



Digital Projector

# Gebruikershandleiding

CinePrime-serie | W2700i / HT3550i

V1.00

# 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](http://www.BenQ.com).

## Copyright

Copyright © 2020 BenQ Corporation. Alle rechten voorbehouden. Geen enkel deel van deze publicatie mag worden gereproduceerd, verzonden, overgezet, opgeslagen in een retrievalsysteem 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

<b>Informatie over garantie en auteursrechten .....</b>	<b>2</b>
<b>Belangrijke veiligheidsinstructies .....</b>	<b>4</b>
<b>Inleiding .....</b>	<b>7</b>
Inhoud van de verpakking .....	7
Buitenkant van de projector .....	8
Bedieningselementen en functies .....	9
<b>De projector positioneren .....</b>	<b>13</b>
Een locatie kiezen .....	13
De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen .....	14
De projectielens verplaatsen .....	15
De projector monteren .....	15
Het geprojecteerde beeld aanpassen .....	17
<b>Aansluitingen .....</b>	<b>18</b>
<b>Bediening .....</b>	<b>19</b>
De QS01 Android TV-dongle installeren .....	19
De projector opstarten .....	19
Configuratie QS01 Android TV .....	21
De projectormenu's gebruiken .....	23
Firmware opwaarderen .....	23
De projector beveiligen .....	24
Schakelen tussen ingangssignalen .....	25
Een presentatie maken vanaf een Medialezer .....	26
De projector uitschakelen .....	26
Direct uitschakelen .....	26
<b>Menubediening .....</b>	<b>27</b>
Menu BEELD .....	27
Menu WEERGAVE .....	31
Menu INSTALLATIE .....	32
Menu SYSTEEMINSTLL: Basis .....	33
Menu SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd .....	34
Menu INFORMATIE .....	35
<b>Onderhoud .....</b>	<b>36</b>
Onderhoud van de projector .....	36
Informatie over de lamp .....	36
<b>Problemen oplossen .....</b>	<b>42</b>
<b>Specificaties .....</b>	<b>43</b>
Projectorspecificaties .....	43
Afmetingen .....	44
Timingtabel .....	45

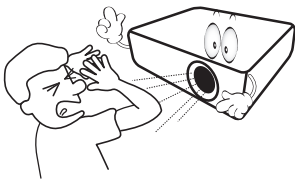
# Belangrijke veiligheidsinstructies

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.

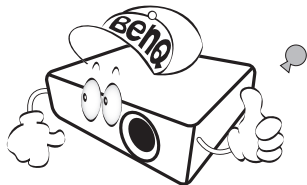
1. **Lees deze handleiding aandachtig door voordat u de projector gebruikt.** Bewaar de handleiding voor toekomstig gebruik.



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

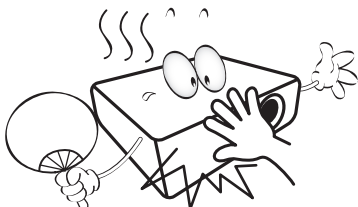


3. **Laat reparatie- of onderhoudswerkzaamheden over aan een bevoegd technicus.**

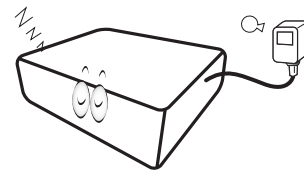


4. **Zorg er altijd voor dat de lensluiser (indien aanwezig) is geopend of dat de lensdop (indien aanwezig) is verwijderd wanneer de projectorlamp brandt.**

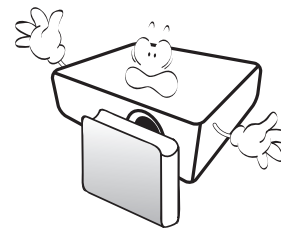
5. De lamp wordt erg heet tijdens het gebruik. Laat de projector ongeveer 45 minuten afkoelen voordat u de lamp vervangt.



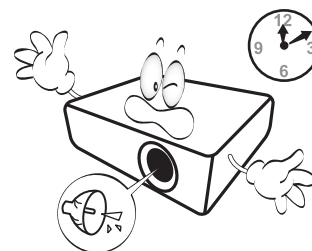
6. In sommige landen is de lijnspanning NIET stabiel. In sommige landen is de netspanning ongelijkmatig. Hoewel deze projector normaal werkt bij een netspanning van 100 tot 240 V (wisselstroom), kan het apparaat uitvallen wanneer zich een stroomstoring of een spanningspiek van  $\pm 10$  V voordoet. **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.



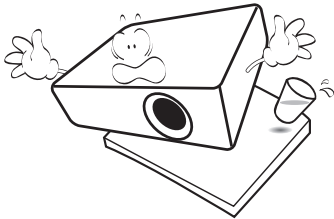
8. Gebruik de lamp niet langer dan de voorgeschreven levensduur. Als u de lamp toch langer gebruikt, kan deze in zeldzame gevallen breken.



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.



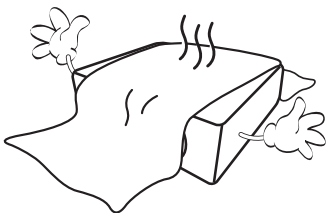
11. Probeer deze projector niet zelf te demonteren. De onderdelen in het apparaat staan onder hoge spanning die levensgevaarlijk is als u ze aanraakt. Het enige onderdeel dat u zelf mag vervangen, is de lamp die een afneembare afdekking heeft.

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



12. Blokkeer de ventilatieopeningen niet.

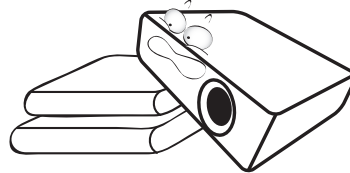
- Plaats deze projector niet op een deken, beddengoed of op een ander zacht oppervlak.
- Bedek deze projector niet met een doek of met andere voorwerpen.
- Plaats geen ontvlambare stoffen in de buurt van de projector.



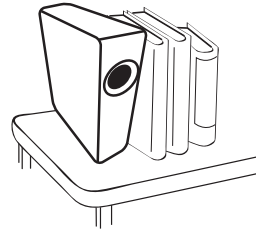
Als de ventilatieopeningen ernstig wordt gehinderd, kan er door oververhitting in de projector brand ontstaan.

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

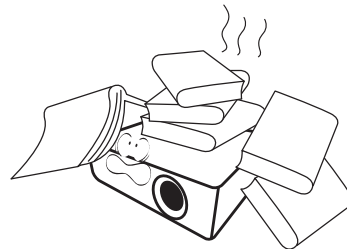
- Maak geen gebruik van de projector als deze gekanteld staat in een hoek van meer dan 10 graden (links naar rechts) of in een hoek van meer dan 15 graden (voor naar achter). Als u de projector gebruikt wanneer deze niet volledig horizontaal staat, werkt deze mogelijk niet optimaal of kan de lamp beschadigd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



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

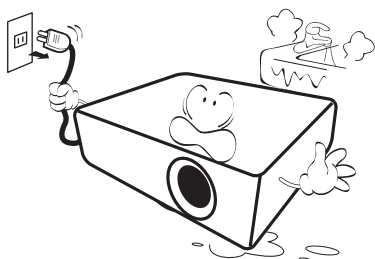


15. Ga niet op projector staan of leg er geen voorwerpen op. Dit kan niet alleen schade aan de projector veroorzaken, maar kan ook leiden tot ongevallen en mogelijk letsel.

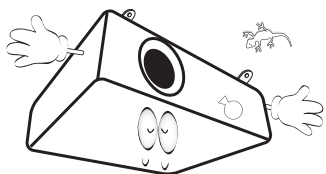


16. Wanneer u de projector gebruikt, is het mogelijk dat u warme lucht en een bepaalde geur opmerkt bij het ventilatierooster. Dit is een normaal verschijnsel en geen defect.

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.

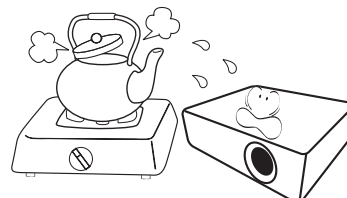


• Hg - Lamp bevat kwik. Behandelen in overeenstemming met de lokale wetten op afvalverwijdering. Zie [www.lamprecycle.org](http://www.lamprecycle.org).

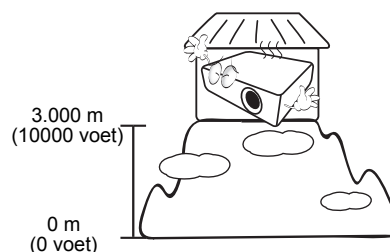
• Richt nooit een laserstraal van hoog vermogen in de projectielens om schade aan de DLP-chips te voorkomen.

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).

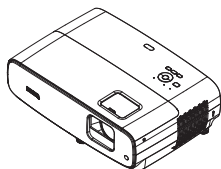


# Inleiding

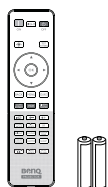
## Inhoud van de verpakking

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.

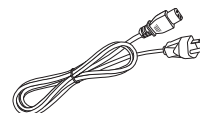
### Standaardaccessoires



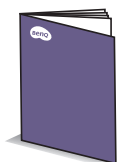
Projector



Afstandsbediening met  
batterijen



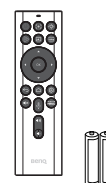
Voedingskabel



Snelgids



QS01 Android TV-dongle



Afstandsbediening met  
batterijen voor Android TV



Garantiekart\*



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

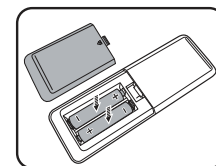
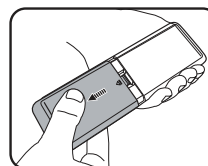
### Optionele accessoires

