



Digitale projector

# Gebruikershandleiding

Home Entertainment-reeks | TH690ST

V 1.01

# Informatie betreffende garantie en copyright

## Beperkte garantie

BenQ biedt een garantie voor dit product tegen materiaal- en fabricagefouten bij gewoon gebruik en opslag.

Bij een garantieclaim is bewijs van de aankoopdatum vereist. In geval dit product binnen de garantieperiode defect wordt bevonden, dan is BenQ alleen verplicht tot en is uw enigste oplossing de defecte onderdelen te vervangen (inclusief arbeidskosten). Om garantieservice te verkrijgen, dient u onmiddellijk de dealer waar u het product hebt gekocht, in te lichten over de defecten.

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 geeft u specifieke juridische rechten en u hebt mogelijk andere rechten die per land kunnen verschillen.

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

## Copyright

Copyright 2022 BenQ Corporation. Alle rechten voorbehouden. Van deze publicatie mogen in geen enkele vorm of op geen enkele wijze, elektronisch, mechanisch, magnetisch, optisch, chemisch, handmatig of anders, delen worden gereproduceerd, overgedragen, overgeschreven, opgeslagen in een zoekstelsel of in elke willekeurige taal of computertaal worden vertaald, zonder de schriftelijke toestemming van BenQ Corporation.

## Disclaimer

BenQ Corporation verstrekt geen verklaringen of garanties, expliciet of impliciet, betreffende de inhoud hiervan en wijst uitdrukkelijk eventuele garanties, verhandelbaarheid of geschiktheid voor een specifiek doeleinde af. Daarnaast behoudt BenQ Corporation zich het recht voor om deze publicatie te herzien en van tijd tot tijd wijzigingen aan te brengen aan de inhoud ervan, zonder verplicht te zijn personen betreffende dergelijke herzieningen of veranderingen te hoeven in te lichten.

\*DLP, Digital Micromirror Device en DMD zijn handelsmerken van Texas Instruments. Anderen zijn copyrights van hun respectievelijke bedrijven of organisaties.

## Octrooien

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

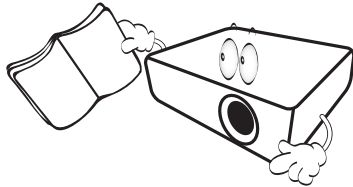
# Inhoud

<b>Informatie betreffende garantie en copyright</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>
Het kiezen van een plek .....	11
Een voorkeursgrootte voor het geprojecteerde beeld verkrijgen .....	12
De projector monteren .....	13
Het geprojecteerde beeld afstellen .....	14
<b>Aansluitingen</b> .....	<b>16</b>
<b>Werking</b> .....	<b>17</b>
De projector opstarten .....	17
De menu's gebruiken .....	19
De projector veiligstellen .....	20
Schakelen tussen ingangssignalen .....	21
De projector uitschakelen .....	22
<b>Menubewerkingen</b> .....	<b>23</b>
Menu Basis .....	23
Menu Geavanceerd .....	24
<b>Onderhoud</b> .....	<b>42</b>
Zorg voor de projector .....	42
Lichtbroninformatie .....	43
<b>Probleemoplossen</b> .....	<b>45</b>
<b>Specificaties</b> .....	<b>46</b>
Specificaties van de projector .....	46
Afmetingen .....	47
Timingdiagram .....	48
RS232-opdracht .....	50

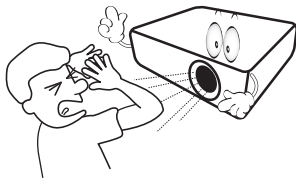
# Belangrijke veiligheidsinstructies

Uw projector is ontworpen en getest om te voldoen aan de nieuwste normen inzake veiligheid van de apparatuur voor informatietechnologie. Echter, om veilig gebruik van dit product te waarborgen, is het belangrijk dat u de instructies naleeft, zoals in deze handleiding worden genoemd en die op het product zijn gemarkeerd.

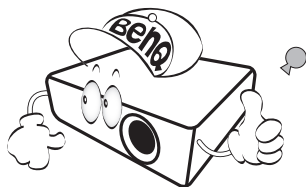
1. **Lees deze handleiding aandachtig door voordat u de projector gaat gebruiken.** Bewaar het voor toekomstige raadpleging.



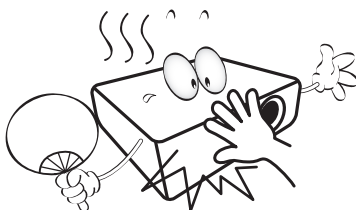
2. **Kijk tijdens de werking niet rechtstreeks naar de projectorlens.** De sterke lichtstraal kan uw ogen beschadigen.



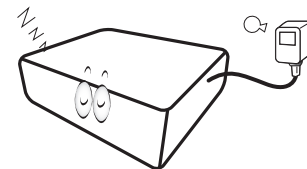
3. **Verwijs onderhoud aan bevoegd servicepersoneel.**



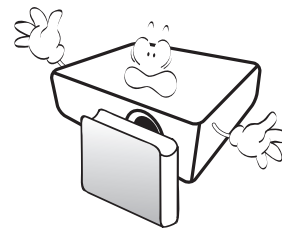
4. De lichtbron wordt erg heet tijdens het gebruik.



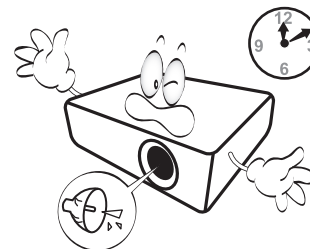
5. In sommige landen is de netspanning NIET stabiel is. Hoewel deze projector normaal werkt bij een netspanning van 100 tot 240 V (wisselstroom), kan het apparaat uitvallen wanneer zich een stroomstoring of een spanningspiek van  $\pm 10$  V voordoet. **In gebieden waar de netspanning kan schommelen of uitvallen, wordt het aanbevolen dat u uw projector aansluit via een stroomstabilisator, overspanningsafleider of noodstroomvoeding (UPS).**



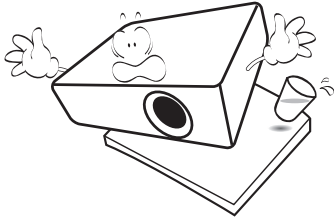
6. Blokkeer de projectielens niet met objecten als de projector in werking is. Hierdoor kunnen de objecten heet worden en vervormd raken of zelfs brand veroorzaken. Druk op de knop **ECO BLANK** om de lichtbron tijdelijk uit te schakelen.



7. Gebruik de lichtbronnen niet langer dan de voorgeschreven levensduur.

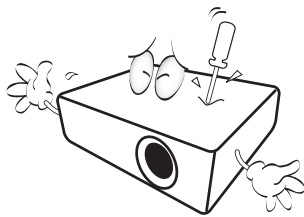


8. Plaats dit product niet op een onstabiele wagen, stand of tafel. Het product kan vallen en ernstige schade ondergaan.



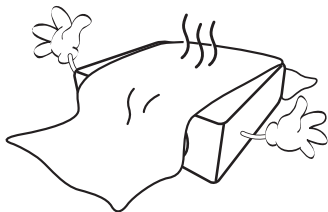
9. Probeer deze projector niet uit elkaar te halen. Binnen zijn gevaarlijke hoge spanningen die de dood kunnen veroorzaken als u in contact komt met onderdelen onder hoogspanning.

U mag onder geen enkele voorwaarde andere panelen ongedaan maken of verwijderen. Laat reparaties uitsluitend over aan gekwalificeerde professionele reparateurs.



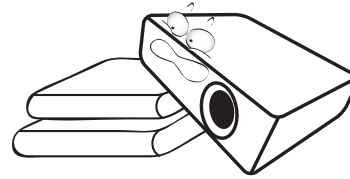
10. Blokkeer niet de ventilatieopeningen.

- Plaats deze projector niet op een deken, beddengoed of elke andere zachte ondergrond.
- Dek deze projector niet af met doek of andere items.
- Plaats geen ontvlambare stoffen in de buurt van de projector.

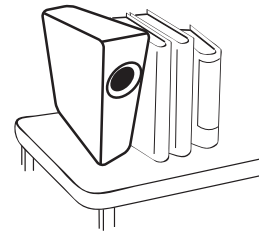


Als de ventilatieopeningen ernstig worden belemmerd, kan de oververhitting in de projector leiden tot brand.

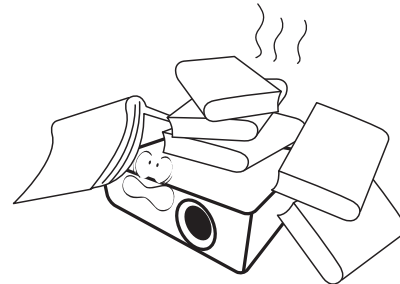
11. Plaats de projector tijdens het gebruik altijd op een stabiel en niet hellend oppervlak.



12. Plaats de projector niet terwijl deze geheel verticaal staat. De projector kan dan vallen en letsel veroorzaken of beschadigd raken.

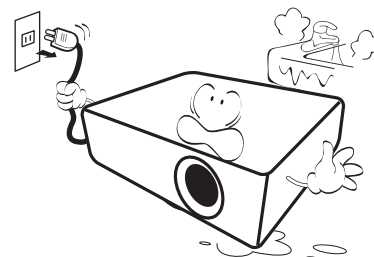


13. Sta niet op de projector en plaats geen objecten erop. Dit kan niet alleen schade aan de projector veroorzaken, maar ook leiden tot ongevallen en mogelijk letsel.

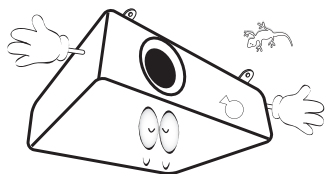


14. Als de projector in werking is, kunt u mogelijk verwarmde lucht en geur van het ventilatierooster waarnemen. Dit is een normaal fenomeen en geeft niet aan dat het product defect is.

15. Plaats geen vloeistoffen in de buurt van of op de projector. Gemorste vloeistoffen in de projector kunnen storing eraan veroorzaken. Als de projector nat wordt, trekt u de stekker uit het stopcontact en belt u BenQ voor reparaties.



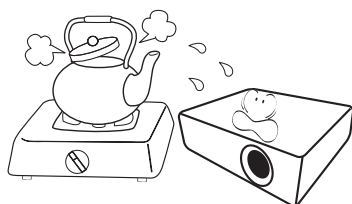
16. Dit product kan beelden omgekeerd weergeven, zodat plafondmontage mogelijk is.



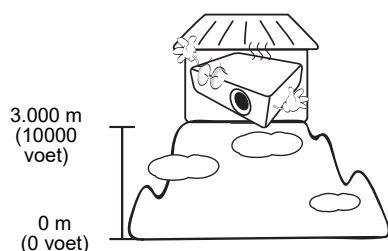
17. Dit apparaat moet geaard zijn.

18. Plaats deze projector niet in één van de volgende omgevingen.

- Slecht geventileerde of afgesloten ruimte: zorg voor ten minste 50 cm afstand van muren en zorg voor een vrije luchtstroom rondom de projector;
- locaties waar temperaturen overmatig hoog kunnen worden, zoals in een auto met alle ramen gesloten;
- Plekken met veel vocht, stof of rook die optische componenten mogelijk aantasten. Dit verkort de levensduur van de projector en verdonkert het beeld.



- locaties nabij brandalarmen;
- locaties met een omgevingstemperatuur van meer dan 40°C/104°F;
- locaties waar de hoogten groter zijn dan 3000 m (10000 voet).



## Risicogroep 2

1. Volgens de classificatie van fotobiologische veiligheid van lichtbronnen en lichtbronsystemen valt dit product onder Risicogroep 2, IEC 62471-5:2015.
2. Mogelijk stoot dit product gevaarlijke optische straling uit.
3. Staar niet in de werkende lichtbron. Dit kan schadelijk zijn voor uw ogen.
4. Net als bij elke andere felle lichtbron, is het niet raadzaam direct in de straal te kijken.



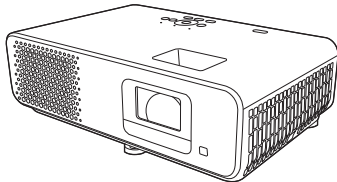
Om schade te voorkomen aan de DLP-chips, mag nooit een krachtige laserstraal op de projectielens worden gericht.

# Inleiding

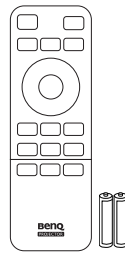
## Inhoud van de verpakking

Pak de doos voorzichtig uit en zorg dat u alle hieronder getoonde items hebt. Als enkele van deze items ontbreken, neem dan contact op met de plaats van uw aankoop.

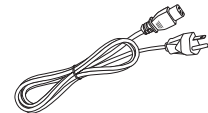
### Standaardaccessoires



Projector



Afstandsbediening met batterijen



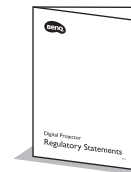
Netsnoer



Snelgids



Garantiekaart\*



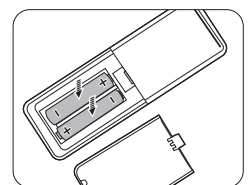
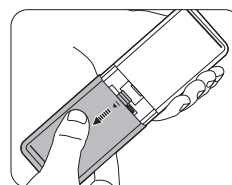
Voorschriften



- De meegeleverde accessoires zijn geschikt voor uw regio, maar verschillen mogelijk van die in de afbeeldingen.
- \*De garantiekaart wordt alleen in enkele specifieke regio's geleverd. Raadpleeg uw dealer voor meer informatie.

