W2000

Digitale projector

Home Cinema-reeks

Gebruikershandleiding

Inhoud

Belangrijke veiligheidsinstructies 3

Overzicht.....6

Kenmerken van de projector 6

Inhoud van de verpakking..... 7

Standaardaccessoires 7

Optionele accessoires 7

Buitenkant van de projector 8

Bedieningselementen en functies 9

Besturingspaneel 9

Afstandsbediening 10

Installatie..... 12

Het kiezen van een plek..... 12

De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen 13

Projectieafmetingen..... 13

De projectielens verticaal verschuiven... 14

Aansluitingen 15

Aansluiten van videoapparatuur..... 15

HDMI-apparaten aansluiten..... 16

Smart-apparaten aansluiten 16

Component videoapparaten aansluiten.. 17

Videoapparaten aansluiten..... 17

Een computer aansluiten..... 18

Een draadloze Full HD-kit (WDP02) aansluiten 19

Bediening 21

De projector opstarten 21

De projector uitschakelen.....23

De projector beveiligen 23

Een veiligheidskabelslot gebruiken..... 23

De wachtwoordbeveiliging gebruiken..... 23

Een ingangssignaal selecteren.....27

De naam van een ingangssignaal wijzigen..... 27

Het geprojecteerde beeld aanpassen.....28

De projectiehoek aanpassen 28

Het beeld automatisch aanpassen 28

Het beeldformaat en de helderheid fijn afstellen 28

Keystone corrigeren.....29

Menufuncties 30

Info over de OSD-menu's 30

Met het **Basis** OSD-menu..... 32

Basis OSD-menu - met ingangssignalen verbonden 32

Basis OSD-menu - zonder ingangssignalen verbonden 35

Met het **Geavanceerd** OSD-menu . 36

BEELD menu.....37

Geluidinst. menu 43

Weergave menu 44

SYSTEEMINSTLL: Basis menu 46

SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd menu.....47

Informatie menu.....49

Geavanceerd OSD-menustructuur 50

Onderhoud.....52

Onderhoud van de projector..... 52

Informatie over de lamp..... 53

Het aantal lampuren opzoeken.....53

De levensduur van de lamp verlengen 53

De timing van de lampvervanging.....54

De lamp vervangen 55

Indicatoren..... 57

Problemen oplossen..... 59

Specificaties 60

Specificaties van de projector.....60

Afmetingen.....61

Plafondmontage 61

Timingdiagram.....62

Informatie over garantie en auteursrechten 68

Garantie 68

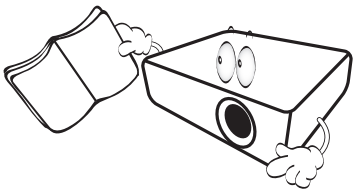
Copyright..... 68

Aansprakelijkheid 68

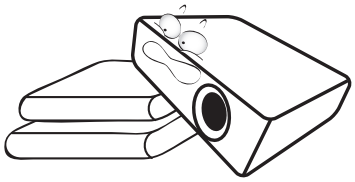
Belangrijke veiligheidsinstructies

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

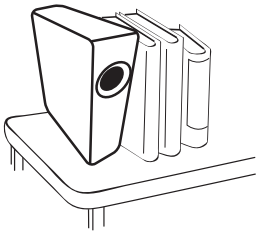
1. Lees deze gebruikershandleiding aandachtig door voordat u de projector gaat gebruiken. Bewaar deze handleiding op een veilige plek voor naslag in de toekomst.



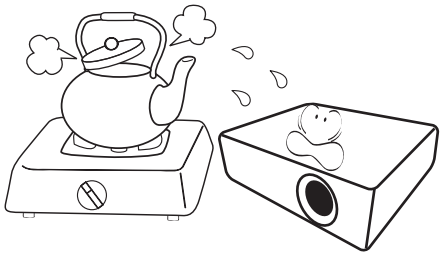
2. Plaats de projector tijdens het gebruik altijd op een stabiel en niet hellend oppervlak.
   - Plaats de projector nooit op een instabiel wagentje, standaard of tafel omdat deze dan kan vallen en kan worden beschadigd.
   - Plaats geen ontvlambare stoffen in de buurt van de projector.
   - Maak geen 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).



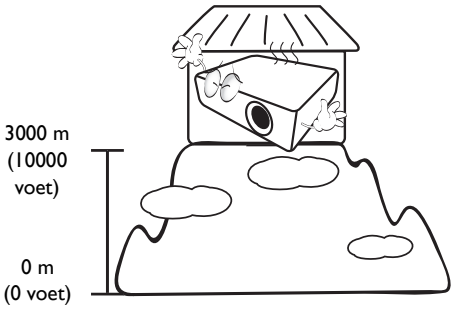
3. Plaats de projector niet verticaal. De projector kan dan namelijk vallen en letsel veroorzaken of beschadigd raken.



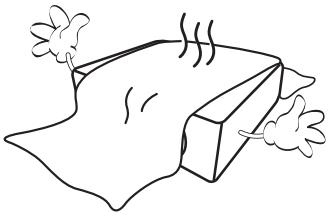
4. Plaats de projector niet in de volgende omgevingen:
   - Slecht geventileerde of gesloten ruimtes. Zorg dat de projector ten minste 50 cm van de muur staat en laat voldoende ruimte vrij rondom de projector.
   - Plekken waar de temperatuur extreem hoog kan oplopen, zoals in een auto met gesloten ramen.
   - Erg vochtige, stoffige of rokerige plaatsen die optische componenten mogelijk aantasten. Dit verkort de levensduur van de projector en verdonkert het beeld.



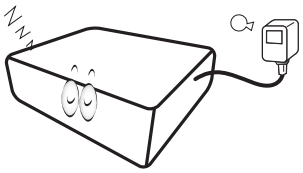
   - Plekken in de buurt van een brandalarm.
   - Plekken met een omgevingstemperatuur van meer dan 35°C/95°F.
   - Plekken die hoger liggen dan 3000 m (10000 voet).



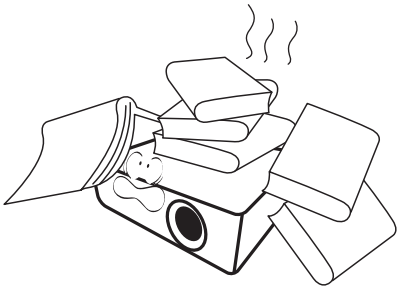
5. Blokkeer nooit de ventilatieopeningen als de projector is ingeschakeld (zelfs in stand-bystand).
   - Bedek de projector nooit met een voorwerp.
   - Plaats deze projector niet op een deken, beddengoed of op een ander zacht oppervlak.



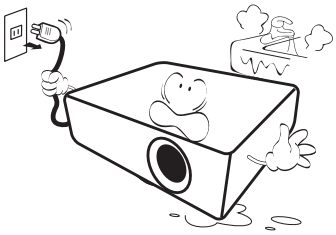
6. Op plekken waar het voltage van het elektriciteitsnet kan fluctueren met ±10 volt, wordt aanbevolen de projector via een stroomstabilisator, spanningspiekbeveiliging of ononderbroken voeding (UPS) aan te sluiten, afhankelijk van wat het beste past in uw situatie.



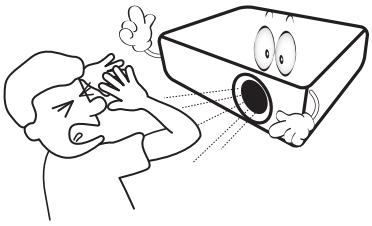
7. Ga niet op de projector staan en plaats geen voorwerpen op de projector.



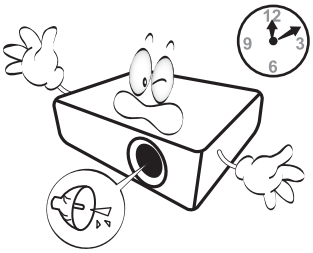
8. Plaats geen vloeistoffen in de buurt van of op de projector. Mocht er enige vloeistof in de projector zijn gemorst, dan wordt die niet gedekt door de garantie. Mocht de projector nat worden, trek dan de stekker uit het stopcontact en neem contact op met BenQ om de projector te laten repareren.



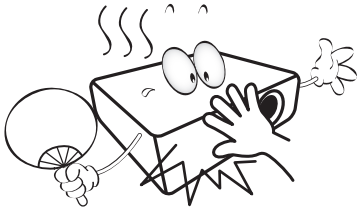
9. Kijk tijdens het projecteren niet rechtstreeks in de lens van de projector. Dit kan uw ogen beschadigen.



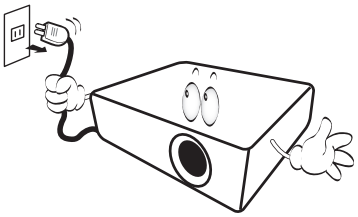
10. Gebruik de projectorlamp niet langer dan de voorgeschreven levensduur. Als u de lamp toch langer gebruikt, kan deze in zeldzame gevallen breken.



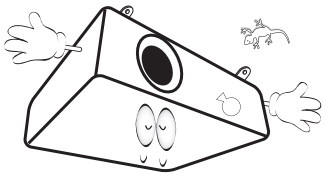
11. De lamp wordt erg heet tijdens het gebruik. Laat de projector ongeveer 45 minuten afkoelen voordat u de lamp vervangt.



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



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



⚠ Montage van de projector op het plafond

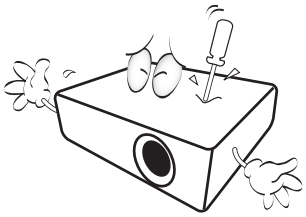
Als u de projector tegen het plafond wilt bevestigen, is het raadzaam de plafondmontageset voor BenQ-projectoren te gebruiken voor een veilige en stevige montage.

Als u een montageset van een ander merk dan BenQ gebruikt, bestaat het gevaar dat de projector naar beneden valt omdat 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.

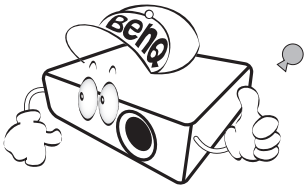
14. Open deze projector niet zelf. De onderdelen van het apparaat staan onder hoge, levensgevaarlijke spanning. Het enige onderdeel dat u zelf kunt vervangen, is de lamp. Zie pagina 55.

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



⚠ **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.**

15. Als u denkt dat de projector moet worden gerepareerd, laat u reparaties uitsluitend uitvoeren door een gekwalificeerde reparateur.



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

Kenmerken van de projector

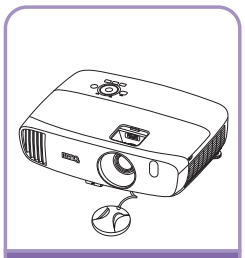
- **Volledig compatibel met HD**
  De projector is compatibel met Standard Definition TV (SDTV) 480i, 576i, Enhanced Definition TV (EDTV) 480p, 576p en High Definition TV (HDTV) 720p, 1080i en 1080p op 60 Hz-indelingen, met de 1080p indeling die een echte 1:1 beeldreproductie levert.
- **Hoge beeldkwaliteit**
  De projector levert uitstekende beeldkwaliteit dankzij de hoge resolutie, uitstekende home theater helderheid, hoge contrastverhouding, levendige kleuren en rijke weergave van grijstinten.
- **Levendige kleurreproductie**
  De projector maakt gebruik van een kleurwiel met 6 segmenten om realistische diepte en bereik van kleuren te reproduceren, wat onmogelijk is voor kleurwielen met minder segmenten.
- **Cinema (REC. 709)**
  Deze modus is een aanvulling op de wereldwijd bekende HDTV-standaard. Het zorgt voor accurate kleuren en diep contrast bij een laag helderheidniveau en is geschikt voor films in een volledig donkere omgeving, zoals in een commerciële bioscoop.
- **Rijke grijstinten**
  Indien weergegeven in een donkere omgeving, levert de automatische gammabesturing uitstekende grijstinten, zodat details in schaduwen, nachtscènes of donkere scènes zichtbaar zijn.
- **Dubbele OSD**
  Er zijn twee soorten OSD-menu's voor verschillende gebruikscenario's: de **Basis** OSD is intuïtief en makkelijk, en de **Geavanceerd** OSD biedt een compleet scale aan geavanceerde aanpassingen.
- **Brede reeks ingangen en video-indelingen**
  De projector ondersteunt diverse ingangen voor het aansluiten van een video- en computerapparatuur: component video, composiet video, personal computer (zowel Mac als pc), hdmi-ingang. Daarnaast bevat het een uitgangschakel voor geautomatiseerde schermen en belichtingssystemen.
- **Door ISF gecertificeerde ijking**
  De hogere prestatiestandaard wordt bereikt doordat de projector gebruik maakt van ISF NIGHT en ISF DAY modusinstellingen in de OSD-menu's, wat professionele ijking van geautoriseerde ISF-installateurs vereist.
- **3D-functie**
  Films, video's en sportprogramma's in 3D zijn nog realistischer als ze via hdmi worden weergegeven.
- **Geïntegreerde kamerluidsprekers met audioverbetering**
  Geïntegreerde luidsprekers voor gemengd monogeluid bij gebruik van een audio-ingang.
- **Intuïtieve lensverschuiving**
  Met de intuïtieve besturing van het lensverschuivingswiel kan de projector flexibel worden ingesteld.
- **SmartEco**
  SmartEco™-technologie vermindert het energieverbruik van de lamp met maximaal 70%, afhankelijk van het helderheidsniveau van de beelden als de modus **SmartEco** is geselecteerd.

Inhoud van de verpakking

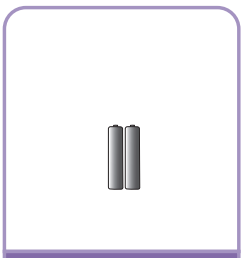
Pak alles voorzichtig uit en controleer of alle onderstaande items aanwezig zijn. Afhankelijk van de plaats van aankoop, zijn bepaalde items wellicht niet beschikbaar. Controleer dit op de plek van aankoop.

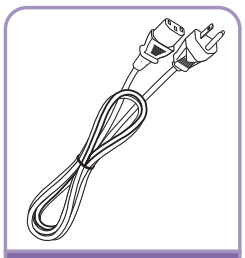
Standaardaccessoires

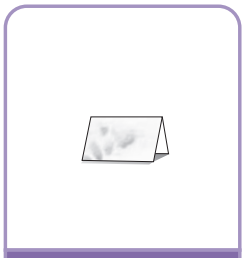
Bepaalde accessoires kunnen verschillen per regio.


Projector

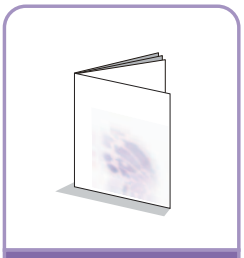
Afstandsbediening


Batterijen


Stroomkabel

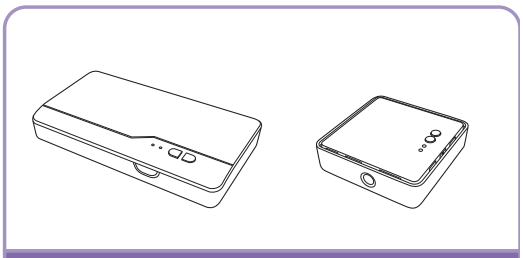

Garantiekaart*

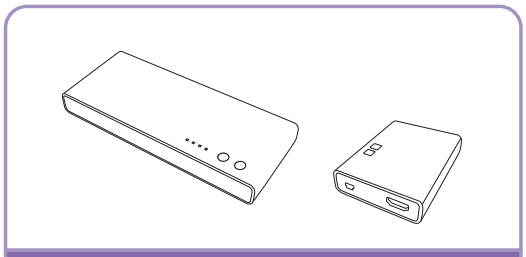
Cd met gebruikershandleiding


Snelgids

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

Optionele accessoires

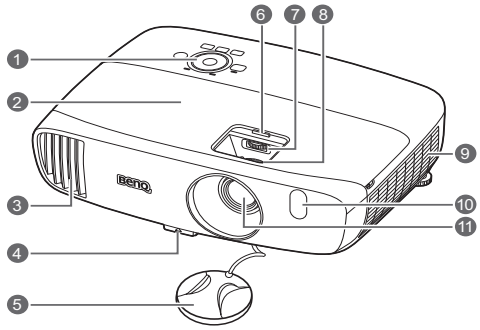

Draadloze FHD-kit (WDP01)

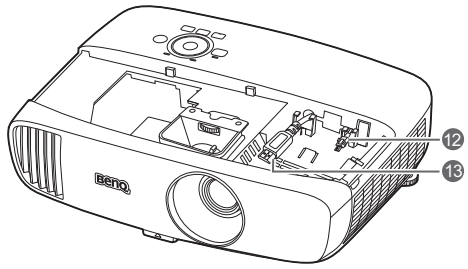

Draadloze FHD-kit (WDP02)

*** De WDP02 is een nieuw model dat in de eerste helft van 2016 wordt gelanceerd. Als u geïnteresseerd bent, bekijkt u de uitgave-informatie op de website van BenQ. Zie Een draadloze Full HD-kit (WDP02) aansluiten voor meer details.**

