



Digitale projector

Gebruikershandleiding

Home Entertainment-reeks | TK700STi

V 1.00

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.

Copyright

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

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.

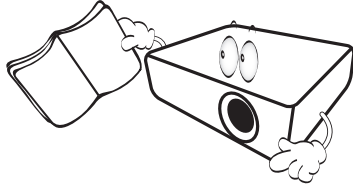
Inhoud

Informatie betreffende garantie en copyright	2
Belangrijke veiligheidsinstructies	4
Inleiding	7
Inhoud van de verpakking	7
Buitenkant van de projector	8
Bedieningselementen en functies	9
De projector positioneren	11
Een plek kiezen	11
Een voorkeursgrootte voor het geprojecteerde beeld verkrijgen	12
De projector monteren	13
Het geprojecteerde beeld afstellen	14
Aansluitingen	16
Werking	18
De QS01 HDMI Media Streaming installeren	18
De projector opstarten	18
De QS01 HDMI Media Streaming instellen.....	21
De menu's gebruiken.....	23
De projector veiligstellen	24
Schakelen tussen ingangssignalen	25
De projector uitschakelen	26
Menubewerkingen	27
Menu Systeem	27
Onderhoud	44
Zorg voor de projector	44
Informatie over de lichtbron.....	45
Probleemoplossen	49
Specificaties	50
Projectorspecificaties	50
Afmetingen	51
Timingdiagram	52
RS232-opdracht	54

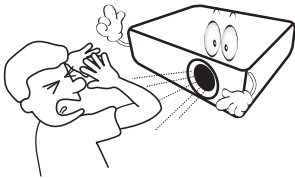
Belangrijke veiligheidsinstructies

De projector is ontwikkeld en getest volgens de nieuwste veiligheidsstandaards voor ict-apparatuur. 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.

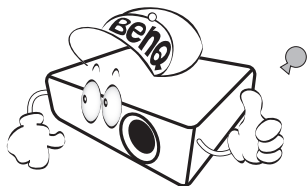
1. **Lees deze handleiding aandachtig door voordat u de projector gaat gebruiken.** Bewaar het voor toekomstige raadpleging.



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

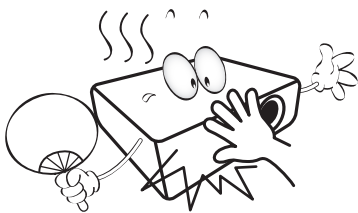


3. **Verwijs onderhoud aan bevoegd servicepersoneel.**

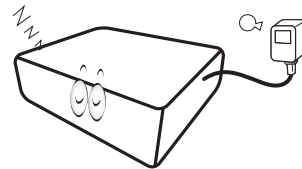


4. **Zorg er altijd voor dat de lenssluiter (indien aanwezig) is geopend of de lensdop (indien aanwezig) is verwijderd wanneer de lichtbron van de projector brandt.**

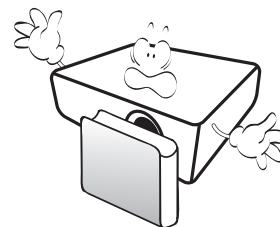
5. De lichtbron wordt erg heet tijdens het gebruik. Laat de projector ongeveer 45 minuten afkoelen voordat u de lichtbroneenheid verwijdert om te vervangen.



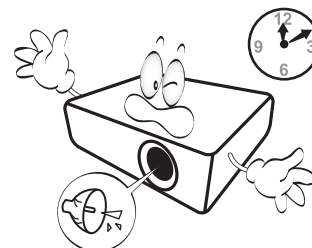
6. In sommige landen is de netspanning NIET stabiel is. Deze projector is ontworpen om veilig te werken binnen een bereik van netspanning tussen 100 tot 240 volt wisselstroom. Hij kan echter falen als stroomstoringen schommelingen van ± 10 volt optreden. **In gebieden waar dit risico hoog is, is het raadzaam de projector aan te sluiten op een spanningsstabilisator, piekbeveiliging of UPS-systeem (Uninterruptible Power Supply).**



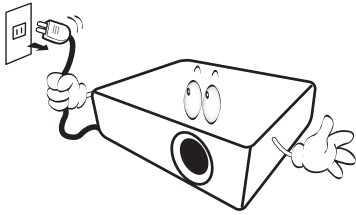
7. Blokkeer de projectielens niet met objecten als de projector in werking is. Hierdoor kunnen de objecten heet worden en vervormd raken of zelfs brand veroorzaken. Druk op de knop **ECO BLANK** om de lichtbron tijdelijk uit te schakelen.



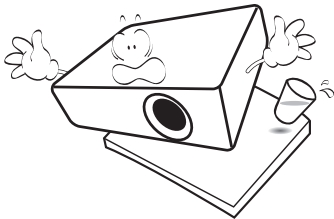
8. Gebruik lichtbronnen niet langer dan de voorgeschreven levensduur. Als u de lichtbronnen toch langer gebruikt, kunnen deze in zeldzame gevallen breken.



9. Om de lichtbroneenheid of elektronische componenten te vervangen, moet de stekker van de projector zijn uitgetrokken.

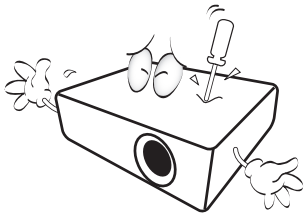


10. Plaats dit product niet op een onstabiele wagen, stand of tafel. Het product kan vallen en ernstige schade ondergaan.



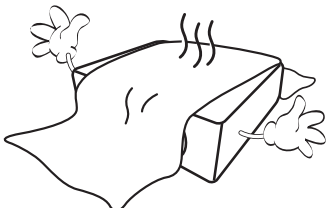
11. Open deze projector niet zelf. De onderdelen van het apparaat staan onder hoge, levensgevaarlijke spanning. De lam die zijn eigen verwijderbare paneel heeft, is het enige onderdeel dat door de gebruiker mag worden behandeld.

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



12. Blokkeer niet de ventilatieopeningen.

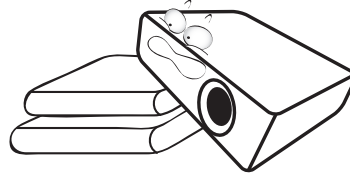
- Plaats deze projector niet op een deken, beddengoed of elke andere zachte ondergrond.
- Dek deze projector niet af met doek of andere items.
- Plaats geen ontvlambare stoffen in de buurt van de projector.



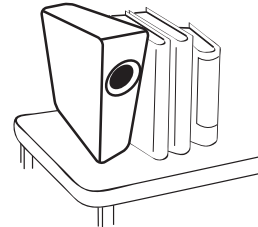
Als de ventilatieopeningen ernstig worden belemmerd, kan de oververhitting in de projector leiden tot brand.

13. Plaats de projector altijd op een egaal, horizontaal oppervlak tijdens de werking.

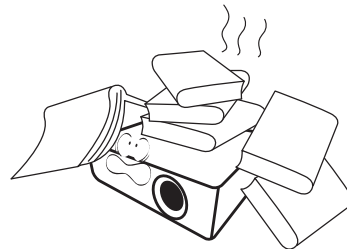
- Gebruik het noch wanneer hij in een grotere hoek dan 10 graden van links naar rechts is gekanteld, noch wanneer gekanteld in een grotere hoek dan 15 graden van voor naar achteren. Als u de projector gebruikt wanneer deze niet volledig horizontaal staat, werkt deze mogelijk niet optimaal of kan de lichtbron beschadigd raken.



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

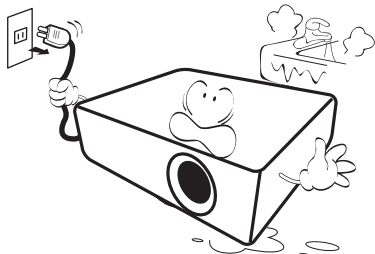


15. Sta niet op de projector en plaats geen objecten erop. Dit kan niet alleen schade aan de projector veroorzaken, maar ook leiden tot ongevallen en mogelijk letsel.

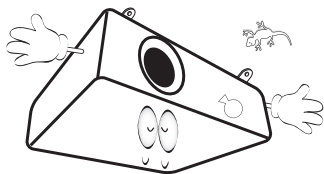


16. Als de projector in werking is, kunt u mogelijk verwarmde lucht en geur van het ventilatierooster waarnemen. Dit is een normaal fenomeen en geeft niet aan dat het product defect is.

17. 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.



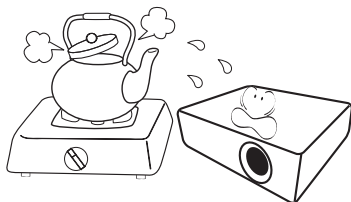
18. Dit product kan beelden omgekeerd weergeven, zodat plafond/wandmontage mogelijk is.



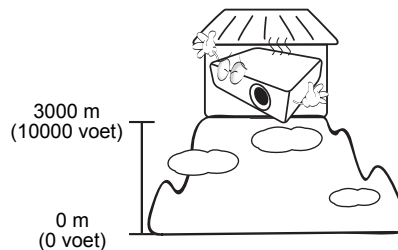
19. Dit apparaat moet geaard zijn.

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

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



- 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. Dit product straalt mogelijk gevaarlijke optische straling uit.
3. Staar niet in de werkende lichtbron. Dit kan uw ogen beschadigen.
4. Net als bij elke andere felle lichtbron, is het niet raadzaam direct in de straal te kijken.



! Hg - deze lamp bevat kwik. Hanteer volgens de lokale wetgeving inzake afval. Raadpleeg www.lamprecycle.org.

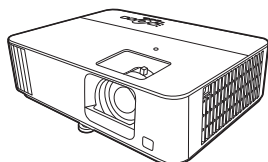
! Om schade te voorkomen aan de DLP-chips, mag nooit een krachtige laserstraal op de projectielens worden gericht.

