



Digital Projector

# Gebruikershandleiding

MS536 / MX536 / MW536 / MH536 / TH536

VI.01

# Informatie over garantie en auteursrechten

## Beperkte garantie

BenQ garandeert dat dit product vrij is van defecten in vakmanschap en materialen, bij normaal gebruik en opslag.

Wanneer u aanspraak wilt maken op de garantie, zal een aankoopbewijs worden gevraagd. Wanneer dit product binnen de garantieperiode defect raakt, is de enige verplichting van BenQ en uw enig verhaal de vervanging van defecte onderdelen (inclusief werkuren). Om garantieservice te verkrijgen, moet u de leverancier bij wie u het product hebt gekocht, onmiddellijk op de hoogte brengen van eventuele defecten.

Belangrijk: de bovenstaande garantie vervalt wanneer de klant heeft nagelaten het product te gebruiken overeenkomstig de schriftelijke instructies van BenQ, in het bijzonder de instructies inzake de gebruiksomstandigheden. De vochtigheid moet tussen 10% en 90% liggen, de temperatuur tussen 0°C en 35°C en de projector mag niet worden gebruikt op stoffige plaatsen of op plaatsen hoger dan 4920 voet. Deze garantie verleent u specifieke wettelijke rechten en u kunt andere rechten hebben die verschillen afhankelijk van het land.

Ga voor meer informatie naar [www.BenQ.com](http://www.BenQ.com).

## Copyright

Copyright © 2020 BenQ Corporation. Alle rechten voorbehouden. Geen enkel deel van deze publicatie mag worden gereproduceerd, verzonden, overgezet, opgeslagen in een retrievalsysteem of vertaald in enige taal of computertaal, en in geen enkele vorm of op geen enkele wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, magnetisch, optisch, chemisch, handmatig of anderszins, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van BenQ Corporation.

## Afstandsverklaring

BenQ Corporation is niet aansprakelijk en geeft geen garanties, uitdrukkelijk noch stilzwijgend, met betrekking tot de inhoud van deze publicatie en wijst specifiek alle garanties van verkoopbaarheid of geschiktheid voor een bepaald doel af. Verder behoudt BenQ Corporation zich het recht voor deze publicatie te herzien en de inhoud ervan af en toe te wijzigen zonder de verplichting enige persoon op de hoogte te brengen van dergelijke herzieningen of wijzigingen.

\*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 details over de patentdekking van de BenQ-projector.



# Inhoudsopgave

<b>Informatie over garantie en auteursrechten</b> .....	<b>2</b>
<b>Belangrijke veiligheidsinstructies</b> .....	<b>4</b>
<b>Inleiding</b> .....	<b>7</b>
Inhoud van de verpakking .....	7
Buitenkant van de projector .....	8
Bedieningselementen en functies .....	9
<b>De projector positioneren</b> .....	<b>11</b>
Een locatie kiezen .....	11
De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen .....	12
De projector monteren .....	16
Het geprojecteerde beeld aanpassen .....	17
<b>Aansluitingen</b> .....	<b>19</b>
InstaShow aansluiten (WDC10) .....	20
<b>Bediening</b> .....	<b>21</b>
De projector opstarten .....	21
De menu's gebruiken .....	22
De projector beveiligen .....	24
Schakelen tussen ingangsignalen .....	25
De projector uitschakelen .....	26
Direct uitschakelen .....	26
<b>Menubediening</b> .....	<b>27</b>
Menu <b>Basis</b> .....	27
Menu <b>Geavanceerd</b> .....	29
<b>Onderhoud</b> .....	<b>37</b>
Onderhoud van de projector .....	37
Informatie over de lamp .....	38
<b>Problemen oplossen</b> .....	<b>43</b>
<b>Specificaties</b> .....	<b>44</b>
Projectorspecificaties .....	44
Afmetingen .....	45
Timingtabel .....	46

# Belangrijke veiligheidsinstructies

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

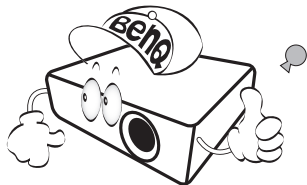
1. **Lees deze handleiding aandachtig door voordat u de projector gebruikt.** Bewaar de handleiding voor toekomstig gebruik.



2. **Kijk tijdens het gebruik niet direct in de lens van de projector.** De sterke lichtstraal kan uw ogen beschadigen.

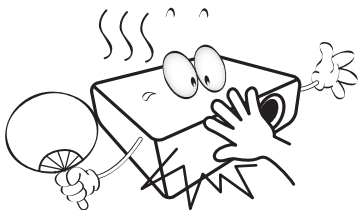


3. **Laat reparatie- of onderhoudswerkzaamheden over aan een bevoegd technicus.**

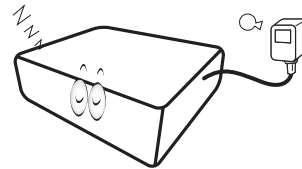


4. **Zorg er altijd voor dat de lensluiser (indien aanwezig) is geopend of dat de lensdop (indien aanwezig) is verwijderd wanneer de projectorlamp brandt.**

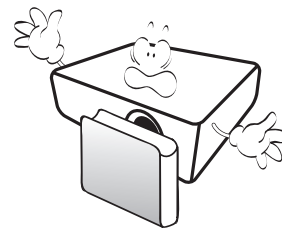
5. De lamp wordt erg heet tijdens het gebruik. Laat de projector ongeveer 45 minuten afkoelen voordat u de lamp vervangt.



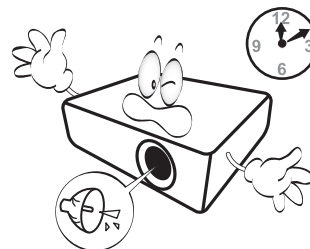
6. In sommige landen is de lijnspanning NIET stabiel. In sommige landen is de netspanning ongelijkmatig. Hoewel deze projector normaal werkt bij een netspanning van 100 tot 240 V (wisselstroom), kan het apparaat uitvallen wanneer zich een stroomstoring of een spanningspiek van  $\pm 10$  V voordoet. **In gebieden waar de netspanning kan schommelen of uitvallen, is het raadzaam de projector aan te sluiten op een spanningsstabilisator, piekbeveiliging of UPS-systeem (Uninterruptible Power Supply).**



7. Plaats geen voorwerpen voor de projectielens als de projector wordt gebruikt. Deze voorwerpen kunnen oververhitten of vervormen of kunnen zelfs brand veroorzaken. Om de lamp tijdelijk uit te schakelen, gebruikt u de inactief-functie.

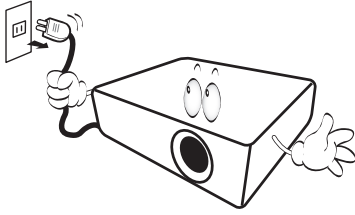


8. Gebruik de lamp niet langer dan de voorgeschreven levensduur. Als u de lamp toch langer gebruikt, kan deze in zeldzame gevallen breken.

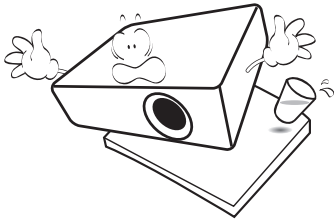




9. Zorg dat de stekker van de projector uit het stopcontact is verwijderd voordat u de lamp of elektronische onderdelen vervangt.

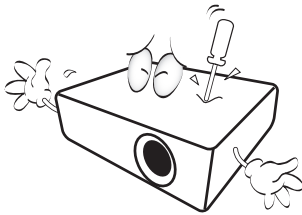


10. Plaats dit product niet op een onstabiel wagentje, een onstabiele standaard of een wankelende tafel. Het product kan vallen en ernstig worden beschadigd.



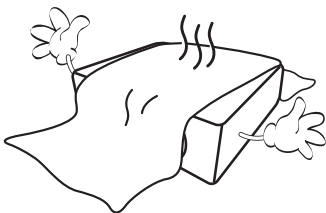
11. Probeer deze projector niet zelf te demonteren. De onderdelen in het apparaat staan onder hoge spanning die levensgevaarlijk is als u ze aanraakt. Het enige onderdeel dat u zelf mag vervangen, is de lamp die een afneembare afdekking heeft.

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



12. Blokkeer de ventilatieopeningen niet.

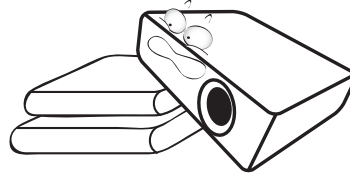
- Plaats deze projector niet op een deken, beddengoed of op een ander zacht oppervlak.
- Bedek deze projector niet met een doek of met andere voorwerpen.
- Plaats geen ontvlambare stoffen in de buurt van de projector.



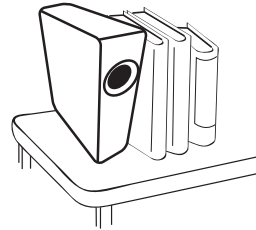
Als de ventilatieopeningen ernstig wordt gehinderd, kan er door oververhitting in de projector brand ontstaan.

13. Plaats de projector tijdens gebruik altijd op een vlak, horizontaal oppervlak.

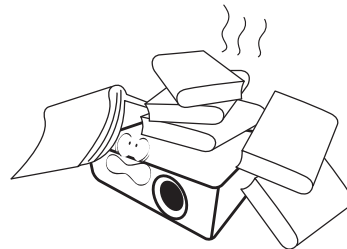
- Maak geen gebruik van de projector als deze gekanteld staat in een hoek van meer dan 10 graden (links naar rechts) of in een hoek van meer dan 15 graden (voor naar achter). Als u de projector gebruikt wanneer deze niet volledig horizontaal staat, werkt deze mogelijk niet optimaal of kan de lamp beschadigd raken.



14. Plaats de projector niet verticaal. De projector kan dan vallen en letsel veroorzaken of beschadigd raken.

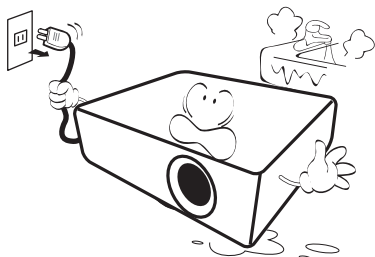


15. Ga niet op projector staan of leg er geen voorwerpen op. Dit kan niet alleen schade aan de projector veroorzaken, maar kan ook leiden tot ongevallen en mogelijk letsel.

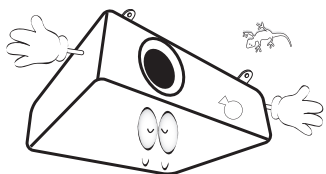


16. Wanneer u de projector gebruikt, is het mogelijk dat u warme lucht en een bepaalde geur opmerkt bij het ventilatierooster. Dit is een normaal verschijnsel en geen defect.

17. Plaats geen vloeistoffen in de buurt van of op de projector. Als er vloeistof in de projector wordt gemorst, werkt deze mogelijk niet meer. Als de projector nat wordt, moet u de stekker uit het stopcontact trekken en de projector laten controleren door een BenQ-onderhoudstechnicus.



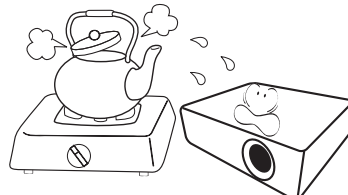
18. Dit product is in staat omgekeerde beelden weer te geven wanneer de projector aan het plafond/de muur is gemonteerd.



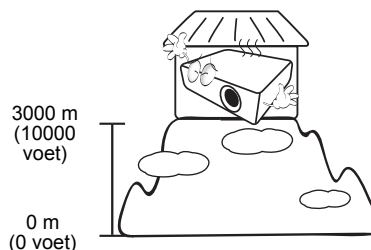
19. Dit apparaat moet worden geaard.

20. Plaats de projector niet in de volgende omgevingen.

- Slecht geventileerde of ingesloten ruimtes. Zorg dat de projector minstens 50 cm van de muur staat en zorg voor voldoende ruimte voor de luchtstroom rondom de projector.
- Plaatsen waar de temperatuur extreem hoog kan oplopen, zoals in een auto met gesloten ramen.
- Erg vochtige, stoffige of rokerige plaatsen die optische componenten mogelijk aantasten. Dit verkort de levensduur van de projector en verdonkert het beeld.



- Plaatsen in de buurt van een brandalarm.
- Plaatsen met een omgevingstemperatuur van meer dan 40°C / 104°F.
- Plaatsen die hoger liggen dan 3000 m (10000 voet).

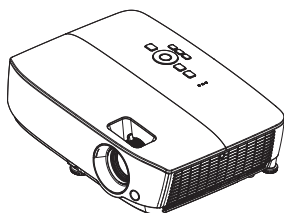


# Inleiding

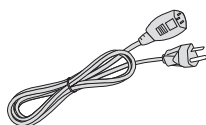
## Inhoud van de verpakking

Pak alles voorzichtig uit en controleer of u alle onderstaande items hebt. Wanneer één of meerdere van deze items ontbreken, dient u contact op te nemen met de leverancier.

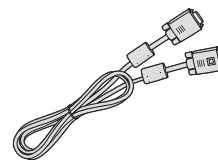
### Standaardaccessoires



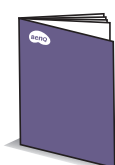
Projector



Voedingskabel



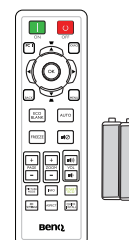
VGA-kabel



Beknopte handleiding



Garantiekaart\*



Afstandsbediening met  
batterijen



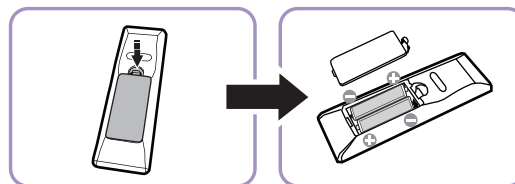
- De meegeleverde accessoires zijn geschikt voor uw regio, maar verschillen mogelijk van de afbeeldingen.
- \*De garantiekaart wordt slechts in bepaalde specifieke regio's geleverd. Raadpleeg uw verkoper voor gedetailleerde informatie.

