



Projector digital

Manual do Utilizador

MW855UST+ / MH856UST+

V 1.00

Índice

Instruções importantes de segurança..... 3

Introdução 7

Funcionalidades do projector.....	7
Conteúdo da embalagem	8
Vista exterior do projector	9
Controlos e funções.....	11

Posicionar o projector 15

Utilização da função de Inst. Ráp.....	15
Obter o tamanho ideal da imagem projectada	16
Montagem do projector	20
Dimensões	22

Ligações 23

Ligar dispositivos de fonte de vídeo.....	24
Ligar dispositivos inteligentes.....	24
Reproduzir som através do projector	25

Utilização 26

Ligar o projector	26
Ajustar a imagem projectada.....	27
Utilizar os menus	30
Proteger o projector.....	31
Utilizando a função de senha.....	31
Alterar o sinal de entrada	33
Ampliar e procurar pormenores.....	34
Seleccionar o formato de imagem	35
Optimizar a imagem	37
Definir o temporizador de apresentação	41

Operações remotas de paginação	42
Parar a imagem.....	42
Ocultar a imagem	42
Bloqueio dos botões de controlo.....	43
Utilização num ambiente de altitude elevada.....	43
Ajustar o som.....	44
Desligar o som ao ligar/desligar o projector	44
Utilização do padrão de teste.....	45
Utilização dos modelos de ensino	45
Controlo do projector através de um ambiente de LAN com fios.....	46
Instalar o módulo PointWrite no projector para utilizar a função interactiva	51
Desligar o projector.....	52
Utilização do menu.....	53

Manutenção66

Cuidados com o projector	66
Informações da luz.....	67

Resolução de problemas74

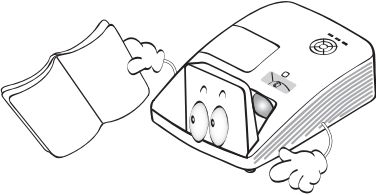
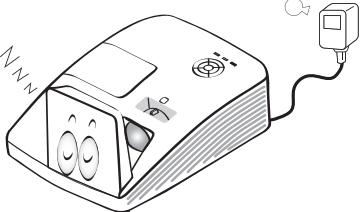
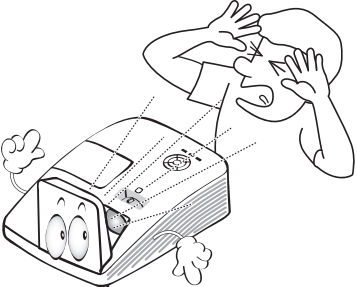
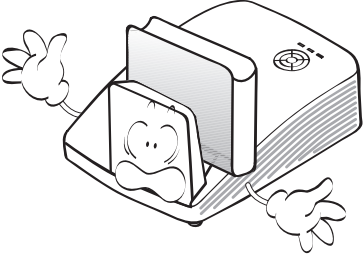
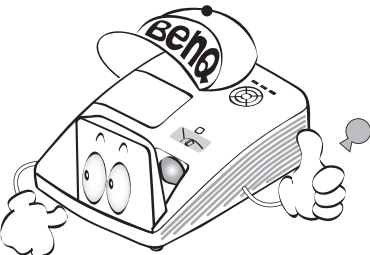
Especificações.....75

Especificações do projector	75
Tabela de resoluções e frequências.....	76

Informações sobre a garantia e direitos de autor.....82

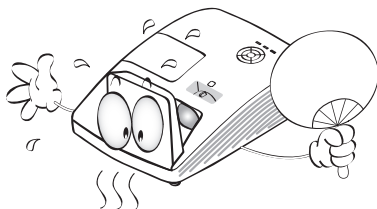
Instruções importantes de segurança

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

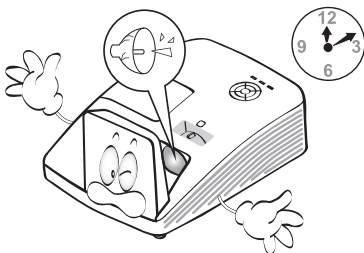
Instruções de segurança	
<p>1. Leia este manual antes de utilizar o projector. Guarde-o para consulta futura.</p> 	<p>4. Em alguns países, a tensão da corrente NÃO é estável. Este projector foi concebido para funcionar de forma segura com uma corrente AC entre 100 e 240 volts, no entanto, podem surgir avarias caso ocorram cortes de energia ou picos de tensão de ± 10 volts. Em áreas onde a tensão de rede possa sofrer flutuações ou cortes, recomenda-se que ligue o projector a um estabilizador de corrente, um protector contra picos de tensão ou uma fonte de alimentação ininterrupta (UPS).</p> 
<p>2. Não olhe directamente para a lente do projector durante o seu funcionamento. O feixe de luz intenso poderá provocar danos oculares.</p> 	<p>5. Não bloqueie a lente de projecção com quaisquer objectos quando o projector estiver a funcionar, uma vez que isto poderia aquecer ou deformar os objectos, ou mesmo provocar um incêndio. Para desligar temporariamente a lâmpada, prima o botão ECO BLANK no controlo remoto.</p> 
<p>3. A manutenção deve ser efectuada apenas por técnicos qualificados.</p> 	

Instruções de segurança (continuação)

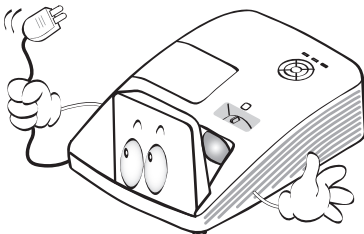
6. A lâmpada atinge temperaturas extremamente elevadas durante o funcionamento. Antes de retirar a lâmpada para substituição, deixe o projector arrefecer durante cerca de 45 minutos.



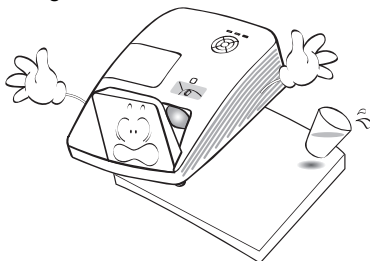
7. Não utilize lâmpadas que já tenham excedido o prazo de validade. A utilização excessiva das lâmpadas para além do prazo de validade poderá, em casos raros, provocar a quebra das mesmas.



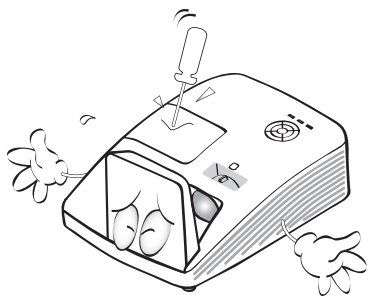
8. Substitua a lâmpada ou quaisquer componentes electrónicos apenas depois de desligar o projector.



9. Não coloque este produto num carro, bancada ou mesa instáveis. O produto poderá cair e sofrer danos graves.



10. Não tente desmontar o projector. Existem altas tensões no interior que podem provocar a morte, caso entre em contacto com peças sob tensão. A única peça que pode ser alvo de manutenção por parte do utilizador é a lâmpada, que possui a sua própria tampa amovível. Em nenhuma circunstância poderá desmontar ou remover quaisquer outras tampas. A manutenção deve ser efectuada apenas por técnicos devidamente qualificados.

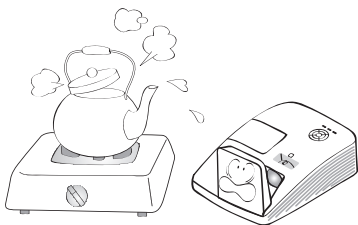


11. Quando o projector estiver a funcionar, poderá expelir algum ar quente e odor a partir da grelha de ventilação. Trata-se de um fenómeno normal e não de um defeito do produto.

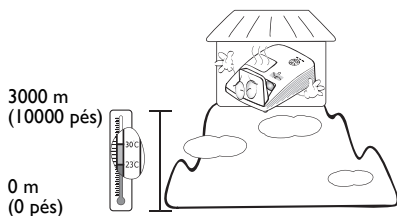
Instruções de segurança (continuação)

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

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

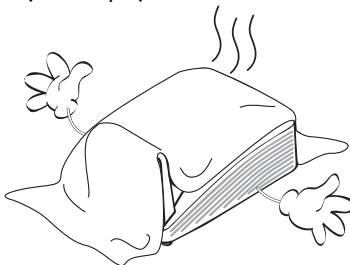


- Locais junto a alarmes de incêndios
- Locais com uma temperatura ambiente superior a 40°C / 104°F
- Locais em que a altitude é superior a 3000 m (10000 pés).



13. Não bloqueie os orifícios de ventilação.

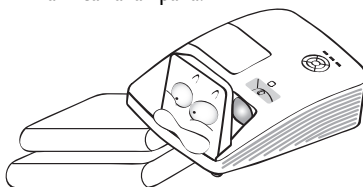
- Não coloque este projector sobre um cobertor, roupa de cama ou qualquer outra superfície macia.
- Não cubra o projector com um pano ou qualquer outro material.
- Não coloque substâncias inflamáveis junto do projector.



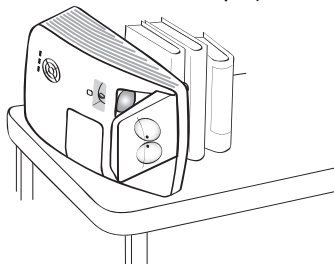
Se os orifícios de ventilação forem obstruídos, o sobreaquecimento no interior do projector poderá provocar um incêndio.

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

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

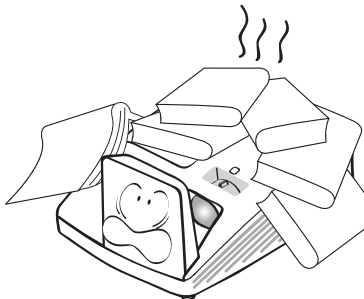


15. Não coloque o projector na vertical. Caso contrário, poderá provocar a queda do projector, causando ferimentos ou danos no projector.

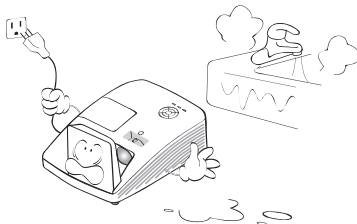


Instruções de segurança (continuação)

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



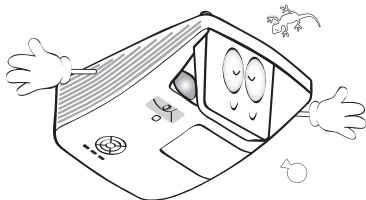
17. Não coloque líquidos junto ou sobre o projector. O derramamento de líquidos para o interior do projector poderá provocar avarias. Se o projector ficar molhado, desligue-o da tomada de alimentação e contacte a BenQ para solicitar assistência técnica.



18. Este produto consegue projectar imagens invertidas quando montado na parede.



Utilize apenas o Kit de Montagem na Parede da BenQ para efectuar a montagem do projector e certifique-se que fica instalado com segurança.



Montagem do projector na parede

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

Se pretender montar o projector na parede, recomendamos vivamente a utilização de um kit adequado de montagem na parede para projectores BenQ e que se certifique da segurança da instalação.

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



A lâmpada Hg contém mercúrio. Proceda à eliminação da lâmpada de acordo com as normas locais. Visite www.lamprecycle.org.

Introdução

Funcionalidades do projector

O projector oferece as seguintes funcionalidades

- **SmartEco™ oferece poupança de energia dinâmica**

A tecnologia SmartEco™ oferece uma nova forma de utilizar o sistema da lâmpada do projector e reduz o consumo de energia até 30% dependendo do nível de brilho do conteúdo.

- **Capacidade interactiva**

Aumente a função interactiva com o módulo PointWrite opcional.

- **Deslocamento vertical da lente 2% (Não disponível no modelo MH856UST+)**

Optimiza a flexibilidade de instalação.

- **Ajuste dos cantos da imagem**

Corrige cada canto distorcido para obter uma imagem rectangular perfeita.

- **Sem filtro**

O design sem filtro ajuda a reduzir os custos de manutenção e operação.

- **Controlo através da rede**

Conector RJ45 integrado para controlo com fios através da rede permitindo assim a gestão do projector a partir de um computador e usando um browser da web. Activar o modo de suspensão da rede <2W.

- **Crestron RoomView®, e AMX suportado**

O projector suporta Crestron eControl e RoomView e AMX permitindo-lhe controlar e gerir equipamento a partir de um computador remoto através da ligação LAN.

- **Ajuste automático com apenas um botão**

Prima o botão **AUTO** no painel do projector ou no controlo remoto para mostrar imediatamente a melhor qualidade da imagem.

- **2 altifalantes de 10 W incorporados**

Os 2 altifalantes de 10 W incorporados oferecem áudio estéreo quando um dispositivo estiver ligado à entrada de áudio.

- **Arrefecimento rápido, Desactivação autom., Ligar com sinal, Ligar Directo**

Arrefecimento rápido acelera o processo de arrefecimento ao desligar o projector.

A função de **Desactivação autom.** permite encerrar automaticamente o projector se não for detectado qualquer sinal de entrada após um período de tempo especificado. A função **Ligar com sinal** liga automaticamente o projector quando é detectada entrada de sinal e a função **Ligar Directo** faz o projector arrancar automaticamente quando a alimentação é ligada.




- **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.**

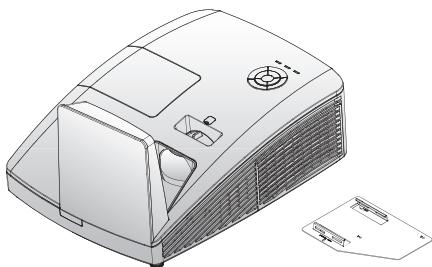
- **A luminosidade da lâmpada diminui ao longo do tempo e poderá variar de acordo com as especificações dos fabricantes. Este comportamento é normal e esperado.**

Conteúdo da embalagem

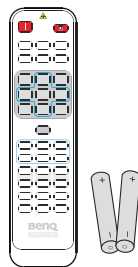
Abra cuidadosamente a embalagem e verifique se esta contém todos os itens indicados abaixo. Se faltar algum dos itens, contacte o local onde adquiriu o equipamento.

Acessórios padrão

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



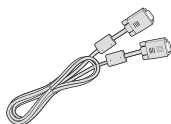
Projector com placa de montagem da parede



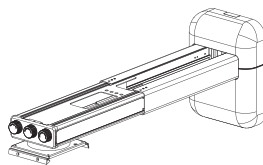
Controlo remoto com pilhas**



Cabo de alimentação



Cabo VGA



Kit de montagem na parede (WM04G4) e manual do utilizador



Chave hexagonal (2,5 mm)****



Guia de consulta rápida



Certificado de garantia*



Gráfico de instalação para suporte de montagem na parede

Acessórios opcionais

1. Kit de lâmpada de substituição
2. Óculos 3D
3. Adaptador sem fios: QCastMirror (QP20)
4. Kit PointWrite (PW30U)
5. Módulo táctil PointWrite (PT20)

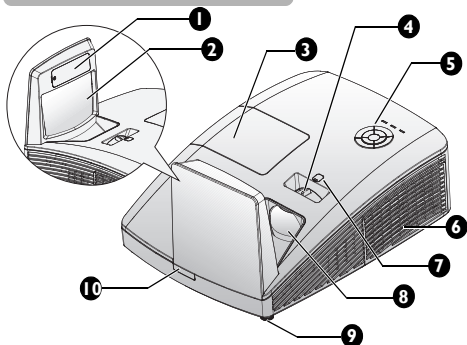
* O certificado de garantia é fornecido apenas em algumas regiões específicas. Consulte o seu revendedor para obter informações mais detalhadas.

**Não existe função de Laser no controlo remoto na região do Japão.

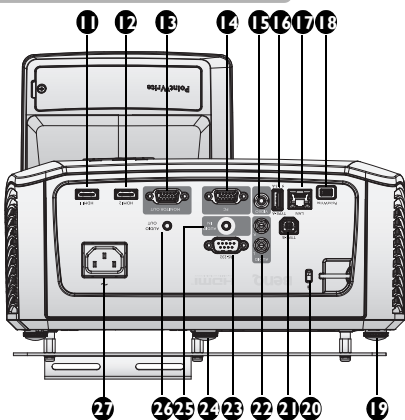
***Chave hexagonal não disponível no modelo MH856UST+.

Vista exterior do projector

Parte frontal/superior



Parte traseira/inferior



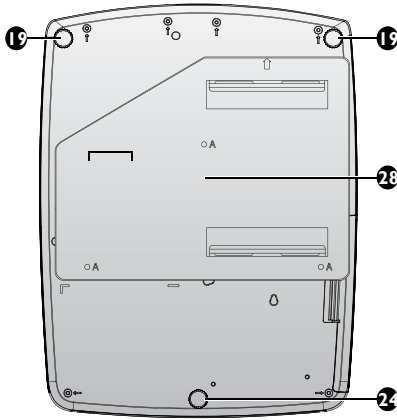
1. Tampa PointWrite (Kit PointWrite opcional)
2. Espelho
3. Tampa do compartimento da lâmpada
4. Anel de focagem
5. Painel de controlo externo (Consulte "Projector" na página 11 para obter mais informações).
6. Ventilação (entrada de ar frio)
7. Deslocamento da lente (Não disponível no modelo MH856UST+)
8. Lente de projecção
9. Pé regulador frontal
10. Sensor frontal IR do telecomando
11. Tomada de entrada HDMI -1
12. Tomada de entrada HDMI -2
13. Tomada de saída de sinal RGB
14. Entrada de PC
15. Tomada de entrada de VÍDEO
16. Porta USB Tipo A
17. Entrada LAN RJ45
18. Porta PointWrite (é necessário o kit PointWrite)
19. Pé regulador frontal
20. Ranhura para bloqueio anti-roubo Kensington
21. Porta USB Tipo B (Para fins de assistência técnica)
22. Entrada de áudio (E/D)
23. Porta de controlo RS-232
24. Pé regulador traseiro
25. Tomada de entrada de áudio
26. Tomada de saída de áudio
27. Entrada para o cabo de alimentação AC



Para instalar o kit PointWrite no projector, consulte o manual do PointWrite incluído na embalagem do kit.

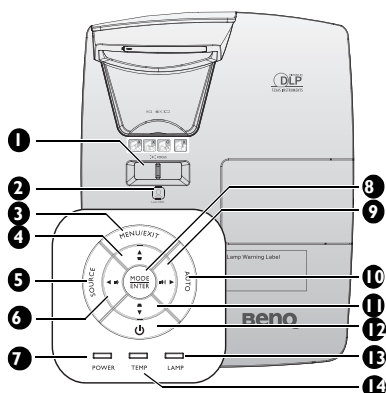
28. Placa de montagem na parede

Parte inferior



Controlos e funções

Projector



1. Anel de focagem

Usado para ajustar o aspecto da imagem projectada. Consulte ["Ajustar o tamanho e nitidez da imagem" na página 27](#) para obter mais informações.

