



Digitale projector

Gebruikershandleiding

Home Entertainment-reeks | TH585P

V 1.00

Informatie over garantie en auteursrechten

Beperkte garantie

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

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

Belangrijk: De bovenstaande garantie vervalt indien de klant heeft nagelaten het product te gebruiken volgens de schriftelijke instructies van BenQ, in het bijzonder de instructies inzake de gebruiksomstandigheden. De vochtigheidsgraad 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 de koper van het apparaat bepaalde rechten, evenals het zogenaamde consumentenrecht, dat echter per land kan verschillen.

Ga voor meer informatie naar www.BenQ.com.

Copyright

Copyright © 2021, by BenQ Corporation. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden gereproduceerd, verzonden, opgeslagen in een zoekstelsel of vertaald in een andere taal of computertaal, onder geen enkele vorm en op geen enkele wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, magnetisch, optisch, chemisch, handmatig of op andere wijze, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van BenQ Corporation.

Aansprakelijkheid

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

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

Patenten

Ga naar <http://patmarketing.benq.com/> voor details over patenten die de BenQ-projector gebruikt.

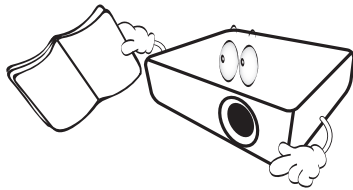
Inhoud

Informatie over garantie en auteursrechten	2
Belangrijke veiligheidsinstructies	4
Inleiding	7
Inhoud van de verpakking	7
Buitenkant van de projector	8
Bedieningselementen en functies	9
De projector positioneren	12
Een plek kiezen	12
De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen	13
De projector bevestigen	14
Het geprojecteerde beeld aanpassen	15
Aansluitingen	17
Smart-apparaten aansluiten	18
Bediening	19
De projector opstarten	19
De menu's gebruiken	21
De projector beveiligen	22
Schakelen tussen ingangssignalen	24
De projector uitschakelen	25
Direct uitschakelen	25
Menubewerkingen	26
Menusysteem	26
Menu Basis	30
Menu Geavanceerd	32
Onderhoud	39
Onderhoud van de projector	39
Informatie over de lamp	40
Problemen oplossen	44
Specificaties	45
Projectorspecificaties	45
Afmetingen	46
Timingdiagram	47
RS232 command	49

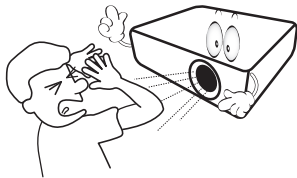
Belangrijke veiligheidsinstructies

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

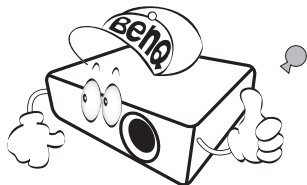
1. **Lees deze handleiding aandachtig door voordat u de projector gaat gebruiken.** Bewaar de handleiding voor toekomstig gebruik.



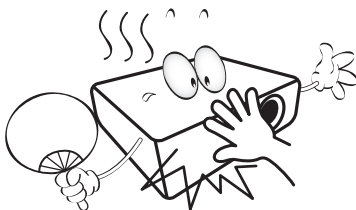
2. **Kijk tijdens het projecteren niet rechtstreeks in de lens van de projector.** De sterke lichtstraal kan uw ogen beschadigen.



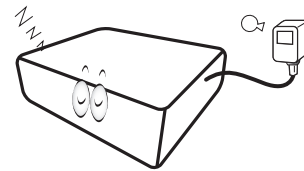
3. **Laat reparatie- of onderhoudswerkzaamheden over aan een bevoegd technicus.**



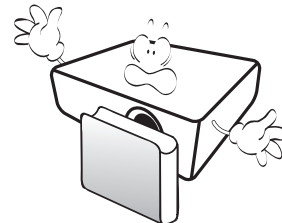
4. **Zorg er altijd voor dat als de projectorlamp brandt, de lenssluiter (indien aanwezig) is geopend of de lensdop (indien aanwezig) is verwijderd.**
5. De lamp wordt erg heet tijdens het gebruik. Laat de projector ongeveer 45 minuten afkoelen voordat u de lamp vervangt.



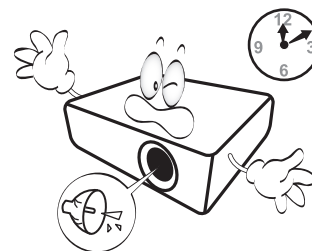
6. In sommige landen is de netspanning NIET stabiel. Hoewel deze projector normaal werkt bij een netspanning van 100 tot 240 V (wisselstroom), kan het apparaat uitvallen wanneer zich een stroomstoring of een spanningspiek van ± 10 V voordoet. **In gebieden waar dit risico hoog is, is het raadzaam de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



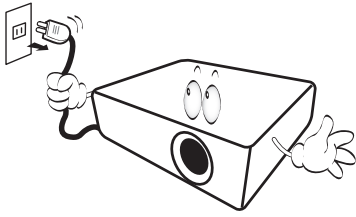
7. Plaats geen voorwerpen voor de projectielens als de projector wordt gebruikt. De voorwerpen kunnen heet worden en daardoor vervormd raken of vlam vatten. Om de lamp tijdelijk uit te schakelen, gebruikt u de functie leeg.



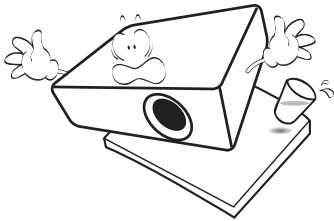
8. Gebruik de lamp niet langer dan de voorgeschreven levensduur. Als u de lamp toch langer gebruikt, kan deze in zeldzame gevallen breken.



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

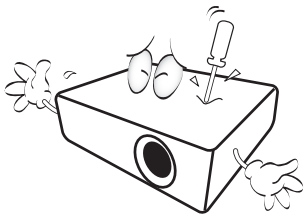


10. Plaats dit product nooit op een onstabiele ondergrond. Het product kan dan vallen en ernstig worden beschadigd.



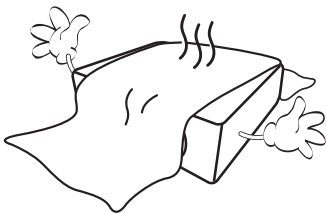
11. Open deze projector niet zelf. De onderdelen van het apparaat staan onder hoge, levensgevaarlijke spanning. Het enige onderdeel dat u mag vervangen, is de lamp met het deksel.

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



12. Blokkeer het ventilatierooster niet.

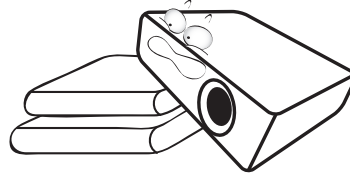
- Plaats deze projector niet op een deken, beddengoed of op een ander zacht oppervlak.
- Bedek deze projector niet met een doek of met andere voorwerpen.
- Plaats geen ontvlambare stoffen in de buurt van de projector.



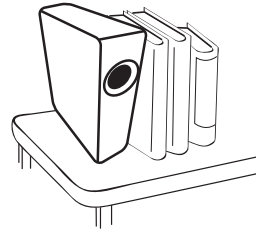
Als het ventilatierooster niet vrij wordt gehouden, kan er door oververhitting in de projector brand ontstaan.

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

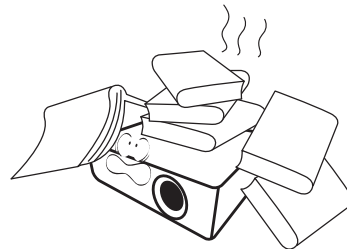
- Maak geen gebruik van de projector als deze gekanteld staat in een hoek van meer dan 10 graden (naar links of rechts) of in een hoek van meer dan 15 graden (voor naar achter). Als u de projector gebruikt wanneer deze niet volledig horizontaal staat, werkt deze mogelijk niet optimaal of kan de lamp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



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

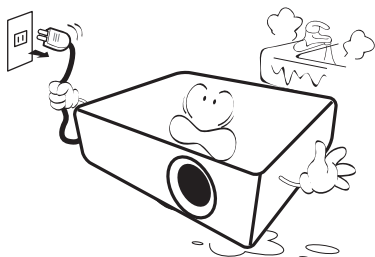


15. Trap niet op de projector of leg er geen voorwerpen op. Dit kan niet alleen schade aan de projector veroorzaken, maar ook leiden tot ongevallen en mogelijk letsel.

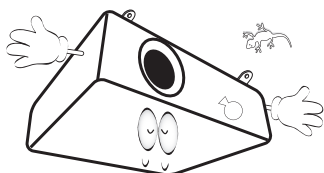


16. Wanneer u de projector gebruikt, neemt u mogelijk warme lucht en een bepaalde geur waar bij het ventilatierooster. Dit is een normaal verschijnsel.

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, trekt u de stekker uit het stopcontact en belt u BenQ voor reparaties.



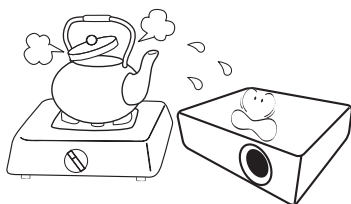
18. Dit product kan beelden omgekeerd weergeven, zodat plafond/wandmontage mogelijk is.



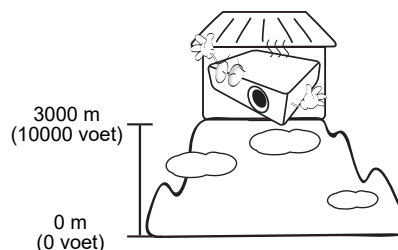
19. Dit apparaat moet worden geaard.

20. Plaats de projector niet in de volgende ruimtes.

- Slecht geventileerde of gesloten ruimtes. Zorg dat de projector ten minste 50 cm van de muur staat en laat voldoende ruimte vrij rondom de projector.
- Plekken waar de temperatuur extreem hoog kan oplopen, zoals in een auto met gesloten ramen.
- Plekken met veel vocht, stof of rook die optische componenten mogelijk aantasten. Dit verkort de levensduur van de projector en verdonkert het beeld.



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



Risicogroep 2

1. Volgens de classificatie van fotobiologische veiligheid van lampen en lampsystemen valt dit product onder Risicogroep 2, IEC 62471-5:2015.
2. Dit product straalt mogelijk gevaarlijke optische straling uit.
3. Kijk niet direct in de functionerende lamp. Dit kan uw ogen beschadigen.
4. Net als bij elke andere felle lichtbron, is het niet raadzaam direct in de straal te kijken.

RG2



! Hg - Lamp bevat kwik. Behandelen in overeenstemming met de plaatselijke wetten voor afvalverwerking. Zie www.lamprecycle.org.

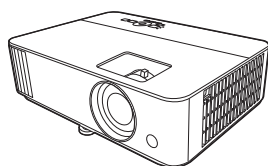
! Richt nooit een krachtige laserstraal in de projectielens om beschadiging van de DLP-chips te vermijden.

Inleiding

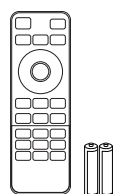
Inhoud van de verpakking

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

Standaardaccessoires



Projector



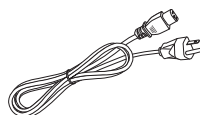
Afstandsbediening met
batterijen



Snelgids



Garantiekaart*



Netsnoer



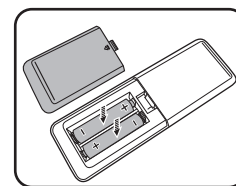
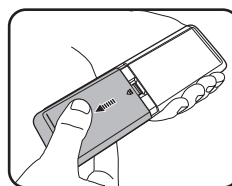
- De meegeleverde accessoires zijn geschikt voor uw regio, maar verschillen mogelijk van die in de afbeeldingen.
- *De garantiekaart wordt slechts in bepaalde regio's geleverd. Vraag uw verkoper voor gedetailleerde informatie.

