



Digital Projector

Gebruikershandleiding

Informatie over garantie en auteursrechten

Beperkte garantie

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

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

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

Ga voor meer informatie naar www.BenQ.com.

Copyright

Copyright © 2022 BenQ Corporation. Alle rechten voorbehouden. Geen enkel deel van deze publicatie mag worden gereproduceerd, verzonden, overgezet, opgeslagen in een retrievalstelsel of vertaald in enige taal of computertaal, en in geen enkele vorm of op geen enkele wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, magnetisch, optisch, chemisch, handmatig of anderszins, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van BenQ Corporation.

Afstandsverklaring

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

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

Patenten

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



Inhoudsopgave

Informatie over garantie en auteursrechten	2
Belangrijke veiligheidsinstructies	4
Inleiding	7
Inhoud van de verpakking	7
Buitenkant van de projector	8
Bedieningselementen en functies	9
De projector positioneren	11
Een locatie kiezen	11
De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen	12
De projectielens verplaatsen	13
De projector monteren	13
Het geprojecteerde beeld aanpassen	15
Aansluitingen	16
Bediening	17
De dongle QS02 Android-tv installeren	17
De projector opstarten	17
Instellen QS02 Android-tv	20
De menu's gebruiken	22
Firmware opwaarderen	23
Schakelen tussen ingangssignalen	24
Een presentatie maken vanaf een Medialezer	25
De projector uitschakelen	26
Direct uitschakelen	26
Menubediening	27
Menu Basis	27
Menu Geavanceerd	29
Onderhoud	38
Onderhoud van de projector	38
Informatie over de lamp	38
Problemen oplossen	45
Specificaties	46
Projectorspecificaties	46
Afmetingen	47
Timingtabel	48

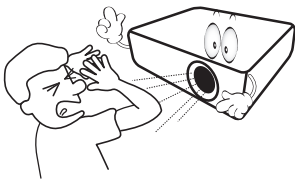
Belangrijke veiligheidsinstructies

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

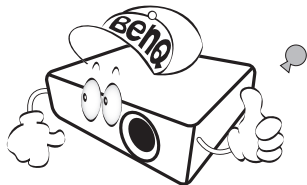
1. **Lees deze handleiding aandachtig door voordat u de projector gebruikt.** Bewaar de handleiding voor toekomstig gebruik.



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

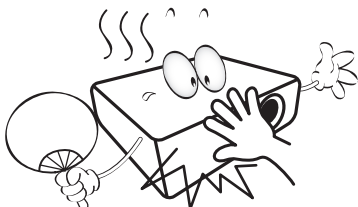


3. **Laat reparatie- of onderhoudswerkzaamheden over aan een bevoegd technicus.**

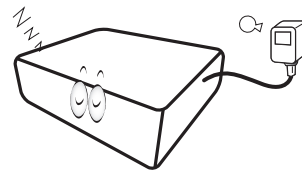


4. **Zorg er altijd voor dat de lenssluiter (indien aanwezig) is geopend of dat de lensdop (indien aanwezig) is verwijderd wanneer de projectorlamp brandt.**

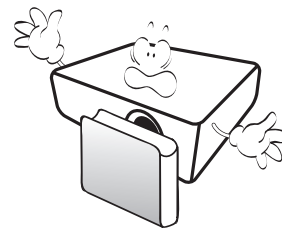
5. De lamp wordt erg heet tijdens het gebruik. Laat de projector ongeveer 45 minuten afkoelen voordat u de lamp vervangt.



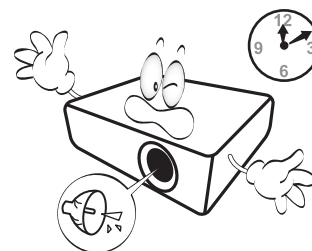
6. In sommige landen is de lijnspanning NIET stabiel. In sommige landen is de netspanning ongelijkmatig. Hoewel deze projector normaal werkt bij een netspanning van 100 tot 240 V (wisselstroom), kan het apparaat uitvallen wanneer zich een stroomstoring of een spanningspiek van ± 10 V voordoet. **In gebieden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



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



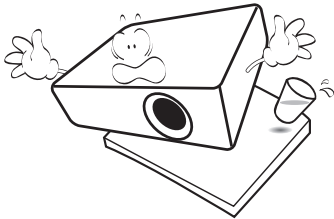
8. Gebruik de lamp niet langer dan de voorgeschreven levensduur. Als u de lamp toch langer gebruikt, kan deze in zeldzame gevallen breken.



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

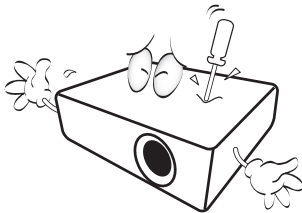


10. Plaats dit product niet op een onstabiel wagentje, een onstabiele standaard of een wankelende tafel. Het product kan vallen en ernstig worden beschadigd.



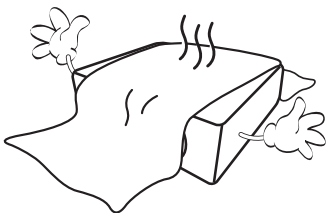
11. Probeer deze projector niet zelf te demonteren. De onderdelen in het apparaat staan onder hoge spanning die levensgevaarlijk is als u ze aanraakt. Het enige onderdeel dat u zelf mag vervangen, is de lamp die een afneembare afdekking heeft.

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



12. Blokkeer de ventilatieopeningen niet.

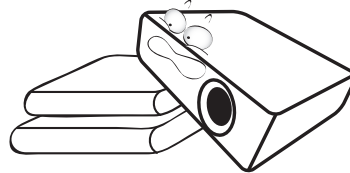
- Plaats deze projector niet op een deken, beddengoed of op een ander zacht oppervlak.
- Bedek deze projector niet met een doek of met andere voorwerpen.
- Plaats geen ontvlambare stoffen in de buurt van de projector.



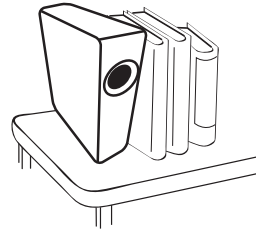
Als de ventilatieopeningen ernstig wordt gehinderd, kan er door oververhitting in de projector brand ontstaan.

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

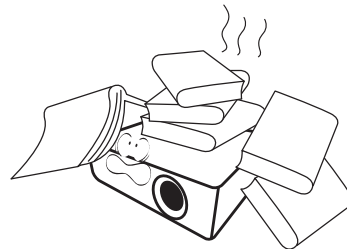
- Maak geen gebruik van de projector als deze gekanteld staat in een hoek van meer dan 10 graden (links naar rechts) of in een hoek van meer dan 15 graden (voor naar achter). Als u de projector gebruikt wanneer deze niet volledig horizontaal staat, werkt deze mogelijk niet optimaal of kan de lamp beschadigd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



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

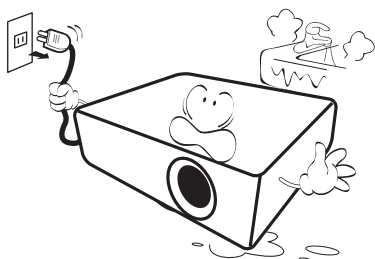


15. Ga niet op projector staan of leg er geen voorwerpen op. Dit kan niet alleen schade aan de projector veroorzaken, maar kan ook leiden tot ongevallen en mogelijk letsel.

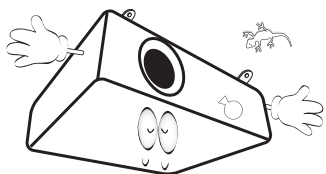


16. Wanneer u de projector gebruikt, is het mogelijk dat u warme lucht en een bepaalde geur opmerkt bij het ventilatierooster. Dit is een normaal verschijnsel en geen defect.

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



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



19. Dit apparaat moet worden geaard.

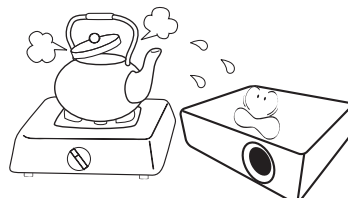


• Hg - Lamp bevat kwik. Behandelen in overeenstemming met de lokale wetten op afvalverwijdering. Zie www.lamprecycle.org.

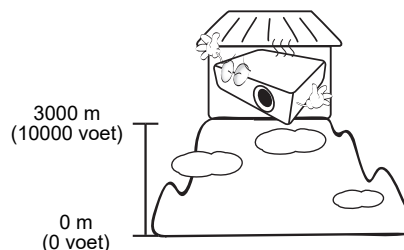
• Richt nooit een laserstraal van hoog vermogen in de projectielens om schade aan de DLP-chips te voorkomen.

20. Plaats de projector niet in de volgende omgevingen.

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



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

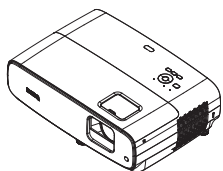


Inleiding

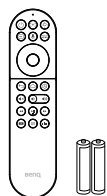
Inhoud van de verpakking

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

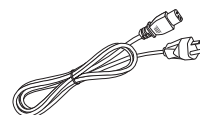
Standaardaccessoires



Projector



Afstandsbediening Android-tv met batterijen



Voedingskabel



Snelgids



Garantiekaart*



Dongleset QS02 Android-tv met batterijen



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

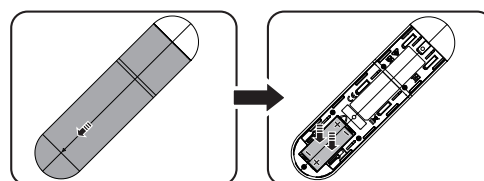
Optionele accessoires

1. ReserVELampset

2. 3D-bril

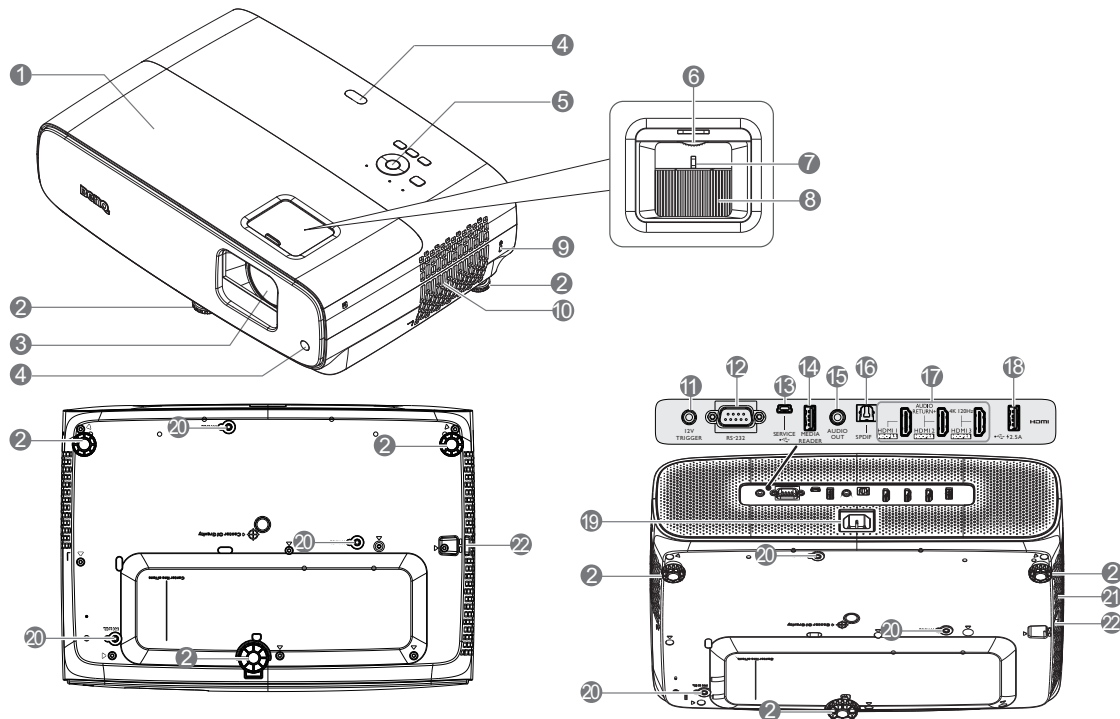
De batterijen van de afstandsbediening vervangen

