



SX920+/SW921+/SU922+

Digital Projector

Gebruikershandleiding

Inhoud

Belangrijke

veiligheidsinstructies3

Overzicht7

Inhoud van de verpakking 7

Batterijen voor de afstandsbediening... 8

Gebruik van de afstandsbediening 8

Kenmerken van de projector 9

Buitenkant van de projector 10

Bedieningselementen en functies 12

Besturingspaneel 12

Afstandsbediening 13

De projector plaatsen..... 15

Het kiezen van een plek..... 15

De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen 16

Projectieafmetingen 17

De projectielens verschuiven 20

Videoapparatuur

aansluiten.....21

Vorbereidingen 21

HDMI-apparaten aansluiten..... 21

MHL-apparaten aansluiten 22

S-Videoapparaten aansluiten 22

Videoapparaten aansluiten 23

Een computer aansluiten..... 23

Een beeldscherm aansluiten 24

De projector gebruiken.....25

De projector inschakelen 25

Een ingangssignaal selecteren..... 26

De menu's gebruiken 27

De projector beveiligen 28

Een veiligheidskabelslot gebruiken 28

De wachtwoordbeveiliging gebruiken..... 28

Het geprojecteerde beeld aanpassen. 31

De projectiehoek aanpassen 31

Het beeld automatisch aanpassen 31

Het beeldformaat en de helderheid

fijn afstellen..... 31

Vervorming van het beeld corrigeren31

De vooraf ingestelde en door de gebruiker ingestelde modi gebruiken 34

De beeldkwaliteit fijn afstellen 37

Geavanceerde aanpassing van de beeldkwaliteit..... 38

De beeldverhouding selecteren..... 41

Een wandkleur instellen..... 43

Het beeld verbergen 43

Besturingstoetsen blokkeren..... 43

Het beeld stilzetten 44

Het geluid aanpassen..... 44

Het testpatroon gebruiken 45

Onderwijssjabloons 45

De lampmodus instellen 46

De projector besturen in een kabel-lanomgeving..... 47

Gebruik op grote hoogte 51

De projector uitschakelen 52

Schermmenu's (OSD) 53

Extra informatie 64

Onderhoud van de projector 64

Informatie over de lamp 65

Het aantal lampuren opzoeken..... 65

De levensduur van de lamp verlengen 65

De timing van de lampvervanging 66

De lamp vervangen 67

Indicatoren 70

Problemen oplossen 71

Specificaties 72

Informatie over garantie

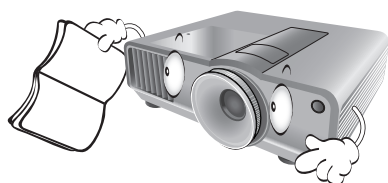
en auteursrechten 77

Bedankt voor uw keuze voor deze kwalitatief hoogstaande projector van BenQ! Deze projector levert een ultieme kijkervaring in uw eigen thuisbioscoop. Voor de beste resultaten leest u deze handleiding zorgvuldig door. Het is uw gids door alle besturingsmenu's en alle handelingen.

Belangrijke veiligheidsinstructies

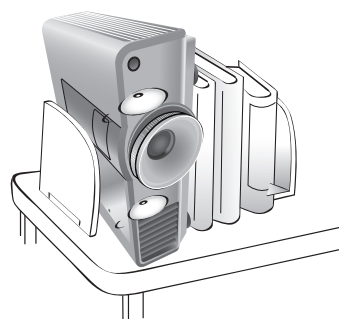
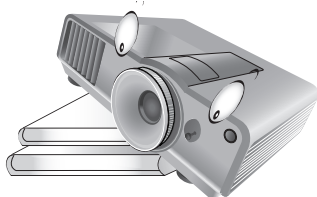
Uw projector is ontwikkeld en getest volgens de nieuwste veiligheidsstandaards voor IT-apparatuur. Voor een veilig gebruik van dit product dient u echter de instructies in deze handleiding en op de verpakking van het product nauwkeurig op te volgen.

1. Lees deze gebruikershandleiding aandachtig door voordat u de projector gaat gebruiken. Bewaar deze handleiding op een veilige plek voor naslag in de toekomst.
3. Plaats de projector niet verticaal. De projector kan dan vallen en letsel veroorzaken of beschadigd raken.



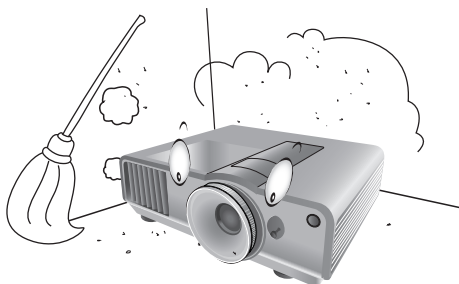
2. Plaats de projector tijdens gebruik altijd op een stabiel en niet hellend oppervlak.

- Plaats de projector nooit op een instabiel wagentje, standaard of tafel omdat hij dan kan vallen en beschadigen;
- Plaats geen ontvlambare stoffen in de buurt van de projector;
- Maak geen gebruik van de projector als deze gekanteld staat in een hoek van meer dan 10 graden (naar links of rechts) of in een hoek van meer dan 15 graden (voor naar achter).

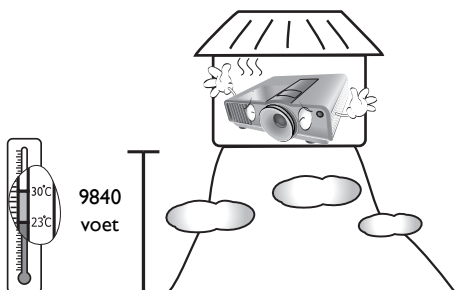


4. Plaats de projector niet in de volgende omgevingen:

- slecht geventileerde of gesloten ruimtes. Zorg dat de projector ten minste 50 cm van de muur staat en laat voldoende ruimte vrij rondom de projector;
- plaatsen waar de temperatuur extreem hoog kan oplopen, zoals in een auto met gesloten ramen;
- erg vochtige, stoffige of rokerige plaatsen die optische componenten mogelijk aantasten. Dit verkort de levensduur van de projector en verdonkert het beeld;

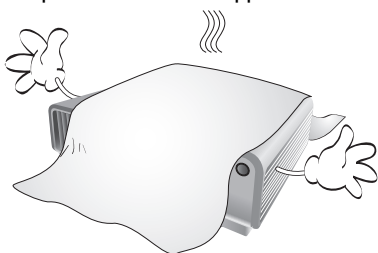


- plaatsen in de buurt van een brandalarm;
- plaatsen met een omgevingstemperatuur van meer dan 40°C/104°F;
- plaatsen op een hoogte boven 3000 meter / 9840 voet boven zeeniveau.



5. Blokkeer nooit de ventilatieopeningen als de projector is ingeschakeld (zelfs in standbystand):

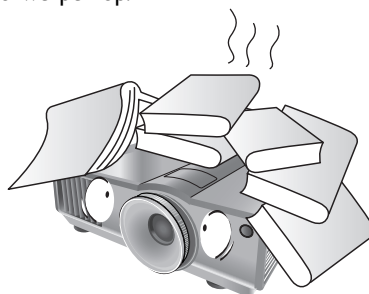
- Bedek de projector nooit met enig item;
- Plaats deze projector niet op een deken, beddengoed of op een ander zacht oppervlak.



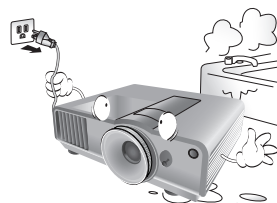
6. Op plekken waar het voltage van het elektriciteitsnet kan fluctueren met ± 10 volt, wordt aanbevolen de projector via een stroomstabilisator, spanningspiekbeveiliging of ononderbroken voeding (UPS) aan te sluiten, afhankelijk van wat het beste past in uw situatie.



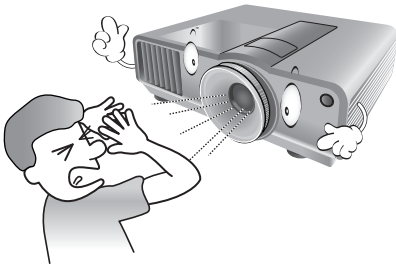
7. Trap niet op de projector of leg er geen voorwerpen op.



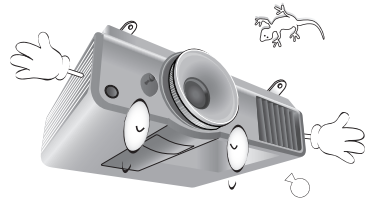
8. Plaats geen vloeistoffen in de buurt van of op de projector. Mocht er enige vloeistof in de projector zijn gemorst, dan is uw garantie geannuleerd. Mocht de projector nat worden, trek dan de stekker uit het stopcontact en bel BenQ om de projector te laten repareren.



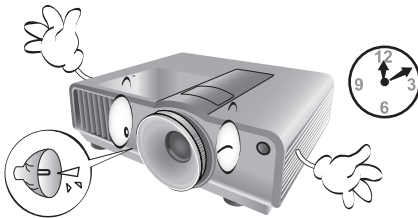
9. Kijk tijdens het projecteren niet rechtstreeks in de lens van de projector. Dit kan uw ogen beschadigen.



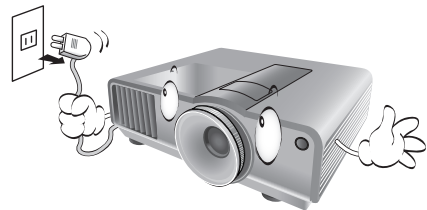
12. Dit product kan beelden omgekeerd weergeven, zodat plafondmontage mogelijk is. Gebruik alleen de Plafondmontageset van BenQ voor de montage.



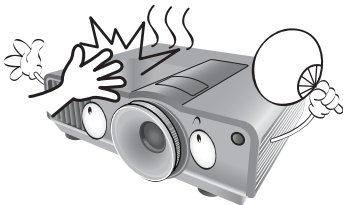
10. Gebruik de projectorlamp niet langer dan de voorgeschreven levensduur. Als u de lamp toch langer gebruikt, kan deze in zeldzame gevallen breken.



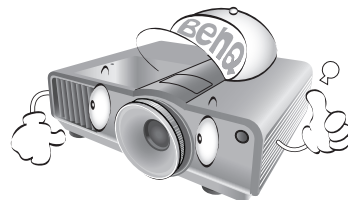
13. Probeer de lampcomponenten nooit te vervangen voordat de projector is afgekoeld en uit het stopcontact is getrokken.



11. De lamp wordt erg heet tijdens het gebruik. Laat de projector ongeveer 45 minuten afkoelen voordat u de lamp vervangt.

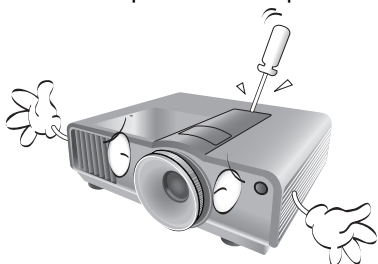


14. Als u denkt dat de projector moet worden gerepareerd, breng de projector dan uitsluitend naar een gekwalificeerde reparateur.



15. Open deze projector niet zelf. De onderdelen van het apparaat staan onder hoge spanning die levensgevaarlijk is. Het enige onderdeel dat u mag vervangen, is de lamp met het deksel. Zie pagina 67.

U mag nooit andere onderdelen losmaken of verwijderen. Laat reparaties uitsluitend over aan gekwalificeerde professionele reparateurs.



Let op

Bewaar de originele verpakking voor eventueel vervoer in de toekomst. Als u de projector na gebruik moet vervoeren, stel dan de lenspositie in op een geschikte positie, plaats het lenskussen rond de lens, en pas het lenskussen in het projectorkussen om beschadiging tijdens het transport tegen te gaan.

Vochtcondensatie

Gebruik de projector nooit onmiddellijk nadat de projector van een koude naar een warme plek is gebracht. Als de projector aan zo'n temperatuurverandering wordt blootgesteld, kan vocht op belangrijke interne onderdelen condenseren. Bij zo'n temperatuurverandering gebruikt u de projector niet gedurende ten minste 2 uur, om te voorkomen dat de projector beschadigt.

Vermijd vluchtige vloeistoffen.

Gebruik geen vluchtige vloeistoffen, zoals insecticide of bepaalde reinigingsmiddelen, in de buurt van de projector. Plaats geen rubberen of plastic producten gedurende langere tijd tegen de projector. Deze kunnen vlekken op de buitenkant achterlaten. Mocht u de projector met een chemisch behandelde doek reinigen, volg dan de veiligheidsinstructies van het schoonmaakmiddel.

Wegwerpen

Dit product bevat de volgende materialen, welke schadelijk kunnen zijn voor het menselijke lichaam en het milieu.

- Lood, dit zit in het soldeer.
- Kwik, dit zit in de lamp.

Wilt u het product of gebruikte lampen wegwerpen, neem dan contact op met uw gemeente met informatie over de regelgeving.

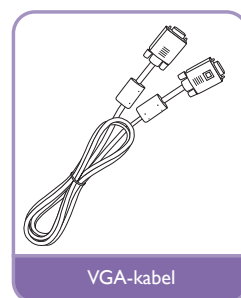
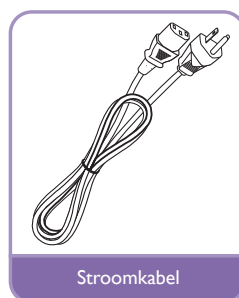
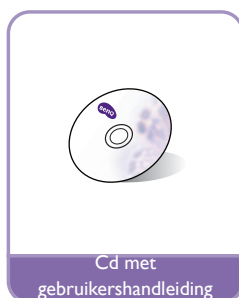
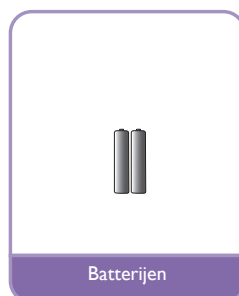
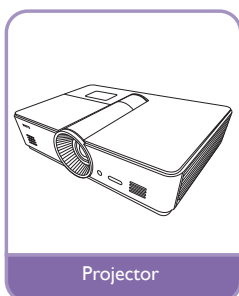
Overzicht

Inhoud van de verpakking

Pak alles voorzichtig uit en controleer of alle onderstaande items aanwezig zijn. Afhankelijk van de plaats van aankoop, zijn bepaalde items wellicht niet beschikbaar. Controleer dit op de plek van aankoop.

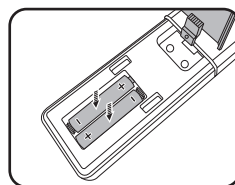
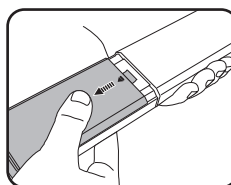
 **Bepaalde accessoires kunnen verschillen per regio.**

De garantietaart wordt alleen in bepaalde regio's geleverd. Vraag uw verkoper voor gedetailleerde informatie.



Batterijen voor de afstandsbediening

1. Open de batterijklep door eerst de afstandsbediening om te draaien. Duw vervolgens tegen de vingergreep op de klep en schuif deze omlaag in de richting van de pijl zoals in de afbeelding is aangegeven. Het klepje schuift open.
2. Verwijder de oude batterijen (indien nodig) en plaats twee nieuwe AAA-batterijen, waarbij u let op de polariteit van de batterijen zoals is aangegeven in de batterijnis. Plus (+) naar plus en min (-) naar min.
3. Herstel de klep door deze op de afstandsbediening te leggen en terug in positie te schuiven. Het deksel klikt vast.

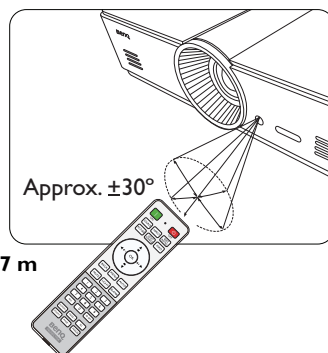


Opmerkingen over het omgaan met batterijen

- Gebruik nooit oude en nieuwe batterijen door elkaar, en gebruik nooit verschillende soorten batterijen.
- Leg de afstandsbediening en de batterijen niet in extreem warme of vochtige omgevingen, zoals in een keuken, badkamer, sauna, solarium of in een gesloten auto.
- Gooi batterijen weg volgens de instructies van de fabrikant en volgens de plaatselijke milieuregelgeving in uw regio.
- Als de afstandsbediening gedurende langere tijd niet wordt gebruikt, verwijder dan de batterijen om beschadiging van de afstandsbediening door lekkende batterijen te voorkomen.

Gebruik van de afstandsbediening

- Zorg dat tussen de afstandsbediening en de infrarood (IR)-sensoren op de projector geen objecten staan die de infraroodstraal van de afstandsbediening naar de projector kunnen belemmeren.
- Het effectieve bereik van de afstandsbediening is maximaal 7 meter, binnen een hoek van 30 graden ten opzichte van het midden van de IR-straal. Richt altijd recht op de projector, al reflecteren de meeste schermen de IR-straal naar de projector.



Montage van de projector op het plafond

Voor een probleemloze werking van de projector is ook veiligheid van groot belang. Neem de volgende veiligheidsvoorschriften in acht om schade en lichamelijk letsel te voorkomen.

Als u de projector tegen het plafond wilt bevestigen, is het raadzaam de plafondmontageset voor BenQ-projectoren te gebruiken voor een veilige en stevige montage.

Als u een montageset van een ander merk dan BenQ gebruikt, bestaat het gevaar dat de projector naar beneden valt doordat het apparaat met de verkeerde schroeven is bevestigd.

U kunt de plafondmontageset voor BenQ-projectoren kopen bij de leverancier van uw BenQ-projector. BenQ raadt u aan een aparte veiligheidskabel aan te schaffen die compatibel is met het Kensington-slot. Maak deze kabel vast aan de sleuf voor het Kensington-slot op de projector en aan de houder. Wanneer de projector loskomt van de houder, blijft het apparaat toch veilig zitten.

Kenmerken van de projector

- **WUXGA-resolutie**

De projector is HDTV-compatibel met een WUXGA-resolutie, met een eigen resolutie van 1920 x 1200 pixels. (voor model **SU922+**)

- **Hoge beeldkwaliteit**

De projector levert uitstekende beeldkwaliteit dankzij de hoge resolutie, uitstekende home theaterhelderheid, superhoge contrastverhouding, levendige kleuren en rijke weergave van grijs tinten.

- **Rijke grijs tinten**

Indien weergegeven in een donkere omgeving, levert de automatische gammabesturing uitstekende grijs tinten, zodat details in schaduwen, nachts scènes of donkere scènes zichtbaar zijn.

- **Brede reeks ingangen en video-indelingen**

De projector ondersteunt een brede reeks ingangen voor het aansluiten van video- en pc-apparatuur, waaronder composiet video, S-video, HDMI, pc en een uitgangstrigger voor aansluiting op geautomatiseerde scherm- en belichtingssysteem.

- **Ondersteuning voor 3D-functie**

De projector biedt ondersteuning voor 3D-signalen, zodat u van nog realistischere 3D-films, video's en sportevenementen kunt genieten.

- **Geïntegreerd onderwijssjabloon**

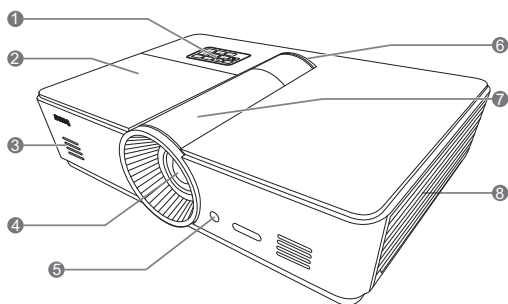
De projector bevat geïntegreerde onderwijssjablons, zoals lettervorming, werkblad en coördinatenstelsel die helpen bij het lesgeven.

- **Passend in hoek-correctie**

Een flexibele en handige methode om beeldvervalsing te corrigeren als op een beperkt of oneffen oppervlak wordt geprojecteerd. Elke hoek van het beeld kan afzonderlijk worden aangepast.

Buitenkant van de projector

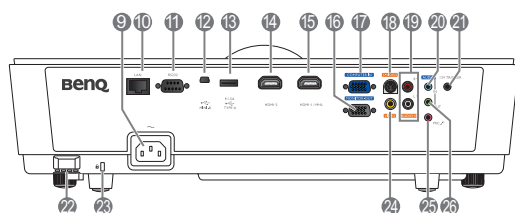
Voorkant en bovenkant



1. Bedieningspaneel (zie "[Besturingspaneel](#)" op [pagina 12](#) voor details.)
2. Lampdeksel
3. Luidsprekerrooster
4. Projectielens
5. IR-sensor voorkant
6. Led-indicator
7. Paneelafdekking van de lensaanpassing (zie "[Besturingspaneel](#)" op [pagina 12](#) voor details.)
8. Ventilatie (koele lucht in)

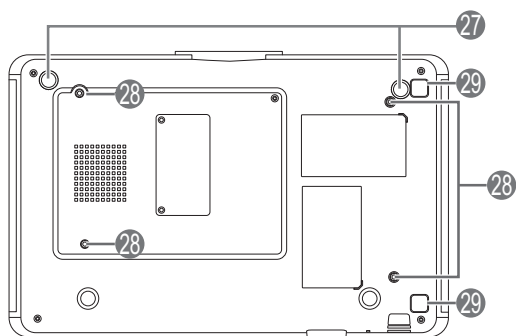
Achterkant

Zie "[Videoapparatuur aansluiten](#)" op [pagina 21](#) voor details over de aansluitingen.



