



Proiettore digitale

# Manuale utente

# Garanzia e informazioni sul copyright

## Garanzia limitata

BenQ garantisce questo prodotto contro qualsiasi difetto nei materiali e nella lavorazione, in condizioni normali di utilizzo e di conservazione.

Ad ogni richiesta di applicazione della garanzia, sarà necessario allegare una prova della data di acquisto. Nel caso questo prodotto si riveli difettoso entro il periodo coperto da garanzia, l'unico obbligo di BenQ e il rimedio esclusivo per l'utente sarà la sostituzione delle eventuali parti difettose (manodopera inclusa). Per ottenere assistenza in garanzia, avvisare immediatamente del difetto il rivenditore presso il quale il prodotto è stato acquistato.

Importante: la garanzia di cui sopra sarà invalida in caso di utilizzo del prodotto diversamente da quanto indicato nelle istruzioni di BenQ, in particolar modo l'umidità ambientale deve essere compresa tra 10% e 90%, la temperatura tra 0°C e 35°C, l'altitudine deve essere inferiore a 4920 piedi ed è necessario evitare l'uso del proiettore in un ambiente polveroso. Oltre ai diritti legali specifici stabiliti dalla presente garanzia, l'utente può godere di altri diritti concessi dalla giurisdizione di appartenenza.

Per ulteriori informazioni, visitare il sito Web [www.BenQ.com](http://www.BenQ.com).

## Copyright

Copyright © 2020 di BenQ Corporation. Tutti i diritti riservati. È severamente vietato riprodurre, trasmettere, trascrivere, memorizzare in un sistema di recupero o tradurre in qualsiasi lingua o linguaggio parti della presente pubblicazione, in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta da parte di BenQ Corporation.

## Esclusione di responsabilità

BenQ Corporation non si assume alcuna responsabilità, esplicita o implicita, in merito al contenuto della presente pubblicazione e nega qualsiasi garanzia di commerciabilità o di utilizzo per scopi specifici. BenQ Corporation si riserva inoltre il diritto di rivedere la presente pubblicazione e di apportare di volta in volta modifiche alle informazioni ivi contenute senza l'obbligo di notificare ad alcuno tali operazioni.

\*DLP, Digital Micromirror Device e DMD sono marchi di Texas Instruments. Altri marchi sono copyright delle rispettive società e organizzazioni.

## Brevetti

Andare su <http://patmarking.benq.com/> per i dettagli sulla copertura del brevetto del proiettore BenQ.

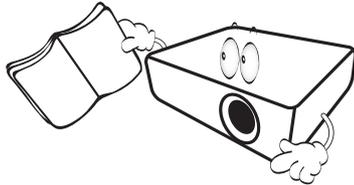
# Sommario

<b>Garanzia e informazioni sul copyright</b> .....	<b>2</b>
<b>Importanti istruzioni sulla sicurezza</b> .....	<b>4</b>
<b>Introduzione</b> .....	<b>7</b>
Contenuto della confezione .....	7
Vista dall'esterno del proiettore .....	9
Comandi e funzioni .....	10
<b>Collocazione del proiettore</b> .....	<b>14</b>
Scelta della posizione .....	14
Scelta delle dimensioni desiderate per l'immagine proiettata .....	15
Installazione del proiettore .....	18
Regolazione dell'immagine proiettata .....	19
<b>Collegamento</b> .....	<b>20</b>
<b>Avvio del proiettore</b> .....	<b>22</b>
<b>Operazione (nella sorgente Launcher)</b> .....	<b>26</b>
Prima di iniziare .....	26
Il servizio AMS.....	27
Verifica degli aggiornamenti di sistema.....	33
<b>BenQ Launcher</b> .....	<b>35</b>
<b>Operazione (nella sorgente non Launcher)</b> .....	<b>75</b>
Uso dei menu del proiettore in sorgenti non-Launcher .....	75
Protezione del proiettore .....	76
Commutazione del segnale di ingresso .....	78
Funzionamento dei menu .....	79
<b>Spegnimento del proiettore</b> .....	<b>95</b>
Spegnimento diretto .....	95
<b>Manutenzione</b> .....	<b>96</b>
Manutenzione del proiettore .....	96
Informazioni luce .....	96
<b>Risoluzione dei problemi</b> .....	<b>102</b>
<b>Specifiche tecniche</b> .....	<b>103</b>
Specifiche del proiettore .....	103
Dimensioni .....	104
Tabella dei tempi .....	105
<b>Appendice: Operazione (in sorgente Launcher) per la versione firmware precedente a v01.00.19.00</b> .....	<b>108</b>
<b>BenQ Launcher</b> .....	<b>108</b>

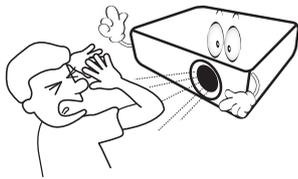
# Importanti istruzioni sulla sicurezza

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

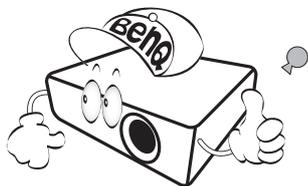
1. **Leggere il presente manuale prima di utilizzare il proiettore.** Conservarlo per poterlo consultare in seguito.



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



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

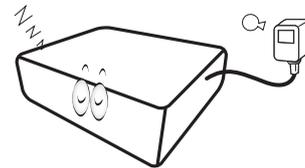


4. **Aprire sempre l'otturatore dell'obiettivo (se presente) o rimuovere il coperchio dell'obiettivo (se presente) quando la lampada del proiettore è accesa.**

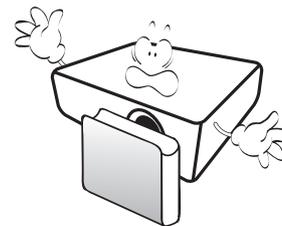
5. Durante il funzionamento dell'apparecchio, la lampada raggiunge temperature elevate. Lasciare raffreddare il proiettore per circa 45 minuti prima di rimuovere il complesso lampada per la sostituzione.



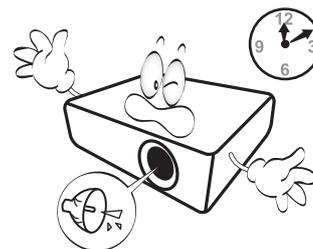
6. In alcuni Paesi, la tensione di linea NON è stabile. Questo proiettore è stato progettato per funzionare conformemente agli standard di sicurezza a una tensione compresa tra 100 e 240 VCA; tuttavia, potrebbero verificarsi guasti in caso di interruzioni o variazioni di tensione di  $\pm 10$  volt. **Nelle zone soggette a variazioni o cadute di tensione, si consiglia di collegare il proiettore tramite uno stabilizzatore di tensione, un limitatore di sovratensione o un gruppo di continuità (UPS).**



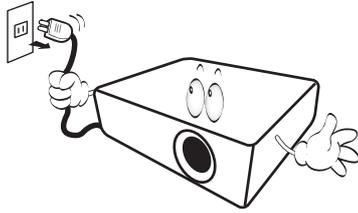
7. Non bloccare l'obiettivo di proiezione con oggetti durante il funzionamento del proiettore per evitare il rischio che gli oggetti si surriscaldino, si deformino o che si sviluppino incendi. Per spegnere temporaneamente la lampada, usare la funzione vuoto.



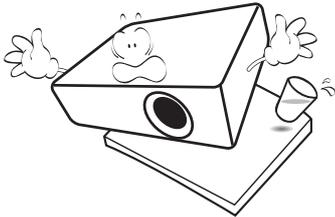
8. Non utilizzare le lampade oltre il periodo di durata nominale. Un utilizzo eccessivo della lampada oltre il periodo nominale potrebbe causare, in rari casi, il danneggiamento della stessa.



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

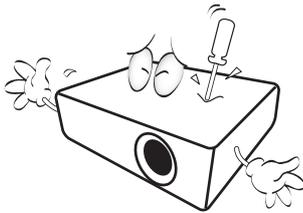


10. Non collocare il prodotto su tavoli, sostegni o carrelli non stabili. Il prodotto potrebbe cadere e riportare seri danni.



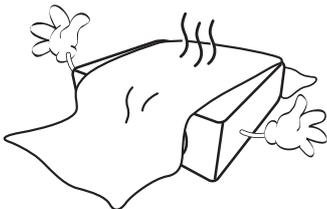
11. Non tentare di smontare il proiettore. L'alta tensione presente all'interno del dispositivo potrebbe essere letale in caso si venisse a contatto con parti scoperte. L'unica parte riparabile dall'utente è la lampada, dotata di un coperchio estraibile.

Non smontare né estrarre in nessun caso altri coperchi. Per la manutenzione rivolgersi unicamente a personale tecnico qualificato.



12. Non ostruire le aperture di ventilazione.

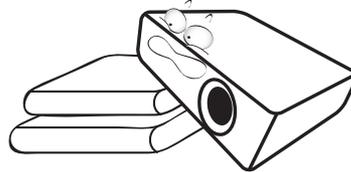
- Non collocare il proiettore su coperte, lenzuola o altre superfici morbide.
- Non coprire il proiettore con un panno o altri oggetti.
- Non collocare materiali infiammabili vicino al proiettore.



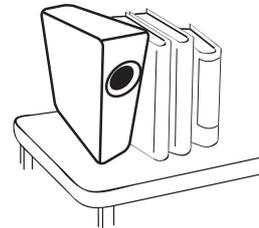
Se le aperture di ventilazione sono ostruite, il surriscaldamento del proiettore può provocare un incendio.

13. Durante il funzionamento, collocare il proiettore su una superficie piana orizzontale.

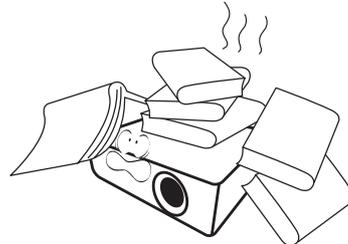
- Non posizionare l'unità con il lato sinistro inclinato di oltre 10 gradi rispetto a quello destro o il lato anteriore inclinato di oltre 15 gradi rispetto a quello posteriore. L'utilizzo del proiettore su un piano non completamente orizzontale potrebbe causare il malfunzionamento della lampada, nonché danneggiarla.



14. Non collocare l'unità in posizione verticale. Così facendo si può causare la caduta dell'apparecchio, che provocherebbe lesioni all'operatore o danni all'apparecchio stesso.

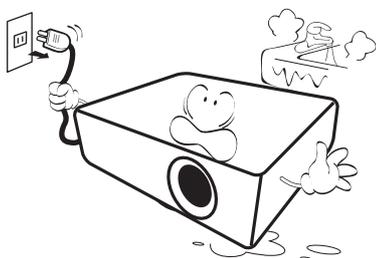


15. Non calpestare il proiettore, né collocare oggetti sopra di esso. Oltre ai danni fisici al proiettore, potrebbero infatti verificarsi incidenti, con pericolo di lesioni.

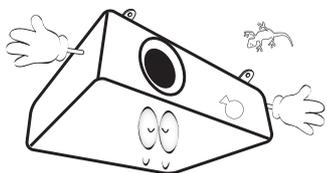


16. Quando il proiettore è in funzione, dalla griglia di ventilazione possono fuoriuscire odore e aria calda. Questo è un fenomeno normale e non un difetto del prodotto.

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



18. Questo prodotto è in grado di riprodurre immagini invertite per le installazioni a soffitto/parete.



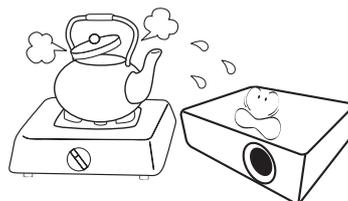
19. Questo apparato deve essere collegato a terra.

**!** Hg – La lampada contiene mercurio. Maneggiare secondo quanto previsto dalle leggi locali sullo smaltimento. Vedere [www.lamprecycle.org](http://www.lamprecycle.org).

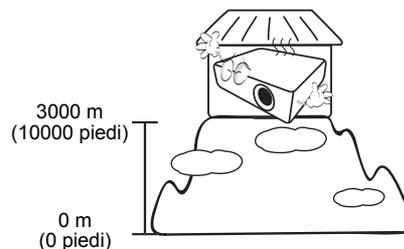
**!** Per evitare danni ai chip DLP, non puntare mai il raggio laser a potenza elevata verso l'obiettivo di proiezione.

20. Non collocare il proiettore in ambienti con le seguenti caratteristiche.

- Spazi poco ventilati o chiusi. Posizionare il proiettore a una distanza di almeno 50 cm dalle pareti e lasciare uno spazio sufficiente per assicurare un'adeguata ventilazione intorno all'unità.
- Ambienti con temperature eccessivamente elevate, ad esempio l'interno di un'automobile con i finestrini chiusi.
- Ambienti eccessivamente umidi, polverosi o fumosi che possono contaminare i componenti ottici, riducendo la vita utile del proiettore e oscurandone lo schermo.



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

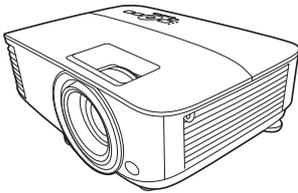


# Introduzione

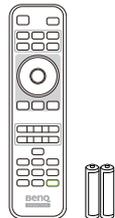
## Contenuto della confezione

Disimballare con cura e verificare la presenza di tutti gli articoli elencati di seguito. Qualora uno o più articoli risultino mancanti, rivolgersi al rivenditore.

### Accessori standard



Projector (Proiettore)



Telecomando con batterie



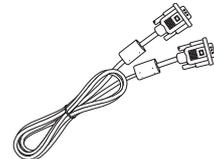
Guida rapida



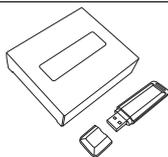
Garanzia\*



Cavo di alimentazione



Cavo VGA



Chiave wireless



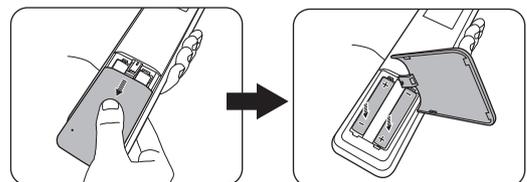
- Gli accessori vengono forniti in base al paese in cui il proiettore viene utilizzato e possono differire da quelli illustrati.
- \*La garanzia limitata viene fornita solo in paesi specifici. Rivolgersi al rivenditore per ottenere informazioni dettagliate.

### Accessori opzionali

1. Kit lampada di ricambio
2. Occhiali 3D

### Sostituzione delle batterie del telecomando

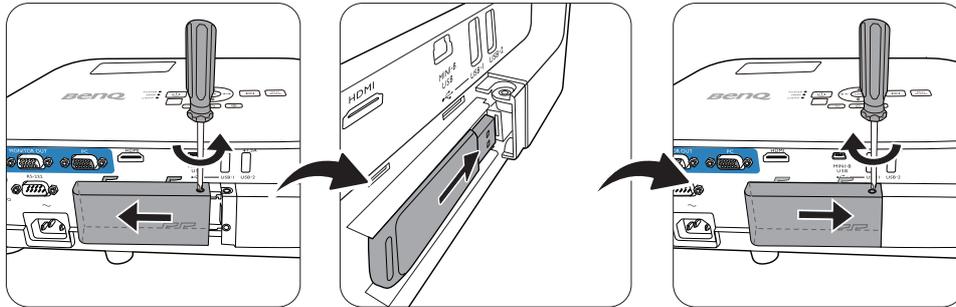
1. Premere e aprire il coperchio della batteria, come illustrato.
2. Rimuovere le vecchie batterie (se presenti) e inserire due batterie AAA. Assicurarsi che le estremità positivo e negativo siano posizionate correttamente, come illustrato.
3. Riposizionare il coperchio della batteria fino a bloccarlo in posizione.





- Evitare di lasciare il telecomando e le batterie in ambienti troppo umidi o caldi come cucina, bagno, sauna, solarium o auto.
- Utilizzare solo batterie del tipo consigliato dal produttore o di tipo equivalente.
- Per lo smaltimento delle batterie esaurite, attenersi alle disposizioni del produttore e alle normative locali in materia ambientale.
- Non gettare mai le batterie nel fuoco. Poiché potrebbero verificarsi delle esplosioni.
- Se le batterie sono esaurite o si prevede di non utilizzare il telecomando per un periodo di tempo prolungato, rimuovere le batterie onde evitare danni causati da un'eventuale fuoriuscita del liquido.

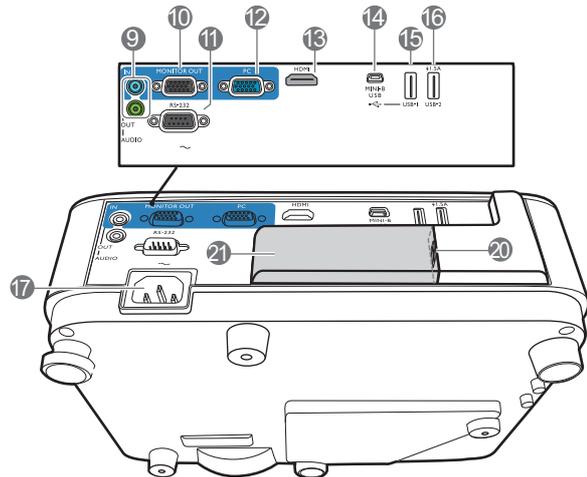
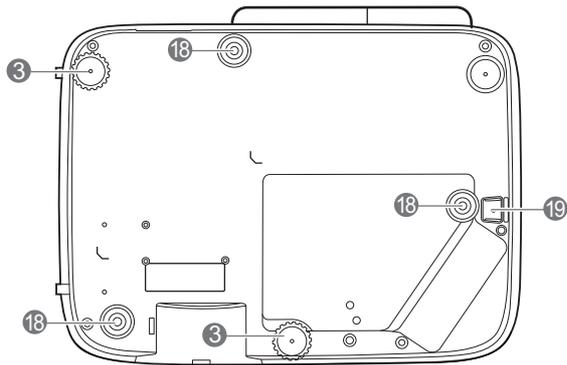
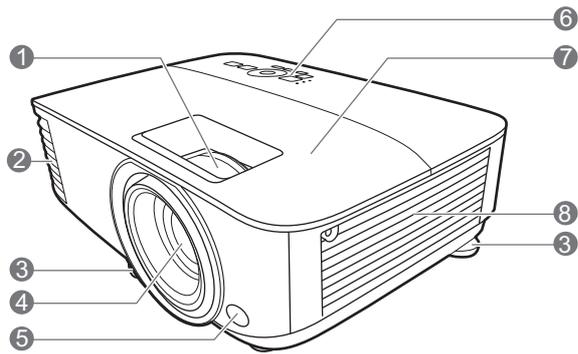
### Installazione della chiave wireless



Il proiettore supporta solo connessioni Wi-Fi e/o Bluetooth quando è installata una chiave wireless (WDR02U).

1. Allentare la vite che fissa il coperchio porta I/O per rimuovere il coperchio porta I/O.
2. Rimuovere il cappuccio dalla chiave wireless in dotazione e inserire la chiave nella porta **CHIAVE WIRELESS**.
3. Inserire nuovamente il coperchio della porta I/O.

## Vista dall'esterno del proiettore



1. Anello di messa a fuoco e anello zoom
2. Apertura (fuoriuscita dell'aria)
3. Piedino di regolazione
4. Obiettivo di proiezione
5. Sensore telecomando IR
6. Pannello di controllo esterno  
(Vedere [Comandi e funzioni a pagina 10.](#))
7. Coperchio lampada
8. Apertura (ingresso aria)
9. Jack ingresso audio  
Jack uscita audio
10. Jack uscita segnale RGB (PC)

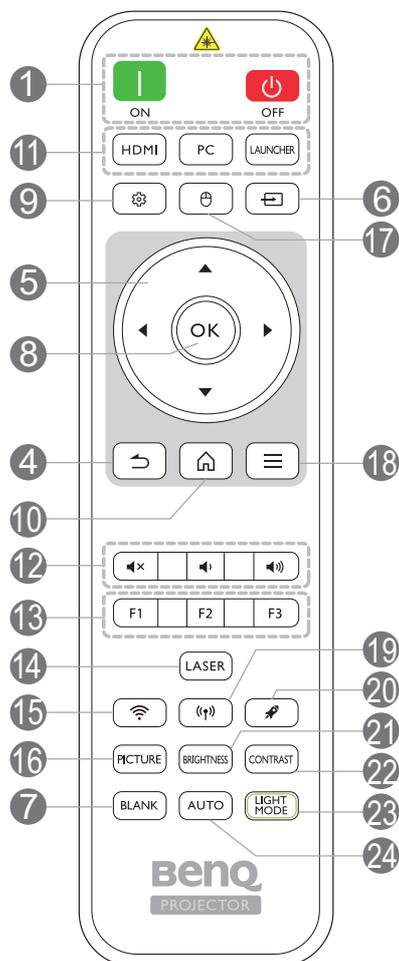
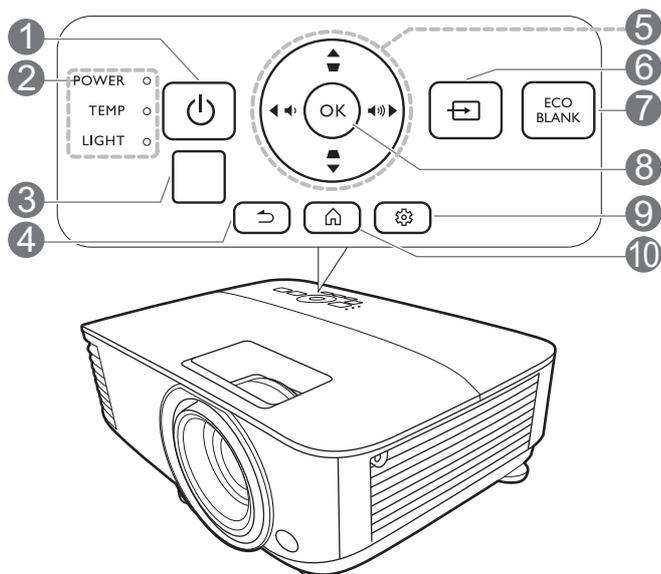
11. Porta di controllo RS-232
12. Jack ingresso segnale RGB (PC)
13. Porta ingresso HDMI
14. Porta USB tipo Mini-B
15. Porta USB tipo A
16. Porta USB tipo A
17. Jack alimentazione CA
18. Fori per viti per il montaggio a parete
19. Barra di protezione
20. Porta USB tipo A (per chiave wireless)
21. Coperchio chiave wireless

# Comandi e funzioni

## Proiettore e telecomando



- Tutti i dati descritti nel presente manuale sono disponibili sul telecomando o sul proiettore.
- Il telecomando è privo di puntatore laser in Giappone.



N.		Quando la sorgente di ingresso è BenQ Launcher	Quando la sorgente di ingresso NON è BenQ Launcher
1.	<b>ACCENSIONE</b> <b>ON</b> / <b>Off</b>	Consente di accendere il proiettore e di passare alla modalità standby.	
2.	<b>POWER (Spia alimentazione)/ TEMP (Spia temperatura)/ LAMP (Spia lampada)</b>	(Vedere <a href="#">Indicatori a pagina I01.</a> )	
3.	Sensore telecomando IR		
4.	<b>(INDIETRO)</b>	Consente di tornare al menu precedente, al menu impostazioni principale o chiudere l'app.	Consente di tornare al precedente menu OSD o chiudere il menu impostazioni.

N.		Quando la sorgente di ingresso è BenQ Launcher	Quando la sorgente di ingresso NON è BenQ Launcher
5.	Tasti freccia (▲, ▼, ◀, ▶)	Consente di scorrere le voci del menu o le opzioni disponibili.	Quando il menu OSD (On-Screen Display) è attivo, i tasti freccia vengono utilizzati come tasti di direzione per selezionare le voci di menu ed effettuare le modifiche desiderate.
	Tasti trapezio (△, ▽)	(Non disponibile.)	Consente di visualizzare la pagina di correzione trapezoidale.
	Tasti volume (◀) / (▶)	(Non disponibile.)	Consentono di ridurre o aumentare il volume del proiettore.
6.	 (SORGENTE)	Consente di visualizzare la barra per la selezione della sorgente.	
7.	<b>ECO BLANK, BLANK</b>	<p>Consente di nascondere l'immagine visualizzata sullo schermo.</p> <p> Non bloccare l'obiettivo di proiezione con oggetti durante il funzionamento del proiettore per evitare il rischio che gli oggetti si surriscaldino e si deformino o che si sviluppino incendi.</p>	
8.	<b>OK</b>	Consente di confermare l'elemento del menu selezionato.	Consente di confermare la voce del menu OSD (On-Screen Display) selezionata.
9.	 (MENU)	Consente di accedere al menu <b>Impostazioni</b> .	Consente di attivare o disattivare il menu OSD (On-screen display) del proiettore.
10.	 (HOME)	Consente di tornare alla schermata home.	(Non disponibile.)
11.	Pulsanti per la selezione della sorgente: <b>HDMI, PC, LAUNCHER</b>	Consente di selezionare una sorgente di ingresso per lo schermo.	
12.		Consente di attivare o disattivare l'audio del proiettore.	
		Consente di ridurre il volume del proiettore.	
		Consente di aumentare il volume del proiettore.	
13.	Pulsanti di controllo: <b>F1, F2, F3</b>	Consente di personalizzare i pulsanti, l'impostazione predefinita sono le impostazioni di proiezione mobile iOS ( <b>F1</b> ) / impostazioni di proiezione mobile Android ( <b>F2</b> ) / impostazioni di proiezione mobile laptop ( <b>F3</b> ).	(Non disponibile.)

N.		Quando la sorgente di ingresso è BenQ Launcher	Quando la sorgente di ingresso NON è BenQ Launcher
14.	<b>LASER</b>	Consente di utilizzare un raggio di luce visibile (puntatore laser) durante le presentazioni.	
15.	📶 (WiFi)	Consente di accedere al menu <b>Internet</b> in <b>Impostazioni</b> .	(Non disponibile.)
16.	<b>PICTURE</b>	Consente di selezionare una modalità immagine disponibile.	
17.	⤴ (Cursore)	Consente di attivare la funzione cursore.	(Non disponibile.)
18.	☰ (Menu Android)	Consente di passare al menu <b>Impostazioni</b> . Se le impostazioni relative all'app possono essere richiamate dall'interno dell'app.	(Non disponibile.)
19.	📶 (Hotspot)	Consente di accedere al menu <b>Hotspot</b> in <b>Impostazioni</b> .	(Non disponibile.)
20.	🔑 (Cancella memoria)	Consente di passare alla modalità one key speedup (one key empty).	(Non disponibile.)
21.	<b>BRIGHTNESS</b>	Consente la regolazione della luminosità.	
22.	<b>CONTRAST</b>	Consente la regolazione del contrasto.	
23.	<b>LIGHT MODE</b>	Consente di visualizzare il menu <b>Modalità luce</b> per la selezione di una modalità di funzionamento della lampada adatta.	
24.	<b>AUTO</b>	(Non disponibile.)	Determina automaticamente le impostazioni temporali ottimali per l'immagine visualizzata quando viene selezionato il segnale PC (RGB analogico).

## Funzionamento del puntatore LASER

Il puntatore laser è un valido supporto che i professionisti utilizzano durante le presentazioni. Viene emessa una luce rossa quando viene premuto. Il fascio laser emette luce visibile. È necessario tenere premuto il tasto **LASER** per l'emissione continua.

Il puntatore laser non è un giocattolo. I genitori devono essere consapevoli dei danni provocati dall'energia emessa dal laser e tenere il telecomando fuori dalla portata dei bambini.

Avoid Exposure  
Laser radiation is emitted from this aperture



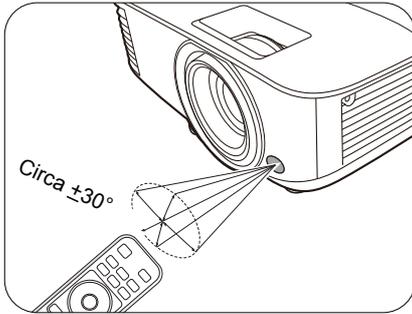
Non guardare il foro di uscita della luce laser né puntare la luce laser sulle persone. Vedere i messaggi di avviso sul retro del telecomando prima di utilizzarlo.

## Campo d'azione effettivo del telecomando

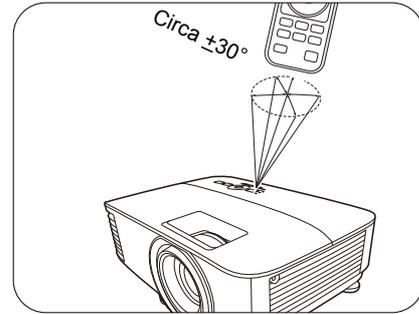
Affinché il telecomando funzioni correttamente, tenerlo con un'angolazione massima di 30 gradi rispetto al sensore IR del proiettore. La distanza tra il telecomando e il sensore non dovrebbe superare gli 8 metri (~ 26 piedi).

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

- Funzionamento del proiettore dalla parte anteriore



- Funzionamento del proiettore dalla parte superiore



# Collocazione del proiettore

## Scelta della posizione

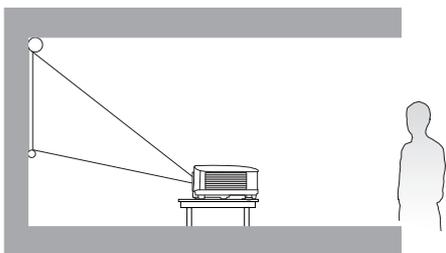
Prima di scegliere la posizione di installazione del proiettore, prendere in considerazione i seguenti fattori.

- Dimensione e posizione dello schermo
- Posizione della presa elettrica
- Posizione e distanza tra il proiettore e le altre apparecchiature

È possibile installare il proiettore nei seguenti modi.

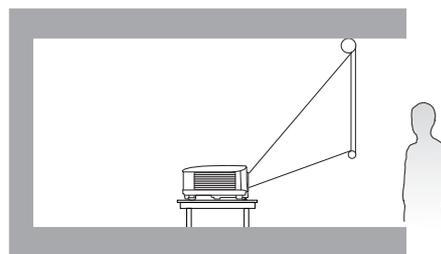
### 1. Frontale tavolo

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



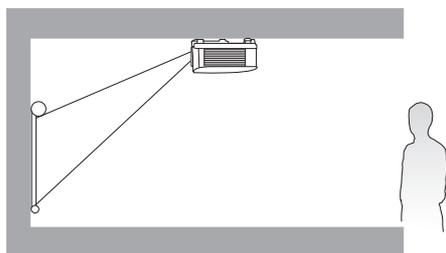
### 2. Poster. tavolo

Scegliere questa posizione quando il proiettore è appoggiato su un tavolo e si trova dietro lo schermo. In questo caso, è necessario utilizzare un apposito schermo per retroproiezione.



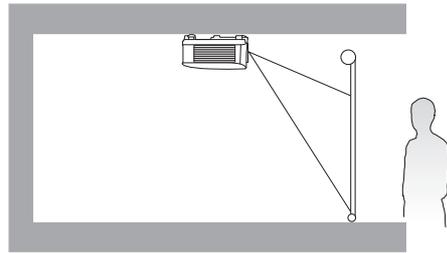
### 3. Front. soffitto

Scegliere questa posizione quando il proiettore è montato capovolto e si trova di fronte allo schermo. Se si sceglie di montare il proiettore, acquistare il kit di installazione a soffitto/parete del proiettore BenQ presso il rivenditore.



### 4. Poster. soffitto

Scegliere questa posizione quando il proiettore è montato capovolto e si trova dietro lo schermo. In questo caso, è necessario utilizzare un apposito schermo per retroproiezione e il kit di installazione a soffitto/parete del proiettore BenQ.



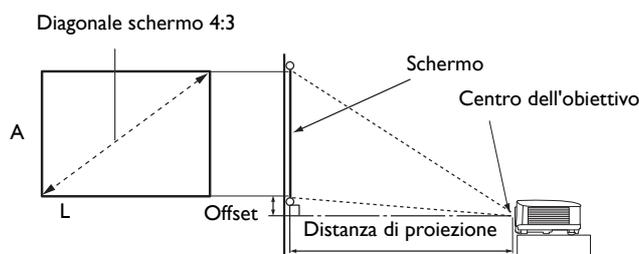
Una volta acceso il proiettore, andare al **menu Avanzate - Impostazioni > Installazione proiettore > Installazione proiettore** e premere ◀/▶ per selezionare un'impostazione.

# Scelta delle dimensioni desiderate per l'immagine proiettata

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

## Dimensioni di proiezione

### EX600



- Le proporzioni dello schermo sono impostate su 4:3 e l'immagine proiettata è 4:3

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

Ad esempio, se si sta utilizzando uno schermo da 120 pollici, la distanza di proiezione consigliata è 5011 mm.

Se la distanza di proiezione calcolata è pari a 6200 mm, il valore corrispondente più simile, indicato nella colonna "**Distanza di proiezione (mm)**", sarà pari a 6264 mm. Secondo i valori riportati su questa riga, è necessario utilizzare uno schermo di 150" (circa 3,8 m).

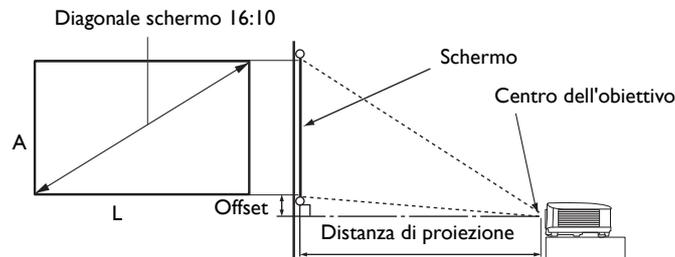


Per ottimizzare la qualità di proiezione, si consiglia di eseguire la proiezione all'interno dell'area non grigia.

Tutte le misurazioni sono approssimative e possono variare dalle dimensioni effettive.

Se si desidera installare in modo permanente il proiettore, BenQ consiglia di controllare fisicamente le dimensioni delle immagini proiettate e la distanza utilizzando il proiettore sul posto prima di procedere all'operazione, in modo da valutare le caratteristiche ottiche del dispositivo. In questo modo è possibile determinare la posizione di montaggio più adatta all'installazione.

## EW600



- Le proporzioni dello schermo sono 16:10 e l'immagine proiettata è 16:10

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

Ad esempio, se si sta utilizzando uno schermo da 120 pollici, la distanza di proiezione consigliata è 4200 mm.

Se la distanza di proiezione calcolata è pari a 5200 mm, il valore corrispondente più simile, indicato nella colonna "**Distanza di proiezione (mm)**", sarà pari a 5250 mm. Secondo i valori riportati su questa riga, è necessario utilizzare uno schermo di 150" (circa 3,8 m).

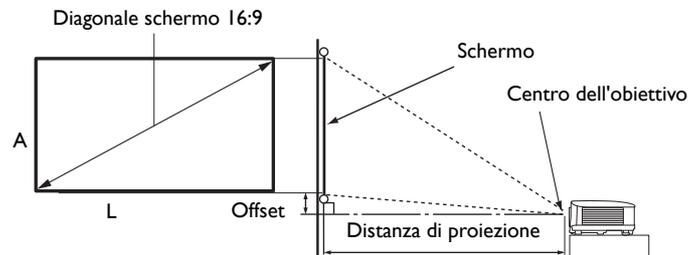


Per ottimizzare la qualità di proiezione, si consiglia di eseguire la proiezione all'interno dell'area non grigia.

Tutte le misurazioni sono approssimative e possono variare dalle dimensioni effettive.

Se si desidera installare in modo permanente il proiettore, BenQ consiglia di controllare fisicamente le dimensioni delle immagini proiettate e la distanza utilizzando il proiettore sul posto prima di procedere all'operazione, in modo da valutare le caratteristiche ottiche del dispositivo. In questo modo è possibile determinare la posizione di montaggio più adatta all'installazione.

## EH600



- Le proporzioni dello schermo sono impostate su 16:9 e l'immagine proiettata è 16:9

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

Ad esempio, se si sta utilizzando uno schermo da 120 pollici, la distanza di proiezione consigliata è 4158 mm.

Se la distanza di proiezione calcolata è pari a 5200 mm, il valore corrispondente più simile, indicato nella colonna "**Distanza di proiezione (mm)**", sarà pari a 5197 mm. Secondo i valori riportati su questa riga, è necessario utilizzare uno schermo di 150" (circa 3,8 m).



Per ottimizzare la qualità di proiezione, si consiglia di eseguire la proiezione all'interno dell'area non grigia.

Tutte le misurazioni sono approssimative e possono variare dalle dimensioni effettive.

Se si desidera installare in modo permanente il proiettore, BenQ consiglia di controllare fisicamente le dimensioni delle immagini proiettate e la distanza utilizzando il proiettore sul posto prima di procedere all'operazione, in modo da valutare le caratteristiche ottiche del dispositivo. In questo modo è possibile determinare la posizione di montaggio più adatta all'installazione.

## Installazione del proiettore

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

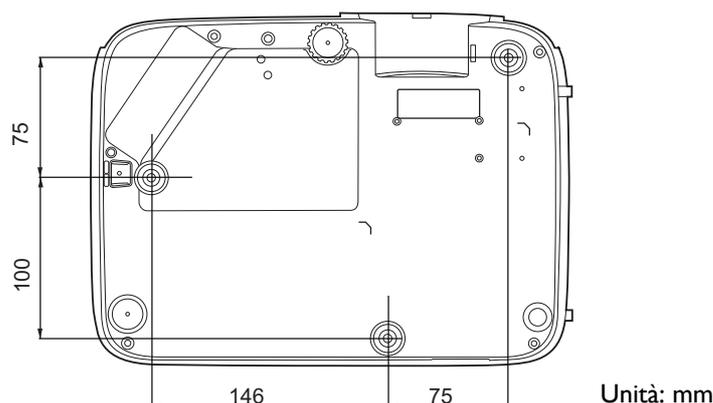
Utilizzando un kit di installazione di un'altra marca, l'apparecchio potrebbe cadere a causa di un montaggio errato mediante l'uso di viti di lunghezza e diametro non adeguati, provocando pertanto seri danni.

### Prima di installare il proiettore

- Acquistare il kit di installazione del proiettore BenQ direttamente presso il rivenditore BenQ.
- BenQ consiglia inoltre di acquistare un cavo di sicurezza compatibile con il blocco Kensington e collegarlo saldamente sia allo slot del blocco Kensington sul proiettore che alla base della staffa di installazione. In questo modo, il proiettore rimane assicurato al soffitto anche nel caso il relativo attacco alla staffa di montaggio si allenti.
- Chiedere al rivenditore di procedere all'installazione. L'installazione del proiettore senza aiuto può causarne la caduta e lesioni.
- Intraprendere le procedure necessarie per evitare che il proiettore cada ad esempio durante un terremoto.
- La garanzia non copre qualsiasi danno al prodotto causato dall'installazione del proiettore con un kit di installazione non BenQ.
- Tenere in considerazione la temperatura dell'ambiente quando il proiettore viene installato a soffitto/parete. Se vengono utilizzate apparecchiature per il riscaldamento, la temperatura attorno al soffitto/parete potrebbe essere superiore a quella prevista.
- Leggere il manuale utente del kit di installazione per conoscere l'intervallo della coppia. L'uso di una coppia che supera l'intervallo consigliato può causare danni al proiettore e la caduta.
- Assicurarsi che la presa di corrente sia a un'altezza accettabile in modo da poter spegnere il proiettore con semplicità.

### Diagramma di installazione per il montaggio a soffitto/parete

Vite per installazione a soffitto/parete: M4  
(Max. L = 25 mm; Min. L = 20 mm)

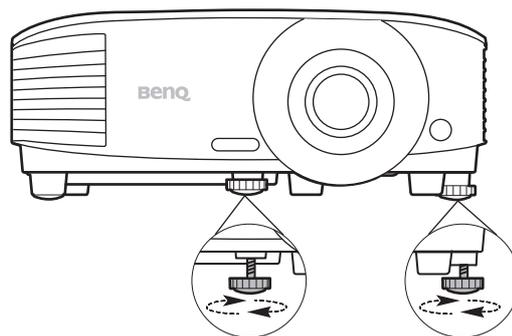


## Regolazione dell'immagine proiettata

### Regolazione dell'angolo di proiezione

Se il proiettore non è collocato su una superficie piana oppure lo schermo e il proiettore non sono perpendicolari l'uno all'altro, l'immagine proiettata assume una forma trapezoidale. È possibile ruotare i piedini di regolazione per definire con precisione l'angolo orizzontale.

Per ritrarre il piedino, avvitare il piedino di regolazione nella direzione contraria.



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

### Regolazione automatica dell'immagine

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

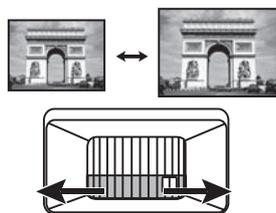
Le informazioni sulla sorgente in uso vengono visualizzate nell'angolo dello schermo per 3 secondi.



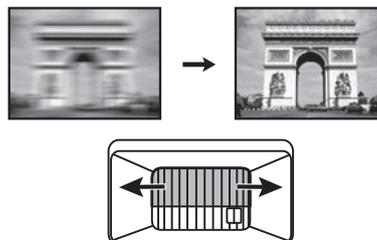
Questa funzione è disponibile solamente quando viene selezionato il segnale PC (RGB analogico).

### Regolazione delle dimensioni e della nitidezza dell'immagine

L'anello di zoom dell'obiettivo consente di regolare le dimensioni dell'immagine proiettata.



Ruotando l'anello di messa a fuoco, è possibile rendere più nitida l'immagine.



### Correzione della distorsione trapezoidale

La distorsione trapezio si verifica quando l'immagine proiettata assume una forma trapezoidale a causa della proiezione angolata.

Per correggere il problema, sarà necessario procedere manualmente seguendo le procedure descritte di seguito.

1. Attenersi a una delle seguenti procedure per visualizzare la pagina di correzione trapezoidale.

- Premere  $\triangle$  /  $\nabla$  sul proiettore o sul telecomando.
- Andare al **menu Avanzate - Display > Trapezio** e premere **OK**.

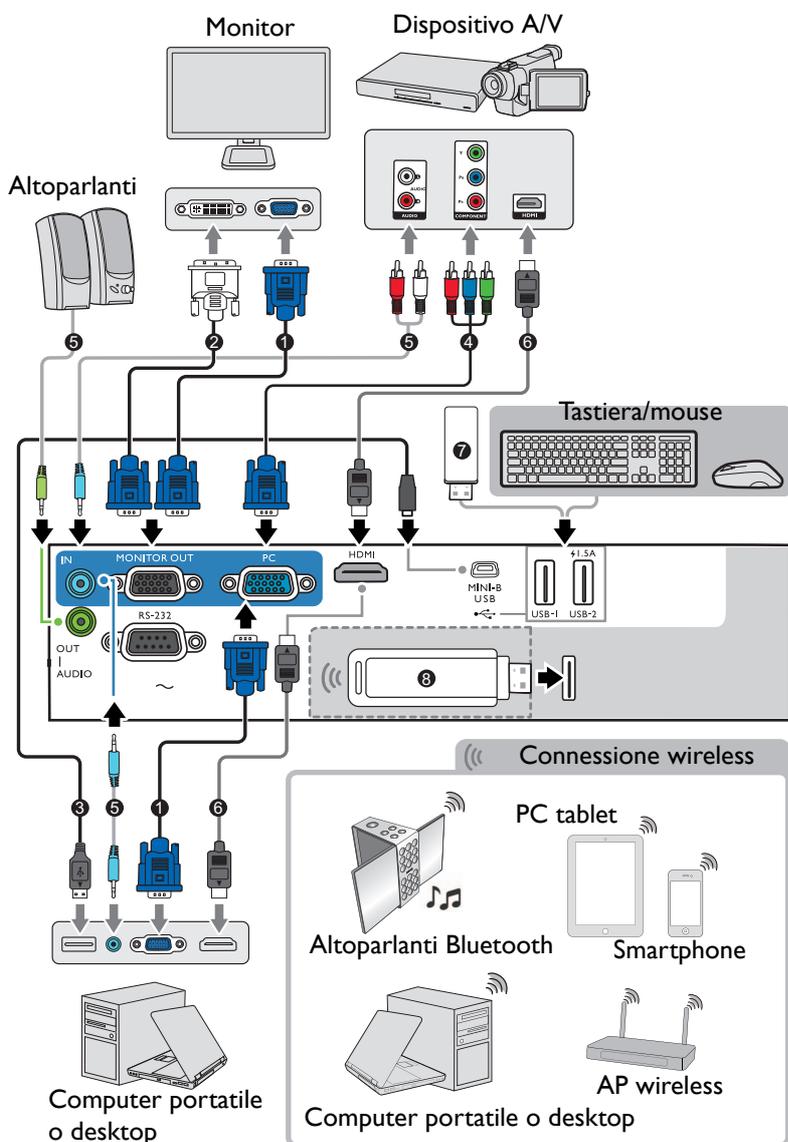


2. Viene quindi visualizzata la pagina di correzione **Trapezio**. Premere  $\triangle$  per correggere la distorsione trapezoidale nella parte superiore dell'immagine. Premere  $\nabla$  per correggere la distorsione trapezoidale nella parte inferiore dell'immagine.