Buitenkant van de projector

Voorkant en bovenkant

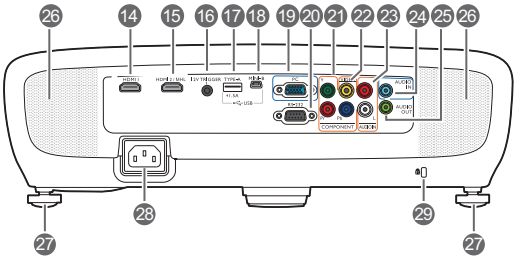


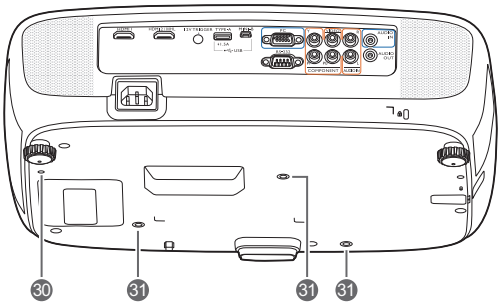


1. **Bedieningspaneel (zie Besturingspaneel voor details.)**
2. **Lampdeksel**
3. **Ventilatie (warme lucht uit)**
4. **Verstellerknop**
5. **Lensklep**
6. **Lensnisklep**
7. **Lensverschuivingswiel**
8. **Focus- en zoomringen**
9. **Ventilatie (koele lucht in)**
10. **IR-sensor voorkant**
11. **Projectielens**
12. **Usb-mini-B-kabel**
    Aansluiting voor een draadloze HFD-ontvanger.
13. **Hdmi-kabel**
    - Aansluiting voor een draadloze HFD-ontvanger.
    - Aansluiting voor een MHL-dongle via een hdmi-contrastekker-naar-contrastekker-adapter.
14. **Hdmi-ingang**
15. **MHL/hdmi-combinatiepoort**
    Aansluiting voor met MHL of hdmi compatibele apparatuur en laadt het aangesloten met MHL compatibele apparaat op zolang de projector is aangesloten op het stroomnet.
16. **12 VDC-uit-aansluiting**
    Activeert externe apparatuur, zoals een elektrisch scherm of lichtbesturing, enz.
17. **Usb-type-A-poort**
    Laadt de ontvanger van de draadloze FHD-kit (optie) op.
18. **Usb-mini-B-poort**
    Voor onderhoud.
19. **RGB (pc)-/componentvideo (YPbPr/YCbCr)-signaalingang**
20. **RS-232-besturingspoort**
    In combinatie met een pc of geautomatiseerde thuisbioscoop.
21. **Component Video-ingangen (RCA)**
    Ondersteuning voor Y/PB/PR of Y/CB/CR videosignaal.
22. **Video-ingang**
23. **Audio-ingangen (L/R)**
24. **Audio-ingang**
25. **Audio-uitgang**
26. **Luidsprekerroosters**
27. **Achterste verstelvoetjes**
28. **Aansluiting netsnoer**
29. **Sleuf voor Kensington-slot**
30. **Montageopening van draadloze FHD-kit (WDP01)**
31. **Gaten voor plafondmontage**

Achterkant en onderkant

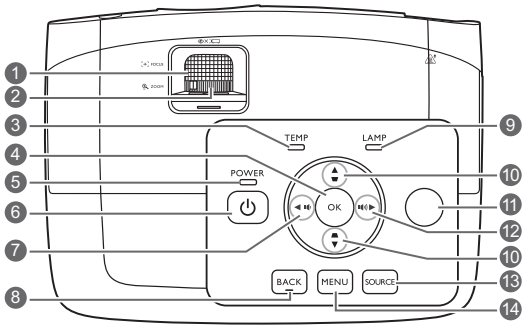
Zie Aansluiten van videoapparatuur voor details over de aansluitingen.





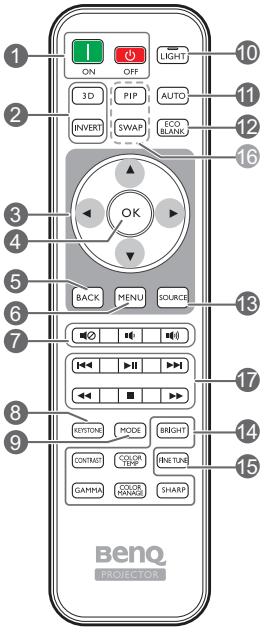
Bedieningselementen en functies

Besturingspaneel



1. **Focusring**
   Hiermee past u de scherpstelling van het geprojecteerde beeld aan.
2. **Zoomring**
   Hiermee past u de grootte van het beeld aan.
3. **TEMP (waarschuwingslampje temperatuur)**
   Brandt rood als de temperatuur van de projector te hoog wordt.
4. **OK**
   Hiermee bevestigt u het geselecteerde menu-item in het On-Screen Display (OSD)-menu.
5. **POWER-indicator**
   Brandt of knippert als de projector wordt gebruikt.
6. **⏻ ENERGIE**
   Dit zet de projector aan of op stand-by.
7. **◄ Links/ 🔈**
   - Zet het geluidsvolume van de projector lager.
   - Als het venster **2D-keystone** wordt weergegeven, corrigeert dit handmatig een beeld dat vervormd is als gevolg van de projectiehoek.
   - Als het schermmenu (OSD) is geactiveerd, gebruikt u de toetsen #7, #10 en #12 als pijltoetsen om de gewenste menu-items te selecteren en om aanpassingen uit te voeren.
8. **BACK**
   Keert terug naar het vorige OSD-menu, sluit en bewaart de menu-instellingen.
9. **LAMP-indicator**
   Geeft de status van de lamp aan. Brandt of knippert als er een probleem is met de lamp.
10. **Keystone/pijltoetsen (▲ / ▀, ▄ / ▼)**
    Hiermee corrigeert u handmatig het vervormde beeld, veroorzaakt door de projectiehoek.
    Als het schermmenu (OSD) is geactiveerd, gebruikt u de toetsen #7, #10 en #12 als pijltoetsen om de gewenste menu-items te selecteren en om aanpassingen uit te voeren.
11. **IR-sensor bovenkant**
12. **► Rechts/🔊**
    - Zet het geluidsvolume van de projector hoger.
    - Als het venster **2D-keystone** wordt weergegeven, corrigeert dit handmatig een beeld dat vervormd is als gevolg van de projectiehoek.
    - Als het schermmenu (OSD) is geactiveerd, gebruikt u de toetsen #7, #10 en #12 als pijltoetsen om de gewenste menu-items te selecteren en om aanpassingen uit te voeren.
13. **SOURCE**
    Opent de ingangselectiebalk.
14. **MENU**
    - Opent het On-Screen Display (OSD)-menu.
    - Keert terug naar het vorige OSD-menu, sluit en bewaart de menu-instellingen.

Afstandsbediening

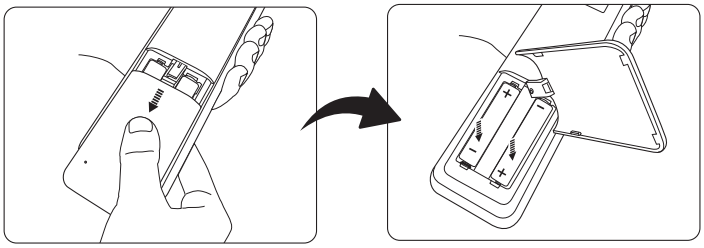


1. **ON**, **OFF**
   Dit zet de projector aan of uit.
2. **3D, INVERT**
   Opent het menu **3D** en schakelt de omkeerfunctie in of uit.
3. **Pijltoetsen (◀ links, ▶ rechts, ▲omhoog, ▼ omlaag)**
   Als het On-Screen Display (OSD)-menu is geactiveerd, gebruikt u deze toetsen als pijltoetsen om de gewenste menu-items te selecteren en om aanpassingen uit te voeren.
4. **OK**
   Bevestigd het item dat in het OSD-menu is geselecteerd.
5. **BACK**
   Keert terug naar het vorige OSD-menu, sluit en bewaart de menu-instellingen.
6. **MENU**
   - Opent het On-Screen Display (OSD)-menu.
   - Keert terug naar het vorige OSD-menu, sluit en bewaart de menu-instellingen.
7. **Volumetoetsen**
   - 🔇⊘: Schakelt het projectorgeluid in of uit.
   - 🔈 : Zet het geluidsvolume van de projector lager.
   - 🔊: Zet het geluidsvolume van de projector hoger.
8. **KEYSTONE**
   Opent het venster **2D-keystone**. Gebruik ▲, ▼, ◀ of ▶ om handmatig beelden te corrigeren die vervormd zijn als gevolg van de projectiehoek.
9. **MODE**
   Kies een beschikbare beeldmodus.
10. **LIGHT**
    De ledverlichting blijft ongeveer 30 seconden branden als op een toets op de afstandsbediening wordt gedrukt. Druk binnen 10 seconden op een andere toets om de ledverlichting uit te schakelen.
11. **AUTO**
    Bepaalt automatisch de beste timings voor het beeld.
12. **ECO BLANK**
    Maakt het beeld leeg.
13. **SOURCE**
    Opent de ingangselectiebalk.
14. **Aanpassingstoetsen voor beeldkwaliteit**
    Deze functietoetsen voeren dezelfde taken uit als is aangegeven in het OSD-menu.
15. **FINE TUNE**
    Geeft het **Kleurtemperatuur fijn afstellen**-venster weer. Zie Kleurtemperatuur fijn afstellen voor details.
16. **Toetsen die niet beschikbaar zijn**
    Deze toetsen zijn niet beschikbaar: **PIP** en **SWAP**.
17. **HDMI CEC-compatibele apparaatbesturingstoetsen (⏮Terug, ⏯Afspelen, ⏭Vooruit, ◀◀ Terugspoelen, ■ Stoppen, ▶▶ Vooruitspoelen)**
    Gaat naar het vorige bestand/afspelen/gaat naar het volgende bestand/terugspoelen/stoppen/vooruitspoelen door media. Alleen beschikbaar om HDMI CEC-compatibele apparaten te besturen.

De toets ⏯ pauzeert de video niet.

De batterijen van de afstandsbediening plaatsen/vervangen

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



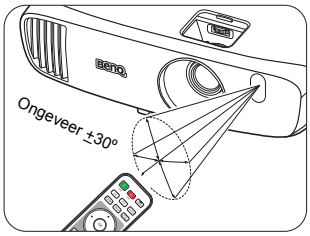
- **Leg de afstandsbediening en de batterijen niet in extreem warme of vochtige omgevingen, zoals in een keuken, badkamer, sauna, solarium of in een gesloten auto.**
- **Gebruik alleen dezelfde batterijen of batterijen van hetzelfde type dat door de fabrikant van de batterij wordt aanbevolen.**
- **Gooi batterijen weg volgens de instructies van de fabrikant en volgens de plaatselijke milieuregelgeving.**
- **Werp batterijen nooit in vuur. Dit kan een explosie veroorzaken.**
- **Als de batterijen leeg zijn of als u de afstandsbediening gedurende langere tijd niet gebruikt, verwijdert u de batterijen om beschadiging van de afstandsbediening door lekkende batterijen te voorkomen.**

Effectief bereik van de afstandsbediening

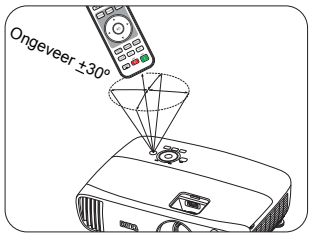
De afstandsbediening moet in een hoek van 30 graden ten opzichte van de IR-sensor van de projector worden gehouden om correct te functioneren. De afstand tussen de afstandsbediening en de sensor(en) mag niet meer dan 8 meter (~ 26 voet) bedragen.

Zorg dat geen obstakels tussen de afstandsbediening en de IR-sensor(en) op de projector zijn geplaatst.

- **De projector bedienen via de voorkant**



- **De projector bedienen via de bovenkant**



Installatie

Het kiezen van een plek

Voordat u een plek voor de projector kiest, houdt u rekening met de volgende zaken:

- Formaat en positie van het scherm
- Plek van het stopcontact
- Locatie en afstand tussen de projctor en de rest van de apparatuur

U kunt de projector op de volgende manieren installeren.

<table>
<tr>
<td>

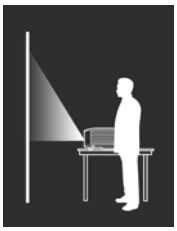
1. Voorkant:

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.

Schakel de projector in en maak de volgende instellingen:

MENU > **Instell.** of **SYSTEEMINSTLL: Basis** > **Projectorpositie** > **Voorkant**

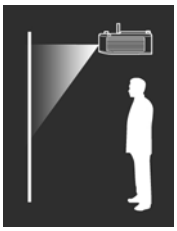
</td>
<td>  </td>
<td>

3. Plafond voor:

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

Schakel de projector in en maak de volgende instellingen:

MENU > **Instell.** of **SYSTEEMINSTLL: Basis** > **Projectorpositie** > **Plafond voor**

</td>
<td>  </td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2"></td>
<td colspan="2">

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

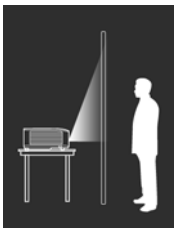
</td>
</tr>
<tr>
<td>

2. Achterkant:

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

Schakel de projector in en maak de volgende instellingen:

MENU > **Instell.** of **SYSTEEMINSTLL: Basis** > **Projectorpositie** > **Achterkant**

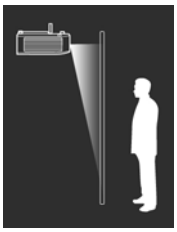
</td>
<td>  </td>
<td>

4. Plafond achter:

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

Schakel de projector in en maak de volgende instellingen:

MENU > **Instell.** of **SYSTEEMINSTLL: Basis** > **Projectorpositie** > **Plafond achter**

</td>
<td>  </td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">

Hiervoor is een speciaal scherm voor achterwaartse projectie vereist.

</td>
<td colspan="2">

Hiervoor zijn een scherm voor achterwaartse projectie en de plafondmontageset van BenQ vereist.

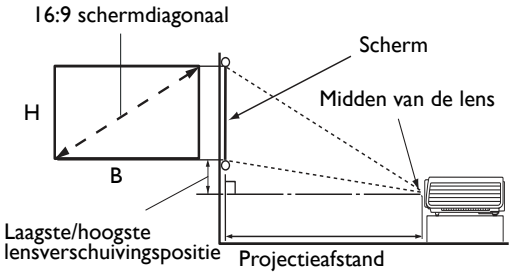
</td>
</tr>
</table>

De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen

De grootte van het geprojecteerde beeld wordt bepaald door de afstand van de projectorlens tot het scherm, de zoominstelling en het videoformaat.

Projectieafmetingen

Zie onderstaande illustratie en tabel voor hulp bij het bepalen van de projectieafstand.



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

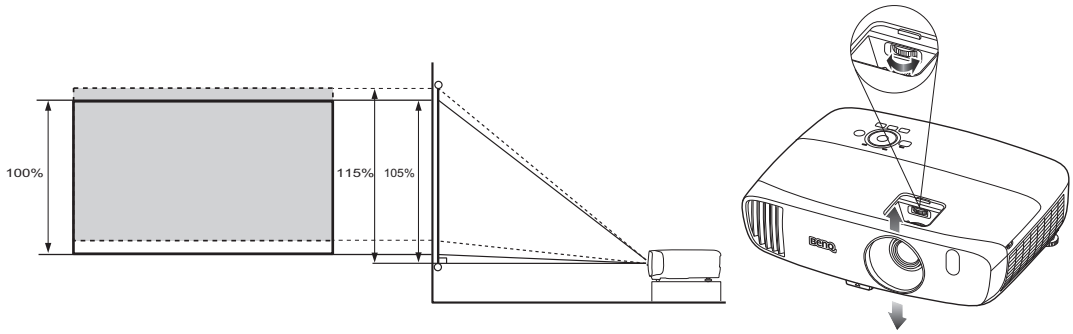
Schermgrootte				Projectieafstand (mm)			Laagste/hoogste lensverschuivingspositie (mm)	
Diagonaal		H (mm)	B (mm)	Min. afstand	Gemiddeld	Max. afstand		
Inch	mm			(max. zoom)		(min. zoom)	min	max.
60	1524	747	1328	1519	1747	1975	37	112
70	1778	872	1550	1772	2038	2304	44	131
80	2032	996	1771	2025	2329	2633	50	149
90	2286	1121	1992	2278	2620	2962	56	168
100	2540	1245	2214	2532	2911	3291	62	187
110	2794	1370	2435	2785	3203	3620	68	205
120	3048	1494	2657	3038	3494	3949	75	224
130	3302	1619	2878	3291	3785	4278	81	243
140	3556	1743	3099	3544	4076	4608	87	262
150	3810	1868	3321	3797	4367	4937	93	280
160	4064	1992	3542	4051	4658	5266	100	299
170	4318	2117	3763	4304	4949	5595	106	318
180	4572	2241	3985	4557	5241	5924	112	336

Alle maten zijn benaderingen en kunnen afwijken van de daadwerkelijke formaten. Als u de projector in een permanente opstelling installeert, wordt aanbevolen dat u de projectiegrootte, afstand en optische karakteristieken met de projector zelf uitprobeert voordat u de projector daadwerkelijk installeert. Op deze manier kunt u de exacte montagepositie bepalen die het beste past in uw opstelling.

De projectielens verticaal verschuiven

De verticale lensverschuiving zorgt voor flexibiliteit bij de montage van de projector. Hiermee kan de projector iets boven of onder de bovenrand van het geprojecteerde beeld worden geplaatst.

De lensverschuiving (offset) wordt uitgedrukt als een percentage van de geprojecteerde beeldhoogte. U gebruikt het wiel om de projectielens omhoog of omlaag binnen het toegestane bereik te schuiven, afhankelijk van de gewenste beeldpositie.



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 voor details.