9. Aansluiting netsnoer
10. RJ45 lan-ingang
11. RS-232-besturingspoort
Te gebruiken in combinatie met een pc of geautomatiseerde thuisbioscoop.
12. Usb-poort van type mini-B
13. Usb-poort van type A (5 V 1,5 A voeding)
(Uitsluitend voor het opladen van externe apparaten)
14. HDMI-2-poort
15. HDMI-1/MHL-poort
16. RGB-signaaluitgang
17. RGB (pc)/componentvideo (YPbPr/YCbCr)-signaalingang
18. S-Video-ingang
19. RCA-audio-ingang
20. Audio-ingang
21. 12V gelijkstroomuitgang
Te gebruiken om externe apparaten aan te sturen, zoals een elektrisch scherm of belichtingsbesturing, enz. Neem contact op met uw verkoper voor informatie over de aansluiting van deze apparaten.
22. Beveiligingsbalk
23. Sleuf voor Kensington-slot
24. Video-ingang
25. Microfoonaansluiting
26. Audio-uitgang

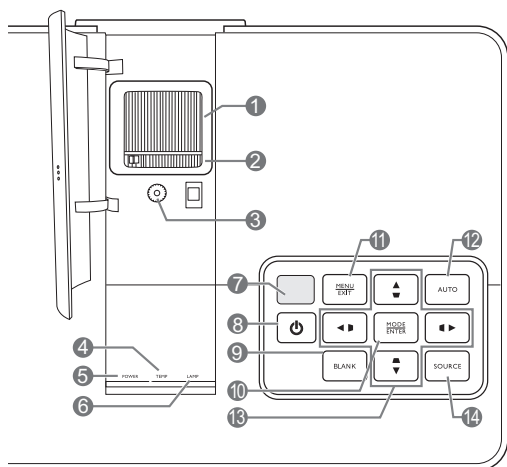
Onderkant



- 27. Verstelbare voetjes
- 28. Gaten voor plafondmontage
- 29. Ontgrendelingsknop van filterafdekking
(Filterfunctie is alleen beschikbaar op modellen met een voorgeïnstalleerd filter)

Bedieningselementen en functies

Besturingspaneel



1. Focusing

Hiermee past u de scherpstelling van het geprojecteerde beeld aan.

2. Zoomring

Hiermee past u de grootte van het geprojecteerde beeld aan.

3. Lensverschuivingsring

Hiermee past u de positie van het geprojecteerde beeld aan.

4. TEMP (waarschuwing lampje temperatuur)

Licht op of knippert als de temperatuur van de projector te hoog wordt.

5. POWER-indicator

Brandt of knippert als de projector wordt gebruikt.

6. LAMP-indicator

Brandt of knippert als er een probleem is met de lamp van de projector.

7. Bovenste IR-sensor

8. ENERGIE

Heeft dezelfde functie als de **ENERGIE** op de afstandsbediening.

Hiermee zet u de projector stand-by of schakelt hem in.

9. BLANK

Hiermee kunt u de schermafbeelding verbergen.

10. MODE/ENTER

Als de On-Screen Display (OSD) is uitgeschakeld, selecteert dit opeenvolgende vooraf ingestelde beeldinstellingen voor elke ingang.

Als de OSD is ingeschakeld, wordt het geselecteerde OSD-menu-item geactiveerd.

11. MENU/EXIT

Schakelt het schermmenu (OSD) in en uit.

Gaat terug naar eerdere OSD-menu's, verlaat het OSD-menu en bewaart alle gemaakte veranderingen in het schermmenu (OSD)-menu.

12. AUTO

Bepaalt automatisch de beste timings voor het beeld.

13. Pijl/Keystone-toetsen (Links ◀/▶, Omhoog ▲/▼, Rechts ▶/◀, Omlaag ▼/▲)

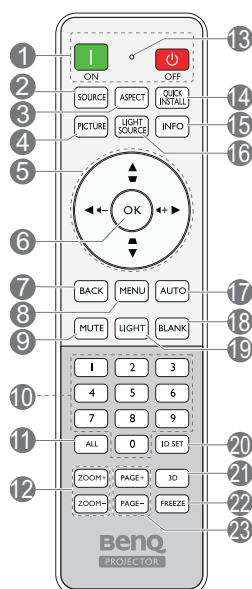
Beweegt de menuselectie in het schermmenu (OSD) in de richting van de pijl die wordt ingedrukt als het OSD-menu is geactiveerd.

Hiermee corrigeert u handmatig de vervormde beelden die door de projectiehoek worden veroorzaakt.

14. SOURCE

Voert dezelfde actie uit als de ingangselectietoetsen op de afstandsbediening. Schakelt door opeenvolgende ingangssignalen.

Afstandsbediening



1. Energie **ON/OFF**

Dit zet de projector aan of op stand-by.

2. **SOURCE**

Kies een ingangssignaal voor het beeld.

3. **ASPECT**

Hiermee selecteert u de beeldverhouding.

4. **PICTURE**

Kies een beschikbare beeldinstellingsmodus.

5. **Pijltoetsen (◀, ▲, ▶, ▼)**

Als het On-Screen Display (OSD)-menu is geactiveerd, gebruikt u deze toetsen als pijltoetsen om de gewenste menu-items te selecteren en om aanpassingen uit te voeren.

Keystonetoetsen (▢, ▢)

Opent de pagina voor keystonecorrectie.

Volumetoetsen (🔊, 🔊)

Zet het volume van de projector lager of hoger.

6. **OK**

Hiermee bevestigt u het menu-item in het On-Screen Display (OSD)-menu. Dezelfde functie als **MODE/ENTER** op het toetsenblok.

7. **BACK**

Keert terug naar het vorige OSD-menu, sluit en bewaart de menu-instellingen. Dezelfde functie als **MENU/EXIT** op het toetsenblok.

8. **MENU**

Activeert het schermmenu (OSD).

9. **MUTE**

Schakelt het projectorgeluid in of uit.

10. **Numerieke toetsen**

Voor het invoeren van cijfers in de netwerkinstellingen.



Numerieke toetsen 1, 2, 3, 4 kunnen niet worden ingedrukt om een wachtwoord in te voeren.

11. **ALL**

Houd **ID SET** ingedrukt totdat de ID-instellingsindicator gaat branden. Druk op **ALL** om de huidige ID-instelling van de afstandsbediening te wissen. De ID wordt gewist als u ziet dat de ID-instellingsindicator gaat knipperen en vervolgens uit gaat.

12. **ZOOM+/ZOOM-**

Vergroot of verkleint het geprojecteerde beeld.

13. **ID-instellingsindicator**

14. **QUICK INSTALL**

Selecteert snel diverse functies om het geprojecteerde beeld aan te passen en toont het testpatroon.

15. **INFO**

Toont informatie over de projector.

16. **LIGHT SOURCE**

Selecteert een geschikt lichtbronvermogen uit de beschikbare modi.

17. **AUTO**

Bepaalt automatisch de beste timings voor het beeld.

18. **BLANK**

Hiermee kunt u de schermafbeelding verbergen.



Plaats geen voorwerpen voor de projectielens als de projector wordt gebruikt. De voorwerpen kunnen heet worden en daardoor vervormd raken of vlam vatten.

19. **LIGHT**

Zet de verlichting van de afstandsbediening een aantal seconden aan. Druk, terwijl de verlichting aan is, op een andere toets om de verlichting aan te houden. Druk nogmaals op de toets om de verlichting uit te schakelen.

20. ID SET

Stelt de code in voor deze afstandsbediening. Houd **ID SET** ingedrukt totdat de ID-instellingsindicator gaat branden. Voer de ID in voor de afstandsbediening (tussen 01~99). De afstandsbediening-ID moet dezelfde zijn als de corresponderende projector-ID. De ID is opgeslagen als u ziet dat de ID-instellingsindicator knippert en vervolgens uit gaat.

21. 3D

Geeft het **3D**-menu weer.

22. FREEZE

Zet het geprojecteerde beeld stil.

23. PAGE+/PAGE-

Geen functie.

De projector plaatsen

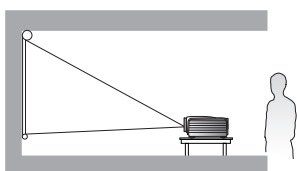
Het kiezen van een plek

De projector kan op de volgende vier plekken worden geïnstalleerd.

Welke installatie u het beste kunt gebruiken, is afhankelijk van de indeling van de ruimte en uw persoonlijke voorkeur. Houd rekening met de grootte en de positie van het scherm, de nabijheid van een stopcontact en de afstand tussen de projector en de andere apparatuur.

1. Voorkant:

Selecteer deze plek als u de projector op de vloer en voor het scherm plaatst. Als u een snelle opstelling en draagbaarheid wenst, is dit de meest gebruikte opstelling.

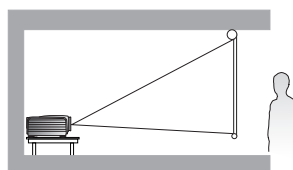


3. Achterkant:

Selecteer deze plek als u de projector op de vloer en achter het scherm plaatst.

Voor deze opstelling is een speciaal scherm voor achterwaartse projectie vereist.

***Stel Achterkant in nadat de projector is ingeschakeld.**

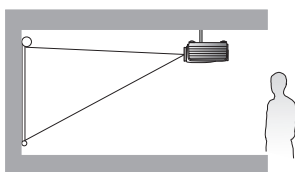


2. Plafond voorkant:

Selecteer deze locatie als de projector aan het plafond voor het scherm wordt gehangen.

Als u de projector aan het plafond wilt bevestigen, kunt u het beste de plafondmontageset van BenQ bij uw leverancier kopen.

***Stel Plafond voorkant in nadat de projector is ingeschakeld.**

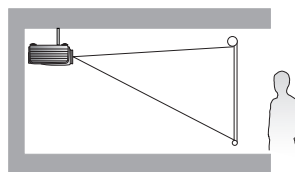


4. Plafond achter:

Selecteer deze locatie als de projector aan het plafond achter het scherm wordt gehangen.

Voor deze opstelling zijn een speciaal scherm voor achterwaartse projectie en de plafondmontageset van BenQ vereist.

***Stel Plafond achter in nadat de projector is ingeschakeld.**



*De projectorpositie instellen:

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **SYSTEEMINSTLL : Basis** is geselecteerd.
2. Druk op **▲/▼** om Projectorinstallatie te selecteren en druk op **◀/▶** totdat de juiste positie is geselecteerd.

De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen

De afstand van de lens van de projector tot het scherm, de zoominstellingen en het videoformaat zijn allemaal factoren die de grootte van het geprojecteerde beeld bepalen. De diagrammen op pagina's [17](#) tot en met [19](#) tonen aanbevelingen voor projectieafstanden en schermgroottes.

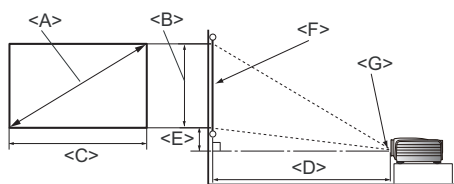
Deze projector is uitgerust met een verstelbare lens. Zie "[De projectielens verschuiven](#)" op pagina [20](#) voor details. Zie de diagrammen op pagina's [17](#) tot en met [19](#) voor waarden van de verticale hoek in de afmetingstabellen, die gemeten zijn bij een volledig naar boven of beneden geschoven lens.

Als u de projector in een andere dan de aanbevolen positie plaatst, dient u deze omhoog of omlaag te kantelen om het beeld te centreren op het scherm. In deze gevallen kan het beeld enigszins vervormd raken. U kunt de vervorming corrigeren met de Keystone-functie. Zie "[Vervorming van het beeld corrigeren](#)" op pagina [31](#) voor details.

Projectieafmetingen

Installatie bij een scherm met beeldverhouding 16:10

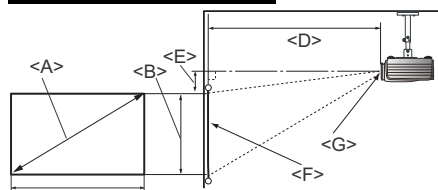
Vloerinstallatie



<F>: Scherm

<G>: Midden van de lens

Plafondinstallatie



<F>: Scherm

<G>: Midden van de lens

SU922+/SW921+

■ De beeldverhouding is 16:10 en het geprojecteerde beeld is 16:10

- SU922+

Schermafmetingen			Projectieafstand <D> [cm]			Laagste/hooftelenspositie <E> [cm]
Diagonaal <A> [inch (mm)]	Hoogte [cm]	Breedte <C> [cm]	Min. afstand	Gemiddeld	Max afstand	
30 (762)	41	65	70	90	111	2,0
40 (1016)	54	86	93	120	148	2,7
60 (1524)	81	129	139	180	221	4,0
80 (2032)	108	172	185	240	295	5,4
100 (2540)	135	215	231	300	369	6,7
120 (3048)	161	259	277	360	442	8,1
140 (3556)	189	302	323	420	516	9,4
150 (3810)	202	323	346	450	553	10,1
160 (4064)	215	345	369	479	590	10,8
170 (4318)	229	366	392	509	627	11,4
180 (4572)	242	388	415	539	663	12,1
190 (4826)	256	409	438	569	700	12,8
200 (5080)	269	431	461	599	737	13,5
240 (6096)	323	517	554	719	884	16,2
250 (6350)	337	539	577	749	921	16,8
300 (7620)	404	646	692	899	1105	20,2

Als u beschikt over een scherm met een beeldverhouding van 16:10 en de gemeten projectieafstand is 4,5 m (450 cm), wordt dit het dichtst benadert door 450 cm in kolom "Gemiddeld". Kijkt u verder in deze rij, dan ziet u dat een scherm van 150 inch nodig is.

Uit de waarden van de minimale en maximale projectieafstand in de kolommen van "Projectieafstand <D> [cm]" blijkt dat de gemeten projectieafstand van 4,5 m ook geschikt is voor schermen van 140 inch, en ook voor schermen van 160 tot 190 inch. De projector kan worden aangepast (met de zoomregeling), zodat het beeld bij deze projectieafstand op deze verschillende schermen kan worden geprojecteerd.



Voor een optimale beeldkwaliteit raden we aan dat u projecteert op een gebied dat niet grijs is.



Bovenstaande nummers zijn benaderingen en kunnen licht afwijken van de daadwerkelijke metingen. Alleen de aanbevolen schermafmetingen staan in de lijst. Als de grootte van uw scherm niet in bovenstaande tabel staat, neem dan contact op met de verkoper voor hulp.

• **SW921+**

Schermafmetingen			Projectieafstand <D> [cm]			Laagste/hoofste lenspositie <E> [cm]
Diagonaal <A> [inch (mm)]	Hoogte [cm]	Breedte <C> [cm]	Min. afstand	Gemiddeld	Max afstand	
30 (762)	41	65	73	95	117	3,0
40 (1016)	54	86	97	126	156	4,0
60 (1524)	81	129	145	189	233	6,1
80 (2032)	108	172	193	252	311	8,1
100 (2540)	135	215	242	315	388	10,1
120 (3048)	162	259	290	378	466	12,1
140 (3556)	189	302	338	441	543	14,1
150 (3810)	202	323	362	472	582	15,1
160 (4064)	215	345	386	504	621	16,2
170 (4318)	229	366	411	535	660	17,2
180 (4572)	242	388	435	566	698	18,2
190 (4826)	256	409	459	598	737	19,2
200 (5080)	269	431	483	629	776	20,2
240 (6096)	323	517	579	755	931	24,2
250 (6350)	337	539	604	787	970	25,2
300 (7620)	404	646	724	944	1164	30,3

Als u beschikt over een scherm met een beeldverhouding van 16:10 en de gemeten projectieafstand is 2,5 m (250 cm), wordt dit het dichtst benadert door 252 cm in kolom "**Gemiddeld**". Kijkt u verder in deze rij, dan ziet u dat een scherm van 110 inch nodig is.

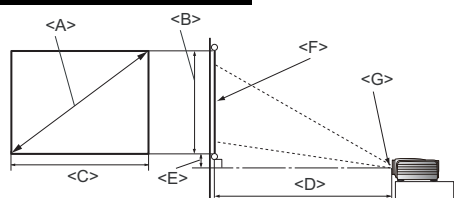
Uit de waardes van de minimale en maximale projectieafstand in de kolommen van "**Projectieafstand <D> [cm]**" blijkt dat de gemeten projectieafstand van 2,5 m ook geschikt is voor schermen van 100 inch. De projector kan worden aangepast (met de zoomregeling), zodat het beeld bij deze projectieafstand op deze verschillende schermen kan worden geprojecteerd.

 **Voor een optimale beeldkwaliteit raden we aan dat u projecteert op een gebied dat niet grijs is.**

 **Bovenstaande nummers zijn benaderingen en kunnen licht afwijken van de daadwerkelijke metingen. Alleen de aanbevolen schermafmetingen staan in de lijst. Als de grootte van uw scherm niet in bovenstaande tabel staat, neem dan contact op met de verkoper voor hulp.**

Installatie bij een scherm met beeldverhouding 4:3

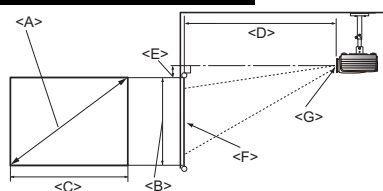
Vloerinstallatie



<F>: Scherm

<G>: Midden van de lens

Plafondinstallatie



<F>: Scherm

<G>: Midden van de lens

SX920+

■ De beeldverhouding van het scherm is 4:3 en het geprojecteerde beeld 4:3

Schermafmetingen			Projectieafstand <D> [cm]			Laagste/hooftelenspositie <E> [cm]
Diagonaal <A> [inch (mm)]	Hoogte [cm]	Breedte <C> [cm]	Min. afstand	Gemiddeld	Max afstand	
30 (762)	46	61	86	112	138	6,9
40 (1016)	61	81	115	149	183	9,1
60 (1524)	91	122	172	224	275	13,7
80 (2032)	122	163	230	298	366	18,3
100 (2540)	152	203	287	372	458	22,9
120 (3048)	183	244	344	447	549	27,4
140 (3556)	213	285	402	521	641	32,0
150 (3810)	229	305	430	558	686	34,3
160 (4064)	244	325	459	595	732	36,6
170 (4318)	259	345	488	633	778	38,9
180 (4572)	274	366	516	670	823	41,1
190 (4826)	290	386	545	707	869	43,4
200 (5080)	305	406	573	744	915	45,7
240 (6096)	366	488	688	893	1098	54,9
250 (6350)	381	508	717	930	1143	61,7
300 (7620)	457	610	860	1116	1372	68,6

Als u beschikt over een scherm met een beeldverhouding van 4:3 en de gemeten projectieafstand is 3,0 m (300 cm), wordt dit het dichtst benadert door 298 cm in kolom "Gemiddeld". Kijkt u verder in deze rij, dan ziet u dat een scherm van 80 inch nodig is.

Uit de waarden van de minimale en maximale projectieafstand in de kolommen van "Projectieafstand <D> [cm]" blijkt dat de gemeten projectieafstand van 3,0 m ook geschikt is voor schermen van 100 inch. De projector kan worden aangepast (met de zoomregeling), zodat het beeld bij deze projectieafstand op deze verschillende schermen kan worden geprojecteerd.



Voor een optimale beeldkwaliteit raden we aan dat u projecteert op een gebied dat niet grijs is.



Bovenstaande nummers zijn benaderingen en kunnen licht afwijken van de daadwerkelijke metingen. Alleen de aanbevolen schermafmetingen staan in de lijst. Als de grootte van uw scherm niet in bovenstaande tabel staat, neem dan contact op met de verkoper voor hulp.

De projectielens verschuiven

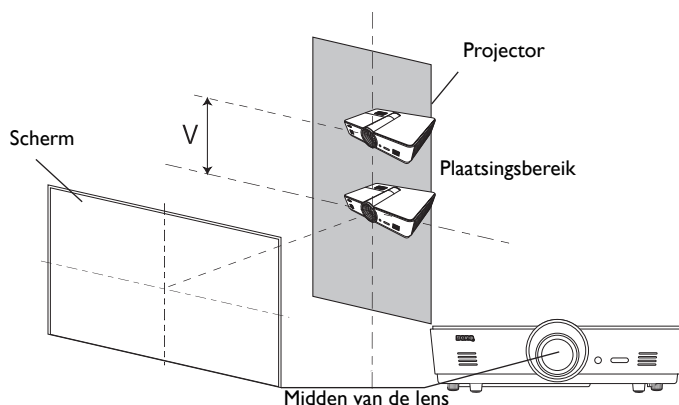
De lensverschuiving zorgt voor flexibiliteit bij de montage van de projector. Hiermee de projector afwijkend gepositioneerd worden ten opzichte van de middenas.

