



# Adattatore da USB Type-C™ a HDMI + VGA



**Manuale dell'utente**  
DA-70858

## 1.0INTRODUZIONE

L'adattatore video USB Type-C™ HDMI + VGA aggiunge due porte video (HDMI, VGA) al dispositivo USB-C™. Collega una TV aggiuntiva o un monitor al tuo notebook oppure tieni una presentazione tramite un proiettore. La risoluzione più alta possibile è UHD (4K/30Hz). È possibile utilizzare un monitor aggiuntivo, se sono collegati due monitor la priorità è sulla connessione HDMI. L'adattatore video è adatto a tutti i sistemi operativi: Windows, Mac, Google Chrome.

Nota: Se entrambe le uscite sono collegate, solo una di esse può ricevere il segnale in entrata. La sequenza di priorità è: HDMI, VGA

## 2.0CARATTERISTICHE

- Supporto per ingresso Type-C, uscita HDMI e VGA
- Type-C™ supporta spinotti reversibili
- Supporto per risoluzione HDMI fino a 4K/30 Hz, UHD
- Supporto per HDMI con larghezza di banda fino a 9 GB/s
- Supporto per risoluzione VGA fino a 1920 x 1200/60 Hz, Full HD
- Supporto Plug & Play



### 3.0SPECIFICHE TECNICHE

<b>Connettore Ingresso/Uscita</b>	
Ingresso	1 spinotto USB-C™
Uscita	1 presa HDMI 1 presa VGA
<b>Risoluzione</b>	
HDMI	Fino a 4K/30 Hz, UHD
VGA	Fino a 1920 x 1200/60 Hz, Full HD
<b>Dimensioni e peso</b>	
Dimensioni	60 x 42 x 15 mm
<b>Requisiti ambientali</b>	
Temperatura operativa	0 °C – 45 °C
Umidità operativa	10% ~ 85% UR (senza condensa)
Temperatura di stoccaggio	-10 °C – 70 °C
Umidità di stoccaggio	5% ~ 90% UR (senza condensa)
<b>Requisiti di alimentazione</b>	
Alimentazione	Bus alimentato via USB-C™

### 4.0CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

Prima di provare ad utilizzare quest'unità, vi preghiamo di controllare la confezione ed assicurarvi che i seguenti elementi siano contenuti nel pacco di consegna:

- 1 unità principale
- 1 manuale dell'utente

### 5.0FUNZIONAMENTO

- 1) Collegare lo spinotto USB-C™ dell'adattatore a un computer
- 2) Collegare la presa HDMI del prodotto a uno schermo HDMI
- 3) Collegare la presa VGA del prodotto a uno schermo VGA

## 6.0 SCHEMA DEI COLLEGAMENTI