### Optionele accessoires

1. ReserVELampset
2. Plafondmontageset
3. Draagtas
4. 3D-bril
5. InstaShow (WDC10)

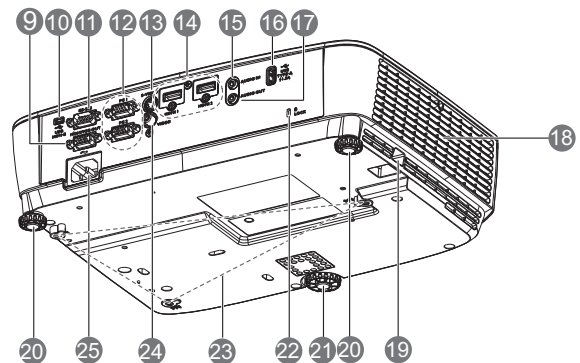
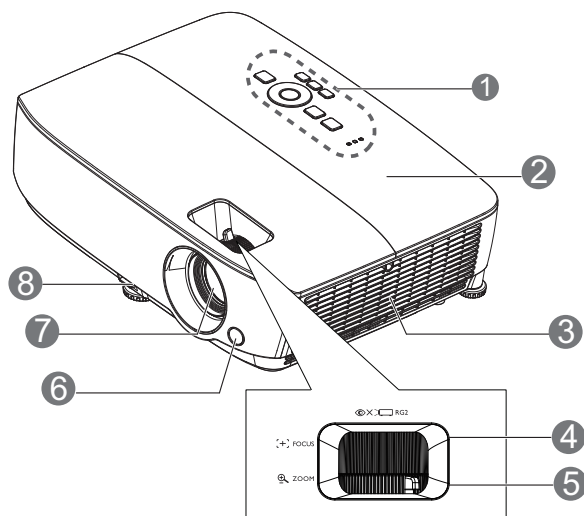
### De batterijen van de afstandsbediening vervangen

1. Druk op de batterijklep en open deze zoals afgebeeld.
2. Verwijder de oude batterijen (indien van toepassing) en plaats twee AAA-batterijen. Zorgen voor de positieve en negatieve eenden correct zijn geplaatst, zoals afgebeeld.
3. Laat de batterijklep terug tot deze vastklikt.



- Laat de afstandsbediening en batterijen niet achter in een bijzonder warme of vochtige omgeving zoals de keuken, de badkamer, de sauna, de zonnekamer of in een gesloten auto.
- Vervang batterijen alleen door hetzelfde type of een soortgelijk type batterijen, zoals door de fabrikant aanbevolen.
- Gooi de gebruikte batterijen weg conform de aanwijzingen van de fabrikant en de lokale milieuvorschriften.
- Gooi batterijen nooit in vuur. De batterij kan in dat geval ontploffen.
- Verwijderde batterijen als deze leeg zijn of als u de afstandsbediening langere tijd niet gebruikt. Zo voorkomt u dat de afstandsbediening beschadigd raakt door mogelijke lekkage van de batterij.

## Buitenkant van de projector



1. Extern bedieningspaneel  
(Zie [Projector en afstandsbediening op pagina 9](#) voor details.)
2. Lampafdekking
3. Opening (luchtinlaat)
4. Focusing
5. Zoomring
6. IR-sensor afstandsbediening voorkant
7. Projectielens
8. Snelontgrendelingsknop
9. RGB-sigitaaluitgang
10. USB mini B ingang
11. RS-232-besturingspoort
12. RGB (PC)/Component video (YPbPr/ YCbCr) signaalingang

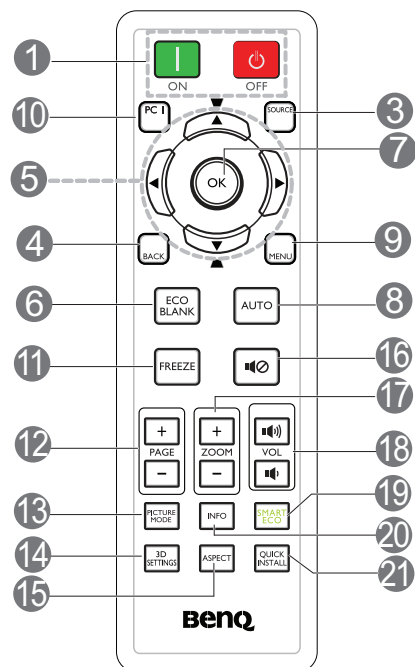
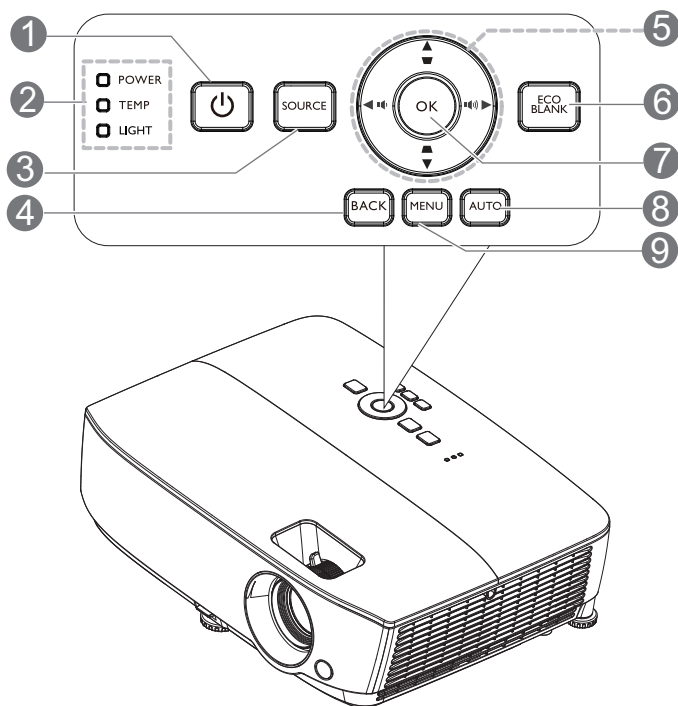
13. S-Video-ingang
14. HDMI-ingang
15. Audio-ingang
16. USB type A-aansluiting
17. Audio-uitgang
18. Ventilator (warme lucht uit)
19. Beveiligingsbalk
20. Afstelvoet achteraan
21. Instelbare voet aan voorzijde
22. Sleuf voor Kensington-antidiefstal slot
23. Gat voor plafondmontage
24. Video-ingang
25. Aansluiting netsnoer

# Bedieningselementen en functies

## Projector en afstandsbediening



Alle toetsindrukken die in dit document worden beschreven, zijn beschikbaar op de projector of op de afstandsbediening.



### 1. **POWER**

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

 **ON** /  **OFF**

Schakelt de projector in of uit.

### 2. **Voedingsindicator/TEMPeratuurwaarschuwingslampje/LAMP-indicatielampje** (Zie [Indicators](#) op pagina 42.)

### 3. **SOURCE**

Geeft de bronselectiebalk weer.

### 4. **BACK**

Gaat terug naar het vorige OSD-menu. Sluit af en slaat menu-instellingen op indien op het hoogste niveau van het OSD-menu.

### 5. Pijltoetsen (, , , )

Indien het On-Screen Display (OSD) menu is geactiveerd, worden deze toetsen gebruikt als richtingspijlen om de gewenste menu-items te selecteren en aanpassen aan te brengen.

Keystone-toetsen (, )

Toont de correctiepagina voor Keystone.

Volumetoetsen  / 

Verlaagt of verhoogt het volume van de projector.

### 6. **ECO BLANK**

Druk op deze knop om het beeld een bepaalde periode uit te schakelen met een lampenergiebesparing tot 70%. Druk opnieuw om het beeld te herstellen.



Plaats geen voorwerpen voor de projectielens, omdat de voorwerpen heet kunnen worden en daardoor vervormd raken of vlam vatten.

## 7. OK

Bevestigt het geselecteerde item van het OSD-menu.

Gaat naar het volgende niveau van het OSD-menu.

## 8. AUTO

Bepaalt automatisch de beste beeld-timings voor het weergegeven beeld als PC-sigitaal (analoog RGB) is geselecteerd.

## 9. MENU

Geeft het OSD-menu weer of sluit het af.

## 10. Toetsen bronkeuze: PC I

Selecteert ingangsbron **PC I** voor weergave.

## 11. FREEZE

Bevriest het geprojecteerde beeld.

## 12. PAGE+/PAGE-

Pijlen Pagina omhoog/omlaag wanneer aangesloten via USB mini-B op een pc.

Bedien de weergavesoftware (op een aangesloten pc) die reageert op opdrachten pagina omhoog/pagina omlaag (zoals Microsoft PowerPoint).

## 13. PICTURE MODE

Selecteert de beeldmodus.

## 14. 3D SETTINGS

Activeert het 3D-item van het OSD-menu.

## 15. ASPECT

Selecteert de beeldverhouding.

## 16.

Schakelt de audio van de projector in en uit.

## 17. ZOOM+/ZOOM-

Hiermee vergroot of verkleint u het geprojecteerde beeld.

## 18. Volumetoetsen /

Verlaagt of verhoogt het volume van de projector.

## 19. SMART ECO

Opent het menu **Lichtmodus** weer om een geschikte lampbedrijfsmodus te selecteren.

## 20. INFO

Geeft de projectorinformatiemenu weer.

## 21. QUICK INSTALL

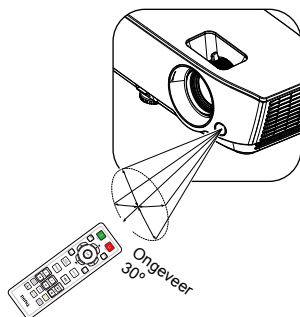
Geeft het menu **QUICK INSTALL** weer, inclusief Projectorinstallatie, Testpatroon en Keystone.

## Bereik van de afstandsbediening

Houd de afstandsbediening in een hoek van maximaal 30 graden ten opzichte van de IR-sensor(en) van de afstandsbediening op de projector voor een correcte werking. De afstand tussen de afstandsbediening en de sensor(en) mag niet meer dan 8 meter (26 voet) bedragen.

Zorg dat er geen obstakels tussen de afstandsbediening en de IR-sensor(en) op de projector staan die de infraroodstraal kunnen hinderen.

- De projector bedienen vanaf de voorzijde



# De projector positioneren

## Een locatie kiezen

Voordat u een installatielocatie kiest voor uw projector, moet u rekening houden met de volgende factoren:

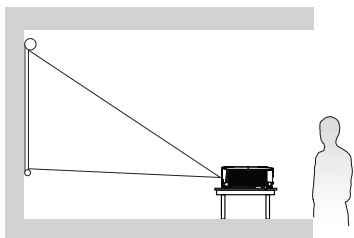
- Grootte en positie van uw scherm
- Locatie stopcontact
- Locatie en afstand tussen de projector en de rest van uw apparatuur

U kunt uw projector op de volgende wijzen installeren.

---

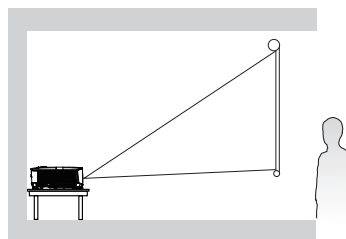
### 1. Tafel voor

Selecteer deze instelling met de projector op een tafel voor het scherm geplaatst. Als u een snelle opstelling en draagbaarheid wenst, is dit de meest gebruikte opstelling.



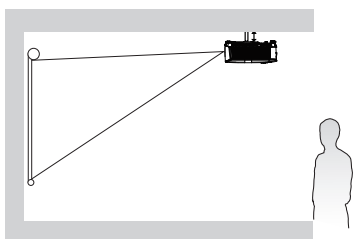
### 2. Tafel achter

Selecteer deze instelling met de projector op een tafel achter het scherm geplaatst. Voor deze opstelling is een speciaal scherm voor projectie achteraan vereist.



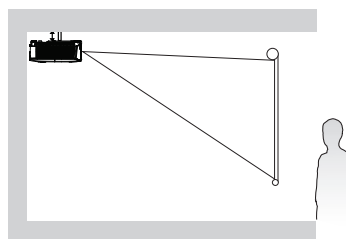
### 3. Plafond voor

Selecteer deze locatie met de projector ondersteboven hangend voor het scherm. Als u de projector aan het plafond wilt bevestigen, kunt u het beste de plafond/wandmontageset van BenQ bij uw leverancier kopen.



### 4. Plafond achter

Selecteer deze locatie als u de projector ondersteboven achter het scherm installeert. Voor deze opstelling zijn een speciaal scherm voor projectie achter en de muur/wandmontageset van BenQ vereist.



---

Na het inschakelen van de projector gaat u naar **Menu Geavanceerd - Instell. >**

**Projectorinstallatie > Projectorinstallatie** en druk op **OK**. Met **◀/▶** selecteert u een venster.

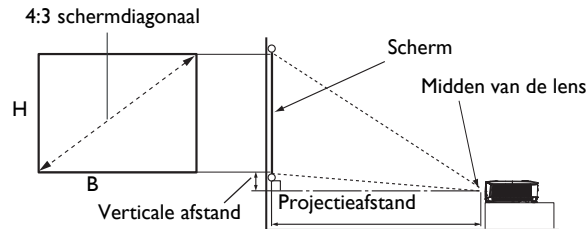
U kunt ook **QUICK INSTALL** op de afstandsbediening gebruiken om dit menu te openen.

# De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen

De afstand van de lens van de projector tot het scherm, de zoominstelling (indien beschikbaar) en het videoformaat zijn allemaal factoren die de grootte van het geprojecteerde beeld bepalen.

## Projectie-afmetingen

### SVGA



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

Schermgrootte				Projectie-afstand (mm)			Verticale afstand (mm)
Diagonaal		B (mm)	H (mm)	Min. afstand	Gemiddeld	Max. afstand	
Inch	mm			(max. zoom)		(min. zoom)	
40	1016	813	610	1579	1738	1896	40
50	1270	1016	762	1987	2186	2384	50
60	1524	1219	914	2395	2634	2873	60
70	1778	1422	1067	2804	3083	3362	70
80	2032	1626	1219	3212	3531	3850	80
90	2286	1829	1372	3621	3980	4339	90
100	2540	2032	1524	4029	4429	4828	100
120	3048	2438	1829	4846	5326	5805	120
150	3810	3048	2286	6071	6671	7271	150
200	5080	4064	3048	8113	8914	9715	201
250	6350	5080	3810	10155	11157	12158	251
300	7620	6096	4572	12197	13400	14602	301

Als u bijvoorbeeld een 120" scherm gebruikt, is de gemiddelde projectieafstand 5326 mm.

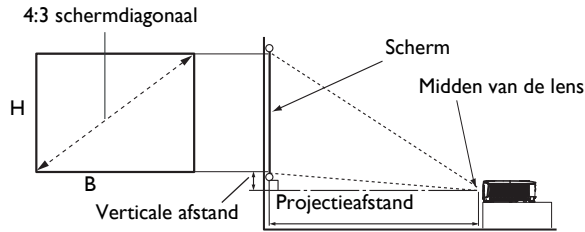
- Als de gemeten projectie-afstand 8000 mm is, is 8914 mm in de kolom "Projectie-afstand (mm)" de waarde die het dichtst aanleunt bij uw afstand. Als in in deze rij kijkt, ziet u dat een 200" (ongeveer 5,0 meter) scherm vereist is.