2. Deslocamento da lente

Utilize a chave hexagonal para ajustar a função de deslocamento da lente.

3. MENU/EXIT

Activa o menu apresentado no ecrã (OSD). Regressa ao menu OSD anterior, abandona e guarda as definições do menu. Consulte ["Utilizar os menus" na página 30](#) para obter mais informações.

4. Distorção/Botões de setas (▼/▲ Para cima)

Corrige manualmente as imagens distorcidas resultantes de projecções oblíquas.

5. FONTE

Apresenta a barra de selecção de fonte de entrada. Consulte ["Alterar o sinal de entrada" na página 33](#) para obter mais informações.

6. ◀ Esquerda/ ▶ Diminuir o nível de volume

Diminui o volume. Consulte ["Ajustar o nível do volume" na página 44](#) para obter mais informações.

7. Luz indicadora da ENERGIA

Acende ou fica intermitente quando o projector está em funcionamento. Consulte ["Indicadores" na página 73](#) para obter mais informações.

8. MODE/ENTER

Selecciona um modo de configuração de imagem disponível. Consulte ["Seleccionar um modo de imagem" na página 37](#) para obter mais informações.

Confirma a selecção do item do menu apresentado no ecrã (OSD). Consulte ["Utilizar os menus" na página 30](#) para obter mais informações.

9. ▶ Direita/ 🔊 Aumentar o nível de volume

Aumenta o volume. Consulte ["Ajustar o nível do volume" na página 44](#) para obter mais informações.

Quando o menu apresentado no ecrã (OSD) está activo, os botões #4, #6, #9 e #11 são usados como setas direccionais para seleccionar os itens de menu pretendidos e para fazer ajustes. Consulte ["Utilizar os menus" na página 30](#) para obter mais informações.

10. AUTO

Determina automaticamente a melhor resolução e frequência para a imagem apresentada. Consulte ["Ajustar a imagem automaticamente" na página 27](#) para obter mais informações.

11. Distorção/Botões de setas (▲/▼ Para baixo)

Corrige manualmente as imagens distorcidas resultantes de projecções oblíquas.

12. ⏻ ENERGIA

Alterna entre os modos de espera e ligado.

Consulte ["Ligar o projector" na página 26](#) e ["Desligar o projector" na página 52](#) para obter mais informações.

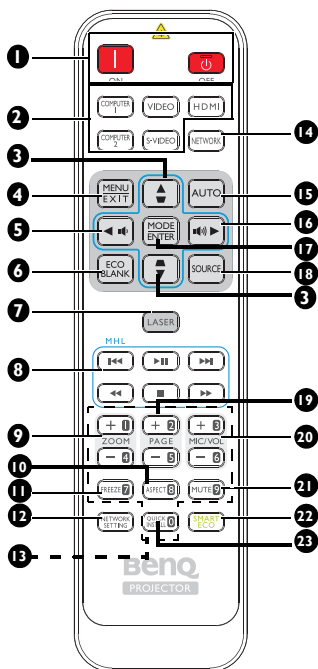
13. Luz indicadora da Lâmpada

Indica o estado da lâmpada. Acende ou fica intermitente quando a lâmpada tem um problema. Consulte ["Indicadores" na página 73](#) para obter mais informações.

14. TEMP (Luz indicadora da Temperatura)

Acende em vermelho se a temperatura do projector se tornar demasiado elevada. Consulte ["Indicadores" na página 73](#) para obter mais informações.

Controlo remoto



1. **⏻ Ligar / ⏻ Desligar**
Alterna entre os modos de espera e ligado.
2. **Botões de selecção de fonte (Os botões Computer 2, S-Video e Network não estão disponíveis neste modelo)**
Selecciona uma fonte de entrada para exibição.
3. **Distorção/Botões de setas (▼/▲ Para cima, ▲/▼ Para baixo)**
Corrige manualmente as imagens distorcidas resultantes de projecções oblíquas.
4. **MENU/EXIT**
Activa o menu apresentado no ecrã (OSD). Regressa ao menu OSD anterior; abandona e guarda as definições do menu.
5. **◀ Esquerda/ 🔊**
Diminui o volume do projector.

6. **ECO BLANK**
Utilizado para ocultar a imagem do ecrã.
7. **LASER (não disponível no Japão)**
Emite um feixe de laser visível para uso durante as apresentações.
8. **Botões de controlo MHL (Não disponível neste modelo)**
9. **ZOOM+/ZOOM-**
Amplia ou reduz o tamanho da imagem projectada.
10. **ASPECT**
Permite seleccionar o formato da imagem.
11. **FREEZE**
Pára a imagem projectada.
12. **Definições de rede**
Activa o menu **Definições de rede**.
13. **Botões numerados**
Permitem introduzir números nas definições de rede.

👉 Os botões com os números 1, 2, 3, 4 não podem ser premidos quando é feito pedido para introdução da palavra-passe.

14. **Rede**
Selecciona a opção Ecrã em rede como fonte de entrada do sinal.
15. **Tam. Auto**
Determina automaticamente a melhor resolução e frequência para a imagem apresentada.
16. **▶ Direita/ 🔊**
Aumenta o volume do projector. Quando o menu de ecrã (OSD) está activo, os botões #3, #5 e #16 são usados como setas de direcção, para seleccionar os itens de menu pretendidos e para fazer ajustes.
17. **MODE/ENTER**
Selecciona um modo de configuração de imagem disponível. Activa a selecção do item de menu de ecrã (OSD).

18. FONTE

Apresenta a barra de selecção de fonte de entrada.

19. PAGE +/PAGE -

Permite operar o seu programa de exibição (num PC ligado ao projector) que responda aos comandos de página acima/abaixo (tal como o Microsoft PowerPoint).

20. MIC/VOL +/MIC/VOL -

Esta função não está disponível neste projector.

21. MUTE

Liga e desliga o áudio do projector.

22. SMART ECO

Permite alternar entre os vários modos de luz: Eco/Normal e SmartEco.

23. INSTALAÇÃO RÁPIDA

Activa o menu **Instalação rápida**.

Utilização do ponteiro de laser

O ponteiro de laser é um auxiliar de apresentação para profissionais. Emite um feixe de luz vermelha quando premido.

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



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

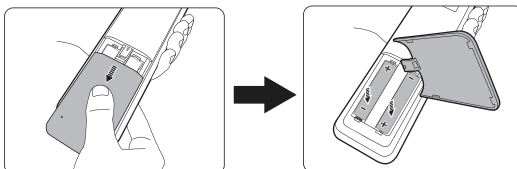
O ponteiro de laser não é um brinquedo. Os adultos devem estar cientes dos perigos da energia laser e manter o controlo remoto fora do alcance das crianças.

Avoid Exposure
Laser radiation is emitted from this aperture



Substituição das pilhas do controlo remoto

1. Para abrir a tampa do compartimento das pilhas, vire o controlo remoto ao contrário, pressione a patilha da tampa e deslize-a no sentido da seta, tal como ilustrado. A tampa deslizará e poderá ser removida.
2. Remova as pilhas existentes (se necessário) e coloque duas pilhas AAA, tendo em atenção a indicação das polaridades, tal como indicado na base do compartimento das pilhas. O pólo positivo (+) deve coincidir com o pólo positivo da pilha e o pólo negativo (-) deve coincidir com o pólo negativo da pilha.
3. Coloque novamente a tampa alinhando-a e deslizando-a para a posição correcta. Pare de empurrar a tampa quando esta emitir um estalido.

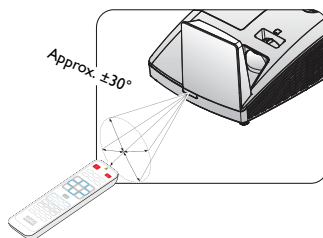


- Evite humidade e calor excessivos.
- Podem ocorrer danos nas pilhas se estas forem substituídas incorrectamente.
- Substitua-as apenas pelo mesmo tipo, ou equivalente, recomendado pelo fabricante.
- Proceda à eliminação das pilhas usadas seguindo as instruções do fabricante.
- Nunca atire uma pilha para o fogo. Poderá haver risco de explosão.
- Se as pilhas estiverem sem carga ou se não vai utilizar o controlo remoto durante um longo período de tempo, deverá retirar as pilhas para evitar danos no controlo remoto devido à fuga de ácido das pilhas.

Alcance do telecomando

O sensor de infravermelhos (IV) do controlo remoto está localizado na parte frontal do projector. Para funcionar correctamente, o controlo remoto deverá ser utilizado a um ângulo máximo de 30 graus, perpendicular aos sensores IV do projector. A distância entre o telecomando e o sensor não deve ser superior a 8 metros (~ 26 pés).

Certifique-se de que não existem obstáculos entre o controlo remoto e o sensor IV do projector que possam obstruir a transmissão de infravermelhos.

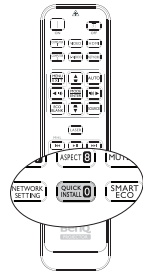
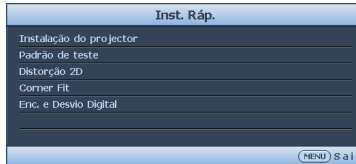


Posicionar o projector

Utilização da função de Inst. Ráp.

O projector inclui uma tecla de atalho para que possa aceder rapidamente às opções **Instalação do projector**, **Padrão de teste e Distorção**.

Prima o botão **INSTALAÇÃO RÁPIDA** no controlo remoto e prima **▲/▼** para seleccionar:

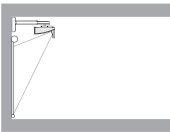


- Instalação do projector: Consulte "[Posicionar o projector](#)" na página 15.
- Padrão de teste: Consulte "[Utilização do padrão de teste](#)" na página 45.
- Distorção: Consulte "[Correcção de Distorção 2D](#)" na página 28.

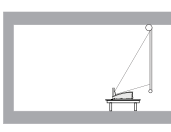
1. Escolher um local

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

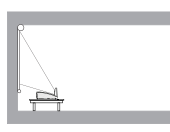
Projectão frontal



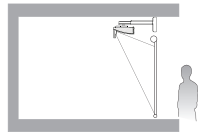
Retroprojectação



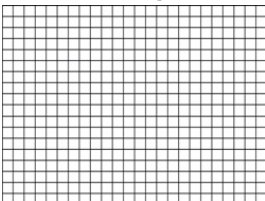
Proj front



Retroproj. tecto



2. Utilizar o padrão de teste



3. Corrigir a imagem

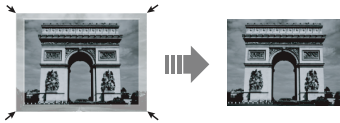
Correcção de distorção 2D



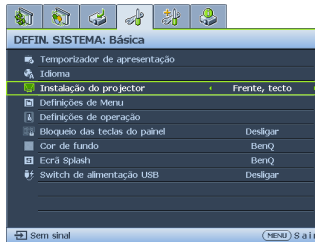
Corrigir o ajuste dos cantos da imagem



Enc. e Desvio Digital



Configure o ecrã através do botão **Instalação rápida** no controlo remoto. Também pode aceder ao menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Instalação do projector** depois de ligar o projector.




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

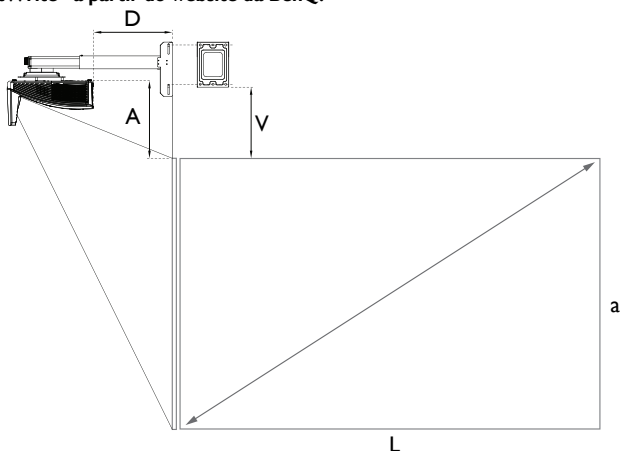
Obter o tamanho ideal da imagem projectada

1. Montagem na parede
2. Dimensões (incluindo o projector o o suporte de montagem na parede)

Dimensões de projecção

Consulte "[Dimensões](#)" na página 22 para verificar as dimensões do centro da lente deste projector antes de calcular a posição adequada.

 Para instalar o módulo táctil PointWrite, transfira o ficheiro "guia de instalação do módulo táctil PointWrite" a partir do website da BenQ.



MW855UST+

A proporção do ecrã é de 16:10 e a imagem projectada é de 16:10.

WXGA											
Tamanho do ecrã (Diagonal)		Largura do ecrã (L)		Altura do ecrã (a)		Distância de projecção (D)		Compensação (A)		Parâmetros da escala	Distância entre a placa da parede e o ecrã de projecção (V)
Polegadas	mm	Polegadas	mm	Polegadas	mm	Polegadas	mm	Polegadas	mm	mm	
80	2032	67	1723	42	1077	11,40	289,0	11,80	300,0	505	274,7
85	2159	71	1831	45	1144	12,90	326,9	12,40	314,3	540	289,0
87	2210	73	1874	46	1171	13,50	341,9	12,60	320,2	555	294,9
90	2286	76	1939	47	1212	14,40	364,7	13,00	328,9	580	303,6
92	2337	77	1982	48	1239	15,00	379,7	13,20	334,4	595	309,1
95	2413	80	2046	50	1279	15,80	402,1	13,50	343,0	615	317,7
97	2464	81	2089	51	1306	16,40	417,2	13,70	348,9	630	323,6
100	2540	85	2154	53	1346	17,30	439,9	14,00	356,9	655	331,6

MH856UST+

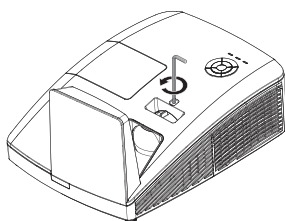
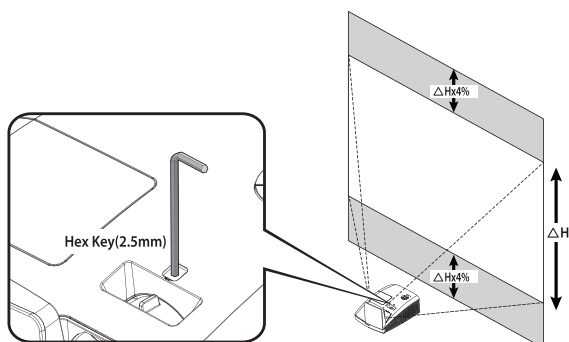
A proporção do ecrã é de 16:9 e a imagem projectada é de 16:9.

1080P												
Tamanho do ecrã (Diagonal)		Largura do ecrã (L)		Altura do ecrã (a)		Distância de projecção (D)		Compensação (A)		Parâmetros da escala	Distância entre a placa da parede e o ecrã de projecção (V)	
Polegadas	mm	Polegadas	mm	Polegadas	mm	Polegadas	mm	Polegadas	mm	mm		
89	2258	77,5	1968	43,6	1107	13,20	335,4	13,00	331,2	550	305,9	
90	2286	78,4	1991	44,1	1120	13,50	343,0	13,20	334,5	560	309,2	
95	2413	82,8	2103	46,6	1183	14,96	380,0	13,80	350,5	595	325,2	
97	2464	84,5	2148	47,6	1208	15,55	395,0	14,00	356,7	610	331,4	
100	2540	87,1	2213	49,0	1245	16,39	416,3	14,40	366,2	630	340,9	
102	2594	89,1	2262	50,1	1272	17,03	432,5	14,70	373,3	645	348	

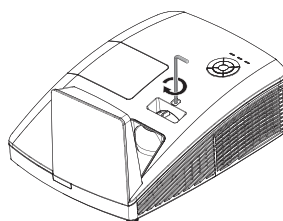
☞ Existe uma tolerância de 5% nestes números, devido às variações dos componentes ópticos. **A BenQ recomenda que, caso pretenda instalar permanentemente o projector, teste previamente o tamanho e distância de projecção utilizando o projector que vai ser instalado, para permitir ter em conta as características ópticas do projector. Isso ajudará a determinar a posição exacta de montagem, para que esta seja a mais adequada para o local de instalação.**

☞ **Recomenda-se que ajuste a focagem 15 minutos depois de ligar o aparelho devido ao ligeiro deslocamento da lente provocado pela mudança de temperatura.**

Especificação de deslocamento limitado da lente (Não disponível no modelo MH856UST+)



Para deslocar a imagem projectada para cima, rode o regulador no sentido dos ponteiros do relógio.



Para deslocar a imagem projectada para baixo, rode o regulador no sentido inverso ao dos ponteiros do relógio.

Montagem do projector

Se pretende montar o projector no tecto, recomendamos vivamente a utilização de um kit de montagem para projectores BenQ e que se certifique de que o mesmo se encontra instalado de forma segura.

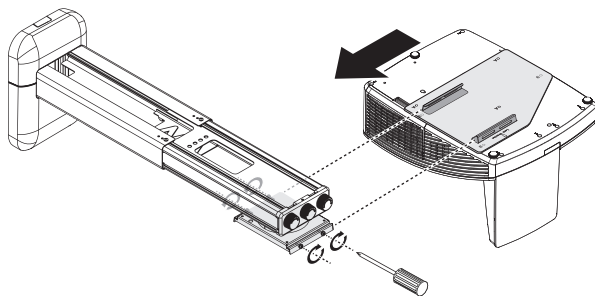
Se utilizar um kit de montagem para projectores de outra marca, que não a BenQ, existe o risco de queda do projector devido a uma instalação incorrecta, provocada pela utilização de parafusos com um comprimento ou calibre incorrectos.

