal. Acest mod este disponibil numai când HLG este activat. • Utilizator: Reapelează setările personalizate pe baza modurilor de imagine disponibile în prezent. Consultați Gestionarea utilizatorilor la pagina 29.
Mod sunet	O varietate de moduri de sunet permite utilizatorului să selecteze și să ajusteze cel mai bun mod care se potrivește mediului actual.

Sursă de lumină Mod	Vedeă Setarea modului sursă de lumină la pagina 39.
Keystone 2D	Vedeă Corectarea trapezului la pagina 15.
Detalii Ajustare	Îmbunătățire dinamică a contrastului video pentru a regla automat nivelul de luminozitate al conținutului video.
HDR Luminozitate	Proiectorul poate ajusta automat nivelurile de luminozitate ale imaginii în funcție de sursa de intrare. De asemenea, puteți selecta manual un nivel de luminozitate pentru a afișa o calitate mai bună a imaginii. Când valoarea este mai mare, imaginea devine mai luminoasă; când valoarea este mai mică, imaginea devine mai întunecată.
Informații	• Rezoluție detectată: Afișează rezoluția nativă a semnalului de intrare. • Sursă: Afișează sursa semnalului curent. • Mod imagine: Afișează modul selectat în Imaginemeniu. • Mod sursă de lumină: Afișează modul selectat în Informații despre sursa de lumină meniu. • Format 3D: Afișează modul 3D curent. • Sistem de culori: Afișează modul sursei de lumină utilizat. • Interval dinamic: Afișează intervalul dinamic al imaginii, de ex. SDR, HDR10, HLG etc. • Timp de utilizare a sursei de lumină: Arată numărul de ore în care a fost utilizată sursa de lumină. • Versiune firmware: Afișează versiunea de firmware a proiectorului. • Cod de serviciu: Afișează numărul de serie al proiectorului.
Tip de meniu	Comută la Avansat Meniu OSD. Consultați Meniul avansat la pagina 29.

Meniu avansat

Imagine

Mod imagine	Vedeă Mod Imagine la pagina 27.
Detalii Ajustare	Vedeă Ajustarea detaliilor la pagina 28.
Utilizator Management	• Încărcați setările din Există un mod definibil de utilizator dacă modurile de imagine disponibile în prezent nu sunt potrivite pentru nevoile dvs. Puteți utiliza unul dintre modurile de imagine (cu excepția Utilizator) ca punct de plecare și personalizați setările. 1. Accesați IMAGINE>Mod imagine. 2. Apăsăți  /  pentru a selecta Utilizator. 3. Apăsăți  a evidenția Gestionarea utilizatorilor și apăsăți Bine a selecta 4. Apăsăți  Încărcați setările din și apăsăți Bine pentru a selecta un mod de 5. Apăsăți  imagine care se potrivește cel mai bine nevoilor dumneavoastră. 6. Apăsăți  pentru a selecta elementele din submeniu pe care doriți să le modificați și a ajusta valorile cu  /  Ajustările definesc modul de utilizator selectat. • Redenumiți modul utilizator Poți schimba Utilizator numelor ușor de identificat sau de înțeles de către utilizatorii acestui proiect. Noul nume poate avea până la 9 caractere, inclusiv litere englezești (AZ, az), cifre (0-9) și spațiu (_). 1. Accesați IMAGINE>Mod imagine>Utilizator. 2. Apăsăți  a evidenția Gestionarea utilizatorilor și apăsăți Bine 3. Apăsăți  selecta Redenumiți modul utilizator și apăsăți Bine 4. Utilizare  .  /  și  Bine pentru a seta caracterele dorite. 5. Când ați terminat, apăsăți SPATE pentru a salva modificările și a ieși.
Luminozitate	Cu cât valoarea este mai mare, cu atât imaginea este mai luminoasă. Ajustați acest control astfel încât zonele negre ale imaginii să apară la fel de negre, iar detaliile din zonele întunecate să fie vizibile.
Contrast	Cu cât valoarea este mai mare, cu atât contrastul este mai mare. Folosiți această opțiune pentru a seta nivelul maxim de alb după ce ați ajustat anterior setarea Luminozitate pentru a se potrivi cu intrarea selectată și mediul de vizualizare.
Culoare	O setare mai mică produce culori mai puțin saturate. Dacă setarea este prea mare, culorile din imagine vor fi prea puternice, ceea ce face ca imaginea să fie nerealistă.
Tentă	Cu cât valoarea este mai mare, cu atât imaginea devine mai verzuie. Cu cât valoarea este mai mică, cu atât imaginea devine mai roșiatică.
Claritate	Cu cât valoarea este mai mare, cu atât imaginea devine mai clară.
Culoare strălucitoare	Această funcție utilizează o nouă procesare a culorilor și îmbunătățiri la nivel de sistem pentru a permite o luminozitate mai mare, oferind în același timp culori mai fidele și mai vibrante în imagine. Permite o creștere a luminozității cu peste 50% în imaginile cu tonuri medii, care sunt frecvente în scenele video și naturale, astfel încât proiectorul reproduce imaginile în culori realiste și fidele.

Avansat Setări de culoare	Selecție Gamma Gamma se referă la relația dintre sursa de intrare și luminozitatea imaginii. Alegeți un mod gamma preferat dintre 1.8/2.0/2.1/2.2/2.3/2.4/2.5/2.6/BenQ.
	Reglarea temperaturii de culoare Există mai multe setări presetate pentru temperatura culorii. Setările disponibile pot varia în funcție de tipul de semnal selectat. • Temperatura de culoare Selectează o temperatură de culoare dintre Normal, Rece, Nativ, sau Cald. De asemenea, puteți seta o temperatură de culoare preferată ajustând următoarele opțiuni. • Câștig roșu/Câștig verde/Câștig albastru Ajustează nivelurile de contrast pentru roșu, verde și albastru. • Decalaj roșu/Compensare verde/Decalaj albastru Ajustează nivelurile de luminozitate pentru roșu, verde și albastru. • Resetare: Toate ajustările pe care le-ai făcut pentru Reglarea temperaturii de culoare meniul revine la valorile presetate din fabrică.
	Reglare avansată a temperaturii de culoare Temperatura avansată de culoare este utilizată pentru reglarea fină a balansului de alb de la partea luminoasă la partea întunecată a videoclipului, prin diferite niveluri de luminozitate, care sunt împărțite în 11 puncte de nivel de semnal (%). Utilizatorii pot ajusta intensitatea Roșu/Verde/Albastru în intervalul 0~200 pentru temperatura de culoare a punctului selectat la diferite niveluri de luminozitate.