Alle afmetingen zijn benaderingen; deze kunnen afwijken van de eigenlijke maten.

BenQ beveelt bij een permanente plaatsing van de projector aan om de projectiegrootte en -afstand eerst ter plaatse met de projector fysiek te testen, zodat u rekening kunt houden met de optische eigenschappen van deze projector. Hierdoor kunt u de precieze bevestigingspositie bepalen die het meest geschikt is voor uw specifieke locatie.





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

Schermgrootte			Projectie-afstand (mm)			Verticale afstand (mm)	
Diagonaal		B (mm)	H (mm)	Min. afstand	Gemiddeld		Max. afstand
Inch	mm			(max. zoom)			(min. zoom)
40	1016	813	610	1558	1717	1875	37
50	1270	1016	762	1963	2161	2359	46
60	1524	1219	914	2368	2606	2843	55
70	1778	1422	1067	2772	3049	3326	64
80	2032	1626	1219	3177	3494	3810	73
90	2286	1829	1372	3582	3938	4294	82
100	2540	2032	1524	3987	4382	4777	91
120	3048	2438	1829	4796	5271	5745	110
150	3810	3048	2286	6010	6603	7195	137
200	5080	4064	3048	8034	8824	9614	183
250	6350	5080	3810	10057	11045	12032	229
300	7620	6096	4572	12081	13266	14450	274

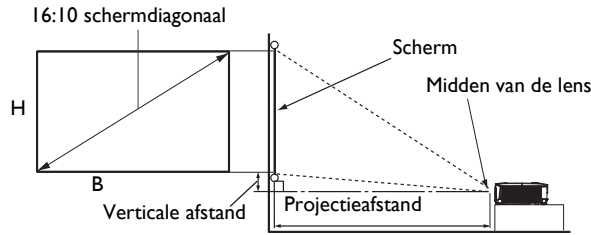
Als u bijvoorbeeld een 120" scherm gebruikt, is de gemiddelde projectieafstand 5271 mm.

- Als de gemeten projectie-afstand 8000 mm is, is 8824 mm in de kolom "Projectie-afstand (mm)" de waarde die het dichtst aanleunt bij uw afstand. Als in in deze rij kijkt, ziet u dat een 200" (ongeveer 5,0 meter) scherm vereist is.



Alle afmetingen zijn benaderingen; deze kunnen afwijken van de eigenlijke maten.

BenQ beveelt bij een permanente plaatsing van de projector aan om de projectiegrootte en -afstand eerst ter plaatse met de projector fysiek te testen, zodat u rekening kunt houden met de optische eigenschappen van deze projector. Hierdoor kunt u de precieze bevestigingspositie bepalen die het meest geschikt is voor uw specifieke locatie.



- De beeldverhouding van het scherm is 16:10 en het geprojecteerde beeld is een beeldverhouding van 16:10

Schermgrootte			Projectie-afstand (mm)			Verticale afstand (mm)	
Diagonaal		B (mm)	H (mm)	Min. afstand	Gemiddeld		Max. afstand
Inch	mm			(max. zoom)			(min. zoom)
40	1016	862	538	1310	1447	1583	20
50	1270	1077	673	1652	1823	1993	25
60	1524	1292	808	1995	2200	2404	30
70	1778	1508	942	2337	2576	2814	36
80	2032	1723	1077	2680	2953	3225	41
90	2286	1939	1212	3022	3329	3636	46
100	2540	2154	1346	3365	3706	4046	51
120	3048	2585	1615	4050	4459	4867	61
150	3810	3231	2019	5077	5588	6099	76
200	5080	4308	2692	6790	7471	8152	102
250	6350	5385	3365	8502	9353	10204	127
300	7620	6462	4039	10215	11236	12257	152

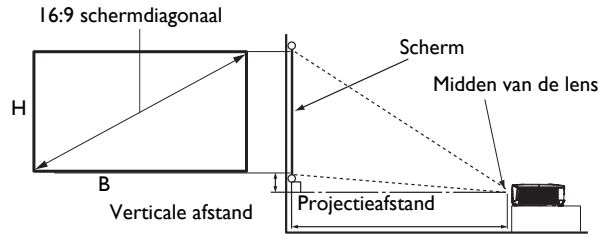
Als u bijvoorbeeld een 120” scherm gebruikt, is de gemiddelde projectieafstand 4459 mm.

- Als de gemeten projectie-afstand 7500 mm is, is 7471 mm in de kolom "Projectie-afstand (mm)" de waarde die het dichtst aanleunt bij uw afstand. Als in in deze rij kijkt, ziet u dat een 200” (ongeveer 5,0 meter) scherm vereist is.



Alle afmetingen zijn benaderingen; deze kunnen afwijken van de eigenlijke maten.

BenQ beveelt bij een permanente plaatsing van de projector aan om de projectiegrootte en -afstand eerst ter plaatse met de projector fysiek te testen, zodat u rekening kunt houden met de optische eigenschappen van deze projector. Hierdoor kunt u de precieze bevestigingspositie bepalen die het meest geschikt is voor uw specifieke locatie.



- De beeldverhouding van het scherm is 16:9 en het geprojecteerde beeld is een beeldverhouding van 16:9

Schermgrootte				Projectie-afstand (mm)			Verticale afstand (mm)
Diagonaal		B (mm)	H (mm)	Min. afstand (max. zoom)	Gemiddeld	Max. afstand (min. zoom)	
Inch	mm						
40	1016	886	498	1319	1439	1559	35
60	1524	1328	747	1979	2158	2338	52
80	2032	1771	996	2639	2878	3117	70
100	2540	2214	1245	3299	3597	3896	87
120	3048	2657	1494	3958	4317	4676	105
150	3810	3321	1868	4948	5396	5844	131
200	5080	4428	2491	6597	7195	7793	174
220	5588	4870	2740	7257	7914	8572	192
250	6350	5535	3113	8246	8994	9741	218
300	7620	6641	3736	9896	10792	11689	262

Als u bijvoorbeeld een 120" scherm gebruikt, is de gemiddelde projectieafstand 4317 mm.

- Als de gemeten projectie-afstand 5000 mm is, is 5396 mm in de kolom "**Projectie-afstand (mm)**" de waarde die het dichtst aanleunt bij uw afstand. Als in in deze rij kijkt, ziet u dat een 150" (ongeveer 3,8 meter) scherm vereist is.



Alle afmetingen zijn benaderingen; deze kunnen afwijken van de eigenlijke maten.

BenQ beveelt bij een permanente plaatsing van de projector aan om de projectiegrootte en -afstand eerst ter plaatse met de projector fysiek te testen, zodat u rekening kunt houden met de optische eigenschappen van deze projector. Hierdoor kunt u de precieze bevestigingspositie bepalen die het meest geschikt is voor uw specifieke locatie.

## De projector monteren

Als u de projector wilt bevestigen, is het raadzaam een juiste bevestiging voor BenQ-projectors te gebruiken voor een veilige en stevige montage.

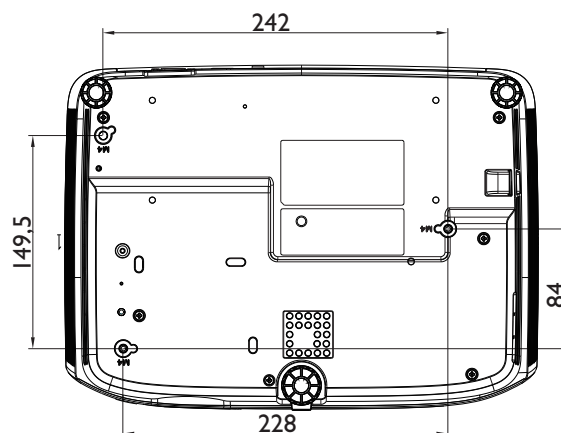
Als u een montageset gebruikt voor een projector die niet van het merk BenQ is, bestaat een veiligheidsrisico dat de projector valt door een slechte bevestiging door het gebruik van de verkeerde diepte of van de verkeerde lengte schroeven.

### Voorafgaand aan het monteren van de projector

- U kunt de montageset voor BenQ-projectoren aanschaffen bij de leverancier van uw projector.
- BenQ raadt u aan ook een afzonderlijke met Kensington-slot-compatibele beveiligingskabel aan te schaffen en deze stevig te bevestigen op de sleuf van het Kensington-slot en de voet van de montagebeugel. Deze zal een tweede beveiliging bieden voor het vasthouden van de projector in het geval de bevestiging op de montagebeugel zou loskomen.
- Vraag uw dealer om de projector voor u te installeren. De projector zelf installeren kan leiden tot vallen met letsel als gevolg.
- Volg de noodzakelijke procedures om het vallen van de projector te voorkomen, zoals tijdens een aardbeving.
- De garantie dekt geen productschade veroorzaakt door het monteren van de projector met een niet-BenQ-projectormontageset.
- Houd rekening met de omgevingstemperatuur waar de projector aan een plafond/wand wordt gemonteerd. Als een verwarming wordt gebruikt, kan de temperatuur rond het plafond/de muur hoger zijn dan verwacht.
- Lees de gebruikershandleiding voor de montageset betreffende het koppelbereik. Vastdraaien met een hoger koppel dan het aanbevolen bereik kan leiden tot schade aan de projector en vervolgens vallen.
- Zorg ervoor dat het stopcontact zich op een toegankelijke hoogte bevindt zodat u de projector gemakkelijk kunt uitschakelen.

### Installatieschema plafond/wandmontage

Plafond/wandmontageschroeven: M4  
(Max L = 25 mm; Min L = 20 mm)



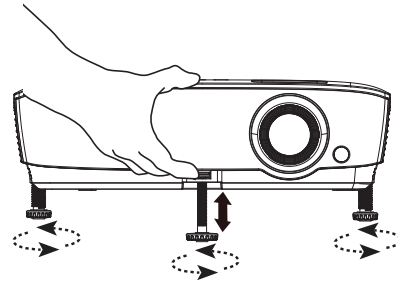
Eenheid: mm

# Het geprojecteerde beeld aanpassen

## De projectiehoek aanpassen

Wanneer de projector niet op een horizontaal oppervlak is geplaatst of het scherm en de projector niet loodrecht op elkaar staan, wordt het geprojecteerde beeld trapeziumvormig. Draai aan het verstelvoetje om de horizontale hoek nauwkeuriger in te stellen.

Om de voet in te trekken, draait u het verstelvoetje in tegengestelde richting.



Kijk niet in de lens als de lamp is ingeschakeld. Het felle licht kan uw ogen beschadigen.

## Het beeld automatisch aanpassen

In sommige gevallen is het nodig om de beeldkwaliteit te optimaliseren. Druk daartoe op **AUTO**. Binnen 3 seconden past de ingebouwde Functie Intelligente automatische aanpassing de waarden van Frequentie en Klok aan om de beste beeldkwaliteit te bieden.

De huidige broninformatie wordt 3 seconden in de hoek van het scherm weergegeven.

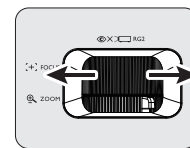
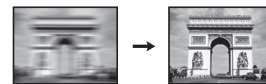
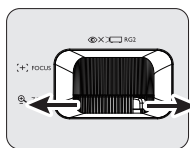


Deze functie is alleen beschikbaar als het pc-sigitaal (analoog RGB) is geselecteerd.

## Het beeldformaat en de helderheid fijn afstellen

Wijzig de grootte van het geprojecteerde beeld met behulp van de zoomring.

Stel het beeld scherp door de scherpstelring te draaien.



## Keystone corrigeren

Keystone verwijst naar de situatie waarbij het geprojecteerde beeld aanzienlijk breder is aan de bovenkant of onderkant. Dit doet zich voor als de projector niet loodrecht ten opzichte van het scherm staat.

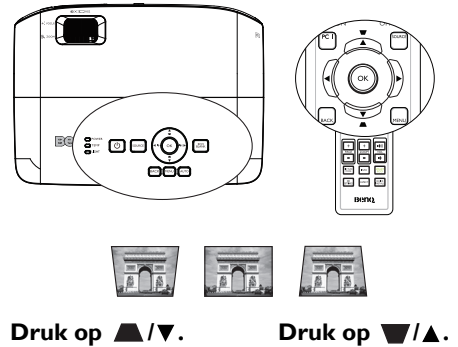
Om dit te corrigeren, moet u niet alleen de hoogte van de projector aanpassen, maar zult u ook handmatig correcties moeten aanbrengen met één van de volgende stappen.

- Met de afstandsbediening

Druk op ▼/▲ op de projector of de afstandsbediening om de Keystone-correctiepagina te openen. Druk op ▲ om de keystone bovenin het beeld te corrigeren. Druk op ▼ om de keystone onderin het beeld te corrigeren.

- Via het OSD-menu

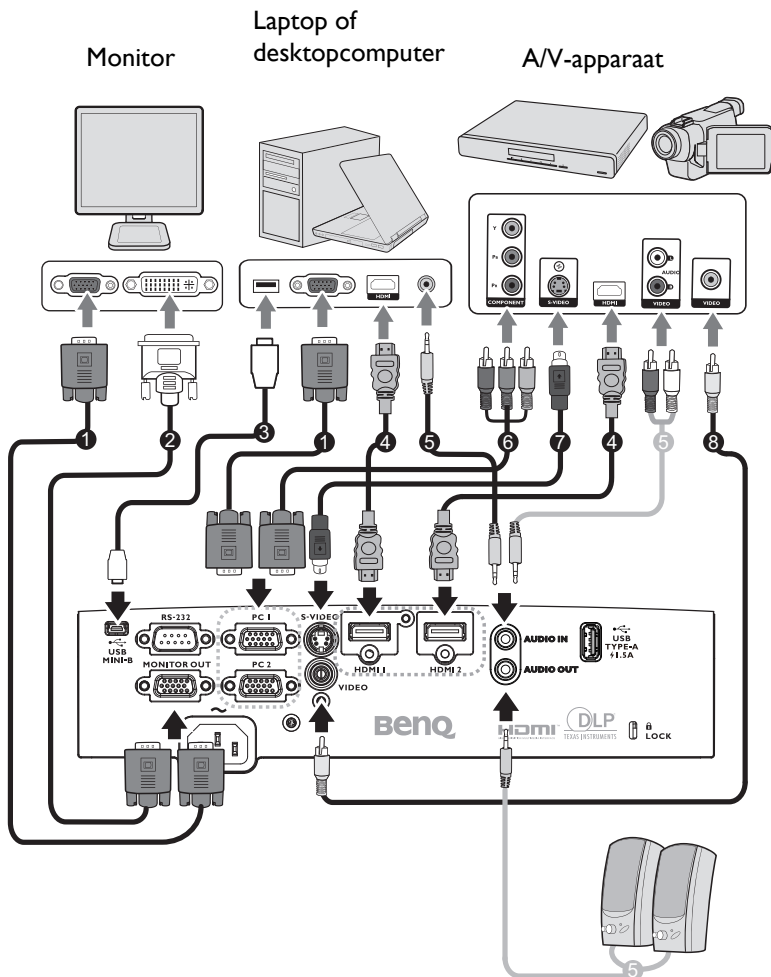
1. Druk op **MENU** en vervolgens op ▼ tot het menu **Weergave** wordt gemarkeerd en druk op **OK**.
2. Zorg ervoor dat **Auto verticale keystone** is **Uit**.
3. Druk op ▼ om **Keystone** te markeren en druk op **OK**.  
De correctiepagina voor **Keystone** wordt weergegeven.
4. Druk op ▲ om de keystone bovenaan het beeld te corrigeren of druk op ▼ om de keystone onderaan het beeld aan te corrigeren.