Optionele accessoires

1. ReserVELamp
2. 3D-bril

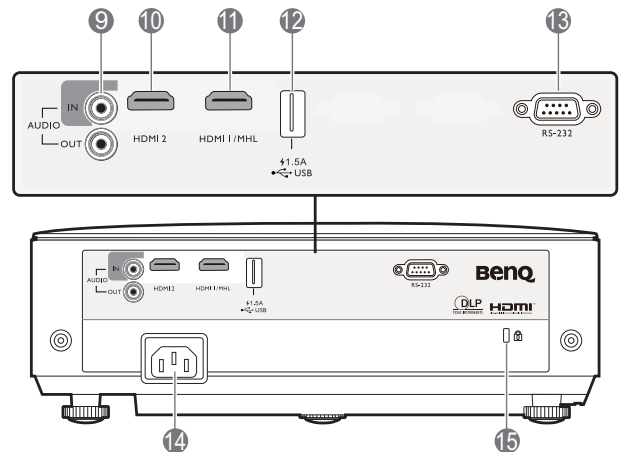
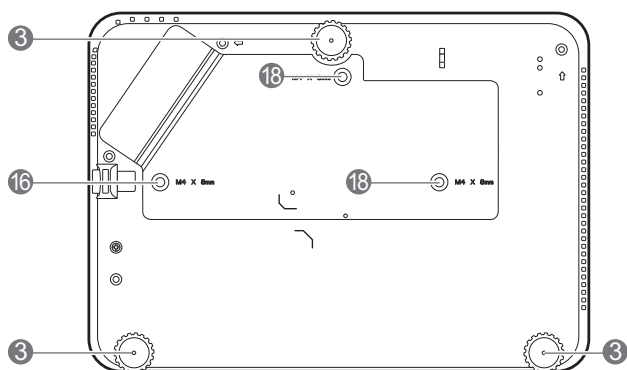
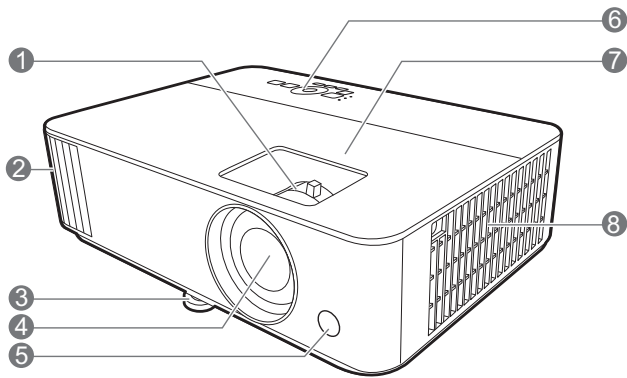
De batterijen van de afstandsbediening vervangen

1. Druk en schuif de batterijklep weg zoals in de afbeelding is weergegeven.
2. Verwijder de oude batterijen (indien van toepassing) en plaats twee AAA-batterijen. Zorg dat de positieve en negatieve zijdes correct zijn gepositioneerd zoals in de afbeelding is weergegeven.
3. Schuif de batterijklep terug zodat deze op z'n plek klikt.



- Laat de afstandsbediening en batterijen niet liggen op plaatsen die extreem warm of vochtig zijn, zoals de keuken, badkamer, sauna, solarium of in een gesloten auto.
- Gebruik alleen dezelfde batterijen of batterijen van hetzelfde type dat door de fabrikant van de batterij wordt aanbevolen.
- Gooi batterijen weg volgens de instructies van de fabrikant en volgens de plaatselijke milieuregelgeving.
- Werp batterijen nooit in vuur. Dit kan een explosie veroorzaken.
- Als de batterijen leeg zijn of als u de afstandsbediening gedurende langere tijd niet gebruikt, verwijdert u de batterijen om beschadiging van de afstandsbediening door lekkende batterijen te voorkomen.


Buitenkant van de projector

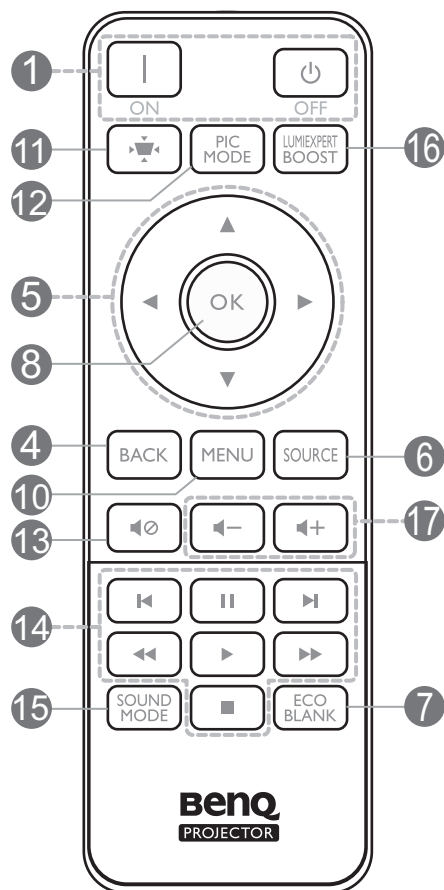
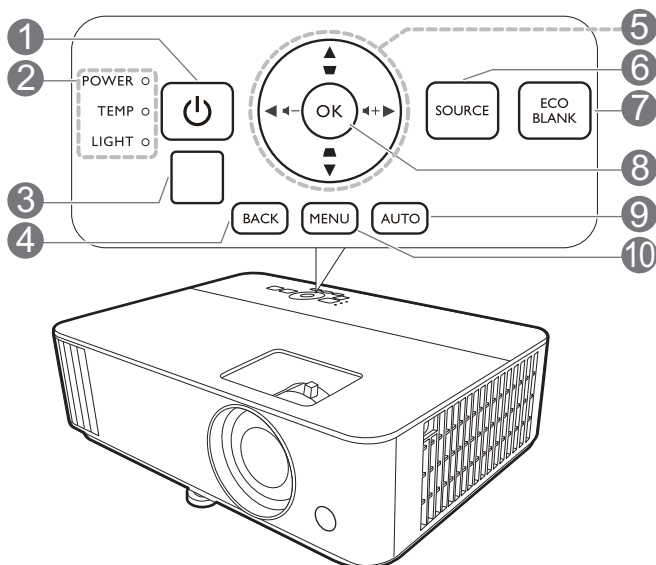


- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 1. Focusering en zoomring 2. Ventilatie (luchtuitlaat) 3. Verstelvoetjes 4. Projectielens 5. IR-sensor voor afstandsbediening 6. Extern besturingspaneel
(Zie Bedieningselementen en functies op pagina 9.) 7. Lampdeksel 8. Ventilatie (luchtinlaat) 9. Audio-ingangen
Audio-uitgang | <ul style="list-style-type: none"> 10. HDMI 2-ingang 11. HDMI 1/MHL-ingang 12. Usb-type-A-poort 13. RS-232-besturingspoort 14. Stroomaansluiting 15. Sleuf voor Kensington-slot 16. Gaten voor plafondmontage |
|---|--|

Bedieningselementen en functies

Projector en afstandsbediening

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



1. AAN/UIT

Dit zet de projector aan of op stand-by.

 ON /  Off

Dit zet de projector aan of op stand-by.

2. **POWER (Power-lampje)/ TEMP (waarschuwingslampje temperatuur)/LIGHT (Licht-lampje)** (Zie [Indicatoren op pagina 43.](#))

3. IR-sensor voor afstandsbediening

4. **BACK**

Keert terug naar het vorige OSD-menu, sluit en bewaart de menu-instellingen.

5. Pijltoetsen (▲, ▼, ◀, ▶)

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

Keystonetoetsen (△, ▽)

Opent de pagina voor keystonecorrectie.

Volumetoetsen ◀- / ▶+

Zet het volume van de projector lager of hoger.

6. SOURCE

Opent de ingangselectiebalk.

7. ECO BLANK

Hiermee kunt u de schermafbeelding verbergen.



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

8. OK

Hiermee bevestigt u het geselecteerde menu-item in het On-Screen Display (OSD)-menu.

9. AUTO

Bepaalt automatisch de beste beeldtimings voor het weergegeven beeld als pc-signaal (analoog RGB) is geselecteerd.

* Alleen beschikbaar op compatibele projectors.

10. MENU

Activeert het schermmenu (OSD).

11.

Opent het keystonemenu.

12. PIC MODE

Selecteert de beeldmodus.

13.

Schakelt het projectorgeluid in of uit.

14. MHL-zone

Bestuurt het afspelen van video of audio op de MHL-ingang.

15. SOUND MODE

Deze projector biedt geen ondersteuning voor de functie **SOUND MODE**.

16. LUMIEXPERT BOOST

Deze projector biedt geen ondersteuning voor de functie **LumiExpert**.

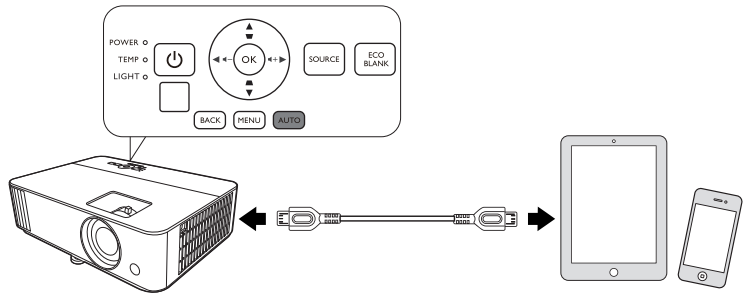
17. Volumetoetsen /

Zet het volume van de projector lager of hoger.

Het smart-toestel besturen met de **AUTO**-knop

Als de projector content projecteert vanaf een met MHL-compatibel smart-toestel, kunt u met de afstandsbediening het smart-toestel besturen.

Activeer de MHL-modus door **AUTO** op de projector 3 seconden ingedrukt te houden. Met de **MHL-zone**-toetsen op de afstandsbediening kunt u een smart-apparaat besturen.



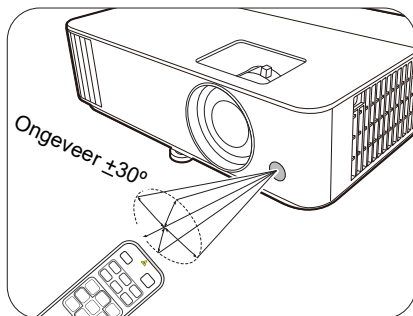
Als de MHL-modus is geactiveerd, hebben de toetsen op de projector dezelfde functies als de toetsen op de afstandsbediening.

Effectief bereik van de afstandsbediening

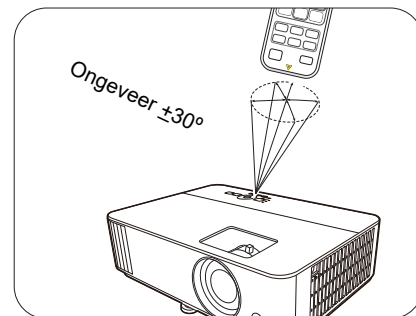
De afstandsbediening moet in een hoek van 30 graden ten opzichte van de IR-sensor van de projector worden gehouden om correct te functioneren. De afstand tussen de afstandsbediening en de sensor(en) mag niet meer dan 8 meter (~ 26 voet) bedragen.

Zorg dat tussen de afstandsbediening en de IR-sensor(en) van de projector geen obstakels liggen die de infraroodstraal kunnen blokkeren.

- De projector bedienen via de voorkant



- De projector bedienen via de bovenkant



De projector positioneren

Een plek kiezen

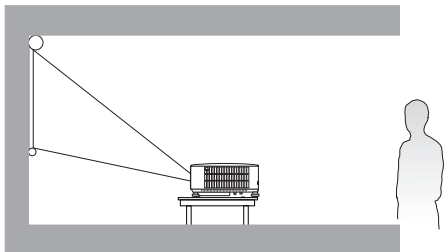
Voordat u een plek voor de projector kiest, houdt u rekening met de volgende zaken:

- Formaat en positie van het scherm
- Plek van het stopcontact
- Locatie en afstand tussen de projector en de rest van de apparatuur

U kunt de projector op de volgende manieren installeren.

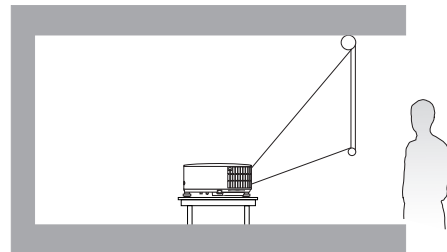
1. Voorkant

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



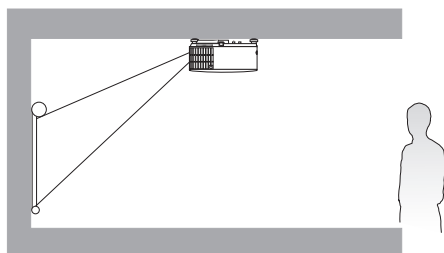
2. Achterkant

Selecteer deze instelling als u de projector op de tafel en achter het scherm installeert. Voor deze opstelling is een speciaal scherm voor achterwaartse projectie vereist.



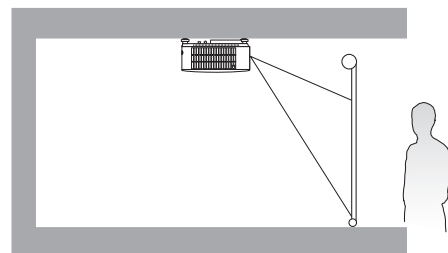
3. Plafond voor

Selecteer deze instelling als u de projector tegen het plafond en voor het scherm installeert. Als u de projector aan het plafond wilt bevestigen, kunt u het beste de plafondmontageset voor een BenQ Projector bij uw leverancier kopen.



