



Projektor Digital

# Manual do Utilizador

EX600 / EW600 / EH600

V 1.01

# Informações sobre a garantia e direitos de autor

## 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 4920 pés e não deve ser utilizado num ambiente poeirento. 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](http://www.BenQ.com).

## Direitos de autor

Copyright © 2020 pela BenQ Corporation. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, transmitida, guardada num sistema de recuperação ou traduzida para qualquer outra língua ou linguagem de computador, em qualquer forma ou por qualquer meio electrónico, mecânico, magnético, óptico, químico, manual ou de outra maneira, sem autorização escrita prévia da BenQ Corporation.

## Exclusão de Responsabilidade

A BenQ Corporation não faz representações ou garantias, quer expressas ou implícitas, no que respeita a este conteúdo e renuncia especificamente quaisquer garantias, negociações ou adequação para qualquer objectivo em particular. 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.

## Patentes

Aceda a <http://patmarking.benq.com/> para informações sobre a cobertura da patente do projetor BenQ.

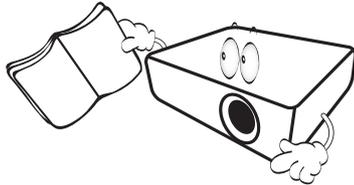
# Tabela de conteúdos

<b>Informações sobre a garantia e direitos de autor</b>	<b>2</b>
<b>Instruções importantes de segurança</b>	<b>4</b>
<b>Introdução</b>	<b>7</b>
Conteúdo da embalagem	7
Vista exterior do projetor	9
Controlos e funções	10
<b>Posicionar o projetor</b>	<b>14</b>
Escolher um local	14
Obter um tamanho preferido de projecção de imagem	15
Montar o projetor	18
Ajustar a imagem projectada	19
<b>Ligações</b>	<b>20</b>
<b>Ligar o projetor</b>	<b>22</b>
<b>Funcionamento (em fonte Iniciador)</b>	<b>26</b>
Antes de iniciar	26
O Serviço AMS	27
Verificar actualização de sistema	33
<b>BenQ Launcher</b>	<b>35</b>
<b>Funcionamento (em fonte não-Iniciador)</b>	<b>75</b>
Usar os menus do projetor em fonte não-Iniciador	75
Segurança do projetor	76
Alteração do sinal de entrada	78
Funcionamento do menu	79
<b>Desligar o projetor</b>	<b>95</b>
Desligar directamente	95
<b>Manutenção</b>	<b>96</b>
Cuidados com o projetor	96
Informação de luz	96
<b>Resolução de problemas</b>	<b>102</b>
<b>Especificações</b>	<b>103</b>
Especificações do projetor	103
Dimensões	104
Tabela de tempos	105
<b>Apêndice: Funcionamento (em fonte Iniciador) para versão de firmware antes de v01.00.19.00</b>	<b>108</b>
<b>BenQ Launcher</b>	<b>108</b>

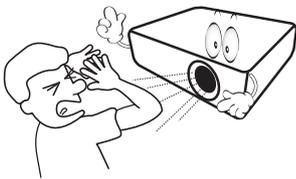
# Instruções importantes de segurança

O seu projetor 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.

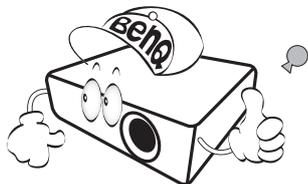
1. **Leia este manual antes de utilizar o projetor.** Guarde-o para consultas posteriores.



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

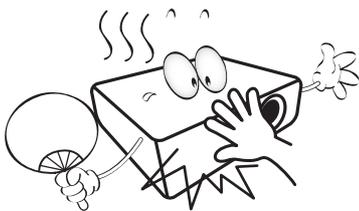


3. **A manutenção e reparação deverão ser efectuadas por pessoal qualificado.**

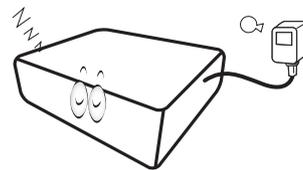


4. **Abra sempre o obturador da lente (caso exista) ou retire a respectiva tampa (caso exista) quando a lâmpada do projetor estiver acesa.**

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



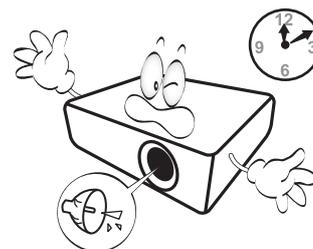
6. Em alguns países, a tensão da corrente NÃO é estável. Este projetor foi concebido para funcionar com segurança com uma tensão de rede entre 100 e 240 volts CA, mas pode falhar caso se registem quebras ou picos de corrente de  $\pm 10$  volts. **Em áreas onde a tensão de rede possa sofrer flutuações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



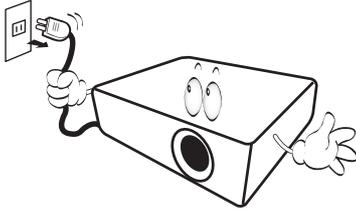
7. Não bloqueie a lente de projecção com quaisquer objectos quando o projetor estiver a funcionar, uma vez que isto poderia aquecer ou deformar os objectos, ou mesmo provocar um incêndio. Para desligar temporariamente a lâmpada, use a função vazio.



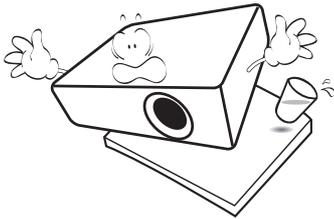
8. Não utilize lâmpadas que já tenham excedido o prazo de validade. Embora seja raro, as lâmpadas podem partir caso sejam utilizadas excessivamente para além do prazo de validade.



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

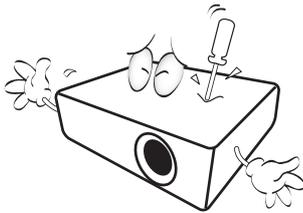


10. Não coloque este produto num carro, bancada ou mesa que sejam instáveis. O produto pode cair e sofrer danos graves.



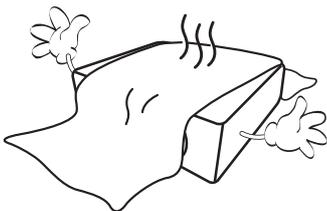
11. Não tente desmontar o projetor. Existem altas tensões no interior que podem provocar a morte, caso entre em contacto com peças sob tensão. A única peça que pode ser manuseada pelo utilizador é a lâmpada, que tem a sua própria tampa removível.

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



12. Não bloqueie os orifícios de ventilação.

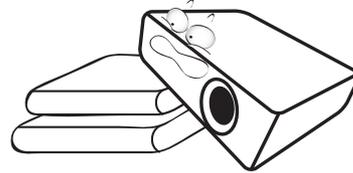
- Não coloque este projetor sobre um cobertor, roupa de cama ou qualquer outra superfície macia.
- Não tape o projetor com um pano ou qualquer outro material.
- Não coloque substâncias inflamáveis junto do projetor.



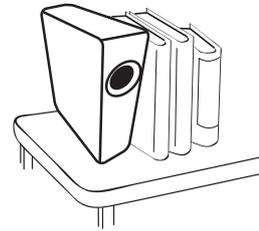
Se os orifícios de ventilação forem seriamente obstruídos, o sobreaquecimento no interior do projetor pode provocar um incêndio.

13. Coloque sempre o projetor numa superfície nivelada e horizontal durante o funcionamento.

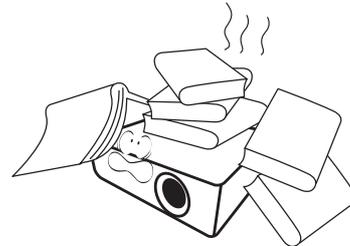
- Não utilizar caso a inclinação for de um ângulo superior a 10 graus, da esquerda para a direita, ou superior a 15 graus da frente para trás. Utilizar um projetor que não esteja completamente horizontal poderá provocar o mau funcionamento ou danificar a lâmpada.



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

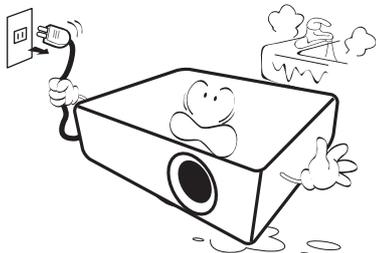


15. Não utilize o projetor como degrau, nem coloque objectos pesados sobre o mesmo. Além dos prováveis danos físicos no projetor, este comportamento poderá provocar acidentes e eventuais lesões.

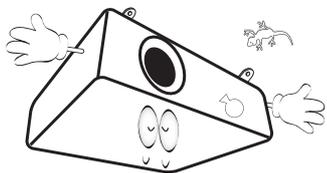


16. Quando o projetor estiver a funcionar, poderá sentir algum ar aquecido e odor da grelha de ventilação. Trata-se de um fenómeno natural e não de um defeito do produto.

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



18. Este produto tem capacidade para projectar imagens invertidas, para instalação de montagem no tecto/parede.



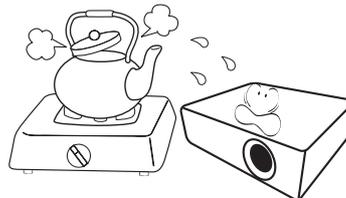
19. Este aparelho tem de ser ligado à terra.

! Hg - Lâmpada contém mercúrio. Trate dela de acordo com as leis locais de gestão de resíduos. Consulte [www.lamprecycle.org](http://www.lamprecycle.org).

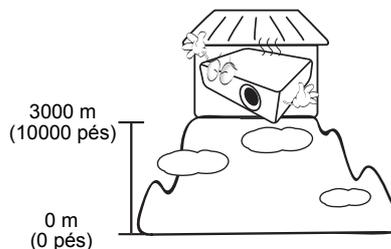
! Para evitar danificar os chips DLP, nunca aponte um feixe laser de alta potência à lente de projecção.

20. Não coloque o projetor em nenhum dos seguintes ambientes.

- Espaços fechados ou com fraca ventilação. Deixe uma distância mínima de 50 cm até às paredes, de forma a deixar o ar circular livremente em redor do projetor.
- 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 fumo de cigarro possam contaminar os componentes ópticos, reduzindo a vida útil do projetor e escurecendo a imagem.



- Locais junto de alarmes de incêndios.
- Locais com uma temperatura ambiente superior a 40°C / 104°F.
- Locais em que a altitude é superior a 3000 m (10000 pés).

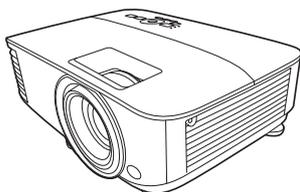


# Introdução

## Conteúdo da embalagem

Abra cuidadosamente a embalagem e verifique se tem todos os itens mostrados abaixo. Se faltar algum dos itens, contacte o revendedor onde comprou o projetor.

### Acessórios padrão



Projetor



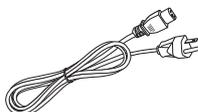
Telecomando com pilhas



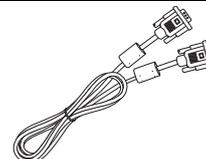
Guia de iniciação rápida



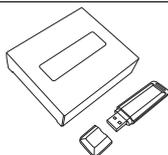
Cartão de garantia\*



Cabo de alimentação



Cabo VGA



Dongle sem fios



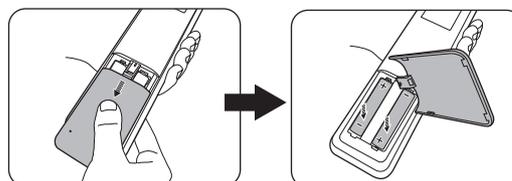
- Os acessórios fornecidos serão adequados para a sua região e poderão ser diferentes dos ilustrados.
- \*O cartão de garantia é fornecido apenas para algumas regiões específicas. Consulte seu revendedor para obter informações detalhadas.

### Acessórios opcionais

1. Conjunto de lâmpada sobresselente
2. Óculos 3D

### Substituição das pilhas do telecomando

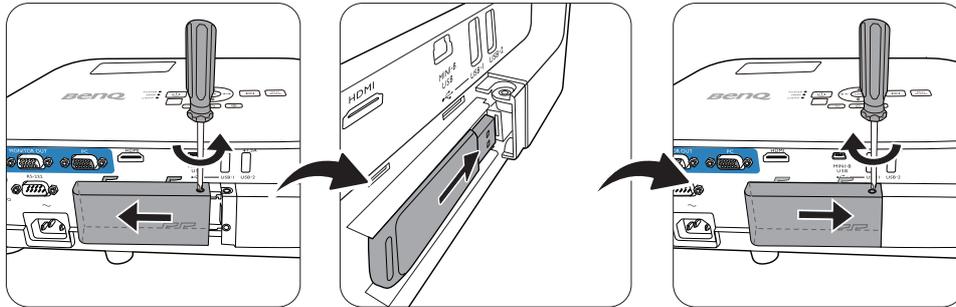
1. Pressione e abra a tampa das pilhas, como indicado.
2. Retire as pilhas antigas (se necessário) e introduza duas pilhas novas AAA. Certifique-se de que os terminais positivos e negativos estão correctamente colocados, como indicado.
3. Encaixe a tampa das pilhas até fechar com um estalido.





- Evite deixar o telecomando e as pilhas num ambiente demasiado quente ou húmido, como a cozinha, casa de banho, sauna, varanda ou dentro de um carro fechado.
- Substitua apenas pelo mesmo tipo ou tipo equivalente recomendado pelo fabricante das pilhas.
- Elimine as pilhas usadas de acordo com as instruções do respectivo fabricante e com a legislação ambiental da sua zona.
- Nunca deite pilhas no fogo. Poderá ocorrer perigo de explosão.
- Se as baterias estiverem gastas ou se não for usar o controlo remoto por um longo período de tempo, remova as pilhas para evitar danificar o controlo remoto por possível verter das pilhas.

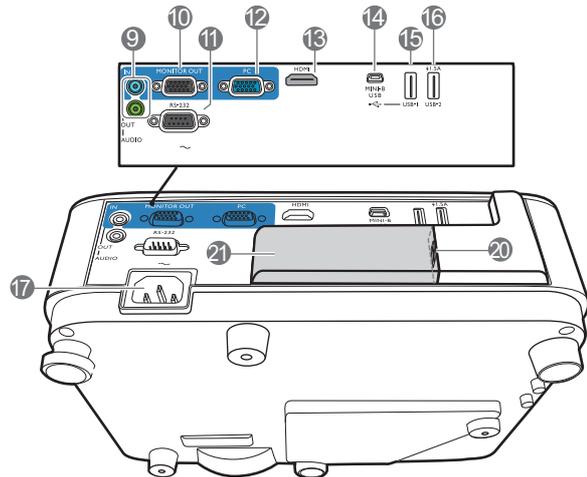
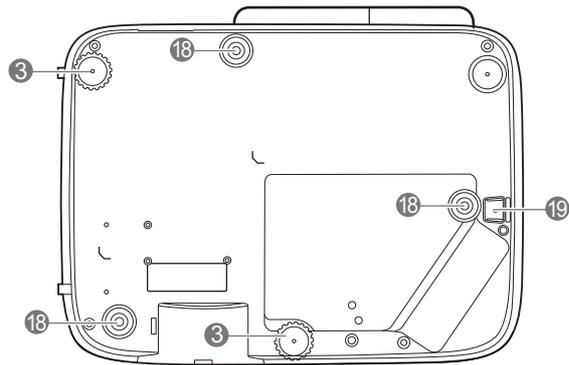
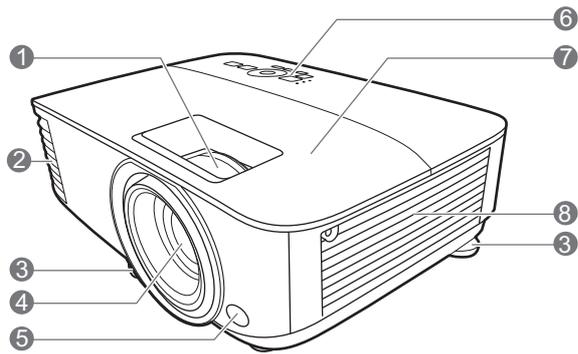
### Instalar o dongle sem fios



O projetor suporta apenas ligações Wi-Fi e/ou Bluetooth quando o dongle sem fios (WDR02U) está instalado.

1. Desaperte o parafuso que segura a tampa da porta I/O para remover a tampa da porta I/O.
2. Remova a tampa do dongle sem fios e insira-o na porta **DONGLE SEM FIOS**.
3. Volte a colocar a tampa da porta I/O.

## Vista exterior do projetor



1. Anel de focagem e anel de zoom
2. Ventilação (saída de ar)
3. Pé de ajuste
4. Lente de projeção
5. Sensor de IR do telecomando
6. Painel de controlo externo  
(Consulte [Controlos e funções na página 10.](#))
7. Tampa da lâmpada
8. Ventilação (entrada de ar)
9. Tomadas de entrada de áudio  
Tomada de saída de áudio
10. Tomada de saída de sinal RGB (PC)

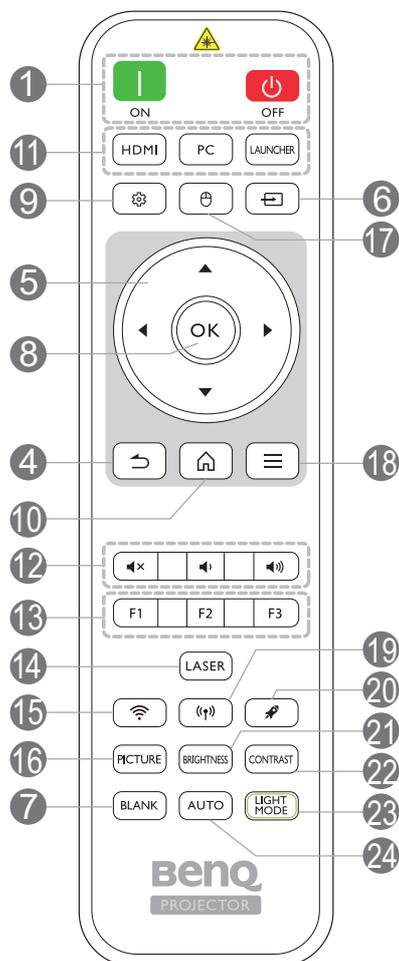
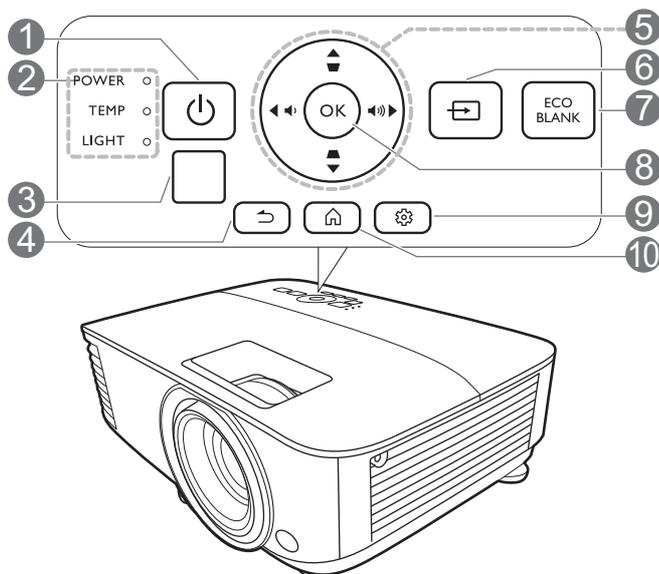
11. Porta de controlo RS-232
12. Tomada de entrada de sinal RGB (PC)
13. Porta de entrada HDMI
14. Porta USB Mini-B
15. Porta USB Tipo-A
16. Porta USB Tipo-A
17. Tomada de alimentação CA
18. Orifícios de montagem em parede
19. Barra de segurança
20. Porta USB tipo A (para dongle sem fios)
21. Tampa do dongle sem fios

# Controlos e funções

## Projetor & Telecomando



- Todas as teclas premidas, como descrito neste documento, estão disponíveis no telecomando ou projetor.
- O telecomando não tem apontador laser no Japão.



Nº.		Quando a fonte de entrada é BenQ Launcher	Quando a fonte de entrada NÃO é BenQ Launcher
1.	<b>ENERGIA</b> ON/  Off	Alterna o projetor entre ligado e o modo de espera.	
2.	<b>POWER (Luz indicadora de CORRENTE)/TEMP (Luz de aviso da TEMPERATURA)/ LAMP (Luz indicadora de estado LÂMPADA)</b>	(Consulte <a href="#">Indicadores na página 101.</a> )	
3.	Sensor de IR do telecomando		
4.	( <b>ANTERIOR</b> )	Regressa ao menu anterior; menu de definições principais ou sair da aplicação.	Regressa ao menu OSD anterior ou sai das definições de menu.

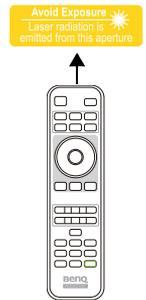
N.º		Quando a fonte de entrada é BenQ Launcher	Quando a fonte de entrada NÃO é BenQ Launcher
5.	Teclas de seta (▲, ▼, ◀, ▶)	Desloca através dos itens de menu ou comuta entre as opções disponíveis.	Quando o menu de ecrã (OSD) está activo, estas teclas são utilizadas como setas de direcção, para seleccionar os itens do menu pretendidos e para fazer ajustes.
	Teclas de distorção (△, ▽)	(Não disponível.)	Apresenta a página de correção de distorções.
	Teclas de volume (◀/▶)	(Não disponível.)	Aumenta ou reduz o volume do projetor.
6.	 (FONTE)	Apresenta a barra de selecção de fonte.	
7.	<b>ECO BLANK, BLANK</b>	Utilizado para ocultar a imagem do ecrã.  Não tape a lente de projecção com nenhum objecto, uma vez que isto poderia aquecer e deformar esse objecto, ou até provocar um incêndio.	
8.	<b>OK</b>	Confirma o item de menu seleccionado.	Confirma a selecção do item de menu de ecrã (OSD).
9.	 (MENU)	Entre no menu <b>Defin.</b>	Liga ou desliga o menu de ecrã (OSD) do projetor.
10.	 (PRINCIPAL)	Voltar ao ecrã principal.	(Não disponível.)
11.	Botões de selecção de fonte: <b>HDMI, PC, LAUNCHER</b>	Selecciona uma fonte de entrada para exibição.	
12.		Liga ou desliga o áudio do projetor.	
		Reduz o volume do projetor.	
		Aumenta o volume do projetor.	
13.	Botões de controlo: <b>F1, F2, F3</b>	Personaliza os botões, as definições de projecção móvel do iOS ( <b>F1</b> ) / definições de projecção móvel Android ( <b>F2</b> ) / definições de projecção móvel para portátil ( <b>F3</b> ).	(Não disponível.)
14.	<b>LASER</b>	Emite uma luz laser apontadora, para usar em apresentações.	
15.	 (WiFi)	Entre no menu <b>Internet</b> em <b>Defin.</b>	(Não disponível.)
16.	<b>PICTURE</b>	Selecciona um modo de imagem disponível.	
17.	 (Cursor)	Ativa a função do cursor.	(Não disponível.)
18.	 (Menu Android)	Acede ao menu <b>Defin.</b> Se as aplicações relacionadas podem ser invocadas dentro da aplicação.	(Não disponível.)
19.	 (Hotspot)	Entre no menu <b>Hotspot</b> em <b>Defin.</b>	(Não disponível.)
20.	 (Limpar memória)	Entra no modo aceleração de uma tecla (uma tecla vazia).	(Não disponível.)
21.	<b>BRIGHTNESS</b>	Ajusta a luminosidade.	
22.	<b>CONTRAST</b>	Ajusta o contraste.	

Nº.	Quando a fonte de entrada é BenQ Launcher	Quando a fonte de entrada NÃO é BenQ Launcher
23. <b>LIGHT MODE</b>	Apresenta o menu <b>Modo Luz</b> para seleccionar um modo de funcionamento da lâmpada adequado.	
24. <b>AUTO</b>	(Não disponível.)	Determina automaticamente as melhores temporizações para a imagem exibida quando é seleccionado um sinal PC (RGB analógico).

### Trabalhar com o apontador LASER

O Apontador Laser é um auxiliar que os profissionais podem utilizar nas apresentações. Quando premido, emite uma luz vermelha. O feixe de laser é visível. É necessário manter premido o botão **LASER** para que o feixe seja continuamente emitido.

O apontador laser não é um brinquedo. Os pais devem estar conscientes dos perigos da energia laser e manter este telecomando longe do alcance das crianças.



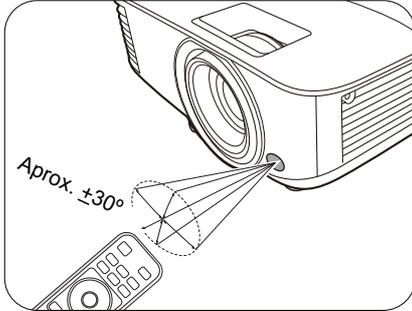
Não olhe para o ponto de emissão do laser, nem faça o feixe de laser incidir sobre si ou outras pessoas. Antes de o utilizar, consulte as mensagens de aviso na parte posterior do telecomando.

## Alcance efectivo do telecommando

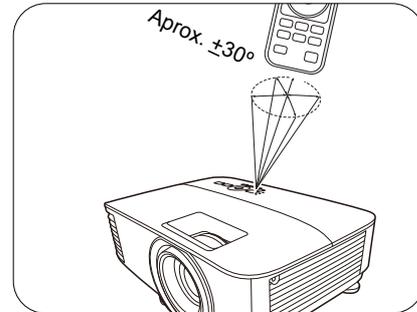
O controlo remoto deverá ser usado a um ângulo de 30 graus perpendicular ao(s) sensor(es) IR do controlo remoto do projetor para funcionar correctamente. A distância entre o controlo remoto e sensor(es) não deverá exceder os 8 metros (~ 26 pés).

Certifique-se de que não existem obstáculos entre o telecommando e o(s) sensor(es) IR no projetor que possam obstruir o feixe infra vermelho.

- Controlar o projetor pela frente



- Trabalhar com o projetor a partir do topo



# Posicionar o projetor

## Escolher um local

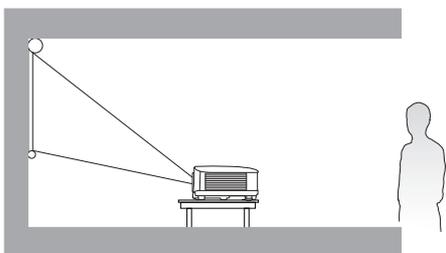
Antes de escolher um local para a instalação do projetor, considere os seguintes factores:

- Tamanho e posição do ecrã
- Localização da tomada eléctrica
- Localização e distância entre o projetor e o restante equipamento

Poderá instalar o projetor das seguintes formas.

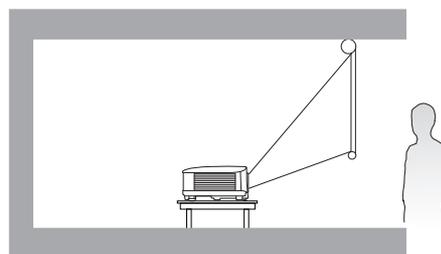
### 1. Projeção frontal

Selecione esta posição com o projetor colocado sobre a mesa em frente do ecrã. Esta é a maneira mais comum de posicionar o projetor, para uma configuração rápida e maior facilidade de transporte.



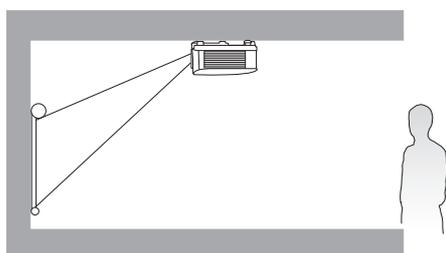
### 2. Retroprojeção

Selecione esta posição com o projetor colocado perto sobre a mesa por detrás do ecrã. Note que é necessário um ecrã especial para retroprojeção.



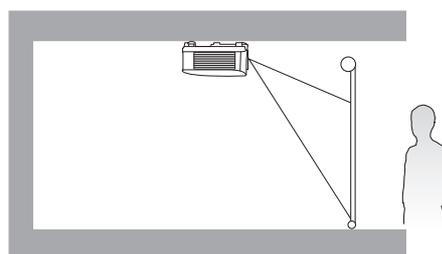
### 3. Teto frente

Selecione esta localização com o projetor suspenso, em posição invertida, e de frente para o ecrã. Adquira o Kit de Montagem no Tecto/Parede para Projetores BenQ no seu revendedor para instalar o seu projetor.



### 4. Teto traseira

Selecione esta localização com o projetor suspenso, em posição invertida, e por detrás do ecrã. Note que para esta instalação são necessários um ecrã especial para retroprojeção e um Kit de Montagem no Tecto/Parede para Projetores BenQ.



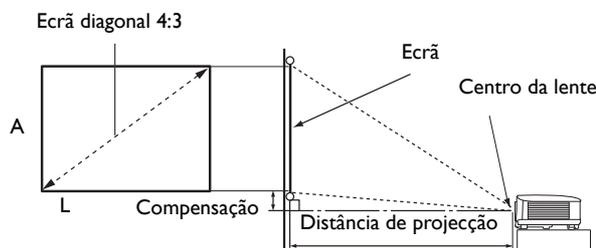
Depois de ligar o projetor, aceda ao **Menu Avançado - Definições > Instalação do projetor > Instalação do projetor** e prima ◀/▶ para seleccionar uma definição.

## Obter um tamanho preferido de projecção de imagem

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

### Dimensões da projecção

#### EX600



- O formato de imagem do ecrã é 4:3 e a imagem projectada está no formato de imagem 4:3

Tamanho do ecrã			Distância de projecção (mm)			Desvio (mm)	
Diagonal		A (mm)	L (mm)	Distância mínima	Média		Distância máxima
Polegada	mm			(zoom máx.)			(zoom mín.)
30	762	457	610	1195	1253	1311	45
40	1016	610	813	1593	1670	1748	61
50	1270	762	1016	1991	2088	2184	76
60	1524	914	1219	2390	2505	2621	91
70	1778	1067	1422	2788	2923	3058	107
80	2032	1219	1626	3186	3341	3495	122
90	2286	1372	1829	3584	3758	3932	137
100	2540	1524	2032	3983	4176	4369	152
110	2794	1676	2235	4381	4593	4806	168
120	3048	1829	2438	4779	5011	5243	183
130	3302	1981	2642	5178	5428	5679	198
140	3556	2134	2845	5576	5846	6116	213
150	3810	2286	3048	5974	6264	6553	229
160	4064	2438	3251	6372	6681	6990	244
170	4318	2591	3454	6771	7099	7427	259
180	4572	2743	3658	7169	7516	7864	274
190	4826	2896	3861	7567	7934	8301	290
200	5080	3048	4064	7965	8352	8738	305
250	6350	3810	5080	9957	10439	10922	381
300	7620	4572	6096	11948	12527	13106	457

Por exemplo, se estiver a usar um ecrã de 120 polegadas, a distância de projecção recomendada é de 5011 mm.

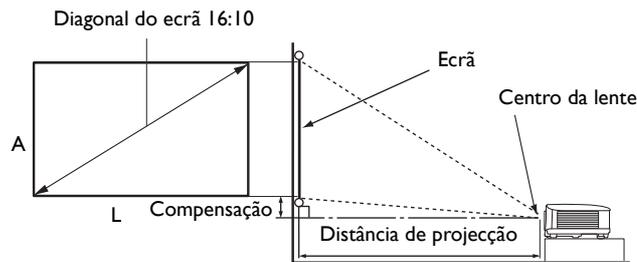
Se a distância de projecção medida é de 6200 mm, o valor mais próximo na coluna "**Distância de projecção (mm)**" é 6264 mm. Quando se olha através dessa linha vê-se que é necessário um ecrã de 150 polegadas (cerca de 3,8 m).



Para otimizar a qualidade de projecção, sugerimos que projecte dentro da área não cinzenta.

Todas as medidas são aproximadas e podem variar consoante os tamanhos reais.

A BenQ recomenda que, caso pretenda instalar permanentemente o projetor, teste previamente o tamanho e distância de projecção utilizando o projetor no local onde vai ser instalado, para permitir ter em conta as características ópticas do projetor. Isto ajudará a determinar a posição exacta de montagem, para que seja a mais adequada ao local de instalação.



- O formato de imagem do ecrã é 16:10 e a imagem projectada está no formato de imagem 16:10

Tamanho do ecrã		Distância de projecção (mm)			Desvio (mm)		
Diagonal		A (mm)	L (mm)	Distância mínima		Média	Distância máxima
Polegada	mm			(zoom máx.)			(zoom mín.)
30	762	406	646	1002	1050	1098	0
40	1016	538	862	1335	1400	1465	0
50	1270	673	1077	1669	1750	1831	0
60	1524	808	1292	2003	2100	2197	0
70	1778	942	1508	2337	2450	2563	0
80	2032	1007	1723	2671	2800	2929	0
90	2286	1212	1939	3005	3150	3295	0
100	2540	1346	2154	3339	3500	3662	0
110	2794	1481	2369	3672	3850	4028	0
120	3048	1615	2585	4006	4200	4394	0
130	3302	1750	2800	4340	4550	4760	0
140	3556	1885	3015	4676	4900	5126	0
150	3810	2019	3231	5008	5250	5492	0
160	4064	2154	3446	5342	5600	5859	0
170	4318	2289	3662	5676	5950	6225	0
180	4572	2423	3877	6009	6300	6591	0
190	4826	2558	4092	6343	6650	6957	0
200	5080	2692	4308	6677	7000	7323	0
250	6350	3365	5385	8346	8750	9154	0
300	7620	4039	6462	10016	10500	10985	0

Por exemplo, se estiver a usar um ecrã de 120 polegadas, a distância de projecção recomendada é de 4200 mm.

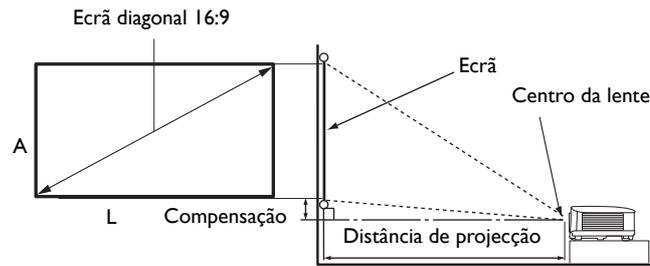
Se a distância de projecção medida é de 5200 mm, o valor mais próximo na coluna "**Distância de projecção (mm)**" é 5250 mm. Quando se olha através dessa linha vê-se que é necessário um ecrã de 150 polegadas (cerca de 3,8 m).



Para otimizar a qualidade de projecção, sugerimos que projecte dentro da área não cinzenta.

Todas as medidas são aproximadas e podem variar consoante os tamanhos reais.

A BenQ recomenda que, caso pretenda instalar permanentemente o projetor, teste previamente o tamanho e distância de projecção utilizando o projetor no local onde vai ser instalado, para permitir ter em conta as características ópticas do projetor. Isto ajudará a determinar a posição exacta de montagem, para que seja a mais adequada ao local de instalação.



- O formato de imagem do ecrã é 16:9 e a imagem projectada está no formato de imagem 16:9

Tamanho do ecrã			Distância de projecção (mm)			Desvio (mm)	
Diagonal		A (mm)	L (mm)	Distância mínima	Média		Distância máxima
Polegada	mm			(zoom máx.)			(zoom mín.)
30	762	374	664	990	1039	1089	30
40	1016	498	886	1319	1386	1452	40
50	1270	623	1107	1649	1732	1815	50
60	1524	747	1328	1979	2079	2178	60
70	1778	872	1550	2309	2425	2541	70
80	2032	996	1771	2639	2772	2905	80
90	2286	1121	1992	2969	3118	3268	90
100	2540	1245	2214	3299	3465	3631	100
110	2794	1370	2435	3628	3811	3994	110
120	3048	1494	2657	3958	4158	4357	120
130	3302	1619	2878	4288	4504	4720	130
140	3556	1743	3099	4618	4850	5083	139
150	3810	1868	3321	4948	5197	5446	149
160	4064	1992	3542	5278	5543	5809	159
170	4318	2117	3763	5608	5890	6172	169
180	4572	2241	3985	5937	6236	6535	179
190	4826	2366	4206	6267	6583	6898	189
200	5080	2491	4428	6597	6929	7261	199
250	6350	3113	5535	8246	8661	9077	249
300	7620	3736	6641	9896	10394	10892	299

Por exemplo, se estiver a usar um ecrã de 120 polegadas, a distância de projecção recomendada é de 4158 mm.

Se a distância de projecção medida é de 5200 mm, o valor mais próximo na coluna "**Distância de projecção (mm)**" é 5197 mm. Quando se olha através dessa linha vê-se que é necessário um ecrã de 150 polegadas (cerca de 3,8 m).



Para otimizar a qualidade de projecção, sugerimos que projecte dentro da área não cinzenta.

Todas as medidas são aproximadas e podem variar consoante os tamanhos reais.

A BenQ recomenda que, caso pretenda instalar permanentemente o projetor, teste previamente o tamanho e distância de projecção utilizando o projetor no local onde vai ser instalado, para permitir ter em conta as características ópticas do projetor. Isto ajudará a determinar a posição exacta de montagem, para que seja a mais adequada ao local de instalação.

## Montar o projetor

Se pretender montar o projetor, recomendamos vivamente a utilização de um kit adequado de montagem para projetores BenQ e que se certifique da perfeição e segurança da instalação.

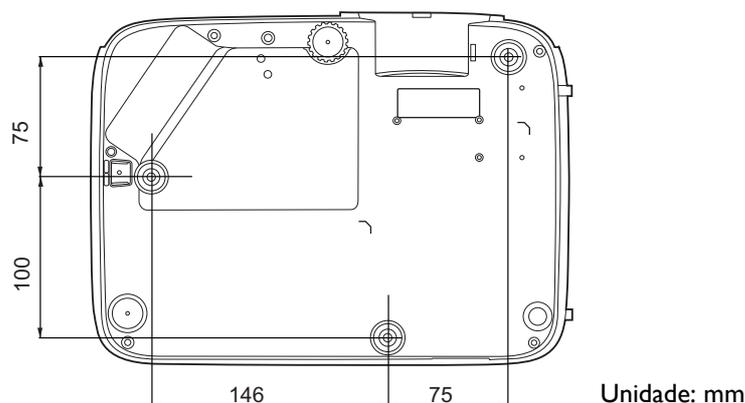
Se utilizar um kit de montagem para projetores de uma marca que não a BenQ, existe o risco de queda do projetor devido a uma instalação incorrecta, provocada pela utilização de parafusos com um comprimento ou calibre incorrectos.

### Antes da montagem do projetor

- Compre um kit de montagem para projetores BenQ no local onde adquiriu o projetor 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 projetor e na base do suporte de montagem. Este cabo irá funcionar como uma segurança adicional para a fixação do projetor, caso o suporte de montagem se solte.
- Peça ao seu distribuidor para instalar o projetor por si. Instalar o projetor sem ajuda poderá levar a que o mesmo caia, resultando em ferimentos.
- Tome as devidas precauções para evitar que o projetor caia, como no caso de um sismo.
- A garantia não abrange danos ao produto causados por montagem do projetor com um kit de montagem para projetores não fornecido pela BenQ.
- Tenha em conta a temperatura circundante no local o projetor está montado no tecto/parede. Se usar um aquecedor, a temperatura na zona do tecto/parede poderá ser superior ao esperado.
- Leia o manual do utilizador para kit de montagem relativamente à amplitude de torção. Apertar com torção acima da amplitude recomendada poderá danificar o projetor, que poderá cair como consequência disso.
- Certifique-se que a tomada de alimentação está a uma altura acessível, para que possa encerrar o projetor facilmente.

### Diagrama de instalação no tecto/parede

Parafuso de montagem no tecto/parede: M4  
(Máx. L = 25 mm; Mín. L = 20 mm)

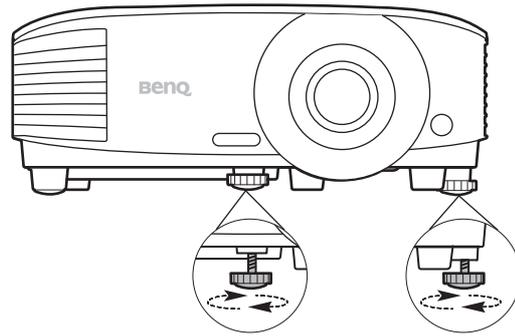


## Ajustar a imagem projectada

### Ajustar o ângulo de projecção

Se o projetor não for colocado numa superfície plana ou o ecrã e o projetor não estiverem perpendiculares em relação um ao outro, a imagem projectada aparece como um trapézio. Pode apertar os reguladores para afinar o ângulo horizontal.

Para recolher o suporte, aparafuse os pés ajustáveis na direcção oposta.



Não olhe para a lente enquanto a lâmpada estiver acesa. A luz forte proveniente da lâmpada pode causar danos aos seus olhos.

### Ajustar automaticamente a imagem

Em alguns casos, pode ser necessário otimizar a qualidade da imagem. Para tal, prima **AUTO**. 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.

As informações da fonte actual serão apresentadas durante 3 segundos no canto do ecrã.

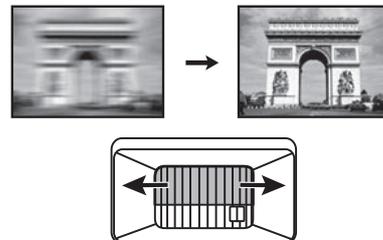
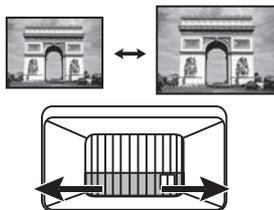


Esta função só está disponível quando está seleccionado o sinal PC (analog RGB).

### Ajustar o tamanho e a clareza da imagem

Ajuste a imagem projectada para o tamanho desejado, usando o anel de zoom.

Ajuste a imagem rodando o anel de focagem.



### Correcção da distorção

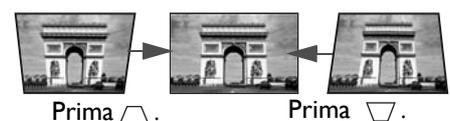
A distorção refere-se às situações em que a imagem projectada se assemelha a um trapézio devido à projecção inclinada.

Para corrigir, terá de corrigir manualmente seguindo estes passos.

1. Faça um dos seguintes passos para apresentar a página de correcção de distorção.

- Prima  $\triangle$  /  $\nabla$  no projetor ou telecomando.
- Aceda ao **Menu Avançado - Ecrã > Distorção** e prima **OK**.