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



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

Buitenkant van de projector



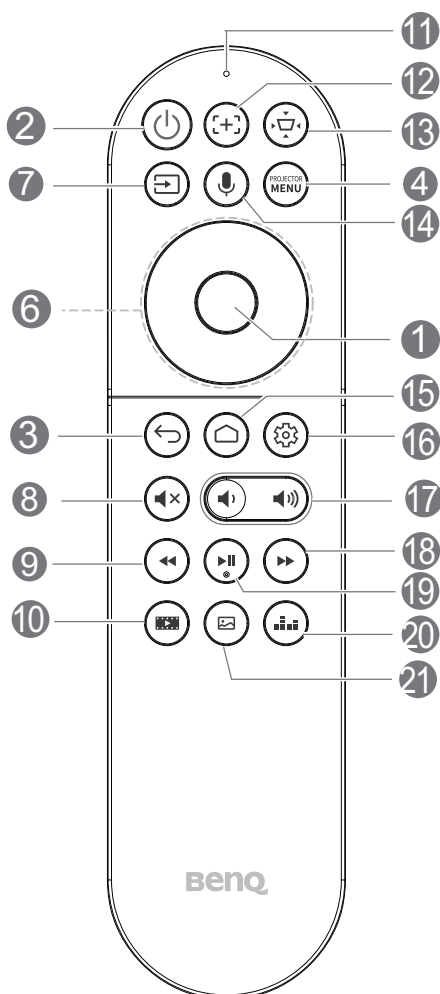
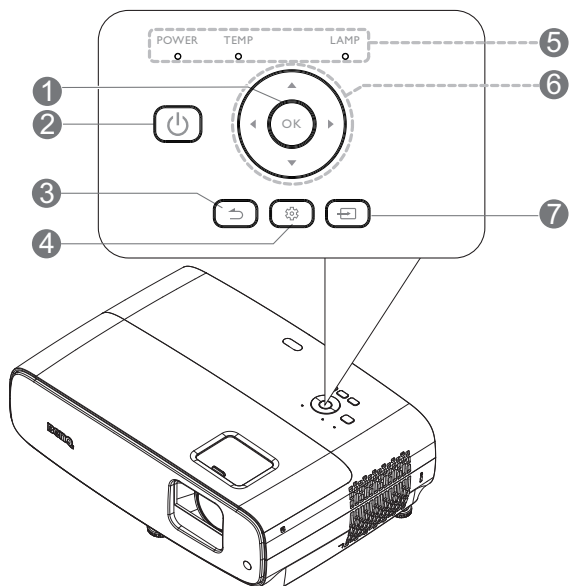
- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 1. Lampafdekking 2. Afstelvoetjes 3. Projectielens 4. Externe IR-sensor 5. Extern bedieningspaneel
(Zie Bedieningselementen en functies op pagina 9.) 6. Wiel voor lensverschuiving 7. Zoomring 8. Focusing 9. Sleuf voor Kensington-antidiefstalslot 10. Ventilator (lucht in) 11. Uitgang van 12V DC
Activeert externe apparaten zoals een elektrisch scherm of lichtregeling enz. | <ul style="list-style-type: none"> 12. RS-232-besturingspoort 13. USB Mini-B-aansluiting (voor firmware-upgrades) 14. USB Type-A-poort (1,5A medialezer/-station, firmwaredownload) 15. Audio-uitgang 16. SPDIF-uitgang 17. HDMI 1/ HDMI 2/ HDMI 3-ingang (HDCP 2.2) 18. USB Type-A-poort (2,5A voeding) 19. Aansluiting netvoeding 20. Gatenvoor wandmontage 21. Ventilator (lucht uit) 22. Beveiligingsbalk |
|--|--|

Bedieningselementen en functies

Projector en afstandsbediening Android-tv



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



1. **OK**

Bevestigt een geselecteerd item van ATV of OSD-menu van projector.

Wanneer de ingangsbron ATV is, drukt u op **OK** voor afspelen of pauzeren van een video- of audiobestand tijdens afspelen van media.

2. **POWER**

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



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

3. **Terug**

Wanneer de ingangsbron ATV is, drukt u op **Terug** om terug te gaan naar de vorige ATV-optie, sluit ATV-waarschuwing of pop-upmenu van herinnering en sluit huidige Android-toepassingspakket onder ATV-bron af.

Wanneer het OSD-menu van de projector is ingeschakeld, drukt u op **Terug** om terug te gaan naar het vorige OSD-menu van de projector, sluit de projectorwaarschuwing of pop-upmenu voor herinnering, sluit af en slaat projectormenu-instellingen op.

4. **MENU**

Hiermee schakelt u het OSD-menu in.

5. **POWER-indicatielampje/Waarschuwing slampje TEMP/LAMP-indicatielampje** (Zie [Indicators](#) op pagina 44.)

6. Pijltoetsen (▲, ▼, ◀, ▶)













Navigeert omhoog/omlaag/links/rechts voor het selecteren van een gewenst OSD-menu-item van ATV of projector.

7. **Bron**

Geeft de bronselectiebalk weer.

8. **Dempen**

Schakelt de audio van de projector in en uit.

9.  **Terugspoelen**
Spoel afspelen van audio of video terug.
10.  **Filmmaker**
Schakel Beeldmodus naar Filmmaker-modus. Alleen beschikbaar op compatibele projectors.
11. **Microfoon**
Ontvangt spraakopdracht.
12.  **Scherpstelling**
Druk hierop voor het openen van de pagina Autom. scherpstelling. Alleen beschikbaar op compatibele projectors.
13.  **Correctietoets 2D-keystone**
Toont het correctiemenu voor 2D-keystone.
14.  **Spraak zoeken / Spraakassistent**
Houd de knop **Spraak zoeken / Spraakassistent** ingedrukt voor het activeren van spraakassistent. Houd deze toets ingedrukt en spreek in de microfoon bovenaan de afstandsbediening tijdens het gebruik van spraakassistent.
15.  **Home-scherm Android-tv**
Geeft Home-scherm Android-tv weer.
16.  **Android-instellingen**
Geeft Android-instellingen weer.
17. **Volumetoetsen** 
Verlaagt of verhoogt het volume van de projector.
18.  **Doorspoelen**
Afspelen van huidige video of audio doorspoelen
19.  **Afspelen / Pauzeren**
Afspelen van een video of audio afspelen/pauzeren
20.  **Geluidsmodus**
Geeft het menu **Geluidsmodus** weer.
21.  **Beeldmodus**
Geeft het menu **Beeldmodus** weer.



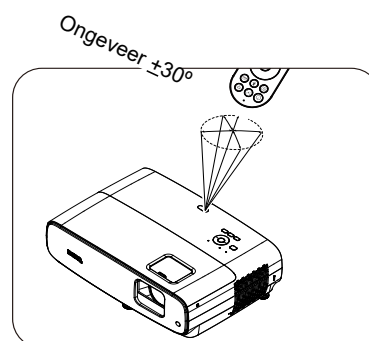
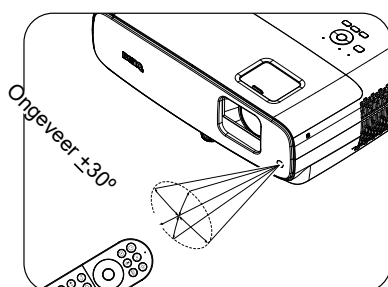
Plaats geen voorwerpen voor de projectielens, omdat de voorwerpen heet kunnen worden en daardoor vervormd raken of vlam vatten.

Bereik van de afstandsbediening

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

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

- De projector bedienen vanaf de voorzijde
- De projector bedienen vanaf de bovenkant



De projector positioneren

Een locatie kiezen

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

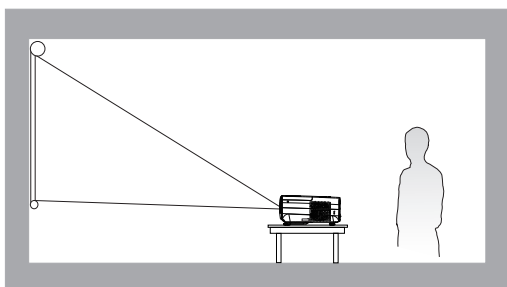
- Grootte en positie van uw scherm
- Locatie stopcontact
- Locatie en afstand tussen de projector en de rest van uw apparatuur

De grootte en verticale afstand van het geprojecteerde beeld hangt af van hoe ver u de projector plaatst, en de zoominstelling die u kiest. De tabel en het diagram van [Projectie-afmetingen op pagina 12](#) kunnen helpen bij het kiezen van de exacte afstand en hoogte van uw projector

U kunt uw projector op de volgende wijzen installeren.

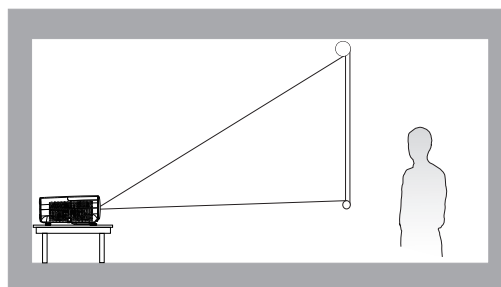
1. Tafel voor

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



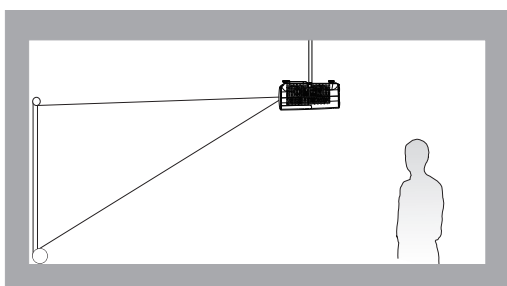
2. Tafel achter

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



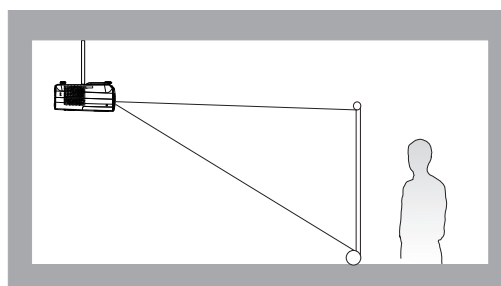
3. Plafond voor

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



4. Plafond achter

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



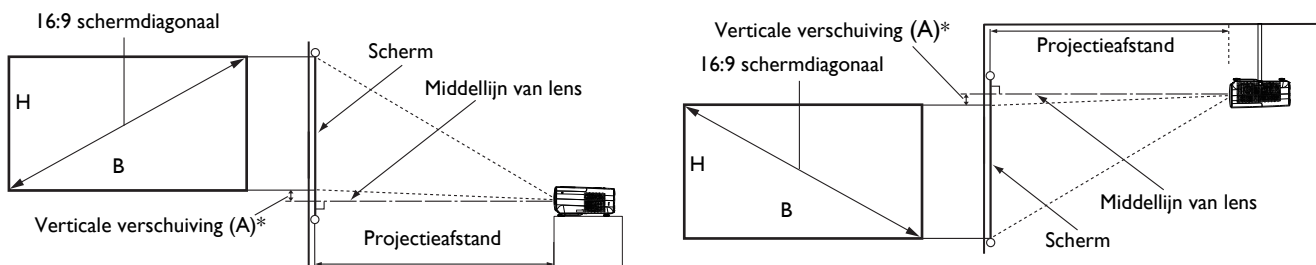
Ga na het inschakelen van de projector naar het menu **Geavanceerd** - menu **Installatie** > **Projectorpositie** en druk op ◀/▶ om een instelling te selecteren.

De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen

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

Projectie-afmetingen

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



- *De waarde voor verticale verschuiving is de verticale afstand van de onderste rand van het beeld (wanneer de projector op een tafel staat, diagram links), of de bovenste rand van het beeld (wanneer de projector is gemonteerd aan een plafond, diagram rechts) tot de middellijn van de lens.
- Vanwege de optische kenmerken van de lens, heeft elke projector zijn verticale verschuivingsverhouding. De waarde voor verticale verschuiving wordt normaal gesproken groter wanneer de projectie-afstand toeneemt.