4. Plafond achter

Selecteer deze instelling als u de projector tegen het plafond en achter het scherm installeert. Voor deze opstelling zijn een speciaal scherm voor achterwaartse projectie en de plafondmontageset voor een BenQ Projector vereist.



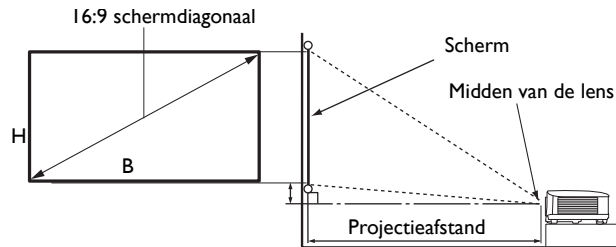
Na het inschakelen van de projector gaat u naar het **menu Basis - Instellingen > Projectorinstallatie**, druk op **OK** en druk op **◀/▶** om een instelling te selecteren.

U kunt dit menu ook openen met **QUICK INSTALL** op de afstandsbediening.

De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen

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

Projectieafmetingen



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

Schermgrootte		Projectieafstand (mm)					Verschuiving (mm)
Diagonaal		H (mm)	B (mm)	Min. afstand (met max. zoom)	Gemiddeld	Max afstand (met min. zoom)	
Inch	mm						
30	762	374	664	996	1046	1096	19
40	1016	498	886	1328	1395	1461	25
50	1270	623	1107	1660	1743	1826	31
60	1524	747	1328	1992	2092	2192	37
70	1778	872	1550	2324	2441	2557	44
80	2032	996	1771	2657	2789	2922	50
90	2286	1121	1992	2989	3138	3287	56
100	2540	1245	2214	3321	3487	3653	62
110	2794	1370	2435	3653	3835	4018	68
120	3048	1494	2657	3985	4184	4383	75
130	3302	1619	2878	4317	4533	4749	81
140	3556	1743	3099	4649	4881	5114	87
150	3810	1868	3321	4981	5230	5479	93
160	4064	1992	3542	5313	5579	5844	100
170	4318	2117	3763	5645	5927	6210	106
180	4572	2241	3985	5977	6276	6575	112
190	4826	2366	4206	6309	6625	6940	118
200	5080	2491	4428	6641	6973	7306	125
210	5334	2615	4649	6973	7322	7671	131
220	5588	2740	4870	7306	7671	8036	137
230	5842	2864	5092	7638	8019	8401	143
240	6096	2989	5313	7970	8368	8767	149
250	6350	3113	5535	8302	8717	9132	156
260	6604	3238	5756	8634	9066	9497	162
270	6858	3362	5977	8966	9414	9862	168
280	7112	3487	6199	9298	9763	10228	174
290	7366	3611	6420	9630	10112	10593	181
300	7620	3736	6641	9962	10460	10958	187

Als u bijvoorbeeld een scherm van 120 inch gebruikt, is de aanbevolen projectieafstand in de "Gemiddeld"-kolom 4184 mm.

Voor een projectieafstand van 4400 mm is 4533 mm de dichtstbijzijnde waarde in de kolom "Gemiddeld". Als u in deze rij kijkt, ziet u dat u hiervoor een scherm van 130" (ongeveer 3,3 m) nodig hebt.



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



Alle maten zijn benaderingen en kunnen afwijken van de daadwerkelijke formaten.

BenQ beveelt aan, dat bij een permanente plaatsing van de projector 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 beste past in uw specifieke locatie.

De projector bevestigen

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

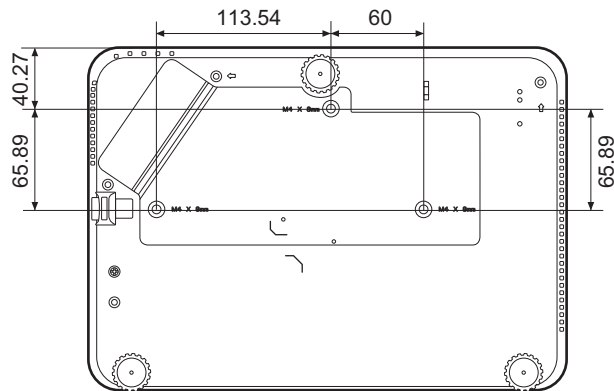
Als u een montageset van een ander merk dan BenQ gebruikt, bestaat het gevaar dat de projector naar beneden valt omdat het apparaat met de verkeerde schroeven is bevestigd.

Voordat u de projector bevestigt

- U kunt een projectormontageset voor BenQ-projectoren kopen bij de leverancier van uw BenQ-projector.
- BenQ raadt u aan een aparte veiligheidskabel aan te schaffen die compatibel is met het Kensington-slot. Maak deze kabel vast aan de sleuf voor het Kensington-slot op de projector en aan de houder. Wanneer de projector loskomt van de houder, blijft het apparaat toch veilig zitten.
- Vraag de leverancier om de projector voor u te monteren. Als u de projector zelf monteert, kan de projector vallen en letsel opleveren.
- Neem de benodigde maatregelen om te voorkomen dat de projector naar beneden valt tijdens bijvoorbeeld een aardbeving.
- De garantie dekt geen beschadiging van het product als gevolg van het monteren van de projector met een projectormontageset die niet van BenQ is.
- Let op de omgevingstemperatuur van de plek waar de projector aan het plafond/wand wordt bevestigd. Als een verwarming wordt gebruikt, kan de temperatuur bij het plafond hoger zijn dan verwacht.
- Lees de gebruikershandleiding van de montageset voor informatie over de kracht van het draaimoment. Als u de montageset te stevig vastschroeft, kan dit de projector beschadigen waardoor deze uiteindelijk naar beneden kan vallen.
- Zorg dat het stopcontact op een toegankelijke hoogte is, zodat u de projector makkelijk kunt uitschakelen.

Plafond/wandmontage installatiediagram

Schroef voor plafond/wandmontage: M4
(max. L = 25 mm; min. L = 20 mm)



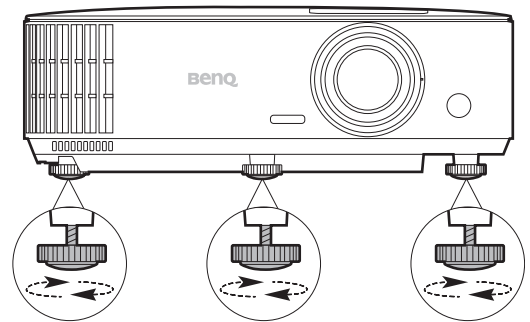
Eenheid: mm

Het geprojecteerde beeld aanpassen

De projectiehoek aanpassen

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

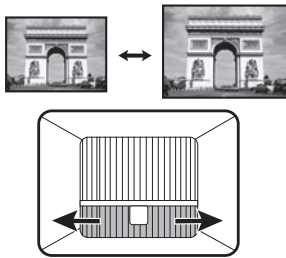
Trek de voet terug door het verstelvoetje in de andere richting te draaien.



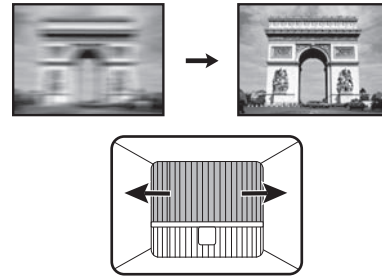
Kijk niet in de lens wanneer de projectorlamp brandt. Het felle licht kan schade toebrengen aan uw ogen.

Het beeldformaat en de helderheid fijn afstellen

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



Stel het beeld scherp door aan de focusing te draaien.



Keystone corrigeren

Keystone verwijst naar de situatie waarin het geprojecteerde beeld een trapezoïde vorm aanneemt als onder een hoek wordt geprojecteerd.

Corrigeer dit handmatig via deze stappen.

1. Open de keystonecorrectiepagina met een van de volgende stappen.

- Druk op \triangle / ∇ op de projector.
- Druk op \square op de afstandsbediening.

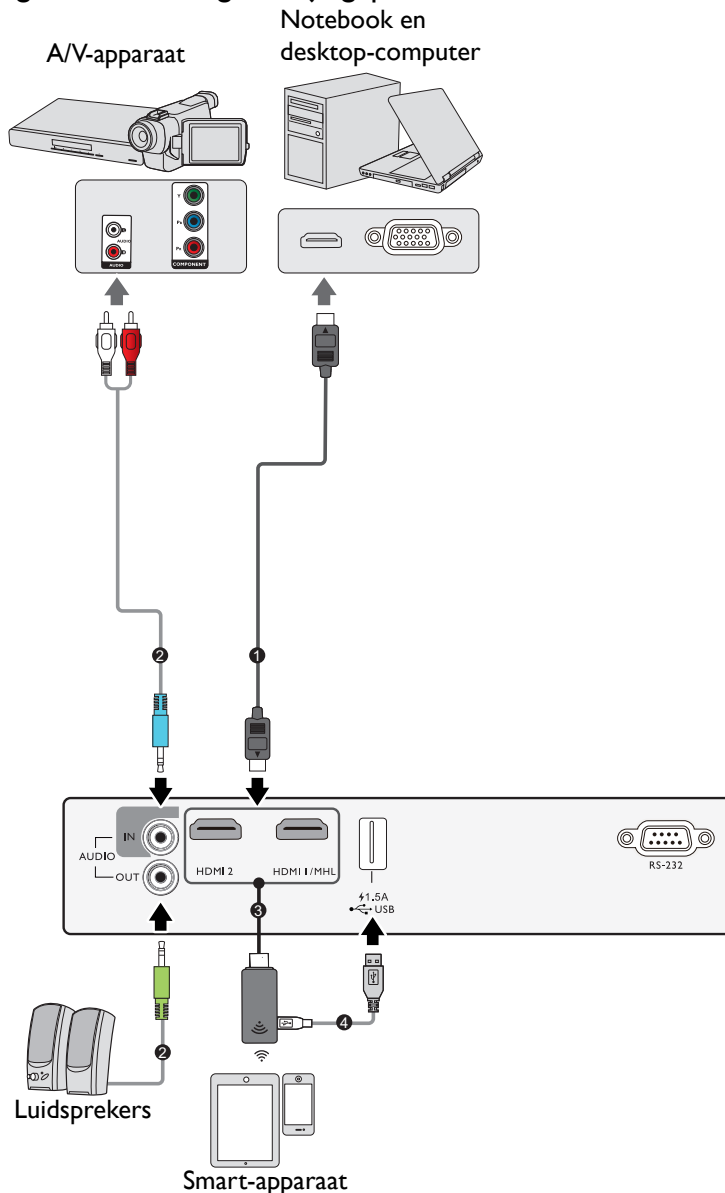


2. De correctiepagina voor **Keystone** wordt geopend. Druk op \triangle om de keystone bovenin het beeld te corrigeren. Druk op ∇ om de keystone onderin het beeld te corrigeren.

Aansluitingen

Volg deze instructies om apparatuur op de projector aan te sluiten:

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



1	HDMI-kabel
2	Audiokabel
3	Draadloze HDMI-dongle
4	USB-kabel (A-naar-micro-B-type) aansluiten op de energiepoort van de draadloze HDMI-dongle.



- Niet alle kabels die in de onderstaande verbindingen zijn weergegeven, worden bij de projector geleverd (zie [Inhoud van de verpakking op pagina 7](#)). Deze kabels zijn verkrijgbaar bij elektronicawinkels.
- Onderstaande afbeeldingen met verbindingen dienen slechts ter illustratie. De aansluitingen op de achterzijde van de projector verschillen per projectormodel.
- Bij notebooks worden de externe videopoorten vaak niet ingeschakeld wanneer een projector is aangesloten. Met de toetsencombinatie FN + functietoets kunt u de externe weergave doorgaans in- of uitschakelen. Druk tegelijkertijd op FN en een van deze toetsen. Raadpleeg de handleiding van het notebook voor meer informatie over mogelijke toetsencombinaties.
- Als het geselecteerde videobeeld niet wordt weergegeven nadat u de projector hebt ingeschakeld en de juiste videobron hebt geselecteerd, controleert u of het videoapparaat is ingeschakeld en goed werkt. Controleer ook of de signaalkabels op de juiste manier zijn aangesloten.

Audioapparaten aansluiten

De projector heeft ingebouwde mono-luidspreker(s) met enkele basisfuncties voor het geluid bij zakelijke presentaties. Deze zijn niet ontworpen, noch bedoel voor het leveren van stereogeluid zoals dit verwacht kan worden in home-theater- of home-cinematoeepassingen. Eventuele stereo-geluidsignalen worden omgezet naar monogeluid voor de luidsprekers van de projector.

De geïntegreerde luidsprekers worden gedempt als de **AUDIO OUT**-aansluiting is aangesloten.

