

**BenQ**

MS612ST/MX613ST Digital Projector  
Gebruikershandleiding

Welkom

# Inhoud

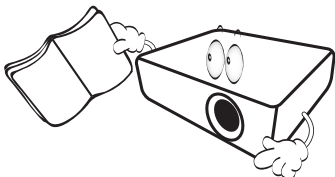
<b>Belangrijke veiligheidsinstructies .....</b>	<b>3</b>
<b>Inleiding .....</b>	<b>7</b>
Kenmerken van de projector .....	7
Inhoud van de verpakking .....	8
Buitenkant van de projector .....	9
Bedieningselementen en functies .....	10
<b>De projector positioneren .....</b>	<b>13</b>
Het kiezen van een plek.....	13
De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen .....	14
<b>Aansluitingen .....</b>	<b>15</b>
Videoapparaten aansluiten .....	16
<b>Bediening .....</b>	<b>17</b>
De projector opstarten .....	17
Het geprojecteerde beeld aanpassen... ..	18
De menu's gebruiken .....	20
De projector beveiligen .....	21
Schakelen tussen ingangssignalen.....	24
Vergroten en details zoeken.....	25
De beeldverhouding selecteren.....	25
Het beeld optimaliseren .....	27
De presentatietimer instellen .....	30
Door pagina's scrollen vanaf de afstandsbediening .....	31
Het beeld stilzetten .....	31
Het beeld verbergen .....	31
De FAQ-functie gebruiken .....	32
Besturingstoetsen blokkeren.....	32
Gebruik op grote hoogte .....	32
Uw eigen startscherm maken.....	33
Het geluid aanpassen .....	33
De projector besturen via een lan-omgeving.....	34
Presenteren via een usb-lezer .....	43
De projector uitschakelen.....	44
Direct uitschakelen .....	44
Menubewerkingen .....	45
<b>Onderhoud.....</b>	<b>54</b>
Onderhoud van de projector.....	54
Informatie over de lamp .....	55
<b>Problemen oplossen .....</b>	<b>61</b>
<b>Specificaties .....</b>	<b>62</b>
Projectorspecificaties .....	62
Afmetingen .....	63
Plafondmontage .....	63
Timing-diagram .....	64
<b>Informatie over garantie en auteursrechten .....</b>	<b>67</b>
<b>Voorschriften .....</b>	<b>68</b>

# Belangrijke veiligheidsinstructies

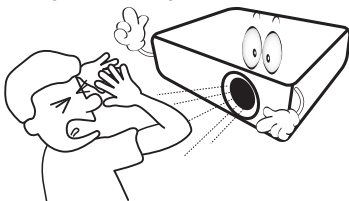
Uw projector is ontwikkeld en getest volgens de nieuwste veiligheidsstandaards voor IT-apparatuur. Voor een veilig gebruik van dit product dient u echter de instructies in deze handleiding en op de verpakking van het product nauwkeurig op te volgen.

## Veiligheidsinstructies

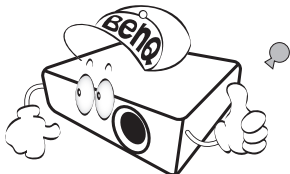
1. **Lees deze handleiding aandachtig door voordat u de projector gaat gebruiken.** Bewaar de handleiding voor toekomstig gebruik.



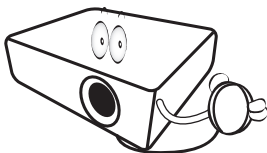
2. **Kijk tijdens het projecteren niet rechtstreeks in de lens van de projector.** De sterke lichtstraal kan uw ogen beschadigen.



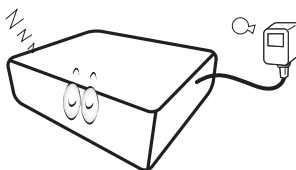
3. **Laat reparatie- of onderhoudswerkzaamheden over aan een bevoegd technicus.**



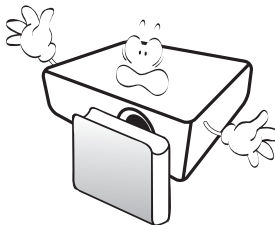
4. **Zorg er altijd voor dat de lensluiser (indien aanwezig) is geopend of de lensdop (indien aanwezig) is verwijderd wanneer de projectorlamp brandt.**



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

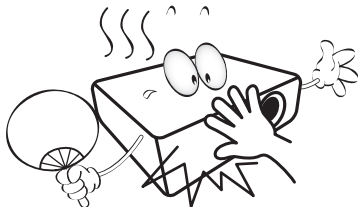


6. Plaats geen voorwerpen voor de projectielens als de projector wordt gebruikt. De voorwerpen kunnen heet worden en daardoor vervormd raken of vlam vatten. Druk op **BLANK** op de projector of afstandsbediening om de lamp tijdelijk uit te schakelen.

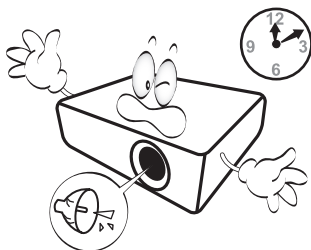


## Veiligheidsinstructies (vervolg)

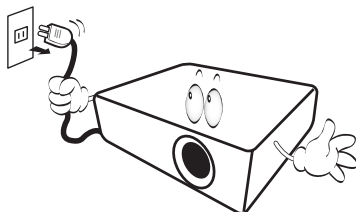
7. De lamp wordt erg heet tijdens het gebruik. Laat de projector ongeveer 45 minuten afkoelen voordat u de lamp vervangt.



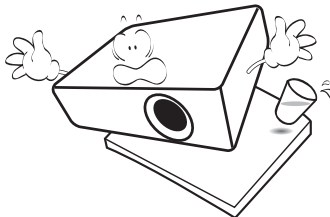
8. Gebruik de lamp niet langer dan de voorgeschreven levensduur. Als u de lamp toch langer gebruikt, kan deze in zeldzame gevallen breken.



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

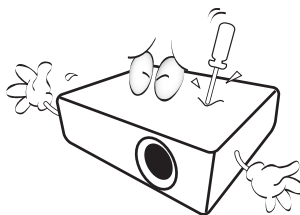


10. Plaats dit product nooit op een onstabiele ondergrond. Het product kan dan vallen en ernstig worden beschadigd.



11. Open deze projector niet zelf. De onderdelen van het apparaat staan onder hoge spanning die levensgevaarlijk is. 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.

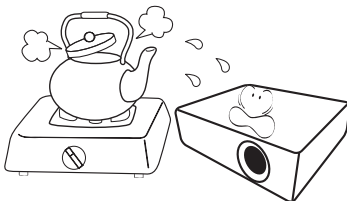


12. Wanneer u de projector gebruikt, neemt u mogelijk warme lucht en een bepaalde geur waar bij het ventilatierooster. Dit is een normaal verschijnsel.

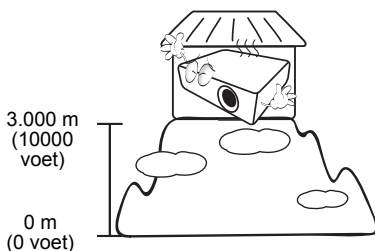
## Veiligheidsinstructies (vervolg)

13. 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.

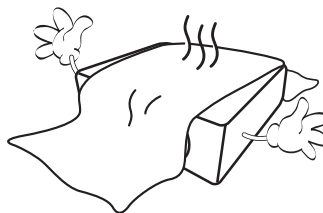


- Plekken in de buurt van een brandalarm.
- Plekken met een omgevingstemperatuur hoger dan 40°C/104°F
- Plekken die hoger liggen dan 3000 m (10000 voet).



14. Blokkeer het ventilatierooster niet.

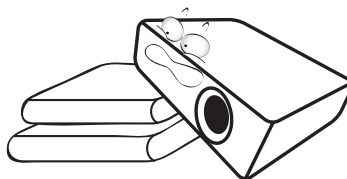
- Plaats deze projector niet op een deken, beddengoed of op een ander zacht oppervlak.
- Bedek deze projector niet met een doek of met andere voorwerpen.
- Plaats geen ontvlambare stoffen in de buurt van de projector.



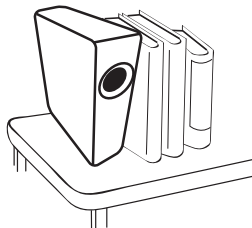
Als het ventilatierooster niet vrij wordt gehouden, kan er door oververhitting in de projector brand ontstaan.

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

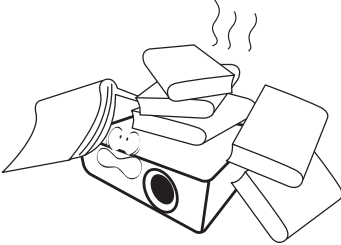


16. Plaats de projector niet verticaal. De projector kan dan vallen en letsel veroorzaken of beschadigd raken.

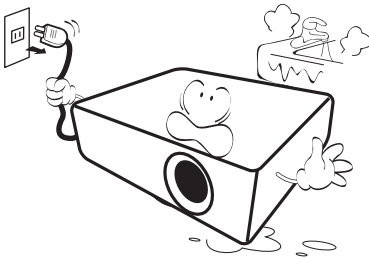


## Veiligheidsinstructies (vervolg)

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



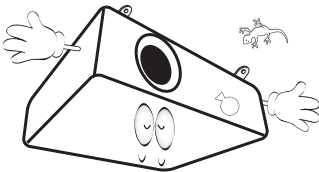
18. Plaats geen vloeistoffen in de buurt van of op de projector. Als er vloeistof in de projector wordt gemorst, werkt deze mogelijk niet meer. Als de projector nat wordt, trekt u de stekker uit het stopcontact en belt u BenQ voor reparaties.



19. Dit product kan beelden omgekeerd weergeven, zodat plafondmontage mogelijk is.



**Gebruik alleen de plafondmontageset van BenQ en zorg dat de projector stevig vastzit.**



20. Dit apparaat moet worden geaard.



### Montage van de projector op het plafond

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

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

Als u een montageset van een ander merk 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 projector. Het verdient ook aanbeveling 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.




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

# Inleiding

## Kenmerken van de projector

De projector combineert krachtige optische projectiemogelijkheden met een gebruikersvriendelijk ontwerp dat betrouwbaarheid en gebruiksgemak garandeert.


De projector heeft de volgende kenmerken.

- Met netwerkinstellingen kan via een webbrowser van een computer de projectorstatus worden beheerd
  - Usb-mini-B-aansluiting om het computersignaal weer te geven via een usb-kabel
  - Usb-aansluiting van het type A om afbeeldingen op een usb-stick weer te geven
  - Met de 3D-functie kunt u genieten van films, video's en sport in 3D, nu nog realistischer doordat de beelden diepte krijgen
  - Filterloos ontwerp voor minimaal onderhoud en gebruikskosten
  - Helderere kleur/VIDI voor echtere, levendigere kleuren in het beeld
  - Ondertitels voor de dialoog, verhaallijn en geluidseffecten van tv-programma's en video's
  - Variabel geluidsniveau
  - Wandkleurcorrectie waarmee het mogelijk is te projecteren op oppervlakten met verschillende vooraf gedefinieerde kleuren
  - Snel automatisch zoeken versnelt het detecteren van het signaal
  - Instelbare wachtwoordbeveiliging
  - 3D-kleurbeheer om kleuren aan te passen naar uw voorkeur
  - Snelkoelfunctie om de projector snel af te koelen
  - FAQ om problemen op te lossen met slechts één druk op de toets
  - Presentatietimer voor meer inzicht in de tijdsduur van presentaties
  - Automatisch de beste beeldkwaliteit met één druk op een knop
  - Digitale keystone-correctie om vervormde beelden te corrigeren
  - Instelbare kleurbalansregeling voor weergave van gegevens/videobeelden
  - Weergave van 16,7 miljoen kleuren
  - Meertalige schermmenu's (OSD)
  - Schakelen tussen de modi normaal en economisch om het stroomverbruik te verminderen
  - Ingebouwde luidsprekers voor gemengd monogeluid bij gebruik van een audio-ingang
  - Compatibel met component HDTV (YPbPr)
-  • **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.**

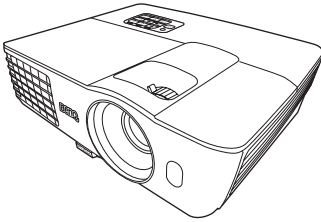
# Inhoud van de verpakking

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

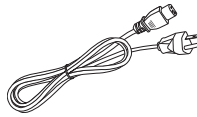
## Standaardaccessoires

 De meegeleverde accessoires zijn geschikt voor uw regio, maar verschillen mogelijk van die in de afbeeldingen.