# Collegamento

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

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



1	Cavo VGA
2	Cavo VGA-DVI-A
3	Cavo USB
4	Cavo adattatore Component Video-VGA (D-sub)
5	Cavo audio
6	Cavo HDMI
7	Unità flash USB
8	Chiave wireless (WDR02U)



- Alcuni dei cavi usati nelle connessioni illustrate in precedenza potrebbero non essere forniti con il proiettore (vedere [Contenuto della confezione a pagina 7](#)). È possibile acquistare tali cavi nei negozi di elettronica.
- Le illustrazioni per il collegamento sono solo di riferimento. I jack di collegamento posteriori disponibili sul proiettore variano in relazione al modello di proiettore.
- Molti notebook non attivano le porte video esterne quando vengono collegati a un proiettore. Di solito una combinazione di tasti, ad esempio FN + tasto funzione con il simbolo del monitor, attiva o disattiva lo schermo esterno. Premere contemporaneamente questo tasto e il tasto FN. Per informazioni sulle combinazioni dei tasti del notebook, consultare la relativa documentazione.
- Se l'immagine video selezionata non viene visualizzata dopo l'accensione del proiettore pur avendo selezionato la sorgente video corretta, verificare che il dispositivo sorgente sia acceso e funzioni correttamente. Verificare inoltre che i cavi di segnale siano stati collegati correttamente.

È sufficiente collegare il proiettore al dispositivo sorgente video utilizzando uno dei metodi sopra indicati. Tuttavia, ciascuno di essi offre un livello di qualità video diverso.

Terminale		Qualità immagine
HDMI		Migliore
Component Video (tramite input RGB)		Ottima

## Collegamento dell'audio

Il proiettore è dotato di altoparlanti mono incorporati progettati per fornire funzionalità audio di base, di supporto alle presentazioni di dati ad uso esclusivamente commerciale. Non sono stati progettati né possono essere utilizzati per la riproduzione di audio stereo come avviene nelle applicazioni home theater o home cinema. L'ingresso audio stereo (se disponibile) viene unito all'uscita audio mono comune mediante gli altoparlanti del proiettore.

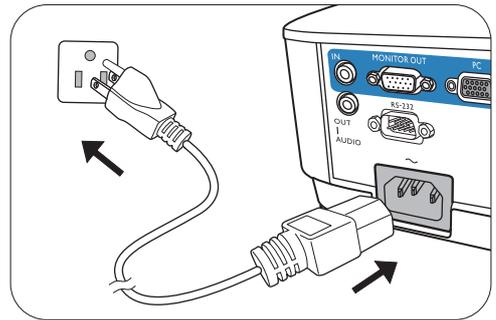
Gli altoparlanti integrati verranno disattivati quando viene collegato il jack **AUDIO OUT**.



- Anche se è collegato un ingresso audio stereo, il proiettore può eseguire solo la riproduzione in audio mono misto.
- Se l'immagine video selezionata non viene visualizzata dopo l'accensione del proiettore pur avendo selezionato la sorgente video corretta, verificare che il dispositivo sorgente sia acceso e funzioni correttamente. Verificare inoltre che i cavi di segnale siano stati collegati correttamente.

# Avvio del proiettore

1. Collegare il cavo di alimentazione. Accendere l'interruttore per attivare la presa di alimentazione (dove applicabile). L'indicatore di alimentazione sul proiettore si illumina di colore arancione una volta che viene applicata l'alimentazione.
2. Premere  sul proiettore o  sul telecomando per avviare il proiettore. Quando il proiettore viene acceso, la spia di alimentazione lampeggia e si accende in verde.



La procedura di avvio dura circa 30 secondi. Nell'ultima fase di avvio, viene proiettata una schermata di avvio.

Se necessario, ruotare l'anello di messa a fuoco per regolare la nitidezza dell'immagine.



- Utilizzare esclusivamente accessori originali (p.e. cavo di alimentazione) per evitare situazioni pericolose ad esempio folgorazioni e incendio.

- Se il proiettore è ancora caldo a causa di un'attività precedente, viene attivata la ventola di raffreddamento per circa 90 secondi prima dell'accensione della lampada.

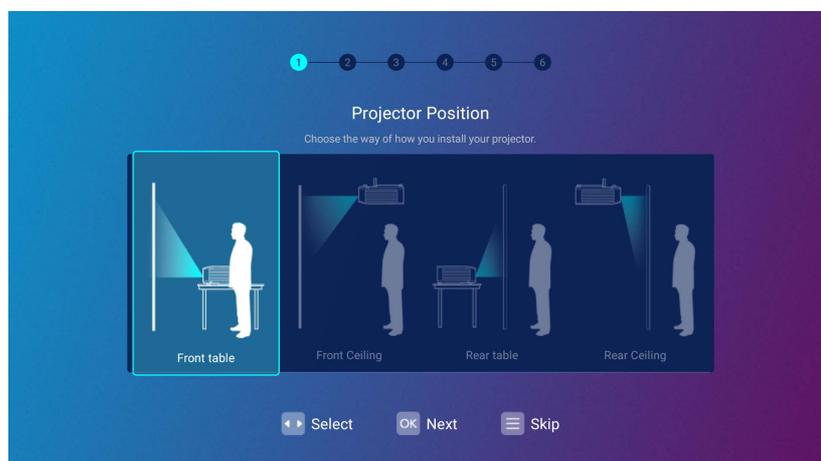
3. Se è la prima volta che si accende il proiettore, viene visualizzata la procedura guidata di impostazione per aiutare nel processo di impostazione del proiettore. Se è già stata eseguita, ignorare questo processo.
  - Usare i tasti freccia (, , , ) per scorrere gli elementi del menu.
  - Usare **OK** per confermare l'elemento del menu selezionato.
  - Usare il pulsante indietro  per tornare al menu precedente.
  - Usare il pulsante menu  per ignorare un menu.



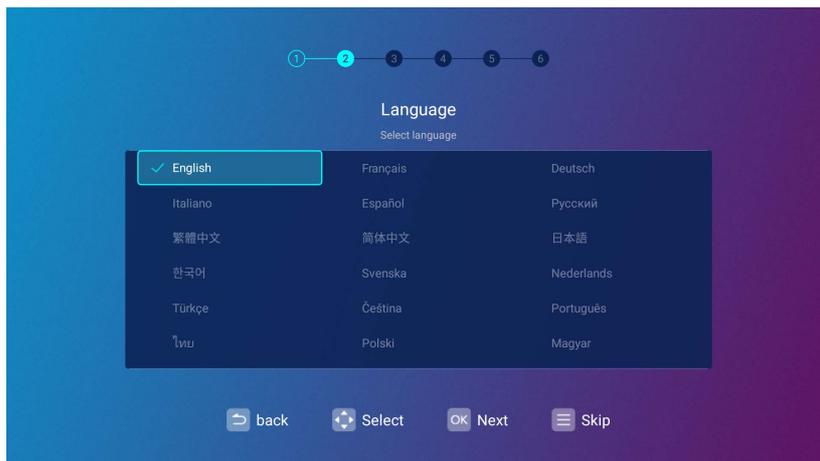
Le schermate della Procedura guidata di impostazione sono solo di riferimento, e possono differire dal design attuale.

Passaggio 1:

Scegliere un **Posizione proiettore**.



Passaggio 2:  
Scegliere un **Lingua**.



 Le lingue disponibili possono variare in base al prodotto venduto nel proprio paese e possono essere aggiornate senza preavviso.

Passaggio 3:  
Regolare **Trapezio**.

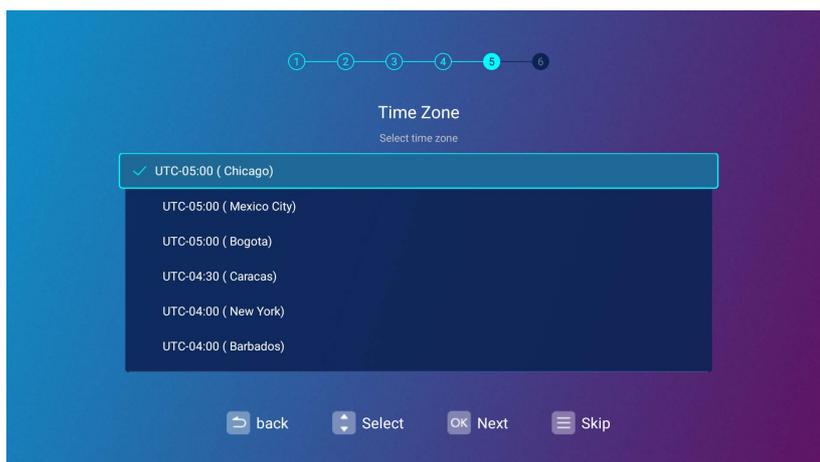


Passaggio 4:  
Configurare **Impostazione wireless** selezionando la rete wireless e inserendo la password.



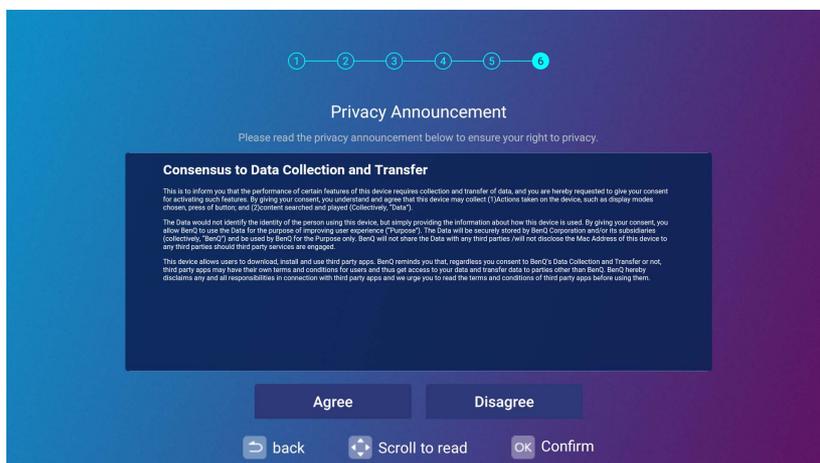
## Passaggio 5:

Specificare la **Fuso orario**.



## Passaggio 6:

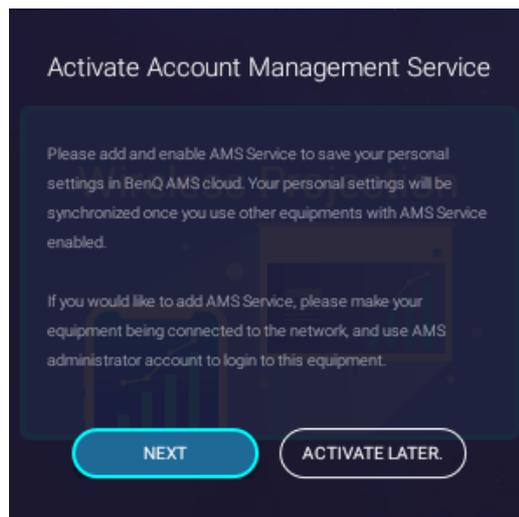
Leggere **Dichiarazione sulla privacy** e premere **OK** per accettare la dichiarazione.



Se in futuro si desidera rimuovere il consenso all'accordo sulla privacy, è possibile farlo nel menu **Informazioni generali > Informazioni > Dichiarazione sulla privacy** del menu **BenQ Launcher Impostazioni**. Per ulteriori informazioni vedere [Informazioni a pagina 69](#).

Una volta completati i passaggi precedenti, il proiettore chiederà se si desidera attivare la funzione AMS.

Se non viene chiesto di attivare la funzione AMS, si consiglia di aggiornare il firmware per ottimizzare l'esperienza utente. Per ulteriori informazioni, vedere [Aggiornamento sistema a pagina 145](#). Se si preferisce non aggiornare il firmware, consultare [Appendice: Operazione \(in sorgente Launcher\) per la versione firmware precedente a v01.00.19.00 a pagina 108](#) per le operazioni.



Ora è possibile lavorare con il proiettore in tre modi. In base alle proprie necessità sono necessarie operazioni diverse.

Scenari	Funzioni disponibili	Operazioni
Accesso a <b>BenQ Launcher</b> con l'account AMS	<p>Funzioni <b>BenQ Launcher</b> complete:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Servizio AMS (<a href="#">pagina 27</a>)</li> <li>• Collegamento Wi-Fi (<a href="#">pagina 41</a>)</li> <li>• Collegamento Bluetooth (<a href="#">pagina 55</a>)</li> <li>• Collegamento memoria USB (<a href="#">pagina 53</a>)</li> <li>• Applicazioni (<a href="#">pagina 58</a>)</li> <li>• Connettività HID (ad esempio collegamento di mouse e tastiera)</li> </ul>	<p>Se è già stato registrato un account amministratore sul sito Web AMS, selezionare <b>AVANTI</b> nella finestra pop-up. Per ulteriori istruzioni, consultare <a href="#">Associazione di un account amministratore AMS con il proiettore a pagina 28</a>.</p>
Accesso a <b>BenQ Launcher</b> senza il servizio AMS	<p>Tutte le funzioni <b>BenQ Launcher</b> tranne il servizio AMS.</p>	<p>Se ancora non si possiede un account amministratore AMS, selezionare <b>ATTIVA IN SEGUITO</b> nella finestra pop-up e premere <b>OK</b>. Il servizio AMS sarà disattivato sul proiettore fino a quando sarà riattivato manualmente nel menu <b>Impostazioni</b>. Per ulteriori informazioni sull'attivazione manuale del servizio AMS, vedere <a href="#">Abilitazione di AMS a pagina 27</a>.</p>
Proiettore tradizionale	<p>Solo proiezione cablata, senza connettività di rete e HD</p>	<p>Premere <b>HDMI</b> o <b>PC</b> sul telecomando o  (<b>SORGENTE</b>) e selezionare <b>HDMI</b> o <b>PC/YPbPr</b>.</p>



Per ulteriori informazioni su come registrare un account amministratore AMS, vedere [Prima di iniziare a pagina 26](#).

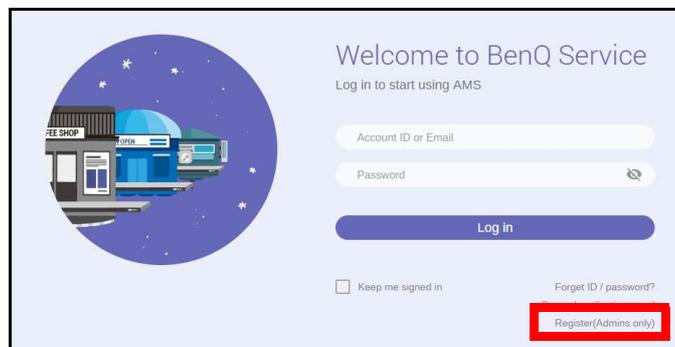
# Operazione (nella sorgente Launcher)

## Prima di iniziare

Una delle funzioni principali del proiettore è l'uso del servizio AMS (Account Management System) che consente di creare e gestire i singoli account di accesso per il proiettore. Utilizzando il servizio AMS sarà possibile:

- Personalizzare l'area di lavoro del proiettore per ciascun accesso
- Accedere ai file salvati negli account di archiviazione cloud (ad esempio Google Drive, Dropbox, ecc) direttamente dal proiettore
- Gestire le autorizzazioni per ciascun accesso, incluso l'accesso limitato a diverse funzioni del proiettore.

Per usare il servizio AMS si consiglia vivamente di registrare un account amministratore AMS prima di avviare il processo di avvio iniziale per il proiettore. Per registrare un account AMS, aprire il sito web di assistenza BenQ (<https://service-portal.benq.com/login>) utilizzando il browser Chrome o Firefox, fare clic sul collegamento **Registra (Solo amministratori)** e procedere con il processo di registrazione.



Per una descrizione completa delle funzioni del servizio AMS, incluse le istruzioni su come impostare e gestire gli account, fare riferimento a **Manuale utente AMS** che può essere scaricato dal seguente URL: <https://www.benq.com/en-us/business/index.html> > Modello di proiettore > **Download** > **Manuale utente**.



Le immagini in questo documento sono solo di riferimento. L'interfaccia utente potrebbe essere soggetta a modifiche senza preavviso.

## Il servizio AMS

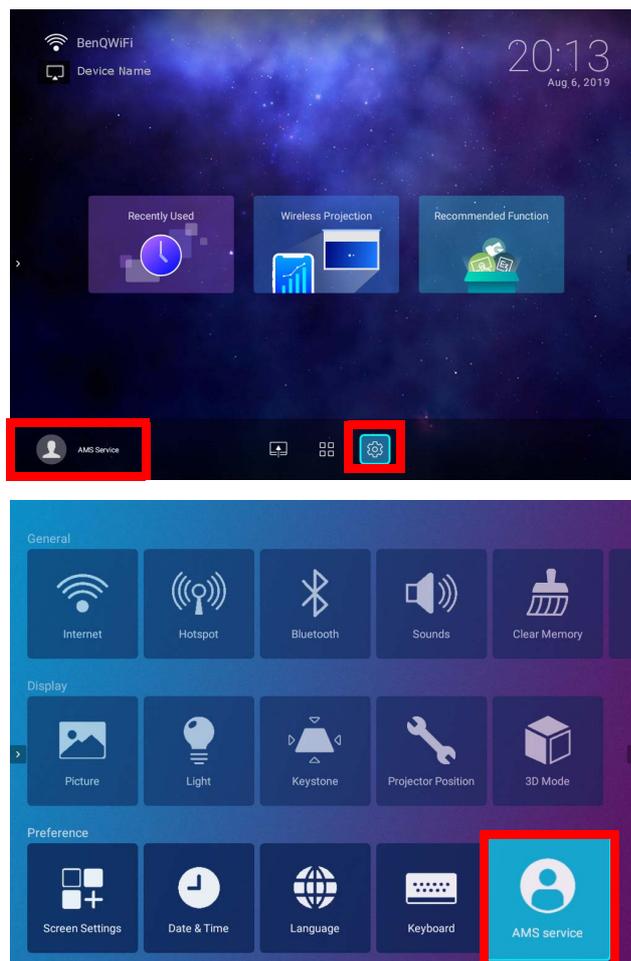
Come citato in precedenza, il servizio AMS è una funzione chiave del proiettore che consente di personalizzare l'area di lavoro del proiettore, accedere ai file archiviati negli account di archiviazione cloud direttamente dal proiettore, e gestire l'accesso a varie funzioni del proiettore in base all'accesso dell'utente.

Per una descrizione completa delle funzioni del servizio AMS, incluse le istruzioni su come impostare e gestire gli account, fare riferimento a **Manuale utente AMS** che può essere scaricato dal seguente URL: <https://www.benq.com/en-us/business/index.html> > Modello di proiettore > **Download** > **Manuale utente**.

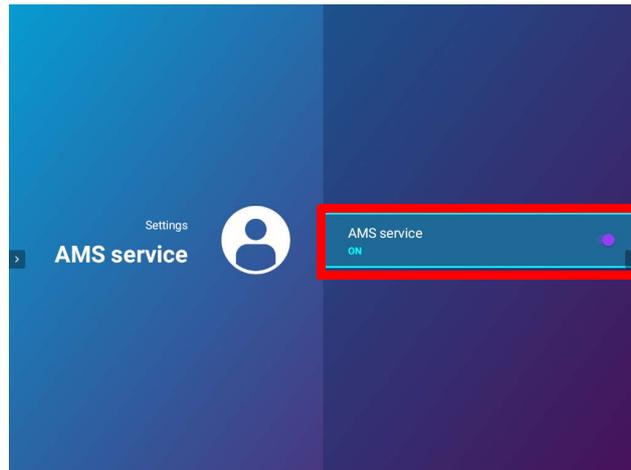
## Abilitazione di AMS

Se il servizio AMS non viene abilitato nella procedura di configurazione guidata durante l'avvio iniziale, sarà necessario abilitare AMS manualmente. Per abilitare manualmente AMS:

1. Assicurarsi di aver già creato un account amministratore AMS. Consultare [Prima di iniziare a pagina 26](#) per ulteriori informazioni sulla registrazione di un account amministratore AMS.
2. Scegliere uno dei seguenti metodi:
  - Selezionare **Servizio AMS** nella schermata home di **BenQ Launcher** e premere **OK**.
  - Selezionare il pulsante menu **Impostazioni** nella schermata home di **BenQ Launcher** e premere **OK**. Quindi selezionare **Servizio AMS** nella sezione **Preferenze** del menu **Impostazioni** e premere **OK**.



3. Nella schermata **Servizio AMS**, premere **OK** in modo che lo switch **Servizio AMS** sia impostato su **On**.



Una volta abilitata la funzione AMS sul proiettore, è necessario associare l'account amministratore AMS al proiettore prima di poter utilizzare il servizio AMS.

## Associazione di un account amministratore AMS con il proiettore

Una volta abilitata la funzione AMS, il passaggio successivo è associare l'account amministratore AMS con il proiettore in modo da designare un amministratore specifico per il proiettore (ad esempio, per garantire che solo un amministratore sia autorizzato per gestire il proiettore).

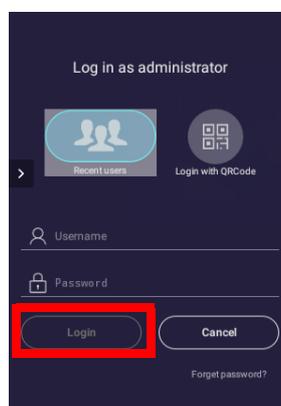


Prima di associare un account amministratore al proiettore, è necessario prima garantire che siano soddisfatte le seguenti condizioni per il proiettore:

- L'account amministratore AMS è stato registrato. Consultare [Prima di iniziare a pagina 26](#) per ulteriori informazioni sulla registrazione di un account amministratore AMS.
- Il proiettore è collegato a una rete wireless con accesso a Internet. Consultare [Connessione del proiettore a una rete wireless a pagina 41](#) per ulteriori informazioni sul collegamento a una rete wireless.
- **Servizio AMS** è abilitato sul proiettore. Per ulteriori informazioni sull'abilitazione di [Abilitazione di AMS a pagina 27](#) consultare **Servizio AMS**.

Una volta abilitata la funzione AMS, viene visualizzata una finestra popup **Accedi come amministratore**. Per associare l'account amministratore al proiettore:

Inserire **Nome utente** e **Password** per l'account amministratore AMS nella finestra **Accedi come amministratore**, selezionare **Accedi** e premere **OK**. Per non associare l'account al proiettore, selezionare **Annulla** e premere **OK**.



Una volta inserite le informazioni di accesso dell'account amministratore, viene visualizzato un messaggio che indica che l'account amministratore è stato associato al proiettore. Per essere certi che il processo di associazione sia andato a buon fine, controllare il menu **Informazioni dispositivo** nel menu account del servizio AMS. Per ulteriori informazioni consultare [Il menu account a pagina 31](#).

## Account AMS

Una volta associato l'account amministratore AMS al proiettore, gli utenti possono accedere all'account prima di usare il proiettore. In base al tipo di account utilizzato e alle impostazioni configurate per l'account, gli utenti potranno usare le interfacce personalizzate e le funzioni, oltre ad accedere alla memoria cloud personale.

Di seguito un elenco con i tipi di accessi disponibili per il proiettore:

**Amministratore:** questo account deve essere creato/registrato tramite il sito web AMS e include l'accesso completo alle funzioni e menu **Impostazioni** del proiettore.

**Utente:** questo account deve essere creato dall'amministratore tramite il sito web AMS e può accedere alle funzioni e menu **Impostazioni** del proiettore in base alle autorizzazioni predefinite e configurazioni impostate dall'amministratore. Gli utenti possono personalizzare l'interfaccia visualizzata sul proiettore, ad esempio possono configurare i collegamenti alle app o i collegamenti agli account cloud personali accedendo al sito web AMS e regolando le preferenze.

**Osipite:** è l'impostazione predefinita quando nessun account ha eseguito l'accesso al proiettore. Offre un accesso limitato alle funzioni e menu **Impostazioni** del proiettore.

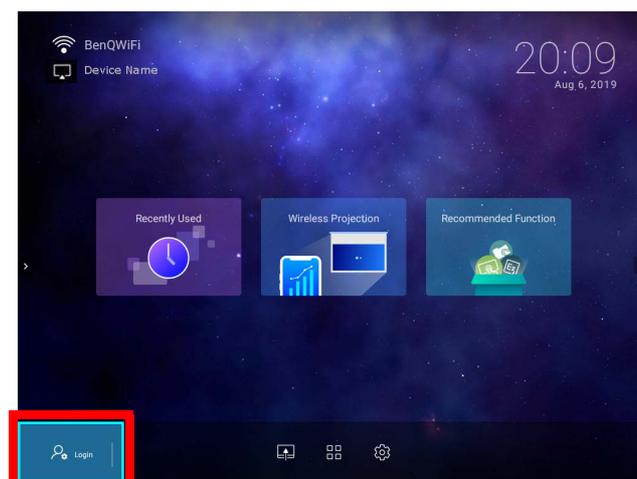
## Accesso



Prima di accedere al proiettore, è necessario prima garantire che siano soddisfatte le seguenti condizioni per il proiettore:

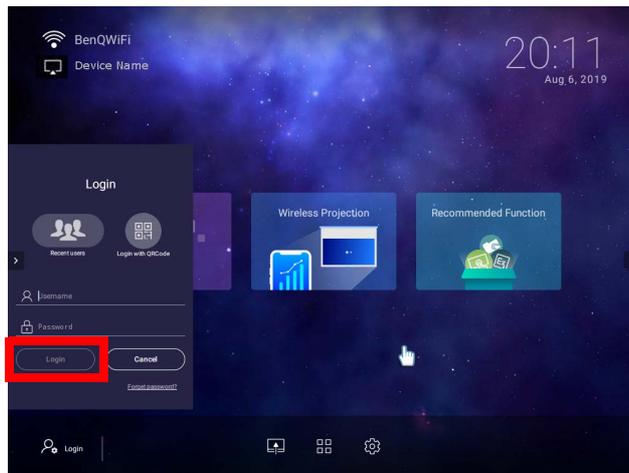
- Il proiettore è collegato a una rete wireless con accesso a Internet. Consultare [Connessione del proiettore a una rete wireless a pagina 41](#) per ulteriori informazioni sul collegamento a una rete wireless.
- **Servizio AMS** è abilitato sul proiettore. Per ulteriori informazioni sull'abilitazione di [Abilitazione di AMS a pagina 27](#) consultare **Servizio AMS**.

Per acceder al proiettore utilizzando l'account AMS, selezionare **Accedi** nella schermata home di **BenQ Launcher** e premere **OK**.



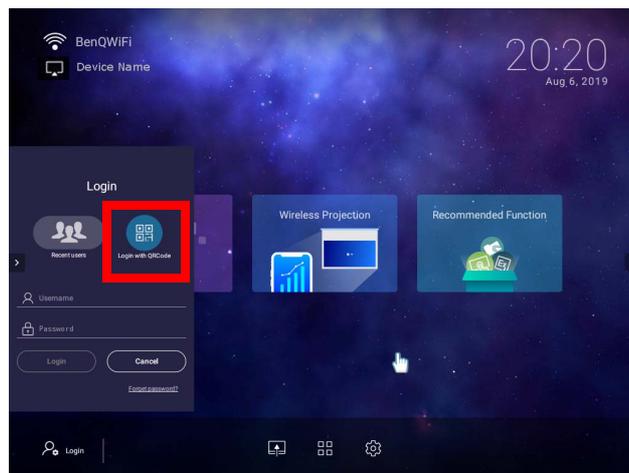
Usare uno dei seguenti metodi per completare il processo di accesso:

- Inserire **Nome utente** e **Password** per l'account AMS nella finestra **Accedi**, selezionare **Accedi** e premere **OK**.



È possibile selezionare **Utenti recenti** nella finestra **Accedi** e premere **OK** per selezionare un **Nome utente** dall'elenco degli accessi usati di recente.

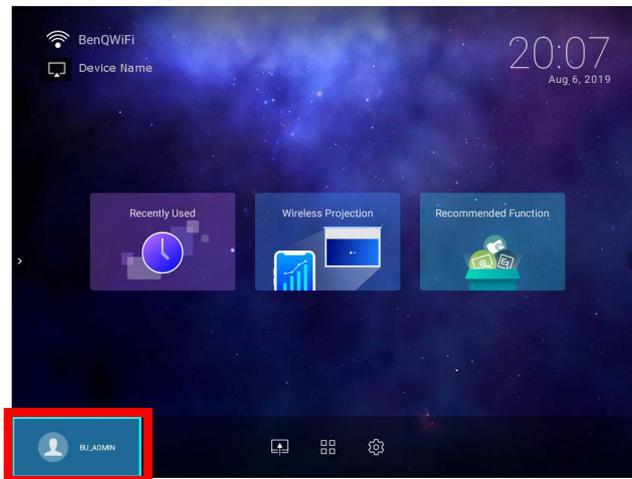
- Selezionare **Accedi con codice QR** nella finestra **Accedi** e premere **OK**. Eseguire la scansione del codice QR visualizzato sul dispositivo mobile e aprire il collegamento fornito per accedere tramite il dispositivo mobile.



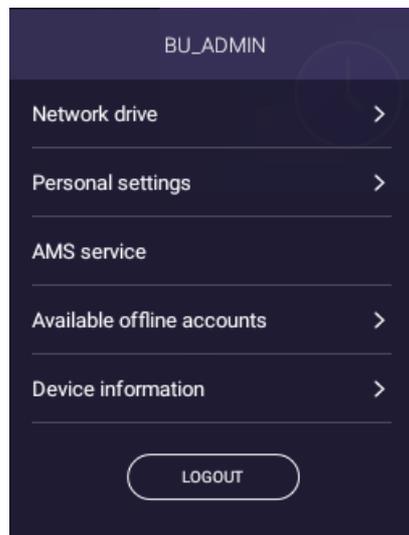
Se il proiettore non è collegato a una rete wireless con accesso a Internet, solamente gli account elencati in **Account offline disponibili** del menu account dell'amministratore saranno in grado di accedere ad AMS. Per ulteriori informazioni sul menu account, consultare [Il menu account a pagina 31](#).

## Il menu account

Una volta eseguito l'accesso al proiettore utilizzando l'account AMS, l'angolo inferiore sinistro della schermata home di **BenQ Launcher** identifica l'account attualmente collegato. Selezionare l'icona per il nome dell'account e premere **OK** per aprire il menu delle opzioni correlate all'account.



Il menu account presenta le seguenti opzioni:



Elemento	Descrizione
<b>Unità di rete</b>	Apri i file personali tramite l'app <b>File AMS</b> dove è possibile accedere i file salvati nell'account di archiviazione cloud che è stato collegato all'account AMS o memoria interna. Per informazioni sulle funzioni dell'app <b>File AMS</b> , consultare <a href="#">File AMS a pagina 58</a> .
<b>Impostazioni personali</b>	Consente di impostare il periodo di inattività prima che il proiettore si disconnetta automaticamente. Le opzioni includono <b>10 min, 20 min, 30 min, 40 min, 50 min, e 60 min</b> .
<b>Servizio AMS</b>	Consente di disabilitare <b>Servizio AMS</b> .  Questa opzione non è disponibile per gli account Utente.
<b>Account offline disponibili</b>	Elenca gli account disponibili per l'accesso quando il proiettore non dispone dell'accesso a Internet.

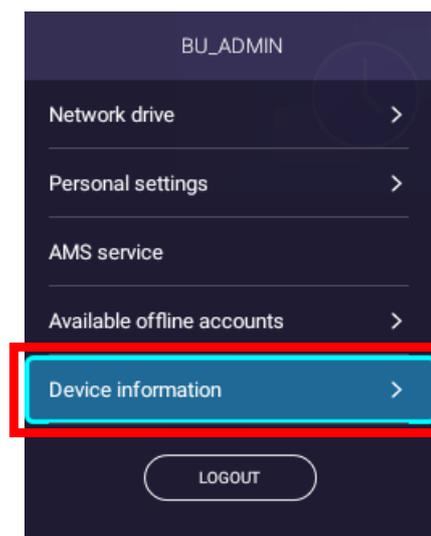
Elemento	Descrizione
<b>Informazioni dispositivo</b>	<p>Elenca le informazioni per l'account amministratore vincolato al proiettore, inclusa l'opzione per <b>ANNULLA ASSOCIAZIONE</b> l'account al proiettore.</p>  <p>L'opzione <b>ANNULLA ASSOCIAZIONE</b> è visualizzata solo per l'amministratore.</p>
<b>ESCI</b>	Disconnette l'account dell'amministratore.

### Annullamento dell'associazione dell'account amministratore per il proiettore

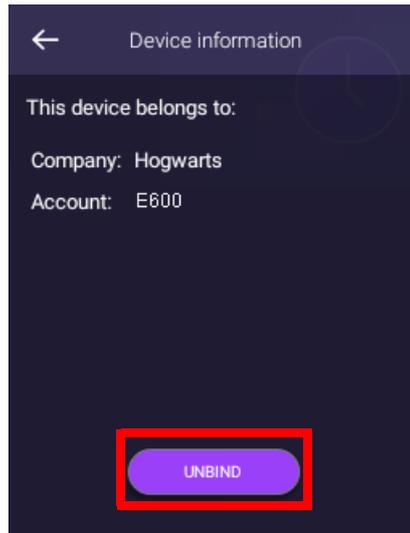
Nei casi in cui si desidera cambiare l'account amministratore per il proiettore, sarà necessario prima annullare l'associazione dell'account amministratore corrente dal proiettore.

Per annullare l'associazione di un account amministratore:

1. Accedere al proiettore utilizzando **Nome utente** e **Password** per l'amministratore corrente. Per ulteriori informazioni su come accedere al proiettore, consultare [Accesso a pagina 29](#).
2. Accendere la menu account. Per ulteriori informazioni sul menu account, consultare [Il menu account a pagina 31](#).
3. Selezionare **Informazioni dispositivo** nel menu account e premere **OK**.



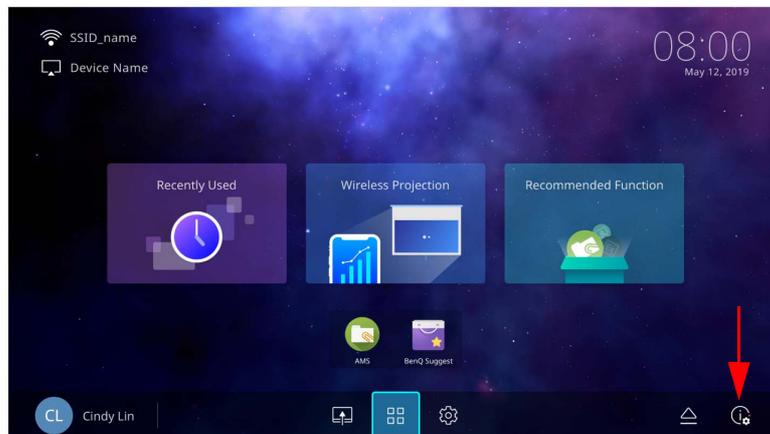
4. Selezionare **ANNULLA ASSOCIAZIONE** premendo **OK**.



## Verifica degli aggiornamenti di sistema

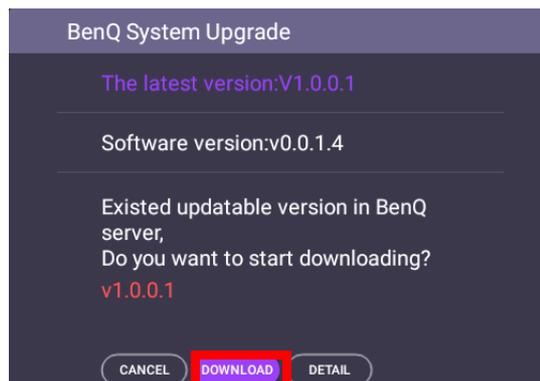
Si consiglia di aggiornare periodicamente il proiettore con la versione più recente del firmware per ottimizzare l'esperienza dell'utente. Il proiettore utilizza gli aggiornamenti Over-the-Air (OTA) per installare il file di aggiornamento mediante wireless.

Quando è disponibile una nuova versione sul server BenQ OTA, viene visualizzato un messaggio una volta collegato il proiettore a una rete wireless. È possibile verificare la disponibilità di una nuova versione del firmware dall'icona delle notifiche nella parte inferiore della schermata home di **BenQ Launcher**.

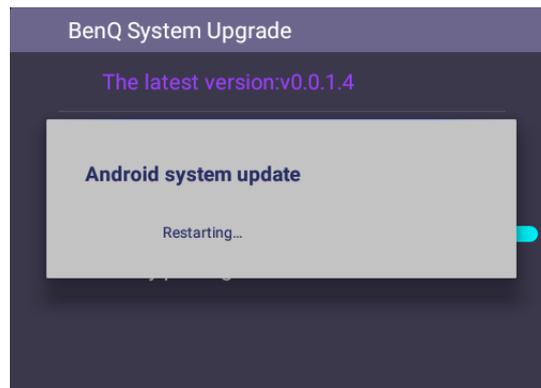


Seguire i passaggi per avviare l'aggiornamento del firmware:

1. Selezionare **DOWNLOAD** per scaricare il file di aggiornamento.



2. Una volta completato il download, il proiettore si riavvia automaticamente. Non spegnere o scollegare il proiettore prima che si stato completato l'aggiornamento e venga visualizzato **BenQ Launcher** sullo schermo.



## BenQ Launcher

BenQ Launcher è il sistema operativo del proiettore che consente di trasmettere tramite wireless lo schermo del dispositivo, riprodurre i file, eseguire le applicazioni e regolare le impostazioni del proiettore.

 Usare i pulsanti sul proiettore, telecomando o collegare un mouse USB alle porte **USB-1** o **USB-2** del proiettore per scorrere **BenQ Launcher** e utilizzare le funzioni.

### La schermata home di BenQ Launcher

All'avvio iniziale o quando viene selezionato **BenQ Launcher** nel menu della sorgente in ingresso, il proiettore visualizza **BenQ Launcher**. Se il proiettore sta proiettando da una sorgente di ingresso (ad esempio **HDMI** o **PC/YPbPr**), è possibile tornare alla modalità **BenQ Launcher** premendo il pulsante sorgente  o il pulsante **LAUNCHER** sul telecomando e selezionando **BenQ Launcher** nel menu sorgente in ingresso.

 Quando è abilitata la funzione **Sorgente automatica** nel menu **Avanzate > Impostazioni** del menu OSD, il proiettore visualizza la schermata home **BenQ Launcher** tutte le volte che viene acceso. Se la funzione **Sorgente automatica** è disabilitata, il proiettore rileva se è disponibile il segnale dalla sorgente di ingresso utilizzata di recente e passa alla sorgente di ingresso disponibili, se il segnale non è disponibile o il proiettore è stato impostato su **BenQ Launcher** durante la sessione precedente, il proiettore accede alla schermata home **BenQ Launcher**. Vedere [Impostazioni a pagina 91](#).



 La schermata effettiva può variare in base alla versione firmware di **BenQ Launcher**.

La schermata home di **BenQ Launcher** presenta sei componenti principali:

N.	Component	Descrizione
1	Barra di stato	Icone che visualizzano orario, Bluetooth e stato wireless.
2	Menu principale	Collegamenti alle app/documenti utilizzati di recente, istruzioni su come proiettore tramite wireless e funzionalità/funzioni consigliate. Per ulteriori informazioni sul menu principale, consultare <a href="#">Uso dei menu principale a pagina 37</a> .

N.	Component	Descrizione
3	Barra laterale	Un menu con pulsanti di navigazione rapidi. Per ulteriori informazioni sui pulsanti della barra laterale, consultare <a href="#">Uso della barra laterale a pagina 40</a> .
4	Collegamenti app	 <p>Un elenco personalizzabile di collegamenti per le app installate. Per ulteriori informazioni sui collegamenti alle app, consultare <a href="#">Uso dei collegamenti delle applicazioni a pagina 38</a>.</p> <p>Nella schermata home predefinita non sono presenti collegamenti alle app. Per aggiungere i collegamenti alle app alla schermata home, usare il menu secondario <b>Impostazioni schermo</b> nel menu <b>Impostazioni</b> o il sito web AMS. Consultare <a href="#">Impostazioni schermo a pagina 72</a> o fare riferimento a <b>Manuale utente AMS</b> che può essere scaricato dall'URL di seguito: <a href="https://www.benq.com/en-us/business/index.html">https://www.benq.com/en-us/business/index.html</a> &gt; Modello di proiettore &gt; <b>Download</b> &gt; <b>Manuale utente</b>.</p>
5	Menu servizio AMS	Consente di accedere al proiettore utilizzando l'account del servizio AMS. Per ulteriori informazioni sul servizio AMS, consultare <a href="#">Il servizio AMS a pagina 27</a> .
6	Barra degli strumenti	I pulsanti per la sorgente di ingresso, tutte le applicazioni e il menu <b>Impostazioni</b> . Per ulteriori informazioni sulla barra degli strumenti, consultare <a href="#">Uso della barra degli strumenti a pagina 39</a> .



Tenere premuto il pulsante ▼ per accedere al menu **Sorgente**, collegamenti delle app e ai menu **Impostazioni**.

## Navigazione della schermata home di **BenQ Launcher**

1. Dalla schermata home di **BenQ Launcher**, premere ▲/▼/◀/▶ per selezionare la funzione desiderata e premere **OK**.
2. Seguire le istruzioni su schermo per altre operazioni.

### Inserimento di testo

Diversi menu all'interno di **BenQ Launcher** possono richiedere l'inserimento di testo. È possibile collegare una tastiera alla porta **USB-1** o **USB-2** sul retro del proiettore o seguire questi passaggi:

1. Selezionare il campo di testo dove inserire il testo.
2. Premere **OK** per visualizzare sullo schermo una tastiera alfanumerica completa.
3. Premere ▲/▼/◀/▶ per scorrere la tastiera, quindi premere **OK** per selezionare la lettera/tasto/simbolo da inserire nel campo di testo.
4. Premere in qualsiasi momento il pulsante indietro ↶ per chiudere la tastiera.

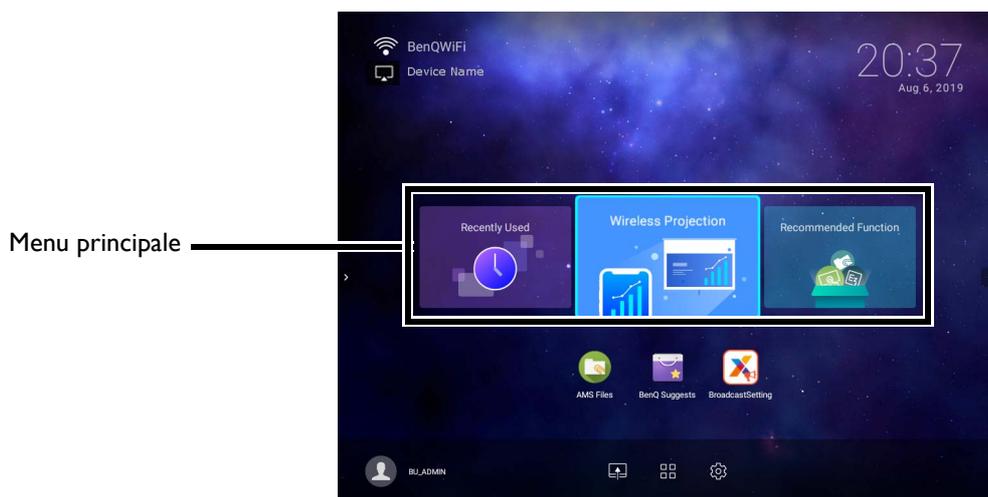


I tipi di tastiera possono variare in base alle impostazioni della lingua. Per ulteriori informazioni vedere [Tastiera a pagina 74](#).

## Uso dei menu principale

Il Menu principale include i pulsanti per accedere alle seguenti funzioni:

- **Usate di recente** - Un menu con le applicazioni o documenti aperti di recente. Per ulteriori dettagli sul menu **Usate di recente**, consultare [Usate di recente a pagina 68](#).
- **Proiezione wireless** - Istruzioni sulla proiezione da un dispositivo iOS, Android, o Windows. Per ulteriori dettagli sulla proiezione wireless, consultare [Connessioni wireless a pagina 41](#).
- **Funzione consigliata** - Introduzione alle funzioni consigliate per il proiettore. Vedere [Funzione consigliata a pagina 37](#) per ulteriori dettagli.