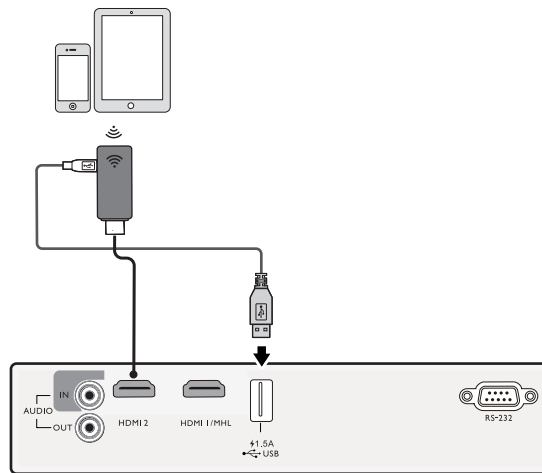


- De projector kan alleen gemengd monogeluid afspelen, zelfs als u een stereo-invoerbron hebt aangesloten.
- Als het geselecteerde videobeeld niet wordt weergegeven nadat u de projector hebt ingeschakeld en de juiste videobron hebt geselecteerd, controleert u of het videoapparaat is ingeschakeld en goed werkt. Controleer ook of de signaalkabels op de juiste manier zijn aangesloten.

Smart-apparaten aansluiten

De projector kan met een draadloze dongle inhoud direct vanaf een smart-apparaat projecteren.



Draadloze hdmi-dongle



Sluit de dongle aan op de **HDMI**- en **USB TYPE-A**-poorten van de projector en schakel hetingangssignaal op **HDMI 1/MHL** of **HDMI 2**.





Bediening

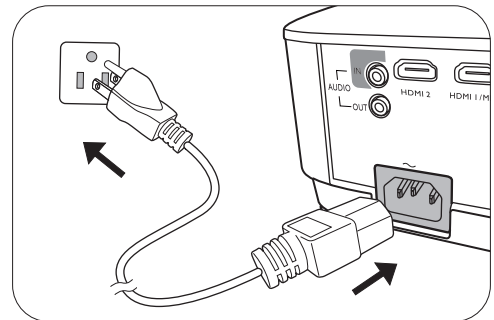
De projector opstarten

1. Sluit het netsnoer aan. Schakel het stopcontact in (indien nodig). De Powerindicator op de projector brandt oranje zodra de stroom is ingeschakeld.
2. Druk op  op de projector of op  op de afstandsbediening om de projector te starten. De powerindicator 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 weergegeven.

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

3. Als dit de eerste keer is dat u de projector inschakelt, helpt de setupwizard u met het instellen van de projector. Als dit al is uitgevoerd, slaat u deze stap over en gaat u naar stap 5.
 - Navigeer door de menu-items met de pijltoetsen (///) op de projector of afstandsbediening.
 - Bevestig het geselecteerde menu-item met **OK**.



 Onderstaande Setupwizard-afbeeldingen dienen slechts ter referentie en kunnen afwijken van het daadwerkelijke ontwerp.

Stap 1:

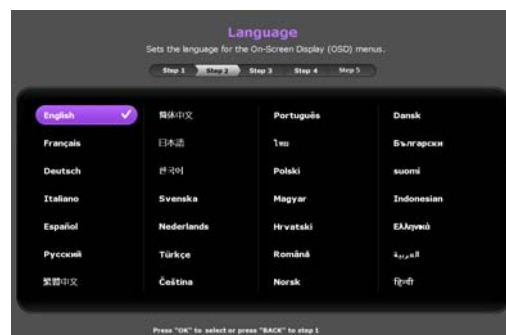
Geef de **Projectorpositie** aan.

 Zie **Een plek kiezen** voor meer informatie over het positioneren van de projector.



Stap 2:

Geef de **OSD-Taal** aan.

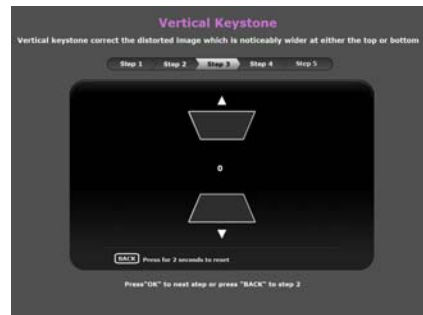


Stap 3:

Geef de **Verticale keystone** aan.



Zie [Keystone corrigeren](#) voor meer informatie over verticale keystone.

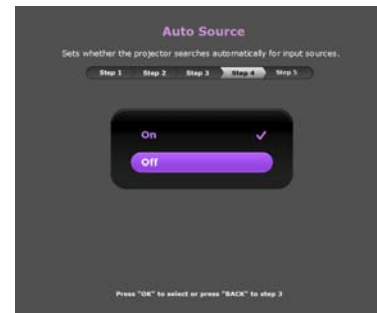


Stap 4:

Geef de **Auto-ingang** aan.



Selecteer **Aan** en de projector zoekt altijd automatisch naar beschikbare signalen als de projector wordt ingeschakeld.

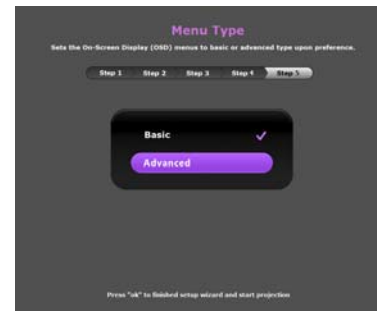


Stap 5:

Geef de **Menutype** aan.



Zie [De menu's gebruiken](#) voor meer informatie over menutypes.



De eerste instellingen zijn nu voltooid.

- Als u om een wachtwoord wordt gevraagd, drukt u op de pijltoetsen om een wachtwoord van 6 cijfers in te voeren. Zie [De wachtwoordbeveiliging gebruiken op pagina 22](#).
- Schakel alle aangesloten apparatuur in.
- De projector zoekt naar ingangssignalen. Het huidige ingangssignaal dat gescand wordt verschijnt. Als de projector geen goed signaal waarneemt, blijft het bericht "Geen signaal" op het scherm staan totdat er een ingangssignaal wordt gevonden.

U kunt ook op **SOURCE** drukken om het gewenste ingangssignaal te selecteren. Zie [Schakelen tussen ingangssignalen op pagina 24](#).



- Gebruik de originele accessoires (zoals het netsnoer) om mogelijk gevaar, zoals een elektrische schok of brand, te voorkomen.
- Als de projector nog warm is van de vorige sessie, gaat de ventilator ongeveer 90 seconden draaien voordat de lamp wordt ingeschakeld.



- De Setupwizard-afbeeldingen dienen slechts ter referentie en kunnen afwijken van het daadwerkelijke ontwerp.
- Als de frequentie/resolutie van het ingangssignaal buiten het bereik van de projector valt, wordt het bericht "Buiten bereik" weergegeven op een leeg scherm. Selecteer een ingangssignaal dat compatibel is met de resolutie van de projector of stel het ingangssignaal op een lager niveau in. Zie [Timingdiagram op pagina 47](#).
- Als gedurende 3 minuten geen signaal wordt gedetecteerd, wordt automatisch de spaarmodus geactiveerd.

De menu's gebruiken

De projector beschikt over 2 soorten schermmenu's (OSD) waarin u de instellingen kunt aanpassen.

- OSD-menu **Basis**: biedt de belangrijkste menufuncties. (Zie [Menu Basis op pagina 30](#))
- OSD-menu **Geavanceerd**: biedt de alle menufuncties. (Zie [Menu Geavanceerd op pagina 32](#))

U opent het OSD-menu door op **MENU** op de projector of afstandsbediening te drukken.

- Navigeer door de menu-items met de pijltoetsen (▲/▼/◀/▶) op de projector of afstandsbediening.
- Gebruik **OK** op de projector of afstandsbediening om het geselecteerde menu-item te bevestigen.

De eerste keer dat u de projector gebruikt (na het voltooien van de eerste instellingen), verschijnt het OSD-menu Basis.



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

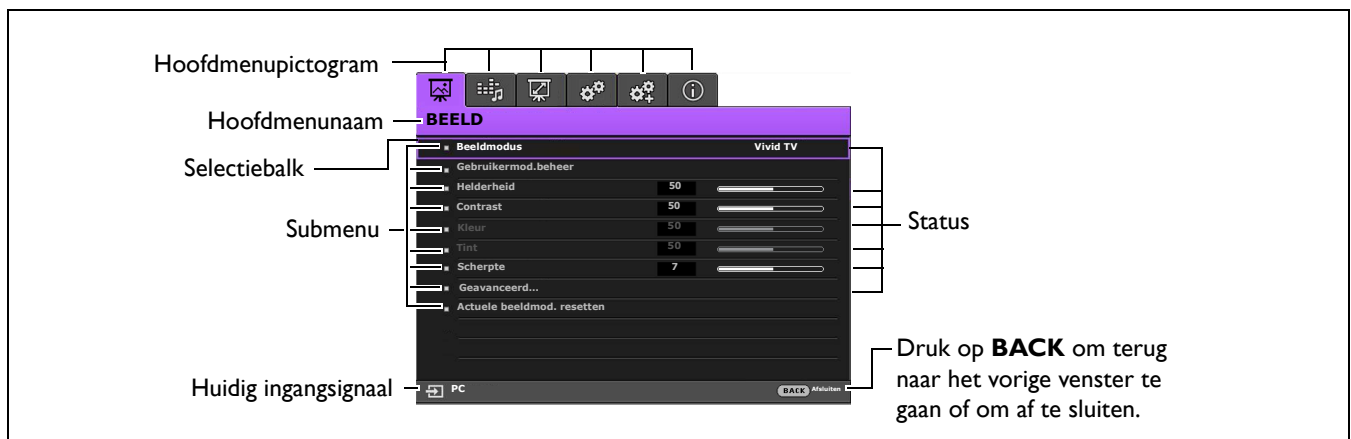
Hieronder ziet u een overzicht van het OSD-menu **Basis**.

• Ingangssignaal aangesloten	• Geen ingangssignaal aangesloten

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

1. Ga naar het menu **Basis - Instellingen > Menutype** en druk op **OK**.
2. Druk op ▲ / ▼ om **Geavanceerd** te selecteren en druk op **OK**. De computer schakelt naar OSD-menu **Geavanceerd**.

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



Op dezelfde manier schakelt u van het OSD-menu **Geavanceerd** naar het OSD-menu **Basis**. Volg de onderstaande instructies:

1. Ga naar het menu **Geavanceerd - SYSTEEMINSTLL: BASIS > Menu-instellingen** en druk op **OK**.
2. Selecteer **Menutype** en druk op **◀/▶** om **Basis** te selecteren. De projector schakelt naar **Basis** OSD-menu.

De projector beveiligen

Een veiligheidskabelslot gebruiken

De projector moet op een veilige plek worden geïnstalleerd om diefstal te voorkomen. Of schaf een slot aan, bijvoorbeeld een Kensington-slot, om de projector te beveiligen. U ziet aan de achterkant van de projector een sleuf voor een Kensingtonslot. Zie item 15 op [pagina 8](#).

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

De wachtwoordbeveiliging gebruiken

Een wachtwoord instellen

1. Ga naar het menu **Geavanceerd - SYSTEEMINSTLL: GEAVANCEERD > Wachtwoord**. Druk op **OK**. De pagina **Wachtwoord** wordt weergegeven.
2. Selecteer **Wachtwoord wijzigen** en druk op **OK**.
3. De vier pijltoetsen (▲, ▶, ▼, ◀) vertegenwoordigen de 4 cijfers (1, 2, 3, 4). Druk, afhankelijk van het gewenste wachtwoord, op de pijltoetsen op afstandsbediening om de zes cijfers van het wachtwoord in te voeren.
4. Bevestig het nieuwe wachtwoord door het nieuwe wachtwoord opnieuw in te voeren. Als het wachtwoord is ingesteld, keert het OSD-menu terug naar de pagina **Wachtwoord**.
5. Activeer de functie **Inschakelblokkering** door op ▲/▼ te drukken om **Inschakelblokkering** te markeren en druk op ◀/▶ om **Aan** te selecteren. Voer het wachtwoord nogmaals in.



- De ingevoerde cijfers worden als sterretjes op het scherm weergegeven. Schrijf het door u gekozen wachtwoord van te voren of net nadat u het wachtwoord hebt ingevoerd op, zodat u het altijd kunt opzoeken, mocht u het vergeten.
- Als u een wachtwoord hebt ingesteld en de inschakelblokkering is geactiveerd, kunt u de projector alleen gebruiken als het wachtwoord wordt ingevoerd. Telkens wanneer u de projector start, moet u het wachtwoord opgeven.

Als u het wachtwoord bent vergeten

Als u een onjuist wachtwoord invoert, verschijnt een foutmelding voor het wachtwoord en verschijnt vervolgens de melding **Voer huidig wachtwoord in**. Als u het wachtwoord echt niet meer weet, gebruikt u de wachtwoordherstelprocedure. Zie [De procedure voor het herstellen van het wachtwoord starten op pagina 23](#).