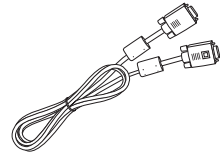
\*De garantiokaart wordt slechts in bepaalde regio's geleverd. Vraag uw verkoper voor gedetailleerde informatie.



Projector



Netsnoer



VGA-kabel



Snelgids



CD met  
gebruikershandleiding

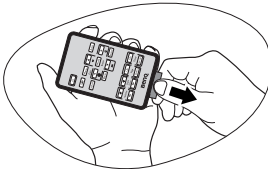


Garantiekaart\*



Afstandsbediening met batterij

 Trek het kaartje weg voordat u de afstandsbediening gebruikt.



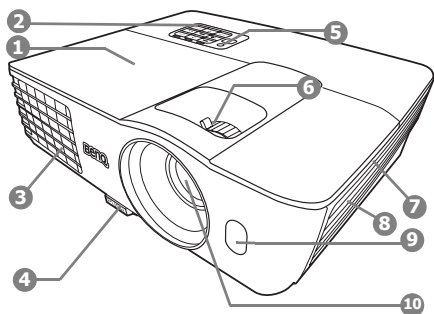
## Optionele accessoires

1. ReserVELamp
2. Plafondmontageset
3. RS232-kabel
4. Draagtas



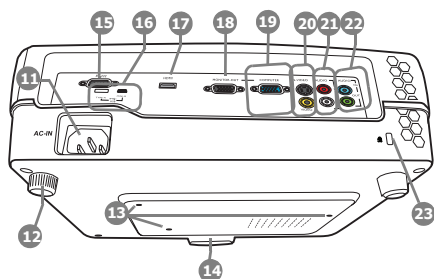
# Buitenkant van de projector

## Voorkant/bovenkant



1. Lampdeksel
2. Extern besturingspaneel  
(Zie "[Bedieningselementen en functies](#)"  
op pagina 10 voor meer informatie.)
3. Ventilatie (warme lucht uit)
4. Verstellerknop
5. IR-sensor afstandsbediening bovenkant
6. Focusering en zoomring
7. Ventilatie (koele lucht in)
8. Luidsprekerrooster
9. IR-sensor afstandsbediening voorkant
10. Projectie lens
11. Stroomaansluiting

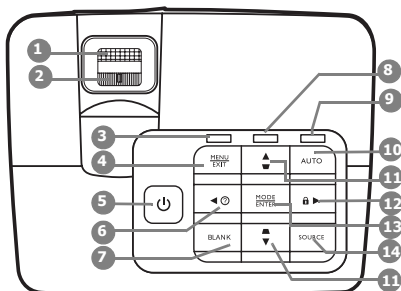
## Achter/onderkant



12. Achterste verstelvoetje
13. Gaten voor plafondmontage
14. Verstelvoetje aan voorkant
15. RS-232-controlepoort
16. Usb-poorten
17. HDMI-ingang
18. RGB-sigitaaluitgang
19. RGB (pc)-/componentvideo (YPbPr/  
YCbCr)-signaalangang
20. S-Video-ingang
21. Video-ingang
22. Audio (L/R)-ingangen
23. Audio-ingang
24. Audio-uitgang
25. Sleuf voor Kensington-vergrendeling

# Bedieningselementen en functies

## Projector



### 1. Focusring

Hiermee past u de scherpstelling van het geprojecteerde beeld aan.

### 2. Zoomring

Hiermee past u de grootte van het beeld aan.

### 3. POWER (Power-lampje)

Brandt of knippert als de projector wordt gebruikt.

### 4. MENU/EXIT

Hiermee schakelt u het schermmenu (OSD) in. Hiermee gaat u terug naar het vorige schermmenu (OSD), sluit u het menu en slaat u de menu-instellingen op.

### 5. AAN/UIT

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

### 6. Links/

Start de FAQ-functie.

### 7. BLANK

Hiermee kunt u de schermafbeelding verbergen.

### 8. TEMP (waarschuwingslampje temperatuur)

Licht rood op als de temperatuur van de projector te hoog wordt.

### 9. LAMP (waarschuwingslampje lamp)

Geeft de lampstatus aan. Brandt of knippert als er een probleem is met de lamp.

### 10. AUTO

Hiermee worden automatisch de beste beeldtiminginstellingen bepaald voor het weergegeven beeld.

### 11. Keystone/pijltoetsen ( / Omhoog, / Omlaag)

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

### 12. Rechts/

Activeert de paneeltoetsblokkering.

Als het schermmenu (OSD) is geactiveerd, functioneren de toetsen #6, #11 en #12 als richtingspijlen om de gewenste menuopties te selecteren en de instellingen te wijzigen.

### 13. MODE/ENTER

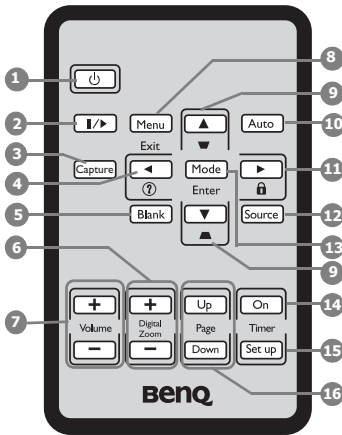
Selecteer een beschikbare beeldmodus.

Hiermee activeert u het geselecteerde menu-item in het schermmenu.

### 14. SOURCE

Geeft de ingangselectiebalk weer.

# Afstandsbediening



## 1. **⏻ AAN/UIT**

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

## 2. **||▶ Stilstaand beeld**

Hiermee zet u het geprojecteerde beeld stil.

## 3. **CAPTURE**

Hiermee slaat u het geprojecteerde beeld op als startscherm.

## 4. **◀ Links/ ?**

Start de FAQ-functie.

## 5. **BLANK**

Hiermee kunt u de schermafbeelding verbergen.

## 6. **Digital Zoom (+, -)**

Hiermee vergroot of verkleint u het geprojecteerde beeld.

## 7. **Volume +/-**

Past het geluidsniveau aan.

## 8. **MENU/EXIT**

Hiermee schakelt u het schermmenu (OSD) in. Hiermee gaat u terug naar het vorige schermmenu (OSD), sluit u het menu en slaat u de menu-instellingen op.

## 9. **Keystone/pijltoetsen ( ◁ / ▲ Omhoog, ▷ / ▼ Omlaag)**

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

## 10. **AUTO**

Hiermee worden automatisch de beste beeldtiminginstellingen bepaald voor het weergegeven beeld.

## 11. **▶ Rechts/ 🔒**

Activeert de paneeltoetsblokkering.

Als het schermmenu (OSD) is geactiveerd, functioneren de toetsen #4, #9 en #11 als richtingspijlen om de gewenste menuopties te selecteren en de instellingen te wijzigen.

## 12. **SOURCE**

Geeft de ingangselectiebalk weer.

## 13. **MODE/ENTER**

Selecteer een beschikbare beeldmodus.

Hiermee activeert u het geselecteerde menu-item in het schermmenu.

## 14. **Timer On**

Hiermee kunt u een timer op het scherm activeren of weergeven op basis van uw eigen timerinstelling.

## 15. **Timer Set up**

Hiermee wordt de instelling voor presentatietimer direct ingevoerd.

## 16. **PAGE UP/PAGE DOWN**

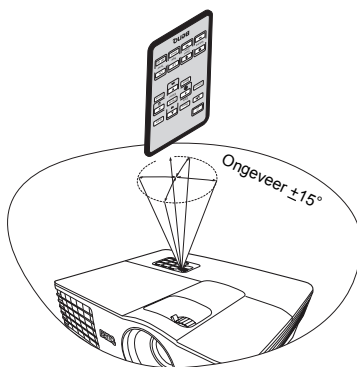
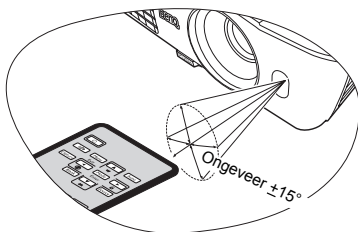
Hiermee kunt u een softwareprogramma (op een aangesloten pc) bedienen dat reageert op opdrachten voor pagina omhoog/omlaag (bijvoorbeeld Microsoft PowerPoint).

## Bereik van de afstandsbediening

De IR-sensoren (infrarood) van de afstandsbediening bevinden zich op de voor- en bovenkant van de projector. Houd de afstandsbediening onder een hoek van maximaal 30 graden ten opzichte van de IR-sensoren van de afstandsbediening op de projector. De afstand tussen de afstandsbediening en de sensoren mag niet meer dan 8 meter (~ 26 voet) bedragen.

Zorg dat niets de infraroodstraal tussen de afstandsbediening en de IR-sensoren op de projector blokkeert.

- De projector bedienen via de voorkant
- De projector bedienen via de bovenkant

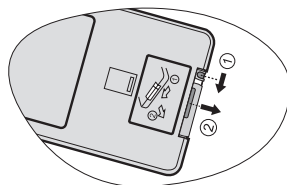


## De batterij van de afstandsbediening vervangen

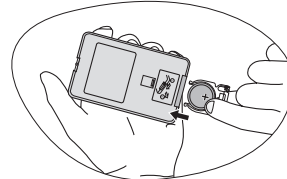
1. Verwijder de batterijhouder.

 Volg de geïllustreerde instructies. Houd de vergrendelarm ingedrukt terwijl u de batterijhouder verwijdert.

2. Plaats de nieuwe batterij in de houder.  
De positieve pool van de batterij moet naar buiten wijzen.
3. Duw de houder in de afstandsbediening.



- Vermijd hoge temperaturen en vochtigheid.
- De batterij kan beschadigd raken als u deze niet correct plaatst.
- Vervang batterijen alleen door hetzelfde type of een soortgelijk type batterijen, zoals door de fabrikant aanbevolen.
- Gooi lege batterijen weg overeenkomstig de instructies van de fabrikant.
- Gooi een batterij nooit in een vuur. De batterij kan in dat geval ontploffen.
- Verwijder de batterij als deze leeg is of als u de afstandsbediening langere tijd niet gebruikt. Zo voorkomt u dat de afstandsbediening beschadigd raakt door mogelijke lekkage van de batterij.



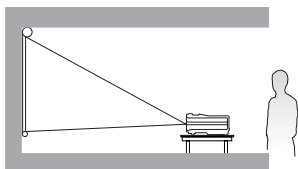
# De projector positioneren

## Het kiezen van een plek

De projector kan op de volgende vier manieren worden geïnstalleerd:

### 1. Tafel voor

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.

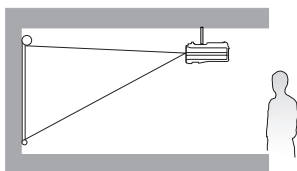


### 2. Plafond voor

Selecteer deze instelling als u de projector tegen het plafond en voor het scherm installeert.

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

Stel **Plafond voor** in het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Projectorpositie** in nadat de projector is ingeschakeld.

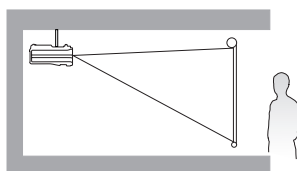


### 3. Plafond achter

Selecteer deze instelling als u de projector tegen het plafond en achter het scherm installeert.

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

Stel **Plafond achter** in het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Projectorpositie** in nadat de projector is ingeschakeld.

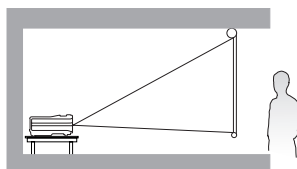


### 4. Tafel achter

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.

Stel **Tafel achter** in het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Projectorpositie** in nadat de projector is ingeschakeld.



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

# De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen

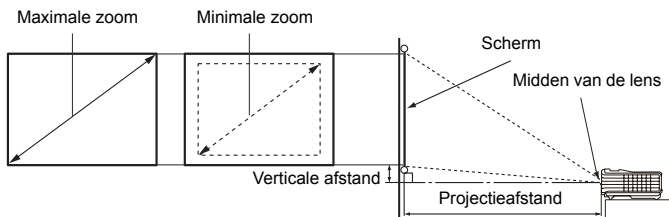
De afstand van de lens van de projector tot het scherm, de zoominstellingen en het videoformaat zijn allemaal factoren die de grootte van het geprojecteerde beeld bepalen.