Inleiding

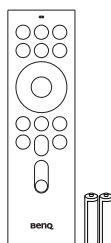
Inhoud van de verpakking

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



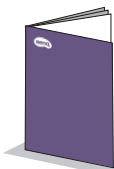
Projector



Afstandsbediening met batterijen



QS01 HDMI Media Streaming



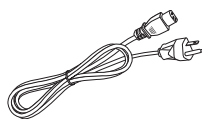
Snelgids



Voorschriften



Garantiekaart*



Netsnoer



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

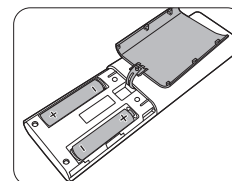
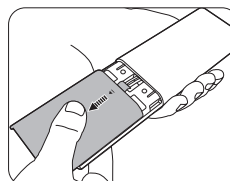
Optionele accessoires

1. ReserVELamp

2. 3D-bril

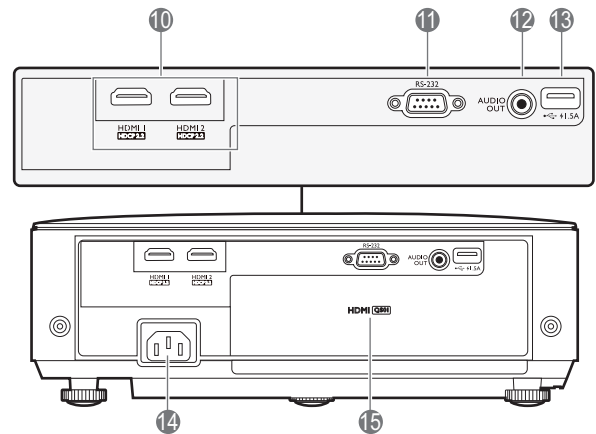
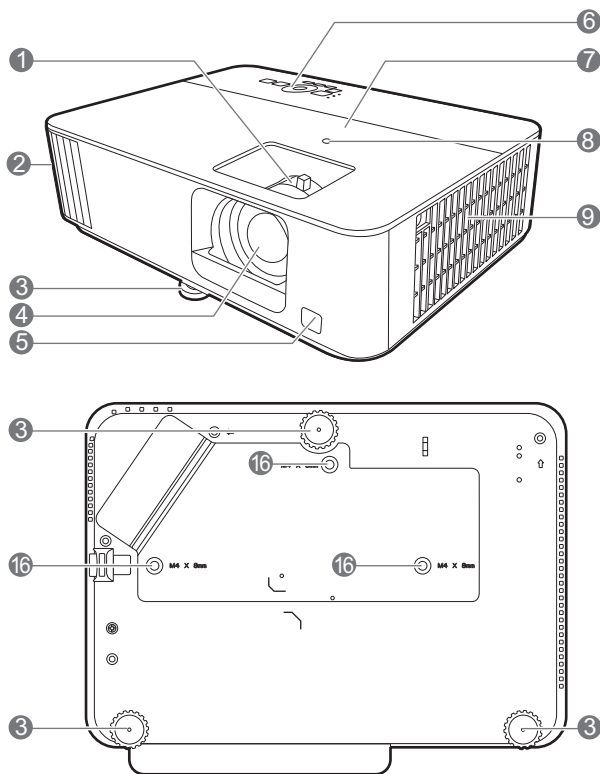
De batterijen van de afstandsbediening vervangen

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



- Laat de afstandsbediening en batterijen niet 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



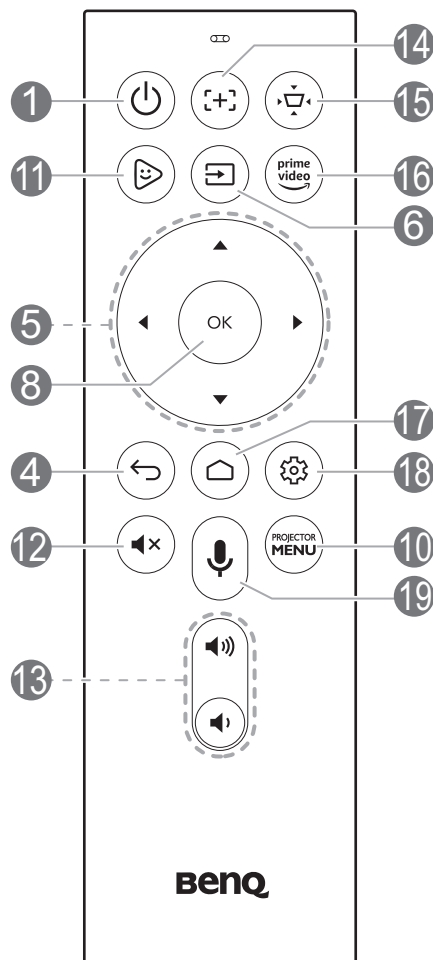
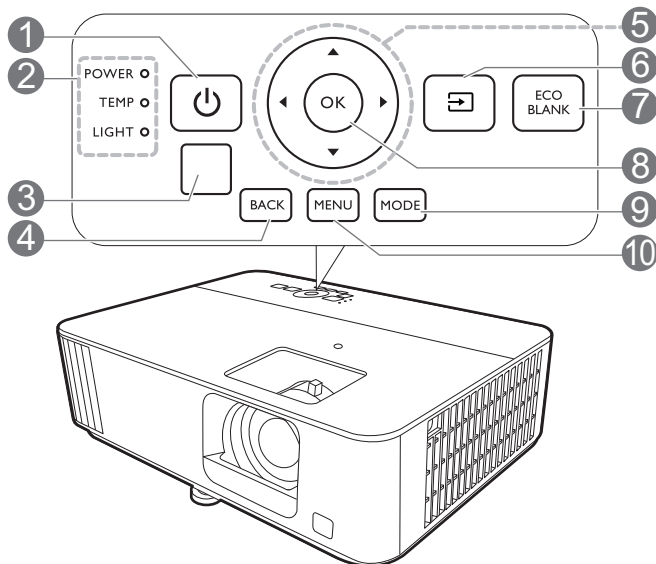
1. Focusering en zoomring
2. Ventilatie (luchtuitlaat)
3. Verstelvoetjes
4. Projectielens
5. IR-afstandssensor
6. Extern besturingspaneel
(Zie [Bedieningselementen en functies op pagina 9.](#))
7. Lampenkap
8. Omgevingslichtsensor (ALS)
9. Ventilatie (luchtinlaat)
10. HDMI 1/HDMI 2-ingang
11. RS-232-poort
12. Audio-uit-aansluiting
13. USB Type-A-poort (1,5 A voeding)
14. Wisselstroomstekker
15. QS01 HDMI Media Streaming-poort (ATV-dongle)
16. Gat en voor plafondmontage

Bedieningselementen en functies

Projector en afstandsbediening



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



1. **AAN/UIT**

Schakelt de projector tussen standby-modus of aan.

2. **POWER (Power-lampje)/TEMP (waarschuwingslampje temperatuur)/ LIGHT (Light-indicator)** (Zie [Indicatoren op pagina 48.](#))

3. IR-afstandssensor

4. **BACK**/

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

5. Pijltoetsen (, , ,)

Als het menu On-screen display (OSD) of het menu ATV is geactiveerd, worden deze toetsen als directionele toetsen gebruikt om de gewenste menu-items te selecteren en aanpassingen te maken.

Als het OSD-menu of het ATV-menu niet actief zijn, functioneren deze uitsluitend bij bronnen met CEC-mogelijkheden.

6. **BRON**

Geeft de bronselectiebalk weer.

7. **ECO BLANK**

Gebruikt om het schermbeeld te verbergen.



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

8. OK

- Bevestigt het geselecteerde menu-item van ATV of On-screen display (OSD).
- Tijdens het afspelen van ATV-media, speelt dit een video- of audiobestand af of pauzeert het.

9. MODE

Kies een beschikbare beeldmodus.

10. MENU/

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

11. FamiLand-kinderkanaal

Schakelt naar de ATV-ingang en opent FamiLand-kinderkanaal.

12. DEMPEN

Schakelt het projectorgeluid in of uit.

13. Volumetoetsen

Zet het volume van de projector lager of hoger.

14. FOCUS*

Indrukken om de pagina Autofocus te openen/sluiten.

*Alleen beschikbaar op compatibele projectors.

15. KEYSTONE

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

16. PRIME VIDEO

Schakelt naar de ATV-bron en opent de toepassing "Prime Video".

17. ANDROID TV HOME

Opent de startpagina van ATV.

18. ANDROID-INSTELLING

Opent bij een ATV-bron het instellingenmenu van de huidige toepassing.

19. SPRAAKGESTUURD ZOEKEN / ASSISTENT

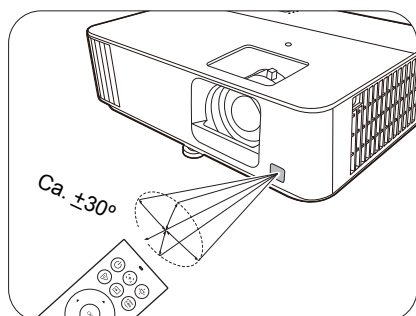
Ingedrukt houden om de spraakassistent of voice-zoeken te activeren. Houd deze toets ingedrukt en spreek in de microfoon aan de bovenkant van de afstandsbediening als u de spraakassistent gebruikt.

Effectief bereik van afstandsbediening

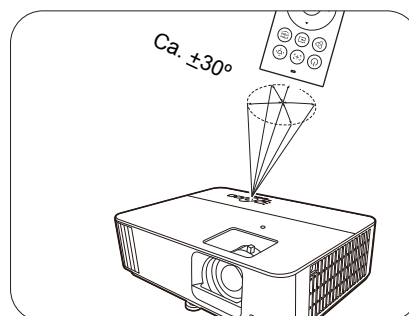
De afstandsbediening met in een hoek van 30 graden loodrecht op de IR-afstandsbedieningssensor(en) worden gericht om juist te functioneren. De afstand tussen de afstandsbediening en de sensor(en) mag niet de 8 meter overschrijden (~ 26 voet).

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

- De projector vanaf de voorzijde bedienen



- De projector vanaf de bovenzijde bedienen



De projector positioneren

Een plek kiezen

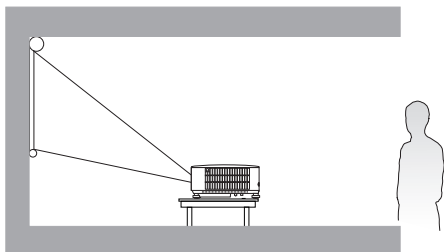
Alvorens een installatielocatie te kiezen voor uw projector, moet u de volgende factoren in beschouwing nemen:

- 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.

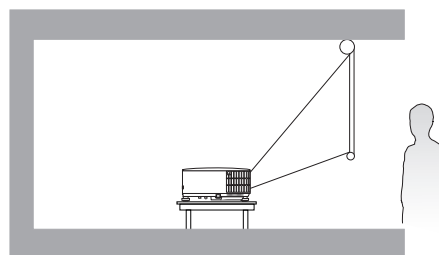
1. Tafel voor

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.



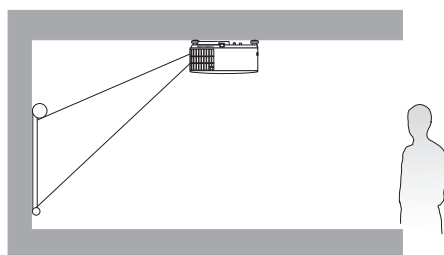
2. Tafel achter

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.



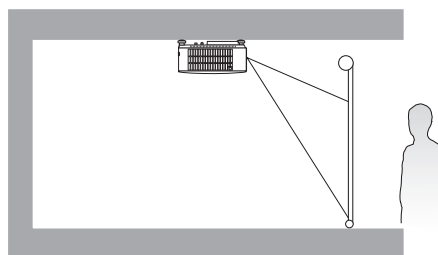
3. Plafond voor

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



4. Plafond achter

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

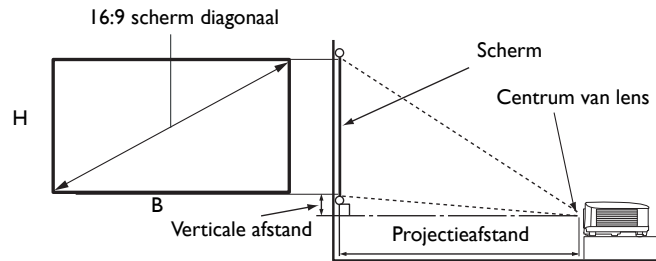


Na het inschakelen van de projector gaat u naar het menu **Geavanceerd - Installatie > Projectorpositie**, drukt u op **OK** en vervolgens op **◀/▶** om een instelling te selecteren.

Een voorkeursgrootte voor het geprojecteerde beeld verkrijgen

De afstand van de projectorlens tot het scherm, de zoominstelling (indien beschikbaar) en de video-indeling beïnvloeden de grootte van het geprojecteerde beeld.