De lensverschuiving wordt uitgedrukt als een percentage van de geprojecteerde beeldhoogte of – breedte. Het wordt gemeten als een verschuiving vanaf het verticale of horizontale midden van het beeld. U kunt de projectielens in een verticale richting binnen het toegestane bereik schuiven, afhankelijk van de gewenste beeldpositie. Voor **SU922+** en **SW921+** is de maximale verticale verschuiving 2,5% vanaf het verticale middelpunt. Voor **SX920+** is de maximale verticale verschuiving 7,5% vanaf het verticale middelpunt. Horizontale verschuiving is niet beschikbaar voor de drie modellen.

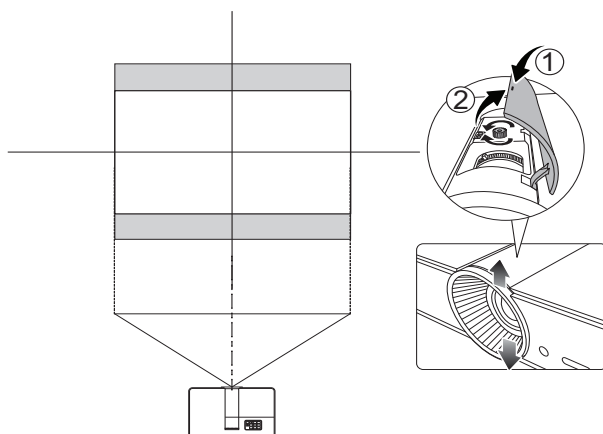
De lens verticaal verschuiven:

1. Druk zachtjes omlaag op de grendel van de paneelafdekking van de lensaanpassing (aangegeven met drie punten) om deze open te klikken.
2. Til de paneelafdekking van de lensaanpassing omhoog.
3. Draai aan de lensverschuivingsring om de positie van het geprojecteerde beeld aan te passen.
4. Als u klaar bent, drukt u de paneelafdekking van de lensaanpassing omlaag om deze dicht te klikken.

• Als de positie van het scherm vast staat



• Als de positie van de projector vast staat



- ☞ • Het aanpassen van de lensverschuiving heeft geen invloed op de beeldkwaliteit. In het onwaarschijnlijke geval dat het beeld vervormd wordt geprojecteerd, zie ["Het geprojecteerde beeld aanpassen" op pagina 31](#) voor details.

Videoapparatuur aansluiten

U kunt de projector op elk type videoapparatuur aansluiten, zoals een dvd-speler, Blu-rayspeler, digitale tuner, kabel- of satellietdecoder, gameconsole of digitale camera. U kunt ook een desktop pc, laptop of Apple Macintosh-systeem aansluiten. U kunt de projector slechts op een van de volgende uitgangen aansluiten. Elke uitgang levert een andere videokwaliteit. De gekozen uitgang is wellicht afhankelijk van de beschikbare overeenkomende aansluitingen op de projector en het gewenste videoapparaat.

Naam van aansluiting	Uiterlijk van aansluiting	Zie	Beeldkwaliteit
HDMI/MHL		"HDMI-apparaten aansluiten" op pagina 21 "MHL-apparaten aansluiten" op pagina 22	 Beste
S-Video		"S-Videoapparaten aansluiten" op pagina 22	 Goed
Video		"Videoapparaten aansluiten" op pagina 23	 Normaal
Computer (D-SUB)		"Een computer aansluiten" op pagina 23	 Beter

Vorbereidingen

Als u een signaalbron aansluit op de projector, volg dan deze instructies:

1. Schakel alle apparatuur uit voordat u verbindingen maakt.
2. Gebruik alleen kabels van het correcte type met de goede stekkers voor elke ingang.
3. Controleer of alle kabelstekkers stevig in de aansluitingen zitten.

 Let op dat de kabels in de volgende afbeeldingen wellicht niet allemaal bij de projector worden geleverd (zie "[Inhoud van de verpakking](#)" op pagina 7 voor details). De meeste kabels zijn verkrijgbaar bij elektronicawinkels.

HDMI-apparaten aansluiten

HDMI (High-Definition Multimedia Interface) ondersteunt ongecomprimeerde videogegevensoverdracht tussen compatibele apparaten, zoals DTV-tuners, dvd-spelers, Blu-rayspelers en beeldschermen, via één enkele kabel. Het levert een puur digitale kijk- en luisterervaring. Gebruik een HDMI-kabel als u verbindingen aanbrengt tussen de projector en HDMI-toestellen.

HDMI-apparaat: Dvd-speler, digitale tuner, enz.



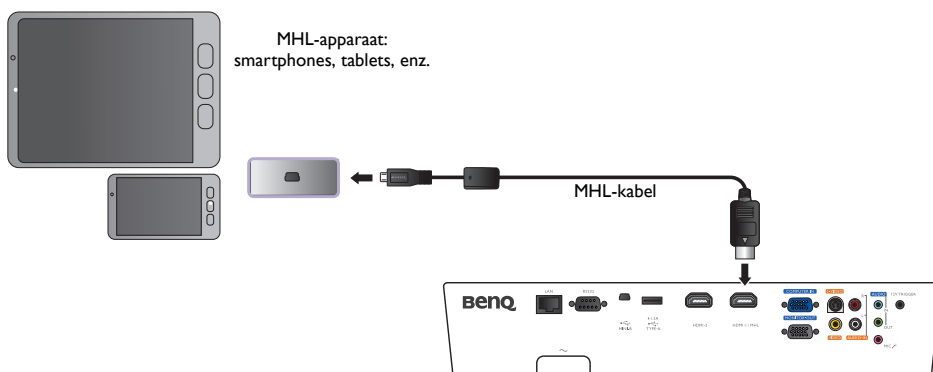
 Als u zeker wilt zijn dat het correcte ingangsignaaltype voor het HDMI-sigitaal is gekozen, zie dan "[Hdmi-formaat](#)" op pagina 59 voor details.

HDMI-kabel



MHL-apparaten aansluiten

MHL (Mobile High-definition Link) ondersteunt de overdracht van ongecomprimeerde HD-video (1080/30p) en -audio (7.1 surround sound) tussen compatibele apparaten, zoals smartphones, tablets en andere mobiele apparaten. Het levert een puur digitale kijk- en luisterervaring. Gebruik een MHL-kabel als u verbindingen aanbrengt tussen de projector en MHL-toestellen.

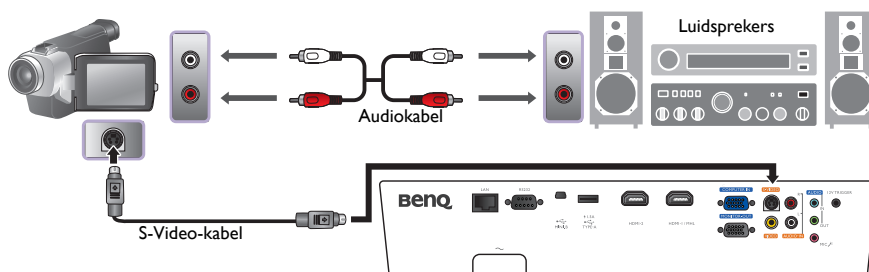


☞ Niet alle mobiele apparaten zijn compatibel met MHL. Vraag de fabrikant van het mobiele apparaat om te controleren of uw apparaat compatibel is met MHL.

S-Videoapparaten aansluiten

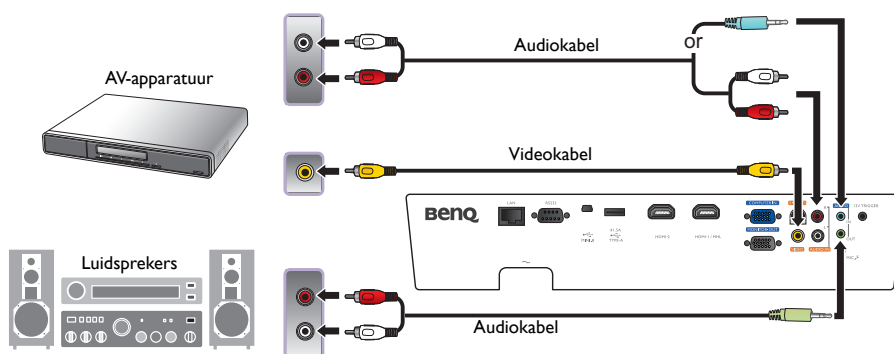
Sluit de projector met een S-Videokabel aan op het S-Videoapparaat. De getoonde audioverbindingen dienen slechts ter informatie. U kunt ook een aparte geluidskabel aansluiten op een versterker.

AV-apparaat: Dvd-speler,
digitale tuner, camcorder, enz.



Videoapparaten aansluiten

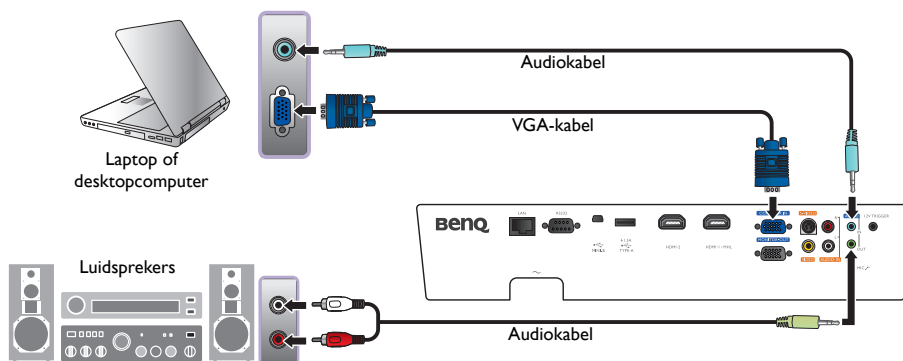
De audioverbindingen worden uitsluitend ter informatie weergegeven. U kunt ook een aparte geluidskabel aansluiten voor een versterker.



- Als u al een component videoverbinding tussen projector en videoapparaat heeft gemaakt, hoeft u dit apparaat niet nogmaals via een composiet videoverbinding aan te sluiten. Deze onnodige extra verbinding komt de beeldkwaliteit niet ten goede.
- Als het geselecteerde videobeeld niet wordt weergegeven nadat u de projector hebt ingeschakeld en de juiste videobron hebt geselecteerd, controleert u of het videoapparaat is ingeschakeld en correct functioneert. Controleer ook of de signaalkabels op de juiste manier zijn aangesloten.

Een computer aansluiten

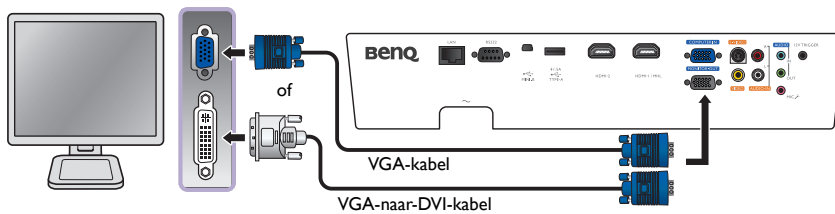
Sluit de projector aan op een computer via een vga-kabel.



- Bij laptops worden de externe videopoorten vaak niet ingeschakeld wanneer een projector wordt aangesloten. Met een toetsencombinatie, zoals Fn + F3 of CRT/LCD kunt u de externe weergave meestal in- of uitschakelen. Zoek op de laptop de functietoets CRT/LCD of de functietoets met een beeldscherm. Druk op Fn en tegelijkertijd op de betreffende functietoets. Zie de documentatie van de laptop voor informatie over de toetscombinaties van de laptop.

Een beeldscherm aansluiten

Als u een presentatie zowel in close-up op een monitor als op het scherm wilt weergeven en als de projector beschikt over een **MONITOR OUT**-aansluiting, kunt u een kabel aansluiten op de **MONITOR OUT** signaaluitgang op de projector.



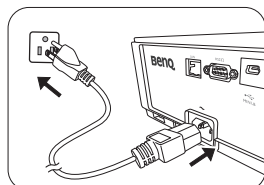
- De **MONITOR OUT** werkt alleen als een geschikte d-sub-stekker op de PC-aansluiting is aangesloten.
- Als u deze verbindingmethode wilt gebruiken als de projector op standby staat, zorg dan dat de Beeldscherm-uit-functie is ingeschakeld in het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd**. Zie ["Beeldscherm-uit"](#) op pagina 63 voor details.

De projector gebruiken

Vorbereidingen

1. Sluit alle apparatuur aan en schakel alles in.
2. Als dit nog niet gedaan is, steekt u de bijgeleverde stroomkabel in de stroomaansluiting op de achterkant van de projector.
3. Steek de stroomkabel in een stopcontact en zet eventueel de stroomschakelaar van het stopcontact aan.

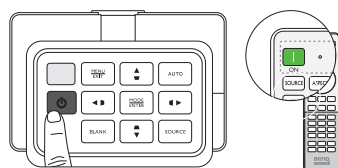
⚠ Gebruik uitsluitend de originele accessoires (zoals de stroomkabel) met het toestel om mogelijke gevaren, zoals elektrische schok en brand, te vermijden.



De projector inschakelen

Volg onderstaande stappen

1. Zorg dat het Powerlampje oranje brandt zodra de stroom is ingeschakeld.
2. Druk op **ENERGIE** op de projector of op **ON** op de afstandsbediening om de projector te starten. Zodra het lampje gaat branden, is een "**Inschakeltoon**" hoorbaar.
Zie "**Uitschakeln van de Beltoon aan/uit**" op pagina 44 voor details over het uitschakelen van de beltoon.
3. De ventilatoren gaan draaien, en tijdens het opwarmen verschijnt op het scherm een opstartbeeld dat enkele seconden zichtbaar blijft.



🗉 De projector reageert tijdens het opwarmen niet op verdere opdrachten.

4. Als u om een wachtwoord wordt gevraagd, drukt u op de pijlknoppen om een wachtwoord van zes cijfers in te voeren. Zie "**De wachtwoordbeveiliging gebruiken**" op pagina 28 voor details.
5. Druk op **SOURCE** om het gewenste signaal te selecteren. Zie "**Een ingangssignaal selecteren**" op pagina 26 voor details.
6. Als de horizontale frequentie van het ingangssignaal het bereik van de projector overschrijdt, verschijnt de melding "Geen signaal" op het scherm. Dit bericht blijft op het scherm totdat u het ingangssignaal op een geschikt signaal schakelt.

🗉 Als u kort na het uitschakelen de projector weer probeert in te schakelen, kunnen de ventilatoren enkele minuten blijven draaien om de projector af te koelen. Druk nogmaals op **⏻ Energie** om de projector te starten nadat de ventilatoren zijn gestopt en de Powerindicator oranje brandt.

Eeningangssignaal selecteren

De projector kan tegelijkertijd op verschillende apparaten worden aangesloten. Als de projector wordt ingeschakeld, probeert deze opnieuw verbinding te maken met hetingangssignaal dat voor het uitschakelen werd gebruikt.

De video-ingang selecteren:

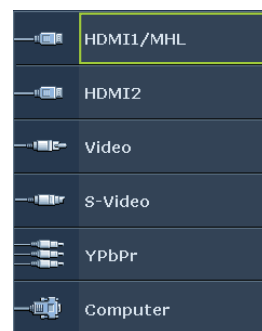
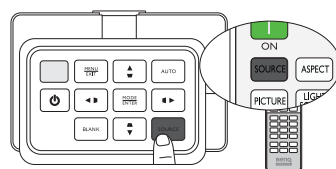
Druk op **SOURCE** en vervolgens op **▲/▼** totdat het gewenste signaal is geselecteerd en druk op **MODE/ENTER**.

Zodra het signaal is gevonden, wordt de informatie over de geselecteerde ingang een aantal seconden in beeld gebracht. Als er meerdere apparaten op de projector zijn aangesloten, kunt u terugkeren naar de ingangselectiebalk om andere signalen te zoeken.

• Met Snel zoeken

Als u wilt dat de projector automatisch signalen zoekt:

1. Druk op **MENU/EXIT** om het OSD-menu in te schakelen.
2. Druk op **◀/▶** om het menu **Bron** te selecteren.
3. Druk op **▼** om **Snel zoeken** te selecteren.
4. Druk op **◀/▶** om de functie **Aan** in te schakelen.



OPMERKING: Tijdens het zoeken naar een geldigingangssignaal, gaat de projector de beschikbare signalen af in de volgorde op de ingangselectiebalk, van boven naar beneden.

De menu's gebruiken

De projector beschikt over meertalige schermmenu's (OSD) waarin u de instellingen kunt aanpassen.

- ☞ De toetsnamen uit de handleiding zijn gebaseerd op het toetsenblok van de projector. De Afstandsbedieningstoets van dezelfde functie kan een andere naam hebben. Zie "**Afstandsbediening**" op [pagina 13](#) voor de toetsdefinities.

Hieronder ziet u een overzicht van het OSD-menu.

- ☞ Onderstaande OSD-afbeeldingen dienen slechts ter referentie en kunnen afwijken van de daadwerkelijke OSD.



Stel eerst het OSD-menu in op een bekende taal om de OSD-menu's te kunnen gebruiken.

1. Druk op **MENU/EXIT** om het OSD-menu in te schakelen.
3. Druk op ▼ om **Taal** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. Vervolgens wordt de taallijst weergegeven.



2. Gebruik ◀/▶ om het menu **SYSTEEMINSTLL : Basis** te selecteren.



4. Druk op ▲/▼/◀/▶ om een voorkeurstaal te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.



5. Druk tweemaal* op **MENU/EXIT** om de instellingen op te slaan en het menu te sluiten.

*Als u eenmaal drukt, gaat u terug naar het submenu, als u tweemaal drukt, wordt het OSD-menu gesloten.

De projector beveiligen

Een veiligheidskabelslot gebruiken

De projector moet op een veilige plek worden geïnstalleerd om diefstal te voorkomen. Of schaf een slot aan, bijvoorbeeld een Kensington-slot, om de projector te beveiligen. De projector bevat een aansluitpunt voor een Kensington-slot. Zie item 23 op pagina 10 voor details.

Een Kensington veiligheidskabelslot is meestal een combinatie van sleutel(s) en slot. Zie de documentatie van het slot voor meer informatie over het gebruik.

De wachtwoordbeveiliging gebruiken

Met het oog op beveiliging en het voorkomen van ongeoorloofd gebruik is de projector voorzien van een optie voor wachtwoordbeveiliging. U kunt het wachtwoord instellen via het schermmenu (OSD). Zodra u een wachtwoord hebt ingesteld en de functie hebt geselecteerd, is de projector beveiligd met een wachtwoord. Gebruikers die het juiste wachtwoord niet kennen, kunnen de projector niet inschakelen.

⚠ **Het is buitengewoon vervelend als u de wachtwoordbeveiliging inschakelt en vervolgens het wachtwoord vergeet. Druk de handleiding zo nodig af en noteer er uw wachtwoord in. Bewaar de handleiding op een veilige plaats, zodat u het wachtwoord altijd terug kunt vinden.**

Een wachtwoord instellen

☞ **Als u een wachtwoord hebt ingesteld en de Inschakelblokkering hebt geactiveerd, kunt u de projector alleen gebruiken als het wachtwoord wordt ingevoerd. Telkens wanneer u de projector start, moet u het wachtwoord opgeven.**

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op ◀/▶ totdat het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd** is geselecteerd.
2. Druk op ▼ om **Beveiligingsins Tellingen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.
3. Druk op ▼ om **Inschakelblokkering** te selecteren en druk op ◀/▶ om **Inschakelblokkering** in te schakelen. De pagina om het wachtwoord in te voeren wordt geopend.
4. Zoals in de afbeelding is aangegeven, vertegenwoordigen de vier pijltoetsen (▲, ▶, ▼, ◀) de 4 cijfers (1, 2, 3 en 4). Druk, afhankelijk van het gewenste wachtwoord, op de pijltoetsen op afstandsbediening of projector om de zes cijfers van het wachtwoord in te voeren.



Als de functie voor het eerst wordt gebruikt, voert u het standaardwachtwoord van de projector (1, 1, 1, 1, 1, 1) in door zesmaal op de pijltoets ▲ te drukken.

Als het wachtwoord is ingesteld keert het OSD-menu terug naar de pagina **Beveiligingsins Tellingen**.

BELANGRIJK: De ingevoerde cijfers worden als sterretjes op het scherm weergegeven. Schrijf het door u gekozen wachtwoord van te voren of net nadat u het wachtwoord hebt ingevoerd in deze handleiding, zodat u het bij de hand hebt als u het mocht vergeten.