### De batterijen van de afstandsbediening vervangen

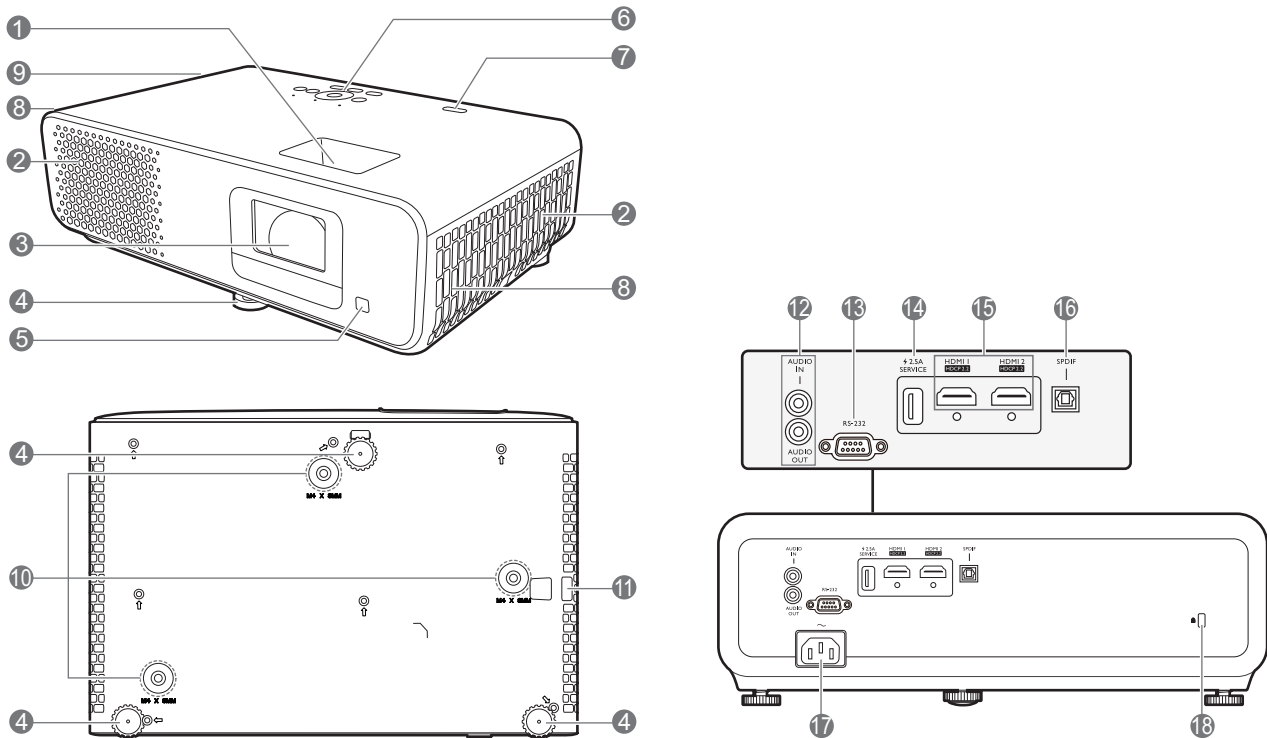
1. Druk en schuif de batterijklep weg zoals in de afbeelding is weergegeven.
2. Verwijder de oude batterijen (indien van toepassing) en plaats twee AAA-batterijen. Zorg dat de positieve en negatieve polen juist worden geplaatst, zoals wordt weergegeven.
3. Schuif de batterijklep terug zodat deze op z'n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





- Laat de afstandsbediening en batterijen niet in een omgeving met overmatige warmte of vochtigheid, zoals de keuken, badkamer, sauna, serre of in een gesloten auto.
- Gebruik alleen dezelfde batterijen of batterijen van hetzelfde type dat door de fabrikant van de batterij wordt aanbevolen.
- Gooi de gebruikte batterijen weg volgens de instructies van de fabrikant en de lokale milieuwetten in uw regio.
- Gooi de batterijen nooit in vuur. Dit veroorzaakt gevaar op explosie.
- Als de batterijen leeg zijn of als u de afstandsbediening voor een lange tijd niet wilt gebruiken, verwijder dan de batterijen, om schade aan de afstandsbediening door mogelijke lekkende batterijen te vermijden.

## Buitenkant van de projector




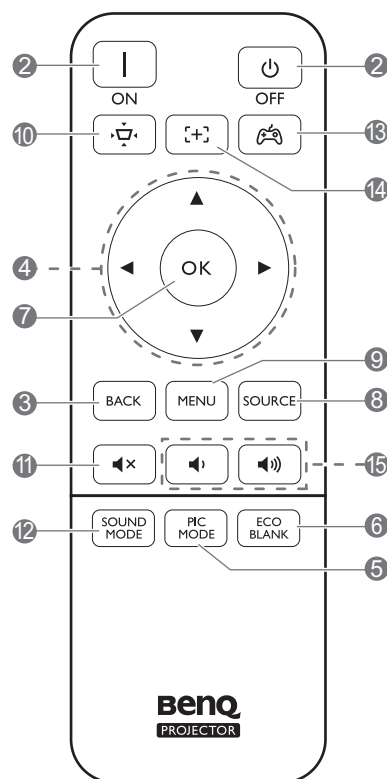
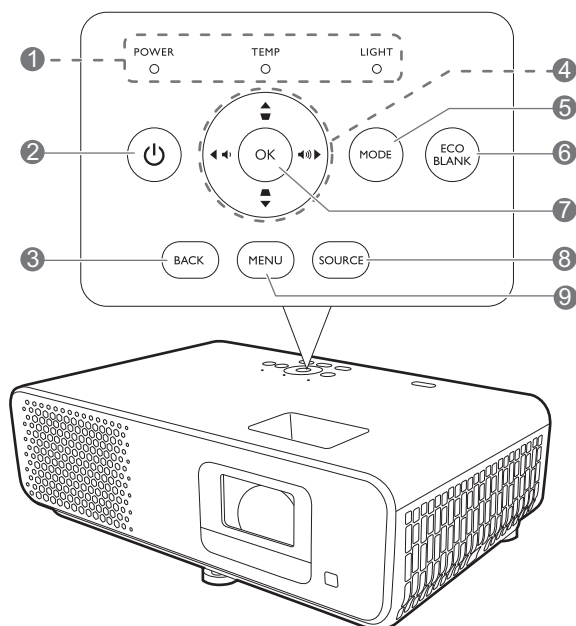
1. Zoomring/focusing
2. Ventilatie (luchtinlaat)
3. Projectielens
4. Verstelvoetjes
5. IR-afstandssensor (voorkant)
6. Extern besturingspaneel  
Zie [Bedieningselementen en functies op pagina 9](#).
7. IR-afstandssensor (bovenkant)/omgevingslichtsensor
8. Luidsprekers
9. Ventilatie (luchtuitlaat)
10. Gaten voor plafondmontage
11. Antidiefstalbeugel
12. Audio-ingang (alleen voor reparateurs)  
Audio-uitgang
13. RS-232-poort
14. USB 2.0 type-A-poort (2,5 A voeding, upgraden van Firmware)
15. HDMI-ingangen (versie 2.0b)
16. SPDIF-audio-uitgang
17. Wisselstroomstekker
18. Sleuf voor Kensington-vergrendeling




# Bedieningselementen en functies

## Projector en afstandsbediening





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



1. **POWER/TEMP/LIGHT**  
(Zie [Indicatoren op pagina 44.](#))

2. **AAN/UIT** (  /  )  
Dit zet de projector aan of op stand-by.

3. **BACK**  
Brengt u terug naar het vorige OSD-menu, sluit af en slaat menu-instellingen op.

4. **Pijltoetsen** ( , , ,  )  
Als het menu On-screen display (OSD) is geactiveerd, worden deze toetsen als directionele toetsen gebruikt om de gewenste menu-items te selecteren en aanpassingen te maken.  
Als het OSD-menu niet actief is, funtioneert dit uitsluitend bij bronnen met CEC-mogelijkheden.

Keystone-toetsen ( ,  ) (toetsenblok)

Geeft de keystone-correctiepagina weer.

Volumetoetsen ( ,  ) (toetsenblok)

Verhoogd of verlaagd het volume van de projector.


5. **MODE/PIC MODE**  
Geeft het beeldmodusmenu weer.

6. **ECO BLANK**  
Gebruikt om het schermbeeld te verbergen.

7. **OK**  
Bevestigt het menu-item van On-screen display (OSD).

8. **SOURCE**  
Geeft de bronselectiebalk weer.

9. **MENU**  
Schakelt het menu On-screen display (OSD) in of uit.


10.   
Opent het keystonemenu. zie [Keystone corrigeren op pagina 15](#) voor details.

11. 


Schakelt het projectorgeluid in of uit.

12. **SOUND MODE**

Geeft het geluidmodusmenu weer.

13. 

Selecteert een vooraf ingestelde beeld- en geluidsmodus voor games (**Helder/Donker**).

14. 

Indrukken om de pagina Autofocus te openen/sluiten.

\* Alleen beschikbaar op compatibele projectors.

15. 

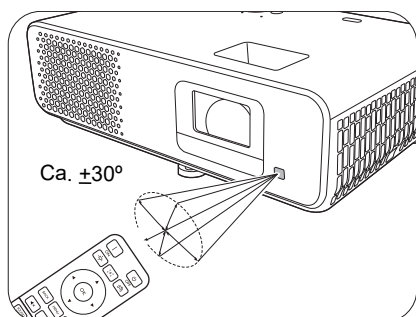
Verhoogd of verlaagd het volume van de projector.

## Effectief bereik van afstandsbediening

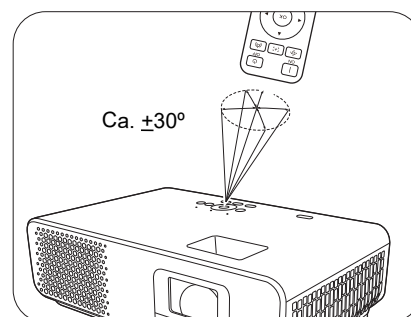
De afstandsbediening met in een hoek van 30 graden loodrecht op de IR-afstandsbedieningssensor(en) worden gericht om juist te functioneren. De afstand tussen de afstandsbediening en de sensor(en) mag niet de 8 meter overschrijden (~ 26 voet).

Zorg dat er geen obstakels zijn tussen de afstandsbediening en de IR-sensor(en) op de project die de infrarode straal kunnen belemmeren.

• De projector vanaf de voorzijde bedienen



• De projector bedienen via de achterkant



# De projector positioneren

## Het kiezen van een plek

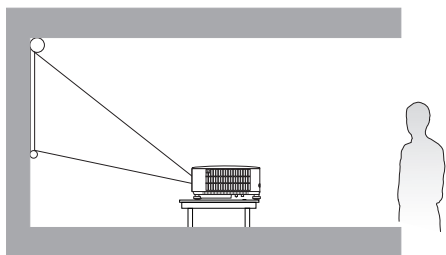
Alvorens een installatielocatie te kiezen voor uw projector, moet u de volgende factoren in beschouwing nemen:

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

U kunt uw projector op de volgende wijze installeren.

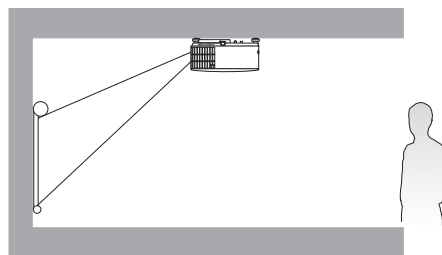
### 1. Voorkant

Selecteer deze locatie waarbij de projector op de tafel voor het scherm is geplaatst. Dit is de meest gebruikte wijze om de projector voor snelle installatie en draagbaarheid te plaatsen.



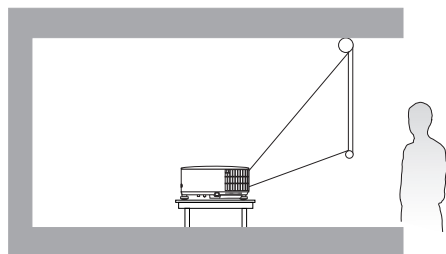
### 2. Plafond voor

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.



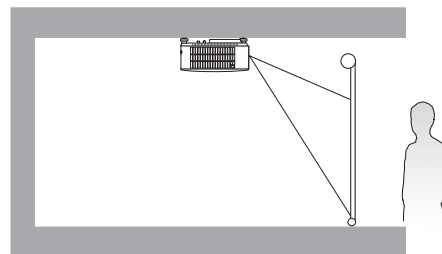
### 3. Achterkant

Selecteer deze locatie waarbij de projector op de tafel achter het scherm is geplaatst. Let op dat hiervoor een speciaal scherm voor projectie van achteren is vereist.



### 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.



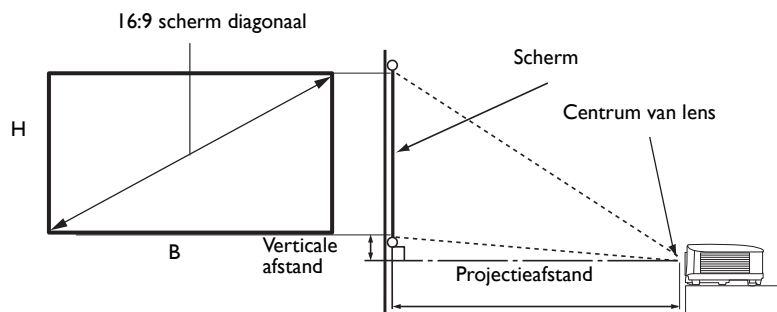
Na het inschakelen van de projector gaat u naar het menu **Geavanceerd - Installatie > Projectorpositie**, druk op **OK** en op **◀/▶** om een instelling te selecteren.

# Een voorkeursgrootte voor het geprojecteerde beeld verkrijgen

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

## Projectieafmetingen

- De hoogte-/breedteverhouding van het scherm is 16:9 en de hoogte-/breedteverhouding van het geprojecteerde beeld is 16:9



Schermformaat		Afstand tot scherm (mm)			Verticale verschuiving (laagste/hogste lenspositie) (mm)		
Diagonaal		H (mm)	B (mm)	Min lengte		Max lengte	
Inch	mm			(max. zoom)		Gemiddeld	(min. zoom)
30	762	374	664	458	505	551	10
40	1016	498	886	611	673	735	13
50	1270	623	1107	764	841	919	16
60	1524	747	1328	917	1009	1102	20
70	1778	872	1550	1069	1178	1286	23
80	2032	996	1771	1222	1346	1470	26
90	2286	1121	1992	1375	1514	1654	30
100	2540	1245	2214	1528	1682	1837	33
110	2794	1370	2435	1680	1851	2021	36
120	3048	1494	2657	1833	2019	2205	40
130	3302	1619	2878	1986	2187	2389	43
140	3556	1743	3099	2139	2355	2572	46
150	3810	1868	3321	2291	2524	2756	49
160	4064	1992	3542	2444	2692	2940	53
170	4318	2117	3763	2597	2860	3124	56
180	4572	2241	3985	2750	3028	3307	59
190	4826	2366	4206	2902	3197	3491	63
200	5080	2491	4428	3055	3365	3675	66

Bijvoorbeeld, als u een scherm van 120 inch gebruikt, dan is de aanbevolen projectieafstand 2019 mm.

Als uw gemeten projectieafstand 150 cm is, dan is 1514 mm de beste benadering in de "Afstand tot scherm (mm)"-kolom. Door in deze rij te kijken, ziet u dat een scherm van 90" (ca 2,3 m) wordt vereist.

**!** Voor een optimale projectiekwaliteit wordt aangeraden om de projectie uit te voeren met de volgende waarden uit de niet-grijze rijen.

**🖋️** Alle afmetingen zijn approximatief en kunnen van de feitelijke grootten verschillen. 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. U kunt op deze wijze de precieze montagepositie vaststellen die het beste geschikt is voor uw installatielocatie.

## De projector monteren

Als u uw projector wenst te monteren, raden wij u ten eerste aan dat u de juist passende BenQ-montageset voor de projector gebruikt en dat u zorgt dat deze stevig en veilig wordt geïnstalleerd.

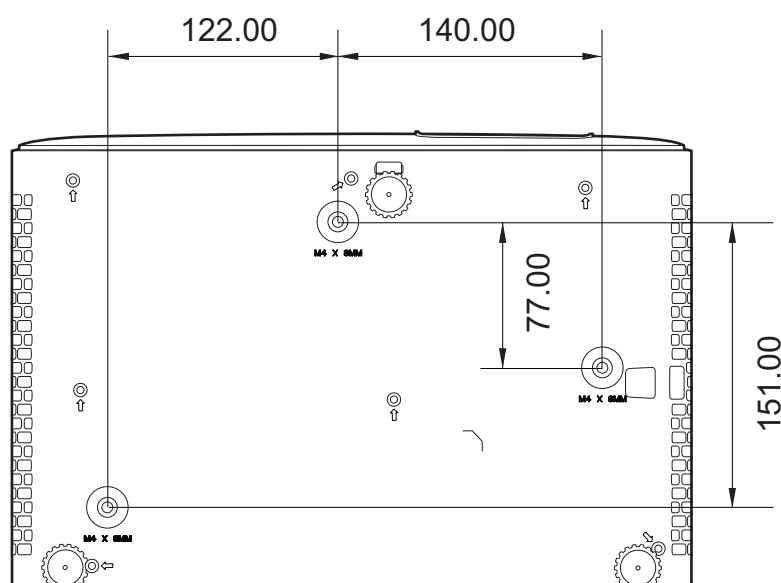
Als u een montageset voor de projector gebruikt die niet van het merk BenQ is, dan ontstaat er een veiligheidsrisico waardoor de projector kan vallen wegens onjuiste bevestiging door de verkeerde maat of lengte van schroeven te gebruiken.