Schermgrootte				Afstand vanaf scherm (mm)			*Verticale verschuiving (A)
Diagonaal		H (mm)	B (mm)	Min lengte	Gemiddeld	Max lengte	Afstand van midden van lens tot rand van afbeelding (mm)
Inch	mm			(max. zoom)		(min. zoom)	
30	762	374	664	750	863	976	0 - 37
40	1016	498	886	1001	1151	1302	0 - 50
50	1270	623	1107	1251	1439	1627	0 - 62
60	1524	747	1328	1501	1727	1953	0 - 75
70	1778	872	1550	1751	2015	2278	0 - 87
80	2032	996	1771	2001	2302	2603	0 - 100
90	2286	1121	1992	2251	2590	2929	0 - 112
100	2540	1245	2214	2502	2878	3254	0 - 125
110	2794	1370	2435	2752	3166	3580	0 - 137
120	3048	1494	2657	3002	3454	3905	0 - 150
130	3302	1619	2878	3252	3741	4231	0 - 162
140	3556	1743	3099	3502	4029	4556	0 - 175
150	3810	1868	3321	3752	4317	4881	0 - 187
160	4064	1992	3542	4003	4605	5207	0 - 199
170	4318	2117	3763	4253	4893	5532	0 - 212
180	4572	2241	3985	4503	5180	5858	0 - 224
190	4826	2366	4206	4753	5468	6183	0 - 237
200	5080	2491	4428	5003	5756	6509	0 - 249
210	5334	2615	4649	5253	6044	6834	0 - 262
220	5588	2740	4870	5504	6331	7159	0 - 274
230	5842	2864	5092	5754	6619	7485	0 - 287
240	6096	2989	5313	6004	6907	7810	0 - 299
250	6350	3113	5535	6254	7195	8136	0 - 312
260	6604	3238	5756	6504	7483	8461	0 - 324
270	6858	3362	5977	6754	7770	8787	0 - 337
280	7112	3487	6199	7004	8058	9112	0 - 349

290	7366	3611	6420	7255	8346	9437	0 - 361
300	7620	3736	6641	7505	8634	9763	0 - 374

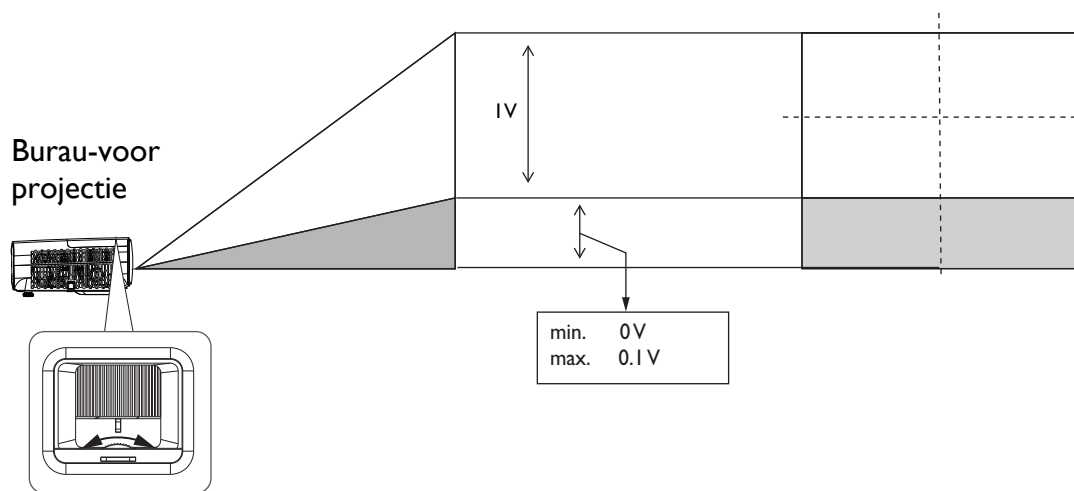
Als u bijvoorbeeld een 120" scherm gebruikt, is de gemiddelde projectieafstand 3454 mm.

Als de gemeten projectie-afstand 5000 mm is, is 5180 mm in de kolom "**Afstand vanaf scherm (mm)**" de waarde die het dichtst aanleunt bij uw afstand. Als in deze rij kijkt, ziet u dat een 180" (ongeveer 4,6 m) scherm vereist is. Het geprojecteerde beeld is enigszins hoger/lager dan de middellijn van de lens met 125 mm verticale verschuiving.



- Alle afmetingen zijn benaderingen; deze kunnen afwijken van de eigenlijke maten.
- BenQ beveelt bij een permanente plaatsing van de projector aan om de projectiegrootte en -afstand eerst ter plaatse met de projector fysiek te testen, zodat u rekening kunt houden met de optische eigenschappen van deze projector. Hierdoor kunt u de precieze bevestigingspositie bepalen die het meest geschikt is voor uw specifieke locatie.
- Om de projectiekwaliteit te optimaliseren, adviseren we om de projectie uit te voeren door de waarden in de niet-grijze cellen aan te houden.
- De waarden in de grijze cellen zijn uitsluitend ter referentie.

De projectielens verplaatsen



- Stop met het draaien aan de instelknop als u een klikkend geluid hoort dat aangeeft dat de knop zijn grens bereikt heeft. Het doordraaien van de knop kan schade veroorzaken.

De projector monteren

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

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

Voorafgaand aan het monteren van de projector

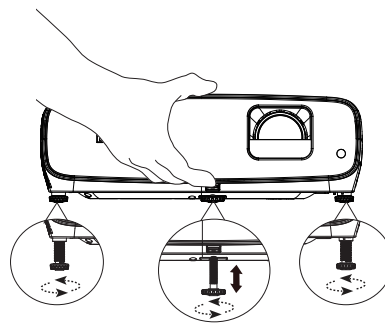
- U kunt de montageset voor BenQ-projectoren aanschaffen bij de leverancier van uw projector.
- BenQ raadt u aan ook een afzonderlijke met Kensington-slot-compatibele beveiligingskabel aan te schaffen en deze stevig te bevestigen op de sleuf van het Kensington-slot en de voet van de montagebeugel. Deze zal een tweede beveiliging bieden voor het vasthouden van de projector in het geval de bevestiging op de montagebeugel zou loskomen.
- Vraag uw dealer om de projector voor u te installeren. De projector zelf installeren kan leiden tot vallen met letsel als gevolg.

Het geprojecteerde beeld aanpassen

De projectiehoek aanpassen

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

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

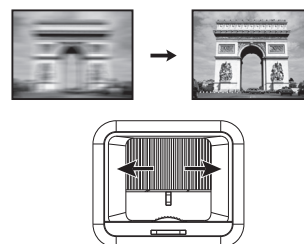
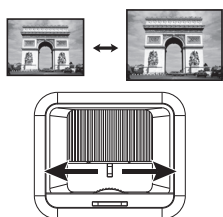


Kijk niet in de lens als de lamp is ingeschakeld. Het felle licht kan uw ogen beschadigen.

Het beeldformaat en de helderheid fijn afstellen

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

Stel het beeld scherp door de scherpstelring te draaien.



Keystone corrigeren

Keystone verwijst naar de situatie waarbij het geprojecteerde beeld een trapezoïde wordt vanwege projectie onder een hoek.

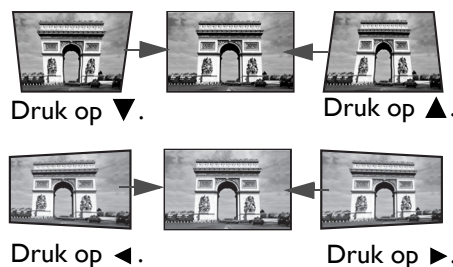
Voor het corrigeren van het vervormde beeld:

1. Geef de **2D-keystone**-correctie vanuit de volgende menu's weer.

- De instellingswizard tijdens de eerste instelling van de projector
- Het menu **Basis**
- Het menu **Installatie** van het menu **Geavanceerd**

2. Nadat de correctiepagina voor **2D-keystone** wordt weergegeven:

- Gebruik ▼ om de keystone bovenin het beeld te corrigeren.
- Gebruik ▲ om de keystone onderaan het beeld te corrigeren.
- Gebruik ◀ om de keystone aan de rechterkant van het beeld te corrigeren.
- Gebruik ▶ om de keystone aan de linkerkant van het beeld te corrigeren.
- Voor het automatisch corrigeren van de verticale zijden van het vervormde beeld, drukt u 2 seconden op **OK**.

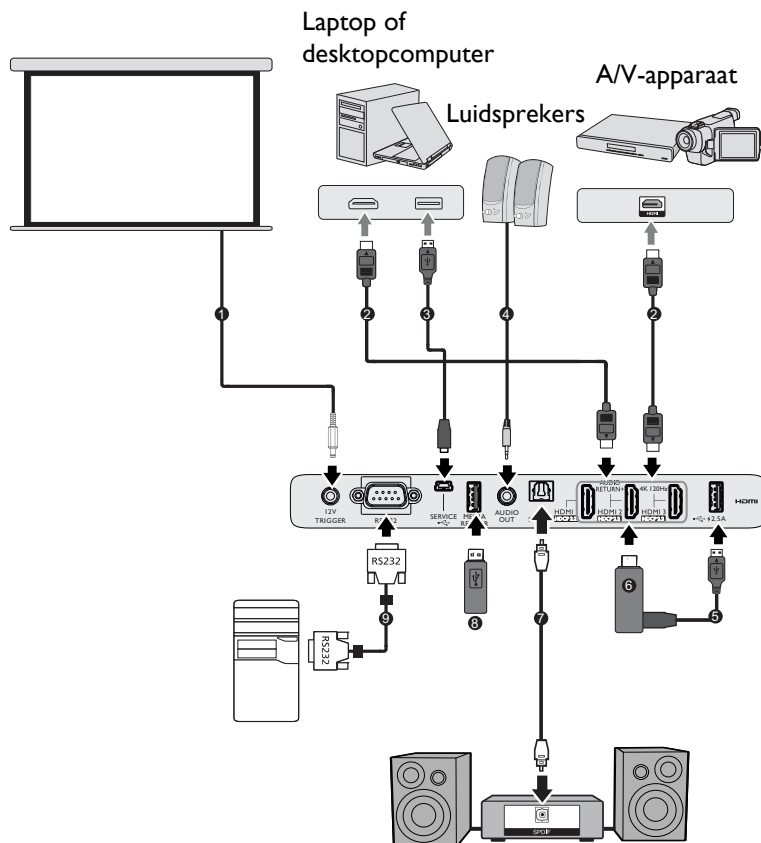


3. Druk op **BACK** wanneer u klaar bent om uw wijzigingen op te slaan en af te sluiten.

Aansluitingen

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

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



1	12V-trigger voor schermbediening
2	HDMI-kabel
3	USB-kabel (type Mini-B naar A)
4	Audiokabel
5	USB-kabel (type A)
6	HDMI-ingangsapparaat
7	SPDIF-kabel
8	USB-opslagapparaat voor medialezer, firmware-upgrade
9	RS232-kabel

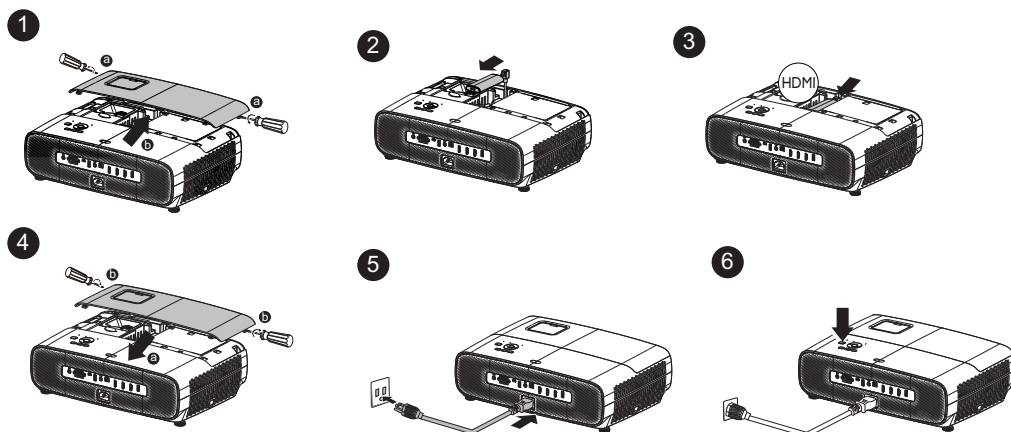


- Niet alle kabels die in de bovenstaande aansluitingen zijn weergegeven, zijn mogelijk met de projector geleverd (zie [Inhoud van de verpakking op pagina 7](#)). Deze kabels zijn verkrijgbaar bij elektronikawinkels.
- De aansluitingsillustraties zijn alleen bedoeld als referentie. De achteraanluitstekkers die beschikbaar zijn op de projector, variëren met elk projectormodel.
- Bij notebooks worden de externe videoportoren vaak niet ingeschakeld wanneer een projector is aangesloten. Gewoonlijk schakelt een toetsencombinatie zoals FN + functietoets de externe weergave in of uit. Druk tegelijk op FN en een van deze toetsen. Raadpleeg de handleiding bij uw notebook voor meer informatie over mogelijke toetsencombinaties.
- Indien het geselecteerde videobeeld niet wordt getoond nadat de projector is opgestart en de juiste video-ingang is geselecteerd, controleer dan of het videobronapparaat is ingeschakeld en correct werkt. Controleer ook of de signaalkabels op de juiste manier zijn aangesloten.
- De ingebouwde luidspreker(s) wordt/worden gedempt wanneer de AUDIO OUT-stekker wordt aangesloten.
- Controleer de baudsnelheid van uw computer op 9600 zodat u de projector kunt aansluiten met gebruik van een geschikte RS-232-kabel.



