



TH671ST

Digitale projector

Gebruikershandleiding

# Informatie over garantie en auteursrechten

## Beperkte 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 indien de klant heeft nagelaten het product te gebruiken volgens de schriftelijke instructies van BenQ, in het bijzonder de instructies inzake de gebruiksomstandigheden. De vochtigheidsgraad moet tussen 10% en 90% liggen, de temperatuur tussen 0°C en 35°C en de projector mag niet worden gebruikt op stoffige plaatsen of op plaatsen hoger dan 4920 voet. Deze garantie verleent de koper van het apparaat bepaalde rechten, evenals het zogenaamde consumentenrecht, dat echter per land kan verschillen.

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

## Copyright

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

## 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 verplicht te zijn aan enige persoon mededeling van die herzieningen of wijzigingen te doen.

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

## Patenten

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

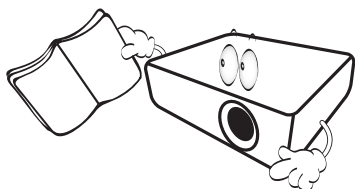
# Inhoud

<b>Informatie over garantie en auteursrechten .....</b>	<b>2</b>
<b>Belangrijke veiligheidsinstructies .....</b>	<b>4</b>
<b>Inleiding .....</b>	<b>7</b>
Inhoud van de verpakking .....	7
Buitenkant van de projector .....	8
Bedieningselementen en functies .....	9
<b>De projector positioneren .....</b>	<b>12</b>
Een plek kiezen .....	12
De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen .....	13
De projector bevestigen .....	14
Het geprojecteerde beeld aanpassen .....	15
<b>Aansluitingen .....</b>	<b>17</b>
<b>Bediening .....</b>	<b>19</b>
De projector opstarten .....	19
De menu's gebruiken .....	21
De projector beveiligen .....	23
Schakelen tussen ingangssignalen .....	25
De projector uitschakelen .....	26
Direct uitschakelen .....	26
<b>Menubewerkingen .....</b>	<b>27</b>
Menu <b>Basis</b> .....	27
Menu <b>Geavanceerd</b> .....	30
<b>Onderhoud .....</b>	<b>38</b>
Onderhoud van de projector .....	38
Informatie over de lamp .....	38
<b>Problemen oplossen .....</b>	<b>44</b>
<b>Specificaties .....</b>	<b>45</b>
Projectorspecificaties .....	45
Afmetingen .....	46
Timingdiagram .....	47

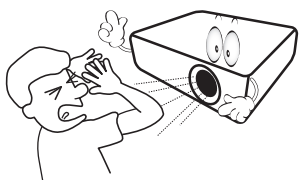
# Belangrijke veiligheidsinstructies

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.

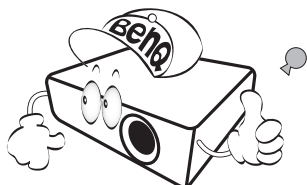
1. **Lees deze handleiding aandachtig door voordat u de projector gaat gebruiken.** Bewaar de handleiding voor toekomstig gebruik.



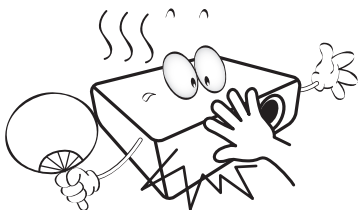
2. **Kijk tijdens het projecteren niet rechtstreeks in de lens van de projector.** De sterke lichtstraal kan uw ogen beschadigen.



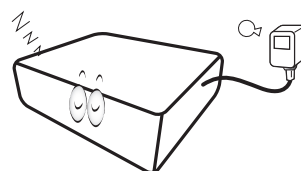
3. **Laat reparatie- of onderhoudswerkzaamheden over aan een bevoegd technicus.**



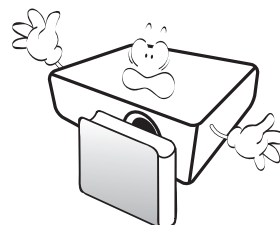
4. **Zorg er altijd voor dat als de projectorlamp brandt, de lenssluiter (indien aanwezig) is geopend of de lensdop (indien aanwezig) is verwijderd.**
5. De lamp wordt erg heet tijdens het gebruik. Laat de projector ongeveer 45 minuten afkoelen voordat u de lamp vervangt.



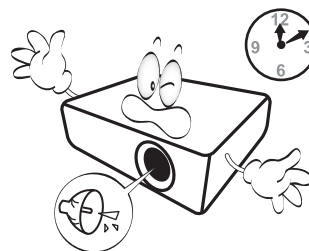
6. In sommige landen is de netspanning NIET stabiel. Hoewel deze projector normaal werkt bij een netspanning van 100 tot 240 V (wisselstroom), kan het apparaat uitvallen wanneer zich een stroomstoring of een spanningspiek van  $\pm 10$  V voordoet. **In gebieden waar dit risico hoog is, is het raadzaam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



7. Plaats geen voorwerpen voor de projectielens als de projector wordt gebruikt. De voorwerpen kunnen heet worden en daardoor vervormd raken of vlam vatten. Om de lamp tijdelijk uit te schakelen, gebruikt u de functie leeg.

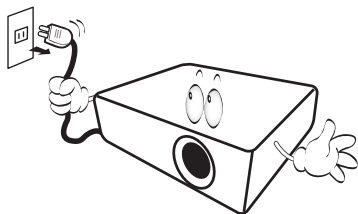


8. Gebruik de lamp niet langer dan de voorgeschreven levensduur. Als u de lamp toch langer gebruikt, kan deze in zeldzame gevallen breken.

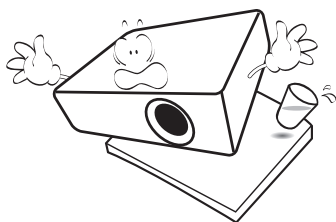




9. Zorg dat de stekker van de projector uit het stopcontact is verwijderd voordat u de lamp of elektronische onderdelen vervangt.

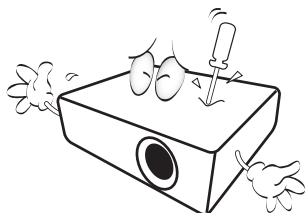


10. Plaats dit product nooit op een onstabiele ondergrond. Het product kan dan vallen en ernstig worden beschadigd.



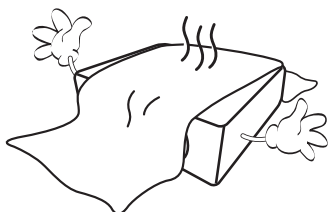
11. Open deze projector niet zelf. De onderdelen van het apparaat staan onder hoge, levensgevaarlijke spanning. Het enige onderdeel dat u mag vervangen, is de lamp met het deksel.

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



12. Blokkeer het ventilatierooster niet.

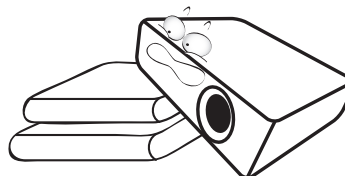
- Plaats deze projector niet op een deken, beddengoed of op een ander zacht oppervlak.
- Bedek deze projector niet met een doek of met andere voorwerpen.
- Plaats geen ontvlambare stoffen in de buurt van de projector.



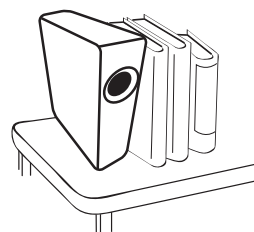
Als het ventilatierooster niet vrij wordt gehouden, kan er door oververhitting in de projector brand ontstaan.

13. Plaats de projector tijdens het gebruik altijd op een stabiel en niet hellend oppervlak.

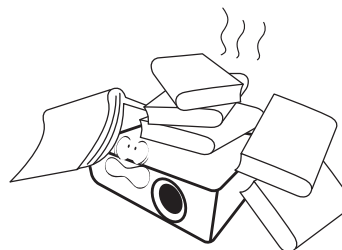
- Maak geen gebruik van de projector als deze gekanteld staat in een hoek van meer dan 10 graden (naar links of rechts) of in een hoek van meer dan 15 graden (voor naar achter). Als u de projector gebruikt wanneer deze niet volledig horizontaal staat, werkt deze mogelijk niet optimaal of kan de lamp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



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

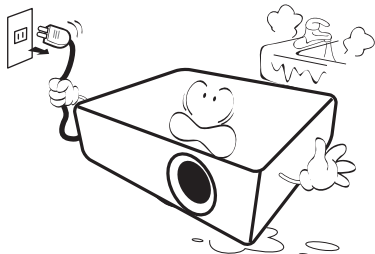


15. Trap niet op de projector of leg er geen voorwerpen op. Dit kan niet alleen schade aan de projector veroorzaken, maar ook leiden tot ongevallen en mogelijk letsel.

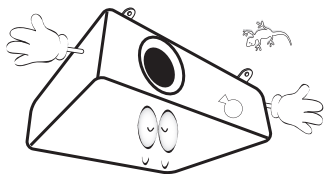


16. Wanneer u de projector gebruikt, neemt u mogelijk warme lucht en een bepaalde geur waar bij het ventilatierooster. Dit is een normaal verschijnsel.

17. Plaats geen vloeistoffen in de buurt van of op de projector. Als er vloeistof in de projector wordt gemorst, werkt deze mogelijk niet meer. Als de projector nat wordt, trekt u de stekker uit het stopcontact en belt u BenQ voor reparaties.



18. Dit product kan beelden omgekeerd weergeven, zodat plafond/wandmontage mogelijk is.



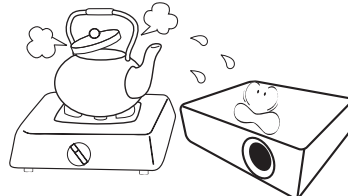
19. Dit apparaat moet worden geaard.



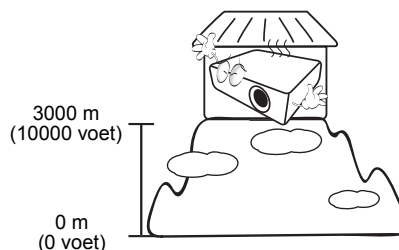
Hg - Lamp bevat kwik. Behandelen in overeenstemming met de plaatselijke wetten voor afvalverwerking. Zie [www.lamprecycle.org](http://www.lamprecycle.org).

20. Plaats de projector niet in de volgende ruimtes.

- 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.
- Plekken met veel vocht, stof of rook 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 hoger dan 40°C / 104°F.
- Plekken die hoger liggen dan 3000 m (10000 voet).

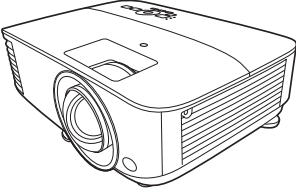
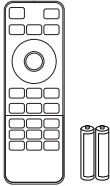



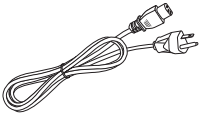


# Inleiding

## Inhoud van de verpakking

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

### Standaardaccessoires

		
Projector	Afstandsbediening met batterijen	Cd met gebruikershandleiding
		
Snelgids	Garantiekaart*	Netsnoer



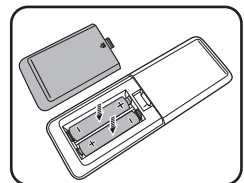
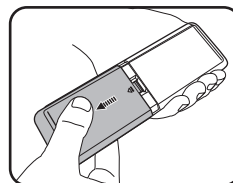
- De meegeleverde accessoires zijn geschikt voor uw regio, maar verschillen mogelijk van die in de afbeeldingen.
- \*De garantiekaart wordt slechts in bepaalde regio's geleverd. Vraag uw verkoper voor gedetailleerde informatie.