Antes montar o projector

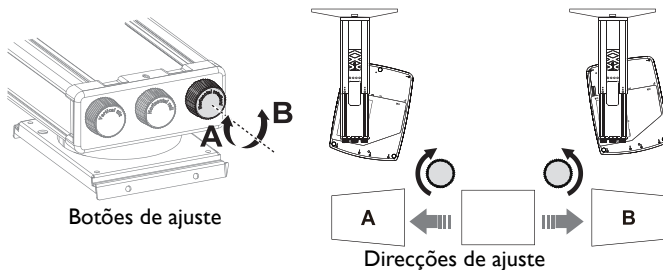
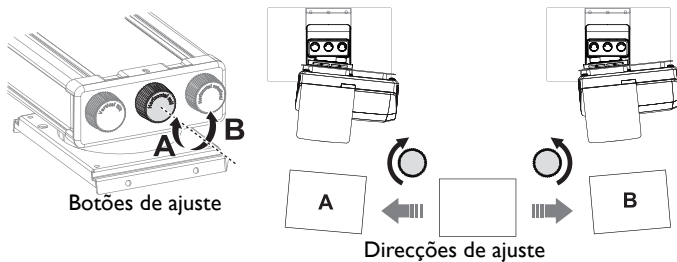
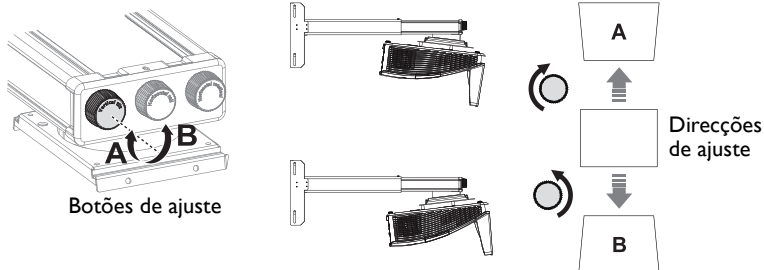
- Utilize o Kit de Montagem na Parede para Projectores BenQ fornecido na embalagem. Consulte o manual do utilizador fornecido para obter detalhes sobre a instalação.
- A BenQ recomenda a aquisição de um cabo de segurança separado compatível com bloqueio Kensington, que deve ser instalado, de forma segura, na ranhura para bloqueio Kensington no projector e na base do suporte de montagem. Este cabo irá funcionar como segurança adicional para a fixação do projector, caso este se solte do suporte de montagem.
- Solicite ao revendedor que efectue a instalação do projector. A instalação do projector sem ajuda poderá originar a queda do mesmo e provocar ferimentos.
- Toma as precauções necessárias para impedir a queda do projector, por exemplo, durante a ocorrência de um sismo.
- A garantia não cobre quaisquer danos no produto causados pela montagem do projector com um kit de montagem de outra marca que não seja a BenQ.
- Tome em consideração a temperatura ambiente do local onde o projector está montado no tecto/na parede. A temperatura próximo do tecto poderá ser superior à esperada, caso seja utilizado um aquecedor.
- Leia o manual do utilizador do kit de montagem para saber as especificações de binário de aperto dos parafusos. Se o binário de aperto dos parafusos exceder o limite recomendado poderá danificar o projector e, subsequentemente, originar a sua queda.
- Certifique-se de que a tomada eléctrica se encontra a uma altura acessível para que seja possível desligar facilmente o projector.

Instale o projector no suporte de montagem na parede

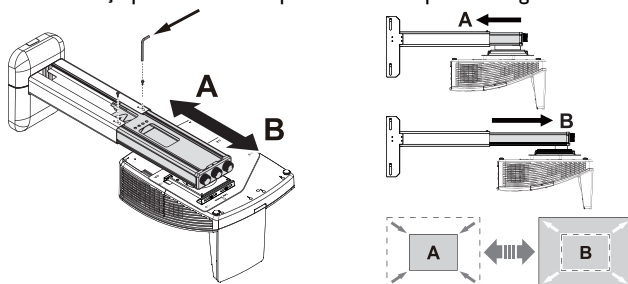
- I. Deslize o projector para o suporte de montagem na parede.



2. Ajuste a Inclinação Vertical/Balanço Horizontal/Rotação Horizontal para ajustar o alinhamento do ecrã e a posição da imagem.

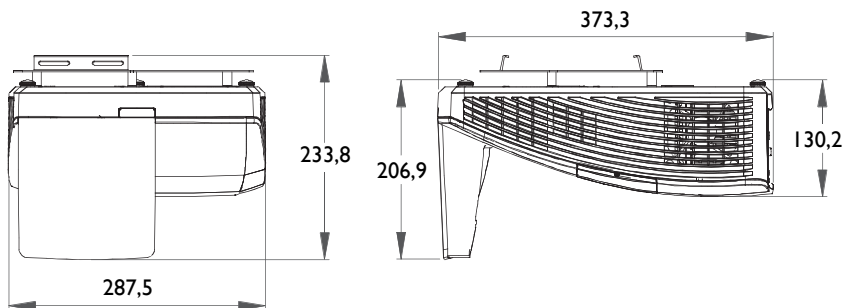


3. Ajuste a correção para trás/frente para reduzir/ampliar a imagem.



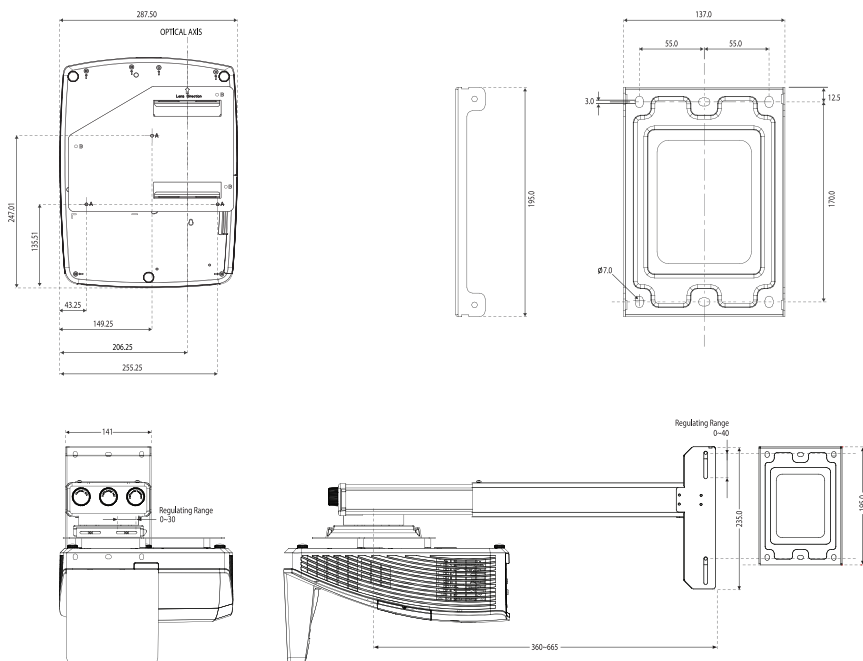
Dimensões

287,5 mm (L) x 206,9 mm (A) x 373,3 mm (P)



Instalação do suporte de montagem na parede

Unidade: mm

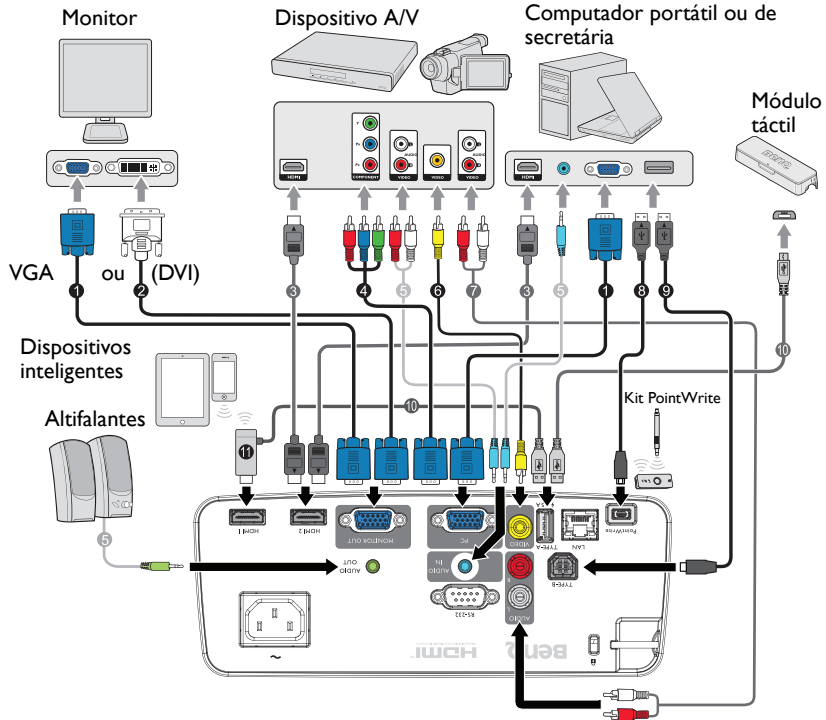


Ligações

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

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

Alguns cabos indicados nas ligações apresentadas abaixo, podem não ser fornecidos com o projector (consulte "**Conteúdo da embalagem**" na página 8). Os cabos encontram-se disponíveis em lojas de electrónica.






1. Cabo VGA
2. Cabo VGA para DVI-A
3. Cabo HDMI
4. Cabo adaptador de vídeo componente para VGA (D-Sub)
5. Cabo de áudio
6. Cabo de vídeo

7. Cabo de áudio E/D
8. Cabo USB
9. Cabo USB (tipo B para tipo A)
10. Cabo USB (tipo A para micro B): Ligue ao módulo táctil PointWrite ou ao adaptador HDMI para fornecer energia
11. Adaptador HDMI (QCast Mirror, etc.)

Muitos computadores portáteis não activam as portas de vídeo externas quando são ligados a um projector. Geralmente, para activar e desactivar o monitor externo, é utilizada uma combinação de teclas, como por exemplo, FN + F3, ou CRT/LCD. Localize, no computador portátil, uma tecla de função designada CRT/LCD ou uma tecla de função com o símbolo de um monitor. Prima FN e a tecla de função em simultâneo. Consulte a documentação do seu computador portátil para saber qual é a combinação de teclas.

Ligar dispositivos de fonte de vídeo


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

Nome do terminal	Aparência do terminal	Qualidade da imagem
HDMI		Melhor
Vídeo Componente		Muito bom
Vídeo		Normal

Ligação áudio

O projector dispõe de dois altifalantes incorporados, concebidos para proporcionar uma funcionalidade de áudio básica que acompanhe apresentações de dados apenas para fins profissionais. Não foi concebido nem programado para reprodução de áudio estéreo, tal como acontece em aplicações de cinema em casa.

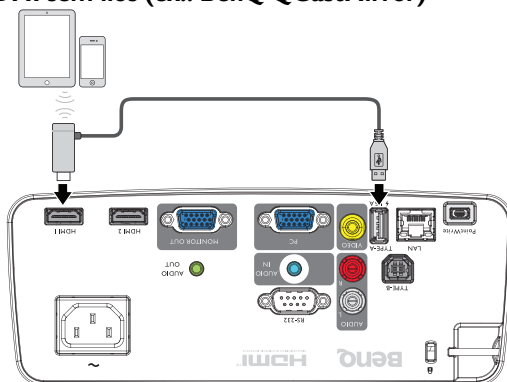
O altifalante incluído fica sem som quando a tomada **SAÍDA DE ÁUDIO** é ligada.

 Se a imagem de vídeo seleccionada não for apresentada depois de o projector ser ligado e de a fonte de vídeo correcta ter sido seleccionada, verifique se a fonte de vídeo está ligada e a funcionar correctamente. Verifique também, se os cabos de sinal estão correctamente ligados.

Ligar dispositivos inteligentes

O projector é capaz de projectar o conteúdo directamente a partir de um dispositivo inteligente utilizando um adaptador sem fios.

Adaptador HDMI sem fios (ex.: BenQ QCastMirror)



- Ligue o adaptador às portas HDMI 1 ou HDMI 2 e USB TIPO A no projector e mude o sinal de entrada para HDMI 1 ou HDMI 2.

Reproduzir som através do projector

Pode utilizar o altifalante do projector nas suas apresentações e também ligar altifalantes amplificados distintos à tomada de AUDIO OUT do projector.

Se possuir um sistema de som separado, poderá preferir ligar a saída de áudio do seu dispositivo de origem de Vídeo a esse sistema de som, em vez de ao projector com áudio.

Após a ligação, o áudio pode ser controlado através dos menus apresentados no ecrã (OSD) do projector.

A tabela abaixo descreve os métodos de ligação para diferentes dispositivos e a origem do som.

Dispositivo	Computador/PC	Componente/ S Vídeo/Vídeo	HDMI
Porta de entrada de áudio	AUDIO IN (mini conector)	AUDIO (L/R)	HDMI
O projector pode reproduzir som a partir de...	AUDIO IN (mini conector)	AUDIO (L/R)	HDMI
Porta de saída de áudio	AUDIO OUT	AUDIO OUT	AUDIO OUT

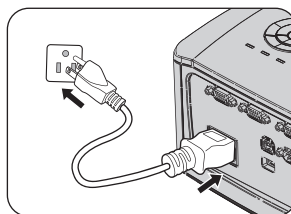
O sinal de entrada seleccionado determina o som que será reproduzido pelo altifalante do projector e qual o som que será reproduzido a partir do projector quando o AUDIO OUT estiver ligada. Se seleccionar o sinal de COMPUTADOR/PC, o projector poderá reproduzir o som recebido a partir do conector mini de AUDIO IN. Se seleccionar o sinal de COMPONENTE/VÍDEO, o projector poderá reproduzir o som recebido a partir de ÁUDIO (E/D).



Utilização

Ligar o projector

1. Ligue o cabo de alimentação ao projector e a uma tomada de parede. Ligue o interruptor da tomada de parede (se houver um). Verifique se a **Luz indicadora da ENERGIA** no projector acende em cor de laranja depois a ligação à alimentação.

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



2. Prima **ENERGIA** no projector  ou controlo remoto  para ligar o projector e ouvirá um som de arranque do sistema. A **Luz indicadora da ENERGIA** fica verde e intermitente, passando a verde fixo quando o projector está ligado.

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

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

Para desligar o som inicial, consulte "[Desligar o som ao ligar/desligar o projector](#)" na [página 44](#) para mais informações.

☞ **Se o projector ainda estiver quente devido à actividade anterior, a ventoinha de arrefecimento irá funcionar durante aproximadamente 90 segundos antes de ligar a lâmpada.**

3. Para utilizar os menus do ecrã, configure-os primeiro para o seu idioma preferido.

4. Se for pedida uma palavra-passe, prima os botões de seta para introduzir uma palavra-passe de cinco dígitos. Consulte "[Utilizando a função de senha](#)" na [página 31](#) para obter mais informações.

5. Ligue todos os equipamentos ligados ao projector.

6. O projector começará a pesquisar sinais de entrada. O sinal de entrada actual a ser detectado é apresentado no canto superior esquerdo do ecrã. Se o projector não detectar um sinal válido, a mensagem "**Sem sinal**" continuará a ser apresentada até que seja encontrado uma entrada sinal.

Pode também premir **FONTE** no projector ou no controlo remoto, para seleccionar a entrada de sinal desejada. Consulte "[Alterar o sinal de entrada](#)" na [página 33](#) para obter mais informações.

Please Select Language			
English	한국어	Hrvatski	हिन्दी
Français	Svenska	Română	
Deutsch	Nederlands	Norsk	
Italiano	Český	Dansk	
Español	Српски	Български	
Русский	Português	suomi	
繁體中文	ไทย	Indonesian	
简体中文	Polski	Ελληνικά	
日本語	Magyar	Հայերեն	

Press Enter to confirm, Exit to leave

☞ **Se a frequência/resolução do sinal de entrada exceder o alcance de funcionamento do projector, será apresentada a mensagem "Fora do alcance" num ecrã sem imagem. Mude para um sinal de entrada que seja compatível com a resolução do projector ou defina o sinal de entrada para uma definição inferior. Consulte "[Tabela de resoluções e frequências](#)" na [página 76](#) para obter mais informações.**

⚠ **Para manter a vida útil da lâmpada, aguarde um mínimo de 5 minutos depois de ligar o projector antes de o desligar.**

Ajustar a imagem projectada

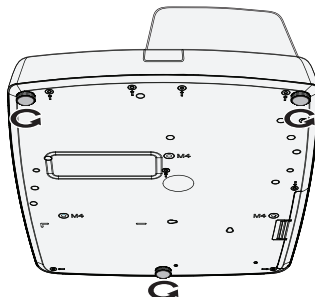
Ajustar o ângulo de projecção

O projector está equipado com 3 pés reguladores. Estes pés reguladores ajustam a altura da imagem e o ângulo de projecção. Para ajustar o projector:

Aperte o pé regulador traseiro para ajustar o ângulo horizontal.

Para recolher o pé, levante o projector e desça-o lentamente. Aperte o pé regulador na direcção oposta.

Se o projector não for colocado numa superfície plana ou o ecrã não estiver perpendicular ao projector, a imagem projectada apresentará a forma de um trapézio. Para corrigir esta situação, consulte "[Correcção de Distorção 2D](#)" na página 28 para obter mais informações.



- ⚠ • Não olhe directamente para a lente quando a lâmpada estiver acesa. A luz forte da lâmpada pode causar danos oculares.
- Tenha cuidado ao premir o botão de regulação, dado que este se encontra próximo da saída de ar quente.

Ajustar a imagem automaticamente

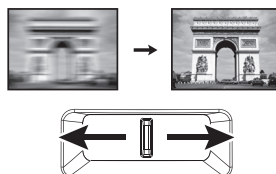
Em alguns casos, poderá ser necessário otimizar a qualidade da imagem. Para o fazer, prima **Automático** no projector ou no controlo remoto. Num período de 3 segundos, a função integrada de ajuste automático inteligente reajustará os valores de frequência e do relógio, para proporcionar a melhor qualidade de imagem.

As informações da fonte actual serão apresentadas durante 3 segundos no canto superior esquerdo.

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

Ajustar o tamanho e a nitidez da imagem

Ajuste a imagem rodando o anel de FOCAGEM.

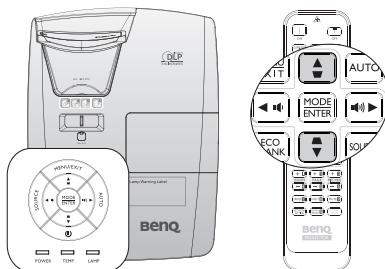


Correcção de Distorção 2D

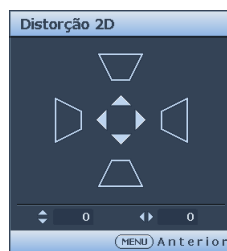
A função de distorção 2D permite uma área de instalação do projector mais ampla comparado com os projectores convencionais que oferecem um posicionamento limitado em frente do ecrã.

Esta situação terá de ser corrigida manualmente seguindo um dos seguintes passos.

- Utilizando o projector ou o controlo remoto



Prima **▼/▲** projector ou controlo remoto para exibir a página de Distorção 2D. Prima **▲/▼** para ajustar os valores verticais de -15 a 15. Prima **◀/▶** para ajustar os valores horizontais de -15 a 15.