Wachtwoord: _ _ _ _ _

5. Sluit het OSD-menu door op **MENU/EXIT** te drukken.

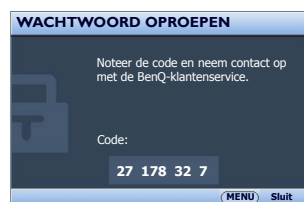
Als u het wachtwoord bent vergeten

Als de wachtwoordfunctie is geactiveerd, wordt u gevraagd het wachtwoord van zes cijfers in te voeren als u de projector inschakelt. Indien u het verkeerde wachtwoord invoert, verschijnt het foutbericht van het wachtwoord. Dit blijft drie seconden op het scherm staan. Hierna volgt de pagina Wachtwoord invoeren. U kunt een nieuwe poging doen door een ander wachtwoord van zes cijfers in te voeren. Als u het wachtwoord niet in deze handleiding hebt genoteerd, en u kunt het zich absoluut niet meer herinneren, kunt u de procedure starten waarmee u het wachtwoord kunt oproepen. Zie "[De procedure voor het herstellen van het wachtwoord starten](#)" op pagina 29 voor details.

Wanneer u 5 keer achter elkaar het verkeerde wachtwoord invoert, wordt de projector na korte tijd automatisch uitgeschakeld.

De procedure voor het herstellen van het wachtwoord starten

1. Zorg dat de pagina **Wachtwoord invoeren** is geopend op het scherm. Druk op **AUTO**. De projector laat op het scherm een code zien.
2. Schrijf het nummer op en schakel de projector uit.
3. Neem contact op met de klantenservice van BenQ in uw land om het nummer te decoderen. Mogelijk wordt u gevraagd om een bewijs van aankoop te overleggen om te controleren of u bevoegd bent de projector te gebruiken.



Het wachtwoord wijzigen

1. Druk in het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd > Beveiligingsins Tellingen** op **▲/▼** om **Wachtwoord wijzigen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Wachtwoord wijzigen** wordt geopend.
2. Voer het oude wachtwoord in.
 - Als het wachtwoord correct is verschijnt het bericht "**Nieuw wachtwoord invoeren**".
 - Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt het foutbericht voor het wachtwoord drie seconden op het scherm. Daarna verschijnt het bericht "**Huidig wachtwoord invoeren**". U kunt op **MENU/EXIT** drukken om de wijziging te annuleren of een ander wachtwoord proberen.
3. Voer een nieuw wachtwoord in.

BELANGRIJK: De ingevoerde cijfers worden als sterretjes op het scherm weergegeven. Schrijf het door u gekozen wachtwoord van te voren of net nadat u het wachtwoord hebt ingevoerd in deze handleiding, zodat u het bij de hand hebt als u het mocht vergeten.

Wachtwoord: _ _ _ _ _

Bewaar deze handleiding op een veilige plek.

4. Bevestig het nieuwe wachtwoord door het nieuwe wachtwoord opnieuw in te voeren.
5. U hebt een nieuw wachtwoord aan de projector toegewezen. Voer het nieuwe wachtwoord in als u de projector weer start.
6. Sluit het OSD-menu door op **MENU/EXIT** te drukken.

De wachtwoordfunctie uitschakelen

U kunt de wachtwoordbeveiliging ook uitschakelen. Ga terug naar het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd > Beveiligingsinstellingen**. Selecteer **Inschakelblokkering** en kies **Uit** door op ◀/▶ te drukken. Het bericht "**Wachtwoord invoeren**" verschijnt. Voer het huidige wachtwoord in.

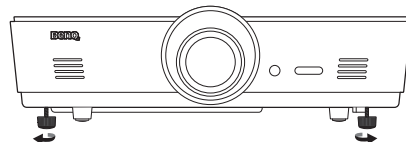
- Als het wachtwoord juist is, keert het OSD-menu terug naar de pagina **Inschakelblokkering** met de tekst "**Uit**" in de rij van **Wachtwoord**. U hoeft de volgende keer dat u de projector inschakelt geen wachtwoord meer in te voeren.
- Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt het foutbericht voor het wachtwoord drie seconden op het scherm. Daarna verschijnt het bericht "**Wachtwoord invoeren**". U kunt op **MENU/EXIT** drukken om de wijziging te annuleren of een ander wachtwoord proberen.

 **Hoewel de wachtwoordfunctie is uitgeschakeld, dient u het oude wachtwoord bij de hand te houden voor het geval dat u de wachtwoordfunctie ooit weer moet inschakelen door het oude wachtwoord in te voeren.**

Het geprojecteerde beeld aanpassen

De projectiehoek aanpassen

Aan de onderkant van de projector zitten twee verstelbare voeten. Indien nodig kunnen deze worden gebruikt om de projectiehoek te veranderen. Schroef de voet zover in of uit als nodig is om de projectiehoek te richten en recht te krijgen.



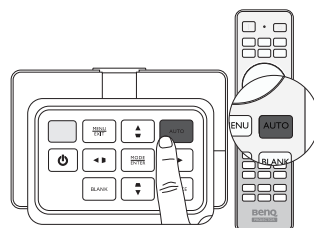
- ☞ Als het scherm en projector niet loodrecht tegenover elkaar staan, krijgt het geprojecteerde beeld de vorm van een verticale trapezoïde. Zie "[Vervorming van het beeld corrigeren](#)" op [pagina 31](#) voor details om dit probleem te corrigeren.

Het beeld automatisch aanpassen

In sommige gevallen is het nodig om de beeldkwaliteit bij te stellen. Druk op AUTO om dit te doen. Binnen 3 seconden past de ingebouwde automatische bijstellingsfunctie de waarden van Frequentie en Klok aan, zodat er een optimale beeldkwaliteit wordt geproduceerd.

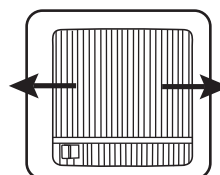
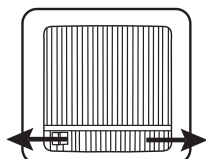
De huidige signaalgegevens worden 3 seconden in de hoek van het scherm weergegeven.

- ☞ Deze functie is alleen beschikbaar als pc-sigitaal (analoog RGB) is geselecteerd.



Het beeldformaat en de helderheid fijn afstellen

1. Wijzig de grootte van het geprojecteerde beeld met behulp van de zoomring.
2. Stel het beeld scherp door aan de focusing te draaien.



Vervorming van het beeld corrigeren

Keystonevervorming treedt op als de projector niet loodrecht tegenover het scherm staat, waarbij het geprojecteerde beeld zichtbaar is als een trapezoïde vorm zoals in volgende voorbeelden:

- Twee parallelle kanten (links en rechts, of boven en onder), maar één kant is duidelijk aan beide kanten breder.
- Geen parallelle kanten.

Voer de volgende stappen uit om de vorm van het beeld te corrigeren.

1. Pas de projectiehoek aan. Verplaats de projector zodat deze recht voor het midden van het scherm staat, met het midden van de lens op de hoogte van het scherm.
2. Als het beeld nog steeds is vervormd, of wanneer de projector niet in de positie kan worden gezet die hierboven wordt beschreven, dient u het beeld handmatig te corrigeren met de functies **2D-keystone** en **Passend in hoek**.

De functie **2D-keystone** lijkt op de functie **Passend in hoek**, aangezien ze beide aanpassingen aanbrengen om beeldvervalsing te corrigeren. Als u beeldvervalsing corrigeert, gebruikt u de volgende procedure om de functies **2D-keystone** en **Passend in hoek** aan te passen voor de best mogelijke beeldvorm:

1. Gebruik de functie **2D-keystone** om het beeld grof aan te passen naar de correcte vorm.
2. Gebruik de functie **Passend in hoek** om de hoeken fijn af te stellen voor de beste beeldvorm.
3. Als het optimale effect niet wordt bereikt met **Passend in hoek**, herstelt u **2D-keystone** en herhaalt u stappen 1 en 2.



De functies **2D-keystone** en **Passend in hoek** hangen nauw samen. Als **2D-keystone** te veel wordt aangepast, wordt het aanpassingsbereik van **Passend in hoek** beperkt.

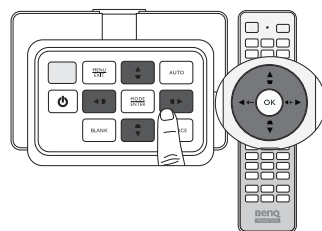
De 2D-keystone-functie gebruiken

- **Via afstandsbediening of projector**

- i. Druk op een pijl/Keystonetoets van de afstandsbediening of projector (Links ◀/▷, Omhoog ▲/□, Rechts ▶/◁, Omlaag ▼/△) om de pagina **2D-keystone** te openen.
- ii. Zie stap iii hieronder voor het verdere verloop.

- **Via het OSD-menu**

- i. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op ◀/▶ totdat het menu **Weergave** is geselecteerd.
- ii. Druk op ▼ om **2D-keystone** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **2D-keystone** wordt geopend.
- iii. Druk op de knop waarvan het keystone-pictogram de tegengestelde vorm heeft als het geprojecteerde beeld. Blijf op deze knop of op de andere knoppen drukken totdat u tevreden bent met de vorm van het beeld.
De waarden op het onderste deel van de pagina veranderen tijdens het indrukken. Als door herhaaldelijk op de knoppen te drukken de maximale of minimale waarde wordt bereikt, verandert de vorm van het beeld niet verder. U kunt het beeld niet verder in die richting veranderen.
- iv. Als de gewenste beeldvorm niet wordt bereikt, drukt u op **MODE/ENTER** om de waarde van **2D-keystone** te herstellen en herhaalt u de vorige stap.



Als u **2D-keystone** herstelt, worden de standaardwaarden van zowel **2D-keystone** als **Passend in hoek** hersteld.

- v. Druk op **MENU/EXIT** om terug te keren naar de vorige pagina.

■ Twee parallele zijden



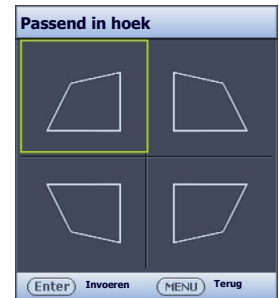
■ Geen parallele zijden



De Passend in hoek-functie gebruiken

Pas handmatig de vier hoeken van het beeld aan door de horizontale en verticale waarden in te stellen.

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **WEERGAVE** is geselecteerd.
2. Druk op **▼** om **Passend in hoek** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De correctiepagina voor **Passend in hoek** wordt geopend.
3. Druk op **▲/▼ / ◀/▶** om een hoek te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.

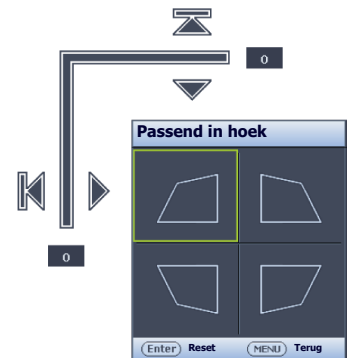


4. Druk op **◀/▶** om de horizontale waarden aan te passen.
5. Druk op **▲/▼** om de verticale waarden aan te passen.
6. Als het optimale effect niet wordt bereikt, drukt u op **MODE/ENTER** om de waarde van **Passend in hoek** te herstellen en herhaalt u stap 4 en 5.



Als u een hoek van de de functie Passend in hoek herstelt, worden de standaardwaarden van alle hoeken hersteld.

7. Druk op **MENU/EXIT** om terug te keren naar de vorige pagina.



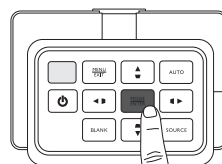
De vooraf ingestelde en door de gebruiker ingestelde modi gebruiken

Een vooraf ingestelde modus selecteren

De projector beschikt over verschillende vooraf ingestelde beeldmodi waaruit u een keuze kunt maken die past bij uw besturingssysteem en het beeldtype van het ingangssignaal.

Een toepasselijke beeldmodus kiezen:

- Druk op **MODE/ENTER** totdat de gewenste modus is geselecteerd.
- **Via het OSD-menu**
 1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **Beeld** is geselecteerd.
 2. Druk op **▼** om **Beeldmodus** te selecteren.
 3. Druk op **◀/▶** totdat de gewenste modus is geselecteerd.



Deze standen bestaan uit vooraf ingestelde waarden die geschikt zijn voor diverse projectieomstandigheden die hieronder worden beschreven:

- **Helder:** maximaliseert de helderheid van het geprojecteerde beeld. Deze optie is geschikt voor omgevingen waar een uiterst hoge helderheid is vereist, bijv. in een goed verlichte kamer.
- **Presentatie:** is ontworpen voor presentaties. De helderheid primeert in deze modus opdat de kleuren overeenkomen met die van de pc of notebook.
- **sRGB:** in deze modus worden de RGB-kleuren zo zuiver mogelijk weergegeven, waardoor de beelden levensecht worden, ongeacht de helderheidinstellingen. De modus is geschikt voor het bekijken van foto's die zijn gemaakt met een sRGB-compatibele en correct gekalibreerde camera, en voor het bekijken van grafische toepassingen en tekenprogramma's zoals AutoCAD.
- **Bioscoop:** is geschikt voor het afspelen van kleurrijke films, videoclippen van digitale camera's of DV's via de pc-ingang wanneer de projector in een donkere omgeving wordt gebruikt.
- **3D:** de projector ondersteunt het afspelen van driedimensionale (3D) content vanaf 3D-compatibele video-apparatuur en andere beeldbronnen, zoals gameconsoles (met 3D-gamedisks), 3D Blu-rayspelers (met 3D Blu-raydisks), 3D TV (met 3D-kanaal), en dergelijke.

 **Houd rekening met het volgende als u 3D-beelden bekijkt:**

- Het beeld kan vervormd lijken. Dit is geen storing van het product.
- Neem voldoende pauzes als u 3D-beelden bekijkt.
- Stop met het kijken van 3D-beelden als u zich moe of onprettig voelt.
- Blijf op een afstand tot het scherm van ongeveer driemaal de effectieve hoogte van het scherm als u 3D-beelden kijkt.
- Kinderen en personen met een overgevoeligheid voor licht, met hartproblemen of met een ander medisch probleem dienen voorzichtig te zijn met het bekijken van 3D-beelden.
- **Gebruiker 1/Gebruiker 2:** roept de aangepaste instellingen op. Zie ["De Gebruiker 1/Gebruiker 2 modus instellen"](#) op pagina 35 voor details.

De geselecteerde beeldmodus verfijnen

De vooraf ingestelde beeldmodus kan worden aangepast via de beschikbare items in het menu **Beeld**.

De beeldmodus verfijnen:

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **Beeld** is geselecteerd.
2. Druk op **▼** om het item dat u wilt aanpassen te selecteren en druk op **◀/▶** om de gewenste waarde in te stellen. De selectie wordt automatisch op de projector opgeslagen en geassocieerd met dat ingangsignaal.

Zie "[De beeldkwaliteit fijn afstellen](#)" op pagina 37 en "[Geavanceerde aanpassing van de beeldkwaliteit](#)" op pagina 38 voor details.

Telkens wanneer u de beeldmodus verandert, past de projector tevens de instelling aan op een instelling die het laatste voor de betreffende beeldmodus is ingesteld op die betreffende ingang. Als u het ingangsignaal verandert, wordt de laatst gebruikte beeldmodus en instelling hersteld voor die ingang en resolutie.

De Gebruiker 1/Gebruiker 2 modus instellen

Er zijn twee door de gebruiker te definiëren modi als de momenteel beschikbare beeldkwaliteitstanden niet aan uw wensen voldoen. U kunt een van de beeldmodi als beginpunt gebruiken (behalve Gebruikersmodus) en de instellingen aanpassen.

1. Selecteer in het menu **Beeld** de optie **Beeldmodus** en druk op **◀/▶** om de modus **Gebruiker 1** of **Gebruiker 2** te selecteren.
2. Druk op **▼** om **Referentiemodus** te selecteren.

 Deze functie is alleen beschikbaar als de modus **Gebruiker 1** of **Gebruiker 2** is geselecteerd in het **Beeldmodus** submenu-item.

3. Druk op **◀/▶** om een beeldmodus te kiezen die uw eisen het dichtst benadert.
4. Druk op **▼** om een submenu-item te selecteren dat kan worden veranderd en pas de waarde aan met **◀/▶**. Zie "[De beeldkwaliteit fijn afstellen](#)" op pagina 37 en "[Geavanceerde aanpassing van de beeldkwaliteit](#)" op pagina 38 voor details.
5. Als de instellingen zijn verricht, drukt u op **MENU/EXIT** om de instellingen op te slaan en te sluiten.

De naam van gebruikersmodi veranderen

U kunt Gebruiker 1 en Gebruiker 2 veranderen in namen die makkelijker te herkennen zijn door de gebruikers van de projector. De nieuwe naam kan maximaal 12 tekens bevatten, waaronder letters (A-Z, a-z), cijfers (0-9), en spatie ().

De naam van gebruikersmodi veranderen:

1. Zorg dat **Gebruiker 1** of **Gebruiker 2** is geselecteerd als beeldmodus.

 Als de modus **Gebruiker 1** of **Gebruiker 2** nog niet is geopend, kiest de projector automatisch **Gebruiker 1** als de gebruikersmodus waarvan de naam wordt gewijzigd.

2. Selecteer in het menu **Beeld** de optie **Gebr.mod.naam wz** en druk op **MODE/ENTER** om de virtuele toetsen te openen.
3. Gebruik de toetsen **▲/▼/◀/▶** en **ENTER** om op de virtuele toetsen de letters te kiezen om de gewenste naam in te voeren.
4. Als u klaar bent, drukt u op **MENU/EXIT** om de virtuele toetsen te sluiten.

De beeldmodus herstellen

Alle aangebrachte wijzigingen in het menu **Beeld** kunnen met één druk op de knop worden hersteld naar de standaard fabriekswaardes als **Reset** is geselecteerd.

De beeldmodus instellen op de standaard fabriekswaardes:

1. Selecteer in het menu **Beeld** de optie **Beeldmodus** en druk op ◀/▶ om de beeldmodus te selecteren (waaronder **Gebruiker 1** en **Gebruiker 2**) die u wilt herstellen.
2. Druk op ▼ om **Beeldinstellingen herstellen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.
3. Druk op ▲/▼ om **Huidige** of **Alle** Beeldmodi te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. Er wordt een bevestiging weergegeven.
4. Druk op ◀/▶ om **Reset** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De standaard fabriekswaardes van de beeldmodus worden hersteld.
5. Herhaal de stappen 1-4 als u nog andere beeldmodi wilt herstellen.

☞ **Verwar de functie Beeldinstellingen herstellen hier niet met de functie Instll. herstellen in het menu SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd. De functie Instll. herstellen herstelt de meeste functies van het complete systeem naar de standaard fabriekswaardes. Zie "Instll. herstellen" op pagina 63 voor details.**

De beeldkwaliteit fijn afstellen

Ongeacht de geselecteerde beeldmodus, u kunt de betreffende instellingen altijd aanpassen aan elk presenteerdoel. Zodra u het OSD-menu afsluit, worden deze aanpassingen opgeslagen in de actuele vooraf ingestelde modus.

Aanpassen van Helderheid

Selecteer **Helderheid** in het menu **Beeld** en pas de waardes aan door op ◀/▶ te drukken op projector of afstandsbediening.



Hoe hoger de waarde, hoe helderder het beeld. En hoe lager de instelling, hoe donkerder het beeld. Stel deze knop zo in dat de zwarte gedeelten van het beeld echt zwart worden weergegeven en er nog details zichtbaar zijn in de donkere gedeelten.

Aanpassen van Contrast

Selecteer **Contrast** in het menu **Beeld** en pas de waardes aan door op ◀/▶ te drukken op projector of afstandsbediening.



Hoe hoger de waarde, hoe groter het contrast. Gebruik deze optie om het maximale witniveau in te stellen nadat u eerder de instelling **Helderheid** hebt ingesteld in overeenstemming met de geselecteerde ingang en de omgeving.

Aanpassen van Kleur

Selecteer **Kleur** in het menu **Beeld** en pas de waardes aan door op ◀/▶ te drukken op projector of afstandsbediening.

Een lagere instelling produceert minder verzadigde kleuren. Wanneer u de minimumwaarde instelt, wordt het beeld zwart-wit. Als de instelling te hoog staat, worden de kleuren op het beeld te fel, waardoor het beeld onrealistisch wordt.

Aanpassen van Tint

Selecteer **Tint** en pas de waardes aan door op ◀/▶ op projector of afstandsbediening te drukken.

Hoe hoger de waarde, hoe groener het beeld. Hoe lager de waarde, hoe roder het beeld.

Aanpassen van Scherppte

Selecteer **Scherppte** en pas de waardes aan door op ◀/▶ op projector of afstandsbediening te drukken.



Hoe hoger de waarde, hoe scherper het beeld. Hoe lager de waarde, hoe zachter het beeld.