### Optionele accessoires

1. ReserVELamp
2. 3D-bril
3. Stoffilter
4. Draadloze dongles (QCast & QCast Mirror)
5. Draadloze kit (WDP02)

### De batterijen van de afstandsbediening vervangen

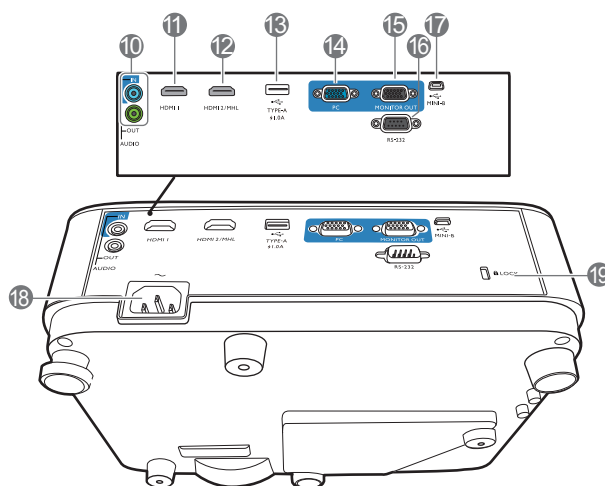
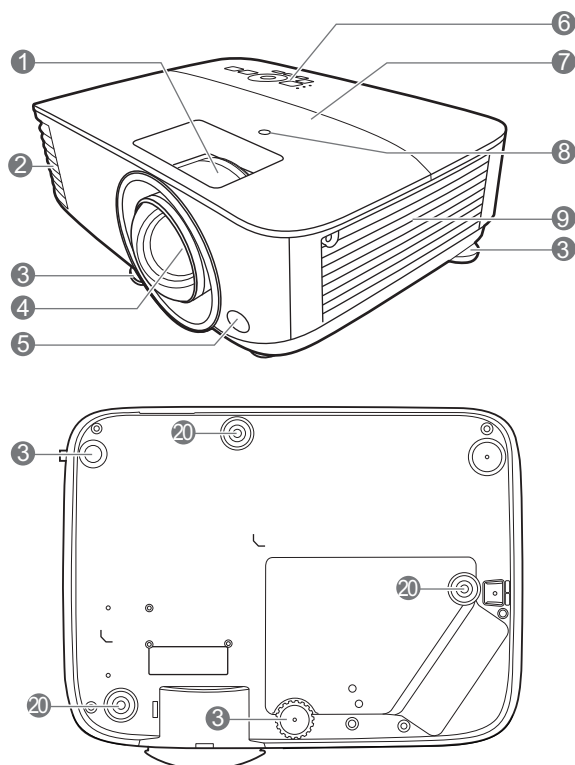
1. Druk en open de batterijklep zoals in de afbeelding is weergegeven.
2. Verwijder de oude batterijen (indien van toepassing) en plaats twee AAA-batterijen. Zorg dat de positieve en negatieve zijdes correct zijn gepositioneerd zoals in de afbeelding is weergegeven.
3. Plaats de batterijklep terug zodat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





- Laat de afstandsbediening en batterijen niet liggen op plaatsen die extreem warm of vochtig zijn, zoals de 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 milieuregeling.
- 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, verwijdt u de batterijen om beschadiging van de afstandsbediening door lekkende batterijen te voorkomen.

## Buitenkant van de projector



1. Focusering en zoomring
2. Ventilatie (luchtuitlaat)
3. Verstelvoetjes
4. Projectielens
5. IR-sensor voor afstandsbediening
6. Extern besturingspaneel  
(Zie [Bedieningselementen en functies op pagina 9.](#))
7. Lampdeksel
8. Omgevingslichtsensor (ALS)
9. Ventilatie (luchtinlaat)
10. Audio-ingang  
Audio-uit-aansluiting
11. HDMI 1-ingang
12. HDMI 2/MHL-ingang (voor HDMI-dongle)

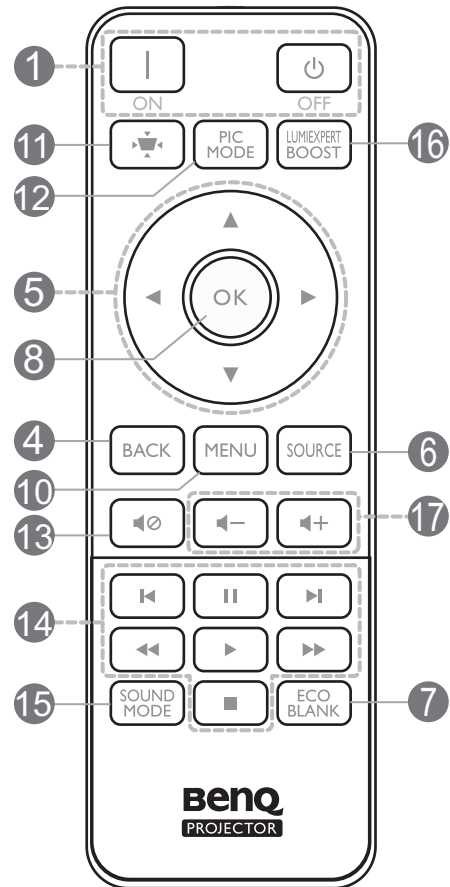
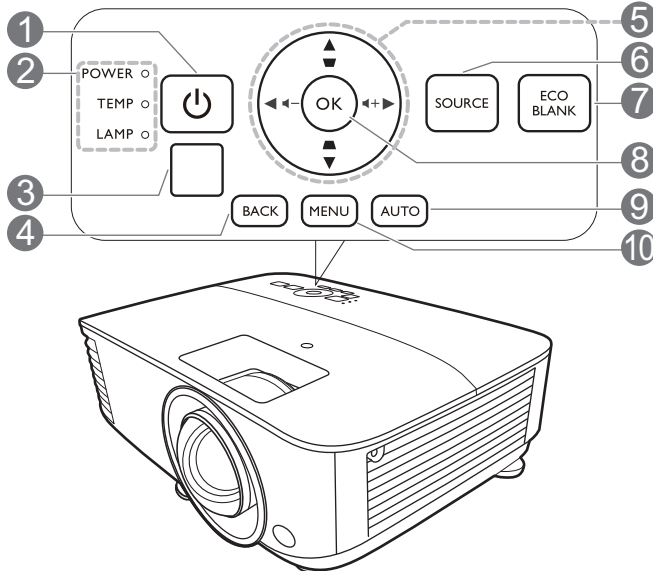
13. Usb-type-A-poort
14. RGB (pc)-signaalingang
15. RGB (pc)-signaaluitgang
16. RS-232-besturingspoort
17. Usb-mini-B-poort
18. Stroomaansluiting
19. Sleuf voor Kensington-slot
20. Gaten voor wandmontage

# Bedieningselementen en functies

## Projector en afstandsbediening



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



### 1. AAN/UIT

Dit zet de projector aan of op stand-by.

 **ON** /  **OFF**

Dit zet de projector aan of op stand-by.

### 2. **POWER (Power-lampje)/TEMP (waarschuwinglampje temperatuur)/LAMP (waarschuwinglampje van de lamp)** (Zie [Indicatoren op pagina 43.](#))

### 3. IR-sensor voor afstandsbediening

### 4. **BACK**

Keert terug naar het vorige OSD-menu, sluit en bewaart de menu-instellingen.

### 5. Pijltoetsen (, , , )

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.

Keystonetoetsen (, )

Opent de pagina voor keystonecorrectie.

Volumetoetsen  - /  +

Zet het volume van de projector lager of hoger.

## 6. **SOURCE**

Opent de ingangselectiebalk.

## 7. **ECO BLANK**

Hiermee kunt u de schermafbeelding verbergen.



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

## 8. **OK**

Hiermee bevestigt u het geselecteerde menu-item in het On-Screen Display (OSD)-menu.

## 9. **AUTO**

Bepaalt automatisch de beste beeldtimings voor het weergegeven beeld als pc-signaal (analoog RGB) is geselecteerd.

## 10. **MENU**

Activeert het schermmenu (OSD).

## 11.

Opent het keystonemenu.

## 12. **PIC MODE**

Selecteert de beeldmodus.

## 13.

Schakelt het projectorgeluid in of uit.

## 14. **MHL-zone**

Bestuurt het afspelen van video of audio op de MHL-ingang.

## 15. **SOUND MODE**

Selecteert de geluidsmodus.

## 16. **LUMIEXPERT BOOST**

Geeft het menu Versterker LumiExpert weer.

## 17. Volumetoetsen /

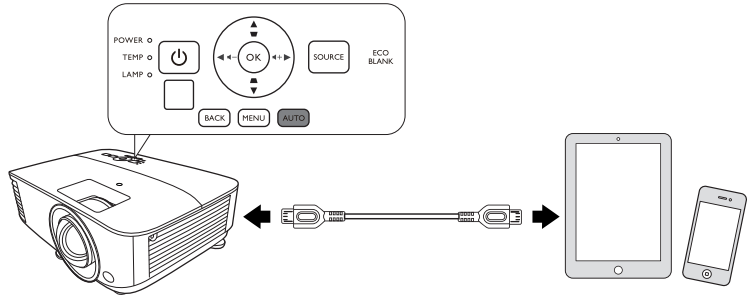
Zet het volume van de projector lager of hoger.



## Het smart-toestel besturen met de **AUTO**-knop

Als de projector content projecteert vanaf een met MHL-compatibel smart-toestel, kunt u met de afstandsbediening het smart-toestel besturen.

Activeer de MHL-modus door **AUTO** op de projector 3 seconden ingedrukt te houden. Met de **MHL-zone**-toetsen op de afstandsbediening kunt u een smart-apparaat besturen.



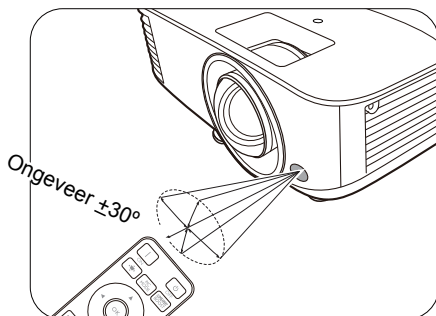
Als de MHL-modus is geactiveerd, hebben de toetsen op de projector dezelfde functies als de toetsen op de afstandsbediening.

## Effectief bereik van de afstandsbediening

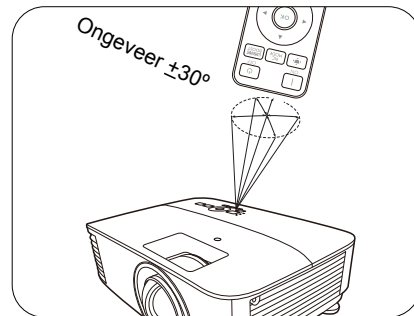
De afstandsbediening moet in een hoek van 30 graden ten opzichte van de IR-sensor van de projector worden gehouden om correct te functioneren. De afstand tussen de afstandsbediening en de sensor(en) mag niet meer dan 8 meter (~ 26 voet) bedragen.

Zorg dat tussen de afstandsbediening en de IR-sensor(en) van de projector geen obstakels liggen die de infraroodstraal kunnen blokkeren.

- De projector bedienen via de voorkant



- De projector bedienen via de bovenkant



# De projector positioneren

## Een plek kiezen

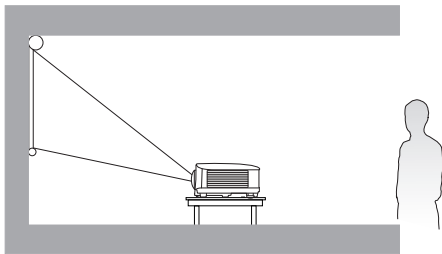
Voordat u een plek voor de projector kiest, houdt u rekening met de volgende zaken:

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

U kunt de projector op de volgende manieren installeren.

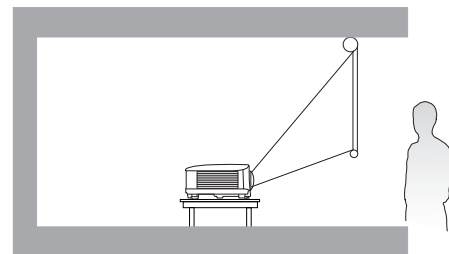
### 1. Voorkant

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



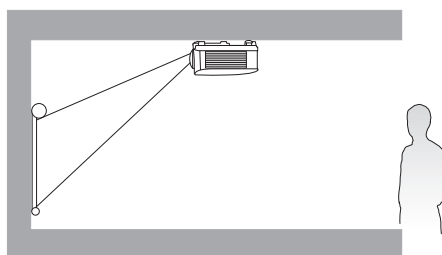
### 2. Achterkant

Selecteer deze instelling als u de projector op de tafel en achter het scherm installeert. Voor deze opstelling is een speciaal scherm voor achterwaartse projectie vereist.