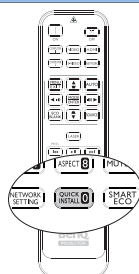
- Utilizar o menu OSD

1. Prima **MENU/EXIT** e depois **◀/▶** até o menu **VISOR** ficar realçado.
2. Prima **▼** para realçar **Distorção 2D** e prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a página **Distorção 2D**.
3. Prima **▲, ▼, ◀, ▶** para ajustar os valores de distorção.

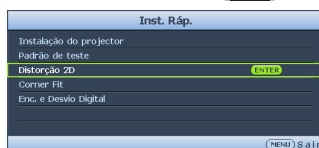


- Utilizando o botão **INSTALAÇÃO RÁPIDA**

1. Prima **INSTALAÇÃO RÁPIDA** no controlo remoto.



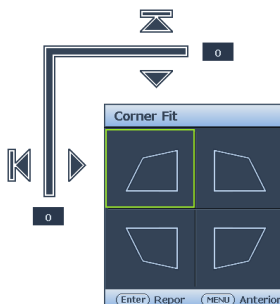
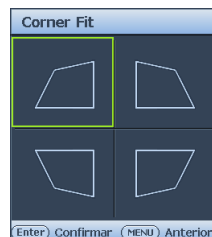
2. Prima **▼** para realçar **Distorção 2D** e prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a página **Distorção 2D**.
3. Prima **▲, ▼, ◀, ▶** para ajustar os valores de distorção.



Corrigir o ajuste dos cantos da imagem

Ajuste manualmente os quatro cantos da imagem configurando os valores horizontais e verticais.

- Utilizando o menu OSD
1. Prima **MENU/EXIT** e depois **◀/▶** até o menu **VISOR** ficar realçado.
 2. Prima **▼** para realçar **Ajuste dos cantos da imagem** e prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a página **Ajuste dos cantos da imagem**.
 3. Prima **▲, ▼, ◀, ▶** para seleccionar um dos quatros cantos e prima **MODE/ENTER**.
 4. Prima **▲/▼** para ajustar os valores verticais de 0 até 60.
 5. Prima **◀/▶** para ajustar os valores horizontais de 0 até 60.



Aviso de Ajuste de cantos e Ajuste de Distorção 2D

A função de ajuste de cantos está estritamente relacionada com a função de distorção 2D, já que ambas realizam ajustes para corrigir a distorção na imagem. Assim, ao corrigir a distorção da imagem, a função de ajuste de cantos e a função de distorção 2D devem ser usadas em conjunto para obter a melhor forma da imagem.

Para obter a melhor forma da imagem:

- Ao instalar o projector, alinhe-o com o ecrã de forma a que fiquem tão perpendiculares entre si quanto possível para minimizar a distorção da imagem.
- Ao realizar ajustes de cantos, se não for possível obter o efeito desejado, ajuste o valor de distorção 2D e tente novamente.
- Ao realizar ajustes de distorção 2D, se não for possível obter o efeito desejado, ajuste o valor de ajuste de cantos e tente novamente.

Utilizar os menus

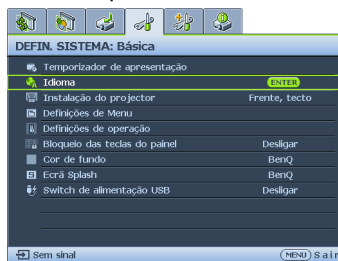
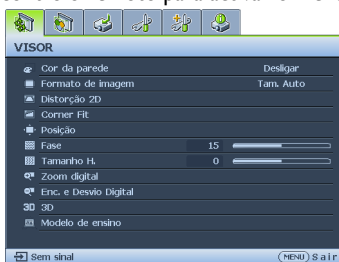
O projector está equipado com menus apresentados no ecrã (OSD) para a realização de diversos ajustes e definições.

Em seguida, apresenta-se uma visão geral do menu OSD.

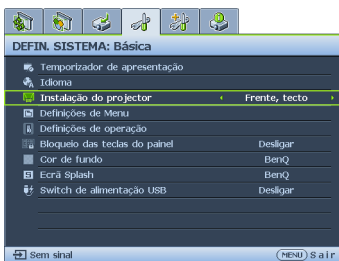


Para utilizar os menus do ecrã, configure-os primeiro para o seu idioma preferido.

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



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



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

Proteger o projector


Utilizando um cabo com fecho de segurança

O projector deverá ser instalado num local seguro para prevenir roubos. Se isso não for possível, adquira um sistema de segurança, tal como um fecho de segurança Kensington, para proteger o projector. Pode encontrar a ranhura para o fecho de segurança Kensington na parte esquerda do projector. Consulte "[Ranhura para bloqueio anti-roubo Kensington](#)" na página 9 para obter mais informações.

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

Utilizando a função de senha

Por razões de segurança e para evitar a utilização não autorizada, o projector inclui uma opção para configurar uma senha de segurança. A senha pode ser definida no menu apresentado no ecrã (OSD).


 **AVISO:** Se activar a função de bloqueio de ligação e mais tarde se esquecer da senha, poderá ter alguns problemas. Imprima este manual (se necessário), escreva a senha neste manual e guarde-o num local seguro, para poder consultá-lo futuramente.

Definir uma senha

 Depois de ter definido uma senha, o projector não poderá ser usado, a menos que a senha correcta tenha sido introduzida depois de o ligar.

1. Aceda ao menu OSD e seleccione o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Defin. Segurança**. Prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a página **Defin. Segurança**.
2. Realce **Alterar definições de segurança** e prima **MODE/ENTER**.
3. Tal como ilustrado à direita, os quatro botões de setas (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) representam respectivamente 4 dígitos (1, 2, 3, 4). Consoante a palavra-passe que pretender definir, prima os botões de direcção para introduzir cinco dígitos para a palavra-passe.
4. Confirme a nova senha voltando a introduzi-la. Quando a senha estiver definida, o menu OSD regressa à página **Defin. Segurança**.
5. Para activar a função **Bloqueio de ligação**, prima **▲/▼** para realçar **Bloqueio de ligação** e prima **◀/▶** para seleccionar **Ligar**.
6. Para activar a função **Bloqueio de Controlo Web**, prima **▲/▼** para realçar **Bloqueio de Controlo Web** e prima **◀/▶** para seleccionar **Ligar**. Quando a função **Bloqueio de Controlo Web** estiver activada, tem de introduzir a palavra-passe correcta para alterar as definições do projector no Sistema de apresentação em rede do projector



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

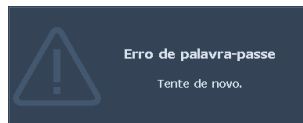
Palavra-passe: _ _ _ _ _

Guarde este manual num local seguro.

7. Para sair do menu OSD, prima **MENU/EXIT**.

Se se esquecer da senha

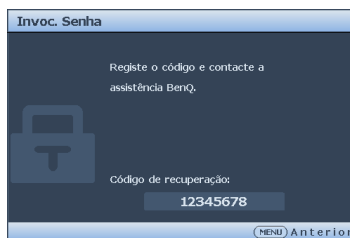
Se a função de palavra-passe for activada, será pedido que introduza a palavra-passe de cinco dígitos de cada vez que ligar o projector. Se introduzir a senha incorrecta, será apresentada a mensagem de erro ilustrada à direita durante três segundos e em seguida será exibida a mensagem **"INTRODUZIR PALAVRA-PASSE"**. Poderá tentar novamente, introduzindo outra palavra-passe de cinco dígitos ou, caso não tenha registado a palavra-passe neste manual e realmente não se lembrar dela, poderá usar o procedimento para recuperar a palavra-passe. Consulte ["Aceder ao procedimento de recuperação da senha" na página 32](#) para obter mais informações.



Se introduzir uma senha incorrecta 5 vezes seguidas, o projector irá encerrar automaticamente após poucos alguns instantes.

Aceder ao procedimento de recuperação da senha

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



Alterar a senha

1. Aceda ao menu OSD e seleccione o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Defin. Segurança > Alterar senha.**
2. Prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a mensagem **"INTROD. PALAVRA-PASSE ACTUAL"**.
3. Introduza a senha antiga.
 - Se a senha estiver correcta, será apresentada outra mensagem **"INTROD. NOVA PALAVRA-PASSE"**.
 - Se a senha estiver incorrecta, será apresentada a mensagem de erro da senha durante três segundos e em seguida a mensagem **"INTROD. PALAVRA-PASSE ACTUAL"** para tentar novamente. Pode premir **MENU/EXIT** para cancelar a alteração ou tentar outra senha.
4. Introduza uma nova senha.

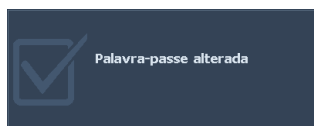
Os dígitos introduzidos serão apresentados no ecrã como asteriscos. Anote a senha seleccionada neste manual, para que possa consultá-la caso se esqueça dela.

Palavra-passe: _ _ _ _ _

Guarde este manual num local seguro.

5. Confirme a nova senha voltando a introduzi-la.

6. Atribuiu com sucesso uma nova senha ao projector. Lembre-se de introduzir a nova senha da próxima vez que ligar o projector.
7. Para sair do menu OSD, prima **MENU/EXIT**.



Desactivar a função da senha

Para desactivar a protecção por senha, aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Defin. Segurança > Alterar definições de segurança** após aceder ao menu OSD. Prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a mensagem "**INTRODUZIR PALAVRA-PASSE**". Introduza a senha actual.

1. Se a palavra-passe estiver correcta, o menu no ecrã regressa à página **Defin. Segurança**. Prima **▼** para realçar **Bloqueio de ligação** e prima **◀/▶** para seleccionar **Desligar**. Não será necessário introduzir a senha da próxima vez que ligar o projector. Prima **▼** para realçar **Bloqueio de Controlo Web** e prima **◀/▶** para seleccionar **Desligar**. A função **Bloqueio de Controlo Web** é desactivada e as definições do projector podem ser alteradas através do Sistema de rede do projector.
2. Se a senha estiver incorrecta, será apresentada a mensagem de erro da senha durante três segundos e em seguida a mensagem "**INTRODUZIR PALAVRA-PASSE**" para tentar novamente. Pode premir **MENU/EXIT** para cancelar a alteração ou tentar outra senha.

Embora a função de senha esteja desactivada, deverá guardar a senha antiga num local seguro, caso necessite de introduzir a senha antiga para reactivar a função de senha.

Alterar o sinal de entrada

O projector pode estar ligado a diversos dispositivos em simultâneo. No entanto, apenas poderá exibir um sinal de entrada em ecrã inteiro de cada vez.

Certifique-se de que a função **Busca Automática Rápida** no menu **Fonte** está definida para **Ligar** (predefinição deste projector) se deseja que o projector procure automaticamente os sinais.

Também pode percorrer manualmente os sinais de entrada disponíveis.

1. Prima **FONTE** no projector ou prima fonte de entrada directamente no controlo remoto. Será apresentada uma barra de selecção da fontes de entrada.
2. Prima **▲/▼** até seleccionar o sinal desejado e depois prima **MODE/ENTER**. Quando detectada, a informação da fonte seleccionada será apresentada durante alguns segundos no ecrã. Se estiverem ligados vários equipamentos ao projector, repita os passos 1-2 para procurar outro sinal.

- **O nível de luminosidade da imagem projectada irá variar à medida que muda de sinal de entrada. As apresentações (gráficas) de dados "PC" que utilizam principalmente imagens estáticas têm, geralmente, maior luminosidade do que as apresentações "Video" que utilizam essencialmente imagens em movimento (filmes).**
- **Para obter os melhores resultados de exibição de imagens, deverá seleccionar e utilizar um sinal de entrada que suporte essa resolução. Qualquer outra resolução será redimensionada pelo projector dependendo da definição de "formato de imagem", o que poderá causar distorção ou perda de nitidez das imagens. Consulte "[Seleccionar o formato de imagem](#)" na [página 35](#) para obter mais informações.**

Alterar o espaço de cor

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

Para isso:

1. Prima **MENU/EXIT** e depois **◀/▶** até o menu **FONTE** ficar realçado.
2. Prima **▼** para realçar **Transferência de espaço de cor** e prima **◀/▶** para seleccionar a opção pretendida.

 Esta função só está disponível quando a entrada HDMI estiver a ser utilizada.

Ampliar e procurar pormenores

Amplie a imagem se precisar encontrar pormenores na imagem projectada. Utilize os botões direccionais para navegar na imagem.

- Utilização do controlo remoto
 1. Prima **Zoom +/-** para apresentar a barra de Zoom. Prima **Zoom+** para ampliar o centro da imagem. Prima o botão repetidamente até que o tamanho da imagem se adeque às suas necessidades.
 2. Utilize os botões de setas (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) no projector ou no controlo remoto para deslocar a imagem.
 3. Para restaurar o tamanho original da imagem, prima **Automático**. Poderá também premir **Zoom -**. Ao premir o botão novamente, a imagem será reduzida ainda mais até voltar ao tamanho original.
- Utilizando o menu OSD
 1. Prima **MENU/EXIT** e depois **◀/▶** até o menu **VISOR** ficar realçado.
 2. Prima **▼** para realçar **Zoom digital** e prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a barra de Zoom.
 3. Prima **▼** repetidamente no projector para ampliar a imagem até o tamanho desejado.
 4. Para navegar na imagem, prima **MODE/ENTER** para mudar para o modo panorâmico e prima os botões de setas (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**).
 5. Para reduzir o tamanho da imagem, prima **MODE/ENTER** para regressar à funcionalidade mais/menos zoom e prima **Automático** para restaurar o tamanho original da imagem. Pode também premir **▼** repetidamente até que a imagem seja restaurada para o tamanho original.

 A imagem apenas poderá ser deslocada depois de ampliada. É possível ampliar ainda mais a imagem para procurar pormenores.

Seleccionar o formato de imagem

O "formato de imagem" é a relação entre a largura e a altura da imagem. A maior parte dos computadores e televisores analógicos têm o formato 4:3 e os televisores digitais e DVD têm geralmente o formato 16:9.

Com a surgimento do processamento digital de sinal, os dispositivos de exibição digital, como este projector, podem esticar e dimensionar dinamicamente a imagem para um formato diferente do enviado pelo sinal de entrada da imagem.

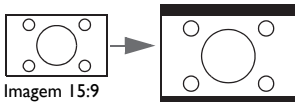
Para alterar o formato da imagem projectada (independentemente do formato da fonte):

- Utilização do controlo remoto
 1. Prima o botão **Aspect** para mostrar a definição actual.
 2. Prima repetidamente o botão **Aspect** para seleccionar uma relação de aspecto que se adequa ao formato do sinal de vídeo e aos requisitos do seu ecrã.
- Utilizando o menu OSD
 1. Prima **MENU/EXIT** e depois ◀/▶ até o menu **VISOR** ficar realçado.
 2. Prima ▼ para realçar **Formato de imagem**.
 3. Prima ◀/▶ para seleccionar um formato de imagem que se adequa ao sinal de vídeo e aos requisitos do seu ecrã.

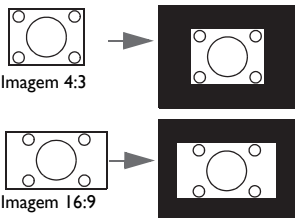
Sobre o formato de imagem

 Nas imagens abaixo, as áreas pretas representam áreas inactivas e as áreas brancas representam áreas activas. Os menus OSD podem ser apresentados nessas pretas não utilizadas.

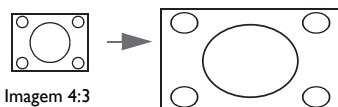
1. **Tam. Auto:** Dimensiona a imagem proporcionalmente para se adaptar à resolução nativa do projectador na respectiva largura horizontal. Este formato é o adequado para uma fonte de imagem que não esteja no formato 4:3 ou 16:9 e pretenda utilizar o máximo do ecrã sem alterar o formato da imagem.



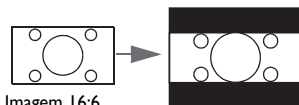
2. **Real:** A imagem é projectada na resolução original e dimensionada para se ajustar à área de exibição. Para sinais de entrada com resoluções inferiores, a imagem projectada será apresentada com um tamanho mais reduzido do que se fosse redimensionada para ecrã inteiro. Pode afastar o projector do ecrã para aumentar o tamanho da imagem, se necessário. Depois de efectuar estes ajustes, poderá também ser necessário efectuar novamente a focagem do projector.



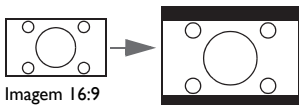
3. **4:3:** Redimensiona a imagem de forma a que esta seja mostrada no centro do ecrã com uma relação de aspecto de 4:3. É a definição mais adequada para imagens no formato 4:3, tais como monitores de computador, televisão de definição convencional e os filmes em DVD no formato 4:3, uma vez que os apresenta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



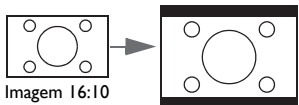
4. **16:6:** Redimensiona a imagem de forma a que esta seja mostrada no centro do ecrã com uma relação de aspecto de 16:6. (Disponível no modelo MH856UST+)



5. **16:9:** Redimensiona a imagem de forma a que esta seja mostrada no centro do ecrã com uma relação de aspecto de 16:9. Este formato é o mais adequado para imagens que já se encontram no formato 16:9, como é o caso dos televisores de alta definição, uma vez que as apresenta sem alteração do formato.



6. **16:10:** Redimensiona a imagem de forma a que esta seja mostrada no centro do ecrã com uma relação de aspecto de 16:10. Esta é a opção mais adequada para imagens que já se encontram no formato 16:10, uma vez que as apresenta sem alteração do formato.



Optimizar a imagem

Utilizar da Cor da parede

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

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

Seleccionar um modo de imagem

O projector está configurado com 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.

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

- Prima **MODE/ENTER** no projector repetidamente até que o modo pretendido seja seleccionado.
 - Aceda ao menu **Imagem > Modo de Imagem** e prima ◀/▶ para seleccionar o modo desejado.
1. **Modo Brilhante:** Maximiza a luminosidade da imagem projectada. Este modo é adequado para ambientes em que é necessária uma luminosidade muito elevada, como quando se utiliza o projector em espaços bem iluminados.
 2. **Modo de Apresentação:** Concebido para apresentações. Neste modo, a luminosidade é realçada para fazer a correspondência entre as cores do PC e do portátil.
 3. **Modo sRGB:** Maximiza a pureza das cores RGB, para proporcionar imagens reais, independentemente da definição de luminosidade. Adequado para visualização de fotografias tiradas com uma máquina fotográfica compatível com sRGB devidamente calibrada e para visualização de gráficos e aplicações de desenho para PC, como por exemplo o AutoCAD.
 4. **Modo Vívido:** Este modo é adequado para vídeos e imagens coloridos com saturação equilibrada das cores e alto brilho.
 5. **Modo Infográfico:** 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.
 6. **Modo 3D:** É apropriado para reprodução de imagens e excertos de vídeo em 3D.
 7. **Modo Utilizador 1/Utilizador 2:** Recupera as definições personalizadas com base nos modos de imagem actuais disponíveis. Consulte "[Configuração do modo Utilizador 1/Utilizador 2](#)" na [página 38](#) para obter mais informações.

