



SU964

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.....	18

Videoapparatuur aansluiten..... 19

Vorbereidingen.....	19
HDMI-apparaten aansluiten.....	19
Component videoapparaten aansluiten..	20
Videoapparaten aansluiten.....	20
Een computer aansluiten.....	21
Een beeldscherm aansluiten.....	21
Verscheidene ingangen aansluiten via HDBaseT.....	22

De projector gebruiken.....23

De projector inschakelen.....	23
Een ingangssignaal selecteren.....	24
De menu's gebruiken.....	25
De projector beveiligen.....	26
Een veiligheidskabelslot gebruiken.....	26
De wachtwoordbeveiliging gebruiken.....	26
Het geprojecteerde beeld aanpassen.....	29
De projectiehoek aanpassen.....	29
Het beeld automatisch aanpassen.....	29

Het beeldformaat en de helderheid fijn afstellen.....	29
Vervorming van het beeld corrigeren.....	30

De vooraf ingestelde en door de gebruiker ingestelde modi gebruiken.....	31
De beeldkwaliteit fijn afstellen.....	34
Geavanceerde aanpassing van de beeldkwaliteit.....	35
De beeldverhouding selecteren.....	38
Een wandkleur instellen.....	39
Het beeld verbergen.....	39
Besturingstoetsen blokkeren.....	39
Het beeld stilzetten.....	40
Het geluid aanpassen.....	40
De lampmodus instellen.....	42
De projector besturen in een kabel-lanomgeving.....	43
Gebruik op grote hoogte.....	48
De projector uitschakelen.....	49
Schermmenu's (OSD).....	50

Extra informatie 62

Onderhoud van de projector.....	62
Informatie over de lamp.....	63
Het aantal lampuren opzoeken.....	63
De levensduur van de lamp verlengen.....	63
De timing van de lampvervangning.....	64
De lamp vervangen.....	65
Indicatoren.....	68
Problemen oplossen.....	69
Specificaties.....	70

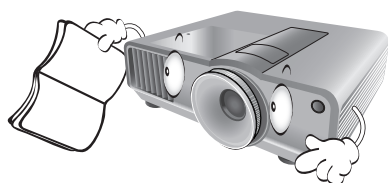
Informatie over garantie en auteursrechten 75

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

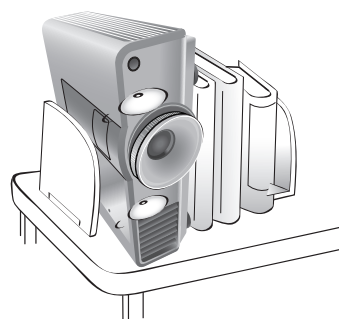
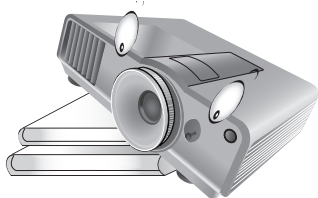
Uw projector is ontwikkeld en getest volgens de nieuwste veiligheidsstandaards voor IT-apparatuur. Voor een veilig gebruik van dit product dient u echter de instructies in deze handleiding en op de verpakking van het product nauwkeurig op te volgen.

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.



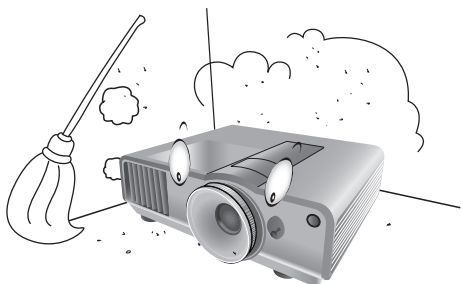
2. Plaats de projector tijdens gebruik altijd op een stabiel en niet hellend oppervlak.

- 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).

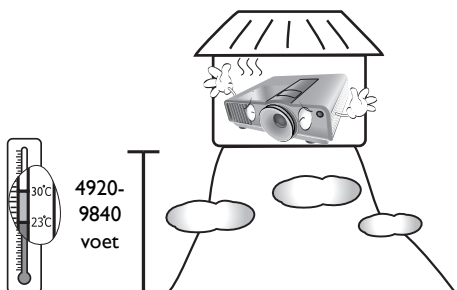


4. Plaats de projector niet in de volgende omgevingen:

- 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;

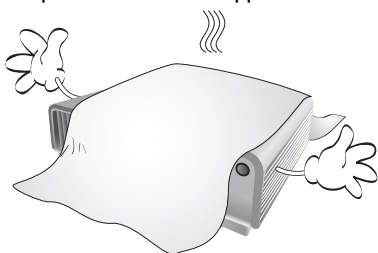


- plaatsen in de buurt van een brandalarm;
- plaatsen met een omgevingstemperatuur van meer dan 35°C/95°F;
- plaatsen op een hoogte boven 1500 meter / 4920 voet boven zeeniveau.



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

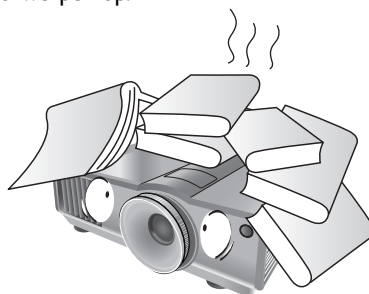
- Bedek de projector nooit met enig item;
- Plaats deze projector niet op een deken, beddengoed of op een ander zacht oppervlak.



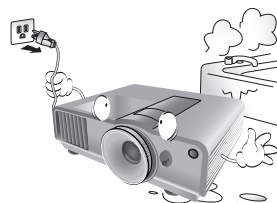
6. Op plekken waar het voltage van het elektriciteitsnet kan fluctueren met ± 10 volt, wordt aanbevolen de projector via een stroomstabilisator, spanningspiekbeveiliging of ononderbroken voeding (UPS) aan te sluiten, afhankelijk van wat het beste past in uw situatie.



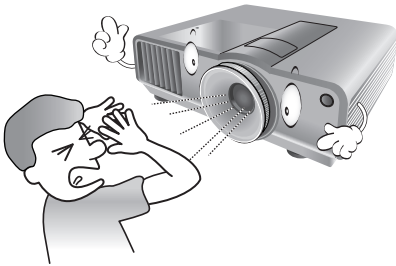
7. Trap niet op de projector of leg er geen voorwerpen op.



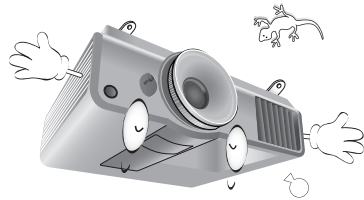
8. Plaats geen vloeistoffen in de buurt van of op de projector. Mocht er enige vloeistof in de projector zijn gemorst, dan is uw garantie geannuleerd. Mocht de projector nat worden, trek dan de stekker uit het stopcontact en bel BenQ om de projector te laten repareren.



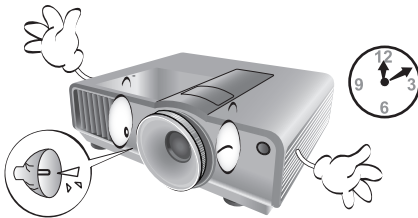
9. Kijk tijdens het projecteren niet rechtstreeks in de lens van de projector. Dit kan uw ogen beschadigen.



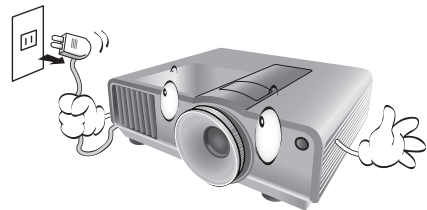
12. Dit product kan beelden omgekeerd weergeven, zodat plafondmontage mogelijk is. Gebruik alleen de Plafondmontageset van BenQ voor de montage.



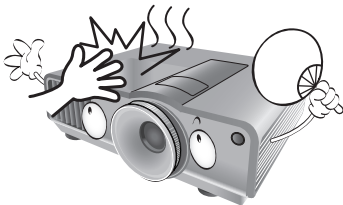
10. Gebruik de projectorlamp niet langer dan de voorgeschreven levensduur. Als u de lamp toch langer gebruikt, kan deze in zeldzame gevallen breken.



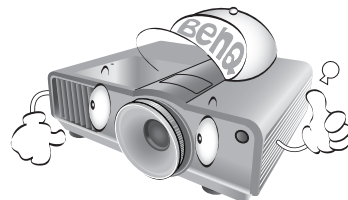
13. Probeer de lampcomponenten nooit te vervangen voordat de projector is afgekoeld en uit het stopcontact is getrokken.



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

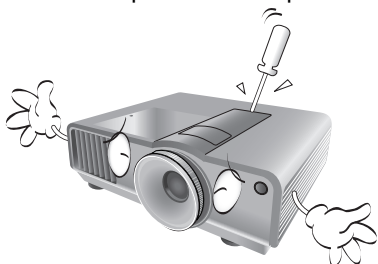


14. Als u denkt dat de projector moet worden gerepareerd, breng de projector dan uitsluitend naar een gekwalificeerde reparateur.



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 65.

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.

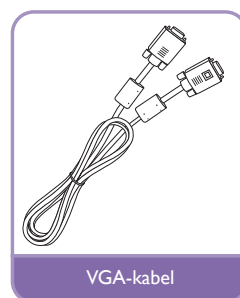
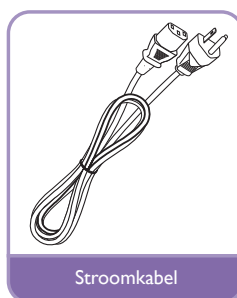
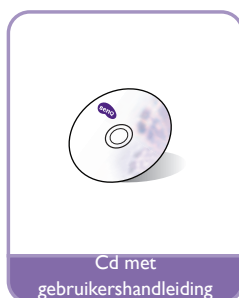
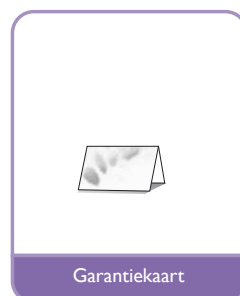
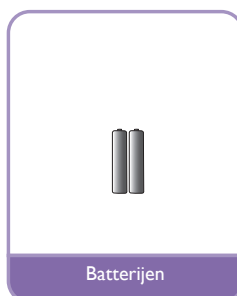
Overzicht

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.

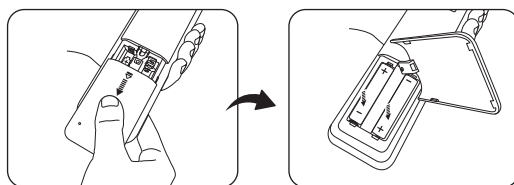
 **Bepaalde accessoires kunnen verschillen per regio.**

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.