1. ReserVELampset

2. 3D-bril

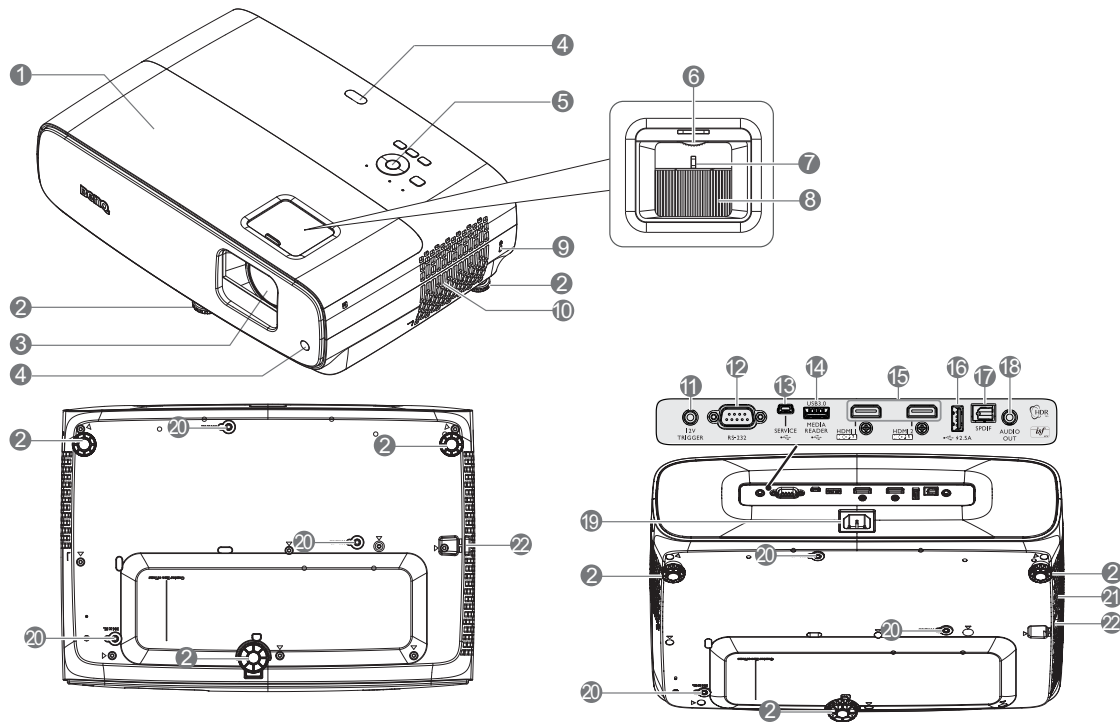
### De batterijen van de afstandsbediening vervangen

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. LaatstE 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



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.
12. RS-232-besturingspoort
13. USB Mini-B-aansluiting (voor firmware-upgrades)
14. USB Type-A-poort (USB 3.0: 5 V 1,5 A medialezer/station, firmware download)
15. HDMI 1/ HDMI 2 ingangaansluiting (versie 2.0b)
16. USB Type-A-poort (USB 2.0: 2,5 A voeding)
17. SPDIF-uitgang
18. Audio-uitgang
19. Aansluiting netvoeding
20. Gatenvoor wandmontage
21. Ventilator (lucht uit)
22. Beveiligingsbalk

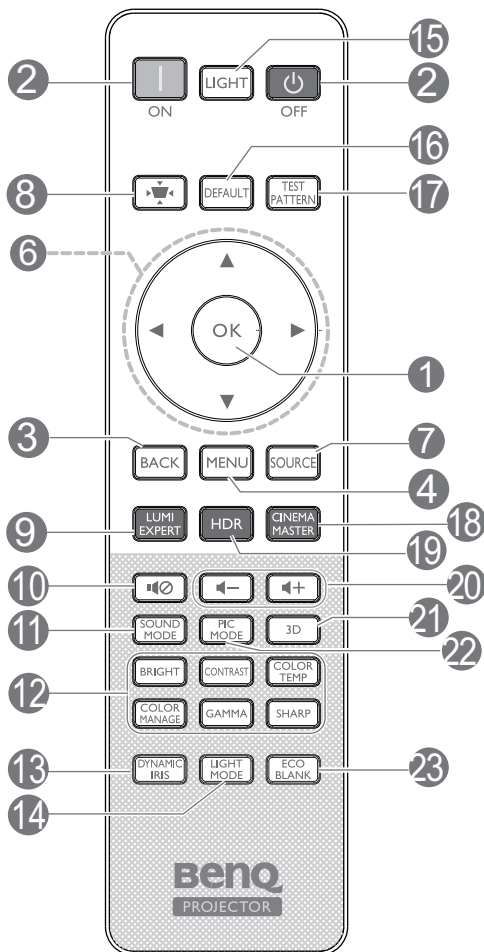
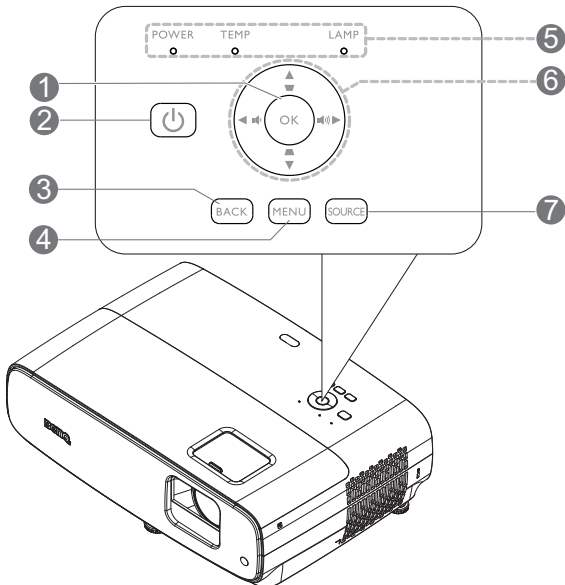


# Bedieningselementen en functies

## Projector en afstandsbediening



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



### 1. OK

Bevestigt het geselecteerde item van het OSD-menu.

Als de Keystone OSD verschijnt, houd dan 2 seconden ingedrukt om Keystone te resetten.

### 2. VOEDING

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

**AAN** / **Uit**

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

### 3. BACK

Hiermee gaat u terug naar het vorige OSD-menu en slaat u de menu-instellingen op.

### 4. MENU

Hiermee schakelt u het OSD-menu in.

### 5. Voedingsindicator/Temperatuurwaarschuwingslampje/Lampindicator (Zie [Indicators op pagina 41.](#))

### 6. Pijltoetsen (▲, ▼, ◀, ▶)

Indien het On-Screen Display (OSD) menu is geactiveerd, worden deze toetsen gebruikt als richtingspijlen om de gewenste menu-items te selecteren en aanpassen aan te brengen.

Keystone-toetsen (▲, ▼)

Toont de correctiepagina voor Keystone.

Volumetoetsen (🔊 / 🔊)

Verlaagt of verhoogt het volume van de projector.

### 7. SOURCE

Geeft de bronselectiebalk weer.

### 8. Correctie hoek trapezium

Toont het correctiemenu voor Keystone.

### 9. LUMI EXPERT

Niet ingeschakeld op deze projector.

### 10. 🔊

Schakelt de audio van de projector in en uit.

## 11. SOUND MODE

Geeft het menu **SOUND MODE** weer.

## 12. Insteltoetsen beeldkwaliteit (**BRIGHT, CONTRAST, COLOR TEMP, COLOR MANAGE, GAMMA, SHARP**)

Geeft de instelbalken weer voor aanpassingen van de betreffende waarden voor de beeldkwaliteit.

## 13. DYNAMIC IRIS

Selecteert een geschikte **DYNAMIC IRIS** uit de aangeboden modi.

## 14. LIGHT MODE

Selecteert een geschikt vermogen voor de lamp uit de aangeboden modi.

## 15. LIGHT

Schakelt de verlichting van de afstandsbediening gedurende enige seconden in. Om de verlichting ingeschakeld te houden, drukt u op een andere toets terwijl de verlichting aan is. Druk nogmaals op de toets om de verlichting uit te schakelen.

## 16. DEFAULT

Standaardwaarden herstellen voor alle instelbalken tijdens het uitvoeren van aanpassingen.

## 17. TEST PATTERN

Geeft de **TEST PATTERN** weer.

## 18. CINEMA MASTER

Toont het CinemaMaster-menu. Zie [CinemaMaster op pagina 30](#).

## 19. HDR

Geeft het menu **HDR** weer.

## 20. Volumetoetsen ◀- / ▶+

Verlaagt of verhoogt het volume van de projector.

## 21. 3D

Geeft het menu **3D** weer.

## 22. PIC MODE

Geeft het menu **Beeldmodus** weer.

Als de Keystone OSD verschijnt, houd dan 2 seconden ingedrukt om Automatische keystone in te schakelen.

## 23. ECO BLANK

Hiermee kunt u de schermafbeelding verbergen.



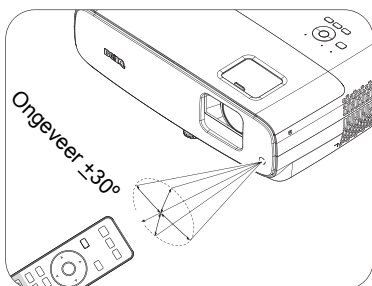
Plaats geen voorwerpen voor de projectielens als de projector wordt gebruikt. De voorwerpen kunnen heet worden en daardoor vervormd raken of vlam vatten.

## Bereik van de afstandsbediening

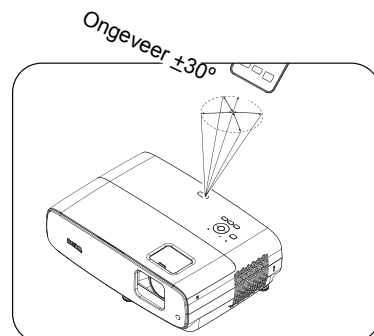
Houd de afstandsbediening in een hoek van maximaal 30 graden ten opzichte van de IR-sensor(en) van de afstandsbediening op de projector voor een correcte werking. De afstand tussen de afstandsbediening en de sensor(en) mag niet meer dan 8 meter (26 voet) bedragen.

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

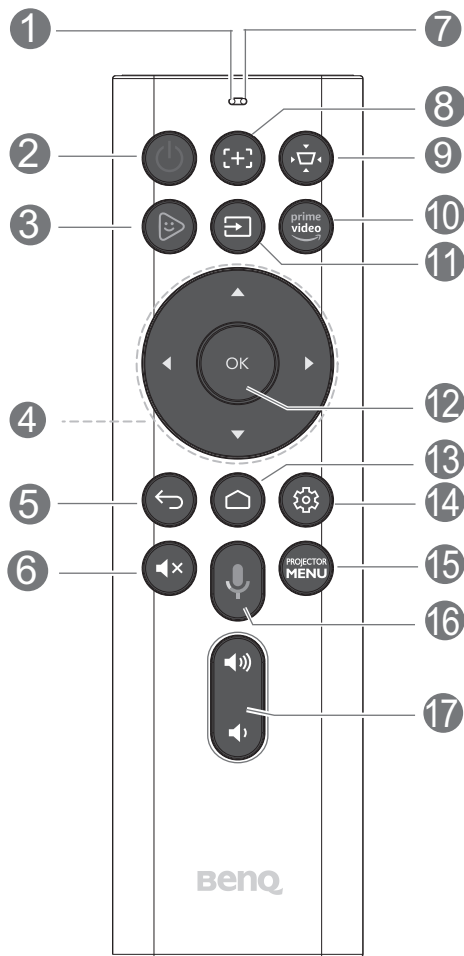
- De projector bedienen vanaf de voorzijde



- De projector bedienen vanaf de bovenkant



## Afstandsbediening voor Android TV



### 1. Microfoon

Ontvangt spraakopdracht.

### 2. ● POWER

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

### 3. 📺 Kids TV

Opent snel het pakket van de Android-toepassing "Kids TV" onder ATV-bron.