Geavanceerde aanpassing van de beeldkwaliteit

In het menu **Beeld > Geavanceerd...** staan meer geavanceerde functies die u naar wens kunt aanpassen. Druk op **MENU/EXIT** om de instellingen op te slaan en het OSD-menu af te sluiten.

Instellen van Zwartniveau

Selecteer **Zwartniveau** en druk op ◀/▶ op de projector of afstandsbediening om **0 IRE** of **7,5 IRE** te selecteren.

De grijsstinten van een videosignaal worden gemeten in IRE-eenheden. In bepaalde gebieden die de NTSC tv-standaard gebruiken, worden de grijsstinten gemeten van 7,5 IRE (zwart) tot 100 IRE (wit); in andere gebieden die PAL-apparatuur of de Japanse NTSC-standaard gebruiken, worden grijsstinten gemeten van 0 IRE (zwart) tot 100 IRE (wit). U kunt het beste eerst controleren of uwingangssignaal bij 0 IRE of 7,5 IRE begint en dit vervolgens te selecteren.

Ruisonderdrukking instellen

Wellicht vertoont het geprojecteerde beeld strepen of ruis. **Ruisonderdrukking** vermindert elektrische ruis in het beeld die veroorzaakt wordt door verschillende mediaspelers. Hoe hoger de instelling, hoe minder de ruis.

Zo verbetert u de beeldhelderheid:

Selecteer **Ruisonderdrukking** en pas de niveaus aan door op ◀/▶ op projector of afstandsbediening te drukken.

Een kleurtemperatuur selecteren*

Selecteer **Kleurtemperatuur** en selecteer een gewenste instelling door op ◀/▶ op projector of afstandsbediening te drukken.

Er zijn diverse instellingen voor kleurtemperatuur beschikbaar.

1. **Standaardtemp.:** met de oorspronkelijke kleurtemperatuur van de lamp en hogere helderheid. Deze optie is geschikt voor omgevingen waar een uiterst hoge helderheid is vereist, bijv. in een goed verlichte kamer.
2. **Warm:** maakt het beeld roodachtig wit.
3. **Normaal:** de witte kleur behoudt de normale schakering.
4. **Koel:** maakt het beeld blauwachtig wit.

***Meer informatie over de kleurtemperatuur:**

Er bestaan vele kleurschakeringen die om verschillende redenen als "wit" worden beschouwd. Het begrip "kleurtemperatuur" is een van de meest gebruikte methoden om de kleur wit uit te drukken. Een witte kleur met een lage kleurtemperatuur vertoont een rode schijn. Een witte kleur met een hoge kleurtemperatuur vertoont eerder een blauwe schijn.

Een voorkeurskleurtemperatuur instellen

Een gewenste kleurtemperatuur instellen:

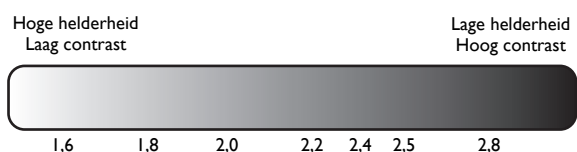
1. Kies **Kleurtemperatuur** en selecteer **Koel, Normaal, Warm** of **Standaardtemp.** door op ◀/▶ op de projector of afstandsbediening te drukken.
2. Druk op ▼ om **Kleurtemperatuur fijn afstellen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Kleurtemperatuur fijn afstellen** wordt geopend.
3. Druk op ▲/▼ om het item dat u wilt veranderen te selecteren en pas de waardes aan door op ◀/▶ te drukken.
 - **Rood effect/Groen effect/Blauw effect:** past de contrastniveaus van Rood, Groen en Blauw aan.
 - **Rode hoek/Groene hoek/Blauwe hoek:** past de helderheidniveaus van Rood, Groen en Blauw aan.
4. Druk op **MENU/EXIT** om de instellingen op te slaan en te sluiten.

Een gamma-instelling selecteren

Selecteer **Gammaselectie** en selecteer een gewenste instelling door op ◀/▶ op projector of afstandsbediening te drukken.

Gamma verwijst naar de verhouding tussen de helderheid van ingangssignaal en beeld.

- Gamma 1,6/1,8/2,0/BenQ
Kies deze waardes naar wens.
- Gamma 2,2
Verhoogt de gemiddelde helderheid van het beeld. Met name geschikt voor verlichte omgevingen, vergaderkamers of huiskamers.
- Gamma 2,4/2,5/2,6
Met name geschikt voor films in een donkere omgeving.
- Gamma 2,8
Beste voor het weergeven van films met veel donkere scènes.



Aanpassen van Brilliant Color

Deze functie maakt gebruik van een nieuw kleurverwerkingsalgoritme en systeemniveauverbeteringen voor een hogere helderheid terwijl de kleuren getrouwer en pakkender in beeld komen. Indien ingesteld op **Uit**, is **Brilliant Color** uitgeschakeld.

Kleurbeheer

In de meeste omstandigheden is kleurbeheer niet nodig, bijvoorbeeld in een klaslokaal, vergaderruimte of woonkamer waar het licht aan blijft, of als door de vensters daglicht naar binnen komt.

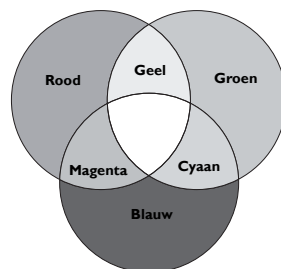
Alleen in permanente opstellingen met kunstmatig licht, zoals directiekamers, congreszalen of thuisbioscopen kan kleurbeheer een optie zijn. Met kleurbeheer kunt u de kleuren fijn afstellen zodat u, als u dat wenst, de kleuren nog waarheidsgetrouwer kunt weergeven.

Correct kleurbeheer kan alleen worden verkregen onder gecontroleerde en reproduceerbare condities. U heeft een colorimeter (kleurlichtmeter) en een reeks geschikte testbeelden nodig om de kleurreproductie te meten. Deze hulpmiddelen worden niet bij de projector geleverd. Wellicht dat de verkoper van de projector u kan helpen deze hulpmiddelen, en eventueel zelfs een ervaren professionele installateur, te verkrijgen.

3D-kleurbeheer bevat zes kleurreeksen (RGBCMY) waarmee u favoriete kleuren kunt instellen. Als u elke kleur selecteert, kunt u onafhankelijk het kleurbereik en verzadiging naar wens aanpassen.

De instellingen aanpassen en opslaan:

1. Selecteer in het menu **Beeld** de optie **Geavanceerd...** en druk op **MODE/ENTER**. Selecteer vervolgens **3D-kleurbeheer** en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **3D-kleurbeheer** wordt geopend.
2. Selecteer **Primaire kleur** en druk op ◀/▶ om een kleur te kiezen uit **Rood, Groen, Blauw, Cyaan, Magenta** en **Geel**.
3. Druk op ▼ om **Tint** te selecteren en druk op ◀/▶ om het gewenste kleurbereik te kiezen voor het maken van aanpassingen. Hoe groter het bereik, hoe meer delen van de twee aangrenzende kleuren de betreffende kleur bevat.



Zie de afbeelding rechts om te zien hoe de kleuren samenhangen. Als u bijvoorbeeld **Rood** kiest en het bereik instelt op 0, wordt alleen puur rode kleur geselecteerd. Het verhogen van het bereik neemt ook rood op dat dicht bij geel en dicht bij magenta ligt.

Druk op ▼ om **Verzadiging** te selecteren en pas de kleurverzadiging aan door op ◀/▶ te drukken. Als u **Rood** kiest en het bereik instelt op 0, wordt alleen de verzadiging van puur rood beïnvloed.

 **Verzadiging** is de hoeveelheid van die kleur in een videobeeld. Lagere instellingen produceren minder verzadigde kleuren; een instelling van "0" verwijdert de betreffende kleur volledig uit het beeld. Als de verzadiging te hoog is wordt de betreffende kleur te sterk en onrealistisch.

4. Druk op **MENU/EXIT** om de instellingen op te slaan en te sluiten.

De beeldverhouding selecteren

De "beeldverhouding" is de verhouding tussen de breedte en de hoogte van het beeld. De standaard voor deze projector is 16:10 terwijl digitale tv en Blu-raydisks meestal in de verhouding 16:9 worden uitgezonden. De meeste analoge tv-signalen en dvd's zijn in de verhouding 4:3.

Door de opkomst van digitale signaalverwerking kunnen apparaten, die digitale beelden weergeven, zoals deze projector, het beeld dynamisch uitrekken en opschalen naar een andere verhouding dan die van de invoerbron. Beelden kunnen op lineaire wijze worden uitgerekte, zodat het volledige beeld gelijkmatig is uitgerekte, of non-lineair waardoor het beeld vervormd wordt.

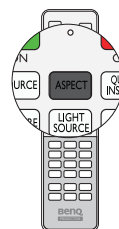
De beeldverhouding van de projectie veranderen (ongeacht de beeldverhouding van de bron):

- **Met de afstandsbedieningsknop**

1. Druk op **ASPECT** om de actuele instelling weer te geven.
2. Druk herhaaldelijk op **ASPECT** om een beeldverhouding te selecteren die past bij het formaat van het videosignaal en de vereisten van het scherm.

- **Via het OSD-menu**

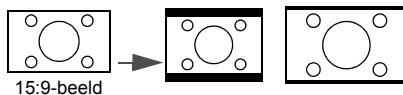
1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op ◀/▶ totdat het menu **Weergave** is geselecteerd.
2. Druk op ▼ om **Beeldverhouding** te selecteren.
3. Druk op ◀/▶ om een beeldverhouding te selecteren die past bij het formaat van het videosignaal en de vereisten van het scherm.



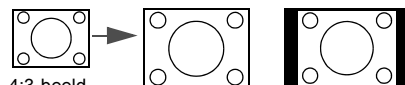
Info over de beeldverhouding

1. **Auto:** Past de grootte van een beeld proportioneel aan zodat de horizontale of verticale zijde bij de eigen resolutie van de projector past. Dit benut de meeste oppervlakte van het scherm en behoudt de beeldverhouding als beelden worden geprojecteerd van een andere beeldverhouding dan 4:3 of 16:10.
 2. **4:3:** past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 4:3. Deze instelling is vooral geschikt voor 4:3-beeld zoals computermonitors, tv's met een standaarddefinitie en dvd-films met een 4:3-beeldverhouding, omdat in dit geval de beeldverhouding van het beeldsignaal behouden blijft.
 3. **16:9:** past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:9. Deze instelling is vooral geschikt voor 16:9-beeld zoals lcd-monitors, high definition tv's en dvd-films met een 16:9-beeldverhouding, omdat in dit geval de beeldverhouding van het beeldsignaal behouden blijft.
 4. **16:10:** past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:10. Dit is met name geschikt voor beelden die al een verhouding van 16:10 hebben, deze worden weergegeven zonder beeldvervorming.
 5. **Reëel:** deze instelling geeft het beeld weer in een één op één verhouding in het midden van het beeld zonder dat de grootte of verhoudingen van het beeld worden aangepast. Dit is met name geschikt als een pc-signaal wordt gebruikt.
- **De zwarte gedeelten zijn inactieve gebieden en de witte actief.**
 - **OSD-menu's kunnen in deze ongebruikte zwarte gebieden worden weergegeven.**

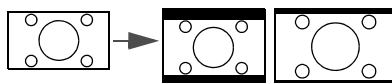
SX920+ **SU922+/
SW921+**



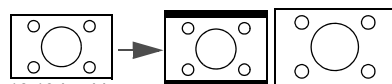
15:9-beeld



4:3-beeld



16:9-beeld



16:10-beeld



4:3-beeld



16:10-beeld

Een wandkleur instellen

Mocht u willen projecteren op een gekleurd oppervlak, zoals een geverfde muur die niet wit is, dan kan de functie Wandkleur helpen de kleur van het geprojecteerde beeld te corrigeren zodat eventueel kleurverschil tussen het oorspronkelijke en het geprojecteerde beeld zoveel mogelijk wordt beperkt. U kunt uit diverse vooraf ingestelde kleuren kiezen: Lichtgeel, Roze, Lichtgroen, Blauw en Schoolbord.

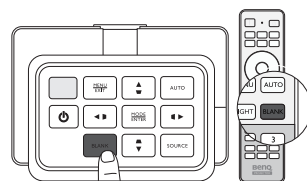
Zo stelt u de wandkleur in:

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op ◀/▶ totdat het menu **Weergave** is geselecteerd.
2. Druk op ▼ om **Wandkleur** te selecteren.
3. Druk op ◀/▶ om een wandkleur te kiezen die past bij de kleur van het oppervlak waarop u projecteert.

Het beeld verbergen

Als u wilt dat de aandacht van het publiek volledig op de presentator is gevestigd, kiest u **BLANK** om het beeld op het scherm te verbergen. Wanneer deze functie wordt geactiveerd terwijl er verbinding is gemaakt met een audio-ingang, kunt u het achtergrondgeluid nog steeds horen.

U kunt de inactief-timer instellen in het menu **SYSTEEMINSTLL : Basis > Gebruiksinstellingen > Inactief-timer** zodat de projector het beeld automatisch na een bepaalde tijd herstelt als bij inactief beeld geen actie is ondernomen. De tijdsduur kan worden ingesteld van 5 t/m 30 minuten in stappen van 5 minuten.



Als de huidige tijdsduur niet overeenkomt met uw persoonlijke wensen, selecteert u **Uit**.

Ongeacht of **Inactief-timer** is geactiveerd of niet, kunt u op een willekeurige toets op de projector of afstandsbediening drukken om het beeld te herstellen.

 **Zodra op BLANK wordt gedrukt, activeert de projectorlamp automatisch de modus Economisch.**

Besturingstoetsen blokkeren

Als de besturingstoetsen op de projector geblokkeerd zijn, kunnen de instellingen van de projector niet per ongeluk worden veranderd (bijvoorbeeld door kinderen). Als de **Paneeltoetsblokkering** is ingeschakeld, functioneert geen enkele toets op de projector, behalve **Energie**.

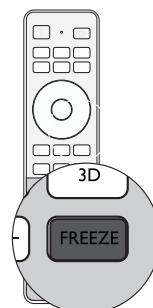
Zo blokkeert u de paneeltoetsen en heft u de blokkering op:

1. Druk op **MENU/EXIT** om het OSD-menu te openen en druk op ◀/▶ om het menu **SYSTEEMINSTLL : Basis** te selecteren.
2. Druk op ▼ om **Paneeltoetsblokkering** te selecteren en druk op ◀/▶ om de functie **Aan** in of uit te schakelen. Er wordt een bevestiging weergegeven.
3. Druk op ◀/▶ om Ja te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.

Het beeld stilzetten

Druk op **FREEZE** op de afstandsbediening om het beeld stil te zetten. Het woord "FREEZE" wordt linksboven in de hoek weergegeven. Druk op een willekeurige toets op de projector of afstandsbediening om verder te gaan met afspelen.

Hoewel het beeld op het scherm wordt gepauzeerd, blijven de beelden op de video of een ander apparaat doorlopen. Als de aangesloten apparaten geluid weergeven, blijft u het geluid horen hoewel het beeld niet meer beweegt.



Het geluid aanpassen

De (hieronder uitgevoerde) geluidsaanpassingen zijn van toepassing op de luidspreker(s) van de projector. Zorg dat de aansluitingen op de audio-ingang van de projector correct zijn aangebracht. Zie "[Videoapparatuur aansluiten](#)" op pagina 21 voor informatie over aansluitingen op de audio-ingang.

- Telkens wanneer u een andere ingang kiest, verandert de projector ook de geluidsinstellingen zoals die eerder voor die betreffende ingang zijn ingesteld.
- Geluids aanpassingen kunnen niet worden aangebracht tijdens Snel zoeken.

Het geluid dempen

Zo schakelt u het geluid tijdelijk uit:

1. Druk op **MENU/EXIT** om het OSD-menu te openen en druk op ◀/▶ om het menu **Bron** te selecteren.
2. Druk op ▼ om **Geluidsinstellingen** te selecteren en druk op **OK**. De pagina **Geluidsinstellingen** wordt geopend.
3. Druk op ▼ om **Geluid uit** te selecteren en druk op ◀/▶ om **Aan** te selecteren.

- ☞ Indien beschikbaar drukt u op **MUTE** op de afstandsbediening om het geluid van de projector in of uit te schakelen.

Het geluidsniveau aanpassen

Pas het geluidsniveau aan door te drukken op VOLUME+/VOLUME- op de afstandsbediening, of:

1. Herhaal bovenstaande stappen 1-2.
2. Druk op ▼ om **Volume** te selecteren en druk op ◀/▶ om het gewenste geluidsniveau te kiezen.

Uitschakelen van de Beltoon aan/uit

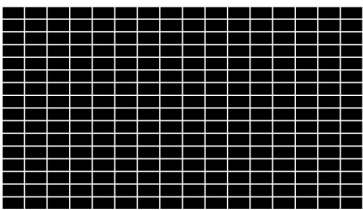
Zo schakelt u de beltoon uit:

1. Herhaal bovenstaande stappen 1-2.
2. Druk op ▼ om **Beltoon aan/uit** te selecteren en druk op ◀/▶ om **Uit** te selecteren.

- ☞ De enige manier om Beltoon aan/uit aan te passen, is door hier **Aan** of **Uit** te kiezen. Het dempen van het geluid of aanpassen van het geluidsniveau heeft geen invloed op de Beltoon aan/uit.

Het testpatroon gebruiken

De projector kan een testbeeld weergeven. Het helpt u met het aanpassen van de beeldgrootte en de focus zodat het geprojecteerde beeld niet vervormd is.



Het testbeeld weergeven:

- 1. Druk op **MENU/EXIT** om het OSD-menu te openen en druk op **◀/▶** om het menu **SYSTEEMINSTLL : Basis** te selecteren.
- 2. Druk op **▼** om **Testpatroon** te selecteren en druk op **◀/▶** om **Focus, Grid W, Grid R, Grid G** of **Uit** te selecteren.

Onderwijssjabloons

De projector biedt diverse patronen voor diverse onderwijsdoeleinden. Zo activeert u een patroon:

- 1. Druk op **MENU/EXIT** om het OSD-menu te openen en druk op **◀/▶** om het menu **Weergave** te selecteren.
- 2. Druk op **▼** om **Lessjabloon** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.
- 3. Druk op **▲/▼** om **Schoolbord** of **Wit bord** te selecteren.
- 4. Druk op **◀/▶** om het gewenste patroon te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.

Lessjabloon	Wit bord	Schoolbord
Lettervorming		
Werkblad		
Coördinatenkaart		

De lampmodus instellen

Deze projector heeft twee lampmodi voor verschillende doeleinden:

Lampmodus	Voordeel voor de gebruiker	Passende omgeving
Normaal (De lamp wordt in de normale modus gebruikt)	- Heldere en duidelijke beelden - Geschikt voor omgevingen met veel licht - Voor continu en onafgebroken gebruik bij kritieke omstandigheden	Grote vergaderruimtes of auditoriums met veel licht
Economisch (De lamp wordt in de economische modus gebruikt)	- De levensduur van de lamp verlengen - Voor continu en onafgebroken gebruik bij kritieke omstandigheden	Kleine of middelgrote directiekamers

U kiest de gewenste lampmodus met één van de volgende methodes.

Met de afstandsbediening:

1. Druk op **Lamp Mode** op de afstandsbediening en de lampmoduspagina wordt geopend.
2. Druk op ▼ om de gewenste lampmodus te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.

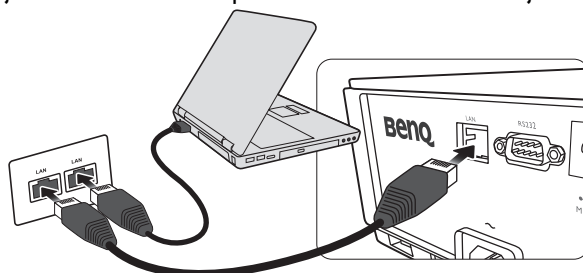
Via het OSD-menu:

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op ◀/▶ totdat het menu **SYSTEEMINSTLL :** **Geavanceerd** is geselecteerd.
2. Druk op ▼ om **Lampinstellingen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.
3. Druk op ▼ om **Lamp Mode** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.
4. Druk op ▼ om de gewenste lampmodus te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.

 Een licht verschil in helderheid en kleur van het beeld kan zichtbaar zijn tijdens de korte tijd waarin wordt overgeschakeld naar een andere lampmodus.

De projector besturen in een kabel-lanomgeving

Kabel-lan zorgt ervoor dat u de projector vanaf een computer kunt besturen via een webbrowser, als de computer en de projector beide correct op hetzelfde lokale netwerk zijn aangesloten.