## Funzione consigliata

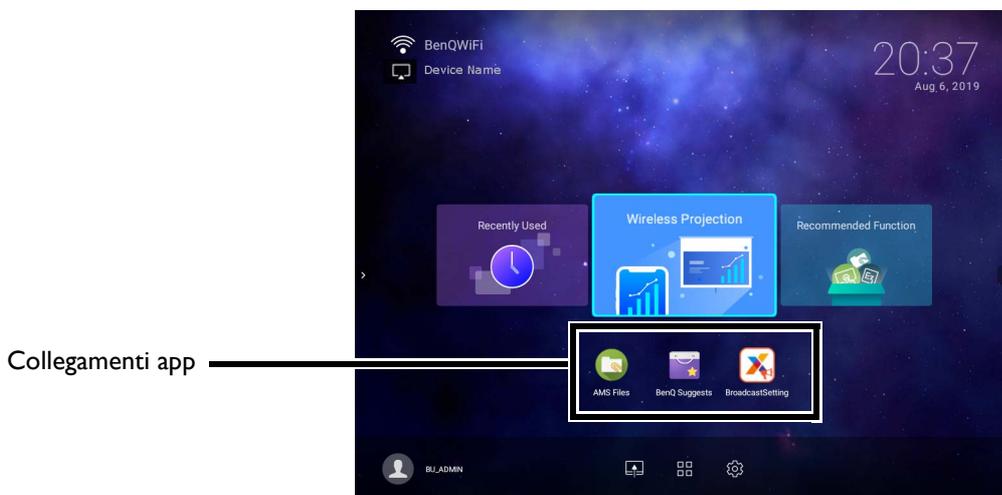
La funzione **Funzione consigliata** è un collegamento alle app consigliate per il proiettore.

## Uso dei collegamenti delle applicazioni

Il menu Collegamenti delle applicazioni è un elenco di collegamenti per le app installate che può essere personalizzato dall'utente mediante il menu secondario **Impostazioni schermo** nel menu **Impostazioni** o il sito web del servizio AMS per gli account di accesso di AMS. Consultare [Impostazioni schermo a pagina 72](#), per i dettagli sulla personalizzazione del menu dei collegamenti delle app tramite il menu secondario **Impostazioni schermo**, oppure consultare **Manuale utente AMS** che può essere scaricato dall'URL di seguito: <https://www.benq.com/en-us/business/index.html> > Modello di proiettore > **Download** > **Manuale utente**.



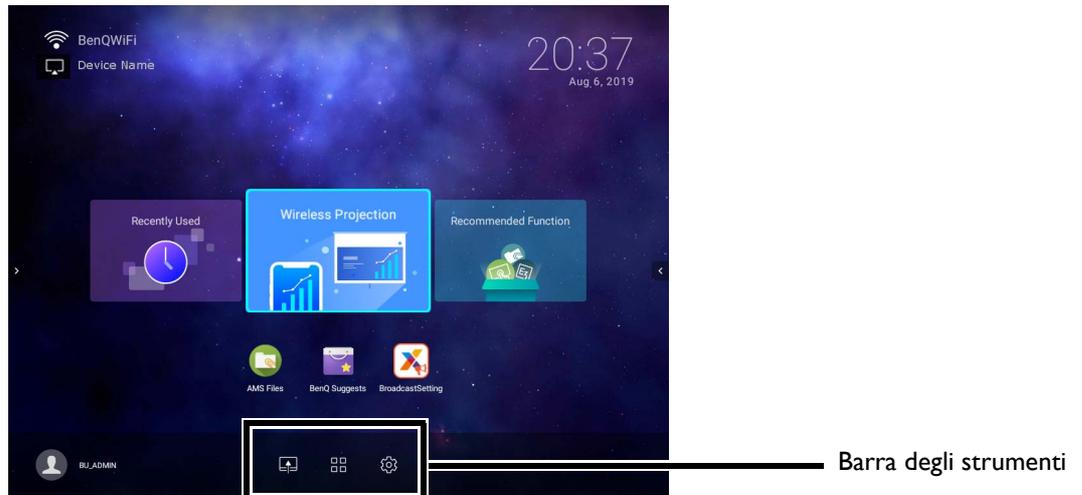
- Se **Servizio AMS** sul proiettore è disabilitato, l'elenco dei collegamenti delle app può essere personalizzato solo tramite il menu secondario **Impostazioni schermo**, mentre i collegamenti selezionati saranno visualizzati sempre nella schermata home.
- Se **Servizio AMS** sul proiettore è abilitato, sarà visualizzato solo l'elenco dei collegamenti delle app che sono stati personalizzati per l'account AMS collegato.



Per accedere a tutte le applicazioni installate sul proiettore, vedere [Tutte le applicazioni a pagina 68](#). Per i dettagli su come ordinare i collegamenti vedere [Impostazioni schermo a pagina 72](#).

## Uso della barra degli strumenti

La barra degli strumenti presenti i pulsanti per accedere al menu sorgente di ingresso, il menu tutte le applicazioni e il menu **Impostazioni**.



Pulsante	Descrizione
	Selezionare per aprire il menu sorgente di ingresso.
	Selezionare per aprire il menu tutte le applicazioni. Per ulteriori dettagli sul menu tutte le applicazioni, consultare <a href="#">Tutte le applicazioni a pagina 68</a> .
	Selezionare per aprire il menu <b>Impostazioni</b> . Per ulteriori informazioni sui menu <b>Impostazioni</b> , consultare <a href="#">Informazioni sul menu Impostazioni a pagina 63</a> .

## Il Menu Sorgente di ingresso

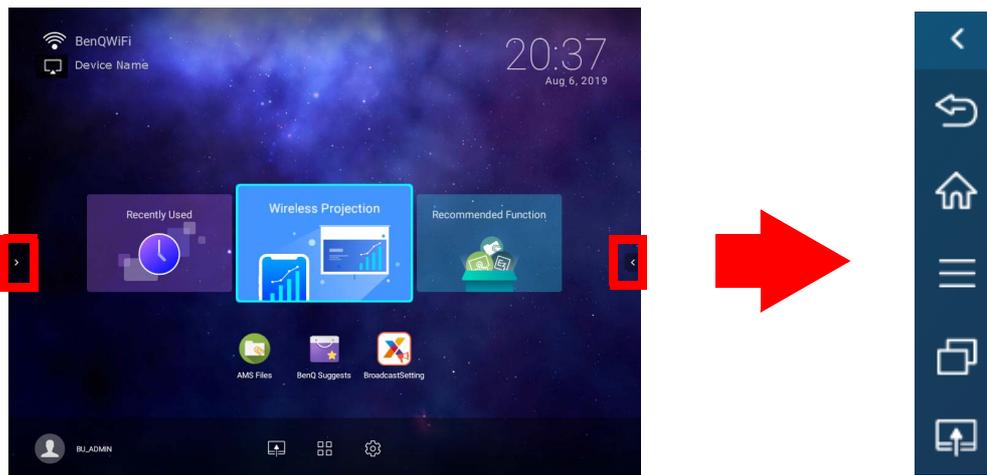
La sorgente di ingresso visualizza le opzioni della sorgente di ingresso: **Gestione file** (per i dispositivi di archiviazione collegati alla porta **USB-1** o **USB-2**), **HDMI**, o **PC/YPbPr**. Selezionare la sorgente di ingresso desiderata e premere **OK** per iniziare a visualizzare il video dalla sorgente. Per ulteriori informazioni sul collegamento delle sorgenti di ingresso, consultare [Collegamento a pagina 20](#).



## Uso della barra laterale

Per situazioni dove il proiettore non può essere raggiunto dall'utente (ad esempio quando il proiettore è installato sul soffitto) e i pulsanti sul proiettore non sono accessibili, **BenQ Launcher** dispone di barre laterali su entrambi i lati sinistro e destro dello schermo che possono essere visualizzate in qualsiasi momento per accedere a una serie di pulsanti virtuali. Per richiamare la barra laterale sullo schermo, fare clic sui pulsanti freccia su lato sinistro o destro dello schermo.

 Per usare la barra laterale è necessario collegare al proiettore un dispositivo con protocollo HID (ad esempio un mouse).



La barra laterale comprende i seguenti pulsanti:

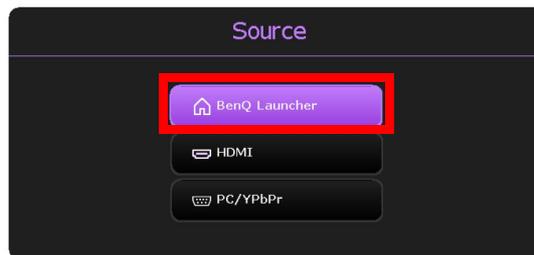
Icona	Descrizione
	Selezionare per tornare alla schermata precedente.
	Selezionare per tornare alla schermata home di <b>BenQ Launcher</b> .
	Selezionare per aprire i menu contestuali basati su Android.
	Selezionare per modificare il menu app <b>Usate di recente</b> .
	Selezionare per aprire il menu sorgente di ingresso

## Passaggio a **BenQ Launcher** da una sorgente di ingresso

Quando è selezionato **HDMI** o **PC/YPbPr** nel menu sorgente, il proiettore esce dall'interfaccia **BenQ Launcher** per proiettare il video dalla sorgente di ingresso (ad esempio lettore Blu-ray/DVD, decoder o PC). L'interfaccia di **BenQ Launcher** del proiettore resta disattiva per tutto il tempo in cui è selezionata la sorgente di ingresso **HDMI** o **PC/YPbPr** o (in base alle impostazioni **Sorgente automatica**) fino a quando il proiettore viene spento e riaccessato.

In questo modo, tutte le volte che l'utente desidera trasmettere tramite wireless la schermata del dispositivo, visualizzare i file multimediali salvati sull'unità flash o eseguire le applicazioni, deve tornare all'interfaccia di **BenQ Launcher**. Per tornare a **BenQ Launcher**:

1. Premere il pulsante sorgente  o il pulsante **LAUNCHER** sul telecomando.
2. Selezionare **BenQ Launcher** nel menu sorgente.



Quando è abilitata la funzione **Sorgente automatica** nel menu **Avanzate > Impostazioni** del menu OSD, il proiettore visualizza la schermata home di **BenQ Launcher** una volta che viene acceso. Se la funzione **Sorgente automatica** è disabilitata, il proiettore rileva se è disponibile il segnale dalla sorgente di ingresso utilizzata di recente e passa alla sorgente di ingresso disponibili, se il segnale non è disponibile o il proiettore è stato impostato su **BenQ Launcher** durante la sessione precedente, il proiettore accede alla schermata home **BenQ Launcher**. Vedere [Impostazioni a pagina 91](#).

## Connessioni wireless

### Connessione del proiettore a una rete wireless

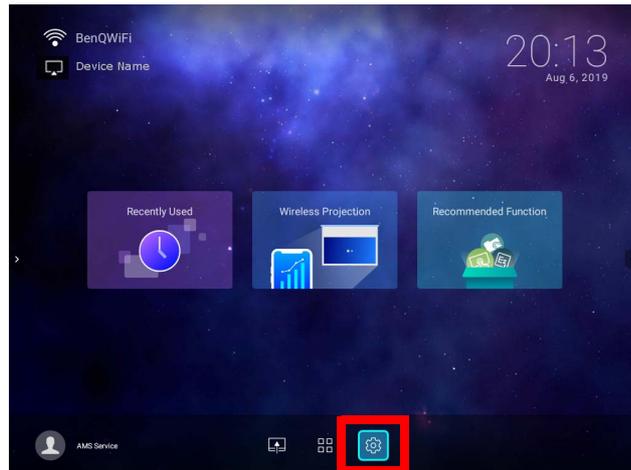
Prima di poter eseguire la proiezione wireless tramite il proiettore, è necessario prima connetterlo a una rete wireless. Per connettere il proiettore a una rete wireless o cambiare le reti wireless:



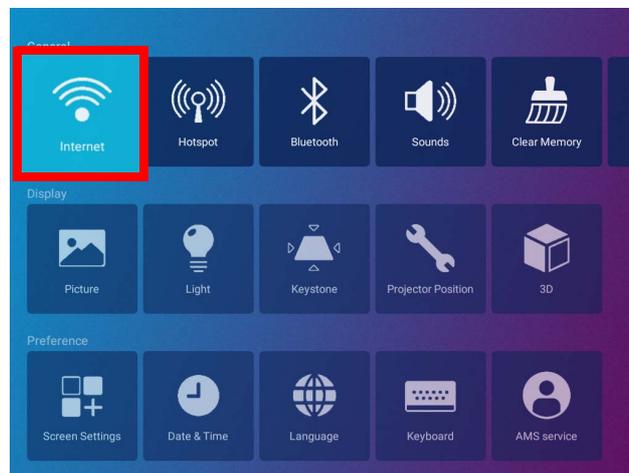
Se il proiettore è già stato collegato a una rete wireless durante l'installazione guidata, è possibile ignorare i passaggi in questa sezione.

1. Installare la chiave wireless in dotazione nella porta chiave wireless (vedere [Installazione della chiave wireless a pagina 8](#)).
2. Accedere il proiettore (vedere [Avvio del proiettore a pagina 22](#)).

3. Nella schermata home dell'interfaccia di **BenQ Launcher**, selezionare il pulsante **Impostazioni** e premere **OK**.



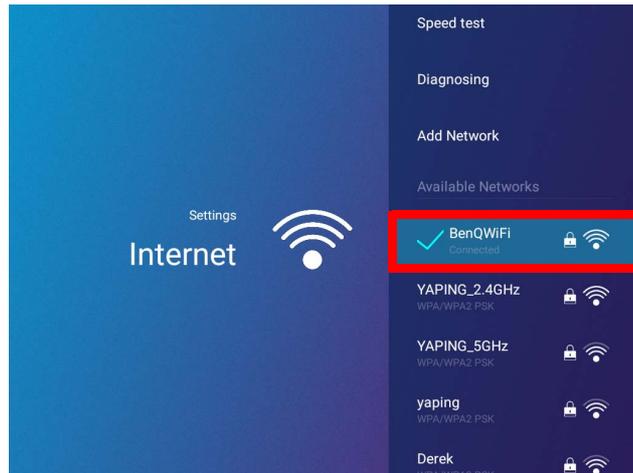
4. Selezionare **Internet** nella sezione **Informazioni generali** del menu **Impostazioni** e premere **OK**.



5. Premere **Impostazioni rete wireless** e premere **OK** per abilitare.



6. Selezionare l'SSID per il punto di accesso wireless a cui connettere e premere **OK**.



- Per il collegamento a una rete wireless nascosta, selezionare **Aggiungi rete** e inserire l'SSID, l'impostazione di sicurezza e la password della rete.
- L'elenco delle reti wireless disponibili viene aggiornato ogni 10 secondi. Se l'SSID non è elencato, attendere il completamento dell'aggiornamento.

7. Se si sceglie un SSID protetto, viene visualizzata una schermata che chiede di inserire la password corretta. Usare la tastiera virtuale per inserire la password. Una volta inserita la password, selezionare **Avanti** per consentire al proiettore di connettersi automaticamente.



- La password sarà salvata nella memoria del memoria del proiettore. In futuro, se viene selezionato lo stesso SSID, non sarà chiesto di inserire la password a meno che l'SSID non venga eliminato dalla memoria del proiettore.
- Se la password digitata è errata, è possibile scegliere di inserire nuovamente la password o premere il pulsante indietro ↶ per tornare all'elenco degli SSID.

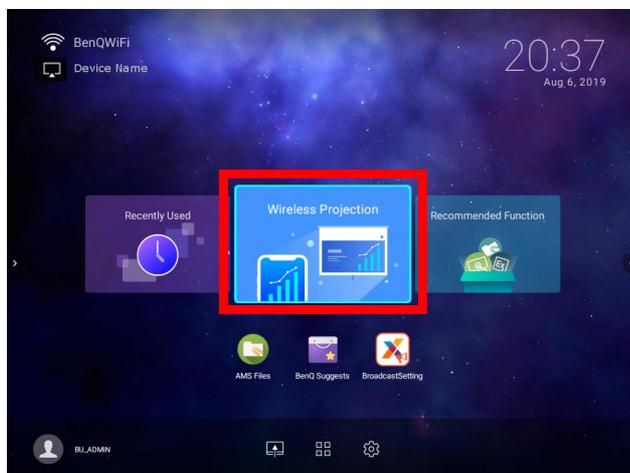
8. Una volta collegato l'AP wireless, nell'angolo superiore sinistro dell'interfaccia di **BenQ Launcher** viene visualizzare l'icona del collegamento wireless. È ora possibile usare il wireless per collegare il dispositivo al proiettore e trasmettere lo schermo del dispositivo.



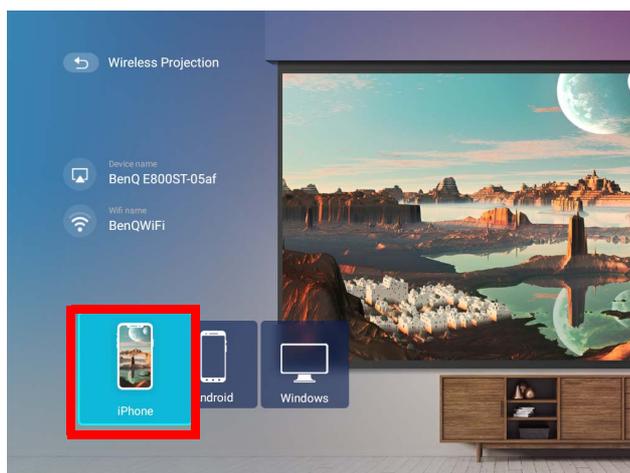
## Proiezione wireless da iOS e macOS®

Per connettere un dispositivo iOS al proiettore e trasmettere la schermata del dispositivo mediante AirPlay:

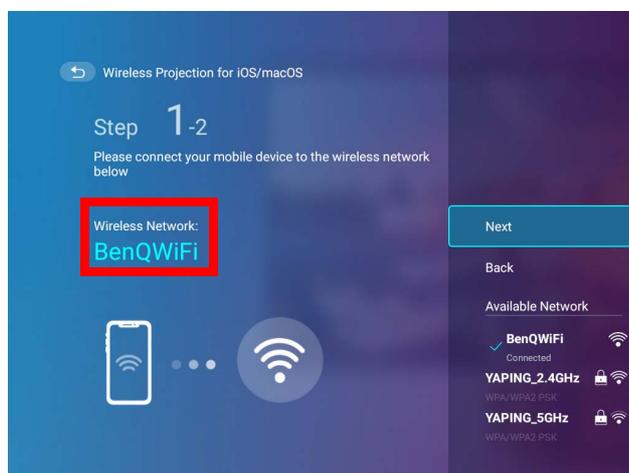
1. Nella schermata home dell'interfaccia di **BenQ Launcher**, selezionare **Proiezione wireless** e premere **OK**.



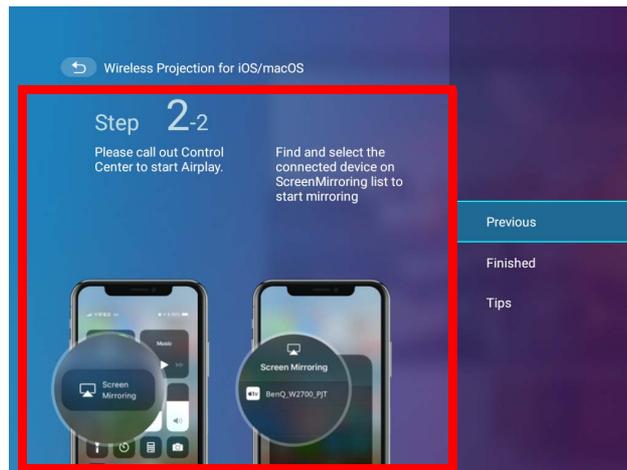
2. Nel menu **Proiezione wireless**, selezionare **iPhone** e premere **OK**.



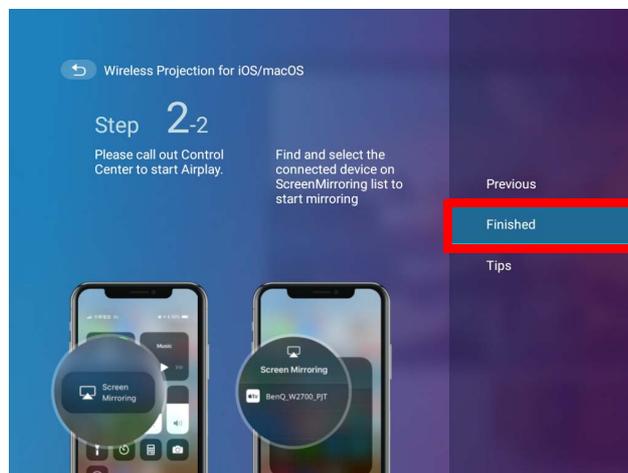
3. Nel menu della rete wireless del dispositivo mobile iOS, connettere alla rete wireless mostrata nella schermata **Proiezione wireless per iPhone** e selezionare **Avanti**.



4. Seguire le istruzioni mostrate nella schermata **Proiezione wireless per iPhone** per proiettare lo schermo del dispositivo iOS mediante AirPlay.



5. Selezionare **Completato** nel menu **Proiezione wireless per iPhone** per completare il tutorial e tornare alla schermata home.



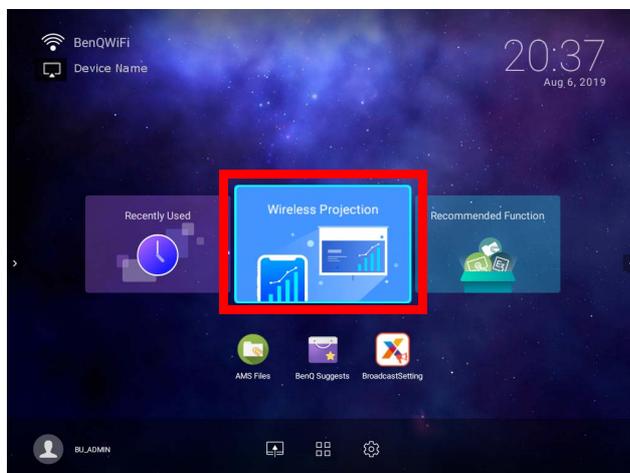
La qualità della proiezione wireless può dipendere dalla qualità del segnale wireless oltre che dalla compatibilità del mirroring dello schermo del dispositivo mobile.

Una volta terminata la proiezione, disabilitare AirPlay sul dispositivo iOS per terminare la connessione.

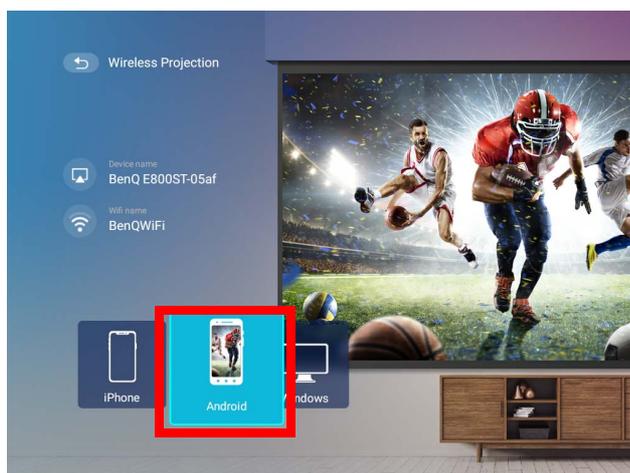
## Proiezione wireless per Android™

Per connettere un dispositivo Android™ al proiettore e trasmettere la schermata del dispositivo:

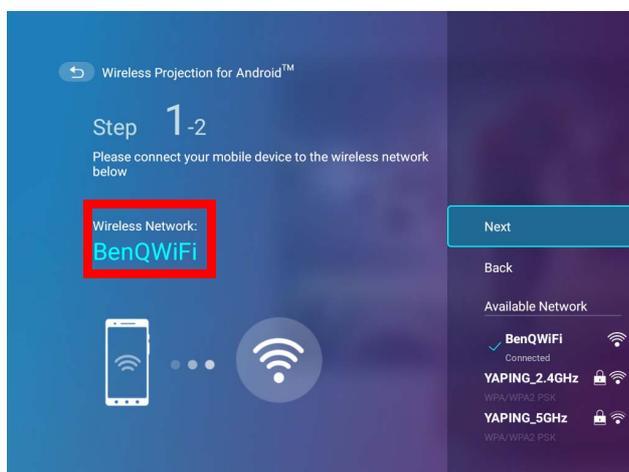
1. Nella schermata home dell'interfaccia di **BenQ Launcher**, selezionare **Proiezione wireless** e premere **OK**.



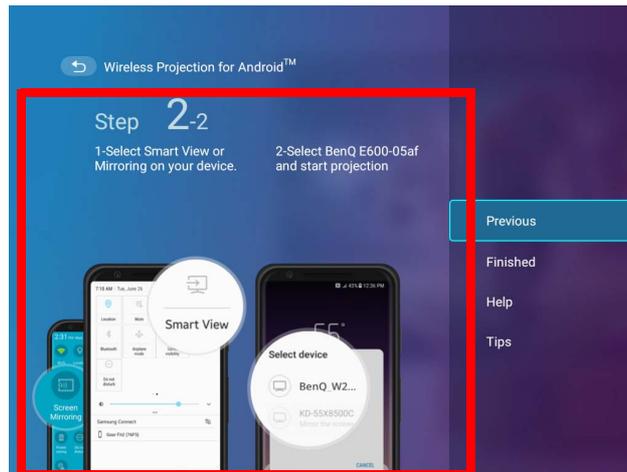
2. Nel menu **Proiezione wireless**, selezionare **Android** e premere **OK**.



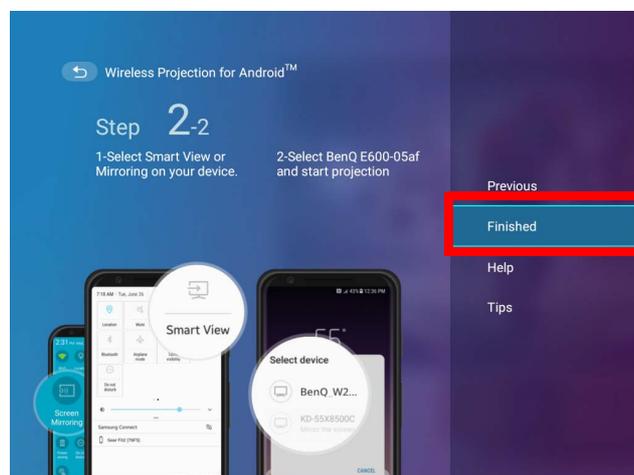
3. Nel menu della rete wireless del dispositivo mobile Android, connettere alla rete wireless mostrata nella schermata **Proiezione wireless per Android™** e selezionare **Avanti**.



4. Seguire le istruzioni mostrate nella schermata **Proiezione wireless per Android™** per proiettare lo schermo del dispositivo Android.



5. Selezionare **Completato** nel menu **Proiezione wireless per Android™** per completare il tutorial e tornare alla schermata home.



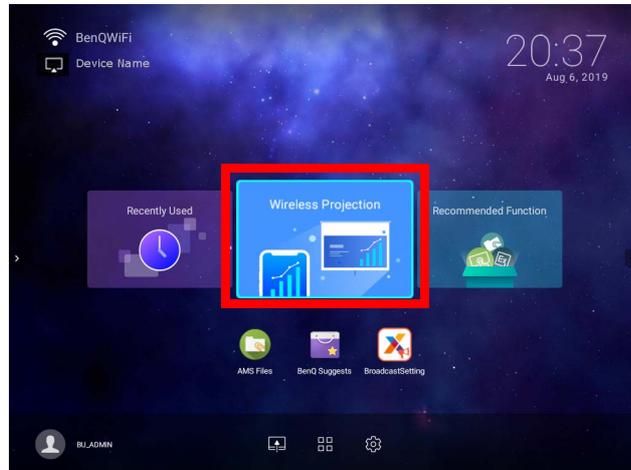
La qualità della proiezione wireless può dipendere dalla qualità del segnale wireless oltre che dalla compatibilità del mirroring dello schermo del dispositivo mobile.

Una volta terminata la proiezione, disabilitare la trasmissione dello schermo sul dispositivo Android per terminare la connessione.

## Proiezione wireless per PC

Per connettere un PC al proiettore e trasmettere la schermata del PC:

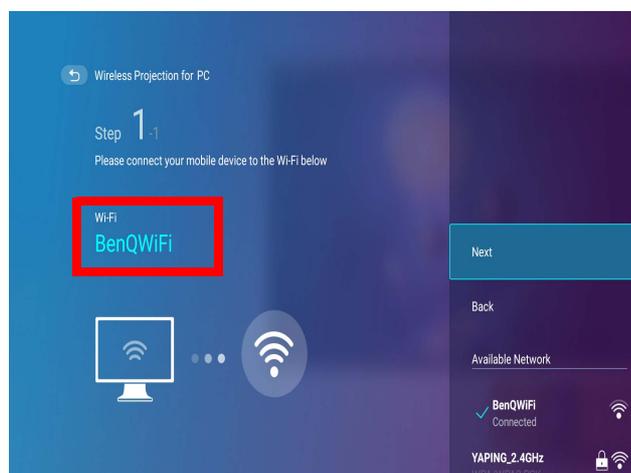
1. Nella schermata home dell'interfaccia di **BenQ Launcher**, selezionare **Proiezione wireless** e premere **OK**.



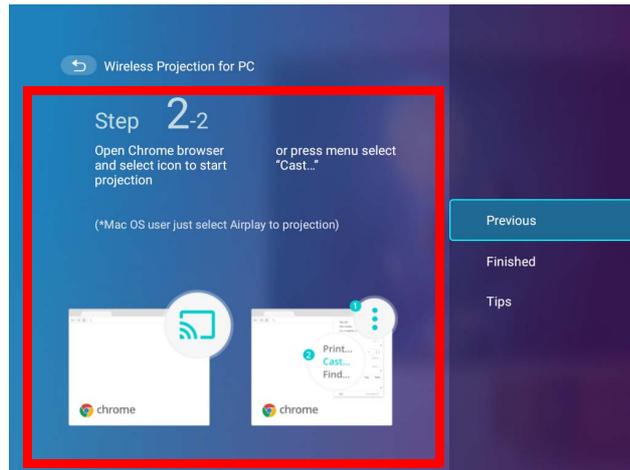
2. Nel menu **Proiezione wireless**, selezionare **Windows** e premere **OK**.



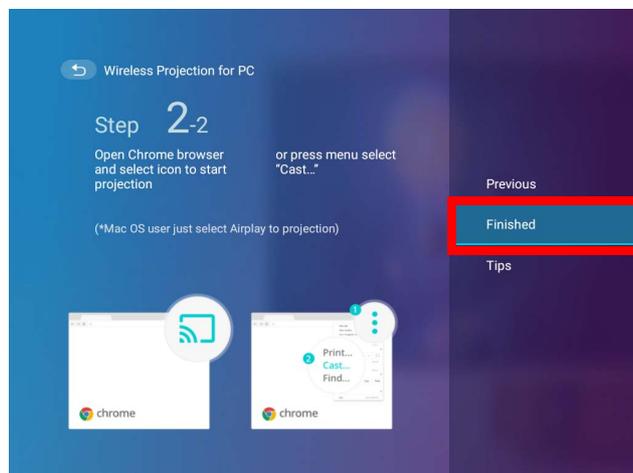
3. Nel menu della rete wireless del PC, connettere alla rete wireless mostrata nella schermata **Proiezione wireless per Windows** e selezionare **Avanti**.



4. Seguire le istruzioni mostrate nella schermata **Proiezione wireless per Windows** per proiettare lo schermo PC.



5. Selezionare **Completato** nel menu **Proiezione wireless per Windows** per completare il tutorial e tornare alla schermata home.



La qualità della proiezione wireless può dipendere dalla qualità del segnale wireless oltre che dalla compatibilità del mirroring dello schermo del PC.

Una volta terminata la proiezione, disabilitare la trasmissione dello schermo sul PC per terminare la connessione.

## Trasmissione YouTube

Per collegare un dispositivo mobile al proiettore e trasmettere la schermata YouTube del dispositivo:

1. Assicurarsi che il proiettore e il dispositivo mobile siano collegati allo stesso punto di accesso wireless. Per collegare il proiettore alla rete wireless, vedere [Connessione del proiettore a una rete wireless a pagina 41](#).
2. Avviare l'applicazione YouTube sul dispositivo mobile.
3. Nell'angolo superiore destro della schermata YouTube, fare clic sull'icona .
4. Viene visualizzato un elenco con i dispositivi disponibili. Scegliere quale collegare al proiettore. Inizia la trasmissione della schermata YouTube sul proiettore. Notare che le opzioni e procedure possono variare in base alla versione dell'applicazione o alla versione del sistema operativo. Seguire le istruzioni su schermo per selezionare il proiettore per la trasmissione.

5. Per terminare il collegamento/trasmmissione, fare clic sull'icona  nell'angolo superiore destro della schermata YouTube del dispositivo.

## Hotspot wireless

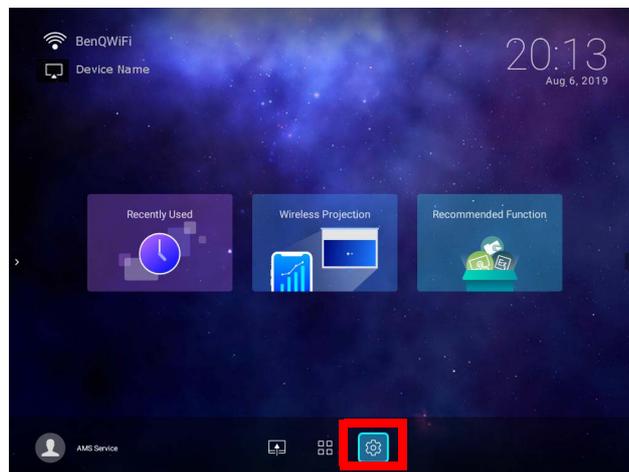
In situazioni dove il proiettore non è a portata di una rete wireless (ad esempio durante una vacanza in campeggio), è possibile configurare il proiettore in modo da agire come hotspot wireless per creare una rete chiusa di dispositivi in modo da poter connettere direttamente al proiettore mediante una connessione wireless e proiettare i file dalla memoria locale.



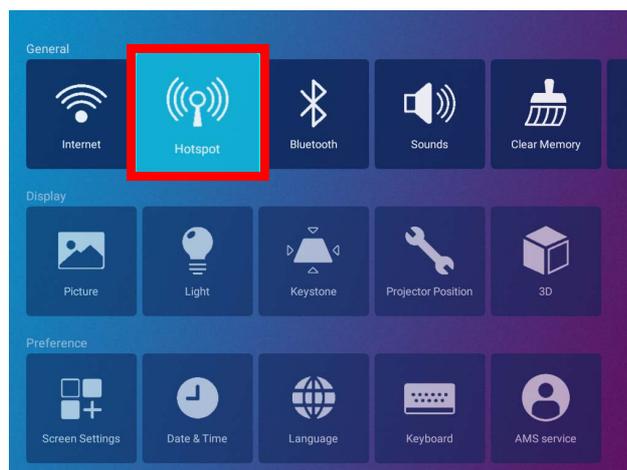
In modalità hotspot wireless il proiettore non avrà accesso a Internet.

Per creare un hotspot wireless:

1. Installare la chiave wireless in dotazione nella porta chiave wireless (vedere [Installazione della chiave wireless a pagina 8](#)).
2. Accendere il proiettore (vedere [Avvio del proiettore a pagina 22](#)).
3. Nella schermata home dell'interfaccia di **BenQ Launcher**, selezionare il pulsante **Impostazioni** e premere **OK**.



4. Selezionare **Hotspot** premendo **OK**.



5. (Opzionale) Selezionare **Nome hotspot** e/o **Password hotspot** premere **OK** per cambiare il nome e/o la password dell'hotspot wireless.



È possibile cambiare **Nome hotspot** e **Password hotspot** solo quando **Hotspot** è disabilitato.

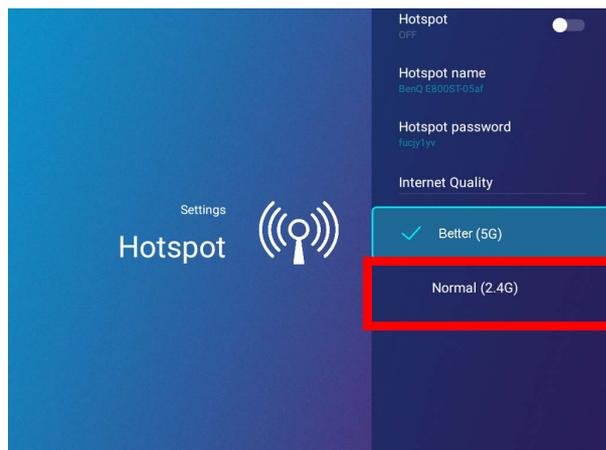
6. Selezionare **Hotspot** e premere **OK** per abilitare l'hotspot wireless.



In modalità hotspot wireless il proiettore non avrà accesso a Internet.

7. Una volta abilitato l'hotspot wireless, usare il nome mostrato nel campo **Nome hotspot** come SSID per la connessione dal menu della rete wireless del dispositivo mobile e usare la password mostrata nel campo **Password hotspot** come password di connessione.

8. Se non è possibile trovare l'hotspot wireless tramite il dispositivo, selezionare **Normale (2,4G)** nell'intestazione **Qualità Internet**.



Una volta impostato l'hotspot wireless, seguire le istruzioni di connessione corrispondenti descritte nelle sezioni precedenti per connettere direttamente al proiettore e trasmettere lo schermo del dispositivo.

## Collegamento di memorie esterne

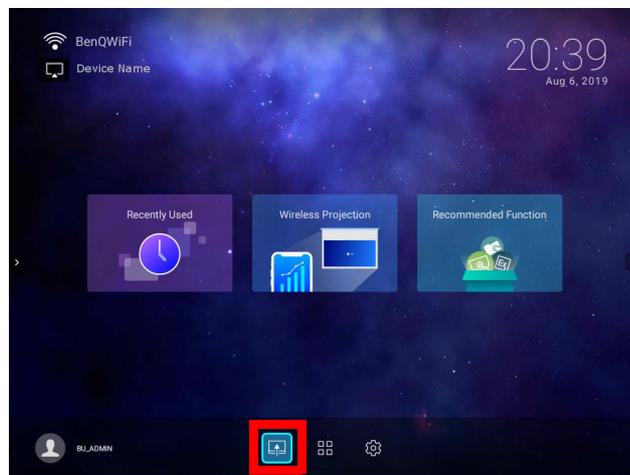
### Collegamento di una unità flash

Collegare una unità flash USB-A alla porta **USB-1** o **USB-2** sul retro del proiettore per riprodurre i file salvati nell'unità flash.

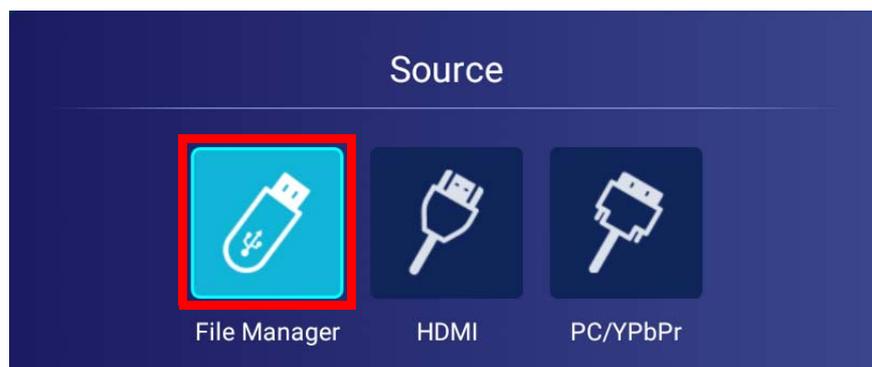
- Per riprodurre i contenuti da una unità flash mentre il proiettore è impostato sulla sorgente di ingresso **HDMI** o **PC/YPbPr**, è necessario prima tornare all'interfaccia di **BenQ Launcher** premendo il pulsante sorgente  o il pulsante **LAUNCHER** sul telecomando, quindi selezionare **BenQ Launcher**.

Per riprodurre i file salvati sull'unità flash:

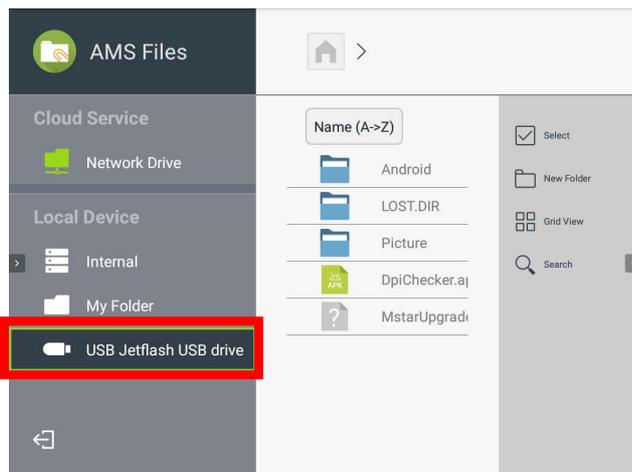
- Collegare l'unità flash USB-A alla porta **USB-1** o **USB-2** sul retro del proiettore.
- Scegliere una delle seguenti opzioni:
  - Premere il pulsante sorgente  sul proiettore o sul telecomando.
  - Selezionare il pulsante sorgente **BenQ Launcher** nella schermata home e premere **OK**.



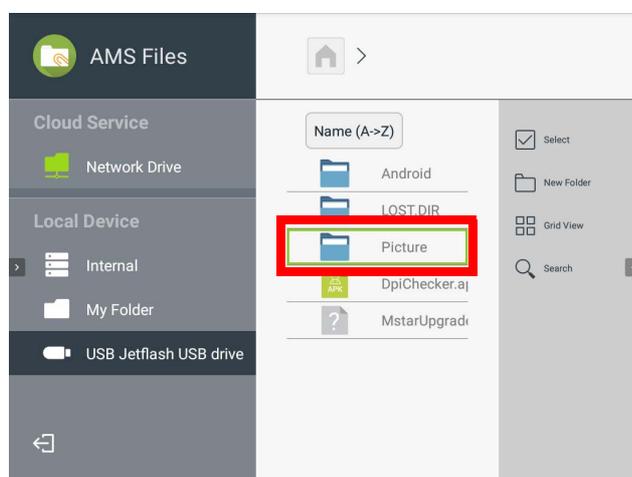
- Selezionare **Gestione file** nel menu **Sorgente** e premere **OK**.



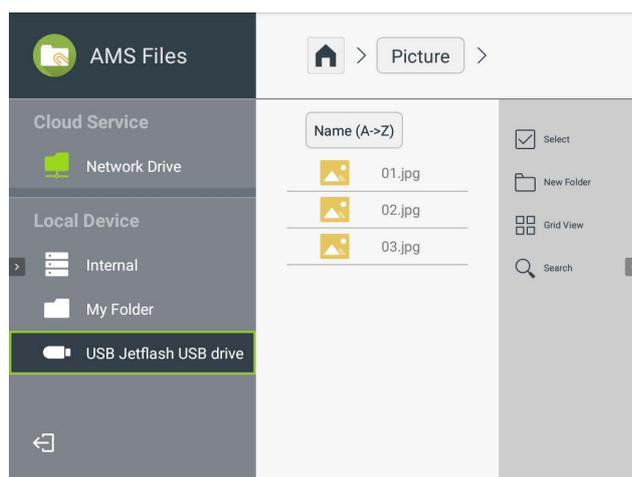
4. Sarà avviata l'app **File AMS**. Selezionare l'unità flash dove si trova il file multimediale da riprodurre nell'elenco **Dispositivo locale**, quindi premere **OK**.



5. Scorrere alla cartella dove si trova il file multimediale da riprodurre, quindi premere **OK**.



6. Selezionare il file multimediale da riprodurre e premere **OK**.



7. Il file multimediale viene aperto nell'app lettore multimediale.



Per rimuovere correttamente l'unità flash USB, fare clic su  dall'angolo inferiore destro della schermata home di **BenQ Launcher** e selezionare l'unità flash dall'elenco. Seguire le istruzioni su schermo per rimuoverla.



## Connessioni Bluetooth

Il proiettore è in grado di connettersi a un altoparlante o cuffie dotate di Bluetooth per inviare direttamente l'audio e ottenere qualità superiori in particolare nelle installazioni all'aperto.



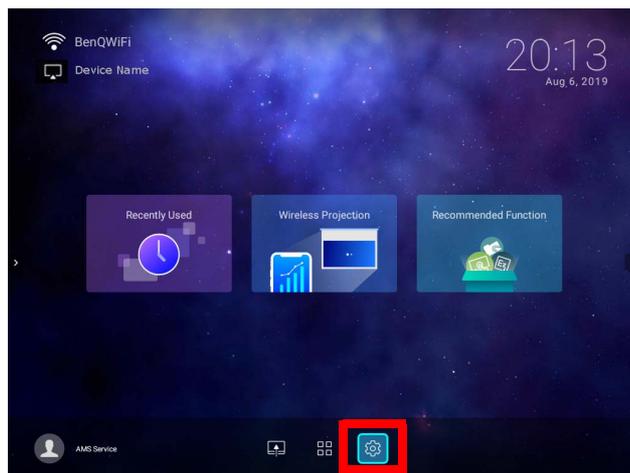
- La connessione Bluetooth non supporta il trasferimento dei dati poiché il proiettore consente le connessioni Bluetooth solo per l'uscita audio.
- Non è possibile usare il proiettore per trasmettere l'audio da un dispositivo mobile dotato di Bluetooth.