# Aansluitingen

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

1. Schakel alle apparatuur uit voordat u aansluitingen maakt.
2. Gebruik de juiste signaalkabels voor elke bron.
3. Zorg dat de kabels goed zijn geplaatst.







1	VGA-kabel
2	VGA-naar-DVI-A-kabel
3	USB-kabel
4	HDMI-kabel
5	Audiokabel (aansluiting PC/RCA)
6	Component Video naar VGA (D-sub) adapterkabel
7	S-Video-kabel
8	Videokabel



- Niet alle kabels die in de bovenstaande aansluitingen zijn weergegeven, zijn mogelijk met de projector geleverd (zie [Inhoud van de verpakking op pagina 7](#)). Deze kabels zijn verkrijgbaar bij elektronica-winkels.
- De aansluitingsillustraties zijn alleen bedoeld als referentie. De achteraansluitstekkers die beschikbaar zijn op de projector, variëren met elk projectormodel.
- Bij notebooks worden de externe videoportalen vaak niet ingeschakeld wanneer een projector is aangesloten. Gewoonlijk schakelt een toetsencombinatie zoals FN + functietoets de externe weergave in of uit. Druk tegelijk op FN en een van deze toetsen. Raadpleeg de handleiding bij uw notebook voor meer informatie over mogelijke toetsencombinaties.
- Indien het geselecteerde videobeeld niet wordt getoond nadat de projector is opgestart en de juiste video-ingang is geselecteerd, controleer dan of het videobronapparaat is ingeschakeld en correct werkt. Controleer ook of de signaalkabels op de juiste manier zijn aangesloten.

U hoeft de projector alleen aan te sluiten op een videobronapparaat met een van de aansluitmethoden. Elk apparaat biedt echter een ander niveau van videokwaliteit.

Terminal		Beeldkwaliteit
<b>HDMI</b>		Best
<b>Component Video (via RGB-ingang)</b>		Beter
<b>S-Video</b>		Goed
<b>Video</b>		Normaal

## Audio aansluiten

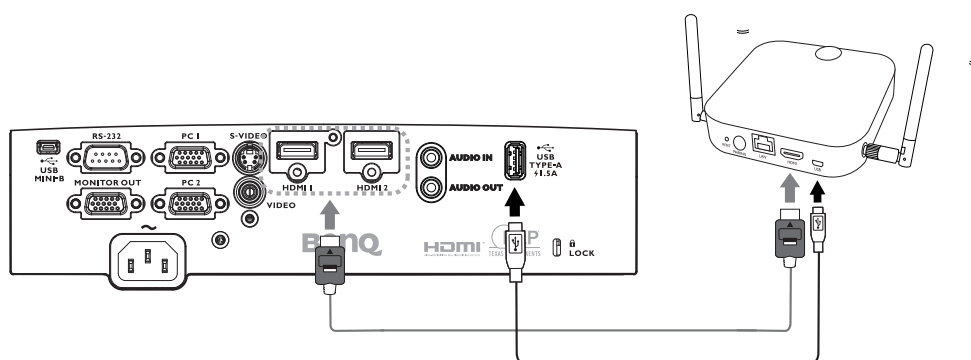
De projector heeft ingebouwde monoluidspreker(s) die zijn ontworpen om basisaudiofunctionaliteiten te bieden bij gegevenspresentaties die uitsluitend voor zakelijke doeleinden zijn gemaakt. Deze optie is niet ontworpen, noch bedoeld voor de stereo audioreproductie zoals kan worden verwacht bij thuisbioscooptoepassingen. Elke stereo audio-ingang (indien voorzien), wordt gemixt in een gewone mono audio-uitgang via de luidspreker(s) van de projector.

De ingebouwde luidspreker(s) worden gedempt wanneer de **AUDIO OUT**-stekker wordt aangesloten.



- De projector kan alleen gemixte mono audio afspelen, zelfs als een stereo audio-ingang is aangesloten.
- Indien het geselecteerde videobeeld niet wordt getoond nadat de projector is opgestart en de juiste video-ingang is geselecteerd, controleer dan of het videobronapparaat is ingeschakeld en correct werkt. Controleer ook of de signaalkabels op de juiste manier zijn aangesloten.

## InstaShow aansluiten (WDC10)





- Sluit de HDMI-kabel aan op de HDMI-uitgang van de InstaShow-host en de HDMI-ingang van de projector.
- Sluit een uiteinde van de meegeleverde USB-kabel aan op de mini-USB-aansluiting van de InstaShow-host en het andere einde op de USB-type A-aansluiting (1,5 A) van de projector.

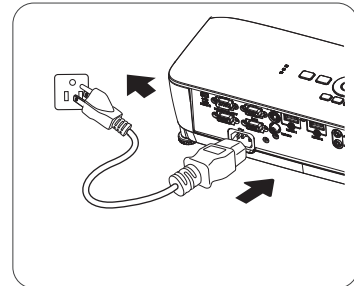


# Bediening

## De projector opstarten

1. Steek de stekker in het stopcontact. Schakel de schakelaar van het stopcontact in (waar aangesloten) De voedingsindicator op de projector licht oranje op zodra de stroom is ingeschakeld.

2. Druk op  op de projector of op  op de afstandsbediening om de projector te starten. De voedingsindicator knippert groen en blijft groen als de projector is ingeschakeld.



Het opstarten duurt ongeveer 30 seconden. In de latere fase van het opstarten wordt het opstartlogo geprojecteerd.

Draai zo nodig aan de scherpstelling om de helderheid van het beeld aan te passen.

3. Als de projector voor de eerste keer wordt ingeschakeld, selecteert u de OSD-taal volgens de instructies op het scherm.

4. Als u om een wachtwoord wordt gevraagd, drukt u op de pijlknoppen om een wachtwoord van zes cijfers in te voeren. Zie [De wachtwoordfunctie gebruiken op pagina 24](#).



5. Schakel alle aangesloten apparatuur in.

6. De projector start het zoeken naar ingangssignalen. Het momenteel gescande ingangssignaal verschijnt. Als de projector geen goed signaal waarneemt, blijft het bericht 'Geen signaal' op het scherm staan totdat een ingangssignaal is gevonden.

U kunt ook op de knop **SOURCE** drukken om het gewenste ingangssignaal te selecteren. Zie [Schakelen tussen ingangssignalen op pagina 25](#).



- Gebruik de originele accessoires (bijv. netsnoer) apparaat om mogelijke gevaren, zoals elektrische schok en brand, te voorkomen.

- Als de projector nog warm is van de vorige sessie, blijft de ventilator ongeveer 90 seconden draaien voordat de lamp wordt ingeschakeld.



- De schermopnamen van de Setupwizard zijn uitsluitend als referentie bedoeld en kunnen verschillen van het eigenlijke ontwerp.

- Als de frequentie/resolutie van het ingangssignaal buiten het bereik van de projector valt, wordt het bericht "Buiten bereik" weergegeven op het achtergrondscherf. Selecteer een ingangssignaal dat compatibel is met de resolutie van de projector of stel het ingangssignaal op een lager niveau in. Zie [Timingtabel op pagina 46](#).

- Als gedurende 3 minuten geen signaal is gedetecteerd, gaat de projector automatisch in de opslagmodus.

## De menu's gebruiken

De projector beschikt over twee soorten schermmenu's (OSD) waarin u verschillende aanpassingen en instellingen kunt opgeven.

- OSD-menu **Basis**: biedt primaire menufuncties. (Zie [Menu Basis op pagina 27](#))
- OSD-menu **Geavanceerd**: biedt volledige menufuncties. (Zie [Menu Geavanceerd op pagina 29](#))

Voor toegang tot het OSD-menu **Basis**, drukt u op **MENU** op de projector of afstandsbediening.

- Gebruik de pijltoetsen (▲/▼/◀/▶) op de projector of afstandsbediening om door de menu-items te schuiven.
- Druk op **OK** op de projector of afstandsbediening om het geselecteerde menu item te bevestigen.
- Gebruik de pijltoetsen (◀/▶) op de projector of afstandsbediening om aanpassingen aan te brengen.

De eerste keer dat u de projecten gebruikt (na afloop van de eerste instelling) verschijnt het OSD-menu **Basis**.



De onderstaande OSD-schermopnamen zijn uitsluitend als referentie bedoeld en kunnen verschillen van het eigenlijke ontwerp.

Hieronder ziet u een overzicht van het **Basis** OSD-menu.

	<b>1</b> Menutype	<b>4</b> Druk op <b>OK</b> om het menu te openen.
	<b>2</b> Menu-item	<b>5</b> Status
	<b>3</b> Huidig ingangssignaal	<b>6</b> Druk op <b>MENU</b> om af te sluiten.

Als u van plan bent om te schakelen van het OSD-menu **Basis** naar het OSD-menu **Geavanceerd**, volgt u de onderstaande instructies:

1. Ga naar **Menu Basis > Menutype** en druk op **OK**.
2. Druk op **▲ ▼** om **Geavanceerd** te selecteren en druk op **OK**. Wanneer u de projector de volgende keer inschakelt, kunt u het OSD-menu **Geavanceerd** openen door op **MENU** te drukken.

Hieronder ziet u een overzicht van het **Geavanceerd** OSD-menu.

	<b>1</b> Hoofdmenu en pictogram hoofdmenu	<b>5</b> Druk op <b>BACK</b> om naar de vorige pagina te gaan.
	<b>2</b> Submenu	<b>6</b> Druk op <b>MENU</b> om af te sluiten.
	<b>3</b> Huidig ingangssignaal	<b>7</b> Status
	<b>4</b> Druk op <b>OK</b> om het menu te openen.	

Om het OSD-menu **Geavanceerd** te openen, drukt u op **MENU** op de projector of de afstandsbediening.

- Gebruik de pijltoetsen (**▲/▼**) op de projector of afstandsbediening om door het hoofdmenu te bewegen.
- Gebruik **OK** of **▶** op de projector of afstandsbediening om het geselecteerde hoofdmenu te bevestigen en naar het submenu te gaan.
- Gebruik de pijltoetsen (**▲/▼**) op de projector of afstandsbediening om door de items in het submenu te schuiven.
- Gebruik **OK** op de projector of afstandsbediening om het geselecteerde submenu-item te bevestigen of te openen.
- Gebruik de pijltoetsen (**◀/▶**) op de projector of afstandsbediening om aanpassingen aan te brengen.
- Gebruik **OK** of **BACK** om de instellingen op te slaan.

Als u wilt schakelen van het OSD-menu **Geavanceerd** naar het OSD-menu **Basis**, volgt u de onderstaande instructies:

1. Ga naar **Menu Geavanceerd - Stelsysteem > Menu-instellingen** en druk op **OK**.
2. Kies **Menutype** en druk op **OK**.
3. Druk op **▲ ▼** om **Basis** te selecteren en druk op **OK**. Wanneer u de projector de volgende keer inschakelt, kunt u het OSD-menu **Basis** openen door op **MENU** te drukken.

# De projector beveiligen

## Met een beveiligingskabelvergrendeling

De projector moet op een veilige plaats worden geïnstalleerd om diefstal te voorkomen. Koop anders een slot, zoals een Kensington-slot, om de projector te beveiligen. Op de achterkant van de projector kunt u een sleuf voor het Kensington-slot vinden. Zie item 22 op [pagina 8](#).

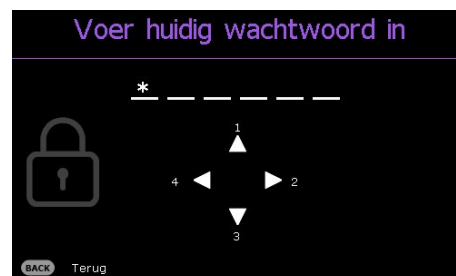
Een Kensington-slot met beveiligingskabel is doorgaans een combinatie van code(s) en slot. Raadpleeg de documentatie van het slot voor meer informatie over het gebruik.

## De wachtwoordfunctie gebruiken

### Een wachtwoord instellen

1. Ga naar **Menu Geavanceerd - Instell. > Beveiligingsins Tellingen** en druk op **OK**. De pagina **Beveiligingsins Tellingen** verschijnt.
2. Markeer **Wachtwoord wijzigen** en druk op **OK**.
3. De vier pijlknoppen (▲, ►, ▼, ◀) staan respectievelijk voor vier cijfers (1, 2, 3, 4). Gebruik de navigatietoetsen om een wachtwoord van zes cijfers in te voeren.
4. Bevestig het nieuwe wachtwoord door dit opnieuw in te voeren.

Voor het activeren van de functie **Inschakelblokkering**, gaat u terug naar **Beveiligingsins Tellingen** en druk op **OK** voor het markeren van **Inschakelblokkering** en druk op **OK**. Druk op ◀/► om **Aan** te selecteren. Voer het wachtwoord nogmaals in.



- de ingevoerde cijfers worden weergegeven als sterretjes op het scherm. Schrijf het door u gekozen wachtwoord voor of net nadat u het wachtwoord hebt ingevoerd en bewaar het op een veilige plek, zodat u het bij de hand hebt als u het mocht vergeten.
- Wanneer u een wachtwoord hebt ingesteld en de inschakelblokkering is geactiveerd, kan de projector alleen worden gebruikt als het wachtwoord bij elke start van de projector wordt ingevoerd.

### Als u het wachtwoord bent vergeten

Als u het verkeerde wachtwoord invoert, verschijnt het foutbericht van het wachtwoord dat hier rechts wordt weergegeven. Hierna volgt het bericht **“Huidig wachtwoord invoeren”**. Als u het wachtwoord echt hebt vergeten, kunt u de herstelprocedure voor het wachtwoord gebruiken. Zie [De procedure voor het oproepen van het wachtwoord starten op pagina 24](#).

