



Digitale projector

Gebruik- kershandleiding

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 © 2024 door BenQ Corporation. Alle rechten voorbehouden. Van deze publicatie mogen in geen enkele vorm of op geen enkele wijze, elektronisch, mechanisch, magnetisch, optisch, chemisch, handmatig of anders, delen worden gereproduceerd, overgedragen, overgeschreven, opgeslagen in een zoekstelsel of in elke willekeurige taal of computertaal worden vertaald, zonder de schriftelijke toestemming van BenQ Corporation.

Disclaimer

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

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

De termen HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface, HDMI Trade dress en de HDMI logo's zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van HDMI Licensing Administrator, Inc.

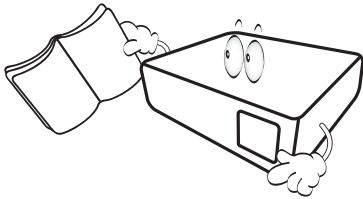
Inhoud

Informatie betreffende garantie en copyright	2
Belangrijke veiligheidsinstructies	4
Inleiding	8
Inhoud van de verpakking	8
De QS02 HDMI Media Streaming installeren	10
Buitenkant van de projector	11
Bedieningselementen en functies	12
De projector positioneren	15
Het kiezen van een plek	15
Een voorkeursgrootte voor het geprojecteerde beeld verkrijgen	16
De projector monteren	18
Het geprojecteerde beeld afstellen	19
Verbinding	21
Werking	23
De projector opstarten	23
De QS02 HDMI Media Streaming instellen	26
De menu's gebruiken	28
De projector veiligstellen	29
Ingangssignaal wisselen	31
Presenteren via een Medialezer	32
De projector uitschakelen	33
Menuwerking	34
Menu Systeem	34
Menu Basis	34
Menu Geavanceerd	35
Onderhoud	51
Zorg voor de projector	51
Lichtbroninformatie	52
Probleemoplossen	54
Specificaties	55
Specificaties van de projector	55
Afmetingen	56
Timingdiagram	57
RS232-opdracht	60

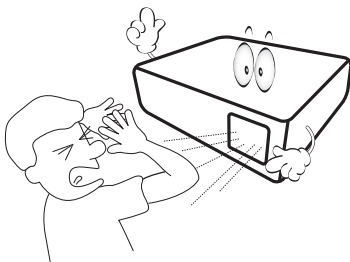
Belangrijke veiligheidsinstructies

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

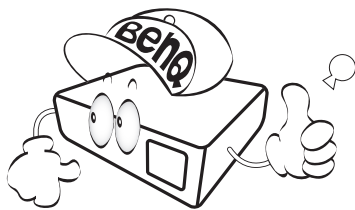
1. **Lees deze handleiding voor dat u uw projector bedient.** Bewaar het voor toekomstige raadpleging.



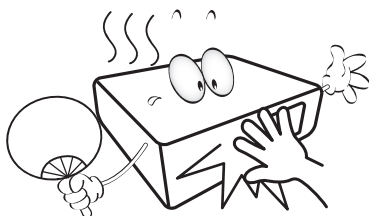
2. **Kijk tijdens de werking niet rechtstreeks naar de projectorlens.** De intense lichtstraal kan uw ogen beschadigen.



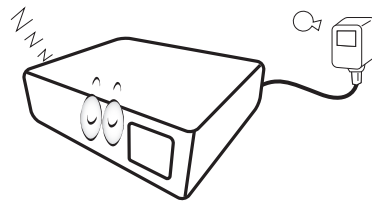
3. **Verwijs onderhoud aan bevoegd servicepersoneel.**



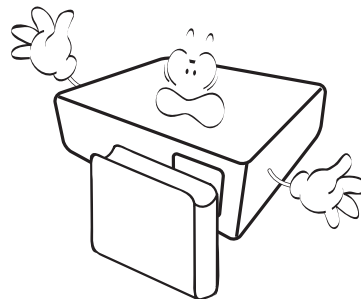
4. De lichtbron wordt erg heet tijdens het gebruik.



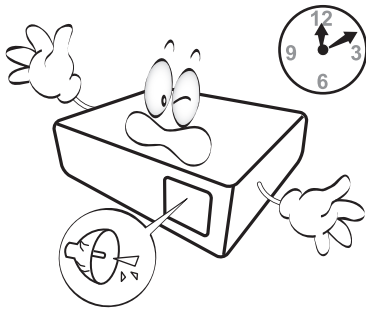
5. In sommige landen is de netspanning NIET stabiel. Deze projector is ontworpen om veilig te werken binnen een bereik van netspanning tussen 100 tot 240 Volt wisselstroom. Hij kan echter falen als stroomstoringen schommelingen van ± 10 Volt optreden. **In gebieden waar de netspanning kan schommelen of uitvallen, wordt het aanbevolen dat u uw projector aansluit via een stroomstabilisator, overspanningsafleider of noodstroomvoeding (UPS).**



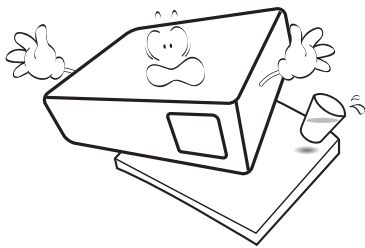
6. Blokkeer de projectielens niet met objecten als de projector in werking is. Hierdoor kunnen de objecten heet worden en vervormd raken of zelfs brand veroorzaken. Om de lichtbron tijdelijk uit te schakelen, gebruikt u de functie leeg.



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

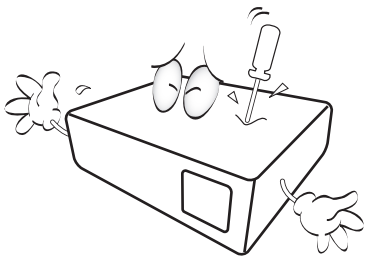


8. Plaats dit product niet op een onstabiele wagen, stand of tafel. Het product kan vallen en ernstige schade ondergaan.



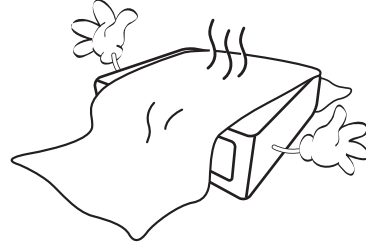
9. Open deze projector niet zelf. De onderdelen van het apparaat staan onder hoge, levensgevaarlijke spanning.

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



10. Blokkeer niet de ventilatieopeningen.

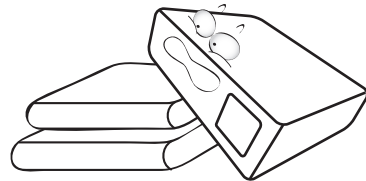
- Plaats deze projector niet op een deken, beddengoed of elke andere zachte ondergrond.
- Dek deze projector niet af met doek of andere items.
- Plaats geen ontvlambare stoffen in de buurt van de projector.



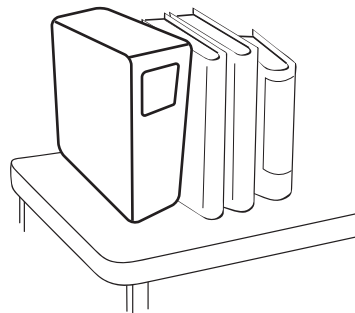
Als de ventilatieopeningen ernstig worden belemmerd, kan de oververhitting in de projector leiden tot brand.

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

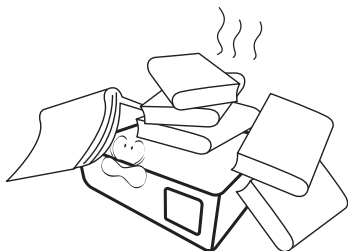
- Gebruik het noch wanneer hij in een grotere hoek dan 10 graden van links naar rechts is gekanteld, noch wanneer gekanteld in een grotere hoek dan 15 graden van voor naar achteren. Als u de projector gebruikt wanneer deze niet volledig horizontaal staat, werkt deze mogelijk niet optimaal of kan de lichtbron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



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

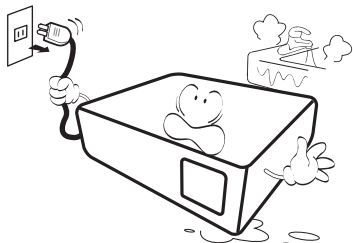


13. Sta niet op de projector en plaats geen objecten erop. Behalve mogelijke fysieke schade aan de projector, kan dit resulteren in ongelukken en mogelijk letsel.

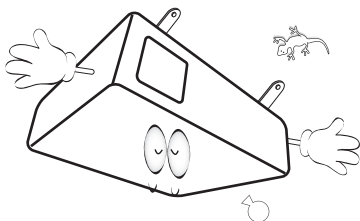


14. Als de projector in werking is, kunt u mogelijk verwarmde lucht en geur van het ventilatierooster waarnemen. Dit is een normaal fenomeen en geeft niet aan dat het product defect is.

15. Plaats geen vloeistoffen in de buurt van of op de projector. Gemorste vloeistoffen in de projector kunnen storing eraan veroorzaken. Als de projector nat wordt, verwijder het dan van het stopcontact en bel naar BenQ om de projector te laten onderhouden.



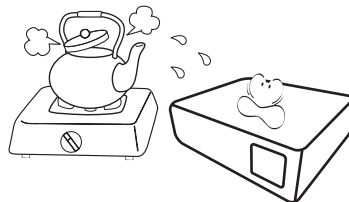
16. Dit product kan omgekeerde afbeeldingen weergeven voor plafond-/wandinstallatie.



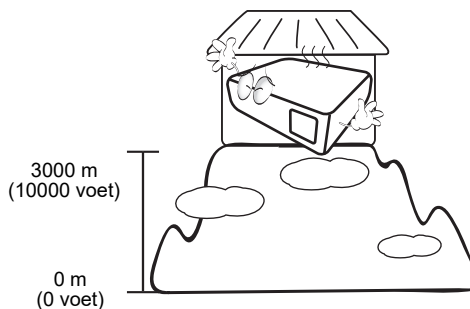
17. Dit apparaat moet geaard zijn.

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

- Slecht geventileerde of afgesloten ruimte. zorg voor ten minste 50 cm afstand van muren en zorg voor een vrije luchtstroom rondom de projector.
- locaties waar temperaturen overmatig hoog kunnen worden, zoals in een auto met alle ramen gesloten.
- in locaties met overmatige vochtigheid, stof of sigarettenrook kunnen optische componenten vervuild raken, kan de levensduur van de projector worden verkort en de afbeeldingen donkerder worden weergegeven.



- 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).

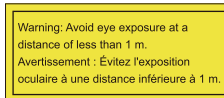


Risicogroep 2

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 heldere lichtbron, mag u niet rechtstreeks in de lichtstraal kijken.



De lichtbroneenheid van de projector gebruikt een laser.



- Let op dat iemand toezicht houdt op kinderen en dat kinderen nooit direct in de straal van de projector mogen kijken, ongeacht de afstand tot de projector.
- Let op dat u voorzichtig bent als u voor de projectielens staat en de projector start met de afstandsbediening.
- Let op dat u geen optische hulpmiddelen gebruikt in de straal, zoals een verrekijker of telescoop.

Waarschuwing over lasers

Dit product is een laserproduct van KLASSE 1 en voldoet aan IEC 60825-1:2014, EN 60825-1:2014/A11:2021 en EN 50689:2021.



Bovenstaande waarschuwingen over de laser staat aan de onderzijde van dit apparaat.

Pas op – Het gebruik van besturingselementen of aanpassingen of prestaties van procedures die afwijken van de hier genoemde, kan resulteren in blootstelling aan gevaarlijke straling.



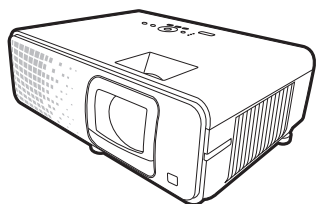
Om schade te voorkomen aan de DLP-chips, mag nooit een krachtige laserstraal op de projectielens worden gericht.

Inleiding

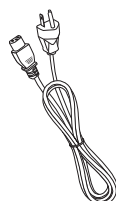
Inhoud van de verpakking

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.

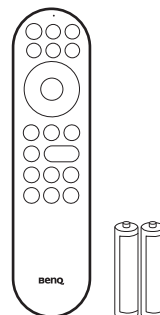
Standaardaccessoires



Projector



Netsnoer



Afstandsbediening
met batterijen



QS02 HDMI Media
Streaming



Snelgids



Voorschriften



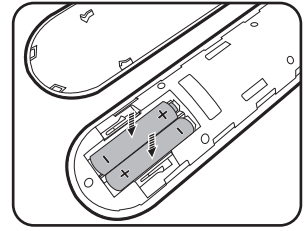
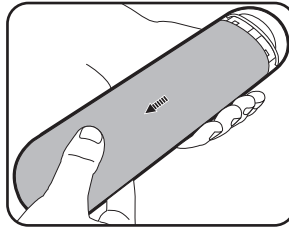
Garantiekaart*



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

De batterijen van de afstandsbediening vervangen

1. Druk op het batterijenpaneel en open deze, zoals wordt 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. Plaats het batterijenpaneel terug totdat deze op zijn plaats klikt.

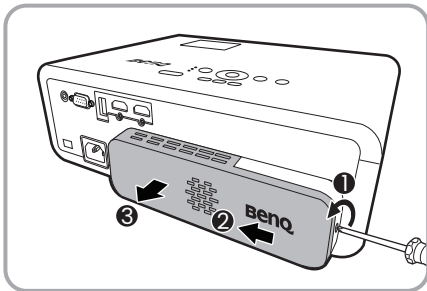


- Laat de afstandsbediening en batterijen niet in een omgeving met overmatige warmte of vochtigheid, zoals de keuken, badkamer, sauna, serre of in een gesloten auto.
- Gebruik alleen dezelfde batterijen of batterijen van hetzelfde type dat door de fabrikant van de batterij wordt aanbevolen.
- Gooi de 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.

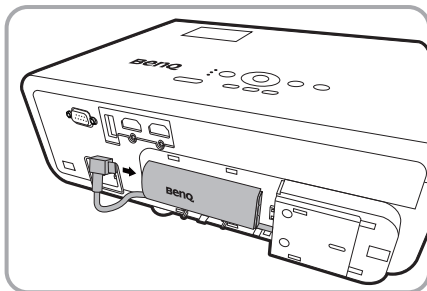
De QS02 HDMI Media Streaming installeren

De verstrekte QS02 HDMI Media Streaming is een Android TV-dongle (ATV) die met de projector moet worden gebruikt. Zie onderstaande instructies om de dongle te installeren. Als de installatie slaagt, kunt u via deze projector van nog meer entertainmentprogramma's genieten.

