



MS524/MS514H/MX525/MW526/
TW526

Proiector digital

Manual de utilizare

Cuprins

Instrucțiuni importante privind siguranța	3
--	---

Introducere	7
-------------------	---

Caracteristicile proiecteurului.....	7
Conținutul ambalajului.....	8
Vedere exterioară a proiecteurului... ..	9
Controale și funcții	10

Poziționarea proiectorului	13
-------------------------------------	----

Alegerea unei locații.....	13
Obținerea unei dimensiuni dorite a imaginii proiectate	14

Conectarea	16
------------------	----

Conectarea dispozitivelor Video.....	17
---	----

Utilizarea.....	18
-----------------	----

Pornirea proiecteurului.....	18
Reglarea imaginii proiectate	19
Utilizarea meniurilor	21
Asigurarea proiecteurului	22
Comutarea semnalului de intrare.....	24
Mărirea și căutarea pentru detalii.....	25
Selectarea raportului de aspect	26
Optimizarea imaginii	28
Setarea cronometrului de prezentare	31
Operațiile de paginare de la distanță	32
Înghețarea imaginii.....	32

Ascunderea imaginii	33
Blocarea tastelor de control	33
Utilizarea într-un mediu la altitudine mare.....	33
Reglarea sunetului.....	34
Folosirea unui model de testare ..	34
Folosirea șabloanelor educaționale	35
Oprirea proiecteurului	36
Oprirea directă	36
Utilizarea meniului	37

Întreținerea.....	47
-------------------	----

Îngrijirea proiecteurului	47
Informații cu privire la lampă.....	48

Remedierea problemelor.....	52
--------------------------------	----

Specificații.....	53
-------------------	----

Specificațiile proiecteurului	53
Dimensiuni	54
Instalarea la montarea pe plafon	54
Diagrama de timp	55

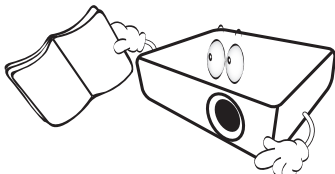
Informații cu privire la garanție și drepturile de autor.....	58
---	----

Instrucțiuni importante privind siguranța

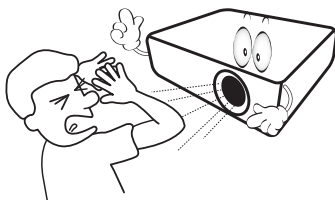
Proiectorul dumneavoastră este realizat și testat pentru a îndeplini ultimele standarde de siguranță ale echipamentelor de tehnologia informației. Totuși, pentru a asigura siguranța în utilizare a acestui produs, este important să respectați instrucțiunile menționate în acest manual și marcate pe produs.

Instrucțiuni privind siguranța

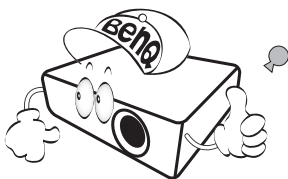
1. **Vă rugăm să citiți acest manual înainte de a utiliza proiectorul dumneavoastră.** Păstrați-l pentru consultările ulterioare.



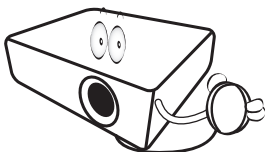
2. **Nu priviți direct în obiectivul proiectorului în timpul utilizării.** Raza intensă de lumină vă poate afecta ochii.



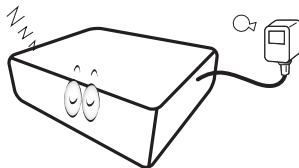
3. **Lăsați servisarea pe seama personalului calificat de service.**



4. **Deschideți întotdeauna obturatorul obiectivului (dacă este cazul) sau scoateți capacul obiectivului (dacă este cazul), când lampa proiectorului este pornită.**



5. În anumite țări, tensiunea liniei NU este stabilă. Acest proiector este realizat pentru a funcționa în condiții de siguranță cu o tensiune a rețelei între 100 și 240 volți CA, dar poate avea erori la căderile de tensiune sau la supratensiunile tranzitorii de ± 10 volți. **În zonele unde tensiunea rețelei poate fluctua sau poate cădea, este recomandat să conectați proiectorul printr-un stabilizator de alimentare, protector de supratensiune tranzitorie sau o sursă de alimentare neîntreruptibilă (UPS).**

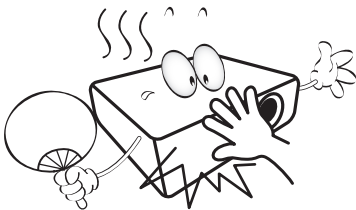


6. Nu blocați obiectivul de proiecție cu niciun obiect când proiectorul este utilizat, întrucât aceasta poate provoca încălzirea și deformarea obiectelor sau chiar producerea incendiilor. Pentru a opri temporar lampa, apăsați **ECO BLANK (Fără imagine eco)** de pe proiector sau telecomandă.

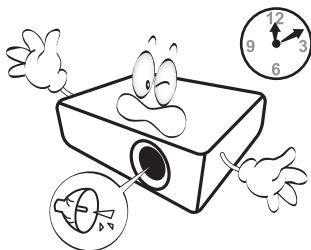


Instrucțiuni privind siguranța (Continuare)

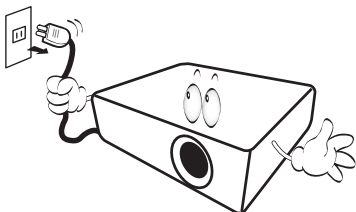
7. Lampa devine extrem de fierbinte în timpul utilizării. Permiteți-i proiectorului să se răcească pentru aproximativ 45 de minute înainte de a demonta ansamblul lămpii pentru înlocuire.



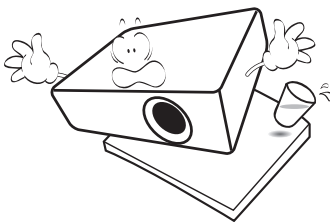
8. Nu utilizați lămpi peste durata nominală de viață. Utilizarea excesivă a lămpilor peste durata nominală de viață poate provoca spargerea acestora, în situații rare.



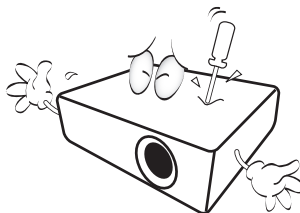
9. Nu înlocuiți ansamblul lămpii sau orice alte componente electronice, decât dacă proiectorul este deconectat de la rețea.



10. Nu amplasați acest produs pe un cărucior, ștand sau masă instabilă. Produsul poate cădea, ceea ce duce la defectarea gravă.



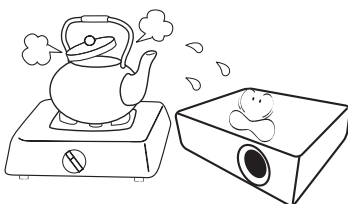
11. Nu încercați să demontați acest proiector. În interiorul său sunt tensiuni înalte care pot provoca moartea, dacă intrați în contact cu componentele sub tensiune. Unica componentă care poate fi servisată de utilizator este lampa, care are propriul capac demontabil. În nicio situație nu trebuie să demontați sau să îndepărtați orice alte capace. Lăsați servisarea doar pe seama personalului profesionist calificat pentru service.



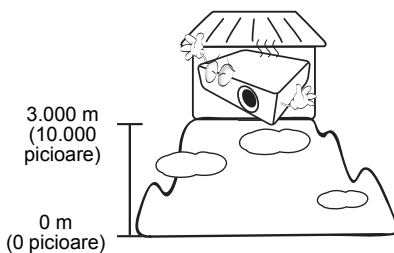
12. Când proiectorul este utilizat, puteți simți puțin aer cald degajat și un miros ușor provenind de la grilajul ventilației. Acesta este un fenomen normal, nu un defect al produsului.

Instrucțiuni privind siguranța (Continuare)

13. Nu amplasați acest proiector în oricare dintre următoarele medii.
- Locațiile unde spațiul este slab ventilat sau este închis. Lăsați o distanță de cel puțin 50 cm față de pereți și un curent liber de aer în jurul proiectorului.
 - Locațiile unde temperaturile pot deveni excesiv de mari, precum în interiorul unei mașini cu toate ferestrele ridicate.
 - Locațiile unde există o umiditate excesivă, praf sau fum de țigară, care pot contamina componentele optice, scurtând durata de viață a proiectorului și întunecând imaginea.



- Locațiile de lângă alarmele pentru incendiu
- Locațiile cu o temperatură ambientală de peste 40°C / 104°F
- Locațiile unde altitudinile sunt mai mari de 3.000 m (10.000 picioare).

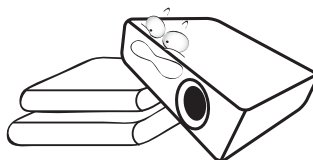


14. Nu blocați deschiderile de ventilație.
- Nu amplasați acest proiector pe o pătură, așternuturi pentru pat sau pe orice altă suprafață moale.
 - Nu acoperiți acest proiector cu materiale textile sau cu orice alt obiect.
 - Nu lăsați substanțe inflamabile lângă proiector.

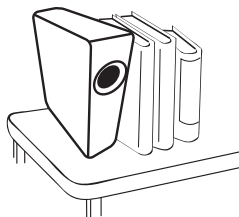


Dacă deschiderile de ventilație sunt obstrucționate, supraîncălzirea din interiorul proiectorului poate provoca incendii.

15. Amplasați întotdeauna proiectorul pe o suprafață dreaptă, orizontală în timpul utilizării.
- Nu-l folosiți dacă este înclinat într-un unghi de peste 10 grade de la stânga la dreapta, sau într-un unghi de mai mult de 15 grade din față în spate. Folosirea proiectorului când nu este complet orizontal poate provoca o funcționare nesatisfăcătoare sau defectarea lămpii.

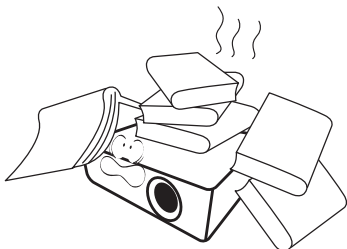


16. Nu amplasați proiectorul vertical, sprijinit pe partea din spate. Aceasta poate duce la căderea proiectorului, provocând răni sau rezultând în defectarea sa.

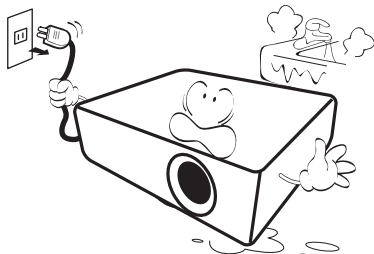


Instrucțiuni privind siguranța (Continuare)

17. Nu călcați pe proiector sau amplasați obiecte grele pe el. Dincolo de posibilele defecțiuni fizice ale proiectorului, aceasta poate duce la accidentări și posibile răni.

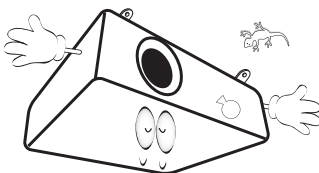


18. Nu lăsați substanțe lichide lângă sau pe proiector. Lichidele scurse pe proiector pot provoca defectarea acestuia. Dacă proiectorul s-a udat, scoateți-l din priză și apălați la BenQ pentru servirea acestuia.



19. Acest produs poate să afișeze imagini întoarse pentru instalațiile de montare pe plafon.

! Folosiți doar un Kit de montare pe plafon BenQ pentru montarea proiectorului și asigurați-vă că acesta este bine instalat.



20. Acest aparat trebuie să fie împământat.

! Montarea pe plafon a proiectorului

Dorim să aveți o experiență plăcută prin utilizarea proiectorului dumneavoastră BenQ, astfel încât trebuie să aducem în atenția dumneavoastră această chestiune de siguranță, pentru a preveni posibilele răni ale persoanelor și pagubele ce pot fi provocate.

Dacă intenționați să montați proiectorul dumneavoastră pe tavan, vă recomandăm cu tărie să utilizați kitul de montare pe plafon a proiectorului BenQ și să vă asigurați că este instalat bine și în condiții de siguranță.

Dacă folosiți un alt kit de montare pe plafon a proiectorului care nu este marca BenQ, există riscul ca proiectorul să cadă de pe plafon, datorită prinderii improprie prin utilizarea altor dimensiuni de montare sau a șuruburilor de altă lungime.


Puteți achiziționa un kit de montare pe plafon a proiectorului BenQ din același loc de unde ați achiziționat și proiectorul BenQ. BenQ vă recomandă să achiziționați separat un cablu de siguranță compatibil cu închiderea Kensington și să-l montați pentru a asigura slotul Kensington de pe proiector și baza consolei de montare pentru plafon. Aceasta va juca un rol suplimentar în menținerea proiectorului, dacă montarea sa față de consolă este slăbită.

! Hg - Această lampă conține mercur. Respectați regile privind reciclarea. Consultați www.lamprecycle.org.

Introducere

Caracteristicile proiectorului

Proiectorul oferă următoarele caracteristici

- **SmartEco™ începe economisirea dinamică a energiei prin**
Tehnologia SmartEco™ oferă o nouă modalitate de operare a sistemului de lampă al proiectorului și economisește consumul lămpii, în funcție de nivelul de luminozitate.
 - **Cea mai mare durată de viață a lămpii cu tehnologia SmartEco™**
Tehnologia SmartEco™ reduce consumul energetic și crește durata de viață a lămpii.
 - **ECO BLANK reduce 70% din consumul lămpii**
Prin apăsarea butonului ECO BLANK imaginea este ascunsă imediat, ceea ce reduce consumul lămpii, în același timp.
 - **Mai puțin de 0,5W în modul de așteptare**
Un consum redus, mai puțin de 0,5W în modul de așteptare
 - **Fără filtru**
Realizare fără filtre, pentru costuri reduse de întreținere și utilizare.
 - **Reglaj automat printr-o singură tastă**
Apăsarea tastei **AUTO** de pe tastatură sau telecomandă vă oferă posibilitatea de afișare imediată a celei mai bune calități a imaginii
 - **Difuzor încorporat de**
Difuzoare încorporate, pentru a furniza o sonorizare mono la conectarea unei intrări audio
 - **Răcire rapidă, Oprire automată, Pornire la semnal, Pornire directă**
Funcția **Răcire rapidă** accelerează procesul de răcire la oprirea proiectorului.
Funcția **Oprire automată** permite oprirea automată a proiectorului dacă niciun semnal de intrare nu este detectat după o anumită perioadă de timp. Funcția **Pornire la semnal** pornește proiectorul automat la detectarea semnalului de intrare și **Pornire directă** pornește proiectorul automat la furnizarea alimentării.
 - **Repornire instantanee**
Selectarea funcției **Repornire instantanee** activează repornirea imediată a proiectorului în 90 de secunde după oprire.
 - **Funcția 3D este suportată**
Diferite formate 3D fac ca funcția 3D să fie mai flexibilă. Prin prezentarea unor imagini de profunzime, puteți purta ochelarii BenQ 3D pentru a vă bucura de filmele și evenimentele sportive 3D într-o modalitate realistă.
-  • Luminozitatea aparentă a imaginii proiectate va depinde de condițiile ambientale de iluminat, setările de contrast/luminozitate selectate ale semnalului de intrare și este direct proporțională cu distanța de proiecție.
- Luminozitatea lămpii va scădea de-a lungul timpului și poate varia foarte mult în funcție de specificațiile fabricanților. Acesta este un comportament normal și așteptat.

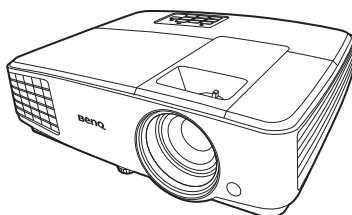
Conținutul ambalajului

Despachetați cu grijă și verificați dacă aveți toate elementele arătate mai jos. Dacă unul dintre aceste elemente lipsește, vă rugăm să contactați magazinul de unde ați achiziționat produsul.

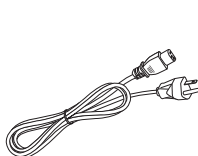
Accesorii standard

☞ Accesoriile furnizate vor fi potrivite pentru regiunea dumneavoastră și pot fi diferite de cele ilustrate.

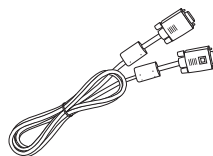
*Certificatul de garanție este oferit doar în anumite regiuni specifice. Vă rugăm să consultați distribuitorul dumneavoastră pentru informații detaliate.