Avansat

Setări de culoare

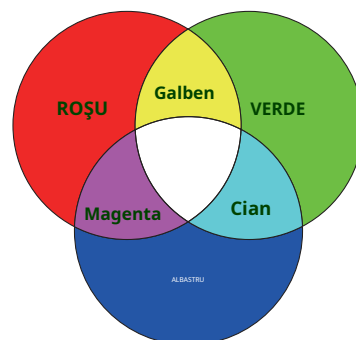
Gestionarea culorilor

Această funcție oferă șapte seturi (RGBCMY și **Balans de alb**) de culori care urmează să fie ajustate. Când selectați fiecare culoare, puteți ajusta independent intervalul și saturația acesteia în funcție de preferințe.

• Culoare primară

Selectează o culoare dintre **R**(Roșu), **G**.(Verde), **B**.(Albastru), **C**.(Cian), **M**.(Magenta), sau **Y**(Galben).

- **Nuanță** Creșterea intervalului va include culori formate din proporții mai mari ale celor două culori adiacente. Consultați ilustrația pentru a vedea cum se raportează culorile între ele. De exemplu, dacă selectați Roșu și setați intervalul la 0, va fi selectat doar roșul pur din imaginea proiectată. Mărirea intervalului va include roșul apropiat de galben și roșul apropiat de magenta.



- **Saturație:** Ajustează valorile conform preferințelor dvs. Fiecare ajustare efectuată se va reflecta în imaginea imediat. De exemplu, dacă selectați Roșu și setați valoarea sa la 0, va fi afectată doar saturația roșului pur.



Saturație este cantitatea acelei culori dintr-o imagine video. Setările mai mici produc culori mai puțin saturate; o setare de „0” elimină complet acea culoare din imagine. Dacă saturația este prea mare, acea culoare va fi puternică și nerealistă.

- **Câștig:** Ajustează valorile conform preferințelor dvs. Nivelul de contrast al culorii primare selectate va fi afectat. Fiecare ajustare efectuată se va reflecta imediat în imagine.

• Balans de alb

Ajustează temperatura culorii albului.

- **Câștig R/Câștig G/Câștig B:** Ajustează nivelurile de contrast pentru roșu, verde și albastru.

• Resetare

Toate ajustările pe care le-ați efectuat pentru meniul Gestionare culori revin la valorile presetate din fabrică.

Avansat Setări de culoare	CinemaMaster • Îmbunătățitor de culoare Vă permite să reglați fin saturația culorilor cu o flexibilitate mai mare. Modulează algoritmi complecși de culoare pentru a reda impecabil culori saturate, gradienti fini, nuanțe intermediare și pigmenți subtili. • Nuanța pielii Oferă o ajustare inteligentă a nuanței doar pentru calibrarea culorii pielii persoanelor, nu a altor culori din imagine. Previne decolorarea tonurilor pielii de către lumina fasciculului de proiecție, redând fiecare nuanță a pielii în cea mai frumoasă nuanță a sa. • Îmbunătățitor de pixeli 4K Este o tehnologie de super-rezoluție care îmbunătățește radical conținutul Full HD în ceea ce privește culorile, contrastul și texturile. De asemenea, există o tehnologie de îmbunătățire a detaliilor care rafinează detaliile suprafeței pentru imagini realiste, care ies în evidență pe ecran. Utilizatorii pot ajusta nivelurile de claritate și de îmbunătățire a detaliilor pentru o vizualizare optimă. • Îmbunătățitor de mișcare 4K Puteți utiliza această funcție pentru a uniformiza videoclipurile cu mișcare rapidă comparând cadre de imagine consecutive și inserând un cadru de imagine intermediar între ele. • Întăritor local de contrast Pentru a împărți conținutul video în diferite „zone”, se pot reduce intensitatea luminii părților întunecate ale ecranului fără a afecta zonele luminoase. Acest lucru face ca contrastul să arate excelent pentru vizionarea filmelor, mai ales pe întuneric.
	Iris dinamic Modifică nivelul de negru al imaginilor proiectate pentru a îmbunătăți efectul raportului de contrast.
	Mod sursă de lumină Vede Setarea modului sursă de lumină la pagina 39.
	Luminozitate HDR Proiectorul poate ajusta automat nivelurile de luminozitate ale imaginii în funcție de sursa de intrare. De asemenea, puteți selecta manual un nivel de luminozitate pentru a afișa o calitate mai bună a imaginii. Când valoarea este mai mare, imaginea devine mai luminoasă; când valoarea este mai mică, imaginea devine mai întunecată.
	Reducerea zgomotului Reduce zgomotul electric al imaginii. Cu cât setarea este mai mare, cu atât zgomotul imaginii este mai mic.
	Resetare curent Mod imagine Returnează toate ajustările pe care le-ați făcut pentru elementul selectat Mod imagine la valorile presetate din fabrică.

Audio

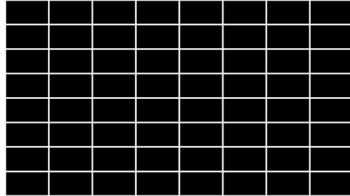
Mod sunet	O varietate de moduri de sunet permite utilizatorului să selecteze și să ajusteze cel mai bun mod care se potrivește mediului actual.
Sunet utilizator Egalizator	Selectați benzile de frecvență dorite (100 Hz, 300 Hz, 1k Hz, 4k Hz și 10k Hz) pentru a ajusta nivelurile în funcție de preferințe. Setările efectuate aici definesc modul Utilizator.
Ieșire audio	Selectează ieșirea audio de la difuzoarele interne sau externe. • treVoloIeșire audio către difuzoarele interne. • S/PDIFIeșire audio către un difuzor extern prin S/PDIF și dezactivare sunet difuzoare interne. • Revenire audio+Activează funcția Audio Return(+) și modifică ieșirea audio de la difuzoarele interne la soundbar-ul ARC/eARC prin HDMI-2. • Mufă de 3,5 mmIeșire audio către un difuzor extern prin mufă de 3,5 mm și dezactivare sunet difuzoare interne.
Ieșire audio Format	Selectează formatul audio (LPCM, RAW, RAW+) de la dispozitivul sursă conectat la HDMI-1 / HDMI-3 / Android TV și îl transmite către dispozitivul extern prin S/PDIF sau ARC/eARC (HDMI-2) al proiecteurului.
Mut	Oprește temporar sunetul.
Volum	Reglează nivelul sunetului.
Comutator L/R	Comutați canalele audio stânga/dreapta.
Pornire/Oprire Ton de apel	Activează sau dezactivează tonul de apel atunci când proiectorul este în procesul de pornire și oprire.
Resetare sunet	Toate ajustările pe care le-ai făcut pentru Audiomeniul revine la valorile presetate din fabrică.