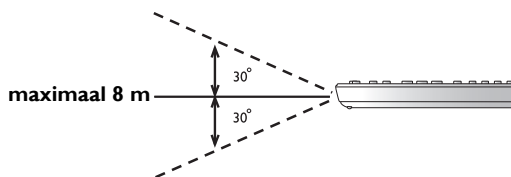


Opmerkingen over het omgaan met batterijen

- 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 8 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.

- **Hoge beeldkwaliteit**

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

- **Hoge helderheid**

De projector levert zeer hoge helderheid voor een uitstekende beeldkwaliteit bij sfeerlicht, en presteert beter dan andere projectors.

- **Levendige kleurproductie**

De projector maakt gebruik van een kleurwiel met 6 segmenten om realistische diepte en bereik van kleuren te reproduceren, wat onmogelijk is voor kleurwielen met minder segmenten.

- **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.

- **Intuïtieve lensverschuiving**

Met de intuïtieve besturing van de lensverschuivingknop kan de projector flexibel worden ingesteld.

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

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

- **Ondersteuning voor HDBaseT**

De projector ondersteunt een HDBaseT-verbinding, zodat diverse apparaten op de projector kunnen worden aangesloten, en wel via een HDBaseT-matrix met een enkele CAT5e-kabel (of hoger) van maximaal 100 meter lengte.

- **Ondersteuning voor 3D-functie**

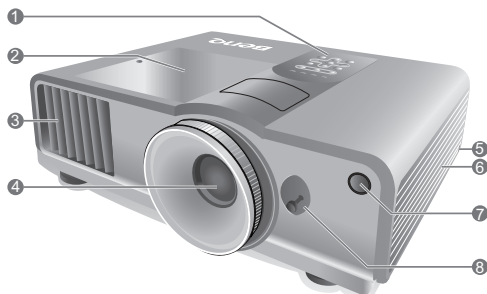
De projector biedt ondersteuning voor 3D-signalen, zodat u van nog realistischere 3D-films, video's en sportevenementen kunt genieten.

- **Professionele ijkbesturing**

Een hogere prestatiestandaard wordt bereikt doordat de projector gebruik maakt van instellingen in de Expertmodus in de OSD-menu's, wat betekent dat de projector via een geautoriseerde verkoper, door een professionele monteur, moet worden geïkt.

Buitenkant van de projector

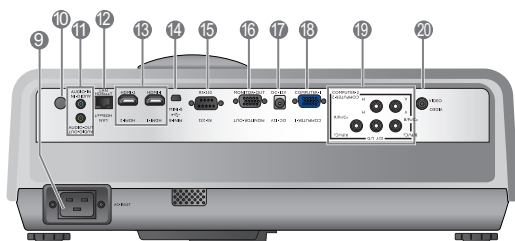
Voorkant en bovenkant



1. Bedieningspaneel (zie "[Besturingspaneel](#)" op [pagina 12](#) voor details.)
2. Lampdeksel
3. Ventilatie (warme lucht uit)
4. Projectielens
5. Sleuf voor Kensington-slot
6. Ventilatie (koele lucht in)
7. IR-sensor voorkant
8. Lensverschuivingsknop

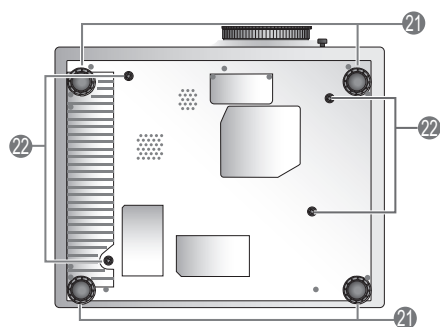
Achterkant

Zie "[Videoapparatuur aansluiten](#)" op [pagina 19](#) voor details over de aansluitingen.



9. Aansluiting netsnoer
10. IR-sensor achterkant
11. Audio-ingang
Audio-uitgang
12. RJ45 lan/HDMI-ingang
13. HDMI-poort
14. Usb-poort van type mini-B
15. RS-232-besturingspoort
Te gebruiken in combinatie met een pc of geautomatiseerde thuisbioscoop.
16. RGB-sigitaaluitgang
17. 12 V DC-uit-aansluiting
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.
18. RGB (pc)/componentvideo (YPbPr/YCbCr)-signaalingang
19. Component Video-ingangen (BNC)/RGBHV 5 BNC's voor het aansluiten van RGB-, component- (YPbPr), SD- of HD-videosignalen
20. Video-ingang

Onderkant

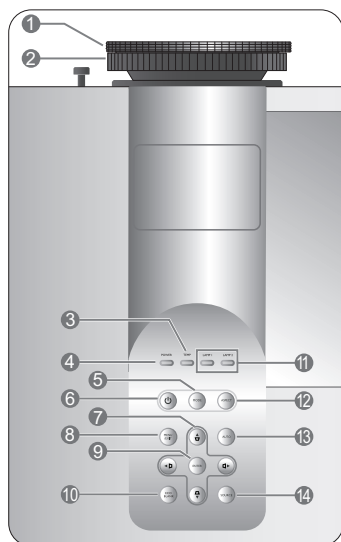


21. Verstelbare voetjes

22. Gaten voor plafondmontage

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. TEMP (waarschuingslampje temperatuur)

Brandt of knippert als de temperatuur van de projector te hoog wordt.

4. POWER-indicator

Brandt of knippert als de projector wordt gebruikt.

5. MODE

Selecteert achtereenvolgens een voorgemaakte beeldinstelling die beschikbaar is voor elke ingang.

6. ENERGIE

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

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

7. 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 vervormde beelden die door de projectiehoek worden veroorzaakt.

8. 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).

9. ENTER

Hiermee opent u het geselecteerde menu-item in het schermmenu.

10. ECO BLANK

Hiermee kunt u de schermafbeelding verbergen.

11. Lamp-indicator 1, 2

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

12. ASPECT

Hiermee selecteert u de beeldverhouding.

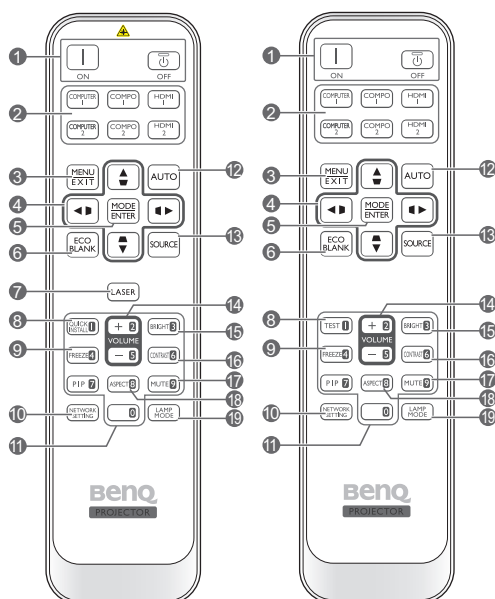
13. AUTO

Bepaalt automatisch de beste timings voor het beeld.

14. SOURCE

Hebben dezelfde functie als de ingangselectietoetsen op de afstandsbediening. Schakelt door opeenvolgende ingangssignalen.

Afstandsbediening



Alleen voor Japan

1. **Energie ON/OFF**
Zet de projector aan of op stand-by.
2. **Ingangselectietoetsen**
Kiest een ingangsignaal voor het beeld.
3. **MENU/EXIT**
Activeert het schermmenu (OSD). Keert terug naar het vorige OSD-menu, sluit en bewaart de menu-instellingen.
4. **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 vervormde beelden die door de projectiehoek worden veroorzaakt.
5. **MODE/ENTER**
Hiermee activeert u het geselecteerde menu-item in het schermmenu (OSD).
Kiest, afhankelijk van het geactiveerde ingangsignaal, een beschikbare beeldmodus.
6. **ECO BLANK**
Hiermee kunt u de schermafbeelding verbergen.

7. LASER

Hiermee laat u een zichtbaar laseraanwijzerlampje branden waarmee presentaties kunnen worden uitgevoerd.

☞ Niet beschikbaar voor Japan.

8. QUICK INSTALL

Opent de pagina Snel installeren.

☞ Deze toets is "TEST" voor afstandsbedieningen in Japan. Deze functioneert hetzelfde als Snel installeren.

9. FREEZE

Zet het geprojecteerde beeld stil.

10. NETWORK SETTING

Opent onmiddellijk de netwerkinstellingen.

11. 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.

12. AUTO

Bepaalt automatisch de beste timings voor het beeld.

13. SOURCE

Kiest een ingangsignaal voor het beeld.

14. VOLUME+/VOLUME-

Past het geluidsniveau aan.

15. BRIGHTNESS

Past helderheid aan.

16. CONTRAST

Contrast aanpassen.

17. MUTE

Schakelt het projectorgeluid in of uit.

18. ASPECT

Hiermee selecteert u de beeldverhouding.

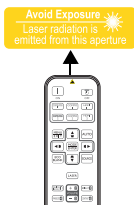
19. LAMP MODE

Stelt de gewenste lampmodus in.

De LASER aanwijzer gebruiken

De laseraanwijzer is voor professionele gebruikers een hulpmiddel tijdens presentaties. Als u erop drukt, zendt de aanwijzer rood licht uit en licht het lampje rood op.

De laseraanwijzer is geen speelgoed. Ouders dienen bedachtzaam om te gaan met de gevaren van laserenergie en de afstandsbediening buiten het bereik van kinderen te houden.



Kijk niet rechtstreeks naar het venster van de laserstraal en richt de laserstraal niet op anderen of op uzelf. Zie de waarschuwingen op de achterzijde van de afstandsbediening voordat u deze gebruikt.



PIP is niet beschikbaar voor dit model.

De projector plaatsen

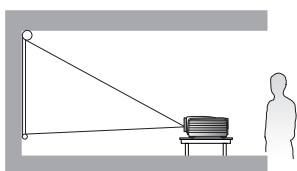
Het kiezen van een plek

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.

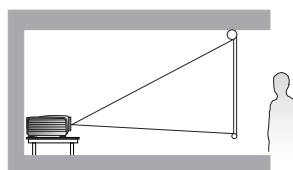


3. Achterkant:

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.**

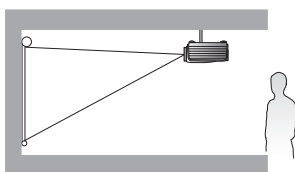


2. Plafond voorkant:

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.**

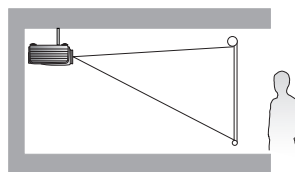


4. Plafond achter:

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.

Deze projector is uitgerust met een verstelbare lens. Zie "[De projectielens verschuiven](#)" op pagina 18 voor details. Zie de afbeeldingen op pagina 17 voor waarden van de verticale hoek in de afmetingtabellen, die gemeten zijn bij een volledig naar boven of beneden geschoven lens.