Aansluitingen

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

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

- **Niet alle kabels die in de onderstaande verbindingen zijn weergegeven, worden meegeleverd met de projector (zie Inhoud van de verpakking). Deze kabels zijn verkrijgbaar bij elektronicawinkels.**

Aansluiten van videoapparatuur

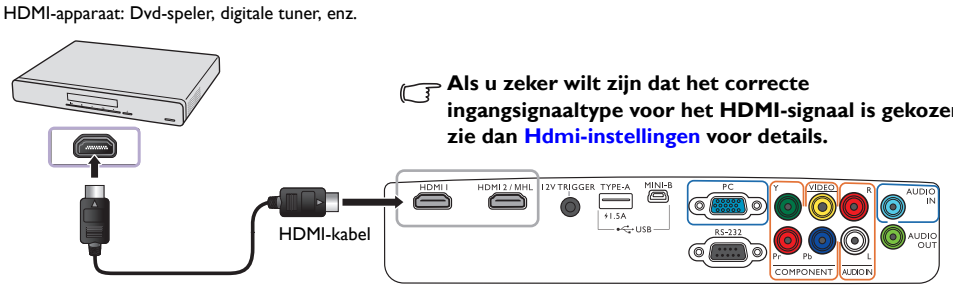
U hoeft de projector uitsluitend met één van de volgende verbindingsmethodes aan te sluiten op een videoapparaat. Elke videoapparaat levert een andere beeldkwaliteit. De gekozen uitgang is wellicht afhankelijk van de beschikbare overeenkomende aansluitingen op de projector en het gewenste videoapparaat.

Naam van aansluiting	Uiterlijk van aansluiting	Zie	Beeldkwaliteit
HDMI1 **HDMI2/MHL** **HDMI3/MHL**		• HDMI-apparaten aansluiten • Smart-apparaten aansluiten • Een draadloze Full HD-kit (WDP02) aansluiten	Beste
COMPONENT		Component videoapparaten aansluiten	Beter
VIDEO		Videoapparaten aansluiten	Normaal
PC (D-SUB)		Een computer aansluiten	Beter

Niet alle kabels die in de onderstaande verbindingen zijn weergegeven, worden meegeleverd met de projector (zie Inhoud van de verpakking). Deze kabels zijn verkrijgbaar bij elektronicawinkels.

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. Gebruik een HDMI-kabel als u verbindingen aanbrengt tussen de projector en HDMI-apparaten.



Als u zeker wilt zijn dat het correcte ingangsignaaltype voor het HDMI-signaal is gekozen, zie dan Hdmi-instellingen voor details.

Smart-apparaten aansluiten

De projector kan content direct weergeven vanaf een met MHL-compatibel smart-apparaat. Met behulp van een HDMI-naar-Micro-usb-kabel of een HDMI-naar-Micro-usb-adapter kunt u smart-apparaten aansluiten op de projector en content op een groot scherm weergeven.

Bepaalde smart-apparaten zijn wellicht niet compatibel met de gebruikte kabel. Raadpleeg de fabrikant van het smart-apparaat voor meer informatie.

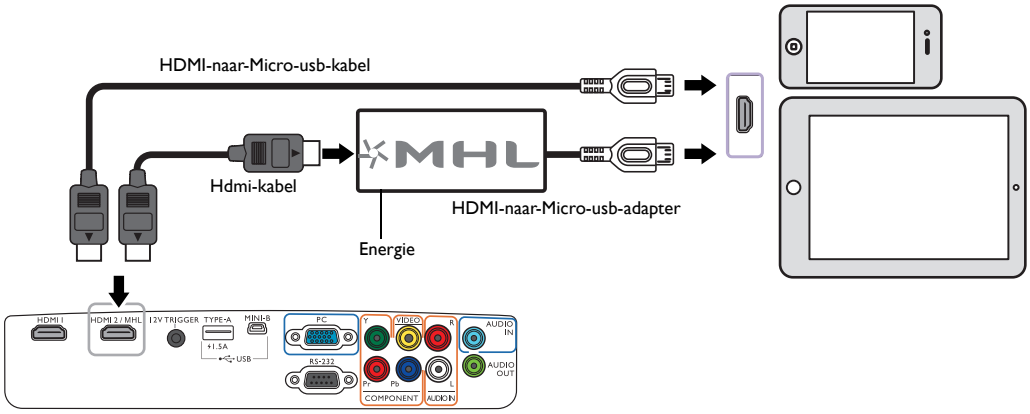
- **Een HDMI-naar-Micro-usb-kabel gebruiken**

1. Sluit het ene uiteinde van de HDMI-naar-Micro-usb-kabel aan op de HDMI-ingang van de projector.
2. Sluit het andere uiteinde van de HDMI-naar-Micro-usb-kabel aan op de Micro-usb-uitgang van het smart-apparaat.

- **Een HDMI-naar-Micro-usb-adapter en een HDMI-kabel gebruiken**

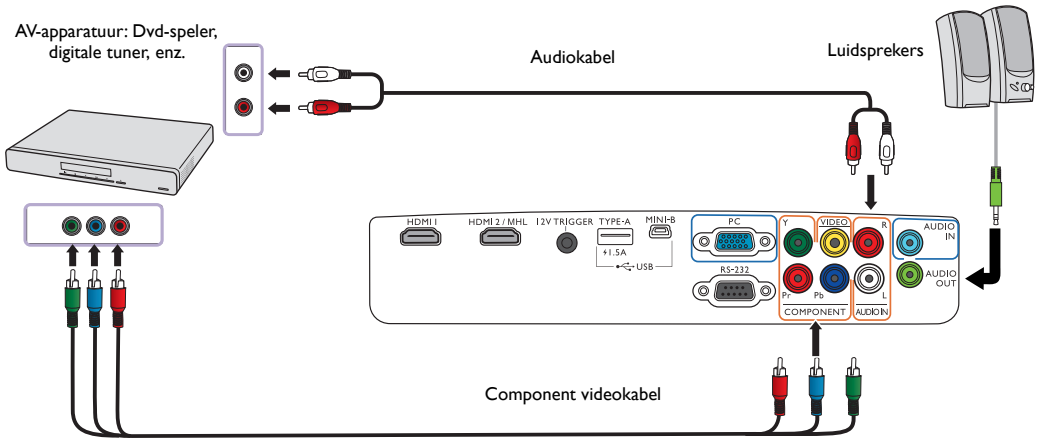
1. Sluit het ene uiteinde van de HDMI-kabel aan op de HDMI-ingang van de projector.
2. Sluit het ene uiteinde van de HDMI-kabel aan op de HDMI-ingang van de adapter.
3. Steek de adapter in de Micro-usb-uitgang van het smart-apparaat.

Nadat de verbindingen zijn gemaakt, schakelt u naar het ingangssignaal **HDMI2/MHL**. Zie Een ingangssignaal selecteren voor details over het schakelen tussen ingangssignalen.



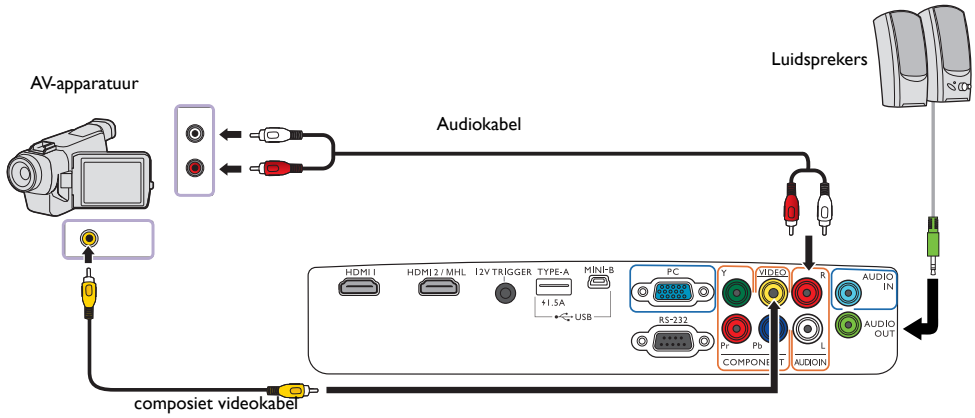
Component videoapparaten aansluiten

De component videoaansluitingen van het type RCA dienen voor het aansluiten van component video-uitapparaten.



Videoapparaten aansluiten

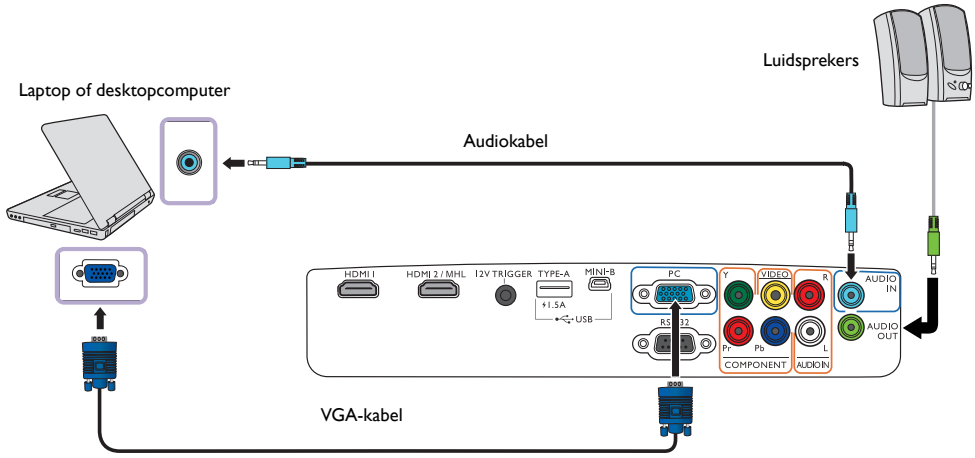
Sluit het videoapparaat met een composiet videokabel aan op de projector.



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 goed werkt.

Een computer aansluiten

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



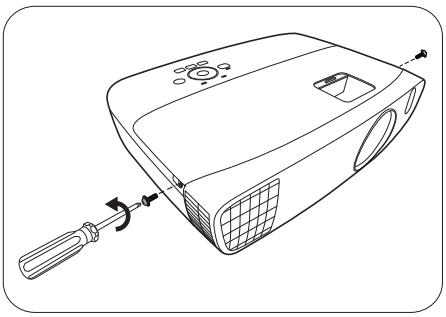
Bij laptops worden de externe videopoorten vaak niet ingeschakeld wanneer een projector wordt aangesloten. Met een toetsencombinatie, zoals Fn + F3 of CRT/LCD kunt u de externe weergave meestal in- of uitschakelen. Zoek op de laptop de functietoets CRT/LCD of de functietoets met een beeldscherm. Druk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

Een draadloze Full HD-kit (WDP02) aansluiten

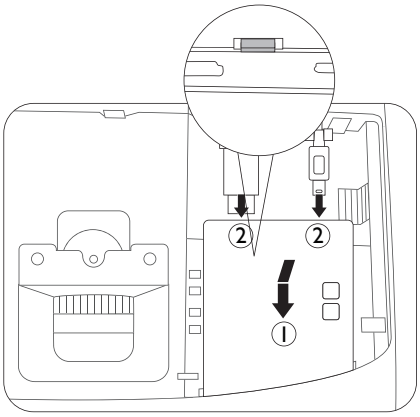
De draadloze Full HD-kit van de volgende generatie is verkrijgbaar op de plek waar u de projector hebt aangeschaft.

De projector is ontworpen voor een ontvanger. De projector ontvangt via de ontvanger een signaal van een zender en projecteert de overgedragen beelden. Zie onderstaande illustraties voor om het draadloze zenderapparaat snel aan te sluiten.

1. Schakel het apparaat uit en trek de stekker van de projector uit het stopcontact. Als de lamp heet is, wacht u ongeveer 45 minuten totdat de lamp is afgekoeld. Zo voorkomt u letsel.
2. Draai de schroeven los die de lampklep aan bovenkant van de projector bevestigen totdat de lampklep los komt.

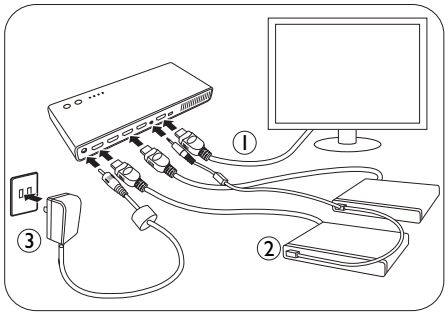


3. Verwijder de lampklep van de projector.
4. Plaats de ontvanger in het compartiment en druk deze achterwaarts en omlaag totdat deze op z'n plek klikt.
5. Steek de hdmi-kabel en mini-B usb-kabel in de ontvanger.



Oefen niet te veel belasting uit op de hdmi-kabel en de usb-kabel omdat dit de kabels kan beschadigen.

6. Sluit gescikte AV-apparatuur aan op de zender.

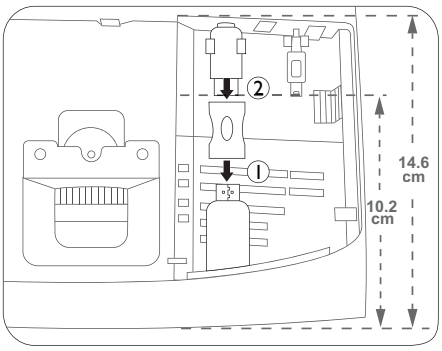


7. Zet de projector aan en schakel naar het ingangssignaal **HDMI3/MHL**.
8. Zie de gebruikershandleiding van de draadloze Full HD-kit (WDP02) voor meer informatie over het gebruik.

Nadat in 2016 de WDP02 wordt gelanceerd, wordt een aangepaste firmware voor de W2000 uitgegeven. Deze levert meer geïntegreerde functies om de WDP02 naast de W2000 te gebruiken. Neem contact op met de lokale klantenservice van BenQ als u een update voor de firmware van de projector nodig hebt.

*** Over de hdmi-kabel**

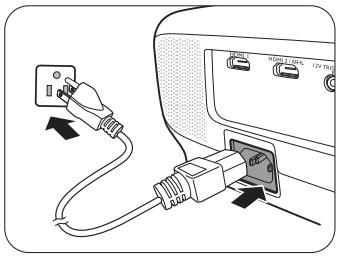
De hdmi-kabel is ook compatibel met MHL-apparaten. Gebruik een hdmi-contrastekker-naar-contrastekkeradapter (korter dan 4,0 cm) en een draadloze MHL-smart-dongle (korter dan 7,9 cm) (bijvoorbeeld een Roku streamingstick). De projector is klaar om streaming video draadloos vanaf de dongle te projecteren. Let op dat als de firmware van de projector wordt geüpdatet naar de hierboven genoemde aangepaste versie, de hdmi-kabel niet compatibel is met MHL-apparaten.



Bediening

De projector opstarten

1. Sluit het netsnoer aan op de projector en stop de stekker in een stopcontact. Schakel het stopcontact in (indien nodig). **POWER-indicator** op de projector brandt oranje zodra de stroom is ingeschakeld.



Gebruik het bijgesloten netsnoer om mogelijk gevaar, zoals een elektrische schok of brand, te voorkomen.

2. Druk op ⏻ op de projector of op op de afstandsbediening om de projector te starten. Zodra het lampje gaat branden, is een **Inschakeltoon** hoorbaar. **POWER-indicator** knippert groen en blijft groen als de projector is ingeschakeld.
   Tijdens het opwarmen gaan de ventilatoren draaien en een opstartbeeld verschijnt in beeld. De projector reageert tijdens het opwarmen niet op verdere opdrachten.

Zie Beltoon aan/uit voor details over het uitschakelen van deze toon.

3. Als dit de eerste keer is dat u de projector inschakelt, helpt de setupwizard u met het instellen van de projector. Als dit al is uitgevoerd, slaat u deze stap over en gaat u naar stap 5.
   - Navigeer door de menu-items met de pijltoetsen (◄/►/▲/▼) op de projector of afstandsbediening.
   - Bevestig het geselecteerde menu-item met **OK**.

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

Stap 1:

Geef de **Projectorpositie** aan.

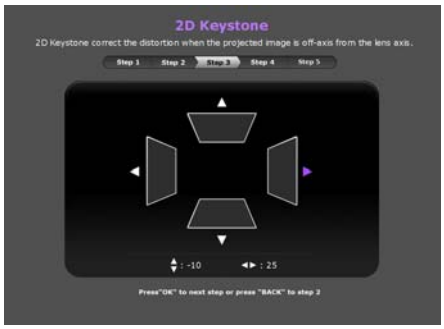
Zie Het kiezen van een plek voor meer informatie over het positioneren van de projector.

Stap 2:

Geef de OSD-**Taal** aan.

Stap 3:

Geef de **2D-keystone** aan.



Zie Keystone corrigeren voor meer informatie over keystone.

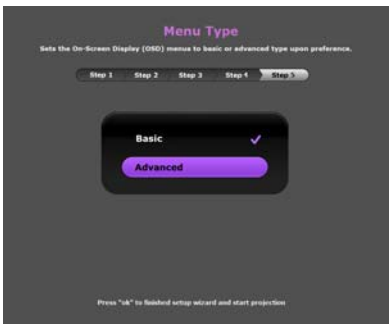
Stap 4:

Geef de **Auto-ingang** aan.

Selecteer Aan en de projector zoekt altijd automatisch naar beschikbare signalen als de projector wordt ingeschakeld.

Stap 5:

Geef de **Menutype** aan.



Zie Info over de OSD-menu's voor meer informatie over menutypes.

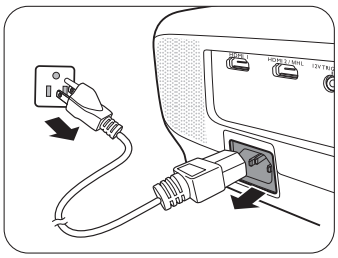
De eerste instellingen zijn nu voltooid.