## Associazione/collegamento a un altoparlante o cuffie Bluetooth

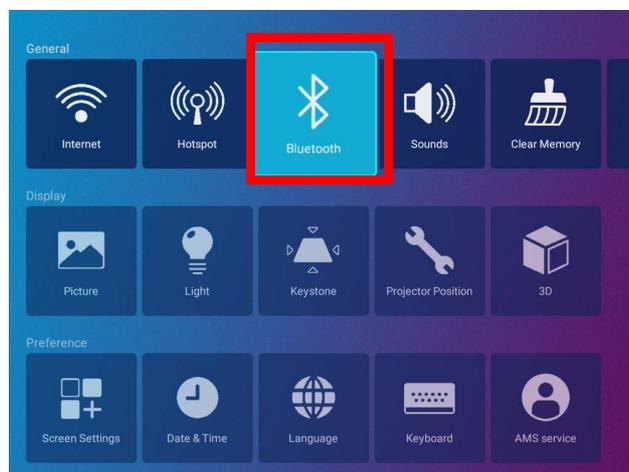
L'associazione è un processo tramite il quale il proiettore crea il primo collegamento verso un altoparlante o cuffie Bluetooth. Una volta associati i dispositivi, saranno salvate internamente a ciascun dispositivo le corrispondenti informazioni di associazione del dispositivo ed entrambi saranno in grado di connettersi automaticamente quando sono a meno di 5 metri di distanza e il Bluetooth del proiettore è abilitato.

Per associare il proiettore all'altoparlante o cuffie Bluetooth:

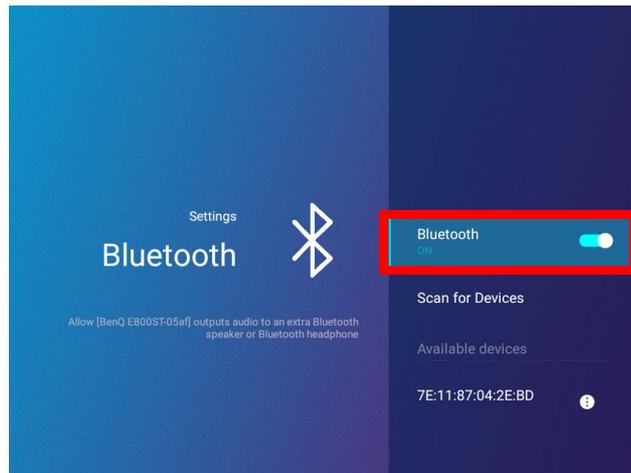
1. Installare la chiave wireless in dotazione nella porta chiave wireless (vedere [Installazione della chiave wireless a pagina 8](#)).
2. Accendere il proiettore (vedere [Avvio del proiettore a pagina 22](#)).
3. Nella schermata home dell'interfaccia di **BenQ Launcher**, selezionare il pulsante **Impostazioni** e premere **OK**.



4. Selezionare **Bluetooth** premendo **OK**.

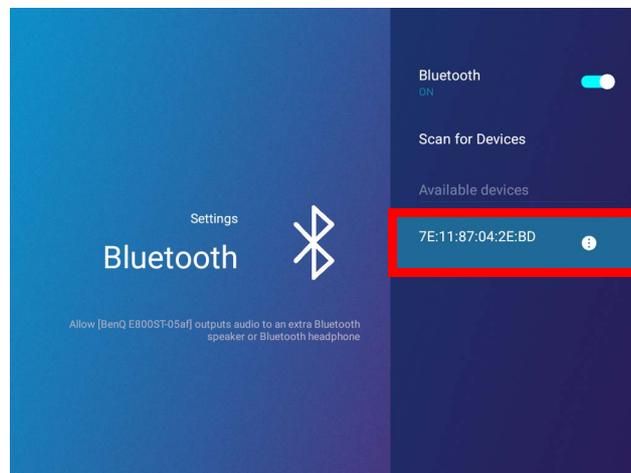


5. Selezionare **Bluetooth** e premere **OK** per abilitare il Bluetooth.



6. Attivare la modalità di associazione Bluetooth sull'altoparlante o cuffie.

7. Selezionare l'altoparlante o le cuffie da **Elenco dispositivi** nel menu di impostazione **Bluetooth** premere **OK**.



8. Una volta collegati il proiettore e l'altoparlante o cuffie, il dispositivo presente nell'elenco nel menu di impostazione Bluetooth sarà indicato con **Connesso**, a questo punto è possibile inviare l'audio dal proiettore all'altoparlante o cuffie.

Una volta associato il proiettore con l'altoparlante Bluetooth, le informazioni di associazione saranno salvate su entrambi i dispositivi per consentire la connessione automatica quando il Bluetooth è abilitato su entrambi i dispositivi e la distanza tra di essi è compresa nell'intervallo.



- Se viene sostituita la chiave wireless sul proiettore, tutte le volte che il proiettore viene associato con un dispositivo Bluetooth sarà necessario associare nuovamente il proiettore al dispositivo per poter creare la connessione Bluetooth.
- La qualità della trasmissione Bluetooth può dipendere dalla qualità del segnale Bluetooth oltre che dalla compatibilità del dispositivo mobile.

## Terminazione della connessione Bluetooth

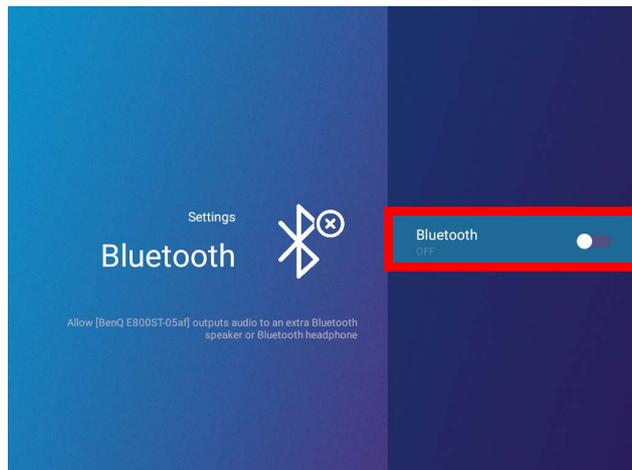
Quando si desidera scollegare l'altoparlante o le cuffie dal proiettore e collegare un altro altoparlante o cuffie, seguire i passaggi di seguito:

1. Nella schermata home dell'interfaccia di **BenQ Launcher**, selezionare il pulsante **Impostazioni** e premere **OK**.
2. Selezionare **Bluetooth** premendo **OK**.
3. Selezionare l'altoparlante o le cuffie già collegato da **Elenco dispositivi** nel menu di impostazione **Bluetooth** premere **OK**.
4. Confermare di voler scollegare l'altoparlante o le cuffie dal proiettore.
5. Attivare la modalità di associazione Bluetooth sul nuovo altoparlante o cuffie.
6. Selezionare il nuovo altoparlante o cuffie da **Elenco dispositivi** nel menu di impostazione **Bluetooth** premere **OK**.

## Disattivazione dell'altoparlante o cuffie Bluetooth

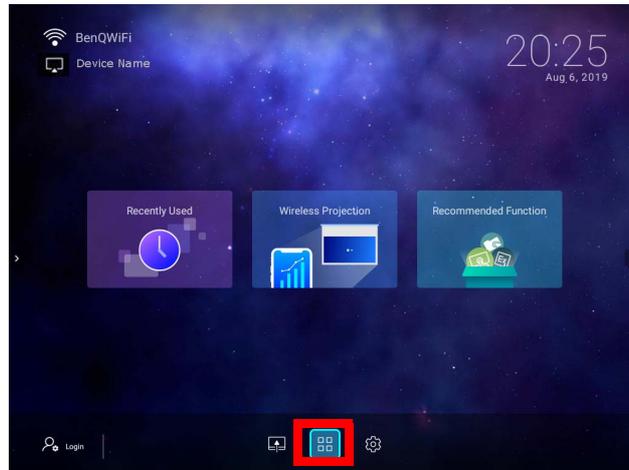
Per disattivare il Bluetooth sul proiettore in modo da non inviare più l'audio a un altoparlante o cuffie separato:

1. Nella schermata home dell'interfaccia di **BenQ Launcher**, selezionare il pulsante **Impostazioni** e premere **OK**.
2. Selezionare **Bluetooth** premendo **OK**.
3. Selezionare **Bluetooth** e premere **OK** per disabilitare il Bluetooth.



## Applicazioni

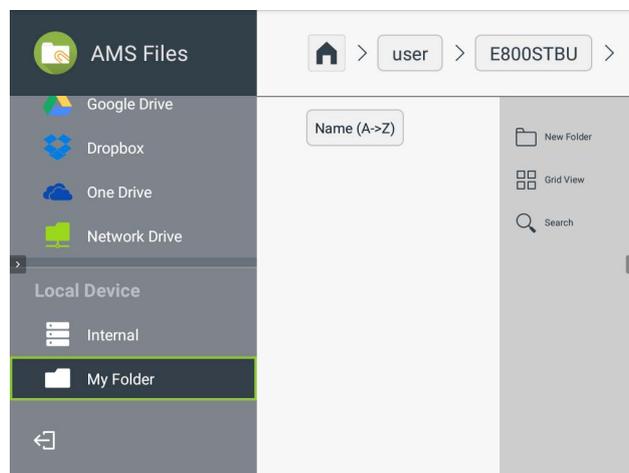
Per accedere a tutte le applicazioni installate sul proiettore, selezionare il pulsante tutte le applicazioni nella sezione della barra degli strumenti di **BenQ Launcher**. Il proiettore dispone delle seguenti app preinstallate: **Gestione file**, **BenQ Suggests**, **X-Sign Broadcast**, e **WPS Office**.



Alcune app richiedono l'uso di un mouse e/o tastiera per funzionare. Si consiglia di collegare un mouse e/o tastiera al proiettore prima di aprire qualsiasi app dalla sezione **Collegamento**.

## File AMS

L'app **File AMS** consente di scorrere, aprire e gestire i file salvati nelle unità di archiviazione basate su cloud collegate all'account di accesso AMS corrispondente, la memoria interna del proiettore o nei dispositivi di memoria collegati (ad esempio unità flash USB).



Il menu principale classifica i tipi di memorie in tre categorie:

**Servizio cloud** - Consente di accedere ai file salvati nei servizi di archiviazione basati su cloud (ad esempio Google Drive, Dropbox, One Drive, ecc.) collegati all'account di accesso AMS.



- Per accedere ai file basati su cloud, il proiettore deve essere collegato a una rete wireless con accesso a Internet e collegato utilizzando l'account AMS con un servizio cloud collegato. Vedere [Collegamento a unità di archiviazione cloud per l'accesso AMS a pagina 59](#) per ulteriori dettagli.
- L'icona di collegamento  accanto a **Google Drive**, **Dropbox** o **One Drive** nel menu **File AMS** indica che l'account di archiviazione cloud corrispondente è stato vincolato all'account di accesso AMS corrente.

**Unità di rete** - Consente di accedere ai file salvati sullo spazio di archiviazione basato su rete (ad esempio un server). Per il collegamento all'unità di rete, è necessario prima ottenere le informazioni per il server tra cui nome dominio, indirizzo IP e informazioni di accesso e inserirle nel menu **Unità di rete**.

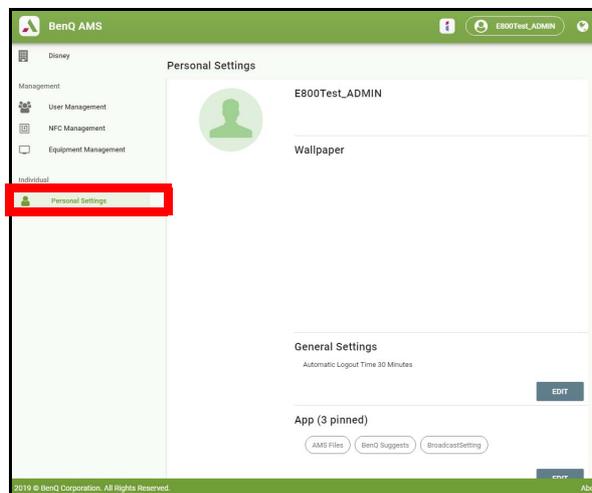
**Dispositivo locale** - Consente di accedere ai file salvati nell'unità interna del proiettore (in generale o nella cartella personale di ciascun account di accesso AMS) o su unità flash esterne collegato a **USB-1** o **USB-2** del proiettore. Per i dettagli sull'accesso ai file su unità flash esterne, consultare [Collegamento di una unità flash a pagina 53](#).

## Collegamento a unità di archiviazione cloud per l'accesso AMS

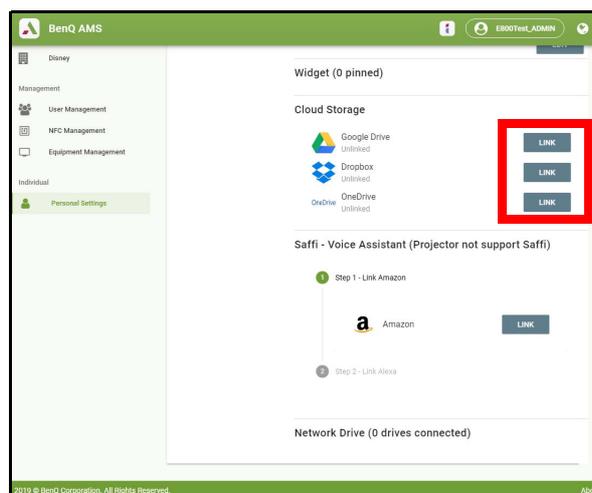
Collegando una unità di archiviazione basata su cloud per l'accesso AMS, sarà possibile usare **Gestione file** per accedere a qualsiasi file salvato sull'unità da qualsiasi dispositivo.

Per collegare una unità di archiviazione cloud per l'accesso AMS:

1. Accedere al sito web AMS usando l'account a cui collegare una unità cloud.
2. Fare clic su **Impostazioni personali** nella barra laterale.



3. Scorrere in basso fino alla sezione **Memoria cloud**, quindi fare clic sul pulsante **COLLEGA** accanto al servizio di archiviazione cloud a cui collegare l'account AMS.



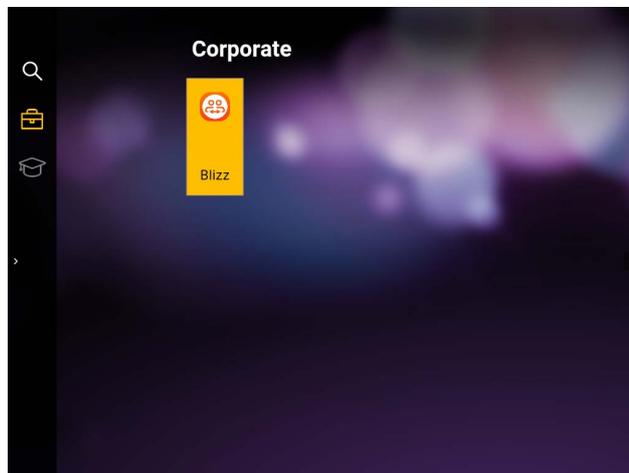
4. Inserire le informazioni di accesso per l'account di archiviazione cloud nella pagina di accesso che si apre.

Una volta collegata l'unità di archiviazione cloud, è possibile visualizzare qualsiasi file salvato sull'unità tramite l'app **Gestione file** una volta eseguito l'accesso all'account AMS sul proiettore.

Per una descrizione completa delle funzioni del servizio AMS, incluse le istruzioni su come impostare e gestire gli account, fare riferimento a **Manuale utente AMS** che può essere scaricato dal seguente URL: <https://www.benq.com/en-us/business/index.html> > Modello di proiettore > **Download** > **Manuale utente**.

## BenQ Suggests

**BenQ Suggests** consente di visualizzare le app consigliate da BenQ per il download.



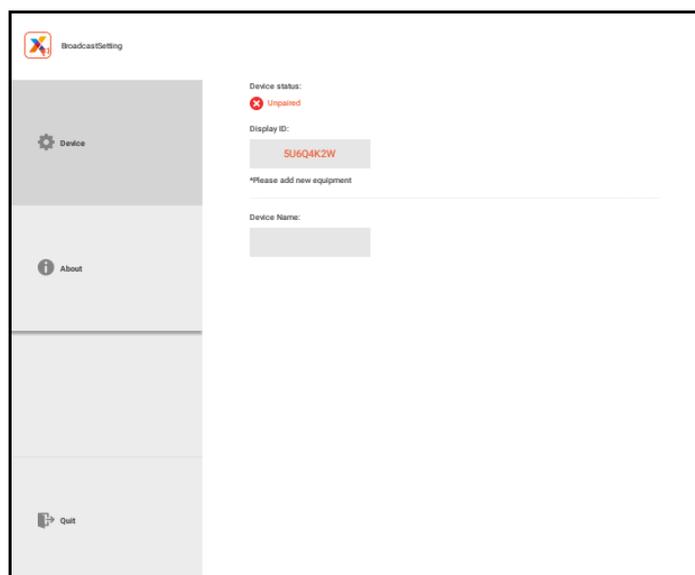
Selezionare la categoria sul pannello sinistro per scorrere le app consigliate in base al tipo. Selezionare un'app dalla categoria selezionata e premere **OK** per visualizzare la descrizione di base dell'app e accedere al collegamento per il download.



Alcune app richiedono l'uso di un mouse e/o tastiera per funzionare. Si consiglia di collegare un mouse e/o tastiera al proiettore prima di scaricare qualsiasi app da **BenQ Suggests**.

## X-Sign Broadcast

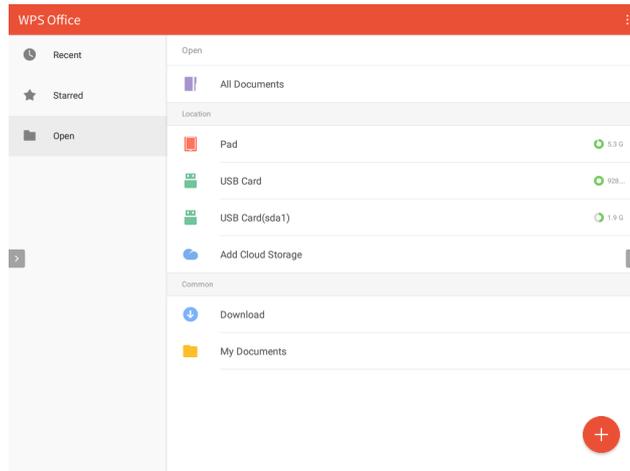
**X-Sign Broadcast** è un'app che consente al proiettore di trasmettere annunci e messaggi creati e pianificati sul sito web X-Sign usando l'account BenQ Identity and Access Management (IAM).



Per una descrizione completa delle funzioni di **X-Sign Broadcast**, incluse le istruzioni su come creare, pianificare e trasmettere i messaggi, fare riferimento a **Manuale utente X-Sign Broadcast** che può essere scaricato dal seguente URL: <https://www.benq.com/en-us/business/ifp/x-sign-broadcast/download.html>.

## WPS Office

L'app **WPS Office** consente di aprire i file documenti tra cui i PDF oltre che i documenti Microsoft Word, PowerPoint ed Excel.



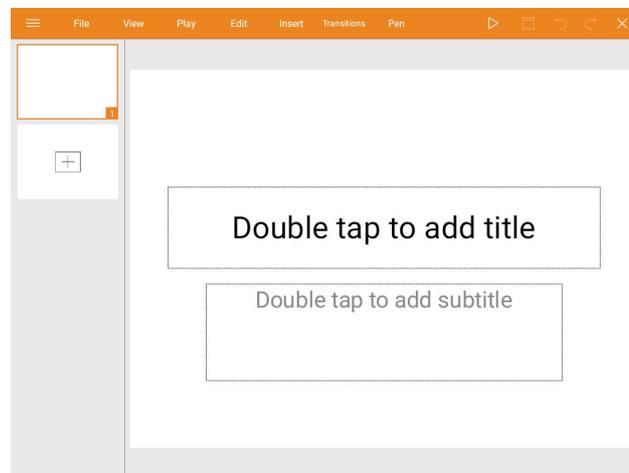
Per modificare un file con **WPS Office**:

1. Aprire il file usando i passaggi descritti in [Collegamento di una unità flash a pagina 53](#).
2. Selezionare **Apri** (📁) sul pannello sinistro per scorrere e aprire un file contenuto nella memoria interna del dispositivo o nel dispositivo di memoria esterno.

Selezionare il menu funzione nel pannello in alto per accedere alle diverse funzioni per il formato file.



La descrizione di seguito è per i file PowerPoint, i menu funzione per altri formati file può variare.



Funzione	Descrizione
<b>File</b>	Selezionare per aprire, salvare, condividere, stampare e gestire le presentazioni.
<b>Visualizza</b>	Selezionare per cambiare o modificare le viste della presentazione.
<b>Riproduci</b>	Selezionare per avviare o configurare una presentazione.
<b>Modifica</b>	Selezionare per modificare i contenuti o formati delle diapositive.
<b>Inserisci</b>	Selezionare per inserire tabelle, immagini, grafici, commenti, video o audio.

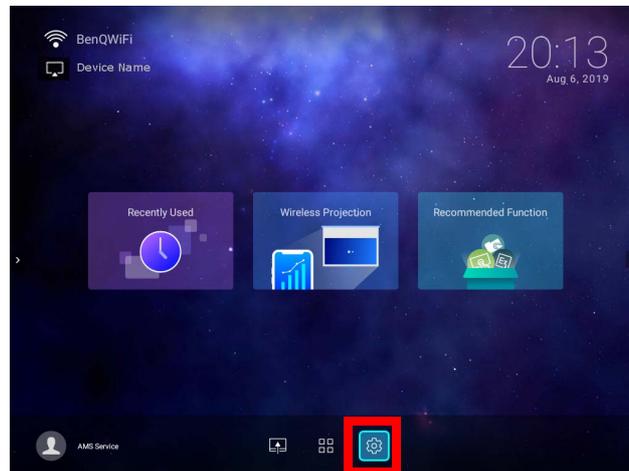
Funzione	Descrizione
<b>Transizioni</b>	Selezionare per applicare o regolare la durata di una transazione.
<b>Penna</b>	Selezionare per scrivere, disegnare, dipingere o prendere appunti sulle diapositive.
<b>Riproduci</b> (  )	Selezionare per avviare una presentazione.
<b>Salva con nome</b> (  )	Selezionare per salvare un file presentazione nella memoria interna dello schermo, un dispositivo di memoria esterno o memoria cloud.
<b>Annulla</b> (  )	Selezionare per annullare un'azione.
<b>Ripeti</b> (  )	Selezionare per ripetere l'ultima azione.
<b>Chiudi</b> (  )	Selezionare per chiudere un file presentazione.
<b>Indietro</b> (  )	Selezionare per tornare alla pagina precedente.
<b>Avanti</b> (  )	Selezionare per passare alla pagina successiva.
<b>Esci</b> (  )	Selezionare per chiudere WPS Office.

## Scorrere il menu **Impostazioni**

### Informazioni sul menu **Impostazioni**

Per consentire di apportare diverse regolazioni e impostazioni sul proiettore, le connessioni wireless e l'immagine proiettata, **BenQ Launcher** mette a disposizione un menu **Impostazioni**. Nel menu **Impostazioni** sono presenti sottomenu per diverse impostazioni.

Per accedere al menu **Impostazioni**, nella schermata home **BenQ Launcher** selezionare il pulsante **Impostazioni**.



Se la versione del firmware del proiettore non è la più recente, sull'icona **Impostazioni** viene visualizzato un punto rosso. In queste circostanze, gli utenti possono passare al menu **Informazioni** > **Aggiornamento software** e selezionare **Aggiorna** per avviare l'aggiornamento del firmware. Il punto rosso scompare una volta aggiornato il proiettore con la versione firmware più recente. Per ulteriori informazioni vedere [Verifica degli aggiornamenti di sistema a pagina 33](#).

Nel menu **Impostazioni** sono presenti tre sottocategorie: **Informazioni generali**, **Display**, e **Preferenze**.



Il sottomenu nella categoria **Display** presenta solo un numero parziale di elementi che regolano le impostazioni di visualizzazione del proiettore, per il menu completo delle impostazioni relative alla visualizzazione accedere al menu impostazioni OSD **Avanzate**. Vedere [Menu Avanzate a pagina 86](#), per un elenco delle impostazioni **Display** complete.

## Uso del menu **Impostazioni**

Per accedere a vari menu **Impostazioni**:

- Usare i tasti freccia sinistra e destra (◀/▶) per scorrere i menu **Impostazioni** principali.
- Usare **OK** per selezionare il menu desiderato.
- Durante la configurazione degli elementi nel menu:
  - Usare i tasti freccia su e giù (▲/▼) per passare all'elemento da configurare.
  - Usare i tasti freccia sinistra e destra (◀/▶) per scorrere le opzioni disponibili.
  - Usare **OK** per abilitare/disabilitare le opzioni o selezionare le opzioni del sottomenu.
  - Usare il pulsante indietro ↶ per tornare al menu **Impostazioni** principale.
  - Usare il pulsante home 🏠 per tornare alla schermata home di **BenQ Launcher**.

## Internet



<b>Impostazioni rete wireless</b> 	Consente di abilitare la connessione rete wireless del proiettore. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">Connessione del proiettore a una rete wireless a pagina 41</a> .  Questa funzione è disponibile solo quando è disabilitato <b>Hotspot</b> .
<b>Test velocità</b>	Consente di testare la velocità della connessione Internet del proiettore.
<b>Diagnosi</b>	Consente di diagnosticare lo stato della connessione Internet del proiettore.
<b>Aggiungi rete</b>	Consente di aggiungere una rete specifica che potrebbe essere nascosta o non rilevata in <b>Reti disponibili</b> . Una volta selezionata sarà chiesto di inserire l'SSID e le impostazioni di sicurezza per la rete.
<b>Reti disponibili</b> 	Elenca i punti di accesso wireless disponibili a cui può connettersi il proiettore. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">Connessione del proiettore a una rete wireless a pagina 41</a> .  <b>Reti disponibili</b> è disponibile solo quando <b>Impostazioni rete wireless</b> è disabilitata.

# Hotspot



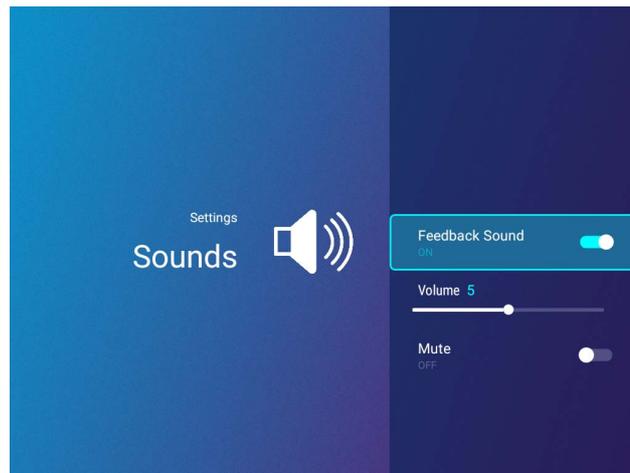
<b>Hotspot</b>	Consente di abilitare l'hotspot wireless per consentire ad altri dispositivi di connettersi direttamente al proiettore. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">Hotspot wireless a pagina 50</a> .
<b>Nome hotspot</b>	Consente di impostare il nome dell'hotspot wireless del proiettore che viene visualizzato nell'elenco reti wireless per i dispositivi che stanno cercando di connettersi direttamente al proiettore.  Il nome predefinito dell'hotspot wireless del proiettore è “BenQ E600-xxxx”. Le quattro cifre finali sono le ultime quattro cifre dell'indirizzo Mac.
<b>Password hotspot</b>	Consente di impostare la password dell'hotspot wireless del proiettore.  La password deve essere di almeno 8 caratteri.
<b>Qualità Internet</b>	Consente di impostare la frequenza del segnale dell'hotspot wireless del proiettore. Le opzioni disponibili includono <b>Migliore (5G)</b> e <b>Normale (2,4G)</b> .

## Bluetooth



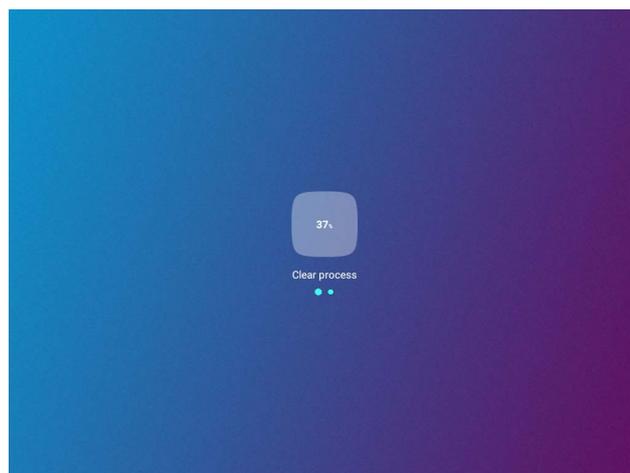
<b>Bluetooth</b>	Consente di abilitare il Bluetooth per il proiettore per consentire l'emissione dell'audio del proiettore su un altoparlante Bluetooth o cuffie.
<b>Dispositivo</b>	<p>Elenca i dispositivi Bluetooth associati in precedenza.</p> <p></p> <p>Questa funzione è accessibile solo quando è abilitato <b>Bluetooth</b>.</p>
<b>Cerca dispositivi</b>	<p>Consente di aggiornare l'elenco dei dispositivi.</p> <p></p> <p>Questa funzione è disponibile solo quando è abilitato <b>Bluetooth</b>.</p>
<b>Dispositivi disponibili</b>	<p>Elenca i dispositivi Bluetooth disponibili a cui il proiettore può assicurarsi e connettersi.</p> <p></p> <p>Questa funzione è disponibile solo quando è abilitato <b>Bluetooth</b>.</p>

## Suoni



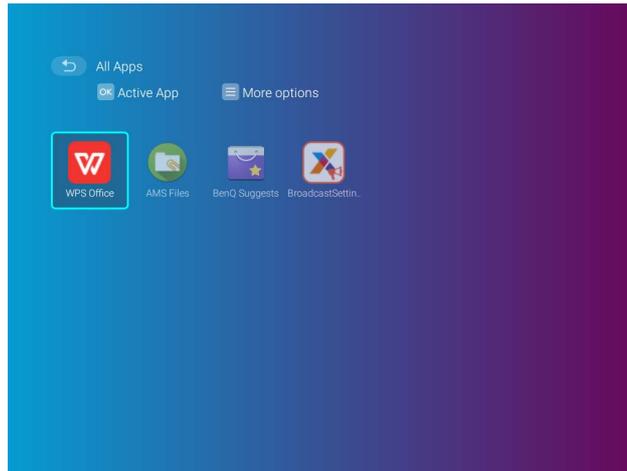
<b>Suoni feedback</b>	Consente di abilitare/disabilitare i feedback sull'audio offerto dal proiettore.
<b>Volume</b>	Consente di regolare il livello audio per il proiettore.
<b>Mute</b>	Consente di disabilitare/abilitare l'audio dal proiettore.

## Cancella memoria



Cancella dalla memoria tutti i file non necessari e aumenta la RAM disponibile.

## Tutte le applicazioni



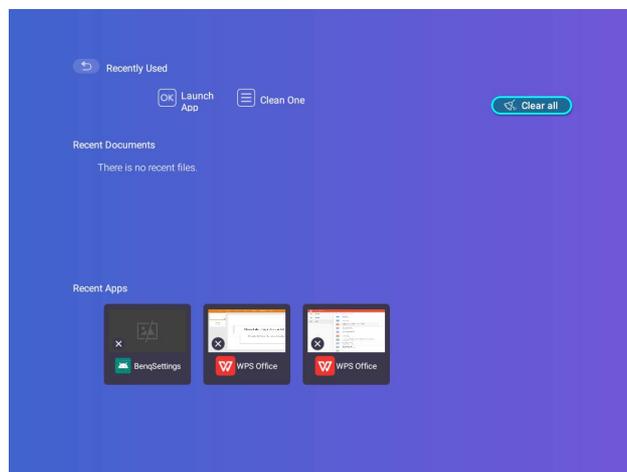
Selezionare il menu **Tutte le applicazioni** per accedere a tutte le applicazioni che sono state installate nel proiettore.

- Selezionare l'app e premere **OK** per avviarla.
- Selezionare un'app e premere il pulsante menu (☰) per disinstallare l'app.



Quando **Servizio AMS** è abilitato, gli account AMS **Ospite** non potranno disinstallare le app nel menu.

## Usate di recente



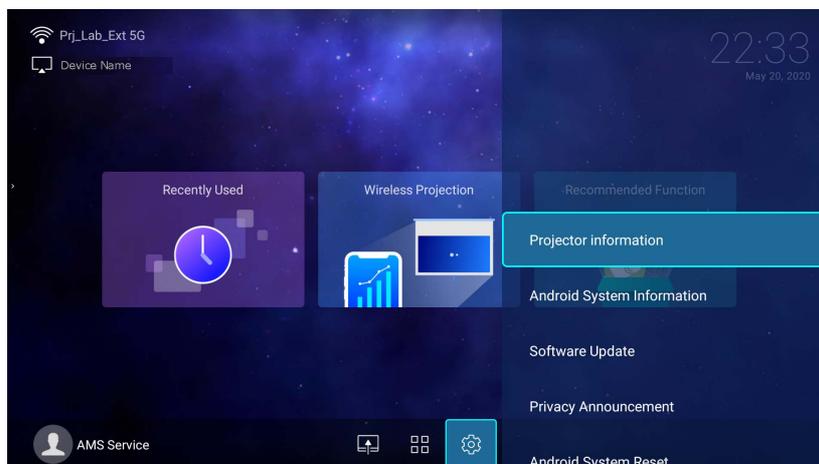
Selezionare il menu **Usate di recente** per accedere all'elenco di applicazioni utilizzate di recente.

- Selezionare una delle icone e premere il pulsante giù (▼) per rimuovere l'icona dall'elenco delle applicazioni usate di recente.
- Selezionare una delle icone e premere il pulsante menu (☰) per rimuovere le icone dall'elenco delle applicazioni usate di recente.

## Informazioni

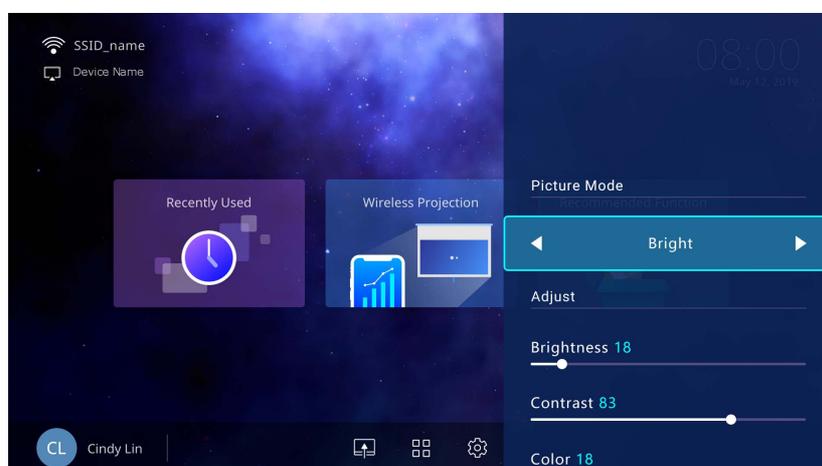


Quando **Servizio AMS** è abilitato, questo menu non sarà accessibile dagli account **AMS Ospite**.



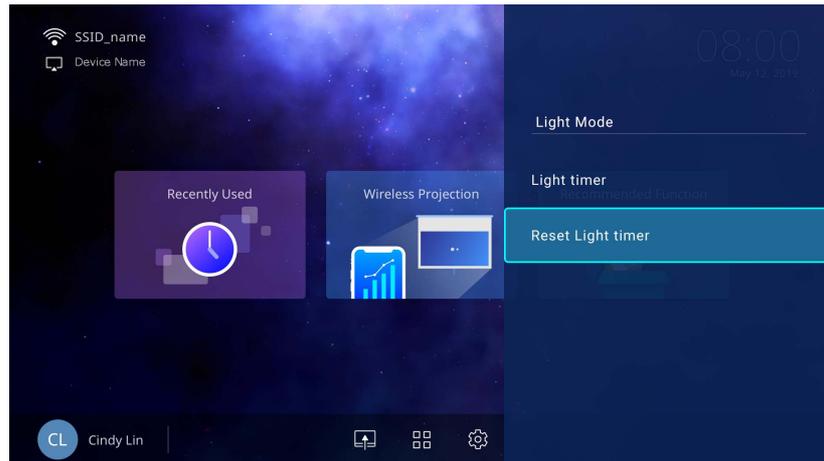
<b>Informazioni proiettore</b>	Consente di visualizzare le informazioni sullo stato corrente del proiettore, tra cui <b>Risoluzione nativa</b> , <b>Modalità immagine</b> , <b>Modalità luce</b> , <b>Ore utilizzo luce</b> , <b>Versione firmware</b> , e <b>Codice servizio</b> .
<b>Informazioni sistema Android</b>	Consente di visualizzare le informazioni del sistema operativo Android tra cui <b>Versione Android</b> , <b>RAM</b> , <b>Memoria di sistema</b> , <b>Memoria interna</b> e <b>Indirizzo MAC</b> .
<b>Aggiornamento software</b>	Consente di aggiornare il sistema operativo Android tramite l'aggiornamento Over-The-Air (OTA) o una unità flash USB. Per ulteriori informazioni, consultare <a href="#">Verifica degli aggiornamenti di sistema a pagina 33</a> .
<b>Dichiarazione sulla privacy</b>	Consente di visualizzare e accettare o rifiutare la politica sulla privacy di BenQ.
<b>Ripristino sistema Android</b>	Consente di ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

## Immagine



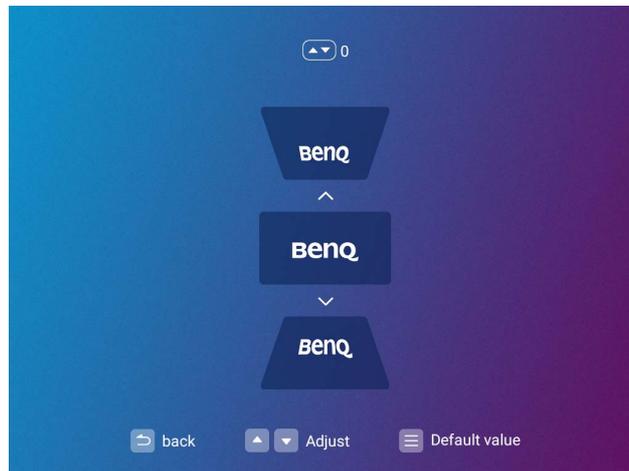
Le opzioni disponibili per il menu impostazioni **Immagine** sono le stesse opzioni disponibili nel menu OSD. Vedere [Menu Avanzate a pagina 86](#), per le opzioni delle impostazioni **Immagine**.

## Impostaz luce



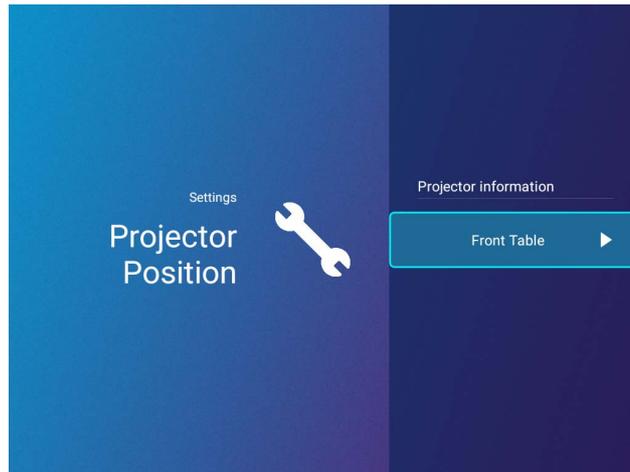
Le opzioni disponibili per il menu impostazioni **Impostaz luce** sono le stesse opzioni disponibili nel menu OSD. Vedere [Menu Avanzate a pagina 86](#), per le opzioni delle impostazioni **Impostaz luce**.

## Trapezio



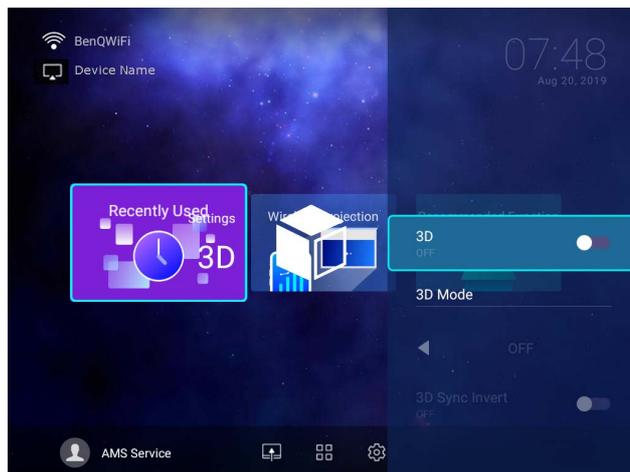
Le opzioni disponibili per il menu impostazioni **Trapezio** sono le stesse opzioni disponibili nel menu OSD. Vedere [Menu Avanzate a pagina 86](#), per le opzioni delle impostazioni **Trapezio**.

## Posizione proiettore



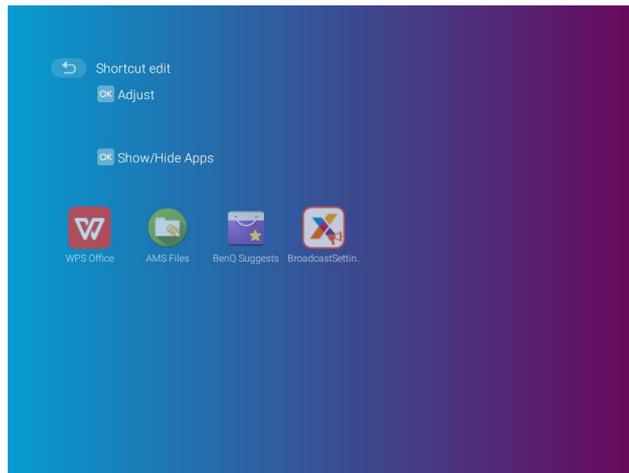
Le opzioni disponibili per il menu impostazioni **Posizione proiettore** sono le stesse opzioni disponibili nel menu OSD. Vedere [Menu Avanzate a pagina 86](#), per le opzioni delle impostazioni **Posizione proiettore**.

## 3D



Le opzioni disponibili per il menu impostazioni **3D** sono le stesse opzioni disponibili nel menu OSD. Vedere [Menu Avanzate a pagina 86](#), per le opzioni delle impostazioni **3D**.

## Impostazioni schermo



### Collegamento

Consente di impostare quali collegamenti delle app visualizzare nella schermata home di **BenQ Launcher** e la loro sequenza. La schermata home richiede almeno un collegamento e consente di aggiungere fino a dieci collegamenti.

- **Auto:** consente di abilitare il proiettore per ordinare automaticamente la sequenza dei collegamenti delle app nella schermata home in modo che le app usate più di recente siano visualizzate nella prima riga.
- **Manuale:** consente di abilitare l'organizzazione della visualizzazione dei collegamenti delle app nella schermata home e la relativa sequenza. Premere **OK** sull'app nel menu **Regola**, quindi premere ◀/▶ per regolare la sequenza delle app nella sezione dei collegamenti delle app. Premere **OK** nell'app nel menu **Mostra/nascondi applicazioni** per selezionare (mostrare) o deselezionare (nascondere) i collegamenti.

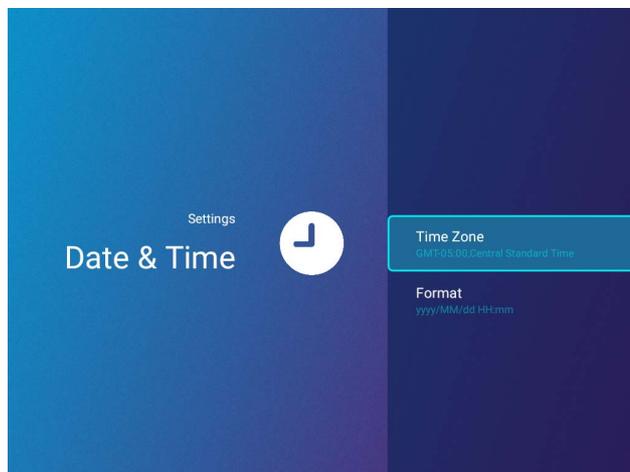


Questa funzione è disponibile solo quando è disabilitato **Auto**.

## Data & ora



- Quando **Servizio AMS** è abilitato, questo menu non sarà accessibile dagli account AMS **Ospite**.
- Le informazioni su data e ora del proiettore sono collegate a/sincronizzate con Internet e non possono essere impostate manualmente. Nel caso il proiettore non disponga dell'accesso a Internet, le informazioni di data e/o ora visualizzate potrebbero essere errate.

