



MH760

Digital Projector

Gebruikershandleiding

# Inhoud

## Belangrijke veiligheidsinstructies .....3

## Overzicht.....7

Inhoud van de verpakking.....7

Batterijen voor de afstandsbediening...8

Gebruik van de afstandsbediening .....8

Kenmerken van de projector .....9

Buitenkant van de projector .....10

Bedieningselementen en functies.....12

Besturingspaneel .....12

Afstandsbediening.....13

## De projector plaatsen.....15

Het kiezen van een plek.....15

De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen .....16

Projectieafmetingen.....17

De projectielens verschuiven.....18

## Videoapparatuur

### aansluiten.....19

Vorbereidingen .....19

HDMI-apparaten aansluiten.....19

MHL-apparaten aansluiten .....20

S-Videoapparaten aansluiten .....20

Videoapparaten aansluiten.....21

Een computer aansluiten.....21

Een beeldscherm aansluiten .....22

## De projector gebruiken.....23

De projector inschakelen .....23

Een ingangssignaal selecteren.....24

De menu's gebruiken.....25

De projector beveiligen .....26

Een veiligheidskabelslot gebruiken.....26

De wachtwoordbeveiliging gebruiken.....26

Het geprojecteerde beeld aanpassen.29

De projectiehoek aanpassen .....29

Het beeld automatisch aanpassen.....29

Het beeldformaat en de helderheid fijn afstellen .....29

Vervorming van het beeld corrigeren .....29

De vooraf ingestelde en door de gebruiker ingestelde modi gebruiken 32

De beeldkwaliteit fijn afstellen .....35

Geavanceerde aanpassing van de beeldkwaliteit.....36

De beeldverhouding selecteren.....39

Een wandkleur instellen.....41

Het beeld verbergen .....41

Besturingstoetsen blokkeren.....41

Het beeld stilzetten .....42

Het geluid aanpassen.....42

Het testpatroon gebruiken.....43

Onderwijsjabloons .....43

De lampmodus instellen .....44

De projector besturen in een kabel-lanomgeving.....45

Gebruik op grote hoogte.....48

De projector uitschakelen .....49

Schermmenu's (OSD) .....50

## Extra informatie .....59

Onderhoud van de projector.....59

Informatie over de lamp .....60

Het aantal lampuren opzoeken.....60

De levensduur van de lamp verlengen ....60

De timing van de lampvervangning.....61

De lamp vervangen .....62

Indicatoren.....65

Problemen oplossen.....66

Specificaties .....67

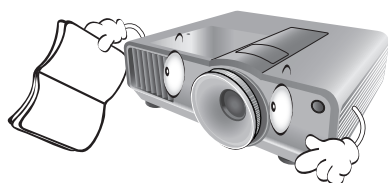
## Informatie over garantie en auteursrechten .....72

Bedankt voor uw keuze voor deze kwalitatief hoogstaande projector van BenQ! Deze projector levert een ultieme kijkervaring in uw eigen thuisbioscoop. Voor de beste resultaten leest u deze handleiding zorgvuldig door. Het is uw gids door alle besturingsmenu's en alle handelingen.

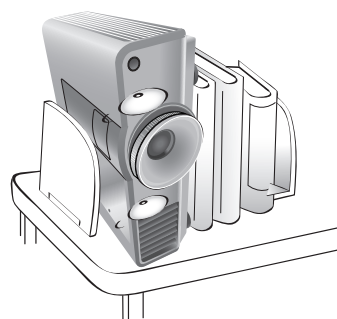
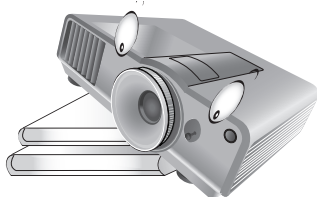
# Belangrijke veiligheidsinstructies

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

1. Lees deze gebruikershandleiding aandachtig door voordat u de projector gaat gebruiken. Bewaar deze handleiding op een veilige plek voor naslag in de toekomst.
3. Plaats de projector niet verticaal. De projector kan dan vallen en letsel veroorzaken of beschadigd raken.

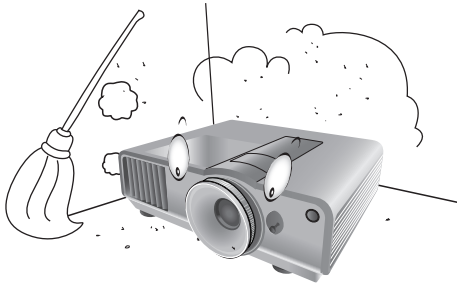


2. Plaats de projector tijdens gebruik altijd op een stabiel en niet hellend oppervlak.
  - Plaats de projector nooit op een instabiel wagentje, standaard of tafel omdat hij dan kan vallen en beschadigen;
  - Plaats geen ontvlambare stoffen in de buurt van de projector;
  - Maak geen gebruik van de projector als deze gekanteld staat in een hoek van meer dan 10 graden (naar links of rechts) of in een hoek van meer dan 15 graden (voor naar achter).

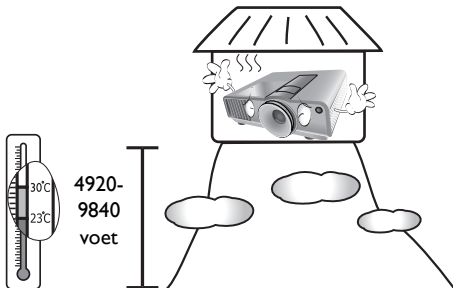


4. Plaats de projector niet in de volgende omgevingen:

- slecht geventileerde of gesloten ruimtes. Zorg dat de projector ten minste 50 cm van de muur staat en laat voldoende ruimte vrij rondom de projector;
- 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;

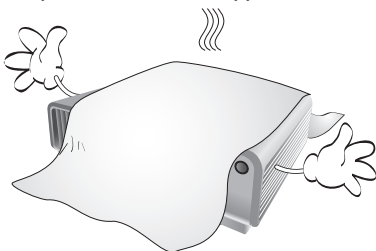


- plaatsen in de buurt van een brandalarm;
- plaatsen met een omgevingstemperatuur van meer dan 40°C/104°F;
- plaatsen op een hoogte boven 3000 meter / 9840 voet boven zeeniveau.



5. Blokkeer nooit de ventilatieopeningen als de projector is ingeschakeld (zelfs in standbystand):

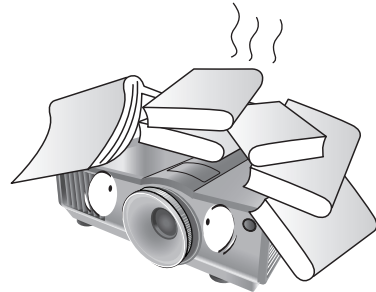
- Bedek de projector nooit met enig item;
- Plaats deze projector niet op een deken, beddengoed of op een ander zacht oppervlak.



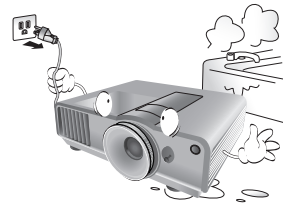
6. Op plekken waar het voltage van het elektriciteitsnet kan fluctueren met  $\pm 10$  volt, wordt aanbevolen de projector via een stroomstabilisator, spanningspiekbeveiliging of ononderbroken voeding (UPS) aan te sluiten, afhankelijk van wat het beste past in uw situatie.



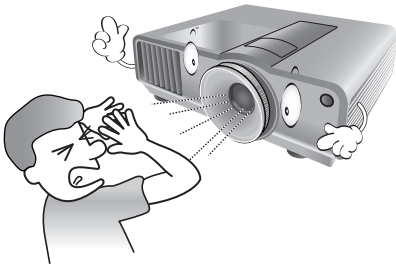
7. Trap niet op de projector of leg er geen voorwerpen op.



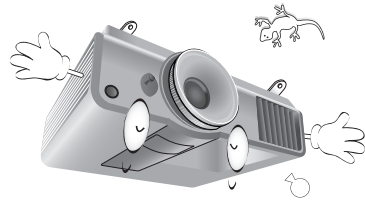
8. Plaats geen vloeistoffen in de buurt van of op de projector. Mocht er enige vloeistof in de projector zijn gemorst, dan is uw garantie geannuleerd. Mocht de projector nat worden, trek dan de stekker uit het stopcontact en bel BenQ om de projector te laten repareren.



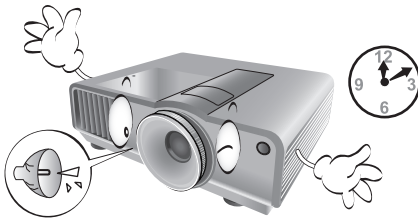
9. Kijk tijdens het projecteren niet rechtstreeks in de lens van de projector. Dit kan uw ogen beschadigen.



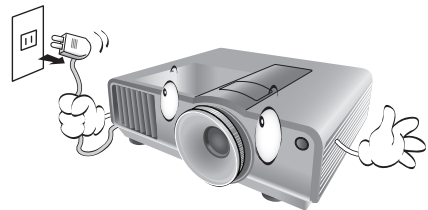
12. Dit product kan beelden omgekeerd weergeven, zodat plafondmontage mogelijk is. Gebruik alleen de Plafondmontageset van BenQ voor de montage.



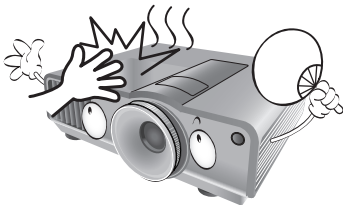
10. Gebruik de projectorlamp niet langer dan de voorgeschreven levensduur. Als u de lamp toch langer gebruikt, kan deze in zeldzame gevallen breken.



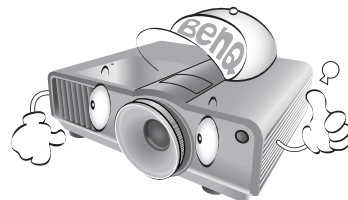
13. Probeer de lampcomponenten nooit te vervangen voordat de projector is afgekoeld en uit het stopcontact is getrokken.



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

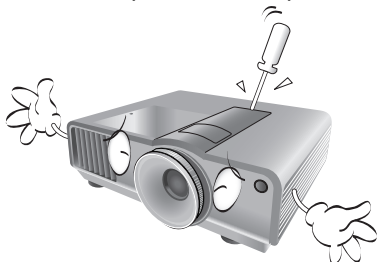


14. Als u denkt dat de projector moet worden gerepareerd, breng de projector dan uitsluitend naar een gekwalificeerde reparateur.



15. Open deze projector niet zelf. De onderdelen van het apparaat staan onder hoge spanning die levensgevaarlijk is. Het enige onderdeel dat u mag vervangen, is de lamp met het deksel. Zie pagina 62.

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



#### Let op

**Bewaar de originele verpakking voor eventueel vervoer in de toekomst. Als u de projector na gebruik moet vervoeren, stel dan de lenspositie in op een geschikte positie, plaats het lenskussen rond de lens, en pas het lenskussen in het projectorkussen om beschadiging tijdens het transport tegen te gaan.**

## Vochtcondensatie

Gebruik de projector nooit onmiddellijk nadat de projector van een koude naar een warme plek is gebracht. Als de projector aan zo'n temperatuurverandering wordt blootgesteld, kan vocht op belangrijke interne onderdelen condenseren. Bij zo'n temperatuurverandering gebruikt u de projector niet gedurende ten minste 2 uur, om te voorkomen dat de projector beschadigt.

## Vermijd vluchtige vloeistoffen.

Gebruik geen vluchtige vloeistoffen, zoals insecticide of bepaalde reinigingsmiddelen, in de buurt van de projector. Plaats geen rubberen of plastic producten gedurende langere tijd tegen de projector. Deze kunnen vlekken op de buitenkant achterlaten. Mocht u de projector met een chemisch behandelde doek reinigen, volg dan de veiligheidsinstructies van het schoonmaakmiddel.

## Wegwerpen

Dit product bevat de volgende materialen, welke schadelijk kunnen zijn voor het menselijke lichaam en het milieu.

- Lood, dit zit in het soldeer.
- Kwik, dit zit in de lamp.

Wilt u het product of gebruikte lampen wegwerpen, neem dan contact op met uw gemeente met informatie over de regelgeving.

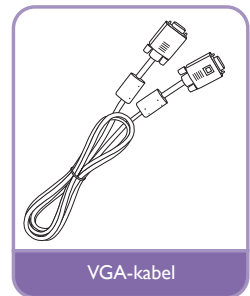
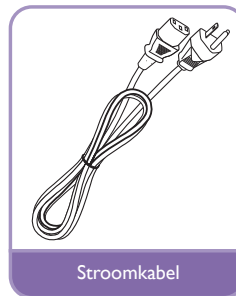
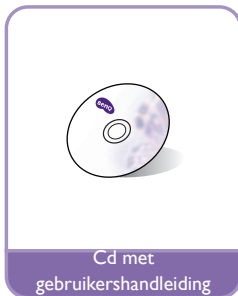
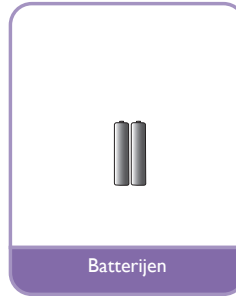
# Overzicht

## Inhoud van de verpakking

Pak alles voorzichtig uit en controleer of alle onderstaande items aanwezig zijn. Afhankelijk van de plaats van aankoop, zijn bepaalde items wellicht niet beschikbaar. Controleer dit op de plek van aankoop.

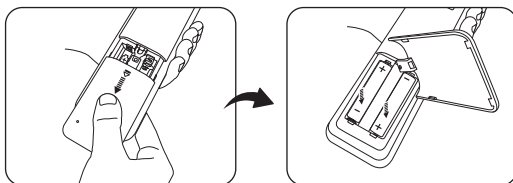
 **Bepaalde accessoires kunnen verschillen per regio.**

**De garantietaart wordt alleen in bepaalde regio's geleverd. Vraag uw verkoper voor gedetailleerde informatie.**



# Batterijen voor de afstandsbediening

1. Open de batterijklep door eerst de afstandsbediening om te draaien. Duw vervolgens tegen de vingergreep op de klep en schuif deze omlaag in de richting van de pijl zoals in de afbeelding is aangegeven. Het klepje schuift open.
2. Verwijder de oude batterijen (indien nodig) en plaats twee nieuwe AAA-batterijen, waarbij u let op de polariteit van de batterijen zoals is aangegeven in de batterijnis. Plus (+) naar plus en min (-) naar min.
3. Herstel de klep door deze op de afstandsbediening te leggen en terug in positie te schuiven. Het deksel klikt vast.

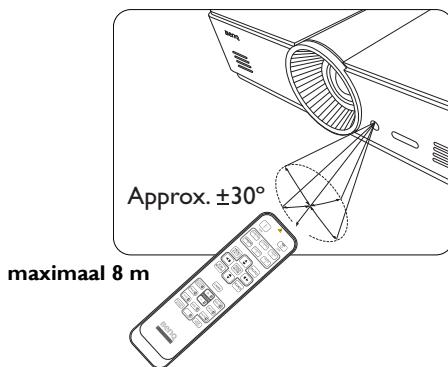


## Opmerkingen over het omgaan met batterijen

- Gebruik nooit oude en nieuwe batterijen door elkaar, en gebruik nooit verschillende soorten batterijen.
- Leg de afstandsbediening en de batterijen niet in extreem warme of vochtige omgevingen, zoals in een keuken, badkamer, sauna, solarium of in een gesloten auto.
- Gooi batterijen weg volgens de instructies van de fabrikant en volgens de plaatselijke milieuregelgeving in uw regio.
- Als de afstandsbediening gedurende langere tijd niet wordt gebruikt, verwijder dan de batterijen om beschadiging van de afstandsbediening door lekkende batterijen te voorkomen.

# Gebruik van de afstandsbediening

- Zorg dat tussen de afstandsbediening en de infrarood (IR)-sensoren op de projector geen objecten staan die de infraroodstraal van de afstandsbediening naar de projector kunnen belemmeren.
- Het effectieve bereik van de afstandsbediening is maximaal 8 meter, binnen een hoek van 30 graden ten opzichte van het midden van de IR-straal. Richt altijd recht op de projector, al reflecteren de meeste schermen de IR-straal naar de projector.



## Montage van de projector op het plafond

Voor een probleemloze werking van de projector is ook veiligheid van groot belang. Neem de volgende veiligheidsvoorschriften in acht om schade en lichamelijke letsel te voorkomen.

Als u de projector tegen het plafond wilt bevestigen, is het raadzaam de plafondmontageset voor BenQ-projectoren te gebruiken voor een veilige en stevige montage.

Als u een montageset van een ander merk dan BenQ gebruikt, bestaat het gevaar dat de projector naar beneden valt doordat het apparaat met de verkeerde schroeven is bevestigd.

U kunt de plafondmontageset voor BenQ-projectoren kopen bij de leverancier van uw BenQ-projector. BenQ raadt u aan een aparte veiligheidskabel aan te schaffen die compatibel is met het Kensington-slot. Maak deze kabel vast aan de sleuf voor het Kensington-slot op de projector en aan de houder. Wanneer de projector loskomt van de houder, blijft het apparaat toch veilig zitten.

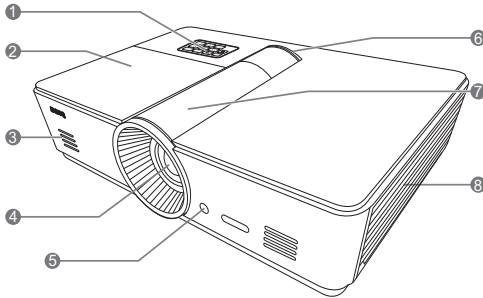


# Kenmerken van de projector

- **FHD-resolutie**  
De projector is HDTV-compatibel met een FHD-resolutie, met een eigen resolutie van 1920 x 1080 pixels.
- **Hoge beeldkwaliteit**  
De projector levert uitstekende beeldkwaliteit dankzij de hoge resolutie, uitstekende home theaterhelderheid, superhoge contrastverhouding, levendige kleuren en rijke weergave van grijstinten.
- **Rijke grijstinten**  
Indien weergegeven in een donkere omgeving, levert de automatische gammabesturing uitstekende grijstinten, zodat details in schaduwen, nachts scènes of donkere scènes zichtbaar zijn.
- **Brede reeks ingangen en video-indelingen**  
De projector ondersteunt een brede reeks ingangen voor het aansluiten van video- en pc-apparatuur, waaronder composiet video, S-video, HDMI, pc en een uitgangstrigger voor aansluiting op geautomatiseerde scherm- en belichtingssystemen.
- **Ondersteuning voor 3D-functie**  
De projector biedt ondersteuning voor 3D-signalen, zodat u van nog realistischere 3D-films, video's en sportevenementen kunt genieten.
- **Geïntegreerd onderwijssjabloon**  
De projector bevat geïntegreerde onderwijssjablons, zoals lettervorming, werkblad en coördinatenstelsel die helpen bij het lesgeven.
- **Passend in hoek-correctie**  
Een flexibele en handige methode om beeldvervalsing te corrigeren als op een beperkt of oneffen oppervlak wordt geprojecteerd. Elke hoek van het beeld kan afzonderlijk worden aangepast.

# Buitenkant van de projector

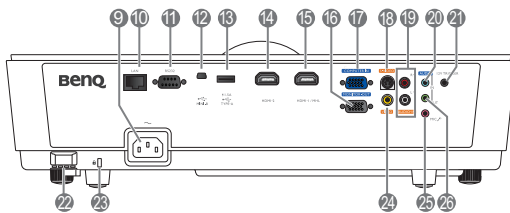
## Voorkant en bovenkant



1. Bedieningspaneel (zie "Besturingspaneel" op pagina 12 voor details.)
2. Lampdeksel
3. Luidsprekerrooster
4. Projectielens
5. IR-sensor voorkant
6. Led-indicator
7. Paneelafdekking van de lensaanpassing (zie "Besturingspaneel" op pagina 12 voor details.)
8. Ventilatie (koele lucht in)

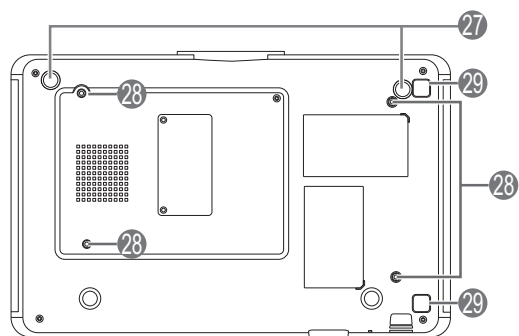
## Achterkant

Zie "Videoapparatuur aansluiten" op pagina 19 voor details over de aansluitingen.