Afișă

Raport de aspect	Există mai multe opțiuni pentru a seta raportul de aspect al imaginii, în funcție de sursa semnalului de intrare. • Auto: Scalează o imagine proporțional pentru a se potrivi rezoluției native a proiectorului pe lățimea sa orizontală sau verticală. • 4:3: Scalează o imagine astfel încât să fie afișată în centrul ecranului cu un raport de aspect de 4:3. • 16:9: Scalează o imagine astfel încât să fie afișată în centrul ecranului cu un raport de aspect de 16:9.
Sursă automată Căutare	Permite proiectorului să caute automat un semnal.
Sursă Redenumire	Redenumiți sursa de intrare curentă cu numele dorit. Pe Redenumire sursă pagină, utilizați /▲/▼/B/▶ pentru a seta caracterele dorite pentru elementul sursă conectat. Când ați terminat, apăsați SPATE pentru a salva modificările și a ieși.
3D	Acest proiector dispune de o funcție 3D care vă permite să vă bucurați de filme, videoclipuri și evenimente sportive 3D într-un mod mai realist, prin prezentarea profunzimii imaginilor. Trebuie să purtați o pereche de ochelari 3D pentru a vizualiza imaginile 3D. • Mod 3D Setarea implicită este Automat, iar proiectorul alege automat un format 3D adecvat atunci când detectează conținut 3D. Dacă proiectorul nu poate recunoaște formatul 3D, alegeți manual un mod 3D în funcție de preferințele dvs. • Inversare sincronizare 3D Când imaginea 3D este distorsionată, activați această funcție pentru a comuta între imaginea pentru ochiul stâng și ochiul drept, pentru o experiență de vizualizare 3D mai confortabilă.

HDMI Setări	• Format HDMI Selectează o gamă de culori RGB adecvată pentru a corecta acuratețea culorii. • Auto: Selectează automat un spațiu de culoare și un nivel de gri adecvate pentru semnalul HDMI de intrare. • Limitat Utilizează intervalul limitat RGB 16-235. • Deplin Utilizează întreaga gamă RGB 0-255. • Egalizator HDMI Setează o valoare adecvată pentru a menține calitatea imaginii HDMI în transmisia de date la distanță lungă. • HDMI EDID Comutați HDMI EDID între HDMI 1.4, HDMI 2.0 sau HDMI 2.1 pentru a rezolva problema de compatibilitate cu anumite playere vechi. • Îmbunătățit Modul îmbunătățit poate comuta la HDMI 2.0 EDID (acceptă 4K 60Hz HDR/HDR+) • Standard Modul standard poate comuta la HDMI 1.4 EDID. Folosiți acest mod atunci când întâmpinați probleme anormale de afișare cu playere vechi nesigure. HDMI 1.4 EDID poate suporta până la 1080p 60Hz. • Controlul dispozitivelor HDMI Când activați această funcție și conectați un dispozitiv compatibil HDMI CEC la proiector cu un cablu HDMI, pornirea dispozitivului compatibil HDMI CEC pornește automat proiectorul, în timp ce oprirea proiectorului oprește automat dispozitivul compatibil HDMI CEC. • Legătură HDMI Pornire/Oprire Când conectați un dispozitiv compatibil HDMI CEC la proiector cu un cablu HDMI, puteți seta comportamentul de pornire/oprire între dispozitiv și proiector.
24P Real Cinema	• Pe Proiectorul va emite la 48Hz, 50Hz, 60Hz, 100Hz, 120Hz, 240Hz, în funcție de temporizarea de intrare. • Dezactivat Proiectorul va emite doar 60Hz.
Resetare afișaj	Returnează toate setările de pe Afișaj la valorile implicite din fabrică.

Instalare

Proiector Poziție	Proiectorul poate fi instalat pe tavan sau în spatele unui ecran, sau cu una sau mai multe oglinzi. Vezi Alegerea unei locații la pagina 11 .
Keystone 2D	Vedeți Corectarea trapezului la pagina 15 pentru detalii.
Model de testare	Ajustează dimensiunea imaginii și focalizarea și verifică dacă imaginea proiectată nu prezintă distorsiuni. 
Altitudine mare Mod	Vă recomandăm să utilizați Mod altitudine mare când mediul înconjurător se află între 1500 m și 3000 m deasupra nivelului mării, iar temperatura ambiantă este între 0°C și 30°C. Operațiune sub "Mod altitudine mare„ poate cauza un nivel mai ridicat de zgomot de funcționare în decibeli din cauza creșterii vitezei ventilatorului, necesară pentru îmbunătățirea răcirii și performanței generale a sistemului.” Dacă utilizați acest proiector în alte condiții extreme, cu excepția celor de mai sus, este posibil să apară simptome de oprire automată, care sunt concepute pentru a proteja proiectorul de supraîncălzire. În astfel de cazuri, ar trebui să comutați la modul Altitudine mare pentru a rezolva aceste simptome. Totuși, acest lucru nu înseamnă că acest proiector poate funcționa în orice condiții dure sau extreme.  • Nu utilizați Mod altitudine mare dacă altitudinea dumneavoastră este între 0 m și 1500 m, iar temperatura ambiantă este între 0°C și 35°C. Proiectorul se va răci excesiv dacă activați modul în aceste condiții.
Declanșator de 12V	Există două declanșatoare de 12V care funcționează independent, în funcție de nevoile dvs. pentru scenariile de instalare. • Pe Dacă este selectată această opțiune, proiectorul va emite un semnal electronic atunci când este pornit. • Dezactivat Dacă este selectată această opțiune, proiectorul nu va emite semnal electronic atunci când este pornit.
Rată de baud	Selecți o rată de transfer identică cu cea a computerului dvs., astfel încât să puteți conecta proiectorul cu un cablu RS-232 adecvat și să actualizați sau să descărcați firmware-ul proiectorului. Această funcție este destinată personalului de service calificat.