### Alvorens de projector te monteren

- Schaf een BenQ-montageset voor de projector aan waar u uw BenQ-projector hebt gekocht.
- BenQ adviseert dat u ook een veiligheidskabel gebruikt om zowel de basis van de montagebeugel als de beveiligingsbalk aan de projector te bevestigen. Dit zal de ondergeschikte rol spelen om de projector te weerhouden als de bevestiging ervan aan de montagebeugel los raakt.
- Vraag uw dealer om voor u de projector te installeren. Door zelf uw projector te installeren, kunt u veroorzaken dat deze valt wat in letsel kan resulteren.
- Neem de nodige maatregelen om te voorkomen dat de projector valt, bijvoorbeeld tijdens een aardbeving.
- De garantie dekt geen schade aan het product die wordt veroorzaakt door de projector met een montageset voor projectoren te gebruiken dat niet van het merk BenQ is.
- Let op de omgevingstemperatuur van de plek waar de projector aan het plafond wordt bevestigd. Als een verwarming wordt gebruikt, kan de temperatuur bij het plafond hoger zijn dan verwacht.
- Lees de gebruikershandleiding voor de montageset inzake het koppelbereik. Door met een koppel vast te maken die het aanbevolen bereik overschrijdt, kan schade aan de projector veroorzaken en vervolgens een val.
- Zorg dat de netuitgang op een toegankelijke hoogte is, zodat u de projector gemakkelijk kunt uitschakelen.

### Afbeelding voor plafondmontage

Schroef voor plafondmontage: M4 x 8 mm



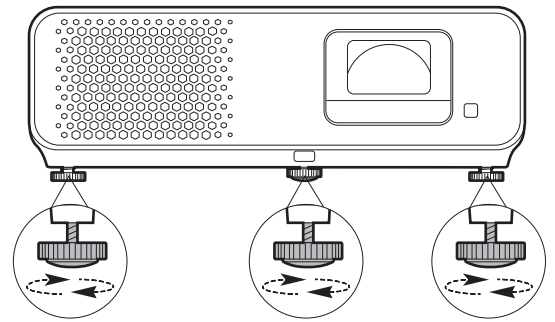
Eenheid: mm

# Het geprojecteerde beeld afstellen

## De projectiehoek aanpassen

Als de projector niet op een egaal oppervlak is geplaatst of als het scherm en de projector niet loodrecht ten opzichte van elkaar zijn, dan wordt het geprojecteerde beeld trapeziumvormig. U kunt de stelpootjes draaien om de horizontale hoek fijn af te stellen.

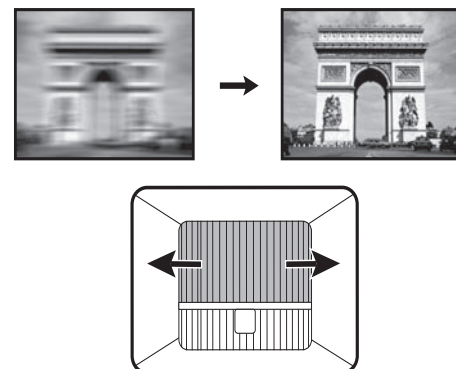
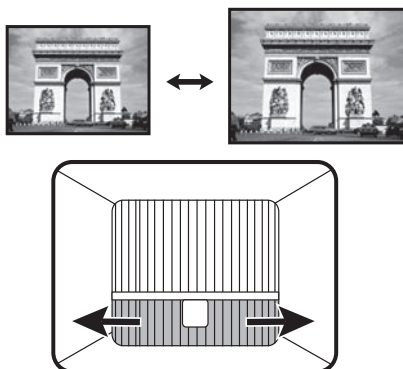
Om de pootjes uit te trekken, schroeft u de stelpootjes in omgekeerde richting.



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

## Het beeldformaat en de helderheid fijn afstellen

1. Stel het geprojecteerde beeld met de zoomring af op de grootte die u nodig hebt.
2. Stel het beeld scherp door aan de focusring te draaien.



## Keystone corrigeren

Keystone veroorzaken, verwijst naar de situatie waarbij het geprojecteerde beeld trapezoïdevormig wordt door de gehoekte projectie.

Zo corrigeert u een vervormd beeld:

1. Open de pagina **2D-keystone**-correctie vanuit de volgende menu's.

- de setupwizard tijdens de allereerste instelling van de projector;
- het **Basis**-menusysteem;
- het **Installatie**-menu van het **Geavanceerd**-menusysteem.

2. Zodra de pagina **2D-keystone**-correctie wordt weergegeven:

- Corrigeer keystone aan de bovenkant van het beeld met ▼.
- Corrigeer keystone aan de onderkant van het beeld met ▲.
- Corrigeer keystone aan de rechterkant van het beeld met ◀.
- Corrigeer keystone aan de linkerkant van het beeld met ▶.
- Reset de waarden van keystone door **BACK** 2 seconden ingedrukt te houden.
- Corrigeer automatisch de verticale kanten van het vervormde beeld door twee seconden lang **OK** in te drukken, of door **Auto verticale keystone** in te schakelen in het **Geavanceerd**-menu - **Installatie**-menu.



Druk op ▼.



Druk op ▲.



Druk op ◀.



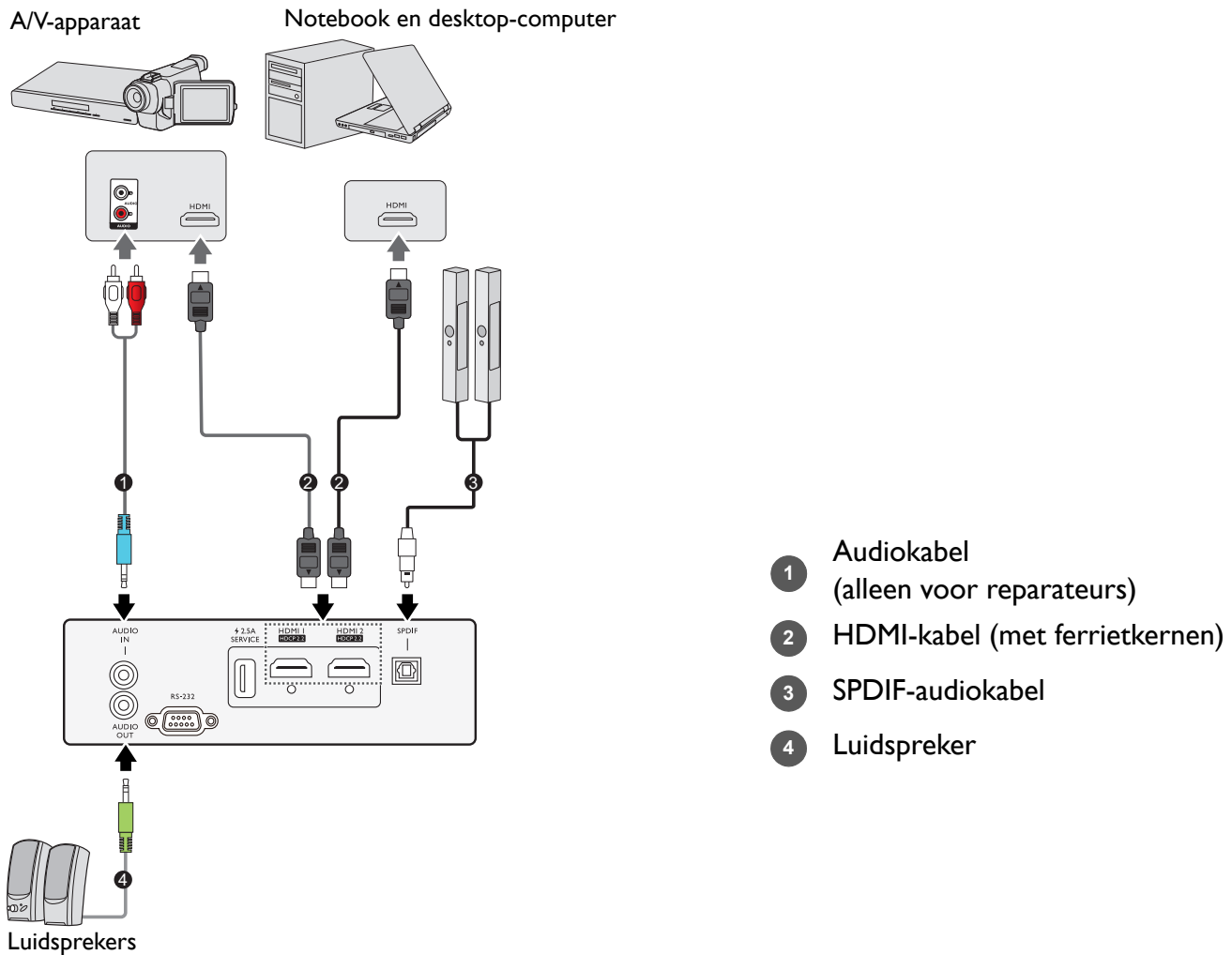
Druk op ▶.

3. Als u klaar bent, drukt u op **BACK** om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten.

# Aansluitingen

Zorg voor het volgende als u een signaalbron op de projector aansluit:

1. Schakel alle apparatuur uit alvorens u enige aansluitingen maakt.
2. gebruik voor elke bron de juiste signaalkabels;
3. zorg dat de kabels stevig worden ingevoerd.





- In de bovenstaande aansluitingen, zijn mogelijk enkele kabels niet inbegrepen met de projector (raadpleeg [Inhoud van de verpakking op pagina 7](#)). Zij zijn commercieel verkrijgbaar bij elektronicazaken.
- De afbeeldingen voor de aansluiten zijn alleen ter referentie. De achterste aansluitbussen die op de projector beschikbaar zijn, kunnen per projectormodel verschillen.
- Veel notebooks schakelen hun externe videopoorten niet in als zij op een projector zijn aangesloten. Meestal wordt de externe display in/uit geschakeld via een toetsencombinatie, zoals FN + functietoets met een monitorsymbool. Druk tegelijkertijd op FN en de gelabelde functietoets. Raadpleeg de documentatie van uw notebook om de toetsencombinatie voor uw notebook te vinden.
- Als het geselecteerde videobeeld niet wordt weergegeven nadat de projector is ingeschakeld en de juiste videobron is geselecteerd, controleer dan of het videobronapparaat is ingeschakeld en juist werkt. Controleer ook of de signaalkabels juist zijn aangesloten.







# Werking

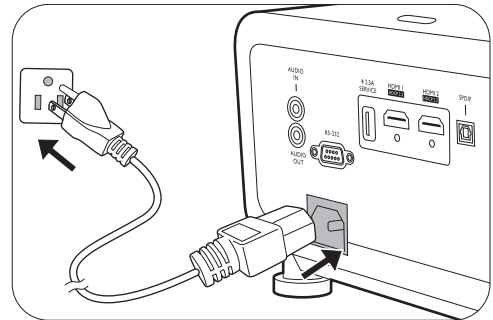
## De projector opstarten

1. Steek de stroomkabel in. Schakel de schakelaar van de netuitgang in (waar uitgerust). 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. Het groene lampje van de voedingsindicator knippert en blijft groen als de projector aan is.

De opstartprocedure duurt ongeveer 10 seconden. In de latere fase van het opstarten wordt het opstartlogo weergegeven.

Draai, indien nodig, de focusring om de beeldscherpte af te stellen.

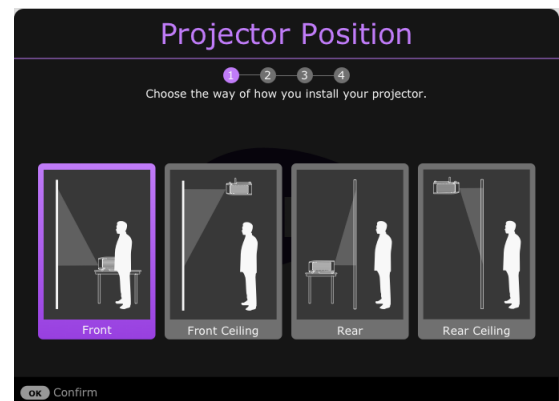
3. Als dit de eerste keer is dat u de projector inschakelt, helpt de setupwizard u met het instellen van de projector. Als dit al is uitgevoerd, slaat u deze stap over en gaat u naar de volgende stap.
  - Gebruik de pijltoetsen (/ / / ) op de projector of de afstandsbediening om door de menu-items te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



Stap 1:

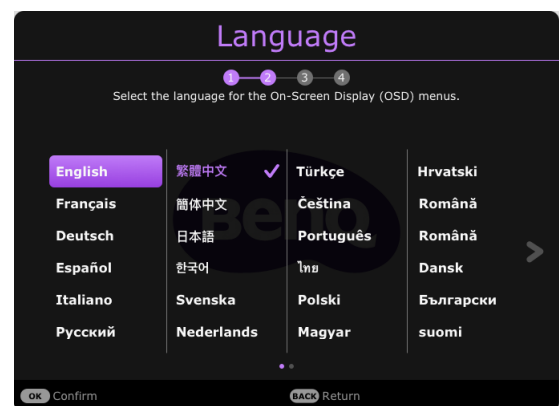
Geef **Projectorpositie** aan.

Zie [Het kiezen van een plek op pagina 11](#) voor meer informatie over het positioneren van de projector.



Stap 2:

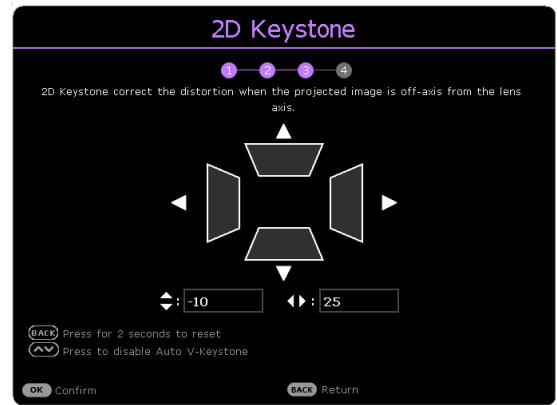
Geef de OSD-**Taal** aan.



Stap 3:

Geef **2D-keystone** aan en kies ervoor om **Auto verticale keystone** te activeren.

Zie [Keystone corrigeren op pagina 15](#) voor meer informatie over keystone.



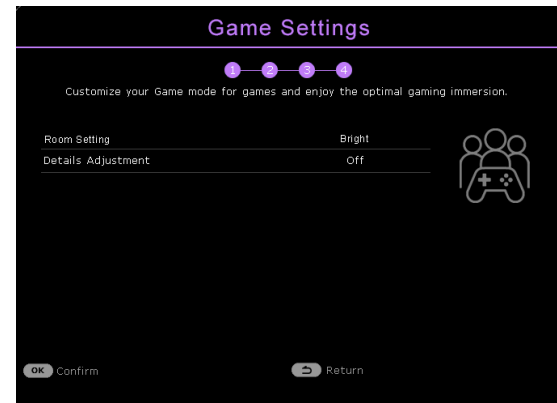
Stap 4:

Geef **Game-instelling** aan.