- In het OSD-menu Geavanceerd



- In het OSD-menu Basis



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

De procedure voor het herstellen van het wachtwoord starten

1. Houd **AUTO** 3 seconden ingedrukt. De projector laat op het scherm een code zien.

- In het OSD-menu Geavanceerd



- In het OSD-menu Basis



2. Schrijf het nummer op en schakel de projector uit.
3. Neem contact op met de klantenservice van BenQ in uw land om het nummer te decoderen. Mogelijk wordt u gevraagd om een bewijs van aankoop te overleggen om te controleren of u bevoegd bent de projector te gebruiken.

Het wachtwoord wijzigen

1. Ga naar het menu **Geavanceerd - SYSTEEMINSTLL: GEAVANCEERD > Wachtwoord**. Druk op **OK**. De pagina **Wachtwoord** wordt weergegeven.
2. Selecteer **Wachtwoord wijzigen** en druk op **OK**. Het bericht "**Voer huidig wachtwoord in**" verschijnt.
3. Voer het oude wachtwoord in.
 - Als het wachtwoord juist is, verschijnt het bericht "**Nieuw wachtwoord invoeren**".
 - Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt een foutmelding voor het wachtwoord op het scherm. Daarna verschijnt het bericht "**Voer huidig wachtwoord in**" en kunt u het opnieuw proberen. U kunt op **BACK** drukken om de wijziging te annuleren of om een ander wachtwoord te proberen.
4. Voer een nieuw wachtwoord in.
5. Bevestig het nieuwe wachtwoord door het nieuwe wachtwoord opnieuw in te voeren.

De wachtwoordfunctie uitschakelen

Schakel de wachtwoordbeveiliging uit door naar het menu **Geavanceerd - SYSTEEMINSTLL: GEAVANCEERD > Wachtwoord > Inschakelblokkering** te gaan en druk op ◀/▶ om **Uit** te selecteren. Het bericht "**Voer huidig wachtwoord in**" verschijnt. Voer het huidige wachtwoord in.

- Als het juiste wachtwoord is ingevoerd, keert het OSD-menu terug naar de pagina **Beveiligingsinstellingen**. U hoeft de volgende keer dat u de projector inschakelt geen wachtwoord meer in te voeren.
- Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt een foutmelding voor het wachtwoord op het scherm. Daarna verschijnt het bericht "**Voer huidig wachtwoord in**" en kunt u het opnieuw proberen. U kunt op **BACK** drukken om de wijziging te annuleren of om een ander wachtwoord te proberen.



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

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. Tijdens het opstarten zoekt de projector automatisch beschikbare signalen.

Zorg dat het menu **Geavanceerd - SYSTEEMINSTLL: BASIS > Auto-ingang** is ingesteld op **Aan** als u wilt dat de projector automatisch signalen zoekt.

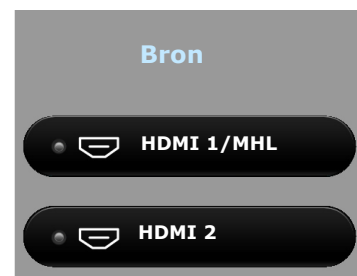
De ingang selecteren:

1. Druk op **SOURCE**. Een ingangselectiebalk verschijnt dan.
2. Druk op ▲/▼ totdat het gewenste signaal is geselecteerd en druk op **OK**.





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

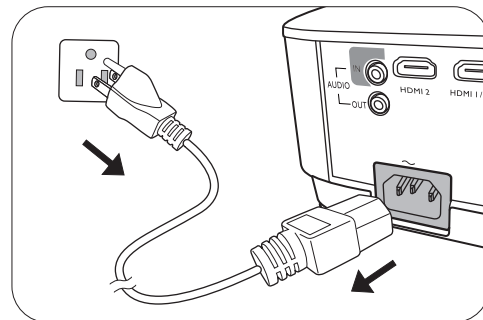


- De helderheid van het geprojecteerde beeld verandert tijdens het schakelen tussen de verschillende ingangssignalen.
- Voor de beste beeldresultaten, kiest u een ingangssignaal dat ook gebruik maakt van de eigenresolutie van de projector. Andere resoluties worden door de projector aangepast, afhankelijk van de instelling "beeldverhouding", waardoor enige beeldvervorming of verlies van beeldkwaliteit kan optreden. Zie [Beeldverhouding op pagina 35](#).





De projector uitschakelen

1. Druk op  op de projector of op  op de afstandsbediening en er verschijnt een melding die om een bevestiging vraagt. Wanneer u niet binnen enkele seconden reageert, verdwijnt het bericht.
2. Druk nogmaals op  of . De powerindicator knippert oranje en de lamp wordt uitgeschakeld. De ventilatoren blijven nog ongeveer 90 seconden draaien zodat de projector kan afkoelen.
3. Zodra het afkoelen klaar is, brandt de powerindicator oranje en stoppen de ventilatoren. Trek de stekker van het netsnoer uit het stopcontact.



- Ter bescherming van de lamp reageert de projector niet op opdrachten tijdens het afkoelen.
- U kunt de afkoeltijd verkorten door de functie Snelle afkoeling te activeren. Zie [Snelle afkoeling op pagina 37](#).
- Probeer de projector niet onmiddellijk weer in te schakelen als deze net is uitgeschakeld, aangezien grote hitte nadelig is voor de levensduur van de lamp.
- De daadwerkelijk levensduur van de lamp is afhankelijk van de omgevingsomstandigheden en het gebruik.

Direct uitschakelen

De stroomkabel kan direct nadat de projector is uitgeschakeld, worden losgekoppeld. Bescherm de lamp door ongeveer 10 minuten te wachten voordat u de projector weer inschakelt. Als u de projector weer probeert in te schakelen, kunnen de ventilatoren enkele minuten blijven draaien om de projector af te koelen. Mocht dit gebeuren, druk dan nogmaals op  of op  om de projector te starten nadat de ventilatoren zijn gestopt en oranje brandt.

Menubewerkingen

De schermmenu (OSD)'s verschillen afhankelijk van het geselecteerde signaaltype en het projectormodel.

De menu-items zijn beschikbaar wanneer de projector minstens één goed signaal detecteert. Wanneer geen apparatuur op de projector is aangesloten of geen signaal wordt waargenomen, zijn beperkte menuopties beschikbaar.

Menusysteem

Menu Basis

Submenu	Opties
Beeldmodus	Bright/Living Room/Cinema/Game/Sports/ User 1/User 2/(3D)
Volume	0~10~20
Dempen	Aan/Uit
Snelle modus	Aan/Uit
3D-modus	Auto/3D uit/Frame opeenvolgend/ Frame-packing/Boven-onder/Side-by-side
3D-sync omkeren	
Instellingen	


Menu Geavanceerd




Hoofdmenu	Submenu	Opties	
BEELD	Beeldmodus	Bright/Living Room/Cinema/ Sports/Game/User 1/User 2/(3D)	
	Gebruikermod. beheer	Bright/Living Room/Cinema/ Sports/Game/User 1/User 2 Gebr.mod.naam wz	
	Helderheid	0~50~100	
	Contrast	0~50~100	
	Scherpte	0~7~15	
		Gammaselectie	1,6/1,8/2,0/2,1/2,2/2,3/2,4/2,6/2,8/ BenQ
		Kleurtemperatuur	Voorinstelling (Normaal/Koel/ Standaardtemp./Warm) Rood effect (0~200) Groen effect (0~200) Blauw effect (0~200) Rode hoek (0~511) Groene hoek (0~511) Blauwe hoek (0~511)
		Geavanceerd	R (Schakering/Verzadiging/ Versterking) G (Schakering/Verzadiging/ Versterking) B (Schakering/Verzadiging/ Versterking) C (Schakering/Verzadiging/ Versterking) M (Schakering/Verzadiging/ Versterking) Y (Schakering/Verzadiging/ Versterking) Wit (R-versterking/G-versterking/ B-versterking)
		Kleurbeheer	
		Noise Reduction	0~31
		Brilliant Color	0~10
		Snelle modus	Aan/Uit
		Lichtmodus	Normaal/Economisch/Slim Eco/ LampSave
		Actuele beeldmod. resetten	Resetten/Annuleren

Hoofdmenu	Submenu	Opties	
Geluid	Dempen	Aan/Uit	
	Volume	0~10~20	
	Beltoon in/uitschakelen	Aan/Uit	
	Audio-inst. herst.	Resetten/Annuleren	
WEERGAVE	Beeldverhouding	Auto/Reëel/4:3/16:9/16:10	
	Wandkleur	Uit/Lichtgeel/Roze/Groen/Blauw	
	Overscanaanpassing	0~1~3	
	3D	3D-modus	Auto/3D uit/Frame opeenvolgend/Frame-packing/Boven-onder/Side-by-side
		3D-sync omkeren	
	Dig-lensverschuiving	-20~0~20	
	Taal	English/Français/Deutsch/Italiano/Español/Русский/繁體中文/简体中文/日本語/한국어/Svenska/Nederlands/Türkçe/Čeština/Português/ไทย/Polski/Magyar/Hrvatski/Română/Norsk/Dansk/Български/Suomi/Indonesian/Ελληνικά/العربية/हिंदी	
SYSTEEMINSTLL: BASIS	Achtergrondkleur	Zwart/Blauw/Paars	
	Beginscherm	BenQ/Zwart/Blauw	
	Projectorpositie	Voorkant/Plafond voor/Achterkant/Plafond achter	
	Auto uit	Uitschakelen/5 min./10 min./15 min./20 min./25 min./30 min.	
	Direct inschakelen	Aan/Uit	
	Menu-instellingen	Menutype	Basis/Geavanceerd
		Menupositie	Midden/Linksboven/Rechtsboven/Rechtsonder/Linksonder
		Weergave-duur menu	Altijd aan/5 sec/10 sec/15 sec/20 sec/25 sec/30 sec
		Leeg herinnering	Aan/Uit
	Wijzig bronn.		
Auto-ingang	Aan/Uit		

Hoofdmenu	Submenu	Opties	
SYSTEEMINSTLL: GEAVANCEERD	Lichtinstellingen	Lichttimer resetten	Resetten/Annuleren
		Gebruikstijd licht	
	Hdmi-instellingen	HDMI-bereik	Auto/Volledig/Beperkt
	Baudrate		9600/14400/19200/38400/57600/115200
	Testpatroon		Aan/Uit
	Snelle afkoeling		Aan/Uit
	Hoogtemodus		Aan/Uit
	Wachtwoord	Wachtwoord wijzigen	
		Inschakelblokkering	Aan/Uit
	Toetsenvergrendeling		Aan/Uit
	Led-indicator		Aan/Uit
	Instellingen herstellen		Resetten/Annuleren
	INFORMATIE	Bron	
Beeldmodus			
Resolutie			
Kleursysteem			
Gebruikstijd licht			
3D-formaat			
Firmware-versie			
Servicecode			

Menu Basis

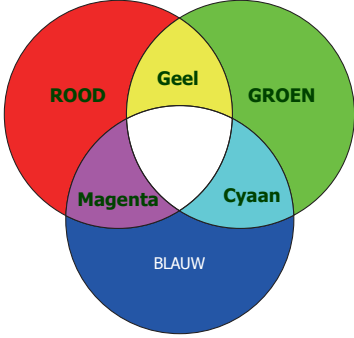
<p>Beeldmodus</p>	<p>De projector beschikt over verschillende beeldmodi waaruit u de modus kunt kiezen die het beste past bij uw gebruiksomgeving en het beeldtype van het ingangssignaal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bright: maximaliseert de helderheid van het geprojecteerde beeld. Deze optie is geschikt voor omgevingen waar een uiterst hoge helderheid is vereist, bijv. in een goed verlichte kamer. • Living Room: is iets helderder dan Cinema en geschikt voor films in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer. • Cinema: met goed gebalanceerde kleurtinten en contrast bij lage helderheid, is dit met name geschikt voor films in een volledig donkere omgeving (zoals in een bioscoop). • Sports: deze modus is met name geschikt voor sportprogramma's in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer. • Game: deze modus is met name geschikt voor videogames in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer. • User 1/User 2: Roept de aangepaste instellingen op, gebaseerd op de momenteel beschikbare beeldmodi. Zie Gebruikermodule op pagina 33.
<p>Volume</p>	<p>Past het geluidsniveau aan.</p>
<p>Dempen</p>	<p>Schakelt het geluid tijdelijk uit.</p>
<p>Snelle modus</p>	<p>Selecteren om de Snelle modus op Aan of Uit te zetten.</p>
<p>3D-modus</p>	<p>Deze projector ondersteunt het afspelen van driedimensionale (3D) content vanaf 3D-compatibele videoapparatuur en andere beeldbronnen, zoals PlayStation-consoles (met 3D-gamedisks), 3D Blu-rayspelers (met 3D Blu-raydisks), 3D TV (met 3D-kanaal), en dergelijke. Nadat de 3D-videoapparatuur op de projector is aangesloten, draagt u de BenQ 3D-bril en zorgt u dat deze is ingeschakeld om 3D-beelden te bekijken.</p> <p> Houd rekening met het volgende als u 3D-beelden bekijkt,</p> <ul style="list-style-type: none"> • het beeld kan vervormd lijken. Dit is geen storing van het product. • neem voldoende pauzes als u 3D-beelden bekijkt. • stop met kijken naar 3D-beelden zodra u moe wordt of u onprettig voelt. • houd een afstand tot het scherm van ongeveer driemaal de effectieve hoogte van het scherm als u 3D-beelden bekijkt. • kinderen en personen met een overgevoeligheid voor licht, met hartproblemen of met een ander medisch probleem dienen voorzichtig te zijn met het bekijken van 3D-beelden.