Als u bijvoorbeeld beschikt over een scherm met een verhouding van 16:10 en de gemeten projectieafstand is 4,5 m (450 cm), zie dan "[De beeldverhouding is 16:10 en het geprojecteerde beeld is 16:10](#)". De waarde in de kolom "[Gemiddeld](#)" die dit het beste benadert, is 455 cm. Kijk verder in deze rij en u ziet dat een scherm van 100 inch nodig is.

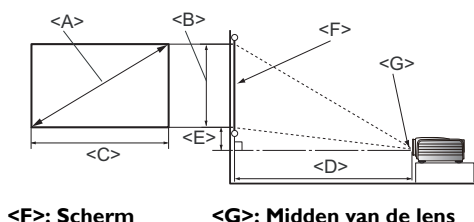
Uit de waarden van de minimale en maximale projectieafstand in de kolommen van "[Projectieafstand <D> \[cm\]](#)" op pagina 17 blijkt dat de gemeten projectieafstand van 4,5 m ook geschikt is voor schermen van 90, 110 en 120 inch. De projector kan worden aangepast (met de zoomregeling), zodat het beeld bij deze projectieafstand op deze verschillende schermen kan worden geprojecteerd.

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 Keystonefunctie. Zie "[Vervorming van het beeld corrigeren](#)" op pagina 30 voor details.

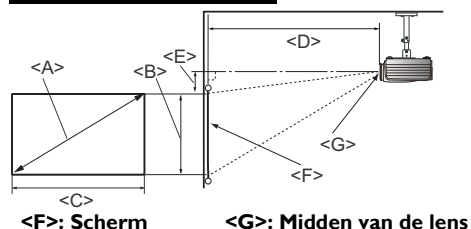
Projectieafmetingen

Installatie bij een scherm met beeldverhouding 16:10

Vloerinstallatie



Plafondinstallatie



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

Schermafmetingen			Projectieafstand <D> [cm]			Laagste/ hoogste lenspositie <E> [cm]
Diagonaal <A> [inch (mm)]	Hoogte [cm]	Breedte <C> [cm]	Min. afstand (met max. zoom)	Gemiddeld	Max afstand (met min. zoom)	
70 (1778)	85	151	255	318	382	12,7
80 (2032)	97	172	291	364	437	14,5
90 (2286)	109	194	328	409	491	16,4
100 (2540)	121	215	364	455	546	18,2
110 (2794)	133	237	401	500	600	20,0
120 (3048)	145	258	437	546	655	21,8
130 (3302)	158	280	473	591	709	23,6
140 (3556)	170	302	510	637	764	25,4
150 (3810)	182	323	546	682	818	27,3
160 (4064)	194	345	582	728	873	29,1
170 (4318)	206	366	619	773	928	30,9
180 (4572)	218	388	655	818	982	32,7
190 (4826)	230	409	692	864	1037	34,5
200 (5080)	242	431	728	909	1091	36,3
250 (6350)	303	538	910	1137	1364	45,4
300 (7620)	363	646	1092	1364	1637	54,5

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

De projectielens verschuiven

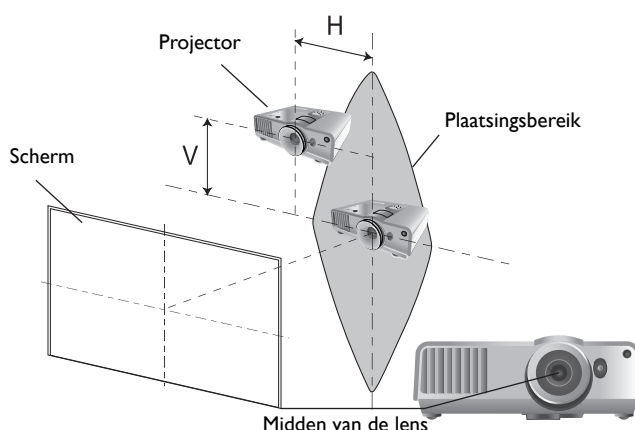
De lensverschuiving zorgt voor flexibiliteit bij de montage van de projector. Hiermee kan de projector afwijkend gepositioneerd worden ten opzichte van de middenas.

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 knop gebruiken om de projectielens in een richting binnen het toegestane bereik te verschuiven, afhankelijk van de gewenste beeldpositie.

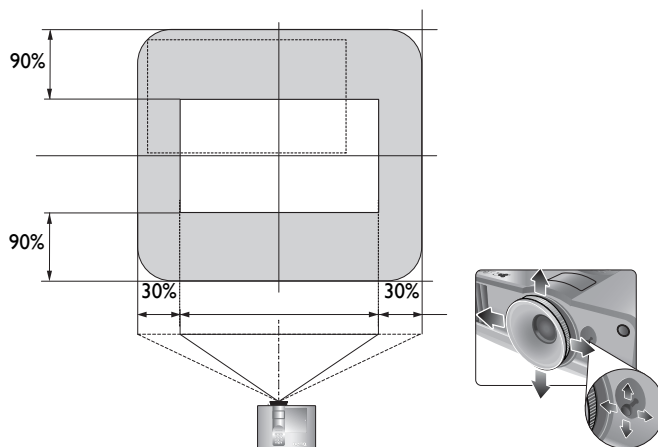
De lensverschuivingsknop gebruiken:

1. Maak de knop los door deze linksom te draaien.
2. Beweeg de knop om de positie van het geprojecteerde beeld aan te passen.
3. Maak de knop vast door deze rechtsom te draaien.

• Als de positie van het scherm vast staat



• Als de positie van de projector vast staat



- **Draai de knop niet te vast.**
- **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 29](#) 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 dient de projector slechts op een van de volgende uitgangen aan te sluiten. 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		"HDMI-apparaten aansluiten" op pagina 19	● Beste
Component Video		"Component videoapparaten aansluiten" op pagina 20	● Beter
Video		"Videoapparaten aansluiten" op pagina 20	○ Normaal
Computer (D-SUB)		"Een computer aansluiten" op pagina 21	● 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.

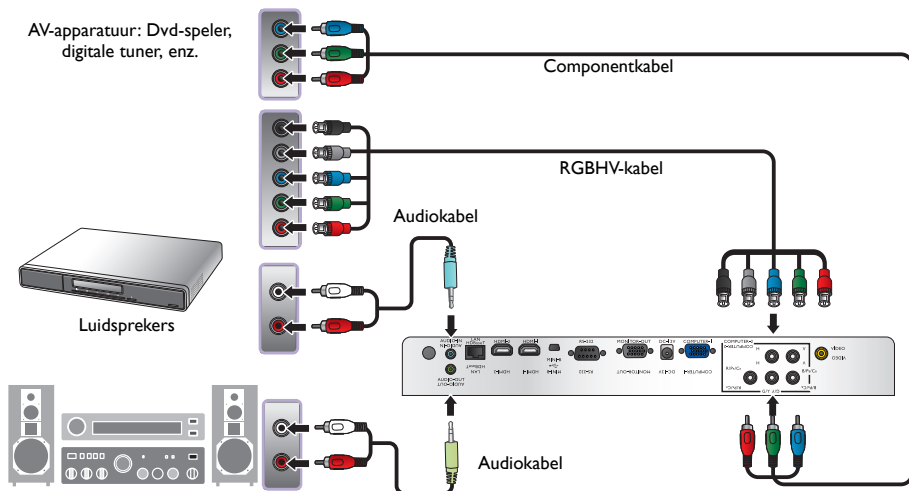
HDMI-apparaat: Dvd-speler, digitale tuner, enz.

 **Als u zeker wilt zijn dat het correcte ingangsignaaltype voor het HDMI-sigitaal is gekozen, zie dan "Hdmi-formaat" op pagina 57 voor details.**



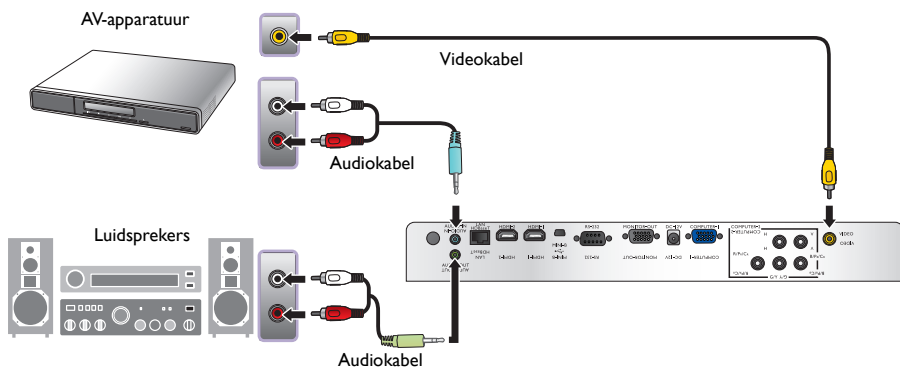
Component videoapparaten aansluiten

Let goed op dat de kleuren op kabels en aansluitingen overeen komen. De component videoaansluitingen van het type BNC dienen voor het aansluiten van video-uitapparaten. De audioverbindingen worden uitsluitend ter informatie weergegeven. U kunt ook een aparte geluidskabel aansluiten voor een versterker.



Videoapparaten aansluiten

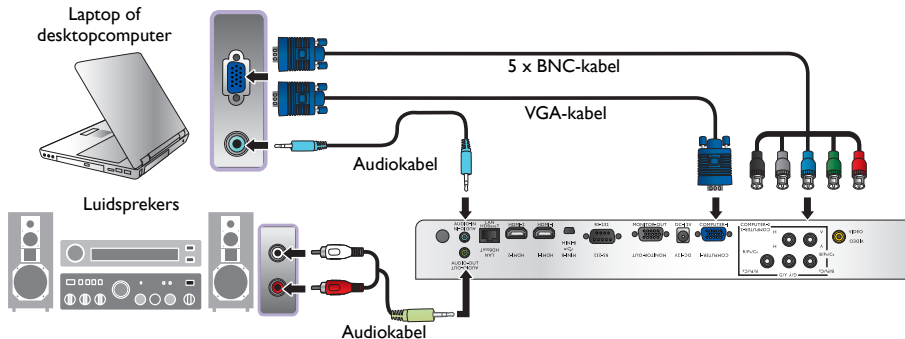
De audioverbindingen worden uitsluitend ter informatie weergegeven. U kunt ook een aparte geluidskabel aansluiten voor een versterker.



- 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

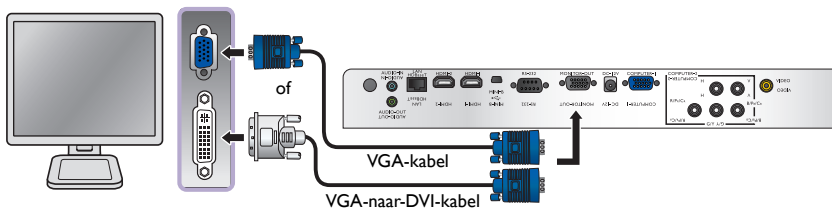
Sluit de projector aan op een computer via een vga-kabel.