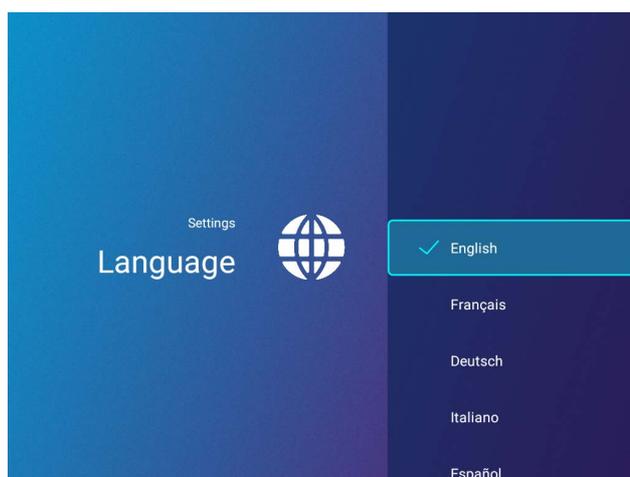


<b>Fuso orario</b>	Consente di impostare il fuso orario per il proiettore  L'impostazione <b>Fuso orario</b> deve essere impostata sulla regione corrente del proiettore per consentire all'app <b>X-Sign Broadcast</b> di funzionare correttamente.
<b>Formatta</b>	Consente di impostare il formato di data e ora su <b>HH:MM</b> o <b>YYYY/MM/DD</b> <b>HH:MM.</b>

## Lingua



- Quando **Servizio AMS** è abilitato, questo menu non sarà accessibile dagli account AMS **Ospite**.

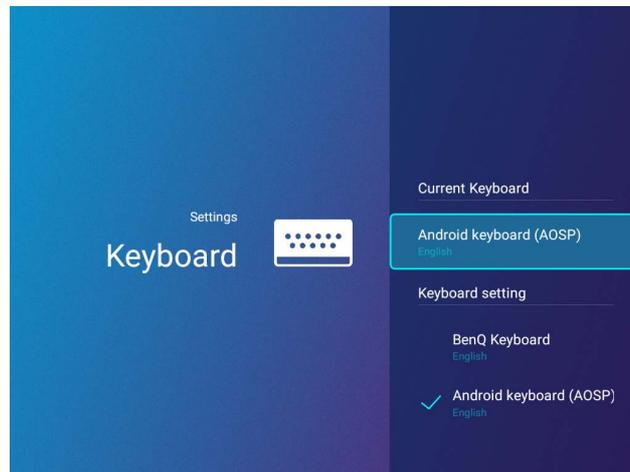


Consente di impostare la lingua per **BenQ Launcher**.

## Tastiera



Quando **Servizio AMS** è abilitato, questo menu non sarà accessibile dagli account AMS **Ospite**.

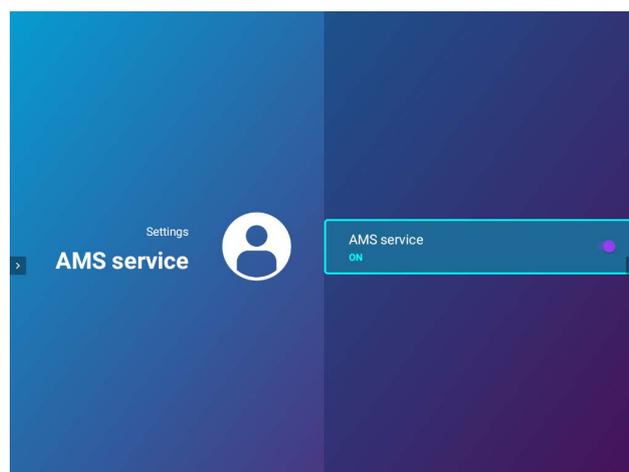


<b>Tastiera corrente</b>	Consente di visualizzare l'impostazioni della tastiera corrente.
<b>Impostazioni tastiera</b>	<p>Consente di impostare la tastiera virtuale del proiettore per l'inserimento di testo. Le opzioni disponibili sono <b>Tastiera BenQ</b> e <b>Tastiera Android (AOSP)</b>.</p> <p>Per inserire i caratteri cinesi, impostare le preferenze della lingua su Cinese tradizionale o Cinese semplificato, e impostare la tastiera su <b>Tastiera BenQ</b>.</p>

## Servizio AMS



Quando **Servizio AMS** è abilitato, questo menu non sarà accessibile dagli account AMS **Ospite** o **Utente**.



Scegliere se abilitare o disabilitare il sistema BenQ Account Management.

# Operazione (nella sorgente non Launcher)

## Uso dei menu del proiettore in sorgenti non-Launcher

Quando il segnale in ingresso è **HDMI** o **PC/YPbPr**, è possibile usare 2 tipi di menu On-Screen Display (OSD) per apportare diverse regolazioni e impostazioni.

- Menu OSD **Di base**: mette a disposizione le funzioni principali del menu. (Vedere [Menu Di base a pagina 79](#))
- Menu OSD **Avanzate**: mette a disposizione le funzioni complete del menu. (Vedere [Menu Avanzate a pagina 80](#))

Per accedere dal menu OSD, premere  sul proiettore o sul telecomando.

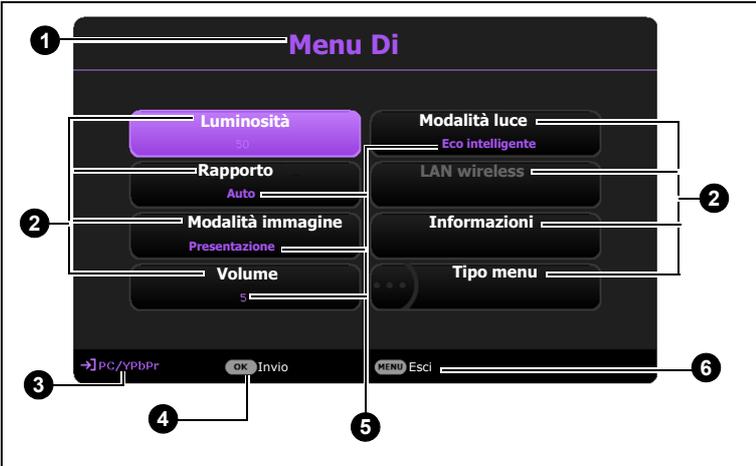
- Utilizzare i tasti freccia (**▲/▼/◀/▶**) sul proiettore o sul telecomando per scorrere gli elementi del menu.
- Usare **OK** sul proiettore o sul telecomando per confermare l'elemento del menu selezionato.

La prima volta che viene utilizzato il proiettore (una volta completata l'impostazione iniziale), viene visualizzato il menu OSD Base.



Le schermate dell'OSD di seguito sono solo di riferimento, e possono differire dal design attuale.

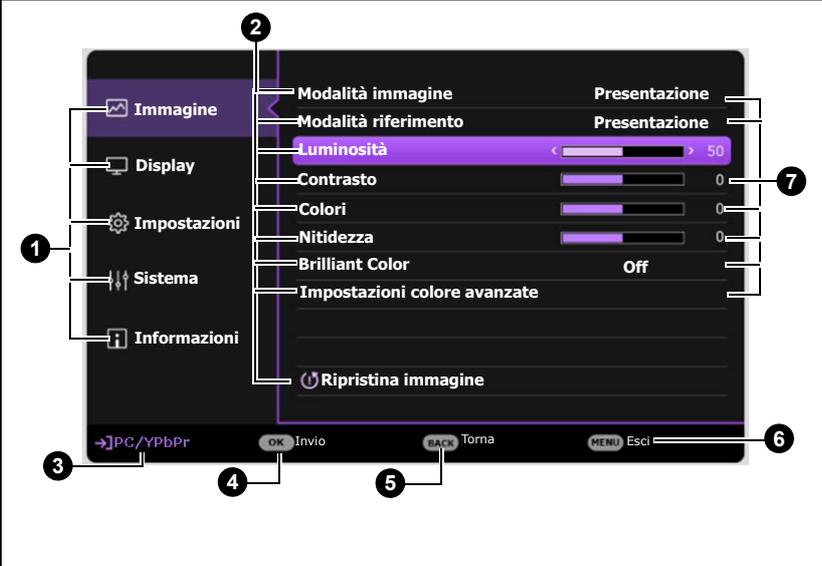
Di seguito una panoramica del menu OSD **Di base**.

	<p>1 Tipo menu</p>	<p>4 Premere <b>OK</b> per accedere al menu.</p>
	<p>2 Menu principale</p>	<p>5 Stato</p>
	<p>3 Segnale ingresso attuale</p>	<p>6 Premere  per tornare alla pagina precedente o uscire.</p>

Se si desidera passare dal menu OSD **Di base** al menu OSD **Avanzate**, seguire le istruzioni di seguito:

1. Andare al **menu Di base** > **Tipo menu**.
2. Premere **OK** e premere **▲/▼** per selezionare **Avanzate**. La volta successiva che si accende il proiettore, è possibile accedere al menu OSD **Avanzate** premendo .

Di seguito una panoramica del menu OSD **Avanzate**.



1	Menu principale e icona del Menu principale	5	Premere ↶ per passare alla pagina precedente.
2	Sottomenu	6	Premere ⚙ per tornare alla pagina precedente o uscire.
3	Segnale ingresso attuale	7	Stato
4	Premere <b>OK</b> per accedere al menu.		

Allo stesso modo, se si desidera passare dal menu OSD **Avanzate** al menu OSD **Di base**, seguire le istruzioni di seguito:

1. Andare al **menu Avanzate - Sistema > Impostazioni Menu** e premere **OK**.
2. Selezionare **Tipo menu** e **OK**.
3. Premere **▲/▼** per selezionare **Di base**. La volta successiva che si accende il proiettore, è possibile accedere al menu OSD **Di base** premendo ⚙.

## Protezione del proiettore

### Uso di un cavo blocco di sicurezza

Il proiettore deve essere installato in un luogo sicuro per evitarne il furto. In caso contrario, acquistare un blocco per proteggere il proiettore. È possibile individuare una barra di sicurezza sul lato inferiore del proiettore. Consultare l'elemento 19 a [pagina 9](#).

### Uso della funzione di protezione mediante password

#### Impostazione della password

1. Andare al **menu Avanzate - Impostazioni > Impostaz. protezione**. Premere **OK**. Viene visualizzata la pagina **Impostaz. protezione**.
2. Evidenziare **Modifica password** e premere **OK**.
3. I quattro tasti freccia (**▲**, **▶**, **▼**, **◀**) rappresentano rispettivamente 4 cifre (1, 2, 3, 4). In relazione alla password che si desidera impostare, premere i tasti freccia per inserire la password a sei cifre.
4. Immettere nuovamente la nuova password per confermare.  
Dopo l'impostazione, il menu OSD torna alla pagina **Impostaz. protezione**.



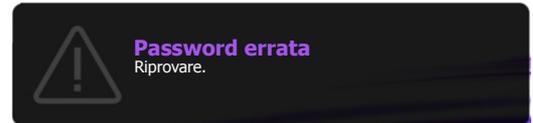
5. Per attivare la funzione **Blocco accensione**, premere ▲/▼ per evidenziare **Blocco accensione** e premere ◀/▶ per selezionare **On**. Inserire nuovamente la password.



- Le cifre inserite vengono visualizzate sullo schermo come asterischi. Annotare la password scelta e conservarla in luogo sicuro in modo da averla disponibile qualora si dovesse dimenticare.
- Dopo aver impostato la password e attivato il blocco accensione, è necessario inserire la password ogni volta che si desidera utilizzare il proiettore.

## Se si dimentica la password

Se viene inserita la password errata, viene visualizzato un messaggio di errore e, successivamente, il messaggio **Inserisci password corrente**. Se proprio non si ricorda la password, è possibile usare la procedura di recupero della password. Vedere [Procedura di richiamo della password a pagina 77](#).



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

## Procedura di richiamo della password

1. Tenere premuto **AUTO** per 3 secondi. Il proiettore visualizza un numero codificato sullo schermo.
2. Annotare il numero e spegnere il proiettore.
3. Rivolgersi al centro di assistenza BenQ più vicino per decodificare il numero. È possibile che venga richiesta la documentazione relativa all'acquisto per verificare che non si tratti di utenti non autorizzati.



## Modifica della password

1. Andare al **menu Avanzate - Impostazioni > Impostaz. protezione > Modifica password**.
2. Premere **OK**. Viene visualizzato il messaggio **"Inserisci password corrente"**.
3. Inserire la vecchia password.
  - Se la password è corretta, viene visualizzato un altro messaggio **"Inserisci nuova password"**.
  - Se la password non è corretta, viene visualizzato un messaggio di errore, quindi viene visualizzato il messaggio **"Inserisci password corrente"** per un secondo tentativo. Premere il pulsante ↶ per annullare la modifica o inserire un'altra password.
4. Inserire una nuova password.
5. Immettere nuovamente la nuova password per confermare.

## Disattivazione della funzione password

Per disattivare la protezione con password, andare al **menu Avanzate - Impostazioni > Impostaz. protezione > Blocco accensione** e premere ◀/▶ per selezionare **Off**. Viene visualizzato il messaggio **"Inserisci password attuale"**. Inserire la password attuale.

- Se la password è corretta, il menu OSD torna alla pagina **Impostaz. protezione**. Alla successiva accensione del proiettore, non è necessario inserire la password.
- Se la password non è corretta, viene visualizzato un messaggio di errore, quindi viene visualizzato il messaggio **"Inserisci password corrente"** per un secondo tentativo. Premere il pulsante ↶ per annullare la modifica o inserire un'altra password.

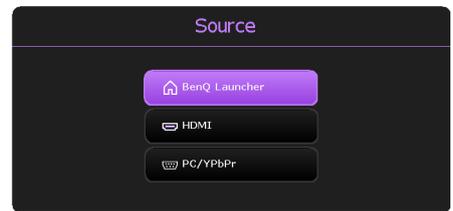


Anche se la funzione della password è disattivata, è necessario conservare la vecchia password se si desidera riattivare la funzione tramite l'inserimento della vecchia password.

## Commutazione del segnale di ingresso

Il proiettore può essere collegato contemporaneamente a più apparecchiature. Tuttavia, è possibile visualizzare solo un'apparecchiatura alla volta. Quando viene avviato, il proiettore ricerca automaticamente i segnali disponibili.

Quando il **menu Avanzate - Impostazioni > Ricerca sorgente automatica** è **On**, il proiettore ricerca automaticamente **BenQ Launcher**.



Per selezionare la sorgente:

1. Premere . Viene visualizzata la barra per la selezione della sorgente.
2. Premere  /  finché non viene selezionato il segnale desiderato e premere **OK**.

Una volta rilevato il segnale, le informazioni sulla sorgente selezionata vengono visualizzate nell'angolo dello schermo per alcuni secondi. Se più di un'apparecchiatura è collegata con il proiettore, ripetere le operazioni 1-2 per cercare un nuovo segnale.



Per ottenere i migliori risultati di visualizzazione dell'immagine, si deve selezionare ed utilizzare un segnale di input che trasmette alla risoluzione nativa del proiettore. Le altre risoluzioni saranno adattate dal proiettore a seconda dell'impostazione "rapporto", che potrebbe provocare la distorsione dell'immagine o perdita di nitidezza. Vedere [Rapporto a pagina 84](#).

## Funzionamento dei menu

I menu dell'OSD (On-Screen Display) variano a seconda del tipo di segnale selezionato e il modello di proiettore che si sta usando.

Le voci dei menu sono disponibili quando il proiettore rileva almeno un segnale valido. Se non ci sono apparecchiature collegate al proiettore o non viene rilevato alcun segnale è possibile accedere solo ad alcune voci di menu.

### Sistema Menu

#### Menu Di base

<b>Menu principale</b>	<b>Opzioni</b>
<b>Luminosità</b>	<b>0~50~100</b>
<b>Rapporto</b>	<b>Auto/Reale/4:3/16:9/16:10</b>
<b>Modalità immagine</b>	<b>Luminoso/Presentazione/Infografica/Video/sRGB/(3D)/Uten 1/Uten 2</b>
<b>Volume</b>	<b>0~5~10</b>
<b>Modalità luce</b>	<b>Normale/Risparmio/Eco intelligente/LampSave</b>
<b>Informazioni</b>	<b>Risoluzione nativa</b>
	<b>Risoluzione rilevata</b>
	<b>Sorgente</b>
	<b>Modalità immagine</b>
	<b>Modalità luce</b>
	<b>Formato 3D</b>
	<b>Sistema di colore</b>
	<b>Ore utilizzo luce</b>
	<b>Versione firmware</b>
	<b>Codice servizio</b>
<b>Tipo menu</b>	<b>Di base/Avanzate</b>

## Menu Avanzate

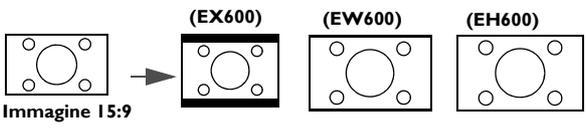
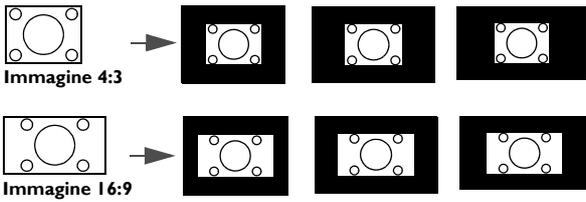
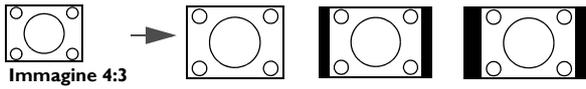
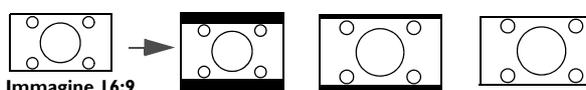
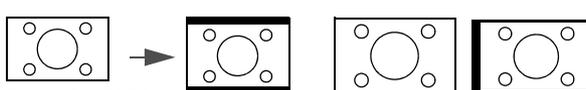
Menu principale	Sottomenu	Opzioni	
Immagine	Modalità immagine	Luminoso/Presentazione/Infografica/Video/sRGB/(3D)/Uten 1/Uten 2	
	Modalità riferimento	Luminoso/Presentazione/Infografica/Video/sRGB/(3D)	
	Luminosità	0~50~100	
	Contrasto	-50~0~50	
	Colori	-50~0~50	
	Nitidezza	0~15~31	
	Brilliant Color	On/Off	
		Temperatura colore	Freddo/Normale/Caldo
		Definizione temperatura colore	Guadagno R (0~50~100)
			Guadagno G (0~50~100)
			Guadagno B (0~50~100)
			Offset R (-50~0~50)
			Offset G (-50~0~50)
			Offset B (-50~0~50)
		Impostazioni colore avanzate	R (Colore primario/Tonalità/Saturazione/Guadagno)
			G (Colore primario/Tonalità/Saturazione/Guadagno)
			B (Colore primario/Tonalità/Saturazione/Guadagno)
	Gestione colori		C (Colore primario/Tonalità/Saturazione/Guadagno)
			M (Colore primario/Tonalità/Saturazione/Guadagno)
			Y (Colore primario/Tonalità/Saturazione/Guadagno)
	Colore parete	Off/Giallo chiaro/Rosa/Verde chiaro/Blu/Lavagna	
	Ripristina immagine	Ripristina/Annulla	

<b>Menu principale</b>	<b>Sottomenu</b>	<b>Opzioni</b>	
<b>Display</b>	<b>Rapporto</b>	<b>Auto/Reale/4:3/16:9/16:10</b>	
	<b>Trapezio</b>	<b>-40~0~40</b>	
	<b>Test formato</b>	<b>On/Off</b>	
	<b>Regolazione YPbPr PC/Component</b>	<b>Fase</b> <b>Dimens orizzontali</b>	
	<b>Posizione</b>	<b>H: -5~0~5</b> <b>V: -5~0~5</b>	
		<b>Modalità 3D</b>	<b>Auto/In alto-In basso/Sequenza fotogrammi/Frame Packing/ Affiancato/Off</b>
	<b>3D</b>	<b>Inverti sincronizzazion e 3D</b>	<b>Disattiva/Inverti</b>
		<b>Applica impostazioni 3D</b>	<b>Impostazioni 3D 1/Impostazioni 3D 2/ Impostazioni 3D 3/Off</b>
		<b>Salva impostazioni 3D</b>	<b>Impostazioni 3D 1/Impostazioni 3D 2/ Impostazioni 3D 3</b>
		<b>Formato HDMI</b>	<b>Auto/RGB limitato/RGB completo/ YUV limitato/YUV completo</b>
	<b>Ridimens immag</b>	<b>Zoom digitale</b>	<b>1,0X~1,8X/2,0X</b>
		<b>Riduz/spostam digitale</b>	<b>0,75X~1,0X</b>
		<b>Ripristina visualizzazione</b>	<b>Ripristina/Annulla</b>

<b>Menu principale</b>	<b>Sottomenu</b>	<b>Opzioni</b>		
<b>Impostazioni</b>	<b>Installazione proiettore</b>	<b>Frontale tavolo/Poster. tavolo/Poster. soffitto/Front. soffitto</b>		
	<b>Ricev telecomando</b>	<b>Anteriore/In alto/Anteriore+In alto</b>		
	<b>Ricerca sorgente automatica</b>	<b>On/Off</b>		
	<b>AutoSinc</b>	<b>On/Off</b>		
	<b>Impostaz luce</b>	<b>Modalità luce</b>	<b>Normale/Risparmio/Eco intelligente/LampSave</b>	
		<b>Ripristina timer luce</b>	<b>Ripristina/Annulla</b>	
		<b>Ore utilizzo luce</b>		
	<b>Impostazioni di funzionamento</b>	<b>Raffreddamento rapido</b>	<b>On/Off</b>	
		<b>Timer vuoto</b>	<b>Disattiva/5 min/10 min/15 min/20 min/25 min/30 min</b>	
		<b>Messaggio promemoria</b>	<b>On/Off</b>	
		<b>Modalità altitudine elevata</b>	<b>On/Off</b>	
		<b>Impostazioni accensione/spegnimento</b>	<b>Accensione diretta</b>	
			<b>Accensione su ricezione segnale</b>	
			<b>Auto spegnimento</b>	
	<b>Timer spegnimento</b>			
	<b>Riavvio immediato</b>	<b>On/Off</b>		
	<b>Impostaz. protezione</b>	<b>Blocco tasti pannello</b>	<b>On/Off</b>	
		<b>Modifica password</b>		
		<b>Blocco accensione</b>	<b>On/Off</b>	
	<b>Baud rate</b>		<b>9600/14400/19200/38400/57600/115200</b>	
	<b>Equalizzatore HDMI</b>	<b>HDMI</b>	<b>Auto/Più basso/Basso/Medio/Alto/Più alto</b>	
	<b>Ripristina impostazioni</b>		<b>Ripristina/Annulla</b>	

Menu principale	Sottomenu	Opzioni
	<b>Lingua</b>	English/Français/Deutsch/Italiano/Español/ Русский/繁體中文/简体中文/日本語/한국어/ Svenska / Nederlands/Türkçe/Čeština/ Português/ไทย/Polski/Magyar/Hrvatski/ Română/Norsk/Dansk/Български/ Suomi/Bhs Ind/Ελληνικά/العربية/हिंदी/ Tiếng Việt/فارسی
<b>Sistema</b>	<b>Impostaz standby</b>	<b>Modalità standby</b> <b>Eco/Normale</b>
		<b>Pass through audio</b> <b>Off/Audio in/HDMI</b>
	<b>Impostazioni sfondo</b>	<b>Sfondo</b> <b>BenQ/Nero/Blu/Porpora</b>
		<b>Schermata d'avvio</b> <b>BenQ/Nero/Blu</b>
	<b>Impostazioni Menu</b>	<b>Tipo menu</b> <b>Di base/Avanzate</b>
		<b>Tempo visualizz. menu</b> <b>5 sec/10 sec/20 sec/30 sec/Sempre</b>
	<b>Impostazioni audio</b>	<b>Mute</b> <b>On/Off</b>
		<b>Volume</b> <b>0~5~10</b>
		<b>Accensione/spe- gnimento tono</b> <b>On/Off</b>
		<b>Predefiniti di fabbrica</b> <b>Ripristina/Annulla</b>
	<b>Ripristina sistema</b> <b>Ripristina/Annulla</b>	
<b>Informazioni</b>	<b>Risoluzione nativa</b>	
	<b>Risoluzione rilevata</b>	
	<b>Sorgente</b>	
	<b>Modalità immagine</b>	
	<b>Modalità luce</b>	
	<b>Formato 3D</b>	
	<b>Sistema di colore</b>	
	<b>Ore utilizzo luce</b>	
	<b>Versione firmware</b>	
	<b>Codice servizio</b>	

## Menu Di base

<p><b>Luminosità</b></p>	<p>Aumentando il valore, l'immagine risulta più chiara. Regolare questa impostazione in modo che le aree scure dell'immagine appaiano nere e i dettagli in tali aree siano visibili.</p>
<p><b>Rapporto</b></p>	<p>Per impostare le proporzioni dell'immagine è necessario selezionare alcune opzioni che dipendono dalla sorgente del segnale di ingresso.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <p>• <b>Auto</b>: consente di modificare le proporzioni dell'immagine per adattarla alla larghezza orizzontale o verticale della risoluzione originale.</p>  <p>Immagine 15:9</p> </li> <li> <p>• <b>Reale</b>: proietta l'immagine nella sua risoluzione originale, e la ridimensiona per adattarla all'area di visualizzazione. Per i segnali in ingresso con risoluzioni inferiori, l'immagine proiettata sarà visualizzata nella sua dimensione originale.</p>  <p>Immagine 4:3</p> <p>Immagine 16:9</p> </li> <li> <p>• <b>4:3</b>: consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 4:3.</p>  <p>Immagine 4:3</p> </li> <li> <p>• <b>16:9</b>: consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 16:9.</p>  <p>Immagine 16:9</p> </li> <li> <p>• <b>16:10</b>: consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 16:10.</p>  <p>Immagine 16:10</p> </li> </ul>

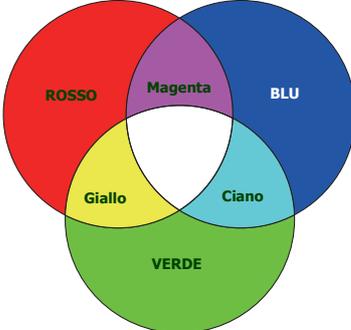
<p><b>Modalità immagine</b></p>	<p>Il proiettore dispone di varie modalità immagine predefinite che è possibile selezionare in base all'ambiente operativo in uso e al tipo di immagine del segnale di ingresso.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Luminoso:</b> consente di ottimizzare la luminosità dell'immagine proiettata. Questa modalità è ideale per ambienti in cui è necessario un livello di luminosità elevato, ad esempio quando si utilizza il proiettore in stanze ben illuminate.</li> <li>• <b>Presentazione:</b> specifica per le presentazioni. In questa modalità, la luminosità è particolarmente curata per soddisfare le colorazioni su PC e notebook.</li> <li>• <b>Infografica:</b> è perfetto per presentazioni con una combinazione di testo e grafica grazie all'elevata luminosità del colore e alla migliore gradazione del colore per vedere chiaramente i dettagli.</li> <li>• <b>Video:</b> è adatto alla riproduzione di video in un ambiente dove è presente l'illuminazione ambientale. I dettagli dei colori dinamici vengono conservati dalla tecnologia di miglioramento BenQ.</li> <li>• <b>sRGB:</b> consente di aumentare al massimo la purezza dei colori RGB per ottenere immagini reali indipendentemente dall'impostazione della luminosità. È la modalità più adatta per la visualizzazione di foto scattate con una fotocamera compatibile sRGB e adeguatamente calibrata, nonché per visualizzare applicazioni grafiche e di disegno per computer, ad esempio AutoCAD.</li> <li>• <b>3D:</b> è appropriata per riprodurre immagini e video clip in 3D.</li> <li>• <b>Uten 1/Uten 2:</b> richiama le impostazioni personalizzate basate sulle modalità immagine attualmente disponibili. Vedere <a href="#">Modalità riferimento a pagina 86</a>.</li> </ul>
<p><b>Volume</b></p>	<p>Consente di regolare il livello dell'audio.</p>
<p><b>Modalità luce</b></p>	<p>Vedere <a href="#">Impostazione della Modalità luce a pagina 97</a>.</p>
<p><b>Informazioni</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Risoluzione nativa:</b> Indica la risoluzione originale del proiettore.</li> <li>• <b>Risoluzione rilevata:</b> consente di visualizzare la risoluzione originale del segnale di ingresso.</li> <li>• <b>Sorgente:</b> consente di visualizzare l'origine del segnale corrente.</li> <li>• <b>Modalità immagine:</b> consente di visualizzare la modalità selezionata nel menu Immagine.</li> <li>• <b>Modalità luce:</b> consente di visualizzare la modalità selezionata nel menu Impostaz luce.</li> <li>• <b>Formato 3D:</b> consente di visualizzare la modalità 3D corrente.</li> <li>• <b>Sistema di colore:</b> consente di visualizzare il formato di ingresso del sistema.</li> <li>• <b>Ore utilizzo luce:</b> consente di visualizzare il numero di ore in cui la lampada è stata utilizzata.</li> <li>• <b>Versione firmware:</b> consente di visualizzare la versione firmware del proiettore.</li> <li>• <b>Codice servizio:</b> consente di visualizzare il numero seriale del proiettore.</li> </ul>
<p><b>Tipo menu</b></p>	<p>Consente di passare al menu OSD <b>Avanzate</b>. Vedere <a href="#">Uso dei menu del proiettore in sorgenti non-Launcher a pagina 75</a>.</p>

## Menu **Avanzate**

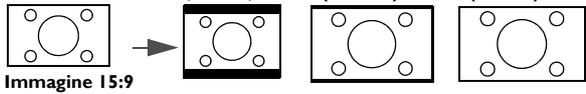
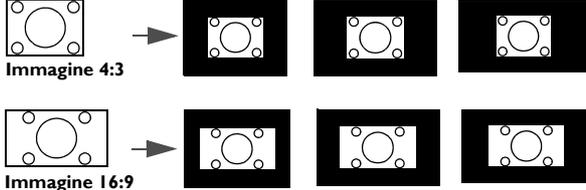
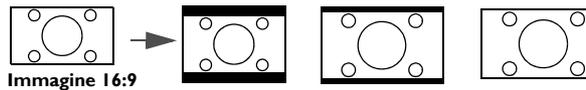
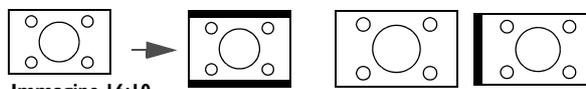
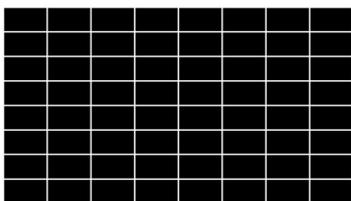
### Immagine

<b>Modalità immagine</b>	<p>Il proiettore dispone di varie modalità immagine predefinite che è possibile selezionare in base all'ambiente operativo in uso e al tipo di immagine del segnale di ingresso.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Luminoso</b>: consente di ottimizzare la luminosità dell'immagine proiettata. Questa modalità è ideale per ambienti in cui è necessario un livello di luminosità elevato, ad esempio quando si utilizza il proiettore in stanze ben illuminate.</li><li>• <b>Presentazione</b>: specifica per le presentazioni. In questa modalità, la luminosità è particolarmente curata per soddisfare le colorazioni su PC e notebook.</li><li>• <b>Infografica</b>: è perfetto per presentazioni con una combinazione di testo e grafica grazie all'elevata luminosità del colore e alla migliore gradazione del colore per vedere chiaramente i dettagli.</li><li>• <b>Video</b>: è adatto alla riproduzione di video in un ambiente dove è presente l'illuminazione ambientale. I dettagli dei colori dinamici vengono conservati dalla tecnologia di miglioramento BenQ.</li><li>• <b>sRGB</b>: consente di aumentare al massimo la purezza dei colori RGB per ottenere immagini reali indipendentemente dall'impostazione della luminosità. È la modalità più adatta per la visualizzazione di foto scattate con una fotocamera compatibile sRGB e adeguatamente calibrata, nonché per visualizzare applicazioni grafiche e di disegno per computer, ad esempio AutoCAD.</li><li>• <b>3D</b>: è appropriata per riprodurre immagini e video clip in 3D.</li><li>• <b>Uten 1/Uten 2</b>: richiama le impostazioni personalizzate basate sulle modalità immagine attualmente disponibili. Vedere <a href="#">Modalità riferimento a pagina 86</a>.</li></ul>
<b>Modalità riferimento</b>	<p>Se le modalità immagine correnti disponibili non soddisfano le proprie esigenze, vi sono due modalità definibili dall'utente. È possibile utilizzare una delle modalità immagine (ad eccezione di <b>Uten 1/Uten 2</b>) come punto di partenza e personalizzare le impostazioni.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Andare su <b>Immagine &gt; Modalità immagine</b>.</li><li>2. Premere ◀/▶ per selezionare <b>Uten 1</b> o <b>Uten 2</b>.</li><li>3. Premere ▼ per evidenziare <b>Modalità riferimento</b>, quindi premere ◀/▶ per selezionare la modalità immagine più vicina alle proprie necessità.</li><li>4. Premere ▼ per selezionare la voce di menu da modificare e regolare il valore. Le regolazioni definiscono la modalità utente selezionata.</li></ol>
<b>Luminosità</b>	<p>Aumentando il valore, l'immagine risulta più chiara. Regolare questa impostazione in modo che le aree scure dell'immagine appaiano nere e i dettagli in tali aree siano visibili.</p>
<b>Contrasto</b>	<p>Aumentando il valore, si ottiene un contrasto maggiore. Utilizzare questa impostazione per impostare il livello massimo dei bianchi dopo aver regolato l'impostazione della luminosità massima per adattarla all'ambiente di visualizzazione e al segnale di input selezionati.</p>
<b>Colori</b>	<p>Impostando un valore più basso si ottengono colori meno saturi. Impostando un valore troppo alto, i colori dell'immagine saranno molto forti e ciò renderà l'immagine poco realistica.</p>

<b>Nitidezza</b>	Aumentando il valore, l'immagine risulta più nitida.
<b>Brilliant Color</b>	<p>Questa funzione utilizza un nuovo algoritmo di elaborazione del colore e ottimizzazione dei livelli di sistema per consentire una maggiore luminosità insieme a colori più vivaci nell'immagine. Permette un miglioramento della luminosità del 50% nelle immagini a mezzi toni, che si trovano di solito in video e scene naturali, consentendo al proiettore di riprodurre colori più realistici. Se si desidera riprodurre immagini con questa qualità, selezionare <b>On</b>.</p> <p>Quando viene selezionato <b>Off</b>, la funzione <b>Temperatura colore</b> non è disponibile.</p>
<b>Impostazioni colore avanzate</b>	<p><b>Temperatura colore</b></p> <p>Sono disponibili diverse impostazioni di temperatura colore predefinite. Le impostazioni disponibili variano in relazione al tipo di segnale selezionato.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normale</b>: mantiene le colorazioni normali del bianco.</li> <li>• <b>Freddo</b>: conferisce al bianco una tonalità bluastra.</li> <li>• <b>Caldo</b>: conferisce al bianco una tonalità rossastra.</li> </ul>
	<p><b>Definizione temperatura colore</b></p> <p>È anche possibile impostare la temperatura colore preferita regolando le seguenti opzioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Guadagno R/Guadagno G/Guadagno B</b>: consente di regolare i livelli di contrasto di rosso, verde e blu.</li> <li>• <b>Offset R/Offset G/Offset B</b>: consente di regolare i livelli di luminosità di rosso, verde e blu.</li> </ul>

<p><b>Impostazioni colore avanzate</b></p>	<p><b>Gestione colori</b></p> <p>Per la regolazione, è dotato di sei impostazioni (RGBCMY) dei colori. Quando viene selezionato il colore, è possibile regolare indipendentemente l'intervallo e la saturazione del colore in relazione alle proprie preferenze.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Colore primario:</b> consente di selezionare un colore tra <b>R</b> (Rosso), <b>G</b> (Verde), <b>B</b> (Blu), <b>C</b> (Ciano), <b>M</b> (Magenta) o <b>Y</b> (Giallo).</li> <li>• <b>Tonalità:</b> La tonalità è utilizzata per la regolazione del bilanciamento del colore. Aumenti nel valore comprendono colori composti da proporzioni variabili dei colori adiacenti in senso antiorario. La riduzione del valore avrà effetto in senso orario. Fare riferimento all'illustrazione per vedere come i colori si relazionano tra di loro. Ad esempio, se si seleziona Rosso e si imposta il valore su 0, nell'immagine proiettata viene selezionato solamente il rosso puro. Aumentando il valore il rosso sarà più vicino al giallo mentre riducendo il valore il rosso sarà più vicino al magenta.</li> <li>• <b>Saturazione:</b> regola il valori alla preferenze personali. Ogni regolazione apportata si rifletterà immediatamente sull'immagine. Ad esempio, se si seleziona Rosso e si imposta l'intervallo su 0, solamente la saturazione del rosso puro avrà effetto.</li> </ul>  <p> <b>Saturazione</b> è la quantità di colore presente nell'immagine video. Impostando un valore più basso si ottengono colori meno saturi; impostando "0" l'immagine viene visualizzata in bianco e nero. Se la saturazione è troppo alta, i colori dell'immagine saranno molto forti e ciò renderà l'immagine poco realistica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Guadagno:</b> regola il valori alla preferenze personali. Ciò avrà effetto sul livello di contrasto selezionato per il colore primario. Ogni regolazione apportata si rifletterà immediatamente sull'immagine.</li> </ul>
	<p><b>Colore parete</b></p> <p>Corregge il colore dell'immagine proiettata nel caso la superficie di proiezione sia colorata come una parete tinteggiata che potrebbe non essere bianca, la funzione Colore parete corregge i colori dell'immagine proiettata per evitare possibili differenze cromatiche fra la sorgente e le immagini proiettate. Sono disponibili diversi colori pre-calibrati fra cui scegliere: <b>Giallo chiaro, Rosa, Verde chiaro, Blu e Lavagna.</b></p>
<p><b>Ripristina immagine</b></p>	<p>Rutte le regolazioni apportate per il menu <b>Immagine</b> saranno ripristinate ai valori predefiniti di fabbrica.</p>

## Display

<p><b>Rapporto</b></p>	<p>Per impostare le proporzioni dell'immagine è necessario selezionare alcune opzioni che dipendono dalla sorgente del segnale di ingresso.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> consente di modificare le proporzioni dell'immagine per adattarla alla larghezza orizzontale o verticale della risoluzione originale.           <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> </li> <li>• <b>Reale:</b> proietta l'immagine nella sua risoluzione originale, e la ridimensiona per adattarla all'area di visualizzazione. Per i segnali in ingresso con risoluzioni inferiori, l'immagine proiettata sarà visualizzata nella sua dimensione originale.           <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> </li> <li>• <b>4:3:</b> consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 4:3.           <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> </li> <li>• <b>16:9:</b> consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 16:9.           <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> </li> <li>• <b>16:10:</b> consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 16:10.           <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> </li> </ul>
<p><b>Trapezio</b></p>	<p>Consente di correggere la distorsione trapezoidale dell'immagine. Vedere <a href="#">Correzione della distorsione trapezoidale a pagina 19</a>.</p>
<p><b>Test formato</b></p>	<p>Consente di regolare le dimensioni dell'immagine e la messa a fuoco e verifica che l'immagine sia proiettata senza distorsione.</p> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;">  </div>
<p><b>Regolazione YPbPr PC/Component</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fase:</b> regola la fase di clock per ridurre la distorsione dell'immagine. Questa funzione è disponibile solamente quando viene selezionato il segnale PC (RGB analogico) o YPbPr.           <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div> </li> <li>• <b>Dimens orizzontali:</b> consente di regolare la dimensione orizzontale dell'immagine. Questa funzione è disponibile solo quando viene selezionato un segnale da PC (RGB analogico).</li> </ul>
<p><b>Posizione</b></p>	<p>Consente di visualizzare la pagina di regolazione della posizione. Per spostare l'immagine proiettata, utilizzare i tasti freccia. Questa funzione è disponibile solo quando viene selezionato un segnale da PC (RGB analogico).</p>

<p><b>3D</b></p>	<p>Questo proiettore offre una funzione 3D che consente di seguire film in 3D, video ed eventi sportivi in modo più realistico, con immagini che permettono di apprezzare la profondità. Per poter vedere le immagini in 3D è necessario indossare gli occhiali per il 3D.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Modalità 3D:</b> l'impostazione predefinita è <b>Off</b>. Per consentire al proiettore di scegliere automaticamente un formato 3D adeguato durante il rilevamento di contenuti 3D, selezionare <b>Auto</b>. Se il proiettore non riesce a riconoscere il formato 3D, premere ▲/▼ per scegliere una modalità 3D tra <b>In alto-In basso</b>, <b>Sequenza fotogrammi</b>, <b>Frame Packing</b> e <b>Affiancato</b>.</li> </ul>  <p>Quando la funzione 3D è attiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il livello di luminosità dell'immagine diminuisce.</li> <li>• Le seguenti impostazioni non possono essere regolate: <b>Modalità immagine</b>, <b>Modalità riferimento</b>.</li> <li>• <b>Trapezio</b> può essere regolato solo entro una variazione limitata in gradi.</li> <li>• <b>Inverti sincronizzazione 3D:</b> se si scopre un'inversione della profondità delle immagini, attivare questa funzione per correggere il problema.</li> <li>• <b>Applica impostazioni 3D:</b> una volta salvate le impostazioni 3D, è possibile decidere se applicarle scegliendo un serie di impostazioni 3D salvate. Una volta applicate, il proiettore riproduce automaticamente i contenuti 3D in ingresso se corrispondenti alle impostazioni 3D salvate.</li> </ul>  <p>Sono disponibili solamente le serie di impostazioni 3D con i dati memorizzati.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Salva impostazioni 3D:</b> una volta visualizzato il contenuto 3D dopo aver eseguito le regolazioni appropriate, è possibile attivare la funzione e scegliere una serie di impostazioni 3D per salvare le impostazioni 3D correnti.</li> </ul>
<p><b>Formato HDMI</b></p>	<p>Seleziona un formato colore adeguato per ottimizzare la qualità di visualizzazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> seleziona automaticamente un spazio colore e il livello di grigio adeguato per il segnale HDMI in ingresso.</li> <li>• <b>RGB limitato:</b> utilizza l'intervallo limitato RGB 16-235.</li> <li>• <b>RGB completo:</b> utilizza l'intervallo completo RGB 0-255.</li> <li>• <b>YUV limitato:</b> utilizza l'intervallo limitato YUV 16-235.</li> <li>• <b>YUV completo:</b> utilizza l'intervallo completo YUV 0-255.</li> </ul>

<b>Ridimens immag</b>	<p><b>Zoom digitale</b></p> <p>Consente di aumentare o ridurre le dimensioni delle immagini proiettate.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Una volta visualizzata la barra di regolazione, premere ripetutamente ▲/▼ per ingrandire o ridurre l'immagine alla dimensione desiderata.</li> <li>2. Premere <b>OK</b> per accedere alla modalità associazione.</li> <li>3. Premere i tasti freccia (▲, ▼, ◀, ▶) sul proiettore o sul telecomando per navigare nell'immagine.</li> </ol>  <p>Si può navigare nell'immagine solo dopo averla ingrandita. Si può ingrandire ulteriormente l'immagine mentre si cercano i dettagli.</p>
	<p><b>Riduz/spostam digitale</b></p> <p>Consente di ridurre e/o spostare l'immagine proiettata.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Una volta visualizzata la barra di regolazione, premere ripetutamente ◀/▶ sul proiettore per ingrandire o ridurre l'immagine alla dimensione desiderata.</li> <li>2. Premere <b>OK</b> per attivare la funzione di spostamento digitale.</li> <li>3. Una volta attivata la funzione di spostamento, premere le frecce direzionali (▲, ▼, ◀, ▶) per spostare l'immagine.</li> <li>4. Per ripristinare le dimensioni originali dell'immagine, premere <b>AUTO</b>.</li> </ol>  <p>L'immagine può essere spostata solo dopo averla ridotta.</p>
<b>Ripristina visualizza- zione</b>	<p>Rutte le regolazioni apportate per il menu <b>Display</b> saranno ripristinate ai valori predefiniti di fabbrica.</p>

## Impostazioni

<b>Installazione proiettore</b>	Vedere <a href="#">Scelta della posizione a pagina 14</a> .
<b>Ricev telecomando</b>	Consente di attivare tutti i ricevitori remoti o un ricevitore remoto specifico sul proiettore.
<b>Ricerca sorgente automatica</b>	Consente al proiettore di cercare automaticamente il segnale.
<b>AutoSinc</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>On</b>: consente al proiettore di determinare automaticamente le impostazioni temporali ottimali per l'immagine visualizzata quando viene selezionato il segnale PC (RGB analogico) e premuto <b>AUTO</b>.</li> <li>• <b>Off</b>: il proiettore non risponde quando viene premuto <b>AUTO</b>.</li> </ul>
<b>Impostaz luce</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Modalità luce</b>: consultare <a href="#">Impostazione della Modalità luce a pagina 97</a>.</li> <li>• <b>Ripristina timer luce</b>: consultare <a href="#">Ripristino del timer della lampada a pagina 100</a>.</li> <li>• <b>Ore utilizzo luce</b>: consente di visualizzare il numero di ore in cui la lampada è stata utilizzata.</li> </ul>

<b>Impostazioni di funzionamento</b>	<p><b>Raffreddamento rapido</b></p> <p>Selezionando <b>On</b> si attiva la funzione e l'intervallo di raffreddamento del proiettore sarà inferiore di 15 secondi rispetto alla durata standard di 90 secondi.</p>
	<p><b>Timer vuoto</b></p> <p>Consente di impostare il tempo di attesa dell'immagine quando non viene eseguita alcuna attività sullo schermo vuoto. Una volta trascorso questo intervallo di tempo, viene nuovamente visualizzata l'immagine. Se gli intervalli di tempo predefiniti non sono disponibili, selezionare <b>Disattiva</b>. Sia che <b>Timer vuoto</b> sia attivo o meno, è possibile premere molti dei tasti del proiettore o del telecomando per ripristinare l'immagine.</p>
	<p><b>Messaggio promemoria</b></p> <p>Consente di attivare o disattivare i promemoria.</p>
	<p><b>Modalità altitudine elevata</b></p> <p>Si consiglia di utilizzare <b>Modalità altitudine elevata</b> quando l'ambiente è a 1500 m – 3000 m sul livello del mare, e la temperatura è compresa tra 0°C–30°C.</p> <p>Quando si utilizza il proiettore in "<b>Modalità altitudine elevata</b>", il livello di rumore può aumentare poiché la ventola funziona a maggiore velocità per migliorare il sistema di raffreddamento e le prestazioni generali.</p> <p>Se si utilizza il proiettore in condizioni estreme diverse da quelle descritte sopra, il sistema potrebbe spegnersi automaticamente per evitare che il proiettore si surriscaldi. In questi casi, è necessario passare alla modalità Altitudine elevata per ovviare a questi fenomeni. Tuttavia, il proiettore non è adatto al funzionamento in qualsiasi condizione estrema.</p>
	<p></p> <p>Non utilizzare <b>Modalità altitudine elevata</b> se il proiettore viene usato in ambienti fra 0 m e 1500 m e temperature ambientale fra 0°C e 35°C. Il proiettore verrà raffreddato eccessivamente se si imposta questa modalità in tali condizioni.</p>
	<p><b>Impostazioni accensione/spengimento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Accensione diretta:</b> consente di accendere automaticamente il proiettore una volta collegato il cavo di alimentazione.</li> <li>• <b>Accensione su ricezione segnale:</b> consente di scegliere se accendere il proiettore senza premere  <b>ACCENSIONE</b> o  <b>ON</b> quando il proiettore è in modalità standby e rileva un segnale VGA o HDMI con alimentazione 5 V.</li> <li>• <b>Auto spegnimento:</b> consente di spegnere automaticamente il proiettore se non si rileva alcun segnale di ingresso dopo un intervallo di tempo prestabilito per evitare il consumo della lampada.</li> <li>• <b>Timer spegnimento:</b> imposta il timer per lo spegnimento automatico.</li> </ul>
	<p><b>Riavvio immediato</b></p> <p>Consente di riavviare il proiettore 90 secondi dopo che è stato spento.</p>
<b>Impostaz. protezione</b>	Vedere <a href="#">Uso della funzione di protezione mediante password a pagina 76</a> .