Proector



Cablu de alimentare



Cablu VGA



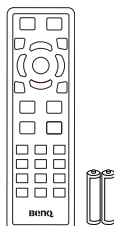
Ghid de pornire rapidă



Manual de utilizare
pe CD



Certificat de garanție*



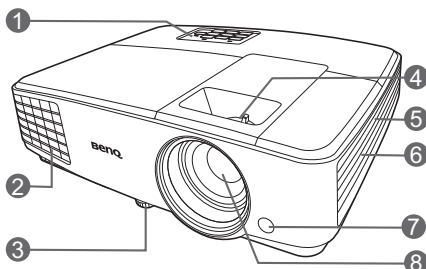
Telecomandă cu baterii

Accesorii opționale

1. Kit pentru lampa de rezervă
2. Kit pentru montarea pe plafon
3. Ochelari 3D
4. Geantă de transport

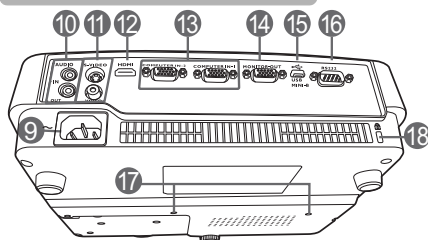
Vedere exterioară a proiectorului

Partea frontală/superioară



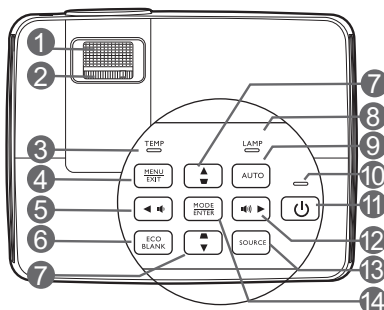
1. Panou de control extern
(Consultați ["Controale și funcții" la pagina 10](#) pentru mai multe detalii.)
2. Orificiu de ventilare (evacuarea aerului încălzit)
3. Picioar de reglare
4. Inel de focalizare și inel de panoramă
5. Aerisire (admisia aerului rece)
6. Grilaj pentru difuzor
7. Senzor IR frontal pentru telecomandă
8. Obiectiv de proiecție
9. Mufă de alimentare CA
10. Mufă de intrare Audio
11. Mufă de ieșire Audio
12. Mufă de intrare S-Video
13. Mufă de intrare Video
14. Port intrare HDMI
15. Mufă pentru intrarea semnalului RGB (PC)/Component Video (YPbPr/ YCbCr)
16. Mufă de ieșire a semnalului RGB
17. Port USB
18. Pot de control RS232
19. Găuri pentru montarea pe plafon
20. Slot pentru închiderea Kensington anti-furt

Partea posterioară/inferioară



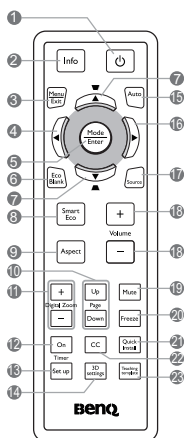
Controale și funcții

Proiector



1. **Inel de focalizare**
Reglează focalizarea imaginii proiectate.
2. **Inel de Zoom**
Reglează mărirea imaginii proiectate.
3. **Lumina indicatoare TEMPeratură**
Se aprinde cu o lumină roșie când temperatura proiecteurului devine prea mare.
4. **MENU/EXIT (MENIU/IEȘIRE)**
Pornește meniul afișat pe ecran (OSD).
Revine la meniul anterior OSD,
iese și salvează setările meniului.
5. **◀ Stânga/ ▶**
Scade volumul proiecteurului.
6. **ECO BLANK (Fără imagine eco)**
Este folosit pentru a ascunde imaginea ecranului.
7. **Trapez/Taste săgeți (◁ / ▷ Sus, ▷ / ▷ Jos)**
Corectează manual imaginile distorsionate care rezultă dintr-o proiecție unghiulară.
8. **Lumina indicatoare pentru lampă**
Indică starea lămpii. Se aprinde sau luminează intermitent când lampa are o problemă.
9. **AUTO**
Determină automat cea mai bună sincronizare pentru imaginea afișată.
10. **Lumina indicatoare pentru ALIMENTARE**
Se aprinde sau luminează intermitent când proiectorul este utilizat.
11. **⏻ POWER (ALIMENTARE)**
Comută proiectorul între modul de așteptare și pornit.
12. **▶ Dreapta/ ▶▶▶**
Crește volumul proiecteurului.
Când meniul afișat pe ecran (OSD) este activat, tastele #5, #7 și #12 sunt folosite ca săgeți direcționale pentru a selecta elementele dorite de meniu și pentru a efectua reglajele.
13. **SOURCE (SURSĂ)**
Afișează bara de selecție a sursei.
14. **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**
Selectează un mod disponibil de setare a imaginii.
Activează elementul selectat din meniul afișat pe ecran (OSD).

Telecomanda



1. **POWER (ALIMENTARE)**
Comută proiectorul între modul de așteptare și pornit.
2. **Info**
Afișează informația de stare a proiectorului.
3. **MENU/EXIT (MENIU/IEȘIRE)**
Pornește meniul afișat pe ecran (OSD). Revine la meniul anterior OSD, iese și salvează setările meniului.
4. **◀ Stânga**
5. **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**
Selectează un mod disponibil de setare a imaginii.
Activează elementul selectat din meniul afișat pe ecran (OSD).
6. **ECO BLANK (Fără imagine eco)**
Este folosit pentru a ascunde imaginea ecranului.
7. **Trapez/Taste săgeți (◁ / ▲ Sus, ▷ / ▼ Jos)**
Corectează manual imaginile distorsionate care rezultă dintr-o proiecție unghiulară.
8. **SmartEco**
Afișează bara de selecție a modului de lampă.

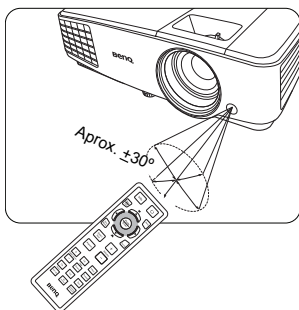
9. **Aspect**
Selectează raportul de aspect al afișării.
10. **Page Up/Page Down (Pagina sus/pagina jos)**
Operează programul afișat (la un PC conectat) care răspunde la comenzile page up/down (pagina sus/jos) (precum în cazul Microsoft PowerPoint).
11. **Digital Zoom (Zoom digital) (+, -)**
Mărește sau reduce dimensiunea imaginii proiectate.
12. **Timer On (Cronometru pornit)**
Activează sau afișează un cronometru pe ecran pe baza propriei setări a timpului.
13. **Timer Set up (Setare cronometru)**
Introduce direct reglajul cronometrului pentru prezentare.
14. **3D settings (Setări 3D)**
Intră direct în setările 3D.
15. **AUTO**
Determină automat cea mai bună sincronizare pentru imaginea afișată.
16. **► Dreapta**
Când meniul afișat pe ecran (OSD) este activat, tastele #4, #7 și #16 sunt folosite ca săgeți direcționale pentru a selecta elementele dorite de meniu și pentru a efectua reglajele.
17. **SOURCE (SURSĂ)**
Afișează bara de selecție a sursei.
18. **Volume (Volum) +/-**
Reglează nivelul de sunet.
19. **Mute (Fără sonor)**
Comută sunetul proiectorului în modul pornit și oprit.
20. **Freeze (Închețare)**
Încheață imaginea proiectată.
21. **Quick Install**
Selectează rapid mai multe funcții pentru a regla imaginea proiectată și afișează modelul de test.
22. **CC**
Afișează pe ecran descrierea filmului, care este disponibilă pentru persoanele cu probleme de auz.
23. **Teaching template (Șablon educațional)**
Introduce direct reglajul **Teaching template (Șablon educațional)**.

Distanța efectivă de funcționare a telecomenzii

Telecomanda trebuie să fie ținută într-un unghi de 30 grade perpendicular pe senzorii IR ai proiecteurului, pentru a funcționa corect. Distanța față de telecomandă nu trebuie să depășească 8 metri (~ 26 feet).

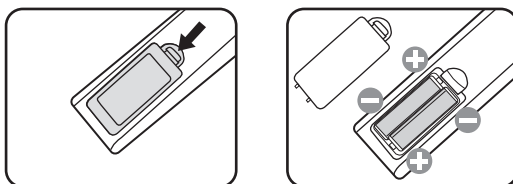
Asigurați-vă că nu sunt obstacole între telecomandă și senzorii IR de pe proiector, care ar putea obstrucționa raza infraroșie.

- Utilizarea proiecteurului din față



Înlocuirea bateriilor de la telecomandă

1. Pentru a deschide capacul compartimentului pentru baterii, țineți telecomanda cu partea din spate orientată în sus, apăsați blocajul de pe capac și glisați-l în direcția în care este indicată de săgeată. Capacul va fi demontat.
2. Scoateți orice baterii existente (dacă este necesar) și montați două baterii AAA, ținând cont de polaritate, așa cum este indicat pe partea din spate a compartimentului pentru baterii. Pozitiv (+) merge la pozitiv și negativ (-) merge la negativ.
3. Repotrivii capacul prin alinierea cu baza și glisați-l înapoi în poziție. Opriți-vă când se fixează printr-un clic în locul său.



- ⚠ Evitați lăsarea telecomenzii și a bateriilor într-un mediu cu căldură sau umiditate excesivă, precum bucătărie, baie, saună, cameră de bronzare sau într-o mașină închisă.
- Înlocuiți doar cu același tip de baterie sau cu un tip echivalent recomandat de fabricantul acesteia.
- Aruncați bateriile utilizate în acord cu instrucțiunile fabricantului și cu normele locale de mediu din regiunea dumneavoastră.
- Nu aruncați niciodată bateriile în foc. Ele pot prezenta un pericol de explozie.
- Dacă bateriile sunt goale sau dacă nu veți folosi telecomanda pentru o perioadă mare de timp, scoateți bateriile pentru a evita defectarea telecomenzii prin posibilele scurgeri ale bateriilor.

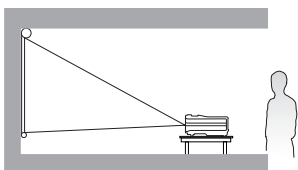
Poziționarea proiectorului

Alegerea unei locații

Proiectorul dumneavoastră este realizat pentru a fi instalat într-una dintre cele patru locații posibile din cameră:

1. Masă față

Alegeți această locație cu proiectorul amplasat la nivel în fața ecranului. Aceasta este cea mai comună modalitate de a amplasa proiectorul pentru o montare rapidă și pentru portabilitate.

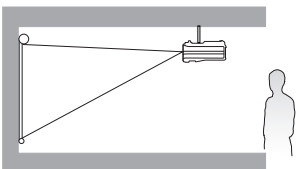


2. Tavan față

Alegeți această locație cu proiectorul suspendat invers de pe tavan în fața ecranului.

Achiziționați un Kit de montare pe plafon a proiectorului BenQ de la distribuitorul dumneavoastră, pentru a putea să montați proiectorul pe plafon.

Setați **Tavan față** în meniul **CONFIGURARE SISTEM: Simplă > Instalare proiector**, după pornirea proiectorului.

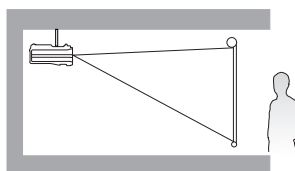


3. Tavan spate

Alegeți această locație cu proiectorul suspendat invers de pe tavan în spatele ecranului.

Țineți cont de faptul că sunt necesare un ecran special pentru proiecția din spate și un Kit de montare pe plafon a proiectorului BenQ.

Setați **Tavan spate** în meniul **CONFIGURARE SISTEM: Simplă > Instalare proiector**, după pornirea proiectorului.

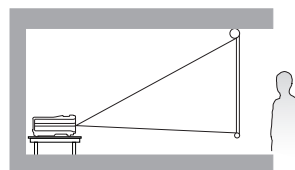


4. Masă spate

Alegeți această locație cu proiectorul amplasat pe masă în spatele ecranului.

Țineți cont de faptul că este necesar un ecran special pentru proiecția din spate.

Setați **Masă spate** în meniul **CONFIGURARE SISTEM: Simplă > Instalare proiector**, după pornirea proiectorului.



Disponerea camerei sau prezența persoanelor vor dicta alegerea locației de instalare. Luați în considerare dimensiunea și poziția ecranului, locația unei prize adecvate, la fel ca și locația și distanța dintre proiector și restul echipamentului.

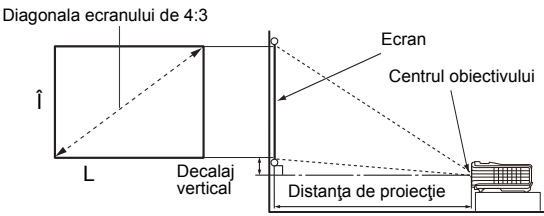
Obținerea unei dimensiuni dorite a imaginii proiectate

Distanța dintre obiectivul proiectorului și ecran, setarea panoramei și formatul video influențează dimensiunea imaginii proiectate.

Dimensiunile de proiectie

Consultați ["Dimensiuni" la pagina 54](#) pentru centrul dimensiunii obiectivului acestui proiector, înainte de calcularea poziției adecvate.

MS524/MS514H/MX525



Raportul de aspect este 4:3, iar imaginea proiectată este 4:3

Dimensiunea ecranului				Distanța față de ecran (mm)			Decalaj vertical (mm)
Diagonală		L (mm)	Î (mm)	Lungime minimă	Medie	Lungime maximă	
Inch	mm			(cu zoom max.)		(zoom min.)	
30	762	610	457	1.134	1.191	1.247	46
40	1.016	813	610	1.512	1.587	1.663	61
50	1.270	1.016	762	1.890	1.984	2.079	76
60	1.524	1.219	914	2.268	2.381	2.494	91
80	2.032	1.626	1.219	3.024	3.175	3.326	122
100	2.540	2.032	1.524	3.780	3.968	4.157	152
120	3.048	2.438	1.829	4.535	4.762	4.989	183
150	3.810	3.048	2.286	5.669	5.953	6.236	229
200	5.080	4.064	3.048	7.559	7.937	8.315	305
250	6.350	5.080	3.810	9.449	9.921	10.394	381
300	7.620	6.096	4.572	11.339	11.905	12.472	457

Spre exemplu, dacă folosiți 120 inch, distanța medie de proiectie este de 4.762 mm și cu un decalaj vertical de 183 mm.

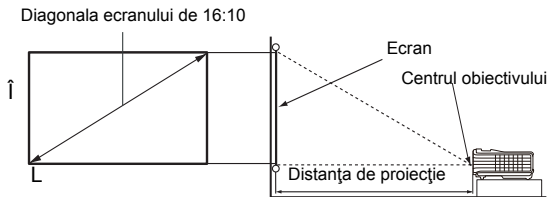
Dacă distanța de proiectie măsurată a fost de 6,0 m (6.000 mm), coloana ["Distanța față de ecran \(mm\)"](#) este de 5.953 mm. Consultând această coloană, puteți constata că este necesar un ecran de 150" (aproximativ 3.8 m).



Toate măsurătorile sunt aproximative și pot diferi față de dimensiunile reale.

BenQ vă recomandă, dacă doriți să instalați proiectorul permanent, să testați fizic dimensiunea de proiectie și distanța folosind proiectorul pe amplasament, înainte de a-l instala permanent, putând astfel să le adaptați la caracteristicile optice ale acestui proiector. Aceasta vă va ajuta să determinați poziția exactă de montare astfel încât să se potrivească locației dumneavoastră de instalare.

MW526/TW526



Raportul de aspect este 16:10, iar imaginea proiectată este 16:10

Dimensiunea ecranului				Distanța de proiectie (mm)		
Diagonală		L (mm)	î (mm)	Distanța min	Medie	Lungime max
Inch	mm			(cu zoom max.)		(zoom min.)
40	1016	862	538	1290	1355	1419
50	1270	1077	673	1613	1694	1774
60	1524	1292	808	1935	2032	2129
70	1778	1508	942	2258	2371	2484
80	2032	1723	1077	2581	2710	2839
90	2286	1939	1212	2903	3048	3194
100	2540	2154	1346	3226	3387	3548
110	2794	2369	1481	3548	3726	3903
120	3048	2585	1615	3871	4065	4258
130	3302	2800	1750	4194	4403	4613
140	3556	3015	1885	4516	4742	4968
150	3810	3231	2019	4839	5081	5323
160	4064	3446	2154	5161	5419	5677
170	4318	3662	2289	5484	5758	6032
180	4572	3877	2423	5806	6097	6387
190	4826	4092	2558	6129	6435	6742
200	5080	4308	2692	6452	6774	7097
250	6350	5385	3365	8065	8468	8871
300	7620	6462	4039	9677	10161	10645

De exemplu, dacă folosiți un ecran de 120 inci, distanța de proiectie recomandată este de 4065 mm.