 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.

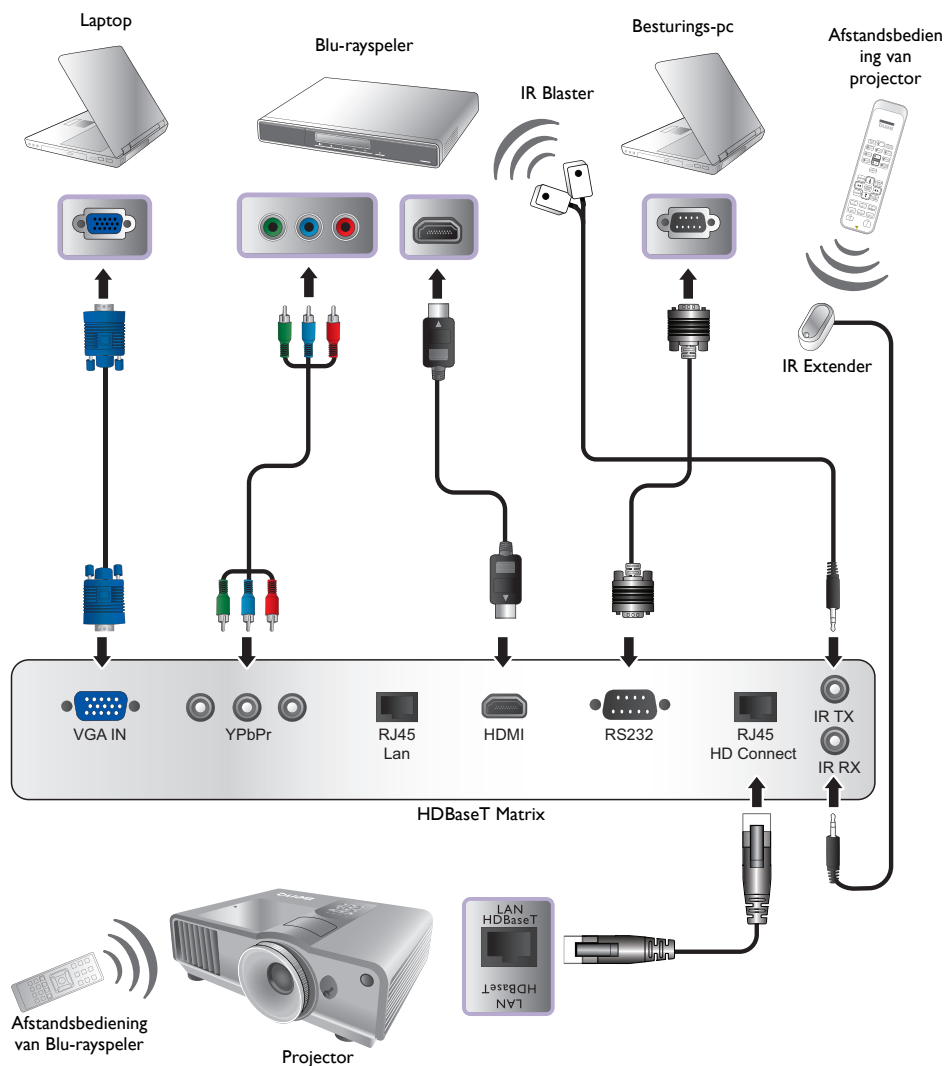


-  De **MONITOR OUT** werkt alleen als een geschikte d-sub-stekker op de PC-aansluiting is aangesloten.
- Als u deze verbindingmethode wilt gebruiken als de projector op standby staat, zorg dan dat de **Beeldscherm-uit**-functie is ingeschakeld in het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd**. Zie "**Beeldscherm-uit**" op pagina 60 voor details.

Verscheidene ingangen aansluiten via HDBaseT

HDBaseT is een verbindingstandaard die HD digital video, audio, Ethernet, power-over-cable en diverse besturingsignalen combineert. Deze signalen worden overgedragen met één CAT5e-kabel (of hoger) van maximaal 100 meter lengte. Met de HDBaseT-switchingmatrix (apart verkrijgbaar) kunt u diverse ingangen via de HDBaseT-verbinding aansluiten op de projector.

 Onderstaande illustratie dient slechts ter referentie. Het daadwerkelijke uiterlijk kan afwijken.



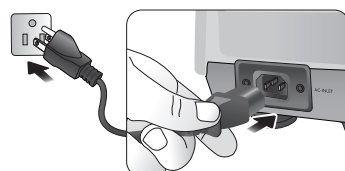


- Als u de IR Extender op de HDBaseT Matrix wilt aansluiten in een kleine ruimte, zoals een vergaderruimte, schakelt u de IR-sensoren van de projector uit om storing te vermijden.
- Als u de RJ45-kabel gebruikt, zorgt u ervoor dat de kabels niet verstrikt raken aangezien dit kan resulteren in storing of onderbreking van het signaal.

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

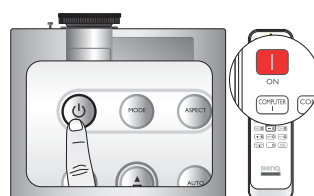
Volg onderstaande stappen

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 "[Uitschakelen van de Beltoon aan/uit](#)" op pagina 41 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 26 voor details.
5. Druk op één van de SOURCE-toetsen op de afstandsbediening, of druk herhaaldelijk op **SOURCE** op de projector totdat het gewenste signaal is geselecteerd. Zie "[Een ingangssignaal selecteren](#)" op pagina 24 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 het ingangssignaal dat voor het uitschakelen werd gebruikt.

De video-ingang selecteren:

- **Met de afstandsbediening**

Druk op een Sourcetoets op de afstandsbediening.

- **Via het OSD-menu**

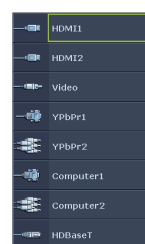
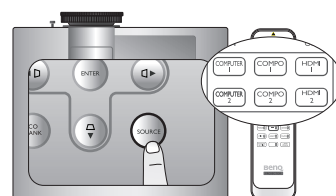
Druk op **SOURCE** en vervolgens op **▲/▼** totdat het gewenste signaal is geselecteerd en druk op **ENTER**.

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 geldig ingangssignaal, 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.

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.



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



3. Druk op **▼** om **Taal** te selecteren en druk op **ENTER**. Vervolgens wordt de taallijst weergegeven.



4. Druk op **▲/▼/◀/▶** om een voorkeurstaal te selecteren en druk op **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 5 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 **ENTER**.
3. Druk op ▼ om **Inschakelblokkering** te selecteren en druk op ◀▶ om **Inschakelblokkering** in of uit te schakelen. De pagina **Wachtwoord invoeren** 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 27 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 **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.

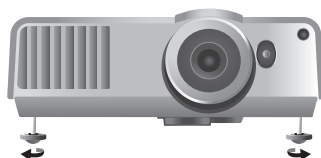
- Als het wachtwoord juist is, keert het OSD-menu terug naar de pagina **Inschakelblokkering** met de tekst "**Uit**" in de rij van **Wachtwoord**. U hoeft de volgende keer dat u de projector inschakelt geen wachtwoord meer in te voeren.
- Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt het foutbericht 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 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 vier 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.

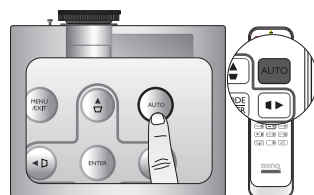


☞ Als het scherm en projector niet loodrecht tegenover elkaar staan, krijgt het geprojecteerde beeld de vorm van een verticale trapezoïde. Zie "[Vervorming van het beeld corrigeren](#)" op pagina 30 voor details om dit probleem te corrigeren.

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.

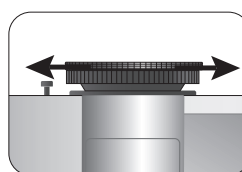
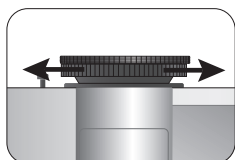
De huidige signaalgegevens worden 3 seconden in de hoek van het scherm weergegeven.



☞ 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 trapezoiëde 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.

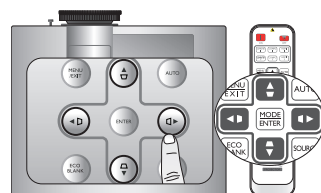
- **Via afstandsbediening of projector**

- 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 **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.



■ Twee parallelle zijden



■ Geen parallelle zijden



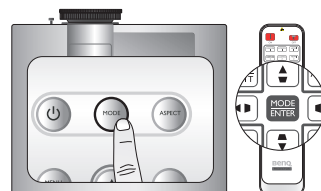
De vooraf ingestelde en door de gebruiker ingestelde modi gebruiken

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** 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:

- **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.
- **Dynamisch:** 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.
- **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 32 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 34](#) en ["Geavanceerde aanpassing van de beeldkwaliteit" op pagina 35](#) 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 34](#) en ["Geavanceerde aanpassing van de beeldkwaliteit" op pagina 35](#) 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 **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 **ENTER**.
3. Druk op ▲/▼ om **Huidige** of **Alle** Beeldmodi te selecteren en druk op **ENTER**. Er wordt een bevestiging weergegeven.
4. Druk op ◀/▶ om **Reset** te selecteren en druk op **ENTER**. De standaard fabriekswaardes van de beeldmodus worden hersteld.
5. Herhaal de stappen 1-4 als u nog andere beeldmodi wilt herstellen.

- ☞ • De volgende instellingen blijven behouden: **Kleurtemperatuur**, **Kleurtemperatuur fijn afstellen**, **Gammaselectie**.
- 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 60 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 roder het beeld. Hoe lager de waarde, hoe groener het beeld.

Aanpassen van Scherppte

Selecteer **Scherpte** 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.

De functies **Helderheid**, **Contrast** zijn ook toegankelijk via **BRIGHTNESS**, **CONTRAST** op de afstandsbediening om de aanpassingsbalk te openen. Druk vervolgens op ◀/▶ om de waardes aan te passen.



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 uw ingangssignaal 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:

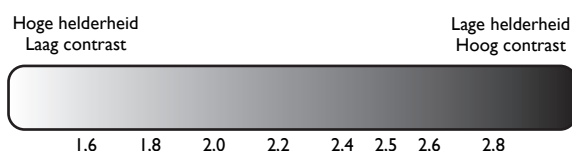
1. Kies **Kleurtemperatuur** en selecteer **Koel, Normaal, Warm** of **Standaardtemp.** door op ◀/▶ op de projector of afstandsbediening te drukken.
2. Druk op ▼ om **Kleurtemperatuur fijn afstellen** te selecteren en druk op **ENTER**. De pagina **Kleurtemperatuur fijn afstellen** wordt geopend.
3. 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 helderheidsniveaus 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.