### 4. Pijltoetsen (▲, ▼, ◀, ▶)

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

Wanneer de ingangsbron ATV is:

- Druk op links/rechts voor het afspelen van vorige/volgende video- en audiobestand onder afspelen van media.
- Houd links/rechts ingedrukt voor het terugspoelen/vooruit spoelen van video- en audiobestand onder afspelen van media.

### 5. ⏪ Terug

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

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

### 6. 🔇 Dempen

Schakelt de audio van de projector in en uit.

### 7. LED-indicator

Geeft de werkingsstatus weer. Een rode indicator staat voor infrarood knoppen. Een blauw indicator staat voor Bluetooth-knoppen.

### 8. 🔍 Scherpstelling

Druk voor het openen van de pagina Automatische scherpstelling.

\*Alleen beschikbaar op compatibele projectors.

### 9. Correctie hoek trapezium

Toont de correctiepagina voor Keystone.

### 10. Amazon prime-video

Opent snel het pakket van de Android-toepassing "Amazon prime-video" wanneer de ingangsbron ATV is.

### 11. Ingang

Geeft de bronselectiebalk weer.

### 12. OK

Bevestigt een geselecteerd item van ATV- of projectorschermmenu.

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

### 13. Android TV-startscherm

Geeft Android TV-startscherm weer.

### 14. Android-optie

Geeft Android-instellingsoptie weer.

### 15. Projectormenu.

Hiermee schakelt u het schermmenu van de projector in.

### 16. Zoeken via spraak / Spraakassistent

Houd de knop **Zoeken via spraak / Spraakassistent** ingedrukt om spraakassistent te activeren. Houd deze toets ingedrukt en spreek in de microfoon bovenaan de afstandsbediening tijdens het gebruik van spraakassistent.

### 17. Volumetoetsen

Verlaagt of verhoogt het volume van de projector.



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

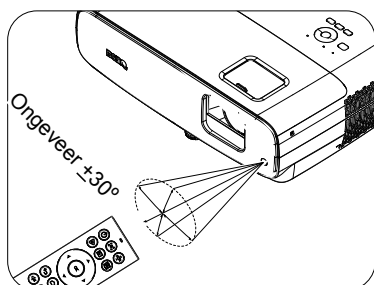
## Bereik van de afstandsbediening van Android TV

De bedieningsafstand van de infrarood sensor ligt binnen een bereik van 8 meter (~26 voet) op een hoek van 30 graden (links en rechts).

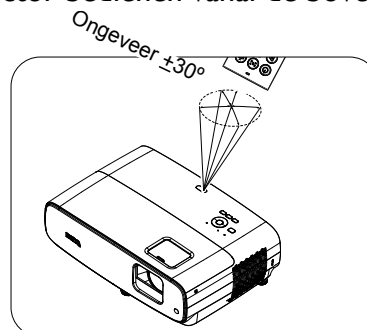
De bedieningsafstand van de Bluetooth-sensor ligt binnen een bereik van 8 meter. De spraakafstand ligt binnen 6 meter, en de afstand voor spraakontvangst ligt binnen 30 cm op een hoek van  $\pm 90$  graden direct gericht naar de microfoon.

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



## Specificaties afstandsbediening voor Android TV

Draadloos protocol	Bluetooth Low Energy v4.2
Voeding	AAA-batterij * 2

# De projector positioneren

## Een locatie kiezen

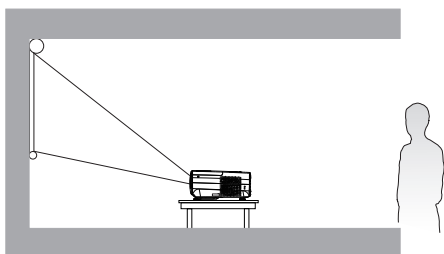
Voordat u een installatielocatie kiest voor uw projector, moet u rekening houden met de volgende factoren:

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

U kunt uw projector op de volgende wijzen installeren.

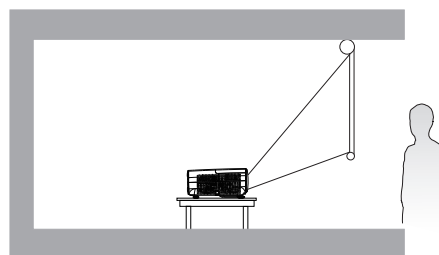
### 1. Tafel voor

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.



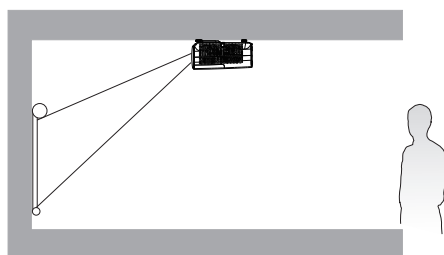
### 2. Tafel achter

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



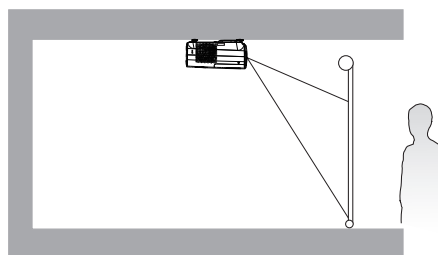
### 3. Plafond voor

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.

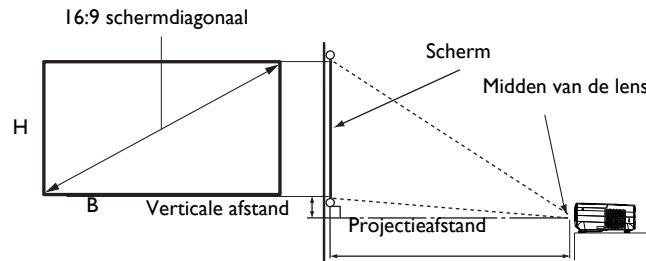


Ga na het inschakelen van de projector naar **INSTALLATIE Menu > Projectorpositie** en druk op ◀/▶ om een instelling te selecteren.

## 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

Schermgrootte				Afstand vanaf scherm (mm)		
Diagonaal		H (mm)	B (mm)	Min lengte	Gemiddeld	Max lengte
Inch	mm			(max. zoom)		(min. zoom)
30	762	374	664	750	863	976
40	1016	498	886	1001	1151	1302
50	1270	623	1107	1251	1439	1627
60	1524	747	1328	1501	1727	1953
70	1778	872	1550	1751	2015	2278
80	2032	996	1771	2001	2302	2603
90	2286	1121	1992	2251	2590	2929
100	2540	1245	2214	2502	2878	3254
110	2794	1370	2435	2752	3166	3580
120	3048	1494	2657	3002	3454	3905
130	3302	1619	2878	3252	3741	4231
140	3556	1743	3099	3502	4029	4556
150	3810	1868	3321	3752	4317	4881
160	4064	1992	3542	4003	4605	5207
170	4318	2117	3763	4253	4893	5532
180	4572	2241	3985	4503	5180	5858
190	4826	2366	4206	4753	5468	6183
200	5080	2491	4428	5003	5756	6509
210	5334	2615	4649	5253	6044	6834
220	5588	2740	4870	5504	6331	7159
230	5842	2864	5092	5754	6619	7485
240	6096	2989	5313	6004	6907	7810
250	6350	3113	5535	6254	7195	8136
260	6604	3238	5756	6504	7483	8461
270	6858	3362	5977	6754	7770	8787
280	7112	3487	6199	7004	8058	9112
290	7366	3611	6420	7255	8346	9437
300	7620	3736	6641	7505	8634	9763

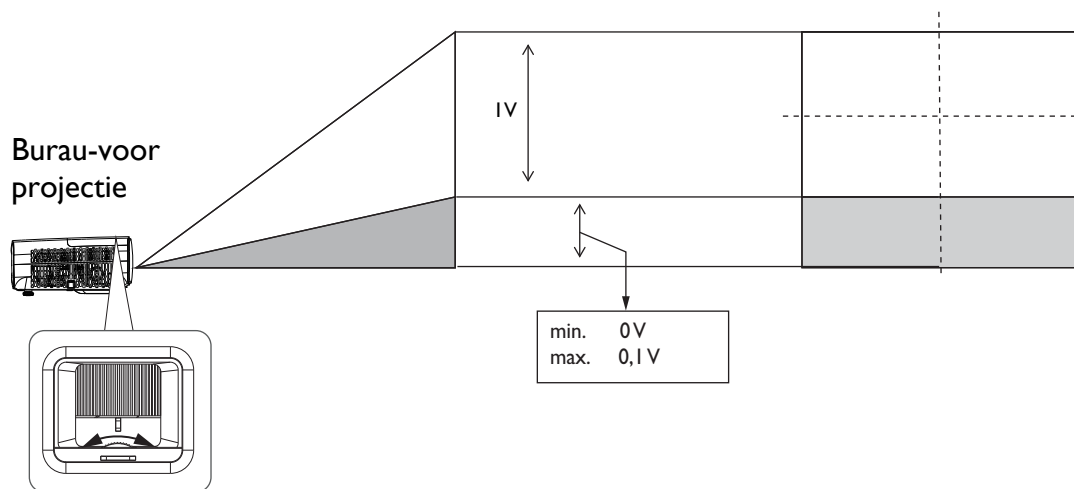
Als u bijvoorbeeld een 120" scherm gebruikt, is de gemiddelde projectieafstand 3454 mm.

Als de gemeten projectie-afstand 5000 mm is, is 4893 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 170" (ongeveer 4,3 meter) scherm vereist is.



- 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.

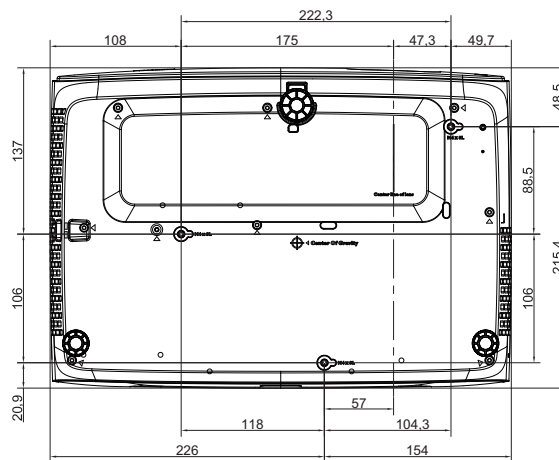
## Voorafgaand aan het monteren van de projector

- 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.
- Volg de noodzakelijke procedures om het vallen van de projector te voorkomen, zoals tijdens een aardbeving.

- De garantie dekt geen productschade veroorzaakt door het monteren van de projector met een niet-BenQ-projectormontageset.
- Houd rekening met de omgevingstemperatuur waar de projector aan een plafond/wand wordt gemonteerd. Als een verwarming wordt gebruikt, kan de temperatuur rond het plafond/de muur hoger zijn dan verwacht.
- Lees de gebruikershandleiding voor de montageset betreffende het koppelbereik. Vastdraaien met een hoger koppel dan het aanbevolen bereik kan leiden tot schade aan de projector en vervolgens vallen.
- Zorg ervoor dat het stopcontact zich op een toegankelijke hoogte bevindt zodat u de projector gemakkelijk kunt uitschakelen.