Configuração do modo Utilizador 1/Utilizador 2

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

1. Prima **MENU/EXIT** para abrir o menu OSD.
2. Aceda ao menu **Imagem > Modo de Imagem**.
3. Prima **◀/▶** para seleccionar **Utilizador 1** ou **Utilizador 2**.
4. Prima **▼** para realçar **Modo de referência**.

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

5. Prima **◀/▶** para seleccionar o modo de imagem que mais se aproxima do que pretende.
6. Prima **▼** para seleccionar um item de submenu a alterar e ajuste o valor desse item premindo **◀/▶**. Consulte a secção "[Ajustar a qualidade de imagem nos modos de utilizador](#)" para obter mais informações.

Ajustar a qualidade de imagem nos modos de utilizador

Algumas funções indicadas abaixo poderão não estar disponíveis, dependendo do tipo de sinal detectado e do modo da imagem. Pode ajustar estas funções com base nas suas necessidade realçando-as e premindo **◀/▶** no projector ou no controlo remoto.

Ajustar a Luminosidade

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



Ajustar o Contraste

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



Ajustar a Cor

Os valores mais baixos produzem cores menos saturadas. Se os valores forem demasiado elevados, as cores na imagem serão muito realçadas, o que tornará a imagem pouco realista.

Ajustar a Matiz

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

Ajustar a Nitidez

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

Ajustar a função Brilliant Color

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

Quando a opção **Desligar** está seleccionada, a função **Temperatura de Cor** não está disponível.

Seleccionar uma Temperatura de Cor

As opções disponíveis para as definições de temperatura de cor* variam de acordo com o tipo de sinal seleccionado.

1. **Frio:** Confere um tom azulado ao branco das imagens.
2. **Normal:** Mantém a coloração normal do branco.
3. **Quente:** Confere um tom avermelhado ao branco das imagens.

* Acerca de temperaturas de cor:

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

Definir uma temperatura de cor preferida

Para definir uma temperatura de cor preferida:

1. Realce **Temperatura de Cor** e seleccione **Quente**, **Normal** ou **Frio** premindo ◀/▶ no projector ou no controlo remoto.
2. Prima ▼ para realçar **Afinação da temperatura da cor** e prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a página de Afinação da temperatura da cor.
3. Prima ▲/▼ para realçar o item que deseja alterar e ajuste os valores premindo ◀/▶.
 - **Incremento R/Incremento G/Incremento B:** Ajusta os níveis de contraste de Vermelho, Verde e Azul.
 - **Compensação R/Compensação G/Compensação B:** Ajusta os níveis de brilho de Vermelho, Verde e Azul.
4. Prima **MENU/EXIT** para sair e guardar as definições.

Gestão de Cores 3D

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

A gestão de cores deverá ser utilizada apenas em instalações permanentes com níveis de iluminação controlada, como por exemplo, salas de conferência, bibliotecas, ou cinema em casa. A gestão de cores oferece ajustes de controlo de cor para permitir uma reprodução de cores mais precisa, caso seja necessário.

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

A Gestão da cor oferece seis conjuntos (RGBCMY) de cores para ajustar. Ao seleccionar uma cor, poderá ajustar de forma independente a sua gama e saturação de acordo com o desejado.

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


Para ajustar as definições:

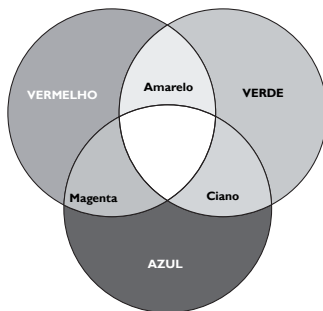
1. Aceda ao menu **Imagem** e realce **Gestão de Cores 3D**.
2. Prima **MODE/ENTER** e será apresentada a página **Gestão de Cores 3D**.
3. Realce **Cor Primária** e prima **◀/▶** para seleccionar a cor entre Vermelho, Verde, Azul, Ciano, Magenta e Amarelo.
4. Prima **▼** para realçar **Cor** e prima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

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

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

5. Prima **▼** para realçar **Saturação** e ajustar os respectivos valores para a sua preferência premindo **◀/▶**. Cada ajuste efectuado irá reflectir-se imediatamente na imagem. Por exemplo, se seleccionar Vermelho e definir o seu valor para 0, apenas será afectada a saturação do vermelho puro.

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



6. Prima **▼** para realçar **Ganho** e ajustar os respectivos valores para a sua preferência premindo **◀/▶**. O nível de contraste da cor primária seleccionada será afectado. Cada ajuste efectuado irá reflectir-se imediatamente na imagem.
7. Repita os passos 3 a 6 para outros ajustes de cor.
8. Certifique-se que efectuou todos os ajustes necessários.

9. Prima **MENU/EXIT** para sair e guardar as definições.

Repor o modo actual ou todos os modos de imagem

1. Aceda ao menu **Imagem** e realce **Repor definições imagem**.
2. Prima **MODE/ENTER** e prima **▲/▼** para seleccionar **Actual** ou **Tudo**.
 - **Actual**: repõe as predefinições do modo de imagem actual.
 - **Tudo**: repõe todas as predefinições, excepto **Utilizador 1/Utilizador 2** no menu **Imagem**.

Definir o temporizador de apresentação

O temporizador de apresentação pode indicar o tempo de apresentação no ecrã para o ajudar a gerir melhor o tempo durante uma apresentação. Siga estes passos para utilizar esta função:

1. Aceda a **DEFIN. SISTEMA: Básica > Temporizador de apresentação** e prima **MODE/ENTER** para exibir a página **Temporizador de apresentação**.
2. Seleccione **Intervalo do temporizador** e defina o período do temporizador premindo **◀/▶**. O tempo pode ser definido de 1 a 5 minutos em incrementos de 1 minuto e de 5 a 240 minutos em incrementos de 5 minutos.

 Se o temporizador já estiver ligado, reiniciará sempre que o Intervalo do temporizador for reposto a zeros.

3. Prima **▼** para realçar **Exibição do temporizador** e escolha se quer que o temporizador apareça no ecrã premindo **◀/▶**.

Seleccção	Descrição
Sempre	Exibe o temporizador no ecrã durante o tempo de apresentação.
3 min/2 min/1 min	Exibe o temporizador no ecrã nos últimos 3/2/1 minuto(s).
Nunca	Oculta o temporizador durante o tempo de apresentação.

4. Prima **▼** para realçar **Posição do temporizador** e definir a posição do temporizador premindo **◀/▶**.
5. Prima **▼** para realçar **Método de contagem do temporizador** e seleccionar a sua direcção de contagem preferida premindo **◀/▶**.

Seleccção	Descrição
Avançar	Inicia em 0 e aumenta até ao tempo predefinido.
Retroceder	Inicia no tempo predefinido e diminui até 0.

6. Prima **▼** para realçar **Alerta sonoro** e decidir se quer activar o aviso sonoro premindo **◀/▶**. Se seleccionar **Ligar**, serão ouvidos dois bips nos últimos 30 segundos da contagem e serão ouvidos três bips quando o temporizador terminar.
7. Para activar o temporizador de apresentação, prima **▼** e prima **◀/▶** para realçar **Ligar** e prima **MODE/ENTER**.
8. Será apresentada uma mensagem de confirmação. Realce **Sim** e prima **MODE/ENTER** no projector ou no controlo remoto para confirmar. A mensagem **"O temporizador está ligado"** será exibida no ecrã. O temporizador iniciará a contagem quando for ligado.

 Se o Temporizador de apresentação estiver activado, a opção "Ligado" irá mudar para "Repor".

Para cancelar o temporizador, faça o seguinte:

1. Aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Temporizador de apresentação** e realce **Desligar**. Prima **MODE/ENTER**. Será apresentada uma mensagem de confirmação.
2. Realce **Sim** e prima **MODE/ENTER** para confirmar. A mensagem "**O temporizador está desligado**" será exibida no ecrã.

Operações remotas de paginação

Ligue o projector ao seu PC ou computador portátil com um cabo USB antes de utilizar a função de paginação. Consulte "[Ligações](#)" na [página 23](#) para obter mais informações.


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

Se a função de paginação remota não funcionar, verifique se a ligação USB foi efectuada correctamente e se o controlador do rato no seu computador está actualizado com a versão mais recente.

 **A função remota de paginação não funciona com o sistema operativo Microsoft® Windows® 98. Recomendam-se os sistemas operativos Windows® XP ou acima.**

Parar a imagem

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

 Se o controlo remoto incluir as seguintes teclas, tenha em atenção que as mesmas não podem ser premidas para libertar a função: **LASER, #2, #5, PAGE +/PAGE -**.

Mesmo que uma imagem esteja parada no ecrã, as imagens estarão a ser reproduzidas no vídeo ou outro dispositivo. Se os dispositivos ligados tiverem uma saída de áudio activa, ainda continuará a ouvir o áudio, mesmo que a imagem esteja congelada.

Ocultar a imagem

Para captar toda a atenção do público para o orador, pode utilizar o botão **ECO BLANK** no telecomando para ocultar a imagem no ecrã. Quando esta função for activada com uma entrada de áudio ligada, o áudio continua a ser ouvido.

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


Se os intervalos de tempo predefinidos não forem os adequados, selecione **Desactivar**.





Quer a função **Tempo sem imagem** esteja ou não activada, poderá premir qualquer botão no projector ou no controlo remoto para restaurar a imagem.




- **Não tape a lente com nenhum objecto, uma vez que isto poderia aquecer e deformar esse objecto, ou mesmo provocar um incêndio.**

Bloqueio dos botões de controlo

Com os botões de controlo do projector bloqueados, pode impedir que as definições do projector sejam acidentalmente alteradas (por crianças, por exemplo). Quando **Bloqueio das teclas do painel** está ligado, os botões de controlo do projector funcionam, à excepção de  **ENERGIA**.

1. Aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Bloqueio das teclas do painel** e seleccione **Ligar** premindo   no projector ou telecomando. Será apresentada uma mensagem de confirmação.
 2. Realce **Sim** e prima **MODE/ENTER** para confirmar.
- Para desactivar o bloqueio das teclas do painel, utilize o controlo remoto para aceder ao menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Bloqueio das teclas do painel** e prima   para seleccionar **Desligar**.



- Os botões do controlo remoto continuam activos quando o bloqueio das teclas do painel estiver activado.
- Se premir  **ENERGIA** para desligar o projector sem desactivar o bloqueio das teclas do painel, o projector terá as teclas bloqueadas da próxima vez que o ligar.






Utilização num ambiente de altitude elevada

Recomendamos a utilização do **Modo Grande Altitude** quando estiver entre 1500 m e 3000 m acima do nível do mar, e a temperatura estiver entre 0°C e 30°C.



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

Para activar o **Modo Grande Altitude**:

1. Prima **MENU/EXIT** e depois   até ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** ficar realçado.
2. Prima  para realçar **Modo Grande Altitude** e prima   para seleccionar **Ligar**. Será apresentada uma mensagem de confirmação.
3. Realce **Sim** e prima **MODE/ENTER**.

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

Se utilizar o projector em condições ambientais extremas, excluindo as acima mencionadas, este poderá apresentar sintomas de encerramento automático, que se destinam a proteger o projector contra aquecimento excessivo. Nestas circunstâncias, deverá mudar para o Modo Grande Altitude para resolver esses sintomas. No entanto, tal não significa que este projector pode funcionar em todas as condições ambientais extremas.

Ajustar o som


Os ajustes de som efectuados da forma descrita abaixo terão efeitos nos altifalantes do projector. Certifique-se de que a ligação da entrada de áudio do projector está correcta. Consulte "[Ligações](#)" na página 23 para obter mais informações sobre a ligação da entrada de áudio.

FONTE DE ENTRADA	ENTRADA ÁUDIO	AUDIO OUT
Computador	Mini conector	Mini conector
HDMI	HDMI	Mini conector
VIDEO	RCA	Mini conector

Interromper o som

Para interromper temporariamente o som,

- Utilização do controlo remoto

Prima o botão **MUTE** para interromper temporariamente o som. Enquanto o som estiver desactivado, o ecrã apresentará a informação  no canto superior direito do ecrã.

Para restaurar o som, prima novamente o botão **MUTE**.

- Utilizando o menu OSD

1. Prima **MENU/EXIT** e depois **◀/▶** até o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** ficar realçado.
2. Prima **▼** para realçar **Definições de Som** e prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a página **Definições de Som**.
3. Realce **Sem som** e prima **◀/▶** para seleccionar **Ligar**.
4. Para restaurar o som, repita os passos 1 a 3 e prima **◀/▶** para seleccionar **Desligar**.

Ajustar o nível do volume

Para ajustar o nível do som,

- Utilização do controlo remoto

Realce a opção  ou  para seleccionar o nível de som pretendido.

- Utilizando o menu OSD

1. Repita os passos 1-2 indicados acima.
2. Prima **▼** para realçar **Volume** e prima **◀/▶** para seleccionar o nível de volume desejado.

Desligar o som ao ligar/desligar o projector

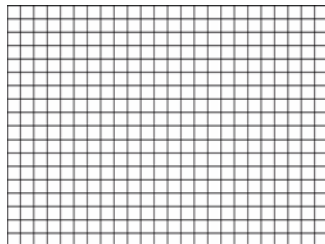
1. Repita os passos 1-2 indicados acima.
2. Prima **▼** para realçar **Ligar/desligar som** e prima **◀/▶** para seleccionar **Desligar**.

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

Utilização do padrão de teste

O projector tem capacidade para mostrar uma grelha de teste. Esta ajuda a ajustar o tamanho da imagem e a focagem e garante que a imagem projectada não apresenta distorção.

Para ver o padrão de teste, abra o menu no ecrã, aceda a **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Padrão de teste** e prima ◀/▶ para seleccionar **Ligar**.



Utilização dos modelos de ensino

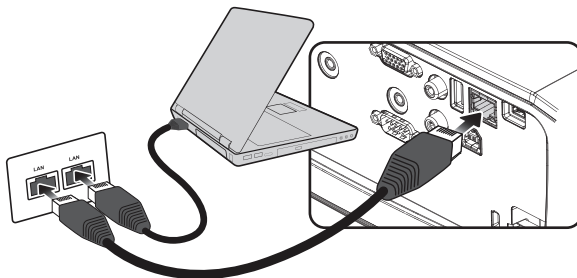
O projector inclui vários modelos predefinidos para ensino. Para activar o modelo de ensino pretendido:

1. Abra o menu no ecrã, aceda a **VISOR > Modelo de ensino** e prima ▲/▼ para seleccionar **Quadro** ou **Quadro branco**.
2. Prima ◀/▶ para escolher o modelo pretendido.
3. Prima **MODE/ENTER** para activar o modelo.

Modelo de ensino	Quadro branco	Quadro
Caligrafia		
Folha de caderno		
Papel quadriculado		

Controlo do projector através de um ambiente de LAN com fios


A opção LAN com fios, permite-lhe gerir o projector a partir de um computador usando um browser da web quando o computador e o projector estão devidamente ligados à mesma rede local.



Configuração da LAN com fios

Se estiver a utilizar um ambiente DHCP:

1. Use um cabo RJ45 e ligue uma das extremidades à entrada LAN RJ45 do projector e ligue a outra extremidade à porta RJ45.

 Quando ligar o cabo RJ45, evite enrolar e entrelaçar o cabo, pois poderá provocar ruído ou interrupção do sinal.

2. Prima **MODE/ENTER** e, em seguida prima **◀/▶** até realçar o menu **Defin. Sistema: Avançada**.
3. Prima **▼** para realçar **Definições de rede** e prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a página **Definições de rede**.
4. Prima **▼** para realçar **LAN com fios** e prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a página **LAN com fios**.
5. Prima **▼** para realçar **DHCP** e prima **◀/▶** para seleccionar **Ligar**.
6. Aguarde cerca de 15 - 20 segundos e aceda novamente à página **LAN com fios**.
7. Serão apresentadas as definições de **Endereço IP**, **Máscara de sub-rede**, **Gateway predefinido** e **Servidor DNS**. Anote o endereço IP apresentado na linha **Endereço IP**.

LAN com fios	
Estado	Ligar
DHCP	Ligar
Endereço IP	10.82.30.156
Máscara de sub-rede	255.255.255.0
Gateway predefinido	10.82.159.254
Servidor DNS	10.82.191.12
Aplicar	

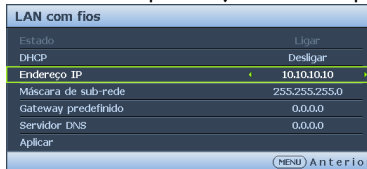
 Se o endereço IP não for apresentado, contacte o seu administrador de TI.

8. Volte à página **Defin. Sistema: Avançada > Definições de rede**.
9. Prima **▼** para realçar **Deteção de Dispositivo AMX** e prima **◀/▶** para seleccionar **Ligar** ou **Desligar**.

Quando a opção **Deteção de Dispositivo AMX** está definida para **Ligar**, o projector pode ser detectado pelo controlador AMX.

Se estiver num ambiente não DHCP:

1. Repita os passos 1-4 indicados acima.
2. Prima ▼ para realçar **DHCP** e prima ◀/▶ para seleccionar **Desligar**.
3. Contacte o seu administrador de rede para saber as definições de **Endereço IP**, **Máscara de sub-rede**, **Gateway predefinido** e **Servidor DNS**.
4. Prima ▼ para seleccionar o item que deseja modificar e prima **MODE/ENTER**.



5. Prima ◀/▶ para mover o cursor e prima ▲/▼ para introduzir o valor.

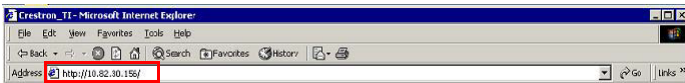


6. Para guardar a definição, prima **MODE/ENTER**. Se não deseja guardar a definição, prima **MENU/EXIT**.
7. Prima ▼ para realçar **Aplicar** e prima **MODE/ENTER**.
8. Prima **MENU/EXIT** para voltar à página **Definições de rede**, prima ▼ para realçar **Detecção de Dispositivo AMX** e prima ◀/▶ para seleccionar **Ligar** ou **Desligar**.
9. Prima **MENU/EXIT** para sair do menu.