<p>3D-modus</p>	<p>De standaardinstelling is Auto en de projector kiest automatisch een geschikt 3D-formaat als 3D-beelden worden gedetecteerd. Als de projector het 3D-formaat niet kan herkennen, kiest u handmatig de gewenste 3D-modus.</p> <ul style="list-style-type: none">  Als deze functie is ingeschakeld: <ul style="list-style-type: none"> • De helderheid van het geprojecteerde beeld wordt verminderd. • De Beeldmodus kan niet worden aangepast. • De Verticale keystone kan alleen in beperkte mate worden aangepast.  De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.
<p>3D-sync omkeren</p>	<p>Als het 3D-beeld is vervormd, kunt u deze functie inschakelen om de beelden voor linkeroog en rechteroog om te wisselen zodat u comfortabel van 3D-beelden kunt genieten.</p> <ul style="list-style-type: none">  De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.
<p>Instellingen</p>	<p>Druk op OK om het submenu ervan te openen.</p> <p>Druk op BACK om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten.</p> <p>Zie hieronder voor meer details.</p>

Menu Geavanceerd

Beeld

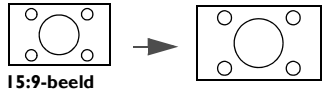



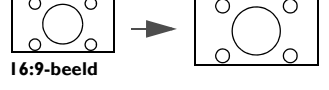
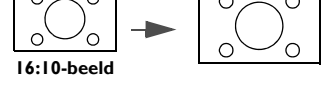
Beeldmodus	<p>De projector beschikt over verschillende beeldmodi waaruit u de modus kunt kiezen die het beste past bij uw gebruiksomgeving en het beeldtype van het ingangssignaal.</p> <ul style="list-style-type: none">• Bright: maximaliseert de helderheid van het geprojecteerde beeld. Deze optie is geschikt voor omgevingen waar een uiterst hoge helderheid is vereist, bijv. in een goed verlichte kamer.• Living Room: Is iets helderder dan Cinema en geschikt voor films in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer.• Cinema: met goed gebalanceerde kleurtinten en contrast bij lage helderheid, is dit met name geschikt voor films in een volledig donkere omgeving (zoals in een bioscoop).• Sports: deze modus is met name geschikt voor sportprogramma's in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer.• Game: deze modus is met name geschikt voor videogames in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer.• User 1/User 2: Roept de aangepaste instellingen op, gebaseerd op de momenteel beschikbare beeldmodi. Zie Gebruikermod.beheer op pagina 33.• 3D: is geschikt voor 3D-beelden en 3D-videofragmenten.
Gebruikermod. beheer	<p>Er zijn twee door de gebruiker te definiëren modi als de momenteel beschikbare beeldkwaliteitstanden niet aan uw wensen voldoen. U kunt een van de beeldmodi als beginpunt gebruiken (behalve Gebruiker 1/Gebruiker 2) en de instellingen aanpassen.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ga naar Beeld > Beeldmodus.2. Druk op ◀/▶ om Gebruiker 1 of Gebruiker 2 te selecteren.3. Druk op ▼ om Gebruikermod.beheer te selecteren en druk op OK.4. Selecteer Inst. laden vanaf en druk op OK.5. Druk op ▼ om een beeldmodus te kiezen die uw eisen het dicht benadert.6. Als u klaar bent, drukt u op OK en BACK om terug te keren naar het menu BEELD.7. Druk op ▼ om andere submenu's te selecteren waarin u wijzigingen wilt aanbrengen. Pas de waardes aan met ◀/▶. De aanpassingen worden opgenomen in de geselecteerde gebruikersmodus.


	<p>Kleurbeheer</p> <p>Deze functie heeft zes kleurreeksen (RGBCMY) 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"> • Primaire kleur: selecteert een kleur uit R (Rood), G (Groen), B (Blauw), C (Cyaan), M (Magenta) of Y (Geel). • Schakering: een verhoging van het bereik omvat de kleuren die de twee naastliggende kleuren bevatten. Zie de afbeelding om te zien hoe de kleuren samenhangen. 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. • Verzadiging: past de waarden naar wens aan. Elke aangebrachte aanpassing is direct terug te vinden in het beeld. Als u bijvoorbeeld Rood kiest en het bereik instelt op 0, wordt alleen de verzadiging van puur rood beïnvloed.  <p>Verzadiging is de hoeveelheid van die kleur in een videobeeld. Lagere instellingen produceren minder verzadigde kleuren; een instelling van "0" verwijdert de betreffende kleur volledig uit het beeld. Als de verzadiging te hoog is, wordt de betreffende kleur te sterk en onrealistisch.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Versterking: past de waarden naar wens aan. Het contrastniveau van de gekozen primaire kleur wordt beïnvloed. Elke aangebrachte aanpassing is direct terug te vinden in het beeld.
Geavanceerd	<p>Noise Reduction</p> <p>Vermindert elektrische ruis in het beeld die veroorzaakt wordt door verschillende mediaspelers. Hoe hoger de waarde, hoe minder ruis.</p>
	<p>Brilliant Color</p> <p>Deze functie maakt gebruik van een nieuw kleurverwerkingsalgoritme en systeemniveauverbeteringen voor een hogere helderheid, terwijl de kleuren getrouwer en pakkender in beeld komen. Het verhoogt de helderheid van de middentonen met meer dan 50%. Middentonen komen veel voor in video's en natuurlijke scènes, zodat de projector de beelden realistisch en natuurgetrouw weergeeft. Als u beelden van deze kwaliteit wilt, kies dan Aan. Als u Uit kiest, wordt Brilliant Color uitgeschakeld en kan Kleurtemperatuur niet meer worden opgeroepen.</p>
	<p>Snelle modus</p> <p>Selecteren om de Snelle modus op Aan of Uit te zetten.</p>
	<p>Lichtmodus</p> <p>Selecteer de Lichtmodus. De opties zijn Normaal, Economisch, Slim Eco en LampSave.</p>
	<p>Actuele beeldmod. resetten</p>

Geluid

Dempen	Schakelt het geluid tijdelijk uit.
Volume	Past het geluidsniveau aan.
Beltoon in/uitschakelen	Stel de geluidstoon van de projector in op Aan of Uit .
Audio-inst. herst.	De waardes van alle aanpassingen die u in het menu Geluid hebt aangepast worden hersteld naar de fabriekswaardes.

Weergave

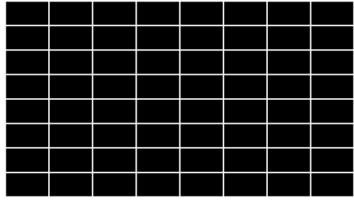

<p>Beeldverhouding</p>	<p>Er zijn diverse opties voor het instellen van de beeldverhouding, afhankelijk van het apparaat waarvan het signaal afkomstig is.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: De verhouding van het beeld wordt aangepast aan de eigen resolutie van de projector in de horizontale of verticale breedte. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> • Reëel: Projecteert een beeld in de oorspronkelijke resolutie en de grootte wordt aangepast binnen het weergavegebied. Voor ingangssignalen met een lagere resolutie wordt het geprojecteerde beeld op de originele grootte weergegeven. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> • 4:3: Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven met een beeldverhouding van 4:3. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> • 16:9: Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:9. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> • 16:10: Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:10. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div>
<p>Wandkleur</p>	<p>Corrigeert de kleur van het geprojecteerde beeld als het projectieoppervlak, bijvoorbeeld een geverfde muur, niet wit is. De functie Wandkleur kan dan de kleur van het geprojecteerde beeld corrigeren zodat eventueel kleurverschil tussen het oorspronkelijke en het geprojecteerde beeld zoveel mogelijk wordt beperkt. U kunt uit diverse vooraf ingestelde kleuren kiezen: Lichtgeel, Roze, Groen en Blauw.</p>
<p>Overscanaanpassing</p>	<p>Verbergt de slechte beeldkwaliteit in de vier randen. Hoe hoger de waarde, hoe meer van het beeld wordt verborgen, terwijl het scherm gevuld en geometrisch kloppend blijft. Instelling 0 betekent dat 100% van het beeld wordt weergegeven.</p>



<p>3D</p>	<p>Deze projector bevat een 3D-functie waarmee u kunt genieten van films, video's en sportprogramma's in 3D, die nog realistischer lijken als ze via hdmi worden weergegeven. Draag een 3D-bril om van de 3D-beelden te kunnen genieten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3D-modus: de standaardinstelling is Uit. Als u wilt dat de projector automatisch een geschikt 3D-formaat kiest als 3D-beelden worden gedetecteerd, kiest u Auto. Als de projector het 3D-formaat niet kan herkennen, drukt u op ▲/▼ om een 3D-modus te kiezen uit Boven-onder, Frame opeenvolgend, Frame-packing en Side-by-side.  <p>Als de 3D-functie is geactiveerd:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De helderheid van het geprojecteerde beeld wordt verminderd. • De volgende instellingen kunnen niet worden aangepast: Beeldmodus, Referentiemodus. • De Keystone kan alleen in beperkte mate worden aangepast. • 3D-sync omkeren: als u merkt dat de beelddiepte is omgedraaid, schakel dan deze functie in om het probleem te verhelpen.
<p>Dig-lensver-schuiving</p>	<p>Verschuif het geprojecteerde beeld verticaal met ▲/▼.</p>

SYSTEEMINSTLL: BASIS

<p>Taal</p>	<p>Hiermee stelt u de taal van de On-Screen Display (OSD)-menu's in.</p>
<p>Achtergrond- kleur</p>	<p>Stelt de achtergrondkleur van de projector in.</p>
<p>Beginscherm</p>	<p>Hiermee selecteert u het logoscherm dat wordt weergegeven bij het opstarten van de projector.</p>
<p>Projectorpositie</p>	<p>Zie Een plek kiezen op pagina 12.</p>
<p>Auto uit</p>	<p>Hiermee 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.</p>
<p>Direct inschakelen</p>	<p>Hiermee kan de projector automatisch inschakelen zodra er stroom staat op de stroomkabel.</p>
<p>Menu-instellingen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menutype: schakelt naar het OSD-menu Basis. • Menupositie: stelt de OSD-menupositie in. • Weergaveduur menu: bepaalt hoe lang het OSD op het scherm wordt weergegeven nadat u op de knop hebt gedrukt. • Leeg herinnering: stelt in of de herinnering wordt weergegeven als het beeld is verborgen.
<p>Wijzig bronn.</p>	<p>Past de naam van het actuele ingangssignaal aan.</p> <p>Gebruik in het venster Wijzig bronnaam ▲/▼/◀/▶ om de gewenste tekens in te stellen voor het verbonden ingangssitem.</p> <p>Als u klaar bent, drukt u op OK om de wijzigingen op te slaan.</p>
<p>Auto-ingang</p>	<p>Hiermee kan de projector automatisch een signaal zoeken.</p>