---

4. Als een wachtwoord wordt verlangd, voert u een wachtwoord van zes tekens in met behulp van de pijltoetsen op de projector of afstandsbediening. Zie De wachtwoordbeveiliging gebruiken voor details.
5. Zet de aangesloten apparatuur aan.
6. De projector zoekt beschikbare ingangssignalen. Het actueel gevonden ingangssignaal wordt op het scherm weergegeven. Als de projector geen geldig signaal detecteert, verschijnt de melding "**Geen signaal**". U kunt op de knop **SOURCE** op de projector of afstandsbediening drukken om het gewenste invoersignaal te selecteren.
7. Als de horizontale frequentie van het ingangssignaal het ondersteunde bereik van de projector overschrijdt, verschijnt de melding "**Geen signaal**" op het scherm. Dit bericht blijft op het scherm totdat u de horizontale frequentie van het ingangssignaal op een geschikt signaal schakelt.

De projector uitschakelen

1. Druk op ⏻ op de projector of op ⏻ op de afstandsbediening. Als de projector wordt uitgeschakeld, verschijnt een bevestiging.
2. Druk nogmaals op ⏻ of ⏻. De **POWER-indicator** knippert oranje en de ventilatoren blijven ongeveer twee minuten draaien om de lamp af te koelen. Tijdens het afkoelen reageert de projector niet op opdrachten.
3. Als het afkoelen is voltooid, is de "**Uitschakeltoon**" te horen en brandt de **POWER-indicator** oranje.



Zie Beltoon aan/uit voor details over het uitschakelen van deze toon.

Als de projector gedurende langere tijd niet wordt gebruikt, trek dan het netsnoer uit het stopcontact.

Probeer de projector niet onmiddellijk weer in te schakelen als deze net is uitgeschakeld, aangezien grote hitte nadelig is voor de levensduur van de lamp. De daadwerkelijke levensduur van de lamp kan variëren, afhankelijk van de omgevingsomstandigheden en het gebruik.

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 29 op pagina 8 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

U kunt uit veiligheidsoogpunt en om ongeoorloofd gebruik te voorkomen een wachtwoord instellen via het On-Screen Display (OSD)-menu. Zodra u een wachtwoord hebt ingesteld en de functie hebt ingeschakeld, is de projector beveiligd met een wachtwoord. Gebruikers die het juiste wachtwoord niet kennen, kunnen de projector niet inschakelen.

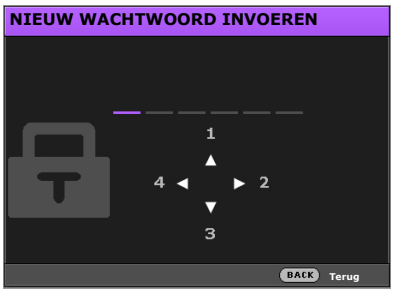
Het is buitengewoon vervelend als u de wachtwoordbeveiliging inschakelt en het wachtwoord vergeet. Schrijf het wachtwoord ergens op en bewaar dit op een veilige plek.

Een wachtwoord instellen

Als u een wachtwoord hebt ingesteld en de inschakelblokkering is ingeschakeld, kunt u de projector alleen gebruiken als het wachtwoord wordt ingevoerd. Telkens wanneer u de projector start, moet u het wachtwoord opgeven.

U kunt dit instellen via het **Geavanceerd** OSD-menu (zie 31 voor details).

1. Ga naar **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd** > **Wachtwoord** om het venster **Wachtwoord** te openen.
2. Selecteer **Wachtwoord wijzigen** en druk op **OK** om het venster **NIEUW WACHTWOORD INVOEREN** te openen.



3. Zoals in de afbeelding is aangegeven, vertegenwoordigen de vier pijltoetsen (▲/▶/▼/◀) de vier cijfers (1, 2, 3 en 4). Stel een wachtwoord van zes tekens in met behulp van de pijltoetsen op de projector of afstandsbediening. Als u deze tekens invoert, ziet u dit als ******.
4. Voer hetzelfde wachtwoord ter controle nogmaals in en ga terug naar het venster **Wachtwoord**.
5. Selecteer **Inschakelblokkering** en druk op ◀/▶ om **Aan** te selecteren.
6. Voer het actuele wachtwoord in om de functie in te schakelen.
7. Druk op **BACK** om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten.

Als u het wachtwoord bent vergeten

Als u de wachtwoordbeveiliging inschakelt, moet u telkens als u de projector inschakelt het wachtwoord invoeren. Mocht u een onjuist wachtwoord invoeren, verschijnt een foutmelding en vervolgens het venster **WACHTWOORD INVOEREN**.

- **In het Geavanceerd OSD-menu**

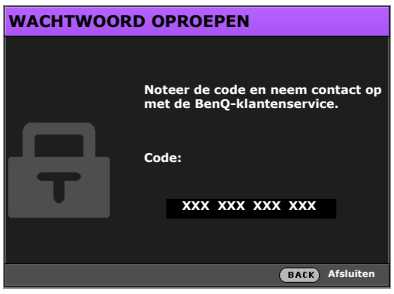
- **In het Basis OSD-menu**

U kunt nogmaals een wachtwoord van zes tekens invoeren, maar als u het wachtwoord echt niet meer weet, volgt u de procedure om het wachtwoord te herstellen. Zie De procedure voor het herstellen van het wachtwoord starten voor details.

Wanneer u vijf 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 het venster **Wachtwoord** in beeld verschijnt. Houd vervolgens drie seconden lang **AUTO** op de projector of afstandsbediening ingedrukt. De projector laat op het scherm een code zien.
   - **In het Geavanceerd OSD-menu**
   - **In het Basis OSD-menu**



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.

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

Het wachtwoord wijzigen

U kunt dit instellen via het **Geavanceerd** OSD-menu (zie 31 voor details).

1. Ga naar **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd** > **Wachtwoord** om het venster **Wachtwoord** te openen.
2. Selecteer **Wachtwoord wijzigen** en druk op **OK** om het venster **HUIDIG WACHTWOORD INVOEREN** te openen.

3. Voer het oude wachtwoord in met behulp van de pijltoetsen op de projector of afstandsbediening.
   - Als het wachtwoord correct is, verschijnt het bericht **NIEUW WACHTWOORD INVOEREN**.
   - Als het wachtwoord onjuist is, verschijnt de wachtwoordfoutmelding en het venster **HUIDIG WACHTWOORD INVOEREN** waarin u het wachtwoord opnieuw kunt invoeren. Voer een ander wachtwoord in of druk op **BACK** om de wijziging te annuleren.
4. Voer een nieuw wachtwoord in.
5. Ter bevestiging voert u hetzelfde wachtwoord nogmaals in.

Schrijf het wachtwoord ergens op en bewaar dit op een veilige plek.

6. U hebt een nieuw wachtwoord ingesteld. Voer het nieuwe wachtwoord in als u de projector weer inschakelt.
7. Druk op **BACK** om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten.

De wachtwoordfunctie uitschakelen

U kunt dit instellen via het **Geavanceerd** OSD-menu (zie 31 voor details).

1. Ga naar **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd** > **Wachtwoord** om het venster **Wachtwoord** te openen.
2. Selecteer **Inschakelblokkering** en druk op ◀/▶ om **Uit** te selecteren.
3. Voer het huidige wachtwoord in.
   - Als het wachtwoord correct is, geeft het venster **Wachtwoord** aan dat **Inschakelblokkering** is ingesteld op **Uit**. De volgende keer dat u de projector inschakelt, wordt u niet gevraagd het wachtwoord in te voeren.
   - Als het wachtwoord onjuist is, verschijnt de foutmelding en het venster **WACHTWOORD INVOEREN** waarin u het wachtwoord kunt invoeren. Voer een ander wachtwoord in of druk op **BACK** om de wijziging te annuleren.
4. Druk op **BACK** om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten.

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 met behulp van het oude wachtwoord.

Een ingangssignaal selecteren

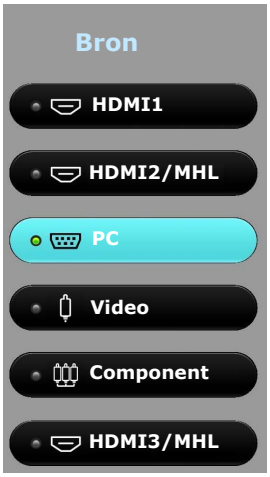
De projector kan tegelijkertijd op verschillende apparaten worden aangesloten. Er kan echter op slechts één scherm op volledig scherm worden weergegeven. Tijdens het opstarten zoekt de projector automatisch beschikbare signalen.

Als u wilt dat de projector altijd automatisch signalen zoekt:

- Ga in het **Geavanceerd** OSD-menu naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis** en schakel **Auto-ingang** in. (zie "Auto-ingang" op pagina 46)
- Als geen signaal op de projector is aangesloten, gaat u in het **Basis** OSD-menu naar **Auto-ingang** en activeert u het; als wel signaal is aangesloten, gaat u naar het menu **Instell.** en activeert u **Auto-ingang.** (zie "Auto-ingang" op pagina 34 en 35)

De video-ingang selecteren:

1. Druk op **SOURCE** op de projector of op de afstandsbediening om de ingangselectiebalk te openen.



2. Druk op ▲/▼ totdat het gewenste signaal is geselecteerd en druk op **OK**.
   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, herhaal dan stappen 1-2 om een ander signaal te zoeken.

De eigenresolutie van deze projector heeft een beeldverhouding van 16:9. Voor het beste beeldresultaat kiest u een ingangssignaal dat ook gebruik maakt van deze resolutie. Andere resoluties worden door de projector aangepast, afhankelijk van de instelling Beeldverhouding, waardoor enige beeldvervorming of verlies van beeldkwaliteit kan optreden. Zie "Beeldverhouding" voor details.

De naam van een ingangssignaal wijzigen

U kunt de naam van het huidige ingangssignaal op de ingangselectiebalk wijzigen.

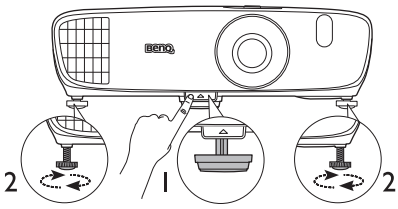
U kunt dit instellen via het **Geavanceerd** OSD-menu (zie 31 voor details).

1. Druk op **MENU** en vervolgens op ◄/► om naar **SYSTEEMINSTLL: Basis** te gaan.
2. Druk op ▼ om **Wijzig bronn.** te selecteren en druk op **OK** om het venster **Wijzig bronn.** te openen.
3. Druk op ▲/▼/◄/► totdat het gewenste teken is geselecteerd.
4. Als u klaar bent, drukt u op **BACK** om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten.

Het geprojecteerde beeld aanpassen

De projectiehoek aanpassen

De projector heeft aan de voorkant een handig verstellervoetje en aan de achterkant twee verstelvoetjes. Deze verstellervoeten wijzigen de beeldhoogte en de projectiehoek.



Zo past u de projectiehoek aan:

1. Druk op de verstellerknop en til de voorkant van de projector op. Zodra het beeld op de gewenste plek is gepositioneerd, laat u de verstellerknop los om de voet vast te zetten op z'n positie.
2. Draai aan het achterste verstelvoetje om de horizontale hoek nauwkeuriger in te stellen.

Klap de voet in door de projector op te tillen en druk op de verstellerknop. Laat vervolgens de projector langzaam zakken. Draai de verstellervoet aan de achterkant in de omgekeerde richting.

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

Pas goed op als u op de verstellerknop drukt want deze bevindt zich vlak bij de afzuiging voor de warme lucht.

Als het scherm en projector niet loodrecht tegenover elkaar staan, krijgt het geprojecteerde beeld de vorm van een verticale trapezoïde. Zie Keystone corrigeren voor details om dit te corrigeren.

Het beeld automatisch aanpassen

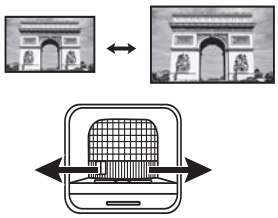
In sommige gevallen is het nodig om de beeldkwaliteit van het pc-signaal bij te stellen. Hiervoor drukt u op **AUTO** op de projector of de afstandsbediening. Binnen 3 seconden past de ingebouwde automatische bijstellingsfunctie de waarden van Frequentie en Klok aan, zodat er een optimale beeldkwaliteit wordt geproduceerd.

De informatie over het actuele ingangssignaal verschijnen 3 seconden lang in de hoek van het scherm.

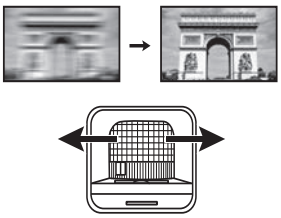
Deze functie is alleen beschikbaar als het pc-signaal is geselecteerd.

Het beeldformaat en de helderheid fijn afstellen

- **Zo past u de geprojecteerde beeldgrootte aan:**
  i. Schuif de lensnisklep open (zie item 6 op pagina 8).
  ii. Draai aan de zoomring om in of uit te zoomen.
  iii. Schuif de lensnisklep dicht als u klaar bent met de aanpassingen.



- **Het beeld scherper maken:**
  i. Schuif de lensnisklep open (zie item 6 op pagina 8).
  ii. Draai aan de focusring om het beeld scherp te stellen.
  iii. Schuif de lensnisklep dicht als u klaar bent met de aanpassingen.

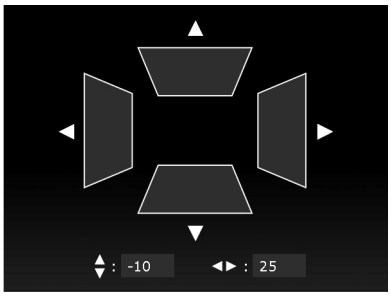


Keystone corrigeren

Keystone verwijst naar het effect waarbij het geprojecteerde beeld merkbaar groter is aan bovenkant of onderkant. Dit doet zich voor als de projector niet loodrecht op het scherm staat.

U kunt dit corrigeren door niet alleen de hoogte van de projector aan te passen, maar ook door handmatig EEN van de volgende stappen uit te voeren:

- Met de afstandsbediening
  Druk op **KEYSTONE** om het venster **2D-keystone** te openen.
- De projector gebruiken
  Druk op ▲/▬ of ▼/▬ om het venster **2D-keystone** te openen.



Onderstaande illustraties tonen hoe de keystonevervorming wordt gecorrigeerd:

- Corrigeer keystone aan de bovenkant van het beeld met ▼ of ▬/▼.
- Corrigeer keystone aan de onderkant van het beeld met ▲ of ▲/▬.

- Corrigeer keystone aan de rechterkant van het beeld met ◀ of ◀/🔈.
- Corrigeer keystone aan de linkerkant van het beeld met ▶ of ▶/🔊.

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

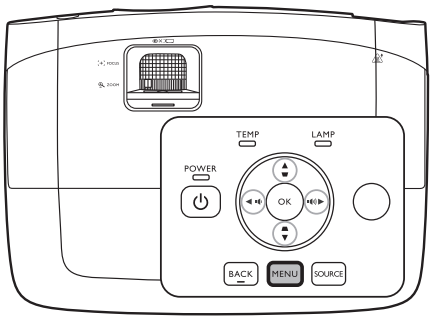
Menufuncties

Info over de OSD-menu's

De projector is uitgerust met twee verschillende meertalige On-Screen Display (OSD)-menu's, waarmee u diverse aanpassingen en instellingen kunt aanbrengen op de projector en het geprojecteerde beeld:

- **Basis** OSD-menu: biedt de belangrijkste menufuncties. (Zie Met het Basis OSD-menu)
- **Geavanceerd** OSD-menu: biedt de alle menufuncties. (Zie Met het Geavanceerd OSD-menu)

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



De eerste keer dat u de projector gebruikt (na het voltooien van de eerste instellingen) verschijnt een van de volgende **Basis** OSD-menu-overzichten, afhankelijk van of een videosignaal is aangesloten of niet.

- **Ingangssignaal aangesloten**

- **Geen ingangssignaal aangesloten**

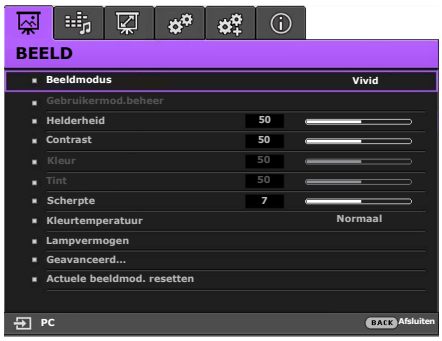
Als u van het **Basis** OSD-menu naar **Geavanceerd** OSD-menu wilt schakelen, volgt u onderstaande instructies:

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

- Als een videosignaal is aangesloten op de projector
  i. Ga naar het menu **Instell.** > **Menutype** en druk op **OK**.
  ii. Selecteer met ▲/▼ de optie **Geavanceerd** en druk op **OK**.
  iii. Druk nogmaals op **BACK** om het **Geavanceerd** OSD-menu te openen.
- Als GEEN videosignaal is aangesloten op de projector
  i. Ga naar het menu **Menutype** en druk op **OK**.
  ii. Selecteer met ▲/▼ de optie **Geavanceerd** en druk op **OK**.
  iii. Druk nogmaals op **BACK** om het **Geavanceerd** OSD-menu te openen.

De volgende keer dat u de projector inschakelt, kunt u het **Geavanceerd** OSD-menu openen door op **MENU** te drukken.