Controlar o projector remotamente através de um navegador Web


Quando tiver o endereço IP correcto do projector e o mesmo se encontrar ligado ou em modo de espera, pode utilizar qualquer computador na mesma rede local para controlar o projector.

1. Introduza o endereço do projector na barra de endereços do seu navegador e clique em **Ir**.




2. A página de controlo em rede remota é exibida. Esta página (Crestron eControl) permite-lhe operar o projector da mesma maneira como se estivesse a utilizar o controlo remoto ou o painel de controlo no projector.



1	Para mudar de origem de sinal, clique no sinal pretendido.	 A lista de fontes de entrada varia de acordo com os conectores disponíveis no projector. "Vídeo" significa o sinal de Vídeo.
2	Menu Auto PC Vazio Entrada ▲ (▼) ▼ (▲) ◀ (▶) ▶ (◀)	Consulte " Controlo remoto " na página 12 para obter mais informações.
	OK	Activa a selecção do item de menu de ecrã (OSD).

A página de ferramentas permite-lhe gerir o projector, configurar as definições de controlo LAN e aceder com segurança ao controlo em rede remota neste projector.

1. Pode atribuir um nome ao projector, conhecer a sua localização e saber quem o está a controlar.
2. Pode ajustar as **Definições de controlo da LAN**.
3. Uma vez definido, o acesso ao controlo em rede remota neste projector fica protegido por palavra-passe.
4. Uma vez definido, o acesso à página de Ferramentas fica protegido por palavra-passe.
5. Prima **Exit (Sair)** para voltar à página de controlo em rede remota.

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

Tenha atenção ao limite de caracteres introduzidos (incluindo espaços e outros sinais de pontuação) indicados na lista seguinte:

Categoria do item	Introdução	Número máximo de caracteres
Crestron Control	Endereço IP	15
	ID de IP	4
	Porta	5
Projector	Nome do projector	22
	Localização	22
	Atribuído a	N/D
Configuração de Rede	DHCP (Activado)	15
	Endereço IP	15
	Máscara de sub-rede	15
	Gateway predefinido	15
	Servidor DNS	N/D
Palavra-passe de utilizador	Activado	N/D
	Nova palavra-passe	15
	Confirmar	15
Palavra-passe do administrador	Activado	N/D
	Nova palavra-passe	15
	Confirmar	15

A página de Informações mostra as informações e o estado deste projector.

Projector Information	Projector Status
Projector Name	Power Status
Location	Source
Firmware Version	Preset Mode
Mac address	Projector Position
Resolution	Lamp Mode
Lamp Hours	Error Status
Assigned To	

Prima **Exit (Sair)** para voltar à página de controlo em rede remota.

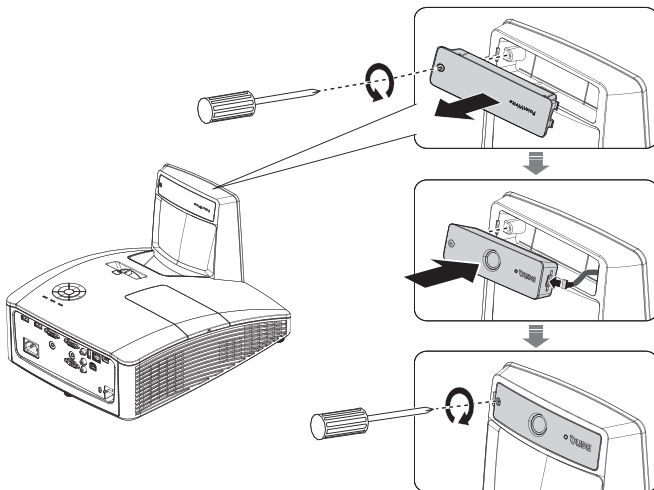
Para mais informações, visite <http://www.crestron.com> e www.crestron.com/getroomview.

Instalar o módulo PointWrite no projector para utilizar a função interactiva

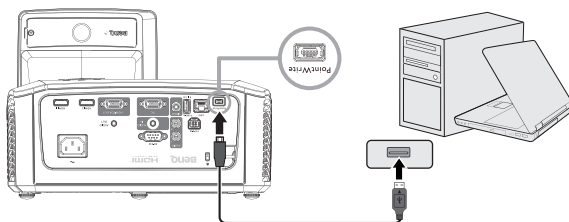
Pode instalar um módulo PointWrite (PW30U, um acessório opcional vendido separadamente) no projector para utilizar a função interactiva.

Instalação da câmara no projector

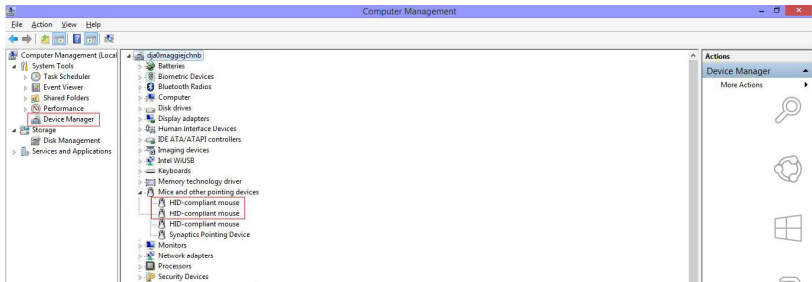
Certifique-se de que a câmara PointWrite está correctamente instalada antes de activar a função interactiva.



Utilize o cabo USB para ligar o projector ao PC. Ligue a extremidade USB mini-B ao projector e a extremidade USB tipo A ao PC.




Aceda ao **Gestor de dispositivos** no seu computador para se certificar de que o dispositivo PointWrite é reconhecido pelo seu computador.



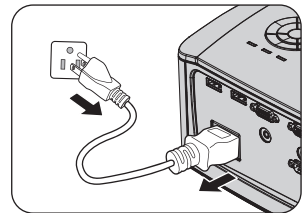
Quando terminar a instalação do módulo PointWrite, consulte o manual do utilizador do PW30U para obter mais instruções.


Desligar o projector

1. Prima o botão **POWER** ou **OFF** e uma mensagem de confirmação será apresentada.
Se não responder após alguns segundos, a mensagem desaparecerá.
2. Prima novamente o botão **POWER** ou **OFF**. A **luz indicadora de ENERGIA** piscará em laranja, a lâmpada irá apagar e as ventoinhas continuarão a trabalhar durante aproximadamente 90 segundos para arrefecer o projector.

 **Para proteger a lâmpada, o projector não responderá a quaisquer comandos durante o processo de arrefecimento. Para diminuir o tempo de arrefecimento, pode também activar a função de Arrefecimento rápido. Consulte "Arrefecimento rápido" na página 62 para obter mais informações.**

3. Quando o processo de arrefecimento terminar, ouvirá um **aviso sonoro** que indica que a alimentação vai ser desligada. A **luz indicadora de ENERGIA** ficará estática em laranja e as ventoinhas irão parar. Desligue o cabo de alimentação da tomada eléctrica.



-  **Para desactivar este aviso sonoro, consulte a secção "Desligar o som ao ligar/desligar o projector" na página 44 para mais informação.**
- **Se o projector não for devidamente desligado, se tentar reiniciar o projector as ventoinhas funcionarão durante alguns minutos para proceder ao arrefecimento e proteger a lâmpada. Prima novamente o botão **POWER** ou **ON** para iniciar o projector após as ventoinhas terem parado e a luz indicadora de ENERGIA ficar laranja.**
- **O tempo de vida útil da lâmpada varia consoante as condições ambientais e a utilização.**

Utilização do menu

Sistemas de menus

Tenha em atenção que os menus apresentados no ecrã (OSD) variam de acordo com o tipo de sinal seleccionado.

Menu principal	Submenu	Opções	
I. VISOR	Cor da parede	Desligar/Amarelo claro/Rosa/ Verde claro/Azul/Quadro	
	Formato de imagem	Tam. Auto/Real/4:3/*16:6/16:9/ 16:10	
	Distorção 2D		
	Ajuste dos cantos da imagem	Superior esquerdo/Superior direito/Inferior esquerdo/ Inferior direito	
	Posição		
	Fase		
	Tamanho H.		
	Zoom digital	PC:1.0X~2.0X; Vídeo: 1.0X~1.8X	
	Enc. e Desvio Digital	Enc. Digital/Desv. Imag. Digital	
	3D	Modo 3D	Tam. Auto/Desligar/Fotograma Sequ./Fotogramas Compactados/ Topo-Fundo/Lado a lado
		Inv. Sinc 3D	Desactivar/Inverter
		Guardar definição 3D	Definições 3D 1/Definições 3D 2/ Definições 3D 3
		Aplicar definição 3D	Definições 3D 1/Definições 3D 2/ Definições 3D 3/Desligar
		Modelo de ensino	Quadro
	Quadro branco		Desligar/Caligrafia/Folha de caderno/Papel quadriculado

*16:6: Disponível no modelo **MH856UST+**.

Menu principal	Submenu	Opções	
2. Imagem	Modo de Imagem	Brilhante/Apresentação/sRGB/ Vívido/Infográfico/(3D)/Utilizador 1/Utilizador 2	
	Modo de referência	Brilhante/Apresentação/sRGB/ Vívido/Infográfico/(3D)	
	Luminosidade		
	Contraste		
	Cor		
	Matiz		
	Nitidez		
	Brilliant Color	Ligar/Desligar	
	Temperatura de Cor	Frio/Normal/Quente	
	Afinação da temperatura da cor	Incremento R/Incremento G/ Incremento B/Compensação R Compensação G/Compensação B	
	Gestão de Cores	Cor Primária	R/G/B/C/M/Y
		Cor	
		Saturação	
	3D	Ganho	
	Restaurar		
	Definições de Imagem	Actual/Tudo/Cancel.	
3. Fonte	Busca Automática	Ligar/Desligar	
	Rápida		
	Formato HDMI	Auto/RGB limitado/RGB Completo/YUV Limitado/YUV Completo	
	HDMI EDID	HDMI-1/HDMI-2	Melhorado/Padrão
	Equalizador HDMI	HDMI-1/HDMI-2	Auto/Mais baixo/Baixo/Médio/ Alto/Mais alto

Menu principal	Submenu	Opções	
4. DEFIN. SISTEMA: Básica	Temporizador de apresentação	Intervalo do temporizador	1~240 minutos
		Exibição do temporizador	Sempre/1 min/2 min/3 min/Nunca
		Posição do temporizador	Superior esquerdo/Inferior esquerdo/Superior direito/Inferior direito
		Método de contagem do temporizador	Retroceder/Avançar
		Alerta sonoro	Ligar/Desligar
		Ligar (Repor)	Sim/Não
		Desligar	Sim/Não
	Idioma	English / Français / Deutsch / Italiano / Español / Русский / 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / हिन्दी / Polski / Magyar / Hrvatski / Română / Norsk / Dansk / Български / Suomi / Indonesian / Ελληνικά / العربية / हिन्दी	
	Posição do projector	Proj front/Retro projecção/Retroproj. tecto/Projecção frontal	
	Definições de menu	Tempo Visualiz. Menu	5 seg/10 seg/20 seg/30 seg/Sempre
		Posição do menu	Centro/Superior esquerdo/Superior direito/Inferior direito/Inferior esquerdo
		Mensagem de lembrete	Ligar/Desligar
	Definições de operação	Ligar Directo	Ligar/Desligar
		Ligar com sinal	Computador/HDMI
Desactivação autom.		Desactivar/3 min/10 min/15 min/20 min/25 min/30 min	
Arrefecimento rápido		Ligar/Desligar	
Reiniciar Instantâneo		Ligar/Desligar	
Tempo sem imagem		Desactivar/5 min/10 min/15 min/20 min/25 min/30 min	
Bloqueio das teclas do painel	Minutos inact	Desactivar/30 min/1 h/2 h/3 h/4 h/8 h/12 h	
	Bloqueio das teclas do painel	Ligar/Desligar	
Cor de fundo	BenQ/Preto/Azul/Roxo		
Ecrã Splash	BenQ/Preto/Azul		
Switch de alimentação USB	Ligar/Desligar		

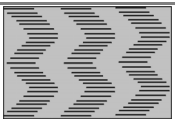
Menu principal	Submenu	Opções
	Modo Grande	Ligar/Desligar
	Altitude	
	Sem som	Ligar/Desligar
	Definições de Som	Volume
	Ligar/Desligar som	Ligar/Desligar
	Modo de luz	Normal/Económico/SmartEco/ LampSave
	Repor Temp. Luz	Repor/Cancel.
	Definições de luz	Tempo de utilização da luz (Modo Normal, Económico, SmartEco, LampSave)/Equivalente Horas Fonte Luz
	Alterar senha	
	Defin. Segurança	Alterar definições de segurança
		Bloqueio de ligação/
	Taxa de baud	2400/4800/9600/14400/19200/ 38400/57600/115200
	Padrão de teste	Ligar/Desligar
	Legendas	Activar Legendas
		Versão Legendas
		Lg1/Lg2/Lg3/Lg4
		Activar o modo de suspensão da rede /Mudar para o Modo de Espera Normal
	Definições em espera	Rede
		Saída do monitor
		Ligar/Desligar
		Passagem de Áudio
		Desligar/ENTRADA AUDIO/ ÁUDIO ED/HDMI 1/HDMI 2
		Estado
		DHCP
		Endereço IP
		Máscara de sub-rede
		Gateway predefinido
	Definições de rede	Servidor DNS
		Aplicar
		Detecção de Dispositivo AMX
		Ligar/Desligar
		Endereço Mac
	Repor todas as definições	Repor/Cancel.



5. DEFIN. SISTEMA: Avançada




Menu principal	Submenu	Opções
6. Informações	Estado do Sistema Actual	<ul style="list-style-type: none"> • Resolução nativa • Fonte • Modo de Imagem • Modo de luz • Resolução • Formato 3D • Sistema de cor • Tempo de utilização da luz • Versão do Firmware

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



Descrição de cada menu

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO	
Cor da parede	Corrige a cor das imagens projectadas quando a superfície de projecção não é branca. Consulte "Utilizar da Cor da parede" na página 37 para obter mais informações.	
Formato de imagem	Existem diversas opções para definir o formato da imagem consoante a fonte de sinal de entrada. Consulte "Seleccionar o formato de imagem" na página 35 para obter mais informações.	
Distorção 2D	Ajusta a forma da imagem projectada para garantir linhas rectas em todos os quatro cantos. Consulte "Correcção de Distorção 2D" na página 28 para obter mais informações.	
Ajuste dos cantos da imagem	Ajusta a forma da imagem projectada para garantir que um canto específico está recto. Consulte "Corrigir o ajuste dos cantos da imagem" na página 29 para obter mais informações.	
Posição	<p>Apresenta a página de ajuste da posição. Para deslocar a imagem projectada, utilize os botões direccionais. Os valores apresentados na posição inferior da página mudam de cada vez que prime o botão, até que sejam atingidos os limites máximos ou mínimos.</p> <p>Esta função apenas está disponível quando um sinal PC (RGB analógico) estiver seleccionado.</p>	
Fase	<p>Ajusta a fase do relógio para reduzir a distorção da imagem.</p> <p>Esta função apenas está disponível quando um sinal PC (RGB analógico) estiver seleccionado.</p>	
Tamanho H.	Ajusta a largura horizontal da imagem. Esta função apenas está disponível quando um sinal PC (RGB analógico) estiver seleccionado.	
Zoom digital	Amplia ou reduz o tamanho da imagem projectada. Consulte "Ampliar e procurar pormenores" na página 34 para obter mais informações.	
Enc. e Desvio Digital	<p>Enc. Digital</p> <p>Diminui a imagem com o ponto central fixo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prima MENU/EXIT e depois ◀/▶ até seleccionar o menu VISOR. Prima ▼ para seleccionar Enc. e Desvio Digital e prima MODE/ENTER. 2. Selecciona Enc. Digital e prima MODE/ENTER. 3. Prima ◀/▶ para reduzir a imagem até o tamanho desejado. 4. Prima AUTO para restaurar o tamanho original da imagem. <p>Desv. Imag. Digital</p> <p>Depois de activar a função de desvio digital,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prima ▼ para seleccionar Desv. Imag. Digital e prima MODE/ENTER. 2. Prima os botões direccionais para deslocar a imagem. 3. Prima AUTO para restaurar a posição original da imagem. 	



FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
I. Menu Visualização 3D	<p>Este projector inclui uma função 3D que lhe permite desfrutar de filmes 3D, vídeos e eventos desportivos de forma mais realista apresentando a profundidade das imagens. Para ver as imagens 3D deverá utilizar óculos 3D.</p> <p>Modo 3D</p> <p>A predefinição é Tam. Auto e o projector escolherá automaticamente um formato 3D apropriado quando detectar conteúdo 3D. Se o projector não conseguir reconhecer o formato 3D, prima ◀ / ▶ para escolher um modo 3D.</p> <p> Quando a função 3D está activada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • O nível de luminosidade da imagem projectada irá diminuir. • As opções seguintes não podem ser ajustadas: Modo de Imagem, Modo de referência. • A Distorção apenas pode ser ajustada dentro de um determinado limite de graus. <p>Inv. Sinc 3D</p> <p>Se detectar inversão da profundidade da imagem, use esta função para corrigir o problema.</p> <p>Guardar definições 3D</p> <p>Ao conseguir ver conteúdo 3D depois de ter feito os ajustes necessários, pode activar esta função e escolher um conjunto de definições 3D para memorizar as definições 3D actuais.</p> <p>Aplicar definições 3D</p> <p>Após ter guardado as definições 3D, pode decidir se quer aplicá-las escolhendo um conjunto de definições 3D que tenha guardado. Após aplicação das definições 3D, o projector irá automaticamente reproduzir o conteúdo 3D recebido se este corresponder às definições 3D guardadas.</p> <p> Apenas os conjuntos de definições 3D com dados memorizados estão disponíveis.</p>
<p>Modelo de ensino</p>	<p>Consulte "Utilização dos modelos de ensino" na página 45 para obter mais informações.</p>

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
Modo de Imagem	São disponibilizados modos de imagem predefinidos, para que possa otimizar a definição da imagem do seu projector para se adequar ao tipo de programa. Consulte " Seleccionar um modo de imagem " na página 37 para obter mais informações.
Modo de referência	Selecciona o modo de imagem que melhor se adapta à qualidade da imagem e ajusta ainda mais a imagem com base nas selecções apresentadas na mesma página, em baixo. Consulte " Configuração do modo Utilizador 1/Utilizador 2 " na página 38 para obter mais informações.
Luminosidade	Ajusta a luminosidade da imagem. Consulte " Ajustar a Luminosidade " na página 38 para obter mais informações.
Contraste	Ajusta o nível de diferença entre o as áreas escuras e claras da imagem. Consulte " Ajustar o Contraste " na página 38 para obter mais informações.
Cor	Ajusta o nível de saturação da cor -- a quantidade de cada cor numa imagem de vídeo. Consulte " Ajustar a Cor " na página 38 para obter mais informações.  A função só está disponível quando está seleccionado Componente, Vídeo ou S-Video com o sistema NTSC seleccionado.
Matiz	Ajusta os tons de vermelho e verde da imagem. Consulte " Ajustar a Matiz " na página 38 para obter mais informações.  A função só está disponível quando está seleccionado o sistema NTSC Videouu S-Video.
Nitidez	Ajusta a imagem para a tornar mais nítida ou mais suave. Consulte " Ajustar a Nitidez " na página 38 para obter mais informações.  A função só está disponível quando está seleccionado Componente, Vídeo ou S-Video com o sistema NTSC seleccionado.
Brilliant Color	Ajusta os níveis de branco mantendo a apresentação correcta de cores. Consulte " Ajustar a função Brilliant Color " na página 39 para obter mais informações.
Temperatura de Cor	Consulte " Seleccionar uma Temperatura de Cor " na página 39 para obter mais informações.
Afinação da temperatura da cor	Consulte " Definir uma temperatura de cor preferida " na página 39 para obter mais informações.
Gestão de Cores 3D	Consulte " Gestão de Cores 3D " na página 40 para obter mais informações.
Repor definições imagem	Consulte " Repor o modo actual ou todos os modos de imagem " na página 41 para obter mais informações.