Bediening

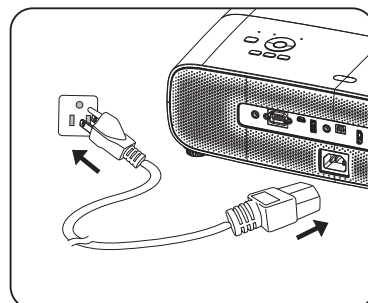
De dongle QS02 Android-tv installeren

Volg de onderstaande illustraties voor het installeren van dongle QS02 Android-tv voorafgaand aan gebruik. Zorg ervoor dat de lampafdekking weer juist terug is geïnstalleerd nadat de dongle is aangesloten. Schakel de stroom niet in wanneer het deksel van de lamp geopend is.







De projector opstarten

1. Steek de stekker in het stopcontact. Schakel de schakelaar van het stopcontact in (waar aangesloten) De voedingsindicator op de projector licht oranje op zodra de stroom is ingeschakeld.
2. Druk op  op de projector of op  op de afstandsbediening om de projector te starten. De voedingsindicator knippert groen en blijft groen als de projector is ingeschakeld.



Het opstarten duurt minder dan een minuut. In de latere fase van het opstarten wordt het opstartlogo geprojecteerd.

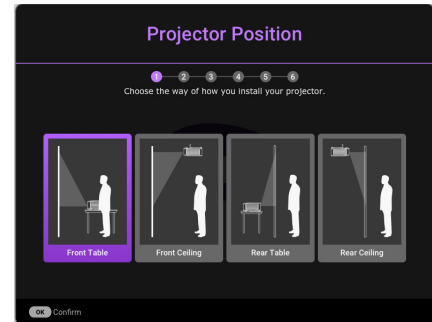
Draai zo nodig aan de scherpstelring om de helderheid van het beeld aan te passen.

3. Als u de projector voor de eerste keer inschakelt, verschijnt de setupwizard om u te begeleiden bij de installatie van de projector. Als u dat al hebt gedaan, kunt u deze stap overslaan en doorgaan naar de volgende stap.
 - Gebruik de pijltoetsen (, , , ) op de projector of afstandsbediening om door de menu-items te schuiven.
 - Gebruik **OK** om het geselecteerde menu-item te bevestigen.

Stap 1:

Geef **Projectorpositie** op.

Meer informatie over de projectorpositie vindt u op [Een locatie kiezen](#).



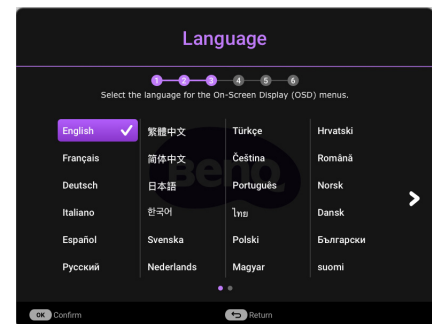
Stap 2:

Afstandsbediening BenQ Android-tv gebruiken



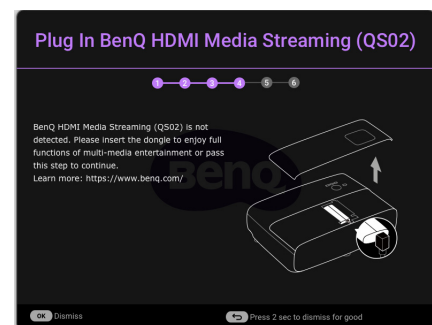
Stap 3:

Geef OSD **Taal** op.



Stap 4:

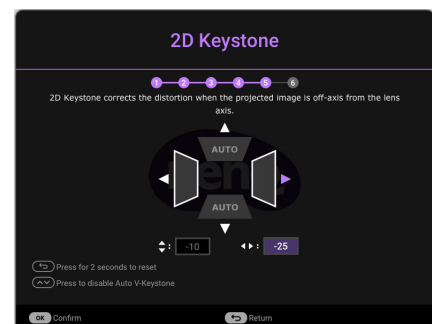
Herinnering voor installeren van dongle QS02 Android-tv



Stap 5:

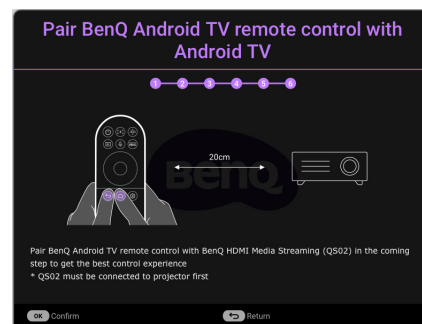
Geef **2D-keystone** op.

Meer informatie over keystone vindt u op [Keystone corrigeren](#).



Stap 6:

Koppel de afstandsbediening van BenQ Android-tv met Android-tv



4. Schakel alle aangesloten apparatuur in.

5. De projector zoekt naar ingangssignalen en detecteert of een signaal beschikbaar is van de ingangsbron die voor het laatst werd gebruikt en schakelt over naar die ingangsbron als het beschikbaar is; als er geen signaal beschikbaar is, geeft de projector het menu Bron weer.

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



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

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



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

- Als de frequentie/resolutie van het ingangssignaal buiten het bereik van de projector valt, wordt het bericht 'Buiten bereik' weergegeven op het achtergrondscherf. Selecteer een ingangssignaal dat compatibel is met de resolutie van de projector of stel het ingangssignaal op een lager niveau in. Zie [Timingtabel op pagina 48](#).

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

Instellen QS02 Android-tv

Voordat u begint

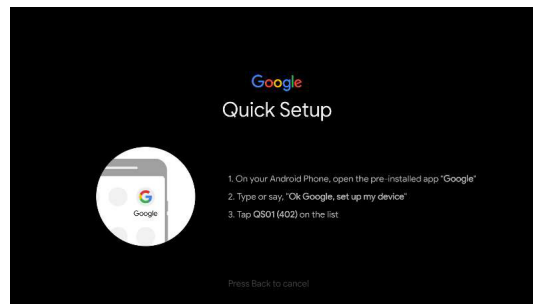
Controleer dat u het volgende hebt:

- Een Wi-Fi-internetverbinding
- Een Google-account

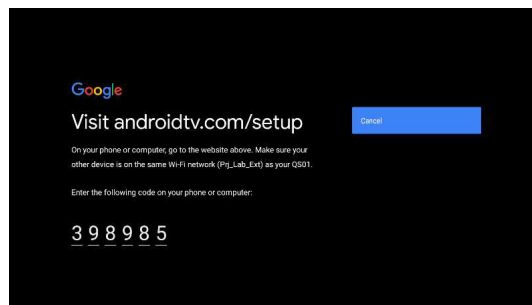
Uw apparaat instellen

Er zijn 3 opties om uw apparaat in te stellen:

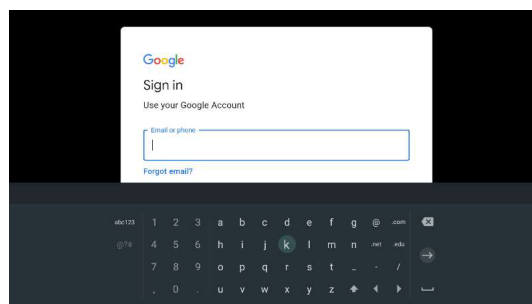
- Snelle instelling met gebruik van een Android-telefoon



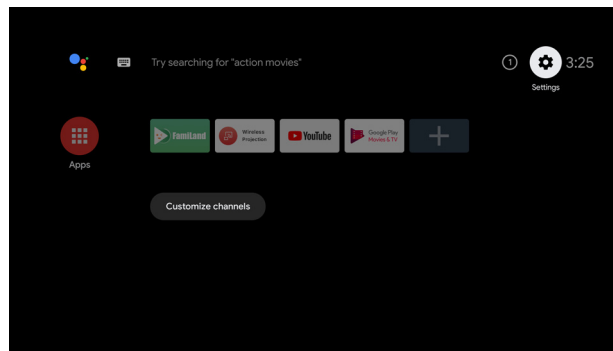
- Met gebruik van uw telefoon of computer




- Met gebruik van uw afstandsbediening



Geef Home-scherm Android-tv weer



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

De menu's gebruiken

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

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

Open het OSD-menu door op **MENU** te drukken.

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

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



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

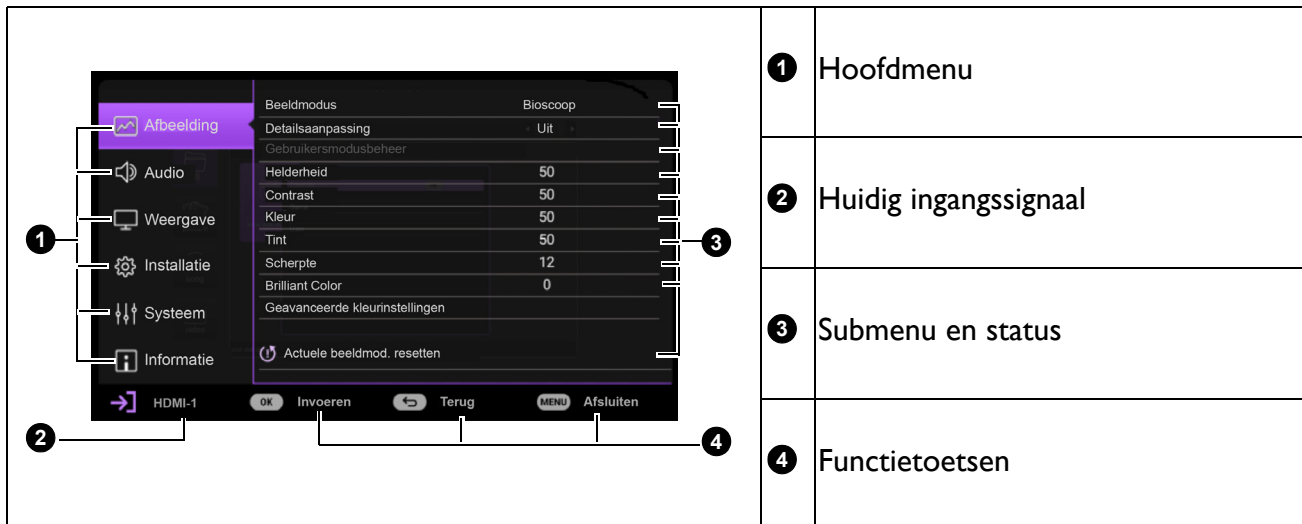
Hieronder ziet u een overzicht van het OSD-menu **Basis**.

	<p>1 Menutype</p>
	<p>2 Submenu en status</p>
	<p>3 Huidig ingangssignaal</p>
	<p>4 Functietoetsen</p>

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

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

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



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

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

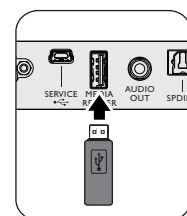
Open het OSD-menu door op **MENU** te drukken.

- Gebruik de pijltoetsen (**▲/▼**) op de projector of afstandsbediening om door de items in het hoofdmenu te schuiven.
- Gebruik de pijltoetsen (**▲/▼**) op de projector of afstandsbediening om door de items in het submenu te schuiven.
- Gebruik de pijltoetsen (**◀/▶**) op de projector of afstandsbediening om de instellingen aan te passen of druk op **OK** op de projector of afstandsbediening om het submenu te openen.
- Druk tweemaal* op **MENU** om af te sluiten en de instellingen op te slaan.

*Wanneer u eenmaal drukt, gaat u terug naar het hoofdmenu en wanneer u tweemaal drukt, wordt het OSD-menu gesloten.