1. Zorg dat de projector is uitgeschakeld en dat het netsnoer is losgekoppeld.
2. Maak de schroeven los die de afdekking van de achterkant bevestigen ①. Verwijder de afdekking door deze te verschuiven ②③.

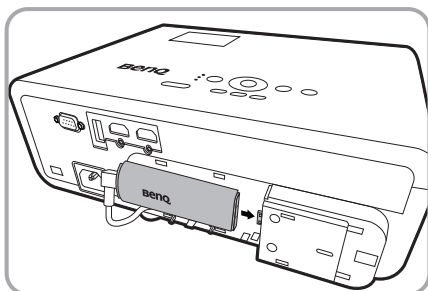


3. Steek de USB micro-B-kabel in de dongle.

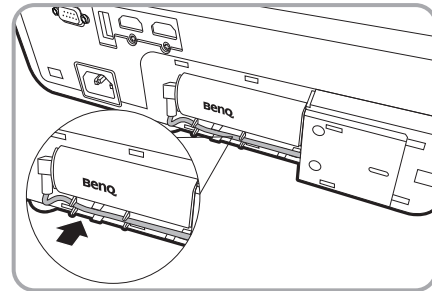


4. Sluit de dongle aan op de HDMI-poort* van de projector.

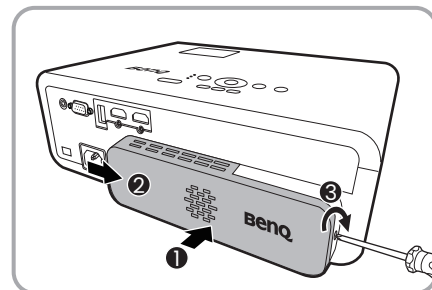
*Deze HDMI-poort is alleen bedoeld voor het verbinden van QS02 HDMI Media Streaming.



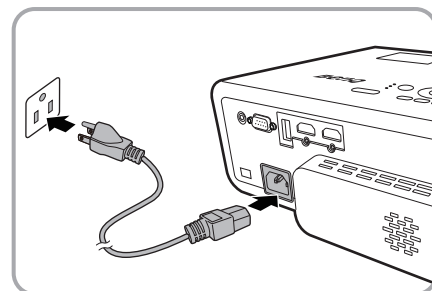
5. Plaats de USB micro-B-kabel op z'n plek onder de dongle.



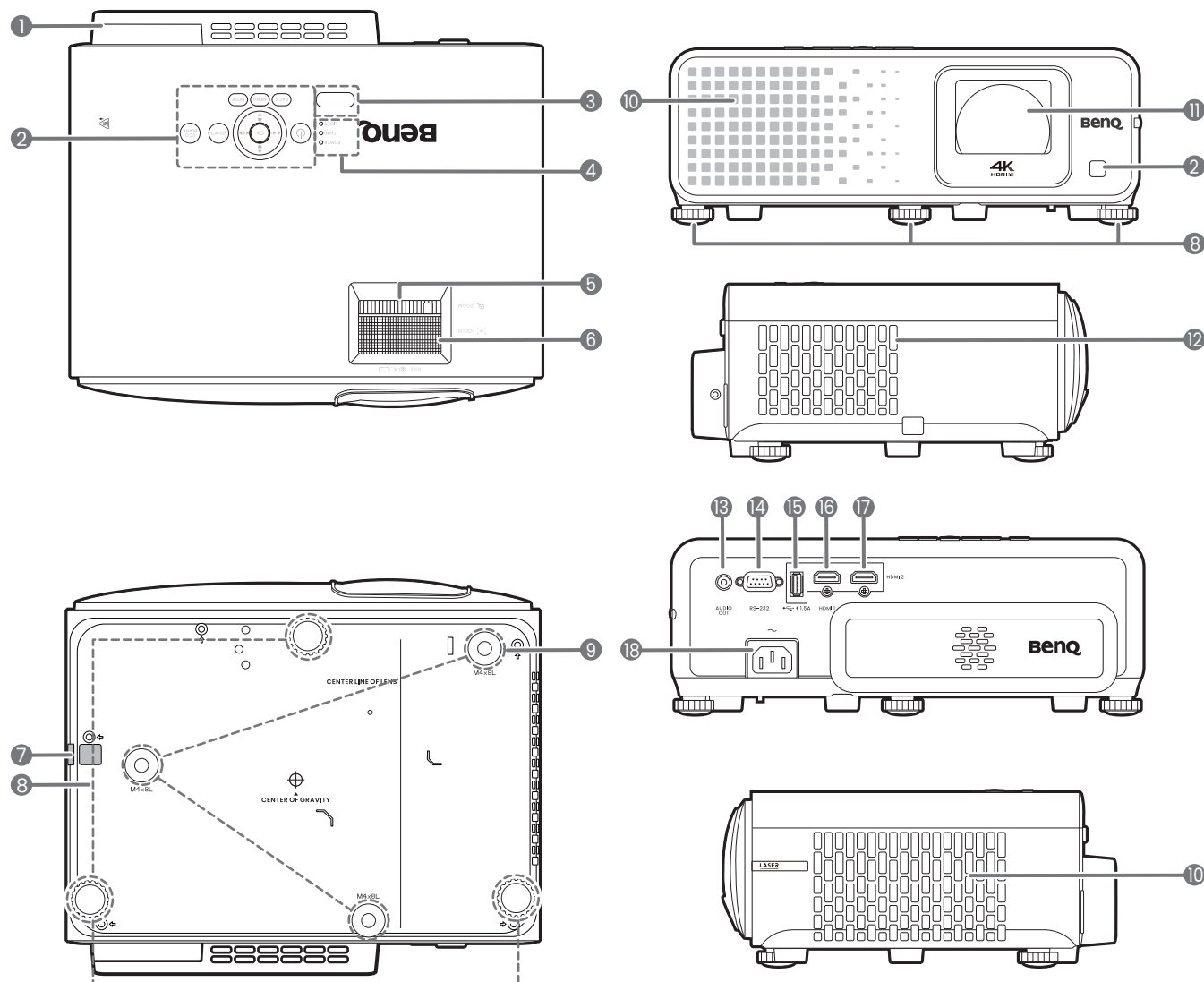
6. Plaats de projectorafdekking terug ①②, en draai de schroeven vast ③.



7. Sluit het netsnoer aan op de projector en schakel deze in. Druk op  om **Android TV** te selecteren.



Buitenkant van de projector



1. QS02 HDMI Media Streaming-poort (Android TV-dongle)
(Zie [De QS02 HDMI Media Streaming installeren op pagina 10](#) voor informatie over het verwijderen van de afdekking.)
2. Extern besturingspaneel
(Zie [Bedieningselementen en functies op pagina 12.](#))
3. IR-afstandssensor
4. **POWER (Power-lampje)/TEMP (waarschuwingslampje temperatuur)/LIGHT (Light-indicator)**
(Zie [Indicatoren op pagina 53.](#))
5. Zoomring
6. Focusering
7. Beveiligingsbalk
8. Verstelvoetjes
9. Openingen voor plafond-/wandmontage

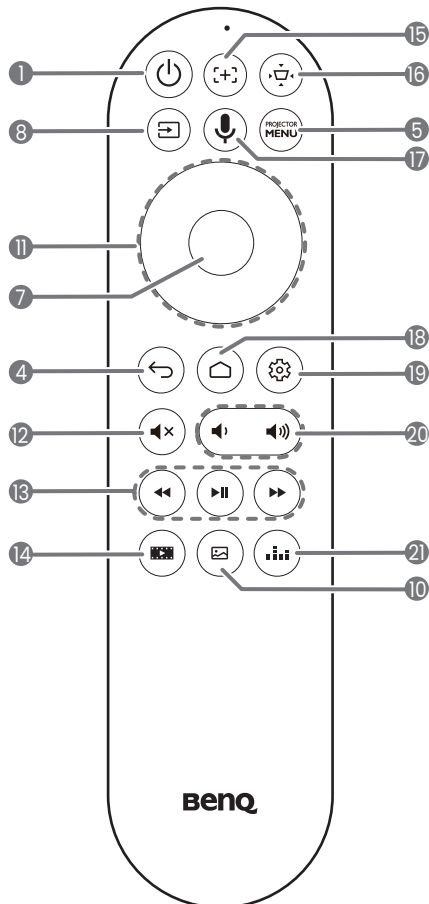
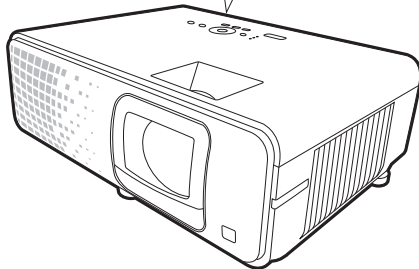
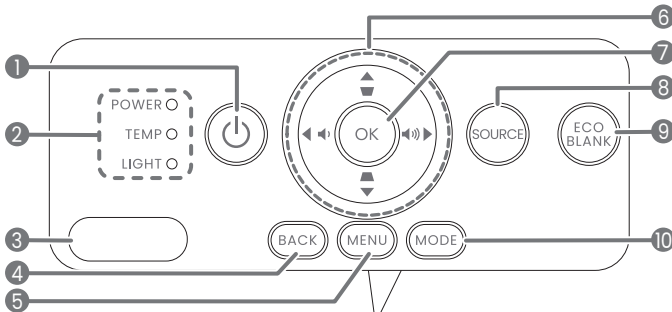
10. Ventilatie (luchtinlaat)
11. Projectielens
12. Ventilatie (luchttuitlaat)
13. Audio-uitgang
14. RS-232-poort
15. USB-A-poort met oplaadmogelijkheden
16. HDMI 1-ingangspoort
17. HDMI 2-ingangspoort
18. Wisselstroomstekker
19. Sleuf voor Kensington-vergrendeling

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 (waarschuingslampje temperatuur)/LIGHT (Light-indicator)** (Zie [Indicatoren op pagina 53.](#))

3. IR-afstandssensor

4. **BACK** /

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

5. **MENU** /

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

6. Pijltoetsen (, , ,)

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

Wanneer het On-Screen Display (OSD) projectormenu of het menu van Android TV is geactiveerd, functioneren de pijltoetsen als functietoetsen voor Keystone en Volume.

- **Keystone-toetsen** (,)

Geeft de keystone-correctiepagina weer.

- **Volumeknoppen** /

Zet het volume van de projector lager of hoger.

7. **OK**

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

8. **SOURCE** /

Geeft de bronselectiebalk weer.

9. **ECO BLANK**

Gebruikt om het schermbeeld te verbergen.



Blokkeer de projectielens niet tijdens projectie. Hierdoor kunnen de objecten heet worden en vervormd raken of zelfs brand veroorzaken.

10. **MODE** /

Geeft het beeldmodusmenu weer.

11. Pijltoetsen (▲, ▼, ◀, ▶)

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

Wanneer het On-Screen Display (OSD) projectormenu of het menu van Android TV niet is geactiveerd, functioneren de pijltoetsen uitsluitend bij andere verbonden bronnen met CEC-mogelijkheden.

12.

Schakelt het projectorgeluid in of uit.

13.

Spoelt terug, speelt af/pauzeert, spoelt vooruit in mediabestanden bij een Android TV-bron.

14.

Geeft het **Game-instelling**-menu weer.

15.

Activeert autofocus.

*Alleen beschikbaar op compatibele projectors.

16.

Opent het keystonemenu. Zie [Keystone-correctie op pagina 20](#) voor details.

17.

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.

18.

Opent de startpagina van Android TV.

19.

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

20.

Zet het volume van de projector lager of hoger.

21.

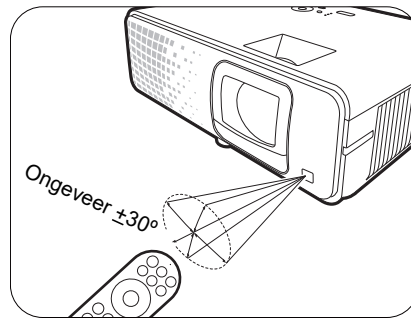
Indrukken om tussen geluidsmodi te schakelen.

Effectief bereik van afstandsbediening

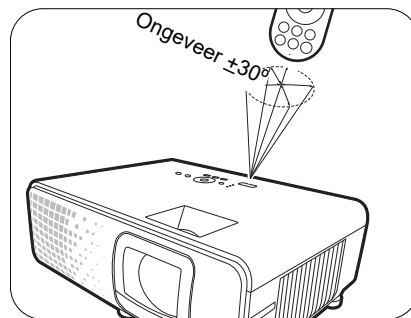
De afstandsbediening moet in een hoek van 30 graden loodrecht op de IR-afstandsbedieningssensor(en) worden gericht om juist te functioneren. De afstand tussen de afstandsbediening en de sensor(en) mag niet de 8 meter overschrijden (~ 26 voet).

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

Het kiezen van een plek

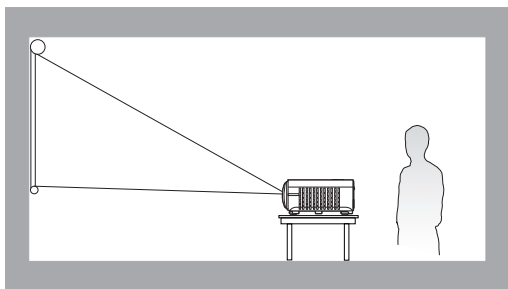
Alvorens een installatielocatie te kiezen voor uw projector, moet u de volgende factoren in beschouwing nemen:

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

U kunt uw projector op de volgende wijze installeren.