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
3. Menu Fonte	<p>Busca Automática Rápida</p> <p>Consulte "Alterar o sinal de entrada" na página 33 para obter mais informações.</p>
	<p>Selecciona um formato de cor adequado para otimizar a qualidade da imagem.</p> <p>Auto Selecciona automaticamente um espaço de cor e um nível de cinzento adequado para o sinal HDMI recebido.</p> <p>RGB Completo Utiliza a gama RGB completa 0-255.</p> <p>RGB Limitado Utiliza a gama RGB limitada 16-235.</p> <p>YUV Completo Utiliza a gama YUV completa 0-255.</p> <p>YUV Limitado Utiliza a gama YUV limitada 16-235.</p>
	<p>HDMI EDID</p> <p>Mude HDMI EDID para HDMI 1.4 ou HDMI 2.0 para resolver problemas de compatibilidade com determinados leitores antigos.</p> <p>Melhorado: O modo melhorado permite mudar para HDMI 2.0 EDID</p> <p>Padrão: O modo padrão permite mudar para HDMI 1.4 EDID.</p>
	<p>Equalizador HDMI</p> <p>Ajusta as definições de ganho de equalizador para um sinal HDMI. Quanto mais alta for a definição, maior será o valor de ganho. Se existir mais do que uma porta HDMI no projector, seleccione a porta HDMI antes de ajustar o valor.</p>
4. Menu DEFIN. SISTEMA: Básica	<p>Temporizador de apresentação</p> <p>Lembra o apresentador que terá de terminar a apresentação dentro de um determinado tempo. Consulte "Definir o temporizador de apresentação" na página 41 para obter mais informações.</p>
	<p>Idioma</p> <p>Define o idioma dos menus apresentados no ecrã (OSD). Consulte "Utilizar os menus" na página 30 para obter mais informações.</p>
	<p>Posição do projector</p> <p>O projector pode ser instalado no tecto, atrás de um ecrã, ou com um ou mais espelhos.</p>
	<p>Definições de Menu</p> <p>Tempo Visualiz. Menu Define o período de tempo durante o qual o menu OSD permanece activo após premir o último botão. O intervalo é de 5 a 30 segundos em incrementos de 5 segundos.</p> <p>Posição do menu Define a posição do menu apresentado no ecrã (OSD).</p> <p>Mensagem de lembrete Activar ou desactivar a exibição de mensagem de lembrete.</p>

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
4. Menu DEFIN. SISTEMA: Básica Definições de utilização	<p>Ligar Directo Liga automaticamente o projector ao ligar o cabo de alimentação.</p> <p>Ligar com sinal Permite ligar o projector directamente sem premir o botão POWER ou ON quando o projector se encontra no modo de suspensão e o sinal é transmitido através de um cabo VGA.</p> <p>Desactivação autom. Permite o encerramento automático do projector se não for detectado qualquer sinal de entrada após um período de tempo especificado. Consulte "Configuração da Desactivação autom." na página 68 para obter mais informações.</p> <p>Arrefecimento rápido Activa ou desactiva a função de Arrefecimento rápido. Seleccionando Ligar activará a função e o tempo de arrefecimento do projector será encurtado, dos 90 segundos normais para aproximadamente 2 segundos.</p> <p> Se tentar reiniciar o projector logo após o processo de arrefecimento rápido, o mesmo poderá não ligar de forma adequada e poderá voltar a ligar as ventoinhas de arrefecimento.</p> <p>Reiniciar Instantâneo A opção Ligar permite reiniciar imediatamente o projector 90 segundos após o ter desligado.</p> <p>Tempo sem imagem Define o período de tempo sem imagem quando a função Vazio está activada; após esse tempo, a imagem regressará ao ecrã. Consulte "Ocultar a imagem" na página 42 para obter mais informações.</p> <p>Minutos inact Define o temporizador de encerramento automático. O temporizador pode ser definido num valor entre 30 minutos e 12 horas.</p>
	<p>Bloqueio das teclas do painel Desactiva ou activa todas as funções do painel de botões excepto  ENERGIA no projector e botões no telecomando. Consulte "Bloqueio dos botões de controlo" na página 43 para obter mais informações.</p>
	<p>Cor de fundo Selecciona a cor de fundo quando não for detectado nenhum sinal.</p>
	<p>Ecrã Splash Permite seleccionar o ecrã de logótipo que é visualizado durante a inicialização do projector.</p>
	<p>Switch de alimentação USB Activa ou desactiva a saída de alimentação de 5V "Conector de Tipo A". Selecciona Desligar se o Módulo Táctil PointWrite não estiver a ser utilizado para evitar danos</p>

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
Modo Grande Altitude	Um modo para funcionamento em áreas de altitude elevada. Consulte " Utilização num ambiente de altitude elevada " na página 43 para obter mais informações.
Definições de Som	Consulte " Ajustar o som " na página 44 para obter mais informações.
Definições de luz	<p>Modo de luz Consulte "Definir o Modo de luz como Económico ou SmartEco" na página 68 para obter mais informações.</p> <p>Repor Temp. Luz Consulte "Repor o temporizador da luz" na página 72 para obter mais informações.</p> <p>Tempo de utilização da luz Consulte "Conhecer o tempo de utilização da lâmpada" na página 67 para obter mais informações sobre o cálculo do número total de horas da lâmpada.</p>
Defin. Segurança	<p>Alterar senha Ser-lhe-á pedido que introduza a senha actual antes de alterar para uma nova. Consulte "Utilizando a função de senha" na página 31 para obter mais informações.</p> <p>Alterar definições de segurança</p> <p>Bloqueio de ligação Quando o Bloqueio de ligação estiver activado, ser-lhe-á pedido que introduza a palavra-passe antes de ligar o projector. Se introduzir uma palavra-passe incorrecta 5 vezes seguidas, o projector será automaticamente encerrado após pouco tempo.</p>
Taxa de baud	Selecciona uma velocidade de transmissão que é idêntica à do computador para que possa ligar o projector usando um cabo RS-232 apropriado para poder actualizar ou transferir o firmware do projector. Esta função destina-se apenas a técnicos qualificados.
Padrão de teste	Ao seleccionar a opção Ligar activará a função e o projector apresentará o padrão de teste. Ajuda-o a ajustar o tamanho da imagem e o foco e garante que a imagem projectada está sem distorções.
Legendas	<p>Activar Legendas Activa a função seleccionando Ligar quando o sinal de entrada seleccionado transmite legendas ocultas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legendas: Uma apresentação no ecrã do diálogo, narração e efeitos de som dos programas de TV e vídeos que contenham legendas ocultas (geralmente marcados com "Lg" nas listas de programação de TV). <p>Versão Legendas Selecciona um modo de legendas preferido. Para ver as legendas, seleccione Lg1, Lg2, Lg3 ou Lg4 (Lg1 apresenta legendas no idioma primário da sua região).</p>

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">5. Menu DEFIN. SISTEMA: Avançada</p> <p>Definições em espera</p>	<p>Rede</p> <p>Activar o modo de suspensão da rede</p> <p>Para activar ou desactivar o modo de suspensão da rede depois de o projector desligar de forma automática ou manual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activado: O projector permanecerá no modo de suspensão da rede com um consumo de energia inferior a 2W. • Desactivado: O projector permanecerá no modo de suspensão normal com um consumo de energia inferior a 0,5W. <p>Mudar para o Modo de Espera Normal</p> <p>Para activar ou desactivar a mudança automática do modo de suspensão da rede para o modo de suspensão normal após um período de tempo. (Esta definição estará indisponível quando a opção Activar o modo de suspensão da rede estiver desactivada).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desligar: Para desactivar a função de mudança automática. O projector permanecerá no modo de suspensão da rede com um consumo de energia inferior a 2W. • 20 min / 1 h / 3 h / 6 h: O projector mudará para o modo de suspensão da rede normal após 20 minutos / 1 hora / 3 horas / 6 horas <p>Saída do monitor</p> <p>Ao seleccionar Ligar activa a função. O projector pode emitir um sinal VGA quando estiver em modo de suspensão e a tomada COMPUTER 1 estiver correctamente ligada aos dispositivos. Consulte "Ligações" na página 23 para obter mais informações sobre como efectuar a ligação.</p> <p>Passagem de Áudio</p> <p>O projector pode emitir um som quando estiver em modo de espera e as tomadas correspondentes estiverem correctamente ligadas aos dispositivos. Prima ◀/▶ para escolher a fonte que deseja utilizar. Consulte "Ligações" na página 23 para obter mais informações sobre como efectuar a ligação.</p> <p> A activação desta função aumenta ligeiramente o consumo de energia em modo de espera.</p>
<p>Definições de rede</p>	<p>LAN com fios</p> <p>Detecção de Dispositivo AMX</p> <p>Quando a opção Detecção de Dispositivo AMX está definida para Ligar, o projector pode ser detectado pelo controlador AMX.</p> <p>Endereço MAC</p> <p>Exibe o endereço MAC deste projector.</p>
<p>Repor todas as definições</p>	<p>Repõe os valores predefinidos de todas as definições.</p> <p> As definições seguintes não serão repostas: Posição, Fase, Tamanho H., Posição do projector, Idioma, Modo Grande Altitude, Defín. Segurança, Taxa de baud.</p>

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">6. Menu Informações</p> <p>Estado do Sistema Actual</p>	<p>Resolução nativa Mostra a resolução nativa.</p> <p>Fonte Mostra a fonte de sinal actual.</p> <p>Modo de Imagem Mostra o modo seleccionado no menu Imagem.</p> <p>Modo de luz Mostra o modo actual da luz.</p> <p>Resolução Mostra a resolução nativa do sinal de entrada.</p> <p>Formato 3D Mostra o modo actual de 3D.</p> <p>Sistema de cor Mostra o formato do sistema de entrada de vídeo, NTSC, PAL, SECAM, YUV ou RGB.</p> <p>Tempo de utilização da luz Apresenta o número de horas de utilização da luz.</p> <p>Versão do Firmware Apresenta a versão de firmware do projector.</p>

 O menu **Informações** apresenta o estado de funcionamento actual do projector.

Manutenção

Cuidados com o projector

O seu projector precisa de pouca manutenção. A única operação que necessita de fazer regularmente é manter a lente limpa.

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

Limpar o espelho do projector

Remova o pó com um "Fole/Soprador de lentes" disponível em lojas de material fotográfico para evitar riscar o espelho durante a sua limpeza.

Limpar a lente

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

- Utilize uma lata de ar comprimido para remover o pó.
- Se houver sujidade ou manchas, utilize papel para limpeza de lentes, ou humedecça um pano macio com um produto de limpeza apropriado e limpe suavemente a superfície da lente.



Nunca utilize nenhum tipo de material abrasivo, produto de limpeza alcalino/ácido, saponáceo ou dissolvente volátil, tal como álcool, benzeno, diluente ou insecticida. A utilização deste tipo de materiais ou o contacto prolongado com vinil ou borracha pode causar danos na superfície do projector e na estrutura do mesmo.

Limpar a caixa do projector

Antes de limpar a caixa, desligue o projector seguindo o procedimento de encerramento adequado, conforme descrito em "[Desligar o projector](#)" na página 52 e desligue o cabo de alimentação.

- Para remover sujidade ou pó, limpe a caixa com um pano macio e sem cotão.
- Para remover sujidade ou manchas mais difíceis, humedecça um pano macio com água e um detergente com pH neutro. Em seguida, limpe a caixa.



Nunca utilize cera, álcool, benzeno, diluente ou outros detergentes químicos. Esses produtos poderão danificar a caixa.

Guardar o projector

Se precisar de guardar o projector durante um longo período de tempo, siga estas instruções:

- Certifique-se de que a temperatura e a humidade do local onde vai guardar o projector se encontram dentro dos limites aconselhados. Consulte "[Especificações](#)" na página 75 ou consulte seu revendedor para obter informações acerca dos limites de temperatura e humidade.
- Recolha os pés reguladores de altura.
- Retire as pilhas do controlo remoto.
- Embale o projector na sua embalagem original ou numa equivalente.

Transportar o projector

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


Aquando do transporte do projector, queira utilizar a caixa original ou uma bolsa de transporte adequada.

Informações da luz


Conhecer o tempo de utilização da lâmpada

Quando o projector está em funcionamento, a duração (em horas) de utilização da luz é calculada automaticamente pelo temporizador integrado. O método de cálculo do número equivalente de horas de utilização da luz é o seguinte:

1. Tempo de utilização da luz = $(x+y+z)$ horas, se
Tempo de utilização no modo Normal = x horas
Tempo de utilização no modo Eco = y horas
Tempo de utilização no modo SmartEco = z horas
Tempo de utilização no modo LampSave = a horas
2. Equivalente Horas Fonte Luz = α horas
 $\alpha = x(A' / X) + y(A' / Y) + z(A' / Z) + a(A' / A)$, se
 X = especificações de duração da luz no modo Normal
 Y = especificações de duração da luz no modo Eco
 Z = especificações de duração da luz no modo SmartEco
 A = especificações de duração da luz no modo LampSave
 A' é a especificação mais longa de duração da luz entre X, Y, Z, A

 Para o tempo de utilização em cada modo exibido no menu OSD:

- O tempo de utilização é acumulado e arredondado ao número inteiro inferior em Horas.
- Se o tempo de utilização for inferior a 1 hora, apresentará 0 horas.

 Quando calcular manualmente o valor Equivalente Horas Fonte Luz, o valor poderá ser diferente do valor apresentado no menu OSD, visto que o sistema do projector calcula o tempo de utilização para cada modo da luz em Minutos e arredonda ao número inteiro inferior em horas apresentado no menu OSD.

 Consulte "[Definir o Modo de luz como Económico ou SmartEco](#)" para obter mais informações acerca do modo Económico.

Para obter informações acerca das horas de funcionamento da luz:

1. Prima **MENU/EXIT** e depois **◀/▶** até o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** ficar realçado.
2. Prima **▼** para realçar **Definições de luz** e prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a página **Definições de luz**.
3. Serão apresentadas as informações de **Temp. Luz** no menu.
4. Para sair do menu, prima **MENU/EXIT**.

Poderá também obter as informações sobre as horas de utilização da luz no menu **INFORMAÇÕES**.

Aumentar a duração da luz


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

Definir o Modo de luz como Económico ou SmartEco

A utilização do modo **Económico** reduz o ruído do sistema e o consumo de energia em 15%. A utilização do modo **SmartEco** reduz o ruído do sistema e o consumo de energia em 30%. Se for seleccionado o modo **Económico** ou **SmartEco** a intensidade da luz será reduzida e serão projectadas imagens mais escuras.

Ao colocar o projector no modo **Económico** ou **SmartEco** irá também aumentar a duração do tempo de vida útil da luz. Para configurar o modo **Económico** ou **SmartEco**, aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Definições de luz > Modo de luz** e prima ◀/▶ para seleccionar o modo pretendido.

Modo de luz	Descrição
Normal	100% de luminosidade da lâmpada
Económico	Poupa 15% do consumo de energia da lâmpada
SmartEco	Poupa até 30% do consumo de energia da lâmpada, dependendo do nível de brilho do conteúdo.
LampSave	Ajusta automaticamente a potência da luz de 80% para 30%, dependendo do nível de brilho definido.

 Existe um atraso entre os modos da luz.

Configuração da Desactivação autom.

Esta função permite a desligar automaticamente o projector se não for detectada qualquer entrada de sinal após um determinado período de tempo para evitar o desgaste desnecessário da luz.

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

Tempo para substituição da lâmpada

Quando o **indicador da lâmpada** acender em vermelho, ou quando for apresentada uma mensagem a indicar que está na altura de substituir a lâmpada, instale uma lâmpada nova ou consulte o seu revendedor. Uma lâmpada usada pode provocar uma avaria no projector e, em alguns casos, esta poderá explodir.

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



Se a lâmpada aquecer demasiado, o indicador da lâmpada e a luz de aviso da temperatura acendem-se. Desligue o projector e deixe-o arrefecer durante 45 minutos. Se, depois de ligar novamente a corrente, o indicador da lâmpada ou da temperatura continuar aceso, contacte o seu revendedor local. Consulte "**Indicadores**" na página 73 para obter mais informações.

As mensagens de aviso da lâmpada que se seguem lembrar-lhe-ão que é necessário substituir a lâmpada.



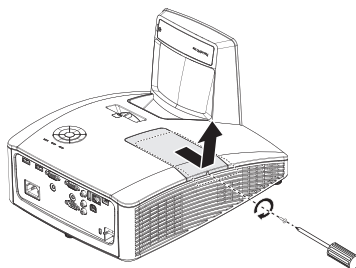
As seguintes mensagens de aviso servem apenas como referência. Siga as instruções exibidas no ecrã para preparar e substituir a lâmpada.