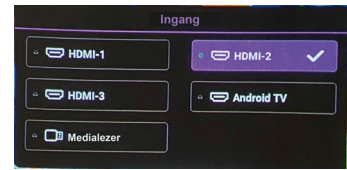
Firmware opwaarderen

1. Ga naar de website van BenQ en ga naar **Product page > Support > Software** om het nieuwste firmware-bestand te downloaden.
2. Pak het gedownloade bestand uit en sla het bestand met de naam "TK860Upgrade.bin" op de USB-stick op. (Het wordt aanbevolen om de USB-stick te gebruiken met FAT32-formaat)
3. Plaats de USB-stick in de **MEDIA READER**-poort.
4. Ga naar het menu **Geavanceerd - Systeem > Menu Firmware-upgrade** en druk op **OK**.
5. Selecteer **Ja** om de firmware-versie bij te werken. Houd tijdens het bijwerken de stroom ingeschakeld tot het bijwerken is voltooid.



Schakelen tussen ingangssignalen

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



Zorg ervoor dat het menu **Geavanceerd - Systeem > Weergave > Ingang automatisch zoeken Aan** is als u wilt dat de projector automatisch zoekt naar de signalen.

De bron selecteren:

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

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



- De helderheid van het geprojecteerde beeld verandert overeenkomstig wanneer u schakelt tussen de verschillende ingangssignalen.
- Voor de beste beeldresultaten moet u een ingangssignaal kiezen en gebruiken dat op de native resolutie van de projector uitvoert. Andere resoluties worden door de projector aangepast, afhankelijk van de instelling "Beeldverhouding". Dit kan enige beeldvervalsing of verlies van beeldhelderheid veroorzaken. Zie [Hoogtemodus op pagina 36](#).

Een presentatie maken vanaf een Medialezer

Via de USB-poort op de projector kunt u door de beeld- en documentbestanden bladeren die zijn opgeslagen op een USB-flashstation dat op de projector is aangesloten. Op die manier wordt een computerbron mogelijk overbodig.





Ondersteunde bestandsindelingen

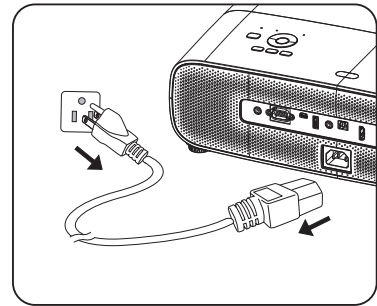
Items	Bestandsextensie
Muziek	<ul style="list-style-type: none">• MP3(.mp3)• MP2(.mp2)• M4A(.m4a)• Lossless(.flac)• WAV(.wav)
Video	<ul style="list-style-type: none">• AVI(.avi)• MOV(.mov)• MPEG program stream (.mpg, .mp4)• 3GP(.3gp, 3g2)• ASF(.asf)• WMV(.wmv)• MKV(.mkv)• VOB(.vob)• DAT(.dat)• TS(.ts)• MPEG-4(.m4v)• FLV(.flv)
Foto	<ul style="list-style-type: none">• JPG/JPEG• BMP• PNG

Bestanden weergeven

1. Steek een USB-flashstation in de **MEDIA READER**-aansluiting van de projector.
2. Druk op **SOURCE** en selecteer **Medialezer**. De projector geeft de ingebouwde hoofdpagina van de medialezer weer.
3. Druk op ▲/▼ voor het selecteren van het bestandstype en druk op ► om naar het lokale schijfapparaat te gaan.
4. Selecteer de map of een bestand dat u wilt weergeven en druk op **OK**.
5. Druk nadat een bestand is weergegeven op **OK** om de functiebalk te openen. U kunt op ◀/▶ drukken om de functie te selecteren en op **OK** om het geselecteerde item uit te voeren.



De projector uitschakelen

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



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

Direct uitschakelen


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

Menubediening

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

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

Menu Basis

<p>Beeldmodus</p>	<p>De projector beschikt over verschillende vooraf gedefinieerde beeldmodi zodat u de modus kunt kiezen die het beste past bij uw gebruiksomgeving en het beeldtype van hetingangssignaal.</p> <ul style="list-style-type: none">• Helder: Maximaliseert de helderheid van het geprojecteerde beeld. Deze modus is geschikt voor omgevingen waar een uiterst hoge helderheid is vereist, zoals het gebruik van de projector in een goed verlichte kamer.• Woonkamer: Met goed verzadigde kleuren, een goed afgestemde scherpte en een hoger helderheidsniveau, is deze modus geschikt voor tv-streaming in ruimtes met een kleine hoeveelheid omgevingslicht, bijv. uw woonkamer.• Game: Deze modus is het best geschikt voor het spelen van videospelletjes. In de spelmodus optimaliseert de projector automatisch de ingangsvertraging voor het bieden van de snelste responstijd. In spelmodus zij het beeld en geluid afgestemd voor videospelletjes, wat zorgt voor een perfecte gameplay-ervaring in ruimtes met omgevingsverlichting. Denk eraan dat sommige van de functies van beeldafstelling van invloed zijn op de ingangsvertraging en het wordt aanbevolen om deze uit te schakelen voor de beste gaming-ervaring.• Sport: Met goed verzadigde kleuren en een hoger helderheidsniveau is deze modus het beste voor het bekijken van sportevenementen in een heldere ruimte.• Bioscoop: Door aan te vullen met nauwkeurige kleuren en het grootste contrast bij lagere helderheidsniveaus, is de modus Cinema geschikt voor het bekijken van films in een omgeving met een beetje omgevingslicht, als in een bioscoop.• 3D: Is geschikt voor het weergeven van 3D-beelden en 3D-videoclips. <p></p> <ul style="list-style-type: none">• Deze modus is alleen beschikbaar als de functie 3D is ingeschakeld.• HDR10: Levert effecten met een hoog dynamisch bereik met hogere helderheids- en kleurcontrasten voor HDR Blu-ray-films. Na het automatisch detecteren van metadata of EOTF-informatie van HDR10-inhoud, kan HDR10 worden geselecteerd.• HDR Game: Wanneer de projector HDR-inhoud detecteert en Beeldmodus is ingesteld op Game, wordt het automatisch ingesteld op HDR Game.• HLG: Levert hybride lange gamma-effecten door een logaritmische curve toe te voegen met extra helderheid boven de top van het signaal. Deze modus is alleen beschikbaar wanneer HLG is ingeschakeld.• Gebr: Roept de aangepaste instellingen op, gebaseerd op de momenteel beschikbare beeldmodi. Zie Gebruikersmodusbeheer op pagina 29.
--------------------------	--

Geluidsmodus	Een verscheidenheid aan geluidsmodi maken het voor de gebruiker mogelijk om de beste modus te selecteren en aan te passen die past bij de huidige omgeving.
Lichtbronmodus	Zie De Lichtbronmodus instellen op pagina 39 .
2D-keystone	Zie Keystone corrigeren op pagina 15 .
Detailsaanpassing	Contrastverbetering van dynamische video voor het automatisch aanpassen van helderheidsniveau van de video-inhoud.
HDR-helderheid	De projecten kan de helderheidsniveaus van het beeld automatisch aanpassen aan de hand van de invoerbron. U kunt het helderheidsniveau ook handmatig selecteren voor een betere beeldkwaliteit. Met een hogere waarde wordt de afbeelding lichter, met een lagere waarde donkerder.
Informatie	<ul style="list-style-type: none"> • Gedetecteerde resolutie: Toont de native resolutie van het ingangssignaal. • Bron: Toont de huidige signaalbron. • Beeldmodus: Toont de geselecteerde modus in het menu Beeld. • Lichtbronmodus: Toont de geselecteerde modus in het menu Lichtbroninformatie. • 3D-formaat: Toont de actuele 3D-modus. • Kleursysteem: Toont de gebruikte lichtbronmodus. • Dynamisch bereik: Toont het dynamische bereik van het beeld, bijv. SDR, HDR10, HLG, enz. • Gebruikstijd van lichtbron: Toont het aantal uren dat de lichtbron is gebruikt. • Firmware-versie: Toont de firmware-versie van de projector. • Servicecode: Toon het serienummer van de projector.
Menutype	Schakelt naar het OSD-menu Geavanceerd . Zie Menu Geavanceerd op pagina 29 .

Menu Geavanceerd

Beeld

Beeldmodus	Zie Beeldmodus op pagina 27 .
Detailsaanpassing	Zie Detailsaanpassing op pagina 28 .
Gebruikersmodus beheer	<ul style="list-style-type: none">• Instelling laden van <p>Er is een 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 Gebr) en de instellingen aanpassen.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ga naar Beeld > Beeldmodus.2. Druk op ◀/▶ om Gebr te selecteren.3. Druk op ▼ voor het markeren van Gebruikersmodusbeheer en druk op OK.4. Druk op ▼ om Instelling laden van te selecteren en druk op OK.5. Druk op ▼ om een beeldmodus te selecteren die het meeste op uw wensen aansluit.6. Druk op ▼ om een submenu-item te selecteren met de items die u wilt veranderen en pas de waarde aan met ◀/▶. De aanpassingen definiëren de geselecteerde gebruikersmodus. <ul style="list-style-type: none">• Gebr.mod.naam wz <p>U kunt Gebr wijzigen naar een naam als gemakkelijk geïdentificeerd of begrepen door de gebruikers van deze projector. De nieuwe naam mag tot 9 tekens bevatten, inclusief Engelse letters (A-Z, a-z), cijfers (0-9) en spatie (_).</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ga naar Beeld > Beeldmodus > Gebr.2. Druk op ▼ voor het markeren van Gebruikersmodusbeheer en druk op OK.3. Druk op ▼ om Gebr.mod.naam wz te selecteren en druk op OK.4. Gebruik ▲/▼/◀/▶ en OK om de gewenste tekens in te voeren.5. Druk op BACK wanneer u klaar bent om uw wijzigingen op te slaan en af te sluiten.
Helderheid	Hoe hoger de waarde, hoe helderder de afbeelding. Stel deze knop zo in, dat de zwarte gedeelten van het beeld gewoon zwart worden weergegeven en dat er nog details zichtbaar zijn in de donkere gedeelten.
Contrast	Hoe hoger de waarde, hoe groter het contrast. Gebruik deze optie om het maximale witniveau in te stellen nadat u eerder de Helderheid hebt ingesteld overeenkomstig de geselecteerde ingang en de omgeving.
Kleur	Lagere instelling levert minder verzadigde kleuren op. Wanneer de instelling te hoog is, worden de kleuren op het beeld te fel, waardoor het beeld onrealistisch wordt.
Tint	Hoe hoger de waarde, hoe groener het beeld. Hoe lager de waarde, hoe roder het beeld.

Scherpte	Hoe hoger de waarde, hoe scherper het beeld.
Brilliant Color	Deze functie maakt gebruik van een nieuw kleurverwerkingsalgoritme en systeemniveauverbeteringen voor een hogere helderheid terwijl de kleuren natuurgetrouwer en levendiger in beeld komen. Het verhoogt de helderheid van de middentonen met meer dan 50%. Middentonen komen veel voor in video's en natuuroptnamen, zodat de projector de beelden realistisch en in ware kleuren weergeeft.
Geavanceerde kleurinstellingen	<p>Gammaselectie</p> <p>Gamma verwijst naar de relatie tussen invoerbronnen en beeldhelderheid. Kies een gewenste gammamodus uit 1.8/2.0/2.1/2.2/2.3/2.4/2.5/2.6/BenQ.</p>
	<p>Kleurtemperatuur afstemmen</p> <p>Voor de kleurtemperatuur zijn verschillende voorinstellingen beschikbaar. De beschikbare instellingen kunnen verschillen afhankelijk van het geselecteerde signaaltype.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleurtemperatuur <p>Selecteer een kleurtemperatuur uit Normaal, Koel, Oorspronkelijk of Warm.</p> <p>U kunt ook een voorkeurs kleurtemperatuur instellen door de volgende opties aan te passen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rood effect/Groen effect/Blauw effect <p>Past de contrastniveaus aan van rood, groen en blauw.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rode hoek/Groene hoek/Blauwe hoek <p>Past de helderheidsniveaus aan van rood, groen en blauw.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resetten: <p>Alle aanpassingen die u hebt uitgevoerd in het menu Kleurtemperatuur afstemmen worden opnieuw ingesteld naar de fabriekswaarden.</p>
	<p>Adv. Kleurtemperatuur fijn afstellen</p> <p>Geavanceerde kleurtemperatuur wordt gebruikt voor het nauwkeurig afstemmen van Witbalans van helder deel naar donker deel van de video op verschillend helderheidsniveau wat is opgedeeld in een signaalniveau van 11 punten (%). Gebruikers kunnen de intensiteit van rood/groen/blauw in het bereik van 0~200 voor de kleurtemperatuur van een geselecteerd punt op verschillend helderheidsniveau.</p>

Geavanceerde kleurinstellingen

Kleurbeheer

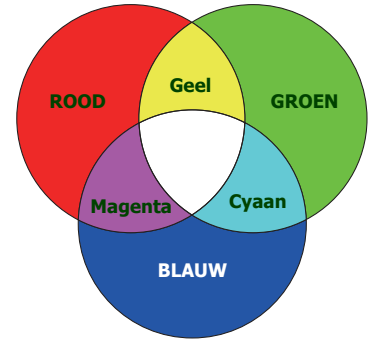
Deze functie biedt zeven reeksen (RGBCMY en **Witbalans**) kleuren die kunnen worden aangepast. Als u elke kleur selecteert kunt u onafhankelijk het bereik en verzadiging naar wens aanpassen.