SYSTEEMINSTLL: GEAVANCEERD

<p>Lichtinstellingen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lichttimer resetten: zie De timing van de lampvervangning (ALLEEN VOOR REPARATEURS) op pagina 41. • Gebruikstijd licht: geeft het aantal uur weer dat het licht is gebruikt.
<p>Hdmi-instellingen</p>	<p>HDMI-bereik: stelt het HDMI-bereik in op Auto, Volledig of Beperkt.</p>
<p>Baudrate</p>	<p>Kies een baudrate die identiek is aan die van de computer, zodat u de projector via een geschikte RS-232-kabel kunt aansluiten en de firmware van de projector kunt updaten of downloaden. Deze functie is bedoeld voor gekwalificeerde reparateurs.</p>
<p>Testpatroon</p>	<p>Past de beeldgrootte en de focus aan zodat het geprojecteerde beeld niet vervormd is.</p> 
<p>Snelle afkoeling</p>	<p>Selecteer Aan om de functie in te schakelen. De projector koelt minder lang af: 15 seconden in plaats van de normale 90 seconden.</p>
<p>Hoogtemodus</p>	<p>Als u de projector op een hoogte van 1500 - 3000 m boven zeeniveau gebruikt, en de temperatuur tussen 0°C - 30°C ligt, wordt aanbevolen de Hoogtemodus te gebruiken.</p> <p>Tijdens het gebruik van de "Hoogtemodus" wordt wellicht meer geluid geproduceerd omdat de ventilatoren sneller moeten draaien voor een betere koeling en optimale prestaties.</p> <p>Als u de projector in andere dan deze extreme omstandigheden gebruikt, wordt het apparaat mogelijk automatisch uitgeschakeld om te voorkomen dat de projector oververhit geraakt. Selecteer de hoogtemodus om te voorkomen dat de projector automatisch wordt uitgeschakeld. Dit betekent echter niet dat de projector in alle ruwe of extreme omstandigheden kan worden gebruikt.</p>  <p>Gebruik Hoogtemodus niet als uw hoogte tussen 0 en 1500 m ligt en de temperatuur tussen 0°C en 35°C is. Als u onder zulke omstandigheden de modus inschakelt, wordt de projector te ver afgekoeld.</p>
<p>Wachtwoord</p>	<p>Uit veiligheidsoogpunt en om ongeoorloofd gebruik tegen te gaan, kunt u een wachtwoord instellen voor de projector. Zie De wachtwoordbeveiliging gebruiken voor details.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wachtwoord wijzigen <p>Voordat u het wachtwoord wijzigt, dient u het huidige wachtwoord in te voeren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inschakelblokkering <p>Hiermee beperkt u het gebruik van de projector tot degenen die het juiste wachtwoord kennen.</p>

<p>Toetsenvergrendeling</p>	<p>Als de besturingstoetsen op de projector geblokkeerd zijn, kunnen de instellingen van de projector niet per ongeluk worden veranderd (bijvoorbeeld door kinderen).</p> <p>Als u Aan instelt voor deze functie, kunt u de projector niet bedienen met de besturingstoetsen, met uitzondering van  AAN/UIT.</p> <p>U kunt de toetsblokkering opheffen door ► op de projector gedurende 3 seconden ingedrukt te houden.</p>
<p>Led-indicator</p>	<p>Als u Aan kiest, functioneren alle led-indicatoren op de projector normaal. Zie Indicatoren voor meer details.</p> <p>Als u Uit kiest, worden alle led-indicatoren uitgeschakeld als u de projector inschakelt het opstartscherm is verschenen. Als de projector echter niet correct functioneert, branden of knipperen de led-indicatoren om u opmerkzaam te maken dat een probleem is opgetreden. Zie Indicatoren voor meer details.</p>
<p>Instellingen herstellen</p>	<p>Zet alle instellingen terug op de fabrieksinstellingen.</p> <p> De volgende instellingen blijven behouden: Beeld, Keystone, Taal, Projectorpositie, Menutype, Wachtwoord, Toetsenvergrendeling, Lichttimer resetten en Hoogtemodus.</p>

Informatie

<p>Informatie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bron: geeft de huidige signaalbron weer. • Beeldmodus: geeft de geselecteerde modus in het menu Beeld weer. • Resolutie: geeft de eigenresolutie van het ingangssignaal weer. • Kleursysteem: geeft de indeling van het ingangssysteem aan. • Gebruikstijd licht: geeft het aantal uur weer dat het licht is gebruikt. • 3D-formaat: geeft de huidige 3D-modus aan. • Firmware-versie: toont de firmware-versie van de projector. • Servicecode: toont de servicecode van de projector.
--------------------------	---

Onderhoud

Onderhoud van de projector

De lens reinigen

Reinig de lens als u vuil of stof op het oppervlak ziet. Schakel de projector uit en laat de projector volledig afkoelen voordat u de lens reinigt.

- Verwijder stof met een fles met gecomprimeerde lucht.
- 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 een schuursponsje, reinigingsmiddel met alkaline/zuur, schuurmiddel of vluchtig oplosmiddel, zoals alcohol, wasbenzine, thinner of insecticide. Het gebruik van zulke stoffen of langdurig contact met materiaal van rubber of vinyl, kan resulteren in beschadiging van het oppervlak en behuizing van de projector.

De projectorbehuizing reinigen

Schakel de projector op de correcte manier uit (zie [De projector uitschakelen op pagina 25](#)) en trek de stekker van het netsnoer uit het stopcontact voordat u de behuizing reinigt.

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



Gebruik nooit was, alcohol, benzine, verdunner 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.

- Zorg dat de temperatuur en de luchtvochtigheid van de opslagruimte binnen het aanbevolen bereik voor de projector vallen. Zie [Specificaties op pagina 45](#) of neem contact op met uw leverancier voor het bereik.
- Schuif de verstelvoetjes in.
- Haal de batterijen uit de afstandsbediening.
- Verpak de projector in de oorspronkelijke of een soortgelijke verpakking.

De projector vervoeren

Het wordt aanbevolen dat de projector in de oorspronkelijke of een gelijkwaardige verpakking wordt getransporteerd.

Informatie over de lamp

Het aantal lampuren opzoeken

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

1. Gebruikstijd licht = $(x+y+z+a)$ uur, met:
Gebruikstijd in modus **Normaal** = x uur
Gebruikstijd in modus **Economisch** = y uur
Gebruikstijd in modus **Slim Eco** = z uur
Gebruikstijd in modus **LampSave** = a uur

2. Equivalente lamptijd = α uur

$$\alpha = \frac{A'}{X} \times x + \frac{A'}{Y} \times y + \frac{A'}{Z} \times z + \frac{A'}{A} \times a$$

, als

X= levensduur van lamp volgens specificatie in modus **Normaal**

Y= levensduur van lamp volgens specificatie in modus **Economisch**

Z= levensduur van lamp volgens specificatie in modus **Slim Eco**

A= levensduur van lamp volgens specificatie in modus **LampSave**

A' is de langste levensduur van de lamp volgens specificatie uit X, Y, Z, A



Als u de Equivalente lichttijd handmatig berekent, heeft dit waarschijnlijk een afwijking vergeleken met de waarde in het OSD-menu, omdat het projectorsysteem de gebruikstijd voor elk licht in "Minuten" berekent en dit vervolgens afrondt naar een heel aantal uren.



Voor de gebruikstijd van elke lichtmodus weergegeven in OSD-menu:

- Gebruikstijd wordt opgeteld en afgerond op een heel getal in **uren**.
- Als de gebruikstijd minder dan 1 uur bedraagt, wordt 0 uur weergegeven.

Informatie over het aantal lampuur verkrijgen:

1. Ga naar het menu **Geavanceerd - SYSTEEMINSTLL: GEAVANCEERD > Lichtinstellingen** en druk op **OK**. De pagina **Lichtinstellingen** wordt weergegeven.
2. Druk op **▼** om **Gebruikstijd licht** te selecteren en druk op **OK**. De **Gebruikstijd licht**-informatie wordt geopend.

U kunt informatie over **Gebruikstijd licht** ook zien in het menu **Informatie**.

De levensduur van de lamp verlengen

- Instellen van de **Lichtmodus**

Ga naar het menu **Geavanceerd - Beeld > Geavanceerd > Lichtmodus** en druk op **OK**. De pagina **Lichtmodus** wordt weergegeven.

Stel de projector in de modus **Economisch**, **Slim Eco** of de modus **LampSave** om de levensduur van de lamp te verlengen.

Lichtmodus	Beschrijving
Normaal	De lamp brandt op volle sterkte.
Economisch	Beperkt de helderheid om de levensduur van de lamp te verlengen en het geruis van de ventilator te verminderen.
Slim Eco	Past het lampvermogen automatisch aan op de helderheid van de content terwijl de beeldkwaliteit wordt geoptimaliseerd.
LampSave	Past het lampvermogen automatisch aan op de helderheid van de content terwijl de levensduur van de lamp wordt verlengd.

- Instellen van **Automatisch uitschakelen**

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

Stel **Automatisch uitschakelen** in via het menu **Geavanceerd - SYSTEEMINSTLL: BASIS > Auto uit** en druk op **◀/▶**.

De timing van de lampvervanging (ALLEEN VOOR REPARATEURS)

Als de **Lichtindicator** oplicht of als een bericht op het scherm wordt weergegeven dat aangeeft dat u de lamp dient te vervangen, neemt u contact op met de verkoper of gaat u naar <http://www.BenQ.com> voordat u een nieuwe lamp plaatst. Een oud licht kan storing in de projector veroorzaken. In sommige gevallen kan de lamp ontploffen.



- De helderheid van het geprojecteerde beeld is afhankelijk van het omgevingslicht en de instellingen voor contrast en helderheid van de geselecteerdeingangssignaal, én van de afstand tot het scherm.
- De helderheid van de lamp neemt na verloop van tijd af en verschilt per fabrikant. Dit is normaal en geanticipeerd gedrag.
- De **LIGHT (Licht-lampje)** en **TEMP (waarschuingslampje temperatuur)** gaan branden als de lamp te heet wordt. Zet de stroom uit en laat de projector 45 minuten afkoelen. Als de indicatoren Licht of Temp nog steeds branden als het apparaat weer wordt ingeschakeld, neemt u contact op met uw verkoper. Zie [Indicatoren op pagina 43](#).

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




















































	Installeer een nieuwe lamp voor optimale prestaties. Druk op OK om het bericht te negeren.
	Het wordt ten zeerste aanbevolen dat u de lamp vervangt. De lamp is een verbruiksartikel. De helderheid van de lamp vermindert na verloop van tijd. Dit is normaal. U kunt de lamp vervangen als de helderheid aanzienlijk is afgenomen. Druk op OK om het bericht te negeren.









<p>Vervang de lamp nu</p> <p>Lamp>XXXX uur</p> <p>Bestel een nieuwe lampen op www.benq.com</p> <p>Gebruiksduur lamp overschreden</p> <p>OK</p>	<p>De lamp MOET worden vervangen voordat de projector opnieuw normaal functioneert. Druk op OK om het bericht te negeren.</p>
<p>Gebruiksduur lamp overschreden</p> <p>Gebruiksduur lamp verstreken Vervang lamp (zie handleiding)</p> <p>en reset vervolgens de lamptimer</p> <p>Bestel een nieuwe lampen op www.benq.com</p> <p>OK</p>	



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

Indicatoren

Licht			Status en beschrijving
POWER ○	TEMP ○	LIGHT ○	
Situaties gerelateerd aan de stroomtoevoer			
			Stand-bymodus
			Opstarten
			Normale werking
			Afkoelen bij normaal uitschakelen
			Downloaden
			Starten van CW mislukt
			Levensduur lamp verstreken
			Lampklep is niet gesloten
Inbranden			
			Inbranden AAN
			Inbranden UIT
Situaties gerelateerd aan de lamp			
			Storing bij lamp bij normaal gebruik
			Lamp brandt niet
Situaties gerelateerd aan de temperatuur			
			Storing bij ventilator 1 (de daadwerkelijke snelheid van de ventilator wijkt af van de gewenste snelheid)
			Storing bij ventilator 2 (de daadwerkelijke snelheid van de ventilator wijkt af van de gewenste snelheid)
			Storing bij ventilator 3 (de daadwerkelijke snelheid van de ventilator wijkt af van de gewenste snelheid)
			Storing bij temperatuur 1 (overschrijding van temperatuurlimiet)
			Thermische IC #I2C verbindingstoring

	 : Uit	 : oranje aan  : oranje knippert	 : groen aan  : groen knippert	 : rood aan  : rood knippert
---	--	---	---	---

Problemen oplossen

? U kunt de projector niet inschakelen.

Oorzaak	Oplossing
Het netsnoer levert geen stroom.	Stop het ene uiteinde van het netsnoer in de netsnoeraansluiting op de projector en het andere uiteinde in het stopcontact. Zorg dat het stopcontact is ingeschakeld (indien van toepassing).
Tijdens het afkoelproces is geprobeerd de projector weer in te schakelen.	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 de invoerbron.	Controleer de aansluiting.
Het ingangssignaal is verkeerd geselecteerd.	Selecteer het correcte ingangssignaal met de SOURCE -toets.
De lensklep is nog gesloten.	Open de lensklep.

? Onscherp beeld

Oorzaak	Oplossing
De projectielens is niet correct scherpgesteld.	Pas de scherpstelling van de lens aan met de focusring.
De projector en het scherm staan scheef.	Pas indien nodig de projectiehoek, -richting en -hoogte van de projector aan.
De lensklep is nog gesloten.	Open de lensklep.

? De afstandsbediening werkt niet.

Oorzaak	Oplossing
De batterijen zijn leeg.	Vervang beide batterijen met nieuwe.
Er bevindt zich een voorwerp tussen de afstandsbediening en de projector.	Verwijder het obstakel.
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 De procedure voor het herstellen van het wachtwoord starten op pagina 23 .