Een Kabel-lan configureren

Als u in een dhcp-omgeving bent:

1. Pak een RJ45-kabel en sluit deze aan op de RJ45-lan-ingang van de projector en op de RJ45-poort.

 **Als u de RJ45-kabel gebruikt, zorgt u ervoor dat de kabels niet verstrikt raken aangezien dit kan resulteren in storing of onderbreking van het signaal.**

2. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd** is geselecteerd.
3. Druk op **▼** om **Netwerkinstellingen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Netwerkinstellingen** wordt geopend.
4. Druk op **▼** om **Kabel-lan** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Kabel-lan** wordt geopend.
5. Druk op **▼** om **DHCP** te selecteren en druk op **◀/▶** om **Aan** te selecteren.
6. Druk op **▼** om **Toepassen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.
7. Ga terug naar de pagina **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd > Netwerkinstellingen**.
8. Druk op **▼** om **AMX-apparaat detecteren** te selecteren en druk op **◀/▶** om **Aan** of **Uit** te selecteren. Als **AMX-apparaat detecteren** op **Aan** staat, kan de projector door de AMX-controller worden gedetecteerd.
9. Wacht ongeveer 15 - 20 seconden en open de pagina **Kabel-lan** opnieuw.
10. De instellingen voor **IP-adres**, **Subnetmasker**, **Standaardgateway** en **Dns-server** worden weergegeven. Schrijf het ip-adres op dat in de rij **IP-adres** te zien is.

 **Als het IP-adres niet te zien is, vraag dit dan aan uw systeembeheerder.**

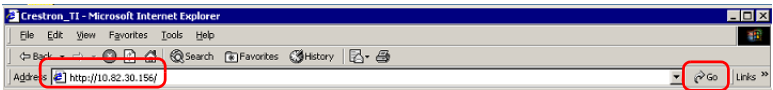
Als u niet in een dhcp-omgeving bent:

1. Herhaal de stappen 1 - 4 van hierboven.
2. Druk op **▼** om **DHCP** te selecteren en druk op **◀/▶** om **Uit** te selecteren.
3. Vraag uw systeembeheerder naar informatie over de instellingen **IP-adres**, **Subnetmasker**, **Standaardgateway** en **Dns-server**.
4. Druk op **▼** om het item te kiezen dat u wilt wijzigen en druk op **MODE/ENTER**.
5. Druk op **◀/▶** om de cursor te verplaatsen en druk vervolgens op **▲/▼** om de waarde in te voeren.
6. Druk op **MODE/ENTER** om de instelling op te slaan. Als u de instelling niet wilt opslaan, drukt u op **MENU/EXIT**.
7. Druk op **MENU/EXIT** om terug te keren naar de pagina **Netwerkinstellingen**, druk op **▼** om **AMX-apparaat detecteren** te selecteren en druk op **◀/▶** om **Aan** of **Uit** te selecteren.
8. Druk op **MENU/EXIT** om het menu af te sluiten.

De projector op afstand bedienen via een webbrowser

Zodra u het juiste ip-adres van de projector hebt en de projector op stand-by staat, kunt u de projector vanaf elke computer in hetzelfde lokale netwerk bedienen.

1. Voer in de adresbalk van de browser het adres in van de projector en druk op Go (Gaan).



2. De pagina voor externe netwerkbesturing wordt geopend. Op deze pagina kunt u de projector besturen alsof u de afstandsbediening of paneeltoetsen van de projector gebruikt.



i	• Menu • Blank (Leeg) • ▲ (□) • ◀ (▷)	• Auto PC • Input (Ingang) • ▼ (□) • ▶ (□)	Zie "Afstandsbediening" op pagina 13 voor details.
	• OK		Hiermee activeert u het geselecteerde menu-item in het schermmenu (OSD).
ii	Schakel naar een ander ingangssignaal door op het gewenste signaal te klikken.  De lijst met ingangen is afhankelijk van de aansluitingen van de projector. "Video" staat voor het Videosignaal.		

Nederlands



- Zodra aanpassingen zijn aangebracht, drukt u op de knop **Send (Verzenden)** en de gegevens worden opgeslagen op de projector.

- Let op de lengtelimieten (inclusief spaties en leestekens) in onderstaande lijst:

De projector gebruiken 49

Op de infopagina staat de informatie en status van deze projector.

The screenshot shows the BenQ projector web interface. At the top, there is a navigation bar with 'Tools', 'Info', and 'Contact IT Help'. The 'Info' tab is selected and highlighted with a red box. Below the navigation bar, the 'BenQ' logo is displayed. The main content area is divided into two columns: 'Projector Information' and 'Projector Status'. The 'Projector Information' column contains fields for Projector Name, Location, Firmware Version (0.28), Mac address (0.0.12.21.34.43), Resolution (No Data), Lamp Hours (0), and Assigned To. The 'Projector Status' column contains fields for Power Status (Off), Source (No Source), Preset Mode (No Data), Projector Position (No Data), Lamp Mode (No Data), and Error Status. At the bottom center, there is an 'Exit' button. A red line points from the 'Exit' button to the text on the right.

Projector Information		Projector Status	
Projector Name		Power Status	Off
Location		Source	No Source
Firmware Version	0.28	Preset Mode	No Data
Mac address	0.0.12.21.34.43	Projector Position	No Data
Resolution	No Data	Lamp Mode	No Data
Lamp Hours	0	Error Status	
Assigned To			

Exit

Druk op **Exit (Afsluiten)** om terug te gaan naar de pagina voor extern netwerkgebruik.

Ga naar <http://www.crestron.com> & www.crestron.com/getroomview voor meer informatie.

Gebruik op grote hoogte

Aanbevolen wordt dat u **Hoogtemodus** activeert als uw locatie hoger dan 1500 meter (ongeveer 4920 voet) boven zeeniveau ligt, of als de projector gedurende langere tijd (>10 uur) onafgebroken wordt gebruikt.

Zo activeert u Hoogtemodus:

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op ◀/▶ totdat het menu **SYSTEEMINSTLL** : **Geavanceerd** is geselecteerd.
2. Druk op ▼ om **Hoogtemodus** te selecteren.
3. Druk op ◀/▶ om **Aan** te selecteren. Er wordt een bevestiging weergegeven.
4. Selecteer **Ja** en druk op **MODE/ENTER**.

Tijdens het gebruik van de Hoogtemodus wordt er wellicht meer geluid geproduceerd omdat de ventilatoren sneller moeten draaien voor een betere koeling en optimale prestaties.

Als u de projector in andere dan deze extreme omstandigheden gebruikt, wordt het apparaat mogelijk automatisch uitgeschakeld om te voorkomen dat de projector oververhit geraakt. Schakel over naar Hoogtemodus om deze symptomen op te lossen. Dit betekent echter niet dat de projector in alle ruwe of extreme omstandigheden kan worden gebruikt.

De projector uitschakelen

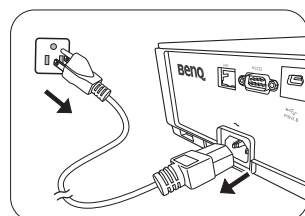
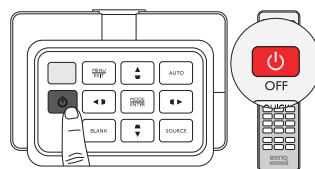
Schakel de projector uit door op **ENERGIE** (⏻) op de projector of **OFF** ⏻ op de afstandsbediening te drukken. Vervolgens verschijnt een waarschuwing. Druk nogmaals op **ENERGIE/ OFF** (⏻).

- De Powerindicator knippert oranje en de ventilatoren blijven ongeveer twee minuten draaien om de lamp af te koelen. De projector reageert niet op opdrachten zolang het koelen niet is voltooid.

☞ **Nadat de projector is uitgeschakeld, mag u de stekker van de projector pas uit het stopcontact trekken als het afkoelen voltooid is en de ventilatoren niet meer draaien. Als het afkoelproces op enige wijze wordt onderbroken, kan dit resulteren in oververhitting en kan de projector beschadigd raken.**

- De Powerindicator brandt oranje nadat de lamp is afgekoeld en de ventilatoren zijn gestopt.
- Als de projector gedurende langere tijd niet wordt gebruikt, trek dan het netsnoer uit het stopcontact.
- Ter bescherming van de lamp reageert de projector niet op opdrachten tijdens het afkoelen.

- ☞ • **De daadwerkelijke levensduur van de lamp kan variëren, afhankelijk van de omgevingsomstandigheden en het gebruik.**
- **Als u kort na het uitschakelen de projector weer probeert in te schakelen, kunnen de ventilatoren enkele minuten blijven draaien om de projector af te koelen. Druk nogmaals op ⏻ Energie/ON om de projector te starten nadat de ventilatoren zijn gestopt en de Powerindicator oranje brandt.**



Schermmenu's (OSD)

Schermmenustructuur (OSD)

De schermmenu's (OSD) verschillen afhankelijk van het geselecteerde signaaltipe.

Hoofdmenu		Submenu	Opties
Beeld	Beeldmodus	Bright/Presentation/sRGB/Cinema/(3D)/User 1/User 2	
	Referentiemodus	Bright/Presentation/sRGB/Cinema/User 1/User 2	
	Helderheid	0~50~100	
	Contrast	0~50~100	
	Kleur	0~50~100	
	Tint	0~50~100	
	Scherpte	0~15	
	Geavanceerd...	Zwartniveau	0 IRE/7,5 IRE
		Ruisonderdrukking	0-3 I
		Kleurtemperatuur	Koel/Normaal/Warm/Standaardtemp.
		Kleurtemperatuur fijn afstellen	Rood effect 0~200
			Groen effect 0~200
			Blauw effect 0~200
			Rode hoek 0~5 I I
			Groene hoek 0~5 I I
			Blauwe hoek 0~5 I I
		3D-kleurbeheer	Primaire kleur Rood/Groen/Blauw/Cyaan/Magenta/Geel
			Tint 0~100
			Verzadiging 0~100
			Effect 0~100
		Gammaselectie	1,6/1,8/2,0/2,2/2,4/2,5/2,6/2,8/BenQ
		Brilliant Color	Aan/Uit
	Gebr.mod.naam wz	Gebruiker 1/Gebruiker 2	
	Beeldinstellingen herstellen	Huidige/Alle	
Weergave	Wandkleur	Uit/Lichtgeel/Roze/Lichtgroen/Blauw/Schoolbord	
	Beeldverhouding	Auto/Reëel/4:3/16:9/16:10	
	Overscanaanpassing	0/1/2/3	
	2D-keystone		
	Passend in hoek	Links bovenaan/Rechts bovenaan/ Links onderaan/Rechts onderaan	
	Digitale zoom	PC: 1,0X ~ 2,0X Video: 1,0X ~ 1,8X	
	Digitaal verkleinen	0,75X ~ 1,0X	
	3D	3D-modus	Auto/Uit/Frame opeenv./Frame-packing/Boven-onder/Naast elkaar
		3D-sync omkeren	Uit/Omkeren
		3D-instellingen opslaan	3D-instellingen 1/3D-instellingen 2/ 3D-instellingen 3
		3D-instellingen toepassen	3D-instellingen 1/3D-instellingen 2/ 3D-instellingen 3/Uit
	Lessjabloon	Schoolbord	Uit/Lettervorming/Werkblad/Coördinatenkaart
		Wit bord	Uit/Lettervorming/Werkblad/Coördinatenkaart

Hoofdmenu		Submenu	Opties
Bron	Snel zoeken		Aan/Uit
	HDMI-instellingen	Hdmi-formaat	Auto/Volledig/Limit
	Geluidsinstellingen	Geluid uit	Aan/Uit
		Volume	0 ~ 5 ~ 10
		Microfoonvolume	0 ~ 5 ~ 10
		Beltoon aan/uit	Aan/Uit
	Positie		H: -10 ~ 0 ~ 10/ V: -10 ~ 0 ~ 10
	Fase		0 ~ Auto ~ 31
Horizontale afmeting			-15 ~ 0 ~ 15
SYSTEEMIN-STLL : Basis	Taal		English / Français / Deutsch Italiano / Español / Русский 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / বাংলা / Polski Magyar / Hrvatski / Română / Norsk / Dansk / Български / Suomi / Indonesian / Ελληνικά / العربية / हिन्दी
	Projectorinstallatie		Voorkant/Achterkant/Plafond achter/ Plafond voorkant
	Menu-instellingen	Weergaveduur menu	5 sec./10 sec./20 sec./30 sec./Altijd
		Menupositie	Midden/Links bovenaan/Rechts bovenaan/Rechts onderaan/Links onderaan
		Herinnering	Aan/Uit
	Gebruiksinstellingen	Direct inschakelen	Aan/Uit
		Inschakelen bij signaal	Aan/Uit
		Automatisch uitschakelen	Uit/3 min./10 min./15 min./20 min./ 25 min./30 min.
		Inactief-timer	Uit/5 min./10 min./15 min./20 min./ 25 min./30 min.
		Slaaptimer	Uit/30 min./1 uur/2 uur/3 uur/4 uur/ 8 uur/12 uur
	Externe ontvanger		Voorkant/Bovenkant/ Voorkant+Bovenkant/Uit
	Paneeltoetsblokkering		Aan/Uit
	Achtergrondkleur		BenQ/Zwart/Blauw/Paars
	Opstartscherm		BenQ/Zwart/Blauw
	Testpatroon		Uit/Focus/Grid W/Grid R/Grid G
	Projector-ID-instelling		Uit/01/02/.../99

Hoofdmenu		Submenu	Opties
SYSTEEMIN-STLL : Geavanceerd	Hoogtemodus		Aan/Uit
	Lampinstellingen	Lamp Mode	Normaal/Economisch
		Lamptimer herst.	Herstellen/Annuleren
		Lamptimer	Gebruikstijd lamp
			Normale modus
			Economische modus
	Beveiligingsins Tellingen	Inschakelblokkering	Aan/Uit
		Wachtwoord wijzigen	
	Baud-ratio		2400/4800/9600/14400/19200/38400/57600/115200
	Ondertitels	Ondertitels aan	Aan/Uit
		Ondertitelversie	OT1/OT2/OT3/OT4
	Stand-by-instellingen	Netwerk	Netwerkstand-bymodus inschakelen
			Netwerkstand-bymodus automatisch uitschakelen
		Beeldscherm-uit	
		Audio pass-through	
		Opladen via MHL	
	Netwerkinstellingen	Kabel-lan	
		AMX-apparaat herstellen	
		MAC-adres	
	Instll. herstellen		Reset/Annul.
Informatie	Bron		
	Beeldmodus		
	Lamp Mode		
	Resolutie		
	3D-formaat		
	Kleursysteem		
	Gebruikstijd lamp		
	Projector-ID		
	Firmware-versie		

De menuopties zijn beschikbaar wanneer de projector minstens één goed signaal ontvangt. Als geen apparatuur op de projector is aangesloten of als geen signaal wordt waargenomen, zijn er beperkte menuopties beschikbaar.

Beeld menu

Functie	Beschrijving
Beeldmodus	Met de vooraf ingestelde beeldmodi kunt u de instellingen van het projectorbeeld aanpassen aan het programmatype. Zie " Een vooraf ingestelde modus selecteren " op pagina 34 voor details.
Referentiemodus	Hiermee selecteert u een voorkeursmodus die voldoet aan uw beeldkwaliteitwensen en kunt u het beeld verder verfijnen op basis van onderstaande selecties. Zie " De Gebruiker 1/Gebruiker 2 modus instellen " op pagina 35 voor details.
Helderheid	Hiermee past u de helderheid van het beeld aan. Zie " Aanpassen van Helderheid " op pagina 37 voor details.
Contrast	Stelt de mate van verschil tussen donker en licht in het beeld in. Zie " Aanpassen van Contrast " op pagina 37 voor details.
Kleur	Hiermee past u het verzadigingsniveau van de kleuren aan -- de sterkte van elke kleur in een videobeeld. Zie " Aanpassen van Kleur " op pagina 37 voor details.
Tint	Hiermee past u de rode en groene kleurtonen van het beeld aan. Zie " Aanpassen van Tint " op pagina 37 voor details.
Scherpte	Maakt het beeld scherper of zachter. Zie " Aanpassen van Scherpte " op pagina 37 voor details.
Beeldinstellingen herstellen	Herstelt de standaard fabriekswaarden van alle instellingen in het menu Beeld . Zie " De beeldmodus herstellen " op pagina 36 voor details.
Gebr.mod.naam wz	Wijzigt de naam van Gebruiker 1 , Gebruiker 2 of sRGB . Zie " De naam van gebruikersmodi veranderen " op pagina 35 voor details.

Beeld menu (Geavanceerd)

Functie	Beschrijving
Zwartniveau	Stelt de grijs tinten van het beeld in op 0 IRE of 7,5 IRE . Zie " Instellen van Zwartniveau " op pagina 38 voor details.
Ruisonderdrukking	Past de beeldkwaliteit aan. Zie " Ruisonderdrukking instellen " op pagina 38 voor details.
Kleurtemperatuur	Er zijn diverse instellingen voor kleurtemperatuur beschikbaar. Zie " Een kleurtemperatuur selecteren " op pagina 38 voor details.
Kleurtemperatuur fijn afstellen	Zie " Een voorkeurskleurtemperatuur instellen " op pagina 39 voor details.
3D-kleurbeheer	Zie " Kleurbeheer " op pagina 40 voor details.
Gammaselectie	Zie " Een gamma-instelling selecteren " op pagina 39 voor details.
Brilliant Color	Zie " Aanpassen van Brilliant Color " op pagina 39 voor details.

Weergave menu

Functie	Beschrijving
Wandkleur	Corrigeer de kleur van het geprojecteerde beeld als het projectieoppervlak niet wit is. Zie " Een wandkleur instellen " op pagina 43 voor details.
Beeldverhouding	Er zijn diverse opties voor instelling van de beeldverhouding, afhankelijk van het ingangsignaal. Zie " De beeldverhouding selecteren " op pagina 41 voor details.
Overscanaanpassing	Verbergt de slechte beeldkwaliteit in de vier randen. U kunt ook zelf op ◀/▶ drukken om te bepalen hoeveel wordt verborgen. Instelling 0 betekent dat 100% van het beeld wordt weergegeven. Hoe hoger de waarde, hoe meer van het beeld wordt verborgen, terwijl het scherm gevuld en geometrisch kloppend blijft.
2D-keystone	Corrigeert eventuele keystone-fouten in het beeld. Zie " De 2D-keystone-functie gebruiken " op pagina 32 voor details.
Passend in hoek	Past één van de vier hoeken afzonderlijk aan zodat het geprojecteerde beeld recht is. Zie " De Passend in hoek-functie gebruiken " op pagina 33 voor details.  Als Passend in hoek is aangepast, en u de beeldverhouding of overscan aanpast, wordt Passend in hoek opnieuw ingesteld.
Digitale zoom	Hiermee vergroot of verkleint u het geprojecteerde beeld. Zodra de pagina Digitale zoom verschijnt, drukt u op ZOOM+/ZOOM- om het beeld te vergroten of verkleinen naar de gewenste grootte. Druk op de pijltoetsen (▲, ▼, ◀, ▶) op de projector of op de afstandsbediening om door het beeld te navigeren.  Het beeld kan alleen worden verschoven nadat het is vergroot. U kunt het beeld verder uitvergroten terwijl u details zoekt.
Digitaal verkleinen	Verkleint het geprojecteerde beeld. 1. Als de aanpassingsbalk zichtbaar is, drukt u herhaaldelijk op ◀/▶ om het beeld te verkleinen of vergroten naar een gewenst formaat. 2. Herstel de oorspronkelijke beeldgrootte door op AUTO te drukken.

3D	Deze projector ondersteunt het afspelen van driedimensionale (3D) content vanaf 3D-compatibele videoapparatuur en andere beeldbronnen, zoals gameconsoles (met 3D-gamedisks), 3D Blu-rayspelers (met 3D Blu-raydisks), 3D TV (met 3D-kanaal), en dergelijke. Nadat de 3D-videoapparatuur op de projector is aangesloten, draagt u de BenQ 3D-bril en zorgt u dat deze is ingeschakeld om 3D-beelden te bekijken.  Houd rekening met het volgende als u 3D-beelden bekijkt: • Het beeld kan vervormd lijken. Dit is geen storing van het product. • Neem voldoende pauzes als u 3D-beelden bekijkt. • Stop met het kijken van 3D-beelden als u zich moe of onprettig voelt. • Blijf op een afstand tot het scherm van ongeveer driemaal de effectieve hoogte van het scherm als u 3D-beelden kijkt. • Kinderen en personen met een overgevoeligheid voor licht, met hartproblemen of met een ander medisch probleem dienen voorzichtig te zijn met het bekijken van 3D-beelden. De standaardinstelling is Auto en de projector kiest automatisch een geschikt 3D-formaat als 3D-beelden worden gedetecteerd. Als de projector het 3D-formaat niet kan herkennen, kiest u handmatig de gewenste 3D-modus.  Als deze functie is ingeschakeld: • De helderheid van het geprojecteerde beeld wordt verminderd. • De Beeldmodus kan niet worden aangepast. • De 2D-trapezium kan alleen in beperkte mate worden aangepast.  De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.
Lessjabloon	Zie "Onderwijsjablons" op pagina 45 voor details.