Als u bijvoorbeeld een 120-inch scherm gebruikt, is de aanbevolen projectieafstand 2422 mm en bedraagt de verticale afstand 91 mm.

Voor een projectieafstand van 3,0 m (3000 mm) is 3028 mm de dichtstbijzijnde waarde in de kolom "Afstand tot scherm (mm)". Als u in deze rij kijkt, ziet u dat u hiervoor een scherm van 150" (ongeveer 3,8 m) nodig hebt.

## Projectieafmetingen

Zie "Afmetingen" op pagina 63 voor de maten van het lensmidden van deze projector voordat u de geschikte positie berekent.



Schermgrootte			Afstand tot scherm (mm)				Verticale afstand (mm)
Diagonaal		B (mm)	H (mm)	Min lengte	Gemiddeld	Max lengte	
Inch	mm			(max. zoom)		(min. zoom)	
40	1016	813	610	734	807	881	30
50	1270	1016	762	917	1009	1101	38
60	1524	1219	914	1101	1211	1321	46
80	2032	1626	1219	1468	1615	1761	61
100	2540	2032	1524	1835	2018	2202	76
120	3048	2438	1829	2202	2422	2642	91
150	3810	3048	2286	2752	3028	3303	114
200	5080	4064	3048	3670	4037	4404	152
220	5588	4470	3353	4037	4440	4844	168
250	6350	5080	3810	4587	5046	5505	191
300	7620	6096	4572	5505	6055	6606	229

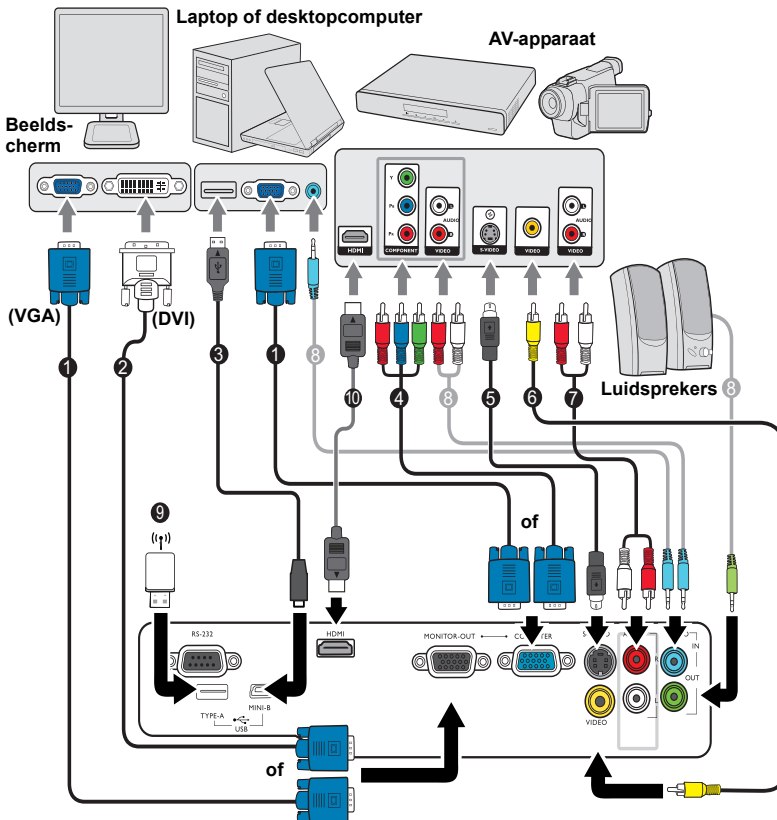
Er zit een tolerantie van 3% in deze waarden door variaties in de optische onderdelen. BenQ beveelt bij een permanente plaatsing van de projector aan om de projectiegrootte en -afstand eerst ter plaatse met de projector fysiek te testen, zodat u rekening kunt houden met de optische eigenschappen van deze projector. Hierdoor kunt u de precieze bevestigingspositie bepalen die het meest geschikt is voor uw specifieke locatie.

# Aansluitingen

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

1. Schakel alle apparatuur uit voordat u verbindingen maakt.
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" op pagina 8). 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.**







- |   |  |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. VGA-kabel</li> <li>2. VGA-naar-DVI-A-kabel</li> <li>3. USB-kabel</li> <li>4. Componentvideo-naar-VGA (of D-sub) adapterkabel</li> <li>5. S-Video-kabel</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Videokabel</li> <li>7. Audio-l/r-kabel</li> <li>8. Audiokabel</li> <li>9. Usb-flashdrive/draadloze usb-dongle</li> <li>10. HDMI-kabel</li> </ol> |
|---|--|

- Bij notebooks worden de externe videopoorten vaak niet ingeschakeld wanneer een projector is aangesloten. Met de toetsencombinatie FN + F3 of FN + CRT/LCD kunt u de externe weergave doorgaans in- of uitschakelen. Zoek op de notebook de functietoets CRT/LCD of de functietoets met een beeldscherm. Druk tegelijkertijd op FN en een van deze toetsen. Raadpleeg de handleiding bij uw notebook voor meer informatie over mogelijke toetsencombinaties.
- De d-sub-uitgang werkt alleen als een geschikte d-sub-stekker op de COMPUTER-1-aansluiting is aangesloten.
- Als u deze verbindingmethode wilt gebruiken als de projector op standby staat, zorg dan dat de Beeldscherm-uit-functie is ingeschakeld in het menu SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd. Zie "Stand-by-instellingen" op pagina 52 voor details.

## Videoapparaten aansluiten

U dient de projector slechts op een van de volgende videouitgangen aan te sluiten. Elke uitgang levert een andere videokwaliteit. De gekozen uitgang is wellicht afhankelijk van de beschikbare overeenkomende aansluitingen op de projector en het gewenste videoapparaat.

Naam van aansluiting	Uiterlijk van aansluiting	Beeldkwaliteit
HDMI		● Best
Component Video		● Beter
S-Video		● Goed
Video		○ Normaal

## Audioapparaten aansluiten

De projector heeft twee ingebouwde mono-luidsprekers 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 cinema toepassingen. Eventuele stereo-geluidssignalen worden omgezet naar monogeluid voor de luidsprekers van de projector.

De geïntegreerde luidspreker wordt gedempt als de **AUDIO OUT**-aansluiting is aangesloten.

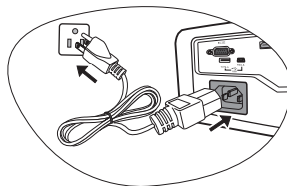
- In de onwaarschijnlijke situatie dat u de projector aansluit op een dvd-speler via de HDMI-ingang van de projector en de kleuren van het beeld niet kloppen, stel dan de kleurruimte in op YUV. Zie "De Kleurruimte veranderen" op pagina 24 voor details.
- De projector kan alleen gemengd monogeluid afspelen, zelfs als u een stereo-invoerbron hebt aangesloten. Zie "Audioapparaten aansluiten" op pagina 16 voor details.
- 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 op de projector en stop de stekker in een stopcontact. Schakel het stopcontact in (indien nodig). Controleer of het **POWER (Power-lampje)** op de projector oranje brandt zodra de stroom is ingeschakeld.




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

2. Druk op  **AAN/UIT** op de projector of  **AAN/UIT** op de afstandsbediening om de projector te starten. Zodra het lampje gaat branden, hoort u een "**opstartgeluid**". De **POWER (Power-lampje)** knippert groen en blijft branden als de projector wordt ingeschakeld.

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

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

Zie "[Uitschakelen van Beltoon aan/uit](#)" op pagina 34 voor details over het uitschakelen van de geluidsmelding.


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

3. Als de projector voor het eerst wordt geactiveerd, kies dan uw OSD-taal door de instructies op het scherm te volgen.
4. Als u om een wachtwoord wordt gevraagd, drukt u op de pijlknoppen om een wachtwoord van zes cijfers in te voeren. Zie "[De wachtwoordbeveiliging gebruiken](#)" op pagina 21 voor details.
5. Schakel alle aangesloten apparatuur in.
6. De projector gaat zoeken naar ingangssignalen.



Het momenteel gescande ingangssignaal wordt in de linkerbovenhoek van het scherm weergegeven. 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 de knop **SOURCE** op de projector of afstandsbediening drukken om het gewenste invoersignaal te selecteren. Zie "[Schakelen tussen ingangssignalen](#)" op pagina 24 voor details.

 **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 "[Timing-diagram](#)" op pagina 64 voor details.**

# Het geprojecteerde beeld aanpassen

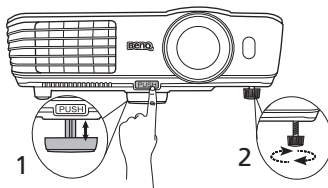
## De projectiehoek aanpassen

De projector heeft vooraan een handige verstellerknop en achteraan een verstelvoetje. Met deze verstelvoetjes kunt u de hoogte van het beeld en de projectiehoek wijzigen. De projectorhoogte aanpassen:

1. Druk op de verstellerknop en til de projector aan de voorkant op. Wanneer het beeld de gewenste positie heeft, laat u de verstellerknop los om het verstelvoetje in deze positie te vergrendelen.
2. Draai aan het achterste verstelvoetje om de horizontale hoek nauwkeuriger in te stellen.

U schuift het verstelvoetje in door de projector omhoog te houden terwijl u op de verstellerknop drukt. Laat de projector vervolgens langzaam zakken. Draai in omgekeerde richting aan het achterste verstelvoetje.

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. Om deze situatie te corrigeren, zie "[Keystone corrigeren](#)" op pagina 19 voor details.



⚠️ **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.**

## Het beeld automatisch aanpassen

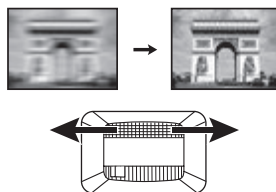
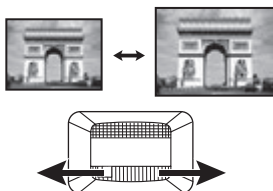
In sommige gevallen is het nodig om de beeldkwaliteit bij te stellen. Hiervoor drukt u op **AUTO** op de projector of de afstandsbediening. Binnen 3 seconden past de ingebouwde automatische bijstellingsfunctie de waarden van Frequentie en Klok aan, zodat er een optimale beeldkwaliteit wordt geproduceerd.

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

- ☞ • Tijdens het gebruik van de functie **AUTO** blijft het scherm leeg.
- Deze functie is alleen beschikbaar als pc-signaal (analoog RGB) is geselecteerd.

## Het beeldformaat en de helderheid fijn afstellen

1. Wijzig de grootte van het geprojecteerde beeld met behulp van de zoomring.
2. Stel het beeld scherp door aan de focusing te draaien.







# 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.






Corrigeer dit door het handmatig via EEN van onderstaande stappen te corrigeren.

- Met de afstandsbediening

Druk op  /  op de projector of de afstandsbediening om de Keystone-correctiepagina te openen. Druk op  om de keystone bovenin het beeld te corrigeren. Druk op  om de keystone onderin het beeld te corrigeren.



- Via het OSD-menu

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op  /  totdat het menu **WEERGAVE** geselecteerd is.
2. Druk op  om **Keystone** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De correctiepagina voor **Keystone** wordt geopend.
3. Druk op  om de keystone bovenin het beeld te corrigeren. Druk op  om de keystone onderin het beeld te corrigeren.

# De menu's gebruiken

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

Hieronder ziet u een overzicht van het OSD-menu.



Het volgende voorbeeld beschrijft hoe u de OSD-taal kunt instellen.

1. Druk op **MENU/EXIT** op de projector of afstandsbediening om het OSD-menu te openen.
3. Druk op **▼** om **Taal** te selecteren en druk op **◀/▶** om een gewenste taal te kiezen.



2. Gebruik **◀/▶** om het menu **SYSTEMINSTLL: Basis** te selecteren.
4. Druk tweemaal\* op **MENU/EXIT** op de projector of op de afstandsbediening om het menu te sluiten en de instellingen op te slaan.



**\*Wanneer u eenmaal drukt, gaat u terug naar het submenu, wanneer u tweemaal drukt, wordt het schermmenu gesloten.**

# De projector beveiligen

## Een veiligheidskabelslot gebruiken

De projector moet op een veilige plek worden geïnstalleerd om diefstal te voorkomen. Of schaf een slot aan, bijvoorbeeld een Kensington-slot, om de projector te beveiligen. U ziet aan de achterkant van de projector een sleuf voor een Kensingtonslot. Zie item 23 op pagina 9 voor details.