Specificaties

Projectorspecificaties



Alle specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd.

Optisch

Resolutie
1920 x 1080 FHD

Weergavesysteem
1-CHIP DMD

Objectief
F = 2,0 ~ 2,05, f = 15,843 ~ 17,445 mm

Lamp
Lamp van 245 W

Elektrisch

Voeding
AC 100-240 V, 3,8 A, 50-60 Hz (automatisch)

Stroomverbruik
340 W (max); < 0,5 W (stand-by)

Mechanisch

Gewicht
2,79 Kg (6,1 lbs)

Uitgangen

Luidspreker
10 Watt x 1

Audiosignaaluitgang
Audio-aansluiting x 1

Bediening

Usb
Type-A stroomvoorziening 5 V / 1,5 A x 1

RS-232 seriële besturing
9 pins x 1

IR-ontvanger x 2

Ingangen

Video-ingangssignaal
SD/HDTV-signaalingang
Digitaal - HDMI 1/MHL x 1
HDMI 2 x 1

Audio-ingangssignaal
Audio-ingang
Audio-aansluiting x 1

Omgevingsvereisten

Bedrijfstemperatuur
0°C–40°C op zeeniveau

Relatieve vochtigheid van omgeving
10%–90% (zonder condens)

Bedrijfshoogte
0–1499 m bij 0°C–35°C
1500–3000 m bij 0°C–30°C (met
Hoogtemodus aan)

Opslagtemperatuur
-20°C–60°C op zeeniveau

Opslagvochtigheid
10%–90% RLV (zonder condens)

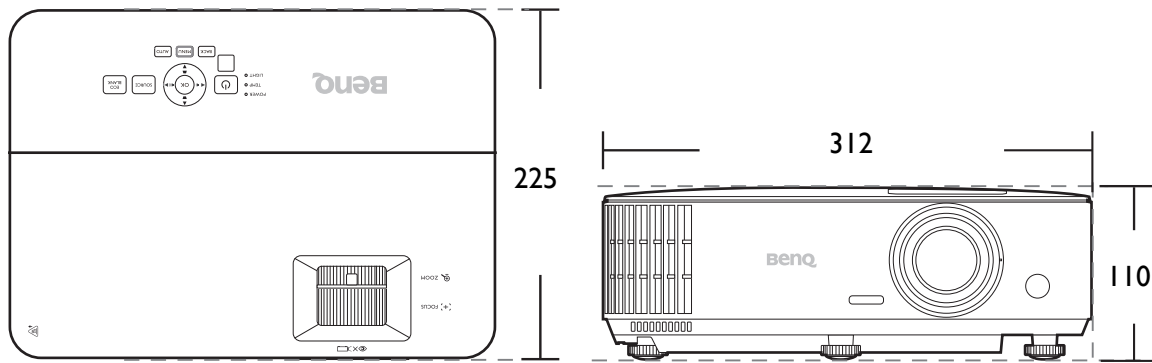
Opslaghoogte
30°C@ 0~12.200 m boven zeeniveau

Transport
Originele verpakking of gelijksoortig wordt aanbevolen

Reparatie
Ga naar onderstaande website en kies uw land voor
de contactgegevens. <http://www.benq.com/welcome>

Afmetingen

312 mm (B) x 225 mm (D) x 110 mm (H)



Eenheid: mm

Timingdiagram

Ondersteunde timing voor HDMI (HDCP)-ingang

- PC-timings

Resolutie	Modus	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Ondersteund 3D-formaat		
					Frame opeenvolgend	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 (Reduce Blanking)	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 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,5	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576@60 Hz	BenQ Notebook Timing	60,00	35,820	46,996			
1024 x 600@65 Hz	BenQ Notebook Timing	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 (Reduce Blanking)	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@67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624@75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768@75 Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080@60 Hz	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5		V	V
1920 x 1200@60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154		V	V



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

• Videotimings

Timing	Resolutie	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Ondersteund 3D-formaat			
					Frame opeenvolgend	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 MHL-sigitaal

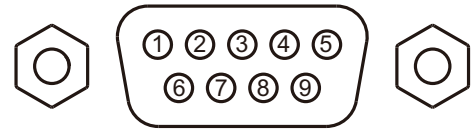
Timing	Resolutie	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)
480i	720 (1440) x 480	59,94	15,73	27
480p	720 x 480	59,94	31,47	27
576i	720 (1440) x 576	50	15,63	27
576p	720 x 576	50	31,25	27
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25
1080/24P	1920 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
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25
1080/50p	1920 x 1080	50	56,25	148,5
1080/60p	1920 x 1080	60	67,5	148,5

RS232 command

RS232 pin assignment

No.	Serial
1	NC
2	RX
3	TX
4	NC
5	GND

No.	Serial
6	NC
7	RTSZ
8	CTSZ
9	NC



Function	Type	Operation	ASCII
Power	Write	Power On	<CR>*pow=on#<CR>
	Write	Power off	<CR>*pow=off#<CR>
	Read	Power Status	<CR>*pow=?#<CR>
Source Selection	Write	HDMI(MHL)	<CR>*sour=hdmi#<CR>
	Write	HDMI 2	<CR>*sour=hdmi2#<CR>
	Read	Current source	<CR>*sour=?#<CR>
Audio Control	Write	Mute On	<CR>*mute=on#<CR>
	Write	Mute Off	<CR>*mute=off#<CR>
	Read	Mute Status	<CR>*mute=?#<CR>
	Write	Volume +	<CR>*vol=+#<CR>
	Write	Volume -	<CR>*vol=-#<CR>
	Write	Volume level for customer	<CR>*vol=value#<CR>
	Read	Volume Status	<CR>*vol=?#<CR>
Picture Mode	Write	Bright	<CR>*appmod=bright#<CR>
	Write	Living Room	<CR>*appmod=livingroom#<CR>
	Write	Game	<CR>*appmod=game#<CR>
	Write	Cinema	<CR>*appmod=cine#<CR>
	Write	Football	<CR>*appmod=football#<CR>
	Write	User1	<CR>*appmod=user1#<CR>
	Write	User2	<CR>*appmod=user2#<CR>
	Write	3D	<CR>*appmod=threed#<CR>
Read	Picture Mode	<CR>*appmod=?#<CR>	

Function	Type	Operation	ASCII
Picture Setting	Write	Contrast +	<CR>*con=+#<CR>
	Write	Contrast -	<CR>*con=-#<CR>
	Write	Set Contrast value	<CR>*con=value#<CR>
	Read	Contrast value	<CR>*con=?#<CR>
	Write	Brightness +	<CR>*bri=+#<CR>
	Write	Brightness -	<CR>*bri=-#<CR>
	Write	Set Brightness value	<CR>*bri=value#<CR>
	Read	Brightness value	<CR>*bri=?#<CR>
	Write	Sharpness +	<CR>*sharp=+#<CR>
	Write	Sharpness -	<CR>*sharp=-#<CR>
	Write	Set Sharpness value	<CR>*sharp=value#<CR>
	Read	Sharpness value	<CR>*sharp=?#<CR>
	Write	Color Temperature-Warm	<CR>*ct=warm#<CR>
	Write	Color Temperature-Normal	<CR>*ct=normal#<CR>
	Write	Color Temperature-Cool	<CR>*ct=cool#<CR>
	Write	Color Temperature-lamp native	<CR>*ct=ative#<CR>
	Read	Color Temperature Status	<CR>*ct=?#<CR>
	Write	Aspect 4:3	<CR>*asp=4:3#<CR>
	Write	Aspect 16:9	<CR>*asp=16:9#<CR>
	Write	Aspect 16:10	<CR>*asp=16:10#<CR>
	Write	Aspect Auto	<CR>*asp=AUTO#<CR>
	Write	Aspect Real	<CR>*asp=REAL#<CR>
	Read	Aspect Status	<CR>*asp=?#<CR>
	Write	Vertical Keystone +	<CR>*vkeystone=+#<CR>
	Write	Vertical Keystone -	<CR>*vkeystone=-#<CR>
	Read	Vertical Keystone value	<CR>*vkeystone=?#<CR>
	Write	Overscan Adjustment +	<CR>*overscan=+#<CR>
	Write	Overscan Adjustment -	<CR>*overscan=-#<CR>
	Read	Overscan Adjustment value	<CR>*overscan=?#<CR>
	Operation Settings	Write	Brilliant color on
Write		Brilliant color off	<CR>*BC=off#<CR>
Read		Brilliant color status	<CR>*BC=?#<CR>
Write		Reset picture settings	<CR>*rstpicsetting#<CR>
Write		Projector Position-Front Table	<CR>*pp=FT#<CR>
Write		Projector Position-Rear Table	<CR>*pp=RE#<CR>
Write		Projector Position-Rear Ceiling	<CR>*pp=RC#<CR>
Write		Projector Position-Front Ceiling	<CR>*pp=FC#<CR>
Read		Projector Position Status	<CR>*pp=?#<CR>
Write		Quick cooling on	<CR>*qcool=on#<CR>
Write		Quick cooling off	<CR>*qcool=off#<CR>
Read		Quick cooling status	<CR>*qcool=?#<CR>
Write		Quick auto search	<CR>*QAS=on#<CR>
Write		Quick auto search	<CR>*QAS=off#<CR>
Read		Quick auto search status	<CR>*QAS=?#<CR>
Write		Menu Position - Center	<CR>*menuposition=center#<CR>
Write		Menu Position - Top-Left	<CR>*menuposition=tl#<CR>
Write		Menu Position - Top-Right	<CR>*menuposition=tr#<CR>
Write		Menu Position - Bottom-Right	<CR>*menuposition=br#<CR>
Write		Menu Position - Bottom-Left	<CR>*menuposition=bl#<CR>
Read		Menu Position Status	<CR>*menuposition=?#<CR>
Write		Direct Power On-on	<CR>*directpower=on#<CR>
Write		Direct Power On-off	<CR>*directpower=off#<CR>
Read	Direct Power On-Status	<CR>*directpower=?#<CR>	

Function	Type	Operation	ASCII
Baud Rate	Write	9600	<CR>*baud=9600#<CR>
	Write	14400	<CR>*baud=14400#<CR>
	Write	19200	<CR>*baud=19200#<CR>
	Write	38400	<CR>*baud=38400#<CR>
	Write	57600	<CR>*baud=57600#<CR>
	Write	115200	<CR>*baud=115200#<CR>
	Read	Current Baud Rate	<CR>*baud=?#<CR>
Lamp Control	Read	Lamp	<CR>*ltim=?#<CR>
	Write	Normal mode	<CR>*lampm=lnor#<CR>
	Write	Eco mode	<CR>*lampm=eco#<CR>
	Write	SmartEco mode	<CR>*lampm=seco#<CR>
	Write	SmartEco mode 2	<CR>*lampm=seco2#<CR>
	Read	Lamp Mode Status	<CR>*lampm=?#<CR>
Miscellaneous	Read	Model Name	<CR>*modelname=?#<CR>
	Read	System F/W Version	<CR>*sysfwversion=?#<CR>
	Read	Scaler F/W Version	<CR>*scalerfwversion=?#<CR>
	Read	MCU F/W Version	<CR>*mcufwversion=?#<CR>
	Read	Ballast F/W Version	<CR>*ballastfwversion=?#<CR>
	Write	Blank On	<CR>*blank=on#<CR>
	Write	Blank Off	<CR>*blank=off#<CR>
	Read	Blank Status	<CR>*blank=?#<CR>
	Write	Menu On	<CR>*menu=on#<CR>
	Write	Menu Off	<CR>*menu=off#<CR>
	Read	Menu Status	<CR>*menu=?#<CR>
	Write	Up	<CR>*up#<CR>
	Write	Down	<CR>*down#<CR>
	Write	Right	<CR>*right#<CR>
	Write	Left	<CR>*left#<CR>
	Write	Enter	<CR>*enter#<CR>
	Write	Back	<CR>*back#<CR>
	Write	Source Menu On	<CR>*sourmenu=on#<CR>
	Write	Source Menu Off	<CR>*sourmenu=off#<CR>
	Read	Source Menu Status	<CR>*sourmenu=?#<CR>
	Write	3D Sync Off	<CR>*3d=off#<CR>
	Write	3D Auto	<CR>*3d=auto#<CR>
	Write	3D Sync Top Bottom	<CR>*3d=tb#<CR>
	Write	3D Sync Frame Sequential	<CR>*3d=fs#<CR>
	Write	3D Frame packing	<CR>*3d=fp#<CR>
	Write	3D Side by side	<CR>*3d=sbs#<CR>
	Write	3D inverter disable	<CR>*3d=da#<CR>
	Write	3D inverter	<CR>*3d=iv#<CR>
Read	3D Sync Status	<CR>*3d=?#<CR>	