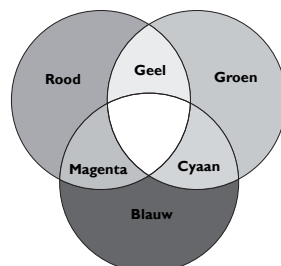
Correct kleurbeheer kan alleen worden verkregen onder gecontroleerde en reproduceerbare condities. U heeft een colorimeter (kleurlichtmeter) en een reeks geschikte testbeelden nodig om de kleurreproductie te meten. Deze hulpmiddelen worden niet bij de projector geleverd. Wellicht dat de

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 **ENTER**. Selecteer vervolgens **3D-kleurbeheer** en druk op **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 **Bereik** 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

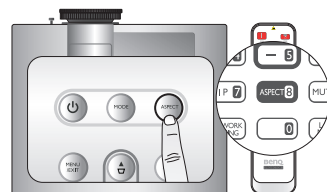
De "beeldverhouding" is de verhouding tussen de breedte en de hoogte van het beeld. De standaardverhouding van deze projector is 16:10. Digitale tv maakt meestal gebruik van 16:9 en de meeste analoge tv-signalen en dvd's gebruiken 4:3.

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 uitgerekt, zodat het volledige beeld gelijkmatig is uitgerekt, of non-lineair waardoor het beeld vervormd wordt.

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

• Met de besturingsknop

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.

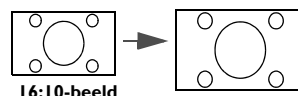


• Via het OSD-menu

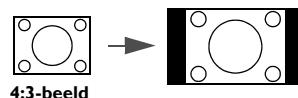
1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **Weergave** is geselecteerd.
2. Druk op **▼** om **Beeldverhouding** te selecteren.
3. Druk op **◀/▶** om een beeldverhouding te selecteren die past bij het formaat van het videosignaal en de vereisten van het scherm.

Info over de beeldverhouding

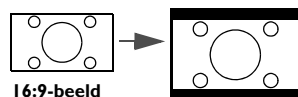
1. **Auto**: past de grootte van een beeld proportioneel aan zodat de horizontale of verticale zijde bij de eigen resolutie van de projector past. Hierdoor wordt het meeste van het scherm benut en blijft de beeldverhouding ongewijzigd.



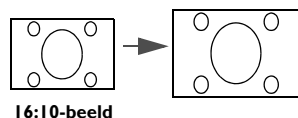
2. **4:3**: past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 4:3. Deze instelling is vooral geschikt voor 4:3-beeld zoals computermonitors, tv's met een standaarddefinitie en dvd-films met een 4:3-beeldverhouding, omdat in dit geval de beeldverhouding van het beeldsignaal behouden blijft.



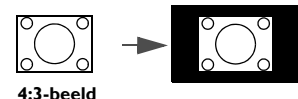
3. **16:9**: past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:9. Deze instelling is vooral geschikt voor 16:9-beeld zoals lcd-monitors, high definition tv's en dvd-films met een 16:9-beeldverhouding, omdat in dit geval de beeldverhouding 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 beeldvervalsing.



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-sig-naal wordt gebruikt.



- De zwarte gedeelten zijn inactieve gebieden en de witte actief.
- OSD-menu's kunnen in deze ongebruikte zwarte gebieden worden weergegeven.

Een wandkleur instellen

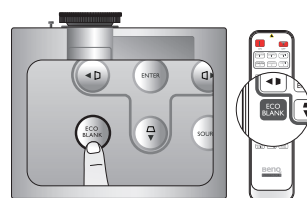
Mocht u willen projecteren op een gekleurd oppervlak, zoals een geverfde muur die niet wit is, dan kan de functie Wandkleur helpen de kleur van het geprojecteerde beeld te corrigeren zodat eventueel kleurverschil tussen het oorspronkelijke en het geprojecteerde beeld zoveel mogelijk wordt beperkt. U 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 **ECO 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 ECO BLANK wordt gedrukt, activeert de projectorlamp automatisch de modus Economisch - Dual.**

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 **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) geluidsinstellingen 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 19](#) 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.
- Geluidsinstellingen kunnen niet worden aangebracht tijdens Snel zoeken.

Zo opent u de Geluidsinstellingen:

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 **ENTER**. De pagina **Geluidsinstellingen** wordt geopend.

SRS™

Activeer deze functie om de SRS™-technologie in te schakelen. De projector kan surround sound leveren en natuurlijk geluid herstellen.

Zo activeert u SRS™ sound:

Op de pagina **Geluidsinstellingen** selecteert u **SRS** en drukt u op **◀/▶** om **Aan** te selecteren.

Het geluid dempen

Zo schakelt u het geluid tijdelijk uit:

Op de pagina **Geluidsinstellingen** selecteert u **Geluid uit** en drukt u 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:

Op de pagina **Geluidsinstellingen** selecteert u **Volume** en drukt u op **◀/▶** om een gewenst geluidsniveau te selecteren.

De hoge tonen aanpassen

Zo past u de hoge tonen aan:

Op de pagina **Geluidsinstellingen** selecteert u **Hoge tonen** en drukt u op **◀/▶** om een gewenste niveau voor de hoge tonen te selecteren.

De lage tonen aanpassen

Zo past u de lage tonen aan:

Op de pagina **Geluidsinstellingen** selecteert u **Lage tonen** en drukt u op ◀/▶ om een gewenst niveau voor de lage tonen te selecteren.

Uitschakelen van de Beltoon aan/uit

Zo schakelt u de beltoon uit:

Op de pagina **Geluidsinstellingen** selecteert u **Beltoon aan/uit** en drukt u 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.

De lampmodus instellen

Deze projector kan projecteren met twee lampen en biedt diverse lampmodi voor verschillende doeleinden:

Lampmodus	Voordeel	Geschikte omgeving
Normaal - Duaal (Twee lampen zijn geactiveerd in de normale modus)	• Levert zeer helder en zeer duidelijk beeld • Geschikt voor ruimtes met veel omgevingslicht • Geschikt voor continu en ononderbroken gebruik onder kritieke omstandigheden	Grote, goed verlichte vergaderruimtes of auditoriums
Economisch - Duaal (Twee lampen zijn geactiveerd in de economische modus)	• Langere levensduur van de lamp • Geschikt voor continu en ononderbroken gebruik onder kritieke omstandigheden	Middelgrote vergaderruimtes
Normaal - Enkel-altern. (De lamp die minder is gebruikt, wordt automatisch geselecteerd en geactiveerd in de normale modus)	• Langere totale gebruiksduur • Minder vaak vervangen van de lamp	Ruimtes van normaal formaat
Economisch - Enkel-altern. (De lamp die minder is gebruikt, wordt automatisch geselecteerd en geactiveerd in de economische modus)	• Langere levensduur van de lamp • Langere totale gebruiksduur • Minder vaak vervangen van de lamp	Ruimtes van klein tot normaal formaat

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

Met de afstandsbediening:

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

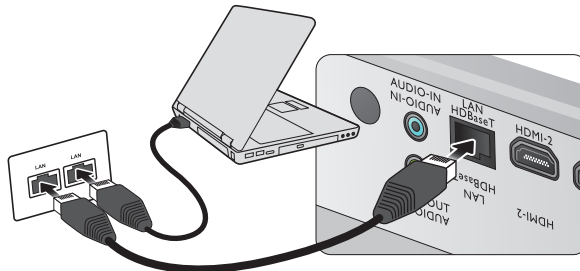
Via het OSD-menu:

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 **ENTER**.
3. Druk op ▼ om **Lampmodus** te selecteren en druk op **ENTER**.
4. Druk op ▼ om de gewenste lampmodus te selecteren en druk op **ENTER**.

- Als één lamp stuk gaat, activeert de projector automatisch de modus **Normaal - Enkel-altern.** De instellingen **Normaal - Duaal**, **Economisch - Duaal** en **Economisch - Enkel-altern.** zijn niet beschikbaar.
- Nadat van de modus **Normaal - Duaal/Economisch - Duaal** wordt overgeschakeld naar de modus **Normaal - Enkel-altern./Economisch - Enkel-altern.** of omgekeerd, moet u 90 seconden wachten voordat u de lampmodus weer kunt aanpassen.
- 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 instellen

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd** is geselecteerd.
2. Druk op **▼** om **Instelling seriële poort** te selecteren en druk op **ENTER**. De pagina **Instelling seriële poort** wordt geopend.
3. Druk op **▼** om **Kanaal** te selecteren en druk op **ENTER**. De pagina **Kanaal** wordt geopend.
4. Druk op **▼** om **Kabel-lan** te selecteren en druk op **ENTER**.
5. Druk op **MENU/EXIT** om terug te keren naar de pagina **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd**.

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 **ENTER**. De pagina **Netwerkinstellingen** wordt geopend.
4. Druk op **▼** om **Kabel-lan** te selecteren en druk op **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 **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 van projector**, **Subnetmasker**, **Standaardgateway** en **Dns-server** worden weergegeven. Schrijf het ip-adres op dat in de rij **Ip-adres van projector** te zien is.

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

Als u niet in een dhcp-omgeving bent:

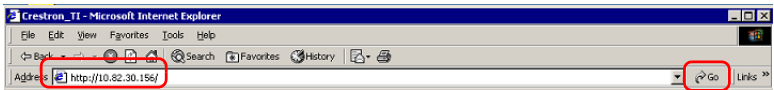
1. Herhaal de stappen 1 - 4 van hierboven.
2. Druk op **▼** om **DHCP** te selecteren en druk op **◀/▶** om **Uit** te selecteren.

3. Vraag uw systeembeheerder naar informatie over de instellingen **Ip-adres van projector**, **Subnetmasker**, **Standaardgateway** en **Dns-server**.
4. Druk op ▼ om het item te kiezen dat u wilt wijzigen en druk op **ENTER**.
5. Druk op ◀/▶ om de cursor te verplaatsen en druk vervolgens op ▲/▼ om de waarde in te voeren.
6. Druk op **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 ingangsignaal door op het gewenste signaal te klikken. De lijst met ingangen is afhankelijk van de aansluitingen van de projector. "Video" staat voor het Videosignaal.	

Op de pagina hulpmiddelen kunt u de projector beheeren, de instellingen voor LAN-bediening instellen en toegang via extern netwerkbeheer op deze projector beveiligen.

- i. U kunt de projector een naam geven, bijhouden op welke plek hij staat en wie de projector beheert.
- ii. U kunt de **Lan-besturingsinstellingen** aanpassen.
- iii. Eenmaal ingesteld, is de toegang tot de projector via extern netwerkgebruik beveiligd met een wachtwoord.
- iv. Eenmaal ingesteld, is toegang tot de pagina met hulpmiddelen beveiligd met een wachtwoord.