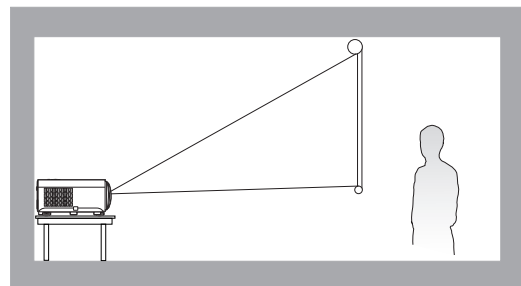
1. Voorkant

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



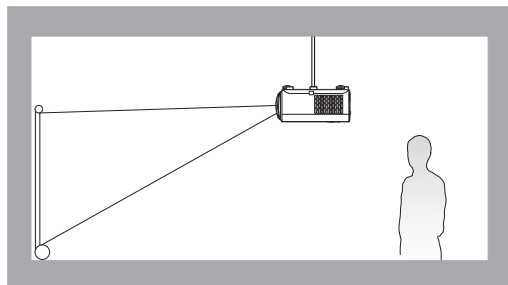
2. Achterkant

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



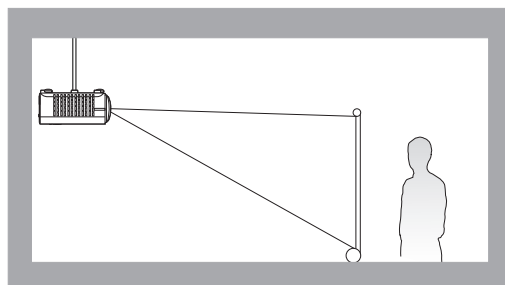
3. Plafond voor

Selecteer deze locatie waarbij de projector ondersteboven hangt voor het scherm. Schaf de BenQ-plafond-/wandmontageset voor de projector aan bij uw dealer om uw projector te monteren.



4. Plafond achter

Selecteer deze locatie waarbij de projector ondersteboven hangt achter het scherm. Let op dat voor deze installatielocatie een speciaal scherm voor projectie van achteren en de BenQ-plafond-/wandmontageset voor de projector zijn vereist.



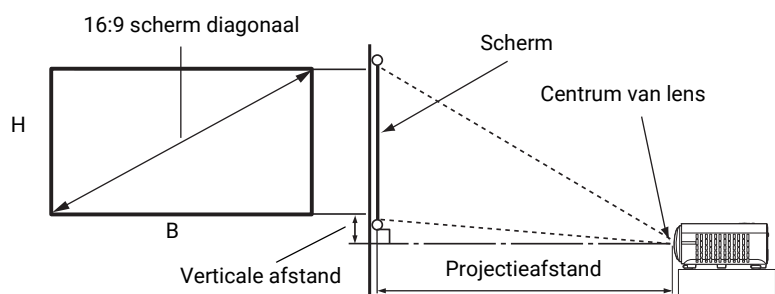
Als de projector wordt ingeschakeld, kiest de projector automatisch een geschikte instelling voor de wijze waarop de projector is gemonteerd. Zo niet, ga dan naar het menu **Geavanceerd - Installatie > Projectorpositie** en druk op ◀/▶ om een instelling te selecteren.

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 in mm			Verticale afstand (mm)
Diagonaal		H	B	Min.	Gemiddeld	Max.	
(inch)	(mm)	(mm)	(mm)	(Breed)		(Tele)	
30	762	374	664	458	505	551	9
40	1016	498	886	611	673	735	12
50	1270	623	1107	764	841	919	16
60	1524	747	1328	917	1009	1102	19
70	1778	872	1550	1069	1178	1286	22
80	2032	996	1771	1222	1346	1470	25
90	2286	1121	1992	1375	1514	1654	28
100	2540	1245	2214	1528	1682	1837	31
110	2794	1370	2435	1680	1851	2021	34
115	2921	1432	2546	1757	1935	2113	36
120	3048	1494	2657	1833	2019	2205	37
130	3302	1619	2878	1986	2187	2389	40
140	3556	1743	3099	2139	2355	2572	44
150	3810	1868	3321	2291	2524	2756	47
160	4064	1992	3542	2444	2692	2940	50
170	4318	2117	3763	2597	2860	3124	53
180	4572	2241	3985	2750	3028	3307	56
190	4826	2366	4206	2902	3197	3491	59
200	5080	2491	4428	3055	3365	3675	62
210	5334	2615	4649	3208	3533	3859	65
220	5588	2740	4870	3361	3701	4042	68
230	5842	2864	5092	3513	3870	4226	72
240	6096	2989	5313	3666	4038	4410	75
250	6350	3113	5535	3819	4206	4594	78
260	6604	3238	5756	3972	4374	4777	81
270	6858	3362	5977	4124	4543	4961	84

280	7112	3487	6199	4277	4711	5145	87
290	7366	3611	6420	4430	4879	5329	90
300	7620	3736	6641	4583	5047	5512	93

Als u bijvoorbeeld een scherm van 100 inch gebruikt, is de aanbevolen projectieafstand 1682 mm.

Als uw gemeten projectieafstand 1500 mm is, dan is 1514 mm de beste benadering in de "Projectieafstand in mm"-kolom. Door in deze rij te kijken, ziet u dat een scherm van 90" (ca 2,3 m) wordt vereist. Het geprojecteerde beeld wordt ietwat hoger/lager dan de middellijn van de lens met een verticale verschuiving van 28 mm.



Voor een optimale projectiekwaliteit wordt aangeraden om de projectie uit te voeren met de volgende waarden uit de niet-grijze rijen. De waarden in de grijze cellen dienen slechts ter referentie.



Alle afmetingen zijn approximatief en kunnen van de feitelijke grootten verschillen.

BenQ beveelt aan, dat bij een permanente plaatsing van de projector de projectiegrootte en -afstand eerst ter plaatse met de projector fysiek te testen, zodat u rekening kunt houden met de optische eigenschappen van deze projector. U kunt op deze wijze de precieze montagepositie vaststellen die het beste geschikt is voor uw installatielocatie.

De projector monteren

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

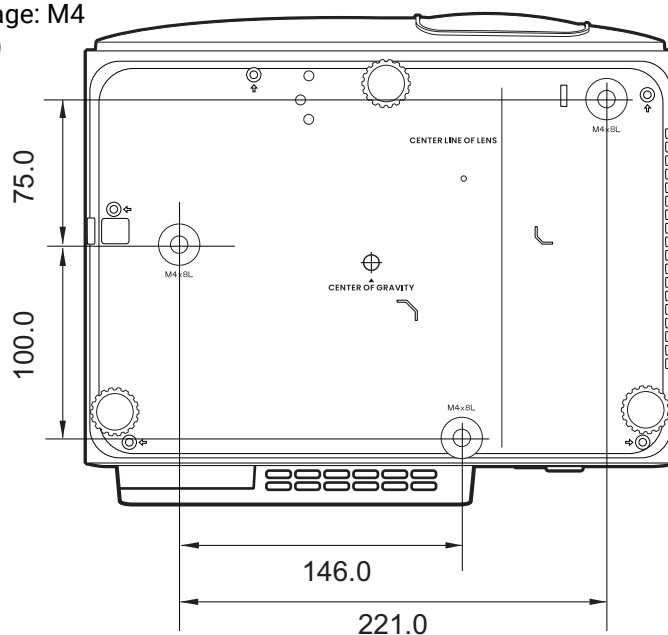
Als u een montageset voor de projector gebruikt die niet van het merk BenQ is, dan ontstaat er een veiligheidsrisico waardoor de projector kan vallen wegens onjuiste bevestiging door de verkeerde maat of lengte van schroeven te gebruiken.

Alvorens de projector te monteren

- Schaf een BenQ-montageset voor de projector aan waar u uw BenQ-projector hebt gekocht.
- BenQ raadt u aan dat u ook een afzonderlijke Kensington-vergrendelingscompatibele beveiligingskabel aanschaft en deze stevig aan de Kensington-vergrendelingssleuf op de projector en de basis van de montagebeugel bevestigd. Dit zal de ondergeschikte rol spelen om de projector te weerhouden als de bevestiging ervan aan de montagebeugel los raakt.
- Vraag uw dealer om voor u de projector te installeren. Door zelf uw projector te installeren, kunt u veroorzaken dat deze valt wat in letsel kan resulteren.
- Neem de nodige maatregelen om te voorkomen dat de projector valt, bijvoorbeeld tijdens een aardbeving.
- De garantie dekt geen schade aan het product die wordt veroorzaakt door de projector met een montageset voor projectoren te gebruiken dat niet van het merk BenQ is.
- Houd rekening met de omgevingstemperatuur op de plek waar de projector op het plafond of aan de wand wordt gemonteerd. Als een kachel wordt gebruikt, kan de temperatuur rond het plafond/de wand 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

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



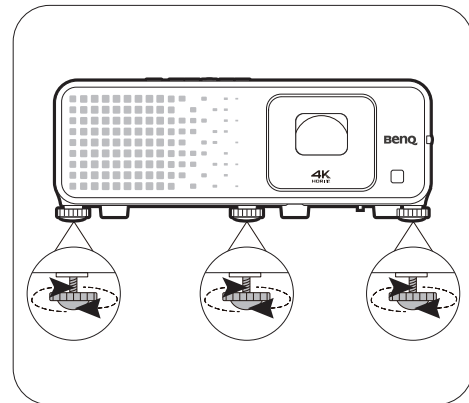
Eenheid: mm

Het geprojecteerde beeld afstellen

De projectiehoek afstellen

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

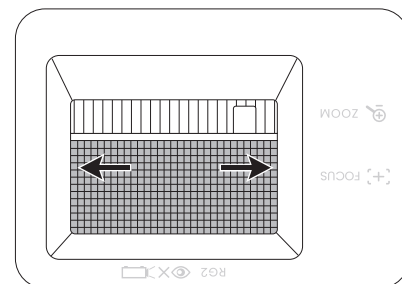
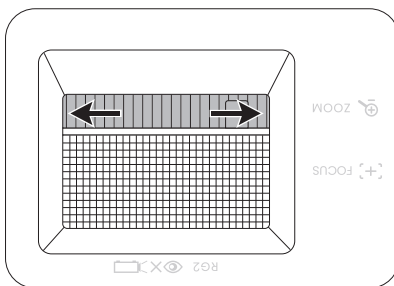
Om de pootjes uit te trekken, schroeft u de stelpootjes in omgekeerde richting.



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

Fijnafstelling van de beeldgrootte en helderheid

- 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.



Beeldhoeken aanpassen

Pas handmatig de vier hoeken van het beeld aan door de horizontale en verticale waarden in te stellen.

1. Ga naar het menu **Basis/Geavanceerd - Installatie > 4-punts aanpassing** en druk op **OK** om de correctiepagina weer te geven.
2. Druk op **▲/▼/◀/▶** om een hoek te selecteren en druk op **OK**.
3. Druk op **▲/▼** om de verticale waarden aan te passen.
4. Druk op **◀/▶** om de horizontale waarden aan te passen.

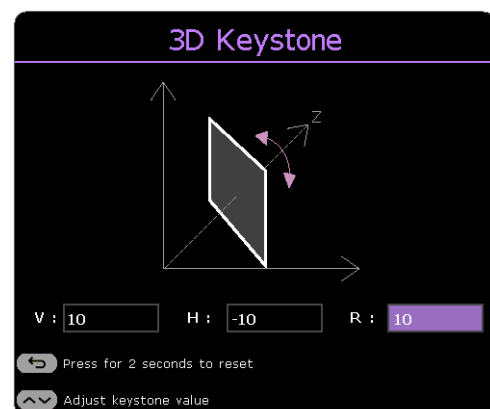
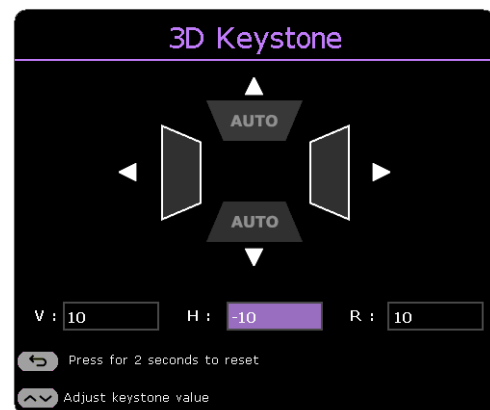
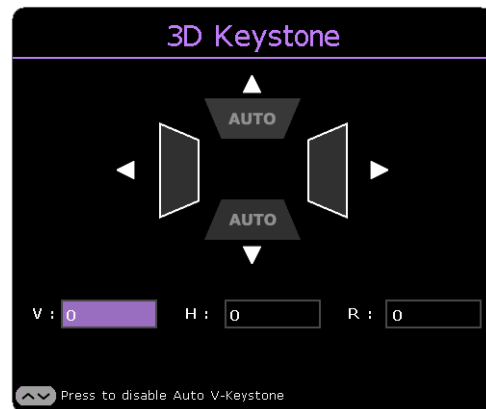


Keystone-correctie

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

Zo corrigeert u een vervormd beeld:

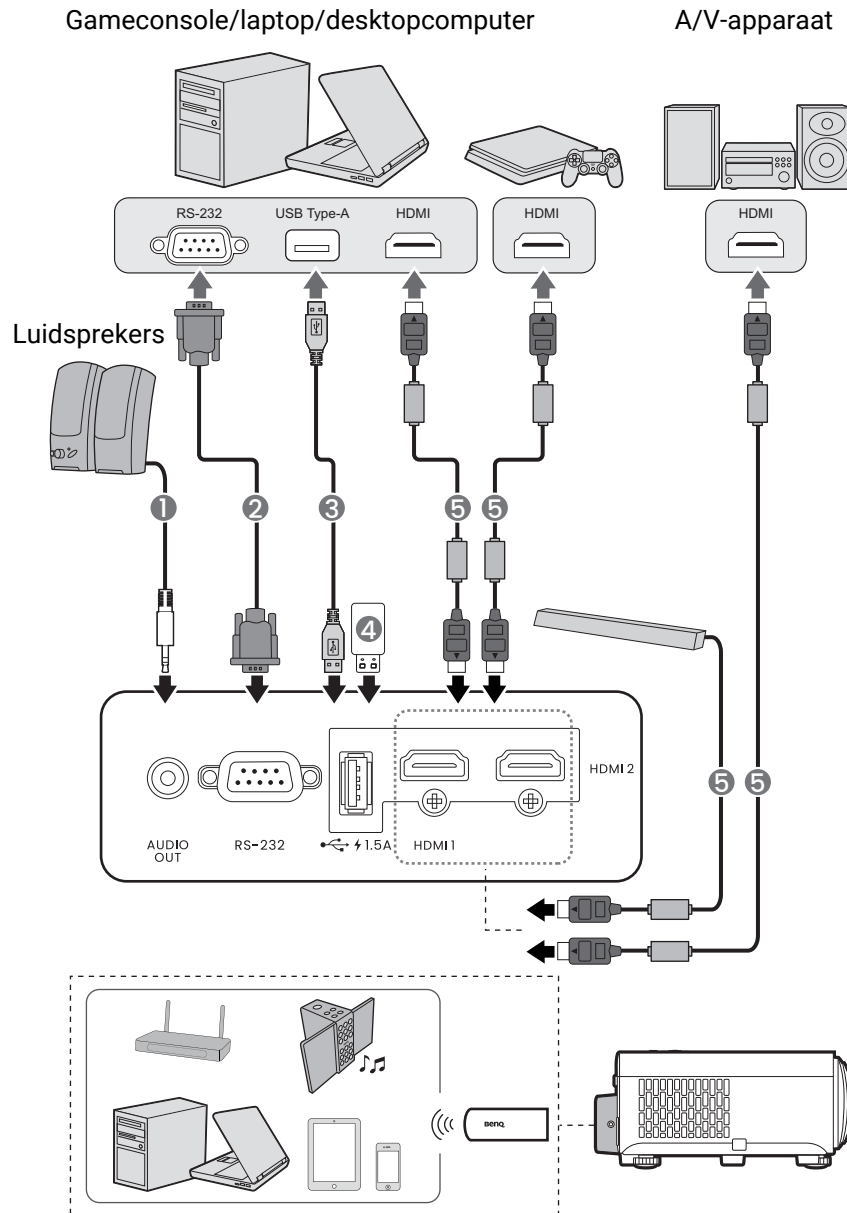
1. Open de pagina **3D-Keystone**-correctie vanuit de volgende menu's.
 - de setupwizard tijdens de allereerste instelling van de projector;
 - Druk op **▲** / **▼** op de projector.
 - Ga naar het menu **Basis/Geavanceerd - Installatie** > **3D-Keystone** en druk op **OK**.
2. Zodra de pagina **3D-Keystone**-correctie 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 rechthoekig 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** ingedrukt te houden.
3. Als u klaar bent, drukt u op **BACK** om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten.