## Installatieschema plafond/wandmontage

Plafond/wandmontageschroeven: M4  
(Max L = 25 mm; Min L = 20 mm)



Eenheid: mm

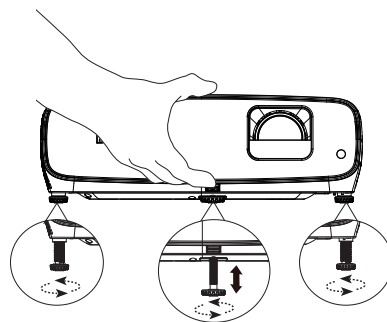


# Het geprojecteerde beeld aanpassen

## De projectiehoek aanpassen

Wanneer de projector niet op een horizontaal oppervlak 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.

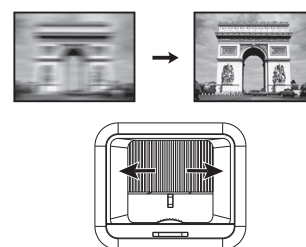
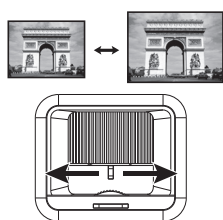


Kijk niet in de lens als de lamp is ingeschakeld. Het felle licht kan uw ogen beschadigen.

## 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 scherpstelling te draaien.








## Keystone corrigeren

Keystone verwijst naar de situatie waarbij het geprojecteerde beeld aanzienlijk breder is aan de bovenkant of onderkant. Dit doet zich voor als de projector niet loodrecht ten opzichte van het scherm staat.

Om dit te corrigeren kunt u naast het aanpassen van de hoogte van de projector **Automatische keystone** of **Keystone** gebruiken om dit handmatig te corrigeren door een van deze stappen te volgen.

- Met de afstandsbediening of projector

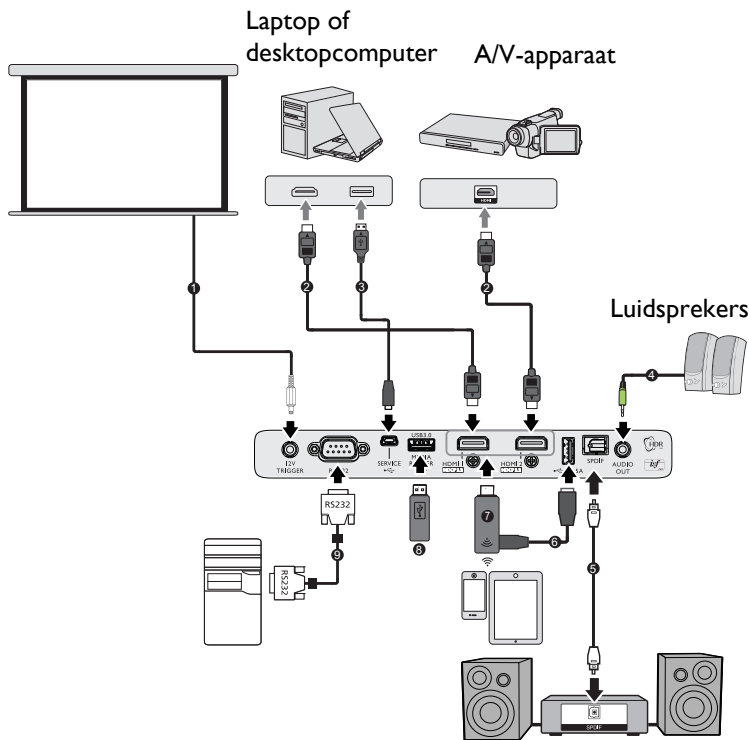
Druk op  op de projector of  /  op de afstandsbediening om de Keystone-correctiepagina te openen. Druk op  om de keystone bovenin het beeld te corrigeren. Druk op  om de keystone onderin het beeld te corrigeren. Als de Keystone OSD verschijnt, houd dan **OK** 2 seconden ingedrukt om Keystone te resetten. Als de Keystone OSD verschijnt, houd dan **PIC MODE** 2 seconden ingedrukt om Automatische keystone in te schakelen.



# 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	SPDIF-kabel
6	USB-kabel (A naar Micro B Type) aansluiten op de voedingspoort van de draadloze HDMI-dongle.
7	HDMI draadloze dongle
8	USB-opslagapparaat voor medialezer, firmware-upgrade
9	RS232-kabel

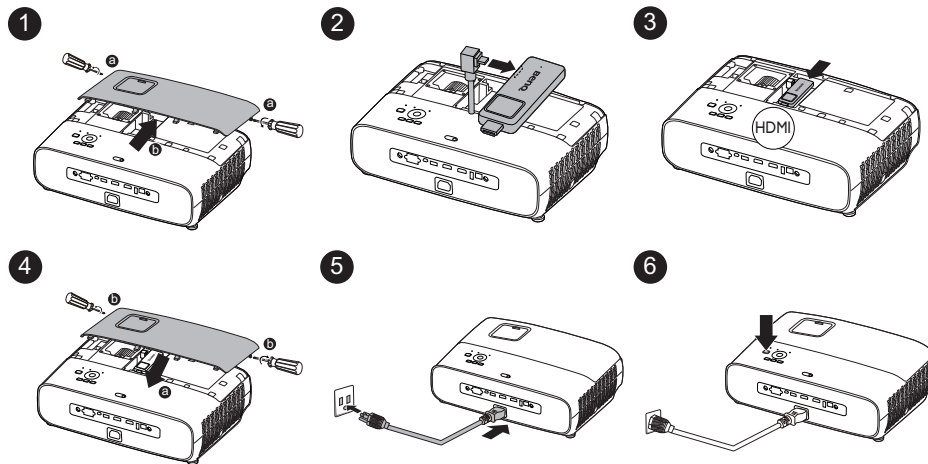


- Niet alle kabels die in de bovenstaande aansluitingen zijn weergegeven, zijn mogelijk met de projector geleverd (zie [Inhoud van de verpakking op pagina 7](#)). Deze kabels zijn verkrijgbaar bij elektronikawinkels.
- De aansluitingsillustraties zijn alleen bedoeld als referentie. De achteraansluitstekkers 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 baudrate van uw computer op 9600 zodat u de projector kunt aansluiten met gebruik van een geschikte RS-232-kabel.




# Bediening

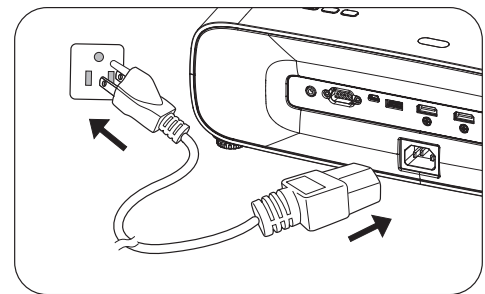
## De QS01 Android TV-dongle installeren

Volg de illustraties hieronder voor het installeren van de QS01 Android TV-dongle voorafgaand aan gebruik. Zorg ervoor dat de lampafdekking juist terug is geïnstalleerd nadat de dongle is aangesloten. Schakel de stroom niet in wanneer het deksel van de lamp geopend is. De afstandsbediening van de QS01 Android TV kan tevens de projector regelen wanneer de QS01 Android TV-dongle juist is geïnstalleerd.







## 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 ongeveer 30 seconden. In de latere fase van het opstarten wordt het opstartlogo geprojecteerd.

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

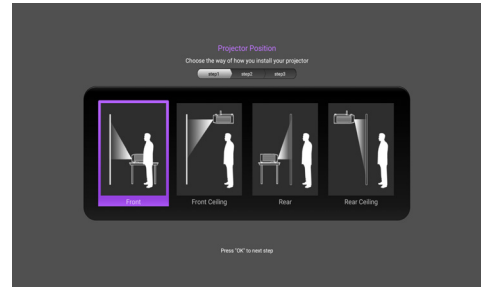
3. Als u de projector voor de eerste keer inschakelt, verschijnt de setupwizard om u te begeleiden bij de installatie van de projector. Als u dat al hebt gedaan, kunt u deze stap overslaan en doorgaan naar de volgende stap.
  - Gebruik de pijltoetsen (///) op de projector of afstandsbediening om door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

- Gebruik **OK** om het geselecteerde menu-item te bevestigen.

Stap 1:

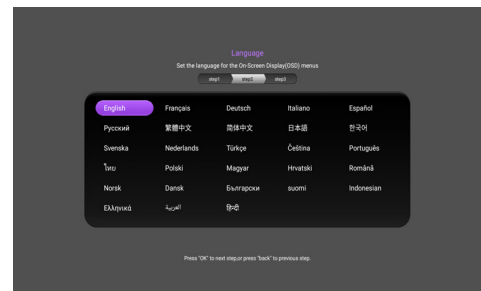
Geef **Projectorpositie** op.

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



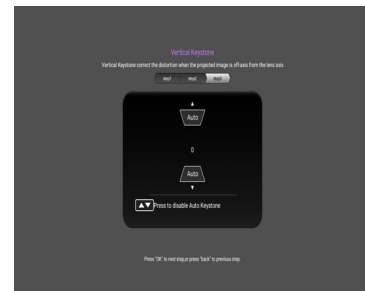
Stap 2:

Geef OSD **Taal** op.



Stap 3:

Geef **Verticale keystone** op.



4. Als u om een wachtwoord wordt gevraagd, drukt u op de pijlknoppen om een wachtwoord van zes cijfers in te voeren. Zie [De wachtwoordfunctie gebruiken op pagina 24](#).
5. Schakel alle aangesloten apparatuur in.
6. De projector start het zoeken naar ingangssignalen. Het momenteel gescande ingangssignaal verschijnt. Als de projector geen goed signaal waarneemt, blijft het bericht 'Geen signaal' op het scherm staan totdat een ingangssignaal is gevonden.

U kunt ook op de knop **SOURCE** drukken om het gewenste ingangssignaal te selecteren. Zie [Schakelen tussen ingangssignalen op pagina 25](#).



- 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 45](#).
- Als gedurende 3 minuten geen signaal is gedetecteerd, gaat de projector automatisch in de opslagmodus.