Sistem

Limbă	Setează limba pentru meniurile de afișare pe ecran (OSD).
Fundal Setări	• Ecran de pornire Vă permite să selectați ecranul cu siglă care va fi afișat la pornirea proiectorului.
Setări meniu	• Tip de meniu Selectează tipul de meniu OSD. • Timp de afișare a meniului Setează durata de timp în care meniul OSD va rămâne activ după ultima apăsare a unei taste. • Poziția meniului Setează poziția meniului Afișare pe ecran (OSD).
Sursă de lumină Informații	Afișează orele de lumină utilizate sau resetează cronometrul sursei de lumină. Vezi Informații despre lampă la pagina 38.
Operațiune Setări	• Mesaj de reamintire Activează sau dezactivează mesajele de memento. • Indicator LED Puteți opri luminile de avertizare LED. Acest lucru este pentru a evita orice perturbare a luminii atunci când vizualizați imagini într-o cameră întunecată. • Setări de pornire/oprire • Pornire directă: Permite proiectorului să pornească automat odată ce alimentarea cu energie electrică este alimentată prin cablul de alimentare. • Oprire automată Permite proiectorului să se oprească automat dacă nu este detectat niciun semnal de intrare după o perioadă de timp setată, pentru a preveni risipa inutilă a duratei de viață a lămpii. • BenQ HDMI Media Streaming (QS02) Pentru a activa sau dezactiva funcțiile legate de dongle-ul Android TV (QS02).
Firmware Actualizare	Actualizează firmware-ul proiectorului prin intermediul cititorului USB.
Fabrică Implicit	Readuce toate setările la valorile prestabilite din fabrică.  Următoarele setări vor rămâne: Keystone 2D, Poziția proiectorului, Informații despre sursa de lumină, Rată de baud, Mod altitudine mare.
Resetare sistem	Returnează toate setările de pe Sistem meniu la valorile implicite din fabrică.

Informații

Informații	Vedeți Informații la pagina 28 .
-------------------	--

Întreținere

Îngrijirea proiectorului

Curățarea lentilei

Curățați obiectivul ori de câte ori observați murdărie sau praf pe suprafață. Asigurați-vă că opriți proiectorul și îl lăsați să se răcească complet înainte de a curăța obiectivul.

- Folosiți o canistră cu aer comprimat pentru a îndepărta praful.
- Dacă există murdărie sau pete, folosiți hârtie de curățare a lentilelor sau umeziți o cârpă moale cu soluție de curățare a lentilelor și ștergeți ușor suprafața lentilei.
- Nu folosiți niciodată niciun tip de lavetă abrazivă, soluție de curățare alcalină/acidă, praf de curățat sau solvenți volatili, cum ar fi alcool, benzen, diluant sau insecticide. Utilizarea unor astfel de materiale sau menținerea unui contact prelungit cu materiale din cauciuc sau vinil poate duce la deteriorarea suprafeței proiectorului și a materialului carcasei.

Curățarea carcasei proiectorului

Înainte de a curăța carcasa, opriți proiectorul utilizând procedura de oprire corectă, așa cum este descrisă în [Oprirea proiectorului la pagina 26](#) și deconectați cablul de alimentare.

- Pentru a îndepărta murdăria sau praful, ștergeți carcasa cu o lavetă moale, fără scame.
- Pentru a îndepărta murdăria sau petele persistente, umeziți o cârpă moale cu apă și detergent cu pH neutru. Apoi ștergeți carcasa.



Nu folosiți niciodată ceară, alcool, benzen, diluant sau alți detergenți chimici. Acestea pot deteriora carcasa.

Depozitarea proiectorului

Dacă trebuie să depozitați proiectorul pentru o perioadă lungă de timp, vă rugăm să urmați instrucțiunile de mai jos:

- Asigurați-vă că temperatura și umiditatea din zona de depozitare se încadrează în intervalul recomandat pentru proiector. Consultați [Specificații la pagina 46](#) sau consultați distribuitorul cu privire la gamă.
- Retrageți picioarele de reglare.
- Scoateți bateria din telecomandă.
- Ambalați proiectorul în ambalajul original sau echivalent.

Transportul proiectorului

Se recomandă expedierea proiectorului în ambalajul original sau echivalent.

Informații despre lampă

Cunoașterea orelor de funcționare a lămpii

Când proiectorul este în funcțiune, durata (în ore) de utilizare a lămpii este calculată automat de temporizatorul încorporat. Metoda de calculare a orelor echivalente ale lămpii este următoarea:

1. Timp de utilizare a sursei de lumină = $(x+y+z)$ ore, dacă

Timpul utilizat în modul Normal = x ore

Timp utilizat în modul Eco = y ore

Timp utilizat în modul SmartEco = z ore

2. Ore de lumină echivalente= ore

$$\frac{O'}{X}X + \frac{O'}{Y}Y + \frac{O'}{Z}Z \text{ dacă}$$

X = specificațiile privind durata de viață a lămpii în modul Normal Y =

specificațiile privind durata de viață a lămpii în modul Eco

Z = durata de viață specificată a lămpii în modul SmartEco

A' este specificația cu cea mai lungă durată de viață a lămpii dintre X, Y, Z



Pentru Timpul utilizat în fiecare mod de lampă afișat în meniul OSD:

- Timpul utilizat este acumulat și rotunjit în jos la un număr întreg în Ore.
- Când timpul utilizat este mai mic de 1 oră, se afișează 0 ore.

Când calculați manual numărul de ore echivalente ale lămpii, probabil va exista o abatere de la valoarea afișată în meniul OSD, deoarece sistemul proiecteurului calculează timpul utilizat pentru fiecare mod al lămpii în "Minute", apoi rotunjește în jos la un număr întreg în ore afișat în OSD.

Pentru a obține informații despre orele de funcționare ale lămpii:

Mergi la **Avansat** meniul - **Sistem** > **Informații despre sursa de lumină** și apăsăți **Bine** Cel/Cea/Cei/Cele **Informații despre sursa de lumină** apare pagina.

De asemenea, puteți obține informații despre orele de funcționare ale lămpii pe **Informații** meniul.

Prelungirea duratei de viață a sursei de lumină

• Setarea **Mod sursă de lumină**

Mergi la **Avansat** Meniul - **Imagine** > **Setări avansate de culoare** > **Mod sursă de lumină**, apăsăți **Bine** Cel/Cea/Cei/Cele **Mod sursă de lumină** apare pagina.