Wanneer u 5 keer achtereenvolgens een verkeerd wachtwoord invoert, wordt de projector na korte tijd automatisch uitgeschakeld.



### De procedure voor het oproepen van het wachtwoord starten

1. Houd **AUTO** gedurende 3 seconden ingedrukt. De projector zal vervolgens een gecodeerd nummer weergeven op het scherm.
2. Schrijf het nummer op en schakel de projector uit.
3. Raadpleeg het servicecentrum van BenQ om het nummer te decoderen. U kunt worden gevraagd een bewijs van aankoop voor te leggen om te controleren of u een bevoegde gebruiker van de projector bent.



## Het wachtwoord wijzigen

1. Ga naar **Menu Geavanceerd - Instell. > Beveiligingsins Tellingen > Wachtwoord wijzigen** en druk op **OK**.
2. Het bericht **“Huidig wachtwoord invoeren”** verschijnt.
3. Voer het oude wachtwoord in.
  - Als het wachtwoord juist is, verschijnt een ander bericht **“Nieuw wachtwoord invoeren”**.
  - Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt het foutbericht voor het wachtwoord. Daarna verschijnt het bericht **“Huidig wachtwoord invoeren”** en kunt u het opnieuw proberen. U kunt op **BACK** drukken om de wijziging te annuleren of een ander wachtwoord proberen.
4. Voer een nieuw wachtwoord in.
5. Bevestig het nieuwe wachtwoord door dit opnieuw in te voeren.

## De wachtwoordfunctie uitschakelen

Voor het uitschakelen van wachtwoordbeveiliging gaat u naar **Menu Geavanceerd - Instell. > Beveiligingsins Tellingen > Inschakelblokkering** en druk op **OK**. Gebruik **◀/▶** om **Uit** te selecteren. Het bericht **“Wachtwoord invoeren”** verschijnt. Voer het huidige wachtwoord in.

- Als het wachtwoord correct is, keert het OSD-menu terug naar de **Inschakelblokkering**. Wanneer u de projector de volgende keer inschakelt, hoeft u geen wachtwoord meer in te voeren.
- Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt het foutbericht voor het wachtwoord. Daarna verschijnt het bericht **“Wachtwoord invoeren”** en kunt u het opnieuw proberen. U kunt op **BACK** 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 opnieuw moet activeren door het oude wachtwoord in te voeren.

## Schakelen tussen ingangssignalen

De projector kan tegelijkertijd op verschillende apparaten worden aangesloten. De beelden van deze apparaten kunnen echter niet tegelijkertijd op volledig scherm worden weergegeven. Wanneer u opstart, zoekt de projector automatisch de beschikbare signalen.

Zorg ervoor dat het **Menu Geavanceerd - Instell. > Automatisch naar bron zoeken** is **Aan** als u wilt dat de projector automatisch naar signalen gaat zoeken.

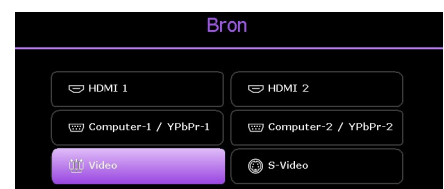
De bron selecteren:

1. Druk op **SOURCE**. Er verschijnt een bronselectiebalk.
2. Druk op **▲/▼/◀/▶** om te selecteren totdat uw gewenste signaal is geselecteerd en druk op **OK**.




Zodra het signaal is gevonden, wordt de informatie over de geselecteerde bron enkele seconden weergegeven in de hoek van het scherm. Als er meerdere apparaten op de projector zijn aangesloten, herhaal dan stappen 1-2 om een ander signaal te zoeken.

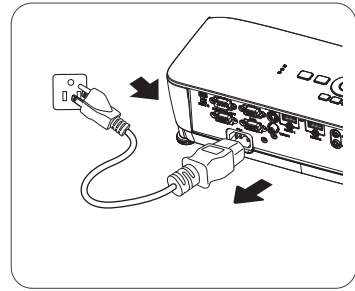


- De helderheid van het geprojecteerde beeld verandert overeenkomstig wanneer u schakelt tussen de verschillende ingangssignalen.
- Voor de beste beeldresultaten moet u een ingangssignaal kiezen en gebruiken dat op de native resolutie van de projector uitvoert. Andere resoluties worden door de projector aangepast, afhankelijk van de instelling “beeldverhouding”. Dit kan enige beeldvervalsing of verlies van beeldhelderheid veroorzaken. Zie [Beeldverhouding op pagina 27](#).





## De projector uitschakelen

1. Druk op  op de projector en een bevestigingsbericht wordt weergegeven waarop u moet reageren. Wanneer u niet binnen enkele seconden reageert, verdwijnt het bericht.
2. Druk nogmaals op . Als u de afstandsbediening gebruikt, drukt u op  **OFF** om de projector uit te schakelen. De voedingsindicator knippert oranje en de lamp wordt uitgeschakeld. De ventilatoren blijven nog ongeveer 90 seconden draaien zodat de projector kan afkoelen.
3. Zodra het afkoelen voltooid is, licht de voedingsindicator continu oranje op en stoppen de ventilatoren. Haal de stekker van het netsnoer uit het stopcontact.



- Om de lamp te beschermen, zal de projector niet op opdrachten reageren tijdens het afkoelen.
- Schakel de projector niet direct na het uitschakelen in, omdat een teveel aan warmte de levensduur van de lamp kan verkorten.
- De levensduur van de lamp zal verschillen, afhankelijk van de omgevingsomstandigheden en het gebruik.

## Direct uitschakelen

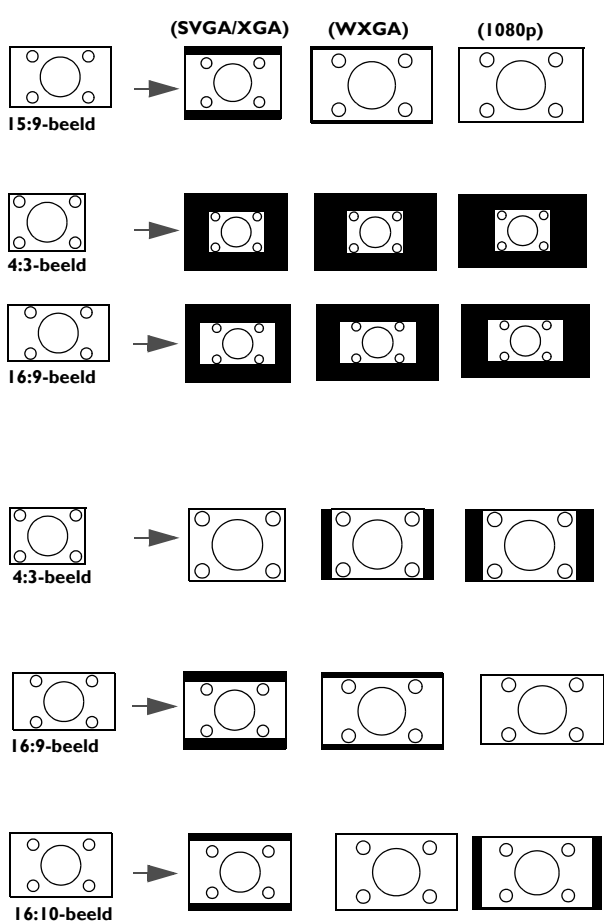
De wisselstroomkabel kan meteen worden uitgetrokken nadat de projector is uitgeschakeld. Om de lamp te beschermen, wacht u ongeveer 10 minuten voordat u de projector opnieuw start. Als u probeert de projector opnieuw op te starten, kunnen de ventilatoren enkele minuten lopen om af te koelen. Druk in dergelijke gevallen nogmaals op  of  om de projector te starten nadat de ventilatoren zijn gestopt en de voedingsindicator oranje wordt.

# Menubediening

De OSD-menu's kunnen verschillen, afhankelijk van het geselecteerde signaaltype en het model projector dat u gebruikt.

De menuopties zijn beschikbaar wanneer de projector minstens één geldig signaal detecteert. Wanneer er geen apparatuur op de projector is aangesloten of als er geen signaal wordt gedetecteerd, zijn slechts beperkte menuopties beschikbaar.

## Menu Basis

<p><b>Helderheid</b></p>	<p>Hoe hoger de waarde, hoe helderder de afbeelding. Stel deze knop zo in, dat de zwarte gedeelten van het beeld gewoon zwart worden weergegeven en dat er nog details zichtbaar zijn in de donkere gedeelten.</p>
<p><b>Beeldverhouding</b></p>	<p>Er zijn verschillende opties om de beeldverhouding van het beeld in te stellen afhankelijk van de bron van hetingangssignaal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> schaal een beeld verhoudingsgewijs volgens de oorspronkelijke resolutie van de projector in horizontale of verticale breedte.</li> <li>• <b>Werkelijk:</b> Projecteert een beeld in de oorspronkelijke resolutie en past de grootte aan binnen het weergavegebied. Voor ingangssignalen met een lagere resolutie wordt het geprojecteerde beeld weergegeven in de oorspronkelijke grootte.</li> <li>• <b>4:3:</b> Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 4:3.</li> <li>• <b>16:9:</b> Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:9.</li> <li>• <b>16:10:</b> Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:10.</li> </ul> 


<p><b>Beeldmodus</b></p>	<p>De projector beschikt over verschillende vooraf gedefinieerde beeldmodi zodat u de modus kunt kiezen die het beste past bij uw gebruiksomgeving en het beeldtype van het ingangssignaal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Helder:</b> Maximaliseert de helderheid van het geprojecteerde beeld. Deze modus is geschikt voor omgevingen waar een uiterst hoge helderheid is vereist, zoals het gebruik van de projector in een goed verlichte kamer.</li> <li>• <b>Presentatie:</b> Is ontworpen voor presentaties. De helderheid primeert in deze modus opdat de kleuren overeenkomen met die van de pc of notebook.</li> <li>• <b>Infographic:</b> Perfect voor presentaties met een mix van tekst en afbeeldingen door de hoge kleurhelderheid en de betere kleurverlopen zodat de details duidelijk zichtbaar zijn.</li> <li>• <b>Video:</b> Is geschikt voor films kijken in een omgeving met omgevingsverlichting. Met unieke aanpassingstechnologie van BenQ geeft het de levendige kleurdetails in de dynamische afbeeldingen weer.</li> <li>• <b>sRGB:</b> Maximaliseert de zuiverheid van de RGB-kleuren om natuurgetrouwe beelden weer te geven, ongeacht de helderheidinstelling. 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 pc-toepassingen en tekenprogramma's zoals AutoCAD.</li> <li>• <b>Spreadsheet:</b> Is geschikt voor het weergeven van spreadsheets.</li> <li>• <b>3D:</b> Is geschikt voor het weergeven van 3D-beelden en 3D-videoclips.</li> <li>• <b>Gebruikersmodus 1/Gebruikersmodus 2:</b> Roept de aangepaste instellingen op, gebaseerd op de momenteel beschikbare beeldmodi. Zie <a href="#">Referentiemodus op pagina 29</a>.</li> </ul>
<p><b>Volume</b></p>	<p>Regelt het volume.</p>
<p><b>Lichtmodus</b></p>	<p>Zie <a href="#">De instellen Lichtmodus op pagina 38</a>.</p>
<p><b>Informatie</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Native resolutie:</b> Toont de native resolutie van de projector.</li> <li>• <b>Gedetecteerde resolutie:</b> Toont de native resolutie van het ingangssignaal.</li> <li>• <b>Ingang:</b> Toont de huidige signaalbron.</li> <li>• <b>Beeldmodus:</b> Toont de geselecteerde modus in het menu <b>Beeld</b>.</li> <li>• <b>Lichtmodus:</b> Toont de geselecteerde modus in het menu <b>Lichtinstellingen</b>.</li> <li>• <b>3D-formaat:</b> Toont de actuele 3D-modus.</li> <li>• <b>Kleursysteem:</b> Toont de indeling van het invoersysteem.</li> <li>• <b>Gebruikstijd licht:</b> Toont het aantal uren dat de lamp is gebruikt.</li> <li>• <b>Firmware-versie:</b> Toont de firmware-versie van de projector.</li> <li>• <b>Servicecode:</b> Toont de servicecode van uw projector.</li> </ul>
<p><b>Menutype</b></p>	<p>Schakelt naar het OSD-menu <b>Geavanceerd</b>. Zie <a href="#">De menu's gebruiken op pagina 22</a>.</p>



# Menu Geavanceerd

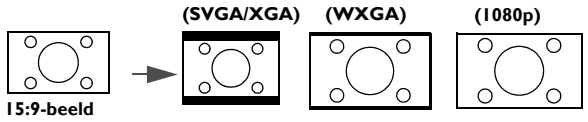



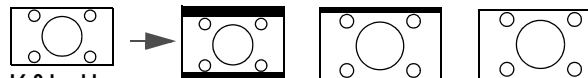
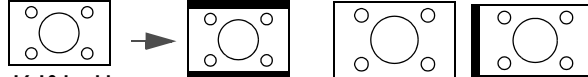