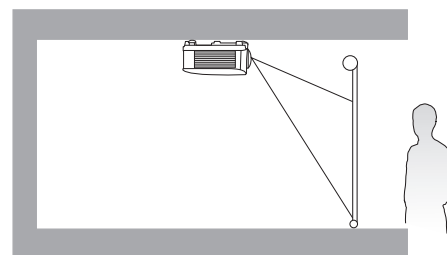
### 3. Plafond voor

Selecteer deze locatie als de projector ondersteboven voor het scherm wordt opgehangen. Koop de plafond/wandmontageset voor een BenQ Projector bij uw dealer om de projector aan het plafond of een wand te bevestigen.



### 4. Plafond achter

Selecteer deze locatie als de projector ondersteboven achter het scherm wordt opgehangen. Voor deze opstelling zijn een speciaal scherm voor achterwaartse projectie en de plafond/wandmontageset van BenQ vereist.

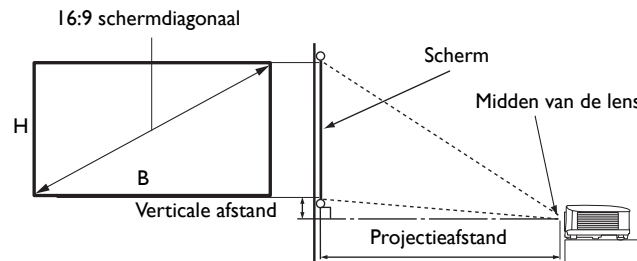


Na het inschakelen van de projector gaat u naar het **menu Geavanceerd - SYSTEEMINSTLL: Basis > Projectorpositie** en drukt u op ◀/▶ om een instelling te selecteren.

## De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen

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

### Projectieafmetingen



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

Schermgrootte				Projectieafstand (mm)			Lensverschuivingspositie (mm)
Diagonaal		H (mm)	B (mm)	Min. afstand (max. zoom)	Gemiddeld	Max. afstand (min. zoom)	
Inch	mm						
60	1524	747	1328	917	1009	1102	19
70	1778	872	1550	1069	1178	1286	22
80	2032	996	1771	1222	1346	1470	25
90	2286	1121	1992	1375	1514	1654	28
100	2540	1245	2214	1528	1682	1837	31
110	2794	1370	2435	1680	1851	2021	34
120	3048	1494	2657	1833	2019	2205	37
140	3556	1743	3099	2139	2355	2572	44
160	4064	1992	3542	2444	2692	2940	50
180	4572	2241	3985	2750	3028	3307	56

Als u bijvoorbeeld een scherm van 120 inch gebruikt, is de aanbevolen projectieafstand 2019 mm.

- Voor een projectieafstand van 2300 mm is 2355 mm de dichtstbijzijnde waarde in de kolom "**Projectieafstand (mm)**". Als u in deze rij kijkt, ziet u dat u hiervoor een scherm van 140" (ongeveer 3,6 m) nodig hebt.



Alle maten zijn benaderingen en kunnen afwijken van de daadwerkelijke formaten.

BenQ beveelt aan, dat bij een permanente plaatsing van de projector de projectiegrootte en -afstand eerst ter plaatse met de projector fysiek te testen, zodat u rekening kunt houden met de optische eigenschappen van deze projector. Hierdoor kunt u de precieze bevestigingspositie bepalen die het beste past in uw specifieke locatie.

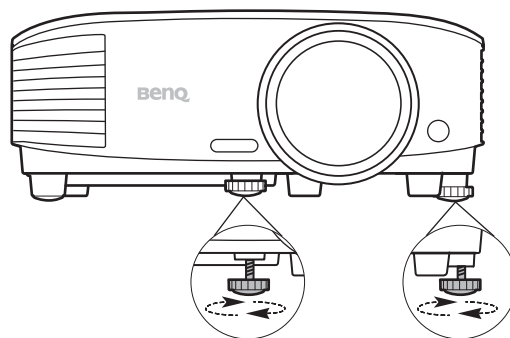


# Het geprojecteerde beeld aanpassen

## De projectiehoek aanpassen

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

Trek de voet terug door het verstellervoetje in de andere richting te draaien.



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

## Het beeld automatisch aanpassen

Soms moet de beeldkwaliteit worden aangepast. Druk op **AUTO** om dit te doen. Binnen 3 seconden past de ingebouwde automatische bijstellingsfunctie de waarden van Frequentie en Klok aan, zodat er een optimale beeldkwaliteit wordt geproduceerd.

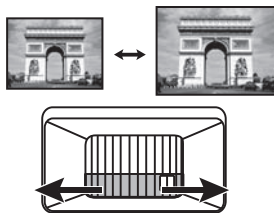
De huidige signaalgegevens worden 3 seconden in de hoek van het scherm weergegeven.



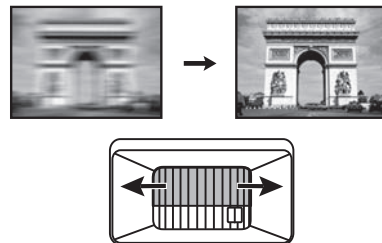
Deze functie is alleen beschikbaar als pc-sigitaal (analoog RGB) is geselecteerd.

## Het beeldformaat en de helderheid fijn afstellen

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



Stel het beeld scherp door aan de focusing te draaien.




## Keystone corrigeren

Keystone verwijst naar de situatie waarin het geprojecteerde beeld een trapezoïde vorm aanneemt als onder een hoek wordt geprojecteerd.

Corrigeer dit handmatig via deze stappen.

1. Open de keystonecorrectiepagina met een van de volgende stappen.

- Druk op  $\triangle$  /  $\nabla$  op de projector.
- Druk op  op de afstandsbediening.



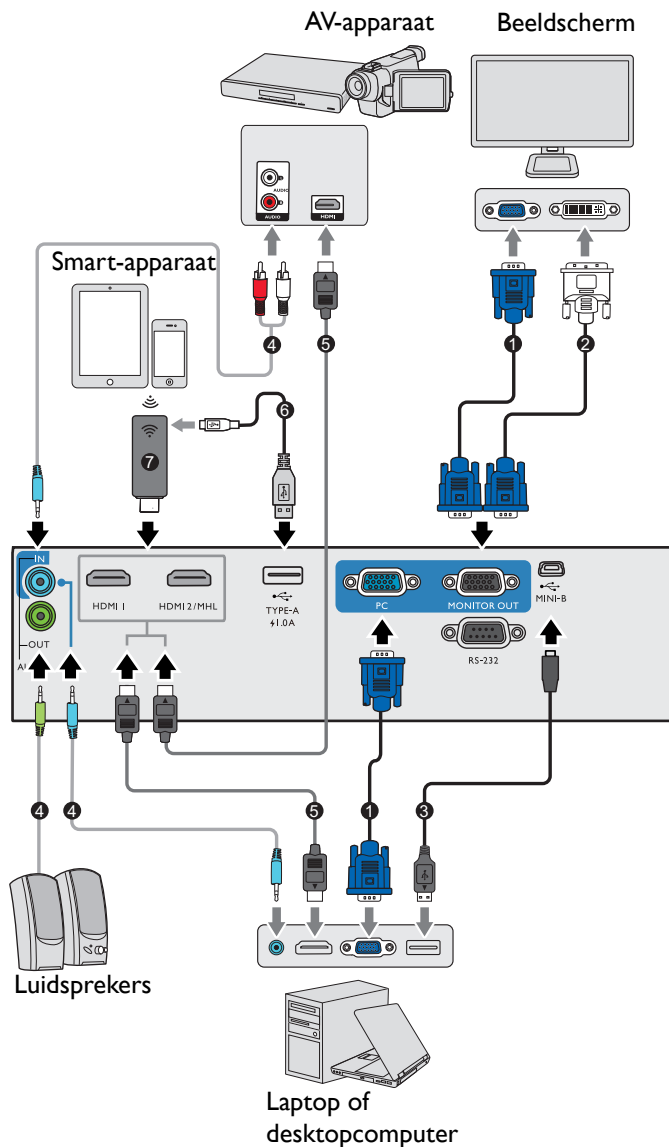
2. De correctiepagina voor **Keystone** wordt geopend. Druk op  $\triangle$  om de keystone bovenin het beeld te corrigeren. Druk op  $\nabla$  om de keystone onderin het beeld te corrigeren.



# Aansluitingen

Volg deze instructies om apparatuur op de projector aan te sluiten:

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





1	VGA-kabel
2	VGA-naar-DVI-A-kabel
3	Usb-kabel
4	Audiokabel
5	Hdmi-kabel
6	USB-kabel (A-naar-micro-B-type) aansluiten op de energiepoot van de draadloze hdmi-dongle
7	Draadloze hdmi-dongle



- Niet alle kabels die in de onderstaande verbindingen zijn weergegeven, worden bij de projector geleverd (zie [Inhoud van de verpakking op pagina 7](#)). Deze kabels zijn verkrijgbaar bij elektronicawinkels.
- Onderstaande afbeeldingen met verbindingen dienen slechts ter illustratie. De aansluitingen op de achterzijde van de projector verschillen per projectormodel.
- Bij notebooks worden de externe videopoorten vaak niet ingeschakeld wanneer een projector is aangesloten. Met de toetsencombinatie FN + functietoets kunt u de externe weergave doorgaans in- of uitschakelen. Druk tegelijkertijd op FN en een van deze toetsen. Raadpleeg de handleiding van het notebook voor meer informatie over mogelijke toetsencombinaties.
- 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. Controleer ook of de signaalkabels op de juiste manier zijn aangesloten.

U dient de projector slechts op een van de volgende videouitgangen aan te sluiten. Elke uitgang levert een andere videokwaliteit.

Aansluiting		Beeldkwaliteit
HDMI/MHL		Beter
PC		Goed

## Audioapparaten aansluiten

De projector heeft ingebouwde mono-luidspreker(s) met enkele basisfuncties voor het geluid bij zakelijke presentaties. Deze zijn niet ontworpen, noch bedoel voor het leveren van stereogeluid zoals dit verwacht kan worden in home-theater- of home-cinematoeepassingen. Eventuele stereo-geluidssignalen worden omgezet naar monogeluid voor de luidsprekers van de projector.



De geïntegreerde luidsprekers worden gedempt als de **AUDIO OUT**-aansluiting is aangesloten.



- De projector kan alleen gemengd monogeluid afspelen, zelfs als u een stereo-invoerbron hebt aangesloten.
- 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. Controleer ook of de signaalkabels op de juiste manier zijn aangesloten.

# Bediening

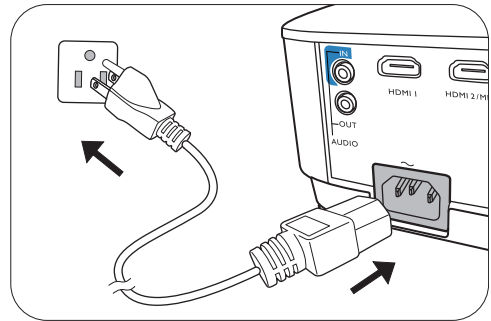
## De projector opstarten

1. Sluit het netsnoer aan. Schakel het stopcontact in (indien nodig). De Powerindicator op de projector brandt oranje zodra de stroom is ingeschakeld.
2. Druk op  op de projector of op  op de afstandsbediening om de projector te starten. De powerindicator knippert groen en blijft groen als de projector is ingeschakeld.

Het opstarten duurt ongeveer 30 seconden. In de latere fase van het opstarten wordt het opstartlogo weergegeven.

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

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**.



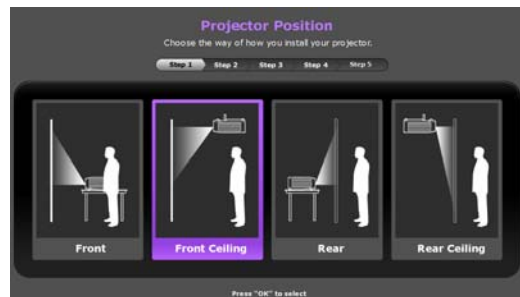
 Onderstaande Setupwizard-afbeeldingen dienen slechts ter referentie en kunnen afwijken van het daadwerkelijke ontwerp.