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

## De wachtwoordbeveiliging gebruiken

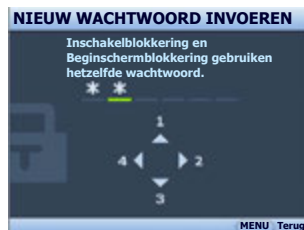
Met het oog op beveiliging en het voorkomen van ongeoorloofd gebruik is de projector voorzien van een optie voor wachtwoordbeveiliging. U kunt het wachtwoord instellen via het schermmenu (OSD).

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

## Een wachtwoord instellen

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

1. Open het OSD-menu en ga naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Beveiligingsins Tellingen**. Druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Beveiligingsins Tellingen** wordt geopend.
2. Selecteer **Beveiligingsinstellingen wijzigen** en druk op **MODE/ENTER**.
3. Zoals hier rechts afgebeeld, staan de vier pijltoetsen (**▲**, **▶**, **▼**, **◀**) voor vier 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 **Beveiligingsins Tellingen**.

5. Activeer de functie **Inschakelblokkering** door op **▲/▼** te drukken om **Inschakelblokkering** te markeren, en druk op **◀/▶** om **Aan** te kiezen.
6. Activeer de functie **Beginschermblokkering** door op **▲/▼** te drukken om **Beginschermblokkering** te markeren, en druk op **◀/▶** om **Aan** te kiezen.

Als **Beginschermblokkering** is geactiveerd, is de functie **My Screen** in het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis** beveiligd met een wachtwoord.

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

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

Bewaar deze handleiding op een veilige plaats.

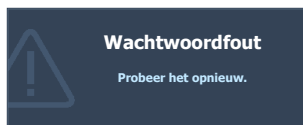
7. Sluit het OSD-menu af door op **MENU/EXIT** te drukken.

## Als u het wachtwoord bent vergeten

Als de wachtwoordfunctie is geactiveerd, wordt u gevraagd het wachtwoord van zes cijfers in te voeren als u de projector inschakelt. Als u het verkeerde wachtwoord invoert, verschijnt het foutbericht van het wachtwoord dat hier rechts wordt weergegeven. Dit blijft drie seconden op het scherm staan. Hierna volgt het bericht **WACHTWOORD INVOEREN**.

U kunt een nieuwe poging doen door een ander wachtwoord van zes cijfers in te voeren. Als u het wachtwoord niet in deze handleiding hebt genoteerd, en u kunt het zich absoluut niet meer herinneren, kunt u de procedure starten waarmee u het wachtwoord kunt oproepen. Zie "[De procedure voor het oproepen van het wachtwoord starten](#)" op pagina 22 voor details.

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



## De procedure voor het oproepen van het wachtwoord starten

1. Druk op **AUTO** op de projector of op de afstandsbediening en houd de knop 3 seconden ingedrukt. De projector geeft een gecodeerd nummer weer op het scherm.
2. Schrijf het nummer op en schakel de projector uit.
3. Raadpleeg het service center 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. Open het OSD-menu en ga naar het menu **SYSTEMINSTLL: Geavanceerd > Beveiligingsins Tellingen > Wachtwoord wijzigen**.
2. Druk op **MODE/ENTER**. Het bericht "**HUIDIG WACHTWOORD INVOEREN**" verschijnt.
3. Voer het oude wachtwoord in.
  - i. Als het wachtwoord juist is, verschijnt het bericht "**NIEUW WACHTWOORD INVOEREN**".
  - ii. Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt het foutbericht voor het wachtwoord drie seconden op het scherm. Daarna verschijnt het bericht "**HUIDIG WACHTWOORD INVOEREN**" en kunt u het opnieuw proberen. U kunt op **MENU/EXIT** drukken om de wijziging te annuleren of een ander wachtwoord proberen.
4. Voer een nieuw wachtwoord in.



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

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

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

5. Bevestig het nieuwe wachtwoord door het nieuwe wachtwoord opnieuw in te voeren.

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

## De wachtwoordfunctie uitschakelen

U kunt de wachtwoordbeveiliging ook uitschakelen. Ga terug naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Beveiligingsins Tellingen > Beveiligingsinstellingen wijzigen** zodra het OSD-menu is geopend. Druk op **MODE/ENTER**. Het bericht "**WACHTWOORD INVOEREN**" verschijnt. Voer het huidige wachtwoord in.

- i. Als het juiste wachtwoord is ingevoerd, keert het OSD-menu terug naar de pagina **Beveiligingsins Tellingen**. Druk op ▼ om **Inschakelblokkering** te selecteren en druk op ◀/▶ om **Uit** te selecteren. U hoeft de volgende keer dat u de projector inschakelt geen wachtwoord meer in te voeren. Druk op ▼ om **Beginschermblokkering** te selecteren en druk op ◀/▶ om **Uit** te selecteren. De functie **Opstartscherm** in het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis** kan dan worden gewijzigd.
- ii. Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt het foutbericht voor het wachtwoord drie seconden op het scherm. Daarna verschijnt het bericht "**WACHTWOORD INVOEREN**" en kunt u het opnieuw proberen. U kunt op **MENU/EXIT** drukken om de wijziging te annuleren of een ander wachtwoord proberen.

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

# 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 de functie **Snel automatisch zoeken** in het menu **INGANG** is ingesteld op **Aan** als u wilt dat de projector automatisch signalen zoekt.

De ingang selecteren:

- Via de afstandsbediening of projector  
Druk op één van de Source-toetsen op de afstandsbediening, of druk herhaaldelijk op **SOURCE** op de projector totdat het gewenste signaal is geselecteerd.

- Via het OSD-menu

1. Druk op **SOURCE** op de projector of afstandsbediening. Er verschijnt een bronselectiebalk.
2. Druk op **▲/▼** totdat het gewenste signaal is geselecteerd en druk op **MODE/ENTER**.

Zodra het signaal is gevonden, wordt de informatie over de geselecteerde ingang een aantal seconden in 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. Grafische "pc"-presentaties met stilstaande beelden zijn doorgaans helderder dan "Video"-presentaties met bewegende beelden (films).**
- **De eigenresolutie van deze projector heeft een beeldverhouding van 4:3. Voor de beste beeldresultaten, 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 beeldvervalsing of verlies van beeldkwaliteit kan optreden. Zie "De beeldverhouding selecteren" op pagina 25 voor details.**
- **De firewall op de pc moet worden uitgeschakeld zodat Q Presenter en Usb-weergave kunnen functioneren.**

## De Kleurruimte veranderen

In de onwaarschijnlijke situatie dat u de projector aansluit op een dvd-speler via de **HDMI**-ingang van de projector en de kleuren van het beeld niet kloppen, stel dan de kleurruimte in op **YUV**.

Ga als volgt te werk:

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **INGANG** geselecteerd is.
2. Druk op **▼** om **Kleurruimteconversie** te markeren en druk op **◀/▶** om een geschikte kleur te kiezen.

☞ **Deze functie is alleen beschikbaar als de HDMI-ingang wordt gebruikt.**



# Vergroten en details zoeken

Als u details in het geprojecteerde beeld zoekt, kunt u het beeld vergroten. Gebruik de pijltoetsen om het beeld te verschuiven.

- Met de afstandsbediening
  1. Druk op **Digital Zoom+/-** om de Zoombalk te openen. Druk op **Digital Zoom+** om het midden van het beeld te vergroten. Druk herhaaldelijk op de toets totdat de beeldgrootte aan uw wensen voldoet.
  2. Gebruik de richtingstoetsen (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) op de projector of afstandsbediening om het beeld te verschuiven.
  3. Druk op **AUTO** om de oorspronkelijke grootte van het beeld te herstellen. U kunt ook op **Digital Zoom-** drukken. Als u opnieuw op de toets drukt, wordt het beeld verder verkleind totdat het weer het originele formaat heeft.
- Via het OSD-menu
  1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **WEERGAVE** is geselecteerd.
  2. Druk op **▼** om **Digitale zoom** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De Zoombalk verschijnt.
  3. Druk herhaaldelijk op **▲** om het beeld uit te vergroten tot de gewenste grootte.
  4. Navigeer door het beeld door te drukken op **MODE/ENTER**. U schakelt dan naar de panmodus waarin u op de pijltoetsen (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) op de projector of op de afstandsbediening kunt drukken om het beeld te verschuiven.
  5. U kunt de grootte van het beeld verkleinen door op **MODE/ENTER** te drukken om terug te schakelen naar in/uitzoomen, en druk op **AUTO** om de oorspronkelijke grootte van het beeld te herstellen. U kunt ook herhaaldelijk op **▼** drukken totdat de oorspronkelijke grootte hersteld is.



**Het beeld kan alleen worden verschoven nadat het is vergroot. U kunt het beeld verder vergroten terwijl u details zoekt.**

# De beeldverhouding selecteren

De beeldverhouding is de verhouding tussen de breedte en de hoogte van het beeld.

De meeste analoge tv-signalen en enkele computers maken gebruik van een verhouding van 4:3 en digitale tv's en dvd's van 16:9.

Door de opkomst van digitale signaalverwerking kunnen apparaten die digitale beelden weergeven, zoals deze projector, het beeld dynamisch uitrekken en schalen naar een andere verhouding dan die van het ingangssignaal.

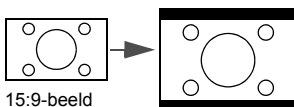
De beeldverhouding van de projectie veranderen (ongeacht de beeldverhouding van de bron):

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

## Info over de beeldverhouding

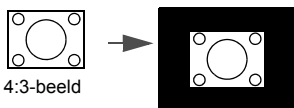
- In de onderstaande afbeeldingen zijn de zwarte gedeelten inactief en de witte actief.
- OSD-menu's kunnen in deze ongebruikte zwarte gebieden worden weergegeven.

1. **Auto:** De verhouding van het beeld wordt aangepast aan de eigen resolutie van de projector in de horizontale of verticale breedte. Deze instelling is geschikt voor een beeldsignaal dat noch 4:3 noch 16:9 is, waarbij u een zo groot mogelijk deel van het scherm wilt gebruiken zonder dat u de beeldverhouding van het beeldsignaal verandert.

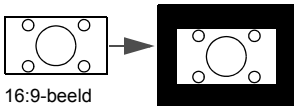


15:9-beeld

2. **Werkelijk:** Het beeld wordt geprojecteerd in de oorspronkelijke resolutie, en de grootte wordt aangepast binnen het weergavegebied. Bijingangssignalen met een lagere resolutie, worden de beelden kleiner weergegeven dan op een volledig scherm. Indien nodig past u de zoominstellingen aan of plaatst u de projector dichterbij het scherm, zodat het beeld wordt vergroot. Wellicht dient u hierna ook de scherpsstelling van de projector aan te passen.

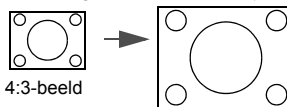


4:3-beeld



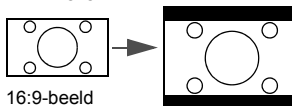
16:9-beeld

3. **4:3:** Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 4:3. Deze instelling is vooral geschikt voor 4:3-beeld zoals bepaalde computermonitors, tv's met een standaarddefinitie en dvd-films met een 4:3-beeldverhouding, omdat in dit geval de beeldverhouding van het beeldsignaal behouden blijft.



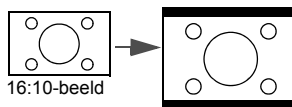
4:3-beeld

4. **16:9:** Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:9. Dit is vooral geschikt voor beelden met een beeldverhouding van 16:9, zoals HDTV, omdat dit beeld met dezelfde beeldverhouding wordt weergegeven.



16:9-beeld

5. **16:10:** Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:10. Dit is met name geschikt voor beelden die al een verhouding van 16:10 hebben, deze worden weergegeven zonder beeldvervorming.



16:10-beeld

# Het beeld optimaliseren

## Wandkleur gebruiken

Mocht u willen projecteren op een gekleurd oppervlak, zoals een geverfde muur die niet wit is, dan kan de functie Wandkleur helpen de kleur van het geprojecteerde beeld te corrigeren zodat eventueel kleurverschil tussen het oorspronkelijke en het geprojecteerde beeld zoveel mogelijk wordt beperkt.

Gebruik deze functie door naar het menu **WEERGAVE > Wandkleur** te gaan en druk op ◀/▶ om de kleur te kiezen die het dichtst de kleur van het projectieoppervlak benadert. U kunt uit diverse vooraf ingestelde kleuren kiezen: **Lichtgeel, Roze, Lichtgroen, Blauw** en **Schoolbord**.