<b>Baud rate</b>	Consente di selezionare un baud rate identico a quello del computer in modo da poter collegare il proiettore utilizzando un cavo RS-232 adatto e scaricare o aggiornare il firmware del proiettore. Questa funzione deve essere utilizzata solamente da personale qualificato.
<b>Equalizzatore HDMI</b>	Consente di regolare le impostazioni di guadagno dell'equalizzatore per un segnale HDMI. Più alta è l'impostazione, più intenso sarà il valore del guadagno. Se sul proiettore è presente più di una porta HDMI, selezionare la porta HDMI prima di regolare il valore.
<b>Ripristina impostazioni</b>	Rutte le regolazioni apportate per il menu <b>Impostazioni</b> saranno ripristinate ai valori predefiniti di fabbrica.

## Sistema

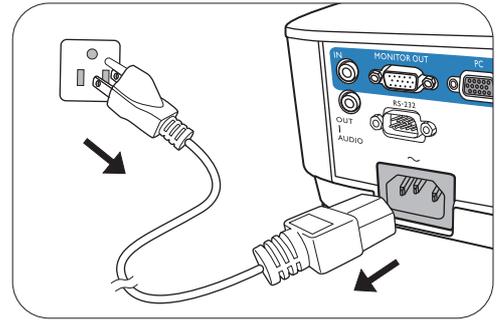
<b>Lingua</b>	Consente di impostare la lingua desiderata per i menu OSD (On-Screen Display).
<b>Impostaz standby</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Modalità standby</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Eco:</b> il proiettore mantiene la modalità standby normale con meno di 0,5W di consumo energetico.</li> <li>• <b>Normale:</b> consente al proiettore di rendere disponibile la funzione pass through in modalità standby.</li> </ul> </li> <li>• <b>Pass through audio:</b> il proiettore è in grado di riprodurre un suono quando è in modalità standby e i jack sono collegati correttamente ai dispositivi. Premere ◀/▶ per scegliere la sorgente da utilizzare. Vedere <a href="#">Collegamento a pagina 20</a> per conoscere come eseguire il collegamento.</li> </ul>
<b>Impostazioni sfondo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sfondo:</b> consente di impostare il colore dello sfondo per il proiettore.</li> <li>• <b>Schermata d'avvio:</b> consente di selezionare il logo da visualizzare sullo schermo all'accensione del proiettore.</li> </ul>
<b>Impostazioni Menu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tipo menu:</b> consente di passare al menu OSD <b>Di base</b>.</li> <li>• <b>Tempo visualizz. menu:</b> consente di impostare il tempo in cui l'OSD rimane attivo da quando viene premuto l'ultimo pulsante.</li> </ul>
<b>Impostazioni audio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mute:</b> consente di disattivare temporaneamente l'audio.</li> <li>• <b>Volume:</b> consente di regolare il livello dell'audio.</li> <li>• <b>Accensione/spegnimento tono:</b> consente di attivare o disattivare l'audio durante il processo di avvio e spegnimento del proiettore.</li> </ul>  <p>Il solo modo per cambiare <b>Accensione/spegnimento tono</b> è impostarlo su <b>On</b> o <b>Off</b> da qui. La disattivazione dell'audio o il cambiamento del livello dell'audio non hanno effetto su <b>Accensione/spegnimento tono</b>.</p>
<b>Predefiniti di fabbrica</b>	<p>Consente di ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.</p>  <p>Vengono mantenute tutte le seguenti impostazioni: <b>Trapezio, Installazione proiettore, Ore utilizzo luce, Modalità altitudine elevata, Impostaz. protezione, Baud rate, Equalizzatore HDMI</b>.</p>
<b>Ripristina sistema</b>	Rutte le regolazioni apportate per il menu <b>Sistema</b> saranno ripristinate ai valori predefiniti di fabbrica.

## Informazioni

<b>Informazioni</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Risoluzione nativa:</b> Indica la risoluzione originale del proiettore.</li><li>• <b>Risoluzione rilevata:</b> consente di visualizzare la risoluzione originale del segnale di ingresso.</li><li>• <b>Sorgente:</b> consente di visualizzare l'origine del segnale corrente.</li><li>• <b>Modalità immagine:</b> consente di visualizzare la modalità selezionata nel menu <b>Immagine</b>.</li><li>• <b>Modalità luce:</b> consente di visualizzare la modalità selezionata nel menu <b>Impostaz luce</b>.</li><li>• <b>Formato 3D:</b> consente di visualizzare la modalità 3D corrente.</li><li>• <b>Sistema di colore:</b> consente di visualizzare il formato di ingresso del sistema.</li><li>• <b>Ore utilizzo luce:</b> consente di visualizzare il numero di ore in cui la lampada è stata utilizzata.</li><li>• <b>Versione firmware:</b> consente di visualizzare la versione firmware del proiettore.</li><li>• <b>Codice servizio:</b> consente di visualizzare il numero seriale del proiettore.</li></ul>
---------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

# Spegnimento del proiettore

1. Premere  sul proiettore o  sul telecomando, sullo schermo viene visualizzato un messaggio di richiesta conferma. Se non si risponde entro qualche secondo, il messaggio scompare.
2. Premere nuovamente  o . L'indicatore di alimentazione lampeggia in arancione, la lampada di proiezione si spegne mentre le ventole continuano a girare per circa 90 secondi per raffreddare il proiettore.
3. Una volta terminato il processo di raffreddamento, la spia di alimentazione è a luce fissa arancione e le ventole si fermano. Scollegare il cavo di alimentazione dalla presa a muro.



- Per evitare che la lampada possa danneggiarsi, durante il processo di raffreddamento il proiettore non risponde a nessun comando.
- Per rendere più breve il tempo di raffreddamento, è possibile attivare la funzione Raffreddamento rapido. Vedere [Raffreddamento rapido a pagina 92](#).
- Evitare di accendere il proiettore subito dopo averlo spento poiché il calore eccessivo può ridurre la vita della lampada.
- La durata della lampada varia in relazione alle condizioni ambientali e all'uso.

## Spegnimento diretto

Il cavo di alimentazione CA può essere rimosso non appena il proiettore è spento. Per proteggere la lampada, attendere 10 minuti prima di riaccendere il proiettore. Se si prova a riavviare il proiettore, si potrebbero avviare le ventole per alcuni minuti per eseguire il raffreddamento. In questi casi, premere nuovamente  o  per avviare il proiettore dopo che le ventole si sono arrestate, l'indicatore diventa arancione.

# Manutenzione

## Manutenzione del proiettore

### Pulizia dell'obiettivo

Pulire l'obiettivo ogni volta che vi si deposita dello sporco o della polvere. Assicurarsi che il proiettore sia spento e raffreddato completamente prima di pulire l'obiettivo.

- Rimuovere la polvere utilizzando una bomboletta di aria compressa.
- Per rimuovere lo sporco o eventuali macchie, utilizzare un panno specifico per la pulizia delle lenti o inumidire un panno morbido con un detergente per lenti e pulire delicatamente la superficie dell'obiettivo.
- Non usare mai panni abrasivi, solventi alcalini/acidi, polvere abrasiva o solventi spray, come ad esempio alcool, benzina, diluente o insetticida. L'uso di questi materiali o il contatto prolungato con materiale gommoso o vinilico può causare danni alla superficie del proiettore e alla scocca.

### Pulizia della parte esterna del proiettore

Prima di pulire la parte esterna, spegnere il proiettore utilizzando la procedura di spegnimento appropriata descritta in [Funzionamento dei menu a pagina 79](#), quindi scollegare il cavo di alimentazione.

- Per rimuovere lo sporco o la polvere, utilizzare un panno morbido che non lascia residui.
- Per rimuovere lo sporco più resistente o eventuali macchie, inumidire un panno morbido con acqua e del detergente a PH neutro e passarlo sulle parti esterne.



Non utilizzare mai cera, alcol, benzene, diluenti o altri detergenti chimici poiché potrebbero danneggiare il proiettore.

### Conservazione del proiettore

Se si prevede di non utilizzare il proiettore per un periodo di tempo prolungato, conservarlo secondo le istruzioni riportate di seguito:

- Assicurarsi che la temperatura e l'umidità del luogo di conservazione rientrino nei limiti indicati per il proiettore. Per informazioni su tali limiti, vedere [Specifiche tecniche a pagina 103](#) o contattare il rivenditore.
- Ritrarre i piedini di regolazione.
- Rimuovere la batteria dal telecomando.
- Riporre il proiettore nella confezione originale o in una confezione analoga.

### Trasporto del proiettore

Si raccomanda di spedire il proiettore riponendolo nella confezione originale o in una analoga.

## Informazioni luce

### Visualizzazione delle ore di utilizzo di illuminazione

Quando il proiettore è in funzione, il tempo di utilizzo della luce espresso in ore viene calcolato automaticamente dal timer incorporato. Per calcolare le ore lampada equivalenti, seguire il metodo riportato di seguito:

- Ore utilizzo luce** =  $(x+y+z+a)$  ore, se:  
 Tempo utilizzo in modalità **Normale** = x ore  
 Tempo utilizzo in modalità **Risparmio** = y ore  
 Tempo utilizzo in modalità **Eco intelligente** = z ore  
 Tempo utilizzo in modalità **LampSave** = a ore
- Ore equiv. sorgente luminosa =  $\alpha$  ore  
 $\alpha = x(A' / X) + y(A' / Y) + z(A' / Z) + a(A' / A)$ , se  
 X= specifiche durata lampada in modalità **Normale**  
 Y= specifiche durata lampada in modalità **Risparmio**  
 Z= specifiche durata lampada in modalità **Eco intelligente**  
 A= specifiche durata lampada in modalità **LampSave**  
 A' è la specifica della durata lampada più lunga tra X, Y, Z, A



Quando sono calcolate manualmente le Ore lampada equivalenti, si potrebbe verificare una variazione dal valore mostrato nel menu OSD poiché il sistema proiettore calcola il tempo di utilizzo di ciascuna lampada in "Minuti" e lo arrotonda per difetto a un numero intero in ore come mostrato nell'OSD.



- Per il tempo di utilizzo di ciascuna modalità lampada nel menu OSD:
- Il tempo di utilizzo è sommato e arrotondato per difetto a un numero intero in **ore**.
  - Quando il tempo di utilizzo è inferiore a 1 ora, viene mostrato 0 ore.

Per visualizzare le informazioni sulle ore di utilizzo della lampada:

- Andare al **menu Avanzate - Impostazioni > Impostaz luce** e premere **OK**. Viene visualizzata la pagina **Impostaz luce**.
- Premere **▼** per selezionare **Ore utilizzo luce** e premere **OK**. Vengono visualizzate le informazioni **Ore utilizzo luce**.

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

## Aumentare la durata della lampada

- Impostazione della **Modalità luce**

Andare al **menu Avanzate - Impostazioni > Impostaz luce > Modalità luce** e selezionare una potenza lampada adeguata tra le modalità disponibili.

L'impostazione del proiettore in modalità **Risparmio**, **Eco intelligente** o **LampSave** prolunga la durata della lampada.

Modalità Lampada	Descrizione
<b>Normale</b>	Consente di usare la luminosità massima della lampada
<b>Risparmio</b>	Consente di ridurre la luminosità per estendere la durata della lampada e ridurre il rumore della ventola.
<b>Eco intelligente</b>	Consente di regolare automaticamente la potenza della lampada in relazione al livello di luminosità dei contenuti e ottimizzare la qualità di visualizzazione.
<b>LampSave</b>	Consente di regolare automaticamente la potenza della lampada in relazione al livello di luminosità dei contenuti, offre una durata maggiore della lampada.

- Impostazioni **Auto spegnimento**

Questa funzione consente di spegnere automaticamente il proiettore se non si rileva alcun segnale di ingresso dopo un intervallo di tempo prestabilito per evitare il consumo della lampada.

Per impostare **Auto spegnimento**, andare al menu **Avanzate - Impostazioni > Impostazioni di funzionamento > Impostazioni accensione/spegnimento > Auto spegnimento** e premere ◀/▶.

## Sostituzione della lampada

Quando l'**Indicatore lampada** si illumina o viene visualizzato un messaggio che suggerisce di sostituire la lampada, consultare il rivenditore o andare su <http://www.BenQ.com> prima di installare una nuova lampada. L'uso di una lampada usurata può causare malfunzionamenti e, in alcuni casi, rischi di esplosione della lampada stessa.



- La luminosità apparente dell'immagine proiettata varia in base alle condizioni di illuminazione ambientale e alle impostazioni di contrasto/luminosità del segnale di input selezionato, ed è direttamente proporzionale alla distanza di proiezione.
- La luminosità della lampada diminuisce nel tempo e può variare a seconda delle specifiche del produttore della lampada. Si tratta di un fatto normale e previsto.
- **LAMP (Spia lampada)** e **TEMP (Spia temperatura)** si illuminano se la lampada diviene troppo calda. Spegnerne il proiettore e lasciarlo raffreddare per 45 minuti. Se quando viene riattivata l'alimentazione, l'indicatore Lamp o quello Temp si riaccende, rivolgersi al locale rivenditore. Vedere [Indicatori a pagina 101](#).

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

	<p>Installare una nuova lampada per prestazioni ottimali. Premere <b>OK</b> per chiudere il messaggio.</p>
	<p>A questo punto è necessario sostituire la lampada. La lampada è un oggetto di consumo. La luminosità della lampada diminuisce con l'uso. Si tratta di una condizione normale. È possibile sostituire la lampada in qualsiasi momento si noti una notevole diminuzione del livello di luminosità. Premere <b>OK</b> per chiudere il messaggio.</p>
	<p>È <b>NECESSARIO</b> sostituire la lampada prima di poter utilizzare il proiettore normalmente. Premere <b>OK</b> per chiudere il messaggio.</p>



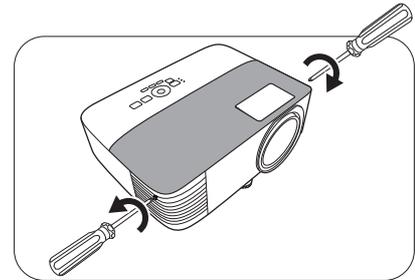
I numeri "XXXX" presenti nel messaggio precedente variano in relazione ai diversi modelli.

## Sostituzione della lampada (SOLO PERSONALE DI SERVIZIO)



- Per ridurre il rischio di scossa elettrica, spegnere sempre il proiettore e scollegare il cavo di alimentazione prima di cambiare la lampada.
- Per evitare gravi ustioni, lasciare raffreddare il proiettore per almeno 45 minuti prima di sostituire la lampada.
- Per ridurre il rischio di lesioni alle dita e di danni ai componenti interni, rimuovere con attenzione i frammenti della lampada in caso di rottura.
- Per evitare lesioni alle mani e/o non compromettere la qualità dell'immagine, non toccare lo scomparto vuoto della lampada dopo averla rimossa.
- Questa lampada contiene mercurio. Per lo smaltimento della lampada, consultare le normative locali relative allo smaltimento di rifiuti pericolosi.
- Perché il proiettore assicuri prestazioni ottimali, si raccomanda di acquistare una lampada per proiettori certificata per effettuare la sostituzione.
- Se la sostituzione della lampada viene eseguita mentre il proiettore è montato capovolto, assicurarsi che nessuno si trovi sotto la lampada per evitare il pericolo di lesioni o danni agli occhi causati dalla lampada rotta.
- Assicurare una corretta ventilazione durante la gestione delle lampade danneggiate. Si consiglia di usare maschere antigas, lenti di protezione, occhiali o maschere e indossare indumenti protettivi come ad esempio i guanti.

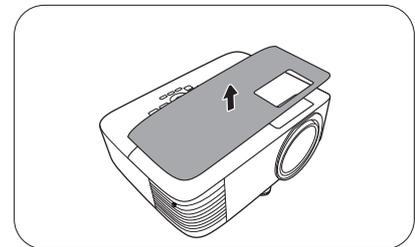
1. Spegnere il proiettore e scollegarlo dalla presa di corrente. Se la lampada è calda, attendere circa 45 minuti per il raffreddamento per evitare di scottarsi.
2. Allentare la vite che fissa il coperchio della lampada sul lato del proiettore fino ad allentare il coperchio.



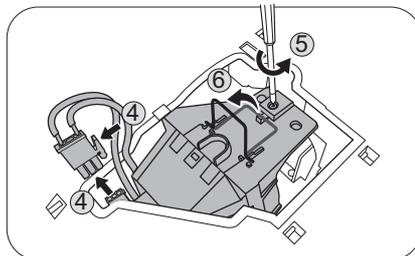
3. Rimuovere il coperchio della lampada dal proiettore.



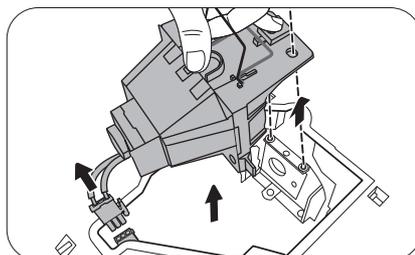
- Non accendere il proiettore se il coperchio della lampada è stato aperto.
- Non mettete le dita fra la lampada e il proiettore. Gli spigoli taglienti all'interno del proiettore possono causare lesioni



4. Scollegare il connettore della lampada.
5. Allentare la vite di fissaggio della lampada interna.
6. Sollevare la maniglia per posizionare il proiettore verticalmente.



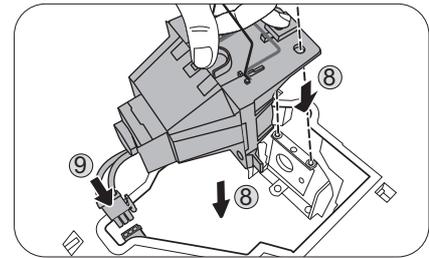
7. Utilizzare la maniglia per estrarre lentamente la lampada dal proiettore.





- Se la lampada viene estratta troppo velocemente, potrebbe rompersi e i frammenti di vetro potrebbero finire nel proiettore.
- Posizionare la lampada lontano dall'acqua, da materiali infiammabili e tenerla fuori dalla portata dei bambini.
- Non introdurre le mani nel proiettore dopo l'estrazione della lampada. Gli spigoli taglienti all'interno del proiettore possono causare lesioni. Non toccare i componenti ottici interni onde evitare disomogeneità nei colori ed eventuali distorsioni delle immagini proiettate.

8. Inserire la nuova lampada come mostrato in figura. Allineare il connettore della lampada e le due punte con il proiettore e premere la lampada per bloccarla in posizione.



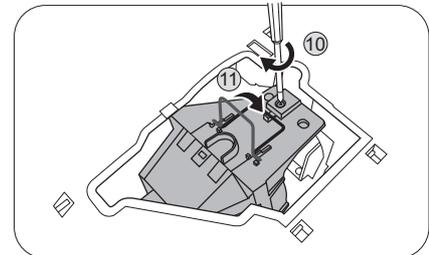
9. Inserire il connettore della lampada.

10. Stringere le viti di fissaggio del coperchio della lampada.

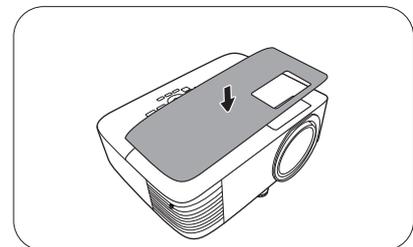
11. Assicurarsi che la maniglia sia in posizione perfettamente piana e ben fissata.



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



12. Sostituire il coperchio della lampada sul proiettore.

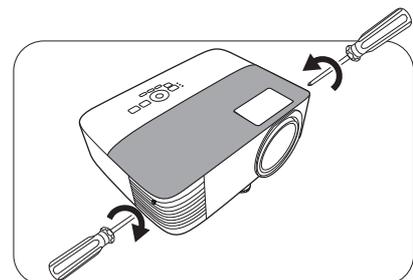


13. Stringere la vite di fissaggio del coperchio della lampada.



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

14. Collegare l'alimentazione e accendere il proiettore.



### Ripristino del timer della lampada

15. Dopo la visualizzazione della schermata di avvio contenente il logo, aprire il menu OSD (On-Screen Display). Andare al **menu Avanzate - Impostazioni > Impostazioni lampada** e premere **OK**. Viene visualizzata la pagina **Impostazioni lampada**. Evidenziare **Ripristina timer lampada** e premere **OK**. Viene visualizzato un messaggio di avviso con la richiesta di ripristinare il timer della lampada. Evidenziare **Ripristina** e premere **OK**. Il timer della lampada viene ripristinato su "0".



Per evitare danni alla lampada, eseguire questa operazione solo in caso di sostituzione.

## Indicatori

Luce			Stato e descrizione
POWER ◦	TEMP ◦	LIGHT ◦	
<b>Eventi relativi all'alimentazione</b>			
			Modalità standby
			Accensione
			Funzionamento normale
			Spegnimento con raffreddamento normale
			Download
			Avvio di CW non riuscito
<b>Eventi relativi alla lampada</b>			
			Errore lampada durante il normale funzionamento
			La lampada non è accesa
			Vita lampada esaurita
			Coperchio della lampada non chiuso
<b>Eventi relativi alla temperatura</b>			
			Errore ventola 1 (la velocità effettiva della ventola è al di sopra della velocità desiderata)
			Errore ventola 2 (la velocità effettiva della ventola è al di sopra della velocità desiderata)
			Errore temperatura I (temperatura oltre il limite)

	: Off	: arancione acceso : arancione lampeggiante	: verde acceso : verde lampeggiante	: rosso acceso : rosso lampeggiante
--	-------	------------------------------------------------	----------------------------------------	----------------------------------------

# Risoluzione dei problemi

## ? Il proiettore non si accende.

Causa	Rimedio
Il proiettore non riceve alimentazione dall'apposito cavo.	Inserire il cavo di alimentazione nel jack alimentazione CA sul proiettore e nella presa di alimentazione. Se la presa di alimentazione è dotata di un interruttore, verificare che questo si trovi nella posizione di accensione.
Si è tentato di accendere il proiettore durante il processo di raffreddamento.	Attendere il completamento del processo di raffreddamento.

## ? Nessuna immagine

Causa	Rimedio
La sorgente video non è accesa o non è collegata correttamente.	Accendere la sorgente video e verificare che il cavo di segnale sia collegato correttamente.
Il proiettore non è collegato correttamente al dispositivo del segnale di ingresso.	Controllare il collegamento.
Il segnale di ingresso non è stato selezionato correttamente.	Selezionare il segnale di ingresso corretto usando il tasto <b>SORGENTE</b> .
Il coperchio dell'obiettivo non è stato tolto.	Rimuovere il coperchio dell'obiettivo.

## ? L'immagine è sfocata

Causa	Rimedio
La messa a fuoco dell'obiettivo di proiezione non è corretta.	Regolare la messa a fuoco dell'obiettivo mediante l'anello di messa a fuoco.
Il proiettore e lo schermo non sono allineati correttamente.	Regolare l'angolo di proiezione, la direzione e l'altezza del proiettore se necessario.
Il coperchio dell'obiettivo non è stato tolto.	Rimuovere il coperchio dell'obiettivo.

## ? Il telecomando non funziona.

Causa	Rimedio
Le batterie sono esaurite.	Sostituirle con batterie nuove.
Un ostacolo è frapposto tra il telecomando e il proiettore.	Rimuovere l'ostacolo.
La distanza dal proiettore è eccessiva.	Non posizionarsi a più di 8 metri (26 piedi) dal proiettore.

## ? La password non è corretta.

Causa	Rimedio
La password è stata dimenticata.	Vedere <a href="#">Procedura di richiamo della password a pagina 77</a> .

# Specifiche tecniche

## Specifiche del proiettore



Tutte le specifiche sono soggette a modifiche senza preavviso.

### Parte ottica

#### Risoluzione

**EX600:** 1024 x 768 XGA

**EW600:** 1280 x 800 WXGA

**EH600:** 1920 x 1080 1080p

#### Sistema di visualizzazione

1-CHIP DMD

#### Obiettivo

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

#### Intervallo messa a fuoco nitida

##### **EX600:**

2,38–7,15 m @ Ampio,

2,62–7,87 m @ Tele

##### **EW600:**

2–6 m @ Ampio, 2,2–6,6 m @ Tele

##### **EH600:**

1,98–5,94 m @ Ampio,

2,18–6,53 m @ Tele

#### Lampada

Lampada da 200 W

### Parte elettrica

#### Alimentazione

CA 100–240 V, 50–60 Hz (Automatico)

#### Consumo energetico

320 W (massimo); < 0,5 W (standby)

### Parte meccanica

#### Peso

2,5 Kg (5,5 lbs)

### Terminali di uscita

#### Uscita RGB

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

#### Altoparlante

2 watt x 1

#### Uscita segnale audio

Jack audio per PC x 1

### Controllo

#### USB

Tipo A: 1 A

Tipo A: 1,5 A

Type-A per chiave wireless: 1,5 A

Mini-B x 1

#### Controllo seriale RS-232

9 pin x 1

#### Ricevitore infrarossi x 2

### Terminali di ingresso

#### Ingresso computer

Ingresso RGB

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

#### Ingresso segnale video

Ingresso segnale SD/HDTV

Analogico - Component

(tramite input RGB)

Digital - HDMI x 1

#### Ingresso segnale audio

Ingresso audio

Jack audio per PC x 1

### Requisiti ambientali

#### Temperatura operativa

0°C–40°C sul livello del mare

#### Umidità relativa operativa

10%–90% (senza condensa)

#### Altitudine operativa

0–1499 m a 0°C–35°C

1500–3000 m a 0°C–30°C (con

Modalità altitudine elevata)

#### Temperatura di conservazione

-20°C–60°C sul livello del mare

#### Umidità di conservazione

10%–90% di umidità relativa (senza condensa)

#### Altitudine stoccaggio

30°C a 0~12.200 m sul livello del mare

#### Trasporto

Confezione originale o equivalente consigliata

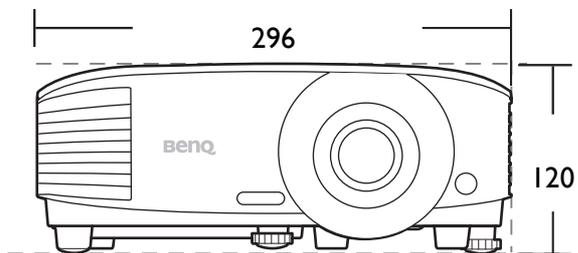
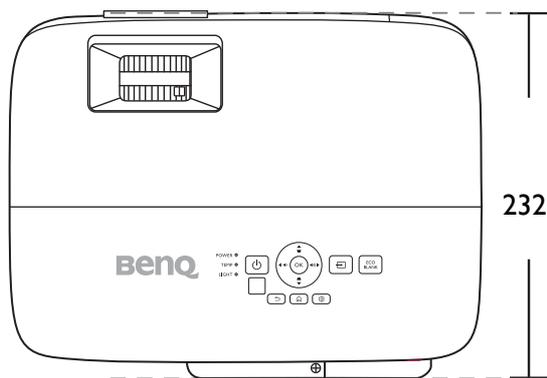
#### Riparazione

Visitare il sito web di seguito e scegliere il paese per trovare le informazioni di contatto per l'assistenza.

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

## Dimensioni

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



Unità: mm

# Tabella dei tempi

## Intervallo di tempo supportato per ingressi PC

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



Le impostazioni temporali mostrate in precedenza potrebbero non essere supportate a causa del file EDID e le limitazioni della scheda grafica VGA. È possibile che alcuni intervalli di tempo non possano essere scelti.

## Intervallo di tempo supportato per ingresso HDMI (HDCP)

### • Intervalli di tempo PC

Risoluzione	Modalità	Frequenza verticale (Hz)	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza pixel (MHz)	Formato 3D		
					Sequenza fotogrammi	In alto-In basso	Affiancato
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	Supportato	Supportato	Supportato
	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	Supportato	Supportato	Supportato
	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 (Riduci blanking)	119,854	77,425	83,000	Supportato		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	Supportato	Supportato	Supportato
	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 (Riduci blanking)	119,989	97,551	115,5	Supportato		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576 a 60 Hz	BenQ Notebook Timing	60,00	35,820	46,996			
1024 x 600 a 65 Hz	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	Supportato	Supportato	Supportato
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	Supportato	Supportato	Supportato
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	Supportato	Supportato	Supportato
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Riduci blanking)	119,909	101,563	146,25	Supportato		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		Supportato	Supportato
	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		Supportato	Supportato
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		Supportato	Supportato
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		Supportato	Supportato
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		Supportato	Supportato
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		Supportato	Supportato
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		Supportato	Supportato
640 x 480 a 67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624 a 75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768 a 75 Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870 a 75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080 a 60 Hz	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5		Supportato	Supportato
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,950	74,038	154,0000		Supportato	Supportato



Le impostazioni temporali mostrate in precedenza potrebbero non essere supportate a causa del file EDID e le limitazioni della scheda grafica VGA. È possibile che alcuni intervalli di tempo non possano essere scelti.

• Intervalli di tempo video

Intervallo	Risoluzione	Frequenza verticale (Hz)	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza pixel (MHz)	Formato 3D			
					Sequenza fotogrammi	Frame Packing	In alto-In basso	Affiancato
480i	720 x 480	59,94	15,73	27	Supportato			
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	Supportato			
576i	720 x 576	50	15,63	27				
576p	720 x 576	50	31,25	27				
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25		Supportato	Supportato	Supportato
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	Supportato	Supportato	Supportato	Supportato
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25				Supportato
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25				Supportato
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25		Supportato	Supportato	Supportato
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25				
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25				
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5			Supportato	Supportato
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5			Supportato	Supportato

Frequenze supportate per ingressi Component-YPr

Intervallo	Risoluzione	Frequenza verticale (Hz)	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza pixel (MHz)	Formato 3D
					Sequenza fotogrammi
480i	720 x 480	59,94	15,73	13,5	Supportato
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	Supportato
576i	720 x 576	50	15,63	13,5	
576p	720 x 576	50	31,25	27	
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25	
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	Supportato
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25	
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25	
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25	
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25	
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25	
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5	
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5	



La visualizzazione di un segnale 1080i(1125i)@60 Hz o 1080i(1125i)@50 Hz può causare una leggera vibrazione dell'immagine.

# Appendice: Operazione (in sorgente Launcher) per la versione firmware precedente a v01.00.19.00

## BenQ Launcher

BenQ Launcher è il sistema operativo del proiettore che consente di trasmettere tramite wireless lo schermo del dispositivo, riprodurre i file, eseguire le applicazioni e regolare le impostazioni del proiettore.

- Usare il telecomando o collegare un mouse USB alle porte **USB-1** o **USB-2** del proiettore per scorrere **BenQ Launcher** e utilizzare le funzioni.

## La schermata home di BenQ Launcher

All'avvio iniziale o quando viene selezionato **BenQ Launcher** nel menu della sorgente in ingresso, il proiettore visualizza **BenQ Launcher**. Se il proiettore sta proiettando da una sorgente di ingresso (ad esempio **HDMI** o **PC**), è possibile tornare alla modalità **BenQ Launcher** premendo il pulsante sorgente  o il pulsante **LAUNCHER** sul telecomando e selezionando **BenQ Launcher** nel menu sorgente in ingresso.

- Quando è abilitata la funzione **Ricerca sorgente automatica** nel menu **Avanzate > Impostazioni** del menu OSD, il proiettore visualizza la schermata home **BenQ Launcher** tutte le volte che viene acceso. Se la funzione **Ricerca sorgente automatica** è disabilitata, il proiettore rileva se è disponibile il segnale dalla sorgente di ingresso utilizzata di recente e passa alla sorgente di ingresso disponibili, se il segnale non è disponibile o il proiettore è stato impostato su **BenQ Launcher** durante la sessione precedente, il proiettore accede alla schermata home **BenQ Launcher**. Vedere [Impostazioni a pagina 91](#).



- La schermata effettiva può variare in base alla versione firmware di **BenQ Launcher**.

La schermata home di **BenQ Launcher** presenta cinque sezioni principali:

- **Icone Barra di stato:** le icone che visualizzano orario, Bluetooth e stato wireless.
- **Pulsanti proiezione wireless:** offrono le istruzioni su come eseguire la proiezione wireless mediante i dispositivi iOS/Android o un laptop/PC.

- **Sorgente** : consente di scegliere di aprire i file multimediali dai dispositivi di memoria collegati alle porte **USB-1** o **USB-2**, o dalla sorgente di ingresso video collegata alle porte **HDMI** o **PC** per la proiezione.
- Collegamenti app: consentono l'accesso rapido a **Gestione file**, **BenQ Suggests** preinstallato oltre che ad altre applicazioni installate.
- Menu **Impostazioni**: collegamenti ai menu di impostazione per regolare la rete wireless, Bluetooth e altre impostazioni.

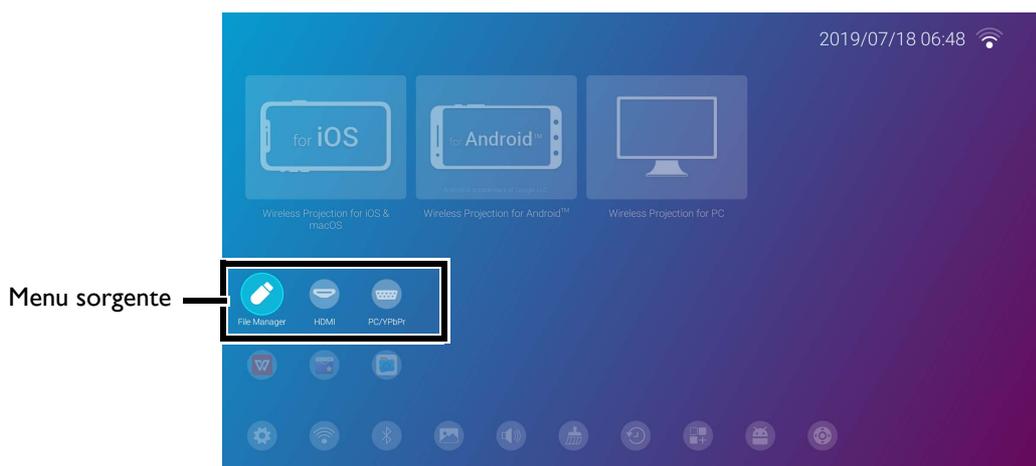
 Tenere premuto il pulsante ▼ per accedere al menu **Sorgente**, collegamenti delle app e ai menu **Impostazioni**.

## Navigazione della schermata home di **BenQ Launcher**

1. Dalla schermata home di **BenQ Launcher**, premere ▲/▼/◀/▶ per selezionare la funzione desiderata e premere **OK**.
2. Seguire le istruzioni su schermo per altre operazioni.

### Uso del menu sorgente

Premere il pulsante giù ▼ dalla schermata home di **BenQ Launcher** per accedere al menu **Sorgente** che visualizza le opzioni della sorgente in ingresso: **USB**, **HDMI**, e **PC**. Premere **OK** per selezionare la sorgente in ingresso desiderata. Per ulteriori informazioni vedere [Collegamento a pagina 20](#).

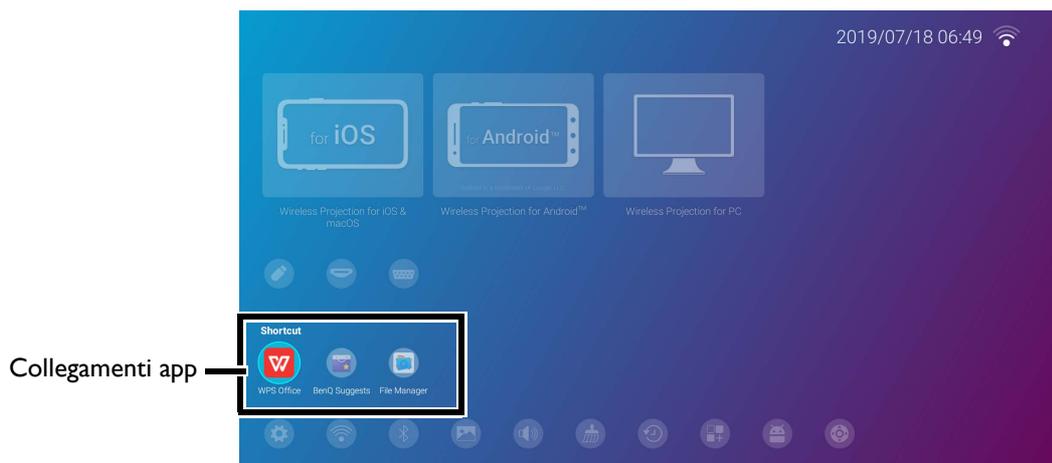


 È anche possibile premere il pulsante sorgente  da qualsiasi schermata in **BenQ Launcher** per accedere al menu **Sorgente**.

### Uso del menu app

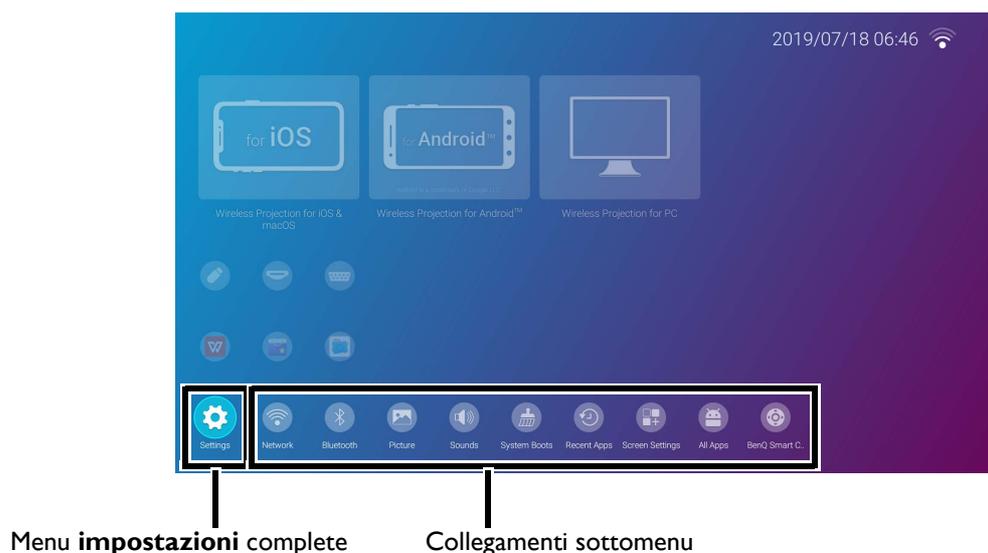
Premere due volte il pulsante ▼ dalla schermata home di **BenQ Launcher** per accedere alla sezione dei collegamenti delle applicazioni che visualizza le applicazioni **BenQ Suggests** e **Gestione file** pre-installate oltre alle applicazioni che sono state installate sul proiettore.

Per accedere a tutte le applicazioni installate sul proiettore, vedere [Tutte le applicazioni a pagina 136](#). Per i dettagli su come ordinare i collegamenti vedere [Impostazioni schermo a pagina 140](#).



## Uso dei menu **BenQ Launcher Impostazioni**

Premere tre volte il pulsante ▼ dalla schermata home di **BenQ Launcher** per accedere alla sezione dei menu delle impostazioni che presenta un pulsante per il menu di impostazione completo del proiettore oltre a pulsanti di collegamento per diversi sottomenu all'interno dei menu delle impostazioni.



La schermata effettiva può variare in base alla versione firmware di **BenQ Launcher**.

Per ulteriori informazioni sui menu delle impostazioni vedere [Informazioni sul menu Impostazioni a pagina 130](#).

## Inserimento di testo

Diversi menu all'interno di **BenQ Launcher** possono richiedere l'inserimento di testo. È possibile collegare una tastiera alla porta **USB-I** sul retro del proiettore o seguire questi passaggi:

1. Selezionare il campo di testo dove inserire il testo.
2. Premere **OK** per visualizzare sullo schermo una tastiera alfanumerica completa.
3. Premere **▲/▼/◀/▶** per scorrere la tastiera, quindi premere **OK** per selezionare la lettera/tasto/simbolo da inserire nel campo di testo.

4. Premere in qualsiasi momento il pulsante indietro ↶ per chiudere la tastiera.



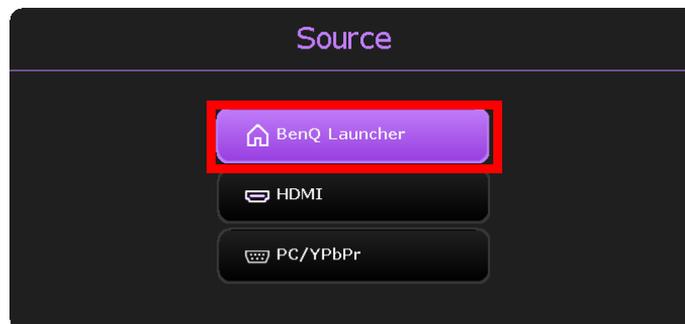
I tipi di tastiera possono variare in base alle impostazioni della lingua. Per ulteriori informazioni vedere [Tastiera a pagina 142](#).

## Passaggio a **BenQ Launcher** da una sorgente di ingresso

Quando è selezionato **HDMI** o **PC** nel menu sorgente, il proiettore esce dall'interfaccia **BenQ Launcher** per proiettare il video dalla sorgente di ingresso (ad esempio lettore Blu-ray/DVD, decoder o PC). L'interfaccia di **BenQ Launcher** del proiettore resta disattiva per tutto il tempo in cui è selezionata la sorgente di ingresso **HDMI** o **PC** o (in base alle impostazioni **Ricerca sorgente automatica**) fino a quando il proiettore viene spento e riaccessato.

In questo modo, tutte le volte che l'utente desidera trasmettere tramite wireless la schermata del dispositivo, visualizzare i file multimediali salvati sull'unità flash o eseguire le applicazioni, deve tornare all'interfaccia di **BenQ Launcher**. Per tornare a **BenQ Launcher**:

1. Premere il pulsante sorgente  o il pulsante **LAUNCHER** sul telecomando.
2. Selezionare **BenQ Launcher** nel menu sorgente.