Dacă distanța de proiectie măsurată a fost de 5,0 m (5.000 mm), coloana "**Distanța de proiectie (mm)**" este de 5.081 mm. Consultând această coloană, puteți constata că este necesar un ecran de 150" (aproximativ 3.8 m).



Toate măsurătorile sunt aproximative și pot diferi față de dimensiunile reale.

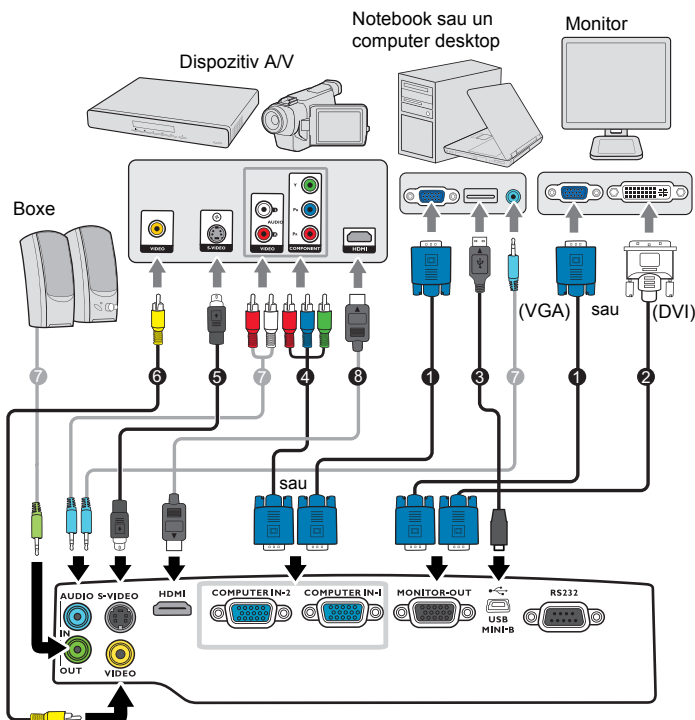
BenQ vă recomandă, dacă doriți să instalați proiectorul permanent, să testați fizic dimensiunea de proiectie și distanța folosind proiectorul pe amplasament, înainte de a-l instala permanent, putând astfel să le adaptați la caracteristicile optice ale acestui proiector. Aceasta va va ajuta să determinați poziția exactă de montare astfel încât să se potrivească locației dumneavoastră de instalare.

Conectarea

La conectarea unei surse de semnal la proiector, asigurați-vă că:

1. Ați oprit întreg echipamentul înainte de efectuarea oricărei conexiuni.
2. Folosiți cablurile corecte de semnal pentru fiecare sursă.
3. Asigurați-vă că ați introdus bine cablurile.

- ☞ La conexiunile indicate mai jos, este posibil ca anumite cabluri să nu fie incluse odată cu proiectorul (consultați "[Conținutul ambalajului](#)" la pagina 8). Acestea sunt disponibile la magazinele de echipamente electronice.
- Ilustrațiile de conexiune de mai jos sunt doar pentru referință. Mufele de conectare din spatele proiectorului pot diferi în funcție de fiecare model.











- | | |
|---|------------------|
| 1. Cablu VGA | 5. Cablu S-Video |
| 2. Cablu VGA la DVI-A | 6. Cablu video |
| 3. Cablu USB | 7. Cablu audio |
| 4. Cablu adaptor Component Video la VGA (D-Sub) | 8. Cablu HDMI |

- ☞ Multe notebook-uri nu pornesc porturile externe video când sunt conectate la un proiector. De obicei, o tastă combo precum FN + F3 sau CRT/LCD pornește/oprește afișarea externă. Localizați o tastă funcțională numită CRT/LCD sau o tastă funcțională cu un simbol monitor pe notebook. Apăsăți simultan FN și tasta funcțională. Consultați documentația notebook-ului pentru a identifica combinația de taste a notebook-ului.
- Ieșirea D-Sub funcționează doar când o intrare adecvată D-Sub este efectuată la mufa **COMPUTER 1**.

- Dacă doriți să folosiți această metodă de conectare în timp ce proiectorul este în modul de așteptare, asigurați-vă că funcția este pornită în meniul. Meniu **SETAREA SISTEMULUI: Avansată**. Consultați "[Setări mod așteptare](#)" la [pagina 45](#) pentru mai multe detalii.

Conectarea dispozitivelor Video


Trebuie să conectați proiectorul la dispozitivul video folosind doar una dintre metodele de conectare menționate, totuși fiecare oferă un nivel diferit al calității video. Metoda pe care o alegeți de obicei depinde de disponibilitatea terminalelor adecvate, atât la proiector, cât și la dispozitivul Video așa cum este descris mai jos:

Denumirea terminalului	Aspectul terminalului	Calitatea imaginii
HDMI		 Cea mai bună
Component Video		 Foarte bună
S-Video		 Bună
Video		 Normală

Conectarea semnalului Audio

Proiectorul are încorporat difuzor (difuzoare) care este realizat pentru a oferi funcționalitatea audio de bază la prezentările de date. Acestea nu sunt realizate pentru reproducerea semnalului audio stereo, așa cum poate vă așteptați, în aplicațiile home theater sau home cinema. Orice intrare audio stereo (dacă este oferită), este transformată în sunet comun mono prin boxele proiectorului.

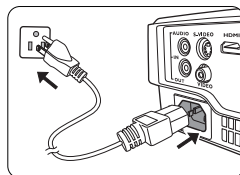
Boxa(ele) încorporată(e) va/vor fi Fără sonor când mufa **AUDIO OUT (IEȘIRE AUDIO)** este conectată.

-  • Proiectorul poate să redea doar semnale audio mono, chiar dacă este conectată o intrare audio stereo. Consultați "[Conectarea semnalului Audio](#)" la [pagina 17](#) pentru detalii.
- Dacă imaginea video selectată nu este afișată după ce proiectorul este pornit și sursa corectă a fost selectată, verificați dacă dispozitivul Video este pornit și dacă funcționează corect. De asemenea, verificați dacă cablurile de semnal au fost conectate corect.

Utilizarea

Pornirea proiectorului

1. Introduceți cablul de alimentare în proiector și în priză de perete. Cuplați comutatorul prizei de perete (acolo unde acesta există). Verificați dacă **Lumină indicatoare pentru ALIMENTARE** se aprinde cu o lumină portocalie, după activarea alimentării.



⚠️ Vă rugăm să folosiți doar accesoriile originale (ex. cablu de alimentare) cu acest dispozitiv, pentru a evita posibilele pericole, precum electrocutarea sau incendiul.

2. Apăsăți **POWER (ALIMENTARE)** pentru a porni proiectorul. Imediat ce lampa se aprinde, un „Ton de alimentare” se va auzi. **Lumină indicatoare pentru ALIMENTARE** verde intermitent și rămâne aprins când timp proiectorul este pornit. Procedura de pornire durează aproximativ 30 de secunde. În următorul stadiu de pornire, este proiectat un logo.

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

Pentru oprirea sunetului de oprire/pornire alimentare, consultați ["Oprirea Sonerie pornire/oprire" la pagina 34](#) pentru detalii.

📖 Dacă proiectorul este încă fierbinte datorită unei activități anterioare, va porni ventilatorul de răcire pentru aproximativ 90 de secunde, înainte de a alimenta lampa.

3. Dacă proiectorul este activat pentru prima dată, selectați limba OSD, respectând instrucțiunile de pe ecran.

4. Dacă vă este solicitată o parolă, apăsați tastele săgeată pentru a introduce parola din șase cifre. Consultați ["Utilizarea funcției de parolare" la pagina 22](#) pentru detalii.

5. Porniți toate echipamentele conectate.
6. Proiectorul va începe să caute semnalele de intrare. Semnalul de intrare scanat curent este afișat în colțul din stânga sus a ecranului. Dacă proiectorul nu detectează un semnal valid, mesajul „Fără semnal” va continua să fie afișat până când este găsit un semnal de intrare.

Puteți de asemenea să apăsați **SOURCE (SURSA)** de pe proiector sau telecomandă pentru a selecta semnalul de intrare dorit. Consultați ["Comutarea semnalului de intrare" la pagina 24](#) pentru detalii.

Please select language			
English	한국어	Hrvatski	हिन्दी
Français	Svenska	Română	
Deutsch	Nederlands	Norsk	
Italiano	Türkçe	Dansk	
Español	Čeština	Български	
Русский	Português	suomi	
繁體中文	ไทย	Indonesian	
简体中文	Polski	Ελληνικά	
日本語	Magyar	العربية	
Press Enter to Confirm, Exit to leave			

📖 • Dacă frecvența/rezoluția semnalului de intrare depășește domeniul de funcționare al proiectorului, veți vedea mesajul „În afara intervalului” pe un ecran gol. Vă rugăm să schimbați la un semnal de intrare care este compatibil cu rezoluția proiectorului sau să setați semnalul de intrare la o setare mai mică. Consultați ["Diagrama de timp" la pagina 55](#) pentru detalii.

- În cazul în care nu este detectat semnal timp de 3 minute, proiectorul intră automat în modul de economic de funcționare.

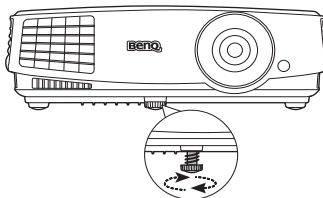
Reglarea imaginii proiectate

Reglarea unghiului de proiecție

Proiectorul este echipat cu 1 picior de reglaj. Modifică înălțimea imaginii și unghiul de proiecție. Pentru a regla proiectorul, rotiți piciorul de reglare, pentru reglajul fin al unghiului orizontal.

Pentru a retracta piciorul, înșurubați piciorul de reglaj în direcție inversă.

Dacă proiectorul nu este amplasat pe o suprafață nivelată sau ecranul și proiectorul nu sunt perpendiculare unul față de celălalt, imaginea proiectată devine trapezoidală. Pentru a corecta această situație, consultați "[Corectarea trapezului](#)" la [pagina 20](#) pentru mai multe detalii.



⚠ Nu priviți direct în obiectiv în timp ce lampa este pornită. Lumina puternică de la lampă vă poate afecta ochii.

Aveți grijă la apăsarea butonului de eliberare rapidă, întrucât este aproape de deschiderea de ventilație pe care iese aerul fierbinte.

Reglarea automată a imaginii

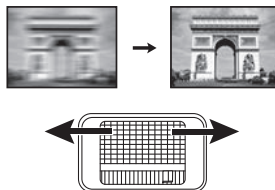
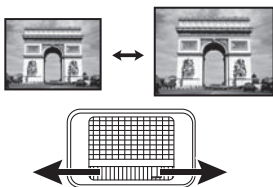
Este posibil ca în anumite situații să aveți nevoie de optimizarea calității imaginii. Pentru aceasta, apăsați **AUTO** de pe proiector sau telecomandă. În interval de 3 secunde, funcția incorporată Intelligent Auto Adjustment (Autoreglaj inteligent) va regla din nou valorile Frequency (Frecvență) și Clock (Ceas) pentru a oferi cea mai bună calitate a imaginii.

Sursa curentă de informații va fi afișată în colțul ecranului pentru un interval de 3 secunde.

📖 Această funcție este disponibilă doar când selectați un semnal PC (analog RGB).

Reglarea fină a clarității imaginii





1. Reglați imaginea proiectată la dimensiunea de care aveți nevoie prin folosirea inelului de panoramare.
2. Accentuați imaginea prin rotirea inelului de focalizare.





Corectarea trapezului

Corecție trapez se referă la situația în care imaginea proiectată este semnificativ mai largă în oricare dintre margini, de sus sau de jos. Intervine când proiectorul nu este perpendicular pe ecran.

Pentru a corecta aceasta, trebuie să corectați manual UNUL dintre pașii următori.


- Apăsați  /  de pe proiector sau de pe telecomandă, pentru a afișa pagina Corecție trapez. Apăsați  pentru a corecta trapezul din partea superioară a imaginii. Apăsați  pentru a corecta trapezul din partea inferioară a imaginii.



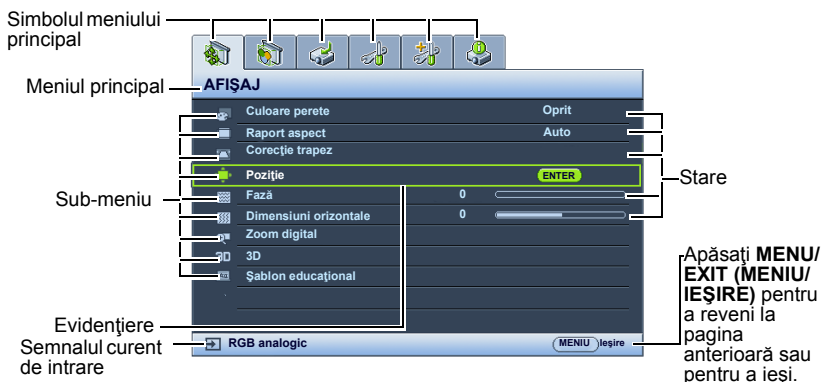
- Folosirea meniului OSD
 1. Apăsați **MENU/EXIT (MENIU/IEȘIRE)** și apoi apăsați **◀/▶**, până când meniul **AFIȘAJ** este evidențiat.
 2. Apăsați **▼** pentru a evidenția **Corecție trapez** și apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**. Este afișată pagina de corecție **Corecție trapez**.
 3. Apăsați  pentru a corecta trapezul din partea superioară a imaginii. Apăsați  pentru a corecta trapezul din partea inferioară a imaginii.

Utilizarea meniurilor

Proiectorul este echipat cu un meniu afișat pe ecran (OSD) pentru efectuarea diferitelor reglaje și setări.

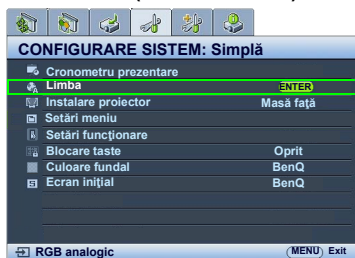
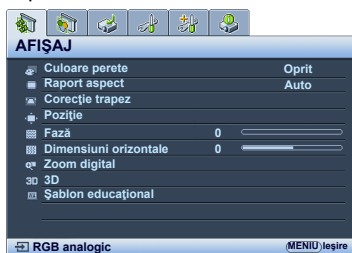
 Capturile OSD de mai jos sunt doar pentru referință și pot diferi de aspectul real.

Dedesubt este o prezentare generală a meniului OSD.



Următorul exemplu descrie modul de setare a limbii OSD.

1. Apăsați **MENU/EXIT (MENIU/IEȘIRE)** de pe proiector sau telecomandă pentru a porni meniul OSD.
3. Apăsați **▼** pentru a evidenția **Limba**, iar apoi apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**.



2. Folosiți **◀/▶** pentru a evidenția meniul **CONFIGURARE SISTEM: Simplă**.
4. Apăsați **▲/▼/◀/▶** pentru a selecta limba dorită și apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**.
5. Apăsați de două ori **MENU/EXIT (MENIU/IEȘIRE)** de pe proiector sau telecomandă pentru a anula sau salva setările.



Asigurarea proiectorului


Folosirea unui cablu cu închidere de siguranță

Proiectorul trebuie să fie instalat într-un loc sigur pentru a preveni furtul. În caz contrar, achiziționați un dispozitiv de închidere, precum închiderea Kensington, pentru a asigura proiectorul. Puteți poziționa un slot pentru închiderea Kensington pe partea posterioară a proiectorului. Consultați elementul 18 de la pagina 9 pentru mai multe detalii.


Un cablu de siguranță cu închidere Kensington are de obicei un cifru și un lacăt. Consultați documentația închiderii pentru a identifica cum trebuie să fie utilizată.