9. Aansluiting netsnoer
10. RJ45 lan-ingang
11. RS-232-besturingspoort  
Te gebruiken in combinatie met een pc of geautomatiseerde thuisbioscoop.
12. Usb-poort van type mini-B
13. Usb-poort van type A (5 V 1,5 A voeding)  
(Uitsluitend voor het opladen van externe apparaten)
14. HDMI-2-poort
15. HDMI-1/MHL-poort
16. RGB-signaaluitgang
17. RGB (pc)-/componentvideo (YPbPr/YCbCr)-signaalingang
18. S-Video-ingang
19. RCA-audio-ingang
20. Audio-ingang
21. 12V gelijkstroomuitgang  
Te gebruiken om externe apparaten aan te sturen, zoals een elektrisch scherm of belichtingsbesturing, enz. Neem contact op met uw verkoper voor informatie over de aansluiting van deze apparaten.
22. Beveiligingsbalk
23. Sleuf voor Kensington-slot
24. Video-ingang
25. Microfoonaansluiting
26. Audio-uitgang

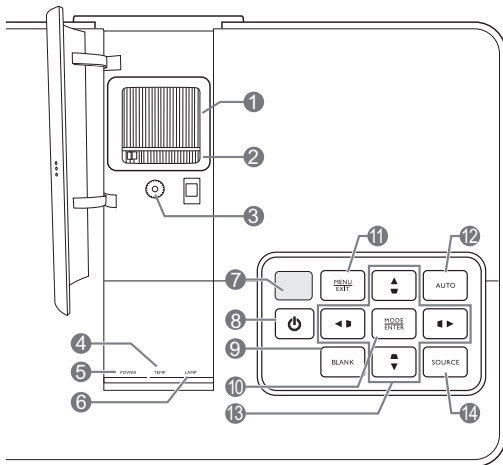
## Onderkant



- 27. Verstelbare voetjes
- 28. Gaten voor plafondmontage
- 29. Ontgrendelingsknop van filterafdekking  
(Filterfunctie is alleen beschikbaar op modellen met een voorgeïnstalleerd filter)

# Bedieningselementen en functies

## Besturingspaneel



### 1. Focusing

Hiermee past u de scherpstelling van het geprojecteerde beeld aan.

### 2. Zoomring

Hiermee past u de grootte van het geprojecteerde beeld aan.

### 3. Lensverschuivingsring

Hiermee past u de positie van het geprojecteerde beeld aan.

### 4. TEMP (waarschuwingslampje temperatuur)

Licht op of knippert als de temperatuur van de projector te hoog wordt.

### 5. POWER-indicator

Brandt of knippert als de projector wordt gebruikt.

### 6. LAMP-indicator

Brandt of knippert als er een probleem is met de lamp van de projector.

### 7. Bovenste IR-sensor

### 8. ENERGIE

Heeft dezelfde functie als de **ENERGIE** op de afstandsbediening.

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

### 9. ECO BLANK

Hiermee kunt u de schermafbeelding verbergen.

### 10. MODE/ENTER

Als de On-Screen Display (OSD) is uitgeschakeld, selecteert dit opeenvolgende vooraf ingestelde beeldinstellingen voor elke ingang.

Als de OSD is ingeschakeld, wordt het geselecteerde OSD-menu-item geactiveerd.

### 11. MENU/EXIT

Schakelt het schermmenu (OSD) in en uit.

Gaat terug naar eerdere OSD-menu's, verlaat het OSD-menu en bewaart alle gemaakte veranderingen in het schermmenu (OSD)-menu.

### 12. AUTO

Bepaalt automatisch de beste timings voor het beeld.

### 13. Pijl/Keystone-toetsen (Links ◀/▷, Omhoog ▲/□, Rechts ▶/◻, Omlaag ▼/◼)

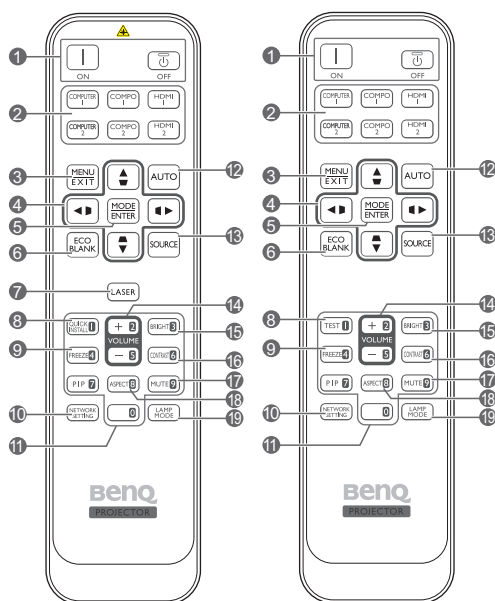
Beweegt de menuselectie in het schermmenu (OSD) in de richting van de pijl die wordt ingedrukt als het OSD-menu is geactiveerd.

Hiermee corrigeert u handmatig de vervormde beelden die door de projectiehoek worden veroorzaakt.

### 14. SOURCE

Voert dezelfde actie uit als de ingangselectietoetsen op de afstandsbediening. Schakelt door opeenvolgende ingangssignalen.

# Afstandsbediening

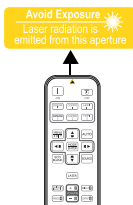


Aleen voor Japan

1. **Energie ON/OFF**  
Zet de projector aan of op stand-by.
2. **Ingangselectietoetsen**  
Kiest een ingangsignaal voor het beeld.
3. **MENU/EXIT**  
Activeert het schermmenu (OSD). Keert terug naar het vorige OSD-menu, sluit en bewaart de menu-instellingen.
4. **Pijl/Keystone-toetsen (Links ◀/▷, Omhoog ▲/▼, Rechts ▶/◀, Omlaag ▼/▲)**  
Beweegt de menuselectie in het schermmenu (OSD) in de richting van de pijl die wordt ingedrukt als het OSD-menu is geactiveerd. Hiermee corrigeert u handmatig vervormde beelden die door de projectiehoek worden veroorzaakt.
5. **MODE/ENTER**  
Hiermee activeert u het geselecteerde menu-item in het schermmenu (OSD).  
Kiest, afhankelijk van het geactiveerde ingangsignaal, een beschikbare beeldmodus.
6. **ECO BLANK**  
Hiermee kunt u de schermafbeelding verbergen.
7. **LASER**  
Hiermee laat u een zichtbaar laseraanwijzerlampje branden waarmee presentaties kunnen worden uitgevoerd.  
☞ Niet beschikbaar voor Japan.
8. **QUICK INSTALL**  
Opent de pagina Snel installeren.  
☞ Deze toets is "TEST" voor afstandsbedieningen in Japan. Deze functioneert hetzelfde als Snel installeren.
9. **FREEZE**  
Zet het geprojecteerde beeld stil.
10. **NETWORK SETTING**  
Opent onmiddellijk de netwerkinstellingen.
11. **Numerieke toetsen**  
Voor het invoeren van cijfers in de netwerkinstellingen.  
☞ Numerieke toetsen 1, 2, 3, 4 kunnen niet worden ingedrukt om een wachtwoord in te voeren.
12. **AUTO**  
Bepaalt automatisch de beste timings voor het beeld.
13. **SOURCE**  
Kiest een ingangsignaal voor het beeld.
14. **VOLUME+/VOLUME-**  
Past het geluidsniveau aan.
15. **BRIGHTNESS**  
Past helderheid aan.
16. **CONTRAST**  
Contrast aanpassen.
17. **MUTE**  
Schakelt het projectorgeluid in of uit.
18. **ASPECT**  
Hiermee selecteert u de beeldverhouding.
19. **LAMP MODE**  
Stelt de gewenste lampmodus in.

## De LASER aanwijzer gebruiken

De laseraanwijzer is voor professionele gebruikers een hulpmiddel tijdens presentaties. Als u erop drukt, zendt de aanwijzer rood licht uit en licht het lampje rood op.



De laseraanwijzer is geen speelgoed. Ouders dienen bedachtzaam om te gaan met de gevaren van laserenergie en de afstandsbediening buiten het bereik van kinderen te houden.



**Kijk niet rechtstreeks naar het venster van de laserstraal en richt de laserstraal niet op anderen of op uzelf. Zie de waarschuwingen op de achterzijde van de afstandsbediening voordat u deze gebruikt.**



- **PIP is niet beschikbaar voor dit model.**
- **De functies van de toetsen COMPUTER 2 en COMPO 2 zijn op dit model niet beschikbaar.**

# De projector plaatsen

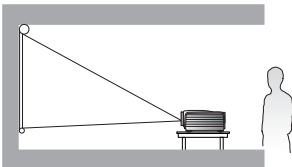
## Het kiezen van een plek

De projector kan op de volgende vier plekken worden geïnstalleerd.

Welke installatie u het beste kunt gebruiken, is afhankelijk van de indeling van de ruimte en uw persoonlijke voorkeur. Houd rekening met de grootte en de positie van het scherm, de nabijheid van een stopcontact en de afstand tussen de projector en de andere apparatuur.

### 1. Voorkant:

Selecteer deze plek als u de projector op de vloer en voor het scherm plaatst. Als u een snelle opstelling en draagbaarheid wenst, is dit de meest gebruikte opstelling.

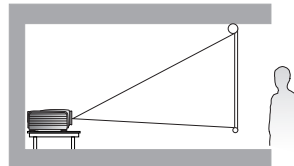


### 3. Achterkant:

Selecteer deze plek als u de projector op de vloer en achter het scherm plaatst.

Voor deze opstelling is een speciaal scherm voor achterwaartse projectie vereist.

**\*Stel Achterkant in nadat de projector is ingeschakeld.**

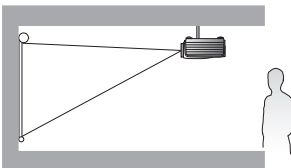


### 2. Plafond voorkant:

Selecteer deze locatie als de projector aan het plafond voor het scherm wordt gehangen.

Als u de projector aan het plafond wilt bevestigen, kunt u het beste de plafondmontageset van BenQ bij uw leverancier kopen.

**\*Stel Plafond voorkant in nadat de projector is ingeschakeld.**

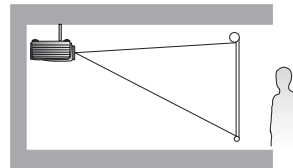


### 4. Plafond achter:

Selecteer deze locatie als de projector aan het plafond achter het scherm wordt gehangen.

Voor deze opstelling zijn een speciaal scherm voor achterwaartse projectie en de plafondmontageset van BenQ vereist.

**\*Stel Plafond achter in nadat de projector is ingeschakeld.**



### \*De projectorpositie instellen:

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **SYSTEEMINSTLL : Basis** is geselecteerd.
2. Druk op **▲/▼** om Projectorinstallatie te selecteren en druk op **◀/▶** totdat de juiste positie is geselecteerd.

# De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen

De afstand van de lens van de projector tot het scherm, de zoominstellingen en het videoformaat zijn allemaal factoren die de grootte van het geprojecteerde beeld bepalen. De diagram op pagina 17 toont aanbevelingen voor projectieafstanden en schermgroottes.

Deze projector is uitgerust met een verstelbare lens. Zie "[De projectielens verschuiven](#)" op pagina 18 voor details. Zie de diagram op pagina 17 voor waarden van de verticale hoek in de afmetingtabellen, die gemeten zijn bij een volledig naar boven of beneden geschoven lens.

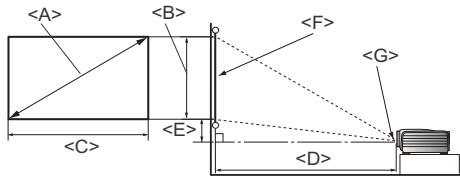
Als u de projector in een andere dan de aanbevolen positie plaatst, dient u deze omhoog of omlaag te kantelen om het beeld te centreren op het scherm. In deze gevallen kan het beeld enigszins vervormd raken. U kunt de vervorming corrigeren met de Keystone-functie. Zie "[Vervorming van het beeld corrigeren](#)" op pagina 29 voor details.



# Projectieafmetingen

## Installatie bij een scherm met beeldverhouding 16:9

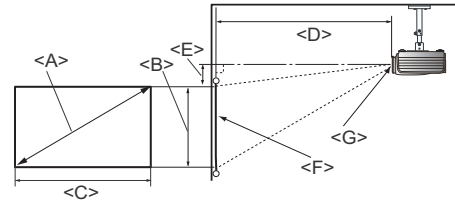
### Vloerinstallatie



<F>: Scherm

<G>: Midden van de lens

### Plafondinstallatie



<F>: Scherm

<G>: Midden van de lens

### ■ De beeldverhouding van het scherm is 16:9 en het geprojecteerde beeld 16:9

Schermafmetingen			Projectieafstand <D> [cm]			Laagste/ hoogste lenspositie <E> [cm]
Diagonaal <A> [inch (mm)]	Hoogte <B> [cm]	Breedte <C> [cm]	Min. afstand	Gemiddeld	Max. afstand	
40 (1016)	50	87	103	118	133	7,5
50 (1270)	62	111	128	148	167	9,3
60 (1524)	75	133	154	177	200	11,2
70 (1778)	87	155	180	206	233	13,1
80 (2032)	100	177	205	236	266	14,9
90 (2286)	112	199	231	265	300	16,8
100 (2540)	125	221	256	295	333	18,7
110 (2794)	137	244	282	324	366	20,5
120 (3048)	150	266	307	353	399	22,4
130 (3302)	162	288	333	383	433	24,3
140 (3556)	174	310	358	412	466	26,2
150 (3810)	187	332	384	442	499	28,0
160 (4064)	199	354	410	471	532	29,9
170 (4318)	212	376	435	501	566	31,8
180 (4572)	224	399	461	530	599	33,6
190 (4826)	237	421	486	559	632	35,5
200 (5080)	249	443	512	589	666	37,4
250 (6350)	311	554	640	736	832	46,7
300 (7620)	374	664	768	883	998	56,0

Als u beschikt over een scherm met een beeldverhouding van 16:9 en de gemeten projectieafstand is 5,0 m (500 cm), wordt dit het dichtst benadert door 501 cm in kolom "Gemiddeld". Kijkt u verder in deze rij, dan ziet u dat een scherm van 170 inch nodig is.

Uit de waarden van de minimale en maximale projectieafstand in de kolommen van "Projectieafstand <D> [cm]" blijkt dat de gemeten projectieafstand van 5,0 m ook geschikt is voor schermen van 160 inch, en ook voor schermen van 180 tot 190 inch. De projector kan worden aangepast (met de zoomregeling), zodat het beeld bij deze projectieafstand op deze verschillende schermen kan worden geprojecteerd.

Bovenstaande nummers zijn benaderingen en kunnen afwijken van de daadwerkelijke metingen. Alleen de aanbevolen schermafmetingen staan in de lijst. Als de grootte van uw scherm niet in bovenstaande tabel staat, neemt u voor hulp contact op met de verkoper.

# De projectielens verschuiven

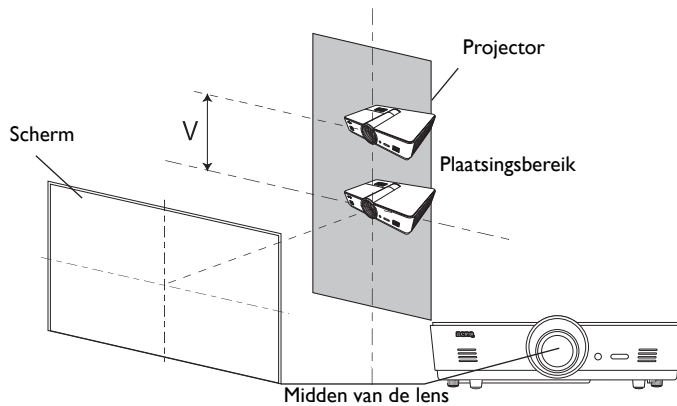
De lensverschuiving zorgt voor flexibiliteit bij de montage van de projector. Hiermee de projector afwijkend gepositioneerd worden ten opzichte van de middenas.

De lensverschuiving wordt uitgedrukt als een percentage van de geprojecteerde beeldhoogte of – breedte. Het wordt gemeten als een verschuiving vanaf het verticale of horizontale midden van het beeld. U kunt de projectielens in een verticale richting binnen het toegestane bereik schuiven, afhankelijk van de gewenste beeldpositie. De maximale verticale verschuiving voor deze projector is 3% vanaf het verticale middelpunt. Horizontale verschuiving is niet beschikbaar.

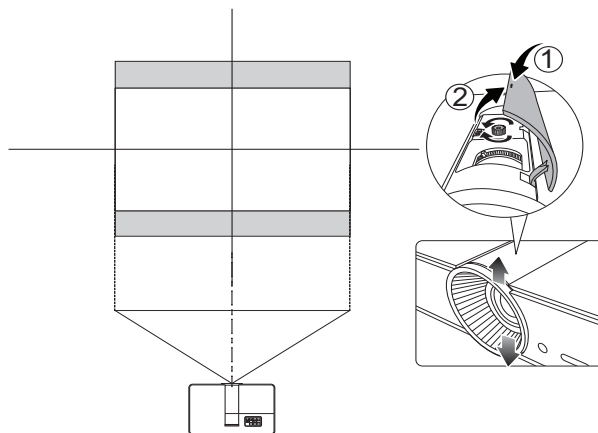
## De lens verticaal verschuiven:

1. Druk zachtjes omlaag op de grendel van de paneelafdekking van de lensaanpassing (aangegeven met drie punten) om deze open te klikken.
2. Til de paneelafdekking van de lensaanpassing omhoog.
3. Draai aan de lensverschuivingsring om de positie van het geprojecteerde beeld aan te passen.
4. Als u klaar bent, drukt u de paneelafdekking van de lensaanpassing omlaag om deze dicht te klikken.

### • Als de positie van het scherm vast staat




### • Als de positie van de projector vast staat



-  • Het aanpassen van de lensverschuiving heeft geen invloed op de beeldkwaliteit. In het onwaarschijnlijke geval dat het beeld vervormd wordt geprojecteerd, zie ["Het geprojecteerde beeld aanpassen"](#) op [pagina 29](#) voor details.

# Videoapparatuur aansluiten


U kunt de projector op elk type videoapparatuur aansluiten, zoals een dvd-speler, Blu-rayspeler, digitale tuner, kabel- of satellietdecoder, gameconsole of digitale camera. U kunt ook een desktop pc, laptop of Apple Macintosh-systeem aansluiten. U kunt de projector slechts op een van de volgende uitgangen aansluiten. Elke uitgang levert een andere videokwaliteit. De gekozen uitgang is wellicht afhankelijk van de beschikbare overeenkomende aansluitingen op de projector en het gewenste videoapparaat.

Naam van aansluiting	Uiterlijk van aansluiting	Zie	Beeldkwaliteit
HDMI/MHL		"HDMI-apparaten aansluiten" op pagina 19 "MHL-apparaten aansluiten" op pagina 20	 Beste
S-Video		"S-Videoapparaten aansluiten" op pagina 20	 Goed
Video		"Videoapparaten aansluiten" op pagina 21	 Normaal
Computer (D-SUB)		"Een computer aansluiten" op pagina 21	 Beter

## Vorbereidingen

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

1. Schakel alle apparatuur uit voordat u verbindingen maakt.
2. Gebruik alleen kabels van het correcte type met de goede stekkers voor elke ingang.
3. Controleer of alle kabelstekkers stevig in de aansluitingen zitten.

 Let op dat de kabels in de volgende afbeeldingen wellicht niet allemaal bij de projector worden geleverd (zie "Inhoud van de verpakking" op pagina 7 voor details). De meeste kabels zijn verkrijgbaar bij elektronikawinkels.