Stap 1:

Geef de **Projectorpositie** aan.

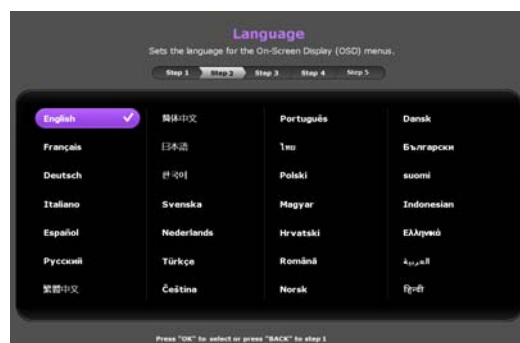


Zie **Een plek kiezen** voor meer informatie over het positioneren van de projector.



Stap 2:

Geef de OSD-**Taal** aan.

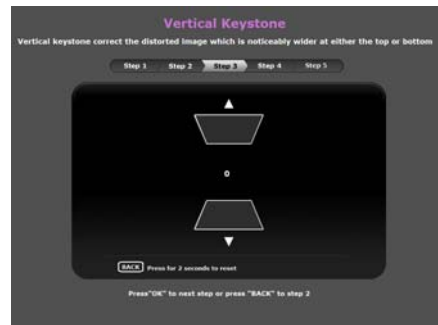


Stap 3:

Geef de **Verticale keystone** aan.



Zie [Keystone corrigeren](#) voor meer informatie over verticale keystone.



Stap 4:

Geef de **Auto-ingang** aan.



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

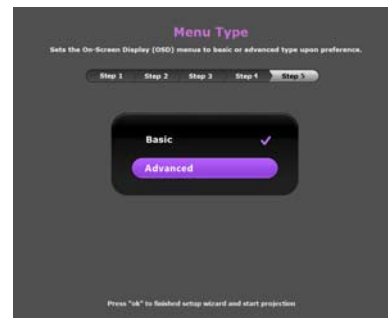


Stap 5:

Geef de **Menutype** aan.



Zie [De menu's gebruiken](#) voor meer informatie over menutypes.



De eerste instellingen zijn nu voltooid.

- Als u om een wachtwoord wordt gevraagd, drukt u op de pijltoetsen om een wachtwoord van 6 cijfers in te voeren. Zie [De wachtwoordbeveiliging gebruiken op pagina 23](#).
- Schakel alle aangesloten apparatuur in.
- De projector zoekt naar ingangssignalen. Het huidige ingangssignaal dat gescand wordt verschijnt. Als de projector geen goed signaal waarneemt, blijft het bericht "Geen signaal" op het scherm staan totdat er een ingangssignaal wordt gevonden.

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



- Gebruik de originele accessoires (zoals het netsnoer) om mogelijk gevaar, zoals een elektrische schok of brand, te voorkomen.
- Als de projector nog warm is van de vorige sessie, gaat de ventilator ongeveer 90 seconden draaien voordat de lamp wordt ingeschakeld.



- De Setupwizard-afbeeldingen dienen slechts ter referentie en kunnen afwijken van het daadwerkelijke ontwerp.
- Als de frequentie/resolutie van het ingangssignaal buiten het bereik van de projector valt, wordt het bericht "Buiten bereik" op een leeg scherm. Selecteer een ingangssignaal dat compatibel is met de resolutie van de projector of stel het ingangssignaal op een lager niveau in. Zie [Timingdiagram op pagina 47](#).
- Als gedurende 3 minuten geen signaal wordt gedetecteerd, wordt automatisch de spaarmodus geactiveerd.

## De menu's gebruiken

De projector beschikt over 2 soorten schermmenu's (OSD) waarin u de instellingen kunt aanpassen.

- OSD-menu **Basis**: biedt de belangrijkste menufuncties. (Zie [Menu Basis op pagina 27](#))
- OSD-menu **Geavanceerd**: biedt de alle menufuncties. (Zie [Menu Geavanceerd op pagina 30](#))

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.

De eerste keer dat u de projector gebruikt (na het voltooien van de eerste instellingen), verschijnt het OSD-menu Basis.



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

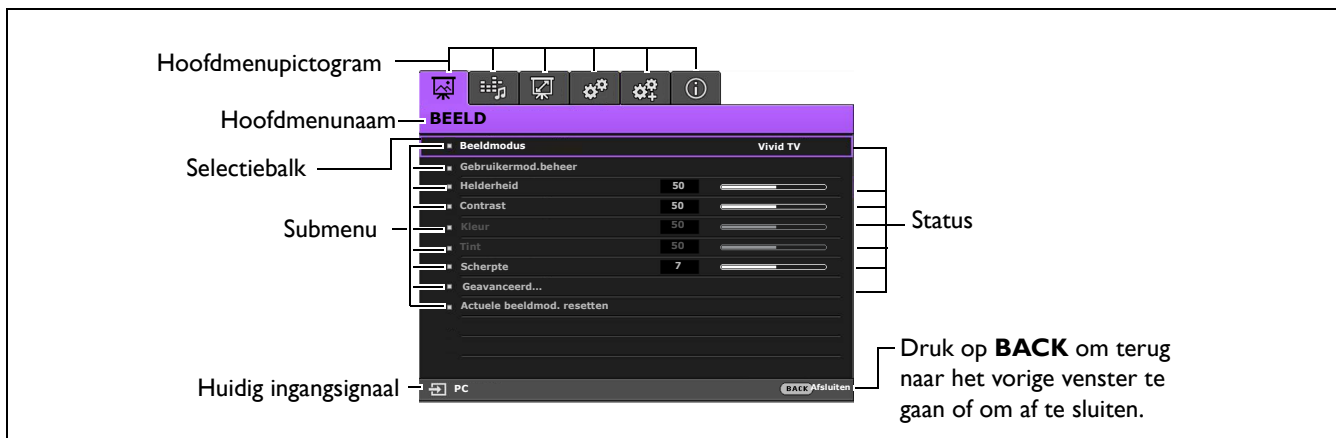
Hieronder ziet u een overzicht van het OSD-menu **Basis**.

• Ingangssignaal aangesloten	• Geen ingangssignaal aangesloten

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

1. Ga naar het menu **Basis - Instell. > Menutype** en druk op **OK**.
2. Druk op ▲/▼ om **Geavanceerd** te selecteren en druk op **OK**. De computer schakelt naar OSD-menu **Geavanceerd**.

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



Op dezelfde manier schakelt u van het OSD-menu **Geavanceerd** naar het OSD-menu **Basis**. Volg de onderstaande instructies:

1. Ga naar het menu **Geavanceerd - SYSTEEMINSTLL: Basis > Menu-instellingen** en druk op **OK**.
2. Selecteer **Menutype** en druk op **◀/▶** om **Basis** te selecteren. De projector schakelt naar **Basis** OSD-menu.



# De projector beveiligen

## Een veiligheidskabelslot gebruiken

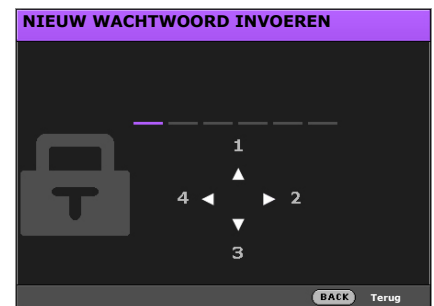
De projector moet op een veilige plek worden geïnstalleerd om diefstal te voorkomen. Of schaf een slot aan, bijvoorbeeld een Kensington-slot, om de projector te beveiligen. U ziet aan de achterkant van de projector een sleuf voor een Kensingtonslot. Zie item 19 op [pagina 8](#).

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

### Een wachtwoord instellen

1. Ga naar het menu **Geavanceerd - SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Wachtwoord**. Druk op **OK**. De pagina **Wachtwoord** wordt weergegeven.
2. Selecteer **Wachtwoord wijzigen** en druk op **OK**.
3. De vier pijltoetsen (▲, ►, ▼, ◀) vertegenwoordigen de 4 cijfers (1, 2, 3, 4). Druk, afhankelijk van het gewenste wachtwoord, op de pijltoetsen op afstandsbediening om de zes cijfers van het wachtwoord in te voeren.
4. Bevestig het nieuwe wachtwoord door het nieuwe wachtwoord opnieuw in te voeren.  
Als het wachtwoord is ingesteld, keert het OSD-menu terug naar de pagina **Wachtwoord**.
5. Activeer de functie **Inschakelblokkering** door op ▲/▼ te drukken om **Inschakelblokkering** te markeren en druk op ◀/► om **Aan** te selecteren. Voer het wachtwoord nogmaals in.



- De ingevoerde cijfers worden als sterretjes op het scherm weergegeven. Schrijf het door u gekozen wachtwoord van te voren of net nadat u het wachtwoord hebt ingevoerd op, zodat u het altijd kunt opzoeken, mocht u het vergeten.
- Als u een wachtwoord hebt ingesteld en de inschakelblokkering is geactiveerd, kunt u de projector alleen gebruiken als het wachtwoord wordt ingevoerd. Telkens wanneer u de projector start, moet u het wachtwoord opgeven.

### Als u het wachtwoord bent vergeten

Als u een onjuist wachtwoord invoert, verschijnt een foutmelding voor het wachtwoord en verschijnt vervolgens de melding **Huidig wachtwoord invoeren**. Als u het wachtwoord echt niet meer weet, gebruikt u de wachtwoordherstelprocedure. Zie [De procedure voor het herstellen van het wachtwoord starten op pagina 24](#).

- In het OSD-menu **Geavanceerd**



- In het OSD-menu **Basis**



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

## De procedure voor het herstellen van het wachtwoord starten

1. Houd **AUTO** 3 seconden ingedrukt. De projector laat op het scherm een code zien.

- In het OSD-menu **Geavanceerd**



- In het OSD-menu **Basis**



2. Schrijf het nummer op en schakel de projector uit.
3. Neem contact op met de klantenservice van BenQ in uw land om het nummer te decoderen. Mogelijk wordt u gevraagd om een bewijs van aankoop te overleggen om te controleren of u bevoegd bent de projector te gebruiken.

## Het wachtwoord wijzigen

1. Ga naar het menu **Geavanceerd - SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Wachtwoord**. Druk op **OK**. De pagina **Wachtwoord** wordt weergegeven.
2. Selecteer **Wachtwoord wijzigen** en druk op **OK**. Het bericht "**Huidig wachtwoord invoeren**" verschijnt.
3. Voer het oude wachtwoord in.
  - Als het wachtwoord juist is, verschijnt nogmaals het bericht "**NIEUW WACHTWOORD INVOEREN**".
  - Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt een foutmelding voor het wachtwoord op het scherm. Daarna verschijnt het bericht "**Huidig wachtwoord invoeren**" en kunt u het opnieuw proberen. U kunt op **BACK** drukken om de wijziging te annuleren of een ander wachtwoord proberen.
4. Voer een nieuw wachtwoord in.
5. Bevestig het nieuwe wachtwoord door het nieuwe wachtwoord opnieuw in te voeren.

## De wachtwoordfunctie uitschakelen

Schakel de wachtwoordbeveiliging uit door naar het menu **Geavanceerd - SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Wachtwoord > Inschakelblokkering** te gaan en druk op **◀/▶** om **Uit te selecteren**. Het bericht "**Huidig wachtwoord invoeren**" verschijnt. Voer het huidige wachtwoord in.

- Als het juiste wachtwoord is ingevoerd, keert het OSD-menu terug naar de pagina **Beveiligingsins Tellingen**. U hoeft de volgende keer dat u de projector inschakelt geen wachtwoord meer in te voeren.
- Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt een foutmelding voor het wachtwoord op het scherm. Daarna verschijnt het bericht "**Huidig wachtwoord invoeren**" en kunt u het opnieuw proberen. U kunt op **BACK** drukken om de wijziging te annuleren of een ander wachtwoord proberen.