Estado	Mensagem
<p>Instale uma lâmpada nova para obter o desempenho ideal. Se o projector funciona normalmente com o modo Económico seleccionado (consulte "Definir o Modo de luz como Económico ou SmartEco" na página 68), poderá continuar a utilizar o projector até que seja apresentado o próximo aviso da lâmpada.</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.</p> <p>Prima MODE/ENTER para fechar a mensagem de aviso.</p>	
<p>Para que o projector volte a funcionar normalmente, a lâmpada DEVE ser substituída.</p> <p>Prima MODE/ENTER para fechar a mensagem de aviso.</p>	

Substituir a lâmpada



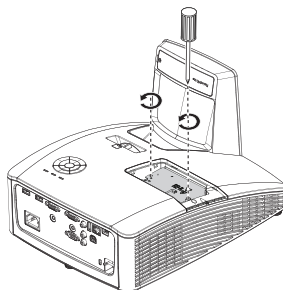
- Se a substituição da lâmpada for executada enquanto o projector está suspenso no tecto, certifique-se de que ninguém se encontra por baixo da abertura da lâmpada, de modo a evitar possíveis ferimentos ou danos oculares provocados por fragmentos da lâmpada partida.
 - Para reduzir o risco de choques eléctricos, desligue sempre o projector e o cabo de alimentação antes de substituir a lâmpada.
 - Para reduzir o risco de queimaduras graves, deixe o projector arrefecer, no mínimo 45 minutos, antes de substituir a lâmpada.
 - Para evitar ferimentos pessoais e danos nos componentes internos, tenha cuidado ao retirar vidros de uma lâmpada que esteja partida.
 - Para evitar ferimentos pessoais 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 as normas locais relativas a resíduos perigosos e elimine a lâmpada de acordo com essas normas.
 - Para garantir o desempenho ideal do projector, recomenda-se que adquira uma lâmpada para projectores BenQ para substituição da lâmpada.
 - Certifique-se de que existe boa ventilação quando manusear lâmpadas partidas. Recomendamos que utilize máscaras, óculos de protecção, óculos de segurança ou protecção para o rosto e vestuário de protecção como, por exemplo, luvas.
1. Desligue o projector e desligue-o da tomada de parede. Se a lâmpada estiver quente, deixe-a arrefecer durante cerca de 45 minutos para evitar queimar-se.
 2. Desaperte os parafusos do lado direito.
 3. Remova a tampa do compartimento da lâmpada tal como ilustrado.



4. Desaperte os dois parafusos que fixam a lâmpada.



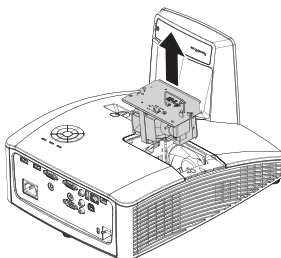
- Não ligue o projector antes de voltar a colocar a tampa da lâmpada.
- Não coloque os dedos entre a lâmpada e o projector. As extremidades afiadas dentro do projector podem causar ferimentos.



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



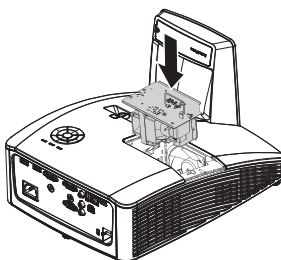
- Se puxar demasiadamente depressa, poderá partir a lâmpada, espalhando vidro partido pelo projector.
- Não coloque a lâmpada em locais onde a mesma possa ser salpicada com água, ao alcance de crianças, ou próximo de materiais inflamáveis.
- Não introduza as mãos no projector, após a remoção da lâmpada.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



6. Insira a nova lâmpada no compartimento assegurando-se de que esta encaixa no projector.



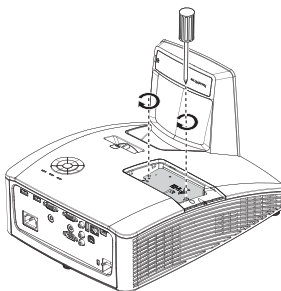
- Certifique-se de que os conectores estão alinhados.
- Se notar alguma resistência, eleve a lâmpada e comece de novo.



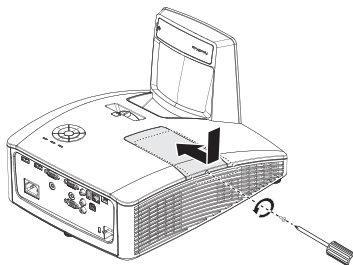
7. Aperte os parafusos que fixam a lâmpada.
8. Certifique-se de que a pega se encontra na horizontal e bloqueada.



- Os parafusos soltos poderão provocar uma má ligação e dar origem a avarias.
- Não aperte o parafuso em demasia.



9. Volte a colocar a tampa do compartimento da lâmpada no projector e aperte o parafuso.



10. Reinicie o projector.



Não ligue o projector antes de voltar a colocar a tampa da lâmpada.

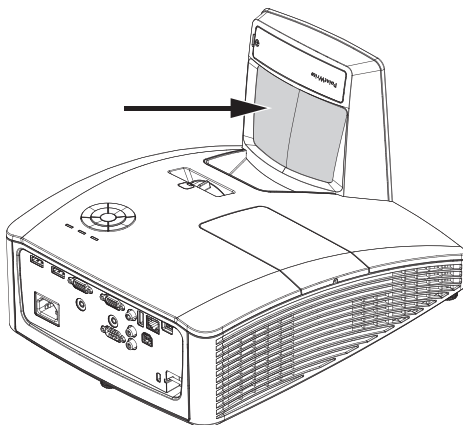
Repor o temporizador da luz

11. Após o logótipo de arranque, abra o menu apresentado no ecrã (OSD). Aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Definições de luz**. Prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a página **Definições de luz**. Realce **Repor Temp. Luz**. Será apresentada uma mensagem de aviso a perguntar se pretende repor o temporizador da luz. Realce **Repor** e prima **MODE/ENTER**. O temporizador da luz será repostado para "0".



Não reponha o temporizador se não substituir a lâmpada ou se a lâmpada não for nova, pois poderá causar danos.

Limpar o espelho do projector



Remova o pó com um "Fole/Soprador de lentes" disponível em lojas de material fotográfico para evitar riscar o espelho durante a sua limpeza.



- **Antes de limpar, desligue sempre o projector e deixe-o arrefecer durante pelo menos 30 minutos.**
- **Nunca toque directamente com as mãos no espelho ou na lente do projector.**

Indicadores

Luz			Estado e descrição
Energia	Temperatura	Lâmpada	
Mensagens do sistema			
Orange	Desligar	Desligar	Modo de espera
Verde intermitente	Desligar	Desligar	A arrancar
Verde	Desligar	Desligar	Funcionamento normal
Orange intermitente	Desligar	Desligar	Arrefecimento normal de encerramento
Vermelho intermitente	Vermelho intermitente	Vermelho intermitente	Transferir
Verde	Desligar	Vermelho	Falha de arranque CW
Vermelho intermitente	Desligar	Desligar	Falha de escala de encerramento (dados abortados)
Desligar	Vermelho	Desligar	Falha de transferência na LAN
Desligar	Verde	Desligar	A processar a transferência na LAN
Verde	Desligar	Orange	Luz esgotada
Desligar	Verde	Vermelho	Porta da luz aberta
Mensagens Burn-in			
Verde	Desligar	Desligar	Burn-in Activado
Verde	Verde	Verde	Burn-in Desactivado
Mensagens de erro da lâmpada			
Desligar	Desligar	Vermelho	Erro da Lâmpada I em operação normal
Desligar	Desligar	Orange intermitente	A lâmpada não está acesa
Eventos do sistema			
Vermelho	Vermelho	Desligar	Erro da ventoinha 1 (a velocidade real da ventoinha é superior à velocidade desejada)
Vermelho	Vermelho intermitente	Desligar	Erro da ventoinha 2 (a velocidade real da ventoinha é superior à velocidade desejada)
Vermelho	Verde	Desligar	Erro da ventoinha 3 (a velocidade real da ventoinha é superior à velocidade desejada)
Vermelho	Verde intermitente	Desligar	Erro da ventoinha 4 (a velocidade real da ventoinha é superior à velocidade desejada)
Verde	Vermelho	Desligar	Erro de temperatura I (temperatura superior ao limite)
Verde	Vermelho intermitente	Desligar	Erro de abertura do sensor térmico I
Verde	Verde	Desligar	Erro de curto-circuito do sensor térmico I
Verde	Verde intermitente	Desligar	Erro de ligação de IC térmico #1 I2C
Verde	Vermelho	Vermelho	Erro do isolamento térmico

Resolução de problemas

? O projector não liga.

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

? Sem imagem

Causa	Solução
A fonte de vídeo não está activada ou não está ligada correctamente ao projector.	Ligue a fonte de vídeo e verifique se o cabo de sinal está correctamente ligado.
O projector não está correctamente ligado ao dispositivo de entrada de sinal.	Verifique a ligação.
O sinal de entrada não foi seleccionado correctamente.	Selecione o sinal de entrada correcto com o botão FUNTE no projector ou no controlo remoto.

? Imagem desfocada

Causa	Solução
A lente de projecção não está correctamente focada.	Ajuste a focagem da lente utilizando o anel de focagem.
O projector e o ecrã não estão devidamente alinhados.	Ajuste o ângulo de projecção e a direcção, bem como a altura da unidade, caso seja necessário.

? O controlo remoto não funciona


Causa	Solução
A pilha está gasta.	Substitua as pilhas por outras novas.
Existe um obstáculo entre o controlo remoto e o projector.	Remova o obstáculo.
Está demasiado afastado do projector.	Coloque-se a 7 metros (23 pés) do projector.

? A senha está incorrecta

Causa	Solução
Não se recorda da senha.	Consulte "Aceder ao procedimento de recuperação da senha" na página 32 para obter mais informações.

Especificações

Especificações do projector

 Todas as especificações estão sujeitas a alteração sem aviso prévio.

Ópticas

Resolução

MW855UST+

1280 x 800 WXGA

MH856UST+

1920 x 1080 1080p

Sistema de visualização

Sistema DLP™ de chip único

Lente F/Número

F = 2,5, f = 5,1 mm

Lâmpada

Lâmpada de 240 W

Eléctricas

Fonte de alimentação

AC100-240V, 3,8 A

50-60 Hz (Automático)

Consumo de energia

350 W (Máx.); < 0.5W (Modo de Espera)

Mecânicas

Peso

11 lbs (5 Kg)

Terminais de saída

Altifalante

10 watt x 2

Saída do sinal de áudio

Tomada de áudio de PC x 1

Saída do monitor

D-Sub de 15 pinos (fêmea) x 1

Controlo

USB

Mini USB Tipo B

(Kit PointWrite opcional)

Fonte de alimentação Tipo A 1,5A

Controlo de série RS-232

9 pinos x 1

Receptor de IV x 1

Controlo de LAN

RJ45 x 1

Terminais de entrada

Entrada de computador

Entrada RGB

D-Sub de 15 pinos (fêmea) x 1

Entrada do sinal de vídeo

VIDEO

Tomada RCA x 1

Entrada de sinal de TV SD/HD

Analógico - Componente (através

de entrada RGB)

Digital - HDMI x 2

Entrada de sinal de áudio

Entrada de áudio

Tomada de áudio de PC x 1

Tomada de áudio RCA (E/D) x 1

Requisitos ambientais

Temperatura

Funcionamento: 0°C-40°C ao nível do mar

Armazenamento: -20°C -60°C ao nível do mar

Humidade relativa

Funcionamento: 10%-90% (sem condensação)

Armazenamento: 10%-90% (sem condensação)

Transporte

Recomenda-se a utilização da embalagem original ou equivalente.

Reparação

Visite o website indicado abaixo e escolha o seu país para encontrar as informações de contacto de assistência técnica.

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

Tabela de resoluções e frequências

Resoluções e frequências suportadas para entrada de PC

Resolução	Modo	Frequência de actualização (Hz)	Frequência horizontal (kHz)	Frequência (MHz)	3D Campo sequencial	3D Superior-inferior	3D Lado a lado
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	⊙	⊙	⊙
	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	⊙	⊙	⊙
	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 (Redução de cintilação)	119,854	77,425	83,000	⊙		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	⊙	⊙	⊙
	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 (Redução de cintilação)	119,989	97,551	115,500	⊙		
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	⊙	⊙	⊙
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	⊙	⊙	⊙
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	⊙	⊙	⊙
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Redução de cintilação)	119,909	101,563	146,25	⊙		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		⊙	⊙
	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		⊙	⊙
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			

Resolução	Modo	Frequência de actualização (Hz)	Frequência horizontal (kHz)	Frequência (MHz)	3D Campo sequencial	3D Superior-inferior	3D Lado a lado
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		⊙	⊙
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		⊙	⊙
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		⊙	⊙
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		⊙	⊙
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		⊙	⊙
640 x 480 a 67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624 a 75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768 a 75Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000			
1152 x 870 a 75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080 a 60HZ	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5		⊙	⊙
1920 x 1200	1920x1200_60 (Redução de cintilação)	59,950	74,038	154,000		⊙	⊙

 **A apresentação em 3D depende do ficheiro EDID e da placa gráfica VGA. É possível que o utilizador não consiga seleccionar os formatos de apresentação em 3D na placa gráfica.**

Temporização suportada para entrada de Componente - YPbPr

Frequência	Resolução	Frequência Horizontal (KHz)	Frequência Vertical (Hz)	Frequência de pixels (MHz)	3D Campo sequencial
480i	720 x 480	15,73	59,94	13,5	⊙
480p	720 x 480	31,47	59,94	27	⊙
576i	720 x 576	15,63	50	13,5	
576p	720 x 576	31,25	50	27	
720/50p	1280 x 720	37,5	50	74,25	
720/60p	1280 x 720	45,00	60	74,25	⊙
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25	
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25	
1080/24p	1920 x 1080	27	24	74,25	
1080/25p	1920 x 1080	28,13	25	74,25	
1080/30p	1920 x 1080	33,75	30	74,25	
1080/50p	1920 x 1080	56,25	50	148,5	
1080/60p	1920 x 1080	67,5	60	148,5	

Temporização suportada para entrada de Vídeo

Modo de vídeo	Frequência Horizontal (KHz)	Frequência Vertical (Hz)	Frequência sub-portadora (MHz)	3D Campo sequencial
NTSC	15,73	60	3,58	⊙
PAL	15,63	50	4,43	
SECAM	15,63	50	4,25 ou 4,41	
PAL-M	15,73	60	3,58	
PAL-N	15,63	50	3,58	
PAL-60	15,73	60	4,43	
NTSC4.43	15,73	60	4,43	

Temporização suportada para entrada HDMI (HDCP)

Resolução	Modo	Frequência de actualização (Hz)	Frequência horizontal (kHz)	Frequência (MHz)	3D Campo sequencial	3D Superior-inferior	3D Lado a lado
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	⊙	⊙	⊙
	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	⊙	⊙	⊙
	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 (Redução de cintilação)	119,854	77,425	83,000	⊙		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	⊙	⊙	⊙
	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 (Redução de cintilação)	119,989	97,551	115,500	⊙		
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	⊙	⊙	⊙
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	⊙	⊙	⊙
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	⊙	⊙	⊙
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Redução de cintilação)	119,909	101,563	146,25	⊙		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		⊙	⊙
	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		⊙	⊙
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		⊙	⊙

Resolução	Modo	Frequência de actualização (Hz)	Frequência horizontal (kHz)	Frequência (MHz)	3D Campo sequencial	3D Superior-inferior	3D Lado a lado
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		⊙	⊙
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		⊙	⊙
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		⊙	⊙
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		⊙	⊙
1920 x 1080 a 60Hz	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5		⊙	⊙
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Redução de cintilação)	59,950	74,038	154,000		⊙	⊙
640 x 480 a 67Hz	MAC 13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624 a 75Hz	MAC 16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768 a 75Hz	MAC 19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870 a 75Hz	MAC 21	75,06	68,68	100,00			
3840 x 2160	3840 x 2160_30 para modelo 4K2K	30	67,5	297			
3840 x 2160	3840 x 2160_60	60	135	594			

Suporte de áudio:

1. Modo HDMI:

- Suporta LPCM, dois canais de áudio
- Suporte de taxa de amostragem de áudio: 32kHz, 44,1kHz, 48kHz
- Suporte de taxa de bits de áudio: 16 bits, 20 bits, 24 bits

2. Modo DVI:

O áudio analógico é suportado através do terminal de entrada de áudio de PC.

 **A apresentação em 3D depende do ficheiro EDID e das limitações da placa gráfica VGA. É possível que o utilizador não consiga seleccionar os formatos de apresentação acima na placa gráfica VGA.**

Temporização suportada para entrada de Vídeo HDMI

Frequência	Resolução	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência Vertical (Hz)	Frequência de pixels (MHz)	3D Campo sequencial	3D Emb. moldura	3D Superior-inferior	3D Lado a lado
480i	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27	⊙			
480p	720 x 480	31,47	59,94	27	⊙			
576i	720 (1440) x 576	15,63	50	27				
576p	720 x 576	31,25	50	27				
720/50p	1280 x 720	37,50	50	74,25		⊙	⊙	⊙
720/60p	1280 x 720	45,00	60	74,25	⊙	⊙	⊙	⊙
1080/24p	1920 x 1080	27,00	24	74,25		⊙	⊙	⊙
1080/25p	1920 x 1080	28,13	25	74,25				
1080/30p	1920 x 1080	33,75	30	74,25				
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25				⊙
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25				⊙
1080/50p	1920 x 1080	56,25	50	148,5			⊙	⊙
1080/60p	1920 x 1080	67,50	60	148,5			⊙	⊙
2160/24p	3840 x 2160	54,00	24	297				
2160/25p	3840 x 2160	56,25	25	297				
2160/30p	3840 x 2160	67,50	30	297				
2160/50p	3840 x 2160	112,50	50	594				
2160/60p	3840 x 2160	135,00	60	594				

Informações sobre a garantia e direitos de autor

Garantia limitada

A BenQ garante este produto contra quaisquer defeitos de material ou de fabrico, 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 a exclusiva solução para o cliente será a substituição de todas as peças defeituosas (mão-de-obra incluída). Para obter assistência dentro do prazo da garantia, deverá 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 1500 metros e não deve ser utilizado num ambiente com pó. Esta garantia concede ao cliente direitos legais específicos, podendo existir outros direitos que podem variar de acordo com a região.

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

Copyright

Copyright 2011 pela BenQ Corporation. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida, transmitida, transcrita, armazenada num sistema de pesquisa ou traduzida em qualquer idioma ou linguagem de programação, sob qualquer forma ou por qualquer meio, electrónico, mecânico, magnético, óptico, químico, manual ou outro, sem a autorização expressa, por escrito, da BenQ Corporation.

Exclusão de responsabilidade

A BenQ Corporation não oferece quaisquer representações nem garantias, sejam elas explícitas ou implícitas, relativamente ao teor do presente manual, renunciando particularmente a quaisquer garantias relativas à comercialização ou adequação a fins específicos. Além disso, a BenQ Corporation reserva-se o direito de rever esta publicação e de efectuar periodicamente modificações no seu conteúdo, 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 propriedade das respectivas empresas ou organizações.

Patentes

Visite <http://patmarking.benq.com/> para obter mais informações sobre as patentes de projectores BenQ