Projectieafmetingen



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

Schermformaat			Projectieafstand (mm)			Verticale afstand (mm)	
Diagonaal		H (mm)	B (mm)	Min. afstand (met max. zoom)	Gemiddeld		Max afstand (met min. zoom)
Inch	mm						
30	762	374	664	598	657	717	37
40	1016	498	886	797	877	956	50
50	1270	623	1107	996	1096	1195	62
60	1524	747	1328	1195	1315	1435	75
70	1778	872	1550	1395	1534	1674	87
80	2032	996	1771	1594	1753	1913	100
90	2286	1121	1992	1793	1972	2152	112
100	2540	1245	2214	1992	2192	2391	125
110	2794	1370	2435	2192	2411	2630	137
120	3048	1494	2657	2391	2630	2869	149
130	3302	1619	2878	2590	2849	3108	162
140	3556	1743	3099	2789	3068	3347	174
150	3810	1868	3321	2989	3287	3586	187
160	4064	1992	3542	3188	3507	3825	199
170	4318	2117	3763	3387	3726	4065	212
180	4572	2241	3985	3586	3945	4304	224
190	4826	2366	4206	3786	4164	4543	237
200	5080	2491	4428	3985	4383	4782	249
210	5334	2615	4649	4184	4602	5021	262
220	5588	2740	4870	4383	4822	5260	274
230	5842	2864	5092	4583	5041	5499	286
240	6096	2989	5313	4782	5260	5738	299
250	6350	3113	5535	4981	5479	5977	311
260	6604	3238	5756	5180	5698	6216	324
270	6858	3362	5977	5380	5917	6455	336
280	7112	3487	6199	5579	6137	6695	349
290	7366	3611	6420	5778	6356	6934	361
300	7620	3736	6641	5977	6575	7173	374

Als u bijvoorbeeld een scherm van 120 inch gebruikt, is de aanbevolen projectieafstand in de "Gemiddeld"-kolom 2630 mm.

Voor een projectieafstand van 3700 mm is 3726 mm de dichtstbijzijnde waarde in de kolom "Gemiddeld". Als u in deze rij kijkt, ziet u dat u hiervoor een scherm van 170" (ongeveer 4,3 m) nodig hebt.



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 zeerste aan dat u de juist passende BenQ-montageset voor de projector gebruikt en dat u zorgt dat deze stevig en veilig wordt geïnstalleerd.

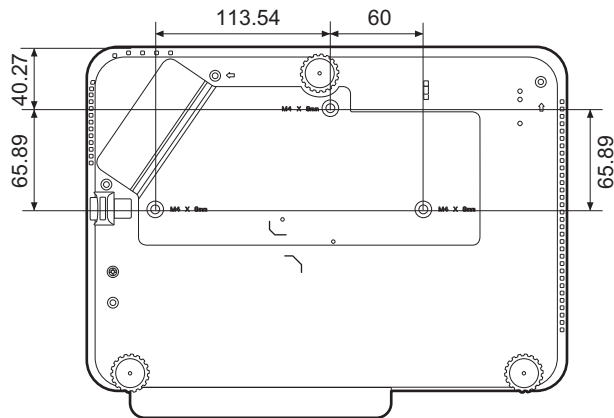
Als u een montageset voor de projector gebruikt die niet van het merk BenQ is, dan ontstaat er een veiligheidsrisico waardoor de projector kan vallen wegens onjuiste bevestiging door de verkeerde maat of lengte van schroeven te gebruiken.

Voordat u de projector bevestigt

- Schaf een BenQ-montageset voor de projector aan waar u uw BenQ-projector hebt gekocht.
- 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.
- Houd rekening met de omgevingstemperatuur op de plek waar de projector op het plafond of aan de wand wordt gemonteerd. 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.

Plafond/wandmontage installatiediagram

Schroefopening voor plafond-/wandmontage: M4 x 8 mm



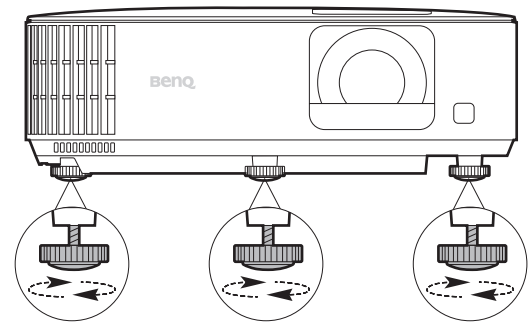
Eenheid: mm

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 het verstelvoetje aanpassen om de horizontale hoek nauwkeuriger in te stellen.

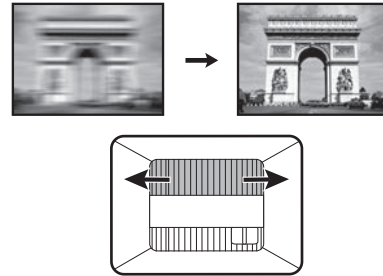
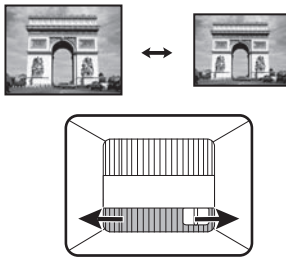
Om de pootjes uit te trekken, schroeft u de stelvoetjes in omgekeerde richting.



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

- Stel het geprojecteerde beeld met de zoomring af op de grootte die u nodig hebt.
- Maak het beeld scherp door aan de focusing te draaien.

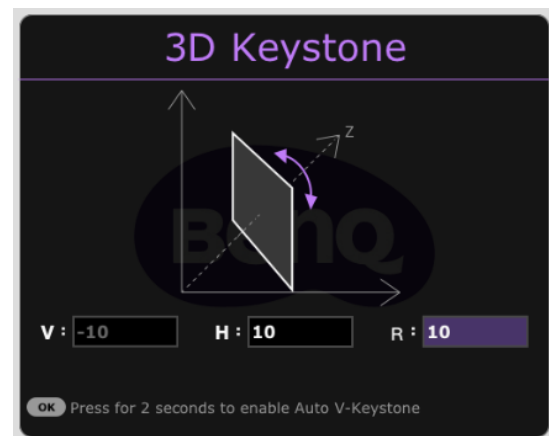
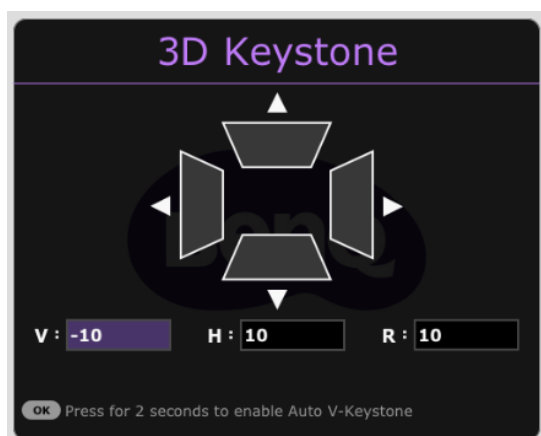


Keystone corrigeren

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 **3D-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 **3D-Keystone**-correctie wordt weergegeven:
 - Druk op ◀/▶ om V, H of R te selecteren.
Selecteer V om de verticale keystone te corrigeren.
Selecteer H om de horizontale keystone te corrigeren.
Selecteer R om het geprojecteerde beeld rechtersom of linksom te draaien.
 - Druk op ▲/▼ om de waarde aan te passen.
 - 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 **Installatie**-menu.

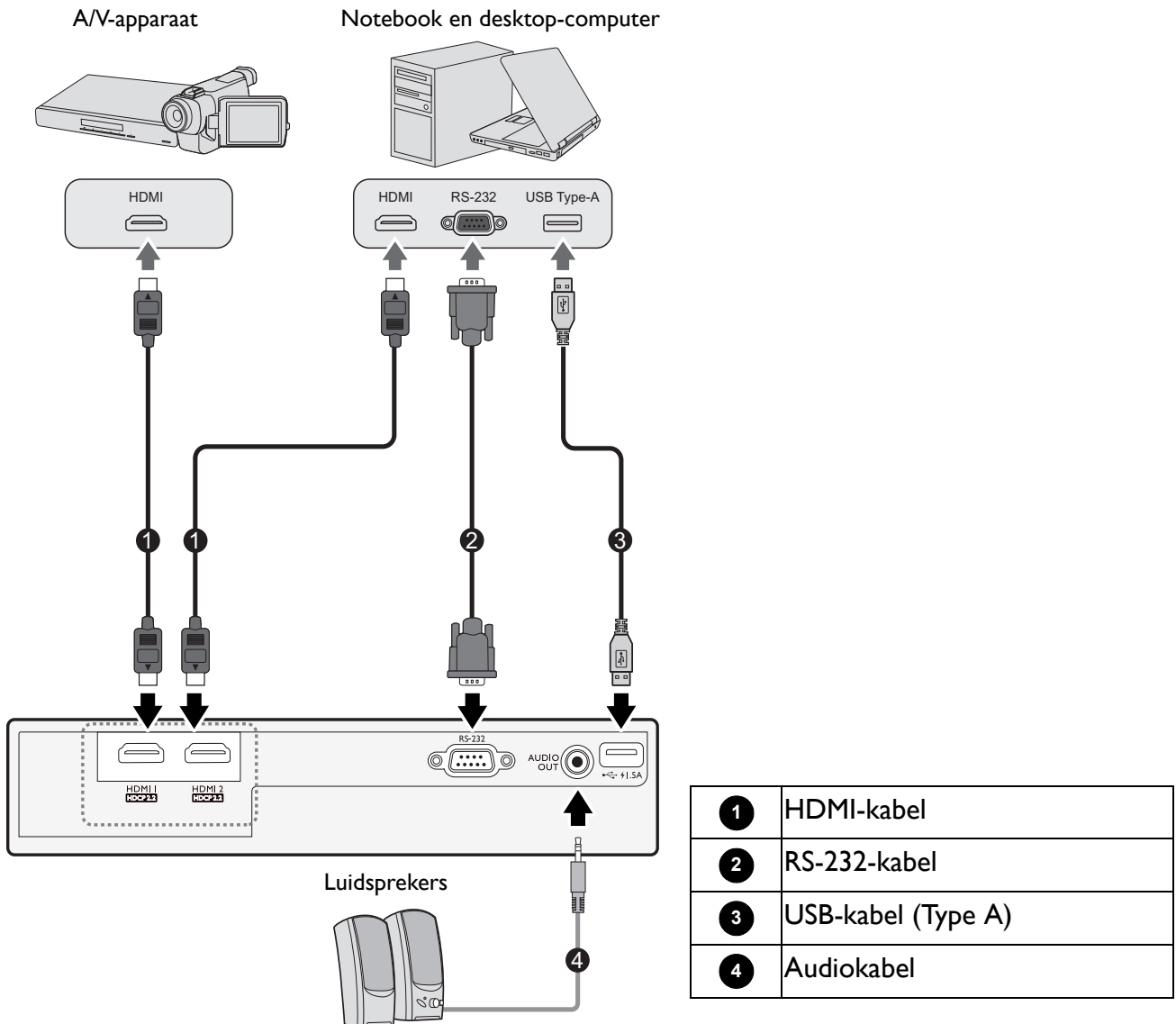


3. Als u klaar bent, drukt u op ⏪ om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten.

Aansluitingen

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

1. Schakel alle apparatuur uit voordat deze aansluit.
2. Gebruik de juiste signaalkabels voor elke bron.
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 elektronikazaken.
- 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 videoport 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.