Instalarea proiecteurului **ECO** sau **SmartEco** Modul prelungește durata de viață a lămpii.

Mod lampă	Descriere
Normal	Oferă luminozitate completă a lămpii
ECO	Reduce luminozitatea pentru a prelungi durata de viață a lămpii și reduce zgomotul ventilatorului
SmartEco	Reglează automat puterea lămpii în funcție de nivelul de luminozitate al conținutului, optimizând în același timp calitatea afișajului

• Setare **Oprire automată**

Această funcție permite proiecteurului să se oprească automat dacă nu este detectat niciun semnal de intrare după o perioadă de timp setată, pentru a preveni risipa inutilă a duratei de viață a lămpii.

A seta **Oprire automată**, mergeți la **Avansat** meniul - **Sistem** > **Setări de funcționare** > **Setări de pornire/oprire** > **Oprire automată** și apăsați **▶**.

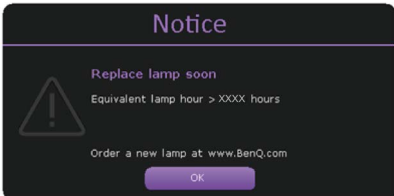
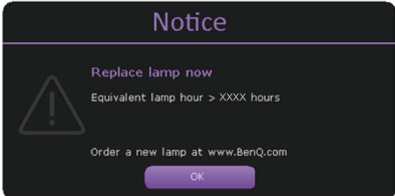
Momentul înlocuirii lămpii

Când **Indicator luminos** se aprinde sau apare un mesaj care sugerează că este timpul să înlocuiți lampa, vă rugăm să consultați distribuitorul sau să mergeți la <http://www.BenQ.com> înainte de a instala o lampă nouă. O lampă veche poate cauza o defecțiune a proiecteurului și, în unele cazuri, lampa poate exploda.



- Luminozitatea aparentă a imaginii proiectate va varia în funcție de condițiile de iluminare ambientală, de setările selectate pentru contrastul/luminozitatea semnalului de intrare și este direct proporțională cu distanța de proiecție.
- Luminozitatea lămpii va scădea în timp și poate varia în limitele specificațiilor producătorului lămpii. Acesta este un comportament normal și așteptat.
- Cel/Cea/Cei/Cele **Indicator luminos LAMPĂ** și **Martor luminos de temperatură** se va aprinde dacă lampa se încălzește prea tare. Opriti alimentarea și lăsați proiecteurul să se răcească timp de 45 de minute. Dacă indicatorul Lampă sau Temp. continuă să se aprindă după repornirea alimentării, contactați distribuitorul. Consultați **Indicatori** la pagina 44.

Următoarele afișaje de avertizare privind lampa vă vor reaminti să schimbați lampa.

	Instalați o lampă nouă pentru o performanță optimă. Apăsați Binea respinge mesajul.
	Se recomandă insistent înlocuirea lampei la această vârstă. Lampa este un element consumabil. Luminozitatea lămpii scade odată cu utilizarea. Acesta este un comportament normal al lămpii. Puteți înlocui lampa ori de câte ori observați că nivelul de luminozitate a scăzut semnificativ. Presă Binea respinge mesajul.
 	Lampa TREBUIE înlocuită înainte ca proiectorul să funcționeze normal. Presă Binea respinge mesajul.



„XXXX” afișate în mesaje de mai sus sunt numere care variază în funcție de model.

Înlocuirea lămpii (NUMAI PENTRU PERSONALUL DE SERVICE)

Vă rugăm să consultați distribuitorul sau să mergeți la <http://www.BenQ.com> înainte de a instala o lampă nouă. O lampă veche poate cauza o defecțiune a proiectorului și, în unele cazuri, lumina poate exploda. Vă rugăm să solicitați asistența unui tehnician de service calificat pentru a înlocui lampa proiectorului. Vă rugăm să deconectați cablul de alimentare al proiectorului BenQ și să așteptați 10 minute pentru a vă asigura că s-a oprit complet și a evita electrocutarea. De asemenea, vă rugăm să consultați manualul de utilizare al produsului pentru instrucțiuni de siguranță, pentru a asigura o înlocuire sigură a lămpii.



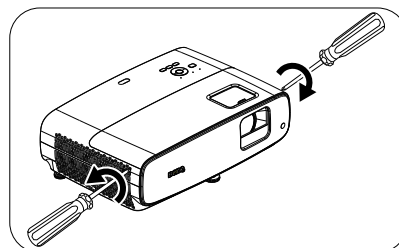
- Pentru a reduce riscul de electrocutare, opriți întotdeauna proiectorul și deconectați cablul de alimentare înainte de a schimba lampa.



- Această ilustrație din partea superioară a modului lămpii indică faptul că modulul lămpii are o temperatură ridicată și vă poate arde degetele. Vă sugerăm să solicitați asistența unui tehnician de service calificat pentru a înlocui lampa. Și lăsați proiectorul să se răcească timp de cel puțin 45 de minute înainte de a înlocui lampa.

- Pentru a reduce riscul de rănire a degetelor și de deteriorare a componentelor interne, fiți precauți atunci când îndepărtați sticla lămpii care s-a spart în bucăți ascuțite.
- Pentru a reduce riscul de rănire a degetelor și/sau compromiterea calității imaginii prin atingerea obiectivului, nu atingeți compartimentul gol al lămpii atunci când lampa este scoasă.
- Această lampă conține mercur. Consultați reglementările locale privind deșeurile periculoase pentru a elimina această lampă în mod corespunzător.
- Pentru a asigura performanțe optime ale proiectorului, se recomandă achiziționarea unei lămpi de proiector calificate pentru înlocuirea lămpii.
- Dacă înlocuirea lămpii se efectuează în timp ce proiectorul este suspendat cu susul în jos, asigurați-vă că nu se află nimeni sub soclul lămpii pentru a evita orice posibilă vătămare corporală sau deteriorare a ochilor cauzată de lampa spartă.
- Asigurați o bună ventilație atunci când manipulați lămpi sparte. Vă recomandăm să folosiți respiratoare, ochelari de protecție, ochelari de protecție sau viziere și să purtați îmbrăcăminte de protecție, cum ar fi mănuși.