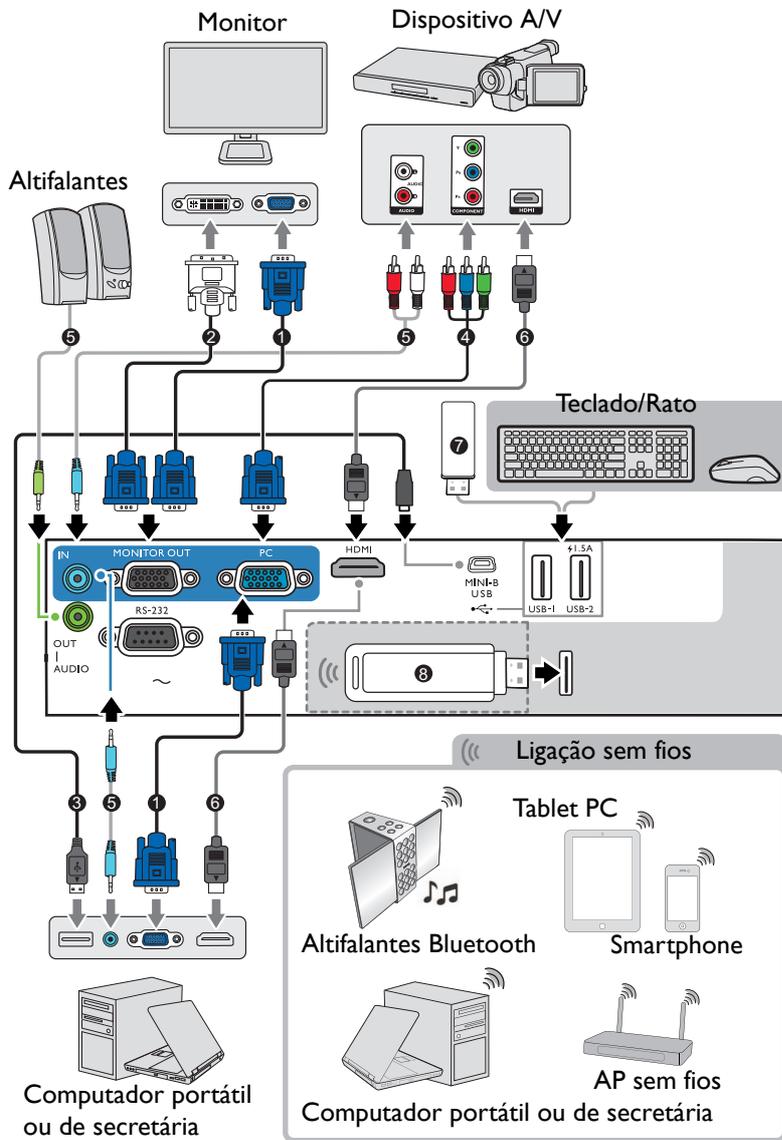
2. Depois de apresentada a página de correcção **Distorção**. Prima  $\triangle$  para corrigir a distorção da parte superior da imagem. Prima  $\nabla$  para corrigir a distorção da parte inferior da imagem.



# Ligações

Ao ligar uma fonte de sinal ao projetor, 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.



1	Cabo VGA
2	Cabo VGA para DVI-A
3	Cabo USB
4	Cabo adaptador para ligação Component Video a VGA (D-Sub)
5	Cabo áudio
6	Cabo HDMI
7	Unidade USB
8	Dongle sem fios (WDR02U)



- Nas ligações apresentadas cima, alguns cabos podem não estar incluídos com o projetor (consulte [Conteúdo da embalagem na página 7](#)). Os cabos encontram-se disponíveis em lojas de electrónica.
- As ilustrações de ligação servem apenas de exemplo. As tomadas posteriores de ligação existentes no projetor variam consoante o modelo do projetor.
- Muitos portáteis não activam as portas de vídeo externas quando são ligados a um projetor. Normalmente, para activar e desactivar o monitor externo, utiliza-se uma combinação de teclas, como FN + tecla de função com o símbolo do monitor. Prima FN e a tecla de função em simultâneo. Consulte a documentação do seu portátil para saber qual é a combinação de teclas.
- Se a imagem de vídeo seleccionada não for apresentada depois de o projetor 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.

Basta ligar o projetor a uma fonte de vídeo que utilize um dos métodos de ligação. No entanto, cada método proporciona um nível diferente de qualidade de vídeo.

Terminal		Qualidade da imagem
<b>HDMI</b>		Ótima
<b>Component Video (através de entrada RGB)</b>		Melhor

## Ligação de áudio

O projetor dispõe de altifalantes mono integrados, concebidos para proporcionar uma funcionalidade de áudio básica que acompanhe apresentações de dados apenas para fins profissionais. Não foram concebidos nem programados para reprodução de áudio estéreo, tal como acontece em aplicações de cinema em casa. Qualquer entrada de áudio estéreo (se fornecida) é misturada numa saída de áudio mono comum através dos altifalantes do projetor.

O altifalante integrado ficará sem som quando a tomada **AUDIO OUT** for ligada.



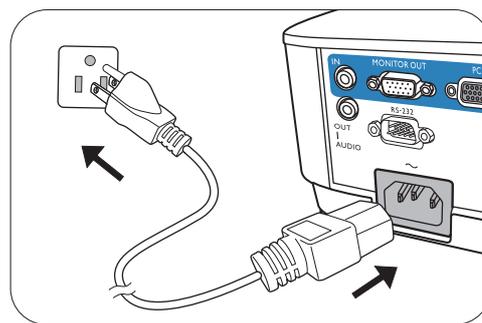
- O projetor apenas consegue reproduzir áudio mono misto, mesmo que esteja ligado a uma entrada áudio estéreo.
- Se a imagem de vídeo seleccionada não for apresentada depois de o projetor ser ligado e de a fonte de vídeo correcta ter sido seleccionada, verifique se a fonte de vídeo está ligada e a funcionar correctamente. Verifique, também, se os cabos de sinal estão correctamente ligados.

# Ligar o projetor

1. Ligue o cabo de alimentação. Ligue o interruptor da tomada (caso exista). O indicador de alimentação no projetor acende-se a laranja após ligar a alimentação.
2. Prima  no projetor ou  no telecomando para ligar o projetor. O indicador de alimentação pisca a verde e fica verde fixo quando o projetor 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 foco para ajustar a clareza da imagem.



- Utilize apenas acessórios originais (por ex, cabo de alimentação) para evitar possíveis perigos como choque eléctrico e incêndio.
- Se o projetor ainda estiver quente devido à actividade anterior, a ventoinha de arrefecimento trabalhar durante aproximadamente 90 segundos antes de a lâmpada ser ligada.

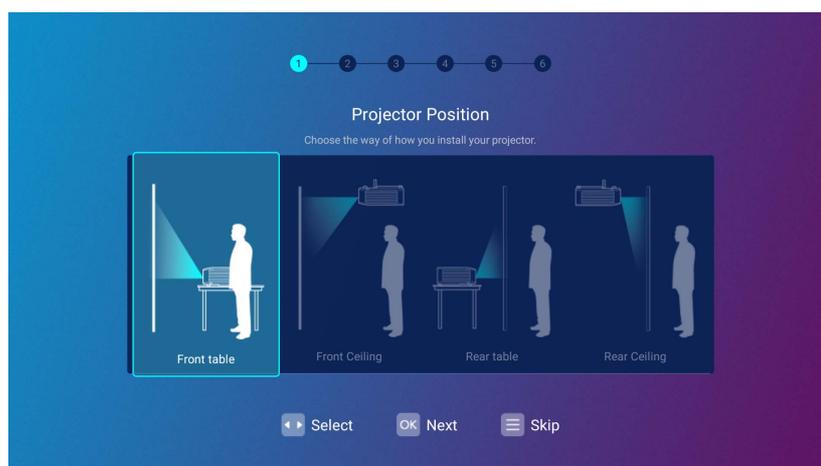
3. Se for a primeira vez que liga o projetor, surgirá o assistente de configuração que o guiará ao longo da definição do projetor. Se já o tiver feito, ignore este processo.
  - Use as teclas de seta (, , , ) para se deslocar pelos itens do menu.
  - Use **OK** para confirmar o item de menu seleccionado.
  - Utilize o botão Anterior  para regressar ao menu anterior.
  - Use o menu de botão  para passar à frente de um menu.



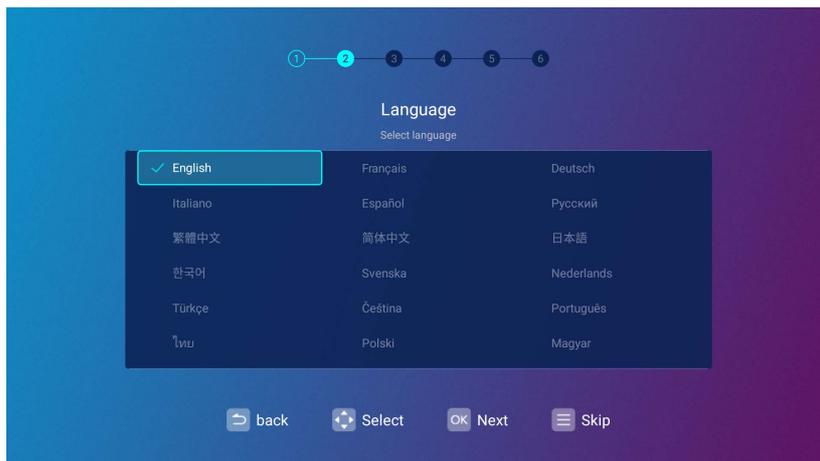
As imagens de ecrã do assistente de configuração são apenas de referência, e podem divergir do design actual.

Passo 1:

Escolher um **Posição do projetor**.

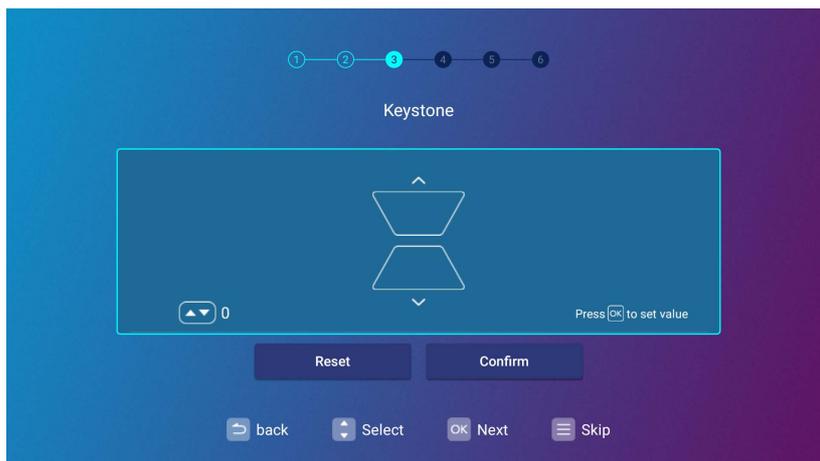


Passo 2:  
Escolher um **Idioma**.



 Os idiomas disponíveis poderão variar consoante o produto fornecido para a sua região e poderão ser alterados sem aviso prévio.

Passo 3:  
Ajustar **Distorção**.

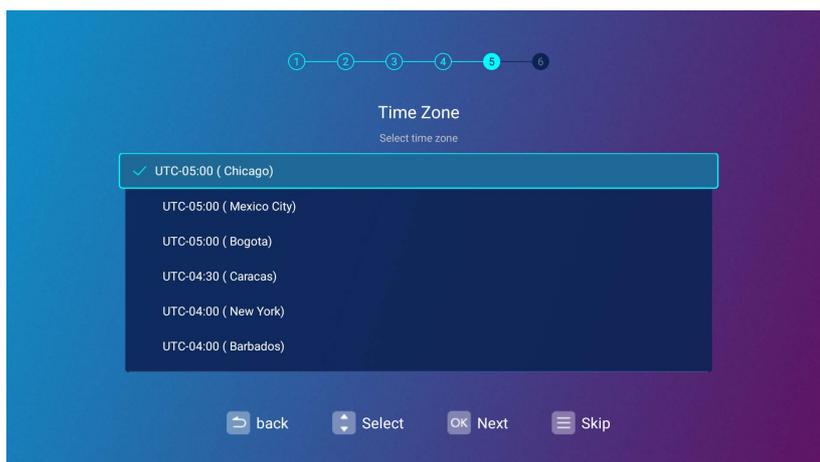


Passo 4:  
Configure o **Definição Sem Fios** selecionando uma rede sem fios e introduzindo a palavra-passe.



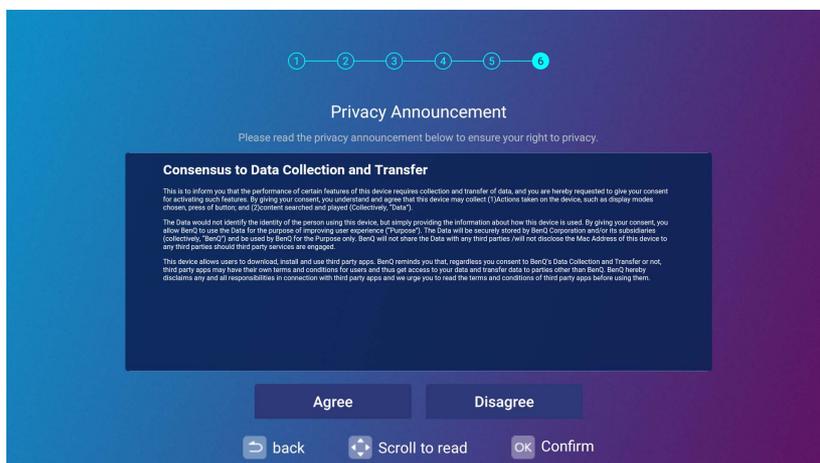
Passo 5:

Especifique o **Fuso horário**.



Passo 6:

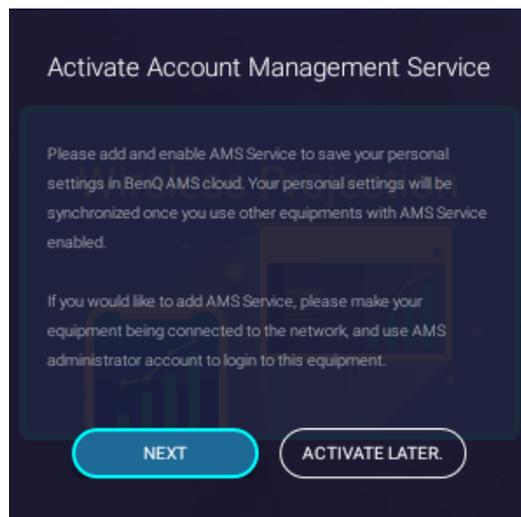
Leia os **Aviso de privacidade** e prima **OK** para aceitar a declaração.



Caso de futuro deseje remover o seu consentimento relativamente ao acordo de privacidade, poderá fazê-lo no menu **Geral > Sobre > Aviso de privacidade** do menu **BenQ Launcher Defin**. Consulte [Sobre na página 136](#) para mais informações.

Uma vez concluídos os passos mostrados acima, o projector irá perguntar se deseja ativar a função AMS.

Caso não lhe seja solicitado para ativar a função AMS, recomendamos que atualize o firmware para otimizar a experiência de utilizador. Consulte [Atualização de sistema na página 144](#) para mais informações. Caso prefira não atualizar o firmware, consulte [Apêndice: Funcionamento \(em fonte Iniciador\) para versão de firmware antes de v01.00.19.00 na página 108](#) para operações.



Agora tem três formas de trabalhar com este projetor. Diferentes operações são necessárias consoante as suas necessidades.

Cenários	Funções disponíveis	Operações
Aceda a <b>BenQ Launcher</b> com uma conta AMS	Funções <b>BenQ Launcher</b> completas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Serviço AMS (<a href="#">página 27</a>)</li> <li>• Ligação Wi-Fi (<a href="#">página 41</a>)</li> <li>• Ligação Bluetooth (<a href="#">página 55</a>)</li> <li>• Ligação de armazenamento USB (<a href="#">página 53</a>)</li> <li>• Aplicações (<a href="#">página 58</a>)</li> <li>• Conectividade HID (por ex., ligação de rato e teclado)</li> </ul>	Caso tenha já registado com êxito uma conta de administrador no site AMS, selecione <b>SEGUINTE</b> na janela de contexto. Consulte <a href="#">Associar uma conta de administrador AMS ao seu projetor na página 28</a> , para mais instruções.
Aceda a <b>BenQ Launcher</b> sem serviço AMS	Todas as funções <b>BenQ Launcher</b> exceto o serviço AMS.	Caso ainda não tenha uma conta de administrador AMS, selecione <b>ATIVAR MAIS TARDE</b> na janela de contexto e prima <b>OK</b> . O serviço AMS será desativado no projetor até o ativar manualmente no menu <b>Defin.</b> Consulte <a href="#">Ativar AMS na página 27</a> para mais informações sobre como ativar manualmente o serviço AMS.
Projetor tradicional	Apenas projeção com fios, sem rede nem conectividades HID	Prima <b>HDMI</b> ou <b>PC</b> no telecomando ou  ( <b>FONTE</b> ) e selecione <b>HDMI</b> ou <b>PC/YPbPr</b> .



Para mais informações sobre como registar uma conta de administrador AMS, consulte [Antes de iniciar na página 26](#).

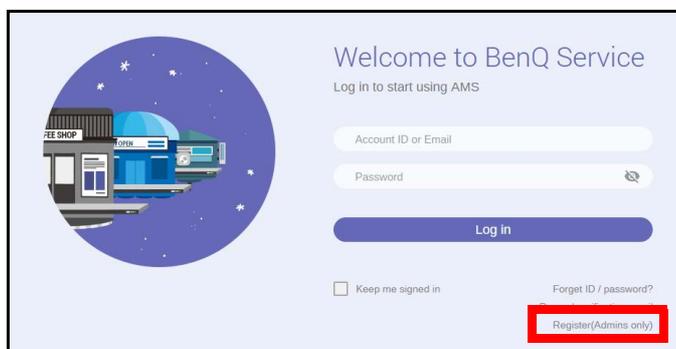
# Funcionamento (em fonte Iniciador)

## Antes de iniciar

Uma das principais funcionalidades deste projetor é a utilização do serviço Sistema de Gestão de Contas (AMS) que lhe permite criar e gerir contas individuais de início de sessão para o projetor. Ao utilizar o serviço AMS poderá:

- Personalizar o espaço de trabalho do projetor para cada início de sessão
- Aceder a ficheiros armazenados em contas na nuvem (como Google Drive, Dropbox e outras) diretamente a partir do projetor
- Gerir autorizações para cada início de sessão, incluindo o limitar de acesso às várias funções do projetor.

Para usar o serviço AMS recomenda-se vivamente que primeiro registe uma conta de administrador AMS antes de começar o processo inicial de arranque para o projetor. Para registar uma conta AMS abra o site BenQ Service (<https://service-portal.benq.com/login>) com um navegador Chrome ou Firefox, clique na ligação **Registar (apenas Admins)** e continue o processo de registo.



Para uma descrição completa das funcionalidades do serviço AMS, incluindo instruções sobre como configurar e gerir contas, consulte **Manual do Utilizador AMS** que pode transferir do URL seguinte: <https://www.benq.com/en-us/business/index.html> > o seu Modelo de Projetor > **Transferências** > **Manual do utilizador**.



As imagens neste documento são apenas para referência. A interface do utilizador poderá sofrer alterações sem aviso prévio.

## O Serviço AMS

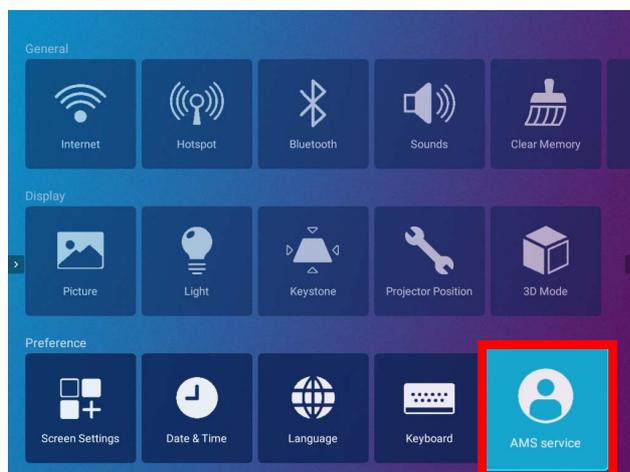
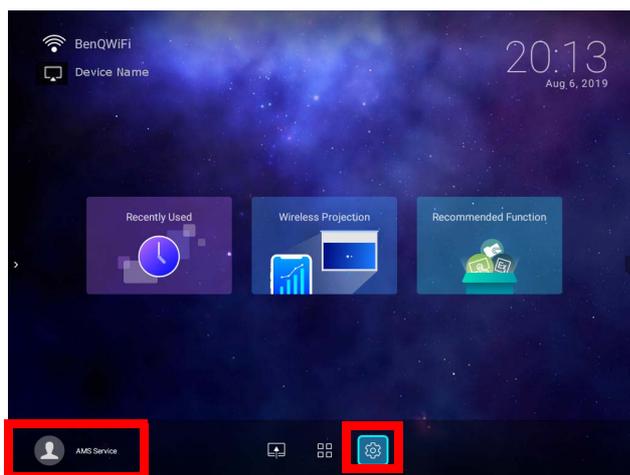
Tal como mencionado anteriormente, o serviço AMS é uma funcionalidade importante deste projetor que lhe permite personalizar o espaço de trabalho do projetor, aceder a ficheiros armazenados nas contas na nuvem diretamente a partir do projetor, e gerir o acesso às várias funções do projetor com base no início de sessão de um utilizador.

Para uma descrição completa das funcionalidades do serviço AMS, incluindo instruções sobre como configurar e gerir contas, consulte **Manual do Utilizador AMS** que pode transferir do URL seguinte: <https://www.benq.com/en-us/business/index.html> > o seu Modelo de Projetor > **Transferências** > **Manual do utilizador**.

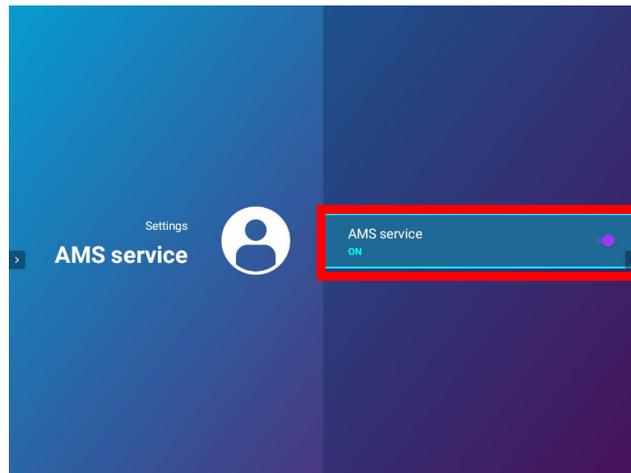
### Ativar AMS

Se o serviço AMS não foi ativado no procedimento do assistente de configuração durante o arranque inicial. Terá de ativar manualmente AMS. Para ativar manualmente AMS:

1. Certifique-se que já criou uma conta de administrador AMS. Consulte [Antes de iniciar na página 26](#) para mais informações relativamente ao registo de uma conta de administrador AMS.
2. Escolha um dos seguintes métodos:
  - Selecione **Serviço AMS** no ecrã principal **BenQ Launcher** e prima **OK**.
  - Selecione o botão de menu **Defin.** no ecrã principal **BenQ Launcher** e prima **OK**. Depois selecione **Serviço AMS** na secção **Preferências** do menu **Defin.** e prima **OK**.



3. No ecrã **Serviço AMS** prima **OK** para que o interruptor **Serviço AMS** fique em **Ligar**.



Uma vez ativada a função AMS no seu projetor tem de associar a sua conta de administrador AMS ao projetor antes de poder usar o serviço AMS.

## Associar uma conta de administrador AMS ao seu projetor

Uma vez ativada a função AMS o passo seguinte é associar uma conta de administrador ao seu projetor para designar um administrador específico para o projetor (ou seja, para garantir que apenas um administrador tem autorização para gerir o projetor).

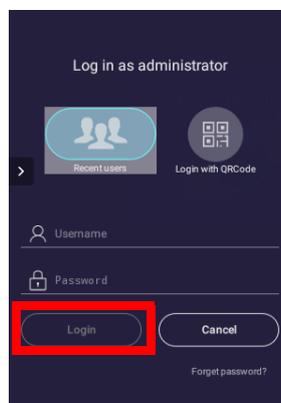


Antes de associar uma conta de administrador ao seu projetor, tem primeiro de garantir que as seguintes condições estão reunidas para o seu projetor:

- Registou com êxito uma conta de administrador AMS. Consulte [Antes de iniciar na página 26](#) para mais informações relativamente ao registo de uma conta de administrador AMS.
- O seu projetor está ligado a uma rede sem fios com acesso à Internet. Consulte [Ligar o projetor a uma rede sem fios na página 41](#) para mais informações sobre como ligar a uma rede sem fios.
- **Serviço AMS** está ativado para o seu projetor. Consulte [Ativar AMS na página 27](#) para mais informações sobre como ativar **Serviço AMS**.

Depois de ativar a função AMS aparecerá uma janela **Iniciar sessão como administrador** . Para associar uma conta de administrador ao seu projetor:

Introduza **Nome de utilizador** e **Palavra-passe** para a sua conta de administrador AMS na janela **Iniciar sessão como administrador** , seleccione **Iniciar sessão** e prima **OK**. Caso não deseje associar uma conta ao projetor seleccione **Cancelar** e prima **OK**.



Uma vez submetida a informação de início de sessão da conta de administrador aparece uma mensagem a indicar que associou com êxito a sua conta de administrador ao projetor. Para verificar se o processo de associação foi bem sucedido pode consultar o menu **Informações do dispositivo** no menu de conta do serviço AMS, consulte [Menu de Contas na página 31](#) para mais informações.

## Contas AMS

Assim que a sua conta de administrador AMS tiver sido associada com êxito ao projetor, os utilizadores podem iniciar a sessão numa conta antes de usar o projetor e consoante o tipo de conta que estiverem a usar, e as definições da conta, podem usar interfaces personalizadas e funcionalidades designadas assim como aceder ao armazenamento pessoal na nuvem.

Segue-se uma lista dos tipos de início de sessão disponíveis para o projetor:

**Administrator** – Esta conta tem de ser criada/registada através do site AMS e inclui acesso total às funcionalidades e menus **Defin.** do projetor.

**User** – Esta conta tem de ser criada pelo administrador através do site AMS e tem acesso autorizado às funcionalidades e menus **Defin.** do projetor com base em autorizações e configurações predefinidas indicadas pelo administrador. Os utilizadores podem personalizar a interface que vêem no projetor, como a configuração de atalhos de aplicações ou associação a contas pessoais na nuvem, iniciando a sessão no site AMS e ajustando as suas preferências.

**Guest** – Esta é a predefinição quando nenhuma conta tem a sessão iniciada no projetor. Tem acesos limitado às funcionalidades e menus **Defin.** do projetor.

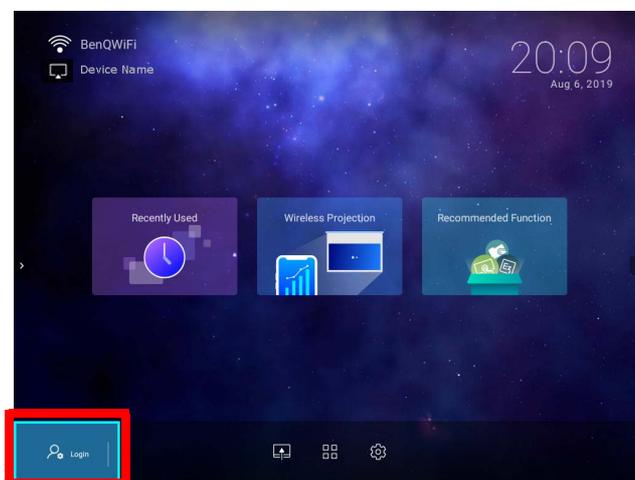
### Iniciar a sessão



Antes de iniciar a sessão no seu projetor, tem primeiro de garantir que as seguintes condições estão reunidas para o seu projetor:

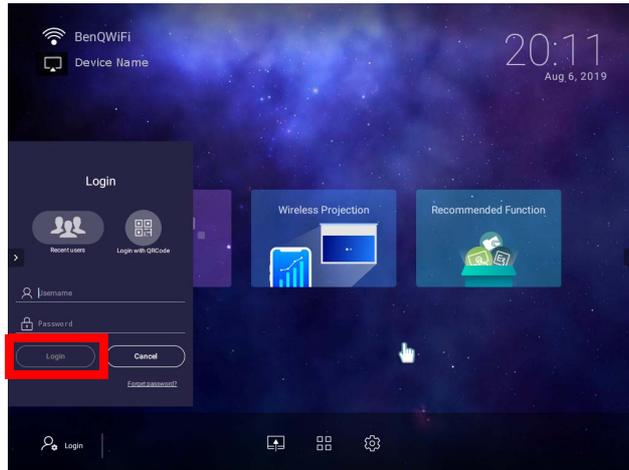
- O seu projetor está ligado a uma rede sem fios com acesso à Internet. Consulte [Ligar o projetor a uma rede sem fios na página 41](#) para mais informações sobre como ligar a uma rede sem fios.
- **Serviço AMS** está ativado para o seu projetor. Consulte [Ativar AMS na página 27](#) para mais informações sobre como ativar **Serviço AMS**.

Para iniciar a sessão no projetor usando uma conta AMS, selecione **Iniciar sessão** no ecrã principal **BenQ Launcher** e prima **OK**.



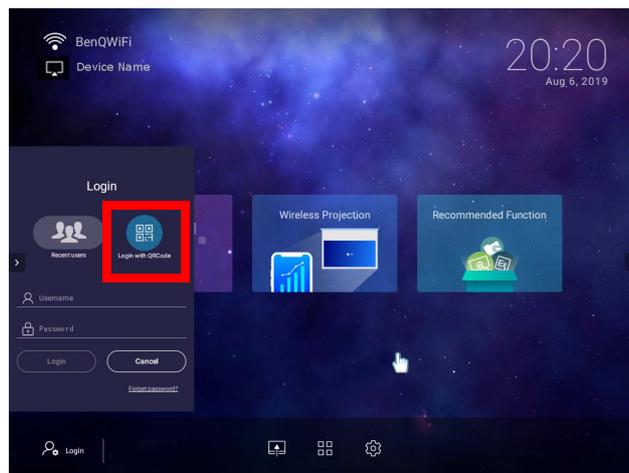
Use um dos seguintes métodos para concluir o processo de início de sessão:

- Introduza **Nome de utilizador** e **Palavra-passe** para a sua conta AMS na janela **Iniciar sessão**, seleccione **Iniciar sessão** e prima **OK**.



Pode seleccionar **Utilizadores recentes** na janela **Iniciar sessão** e prima **OK** para seleccionar um **Nome de utilizador** de uma lista de inícios de sessão recentemente usados.

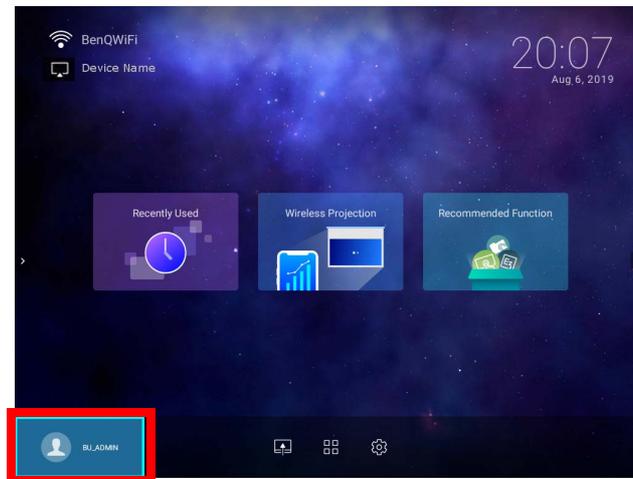
- Seleccione **Iniciar sessão com Código QR** na janela **Iniciar sessão** e prima **OK**. Digitalize o código QR que aparece no seu dispositivo móvel e abra a ligação fornecida para iniciar a sessão pelo seu dispositivo móvel.



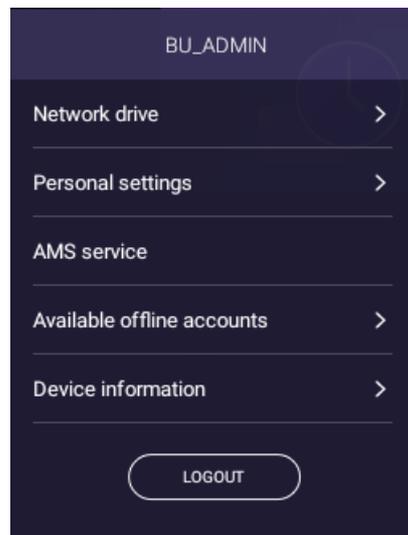
Caso o seu projetor não esteja ligado a uma rede sem fios com acesso à Internet, apenas as contas listadas na lista **Contas offline disponíveis** do menu de conta de administrador podem iniciar a sessão em AMS. Consulte [Menu de Contas na página 31](#) para mais informações sobre o menu de contas.

## Menu de Contas

Quando tem a sessão iniciada no projetor usando uma conta AMS, o canto inferior esquerdo do ecrã principal **BenQ Launcher** identificará a conta com a sessão atualmente iniciada. Selecione o ícone para o nome da conta e prima **OK** para abrir um menu com opções relacionadas com a conta.



O menu de contas inclui as seguintes opções:



Item	Descrição
<b>Unidade de rede</b>	Abre os seus ficheiros pessoais através da aplicação <b>Ficheiros AMS</b> , onde pode aceder aos ficheiros armazenados na conta de armazenamento na nuvem que associou à sua conta AMS ou ao armazenamento interno. Consulte <a href="#">Ficheiros AMS na página 58</a> para mais informações sobre as funcionalidades da aplicação <b>Ficheiros AMS</b> .
<b>Definições pessoais</b>	Permite-lhe configurar quanto tempo de inatividade decorre antes de o projetor terminar a sua sessão automaticamente. As opções incluem <b>10 min, 20 min, 30 min, 40 min, 50 min, e 60 min</b> .
<b>Serviço AMS</b>	Permite-lhe desativar <b>Serviço AMS</b> .  Esta opção não está disponível para contas User.

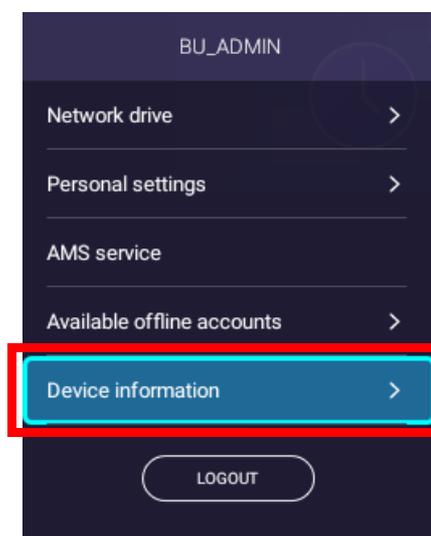
Item	Descrição
<b>Contas offline disponíveis</b>	Lista as contas disponíveis para iniciar a sessão quando o projetor não tem acesso à Internet.
<b>Informações do dispositivo</b>	<p>Lista as informações da conta de administrador que está associada ao projetor, incluindo uma opção para <b>DESVINCULAR</b> a conta do seu projetor.</p>  <p>A opção <b>DESVINCULAR</b> apenas aparece para o administrador.</p>
<b>TERMINAR SESSÃO</b>	Termina a sessão da sua conta do projetor.

### Dissociar uma conta de administrador do projetor

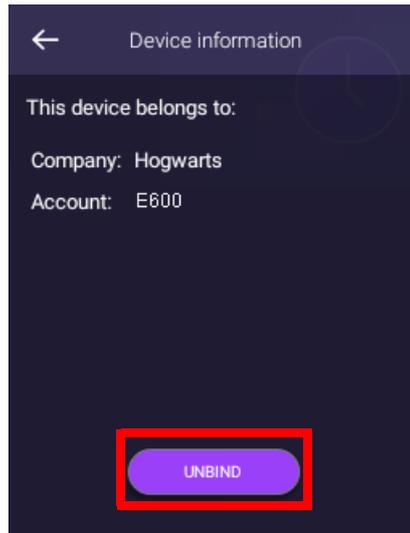
Em situações nas quais deseja mudar para uma conta de administrador para o projetor, tem primeiro de dissociar a conta de administrador atual do projetor.

Para dissociar uma conta de administrador:

1. Inicie a sessão no projetor usando **Nome de utilizador** e **Palavra-passe** para o administrador atual. Consulte [Iniciar a sessão na página 29](#) para mais informações sobre como iniciar a sessão no projetor.
2. Entre no menu da conta. Consulte [Menu de Contas na página 31](#) para mais informações sobre o menu de contas.
3. Selecione **Informações do dispositivo** no menu de contas e prima **OK**.



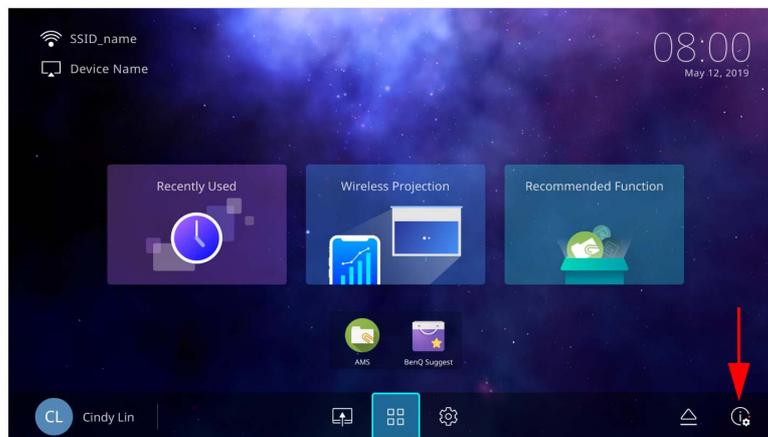
4. Selecione **DESVINCULAR** e prima **OK**.



## Verificar actualização de sistema

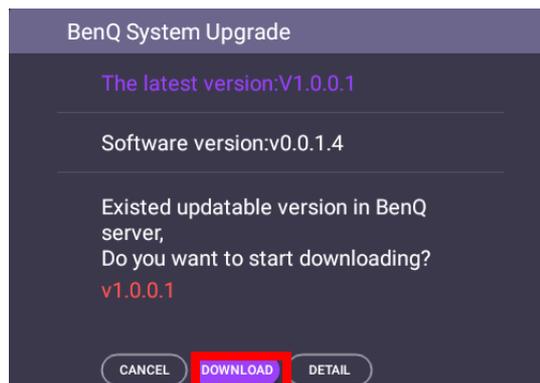
Sugerimos que os utilizadores atualizem regularmente o projetor com a versão mais recente do firmware para otimizar a experiência do utilizador. O projetor utiliza atualizações Over-the-Air (OTA) para instalar o ficheiro de atualização sem fios.

Quando está disponível uma nova versão no servidor OTA de BenQ, aparecerá uma mensagem assim que o projetor estiver ligado a uma rede sem fios. Pode saber da disponibilidade de uma nova versão de firmware a partir do ícone de notificação na parte inferior **BenQ Launcher** do ecrã principal.

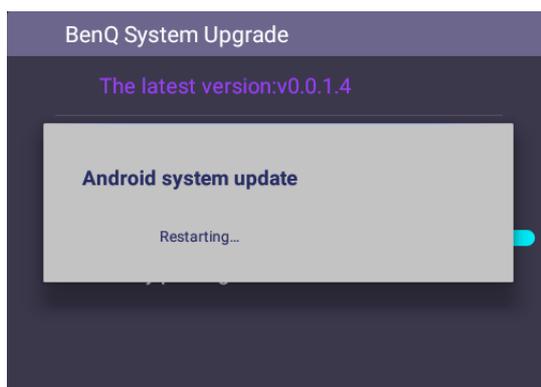


Siga os passos abaixo para iniciar a atualização do firmware:

1. Selecione **TRANSFERIR** para transferir o ficheiro de atualização.



2. Assim que estiver concluída a transferência, o projetor irá reiniciar automaticamente. Não desligue nem retire o projetor da ficha antes de o projetor terminar de atualizar e **BenQ Launcher** reaparecer no ecrã.



# BenQ Launcher

BenQ Launcher é o sistema operativo do projetor, que lhe permite enviar o ecrã do seu dispositivo sem fios, reproduzir ficheiros, executar aplicações e ajustar definições do projetor.

Use os botões no projetor, o telecomando ou ligue um rato USB às portas **USB-1** ou **USB-2** do projetor para navegar por **BenQ Launcher** e utilizar as suas funções.

## O ecrã principal BenQ Launcher

No arranque inicial ou sempre que **BenQ Launcher** for selecionado no menu de fonte de entrada, o projetor apresentará **BenQ Launcher**. Caso o projetor esteja a emitir a partir de uma fonte de entrada (por ex., **HDMI** ou **PC/YPbPr**), pode regressar ao modo **BenQ Launcher** pressionando o botão de fonte  ou o botão **LAUNCHER** no telecomando e selecionando **BenQ Launcher** no menu de fonte de entrada.

Quando a função **Fonte Auto** está ativada no menu **Avançado > Definições** do menu OSD do projetor, o projetor apresentará o **BenQ Launcher** ecrã principal por predefinição, sempre que for ligado. Caso a função **Fonte Auto** esteja desativada o projetor irá detetar se está disponível um sinal da fonte de entrada utilizada pela última vez, e mudar para essa fonte de entrada se disponível, caso não esteja disponível ou o projetor tenha sido colocado em **BenQ Launcher** durante a sessão anterior, o projetor irá entrar no **BenQ Launcher** ecrã principal. Consulte [Definições na página 91](#).



O ecrã real poderá variar com base na sua versão de firmware **BenQ Launcher**.

O ecrã principal **BenQ Launcher** apresenta seis componentes principais:

Nº.	Component	Descrição
1	Barra de estado	Ícones que exibem a hora, o estado Bluetooth e sem fios.
2	Menu principal	Atalhos para aplicações/documentos usados recentemente, instruções sobre como projetar sem fios e funcionalidades/funções recomendadas. Consulte <a href="#">Utilizar o Menu Principal na página 37</a> para mais informações sobre o Menu Principal.

N.º	Component	Descrição
3	Barra lateral	Um menu de botões rápidos de navegação. Consulte <a href="#">Usar a barra lateral na página 40</a> para mais informações sobre os botões da barra lateral.
4	Atalhos de aplicações	<p>Uma lista personalizada de atalhos para aplicações instaladas. Consulte <a href="#">Usar os Atalhos de Aplicação na página 38</a> para mais informações sobre os atalhos de aplicações</p>  <p>Nenhum atalho de aplicação aparecerá no ecrã principal predefinido. Para adicionar atalhos de aplicação ao ecrã principal, use ou o sub-menu <b>Definições do ecrã</b> no menu <b>Defin.</b> ou o site AMS. Consulte <a href="#">Definições do ecrã na página 72</a> ou <b>Manual do Utilizador AMS</b> que pode transferir do seguinte URL: <a href="https://www.benq.com/en-us/business/index.html">https://www.benq.com/en-us/business/index.html</a> &gt; o seu Modelo de Projetor &gt; <b>Transferências</b> &gt; <b>Manual do utilizador</b>.</p>
5	Menu de Serviço AMS	Permite-lhe iniciar a sessão no projetor usando a sua conta de Serviço AMS. Consulte <a href="#">O Serviço AMS na página 27</a> para mais informações sobre o Serviço AMS.
6	Barra de ferramentas	Botões para a fonte de entrada, todas as aplicações e menu <b>Defin.</b> Consulte <a href="#">Usar a Barra de Ferramentas na página 39</a> para mais informações sobre a barra de ferramentas.



Prima o botão para baixo ▼ para aceder ao menu **Fonte**, atalhos de Aplicações, e menus **Defin.**

## Navegar pelo ecrã principal **BenQ Launcher**

1. No ecrã principal **BenQ Launcher**, prima ▲/▼/◀/▶ para selecionar a função desejada e prima **OK**.
2. Siga as instruções do ecrã para outras operações.

## Introdução de texto

Vários menus dentro de **BenQ Launcher** podem requerer a introdução de texto. Pode ligar um teclado à porta **USB-1** ou **USB-2** na parte traseira do projetor ou seguir os passos abaixo:

1. Selecione o campo de texto onde pretende introduzir o texto.
2. Prima **OK** e aparecerá um teclado alfanumérico no ecrã.
3. Prima ▲/▼/◀/▶ para navegar no teclado, e prima **OK** para selecionar a letra/tecla/símbolo que pretende introduzir no campo de texto.
4. Prima o botão Anterior ↶ a qualquer momento para sair do teclado.