• Primaire kleur

Selecteert een kleur uit **R** (Rood), **G** (Groen), **B** (Blauw), **C** (Cyaan), **M** (Magenta) of **Y** (Geel).

- **Schakering:** Een grotere bereik zal kleuren bevatten met meer proporties van de twee aangrenzende kleuren. Raadpleeg de afbeelding voor de onderlinge relatie tussen de kleuren.

Als u bijvoorbeeld Rood kiest en het bereik instelt op 0, wordt alleen puur rood in het geprojecteerde beeld geselecteerd. Het verhogen van het bereik neemt ook rood op dat dicht bij geel en dicht bij magenta ligt.



- **Verzadiging:** Stelt de instellingen af naar uw voorkeur. Het effect van elke aanpassing is onmiddellijk zichtbaar in het beeld. Als u bijvoorbeeld Rood kiest en het bereik instelt op 0, wordt alleen de verzadiging van puur rood beïnvloed.



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

- **Versterking:** Stelt de instellingen af naar uw voorkeur. Het contrastniveau van de geselecteerde primaire kleur wordt beïnvloed. Het effect van elke aanpassing is onmiddellijk zichtbaar in het beeld.

• Witbalans

Past de kleurtemperatuur van wit aan.

- **R-versterking/G-versterking/B-versterking:** Past de contrastniveaus aan van rood, groen en blauw.

• Resetten

Alle aanpassingen die u hebt uitgevoerd in het menu Kleurbeheer worden opnieuw ingesteld naar de fabriekswaarden.

<p>Geavanceerde kleurinstellingen</p>	<p>CinemaMaster</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleurverbetering Hiermee kunt u de verzadiging van kleuren flexibeler verfijnd afstellen. Dit moduleert complexe kleuralgoritmen om verzamelde kleuren, fijne verlopen, tussentinten en subtiele pigmenten feilloos weer te geven. • Huidtint Biedt een slimme afstelling van de tint om alleen de huidskleur van personen te kalibreren, zonder andere kleuren in het beeld aan te tasten. Dit voorkomt verkleuring van huidskleuren door het licht van de projectiestraal, waarbij elke huidskleur in zijn mooiste tint wordt weergegeven. • Pixelverbetering 4K Dit is een super-resolutie-technologie die Full HD radicaal verbetert op het gebied van kleur, contrast en textuur. Het is tevens een verbeteringstechnologie voor details die oppervlakedetails verfijnt voor levensechte beelden die van het scherm lijken te springen. Gebruikers kunnen de niveaus van de scherpte en de detailverbetering aanpassen voor een optimale weergave. • Bewegingsverbetering 4K U kunt deze functie gebruiken om snel bewegende video's soepel te laten verlopen door opvolgende beelden te vergelijken en daartussen een tussenbeeld te plaatsen. • Lokale contrastverbetering Voor verdelen van video-inhoud in verschillende "zones", kan het de donkere delen van het scherm dimmen zonder dat dit effect heeft op de heldere gebieden. Hierdoor ziet het contrast er geweldig uit voor het bekijken van films, vooral in het donker.
	<p>Dynamische iris</p> <p>Verandert het zwartniveau van het geprojecteerde beeld om het effect van de contrastverhouding te verbeteren.</p>
	<p>Lichtbronmodus</p> <p>Zie De Lichtbronmodus instellen op pagina 39.</p>
	<p>HDR-helderheid</p> <p>De projecten kan de helderheidsniveaus van het beeld automatisch aanpassen aan de hand van de invoerbron. U kunt het helderheidsniveau ook handmatig selecteren voor een betere beeldkwaliteit. Met een hogere waarde wordt de afbeelding lichter, met een lagere waarde donkerder.</p>
	<p>Ruisonderdrukking</p> <p>Reduceert elektrische beeldruis. Hoe hoger de instelling, des te minder beeldruis.</p>
<p>Huidige beeldmodus resetten</p>	<p>Alle aanpassingen die u hebt uitgevoerd in het menu Beeldmodus worden opnieuw ingesteld naar de fabriekswaarden.</p>

Audio

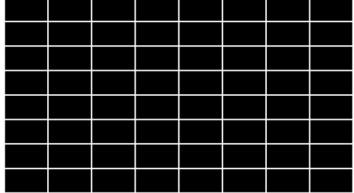

Geluidsmodus	Een verscheidenheid aan geluidsmodi maken het voor de gebruiker mogelijk om de beste modus te selecteren en aan te passen die past bij de huidige omgeving.
Gebruiker-geluids-EQ	Selecteer de gewenste frequentiebanden (100 Hz, 300 Hz, 1k Hz, 4k Hz en 10k Hz) om de niveaus aan te passen volgens uw voorkeur. De hier opgegeven instellingen definiëren de modus Gebruiker.
Audio-uitvoer	Selecteert audio-uitgang van interne of externe luidsprekers. <ul style="list-style-type: none"> • treVolo: Audio-uitgang naar interne luidsprekers. • S/PDIF: Audio-uitgang naar externe luidspreker via S/PDIF en dempen interne luidsprekers. • Audio Return+: Schakelt de functie Audio Return(+) in en wijzigt audio-uitgang van interne luidsprekers naar ARC/eARC soundbar via HDMI-2. • 3,5 mm-aansluiting: Audio-uitgang naar externe luidspreker via stekker van 3,5 mm en dempen interne luidsprekers.
Audio-uitgangsformaat	Selecteert audioformaat (LPCM, RAW, RAW+) van bronapparaat verbonden met HDMI-1 / HDMI-3 / Android-tv en geef door aan extern apparaat via S/PDIF of ARC/eARC (HDMI-2) van projector.
Dempen	Schakelt het geluid tijdelijk uit.
Volume	Regelt het volume.
L/R omschakelen	Schakelen naar linker/rechter audiokanalen.
Beltoon in/uitschakelen	Schakelt de beltoon in of uit als de projector bezig is met opstarten of afsluiten.
Audio resetten	Alle aanpassingen die u hebt uitgevoerd in het menu Audio worden opnieuw ingesteld naar de fabriekswaarden.

Weergave


<p>Beeldverhouding</p>	<p>Er zijn verschillende opties om de beeldverhouding van het beeld in te stellen afhankelijk van de bron van het ingangssignaal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: Schaalt een beeld verhoudingsgewijs volgens de oorspronkelijke resolutie van de projector in horizontale of verticale breedte. • 4:3: Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 4:3. • 16:9: Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:9.
<p>Ingang automatisch zoeken</p>	<p>Hiermee kan de projector automatisch naar een signaal zoeken.</p>
<p>Wijzig bronn.</p>	<p>Hernoem de huidige ingangsbron naar uw gewenste naam.</p> <p>Gebruik op de pagina Wijzig bronn. ▲/▼/◀/▶ en OK om de gewenste tekens in te stellen voor het verbonden bronitem.</p> <p>Druk op BACK wanneer u klaar bent om uw wijzigingen op te slaan en af te sluiten.</p>
<p>3D</p>	<p>Deze projector beschikt over een 3D-functie waarmee u 3D-films, video's en sportevenementen op een realistischere manier kunt bekijken door de diepte van de beelden weer te geven. U moet een 3D-bril dragen om 3D-beelden te kunnen bekijken.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3D-modus: De standaardinstelling is Automatisch en de projector kiest automatisch een geschikte 3D-indeling zodra 3D-inhoud gedetecteerd wordt. Als de projector de 3D-indeling niet herkent, kiest u handmatig een 3D-modus volgens uw voorkeur. • 3D-sync omkeren: Als het 3D-beeld vervormd is, schakelt u deze functie in door te wisselen tussen het beeld voor het linkeroog en het rechteroog voor een comfortabeler 3D-kijkervaring.

<p>HDMI-instellingen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hdmi-formaat Selecteert een geschikt RGB-kleurenruimte om de kleurnauwkeurigheid te corrigeren. <ul style="list-style-type: none"> • Auto: Selecteert automatisch een geschikte kleurenruimte en grijsniveau voor het binnenkomende HDMI-sigitaal. • Beperkt: Gebruikt het beperkte RGB-bereik 16-235. • Volledig: Gebruikt het volledige RGB-bereik 0-255. • Hdmi-equalizer Stelt een geschikte waarde in voor het onderhouden van de HDMI-beeldkwaliteit bij gegevensoverdracht over lange afstand. • HDMI EDID Wissel HDMI EDID tussen HDMI 1.4, HDMI 2.0 en HDMI 2.1 om compatibiliteitsproblemen op te lossen met bepaalde oudere spelers. <ul style="list-style-type: none"> Enhanced+: De modus Enhanced+ kan wisselen naar HDMI 2.1 EDID (compatibel met 4K 120Hz) Verbeterd: De modus Verbeterd kan wisselen naar HDMI 2.0 EDID (ondersteund met 4K 60Hz HDR/HDR+) Standaard: De modus Standaard kan wisselen naar HDMI 1.4 EDID. Gebruik deze modus wanneer u een abnormaal weergaveprobleem ervaart met bepaalde oudere spelers. HDMI 1.4 EDID biedt ondersteuning voor tot 1080p 60Hz. • HDMI-apparaatbesturing Als u deze functie inschakelt en een CEC-compatibel HDMI-apparaat op de projector aansluit met een HDMI-kabel, wordt door het inschakelen van het CEC-compatibele HDMI-apparaat automatisch de projector ingeschakeld, terwijl het uitschakelen van de projector automatisch het CEC-compatibele HDMI-apparaat uitschakelt. • HDMI in/uitschakelkoppeling Als u een CEC-compatibel HDMI-apparaat met een haring-kabel op de projector aansluit, kunt u het gedrag voor in- en uitschakelen tussen apparaat en projector instellen.
<p>24P Real Cinema</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aan: De projector geeft 48Hz, 50Hz, 60Hz, 100Hz, 120Hz, 240Hz afhankelijk van verschillende ingangstiming. • Uit: De projector geeft alleen 60Hz.
<p>Weergave resetten</p>	<p>Stel alle instellingen in het menu Weergave opnieuw in naar de standaard fabriekswaarden.</p>

Installatie

Projectorpositie	U kunt de projector aan het plafond of achter een scherm installeren, of met een of meerdere spiegels. Zie Een locatie kiezen op pagina 11 .
2D-keystone	Zie Keystone corrigeren op pagina 15 voor details.
Testpatroon	<p>Past de beeldgrootte en de focus aan zodat het geprojecteerde beeld niet vervormd is.</p> 
Hoogtemodus	<p>We raden u aan Hoogtemodus te gebruiken wanneer uw omgeving tussen 1500 meter tot 3000 meter boven zeeniveau ligt, met een omgevingstemperatuur tussen 0 en -30°C.</p> <p>Het gebruik onder "Hoogtemodus" kan een hoger bedrijfsgeluid van meer decibels veroorzaken vanwege de hogere ventilatorsnelheid die nodig is om de algemene koeling en prestaties van het systeem te verbeteren.</p> <p>Als u deze projector in andere extreme omstandigheden dan de bovenstaande gebruikt, wordt het apparaat mogelijk automatisch uitgeschakeld om te voorkomen dat de projector oververhit geraakt. Selecteer in dergelijke gevallen de hoogtemodus om deze symptomen te verhelpen. Dit betekent echter niet dat de projector in alle ruwe of extreme omstandigheden kan worden gebruikt.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Gebruik Hoogtemodus niet als de hoogte tussen 0 en 1500 meter is, met een omgevingstemperatuur tussen 0 en 35°C. De projector zal dan te veel afkoelen als u de modus inschakelt in dergelijke omstandigheden.
12V-trigger	<p>Er zijn twee 12V-triggers die onafhankelijk van elkaar werken aan de hand van uw behoefte aan installatie-scenario's.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aan: Als dit wordt geselecteerd, stuurt de projector een elektronisch signaal bij het inschakelen. • Uit: Als dit wordt geselecteerd, stuurt de projector geen elektronisch signaal bij het inschakelen.
Baudrate	Kies een baudrate die identiek is aan die van de computer zodat u de projector kunt aansluiten via een geschikte RS-232-kabel en de firmware van de projector kunt updaten of downloaden. Deze functie is bedoeld voor bevoegde onderhoudstechnici.