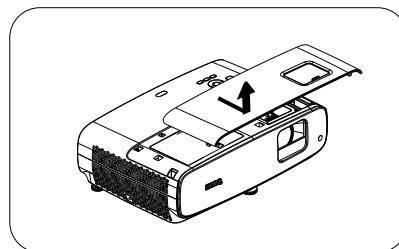
1. Opriți alimentarea și deconectați proiectorul de la priză. Dacă lampa este fierbinte, evitați arsurile așteptând aproximativ 45 de minute până când lampa se răcește.
2. Slăbiți șurubul (șuruburile) care fixează capacul lămpii pe partea laterală a proiectorului până când acesta se slăbește.



3. Scoateți capacul lămpii de la proiector.

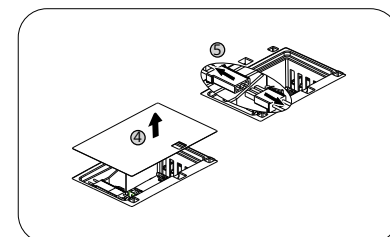


- Nu porniți alimentarea cu capacul lămpii deschis.
- Nu introduceți degetele între lampă și proiector. Marginile ascuțite din interiorul proiectorului pot provoca răniri.



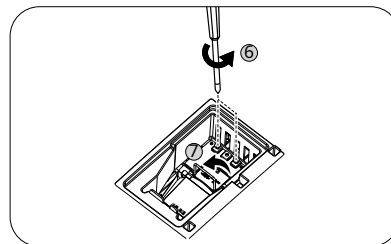
4. Îndepărtați folia de siguranță din mylar.

5. Deconectați conectorul lămpii.



6. Slăbiți șurubul (șuruburile) care fixează lampa interioară.

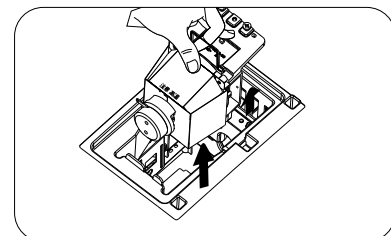
7. Ridicați mânerul astfel încât să stea în picioare.



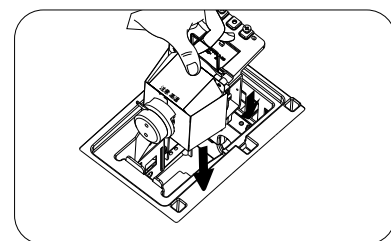
8. Folosiți mânerul pentru a trage încet lampa din proiector.



- Tragerea prea rapidă poate cauza spargerea lămpii și împrăștierea de cioburi de sticlă în proiector.
- Nu așezați lampa în locuri unde ar putea fi stropită cu apă, unde copiii o pot accesa sau în apropierea materialelor inflamabile.
- Nu introduceți mâinile în proiector după ce ați scos lampa. Marginile ascuțite din interiorul proiectorului pot provoca răniri. Dacă atingeți componentele optice din interior, acest lucru ar putea cauza neuniformități de culoare și distorsiuni ale imaginilor proiectate.



9. Introduceți conectorul lămpii.



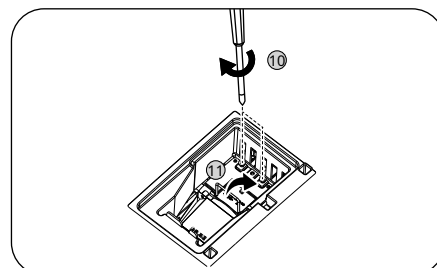
10. Strângeți șurubul (șuruburile) care fixează lampa.

11. Asigurați-vă că mânerul este complet așezat plat și blocat în poziție.

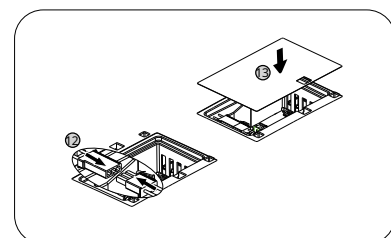


- Șurubul slăbit poate cauza o conexiune defectuoasă, ceea ce ar putea duce la funcționare defectuoasă.
- Nu strângeți șurubul prea tare.

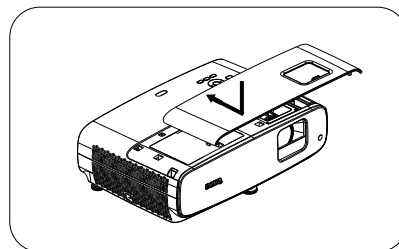
12. Conectați conectorul lămpii.



13. Puneți folia de protecție înapoi în partea de sus.



14. Puneți la loc capacul lămpii pe proiector.



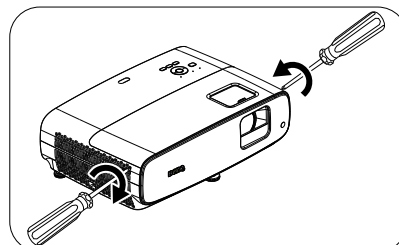
15. Strângeți șurubul care fixează capacul lămpii.



- Șurubul slăbit poate cauza o conexiune defectuoasă, ceea ce ar putea duce la funcționare defectuoasă.

- Nu strângeți șurubul prea tare.

16. Conectați alimentarea și reporniți proiectorul.



Resetarea temporizatorului lămpii

17. După sigla de pornire, deschideți Afișajul pe ecran

Meniul (OSD). Accesați **Avansat** meniul -**Sistem**>**Informații despre sursa de lumină** și apăsați **Bine** Cel/Cea/Cei/Cele **Informații despre sursa de lumină** apare pagina. Evidențiați **Resetare temporizator lumină** și apăsați **Bine** Se afișează un mesaj de avertizare care vă întreabă dacă doriți să resetați cronometrul lămpii. Evidențiați **Resetare** și apăsați **Bine** Timpul lămpii va fi resetat la „0”.



Nu resetați dacă lampa nu este nouă sau a fost înlocuită, deoarece acest lucru ar putea provoca deteriorări.