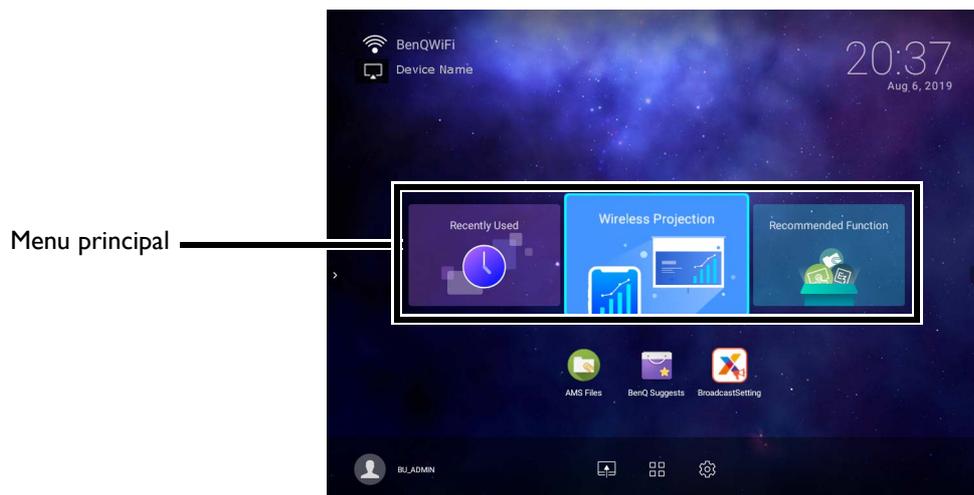


Os tipos efetivos de teclado podem variar consoante a sua definição de preferência de idioma. Consulte [Teclado na página 74](#) para mais informações.

## Utilizar o Menu Principal

O Menu Principal inclui botões para aceder às seguintes funções:

- **Usado recentemente** - Um menu das aplicações ou documentos recém-abertos. Consulte [Usado recentemente na página 68](#) para mais informações sobre o menu **Usado recentemente**.
- **Projeção sem fios** - Instruções sobre como projetar do seu dispositivo iOS, Android, ou Windows. Consulte [Ligações sem fios na página 41](#) para mais informações sobre como projetar sem fios.
- **Função recomendada** - Introduções a funções recomendadas para o seu projetor. Consulte [Função recomendada na página 37](#) para obter mais informações.



## Função recomendada

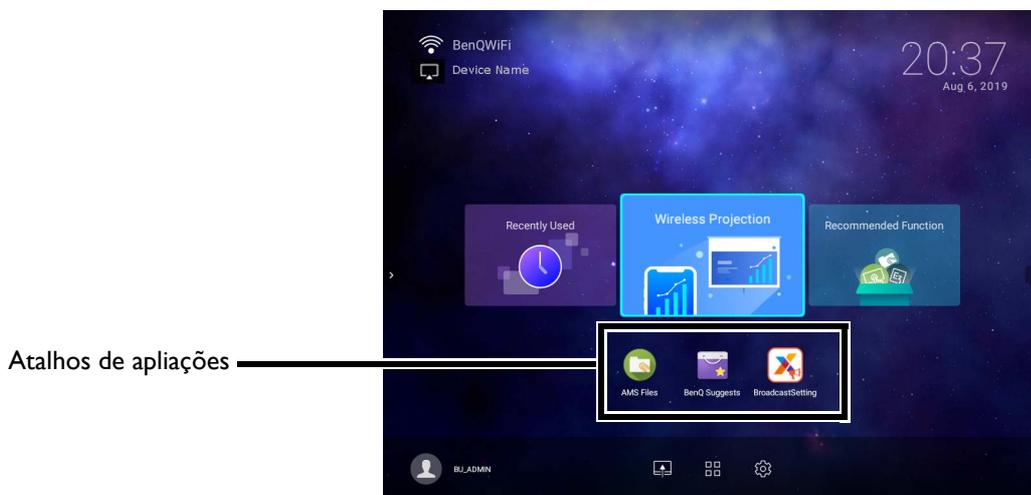
A funcionalidade **Função recomendada** é um atalho para aplicações recomendadas para o seu projetor.

## Usar os Atalhos de Aplicação

O menu de Atalhos de Aplicação é uma lista de atalhos para aplicações instaladas, que pode ser personalizado pelo utilizador através do submenu **Definições do ecrã** no menu **Defin.** ou site do serviço AMS para contas de início de sessão AMS. Consulte [Definições do ecrã na página 72](#) para detalhes sobre como personalizar o menu de atalhos de aplicação através do sub-menu **Definições do ecrã** ou consulte **Manual do Utilizador AMS** que pode transferir a partir do seguinte URL: <https://www.benq.com/en-us/business/index.html> > o seu Modelo de Projetor > **Transferências** > **Manual do utilizador**.



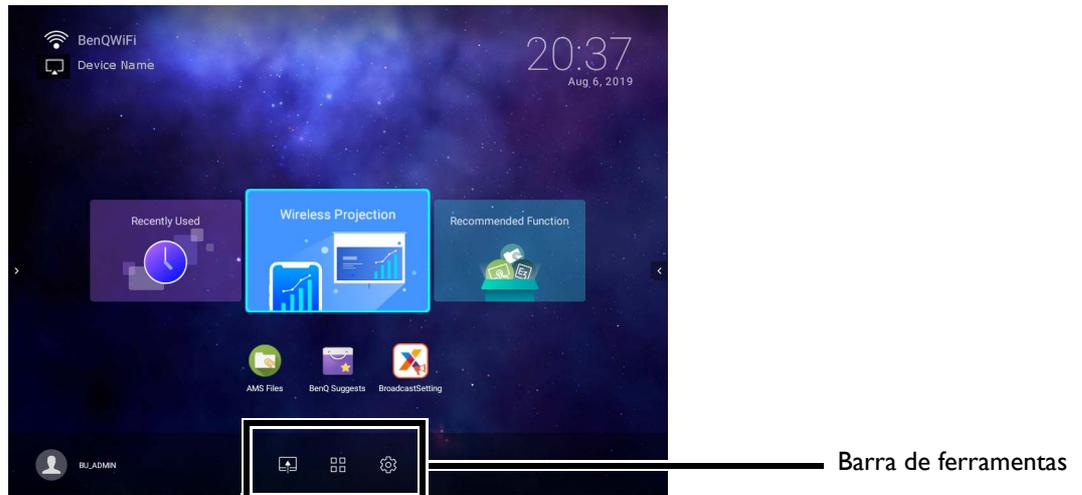
- Caso **Serviço AMS** esteja desativado no projetor, a lista de atalhos de aplicação pode apenas ser personalizada através do sub-menu **Definições do ecrã**, e os atalhos selecionados aparecerão no ecrã principal de forma persistente.
- Caso **Serviço AMS** esteja ativado no projetor, apenas aparecerá a lista dos atalhos de aplicação personalizada para a conta AMS cuja sessão está iniciada.



Para aceder a todas as aplicações instaladas no projetor, consulte [Todas as aplicações na página 68](#). Para detalhes sobre como reordenar os atalhos, consulte [Definições do ecrã na página 72](#).

## Usar a Barra de Ferramentas

A barra de ferramentas possui botões para aceder ao menu de fonte de entrada, menu de todas as aplicações, e o menu **Defin.**



Botão	Descrição
	Selecione para abrir o menu de fonte de entrada.
	Selecione para abrir o menu de todas as aplicações. Consulte <a href="#">Todas as aplicações na página 68</a> para mais informações sobre o menu de todas as aplicações.
	Selecione para abrir o menu <b>Defin.</b> Consulte <a href="#">Acerca do menu Defin. na página 63</a> para mais informações sobre os menus <b>Defin.</b>

## O menu de Fonte de Entrada

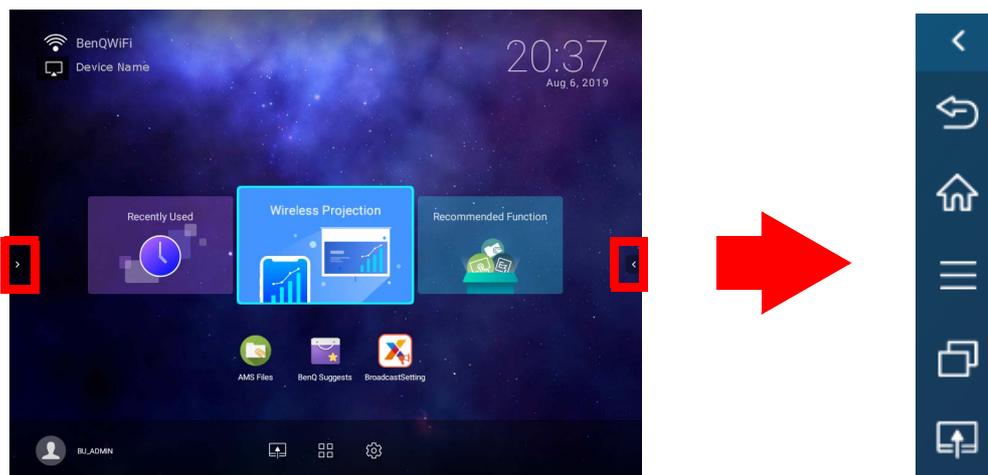
Fonte de entrada apresenta as opções de fonte de entrada: **Gestor de ficheiros** (para dispositivos de armazenamento ligados à porta **USB-1** ou **USB-2**), **HDMI**, ou **PC/YPbPr**. Selecione a fonte de entrada desejada e prima **OK** para iniciar a visualização vídeo dessa fonte. Consulte [Ligações na página 20](#) para mais informações sobre como ligar fontes de entrada.



## Usar a barra lateral

Para situações em que o projetor está fora do alcance do utilizador (por exemplo, quando o projetor está montado no tecto) e como resultado dos botões no projetor não estarem acessíveis, **BenQ Launcher** possui barras laterais à esquerda e direita do ecrã que podem ser invocadas a qualquer altura para aceder a um conjunto de botões virtuais. Para invocar a barra lateral num ecrã, clique nos botões de seta no lado esquerdo ou direito do ecrã.

 Um dispositivo com protocolo HID (um rato, por ex.) tem de estar ligado ao projetor para poder usar a barra lateral.



Estão incluídos os seguintes botões na barra lateral:

Ícone	Descrição
	Selecione para regressar ao ecrã anterior.
	Selecione para regressar ao ecrã principal <b>BenQ Launcher</b> .
	Selecione para abrir menus de contexto com base em Android.
	Selecione para editar o menu de aplicações <b>Usado recentemente</b> .
	Selecione para abrir o menu de fonte de entrada

## Mudar para **BenQ Launcher** a partir de uma fonte de entrada

Quando **HDMI** ou **PC/YPbPr** está selecionado no menu de fonte, o projetor irá sair da interface **BenQ Launcher** para projetar vídeo a partir da fonte de entrada (por ex., um leitor Blu-Ray/DVD, set-top box, ou PC). O projetor permanecerá fora da interface **BenQ Launcher** desde que a fonte de entrada **HDMI** ou **PC/YPbPr** esteja selecionada ou (dependendo das definições **Fonte Auto**) até que o projetor seja desligado e novamente ligado.

Como tal, sempre que o utilizador desejar transmitir sem fios o ecrã do seu dispositivo, ver ficheiros multimédias armazenados numa unidade flash ou executar aplicações, têm de regressar à interface **BenQ Launcher**. Para regressar a **BenQ Launcher**:

1. Prima o botão de fonte  ou o botão **LAUNCHER** no telecomando.
2. Selecione **BenQ Launcher** no menu de fonte.



Quando a função **Fonte Auto** está ativada no menu **Avançado > Defín.** do menu OSD do projetor, o projetor apresentará o **BenQ Launcher** ecrã principal por predefinição, assim que for ligado. Caso a função **Fonte Auto** esteja desativada o projetor irá detetar se está disponível um sinal da fonte de entrada utilizada pela última vez, e mudar para essa fonte de entrada se disponível, caso não esteja disponível ou o projetor tenha sido colocado em **BenQ Launcher** durante a sessão anterior, o projetor irá entrar no **BenQ Launcher** ecrã principal. Consulte [Defín. na página 91](#).

## Ligações sem fios

### Ligar o projetor a uma rede sem fios

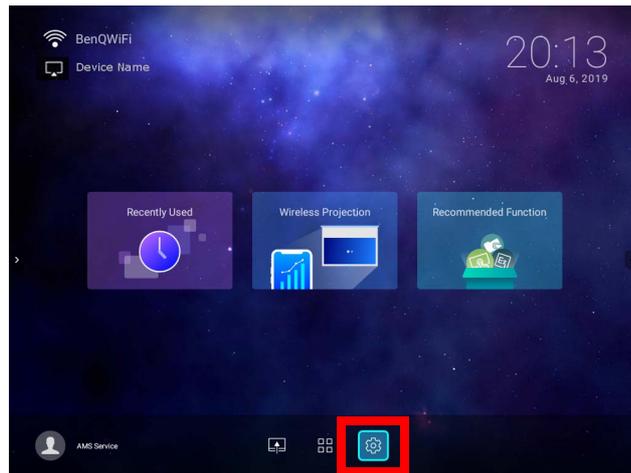
Antes de começar a projetar sem fios através do projetor, deve primeiro ligar o projetor a uma rede sem fios. Para ligar o seu projetor a uma rede sem fios, ou para alternar entre redes sem fios:



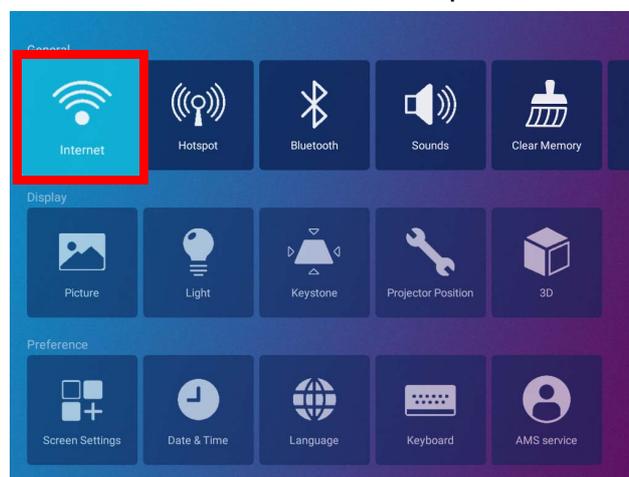
Se já ligou o projetor a uma rede sem fios durante o assistente de configuração, poderá ignorar os passos descritos nesta secção.

1. Instale o dongle sem fios na porta de dongle sem fios (consulte [Ligar o projetor a uma rede sem fios na página 111](#)).
2. Ligue o projetor (consulte [Ligar o projetor na página 22](#)).

3. No ecrã principal da interface **BenQ Launcher**, seleccione o botão **Defin.** e prima **OK**.



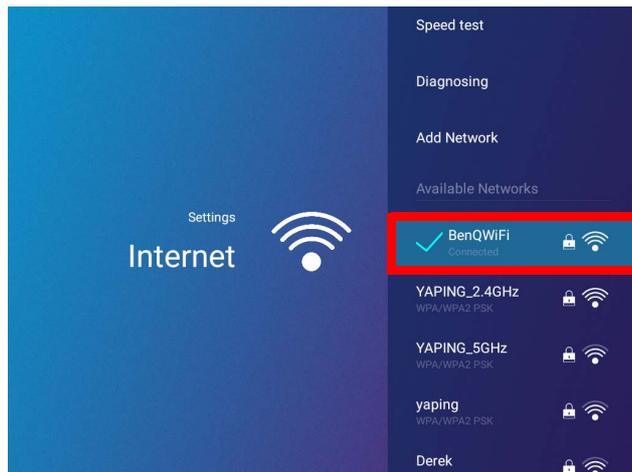
4. Seleccione **Internet** na secção **Geral** do menu **Defin.** e prima **OK**.



5. Seleccione **Definições da Rede Sem Fios** e prima **OK** para ativar.



6. Selecione o SSID do AP sem fios ao qual pretende ligar-se e prima **OK**.



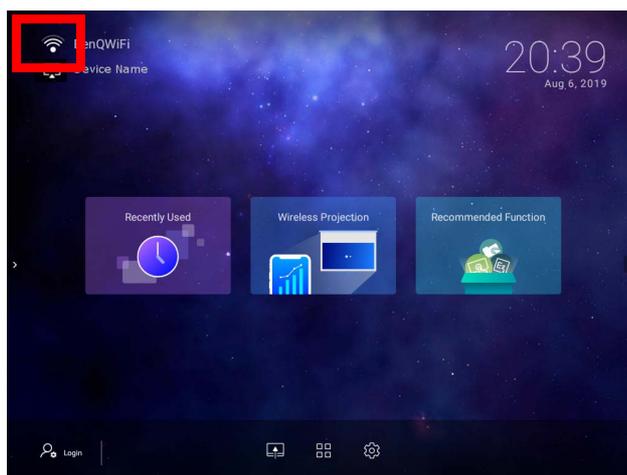
- Para ligar a uma rede sem fios oculta, seleccione **Adicionar rede** e introduza o SSID, a definição de segurança e a palavra-passe da rede.
- A lista de redes sem fios disponíveis será atualizada a cada 10 segundos. Se o SSID desejado não estiver na lista, aguarde que a atualização seja concluída.

7. Se escolheu um SSID protegido da primeira vez, surgirá uma janela a pedir que introduza a palavra-passe correta. Utilize o teclado virtual para introduzir a palavra-passe. Após ter introduzido a palavra-passe, seleccione **Seguinte** e o projetor ligar-se-á automaticamente.



- A palavra-passe será armazenada na memória do projetor. No futuro, se seleccionar o mesmo SSID novamente, não lhe será pedido para introduzir a palavra-passe a não ser que elimine o SSID da memória do projetor.
- Caso a palavra-passe seja incorretamente digitada, pode seleccionar a reintrodução da palavra-passe ou pressionar o botão Anterior ↶ para regressar à lista de SSID.

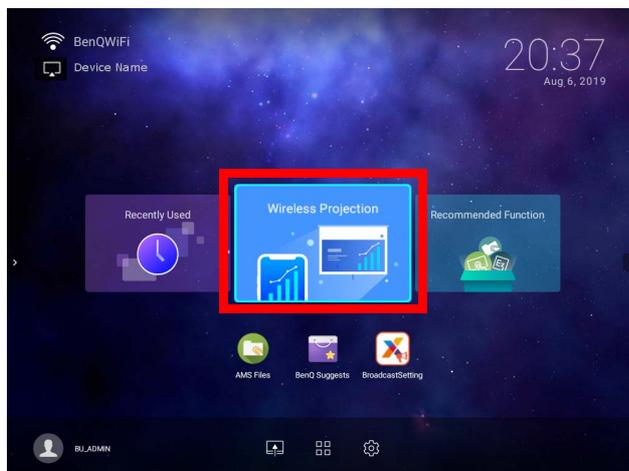
8. Quando a ligação ao AP sem fios tiver sido concluída com êxito, surgirá um ícone de ligação sem fios no canto superior esquerdo da interface **BenQ Launcher**. Poderá agora ligar os seus dispositivos sem fios ao projetor e começar a projetar o ecrã do seu dispositivo.



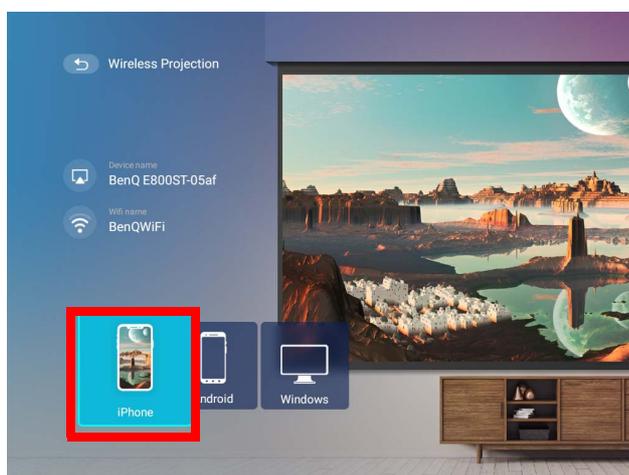
## Projeção sem fios para iOS e macOS®

Para ligar um dispositivo iOS ao projetor e projetar o ecrã do seu dispositivo através de AirPlay:

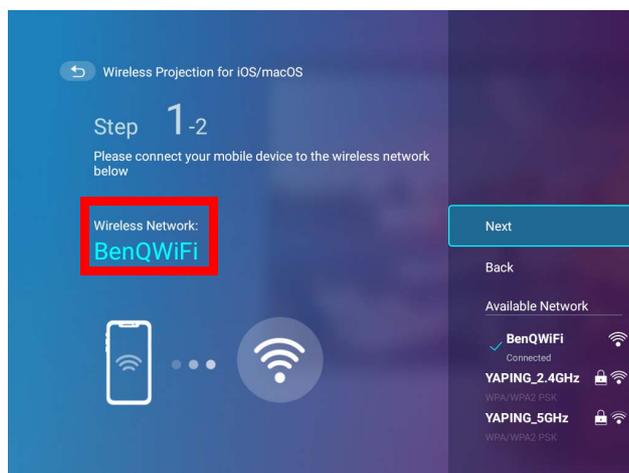
1. No ecrã principal da interface **BenQ Launcher**, seleccione **Projeção sem fios** e prima **OK**.



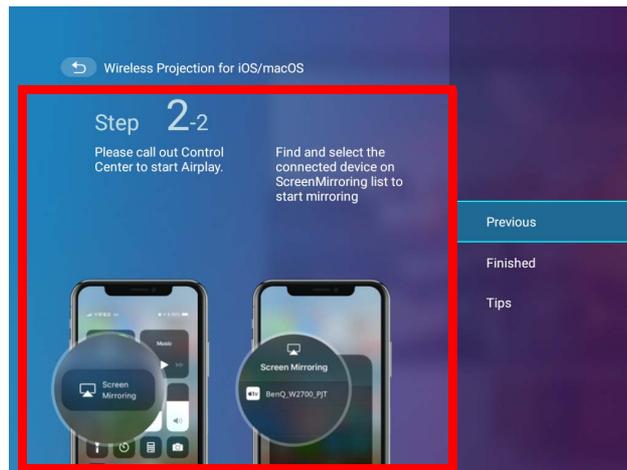
2. No menu **Projeção sem fios**, seleccione **iPhone** e prima **OK**.



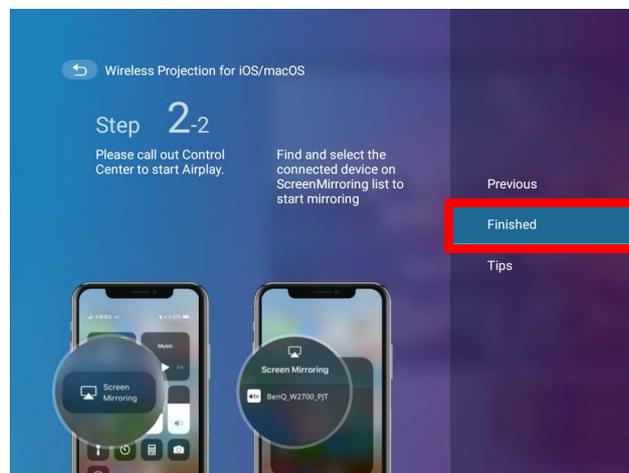
3. No menu de rede do seu dispositivo móvel iOS, ligue-se à rede sem fios exibida no ecrã **Projeção sem fios para iPhone** e, em seguida, seleccione **Seguinte**.



4. Siga as instruções exibidas no ecrã **Projeção sem fios para iPhone** para projetar o ecrã do seu dispositivo iOS através de AirPlay.



5. Selecione **Concluído** no menu **Projeção sem fios para iPhone** para concluir o tutorial e regressar ao ecrã principal.



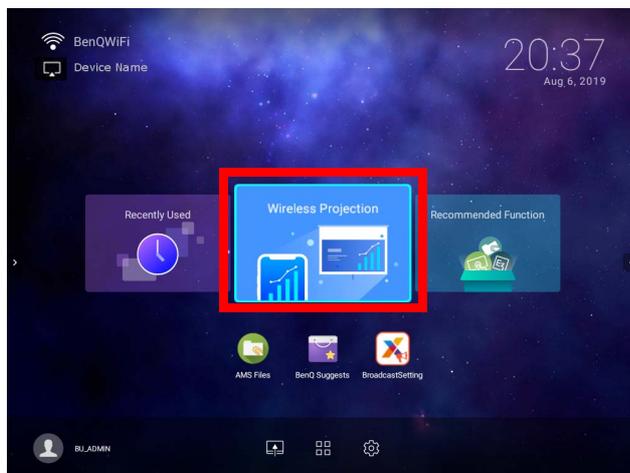
A qualidade da projeção sem fios poderá depender da qualidade do sinal sem fios juntamente com a compatibilidade de espelhar de ecrã do dispositivo móvel.

Quando tiver terminado a projeção, desative o AirPlay no seu dispositivo iOS para terminar a ligação.

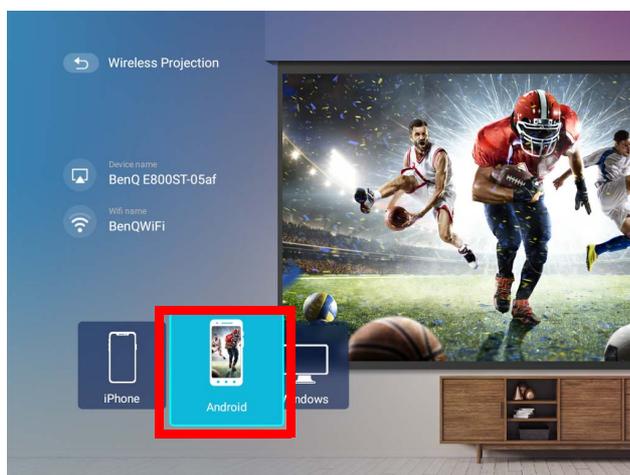
## Projeção sem fios para Android™

Para ligar um dispositivo Android™ ao projetor e projetar o ecrã do seu dispositivo:

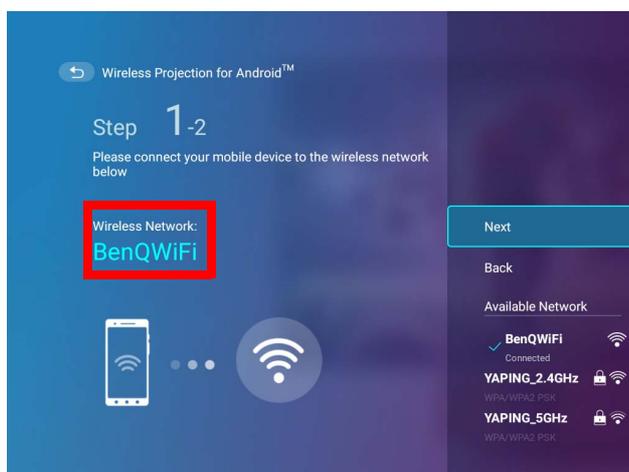
1. No ecrã principal da interface **BenQ Launcher**, seleccione **Projeção sem fios** e prima **OK**.



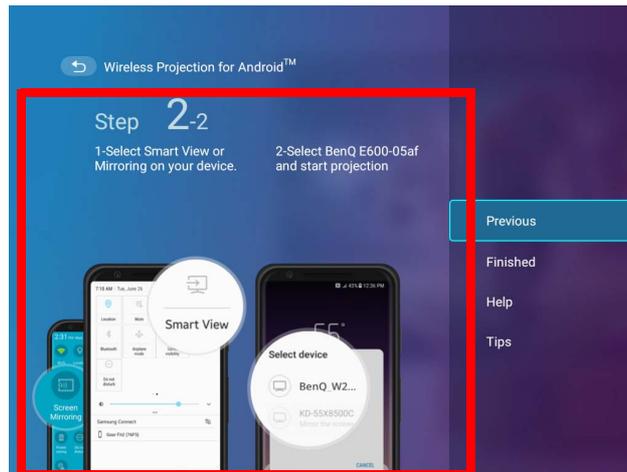
2. No menu **Projeção sem fios**, seleccione **Android** e prima **OK**.



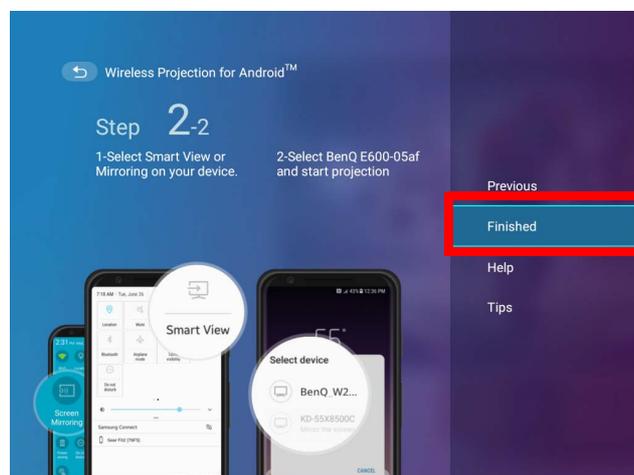
3. No menu de rede do seu dispositivo móvel Android, ligue-se à rede sem fios exibida no ecrã **Projeção sem fios para Android™** e, em seguida, seleccione **Seguinte**.



4. Siga as instruções exibidas no ecrã **Projeção sem fios para Android™** para projetar o ecrã do seu dispositivo Android.



5. Selecione **Concluído** no menu **Projeção sem fios para Android™** para concluir o tutorial e regressar ao ecrã principal.



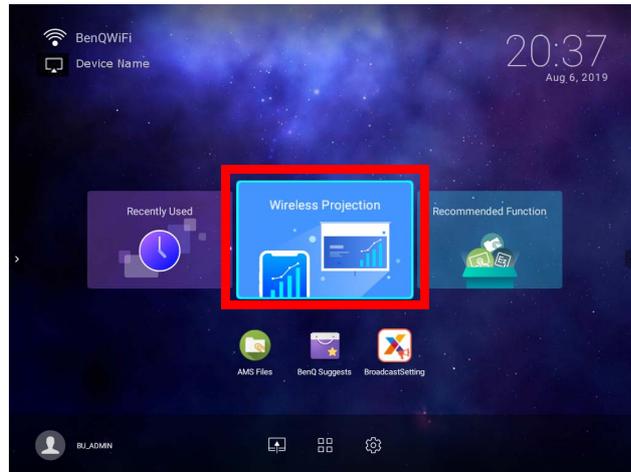
A qualidade da projeção sem fios poderá depender da qualidade do sinal sem fios juntamente com a compatibilidade de espelhar de ecrã do dispositivo móvel.

Quando tiver terminado a projeção, desative o modo screencasting no seu dispositivo Android para terminar a ligação.

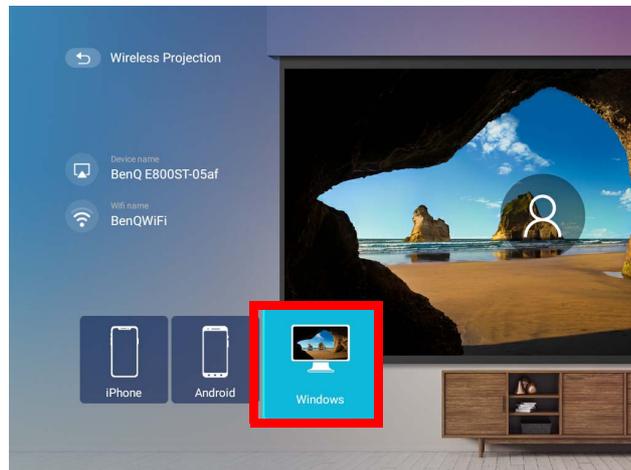
## Projeção sem fios para PC

Para ligar um dispositivo PC ao projetor e projetar o ecrã do seu dispositivo:

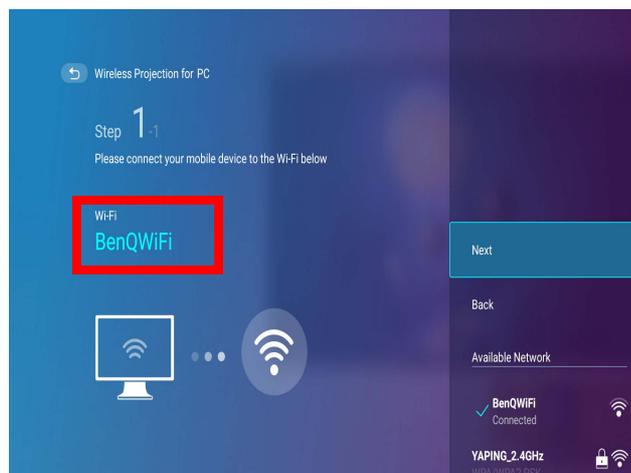
1. No ecrã principal da interface **BENQ Launcher**, seleccione **Projeção sem fios** e prima **OK**.



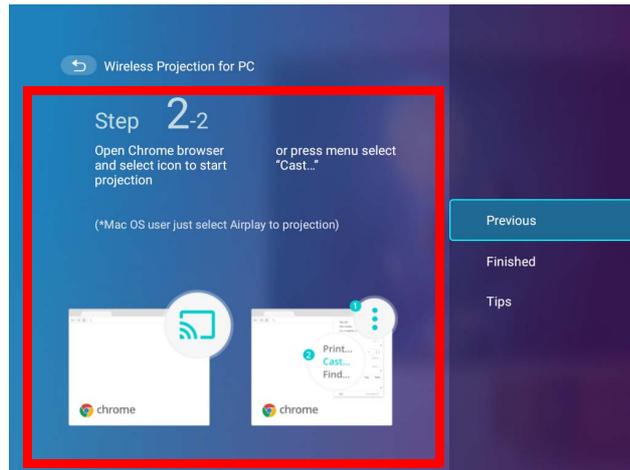
2. No menu **Projeção sem fios**, seleccione **Windows** e prima **OK**.



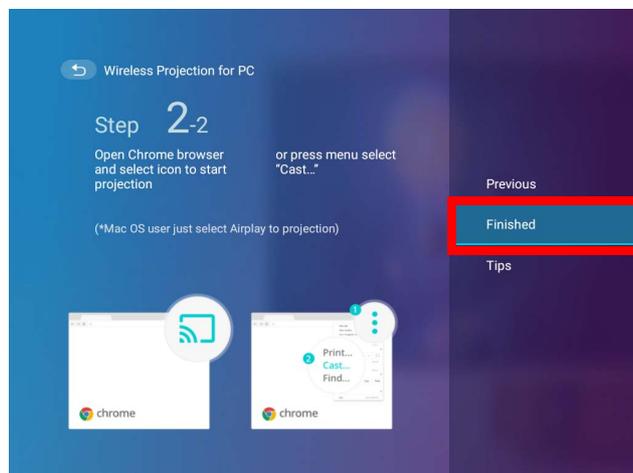
3. No menu de rede do seu PC, ligue-se à rede sem fios exibida no ecrã **Projeção sem fios para Windows** e, em seguida, seleccione **Seguinte**.



4. Siga as instruções exibidas no ecrã **Projeção sem fios para Windows** para projetar o ecrã do seu PC.



5. Selecione **Concluído** no menu **Projeção sem fios para Windows** para concluir o tutorial e regressar ao ecrã principal.



A qualidade da projeção sem fios poderá depender da qualidade do sinal sem fios juntamente com a compatibilidade de espelhar de ecrã do PC.

Quando tiver terminado a projeção, desative o modo screencasting no seu PC para terminar a ligação.

## Transmissão YouTube

Para ligar um dispositivo móvel ao projetor e transmitir o ecrã YouTube do seu dispositivo:

1. Certifique-se que o projetor e dispositivo móvel estão ligados ao mesmo AP sem fios. Para ligar o seu projetor a uma rede sem fios, consulte [Ligar o projetor a uma rede sem fios na página 41](#).
2. Abra a aplicação YouTube no seu dispositivo móvel.
3. No canto superior direito do ecrã do YouTube, clique no ícone .
4. É exibida uma lista dos dispositivos disponíveis. Escolha ligar ao seu projetor. O ecrã do YouTube é transmitido para o seu projetor. Tenha em conta que as opções e procedimentos podem variar consoante a versão da aplicação ou versão do SO. Siga as instruções no ecrã para selecionar o seu projetor para transmitir.
5. Para terminar a ligação / transmissão, clique no ícone  no canto superior direito do ecrã YouTube do seu dispositivo.

## Hotspot sem fios

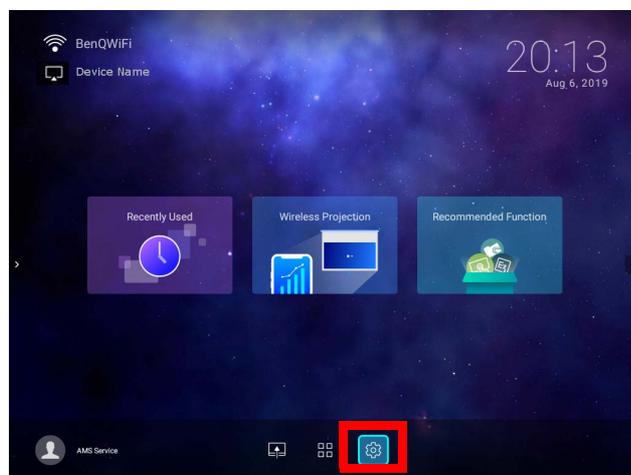
Em situações em que o projetor está fora do alcance de uma rede sem fios (por exemplo, durante um acampamento), poderá configurar o projetor para funcionar como um hotspot sem fios para criar uma rede fechada à qual os dispositivos podem ser diretamente ligados através de uma ligações sem fios e projetar ficheiros a partir do seu armazenamento local.



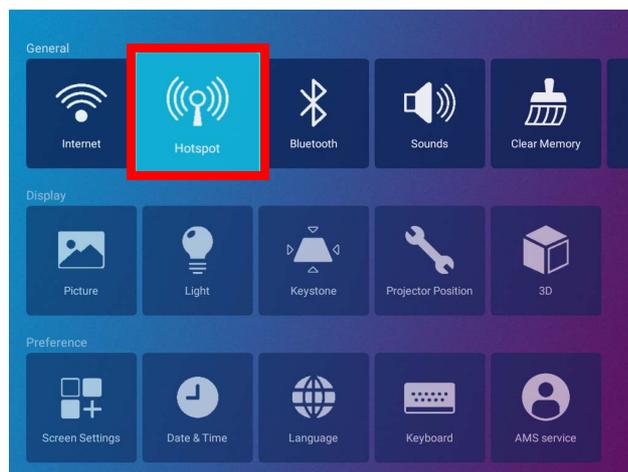
Durante o modo hotspot sem fios, o projetor não terá qualquer acesso à Internet.

Para criar um hotspot sem fios:

1. Instale o dongle sem fios na porta de dongle sem fios (consulte [Instalar o dongle sem fios na página 8](#)).
2. Ligue o projetor (consulte [Ligar o projetor na página 22](#)).
3. No ecrã principal da interface **BENQ Launcher**, seleccione o botão **Defin.** e prima **OK**.



4. Seleccione **Hotspot** e prima **OK**.



5. (Opcional) Seleccione **Nome do hotspot** e/ou **Palavra-passe do hotspot** e prima **OK** para mudar o nome e/ou palavra-passe do hotspot sem fios.



Pode apenas mudar o **Nome do hotspot** e **Palavra-passe do hotspot** quando **Hotspot** está desativado.

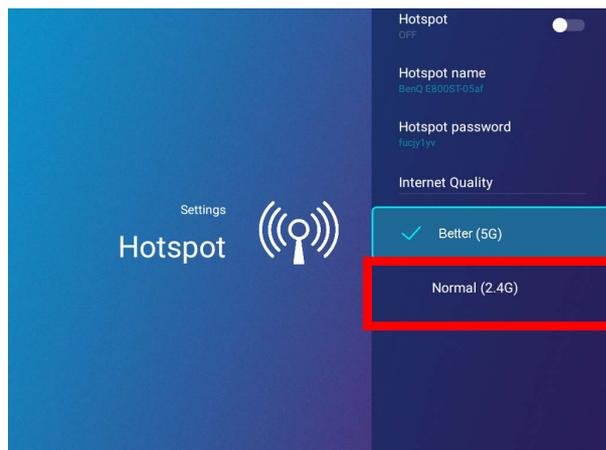
6. Seleccione **Hotspot** e prima **OK** para ativar o hotspot sem fios.



Durante o modo hotspot sem fios, o projetor não terá qualquer acesso à Internet.

7. Quando o hotspot sem fios for ativado, utilize o nome exibido no campo **Nome do hotspot** como o SSID ao qual se pretende ligar a partir do menu sem fios do seu dispositivo móvel e utilize a palavra-passe exibida no campo **Palavra-passe do hotspot** como a palavra-passe da ligação.

8. Se o seu dispositivo não conseguir encontrar o hotspot sem fios, selecione **Normal (2,4G)** a partir da secção **Qualidade da Internet**.



Após a configuração do hotspot sem fios, siga as instruções de ligação correspondentes descritas na(s) secção(ões) anterior(es) para ligar ao projetor diretamente e projetar o ecrã do seu dispositivo.

## Ligações de Armazenamento Externo

### Ligar uma unidade flash

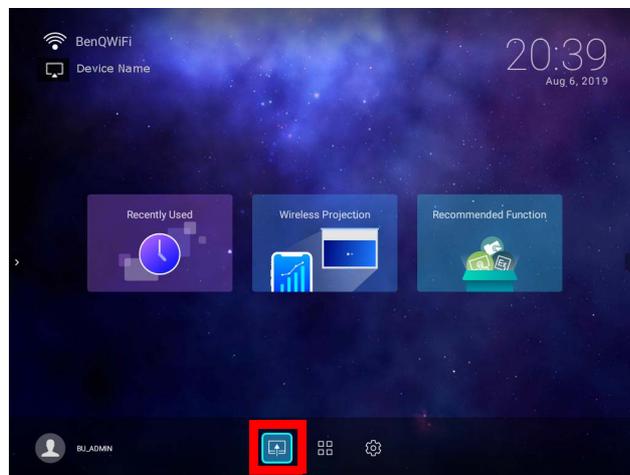
Para reproduzir ficheiros armazenados na unidade flash, ligue uma unidade flash USB-A à porta **USB-1** ou **USB-2** situada na parte traseira do projetor.



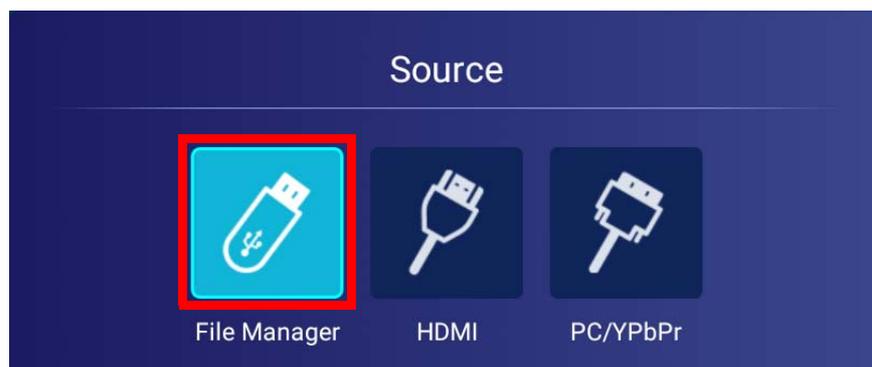
Caso deseje reproduzir multimédia de uma unidade flash enquanto o projetor está configurado na fonte de entrada **HDMI** ou **PC/YPbPr**, tem primeiro de regressar à interface **BenQ Launcher** pressionando o botão de fonte  ou o botão **LAUNCHER** no telecomando e selecionar **BenQ Launcher**.