Verbinding

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

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



- | | |
|----------------|------------------|
| 1 Audiokabel | 4 Usb-flashdrive |
| 2 RS-232-kabel | 5 HDMI-kabel |
| 3 USB-A-kabel | |



- In de bovenstaande aansluitingen, zijn mogelijk enkele kabels niet inbegrepen met de projector (raadpleeg [Inhoud van de verpakking op pagina 8](#)). Zij zijn commercieel verkrijgbaar bij elektronica-zaken.
- De afbeeldingen voor de aansluiten zijn alleen ter referentie. De achterste aansluitbussen die op de projector beschikbaar zijn, kunnen per projectormodel verschillen.
- Veel notebooks schakelen hun externe videopoorten niet in als zij op een projector zijn aangesloten. Meestal wordt de externe display in/uit geschakeld via een toetsencombinatie, zoals FN + functietoets met een monitorsymbool. Druk tegelijkertijd op FN en de gelabelde functietoets. Raadpleeg de documentatie van uw notebook om de toetsencombinatie voor uw notebook te vinden.
- Als het geselecteerde videobeeld niet wordt weergegeven nadat de projector is ingeschakeld en de juiste videobron is geselecteerd, controleer dan of het videobronapparaat is ingeschakeld en juist werkt. Controleer ook of de signaalkabels juist zijn aangesloten.

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 luidsprekers van de projector in een algemene mono-audio-uitgang gemengd.

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



- Zelfs als een stereo-audio-ingang is aangesloten, kan de projector alleen maar gemengde mono-audio afspelen.
- Als het geselecteerde videobeeld niet wordt weergegeven nadat de projector is ingeschakeld en de juiste videobron is geselecteerd, controleer dan of het videobronapparaat is ingeschakeld en juist werkt. Controleer ook of de signaalkabels juist zijn aangesloten.

Werking

De projector opstarten

1. Steek de stroomkabel in. Schakel de schakelaar van de netuitgang in (waar uitgerust). Het oranje lampje van de voedingsindicator op de projector brandt nadat de voeding is toegepast.

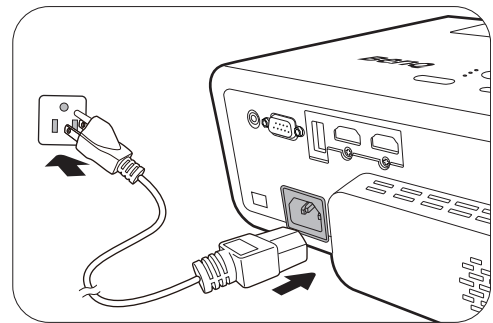
2. Druk op  op de projector of op de afstandsbediening om de projector te starten. Het groene lampje van de voedingsindicator knippert en blijft groen als de projector aan is.

De opstartprocedure duurt ongeveer 10 seconden.
In een latere fase van het opstarten, wordt een opstartlogo geprojecteerd.

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

3. Als dit de eerste keer is dat u de projector inschakelt, helpt de setupwizard u met het instellen van de projector. Als dit al is uitgevoerd, slaat u deze stap over en gaat u naar de volgende stap.

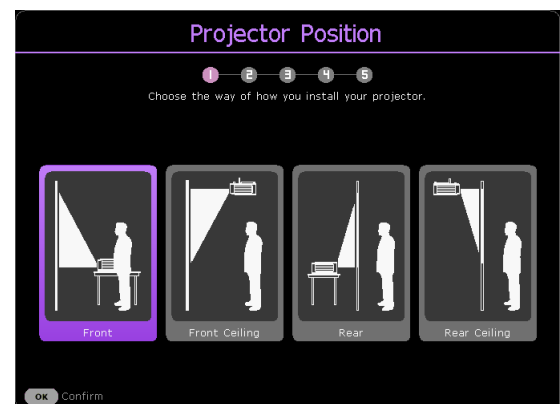
- Gebruik de pijltoetsen (◀/▶/▲/▼) op de projector of de afstandsbediening om door de menu-items te bladeren.
- Bevestig het geselecteerde menu-item met **OK**.



Stap 1:

Geef **Projectorpositie** aan.

Zie [Het kiezen van een plek op pagina 15](#) voor meer informatie over het positioneren van de projector.



Stap 2:

Herinnering om de bijgesloten BenQ Android TV-afstandsbediening te gebruiken



Stap 3:

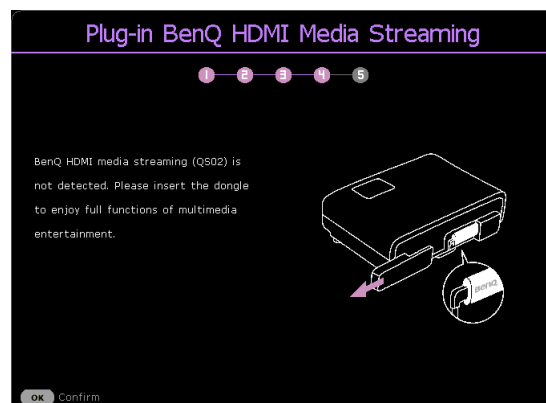
Geef de OSD **Taal** aan.



Stap 4 (als de QS02 niet wordt gedetecteerd):

Herinnering voor het installeren van QS02 HDMI Media Streaming

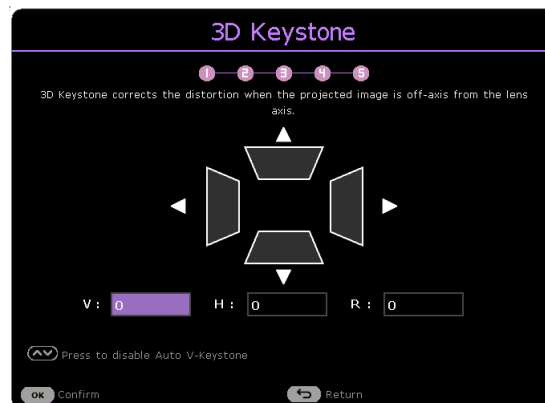
Dit bericht wordt weergegeven wanneer de QS02 niet wordt gedetecteerd. Raadpleeg [De QS02 HDMI Media Streaming instellen op pagina 26](#) over het installeren van de dongle.



Stap 5:

Geef **3D-Keystone** aan en kies ervoor om **Auto verticale keystone** te activeren.

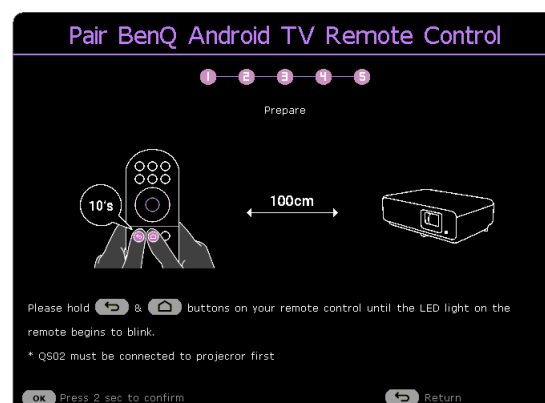
Zie [Keystone-correctie op pagina 20](#) voor meer informatie over keystone.



Stap 6 (als de QS02 wordt gedetecteerd):

Herinnering voor het koppelen van de BenQ Android TV-afstandsbediening met QS02 HDMI Media Streaming

Dit bericht wordt weergegeven wanneer de QS02 wordt gedetecteerd.



- Als u voor een wachtwoord wordt gevraagd, drukt u op de pijltoetsen om een 6-cijferig wachtwoord in te voeren. Raadpleeg [De wachtwoordfunctie gebruiken op pagina 29](#).
- Schakel alle aangesloten apparatuur in.

6. 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 op **SOURCE**/  drukken om het gewenste ingangssignaal te selecteren. Raadpleeg [Ingangssignaal wisselen op pagina 31](#).



- 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 sessie, gaat de ventilator ongeveer 90 seconden draaien voordat de lichtbron wordt ingeschakeld.



-
- De schermopnamen van de wizard Installatie zijn alleen ter referentie en kunnen van het feitelijke ontwerp verschillen.
 - Als de frequentie/resolutie van het ingangssignaal het werkingsbereik van de projector overschrijdt, dan wordt het bericht "Buiten bereik" weergegeven op het achtergrondschermb. 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 57](#).
 - Als er gedurende 3 minuten geen signaal wordt gedetecteerd, dan gaat de projector automatisch naar de besparingsmodus.

De QS02 HDMI Media Streaming instellen

Voordat u begint

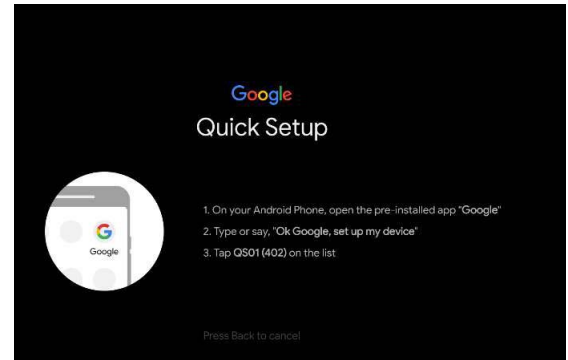
Controleer wat u hebt:

- Een wifi-internetverbinding
- Een Google-account

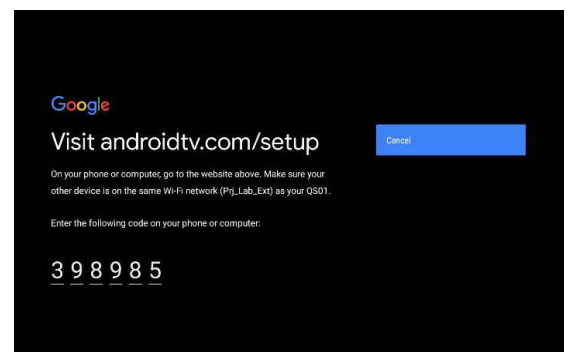
Uw apparaat instellen

Er zijn 3 mogelijkheden om het apparaat in te stellen:

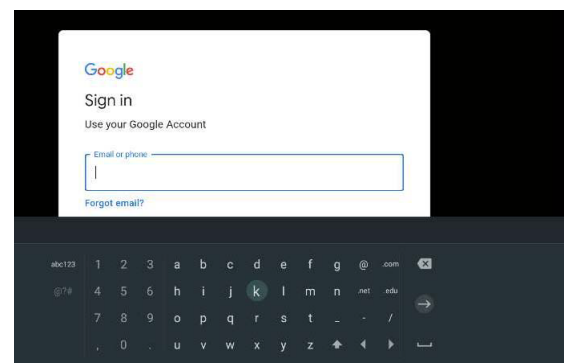
- Snel instellen met een Android-telefoon



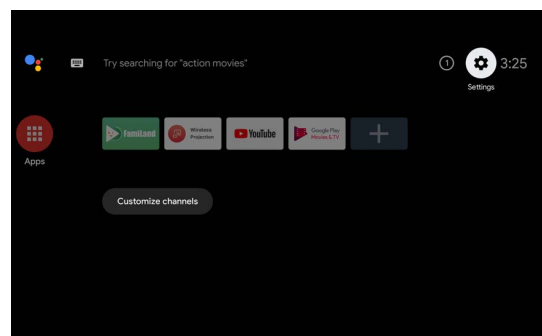
- Met de telefoon of computer



- Met de afstandsbediening



Open het startscherm van Android TV



- Ga naar <https://support.google.com/androidtv/> voor meer informatie.
- Zie de gebruikersdocumentatie van QS02 voor meer instructies over de bediening.

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.