U kunt in dit menu een **Kamerinstelling** selecteren en meer beeldinstellingen aanpassen.

zie [Game-instelling op pagina 26](#) voor details.

De eerste instellingen zijn nu voltooid.



- Als u voor een wachtwoord wordt gevraagd, drukt u op de pijltoetsen om een 6-cijferig wachtwoord in te voeren. Zie [De wachtwoordbeveiliging gebruiken op pagina 20](#).
- Schakel alle aangesloten apparatuur in.
- De projector zal naar ingangssignalen zoeken. Het huidige ingangssignaal dat wordt gescand, 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 drukken op **SOURCE** om uw gewenste ingangssignaal te selecteren. Zie [Schakelen tussen ingangssignalen op pagina 21](#).



- Gebbruik de oorspronkelijke accessoires (bijv. Stroomkabel) om mogelijke gevaren te vermijden, zoals elektrische schok of brand.
- Als de projector nog warm is van de vorige sessie, gaat de ventilator ongeveer 2 seconden draaien voordat de lichtbron wordt ingeschakeld.



- De schermopnamen van de wizard Installatie zijn alleen ter referentie en kunnen van het feitelijke ontwerp verschillen.
- Als de frequentie/resolutie van het ingangssignaal het werkingsbereik van de projector overschrijdt, dan wordt het bericht "Buiten bereik" weergegeven op het achtergrondscherf. Verander naar een ingangssignaal dat compatibel is met de resolutie van de projector of stel het ingangssignaal op een lagere instelling in. Zie [Timingdiagram op pagina 48](#).
- Als er gedurende 3 minuten geen signaal wordt gedetecteerd, dan gaat de projector automatisch naar de besparingsmodus.

## De menu's gebruiken

De projector is uitgerust met 2 types menu's voor On-Screen Display (OSD) om diverse aanpassingen en instellingen uit te voeren. Het OSD-menu **Basis** bevat primaire menufuncties en het OSD-menu **Geavanceerd** heeft alle menufuncties.

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

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

De eerste keer dat u de projector gebruikt (na de eerste installatie af te ronden), druk op **MENU** en het **Basis** OSD-menu zal worden weergegeven.

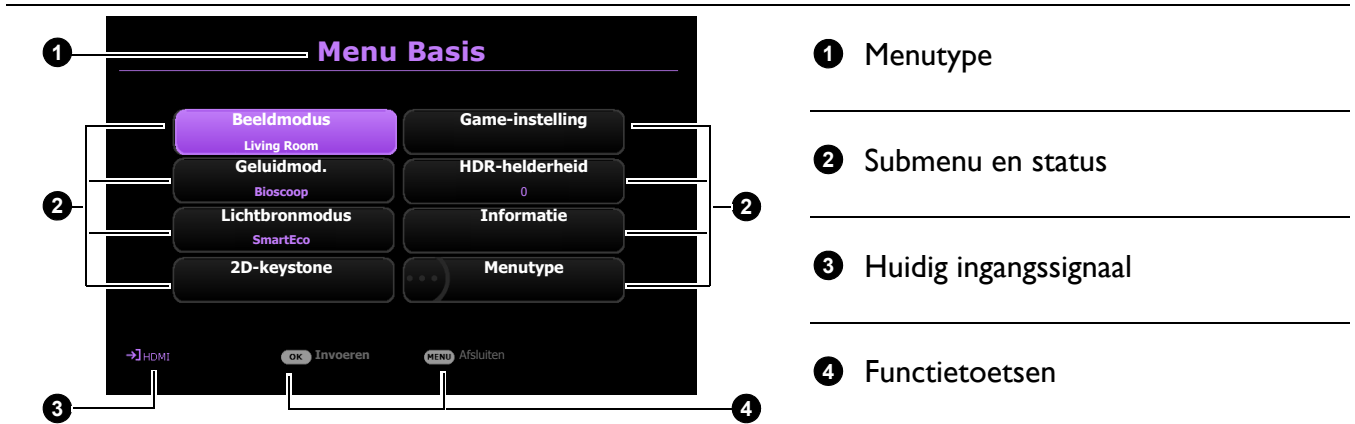
Ga als volgt te werk om van het **Basis** OSD-menu naar het **Geavanceerd** OSD-menu te schakelen:

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

Als u denkt om van het **Geavanceerd** OSD-menu naar het **Basis** OSD-menu te schakelen, volg dan de onderstaande instructies:

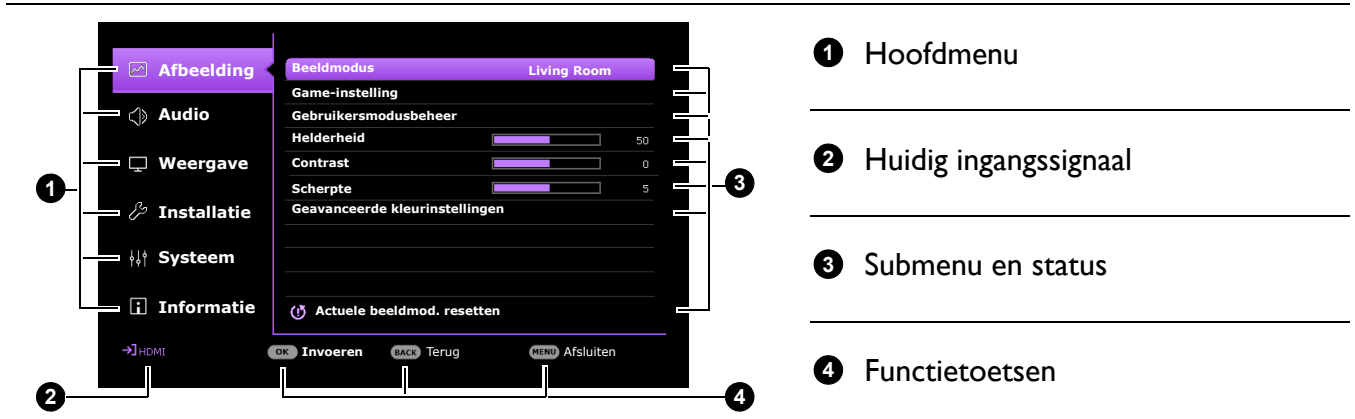
1. Ga naar **Systeem > Menu-instellingen > Menutype** en druk op **OK**.
2. Druk op ▲/▼ om **Basis** te selecteren en druk op **OK**. De projector schakelt naar **Basis** OSD-menu.

### Overzicht van het **Basis** OSD-menu.



- 1 Menutype
- 2 Submenu en status
- 3 Huidig ingangssignaal
- 4 Functietoetsen

### Overzicht van het **Geavanceerd** OSD-menu.



- 1 Hoofdmenu
- 2 Huidig ingangssignaal
- 3 Submenu en status
- 4 Functietoetsen



De schermopnamen van de OSD zijn alleen ter referentie en kunnen van het feitelijke ontwerp verschillen.

## De projector veiligstellen

### Gebruik een beveiligingskabel met vergrendeling

De projector moet op een veilige plek worden geïnstalleerd om diefstal te voorkomen. Of koop een veiligheidskabel om de projector te beveiligen. Aan de rechterzijde van de projector is een beveiligingsbalk bevestigd. Raadpleeg item 11 op [pagina 8](#). Steek een veiligheidskabel in de opening van de beveiligingsbalk en bevestig dit aan een beugel of zwaar meubelstuk in de buurt.

U kunt ook een slot kopen, zoals het Kensington-slot, om de projector te beveiligen. Op de achterzijde van de projector vindt u een Kensington-vergrendelings sleuf. Raadpleeg item 18 op [pagina 8](#). Een Kensington-beveiligingskabelslot komt meestal in een combinatie van sleutel(s) en het slot. Raadpleeg de documentatie van het slot om te leren hoe het te gebruiken.

### De wachtwoordbeveiliging gebruiken

#### Een wachtwoord instellen

1. Ga naar menu **Geavanceerd - Systeem > Beveiligingsins Tellingen**. Druk op **OK**. De pagina **Beveiligingsins Tellingen** verschijnt.
2. Markeer **Wachtwoord wijzigen** en druk op **OK**.
3. De vier pijltoetsen (▲, ►, ▼, ◀) vertegenwoordigen de 4 cijfers (1, 2, 3, 4). Druk volgens het wachtwoord dat u wilt instellen, op de pijltoetsen en voer een zes cijfers in voor het wachtwoord.
4. Bevestig het nieuwe wachtwoord door deze opnieuw in te voeren.
5. U activeert de functie **Inschakelblokkering** via **Systeem > Beveiligingsins Tellingen > Inschakelblokkering**, druk op **OK** en ◀/► om **Aan** te selecteren. Voer het wachtwoord opnieuw in.

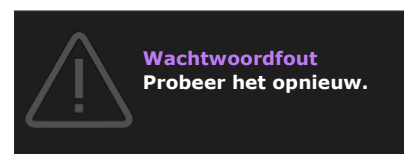


- De ingevoerde cijfers worden als sterretjes op het scherm weergegeven. Noteer uw geselecteerde wachtwoord en bewaar het op een veilige plek voordat of nadat u het wachtwoord invoert, zodat het altijd beschikbaar is, mocht u het ooit vergeten.
- Als u een wachtwoord hebt ingesteld en de **Inschakelblokkering** 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 wachtwoord in**. Als u zich het wachtwoord echt niet meer herinnert, kunt u de procedure voor terugroepen van wachtwoord gebruiken. Zie [De procedure voor het oproepen van het wachtwoord starten op pagina 21](#).

Als u 5 keer achter elkaar een onjuist wachtwoord hebt ingevoerd, zal de projector in korte tijd automatisch worden uitgeschakeld.



## De procedure voor het oproepen van het wachtwoord starten

1. Druk op **OK** en houd deze 3 seconden ingedrukt. De projector zal een gecodeerd nummer weergeven op het scherm.
2. Noteer het nummer en schakel uw projector uit.
3. Vraag het lokale BenQ-servicecentrum om te helpen het nummer te decoderen. Mogelijk moet u een bewijs van aankoopdocumentatie leveren om te verifiëren dat u een bevoegde gebruiker van de projector bent.



## Het wachtwoord wijzigen

1. Ga naar menu **Geavanceerd - Systeem > Beveiligingsins Tellingen**. Druk op **OK**. De pagina **Beveiligingsins Tellingen** verschijnt.
2. Markeer **Wachtwoord wijzigen** en druk op **OK**.
3. Voer het oude wachtwoord in.
  - Als het wachtwoord correct is verschijnt het bericht **Voer nieuw wachtwoord in**.
  - Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt het foutbericht voor het wachtwoord. Vervolgens verschijnt het bericht **HUIDIG WACHTWOORD INVOEREN** 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 deze opnieuw in te voeren.

## De wachtwoordfunctie uitschakelen

Schakel de wachtwoordbeveiliging uit via het menu **Geavanceerd - Systeem > Beveiligingsins Tellingen > Inschakelblokkering**, druk op **OK** en **◀/▶** om **Uit te selecteren**. Het bericht **Voer wachtwoord in** verschijnt. Voer het huidige wachtwoord in.

- Als het wachtwoord juist is, keert het OSD-menu terug naar de pagina **Beveiligingsins Tellingen**. De volgende keer dat u de projector inschakelt, hoeft u niet mee het wachtwoord in te voeren.
- Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt het foutbericht voor het wachtwoord. Vervolgens verschijnt het bericht **HUIDIG WACHTWOORD INVOEREN** 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 meerdere apparaten worden aangesloten. Echter, het kan meer één volledig scherm per keer weergeven. Bij het opstarten, zoekt de projector automatisch naar beschikbare signalen.

Zorg dat het menu **Geavanceerd - Weergave > Ingang autom. Zoeken** is ingesteld op **Aan** als u wilt dat de projector automatisch signalen zoekt.



De ingang handmatig selecteren:



1. Druk op **SOURCE**. Er verschijnt een bronselectiebalk.
2. Druk op ▲/▼ totdat het gewenste signaal is geselecteerd en druk op **OK**.



Zodra het is gedetecteerd, verschijnt het beeld van de geselecteerde ingang. Als op de projector meerdere apparaten zijn aangesloten, herhaalt u stappen 1-2 om naar een ander signaal te zoeken.



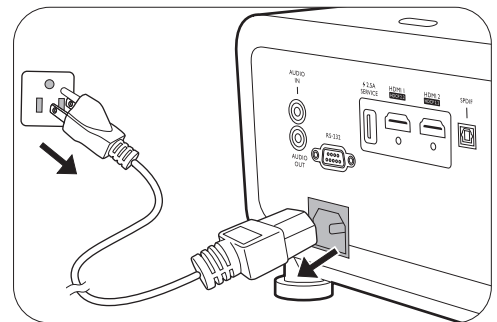
- Het helderheidsniveau van het geprojecteerde beeld verandert overeenkomstig terwijl u tussen verschillende ingangssignalen schakelt.
- Voor de beste resultaten voor beeldweergaven moet u een ingangssignaal selecteren en gebruiken die uitvoert met de oorspronkelijke resolutie van de projector. Elke andere resolutie zal, afhankelijk van de instelling "Beeldverhouding" door de projector worden geschaald. Dit kan enige beeldvervalsing of verlies van beeldscherpte veroorzaken. Zie [Beeldverhouding op pagina 32](#).

## De projector uitschakelen

1. Druk op de projector op  of op de afstandsbediening op  en er verschijnt een bericht waarin u om een bevestiging wordt gevraagd. Wanneer u niet binnen enkele seconden reageert, verdwijnt het bericht.

2. Druk nogmaals op  op de projector of op  op de afstandsbediening. De powerindicator knippert oranje en de lichtbron wordt uitgeschakeld. De ventilatoren blijven nog ongeveer 2 seconden draaien zodat de projector kan afkoelen.

3. Zodra het afkoelingsproces is voltooid, brand het oranje lampje van de voedingsindicator continu en stoppen de ventilatoren. Verwijder de stroomkabel uit het stopcontact.



- Ter bescherming van de lichtbron reageert de projector niet op opdrachten tijdens het afkoelen.

# Menubewerkingen

Let op dat de menu's van on-screen display (OSD) verschillen volgens het geselecteerde signaaltype en het projectormodel dat u gebruikt.

De menu-items zijn beschikbaar zodra de projector ten minste één geldig signaal detecteert. Als er geen apparatuur is aangesloten op de projector en er is geen signaal gedetecteerd, dan zijn beperkte menu-items toegankelijk.