Utilizarea funcției de parolare

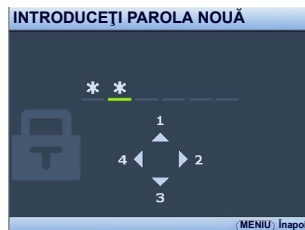
Din scopuri de siguranță și pentru a preveni utilizarea neautorizată, proiectorul include și o opțiune pentru setarea unei parole. Parola poate fi setată prin meniul afișat pe ecran (OSD).


 **AVERTIZARE:** Este foarte neconvenabil dacă activați funcția de parolare și apoi uitați parola. Imprimați acest manual (dacă este necesar) și scrieți pe el parola și apoi păstrați acest manual într-un loc sigur pentru consultări ulterioare.

Setarea unei parole

 Odată ce parola a fost setată și închiderea de pe alimentare este activată, proiectorul nu poate fi folosit decât dacă parola corectă este introdusă la fiecare pornire a proiectorului.

1. Deschideți meniul OSD și mergeți la meniul **SETAREA SISTEMULUI: Avansată > Setări securitate**. Apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**. Este afișată pagina **Setări securitate**.
2. Evidențiați **Schimbare setări securitate** și apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**.
3. Așa cum este arătat în imaginea din partea dreaptă, cele patru taste săgeată (, , , ) reprezintă cele 4 cifre (1, 2, 3, 4). În funcție de parola pe care doriți să o setați, apăsați tastele săgeată pentru a introduce cele patru cifre ale parolei.
4. Confirmați noua parolă prin reintroducerea ei. Odată ce parola este setată, meniul OSD revine la pagina **Setări securitate**.
5. Pentru a activa funcția **Blocare pornire**, apăsați / pentru a evidenția **Blocare pornire** și apăsați / pentru a selecta **Pornit**.



 **IMPORTANT:** Cifrele introduse vor fi afișate prin asteriscuri pe ecran. Scrieți parola selectată aici în acest manual, înainte sau imediat după introducerea parolei, astfel încât să fie disponibilă în cazul în care o uitați.

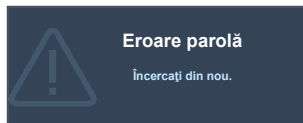
Parola: _ _ _ _ _

Păstrați acest manual într-un loc sigur.

6. Pentru a părăsi meniul OSD, apăsați **MENU/EXIT (MENIU/IEȘIRE)**.

Dacă uitați parola

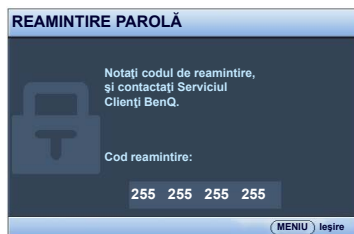
Dacă funcția de parolare este activată, vi se va solicita să introduceți parola din șase cifre de fiecare dată când porniți proiectorul. Dacă introduceți o parolă greșită, este afișat mesajul pentru eroarea de parolă, așa cum este ilustrat în partea dreaptă, acesta fiind urmat de mesajul **INTRODUCEȚI PAROLA**. Puteți încerca introducerea unei alte parole din șase cifre sau, dacă nu ați scris parola în acest manual și nu reușiți să vă oreamintiți, puteți folosi procedura de reapelare a parolei. Consultați "[Introducerea procedurii de reapelare a parolei](#)" la pagina 23 pentru detalii.



Dacă ați introdus o parolă greșită succesiv de 5 ori, proiectorul se va opri automat într-un timp scurt.

Introducerea procedurii de reapelare a parolei

1. Apăsați și țineți apăsat **AUTO** de pe proiector sau telecomandă pentru 3 secunde. Proiectorul va afișa un număr codat pe ecran.
2. Scrieți acel număr și opriți proiectorul.
3. Apelați serviciul local de service BenQ pentru decodarea celui număr. Este posibil să vi se solicite documentația de dovadă a achiziției, pentru a se verifica dacă sunteți un utilizator autorizat al proiectorului.



Modificarea parolei

1. Deschideți meniul OSD și mergeți la meniul **SETAREA SISTEMULUI: Avansată > Setări securitate > Schimbare parolă**.
2. Apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**. Va fi afișat mesajul „**INTRODUCEȚI PAROLA CURENTĂ**”.
3. Introduceți vechea parolă.
 - i. Dacă parola este corectă, este afișat un alt mesaj „**INTRODUCEȚI PAROLA NOUĂ**”.
 - ii. Dacă parola este incorectă, va fi afișat mesajul de eroare a parolei, urmat de mesajul „**INTRODUCEȚI PAROLA CURENTĂ**” pentru a reîncerca. Puteți apăsa **MENU/EXIT (MENIU/IEȘIRE)** pentru a anula schimbarea sau pentru a încerca o altă parolă.
4. Introduceți noua parolă.



IMPORTANT: Cifrele introduse vor fi afișate prin asteriscuri pe ecran. Scrieți parola selectată aici în acest manual, înainte sau imediat după introducerea parolei, astfel încât să fie disponibilă în cazul în care o uitați.

Parola: _ _ _ _ _

Păstrați acest manual într-un loc sigur.

5. Confirmați noua parolă prin reintroducerea ei.
6. Ați atribuit cu succes o nouă parolă la proiector. Amintiți-vă să introduceți noua parolă data viitoare când proiectorul este pornit.
7. Pentru a părăsi meniul OSD, apăsați **MENU/EXIT (MENIU/IEȘIRE)**.

Dezactivarea funcției de parolare

Pentru a dezactiva protecția cu parolă, întoarceți-vă la meniul **SETAREA SISTEMULUI: Avansată > Setări securitate > Schimbare setări securitate** după deschiderea meniului OSD de sistem. Apăsăți **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**. Va fi afișat mesajul „**INTRODUCEȚI PAROLA**”. Introduceți vechea parolă.

- i. Dacă parola este corectă, meniul OSD revine la pagina **Setări securitate**. Apăsăți **▼** pentru a evidenția **Blocare pornire** și apăsați **◀/▶** pentru a selecta **Oprit**. Nu va trebui să introduceți parola data viitoare când porniți proiectorul.
- ii. Dacă parola este incorectă, va fi afișat mesajul de eroare a parolei, urmat de mesajul „**INTRODUCEȚI PAROLA**” pentru a reîncerca. Puteți apăsa **MENU/EXIT (MENIU/IEȘIRE)** pentru a anula schimbarea sau pentru a încerca o altă parolă.

☞ Când funcția de parolare este dezactivată, trebuie să păstrați la îndemână vechea parolă, dacă veți avea nevoie să reactivați funcția de reparare prin introducerea vechii parole.

Comutarea semnalului de intrare

Proiectorul poate fi conectat la mai multe dispozitive în același timp. Totuși, poate afișa un singur ecran deodată. La pornire, proiectorul caută automat semnalele disponibile.

Asigurați-vă că funcția **Căutare auto rapidă** din meniul **SURSA** este **Pornit** dacă doriți ca proiectorul să caute automat semnale.

Pentru a selecta sursa:

1. Apăsăți **SOURCE (SURSA)** de pe proiector sau telecomandă. Este afișată o sursă a barelor de selecție.
2. Apăsăți **▲/▼** până când semnalul dorit este selectat și apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**.

Odată ce acestea sunt detectate, sursa selectată de informații va fi afișată în colțul ecranului pentru câteva secunde. Dacă la proiector sunt conectate mai multe echipamente, repetați pașii 1-2 pentru a căuta un alt semnal.

- ☞
- Nivelul de luminozitate al imaginii proiectate se va modifica în acord când comutați între diferite semnale de intrare. Prezentările de date (element grafic), „PC” folosesc de obicei imagini statice, care sunt în general mai luminoase decât imaginile „Video” care sunt de obicei în mișcare (filme).
 - Rezoluția originală a afișării acestui proiector este în raportul de aspect 4:3 (MS524/MS514H/MX525)/16:10 (MW526/TW526). Pentru cel mai bun rezultat al imaginii, trebuie să selectați și să folosiți un semnal de intrare care are această rezoluție. Orice alte rezoluții vor fi scalate de proiector în funcție de setarea „raport aspect”, ceea ce poate duce la o anumită distorsiunea a imaginii sau la o pierdere a calității. Consultați **"Selectarea raportului de aspect"** la [pagina 26](#) pentru detalii.




Schimbarea spațiului de culori

În eventualitatea în care conectați proiectorul la un player DVD prin intrarea **HDMI** a proiectorului și imaginea proiectată afișează culori greșite, vă rugăm să schimbați spațiul culorilor la **YUV**.

Pentru aceasta:

1. Apăsați **MENU/EXIT (MENIU/IEȘIRE)** și apoi apăsați ◀/▶, până când meniul **SURSA** este evidențiat.
2. Apăsați ▼ pentru a evidenția **Conversie spațiu de culori** și apoi apăsați ◀/▶ pentru a selecta spațiul culorilor dorit.

 Această funcție este disponibilă doar când mufa de intrare HDMI este utilizată.

Mărirea și căutarea pentru detalii

Dacă aveți nevoie să găsiți anumite detalii în imaginea proiectată, măriți imaginea. Folosiți direcțiile tastelor săgeată pentru a naviga prin imagine.

• Folosirea telecomenzii

1. Apăsați **Digital Zoom (Zoom digital) +/-** pentru a afișa bara de zoom. Apăsați **Digital Zoom (Zoom digital) +** pentru a mări centrul imaginii. Apăsați tasta în mod repetat, până când dimensiunea imaginii este adecvată nevoilor dumneavoastră.
2. Folosiți săgețile direcționale (▲, ▼, ◀, ▶) de pe proiector sau telecomandă pentru a naviga prin imagine.
3. Pentru a restabili dimensiunea originală a imaginii, apăsați **AUTO**. Puteți de asemenea să apăsați **Digital Zoom (Zoom digital) -**. Când tasta este apăsată iar, imaginea este redusă mai mult, până când este restabilită dimensiunea sa originală.

• Folosirea meniului OSD

1. Apăsați **MENU/EXIT (MENIU/IEȘIRE)** și apoi apăsați ◀/▶ până când meniul **AFIȘAJ** este evidențiat.
2. Apăsați ▼ pentru a evidenția **Zoom digital** și apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**. Bara de zoom este afișată.
3. Apăsați **Digital Zoom (Zoom digital) +** în mod repetat pentru a mări imaginea la dimensiunea dorită.
4. Pentru a naviga prin imagine, apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)** pentru a comuta între modul panou și apăsați săgețile direcționale (▲, ▼, ◀, ▶) pe de proiector sau telecomandă pentru a naviga prin imagine.
5. Pentru a reduce dimensiunea unei imagini, apăsați **AUTO** pentru a restaura imaginea la dimensiunea sa originală. Puteți de asemenea să apăsați **Digital Zoom (Zoom digital) -** în mod repetat, până când imaginea este restabilită la dimensiunea sa originală.



Prin imagine se poate naviga doar când este mărită. Puteți să măriți mai mult imaginea în timp ce căutați detaliile.

Selectarea raportului de aspect

„Raport aspect” este raportul lăţimii imaginii în relaţie cu înălţimea acesteia. Cele mai multe dintre televizoarele şi computerele analogice au raportul de 4:3 şi televizoarele digitale şi DVD-urile au raportul de 16:9.

De la începutul procesării digitale a imaginii, dispozitivele cu ecran digital, precum acest proiector, pot extinde dinamic şi pot scala imaginea la un aspect diferit faţă de cel al semnalului de intrare.

Pentru a schimba raportul imaginii proiectate (indiferent de aspectul sursei):

- Folosirea telecomenzii
 1. Apăsaţi **Aspect** pentru a afişa setarea curentă.
 2. Apăsaţi **Aspect** repetat, pentru a selecta un raport de aspect care să se potrivească cu semnalul video şi cu nevoile dumneavoastră de afişare.
- Folosirea meniului OSD
 1. Apăsaţi **MENU/EXIT (MENIU/IEŞIRE)** şi apoi apăsaţi ◀ / ▶ până când meniul **AFIŞAJ** este evidenţiat.
 2. Apăsaţi ▼ pentru a evidenţia **Raport aspect**.
 3. Apăsaţi ◀ / ▶ pentru a selecta un raport de aspect care să se potrivească cu semnalul video şi cu nevoile dumneavoastră de afişare.

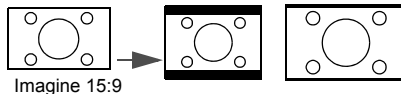
Despre raportul de aspect

• În ilustrațiile de mai jos, porțiunile negre sunt zone inative și porțiunile albe sunt zonele active.

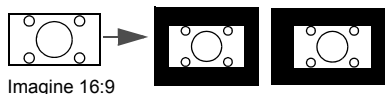
- Meniurile OSD pot fi afișate pe acele zone negre neutilizate.

1. **Auto:** Scalează o imagine proporțională pentru a se potrivi la rezoluția originală a proiectorului în lățimea sa orizontală sau verticală. Acesta este potrivit pentru imaginile care nu sunt în 4:3 sau 16:9 și doriți să utilizați ecranul fără alterarea raportului de aspect al imaginii.

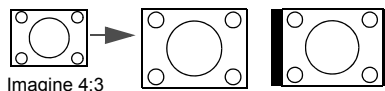
MS524/ MS514H/ MX525
MW526/ TW526



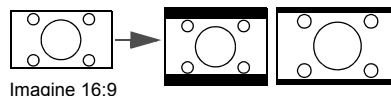
2. **Real:** Imaginea este proiectată la rezoluția sa originală și este redimensionată pentru a se potrivi cu zona de afișare. Pentru semnalele de intrare cu rezoluții scăzute, imaginea proiectată va fi afișată mai mică doar dacă este redimensionată la întregul ecran. Trebuie să reglați inelul de panoramare sau să deplasați proiectorul către ecran pentru a crește sau a scădea dimensiunea imaginii dacă este necesar. Puteți de asemenea să refocalizați proiectorul după efectuarea acestor reglaje.



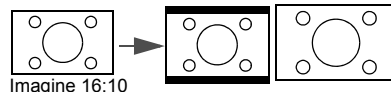
3. **4:3:** Scalează o imagine, astfel încât să fie afișată în centrul ecranului cu un raport de aspect de 4:3. Acesta este cel mai potrivit pentru imaginile 4:3 precum monitoarele computerelor, televizoarele cu definiție standard și filmele DVD cu aspect 4:3, întrucât le afișează fără alterarea aspectului.



4. **16:9:** Scalează o imagine, astfel încât să fie afișată în centrul ecranului cu un raport de aspect de 16:10. Acesta este cel mai potrivit pentru imaginile care sunt deja cu un aspect 16:9, precum televizoarele de înaltă definiție, întrucât le afișează fără alterarea aspectului.



5. **16:10:** Scalează o imagine, astfel încât să fie afișată în centrul ecranului cu un raport de aspect de 16:10. Acest lucru este foarte util pentru imaginile care au deja un aspect 16:10 și sunt afișate fără modificarea aspectului.



Optimizarea imaginii

Folosirea culorii peretelui

În situația în care proiectați pe o suprafață colorată, precum un perete zugrăvit care este posibil să nu fie alb, caracteristica Culoarea peretelui poate ajuta la corectarea posibilelor diferențe de culoare între imaginea sursă și cea proiectată.

Pentru a folosi această funcție, mergeți la meniul **AFIȘAJ > Culoare perete** și apăsați **◀/▶** pentru a selecta culoarea suprafeței de proiectie. Sunt mai multe culori precalibrate dintre care puteți alege: **Galben deschis, Roz, Verde deschis, Albastru, și Fundamental negru**.

Selectarea unui mod de imagine

Proiectorul este presetat cu mai multe culori predefinite dintre care puteți alege una care se potrivește mediului de utilizare și tipul imaginii semnalului de intrare.


Pentru a selecta un mod de operație care să se potrivească nevoilor dumneavoastră, puteți să efectuați unul dintre pașii următori.

- Apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)** de pe proiector sau telecomandă în mod repetat, până când modul dorit este selectat.
 - Mergeți la meniul **IMAGINE > Mod imagine** și apăsați **◀/▶** pentru a selecta modul dorit.
1. **Dinamic mod:** Maximizează luminozitatea imaginii proiectată. Acest mod este adecvat pentru mediile unde este necesară o luminozitate suplimentară, precum utilizarea proiectorului în camerele bine luminate.
 2. **Prezentare mod:** Este realizat pentru prezentări. Luminozitatea este accentuată în acest mod pentru a se potrivi cu culorile PC-ului și ale notebook-ului.
 3. **sRGB mod:** Maximizează puritatea culorilor RGB pentru a oferi imagini reale, fără a ține cont de setarea luminozității. Este cel mai potrivit pentru vizionarea fotografiilor efectuate cu o cameră compatibilă RGB și bine calibrată și pentru vizionarea imaginilor grafice de pe PC și a aplicațiilor de desenare, precum AutoCAD.
 4. **Cinema mod:** Este adecvat pentru redarea filmelor color, a videoclipurilor de la camerele digitale sau a DV-urilor prin intrarea PC, pentru cea mai bună vizionare într-un mediu întunecat (cu lumină redusă).
 5. **Mod 3D:** Este adecvat pentru redarea imaginilor 3D și a filmelor 3D.
 6. **Modul Utilizator 1/Utilizator 2:** Reapelează setările realizate pe baza modurilor de imagine disponibile. Consultați "[Setarea modului Utilizator 1/Utilizator 2](#)" la [pagina 28](#) pentru detalii.

Setarea modului Utilizator 1/Utilizator 2

Sunt două moduri ce pot fi definite de utilizator dacă modulele disponibile de imagine nu se potrivesc nevoilor dumneavoastră. Puteți utiliza unul dintre aceste moduri (exceptând **Utilizator 1/2**) ca punct de pornire și realizarea setărilor.

1. Apăsați **MENU/EXIT (MENIU/IEȘIRE)** pentru a deschide meniul afișat pe ecran (OSD).
2. Mergeți la meniul **IMAGINE > Mod imagine**.
3. Apăsați **◀/▶** pentru a selecta **Utilizator 1** sau **Utilizator 2**.
4. Apăsați **▼** pentru a evidenția **Mod referință**.

 Această funcție este disponibilă doar când modul **Utilizator 1**, sau **Utilizator 2** este selectat în elementul de sub-meniu **Mod imagine**.

5. Apăsați **◀/▶** pentru a selecta un mod de imagine care este cel mai apropiat de nevoile dumneavoastră.

6. Apăsăți ▼ pentru a selecta elementul de meniu pentru schimbare și reglați valoarea cu ◀/▶ . Consultați ["Reglarea fină a calității imaginii în modurile de utilizator"](#) de mai jos pentru detalii.

Reglarea fină a calității imaginii în modurile de utilizator

În funcție de semnalul detectat, unele dintre funcțiile de mai jos pot fi indisponibile. În funcție de nevoile dumneavoastră, puteți efectua reglarea acestor funcții prin evidențierea lor și apăsarea ◀/▶ de pe proiector sau telecomandă.

Reglarea Luminozitate

Cu cât valoarea este mai mare, cu atât imaginea este mai luminoasă. Și cu cât setarea este mai mică, imaginea este mai întunecată. Reglați acest control, astfel încât aceste zone negre ale imaginii apar ca fiind total negre și detaliul din zonele întunecate este vizibil.



Reglarea Contrast

Cu cât valoarea este mai mare, cu atât contrastul este mai mare. Folosiți această setare pentru a ajusta nivelul de alb, după ce ați reglat anterior setarea Brightness (luminozitate) pentru a se potrivi intrării selectate și mediului de vizionare.



Reglarea Culoare

Setările mai scăzute produc culori mai puțin saturate. Dacă setarea este prea ridicată, culorile de pe imagine vor fi prea puternice, ceea ce face ca imaginile să nu mai fie reale.

Reglarea Nuanță

Cu cât valoarea este mai mare, cu atât imaginea devine mai roșiatică. Cu cât valoarea este mai mică, cu atât imaginea devine mai verde.

Reglarea Claritate

Cu cât valoarea este mai mare, cu atât imaginea devine mai detaliată. Cu cât valoarea este mai mică, cu atât imaginea devine mai slabă.

Reglarea Brilliant Color

Această caracteristică utilizează un nou algoritm de procesare a culorilor și o îmbunătățire a nivelului de sistem, pentru a face posibilă o luminozitate mai mare care conferă imaginii culori mai adevărate și mai vibrante. Face posibilă o creștere a luminozității cu peste 50 % în imaginile cu o tonalitate medie, care sunt comune pentru scenele video și naturale, astfel încât proiectorul reproduce imagini în culori realiste și adevărate. Dacă preferați o imagine de această calitate, selectați **Pornit**. Dacă nu doriți, selectați **Oprit**.

Când **Oprit** este selectat, funcția **Temperatură culoare** nu este disponibilă.

Selectarea temperaturii de culoare

Opțiunile disponibile pentru setările temperaturii de culoare* variază în acord cu tipul de semnal selectat.

1. **Rece:** Face ca imaginea să apară alb albastrui.
2. **Normal:** Păstrează coloritul normal al albului.
3. **Cald:** Face ca imaginea să apară alb roșiatic.

*Despre temperaturile de culoare:

Sunt diferite tipuri de umbre care sunt considerate ca fiind „albe” pentru diferite scopuri. Una dintre cele mai comune metode de reprezentare a culorii alb este „temperatura de culoare”. O culoare albă cu o temperatură scăzută a culorii apare ca fiind un alb roșiatic. O culoare albă cu o temperatură ridicată de culoare apare ca având mai mult albastru.

Setarea unei temperaturi de culoare preferată

Pentru a seta o temperatură de culoare preferată:

1. Evidențiați **Temperatură culoare** și selectați **Cald**, **Normal** sau **Rece** prin apăsarea ◀/▶ de pe proiector sau telecomandă.
2. Apăsați ▼ pentru a evidenția **Reglare fină temperat. Culoare**, iar apoi apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**. Este afișată pagina **Reglare fină temperat. Culoare**.
3. Apăsați ▲/▼ pentru a evidenția elementul pe care vreți să îl schimbați și reglați valorile prin apăsarea ◀/▶ .
 - **Amplificare R/Amplificare V/Amplificare A**: Reglează nivelurile de contrast ale culorilor Roșu, Verde și Albastru.
 - **Decalaj R/Decalaj V/Decalaj A**: Reglează nivelurile de luminozitate ale culorilor Roșu, Verde și Albastru.
4. Apăsați **MENU/EXIT (MENIU/IEȘIRE)** pentru a ieși și pentru a salva setările.

Gestionarea 3D a culorilor

În cele mai multe situații de instalare, gestionarea culorilor nu va fi necesară, precum săli de clasă, camere de protocol sau săli de conferințe, unde lumina rămâne aprinsă sau unde ferestrele permit pătrunderea luminii în încăpere.

Doar în instalările permanente cu niveluri controlate de lumină, precum sălile de ședințe, teatre de lectură sau home theaters, trebuie să fie luată în considerare gestionarea culorilor. Gestionarea culorilor oferă un reglaj fin al culorilor, pentru a permite o reproducere mai acurată a culorilor, dacă vă este necesară.

Gestionarea adecvată a culorilor poate fi obținută în condiții de vizionare controlabile și reproductibile. Aveți nevoie de utilizarea unui colorimetru (dispozitiv pentru măsurarea luminii culorilor) și să oferiți un set de imagini sursă, pentru a măsura reproducerea culorilor. Aceste unelte nu sunt oferite odată cu proiectorul, totuși, distribuitorul proiectorului vă poate oferi indicații adecvate sau chiar un tehnician de instalare cu experiență.

Gestionarea culorilor oferă șase seturi (RGBCMY) de culori care trebuie să fie reglate. Când selectați fiecare culoare, puteți să reglați independent domeniul său și saturația în acord cu preferințele dumneavoastră.

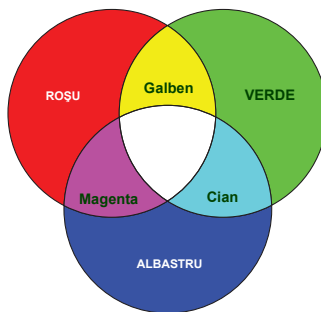
Dacă ați achiziționat un disc de testare care conține diferite modele de testare și care poate să fie utilizat pentru a testa prezentarea culorilor pe monitoare, televizoare, proiectoare etc. Puteți proiecta orice imagine pe ecran și să intrați în meniul **Gestiune culoare 3D** pentru a face reglajele.

Pentru reglarea setărilor:

1. Mergeți la meniul **IMAGINE** și evidențiați **Gestiune culoare 3D**.
2. Apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)** de pe proiector sau telecomandă I și va fi afișată pagina **Gestiune culoare 3D**.
3. Evidențiați **Culoare primară** și apăsați ◀/▶ pentru a selecta una dintre culorile Roșu, Galben, Verde, Cian, Albastru sau Magenta.
4. Apăsați ▼ pentru a evidenția **Nuanță** și apoi apăsați ◀/▶ pentru a selecta domeniul său. Creșteți domeniul care include culorile constituite din proporții mai mari a două culori adiacente.

Vă rugăm să consultați ilustrația din dreapta, pentru a vedea cum se relaționează culorile una la alta.

Spre exemplu, dacă selectați Roșu și setați domeniul său la 0, doar roșul pur din imaginea proiectată va fi selectat. Creșterea domeniului său va include roșul apropiat de galben și roșul apropiat de magenta.



5. Apăsăți ▼ pentru a evidenția **Saturație** și reglați valorile sale în acord cu preferințele dumneavoastră prin apăsarea ◀/▶ . Fiecare reglaj efectuat se va reflecta imediat la imagine.

Spre exemplu, dacă selectați Roșu și setați valoarea sa la 0, doar saturația din roșul pur va fi afectată.

☞ **Saturație** este cantitatea de culoare dintr-o imagine video. Setarea mai scăzută produce culori mai puțin saturate; o setare de „0” scoate complet acea culoare din imagine. Dacă saturația este prea mare, acea culoare va fi prea puternică și nerealistă.

6. Apăsăți ▼ pentru a evidenția **Adăugare** și reglați valorile sale în acord cu preferințele dumneavoastră prin apăsarea ◀/▶ . Nivelul de contrast al culorii primare selectate va fi afectat. Fiecare reglaj efectuat se va reflecta imediat la imagine.
7. Repetați pașii 3 la 6 pentru alte reglaje ale culorilor.
8. Asigurați-vă că ați efectuat toate reglajele dorite.
9. Apăsăți **MENU/EXIT (MENU/IEȘIRE)** pentru a ieși și pentru a salva setările.

Resetarea modului curent sau a tuturor modurilor de imagine

1. Mergeți la meniul **IMAGINE** și evidențiați **Resetare setare imagine**.
2. Apăsăți **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)** și apăsăți ▲/▼ pentru a selecta **Curent** sau **Toate**.
 - **Curent**: readuce modul actual de imagine la setările din fabrică.
 - **Toate**: resetează toate modurile pentru imagini la setările din fabrică.

Setarea cronometrului de prezentare

Cronometrul de prezentare poate indica timpul de prezentare pe ecran, pentru a vă ajuta să aveți o administrare mai bună la oferirea prezentărilor. Urmăți acești pași pentru a utiliza această funcție:

1. Mergeți la meniul **CONFIGURARE SISTEM: Simplă > Cronometru prezentare** și apăsăți **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)** pentru a afișa pagina **Cronometru prezentare**.
2. Evidențiați **Perioadă cronometru** și decideți perioada de timp prin apăsarea ◀/▶ . Perioada de timp poate fi de la 1 și 5 minute în creșteri de 1 minut și de la 5 la 240 de minute în creșteri de 5 minute.

☞ Dacă cronometrul este deja pornit, el va porni de fiecare dată când Timer Period (Perioada de timp) este resetat.

3. Apăsăți ▼ pentru a evidenția **Afișare cronometru** și alegeți dacă doriți ca cronometrul să fie afișat prin apăsarea ◀/▶ .

Selectie	Descriere
Întotdeauna	Afișează cronometrul pe ecran în întreg timpul de prezentare.
3 min/2 min/1 min	Afișează cronometrul pe ecran în ultimele 3/2/1 minute.
Niciodată	Ascunde cronometrul în timpul prezentării.

4. Apăsați ▼ pentru a evidenția **Poziție cronometru** și setați poziția cronometrului prin apăsarea ◀/▶.

Stânga-sus → Stânga-jos → Dreapta-sus → Dreapta-jos

5. Apăsați ▼ pentru a evidenția **Direcție numărare** și selectați direcția dorită de cronometrare prin apăsarea ◀/▶.

Selecție	Descriere
Numărare în sus	Crește de la 0 la timpul presetat.
Numărare în jos	Scade de la timpul presetat la 0.

6. Apăsați ▼ pentru a evidenția **Alarmă sonoră** și decideți dacă doriți să activați avertizarea sonoră, prin apăsarea ◀/▶. Dacă selectați **Pornit**, un sunet dublu va fi auzit în ultimele de 30 de secunde ale cronometrării ascendente/descendente și un sunet triplu va fi auzit la terminarea cronometrării.
7. Pentru a activa cronometrul prezentării, apăsați ▼ și apăsați ◀/▶ pentru a evidenția **Pornit** și apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**.
8. Este afișat un mesaj de confirmare. Evidențiați **Da** și apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)** de pe proiector sau telecomandă pentru a confirma. Veți vedea mesajul „**Cronometru pornit**” afișat pe ecran. Cronometrul începe când este pornit.

Pentru a anula cronometrarea, efectuați următorii pași:


1. Mergeți la meniul **CONFIGURARE SISTEM: Simplă > Cronometru prezentare** și evidențiați **Oprit**. Apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**. Este afișat un mesaj de confirmare.
2. Evidențiați **Da** și apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)** pentru a confirma. Veți vedea mesajul „**Cronometru oprit**” afișat pe ecran.

Operațiile de paginare de la distanță

Conectați proiectorul la PC sau notebook cu un cablu USB, înainte de utilizarea funcției de paginare. Consultați ["Conectarea" la pagina 16](#) pentru detalii.

Puteți opera programul afișat pe ecran (la un PC conectat) care răspunde la comenzile page up/down (pagina sus/jos) (precum în cazul Microsoft PowerPoint) prin apăsarea **Page Up/Page Down (Pagina sus/pagina jos)** de pe telecomandă.


Dacă funcția de paginare de la distanță nu funcționează, verificați dacă conexiunea USB este efectuată și driverul mouse-ului de la computerul dumneavoastră este actualizat la ultima versiune.

 Funcția de paginare de la distanță nu poate lucra cu sistemul de operare Microsoft® Windows®98. Sunt recomandate sisteme de operare Windows®XP sau mai recente.

Înghetarea imaginii

Apăsați **Freeze (Înghetare)** de pe telecomandă pentru a îngheța imaginea.

Cuvântul „**FREEZE**” va fi afișat în colțul din dreapta sus a ecranului. Pentru a elibera această funcție, apăsați orice tastă de pe proiector sau telecomandă.

 Dacă telecomanda are una dintre următoarele taste, vă rugăm să țineți cont că acestea nu pot fi apăsați pentru eliberarea funcției: **LASER, #1, #4, Page Up/Page Down (Pagina sus/pagina jos), NETWORK (REȚEA), NETWORK SETTING (SETĂRI REȚEA)**.

Chiar și atunci când o imagine este înghețată pe ecran, imaginile încă mai sunt derulate pe dispozitivul video. Dacă dispozitivul conectat are o ieșire audio activă, veți continua să auziți sunetul chiar dacă imaginea este blocată pe ecran.


Ascunderea imaginii

Pentru a atrage întreaga atenție a audienței la prezentarea dumneavoastră, puteți utiliza **ECO BLANK (Fără imagine eco)** de pe proiector sau telecomandă pentru a ascunde imaginea ecranului. Când aceasta funcție este activată cu o intrare audio conectată, sunetul poate să fie încă auzit.


Puteți seta timpul de funcționare în gol în meniul **CONFIGURARE SISTEM: Simplă > Setări funcționare > Temporizare ecran gol**, pentru a lăsa proiectorul să reia imaginea după o perioadă de timp în care nu este luată nicio acțiune la ecranul gol.





Dacă timpul presetat nu este potrivit pentru prezentarea dumneavoastră, selectați **Dezactivare**.


Indiferent dacă **Temporizare ecran gol** este activat sau dezactivat, puteți apăsa orice tastă de pe proiector sau telecomandă pentru a relua imaginea.

 Nu blocați obiectivul de proiecție de pe proiector, întrucât aceasta poate duce la încălzirea și deformarea obiectului care blochează sau chiar poate provoca un incendiu.

Blocarea tastelor de control

Prin blocarea tastelor de control de pe proiector, puteți preveni schimbarea accidentală a setărilor proiectorului (de către copii, de exemplu). Când **Blocare taste** este pornit, nicio tastă de control de pe proiector nu va funcționa, cu excepția  **POWER (ALIMENTARE)**.