## HDMI-apparaten aansluiten

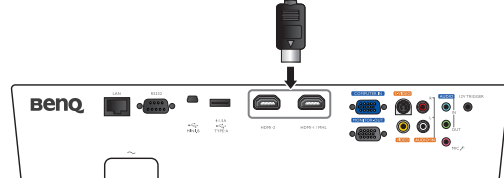
HDMI (High-Definition Multimedia Interface) ondersteunt ongecomprimeerde videogegevensoverdracht tussen compatibele apparaten, zoals DTV-tuners, dvd-spelers, Blu-rayspelers en beeldschermen, via één enkele kabel. Het levert een puur digitale kijk- en luisterervaring. Gebruik een HDMI-kabel als u verbindingen aanbrengt tussen de projector en HDMI-toestellen.

HDMI-apparaat: Dvd-speler, digitale tuner, enz.



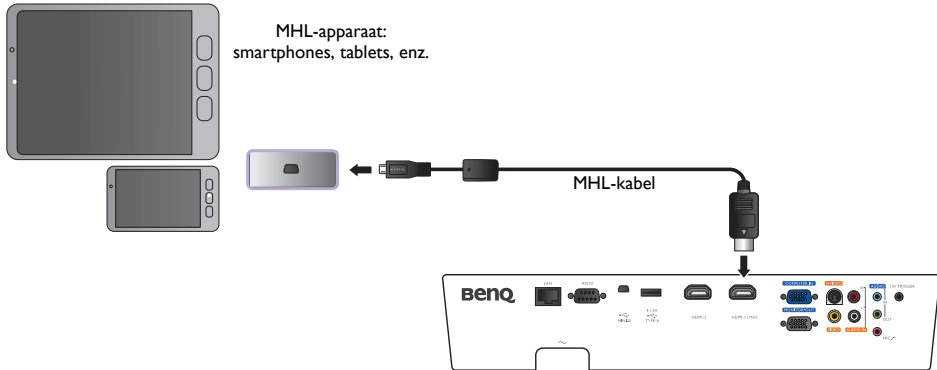
 Als u zeker wilt zijn dat het correcte ingangsignaaltype voor het HDMI-sigitaal is gekozen, zie dan "Hdmi-formaat" op pagina 55 voor details.

HDMI-kabel



## MHL-apparaten aansluiten

MHL (Mobile High-definition Link) ondersteunt de overdracht van ongecomprimeerde HD-video (1080/30p) en -audio (7.1 surround sound) tussen compatibele apparaten, zoals smartphones, tablets en andere mobiele apparaten. Het levert een puur digitale kijk- en luisterervaring. Gebruik een MHL-kabel als u verbindingen aanbrengt tussen de projector en MHL-toestellen.

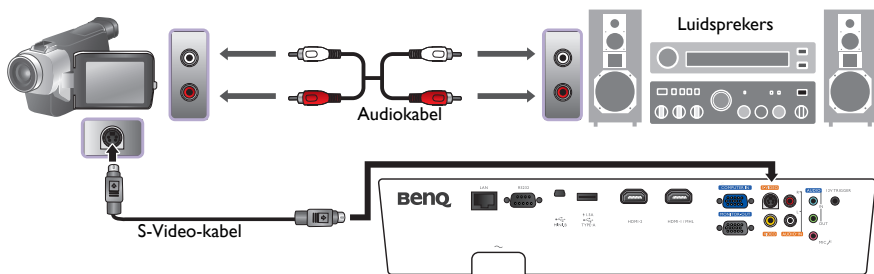


☞ Niet alle mobiele apparaten zijn compatibel met MHL. Vraag de fabrikant van het mobiele apparaat om te controleren of uw apparaat compatibel is met MHL.

## S-Videoapparaten aansluiten

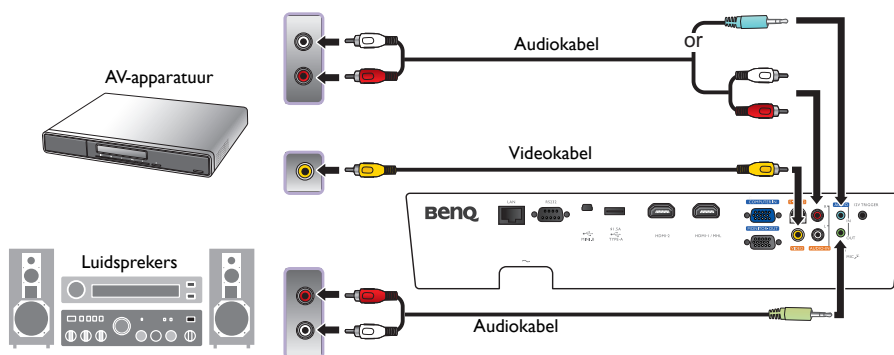
Sluit de projector met een S-Videokabel aan op het S-Videoapparaat. De getoonde audioverbindingen dienen slechts ter informatie. U kunt ook een aparte geluidskabel aansluiten op een versterker.

AV-apparatuur: Dvd-speler, digitale tuner, camcorder, enz.



## Videoapparaten aansluiten

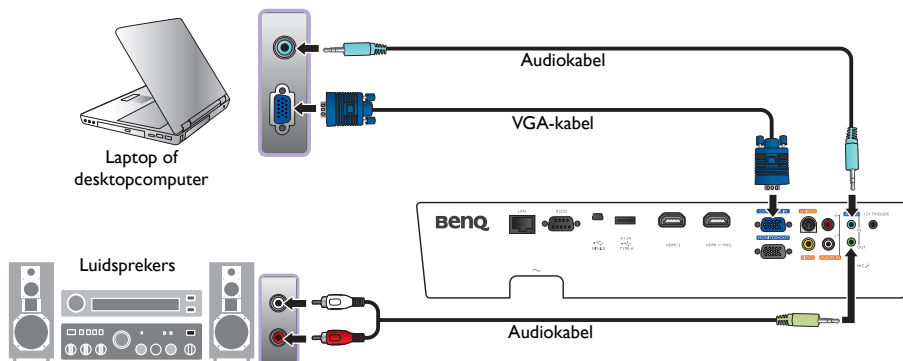
De audioverbindingen worden uitsluitend ter informatie weergegeven. U kunt ook een aparte geluidskabel aansluiten voor een versterker.



- Als u al een component videoverbinding tussen projector en videoapparaat heeft gemaakt, hoeft u dit apparaat niet nogmaals via een composiet videoverbinding aan te sluiten. Deze onnodige extra verbinding komt de beeldkwaliteit niet ten goede.
- Als het geselecteerde videobeeld niet wordt weergegeven nadat u de projector hebt ingeschakeld en de juiste videobron hebt geselecteerd, controleert u of het videoapparaat is ingeschakeld en correct functioneert. Controleer ook of de signaalkabels op de juiste manier zijn aangesloten.

## Een computer aansluiten

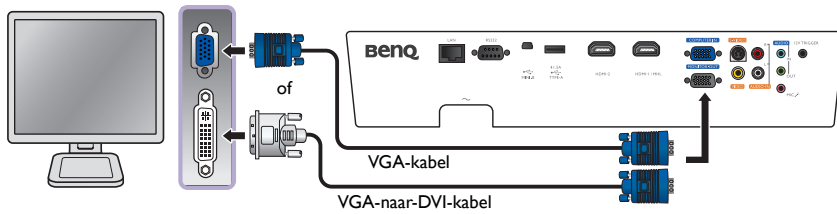
Sluit de projector aan op een computer via een vga-kabel.



- Bij laptops worden de externe videopoorten vaak niet ingeschakeld wanneer een projector wordt aangesloten. Met een toetscombinatie, zoals Fn + F3 of CRT/LCD kunt u de externe weergave meestal in- of uitschakelen. Zoek op de laptop de functietoets CRT/LCD of de functietoets met een beeldscherm. Druk op Fn en tegelijkertijd op de betreffende functietoets. Zie de documentatie van de laptop voor informatie over de toetscombinaties van de laptop.

## Een beeldscherm aansluiten

Als u een presentatie zowel in close-up op een monitor als op het scherm wilt weergeven en als de projector beschikt over een **MONITOR OUT**-aansluiting, kunt u een kabel aansluiten op de **MONITOR OUT** signaaluitgang op de projector.



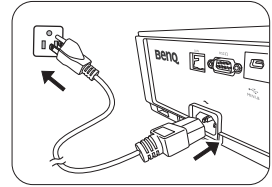
- De **MONITOR OUT** werkt alleen als een geschikte d-sub-stekker op de PC-aansluiting is aangesloten.
- Als u deze verbindingmethode wilt gebruiken als de projector op standby staat, zorg dan dat de Beeldscherm-uit-functie is ingeschakeld in het menu **SYSTEMINSTLL : Geavanceerd**. Zie "**Beeldscherm-uit**" op pagina 58 voor details.

# De projector gebruiken

## Vorbereidingen

1. Sluit alle apparatuur aan en schakel alles in.
2. Als dit nog niet gedaan is, steekt u de bijgeleverde stroomkabel in de stroomaansluiting op de achterkant van de projector.
3. Steek de stroomkabel in een stopcontact en zet eventueel de stroomschakelaar van het stopcontact aan.

⚠ **Gebruik uitsluitend de originele accessoires (zoals de stroomkabel) met het toestel om mogelijke gevaren, zoals elektrische schok en brand, te vermijden.**



## De projector inschakelen

### Volg onderstaande stappen

1. Zorg dat het Powerlampje oranje brandt zodra de stroom is ingeschakeld.
2. Druk op **ENERGIE** op de projector of op **ON** op de afstandsbediening om de projector te starten. Zodra het lampje gaat branden, is een "Inschakeltoon" hoorbaar.

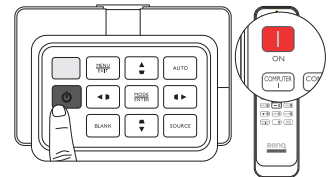
Zie "[Uitschakeln van de Beltoon aan/uit](#)" op pagina 42 voor details over het uitschakelen van de beltoon.

3. De ventilatoren gaan draaien, en tijdens het opwarmen verschijnt op het scherm een opstartbeeld dat enkele seconden zichtbaar blijft.

☞ **De projector reageert tijdens het opwarmen niet op verdere opdrachten.**

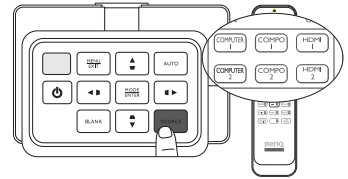
4. Als u om een wachtwoord wordt gevraagd, drukt u op de pijlknoppen om een wachtwoord van zes cijfers in te voeren. Zie "[De wachtwoordbeveiliging gebruiken](#)" op pagina 26 voor details.
5. Druk op één van de SOURCE-toetsen op de afstandsbediening, of druk herhaaldelijk op **SOURCE** op de projector totdat het gewenste signaal is geselecteerd. Zie "[Een ingangssignaal selecteren](#)" op pagina 24 voor details.
6. Als de horizontale frequentie van het ingangssignaal het bereik van de projector overschrijdt, verschijnt de melding "Geen signaal" op het scherm. Dit bericht blijft op het scherm totdat u het ingangssignaal op een geschikt signaal schakelt.

☞ **Als u kort na het uitschakelen de projector weer probeert in te schakelen, kunnen de ventilatoren enkele minuten blijven draaien om de projector af te koelen. Druk nogmaals op **⏻** Energie om de projector te starten nadat de ventilatoren zijn gestopt en de Powerindicator oranje brandt.**



# Eeningangssignaal selecteren

De projector kan tegelijkertijd op verschillende apparaten worden aangesloten. Als de projector wordt ingeschakeld, probeert deze opnieuw verbinding te maken met hetingangssignaal dat voor het uitschakelen werd gebruikt.



## De video-ingang selecteren:

- **Met de afstandsbediening**

Druk op een Sourcetoets op de afstandsbediening.

- **Via het OSD-menu**

Druk op **SOURCE** en vervolgens op **▲/▼** totdat het gewenste signaal is geselecteerd en druk op **MODE/ENTER**.

Zodra het signaal is gevonden, wordt de informatie over de geselecteerde ingang een aantal seconden in beeld gebracht. Als er meerdere apparaten op de projector zijn aangesloten, kunt u terugkeren naar de ingangselectiebalk om andere signalen te zoeken.

- **Met Snel zoeken**

**Als u wilt dat de projector automatisch signalen zoekt:**

1. Druk op **MENU/EXIT** om het OSD-menu in te schakelen.
2. Druk op **◀/▶** om het menu **Bron** te selecteren.
3. Druk op **▼** om **Snel zoeken** te selecteren.
4. Druk op **◀/▶** om de functie **Aan** in te schakelen.




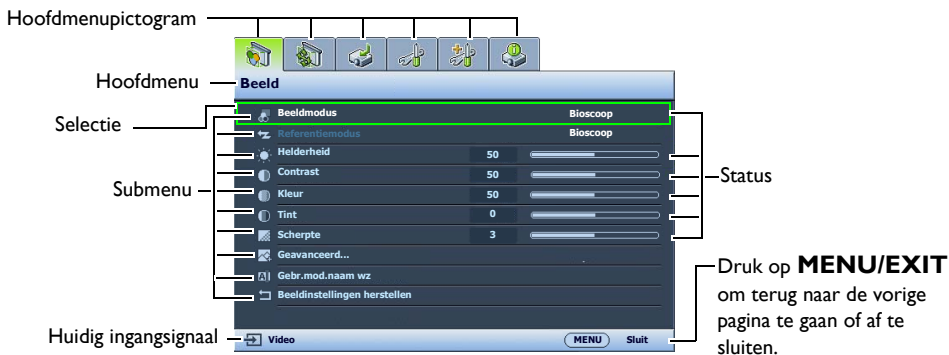
**OPMERKING:** Tijdens het zoeken naar een geldigingangssignaal, gaat de projector de beschikbare signalen af in de volgorde op de ingangselectiebalk, van boven naar beneden.



# De menu's gebruiken

De projector beschikt over meertalige schermmenu's (OSD) waarin u de instellingen kunt aanpassen. Hieronder ziet u een overzicht van het OSD-menu.

 Onderstaande OSD-afbeeldingen dienen slechts ter referentie en kunnen afwijken van de daadwerkelijke OSD.



Stel eerst het OSD-menu in op een bekende taal om de OSD-menu's te kunnen gebruiken.

1. Druk op **MENU/EXIT** om het OSD-menu in te schakelen.
3. Druk op **▼** om **Taal** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. Vervolgens wordt de taallijst weergegeven.



2. Gebruik **◀/▶** om het menu **SYSTEEMINSTLL : Basis** te selecteren.



4. Druk op **▲/▼/◀/▶** om een voorkeurstaal te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.



5. Druk tweemaal\* op **MENU/EXIT** om de instellingen op te slaan en het menu te sluiten.

\*Als u eenmaal drukt, gaat u terug naar het submenu, als u tweemaal drukt, wordt het OSD-menu gesloten.

# De projector beveiligen

## Een veiligheidskabelslot gebruiken

De projector moet op een veilige plek worden geïnstalleerd om diefstal te voorkomen. Of schaf een slot aan, bijvoorbeeld een Kensington-slot, om de projector te beveiligen. De projector bevat een aansluitpunt voor een Kensington-slot. Zie item 23 op pagina 10 voor details.

Een Kensington veiligheidskabelslot is meestal een combinatie van sleutel(s) en slot. Zie de documentatie van het slot voor meer informatie over het gebruik.

## De wachtwoordbeveiliging gebruiken

Met het oog op beveiliging en het voorkomen van ongeoorloofd gebruik is de projector voorzien van een optie voor wachtwoordbeveiliging. U kunt het wachtwoord instellen via het schermmenu (OSD). Zodra u een wachtwoord hebt ingesteld en de functie hebt geselecteerd, is de projector beveiligd met een wachtwoord. Gebruikers die het juiste wachtwoord niet kennen, kunnen de projector niet inschakelen.

⚠ **Het is buitengewoon vervelend als u de wachtwoordbeveiliging inschakelt en vervolgens het wachtwoord vergeet. Druk de handleiding zo nodig af en noteer er uw wachtwoord in. Bewaar de handleiding op een veilige plaats, zodat u het wachtwoord altijd terug kunt vinden.**

## Een wachtwoord instellen

👉 **Als u een wachtwoord hebt ingesteld en de Inschakelblokkering hebt geactiveerd, kunt u de projector alleen gebruiken als het wachtwoord wordt ingevoerd. Telkens wanneer u de projector start, moet u het wachtwoord opgeven.**

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd** is geselecteerd.
2. Druk op **▼** om **Beveiligingsins Tellingen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.
3. Druk op **▼** om **Inschakelblokkering** te selecteren en druk op **◀/▶** om **Inschakelblokkering** in te schakelen. De pagina om het wachtwoord in te voeren wordt geopend.



4. Zoals in de afbeelding is aangegeven, vertegenwoordigen de vier pijltoetsen (**▲**, **▶**, **▼**, **◀**) de 4 cijfers (1, 2, 3 en 4). Druk, afhankelijk van het gewenste wachtwoord, op de pijltoetsen op afstandsbediening of projector om de zes cijfers van het wachtwoord in te voeren.

Als de functie voor het eerst wordt gebruikt, voert u het standaardwachtwoord van de projector (1, 1, 1, 1, 1, 1) in door zesmaal op de pijltoets **▲** te drukken.

Als het wachtwoord is ingesteld keert het OSD-menu terug naar de pagina **Beveiligingsins Tellingen**.

**BELANGRIJK:** De ingevoerde cijfers worden als sterretjes op het scherm weergegeven. Schrijf het door u gekozen wachtwoord van te voren of net nadat u het wachtwoord hebt ingevoerd in deze handleiding, zodat u het bij de hand hebt als u het mocht vergeten.

Wachtwoord: \_\_\_\_\_

5. Sluit het OSD-menu door op **MENU/EXIT** te drukken.

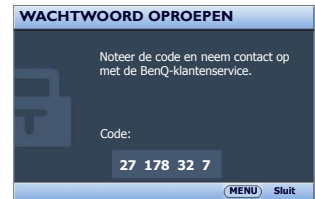
## Als u het wachtwoord bent vergeten

Als de wachtwoordfunctie is geactiveerd, wordt u gevraagd het wachtwoord van zes cijfers in te voeren als u de projector inschakelt. Indien u het verkeerde wachtwoord invoert, verschijnt het foutbericht van het wachtwoord. Dit blijft drie seconden op het scherm staan. Hierna volgt de pagina Wachtwoord invoeren. U kunt een nieuwe poging doen door een ander wachtwoord van zes cijfers in te voeren. Als u het wachtwoord niet in deze handleiding hebt genoteerd, en u kunt het zich absoluut niet meer herinneren, kunt u de procedure starten waarmee u het wachtwoord kunt oproepen. Zie "[De procedure voor het herstellen van het wachtwoord starten](#)" op pagina 27 voor details.

Wanneer u 5 keer achter elkaar het verkeerde wachtwoord invoert, wordt de projector na korte tijd automatisch uitgeschakeld.

## De procedure voor het herstellen van het wachtwoord starten

1. Zorg dat de pagina **Wachtwoord invoeren** is geopend op het scherm. Druk op **AUTO**. De projector laat op het scherm een code zien.
2. Schrijf het nummer op en schakel de projector uit.
3. Neem contact op met de klantenservice van BenQ in uw land om het nummer te decoderen. Mogelijk wordt u gevraagd om een bewijs van aankoop te overleggen om te controleren of u bevoegd bent de projector te gebruiken.



## Het wachtwoord wijzigen

1. Druk in het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd > Beveiligingsins Tellingen** op **▲/▼** om **Wachtwoord wijzigen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Wachtwoord wijzigen** wordt geopend.
2. Voer het oude wachtwoord in.
  - Als het wachtwoord correct is verschijnt het bericht "**Nieuw wachtwoord invoeren**".
  - Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt het foutbericht voor het wachtwoord drie seconden op het scherm. Daarna verschijnt het bericht "**Huidig wachtwoord invoeren**". U kunt op **MENU/EXIT** drukken om de wijziging te annuleren of een ander wachtwoord proberen.