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



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

i. Ga naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis** > **Menu-instellingen** > **Menutype** en druk op **OK**.
ii. Gebruik ◀/▶ om **Basis** te selecteren om het **Basis** OSD-menu direct te openen.

De volgende keer dat u de projector inschakelt, kunt u het **Basis** OSD-menu openen door op **MENU** te drukken.

Met het **Basis** OSD-menu

Afhankelijk van of een videosignaal op de projector is aangesloten, biedt het **Basis** OSD-menu verschillende functies.

Zie de volgende koppelingen voor meer informatie.

- **Basis OSD-menu - met ingangssignalen verbonden**
- **Basis OSD-menu - zonder ingangssignalen verbonden** (beperkte menu's zijn beschikbaar)

Basis OSD-menu - met ingangssignalen verbonden

Het **Basis** OSD-menu bevat de belangrijkste menufuncties. Welke menu-items beschikbaar zijn, is afhankelijk van de aangesloten videoingangen of de specifieke instellingen. Menu-opties die niet beschikbaar zijn, worden grijs gemaakt.

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

- Navigeer door de menu-items met de pijltoetsen (◄/►/▲/▼) op de projector of afstandsbediening.
- Gebruik **OK** op de projector of afstandsbediening om het geselecteerde menu-item te bevestigen.

Schakel van het Basis OSD-menu naar het Geavanceerd OSD-menu, zie pagina 31.

Menu	Submenu's en beschrijvingen
Beeldmodus	Selecteert een vooraf ingestelde beeldus die past bij de gebruiksomgeving en beeldtype van het ingangssignaal. De vooraf ingestelde beeldmodi worden hieronder beschreven: • **Bright (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. • **Vivid (Levendig)**: met goed verzadigde kleuren, fijn afgestelde scherpte en een hogere helderheid is dit perfect voor films in een woonkamer of op plekken met een beetje omgevingslicht. • **Cinema (REC. 709) (Bioscoop (REC. 709))**: complementeert de wereldwijde HDTV-standaard met accurate kleuren en diep contrast bij lage helderheid. Deze modus is geschikt voor films in een volledig donkere omgeving, zoals in een commerciële bioscoop. Om gemakkelijk te kunnen genieten van filmische kleuren van de REC. 709-standaard, wordt aanbevolen dat u alle mogelijke lichtbronnen verduistert, behalve de projector (bijvoorbeeld lampen, computerscherm, of licht dat door gordijnen schijnt) en dat u een beeldsignaal met een standaardformaat van 1080p gebruikt, zoals een Blu-raydisk. Zo levert deze modus het beste beeld op. • **Game**: Deze modus is met name geschikt voor videogames in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer. • **3D**: Geoptimaliseerd om 3D-effecten zichtbaar te maken van 3D-beeldmateriaal. **Deze modus is uitsluitend beschikbaar als de 3D-functie is ingeschakeld.** • **User 1 (Gebruiker 1)/User 2 (Gebruiker 2)**: Roept aangepaste instellingen op. Open het **Geavanceerd** OSD-menu en zie Gebruikermod.beheer voor details. **De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.**

Geluidmod.	**Geluidmod.**-functie gebruikt de MaxxAudio-technologie voor geluidsverbetering. Deze maakt gebruik van algoritmes van Waves voor geweldige effecten van hoge en lage tonen, om u een indrukwekkende audiobeleving te bieden. De volgende vooraf ingestelde geluidmodi zijn beschikbaar: **standaard**, **Bioscoop**, **Muziek**, **Sport**, **Game** en **Gebruiker**. Met de modus **Gebruiker** kunt u de geluidsinstellingen aanpassen. Open het **Geavanceerd** OSD-menu en zie Gebr-EQ voor details. ☞ **Als de functie Geluid uit is geactiveerd, resulteert het aanpassen van de Geluidmod. in het uitschakelen van de functie Geluid uit.**
Volume	Past het volumeniveau van de interne luidspreker van de projector aan of van het volume dat wordt uitgevoerd via de audio-uitgang. ☞ **Als de functie Geluid uit is geactiveerd, resulteert het aanpassen van de Volume in het uitschakelen van de functie Geluid uit.** ☞ **De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.**
Geluid uit	Selecteer **Aan** om de interne luidspreker van de projector uit te schakelen of om het volume van de audio-uitgang te dempen. Kies **Uit** om het geluid te herstellen. ☞ **De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.**
3D-modus	Deze projector ondersteunt het afspelen van driedimensionale (3D) content vanaf 3D-compatibele videoapparatuur en andere beeldbronnen, zoals PlayStation-consoles (met 3D-gamedisks), 3D Blu-rayspelers (met 3D Blu-raydisks), 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. ☞ **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 kijken naar 3D-beelden zodra u moe wordt of u onprettig voelt.** • **houd een afstand tot het scherm in acht van ongeveer driemaal de effectieve hoogte van het scherm.** • **kinderen en personen met een overgevoeligheid voor licht, met hartproblemen of met een ander medisch probleem dienen voorzichtig te zijn met het bekijken van 3D-beelden.** De standaardinstelling is **Auto** 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. ☞ **Als deze functie is ingeschakeld:** • **De helderheid van het geprojecteerde beeld wordt verminderd.** • **De Beeldmodus kan niet worden aangepast.** • **De Verticale keystone kan alleen in beperkte mate worden aangepast.** ☞ **De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.**
3D-sync keren	Als het 3D-beeld is vervormd, kunt u deze functie inschakelen om de beelden voor linkeroog en rechteroog om te wisselen zodat u comfortabel van 3D-beelden kunt genieten. ☞ **De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.**

Instell.	Druk op **OK** om het submenu ervan te openen. Druk op **BACK** om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten. Zie hieronder voor meer details.
• **Wandkleur**	Schakel deze functie in om de kleur van het geprojecteerde beeld te corrigeren als het projectieoppervlak niet wit is. U kunt kleuren kiezen die lijken om die van het projectieoppervlak. Kies uit deze opties: **Lichtgeel**, **Roze**, **Lichtgroen**, of **Blauw**.
• **Projectorpositie**	U kunt de projector tegen het plafond of achter een scherm installeren of met een of meerdere spiegels. Zie Het kiezen van een plek voor details.
• **Testpatroon**	Schakel deze functie in om het testbeeld weer te geven, dat u helpt bij het aanpassen van de beeldgrootte en focus, zodat u kunt controleren of het geprojecteerde beeld niet is vervormd.
• **Auto-ingang**	Stelt in of de projector automatisch naar ingangsignalen zoekt. Selecteer **Aan** zodat de projector ingangssignalen zoekt totdat eentje wordt gevonden. Als de functie is ingesteld op **Uit**, selecteert de projector het laatst gebruikte ingangssignaal.
• **Menutype**	Schakelt naar het **Geavanceerd** OSD-menu.
• **Hdmi-formaat**	Kiest een ingangssignaaltype voor het HDMI-signaal. U kunt het ingangtype ook handmatig instellen. De verschillende ingangtypes gebruiken verschillende normen voor het helderheidsniveau. ☞ **Hdmi-formaat is alleen beschikbaar als het HDMI-signaal is gekozen.**
• **Lamptimer herst.**	Activeer deze functie uitsluitend nadat een nieuwe lamp is geïnstalleerd. Als u **Reset** kiest, verschijnt de melding "**Opnieuw instellen gelukt**" om aan te geven dat de lamptijd is ingesteld op "0".
• **Instll. herstellen**	Zet alle instellingen terug op de fabrieksinstellingen. ☞ **De volgende instellingen blijven behouden: Keystone, Taal, Projectorpositie en Lamptimer herst.**
• **Informatie**	Toont de volgende informatie over de projector. • **Bron**: Geeft het huidige ingangssignaal weer. • **Beeldmodus**: Geeft de huidige **Beeldmodus** weer. • **Resolutie**: Geeft de eigenresolutie van het ingangssignaal weer. • **Kleursysteem**: Geeft de indeling van het ingangsysteem aan. • **Gebruikstijd lamp**: Geeft het aantal uur weer dat de lamp is gebruikt. • **3D-formaat**: Geeft de huidige 3D-modus aan. ☞ **3D-formaat is uitsluitend beschikbaar als 3D-modus is ingeschakeld.** • **Firmware-versie**: Toont de firmware-versie van de projector. ☞ **Sommige informatie is uitsluitend beschikbaar als bepaalde ingangen in gebruik zijn.**

Basis OSD-menu - zonder ingangssignalen verbonden

Aangezien er geen ingangssignaal op de projector is verbonden, zijn uitsluitende de submenu's beschikbaar van **Instell.** onder **Basis** OSD-menu - met ingangssignalen verbonden. Menu-opties die niet beschikbaar zijn, worden grijs gemaakt.

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

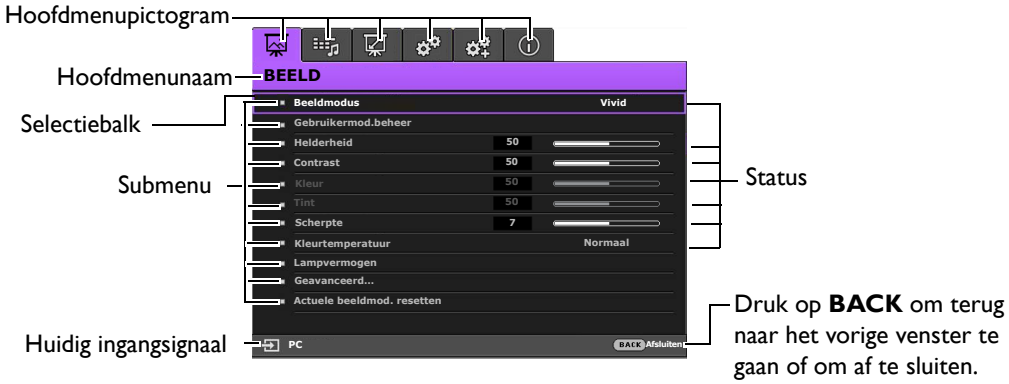
- Navigeer door de menu-items met de pijltoetsen (◄/►/▲/▼) op de projector of afstandsbediening.
- Gebruik **OK** op de projector of afstandsbediening om het geselecteerde menu-item te bevestigen.
- Gebruik **BACK** op de projector of afstandsbediening om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten.

Schakel van het Basis OSD-menu naar het Geavanceerd OSD-menu, zie pagina 31.

Menu	Submenu's en beschrijvingen
Wandkleur	Activeer deze functie om de kleur van het geprojecteerde beeld te corrigeren als het projectieoppervlak niet wit is. U kunt kleuren kiezen die lijken om die van het projectieoppervlak. Kies uit deze opties: **Lichtgeel**, **Roze**, **Lichtgroen**, of **Blauw**.
Projectorpositie	U kunt de projector tegen het plafond of achter een scherm installeren of met een of meerdere spiegels. Zie Het kiezen van een plek voor details.
Testpatroon	Schakel deze functie in om het testbeeld weer te geven, dat u helpt bij het aanpassen van de beeldgrootte en focus, zodat u kunt controleren of het geprojecteerde beeld niet is vervormd.
Auto-ingang	Stelt in of de projector automatisch naar ingangsignalen zoekt. Selecteer **Aan** zodat de projector ingangssignalen zoekt totdat eentje wordt gevonden. Als de functie is ingesteld op **Uit**, selecteert de projector het laatst gebruikte ingangssignaal.
Menutype	Schakelt naar het **Geavanceerd** OSD-menu.
Hdmi-formaat	Kiest een ingangssignaaltype voor het HDMI-signaal. U kunt het ingangtype ook handmatig instellen. De verschillende ingangtypes gebruiken verschillende normen voor het helderheidsniveau. **Hdmi-formaat is alleen beschikbaar als het HDMI-signaal is gekozen.**
Lamptimer herst.	Activeer deze functie uitsluitend nadat een nieuwe lamp is geïnstalleerd. Als u **Reset** kiest, verschijnt de melding "**Opnieuw instellen gelukt**" om aan te geven dat de lamptijd is ingesteld op "0".
Instll. herstellen	Zet alle instellingen terug op de fabrieksinstellingen. **De volgende instellingen blijven behouden: Keystone, Taal, Projectorpositie en Lamptimer herst.**
Informatie	Toont de volgende informatie over de projector. • **Bron**: Geeft het huidige ingangssignaal weer. • **Beeldmodus**: Geeft de huidige **Beeldmodus** weer. • **Resolutie**: Geeft de eigenresolutie van het ingangssignaal weer. • **Kleursysteem**: Geeft de indeling van het ingangsysteem aan. • **Gebruikstijd lamp**: Geeft het aantal uur weer dat de lamp is gebruikt. • **3D-formaat**: Geeft de huidige 3D-modus aan. **3D-formaat is uitsluitend beschikbaar als 3D-modus is ingeschakeld.** • **Firmware-versie**: Toont de firmware-versie van de projector. **Sommige informatie is uitsluitend beschikbaar als bepaalde ingangen in gebruik zijn.**

Met het **Geavanceerd** OSD-menu

Het **Geavanceerd** OSD-menu bevat alle menufuncties.



Bovenstaande overzicht van het Geavanceerd OSD-menu dient slechts ter infromatie en kan afwijken van het daadwerkelijke ontwerp en het projectormodel dat u bezit.

U opent het OSD-menu door op **MENU** op de projector of afstandsbediening te drukken. Het bevat de volgende hoofdmenu's. Zie de koppelingen van alle menu-items hieronder voor meer informatie.

1. **BEELD** menu (zie pagina 37)
2. **Geluidinst.** menu (zie pagina 43)
3. **Weergave** menu (zie pagina 44)
4. **SYSTEEMINSTLL: Basis** menu (zie pagina 46)
5. **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd** menu (zie pagina 47)
6. **Informatie** menu (zie pagina 49)

Welke menu-items beschikbaar zijn, is afhankelijk van de aangesloten videoingangen of de specifieke instellingen. Menu-items die niet beschikbaar zijn, worden grijs gemaakt.

- Navigeer door de menu-items met de pijltoetsen (◄/►/▲/▼) op de projector of afstandsbediening.
- Gebruik **OK** op de projector of afstandsbediening om het geselecteerde menu-item te bevestigen.

Schakel van het Geavanceerd OSD-menu naar het Basis OSD-menu, zie pagina 31.

BEELD menu

Submenu	Functies en beschrijvingen
Beeldmodus	Selecteert een vooraf ingestelde beeldus die past bij de gebruiksomgeving en beeldtype van het ingangssignaal. De vooraf ingestelde beeldmodi worden hieronder beschreven: • **Bright (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. • **Vivid (Levendig)**: met goed verzadigde kleuren, fijn afgestelde scherpte en een hogere helderheid is dit perfect voor films in een woonkamer of op plekken met een beetje omgevingslicht. • **Cinema (REC. 709) (Bioscoop (REC. 709))**: complementeert de wereldwijde HDTV-standaard met accurate kleuren en diep contrast bij lage helderheid. Deze modus is geschikt voor films in een volledig donkere omgeving, zoals in een commerciële bioscoop. Om gemakkelijk te kunnen genieten van filmische kleuren van de REC. 709-standaard, wordt aanbevolen dat u alle mogelijke lichtbronnen verduistert, behalve de projector (bijvoorbeeld lampen, computerscherm, of licht dat door gordijnen schijnt) en dat u een beeldsignaal met een standaardformaat van 1080p gebruikt, zoals een Blu-raydisk. Zo levert deze modus het beste beeld op. • **Game**: Deze modus is met name geschikt voor videogames in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer. • **3D**: Geoptimaliseerd om 3D-effecten zichtbaar te maken van 3D-beeldmateriaal. **Deze modus is uitsluitend beschikbaar als de 3D-functie is ingeschakeld.** • **User 1 (Gebruiker 1)**/**User 2 (Gebruiker 2)**: Roept aangepaste instellingen op. Zie Gebruikermod.beheer voor meer details. **De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.**

Gebruikermod.beheer	**Deze functies zijn uitsluitend beschikbaar als Beeldmodus is ingesteld op User 1 of User 2.** • **Inst. laden vanaf** Hiermee kunt u handmatig een vooraf ingestelde beeldmodus aanpassen en deze een beschikbare optie maken voor de beeldmoduslijst. 1. Ga naar het menu **BEELD** > **Beeldmodus** en selecteer **User 1** of **User 2**. 2. Druk op ▼ om **Gebruikermod.beheer** te selecteren. 3. Kies in het venster **Gebruikermod.beheer** de optie **Inst. laden vanaf** en druk op **OK**. 4. Druk op ▼ om een beeldmodus te kiezen die uw eisen het dicht benadert. 5. Als u klaar bent, drukt u op **OK** en **BACK** om terug te keren naar het menu **BEELD**. 6. Druk op ▼ om andere submenu's te selecteren waarin u wijzigingen wilt aanbrengen. Pas de waardes aan met ◄/►. De aanpassingen worden opgenomen in de geselecteerde gebruikersmodus. • **Gebr.mod.naam wz** Kies dit om de namen van de aangepaste beeldmodi te wijzigen (**User 1** of **User 2**). 1. Ga naar het menu **BEELD** > **Beeldmodus** en selecteer **User 1** of **User 2**. 2. Druk op ▼ om **Gebruikermod.beheer** te selecteren. 3. Kies in het venster **Gebruikermod.beheer** de optie **Gebr.mod.naam wz** en druk op **OK**. 4. In het venster **Gebr.mod.naam wz** selecteert u de gewenste tekens voor de geselecteerde modus met ▲/▼/◄/►. 5. Als u klaar bent, drukt u op **OK** en **BACK** om af te sluiten.
Helderheid	Hiermee past u de helderheid van het beeld aan. Pas deze optie zodanig aan, dat de zwarte gedeelten van het beeld daadwerkelijk zwart zijn en dat er nog details zichtbaar zijn in de donkere gedeelten. Hoe hoger de waarde, hoe helderder het beeld. Hoe lager de waarde, hoe donkerder het beeld. **De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.**
Contrast	Stelt de mate van verschil tussen donker en licht in het beeld in. Na het aanpassen van de waarde van **Helderheid**, past u **Contrast** aan om de piekwaarde van het witniveau in te stellen. Hoe hoger de waarde, hoe groter het contrast. **De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.**

Kleur	Hiermee past u het verzadigingsniveau van de kleuren aan - de sterkte van elke kleur in een videobeeld. Lagere instellingen produceren 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.
Tint	Hiermee past u de rode en groene kleurtonen van het beeld aan. Hoe hoger de waarde, hoe roder het beeld. Hoe lager de waarde, hoe groener het beeld.
Scherpte	Pas dit aan om het beeld scherper of zachter te maken. Hoe hoger de waarde, hoe scherper het beeld. Hoe lager de waarde, hoe zachter het beeld. **De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.**
Kleurtemperatuur*	De beschikbare opties voor de instellingen van kleurtemperatuur* verschillen naar gelang het aangesloten signaaltype. • **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. • **Warm**: Maakt het beeld roodachtig wit. • **Normaal**: De witte kleur behoudt de normale schakering. • **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 heeft een rode schijn. Een witte kleur met een hoge kleurtemperatuur heeft eerder een blauwe schijn. **De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.**
Lampvermogen	Stel het energieverbruik van de projectorlamp in op de volgende modi. • **Normaal**: De lamp brandt op volle sterkte. • **Economisch**: Beperkt systeemruis en energieverbruik van de lamp met 30%. • **SmartEco**: Beperkt systeemruis en energieverbruik van de lamp met 70%. Als de modus **Economisch** of **SmartEco** is geselecteerd, wordt de helderheid beperkt en wordt het geprojecteerde beeld donkerder. Zie Instellen van Lampvermogen voor details.