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

## Schakelen tussen ingangssignalen

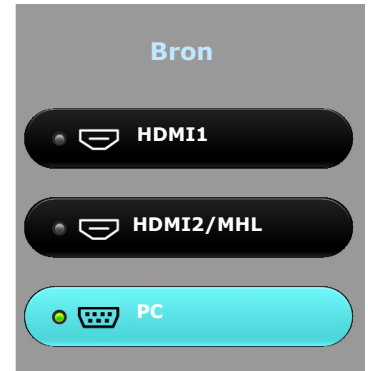
De projector kan tegelijkertijd op verschillende apparaten worden aangesloten. De beelden van deze apparaten kunnen echter niet tegelijkertijd op volledig scherm worden weergegeven. Tijdens het opstarten zoekt de projector automatisch beschikbare signalen.

Zorg dat het menu **Geavanceerd - SYSTEEMINSTLL: Basis > Auto-ingang** is ingesteld op **Aan** als u wilt dat de projector automatisch signalen zoekt.

De ingang selecteren:





1. Druk op **SOURCE**. Een ingangselectiebalk verschijnt dan.
2. Druk op **▲/▼** totdat het gewenste signaal is geselecteerd en druk op **OK**.

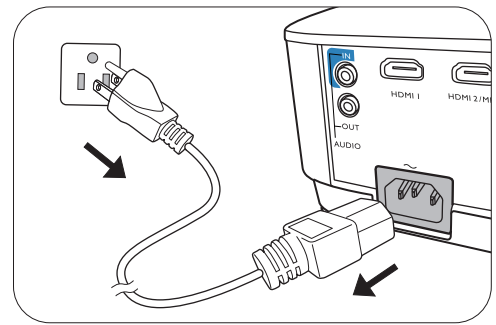
Zodra het signaal is gevonden, wordt de informatie over de geselecteerde ingang een aantal seconden in de hoek van het scherm weergegeven. Als er meerdere apparaten op de projector zijn aangesloten, herhaal dan stappen 1-2 om een ander signaal te zoeken.



- De helderheid van het geprojecteerde beeld verandert tijdens het schakelen tussen de verschillende ingangssignalen.
- Voor de beste beeldresultaten, kiest u een ingangssignaal dat ook gebruik maakt van de eigenresolutie van de projector. Andere resoluties worden door de projector aangepast, afhankelijk van de instelling "beeldverhouding", waardoor enige beeldvervalsing of verlies van beeldkwaliteit kan optreden. Zie [Beeldverhouding op pagina 34](#).



## De projector uitschakelen

1. Druk op  op de projector of op  op de afstandsbediening en er verschijnt een melding die om een bevestiging vraagt. Wanneer u niet binnen enkele seconden reageert, verdwijnt het bericht.
2. Druk nogmaals op  of . De powerindicator knippert oranje en de lamp wordt uitgeschakeld. De ventilatoren blijven nog ongeveer 90 seconden draaien zodat de projector kan afkoelen.
3. Zodra het afkoelen klaar is, brandt de powerindicator oranje en stoppen de ventilatoren. Trek de stekker van het netsnoer uit het stopcontact.



- Ter bescherming van de lamp reageert de projector niet op opdrachten tijdens het afkoelen.
- U kunt de afkoeltijd verkorten door de functie Snelle afkoeling te activeren. Zie [Snelle afkoeling op pagina 36](#).
- 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 daadwerkelijk levensduur van de lamp is afhankelijk van de omgevingsomstandigheden en het gebruik.

## Direct uitschakelen

De stroomkabel kan direct nadat de projector is uitgeschakeld, worden losgekoppeld. Bescherm de lamp door ongeveer 10 minuten te wachten voordat u de projector weer inschakelt. Als u de projector weer probeert in te schakelen, kunnen de ventilatoren enkele minuten blijven draaien om de projector af te koelen. Mocht dit gebeuren, druk dan nogmaals op  of op  om de projector te starten nadat de ventilatoren zijn gestopt en oranje brandt.





# Menubewerkingen

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




De menu-items zijn beschikbaar wanneer de projector minstens één goed signaal detecteert. Wanneer geen apparatuur op de projector is aangesloten of geen signaal wordt waargenomen, zijn beperkte menuopties beschikbaar.

## Menu Basis

<b>Beeldmodus</b>	<p>De projector beschikt over verschillende beeldmodi waaruit u de modus kunt kiezen die het beste past bij uw gebruiksomgeving en het beeldtype van hetingangssignaal.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Bright:</b> 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.</li><li>• <b>Vivid TV:</b> is iets helderder dan <b>Bioscoop</b> en geschikt voor films in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer.</li><li>• <b>Cinema:</b> met goed gebalanceerde kleurtinten en contrast bij lage helderheid, is dit met name geschikt voor films in een volledig donkere omgeving (zoals in een bioscoop).</li><li>• <b>Sport:</b> deze modus is met name geschikt voor sportprogramma's in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer.</li><li>• <b>Game:</b> deze modus is met name geschikt voor videogames in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer.</li><li>• <b>User 1/User 2:</b> roept de aangepaste instellingen op, gebaseerd op de momenteel beschikbare beeldmodi. Zie <a href="#">Gebruikermodule op pagina 31</a>.</li></ul>
<b>Geluidmod.</b>	<p><b>Geluidmod.</b>-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: <b>standaard</b>, <b>Bioscoop</b>, <b>Muziek</b>, <b>Game</b>, <b>Sport</b> en <b>Gebr.</b></p> <p> Als de functie <b>Geluid uit</b> is geactiveerd, resulteert het aanpassen van de <b>Geluidmod.</b> in het uitschakelen van de functie <b>Geluid uit</b>.</p>
<b>Volume</b>	Past het geluidsniveau aan.
<b>Geluid uit</b>	Schakelt het geluid tijdelijk uit.
<b>Snelle modus</b>	Selecteren om de <b>Snelle modus Aan</b> of <b>Uit</b> te zetten.

<b>3D-modus</b>	<p>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.</p> <p> Houd rekening met het volgende als u 3D-beelden bekijkt,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• het beeld kan vervormd lijken. Dit is geen storing van het product.</li> <li>• neem voldoende pauzes als u 3D-beelden bekijkt.</li> <li>• stop met kijken naar 3D-beelden zodra u moe wordt of u onprettig voelt.</li> <li>• houd een afstand tot het scherm van ongeveer driemaal de effectieve hoogte van het scherm als u 3D-beelden bekijkt.</li> <li>• kinderen en personen met een overgevoeligheid voor licht, met hartproblemen of met een ander medisch probleem dienen voorzichtig te zijn met het bekijken van 3D-beelden.</li> </ul> <p>De standaardinstelling is <b>Auto</b> en de projector kiest automatisch een geschikt 3D-formaat als 3D-beelden worden gedetecteerd. Als de projector het 3D-formaat niet kan herkennen, kiest u handmatig de gewenste 3D-modus.</p> <p> Als deze functie is ingeschakeld:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De helderheid van het geprojecteerde beeld wordt verminderd.</li> <li>• De <b>Beeldmodus</b> kan niet worden aangepast.</li> <li>• De <b>Verticale keystone</b> kan alleen in beperkte mate worden aangepast.</li> </ul> <p> De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.</p>
<b>3D-sync keren</b>	<p>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.</p> <p> De functie is toegankelijk via de afstandsbediening.</p>
<b>Instell.</b>	<p>Druk op <b>OK</b> om het submenu ervan te openen.</p> <p>Druk op <b>BACK</b> om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten.</p> <p>Zie hieronder voor meer details.</p>
<b>• Wandkleur</b>	<p>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 op die van het projectieoppervlak. Kies uit deze opties: <b>Lichtgeel</b>, <b>Roze</b>, <b>Lichtgroen</b>, of <b>Blauw</b>.</p>
<b>• Projectorpositie</b>	<p>U kunt de projector tegen het plafond of achter een scherm installeren of met een of meerdere spiegels. Zie <a href="#">Een plek kiezen</a> voor details.</p>
<b>• Testpatroon</b>	<p>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.</p>
<b>• Auto-ingang</b>	<p>Stelt in of de projector automatisch naar ingangsignalen zoekt. Selecteer <b>Aan</b> zodat de projector ingangssignalen zoekt totdat eentje wordt gevonden. Als de functie is ingesteld op <b>Uit</b>, selecteert de projector het laatst gebruikte ingangssignaal.</p>

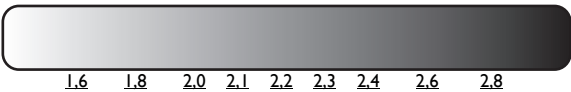


• <b>Menutype</b>	Schakelt naar het <b>Geavanceerd</b> OSD-menu.
• <b>HDMI-bereik</b>	Stelt het <b>HDMI-bereik</b> in op <b>Auto</b> , <b>Volledig</b> of <b>Beperkt</b> .
• <b>Lamptimer herst.</b>	Activeer deze functie uitsluitend nadat een nieuwe lamp is geïnstalleerd. Als u <b>Reset</b> kiest, verschijnt de melding " <b>Opnieuw instellen gelukt</b> " om aan te geven dat de lamptijd is ingesteld op "0".
• <b>Instll. herstellen</b>	<p>Zet alle instellingen terug op de fabrieksinstellingen.</p>  De volgende instellingen blijven behouden: <b>BEELD</b> , <b>Keystone</b> , <b>Taal</b> , <b>Projectorpositie</b> , <b>Menutype</b> , <b>Wachtwoord</b> , <b>Toetsenvergrendeling</b> , <b>Lamptimer herst.</b> en <b>Hoogtemodus</b> .
• <b>Informatie</b>	<p>Toont de volgende informatie over de projector.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bron</b>: geeft het huidige ingangssignaal weer.</li> <li>• <b>Beeldmodus</b>: geeft de huidige <b>Beeldmodus</b> weer.</li> <li>• <b>Resolutie</b>: geeft de eigenresolutie van het ingangssignaal weer.</li> <li>• <b>Kleursysteem</b>: geeft de indeling van het ingangssysteem aan.</li> <li>• <b>Gebruikstijd lamp</b>: geeft het aantal uur weer dat de lamp is gebruikt.</li> <li>• <b>3D-formaat</b>: geeft de huidige 3D-modus aan.</li> </ul>  <b>3D-formaat</b> is uitsluitend beschikbaar als <b>3D-modus</b> is ingeschakeld. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Firmware-versie</b>: toont de firmware-versie van de projector.</li> </ul>  Sommige informatie is uitsluitend beschikbaar als bepaalde ingangen in gebruik zijn.