3. Voer een nieuw wachtwoord in.

**BELANGRIJK: De ingevoerde cijfers worden als sterretjes op het scherm weergegeven. Schrijf het door u gekozen wachtwoord van te voren of net nadat u het wachtwoord hebt ingevoerd in deze handleiding, zodat u het bij de hand hebt als u het mocht vergeten.**

**Wachtwoord:** \_ \_ \_ \_ \_


**Bewaar deze handleiding op een veilige plek.**

4. Bevestig het nieuwe wachtwoord door het nieuwe wachtwoord opnieuw in te voeren.
5. U hebt een nieuw wachtwoord aan de projector toegewezen. Voer het nieuwe wachtwoord in als u de projector weer start.
6. Sluit het OSD-menu door op **MENU/EXIT** te drukken.

## De wachtwoordfunctie uitschakelen

U kunt de wachtwoordbeveiliging ook uitschakelen. Ga terug naar het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd > Beveiligingsinstellingen**. Selecteer **Inschakelblokkering** en kies **Uit** door op ◀/▶ te drukken. Het bericht "**Wachtwoord invoeren**" verschijnt. Voer het huidige wachtwoord in.

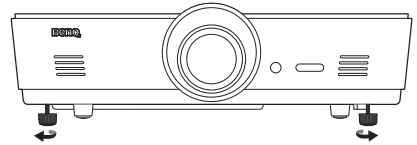
- Als het wachtwoord juist is, keert het OSD-menu terug naar de pagina **Inschakelblokkering** met de tekst "**Uit**" in de rij van **Wachtwoord**. U hoeft de volgende keer dat u de projector inschakelt geen wachtwoord meer in te voeren.
- Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt het foutbericht voor het wachtwoord drie seconden op het scherm. Daarna verschijnt het bericht "**Wachtwoord invoeren**". U kunt op **MENU/EXIT** 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 dat u de wachtwoordfunctie ooit weer moet inschakelen door het oude wachtwoord in te voeren.**

# Het geprojecteerde beeld aanpassen

## De projectiehoek aanpassen

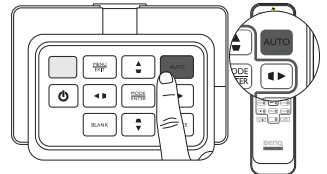
Aan de onderkant van de projector zitten twee verstelbare voeten. Indien nodig kunnen deze worden gebruikt om de projectiehoek te veranderen. Schroef de voet zover in of uit als nodig is om de projectiehoek te richten en recht te krijgen.



Als het scherm en projector niet loodrecht tegenover elkaar staan, krijgt het geprojecteerde beeld de vorm van een verticale trapezoïde. Zie "[Vervorming van het beeld corrigeren](#)" op [pagina 29](#) voor details om dit probleem te corrigeren.

## Het beeld automatisch aanpassen

In sommige gevallen is het nodig om de beeldkwaliteit bij te stellen. Druk op AUTO om dit te doen. Binnen 3 seconden past de ingebouwde automatische bijstelfunctie de waarden van Frequentie en Klok aan, zodat er een optimale beeldkwaliteit wordt geproduceerd.

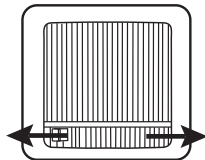


De huidige signaalgegevens worden 3 seconden in de hoek van het scherm weergegeven.

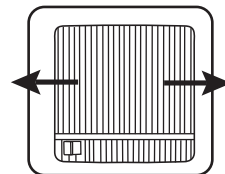
Deze functie is alleen beschikbaar als pc-signaal (analoog RGB) is geselecteerd.

## Het beeldformaat en de helderheid fijn afstellen

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



2. Stel het beeld scherp door aan de focusing te draaien.



## Vervorming van het beeld corrigeren

Keystonevervorming treedt op als de projector niet loodrecht tegenover het scherm staat, waarbij het geprojecteerde beeld zichtbaar is als een trapezoïde vorm zoals in volgende voorbeelden:

- Twee parallelle kanten (links en rechts, of boven en onder), maar één kant is duidelijk aan beide kanten breder.
- Geen parallelle kanten.

Voer de volgende stappen uit om de vorm van het beeld te corrigeren.

1. Pas de projectiehoek aan. Verplaats de projector zodat deze recht voor het midden van het scherm staat, met het midden van de lens op de hoogte van het scherm.
2. Als het beeld nog steeds is vervormd, of wanneer de projector niet in de positie kan worden gezet die hierboven wordt beschreven, dient u het beeld handmatig te corrigeren met de functies **2D-keystone** en **Passend in hoek**.

De functie **2D-keystone** lijkt op de functie **Passend in hoek**, aangezien ze beide aanpassingen aanbrengen om beeldvervalsing te corrigeren. Als u beeldvervalsing corrigeert, gebruikt u de volgende procedure om de functies **2D-keystone** en **Passend in hoek** aan te passen voor de best mogelijke beeldvorm:

1. Gebruik de functie **2D-keystone** om het beeld grof aan te passen naar de correcte vorm.
2. Gebruik de functie **Passend in hoek** om de hoeken fijn af te stellen voor de beste beeldvorm.
3. Als het optimale effect niet wordt bereikt met **Passend in hoek**, herstelt u **2D-keystone** en herhaalt u stappen 1 en 2.

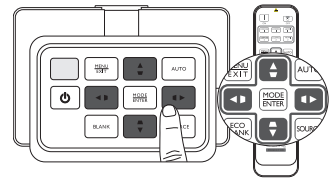


De functies **2D-keystone** en **Passend in hoek** hangen nauw samen. Als **2D-keystone** te veel wordt aangepast, wordt het aanpassingsbereik van **Passend in hoek** beperkt.

## De 2D-keystone-functie gebruiken

- **Via afstandsbediening of projector**

- i. Druk op een pijl/Keystonetoets van de afstandsbediening of projector (Links ◀/▷, Omhoog ▲/□, Rechts ▶/◁, Omlaag ▼/△) om de pagina **2D-keystone** te openen.
- ii. Zie stap iii hieronder voor het verdere verloop.



- **Via het OSD-menu**

- i. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op ◀/▶ totdat het menu **Weergave** is geselecteerd.
- ii. Druk op ▼ om **2D-keystone** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **2D-keystone** wordt geopend.
- iii. Druk op de knop waarvan het keystone-pictogram de tegengestelde vorm heeft als het geprojecteerde beeld. Blijf op deze knop of op de andere knoppen drukken totdat u tevreden bent met de vorm van het beeld.  
De waarden op het onderste deel van de pagina veranderen tijdens het indrukken. Als door herhaaldelijk op de knoppen te drukken de maximale of minimale waarde wordt bereikt, verandert de vorm van het beeld niet verder. U kunt het beeld niet verder in die richting veranderen.
- iv. Als de gewenste beeldvorm niet wordt bereikt, drukt u op **MODE/ENTER** om de waarde van **2D-keystone** te herstellen en herhaalt u de vorige stap.



Als u **2D-keystone** herstelt, worden de standaardwaarden van zowel **2D-keystone** als **Passend in hoek** hersteld.

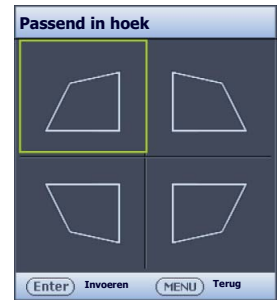
- v. Druk op **MENU/EXIT** om terug te keren naar de vorige pagina.



## De Passend in hoek-functie gebruiken

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

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **WEERGAVE** is geselecteerd.
2. Druk op **▼** om **Passend in hoek** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De correctiepagina voor **Passend in hoek** wordt geopend.
3. Druk op **▲/▼ / ◀/▶** om een hoek te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.

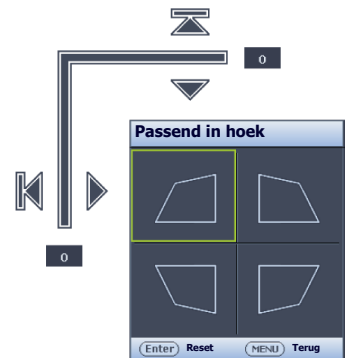


4. Druk op **◀/▶** om de horizontale waarden aan te passen.
5. Druk op **▲/▼** om de verticale waarden aan te passen.
6. Als het optimale effect niet wordt bereikt, drukt u op **MODE/ENTER** om de waarde van **Passend in hoek** te herstellen en herhaalt u stap 4 en 5.



**Als u een hoek van de de functie Passend in hoek herstelt, worden de standaardwaarden van alle hoeken hersteld.**

7. Druk op **MENU/EXIT** om terug te keren naar de vorige pagina.



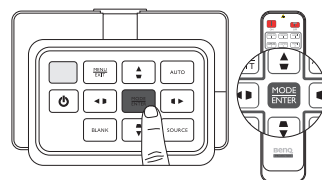
# De vooraf ingestelde en door de gebruiker ingestelde modi gebruiken

## Een vooraf ingestelde modus selecteren

De projector beschikt over verschillende vooraf ingestelde beeldmodi waaruit u eentje kunt kiezen die past bij uw besturingssysteem en het beeldtype van het ingangssignaal.

### Een toepasselijke beeldmodus kiezen:

- Druk op **MODE/ENTER** totdat de gewenste modus is geselecteerd.
- **Via het OSD-menu**
  1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **Beeld** is geselecteerd.
  2. Druk op **▼** om **Beeldmodus** te selecteren.
  3. Druk op **◀/▶** totdat de gewenste modus is geselecteerd.



### Deze standen bestaan uit vooringestelde waarden die geschikt zijn voor diverse projectieomstandigheden die hieronder worden beschreven:

- **Helder:** maximaliseert de helderheid van het geprojecteerde beeld. Deze optie is geschikt voor omgevingen waar een uiterst hoge helderheid is vereist, bijv. in een goed verlichte kamer.
- **Presentatie:** is ontworpen voor presentaties. De helderheid primeert in deze modus opdat de kleuren overeenkomen met die van de pc of notebook.
- **sRGB:** in deze modus worden de RGB-kleuren zo zuiver mogelijk weergegeven, waardoor de beelden levensecht worden, ongeacht de helderheidsinstellingen. De modus is geschikt voor het bekijken van foto's die zijn gemaakt met een sRGB-compatibele en correct gekalibreerde camera, en voor het bekijken van grafische toepassingen en tekenprogramma's zoals AutoCAD.
- **Bioscoop:** is geschikt voor het afspelen van kleurrijke films, videoclippen van digitale camera's of DV's via de pc-ingang wanneer de projector in een donkere omgeving wordt gebruikt.
- **3D:** de projector ondersteunt het afspelen van driedimensionale (3D) content vanaf 3D-compatibele video-apparatuur en andere beeldbronnen, zoals gameconsoles (met 3D-gamedisks), 3D Blu-rayspelers (met 3D Blu-raydisks), 3D TV (met 3D-kanaal), en dergelijke.

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

- Het beeld kan vervormd lijken. Dit is geen storing van het product.
- Neem voldoende pauzes als u 3D-beelden bekijkt.
- Stop met het kijken van 3D-beelden als u zich moe of onprettig voelt.
- Blijf op een afstand tot het scherm van ongeveer driemaal de effectieve hoogte van het scherm als u 3D-beelden kijkt.
- Kinderen en personen met een overgevoeligheid voor licht, met hartproblemen of met een ander medisch probleem dienen voorzichtig te zijn met het bekijken van 3D-beelden.
- **Gebruiker 1/Gebruiker 2:** roept de aangepaste instellingen op. Zie "[De Gebruiker 1/Gebruiker 2 modus instellen](#)" op pagina 33 voor details.



## De geselecteerde beeldmodus verfijnen

De vooraf ingestelde beeldmodus kan worden aangepast via de beschikbare items in het menu **Beeld**.

### De beeldmodus verfijnen:

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **Beeld** is geselecteerd.
2. Druk op **▼** om het item dat u wilt aanpassen te selecteren en druk op **◀/▶** om de gewenste waarde in te stellen. De selectie wordt automatisch op de projector opgeslagen en geassocieerd met dat ingangsignaal.


Zie "[De beeldkwaliteit fijn afstellen](#)" op pagina 35 en "[Geavanceerde aanpassing van de beeldkwaliteit](#)" op pagina 36 voor details.

Telkens wanneer u de beeldmodus verandert, past de projector tevens de instelling aan op een instelling die het laatste voor de betreffende beeldmodus is ingesteld op die betreffende ingang. Als u het ingangsignaal verandert, wordt de laatst gebruikte beeldmodus en instelling hersteld voor die ingang en resolutie.

## De Gebruiker 1/Gebruiker 2 modus instellen

Er zijn twee door de gebruiker te definiëren modi als de momenteel beschikbare beeldkwaliteitstanden niet aan uw wensen voldoen. U kunt een van de beeldmodi als beginpunt gebruiken (behalve Gebruikersmodus) en de instellingen aanpassen.

1. Selecteer in het menu **Beeld** de optie **Beeldmodus** en druk op **◀/▶** om de modus **Gebruiker 1** of **Gebruiker 2** te selecteren.
2. Druk op **▼** om **Referentiemodus** te selecteren.

 Deze functie is alleen beschikbaar als de modus **Gebruiker 1** of **Gebruiker 2** is geselecteerd in het **Beeldmodus** submenu-item.

3. Druk op **◀/▶** om een beeldmodus te kiezen die uw eisen het dichtst benadert.
4. Druk op **▼** om een submenu-item te selecteren dat kan worden veranderd en pas de waarde aan met **◀/▶**. Zie "[De beeldkwaliteit fijn afstellen](#)" op pagina 35 en "[Geavanceerde aanpassing van de beeldkwaliteit](#)" op pagina 36 voor details.
5. Als de instellingen zijn verricht, drukt u op **MENU/EXIT** om de instellingen op te slaan en te sluiten.

## De naam van gebruikersmodi veranderen

U kunt Gebruiker 1 en Gebruiker 2 veranderen in namen die makkelijker te herkennen zijn door de gebruikers van de projector. De nieuwe naam kan maximaal 12 tekens bevatten, waaronder letters (A-Z, a-z), cijfers (0-9), en spatie (\_).

### De naam van gebruikersmodi veranderen:

1. Zorg dat **Gebruiker 1** of **Gebruiker 2** is geselecteerd als beeldmodus.

 Als de modus **Gebruiker 1** of **Gebruiker 2** nog niet is geopend, kiest de projector automatisch **Gebruiker 1** als de gebruikersmodus waarvan de naam wordt gewijzigd.

2. Selecteer in het menu **Beeld** de optie **Gebr.mod.naam wz** en druk op **MODE/ENTER** om de virtuele toetsen te openen.
3. Gebruik de toetsen **▲/▼/◀/▶** en **ENTER** om op de virtuele toetsen de letters te kiezen om de gewenste naam in te voeren.
4. Als u klaar bent, drukt u op **MENU/EXIT** om de virtuele toetsen te sluiten.

## De beeldmodus herstellen

Alle aangebrachte wijzigingen in het menu **Beeld** kunnen met één druk op de knop worden hersteld naar de standaard fabriekswaardes als **Reset** is geselecteerd.

### De beeldmodus instellen op de standaard fabriekswaardes:

1. Selecteer in het menu **Beeld** de optie **Beeldmodus** en druk op ◀/▶ om de beeldmodus te selecteren (waaronder **Gebruiker 1** en **Gebruiker 2**) die u wilt herstellen.
2. Druk op ▼ om **Beeldinstellingen herstellen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.
3. Druk op ▲/▼ om **Huidige** of **Alle** Beeldmodi te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. Er wordt een bevestiging weergegeven.
4. Druk op ◀/▶ om **Reset** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De standaard fabriekswaardes van de beeldmodus worden hersteld.
5. Herhaal de stappen 1-4 als u nog andere beeldmodi wilt herstellen.

☞ **Verwar de functie Beeldinstellingen herstellen hier niet met de functie Instll. herstellen in het menu SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd. De functie Instll. herstellen herstelt de meeste functies van het complete systeem naar de standaard fabriekswaardes. Zie "Instll. herstellen" op pagina 58 voor details.**

# De beeldkwaliteit fijn afstellen

Ongeacht de geselecteerde beeldmodus, u kunt de betreffende instellingen altijd aanpassen aan elk presenteerdoel. Zodra u het OSD-menu afsluit, worden deze aanpassingen opgeslagen in de actuele vooraf ingestelde modus.

## Aanpassen van Helderheid

Selecteer **Helderheid** in het menu **Beeld** en pas de waardes aan door op ◀/▶ te drukken op projector of afstandsbediening.



Hoe hoger de waarde, hoe helderder het beeld. En hoe lager de instelling, hoe donkerder het beeld. Stel deze knop zo in dat de zwarte gedeelten van het beeld echt zwart worden weergegeven en er nog details zichtbaar zijn in de donkere gedeelten.

## Aanpassen van Contrast

Selecteer **Contrast** in het menu **Beeld** en pas de waardes aan door op ◀/▶ te drukken op projector of afstandsbediening.



Hoe hoger de waarde, hoe groter het contrast. Gebruik deze optie om het maximale witniveau in te stellen nadat u eerder de instelling **Helderheid** hebt ingesteld in overeenstemming met de geselecteerde ingang en de omgeving.

## Aanpassen van Kleur

Selecteer **Kleur** in het menu **Beeld** en pas de waardes aan door op ◀/▶ te drukken op projector of afstandsbediening.

En lagere instelling produceert minder verzadigde kleuren. Wanneer u de minimumwaarde instelt, wordt het beeld zwart-wit. Als de instelling te hoog staat, worden de kleuren op het beeld te fel, waardoor het beeld onrealistisch wordt.

## Aanpassen van Tint

Selecteer **Tint** en pas de waardes aan door op ◀/▶ op projector of afstandsbediening te drukken.

Hoe hoger de waarde, hoe groener het beeld. Hoe lager de waarde, hoe roder het beeld.

## Aanpassen van Scherpste

Selecteer **Scherpste** en pas de waardes aan door op ◀/▶ op projector of afstandsbediening te drukken.



Hoe hoger de waarde, hoe scherper het beeld. Hoe lager de waarde, hoe zachter het beeld.

De functies **Helderheid**, **Contrast** zijn ook toegankelijk via **BRIGHTNESS**, **CONTRAST** op de afstandsbediening om de aanpassingsbalk te openen.

Druk vervolgens op ◀/▶ om de waardes aan te passen.



# Geavanceerde aanpassing van de beeldkwaliteit

In het menu **Beeld > Geavanceerd...** staan meer geavanceerde functies die u naar wens kunt aanpassen. Druk op **MENU/EXIT** om de instellingen op te slaan en het OSD-menu af te sluiten.

## Instellen van Zwartniveau

Selecteer **Zwartniveau** en druk op ◀/▶ op de projector of afstandsbediening om **0 IRE** of **7,5 IRE** te selecteren.

De grijstinten van een videosignaal worden gemeten in IRE-eenheden. In bepaalde gebieden die de NTSC tv-standaard gebruiken, worden de grijstinten gemeten van 7,5 IRE (zwart) tot 100 IRE (wit); in andere gebieden die PAL-apparatuur of de Japanse NTSC-standaard gebruiken, worden grijstinten gemeten van 0 IRE (zwart) tot 100 IRE (wit). U kunt het beste eerst controleren of uwingangssignaal bij 0 IRE of 7,5 IRE begint en dit vervolgens te selecteren.

## Ruisonderdrukking instellen

Wellicht vertoont het geprojecteerde beeld strepen of ruis. **Ruisonderdrukking** vermindert elektrische ruis in het beeld die veroorzaakt wordt door verschillende mediaspelers. Hoe hoger de instelling, hoe minder de ruis.

### Zo verbetert u de beeldhelderheid:

Selecteer **Ruisonderdrukking** en pas de niveaus aan door op ◀/▶ op projector of afstandsbediening te drukken.

## Een kleurtemperatuur selecteren\*

Selecteer **Kleurtemperatuur** en selecteer een gewenste instelling door op ◀/▶ op projector of afstandsbediening te drukken.

### Er zijn diverse instellingen voor kleurtemperatuur beschikbaar.

1. **Standaardtemp.:** met de oorspronkelijke kleurtemperatuur van de lamp en hogere helderheid. Deze optie is geschikt voor omgevingen waar een uiterst hoge helderheid is vereist, bijv. in een goed verlichte kamer.
2. **Warm:** maakt het beeld roodachtig wit.
3. **Normaal:** de witte kleur behoudt de normale schakering.
4. **Koel:** maakt het beeld blauwachtig wit.