## Beeld

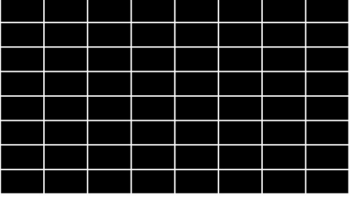



<b>Beeldmodus</b>	<p>De projector beschikt over verschillende vooraf gedefinieerde beeldmodi zodat u de modus kunt kiezen die het beste past bij uw gebruiksomgeving en het beeldtype van hetingangssignaal.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Helder:</b> Maximaliseert de helderheid van het geprojecteerde beeld. Deze modus is geschikt voor omgevingen waar een uiterst hoge helderheid is vereist, zoals het gebruik van de projector in een goed verlichte kamer.</li><li>• <b>Presentatie:</b> Is ontworpen voor presentaties. De helderheid primeert in deze modus opdat de kleuren overeenkomen met die van de pc of notebook.</li><li>• <b>Infographic:</b> Perfect voor presentaties met een mix van tekst en afbeeldingen door de hoge kleurhelderheid en de betere kleurverlopen zodat de details duidelijk zichtbaar zijn.</li><li>• <b>Video:</b> Is geschikt voor films kijken in een omgeving met omgevingsverlichting. Met unieke aanpassingstechnologie van BenQ geeft het de levendige kleurdetails in de dynamische afbeeldingen weer.</li><li>• <b>sRGB:</b> Maximaliseert de zuiverheid van de RGB-kleuren om natuurgetrouwe beelden weer te geven, ongeacht de helderheidinstelling. 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 pc-toepassingen en tekenprogramma's zoals AutoCAD.</li><li>• <b>Spreadsheet:</b> Is geschikt voor het weergeven van spreadsheets.</li><li>• <b>3D:</b> Is geschikt voor het weergeven van 3D-beelden en 3D-videoclips.</li><li>• <b>Gebruikersmodus 1/Gebruikersmodus 2:</b> Roept de aangepaste instellingen op, gebaseerd op de momenteel beschikbare beeldmodi. Zie <a href="#">Referentiemodus op pagina 29</a>.</li></ul>
<b>Referentiemodus</b>	<p>Er zijn twee door de gebruiker definieerbare modi als de momenteel beschikbare beeldmodi niet geschikt zijn voor uw behoeften. U kunt een van de beeldmodi als beginpunt gebruiken (behalve <b>Gebruikersmodus 1/Gebruikersmodus 2</b>) en de instellingen aanpassen.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ga naar <b>Beeld &gt; Beeldmodus</b>.</li><li>2. Druk op ◀/▶ om <b>Gebruikersmodus 1</b> of <b>Gebruikersmodus 2</b> te selecteren en druk op <b>OK</b>.</li><li>3. Druk op ▼ om <b>Referentiemodus</b> te markeren en druk op <b>OK</b>. Gebruik ◀/▶ voor het selecteren van een beeldmodus die het best past bij uw behoefte, en druk op <b>OK</b>.</li></ol>
<b>Helderheid</b>	<p>Hoe hoger de waarde, hoe helderder de afbeelding. Stel deze knop zo in, dat de zwarte gedeelten van het beeld gewoon zwart worden weergegeven en dat er nog details zichtbaar zijn in de donkere gedeelten.</p>
<b>Contrast</b>	<p>Hoe hoger de waarde, hoe groter het contrast. Gebruik deze optie om het maximale witniveau in te stellen nadat u eerder de Helderheid hebt ingesteld overeenkomstig de geselecteerde ingang en de omgeving.</p>
<b>Kleur</b>	<p>Lagere instelling levert minder verzadigde kleuren op. Wanneer de instelling te hoog is, worden de kleuren op het beeld te fel, waardoor het beeld onrealistisch wordt.</p>
<b>Tint</b>	<p>Hoe hoger de waarde, hoe groener het beeld. Hoe lager de waarde, hoe roder het beeld.</p>
<b>Scherpte</b>	<p>Hoe hoger de waarde, hoe scherper het beeld.</p>


<p><b>Brilliant Color</b></p>	<p>Deze functie maakt gebruik van een nieuw kleurverwerkingsalgoritme en systeemniveauverbeteringen voor een hogere helderheid terwijl de kleuren natuurgetrouwer en levendiger in beeld komen. Het verhoogt de helderheid van de middentonen met meer dan 50%. Middentonen komen veel voor in video's en natuuroptnamen, zodat de projector de beelden realistisch en in ware kleuren weergeeft. Als u beelden van deze kwaliteit wilt, kies dan <b>Aan</b>. Als <b>Uit</b> is geselecteerd, is de functie <b>Kleurtemperatuur</b> niet beschikbaar.</p>
<p><b>Geavanceerde kleurinstellingen</b></p>	<p><b>Kleurtemperatuur</b></p> <p>Voor de kleurtemperatuur zijn verschillende voorinstellingen beschikbaar. De beschikbare instellingen kunnen verschillen afhankelijk van het geselecteerde signaaltype.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normaal:</b> De witte kleur behoudt de normale schakering.</li> <li>• <b>Koel:</b> Maakt het beeld blauwachtig wit.</li> <li>• <b>Warm:</b> Maakt het beeld roodachtig wit.</li> </ul> <hr/> <p><b>Kleurtemperatuur afstemmen</b></p> <p>U kunt ook een voorkeurs kleurtemperatuur instellen door de volgende opties aan te passen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>R-versterking/G-versterking/B-versterking:</b> Past de contrastniveaus aan van rood, groen en blauw.</li> <li>• <b>R-verschuiving/G-verschuiving/B-verschuiving:</b> Past de helderheidsniveaus aan van rood, groen en blauw.</li> </ul> <hr/> <p><b>Kleurbeheer</b></p> <p>Deze functie biedt zes reeksen (RGBCMY) kleuren die kunnen worden aangepast. Als u elke kleur selecteert kunt u onafhankelijk het bereik en verzadiging naar wens aanpassen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Primaire kleur:</b> Selecteert een kleur uit <b>R</b> (Rood), <b>G</b> (Groen), <b>B</b> (Blauw), <b>C</b> (Cyaan), <b>M</b> (Magenta), of <b>Y</b> (Geel).</li> <li>• <b>Tint:</b> Een grotere bereik zal kleuren bevatten met meer proporties van de twee aangrenzende kleuren. Raadpleeg de afbeelding voor de onderlinge relatie tussen de kleuren. Als u bijvoorbeeld Rood kiest en het bereik instelt op 0, wordt alleen puur rood in het geprojecteerde beeld geselecteerd. Het verhogen van het bereik neemt ook rood op dat dicht bij geel en dicht bij magenta ligt.</li> <li>• <b>Verzadiging:</b> Stelt de instellingen af naar uw voorkeur. Het effect van elke aanpassing is onmiddellijk zichtbaar in het beeld. Als u bijvoorbeeld Rood kiest en het bereik instelt op 0, wordt alleen de verzadiging van puur rood beïnvloed.</li> </ul> <div data-bbox="1107 1205 1461 1541" data-label="Diagram"> </div> <p> <b>Verzadiging</b> is de hoeveelheid van die kleur in een videobeeld. Lagere instellingen produceren minder verzadigde kleuren; een instelling van "0" verwijdert alle kleur uit het beeld. Als de verzadiging te hoog is, zal die kleur overweldigend en onrealistisch zijn.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Versterking:</b> Stelt de instellingen af naar uw voorkeur. Het contrastniveau van de geselecteerde primaire kleur wordt beïnvloed. Het effect van elke aanpassing is onmiddellijk zichtbaar in het beeld.</li> </ul>

<p><b>Geavanceerde kleurinstellingen</b></p>	<p><b>Wandkleur</b></p> <p>Corrigeert de kleur van het geprojecteerde beeld. Als het projectie-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 verschillende vooraf gekalibreerde kleuren kiezen: <b>Lichtgeel, Roze, Lichtgroen, Blauw</b> en <b>Schoolbord</b>.</p>
<p><b>Beeld resetten</b></p>	<p>Alle aanpassingen die u hebt uitgevoerd in het menu <b>Beeld</b> worden opnieuw ingesteld naar de vooraf ingestelde fabriekswaarden.</p>

## Weergave

<p><b>Beeldverhouding</b></p>	<p>Er zijn verschillende opties om de beeldverhouding van het beeld in te stellen afhankelijk van de bron van hetingangssignaal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> schaal een beeld verhoudingsgewijs volgens de oorspronkelijke resolutie van de projector in horizontale of verticale breedte. <ul style="list-style-type: none"> <li>15:9-beeld </li> </ul> </li> <li>• <b>Werkelijk:</b> Projecteert een beeld in de oorspronkelijke resolutie en past de grootte aan binnen het weergavegebied. Voor ingangssignalen met een lagere resolutie wordt het geprojecteerde beeld weergegeven in de oorspronkelijke grootte. <ul style="list-style-type: none"> <li>4:3-beeld </li> <li>16:9-beeld </li> </ul> </li> <li>• <b>4:3:</b> Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 4:3. <ul style="list-style-type: none"> <li>4:3-beeld </li> </ul> </li> <li>• <b>16:9:</b> Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:9. <ul style="list-style-type: none"> <li>16:9-beeld </li> </ul> </li> <li>• <b>16:10:</b> Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:10. <ul style="list-style-type: none"> <li>16:10-beeld </li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Keystone</b></p>	<p>Corrigeert de verticale keystone-afwijkingen van het beeld handmatig. Zie <a href="#">Keystone corrigeren op pagina 18</a>.</p>
<p><b>Auto verticale keystone</b></p>	<p>Schakel deze functie in zodat de projector automatisch de keystone-instellingen kan aanpassen bij het selecteren van <b>Aan</b>.</p> <p></p> <p>Wanneer <b>Auto verticale keystone</b> is ingeschakeld, wordt <b>Keystone</b> grijs weergegeven.</p>

<p><b>Testpatroon</b></p>	<p>Past de beeldgrootte en de focus aan zodat het geprojecteerde beeld niet vervormd is.</p> 
<p><b>Pc &amp; YPbPr-component afstemmen</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fase:</b> Hiermee past u de klokfase aan om vervorming van het beeld te verminderen. Deze functie is alleen beschikbaar indien een pc-sigitaal (analoog RGB) of YPbPr-sigitaal is geselecteerd.</li> <li>• <b>Horizontale afmeting:</b> Stelt de horizontale breedte van het beeld in. Deze functie is alleen beschikbaar indien een pc-sigitaal (analoog RGB) is geselecteerd.</li> </ul> 
<p><b>Positie</b></p>	<p>De pagina voor het aanpassen van de positie wordt weergegeven. U verplaatst het geprojecteerde beeld met de richtingspijlen. Deze functie is alleen beschikbaar indien een pc-sigitaal (analoog RGB) is geselecteerd.</p>
<p><b>3D</b></p>	<p>Deze projector beschikt over een 3D-functie waarmee u 3D-films, video's en sportevenementen op een realistischere manier kunt bekijken door de diepte van de beelden weer te geven. U moet een 3D-bril dragen om 3D-beelden te kunnen bekijken.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>3D-modus:</b> De standaardinstelling is <b>Uit</b>. Selecteer <b>Auto</b> als u wilt dat de projector automatisch een geschikt 3D-formaat selecteert bij het detecteren van 3D-inhoud. Als de projector de 3D-indeling niet herkent, drukt u op ▲/▼ om een 3D-modus te kiezen uit <b>Boven-onder</b>, <b>Frame opeenvolg.</b>, <b>Frame packing</b> en <b>Side-by-side</b>.</li> </ul>  <p>Als de functie 3D geactiveerd is:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Het helderheidsniveau van het geprojecteerde beeld zal verminderen.</li> <li>• De volgende instellingen kunnen niet worden aangepast: <b>Beeldmodus</b>, <b>Referentiemodus</b>.</li> <li>• <b>Keystone</b> kan alleen worden aangepast binnen beperkte graden.</li> <li>• <b>3D sync omkeren:</b> Als u vaststelt dat de beelddiepte omgekeerd is, schakelt u deze functie in om het probleem te verhelpen.</li> <li>• <b>3D-instellingen toepassen:</b> Nadat de 3D-instellingen zijn opgeslagen, kunt u bepalen of u ze wilt toepassen door een reeks 3D-instellingen te selecteren die u hebt opgeslagen. Na te zijn toegepast, speelt de projector de binnenkomende 3D-inhoud automatisch af als deze voldoet aan de opgeslagen 3D-instellingen.</li> </ul>  <p>Alleen de set(s) 3D-instellingen met gegevens in het geheugen zijn beschikbaar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>3D-instellingen opslaan:</b> Als het gelukt is om de 3D-inhoud weer te geven na het aanbrengen van de benodigde aanpassingen, kunt u deze functie inschakelen en een reeks 3D-instellingen kiezen om de huidige 3D-instellingen op te slaan.</li> </ul>

<b>Hdmi-formaat</b>	<p>Selecteert een geschikt kleurformaat voor het optimaliseren van de weergavekwaliteit.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> Selecteert automatisch een geschikte kleurenruimte en grijsniveau voor het binnenkomende HDMI-sigitaal.</li> <li>• <b>RGB beperkt:</b> Gebruikt het beperkte RGB-bereik 16-235.</li> <li>• <b>RGB volledig:</b> Gebruikt het volledige RGB-bereik 0-255.</li> <li>• <b>YUV beperkt:</b> Gebruikt het beperkte YUV-bereik 16-235.</li> <li>• <b>YUV volledig:</b> Gebruikt het volledige YUV-bereik 0-255.</li> </ul>
<b>Digitale zoom</b>	<p>Vergroot of verkleint het geprojecteerde beeld. Nadat de pagina <b>Digitale zoom</b> is verschenen, drukt u op <b>ZOOM+/ZOOM-</b> om het beeld naar een gewenste grootte te vergroten of verkleinen. Om door het beeld te navigeren, drukt u op <b>OK</b> om te schakelen naar de panmodus. Druk op de pijltoetsen (<b>▲</b>, <b>▼</b>, <b>◀</b>, <b>▶</b>) om het beeld te verschuiven. Druk op <b>AUTO</b> om de oorspronkelijke grootte van het beeld te herstellen.</p>  <p>Het beeld kan alleen worden verschoven nadat het is vergroot. U kunt het beeld verder vergroten terwijl u details zoekt.</p>
<b>Weergave resetten</b>	<p>Alle aanpassingen die u hebt uitgevoerd in het menu <b>Weergave</b> worden opnieuw ingesteld naar de vooraf ingestelde fabriekswaarden.</p>

## Instell.

<b>Projectorinstallatie</b>	Zie <a href="#">Een locatie kiezen op pagina 11</a> .
<b>Automatisch naar bron zoeken</b>	Hiermee kan de projector automatisch naar een signaal zoeken.
<b>Auto-sync</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Aan:</b> Hiermee kan de projector automatisch de beste beeld-timings voor het weergegeven beeld bepalen als pc-sigitaal (analoog RGB) is geselecteerd en op <b>AUTO</b> is gedrukt.</li> <li>• <b>Uit:</b> De projector reageert niet als op <b>AUTO</b> wordt gedrukt.</li> </ul>
<b>Lichtinstellingen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lichtmodus:</b> Zie <a href="#">De instellen Lichtmodus op pagina 38</a>.</li> <li>• <b>Lichttimer resetten:</b> Zie <a href="#">De lamptimer opnieuw instellen op nul op pagina 41</a>.</li> <li>• <b>Gebruikstijd licht:</b> Toont informatie over het aantal uur dat de lamp is gebruikt.</li> </ul>

### Snelle afkoeling

Als u **Aan** kiest wordt de functie ingeschakeld en wordt de afkoeltijd van de projector verkort naar enkele seconden.



Als u de projector direct na het snel afkoelen opnieuw probeert te starten, wordt deze wellicht niet ingeschakeld en starten de ventilatoren weer te draaien.

### Inactief-timer

Bepaalt hoe lang een beeld blanco wordt weergegeven wanneer wanneer geen actie wordt uitgevoerd op het lege scherm. Zodra deze tijd is verstreken, wordt het beeld opnieuw weergegeven. Als de vooraf ingestelde tijdsduur niet geschikt is voor uw wensen, selecteert u **Uitschakelen**. Ongeacht of **Inactief-timer** is geactiveerd, kunt u op een toets behalve op de toetsen drukken op de projector of afstandsbediening om het beeld te herstellen.