## Menu Geavanceerd

### BEELD

<b>Beeldmodus</b>	<p>De projector beschikt over verschillende beeldmodi waaruit u de modus kunt kiezen die het beste past bij uw gebruiksomgeving en het beeldtype van het ingangssignaal.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Bright:</b> 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.</li><li>• <b>Vivid TV:</b> is iets helderder dan <b>Bioscoop</b> en geschikt voor films in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer.</li><li>• <b>Cinema:</b> met goed gebalanceerde kleurtinten en contrast bij lage helderheid, is dit met name geschikt voor films in een volledig donkere omgeving (zoals in een bioscoop).</li><li>• <b>Sport:</b> deze modus is met name geschikt voor sportprogramma's in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer.</li><li>• <b>Game:</b> deze modus is met name geschikt voor videogames in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer.</li><li>• <b>User 1/User 2:</b> roept de aangepaste instellingen op, gebaseerd op de momenteel beschikbare beeldmodi. Zie <a href="#">Gebruikermod.beheer op pagina 31</a>.</li></ul>
<b>Gebruiker-mod.beheer</b>	<p>Er zijn twee door de gebruiker te definiëren modi als de momenteel beschikbare beeldkwaliteitstanden niet aan uw wensen voldoen. U kunt een van de beeldmodi als beginpunt gebruiken (behalve <b>Gebruiker 1/Gebruiker 2</b>) en de instellingen aanpassen.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ga naar <b>BEELD &gt; Beeldmodus</b>.</li><li>2. Druk op ◀/▶ om <b>Gebruiker 1</b> of <b>Gebruiker 2</b> te selecteren.</li><li>3. Druk op ▼ om <b>Gebruikermod.beheer</b> te selecteren en druk op <b>OK</b>.</li><li>4. Selecteer <b>Inst. laden vanaf</b> en druk op <b>OK</b>.</li><li>5. Druk op ▼ om een beeldmodus te kiezen die uw eisen het dicht benadert.</li><li>6. Als u klaar bent, drukt u op <b>OK</b> en <b>BACK</b> om terug te keren naar het menu <b>BEELD</b>.</li><li>7. 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.</li></ol>

<b>Gebruiker-mod.beheer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Gebr.mod.naam wz</b></li> </ul> <p>Kies dit om de namen van de aangepaste beeldmodi te wijzigen (<b>Gebruiker 1</b> of <b>Gebruiker 2</b>).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ga naar het menu <b>BEELD &gt; Beeldmodus</b> en selecteer <b>Gebruiker 1</b> of <b>Gebruiker 2</b>.</li> <li>2. Druk op ▼ om <b>Gebruikermod.beheer</b> te selecteren.</li> <li>3. Kies in het venster <b>Gebruikermod.beheer</b> de optie <b>Gebr.mod.naam wz</b> en druk op <b>OK</b>.</li> <li>4. In het venster <b>Gebr.mod.naam wz</b> selecteert u de gewenste tekens voor de geselecteerde modus met ▲/▼/◀/▶.</li> <li>5. Als u klaar bent, drukt u op <b>OK</b> en <b>BACK</b> om af te sluiten.</li> </ol>
<b>Helderheid</b>	<p>Hoe hoger de waarde, hoe helderder de afbeelding. Stel deze knop zo in dat de zwarte gedeelten van het beeld echt zwart worden weergegeven en er nog details zichtbaar zijn in de donkere gedeelten.</p>
<b>Contrast</b>	<p>Hoe hoger de waarde, hoe groter het contrast. Gebruik deze optie om het maximale witniveau in te stellen nadat u eerder de Helderheid hebt ingesteld die past bij de geselecteerde ingang en de omgeving.</p>
<b>Kleur</b>	<p>Lagere instelling levert minder verzadigde kleuren op. Als de instelling te hoog staat, worden de kleuren op het beeld te fel, waardoor het beeld onrealistisch wordt.</p>
<b>Tint</b>	<p>Hoe hoger de waarde, hoe groener het beeld. Hoe lager de waarde, hoe roder het beeld.</p>
<b>Scherpte</b>	<p>Hoe hoger de waarde, hoe scherper het beeld.</p>
<b>Geavanceerd...</b>	<p><b>Gammaselectie</b></p> <p>Gamma verwijst naar de verhouding tussen de helderheid van ingangssignaal en beeld.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>1,6/1,8/2,0/2,1</b>: kies deze waardes naar wens.</li> <li>• <b>2,2/2,3</b>: verhoogt de gemiddelde helderheid van het beeld. Met name geschikt voor verlichte omgevingen, vergaderkamers of huiskamers.</li> <li>• <b>2,4</b>: met name geschikt voor films in een donkere omgeving.</li> <li>• <b>2,6/2,8</b>: Beste voor het weergeven van films met veel donkere scènes.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> <p>Hoge Helderheid                      Lage Helderheid</p> <p>Laag Contrast                      Hoog Contrast</p>  <p>1.6   1.8   2.0   2.1   2.2   2.3   2.4   2.6   2.8</p> </div>

## Kleurtemperatuur

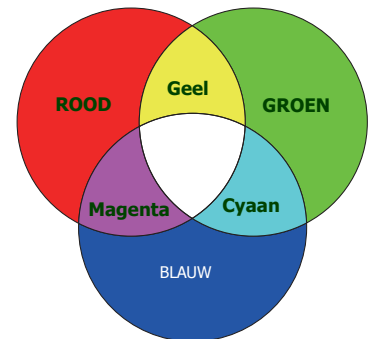
Er zijn diverse voorinstellingen voor kleurtemperatuur beschikbaar. De beschikbare instellingen variëren op basis van het geselecteerde signaaltype.

- **Standaardtemp.:** met de oorspronkelijke kleurtemperatuur van de lamp en hogere helderheid. Deze instelling 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.

## Kleurbeheer

Deze functie heeft zes kleurreeksen (RGBCMY) die kunnen worden aangepast. Als u elke kleur selecteert, kunt u onafhankelijk het bereik en verzadiging naar wens aanpassen.

- **Primaire kleur:** selecteert een kleur uit **R** (Rood), **G** (Groen), **B** (Blauw), **C** (Cyaan), **M** (Magenta) of **Y** (Geel).
- **Tint:** een verhoging van het bereik omvat de kleuren die de twee naastliggende kleuren bevatten. Zie de afbeelding om te zien hoe de kleuren samenhangen. Als u bijvoorbeeld Rood kiest en het bereik instelt op 0, wordt alleen puur rood in het geprojecteerde beeld geselecteerd. Het verhogen van het bereik neemt ook rood op dat dicht bij geel en dicht bij magenta ligt.
- **Verzadiging:** past de waarden naar wens aan. 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.



**Verzadiging** is de hoeveelheid van die kleur in een videobeeld. Lagere instellingen produceren minder verzadigde kleuren; een instelling van "0" verwijdert de betreffende kleur volledig uit het beeld. Als de verzadiging te hoog is, wordt de betreffende kleur te sterk en onrealistisch.

- **Effect:** past de waarden naar wens aan. Het contrastniveau van de gekozen primaire kleur wordt beïnvloed. Elke aangebrachte aanpassing is direct terug te vinden in het beeld.

## Ruisonderdrukking

Vermindert elektrische ruis in het beeld die veroorzaakt wordt door verschillende mediaspelers. Hoe hoger de waarde, hoe minder ruis.

## 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.

## Snelle modus

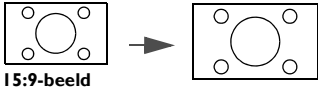

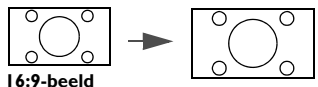
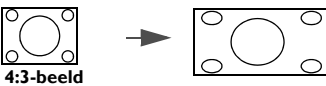
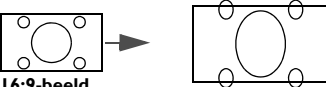
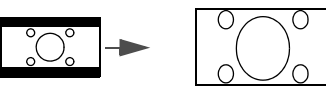

Selecteren om de **Snelle modus Aan** of **Uit** te zetten.



<b>Geavanceerd...</b>	<b>Lichtmodus</b> Selecteer de <b>Lichtmodus</b> . De opties zijn <b>Normaal</b> , <b>Economisch</b> , <b>SmartEco</b> en <b>LampSave</b> .
	<b>LumiExpert</b> Deze functie past het Gammaniveau automatisch aan op basis van het omgevingslicht dat via de sensor wordt gedetecteerd. U kunt de waarde handmatig aanpassen naar uw voorkeur. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>LumiExpert</b>: selecteren om <b>Aan</b> of <b>Uit</b> te schakelen.</li> <li>• <b>Niveau</b>: als <b>LumiExpert</b> is ingesteld op <b>Aan</b>, past u het <b>Niveau</b> aan tussen -3 (donker) en 3 (helder).</li> </ul>
<b>Actuele beeldmod. resetten</b>	Herstelt alle aanpassingen die zijn aangebracht in het menu <b>BEELD</b> naar de standaard fabriekswaarden.

## Geluidinst.

<b>Geluidmod.</b>	<b>Effectmodus</b> <b>Geluidmod.</b> -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: <b>standaard</b> , <b>Bioscoop</b> , <b>Muziek</b> , <b>Game</b> , <b>Sport</b> en <b>Gebr</b> . Met de modus <b>Gebr</b> kunt u de geluidsinstellingen aanpassen. Als u de modus <b>Gebr</b> selecteert, kunt u zelf aanpassingen aanbrengen met de functie <b>Gebr-EQ</b> .  Als de functie <b>Geluid uit</b> is geactiveerd, resulteert het aanpassen van de <b>Geluidmod.</b> in het uitschakelen van de functie <b>Geluid uit</b> . <b>Gebr-EQ</b> 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 <b>Gebr</b> -modus.
<b>Geluid uit</b>	Schakelt het geluid tijdelijk uit.
<b>Volume</b>	Past het geluidsniveau aan.
<b>Beltoon aan/uit</b>	Stel de geluidstoon van de projector in op <b>Aan</b> of <b>Uit</b> .
<b>Audio-inst. herst.</b>	De waardes van alle aanpassingen die u in het menu <b>Geluidinst.</b> hebt aangepast worden hersteld naar de fabriekswaarden.

## Weergave

<b>Beeldverhouding</b>	<p>Er zijn diverse opties voor het instellen van de beeldverhouding, afhankelijk van het apparaat waarvan het signaal afkomstig is.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> De verhouding van het beeld wordt aangepast aan de eigen resolutie van de projector in de horizontale of verticale breedte.  </li> <li>• <b>4:3:</b> past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven met een beeldverhouding van 4:3.  </li> <li>• <b>16:9:</b> Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:9.  </li> <li>• <b>Breed:</b> Rekt het beeld horizontaal uit om het aan te passen aan de scherm breedte. De hoogte van het beeld wordt niet aangepast.  </li> <li>• <b>Letterbox:</b> 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 projectie breedte. 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).   </li> </ul>
<b>Wandkleur</b>	<p>Corrigeert de kleur van het geprojecteerde beeld als het projectieoppervlak, bijvoorbeeld een geverfde muur, niet wit is. De functie Wandkleur kan dan de kleur van het geprojecteerde beeld corrigeren zodat eventueel kleurverschil tussen het oorspronkelijke en het geprojecteerde beeld zoveel mogelijk wordt beperkt. U kunt uit diverse vooraf ingestelde kleuren kiezen: <b>Lichtgeel, Roze, Lichtgroen</b> en <b>Blauw</b>.</p>
<b>Beeldpositie</b>	<p>Geeft het <b>Beeldpositie</b>-venster weer. Gebruik de pijltoetsen op de projector of afstandsbediening om de positie van het geprojecteerde beeld aan te passen.</p> <p>De waardes onderin het venster veranderen met elke druk op de toets.</p> <p> Deze functie is alleen beschikbaar als het <b>PC</b>-signaal is gekozen.</p>
<b>Overscanaanpassing</b>	<p>Verbergt de slechte beeldkwaliteit in de vier randen.</p> <p>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.</p>

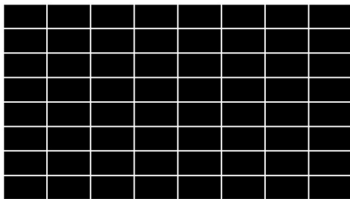

<b>Pc &amp; YPbPr-component afstemmen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fase:</b> hiermee past u de klokfase aan om vervorming van het beeld te verminderen. Deze functie is alleen beschikbaar als pc-sigitaal (analoog RGB) of YPbPr is geselecteerd.</li> <li>• <b>Horizontale afmeting:</b> stelt de horizontale breedte van het beeld in. Deze functie is alleen beschikbaar als pc-sigitaal (analoog RGB) is geselecteerd.</li> <li>• <b>Auto:</b> past de fase en frequentie automatisch aan.</li> </ul> 
<b>3D</b>	<p>Deze projector bevat een 3D-functie waarmee u kunt genieten van films, video's en sportprogramma's in 3D, die nog realistischer lijken als ze via hdmi worden weergegeven. Draag een 3D-bril om van de 3D-beelden te kunnen genieten.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>3D-modus:</b> de standaardinstelling is <b>Uit</b>. Als u wilt dat de projector automatisch een geschikt 3D-formaat kiest als 3D-beelden worden gedetecteerd, kiest u <b>Auto</b>. Als de projector het 3D-formaat niet kan herkennen, drukt u op ▲/▼ om een 3D-modus te kiezen uit <b>Boven-onder</b>, <b>Frame opeenv.</b>, <b>Frame-packing</b> en <b>Naast elkaar</b>.</li> </ul>  <p>Als de 3D-functie is geactiveerd:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De helderheid van het geprojecteerde beeld wordt verminderd.</li> <li>• De volgende instellingen kunnen niet worden aangepast: <b>Beeldmodus</b>, <b>Referentiemodus</b>.</li> <li>• De <b>Keystone</b> kan alleen in beperkte mate worden aangepast.</li> <li>• <b>3D-sync keren:</b> als u merkt dat de beelddiepte is omgedraaid, schakel dan deze functie in om het probleem te verhelpen.</li> </ul>