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

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

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

Caterogie-item	Invoerlengte	Maximum aantal tekens
Crestron Control	IP-adres	16
	IP-id	4
	Poort	5
Projector	Projectornaam	32
	Locatie	32
	Toegekend aan	32
Netwerkconfiguratie	DHCP (ingeschakeld)	(niet beschikbaar)
	IP-adres	16
	Subnetmasker	16
	Standaardgateway	16
	Dns-server	16
Gebruikerswachtwoord	Ingeschakeld	(niet beschikbaar)
	Nieuw wachtwoord	26
	Bevestigen	26
Beheerderswachtwoord	Ingeschakeld	(niet beschikbaar)
	Nieuw wachtwoord	26
	Bevestigen	26

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

The screenshot shows the BenQ projector's web interface. At the top, there is a navigation bar with 'Tools', 'Info' (highlighted with a red box), and 'Contact IT Help'. Below this, the 'BenQ' logo is displayed. The main content area is divided into two columns: 'Projector Information' and 'Projector Status'. The 'Projector Information' column includes fields for Projector Name, Location, Firmware Version (0.08), Mac address (0.0.12.21.34.43), Resolution (No Data), Lamp Hours (0), and Assigned To. The 'Projector Status' column includes 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.

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 **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.

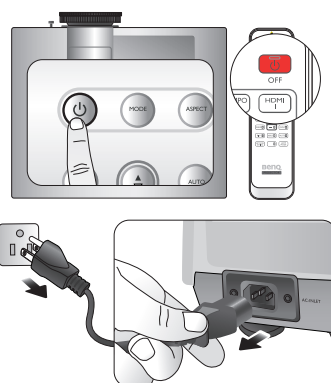
Als u de projector in andere dan deze extreme omstandigheden gebruikt, wordt het apparaat mogelijk automatisch uitgeschakeld om te voorkomen dat de projector oververhit geraakt. Schakel over naar **Hoogtemodus** om deze symptomen op te lossen. Dit betekent echter niet dat de projector in alle ruwe of 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.
- 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	Dynamisch/Presentatie/sRGB/Bioscoop/3D/Gebruiker 1/Gebruiker 2			
	Referentiemodus	Dynamisch/Presentatie/sRGB/Bioscoop/Gebruiker 1/Gebruiker 2			
	Helderheid	0-100			
	Contrast	0-100			
	Kleur	0-100			
	Tint	0-100			
	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	Reset/Annul.		
	Beeldinstellingen herstellen	Huidige/Alle	Reset/Annul.		

Hoofdmenu	Submenu		Opties
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
	3D	3D-modus	Auto/3D 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
Bron	Snel zoeken		Aan/Uit
	HDMI-instellingen	Hdmi-formaat	Auto/Volledig/Limit
		CEC	Aan/Uit
	Geluidsinstellingen	SRS	Aan/Uit
		Geluid uit	Aan/Uit
		Volume	0 ~ 10
		Hoge tonen	0 ~ 5
		Lage tonen	0 ~ 5
		Beltoon aan/uit	Aan/Uit
	Positie		H: -10 ~ 0 ~ 10/ V: -10 ~ 0 ~ 10
	Fase		0 ~ Auto ~ 31
	Horizontale afmeting		-15 ~ 0 ~ 15

SYSTEEMINS TLL : 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 / עברית / 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
	Direct inschakelen	Aan/Uit
	Inschakelen bij signaal	Aan/Uit
Gebruiksinstellingen	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/Achterkant/ Voor+achterkant/Uit
Paneeltoetsblokkering		Aan/Uit
Achtergrondkleur		BenQ/Zwart/Blauw/Paars
Opstartscherm		BenQ/Zwart/Blauw
Testpatroon		Aan/Uit

Hoofdmenu	Submenu		Opties
	Hoogtemodus		Aan/Uit
SYSTEEMINS TLL : Geavanceerd	Lampinstellingen	Lampmodus	Normaal - Duaal/Economisch - Duaal/Normaal - Enkel-altern. / Economisch - Enkel-altern.
		Timer lamp 1 resetten	Reset/Annul.
		Timer lamp 2 resetten	Reset/Annul.
		Lampinformatie	Gebruiksduur lamp 1
			Normale modus
			Economische modus
			Gebruiksduur lamp 2
			Normale modus
			Economische modus
			Equivalent aantal uren lamp 1
			Equivalent aantal uren lamp 2
	Beveiligingsins Tellingen	Inschakelblokkering	Aan/Uit
		Wachtwoord wijzigen	
	Instelling seriële poort	Kanaal	RS232
			HDBaseT
			Kabel-lan
		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
		HDBaseT	Aan/Uit
		Beeldscherm-uit	Aan/Uit
		Audio pass-through	Uit/Audio-in/HDMI 1/HDMI 2
	Netwerkinstellingen	Kabel-lan	Status/DHCP/IP-adres/ Subnetmasker/ Standaardgateway/Dns-server/ Toepassen
		AMX-apparaat herstellen	Aan/Uit
		MAC-adres	

SYSTEEMIN-STLL : Geavanceerd	Expertmodus	Expertmodus	Aan/Uit		
		Modusselectie	Expertmodus 1/Expertmodus 2		
		Beeldaanpassing	Helderheid	0 ~ 100	
			Contrast	0 ~ 100	
			Kleur	0 ~ 100	
			Tint	0 ~ 100	
			Scherpte	0 ~ 15	
			Kleurtemperatuur	Expert 1/Expert 2/Koel/Normaal/Warm/Standartaardtemp.	
			Witbalans	Rood effect (0 ~ 100)	
				Groen effect (0 ~ 100)	
				Blauw effect (0 ~ 100)	
				Rode hoek (0 ~ 511)	
				Groene hoek (0 ~ 511)	
				Blauwe hoek (0 ~ 511)	
				Normale witbalanswaarde kopiëren (Toepassen/Annul.)	
			Blauw beeld	Aan/Uit	
			Gammaselectie	1,6/1,8/2,0/2,2/2,4/2,5/2,6/2,8/BenQ	
		Systeeminstellingen	Brilliant Color	Aan/Uit	
			Zwartniveau	0 IRE / 7,5 IRE	
			Ruisonderdrukking	0 ~ 31	
		CCA	Primaire kleur	Gewenst R/Gewenste G/Gewenste B/Gewenste C/Gewenste M/Gewenste G/Gewenste W/Gemeten R/Gemeten G/Gemeten B/Gemeten W/Gemeten BC1/Gemeten BC2	
				x-coördinaat	0 ~ 999
				y-coördinaat	0 ~ 999
				Versterking of helderheid	0 ~ 1999
			CCA-tabel toepassen		
			Golfvorm van lamp		
		Expertmodus herstellen	Expertmodus 1		
			Expertmodus 2		
		Instll. herstellen		Reset/Annul.	
		Informatie	Bron		
			Beeldmodus		
			Lampmodus		
			Resolutie		
			3D-formaat		
			Kleursysteem		
	Gebruiksduur lamp 1				
Gebruiksduur lamp 2					
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 31 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 32 voor details.
Helderheid	Hiermee past u de helderheid van het beeld aan. Zie " Aanpassen van Helderheid " op pagina 34 voor details.
Contrast	Stelt de mate van verschil tussen donker en licht in het beeld in. Zie " Aanpassen van Contrast " op pagina 34 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 34 voor details.
Tint	Hiermee past u de rode en groene kleurtonen van het beeld aan. Zie " Aanpassen van Tint " op pagina 34 voor details.
Scherpte	Maakt het beeld scherper of zachter. Zie " Aanpassen van Scherpte " op pagina 34 voor details.
Beeldinstellingen herstellen	Herstelt de standaard fabriekswaarden van alle instellingen in het menu Beeld . Zie " De beeldmodus herstellen " op pagina 33 voor details.
Gebr.mod.naam wz	Wijzigt de naam van Gebruiker 1 , Gebruiker 2 of sRGB . Zie " De naam van gebruikersmodi veranderen " op pagina 32 voor details.

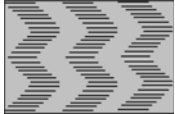
Beeld menu (Geavanceerd)

Functie	Beschrijving
Zwartniveau	Stelt de grijsniveaus van het beeld in op 0 IRE of 7,5 IRE . Zie " Instellen van Zwartniveau " op pagina 35 voor details.
Ruisonderdrukking	Past de beeldkwaliteit aan. Zie " Ruisonderdrukking instellen " op pagina 35 voor details.
Kleurtemperatuur	Er zijn diverse instellingen voor kleurtemperatuur beschikbaar. Zie " Een kleurtemperatuur selecteren " op pagina 35 voor details.
Kleurtemperatuur fijn afstellen	Zie " Een voorkeurskleurtemperatuur instellen " op pagina 36 voor details.
Gammaselectie	Zie " Een gamma-instelling selecteren " op pagina 36 voor details.
Brilliant Color	Zie " Aanpassen van Brilliant Color " op pagina 36 voor details.
3D-kleurbeheer	Zie " Kleurbeheer " op pagina 36 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 39 voor details.
Beeldverhouding	Er zijn diverse opties voor instelling van de beeldverhouding, afhankelijk van het ingangsignaal. Zie " De beeldverhouding selecteren " op pagina 38 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 " Vervorming van het beeld corrigeren " op pagina 30 voor details.
Passend in hoek	Past elke vier geprojecteerde hoeken apart aan voor het beste beeld.  Als u nadat Passend in hoek is aangepast, de beeldverhouding, overscan of keystone aanpast, wordt Passend in hoek opnieuw ingesteld.
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.