- **Zwartniveau**

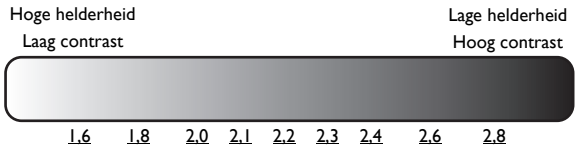
Stelt de grijstinten van het beeld in op **0 IRE** of **7,5 IRE**.

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). We raden u aan te controleren of het ingangssignaal 0 IRE of 7,5 IRE bedragen. Laat hiervan uw keuze afhangen.

- **Gammaselectie**

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

- **1,6/1,8/2,0/2,1/BenQ**: Kies deze waardes naar wens.
- **2,2/2,3**: Verhoogt de gemiddelde helderheid van het beeld. Met name geschikt voor verlichte omgevingen, vergaderkamers of huiskamers.
- **2,4**: Met name geschikt voor films in een donkere omgeving.
- **2,6/2,8**: Beste voor het weergeven van films met veel donkere scènes.



Geavanceerd…

- **Brilliant Color**

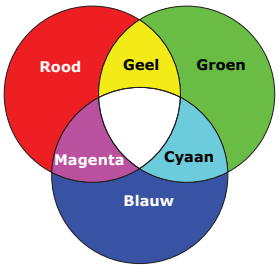
Deze functie maakt gebruik van een nieuw kleurverwerkingsalgoritme en systeemniveauverbeteringen voor een hogere helderheid, terwijl de kleuren getrouwer en pakkender in beeld komen. Het verhoogt de helderheid van de middentonen met meer dan 50%. Middentonen komen veel voor in video's en natuurlijke scènes, zodat de projector de beelden realistisch en natuurgetrouw weergeeft. Als u beelden van deze kwaliteit wilt, kies dan **Aan**. Als u **Uit** kiest, wordt **Brilliant Color** uitgeschakeld en kan **Kleurtemperatuur** niet meer worden opgeroepen.

- **Kleurtemperatuur fijn afstellen**

Hiermee kunt u handmatig de vooraf ingestelde kleurtemperatuurmodi aanpassen:

1. Druk op **OK** om het venster **Kleurtemperatuur fijn afstellen** te openen.
2. Druk op ▲/▼ om de items te selecteren die u wilt wijzigen. Pas de waardes aan met ◀/▶.
   - **Rood effect**/**Groen effect**/**Blauw effect**: Past de contrastniveaus van Rood, Groen en Blauw aan.
   - **Rode hoek**/**Groene hoek**/**Blauwe hoek**: Past de helderheidniveaus van Rood, Groen en Blauw aan.
3. Als u klaar bent, drukt u op **BACK** om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten.

De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.

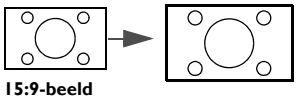
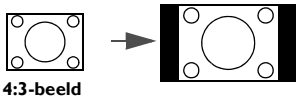
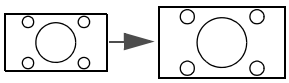
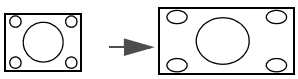
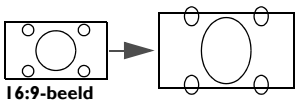
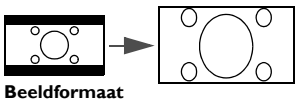
Geavanceerd…	• **Kleurbeheer** In de meeste omstandigheden is kleurbeheer niet nodig, bijvoorbeeld in een klaslokaal, vergaderruimte of woonkamer waar het licht aan blijft, of als door de vensters daglicht naar binnen komt. Alleen in permanente opstellingen met kunstmatig licht, zoals directiekamers, congreszalen of thuisbioscopen kan kleurbeheer een optie zijn. Met kleurbeheer kunt u de kleuren fijn afstellen zodat u de kleuren nog waarheidsgetrouwer kunt weergeven. Correct kleurbeheer is mogelijk onder gecontroleerde en reproduceerbare condities. U hebt een colorimeter (kleurlichtmeter) en een reeks geschikte testbeelden nodig om de kleurreproductie te meten. Deze hulpmiddelen worden niet bij de projector geleverd. Wellicht dat de verkoper van de projector u kan helpen met deze hulpmiddelen of u in contact kan brengen met een ervaren professionele installateur. De functie **Kleurbeheer** heeft zes kleurreeksen (RGBCMY) die kunnen worden aangepast. U kunt deze seelcteren of het kleurbereik en verzadiging aanpassen. 1. Druk op **OK** om het venster **Kleurbeheer** te openen. 2. Selecteer **Primaire kleur** en druk op ◀ / ▶ om een kleur te kiezen uit **Rood**, **Groen**, **Blauw**, **Cyaan**, **Magenta** en **Geel**. 3. Druk op ▼ om **Tint** te selecteren en gebruik ◀ / ▶ om het bereik ervan in te stellen. Een verhoging van het bereik omvat de kleuren die de twee naastliggende kleuren bevatten.  De illustratie laat zien hoe de kleuren met elkaar 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.

Geavanceerd...	4. Druk op ▼ om **Verzadiging*** te selecteren en druk op ◀/▶ om de waardes ervan in te stellen. Elke aangebrachte aanpassing is direct terug te vinden in het beeld. Als u bijvoorbeeld **Rood** kiest en het bereik instelt op 0, wordt alleen de verzadiging van puur rood beïnvloed. 5. Druk op ▼ om **Effect** te selecteren en druk op ◀/▶ om de waardes ervan in te stellen. Het contrastniveau van de gekozen primaire kleur wordt beïnvloed. Elke aangebrachte aanpassing is direct terug te vinden in het beeld. 6. Herhaal de stappen 2 tot en met 5 totdat u alle gewenste aanpassingen hebt aangebracht. 7. Als u klaar bent, drukt u op **BACK** om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten. *Uitleg over verzadiging Dit is de hoeveelheid van de betreffende 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. ☞ **De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.** • **Ruisonderdrukking** Vermindert elektrische ruis in het beeld die veroorzaakt wordt door verschillende mediaspelers. Hoe hoger de waarde, hoe minder ruis. • **Filmmodus** Verbetert de beeldkwaliteit als een composiet beel van een film-dvd of Blu-raydisk wordt geprojecteerd. De instelling **Uit** schakelt de functie uit.
Actuele beeldmod. resetten	Alle aanpassingen die zijn aangebracht voor de geselecteerde **Beeldmodus** (geldt ook voor de vooraf ingestelde modi, **User 1** en **User 2**) worden hersteld naar de standaard fabriekswaardes. 1. Druk op **OK**. Er wordt een bevestiging weergegeven. 2. Druk op ◀/▶ om **Reset** te selecteren en druk op **OK**. De fabrieksinstellingen voor de beeldmodus worden hersteld. 3. Herhaal de stappen 1 en 2 als u nog andere beeldmodi wilt herstellen.

Geluidinst. menu

Submenu	Functies en beschrijvingen
Geluidmod.	• **Effectmodus** **Geluidmod.**-functie gebruikt de MaxxAudio-technologie voor geluidsverbetering. Deze maakt gebruik van algoritmes van Waves voor geweldige effecten van hoge en lage tonen, om u een indrukwekkende audiobeleving te bieden. De volgende vooraf ingestelde geluidmodi zijn beschikbaar: **standaard**, **Bioscoop**, **Muziek**, **Sport**, **Game** en **Gebruiker**. Met de modus **Gebruiker** kunt u de geluidsinstellingen aanpassen. Als u de modus **Gebruiker** selecteert, kunt u zelf aanpassingen aanbrengen met de functie **Gebr-EQ**. ☞ **Als de functie Geluid uit is geactiveerd, resulteert het aanpassen van de Geluidmod. in het uitschakelen van de functie Geluid uit.** • **Gebr-EQ** Selecteer het gewenste frequentiebereik (100 Hz, 300 Hz,1k Hz, 3k Hz en 10k Hz) om de betreffende niveaus naar wens aan te passen. De hier gemaakte instellingen bepalen de **Gebruiker**-modus.
Geluid uit	Selecteer **Aan** om de interne luidspreker van de projector uit te schakelen of om het volume van de audio-uitgang te dempen. Kies **Uit** om het geluid te herstellen. ☞ **De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.**
Volume	Past het volumeniveau van de interne luidspreker van de projector aan of van het volume dat wordt uitgevoerd via de audio-uitgang. ☞ **Als de functie Geluid uit is geactiveerd, resulteert het aanpassen van de Geluid uit in het uitschakelen van de functie Geluid uit.** ☞ **De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.**
Beltoon aan/uit	Stel de geluidstoon van de projector in op **Aan** of **Uit**. ☞ **De Beltoon aan/uit kan uitsluitend hier worden aangepast. Het dempen van het geluid of aanpassen van het geluidsniveau heeft geen invloed op de Beltoon aan/uit.**
Audio-inst. herst.	De waardes van alle aanpassingen die u in het menu **Geluidinst.** hebt aangepast worden hersteld naar de fabriekswaardes.

Weergave menu

Submenu	Functies en beschrijvingen
Beeldverhouding	De eigenresolutie van deze projector heeft een beeldverhouding van 16:9. U kunt met deze functie echter een beeld projecteren van een andere beeldverhouding. **In de onderstaande afbeeldingen zijn de zwarte gedeelten inactief en de witte gedeelten actief.** • **Auto**  **15:9-beeld** Past de grootte van een beeld proportioneel aan zodat de horizontale of verticale zijde bij de eigen resolutie van de projector past. Hierdoor wordt het meeste van het scherm benut en blijft de beeldverhouding ongewijzigd. • **4:3**  **4:3-beeld** Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven met een beeldverhouding van 4:3. • **16:9**  **16:9-beeld** Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:9. • **Breed**  **4:3-beeld** Rekt het beeld horizontaal uit om het aan te passen aan de schermbreedte. De hoogte van het beeld wordt niet aangepast. • **Letterbox**  **16:9-beeld**  **Beeldformaat Letterbox** Past de grootte van het beeld aan zodat de eigenresolutie van de projector in de horizontale breedte past en past de beeldhoogte aan op 3/4 van de projectiebreedte. Hierdoor wordt het beeld groter dan de schermhoogte. De boven- en onderrand van het weergegeven beeld zijn weggelaten. Dit is passend voor beelden die geproduceerd zijn in het letterboxformaat (met zwarte balken boven en beneden).
Wandkleur	Schakel deze functie in om de kleur van het geprojecteerde beeld te corrigeren als het projectieoppervlak niet wit is. U kunt kleuren kiezen die lijken om die van het projectieoppervlak. Kies uit deze opties: **Lichtgeel**, **Roze**, **Lichtgroen**, of **Blauw**.
Beeldpositie	Geeft het **Beeldpositie**-venster weer. Gebruik de pijltoetsen op de projector of afstandsbediening om de positie van het geprojecteerde beeld aan te passen. De waardes onderin het venster veranderen met elke druk op de toets. **Deze functie is alleen beschikbaar als het PC-signaal is gekozen.**

Overscanaanpassing	Verbergt de slechte beeldkwaliteit in de vier randen. Hoe hoger de waarde, hoe meer van het beeld wordt verborgen, terwijl het scherm gevuld en geometrisch kloppend blijft. Instelling 0 betekent dat 100% van het beeld wordt weergegeven.
Pc & YPbPr-component afstemmen	• **Horizontale afmeting** Stelt de horizontale breedte van het beeld in. ☞ **Deze functie is alleen beschikbaar als het signaal Component of PC is geselecteerd.** • **Fase** Hiermee past u de klokfase aan om vervorming van het beeld te verminderen. ☞ **Deze functie is alleen beschikbaar als het signaal Component of PC is geselecteerd.** • **Auto** Past de fase en frequentie automatisch aan. ☞ **Deze functie is alleen beschikbaar als het PC-signaal is gekozen.**
3D	Deze projector ondersteunt het afspelen van driedimensionale (3D) content vanaf 3D-compatibele videoapparatuur en andere beeldbronnen, zoals PlayStation-consoles (met 3D-gamedisks), 3D Blu-rayspelers (met 3D Blu-raydisks), 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. ☞ **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 kijken naar 3D-beelden zodra u moe wordt of u onprettig voelt.** **• houd een afstand tot het scherm in acht van ongeveer driemaal de effectieve hoogte van het scherm.** **• kinderen en personen met een overgevoeligheid voor licht, met hartproblemen of met een ander medisch probleem dienen voorzichtig te zijn met het bekijken van 3D-beelden.** De volgende functies helpen u de 3D-beleving te verbeteren. • **3D-modus** De standaardinstelling is **Auto** 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. ☞ **Als deze functie is ingeschakeld:** **• wordt de helderheid van het geprojecteerde beeld verminderd.** **• kan de Beeldmodus niet worden aangepast.** **• kan de 2D-keystone alleen in beperkte mate worden aangepast.** • **3D-sync keren** Als het 3D-beeld is vervormd, kunt u deze functie inschakelen om de beelden voor linkeroog en rechteroog om te wisselen zodat u comfortabel van 3D-beelden kunt genieten. ☞ **Deze functies zijn toegankelijk via de afstandsbediening.**

SYSTEEMINSTLL: Basis menu

Submenu	Functies en beschrijvingen
Taal	Hiermee stelt u de taal van de OSD-menu's in.
Achtergrondkleur	Stelt de achtergrondkleur in als er geen signaal op de projector staat.
Opstartscherm	Hiermee selecteert u het logoscherm dat wordt weergegeven bij het opstarten van de projector. U hebt de keuze uit het **BenQ** logoscherm, het scherm **Blauw** of het scherm **Zwart**.
Projectorpositie	U kunt de projector tegen het plafond of achter een scherm installeren of met een of meerdere spiegels. Zie Het kiezen van een plek voor details.
Auto uit	Voorkomt onnodige projectie als gedurende langere tijd geen signaal wordt gedetecteerd. Zie Instellen van Auto uit voor details.
Direct inschakelen	Als de functie is ingesteld op **Aan**, wordt de projector automatisch ingeschakeld zodra stroom op het netsnoer staat. Als de functie is ingesteld op **Uit**, moet u de projector inschakelen door op ⏻ op de projector of I op de afstandsbediening te drukken.
Menu-instellingen	• **Menutype** Schakelt naar het **Basis** OSD-menu. • **Menupositie** Stelt de OSD-menupositie in. • **Weergaveduur menu** Bepaalt hoe lang het OSD op het scherm wordt weergegeven nadat u op de knop hebt gedrukt. • **Leeg herinnering** Stelt in of de herinnering wordt weergegeven als het beeld is verborgen.
Wijzig bronn.	Past de naam van het actuele ingangssignaal aan. In het venster **Wijzig bronn.** selecteert u de gewenste tekens voor het aangesloten ingangssignaal met ▲/▼/◀/▶. Als u klaar bent, drukt u op **OK** om de wijzigingen op te slaan.
Auto-ingang	Stelt in of de projector automatisch naar ingangsignalen zoekt. Selecteer **Aan** zodat de projector ingangssignalen zoekt totdat eentje wordt gevonden. Als de functie is ingesteld op **Uit**, selecteert de projector het laatst gebruikte ingangssignaal.

SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd menu

Submenu	Functies en beschrijvingen
Lampinstellingen	• **Lamptimer herst.** Activeer deze functie uitsluitend nadat een nieuwe lamp is geïnstalleerd. Als u **Reset** kiest, verschijnt de melding "**Opnieuw instellen gelukt**" om aan te geven dat de lamptijd is ingesteld op "0". • **Lamptimer** Selecteren om te zien hoelang de lamp is gebruikt (in uren). Dit wordt automatisch berekend door de ingebouwde timer. Totaal (equivalent) aantal lampuren = 2,0 x (aantal uren in de modus **Normaal**) + 1,4 x (aantal uren in de modus **Economisch**) + 1,0 x (aantal uren in de modus **SmartEco**)
Hdmi-instellingen	• **Hdmi-formaat** Kies een ingangssignaaltype voor het HDMI-signaal. U kunt het ingangtype ook handmatig instellen. Verschillende ingangstypes gebruiken verschillende normen voor het helderheidsniveau. ☞ **Hdmi-formaat is alleen beschikbaar als het HDMI-signaal is gekozen.** • **CEC** Als u een apparaat, dat compatibel is met HDMI CEC, via een HDMI-kabel aansluit op de projector, wordt de projector automatisch ingeschakeld zodra u het HDMI CEC-apparaat inschakelt, en wordt het HDMI CEC-apparaat automatisch uitgeschakeld als u de projector uitschakelt. U kunt met de afstandsbediening van de projector apparaten besturen die compatibel zijn met HDMI CEC. Zie item 17 op pagina 10 voor details.
Baud-ratio	Kies een baud rate die identiek is aan die van de computer zodat u de projector kunt aansluiten via een geschikte RS-232-kabel en de firmware van de projector kunt updaten of downloaden. Deze functie is bedoeld voor gekwalificeerde reparateurs.
Testpatroon	Schakel deze functie in om het testbeeld weer te geven, dat u helpt bij het aanpassen van de beeldgrootte en focus, zodat u kunt controleren of het geprojecteerde beeld niet is vervormd.
Ondertitels	• **Ondertitels aan** Activeer de functie door **Aan** te kiezen als het geselecteerde ingangssignaal ondertitels* bevat. *Meer over ondertitels Plaatst de dialoog, verhaallijn en geluidseffecten van tv-programma's en video's die ondertiteling bevatten, op het scherm (in de programmagids wordt dit vaak aangegeven met "CC"). • **Ondertitelversie** Selecteer een gewenste ondertitelmodus. Bekijk ondertitels door **OT1**, **OT2**, **OT3** of **OT4** te kiezen (**OT1** toont ondertitels in de primaire taal van uw regio).
Snelle afkoeling	Selecteer **Aan** om de afkoeltijd van de projector in te korten van de normale 90 seconden tot ongeveer 15 seconden.

Hoogtemodus	Selecteer deze modus wanneer u de projector op grote hoogte of bij hoge temperaturen gebruikt. Activeer deze functie als u zich op een hoogte tussen 1500 m – 3000 m boven zeeniveau bevindt en de omgevingstemperatuur tussen 0°C – 30°C ligt. ⚠ **Gebruik deze functie niet als uw hoogte tussen 0 en 1500 m ligt en de temperatuur tussen 0°C en 35°C is. Als u onder zulke omstandigheden de modus inschakelt, wordt de projector te ver afgekoeld.** 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.
Wachtwoord	Uit veiligheidsoogpunt en om ongeoorloofd gebruik tegen te gaan, kunt u een wachtwoord instellen voor de projector. Zie De wachtwoordbeveiliging gebruiken voor details. • **Wachtwoord wijzigen** Voordat u het wachtwoord wijzigt, dient u het huidige wachtwoord in te voeren. • **Inschakelblokkering** Hiermee beperkt u het gebruik van de projector tot degenen die het juiste wachtwoord kennen.
Toetsenvergrendeling	Als de besturingstoetsen op de projector geblokkeerd zijn, kunnen de instellingen van de projector niet per ongeluk worden veranderd (bijvoorbeeld door kinderen). Als u **Aan** instelt voor deze functie, kunt u de projector niet bedienen met de besturingstoetsen, met uitzondering van ⏻ **ENERGIE**. U kunt de toetsblokkering opheffen door ► op de projector gedurende 3 seconden ingedrukt te houden.
Led-indicator	Als u **Aan** kiest, functioneren alle led-indicatoren op de projector normaal. Zie Indicatoren voor meer details. Als u **Uit** kiest, worden alle led-indicatoren (POWER, TEMP, LAMP) uitgeschakeld als u de projector inschakelt het opstartscherm is verschenen. Als de projector echter niet correct functioneert, branden of knipperen de led-indicatoren om u opmerkzaam te maken dat een probleem is opgetreden. Zie Indicatoren voor meer details.
Instll. herstellen	Zet alle instellingen terug op de fabrieksinstellingen. Het OSD-menutype wordt hersteld in het **Basis** OSD-menu. ☞ **De volgende instellingen blijven behouden: Keystone, Taal, Projectorpositie, Lamptimer herst., Hoogtemodus, Wachtwoord, Toetsenvergrendeling en ISF.**

ISF	Het menu ISF Calibration is beveiligd met een wachtwoord en is alleen toegankelijk voor geautoriseerde ISF-ijkers. De ISF (Imaging Science Foundation) heeft met zorg gemaakte, door de industrie erkende standaarden ontworpen voor optimale videoprestaties en heeft een trainingsprogramma opgezet voor technici en installateurs om deze standaarden te gebruiken, zodat BenQ apparaten voor videoweergave de optimale beeldkwaliteit behalen. Vandaar dat wordt aanbevolen de instelling en ijking door een door ISF gecertificeerde installateur te laten uitvoeren. **Voor meer informatie gaat u naar www.imagingscience.com of u neemt contact op met de verkoper of winkel waar u de projector hebt gekocht.**

Informatie menu

Submenu	Functies en beschrijvingen
Bron	Geeft het huidige ingangssignaal weer.
Beeldmodus	Toont de huidige beeldmodus onder het menu **BEELD**.
Resolutie	Geeft de eigenresolutie van het ingangssignaal weer.
Kleursysteem	Geeft de indeling van het ingangsysteem aan.
Gebruikstijd lamp	Geeft het aantal uur weer dat de lamp is gebruikt.
3D-formaat	Geeft de huidige 3D-modus aan. Is uitsluitend beschikbaar als **3D-modus** is ingeschakeld.
Firmware-versie	Toont de firmware-versie van de projector.

Sommige informatie is uitsluitend beschikbaar als bepaalde ingangen in gebruik zijn.

Geavanceerd OSD-menustructuur

De OSD-menu's variëren afhankelijk van het geselecteerde signaaltype.

Hoofdmenu	Submenu		Opties
BEELD	Beeldmodus		Bright (Helder)/Vivid (Levendig)/Cinema (REC. 709) (Bioscoop (REC. 709))/Game/User 1 (Gebruiker 1)/User 2 (Gebruiker 2)/3D/ISF Night/ISF Day
	Gebruikermod.beheer	Inst. laden vanaf	
		Gebr.mod.naam wz	
	Helderheid		0–100
	Contrast		0–100
	Kleur		0–100
	Tint		0–100
	Scherpte		0–15
	Kleurtemperatuur		Normaal/Koel/Standaardtemp./Warm
	Lampvermogen		Normaal/Economisch/SmartEco
	Geavanceerd…	Zwartniveau	0 IRE/7,5 IRE
		Gammaselectie	1,6/1,8/2,0/2,1/2,2/2,3/2,4/2,6/2,8/BenQ
		Brilliant Color	Aan/Uit
		Kleurtemperatuur fijn afstellen	Rood effect/Groen effect/Blauw effect/Rode hoek/Groene hoek/Blauwe hoek
		Kleurbeheer	Primaire kleur/Tint/Verzadiging/Effect
		Ruisonderdrukking	0–31
		Filmmodus	Aan/Uit
	Actuele beeldmod. resetten		Reset/Annul.
Geluidinst.	Geluidmod.	Effectmodus	standaard/Bioscoop/Muziek/Game/Sport/Gebruiker
		Gebr-EQ	100 Hz/300 Hz/1k Hz/3k Hz/10k Hz
	Geluid uit		Aan/Uit
	Volume		0-20
	Beltoon aan/uit		Aan/Uit
	Audio-inst. herst.		Reset/Annul.
Weergave	Beeldverhouding		Auto/4:3/16:9/Breed/Letterbox
	Wandkleur		Uit/Lichtgeel/Roze/Lichtgroen/Blauw
	Beeldpositie		
	Overscanaanpassing		0/1/2/3
	Pc & YPbPr-component afstemmen	Horizontale afmeting	
		Fase	
		Auto	
	3D	3D-modus	Auto/3D uit/Frame opeenv./Frame-packing/Boven-onder/Naast elkaar
		3D-sync keren	Omkeren

SYSTEEMINSTLL: Basis	Taal		English / Français / Deutsch Italiano / Español / Русский 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / ไทย / Polski Magyar/ Hrvatski/ Română/ Norsk/ Dansk/ Български/ Suomi/ Indonesian/Ελληνικά/ العربية / हिन्दी
	Achtergrondkleur		Zwart/Blauw/Paars
	Opstartscherm		BenQ/Zwart/Blauw
	Projectorpositie		Voorkant/Plafond voor/Achterkant/ Plafond achter
	Auto uit		Uit/5 min./10 min./15 min./20 min./25 min./ 30 min.
	Direct inschakelen		Aan/Uit
	Menu-instellingen	Menutype	Basis/Geavanceerd
		Menupositie	Midden/Links bovenaan/Rechts bovenaan/ Rechts onderaan/Links onderaan
		Weergaveduur menu	5 sec./10 sec./15 sec./20 sec./25 sec./30 sec./ Altijd aan
		Leeg herinnering	Aan/Uit
	Wijzig bronn.		
	Auto-ingang		Aan/Uit
SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd	Lampinstellingen	Lamptimer herst.	Reset/Annul.
		Lamptimer	
	Hdmi-instellingen	Hdmi-formaat	Auto/Pc-signaal/Videosignaal
		CEC	Aan/Uit
	Baud-ratio		9600/14400/19200/38400/57600/115200
	Testpatroon		Aan/Uit
	Ondertitels	Ondertitels aan	Aan/Uit
		Ondertitelversie	OT1/OT2/OT3/OT4
	Snelle afkoeling		Aan/Uit
	Hoogtemodus		Aan/Uit
	Wachtwoord	Wachtwoord wijzigen	
		Inschakelblokkering	Aan/Uit (huidig wachtwoord invoeren)
	Toetsenvergrendeling		Aan/Uit
	Led-indicator		Aan/Uit
	Instll. herstellen		Reset/Annul.
	ISF		(wachtwoord invoeren)
Informatie	Bron		
	Beeldmodus		
	Resolutie		
	Kleursysteem		
	Gebruikstijd lamp		
	3D-formaat		
	Firmware-versie		

Onderhoud

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 een onderdeel van de projector reinigt, schakelt u de projector uit via de correcte procedure voor uitschakelen (zie De projector uitschakelen), trekt u het netsnoer uit het stopcontact en laat u de projector volledig afkoelen.

- Verwijder stof met een fles met gecomprimeerde lucht.
- Bij vuil of vlekken gebruikt u papier voor het reinigen van cameralenzen of bevochtigt u een zachte doek met reinigingsvloeistof voor cameralenzen en veegt u het oppervlak van de lens voorzichtig schoon.
- Gebruik nooit 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.

De projectorbehuizing reinigen

Voordat u een onderdeel van de projector reinigt, schakelt u de projector uit via de correcte procedure voor uitschakelen (zie De projector uitschakelen), trekt u het netsnoer uit het stopcontact en laat u de projector volledig afkoelen.

- Verwijder vuil of stof met een zachte, droge en pluisvrije reinigingsdoek.
- 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

De project voor langere tijd opbergen:

- Zorg dat de temperatuur en de luchtvochtigheid van de opslagruimte binnen het aanbevolen bereik voor de projector vallen. Zie Specificaties of neem contact op met uw leverancier voor het bereik.
- Schuif de verstelvoetjes in.
- Haal de batterijen uit de afstandsbediening.
- Verpak de projector in de oorspronkelijke of een soortgelijke verpakking.

De projector vervoeren

Het wordt aanbevolen dat de projector in de oorspronkelijke of een gelijkwaardige verpakking wordt getransporteerd.

Informatie over de lamp

Het aantal lampuren opzoeken

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

Totaal (equivalent) aantal lampuren = 2,0 x (aantal uren in de modus **Normaal**) + 1,4 x (aantal uren in de modus **Economisch**) + 1,0 x (aantal uren in de modus **SmartEco**)

Informatie over het aantal lampuur verkrijgen:

1. Druk op **MENU** en gebruik vervolgens de pijltoetsen (◄/►/▲/▼) om naar **Informatie** (in het OSD-menu **Basis**) of **Instell.** > **Informatie** (in het OSD-menu **Geavanceerd**) te gaan.
2. De **Gebruikstijd lamp**-informatie wordt geopend.
3. Druk op **BACK** om dit af te sluiten.

of

1. Druk in het OSD-menu **Geavanceerd** op **MENU** en gebruik vervolgens de pijltoetsen (◄/►/▲/▼) om naar **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd** > **Lampinstellingen** te gaan.
2. Druk op **OK** om het venster **Lampinstellingen** te openen.
3. Gebruik ▼ om **Lamptimer** te selecteren en druk op **OK**. Informatie over de **Lamptimer** verschijnt.
4. Druk op **BACK** om dit af te sluiten.

De levensduur van de lamp verlengen

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

Open het **Geavanceerd** OSD-menu en zie 31 voor details.

Instellen van **Lampvermogen**

Als u de modus **Economisch** of **SmartEco** activeert, is dit voordelig voor de levensduur van de lamp.

Lampmodus	Beschrijving
Normaal	100% lamphelderheid
Economisch	Bespaart 30% op het energieverbruik van de lamp
SmartEco	Bespaart maximaal 70% op het energieberbruik van de lamp, afhankelijk van de helderheid van het beeldmateriaal

Als u de modus **Economisch** gebruikt, wordt het geluid en het energieverbruik van het systeem verminderd met 30%. Als u de modus **SmartEco** gebruikt, wordt het geluid en het energieverbruik van de lamp verminderd met 70%. Als de modus **Economisch** of **SmartEco** is geselecteerd, wordt de helderheid beperkt en wordt het geprojecteerde beeld donkerder.

1. Ga in het OSD-menu **Geavanceerd** naar **BEELD** > **Lampvermogen**.
2. Druk op **OK** om het venster **Lampvermogen** te openen.
3. Druk op ▲/▼ om naar de gewenste modus te gaan en druk op **OK** om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten.

Instellen van **Auto uit**

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

1. Ga in het OSD-menu **Geavanceerd** naar **SYSTEEMINSTLL: Basis** > **Auto uit**.
2. Druk op ◀/▶ om een tijdperiode te selecteren. Als de vooraf ingestelde tijdperiodes niet geschikt zijn als u bijvoorbeeld een presentatie geeft, kiest u **Uit** en de projector wordt niet automatisch na een bepaalde tijd uitgeschakeld.
3. Als u klaar bent, drukt u op **BACK** om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten.

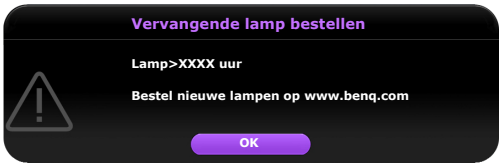
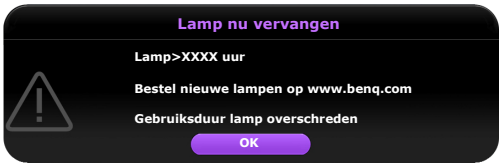
De timing van de lampvervanging

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 informatie over het aanschaffen van een vervangende lamp.

LAMP (waarschuwingslampje van de lamp) en TEMP (waarschuwingslampje van 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 als het apparaat weer wordt ingeschakeld, neemt u contact op met uw verkoper. Zie Indicatoren voor details.

Vervang de lamp als de volgende lampwaarschuwingen verschijnen.

In de illustraties ziet u voorbeelden van de berichten die u kunt zien in het menu Basis. De illustraties zijn slechts voorbeelden en kunnen afwijken van de daadwerkelijke meldingen en het menutype dat u hebt gekozen.

Status	Bericht
Installeer een nieuwe lamp voor optimale prestaties. Als de projector meestal op de modus **Economisch** is ingesteld (zie Het aantal lampuren opzoeken), kunt u de projector nog blijven gebruiken totdat de volgende lampwaarschuwing verschijnt. Druk op **OK** om het bericht te negeren.	
Het wordt sterk aangeraden dat u de lamp zeer spoedig 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. Druk op **OK** om het bericht te negeren.	 

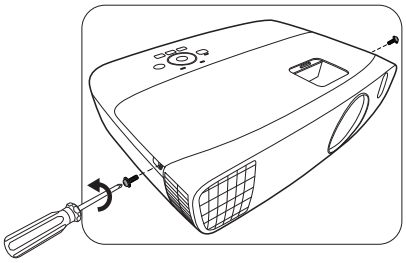
De lamp **MOET** worden vervangen voordat de projector normaal functioneert. Druk op **OK** om het bericht te negeren.	