Quando è abilitata la funzione **Ricerca sorgente automatica** nel menu **Avanzate > Impostazioni** del menu OSD, il proiettore visualizza la schermata home di **BenQ Launcher** una volta che viene acceso. Se la funzione **Ricerca sorgente automatica** è disabilitata, il proiettore rileva se è disponibile il segnale dalla sorgente di ingresso utilizzata di recente e passa alla sorgente di ingresso disponibili, se il segnale non è disponibile o il proiettore è stato impostato su **BenQ Launcher** durante la sessione precedente, il proiettore accede alla schermata home **BenQ Launcher**. Vedere [Impostazioni a pagina 91](#).

## Connessioni wireless

### Connessione del proiettore a una rete wireless

Prima di poter eseguire la proiezione wireless tramite il proiettore, è necessario prima connetterlo a una rete wireless. Per connettere il proiettore a una rete wireless o cambiare le reti wireless:



Se il proiettore è già stato collegato a una rete wireless durante l'installazione guidata, è possibile ignorare i passaggi in questa sezione.

1. Installare la chiave wireless in dotazione nella porta chiave wireless (vedere [Installazione della chiave wireless a pagina 8](#)).
2. Accedere il proiettore (vedere [Avvio del proiettore a pagina 22](#)).

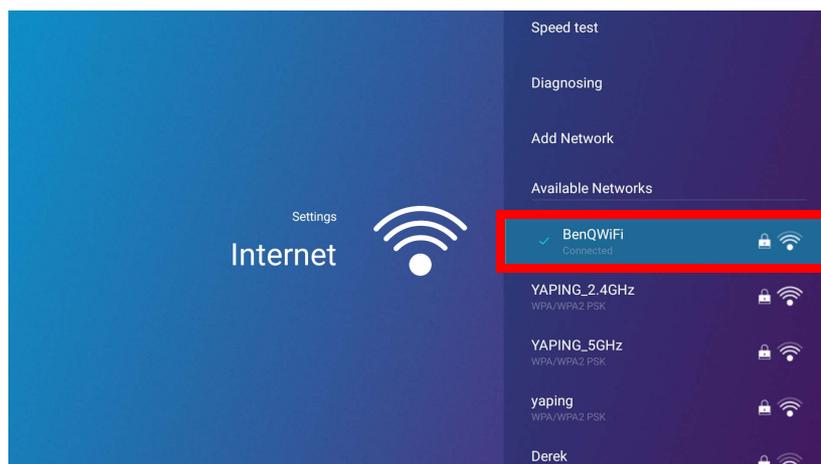
3. Nella schermata home dell'interfaccia di BenQ Launcher, selezionare **Impostazioni rete wireless** e premere **OK** per accedere al menu delle impostazioni wireless.



4. Premere **Impostazioni rete wireless** e premere **OK** per abilitare.



5. Selezionare l'SSID per il punto di accesso wireless a cui connettere e premere **OK**.



- Per il collegamento a una rete wireless nascosta, selezionare **Aggiungi rete** e inserire l'SSID, l'impostazione di sicurezza e la password della rete.
- L'elenco delle reti wireless disponibili viene aggiornato ogni 10 secondi. Se l'SSID non è elencato, attendere il completamento dell'aggiornamento.

6. Se si sceglie un SSID protetto, viene visualizzata una schermata che chiede di inserire la password corretta. Usare la tastiera virtuale per inserire la password. Una volta inserita la password, selezionare **Avanti** per consentire al proiettore di connettersi automaticamente.



- La password sarà salvata nella memoria del memoria del proiettore. In futuro, se viene selezionato lo stesso SSID, non sarà chiesto di inserire la password a meno che l'SSID non venga eliminato dalla memoria del proiettore.
- Se la password digitata è errata, è possibile scegliere di inserire nuovamente la password o premere il pulsante indietro ↶ per tornare all'elenco degli SSID.

7. Una volta connesso al punto di accesso wireless, nell'angolo superiore destro dell'interfaccia di **BenQ Launcher** viene visualizzata l'icona della connessione wireless. È ora possibile usare il wireless per collegare il dispositivo al proiettore e trasmettere lo schermo del dispositivo.



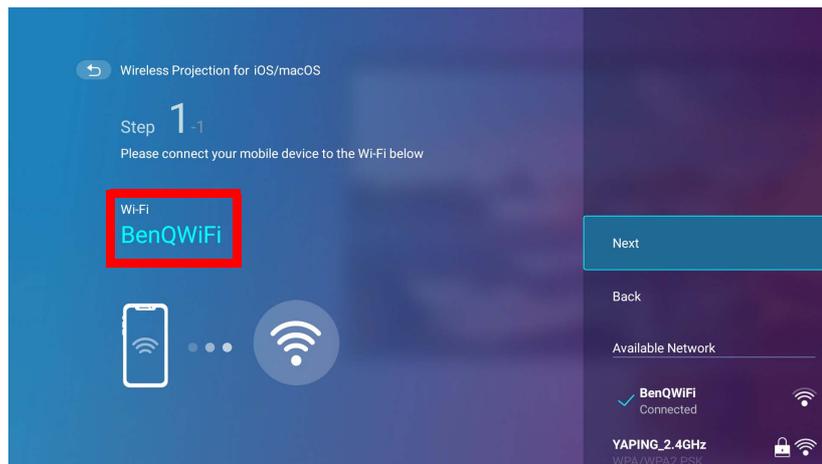
## Proiezione wireless da iOS e macOS®

Per connettere un dispositivo iOS al proiettore e trasmettere la schermata del dispositivo mediante AirPlay:

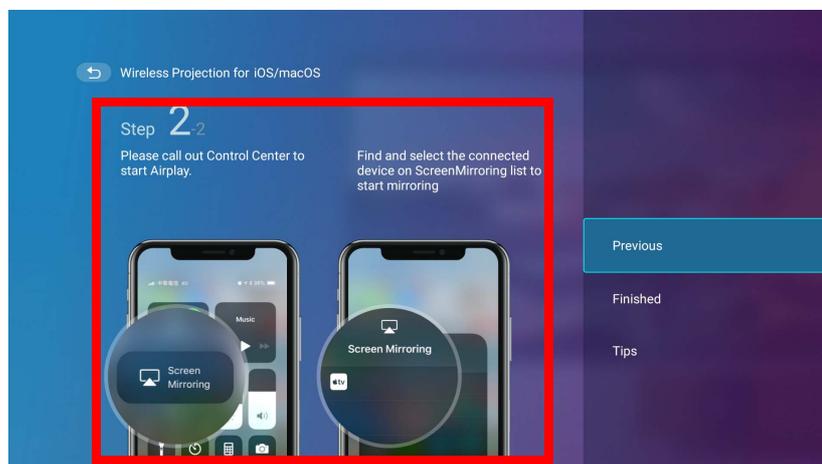
1. Nella schermata home dell'interfaccia di **BenQ Launcher**, selezionare **Proiezione wireless da iOS e macOS** e premere **OK**.



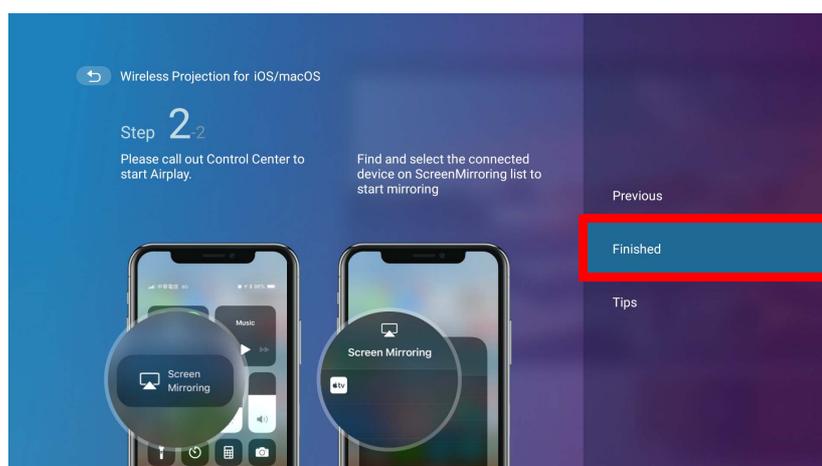
2. Nel menu della rete wireless del dispositivo mobile iOS, connettere alla rete wireless mostrata nella schermata **Proiezione wireless da iOS e macOS** e selezionare **Avanti**.



3. Seguire le istruzioni mostrate nella schermata **Proiezione wireless da iOS e macOS** per proiettare lo schermo del dispositivo iOS mediante AirPlay.



4. Selezionare **Completato** nel menu **Proiezione wireless da iOS e macOS** per completare il tutorial e tornare alla schermata home.



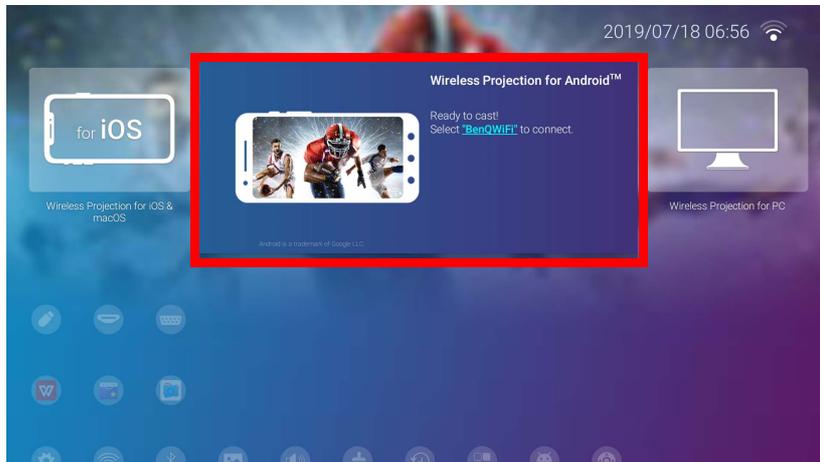
 La qualità della proiezione wireless può dipendere dalla qualità del segnale wireless oltre che dalla compatibilità del mirroring dello schermo del dispositivo mobile.

Una volta terminata la proiezione, disabilitare AirPlay sul dispositivo iOS per terminare la connessione.

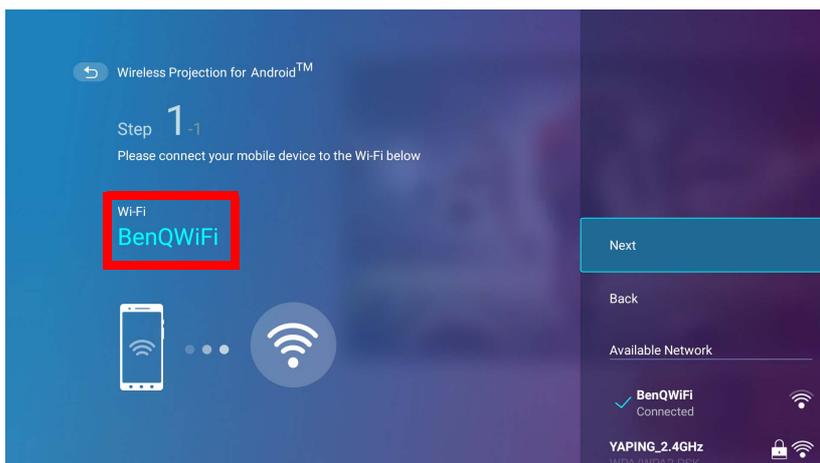
## Proiezione wireless per Android™

Per connettere un dispositivo Android™ al proiettore e trasmettere la schermata del dispositivo:

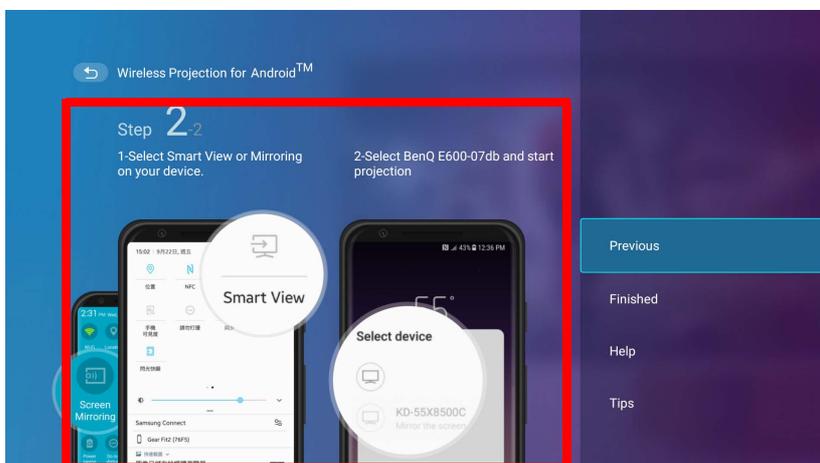
1. Nella schermata home dell'interfaccia di **BenQ Launcher**, selezionare **Proiezione wireless per Android™** e premere **OK**.



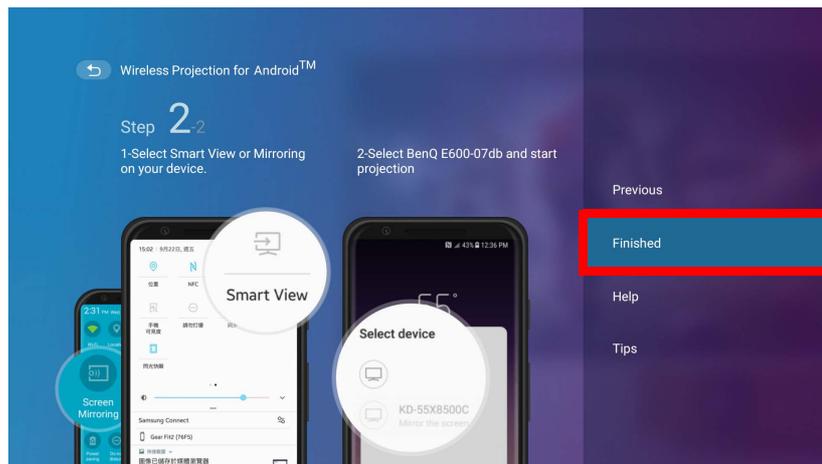
2. Nel menu della rete wireless del dispositivo mobile Android, connettere alla rete wireless mostrata nella schermata **Proiezione wireless per Android™** e selezionare **Avanti**.



3. Seguire le istruzioni mostrate nella schermata **Proiezione wireless per Android™** per proiettare lo schermo del dispositivo Android.



4. Selezionare **Completato** nel menu **Proiezione wireless per Android™** per completare il tutorial e tornare alla schermata home.



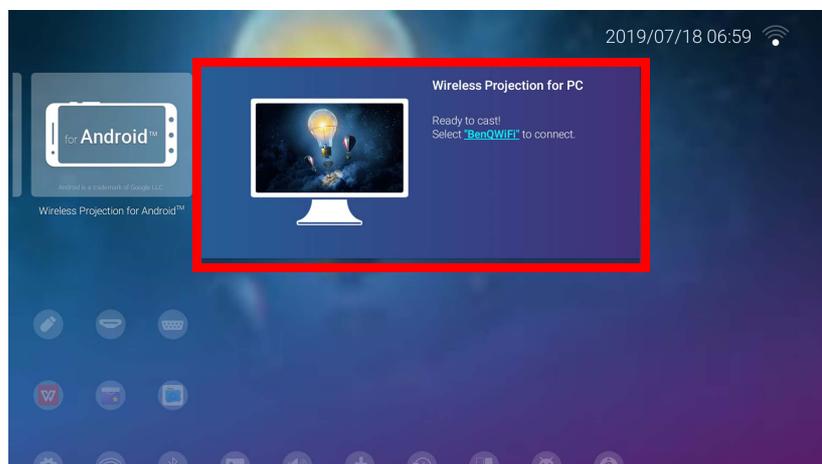
 La qualità della proiezione wireless può dipendere dalla qualità del segnale wireless oltre che dalla compatibilità del mirroring dello schermo del dispositivo mobile.

Una volta terminata la proiezione, disabilitare la trasmissione dello schermo sul dispositivo Android per terminare la connessione.

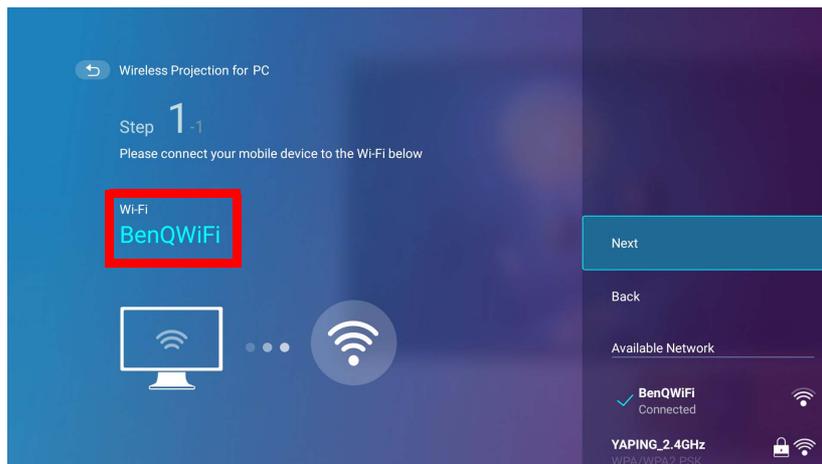
### Proiezione wireless per PC

Per connettere un PC al proiettore e trasmettere la schermata del PC:

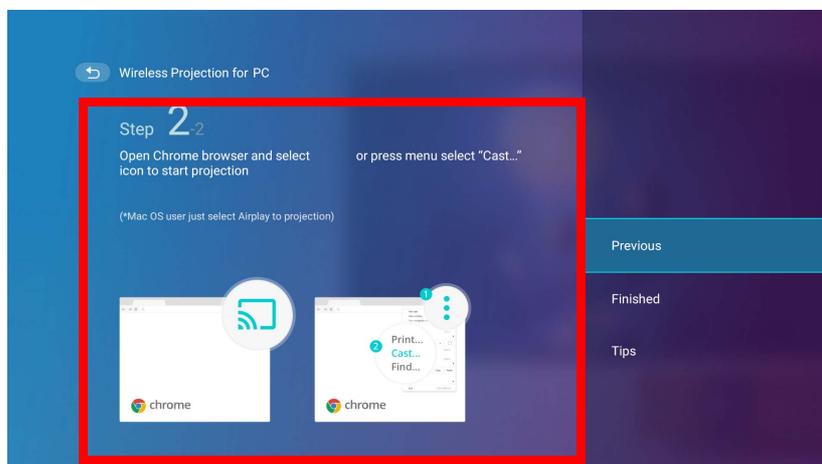
1. Nella schermata home dell'interfaccia di BenQ Launcher, selezionare **Proiezione wireless per PC** e premere **OK**.



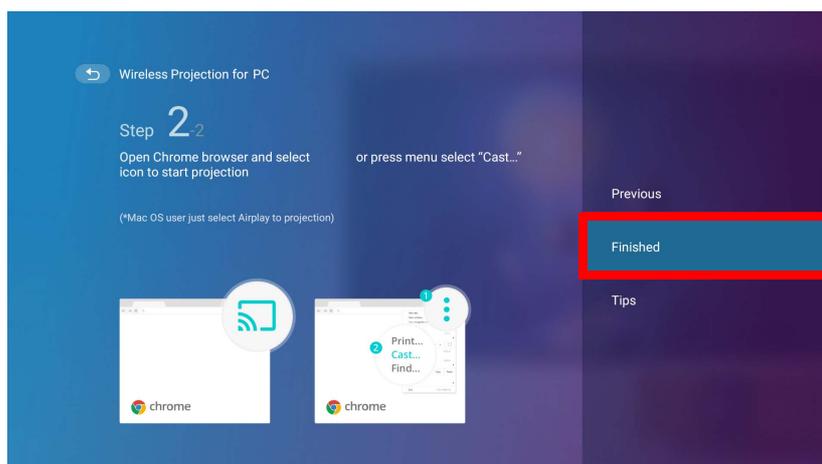
2. Nel menu della rete wireless del PC, connettere alla rete wireless mostrata nella schermata **Proiezione wireless per PC** e selezionare **Avanti**.



3. Seguire le istruzioni mostrate nella schermata **Proiezione wireless per PC** per proiettare lo schermo PC.



4. Selezionare **Completato** nel menu **Proiezione wireless per PC** per completare il tutorial e tornare alla schermata home.



La qualità della proiezione wireless può dipendere dalla qualità del segnale wireless oltre che dalla compatibilità del mirroring dello schermo del PC.

Una volta terminata la proiezione, disabilitare la trasmissione dello schermo sul PC per terminare la connessione.

## Hotspot wireless

In situazioni dove il proiettore non è a portata di una rete wireless (ad esempio durante una vacanza in campeggio), è possibile configurare il proiettore in modo da agire come hotspot wireless per creare una rete chiusa di dispositivi in modo da poter connettere direttamente al proiettore mediante una connessione wireless e proiettare i file dalla memoria locale.



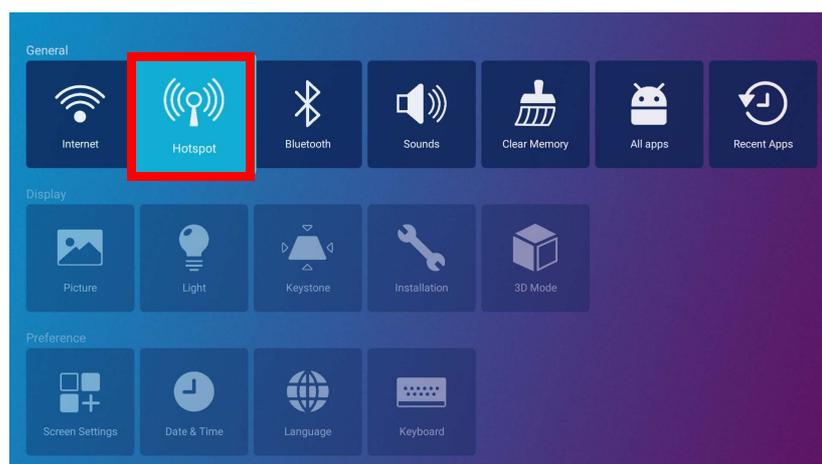
In modalità hotspot wireless il proiettore non avrà accesso a Internet.

Per creare un hotspot wireless:

1. Installare la chiave wireless in dotazione nella porta chiave wireless (vedere [Installazione della chiave wireless a pagina 8](#)).
2. Accedere il proiettore (vedere [Avvio del proiettore a pagina 22](#)).
3. Nella schermata home dell'interfaccia di **BenQ Launcher**, premere tre volte il tasto freccia giù ▼ per scorrere i menu **Impostazioni**.
4. Selezionare **Impostazioni** premendo **OK**.



5. Selezionare **Hotspot** premendo **OK**.



6. (Opzionale) Selezionare **Password hotspot** e premere **OK** per cambiare la password dell'hotspot wireless.

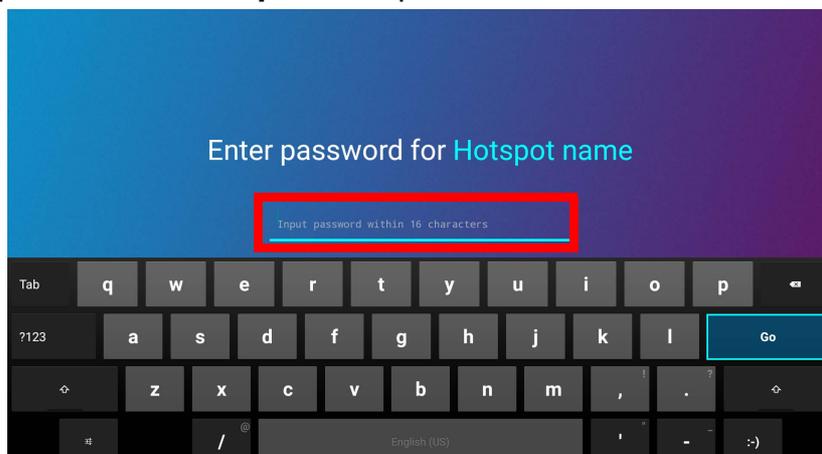


In modalità hotspot wireless il proiettore non avrà accesso a Internet.

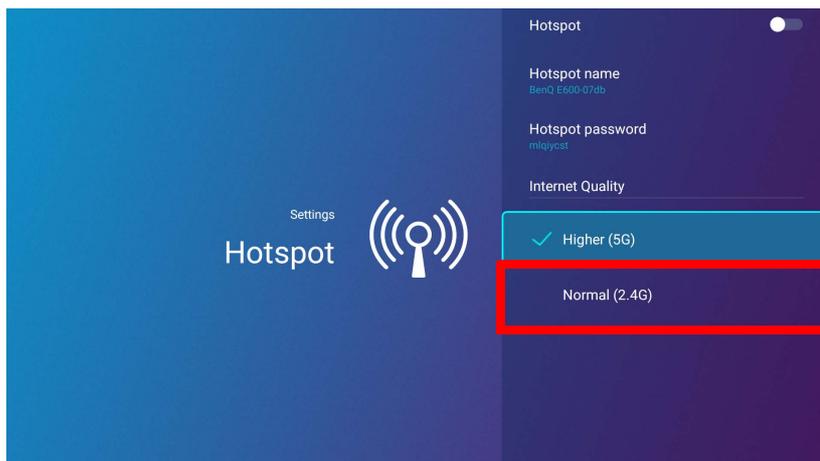
7. Selezionare **Hotspot** e premere **OK** per abilitare l'hotspot wireless.



8. Una volta abilitato l'hotspot wireless, usare il nome mostrato nel campo **Nome hotspot** come SSID per la connessione dal menu della rete wireless del dispositivo mobile e usare la password mostrata nel campo **Password hotspot** come password di connessione.



9. Se non è possibile trovare l'hotspot wireless tramite il dispositivo, selezionare **Normale (2,4G)** nell'intestazione **Qualità Internet**.



Una volta impostato l'hotspot wireless, seguire le istruzioni di connessione corrispondenti descritte nelle sezioni precedenti per connettere direttamente al proiettore e trasmettere lo schermo del dispositivo.

## Collegamento di memorie esterne

### Collegamento di una unità flash

Collegare una unità flash USB-A alla porta **USB-1** o **USB-2** sul retro del proiettore per riprodurre i file salvati nell'unità flash.

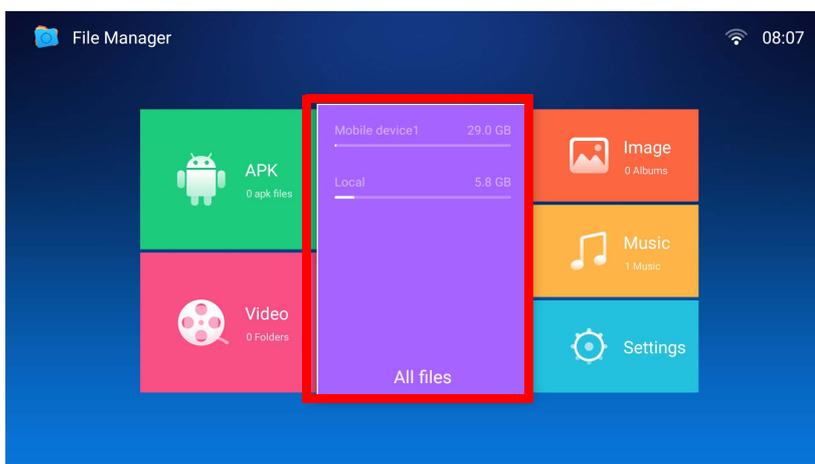
- Per riprodurre i contenuti da una unità flash mentre il proiettore è impostato sulla sorgente di ingresso **HDMI** o **PC**, è necessario prima tornare all'interfaccia di **BenQ Launcher** premendo il pulsante sorgente  o il pulsante **LAUNCHER** sul telecomando, quindi selezionare **BenQ Launcher**.
- Sull'icona **USB** nel menu **Sorgente** viene visualizzato un punto rosso tutte le volte che una unità flash USB-A viene collegata al proiettore.

Per riprodurre i file salvati sull'unità flash:

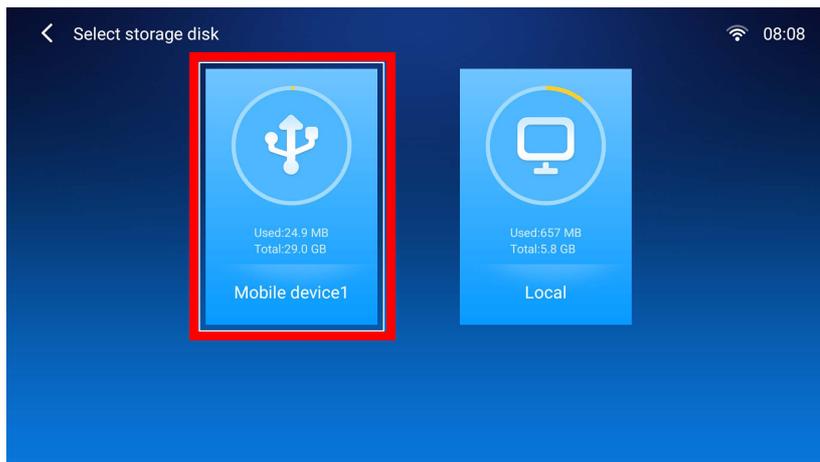
1. Collegare l'unità flash USB-A alla porta **USB-1** o **USB-2** sul retro del proiettore.
2. Viene visualizzata una notifica popup dall'app **Gestione file** per indicare che è stato rilevato il dispositivo di memoria. Selezionare **Tutti i file** e premere **OK** per aprire il dispositivo.



- Per non aprire il file multimediale subito dopo aver collegato il dispositivo di memoria, premere il pulsante indietro  per restare nella schermata corrente.
- Se si sta tentando di aprire il file multimediale dal dispositivo di memoria già collegato, selezionare **USB** nel menu **Sorgente**, premere **OK** e selezionare **Tutti i file**.

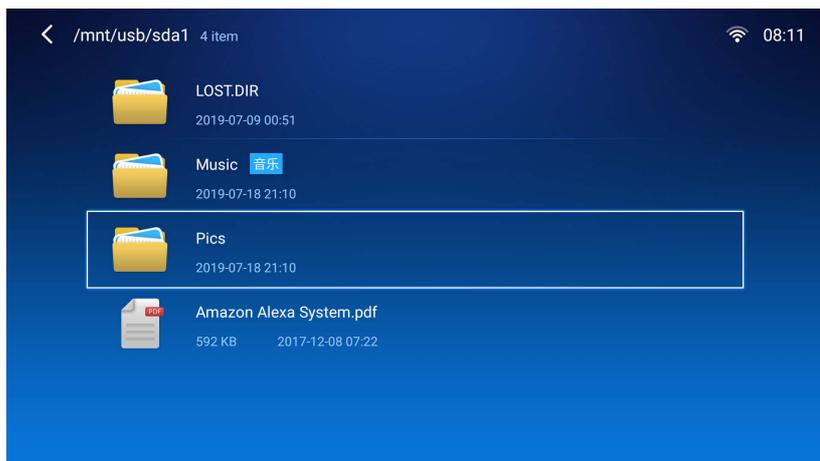


3. L'app **Gestione file** avvia e mostra le selezioni per il dispositivo collegato, selezionare **Dispositivo mobile1** e premere **OK**.

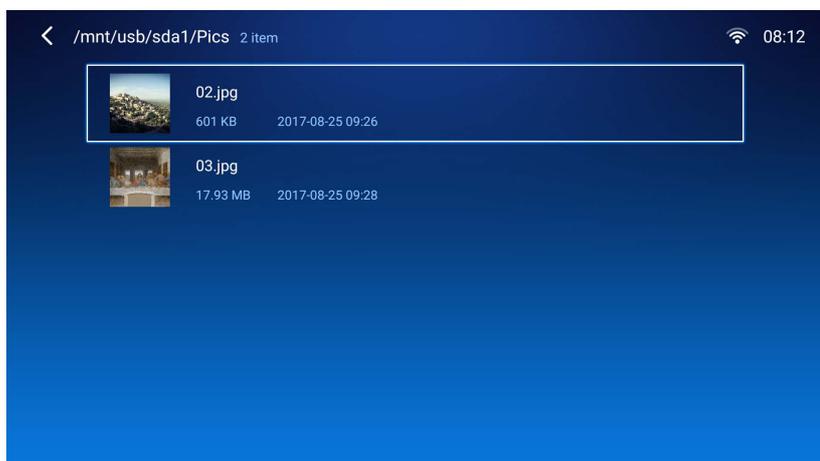


Se le unità flash sono entrambe collegate alle porte USB-A sul retro del proiettore, selezionare **Dispositivo mobile1** per il dispositivo di memoria collegato per primo o **Dispositivo mobile2** per il dispositivo di memoria collegato più di recente.

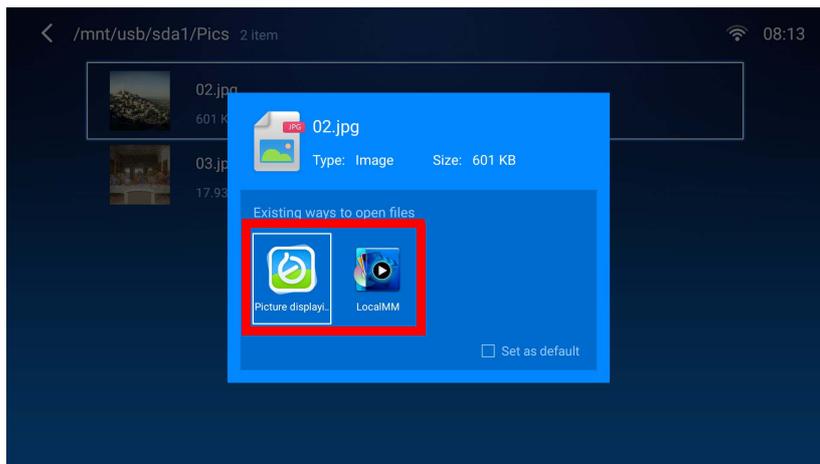
4. Scorrere alla cartella dove si trova il file multimediale da riprodurre, quindi premere **OK**.



5. Selezionare il file multimediale da riprodurre e premere **OK**.



6. Viene visualizzata una finestra che chiede di scegliere un'app lettore multimediale, selezionare l'app da usare per aprire il file multimediale e premere **OK**.

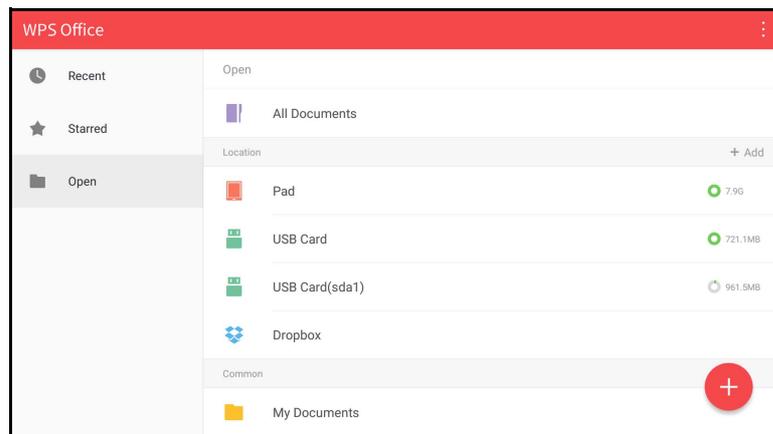


- Selezionare la casella **Imposta come predefinito** per configurare l'app lettore multimediale selezionata come app predefinita per aprire il tipo di file multimediale (ad esempio video, foto, musica) del file selezionato.

7. Il file multimediale viene aperto nell'app lettore multimediale selezionata.

### Uso di WPS Office per visualizzare i documenti

L'app **WPS Office** consente di aprire i file documenti tra cui i PDF oltre che i documenti Microsoft Word, PowerPoint ed Excel.



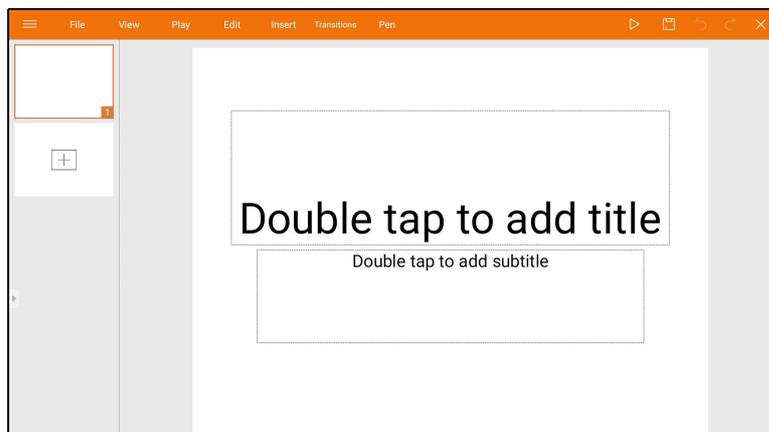
Per modificare un file con **WPS Office**:

1. Selezionare **Apri** (📁) sul pannello sinistro per scorrere e aprire un file contenuto nella memoria interna del dispositivo o nel dispositivo di memoria esterno.

Selezionare il menu funzione nel pannello in alto per accedere alle diverse funzioni per il formato file.



La descrizione di seguito è per i file PowerPoint, i menu funzione per altri formati file può variare.



Funzione	Descrizione
<b>File</b>	Selezionare per aprire, salvare, condividere, stampare e gestire le presentazioni.
<b>Visualizza</b>	Selezionare per cambiare o modificare le viste della presentazione.
<b>Riproduci</b>	Selezionare per avviare o configurare una presentazione.
<b>Modifica</b>	Selezionare per modificare i contenuti o formati delle diapositive.
<b>Inserisci</b>	Selezionare per inserire tabelle, immagini, grafici, commenti, video o audio.
<b>Transizioni</b>	Selezionare per applicare o regolare la durata di una transazione.
<b>Penna</b>	Selezionare per scrivere, disegnare, dipingere o prendere appunti sulle diapositive.
<b>Riproduci (▶)</b>	Selezionare per avviare una presentazione.
<b>Salva con nome (📁)</b>	Selezionare per salvare un file presentazione nella memoria interna dello schermo, un dispositivo di memoria esterno o memoria cloud.
<b>Annulla (↶)</b>	Selezionare per annullare un'azione.
<b>Ripeti (↷)</b>	Selezionare per ripetere l'ultima azione.
<b>Chiudi (✕)</b>	Selezionare per chiudere un file presentazione.
<b>Indietro (←)</b>	Selezionare per tornare alla pagina precedente.
<b>Avanti (→)</b>	Selezionare per passare alla pagina successiva.
<b>Esci (↶)]</b>	Selezionare per chiudere WPS Office.

## Connessioni Bluetooth

Il proiettore è in grado di connettersi a un altoparlante o cuffie dotate di Bluetooth per inviare direttamente l'audio e ottenere qualità superiori in particolare nelle installazioni all'aperto.



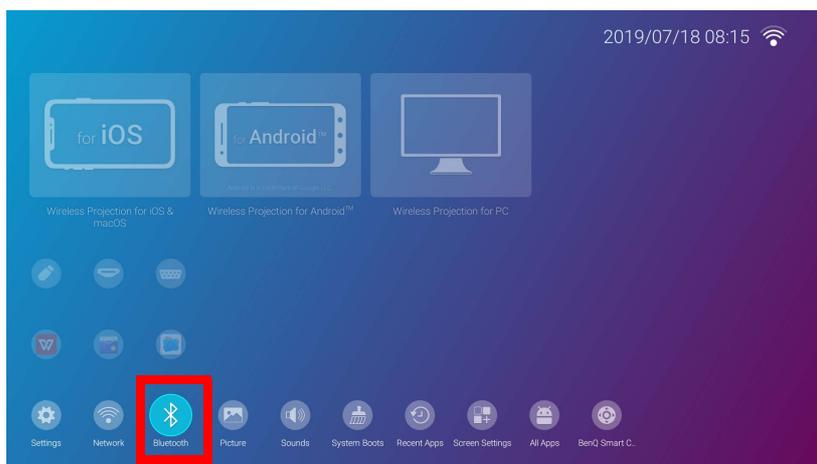
- La connessione Bluetooth non supporta il trasferimento dei dati poiché il proiettore consente le connessioni Bluetooth solo per l'uscita audio.
- Non è possibile usare il proiettore per trasmettere l'audio da un dispositivo mobile dotato di Bluetooth.

## Associazione/collegamento a un altoparlante o cuffie Bluetooth

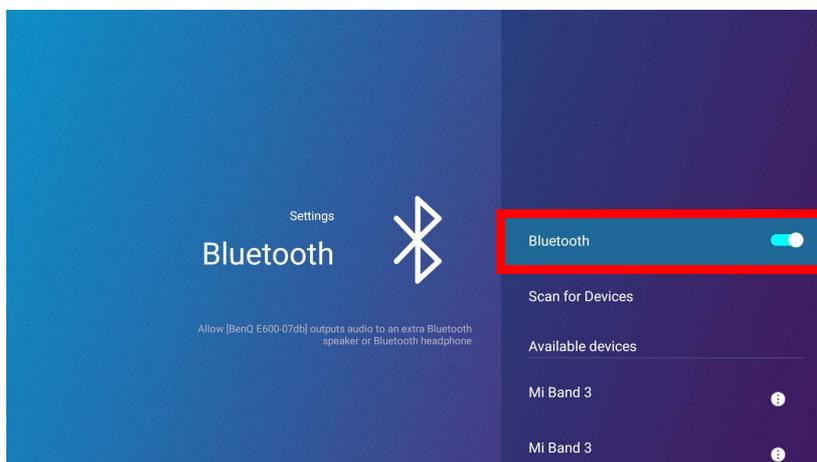
L'associazione è un processo tramite il quale il proiettore crea il primo collegamento verso un altoparlante o cuffie Bluetooth. Una volta associati i dispositivi, saranno salvate internamente a ciascun dispositivo le corrispondenti informazioni di associazione del dispositivo ed entrambi saranno in grado di connettersi automaticamente quando sono a meno di 10 metri di distanza e il Bluetooth del proiettore è abilitato.

Per associare il proiettore all'altoparlante o cuffie Bluetooth:

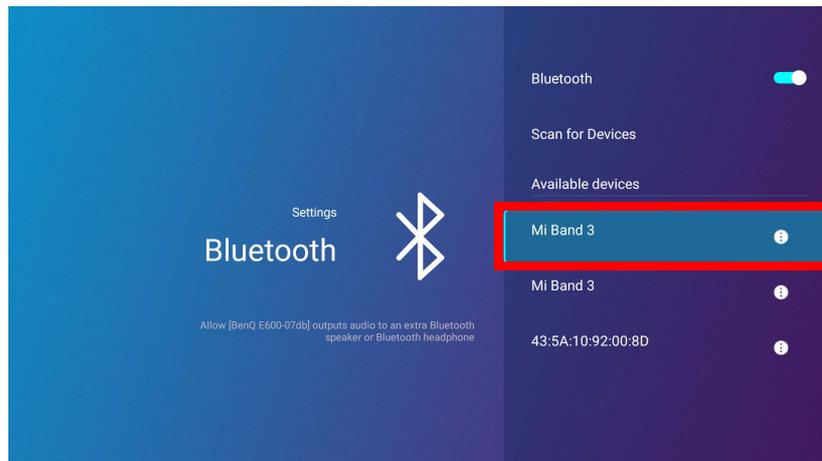
1. Installare la chiave wireless in dotazione nella porta chiave wireless (vedere [Installazione della chiave wireless a pagina 8](#)).
2. Accendere il proiettore (vedere [Avvio del proiettore a pagina 22](#)).
3. Premere il tasto freccia giù ▼ e il tasto freccia destra ► per scorrere i collegamenti del sottomenu delle impostazioni.
4. Selezionare **Bluetooth** premendo **OK**.



5. Selezionare **Bluetooth** e premere **OK** per abilitare il Bluetooth.



6. Attivare la modalità di associazione Bluetooth sull'altoparlante o cuffie.
7. Selezionare l'altoparlante o le cuffie da **Elenco dispositivi** nel menu di impostazione **Bluetooth** premere **OK**.



8. Una volta collegati il proiettore e l'altoparlante o cuffie, il dispositivo presente nell'elenco nel menu di impostazione Bluetooth sarà indicato con **Connesso**, a questo punto è possibile inviare l'audio dal proiettore all'altoparlante o cuffie.

Una volta associato il proiettore con l'altoparlante Bluetooth, le informazioni di associazione saranno salvate su entrambi i dispositivi per consentire la connessione automatica quando il Bluetooth è abilitato su entrambi i dispositivi e la distanza tra di essi è compresa nell'intervallo.



- Se viene sostituita la chiave wireless sul proiettore, tutte le volte che il proiettore viene associato con un dispositivo Bluetooth sarà necessario associare nuovamente il proiettore al dispositivo per poter creare la connessione Bluetooth.
- La qualità della trasmissione Bluetooth può dipendere dalla qualità del segnale Bluetooth oltre che dalla compatibilità del dispositivo mobile.