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 40 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 1, Component 2 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 1, Component 2 of PC is geselecteerd. 
Horizontale afmeting	Stelt de horizontale breedte van het beeld in.  Deze functie is alleen beschikbaar als het signaal Component 1, Component 2 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 25 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 63 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 39 voor details. Slaaptimer Stelt de timer voor automatisch uitschakelen in. De timer kan worden ingesteld op een waarde tussen 30 minuten en 3 uur.
Externe ontvanger	Hiermee kunt u de IR-sensoren voor de afstandsbediening aan Voorkant, Achterkant of Voor + achterkant activeren.
Paneeltoetsblokkering	Schakelt alle paneeltoetsen in of uit, behalve ENERGIE op de projector en alle knoppen op de afstandsbediening. Zie "Besturingstoetsen blokkeren" op pagina 39 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	Druk op ENTER om het rastertestpatroon weer te geven. Het helpt u met het aanpassen van de beeldgrootte en de focus zodat het geprojecteerde beeld niet vervormd is.  De functie is alleen beschikbaar als de projector geen ingangssignaal detecteert.
--------------------	--

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 48 voor details.
Lampinstellingen	Lampmodus Stelt de energiestatus van de projectorlamp in op Normaal - Duaal, Economisch - Duaal, Normaal - Enkel-altern. en Economisch - Enkel-altern. Zie "De lampmodus instellen" op pagina 42 voor details. Timer lamp 1 resetten/Timer lamp 2 resetten 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 67 voor details. Lampinformatie Toont informatie over lampuren. Zie "Het aantal lampuren opzoeken" op pagina 63 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 26 voor details. Wachtwoord wijzigen Voordat u het wachtwoord wijzigt, dient u het huidige wachtwoord in te voeren. Zie "Het wachtwoord wijzigen" op pagina 27 voor details.
Instelling seriële poort	Baud-ratio Kies een baud rate die identiek is aan die van de computer zodat u de projector kunt aansluiten via een geschikte RS-232-kabel en de firmware van de projector kunt updaten of downloaden. Deze functie is bedoeld voor gekwalificeerde reparateurs. HDBaseT Hiermee kunnen gebruikers diverse ingangen aansluiten en besturen via een CAT5e/CAT6-kabel van maximaal 100 meter lengte. HDBaseT verzendt ongecomprimeerde ultra-high-definition video (maximaal 4K), geluid, power-over-HDBaseT, Ethernet en diverse besturingsignalen, zoals RS en IR.  Deze functie is uitsluitend beschikbaar als de projector is aangesloten op een HDBaseT switching matrix en de baud rate vast is ingesteld op 9600. 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.  Geldt niet voor HDBaseT besturingsfuncties.

Ondertitels	Ondertitels aan Activeer de functie door Aan te kiezen als het geselecteerde ingangssignaal ondertitels bevat. Ondertitels: Plaatst 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-signaal 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.  Als de seriële poort is ingesteld op HDBaseT of RS232, wordt deze functie grijs gemaakt en is deze niet beschikbaar. HDBaseT Kies Aan om de functie in te schakelen. Als de projector op stand-by staat, kan de afstandsbediening van de projector worden gebruikt om ingangsignalen te besturen die op de projector zijn aangesloten via HDBaseT.  Als de seriële poort is ingesteld op RS232 of Kabel-lan, wordt deze functie grijs gemaakt en is deze niet beschikbaar. Beeldscherm-uit Kies Aan om de functie in te schakelen. De projector kan in de stand-bystand een vga-signaal leveren als op de aansluiting PC randapparatuur is aangesloten. Zie "Een beeldscherm aansluiten" op pagina 21 voor meer informatie over aansluitingen. Audio pass-through De projector kan in de stand-bystand een geluid afspelen als op de aansluitingen randapparatuur is aangesloten.  Als deze functie is ingeschakeld wordt het stand-bystroomverbruik licht hoger.
Netwerkinstellingen	Kabel-lan Zie "De projector besturen in een kabel-lanomgeving" op pagina 43 voor details.
Expertmodus	Het menu Expertmodus is beveiligd met een wachtwoord en is alleen toegankelijk voor geautoriseerde ijkers. De ISF (Imaging Science Foundation) heeft met zorg gemaakte, door de industrie erkende standaarden ontworpen voor optimale videoprestaties en heeft een trainingsprogramma opgezet voor technici en installateurs om deze standaarden te gebruiken, zodat BenQ apparaten voor videoweergave de optimale beeldkwaliteit behalen. Vandaar dat wordt aanbevolen de instelling en ijking door een door ISF gecertificeerde installateur te laten uitvoeren.  Voor meer informatie gaat u naar www.imagingscience.com of u neemt contact op met de winkel waar u de projector heeft gekocht.
Instll. herstellen	Zet alle instellingen terug op de fabrieksinstellingen.  De volgende instellingen blijven behouden: namen van gebruikermodi, 2D-keystone, Taal, Projectorinstallatie, Hoogtemodus, Wachtwoord en Expertmodus.

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 .
Lampmodus	Geeft de geselecteerde lampmodus weer in het menu SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd > Lampmodus .
Resolutie	Geeft de eigen resolutie van het ingangsignaal 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.
Gebruiksduur lamp 1	Toont de totale gebruiksduur van de lamp.
Gebruiksduur lamp 2	
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 **ENTER**. De pagina **Lampinstellingen** wordt geopend.
3. Druk op **▼** om **Lampinformatie** te selecteren en druk op **ENTER**. De pagina **Lampinformatie** 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 Lampmodus als Economisch - Duaal

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

De modus **Economisch - Duaal** verlengt ook de levensduur van de projectorlamp. Activeer de modus **Economisch - Duaal** door het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd > Lampinstellingen > Lampmodus** te openen en druk op **ENTER**. Druk op **▼** om **Economisch - Duaal** te selecteren en druk op **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.

• Economisch - Enkel-altern.

Met **Economisch - Enkel-altern.** helpt u de levensduur van de lamp en de totale gebruikstijd te verlengen, zodat u de lamp minder vaak hoeft te vervangen.

Activeer de modus **Economisch - Enkel-altern.** door het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd > Lampinstellingen > Lampmodus** te openen en druk op **ENTER**. Druk op **▼** om **Economisch - Enkel-altern.** te selecteren en druk op **ENTER**.

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 68 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 - Duaal is ingesteld (zie "Het aantal lampuren opzoeken" op pagina 63), kunt u de projector nog blijven gebruiken totdat de volgende lampuurwaarschuwing verschijnt. Druk op 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 ENTER om het bericht te negeren.	
De lamp MOET worden vervangen voordat de projector opnieuw normaal functioneert. Druk op ENTER om het bericht te negeren.	

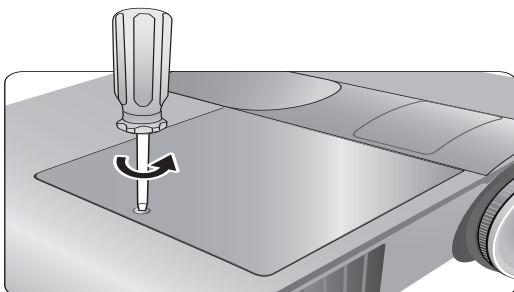
☞ "XXXX" in bovenstaande melding zijn getallen die per model kunnen verschillen.

De lamp vervangen

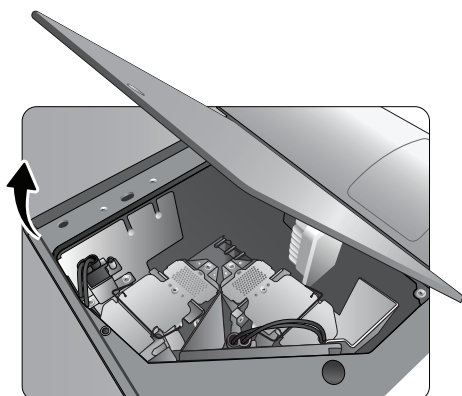


- Om het risico van een elektrische schok te vermijden, dient u altijd de projector uit te schakelen en de stekker van het netsnoer uit het stopcontact te verwijderen voordat u de lamp vervangt.
- Om de kans op brandwonden te verkleinen, dient u de projector gedurende ten minste 45 minuten te laten afkoelen 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 milieuregelgeving.
- 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.

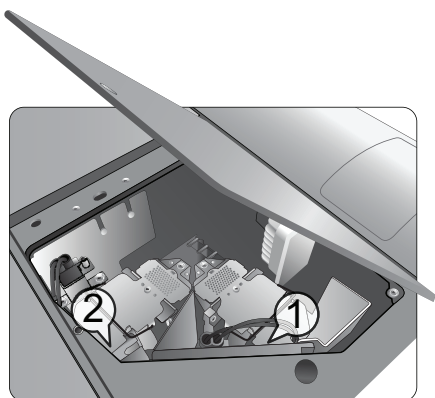
1. Schakel het apparaat uit en trek de stekker van de projector uit het stopcontact. Zet alle aangesloten apparatuur uit en trek alle andere kabels los. Zie "[De projector uitschakelen](#)" op [pagina 49](#) voor details.
2. Draai de schroeven van het lampdeksel los.



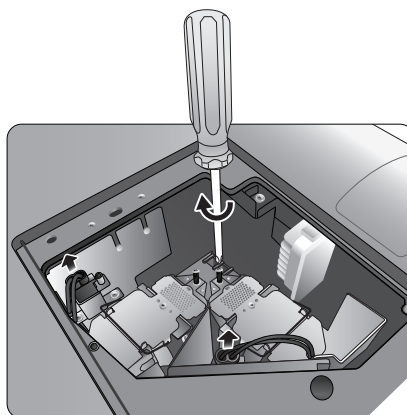
3. Verwijder het lampdeksel.



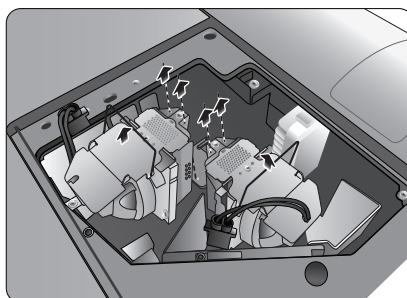
4. Bekijk welke lamp u wilt vervangen door naar de bovenkant van de lamp te kijken.



5. Draai de schroef los die de lamp aan de projector bevestigt. Maak de lampstekker van de projector los.



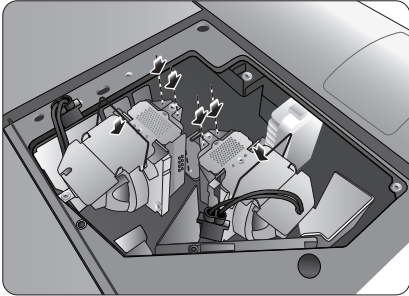
6. Til de hendel op zodat deze loodrecht op de lamp staat. Trek de lamp langzaam aan de hendel uit de projector.



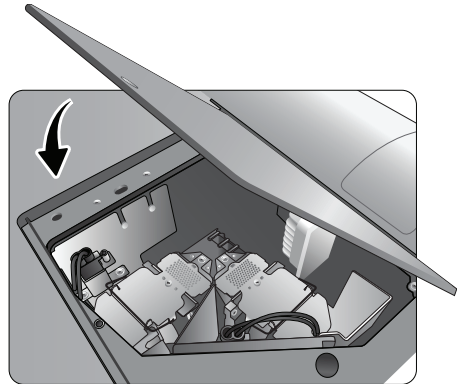
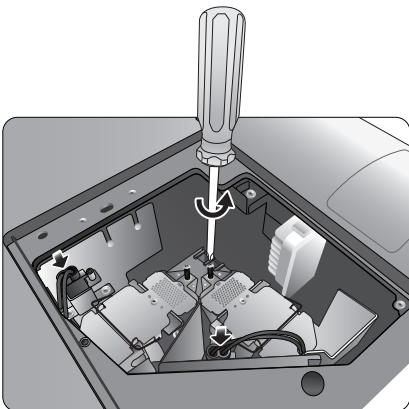
Opmerkingen

- 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 verwijdert 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.