1. Mergeți la **CONFIGURARE SISTEM: Simplă > Blocare taste** și selectați **Pornit** prin apăsarea   de pe proiector sau telecomandă. Este afișat un mesaj de confirmare.
2. Evidențiați **Da** și apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)** pentru a confirma. Pentru a elibera blocarea tastelor, folosiți telecomanda pentru a intra în **CONFIGURARE SISTEM: Simplă > Blocare taste** și apăsați   pentru a selecta **Oprit**.

 • Tastele de pe telecomandă sunt încă în utilizare când blocajul pentru tastatură este activat.






- Dacă opriți proiectorul fără a dezactiva blocajul pentru tastatură, proiectorul va mai fi blocat în această stare la următoarea pornire.

Utilizarea într-un mediu la altitudine mare

Vă recomandăm să folosiți **Mod altitudine mare** când mediul dumneavoastră este între 1.500 m – 3.000 m deasupra nivelului mării și temperatura este între 0°C–30°C.

 Nu folosiți **Mod altitudine mare** dacă altitudinea este între 0 m și 1.500 m și temperatura este între 0 °C și 35 °C. Proiectorul va fi suprarăcit, dacă activați modul în această condiție.

Pentru a activa **Mod altitudine mare**:

1. Apăsați **MENU/EXIT (MENIU/IEȘIRE)** și apoi apăsați   , până când meniul **SETAREA SISTEMULUI: Avansată** este evidențiat.
2. Apăsați  pentru a evidenția **Mod altitudine mare** și apăsați   pentru a selecta **Pornit**. Este afișat un mesaj de confirmare.
3. Evidențiați **Da** și apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**. Utilizarea sub **Mod altitudine mare** poate provoca un nivel mai mare de zgomot la funcționare, datorită vitezei sporite a ventilatorului, necesară pentru a îmbunătăți răcirea și performanța întregului sistem.

Dacă folosiți proiectorul în alte condiții extreme excluzându-le pe cele de mai sus, poate afișa simptome de auto-oprire, care sunt realizate pentru a proteja proiectorul față de supra încălzire. În asemenea cazuri, trebuie să comutați la Mod altitudine mare pentru a rezolva aceste simptome. Totuși, nu aceasta este starea în care acest proiector poate funcționa sub orice condiții dure sau extreme.

Reglarea sunetului

Reglajele sunetului efectuate așa cum este arătat mai jos vor avea efect asupra boxelor proiectorului. Fiți sigur că ați efectuat o conexiune corectă la intrarea audio a proiectorului. Consultați "**Conectarea**" la pagina 16 pentru a afla modul de conectare a intrării audio.

Oprirea sunetului

Pentru a opri temporar sunetul:

1. Apăsați **MENU/EXIT (MENIU/IEȘIRE)** și apoi apăsați ◀/▶ până când meniul **SETAREA SISTEMULUI: Avansată** este evidențiat.
2. Apăsați ▼ pentru a evidenția **Setări audio** și apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**. Este afișată pagina **Setări audio**.
3. Evidențiați **Fără sonor** și apăsați ◀/▶ pentru a selecta **Pornit**.

☞ Dacă este disponibil, puteți, de asemenea, să apăsați **Mute (Fără sonor)** de pe telecomandă pentru a comuta sunetul proiectorului între pornit și oprit.

Reglarea nivelului de sunet

Pentru a regla nivelul de sunet, apăsați **VOLUME- (VOLUM-)/VOLUME+ (VOLUM+)** sau

🔊 / 🔊🔊), sau:

1. Repetați pașii 1-2 de mai sus.
2. Apăsați ▼ pentru a evidenția **Volum** și apoi apăsați ◀/▶ pentru a selecta nivelul dorit de sunet.

Oprirea Sonerie pornire/oprire

Pentru a opri sunetul de pornire/oprire:

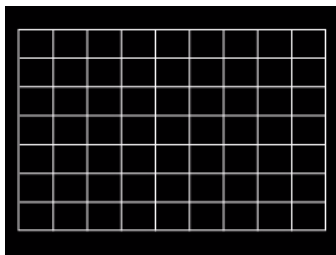
1. Repetați pașii 1-2 de mai sus.
2. Apăsați ▼ pentru a evidenția **Sonerie pornire/oprire** și apoi apăsați ◀/▶ pentru a selecta **Oprit**.

☞ Unica modalitate de a schimba **Sonerie pornire/oprire** este prin setarea Pornit sau Oprit de aici. Suprimarea sunetului sau modificarea nivelului de sunet nu va afecta **Sonerie pornire/oprire**.

Folosirea unui model de testare

Proiectorul are posibilitatea de a afișa un model de testare. Vă ajută la reglarea dimensiunii imaginii și la focalizare și pentru a verifica dacă imaginea proiectată este fără distorsiuni.

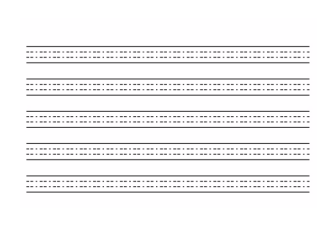
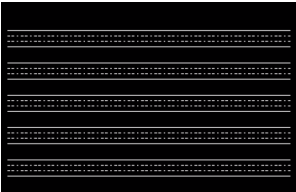
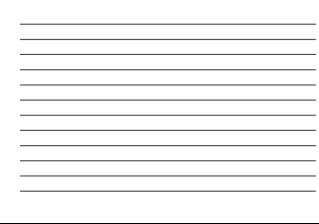


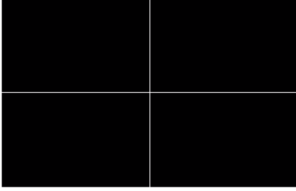
Pentru a afișa modelul de testare, deschideți meniul OSD și mergeți la **SETAREA SISTEMULUI: Avansată > Model de test** și apăsați ◀/▶ pentru a selecta **Pornit**.





Folosirea șabloanelor educaționale


Proiectorul oferă mai multe șabloane presetate în scopuri educaționale. Pentru a activa șablonul:

- 1. Deschideți meniul OSD și mergeți la **AFIȘAJ > Șablon educațional** și apăsați **▲/▼** pentru a selecta **Fundal negru** sau **Tablă albă**.
- 2. Apăsați **◀/▶** pentru a alege șablonul de care aveți nevoie.
- 3. Apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)** pentru a activa șablonul.

Șablon educațional	Tablă albă	Fundal negru
Caligrafie		
Caiet		
Tabel		


Oprirea proiectorului

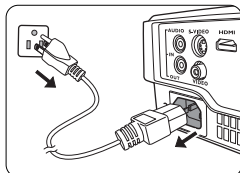
1. Apăsați  **POWER (ALIMENTARE)** și va apărea un mesaj de confirmare. Dacă nu răspundeți în câteva secunde, mesajul va dispărea.
2. Apăsați  **POWER (ALIMENTARE)** pentru a doua oară. **Lumină indicatoare pentru ALIMENTARE** luminează intermitent portocaliu, lampa de proiecție se oprește și ventilatoarele vor continua să funcționeze pentru aproximativ 90 de secunde pentru a răci proiectorul.

 Pentru a proteja lampa, proiectorul nu va răspunde la nicio comandă în timpul procesului de răcire. Pentru a scurta timpul de răcire, puteți de asemenea să activați funcția de răcire Quick (Rapidă). Consultați "[Răcire rapidă](#)" la [pagina 43](#) pentru detalii.

3. Odată ce procesul de răcire se termină, un „**Sunet de oprire**” se va auzi. **Lumină indicatoare pentru ALIMENTARE** este stabil portocaliu și ventilatoarele se opresc. Deconectați cablul de alimentare de la priza de perete.

 • Pentru a opri sunetul de oprire/pornire alimentare, consultați "[Oprirea Sonerie pornire/oprire](#)" la [pagina 34](#) pentru detalii.

- Dacă proiectorul nu este oprit în mod adecvat, pentru a proteja lampa când încercați să reporniți proiectorul, ventilatoarele vor funcționa timp de câteva minute pentru a-l răci. Apăsați iar  **POWER (ALIMENTARE)** pentru a porni proiectorul după ce ventilatoarele se opresc și **Lumină indicatoare pentru ALIMENTARE** devine portocaliu.
- Durata de viață a lămpii va depinde de condițiile de mediu și de utilizare.



Oprirea directă

Cablul de alimentare CA poate fi scos imediat după oprirea proiectorului. Pentru a proteja lampa, așteptați aproximativ 10 minute înainte de repornirea proiectorului. (Când încercați să reporniți proiectorul, ventilatoarele vor funcționa câteva minute pentru răcire.

În aceste situații, apăsați iar  **POWER (ALIMENTARE)** pentru a porni proiectorul după ce ventilatoarele se opresc și **Lumină indicatoare pentru ALIMENTARE** devine portocaliu.

Utilizarea meniului

Meniul sistem

Vă rugăm să țineți cont de faptul că meniurile afișate pe ecran (OSD) pot varia în funcție de tipul de semnal selectat și tipul de model pe care îl folosiți.





Meniul principal	Sub-meniu	Opțiuni
1. AFIȘAJ	Culoare perete	Oprit/Galben deschis/Roz/Verde deschis/Albastru/Fundal negru
	Raport aspect	Auto/Real/4:3/16:9/16:10
	Corecție trapez	
	Poziție	
	Fază	
	Dimensiuni orizontale	
	Zoom digital	
	3D	Mod 3D Auto/Sus-jos/Cadru secvențial/Side by Side/Oprit
		Inversare sincroniz. 3D Dezactivare/Inversare
		Salvare setări 3D Setări 3D 1/Setări 3D 2/Setări 3D 3
		Aplicare setări 3D Setări 3D 1/Setări 3D 2/Setări 3D 3/Oprit
	Șablon educațional	Fundal negru Oprit/Caligrafie/Caiet/Tabel
		Tablă albă Oprit/Caligrafie/Caiet/Tabel
2. IMAGINE	Mod imagine	Dinamic/Prezentare/sRGB/Cinema/(3D)/Utilizator 1/Utilizator 2
	Mod referință	Dinamic/Prezentare/sRGB/Cinema/(3D)
	Luminozitate	
	Contrast	
	Culoare	
	Nuanță	
	Claritate	
	Brilliant Color	Pornit/Oprit
	Temperatură culoare	Rece/Normal/Cald
	Reglare fină temperat. Culoare	Amplificare R/Amplificare V/Amplificare A/Decalaj R/Decalaj V/Decalaj A
		Culoare primară R/G/B/C/M/Y
	Gestiune culoare 3D	Nuanță
		Saturație
		Adăugare
	Resetare setare imagine	Curent/Toate/Anulare
3. SURSĂ	Căutare auto rapidă	Pornit/Oprit
	Conversie spațiu de culori	Auto/RGB/YUV



Meniul principal	Sub-meniu	Opțiuni
4. CONFIGURARE SISTEM: Simplă	Cronometru prezentare	Perioadă cronometru 1~240 minute
		Afișare cronometru Întotdeauna/3 min/2 min/1 min/ Niciodată
		Poziție cronometru Stânga-sus/Stânga-jos/Dreapta- sus/Dreapta-jos
		Direcție numărare Numărare în jos/Numărare în sus
		Alarmă sonoră Pornit/Oprit
		Pornit/Oprit
	Limba	English / Français / Deutsch Italiano / Español / Русский 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / हिन्दी / Polski Magyar / Hrvatski / Română / Norsk / Dansk / Български / Suomi / Indonesian / Ελληνικά / العربية / हिन्दी
	Instalare proiector	Masă față/Masă spate/Tavan spate/Tavan față
	Setări meniu	Timp afișare meniu 5 sec/10 sec/20 sec/30 sec/ Întotdeauna
		Poziție meniu Central/Stânga-sus/Dreapta-sus/ Dreapta-jos/Stânga-jos
		Mesaj reamintire Pornit/Oprit
	Setări funcționare	Pornire directă Pornit/Oprit
		Pornire la semnal Pornit/Oprit
		Oprire automată Dezactivare/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min
		Răcire rapidă Pornit/Oprit
		Repornire instantanee Pornit/Oprit
		Temporizare ecran gol Dezactivare/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min
		Oprire automată Dezactivare/30 min/1 ore/2 ore/ 3 ore/4 ore/8 ore/12 ore
	Blocare taste	Pornit/Oprit
	Culoare fundal	Negru/Albastru/Purpuriu/BenQ
	Ecran inițial	Negru/Albastru/BenQ




Meniul principal	Sub-meniu	Opțiuni
5. SETAREA SISTEMULUI: Avansată	Mod altitudine mare	Pornit/Oprit
	Setări audio	Fără sonor
		Volum
		Sonerie pornire/oprire
	Setări bec	Mod bec
		Normal/Economic/SmartEco/LampSave
		Reinițializare contor bec
		Lampă echivalentă
	Setări securitate	Schimbare parolă
		Schimbare setări securitate
	Rată transfer	Blocare pornire
	Model de test	2400/4800/9600/14400/19200/38400/57600/1152000
	Subtitrare	Pornit/Oprit
		Versiune subtitrare
6. INFORMAȚII	Stare curentă sistem	CC1/CC2/CC3/CC4
		CC1/CC2/CC3/CC4
	Setări mod așteptare	Pornit/Oprit
		Transfer audio
		Oprit/Intrare audio/HDMI
		Reinițializare toate setările
		• Sursă
		• Mod imagine
		• Mod bec
		• Rezoluție
		• Format 3D
		• Sistem de culoare
		• Lampă echivalentă
		• Versiune firmware


Țineți cont de faptul că elementele de meniu sunt disponibile când proiectorul detectează cel puțin un semnal valid. Dacă nu este niciun echipament conectat la proiector sau nu este detectat niciun semnal, sunt accesibile elemente limitate de meniu.


Descrierea fiecărui meniu



Funcție		Descriere
1. Meniul AFIȘAJ	Culoare perete	Corectează culoarea imaginii proiectate când suprafața de proiecție nu este albă. Consultați "Folosirea culorii peretelui" la pagina 28 pentru detalii.
	Raport aspect	Sunt disponibile mai multe opțiuni pentru setarea raportului de aspect în funcție de sursa semnalului de intrare. Consultați "Selectarea raportului de aspect" la pagina 26 pentru detalii.
	Corecție trapez	Corecțai trapezul imaginii. Consultați "Corectarea trapezului" la pagina 20 pentru detalii.
	Poziție	Afișează poziția paginii de reglare. Pentru a deplasa imaginea proiectată, folosiți tastele direcționale săgeată. Valorile afișate la o poziție de jos a paginii se schimbă la fiecare apăsare a tastei, până când ating poziția maximă sau minimă.  Această funcție este disponibilă doar când selectați un semnal PC (analog RGB).
	Fază	Reglează faza de ceas pentru a reduce distorsiunile imaginii.  Această funcție este disponibilă doar când selectați un semnal PC (analog RGB). 
	Dimensiuni orizontale	Reglează lățimea orizontală a imaginii.  Această funcție este disponibilă doar când selectați un semnal PC (analog RGB).
	Zoom digital	Mărește sau reduce imaginea proiectată. Consultați "Mărirea și căutarea pentru detalii" la pagina 25 pentru detalii.