## Een beeldmodus selecteren

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.

Volg één van de volgende stappen om een geschikte gebruiksmodus te kiezen:

- Druk herhaaldelijk op **MODE/ENTER** op de afstandsbediening of projector totdat de gewenste modus is geselecteerd.
- Ga naar het menu **BEELD > Beeldmodus** en druk op ◀/▶ om een gewenste modus te selecteren.
  1. **Dynamisch modus:** 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.
  2. **Presentatie modus:** Is ontworpen voor presentaties. De helderheid primeert in deze modus opdat de kleuren overeenkomen met die van de pc of notebook.
  3. **sRGB modus:** In deze modus worden de RGB-kleuren zo zuiver mogelijk weergegeven, waardoor de beelden levensecht worden, ongeacht de helderheidinstellingen. De modus is geschikt voor het bekijken van foto's die zijn gemaakt met een sRGB-compatibele en correct gekalibreerde camera, en voor het bekijken van grafische toepassingen en tekenprogramma's zoals AutoCAD.
  4. **Bioscoop modus:** Is geschikt voor het afspelen van kleurrijke films, videoclipps van digitale camera's of DV's via de pc-ingang wanneer de projector in een donkere omgeving wordt gebruikt.
  5. **Gebruikersmodus 1/Gebruikersmodus 2 modus:** Roept de aangepaste instellingen op, gebaseerd op de momenteel beschikbare beeldmodi. Zie "[De Gebruikersmodus 1/Gebruikersmodus 2 modus instellen](#)" op pagina 27 voor details.

### De Gebruikersmodus 1/Gebruikersmodus 2 modus instellen

Er zijn twee door de gebruiker te definiëren modi als de momenteel beschikbare beeldkwaliteitstanden niet aan uw wensen voldoen. U kunt een van de beeldmodi als beginpunt gebruiken (behalve **Gebruikersmodus 1/2**) en de instellingen aanpassen.

1. Druk op **MENU/EXIT** om het schermmenu (OSD) te openen.
2. Ga naar het menu **BEELD > Beeldmodus**.
3. Druk op ◀/▶ om **Gebruikersmodus 1** of **Gebruikersmodus 2** te selecteren.
4. Druk op ▼ om **Referentiemodus** te selecteren.



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

5. Druk op ◀/▶ om een beeldmodus te kiezen die uw eisen het dichtst benadert.

6. Druk op ▼ om een submenu-item te selecteren dat kan worden veranderd en pas de waarde aan met ◀/▶. Zie "De beeldkwaliteit verfijnen in de gebruikersmodi" hieronder voor details.
7. Als alle instellingen zijn verricht, selecteer dan **Instellingen opslaan** en druk op **MODE/ENTER** om de instellingen op te slaan.
8. Het bevestigingsbericht "**Instelling opgeslagen**" verschijnt.

## De beeldkwaliteit verfijnen in de gebruikersmodi

Afhankelijk van het waargenomen signaaltype zijn er enkele door de gebruiker te definiëren functies beschikbaar als u **Gebruikersmodus 1** of **Gebruikersmodus 2** selecteert. Afhankelijk van uw voorkeur, kunt u deze functies aanpassen door ze te markeren en vervolgens op ◀/▶ op de projector of afstandsbediening te drukken.

### Aanpassen van Helderheid

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



### Aanpassen van Contrast

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



### Aanpassen van Kleur

Lagere instelling levert minder verzadigde kleuren op. Wanneer de instelling te hoog staat, worden de kleuren op het beeld te fel, waardoor het beeld onrealistisch wordt.

### Aanpassen van Tint

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

### Aanpassen van Scherpste

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

### Aanpassen van Brilliant Color

Deze functie maakt gebruik van een nieuw kleurverwerkingsalgoritme en systeemniveauverbeteringen voor een hogere helderheid terwijl de kleuren getrouwer en pakkender in beeld komen. 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 werkelijk weergeeft. Als u beelden van deze kwaliteit wilt, kies dan **Aan**. Als u dat niet wilt, kies dan **Uit**.

Als **Uit** is geselecteerd, is de functie **Kleurtemperatuur** niet beschikbaar.

### Een kleurtemperatuur selecteren

De beschikbare opties voor de instelling van kleurtemperatuur\* verschillen per signaaltype.

1. **T1:** Met de hoogste kleurtemperatuur, T1, krijgen beelden meer een blauwe schijn dan bij andere instellingen.
2. **T2:** Maakt het beeld blauwachtig wit.
3. **T3:** De witte kleur behoudt de normale schakering.
4. **T4:** Maakt het beeld roodachtig wit.

### \*Meer informatie over de kleurtemperatuur:

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

### 3D-kleurbeheer

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

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

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

Kleurbeheer heeft zes reeksen (RGBCMY) kleuren die kunnen worden aangepast. Als u elke kleur selecteert kunt u onafhankelijk het bereik en verzadiging naar wens aanpassen.

Als u een testdisk heeft met diverse kleurttestpatronen, kunt u deze gebruiken om de kleurpresentatie op monitoren, tv's, projectors, enz. te controleren. U kunt een beeld van de disk op het scherm projecteren en vervolgens het menu **3D-kleurbeheer** gebruiken om wijzigingen aan te brengen.

De instellingen aanpassen:

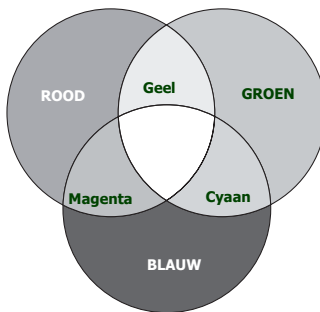
1. Ga naar het menu **BEELD** en selecteer **3D-kleurbeheer**.
2. Druk op **MODE/ENTER** op de projector of afstandsbediening en de pagina **3D-kleurbeheer** wordt weergegeven.
3. Selecteer **Primaire kleur** en druk op ◀ / ▶ om een kleur te kiezen uit Rood, Geel, Groen, Cyaan, Blauw of Magenta.
4. Druk op ▼ om **Tint** te markeren en druk op ◀ / ▶ om het bereik te selecteren. Het verhogen van het bereik betekent dat meer delen van de twee omliggende kleuren erbij horen.

Zie de afbeelding rechts om te zien hoe de kleuren samenhangen.

Als u bijvoorbeeld Rood kies 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.

5. Druk op ▼ om **Verzadiging** te selecteren en pas de waarden naar wens aan door te drukken op ◀ / ▶. Het effect van elke aanpassing is direct terug te zien in het beeld.

Als u bijvoorbeeld Rood kies 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 e betreffende kleur volledig uit het beeld. Als de verzadiging t hoog is wordt de betreffende kleur te sterk en onrealistisch.**

6. Druk op ▼ om **Versterking** te markeren en pas de waardes naar wens aan door te drukken op ◀/▶. Het contrastniveau van de geselecteerde primaire kleur wordt dan beïnvloed. Het effect van elke aanpassing is direct terug te zien in het beeld.
7. Herhaal stappen 3 tot en met 6 voor andere kleuraanpassingen.
8. Zorg dat u alle gewenste aanpassingen maakt.
9. Druk op **MENU/EXIT** om de instellingen op te slaan en het menu te sluiten.

## De presentatietimer instellen

Presentatietimer kan de presentatietijd op het scherm weergeven zodat u uw presentatie beter kunt indelen. Volg onderstaande stappen om deze functie te gebruiken:

1. Ga naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Presentatietimer** en druk op **MODE/ENTER** om de pagina **Presentatietimer** te openen.
2. Selecteer **Timerinterval** en bepaald de tijdsperiode door op ◀/▶ te drukken. De tijdsduur kan worden ingesteld van 1 tot 5 minuten in stappen van 1 minuut, en van 5 tot 240 minuten in stappen van 5 minuten.

 **Als de timer is ingeschakeld, start hij opnieuw met aftellen zodra het Timerinterval opnieuw is ingesteld.**

3. Druk op ▼ om **Timerweergave** te selecteren en kies of de timer op het scherm wordt getoond door te drukken op ◀/▶.

Selectie	Beschrijving
Altijd	Hiermee wordt de timer gedurende de gehele presentatietijd op het scherm weergegeven.
1 min/2 min/3 min	Geeft de timer op het scherm weer in de laatste 1/2/3 minute(n).
Nooit	Hiermee wordt de timer gedurende de gehele presentatietijd verborgen.

4. Druk op ▼ om **Timerpositie** te selecteren en stel de timerpositie in door te drukken op ◀/▶.

Linksboven → Linksonder → Rechtsboven → Rechtsonder

5. Druk op ▼ om **Aftelrichting** te markeren en selecteer de gewenste telrichting door te drukken op ◀/▶.

Selectie	Beschrijving
Optellen	Telt op vanaf 0 naar de ingestelde tijd.
Aftellen	Telt af vanaf de ingestelde tijd naar 0.

6. Druk op ▼ om **Herinnering voor geluid** te selecteren en kies of u de geluidsmelding wilt inschakelen door te drukken op ◀/▶. Als u **Aan** kiest, hoort u een dubbele pieptoon zodra de laatste 30 seconden van het af/optellen ingaan, en drie pieptonen als de timer is afgelopen.
7. Activeer de presentatietimer door te drukken op ▼ en druk op ◀/▶ om **Aan** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.

8. Er wordt een bevestiging weergegeven. Kies **Ja** en druk op **MODE/ENTER** op de projector of afstandsbediening ter bevestiging. U ziet het bericht "**Timer is ingeschakeld**" op het scherm. De timer start met aftellen als de timer aan staat.

### **Volg onderstaande stappen om de timer te stoppen:**

1. Ga naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Presentatietimer** en selecteer **Uit**. Druk op **MODE/ENTER**. Er wordt een bevestiging weergegeven.
2. Selecteer **Ja** en druk op **MODE/ENTER** ter bevestiging. U ziet het bericht "**Timer is uitgeschakeld**" op het scherm.

## Door pagina's scrollen vanaf de afstandsbediening

Sluit de projector met een USB-kabel op uw pc of notebook aan voordat u door pagina's gaat bladeren. Zie "[Aansluitingen](#)" op pagina 15 voor details.

U kunt software voor beeldweergave (op een aangesloten pc) die reageert op pagina omhoog/omlaag-opdrachten (zoals Microsoft PowerPoint) besturen door te drukken op **PAGE UP/PAGE DOWN** op de afstandsbediening.

Als door pagina's scrollen via de afstandsbediening niet werkt, controleer dan of de usb-aansluiting correct is aangebracht en of het stuurprogramma van de muis tot de laatste versie is bijgewerkt.

 Deze besturing op afstand functioneert niet in het besturingssysteem Microsoft® Windows® 98. Windows® XP of nieuwere besturingssystemen zijn aanbevolen.

## Het beeld stilzetten

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

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


## Het beeld verbergen

Als u wilt dat de aandacht van het publiek volledig op de presentator is gevestigd, kiest u **BLANK** op de projector of de afstandsbediening om het beeld op het scherm te verbergen. Het woord "**BLANK**" verschijnt in de hoek van het scherm als het beeld is verborgen. Wanneer deze functie wordt geactiveerd terwijl er verbinding is gemaakt met een audio-ingang, kunt u het achtergrondgeluid nog steeds horen.

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

Wanneer de huidige tijdsduur niet overeenkomt met uw persoonlijke wensen, selecteert u **Uitschakelen**.

Ongeacht of **Inactief-timer** is geactiveerd of uitgeschakeld, kunt u op de meeste toetsen op de projector of afstandsbediening drukken om het beeld te herstellen.

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


# De FAQ-functie gebruiken


Het menu **INFORMATIE** bevat mogelijke oplossingen voor problemen met beeldkwaliteit, installatie, gebruik van speciale functies en onderhoud.


Informatie uit de FAQ lezen:

1. Druk op ◀ / (?) op de projector of afstandsbediening of druk op **MENU/EXIT** om het OSD-menu te openen en druk op ◀ / ▶ om het menu **INFORMATIE** te selecteren.
2. Druk op ▼ om **FAQ - Beeld en installatie** of **FAQ - Functies en diensten** te selecteren.
3. Druk op **MODE/ENTER**.
4. Druk op ▲ / ▼ om het probleem te kiezen en druk op **MODE/ENTER** voor mogelijke oplossingen.
5. Sluit het OSD-menu af door op **MENU/EXIT** te drukken.