Audio aansluiten

De projector heeft, alleen voor bedrijfsdoeleinden, geïntegreerde mono-luidsprekers die zijn ontworpen om basis-audiofunctionaliteit te geven met bijbehorende gegevenspresentaties. Zij zijn niet ontworpen of bedoeld voor stereo-audioreproductie dat naar verwachting kan worden gebruikt in toepassingen voor thuisbioscopen. Een stereo-audio-ingang (indien gegeven), wordt via de luidsprekes van de projector in een algemene mono-audio-uitgang gemengd.

De geïntegreerde luidspreker(s) zal/zullen worden gedempt als de **AUDIO OUT**-bus wordt aangesloten.

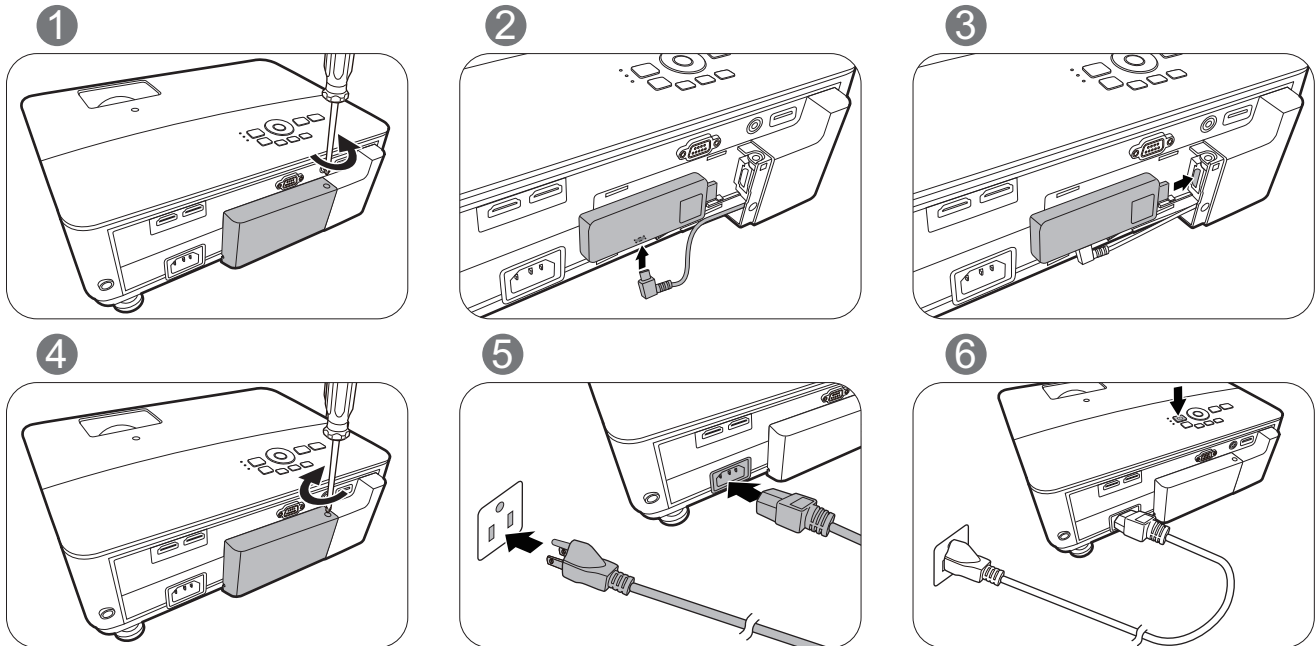


- Zelfs als een stereo-audio-ingang is aangesloten, kan de projector alleen maar gemengde mono-audio afspelen.


Werking

De QS01 HDMI Media Streaming installeren

De verstrekte QS01 HDMI Media Streaming is een Android TV-dongle (ATV) die met de projector moet worden gebruikt. Zie onderstaande illustraties om de dongle te installeren. Zorg dat de dongleafdekking weer correct wordt geplaatst nadat de dongle is aangesloten. Schakel de netvoeding aan terwijl de dongleafdekking open is.







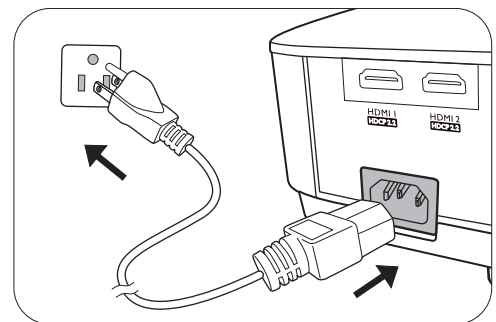
De projector opstarten

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  om de projector te starten. Het groene lampje van de voedingsindicator knippert en blijft groen als de projector aan is.

De opstartprocedure duurt ongeveer 30 seconden. In een latere fase van het opstarten, wordt een opstartlogo geprojecteerd.

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**.

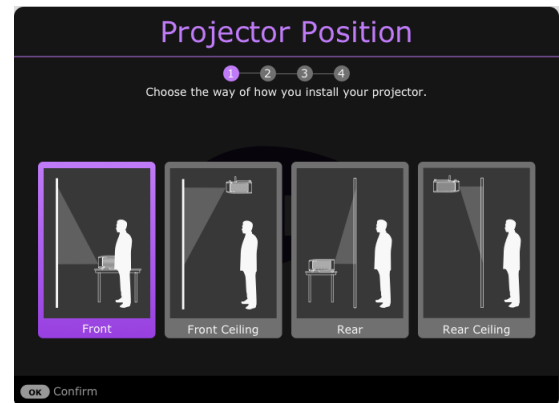


 Onderstaande Setupwizard-afbeeldingen dienen slechts ter referentie en kunnen afwijken van het daadwerkelijke ontwerp.

Stap 1:

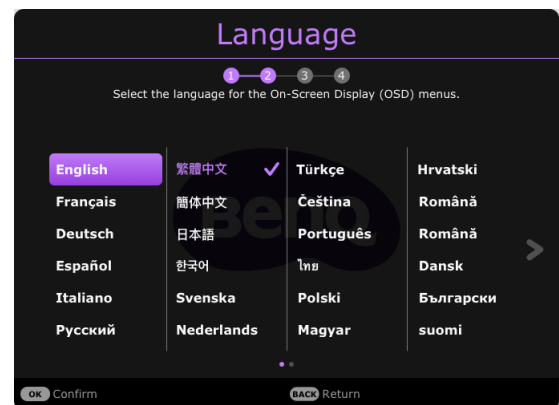
Geef de **Projectorpositie** aan.

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



Stap 2:

Geef de OSD-**Taal** aan.



Stap 3:

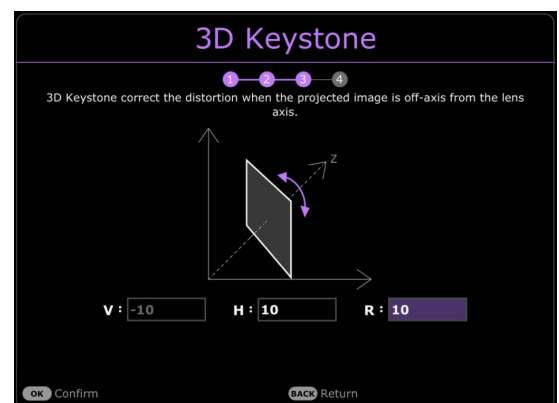
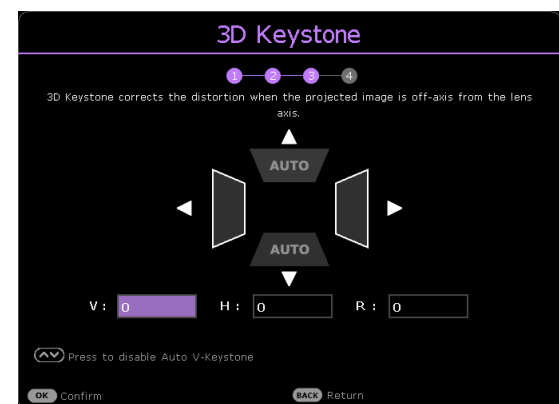
Geef de **3D-Keystone** aan.

Als het geprojecteerde beeld is vervormd doordat in een hoek wordt geprojecteerd, voert u de volgende stappen uit om de vorm van het geprojecteerde beeld te corrigeren.

- Druk op ◀/▶ om V, H of R te selecteren. Selecteer V om de verticale keystone te corrigeren. Selecteer H om de horizontale keystone te corrigeren. Selecteer R om de geprojecteerde beelden rechtersom of linksom te draaien.
- Druk op ▲/▼ om de waarde aan te passen.

Als u klaar bent, drukt u op **OK** om door te gaan naar de volgende stap.

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



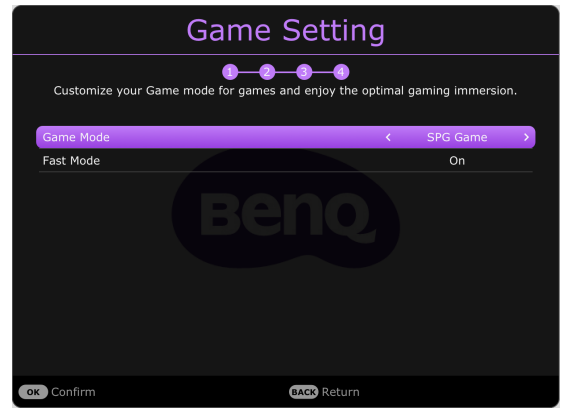
Stap 4:

Geef de **Game-instelling** aan.

U kunt in dit menu een gewenste gamemodus selecteren en meer beeldinstellingen aanpassen.

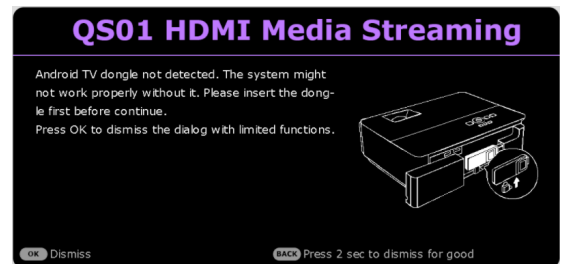
Zie [Game-instelling op pagina 30](#) voor details.

De eerste instellingen zijn nu voltooid.




Herinnering voor het installeren van QS01 HDMI Media Streaming

Dit bericht wordt weergegeven wanneer de QS01 niet wordt gedetecteerd. Raadpleeg [De QS01 HDMI Media Streaming installeren op pagina 18](#) over het installeren van de dongle.



- Als u voor een wachtwoord wordt gevraagd, drukt u op de pijltoetsen om een 6-cijferig wachtwoord in te voeren. Raadpleeg [De wachtwoordbeveiliging gebruiken op pagina 24](#).
- Schakel alle aangesloten apparatuur in.

De projector zal naar ingangssignalen zoeken. Het huidige ingangssignaal dat wordt gescand, verschijnt. Als de projector geen geldig signaal vindt, wordt het bericht "Geen signaal" continu weergegeven totdat een ingangssignaal wordt gevonden.

U kunt ook drukken op  om uw gewenste ingangssignaal te selecteren. Raadpleeg [Schakelen tussen ingangssignalen op pagina 25](#).