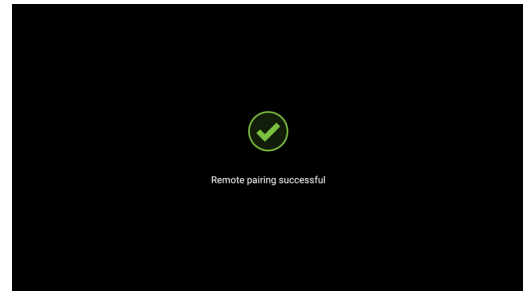
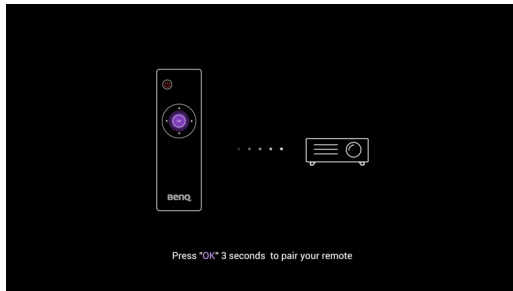
# Configuratie QS01 Android TV

## Voordat u begint

Controleer dat u het volgende hebt:

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

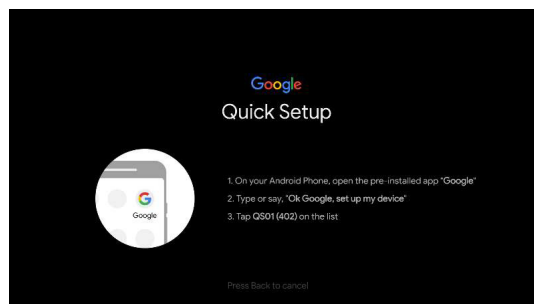
## Stap 1: Druk 3 seconden op “OK” om uw afstandsbediening te koppelen



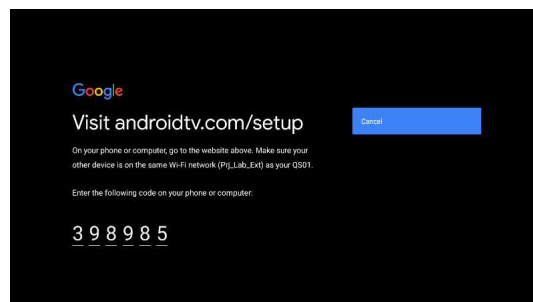
## Stap 2: Stel uw apparaat in

Er zijn 3 opties om uw apparaat in te stellen:

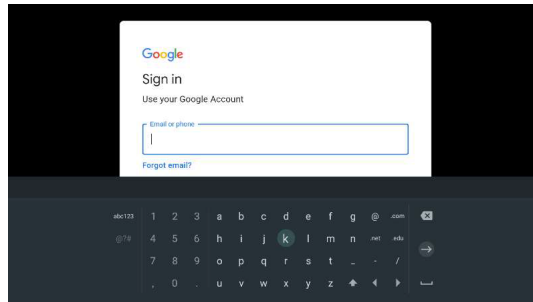
- Snelle instelling met gebruik van een Android-telefoon



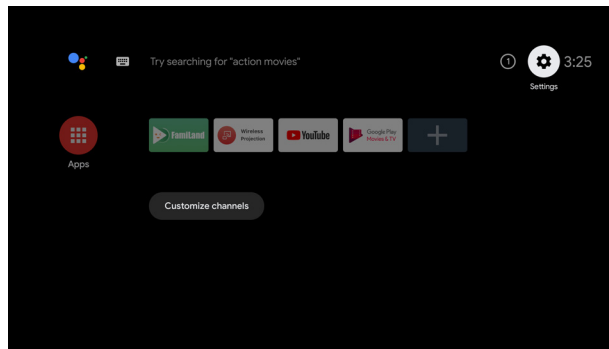
- Met gebruik van uw telefoon of computer




- Met gebruik van uw afstandsbediening



### Stap 3: Geef Android TV-startscherm weer



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



# De projector beveiligen

## Met een beveiligingskabelvergrendeling

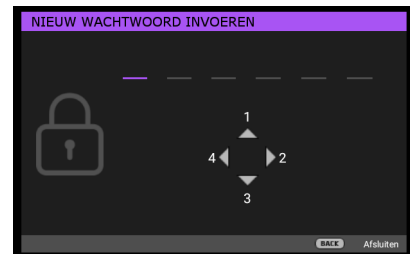
De projector moet op een veilige plaats worden geïnstalleerd om diefstal te voorkomen. Koop anders een slot, zoals een Kensington-slot, om de projector te beveiligen. Op de achterkant van de projector kunt u een sleuf voor het Kensington-slot vinden. Zie item 9 op [pagina 8](#).

Een Kensington-slot met beveiligingskabel is doorgaans een combinatie van code(s) en slot. Raadpleeg de documentatie van het slot voor meer informatie over het gebruik.

## De wachtwoordfunctie gebruiken

### Een wachtwoord instellen

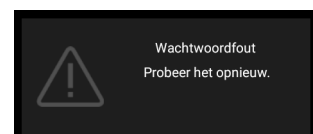
1. Ga naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd** > **Wachtwoord**. Druk op **OK**. De pagina voor wachtwoordinstelling verschijnt.
2. Markeer **Wachtwoord wijzigen** en druk op **OK**.
3. De vier pijlknoppen (▲, ►, ▼, ◀) staan respectievelijk voor vier cijfers (1, 2, 3, 4). Gebruik de navigatietoetsen om een wachtwoord van zes cijfers in te voeren.
4. Bevestig het nieuwe wachtwoord door dit opnieuw in te voeren.  
Als het wachtwoord is ingesteld, keert het OSD-menu terug naar de pagina **Wachtwoord**.
5. Druk om de functie **Inschakelblokkering** te activeren op ▲/▼ om **Inschakelblokkering** te markeren en druk op ◀/► om **Aan** te selecteren. Voer het wachtwoord nogmaals in.



- de ingevoerde cijfers worden weergegeven als sterretjes op het scherm. Schrijf het door u gekozen wachtwoord voor of net nadat u het wachtwoord hebt ingevoerd en bewaar het op een veilige plek, zodat u het bij de hand hebt als u het mocht vergeten.
- Wanneer u een wachtwoord hebt ingesteld en de inschakelblokkering is geactiveerd, kan de projector alleen worden gebruikt als het wachtwoord bij elke start van de projector wordt ingevoerd.

### Als u het wachtwoord bent vergeten

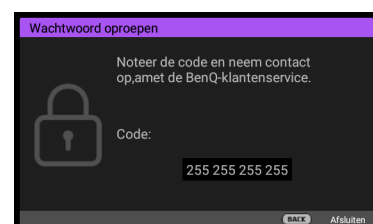
Als u het verkeerde wachtwoord invoert, verschijnt het foutbericht van het wachtwoord dat hier rechts wordt weergegeven. Hierna volgt het bericht **Huidig Wachtwoord Invoeren**. Als u het wachtwoord echt hebt vergeten, kunt u de herstelprocedure voor het wachtwoord gebruiken. Zie [De procedure voor het oproepen van het wachtwoord starten op pagina 24](#).



Wanneer u 5 keer achtereenvolgens een verkeerd wachtwoord invoert, wordt de projector na korte tijd automatisch uitgeschakeld.

### De procedure voor het oproepen van het wachtwoord starten

1. Houd **OK** gedurende 3 seconden ingedrukt. De projector zal vervolgens een gecodeerd nummer weergeven op het scherm.
2. Schrijf het nummer op en schakel de projector uit.
3. Raadpleeg het servicecentrum van BenQ om het nummer te decoderen. U kunt worden gevraagd een bewijs van aankoop voor te leggen om te controleren of u een bevoegde gebruiker van de projector bent.





## Het wachtwoord wijzigen

1. Ga naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Wachtwoord > Wachtwoord wijzigen**.
2. Druk op **OK**. Het bericht “**Huidig Wachtwoord Invoeren**” verschijnt.
3. Voer het oude wachtwoord in.
  - Als het wachtwoord juist is, verschijnt een ander bericht “**Nieuw Wachtwoord Invoeren**”
  - Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt het foutbericht voor het wachtwoord. Daarna verschijnt het bericht “**Huidig Wachtwoord Invoeren**” en kunt u het opnieuw proberen. U kunt op **BACK** drukken om de wijziging te annuleren of een ander wachtwoord proberen.
4. Voer een nieuw wachtwoord in.
5. Bevestig het nieuwe wachtwoord door dit opnieuw in te voeren.

## De wachtwoordfunctie uitschakelen

Ga om de wachtwoordbescherming uit te schakelen naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Wachtwoord > Inschakelblokkering** en druk op **◀/▶** om **Uit te selecteren**. Het bericht “**Huidig Wachtwoord Invoeren**” verschijnt. Voer het huidige wachtwoord in.

- Als het wachtwoord correct is, keert het OSD-menu terug naar de pagina voor wachtwoordinstelling. Wanneer u de projector de volgende keer inschakelt, hoeft u geen wachtwoord meer in te voeren.
- Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt het foutbericht voor het wachtwoord. Daarna verschijnt het bericht “**Huidig Wachtwoord Invoeren**” en kunt u het opnieuw proberen. U kunt op **BACK** drukken om de wijziging te annuleren of een ander wachtwoord proberen.



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

## Schakelen tussen ingangssignalen

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

Zorg ervoor dat het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Automatische ingang** is **Aan** als u wilt dat de projector automatisch naar signalen gaat zoeken.

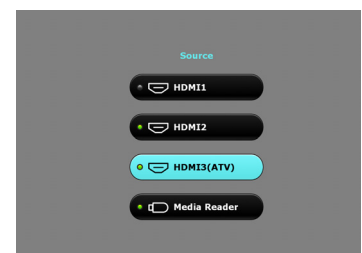
De bron selecteren:

1. Druk op **SOURCE**. Er verschijnt een bronselectiebalk.
2. Druk op **▲/▼** tot het 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 [Beeldverhouding op pagina 32](#).