Stelsiem

Taal	Stelt de taal in voor de OSD-menu's (On-Screen Display).
Achtergrondinstellingen	<ul style="list-style-type: none"> • Beginscherm <p>Hiermee selecteert u het logoscherm dat wordt weergegeven bij het opstarten van de projector.</p>
Menu-instellingen	<ul style="list-style-type: none"> • Menutype <p>Selecteert type OSD-menu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Weergaveduur menu <p>Bepaalt hoe lang het OSD-menu op het scherm blijft nadat u de laatste knop hebt ingedrukt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menupositie <p>Hiermee stelt u de positie van het OSD-menu in.</p>
Lichtbroninformatie	<p>Toont lichturen van gebruikte tijd of reset lichtbrontimer.</p> <p>Zie Informatie over de lamp op pagina 38.</p>
Gebruiksinstellingen	<ul style="list-style-type: none"> • Herinnering <p>Zet de herinneringen aan of uit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • LED-indicator <p>U kunt de LED-waarschuwingslampjes uitschakelen. Daarmee voorkomt u lichtverstoring bij het bekijken van beelden in een donkere ruimte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instellingen voor in/uitschakelen <ul style="list-style-type: none"> • Direct inschakelen: Hiermee schakelt de projector automatisch in zodra stroom door het netsnoer vloeit. • Automatisch uitschakelen: Hiermee wordt de projector automatisch uitgeschakeld als gedurende een ingestelde periode geen ingangssignaal wordt gedetecteerd, zodat de levensduur van de lamp niet onnodig wordt verbruikt. • BenQ HDMI Media Streaming (QS02) <p>Voor het inschakelen of uitschakelen van functies gerelateerd aan dongle Android-tv (QS02).</p>
Firmware-upgrade	Werkt de projectorfirmware bij via USB-lezer.
Fabriekswaarden	<p>Zet alle instellingen terug naar de fabrieksinstellingen.</p>  <p>De volgende instellingen blijven behouden: 2D-keystone, Projectorpositie, Lichtbroninformatie, Baudrate, Hoogtemodus.</p>
Stelsiem resetten	Stel alle instellingen in het menu Stelsiem opnieuw in naar de standaard fabriekswaarden.

Informatie

Informatie	Zie Informatie op pagina 28 .
-------------------	---

Onderhoud

Onderhoud van de projector

De lens reinigen

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

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

De projectorbehuizing reinigen

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

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



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

De projector opbergen

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

- Controleer of de temperatuur en de luchtvochtigheid van de opslagruimte binnen het aanbevolen bereik voor de projector vallen. Zie [Specificaties op pagina 46](#) of neem contact op met uw leverancier voor het bereik.
- Schuif de verstelvoetjes in.
- Haal de batterij uit de afstandsbediening.
- Verpak de projector in de oorspronkelijke of een soortgelijke verpakking.

De projector vervoeren

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

Informatie over de lamp

Het aantal lampuren kennen

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

1. **Gebruikstijd van lichtbron** = $(x+y+z)$ uur, indien
 - Tijd gebruikt in de modus Normaal = x uur
 - Tijd gebruikt in de Eco mode = y uur
 - Tijd gebruikt in SmartEco mode = z uur

2. Equivalent lampuren = α uur

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

X = specificatie levensduur lamp van modus Normaal

Y = specificatie levensduur lamp van Eco-modus

Z = specificatie levensduur lamp van SmartEco-modus

A' is de langste specificatie voor de levensduur lamp onder X, Y, Z



Voor Tijd gebruikt in elke lampmodus weergegeven in het OSD-menu:

- Tijd gebruikt wordt opgeteld en naar beneden afgerond naar een geheel getal in Uren.

- Als tijd gebruikt minder dan 1 uur is, wordt 0 uur weergegeven.

Als u Equivalent lampuren handmatig bewerken, wijkt dit waarschijnlijk af van de waarde in het OSD-menu omdat het projectorsysteem de Tijd gebruikt voor elke lampmodus berekent in "Minuten" en deze vervolgens naar beneden afgerond naar een heel getal in uren dat in het OSD-menu wordt weergegeven.

Informatie over het aantal lampuren verkrijgen:

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

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

De levensduur van de lichtbron verlengen

- De **Lichtbronmodus** instellen

Ga naar het menu **Geavanceerd - Beeld > Geavanceerde kleurinstellingen > Lichtbronmodus** en druk op **OK**. De pagina **Lichtbronmodus** verschijnt.

Als u de projector in de modus **ECO** of **Slim Eco** instelt, wordt de levensduur van de lamp verlengd.

Lampmodus	Beschrijving
Normaal	Biedt volledige lamphelderheid
ECO	Verlaagt de helderheid om de levensduur van de lamp te verlengen en het geluid van de ventilator te verminderen
Slim Eco	Past het lampvermogen automatisch aan afhankelijk van het helderheidsniveau van de inhoud terwijl de weergavekwaliteit geoptimaliseerd wordt.

- Instelling **Automatisch uitschakelen**

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

Voor het instellen van **Automatisch uitschakelen**, gaat u naar menu **Geavanceerd - Systeem > Gebruiksinstellingen > Instellingen voor in/uitschakelen > Automatisch uitschakelen** en druk op **◀/▶**.



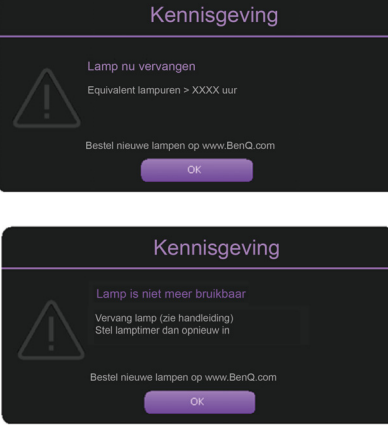
De timing van de lampvervanging

Als de **Lamp indicator** oplicht of een bericht verschijnt dat het tijd wordt om de band te vervangen, neem dan contact op met uw verkoper of ga naar <http://www.BenQ.com> voordat u een nieuwe lamp installeert. Een oude lamp kan storing in de projector veroorzaken. In sommige gevallen kan de lamp ontploffen.



- De helderheid van het geprojecteerde beeld is afhankelijk van het omgevingslicht en de instellingen voor contrast en helderheid van de geselecteerde ingangssignaal, én van de afstand tot het scherm.
- De helderheid van de lamp neemt na verloop van tijd af en kan verschillen volgens de specificaties van de fabrikant. Dit is normaal en verwachte gedrag.
- **LAMP-indicatielampje** en **Waarschuwinglampje TEMP** lichten op wanneer de lamp te warm wordt. Zet de stroom uit en laat de projector 45 minuten afkoelen. Wanneer deze waarschuwinglampjes nog steeds branden nadat de stroom weer is ingeschakeld, dient u contact op te nemen met uw leverancier. Zie [Indicators op pagina 44](#).

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

	<p>Installeer een nieuwe lamp voor optimale prestaties. Druk op OK om het bericht te negeren.</p>
	<p>Het wordt ten eerste aanbevolen dat u de lamp vervangt. De lamp is een verbruiksartikel. De helderheid van de lamp vermindert na verloop van tijd. Dit is normaal voor een dergelijke lamp. U kunt de lamp vervangen als de helderheid aanzienlijk is afgenomen. Druk op OK om het bericht te negeren.</p>
	<p>De lamp MOET worden vervangen voordat de projector opnieuw normaal kan functioneren. Druk op OK om het bericht te negeren.</p>



"XXXX" hangt in de voornoemde meldingen af van de verschillende modellen.

De lamp vervangen (ALLEEN VOOR SERVICEPERSONEEL)

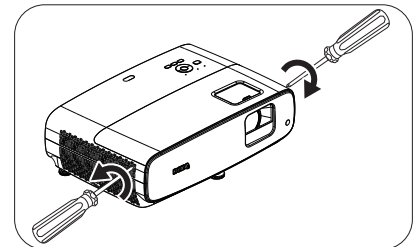
Raadpleeg uw dealer of ga naar <http://www.BenQ.com> voorafgaand aan het installeren van een nieuwe lamp. Een oude lamp kan storing in de projector veroorzaken. In sommige gevallen kan de lamp ontploffen. Vraag ondersteuning van een gekwalificeerde servicetechnicus om de lamp van uw projector te vervangen. Koppel de stroomkabel van de BenQ-projector los en wacht 10 minuten voor volledige voortgang van uitschakelen om een elektrische schok te vermijden. Raadpleeg tevens de gebruikershandleiding van het product voor veiligheidsinstructies om te zorgen voor een veilige vervanging van de lamp.



- Om het risico van een elektrische schok te vermijden, dient u altijd de projector uit te schakelen en de stekker van het netsnoer uit het stopcontact te verwijderen voordat u de lamp vervangt.
 - Deze illustratie bovenop de lampmodule geeft aan dat de lampmodule een hoge temperatuur heeft en uw vingers kan verbranden. Wij adviseren om ondersteuning te vragen van een gekwalificeerde servicetechnicus om de lamp te vervangen. En laat de projector gedurende ten minste 45 minuten afkoelen voordat u de lamp vervangt.
- Om de kans op verwondingen aan vingers of schade aan onderdelen binnen in de projector te verkleinen, dient u voorzichtig te werk te gaan wanneer u lampglas verwijdert dat in scherpe stukjes uit elkaar is gespat.
- Om de kans op verwondingen aan vingers en/of een slechtere beeldkwaliteit door aanraking van de lens te verkleinen, mag u uw hand niet in de lege kast steken nadat de lamp is verwijderd.
- Deze lamp bevat kwik. Gooi deze lamp bij het klein chemisch afval overeenkomstig de toepasselijke lokale regelgeving.
- Wij raden u aan een goedgekeurde projectorlamp aan te schaffen als vervanging om de optimale prestaties van de projector te verzekeren.
- Als de lamp wordt vervangen terwijl de projector ondersteboven hangt, moet u controleren of er niemand onder de lampsok staat om het risico op letsels of oogbeschadiging, veroorzaakt door de gebroken lamp, te voorkomen.
- Zorg voor een goede ventilatie bij het verwerken van beschadigde lampen. We raden het gebruik aan van een beademingssysteem, een veiligheidsbril of een gezichtsscherm en om beschermende kleding te dragen zoals handschoenen.



1. Schakel de voeding uit en koppel de projector los van het stopcontact. Als de lamp heet is, laat u de lamp eerst ongeveer 45 minuten afkoelen om brandwonden te voorkomen.
2. Draai de schroef of schroeven los waarmee de lampklep op de zijkant van de projector is vastgezet totdat de klep los komt.

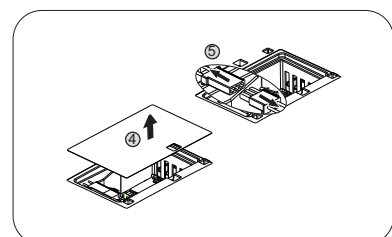
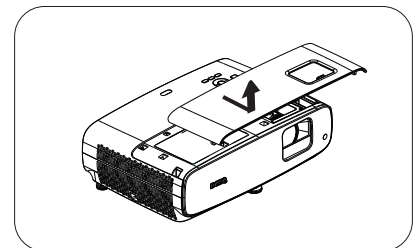


3. Verwijder het deksel.

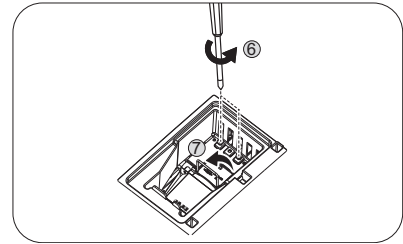


- Schakel de stroom niet in wanneer het deksel van de lamp geopend is.
- Steek uw vingers niet tussen lamp en de projector. De scherpe randen in de projector kunnen letsel veroorzaken.