## Menu Basis

### Structuur

Menu (Referentiepagina)	Opties
Beeldmodus (25)	Bright/Living Room/Game/Sports/Cinema(3D)/(HLG)/(HDR10)/(HDR Game)/User
Geluidmod. (30)	Bioscoop/Muziek/Game/Sport/Gebr
Lichtbronmodus (28)	Normaal/Eco/SmartEco
2D-keystone (15)	H: -30 – +30 V: -30 – +30
Game-instelling (26)	Kamerinstelling Helder/Donker
	Detailaanpassing Uit/Aan
HDR-helderheid (29)	-2/-1/0/1/2
Informatie (41)	Gedetecteerde resolutie
	Ingang
	Beeldmodus
	Lichtbronmodus
	3D-formaat
	Kleursysteem
	Dynamisch bereik
	Gebruikstijd van lichtbron
	Firmware-versie
	Servicecode
Menutype (39)	Basis/Geavanceerd

# Menu Geavanceerd


## I. Hoofdmenu: Afbeelding

### Structuur

Menu		Opties	
<b>Beeldmodus</b>		Bright/Living Room/Game/Sports/Cinema/3D/HDR10/HDR Game/HLG/User	
<b>Game-instelling</b>	<b>Kamerinstelling</b>	Helder/Donker	
	<b>Detailaanpassing</b>	Uit/Aan	
<b>Gebruikersmodusbeheer</b>	<b>Inst. laden vanaf</b>	Living Room/Game/Sports/Cinema	
	<b>Gebr.mod.naam wz</b>		
<b>Helderheid</b>		0 – 100	
<b>Contrast</b>		0 – 100	
<b>Scherpte</b>		0 – 15	
<b>Geavanceerde kleurinstellingen</b>	<b>Gammaselectie</b>	1,8/2,0/2,1/2,2/2,3/2,4/2,5/2,6/BenQ Standaard (voor beeldmodus Bright)	
	<b>Kleurtemperatuur afstemmen</b>	<b>Kleurtemperatuur</b>	Normaal/Koel/Warm (voor alle andere beeldmodi)
		<b>R-versterking/ G-versterking/ B-versterking</b>	0 – 200
		<b>R-verschuiving/ G-verschuiving/ B-verschuiving</b>	0 – 511
	<b>Beeld vastleggen</b>	<b>R/G/B/C/M/Y</b>	Tint/Verzadiging/Versterking
		<b>Witbalans</b>	R-versterking/G-versterking/ B-versterking
	<b>Lichtbronmodus</b>		Normaal/Eco/SmartEco
	<b>HDR-helderheid</b>		-2/-1/0/1/2
	<b>Ruisonderdrukking</b>		0 – 31
	<b>Actuele beeldmod. resetten</b>		Reset/Annul.



## Funcatiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
	<p>De projector is met enkele vooraf gedefinieerde beeldmodi gepreset, zodat u er één kunt kiezen die bij uw bedrijfsomgeving en het beeld van het typeingangssignaal past.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Bright</b> Maximaliseert de helderheid van het geprojecteerde beeld. Deze modus is geschikt voor omgevingen waar extra hoge helderheid wordt vereist, zoals wanneer de projector in goed verlichte ruimtes wordt gebruikt.</li><li>• <b>Living Room</b> Met volle kleuren, fijn afgestelde scherpste en een hogere helderheid is <b>Living Room</b> perfect voor het streamen van tv-programma's in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer.</li><li>• <b>Game</b> Met optimale audiovisuele instellingen voor twee soorten games: <b>Helder</b> games en <b>Donker</b>-games voor een perfecte gamebeleving thuis.</li><li>• <b>Sports</b> Deze modus biedt volle kleuren en een hogere helderheid en is het beste geschikt voor het bekijken van sportevenementen in een ruimte met veel licht.</li><li>• <b>Cinema</b> Dankzij de nauwkeurige kleuren en zeer diep contrast op een laag helderheidsniveau modus is <b>Cinema</b> geschikt voor films in omgeving met weinig omgevingslicht, net als in een bioscoop.</li><li>• <b>3D</b> Geoptimaliseerd om 3D-effecten zichtbaar te maken van 3D-beeldmateriaal.</li></ul>
<b>Beeldmodus</b>	 <p>Deze modus is uitsluitend beschikbaar als de 3D-functie is ingeschakeld.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>HDR10/HDR Game</b> Biedt High Dynamic Range-effecten met hoog contrast van helderheid en kleuren voor HDR Blu-ray-films en HDR-games. Zodra metagegevens of EOTF-info in HDR-content automatisch worden gedetecteerd, kunt u <b>HDR10</b> en <b>HDR Game</b> selecteren. <b>HDR10</b> is het beste geschikt voor het bekijken van Blu-ray-films en <b>HDR Game</b> wordt gebruikt om het menu <b>Game-instelling</b> te openen voor HDR-gameplay.</li><li>• <b>HLG</b> Biedt High Dynamic Range-effecten met hoger contrast van helderheid en kleur. <b>Beeldmodus</b> wordt automatisch overgeschakeld naar <b>HLG</b> als metagegevens of EOTF-info wordt gedetecteerd van HLG-streamingcontent.</li><li>• <b>User</b> Roept de instellingen terug die op basis van de huidig beschikbare beeldmodi zijn aangepast. Zie <a href="#">Gebruikersmodusbeheer op pagina 26</a>.</li></ul>

---

**Game-instelling**-menu is alleen beschikbaar als **Beeldmodus** is ingesteld op **Game** of **HDR Game**.

- **Kamerinstelling**

U kunt een gewenste modus selecteren uit **Helder** en **Donker**. Als een van de modi wordt ingesteld, kunnen alle functies in het menu **Game-instelling** worden aangepast.

## Game-instelling

- **Helder**: Voor verbeterde levendige en heldere kleuren en stemt het geluid af in het hoge frequentiebereik voor betere game-effecten.
- **Donker**: Biedt CinematicColor en krachtig bioscoopgeluid net als in een filmachtige gamewereld.

- **Detailaanpassing**

Past het net niveau van de detailscherpte aan. Indien ingeschakeld, worden meer details weergegeven, maar met minder hoogwaardige zwarte tinten.

---

Er is één door de gebruiker te definiëren modus als de momenteel beschikbare beeldkwaliteitstanden niet aan uw wensen voldoen. U kunt een van de beeldmodi als beginpunt gebruiken (behalve **User**) en de instellingen aanpassen.

- **Inst. laden vanaf**

1. Ga naar **Afbeelding** > **Beeldmodus**.
2. Druk op ◀/▶ om **User** te selecteren.
3. Druk op ▼ om **Gebruikersmodusbeheer** te selecteren en druk op **OK**. De pagina **Gebruikersmodusbeheer** wordt geopend.
4. Kies **Inst. laden vanaf** en druk op **OK**.
5. Druk op ▼/▲ om een beeldmodus te kiezen die uw wensen het dichtst benadert.
6. Druk op **OK** en **BACK** om terug te keren naar het menu **Afbeelding**.
7. Druk op ▼ om de items in het submenu die u wilt veranderen te selecteren en pas de waardes aan door op ◀/▶ te drukken. De afstellingen definiëren de geselecteerde gebruikersmodus.

## Gebruikersmodusbeheer

- **Gebr.mod.naam wz**

Kies dit om de namen van de aangepaste beeldmodi te wijzigen (**User**). De nieuwe naam kan maximaal 9 tekens bevatten, waaronder letters (A-Z, a-z), cijfers (0-9) en spaties (\_).

1. Ga naar **Afbeelding** > **Beeldmodus**.
  2. Druk op ◀/▶ om **User** te selecteren.
  3. Druk op ▼ om **Gebruikersmodusbeheer** te selecteren en druk op **OK**. De pagina **Gebruikersmodusbeheer** wordt geopend.
  4. Druk op ▼ om **Gebr.mod.naam wz** te markeren en druk op **OK**. De pagina **Gebr.mod.naam wz** wordt geopend.
  5. Selecteer de gewenste tekens met ▲/▶/▼/◀ en **OK**.
  6. Als u klaar bent, drukt u op **BACK** om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten.
-

<b>Helderheid</b>	Hoe hoger de waarde, des te scherper het beeld. Stel dit bedieningselement af zodat de zwarte gebieden van de afbeelding net zo zwart verschijnen en dat de details in de zwarte gebieden zichtbaar zijn.
<b>Contrast</b>	Hoe hoger de waarde, des te beter het contrast. Gebruik deze om de piek van het witniveau in te stellen nadat u eerder de instelling Helderheid hebt afgesteld, om het op uw geselecteerde ingang en kijkomgeving aan te passen.
<b>Scherpte</b>	Hoe hoger de waarde, des te scherper het beeld wordt.

• **Gammaselectie**

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

- **1,8/2,0/2,1/BenQ**: kies deze waardes naar wens.
- **2,2/2,3**: verhoogt de gemiddelde helderheid van het beeld. Met name geschikt voor verlichte omgevingen, vergaderkamers of huiskamers.
- **2,4/2,5**: met name geschikt voor films in een donkere omgeving.
- **2,6**: beste voor het weergeven van films met veel donkere scènes.

Hoge Helderheid  
Laag Contrast

Lage Helderheid  
Hoog Contrast



1.8    2.0    2.1    2.2    2.3    2.4    2.5    2.6    BenQ

**Geavanceerde  
kleurinstellingen**

• **Kleurtemperatuur afstemmen**

Er zijn diverse preset-instellingen voor kleurtemperatuur beschikbaar. De beschikbare instellingen kunnen verschillen volgens het geselecteerde signaaltype.

Als **Bright** is geselecteerd voor **Beeldmodus**, schakelt de kleurtemperatuur naar **Standaard** en dit kan niet worden veranderd.

- **Standaard**: deze instelling is met de originele kleurtemperatuur van de lichtbron en een hogere helderheid geschikt voor omgevingen waarin een hoge helderheid nodig is, zoals voor het projecteren van beelden in goed verlichte ruimtes.
- **Normaal**: de witte kleur behoudt de normale schakering.
- **Koel**: maakt het beeld blauwachtig wit.
- **Warm**: maakt het beeld roodachtig wit.

---

U kunt ook een voorkeurskleurtemperatuur instellen door de volgende opties af te stellen.

- **R-versterking/G-versterking/B-versterking:** past de contrastniveaus van Rood, Groen en Blauw aan.
- **R-verschuiving/G-verschuiving/B-verschuiving:** past de helderheidsniveaus van Rood, Groen en Blauw aan.

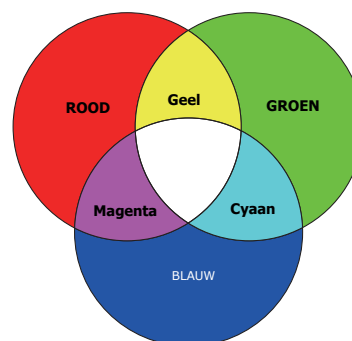
- **Beeld vastleggen**

Kleurbeheer heeft zes reeksen (RGBCMY) kleuren die kunnen worden aangepast. Als u elke kleur selecteert, dan kunt u zijn bereik en verzadiging onafhankelijk naar uw voorkeur afstellen.

Voer aanpassingen uit door op de pijlen ▲/▼ te drukken om een onafhankelijke kleur te markeren uit Rood (R), Groen (G), Blauw (B), Cyaan (C), Magenta (M) en Geel (Y). Druk vervolgens op **OK**. U kunt de volgende menu-items selecteren.

- **Tint:** een verhoging van het bereik omvat de kleuren die de twee naastliggende kleuren bevatten. Raadpleeg de afbeelding over hoe de kleuren met elkaar gerelateerd zijn.

Als u bijvoorbeeld Rood kiest en het bereik instelt op 0, wordt alleen puur rood in het geprojecteerde beeld geselecteerd. Door zijn bereik te vergroten, zal hij rood dichterbij geel en rood dichterbij magenta omvatten.



- **Verzadiging:** past de waarden naar wens aan. Elke afstelling zal onmiddellijk in het beeld worden gereflecteerd. Als u bijvoorbeeld Rood selecteert en zijn waarde instelt op 0, dan wordt alleen de verzadiging van zuiver rood beïnvloed.
- **Versterking:** past de waarden naar wens aan. Het contrastniveau van de primaire kleur die u selecteert, zal worden beïnvloed. Elke afstelling zal onmiddellijk in het beeld worden gereflecteerd.

Als u **Witbalans (W)** hebt geselecteerd, kunt u de contrastniveaus van Rood, Groen en Blauw aanpassen door **R-versterking**, **G-versterking** en **B-versterking** te selecteren.



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

- **Lichtbronmodus**

selecteert een geschikt lichtbronvermogen uit de beschikbare modi. Zie [De levensduur van de lichtbron optimaliseren op pagina 43](#).

## Geavanceerde kleurinstellingen (vervolg)

---

## Geavanceerde kleurinstellingen (vervolg)

### • HDR-helderheid

De projector kan het helderheidsniveau van het beeld automatisch aanpassen op basis van het ingangssignaal. U kunt het helderheidsniveau ook handmatig instellen om een de beeldkwaliteit te verbeteren. Bij een hogere waarde wordt het beeld helderder. Bij een lagere waarde wordt het beeld donkerder.

### • Ruisonderdrukking

Vermindert elektrische ruis in het beeld die veroorzaakt wordt door verschillende mediaspelers.

---

## Actuele beeldmod. resetten

Alle aanpassingen die zijn aangebracht voor de geselecteerde **Beeldmodus** (geldt ook voor de vooraf ingestelde modus, **User**) worden hersteld naar de standaard fabriekswaardes.

1. Druk op **OK**. Er wordt een bevestiging weergegeven.
2. Druk op ◀/▶ om **Reset** te selecteren en druk op **OK**. De fabrieksinstellingen voor de beeldmodus worden hersteld.



De volgende instellingen zullen blijven: **Beeldmodus, Game-instelling**.

---

## 2. Hoofdmenu: **Audio**

### Structuur

Menu	Opties
Geluidmod.	Bioscoop/Muziek/Game/Sport/Gebr
Gebruiker-geluids-EQ	100Hz/300Hz/ 1kHz/3kHz/10kHz -10 – +10
Audio-uitvoer	treVolo/S/PDIF/3,5mm-jack
Audio-uitvoering	LPCM/RAW
Geluid uit	Uit/Aan
Volume	0 – 20
L/R omschakelen	Uit/Aan
Beltoon aan/uit	Uit/Aan
Audio resetten	Reset/Annul.

### Functiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
<b>Geluidmod.</b>	<p>Deze functie maakt gebruik van de treVolo en Bongiovi DPS (Digital Power Station) Technology. Dit maakt gebruik van gepatenteerde algoritmes met 120 ijkpunten voor het in realtime optimaliseren van audiosignalen. Hierbij wordt diepte, helderheid, definitie en aanwezigheid toegevoegd en het stereobeeld verbeterd voor een nog meeslependere geluidsbeleving. De volgende vooraf ingestelde geluiden zijn geschikt: <b>Bioscoop, Muziek, Game, Sport</b> en <b>Gebr</b>. Wanneer <b>Kamerinstelling</b> in het <b>Geavanceerd</b>-menu - <b>Afbeelding &gt; Game-instelling</b> is geactiveerd, maakt <b>Donker/Helder</b> gebruik van <b>Game</b>-geluidsmodus.</p> <p>Met de modus <b>Gebr</b> kunt u de geluidsinstellingen aanpassen. Als u de modus <b>Gebr</b> selecteert, kunt u zelf aanpassingen aanbrengen met de functie <b>Gebruiker-geluids-EQ</b>.</p> <p>Als de functie <b>Geluid uit</b> is geactiveerd, resulteert het aanpassen van de <b>Geluidmod.</b> in het uitschakelen van de functie <b>Geluid uit</b>.</p>
<b>Gebruiker-geluids-EQ</b>	Selecteer het gewenste frequentiebereik (100 Hz, 300 Hz, 1k Hz, 3k Hz en 10k Hz) om de betreffende niveaus naar wens aan te passen. De hier gemaakte instellingen bepalen de <b>Gebr</b> -modus.
<b>Audio-uitvoer</b>	Selecteert de audio-uitgang uit de interne of externe luidsprekers. Zorg dat de <b>SPDIF</b> -stekker op de projector is verbonden met een compatibel audiosysteem om te kunnen genieten van het digitale geluidseffect van <b>S/PDIF</b> .
<b>Audio-uitvoering</b>	Selecteert het <b>LPCM</b> - of <b>RAW</b> -signaal voor de <b>S/PDIF</b> -audio-uitvoer van de projector. Controleer de audio-indeling van de speler en de externe luidsprekers om te kunnen genieten van 2,0/5,1/7,1-kanaals audio-uitvoer:
<b>Geluid uit</b>	Selecteer <b>Aan</b> om de interne luidspreker van de projector uit te schakelen of om het volume van de audio-uitgang te dempen. Kies <b>Uit</b> om het geluid te herstellen.