## SYSTEEMINSTLL: Basis




<b>Taal</b>	Hiermee stelt u de taal van de On-Screen Display (OSD)-menu's in.
<b>Achtergrondkleur</b>	Stelt de achtergrondkleur van de projector in.
<b>Opstartscherm</b>	Hiermee selecteert u het logoscherm dat wordt weergegeven bij het opstarten van de projector.
<b>Projectorpositie</b>	Zie <a href="#">Een plek kiezen op pagina 12</a> .
<b>Auto uit</b>	Hiermee wordt de projector automatisch uitgeschakeld als er gedurende een ingestelde periode geen ingangssigitaal wordt gedetecteerd, zodat de levensduur van de lamp niet onnodig wordt verbruikt.
<b>Direct inschakelen</b>	Hiermee kan de projector automatisch inschakelen zodra er stroom staat op de stroomkabel.
<b>Menu-instellingen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Menutype:</b> schakelt naar het OSD-menu <b>Basis</b>.</li> <li>• <b>Menupositie:</b> stelt de OSD-menupositie in.</li> <li>• <b>Weergaveduur menu:</b> bepaalt hoe lang het OSD op het scherm wordt weergegeven nadat u op de knop hebt gedrukt.</li> <li>• <b>Leeg herinnering:</b> stelt in of de herinnering wordt weergegeven als het beeld is verborgen.</li> </ul>

<b>Wijzig bronn.</b>	<p>Past de naam van het actuele ingangssignaal aan.</p> <p>Gebruik in het venster Wijzig bronnaam ▲/▼/◀/▶ om de gewenste tekens in te stellen voor het verbonden ingangsisem.</p> <p>Als u klaar bent, drukt u op OK om de wijzigingen op te slaan.</p>
<b>Auto-ingang</b>	Hiermee kan de projector automatisch een signaal zoeken.

## SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd

<b>Lampinstellingen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lamptimer herst.:</b> zie <a href="#">Stelt de lamptimer in op nul op pagina 42.</a></li> <li>• <b>Lamptimer:</b> geeft het aantal uur weer dat de lamp is gebruikt.</li> </ul>
<b>Hdmi-instellingen</b>	• <b>HDMI-bereik:</b> stelt het <b>HDMI-bereik</b> in op <b>Auto</b> , <b>Volledig</b> of <b>Beperkt</b> .
<b>Baud-ratio</b>	Kies een baudrate die identiek is aan die van de computer, zodat u de projector via een geschikte RS-232-kabel kunt aansluiten en de firmware van de projector kunt updaten of downloaden. Deze functie is bedoeld voor gekwalificeerde reparateurs.
<b>Testpatroon</b>	<p>Past de beeldgrootte en de focus aan zodat het geprojecteerde beeld niet vervormd is.</p> 
<b>Snelle afkoeling</b>	Selecteer <b>Aan</b> om de functie in te schakelen. De projector koelt minder lang af: 15 seconden in plaats van de normale 90 seconden.
<b>Hoogtemodus</b>	<p>Als u de projector op een hoogte van 1500 - 3000 m boven zeeniveau gebruikt, en de temperatuur tussen 0°C - 30°C ligt, wordt aanbevolen de <b>Hoogtemodus</b> te gebruiken.</p> <p>Tijdens het gebruik van de "<b>Hoogtemodus</b>" wordt er wellicht meer geluid geproduceerd omdat de ventilatoren sneller moeten draaien voor een betere koeling en optimale prestaties.</p> <p>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. Selecteer de hoogtemodus om te voorkomen dat de projector automatisch wordt uitgeschakeld. Dit betekent echter niet dat de projector in alle ruwe of extreme omstandigheden kan worden gebruikt.</p>  <p>Gebruik <b>Hoogtemodus</b> 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.</p>



<b>Wachtwoord</b>	<p>Uit veiligheidsoogpunt en om ongeoorloofd gebruik tegen te gaan, kunt u een wachtwoord instellen voor de projector. Zie <a href="#">De wachtwoordbeveiliging gebruiken</a> voor details.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Wachtwoord wijzigen</b></li> </ul> <p>Voordat u het wachtwoord wijzigt, dient u het huidige wachtwoord in te voeren.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Inschakelblokkering</b></li> </ul> <p>Hiermee beperkt u het gebruik van de projector tot degenen die het juiste wachtwoord kennen.</p>
<b>Toetsenvergrendeling</b>	<p>Als de besturingstoetsen op de projector geblokkeerd zijn, kunnen de instellingen van de projector niet per ongeluk worden veranderd (bijvoorbeeld door kinderen).</p> <p>Als u Aan instelt voor deze functie, kunt u de projector niet bedienen met de besturingstoetsen, met uitzondering van  AAN/UIT.</p> <p>U kunt de toetsblokkering opheffen door  op de projector gedurende 3 seconden ingedrukt te houden.</p>
<b>Led-indicator</b>	<p>Als u Aan kiest, functioneren alle led-indicatoren op de projector normaal. Zie <a href="#">Indicatoren</a> voor meer details.</p> <p>Als u Uit kiest, worden alle led-indicatoren 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 <a href="#">Indicatoren</a> voor meer details.</p>
<b>Instll. herstellen</b>	<p>Zet alle instellingen terug op de fabrieksinstellingen.</p> <p> De volgende instellingen blijven behouden: <b>BEELD</b>, <b>Keystone</b>, <b>Taal</b>, <b>Projectorpositie</b>, <b>Menutype</b>, <b>Wachtwoord</b>, <b>Toetsenvergrendeling</b>, <b>Lamptimer herst.</b> en <b>Hoogtemodus</b>.</p>

## Informatie

<b>Informatie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bron:</b> geeft de huidige signaalbron weer.</li> <li>• <b>Beeldmodus:</b> geeft de geselecteerde modus in het menu <b>BEELD</b> weer.</li> <li>• <b>Resolutie:</b> geeft de eigenresolutie van het ingangssignaal weer.</li> <li>• <b>Kleursysteem:</b> geeft de indeling van het ingangssysteem aan.</li> <li>• <b>Gebruikstijd lamp:</b> geeft het aantal uur weer dat de lamp is gebruikt.</li> <li>• <b>3D-formaat:</b> geeft de huidige 3D-modus aan.</li> <li>• <b>Firmware-versie:</b> toont de firmware-versie van de projector.</li> </ul>
-------------------	--

# Onderhoud

## Onderhoud van de projector

### De lens reinigen

Reinig de lens als u vuil of stof op het oppervlak ziet. Schakel de projector uit en laat de projector volledig afkoelen voordat u de lens reinigt.

- 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.

### De projectorbehuizing reinigen

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

- Verwijder vuil of stof met een zachte, pluïsvrije doek.
- 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, verdunner of andere chemische schoonmaakmiddelen. Hierdoor kan de behuizing beschadigd raken.

### De projector opbergen

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

- Zorg dat de temperatuur en de luchtvochtigheid van de opslagruimte binnen het aanbevolen bereik voor de projector vallen. Zie [Specificaties op pagina 45](#) 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. De equivalente gebruiksduur wordt als volgt berekend:

Gebruikstijd lamp = (uren gebruikt in de modus **Normaal**) + (uren gebruikt in de modus **Economisch**) + (uren gebruikt in de modus **SmartEco**) + (uren gebruikt in de modus **LampSave**)

Totaal (equivalent) aantal lampuren = 3 x (aantal uren in de modus **Normaal**) + 1,5 x (aantal uren in de modus **Economisch**) + 1,5 x (aantal uren in de modus **SmartEco**) + 1 x (aantal uren in de modus **LampSave**)

Informatie over het aantal lampuur verkrijgen:

1. Ga naar het menu **Geavanceerd - SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Lampinstellingen** en druk op **OK**. De pagina **Lampinstellingen** wordt weergegeven.
2. Druk op **▼** om **Lamptimer** te selecteren en druk op **OK**. De **Lamptimer**-informatie wordt geopend.

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

## De levensduur van de lamp verlengen

### • Instellen van de **Lichtmodus**

1. Ga naar het menu **Geavanceerd - BEELD > Geavanceerd... > Lichtmodus**, druk op **OK**. De pagina **Lampvermogen** wordt weergegeven.
2. Selecteert een geschikt lampvermogen uit de beschikbare modi.

Stel de projector in de modus **Economisch**, **SmartEco** of de modus **LampSave** om de levensduur van de lamp te verlengen.

Lampmodus	Beschrijving
<b>Normaal</b>	De lamp brandt op volle sterkte
<b>Economisch</b>	Beperkt de helderheid om de levensduur van de lamp te verlengen en het geruis van de ventilator te verminderen
<b>SmartEco</b>	Past het lampvermogen automatisch aan op de helderheid van de content terwijl de beeldkwaliteit wordt geoptimaliseerd
<b>LampSave</b>	Past het lampvermogen automatisch aan op de helderheid van de content terwijl de levensduur van de lamp wordt verlengd

### • Instellen van **Auto uit**

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

Stel **Auto uit** in via het menu **Geavanceerd - SYSTEEMINSTLL: Basis > Auto uit** en druk op **◀/▶**.





## De timing van de lampvervangning

Als de **Lampindicator** oplicht of als een bericht op het scherm wordt weergegeven dat aangeeft dat u de lamp dient te vervangen, neemt u contact op met de verkoper of gaat u naar <http://www.BenQ.com> voordat u een nieuwe lamp plaatst. Een oude lamp kan storing in de projector veroorzaken. In sommige gevallen kan de lamp ontploffen.



- De helderheid van het geprojecteerde beeld is afhankelijk van het omgevingslicht en de instellingen voor contrast en helderheid van de geselecteerde ingangssignaal, én van de afstand tot het scherm.
- De helderheid van de lamp neemt na verloop van tijd af en verschilt per fabrikant. Dit is normaal en geanticipeerd gedrag.
- De **LAMP** (waarschuwinglampje van de lamp) en **TEMP** (waarschuwinglampje 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 op pagina 43](#).

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

 <p><b>Vervangende lamp bestellen</b></p> <p>Lamp&gt;XXXX uur</p> <p>Bestel nieuwe lampen op <a href="http://www.benq.com">www.benq.com</a></p> <p><b>OK</b></p>	<p>Installeer een nieuwe lamp voor optimale prestaties. Druk op <b>OK</b> om het bericht te negeren.</p>
 <p><b>Lamp snel vervangen</b></p> <p>Lamp&gt;XXXX uur</p> <p>Bestel nieuwe lampen op <a href="http://www.benq.com">www.benq.com</a></p> <p><b>OK</b></p>	<p>Het wordt ten eerste aanbevolen dat u de lamp vervangt. De lamp is een verbruiksartikel. De helderheid van de lamp vermindert na verloop van tijd. Dit is normaal. U kunt de lamp vervangen als de helderheid aanzienlijk is afgenomen. Druk op <b>OK</b> om het bericht te negeren.</p>
 <p><b>Lamp nu vervangen</b></p> <p>Lamp&gt;XXXX uur</p> <p>Bestel nieuwe lampen op <a href="http://www.benq.com">www.benq.com</a></p> <p>Gebruiksduur lamp overschreden</p> <p><b>OK</b></p>  <p><b>Gebruiksduur lamp verstreken</b></p> <p>Vervang lamp (zie handleiding)</p> <p>Stel lamptimer dan opnieuw in</p> <p>Bestel nieuwe lampen op <a href="http://www.benq.com">www.benq.com</a></p> <p><b>OK</b></p>	<p>De lamp <b>MOET</b> worden vervangen voordat de projector opnieuw normaal functioneert. Druk op <b>OK</b> om het bericht te negeren.</p>



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

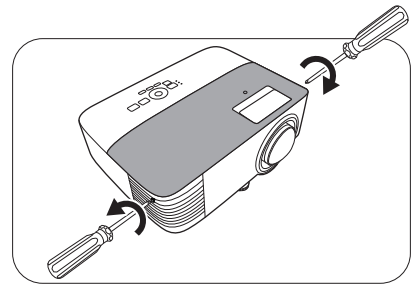
## De lamp vervangen



- Om het risico van een elektrische schok te vermijden, dient u altijd de projector uit te schakelen en de stekker van het netsnoer uit het stopcontact te verwijderen alvorens u de lamp gaat vervangen.
- 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 hangt, let dan goed op dat niemand onder de lampklep staat om mogelijk letsel of schade aan de ogen door glasscherven te voorkomen.
- Zorg altijd voor goede ventilatie als u omgaat met gebroken lampen. We raden u aan een stofmasker, veiligheidsbril of gezichtsmasker te gebruiken en beschermende kleding, zoals handschoenen, te dragen.