#### \*Meer informatie over de kleurtemperatuur:

Er bestaan vele kleurschakeringen die om verschillende redenen als "wit" worden beschouwd. Het begrip "kleurtemperatuur" is een van de meest gebruikte methoden om de kleur wit uit te drukken. Een witte kleur met een lage kleurtemperatuur vertoont een rode schijn. Een witte kleur met een hoge kleurtemperatuur vertoont eerder een blauwe schijn.

## Een voorkeurskleurtemperatuur instellen

### Een gewenste kleurtemperatuur instellen:

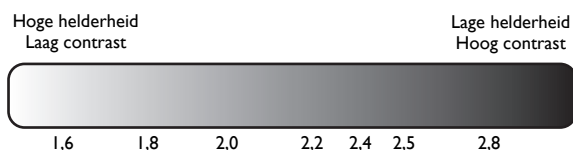
1. Kies **Kleurtemperatuur** en selecteer **Koel, Normaal, Warm** of **Standaardtemp.** door op ◀/▶ op de projector of afstandsbediening te drukken.
2. Druk op ▼ om **Kleurtemperatuur fijn afstellen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Kleurtemperatuur fijn afstellen** wordt geopend.
3. Druk op ▲/▼ om het item dat u wilt veranderen te selecteren en pas de waardes aan door op ◀/▶ te drukken.
  - **Rood effect/Groen effect/Blauw effect:** past de contrastniveaus van Rood, Groen en Blauw aan.
  - **Rode hoek/Groene hoek/Blauwe hoek:** past de helderheidsniveaus van Rood, Groen en Blauw aan.
4. Druk op **MENU/EXIT** om de instellingen op te slaan en te sluiten.

### Een gamma-instelling selecteren

Selecteer **Gammaselectie** en selecteer een gewenste instelling door op ◀/▶ op projector of afstandsbediening te drukken.

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

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



### Aanpassen van Brilliant Color

Deze functie maakt gebruik van een nieuw kleurverwerkingsalgoritme en systeemniveauverbeteringen voor een hogere helderheid terwijl de kleuren getrouwer en pakkender in beeld komen. Indien ingesteld op **Uit**, is **Brilliant Color** uitgeschakeld.

## Kleurbeheer

In de meeste omstandigheden is kleurbeheer niet nodig, bijvoorbeeld in een klaslokaal, vergaderruimte of woonkamer waar het licht aan blijft, of als door de vensters daglicht naar binnen komt.

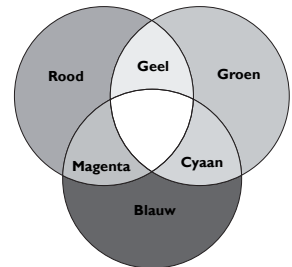
Alleen in permanente opstellingen met kunstmatig licht, zoals directiekamers, congreszalen of thuisbioscopen kan kleurbeheer een optie zijn. Met kleurbeheer kunt u de kleuren fijn afstellen zodat u, als u dat wenst, de kleuren nog waarheidsgetrouwer kunt weergeven.

Correct kleurbeheer kan alleen worden verkregen onder gecontroleerde en reproduceerbare condities. U heeft een colorimeter (kleurlichtmeter) en een reeks geschikte testbeelden nodig om de kleurproductie te meten. Deze hulpmiddelen worden niet bij de projector geleverd. Wellicht dat de verkoper van de projector u kan helpen deze hulpmiddelen, en eventueel zelfs een ervaren professionele installateur, te verkrijgen.

**3D-kleurbeheer** bevat zes kleurreeksen (RGBCMY) waarmee u favoriete kleuren kunt instellen. Als u elke kleur selecteert, kunt u onafhankelijk het kleurbereik en verzadiging naar wens aanpassen.


### De instellingen aanpassen en opslaan:

1. Selecteer in het menu **Beeld** de optie **Geavanceerd...** en druk op **MODE/ENTER**. Selecteer vervolgens **3D-kleurbeheer** en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **3D-kleurbeheer** wordt geopend.
2. Selecteer **Primaire kleur** en druk op ◀/▶ om een kleur te kiezen uit **Rood, Groen, Blauw, Cyan, Magenta** en **Geel**.
3. Druk op ▼ om **Tint** te selecteren en druk op ◀/▶ om het gewenste kleurbereik te kiezen voor het maken van aanpassingen. Hoe groter het bereik, hoe meer delen van de twee aangrenzende kleuren de betreffende kleur bevat.



Zie de afbeelding rechts om te zien hoe de kleuren samenhangen. Als u bijvoorbeeld **Rood** kiest en het bereik instelt op 0, wordt alleen puur rode kleur geselecteerd. Het verhogen van het bereik neemt ook rood op dat dicht bij geel en dicht bij magenta ligt.

Druk op ▼ om **Verzadiging** te selecteren en pas de kleurverzadiging aan door op ◀/▶ te drukken. Als u **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 de betreffende kleur volledig uit het beeld. Als de verzadiging te hoog is wordt de betreffende kleur te sterk en onrealistisch.**

4. Druk op **MENU/EXIT** om de instellingen op te slaan en te sluiten.

# De beeldverhouding selecteren

De "beeldverhouding" is de verhouding tussen de breedte en de hoogte van het beeld. De standaard voor deze projector is 16:9 terwijl digitale tv en Blu-raydisks meestal in de verhouding 16:9 worden uitgezonden, De meeste analoge tv-signalen en dvd's zijn in de verhouding 4:3.

Door de opkomst van digitale signaalverwerking kunnen apparaten, die digitale beelden weergeven, zoals deze projector, het beeld dynamisch uitrekken en opschalen naar een andere verhouding dan die van de invoerbron. Beelden kunnen op lineaire wijze worden uitgerekte, zodat het volledige beeld gelijkmatig is uitgerekte, of non-lineair waardoor het beeld vervormd wordt.

## De beeldverhouding van de projectie veranderen (ongeacht de beeldverhouding van de bron):

- **Met de afstandsbedieningsknop**

1. Druk op **ASPECT** om de actuele instelling weer te geven.
2. Druk herhaaldelijk op **ASPECT** om een beeldverhouding te selecteren die past bij het formaat van het videosignaal en de vereisten van het scherm.

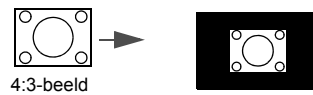
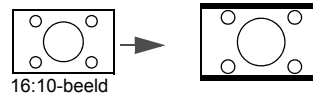
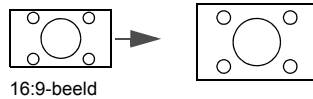
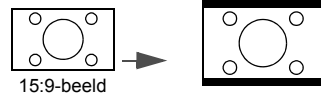
- **Via het OSD-menu**

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **Weergave** is geselecteerd.
2. Druk op **▼** om **Beeldverhouding** te selecteren.
3. Druk op **◀/▶** om een beeldverhouding te selecteren die past bij het formaat van het videosignaal en de vereisten van het scherm.



## Info over de beeldverhouding

1. **Auto:** Past de grootte van een beeld proportioneel aan zodat de horizontale of verticale zijde bij de eigen resolutie van de projector past. Dit benut de meeste oppervlakte van het scherm en behoudt de beeldverhouding als beelden worden geprojecteerd van een andere beeldverhouding dan 4:3 of 16:9.
  2. **4:3:** past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 4:3. Deze instelling is vooral geschikt voor 4:3-beeld zoals computermonitors, tv's met een standaarddefinitie en dvd-films met een 4:3-beeldverhouding, omdat in dit geval de beeldverhouding van het beeldsignaal behouden blijft.
  3. **16:9:** past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:9. Deze instelling is vooral geschikt voor 16:9-beeld zoals lcd-monitors, high definition tv's en dvd-films met een 16:9-beeldverhouding, omdat in dit geval de beeldverhouding van het beeldsignaal behouden blijft.
  4. **16:10:** past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:10. Dit is met name geschikt voor beelden die al een verhouding van 16:10 hebben, deze worden weergegeven zonder beeldvervorming.
  5. **Reëel:** deze instelling geeft het beeld weer in een één op één verhouding in het midden van het beeld zonder dat de grootte of verhoudingen van het beeld worden aangepast. Dit is met name geschikt als een pc-sigitaal wordt gebruikt.
- ☞ • De zwarte gedeelten zijn inactieve gebieden en de witte actief.
  - OSD-menu's kunnen in deze ongebruikte zwarte gebieden worden weergegeven.





# Een wandkleur instellen

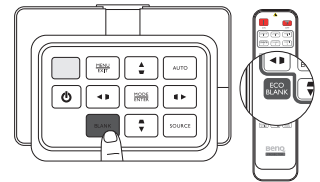
Mocht u willen projecteren op een gekleurd oppervlak, zoals een geverfde muur die niet wit is, dan kan de functie Wandkleur helpen de kleur van het geprojecteerde beeld te corrigeren zodat eventueel kleurverschil tussen het oorspronkelijke en het geprojecteerde beeld zoveel mogelijk wordt beperkt. U kunt uit diverse vooraf ingestelde kleuren kiezen: Lichtgeel, Roze, Lichtgroen, Blauw en Schoolbord.

## Zo stelt u de wandkleur in:

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op ◀/▶ totdat het menu **Weergave** is geselecteerd.
2. Druk op ▼ om **Wandkleur** te selecteren.
3. Druk op ◀/▶ om een wandkleur te kiezen die past bij de kleur van het oppervlak waarop u projecteert.

# Het beeld verbergen

Als u wilt dat de aandacht van het publiek volledig op de presentator is gevestigd, kiest u **ECO BLANK** om het beeld op het scherm te verbergen. Wanneer deze functie wordt geactiveerd terwijl er verbinding is gemaakt met een audio-ingang, kunt u het achtergrondgeluid nog steeds horen.



U kunt de inactief-timer instellen in het menu **SYSTEEMINSTLL : Basis > Gebruikinstellingen > Inactief-timer** zodat de projector het beeld automatisch na een bepaalde tijd herstelt als bij inactief beeld geen actie is ondernomen. De tijdsduur kan worden ingesteld van 5 t/m 30 minuten in stappen van 5 minuten.

Als de huidige tijdsduur niet overeenkomt met uw persoonlijke wensen, selecteert u **Uit**.

Ongeacht of **Inactief-timer** is geactiveerd of niet, kunt u op een willekeurige toets op de projector of afstandsbediening drukken om het beeld te herstellen.

☞ **Zodra op ECO BLANK wordt gedrukt, activeert de projectorlamp automatisch de modus Economisch.**

# Besturingstoetsen blokkeren

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

## Zo blokkeert u de paneeltoetsen en heft u de blokkering op:

1. Druk op **MENU/EXIT** om het OSD-menu te openen en druk op ◀/▶ om het menu **SYSTEEMINSTLL : Basis** te selecteren.
2. Druk op ▼ om **Paneeltoetsblokkering** te selecteren en druk op ◀/▶ om de functie **Aan** in of uit te schakelen. Er wordt een bevestiging weergegeven.
3. Druk op ◀/▶ om Ja te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.

# Het beeld stilzetten

Druk op **FREEZE** op de afstandsbediening om het beeld stil te zetten. Het woord "FREEZE" wordt linksboven in de hoek weergegeven. Druk op een willekeurige toets op de projector of afstandsbediening om verder te gaan met afspelen.

Hoewel het beeld op het scherm wordt gepauzeerd, blijven de beelden op de video of een ander apparaat doorlopen. Als de aangesloten apparaten geluid weergeven, blijft u het geluid horen hoewel het beeld niet meer beweegt.



# Het geluid aanpassen

De (hieronder uitgevoerde) geluidsaanpassingen zijn van toepassing op de luidspreker(s) van de projector. Zorg dat de aansluitingen op de audio-ingang van de projector correct zijn aangebracht. Zie "[Videoapparatuur aansluiten](#)" op pagina 19 voor informatie over aansluitingen op de audio-ingang.

- ☞ • **Telkens wanneer u een andere ingang kiest, verandert de projector ook de geluidsinstellingen zoals die eerder voor die betreffende ingang zijn ingesteld.**
- **Geluids aanpassingen kunnen niet worden aangebracht tijdens Snel zoeken.**

## Het geluid dempen

**Zo schakelt u het geluid tijdelijk uit:**

1. Druk op **MENU/EXIT** om het OSD-menu te openen en druk op ◀/▶ om het menu **Bron** te selecteren.
2. Druk op ▼ om **Geluidsinstellingen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Geluidsinstellingen** wordt geopend.
3. Druk op ▼ om **Geluid uit** te selecteren en druk op ◀/▶ om **Aan** te selecteren.

- ☞ **Indien beschikbaar drukt u op MUTE op de afstandsbediening om het geluid van de projector in of uit te schakelen.**

## Het geluidsniveau aanpassen

**Pas het geluidsniveau aan door te drukken op VOLUME+/VOLUME- op de afstandsbediening, of:**

1. Herhaal bovenstaande stappen 1-2.
2. Druk op ▼ om **Volume** te selecteren en druk op ◀/▶ om het gewenste geluidsniveau te kiezen.

## Uitschakelen van de Beltoon aan/uit

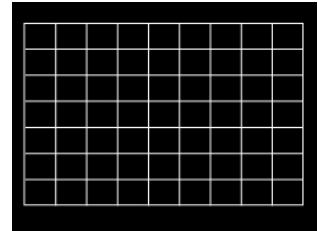
**Zo schakelt u de beltoon uit:**

1. Herhaal bovenstaande stappen 1-2.
2. Druk op ▼ om **Beltoon aan/uit** te selecteren en druk op ◀/▶ om **Uit** te selecteren.

- ☞ **De enige manier om Beltoon aan/uit aan te passen, is door hier Aan of Uit te kiezen. Het dempen van het geluid of aanpassen van het geluidsniveau heeft geen invloed op de Beltoon aan/uit.**

# Het testpatroon gebruiken

De projector kan een testbeeld weergeven. Het helpt u met het aanpassen van de beeldgrootte en de focus zodat het geprojecteerde beeld niet vervormd is.



Het testbeeld weergeven:

1. Druk op **MENU/EXIT** om het OSD-menu te openen en druk op **◀/▶** om het menu **SYSTEEMINSTLL : Basis** te selecteren.
2. Druk op **▼** om **Testpatroon** te selecteren en druk op **◀/▶** om **Aan** te selecteren.

# Onderwijssjablons

De projector biedt diverse patronen voor diverse onderwijsdoeleinden. Zo activeert u een patroon:

1. Druk op **MENU/EXIT** om het OSD-menu te openen en druk op **◀/▶** om het menu **Weergave** te selecteren.
2. Druk op **▼** om **Lessjabloon** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.
3. Druk op **▲/▼** om **Schoolbord** of **Wit bord** te selecteren.
4. Druk op **◀/▶** om het gewenste patroon te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.

Lessjabloon	Wit bord	Schoolbord
<b>Lettervorming</b>		
<b>Werkblad</b>		
<b>Coördinatenkaart</b>		

# De lampmodus instellen

Deze projector heeft twee lampmodi voor verschillende doeleinden:

Lampmodus	Voordeel voor de gebruiker	Passende omgeving
<b>Normaal</b> (De lamp wordt in de normale modus gebruikt)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Heldere en duidelijke beelden</li><li>• Geschikt voor omgevingen met veel licht</li><li>• Voor continu en onafgebroken gebruik bij kritieke omstandigheden</li></ul>	Grote vergaderruimtes of auditoriums met veel licht
<b>Economisch</b> (De lamp wordt in de economische modus gebruikt)	<ul style="list-style-type: none"><li>• De levensduur van de lamp verlengen</li><li>• Voor continu en onafgebroken gebruik bij kritieke omstandigheden</li></ul>	Kleine of middelgrote directiekamers

U kiest de gewenste lampmodus met één van de volgende methodes.

## Met de afstandsbediening:

1. Druk op **Lamp Mode** op de afstandsbediening en de lampmoduspagina wordt geopend.
2. Druk op ▼ om de gewenste lampmodus te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.

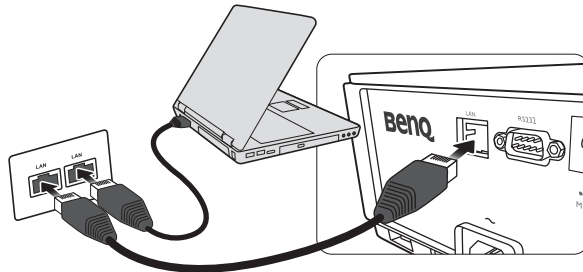
## Via het OSD-menu:

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op ◀/▶ totdat het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd** is geselecteerd.
2. Druk op ▼ om **Lampinstellingen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.
3. Druk op ▼ om **Lamp Mode** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.
4. Druk op ▼ om de gewenste lampmodus te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.

 Een licht verschil in helderheid en kleur van het beeld kan zichtbaar zijn tijdens de korte tijd waarin wordt overgeschakeld naar een andere lampmodus.

# De projector besturen in een kabel-lanomgeving

**Kabel-lan** zorgt ervoor dat u de projector vanaf een computer kunt besturen via een webbrowser, als de computer en de projector beide correct op hetzelfde lokale netwerk zijn aangesloten.



## Een Kabel-lan configureren

### Als u in een dhcp-omgeving bent:

1. Pak een RJ45-kabel en sluit deze aan op de RJ45-lan-ingang van de projector en op de RJ45-poort.

 **Als u de RJ45-kabel gebruikt, zorgt u ervoor dat de kabels niet verstrikt raken aangezien dit kan resulteren in storing of onderbreking van het signaal.**

2. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd** is geselecteerd.
3. Druk op **▼** om **Netwerkinstellingen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Netwerkinstellingen** wordt geopend.
4. Druk op **▼** om **Kabel-lan** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Kabel-lan** wordt geopend.
5. Druk op **▼** om **DHCP** te selecteren en druk op **◀/▶** om **Aan** te selecteren.
6. Druk op **▼** om **Toepassen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.
7. Ga terug naar de pagina **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd > Netwerkinstellingen**.
8. Druk op **▼** om **AMX-apparaat detecteren** te selecteren en druk op **◀/▶** om **Aan** of **Uit** te selecteren. Als **AMX-apparaat detecteren** op **Aan** staat, kan de projector door de AMX-controller worden gedetecteerd.
9. Wacht ongeveer 15 - 20 seconden en open de pagina **Kabel-lan** opnieuw.
10. De instellingen voor **IP-adres**, **Subnetmasker**, **Standaardgateway** en **Dns-server** worden weergegeven. Schrijf het ip-adres op dat in de rij **IP-adres** te zien is.

 **Als het IP-adres niet te zien is, vraag dit dan aan uw systeembeheerder.**

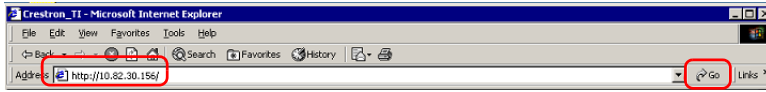
### Als u niet in een dhcp-omgeving bent:

1. Herhaal de stappen 1 - 4 van hierboven.
2. Druk op **▼** om **DHCP** te selecteren en druk op **◀/▶** om **Uit** te selecteren.
3. Vraag uw systeembeheerder naar informatie over de instellingen **IP-adres**, **Subnetmasker**, **Standaardgateway** en **Dns-server**.
4. Druk op **▼** om het item te kiezen dat u wilt wijzigen en druk op **MODE/ENTER**.
5. Druk op **◀/▶** om de cursor te verplaatsen en druk vervolgens op **▲/▼** om de waarde in te voeren.
6. Druk op **MODE/ENTER** om de instelling op te slaan. Als u de instelling niet wilt opslaan, drukt u op **MENU/EXIT**.
7. Druk op **MENU/EXIT** om terug te keren naar de pagina **Netwerkinstellingen**, druk op **▼** om **AMX-apparaat detecteren** te selecteren en druk op **◀/▶** om **Aan** of **Uit** te selecteren.
8. Druk op **MENU/EXIT** om het menu af te sluiten.

## De projector op afstand bedienen via een webbrowser

Zodra u het juiste ip-adres van de projector hebt en de projector op stand-by staat, kunt u de projector vanaf elke computer in hetzelfde lokale netwerk bedienen.