- Gebruik de oorspronkelijke accessoires (bijv. Stroomkabel) om mogelijke gevaren te vermijden, zoals elektrische schok of brand.
- Als de projector nog warm is van de vorige activiteit, dan zal gedurende ongeveer 90 seconden een koelingsventilator werken voordat de lamp 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. Raadpleeg [Timingdiagram op pagina 52](#).
- Als er gedurende 3 minuten geen signaal wordt gedetecteerd, dan gaat de projector automatisch naar de besparingsmodus.
- Als "Instellingen herstellen" is geselecteerd, verschijnt na het opnieuw opstarten de setupwizard en wordt de standaardwaarde van Auto-ingang hersteld.

De QS01 HDMI Media Streaming instellen

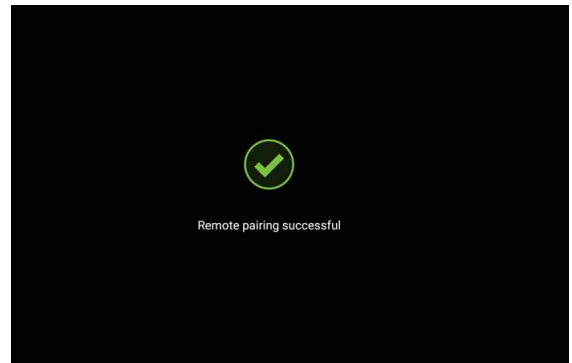
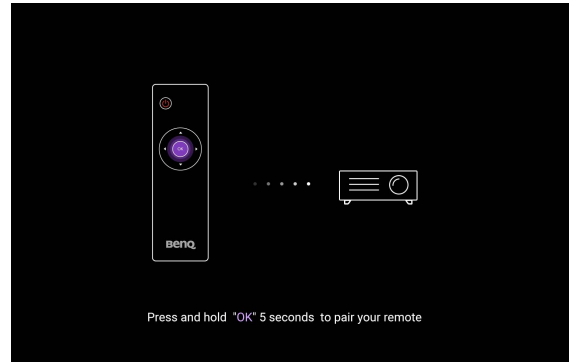
Voordat u begint

Controleer wat u hebt:

- Een wifi-internetverbinding
- Een Google-account

Stap 1:

Houd **OK** vijf seconden ingedrukt om de afstandsbediening te koppelen.

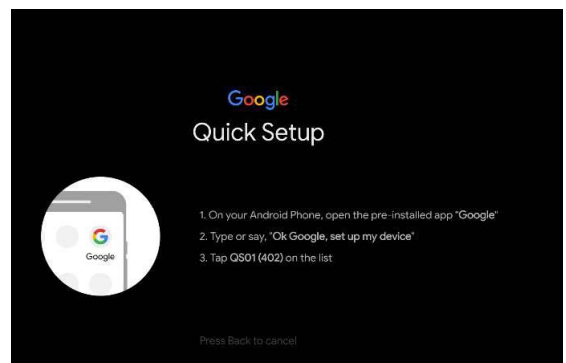


Stap 2:

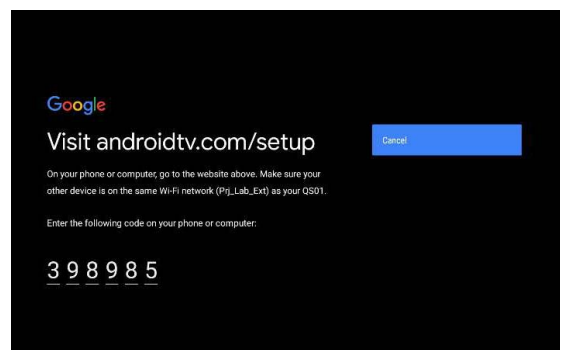
Stel het apparaat in.

Er zijn 3 mogelijkheden om het apparaat in te stellen:

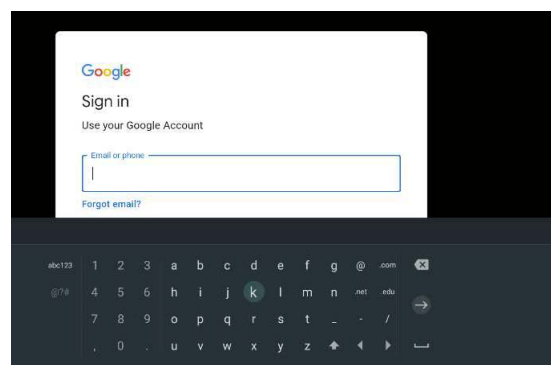
- Snel instellen met een Android-telefoon



- Met de telefoon of computer

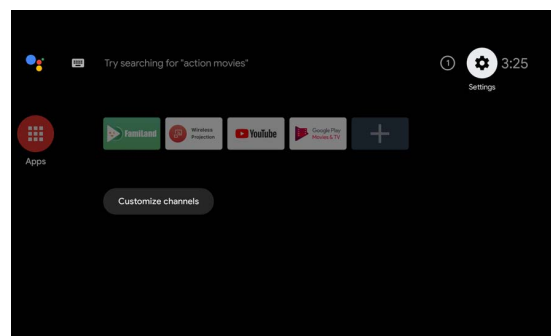


- Met de afstandsbediening



Stap 3:

Open het startscherm van Android TV.




 Ga naar <https://support.google.com/androidtv/> voor meer informatie.


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.

- OSD-menu **Basis**: biedt de belangrijkste menufuncties. (Raadpleeg [Menu Basis op pagina 27](#))
- OSD-menu **Geavanceerd**: biedt de alle menufuncties. (Raadpleeg [Menu Geavanceerd op pagina 28](#))

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

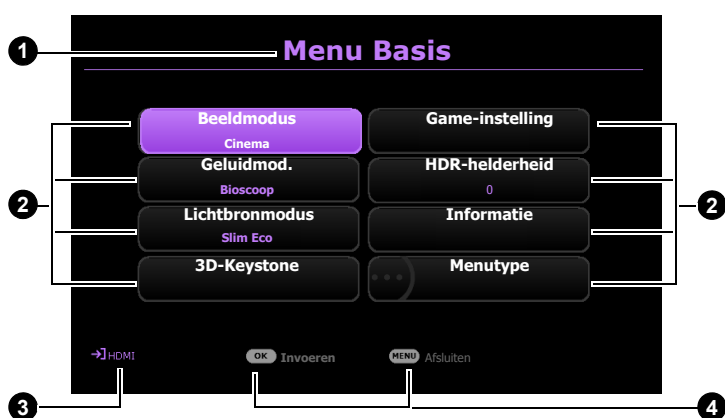
- Gebruik de pijltoetsen (**▲/▼/◀/▶**) op de projector of de afstandsbediening om door de menu-items te bladeren.
- Gebruik **OK** op de projector of de afstandsbediening om het geselecteerde menu-item te bevestigen.

De eerste keer dat u de projector gebruikt (na het voltooien van de eerste instelling), drukt u op **MENU**  en het OSD-menu **Basis** wordt geopend.



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

Hieronder vindt u het overzicht van het **Basis** OSD-menu.



1 Menutype

2 Submenu en status

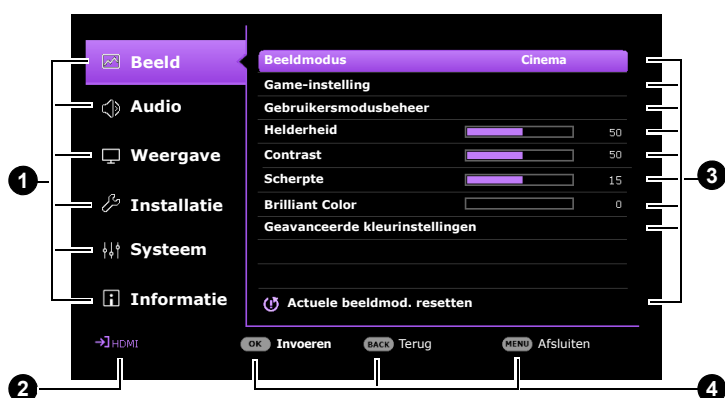
3 Huidig ingangssignaal

4 Functietoetsen

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

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

Hieronder vindt u het overzicht van het **Geavanceerd** OSD-menu.



1 Hoofdmenu

2 Huidig ingangssignaal

3 Submenu en status

4 Functietoetsen

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. De projector schakelt naar **Basis** OSD-menu.

De projector veiligstellen

De wachtwoordbeveiliging gebruiken

Een wachtwoord instellen

1. Ga naar het menu **Geavanceerd - Systeem > Beveiligingsinstellingen**. Druk op **OK**. De pagina **Beveiligingsinstellingen** verschijnt.
2. Markeer **Wachtwoord wijzigen** en druk op **OK**.
3. De vier pijltoetsen (**▲**, **▶**, **▼**, **◀**) vertegenwoordigen respectievelijk 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 > Beveiligingsinstellingen > Inschakelblokkering**, druk op **OK** en **◀/▶** om **Aan** te selecteren. Voer het wachtwoord opnieuw in.



- De cijfers die worden ingevoerd, worden als asterisks 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.

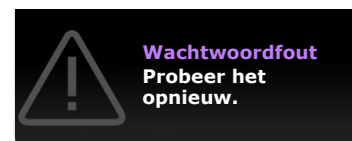
Als u het wachtwoord bent vergeten

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. Raadpleeg [De procedure voor het herstellen van het wachtwoord starten op pagina 24](#).

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

De procedure voor het herstellen 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 het menu **Geavanceerd - Systeem > Beveiligingsinstellingen**. Druk op **OK**. De pagina **Beveiligingsinstellingen** 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 **Voer huidig wachtwoord in** en kunt u het opnieuw proberen. U kunt op **BACK** drukken om de wijziging te annuleren of om een ander wachtwoord te proberen.
4. Voer een nieuw wachtwoord in.
5. Bevestig het nieuwe wachtwoord door deze opnieuw in te voeren.

De wachtwoordfunctie uitschakelen

Schakel de wachtwoordbeveiliging uit door naar het menu **Geavanceerd - Systeem > Beveiligingsinstellingen > Inschakelblokkering** te gaan en 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 **Beveiligingsinstellingen**. 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 **Voer huidig wachtwoord in** en kunt u het opnieuw proberen. U kunt op **BACK** drukken om de wijziging te annuleren of om een ander wachtwoord te proberen.




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

Schakelen tussen ingangssignalen

De projector kan tegelijkertijd op 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 automatisch zoeken Aan** als u wilt dat de projector automatisch naar signalen moet zoeken.

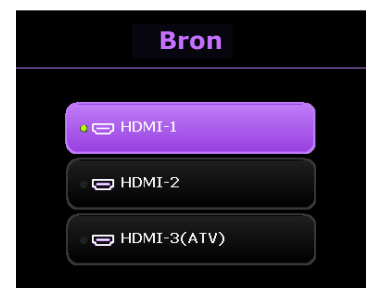
De ingang handmatig selecteren:

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



Zodra gedetecteerd, zal in de hoek van het scherm enkele seconden informatie over de geselecteerde bron verschijnen. Als op de projector meerdere apparaten zijn aangesloten, herhaalt u stappen 1-2 om naar een ander signaal te zoeken.