## 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

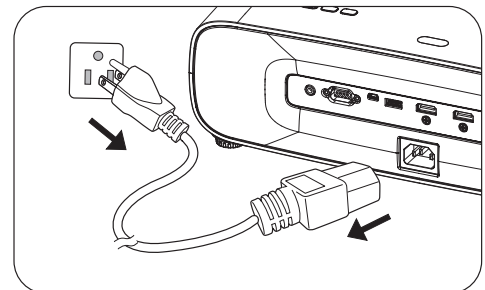
Video-indeling	Audio-indeling	Foto-indeling
<ul style="list-style-type: none"><li>• MPEG1</li><li>• MPEG4</li><li>• H.263</li><li>• Motion JPEG</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• MPEG1/2 Layer1</li><li>• MPEG1/2 Layer2</li><li>• FLAC</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• JPEG Base-line</li><li>• JPEG Progressive</li><li>• PNG non-interlace</li><li>• PNG interlace</li><li>• BMP</li></ul>

### Bestanden weergeven

1. Steek een USB-flashstation in de **MEDIALEZER**-aansluiting van de projector.
2. Druk op **SOURCE** en selecteer **Medialezer**. De projector geeft de ingebouwde hoofdpagina van de medialezer weer.
3. Druk op ▲/▶/▼/◀ om te selecteren en druk op **OK** om de submap te openen of een bestand weer te geven.
4. 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 **BEELD**

<b>Beeldmodus</b>	<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"><li>• <b>Helder:</b> 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.</li><li>• <b>Vivid TV:</b> Met goed verzadigde kleuren, een goed afgestemde scherpte en een hoger helderheidsniveau, is de modus <b>Vivid TV</b> perfect om films in een woonkamer te bekijken waar enig omgevingslicht voorkomt.</li><li>• <b>Bioscoop:</b> Door aan te vullen met nauwkeurige kleuren en het grootste contrast bij lagere helderheidsniveaus, is de modus Bioscoop geschikt voor het bekijken van films in een omgeving met een beetje omgevingslicht, net als in een woonkamer.</li><li>• <b>D. bioscoop:</b> Door aan te vullen met 100% REC709-kleurengamma en het grootste contrast bij lagere helderheidsniveaus, is de modus D. bioscoop geschikt voor het bekijken van films in een volledig duistere omgeving als in een bioscoop.</li><li>• <b>Gebruiker:</b> Roept de aangepaste instellingen op, gebaseerd op de momenteel beschikbare beeldmodi. Zie <a href="#">Gebruikermodusbeheer op pagina 28</a>.</li><li>• <b>ISF nacht:</b> Alleen beschikbaar wanneer ISF is ingeschakeld.</li><li>• <b>ISF dag:</b> Alleen beschikbaar wanneer ISF is ingeschakeld.</li><li>• <b>Stilte:</b> Standaard verborgen. Wordt alleen weergegeven als Stilte is ingeschakeld in het menu <b>WEERGAVE</b>.</li><li>• <b>3D:</b> Is geschikt voor het weergeven van 3D-beelden en 3D-videoclips.</li></ul> <p> Deze modus is alleen beschikbaar als de functie 3D is ingeschakeld.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>HDR10:</b> Levert effecten met een hoog dynamisch bereik met hogere helderheids- en kleurcontrasten. Deze modus is alleen beschikbaar als: <b>WEERGAVE &gt; HDR:</b> is ingesteld op <b>Auto</b>, en inhoud <b>HDR10</b> is gedetecteerd.</li><li>• <b>HLG:</b> 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 als: <b>WEERGAVE &gt; HDR:</b> is ingesteld op <b>Auto</b>, en inhoud <b>HLG</b> is gedetecteerd.</li></ul>
-------------------	--

<p><b>Gebruikermodusbeheer</b></p>	<p>• <b>Instelling laden van</b></p> <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 <b>Gebruiker</b>) en de instellingen aanpassen.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ga naar <b>BEELD &gt; Beeldmodus</b>.</li> <li>2. Druk op ◀/▶ om <b>Gebruiker</b> te selecteren.</li> <li>3. Druk op ▼ om <b>Gebruikermodusbeheer</b> te selecteren en druk op <b>OK</b>.</li> <li>4. Druk op ▼ om <b>Instelling laden van</b> te selecteren en druk op <b>OK</b>.</li> <li>5. Druk op ▼ om een beeldmodus te selecteren die het meeste op uw wensen aansluit.</li> <li>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.</li> </ol> <p>• <b>Naam van gebruikermodus wijzigen</b></p> <p>U kunt <b>Gebruiker</b> 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"> <li>1. Ga naar <b>BEELD &gt; Beeldmodus &gt; Gebruiker</b>.</li> <li>2. Druk op ▼ om <b>Gebruikermodusbeheer</b> te selecteren en druk op <b>OK</b>.</li> <li>3. Druk op ▼ om <b>Naam van gebruikermodus wijzigen</b> te selecteren en druk op <b>OK</b>.</li> <li>4. Gebruik ▲/▼/◀/▶ en <b>OK</b> om de gewenste tekens in te voeren.</li> <li>5. Druk op <b>BACK</b> wanneer u klaar bent om uw wijzigingen op te slaan en af te sluiten.</li> </ol>
<p><b>Helderheid</b></p>	<p>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.</p>
<p><b>Contrast</b></p>	<p>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.</p>
<p><b>Kleur</b></p>	<p>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.</p>
<p><b>Tint</b></p>	<p>Hoe hoger de waarde, hoe groener het beeld. Hoe lager de waarde, hoe roder het beeld.</p>
<p><b>Scherpte</b></p>	<p>Hoe hoger de waarde, hoe scherper het beeld.</p>
<p><b>Geavanceerd</b></p>	<p><b>Gammaselectie</b></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><b>HDR-helderheid</b></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>

## Kleurtemperatuur

Voor de kleurtemperatuur zijn verschillende voorinstellingen beschikbaar. De beschikbare instellingen kunnen verschillen afhankelijk van het geselecteerde signaaltype.

- **Voorinstelling:** Selecteer een kleurtemperatuur uit **Normaal**, **Koel**, **Native lamp**, of **Warm**.

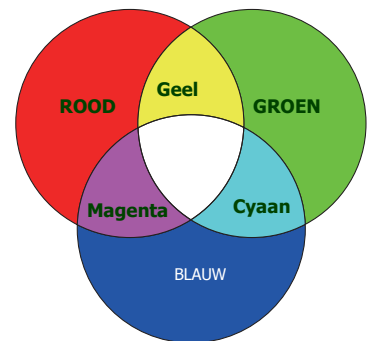
U kunt ook een voorkeurs kleurtemperatuur instellen door de volgende opties aan te passen:

- **Rood effect/Groen effect/Blauw effect:** Past de contrastniveaus aan van rood, groen en blauw.
- **Rode hoek/Groene hoek/Blauwe hoek:** Past de helderheidsniveaus aan van rood, groen en blauw.

## Kleurbeheer

Deze functie biedt zes reeksen (RGBCMY) 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).
- **Tint:** 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.

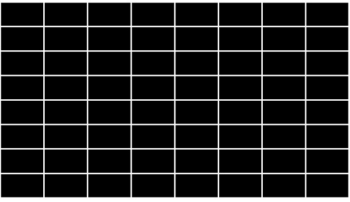

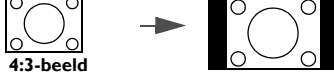


- **Versterking:** Stelt de instellingen af naar uw voorkeur. Het contrastniveau van de geselecteerde primaire kleur wordt beïnvloed. Het effect van elke aanpassing is onmiddellijk zichtbaar in het beeld.

<b>Geavanceerd (vervolg)</b>	<p><b>CinemaMaster</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kleurverbetering:</b> 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.</li> <li>• <b>Huidtint:</b> 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.</li> <li>• <b>Pixel Enhancer 4K:</b> 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.</li> <li>• <b>Motion Enhancer 4K:</b> 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.</li> </ul>
	<p><b>Ruisonderdrukking</b></p> <p>Onderdrukt elektrische beeldruis als veroorzaakt door verschillende mediaspelers.</p>
	<p><b>Dynamische iris</b></p> <p>Verandert het zwartniveau van het geprojecteerde beeld om het effect van de contrastverhouding te verbeteren.</p>
	<p><b>Brilliant Color</b></p> <p>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.</p>
	<p><b>Brede kleurengamma</b></p> <p>Aangevuld met het DCI-P3 kleurengamma en het grootste contrast bij lagere helderheidsniveaus om 4K HDR-films weer te geven.</p>
<b>Huidige beeldmodus resetten</b>	<p>Selecteert een geschikt vermogen voor de lamp uit de aangeboden modi. Zie <a href="#">De levensduur van de lamp verlengen op pagina 37</a>.</p> <p>Alle aanpassingen die u hebt uitgevoerd in het menu <b>Beeldmodus</b> worden opnieuw ingesteld naar de fabriekswaarden.</p>

## Menu WEERGAVE


<p><b>Overscanaanpassing</b></p>	<p>Verbergt de slechte beeldkwaliteit in de vier randen.</p> <p>Hoe groter de waarde is, des te groter deel van het beeld verborgen wordt terwijl het scherm gevuld blijft en geometrisch accuraat is. Instelling 0 betekent dat het beeld voor 100 % wordt weergegeven.</p>
<p><b>3D</b></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"> <li>• <b>3D-modus:</b> De standaardinstelling is <b>Auto</b> 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.</li> <li>• <b>3D sync omkeren:</b> 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.</li> </ul>
<p><b>HDR</b></p>	<p>De projector ondersteunt <b>HDR</b> beeldbronnen. Hij kan automatisch het dynamische bereik detecteren van de bron voor SDR of HDR10 of HLG, en instellingen optimaliseren om de inhoud met een groter dynamisch bereik te reproduceren. De <b>Beeldmodus</b> kan echter niet worden aangepast na omschakelen naar <b>HDR</b>.</p>
<p><b>Stilte</b></p>	<p>Minimaliseert het akoestische geluid. Dit is geschikt bij het kijken naar films waarvoor een ultrastille omgeving nodig is zodat u niet wordt gestoord door het geluid van de projector. Als deze modus gebruikt wordt, veranderen de volgende menufuncties automatisch naar de aangegeven instellingen en worden ze grijs.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit: Om XPR in te schakelen (de beeldresolutie wordt 3840 x 2160.)</li> <li>• Aan: Om XPR uit te schakelen (de beeldresolutie wordt 1920 x 1080.)</li> </ul>

## Menu INSTALLATIE



<b>Projectorpositie</b>	<p>U kunt de projector aan het plafond of achter een scherm installeren, of met een of meerdere spiegels.</p> <p>Zie <a href="#">Een locatie kiezen op pagina 13</a>.</p>
<b>Automatische keystone</b>	<p>Corrigeert automatisch eventuele keystone-afwijkingen van het beeld.</p>
<b>Testpatroon</b>	<p>Past de beeldgrootte en de focus aan zodat het geprojecteerde beeld niet vervormd is.</p> 
<b>Beeldverhouding</b>	<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"> <li>• <b>Auto</b>: schaalt een beeld verhoudingsgewijs volgens de oorspronkelijke resolutie van de projector in horizontale of verticale breedte.</li> <li>• <b>4:3</b>: Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 4:3.</li> <li>• <b>16:9</b>: Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:9.</li> </ul>   
<b>12V-trigger</b>	<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"> <li>• <b>Aan</b>: Als dit wordt geselecteerd, stuurt de projector een elektronisch signaal bij het inschakelen.</li> <li>• <b>Uit</b>: Als dit wordt geselecteerd, stuurt de projector geen elektronisch signaal bij het inschakelen.</li> </ul>
<b>Hoogtemodus</b>	<p>We raden u aan <b>Hoogtemodus</b> 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 "<b>Hoogtemodus</b>" 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"> <li>• Gebruik <b>Hoogtemodus</b> 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.</li> </ul>