1. Voer in de adresbalk van de browser het adres in van de projector en druk op Go (Gaan).

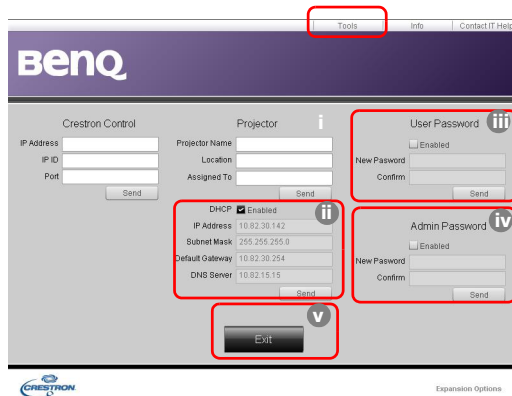


2. De pagina voor externe netwerkbesturing wordt geopend. Op deze pagina kunt u de projector besturen alsof u de afstandsbediening of paneeltoetsen van de projector gebruikt.




<p><b>i</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menu</li> <li>• Blank (Leeg)</li> <li>• ▲ (□)</li> <li>• ◀ (▷)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auto PC</li> <li>• Input (Ingang)</li> <li>• ▼ (□)</li> <li>• ▶ (◁)</li> </ul> <p>Zie "<a href="#">Afstandsbediening</a>" op pagina 13 voor details.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• OK</li> </ul>	<p>Hiermee activeert u het geselecteerde menu-item in het schermmenu (OSD).</p>
<p><b>ii</b></p>	<p>Schakel naar een ander ingangssignaal door op het gewenste signaal te klikken.</p> <p> De lijst met ingangen is afhankelijk van de aansluitingen van de projector. "Video" staat voor het Videosignaal.</p>	

Op de pagina hulpmiddelen kunt u de projector beheeren, de instellingen voor LAN-bediening instellen en toegang via extern netwerkbeheer op deze projector beveiligen.



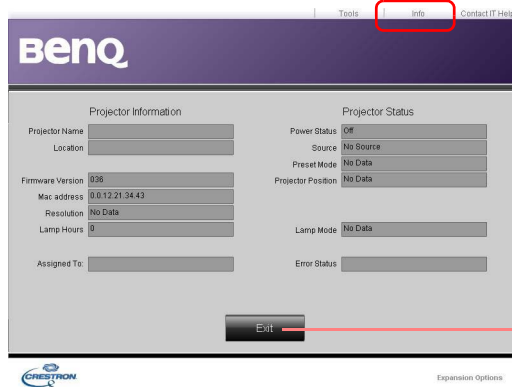
- i. U kunt de projector een naam geven, bijhouden op welke plek hij staat en wie de projector beheert.
- ii. U kunt de **Lan-besturingsinstellingen** aanpassen.
- iii. Eenmaal ingesteld, is de toegang tot de projector via extern netwerkgebruik beveiligd met een wachtwoord.
- iv. Eenmaal ingesteld, is toegang tot de pagina met hulpmiddelen beveiligd met een wachtwoord.

 **Zodra aanpassingen zijn aangebracht, drukt u op de knop Send (Verzenden) en de gegevens worden opgeslagen op de projector.**

v. Druk op **Exit (Afsluiten)** om terug te gaan naar de pagina extern netwerkgebruik. Let op de lengtelimieten (inclusief spaties en leestekens) in onderstaande lijst:

Caterogie-item	Invoerlengte	Maximum aantal tekens
Crestron Control	IP-adres	15
	IP-id	4
	Poort	5
Projector	Projectornaam	22
	Locatie	22
	Toegekend aan	22
Netwerkconfiguratie	DHCP (ingeschakeld)	(niet beschikbaar)
	IP-adres	15
	Subnetmasker	15
	Standaardgateway	15
Gebruikerswachtwoord	Ingeschakeld	(niet beschikbaar)
	Nieuw wachtwoord	15
	Bevestigen	15
Beheerderswachtwoord	Ingeschakeld	(niet beschikbaar)
	Nieuw wachtwoord	15
	Bevestigen	15

Op de infopagina staat de informatie en status van deze projector.



Druk op **Exit (Afsluiten)** om terug te gaan naar de pagina voor extern netwerkgebruik.

Ga naar <http://www.crestron.com> & [www.crestron.com/getroomview](http://www.crestron.com/getroomview) voor meer informatie.

## Gebruik op grote hoogte

Aanbevolen wordt dat u **Hoogtemodus** activeert als uw locatie hoger dan 1500 meter (ongeveer 4920 voet) boven zeeniveau ligt, of als de projector gedurende langere tijd (>10 uur) onafgebroken wordt gebruikt.

### Zo activeert u Hoogtemodus:

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op ◀/▶ totdat het menu **SYSTEMINSTLL : Geavanceerd** is geselecteerd.
2. Druk op ▼ om **Hoogtemodus** te selecteren.
3. Druk op ◀/▶ om **Aan** te selecteren. Er wordt een bevestiging weergegeven.
4. Selecteer **Ja** en druk op **MODE/ENTER**.

**Tijdens het gebruik van de Hoogtemodus wordt er wellicht meer geluid geproduceerd omdat de ventilatoren sneller moeten draaien voor een betere koeling en optimale prestaties.**

**Als u de projector in andere dan deze extreme omstandigheden gebruikt, wordt het apparaat mogelijk automatisch uitgeschakeld om te voorkomen dat de projector oververhit geraakt. Schakel over naar Hoogtemodus om deze symptomen op te lossen. Dit betekent echter niet dat de projector in alle ruwe of extreme omstandigheden kan worden gebruikt.**



# De projector uitschakelen

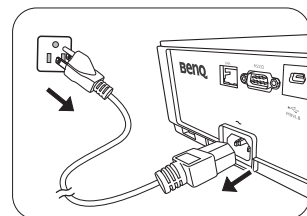
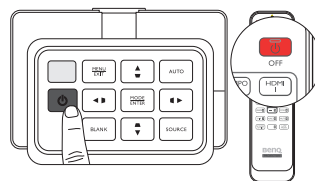
Schakel de projector uit door op **ENERGIE** (⏻) op de projector of **OFF** ⏻ op de afstandsbediening te drukken. Vervolgens verschijnt een waarschuwing. Druk nogmaals op **ENERGIE/ OFF** (⏻).

- De Powerindicator knippert oranje en de ventilatoren blijven ongeveer twee minuten draaien om de lamp af te koelen. De projector reageert niet op opdrachten zolang het koelen niet is voltooid.

☞ **Nadat de projector is uitgeschakeld, mag u de stekker van de projector pas uit het stopcontact trekken als het afkoelen voltooid is en de ventilatoren niet meer draaien. Als het afkoelproces op enige wijze wordt onderbroken, kan dit resulteren in oververhitting en kan de projector beschadigd raken.**

- De Powerindicator brandt oranje nadat de lamp is afgekoeld en de ventilatoren zijn gestopt.
- Als de projector gedurende langere tijd niet wordt gebruikt, trek dan het netsnoer uit het stopcontact.
- Ter bescherming van de lamp reageert de projector niet op opdrachten tijdens het afkoelen.

- ☞ **De daadwerkelijke levensduur van de lamp kan variëren, afhankelijk van de omgevingsomstandigheden en het gebruik.**
- **Als u kort na het uitschakelen de projector weer probeert in te schakelen, kunnen de ventilatoren enkele minuten blijven draaien om de projector af te koelen. Druk nogmaals op ⏻ Energie/ON om de projector te starten nadat de ventilatoren zijn gestopt en de Powerindicator oranje brandt.**



# Schermmenu's (OSD)

## Schermmenustructuur (OSD)

De schermmenu's (OSD) verschillen afhankelijk van het geselecteerde signaaltype.

Hoofdmenu	Submenu	Opties		
<b>Beeld</b>	Beeldmodus	Bright/Presentation/sRGB/Cinema(3D)/User 1/User 2		
	Referentiemodus	Bright/Presentation/sRGB/Cinema/User 1/User 2		
	Helderheid	0~50~100		
	Contrast	0~50~100		
	Kleur	0~50~100		
	Tint	0~50~100		
	Scherpte	0~15		
	Geavanceerd...	Zwartniveau	0 IRE/7,5 IRE	
		Ruisonderdrukking	0-31	
		Kleurtemperatuur	Koel/Normaal/Warm/Standaardtemp.	
			Rood effect	0~200
			Groen effect	0~200
			Blauw effect	0~200
		Kleurtemperatuur fijn afstellen	Rode hoek	0~511
			Groene hoek	0~511
			Blauwe hoek	0~511
			Primaire kleur	Rood/Groen/Blauw/Cyaan/Magenta/Geel
		3D-kleurbeheer	Tint	0~100
			Verzadiging	0~100
	Effect		0~100	
Gammaselectie	1,6/1,8/2,0/2,2/2,4/2,5/2,6/2,8/BenQ			
Brilliant Color	Aan/Uit			
Gebr.mod.naam wz	Gebruiker 1/Gebruiker 2			
Beeldinstellingen herstellen	Huidige/Alle			
<b>Weergave</b>	Wandkleur	Uit/Lichtgeel/Roze/Lichtgroen/Blauw/Schoolbord		
	Beeldverhouding	Auto/Reël/4:3/16:9/16:10		
	Overscanaanpassing	0/1/2/3		
	2D-keystone			
	Passend in hoek	Links bovenaan/Rechts bovenaan/Links onderaan/Rechts onderaan		
	3D	3D-modus	Auto/Uit/Frame opeenv./Frame-packing/Boven-onder/Naast elkaar	
		3D-sync omkeren	Uit/Omkeren	
		3D-instellingen opslaan	3D-instellingen 1/3D-instellingen 2/3D-instellingen 3	
		3D-instellingen toepassen	3D-instellingen 1/3D-instellingen 2/3D-instellingen 3/Uit	
		Lessjabloon	Schoolbord Wit bord	Uit/Lettervorming/Werkblad/Coördinatenkaart

Hoofdmenu	Submenu	Opties	
<b>Bron</b>	Snel zoeken	Aan/Uit	
	HDMI-instellingen	Hdmi-formaat	Auto/Volledig/Limit
		Kleurruimteconversie	Auto/RGB/YUV
		Hdmi-equalizer	HDMI 1: Auto/1/2/3/4/5 HDMI 2: Auto/1/2/3/4/5
	Geluidsinstellingen	Geluid uit	Aan/Uit
		Volume	0 ~ 5 ~ 10
		Beltoon aan/uit	Aan/Uit
	Positie	H: -10 ~ 0 ~ 10/ V: -10 ~ 0 ~ 10	
	Fase	0 ~ Auto ~ 31	
	Horizontale afmeting	-15 ~ 0 ~ 15	
<b>SYSTEEMIN- STLL : Basis</b>	Taal	English / Français / Deutsch Italiano / Español / Русский 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / हिन्दी / Polski Magyar / Hrvatski / Română / Norsk / Dansk / Български / Suomi / Indonesian / Ελληνικά / العربية / हिन्दी	
	Projectorinstallatie	Voorkant/Achterkant/Plafond achter/ Plafond voorkant	
	Menu-instellingen	Weergaveduur menu	5 sec./10 sec./20 sec./30 sec./Altijd
		Menupositie	Midden/Links bovenaan/Rechts bovenaan/Rechts onderaan/Links onderaan
		Herinnering	Aan/Uit
	Gebruiksinstellingen	Direct inschakelen	Aan/Uit
		Inschakelen bij signaal	Aan/Uit
		Automatisch uitschakelen	Uit/3 min./10 min./15 min./20 min./ 25 min./30 min.
		Inactief-timer	Uit/5 min./10 min./15 min./20 min./ 25 min./30 min.
		Slaaptimer	Uit/30 min./1 uur/2 uur/3 uur/4 uur/ 8 uur/12 uur
	Externe ontvanger	Voorkant/Bovenkant/ Voorkant+Bovenkant/Uit	
	Paneeltoetsblokkering	Aan/Uit	
	Achtergrondkleur	BenQ/Zwart/Blauw/Paars	
	Opstartscherm	BenQ/Zwart/Blauw	
	Testpatroon	Aan/Uit	

Hoofdmenu	Submenu	Opties		
<b>SYSTEEMIN-STLL : Geavanceerd</b>	Hoogtemodus	Aan/Uit		
	Lampinstellingen	Lamp Mode	Normaal/Economisch	
		Lamptimer herst.	Herstellen/Annuleren	
	Lampinstellingen	Lamptimer	Gebruikstijd lamp	
			Normale modus	
			Economische modus	
			Equivalent lampuren	
	Beveiligingsinstellingen	Inschakelblokkering	Aan/Uit	
		Wachtwoord wijzigen		
	Baud-ratio		2400/4800/9600/14400/19200/38400/57600/115200	
	Ondertitels	Ondertitels aan	Aan/Uit	
		Ondertitelversie	OT1/OT2/OT3/OT4	
	Stand-by-instellingen	Netwerk	Netwerkstand-bymodus inschakelen	Aan/Uit
			Netwerkstand-bymodus automatisch uitschakelen	Nooit/20 min./1 uur/3 uur/6 uur
		Beeldscherm-uit	Aan/Uit	
		Audio pass-through	Uit/Audio-in/Audio L/R/HDMI-2/HDMI-1/MHL	
	Netwerkinstellingen	Kabel-1an	Status/DHCP/IP-adres/Subnetmasker/Standandaardgateway/Dns-server/Apply	
		AMX-apparaat herstellen	Aan/Uit	
		MAC-adres		
	Instll. herstellen		Reset/Annul.	
<b>Informatie</b>	Native resolutie			
	Gedetecteerde resolutie			
	Bron			
	Beeldmodus			
	Lamp Mode			
	3D-formaat			
	Kleursysteem			
	Gebruikstijd lamp			
	Firmware-versie			

De menuopties zijn beschikbaar wanneer de projector minstens één goed signaal ontvangt. Als geen apparatuur op de projector is aangesloten of als geen signaal wordt waargenomen, zijn er beperkte menuopties beschikbaar.





## Beeld menu

Functie	Beschrijving
<b>Beeldmodus</b>	Met de vooraf ingestelde beeldmodi kunt u de instellingen van het projectorbeeld aanpassen aan het programmatype. Zie " <a href="#">Een vooraf ingestelde modus selecteren</a> " op pagina 32 voor details.
<b>Referentiemodus</b>	Hiermee selecteert u een voorkeursmodus die voldoet aan uw beeldkwaliteitwensen en kunt u het beeld verder verfijnen op basis van onderstaande selecties. Zie " <a href="#">De Gebruiker 1/Gebruiker 2 modus instellen</a> " op pagina 33 voor details.
<b>Helderheid</b>	Hiermee past u de helderheid van het beeld aan. Zie " <a href="#">Aanpassen van Helderheid</a> " op pagina 35 voor details.
<b>Contrast</b>	Stelt de mate van verschil tussen donker en licht in het beeld in. Zie " <a href="#">Aanpassen van Contrast</a> " op pagina 35 voor details.
<b>Kleur</b>	Hiermee past u het verzadigingsniveau van de kleuren aan -- de sterkte van elke kleur in een videobeeld. Zie " <a href="#">Aanpassen van Kleur</a> " op pagina 35 voor details.
<b>Tint</b>	Hiermee past u de rode en groene kleurtonen van het beeld aan. Zie " <a href="#">Aanpassen van Tint</a> " op pagina 35 voor details.
<b>Scherpte</b>	Maakt het beeld scherper of zachter. Zie " <a href="#">Aanpassen van Scherpte</a> " op pagina 35 voor details.
<b>Beeldinstellingen herstellen</b>	Herstelt de standaard fabriekswaarden van alle instellingen in het menu <b>Beeld</b> . Zie " <a href="#">De beeldmodus herstellen</a> " op pagina 34 voor details.
<b>Gebr.mod.naam wz</b>	Wijzigt de naam van <b>Gebruiker 1</b> , <b>Gebruiker 2</b> of <b>sRGB</b> . Zie " <a href="#">De naam van gebruikersmodi veranderen</a> " op pagina 33 voor details.






## Beeld menu (Geavanceerd)

Functie	Beschrijving
<b>Zwartniveau</b>	Stelt de grijstinten van het beeld in op <b>0 IRE</b> of <b>7,5 IRE</b> . Zie " <a href="#">Instellen van Zwartniveau</a> " op pagina 36 voor details.
<b>Ruisonderdrukking</b>	Past de beeldkwaliteit aan. Zie " <a href="#">Ruisonderdrukking instellen</a> " op pagina 36 voor details.
<b>Kleurtemperatuur</b>	Er zijn diverse instellingen voor kleurtemperatuur beschikbaar. Zie " <a href="#">Een kleurtemperatuur selecteren*</a> " op pagina 36 voor details.
<b>Kleurtemperatuur fijn afstellen</b>	Zie " <a href="#">Een voorkeurskleurtemperatuur instellen</a> " op pagina 37 voor details.
<b>3D-kleurbeheer</b>	Zie " <a href="#">Kleurbeheer</a> " op pagina 38 voor details.
<b>Gammaselectie</b>	Zie " <a href="#">Een gamma-instelling selecteren</a> " op pagina 37 voor details.
<b>Brilliant Color</b>	Zie " <a href="#">Aanpassen van Brilliant Color</a> " op pagina 37 voor details.


## Weergave menu

Functie	Beschrijving
<b>Wandkleur</b>	Corrigeer de kleur van het geprojecteerde beeld als het projectieoppervlak niet wit is. Zie " <a href="#">Een wandkleur instellen</a> " op pagina 41 voor details.
<b>Beeldverhouding</b>	Er zijn diverse opties voor instelling van de beeldverhouding, afhankelijk van het ingangsignaal. Zie " <a href="#">De beeldverhouding selecteren</a> " op pagina 39 voor details.
<b>Overscanaanpassing</b>	Verbergt de slechte beeldkwaliteit in de vier randen. U kunt ook zelf op ◀/▶ drukken om te bepalen hoeveel wordt verborgen. Instelling 0 betekent dat 100% van het beeld wordt weergegeven. Hoe hoger de waarde, hoe meer van het beeld wordt verborgen, terwijl het scherm gevuld en geometrisch kloppend blijft.
<b>2D-keystone</b>	Corrigeert eventuele keystone-fouten in het beeld. Zie " <a href="#">De 2D-keystone-functie gebruiken</a> " op pagina 30 voor details.
<b>Passend in hoek</b>	Past één van de vier hoeken afzonderlijk aan zodat het geprojecteerde beeld recht is. Zie " <a href="#">De Passend in hoek-functie gebruiken</a> " op pagina 31 voor details.  <b>Als Passend in hoek is aangepast, en u de beeldverhouding of overscan aanpast, wordt Passend in hoek opnieuw ingesteld.</b>
<b>3D</b>	Deze projector ondersteunt het afspelen van driedimensionale (3D) content vanaf 3D-compatibele videoapparatuur en andere beeldbronnen, zoals gameconsoles (met 3D-gamedisks), 3D Blu-rayspelers (met 3D Blu-raydisks), 3D TV (met 3D-kanaal), en dergelijke. Nadat de 3D-videoapparatuur op de projector is aangesloten, draagt u de BenQ 3D-bril en zorgt u dat deze is ingeschakeld om 3D-beelden te bekijken.  <b>Houd rekening met het volgende als u 3D-beelden bekijkt:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Het beeld kan vervormd lijken. Dit is geen storing van het product.</li> <li>• Neem voldoende pauzes als u 3D-beelden bekijkt.</li> <li>• Stop met het kijken van 3D-beelden als u zich moe of onprettig voelt.</li> <li>• Blijf op een afstand tot het scherm van ongeveer driemaal de effectieve hoogte van het scherm als u 3D-beelden kijkt.</li> <li>• Kinderen en personen met een overgevoeligheid voor licht, met hartproblemen of met een ander medisch probleem dienen voorzichtig te zijn met het bekijken van 3D-beelden.</li> </ul> De standaardinstelling is <b>Auto</b> en de projector kiest automatisch een geschikt 3D-formaat als 3D-beelden worden gedetecteerd. Als de projector het 3D-formaat niet kan herkennen, kiest u handmatig de gewenste 3D-modus.  <b>Als deze functie is ingeschakeld:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De helderheid van het geprojecteerde beeld wordt verminderd.</li> <li>• De Beeldmodus kan niet worden aangepast.</li> <li>• De 2D-trapezium kan alleen in beperkte mate worden aangepast.</li> </ul>  <b>De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.</b>
<b>Lessjabloon</b>	Zie " <a href="#">Onderwijsjabloons</a> " op pagina 43 voor details.