7. Plaats de vervangende lamp. Let op dat u deze volledig en stevig op z'n plek duwt.
10. Plaats het lampdeksel terug.



8. Draai de schroef vast die de lampbox bevestigt. Sluit de lampconnector weer aan.
9. Zorg dat de hendel goed vast op z'n plek zit.



11. Draai de schroeven van het lampdeksel weer vast.
12. 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 **ENTER**. De pagina **Lampinstellingen** wordt geopend.
3. Selecteer **Timer lamp 1 resetten/Timer lamp 2 resetten** en druk op **ENTER**. Er verschijnt een waarschuwingsbericht waarin u wordt gevraagd de lamptimer te herstellen. Selecteer **Reset** en druk op **ENTER**. De lamp tijd wordt op "0" gezet.

Indicatoren

Lampje				Status
POWER	TEMP	LAMP1	LAMP2	
Situaties gerelateerd aan de stroomtoevoer				
Oranje	Uit	Uit	Uit	Stand-bymodus
Groen Knippert	Uit	Uit	Uit	Opstarten
Groen	Uit	Uit	Uit	Normale werking
Oranje Knippert	Uit	Uit	Uit	Afkoelen bij normaal uitschakelen
Rood	Uit	Uit	Uit	Downloaden
Rood Knippert	Uit	Uit	Uit	Uitschakelen van schaler mislukt (databoard)
Rood	Uit	Rood	Uit	Herstellen van schaler mislukt (alleen videoprojector)
Uit	Rood	Uit	Uit	Downloaden via lan mislukt
Uit	Groen	Uit	Uit	Downloaden via lan gelukt
Groen	Uit	Oranje	Uit	Levensduur van lamp 1 is verstreken
Groen	Uit	Uit	Oranje	Levensduur van lamp 2 is verstreken
Inbranden				
Groen	Uit	Uit	Uit	Inbranden AAN
Groen	Groen	Groen	Uit	Inbranden UIT
Situaties gerelateerd aan de lamp				
Uit	Uit	Rood	Uit	Storing bij lamp 1 bij normaal gebruik
Uit	Uit	Uit	Rood	Storing bij lamp 2 bij normaal gebruik
Uit	Uit	Rood	Rood	Storing bij beide lampen
Uit	Uit	Oranje Knippert	Uit	Lamp brandt niet
Situaties gerelateerd aan de temperatuur				
Rood	Rood	Uit	Uit	Storing bij ventilator 1 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 25\%$ af van de gewenste snelheid)
Rood	Rood Knippert	Uit	Uit	Storing bij ventilator 2 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 25\%$ af van de gewenste snelheid)
Rood	Groen	Uit	Uit	Storing bij ventilator 3 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 25\%$ af van de gewenste snelheid)
Rood	Groen Knippert	Uit	Uit	Storing bij ventilator 4 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 25\%$ af van de gewenste snelheid)
Rood Knippert	Rood	Uit	Uit	Storing bij ventilator 5 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 26\%$ af van de gewenste snelheid)
Rood Knippert	Rood Knippert	Uit	Uit	Storing bij ventilator 6 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 27\%$ af van de gewenste snelheid)
Rood Knippert	Groen	Uit	Uit	Storing bij ventilator 7 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 28\%$ af van de gewenste snelheid)
Rood Knippert	Groen Knippert	Uit	Uit	Storing bij ventilator 8 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 29\%$ af van de gewenste snelheid)
Rood	Rood	Uit	Groen	Storing bij ventilator 9 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 29\%$ af van de gewenste snelheid)
Groen	Rood	Uit	Uit	Storing temperatuur 1 (temperatuurlimiet 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 23.)
	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 65.)
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 19.)
	De projector is niet correct aangesloten op het bronapparaat.	Controleer de aansluiting. (Zie pagina 19.)
	Het ingangsignaal is verkeerd geselecteerd.	Selecteer het juiste ingangsignaal met de SOURCE-toetsen op de afstandsbediening of SOURCE op de projector. (Zie pagina 24.)
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 19.)
Beeld is onscherp.	De projectielens is niet correct scherpgesteld.	Pas de scherpstelling van de lens aan met de focusring. (Zie pagina 29.)
	De projector en het scherm staan scheef.	Pas indien nodig de projectiehoek, -richting en -hoogte van de projector aan. (Zie pagina 29.)
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 ingangsignaal is verkeerd geselecteerd.	Kies het juiste ingangsignaal met de knop SOURCE op de projector of afstandsbediening.

Specificaties

 Alle specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd.

■ Optisch

Projectiesysteem	Single-chip DLP™-systeem
Eigen resolutie	0,67" DLP (1920 x 1200)
Lens	F = 2,48 tot 2,81 f = 24,1 tot 36,15 mm
Geprojecteerde schermgrootte	70" tot 300"
Lamp	350 W x 2

■ Elektrisch

Compatibiliteit	PC: 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

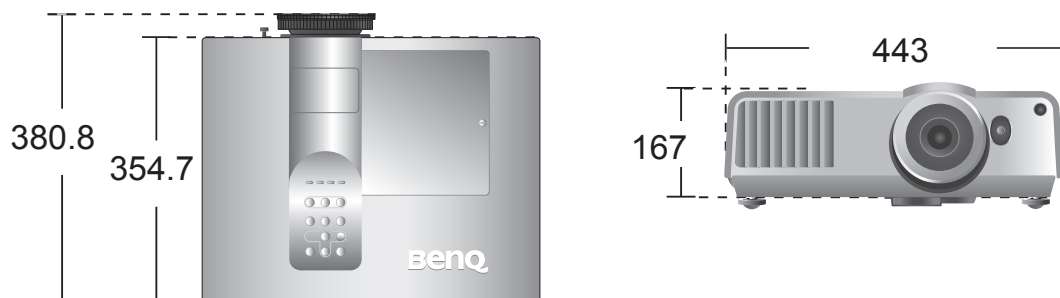
Ingang	Analoog RGB: D-sub 15-pin (contrastekker) x 1 HDMI (V. 1.4a) x 2 Component video-in 5BNC x 1 Component video (Y/CB/CR + Y/PB/PR) x 1 (gedeeld met RGB-ingang) Composite video x 1 HDBaseT: RJ45 x 1 (gedeeld met LAN)
Uitgang	Audio-in x 1 12 V DC (max. 0,5 A) Analoog RGB: D-sub 15-pin (contrastekker) x 1 Audio-uit x 1 Luidspreker: 10 W x 1 Seriële aansluiting: RS232 9-pin (male) Usb van type mini-B x 1 IR-ontvanger x 2 LAN x 1 (RJ45)

■ Algemene kenmerken

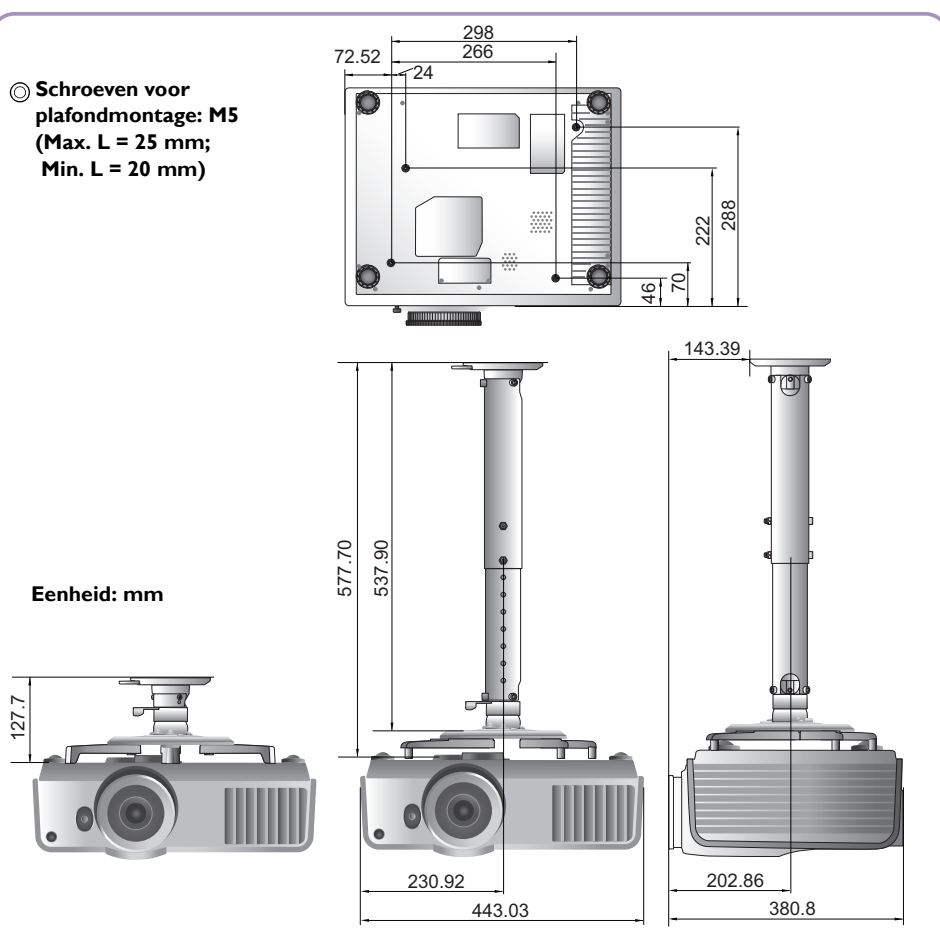
Projectorgewicht	≤ 13 kg (28,66 lbs)
Energie	VAC 100-240 V, 10 A, 50-60 Hz
Stroomverbruik	Max. 1023 W; stand-by < 0,5 W; netwerkstand-by < 6 W
Bedrijfstemperatuur	0°C - 40°C (zonder condens)
Omgevingsvochtigheid	10% - 90% (zonder condens)

■ Afmetingen

443 mm x 354,7 mm x 167 mm (B x D x H)



■ Plafondmontage



■ 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_72	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@67Hz (MAC13)	640 x 480@67Hz	66,667	35	30,24
832 x 624@75Hz (MAC16)	832 x 624@75Hz	74,546	49,722	57,28
1024 x 768@75Hz (MAC19)	1024 x 768@75Hz	74,93	60,241	80
1152 x 870@75Hz (MAC21)	1152 x 870@75Hz	75,06	68,68	100

* 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)-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-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 3000m. 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 © 2014, 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.



is een handelsmerk van SRS Labs, Inc. WOW HD-technologie wordt ingezet onder licentie van SRS Labs, Inc.

WOW HD™ levert een aanzienlijke verbetering van de geluidskwaliteit en levert een dynamische 3D-entertainmentbeleving met diepe, rijke bassen en kraakheldere hoge tonen.