---

<b>Volume</b>	<p>Past het volumeniveau van de interne luidspreker van de projector aan of van het volume dat wordt uitgevoerd via de audio-uitgang.</p> <p>Als de functie <b>Geluid uit</b> is geactiveerd, resulteert het aanpassen van de <b>Volume</b> in het uitschakelen van de functie <b>Geluid uit</b>.</p>
<b>L/R omschakelen</b>	<p>De audiokanalen links en rechts worden dan automatisch omgewisseld als u <b>Aan</b> selecteert.</p>
<b>Beltoon aan/uit</b>	<p>Stel de geluidstoon van de projector in op <b>Aan</b> of <b>Uit</b>.</p> <p>De <b>Beltoon aan/uit</b> kan uitsluitend hier worden aangepast. Het dempen van het geluid of aanpassen van het geluidsniveau heeft geen invloed op de <b>Beltoon aan/uit</b>.</p>
<b>Audio resetten</b>	<p>Brengt alle afstellingen die u hebt gemaakt voor het menu <b>Audio</b> terug naar de vooraf ingestelde fabriekswaarden.</p>


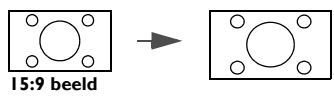

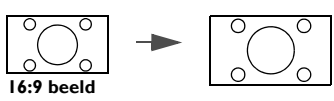
---

### 3. Hoofdmenu: **Weergave**

#### Structuur

Menu		Opties	
Beeldverhouding		Auto/4:3/16:9	
Ingang autom. Zoeken		Uit/Aan	
Wijzig bronn.		HDMI-1/HDMI-2	
3D	3D-modus	Auto/Frame opeenvolg./ Frame-packing/Boven-onder/Naast elkaar/Uit	
	3D sync omkeren	Uitschakelen/Omkeren	
Hdmi-instellingen	Hdmi-formaat	Auto/Beperkt/Vol	
	Hdmi-equalizer	HDMI-1/HDMI-2	Auto/1/2/3/4/5
	HDMI EDID	HDMI-1/HDMI-2	Verbeterd/Standaard
	Elektronicabeheer		Uit/Aan
	Inschakelkoppeling		Uit/Vanaf apparaat
	Uitschakelkoppeling	Uit/Vanaf projector	
Weergave resetten		Reset/Annul.	

#### Functiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen	
	<p>Afhankelijk van uw ingangssignaalbron zijn er diverse opties om de hoogte-/breedteverhouding van het beeld in te stellen.</p> <p>Deze beeldaanpassing kan de latentie in <b>Game</b>-modus beïnvloeden. We raden aan om <b>Beeldverhouding</b> in te stellen op <b>Auto</b> om te genieten van games met lage latentie.</p>	
	<p> Als geen bron is gedetecteerd, is deze functie niet beschikbaar en wordt <b>Schermpvullen</b> ingesteld op 4:3 of 1:1.</p>	
<b>Beeldverhouding</b>	<p>• <b>Auto</b></p> <p>Schaalt een beeld proportioneel om de oorspronkelijke resolutie van de projector passend te maken in zijn horizontale of verticale breedte.</p>	 <p>15:9 beeld</p>
	<p>• <b>4:3</b></p> <p>Schaalt een afbeelding zodat het in het midden van het scherm, met een hoogte-/breedteverhouding van 4:3 weergegeven.</p>	 <p>4:3 beeld</p>
	<p>• <b>16:9</b></p> <p>Schaalt een afbeelding zodat het in het midden van het scherm, met een hoogte-/breedteverhouding van 16:9 weergegeven.</p>	 <p>16:9 beeld</p>



---

## Ingang autom. Zoeken

Hiermee kan de projector automatisch naar een signaal zoeken.

---

Past de naam van het actuele ingangssignaal aan.

Op de pagina **Wijzig bronn.**:

## Wijzig bronn.

1. Druk op **OK** om het schermtoetsenbord te openen.
  2. Druk op ▲/▼/◀/▶ om elk gewenst teken of letter te selecteren en druk op **OK** om elke invoer te bevestigen.
  3. Herhaal bovenstaande stappen en als u klaar bent, drukt u op **BACK** en ▼ om **Doorvoeren** te selecteren.
  4. Druk op **OK** en de bronnaam verandert.
- 

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) en dergelijke. Nadat de 3D-videoapparatuur op de projector is aangesloten, draagt u de BenQ 3D-bril en zorgt u dat deze is ingeschakeld om 3D-beelden te bekijken.

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

- Het beeld kan vervormd lijken. Dit is geen storing van het product.
- Neem voldoende pauzes als u 3D-beelden bekijkt.
- Stop met het kijken van 3D-beelden als u zich moe of onprettig voelt.
- Houd een afstand tot het scherm in acht van ongeveer driemaal de effectieve hoogte van het scherm.
- 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.
- Het beeld kan rood, groen of blauw lijken als u geen 3D-bril draagt. Als u 3D-inhoud bekijkt met een 3D-bril, zult u echter geen kleurverschil merken.
- De 4K-bron wordt niet weergegeven.

## 3D

### • 3D-modus

De standaardinstelling is **Auto** en de projector kiest automatisch een geschikt 3D-formaat wanneer 3D-beelden worden gedetecteerd. Als de projector het 3D-formaat niet kan herkennen, kiest u handmatig de gewenste 3D-modus.

Als deze functie is ingeschakeld:

- De helderheid van het geprojecteerde beeld wordt verminderd.
- De **Beeldmodus** kan niet worden aangepast.
- De **2D-keystone** kan alleen binnen de beperkte mate worden afgesteld.

### • 3D sync omkeren

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.

---

---

- **Hdmi-formaat**

Selecteert een geschikt RGB-kleurbereik om de kleurgetrouwheid te corrigeren.

- **Auto:** selecteert automatisch een geschikt kleurbereik voor het inkomende HDMI-sigitaal.
- **Beperkt:** maakt gebruik van het beperkte bereik RGB 16-235.
- **Vol:** maakt gebruik van het volledige bereik RGB 0-255.

- **Hdmi-equalizer**

Stelt een geschikte waarde in om de hdmi-beeldkwaliteit te behouden bij dataoverdracht over een lange afstand.

- **HDMI EDID**

Schakelt tussen **Verbeterd** voor HDMI 2.0 EDID en **Standaard** voor HDMI 1.4 EDID. **Standaard** ondersteunt maximaal 1080p 60 Hz en kan weergaveproblemen met bepaalde oudere spelers oplossen.

- **Elektronicabeheer**

Als u deze functie inschakelt en een apparaat, dat compatibel is met HDMI CEC, via een HDMI-kabel aansluit op de projector, wordt de projector automatisch ingeschakeld zodra u het HDMI CEC-apparaat inschakelt, en wordt het HDMI CEC-apparaat automatisch uitgeschakeld als u de projector uitschakelt.

- **Inschakelkoppeling/Uitschakelkoppeling**

Als u een met HDMI CEC compatibel apparaat met een HDMI-kabel op de projector aansluit, kunt u het in/uitschakelgedrag tussen het apparaat en de projector instellen.

<b>Inschakelkoppeling &gt; Vanaf apparaat</b>	Als het aangesloten apparaat wordt ingeschakeld, wordt de projector ook geactiveerd.
<b>Uitschakelkoppeling &gt; Vanaf projector</b>	Als de projector wordt uitgeschakeld, wordt het aangesloten apparaat ook uitgeschakeld.

---

**Weergave  
resetten**

Herstelt de standaard fabriekswaarden van alle instellingen in het menu **Weergave**.

---

## 4. Hoofdmenu: **Installatie**

### Structuur

Menu	Opties
Projectorpositie	Voorkant/Plafond voor/Achterkant/Plafond achter
2D-keystone	H: -30 – +30 V: -30 – +30
Auto verticale keystone	Uit/Aan
LumiExpert	LumiExpert Uit/Aan
	LumiExpert-niveau -I – +I
	Handmatige kalibratie Status van handmatige kalibratie/Kalibreren/ Handm. kalibratie resetten
Testpatroon	Uit/Aan
Hoogtemodus	Uit/Aan
Baud-ratio	9600/14400/19200/38400/57600/115200
Scherm opvullen	16:9/4:3/1:1
Dig-lensverschuiving	

### Functiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
<b>Projectorpositie</b>	U kunt de projector tegen het plafond of achter een scherm installeren of met een of meerdere spiegels. zie <a href="#">Het kiezen van een plek op pagina 11</a> voor details. zie <a href="#">Keystone corrigeren op pagina 15</a> voor details.
<b>2D-keystone</b>	Deze beeldaanpassing kan de latentie in <b>Game</b> -modus beïnvloeden. We raden aan om de waarden van <b>2D-keystone</b> in te stellen op 0 om te genieten van games met lage latentie.
<b>Auto verticale keystone</b>	Corrigeert automatisch de verticale keystone-fouten in het geprojecteerde beeld. Deze beeldaanpassing kan de latentie in <b>Game</b> -modus beïnvloeden. We raden aan om <b>Auto verticale keystone</b> uit te schakelen om te genieten van games met lage latentie.

- 
- **LumiExpert:** als deze functie is ingeschakeld, detecteert de projector actief het omgevingslicht en past automatisch de gebalanceerde visuele helderheid toe voor een optimale weergave.



Deze functie is niet beschikbaar in Testpatroon of wanneer **Beeldmodus** is ingesteld op **HDR10**, **HDR Game** of **HLG**. Dit is niet beschikbaar als geen bron is gedetecteerd.

- **LumiExpert-niveau:** past de gammaverschuiving aan.

## LumiExpert



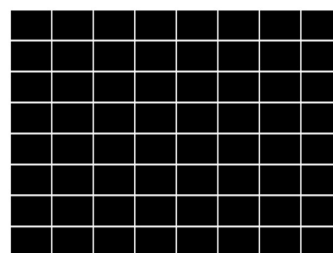
Deze functie is alleen beschikbaar als **LumiExpert** uit staat.

- **Handmatige kalibratie:** u kunt de kalibratie zelf uitvoeren op basis van de helderheid van de omgeving.
  - **Status van handmatige kalibratie:** toont de status van de handmatige kalibratie.
  - **Kalibreren:** activeer dit item om de kalibratie te starten.
  - **Handm. kalibratie resetten:** herstelt de fabriekswaarden van de gammaverschuiving.

---

## Testpatroon

Stelt de beeldgrootte en focus af en controleert of het geprojecteerde beeld niet is misvormd.



---

## Hoogtemodus

Wij raden u aan dat u de **Hoogtemodus** gebruikt als uw omgeving tussen 1500 m – 3000 m boven zeepeil is en de omgevingstemperatuur is tussen 0°C – 30°C.

Bediening onder "**Hoogtemodus**" kunnen een bedrijfsgeluidniveau van hogere decibellen veroorzaken omdat een hogere ventilatiesnelheid nodig is om de algehele systeemafkoeling en -prestaties te verbeteren.

Als u deze projector onder andere extreme omstandigheden gebruikt, met uitzondering van bovenstaande, kan hij automatische afsluissymptomen tonen. Deze zijn ontworpen om uw projector tegen oververhitting te beschermen. In deze gevallen moet u naar de modus Grootte hoogte schakelen om deze symptomen op te lossen. Echter, dit geeft niet aan dat deze projector onder enkele of alle ruige of extreme omstandigheden kan werken.



Gebruik niet de **Hoogtemodus** als op een hoogte tussen 0 m en 1500 m is en de omgevingstemperatuur tussen 0°C en 35°C is. De projector zal overmatig verkoeld raken als u onder dergelijke omstandigheden de modus inschakelt.

---

## Baud-ratio

Kies een baud rate die identiek is aan die van de computer zodat u de projector kunt aansluiten via een geschikte RS-232-kabel en de firmware van de projector kunt updaten of downloaden. Deze functie is bedoeld voor gekwalificeerd servicepersoneel.

---

---

Selecteer de door de gebruiker gewenste beeldverhouding, zie [Scherm opvullen op pagina 35](#) voor details.

### Scherm opvullen



De EDID-wijziging is alleen beschikbaar voor HDMI.

---

Verschuif het geprojecteerde beeld horizontaal met ◀/▶.

### Dig-lensver- schuiving



- Dit is alleen beschikbaar als de HDMI-ingang wordt gebruikt.
  - Deze functie is niet beschikbaar in de modus **3D** of wanneer **Scherm opvullen** is ingesteld op **16:9**.
  - Wanneer **Scherm opvullen** wordt aangepast, wordt **Dig-lensverschuiving** ingesteld op 0.
-

## 5. Hoofdmenu: **Systeem**

### Structuur


Menu		Opties	
<b>Taal</b>		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/ Bhs Ind/Ελληνικά/العربية/हिन्दी	
<b>Achtergrondinstellingen</b>	<b>Achtergrond</b>	<b>BenQ/Grijs/Zwart/Blauw/Paars</b>	
	<b>Opstartscherm</b>	<b>BenQ/Zwart/Blauw</b>	
<b>Menu-instellingen</b>	<b>Menutype</b>	<b>Basis/Geavanceerd</b>	
	<b>Weergaveduur menu</b>	<b>5 sec./10 sec./20 sec./30 sec./Altijd</b>	
	<b>Menupositie</b>	<b>Midden/Linksboven/Rechtsboven/ Rechtsonder/Linksonder</b>	
<b>Lichtbroninformatie</b>	<b>Gebruikstijd van lichtbron</b>		
	<b>Normale modus</b>		
	<b>ECO-modus</b>		
	<b>Slimme Ecomodus</b>		
	<b>Equivalent aantal lichturen</b>		
	<b>Zie handleiding voor complete formule</b>		
	<b>Lichttimer resetten</b>	<b>Reset/Annul.</b>	
<b>Gebruiksinstellingen</b>	<b>Herinnering</b>	<b>Uit/Aan</b>	
	<b>Led-indicator</b>	<b>Uit/Aan</b>	
	<b>Instellingen voor in/uitschakelen</b>	<b>Direct inschakelen</b>	<b>Uit/Aan</b>
		<b>Automatisch uitschakelen</b>	<b>Uitschakelen/3 min./10 min./15 min./ 20 min./25 min./30 min.</b>
<b>Beveiligingsinstellingen</b>	<b>Paneeltoetsblokkering</b>	<b>Uit/Aan</b> <b>Ja/Nee</b>	
	<b>Wachtwoord wijzigen</b>		
	<b>Inschakelblokkering</b>	<b>Uit/Aan</b>	
<b>Fabriekswaarden</b>		<b>Reset/Annul.</b>	
<b>Systeem resetten</b>		<b>Reset/Annul.</b>	

## Funcatiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
<b>Taal</b>	Stelt de taal in voor de On-Screen Display (OSD)-menu's.
<b>Achtergrondinstellingen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Achtergrond</b> Hiermee kunt u de achtergrondkleur van de projector selecteren.</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> Stelt het OSD-menutype in volgens uw behoefte.</li><li>• <b>Weergaveduur menu</b> Stelt de tijdsduur in dat de OSD actief blijft na de laatste druk op een toets.</li><li>• <b>Menupositie</b> hiermee stelt u de positie van het OSD-menu in.</li></ul>
<b>Lichtbroninformatie</b>	<p>Op deze menupagina staat de volgende informatie:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Gebruikstijd van lichtbron</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Het aantal gebruikte lichturen tijdens <b>Normale modus</b>, <b>ECO-modus</b> en <b>Slimme Ecomodus</b>.</li><li>• <b>Equivalent aantal lichturen</b> Zie <a href="#">Het aantal lichturen opzoeken op pagina 43</a> voor details over het berekenen van het aantal uur.</li></ul></li><li>• <b>Lichttimer resetten</b>: Reset de lichttimer na het plaatsen van een nieuwe lamp.</li></ul>
<b>Gebruiksinstellingen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Herinnering</b> Stelt de herinneringsberichten aan of uit.</li><li>• <b>Led-indicator</b> U kunt de led-waarschuwinglampjes uitschakelen. Dit voorkomt lichtstoring als u beelden bekijkt in een donkere ruimte.</li><li>• <b>Instellingen voor in/uitschakelen</b>:<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Direct inschakelen</b>: hiermee kan de projector automatisch inschakelen zodra er stroom staat op de stroomkabel.</li><li>• <b>Automatisch uitschakelen</b>: hiermee wordt de projector automatisch uitgeschakeld als er gedurende een ingestelde periode geen ingangssignaal wordt gedetecteerd, zodat de lichtbron niet onnodig energie verbruikt.</li></ul></li></ul>

---

- **Paneeltoetsblokkering:**

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

## Beveiligingsins Tellingen

U kunt de toetsblokkering opheffen door ► (de rechertoets) op de projector of afstandsbediening gedurende 3 seconden ingedrukt te houden.