4. Verwijder de veiligheidsbeugel.
5. Koppel de lampaansluiting los.



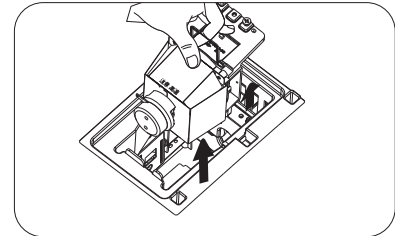
6. Maak de schroeven los waarmee de lamp is bevestigd.
7. Til de handgreep op zodat deze rechtop staat.



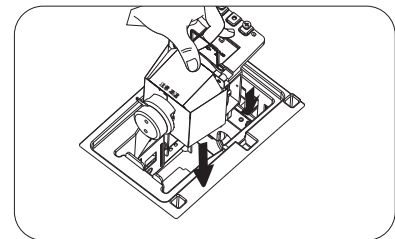
8. Trek met de handgreep de lamp langzaam uit de projector.



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



9. Plaats de lampaansluiting.



10. Draai de schroeven van de lamp weer vast.

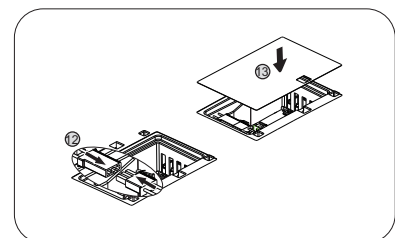
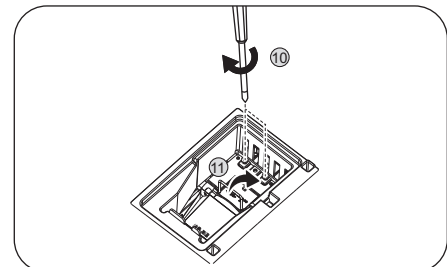
11. Zorg dat de handgreep volledig vlak ligt en stevig op zijn plaats zit.



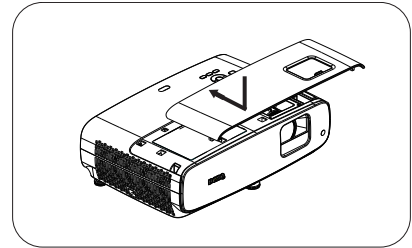
- Een losse schroef kan tot een slechte verbinding leiden, met storingen tot gevolg.
- Draai de schroef niet te vast.

12. Sluit de lampaansluiting aan.

13. Plaats de veiligheidsbeugel weer terug op de bovenkant.



14. Plaats het lampdeksel terug.

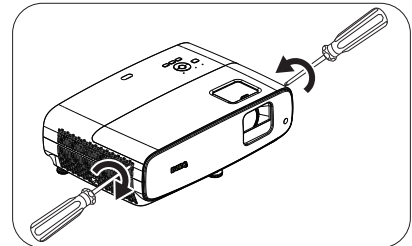


15. Maak de schroef waarmee de lampafdekking is bevestigd, vast.



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

16. Sluit de stroomkabel aan en start de projector.



De lamptimer opnieuw instellen op nul

17. Open het OSD-menu nadat het startlogo is verschenen. Ga naar het menu **Geavanceerd - Systeem > Lichtbroninformatie** en druk op **OK**. De pagina **Lichtbroninformatie** verschijnt. Markeer **Lichttimer resetten** en druk op **OK**. Er verschijnt een waarschuwingsbericht waarin u wordt gevraagd de lamptimer te herstellen. Markeer **Resetten** en druk op **OK**. De lamptijd wordt opnieuw ingesteld op "0".



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

Indicators

Lampje			Status & beschrijving
POWER ○	TEMP ○	LAMP ○	
Systeemgebeurtenissen			
			Systeem is in stand-bymodus
			Systeem schakelt in
			Systeem werkt normaal
			Systeem koelt af
			Downloaden
			Starten kleurenwiel mislukt
			Resetten schaler mislukt
			Einde levensduur lamp
Inbrandgebeurtenissen			
			Inbranden aan
			Inbranden uit
Lampgebeurtenissen			
			Fout in lamp bij normaal gebruik
			Lamp is niet aan
Thermische gebeurtenissen			
			Fout ventilator 1 (de werkelijke ventilatorsnelheid ligt buiten de gewenste snelheid)
			Fout ventilator 2 (de werkelijke ventilatorsnelheid ligt buiten de gewenste snelheid)
			Fout ventilator 3 (de werkelijke ventilatorsnelheid ligt buiten de gewenste snelheid)
			Fout ventilator 4 (de werkelijke ventilatorsnelheid ligt buiten de gewenste snelheid)
			Fout temperatuur 1 (over temperatuurlimiet)

	: Uit	: Oranje AAN	: Groen AAN	: Rood AAN
		: Oranje knipperend	: Groen knipperend	: Rood knipperend

Problemen oplossen

? U kunt de projector niet inschakelen.

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

? Geen beeld

Oorzaak	Oplossing
De videobron is niet ingeschakeld of niet correct aangesloten.	Schakel de videobron in en controleer of de signaalkabel correct is aangesloten.
De projector is niet correct aangesloten op het apparaat van het ingangssignaal.	Controleer de aansluiting.
Het ingangssignaal is verkeerd geselecteerd.	Kies het juiste ingangssignaal met de knop SOURCE op de afstandsbediening.
De lensklep is nog gesloten.	Open de lensklep.

? Onscherp beeld

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

? De afstandsbediening werkt niet.

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

Specificaties

Projectorspecificaties



Alle specificaties kunnen zonder voorafgaand bericht worden gewijzigd.

Optische specificaties

Resolutie

3840 x 2160 met XPR
1920 x 1080 zonder XPR

Weergavesysteem

1-CHIP DMD

Lens

F = 1,84 ~ 2, f = 12 ~ 15,6 mm

Scherpstelbereik

1,2 m ~ 5,1 m bij groothoek,
1,3 m ~ 4,9 m bij tele

Lichtbron

240W±3% @ Normale modus

Zoomfactor

1,3x ±2%

Elektrische specificaties

Stroomtoevoer

AC100–240V, 3,40 A, 50/60 Hz (Automatisch)

Stroomverbruik

Max.: 350 W; Stand-by: 0,5W max. bij 100 ~ 240VAC

Mechanische specificaties

Gewicht

4,2 Kg ± 200 g (9,3 lbs ± 0,44 lbs)

Uitgangen

Luidspreker

5 watt x 2

Audiosignaaluitgang

Pc-audio-aansluiting x 1
SPDIF naar optisch x 1

Besturing

USB

Type-A x 1: Media lezer/station,
Firmwaredownload (1,5 A)
Type-A x 1: Voeding (2,5A)
Mini-B x 1

12V DC x 1: Trigger voor schermbediening

Seriële besturing via RS-232

9-pins x 1

IR-ontvanger x 2

Ingangen

Videosignaalingang

HDMI (HDCP 2.2) x 3

HDMI x1: Dongle QS02 Android-tv

Omgevingsvereisten

Bedrijfstemperatuur

0°C–40°C op zeeniveau

Relatieve vochtigheid in bedrijf

10%–90% (zonder condensatie)

Bedrijfshoogte

0-1499 m bij 0°C-35°C

1500-3000 m bij 0°C-30°C

(met Hoogtemodus ingeschakeld)

Opslagtemperatuur

-20°C–60°C op zeeniveau

Vochtigheid opslag

10%–90% RH (zonder condensatie)

Hoogte opslag

30°C bij 0~12.200 m boven zeeniveau

Vervoeren

Originele verpakking of gelijksoortig wordt aanbevolen

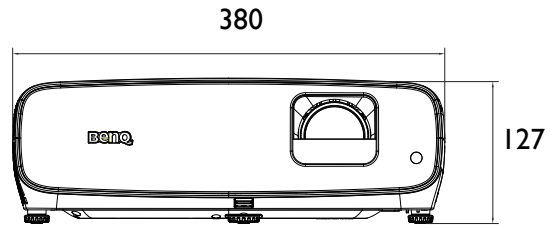
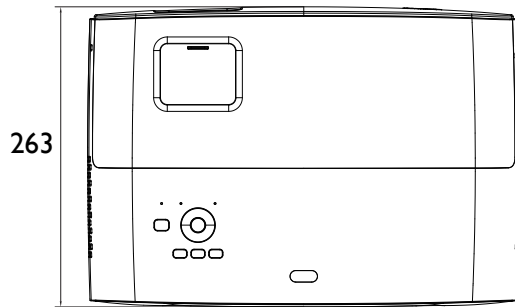
Bezig met repareren.

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

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

Afmetingen

380 mm (W) x 127 mm (H) x 263 mm (D)



Eenheid: mm

Timingtabel

Ondersteunde timing voor HDMI (HDCP)-invoer

• PC timings



- ▲: ondersteuning automatische detectie van 3D en handmatig instellen van 3D-formaat. Als de bron CEA861 720p/1080p kan uitvoeren en de kleurruimte is RGB met 3D-inframe, dan is de functie Automatische detectie van 3D ook bruikbaar.

- V: ondersteuning handmatig ingesteld 3D-formaat

Resolutie	Modus	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Ondersteunde 3D-formaten		
					Veld sequentieel	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 (Vermindert knipperen)	119,854	77,425	83,000	V		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	V	V	V
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Vermindert knipperen)	119,989	97,551	115,5	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576@60Hz	BenQ timing voor notebook	60,00	35,820	46,996			
1024 x 600@65Hz	BenQ timing voor notebook	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	V	▲	▲
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	V	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V	V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Vermindert knipperen)	119,909	101,563	146,25	V		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		V	V
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108		V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		V	V
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		V	
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		V	V
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768@75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080@60Hz	1920 x 1080_60 (CEA-861)	60	67,5	148,5	V	▲	▲

1920 x 1200@60Hz	1920 x 1200_60 (Vermindert knippen)	59,95	74,038	154	V	V	V
1920x1080@120 HZ	1920X1080_120	120,000	135,000	297	V		
1920x1200@120 HZ	1920X1200_120 (Vermindert knippen)	119,909	152,404	317,00	V		
3840 x 2160	3840 x 2160_30 Voor 4K2K-model	30	67,5	297			
3840 x 2160	3840 x 2160_60 Voor 4K2K-model (Alleen ondersteuning voor HDMI 2.0)	60	135	594			

• Video timings

Timing	Resolutie	Horizontale frequentie (kHz)	Verticale frequentie (Hz)	Dotklokfrequentie (MHz)	Ondersteunde 3D-formaten			
					Veldsequentieel	Framepacking	Bovenonder	Naast elkaar
480i	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27	V			
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			
2160/24P	3840 x 2160 (alleen ondersteuning voor HDMI 2.0)	54	24	297				
2160/25P	3840 x 2160 (alleen ondersteuning voor HDMI 2.0)	56,25	25	297				
2160/30P	3840 x 2160 (alleen ondersteuning voor HDMI 2.0)	67,5	30	297				
2160/50P	3840 x 2160 (alleen ondersteuning voor HDMI 2.0)	112,5	50	594				
2160/60P	3840 x 2160 (alleen ondersteuning voor HDMI 2.0)	135	60	594				
2160/120P	3840 x 2160 (alleen ondersteuning voor HDMI 2.0)	270	120	1188				



- ▲: ondersteuning automatische detectie van 3D en handmatig instellen van 3D-formaat.
- V: ondersteuning handmatig ingesteld 3D-formaat

Tabel kleurdiepte

Weergaveformaat (vernieuwingsfrequentie)	Chroma subsampling	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/60p (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	V	V	V

4K/24p (24 Hz)	4:4:4	✓	✓	✓
	4:2:2	✓	✓	✓
	4:2:0	✓	✓	✓
1080P/60P (60 Hz)	4:4:4	✓	✓	✓
	4:2:2	✓	✓	✓
	4:2:0	✓	✓	✓
1080P/50P (50 Hz)	4:4:4	✓	✓	✓
	4:2:2	✓	✓	✓
	4:2:0	✓	✓	✓
1080P/30P (30 Hz)	4:4:4	✓	✓	✓
	4:2:2	✓	✓	✓
	4:2:0	✓	✓	✓
1080P/24P (24 Hz)	4:4:4	✓	✓	✓
	4:2:2	✓	✓	✓
	4:2:0	✓	✓	✓