Para reproduzir ficheiros armazenados numa unidade flash:

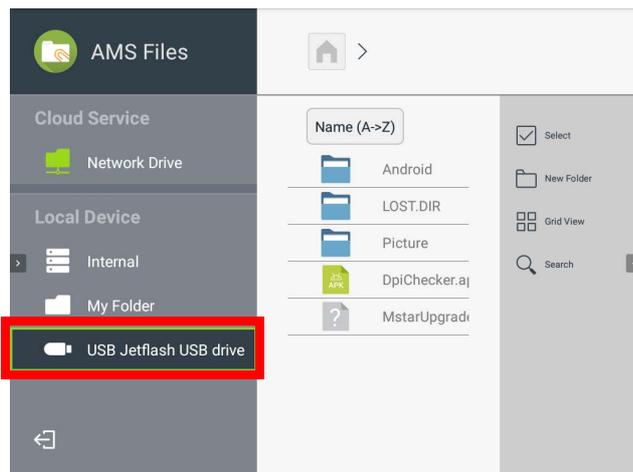
1. Ligue a unidade flash USB-A à porta **USB-1** ou **USB-2** na traseira do projetor.
2. Escolha uma das seguintes opções:
  - Prima o botão de fonte  no projetor ou telecomando.
  - Selecione o botão de fonte no ecrã principal **BenQ Launcher** e prima **OK**.



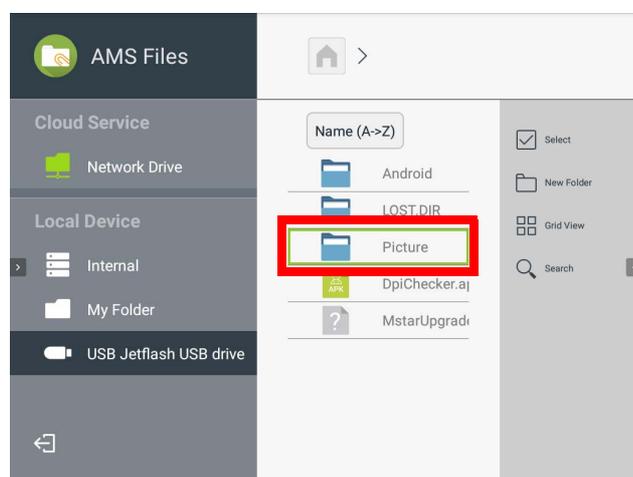
3. Selecione **Gestor de ficheiros** no menu **Fonte** e prima **OK**.



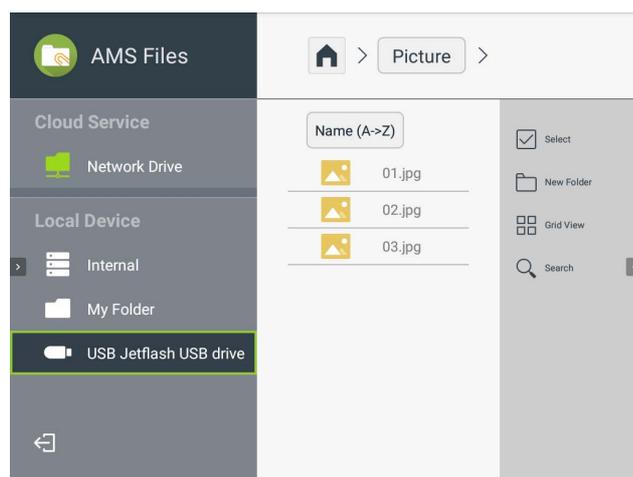
4. A aplicação **Ficheiros AMS** será aberta. Selecione a unidade flash onde está localizado o ficheiro multimédia que deseja reproduzir na lista **Dispositivo local** e prima **OK**.



5. Navegue até à pasta onde está localizado o ficheiro multimédia que deseja reproduzir e prima **OK**.



6. Seleccione o ficheiro multimédia que deseja reproduzir e prima **OK**.



7. O ficheiro multimédia será aberto na aplicação de leitor multimédia.



Para remover corretamente uma unidade flash USB, clique em  no canto inferior direito do ecrã principal **BenQ Launcher** e seleccione a unidade flash da lista. Siga as instruções no ecrã para remover.



## Ligações Bluetooth

O projetor é capaz de ligar a altifalantes ou auriculares compatíveis com Bluetooth para reproduzir áudio diretamente e obter melhor som, particularmente no exterior.



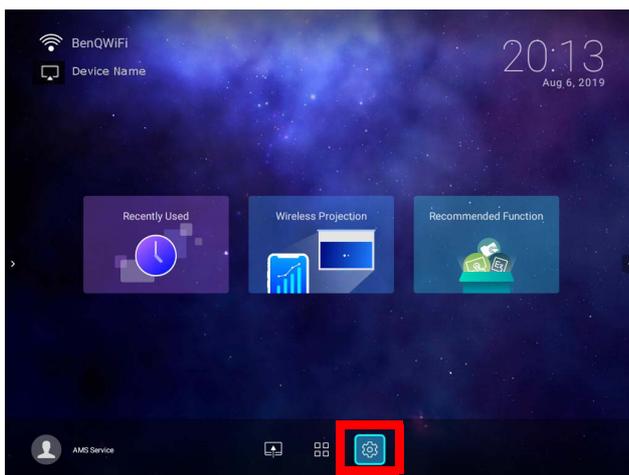
- A ligação Bluetooth não é compatível com qualquer transferência de dados uma vez que o projetor apenas permite ligações Bluetooth para saída de áudio.
- Não pode usar o projetor para transmitir áudio a partir de um dispositivo móvel com Bluetooth.

## Emparelhar/Ligar a altifalantes ou auriculares Bluetooth

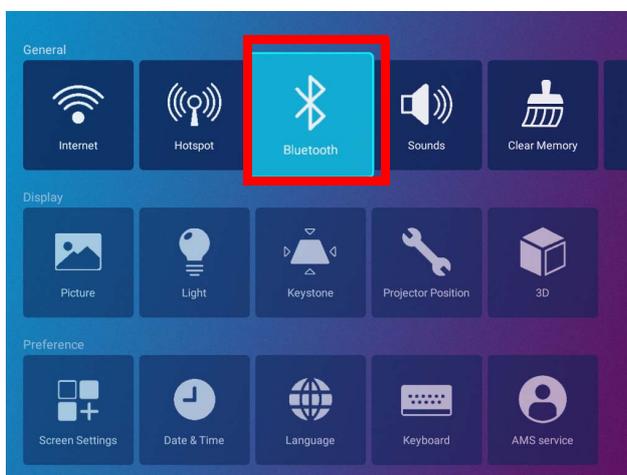
Emparelhamento é o processo de ligação do projetor a um altifalante/auricular Bluetooth pela primeira vez. Quando ambos os dispositivos tiverem sido emparelhados com sucesso, cada um armazenará internamente a informação de emparelhamento do dispositivo correspondente, e ambos serão capazes de se ligar automaticamente quando estiverem a uma distância de 5 metros um do outro e quando o Bluetooth estiver ativado no projetor.

Para emparelhar o projetor a altifalantes ou auriculares Bluetooth:

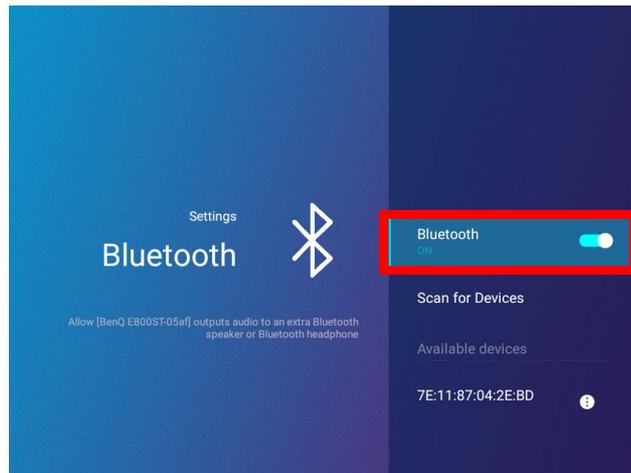
1. Instale o dongle sem fios na porta de dongle sem fios (consulte [Instalar o dongle sem fios na página 8](#)).
2. Ligue o projetor (consulte [Ligar o projetor na página 22](#)).
3. No ecrã principal da interface **BenQ Launcher**, seleccione o botão **Defin.** e prima **OK**.



4. Seleccione **Bluetooth** e prima **OK**.

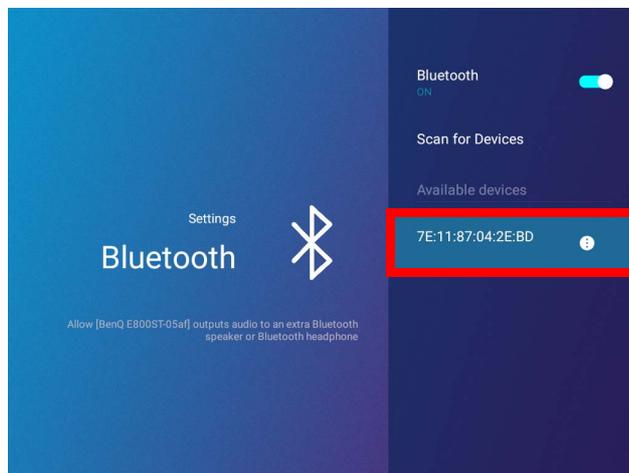


5. Selecione **Bluetooth** e prima **OK** para ativar o Bluetooth.



6. Ative o modo de emparelhamento por Bluetooth nos altifalantes ou auriculares.

7. Selecione os altifalantes ou auriculares a partir de **Lista de dispositivos** no menu de definições **Bluetooth**, e prima **OK**.



8. Quando o projetor e os altifalantes ou auriculares tiverem sido ligados com sucesso, a lista de dispositivos no menu de definições Bluetooth terá a indicação **Ligado**, e poderá agora produzir áudio do projetor para os altifalantes ou auriculares.

Quando tiver emparelhado o projetor com os altifalantes ou auriculares Bluetooth com sucesso, a informação de emparelhamento será armazenada em ambos os dispositivos e será automaticamente estabelecida uma ligação quando o Bluetooth estiver ativado em ambos os dispositivos e estes estiverem ao alcance um do outro.



- Caso substitua o dongle sem fios no projetor depois de emparelhar com um dispositivo Bluetooth, terá de novamente emparelhar o seu projetor com o dispositivo para criar uma ligação Bluetooth.
- A qualidade da transmissão Bluetooth poderá depender da qualidade do sinal Bluetooth juntamente com a compatibilidade do dispositivo móvel.

## Interromper a ligação Bluetooth

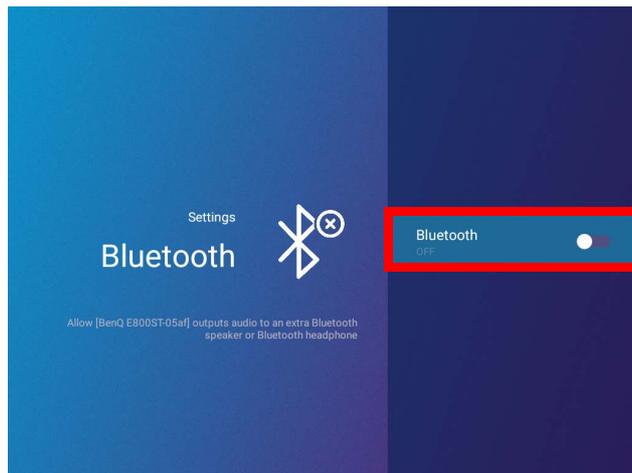
Quando pretender desligar os altifalantes ou auriculares do projetor para o ligar a outros altifalantes ou auriculares, realize os passos a seguir:

1. No ecrã principal da interface **BenQ Launcher**, selecione o botão **Defin.** e prima **OK**.
2. Selecione **Bluetooth** e prima **OK**.
3. Selecione os altifalantes ou auriculares já ligados, a partir de **Lista de dispositivos** no menu de definições **Bluetooth**, e prima **OK**.
4. Confirme que deseja desligar os altifalantes ou auriculares do projetor.
5. Ative o modo de emparelhamento por Bluetooth nos novos altifalantes ou auriculares.
6. Selecione os novos altifalantes ou auriculares a partir de **Lista de dispositivos** no menu de definições **Bluetooth**, e prima **OK**.

## Desativar os altifalantes ou auriculares Bluetooth

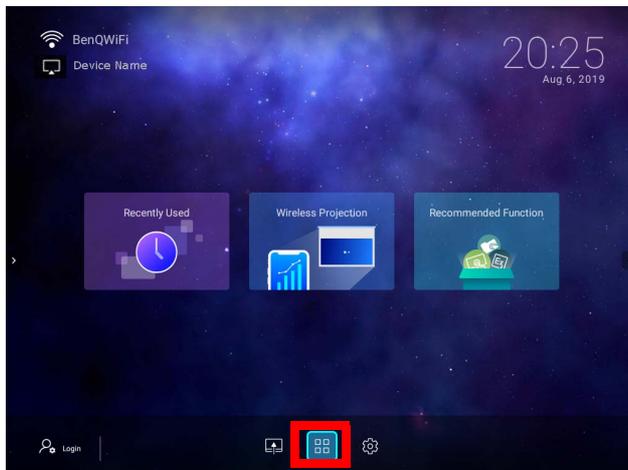
Para desativar o Bluetooth no projetor para que este pare de produzir áudio através de altifalantes ou auriculares separados:

1. No ecrã principal da interface **BenQ Launcher**, selecione o botão **Defin.** e prima **OK**.
2. Selecione **Bluetooth** e prima **OK**.
3. Selecione **Bluetooth** e prima **OK** para desativar o Bluetooth.



## Aplicações

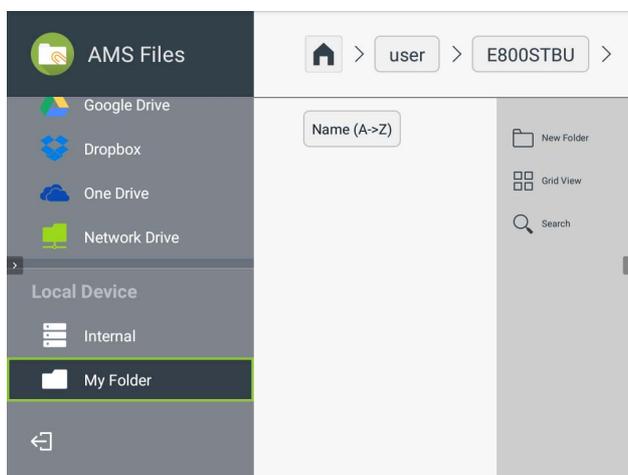
Para aceder a todas as aplicações instaladas no projetor, selecione o botão de todas as aplicações na secção da barra de ferramentas **BenQ Launcher**. O seu projetor tem as seguintes aplicações pré-instaladas: **Gestor de ficheiros**, **BenQ Suggests**, **X-Sign Broadcast**, e **WPS Office**.



Certas aplicações requerem o uso de um rato e/ou teclado para funcionar. Sugerimos que ligue um rato e/ou teclado ao projetor antes de abrir qualquer aplicação da secção **Atalho**.

## Ficheiros AMS

A aplicação **Ficheiros AMS** permite-lhe percorrer, abrir e gerir ficheiros armazenados em unidades de armazenamento na nuvem associadas à conta de início de sessão AMS correspondente, na memória interna do seu projetor ou em dispositivos de armazenamento ligados (por ex., uma unidade flash USB).



O menu principal classifica os tipos de armazenamento em três categorias:

**Serviço na nuvem** - Permite-lhe aceder a ficheiros armazenados em serviços na nuvem (por ex., Google Drive, Dropbox, One Drive, etc.) associados à sua conta de início de sessão AMS.



- Para aceder a ficheiros na nuvem o seu projetor tem de estar ligado a uma rede sem fios com acesso à Internet e ter a sessão iniciada numa conta AMS que tenha um serviço na nuvem a ela associado. Consulte [Associar uma unidade de armazenamento na nuvem ao seu início de sessão AMS na página 59](#) para obter mais informações.
- Um ícone de ligação  junto de **Google Drive**, **Dropbox**, ou **One Drive** no menu **Ficheiros AMS** indica que a conta de armazenamento na nuvem correspondente foi associada à conta de início de sessão AMS atual.

**Unidade de rede** - Permite-lhe aceder a ficheiros armazenados num espaço de armazenamento na rede (por ex., um servidor). Para associar a unidade de rede tem primeiro de obter informações para o servidor, incluindo o nome do domínio, endereço IP e informação de início de sessão e introduzi-las no menu **Unidade de rede**.

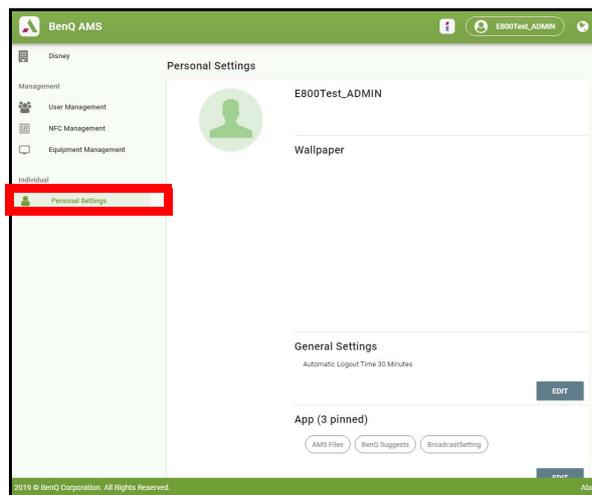
**Dispositivo local** - Permite-lhe aceder a ficheiros armazenados na unidade interna do projetor (de forma genérica ou na pasta pessoal de cada conta de início de sessão AMS), ou em unidades flash externas ligadas ao **USB-1** ou **USB-2** do projetor. Consulte [Ligar uma unidade flash na página 53](#) para detalhes sobre como aceder a ficheiros em unidades flash externas.

## Associar uma unidade de armazenamento na nuvem ao seu início de sessão AMS

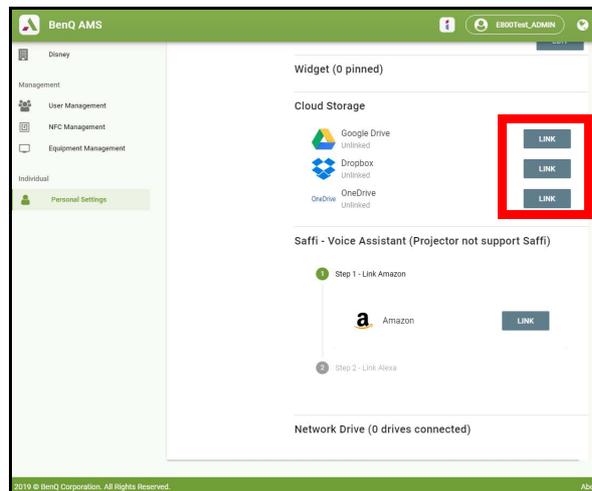
Ao associar uma unidade de armazenamento na nuvem ao seu início de sessão AMS, pode usar **Gestor de ficheiros** para aceder a quaisquer ficheiros armazenados na unidade, a partir de qualquer dispositivo.

Para associar uma unidade de armazenamento na nuvem ao seu início de sessão AMS:

1. Inicie a sessão no site AMS usando a conta à qual deseja associar uma unidade na nuvem.
2. Clique em **Definições pessoais** na barra lateral.



3. Desloque até à secção **Armazenamento na nuvem** e clique no botão **LIGAÇÃO** junto do serviço de armazenamento na nuvem ao qual deseja associar a sua conta AMS.



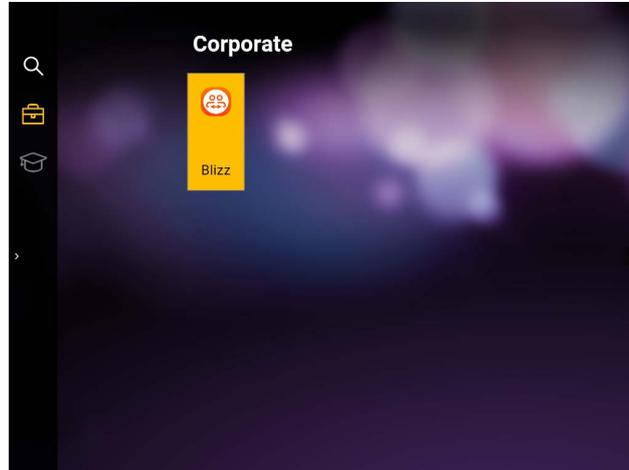
4. Introduza as informações de início de sessão para a sua conta de armazenamento na nuvem na página de início de sessão que se abre.

Assim que uma unidade de armazenamento na nuvem estiver associada, pode visualizar qualquer ficheiros nela armazenado através da aplicação **Gestor de ficheiros** depois de iniciar a sessão na sua conta AMS no projetor.

Para uma descrição completa das funcionalidades do serviço AMS, incluindo instruções sobre como configurar e gerir contas, consulte **Manual do Utilizador AMS** que pode transferir do URL seguinte: <https://www.benq.com/en-us/business/index.html> > o seu Modelo de Projetor > **Transferências** > **Manual do utilizador**.

## BenQ Suggests

O **BenQ Suggests** permite-lhe visualizar aplicações sugeridas pela BenQ para transferência.



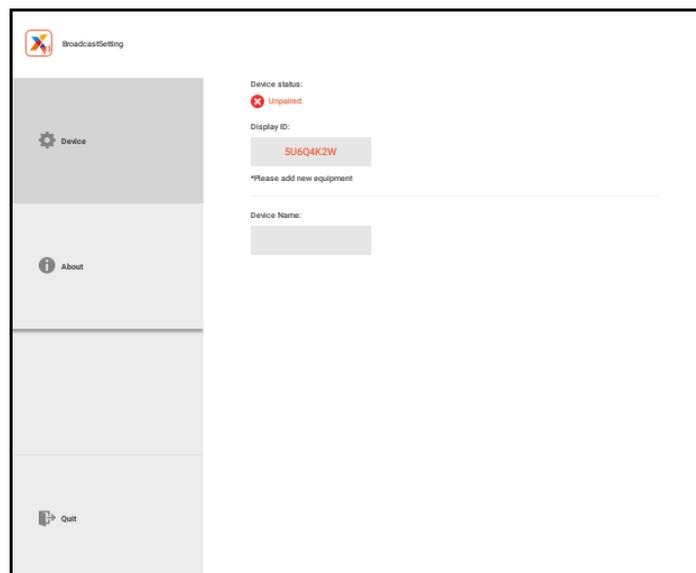
Selecione a categoria no painel esquerdo para percorrer as aplicações sugeridas com base no tipo. Selecione uma aplicação a partir da categoria selecionada, e prima **OK** para ver uma descrição básica da aplicação e aceder à ligação de transferência.



Certas aplicações requerem o uso de um rato e/ou teclado para funcionar. Sugerimos que ligue um rato e/ou teclado ao projetor antes de transferir qualquer aplicação de **BenQ Suggests**.

## X-Sign Broadcast

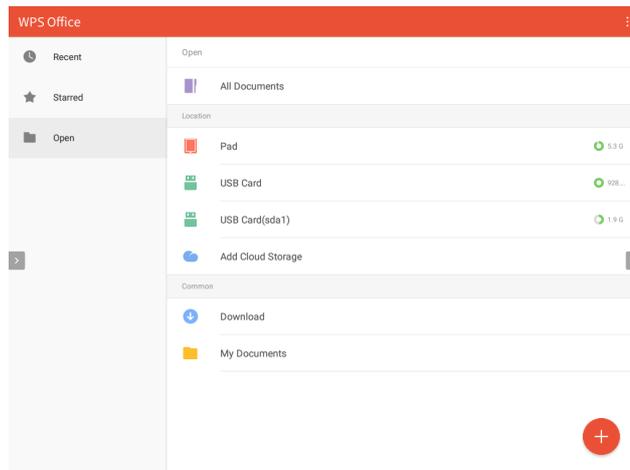
**X-Sign Broadcast** é uma aplicação que permite ao projetor enviar anúncios ou mensagens criadas e agendadas no site X-Sign usando uma conta de Identity and Access Management (IAM) BenQ.



Para uma descrição completa das funcionalidades de **X-Sign Broadcast**, incluindo instruções sobre como criar, agendar e transmitir mensagens, consulte **Manual do Utilizador X-Sign Broadcast** que pode transferir do URL seguinte: <https://www.benq.com/en-us/business/ifp/x-sign-broadcast/download.html>.

## WPS Office

A aplicação **WPS Office** permite-lhe abrir ficheiros de documentos incluindo PDFs, bem como documentos Microsoft Word, PowerPoint e Excel.



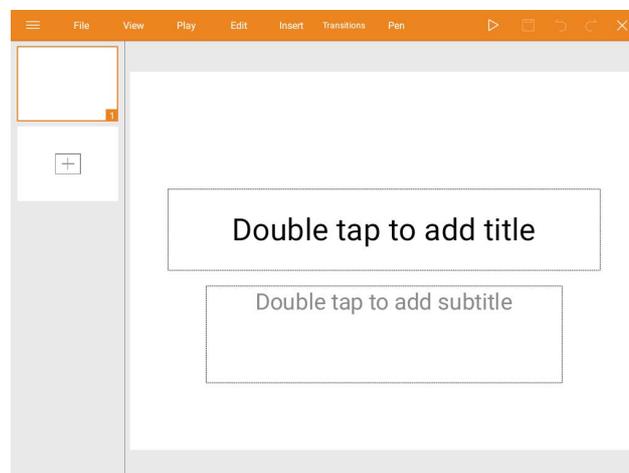
Para editar um ficheiro com **WPS Office**:

1. Abra o ficheiro seguindo os passos descritos em [Ligar uma unidade flash na página 53](#).
2. Selecione **Abrir** (📁) no painel esquerdo para percorrer e abrir um ficheiro localizado na memória interna do projetor ou num dispositivo de armazenamento externo.

Selecione o menu de função no painel de topo para aceder às várias funções do formado de ficheiro.



A descrição abaixo serve para um ficheiro PowerPoint, os menus de função para outros formatos de ficheiro irão variar.



Função	Descrição
<b>Ficheiro</b>	Selecione para abrir, guardar, partilhar, imprimir e gerir as suas apresentações.
<b>Ver</b>	Selecione para alterar ou editar as visualizações de apresentação.
<b>Reproduzir</b>	Selecione para iniciar ou configurar uma apresentação de dispositivos.
<b>Editar</b>	Selecione para editar o conteúdo ou formato dos diapositivos.
<b>Inserir</b>	Selecione para inserir tabelas, imagens, gráficos, comentários, vídeo ou áudio.

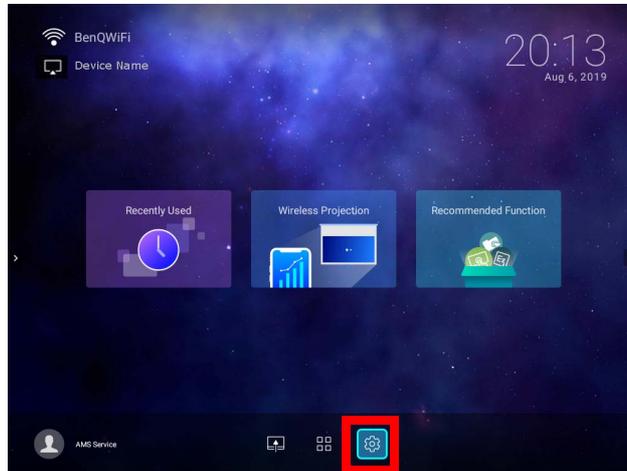
Função	Descrição
<b>Transições</b>	Selecione para aplicar ou ajustar a temporização de uma transição.
<b>Caneta</b>	Selecione para escrever, desenhar, pintar ou esboçar nos diapositivos.
<b>Reproduzir</b> (▶)	Selecione para iniciar uma apresentação de diapositivos.
<b>Guardar como</b> (📁)	Selecione para guardar o ficheiro de apresentação na memória interna do ecrã, num dispositivo de armazenamento externo ou armazenamento na nuvem.
<b>Anular</b> (↶)	Selecione para desfazer uma ação.
<b>Refazer</b> (↷)	Selecione para refazer a última ação.
<b>Fechar</b> (✕)	Selecione para encerrar o ficheiro de apresentação.
<b>Retroceder</b> (←)	Selecione para regressar à página anterior.
<b>Seguinte</b> (→)	Selecione para aceder à página seguinte.
<b>Sair</b> (↶📄)	Selecione para sair do WPS Office.

## Navegar o menu **Defin.**

### Acerca do menu **Defin.**

O **BenQ Launcher** fornece um menu **Defin.** que permite que realize ajustes ou altere definições no projetor, nas ligações sem fios e na imagem projetada. O menu **Defin.** possui submenus com várias definições.

Para aceder ao menu **Defin.**, no ecrã principal **BenQ Launcher** seleccione o botão **Defin.**



Caso o projetor não esteja com a mais recente versão do firmware, aparecerá um ponto vermelho no ícone **Defin.** Caso tal aconteça, os utilizadores podem aceder ao menu **Sobre > Atualização de Software** e depois seleccionar **Atualizar** para iniciar a atualização do firmware. O ponto vermelho desaparecerá quando o projetor for atualizado com a mais recente versão do firmware. Consulte [Verificar actualização de sistema na página 33](#) para mais informações.

No menu **Defin.** existem três subcategorias: **Geral**, **Ecrã**, e **Preferências**.



Os submenus na categoria **Ecrã** possuem apenas um número parcial de itens que ajustam as definições de imagem do projetor; para um menu completo com definições relativas a imagem entre no menu de definições OSD **Avançado**. Consulte [Menu Avançado na página 86](#) para uma listagem com todas as definições **Ecrã**.

## Utilizar o menu **Defin.**

Para aceder aos diferentes menus **Defin.**:

- Utilize as teclas de seta para a esquerda e para a direita (◀/▶) para navegar ao longo dos menus principais **Defin.**
- Utilize **OK** para seleccionar o menu desejado.
- Ao configurar opções dentro de um menu:
- Utilize as teclas de seta para cima e para baixo (▲/▼) para navegar até ao item que pretende configurar.
- Utilize as teclas de seta para a esquerda e para a direita (◀/▶) para percorrer as opções disponíveis.
- Utilize **OK** para ativar/desativar as opções ou seleccionar as opções do submenu.
- Utilize o botão retroceder ↶ para regressar ao menu principal **Defin.**
- Utilize o botão Principal 🏠 para regressar ao ecrã principal **BenQ Launcher**.

## Internet



<b>Definições da Rede Sem Fios</b>	<p>Ativa uma ligação de rede sem fios para o projetor. Consulte <a href="#">Ligar o projetor a uma rede sem fios na página 41</a> para mais informações.</p>  <p>Esta função está apenas disponível quando a função <b>Hotspot</b> está desativada.</p>
<b>Teste de velocidade</b>	Testa a velocidade da ligação à Internet do projetor.
<b>A diagnosticar</b>	Diagnostica o estado da ligação à Internet do projetor.
<b>Adicionar rede</b>	Permite adicionar uma rede específica que poderá estar oculta ou indetetável na <b>Redes disponíveis</b> . Ao seleccionar, ser-lhe-á pedido para introduzir o SSID e as definições de segurança da rede.

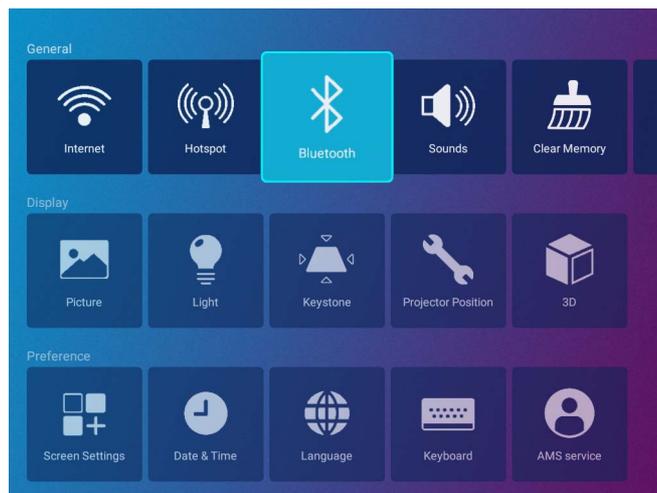
<p><b>Redes disponíveis</b></p>	<p>Indica uma lista dos pontos de acesso sem fios disponíveis aos quais o projetor se pode ligar. Consulte <a href="#">Ligar o projetor a uma rede sem fios na página 41</a> para mais informações.</p> <p></p> <p><b>Redes disponíveis</b> apenas está disponível quando <b>Definições da Rede Sem Fios</b> está desactivado.</p>
---------------------------------	---

## Hotspot



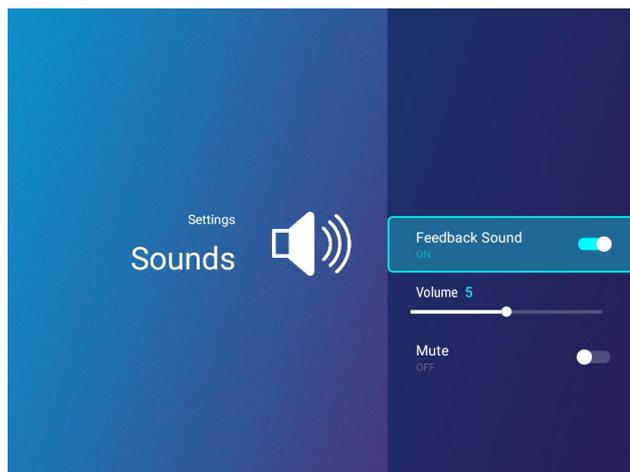
<p><b>Hotspot</b></p>	<p>Ativa o hotspot sem fios do projetor, permitindo que outros dispositivos se liguem ao projetor diretamente. Consulte <a href="#">Hotspot sem fios na página 50</a> para mais informações.</p>
<p><b>Nome do hotspot</b></p>	<p>Define o nome do hotspot sem fios do projetor, que surge na lista sem fios de dispositivos que podem ser ligados diretamente ao projetor.</p> <p></p> <p>O nome predefinido para o hotspot sem fios do projetor é "BenQ E600-xxxx". Os últimos quatro dígitos são os últimos quatro dígitos do Endereço MAC.</p>
<p><b>Palavra-passe do hotspot</b></p>	<p>Define a palavra-passe do hotspot sem fios do projetor.</p> <p></p> <p>A palavra-passe deverá conter pelo menos 8 caracteres.</p>
<p><b>Qualidade da Internet</b></p>	<p>Define a frequência do sinal do hotspot sem fios do projetor. As opções disponíveis incluem <b>Melhor (5G)</b> e <b>Normal (2,4G)</b>.</p>

## Bluetooth



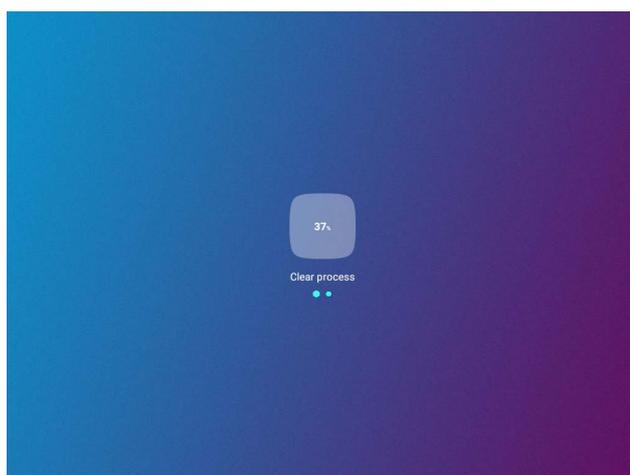
<b>Bluetooth</b>	Ativa o Bluetooth no projetor, permitindo que este produza áudio através de altifalantes ou auriculares Bluetooth.
<b>O Meu Dispositivo</b>	Lista dispositivos Bluetooth anteriormente emparelhados.  Esta função apenas está acessível quando <b>Bluetooth</b> está ativado.
<b>Pesquisar dispositivos</b>	Atualiza a lista de dispositivos.  Esta função apenas está disponível quando <b>Bluetooth</b> está ativado.
<b>Dispositivos disponíveis</b>	Indica uma lista de dispositivos Bluetooth disponíveis com os quais o projetor pode ser emparelhado e conectado.  Esta função apenas está disponível quando <b>Bluetooth</b> está ativado.

## Sons



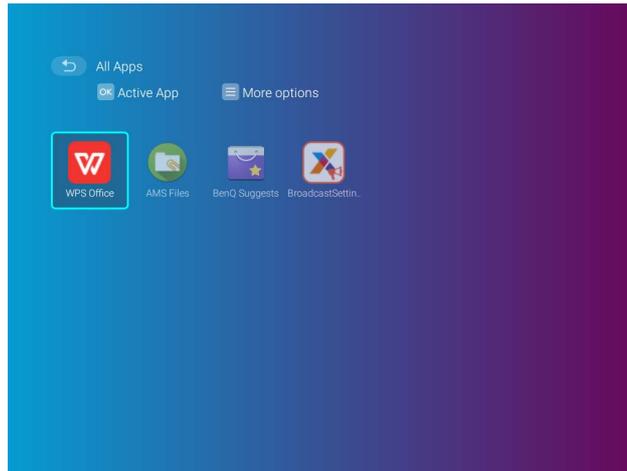
<b>Som de feedback</b>	Ativa/desativa o feedback no áudio fornecido pelo projetor.
<b>Volume</b>	Ajusta o nível de som do projetor.
<b>Sem Som</b>	Desativa/Ativa áudio para o projetor.

## Limpar Memória



Limpa a memória de ficheiros desnecessários e melhora a RAM disponível.

## Todas as aplicações



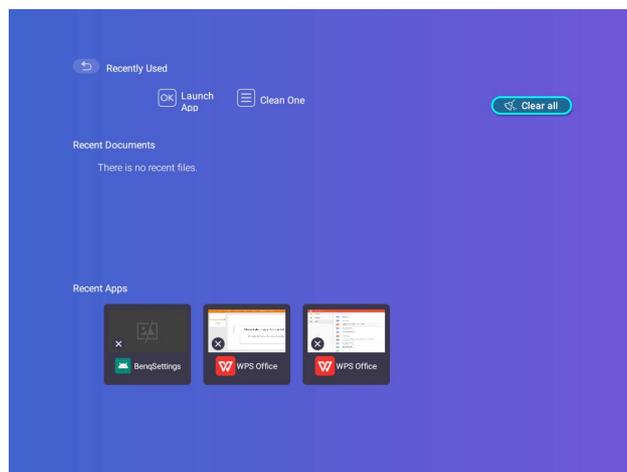
Selecione o menu **Todas as aplicações** para aceder a todas as aplicações instaladas no projetor.

- Selecione uma aplicação e prima **OK** para abrir a aplicação.
- Selecione uma aplicação e prima o botão de menu ( ≡ ) para desinstalar a aplicação.



Quando **Serviço AMS** está ativado, as contas AMS **Convidado** não podem desinstalar aplicações neste menu.

## Usado recentemente



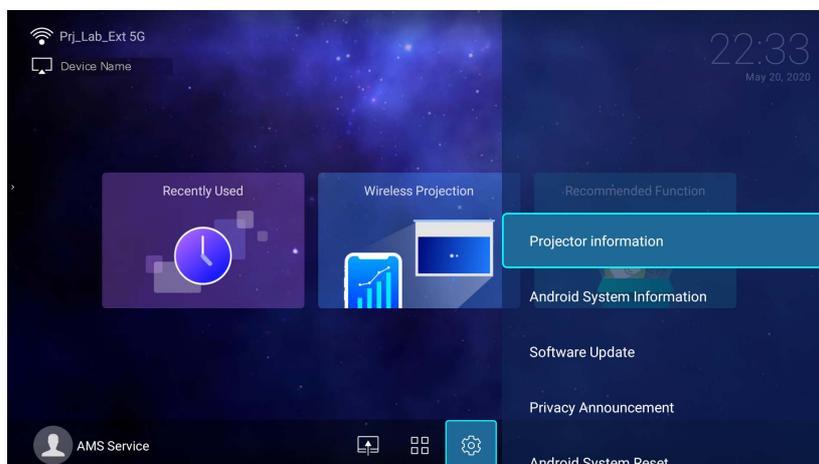
Selecione o menu **Usado recentemente** para aceder a uma lista de aplicações recentemente usadas.

- Selecione qualquer ícone e prima o botão baixo ( ▼ ) para remover o ícone da lista das aplicações recentemente usadas.
- Selecione qualquer ícone e prima o botão de menu ( ≡ ) para limpar todos os ícones da lista das aplicações recentemente usadas.

## Sobre

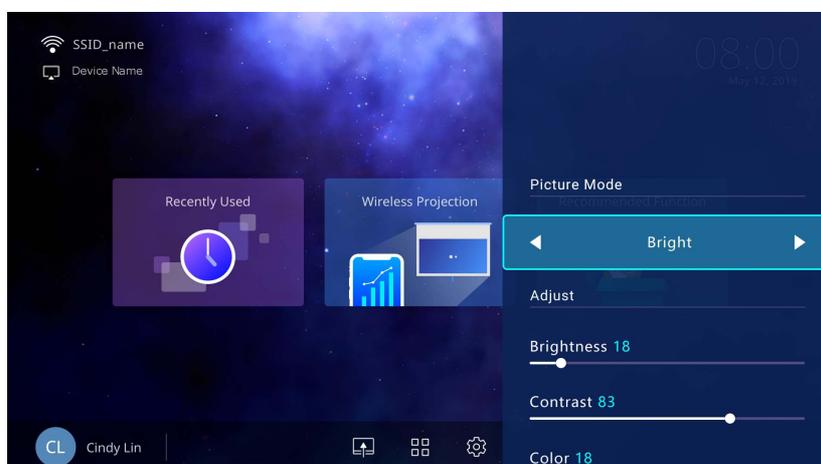


Quando **Serviço AMS** está ativado, este menu não será acessível por contas **AMS Convidado**.



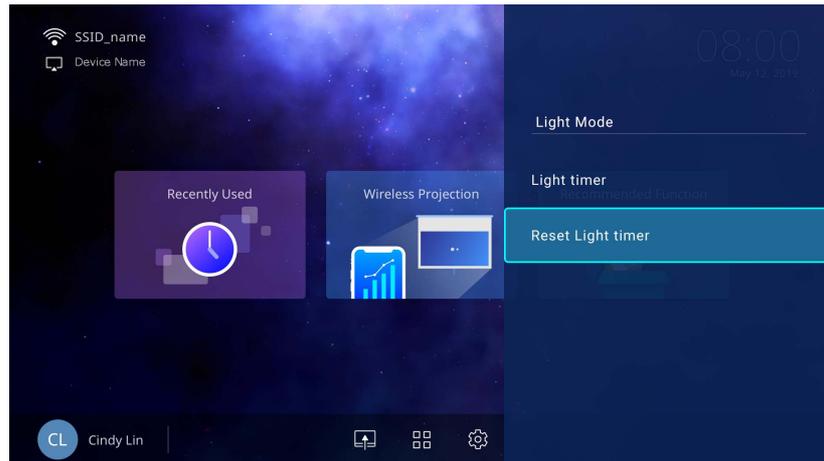
<b>Informação do projetor</b>	Apresenta informação sobre o estado atual do projetor incluindo os valores atuais de <b>Resolução nativa, Modo imagem, Modo Luz, Tempo de Utilização de Luz, Versão do firmware e Código de serviço</b> .
<b>Informação de Sistema Android</b>	Apresenta informações sobre o sistema operativo Android, incluindo <b>Versão do Android, RAM, Armazenamento de sistema, Armazenamento interno, e Endereço MAC</b> .
<b>Atualização de Software</b>	Permite-lhe atualizar o sistema operativo Android através de uma atualização Over-The-Air (OTA) ou uma unidade flash USB. Para mais informações, consulte <a href="#">Verificar actualização de sistema na página 33</a> .
<b>Aviso de privacidade</b>	Permite-lhe visualizar e aceitar ou rejeitar a política de privacidade da BenQ.
<b>Reposição de Sistema Android</b>	Repõe todas as definições para os valores predefinidos de fábrica.