Indicatori

Aprinde			Stare și descriere
POWER ○	TEMP ○	LAMP ○	
Evenimente de sistem			
			Sistemul este în modul standby
			Sistemul se pornește
			Sistemul funcționează în condiții normale
			Sistemul se răcește
			Descărcare
			Eșuat la pornirea roții de culori
			Resetarea scalarului a eșuat
			Durata de viață a lămpii epuizată
Evenimente de burn-in			
			Burn-in activat
			Dezactivarea arderii
Evenimente cu lămpi			
			Eroare lampă în funcționare normală
			Lampa nu este aprinsă
Evenimente termice			
			Eroare ventilator 1 (viteza reală a ventilatorului este în afara vitezei dorite)
			Eroare ventilator 2 (viteza reală a ventilatorului este în afara vitezei dorite)
			Eroare ventilator 3 (viteza reală a ventilatorului este în afara vitezei dorite)
			Eroare ventilator 4 (viteza reală a ventilatorului este în afara vitezei dorite)
			Eroare temperatură 1 (temperatură peste limită)

	Dezactivat	Portocaliu pornit Portocaliu intermitent	Verde pornit Verde intermitent	Roșu aprins Roșu intermitent
--	------------	---	-----------------------------------	---------------------------------

Depanare

? Proiectorul nu se pornește.

Cauza	Remediu
Nu există curent de la cablul de alimentare.	Conectați cablul de alimentare la mufa de alimentare CA a proiectorului și apoi la priza de alimentare. Dacă priza are un întrerupător, asigurați-vă că este pornit.
Încercare de a porni din nou proiectorul în timpul procesului de răcire.	Așteptați până când procesul de răcire este finalizat.

? Nicio imagine

Cauza	Remediu
Sursa video nu este pornită sau conectată corect.	Porniți sursa video și verificați dacă cablul de semnal este conectat corect.
Proiectorul nu este conectat corect la dispozitivul de semnal de intrare.	Verificați conexiunea.
Semnalul de intrare nu a fost selectat corect.	Selectați semnalul de intrare corect cu ajutorul SURSĂ cheie.
Capacul obiectivului este încă închis.	Deschideți capacul lentilei.

? Imagine neclară

Cauza	Remediu
Obiectivul de proiecție nu este focalizat corect.	Reglați focalizarea obiectivului folosind inelul de focalizare.
Proiectorul și ecranul nu sunt aliniate corect.	Ajustați unghiul și direcția de proiecție, precum și înălțimea proiectorului, dacă este necesar.
Capacul obiectivului este încă închis.	Deschideți capacul lentilei.

? Telecomanda nu funcționează.

Cauza	Remediu
Bateriile sunt descărcate.	Înlocuiți ambele baterii cu unele noi.
Există un obstacol între telecomandă și proiector.	Îndepărtați obstacolul.
Ești prea departe de proiector.	Stați la o distanță de maximum 8 metri (26 de picioare) de proiector.

? Parola este incorectă.

Cauza	Remediu
Nu vă amintiți parola.	Vedeți Introducerea procedurii de rechemare a parolei la pagina 24.

Specificații

Specificațiile proiecteurului



Toate specificațiile pot fi modificate fără notificare prealabilă.

Optic

Rezoluție

3840 x 2160 cu XPR 1920
x 1080 fără XPR

Sistem de afișare

DMD cu 1 cip

Obiectiv

F = 1,84 ~ 2, f = 12 ~ 15,6 mm

Interval clar de focalizare

1,2 m ~ 5,1 m la lățime,
1,3 m ~ 4,9 m @ Tele

Sursă de lumină

240W±3% în modul normal

Raport de zoom

1,3x ±2%

Electric

Alimentare electrică

CA 100-240 V, 3,40 A, 50/60 Hz (Automat)

Consum de energie

Max.: 350 W; Standby: Max. 0,5 W la 100 ~
240 V CA

Mecanic

Greutate

4,2 kg± 200 g (9,3 livre)± 0,44 livre)

Terminale de ieșire

Vorbitor

5 wați x 2

Ieșire semnal audio

Mufă audio PC x 1
SPDIF la optic x 1

Controla

USB

Tip A x 1: Cititor/unitate media, Descărcare
firmware (1,5 A)
Tip A x 1: Sursă de alimentare (2,5 A)
Mini-B x 1

12V CC x 1: Declanșator pentru controlul ecranului

Control serial RS-232

9 pini x 1

Receptor IR x 2

Terminale de intrare

Intrare semnal video

HDMI (HDCP 2.2) x 3

HDMI x1: QS02 Android TV Dongle

Cerințe de mediu

Temperatura de funcționare

0°C-40°C la nivelul mării

Umiditate relativă de funcționare

10%-90% (fără condens)

Altitudine de funcționare

0-1499 m la 0°C-35°C 1500-3000 m
la 0°C-30°C (cu modul Altitudine
mare activat)

Temperatura de depozitare

- 20°C-60°C la nivelul mării

Umiditate de depozitare

10%-90% umiditate relativă (fără condens)

Altitudine de depozitare

30°C la 0-12.200 m deasupra nivelului mării

Transport

Se recomandă ambalajul original sau un echivalent

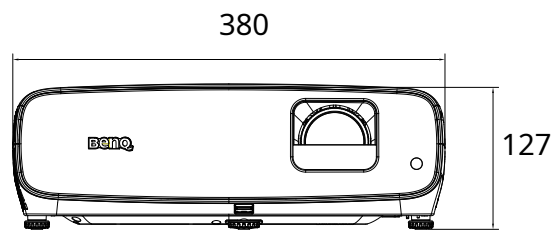
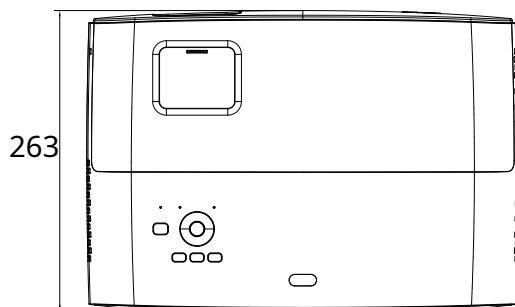
Reparații

Vă rugăm să vizitați site-ul web de mai jos și să alegeți țara pentru a găsi
fereastra de contact pentru service.

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

Dimensiuni

380 mm (lățime) x 127 mm (înălțime) x 263 mm (adâncime)



Unitate: mm

Diagrama de timp

Sincronizare acceptată pentru intrarea HDMI (HDCP)

• Temporizarea PC-ului



• ▲:Acceptă detectarea automată 3D și setarea manuală a formatului 3D. Dacă sursa poate transmite semnal CEA861 la rezoluție 720p/1080p și spațiul de culoare este RGB cu informații 3D, atunci funcția de detectare automată 3D este, de asemenea, funcțională.