## Bron menu


Functie	Beschrijving
<b>Snel zoeken</b>	Stelt in of de projector automatisch naar ingangsignalen zoekt. Als de optie is ingesteld op <b>Aan</b> , zoekt de projector naar ingangsignalen totdat een signaal is gevonden. Als de functie niet is geactiveerd, selecteert de projector het laatst gebruikte ingangsignaal.
<b>Hdmi-formaat</b>	<p><b>Hdmi-formaat</b></p> <p>Selecteert een ingangtype voor het HDMI-signaal. <b>Auto</b> is standaard en de aanbevolen instelling. U kunt het ingangtype ook handmatig instellen. De verschillende ingangtypes gebruiken verschillende normen voor het helderheidsniveau.</p> <p> <b>Deze functie is alleen beschikbaar als het HDMI-signaal is gekozen.</b></p> <p><b>Kleurruimteconversie</b></p> <p>In het onwaarschijnlijke geval dat u de projector aansluit op een apparaat (zoals een dvd- of Blu-rayspeler) via de HDMI-ingang van de projector en het geprojecteerde beeld onjuiste kleuren vertoont, past u de instelling van de kleurruimte aan op een optie die past bij de kleurruimte-instelling van het uitvoerapparaat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> selecteert automatisch een geschikte kleurruimte voor het inkomende HDMI-signaal.</li> <li>• <b>RGB:</b> Stelt de kleurruimte in op RGB.</li> <li>• <b>YUV:</b> stelt de kleurruimte in op YUV.</li> </ul> <p> <b>Deze functies zijn alleen beschikbaar als het HDMI/MHL- of HDMI-signaal is geselecteerd.</b></p> <p><b>Hdmi-equalizer</b></p> <p>Past de versterkingsinstellingen van de equalizer aan voor een HDMI-signaal. Hoe hoger de instelling, hoe hoger de versterking. Als de projector over meer dan een HDMI-poort beschikt, selecteert u eerst de HDMI-poort voordat u de waarde aanpast.</p>
<b>Geluidsinstellingen</b>	Zie " <a href="#">Het geluid aanpassen</a> " op pagina 42 voor details.
<b>Positie</b>	De pagina wordt weergegeven waarop u de positie kunt aanpassen. U verplaatst het geprojecteerde beeld met de richtingspijlen. De waarden die onder aan de pagina worden weergegeven, veranderen elke keer als u op een knop drukt, totdat ze het maximum of minimum bereiken. De standaard fabriekswaarden ervan worden hersteld als de projector opnieuw wordt gestart.
<b>Fase</b>	<p>Hiermee past u de klokfase aan om vervorming van het beeld te verminderen.</p> <div style="text-align: right;"></div> <p> <b>Deze functie is alleen beschikbaar als het signaal Component of PC is geselecteerd.</b></p>
<b>Horizontale afmeting</b>	<p>Stelt de horizontale breedte van het beeld in.</p> <p> <b>Deze functie is alleen beschikbaar als het signaal Component of PC is geselecteerd.</b></p>



## SYSTEEMINSTLL : Basis menu

Functie	Beschrijving
<b>Taal</b>	Hiermee stelt u de taal voor de Schermmenu's (OSD) in. Zie " <a href="#">De menu's gebruiken</a> " op pagina 25 voor details.
<b>Projectorinstallatie</b>	U kunt de projector tegen het plafond of achter een scherm installeren, of met één of meer spiegels. Zie " <a href="#">Het kiezen van een plek</a> " op pagina 15 voor details.
<b>Menu-instellingen</b>	<p><b>Weergaveduur menu</b></p> <p>Bepaalt hoe lang het OSD op het scherm wordt weergegeven nadat u op de knop hebt gedrukt. U kunt een waarde tussen 5 en 30 seconden kiezen, in stappen van 5 seconden.</p> <p><b>Menupositie</b></p> <p>Hiermee stelt u de positie van het schermmenu (OSD) in.</p> <p><b>Herinnering</b></p> <p>Stelt in of berichten van de OSD-menu over de status van gedetecteerde signalen worden weergegeven.</p>
<b>Gebruiksinstellingen</b>	<p><b>Direct inschakelen</b></p> <p>Stelt in of de projector direct wordt ingeschakeld als netstroom wordt gedetecteerd, zonder dat op de toets <b>ENERGIE</b> op de projector of <b>ON</b> op de afstandsbediening hoeft te worden gedrukt.</p> <p><b>Inschakelen bij signaal</b></p> <p>Bepaalt of de projector direct wordt ingeschakeld zonder op <b>ENERGIE</b> op de projector of <b>ON</b> op de afstandsbediening te drukken als de projector op stand-by staat en een signaal op de vga-kabel wordt gedetecteerd.</p> <p><b>Automatisch uitschakelen</b></p> <p>Voorkomt onnodige projectie als gedurende langere tijd geen signaal wordt gedetecteerd. Zie "<a href="#">Instellen van Automatisch uitschakelen</a>" op pagina 60 voor details.</p> <p><b>Inactief-timer</b></p> <p>Bepaalt hoe lang een schermafbeelding wordt verborgen wanneer de functie Leeg is geactiveerd. Als de ingestelde tijd is verstreken, wordt het beeld hersteld. Zie "<a href="#">Het beeld verbergen</a>" op pagina 41 voor details.</p> <p><b>Slaaptimer</b></p> <p>Stelt de timer voor automatisch uitschakelen in. De timer kan worden ingesteld op een waarde tussen 30 minuten en 12 uur.</p>
<b>Externe ontvanger</b>	Hiermee kunt u de <b>Voorkant</b> , <b>Bovenkant</b> of <b>Voorkant+Bovenkant</b> IR-sensoren van de afstandsbediening al dan niet activeren.
<b>Paneeltoetsblokkering</b>	Schakelt alle paneeltoetsen in of uit, behalve <b>ENERGIE</b> op de projector en alle knoppen op de afstandsbediening. Zie " <a href="#">Besturingstoetsen blokkeren</a> " op pagina 41 voor details.
<b>Achtergrondkleur</b>	Hiermee kunt u de kleur van het achtergrondschermbild kiezen dat wordt weergegeven als er geen ingangssignaal wordt gedetecteerd.
<b>Opstartscherm</b>	Hiermee selecteert u het logoschermbild dat wordt weergegeven bij het opstarten van de projector. U hebt de keuze uit het <b>BenQ</b> logoschermbild, het scherm <b>Blauw</b> of het scherm <b>Zwart</b> .
<b>Testpatroon</b>	Zie " <a href="#">Het testpatroon gebruiken</a> " op pagina 43 voor details.  De functie is alleen beschikbaar als de projector geen ingangssignaal detecteert.



## SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd menu

Functie	Beschrijving
<b>Hoogtemodus</b>	Selecteer deze modus wanneer u de projector op grote hoogte of bij hoge temperaturen gebruikt. Zie " <a href="#">Gebruik op grote hoogte</a> " op pagina 48 voor details.
<b>Lampinstellingen</b>	<p><b>Lamp Mode</b></p> <p>Stelt het energieverbruik van de projectorlamp in op de modus Normaal of Economisch. Zie "<a href="#">De lampmodus instellen</a>" op pagina 44 voor details.</p> <p><b>Lamptimer herst.</b></p> <p>Als de lamp wordt vervangen, kiest u <b>Reset</b> om de lamptimer weer in te stellen op "0". Zie "<a href="#">Stelt de lamptimer in op nul</a>" op pagina 64 voor details.</p> <p><b>Lamptimer</b></p> <p>Toont informatie over lampuren. Zie "<a href="#">Het aantal lampuren opzoeken</a>" op pagina 60 voor details.</p>
<b>Beveiligingsins Tellingen</b>	<p><b>Wachtwoord / Inschakelblokkering</b></p> <p>Hiermee beperkt u het gebruik van de projector tot degenen die het juiste wachtwoord kennen. Zie "<a href="#">De wachtwoordbeveiliging gebruiken</a>" op pagina 26 voor details.</p> <p><b>Wachtwoord wijzigen</b></p> <p>Voordat u het wachtwoord wijzigt, dient u het huidige wachtwoord in te voeren. Zie "<a href="#">Het wachtwoord wijzigen</a>" op pagina 27 voor details.</p>
<b>Baud-ratio</b>	Kies een baudrate die identiek is aan die van de computer, zodat u de projector via een geschikte RS-232-kabel kunt aansluiten en de firmware van de projector kunt updaten of downloaden. Deze functie is bedoeld voor gekwalificeerde reparateurs.
<b>Ondertitels</b>	<p><b>Ondertitels aan</b></p> <p>Activeer de functie door <b>Aan</b> te kiezen als het geselecteerde ingangsignaal ondertitels bevat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ondertitels: Laatst de dialoog, verhaallijn en geluidseffecten van tv-programma's en video's, die ondertitels bevatten, op het scherm (in de programmagids wordt dit vaak aangegeven met "CC").</li> </ul> <p><b>Ondertitelversie</b></p> <p>Selecteert een gewenste ondertitelmodus. Bekijk ondertitels door OT1, OT2, OT3 of OT4 te selecteren (OT1 geeft ondertitels weer in de primaire taal van uw regio).</p> <p> <b>Deze functies zijn alleen beschikbaar als het Video-signaal is geselecteerd.</b></p>

<b>Stand-by-instellingen</b>	<p><b>Netwerk</b> Kies <b>Aan</b> om de functie in te schakelen. De netwerkfunctie van de projector is beschikbaar als de projector op stand-by staat.</p> <p><b>Beeldscherm-uit</b> Kies <b>Aan</b> om de functie in te schakelen. De projector kan in de stand-bystand een vga-sigitaal leveren als op de aansluiting <b>PC</b> randapparatuur is aangesloten. Zie "<a href="#">Een beeldscherm aansluiten</a>" op pagina 22 voor meer informatie over aansluitingen.</p> <p><b>Audio pass-through</b> Druk op ◀/▶ om de bron te kiezen voor de gebruiksmodus. Zie "<a href="#">Videoapparatuur aansluiten</a>" op pagina 19 voor meer informatie over aansluitingen. Wanneer de desbetreffende verbindingen correct aangesloten zijn op het apparaat kan de projector een audiosignaal afgeven via de externe luidspreker, wanneer deze in stand-bymodus staat. De geïntegreerde luidspreker(s) worden in de stand-bymodus gedempt.</p> <p> <b>Als deze functie is ingeschakeld wordt het stand-by-stroomverbruik licht hoger.</b></p>
<b>Netwerkinstellingen</b>	<p><b>Kabel-lan</b> Zie "<a href="#">De projector besturen in een kabel-lanomgeving</a>" op pagina 45 voor details.</p>
<b>Instll. herstellen</b>	<p>Zet alle instellingen terug op de fabrieksinstellingen.</p> <p> <b>De volgende instellingen blijven behouden: namen van gebruikermodi, 2D-keystone, Kleurruimteconversie, Taal, Projectorinstallatie, Hoogtemodus en Wachtwoord.</b></p>

## Informatie menu

Dit menu geeft de huidige status van de projector aan.

 Sommige beeldaanpassingen zijn alleen mogelijk wanneer bepaalde ingangen in gebruik zijn. Aanpassingen die niet beschikbaar zijn, worden niet weergegeven op het scherm.

Functie	Beschrijving
<b>Native resolutie</b>	Geeft de native resolutie van het ingangssignaal weer.
<b>Gedetecteerde resolutie</b>	Geeft de gedetecteerde resolutie van het ingangssignaal weer.
<b>Bron</b>	Geeft de huidige signaalbron weer.
<b>Beeldmodus</b>	Geeft de geselecteerde modus weer in het menu <b>Beeld &gt; Beeldmodus</b> .
<b>Lamp Mode</b>	Geeft de geselecteerde lampmodus weer in het menu <b>SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd &gt; Lamp Mode</b> .
<b>3D-formaat</b>	Geeft de huidige 3D-modus aan. Is uitsluitend beschikbaar als de modus <b>3D</b> is ingeschakeld.
<b>Kleursysteem</b>	Geeft de indeling van het ingangssysteem aan.
<b>Gebruikstijd lamp</b>	Toont de totale gebruiksduur van de lamp.
<b>Firmware-versie</b>	Toont de huidige versie van de firmware

# Extra informatie


## Onderhoud van de projector

De projector heeft maar weinig onderhoud nodig. Het enige dat u regelmatig moet doen, is de lens schoonhouden. Verwijder nooit onderdelen van de projector, met uitzondering van de lamp. Neem contact op met uw verkoper of plaatselijke klantenservice als de projector niet normaal functioneert.

### De lens reinigen

Reinig de lens als u vuil of stof op het oppervlak ziet. Voordat u de lens schoonmaakt, schakelt u de projector uit, trekt u de stroomkabel uit het stopcontact en laat u hem een aantal minuten staan om volledig af te koelen.

1. Verwijder stof met een fles met gecompriëerde lucht. (Beschikbaar bij bouwmarkten of fotografiezaken.)
2. Als er hardnekkige stof- of vetvlekken zijn, gebruikt u een speciale lensborstel of vochtige schone lensdoek met lenscleanser om zachtjes over het oppervlak van de lens te vegen.
3. Gebruik nooit een schuursponsje, reinigingsmiddel met alkaline/zuur, schuurmiddel of vluchtig oplosmiddel, zoals alcohol, wasbenzine, thinner of insecticide. Het gebruik van zulke stoffen of langdurig contact met materiaal van rubber of vinyl, kan resulteren in beschadiging van het oppervlak en behuizing van de projector.

 **Raak nooit met uw vinger de lens aan en wrijf nooit met schuurmiddelen over de lens. Zelfs papieren doekjes kunnen de lenscoating beschadigen. Gebruik uitsluitend lensborstels, doekjes en schoonmaakmiddelen die speciaal gericht zijn op optische apparatuur. Maak de lens nooit schoon als de projector is ingeschakeld of als deze nog warm is van het gebruik. Schakel de projector uit en laat de projector volledig afkoelen voordat u de lens reinigt.**

### De projectorbehuizing reinigen

Voordat u de behuizing schoonmaakt, schakelt u de projector uit, trekt u de stroomkabel uit het stopcontact en laat u hem een aantal minuten staan om volledig af te koelen.

1. Verwijder vuil of stof met een zachte, droge en pluisvrije reinigingsdoek.
2. Voor het verwijderen van hardnekkige vlekken gebruikt u een zachte doek die u hebt bevochtigd met water en een neutraal schoonmaakmiddel. Veeg hiermee de behuizing schoon.

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

### De projector opbergen

Als u de projector gedurende lange tijd niet gebruikt:

1. Zorg dat de temperatuur en de luchtvochtigheid van de opslagruimte binnen het aanbevolen bereik van de projector vallen. Raadpleeg de pagina met specificaties in deze handleiding of neem contact op met uw dealer over het bereik.
2. Schuif de verstelvoetjes in.
3. Haal de batterijen uit de afstandsbediening.
4. Verpak de projector in de oorspronkelijke of een soortgelijke verpakking.

### De projector vervoeren

Het verdient aanbeveling de projector in de oorspronkelijke of een gelijkwaardige verpakking te vervoeren.

## Meer informatie

Ga via onderstaande koppeling naar de lokale website om de klantenservice te vinden:

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

# Informatie over de lamp

## Het aantal lampuren opzoeken

De gebruiksduur van de lamp (lampuren) wordt automatisch berekend, terwijl de projector wordt gebruikt, door de ingebouwde timer.

### Informatie over het aantal lampuur verkrijgen:

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd** is geselecteerd.
2. Druk op **▼** om **Lampinstellingen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Lampinstellingen** wordt geopend.
3. Druk op **▼** om **Lamptimer** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Lamptimer** wordt geopend.
4. Sluit het menu af door op **MENU/EXIT** te drukken.

## De levensduur van de lamp verlengen

De projectielamp is een verbruiksartikel. Door de volgende instellingen in het OSD-menu te veranderen kunt u de levensduur van de lamp maximaliseren.

### • Instellen van Lamp Mode als Economisch

Als u de **Economisch** gebruikt, wordt het geluid en het energieverbruik van het systeem verminderd. Als de modus **Economisch** is geselecteerd wordt het licht verminderd en worden de geprojecteerde beelden donkerder.

De modus **Economisch** verlengt ook de levensduur van de projectorlamp. Stel de modus **Economisch** in door naar het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd > Lampinstellingen > Lamp Mode** te gaan en op **MODE/ENTER** te drukken. Druk op **▼** om **Economisch** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.

### • Instellen van Automatisch uitschakelen

Via deze functie wordt de projector automatisch uitgeschakeld als er gedurende een ingestelde periode geen ingangsignaal wordt gedetecteerd.





Activeer **Automatisch uitschakelen** door het menu **SYSTEEMINSTLL : Basis > Gebruiksinstellingen > Automatisch uitschakelen** te openen en druk op **◀/▶** om een tijdsperiode te kiezen. De tijdsduur kan worden ingesteld op 3 minuten of 10 tot 30 minuten, in stappen van 5 minuten. Als de ingestelde tijdsduur niet overeenkomt met uw voorkeur, kies dan **Uit**. De projector wordt niet automatisch binnen een bepaalde periode uitgeschakeld.

## De timing van de lampvervanging

Als het Lamp-indicator rood oplicht of als een bericht in beeld komt, dat aangeeft dat u de lamp moet vervangen, dient u een nieuwe lamp te installeren of met het apparaat naar uw leverancier te gaan. Een oude lamp kan storing in de projector veroorzaken. In sommige gevallen kan de lamp ontploffen. Ga naar <http://www.BenQ.com> voor een vervangende lamp.

De waarschuwingslampjes van de lamp en de temperatuur gaan branden als de lamp te heet wordt. Zet de stroom uit en laat de projector 45 minuten afkoelen. Als de indicatoren Lamp of Temp nog steeds branden nadat de stroom weer is ingeschakeld, neemt u contact op met uw verkoper. Zie "Indicatoren" op pagina 65 voor details.

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

Status	Bericht
<p>Installeer een nieuwe lamp voor optimale prestaties. Als de projector meestal op de modus <b>Economisch</b> is ingesteld (zie "<a href="#">Het aantal lampuren opzoeken</a>" op pagina 60), kunt u de projector nog blijven gebruiken totdat de volgende lampuurwaarschuwing verschijnt.</p> <p>Druk op <b>MODE/ENTER</b> om het bericht te negeren.</p>	
<p>Het wordt ten zeerste aanbevolen dat u de lamp vervangt. De lamp is een verbruiksartikel. De helderheid van de lamp vermindert na verloop van tijd. Dit is normaal. U kunt de lamp vervangen als de helderheid aanzienlijk is afgenomen.</p> <p>Druk op <b>MODE/ENTER</b> om het bericht te negeren.</p>	 
<p>De lamp <b>MOET</b> worden vervangen voordat de projector opnieuw normaal functioneert.</p> <p>Druk op <b>MODE/ENTER</b> om het bericht te negeren.</p>	

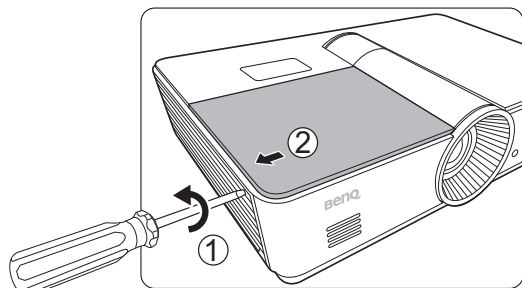
☞ "XXXX" in bovenstaande melding zijn getallen die per model kunnen verschillen.