## Imagem



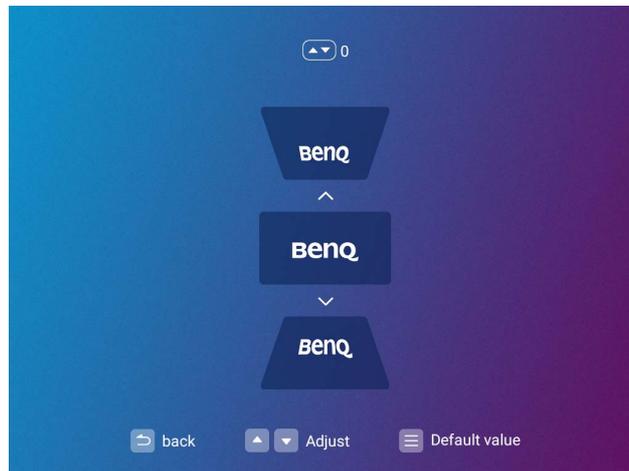
As opções disponíveis para o menu de definições **Imagem** são as mesmas que as opções disponíveis no menu OSD. Consulte [Menu Avançado na página 86](#) para as opções de definições **Imagem**.

## Defin. Luz



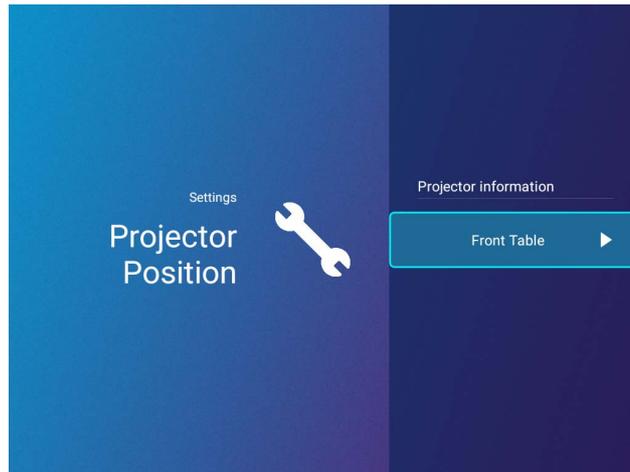
As opções disponíveis para o menu de definições **Defin. Luz** são as mesmas que as opções disponíveis no menu OSD. Consulte [Menu Avançado na página 86](#) para as opções de definições **Defin. Luz**.

## Distorção



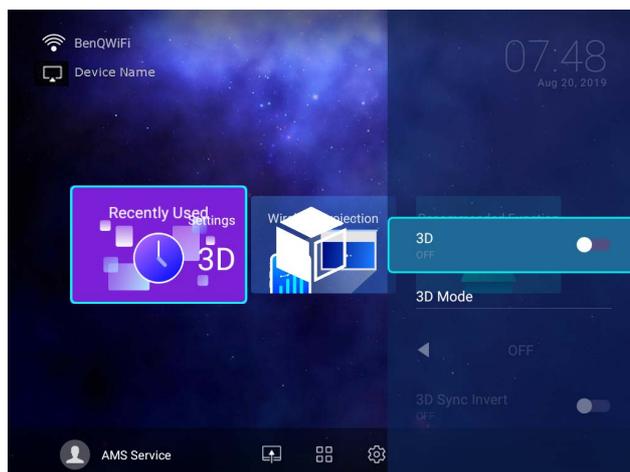
As opções disponíveis para o menu de definições **Distorção** são as mesmas que as opções disponíveis no menu OSD. Consulte [Menu Avançado na página 86](#) para as opções de definições **Distorção**.

## Posição do projetor



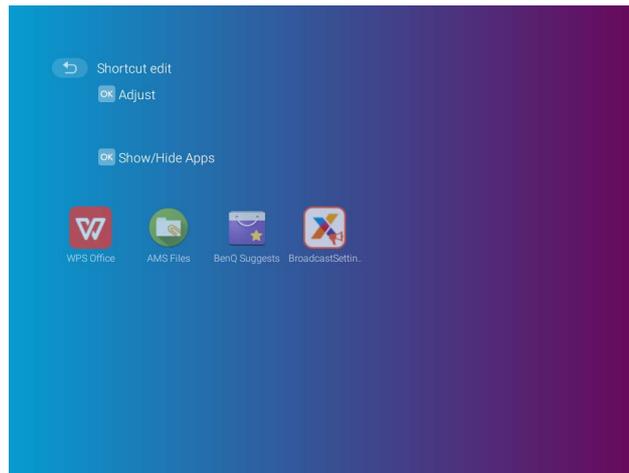
As opções disponíveis para o menu de definições **Posição do projetor** são as mesmas que as opções disponíveis no menu OSD. Consulte [Menu Avançado na página 86](#) para as opções de definições **Posição do projetor**.

## 3D



As opções disponíveis para o menu de definições **3D** são as mesmas que as opções disponíveis no menu OSD. Consulte [Menu Avançado na página 86](#) para as opções de definições **3D**.

## Definições do ecrã



### Atalho

Configura quais atalhos de aplicação a ser apresentados no ecrã principal **BenQ Launcher** e qual a sua sequência. O ecrã principal requer pelo menos um atalho e permite até dez atalhos.

- **Auto:** Permite ao projetor ordenar automaticamente a sequência de atalhos de aplicação no ecrã principal para que a aplicação usada mais recentemente apareça primeiro na linha.
- **Manual:** Permite ao utilizador ordenar manualmente quais atalhos de aplicação a exibir no ecrã principal e a sua sequência. Prima **OK** numa aplicação no menu **Ajuste** e depois prima **◀/▶** para ajustar a sequência das aplicações na secção de atalhos de aplicações. Prima **OK** numa aplicação no menu **Mostrar/Ocultar aplicações** para assinalar (mostrar) ou desmarcar (ocultar) os atalhos.

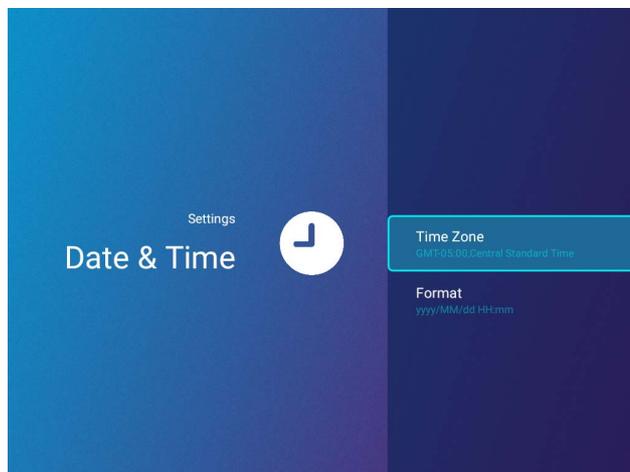


Esta função está apenas disponível quando a função **Auto** está desativada.

## Data & Hora



- Quando **Serviço AMS** está ativado, este menu não será acessível por contas AMS **Convidado**.
- As informações de data e hora do projetor estão associadas a/sincronizadas com a Internet, e não podem ser manualmente definidas. Em situações em que o projetor não tem acesso à Internet, as informações de data e/ou hora podem ser incorretamente apresentadas.



<b>Fuso horário</b>	Define o fuso horário do projetor.  A configuração <b>Fuso horário</b> tem de ser definida para a região correta para o projetor, para que a aplicação <b>X-Sign Broadcast</b> funcione corretamente.
<b>Formatar</b>	Configura o formato de data e hora como <b>HH:MM</b> ou <b>YYYY/MM/DD HH:MM</b> .

## Idioma



- Quando **Serviço AMS** está ativado, este menu não será acessível por contas AMS **Convidado**.

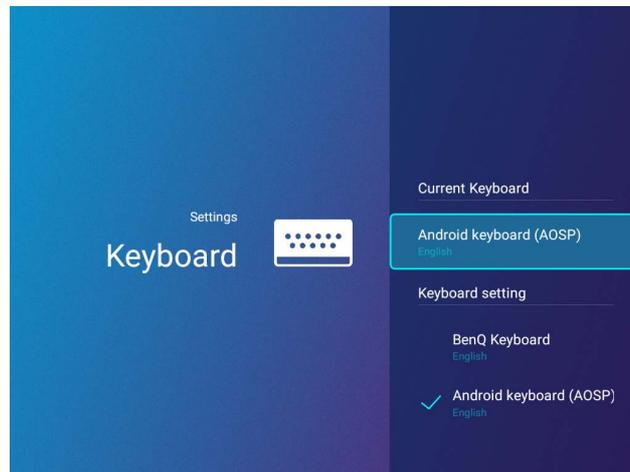


Configura o idioma para **BenQ Launcher**.

## Teclado



Quando **Serviço AMS** está ativado, este menu não será acessível por contas AMS **Convidado**.

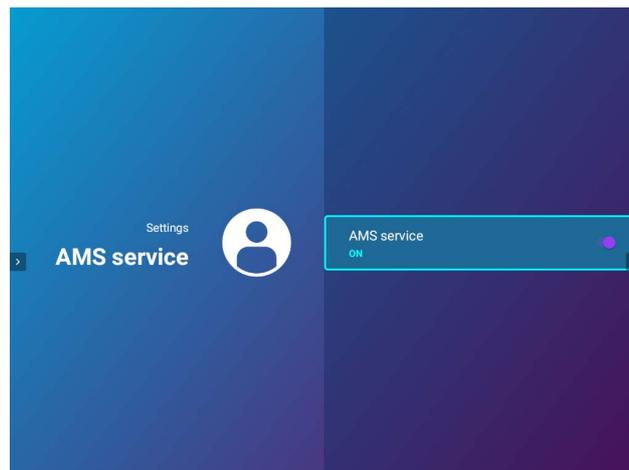


<b>Teclado atual</b>	Apresenta a definição atual do teclado.
<b>Definição de teclado</b>	<p>Configura o teclado virtual do projetor para introduzir texto. As opções disponíveis são <b>BenQ Teclado</b> e <b>Teclado Android (AOSP)</b>.</p> <p> Para introduzir caracteres chineses, defina a preferência de idioma para chinês tradicional ou chinês simplificado, e coloque o teclado em <b>BenQ Teclado</b>.</p>

## Serviço AMS



Quando **Serviço AMS** está ativado, este menu não será acessível por contas **Convidado** ou AMS **Utilizador**.



Selecione se deseja ativar ou desativar o Sistema de Gestão de Contas BenQ.

# Funcionamento (em fonte não-Iniciador)

## Usar os menus do projetor em fonte não-Iniciador

Quando o sinal de entrada for **HDMI** ou **PC/YPbPr**, pode usar 2 tipos de menus de exibição no ecrã (OSD) para realizar vários ajustes e definições.

- OSD do Menu **Básico**: fornece funções de menu primárias. (Consulte [Menu Básico na página 79](#))
- OSD do Menu **Avançado**: fornece funções de menu completas. (Consulte [Menu Avançado na página 80](#))

Para aceder ao menu OSD, prima  no projetor ou no controlo remoto.

- Utilize as teclas de seta (**▲/▼/◀/▶**) no projetor ou no telecomando para se deslocar pelos itens de menu.
- Use **OK** no projetor ou no controlo remoto para confirmar o item de menu seleccionado.

Da primeira vez que utiliza o projetor (depois de concluída a configuração inicial), é apresentado o menu OSD básico.



As imagens OSD que se seguem servem apenas de referência, e podem ser diferentes do design efectivo.

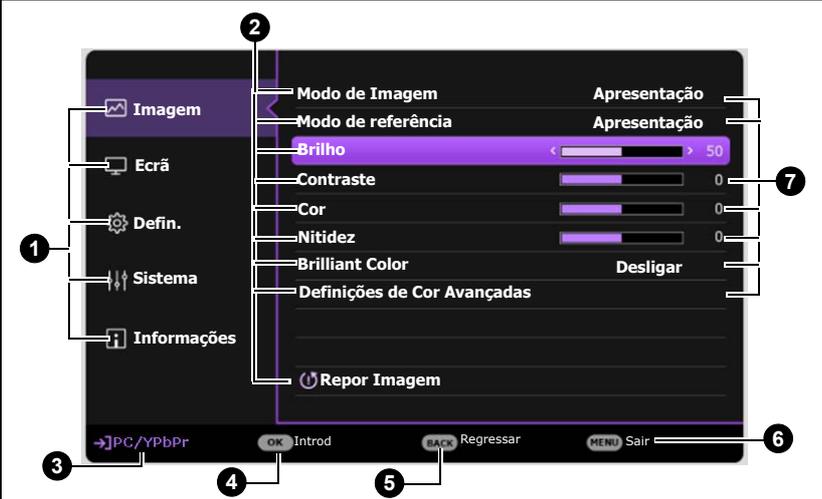
A seguir está uma descrição geral do menu OSD **Básico**.

	<b>1</b> Tipo de menu	<b>4</b> Prima <b>OK</b> para entrar no menu.
	<b>2</b> Menu principal	<b>5</b> Estado
	<b>3</b> Sinal de entrada atual	<b>6</b> Prima  para regressar à página anterior ou sair.

Se desejar alternar do menu OSD **Básico** para o menu OSD **Avançado**, siga as instruções abaixo:

1. Aceda ao **Menu Básico** > **Tipo menu**.
2. Prima **OK** e prima **▲/▼** para seleccionar **Avançado**. Da próxima vez que ligar o projetor, poderá aceder ao menu OSD **Avançado** premindo .

A seguir está uma descrição geral do menu OSD **Avançado**.



1	Menu principal e ícone do menu principal	5	Prima ↶ para regressar à página anterior.
2	Sub-menu	6	Prima ⚙ para regressar à página anterior ou sair.
3	Sinal de entrada atual	7	Estado
4	Prima OK para entrar no menu.		

Do mesmo modo, se desejar alternar do menu OSD **Avançado** para o menu OSD **Básico**, siga as instruções abaixo:

1. Acesse ao **Menu Avançado - Sistema > Definições de Menu** e prima **OK**.
2. Selecione **Tipo menu** e **OK**.
3. Prima **▲/▼** para seleccionar **Básico**. Da próxima vez que ligar o projetor, poderá aceder ao menu OSD **Básico** premindo **⚙**.

## Segurança do projetor

### Utilizar um bloqueio de cabo de segurança

O projetor deve ser instalado num local seguro para evitar furtos. De contrário, compre um cadeado para proteger o projetor. Irá encontrar uma barra de segurança no fundo do projetor. Consulte o item 19 em [página 9](#).

### Utilizar a função de palavra-passe

#### Definir uma palavra-passe

1. Acesse ao **Menu Avançado - Definições > Definições de Segurança**. Prima **OK**. A página **Definições de Segurança** é apresentada.
2. Realce **Alterar senha** e prima **OK**.
3. As quatro setas (**▲**, **▶**, **▼**, **◀**) representam respectivamente 4 dígitos (1, 2, 3, 4). De acordo com a palavra-passe que deseja definir, prima as teclas de seta 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 OSD regressa à página **Definições de Segurança**.
5. Para activar a função **Bloqueio de ligação**, prima **▲/▼** para realçar **Bloqueio de ligação** e prima **◀/▶** para seleccionar **Ligar**. Introduza novamente a palavra-passe.





- Os dígitos introduzidos serão apresentados no ecrã como asteriscos. Anote a palavra-passe seleccionada e guarde-a em local seguro de antemão, ou assim que introduza a palavra-passe, para que possa consultá-la caso se esqueça dela.
- Depois de ser definida uma palavra-passe e de o bloqueio de ligação ser activado, o projetor não pode ser usado, a menos que a palavra-passe correcta seja introduzida sempre que se ligar o projetor.

## Se se esquecer da palavra-passe

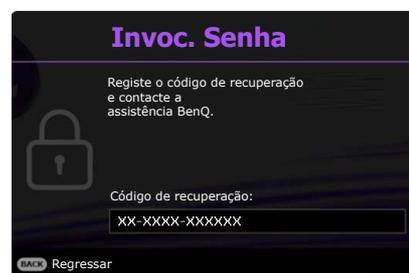
Se introduziu a palavra-passe incorrecta, é apresentada a mensagem de erro de palavra-passe, seguida da mensagem **Introduza Palavra-passe Atual**. Caso se tenha esquecido completamente da palavra-passe, pode usar o procedimento de recuperação da mesma. Consulte [Procedimento para recuperar a palavra-passe na página 77](#).



Se introduzir uma palavra-passe incorrecta 5 vezes seguidas, o projetor será automaticamente encerrado após pouco tempo.

## Procedimento para recuperar a palavra-passe

1. Prima **AUTO** durante 3 segundos. O projetor apresenta um número codificado no ecrã.
2. Anote o número e desligue o projetor.
3. Consulte o centro de assistência técnica BenQ da sua área para decodificar o número. Poderá ser necessário fornecer documentação comprovativa de compra, para confirmar que é um utilizador autorizado do projetor.



## Alterar a palavra-passe

1. Aceda ao **Menu Avançado - Definições > Definições de Segurança > Alterar senha**.
2. Prima **OK**. É apresentada a mensagem "**Introduza Palavra-passe Atual**".
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 "**Introduza Palavra-passe Atual**" para que volte a tentar. Pode premir ↵ para cancelar a alteração ou tentar outra palavra-passe.
4. Introduza uma nova palavra-passe.
5. Confirme a nova palavra-passe voltando a introduzir a nova palavra-passe.

## Desactivar a função de palavra-passe

Para desactivar a proteção de palavra-passe, aceda ao **Menu Avançado - Definições > Definições de Segurança > Bloqueio de ligação** e prima ◀/▶ para seleccionar **Desligar**. É apresentada a mensagem "**Introduza Palavra-passe Atual**". Introduza a palavra-passe actual.

- Se a palavra-passe estiver correcta, o menu OSD regressa à página **Definições de Segurança**. Não terá de introduzir a palavra-passe da próxima vez que ligar o projetor.
- Se a palavra-passe for incorrecta, é apresentada a mensagem de erro da palavra-passe e é apresentada a mensagem "**Introduza Palavra-passe Atual**" para que volte a tentar. Pode premir ↵ para cancelar a alteração ou tentar outra palavra-passe.

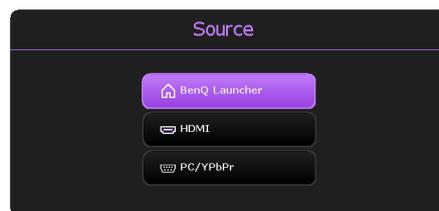


Embora a função de palavra-passe esteja desactivada, deverá manter a palavra-passe antiga à mão, caso tenha de reactivar a função de palavra-passe introduzindo a palavra-passe antiga.

## Alteração do sinal de entrada

O projetor pode estar ligado a diversos dispositivos ao mesmo tempo. No entanto, só pode mostrar um ecrã total de cada vez. Durante o arranque, o projetor pesquisa automaticamente por sinais disponíveis.

Quando o **Menu Avançado - Defín. > Procura autom. de fonte** está **Ligar**, o projetor procura automaticamente por **BenQ Launcher**.



Para seleccionar a fonte:

1. Prima . A barra de selecção da fonte aparece.
2. Prima / até que o sinal desejado seja seleccionado e prima **OK**.

Quando detectada, as informações da fonte seleccionada serão apresentadas durante alguns segundos no canto do ecrã. Se estiverem ligados vários equipamentos ao projetor, repita os passos 1-2 para procurar outro sinal.



Para obter os melhores resultados de exibição de imagens, deve seleccionar e utilizar um sinal de entrada que tenha saída com a resolução nativa do projetor. Qualquer outra resolução será redimensionada pelo projetor dependendo da definição de 'formato de imagem', o que pode causar distorção de imagens ou perda da claridade da imagem. Consulte [Formato de imagem na página 84](#).

## Funcionamento do menu

Tenha em atenção que os menus de ecrã (OSD) variam consoante o tipo de sinal seleccionado e o modelo de projetor a ser utilizado.

Os itens de menu apenas ficam disponíveis quando o projetor detecta pelo menos um sinal válido. Se não existir qualquer equipamento ligado ao projetor, ou se não for detectado nenhum sinal, apenas estará acessível um número limitado de itens de menu.

### Sistema de menus

#### Menu Básico

<b>Menu principal</b>	<b>Opções</b>
<b>Brilho</b>	<b>0~50~100</b>
<b>Formato de imagem</b>	<b>Auto/Real/4:3/16:9/16:10</b>
<b>Modo de Imagem</b>	<b>Brilhante/Apresentação/Infográfico/Vídeo/sRGB/(3D)/Utilizador 1/Utilizador 2</b>
<b>Volume</b>	<b>0~5~10</b>
<b>Modo luz</b>	<b>Normal/Económico/SmartEco/LampSave</b>
<b>Informações</b>	<b>Resolução nativa</b>
	<b>Detetada resolução</b>
	<b>Fonte</b>
	<b>Modo de Imagem</b>
	<b>Modo luz</b>
	<b>Formato 3D</b>
	<b>Sistema de cor</b>
	<b>Tempo de Uso da Luz</b>
	<b>Versão do firmware</b>
<b>Código de serviço</b>	
<b>Tipo menu</b>	<b>Básico/Avançado</b>

## Menu Avançado

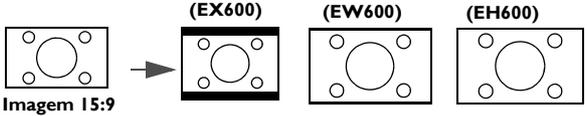
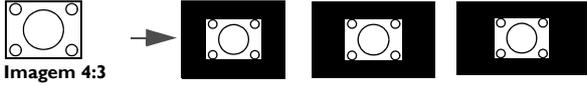
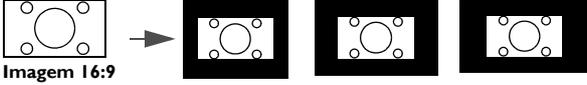
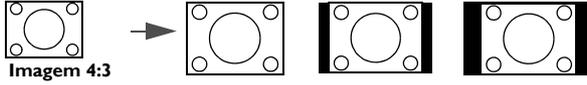
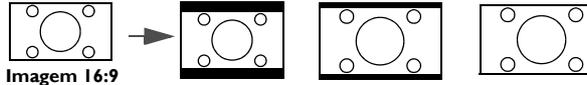
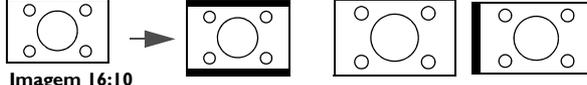
Menu principal	Submenu	Opções	
Imagem	Modo de Imagem	Brilhante/Apresentação/Infográfico/Video/sRGB/(3D)/Utilizador 1/Utilizador 2	
	Modo de referência	Brilhante/Apresentação/Infográfico/Video/sRGB/(3D)	
	Brilho	0~50~100	
	Contraste	-50~0~50	
	Cor	-50~0~50	
	Nitidez	0~15~31	
	Brilliant Color	Ligar/Desligar	
		Temperatura de Cor	Frio/Normal/Quente
		Ajuste de Temperatura de Cor	Incremento R (0~50~100)
			Incremento G (0~50~100)
			Incremento B (0~50~100)
			Compensação R (-50~0~50)
			Compensação G (-50~0~50)
			Compensação B (-50~0~50)
		Definições de Cor Avançadas	R (Cor Primária/Cor/Saturação/Incremento)
			G (Cor Primária/Cor/Saturação/Incremento)
			B (Cor Primária/Cor/Saturação/Incremento)
			C (Cor Primária/Cor/Saturação/Incremento)
			M (Cor Primária/Cor/Saturação/Incremento)
		Gestão da cor	Y (Cor Primária/Cor/Saturação/Incremento)
	Desligar/Luz Amarela/Rosa/Luz Verde/Azul/Quadro		
	Cor da parede		
	Repor Imagem	Repor/Cancelar	

<b>Menu principal</b>	<b>Submenu</b>	<b>Opções</b>	
<b>Ecrã</b>	<b>Formato de imagem</b>	<b>Auto/Real/4:3/16:9/16:10</b>	
	<b>Distorção</b>	<b>-40~0~40</b>	
	<b>Padrão de teste</b>	<b>Ligar/Desligar</b>	
	<b>Sintonização PC e Comp. YPbPr</b>		<b>Fase</b>
			<b>Tamanho H.</b>
	<b>Posição</b>		<b>H: -5~0~5</b>
			<b>V: -5~0~5</b>
	<b>3D</b>	<b>Modo 3D</b>	<b>Auto/Topo-Fundo/Fotograma Sequencial/Emb. moldura/Lado a lado/Desligar</b>
		<b>Inv. Sinc 3D</b>	<b>Desactivar/Inverter</b>
		<b>Aplicar Definições 3D</b>	<b>Definições 3D 1/Definições 3D 2/Definições 3D 3/Desligar</b>
		<b>Guardar Definições 3D</b>	<b>Definições 3D 1/Definições 3D 2/Definições 3D 3</b>
	<b>Formato HDMI</b>		<b>Auto/RGB Limitado/RGB Completo/YUV Limitado/YUV Completo</b>
	<b>Red. Imagem</b>	<b>Zoom digital</b>	<b>1,0X~1,8X/2,0X</b>
		<b>Enc. e Desvio Digital</b>	<b>0,75X~1,0X</b>
	<b>Repor Ecrã</b>		<b>Repor/Cancelar</b>

<b>Menu principal</b>	<b>Submenu</b>	<b>Opções</b>	
	<b>Instalação do projetor</b>	<b>Projeção frontal/Retroprojecção/ Teto traseira/Teto frente</b>	
	<b>Receptor remoto</b>	<b>Frente/Topo/Frontal+Topo</b>	
	<b>Procura autom. de fonte</b>	<b>Ligar/Desligar</b>	
	<b>Sinc Auto</b>	<b>Ligar/Desligar</b>	
	<b>Modo luz</b>	<b>Normal/Económico/SmartEco/ LampSave</b>	
<b>Defin.</b>	<b>Defin. Luz</b>	<b>Repor Temporizador de Luz</b>	<b>Repor/Cancelar</b>
		<b>Tempo de Uso da Luz</b>	
		<b>Arrefecimento rápido</b>	<b>Ligar/Desligar</b>
		<b>Tempo sem imagem</b>	<b>Desactivar/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min</b>
		<b>Mensagem de lembrete</b>	<b>Ligar/Desligar</b>
	<b>Definições de operação</b>	<b>Modo Altitude Elevada</b>	<b>Ligar/Desligar</b>
			<b>Ligar Directo</b>
		<b>Definições de ligar/desligar</b>	<b>Ligar com sinal</b>
			<b>Desactivação autom.</b>
			<b>Temporizador de Encerramento</b>
	<b>Reiniciar Instantâneo</b>	<b>Ligar/Desligar</b>	
<b>Defin. Segurança</b>	<b>Bloqueio das teclas do painel</b>	<b>Ligar/Desligar</b>	
	<b>Alterar senha</b>		
	<b>Bloqueio de ligação</b>	<b>Ligar/Desligar</b>	
	<b>Taxa de baud</b>	<b>9600/14400/19200/38400/57600/ 115200</b>	
	<b>Equalizador HDMI</b>	<b>HDMI Auto/Menor/Baixo/Médio/Alto/ Mais Elevado</b>	
	<b>Repor Definições</b>	<b>Repor/Cancelar</b>	

Menu principal	Submenu	Opções
	<b>Idioma</b>	English/Français/Deutsch/Italiano/Español/ Русский/繁體中文/简体中文/日本語/한국어/ Svenska /Nederlands/Türkçe/Čeština/ Português/ไทย/Polски/Magyar/Hrvatski/ Română/Norsk/Dansk/Български/ Suomi/Bhs Ind/Ελληνικά/العربية/हिंदी/ Tiếng Việt/فارسی
<b>Sistema</b>	<b>Definições em espera</b>	<b>Modo de espera</b> Eco/Normal
		<b>Passagem de Áudio</b> Desligar/Entrada áudio/HDMI
	<b>Definições de Fundo</b>	<b>Fundo</b> BenQ/Preto/Azul/Roxo
		<b>Ecrã de Arranque</b> BenQ/Preto/Azul
	<b>Definições de Menu</b>	<b>Tipo menu</b> Básico/Avançado
		<b>Tempo Visualiz. Menu</b> 5 seg/10 seg/20 seg/30 seg/Sempre
	<b>Definições de Som</b>	<b>Sem Som</b> Ligar/Desligar
		<b>Volume</b> 0~5~10
		<b>Ligar/desligar som</b> Ligar/Desligar
		<b>Predefinição de fábrica</b> Repor/Cancelar
	<b>Repor Sistema</b> Repor/Cancelar	
<b>Informações</b>	<b>Resolução nativa</b>	
	<b>Detetada resolução</b>	
	<b>Fonte</b>	
	<b>Modo de Imagem</b>	
	<b>Modo luz</b>	
	<b>Formato 3D</b>	
	<b>Sistema de cor</b>	
	<b>Tempo de Uso da Luz</b>	
	<b>Versão do firmware</b>	
	<b>Código de serviço</b>	

## Menu Básico

<p><b>Brilho</b></p>	<p>Quanto mais alto for o valor, mais brilhante 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.</p>
<p><b>Formato de imagem</b></p>	<p>Existem várias opções para definir o formato de imagem consoante a fonte de sinal de entrada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <p>• <b>Auto:</b> Dimensiona uma imagem proporcionalmente para caber na resolução nativa do projetor na largura vertical ou horizontal.</p>  </li> <li> <p>• <b>Real:</b> Projeta uma imagem com a sua resolução original e redimensionada para preencher a área de visualização. Para sinais de entrada com menores resoluções, a imagem projectada será exibida no tamanho original.</p>   </li> <li> <p>• <b>4:3:</b> Dimensiona uma imagem, de forma a que seja apresentada no centro do ecrã, no formato de imagem 4:3.</p>  </li> <li> <p>• <b>16:9:</b> Dimensiona uma imagem, de forma a que seja apresentada no centro do ecrã, no formato de imagem 16:9.</p>  </li> <li> <p>• <b>16:10:</b> Dimensiona uma imagem, de forma a que seja apresentada no centro do ecrã, no formato de imagem 16:10.</p>  </li> </ul>

<p><b>Modo de Imagem</b></p>	<p>O projetor está configurado para vários modos de imagem predefinidos, para que possa escolher um que se adapte ao seu ambiente de funcionamento e tipo de imagem do sinal de entrada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Brilhante:</b> Maximiza a luminosidade da imagem projectada. Este modo é adequado para ambientes em que é necessária uma luminosidade muito alta, como quando se utiliza o projetor em espaços bem iluminados.</li> <li>• <b>Apresentação:</b> Concebido para apresentações. Neste modo, a luminosidade é realçada para fazer a correspondência entre as cores do PC e do portátil.</li> <li>• <b>Infográfico:</b> É perfeito para apresentações com mistura de texto e gráficos, devido ao alto brilho da cor e melhor gradação de cor para apresentar os detalhes com clareza.</li> <li>• <b>Vídeo:</b> Adequado para reprodução de vídeos num ambiente onde existe luz ambiente. Os detalhes de cor dinâmica são preservados graças à tecnologia de melhoramento BenQ.</li> <li>• <b>sRGB:</b> Maximiza a pureza das cores RGB para oferecer imagens realistas 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.</li> <li>• <b>3D:</b> É apropriado para imagens 3D e clipes de vídeo 3D.</li> <li>• <b>Utilizador 1/Utilizador 2:</b> Recupera as definições personalizadas com base nos modos de imagem actuais disponíveis. Consulte <a href="#">Modo de referência na página 86</a>.</li> </ul>
<p><b>Volume</b></p>	<p>Ajusta o nível de som.</p>
<p><b>Modo luz</b></p>	<p>Consulte <a href="#">Configurar o Modo luz na página 97</a>.</p>
<p><b>Informações</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Resolução nativa:</b> Exibe a resolução nativa do projetor.</li> <li>• <b>Detetada resolução:</b> Exibe a resolução nativa do sinal de entrada.</li> <li>• <b>Fonte:</b> Mostra a fonte de sinal actual.</li> <li>• <b>Modo de Imagem:</b> Mostra o modo seleccionado no menu <b>Imagem</b>.</li> <li>• <b>Modo luz:</b> Mostra o modo seleccionado no menu <b>Defin. Luz</b>.</li> <li>• <b>Formato 3D:</b> Mostra o modo 3D actual.</li> <li>• <b>Sistema de cor:</b> Mostra o formato de sistema de entrada.</li> <li>• <b>Tempo de Uso da Luz:</b> Mostra o número de horas de funcionamento da lâmpada.</li> <li>• <b>Versão do firmware:</b> Mostra a versão do firmware do seu projetor.</li> <li>• <b>Código de serviço:</b> Exibe o número de série do projetor.</li> </ul>
<p><b>Tipo menu</b></p>	<p>Alterna para o menu OSD <b>Avançado</b>. Consulte <a href="#">Usar os menus do projetor em fonte não-Iniciador na página 75</a>.</p>

## Menu **Avançado**

### Imagem

<b>Modo de Imagem</b>	<p>O projetor está configurado para vários modos de imagem predefinidos, para que possa escolher um que se adapte ao seu ambiente de funcionamento e tipo de imagem do sinal de entrada.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Brilhante:</b> Maximiza a luminosidade da imagem projectada. Este modo é adequado para ambientes em que é necessária uma luminosidade muito alta, como quando se utiliza o projetor em espaços bem iluminados.</li><li>• <b>Apresentação:</b> Concebido para apresentações. Neste modo, a luminosidade é realçada para fazer a correspondência entre as cores do PC e do portátil.</li><li>• <b>Infográfico:</b> É perfeito para apresentações com mistura de texto e gráficos, devido ao alto brilho da cor e melhor gradação de cor para apresentar os detalhes com clareza.</li><li>• <b>Vídeo:</b> Adequado para reprodução de vídeos num ambiente onde existe luz ambiente. Os detalhes de cor dinâmica são preservados graças à tecnologia de melhoramento BenQ.</li><li>• <b>sRGB:</b> Maximiza a pureza das cores RGB para oferecer imagens realistas 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.</li><li>• <b>3D:</b> É apropriado para imagens 3D e clipes de vídeo 3D.</li><li>• <b>Utilizador 1/Utilizador 2:</b> Recupera as definições personalizadas com base nos modos de imagem actuais disponíveis. Consulte <a href="#">Modo de referência na página 86</a>.</li></ul>
<b>Modo de referência</b>	<p>Existem 2 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 <b>Utilizador 1/Utilizador 2</b>) como ponto de partida e personalizar as definições.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Aceda a <b>Imagem &gt; Modo de Imagem</b>.</li><li>2. Prima ◀/▶ para seleccionar <b>Utilizador 1</b> ou <b>Utilizador 2</b>.</li><li>3. Prima ▼ para destacar <b>Modo de referência</b>, e prima ◀/▶ para seleccionar um modo de imagem que mais se aproxime das suas necessidades.</li><li>4. Prima ▼ para seleccionar um item no menu a alterar e ajuste o valor. Os ajustes definem o modo de utilizador seleccionado.</li></ol>
<b>Brilho</b>	<p>Quanto mais alto for o valor, mais brilhante 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.</p>
<b>Contraste</b>	<p>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 definição Luminosidade de acordo com a entrada e o ambiente de visualização que seleccionou.</p>
<b>Cor</b>	<p>As definições mais baixas produzem cores menos saturadas. Se a definição for demasiado elevada, as cores na imagem serão demasiado intensas, o que torna a imagem pouco realista.</p>
<b>Nitidez</b>	<p>Quanto mais alto for o valor, mais nítida será a imagem.</p>

<p><b>Brilliant Color</b></p>	<p>Esta função utiliza um novo algoritmo de processamento de cores e melhorias do nível do sistema para possibilitar uma luminosidade maior e, ao mesmo tempo, produzir cores mais verdadeiras e vibrantes da imagem. Permite um aumento superior a 50% da luminosidade em imagens de tom médio, comuns em vídeo e em cenas naturais, para que o projetor reproduza imagens em cores realistas e verdadeiras. Se preferir imagens com essa qualidade, seleccione <b>Ligar</b>. Quando <b>Desligar</b> está seleccionado, a função <b>Temperatura de Cor</b> não está disponível.</p>
<p><b>Definições de Cor Avançadas</b></p>	<p><b>Temperatura de Cor</b></p> <p>Estão disponíveis várias predefinições de temperatura de cor. As definições disponíveis variam de acordo com o tipo de sinal seleccionado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal:</b> Mantém a coloração normal de branco.</li> <li>• <b>Frio:</b> Confere um tom azulado ao branco das imagens.</li> <li>• <b>Quente:</b> Confere um tom avermelhado ao branco das imagens.</li> </ul> <p><b>Ajuste de Temperatura de Cor</b></p> <p>Pode também definir uma temperatura de cor preferida ajustando as seguintes opções.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Incremento R/Incremento G/Incremento B:</b> Ajusta os níveis de contraste do Vermelho, Verde e Azul.</li> <li>• <b>Compensação R/Compensação G/Compensação B:</b> Ajusta os níveis de luminosidade do Vermelho, Verde e Azul.</li> </ul>

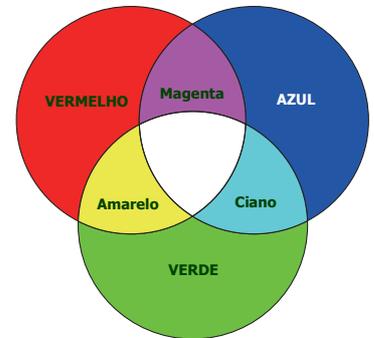
## Definições de Cor Avançadas

### Gestão da cor

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

- **Cor Primária:** Selecciona uma cor de entre **R** (Vermelho), **G** (Verde), **B** (Azul), **C** (Ciano), **M** (Magenta), ou **Y** (Amarelo).

- **Cor:** Cor é usado para ajustar o equilíbrio da cor. Aumente o valor para incluir cores consistentes com maior proporção das cores adjacentes, no sentido contrário aos ponteiros do relógio. Reduza o valor para ter um efeito no sentido dos ponteiros do relógio. Consulte a ilustração para saber como as cores se relacionam entre si.



Por exemplo, se seleccionar Vermelho e definir o seu valor para 0, apenas é seleccionado vermelho puro na imagem projectada. Aumentar o seu valor incluirá vermelho perto do amarelo e reduzir o seu valor incluirá vermelho perto do magenta.

- **Saturação:** Ajusta os valores de acordo com a sua preferência. Cada ajuste realizado reflectir-se-á 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. Definições mais baixas produzem cores menos saturadas. Uma definição de "0" remove aquela cor da imagem por inteiro. Se a saturação for demasiado elevada, essa cor será demasiado intensa e pouco realista.

- **Incremento:** Ajusta os valores de acordo com a sua preferência. Será afetado o nível de contraste da cor primária que seleccionou. Cada ajuste realizado reflectir-se-á imediatamente na imagem.

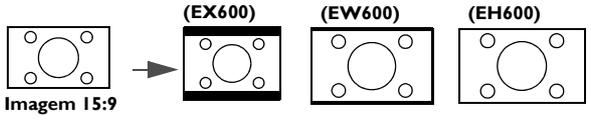
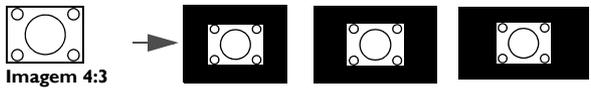
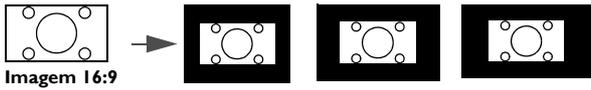
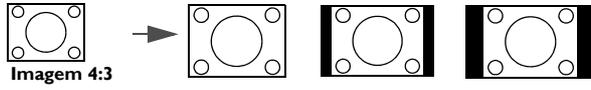
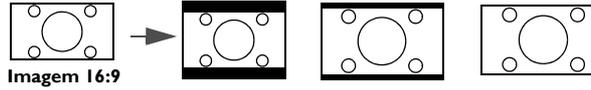
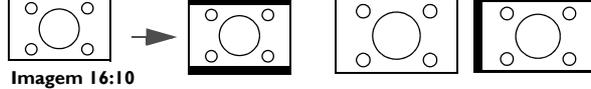
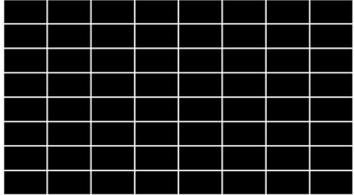
### Cor da parede

Corrige a cor da imagem projetada quando a superfície de projeção é por exemplo uma parede pintada, que pode não ser branca; a funcionalidade Cor da parede pode corrigir as cores da imagem projetada para evitar possíveis diferenças de cor entre a fonte e as imagens projetadas. Existem várias cores pré-calibradas para seleccionar: **Luz Amarela, Rosa, Luz Verde, Azul, e Quadro.**

### Repor Imagem

Coloca todos os ajustes que realizou para o menu **Imagem** de volta aos valores de fábrica.

## Ecrã

<p><b>Formato de imagem</b></p>	<p>Existem várias opções para definir o formato de imagem consoante a fonte de sinal de entrada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> Dimensiona uma imagem proporcionalmente para caber na resolução nativa do projetor na largura vertical ou horizontal.           <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> </li> <li>• <b>Real:</b> Projeta uma imagem com a sua resolução original e redimensionada para preencher a área de visualização. Para sinais de entrada com menores resoluções, a imagem projectada será exibida no tamanho original.           <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> </li> <li>• <b>4:3:</b> Dimensiona uma imagem, de forma a que seja apresentada no centro do ecrã, no formato de imagem 4:3.           <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> </li> <li>• <b>16:9:</b> Dimensiona uma imagem, de forma a que seja apresentada no centro do ecrã, no formato de imagem 16:9.           <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> </li> <li>• <b>16:10:</b> Dimensiona uma imagem, de forma que seja apresentada no centro do ecrã, no formato de imagem 16:10.           <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> </li> </ul>
<p><b>Distorção</b></p>	<p>Corrige eventuais distorções da imagem. Consulte <a href="#">Correcção da distorção na página 19</a>.</p>
<p><b>Padrão de teste</b></p>	<p>Ajusta o tamanho da imagem e o foco e garante que a imagem projectada está sem distorções.</p> 
<p><b>Sintonização PC e Comp. YPbPr</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fase:</b> Ajusta a fase do relógio para reduzir a distorção da imagem. Esta função só está disponível quando está seleccionado um sinal PC (RGB analógico) ou sinal YPbPr.           <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div> </li> <li>• <b>Tamanho H.:</b> Ajusta a largura horizontal da imagem. Esta função só está disponível quando está seleccionado um sinal PC (analog RGB).</li> </ul>
<p><b>Posição</b></p>	<p>Apresenta a página de ajuste da posição. Para deslocar a imagem projectada, utilize as setas direccionais. Esta função só está disponível quando está seleccionado um sinal PC (analog RGB).</p>

<p><b>3D</b></p>	<p>Este projetor apresenta uma função 3D que lhe permite desfrutar de filmes, vídeos e eventos desportivos numa forma ainda mais realista, em 3D, apresentando profundidade de imagens. É necessário usar óculos 3D para ver as imagens 3D.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Modo 3D:</b> A predefinição é <b>Desligar</b>. Caso deseje que o projetor escolha automaticamente um formato 3D adequado quando deteta conteúdo 3D, seleccione <b>Auto</b>. Se o projetor não conseguir reconhecer o formato 3D, prima <b>▲/▼</b> para escolher um modo 3D de entre <b>Topo-Fundo, Fotograma Sequencial, Emb. moldura</b> e <b>Lado a lado</b>.</li> </ul> <p></p> <p>Quando a função 3D é ativada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O nível de luminosidade da imagem projectada irá diminuir.</li> <li>• As definições seguintes não podem ser ajustadas: <b>Modo de Imagem, Modo de referência</b>.</li> <li>• A <b>Distorção</b> pode apenas ser ajustada dentro de graus limitados.</li> <li>• <b>Inv. Sinc 3D:</b> Quando verificar que existe inversão da profundidade de imagem, active esta função para corrigir o problema.</li> <li>• <b>Aplicar Definições 3D:</b> Após guardadas as definições 3D, poderá decidir se pretende aplicá-las escolhendo um conjunto de definições 3D que gravou. Uma vez aplicadas, o projetor reproduzirá automaticamente os conteúdos 3D actuais caso corresponda às definições 3D guardadas.</li> </ul> <p></p> <p>Apenas o(s) conjunto(s) de definições 3D com dados memorizados está(ão) disponível(eis).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Guardar Definições 3D:</b> Quando os conteúdos 3D forem exibidos com sucesso após os ajustes apropriados, poderá activar esta função e escolher um conjunto de definições 3D para memorizar as definições 3D actuais.</li> </ul>
<p><b>Formato HDMI</b></p>	<p>Selecciona um formato de cor adequado para otimizar a qualidade da imagem.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> Seleciona automaticamente um espaço de cores e nível de cinzento adequado para o sinal HDMI a ser recebido.</li> <li>• <b>RGB Limitado:</b> Utiliza a gama limitada RGB 16-235.</li> <li>• <b>RGB Completo:</b> Utiliza a gama completa RGB 0-255.</li> <li>• <b>YUV Limitado:</b> Utiliza a gama limitada YUV 16-235.</li> <li>• <b>YUV Completo:</b> Utiliza a gama completa YUV 0-255.</li> </ul>

<b>Red. Imagem</b>	<p><b>Zoom digital</b></p> <p>Amplia ou reduz o tamanho da imagem projectada.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Depois de aparecer a barra de ajuste, prima <b>▲/▼</b> repetidamente para reduzir ou aumentar a imagem até ao tamanho desejado.</li> <li>2. Prima <b>OK</b> para entrar no modo de emparelhamento.</li> <li>3. Prima as setas direccionais (<b>▲, ▼, ◀, ▶</b>) no projetor ou telecomando para navegar pela imagem.</li> </ol>  <p>A imagem apenas pode ser navegada depois de ampliada. Pode ampliar ainda mais a imagem enquanto pesquisa por detalhes.</p>
	<p><b>Enc. e Desvio Digital</b></p> <p>Encolhe e/ou desloca a imagem projectada.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Depois de aparecer a barra de ajuste, prima <b>◀/▶</b> repetidamente para encolher ou ampliar a imagem até ao tamanho desejado.</li> <li>2. Prima <b>OK</b> para ativar a função de desvio digital.</li> <li>3. Depois de ativada a função de desvio digital, prima as setas direccionais (<b>▲, ▼, ◀, ▶</b>) para desviar a imagem.</li> <li>4. Prima <b>AUTO</b> restaurar a imagem ao tamanho original.</li> </ol>  <p>A imagem apenas pode ser desviada depois de encolhida.</p>
<b>Repor Ecrã</b>	Coloca todos os ajustes que realizou para o menu <b>Ecrã</b> de volta aos valores de fábrica.