## Menu SYSTEEMINSTLL: Basis

<b>Taal</b>	Stelt de taal in voor de OSD-menu's (On-Screen Display).
<b>Opstartscherm</b>	Hiermee selecteert u het logoscherm dat wordt weergegeven bij het opstarten van de projector.
<b>Automatisch uit</b>	Hiermee wordt de projector automatisch uitgeschakeld als gedurende een ingestelde periode geeningangssignaal wordt gedetecteerd, zodat de levensduur van de lamp niet onnodig wordt verbruikt.
<b>Direct inschakelen</b>	Hiermee schakelt de projector automatisch in zodra stroom door het netsnoer vloeit.
<b>Menu-instellingen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Menupositie:</b> Hiermee stelt u de positie van het OSD-menu in.</li> <li>• <b>Weergaveduur menu:</b> Bepaalt hoe lang het OSD-menu op het scherm blijft nadat u de laatste knop hebt ingedrukt.</li> <li>• <b>Herinnering:</b> Zet de herinneringen aan of uit.</li> </ul>
<b>Ingangnaam wijzigen</b>	<p>Hernoem de huidige ingangsbron naar uw gewenste naam.</p> <p>Gebruik op de pagina <b>Ingangnaam wijzigen</b> ▲/▼/◀/▶ <b>OK</b> om de gewenste tekens in te stellen voor de aangesloten bron.</p> <p>Druk op <b>BACK</b> wanneer u klaar bent om uw wijzigingen op te slaan en af te sluiten.</p>
<b>Automatische ingang</b>	Hiermee kan de projector automatisch naar een signaal zoeken.
<b>Geluid</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Geluidmodus:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Effectmodus:</b> Deze functie maakt gebruik van de MaxxAudio-technologie voor geluidsverbetering, waarin de Wave-algoritmen zijn opgenomen voor het leveren van geweldige effecten bij bassen en hoge tonen, en om u te voorzien van een indringende geluidservaring als in de bioscoop. De volgende vooraf ingestelde geluidsmodi zijn voorzien: <b>Standaard, Bioscoop, Muziek, Game, Sport</b> en <b>Gebruiker</b>. Met de modus <b>Gebruiker</b> kunt u de geluidsinstellingen personaliseren. Als u de modus <b>Gebruiker</b> selecteert, kunt u handmatige aanpassingen maken met de functie <b>Gebruiker-EQ</b>. Als de functie <b>Geluid uit</b> is geactiveerd en u <b>Geluidmodus</b> aanpast, wordt de functie <b>Geluid uit</b> uitgeschakeld.</li> <li>• <b>Gebruiker-EQ:</b> Selecteer de gewenste frequentiebanden (100 Hz, 300 Hz, 1k Hz, 3k Hz en 10k Hz) om de niveaus aan te passen volgens uw voorkeur. De hier opgegeven instellingen definiëren de modus Gebruiker.</li> </ul> </li> <li>• <b>Geluid uit:</b> Schakelt het geluid tijdelijk uit.</li> <li>• <b>Volume:</b> Regelt het volume.</li> <li>• <b>S/PDIF:</b> S/PDIF in- of uitschakelen.</li> <li>• <b>L/R-schakelaar:</b> Schakel de audiokanalen links/rechts.</li> <li>• <b>Beltoon aan/uit:</b> Schakelt de beltoon in of uit als de projector bezig is met opstarten of afsluiten.</li> </ul> <p> De enige manier om <b>Beltoon aan/uit</b> te veranderen is door hier <b>Aan</b> of <b>Uit</b> te kiezen. Het geluid dempen of het geluidsniveau veranderen heeft geen effect op <b>Beltoon aan/uit</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Audio-instellingen resetten:</b> Alle aanpassingen die u hebt uitgevoerd in het menu <b>Geluid</b> worden opnieuw ingesteld naar de fabriekswaarden.</li> </ul>

## Menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd**

<b>Lampinstellingen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lamptimer herstellen:</b> Zie <a href="#">De lamptimer opnieuw instellen op nul op pagina 40</a>.</li> <li>• <b>Lamptimer:</b> Zie <a href="#">Het aantal lampuren kennen op pagina 36</a>.</li> </ul>
<b>HDMI-instellingen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hdmi-formaat</b> Selecteert een geschikt kleurenruimte om de kleurnauwkeurigheid te corrigeren. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> Selecteert automatisch een geschikte kleurenruimte en grijsniveau voor het binnenkomende HDMI-sigitaal.</li> <li>• <b>RGB beperkt:</b> Gebruikt het beperkte RGB-bereik 16-235.</li> <li>• <b>RGB volledig:</b> Gebruikt het volledige RGB-bereik 0-255.</li> <li>• <b>YUV beperkt:</b> Gebruikt het beperkte YUV-bereik 16-235.</li> <li>• <b>YUV volledig:</b> Gebruikt het volledige YUV-bereik 0-255.</li> </ul> </li> <li>• <b>Hdmi-equalizer</b> Past de versterkingsinstellingen van de equalizer aan voor een HDMI-sigitaal. Hoe hoger de instelling, des te hoger de versterkingswaarde. In geval van meerdere HDMI-poorten op de projector, selecteert u eerst de HDMI-poort voordat u de waarde aanpast.</li> <li>• <b>HDMI EDID</b> Wissel HDMI EDID tussen HDMI 1.4 en HDMI 2.0 om compatibiliteitsproblemen op te lossen met bepaalde oudere spelers. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Verbeterd:</b> De modus Verbeterd kan wisselen naar HDMI 2.0 EDID</li> <li>• <b>Standaard:</b> De modus Standaard kan wisselen naar HDMI 1.4 EDID.</li> </ul> </li> <li>• <b>Audio retour (HDMI-I)</b> Schakel de functie Audio retour in of uit, deze wordt alleen ondersteund door HDMI-I. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Aan:</b> Schakel Audio retour in om geluid door de luidspreker te laten klinken. Als u een ARC (Audio Return Channel) compatibele luidspreker via een HDMI-kabel met de projector verbindt, kan het geluid vanaf de projector uit deze luidspreker klinken.</li> <li>• <b>Uit:</b> De functie Audio retour uitschakelen.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Wachtwoord</b>	Zie <a href="#">De wachtwoordfunctie gebruiken op pagina 24</a> .
<b>Toetsblokkering</b>	<p>Als de besturingstoetsen op de projector en de afstandsbediening geblokkeerd zijn, kunnen de instellingen van de projector niet per ongeluk worden veranderd (bijvoorbeeld door kinderen). Als de <b>Toetsblokkering</b> is ingeschakeld, functioneert geen enkele toets op de projector, behalve de  <b>Aan/uit-knop</b>.</p> <p>Om de paneeltoetsblokkering vrij te geven, houdt u ► (rechtertoets) op de projector of afstandsbediening 3 seconden ingedrukt</p>  <p>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.</p>
<b>LED-indicator</b>	U kunt de LED-waarschuwingslampjes uitschakelen. Daarmee voorkomt u lichtverstoring bij het bekijken van beelden in een donkere ruimte.

<b>Instellingen herstellen</b>	<p>Zet alle instellingen terug naar de fabrieksinstellingen.</p>  <p>De volgende instellingen blijven behouden: <b>Beeldmodus, Gebruikermodusbeheer, Helderheid, Contrast, Kleur, Tint, Scherpste, Geavanceerd, Projectorpositie, Geluid, Ingangnaam wijzigen</b> en <b>Wachtwoord</b>.</p>
<b>ISF</b>	<p>Het menu ISF-kalibratie is met een wachtwoord beveiligd en alleen toegankelijk voor geautoriseerde ISF-kalibreerders. De ISF (Imaging Science Foundation) heeft zorgvuldig vormgegeven en door de branche erkende normen ontwikkeld voor optimale videoprestaties en heeft een trainingsprogramma ingevoerd voor technici en installateurs die deze normen kunnen gebruiken voor het verkrijgen van een optimale beeldkwaliteit van videoschermen van BenQ. Daarom raden we aan om de instelling en kalibratie te laten uitvoeren door een ISF-gecertificeerde installatietechnicus.</p>  <p>Ga voor meer informatie naar <a href="http://www.imagingscience.com">www.imagingscience.com</a> of neem contact op met de verkoper van de projector.</p>
<b>Firmware-upgrade</b>	<p>Werkt de firmwareversie bij.</p>

## Menu INFORMATIE

<b>INFORMATIE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ingang:</b> Toont de huidige signaalbron.</li> <li>• <b>Beeldmodus</b>Toont de geselecteerde modus in het menu <b>BEELD</b>.</li> <li>• <b>Resolutie:</b> Toont de native resolutie van het ingangssignaal.</li> <li>• <b>Kleursysteem:</b> Toont de indeling van het invoersysteem.</li> <li>• <b>Kleurengamma:</b> Als <b>HDRI0</b> is ingeschakeld, wordt ingeschakeld <b>Kleurengamma</b> weergegeven. Als <b>HLG</b> is ingeschakeld, wordt <b>BT. 2020</b>.</li> <li>• <b>Gebruiksduur lamp:</b> Toont het aantal uren dat de lamp is gebruikt.</li> <li>• <b>3D-formaat:</b> Toont de actuele <b>3D</b>-modus.</li> <li>• <b>Firmware-versie:</b> Toont de firmware-versie van de projector.</li> <li>• <b>Servicecode:</b> Geeft het serienummer van de projector weer.</li> </ul>
-------------------	--

# 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 43](#) 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. Gebruiksduur lamp = (x+y+z) uur, als  
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 = $\alpha$ 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 Mode

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:

1. Ga naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Lampinstellingen** en druk op **OK**. De pagina **Lampinstellingen** verschijnt.
2. Druk op **▼** om **Lamptimer** te selecteren en druk op **OK**. De **Lamptimer**-informatie verschijnt. U kunt lampinformatie ook zien in het menu **INFORMATIE**.

## De levensduur van de lamp verlengen

### • De instellen **Lichtmodus**

Ga naar het menu **BEELD > Geavanceerd > Lichtmodus** en selecteer een geschikt vermogen voor de lamp uit de aangeboden modi.

Als u de projector in de modus **Economisch** of **SmartEco** instelt, wordt de levensduur van de lamp verlengd.

Lampmodus	Beschrijving
<b>Normaal</b>	Biedt volledige lamphelderheid
<b>Economisch</b>	Verlaagt de helderheid om de levensduur van de lamp te verlengen en het geluid van de ventilator te verminderen
<b>SmartEco</b>	Past het lampvermogen automatisch aan afhankelijk van het helderheidsniveau van de inhoud terwijl de weergavekwaliteit geoptimaliseerd wordt.

### • Instelling **Automatisch uit**

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.

Ga om **Automatisch uit** in te stellen naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Automatisch uit** en druk op **◀/▶**.


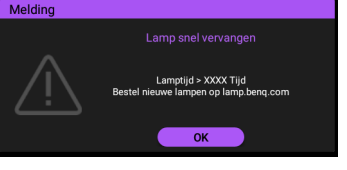

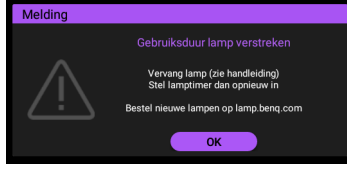
## De timing van de lampvervangning

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.
- Het **LAMP-indicatorlichtje** en het **TEMP-waarschuwinglampje** gaan branden als de lamp te heet 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 41](#).