Funcție	Descriere
<div>1. Meniul AFIȘAJ</div> <div>3D</div>	<p>Acest proiector are o funcție 3D care vă dă posibilitatea de a vă bucura de filmele 3D și evenimentele sportive într-un mod mai realist, prin prezentarea profunzimii imaginilor. Trebuie să purtați o pereche de ochelari 3D pentru a vedea imaginile 3D.</p> <p>Mod 3D</p> <p>Setarea implicită este Auto, iar proiectorul selectează automat un format 3D automat la detectarea conținutului 3D. În cazul în care proiectorul nu poate recunoaște formatul 3D, apăsați ▲/▼ pentru a alege un mod 3D.</p> <p> Când funcția 3D este activată:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivelul de luminozitate al imaginii proiectate va scădea. • Mod imagine nu poate fi reglat. <p>Inversare sincroniz. 3D</p> <p>Când descoperiți inversarea profunzimii imaginii, activați această funcție pentru a corecta problema.</p> <p>Salvare setări 3D</p> <p>După ce ați proiectat cu succes conținutul 3D după efectuarea reglajelor adecvate, puteți activa această funcție și puteți alege un set de configurări 3D pentru salvarea setărilor 3D curente.</p> <p>Aplicare setări 3D</p> <p>După ce setările 3D sunt salvate, vă puteți decide dacă doriți să le aplicați prin alegerea unui set de configurări 3D pe care le-ați salvat. După aplicarea setărilor, proiectorul va reda automat conținutul 3D, în cazul în care se potrivește cu setările 3D salvate.</p> <p> Sunt disponibile setările 3D cu date salvate.</p>
<div>Șablon educațional</div>	<p>Consultați "Folosirea șabloanelor educaționale" la pagina 35 pentru detalii.</p>

Funcție		Descriere
2. Meniul IMAGINE	Mod imagine	Modurile predefinite de imagine sunt furnizate pentru a putea să optimizați setarea imaginii proiectorului, cu scopul a se potrivi tipului dumneavoastră de program. Consultați "Selectarea unui mod de imagine" la pagina 28 pentru detalii.
	Mod referință	Selectează un mod de imagine care se potrivește cel mai bine cu nevoile dumneavoastră de calitate a imaginii și, mai mult, permite reglarea fină a imaginii pe baza selecțiilor listate pe aceeași pagină mai jos. Consultați "Setarea modului Utilizator 1/Utilizator 2" la pagina 28 pentru detalii.
	Luminozitate	Reglează luminozitatea imaginii. Consultați "Reglarea Luminozitate" la pagina 29 pentru detalii.
	Contrast	Reglează gradul de diferență dintre partea întunecată și cea luminoasă din imagine. Consultați "Reglarea Contrast" la pagina 29 pentru detalii.
	Culoare	Reglează nivelul de saturație al culorii -- cantitatea pentru fiecare culoare din imaginea video. Consultați "Reglarea Culoare" la pagina 29 pentru detalii.  Această funcție este disponibilă doar atunci când este selectat un semnal Video, S-Video sau Component Video.
	Nuanță	Reglează tonurile de culoare roșu și verde din imagine. Consultați "Reglarea Nuanță" la pagina 29 pentru detalii.  Această funcție este disponibilă doar când un semnal Video sau S-Video este selectat, iar formatul de sistem este NTSC.
	Claritate	Reglează imaginea pentru a o face să arate mai mult sau mai puțin detaliată. Consultați "Reglarea Claritate" la pagina 29 pentru detalii.  Această funcție este disponibilă doar atunci când este selectat un semnal Video, S-Video sau Component Video.
	Brilliant Color	Consultați "Reglarea Brilliant Color" la pagina 29 pentru detalii.
	Temperatură culoare	Consultați "Selectarea temperaturii de culoare" la pagina 29 pentru detalii.
	Reglare fină temperat. Culoare	Consultați "Setarea unei temperaturi de culoare preferată" la pagina 30 pentru detalii.
	Gestiune culoare 3D	Consultați "Gestionarea 3D a culorilor" la pagina 30 pentru detalii.
3. Meniul SURSĂ	Resetare setare imagine	Consultați "Resetarea modului curent sau a tuturor modurilor de imagine" la pagina 31 pentru detalii.
	Căutare auto rapidă	Consultați "Comutarea semnalului de intrare" la pagina 24 pentru detalii.
	Conversie spațiu de culori	Consultați "Comutarea semnalului de intrare" la pagina 24 pentru detalii.

Funcție		Descriere
4. Meniul CONFIGURARE SISTEM: Simplă	Cronometru prezentare	Reamintește utilizatorului să oprească prezentarea într-un anumit cadru de timp. Consultați "Setarea cronometrului de prezentare" la pagina 31 pentru detalii.
	Limba	Setează limba pentru meniurile afișate pe ecran (OSD). Consultați "Utilizarea meniurilor" la pagina 21 pentru detalii.
	Instalare proiector	Proiectorul poate fi instalat pe plafon sau în spatele ecranului sau cu una sau mai multe oglinzi. Consultați "Alegerea unei locații" la pagina 13 pentru detalii.
	Setări meniu	<p>Timp afișare meniu Setează durata timpului în care OSD va rămâne activ după ce ați apăsât ultima tastă.</p> <p>Poziție meniu Setează poziția meniurilor afișate pe ecran (OSD).</p> <p>Mesaj reamintire Pornește sau pornește mesajele de avertizare.</p>
	Setări funcționare	<p>Pornire directă Permite pornirea automată a proiectorului, odată ce alimentarea este disponibilă prin cablul de alimentare.</p> <p>Pornire la semnal Stabilește dacă proiectorul este pornit direct fără apăsarea tastei POWER (ALIMENTARE) sau ON (PORNIT) de pe proiector când proiectorul este în modul de așteptare și semnalul este transmis prin cablul VGA.</p> <p>Oprire automată Permite oprirea automată a proiectorului dacă niciun semnal de intrare nu este detectat după o anumită perioadă de timp. Consultați "Setare Oprire automată" la pagina 48 pentru detalii.</p> <p>Răcire rapidă Activează sau dezactivează funcția Răcire rapidă. Selectarea Pornit activează funcția și timpul adecvat de răcire va fi redus de la durata normală de 90 de secunde până la aproximativ 15 de secunde.</p> <p> Această funcție este disponibilă doar când Repornire instantanee este oprită.</p> <p>Repornire instantanee Selectarea Pornit vă dă posibilitatea de a reporni imediat proiectorul în termen de 90 de secunde după oprire.</p> <p>Temporizare ecran gol Setează timpul de imaginea goală a ecranului când caracteristica Ecran gol este activată, odată ce timpul a trecut, imaginea va fi reluată. Consultați "Ascunderea imaginii" la pagina 33 pentru detalii.</p> <p>Oprire automată Setează cronometrul pentru oprire automată. Cronometrul poate fi setat la o valoare între 30 de minute și 12 ore.</p>

Funcție	Descriere
4. Meniul CONFIGURARE SISTEM: Simplă	Blocare taste Dezactivează sau activează toate funcțiile tastaturii, cu excepția  POWER (ALIMENTARE) de pe proiector și tastele de pe telecomandă. Consultați "Blocarea tastelor de control" la pagina 33 pentru detalii.
	Culoare fundal Setează culoarea de fundal a proiectorului.
	Ecran inițial Vă permite să selectați ce ecran de logo va fi afișat în timpul pornirii proiectorului.
5. Meniul SETAREA SISTEMULUI: Avansată	Mod altitudine mare Un mod pentru utilizarea în zonele cu altitudine mare. Consultați "Utilizarea într-un mediu la altitudine mare" la pagina 33 pentru detalii.
	Setări audio Consultați "Reglarea sunetului" la pagina 34 pentru detalii.
	Setări bec Mod bec Consultați "Setarea modului lămpii" la pagina 48 pentru detalii. Reinițializare contor bec Consultați "Apoi resetați cronometrul lămpii" la pagina 50 pentru detalii. Lampă echivalentă Consultați "Cunoașterea orelor de funcționare ale lămpii" la pagina 48 pentru detalii cu privire la modul în care este calculat timpul total de funcționare al lămpii.
	Setări securitate Consultați "Utilizarea funcției de parolare" la pagina 22 pentru detalii.
	Rată transfer Selectează o rată de transfer care este identică cu cea a calculatorului, astfel încât puteți conecta proiectorul folosind un cablu adecvat RS-232 și pentru actualizarea sau descărcarea microprogramului proiectorului. Această funcție este realizată pentru personalul calificat de service.
	Model de test Consultați "Folosirea unui model de testare" la pagina 34 pentru detalii.

Funcție	Descriere
5. Meniul SETAREA SISTEMULUI: Avansată	<p>Subtitrare</p> <p>Activare subtitrare Activați funcția prin selectarea Pornit, când semnalul de intrare selectat are generice închise.</p> <ul style="list-style-type: none"> Generice: O afișare pe ecran a dialogului, narației și efectele sonore ale programelor TV și ale filmelor, care sunt generic închise (marcate de obicei ca „CC” în listele TV). <p>Versiune subtitrare Selectează un mod preferat de generic. Pentru a vedea genericile, selectați CC1, CC2, CC3, sau CC4 (CC1 afișează genericile în limba principală a regiunii dumneavoastră).</p>
	<p>Setări mod așteptare</p> <p>Ieșire monitor Selectând Pornit se activează această funcție. Proiectorul poate genera un semnal VGA când este în modul de așteptare și mufa COMPUTER 1 este conectată corect la dispozitive. Consultați "Conectarea" la pagina 16 cu privire la modul de efectuare a conexiunii.</p> <p>Transfer audio Apăsați ◀/▶ pentru a alege sursa pe care doriți să o folosiți în modul de operare. Consultați "Conectarea" la pagina 16 pentru modul de efectuare a conectării. Atunci când mufele jack corespunzătoare sunt conectate corect la dispozitiv, proiectorul poate emite un semnal audio către difuzorul extern atunci când este în modul stand-by. Boxa(ele) incorporată(e) vor fi fără sonor în modul stand-by.</p> <p> Activarea acestei funcții crește ușor consumul energetic în așteptare.</p>
	<p>Reinițializare toate setările</p> <p>Readuce toate setările la valorile presetate din fabrică.</p> <p> Următoarele setări vor rămâne: Corecție trapez, Utilizator 1, Utilizator 2, Mod referință, Resetare setare imagine, Instalare proiector, Limba, Mod altitudine mare, Setări securitate, Rată transfer, Reinițializare toate setările i Stare curentă sistem.</p>

Funcție		Descriere
6. Meniul INFORMAȚII	Stare curentă sistem	Sursă Arată sursa curentă de semnal.
		Mod imagine Afișează modul selectat în meniul IMAGINE .
		Mod bec Indică modul curent al lămpii.
		Rezoluție Afișează rezoluția originală a semnalului de intrare.
		Format 3D Afișează modul curent 3D.
		Sistem de culoare Arată formatul sistemului de intrare.
		Lampă echivalentă Afișează numărul de ore în care lampa a fost utilizată.
		Versiune firmware Afișează versiunea de program a proiectorului.

Întreținerea

Îngrijirea proiectorului

Proiectorul dumneavoastră necesită foarte puțină întreținere. Singurul lucru pe care trebuie să-l faceți în mod regulat, este să păstrați obiectivul și carcasa curate.

Nu demontați niciodată nicio piesă a proiectorului. Contactați distribuitorul dumneavoastră dacă alte piese trebuie să fie înlocuite.

Curățarea obiectivului

Curățați obiectivul de fiecare dată când constatați că există murdărie sau praf pe suprafața sa. Vă rugăm să vă asigurați că proiectorul este oprit și că este răcit complet, înainte de curățarea obiectivului.

- Folosiți un recipient cu aer comprimat pentru îndepărtarea prafului.
- Dacă există murdărie sau pete, folosiți hârtie pentru curățarea obiectivului sau o cârpă ușor înmuiată în lichid pentru curățare și ștergeți ușor suprafața obiectivului.
- Nu folosiți niciodată un material abraziv, curățător alcalin/acid, praf de curățat sau solvent volatil, precum benzen, diluant sau insecticid. Folosirea unor asemenea materiale sau menținerea unei perioade prelungite de contact cu materiale din cauciuc sau vinil, poate deteriora suprafața proiectorului și materialul carcasei.

Curățarea carcasei proiectorului

Înainte de a curăța carcasa, opriți proiectorul folosind procedura standard de oprire, așa cum este descris în "[Oprirea proiectorului](#)" la [pagina 36](#) și scoateți cablul de alimentare.

- Pentru a îndepărta murdăria sau praful, ștergeți carcasa cu o cârpă moale, fără scame.
- Pentru a îndepărta murdăria persistentă sau petele, înmuiați o cârpă moale în apă cu un detergent cu pH neutru. Apoi, ștergeți carcasa.



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

Depozitarea proiectorului

Dacă aveți nevoie să depozitați proiectorul pentru o perioadă mare de timp, vă rugăm să respectați instrucțiunile de mai jos:

- Asigurați-vă că temperatura și umiditatea locului de depozitare sunt în domeniul recomandat pentru proiector. Vă rugăm să consultați "[Specificații](#)" la [pagina 53](#) sau să întrebați distribuitorul dumneavoastră despre acest domeniu.
- Retrățați piciorul reglabil.
- Scoateți bateriile din telecomandă.
- Împachetați proiectorul în ambalajul său original sau într-un ambalaj echivalent.

Transportarea proiectorului

Este recomandat să expediați proiectorul în ambalajul său original sau într-un ambalaj echivalent.

Informații cu privire la lampă

Cunoașterea orelor de funcționare ale lămpii

Când proiectorul este în funcționare, durata (în ore) a utilizării lămpii este calculată automat de cronometrul încorporat.

Timpul total oră de funcționare (echivalent) = 2,22 x (ore de folosire în modul **Normal**) + 1,67 x (ore de folosire în modul **Economic**) + 1,54 x (ore de folosire în modul **SmartEco**) + 1,00 x (ore de folosire în modul **LampSave**).

Pentru a obține informația orei totale a lămpii:

1. Apăsați **MENU/EXIT (MENIU/IEȘIRE)** și apoi apăsați ◀/▶ pentru a evidenția meniul **SETAREA SISTEMULUI: Avansată**.
2. Apăsați ▼ pentru a evidenția **Setări bec** și apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**. Este afișată pagina **Setări bec**.
3. Veți vedea informația **Lampă echivalentă** afișată pe meniu.
4. Pentru a părăsi meniul, apăsați **MENU/EXIT (MENIU/IEȘIRE)**.

Puteți de asemenea să obțineți informația orei lămpii din meniul **INFORMAȚII**.

Extinderea vieții lămpii

Lampa de proiecție este un element consumabil care poate fi utilizat în mod normal pentru 3.000-4.000 de ore cu o utilizare adecvată. Pentru a păstra durata de viață cât mai mult cu putință, puteți efectua următoarele setări din meniul OSD.

• Setarea modului lămpii

Setarea proiectorului în modul **Economic**, **SmartEco** sau **LampSave** extinde timpul de operare al lămpii. Pentru a seta modul **Economic**, **SmartEco** sau **LampSave**, mergeți la **SETAREA SISTEMULUI: Avansată > Setări bec > Mod bec** și apăsați ◀/▶.

Modul lămpii	Descriere
Normal	Oferă luminozitatea completă a lămpii
Economic	Scade luminozitatea lămpii și scade zgomotul ventilatorului
SmartEco	Reglează puterea lămpii în funcție de nivelul de luminozitate al conținutului
LampSave	Reglează automat puterea lămpii și scade luminozitatea pentru a extinde durate de viață a lămpii


• Setare Oprire automată

Această funcție permite oprirea automată a proiectorului, dacă nu este detectat niciun semnal de intrare după o perioadă setată de timp, pentru a preveni risipirea duratei de viață a lămpii.

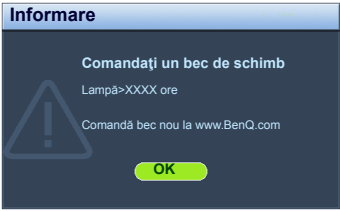
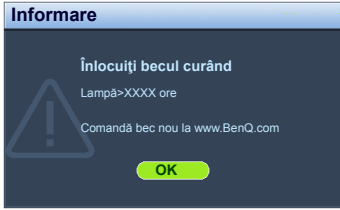
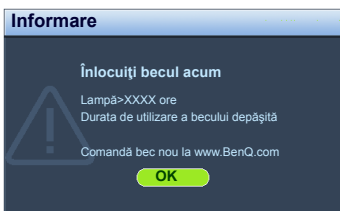

Pentru a seta **Oprire automată** mergeți la meniul **CONFIGURARE SISTEM: Simplă > Setări funcționare > Oprire automată** și apăsați ◀/▶. Dacă timpul presetat nu este potrivit pentru prezentarea dumneavoastră, selectați **Dezactivare**. Proiectorul nu se va opri automat într-o anumită perioadă de timp.

Timpul de înlocuire a lămpii

Când **Indicatorul lampă** este roșu sau apare un mesaj care sugerează că este timpul să înlocuiți lampa, vă rugăm să consultați un distribuitor sau să mergeți la <http://www.BenQ.com> înainte de a instala o nouă lampă.

 **Lumina indicatoare pentru lampă și Lumina indicatoare TEMPeratură** se vor aprinde dacă lampa devine prea fierbinte. Opriți alimentarea și lăsați proiectorul să se răcească pentru 45 de minute. Dacă indicatorii Lamp sau Temp sunt încă aprinși după reluarea alimentării, vă rugăm să consultați distribuitorul dumneavoastră. Consultați "**Indicatori**" la [pagina 51](#) pentru detalii.

Urătoarele avertizări pentru lampă vă vor reaminti că trebuie să schimbați lampa.