Als u de projector uitschakelt zonder de paneeltoetsblokkering op te heffen, zijn de paneeltoetsen van de projector nog steeds geblokkeerd als de projector weer wordt ingeschakeld.

- **Wachtwoord wijzigen/Inschakelblokkering**

Zie [De wachtwoordbeveiliging gebruiken op pagina 20](#).

---

Brengt alle instellingen terug naar de vooraf ingestelde fabriekswaarden.

## Fabriekswaar- den



De volgende instellingen zullen blijven: **Projectorpositie, 2D-keystone, Auto verticale keystone, Hoogtemodus, Baud-ratio, Lichtbroninformatie, Beveiligingsins Tellingen, Scherm opvullen, Dig-lensverschuiving.**

## Systeem resetten



---

Herstelt de standaard fabriekswaarden van alle instellingen in het menu **Systeem**.

De volgende instellingen zullen blijven: **Lichtbroninformatie, Beveiligingsins Tellingen.**

---




## 6. Hoofdmenu: Informatie

### Structuur

Menu	Opties
Gedetecteerde resolutie	
Ingang	
Beeldmodus	
Lichtbronmodus	
3D-formaat	
Kleursysteem	
Dynamisch bereik	
Gebruikstijd van lichtbron	
Firmware-versie	
Servicecode	

### Functiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
<b>Gedetecteerde resolutie</b>	Toont de oorspronkelijke resolutie van het ingangssignaal.
<b>Ingang</b>	Toont de huidige signaalbron.
<b>Beeldmodus</b>	Toont de geselecteerde modus in het menu <b>Afbeelding</b> .
<b>Lichtbronmodus</b>	Geeft de gebruikte lichtbronmodus aan. Geeft de huidige 3D-modus aan.
<b>3D-formaat</b>	 <b>3D-formaat</b> is uitsluitend beschikbaar als 3D is ingeschakeld.
<b>Kleursysteem</b>	Geeft de indeling van het ingangssysteem aan.
<b>Dynamisch bereik</b>	Geeft het dynamische bereik van het beeld aan, zoals SDR, HDR10, HLG, enzovoort.
<b>Gebruikstijd van lichtbron</b>	Geeft het aantal uur weer dat het licht is gebruikt.
<b>Firmware-versie</b>	Toont de firmware-versie van uw projector.
<b>Servicecode</b>	Toont het serienummer van de projector.

# Onderhoud

## Zorg voor de projector

### De lens reinigen

Reinig de lens zodra u vuil of stof op het oppervlak waarneemt. Zorg dat u de projector uitschakelt en deze geheel laat afkoelen, alvorens u de lens reinigt.

- Gebruik perslucht om stof te verwijderen.
- Als er vuil of vegen zijn, gebruik dan papier voor lensreiniging of bevochtig een zachte doek met lensreiniger en veeg het lensoppervlak voorzichtig schoon.
- Gebruik nooit een soort van schuurspons, basisch of zuur reinigingsmiddel, schuurpoeder of vluchtig oplosmiddel, zoals alcohol, benzeen, thinner of insecticide. Door dergelijk materiaal te gebruiken of langdurig contact te houden met rubber of vinyl materiaal kan resulteren in schade aan het oppervlak van de projector en het materiaal van de behuizing.

### De projectorbehuizing reinigen

Alvorens u de behuizing reinigt, moet u de projector uitschakelen volgens de juiste uitschakelingsprocedure, zoals wordt beschreven in [De projector uitschakelen op pagina 22](#) en de voedingskabel uittrekken.

- Om vuil of stof te verwijderen, veegt u de behuizing met een zachte, pluisvrije doek schoon.
- Om hardnekkig vuil of vlekken te verwijderen, maakt u een zachte doek vochtig met water en een neutrale pH-reinigingsmiddel. Veeg vervolgens de behuizing schoon.



Gebruik nooit was, alcohol, benzeen, thinner of andere chemische reinigingsmiddelen. Deze kunnen de behuizing beschadigen.

### De projector opslaan

Als u de projector voor een langere periode moet opslaan, dient u de onderstaande instructies te volgen:

- zorg dat de temperatuur en vochtigheid in de opslagruimte binnen het aanbevolen bereik voor de projector zijn. Raadpleeg [Specificaties op pagina 46](#) of vraag uw dealer over advies betreffende het bereik.
- Schuif de verstelpootjes in.
- Verwijder de batterij uit de afstandsbediening.
- Pak de projector in zijn originele verpakking of equivalent daarvan in.

### De projector transporteren

Het wordt aanbevolen dat u de projector in zijn originele verpakking of equivalent daarvan verzendt.

## Lichtbroninformatie

### Het aantal lichturen opzoeken

De gebruiksduur van de lichtbron (in uren) wordt automatisch berekend door de ingebouwde timer als de projector wordt gebruikt. De equivalente gebruiksduur van het licht wordt als volgt berekend:

1. Gebruikstijd licht =  $(x+y1+y2+z)$  uur, met  
Gebruikstijd in modus **Normaal** = x uur  
Gebruikstijd in modus **ECO 1** = y1 uur  
Gebruikstijd in modus **ECO 2** = y2 uur  
Gebruikstijd in modus **SmartEco** = z uur
2. Equivalent aantal lichturen =  $\alpha$  uur

$$\alpha = \frac{A'}{X} \times x + \frac{A'}{Y1} \times y1 + \frac{A'}{Y2} \times y2 + \frac{A'}{Z} \times z \quad , \text{ als}$$

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

Y1= lichtbronspecificatie van modus **ECO 1 (Bright-modus)**

Y2= lichtbronspecificatie van modus **ECO 2** (overige modi)

Z= levensduur van lichtbron volgens specificatie in modus **SmartEco**

A' is de langste levensduur van de lichtbron volgens specificatie uit X, Y1, Y2, Z.



Voor de gebruikstijd van elke lichtbronmodus 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.



Als u **Equivalent aantal lichturen** handmatig berekent, heeft dit waarschijnlijk een afwijking vergeleken met de waarde in het OSD-menu, omdat het projectorsysteem de gebruikstijd voor elke lichtbronmodus in "Minuten" berekent en dit vervolgens afrondt naar een heel aantal uren.

Informatie over het aantal lichtbronuren verkrijgen:

Ga naar het menu **Geavanceerd - Systeem > Lichtbroninformatie** en druk op **OK**. De pagina **Lichtbroninformatie** verschijnt.

U kunt lichtinformatie ook zien in het menu **Informatie**.

### De levensduur van de lichtbron optimaliseren

- Instellen van de **Lichtbronmodus**

Ga naar het menu **Geavanceerd - Afbeelding > Geavanceerde kleurinstellingen > Lichtbronmodus** en druk op **◀/▶** om een geschikt lichtbronvermogen uit de beschikbare modi te kiezen.

Schakel de projector in de modus **Eco** of **SmartEco** om de levensduur van de lichtbron te verlengen.

Lichtbronmodus	Beschrijvingen
<b>Normaal</b>	Voor een lichtbron op volle helderheid
<b>Eco</b>	Beperkt de helderheid om de levensduur van de lichtbron te verlengen en het geruis van de ventilator te verminderen
<b>SmartEco</b>	Past het vermogen van de lichtbron automatisch aan op de helderheid van de content terwijl de beeldkwaliteit wordt geoptimaliseerd.

• 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 lichtbron niet onnodig wordt verbruikt.

Om **Automatisch uitschakelen** in te stellen, gaat u naar het menu **Geavanceerd - Systeem > Gebruiksinstellingen > Instellingen voor in/uitschakelen > Automatisch uitschakelen** en drukt u op ◀/▶ om een tijdsperiode in te stellen.

## De lichtbron wijzigen

De ledlamp kan zo'n 20000 tot 30000 uur meegaan. In de meeste gevallen is het niet nodig om tijdens de levensduur van de projector de lichtbron te vervangen. Als de ledlamp moet worden vervangen, kan dit niet door de gebruiker worden uitgevoerd. Neem contact op met de klantenservice als de ledlamp moet worden vervangen.

## Indicatoren

Indicator			Status en beschrijving
POWER ◯	TEMP ◯	LIGHT ◯	
<b>Stroomgebeurtenissen</b>			
			Standby-modus
			Opstarten
			Normale werking
			Normale afkoeling bij uitschakeling
			Download
			Levensduur van lichtbron is verstreken
			Inbranden AAN
			Inbranden UIT
<b>Lichtbrongebeurtenissen</b>			
			Lichtbronstoring bij normaal gebruik
<b>Thermische gebeurtenissen</b>			
			Ventilator 1 fout (de feitelijke ventilatiesnelheid is buiten de gewenste snelheid)
			Ventilator 2 fout (de feitelijke ventilatiesnelheid is buiten de gewenste snelheid)
			Ventilator 3 fout (de feitelijke ventilatiesnelheid is buiten de gewenste snelheid)
			Temperatuur 1 fout (over temperatuursgrens)
			Thermische IC #1 I2C verbindingstoring



◯: Uit

: oranje aan

: groen aan

: rood aan

: oranje knippert

: groen knippert

: rood knippert

# Probleemoplossen

## ? De project kan niet inschakelen.

Oorzaak	Oplossing
Er is geen voeding via de voedingskabel.	Steek de voedingskabel in de voedingsbus voor wisselstroom op de projector en steek de voedingskabel in het stopcontact. Als het stopcontact een schakelaar heeft, zorg dan dat deze is ingeschakeld.
Er is een poging gedaan om de projector tijdens het afkoelingsproces weer in te schakelen.	Wacht tot het afkoelingsproces is voltooid.

## ? Geen beeld

Oorzaak	Oplossing
De videobron is niet ingeschakeld of is niet juist aangesloten.	Schakel de videobron in en controleer of de signaalkabel juist is aangesloten.
De projector is niet juist op het apparaat van het ingangssignaal aangesloten.	Controleer de verbinding.
Het ingangssignaal is niet juist geselecteerd.	Selecteer het juiste ingangssignaal met de toets <b>SOURCE</b> .

## ? Wazig beeld

Oorzaak	Oplossing
De projectielens is niet juist scherp gesteld.	Stel de focus van de lens af met de focusing.
De projector en het scherm zijn niet juist uitgelijnd.	Stel de projecthoek en richting af, evenals de hoogte van de projector als dit nodig is.

## ? Beeld met afwijkingen

Oorzaak	Oplossing
Het beeld vertoont afwijkingen.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Zorg dat de videobronkabel correct is aangesloten en dat de videobron is ingeschakeld.</li><li>• Zorg dat de luchtinlaat en -uitlaat niet zijn geblokkeerd.</li></ul>

## ? De afstandsbediening werkt niet.

Oorzaak	Oplossing
De batterijen zijn leeg.	Vervang beide batterijen door nieuwe.
Er is een obstakel tussen de afstandbediening en de projector.	Verwijder het obstakel.
U bent te ver verwijderd van de projector.	Sta binnen 8 meter (26 voet) van de projector.

## ? 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 21</a> .

# Specificaties

## Specificaties van de projector



Alle specificaties kunnen, zonder voorafgaande melding, worden gewijzigd.

### Optisch

Resolutie

1920 x 1080

Weergavesysteem

1-CHIP DMD

Objectief

F = 2,6 tot 2,78, f = 10,2 tot 12,24 mm

Open focusbereik

0,91–1,83 m @ breed,

1,10– 2,19 m @ tele

Lichtbron

LED

### Elektriciteit

Voeding

AC 100-240 V, 2,9 A, 50-60 Hz (automatisch)

Stroomverbruik

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

### Mechanisch

Gewicht

3,6 Kg ± 100 g (7,94 ± 0,22 lbs)

### Uitgangsaansluitingen

Luidspreker

5 Watt TreVolo x 2

Audiosignaal-uitgang

Audio-aansluiting x 1

SPDIF x 1

### Bediening

RS-232 seriële besturing

9 pins x 1

IR-ontvanger x 2

### Ingangsaansluitingen

Digitaal

HDMI-1/HDMI-2 (2.0b, HDCP 2.2) x 2

USB

2.0 Type-A x 1 (voeding, 5 V / 2,5 A)

Audio-ingangssignaal

Audio-in x 1 (alleen voor onderhoud)

### Omgevingsvereisten

Bedrijfstemperatuur

0°C–40°C op zeeniveau

Opslagtemperatuur

-20°C–60°C op zeeniveau

Relatieve vochtigheid in bedrijf/in opslag

10%–90% (zonder condensvorming)

Bedrijfshoogte

0–1499 m bij 0°C–35°C

1500–3000 m bij 0°C–30°C (met

Hoogtemodus aan)

Opslaghoogte

30°C @ 0–12200 m boven zeeniveau

### Reparatie

Ga naar onderstaande website en kies uw land voor de contactgegevens.

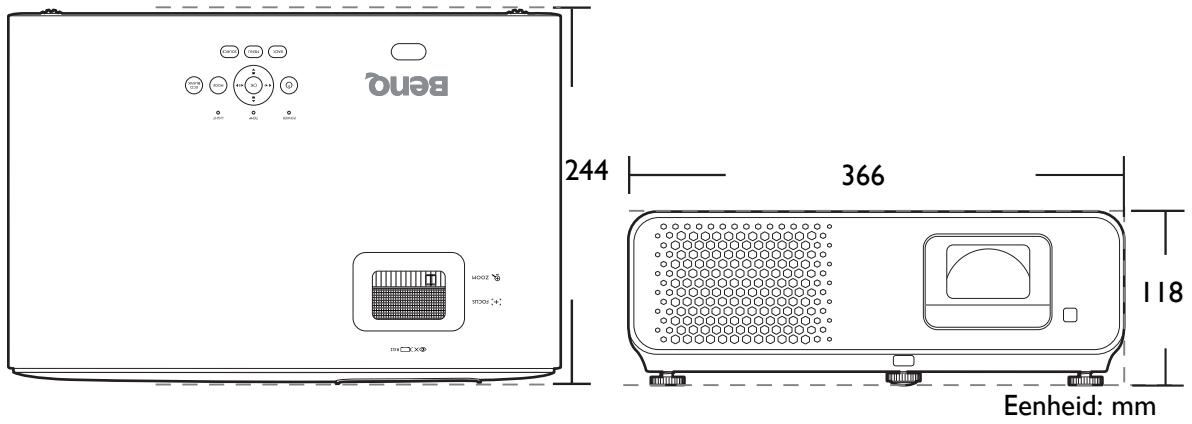
<http://www.benq.com/welcome>

### Transport

Originele verpakking of gelijksoortig wordt aanbevolen.