- **Basis** OSD-menu: biedt primaire menufuncties. (Raadpleeg [Menu Basis op pagina 34](#))
- **Geavanceerd** OSD-menu: biedt volledige menufuncties. (Raadpleeg [Menu Geavanceerd op pagina 35](#))

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

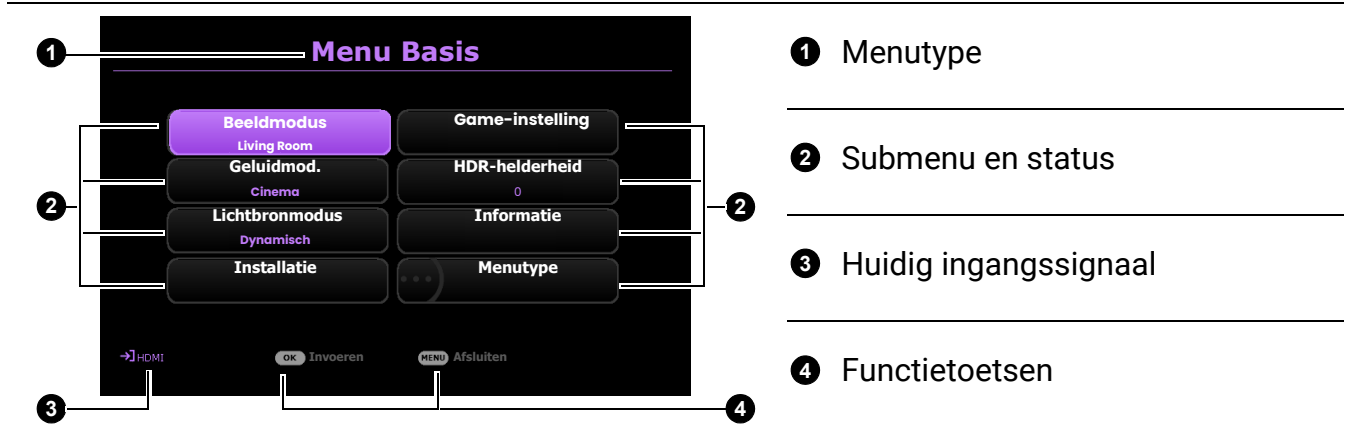
- Gebruik de pijltoetsen (▲/▼/◀/▶) op de projector of de afstandsbediening om door de menu-items te bladeren.
- Gebruik **OK** op de projector of de afstandsbediening om het geselecteerde menu-item te bevestigen.

De eerste keer dat u de projector gebruikt (na het voltooiën 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.

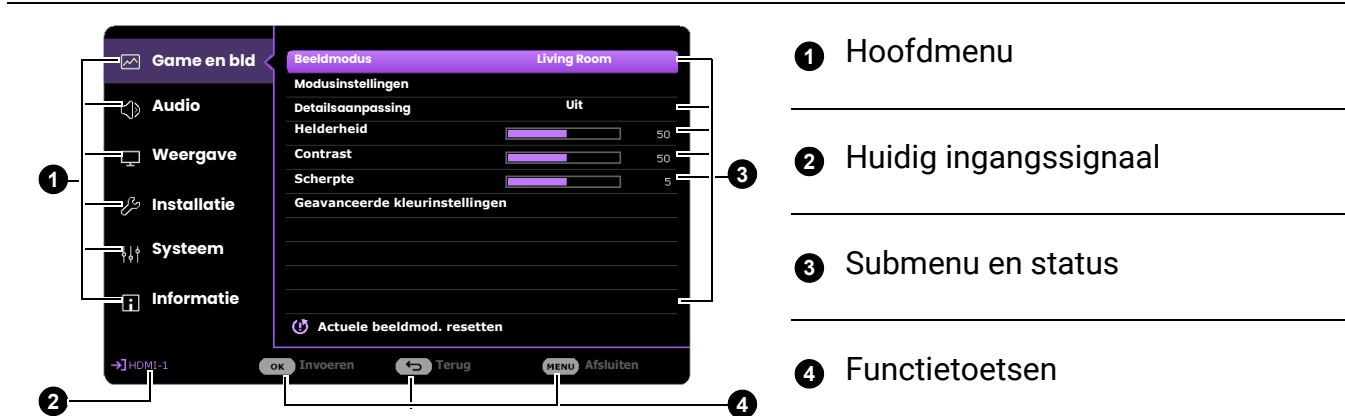
Hieronder vindt u het overzicht van het **Basis** OSD-menu.



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 **Geavanceerd** OSD-menu.

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



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

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

De projector veiligstellen

Gebruik een beveiligingskabel met vergrendeling

De projector moet op een veilige plek worden geïnstalleerd om diefstal te voorkomen. Koop anders een slot, zoals het Kensington-slot, om de projector veilig te stellen. Op de achterzijde van de projector vindt u een Kensington-vergrendelingssleuf. Raadpleeg item 19 op [pagina 11](#).

Een Kensington-beveiligingskabelslot komt meestal in een combinatie van sleutel(s) en het slot. Raadpleeg de documentatie van het slot om te leren hoe het te gebruiken.

De wachtwoordfunctie gebruiken

Een wachtwoord instellen

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

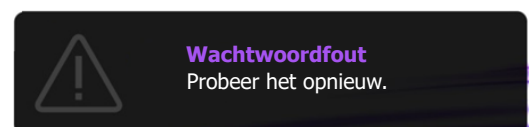


- De cijfers die worden ingevoerd, worden als asterisks op het scherm weergegeven. Noteer uw geselecteerde wachtwoord en bewaar het op een veilige plek voordat of nadat u het wachtwoord invoert, zodat het altijd beschikbaar is, mocht u het ooit vergeten.
- Zodra een wachtwoord is ingesteld, en de opstartvergrendeling is geactiveerd, kan de projector niet worden gebruikt, tenzij elke keer dat de projector wordt gestart, het juiste wachtwoord wordt ingevoerd.

Als u het wachtwoord vergeet

Als u het verkeerde wachtwoord invoert dan verschijnt het bericht dat het wachtwoord fout is en vervolgens verschijnt het bericht **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 oproepen van het wachtwoord starten op pagina 30](#).

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



De procedure voor het oproepen van het wachtwoord starten

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



Het wachtwoord wijzigen

1. Ga naar het menu **Geavanceerd - Systeem > Beveiligingsins Tellingen > Wachtwoord**. Druk op **OK**. De pagina **Wachtwoord** verschijnt.
2. Markeer **Wachtwoord wijzigen** en druk op **OK**.
3. Voer het oude wachtwoord in.
 - Als het wachtwoord juist is, verschijnt een ander bericht als "**Voer nieuw wachtwoord in**".
 - Als het wachtwoord onjuist is, dan verschijnt het bericht Wachtwoord fout en kunt u opnieuw proberen via het bericht "**Voer wachtwoord in**". 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

1. Ga naar het menu **Geavanceerd - Systeem > Beveiligingsins Tellingen > Wachtwoord > Inschakelblokkering** en druk op **OK** en **◀/▶** om **Uit te selecteren**. Het bericht **Voer wachtwoord in** verschijnt.
2. Voer het huidige wachtwoord in.
 - Als het wachtwoord juist is, verdwijnt het OSD-menu. De volgende keer dat u de projector inschakelt, hoeft u niet mee het wachtwoord in te voeren.
 - Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt het foutbericht voor het wachtwoord. Vervolgens verschijnt het bericht **Huidig wachtwoord invoeren** en kunt u het opnieuw proberen. U kunt op **BACK** drukken om de wijziging te annuleren of om een ander wachtwoord te proberen.



Ofschoon de wachtwoordfunctie is uitgeschakeld, moet u het oude wachtwoord bij de hand bewaren voor als u ooit de wachtwoord functie opnieuw moet activeren door het oude wachtwoord in te voeren.

Ingangssignaal wisselen

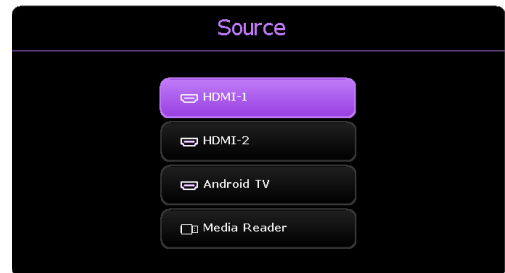
De projector kan tegelijkertijd op meerdere apparaten worden aangesloten. Echter, het kan meer één volledig scherm per keer weergeven. Bij het opstarten, zoekt de projector automatisch naar beschikbare signalen.

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

Ga als volgt te werk om de bron te selecteren:

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

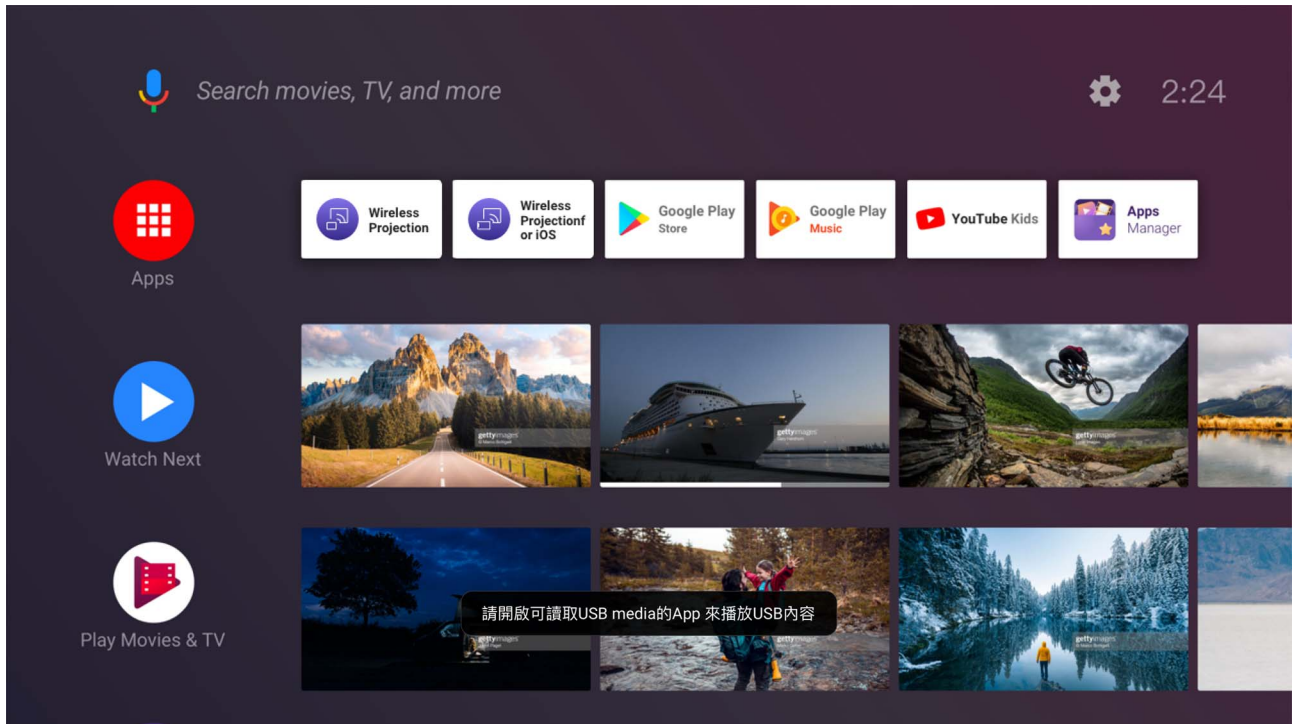


- Het helderheidsniveau van het geprojecteerde beeld verandert overeenkomstig terwijl u tussen verschillende ingangssignalen schakelt.
- Voor de beste resultaten voor beeldweergaven moet u een ingangssignaal selecteren en gebruiken die uitvoert met de oorspronkelijke resolutie van de projector. Elke andere resolutie zal, afhankelijk van de instelling "Beeldverhouding" door de projector worden geschaald. Dit kan enige beeldvervalsing of verlies van beeldscherpte veroorzaken. Raadpleeg [Beeldverhouding op pagina 42](#).

Presenteren via een Medialezer

De usb type-A-poort van de projector biedt u de mogelijkheid om door audio/video-bestanden te bladeren die op een op projector aangesloten usb-flashdrive staan. Dankzij deze functie is geen computer meer nodig. De media-reader van de projector krijgt stroom via de meegeleverde Android TV-dongle QS02. Zie onderstaande instructies voor het afspelen van mediabestanden op een USB-flashdrive.

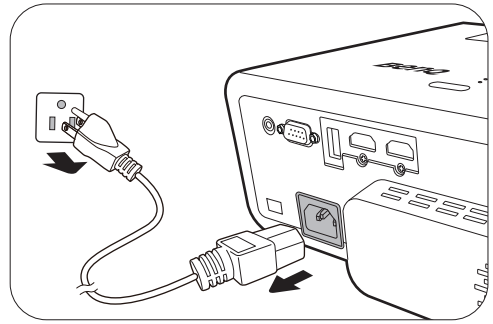
1. Steek een usb-flashdrive in een USB type-A-poort aan de achterzijde van de projector.
2. Druk op  (**SOURCE**) en selecteer **Medialezer**. De projector toont het begainscherm van Android TV.



3. Klik op **Apps** in het startscherm van Android TV.
4. Start een media reader-app om de multimediabestanden te openen die op uw USB-flashstation zijn opgeslagen. Ondersteunde bestandsindelingen voor afspelen, kunnen per app verschillen.

De projector uitschakelen

1. Druk op  op de projector of op de afstandsbediening en er verschijnt een bericht waarin u om een bevestiging wordt gevraagd. Als u niet binnen enkele seconden reageert, zal het bericht verdwijnen.
2. Druk nogmaals op . De powerindicator knippert oranje en de lichtbron wordt uitgeschakeld. De ventilatoren blijven nog ongeveer 2 seconden draaien zodat de projector kan afkoelen.
3. Zodra het afkoelingsproces is voltooid, brand het oranje lampje van de voedingsindicator continu en stoppen de ventilatoren. Verwijder de stroomkabel uit het stopcontact.



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

Menuwerking

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 (36)		Bright/Living Room/ RPG/HDR-RPG/FPS/HDR-FPS/ Cinema/3D/HDR10/User/HDR-User/HLG
Geluidmod. (40)		Cinema/Muziek/FPS/User
Lichtbronmodus (52)		Normaal
		Eco
		Dynamisch
Installatie	3D-Keystone (20)	H: -30~0~30
		V: -30~0~30
		R: -30~0~30
	4-punts aanpassing (19)	Linksboven
		Rechtsboven
		Linksonder
		Rechtsonder
Game-instelling	Beeldmodus (36)	(Zie de Beeldmodus-opties.)
	Detailsaanpassing (37)	Uit/Laag/Hoog
HDR-helderheid (39)		-2/-1/0/1/2
Informatie (50)		Gedetecteerde resolutie
		Ingang
		Beeldmodus
		Lichtbronmodus
		Geluidmod.
		3D-formaat
		Kleursysteem
		Dynamisch bereik
		Gebruikstijd van lichtbron
		Firmware-versie
		Servicecode
Menutype (47)		Basis/Geavanceerd

Menu **Geavanceerd**

1. Hoofdmenu: **Game en bld**

Structuur

Menu		Opties	
Beeldmodus		Bright/Living Room/ RPG/HDR-RPG/ FPS/HDR-FPS/ Cinema/3D/HDR10/ User/HDR-User/ HLG	
Modusinstellingen	Instellingen kopiëren van	Living Room/ RPG/HDR-RPG/ FPS/HDR-FPS/ Cinema/HDR10	
	Beeldmodus hernoemen		
Detailsaanpassing		Uit/Laag/Hoog	
Helderheid		0 – 100	
Contrast		0 – 100	
Scherpte		0 – 15	
Geavanceerde kleurinstellingen	Gammaselectie		1,8/2,0/2,1/2,2/2,3/2,4/2,5/2,6/BenQ standaard (voor beeldmodus Bright)
	Kleurtemperatuur afstemmen	Kleurtemperatuur	Normaal/Koel/Warm (voor alle andere beeldmodi)
		R-versterking/ G-versterking/ B-versterking	0 – 200
		R-verschuiving/ G-verschuiving/ B-verschuiving	0 – 511
		Reset	
	Beeld vastleggen	R/G/B/C/M/Y	Tint/Verzadiging/Versterking
		Witbalans (W)	R-versterking/G-versterking/ B-versterking
		Reset	Reset/Annul.
	Lichtbronmodus		Normaal/Eco/Dynamisch
	HDR-helderheid		-2/-1/0/1/2
	Ruisonderdrukking		0 – 15
Actuele beeldmod. resetten		Reset/Annul.	

Funcatiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
	De projector is met enkele vooraf gedefinieerde beeldmodi gepreset, zodat u er één kunt kiezen die bij uw bedrijfsomgeving en het beeld van het type ingangssignaal past. • Bright Maximaliseert de helderheid van het geprojecteerde beeld. Deze modus is geschikt voor omgevingen waarin extra hoge helderheid nodig is. • Living Room Met volle kleuren, fijn afgestelde scherpte en een hogere helderheid is dit perfect voor het streamen van tv-programma's in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer. • RPG/HDR-RPG Biedt CinematicColor en krachtig bioscoopgeluid net als in een filmachtige en fantasiewereld van een game. Geluidmod. schakelt automatisch naar Cinema. HDR-RPG kan worden geselecteerd als de projector HDR-content leest. • FPS/HDR-FPS 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. Geluidmod. schakelt automatisch naar FPS. HDR-FPS kan worden geselecteerd als de projector HDR-content leest.
Beeldmodus	• Cinema 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. • 3D Is passend om 3D-beelden en 3D-videofragmenten af te spelen. Deze modus is uitsluitend beschikbaar als de 3D-functie is ingeschakeld en 3D-beeldmateriaal wordt gedetecteerd. • HDR10 Levert effecten met een hoog-dynamisch bereik met grotere contrasten van helderheid en kleuren voor HDR Blu-ray films. Beeldmodus schakelt automatisch over naar HDR10 terwijl metagegevens of EOTF-info van HDR-content wordt gedetecteerd. • User/HDR-User Roept de instellingen terug die op basis van de huidig beschikbare beeldmodi zijn aangepast. Raadpleeg Modusinstellingen op pagina 37. • HLG Levert HDR-effecten (High Dynamic Range) met meer helderheid en hoger contrast voor kleuren. Beeldmodus schakelt automatisch over naar HLG terwijl metagegevens of EOTF-info van HLG-streaming content wordt gedetecteerd.

Modusinstellingen

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/HDR-User**-modus) en de instellingen aanpassen.

• Instellingen kopiëren van

1. Ga naar **Game en bld > Beeldmodus** en druk op **OK**.
2. Druk op **▼/▲** om **User/HDR-User** te selecteren en druk op **OK**.
3. Druk op **▼** om **Modusinstellingen** te selecteren en druk op **OK**. De pagina **Modusinstellingen** wordt geopend.
4. Kies **Instellingen kopiëren van** 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 **Game en bld**.
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.

• Beeldmodus hernoemen

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

1. Ga naar **Game en bld > Beeldmodus** en druk op **OK**.
2. Druk op **▼/▲** om **User/HDR-User** te selecteren en druk op **OK**.
3. Druk op **▼** om **Modusinstellingen** te selecteren en druk op **OK**. De pagina **Modusinstellingen** wordt geopend.
4. Druk op **▼** om **Beeldmodus hernoemen** te selecteren en druk op **OK**. De pagina **Beeldmodus hernoemen** wordt geopend.
5. Druk op **OK** om het toetsenbord te activeren.
6. Druk op **▲/▶ / ▼/◀** om gewenste tekens te selecteren en druk op **OK** om de selectie te bevestigen. Herhaal deze stap totdat alle tekens zijn ingevoerd.
7. Druk op **BACK** en op **▼** om **Doorvoeren** te selecteren en druk op **OK**.
8. Druk op **BACK** om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten.

Detailsaanpassing

Past het net niveau van de detailscherpte aan. Hoe hoger het effect, hoe meer details worden weergegeven, maar met minder hoogwaardige zwarte tinten.

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.

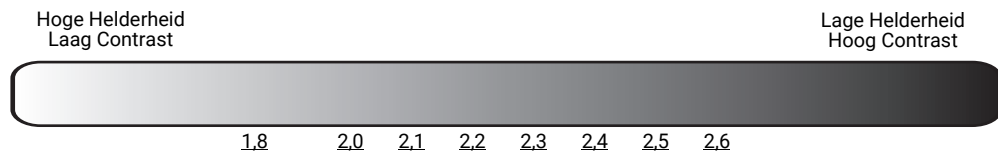
Scherpte

Hoe hoger de waarde, des te scherper het beeld wordt.

• 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.



• Kleurtemperatuur afstemmen

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

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

- **standaard**: 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.
- **Normaal**: Behoud normale kleuringen voor wit.
- **Koel**: Zorgt dat beelden blauwig wit verschijnen.
- **Warm**: Zorgt dat beelden roodachtig wit verschijnen.

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

- **R-versterking/G-versterking/B-versterking**: Stelt de contrastniveaus af voor Rood, Groen en Blauw.
- **R-verschuiving/G-verschuiving/B-verschuiving**: Stelt de helderheidsniveaus af voor Rood, Groen en Blauw.

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

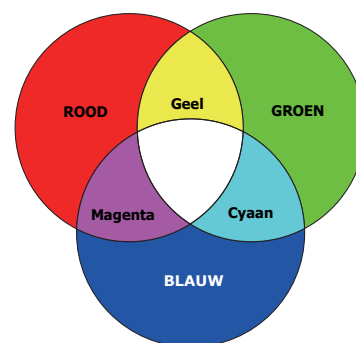
Geavanceerde
kleurinstellingen

• Beeld vastleggen

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

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

- **Tint:** Druk op ▲/▼ om de videotint van de geselecteerde primaire kleur aan te passen.
- **Verzadiging:** Druk op ▲/▼ om de videoverzadiging van de geselecteerde primaire kleur aan te passen.
- **Versterking:** Druk op ▲/▼ om de videoversterking van de geselecteerde primaire kleur aan te passen.



Geavanceerde kleurinstellingen (vervolg)

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

Als u de standaardwaarden van alle instellingen wilt herstellen, selecteert u **Reset** 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 52](#).

• HDR-helderheid

U kunt het helderheidsniveau handmatig instellen om 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.

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

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



De volgende instellingen zullen blijven: **Beeldmodus**.

Actuele beeldmod. resetten

2. Hoofdmenu: **Audio**

Structuur

Menu		Opties
Geluidmod.		Cinema/Muziek/FPS/User
Geluids-EQ	100Hz	-10 – +10
	300Hz	-10 – +10
	1kHz	-10 – +10
	4kHz	-10 – +10
	10kHz	-10 – +10
	Geluids-EQ resetten	
Audio-uitvoer	Interne luidspreker	
	Audio Return+	
	Android TV	
	3,5mm-jack	
Audio-uitvoerindeling	Auto	
	LPCM	
	RAW (tot 5.1)	
	RAW+ (objectbased)	
Geluid uit		Uit/Aan
Volume		0 – 20
Audio resetten		Reset/Annul.

Functiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
Geluidmod.	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 beschikbaar: Cinema, Muziek, FPS en Gebr. Met de modus Gebr kunt u de geluidsinstellingen aanpassen. Als u de modus Gebr selecteert, kunt u zelf aanpassingen aanbrengen met de functie Geluids-EQ.
Geluids-EQ	Selecteer de gewenste frequentiebereiken (100 Hz, 300 Hz, 1k Hz, 4k Hz en 10k Hz) om de betreffende niveaus naar wens aan te passen. De hier gemaakte instellingen bepalen de Geluidmod. > Gebr-modus. Om de fabrieksinstellingen van alle niveaus van de frequentiebereiken te herstellen, selecteert u Geluids-EQ resetten en drukt u op OK.
Audio-uitvoer	Selecteert de audio-uitgang uit de interne of externe luidsprekers. Om van het geluidseffect van Audio Return+ te kunnen genieten, zorgt u dat u ook de eARC/ARC-functie van de soundbar inschakelt. Audio Return+ ondersteunt meerdere audio-uitgangen, waaronder 2,0, 5,1, 7,1 en Dolby Atmos voor externe audiosystemen zoals een soundbar.

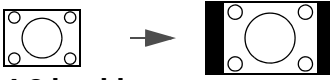
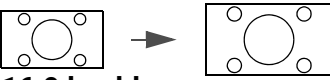
Audio-uitvoerindeling	De volgende audio-uitvoerindeling worden aangeboden om de gewenste audioprestaties te bereiken: LPCM ondersteunt audio-uitvoer op 2 kanalen, RAW (tot 5.1) ondersteunt tot 5,1-kanaals audio-uitvoer en RAW+ (objectbased) ondersteunt Dolby Atmos-audio-uitvoer. De standaardinstelling Auto selecteert een passend uitvoerformaat voor het audiosysteem.
Geluid uit	Kies Aan om de interne luidspreker van de projector tijdelijk uit te schakelen. Kies Uit om het geluid te herstellen.
Volume	Past het volumeniveau van de interne luidspreker van de projector aan. Als de functie Geluid uit is geactiveerd, resulteert het aanpassen van Volume in het uitschakelen van de functie Geluid uit .
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 autom. Zoeken		Uit/Aan
Wijzig bronn.		HDMI-1/HDMI-2
3D	3D-modus	Auto/Frame opeenvolg./ Frame-packing/Boven-onder/ Naast elkaar/Uit
	3D sync omkeren	Uitschakelen/Omkeren
	Signaalindeling	Auto/Beperkt/Vol
Hdmi-instellingen	Equalizer	HDMI-1/HDMI-2/ Android TV
	EDID	HDMI-1/HDMI-2
	HDMI-apparaatbesturing	Uit/Aan
	Inschakelkoppeling	Uit/Vanaf apparaat
	Uitschakelkoppeling	Uit/Vanaf projector
4K-opscaling		Uit/Aan
Weergave resetten		Reset/Annul.

Functiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
Beeldverhouding	Afhankelijk van uw ingangssignaalbron zijn er diverse opties om de hoogte-/breedteverhouding van het beeld in te stellen. • Auto: Schaalt een beeld proportioneel om de oorspronkelijke resolutie van de projector passend te maken in zijn horizontale of verticale breedte.
	 15:9 beeld
	• 4:3: Schaalt een afbeelding zodat het in het midden van het scherm, met een hoogte-/breedteverhouding van 4:3 weergegeven.  4:3 beeld
	• 16:9: Schaalt een afbeelding zodat het in het midden van het scherm, met een hoogte-/breedteverhouding van 16:9 weergegeven.  16:9 beeld
Ingang autom. Zoeken	Hiermee kan de projector automatisch naar een signaal zoeken.

Wijzig bronn.

Past de naam van het actuele ingangssignaal aan.

Op de pagina **Wijzig bronn.**:

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

Deze projector ondersteunt het afspelen van driedimensionale (3D) content vanaf 3D-compatibele videoapparatuur en andere beeldbronnen, zoals PlayStation-consoles (met 3D-gamedisks), 3D Blu-rayspelers (met 3D Blu-raydisks) en dergelijke. Nadat de 3D-videoapparatuur op de projector is aangesloten, draagt koppelen 3D-bril en zorgt u dat deze is ingeschakeld om 3D-beelden te bekijken.

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

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

3D

• 3D-modus

De projector kan automatisch de 3D-modus inschakelen via de contents, als het brontype HDMI is en 1.4a ondersteunt. Als u wilt dat de project automatisch een 3D-indeling kiest als 3D-inhoud wordt gedetecteerd, selecteer dan **Auto**. Als de projector de 3D-indeling niet kan herkennen, druk dan op **/** om een 3D-modus te kiezen uit **Frame opeenvolg.**, **Frame-packing**, **Boven-onder** en **Naast elkaar**.

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

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

• Signaalindeling

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

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

• Equalizer

Stelt een geschikte waarde in om de HDMI/Android TV-beeldkwaliteit te behouden bij dataoverdracht over een lange afstand.

• 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.

• HDMI-apparaatbesturing

Wanneer u deze functie inschakelt en een met HDMI CEC compatibel apparaat aansluit (zoals QS02, een soundbar) op de projector, kan de afstandsbediening van de projector het menu of volume van het apparaat besturen terwijl de projector is ingeschakeld.

• 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.

4K-opscaling

Schakelt "XPR always ON" in of uit. Deze functie schakelt alle invoertiming op naar 4K resolutie.

Weergave resetten

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

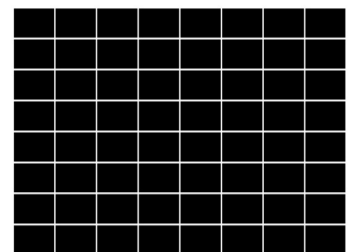
4. Hoofdmenu: **Installatie**

Structuur

Menu	Opties
Projectorpositie	Auto/Voorkant/Plafond voor/ Achterkant/Plafond achter
3D-Keystone	H: -30 – +30
	V: -30 – +30
	R: -30 – +30
4-punts aanpassing	Linksboven
	Rechtsboven
	Linksonder
	Rechtsonder
Testpatroon	Aan/Uit
Hoogtemodus	Aan/Uit
Baud-ratio	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 Het kiezen van een plek op pagina 15 voor details.
3D-Keystone	Zie Keystone-correctie op pagina 20 voor details. Deze beeldaanpassing kan invloed hebben op de latentie. We raden aan om de waarden van 3D-Keystone in te stellen op 0 om te genieten van games met lage latentie.
4-punts aanpassing	Zie Beeldhoeken aanpassen op pagina 19 voor details.
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 1501 m – 3000 m boven de zeespiegel is en de omgevingstemperatuur tussen 0°C – 30°C bedraagt. Bediening onder "Hoogtemodus" kan 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 Hoogtemodus niet als op een hoogte tussen 0 m en 1500 m is en de omgevingstemperatuur tussen 0°C en 35°C is. De projector zal overmatig verkoeld raken als u onder dergelijke omstandigheden de modus inschakelt.
Baud-ratio	Kies een baudrate die identiek is aan die van de computer, zodat u de projector via een geschikte RS-232-kabel kunt aansluiten. 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 / Norsk / Suomi / Indonesian / العربية / हिन्दी	
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		
	Dynamische modus		
	Equivalent aantal lichturen		
	Zie handleiding voor complete formule		
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.
Beveiligingsins Tellingen	Paneeltoetsblok- kering	Uit/Aan	Ja/Nee
	Wachtwoord wijzigen		
	Inschakelblokkering		
Firmware-upgrade		Ja/Nee	
Fabriekswaarden		Reset/Annul.	
Systeem resetten		Reset/Annul.	

Functiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
Taal	Stelt de taal in voor de On-Screen Display (OSD)-menu's.
Menu-instellingen	• Menutype Stelt het OSD-menutype in volgens uw behoefte. • Weergaveduur menu Bepaalt hoe lang het OSD op het scherm wordt weergegeven nadat u op de knop heeft gedrukt. • 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, Dynamische modus. • Equivalent aantal lichturen Zie Het aantal lichturen opzoeken op pagina 52 voor details over het berekenen van het aantal uur.
Gebruiksinstellingen	• Herinnering Stelt de herinneringsberichten aan of uit. • Led-indicator U kunt de led-waarschuwinglampjes 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 de voeding door de voedingskabel gaat. • 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	• Paneeltoetsblokkering 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). Als Paneeltoetsblokkering is ingeschakeld, functioneert geen enkele toets op de projector, behalve  AAN/UIT. U kunt de toetsblokkering opheffen door ► (de rechertoets) op de projector of afstandsbediening gedurende 3 seconden ingedrukt te houden.  Als u de projector uitschakelt zonder de paneeltoetsblokkering op te heffen, zijn de paneeltoetsen van de projector nog steeds geblokkeerd als de projector weer wordt ingeschakeld.
Firmware-upgrade	• Wachtwoord wijzigen/Inschakelblokkering Raadpleeg De wachtwoordfunctie gebruiken op pagina 29. Om de firmware te upgraden, 1. Verbind de computer met de projector met een USB Type-A-kabel. 2. Download de pc-toepassing 'SettingXchange' van de website van BenQ en voer het programma uit. 3. Volg de instructies op het scherm om proces te voltooien.

	Brengt alle instellingen terug naar de vooraf ingestelde fabriekswaarden.
Fabriekswaarden	 De volgende instellingen zullen blijven: Projectorpositie, 3D-Keystone, 4-punts aanpassing, Hoogtemodus, Baud-ratio, Lichtbroninformatie, Beveiligingsinstellingen.
Systeem resetten	 Herstelt de standaard fabriekswaarden van alle instellingen in het menu Systeem. De volgende instellingen zullen blijven: Lichtbroninformatie, Beveiligingsinstellingen.

6. Hoofdmenu: **Informatie**

Structuur

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

Funcatiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
Gedetecteerde resolutie	Toont de timing van het ingangssignaal.
Ingang	Toont de huidige signaalbron.
Beeldmodus	Toont de geselecteerde modus in het menu Game en bld.
Lichtbronmodus	Geeft de gebruikte lichtbronmodus aan.
Geluidmod.	Geeft de geselecteerde geluidsmodus aan.
	Geeft de huidige 3D-modus aan.
3D-formaat	 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 ingangssignaal weer.
Gebruikstijd van lichtbron	Geeft het aantal uur weer dat het licht is gebruikt.
Firmware-versie	Geeft de firmware-versie van de projector weer.
Servicecode	Geeft het serienummer van de projector weer.

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 33](#) 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 55](#) of vraag uw dealer over advies betreffende het bereik.
- Schuif de verstelpootjes in.
- Verwijder de batterij uit de afstandsbediening.
- Pak de projector in zijn originele verpakking of equivalent daarvan in.

De projector transporteren

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

Lichtbroninformatie

Het aantal lichturen opzoeken

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

1. Gebruikstijd licht = (x+y+z) uur, als
Tijd gebruikt in **Normale modus** = x uur
Tijd gebruikt in **ECO-modus** = y uur
Tijd gebruikt in **Dynamische modus** = z uur
2. Equivalent aantal lichturen = α uur

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

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

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

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

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



Voor de gebruikstijd van elke lichtbronmodus weergegeven in het OSD-menu:

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



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

Informatie over de gebruikstijd van de lichtbron weergeven:

Ga naar het menu **Geavanceerd - Systeem > Lichtbroninformatie** en druk op **OK**. De informatie over **Gebruikstijd van lichtbron** wordt weergegeven.

U kunt de informatie over de lichtbron ook zien in het menu **Informatie**.

De levensduur van de lichtbron optimaliseren

- Instellen van de **Lichtbronmodus**

Ga naar het menu **Geavanceerd - Game en bld > Geavanceerde kleurinstellingen > Lichtbronmodus** en kies een passende lichtbron uit de beschikbare modi.

Schakel de projector in de modus **ECO-modus**, of **Dynamische modus** om de levensduur van de lichtbron te verlengen.

Lichtmodus	Beschrijving
Normale modus	Voor een lichtbron op volle helderheid.
ECO-modus	Beperkt de helderheid om de levensduur van de lichtbron te verlengen en het geluid van de ventilator te verminderen.
Dynamische modus	Past het vermogen van de lichtbron automatisch aan op de helderheid van de content terwijl de beeldkwaliteit wordt geoptimaliseerd.



Bepaalde bovenstaande lichtmodi zijn onder bepaalde omstandigheden mogelijk niet beschikbaar.

• 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.

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

Indicatoren

Verlichting			Status en beschrijving
POWER ○	TEMP ○	LIGHT ○	
Stroomgebeurtenissen			
			Standby-modus
			Opstarten
			Normale werking
			Normale afkoeling bij uitschakeling
			Downloaden
			Starten/ronddraaien van kleurwiel mislukt
			Starten/ronddraaien van fosforwiel mislukt
Inbrandingsgebeurtenissen			
			Inbranding aan
			Inbranding uit
Verlichtingsgebeurtenissen			
			Levensduur verlichting verlopen
			Verlichtingsfout bij normale werking
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)

	○: Uit	 : Oranje brandt  : Oranje knippert	 : Groen brandt  : Groen knippert	 : Rood brandt  : Rood knippert
---	--------	--	--	--

Probleemoplossen

? De project kan niet inschakelen.

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

? Geen beeld

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

? Wazig beeld

Oorzaak	Oplossing
De projectielens is niet juist scherp gesteld.	Stel de focus van de lens af met de focusring.
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 lenskap is nog gesloten.	Open de lenskap.

? Beeld met afwijkingen

Oorzaak	Oplossing
Het beeld vertoont afwijkingen.	• Zorg dat de videobronkabel correct is aangesloten en dat de videobron is ingeschakeld. • Zorg dat de luchtinlaat en -uitlaat niet zijn geblokkeerd.

? 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 oproepen van het wachtwoord starten op pagina 30 .

Specificaties

Specificaties van de projector



Alle specificaties kunnen, zonder voorafgaande melding, worden gewijzigd.

Optisch

Resolutie
3840 x 2160

Weergavesysteem
1-CHIP DMD

Throw-verhouding
0,69 ~ 0,83

Lichtbron
Laser en led

Elektriciteit

Voeding
AC 100-240 V, 3,6 A, 50-60 Hz (automatisch)

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

Mechanisch

Gewicht
3,1 kg $\pm$ 100 g (6,83 lbs $\pm$ 0,22 lbs)

Ingangsaansluitingen

Digitaal
(Extern) HDMI-1/HDMI-2 (2.0b, HDCP 2.2) x 2
(Intern) HDMI-3 (2.0b, HDCP 2.2) x 1 (voor QS02 HDMI Media Streaming)

Uitgangsaansluitingen

Luidspreker
5 Watt x1

Audiosignaaluitgang
PC-audio-aansluiting x 1

Bediening

USB
(Extern) USB-A 2.0 x 1 (voeding 5 V /1,5 A, firmware-upgrade, Medialezer)
(Intern) USB Micro B-kabel voor QS02 HDMI Media Streaming (voeding 5 V/1,5 A)

RS-232 seriële besturing
9 pins x 1

IR-ontvanger x 2

Omgevingsvereisten

Bedrijfstemperatuur
0°C–40°C op zeeniveau

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

Bedrijfshoogte
0–1500 m bij 0°C–35°C
1501–3000 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@ 0~12200 m boven zeeniveau

Transport

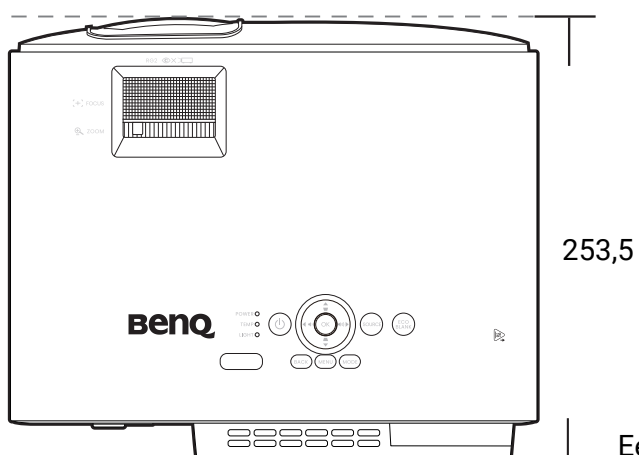
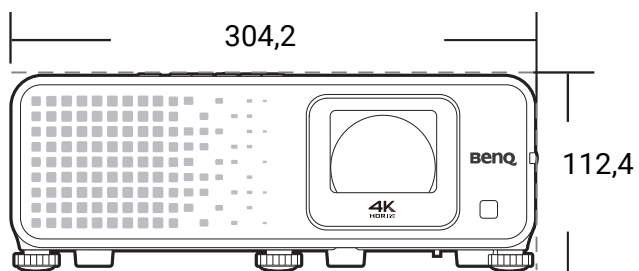
Originele verpakking of gelijksoortig wordt aanbevolen.

Reparatie

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

Afmetingen

304,2 mm (B) x 253,5 mm (D) x 112,4 mm (H)



Eenheid: mm

Timingdiagram

Ondersteunde timing voor HDMI (HDCP)-ingang

• PC-timings

Resolutie	Modus	Vernieuwings- frequentie (Hz)	H-frequentie (kHz)	Klok (MHz)	Ondersteunde 3D-indeling		
					Frame opeenvolgv.	Boven-onder	Naast elkaar
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	v	v	v
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	v	v	v
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000	v		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	v	v	v
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,500	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	v	v
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	v	v	v
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25	v		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		v	v
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108		v	v
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		v	v
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		v	v
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		v	v
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000			
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		v	v
640 x 480@ 67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624@ 75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768@ 75 Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			

1152 x 870@ 75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080@ 60 Hz	1920 x 1080_60 (CEA-861)	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		



- ▲: Ondersteunt het automatisch detecteren en handmatig instellen van 3D-formaat.
- v: Ondersteunt het handmatig instellen van 3D-formaat.
- 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.

• Videotiming

Timing	Resolutie	Horizontale frequentie (KHz)	Verticale frequentie (Hz)	Pixelklok- frequentie (MHz)	Ondersteunde 3D-indeling			
					Frame opvolg.	Frame- packing	Boven- onder	Naast elkaar
480i	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27				
480p	720 x 480	31,47	59,94	27	v			
576i	720 (1440) x 576	15,63	50	27				
576p	720 x 576	31,25	50	27				
720/50p	1280 x 720	37,5	50	74,25		▲	▲	▲
720/60p	1280 x 720	45,00	60	74,25	v	▲	▲	▲
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74,25		▲	▲	▲
1080/25P	1920 x 1080	28,13	25	74,25				
1080/30P	1920 x 1080	33,75	30	74,25				
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25				▲
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25				▲
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50	148,5			▲	▲
1080/60P	1920 x 1080	67,5	60	148,5	v		▲	▲
1080/120P	1920 x 1080	135	120	297	v			
1080/240P	1920 x 1080	135	240	594				
2160/24P	3840 x 2160	54	24	297				
2160/25P	3840 x 2160	56,25	25	297				
2160/30P	3840 x 2160	67,5	30	297				
2160/50P	3840 x 2160	112,5	50	594				
2160/60P	3840 x 2160	135	60	594				



- ▲: Ondersteunt het automatisch detecteren en handmatig instellen van 3D-formaat.
- v: Ondersteunt het handmatig instellen van 3D-formaat.
- 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.