• V:suportă formatul 3D setat manual

Rezoluție	Mod	Vertical Frecvență (Hz)	Orizontală Frecvență (kHz)	Pixel Frecvență (MHz)	Format 3D acceptat		
					Domeniu Secvențial	Sus Jos	Alăturat
640 x 480	VGA_60	59.940	31.469	25.175	V.	V.	V.
	VGA_72	72.809	37.861	31.500			
	VGA_75	75.000	37.500	31.500			
	VGA_85	85.008	43.269	36.000			
720 x 400	720 x 400_70	70.087	31.469	28.3221			
800 x 600	SVGA_60	60.317	37.879	40.000	V.	V.	V.
	SVGA_72	72.188	48.077	50.000			
	SVGA_75	75.000	46.875	49.500			
	SVGA_85	85.061	53.674	56.250			
	SVGA_120 (Reduce (Subscriere))	119.854	77.425	83.000	V.		
1024 x 768	XGA_60	60.004	48.363	65.000	V.	V.	V.
	XGA_70	70.069	56.476	75.000			
	XGA_75	75.029	60.023	78.750			
	XGA_85	84.997	68.667	94.500			
	XGA_120 (Reduce (Subscriere))	119.989	97.551	115,5	V.		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576 la 60 Hz	Caiet BenQ Sincronizare	60,00	35.820	46.996			
1024 x 600 la 65 Hz	Caiet BenQ Sincronizare	64.995	41.467	51.419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45.000	74.250	V.	▲	▲
1280 x 768	1280 x 768_60	59.870	47.776	79,5	V.	V.	V.
1280 x 800	WXGA_60	59.810	49.702	83.500	V.	V.	V.
	WXGA_75	74.934	62.795	106.500			
	WXGA_85	84.880	71.554	122.500			
	WXGA_120 (Reduce (Subscriere))	119.909	101.563	146,25	V.		
1280 x 1024	SXGA_60	60.020	63.981	108.000		V.	V.
	SXGA_75	75.025	79.976	135.000			
	SXGA_85	85.024	91.146	157.500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60.000	60.000	108		V.	V.
	1280 x 960_85	85.002	85.938	148.500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60.015	47.712	85.500		V.	V.
1440 x 900	WXGA+_60	59.887	55.935	106.500		V.	V.
1400 x 1050	SXGA+_60	59.978	65.317	121.750		V.	V.
1600 x 1200	UXGA	60.000	75.000	162.000		V.	
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59.954	65.290	146.250		V.	V.
640 x 480 la 67 Hz	MAC13	66.667	35.000	30.240			
832 x 624 la 75 Hz	MAC16	74.546	49.722	57.280			
1024 x 768 la 75 Hz	MAC19	75.020	60.241	80.000			
1152 x 870 la 75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080 la 60 Hz	1920 x 1080_60 (CEA-861)	60	67,5	148,5	V.	▲	▲

1920 x 1200 la 60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduce (Subscriere)	59,95	74.038	154	V.	V.	V.
1920x1080@120 Hz	1920X1080_120	120.000	135.000	297	V.		
1920x1200@120 Hz	1920X1200_120 (Reduce (Subscriere)	119.909	152.404	317,00	V.		
3840 x 2160	3840 x 2160_30 Pentru modelul 4K2K	30	67,5	297			
3840 x 2160	3840 x 2160_60 Pentru modelul 4K2K (Numai HDMI 2.0 sprijin)	60	135	594			

• Temporizarea videoclipurilor

Sincronizare	Rezoluție	Orizontală Frecvență (kHz)	Vertical Frecvență (Hz)	Ceas cu puncte Frecvență (MHz)	Format 3D acceptat			Alături Partea
					Domeniu Secvențial	Cadru Ambalare	Top Fund	
480i	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27	V.			
480p	720 x 480	31,47	59,94	27	V.			
576i	720 (1440) x 576	15,63	50	27				
576p	720 x 576	31,25	50	27				
720/50p	1280 x 720	37,5	50	74,25		▲	▲	▲
720/60p	1280 x 720	45,00	60	74,25	V.	▲	▲	▲
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74,25		▲	▲	▲
1080/25P	1920 x 1080	28.13	25	74,25				
1080/30P	1920 x 1080	33,75	30	74,25				
1080/50i	1920 x 1080	28.13	50	74,25				▲
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25				▲
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50	148,5			▲	▲
1080/60P	1920 x 1080	67,5	60	148,5	V.		▲	▲
1080/120p	1920 x 1080	135	120	297	V.			
2160/24P	3840 x 2160 (Suport doar HDMI 2.0)	54	24	297				
2160/25P	3840 x 2160 (Suport doar HDMI 2.0)	56,25	25	297				
2160/30P	3840 x 2160 (Suport doar HDMI 2.0)	67,5	30	297				
2160/50P	3840 x 2160 (Suport doar HDMI 2.0)	112,5	50	594				
2160/60P	3840 x 2160 (Suport doar HDMI 2.0)	135	60	594				



- ▲: suportă detectarea automată a formatului 3D și setarea manuală a formatului 3D
- V: suportă formatul 3D setat manual

Tabel de adâncime a culorilor

Format de afișare (rata de reîmprospătare)	Subeșantionarea cromatică	8 biți	10 biți	12 biți
4K/60p (60 Hz)	4:4:4	V.		
	4:2:2	V.	V.	
	4:2:0	V.	V.	V.
4K/60p (50 Hz)	4:4:4	V.		
	4:2:2	V.	V.	
	4:2:0	V.	V.	V.
4K/30p (30 Hz)	4:4:4	V.	V.	V.
	4:2:2	V.	V.	V.
	4:2:0	V.	V.	V.
4K/24p (24 Hz)	4:4:4	V.	V.	V.
	4:2:2	V.	V.	V.
	4:2:0	V.	V.	V.

1080P/60P (60 Hz)	4:4:4	V.	V.	V.
	4:2:2	V.	V.	V.
	4:2:0	V.	V.	V.
1080P/50P (50 Hz)	4:4:4	V.	V.	V.
	4:2:2	V.	V.	V.
	4:2:0	V.	V.	V.
1080P/30P (30 Hz)	4:4:4	V.	V.	V.
	4:2:2	V.	V.	V.
	4:2:0	V.	V.	V.
1080P/24P (24 Hz)	4:4:4	V.	V.	V.
	4:2:2	V.	V.	V.
	4:2:0	V.	V.	V.