### Herinnering

Zet de herinneringen aan of uit.

### Hoogtemodus

We raden u aan **Hoogtemodus** te gebruiken wanneer uw omgeving tussen 1500 meter tot 3000 meter boven zeeniveau ligt, met een omgevingstemperatuur tussen 0 en 30 °C.



Het gebruik onder “**Hoogtemodus**” kan een hoger bedrijfsgeluid van meer decibels veroorzaken vanwege de hogere ventilatorsnelheid die nodig is om de algemene koeling en prestaties van het systeem te verbeteren.

Als u deze projector in andere extreme omstandigheden dan de bovenstaande gebruikt, wordt het apparaat mogelijk automatisch uitgeschakeld om te voorkomen dat de projector oververhit geraakt. Selecteer in dergelijke gevallen de hoogtemodus om deze symptomen te verhelpen. Dit betekent echter niet dat de projector in alle ruwe of extreme omstandigheden kan worden gebruikt.





Gebruik **Hoogtemodus** niet als de hoogte tussen 0 en 1500 meter is, met een omgevingstemperatuur tussen 0 en 35°C. De projector zal dan te veel afkoelen als u de modus inschakelt in dergelijke omstandigheden.

### Instellingen voor in/uitschakelen

- **Direct inschakelen:** Hiermee schakelt de projector automatisch in zodra stroom door het netsnoer vloeit.
- **Inschakelen bij signaal:** Stelt in of de projector direct wordt ingeschakeld zonder te drukken op  **POWER** of  **ON** wanneer de projector in de modus Stand-by staat en een VGA-sigitaal of een HDMI-sigitaal met 5V vermogen detecteert.
- **Automatisch uitschakelen:** Hiermee wordt de projector automatisch uitgeschakeld als gedurende een ingestelde periode geen ingangssigitaal wordt gedetecteerd, zodat de levensduur van de lamp niet onnodig wordt verbruikt.
- **Uitschakeltimer:** Stelt de timer voor automatisch uitschakelen in.

<b>Beveiligings- ins Tellingen</b>	Zie <a href="#">De wachtwoordfunctie gebruiken op pagina 24</a> .
<b>Baud-ratio</b>	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 bevoegde onderhoudstechnici.
<b>Hdmi-equali- zer</b>	Past de versterkingsinstellingen van de equalizer aan voor een HDMI-signaal. Hoe hoger de instelling, des te hoger de versterkingswaarde. In geval van meerdere HDMI-poorten op de projector, selecteert u eerst de HDMI-poort voordat u de waarde aanpast.
<b>Instellingen resetten</b>	Alle aanpassingen die u hebt uitgevoerd in het menu <b>Instell.</b> worden opnieuw ingesteld naar de vooraf ingestelde fabriekswaarden.

## Systemeem

<b>Taal</b>	Stelt de taal in voor de OSD-menu's (On-Screen Display).
<b>Stand-by- instellingen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Stand-by-modus:</b> Stelt de stand-by-modus voor de projector in.</li> <li>• <b>Audio pass-through:</b> De projector kan geluid afspelen wanneer deze in de stand-bymodus is en de overeenkomende aansluitingen correct zijn aangesloten op de apparaten. Kies de bron die u wilt gebruiken. Zie <a href="#">Aansluitingen op pagina 19</a> voor informatie over het maken van de aansluiting.</li> </ul>
<b>Achter- grondinstellin- gen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Achtergrond:</b> Stelt de achtergrondkleur voor de projector in.</li> <li>• <b>Opstartscherm:</b> Hiermee selecteert u het logoscherm dat wordt weergegeven bij het opstarten van de projector.</li> </ul>
<b>Menu- instellingen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Menutype:</b> Schakelt naar het OSD-menu <b>Basis</b>.</li> <li>• <b>Weergaveduur menu:</b> Bepaalt hoe lang het OSD-menu op het scherm blijft nadat u de laatste knop hebt ingedrukt.</li> </ul>
<b>Geluidsinstel- lingen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Geluid uit:</b> Schakelt het geluid tijdelijk uit.</li> <li>• <b>Volume:</b> Regelt het volume.</li> <li>• <b>Beltoon aan/uit:</b> Schakelt de beltoon in of uit als de projector bezig is met opstarten of afsluiten.</li> </ul>  <p>De enige manier om <b>Beltoon aan/uit</b> te veranderen is door hier <b>Aan</b> of <b>Uit</b> te kiezen. Het geluid dempen of het geluidsniveau veranderen heeft geen effect op <b>Beltoon aan/uit</b>.</p>
<b>Fabrieks- instellingen</b>	<p>Zet alle instellingen terug naar de fabrieksinstellingen.</p>  <p>De volgende instellingen worden niet gereset: <b>Projectorinstallatie</b>, <b>Hoogtemodus</b>, <b>Baud-ratio</b> en <b>Beveiligingsins Tellingen</b>.</p>
<b>Systemeem resetten</b>	Alle aanpassingen die u hebt uitgevoerd in het menu <b>Systemeem</b> worden opnieuw ingesteld naar de vooraf ingestelde fabriekswaarden.

## Informatie

<b>Informatie</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Native resolutie:</b> Toont de native resolutie van de projector.</li><li>• <b>Gedetecteerde resolutie:</b> Toont de native resolutie van het ingangssignaal.</li><li>• <b>Ingang:</b> Toont de huidige signaalbron.</li><li>• <b>Beeldmodus:</b> Toont de geselecteerde modus in het menu <b>Beeld</b>.</li><li>• <b>Lichtmodus:</b> Toont de geselecteerde modus in het menu <b>Lichtinstellingen</b>.</li><li>• <b>3D-formaat:</b> Toont de actuele 3D-modus.</li><li>• <b>Kleursysteem:</b> Toont de indeling van het invoersysteem.</li><li>• <b>Gebruikstijd licht:</b> Toont het aantal uren dat de lamp is gebruikt.</li><li>• <b>Firmware-versie:</b> Toont de firmware-versie van de projector.</li><li>• <b>Servicecode:</b> Toont de servicecode van uw projector.</li></ul>
-------------------	---



# Onderhoud

## Onderhoud van de projector

### De lens reinigen

Reinig de lens als u vuil of stof op het oppervlak opmerkt. Zorg ervoor dat de projector is uitgeschakeld en volledig afgekoeld voordat u de lens schoonmaakt.

- Verwijder stof met een fles met perslucht.
- Bij vuil of vlekken gebruikt u papier voor het reinigen van cameralenzen of bevochtigt u een zachte doek met reinigingsvloeistof voor cameralenzen en veegt u het oppervlak van de lens voorzichtig schoon.
- Gebruik nooit schurende doekjes, alkaline-/zuurhoudende reinigingsproducten, schuurpoeder of vluchtige oplosmiddelen, zoals alcohol, benzeen, thinner of insecticiden. Wanneer u dergelijke materialen gebruikt of als het product langdurig in contact is met rubber of vinyl materialen, kan dit schade veroorzaken aan het projectoroppervlak en het materiaal van de behuizing.

### De projectorbehuizing reinigen

Schakel de projector op de correcte manier uit zoals beschreven in [De projector uitschakelen op pagina 26](#) en trek de stekker van het netsnoer uit het stopcontact voordat u de behuizing reinigt.

- Verwijder vuil of stof met een zachte, vezelvrije doek.
- Voor het verwijderen van hardnekkige vlekken gebruikt u een zachte doek, bevochtigd met water en een neutraal schoonmaakmiddel. Veeg vervolgens de behuizing schoon.



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

### De projector opbergen

Volg de aanwijzingen hieronder als u de projector langere tijd wilt opbergen:

- Controleer of de temperatuur en de luchtvochtigheid van de opslagruimte binnen het aanbevolen bereik voor de projector vallen. Zie [Specificaties op pagina 44](#) of neem contact op met uw leverancier voor het bereik.
- Schuif de verstelvoetjes in.
- Haal de batterij uit de afstandsbediening.
- Verpak de projector in de oorspronkelijke of een soortgelijke verpakking.

### De projector vervoeren

Het is aanbevolen de projector in de oorspronkelijke of een soortgelijke verpakking te verzenden.

# Informatie over de lamp

## Het aantal lampuren kennen

De gebruiksduur van de lamp (lampuren) wordt automatisch berekend door de ingebouwde timer wanneer de projector wordt gebruikt. De equivalente gebruiksduur wordt als volgt berekend:

Lampuren = Totale lampuren = X (uren gebruikt in normale modus) + Y (uren gebruikt in Eco-modus) + Z (uren gebruikt in SmartEco-modus) + A (uren gebruikt in nieuwe SmartEco)

X = spec levensduur lamp van nieuwe SmartEco/spec levensduur lamp van Normale modus

Y = spec levensduur lamp van nieuwe SmartEco/spec levensduur lamp van Eco-modus

Z = spec levensduur lamp van nieuwe SmartEco/spec levensduur lamp van SmartEco-modus

A = spec levensduur lamp van nieuwe SmartEco/spec levensduur lamp van nieuwe SmartEco

Informatie over het aantal lampuren verkrijgen:

1. Ga naar **Menu Geavanceerd - Instell. > Lichtinstellingen** en druk op **OK**.
2. Kies **Gebruikstijd licht** en druk op **OK**. U ziet informatie over **Gebruikstijd licht** in het menu.
3. Sluit het menu af door op **MENU** te drukken.
4. U kunt lampinformatie ook zien in het menu **INFORMATIE**.

## De levensduur van de lamp verlengen

### • De instellen **Lichtmodus**

Ga naar **Menu Geavanceerd - Instell. > Lichtinstellingen > Lichtmodus** en druk op **OK**.

Gebruik ◀/▶ voor het selecteren van een geschikt vermogen voor de lamp uit de aangeboden modi, en druk op **OK** om te bevestigen.

Als u de projector in de modus **ECO**, **SmartEco**, **LampSave** of **LangECO** instelt, wordt de levensduur van de lamp verlengd.

Lichtmodus	Beschrijving
<b>Normaal</b>	Biedt volledige lamphelderheid
<b>ECO</b>	Verlaagt de helderheid om de levensduur van de lamp te verlengen en het geluid van de ventilator te verminderen
<b>SmartEco</b>	Past het lampvermogen automatisch aan afhankelijk van het helderheidsniveau van de inhoud terwijl de weergavekwaliteit geoptimaliseerd wordt.
<b>LampSave</b>	Past het lampvermogen automatisch aan afhankelijk van het helderheidsniveau van de inhoud waarbij een langere levensduur van de lamp wordt geboden
<b>LangECO</b>	Dimt het projectorlicht naar de zeer lage status waardoor de levensduur van de lamp wordt verlengd naar 20.000 uur.

### • Instelling **Automatisch uitschakelen**



Via deze functie wordt de projector automatisch uitgeschakeld als er gedurende een ingestelde periode geen ingangssignaal wordt gedetecteerd, zodat de levensduur van de lamp niet onnodig wordt verbruikt.

Ga om **Automatisch uitschakelen** in te stellen naar **Menu Geavanceerd - Instell. >**


**Gebruiksinstellingen > Instellingen voor in/uitschakelen > Automatisch uitschakelen** en druk op **OK**. Gebruik ◀/▶ om een gewenste instelling te selecteren en druk op **OK** om te bevestigen.





## De timing van de lampvervangning


Als het lamp-waarschuwingslampje rood oplicht of wanneer er een bericht wordt weergegeven dat aangeeft dat u de lamp dient te vervangen, moet u een nieuwe lamp te installeren of uw leverancier raadplegen. Een oude lamp kan storing in de projector veroorzaken. In sommige gevallen kan de lamp ontploffen.

-  Probeer de lamp nooit zelf te vervangen. Neem contact op met bevoegde onderhoudstechnici voor de vervanging.
-  Het lamp-indicatielampje en het temperatuurwaarschuwingslampje gaat branden als de lamp te heet wordt. Zie [Indicators op pagina 42](#) voor details.

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

-  De onderstaande waarschuwingsberichten zijn uitsluitend informatief bedoeld. Volg de eigenlijke instructies op het scherm om de lamp voor te bereiden en te vervangen.

	Installeer een nieuwe lamp voor optimale prestaties. Als de projector gewoon wordt gebruikt met <b>ECO</b> geselecteerd ( <a href="#">De instellen Lichtmodus op pagina 38</a> ), kunt u de projector nog blijven gebruiken tot de volgende lampwaarschuwing verschijnt.
	U dient een nieuwe lamp te plaatsen om te voorkomen dat de projector wordt uitgeschakeld als de gebruiksduur van de lamp is verstreken.
	Het is sterk aanbevolen de lamp nu te vervangen. De lamp is een verbruiksartikel. De helderheid van de lamp vermindert na verloop van tijd. Dit is normaal voor een dergelijke lamp. U kunt de lamp vervangen als de helderheid aanzienlijk is afgenomen.
	De lamp <b>MOET</b> worden vervangen voordat de projector opnieuw normaal kan functioneren.

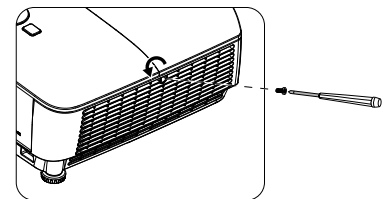
-  “XXXX” hangt in de voornoemde meldingen af van de verschillende modellen.

## De lamp vervangen (ALLEEN VOOR SERVICEPERSONEEL)



- Hg - Lamp bevat kwik. Behandelen in overeenstemming met de lokale wetten op afvalverwijdering. Zie [www.lamprecycle.org](http://www.lamprecycle.org).
- Als de lamp wordt vervangen terwijl de projector ondersteboven aan het plafond hangt, moet u controleren of er niemand onder de lampsok staat om het risico op letsels of oogbeschadiging, veroorzaakt door de gebroken lamp, te voorkomen.
- 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 verwijdert 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. Gooi deze lamp bij het klein chemisch afval overeenkomstig de toepasselijke lokale regelgeving.
- Wij raden u aan een BenQ-projectorlamp aan te schaffen als vervanging om de optimale prestaties van de projector te verzekeren.
- Zorg voor een goede ventilatie bij het verwerken van beschadigde lampen. We raden het gebruik aan van een beademingsysteem, een veiligheidsbril of een gezichtsscherm en om beschermende kleding te dragen zoals handschoenen.