## Besturingstoetsen blokkeren


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

1. Druk op ▶ /  op de projector of op de afstandsbediening om naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Paneeltoetsblokkering** te gaan, en selecteer **Aan** door op ◀ / ▶ op de projector of afstandsbediening te drukken. Er wordt een bevestiging weergegeven.
2. Selecteer **Ja** en druk op **MODE/ENTER** ter bevestiging.

Hef de blokkering op door ▶ /  op de projector of afstandsbediening 3 seconden lang ingedrukt te houden.

U kunt de afstandsbediening ook gebruiken om het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Paneeltoetsblokkering** te openen druk op ◀ / ▶ om **Uit** te selecteren.



- **Toetsen op de afstandsbediening blijven beschikbaar als de paneeltoetsblokkering is ingeschakeld.**
- **Als u op  AAN/UIT drukt om de projector uit te schakelen zonder de paneeltoetsblokkering op te heffen, zijn de paneeltoetsen van de projector nog steeds geblokkeerd als de projector weer wordt ingeschakeld.**

## Gebruik op grote hoogte

Als u de projector gebruikt op een hoogte van 1500-3000m boven zeeniveau, en de temperatuur tussen 0°C-35°C ligt, wordt aanbevolen de **Hoogtemodus** te gebruiken.



**Gebruik Hoogtemodus niet als uw hoogte tussen 0 en 1500m ligt en de temperatuur tussen 0°C en 35°C. Als u onder zulke omstandigheden de modus inschakelt, wordt de projector te ver afgekoeld.**

Activeer zo de **Hoogtemodus**:

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



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

Als u de projector in andere dan deze extreme omstandigheden gebruikt, wordt het apparaat mogelijk automatisch uitgeschakeld om te voorkomen dat de projector oververhit geraakt. 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.

## Uw eigen startscherm maken

U kunt een vooraf ingesteld startscherm voor de projector kiezen, bijvoorbeeld het logo van BenQ of een blanco of blauw scherm. U kunt echter ook een eigen startscherm maken met een beeld dat vanaf uw computer of videoapparaat wordt geprojecteerd.

U kunt een eigen opstartscherm maken door het beeld dat u als opstartscherm wilt gebruiken te projecteren vanaf een computer of videoingang. De verdere stappen verlopen als volgt.

- Met de afstandsbediening
  1. Druk op **CAPTURE** op de afstandsbediening.
  2. Er wordt een bevestiging weergegeven. Druk nogmaals op **CAPTURE** of **MODE/ENTER**.
  3. Het bericht '**Scherm opslaan...**' verschijnt terwijl de projector het beeld verwerkt. Een ogenblik geduld.
  4. Wanneer het beeld is opgeslagen, verschijnt het bericht '**De opname is gelukt**' op het scherm. Het vastgelegde beeld wordt opgeslagen als **My Screen**.
  5. U kunt het vastgelegde beeld als opstartscherm gebruiken door **My Screen** in het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Opstartscherm** in te stellen en de projector opnieuw op te starten.
- Via het OSD-menu
  1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op ◀/▶ totdat het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis** geselecteerd is.
  2. Druk op ▼ om **My Screen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.
  3. Herhaal de stappen 2-5 uit het onderdeel "Met de afstandsbediening" om de afbeelding vast te leggen en op te slaan.

In de onwaarschijnlijke situatie dat het vastleggen mislukt, verandert u de doelaafbeelding.

## Het geluid aanpassen

De geluids aanpassingen, zoals hieronder beschreven, hebben invloed op de luidsprekers van de projector. Zorg dat u de aansluitingen op de audio-ingang van de projector kloppen. Zie "[Aansluitingen](#)" op pagina 15 voor informatie over het aansluiten van de audio-ingang.

### Het geluid dempen

Schakel het geluid tijdelijk uit:

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op ◀/▶ totdat het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd** is geselecteerd.
2. Druk op ▼ om **Geluidsinstellingen** te kiezen en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Geluidsinstellingen** wordt geopend.
3. Selecteer **Geluid uit** en druk op ◀/▶ om **Aan** te selecteren.

## Het geluid aanpassen

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

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

## Uitschakelen van Beltoon aan/uit

Beltoon uitschakelen:

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

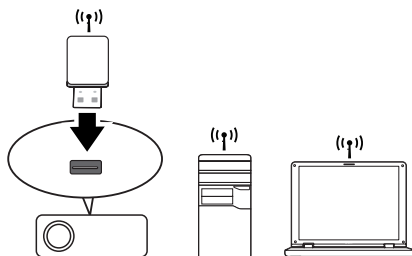


De enige manier om Beltoon aan/uit aan te passen, is door hier Aan of Uit te kiezen.

Het dempen van het geluid of het aanpassen van het geluidsniveau heeft geen invloed op de Beltoon aan/uit.

## De projector besturen via een lan-omgeving

U kunt de projector via een externe computer beheren en besturen, als deze computer correct is aangesloten op hetzelfde lokale netwerk.



## Draadloze verbinding

U kunt de projector draadloos verbinden als een BenQ draadloze dongle (optie) op de type-A usb-aansluiting van de projector wordt aangesloten. Vervolgens zijn nog enkele OSD-configuratiestappen nodig.

1. Zorg dat de projector is ingeschakeld.
2. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op ◀/▶ totdat het menu **SYSTEMINSTLL: Geavanceerd** geselecteerd is.
3. Druk op ▼ om **Draadloos lan** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.
4. Zorg dat de **Status** op **Verbinden** staat.
5. Zorg dat de **SSID**-informatie wordt weergegeven.



Er zijn meer draadloze instellingen beschikbaar op de pagina **Projectornetwerk Weergavesysteem > Beheer > Draadloos lan**.

## De projector op afstand bedienen via een webbrowser

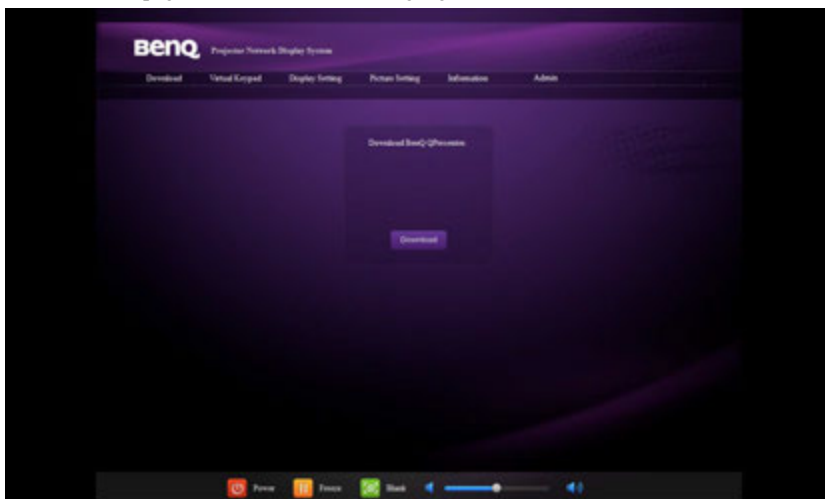
Zodra u het juiste ip-adres van de projector hebt en de projector op stand-by staat, kunt u op elke computer in hetzelfde lokale netwerk de projector bedienen.

- ☞ **Als u gebruik maakt van Microsoft Internet Explorer, zorg dan dat de versie 7.0 of hoger is.**
- De schermafbeeldingen in deze handleiding dienen slechts ter informatie, en kunnen afwijken van het daadwerkelijke ontwerp.**

1. Voer in de adresbalk van de browser het adres in van de projector en druk op Enter.



2. De hoofdpagina van het Projectornetwerk Weergavesysteem verschijnt. Deze webpagina biedt met één klik toegang tot diverse functies.

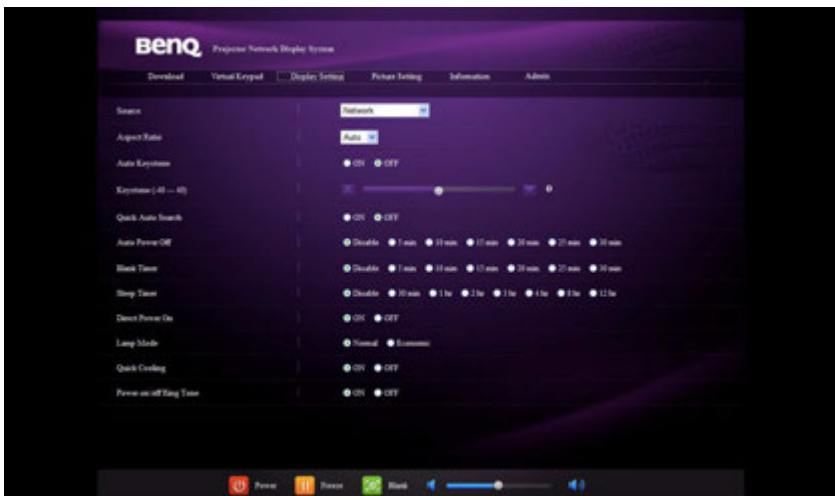


3. Klik op Downloaden om de Q Presenter-software op te slaan op de computer. Zie ["Beelden weergeven via Q Presenter"](#) op pagina 40 voor details.

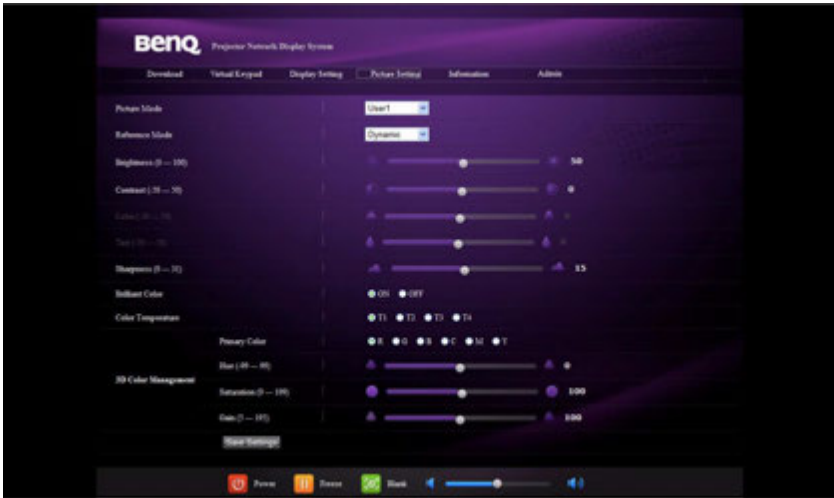
4. De pagina Virtuele toetsen toont virtuele toetsen waarmee u de projector kunt bedienen alsof u de fysieke toetsen op de projector gebruikt. Zie "[Projector](#)" op [pagina 10](#) voor informatie over het gebruik hiervan.



5. De pagina Weergave-instelling toont enkele OSD-menu-items waarmee u de projector kunt besturen of voor het aanpassen van het geprojecteerde beeld. Zie het hoofdstuk "[Menubewerkingen](#)" voor informatie over het gebruik.



- De pagina Beeldinstelling bevat alle OSD-menu-items van het menu **BEELD** om het geprojecteerde beeld aan te passen. Zie "2. BEELD menu" op pagina 49 voor informatie over het gebruik hiervan.



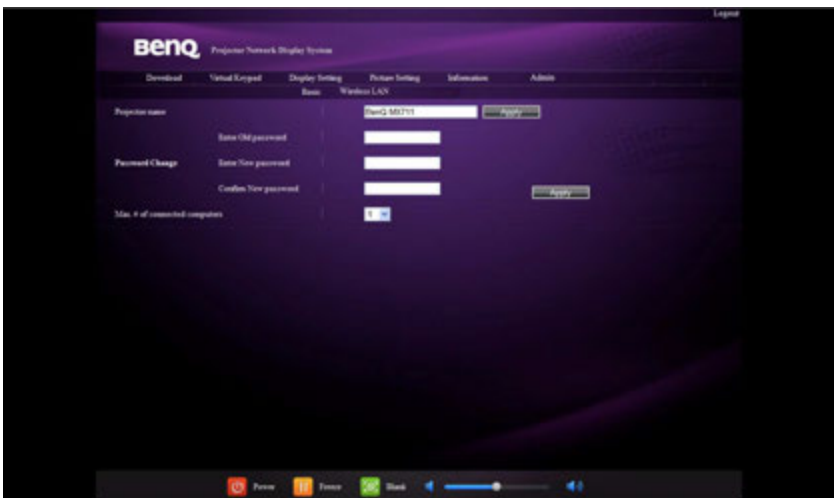
- De Informatiepagina toont informatie over de projectorstatus, netwerkstatus.