## Defin.

<b>Instalação do projetor</b>	Consulte <a href="#">Escolher um local na página 14</a> .
<b>Receptor remoto</b>	Permite-lhe activar todos os receptores ou um em concreto no projetor.
<b>Procura autom. de fonte</b>	Permite ao projetor procurar automaticamente um sinal.
<b>Sinc Auto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ligar:</b> Permite ao projetor determinar automaticamente as melhores temporizações para a imagem exibida quando é seleccionado um sinal PC (RGB analógico) e <b>AUTO</b> é premido.</li> <li>• <b>Desligar:</b> O projetor não responde quando <b>AUTO</b> é premido.</li> </ul>
<b>Defin. Luz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Modo luz:</b> Consulte <a href="#">Configurar o Modo luz na página 97</a>.</li> <li>• <b>Repor Temporizador de Luz:</b> Consulte <a href="#">Reiniciar o temporizador da lâmpada na página 100</a>.</li> <li>• <b>Tempo de Uso da Luz:</b> Exibe o número de horas de funcionamento da lâmpada.</li> </ul>

## Definições de operação

### Arrefecimento rápido

Seleccionar **Ligar** activa a função e o tempo de arrefecimento do projetor é encurtado de uma duração normal de 90 segundos para aproximadamente 15 segundos.

### Tempo sem imagem

Define o período sem imagem quando não é tomada qualquer ação no ecrã sem imagem; após decorrido esse tempo, a imagem regressará ao ecrã. Se os intervalos de tempo predefinidos não forem os adequados à sua apresentação, seleccione **Desactivar**. Independentemente de **Tempo sem imagem** estar activado ou não, pode premir quase todas as teclas no telecomando ou projetor, para repor a imagem.

### Mensagem de lembrete

Activa ou desactiva as mensagens de lembrete.

### Modo Altitude Elevada

Recomendamos que utilize o **Modo Altitude Elevada** quando estiver entre 1500 m e 3000 m acima do nível do mar, e a temperatura ambiente estiver entre 0°C–30°C.

O funcionamento no "**Modo Altitude Elevada**" 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 projetor em condições ambientais extremas que não as acima mencionadas, este poderá apresentar sintomas de desactivação automática, destinados a proteger o projetor contra aquecimento excessivo. Nestas circunstâncias, deve mudar para Modo Grande Altitude para resolver esses sintomas. Contudo, tal não significa que este projetor pode funcionar em todas as condições ambientais extremas.



Não utilize o **Modo Altitude Elevada** se estiver entre 0 m e 1500 m de altura e a temperatura ambiente estiver entre 0°C e 35°C. O projetor ficará excessivamente frio se ligar o modo nessas condições.

### Definições de ligar/desligar

- **Ligar Directo:** Permite ao projetor ligar-se automaticamente quando houver energia pelo cabo de alimentação.
- **Ligar com sinal:** Define se o projetor será ligado directamente sem premir  **ENERGIA** ou  **ON** quando o projetor estiver no modo de suspensão e detectar um sinal VGA ou HDMI com alimentação de 5 V.
- **Desactivação autom.:** Permite ao projetor desligar-se automaticamente se não for detectado qualquer sinal de entrada após um dado período de tempo para evitar o gasto desnecessário da vida útil da lâmpada.
- **Temporizador de Encerramento:** Define o temporizador de inactividade automático.

### Reiniciar Instantâneo

Permite-lhe reiniciar o projetor imediatamente dentro de 90 segundos depois de o desligar.

<b>Defin. Segurança</b>	Consulte <a href="#">Utilizar a função de palavra-passe na página 76.</a>
<b>Taxa de baud</b>	Selecciona uma taxa baud idêntica à do seu computador de forma a que possa ligar o projetor através de um cabo RS-232 adequado e actualizar ou transferir a firmware do projetor. Esta função só se destina a técnicos qualificados.
<b>Equalizador HDMI</b>	Ajusta as definições de ganho de equalizador para um sinal HDMI. Quanto mais alta for a definição, maior o valor de ganho. Se houver mais que uma porta HDMI no projetor, seleccione primeiro a porta HDMI antes de ajustar o valor.
<b>Repor Definições</b>	Coloca todos os ajustes que realizou para o menu <b>Defin.</b> de volta aos valores de fábrica.

## Sistema

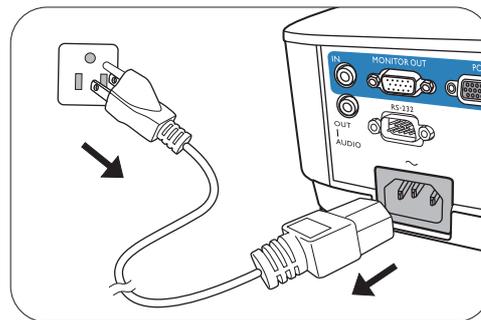
<b>Idioma</b>	Define o idioma para os menus de ecrã (OSD).
<b>Definições em espera</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Modo de espera</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Eco:</b> O projetor mantém o modo normal de suspensão com menos de 0,5W de consumo de energia.</li> <li>• <b>Normal:</b> Permite ao projetor fornecer a função de passagem áudio no modo de suspensão.</li> </ul> </li> <li>• <b>Passagem de Áudio:</b> O projetor pode reproduzir sons quando está no modo de suspensão e as tomadas correspondentes estiverem devidamente ligadas aos dispositivos. Prima ◀/▶ para escolher a fonte a usar. Consulte <a href="#">Ligações na página 20</a> para saber como realizar a ligação.</li> </ul>
<b>Definições de Fundo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fundo:</b> Define a cor de fundo para o projetor.</li> <li>• <b>Ecrã de Arranque:</b> Permite seleccionar o ecrã de logótipo que é visualizado durante a inicialização do projetor.</li> </ul>
<b>Definições de Menu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tipo menu:</b> Alterna para o menu OSD <b>Básico.</b></li> <li>• <b>Tempo Visualiz. Menu:</b> Define o período de tempo durante o qual o menu OSD permanece activo após a última vez em que se premiu um botão.</li> </ul>
<b>Definições de Som</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sem Som:</b> Desliga temporariamente o som.</li> <li>• <b>Volume:</b> Ajusta o nível de som.</li> <li>• <b>Ligar/desligar som:</b> Liga o desliga o sinal sonoro quando o projetor está no processo de arranque e encerramento.</li> </ul>  <p>A única forma de alterar <b>Ligar/desligar som</b> é definir aqui <b>Ligar</b> ou <b>Desligar</b>. Retirar o som ou alterar o nível de som não afetará o <b>Ligar/desligar som</b>.</p>
<b>Predefinição de fábrica</b>	<p>Repõe todas as definições para os valores predefinidos de fábrica.</p>  <p>Manter-se-ão as seguintes definições: <b>Distorção, Instalação do projetor, Tempo de Uso da Luz, Modo Altitude Elevada, Defin. Segurança, Taxa de baud, Equalizador HDMI.</b></p>
<b>Repor Sistema</b>	Coloca todos os ajustes que realizou para o menu <b>Sistema</b> de volta aos valores de fábrica.

## Informações

<b>Informações</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Resolução nativa:</b> Exibe a resolução nativa do projetor.</li><li>• <b>Detetada resolução:</b> Exibe a resolução nativa do sinal de entrada.</li><li>• <b>Fonte:</b> Mostra a fonte de sinal actual.</li><li>• <b>Modo de Imagem:</b> Mostra o modo seleccionado no menu <b>Imagem</b>.</li><li>• <b>Modo luz:</b> Mostra o modo seleccionado no menu <b>Defin. Luz</b>.</li><li>• <b>Formato 3D:</b> Mostra o modo 3D actual.</li><li>• <b>Sistema de cor:</b> Mostra o formato de sistema de entrada.</li><li>• <b>Tempo de Uso da Luz:</b> Mostra o número de horas de funcionamento da lâmpada.</li><li>• <b>Versão do firmware:</b> Mostra a versão do firmware do seu projetor.</li><li>• <b>Código de serviço:</b> Exibe o número de série do projetor.</li></ul>
--------------------	---

# Desligar o projetor

1. Prima  no projetor ou  no telecomando, e uma mensagem de confirmação será exibida, a pedir a sua intervenção. Se não responder após alguns segundos, a mensagem desaparecerá.
2. Prima  ou  uma segunda vez. O indicador de alimentação fica cor-de-laranja e intermitente, a lâmpada apaga-se e as ventoinhas continuam a trabalhar durante aproximadamente 90 segundos para arrefecer o projetor.
3. Uma vez concluído o processo de arrefecimento, o indicador de alimentação ficará laranja estável e as ventoinhas pararão. Desligue o cabo de alimentação da tomada.



- Para proteger a lâmpada, o projetor não responderá a quaisquer comandos durante o processo de arrefecimento.
- Para diminuir o tempo de arrefecimento, pode também activar a função de Arrefecimento rápido. Consulte [Arrefecimento rápido na página 92](#).
- Evite ligar o projetor imediatamente após o desligar, pois o calor em excesso poderá encurtar a vida útil da lâmpada.
- A vida útil da lâmpada varia consoante as condições ambientais e de utilização.

## Desligar directamente

O cabo de alimentação CA pode ser desligado logo após desligar o projetor. Para proteger a lâmpada, aguarde 10 minutos antes de voltar a iniciar o projetor. Caso tente reiniciar o projetor, as ventoinhas poderão correr uns minutos para arrefecer. Nestes casos, prima novamente  ou  para iniciar o projetor depois de paradas as ventoinhas e o indicador de alimentação ficar laranja.

# Manutenção

## Cuidados com o projetor

### Limpar a lente

Limpe a lente sempre que a superfície da mesma tenha sujidade ou pó. Certifique-se de que desliga o projetor e que o deixa arrefecer totalmente antes de limpar a lente.

- 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 esfregões abrasivos, produtos de limpeza alcalinos/ácidos, pós de limpeza ou solvente volátil, como álcool, benzeno, diluente ou insecticida. Utilizar tais materiais ou manter o projetor em contacto prolongado com materiais de borracha ou vinil poderá danificar a superfície e material do projetor.

### Limpar a caixa do projetor

Antes de limpar a caixa, desligue o projetor segundo o procedimento adequado de desactivação, conforme descrito em [Funcionamento do menu na página 79](#) 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 projetor

Se precisar de guardar o projetor 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 projetor se encontram dentro dos limites aconselhados para o mesmo. Consulte [Especificações na página 103](#) ou contacte o seu revendedor para se informar acerca da gama.
- Recolha os pés ajustáveis.
- Retire as pilhas do telecomando.
- Embale o projetor na respectiva embalagem original ou numa equivalente.

### Transportar o projetor

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

## Informação de luz

### Conhecer as horas da luz

Quando o projetor está em funcionamento, as horas de utilização da luz são calculadas automaticamente pelo temporizador integrado. O método para calcular o número de horas da lâmpada equivalente é o seguinte:

1. **Tempo de Uso da Luz** =  $(x+y+z+a)$  horas, se:

Tempo usado no modo **Normal** = x horas

Tempo usado no modo **Económico** = y horas

Tempo usado no modo **SmartEco** = z horas

Tempo usado no modo **LampSave** = a horas

2. Hora da fonte de luz equivalente =  $\alpha$  horas

$\alpha = x(A' / X) + y(A' / Y) + z(A' / Z) + a(A' / A)$ , se

X = especificação da duração da lâmpada do modo **Normal**

Y = especificação da duração da lâmpada do modo **Económico**

Z = especificação da duração da lâmpada do modo **SmartEco**

A = especificação da duração da lâmpada do modo **LampSave**

A' é a maior especificação de lâmpada entre X, Y, Z, A



Quando calcula manualmente a Hora da lâmpada equivalente, é provável ter um desvio do valor mostrado no menu OSD uma vez que o sistema do projetor calcula a hora usada para cada modo de lâmpada em "Minutos" e depois arredonda para baixo para um número inteiro em horas mostrado no OSD.



Para tempo usado em cada modo de lâmpada mostrado no menu OSD:

- Tempo usado e acumulado e arredondado para baixo num número inteiro em **horas**.
- Quando o tempo usado é inferior a 1 hora, mostra 0 horas.

Para obter informações acerca das horas da lâmpada:

1. Aceda ao **Menu Avançado - Definição > Definição Luz** e prima **OK**. A página **Definição Luz** é apresentada.
2. Prima **▼** para seleccionar **Tempo de Uso da Luz** e prima **OK**. É apresentada a informação **Tempo de Uso da Luz**.

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

## Prolongar a vida útil da lâmpada

- Configurar o **Modo luz**

Aceda ao **Menu Avançado - Definição > Definição Luz > Modo luz** e selecione uma potência de lâmpada adequada de entre os modos fornecidos.

Se colocar o projetor no modo **Económico**, **SmartEco** ou **LampSave**, irá também aumentar a duração da lâmpada.

Modo da lâmpada	Descrição
<b>Normal</b>	Fornecer completa luminosidade da lâmpada.
<b>Económico</b>	Diminui a luminosidade para aumentar a duração da lâmpada e reduz o ruído da ventoinha.
<b>SmartEco</b>	Ajusta a potência da lâmpada automaticamente consoante o nível de luminosidade do conteúdo, ao mesmo tempo que otimiza a qualidade da imagem.
<b>LampSave</b>	Ajusta a potência da lâmpada automaticamente consoante o nível de luminosidade do conteúdo, ao mesmo tempo que prolonga a duração da lâmpada.

- Configurar **Desactivação autom.**

Esta função permite a desactivação automática do projetor 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 definir **Desactivação autom.**, aceda ao **Menu Avançado - Defín.** >

**Definições de operação > Definições de ligar/desligar > Desactivação autom.** e prima ◀/▶.

## Tempo de substituir a lâmpada

Quando o **indicador Lâmpada** acender ou aparecer uma mensagem a indicar que está na altura de substituir a lâmpada, consulte o seu revendedor ou visite <http://www.BenQ.com> antes de instalar uma nova lâmpada. Uma lâmpada muito usada pode provocar uma avaria no projetor e, em alguns casos, esta pode inclusivamente explodir.



- 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 directamente 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.
- A **LAMP (Luz indicadora de estado LÂMPADA)** e **TEMP (Luz de aviso da TEMPERATURA)** acender-se-ão caso a lâmpada aqueça em demasia. Desligue a corrente e deixe o projetor arrefecer durante 45 minutos. Se, depois de ligar novamente a corrente, o indicador Lâmpada ou Temperatura continuar aceso, contacte o seu revendedor local. Consulte [Indicadores na página 101](#).

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

	<p>Coloque uma lâmpada nova para obter os melhores resultados. Prima <b>OK</b> para fechar a mensagem.</p>
	<p>Recomenda-se 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 <b>OK</b> para fechar a mensagem.</p>
	<p>Para que o projetor volte a funcionar normalmente, a lâmpada <b>DEVE</b> ser substituída. Prima <b>OK</b> para fechar a mensagem.</p>



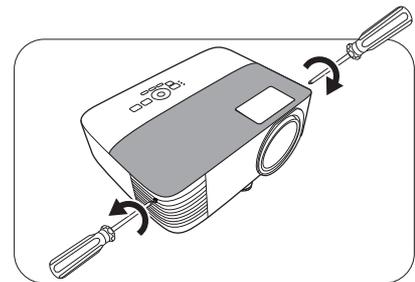
"XXXX" mostrado nas mensagens acima são números que variam dependendo dos diferentes modelos.

## Substituir a lâmpada (APENAS TÉCNICOS DE MANUTENÇÃO)



- Para reduzir o risco de choques eléctricos, desligue sempre o projetor e o cabo de alimentação antes de substituir a lâmpada.
- Para reduzir o risco de queimaduras graves, deixe o projetor 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 projetor, recomenda-se comprar uma lâmpada adequada para projetor para substituição da lâmpada.
- Se a substituição da lâmpada for executada enquanto o projetor está suspenso de forma invertida, certifique-se que ninguém se encontra por baixo da abertura da lâmpada, de modo a evitar possíveis ferimentos ou danos oculares provocados por fragmentos da lâmpada partida.
- Certifique-se que há boa ventilação quando manuseia lâmpada partidas. Recomendamos a utilização de máscaras, óculos de protecção ou similares e equipamento de protecção, como luvas.

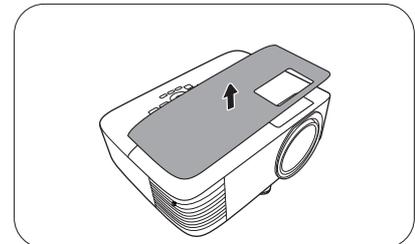
1. Desligue o projetor e retire a ficha da tomada. Se a lâmpada estiver quente, evite queimaduras aguardando cerca de 45 minutos até que a lâmpada arrefeça.
2. Solte o(s) parafuso(s) que prende(m) a tampa da lâmpada na lateral do projetor até que a tampa se solte.



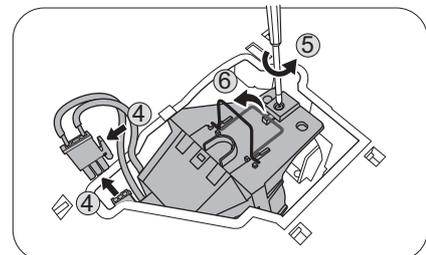
3. Remova a tampa da lâmpada do projetor.



- Não ligue o projetor com a tampa da lâmpada aberta.
- Não ponha os dedos entre a lâmpada e o projetor. As partes afiadas dentro do projetor podem causar ferimentos.



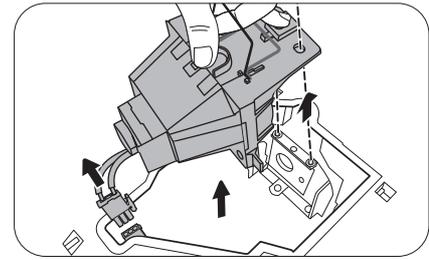
4. Desligue o conector da lâmpada.
5. Desaperte o(s) parafuso(s) que prende(m) a lâmpada interna.
6. Levante a pega para que fique erguida.



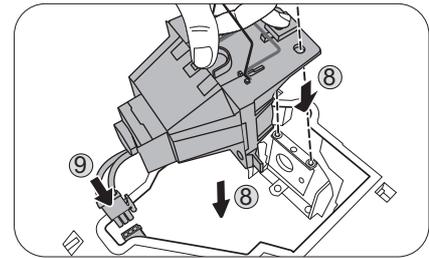
7. Utilize a pega para, lentamente, puxar a lâmpada para fora do projetor.



- Se puxar muito depressa, poderá partir a lâmpada, espalhando vidros partidos pelo projetor.
- Não coloque a lâmpada em locais onde possa ser salpicada com água, ao alcance de crianças nem perto de materiais inflamáveis.
- Não introduza as mãos no projetor, depois de a lâmpada ter sido removida. As partes afiadas dentro do projetor podem causar ferimentos. Se tocar nos componentes ópticos lá dentro, poderá causar um desnível de cores e distorção das imagens projectadas.



8. Encaixe a nova lâmpada, conforme mostrado na imagem. Alinhe o conector da lâmpada e 2 pontas afiadas com o projetor e empurre a lâmpada ligeiramente para a posição de bloqueio.



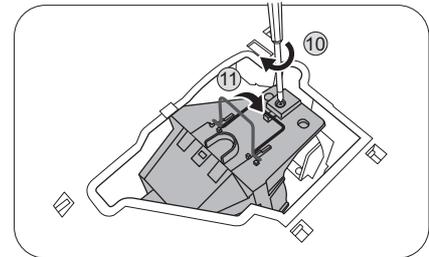
9. Insira o conector da lâmpada.

10. Aperte o(s) parafuso(s) que prende(m) a lâmpada.

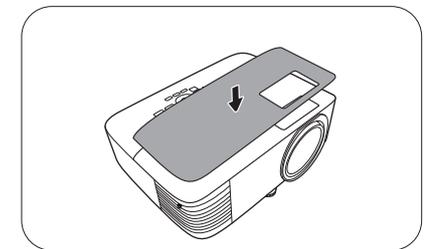
11. Certifique-se de que a pega está totalmente plana e presa no sítio.



- O parafuso solto pode provocar uma má ligação e dar origem a uma avaria.
- Não aperte os parafusos em demasia.



12. Volte a colocar a tampa da lâmpada do projetor.



13. Aperte o parafuso que prende a tampa da lâmpada.

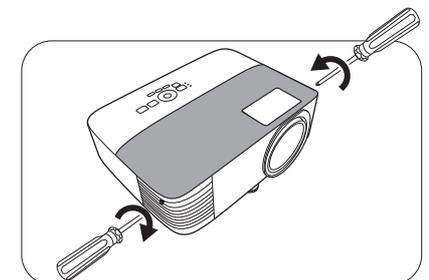


- O parafuso solto pode provocar uma má ligação e dar origem a uma avaria.
- Não aperte os parafusos em demasia.

14. Ligue à electricidade e reinicie o projetor.

### Reiniciar o temporizador da lâmpada

15. Após o logótipo de arranque, abra o menu de ecrã (OSD). Aceda ao **Menu Avançado - Defín.** > **Definições da Lâmpada** e prima **OK**. É apresentada a página **Definições da Lâmpada**. Realce **Repor temp lâmp** e prima **OK**. É apresentada uma mensagem de aviso a perguntar se pretende reiniciar o temporizador da lâmpada. Selecciona **Repor** e prima **OK**. O temporizador da lâmpada será recolocado a "0".



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

## Indicadores

Luz			Estado e descrição
POWER ○	TEMP ○	LIGHT ○	
<b>Eventos de energia</b>			
			Modo de espera
			Iniciar
			Funcionamento normal
			Arrefecimento normal em encerramento
			Transferência
			Falha no arranque CW
<b>Eventos da lâmpada</b>			
			Erro na Lâmpada em funcionamento normal
			A lâmpada não está acesa
			Vida útil da lâmpada esgotada
			A tampa da lâmpada não está fechada
<b>Eventos térmicos</b>			
			Erro na ventoinha 1 (a velocidade efectiva da ventoinha está fora da velocidade desejada)
			Erro na ventoinha 2 (a velocidade efectiva da ventoinha está fora da velocidade desejada)
			Erro na temperatura 1 (temperatura acima do limite)

	○:	 : Laranja Ligado	 : Verde Ligado	 : Vermelho Ligado
	<b>Desligar</b>	 : Laranja a piscar	 : Verde a piscar	 : Vermelho a piscar

# Resolução de problemas

## ? O projetor não liga.

Causa	Solução
Não há corrente no cabo de alimentação.	Ligue o cabo de alimentação à entrada de CA do projetor 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 projetor durante o processo de arrefecimento.	Aguarde até que o processo de arrefecimento tenha terminado.

## ? 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 projetor 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 <b>FONTE</b> .
A tampa da lente ainda está fechada.	Abra a tampa da lente.

## ? Imagem desfocada

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

## ? O telecomando não funciona.

Causa	Solução
As pilhas estão esgotadas.	Substitua as duas pilhas por outras novas.
Há um obstáculo entre o controlo remoto e o projetor.	Remova o obstáculo.
Está demasiadamente longe do projetor.	Coloque-se a 8 metros (26 pés) do projetor.

## ? A palavra-passe está incorrecta.

Causa	Solução
Não se recorda da palavra-passe.	Consulte <a href="#">Procedimento para recuperar a palavra-passe na página 77</a> .

# Especificações

## Especificações do projetor



Todas as especificações estão sujeitas a alteração sem aviso prévio.

### Ópticas

#### Resolução

**EX600:** 1024 x 768 XGA

**EW600:** 1280 x 800 WXGA

**EH600:** 1920 x 1080 1080p

#### Sistema de ecrã

1-CHIP DMD

#### Lente

F = 2,56 ~ 2,68, f = 22 ~ 24,1 mm

#### Alcance de focagem clara

##### **EX600:**

2,38–7,15 m @ Angular,

2,62–7,87 m @ Tele

##### **EW600:**

2–6 m @ Angular, 2,2–6,6 m @ Tele

##### **EH600:**

1,98–5,94 m @ Angular,

2,18–6,53 m @ Tele

#### Lâmpada

Lâmpada de 200 W

### Eléctricas

#### Fonte de alimentação

AC100–240V, 50–60 Hz (Automático)

#### Consumo de energia

320 W (Máx.); < 0,5 W (Em espera)

### Mecânicas

#### Peso

2,5 Kg (5,5 lbs)

### Terminais de saída

#### Saída RGB

D-Sub 15 pinos (fêmea) x 1

#### Altifalante

2 watt x 1

#### Saída de sinal áudio

Tomada áudio PC x 1

### Controlo

#### USB?

Tipo-A: 1 A

Tipo-A: 1,5 A

Tipo-A para dongle sem fios: 1,5 A

Mini-B x 1

#### Controlo de série RS-232

9 pinos x 1

#### Receptor IR x 2

### Terminais de entrada

#### Entrada para computador

Entrada RGB

D-Sub 15 pinos (fêmea) x 1

#### Entrada do sinal de vídeo

Entrada de sinal SD/HDTV

Analógico - Componente

(através de entrada RGB)

Digital - HDMI x 1

#### Entrada do sinal áudio

Entrada áudio

Tomada áudio PC x 1

### Requisitos ambientais

#### Temperatura de funcionamento

0°C–40°C ao nível do mar

#### Humidade 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)

#### Temperatura de armazenamento

-20°C–60°C ao nível do mar

#### Humidade de armazenamento

10%–90% HR (sem condensação)

#### Altitude de armazenamento

30°C@ 0~12.200 m acima do nível do mar

#### Transporte

Embalagem original ou equivalente é recomendado

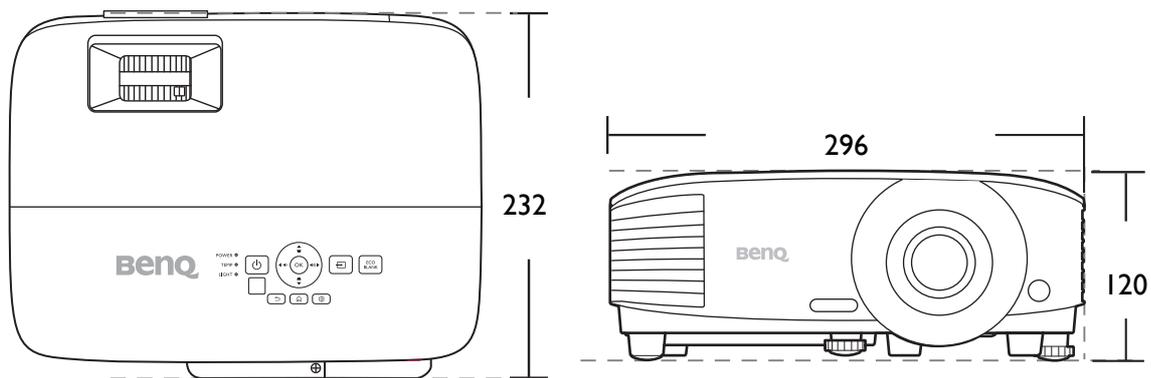
#### Reparação

Visite o site abaixo e escolha o seu país para localizar a janela de contacto para reparações.

<https://www.benq.com/en-us/business/welcome>

## Dimensões

296 mm (L) x 120 mm (A) x 232 mm (P)



Unidade: mm

## Tabela de tempos

### Tempo suportado para entrada de PC

Resolução	Modo	Frequência Vertical (Hz)	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência dos píxeis (MHz)	Formato 3D		
					Fotograma Sequencial	Topo-Fundo	Lado a lado
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	Suportado	Suportado	Suportado
	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	Suportado	Suportado	Suportado
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000			
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	Suportado	Suportado	Suportado
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,5			
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576	BenQ Notebook_timing	60,0	35,820	46,966			
1024 x 600	BenQ Notebook_timing	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	Suportado	Suportado	Suportado
1280 x 768	1280 x 768_60	59,87	47,776	79,5	Suportado	Suportado	Suportado
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	Suportado	Suportado	Suportado
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25			
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		Suportado	Suportado
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108,000		Suportado	Suportado
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,5		Suportado	Suportado
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		Suportado	Suportado
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		Suportado	Suportado
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		Suportado	Suportado
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		Suportado	Suportado
640 x 480@67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624@75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768@75 Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000			
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75,060	68,680	100,000			



Os tempos acima indicados poderão não ser suportados devido às limitações da placa gráfica VGA e ficheiro EDID. É possível que algumas temporizações possam não ser escolhidas.

## Tempo suportado para entrada HDMI (HDCP)

### • Tempos PC

Resolução	Modo	Frequência Vertical (Hz)	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência dos pixels (MHz)	Formato 3D		
					Fotograma Sequencial	Topo-Fundo	Lado a lado
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	Suportado	Suportado	Suportado
	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	Suportado	Suportado	Suportado
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000	Suportado		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	Suportado	Suportado	Suportado
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,5	Suportado		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576@60 Hz	BenQ Notebook Timing	60,00	35,820	46,996			
1024 x 600@65 Hz	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	Suportado	Suportado	Suportado
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	Suportado	Suportado	Suportado
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	Suportado	Suportado	Suportado
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25	Suportado		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		Suportado	Suportado
	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		Suportado	Suportado
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		Suportado	Suportado
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		Suportado	Suportado
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		Suportado	Suportado
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		Suportado	Suportado
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		Suportado	Suportado
640 x 480@67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624@75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768@75 Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080@60 Hz	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5		Suportado	Suportado
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,950	74,038	154,000		Suportado	Suportado



Os tempos acima indicados poderão não ser suportados devido às limitações da placa gráfica VGA e ficheiro EDID. É possível que algumas temporizações possam não ser escolhidas.

• Tempos vídeo

Tempo	Resolução	Frequência Vertical (Hz)	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência de píxeis (MHz)	Formato 3D			
					Fotograma Sequencial	Emb. moldura	Topo-Fundo	Lado a lado
480i	720 x 480	59,94	15,73	27	Suportado			
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	Suportado			
576i	720 x 576	50	15,63	27				
576p	720 x 576	50	31,25	27				
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25		Suportado	Suportado	Suportado
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	Suportado	Suportado	Suportado	Suportado
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25				Suportado
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25				Suportado
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25		Suportado	Suportado	Suportado
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25				
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25				
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5			Suportado	Suportado
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5			Suportado	Suportado

Temporização suportada para entrada de Component-YPbPr

Tempo	Resolução	Frequência Vertical (Hz)	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência de píxeis (MHz)	Formato 3D
					Fotograma Sequencial
480i	720 x 480	59,94	15,73	13,5	Suportado
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	Suportado
576i	720 x 576	50	15,63	13,5	
576p	720 x 576	50	31,25	27	
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25	
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	Suportado
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25	
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25	
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25	
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25	
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25	
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5	
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5	



A apresentação de um sinal 1080i(1125i)@60 Hz ou 1080i(1125i)@50 Hz poderá resultar numa ligeira vibração da imagem.

# Apêndice: Funcionamento (em fonte Iniciador) para versão de firmware antes de v01.00.19.00

## BenQ Launcher

BenQ Launcher é o sistema operativo do projetor, que lhe permite enviar o ecrã do seu dispositivo sem fios, reproduzir ficheiros, executar aplicações e ajustar definições do projetor.

 Use o telecomando ou ligue um rato USB às portas **USB-1** ou **USB-2** do projetor para navegar por **BenQ Launcher** e utilizar as suas funções.

### O ecrã principal BenQ Launcher

No arranque inicial ou sempre que **BenQ Launcher** for selecionado no menu de fonte de entrada, o projetor apresentará **BenQ Launcher**. Caso o projetor esteja a emitir a partir de uma fonte de entrada (por ex., **HDMI** ou **PC**), pode regressar ao modo **BenQ Launcher** pressionando o botão de fonte  ou o botão **LAUNCHER** no telecomando e selecionando **BenQ Launcher** no menu de fonte de entrada.

 Quando a função **Procura autom. de fonte** está ativada no menu **Avançado > Defin.** do menu OSD do projetor, o projetor apresentará o **BenQ Launcher** ecrã principal por predefinição, sempre que for ligado. Caso a função **Procura autom. de fonte** esteja desativada o projetor irá detetar se está disponível um sinal da fonte de entrada utilizada pela última vez, e mudar para essa fonte de entrada se disponível, caso não esteja disponível ou o projetor tenha sido colocado em **BenQ Launcher** durante a sessão anterior, o projetor irá entrar no **BenQ Launcher** ecrã principal. Consulte [Defin. na página 91](#).



 O ecrã real poderá variar com base na sua versão de firmware **BenQ Launcher**.

O ecrã principal **BenQ Launcher** apresenta cinco principais secções:

- Ícones da barra de estado - Ícones que exibem a hora, o estado Bluetooth e sem fios.
- Botões de projeção sem fios - Fornecem instruções sobre como projetar sem fios através de dispositivos iOS/Android ou um portátil/PC.

- Menu **Fonte** - Permite-lhe selecionar ficheiros multimédia abertos a partir de dispositivos de armazenamento ligados às portas **USB-1** ou **USB-2**, ou fonte de entrada vídeo ligada às portas **HDMI** ou **PC** para projeção.
- Atalhos de aplicações - Acesso rápido a **Gestor de ficheiros**, **BenQ Suggests** pré-instalados, juntamente com outras aplicações instaladas.
- Menus **Defin.** - Atalhos para os menus de definições para ajustar as definições de rede sem fios, Bluetooth, entre outras.

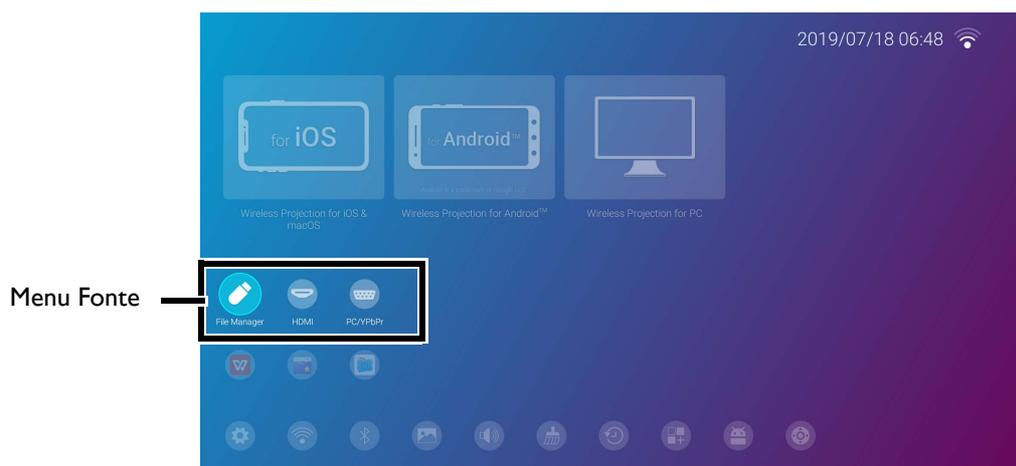
 Prima o botão para baixo ▼ para aceder ao menu **Fonte**, atalhos de Aplicações, e menus **Defin.**

## Navegar pelo ecrã principal **BenQ Launcher**

1. No ecrã principal **BenQ Launcher**, prima ▲/▼/◀/▶ para selecionar a função desejada e prima **OK**.
2. Siga as instruções do ecrã para outras operações.

### Utilizar o menu de fonte

Prima o botão para baixo ▼ a partir do ecrã principal **BenQ Launcher** para aceder ao menu **Fonte**, que apresenta as opções de fonte de entrada: **USB**, **HDMI**, e **PC**. Prima **OK** para selecionar a fonte de entrada desejada. Consulte [Ligações na página 20](#) para mais informações.

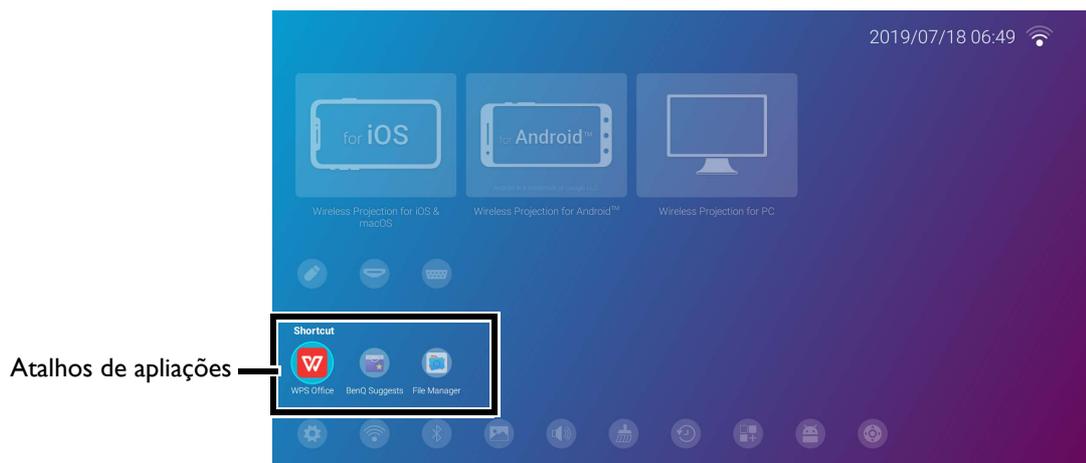


 Pode também pressionar o botão de fonte  a partir de qualquer ecrã dentro de **BenQ Launcher** para aceder ao menu **Fonte**.

### Utilizar o menu de aplicações

Prima duas vezes o botão baixo ▼ a partir do ecrã principal **BenQ Launcher** para aceder ao menu de atalhos de aplicação, que apresenta as aplicações pré-instaladas **BenQ Suggests** e **Gestor de ficheiros** bem como outras aplicações instaladas no projetor.

Para aceder a todas as aplicações instaladas no projetor, consulte [Todas as aplicações na página 135](#). Para detalhes sobre como reordenar os atalhos, consulte [Definições do ecrã na página 139](#).



### Utilizar os menus **BenQ Launcher Defini.**

Prima três vezes o botão para baixo ▼ a partir do ecrã principal **BenQ Launcher** para aceder à secção dos menus de definições, que apresentam um botão para o menu Definições completo do projetor, bem como botões de atalho para vários submenus dentro dos menus de definições.



 O ecrã real poderá variar com base na sua versão de firmware **BenQ Launcher**.

Para obter mais informações sobre os menus de definições, consulte [Acerca do menu Defini. na página 130](#).

### Introdução de texto

Vários menus dentro de **BenQ Launcher** podem requerer a introdução de texto. Pode ligar um teclado à porta **USB-I** na parte traseira do projetor ou seguir os passos abaixo:

1. Selecione o campo de texto onde pretende introduzir o texto.
2. Prima **OK** e aparecerá um teclado alfanumérico no ecrã.
3. Prima **▲/▼/◀/▶** para navegar no teclado, e prima **OK** para selecionar a letra/tecla/símbolo que pretende introduzir no campo de texto.

4. Prima o botão Anterior ↶ a qualquer momento para sair do teclado.



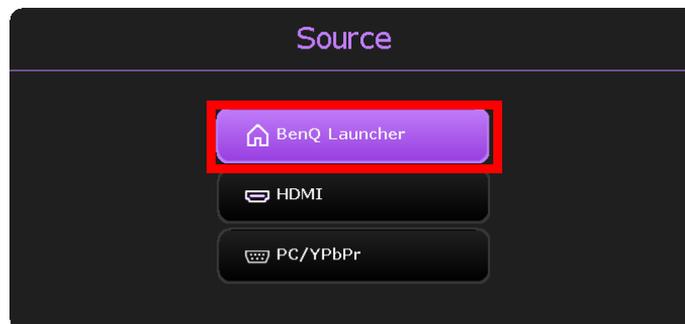
Os tipos efetivos de teclado podem variar consoante a sua definição de preferência de idioma. Consulte [Teclado na página 141](#) para mais informações.

## Mudar para **BenQ Launcher** a partir de uma fonte de entrada

Quando **HDMI** ou **PC** está selecionado no menu de fonte, o projetor irá sair da interface **BenQ Launcher** para projetar vídeo a partir da fonte de entrada (por ex., um leitor Blu-Ray/DVD, set-top box, ou PC). O projetor permanecerá fora da interface **BenQ Launcher** desde que a fonte de entrada **HDMI** ou **PC** esteja selecionada ou (dependendo das definições **Procura autom. de fonte**) até que o projetor seja desligado e novamente ligado.

Como tal, sempre que o utilizador desejar transmitir sem fios o ecrã do seu dispositivo, ver ficheiros multimédias armazenados numa unidade flash ou executar aplicações, têm de regressar à interface **BenQ Launcher**. Para regressar a **BenQ Launcher**:

1. Prima o botão de fonte  ou o botão **LAUNCHER** no telecomando.
2. Selecione **BenQ Launcher** no menu de fonte.



Quando a função **Procura autom. de fonte** está ativada no menu **Avançado > Defin.** do menu OSD do projetor, o projetor apresentará o **BenQ Launcher** ecrã principal por predefinição, assim que for ligado. Caso a função **Procura autom. de fonte** esteja desativada o projetor irá detetar se está disponível um sinal da fonte de entrada utilizada pela última vez, e mudar para essa fonte de entrada se disponível, caso não esteja disponível ou o projetor tenha sido colocado em **BenQ Launcher** durante a sessão anterior, o projetor irá entrar no **BenQ Launcher** ecrã principal. Consulte [Defin. na página 91](#).

## Ligações sem fios

### Ligar o projetor a uma rede sem fios

Antes de começar a projetar sem fios através do projetor, deve primeiro ligar o projetor a uma rede sem fios. Para ligar o seu projetor a uma rede sem fios, ou para alternar entre redes sem fios:



Se já ligou o projetor a uma rede sem fios durante o assistente de configuração, poderá ignorar os passos descritos nesta secção.

1. Instale o dongle sem fios na porta de dongle sem fios (consulte [Instalar o dongle sem fios na página 8](#)).
2. Ligue o projetor (consulte [Ligar o projetor na página 22](#)).