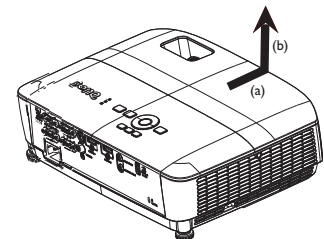
1. Schakel de voeding uit en koppel de projector los van het stopcontact. Als de lamp heet is, laat u de lamp eerst ongeveer 45 minuten afkoelen om brandwonden te voorkomen.
2. Maak de schroef op de lampafdekking los.



3. Verwijder de lampafdekking door (a) het deksel naar de zijkant van de projector te schuiven en (b) het af te nemen.



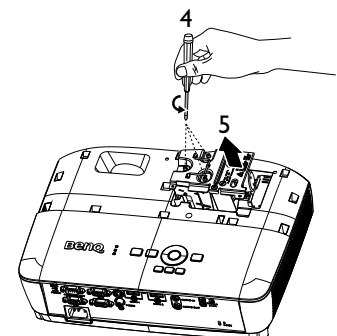
- Schakel de stroom nooit in wanneer het deksel van de lamp is verwijderd.
- Steek uw vingers niet tussen lamp en de projector. De scherpe randen in de projector kunnen letsels veroorzaken.



4. Maak de schroeven waarmee de lamp is bevestigd, los.
5. Til de handgreep op zodat deze rechtop staat. Trek met de handgreep de lamp langzaam uit de projector.



- Als u te snel trekt, kan de lamp breken waardoor glasscherven in de projector terecht kunnen komen.
- Plaats de lamp niet binnen het bereik van kinderen of in de buurt van vloeistoffen en ontvlambare materialen.
- Steek uw handen niet in de projector nadat de lamp is verwijderd. Als u de optische onderdelen in de projector aanraakt, kan dat ongelijke kleurweergave en een vervormde projectie veroorzaken.



6. Plaats de nieuwe lamp in het lampcompartiment en zorg dat deze in de projector past.

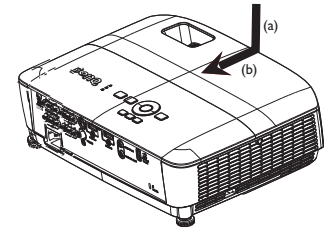
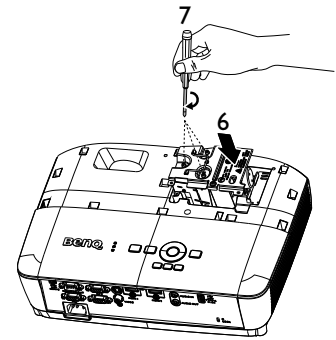
7. Maak de schroeven waarmee de lamp is bevestigd, vast.



- Een losse schroef kan tot een slechte verbinding leiden, met storingen tot gevolg.
- Draai de schroeven niet te vast.

8. Zorg dat de handgreep volledig vlak ligt en stevig op zijn plaats zit.

9. Plaats de lampafdekking terug door deze op zijn plaats te schuiven.



10. Maak de schroef waarmee de lampafdekking is bevestigd, vast.

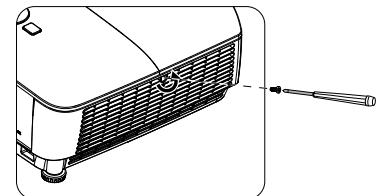


- Een losse schroef kan tot een slechte verbinding leiden, met storingen tot gevolg.
- Draai de schroef niet te vast.

11. Start de projector opnieuw op.



- Schakel de stroom nooit in wanneer het deksel van de lamp is verwijderd.



## De lamptimer opnieuw instellen op nul

12. Open het OSD-menu nadat het startlogo is verschenen. Ga naar **Menu Geavanceerd - Instell. > Lichtinstellingen** en druk op **OK**. Druk op **▼** om **Lichttimer resetten** te markeren en druk op **OK**. Er verschijnt een waarschuwingsbericht waarin u wordt gevraagd de lamptimer te herstellen. Markeer **Reset** en druk op **OK**. De lamp tijd wordt opnieuw ingesteld op '0'.



- Stel de gebruiksduur van de lamp niet in op nul wanneer de lamp niet is vervangen. Wanneer u dat wel doet, kan dit schade veroorzaken.



## Indicators

Lampje			Status & beschrijving
POWER	TEMP	LIGHT	
<b>Systeemberichten</b>			
			Stand-bymodus
			Inschakelen
			Normale werking
			Koelen bij normaal uitschakelen
			Downloaden
			CW start mislukt
<b>Berichten over inbranden</b>			
			Inbranden AAN
			Inbranden UIT
<b>Foutmeldingen lamp</b>			
			Fout in lamp bij normaal gebruik
			Lamp is niet aan
<b>Thermische foutmeldingen</b>			
			Fout ventilator 1 (de werkelijke ventilatorsnelheid ligt buiten de gewenste snelheid)
			Fout ventilator 2 (de werkelijke ventilatorsnelheid ligt buiten de gewenste snelheid)
			Fout temperatuur 1 (over temperatuurlimiet)
			Fout thermische sensor 1 open
			Fout thermische sensor 1 kortsluiting
			Verbindingsfout thermische IC #1 I2C

	: <b>Uit</b>	: Oranje AAN	: Groen AAN	: Rood AAN
		: Oranje knipperend	: Groen knipperend	: Rood knipperend

# Problemen oplossen

## ? U kunt de projector niet inschakelen.

Oorzaak	Oplossing
Het netsnoer levert geen stroom.	Stop het ene uiteinde van het netsnoer in de wisselstroomingang op de projector en het andere uiteinde in het stopcontact. Controleer of het stopcontact is ingeschakeld (indien van toepassing).
Poging om projector opnieuw in te schakelen tijdens het afkoelen.	Wacht tot de projector volledig is afgekoeld.

## ? Geen beeld

Oorzaak	Oplossing
De videobron is niet ingeschakeld of niet correct aangesloten.	Schakel de videobron in en controleer of de signaalkabel correct is aangesloten.
De projector is niet correct aangesloten op het apparaat van hetingangssignaal.	Controleer de aansluiting.
Hetingangssignaal is verkeerd geselecteerd.	Kies het juiste ingangssignaal met de knop <b>SOURCE</b> op de afstandsbediening.

## ? Onscherp beeld

Oorzaak	Oplossing
De projectielens is niet correct scherpgesteld.	Pas de scherpstelling van de lens aan met de focusing.
De projector en het scherm zijn niet correct uitgelijnd.	Pas de projectiehoek, -richting en -hoogte van de projector aan indien nodig.

## ? De afstandsbediening werkt niet.

Oorzaak	Oplossing
De batterijen zijn leeg.	Vervang beide batterijen door nieuwe.
Er bevindt zich een voorwerp tussen de afstandsbediening en de projector.	Verwijder het voorwerp.
U bevindt zich te ver van de projector.	Ga niet verder dan 8 meter (26 voet) van de projector staan.

## ? Het wachtwoord is onjuist.

Oorzaak	Oplossing
U bent het wachtwoord vergeten.	Zie <a href="#">De procedure voor het oproepen van het wachtwoord starten op pagina 24.</a>

# Specificaties

## Projectorspecificaties



Alle specificaties kunnen zonder voorafgaand bericht worden gewijzigd.

### Optische specificaties

#### Resolutie

MS536: 800 x 600 SVGA  
MX536: 1024 x 768 XGA  
MW536: 1280 x 800 WXGA  
MH536/TH536: 1920 x 1080 1080p

#### Weergavesysteem

1-CHIP DMD

#### Lens

SVGA/XGA/WXGA:  
F = 2,42 tot 2,62  
f = 22 tot 25,79 mm  
1080p:  
F = 2,5 tot 2,66  
f = 22 tot 25,42 mm

#### Offset

SVGA: 107% ± 5%  
XGA: 106% ± 5%  
WXGA: 104% ± 5%  
1080p: 107% ± 5%

#### Zoomfactor

1,2x ± 2%

#### Lamp

210 W (Max.) lamp

### Elektrische specificaties

#### Stroomtoevoer

AC100–240V, 2,60 A,  
50-60 Hz (automatisch)

#### Stroomverbruik

260 W (Max.); < 0,5 W (Stand-by)

### Mechanische specificaties

#### Gewicht

2,6 kg ± 100 g (5,7 lbs ± 0,22 lbs)

### Uitgangen

#### RGB-uitgang

D-Sub 15-pins (vrouwelijk) x 1

#### Luidspreker

2 watt x 1

#### Audiosignaaluitgang

Pc-audio-aansluiting x 1

### Besturing

Seriële besturing via RS-232

9-pins x 1

IR-ontvanger x 1

#### USB

Mini-B x 1; Type A x 1: Voeding (5 V, 1.5A)

### Ingangen

#### Computeringang

RGB-ingang

D-Sub 15-pins (vrouwelijk) x 2

#### Videosignaalingang

S-VIDEO

Mini DIN 4-pins x 1

VIDEO

RCA-stekker x 1

SD/HDTV-signaalingang

Analoge - Component RCA-aansluiting x 3  
(via RGB-ingang)

Digitaal - HDMI x 2

#### Audiosignaalingang

Pc-audio-aansluiting x 1

### Omgevingsvereisten

#### Temperatuur

Werkomgeving: 0°C–40°C op zeeniveau

Opslag: -20°C–60°C op zeeniveau

#### Relatieve vochtigheid

Werkomgeving: 10%–90% RH (zonder condensatie)

Opslag: 10%–90% RH (zonder condensatie)

#### Hoogte

Werkomgeving: 0-1499 m bij 0°C–35°C;

1500-3000m bij 0°C–30°C (met Hoogtemodus  
ingeschakeld)

Opslag: 0-12200 m bij 30°C

#### Vervoeren

Originele verpakking of gelijksoortig wordt aanbevolen

#### Bezig met repareren.

Ga naar de volgende website en kies uw land om het  
venster voor onderhoudscontacten te openen.

<http://www.benq.com/welcome>

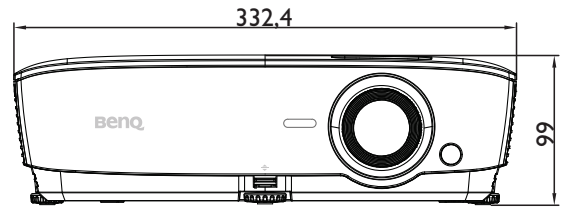
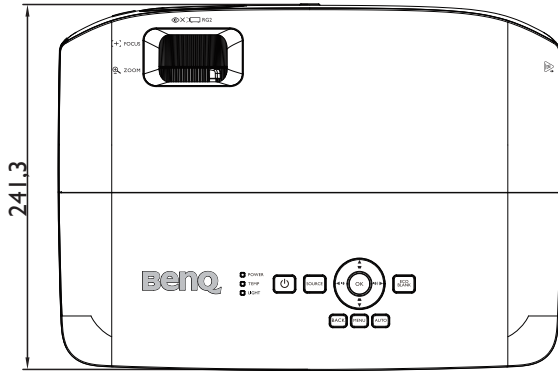


De levensduur van de lamp zal verschillen, afhankelijk van de omgevingsomstandigheden en het gebruik.



## Afmetingen

332,4 mm (W) x 99 mm (H) x 241,3 mm (D)



Eenheid: mm

# Timingtabel

## Ondersteunde timing voor pc-ingang

Resolutie	Modus	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Ondersteunde 3D-formaten		
					Frame opeenvolg.	Boven-onder	Side-by-side
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	V	V	V
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	V	V	V
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Vermindert knippen)	119,854	77,425	83,000	V		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	V	V	V
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Vermindert knippen)	119,989	97,551	115,5	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576	BenQ timing voor notebook	60,0	35,820	46,966			
1024 x 600	BenQ timing voor notebook	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	V	V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,87	47,776	79,5	V	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V	V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Vermindert knippen)	119,909	101,563	146,25	V		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		V	V
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108,000		V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,5		V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		V	V
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		V	V
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		V	V
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768@75Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000			
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,060	68,680	100,000			



De timings die bovenaan worden weergegeven, worden mogelijk niet ondersteund vanwege beperkingen van het EDID-bestand en de grafische VGA-kaart. Het is mogelijk dat sommige timings niet kunnen worden gekozen.

## Ondersteunde timing voor HDMI (HDCP)-invoer

### • PC timings

Resolutie	Modus	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Ondersteunde 3D-formaten		
					Frame opeenvolg.	Boven-onder	Side-by-side
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	V	V	V
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	V	V	V
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Vermindert knippen)	119,854	77,425	83,000	V		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	V	V	V
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Vermindert knippen)	119,989	97,551	115,5	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576@60Hz	BenQ timing voor notebook	60,00	35,820	46,996			
1024 x 600@65Hz	BenQ timing voor notebook	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	V	V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	V	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V	V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Vermindert knippen)	119,909	101,563	146,25	V		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		V	V
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108		V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		V	V
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		V	
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		V	V
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768@75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080@60Hz	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5	V	V	V
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Vermindert knippen)	59,95	74,038	154	V	V	V
1920x1080@120HZ	1920X1080_120	120,000	135,000	297	V		
1920x1200@120HZ	1920X1200_120 (Vermindert knippen)	119,909	152,404	317,00	V		



De timings die bovenaan worden weergegeven, worden mogelijk niet ondersteund vanwege beperkingen van het EDID-bestand en de grafische VGA-kaart. Het is mogelijk dat sommige timings niet kunnen worden gekozen.

• Video timings

Timing	Resolutie	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Ondersteunde 3D-formaten			
					Frame opeenvolg.	Frame packing	Boven-onder	Side-by-side
480i	720 x 480	59,94	15,73	27	V			
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	V			
576i	720 x 576	50	15,63	27				
576p	720 x 576	50	31,25	27				
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25		V	V	V
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	V	V	V	V
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25				V
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25				V
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25		V	V	V
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			V	V
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5			V	V

Ondersteunde timing voor component-YPbPr-ingang

Timing	Resolutie	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Ondersteunde 3D-formaten
					Frame opeenvolg.
480i	720 x 480	59,94	15,73	13,5	V
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	V
576i	720 x 576	50	15,63	13,5	
576p	720 x 576	50	31,25	27	
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25	
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	V
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	



Een signaal van 1080i(1125i)@60Hz of 1080i(1125i)@50Hz kan resulteren in een licht trillend beeld.

Ondersteunde timing voor Video- en S-Video-ingang

Videomodus	Horizontale frequentie (kHz)	Verticale frequentie (Hz)	Frequentie kleursubdrager (MHz)	Ondersteunde 3D-formaten
				Frame opeenvolg.
NTSC	15,73	60	3,58	V
PAL	15,63	50	4,43	
SECAM	15,63	50	4,25 of 4,41	
PAL-M	15,73	60	3,58	
PAL-N	15,63	50	3,58	
PAL-60	15,73	60	4,43	
NTSC4.43	15,73	60	4,43	