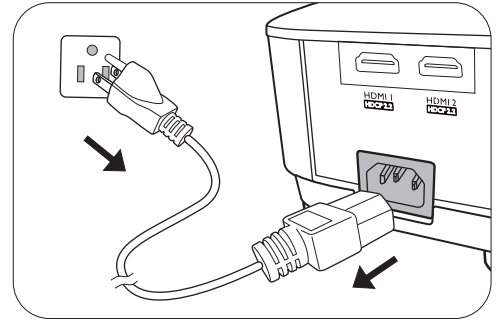


- Het helderheidsniveau van het geprojecteerde beeld verandert overeenkomstig terwijl u tussen verschillende ingangssignalen schakelt.
- Voor de beste resultaten voor beeldweergaven moet u een ingangssignaal selecteren en gebruiken die uitvoert met de oorspronkelijke resolutie van de projector. Elke andere resolutie zal, afhankelijk van de instelling "hoogte-/breedteverhouding" door de projector worden geschaald. Dit kan enige beeldvervalsing of verlies van beeldscherpte veroorzaken. Zie [Beeldverhouding op pagina 35](#).



De projector uitschakelen

1. Druk op  en er verschijnt een melding die u om een bevestiging vraagt. Wanneer u niet binnen enkele seconden reageert, verdwijnt het bericht.
2. Druk nogmaals op . De powerindicator knippert oranje en de lichtbron wordt uitgeschakeld. De ventilatoren blijven nog ongeveer 90 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.
- Schakel de projector niet onmiddellijk in nadat u deze hebt uitgeschakeld. De overmatige hitte kan de levensduur van de lamp verkorten.
- Resultaten betreffende de levensduur van de lamp verschillen, afhankelijk van omgevingsvoorwaarden en gebruik.

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 Systeem

Menu Basis

Menu (Referentiepagina)	Opties
Beeldmodus (29)	Bright/Living Room/Game/Sports/Cinema/(3D)/ (HDR10)/(HDR Game)/(HLG)/User
Geluidmod. (34)	Bioscoop/Muziek/Game/Sport/Gebr
Lichtbronmodus (46)	Normaal/ECO/Slim Eco/LampSave
3D-Keystone (15)	H: -30 – +30
	V: -30 – +30
	R: -30 – +30
Game-instelling (30)	Gamemodus Uit/FPS/RPG/SPG
	Snelle modus Uit/Laag/Hoog
HDR-helderheid (32)	-2/-1/0/1/2
Informatie (43)	Gedetecteerde resolutie
	Bron
	Beeldmodus
	Lichtbronmodus
	3D-formaat
	Kleursysteem
	Dynamisch bereik
	Gebruikstijd van lichtbron
	Firmware-versie
	Servicecode
Menutype (41)	Basis/Geavanceerd


Menu Geavanceerd

I. Hoofdmenu: **Beeld**

Structuur

Menu		Opties	
Beeldmodus		Bright/Living Room/Game/Sports/Cinema/3D/HDRI0/HDR Game/HLG/User	
Game-instelling	Gamemodus	Uit/FPS/RPG/SPG	
	Snelle modus	Uit/Laag/Hoog	
Gebruikersmodusbeheer	Inst. laden vanaf	Bright/Living Room/Game/Sports/Cinema	
	Gebr.mod.naam wz		
Helderheid		0–100	
Contrast		0–100	
Scherpte		0–31	
Brilliant Color		0–10	
Geavanceerde kleurinstellingen	Gammaselectie	1,8/2,0/2,1/2,2/2,3/2,4/2,5/2,6/BenQ	
	Kleurtemperatuur afstemmen	Kleurtemperatuur	Normaal/Koel/standaard/Warm
		R-versterking/ G-versterking/ B-versterking	0–200
		R-verschuiving/ G-verschuiving/ B-verschuiving	0–511
	Kleurbeheer	R/G/B/C/M/Y	Schakering/Verzadiging/Versterking
		W	R-versterking/G-versterking/ B-versterking
		Resetten	
	Lichtbronmodus		Normaal/ECO/Slim Eco/LampSave
	HDR-helderheid		-2/-1/0/1/2
	Ruisonderdrukking		0 – 31
Actuele beeldmod. resetten		Resetten/Annuleren	

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">• Bright 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.• Living Room Met volle kleuren, fijn afgestelde scherpste en een hogere helderheid is dit perfect voor het streamen van tv-programma's in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer.• Game Deze modus is het beste voor videogames en kunt in het menu Game-instelling voor drie soorten games een optimale audiovisuele voorinstelling kiezen: First-Person shooting (FPS), Role-Playing-game (RPG), Sportgame (SPG) voor een perfecte gamebeleving in een goed-verlichte ruimte.• Sports 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.• Cinema
Beeldmodus	<p>Deze modus is het beste voor het bekijken van films met accurate kleuren en diep contrast bij een laag helderheidsniveau in een ruimte met weinig omgevingslicht, zoals in een commerciële bioscoop.</p> <ul style="list-style-type: none">• 3D Geoptimaliseerd om 3D-effecten zichtbaar te maken van 3D-beeldmateriaal.  Deze modus is uitsluitend beschikbaar als de 3D-functie is ingeschakeld.• HDRI0/HDR Game 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 HDRI0 en HDR Game selecteren. HDRI0 is het beste geschikt voor het bekijken van Blu-ray-films en HDR Game wordt gebruikt om het menu Game-instelling te openen voor HDR-gameplay.• HLG Biedt High Dynamic Range-effecten met hoger contrast van helderheid en kleur. Beeldmodus wordt automatisch overgeschakeld naar HLG als metagegevens of EOTF-info wordt gedetecteerd van HLG-streamingcontent.• User Roept de instellingen terug die op basis van de huidige beschikbare beeldmodi zijn aangepast. Raadpleeg Gebruikersmodusbeheer op pagina 28.

Game-instelling

• Gamemodus

U kunt een gewenste modus selecteren uit **FPS**, **RPG**, **SPG**. Als een van de modi is ingesteld, wordt **Beeldmodus** naar **Game** geschakeld.

- **FPS** (First-Person shooting): betere weergave van details door vijanden zichtbaar te maken die verborgen zijn in schaduw, en omgevingsgeluiden zodat voetstappen en schoten en hun richting hoorbaar zijn.
- **RPG** (Role-Playing): biedt CinematicColor en krachtig bioscoopgeluid net als in een filmachtige en fantasiewereld van een game.
- **SPG** (Sport): biedt realistische kleuren en live-commentaargeluid om van een live uitgezonden sportwedstrijd te genieten.

• Snelle modus

Minimaliseert de reactietijd tussen de ingangsbron en het weergegeven beeld. Om de responstijd tot een minimum te beperken, raden we aan om de digitale aanpassingen (zoals **3D-Keystone**) in te stellen op 0. Wanneer **Snelle modus** wordt geactiveerd, schakelt **Beeldverhouding** automatisch over naar **Auto**.

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 **Beeld > 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 **Beeld**.
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 **Beeld > 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 selecteren 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.
-

Helderheid	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.
Contrast	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.
Scherpte	Hoe hoger de waarde, des te scherper het beeld wordt.
Brilliant Color	Deze functie maakt gebruik van een nieuw kleurverwerkingsalgoritme en systeemniveauverbeteringen voor een hogere helderheid, terwijl de kleuren getrouwer en pakkender in beeld komen. Hiermee kan de helderheid meer dan 50% worden verhoogd in beelden met middentonen. Dit is normaal bij video- en natuurlijke scènes, zodat de projector beelden geeft in realistische en ware kleuren.

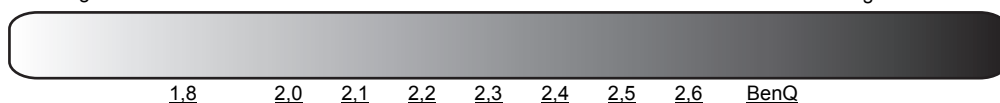
• **Gammaselectie**

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



Geavanceerde kleurinstellingen

• **Kleurtemperatuur afstemmen**

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

- **Normaal**: de witte kleur behoudt de normale schakering.
- **Koel**: maakt het beeld blauwachtig wit.
- **standaard**: met de oorspronkelijke kleurtemperatuur van de lichtbron en hogere helderheid. Deze instelling is geschikt voor omgevingen waar een uiterst hoge helderheid is vereist, bijv. in een goed verlichte kamer.
- **Warm**: maakt het beeld roodachtig wit.

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

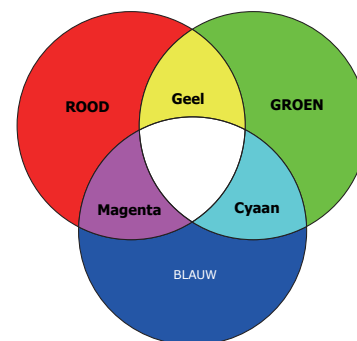
- **R-versterking/G-versterking/B-versterking**: past de contrastniveaus van Rood, Groen en Blauw aan.
- **R-verschuiving/G-verschuiving/B-verschuiving**: past de helderheidsniveaus van Rood, Groen en Blauw aan.

• **Kleurbeheer**

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.

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

Als u de standaardwaarden van alle instellingen wilt herstellen, selecteert u **Resetten** en drukt u op **OK**.



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. Raadpleeg [De levensduur van de lichtbron optimaliseren op pagina 46](#).

• **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.

Geavanceerde kleurinstellingen (vervolg)

**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 **Resetten** te selecteren en druk op **OK**. De fabrieksinstellingen voor de beeldmodus worden hersteld.



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

2. Hoofdmenu: **Audio**

Structuur

Menu	Opties
Geluidmod.	Bioscoop/Muziek/Game/Sport/Gebr
Gebruiker- geluids-EQ	100 Hz/300 Hz/1 kHz/ 3 kHz/10 kHz -10 – +10
Dempen	Uit/Aan
Volume	0 – 20
Beltoon in/uitschakelen	Uit/Aan
Audio resetten	Resetten/Annuleren

Funcatiebeschrijvingen

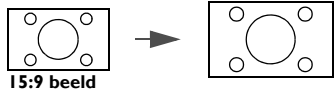

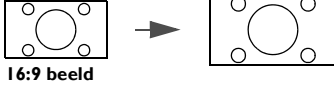
Menu	Beschrijvingen
Geluidmod.	<p>Deze functie maakt gebruik van de treVolo en Bongiovi DPS (Digital Power Station) Technology. Dit maakt gebruik van gepatenteerde algoritmes met 120 ijkpunten voor het in realtime optimaliseren van audiosignalen. Hierbij wordt diepte, helderheid, definitie en aanwezigheid toegevoegd en het stereobeeld verbeterd voor een nog meeslependere geluidsbeleving. De volgende vooraf ingestelde geluiden zijn geschikt: Bioscoop, Muziek, Game, Sport en Gebr. Als Gamemodus in het menu Geavanceerd - Beeld > Game-instelling is geactiveerd, gebruiken FPS/SPG/RPG de geluidsmodus Game/Sport/Bioscoop.</p> <p>Met de modus Gebr kunt u de geluidsinstellingen aanpassen. Als u de modus Gebr selecteert, kunt u zelf aanpassingen aanbrengen met de functie Gebruiker- geluids-EQ.</p> <p>Als de functie Dempen is geactiveerd, resulteert het aanpassen van de Geluidmod. in het uitschakelen van de functie Dempen.</p>
Gebruiker- geluids-EQ	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 Gebr -modus.
Dempen	Selecteer Aan om de interne luidspreker van de projector uit te schakelen of om het volume van de audio-uitgang te dempen. Kies Uit om het geluid te herstellen.
Volume	Past het volumeniveau van de interne luidspreker van de projector aan of van het volume dat wordt uitgevoerd via de audio-uitgang. Als de functie Dempen is geactiveerd, resulteert het aanpassen van de Volume in het uitschakelen van de functie Dempen .
Beltoon in/uitschakelen	Stel de geluidstoon van de projector in op Aan of Uit . De Beltoon in/uitschakelen kan uitsluitend hier worden aangepast. Het dempen van het geluid of aanpassen van het geluidsniveau heeft geen invloed op de Beltoon in/uitschakelen .
Audio resetten	Brengt alle afstellingen die u hebt gemaakt voor het menu Audio terug naar de vooraf ingestelde fabriekswaarden.