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 <b>OK</b> 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 <b>OK</b> om het bericht te negeren.</p>
 	<p>De lamp <b>MOET</b> worden vervangen voordat de projector opnieuw normaal kan functioneren. Druk op <b>OK</b> om het bericht te negeren.</p>



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

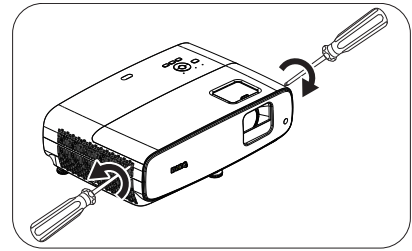
## De lamp vervangen



- 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.
- Om de kans op brandwonden te verkleinen, dient u de projector gedurende ten minste 45 minuten te laten 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 beademingsysteem, een veiligheidsbril of een gezichtsscherm en om beschermende kleding te dragen zoals handschoenen.

- I. 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.



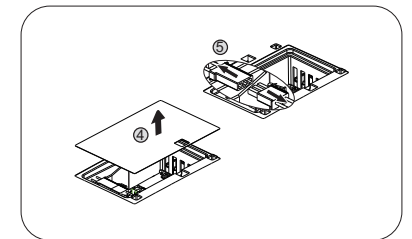
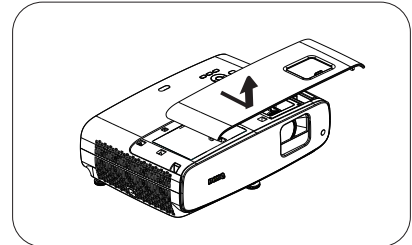
3. Verwijder het deksel.



- 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.

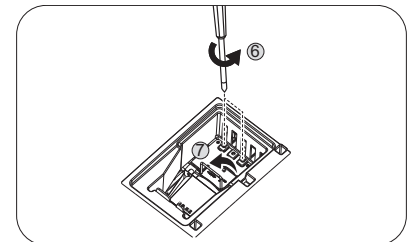
4. Verwijder de veiligheidsbeugel.

5. Koppel de lampaansluiting los.



6. Maak de schroeven los waarmee de lamp is bevestigd.

7. Til de handgreep op zodat deze rechtop staat.

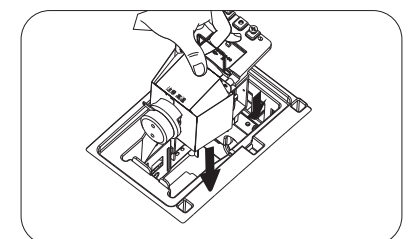
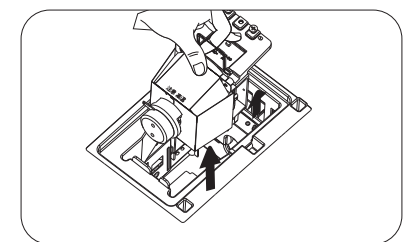


8. Trek met de handgreep de lamp langzaam uit de projector.



- 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.

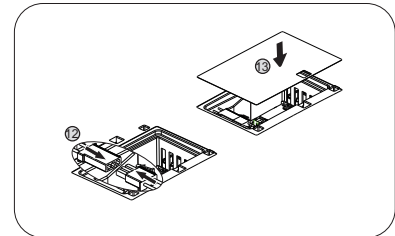
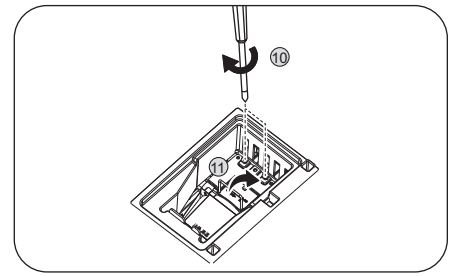
11. Zorg dat de handgreep volledig vlak ligt en stevig op zijn plaats zit.



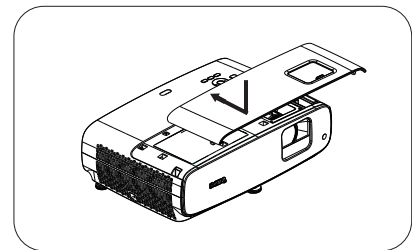
- Een losse schroef kan tot een slechte verbinding leiden, met storingen tot gevolg.
- Draai de schroef niet te vast.

12. Sluit de lampaansluiting aan.

13. Plaats de veiligheidsbeugel weer terug op de bovenkant.



14. Plaats het lampdeksel terug.

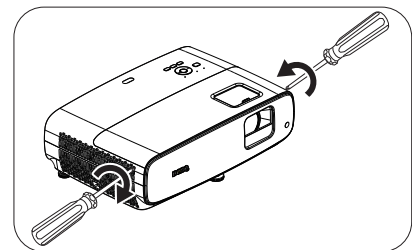


15. Maak de schroef waarmee de lampafdekking is bevestigd, vast.



- 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 **SYSTEMINSTLL: Geavanceerd > Lampinstellingen** en druk op **OK**. De pagina **Lampinstellingen** verschijnt. Markeer **Lamptimer herstellen** en druk op **OK**. Er verschijnt een waarschuwingsbericht waarin u wordt gevraagd de lamptimer te herstellen. Markeer **Reset** 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 ◦	
<b>Systeemgebeurtenissen</b>			
			Systeem is in stand-bymodus
			Systeem schakelt in
			Systeem werkt normaal
			Systeem koelt af
			Downloaden
			Starten kleurenwiel mislukt
			Resetten schaler mislukt
			Einde levensduur lamp
			Lampklep niet gesloten
<b>Inbrandgebeurtenissen</b>			
			Inbranden aan
			Inbranden uit
<b>Lampgebeurtenissen</b>			
			Fout in lamp bij normaal gebruik
			Lamp is niet aan
<b>Thermische gebeurtenissen</b>			
			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 I (over temperatuurlimiet)

	: <b>Uit</b>	: 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 <b>SOURCE</b> 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 focusring.
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.

## ? Het wachtwoord is onjuist.

Oorzaak	Oplossing
U bent het wachtwoord vergeten.	Zie <a href="#">De procedure voor het oproepen van het wachtwoord starten op pagina 24.</a>

# 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 = 1,9 ~ 2,47, f = 12 ~ 15,6 mm

#### Scherpstelbereik

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

#### Lamp

245 W-lamp

#### Zoomfactor

1,3X

### Elektrische specificaties

#### Stroomtoevoer

AC100–240V, 3,4 A, 50-60 Hz (Automatisch)

#### Stroomverbruik

350 W (max); 0,5 W (stand-by)

### 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  
Audiosignaaluitgang

### Besturing

#### USB

Type-A (USB 3.0) x 1: Media lezer/station,  
Firmware download (5 V, 1,5 A)  
Type-A (USB 2.0) x 1: Voeding (5 V, 2,5 A)  
Mini-B x 1

12 V DC x 1: Trigger voor schermbediening

Seriële besturing via RS-232

9-pins x 1

IR-ontvanger x 2

### Ingangen

#### Videosignaalingang

HDMI (2.0b) x 2 (HDMI 2.0b, HDCP 2.2) x 2  
HDMI x1: QS01 Android TV-dongle

### Omgevingsvereisten

#### Bedrijfstemperatuur

0°C–40°C op zeeniveau

#### Relatieve vochtigheid in bedrijf

10%-90% (zonder condensatie)

#### Bedrijfshoogte

0-1.499 m bij 0°C-35°C  
1500–3000 m op 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

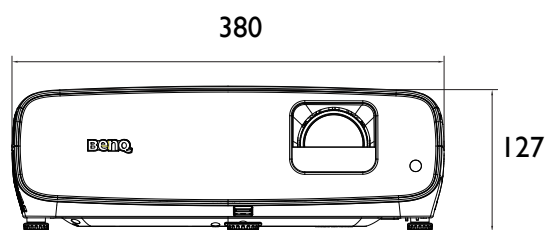
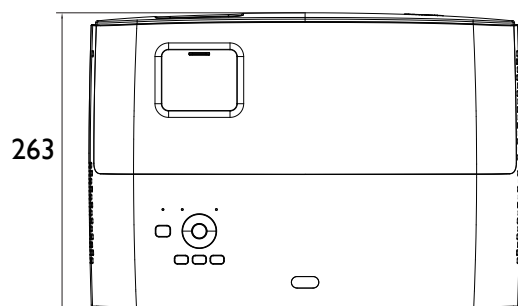
Originele verpakking of gelijksoortig wordt aanbevolen

#### 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

Resolutie	Modus	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Ondersteunde 3D-formaten	
					Boven-onder	Side-by-side
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175		
	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		
	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 knippen)	119,854	77,425	83,000		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	V	V
	XGA_70	70,069	56,476	75,000		
	XGA_75	75,029	60,023	78,750		
	XGA_85	84,997	68,667	94,500		
	XGA_120 (Vermindert knippen)	119,989	97,551	115,5		
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	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500		
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500		
	WXGA_120 (Vermindert knippen)	119,909	101,563	146,25		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000	V	V
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000		
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500		
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108	V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500		
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500	V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500	V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750	V	V
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000	V	V
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250	V	V
640 x 480@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	60	67,5	148,5	V	V
1920 x 1200@60Hz	1920 x 1200_60 (Verduisteren verminderen)	59,95	74,038	154	V	V
	1920 x 1080_120 (Alleen ondersteuning voor HDMI 2.0)	120,000	135,000	297		
3840 x 2160	3840 x 2160_30 Voor 4K2K-model	30	67,5	297		
3840 x 2160	3840 x 2160_60 Voor 4K2K-model (Alleen ondersteuning voor HDMI 2.0)	60	135	594		



De timings die bovenaan worden weergegeven, worden mogelijk niet ondersteund vanwege beperkingen van het EDID-bestand en de grafische VGA-kaart. Het is mogelijk dat sommige timings niet kunnen worden gekozen.

#### • Video timings

Timing	Resolutie	Horizontale frequentie (kHz)	Verticale frequentie (Hz)	Dotklofrequentie (MHz)	Ondersteunde 3D-formaten		
					Frame packing	Boven-onder	Side-by-side
480i	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27			
480p	720 x 480	31,47	59,94	27			
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	V	V	V
720/60p	1280 x 720	45,00	60	74,25	V	V	V
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74,25	V	V	V
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			V
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25			V
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50	148,5		V	V
1080/60P	1920 x 1080	67,5	60	148,5		V	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			

#### Tabel van kleurdiepte

Weergaveformaat (vernieuwingsfrequentie)	Chroma subsampling	8 bit	10 bit	12 bit
4K/60p (60 Hz)	04:04:04	Ja	Nee	Nee
	04:02:02	Ja	Ja	Ja
	04:02:00	Ja	Ja	Ja
4K/24p (24 Hz)	04:04:04	Ja	Ja	Ja
	04:02:02	Ja	Ja	Ja
	04:02:00	Ja	Ja	Ja