Bron menu

Functie	Beschrijving
Snel zoeken	Stelt in of de projector automatisch naar ingangsignalen zoekt. Als de optie is ingesteld op Aan , zoekt de projector naar ingangsignalen totdat een signaal is gevonden. Als de functie niet is geactiveerd, selecteert de projector het laatst gebruikte ingangsignaal.
Hdmi-formaat	Selecteert een ingangtype voor het HDMI-signaal. Auto is standaard en de aanbevolen instelling. U kunt het ingangtype ook handmatig instellen. De verschillende ingangtypes gebruiken verschillende normen voor het helderheidsniveau.  Deze functie is alleen beschikbaar als het HDMI-signaal is gekozen.
Geluidsinstellingen	Zie " Het geluid aanpassen " op pagina 44 voor details.
Positie	De pagina wordt weergegeven waarop u de positie kunt aanpassen. U verplaatst het geprojecteerde beeld met de richtingspijlen. De waarden die onder aan de pagina worden weergegeven, veranderen elke keer als u op een knop drukt, totdat ze het maximum of minimum bereiken. De standaard fabriekswaarden ervan worden hersteld als de projector opnieuw wordt gestart.  Deze functie is alleen beschikbaar als het signaal Component of PC is geselecteerd.
Fase	Hiermee past u de klokfase aan om vervorming van het beeld te verminderen.  Deze functie is alleen beschikbaar als het signaal Component of PC is geselecteerd. 
Horizontale afmeting	Stelt de horizontale breedte van het beeld in.  Deze functie is alleen beschikbaar als het signaal Component of PC is geselecteerd.

SYSTEEMINSTLL : Basis menu

Functie	Beschrijving
Taal	Hiermee stelt u de taal voor de Schermmenu's (OSD) in. Zie "De menu's gebruiken" op pagina 27 voor details.
Projectorinstallatie	U kunt de projector tegen het plafond of achter een scherm installeren, of met één of meer spiegels. Zie "Het kiezen van een plek" op pagina 15 voor details.
Menu-instellingen	Weergaveduur menu Bepaalt hoe lang het OSD op het scherm wordt weergegeven nadat u op de knop hebt gedrukt. U kunt een waarde tussen 5 en 30 seconden kiezen, in stappen van 5 seconden. Menupositie Hiermee stelt u de positie van het schermmenu (OSD) in. Herinnering Stelt in of berichten van de OSD-menu over de status van gedetecteerde signalen worden weergegeven.
Gebruiksinstellingen	Direct inschakelen Stelt in of de projector direct wordt ingeschakeld als netstroom wordt gedetecteerd, zonder dat op de toets ENERGIE op de projector of ON op de afstandsbediening hoeft te worden gedrukt. Inschakelen bij signaal Bepaalt of de projector direct wordt ingeschakeld zonder op ENERGIE op de projector of ON op de afstandsbediening te drukken als de projector op stand-by staat en een signaal op de vga-kabel wordt gedetecteerd. Automatisch uitschakelen Voorkomt onnodige projectie als gedurende langere tijd geen signaal wordt gedetecteerd. Zie "Instellen van Automatisch uitschakelen" op pagina 65 voor details. Inactief-timer Bepaalt hoe lang een schermafbeelding wordt verborgen wanneer de functie Leeg is geactiveerd. Als de ingestelde tijd is verstreken, wordt het beeld hersteld. Zie "Het beeld verbergen" op pagina 43 voor details. Slaaptimer Stelt de timer voor automatisch uitschakelen in. De timer kan worden ingesteld op een waarde tussen 30 minuten en 12 uur.
Externe ontvanger	Hiermee kunt u de Voorkant , Bovenkant of Voorkant+Bovenkant IR-sensoren van de afstandsbediening al dan niet activeren. Als Externe ontvanger is ingesteld op Uit houdt u de toets SOURCE op de afstandsbediening 3 seconden ingedrukt om de standaardstatus te herstellen.
Paneeltoetsblokkering	Schakelt alle paneeltoetsen in of uit, behalve ENERGIE op de projector en alle knoppen op de afstandsbediening. Zie "Besturingstoetsen blokkeren" op pagina 43 voor details.
Achtergrondkleur	Hiermee kunt u de kleur van het achtergrondschermbild kiezen dat wordt weergegeven als er geen ingangssignaal wordt gedetecteerd.
Opstartscherm	Hiermee selecteert u het logoschermbild dat wordt weergegeven bij het opstarten van de projector. U hebt de keuze uit het BenQ logoschermbild, het scherm Blauw of het scherm Zwart .

Testpatroon	Zie "Het testpatroon gebruiken" op pagina 45 voor details.  De functie is alleen beschikbaar als de projector geen ingangsignaal detecteert.
Projector-ID-instelling	Stelt het projector-ID van deze projector in (tussen 01~99). Als meerdere aangrenzende projectors tegelijkertijd worden gebruikt, verandert u de projector-ID-codes om storing met andere afstandsbedieningen te voorkomen. Als de Projector-ID is ingesteld, schakelt u naar dezelfde ID voor de afstandsbediening om deze projector te kunnen bedienen. Zie "Afstandsbediening" op pagina 13. Stel de ID in 1. Houd ID SET ingedrukt totdat de ID-instellingsindicator gaat branden. 2. Voer de ID in voor de afstandsbediening (tussen 01~99). De afstandsbediening-ID moet dezelfde zijn als de corresponderende projector-ID. 3. De ID is opgeslagen als u ziet dat de ID-instellingsindicator gaat knipperen en vervolgens uit gaat. De ID wissen 1. Houd ID SET ingedrukt totdat de ID-instellingsindicator gaat branden. 2. Druk op ALL om de huidige ID-instelling van de afstandsbediening te wissen. 3. De ID wordt gewist als u ziet dat de ID-instellingsindicator gaat knipperen en vervolgens uit gaat.

SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd menu

Functie	Beschrijving
Hoogtemodus	Selecteer deze modus wanneer u de projector op grote hoogte of bij hoge temperaturen gebruikt. Zie "Gebruik op grote hoogte" op pagina 51 voor details.
Lampinstellingen	Lamp Mode Stelt het energieverbruik van de projectorlamp in op de modus Normaal of Economisch. Zie "De lampmodus instellen" op pagina 46 voor details. Lamptimer herst. Als de lamp wordt vervangen, kiest u Reset om de lamptimer weer in te stellen op "0". Zie "Stelt de lamptimer in op nul" op pagina 69 voor details. Lamptimer Toont informatie over lampuren. Zie "Het aantal lampuren opzoeken" op pagina 65 voor details.
Beveiligingsinstellingen	Wachtwoord / Inschakelblokkering Hiermee beperkt u het gebruik van de projector tot degenen die het juiste wachtwoord kennen. Zie "De wachtwoordbeveiliging gebruiken" op pagina 28 voor details. Wachtwoord wijzigen Voordat u het wachtwoord wijzigt, dient u het huidige wachtwoord in te voeren. Zie "Het wachtwoord wijzigen" op pagina 29 voor details.
Baud-ratio	Kies een baudrate die identiek is aan die van de computer, zodat u de projector via een geschikte RS-232-kabel kunt aansluiten en de firmware van de projector kunt updaten of downloaden. Deze functie is bedoeld voor gekwalificeerde reparateurs.
Ondertitels	Ondertitels aan Activeer de functie door Aan te kiezen als het geselecteerde ingangssignaal ondertitels bevat. Ondertitels: Laatst de dialoog, verhaallijn en geluidseffecten van tv-programma's en video's, die ondertitels bevatten, op het scherm (in de programmagids wordt dit vaak aangegeven met "CC"). Ondertitelversie Selecteert een gewenste ondertitelmodus. Bekijk ondertitels door OT1, OT2, OT3 of OT4 te selecteren (OT1 geeft ondertitels weer in de primaire taal van uw regio).  Deze functies zijn alleen beschikbaar als het Video-sig-naal is geselecteerd.

Stand-by-instellingen	Netwerk Kies Aan om de functie in te schakelen. De netwerkfunctie van de projector is beschikbaar als de projector op stand-by staat. Beeldscherm-uit Kies Aan om de functie in te schakelen. De projector kan in de stand-bystand een vga-sigitaal leveren als op de aansluiting PC randapparatuur is aangesloten. Zie "Een beeldscherm aansluiten" op pagina 24 voor meer informatie over aansluitingen. Audio pass-through Druk op ◀/▶ om de bron te kiezen voor de gebruiksmodus. Zie "Videoapparatuur aansluiten" op pagina 21 voor meer informatie over aansluitingen. Wanneer de desbetreffende verbindingen correct aangesloten zijn op het apparaat kan de projector een audiosignaal afgeven via de externe luidspreker, wanneer deze in stand-bymodus staat. De geïntegreerde luidspreker(s) worden in de stand-bymodus gedempt.  Als deze functie is ingeschakeld wordt het stand-bystroomverbruik licht hoger.
Netwerkinstellingen	Kabel-lan Zie "De projector besturen in een kabel-lanomgeving" op pagina 47 voor details.
Instll. herstellen	Zet alle instellingen terug op de fabrieksinstellingen.  De volgende instellingen blijven behouden: namen van gebruikermodi, 2D-keystone, Digitaal verkleinen, Taal, Projectorinstallatie, Hoogtemodus en Wachtwoord.

Informatie menu

Dit menu geeft de huidige status van de projector aan.

-  Sommige beeldaanpassingen zijn alleen mogelijk wanneer bepaalde ingangen in gebruik zijn. Aanpassingen die niet beschikbaar zijn, worden niet weergegeven op het scherm.

Functie	Beschrijving
Bron	Geeft de huidige signaalbron weer.
Beeldmodus	Geeft de geselecteerde modus weer in het menu Beeld > Beeldmodus .
Lamp Mode	Geeft de geselecteerde lampmodus weer in het menu SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd > Lamp Mode .
Resolutie	Geeft de eigen resolutie van het ingangssignaal weer.
3D-formaat	Geeft de huidige 3D-modus aan. Is uitsluitend beschikbaar als de modus 3D is ingeschakeld.
Kleursysteem	Geeft de indeling van het ingangssysteem aan.
Gebruikstijd lamp	Toont de totale gebruiksduur van de lamp.
Projector-ID	Toont de projector-ID van de projector.
Firmware-versie	Toont de huidige versie van de firmware

Extra informatie

Onderhoud van de projector

De projector heeft maar weinig onderhoud nodig. Het enige dat u regelmatig moet doen, is de lens schoonhouden. Verwijder nooit onderdelen van de projector, met uitzondering van de lamp. Neem contact op met uw verkoper of plaatselijke klantenservice als de projector niet normaal functioneert.

De lens reinigen

Reinig de lens als u vuil of stof op het oppervlak ziet. Voordat u de lens schoonmaakt, schakelt u de projector uit, trekt u de stroomkabel uit het stopcontact en laat u hem een aantal minuten staan om volledig af te koelen.

1. Verwijder stof met een fles met gecomprimeerde lucht. (Beschikbaar bij bouwmarkten of fotografiezaken.)
2. Als er hardnekkige stof- of vetvlekken zijn, gebruikt u een speciale lensborstel of vochtige schone lensdoek met lenscleaner om zachtjes over het oppervlak van de lens te vegen.
3. Gebruik nooit een schuursponsje, reinigingsmiddel met alkaline/zuur, schuurmiddel of vluchtig oplosmiddel, zoals alcohol, wasbenzine, thinner of insecticide. Het gebruik van zulke stoffen of langdurig contact met materiaal van rubber of vinyl, kan resulteren in beschadiging van het oppervlak en behuizing van de projector.

 **Raak nooit met uw vinger de lens aan en wrijf nooit met schuurmiddelen over de lens. Zelfs papieren doekjes kunnen de lenscoating beschadigen. Gebruik uitsluitend lensborstels, doekjes en schoonmaakmiddelen die speciaal gericht zijn op optische apparatuur. Maak de lens nooit schoon als de projector is ingeschakeld of als deze nog warm is van het gebruik. Schakel de projector uit en laat de projector volledig afkoelen voordat u de lens reinigt.**

De projectorbehuizing reinigen

Voordat u de behuizing schoonmaakt, schakelt u de projector uit, trekt u de stroomkabel uit het stopcontact en laat u hem een aantal minuten staan om volledig af te koelen.

1. Verwijder vuil of stof met een zachte, droge en pluisvrije reinigingsdoek.
2. Voor het verwijderen van hardnekkige vlekken gebruikt u een zachte doek die u hebt bevochtigd met water en een neutraal schoonmaakmiddel. Veeg hiermee de behuizing schoon.

 **Gebruik nooit was, alcohol, benzine, thinner of andere chemische schoonmaakmiddelen. Hierdoor kan de behuizing beschadigd raken.**

De projector opbergen

Als u de projector gedurende lange tijd niet gebruikt:

1. Zorg dat de temperatuur en de luchtvochtigheid van de opslagruimte binnen het aanbevolen bereik van de projector vallen. Raadpleeg de pagina met specificaties in deze handleiding of neem contact op met uw dealer over het bereik.
2. Schuif de verstelvoetjes in.
3. Haal de batterijen uit de afstandsbediening.
4. Verpak de projector in de oorspronkelijke of een soortgelijke verpakking.

De projector vervoeren

Het verdient aanbeveling de projector in de oorspronkelijke of een gelijkwaardige verpakking te vervoeren.

Informatie over de lamp

Het aantal lampuren opzoeken

De gebruiksduur van de lamp (lampuren) wordt automatisch berekend, terwijl de projector wordt gebruikt, door de ingebouwde timer.

Informatie over het aantal lampuur verkrijgen:

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op ◀/▶ totdat het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd** is geselecteerd.
2. Druk op ▼ om **Lampinstellingen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Lampinstellingen** wordt geopend.
3. Druk op ▼ om **Lamptimer** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Lamptimer** wordt geopend.
4. Sluit het menu af door op **MENU/EXIT** te drukken.

De levensduur van de lamp verlengen

De projectielamp is een verbruiksartikel. Door de volgende instellingen in het OSD-menu te veranderen kunt u de levensduur van de lamp maximaliseren.

• Instellen van Lamp Mode als Economisch

Als u de **Economisch** gebruikt, wordt het geluid en het energieverbruik van het systeem verminderd. Als de modus **Economisch** is geselecteerd wordt het licht verminderd en worden de geprojecteerde beelden donkerder.

De modus **Economisch** verlengt ook de levensduur van de projectorlamp. Stel de modus **Economisch** in door naar het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd > Lampinstellingen > Lamp Mode** te gaan en op **MODE/ENTER** te drukken. Druk op ▼ om **Economisch** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.

• Instellen van Automatisch uitschakelen

Via deze functie wordt de projector automatisch uitgeschakeld als er gedurende een ingestelde periode geen ingangsignaal wordt gedetecteerd.

Activeer **Automatisch uitschakelen** door het menu **SYSTEEMINSTLL : Basis > Gebruiksinstellingen > Automatisch uitschakelen** te openen en druk op ◀/▶ om een tijdsperiode te kiezen. De tijdsduur kan worden ingesteld op 3 minuten of 10 tot 30 minuten, in stappen van 5 minuten. Als de ingestelde tijdsduur niet overeenkomt met uw voorkeur, kies dan **Uit**. De projector wordt niet automatisch binnen een bepaalde periode uitgeschakeld.

De timing van de lampvervangning

Als het Lamp-indicator rood oplicht of als een bericht in beeld komt, dat aangeeft dat u de lamp moet vervangen, dient u een nieuwe lamp te installeren of met het apparaat naar uw leverancier te gaan. Een oude lamp kan storing in de projector veroorzaken. In sommige gevallen kan de lamp ontploffen. Ga naar <http://www.BenQ.com> voor een vervangende lamp.

De waarschuwingslampjes van de lamp en de temperatuur gaan branden als de lamp te heet wordt. Zet de stroom uit en laat de projector 45 minuten afkoelen. Als de indicatoren Lamp of Temp nog steeds branden nadat de stroom weer is ingeschakeld, neemt u contact op met uw verkoper. Zie "Indicatoren" op pagina 70 voor details.

De volgende lampwaarschuwingen worden weergegeven om u eraan te herinneren dat u de lamp moet vervangen.

Status	Bericht
Installeer een nieuwe lamp voor optimale prestaties. Als de projector meestal op de modus Economisch is ingesteld (zie "Het aantal lampuren opzoeken" op pagina 65), kunt u de projector nog blijven gebruiken totdat de volgende lampuurwaarschuwing verschijnt. Druk op MODE/ENTER om het bericht te negeren.	
Het wordt ten zeerste aanbevolen dat u de lamp vervangt. De lamp is een verbruiksartikel. De helderheid van de lamp vermindert na verloop van tijd. Dit is normaal. U kunt de lamp vervangen als de helderheid aanzienlijk is afgenomen. Druk op MODE/ENTER om het bericht te negeren.	 
De lamp MOET worden vervangen voordat de projector opnieuw normaal functioneert. Druk op MODE/ENTER om het bericht te negeren.	

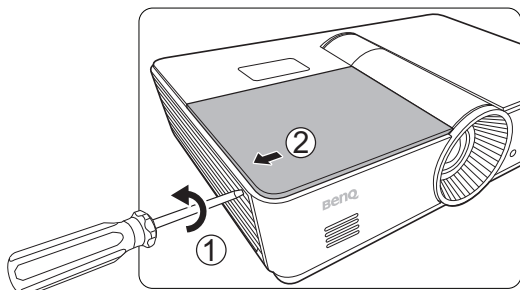
☞ "XXXX" in bovenstaande melding zijn getallen die per model kunnen verschillen.

De lamp vervangen

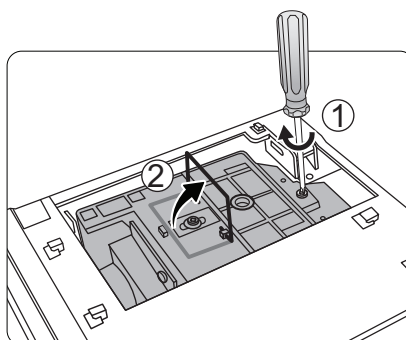
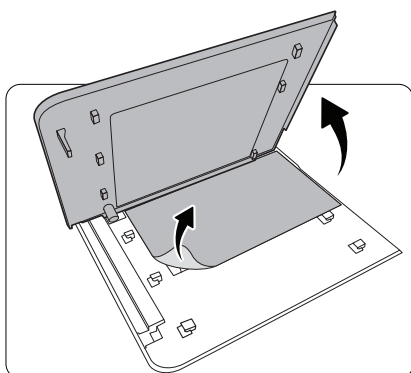


- Om het risico van een elektrische schok te vermijden, dient u altijd de projector uit te schakelen en de stekker van het netsnoer uit het stopcontact te verwijderen voordat u de lamp vervangt.
- Om de kans op brandwonden te verkleinen, dient u de projector gedurende ten minste 45 minuten te laten afkoelen voordat u de lamp vervangt.
- Om de kans op verwondingen aan vingers of schade aan onderdelen binnen in de projector te verkleinen, dient u voorzichtig te werk te gaan wanneer u lampglas verwijdt dat in scherpe stukjes uit elkaar is gespat.
- Om de kans op verwondingen aan vingers en/of een slechtere beeldkwaliteit door aanraking van de lens te verkleinen, mag u uw hand niet in de lege kast steken nadat de lamp is verwijderd.
- Deze lamp bevat kwik. Breng de lamp naar het klein chemisch afval in overeenstemming met de plaatselijke milieuregeling.
- Aanbevolen wordt een geschikte projectorlamp aan te schaffen als vervanging om de optimale prestaties van de projector te verzekeren.
- Als de lamp wordt vervangen terwijl de projector ondersteboven aan het plafond hangt, let dan goed op dat niemand onder de lampklep staat om mogelijk letsel of schade aan de ogen door glasscherven te voorkomen.
- Zorg altijd voor goede ventilatie als u omgaat met gebroken lampen. We raden u aan een stofmasker, veiligheidsbril of gezichtsmasker te gebruiken en beschermende kleding, zoals handschoenen, te dragen.

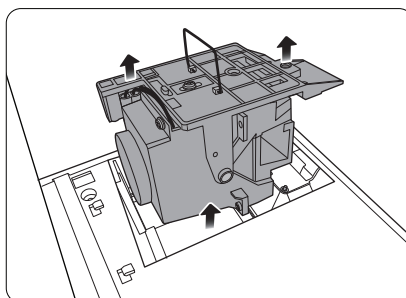
1. Schakel het apparaat uit en trek de stekker van de projector uit het stopcontact. Zet alle aangesloten apparatuur uit en trek alle andere kabels los. Zie "[De projector uitschakelen](#)" op [pagina 52](#) voor details.
2. Draai de schroef van de lampklep los.