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

De lamp vervangen

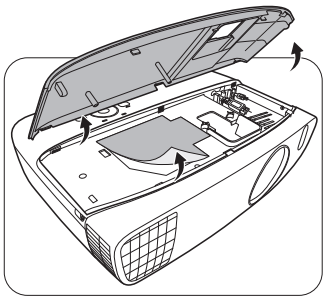
- **Om het risico van een elektrische schok te vermijden, dient u altijd de projector uit te schakelen en de stekker van het netsnoer uit het stopcontact te verwijderen voordat u de lamp vervangt.**
- **Om de kans op brandwonden te verkleinen, dient u de projector gedurende ten minste 45 minuten te laten afkoelen alvorens u de lamp vervangt.**
- **Om de kans op verwondingen aan vingers of schade aan onderdelen binnen in de projector te verkleinen, dient u voorzichtig te werk te gaan wanneer u lampglas verwijdert dat in scherpe stukjes uit elkaar is gespat.**
- **Om de kans op verwondingen aan vingers en/of een slechtere beeldkwaliteit door aanraking van de lens te verkleinen, mag u uw hand niet in de lege kast steken nadat de lamp is verwijderd.**
- **Deze lamp bevat kwik. Gooi deze lamp bij het klein chemisch afval overeenkomstig de toepasselijke lokale regelgeving.**
- **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 gezichtmasker te gebruiken en beschermende kleding, zoals handschoenen, te dragen.**

1. Schakel het apparaat uit en trek de stekker van de projector uit het stopcontact. Als de lamp heet is, wacht u ongeveer 45 minuten totdat de lamp is afgekoeld. Zo voorkomt u letsel.
2. Draai de schroeven los die de lampklep aan bovenkant van de projector bevestigen totdat de lampklep los komt.

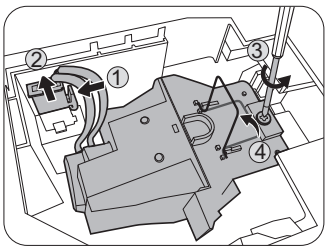


3. Verwijder de lampklep van de projector.
4. Controleer de positie van de lampbeschermingslaag zodat u later op dezelfde plek een nieuwe laag kunt aanbrengen. Verwijder vervolgens de lampbeschermingslaag.

- **Zet de projector niet aan als de lampklep is verwijderd.**
- **Plaats nooit uw vingers tussen de lamp en de projector, aangezien de scherpre randen aan de binnenkant van de projector verwondingen kunnen veroorzaken.**

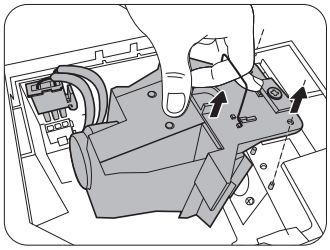


5. Koppel de lampstekker los van de projector zoals is geïllustreerd.
6. Maak de schroef los die de lamp bevestigt.
7. Trek aan de hendel zodat deze omhoog gaat staan.

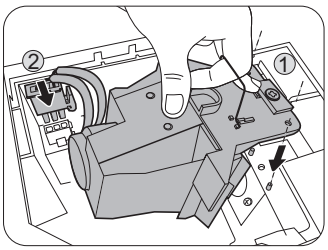


8. Trek de lamp langzaam aan de hendel uit de projector.

- **Als u te snel trekt, kan de lamp breken waardoor glasscherven in de projector terecht kunnen komen.**
- **Plaats de lamp niet in de buurt van water, binnen het bereik van kinderen, of bij ontvlambare stoffen.**
- **Steek uw handen niet in de projector nadat de lamp is verwijderd. Als u de optische componenten aan de binnenkant aanraakt, kan dit kleurafwijkingen en vervormingen opleveren in het geprojecteerde beeld.**

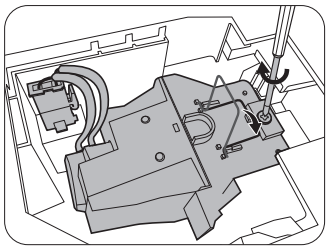


9. Laat de nieuwe lamp zakken zoals in de afbeelding wordt weergegeven.
10. Sluit de lampconnector weer aan.

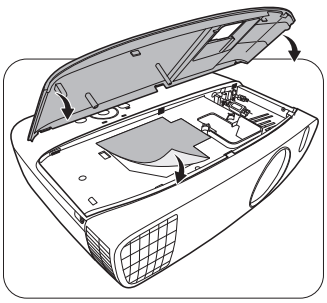


11. Draai de schroef vast die de lamp bevestigt.
12. Zorg dat de hendel volledig plat ligt en goed vast op z'n plek zit.

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

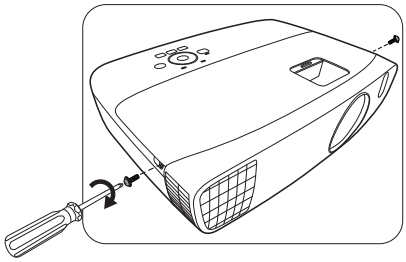


13. Vervang de lampklep van de projector.

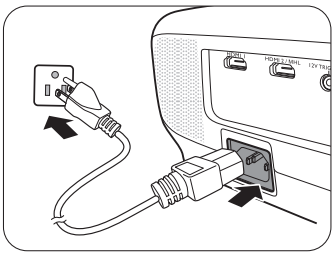


14. Draai de schroeven van het deksel weer vast.

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



15. Sluit het netsnoer aan en start de projector.



16. Nadat het opstartlogo is weergegeven, stelt u de lamptimer opnieuw in via het OSD-menu.

- Ga in het OSD-menu **Geavanceerd** naar **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd** > **Lampinstellingen** > **Lamptimer herst.** en kies **Reset**.
- Als geen signaal op de projector is aangesloten, gaat u in het **Basis** OSD-menu naar **Lamptimer herst.** en kiest u **Reset**; als wel signaal is aangesloten, gaat u naar het menu **Instell.** > **Lamptimer herst.** en kiest u **Reset**.

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

De melding "**Opnieuw instellen gelukt**" verschijnt om aan te geven dat de lamptijd is ingesteld op "0".

Indicatoren

Er zij drie indicatoren die de status van de projector aangeven. Lees de volgende informatie over de indicatoren. Als er een probleem is opgetreden, schakel de projector uit en neem contact op met uw verkoper.

Lampje			Status en beschrijving
POWER	TEMP	LAMP	
Situaties gerelateerd aan de stroomtoevoer			
Oranje	**Uit**	**Uit**	Stand-bymodus
Groen Knippert	**Uit**	**Uit**	Opstarten
Groen	**Uit**	**Uit**	Normale werking
Oranje Knippert	**Uit**	**Uit**	Afkoelen bij normaal uitschakelen
Rood	**Rood**	**Rood**	Downloaden
Groen	**Uit**	**Rood**	Starten van CW mislukt
Rood	**Uit**	**Rood**	Opnieuw instellen van de schaler is mislukt
Groen	**Uit**	**Uit**	Inbranden AAN
Groen	**Groen**	**Groen**	Inbranden UIT

Situaties gerelateerd aan de lamp			
Uit	**Uit**	**Rood**	Storing bij lamp1 bij normaal gebruik
Uit	**Uit**	**Oranje Knippert**	Lamp brandt niet
Situaties gerelateerd aan de temperatuur			
Rood	**Rood**	**Uit**	Storing bij ventilator 1 (de daadwerkelijke snelheid van de ventilator wijkt +25% af van de gewenste snelheid)
Rood	**Rood Knippert**	**Uit**	Storing bij ventilator 2 (de daadwerkelijke snelheid van de ventilator wijkt +25% af van de gewenste snelheid)
Rood	**Groen**	**Uit**	Storing bij ventilator 3 (de daadwerkelijke snelheid van de ventilator wijkt +25% af van de gewenste snelheid)
Rood	**Groen Knippert**	**Uit**	Storing bij ventilator 4 (de daadwerkelijke snelheid van de ventilator wijkt +25% af van de gewenste snelheid)
Rood Knippert	**Rood**	**Uit**	Storing bij ventilator 5 (de daadwerkelijke snelheid van de ventilator wijkt +25% af van de gewenste snelheid)
Rood Knippert	**Rood Knippert**	**Uit**	Storing bij ventilator 6 (de daadwerkelijke snelheid van de ventilator wijkt +25% af van de gewenste snelheid)
Rood Knippert	**Groen**	**Uit**	Storing bij ventilator 7 (de daadwerkelijke snelheid van de ventilator wijkt +25% af van de gewenste snelheid)
Rood Knippert	**Groen Knippert**	**Uit**	Storing bij ventilator 8 (de daadwerkelijke snelheid van de ventilator wijkt +25% af van de gewenste snelheid)
Groen	**Rood**	**Uit**	Storing bij temperatuur 1 (overschrijding van temperatuurlimiet)
Groen	**Rood Knippert**	**Uit**	Thermische sensor 1 open storing
Groen	**Groen**	**Uit**	Thermische sensor 1 korte storing
Groen	**Groen Knippert**	**Uit**	Thermische IC#1 I2C verbindingsfout
Groen Knippert	**Rood**	**Uit**	Storing bij temperatuur 2 (overschrijding van temperatuurlimiet)
Groen Knippert	**Rood Knippert**	**Uit**	Thermische sensor 2 open storing
Groen Knippert	**Groen**	**Uit**	Thermische sensor 2 korte storing
Groen Knippert	**Groen Knippert**	**Uit**	Thermische IC #2 I2C verbindingsstoring

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).
	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.
Geen beeld.	De videobron is niet ingeschakeld of niet correct aangesloten.	Schakel de videobron in en controleer of de signaalkabel correct is aangesloten.
	De projector is niet correct aangesloten op het bronapparaat.	Controleer de aansluiting.
	Het ingangsignaal is verkeerd geselecteerd.	Kies het juiste ingangsignaal met de knop **SOURCE** op de projector of afstandsbediening.
Beel is instabiel.	De verbindingskabels zijn niet stevig aangesloten op de projector of apparatuur.	Sluit de kabels correct aan op de juiste aansluitingen.
Beeld is onscherp.	De projectielens is niet correct scherpgesteld.	Pas de scherpstelling van de lens aan met de focusring.
	De projector en het scherm staan scheef.	Pas indien nodig de projectiehoek, -richting en -hoogte van de projector aan.
	De lensklep is nog gesloten.	Verwijder de lensklep.
De afstandsbediening functioneert niet correct.	De batterijen zijn leeg.	Vervang beide batterijen met nieuwe.
	Er bevindt zich een voorwerp tussen de afstandsbediening en de projector.	Verwijder het obstakel.
	U bevindt zich te ver van de projector.	Ga niet verder dan 8 meter (26,2 voet) van de projector staan.
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 **3D** zijn niet correct ingesteld.	Stel de instellingen van het menu **3D** 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 **SOURCE** op de projector of afstandsbediening.

Specificaties

Specificaties van de projector

Alle specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd.

Optisch

Resolutie
1920 (H) x 1080 (V)

Weergavesysteem
DLP™-systeem met één chip

F-nummer van lens
F = 2,59 tot 2,87, f = 16,88 tot 21,88 mm

Lamp
Lamp van 240 W

Elektrisch

Voeding
AC100–240 V, 4,0 A, 50–60 Hz (automatisch)

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

Mechanisch

Gewicht
3,6 Kg (7,94 lbs)

Uitgangen

Luidspreker
(Stereo) 5 Watt x 2

Audiosignaaluitgang
PC-audio-aansluiting x 1

Besturing

RS-232 seriële besturing
9 pins x 1

IR-ontvanger x 2

12 V gelijkstroom (max. 0,5 A) x 1

Ingangen

Computeringang
RGB-ingang
D-Sub 15-pins (contrastekker) x 1

Video-ingangssignaal
VIDEO
RCA-aansluiting x 1
SD/HDTV-signaalingang
Analoog -
Component RCA-aansluiting x 3 (via RGB-ingang)
Digitaal - HDMI x 1; HDMI/MHL x 1

Audio-ingangssignaal
Audio-ingang
RCA audio-aansluiting (L/R) x 2
PC-audio-aansluiting x 1

Usb-poorten (type-A x 1; mini-B x 1)

Omgevingsvereisten

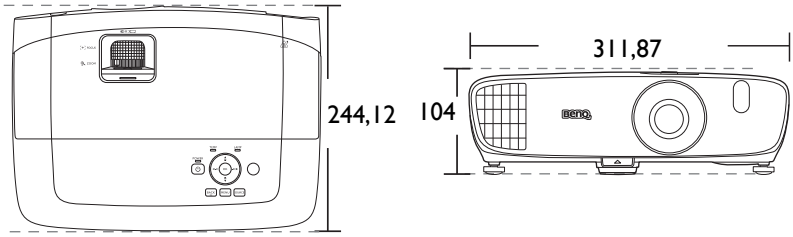
Bedrijfstemperatuur
0°C–40°C op zeeniveau

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

Bedrijfshoogte
0–1499 m bij 0°C–35°C
1500–3000 m bij 0°C–30°C
(met Hoogtemodus aan)

Afmetingen

311,87 mm x 244,12 mm x 104 mm (B x D x H)

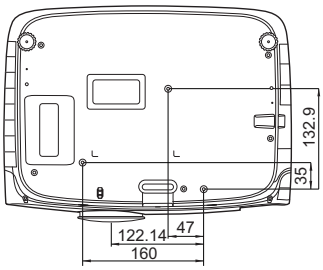


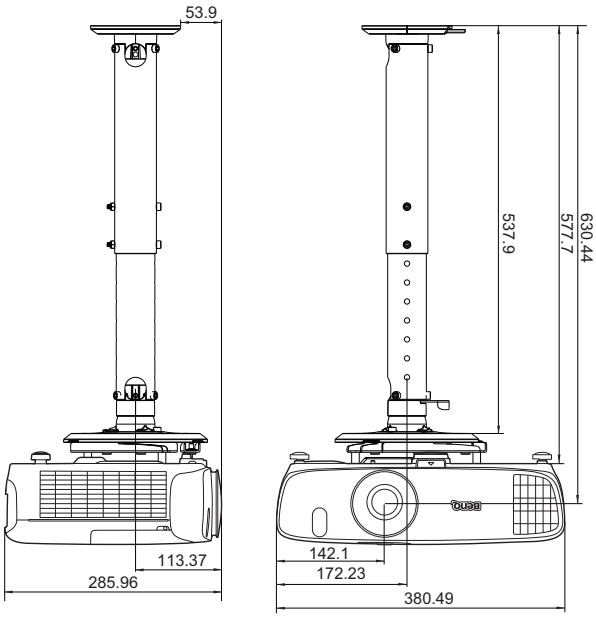
Eenheid: mm

Plafondmontage

◎ **Schroeven voor plafondmontage: M4**

(max. L = 25 mm; min. L = 20 mm)





Eenheid: mm

Timingdiagram

Ondersteunde timing voor pc-signaal

Formaat	Resolutie	Vernieuwings-frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (KHz)	Pixelfrequentie (MHz)
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
640 x 480	VGA_60*	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
800 x 600	SVGA_60*	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120** (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120** (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,500
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000
1024 x 576	BenQ Notebook Timing	60,0	35,820	46,966
1024 x 600	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,870	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120** (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25

1280 x 1024	SXGA_60***	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500
1280 x 960	1280 x 960_60***	60,000	60,000	108
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60***	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA***	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59,954	65,290	146,250
640 x 480@67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624@75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768@75 Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00
1920x1080@60 HZ	1920 x 1080_60 (Reduce Blanking)	60	67,5	148,5
1920x1200@60 HZ	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154

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

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

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

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)-ingang

Formaat	Resolutie	Vernieuwingsf-requentie (Hz)	Horizontale frequentie (KHz)	Pixelfrequentie (MHz)
640 x 480	VGA_60*	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
800 x 600	SVGA_60*	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120** (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120** (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,500
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000
1024 x 576	BenQ Notebook Timing	60,00	35,820	46,996
1024 x 600	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,870	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120** (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25
1280 x 1024	SXGA_60***	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500

1280 x 960	1280 x 960_60***	60,000	60,000	108
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60***	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA***	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59,954	65,290	146,250
640 x 480@67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624@75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768@75 Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00
1920 x 1080@60 Hz	1920 x 1080_60 (Reduced Blanking)	60	67,5	148,5
1920 x 1200@60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduced Blanking)	59,95	74,038	154

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

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

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

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

Timing	Resolutie	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (KHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Opmerking
480i****	720 (1440) x 480	59,94	15,73	27	Alleen HDMI
480p****	720 x 480	59,94	31,47	27	Alleen HDMI
576i	720 (1440) x 576	50	15,63	27	HDMI/DVI
576p	720 x 576	50	31,25	27	HDMI/DVI
720/50p**	1280 x 720	50	37,5	74,25	HDMI/DVI
720/60p*	1280 x 720	60	45,00	74,25	HDMI/DVI
1080/24P**	1920 x 1080	24	27	74,25	HDMI/DVI
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25	HDMI/DVI
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25	HDMI/DVI
1080/50i*****	1920 x 1080	50	28,13	74,25	HDMI/DVI
1080/60i*****	1920 x 1080	60	33,75	74,25	HDMI/DVI
1080/50P***	1920 x 1080	50	56,25	148,5	HDMI/DVI
1080/60P***	1920 x 1080	60	67,5	148,5	HDMI/DVI

***Ondersteunde timing voor 3D-signaal in de formaten Frame-packing, Boven-onder, Naast elkaar en Frame opeenv.**

****Ondersteunde timing voor 3D-signaal in de formaten Frame-packing, Boven-onder en Naast elkaar.**

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

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

*******Ondersteunde timing voor 3D-signalen in het formaat 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	45,00	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 Video-ingang

Formaat	Resolutie	Vernieuwingsfrequentie (Hz)	Horizontale frequentie (KHz)	Pixelfrequentie (MHz)
NTSC*	-	60	15,73	3,58
PAL	-	50	15,63	4,43
SECAM	-	50	15,63	4,25/4,41
PAL-M	-	60	15,73	3,58
PAL-N	-	50	15,63	3,58
PAL-60	-	60	15,73	4,43
NTSC4,43	-	60	15,73	4,43

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

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 voordoen.

Wanneer u een beroep wilt doen op de garantie, dient u een geldig aankoopbewijs te 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.

Copyright

Copyright © 2015, by BenQ Corporation. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden gereproduceerd, verzonden, opgeslagen in een zoeksysteem 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.