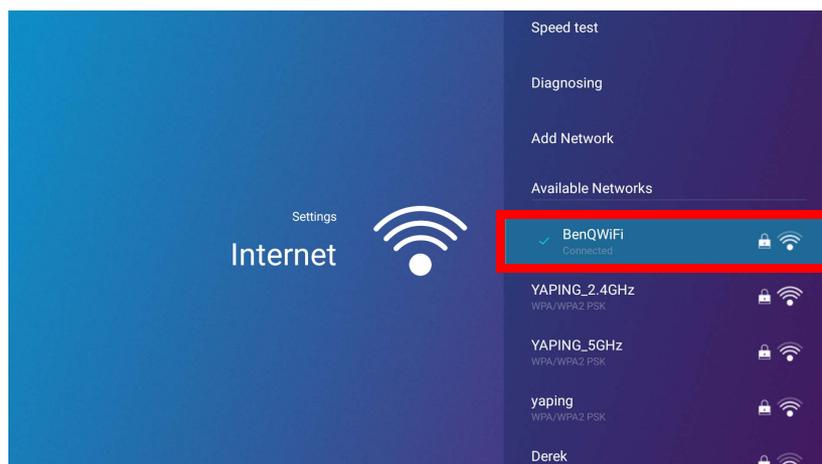
3. No ecrã principal da interface BenQ Launcher, seleccione **Definições da Rede Sem Fios** e prima **OK** para aceder ao menu de definições sem fios.



4. Seleccione **Definições da Rede Sem Fios** e prima **OK** para ativar.



5. Seleccione o SSID do AP sem fios ao qual pretende ligar-se e prima **OK**.



- Para ligar a uma rede sem fios oculta, seleccione **Adicionar rede** e introduza o SSID, a definição de segurança e a palavra-passe da rede.
- A lista de redes sem fios disponíveis será atualizada a cada 10 segundos. Se o SSID desejado não estiver na lista, aguarde que a atualização seja concluída.

6. Se escolheu um SSID protegido da primeira vez, surgirá uma janela a pedir que introduza a palavra-passe correta. Utilize o teclado virtual para introduzir a palavra-passe. Após ter introduzido a palavra-passe, selecione **Seguinte** e o projetor ligar-se-á automaticamente.



- A palavra-passe será armazenada na memória do projetor. No futuro, se selecionar o mesmo SSID novamente, não lhe será pedido para introduzir a palavra-passe a não ser que elimine o SSID da memória do projetor.
- Caso a palavra-passe seja incorretamente digitada, pode selecionar a reintrodução da palavra-passe ou pressionar o botão Anterior ↶ para regressar à lista de SSID.

7. Quando a ligação ao AP sem fios tiver sido concluída com êxito, surgirá um ícone de ligação sem fios no canto superior direito da interface **BenQ Launcher**. Poderá agora ligar os seus dispositivos sem fios ao projetor e começar a projetar o ecrã do seu dispositivo.



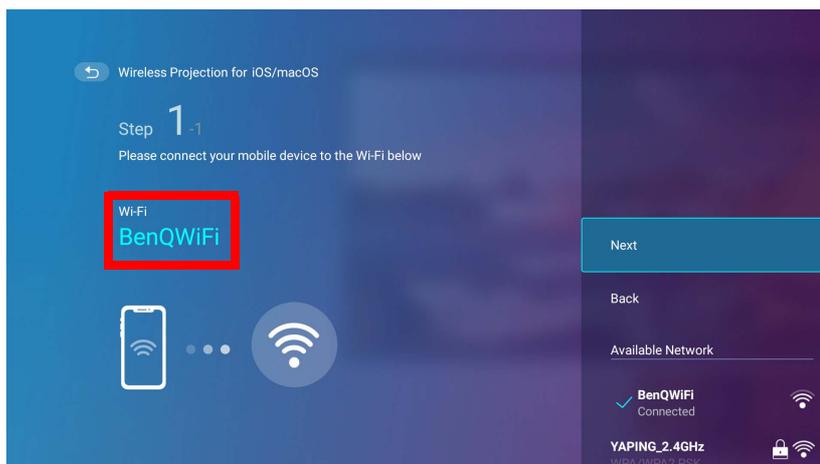
## Projeção sem fios para iOS e macOS®

Para ligar um dispositivo iOS ao projetor e projetar o ecrã do seu dispositivo através de AirPlay:

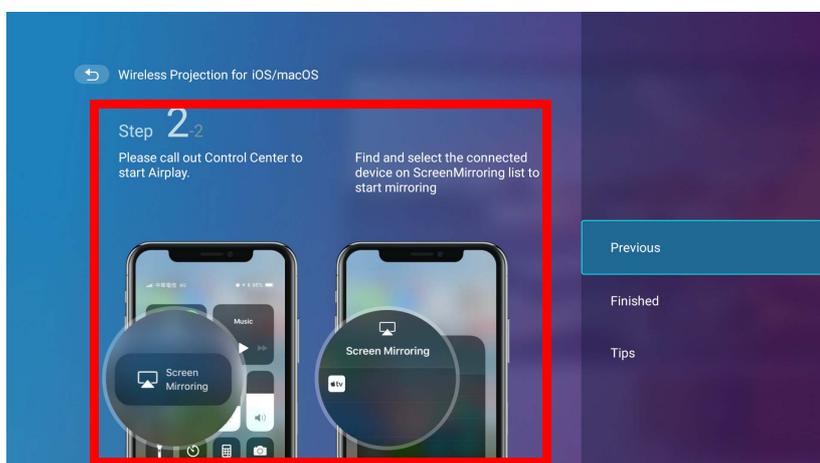
1. No ecrã principal da interface **BenQ Launcher**, selecione **Projeção sem fios para iOS e macOS** e prima **OK**.



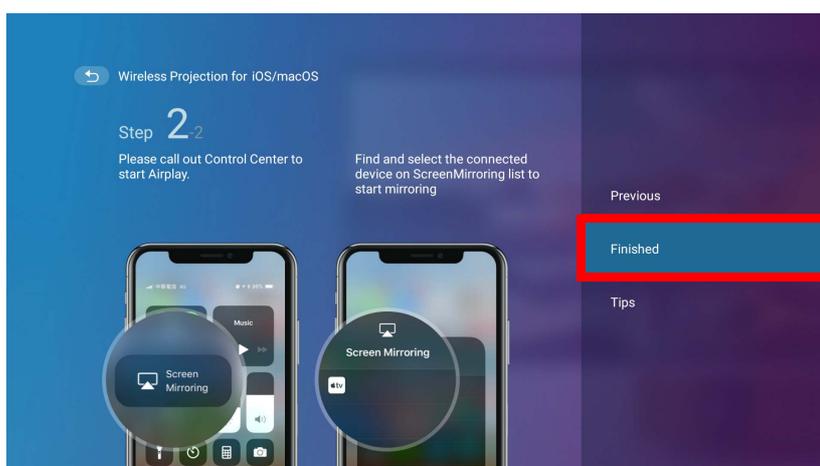
2. No menu de rede do seu dispositivo móvel iOS, ligue-se à rede sem fios exibida no ecrã **Projeção sem fios para iOS e macOS** e, em seguida, seleccione **Seguinte**.



3. Siga as instruções exibidas no ecrã **Projeção sem fios para iOS e macOS** para projetar o ecrã do seu dispositivo iOS através de AirPlay.



4. Seleccione **Concluído** no menu **Projeção sem fios para iOS e macOS** para concluir o tutorial e regressar ao ecrã principal.



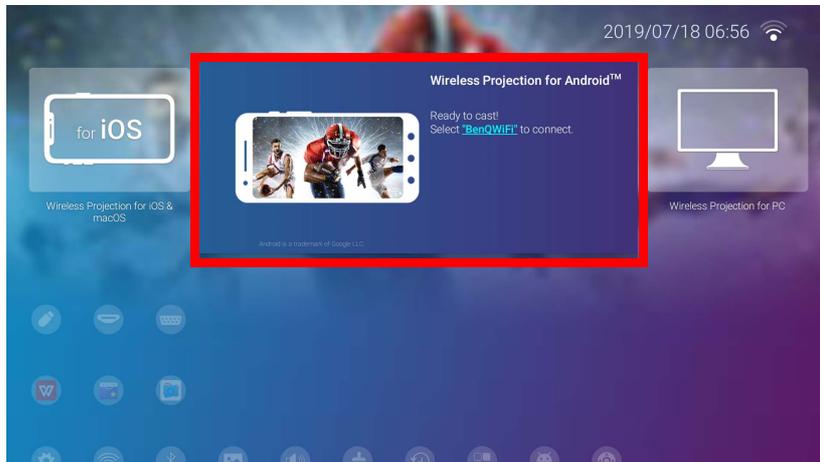
 A qualidade da projeção sem fios poderá depender da qualidade do sinal sem fios juntamente com a compatibilidade de espelhar de ecrã do dispositivo móvel.

Quando tiver terminado a projeção, desative o AirPlay no seu dispositivo iOS para terminar a ligação.

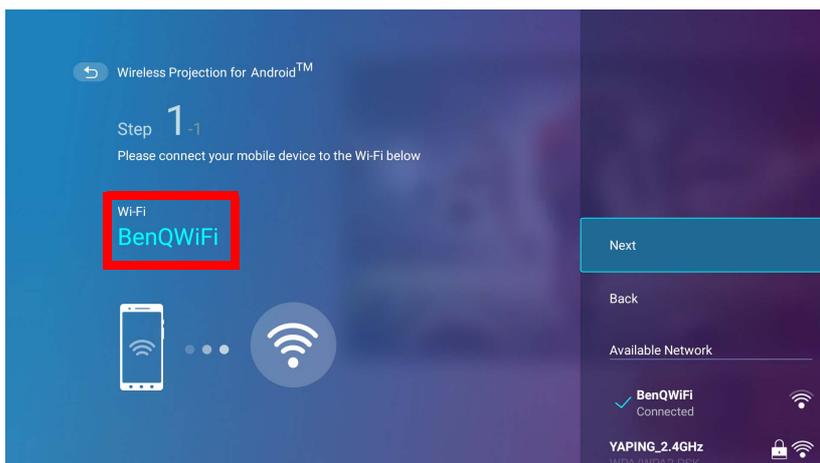
## Projeção sem fios para Android™

Para ligar um dispositivo Android™ ao projetor e projetar o ecrã do seu dispositivo:

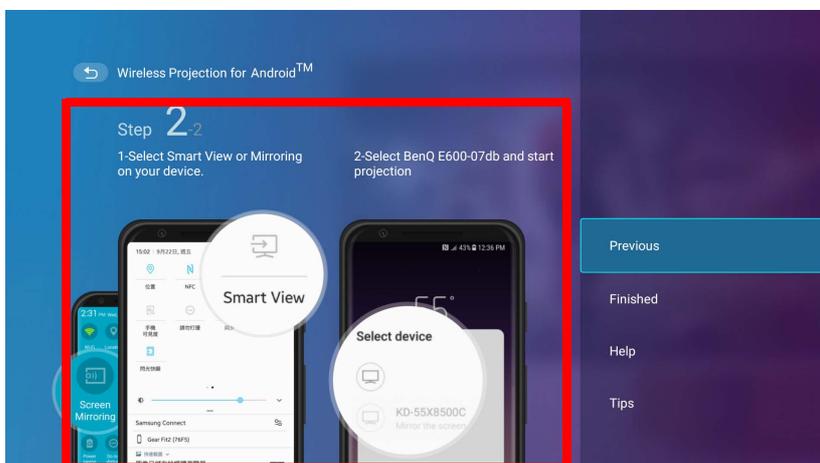
1. No ecrã principal da interface **BenQ Launcher**, selecione **Projeção sem fios para Android™** e prima **OK**.



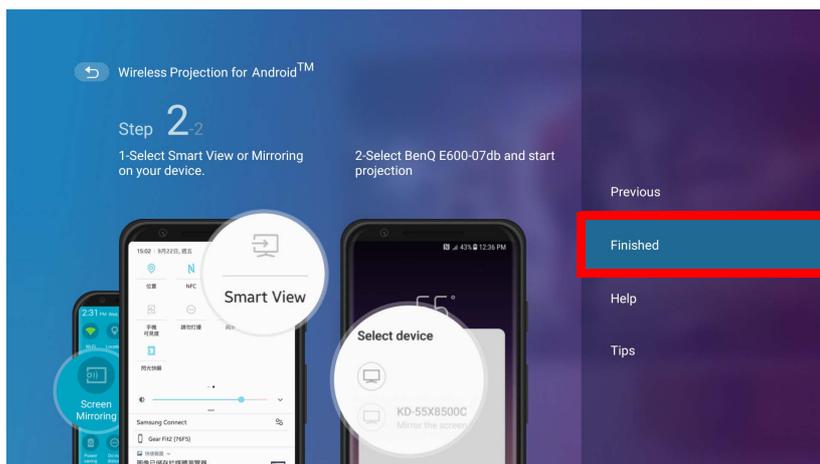
2. No menu de rede do seu dispositivo móvel Android, ligue-se à rede sem fios exibida no ecrã **Projeção sem fios para Android™** e, em seguida, selecione **Seguinte**.



3. Siga as instruções exibidas no ecrã **Projeção sem fios para Android™** para projetar o ecrã do seu dispositivo Android.



4. Selecione **Concluído** no menu **Projeção sem fios para Android™** para concluir o tutorial e regressar ao ecrã principal.



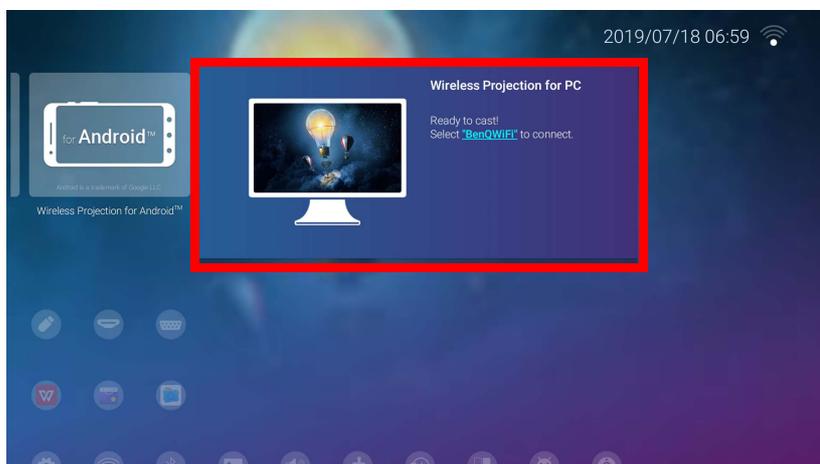
 A qualidade da projeção sem fios poderá depender da qualidade do sinal sem fios juntamente com a compatibilidade de espelhar de ecrã do dispositivo móvel.

Quando tiver terminado a projeção, desative o modo screencasting no seu dispositivo Android para terminar a ligação.

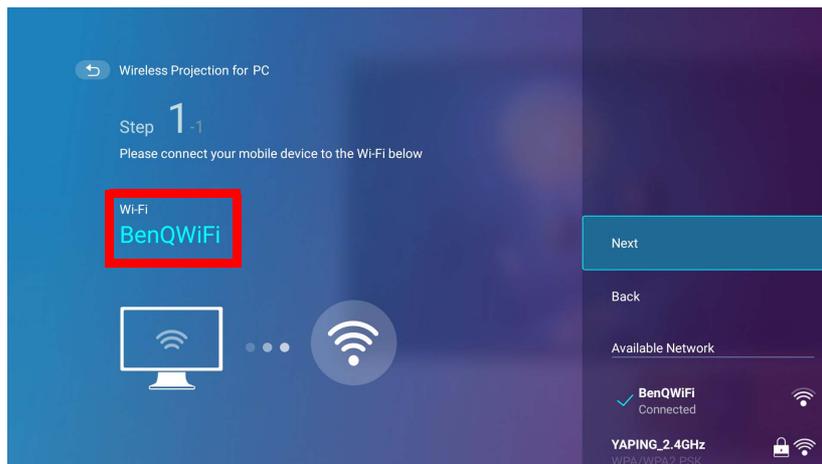
## Projeção sem fios para PC

Para ligar um dispositivo PC ao projetor e projetar o ecrã do seu dispositivo:

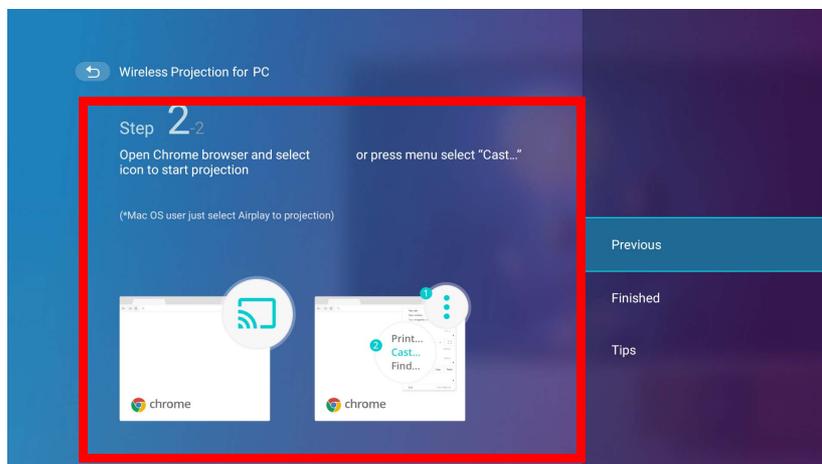
1. No ecrã principal da interface BenQ Launcher, selecione **Projeção sem fios para PC** e prima **OK**.



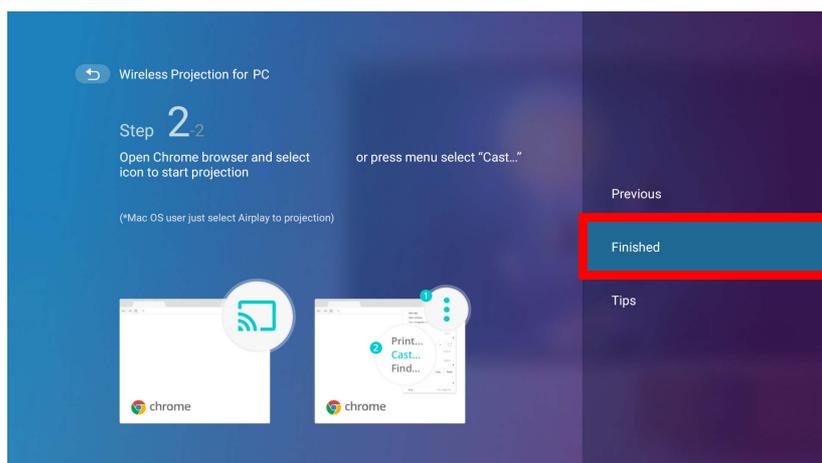
2. No menu de rede do seu PC, ligue-se à rede sem fios exibida no ecrã **Projeção sem fios para PC** e, em seguida, seleccione **Seguinte**.



3. Siga as instruções exibidas no ecrã **Projeção sem fios para PC** para projetar o ecrã do seu PC.



4. Seleccione **Concluído** no menu **Projeção sem fios para PC** para concluir o tutorial e regressar ao ecrã principal.



A qualidade da projeção sem fios poderá depender da qualidade do sinal sem fios juntamente com a compatibilidade de espelhar de ecrã do PC.

Quando tiver terminado a projeção, desative o modo screencasting no seu PC para terminar a ligação.

## Hotspot sem fios

Em situações em que o projetor está fora do alcance de uma rede sem fios (por exemplo, durante um acampamento), poderá configurar o projetor para funcionar como um hotspot sem fios para criar uma rede fechada à qual os dispositivos podem ser diretamente ligados através de uma ligações sem fios e projetar ficheiros a partir do seu armazenamento local.



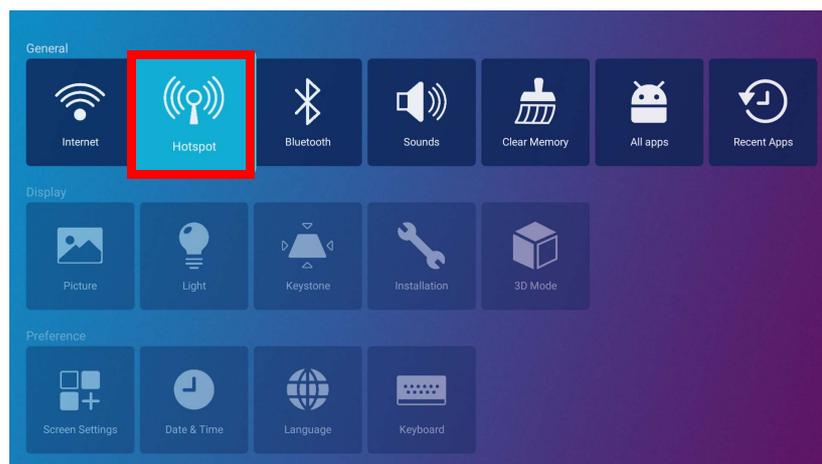
Durante o modo hotspot sem fios, o projetor não terá qualquer acesso à Internet.

Para criar um hotspot sem fios:

1. Instale o dongle sem fios na porta de dongle sem fios (consulte [Instalar o dongle sem fios na página 8](#)).
2. Ligue o projetor (consulte [Ligar o projetor na página 22](#)).
3. No ecrã principal da interface **BENQ Launcher**, prima três vezes a tecla de seta para baixo ▼ para navegar os menus **Defin.**
4. Selecione **Defin.** e prima **OK**.



5. Selecione **Hotspot** e prima **OK**.



6. (Opcional) Selecione **Palavra-passe do hotspot** e prima **OK** para mudar a palavra-passe do hotspot sem fios.

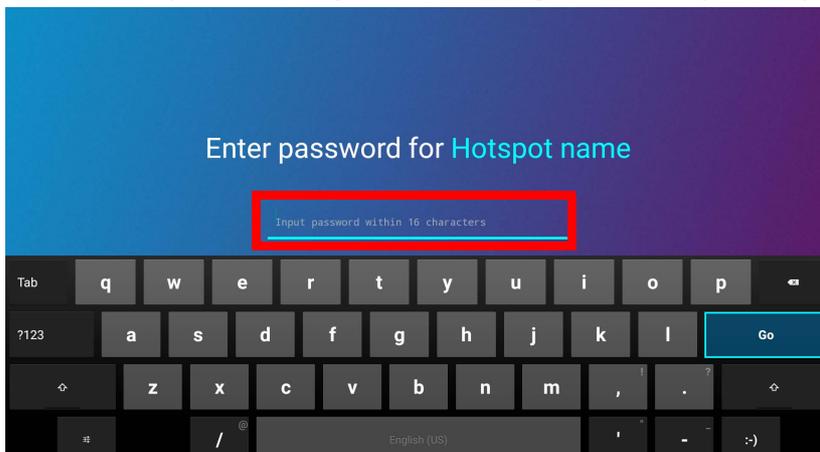


Durante o modo hotspot sem fios, o projetor não terá qualquer acesso à Internet.

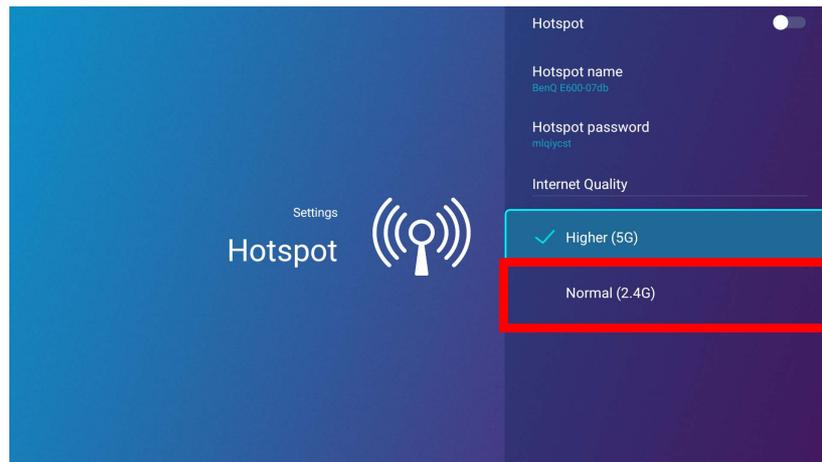
7. Selecione **Hotspot** e prima **OK** para ativar o hotspot sem fios.



8. Quando o hotspot sem fios for ativado, utilize o nome exibido no campo **Nome do hotspot** como o SSID ao qual se pretende ligar a partir do menu sem fios do seu dispositivo móvel e utilize a palavra-passe exibida no campo **Palavra-passe do hotspot** como a palavra-passe da ligação.



9. Se o seu dispositivo não conseguir encontrar o hotspot sem fios, selecione **Normal (2,4G)** a partir da secção **Qualidade da Internet**.



Após a configuração do hotspot sem fios, siga as instruções de ligação correspondentes descritas na(s) secção(ões) anterior(es) para ligar ao projetor diretamente e projetar o ecrã do seu dispositivo.

## Ligações de Armazenamento Externo

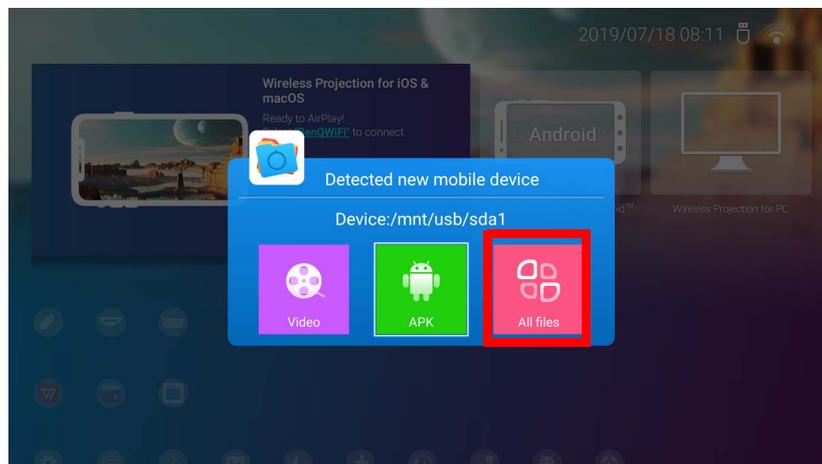
### Ligar uma unidade flash

Para reproduzir ficheiros armazenados na unidade flash, ligue uma unidade flash USB-A à porta **USB-1** ou **USB-2** situada na parte traseira do projetor.

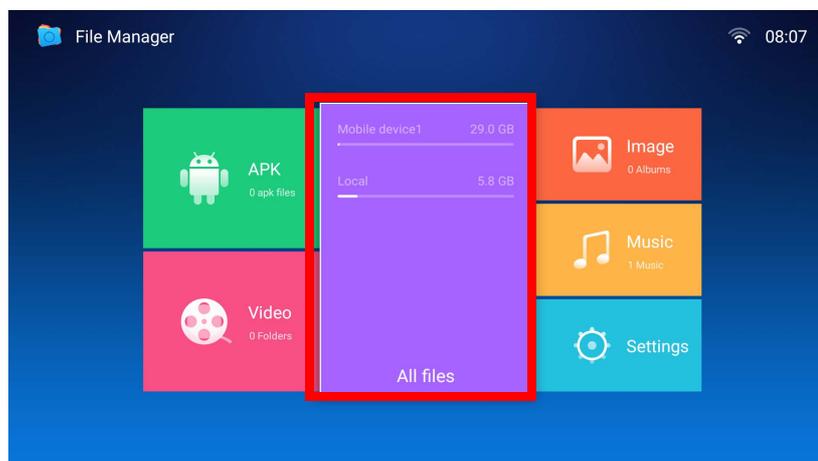
- Caso deseje reproduzir multimédia de uma unidade flash enquanto o projetor está configurado na fonte de entrada **HDMI** ou **PC**, tem primeiro de regressar à interface **BenQ Launcher** pressionando o botão de fonte  ou o botão **LAUNCHER** no telecomando e selecionar **BenQ Launcher**.
- Aparecerá um ponto vermelho acima do ícone **USB** no menu **Fonte** sempre que é ligada uma unidade flash USB-A ao projetor.

Para reproduzir ficheiros armazenados numa unidade flash:

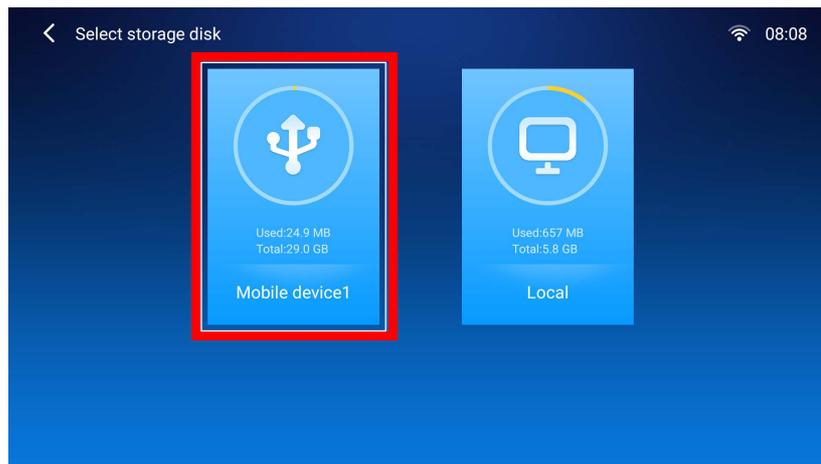
1. Ligue a unidade flash USB-A à porta **USB-1** ou **USB-2** na traseira do projetor.
2. Aparecerá uma notificação da aplicação **Gestor de ficheiros** a indicar que foi detetado um dispositivo de armazenamento. Selecione **Todos os ficheiros** e prima **OK** para abrir o dispositivo.



- Caso não deseje abrir de imediato o ficheiro multimédia depois de ligar o dispositivo de armazenamento, prima o botão Anterior  para permanecer no ecrã atual.
- Caso esteja a tentar abrir um ficheiro multimédia de um dispositivo de armazenamento já ligado anteriormente, selecione **USB** no menu **Fonte**, prima **OK**, e selecione **Todos os ficheiros**.

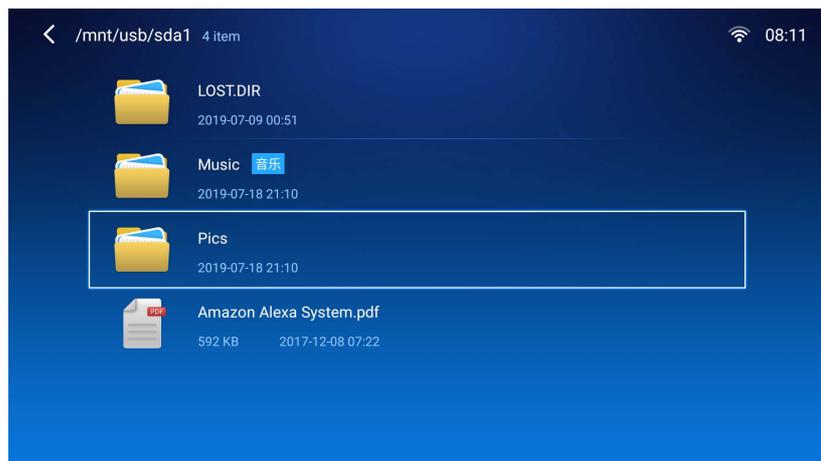


3. A aplicação **Gestor de ficheiros** irá abrir e mostrar as seleções para o seu dispositivo ligado, seleccione **Dispositivo móvel1** e prima **OK**.

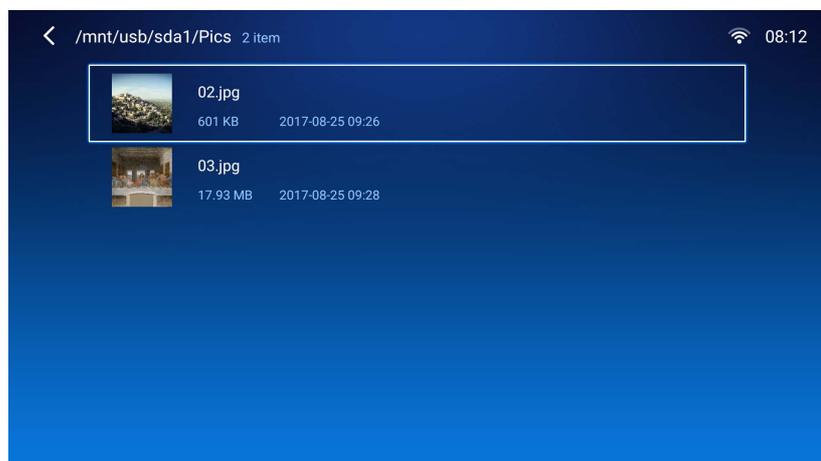


Caso sejam ligadas unidades flash a ambas portas USB-A na traseira do projetor, seleccione **Dispositivo móvel1** para o dispositivo de armazenamento ligado em primeiro lugar ou **Dispositivo móvel2** para o dispositivo de armazenamento ligado mais recentemente.

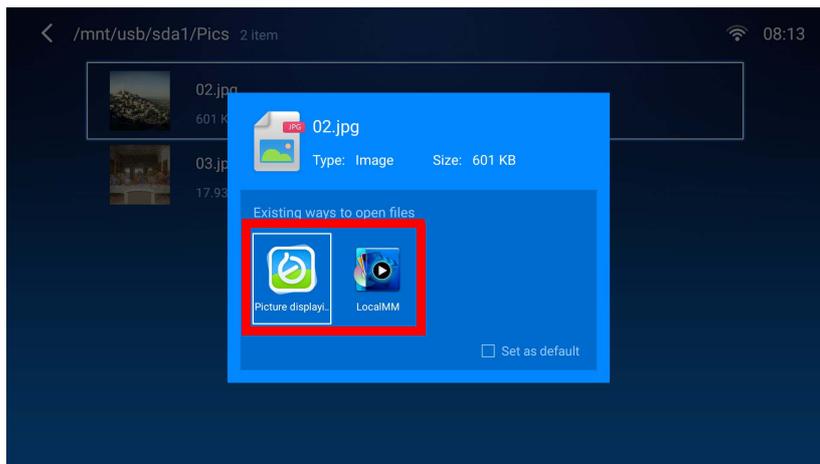
4. Navegue até à pasta onde está localizado o ficheiro multimédia que deseja reproduzir e prima **OK**.



5. Seleccione o ficheiro multimédia que deseja reproduzir e prima **OK**.



6. Aparecerá uma mensagem a perguntar que escolha uma aplicação de leitor multimédia, selecione a aplicação que deseja usar para abrir o ficheiro multimédia e prima **OK**.

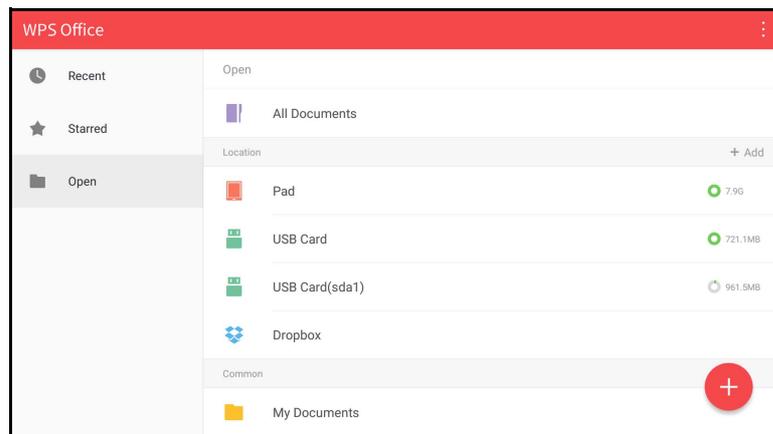


-  Assinale a caixa **Predefinir** para configurar a aplicação de leitor multimédia selecionado como aplicação predefinida para abrir o tipo de ficheiro multimédia (por ex., vídeo, foto, música) do ficheiro selecionado.

7. O ficheiro multimédia será aberto na aplicação de leitor multimédia selecionado.

### Usar **WPS Office** para ver documentos

A aplicação **WPS Office** permite-lhe abrir ficheiros de documentos incluindo PDFs, bem como documentos Microsoft Word, PowerPoint e Excel.



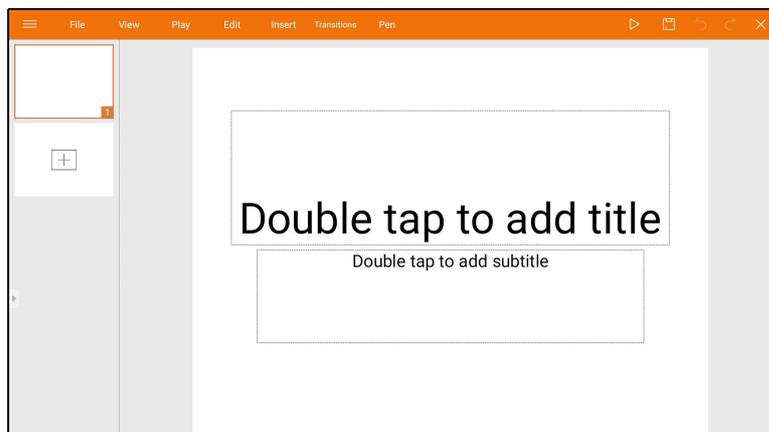
Para editar um ficheiro com **WPS Office**:

1. Selecione **Abrir** (  ) no painel esquerdo para percorrer e abrir um ficheiro localizado na memória interna do projetor ou num dispositivo de armazenamento externo.

Selecione o menu de função no painel de topo para aceder às várias funções do formato de ficheiro.



A descrição abaixo serve para um ficheiro PowerPoint, os menus de função para outros formatos de ficheiro irão variar.



Função	Descrição
<b>Ficheiro</b>	Selecione para abrir, guardar, partilhar, imprimir e gerir as suas apresentações.
<b>Ver</b>	Selecione para alterar ou editar as visualizações de apresentação.
<b>Reproduzir</b>	Selecione para iniciar ou configurar uma apresentação de dispositivos.
<b>Editar</b>	Selecione para editar o conteúdo ou formato dos diapositivos.
<b>Inserir</b>	Selecione para inserir tabelas, imagens, gráficos, comentários, vídeo ou áudio.
<b>Transições</b>	Selecione para aplicar ou ajustar a temporização de uma transição.
<b>Caneta</b>	Selecione para escrever, desenhar, pintar ou esboçar nos diapositivos.
<b>Reproduzir (▶)</b>	Selecione para iniciar uma apresentação de diapositivos.
<b>Guardar como (📁)</b>	Selecione para guardar o ficheiro de apresentação na memória interna do ecrã, num dispositivo de armazenamento externo ou armazenamento na nuvem.
<b>Anular (↶)</b>	Selecione para desfazer uma ação.
<b>Refazer (↷)</b>	Selecione para refazer a última ação.
<b>Fechar (✕)</b>	Selecione para encerrar o ficheiro de apresentação.
<b>Retroceder (←)</b>	Selecione para regressar à página anterior.
<b>Seguinte (→)</b>	Selecione para aceder à página seguinte.
<b>Sair (↶📁)</b>	Selecione para sair do WPS Office.

## Ligações Bluetooth

O projetor é capaz de ligar a altifalantes ou auriculares compatíveis com Bluetooth para reproduzir áudio diretamente e obter melhor som, particularmente no exterior.



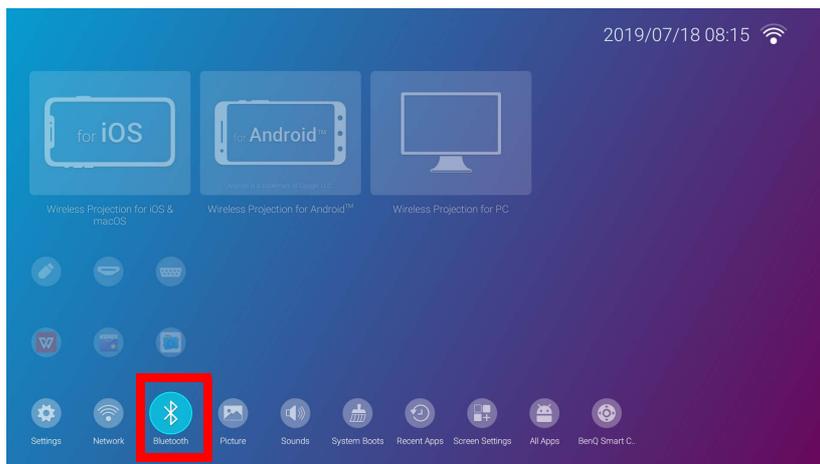
- A ligação Bluetooth não é compatível com qualquer transferência de dados uma vez que o projetor apenas permite ligações Bluetooth para saída de áudio.
- Não pode usar o projetor para transmitir áudio a partir de um dispositivo móvel com Bluetooth.

## Emparelhar/Ligar a altifalantes ou auriculares Bluetooth

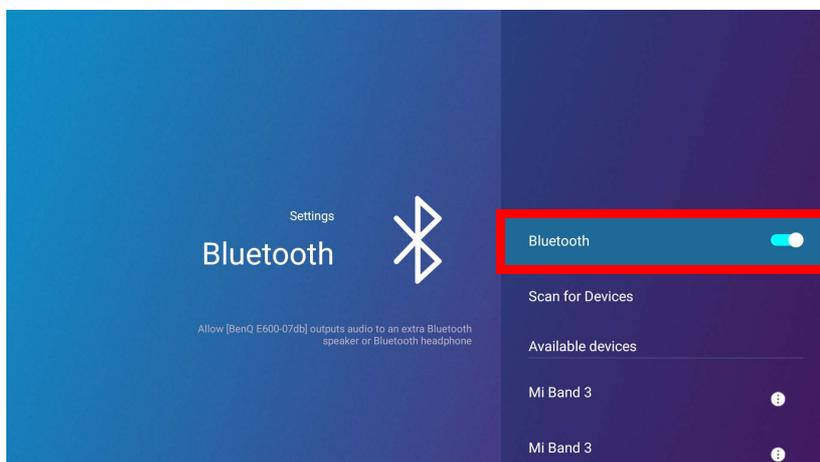
Emparelhamento é o processo de ligação do projetor a um altifalante/auricular Bluetooth pela primeira vez. Quando ambos os dispositivos tiverem sido emparelhados com sucesso, cada um armazenará internamente a informação de emparelhamento do dispositivo correspondente, e ambos serão capazes de se ligar automaticamente quando estiverem a uma distância de 10 metros um do outro e quando o Bluetooth estiver ativado no projetor.

Para emparelhar o projetor a altifalantes ou auriculares Bluetooth:

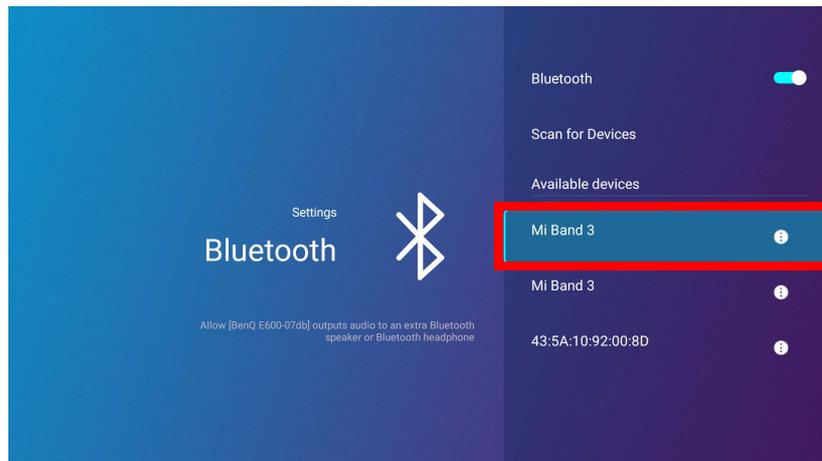
1. Instale o dongle sem fios na porta de dongle sem fios (consulte [Instalar o dongle sem fios na página 8](#)).
2. Ligue o projetor (consulte [Ligar o projetor na página 22](#)).
3. Prima a tecla de seta para baixo ▼ e a tecla de seta direita ► para navegar até aos atalhos do sub-menu de definições.
4. Selecione **Bluetooth** e prima **OK**.