8. Om de Beheerpagina te kunnen openen, moet u een wachtwoord invoeren. De pagina bevat meer netwerkinstellingen. Het standaardwachtwoord is "0000". Als u het wachtwoord wilt veranderen, opent u de pagina Basis.




Op de pagina Basis kunt u het wachtwoord wijzigen en het maximum aantal verbonden computer instellen. Het aantal verbonden computer kan invloed hebben op de weergaveprestaties van het netwerk.

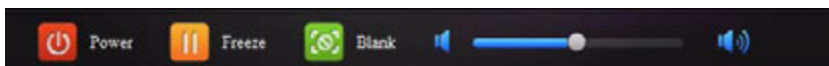


Op de pagina Draadloos lan kunt u de instellingen van het Draadloos lan instellen.



 De maximale lengte voor SSID is 16 bytes. Gebruik verschillende SSID's als meer dan twee projectors worden verbonden via een draadloos lan.

9. Deze sneltoetsen staan altijd op de webpagina om de projector te bedienen.



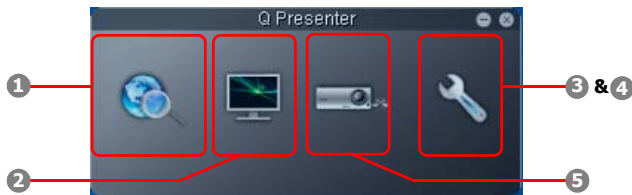
# Beelden weergeven via Q Presenter

## Q Presenter downloaden en installeren

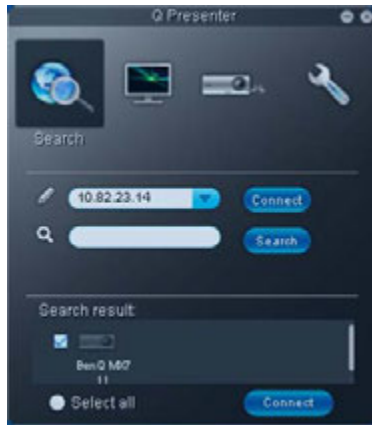
Q Presenter is een toepassing die wordt uitgevoerd op de host-pc. Hiermee kunt u de computer verbinden met een beschikbare netwerkprojector en de gegevens op de computer via een lokale netwerkverbinding naar de netwerkprojector sturen.

1. Open de hoofdpagina van het Projectornetwerk Weergavesysteem. Zie stappen 1-2 op pagina 35 voor details.
2. Klik op het pictogram Downloaden.
3. Als de download voltooid is, installeert u de software op de computer door op het exe-bestand te klikken. Volg de instructies op het scherm om de installatie te voltooien.
4. Start Q Presenter.

## Q Presenter gebruiken



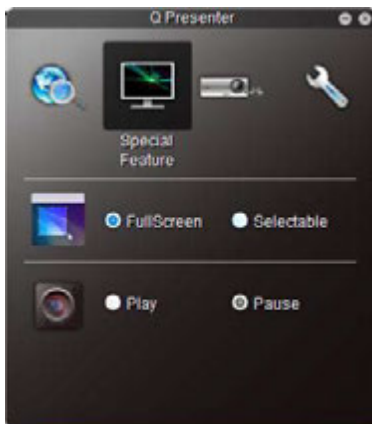
1. Met de Zoekpagina kunt u een projector zoeken en verbinding ermee maken.



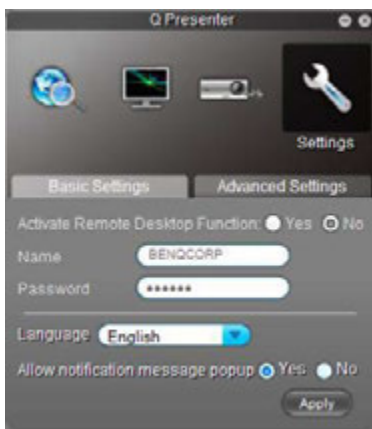
- Maak verbinding met een projector door het ip-adres van de projector in te voeren en klik op Verbinden.
- Zoek projectors door gewoon op Zoeken te klikken. Alle projectors op hetzelfde lokale netwerk worden getoond. Klik op de gewenste projector in de lijst met het Zoekresultaat en klik op Verbinden. U kunt ook een projectornaam invoeren en op Zoeken klikken.



- Op de pagina Speciale functies vindt u geavanceerde functies voor het beheren van de geprojecteerde beelden.

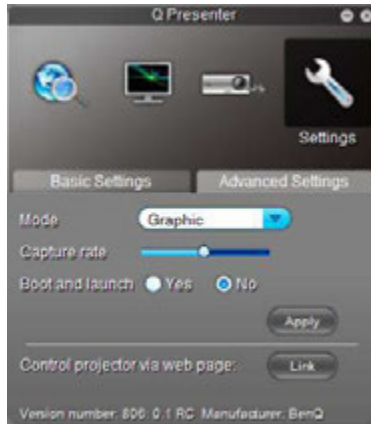


- Klik op Volledig scherm om op volledig scherm weer te geven.
  - Klik op Selecteerbaar om een gedeeltelijk scherm weer te geven. Er verschijnt een vierkant op het scherm. Pas de grootte aan en plaats het waar u wilt projecteren.
  - Pauzeer de projectie door te klikken op Pauzeren.
- Op de pagina Basisinstellingen kunt u Q Presenter configureren.



- Verander de schermtaal van Q Presenter door op de pijl-omlaag te klikken. Kies vervolgens een taal in de keuzelijst. Klik op Toepassen.
- Klik op Ja om toe te staan dat meldingen verschijnen. Klik op Toepassen.

4. Op de pagina Geavanceerde instellingen kunt u Q Presenter configureren.



- Geef foto's weer door op de pijl-omlaag te klikken. Kies vervolgens Graphic in de keuzelijst. Klik op Toepassen. Geef videoclips weer door op de pijl-omlaag te klikken. Kies vervolgens Video in de keuzelijst. Klik op Toepassen. Graphicmodus: slechtere beeldkwaliteit maar hogere overdrachtsnelheid. Videomodus: betere beeldkwaliteit maar lagere overdrachtsnelheid. De daadwerkelijke overdrachtsnelheid wordt echter bepaald door het actuele netwerkverkeer.
  - Pas de vastleggsnelheid aan met de schuifbalk. De bandbreedte van het netwerk kan de prestaties beïnvloeden.
  - Start Q Presenter bij het opstarten van besturingssysteem van de computer door te klikken op Ja bij Opstarten en starten. Klik op Toepassen.
  - Klik op Koppeling om naar de webpagina van Projectornetwerk Weergavesysteem te gaan.
5. Speciale functie
- Verbreek de verbinding met de projector(s) door op het pictogram Verbinding verbreken te klikken.



- **Zorg dat andere toepassingen voor externe besturing via het netwerk zijn uitgeschakeld voordat u Q Presenter gebruikt.**
- **De firewall op de pc moet worden uitgeschakeld zodat Q Presenter en Usb-weergave kunnen functioneren.**
- **Combinaties van draadloos toetsenbord en muis worden momenteel niet ondersteund door Pixelworks.**

# Presenteren via een usb-lezer

Deze functie geeft een diavoorstelling weer met de afbeeldingen op een usb-flashdrive, die in de projector is gestoken. Dankzij deze functie is geen computer meer nodig.

## Ondersteunde beeldformaten:

- JPEG(JPG)
- PNG
- TIFF
- BMP
- GIF

- ☞ • Een vierkant vak wordt getoond op niet-herkende tekens van bestandsnamen.
- Thaise bestandsnamen worden niet ondersteund.
- Bestanden in de formaten gif, tiff, png en bmp kunnen uitsluitend worden weergegeven als ze kleiner zijn dan WXGA (1280 x 800).
- Als een map meer dan 200 foto's bevat, worden alleen de eerste 200 foto's weergegeven.

## Ga als volgt te werk om de afbeeldingen in een diavoorstelling weer te geven:

1. Steek de usb-stick in de type-A usb-aansluiting van de projector.
2. De projector toont automatisch de miniatures. Of kies handmatig **Usb-lezer** op de ingangselectiebalk.

## Bij het bekijken van miniatures

voor	Druk op
map openen	Enter
door miniatures bladeren	vier pijltoetsen
terugkeren naar een vorige pagina	Auto
sluiten van Usb-lezer	Exit (Afsluiten)
schakelen naar een andere pagina	◀/▶
terugkeren naar de eerste pagina van die map	Back (Terug)
diavoorstelling starten	Slideshow (Diavoorstelling) als afbeelding is geselecteerd.
Usb-lezerinstellingen aanpassen	Setting (Instellingen)

## Tijdens diavoorstelling


voor	Druk op
naar vorige of volgende afbeelding gaan	◀/▶
het beeld 90 graden rechtsom/linksom draaien	▲/▼ (Draaien is tijdelijk; de oorspronkelijke ligging van de afbeelding wordt hersteld als u terugkeert naar miniatures)
terugkeren naar een vorige pagina	Auto
diavoorstelling starten/stoppen	Enter

## Instellingpagina

U kunt de volgorde van de bestanden en de instellingen van de Diavoorstelling aanpassen. Als u klaar bent, drukt u op OK om de instellingen op te slaan of op Annuleren om de wijzigingen te negeren.

# De projector uitschakelen

1. Druk op **AAN/UIT** en er verschijnt een melding die u om een bevestiging vraagt. Wanneer u niet binnen enkele seconden reageert, verdwijnt het bericht.
2. Druk nogmaals op **AAN/UIT**. De **POWER (Power-lampje)** knippert oranje en de lamp wordt uitschakeld. De ventilatoren blijven nog ongeveer 90 seconden draaien zodat de projector kan afkoelen.

 **Ter bescherming van de lamp reageert de projector niet op opdrachten tijdens het afkoelen. U kunt de afkoeltijd verkorten door de Snelkoelfunctie te activeren. Zie "Snelle afkoeling" op pagina 51 voor details.**

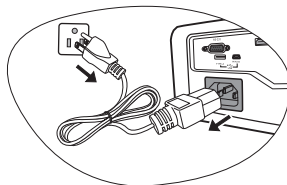
3. Zodra het afkoelen is voltooid, hoort u een "uitschakelgeluid". De **POWER (Power-lampje)** blijft oranje branden en de ventilatoren stoppen. Trek de stekker van het netsnoer uit het stopcontact.

 • Zie "Uitschakelen van Beltoon aan/uit" op pagina 34 voor details over het uitschakelen van de aan/uit-beltoon.

- Ter bescherming van de lamp gaan, als de projector niet op de juiste manier is afgesloten, de ventilatoren enkele minuten draaien als u de projector weer wilt starten.

Druk nogmaals op **AAN/UIT** om de projector te starten nadat de ventilatoren zijn gestopt en **POWER (Power-lampje)** oranje brandt.

- 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 **AAN/UIT** om de projector te starten nadat de ventilatoren zijn gestopt en **POWER (Power-lampje)** oranje brandt.