3. Hoofdmenu: **Weergave**

Structuur

Menu		Opties
Beeldverhouding		Auto/4:3/16:9
Ingang automatisch zoeken		Uit/Aan
Wijzig bronn.		HDMI-1/HDMI-2
3D	3D-modus	Frame opeenvolgend/Uit
	3D-sync omkeren	Uitschakelen/Omkeren
Hdmi-formaat		Auto/Beperkt/Volledig
Hdmi-equalizer		HDMI-1/HDMI-2 Auto/1/2/3/4/5
HDMI EDID		HDMI-1/HDMI-2/ HDMI-3 Verbeterd/Standaard
Hdmi-instellingen	Elektronicabeheer	Uit/Aan
	Audio return (HDMI-2)	Uit/LPCM/RAW
	Inschakelkoppeling	Uit/Vanaf apparaat
	Uitschakelkoppeling	Uit/Vanaf projector
Weergave resetten		Resetten/Annuleren

Functiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
Beeldverhouding	<p>Afhankelijk van uw ingangssignaalbron zijn er diverse opties om de hoogte-/breedteverhouding van het beeld in te stellen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: De verhouding van het beeld wordt aangepast aan de eigen resolutie van de projector in de horizontale of verticale breedte. • 4:3: Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 4:3. • 16:9: Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:9. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>15:9 beeld</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>4:3 beeld</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>16:9 beeld</p> </div> </div>
Ingang automatisch zoeken	<p>Hiermee kan de projector automatisch naar een signaal zoeken.</p>
Wijzig bronn.	<p>Past de naam van het actuele ingangssignaal aan.</p> <p>Op de pagina Wijzig bronn.:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 ↶ en ▼ om Doorvoeren te selecteren. 4. Druk op OK en de bronnaam verandert.

3D

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-modus

De projector kiest automatisch de indeling **Frame opeenvolgend** als 3D-beelden worden gedetecteerd.

Wanneer **3D-modus** is ingeschakeld:

- De helderheid van het geprojecteerde beeld wordt verminderd.
- De **Beeldmodus** kan niet worden aangepast.
- De **3D-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-instellingen

• 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.
- **Volledig:** 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.

• Audio return (HDMI-2)

Als u een met ARC compatibele luidspreker via HDMI-kabel aansluit op de projector, kan het geluid worden teruggestuurd naar deze luidsprekers via de HDMI 2-poort van de projector.

HDMI-1-audio kan via de ARC-functie (**HDMI-2**) worden uitgevoerd naar externe luidsprekers.

• 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.

Inschakelkoppeling > Vanaf apparaat	Als het aangesloten apparaat wordt ingeschakeld, wordt de projector ook geactiveerd.
Uitschakelkoppeling > Vanaf projector	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

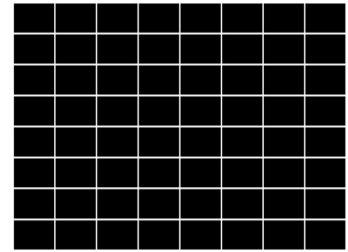
Menu	Opties
Projectorpositie	Tafel voor/Plafond voor/Achterkant/Plafond achter
	H: -30 – +30
3D-Keystone	V: -30 – +30
	R: -30 – +30
Auto verticale keystone	Uit/Aan
	LumiExpert
	Uit/Aan
LumiExpert	LumiExpert-niveau
	-1 – 0 – 1
	Handmatige kalibratie
	Status van handmatige kalibratie
	Kalibreren
	Handm. kalibratie resetten
Testpatroon	Aan/Uit
Hoogtemodus	Aan/Uit
Baudrate	9600/14400/19200/38400/57600/115200

Functiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
Projectorpositie	U kunt de projector tegen het plafond of achter een scherm installeren of met een of meerdere spiegels. Zie Een plek kiezen op pagina 11 voor details.
3D-Keystone	Zie Keystone corrigeren op pagina 15 voor details.
Auto verticale keystone	Corrigeert automatisch de keystonevervorming aan de linker/rechterzijde van het geprojecteerde beeld. <ul style="list-style-type: none">• LumiExpert Wanneer deze functie is ingeschakeld, detecteert de projector actief het omgevingslicht en past automatisch de gebalanceerde visuele helderheid toe voor een optimale weergave.  <p>Deze functie is niet beschikbaar als de Beeldmodus is ingesteld op Bright, 3D of HDR10/HLG.</p>
LumiExpert	<ul style="list-style-type: none">• LumiExpert-niveau: past de gammaverschuiving aan.• Handmatige kalibratie: u kunt de kalibratie zelf uitvoeren op basis van de helderheid van de omgeving.<ul style="list-style-type: none">• 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 afsluitsymptomen 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.

Baudrate

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.

5. Hoofdmenu: **Systeem**

Structuur

Menu		Opties	
Taal		English/Français/Deutsch/Italiano/Español/ Русский/繁體中文/简体中文/日本語/한국어/ Svenska/Nederlands/Türkçe/Čeština/ Português/ไทย/ Polski/Magyar/Hrvatski/ Română/Norsk/Dansk/Български/Suomi/ Indonesian/Ελληνικά/العربية/हिन्दी	
Achtergrondinstellingen	Beginscherm	BenQ/Zwart/Blauw	
Menu-instellingen	Menutype	Basis/Geavanceerd	
	Weergaveduur menu	5 sec/10 sec/20 sec/30 sec/Altijd	
	Menupositie	Midden/Linksboven/Rechtsboven/ Rechtsonder/Linksonder	
Lichtbroninformatie	Gebruikstijd van lichtbron		
	Normale modus		
	ECO-modus		
	Slimme Ecomodus		
	LampSave		
	Equivalent aantal lichturen		
	Lichttimer resetten	Resetten/Annuleren	
Gebruiksinstellingen	Herinnering	Uit/Aan	
	Led-indicator	Uit/Aan	
	Instellingen voor in/uitschakelen	Direct inschakelen	Uit/Aan
		Automatisch uitschakelen	Uitschakelen/3 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min
Beveiligingsinstellingen	Schermtaetsblokkering	Uit/Aan Ja/Nee	
	Wachtwoord wijzigen		
	Inschakelblokkering		
Fabriekswaarden		Resetten/Annuleren	
Systeem resetten		Resetten/Annuleren	

Funciebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
Taal	Stelt de taal in voor de On-Screen Display (OSD)-menu's.
Achtergrondinstellingen	<ul style="list-style-type: none"> • Beginscherm Hiermee selecteert u het logoscherm dat wordt weergegeven bij het opstarten van de projector.

Menu-instellingen

- **Menutype**

Stelt het OSD-menutype in volgens uw behoefte.

- **Weergaveduur menu**

Stelt de tijdsduur in dat de OSD actief blijft na de laatste druk op een toets.

- **Menupositie**

hiermee stelt u de positie van het OSD-menu in.

Lichtbroninformatie

Op deze menupagina staat de volgende informatie:

- **Gebruikstijd van lichtbron**

• Het aantal gebruikte lichturen tijdens **Normale modus, ECO-modus, Slimme Ecomodus, LampSave.**

• En het **Equivalent aantal lichturen.**

Zie [Het aantal lichturen opzoeken op pagina 45](#) voor details over het berekenen van het aantal uur.

Wanneer een nieuwe lamp is geïnstalleerd en u de timer moet resetten, selecteert u **Lichttimer resetten** en kiest u **Resetten**.

Gebruiksinstellingen

- **Herinnering**

Stelt de herinneringsberichten aan of uit.

- **Led-indicator**

U kunt de led-waarschuwingslampjes uitschakelen. Dit voorkomt lichtstoring als u beelden bekijkt in een donkere ruimte.


- **Instellingen voor in/uitschakelen**

- **Direct inschakelen:** hiermee kan de projector automatisch inschakelen zodra er stroom staat op de stroomkabel.

- **Automatisch uitschakelen:** hiermee wordt de projector automatisch uitgeschakeld als er gedurende een ingestelde periode geen ingangssignaal wordt gedetecteerd, zodat de lichtbron niet onnodig energie verbruikt.

Beveiligingsinstellingen

- **Schermttoetsblokkering**

Als de toetsen op de projector en de afstandsbediening zijn geblokkeerd, kunnen de instellingen van de projector niet per ongeluk worden veranderd (bijvoorbeeld door kinderen). Wanneer de **Schermttoetsblokkering** is ingeschakeld, functioneren de besturingstoetsen op de projector en afstandsbediening niet, behalve  **ENERGIE**.

U kunt de toetsblokkering opheffen door ► (de rechters-toets) 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 24](#).

Brengt alle instellingen terug naar de vooraf ingestelde fabriekswaarden.

Fabriekswaarden



De volgende instellingen zullen blijven: **Projectorpositie, 3D-Keystone, Auto verticale keystone, Hoogtemodus, Baudrate, Lichtbroninformatie, Beveiligingsinstellingen.**

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

Systeem resetten




De volgende instellingen zullen blijven: **Lichtbroninformatie, Beveiligingsinstellingen.**

6. Hoofdmenu: Informatie

Structuur

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

Functiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
Gedetecteerde resolutie	Toont de oorspronkelijke resolutie van het ingangssignaal.
Bron	Toont de huidige signaalbron.
Beeldmodus	Toont de geselecteerde modus in het menu Beeld .
Lichtbronmodus	Geeft de gebruikte lichtbronmodus aan.
3D-formaat	Geeft de huidige 3D-modus aan.  3D-formaat is uitsluitend beschikbaar als 3D is ingeschakeld.
Kleursysteem	Geeft de indeling van het ingangssysteem aan.
Dynamisch bereik	Geeft het dynamische bereik van het beeld aan, zoals SDR, HDR10, HLG, enzovoort.
Gebruikstijd van lichtbron	Geeft het aantal uur weer dat het licht is gebruikt.
Firmware-versie	Toont de firmware-versie van uw projector.
Servicecode	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 26](#) 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 50](#) 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.

Informatie over de lichtbron

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

2. Equivalent aantal lichturen = α uur

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

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

Y= levensduur van lichtbron volgens specificatie in modus **ECO**

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

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

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



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

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



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 lichtmodus in "Minuten" berekent en dit vervolgens afrondt naar een heel aantal uren.

Informatie over het aantal lichtuur 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 - Beeld > Geavanceerde kleurinstellingen > Lichtbronmodus**, druk op **OK**. De pagina **Lichtbronmodus** wordt weergegeven.

Door de projector in te stellen in de modus **ECO**, **Slim Eco** of **LampSave** verlengt de levensduur van de lamp.