Stare	Mesaj
<p>Instalați o lampă nouă pentru o performanță optimă. Dacă proiectorul este utilizat normal cu modul Economic selectat (Consultați "Cunoașterea orelor de funcționare ale lămpii" la pagina 48), veți putea să utilizați proiectorul până când apare mesajul de avertizare pentru utilizarea lămpii.</p> <p>Apăsați MODE/ENTER (MOD/INTRARE) pentru a anula mesajul.</p>	
<p>Este recomandat să înlocuiți lampa cu această veche. Lampa este un element consumabil. Luminozitatea lămpii scade în utilizare. Acesta este un comportament normal al lămpii. Puteți înlocui lampa de fiecare dată când constatați că nivelul de luminozitate este diminuat semnificativ.</p> <p>Apăsați MODE/ENTER (MOD/INTRARE) pentru a anula mesajul.</p>	
	
<p>Lampa TREBUIE să fie înlocuită înainte ca proiectorul să funcționeze normal.</p> <p>Apăsați MODE/ENTER (MOD/INTRARE) pentru a anula mesajul.</p>	

 „XXXX” afișat în mesajul de mai sus reprezintă numere care pot diferi în funcție de diferitele modele.

Înlocuirea lămpii



Opriți alimentarea electrică și deconectează proiectorul de la priza de perete. Vă rugăm să consultați personalul de service pentru schimbarea lămpii sau să vizitați <http://www.BenQ.com>.




Apoi resetați cronometrul lămpii

După logoul de pornire, deschideți meniul afișat pe ecran (OSD). Mergeți la meniul **SETAREA SISTEMULUI: Avansată > Setări bec**. Apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**. Este afișată pagina **Setări lampă**. Evidențiați **Reinițializare contor bec**. Apare un mesaj de avertizare, care vă întreabă dacă doriți să resetați cronometrul lămpii. Evidențiați **Reinițializare** și apăsați **MODE/ENTER (MOD/INTRARE)**. Timpul lămpii va fi resetat la „0”.



Nu resetați dacă lampa nu este nouă sau înlocuită, întrucât aceasta ar putea provoca defectiuni.

Indicatori

Lumină			Stare și descriere
POWER 	TEMP 	LAMP 	
Evenimente legate de alimentare			
Portocaliu	Oprit	Oprit	Modul de așteptare
Verde Intermitent	Oprit	Oprit	Se alimentează
Verde	Oprit	Oprit	Funcționare normală
Portocaliu Intermitent	Oprit	Oprit	Răcire normală la oprire
Roșu	Oprit	Oprit	Descărcare
Verde	Oprit	Roșu	Eșec pornire CW
Roșu Intermitent	Oprit	Oprit	Eșec oprire scalar (date în derulare)
Verde	Oprit	Oprit	Ardere PORNIT
Verde	Verde	Verde	Ardere OPRIT
Evenimente legate de lampă			
Oprit	Oprit	Roșu	Lamp1 eroare la operarea normală
Oprit	Oprit	Portocaliu Intermitent	Lampa nu este aprinsă
Verde	Oprit	Portocaliu	Durata de funcționare a lămpii s-a încheiat
Evenimente termice			
Roșu	Roșu	Oprit	Eroare ventilator 1 (viteza ventilatorului este peste viteza dorită)
Roșu	Roșu Intermitent	Oprit	Eroare ventilator 2 (viteza ventilatorului este peste viteza dorită)
Verde	Roșu	Oprit	Temperatură eroare 1 (temperatură peste limite)

Remediarea problemelor

? Proiectorul nu pornește.

Cauză	Remediere
Nu este alimentare electrică de la cablu.	Introduceți cablul de alimentare în mufa CA a proiectorului și introduceți cablul de alimentare în priză. În cazul în care cablul de alimentare are un comutator, asigurați-vă că este cuplat.
Încercarea de a porni iar proiectorul în timpul procesului de răcire.	Așteptați până când procesul de răcire s-a încheiat.

? Fără imagine.

Cauză	Remediere
Sursa video nu este pornită sau nu este conectată adecvat.	Porniți sursa video și verificați dacă cablul de semnal este conectat corect.
Proiectorul nu este conectat corect la dispozitivul semnalului de intrare.	Verificați conectarea.
Semnalul de intrare nu a fost selectat corect.	Selectați semnalul corect de intrare cu tasta SOURCE (SURSĂ) de pe proiector sau telecomandă.
Capacul obiectivului este încă închis.	Deschideți capacul obiectivului.

? Imaginea este neclară.

Cauză	Remediere
Obiectivul de proiecție nu este focalizat corect.	Reglați focalizarea obiectivului prin folosirea inelului de focalizare.
Proiectorul și ecranul nu sunt aliniate corect.	Reglați unghiul de proiecție și direcția, de asemenea și înălțimea proiectorului, dacă este necesar.
Capacul obiectivului este încă închis.	Deschideți capacul obiectivului.

? Telecomanda nu funcționează.


Cauză	Remediere
Bateriile sunt fără energie.	Înlocuiți bateriile cu unele noi.
Este un obstacol între telecomandă și proiector.	Îndepărtați obstacolul.
Sunteți prea departe față de proiector.	Stați la o distanță de 8 metri (26 feet) față de proiector.

? Parola este incorectă.

Cauză	Remediere
Nu vă reamintiți parola.	Vă rugăm să consultați "Introducerea procedurii de reapelare a parolei" la pagina 23 pentru detalii.

Specificații

Specificațiile proiectorului

 Toate specificațiile pot fi modificate fără o notificare prealabilă.

Optica

Rezoluție

MS524/MS514H: 800 x 600 SVGA

MX525: 1024 x 768 XGA

MW526/TW526: 1280 x 800 WXGA

Sistemul de afișare

1-CHIP DMD

F/Număr obiectiv

F = 2,56 – 2,8, f = 21 – 23,1 mm

Gama de focus clar

MS524/MS514H/MX525:

2,26–5,66 m @ Panoramic,

2,49–4,98 m @ Tele

MW526/TW526:

1,94–4,84 m @ Panoramic,

2,13–4,26 m @ Tele

Lampă

190 W lampă

Partea electrică

Alimentarea cu curent

100–240V CA, 2,7 A, 50–60 Hz (Automat)

Consumul

280 W (Max); < 0,5 W (Stare de veghe)

Partea mecanică

Greutatea

1,9 Kg (4,19 lbs)

Terminale de ieșire

Ieșire RGB

D-Sub 15-pini (mamă) x 1

Boxă

(Stereo) 2 wați x 1

Ieșirea semnalului audio

Jack PC audio x 1

Control

Control serial pe RS-232

9 pini x 1

Receptor IR x 1

Terminale de intrare

Intrare pentru computer

Intrare RGB

D-Sub 15-pini (mamă) x 2

Intrare a semnalului video

S-VIDEO

Port mini DIN 4-pini x 1

VIDEO

Jack RCA x 1

Intrare a semnalului SD/HDTV

Jack Analog - Component RCA x 3

(prin intrarea RGB)

Digital - HDMI x 1

Intrarea semnalului audio

Audio in

Jack PC audio x 1

Port USB (Mini-B x 1)

Necesități de mediu

Temperatura de funcționare

0°C–40°C la nivelul mării

Umiditatea relativă de funcționare

10%–90% (fără condens)

Altitudinea de funcționare

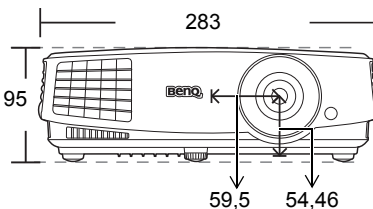
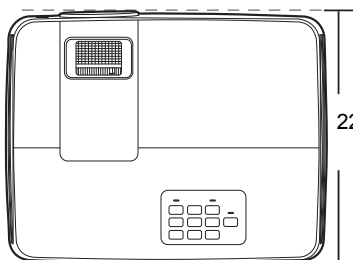
0–1499 m la 0°C–35°C

1500–3000 m la 0°C–30°C (cu modul

High Altitude (înalță altitudine) pornit)

Dimensiuni

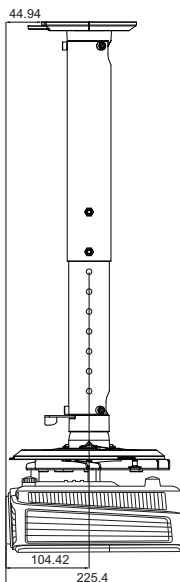
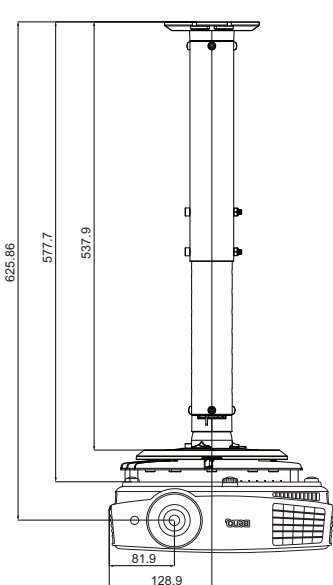
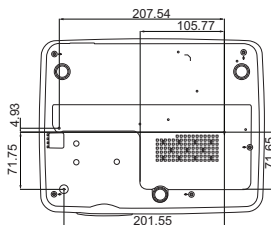
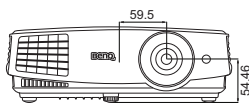
283 mm (Lungime) x 95 mm (Înălțime) x 222 mm (Lățime)



Unit: mm

Instalarea la montarea pe plafon

Șurub pentru montarea pe plafon: M4
(Max L = 25 mm; Min L = 20 mm)



Unit: mm

Diagrama de timp

Sincronizare suportată pentru intrarea PC

Rezoluție	Mod	Frecvența verticală (Hz)	Frecvența orizontală (kHz)	Frecv. pixel (MHz)
640 x 480	VGA_60*	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
800 x 600	SVGA_60*	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120** (Reducere blanking)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120** (Reducere blanking)	119,989	97,551	115,5
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108
1024 x 576	BenQ Notebook_sincronizare	60,0	35,820	46,966
1024 x 600	BenQ Notebook_sincronizare	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,87	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120** (Reducere blanking)	119,909	101,563	146,25
1280 x 1024	SXGA_60***	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500
1280 x 960	1280 x 960_60***	60,000	60,000	108,000
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,5
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60***	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA***	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680x1050_60***	59,954	65,29	146,25
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768@75Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,060	68,680	100,000



*Sincronizare suportată pentru semnalul 3D cu format **Cadru secvențial, Sus-jos și Side by Side**.

Sincronizare suportată pentru semnalul 3D cu format **Cadru secvențial.

***Sincronizare suportată pentru semnalul 3D cu format **Sus-jos și Side by Side**.

- Este posibil ca timpii indicați mai sus să nu fie suportați datorită fișierului EDID și limitărilor plăcii video VGA. Este posibil ca anumiți timpi să nu poată fi aleși.

Sincronizare suportată pentru intrarea HDMI (HDCP)

Rezoluție	Mod	Frecvența verticală (Hz)	Frecvența orizontală (kHz)	Frecv. pixel (MHz)
640 x 480	VGA_60*	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
800 x 600	SVGA_60*	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120** (Reducere blanking)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120** (Reducere blanking)	119,989	97,551	115,5
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,87	47,776	79,5
1024 x 576@60Hz	BenQ Notebook_sincronizare	60,00	35,820	46,996
1024 x 600@65Hz	BenQ Notebook_sincronizare	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,870	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120** (Reducere blanking)	119,909	101,563	146,25
1280 x 1024	SXGA_60***	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500
1280 x 960	1280 x 960_60***	60,000	60,000	108
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60***	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA***	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59,954	65,290	146,250
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768@75Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00

☞ *Sincronizare suportată pentru semnalul 3D cu formate **Cadru secvențial**, **Sus-jos** și **Side by Side**.

Sincronizare suportată pentru semnalul 3D cu format **Cadru secvențial.

***Sincronizare suportată pentru semnalul 3D cu formate, **Sus-jos** și **Side by Side**.

- Este posibil ca timpii indicați mai sus să nu fie suportați datorită fișierului EDID și limitărilor plăcii video VGA . Este posibil ca anumiți timpi să nu poată fi aleși.

Sincronizare	Rezoluție	Frecvența verticală (Hz)	Frecvența orizontală (kHz)	Frecv. pixel (MHz)
480i*	720 x 480	59,94	15,73	27
480p*	720 x 480	59,94	31,47	27
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
720/60p***	1280 x 720	60	45,00	74,25
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

*Sincronizare suportată pentru semnalul 3D cu format **Cadru secvențial**.

Sincronizare suportată pentru semnalul 3D cu formate **Frame Packing, Sus-jos și Side by Side.

***Sincronizare suportată pentru semnalul 3D cu formate **Cadru secvențial, Frame Packing, Sus-jos și Side by Side**.

****Sincronizare suportată pentru semnalul 3D cu format **Side by Side**.

*****Sincronizare suportată pentru semnalul 3D în format **Sus-jos și Side by Side**.

Timpul suportat pentru intrarea Component-YPbPr

Sincronizare	Rezoluție	Frecvența verticală (Hz)	Frecvența orizontală (kHz)	Frecv. pixel (MHz)
480i*	720 x 480	59,94	15,73	13,5
480p*	720 x 480	59,94	31,47	27
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
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

*Sincronizare suportată pentru semnalul 3D cu format **Cadru secvențial**.

- Afișarea unui semnal 1080i(1125i)@60Hz sau 1080i(1125i)@50Hz poate duce la o vibrație ușoară a imaginii.

Timpul suportat pentru intrările Video și S-Video

Modul Video	Frecvența orizontală (kHz)	Frecvența verticală (Hz)	Frecvența undeii subportătoare color (MHz)
NTSC*	15,73	60	3,58
PAL	15,63	50	4,43
SECAM	15,63	50	4,25 sau 4,41
PAL-M	15,73	60	3,58
PAL-N	15,63	50	3,58
PAL-60	15,73	60	4,43
NTSC4,43	15,73	60	4,43

*Sincronizare suportată pentru semnalul 3D cu format **Cadru secvențial**.

Informații cu privire la garanție și drepturile de autor

Garanție limitată

BenQ garantează acest produs față de orice defecte ale materialelor folosite și ale manoperei, în condiții de utilizare și depozitare normale.

Dovada datei de achiziție va fi necesară la orice solicitare de garanție. În eventualitatea în care acest produs este găsit defect în timpul perioadei de garanție, singura obligație a BenQ's și soluția exclusivă pentru dumneavoastră este înlocuirea oricăror piese defecte (manopera este inclusă). Pentru a beneficia de serviciul de garanție, anunțați imediat distribuitorul de la care ați achiziționat acest produs cu privire la orice defecte.

Important: Garanția de mai sus va deveni nulă dacă clientul nu utilizează acest produs în acord cu instrucțiunile în scris ale BenQ, în special, condițiile de umiditate a mediului, care trebuie să fie între 10 % și 90 %, temperatura, între 0 °C și 35 °C, altitudine mai mică de 1.500 de metri (4.920 feet) și evitarea utilizării acestui proiector într-un mediu cu mult praf. Această garanție vă oferă drepturile legale specifice și puteți avea și alte drepturi care pot diferi de la o țară la alta.

Pentru mai multe informații, vă rugăm să vizitați www.BenQ.com.

Drepturi de autor

Drepturi de autor 2014 de BenQ Corporation. Toate drepturile sunt rezervate. Nicio parte a acestei publicații nu poate fi reprodusă, transmisă, transcrisă, stocată într-un sistem de descărcare sau tradusă într-o altă limbă sau limbaj informatic, în orice formă electronică, mecanică, magnetică, optică, chimică, manuală sau de alt gen, fără acordul în scris al BenQ Corporation.

Disclaimer

BenQ Corporation nu-și asumă răspunderi sau garanții, explicate sau implicite, cu privire la conținutul prezentei și respinge orice garanție, vandabilitate sau competențe pentru orice scop particular. Mai mult, BenQ Corporation își rezervă dreptul de a revizui această publicație și de a efectua schimbări periodice ale conținutului prezentei, fără obligația de a notifica orice persoană cu privire la revizuirii sau modificări.

*DLP, Digital Micromirror Device și DMD sunt mărcile înregistrate ale Texas Instruments. Altele sunt sub influența drepturilor de autor ale companiilor sau organizațiilor respective.

Patente

Vizitați pagina web <http://patmarketing.benq.com/> pentru detalii referitoare la acoperirea brevetului pentru proiectorul BenQ.