# Afmetingen

366 mm (B) x 118 mm (H) x 244 mm (D)



# Timingdiagram

## Ondersteunde timing voor HDMI (HDCP)-ingang

- PC-timings

Resolutie	Modus	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Ondersteunde 3D-indeling		
					Frame opeenvolg.	Boven-onder	Naast elkaar
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175		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
	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
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
1152 x 864	XGA_120 (Blanking verminderen)	119,989	97,551	115,500	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000			
1024 x 576@60 Hz	Timing BenQ-notebook	60,00	35,820	46,996			
1024 x 600@65 Hz	Timing BenQ-notebook	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250		V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5		V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500		V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Blanking verminderen)	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	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	V
1920 x 1200@60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154	V	V	V
1920 x 1200@120 Hz	1920 x 1200_120 (Reduce Blanking)	119,909	152,404	317,0			
1920 x 1080@60 Hz (VESA)	1920 x 1080_60 (voor Auditorium-model)	59,963	67,158	173			
1920 x 1080@120 Hz	1920 x 1080_120 (Alleen voor HDMI 2.0)	120,000	135,000	297			



3840 x 2160	3840 x 2160_30 (Voor 4K2K-model)	30	67,5	297			
3840 x 2160	3840 x 2160_60 (Voor 4K2K-model) (Alleen voor HDMI 2.0)	60	135	594			



Bovenstaande timingen worden eventueel niet ondersteund vanwege beperkingen van EDID-bestanden of beperkingen van de VGA-videokaart. Het is mogelijk dat sommige timingen niet kunnen worden gekozen.

#### • Videotiming

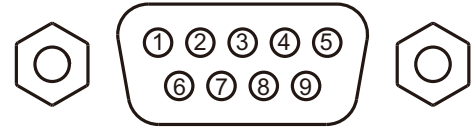
Timing	Resolutie	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Ondersteunde 3D-indeling			
					Frame opeenvolg.	Frame-packing	Boven-onder	Naast elkaar
480i	720 (1440) x 480	59,94	15,73	27				
480p	720 x 480	59,94	31,47	27				
576i	720 (1440) x 576	50	15,63	27				
576p	720 x 576	50	31,25	27				
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25		V	V	V
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25		V	V	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				
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25				V
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25				V
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5			V	V
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5			V	V
1080/120P	1920 x 1080	120	135	297				
2160/24P	3840 x 2160 (Alleen voor HDMI 2.0)	24	54	297				
2160/25P	3840 x 2160 (Alleen voor HDMI 2.0)	25	56,25	297				
2160/30P	3840 x 2160 (Alleen voor HDMI 2.0)	30	67,5	297				
2160/50P	3840 x 2160 (Alleen voor HDMI 2.0)	50	112,5	594				
2160/60P	3840 x 2160 (Alleen voor HDMI 2.0)	60	135	594				

# RS232-opdracht

## RS232 - pintoekenning

Nr.	Seriëel
1	NC
2	RX
3	TX
4	NC
5	GND

Nr.	Seriëel
6	NC
7	RTSZ
8	CTSZ
9	NC



Functie	Type	Werking	ASCII
Energie	Schrijven	Inschakelen	<CR>*pow=on#<CR>
	Schrijven	Uitschakelen	<CR>*pow=off#<CR>
	Lezen	Energiestatus	<CR>*pow=?#<CR>
Ingangsselectie	Schrijven	HDMI (MHL)	<CR>*sour=hdmi#<CR>
	Schrijven	HDMI 2 (MHL2)	<CR>*sour=hdmi2#<CR>
	Lezen	Huidige ingang	<CR>*sour=?#<CR>
Audiobeheer	Schrijven	Dempen aan	<CR>*mute=on#<CR>
	Schrijven	Dempen uit	<CR>*mute=off#<CR>
	Lezen	Dempstatus	<CR>*mute=?#<CR>
	Schrijven	Volume +	<CR>*vol=+#<CR>
	Schrijven	Volume -	<CR>*vol=-#<CR>
	Schrijven	Volumeniveau voor klant	<CR>*vol=value#<CR>
Beeldmodus	Lezen	Volumestatus	<CR>*vol=?#<CR>
	Schrijven	Helder	<CR>*appmod=bright#<CR>
	Schrijven	Woonkamer	<CR>*appmod=livingroom#<CR>
	Schrijven	Game	<CR>*appmod=game#<CR>
	Schrijven	Bioscoop (Rec.709)	<CR>*appmod=cine#<CR>
	Schrijven	Gebruiker 1	<CR>*appmod=user1#<CR>
	Schrijven	3D	<CR>*appmod=threed#<CR>
	Schrijven	Sport	<CR>*appmod=sport#<CR>
	Schrijven	HDR10	<CR>*appmod=hdr#<CR>
	Schrijven	HLG	<CR>*appmod=hlg#<CR>
Beeldinstelling	Lezen	Beeldmodus	<CR>*appmod=?#<CR>
	Schrijven	Contrastwaarde instellen	<CR>*con=value#<CR>
	Lezen	Contrastwaarde	<CR>*con=?#<CR>
	Schrijven	Helderheid +	<CR>*bri=+#<CR>
	Schrijven	Helderheid -	<CR>*bri=-#<CR>
	Schrijven	Helderheidwaarde instellen	<CR>*bri=value#<CR>
	Lezen	Helderheidwaarde	<CR>*bri=?#<CR>
	Schrijven	Scherpte +	<CR>*sharp=+#<CR>
	Schrijven	Scherpte -	<CR>*sharp=-#<CR>
	Schrijven	Scherptewaarde instellen	<CR>*sharp=value#<CR>
	Lezen	Scherptewaarde	<CR>*sharp=?#<CR>
	Schrijven	Kleurtemperatuur - warm	<CR>*ct=warm#<CR>
	Schrijven	Kleurtemperatuur - normaal	<CR>*ct=normal#<CR>
	Schrijven	Kleurtemperatuur - koel	<CR>*ct=cool#<CR>
	Schrijven	Kleurtemperatuur - standaardtemp.	<CR>*ct=native#<CR>
	Lezen	Kleurtemperatuurstatus	<CR>*ct=?#<CR>
Schrijven	Beeldverhouding 4:3	<CR>*asp=4:3#<CR>	

Beeldinstelling (vervolg)	Schrijven	Beeldverhouding 16:9	<CR>*asp=16:9#<CR>
	Schrijven	Beeldverhouding automatisch	<CR>*asp=AUTO#<CR>
	Lezen	Beeldverhoudingstatus	<CR>*asp=?#<CR>
	Schrijven	Verticale keystone +	<CR>*vkeystone=+#<CR>
	Schrijven	Verticale keystone -	<CR>*vkeystone=-#<CR>
	Lezen	Verticalekeystonewaarde	<CR>*vkeystone=?#<CR>
	Schrijven	Horizontale keystone +	<CR>*hkeystone=+#<CR>
	Schrijven	Horizontale keystone -	<CR>*hkeystone=-#<CR>
	Lezen	Horizontalekeystonewaarde	<CR>*hkeystone=?#<CR>
	Schrijven	Huidige beeldinstellingen herstellen	<CR>*rstcurpicsetting#<CR>
	Schrijven	Alle beeldinstellingen herstellen	<CR>*rstallpicsetting#<CR>
Gebruiksinstellingen	Schrijven	Projectorpositie - tafel voor	<CR>*pp=FT#<CR>
	Schrijven	Projectorpositie - tafel achter	<CR>*pp=RE#<CR>
	Schrijven	Projectorpositie - plafond achter	<CR>*pp=RC#<CR>
	Schrijven	Projectorpositie - plafond voor	<CR>*pp=FC#<CR>
	Lezen	Projectorpositiestatus	<CR>*pp=?#<CR>
	Schrijven	Snel automatisch zoeken aan	<CR>*QAS=on#<CR>
	Schrijven	Snel automatisch zoeken uit	<CR>*QAS=off#<CR>
	Lezen	Status van snel automatisch zoeken	<CR>*QAS=?#<CR>
	Schrijven	Menupositie - midden	<CR>*menuposition=center#<CR>
	Schrijven	Menupositie - linksboven	<CR>*menuposition=tl#<CR>
	Schrijven	Menupositie - rechtsboven	<CR>*menuposition=tr#<CR>
	Schrijven	Menupositie - rechtsonder	<CR>*menuposition=br#<CR>
	Schrijven	Menupositie - linksonder	<CR>*menuposition=bl#<CR>
	Lezen	Menupositiestatus	<CR>*menuposition=?#<CR>
	Schrijven	Direct inschakelen - aan	<CR>*directpower=on#<CR>
	Schrijven	Direct inschakelen - uit	<CR>*directpower=off#<CR>
	Lezen	Direct inschakelen - status	<CR>*directpower=?#<CR>
Baud-ratio	Schrijven	9600	<CR>*baud=9600#<CR>
	Schrijven	14400	<CR>*baud=14400#<CR>
	Schrijven	19200	<CR>*baud=19200#<CR>
	Schrijven	38400	<CR>*baud=38400#<CR>
	Schrijven	57600	<CR>*baud=57600#<CR>
	Schrijven	115200	<CR>*baud=115200#<CR>
	Lezen	Huidige baudrate	<CR>*baud=?#<CR>
Lampbesturing	Lezen	Lamp	<CR>*ltim=?#<CR>
	Schrijven	Normale modus	<CR>*lampm=lnor#<CR>
	Schrijven	ECO-modus	<CR>*lampm=eco#<CR>
	Schrijven	Slimme Ecomodus	<CR>*lampm=seco#<CR>
	Lezen	Lampmodusstatus	<CR>*lampm=?#<CR>

Diverse	Lezen	Modelnaam	<CR>*modelName=?#<CR>
	Lezen	F/W-versie van systeem	<CR>*sysfwversion=?#<CR>
	Lezen	F/W-versie van schaler	<CR>*scalerfwversion=?#<CR>
	Lezen	F/W-versie van MCU	<CR>*mcfwversion=?#<CR>
	Schrijven	Leeg aan	<CR>*blank=on#<CR>
	Schrijven	Leeg uit	<CR>*blank=off#<CR>
	Lezen	Leegstatus	<CR>*blank=?#<CR>
	Schrijven	Menu aan	<CR>*menu=on#<CR>
	Schrijven	Menu uit	<CR>*menu=off#<CR>
	Lezen	Menustatus	<CR>*menu=?#<CR>
	Schrijven	Omhoog	<CR>*up#<CR>
	Schrijven	Omlaag	<CR>*down#<CR>
	Schrijven	Rechts	<CR>*right#<CR>
	Schrijven	Links	<CR>*left#<CR>
	Schrijven	Invoeren	<CR>*enter#<CR>
	Schrijven	Terug	<CR>*back#<CR>
	Schrijven	Bronmenu aan	<CR>*sourmenu=on#<CR>
	Schrijven	Bronmenu uit	<CR>*sourmenu=off#<CR>
	Lezen	Bronmenustatus	<CR>*sourmenu=?#<CR>
	Schrijven	3D-sync uit	<CR>*3d=off#<CR>
	Schrijven	3D automatisch	<CR>*3d=auto#<CR>
	Schrijven	3D-sync boven-onder	<CR>*3d=tb#<CR>
	Schrijven	3D-sync Frame opeenvolgend	<CR>*3d=fs#<CR>
	Schrijven	3D frame-packing	<CR>*3d=fp#<CR>
	Schrijven	3D naast elkaar	<CR>*3d=sbs#<CR>
	Schrijven	3D-inverter uitschakelen	<CR>*3d=da#<CR>
	Schrijven	3D-inverter	<CR>*3d=iv#<CR>
	Lezen	3D-syncstatus	<CR>*3d=?#<CR>
	Schrijven	Hoogtemodus aan	<CR>*Highaltitude=on#<CR>
	Schrijven	Hoogtemodus uit	<CR>*Highaltitude=off#<CR>
	Lezen	Hoogtemodusstatus	<CR>*Highaltitude=?#<CR>
	Kleurijking (alleen voor onderhoud)	Schrijven	BenQ-gammawaarde instellen
Lezen		Gammawaardestatus	<CR>*gamma=?#<CR>
Schrijven		HDR-helderheidwaarde instellen	<CR>*hdrbri=value#<CR>
Lezen		HDR-helderheidwaarde ophalen	<CR>*hdibri=?#<CR>
Schrijven		Roodeffectwaarde instellen	<CR>*RGain=value#<CR>
Lezen		Roodeffectwaarde ophalen	<CR>*RGain=?#<CR>
Schrijven		Groeneffectwaarde instellen	<CR>*GGain=value#<CR>
Lezen		Groeneffectwaarde ophalen	<CR>*GGain=?#<CR>
Schrijven		Blauweffectwaarde instellen	<CR>*BGain=value#<CR>
Lezen		Blauweffectwaarde ophalen	<CR>*BGain=?#<CR>
Schrijven		Rodehoekwaarde instellen	<CR>*ROffset=value#<CR>
Lezen		Rodehoekwaarde ophalen	<CR>*ROffset=?#<CR>
Schrijven		Groenehoekwaarde instellen	<CR>*GOffset=value#<CR>
Lezen		Groenehoekwaarde ophalen	<CR>*GOffset=?#<CR>

Kleurijking (alleen voor onderhoud) (vervolg)	Schrijven	Blauwehoekwaarde instellen	<CR>*BOffset=value#<CR>
	Lezen	Blauwehoekwaarde ophalen	<CR>*BOffset=?#<CR>
	Schrijven	Primaire kleur	<CR>*primcr=value#<CR>
	Lezen	Primairekleurstatus	<CR>*primcr=?#<CR>
	Schrijven	Tintwaarde instellen	<CR>*hue=value#<CR>
	Lezen	Tintwaarde ophalen	<CR>*hue=?#<CR>
	Schrijven	Verzadigingswaarde instellen	<CR>*saturation =value#<CR>
	Lezen	Verzadigingswaarde ophalen	<CR>*saturation =?#<CR>
	Schrijven	Effectwaarde instellen	<CR>*gain=value#<CR>
	Lezen	Effectwaarde ophalen	<CR>*gain=?#<CR>
Service (Alleen voor onderhoud)	Schrijven	Servicemodus inschakelen voor foutenrapportage	<CR>*error=enable#<CR>
	Lezen	Foutcoderapport	<CR>*error=report#<CR>
	Lezen	VENTILATOR 1-snelheid	<CR>*fan1=?#<CR>
	Lezen	VENTILATOR 2-snelheid	<CR>*fan2=?#<CR>
	Lezen	VENTILATOR 3-snelheid	<CR>*fan3=?#<CR>
	Lezen	Temperatuur 1	<CR>*tmp1=?#<CR>
	Lezen	LED-indicator	<CR>*led=?#<CR>