- I. 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.

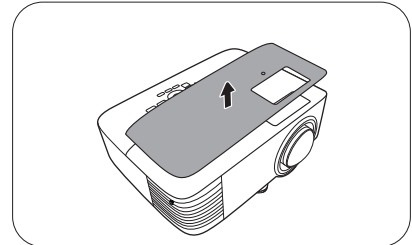
2. Maak de schroef/schroeven aan de zijgang van de projector los die de lampklep bevestigen totdat de lampklep los is.



3. Verwijder de lampklep van de projector.



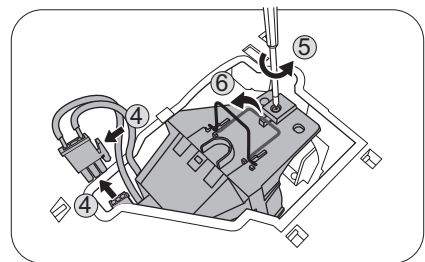
- Zet de projector niet aan als de lampklep open staat.
- Steek geen vingers tussen de lamp en de projector. De scherpe randen aan de binnenkant van de projector kunnen u verwonden.



4. Koppel de lampconnector los.

5. Maak de schroeven los die de lamp bevestigen.

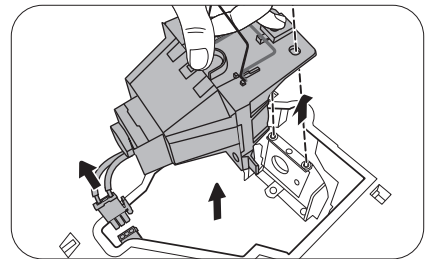
6. Trek aan de hendel zodat deze omhoog gaat staan.



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

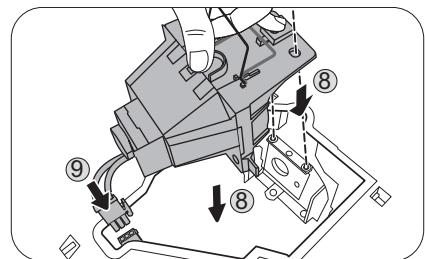


- Als u te snel trekt, kan de lamp breken waardoor glasscherven in de projector terecht kunnen komen.
- Plaats de lamp niet in de buurt van water, binnen het bereik van kinderen, of bij ontvlambare stoffen.
- Steek uw handen niet in de projector nadat de lamp is verwijderd. De scherpe randen aan de binnenkant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



8. Plaats de nieuwe lamp zoals dit in de afbeelding is aangegeven. Richt de lampaansluiting en twee scherpe punten op de projector en druk de lamp voorzichtig vast.

9. Sluit de lampconnector aan.

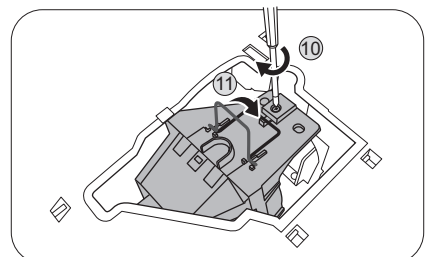


10. Maak de schroeven vast die de lamp bevestigen.

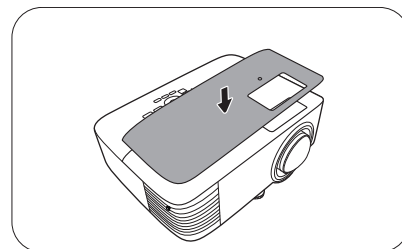
11. Zorg dat de hendel volledig plat ligt en goed vast op z'n plek zit.



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



12. Vervang de lampklep van de projector.



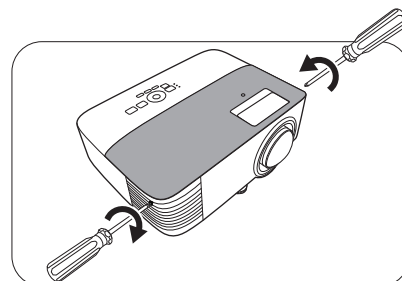
13. Draai de schroef vast die de lampdeksel bevestigt.



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

14. Sluit het netsnoer aan en start de projector.

### Stelt de lamptimer in op nul





















































15. Open het OSD-menu na het opstartlogo. Ga naar het **menu Geavanceerd - SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Lampinstellingen** en druk op **OK**. De pagina **Lampinstellingen** wordt weergegeven. Selecteer **Lamptimer herst.** en druk op **OK**. Er verschijnt een waarschuwingsbericht waarin u wordt gevraagd de lamptimer te herstellen. Selecteer **Reset** en druk op **OK**. De lamptijd wordt op "0" gezet.



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.

## Indicatoren

Lampje			Status en beschrijving
POWER ○	TEMP ○	LAMP ○	
Situaties gerelateerd aan de stroomtoevoer			
			Stand-bymodus
			Opstarten
			Normale werking
			Afkoelen bij normaal uitschakelen
			Downloaden
			Starten van CW mislukt
			Uitschakelen van de schaler is mislukt
Inbranden			
			Inbranden AAN
			Inbranden UIT
Situaties gerelateerd aan de lamp			
			Storing bij lamp bij normaal gebruik
			Lamp brandt niet
Situaties gerelateerd aan de temperatuur			
			Storing bij ventilator 1 (de daadwerkelijke snelheid van de ventilator wijkt af van de gewenste snelheid)
			Storing bij ventilator 2 (de daadwerkelijke snelheid van de ventilator wijkt af van de gewenste snelheid)
			Storing bij temperatuur 1 (overschrijding van temperatuurlimiet)

	 : <b>Uit</b>	 : oranje aan  : oranje knippert	 : groen aan  : groen knippert	 : rood aan  : rood knippert
---	--	---	---	---

# Problemen oplossen

## ? U kunt de projector niet inschakelen.

Oorzaak	Oplossing
Het netsnoer levert geen stroom.	Stop het ene uiteinde van het netsnoer in de netsnoeraansluiting op 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.

## ? Geen beeld

Oorzaak	Oplossing
De videobron is niet ingeschakeld of niet correct aangesloten.	Schakel de videobron in en controleer of de signaalkabel correct is aangesloten.
De projector is niet correct aangesloten op de invoerbron.	Controleer de aansluiting.
Het ingangssignaal is verkeerd geselecteerd.	Selecteer het correcte ingangssignaal met de <b>SOURCE</b> -toets.
De lensklep is nog gesloten.	Open de lensklep.

## ? Onscherp beeld

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

## ? De afstandsbediening werkt niet.

Oorzaak	Oplossing
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 voet) van de projector staan.

## ? Het wachtwoord is onjuist.

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



# Specificaties

## Projectorspecificaties



Alle specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd.

### Optisch

Resolutie  
1920 (H) x 1080 (V)  
Weergavesysteem  
1-CHIP DMD  
Objectief  
F = 2,6 ~ 2,78, f = 10,2 ~ 12,24 mm  
Lamp  
Lamp van 240 W

### Elektrisch

Voeding  
AC100-240 V, 3,5 A, 50-60 Hz (automatisch)  
Energieverbruik  
320 W (max); < 0,5 W (stand-by)

### Mechanisch

Gewicht  
2,7 Kg (5,95 lbs)

### Uitgangen

RGB-uitgang  
D-Sub 15-pins (contrastekker) x 1  
Luidspreker  
5 Watt x 1  
Audiosignaaluitgang  
PC-audio-aansluiting x 1

### Besturing

Usb  
Type-A energievoorziening 5 V / 1,0 A x 1  
(optioneel voor draadloze QCast Mirror  
hdmi-dongle); Mini-B x 1  
RS-232 seriële besturing  
9 pins x 1  
IR-ontvanger x 2

### Ingangen

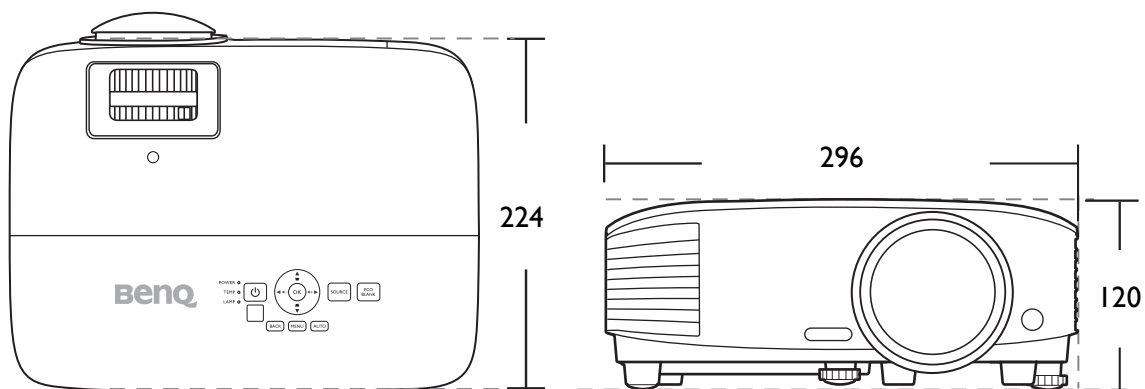
Computeringang  
RGB-ingang  
D-Sub 15-pins (contrastekker) x 1  
Video-ingangssignaal  
SD/HDTV-signaalingang  
Digitaal - HDMI x 1;  
HDMI/MHL x 1  
Audio-ingangssignaal  
Audio-ingang  
PC-audio-aansluiting x 1

### 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)  
Opslagtemperatuur  
-20°C–60°C op zeeniveau  
Opslagvochtigheid  
10%–90% RLV (zonder condens)  
Opslaghoogte  
30°C@ 0~12.200 m boven zeeniveau  
Transport  
Originele verpakking of gelijksoortig wordt aanbevolen  
Reparatie  
Ga naar onderstaande website en kies uw land voor  
de contactgegevens. <http://www.benq.com/welcome>

## Afmetingen

296 mm (B) x 120 mm (H) x 224 mm (D)



Eenheid: mm

# Timingdiagram

## Ondersteunde timing voor pc-sigitaal

Resolutie	Modus	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Ondersteund 3D-formaat		
					Frame opeenv.	Boven-on der	Naast elkaar
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	V	V	V
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	V	V	V
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000	V		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	V	V	V
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,5	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
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	V	V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,87	47,776	79,5	V	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V	V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25	V		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		V	V
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108,000		V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,5		V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		V	V
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		V	V
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		V	V
640 x 480@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	75,060	68,680	100,000			
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,950	74,038	154,0000		V	V



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

## Ondersteunde timing voor HDMI (HDCP)-ingang

### • PC-timings:

Resolutie	Modus	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Ondersteund 3D-formaat		
					Frame opeenv.	Boven-onder	Naast elkaar
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	V	V	V
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	V	V	V
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000	V		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	V	V	V
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,5	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576@60 Hz	BenQ Notebook Timing	60,00	35,820	46,996			
1024 x 600@65 Hz	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	V	V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	V	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V	V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25	V		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		V	V
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108		V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		V	V
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		V	V
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		V	V
640 x 480@67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624@75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768@75 Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080@60 Hz	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5		V	V
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,950	74,038	154,0000		V	V



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

- Videotimings

Timing	Resolutie	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Ondersteund 3D-formaat			
					Frame opeenv.	Frame-packing	Boven-onder	Naast elkaar
480i	720 x 480	59,94	15,73	27	V			
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	V			
576i	720 x 576	50	15,63	27				
576p	720 x 576	50	31,25	27				
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25		V	V	V
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	V	V	V	V
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25				V
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25				V
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25		V	V	V
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			V	V
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5			V	V

### Ondersteunde timing voor MHL-signaal

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