## De lamp vervangen

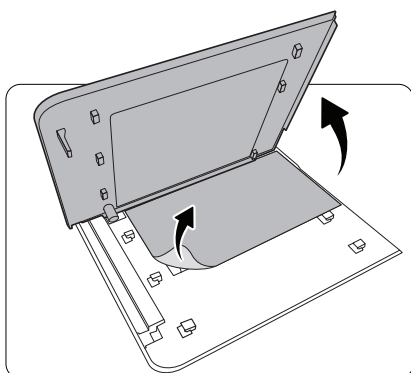


- Om het risico van een elektrische schok te vermijden, dient u altijd de projector uit te schakelen en de stekker van het netsnoer uit het stopcontact te verwijderen voordat u de lamp vervangt.
- Om de kans op brandwonden te verkleinen, dient u de projector gedurende ten minste 45 minuten te laten afkoelen 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. Breng de lamp naar het klein chemisch afval in overeenstemming met de plaatselijke milieuregelgeving.
- Aanbevolen wordt een geschikte projectorlamp aan te schaffen als vervanging om de optimale prestaties van de projector te verzekeren.
- Als de lamp wordt vervangen terwijl de projector ondersteboven aan het plafond hangt, let dan goed op dat niemand onder de lampklep staat om mogelijk letsel of schade aan de ogen door glasscherven te voorkomen.
- Zorg altijd voor goede ventilatie als u omgaat met gebroken lampen. We raden u aan een stofmasker, veiligheidsbril of gezichtsmasker te gebruiken en beschermende kleding, zoals handschoenen, te dragen.

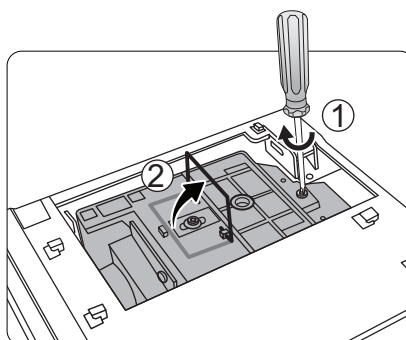
1. Schakel het apparaat uit en trek de stekker van de projector uit het stopcontact. Zet alle aangesloten apparatuur uit en trek alle andere kabels los. Zie ["De projector uitschakelen"](#) op pagina 49 voor details.
2. Draai de schroef van de lampklep los.



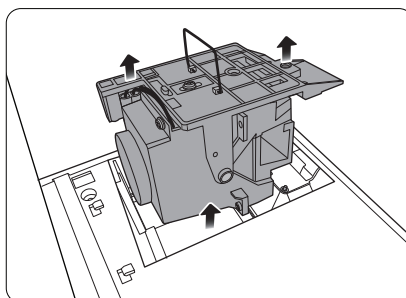
3. Verwijder de lampklep.



4. Draai de schroef los die de lamp van de projector bevestigt. Trek de lampstekker los van de projector.



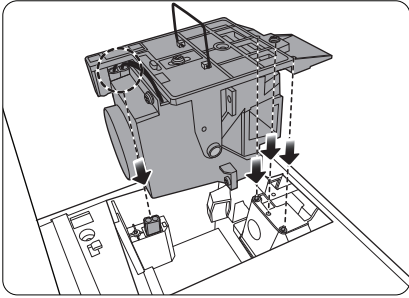
5. Til de hendel op zodat deze loodrecht op de lamp staat. Trek de lamp langzaam aan de hendel uit de projector.



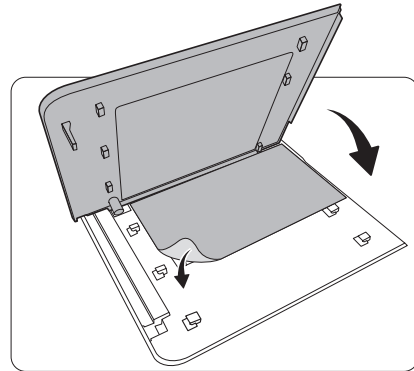
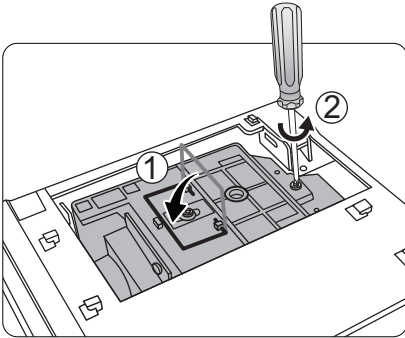
#### Opmerkingen

- Als u te snel trekt, kan de lamp breken waardoor glasscherven in de projector terecht kunnen komen. Om de kans op verwondingen aan vingers of schade aan onderdelen binnen in de projector te verkleinen, dient u voorzichtig te werk te gaan als u lampglas verwijdert dat is gebroken.
- Plaats de lamp niet in de buurt van water, binnen bereik van kinderen, in de buurt of boven warmtebronnen of bij ontvlambare materialen.
- Steek uw handen niet in de projector nadat de lamp is verwijderd. Als u de interne optische componenten aanraakt, kan dit resulteren in wazige beelden op het scherm.

- Plaats de vervangende lamp. Let op dat u deze helemaal en stevig op z'n plek duwt.
- Plaats de lampklep terug.



- Zorg dat de hendel goed vast op z'n plek zit. Draai de schroef vast die de lampbox bevestigt.



- Draai de schroeven van de lampklep weer vast.
- Steek de stekker weer in het stopcontact en zet de projector aan.

#### Opmerkingen

- Pas op dat u de schroeven niet te stevig vastschroeft.
- Een losse schroef kan tot een slechte verbinding leiden, met storingen tot gevolg.

## Stelt de lamptimer in op nul

 Stel de gebruiksduur van de lamp niet op nul in als de lamp niet is vervangen. Wanneer u dat wel doet, kan dat tot schade leiden.

- Druk na het opstartlogo op **MENU/EXIT** en druk vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **SYSTEEMINSTLL : Geavanceerd** is geselecteerd.
- Druk op **▼** om **Lampinstellingen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Lampinstellingen** wordt geopend.
- Selecteer **Lamptimer herst.** en druk op **MODE/ENTER**. Er verschijnt een waarschuwingsbericht waarin u wordt gevraagd de lamptimer te herstellen. Selecteer **Reset** en druk op **MODE/ENTER**. De lamptijd wordt op "0" gezet.



# Indicatoren

Lampje			Status
POWER	TEMP	LAMP	
<b>Situaties gerelateerd aan de stroomtoevoer</b>			
Oranje	Uit	Uit	Stand-bymodus
Groen Knippert	Uit	Uit	Opstarten
Groen	Uit	Uit	Normale werking
Oranje Knippert	Uit	Uit	Afkoelen bij normaal uitschakelen
Rood Knippert	Rood Knippert	Rood Knippert	Downloaden
Rood Knippert	Uit	Uit	Uitschakelen van schaler mislukt (data afbreken)
Rood	Uit	Rood	Herstellen van schaler mislukt (alleen videoprojector)
Uit	Rood	Uit	Downloaden via lan mislukt
Uit	Groen	Uit	LAN downloaden OK
Groen	Uit	Oranje	Levensduur lamp verstreken
<b>Inbrandgebeurtenissen</b>			
Groen	Uit	Uit	Inbranden AAN
Groen	Groen	Groen	Inbranden UIT
<b>Situaties gerelateerd aan de lamp</b>			
Uit	Uit	Rood	Storing bij lamp bij normaal gebruik
Uit	Uit	Oranje Knippert	Lamp brandt niet
<b>Situaties gerelateerd aan de temperatuur</b>			
Rood	Rood	Uit	Storing bij ventilator 1 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 25\%$ af van de gewenste snelheid)
Rood	Rood Knippert	Uit	Storing bij ventilator 2 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 25\%$ af van de gewenste snelheid)
Rood	Groen	Uit	Storing bij ventilator 3 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 25\%$ af van de gewenste snelheid)
Rood	Groen Knippert	Uit	Storing bij ventilator 4 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 25\%$ af van de gewenste snelheid)
Rood Knippert	Rood	Uit	Storing bij ventilator 5 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 26\%$ af van de gewenste snelheid)
Rood Knippert	Rood Knippert	Uit	Storing bij ventilator 6 (snelheid van de ventilator wijkt $\pm 27\%$ af van de gewenste snelheid)
Groen	Rood	Uit	Temperatuur 1 fout (temperatuurlimiet wordt overschreden)

# Problemen oplossen

Probleem	Oorzaak	Oplossing
U kunt de projector niet inschakelen.	Het netsnoer levert geen stroom.	Stop het ene uiteinde van het netsnoer in de netsnoeraansluiting aan de achterkant van de projector en het andere uiteinde in het stopcontact. Zorg dat het stopcontact is ingeschakeld (indien van toepassing). (Zie pagina 23.)
	Tijdens het afkoelproces is geprobeerd de projector weer in te schakelen.	Wacht tot de projector volledig is afgekoeld.
	Het lampdeksel is niet correct bevestigd.	Bevestig het lampdeksel op de juiste wijze. (Zie pagina 62.)
Geen beeld.	De videobron is niet ingeschakeld of niet correct aangesloten.	Schakel de videobron in en controleer of de signaalkabel correct is aangesloten. (Zie pagina 19.)
	De projector is niet correct aangesloten op het bronapparaat.	Controleer de aansluiting. (Zie pagina 19.)
	Het ingangsignaal is verkeerd geselecteerd.	Selecteer het juiste ingangsignaal met de SOURCE-toetsen op de afstandsbediening of <b>SOURCE</b> op de projector. (Zie pagina 24.)
Beel is instabiel.	De verbindingkabels zijn niet stevig aangesloten op de projector of apparatuur.	Sluit de kabels correct aan op de juiste aansluitingen. (Zie pagina 19.)
Beeld is onscherp.	De projectielens is niet correct scherpgesteld.	Pas de scherpstelling van de lens aan met de focusring. (Zie pagina 29.)
	De projector en het scherm staan scheef.	Pas indien nodig de projectiehoek, -richting en -hoogte van de projector aan. (Zie pagina 29.)
De afstandsbediening functioneert niet correct.	De batterijen zijn leeg.	Vervang beide batterijen met nieuwe. (Zie pagina 8.)
	Er bevindt zich een voorwerp tussen de afstandsbediening en de projector.	Verwijder het obstakel. (Zie pagina 8.)
	U bevindt zich te ver van de projector.	Ga niet verder dan 8 meter (26,2 voet) van de projector staan. (Zie pagina 8.)
3D-beelden worden niet correct weergegeven.	De batterij van de 3D-bril is leeg.	Laad de 3D-bril opnieuw op.
	De instellingen in het menu <b>3D</b> zijn niet correct ingesteld.	Stel de instellingen van het menu <b>3D</b> correct in.
	De Blu-raydisk is niet in 3D-formaat	Gebruik een 3D-Blu-raydisk en probeer het opnieuw.
	Het ingangsignaal is verkeerd geselecteerd.	Kies het juiste ingangsignaal met de knop <b>SOURCE</b> op de projector of afstandsbediening.

# Specificaties

 Alle specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd.

## ■ Optisch

Projectiesysteem	Single-chip DLP™-systeem
Oorspronkelijke resolutie	0,65" DLP (1920 x 1080)
Objectief	F = 2,59 tot 2,87, f = 16,88 tot 21,88 mm
Geprojecteerde schermgrootte	60" tot 180"
Lamp	370 W

## ■ Electrisch

Compatibiliteit	PC 640 x 480 tot 1920 x 1080 Video NTSC, PAL, SECAM, YPbPr (480i/480p/576i/576p/720p/1080i/1080p), HDTV (720p/1080i/1080p) Typ. = 60% NTSC
-----------------	--

## Kleuruimte

## ■ Aansluitingen

Ingangen	Analoog RGB: D-sub 15-pin (contrastekker) x 1 HDMI (V. 1.4a) x 2 MHL (V. 2.1) x 1 (gedeeld met HDMI-ingang) S-Video: Mini DIN 4-pin x 1 Component video (Y/CB/CR + Y/PB/PR) x 1 (gedeeld met RGB-ingang) Composite video x 1 RCA Audio-in x 1 PC Audio-in x 1 Microfoon x 1 RJ45 LAN x 1
----------	---

Uitgang	Analoog RGB: D-sub 15-pin (contrastekker) x 1 Audio-uit x 1
---------	--

Besturing	Luidspreker: 10 W x 2 Seriële aansluiting : RS232 9-pin (male) Usb (Type-A) x 1 Usb (mini B-type) x 1 IR-ontvanger x 2 LAN x 1 (RJ45) 12 V gelijkspanningstrigger x 1 (max. 0,5 A)
-----------	--

## ■ Algemene kenmerken

Projectorgewicht	4,9 kg (10,80 lbs)
Energie	VAC 100-240 V, 6 A, 50-60 Hz
Energieverbruik	Max. 594 W; stand-by < 0,5 W; netwerkstand-by < 3 W
Bedrijfstemperatuur	0°C tot 40°C (zonder condens)
Opslagtemperatuur	-20°C tot 60°C op zeeniveau
Relatieve vochtigheid in bedrijf/ in opslag	10% - 90% (zonder condens)
Bedrijfshoogte	0 ~ 1499 m bij 0°C tot 35°C 1500 ~ 3000 m bij 0°C tot 30°C (met Hoogtemodus ingeschakeld)
Opslaghoogte	0 ~ 12200 m @ 30°C



## ■ Timingdiagram

### Ondersteunde timing voor pc-sigitaal

Formaat	Resolutie	Vernieuwings- frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (KHz)	Pixelfrequentie (MHz)
640 x 480	VGA_60*	59,94	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,5
	VGA_75	75	37,5	31,5
	VGA_85	85,008	43,269	36
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
800 x 600	SVGA_60*	60,317	37,879	40
	SVGA_72	72,188	48,077	50
	SVGA_75	75	46,875	49,5
	SVGA_85	85,061	53,674	56,25
	SVGA_120** (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65
	XGA_70	70,069	56,476	75
	XGA_75	75,029	60,023	78,75
	XGA_85	84,997	68,667	94,5
	XGA_120** (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,5
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108
1024 x 576***	Notebook Timing	60	35,82	46,996
1024 x 600***	Notebook Timing	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45	74,25
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,87	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,81	49,702	83,5
	WXGA_75	74,934	62,795	106,5
	WXGA_85	84,88	71,554	122,5
	WXGA_120** (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25
1280 x 1024	SXGA_60***	60,02	63,981	108
	SXGA_75	75,025	79,976	135
	SXGA_85	85,024	91,146	157,5
1280 x 960	1280 x 960_60***	60	60	108
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,5
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,5
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,5
1400 x 1050	SXGA+_60***	59,978	65,317	121,75
1600 x 1200	UXGA***	60	75	162
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59,954	65,29	146,25
1920 x 1200	1920 x 1200_60*** (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154

640 x 480@67 Hz (MAC13)	640 x 480@67 Hz	66,667	35	30,24
832 x 624@75 Hz (MAC16)	832 x 624@75 Hz	74,546	49,722	57,28
1024 x 768@75 Hz (MAC19)	1024 x 768@75 Hz	74,93	60,241	80
1152 x 870@75 Hz (MAC21)	1152 x 870@75 Hz	75,06	68,68	100
1920 x 1080@60 Hz	1920 x 1080_60 (Reduce Blanking)	60	67,5	148,5
1920 x 1200@60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154

☞ \* Ondersteunde timing voor 3D-sigitaal in de formaten Frame opeenv., Boven-onder en Naast elkaar.

\*\* Ondersteunde timing voor 3D-signalen in het formaat Frame opeenv.

\*\*\* Ondersteunde timing voor 3D-sigitaal in de formaten Boven-onder en Naast elkaar.

\*\*\*\* Alleen voor de pc-ingangen (analoog RGB).

☞ Bovenstaande timingen worden eventueel niet ondersteund vanwege beperkingen van EDID-bestanden of beperkingen van de videokaart. Wellicht kunnen bepaalde timingen niet worden gekozen.

### Ondersteunde timing voor HDMI (HDCP)/MHL-ingang

Formaat	Resolutie	Vernieuwingsfrequentie (Hz)	Horizontale frequentie (KHz)	Pixelfrequentie (MHz)
480i	720 (1440) x 480*	59,94	15,73	27
480p	720 x 480*	59,94	31,47	27
576i	720 (1440) x 576	50	15,63	27
576p	720 x 576	50	31,25	27
720/50p	1280 x 720**	50	37,5	74,25
720/60p	1280 x 720***	60	45	74,25
1080/50i	1920 x 1080****	50	28,13	74,25
1080/60i	1920 x 1080****	60	33,75	74,25
1080/24P	1920 x 1080**	24	27	74,25
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25
1080/50P	1920 x 1080*****	50	56,25	148,5
1080/60P	1920 x 1080*****	60	67,5	148,5

☞ \* Ondersteunde timing voor 3D-signalen in het formaat Frame opeenv.

\*\* Ondersteunde timing voor 3D-sigitaal met de formaten Frame-packing, Boven-onder en Naast elkaar.

\*\*\* Ondersteunde timing voor 3D-sigitaal met de formaten Frame opeenv., Frame-packing, Boven-onder en Naast elkaar.

\*\*\*\* Ondersteunde timing voor 3D-sigitaal met het formaat Naast elkaar.

\*\*\*\*\* Ondersteunde timing voor 3D-sigitaal met de formaten Boven-onder en Naast elkaar.

### Ondersteunde timing voor EDTV en HDTV (via Component-ingangen)

Formaat	Resolutie	Vernieuwingsfrequentie (Hz)	Horizontale frequentie (KHz)	Pixelfrequentie (MHz)
480i	720 x 480*	59,94	15,73	13,5
480p	720 x 480*	59,94	31,47	27
576i	720 x 576	50	15,63	13,5
576p	720 x 576	50	31,25	27
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25
720/60p	1280 x 720*	60	45	74,25
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5

 \* Ondersteunde timing voor 3D-signalen in het formaat Frame openenv.

### Ondersteunde timing voor Video- en S-Video-ingang

Formaat	Vernieuwingsfrequentie (Hz)	Horizontale frequentie (KHz)	Pixelfrequentie (MHz)
NTSC*	60	15,73	3,58
NTSC 4,43	60	15,73	4,43
PAL-B/D/G/H/I/N	50	15,63	4,43
PAL M	60	15,73	3,58
PAL N	50	15,63	3,58
PAL 60	60	15,73	4,43
SECAM	50	15,63	4,25/4,41

 Ondersteunde timing voor 3D-signalen met het formaat Frame openenv.

# Informatie over garantie en auteursrechten

## Garantie

De garantie van BenQ voor dit product heeft betrekking op productie- en materiaalfouten die zich bij normaal gebruik van het apparaat manifesteren.

Wanneer u een beroep wilt doen op de garantie, dient u een geldig aankoopbewijs te kunnen overleggen. Wanneer dit product tijdens de garantieperiode defect raakt, is BenQ alleen verplicht de defecte onderdelen te vervangen (inclusief arbeidsloon). Om in geval van een defect reparatie- of servicewerkzaamheden te laten uitvoeren die onder de garantie vallen, dient u zich zo snel mogelijk te wenden tot de leverancier bij wie u het product hebt gekocht.

Belangrijk: De bovenstaande garantie vervalt als de klant heeft verzuimd het product in overeenstemming met de schriftelijke instructies van BenQ te gebruiken; met name de luchtvochtigheid moet tussen 10% en 90% liggen, de temperatuur tussen 0°C en 35°C en de projector mag niet worden gebruikt op stoffige plekken of op plekken hoger dan 3000 m. Deze garantie verleent de koper van het apparaat bepaalde rechten, evenals het zogenaamde consumentenrecht, dat echter per land kan verschillen.

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

## Copyright

Copyright © 2017, by BenQ Corporation. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden gereproduceerd, verzonden, opgeslagen in een zoekstelsel of vertaald in een andere taal of computertaal, onder geen enkele vorm en op geen enkele wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, magnetisch, optisch, chemisch, handmatig of op andere wijze, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van BenQ Corporation.

Alle handelsmerken en geregistreerde handelsmerken zijn het eigendom van de respectieve eigenaren.

## Aansprakelijkheid

BenQ Corporation is niet aansprakelijk en geeft geen garanties, uitdrukkelijk noch stilzwijgend, ten aanzien van de inhoud van deze publicatie en wijst alle garanties van verkoopbaarheid of geschiktheid voor een bepaald doel af. BenQ Corporation behoudt zich het recht voor deze publicatie te herzien en de inhoud ervan van tijd tot tijd te wijzigen zonder dat BenQ Corporation enige verplichting heeft enige persoon mededeling van die herzieningen of wijzigingen te doen.

\*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://patmarking.benq.com/> voor meer details over de patentdekking van de BenQ projector.