Lichtmodus	Beschrijving
Normaal	Voor een lichtbron op volle helderheid
ECO	Beperkt de helderheid om de levensduur van de lichtbron te verlengen en het geruis van de ventilator te verminderen
Slim Eco	Past het vermogen van de lichtbron automatisch aan op de helderheid van de content terwijl de beeldkwaliteit wordt geoptimaliseerd
LampSave	Past het vermogen van de lichtbron automatisch aan op de helderheid van de content terwijl de levensduur van de lamp wordt verlengd

• Instellen van **Automatisch uitschakelen**

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

Als u **Automatisch uitschakelen** wilt instellen, 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 timing van de lampvervangning

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



- De schijnbare helderheid van het geprojecteerde beeld zal verschillen. Dit hangt af van de condities van de omgevingsverlichting, de instellingen voor contrast/helderheid van het ingangssignaal en is rechtstreeks proportioneel aan de afstand van de projectie.
- De helderheid van de lamp zal met de tijd verminderen en kan binnen de specificaties van de lampenfabrikant verschillen. Dit is normaal en naar verwachting.
- De **LIGHT (Light-indicator)** en **TEMP (waarschuwingslampje temperatuur)** zullen gaan branden als de lamp te heet wordt. Schakel de netvoeding uit en laat de projector gedurende 45 minuten afkoelen. Als de indicatoren Licht of Temp nog steeds branden als het apparaat weer wordt ingeschakeld, neemt u contact op met uw verkoper. Raadpleeg [Indicatoren op pagina 48](#).

De volgende lampenwaarschuwing herinnert u er aan om de lamp te vervangen.

	Installeer een nieuwe lamp voor optimale prestaties. Druk op OK om het bericht te verwijderen.
---	---

	<p>Het wordt ten zeerste aangeraden dat u bij deze levensduur de lamp vervangt. De lamp is een verbruiksartikel. De helderheid van de lamp vermindert tijdens het gebruik. Dit is normaal gedrag voor de lamp. U kunt de lamp vervangen zodra u merkt dat het helderheidsniveau aanzienlijk is verminderd. Druk op OK om het bericht te verwijderen.</p>
 	<p>De lamp MOET worden vervangen opdat de projector normaal zal werken. Druk op OK om het bericht te verwijderen.</p>



"XXXX" die in de bovenstaande berichten wordt getoond, zijn de nummers die afhankelijk van de verschillende modellen kunnen verschillen.

Indicatoren

Indicator			Status en beschrijving
POWER ◦	TEMP ◦	LIGHT ◦	
Stroomgebeurtenissen			
			Standby-modus
			Opstarten
			Normale werking
			Normale afkoeling bij uitschakeling
			Download
			Startstoring KW
			Levensduur van lichtbron is verstreken
			Behuizing open
Inbranden			
			Inbranden AAN
			Inbranden UIT
Lichtbrongebeurtenissen			
			Lichtbronstoring bij normaal gebruik
			Lichtbron brandt niet
Thermische gebeurtenissen			
			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 : oranje knippert	: groen aan : groen knippert	: rood aan : rood knippert
--	--------------	-----------------------------------	---------------------------------	-------------------------------

Probleemoplossen

? U kunt de projector 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 hetingangssignaal aangesloten.	Controleer de verbinding.
Het ingangssignaal is niet juist geselecteerd.	Selecteer het correcte ingangssignaal met de  BRON- toets.

? 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.

? De afstandsbediening werkt niet.

Oorzaak	Oplossing
De batterijen zijn leeg.	Vervang beide batterijen door nieuwe.
Er is een obstakel tussen de afstandsbediening 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.	Raadpleeg De procedure voor het herstellen van het wachtwoord starten op pagina 24.

Specificaties

Projectorspecificaties



Alle specificaties kunnen, zonder voorafgaande melding, worden gewijzigd.

Optisch

Resolutie

3840 x 2160

Weergavesysteem

1-CHIP DMD

Objectief

F = 1,94 ~ 2,06, f = 9,25 ~ 11,1 mm

Lichtbron

Lamp van 240 W

Elektriciteit

Voeding

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

Stroomverbruik

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

Mechanisch

Gewicht

3,1 Kg (6,8 lbs)

Uitgangsaansluitingen

Luidspreker

5 Watt x 1

Audiosignaaluitgang

PC-audio-aansluiting x 1

Bediening

Usb

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

RS-232 seriële besturing

9 pins x 1

IR-ontvanger x 2

Ingangsaansluitingen

Video-ingangssignaal

Digitaal - HDMI 2.0 x 2

Digitaal - QS01 HDMI Media Streaming-poort

(ATV-dongle) x 1

Omgevingsvereisten

Bedrijfstemperatuur

0°C–40°C op zeeniveau

Relatieve vochtigheid van omgeving

10%–90% (zonder condens)

Bedrijfshoogte

0–1499 m bij 0°C–35°C

1500–3000 m bij 0°C–30°C (met

Hoogtemodus aan)

Opslagtemperatuur

-20°C–60°C op zeeniveau

Opslagvochtigheid

10%–90% RLV (zonder condens)

Opslaghoogte

30°C@ 0~12.200 m boven zeeniveau

Transport

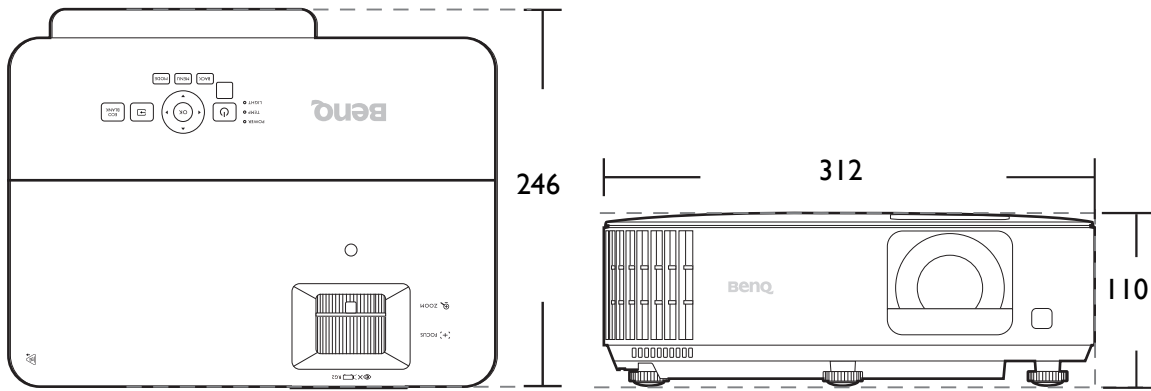
Originele verpakking of gelijksoortig wordt aanbevolen

Reparatie

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

Afmetingen

312 mm (B) x 246 mm (D) x 110 mm (H)



Eenheid: mm

Timingdiagram

Ondersteunde timing voor (HDCP)-ingang

• PC-timings

Resolutie	Modus	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Ondersteunde 3D-indeling
					Frame opeenvolgend
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	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
	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
	XGA_70	70,069	56,476	75,000	
	XGA_75	75,029	60,023	78,750	
	XGA_85	84,997	68,667	94,500	
	XGA_120 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,500	V
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000	
1024 x 576	Timing BenQ-notebook	60,00	35,820	46,996	
1024 x 600	Timing BenQ-notebook	64,995	41,467	51,419	
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500	
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500	
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25	V
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000	
	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	
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500	
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500	
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500	
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750	
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000	
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250	
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
1920 x 1200@60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154	V
1920 x 1080@120 Hz	1920 x 1080_120	120,000	135,000	297	V
1920 x 1200@120 Hz	1920 x 1200_120 (Reduce Blanking)	119,909	152,404	317,00	V



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

Videotimings

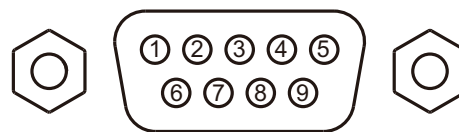
Timing	Resolutie	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Ondersteunde 3D-indeling
					Frame opeenvolgend
480i	720 (1440) x 480	59,94	15,73	27	V
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	V
576i	720 (1440) x 576	50	15,63	27	
576p	720 x 576	50	31,25	27	
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25	
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	V
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25	
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25	
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25	
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25	
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25	
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5	
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5	
2160/24P	3840 x 2160	24	54	297	
2160/25P	3840 x 2160	25	56,25	297	
2160/30P	3840 x 2160	30	67,5	297	
2160/50P	3840 x 2160	50	112,5	594	
2160/60P	3840 x 2160	60	135	594	
2160/24P	4096 x 2160	24	54	297	
2160/25P	4096 x 2160	25	56,25	297	
2160/30P	4096 x 2160	30	67,5	297	
2160/50P	4096 x 2160	50	112,5	594	
2160/60P	4096 x 2160	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>
	Schrijven	HDMI 3	<CR>*sour=hdmi3#<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>
	Lezen	Volumestatus	<CR>*vol=?#<CR>
Beeldmodus	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	Sport	<CR>*appmod=sport#<CR>
	Lezen	Beeldmodus	<CR>*appmod=?#<CR>
Beeldinstelling	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	Kleurwaarde instellen	<CR>*color=value#<CR>
	Lezen	Kleurwaarde	<CR>*color=?#<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=naive#<CR>
	Lezen	Kleurtemperatuurstatus	<CR>*ct=?#<CR>
	Schrijven	Beeldverhouding 4:3	<CR>*asp=4:3#<CR>
	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>	

Beeldinstelling (vervolg)	Lezen	Verticalekeystonewaarde	<CR>*vkeystone=?#<CR>
	Schrijven	Horizontale keystone +	<CR>*hkeystone=+#<CR>
	Schrijven	Horizontale keystone -	<CR>*hkeystone=#<CR>
	Lezen	Horizontalekeystonewaarde	<CR>*hkeystone=?#<CR>
	Schrijven	Brilliant color aan	<CR>*BC=on#<CR>
	Schrijven	Brilliant color uit	<CR>*BC=off#<CR>
	Lezen	Brilliant color-status	<CR>*BC=?#<CR>
	Schrijven	Huidige beeldinstellingen herstellen	<CR>*rstcurpicsetting#<CR>
	Schrijven	Alle beeldinstellingen herstellen	<CR>*rstallpicsetting#<CR>
Gebruikinstellingen	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	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	Ecomodus	<CR>*lampm=eco#<CR>
	Schrijven	Slim Eco-modus	<CR>*lampm=seco#<CR>
	Schrijven	Slim Eco-modus 2	<CR>*lampm= seco2#<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>*mcufwversion=?#<CR>
	Schrijven	Leeg aan	<CR>*blank=on#<CR>
	Schrijven	Leeg uit	<CR>*blank=off#<CR>
	Lezen	Leegstatus	<CR>*blank=?#<CR>
	Schrijven	Stilzetten aan	<CR>*freeze=on#<CR>
	Schrijven	Stilzetten uit	<CR>*freeze=off#<CR>
	Lezen	Stilzetstatus	<CR>*freeze=?#<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>

Diverse (vervolg)	Lezen	Bronmenustatus	<CR>*sourmenu=?#<CR>
	Schrijven	3D-sync uit	<CR>*3d=off#<CR>
	Schrijven	3D-sync Frame opeenvolgend	<CR>*3d=fs#<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	<CR>*gamma=value#<CR>
	Lezen	Gammawaardestatus	<CR>*gamma=?#<CR>
	Schrijven	HDR-helderheidwaarde instellen	<CR>*hdrbri=value#<CR>
	Lezen	HDR-helderheidwaarde ophalen	<CR>*hdrbri=?#<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>
	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>