## Terminazione della connessione Bluetooth

Quando si desidera scollegare l'altoparlante o le cuffie dal proiettore e collegare un altro altoparlante o cuffie, seguire i passaggi di seguito:

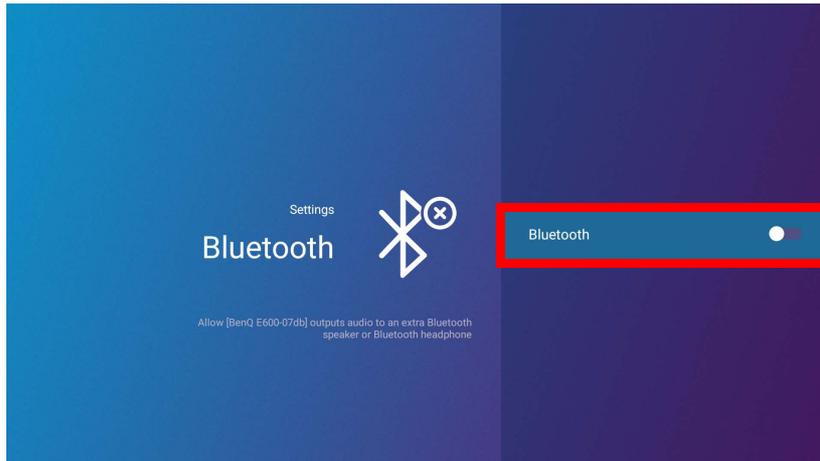
1. Premere il tasto freccia giù ▼ e il tasto freccia destra ► per scorrere i collegamenti del sottomenu delle impostazioni.
2. Selezionare **Bluetooth** premendo **OK**.
3. Selezionare l'altoparlante o le cuffie già collegato da **Elenco dispositivi** nel menu di impostazione **Bluetooth** premere **OK**.
4. Confermare di voler scollegare l'altoparlante o le cuffie dal proiettore.
5. Attivare la modalità di associazione Bluetooth sul nuovo altoparlante o cuffie.
6. Selezionare il nuovo altoparlante o cuffie da **Elenco dispositivi** nel menu di impostazione **Bluetooth** premere **OK**.

## Disattivazione dell'altoparlante o cuffie Bluetooth

Per disattivare il Bluetooth sul proiettore in modo da non inviare più l'audio a un altoparlante o cuffie separato:

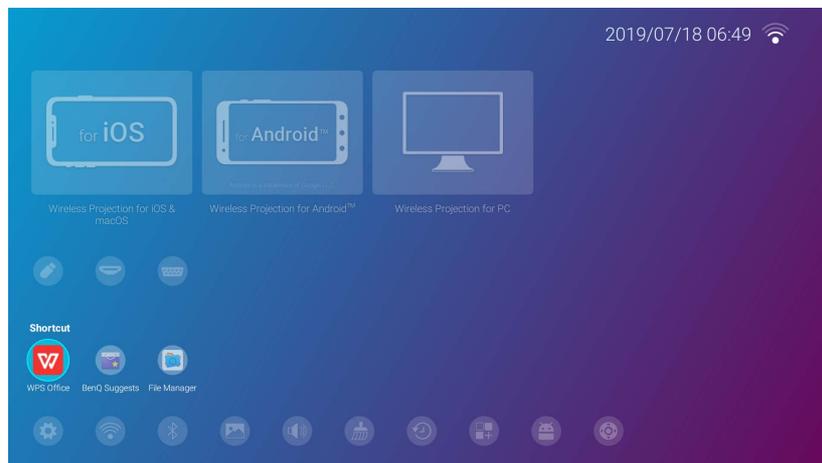
1. Premere il tasto freccia giù ▼ e il tasto freccia destra ► per scorrere i collegamenti del sottomenu delle impostazioni.
2. Selezionare **Bluetooth** premendo **OK**.

3. Selezionare **Bluetooth** e premere **OK** per disabilitare il Bluetooth.



## Applicazioni

La sezione **Collegamento** di **BenQ Launcher** presenta i collegamenti per le app **Gestione file** e **BenQ Suggests** preinstallate, oltre alla selezione personalizzabile delle app scaricate.



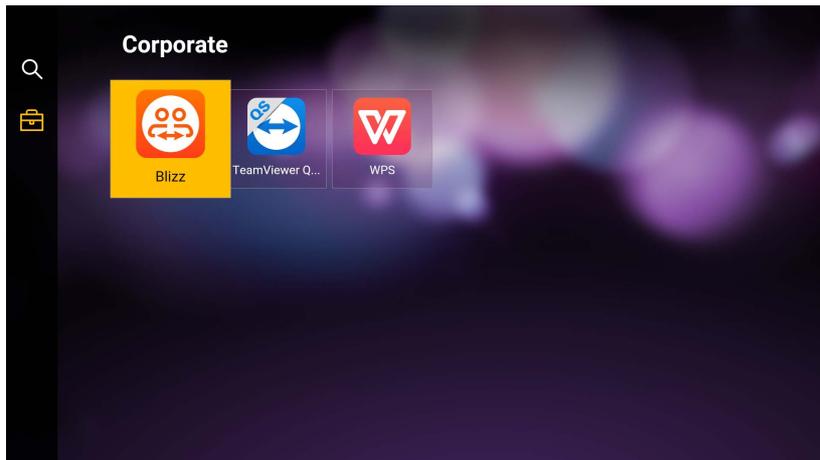
Alcune app richiedono l'uso di un mouse e/o tastiera per funzionare. Si consiglia di collegare un mouse e/o tastiera al proiettore prima di aprire qualsiasi app dalla sezione **Collegamento**.

Per accedere a tutte le applicazioni installate sul proiettore, selezionare **Tutte le applicazioni** nel menu **Impostazioni**, vedere [Tutte le applicazioni a pagina 136](#).

Per configurare le applicazioni visualizzate nella sezione **Collegamento**, vedere [Impostazioni schermo a pagina 140](#).

## BenQ Suggests

**BenQ Suggests** consente di visualizzare le app consigliate da BenQ per il download.



Selezionare la categoria sul pannello sinistro per scorrere le app consigliate in base al tipo. Selezionare un'app dalla categoria selezionata e premere **OK** per visualizzare la descrizione di base dell'app e accedere al collegamento per il download.



Alcune app richiedono l'uso di un mouse e/o tastiera per funzionare. Si consiglia di collegare un mouse e/o tastiera al proiettore prima di scaricare qualsiasi app da **BenQ Suggests**.

## Gestione file

L'app **Gestione file** consente di scorrere, aprire e gestire i file salvati nella memoria interna del proiettore o nei dispositivi di memoria collegati (ad esempio unità flash USB).



Funzione	Descrizione
<b>APK</b>	<p>Selezionare per aprire l'elenco dei file di installazione disponibili per le app Android salvate internamente o su un dispositivo di memoria esterno.</p> <p> Per i file APK presenti nei dispositivi di memoria esterni, i file devono essere salvati nella directory più esterna del dispositivo di memoria per poter essere rilevati da <b>Gestione file</b>.</p>

Funzione	Descrizione
<b>Video</b>	Selezionare per aprire l'elenco dei file video salvati internamente o su un dispositivo di memoria esterno.  Per i file video presenti nei dispositivi di memoria esterni, i file devono essere salvati nella directory più esterna del dispositivo di memoria per poter essere rilevati da <b>Gestione file</b> .
<b>Tutti i file</b>	Selezionare per scorrere le varie opzioni di memoria per il proiettore, tra cui memoria interna o dispositivi di memoria esterni collegati. Selezionare <b>Locale</b> per scorrere la memoria interna del proiettore, selezionare <b>Dispositivo mobile1</b> o <b>Dispositivo mobile2</b> per scorrere fino ai dispositivi di memoria esterni. Per informazioni sull'apertura dei file multimediali nei dispositivi di memoria esterni, vedere <a href="#">Collegamento di una unità flash a pagina 121</a> .
<b>Immagine</b>	Selezionare per aprire l'elenco dei file immagine salvati internamente o su un dispositivo di memoria esterno.  Per i file immagine presenti nei dispositivi di memoria esterni, i file devono essere salvati nella directory più esterna del dispositivo di memoria per poter essere rilevati da <b>Gestione file</b> .
<b>Musica</b>	Selezionare per aprire l'elenco dei file musica salvati internamente o su un dispositivo di memoria esterno.  Per i file musica presenti nei dispositivi di memoria esterni, i file devono essere salvati nella directory più esterna del dispositivo di memoria per poter essere rilevati da <b>Gestione file</b> .
<b>Impostazioni</b>	Selezionare per configurare le impostazioni di gestione dei file incluse le opzioni per <b>Modalità visualizzazione</b> , <b>Cancellazione automatica file APK</b> , <b>Visualizzazione immagini</b> , <b>Apertura rapida</b> , <b>File nascosti</b> , e <b>Cancella associazione</b> .

## Scorrere il menu **Impostazioni**

### Informazioni sul menu **Impostazioni**

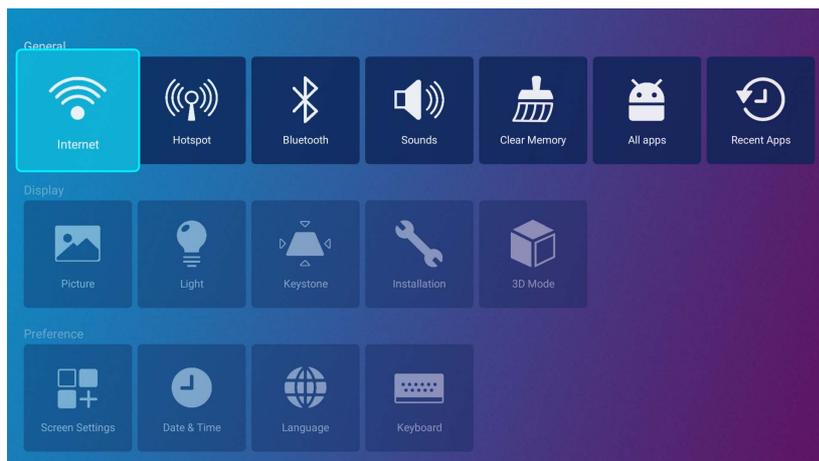
Per consentire di apportare diverse regolazioni e impostazioni sul proiettore, le connessioni wireless e l'immagine proiettata, **BenQ Launcher** mette a disposizione un menu **Impostazioni**. Nel menu **Impostazioni** sono presenti sottomenu per diverse impostazioni.

Per accedere al menu **Impostazioni**, nella schermata home di **BenQ Launcher** premere tre volte il pulsante giù ▼ e selezionare **Impostazioni**.



Se la versione del firmware del proiettore non è la più recente, sull'icona **Impostazioni** viene visualizzato un punto rosso. In queste circostanze, gli utenti possono passare al menu **Informazioni** > **Aggiornamento software** e selezionare **Aggiorna** per avviare l'aggiornamento del firmware. Il punto rosso scompare una volta aggiornato il proiettore con la versione firmware più recente. Per ulteriori informazioni vedere [Aggiornamento sistema a pagina 145](#).

Nel menu delle impostazioni sono presenti tre sottocategorie: **Informazioni generali**, **Display**, e **Preferenze**.



Il sottomenu nella categoria **Display** presenta solo un numero parziale di elementi che regolano le impostazioni di visualizzazione del proiettore, per il menu completo delle impostazioni relative alla visualizzazione accedere al menu impostazioni OSD **Avanzate**. Vedere [Menu Avanzate a pagina 80](#), per un elenco delle impostazioni **Display** complete.

## Uso del menu **Impostazioni**

Per accedere ai diversi menu delle impostazioni:

- Usare i tasti freccia sinistra e destra (◀/▶) per scorrere il menu impostazioni principale.
- Usare **OK** per selezionare il menu desiderato.
- Durante la configurazione degli elementi nel menu:
  - Usare i tasti freccia su e giù (▲/▼) per passare all'elemento da configurare.
  - Usare i tasti freccia sinistra e destra (◀/▶) per scorrere le opzioni disponibili.
  - Usare **OK** per abilitare/disabilitare le opzioni o selezionare le opzioni del sottomenu.
  - Usare il pulsante indietro ↶ per tornare al menu impostazioni principale.
  - Usare il pulsante home 🏠 per tornare alla schermata home di **BenQ Launcher**.

## Internet



<b>Impostazioni rete wireless</b>	<p>Consente di abilitare la connessione rete wireless del proiettore. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">Connessione del proiettore a una rete wireless a pagina 111</a>.</p>  <p>Questa funzione è disponibile solo quando è disabilitato <b>Hotspot</b>.</p>
<b>Test velocità</b>	Consente di testare la velocità della connessione Internet del proiettore.
<b>Diagnosi</b>	Consente di diagnosticare lo stato della connessione Internet del proiettore.
<b>Aggiungi rete</b>	Consente di aggiungere una rete specifica che potrebbe essere nascosta o non rilevata in <b>Reti disponibili</b> . Una volta selezionata sarà chiesto di inserire l'SSID e le impostazioni di sicurezza per la rete.
<b>Reti disponibili</b>	<p>Elenca i punti di accesso wireless disponibili a cui può connettersi il proiettore. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">Connessione del proiettore a una rete wireless a pagina 111</a>.</p>  <p><b>Reti disponibili</b> è disponibile solo quando <b>Impostazioni rete wireless</b> è disabilitata.</p>

# Hotspot



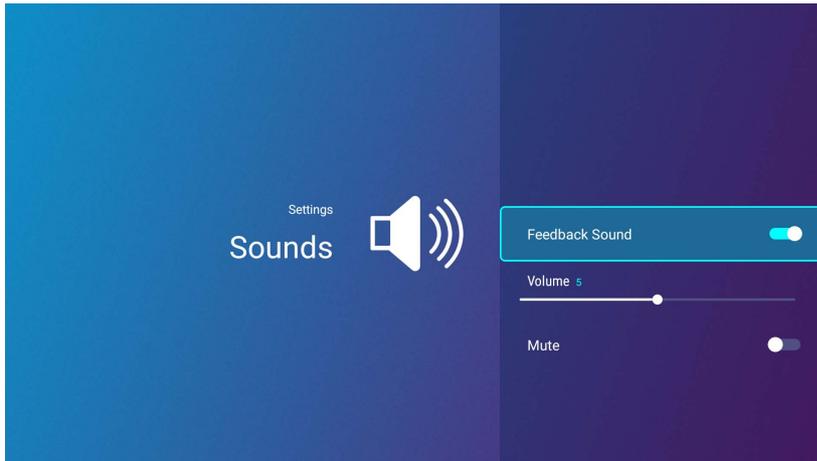
<b>Hotspot</b>	Consente di abilitare l'hotspot wireless per consentire ad altri dispositivi di connettersi direttamente al proiettore. Per ulteriori informazioni, vedere <a href="#">Hotspot wireless a pagina 118</a> .
<b>Nome hotspot</b>	Consente di impostare il nome dell'hotspot wireless del proiettore che viene visualizzato nell'elenco reti wireless per i dispositivi che stanno cercando di connettersi direttamente al proiettore.  Il nome predefinito dell'hotspot wireless del proiettore è "BenQ E600-xxxx". Le quattro cifre finali sono le ultime quattro cifre dell'indirizzo Mac.
<b>Password hotspot</b>	Consente di impostare la password dell'hotspot wireless del proiettore.  La password deve essere di almeno 8 caratteri.
<b>Qualità Internet</b>	Consente di impostare la frequenza del segnale dell'hotspot wireless del proiettore. Le opzioni disponibili includono <b>Alta (5G)</b> e <b>Normale (2,4G)</b> .

## Bluetooth



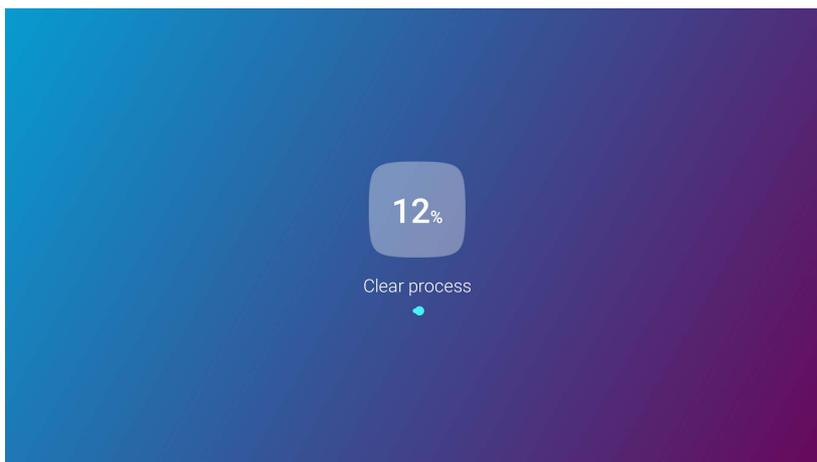
<b>Bluetooth</b>	Consente di abilitare il Bluetooth per il proiettore per consentire l'emissione dell'audio del proiettore su un altoparlante Bluetooth o cuffie.
<b>Dispositivo</b>	 Elenca i dispositivi Bluetooth associati in precedenza. Questa funzione è accessibile solo quando è abilitato <b>Bluetooth</b> .
<b>Cerca dispositivi</b>	 Consente di aggiornare l'elenco dei dispositivi. Questa funzione è disponibile solo quando è abilitato <b>Bluetooth</b> .
<b>Dispositivi disponibili</b>	 Elenca i dispositivi Bluetooth disponibili a cui il proiettore può assicurarsi e connettersi. Questa funzione è disponibile solo quando è abilitato <b>Bluetooth</b> .

## Suoni



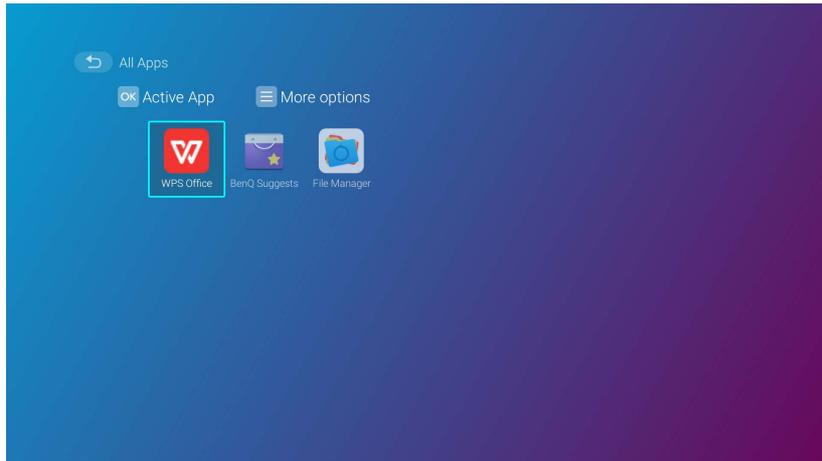
<b>Suoni feedback</b>	Consente di abilitare/disabilitare i feedback sull'audio offerto dal proiettore.
<b>Volume</b>	Consente di regolare il livello audio per il proiettore.
<b>Mute</b>	Consente di disabilitare/abilitare l'audio dal proiettore.

## Cancella memoria



Cancella dalla memoria tutti i file non necessari e aumenta la RAM disponibile.

## Tutte le applicazioni



Selezionare il menu **Tutte le applicazioni** per accedere a tutte le applicazioni che sono state installate nel proiettore.

- Selezionare l'app e premere **OK** per avviarla.
- Selezionare un'app e premere il pulsante menu (  ) per disinstallare l'app.

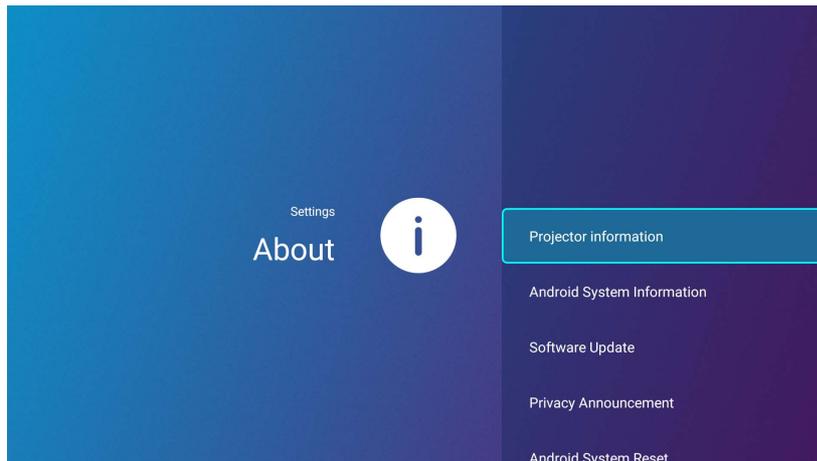
## Applicazioni recenti



Selezionare il menu **Applicazioni recenti** per accedere all'elenco di applicazioni utilizzate di recente.

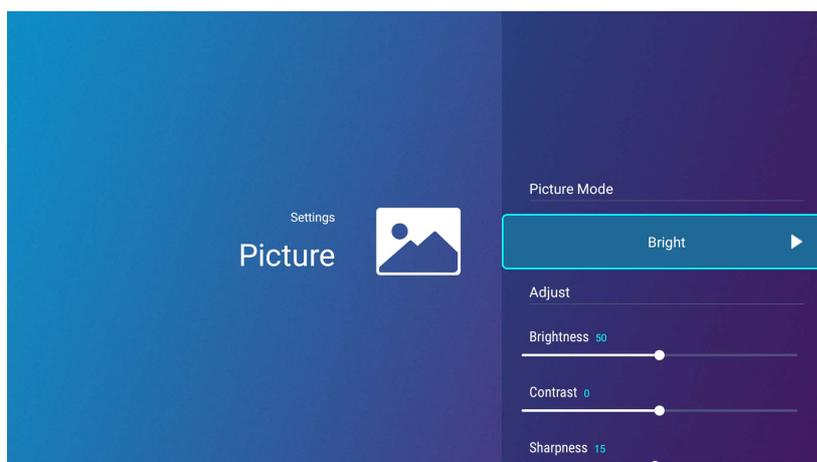
- Selezionare una delle icone e premere il pulsante giù (▼) per rimuovere l'icona dall'elenco delle applicazioni usate di recente.
- Selezionare una delle icone e premere il pulsante menu (  ) per rimuovere le icone dall'elenco delle applicazioni usate di recente.

## Informazioni



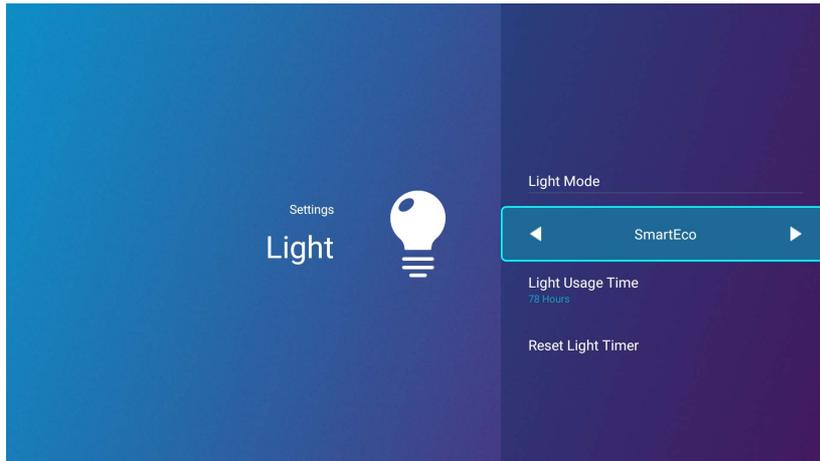
<b>Informazioni proiettore</b>	Consente di visualizzare le informazioni sullo stato corrente del proiettore, tra cui <b>Risoluzione nativa, Modalità immagine, Modalità luce, Ore utilizzo luce, Versione firmware, e Codice servizio.</b>
<b>Informazioni sistema Android</b>	Consente di visualizzare le informazioni del sistema operativo Android tra cui <b>Versione Android, RAM, Memoria di sistema, Memoria interna e Indirizzo MAC.</b>
<b>Aggiornamento software</b>	Consente di aggiornare il sistema operativo Android tramite l'aggiornamento Over-The-Air (OTA) o una unità flash USB. Per ulteriori informazioni, consultare <a href="#">Aggiornamento sistema a pagina 145</a> .
<b>Dichiarazione sulla privacy</b>	Consente di visualizzare e accettare o rifiutare la politica sulla privacy di BenQ.
<b>Ripristino sistema Android</b>	Consente di ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

## Immagine



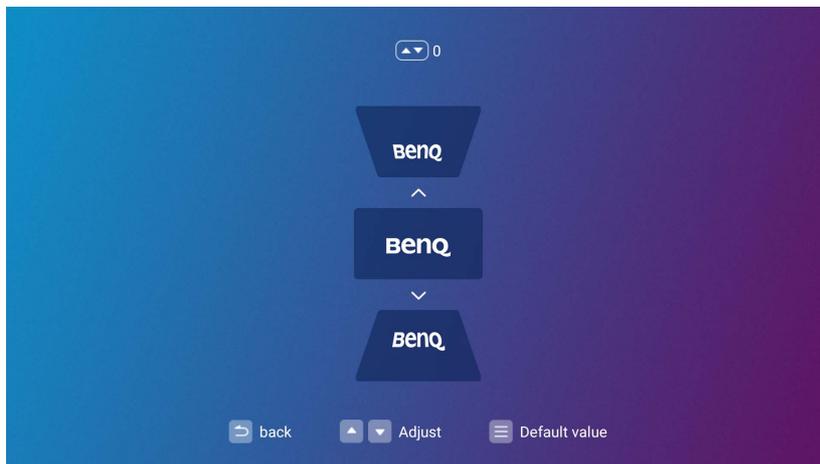
Le opzioni disponibili per il menu impostazioni **Immagine** sono le stesse opzioni disponibili nel menu OSD. Vedere [Menu Avanzate a pagina 80](#), per le opzioni delle impostazioni **Immagine**.

## Impostaz luce



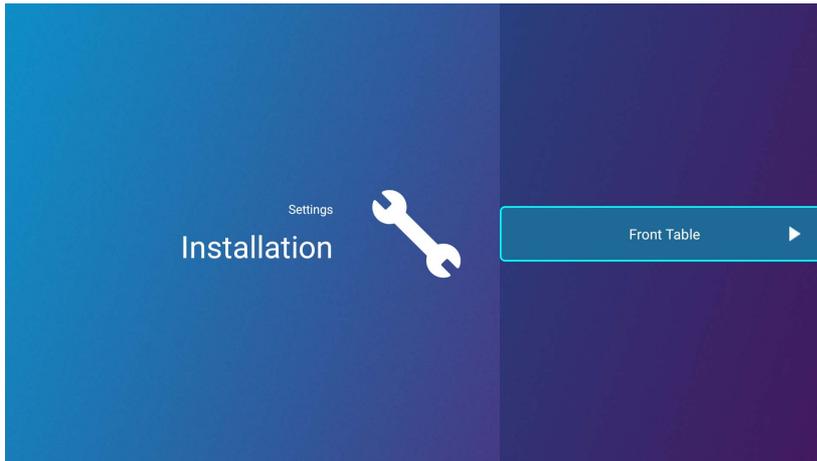
Le opzioni disponibili per il menu impostazioni **Impostaz luce** sono le stesse opzioni disponibili nel menu OSD. Vedere [Menu Avanzate a pagina 80](#), per le opzioni delle impostazioni **Impostaz luce**.

## Trapezio



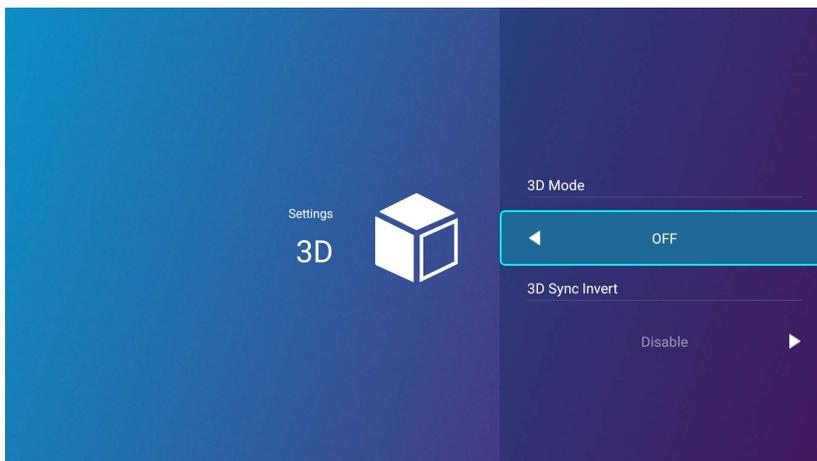
Le opzioni disponibili per il menu impostazioni **Trapezio** sono le stesse opzioni disponibili nel menu OSD. Vedere [Menu Avanzate a pagina 80](#), per le opzioni delle impostazioni **Trapezio**.

## Posizione proiettore



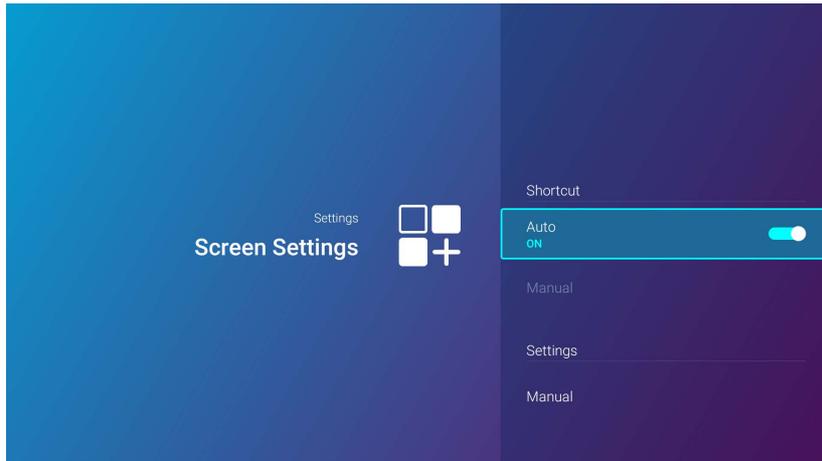
Le opzioni disponibili per il menu impostazioni **Posizione proiettore** sono le stesse opzioni disponibili nel menu OSD. Vedere [Menu Avanzate a pagina 80](#), per le opzioni delle impostazioni **Posizione proiettore**.

## 3D



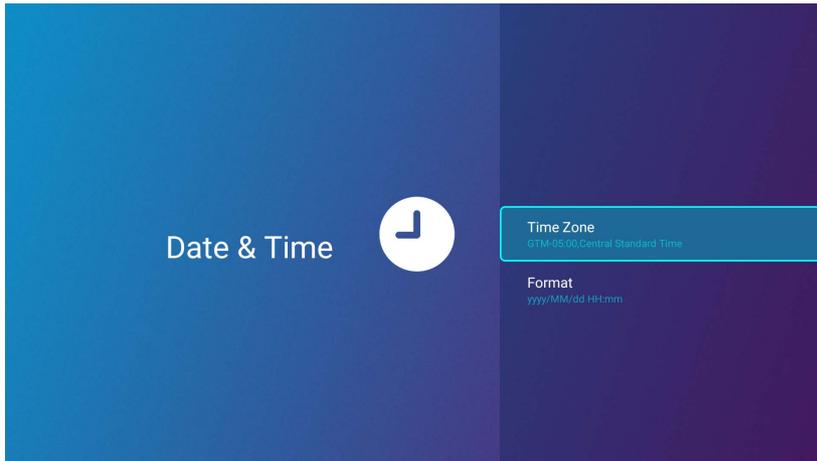
Le opzioni disponibili per il menu impostazioni **3D** sono le stesse opzioni disponibili nel menu OSD. Vedere [Menu Avanzate a pagina 80](#), per le opzioni delle impostazioni **3D**.

## Impostazioni schermo



<p><b>Collegamento</b></p>	<p>Consente di impostare quali collegamenti delle app visualizzare nella schermata home di <b>BenQ Launcher</b> e la loro sequenza. La schermata home richiede almeno un collegamento e consente di aggiungere fino a dieci collegamenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> consente di abilitare il proiettore per ordinare automaticamente la sequenza dei collegamenti delle app nella schermata home in modo che le app usate più di recente siano visualizzate nella prima riga.</li> <li>• <b>Manuale:</b> consente di abilitare l'organizzazione della visualizzazione dei collegamenti delle app nella schermata home e la relativa sequenza. Premere <b>OK</b> sull'app nel menu <b>Regola</b>, quindi premere ◀/▶ per regolare la sequenza delle app nella sezione dei collegamenti delle app. Premere <b>OK</b> nell'app nel menu <b>Mostra/nascondi applicazioni</b> per selezionare (mostrare) o deselezionare (nascondere) i collegamenti.</li> </ul> <p></p> <p>Questa funzione è disponibile solo quando è disabilitato <b>Auto</b>.</p>
<p><b>Impostazioni</b></p>	<p>Consente di impostare quali collegamenti del menu impostazioni visualizzare nella schermata home di <b>BenQ Launcher</b> e la loro sequenza. La schermata home richiede almeno un collegamento e consente di aggiungere fino a otto collegamenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Manuale:</b> consente di abilitare l'organizzazione della visualizzazione dei collegamenti del menu impostazioni nella schermata home e la relativa sequenza. Premere <b>OK</b> nel menu impostazioni nel menu <b>Regola</b> e premere ◀/▶ per regolare la sequenza dei collegamenti del menu impostazioni nella sezione del menu impostazioni. Premere <b>OK</b> nel menu impostazioni nel menu <b>Mostra/nascondi impostazioni</b> per selezionare (mostrare) o deselezionare (nascondere) i collegamenti.</li> </ul>

## Data & ora



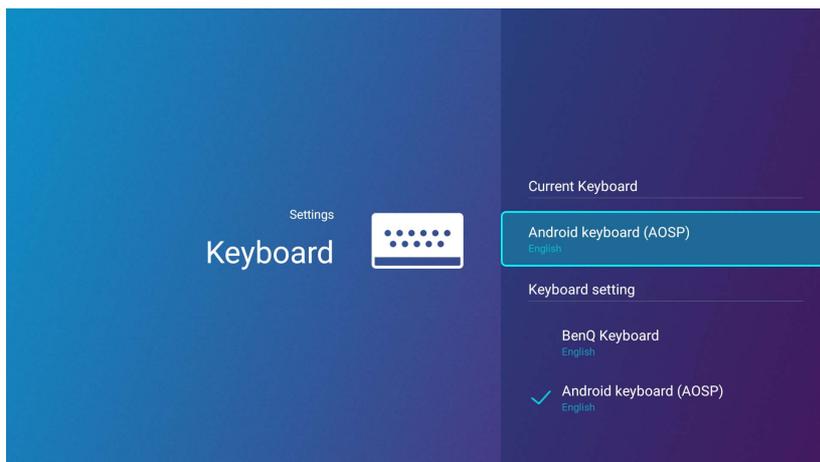
<b>Fuso orario</b>	Consente di impostare il fuso orario per il proiettore.
<b>Formatta</b>	Consente di impostare il formato di data e ora su <b>HH:MM</b> o <b>YYYY/MM/DD HH:MM</b> .

## Lingua



Consente di impostare la lingua per **BenQ Launcher**.

## Tastiera



<b>Tastiera corrente</b>	Consente di visualizzare l'impostazioni della tastiera corrente.
<b>Impostazioni tastiera</b>	<p>Consente di impostare la tastiera virtuale del proiettore per l'inserimento di testo. Le opzioni disponibili sono <b>Tastiera BenQ</b> e <b>Tastiera Android (AOSP)</b>.</p>  <p>Per inserire i caratteri cinesi, impostare le preferenze della lingua su Cinese tradizionale o Cinese semplificato, e impostare la tastiera su <b>Tastiera BenQ</b>.</p>

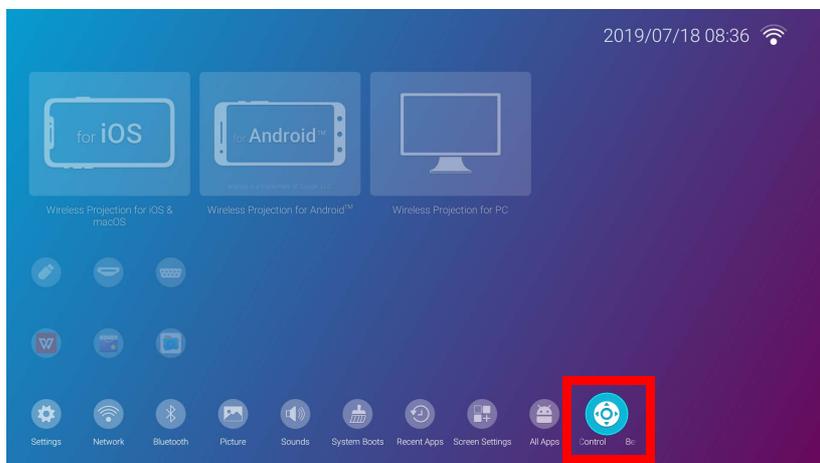
## BenQ Smart Control

Il menu impostazioni dispone inoltre di un collegamento per installare l'app **BenQ Smart Control** che consente di trasformare lo smartphone in un telecomando per controllare il proiettore tramite i pulsanti e/o i gesti touch.

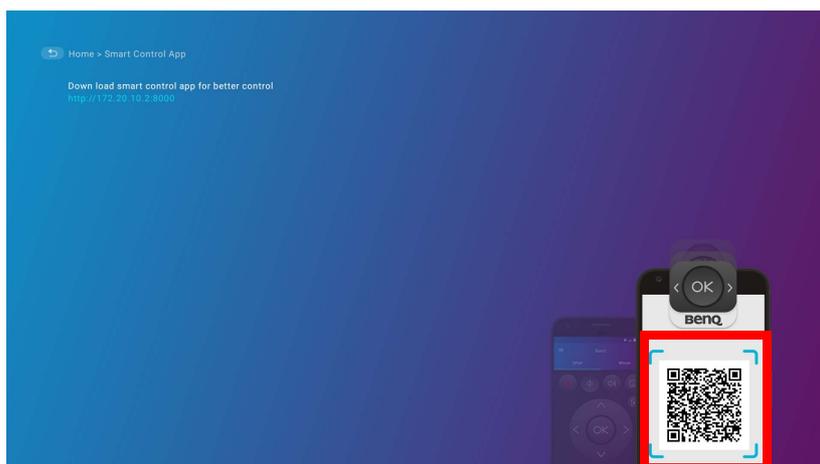
### Installazione dell'app BenQ Smart Control sullo smartphone

Per installare l'app **BenQ Smart Control** sullo smartphone:

1. Scegliere una delle seguenti opzioni:
  - Collegare lo smartphone alla stessa rete wireless del proiettore.
  - Abilitare l'hotspot wireless per il proiettore, quindi collegare lo smartphone all'hotspot wireless del proiettore. Per le istruzioni su come abilitare l'hotspot wireless per il proiettore, vedere [Hotspot a pagina 133](#).
2. Selezionare **BenQ Smart Control** nel menu **Impostazioni** della schermata home di **BenQ Launcher**, quindi premere **OK**.



3. Eseguire la scansione del codice QR mostrato sul proiettore usando lo smartphone, sarà aperto il collegamento per il download sullo smartphone.



4. Scaricare e installare **BenQ Smart Control** sullo smartphone.



Per alcuni smartphone potrebbe essere necessario prima consentire agli smartphone di installare le app utilizzando i file di installazione scaricati dal menu impostazioni dello smartphone.

## Uso dell'app BenQ Smart Control

Per iniziare a usare l'app **BenQ Smart Control**:

1. Scegliere una delle seguenti opzioni:

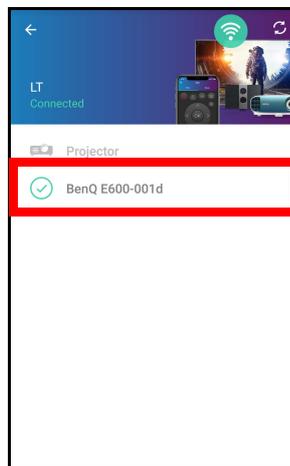
- Collegare lo smartphone alla stessa rete wireless del proiettore.
- Abilitare l'hotspot wireless per il proiettore, quindi collegare lo smartphone all'hotspot wireless del proiettore. Per le istruzioni su come abilitare l'hotspot wireless per il proiettore, vedere [Hotspot a pagina 133](#).



È necessario essere collegati alla stessa rete wireless del proiettore o all'hotspot wireless del proiettore per consentire a **BenQ Smart Control** di funzionare correttamente.

2. Aprire l'app **BenQ Smart Control**  sullo smartphone.

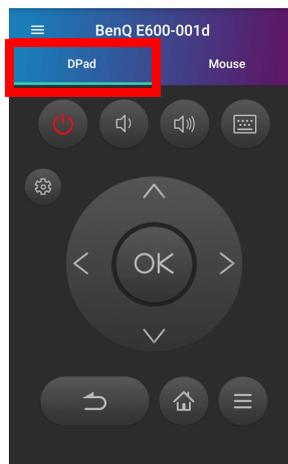
3. Selezionare il proiettore dall'elenco dispositivi **BenQ Smart Control**.



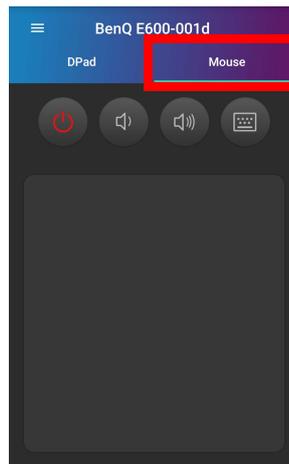
Il nome predefinito del proiettore è "BenQ E600-xxxx" dove le quattro cifre finali sono le ultime quattro cifre dell'indirizzo MAC.

4. Scegliere uno dei seguenti metodi da usare **BenQ Smart Control**:

- Toccare **DPad** per usare i pulsanti preconfigurati nell'app per controllare il proiettore.



- Toccare **Mouse** per usare i movimenti touch sullo smartphone per controllare il cursore sul proiettore proprio come un mouse.

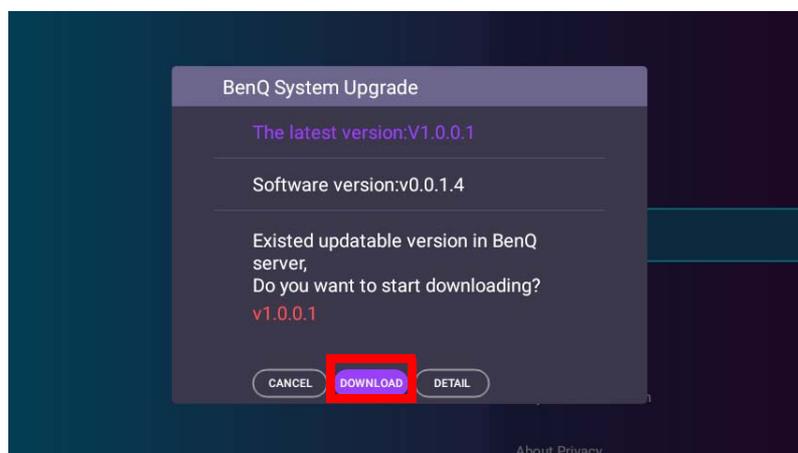


## Aggiornamento sistema

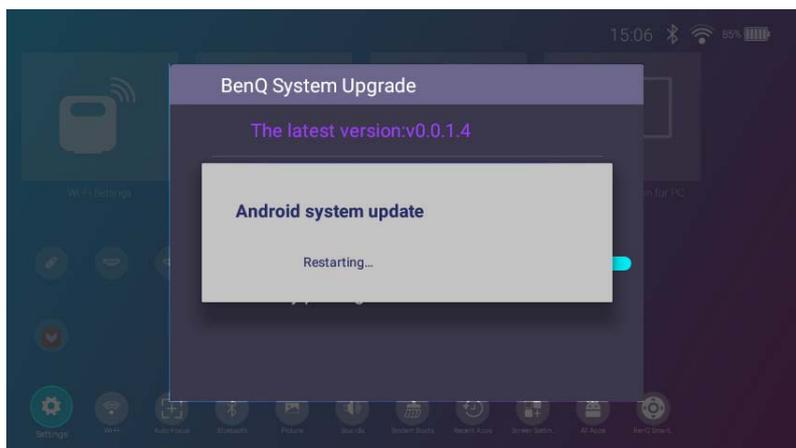
Si consiglia di aggiornare periodicamente il proiettore con la versione più recente del firmware per ottimizzare l'esperienza dell'utente. Il proiettore utilizza gli aggiornamenti Over-the-Air (OTA) per installare il file di aggiornamento mediante wireless.

Quando è disponibile una nuova versione sul server BenQ OTA, viene visualizzato un messaggio una volta collegato il proiettore a una rete wireless. Seguire i passaggi per avviare l'aggiornamento del firmware:

- I. Selezionare **DOWNLOAD** per scaricare il file di aggiornamento.



2. Una volta completato il download, il proiettore si riavvia automaticamente. Non spegnere o scollegare il proiettore prima che si stato completato l'aggiornamento e venga visualizzato **BenQ Launcher** sullo schermo.



Selezionando **ANNULLA** quando viene visualizzato il messaggio di aggiornamento del sistema, un pulsante **Aggiornamento sistema** viene visualizzato nel menu impostazioni della schermata home di **BenQ Launcher** insieme a un punto rosso come promemoria per la nuova versione firmware disponibile sul server BenQ OTA. Gli utenti possono selezionare **Aggiornamento sistema** e premere **OK** per aggiungere il sistema in qualsiasi momento.