• Ondersteunde detailtimings voor sampling en kleurdiepte

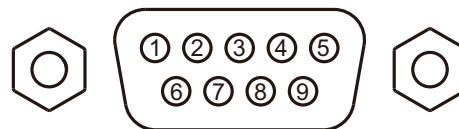
Weergave-indeling (vernieuwingsfrequentie)	Chromasubsampling	8 bit	10 bit	12 bit
4K/60p (60 Hz)	4:4:4	v		
	4:2:2	v	v	
	4:2:0	v	v	v
4K/50p (50 Hz)	4:4:4	v		
	4:2:2	v	v	
	4:2:0	v	v	v
4K/30p (30 Hz)	4:4:4	v	v	v
	4:2:2	v	v	v
	4:2:0			
4K/24p (24 Hz)	4:4:4	v	v	v
	4:2:2	v	v	v
	4:2:0			
1080P/60p (60 Hz)	4:4:4	v	v	v
	4:2:2	v	v	v
	4:2:0			
1080P/50p (50 Hz)	4:4:4	v	v	v
	4:2:2	v	v	v
	4:2:0			
1080P/30p (30 Hz)	4:4:4	v	v	v
	4:2:2	v	v	v
	4:2:0			
1080P/24p (24 Hz)	4:4:4	v	v	v
	4:2:2	v	v	v
	4:2:0			

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>
	Schrijven	Usb-lezer	<CR>*sour=usbreader#<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	Bioscoop (Rec.709)	<CR>*appmod=cine#<CR>
	Schrijven	Gebruiker 1	<CR>*appmod=user1#<CR>
	Schrijven	3D	<CR>*appmod=threed#<CR>
	Schrijven	HDR	<CR>*appmod=hdr#<CR>
	Schrijven	HLG	<CR>*appmod=hlg#<CR>
	Schrijven	RPG	<CR>*appmod=rpg#<CR>
	Schrijven	HDR-RPG	<CR>*appmod=hdrpg#<CR>
	Schrijven	FPS	<CR>*appmod=fps#<CR>
	Schrijven	HDR-FPS	<CR>*appmod=hdrfps#<CR>
	Schrijven	HDR-gebruiker	<CR>*appmod=hdruser1#<CR>
	Schrijven	Beeldmodus hernoemen	<CR>*appmodrename=value#<CR>
	Lezen	Beeldmodusnaam wijzigen	<CR>*appmodrename=?#<CR>
	Lezen	Beeldmodus	<CR>*appmod=?#<CR>
Beeldinstelling	Schrijven	Contrast +	<CR>*con=+#<CR>
	Schrijven	Contrast -	<CR>*con=-#<CR>
	Schrijven	Contrastwaarde instellen	<CR>*con=value#<CR>
	Lezen	Contrastwaarde	<CR>*con=?#<CR>
	Schrijven	Helderheid +	<CR>*bri=+#<CR>
	Schrijven	Helderheid -	<CR>*bri=-#<CR>
	Schrijven	Helderheidwaarde instellen	<CR>*bri=value#<CR>
	Lezen	Helderheidwaarde	<CR>*bri=?#<CR>
	Schrijven	Scherpte +	<CR>*sharp=+#<CR>

Beeldinstelling	Schrijven	Scherpte -	<CR>*sharp=-#<CR>
	Schrijven	Scherptewaarde instellen	<CR>*sharp=value#<CR>
	Lezen	Scherptewaarde	<CR>*sharp=?#<CR>
	Schrijven	Kleurtemperatuur - warm	<CR>*ct=warm#<CR>
	Schrijven	Kleurtemperatuur - normaal	<CR>*ct=normal#<CR>
	Schrijven	Kleurtemperatuur - koel	<CR>*ct=cool#<CR>
	Schrijven	Kleurtemperatuur - standaardtemp.	<CR>*ct=native#<CR>
	Lezen	Kleurtemperatuurstatus	<CR>*ct=?#<CR>
	Schrijven	Beeldverhouding 4:3	<CR>*asp=4:3#<CR>
	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>
	Schrijven	Verticalekeystonewaarde instellen	<CR>*vkeystone=value#<CR>
	Lezen	Verticalekeystonewaarde	<CR>*vkeystone=?#<CR>
	Schrijven	Horizontale keystone +	<CR>*hkeystone=+#<CR>
	Schrijven	Horizontale keystone -	<CR>*hkeystone=-#<CR>
	Schrijven	Horizontalekeystonewaarde instellen	<CR>*hkeystone=value#<CR>
	Lezen	Horizontalekeystonewaarde	<CR>*hkeystone=?#<CR>
	Schrijven	Keystone draaien +	<CR>*rkeystone=+#<CR>
	Schrijven	Keystone draaien -	<CR>*rkeystone=-#<CR>
	Schrijven	Waarde van keystone draaien instellen	<CR>*rkeystone=value#<CR>
	Lezen	Waarde van keystone draaien	<CR>*rkeystone=?#<CR>
	Schrijven	4 hoeken boven-links-X vermindering	<CR>*cornerfittlx=-#<CR>
	Schrijven	4 hoeken boven-links-X verhoging	<CR>*cornerfittlx=+#<CR>
	Lezen	4 hoeken boven-links-X status	<CR>*cornerfittlx=?#<CR>
	Schrijven	4 hoeken boven-links-Y vermindering	<CR>*cornerfittly=-#<CR>
	Schrijven	4 hoeken boven-links-Y verhoging	<CR>*cornerfittly=+#<CR>
	Lezen	4 hoeken boven-links-Y status	<CR>*cornerfittly=?#<CR>
	Schrijven	4 hoeken boven-rechts-X vermindering	<CR>*cornerfittrx=-#<CR>
	Schrijven	4 hoeken boven-rechts-X verhoging	<CR>*cornerfittrx=+#<CR>
	Lezen	4 hoeken boven-rechts-X status	<CR>*cornerfittrx=?#<CR>
	Schrijven	4 hoeken boven-rechts-Y vermindering	<CR>*cornerfitttry=-#<CR>
	Schrijven	4 hoeken boven-rechts-Y verhoging	<CR>*cornerfitttry=+#<CR>
	Lezen	4 hoeken boven-rechts-Y status	<CR>*cornerfitttry=?#<CR>
	Schrijven	4 hoeken onder-links-X vermindering	<CR>*cornerfitblx=-#<CR>
	Schrijven	4 hoeken onder-links-X verhoging	<CR>*cornerfitblx=+#<CR>
	Lezen	4 hoeken onder-links-X status	<CR>*cornerfitblx=?#<CR>
	Schrijven	4 hoeken onder-links-Y vermindering	<CR>*cornerfitbly=-#<CR>
	Schrijven	4 hoeken onder-links-Y verhoging	<CR>*cornerfitbly=+#<CR>
	Lezen	4 hoeken onder-links-Y status	<CR>*cornerfitbly=?#<CR>
	Schrijven	4 hoeken onder-rechts-X vermindering	<CR>*cornerfitbrx=-#<CR>
	Schrijven	4 hoeken onder-rechts-X verhoging	<CR>*cornerfitbrx=+#<CR>
	Lezen	4 hoeken onder-rechts-X status	<CR>*cornerfitbrx=?#<CR>
	Schrijven	4 hoeken onder-rechts-Y vermindering	<CR>*cornerfitbry=-#<CR>
	Schrijven	4 hoeken onder-rechts-Y verhoging	<CR>*cornerfitbry=+#<CR>
	Lezen	4 hoeken onder-rechts-Y status	<CR>*cornerfitbry=?#<CR>
	Schrijven	Digitaal inzoomen	<CR>*zoomI#<CR>
	Schrijven	Digitaal uitzoomen	<CR>*zoomO#<CR>
	Schrijven	Huidige beeldinstellingen herstellen	<CR>*rstcurpicsetting#<CR>
	Schrijven	Alle beeldinstellingen herstellen	<CR>*rstallpicsetting#<CR>

Gebruiksinstellingen	Schrijven	Projectorpositie - tafel voor	<CR>*pp=FT#<CR>
	Schrijven	Projectorpositie - tafel achter	<CR>*pp=RE#<CR>
	Schrijven	Projectorpositie - plafond achter	<CR>*pp=RC#<CR>
	Schrijven	Projectorpositie - plafond voor	<CR>*pp=FC#<CR>
	Lezen	Projectorpositiestatus	<CR>*pp=?#<CR>
	Schrijven	Snel automatisch zoeken	<CR>*QAS=on#<CR>
	Schrijven	Snel automatisch zoeken	<CR>*QAS=off#<CR>
	Lezen	Status van snel automatisch zoeken	<CR>*QAS=?#<CR>
	Schrijven	Menupositie - midden	<CR>*menuposition=center#<CR>
	Schrijven	Menupositie - linksboven	<CR>*menuposition=tl#<CR>
	Schrijven	Menupositie - rechtsboven	<CR>*menuposition=tr#<CR>
	Schrijven	Menupositie - rechtsonder	<CR>*menuposition=br#<CR>
	Schrijven	Menupositie - linksonder	<CR>*menuposition=bl#<CR>
	Lezen	Menupositiestatus	<CR>*menuposition=?#<CR>
	Schrijven	Direct inschakelen - aan	<CR>*directpower=on#<CR>
	Schrijven	Direct inschakelen - uit	<CR>*directpower=off#<CR>
	Lezen	Direct inschakelen - status	<CR>*directpower=?#<CR>
Baud-ratio	Schrijven	9600	<CR>*baud=9600#<CR>
	Schrijven	14400	<CR>*baud=14400#<CR>
	Schrijven	19200	<CR>*baud=19200#<CR>
	Schrijven	38400	<CR>*baud=38400#<CR>
	Schrijven	57600	<CR>*baud=57600#<CR>
	Schrijven	115200	<CR>*baud=115200#<CR>
	Lezen	Huidige baudrate	<CR>*baud=?#<CR>
Lampbesturing	Lezen	Lamp	<CR>*ltim=?#<CR>
	Schrijven	Normale modus	<CR>*lampm=lnor#<CR>
	Schrijven	ECO-modus	<CR>*lampm=eco#<CR>
	Schrijven	Slimme Ecomodus	<CR>*lampm=seco#<CR>
	Lezen	Lampmodusstatus	<CR>*lampm=?#<CR>
Diverse	Lezen	Modelnaam	<CR>*modelname=?#<CR>
	Lezen	F/W-versie van systeem	<CR>*sysfwversion=?#<CR>
	Lezen	F/W-versie van schaler	<CR>*scalerfwversion=?#<CR>
	Lezen	F/W-versie van MCU	<CR>*mcufwversion=?#<CR>
	Schrijven	Leeg aan	<CR>*blank=on#<CR>
	Schrijven	Leeg uit	<CR>*blank=off#<CR>
	Lezen	Leegstatus	<CR>*blank=?#<CR>
	Schrijven	Menu aan	<CR>*menu=on#<CR>
	Schrijven	Menu uit	<CR>*menu=off#<CR>
	Lezen	Menustatus	<CR>*menu=?#<CR>
	Schrijven	Omhoog	<CR>*up#<CR>
	Schrijven	Omlaag	<CR>*down#<CR>
	Schrijven	Rechts	<CR>*right#<CR>
	Schrijven	Links	<CR>*left#<CR>
	Schrijven	Invoeren	<CR>*enter#<CR>
	Schrijven	Terug	<CR>*back#<CR>
	Schrijven	Bronmenu aan	<CR>*sourmenu=on#<CR>
	Schrijven	Bronmenu uit	<CR>*sourmenu=off#<CR>
	Lezen	Bronmenustatus	<CR>*sourmenu=?#<CR>
	Schrijven	3D-sync uit	<CR>*3d=off#<CR>
	Schrijven	3D automatisch	<CR>*3d=auto#<CR>
	Schrijven	3D-sync boven-onder	<CR>*3d=tb#<CR>

Diverse	Schrijven	3D-sync Frame opeenvolgend	<CR>*3d=fs#<CR>
	Schrijven	3D frame-packing	<CR>*3d=fp#<CR>
	Schrijven	3D naast elkaar	<CR>*3d=sbs#<CR>
	Schrijven	3D-inverter uitschakelen	<CR>*3d=da#<CR>
	Schrijven	3D-inverter	<CR>*3d=iv#<CR>
	Lezen	3D-syncstatus	<CR>*3d=?#<CR>
	Lezen	Serienummer	<CR>*serialnumber=?#<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>*hdibri=?#<CR>
	Schrijven	Rood effect +	<CR>*RGain=+#<CR>
	Schrijven	Rood effect -	<CR>*RGain=-#<CR>
	Schrijven	Roodeffectwaarde instellen	<CR>*RGain=value#<CR>
	Lezen	Roodeffectwaarde ophalen	<CR>*RGain=?#<CR>
	Schrijven	Groen effect +	<CR>*GGain=+#<CR>
	Schrijven	Groen effect -	<CR>*GGain=-#<CR>
	Schrijven	Groeneffectwaarde instellen	<CR>*GGain=value#<CR>
	Lezen	Groeneffectwaarde ophalen	<CR>*GGain=?#<CR>
	Schrijven	Blauw effect +	<CR>*BGain=+#<CR>
	Schrijven	Blauw effect -	<CR>*BGain=-#<CR>
	Schrijven	Blauweffectwaarde instellen	<CR>*BGain=value#<CR>
	Lezen	Blauweffectwaarde ophalen	<CR>*BGain=?#<CR>
	Schrijven	Rode hoek +	<CR>*ROffset=+#<CR>
	Schrijven	Rode hoek -	<CR>*ROffset=-#<CR>
	Schrijven	Rodehoekwaarde instellen	<CR>*ROffset=value#<CR>
	Lezen	Rodehoekwaarde ophalen	<CR>*ROffset=?#<CR>
	Schrijven	Groene hoek +	<CR>*GOffset=+#<CR>
	Schrijven	Groene hoek -	<CR>*GOffset=-#<CR>
	Schrijven	Groenehoekwaarde instellen	<CR>*GOffset=value#<CR>
	Lezen	Groenehoekwaarde ophalen	<CR>*GOffset=?#<CR>
	Schrijven	Blauwe hoek +	<CR>*BOffset=+#<CR>
	Schrijven	Blauwe hoek -	<CR>*BOffset=-#<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	Tint +	<CR>*hue=+#<CR>
	Schrijven	Tint -	<CR>*hue=-#<CR>
	Schrijven	Tintwaarde instellen	<CR>*hue=value#<CR>
	Lezen	Tintwaarde ophalen	<CR>*hue=?#<CR>
	Schrijven	Verzadiging +	<CR>*saturation =+#<CR>
	Schrijven	Verzadiging -	<CR>*saturation =-#<CR>
	Schrijven	Verzadigingswaarde instellen	<CR>*saturation =value#<CR>
	Lezen	Verzadigingswaarde ophalen	<CR>*saturation =?#<CR>
	Schrijven	Effect +	<CR>*gain=+#<CR>
	Schrijven	Effect -	<CR>*gain=-#<CR>
	Schrijven	Effectwaarde instellen	<CR>*gain=value#<CR>

Kleurijking (alleen voor onderhoud)	Lezen	Effectwaarde ophalen	<CR>*gain=?#<CR>
	Schrijven	Witroodeffect +	<CR>*WRGain=+#<CR>
	Schrijven	Witroodeffect -	<CR>*WRGain=-#<CR>
	Schrijven	Witroodeffectwaarde instellen	<CR>*WRGain=value#<CR>
	Lezen	Witroodeffectwaarde ophalen	<CR>*WRGain=?#<CR>
	Schrijven	Witgroeneffect +	<CR>*WGGain=+#<CR>
	Schrijven	Witgroeneffect -	<CR>*WGGain=-#<CR>
	Schrijven	Witgroeneffectwaarde instellen	<CR>*WGGain=value#<CR>
	Lezen	Witgroeneffectwaarde ophalen	<CR>*WGGain=?#<CR>
	Schrijven	Witblauweffect +	<CR>*WBGain=+#<CR>
	Schrijven	Witblauweffect -	<CR>*WBGain=-#<CR>
	Schrijven	Witblauweffectwaarde instellen	<CR>*WBGain=value#<CR>
	Lezen	Witblauweffectwaarde ophalen	<CR>*WBGain=?#<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>