5. Selecione **Bluetooth** e prima **OK** para ativar o Bluetooth.



6. Ative o modo de emparelhamento por Bluetooth nos altifalantes ou auriculares.
7. Selecione os altifalantes ou auriculares a partir de **Lista de dispositivos** no menu de definições **Bluetooth**, e prima **OK**.



8. Quando o projetor e os altifalantes ou auriculares tiverem sido ligados com sucesso, a lista de dispositivos no menu de definições Bluetooth terá a indicação **Ligado**, e poderá agora produzir áudio do projetor para os altifalantes ou auriculares.

Quando tiver emparelhado o projetor com os altifalantes ou auriculares Bluetooth com sucesso, a informação de emparelhamento será armazenada em ambos os dispositivos e será automaticamente estabelecida uma ligação quando o Bluetooth estiver ativado em ambos os dispositivos e estes estiverem ao alcance um do outro.



- Caso substitua o dongle sem fios no projetor depois de emparelhar com um dispositivo Bluetooth, terá de novamente emparelhar o seu projetor com o dispositivo para criar uma ligação Bluetooth.
- A qualidade da transmissão Bluetooth poderá depender da qualidade do sinal Bluetooth juntamente com a compatibilidade do dispositivo móvel.

## Interromper a ligação Bluetooth

Quando pretender desligar os altifalantes ou auriculares do projetor para o ligar a outros altifalantes ou auriculares, realize os passos a seguir:

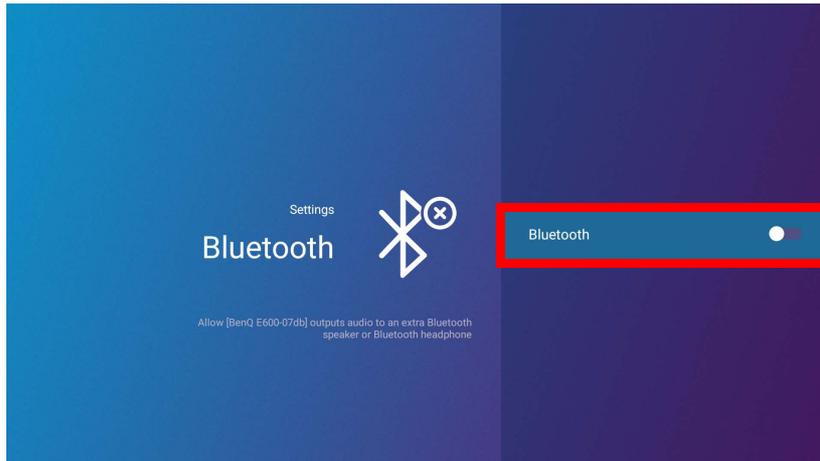
1. Prima a tecla de seta para baixo ▼ e a tecla de seta direita ► para navegar até aos atalhos do sub-menu de definições.
2. Selecione **Bluetooth** e prima **OK**.
3. Selecione os altifalantes ou auriculares já ligados, a partir de **Lista de dispositivos** no menu de definições **Bluetooth**, e prima **OK**.
4. Confirme que deseja desligar os altifalantes ou auriculares do projetor.
5. Ative o modo de emparelhamento por Bluetooth nos novos altifalantes ou auriculares.
6. Selecione os novos altifalantes ou auriculares a partir de **Lista de dispositivos** no menu de definições **Bluetooth**, e prima **OK**.

## Desativar os altifalantes ou auriculares Bluetooth

Para desativar o Bluetooth no projetor para que este pare de produzir áudio através de altifalantes ou auriculares separados:

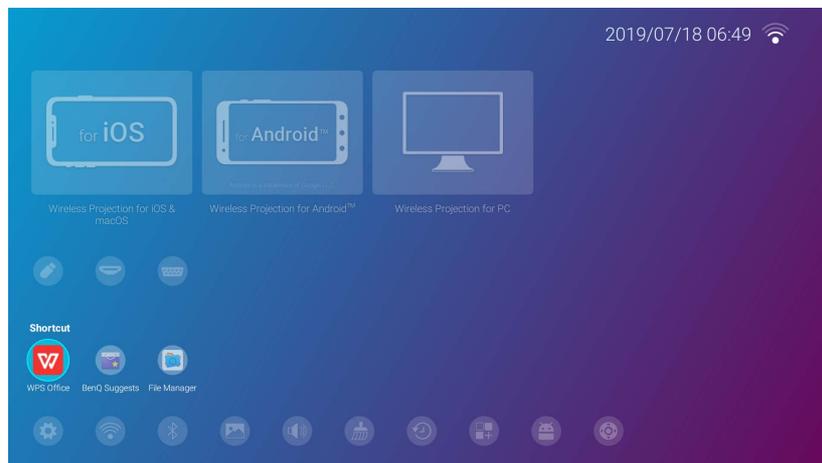
1. Prima a tecla de seta para baixo ▼ e a tecla de seta direita ► para navegar até aos atalhos do sub-menu de definições.
2. Selecione **Bluetooth** e prima **OK**.

3. Selecione **Bluetooth** e prima **OK** para desativar o Bluetooth.



## Aplicações

A secção **Atalho** de **BenQ Launcher** apresenta os atalhos das aplicações **Gestor de ficheiros** e **BenQ Suggests** pré-instaladas, assim como uma seleção personalizável de aplicações transferidas.



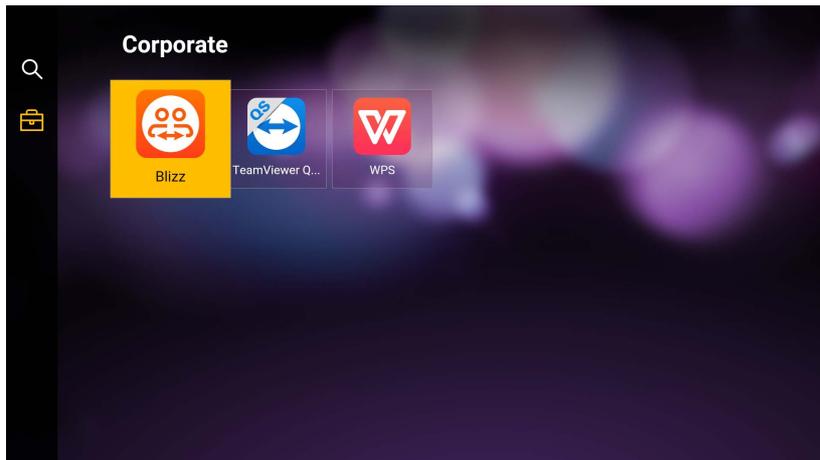
Certas aplicações requerem o uso de um rato e/ou teclado para funcionar. Sugerimos que ligue um rato e/ou teclado ao projetor antes de abrir qualquer aplicação da secção **Atalho**.

Para aceder a todas as aplicações instaladas no projetor, selecione **Todas as aplicações** no menu **Defin.**, consulte [Todas as aplicações na página 135](#).

Para configurar as aplicações que aparecem na secção **Atalho**, consulte [Definições do ecrã na página 139](#).

## BenQ Suggests

O **BenQ Suggests** permite-lhe visualizar aplicações sugeridas pela BenQ para transferência.



Selecione a categoria no painel esquerdo para percorrer as aplicações sugeridas com base no tipo. Selecione uma aplicação a partir da categoria selecionada, e prima **OK** para ver uma descrição básica da aplicação e aceder à ligação de transferência.

 Certas aplicações requerem o uso de um rato e/ou teclado para funcionar. Sugerimos que ligue um rato e/ou teclado ao projetor antes de transferir qualquer aplicação de **BenQ Suggests**.

## Gestor de ficheiros

A aplicação **Gestor de ficheiros** permite-lhe percorrer, abrir e gerir ficheiros armazenados na memória interna do seu projetor ou em dispositivos de armazenamento ligados (por ex., uma unidade flash USB).



Função	Descrição
<b>APK</b>	<p>Selecione para abrir a lista dos ficheiros de instalação disponíveis para aplicações Android armazenadas internamente ou num dispositivo de armazenamento externo.</p> <p> Para ficheiros APK localizados em dispositivos de armazenamento externo, os ficheiros têm de ser guardados na pasta superior do dispositivo de armazenamento para poderem ser detetados por <b>Gestor de ficheiros</b>.</p>

Função	Descrição
<b>Vídeo</b>	<p>Selecione para abrir a lista dos ficheiros vídeo disponíveis armazenados internamente ou num dispositivo de armazenamento externo.</p>  <p>Para ficheiros vídeo localizados em dispositivos de armazenamento externo, os ficheiros têm de ser guardados na pasta superior do dispositivo de armazenamento para poderem ser detetados por <b>Gestor de ficheiros</b>.</p>
<b>Todos os ficheiros</b>	<p>Selecione para percorrer diversas opções de armazenamento para o projetor, incluindo armazenamento interno ou dispositivos de armazenamento externo.</p> <p>Selecione <b>Local</b> para percorrer o armazenamento interno do projetor, selecione <b>Dispositivo móvel1</b> ou <b>Dispositivo móvel2</b> para percorrer dispositivos de armazenamento externos. Para mais informações sobre como abrir ficheiros multimédia localizados em dispositivos de armazenamento externos, consulte <a href="#">Ligar uma unidade flash na página 121</a>.</p>
<b>Imagem</b>	<p>Selecione para abrir a lista dos ficheiros de imagem disponíveis, armazenados internamente ou num dispositivo de armazenamento externo.</p>  <p>Para ficheiros de imagem localizados em dispositivos de armazenamento externo, os ficheiros têm de ser guardados na pasta superior do dispositivo de armazenamento para poderem ser detetados por <b>Gestor de ficheiros</b>.</p>
<b>Música</b>	<p>Selecione para abrir a lista dos ficheiros de música disponíveis, armazenados internamente ou num dispositivo de armazenamento externo.</p>  <p>Para ficheiros de música localizados em dispositivos de armazenamento externo, os ficheiros têm de ser guardados na pasta superior do dispositivo de armazenamento para poderem ser detetados por <b>Gestor de ficheiros</b>.</p>
<b>Defin.</b>	<p>Selecione para configurar as definições de gestão de ficheiros incluindo opções para <b>Modalid. Vis.</b>, <b>Limpar automaticamente ficheiro APK</b>, <b>Vista de imagem</b>, <b>Abertura Rápida</b>, <b>Ficheiro Oculto</b>, e <b>Limpar associação</b>.</p>

## Navegar o menu **Defin.**

### Acerca do menu **Defin.**

O **BenQ Launcher** fornece um menu **Defin.** que permite que realize ajustes ou altere definições no projetor, nas ligações sem fios e na imagem projetada. O menu **Defin.** possui submenus com várias definições.

Para aceder ao menu **Defin.**, no ecrã principal **BenQ Launcher**, prima três vezes o botão para baixo ▼, e depois selecione **Defin.**



- ⓘ Caso o projetor não esteja com a mais recente versão do firmware, aparecerá um ponto vermelho no ícone **Defin.** Caso tal aconteça, os utilizadores podem aceder ao menu **Sobre > Atualização de Software** e depois seleccionar **Atualizar** para iniciar a atualização do firmware. O ponto vermelho desaparecerá quando o projetor for atualizado com a mais recente versão do firmware. Consulte [Atualização de sistema na página 144](#) para mais informações.

No menu de definições existem três subcategorias: **Geral, Ecrã, e Preferências.**



- ⓘ Os submenus na categoria **Ecrã** possuem apenas um número parcial de itens que ajustam as definições de imagem do projetor; para um menu completo com definições relativas a imagem entre no menu de definições OSD **Avançado**. Consulte [Menu Avançado na página 80](#) para uma listagem com todas as definições **Ecrã**.

## Utilizar o menu **Defin.**

Para aceder aos diferentes menus de definições:

- Utilize as teclas de seta para a esquerda e para a direita (◀/▶) para navegar ao longo dos principais menus de definições.
- Utilize **OK** para seleccionar o menu desejado.
- Ao configurar opções dentro de um menu:
- Utilize as teclas de seta para cima e para baixo (▲/▼) para navegar até ao item que pretende configurar.
- Utilize as teclas de seta para a esquerda e para a direita (◀/▶) para percorrer as opções disponíveis.
- Utilize **OK** para ativar/desativar as opções ou seleccionar as opções do submenu.
- Utilize o botão Anterior ↶ para regressar aos principais menus de definições.
- Utilize o botão Principal 🏠 para regressar ao ecrã principal **BenQ Launcher**.

## Internet



<b>Definições da Rede Sem Fios</b>	<p>Ativa uma ligação de rede sem fios para o projetor. Consulte <a href="#">Ligar o projetor a uma rede sem fios na página III</a> para mais informações.</p>  <p>Esta função está apenas disponível quando a função <b>Hotspot</b> está desativada.</p>	
<b>Teste de velocidade</b>	Testa a velocidade da ligação à Internet do projetor.	
<b>A diagnosticar</b>	Diagnostica o estado da ligação à Internet do projetor.	
<b>Adicionar rede</b>	Permite adicionar uma rede específica que poderá estar oculta ou indetetável na <b>Redes disponíveis</b> . Ao seleccionar, ser-lhe-á pedido para introduzir o SSID e as definições de segurança da rede.	
<b>Redes disponíveis</b>	Indica uma lista dos pontos de acesso sem fios disponíveis aos quais o projetor se pode ligar. Consulte <a href="#">Ligar o projetor a uma rede sem fios na página III</a> para mais informações.	 <p><b>Redes disponíveis</b> apenas está disponível quando <b>Definições da Rede Sem Fios</b> está desactivado.</p>

## Hotspot



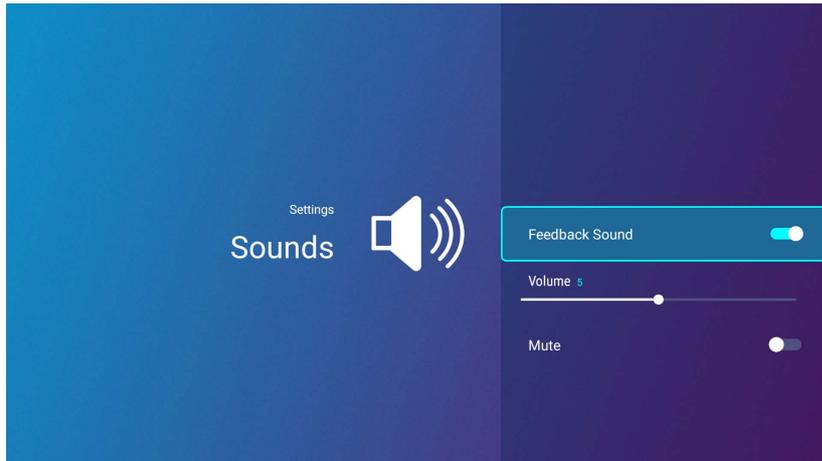
<b>Hotspot</b>	Ativa o hotspot sem fios do projetor, permitindo que outros dispositivos se liguem ao projetor diretamente. Consulte <a href="#">Hotspot sem fios na página 118</a> para mais informações.
<b>Nome do hotspot</b>	Define o nome do hotspot sem fios do projetor, que surge na lista sem fios de dispositivos que podem ser ligados diretamente ao projetor.  O nome predefinido para o hotspot sem fios do projetor é "BenQ E600-xxxx". Os últimos quatro dígitos são os últimos quatro dígitos do Endereço MAC.
<b>Palavra-passe do hotspot</b>	Define a palavra-passe do hotspot sem fios do projetor.  A palavra-passe deverá conter pelo menos 8 caracteres.
<b>Qualidade da Internet</b>	Define a frequência do sinal do hotspot sem fios do projetor. As opções disponíveis incluem <b>Maior (5G)</b> e <b>Normal (2,4G)</b> .

## Bluetooth



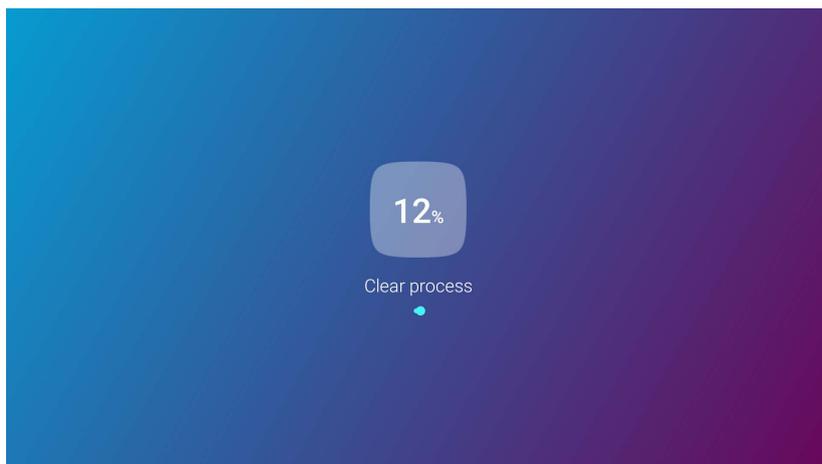
<b>Bluetooth</b>	Ativa o Bluetooth no projetor, permitindo que este produza áudio através de altifalantes ou auriculares Bluetooth.
<b>O Meu Dispositivo</b>	 Esta função apenas está acessível quando <b>Bluetooth</b> está ativado.
<b>Pesquisar dispositivos</b>	 Esta função apenas está disponível quando <b>Bluetooth</b> está ativado.
<b>Dispositivos disponíveis</b>	 Esta função apenas está disponível quando <b>Bluetooth</b> está ativado.

## Sons



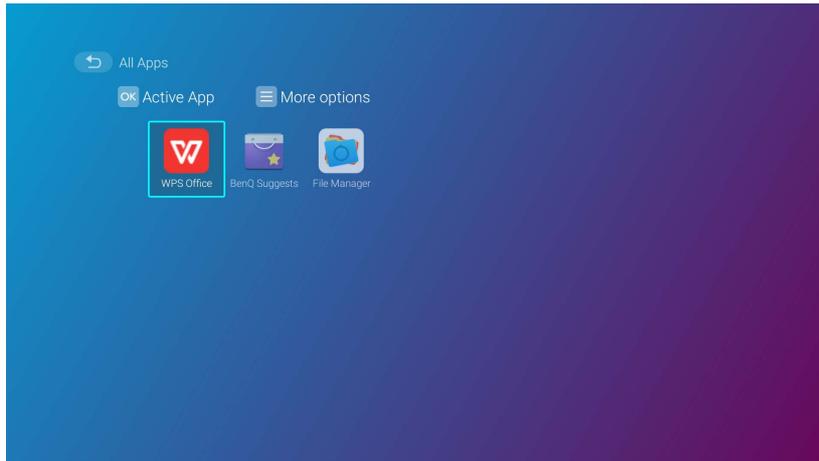
<b>Som de feedback</b>	Ativa/desativa o feedback no áudio fornecido pelo projetor.
<b>Volume</b>	Ajusta o nível de som do projetor.
<b>Sem Som</b>	Desativa/Ativa áudio para o projetor.

## Limpar Memória



Limpa a memória de ficheiros desnecessários e melhora a RAM disponível.

## Todas as aplicações



Selecione o menu **Todas as aplicações** para aceder a todas as aplicações instaladas no projetor.

- Selecione uma aplicação e prima **OK** para abrir a aplicação.
- Selecione uma aplicação e prima o botão de menu (  ) para desinstalar a aplicação.

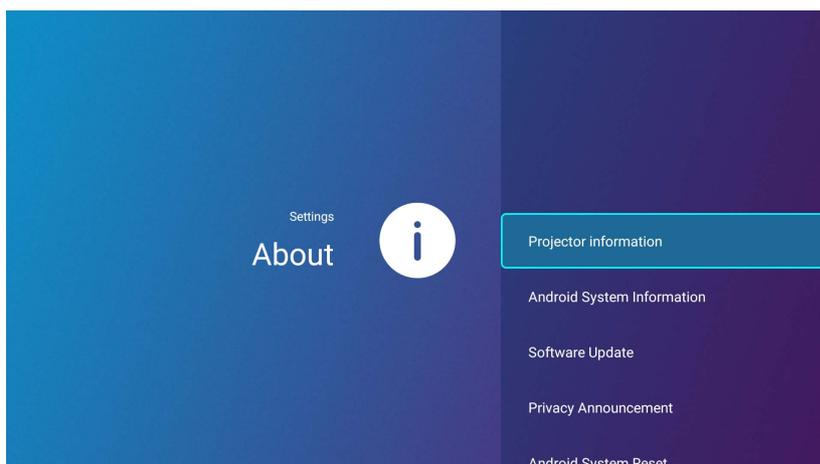
## Aplicações recentes



Selecione o menu **Aplicações recentes** para aceder a uma lista de aplicações recentemente usadas.

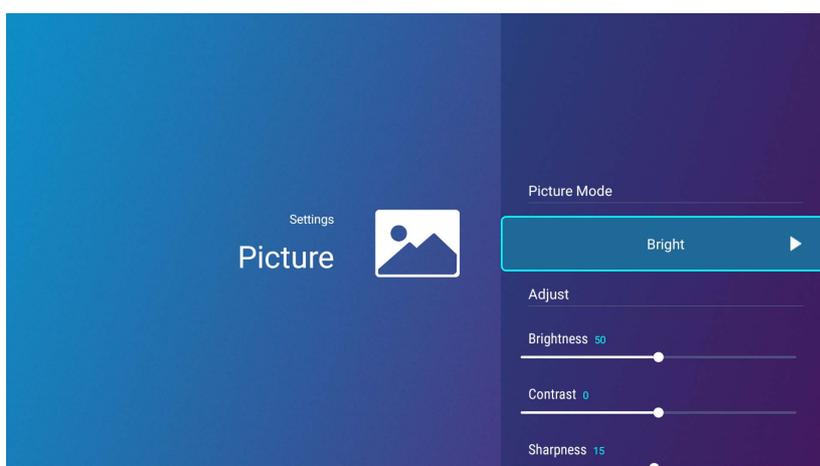
- Selecione qualquer ícone e prima o botão baixo (▼) para remover o ícone da lista das aplicações recentemente usadas.
- Selecione qualquer ícone e prima o botão de menu (  ) para limpar todos os ícones da lista das aplicações recentemente usadas.

## Sobre



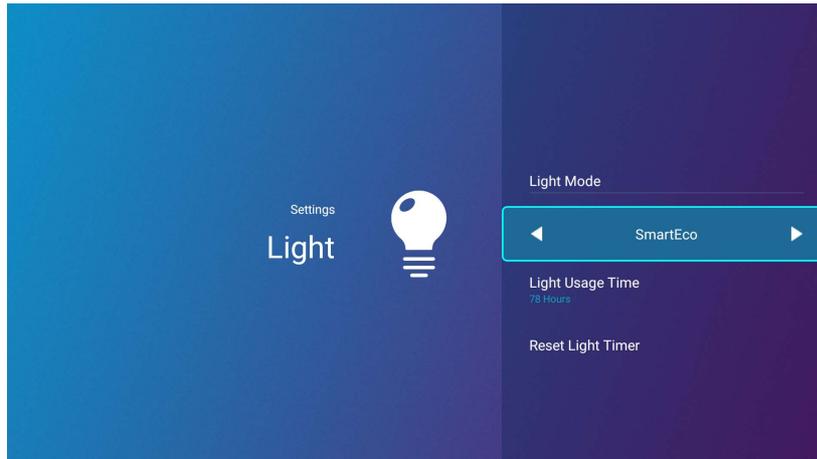
<b>Informação do projetor</b>	Apresenta informação sobre o estado atual do projetor incluindo os valores atuais de <b>Resolução nativa, Modo de Imagem, Modo Luz, Tempo de Uso da Luz, Versão do firmware e Código de serviço.</b>
<b>Informação de Sistema Android</b>	Apresenta informações sobre o sistema operativo Android, incluindo <b>Versão do Android, RAM, Armazenamento de sistema, Armazenamento interno, e Endereço MAC.</b>
<b>Atualização de Software</b>	Permite-lhe atualizar o sistema operativo Android através de uma atualização Over-The-Air (OTA) ou uma unidade flash USB. Para mais informações, consulte <a href="#">Atualização de sistema na página 144.</a>
<b>Aviso de privacidade</b>	Permite-lhe visualizar e aceitar ou rejeitar a política de privacidade da BenQ.
<b>Reposição de Sistema Android</b>	Repõe todas as definições para os valores predefinidos de fábrica.

## Imagem



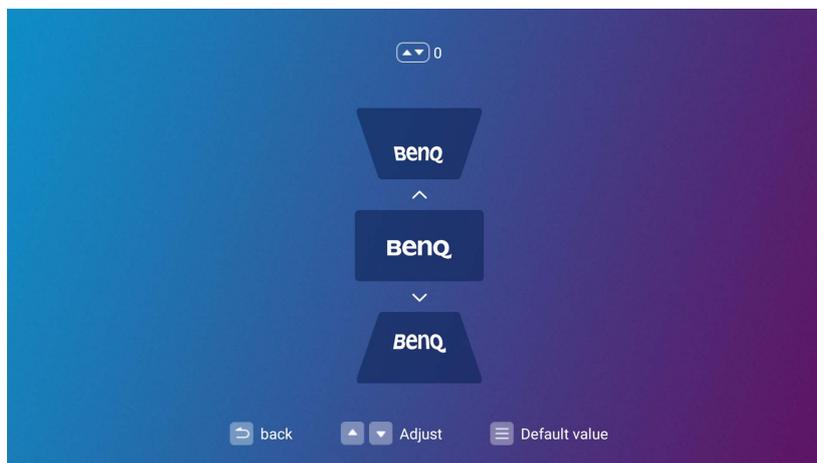
As opções disponíveis para o menu de definições **Imagem** são as mesmas que as opções disponíveis no menu OSD. Consulte [Menu Avançado na página 80](#) para as opções de definições **Imagem**.

## Defin. Luz



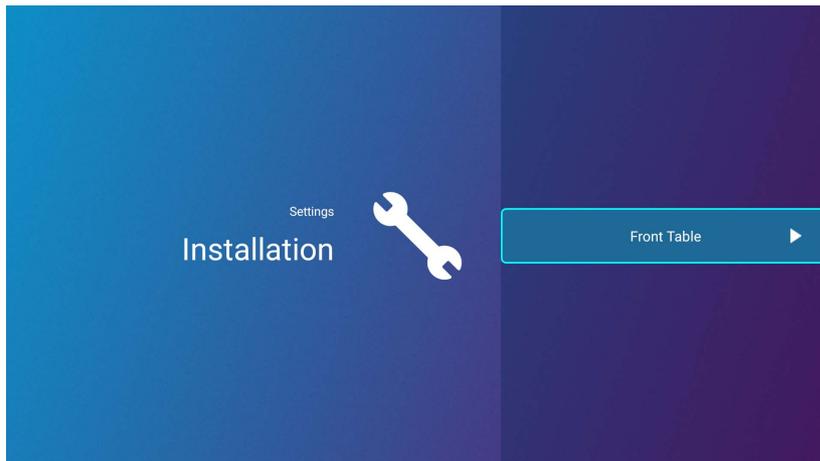
As opções disponíveis para o menu de definições **Defin. Luz** são as mesmas que as opções disponíveis no menu OSD. Consulte [Menu Avançado na página 80](#) para as opções de definições **Defin. Luz**.

## Distorção



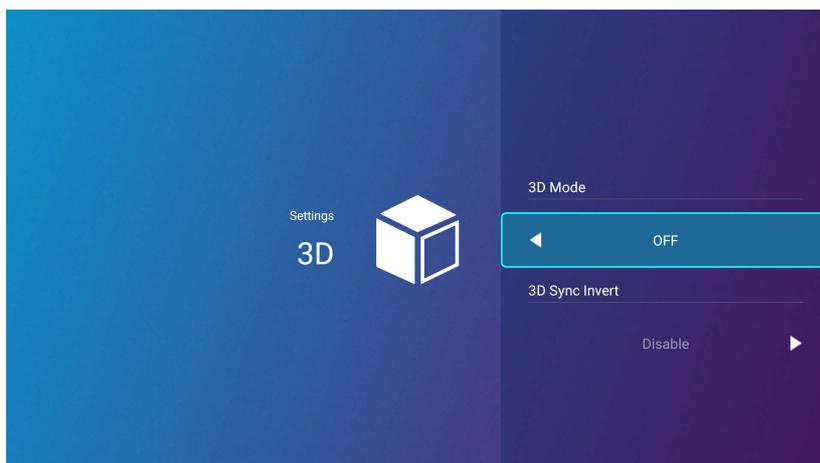
As opções disponíveis para o menu de definições **Distorção** são as mesmas que as opções disponíveis no menu OSD. Consulte [Menu Avançado na página 80](#) para as opções de definições **Distorção**.

## Posição do projetor



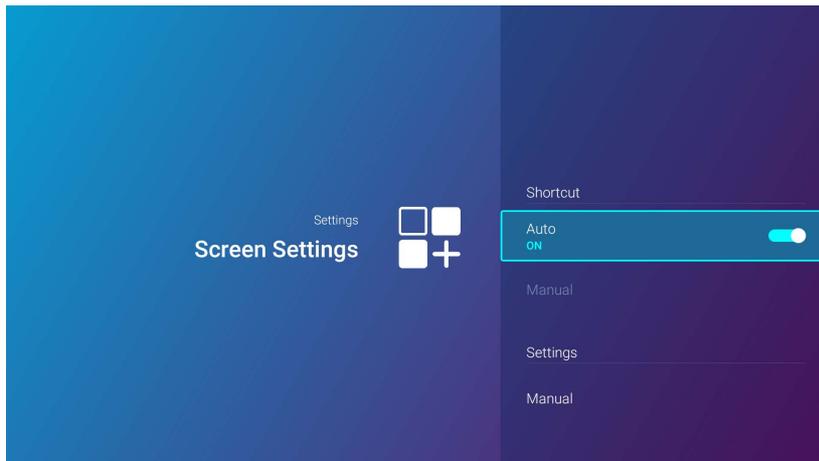
As opções disponíveis para o menu de definições **Posição do projetor** são as mesmas que as opções disponíveis no menu OSD. Consulte [Menu Avançado na página 80](#) para as opções de definições **Posição do projetor**.

## 3D



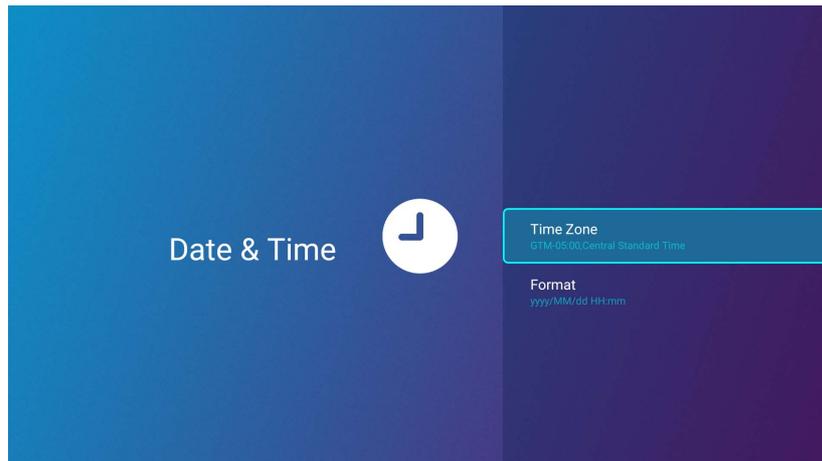
As opções disponíveis para o menu de definições **3D** são as mesmas que as opções disponíveis no menu OSD. Consulte [Menu Avançado na página 80](#) para as opções de definições **3D**.

## Definições do ecrã



<p><b>Atalho</b></p>	<p>Configura quais atalhos de aplicação a ser apresentados no ecrã principal <b>BenQ Launcher</b> e qual a sua sequência. O ecrã principal requer pelo menos um atalho e permite até dez atalhos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> Permite ao projetor ordenar automaticamente a sequência de atalhos de aplicação no ecrã principal para que a aplicação usada mais recentemente apareça primeiro na linha.</li> <li>• <b>Manual:</b> Permite ao utilizador ordenar manualmente quais atalhos de aplicação a exibir no ecrã principal e a sua sequência. Prima <b>OK</b> numa aplicação no menu <b>Ajuste</b> e depois prima <b>◀/▶</b> para ajustar a sequência das aplicações na secção de atalhos de aplicações. Prima <b>OK</b> numa aplicação no menu <b>Mostrar/Ocultar aplicações</b> para assinalar (mostrar) ou desmarcar (ocultar) os atalhos.</li> </ul> <p></p> <p>Esta função está apenas disponível quando a função <b>Auto</b> está desativada.</p>
<p><b>Defin.</b></p>	<p>Configura quais atalhos de menu de definições a ser apresentados no ecrã principal <b>BenQ Launcher</b> e qual a sua sequência. O ecrã principal requer pelo menos um atalho e permite até oito atalhos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Manual:</b> Permite ao utilizador ordenar manualmente quais atalhos de menu de definições a exibir no ecrã principal e a sua sequência. Prima <b>OK</b> num menu de definições no menu <b>Ajuste</b> e depois prima <b>◀/▶</b> para ajustar a sequência dos atalhos de menu de definições na secção de menu de definições. Prima <b>OK</b> num menu de definições no menu <b>Mostrar/Ocultar definições</b> para assinalar (mostrar) ou desmarcar (ocultar) os atalhos.</li> </ul>

## Data & Hora



<b>Fuso horário</b>	Define o fuso horário do projetor.
<b>Formatar</b>	Configura o formato de data e hora como <b>HH:MM</b> ou <b>YYYY/MM/DD HH:MM</b> .

## Idioma



Configura o idioma para **BenQ Launcher**.

# Teclado



<b>Teclado atual</b>	Apresenta a definição atual do teclado.
<b>Definição de teclado</b>	<p>Configura o teclado virtual do projetor para introduzir texto. As opções disponíveis são <b>BenQ Teclado</b> e <b>Teclado Android (AOSP)</b>.</p> <p> Para introduzir caracteres chineses, defina a preferência de idioma para chinês tradicional ou chinês simplificado, e coloque o teclado em <b>BenQ Teclado</b>.</p>

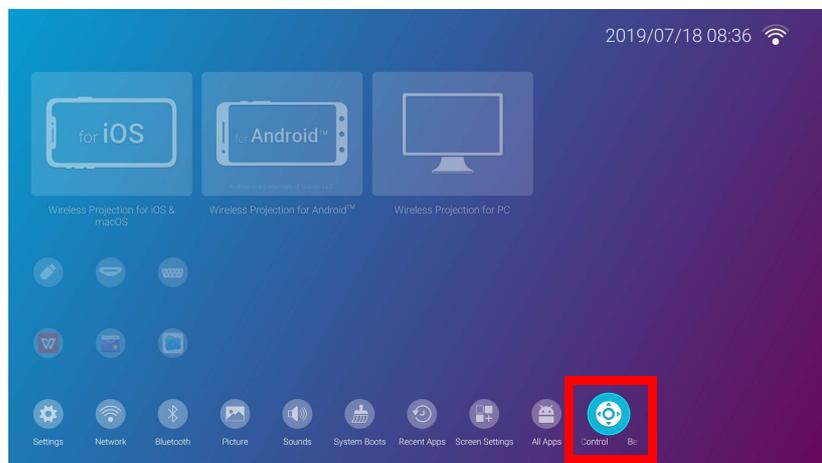
## BenQ Smart Control

O menu de definições possui também uma ligação para instalar a aplicação **BenQ Smart Control**, que lhe permite transformar o seu smartphone num telecomando para controlar o projetor através de botões e/ou gestos táteis.

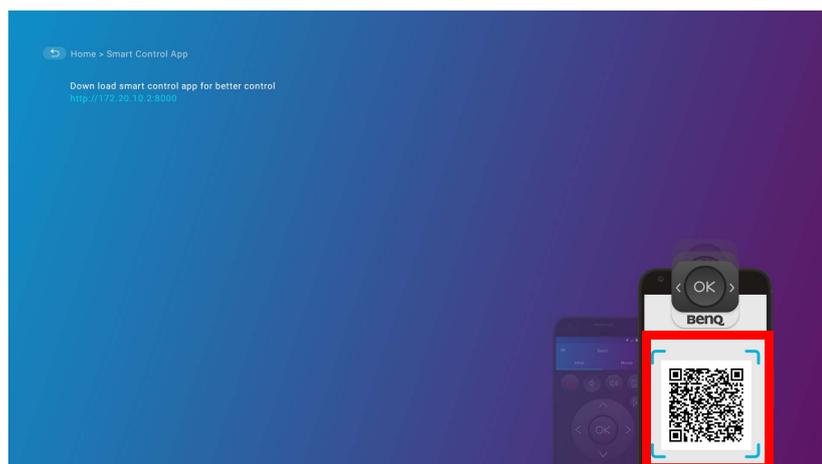
### Instalar a aplicação BenQ Smart Control no seu smartphone

Para instalar a aplicação **BenQ Smart Control** no seu smartphone:

1. Escolha uma das seguintes opções:
  - Ligue o seu smartphone à mesma rede sem fios que o seu projetor.
  - Ative o hotspot sem fios para o seu projetor e depois ligue o seu smartphone ao hotspot sem fios do projetor. Para instruções sobre como ativar o hotspot sem fios para o seu projetor, consulte [Hotspot na página 132](#).
2. Selecione **BenQ Smart Control** no menu **Defin.** do ecrã principal **BenQ Launcher** e depois prima **OK**.



3. Digitalize com o seu smartphone o código QR apresentado no projetor, o que irá abrir uma ligação para transferência no seu smartphone.



4. Transfira e instale **BenQ Smart Control** no seu smartphone.



Para alguns smartphones, tem primeiro de permitir que estes instalem aplicações usando ficheiros de instalação transferidos a partir do menu de definições do seu smartphone.

## Utilizar a aplicação BenQ Smart Control

Para começar a utilizar a aplicação **BenQ Smart Control**:

1. Escolha uma das seguintes opções:

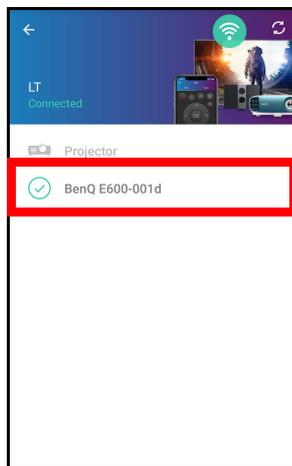
- Ligue o seu smartphone à mesma rede sem fios que o seu projetor.
- Ative o hotspot sem fios para o seu projetor e depois ligue o seu smartphone ao hotspot sem fios do projetor. Para instruções sobre como ativar o hotspot sem fios para o seu projetor, consulte [Hotspot na página 132](#).



Tem de estar ligado à mesma rede sem fios que o projetor ou ao hotspot sem fios do projetor para que **BenQ Smart Control** funcione corretamente.

2. Abra a aplicação **BenQ Smart Control** no  seu smartphone.

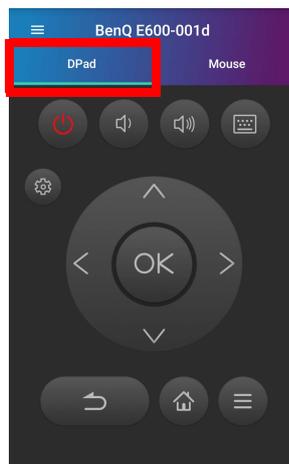
3. Selecione o projetor da lista de dispositivos **BenQ Smart Control**.



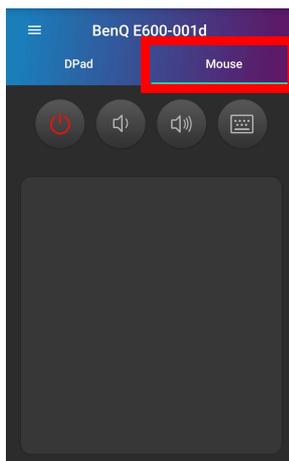
O nome predefinido para o projetor é "BenQ E600-xxxx" sendo que os quatro últimos dígitos são os quatro últimos dígitos do seu Endereço MAC.

4. Escolha um dos seguintes métodos para usar **BenQ Smart Control**:

- Toque em **DPad** para usar os botões pré-configurados na aplicação para controlar o seu projetor.



- Toque em **Rato** para usar gestos táteis no seu smartphone para controlar o cursor no projetor de forma semelhante a um rato.

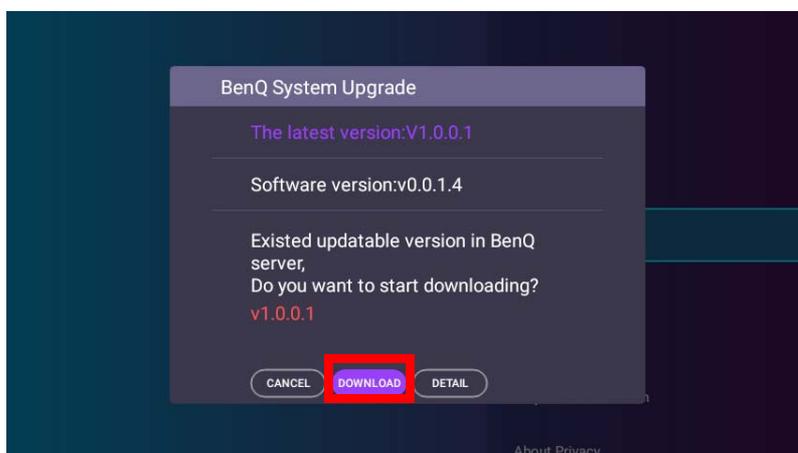


## Atualização de sistema

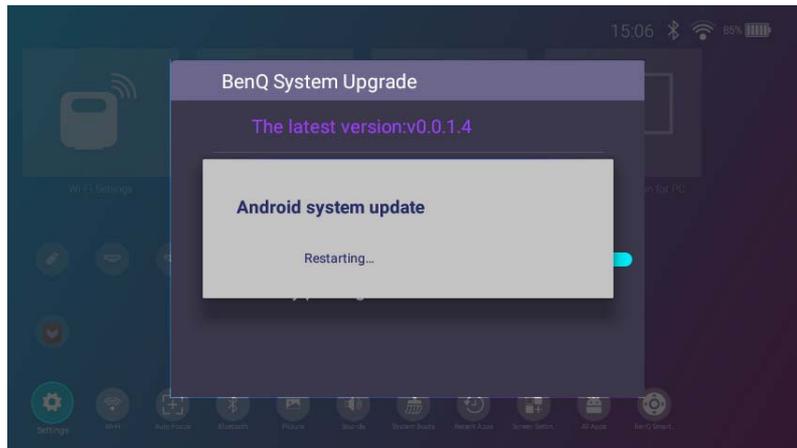
Sugerimos que os utilizadores atualizem regularmente o projetor com a versão mais recente do firmware para otimizar a experiência do utilizador. O projetor utiliza atualizações Over-the-Air (OTA) para instalar o ficheiro de atualização sem fios.

Quando está disponível uma nova versão no servidor OTA de BenQ, aparecerá uma mensagem assim que o projetor estiver ligado a uma rede sem fios. Siga os passos abaixo para iniciar a atualização do firmware:

1. Selecione **TRANSFERIR** para transferir o ficheiro de atualização.



2. Assim que estiver concluída a transferência, o projetor irá reiniciar automaticamente. Não desligue nem retire o projetor da ficha antes de o projetor terminar de atualizar e **BenQ Launcher** reaparecer no ecrã.



Caso seleccione **CANCELA** quando aparece a mensagem de atualização de sistema, aparecerá um botão **Atualização do sistema** no menu de definições do ecrã principal **BenQ Launcher** e um ponto vermelho como lembrete que está disponível uma nova versão do firmware no servidor OTA de BenQ. Os utilizadores podem seleccionar o **Atualização do sistema** e pressionar **OK** para atualizar o sistema a qualquer altura.