3. Verwijder de lampklep.



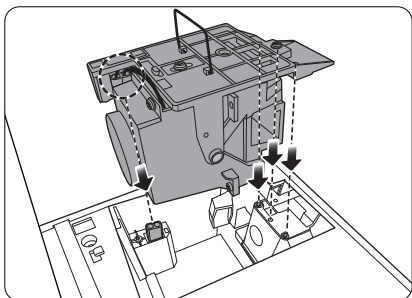
5. Til de hendel op zodat deze loodrecht op de lamp staat. Trek de lamp langzaam aan de hendel uit de projector.



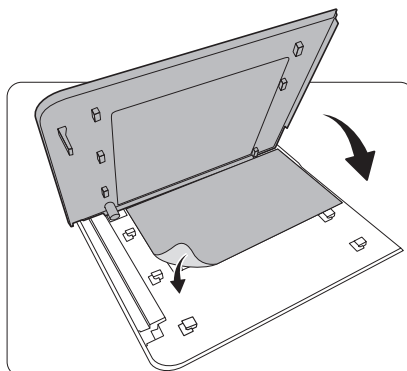
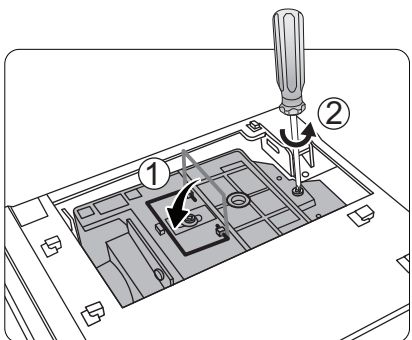
Opmerkingen

- Als u te snel trekt, kan de lamp breken waardoor glasscherven in de projector terecht kunnen komen. Om de kans op verwondingen aan vingers of schade aan onderdelen binnen in de projector te verkleinen, dient u voorzichtig te werk te gaan als u lampglas verwijderd dat is gebroken.
- Plaats de lamp niet in de buurt van water, binnen bereik van kinderen, in de buurt of boven warmtebronnen of bij ontvlambare materialen.
- Steek uw handen niet in de projector nadat de lamp is verwijderd. Als u de interne optische componenten aanraakt, kan dit resulteren in wazige beelden op het scherm.

6. Plaats de vervangende lamp. Let op dat u deze helemaal en stevig op z'n plek duwt.
8. Plaats de lampklep terug.



7. Zorg dat de hendel goed vast op z'n plek zit. Draai de schroef vast die de lampbox bevestigt.



9. Draai de schroeven van de lampklep weer vast.
10. Steek de stekker weer in het stopcontact en zet de projector aan.

Opmerkingen

- Pas op dat u de schroeven niet te stevig vastschroeft.
- Een losse schroef kan tot een slechte verbinding leiden, met storingen tot gevolg.

Stelt de lamptimer in op nul

 Stel de gebruiksduur van de lamp niet op nul in als de lamp niet is vervangen. Wanneer u dat wel doet, kan dat tot schade leiden.

1. Druk na het opstartlogo op **MENU/EXIT** en druk vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd** is geselecteerd.
2. Druk op **▼** om **Lampinstellingen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Lampinstellingen** wordt geopend.
3. Selecteer **Lamptimer herst.** en druk op **MODE/ENTER**. Er verschijnt een waarschuwingsbericht waarin u wordt gevraagd de lamptimer te herstellen. Selecteer **Reset** en druk op **MODE/ENTER**. De lamp tijd wordt op "0" gezet.

Indicatoren

Lampje			Status
POWER	TEMP	LAMP	
Situaties gerelateerd aan de stroomtoevoer			
Oranje	Uit	Uit	Stand-bymodus
Groen	Uit	Uit	Opstarten
Groen	Uit	Uit	Normale werking
Oranje Knippert	Uit	Uit	Afkoelen bij normaal uitschakelen
Rood Knippert	Rood Knippert	Rood Knippert	Downloaden
Rood Knippert	Uit	Uit	Uitschakelen van schaler mislukt (data afbreken)
Rood	Uit	Rood	Herstellen van schaler mislukt (alleen videoprojector)
Uit	Rood	Uit	Downloaden via lan mislukt
Uit	Groen	Uit	LAN downloaden OK
Groen	Uit	Oranje	Levensduur lamp verstreken
Inbrandgebeurtenissen			
Groen	Uit	Uit	Inbranden AAN
Groen	Groen	Groen	Inbranden UIT
Situaties gerelateerd aan de lamp			
Uit	Uit	Rood	Storing bij lamp bij normaal gebruik
Uit	Uit	Oranje Knippert	Lamp brandt niet
Situaties gerelateerd aan de temperatuur			
Rood	Rood	Uit	Storing bij ventilator 1 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 25\%$ af van de gewenste snelheid)
Rood	Rood Knippert	Uit	Storing bij ventilator 2 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 25\%$ af van de gewenste snelheid)
Rood	Groen	Uit	Storing bij ventilator 3 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 25\%$ af van de gewenste snelheid)
Rood	Groen Knippert	Uit	Storing bij ventilator 4 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 25\%$ af van de gewenste snelheid)
Rood Knippert	Rood	Uit	Storing bij ventilator 5 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 26\%$ af van de gewenste snelheid)
Rood Knippert	Rood Knippert	Uit	Storing bij ventilator 6 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 27\%$ af van de gewenste snelheid)
Groen	Rood	Uit	Temperatuur 1 fout (temperatuurlimiet wordt overschreden)

Problemen oplossen

Probleem	Oorzaak	Oplossing
U kunt de projector niet inschakelen.	Het netsnoer levert geen stroom.	Stop het ene uiteinde van het netsnoer in de netsnoeraansluiting aan de achterkant van de projector en het andere uiteinde in het stopcontact. Zorg dat het stopcontact is ingeschakeld (indien van toepassing). (Zie pagina 25.)
	Tijdens het afkoelproces is geprobeerd de projector weer in te schakelen.	Wacht tot de projector volledig is afgekoeld.
	Het lampdeksel is niet correct bevestigd.	Bevestig het lampdeksel op de juiste wijze. (Zie pagina 67.)
Geen beeld.	De videobron is niet ingeschakeld of niet correct aangesloten.	Schakel de videobron in en controleer of de signaalkabel correct is aangesloten. (Zie pagina 21.)
	De projector is niet correct aangesloten op het bronapparaat.	Controleer de aansluiting. (Zie pagina 21.)
	Het ingangssignaal is verkeerd geselecteerd.	Selecteer het juiste ingangssignaal met de SOURCE-toetsen op de afstandsbediening of SOURCE op de projector. (Zie pagina 26.)
Beel is instabiel.	De verbindingkabels zijn niet stevig aangesloten op de projector of apparatuur.	Sluit de kabels correct aan op de juiste aansluitingen. (Zie pagina 21.)
Beeld is onscherp.	De projectielens is niet correct scherpgesteld.	Pas de scherpstelling van de lens aan met de focusring. (Zie pagina 31.)
	De projector en het scherm staan scheef.	Pas indien nodig de projectiehoek, -richting en -hoogte van de projector aan. (Zie pagina 31.)
De afstandsbediening functioneert niet correct.	De batterijen zijn leeg.	Vervang beide batterijen met nieuwe. (Zie pagina 8.)
	Er bevindt zich een voorwerp tussen de afstandsbediening en de projector.	Verwijder het obstakel. (Zie pagina 8.)
	U bevindt zich te ver van de projector.	Ga niet verder dan 8 meter (26,2 voet) van de projector staan. (Zie pagina 8.)
3D-beelden worden niet correct weergegeven.	De batterij van de 3D-bril is leeg.	Laad de 3D-bril opnieuw op.
	De instellingen in het menu 3D zijn niet correct ingesteld.	Stel de instellingen van het menu 3D correct in.
	De Blu-raydisk is niet in 3D-formaat	Gebruik een 3D-Blu-raydisk en probeer het opnieuw.
	Het ingangssignaal is verkeerd geselecteerd.	Kies het juiste ingangssignaal met de knop SOURCE op de projector of afstandsbediening.

Specificaties

 Alle specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd.

■ Optisch

Projectiesysteem	Single-chip DLP™-systeem
Oorspronkelijke resolutie	SX920+: 0,55" DLP (1024 x 768); SW921+: 0,65" DLP (1280 x 800); SU922+: 0,67" DLP (1920 x 1200)
Objectief	F = 2,45 tot 3,07 f = 15,78 tot 25,12 mm
Geprojecteerde schermgrootte	30" tot 300"
Lamp	370 W

■ Electrisch

Compatibiliteit	PC SX920+/SW921+: 640 x 480 tot 1600 x 1200 SU922+: 640 x 480 tot 1920 x 1200 Video NTSC, PAL, SECAM, YPbPr (480i/480p/576i/576p/720p/1080i/1080p), HDTV (720p/1080i/1080p) Typ. = 60% NTSC
-----------------	---

Kleurruimte

■ Aansluitingen

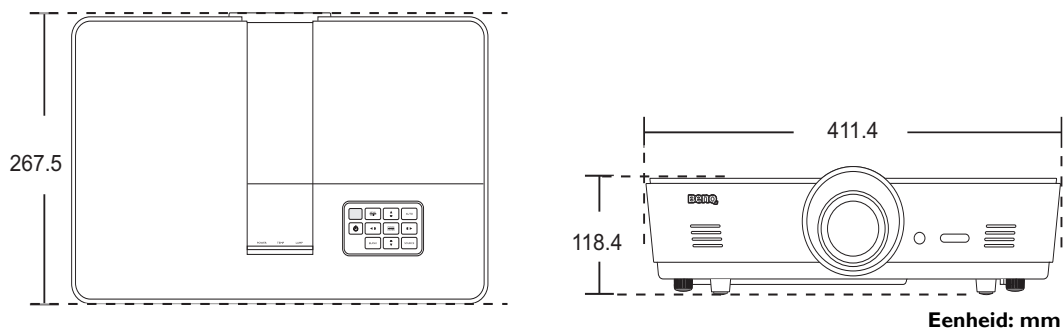
Ingangen	Analoog RGB: D-sub 15-pin (contrastekker) x 1 HDMI (V. 1.4a) x 2 MHL (V. 2.1) x 1 (gedeeld met HDMI-ingang) S-Video: Mini DIN 4-pin x 1 Component video (Y/CB/CR + Y/PB/PR) x 1 (gedeeld met RGB-ingang) Composite video x 1 RCA Audio-in x 1 PC Audio-in x 1 Microfoon x 1 RJ45 LAN x 1
Uitgang	Analoog RGB: D-sub 15-pin (contrastekker) x 1 Audio-uit x 1 Luidspreker: 10 W x 2 Seriële aansluiting : RS232 9-pin (male) Usb (Type-A) x 1 Usb (mini B-type) x 1 IR-ontvanger x 2 LAN x 1 (RJ45) 12 V gelijkspanningstrigger x 1 (max. 0,5 A)
Besturing	

■ Algemene kenmerken

Projectorgewicht	4,9 kg (10,80 lbs)
Energie	VAC 100-240 V, 6 A, 50-60 Hz
Energieverbruik	Max. 594 W; stand-by < 0,5 W; netwerkstand-by < 3 W
Bedrijfstemperatuur	0°C tot 40°C (zonder condens)
Opslagtemperatuur	-20°C tot 60°C op zeeniveau
Vochtigheid in bedrijf/in opslag	10% - 90% (zonder condens)

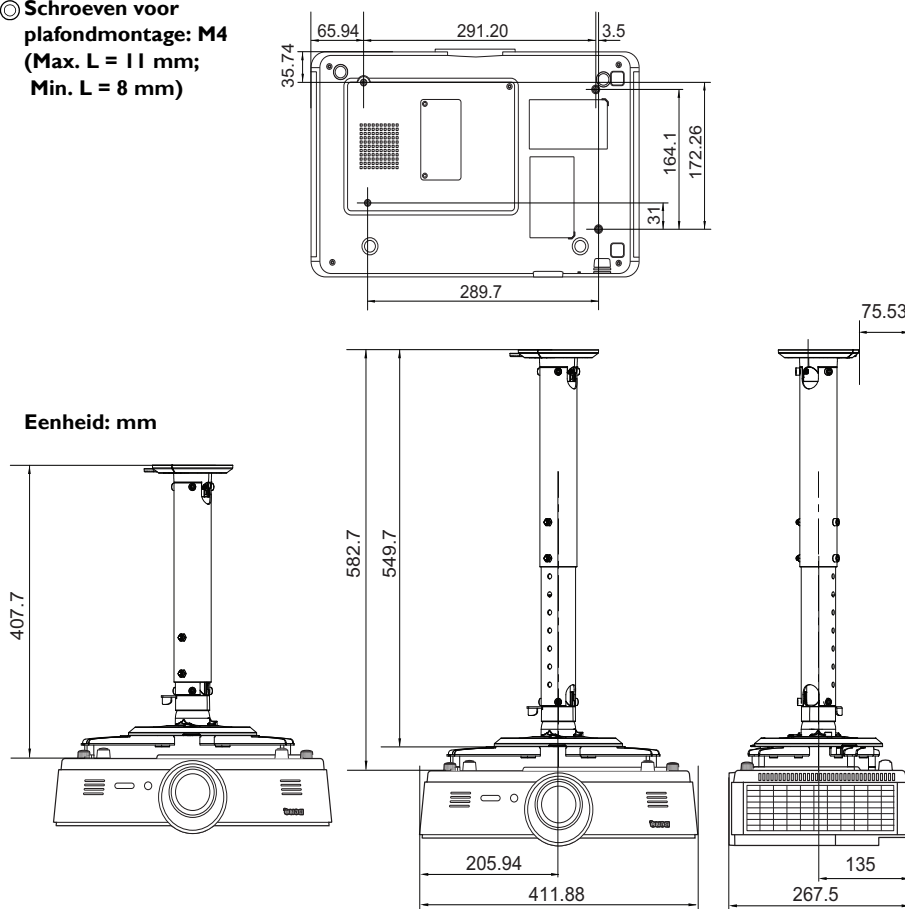
■ Afmetingen

411,4 mm x 267,5 mm x 118,4 mm (B x D x H)



■ Plafondmontage

◎ Schroeven voor
plafondmontage: M4
(Max. L = 11 mm;
Min. L = 8 mm)



■ Timingdiagram

Ondersteunde timing voor pc-sigitaal

Formaat	Resolutie	Vernieuwings- frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (KHz)	Pixelfrequentie (MHz)
640 x 480	VGA_60*	59,94	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,5
	VGA_75	75	37,5	31,5
	VGA_85	85,008	43,269	36
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
800 x 600	SVGA_60*	60,317	37,879	40
	SVGA_72	72,188	48,077	50
	SVGA_75	75	46,875	49,5
	SVGA_85	85,061	53,674	56,25
	SVGA_120** (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65
	XGA_70	70,069	56,476	75
	XGA_75	75,029	60,023	78,75
	XGA_85	84,997	68,667	94,5
	XGA_120** (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,5
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108
1024 x 576***	Notebook Timing	60	35,82	46,996
1024 x 600***	Notebook Timing	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45	74,25
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,87	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,81	49,702	83,5
	WXGA_75	74,934	62,795	106,5
	WXGA_85	84,88	71,554	122,5
	WXGA_120** (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25
1280 x 1024	SXGA_60***	60,02	63,981	108
	SXGA_75	75,025	79,976	135
	SXGA_85	85,024	91,146	157,5
1280 x 960	1280 x 960_60***	60	60	108
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,5
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,5
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,5
1400 x 1050	SXGA+_60***	59,978	65,317	121,75
1600 x 1200	UXGA***	60	75	162
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59,954	65,29	146,25
1920 x 1200	1920 x 1200_60*** (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154

640 x 480@67 Hz (MAC13)	640 x 480@67 Hz	66,667	35	30,24
832 x 624@75 Hz (MAC16)	832 x 624@75 Hz	74,546	49,722	57,28
1024 x 768@75 Hz (MAC19)	1024 x 768@75 Hz	74,93	60,241	80
1152 x 870@75 Hz (MAC21)	1152 x 870@75 Hz	75,06	68,68	100
1920 x 1080@60 Hz	1920 x 1080_60 (Reduce Blanking)	60	67,5	148,5
1920 x 1200@60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154

☞ * Ondersteunde timing voor 3D-sigitaal in de formaten Frame opeenv., Boven-onder en Naast elkaar.

** Ondersteunde timing voor 3D-signalen in het formaat Frame opeenv.

*** Ondersteunde timing voor 3D-sigitaal in de formaten Boven-onder en Naast elkaar.

**** Alleen voor de pc-ingangen (analoog RGB).

☞ Bovenstaande timingen worden eventueel niet ondersteund vanwege beperkingen van EDID-bestanden of beperkingen van de videokaart. Wellicht kunnen bepaalde timingen niet worden gekozen.

Ondersteunde timing voor HDMI (HDCP)/MHL-ingang

Formaat	Resolutie	Vernieuwingsfrequentie (Hz)	Horizontale frequentie (KHz)	Pixelfrequentie (MHz)
480i	720 (1440) x 480*	59,94	15,73	27
480p	720 x 480*	59,94	31,47	27
576i	720 (1440) 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	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

☞ * Ondersteunde timing voor 3D-signalen in het formaat Frame opeenv.

** Ondersteunde timing voor 3D-sigitaal met de formaten Frame-packing, Boven-onder en Naast elkaar.

*** Ondersteunde timing voor 3D-sigitaal met de formaten Frame opeenv., Frame-packing, Boven-onder en Naast elkaar.

**** Ondersteunde timing voor 3D-sigitaal met het formaat Naast elkaar.

***** Ondersteunde timing voor 3D-sigitaal met de formaten Boven-onder en Naast elkaar.

Ondersteunde timing voor EDTV en HDTV (via Component-ingangen)

Formaat	Resolutie	Vernieuwingsfrequentie (Hz)	Horizontale frequentie (KHz)	Pixelfrequentie (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	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

 * Ondersteunde timing voor 3D-signalen in het formaat Frame opeenv.

Ondersteunde timing voor Video- en S-Video-ingang

Formaat	Vernieuwingsfrequentie (Hz)	Horizontale frequentie (KHz)	Pixelfrequentie (MHz)
NTSC*	60	15,73	3,58
NTSC 4,43	60	15,73	4,43
PAL-B/D/G/H/I/N	50	15,63	4,43
PAL M	60	15,73	3,58
PAL N	50	15,63	3,58
PAL 60	60	15,73	4,43
SECAM	50	15,63	4,25/4,41

 Ondersteunde timing voor 3D-signalen met het formaat Frame opeenv.

Informatie over garantie en auteursrechten

Garantie

De garantie van BenQ voor dit product heeft betrekking op productie- en materiaalfouten die zich bij normaal gebruik van het apparaat manifesteren.

Wanneer u een beroep wilt doen op de garantie, dient u een geldig aankoopbewijs te kunnen overleggen. Wanneer dit product tijdens de garantieperiode defect raakt, is BenQ alleen verplicht de defecte onderdelen te vervangen (inclusief arbeidsloon). Om in geval van een defect reparatie- of servicewerkzaamheden te laten uitvoeren die onder de garantie vallen, dient u zich zo snel mogelijk te wenden tot de leverancier bij wie u het product hebt gekocht.

Belangrijk: De bovenstaande garantie vervalt als de klant heeft verzuimd het product in overeenstemming met de schriftelijke instructies van BenQ te gebruiken; met name de luchtvochtigheid moet tussen 10% en 90% liggen, de temperatuur tussen 0°C en 35°C en de projector mag niet worden gebruikt op stoffige plekken of op plekken hoger dan 3000 m. Deze garantie verleent de koper van het apparaat bepaalde rechten, evenals het zogenaamde consumentenrecht, dat echter per land kan verschillen.

Ga voor meer informatie naar www.BenQ.com.

Copyright

Copyright © 2018, by BenQ Corporation. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden gereproduceerd, verzonden, opgeslagen in een zoekstelsel of vertaald in een andere taal of computertaal, onder geen enkele vorm en op geen enkele wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, magnetisch, optisch, chemisch, handmatig of op andere wijze, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van BenQ Corporation.

Alle handelsmerken en geregistreerde handelsmerken zijn het eigendom van de respectieve eigenaren.

Aansprakelijkheid

BenQ Corporation is niet aansprakelijk en geeft geen garanties, uitdrukkelijk noch stilzwijgend, ten aanzien van de inhoud van deze publicatie en wijst alle garanties van verkoopbaarheid of geschiktheid voor een bepaald doel af. BenQ Corporation behoudt zich het recht voor deze publicatie te herzien en de inhoud ervan van tijd tot tijd te wijzigen zonder dat BenQ Corporation enige verplichting heeft enige persoon mededeling van die herzieningen of wijzigingen te doen.

*DLP, Digital Micromirror Device en DMD zijn handelsmerken van Texas Instruments. Andere merk- en productnamen zijn eigendom van de respectieve bedrijven of organisaties.

Patenten

Ga naar <http://patmarketing.benq.com/> voor meer details over de patentdekking van de BenQ projector.