# Menubewerkingen

## Menusysteem

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





Hoofdmenu	Submenu	Opties	
<b>1. WEERGAVE</b>	Wandkleur	Uit/Lichtgeel/Roze/ Lichtgroen/Blauw/ Schoolbord	
	Beeldverhouding	Auto/Werkelijk/4:3/16:9/16:10	
	Keystone		
	Positie		
	Fase		
	Horizontale afmeting		
	Digitale zoom		
	3D sync	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aan/Uit (MX613ST)</li> <li>• DLP Link/NVIDIA 3D Vision/ Uit (MS612ST)</li> </ul>	
	3D sync omkeren	Uitschakelen/Omkeren	
	Lessjabloon	Schoolbord	Uit/Lettervorming/Werkblad/ Coördinatenkaart
Wit bord		Uit/Lettervorming/Werkblad/ Coördinatenkaart	
<b>2. BEELD</b>	Beeldmodus	Dynamisch/Presentatie/sRGB/Bioscoop/ Gebruikersmodus 1/Gebruikersmodus 2	
	Referentiemodus	Dynamisch/Presentatie/sRGB/Bioscoop	
	Helderheid		
	Contrast		
	Kleur		
	Tint		
	Scherpte		
	Brilliant Color	Aan/Uit	
	Kleurtemperatuur	T1/T2/T3/T4	
	3D-kleurbeheer	Primaire kleur	R/G/B/C/M/Y
		Tint	
		Verzadiging	
		Versterking	
Instellingen opslaan			
<b>3. INGANG</b>	Snel automatisch zoeken	Aan/Uit	
	Kleurruimteconversie	Auto/RGB/YUV	

Hoofdmenu	Submenu	Opties	
<b>4. SYSTEEMIN- STLL: Basis</b>	<b>Presentatietimer</b>	Timerinterval	1~240 minuten
		Timerweergave	Altijd/1 min/2 min/3 min/Nooit
		Timerpositie	Linksboven/Linksonder/ Rechtsboven/Rechtsonder
		Afelrichting	Aftellen/Optellen
		Herinnering voor geluid	Aan/Uit
		Aan/Uit	
	<b>Taal</b>		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 / Български / Hrvatski / Română / Suomi / Norsk / Dansk /Indonesian / Ελληνικά
	<b>Projectorpositie</b>		Tafel voor/Tafel achter/ Plafond achter/Plafond voor
	<b>Menu-instellingen</b>	Weergaveduur menu	5 sec./10 sec./15 sec./20 sec./ 25 sec./30 sec.
		Menupositie	Midden/Links bovenaan/ Rechts bovenaan/Rechts onderaan/Links onderaan
		Herinnering	Aan/Uit
	<b>Gebruiksinstellingen</b>	Direct inschakelen	Aan/Uit
		Automatisch uitschakelen	Uitschakelen/5 min./10 min./ 15 min./20 min./25 min./30 min.
		Inactief-timer	Uitschakelen/5 min./10 min./ 15 min./20 min./25 min./30 min.
		Slaaptimer	Uitschakelen/30 min./1 uur/ 2 uur/3 uur/4 uur/8 uur/12 uur
	<b>Externe ontvanger</b>		Voorkant+Bovenkant/ Bovenkant/Voorkant
	<b>Paneeltoetsblokkering</b>		Aan/Uit
	<b>Achtergrondkleur</b>		Zwart/Blauw/Paars/BenQ
	<b>Opstartscherm</b>		Zwart/Blauw/BenQ/My Screen
		<b>My Screen</b>	





Hoofdmenu	Submenu	Opties	
<b>5. SYSTEEMIN-STLL: Geavanceerd</b>	Snelle afkoeling	Aan/Uit	
	Hoogtemodus	Aan/Uit	
	Geluidsinstellingen	Geluid uit	Aan/Uit
		Volume	
		Beltoon aan/uit	Aan/Uit
	Lampinstellingen	Lampmodus	Normaal/Economisch
		Lamptimer herstellen	
		Equivalent lampuren	
	Beveiligingsinstellingen	Wachtwoord wijzigen	
		Beveiligingsinstellingen wijzigen	Inschakelblokkering
			Beginschermblokkering
	Baud-ratio	2400/4800/9600/14400/19200/38400/57600/115200	
	Testpatroon	Aan/Uit	
	Ondertitels	Ondertitels aan	Aan/Uit
		Ondertitelversie	OT1/OT2/OT3/OT4
	Stand-by-instellingen	Netwerk	Aan/Uit
		Beeldscherm-uit	Aan/Uit
Draadloos lan	Status		
	SSID		
	IP-adres		
	Verbindingsmodus		
	Instellingen herstellen		
<b>6. INFORMATIE</b>	FAQ - Beeld en installatie		
	FAQ - Functies en diensten		
	Huidige systeemstatus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingang</li> <li>• Beeldmodus</li> <li>• Resolutie</li> <li>• Kleursysteem</li> <li>• Equivalent lampuren</li> <li>• Firmware-versie</li> </ul>	

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



## Beschrijving van elk menu




Functie	Beschrijving
<b>Wandkleur</b>	<p>Corrigeer de kleur van het geprojecteerde beeld als het projectieoppervlak niet wit is. Zie "<a href="#">Wandkleur gebruiken</a>" op <a href="#">pagina 27</a> voor details.</p>
<b>Beeldverhouding</b>	<p>Er zijn diverse opties voor instelling van de beeldverhouding, afhankelijk van het apparaat waarvan het signaal afkomstig is. Zie "<a href="#">De beeldverhouding selecteren</a>" op <a href="#">pagina 25</a> voor details.</p>
<b>Keystone</b>	<p>Corrigeert eventuele keystone-fouten in het beeld. Zie "<a href="#">Keystone corrigeren</a>" op <a href="#">pagina 19</a> voor details.</p>
<b>Positie</b>	<p>De pagina wordt weergegeven waarop u de positie kunt aanpassen. U verplaatst het geprojecteerde beeld met de richtingspijlen. De waarden die onder aan de pagina worden weergegeven, veranderen elke keer als u op een knop drukt, totdat ze het maximum of minimum bereiken.</p> <p> <b>Deze functie is alleen beschikbaar als pc-sig-naal (analoog RGB) is geselecteerd.</b></p>
<b>Fase</b>	<p>Hiermee past u de klokfase aan om vervorming van het beeld te verminderen.</p>  <p> <b>Deze functie is alleen beschikbaar als pc-sig-naal (analoog RGB) is geselecteerd.</b></p>
<b>Horizontale afmeting</b>	<p>Stelt de horizontale breedte van het beeld in.</p> <p> <b>Deze functie is alleen beschikbaar als pc-sig-naal (analoog RGB) is geselecteerd.</b></p>
<b>Digitale zoom</b>	<p>Hiermee vergroot of verkleint u het geprojecteerde beeld. Zie "<a href="#">Vergroten en details zoeken</a>" op <a href="#">pagina 25</a> voor details.</p>
<b>3D sync (Meer op de volgende pagina...)</b>	<p>De projector bevat een 3D-functie, zodat u kunt genieten van films, video's en sport in 3D, nu nog realistischer doordat de beelden diepte krijgen. Draag een 3D-bril om beelden in 3D te kunnen zien.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Voor een pc-sig-naal Als de verticale frequentie 60Hz of 120Hz is en de geprojecteerde beelden met 3D-technologie zijn gemaakt, kies dan <b>Aan/NVIDIA 3D Vision/DLP Link</b> om de beelden in 3D weer te geven.</li> <li>• Voor een video-sig-naal Als de geprojecteerde beelden zijn gemaakt met 3D-technologie, kies dan <b>Aan</b> om de beelden in 3D weer te geven.</li> <li>• <b>NVIDIA 3D Vision</b> (alleen MS612ST) Kies dit item als u gebruik maakt van een NVIDIA 3D-bril, IR-zender, videokaart van NVIDIA en met NVIDIA compatibele 3D-games of 3D films met een corresponderende SW-speler. Ga naar de website van NVIDIA voor details over de systeemconfiguratie.</li> <li>• <b>DLP Link</b> (alleen MS612ST) Kies dit item als u gebruik maakt van een DLP 3D-bril, quad buffer videokaart (NVIDIA/ATI...) en een HQFS-bestand of dvd met corresponderende SW-speler.</li> </ul>



	Functie	Beschrijving
1. WEEERGAVE menu	3D sync (vervolg)	 <b>Als de functie 3D sync Aan staat:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De helderheid van het geprojecteerde beeld wordt minder.</li> <li>• De Beeldmodus kan niet worden aangepast.</li> <li>• De Keystone kan alleen worden aangepast binnen een beperkt aantal graden.</li> </ul>
	3D sync omkeren	Als u merkt dat de beelddiepte is omgedraaid, schakel dan deze functie in op het probleem te verhelpen.
	Lessjabloon	<p>Levert diverse patronen voor diverse onderwijsdoelinden.</p> <p>Kies eerst <b>Schoolbord</b> of <b>Wit bord</b> door op ▲/ ▼ te drukken en druk op ◀/ ▶ om het gewenste patroon te kiezen. Druk op <b>MODE/ENTER</b> om het patroon te activeren.</p>
2. BEELD menu	Beeldmodus	Met de vooraf ingestelde beeldmodi kunt u de instellingen van het projectorbeeld aanpassen aan het type programma. Zie " <a href="#">Een beeldmodus selecteren</a> " op pagina 27 voor details.
	Referentiemodus	Hiermee selecteert u een beeldmodus die voldoet aan uw beeldkwaliteitwensen en kunt u het beeld verder verfijnen op basis van de selecties onder aan dezelfde pagina. Zie " <a href="#">De Gebruikersmodus 1/Gebruikersmodus 2 modus instellen</a> " op pagina 27 voor details.
	Helderheid	Past de helderheid van het beeld aan. Zie " <a href="#">Aanpassen van Helderheid</a> " op pagina 28 voor details.
	Contrast	Stelt de mate van verschil tussen donker en licht in het beeld in. Zie " <a href="#">Aanpassen van Contrast</a> " op pagina 28 voor details.
	Kleur	<p>Hiermee past u het verzadigingsniveau van de kleuren aan -- de sterkte van elke kleur in een videobeeld. Zie "<a href="#">Aanpassen van Kleur</a>" op pagina 28 voor details.</p> <p> <b>Deze functie is alleen beschikbaar als een video-, S-video- of Component videosaal is geselecteerd.</b></p>
	Tint	<p>Hiermee past u de rode en groene kleurtonen van het beeld aan. Zie "<a href="#">Aanpassen van Tint</a>" op pagina 28 voor details.</p> <p> <b>Deze functie is alleen beschikbaar als een video- of S-videosignaal is geselecteerd en de systeemdeling NTSC is.</b></p>
	Scherpte	<p>Maakt het beeld scherper of onscherper. Zie "<a href="#">Aanpassen van Scherpte</a>" op pagina 28 voor details.</p> <p> <b>Deze functie is alleen beschikbaar als een video-, S-video- of Component videosaal is geselecteerd.</b></p>
	Brilliant Color	Zie " <a href="#">Aanpassen van Brilliant Color</a> " op pagina 28 voor details.
	Kleurtemperatuur	Er zijn vier instellingen voor kleurtemperatuur beschikbaar. Zie " <a href="#">Een kleurtemperatuur selecteren</a> " op pagina 28 voor details.
	3D-kleurbeheer	Zie " <a href="#">3D-kleurbeheer</a> " op pagina 29 voor details.
Instellingen opslaan	Slaat de instellingen voor de modus <b>Gebruikersmodus 1</b> of <b>Gebruikersmodus 2</b> op.	

	Functie	Beschrijving	
3. INANGANG menu	<b>Snel automatisch zoeken</b>	Zie "Schakelen tussen ingangsignalen" op pagina 24 voor details.	
	<b>Kleurruimteconversie</b>	Zie "De Kleurruimte veranderen" op pagina 24 voor details.	
4. SYSTEEMINSTELL.: Basis menu	<b>Presentatietimer</b>	Herinnert de spreker de presentatie binnen een bepaalde tijd af te ronden. Zie "De presentatietimer instellen" op pagina 30 voor details.	
	<b>Taal</b>	Hiermee stelt u de taal voor de schermmenu's in. Zie "De menu's gebruiken" op pagina 20 voor details.	
	<b>Projectorpositie</b>	U kunt de projector tegen het plafond of achter een scherm installeren, of met een of meerdere spiegels. Zie "Het kiezen van een plek" op pagina 13 voor details.	
	<b>Menu-instellingen</b>	<b>Weergaveduur menu</b>	Bepaalt hoe lang het menu op het scherm wordt weergegeven nadat u op de knop hebt gedrukt. U kunt een waarde tussen 5 en 30 seconden kiezen, in stappen van 5 seconden.
		<b>Menupositie</b>	Hiermee stelt u de positie van het schermmenu in.
		<b>Herinnering</b>	Zet de herinneringen aan of uit.
<b>Gebruiksinstellingen</b>	<b>Direct inschakelen</b>	Hiermee kan de projector automatisch inschakelen zodra er stroom staat op de stroomkabel.	
	<b>Automatisch uitschakelen</b>	Hiermee kan de projector automatisch worden uitgeschakeld als er na een ingestelde periode geen ingangssignaal is gedetecteerd. Zie "Instellen Automatisch uitschakelen" op pagina 55 voor details.	
	<b>Inactief-timer</b>	Bepaalt hoe lang een schermafbeelding wordt verborgen wanneer de functie Onderdrukken is geactiveerd. Als de ingestelde tijd is verstreken, wordt het beeld hersteld. Zie "Het beeld verbergen" op pagina 31 voor details.	
<b>Externe ontvanger</b>	<b>Slaaptimer</b>	Stelt de timer voor automatisch uitschakelen in. De timer kan worden ingesteld op een waarde tussen 30 minuten en 12 uur.	
	<b>Externe ontvanger</b>	Hiermee kunt u alle externe ontvangers of één specifieke externe ontvanger inschakelen op de projector.	

	Functie	Beschrijving
<b>4. SYSTEEMINSTELL: Basis menu</b>	<b>Paneeltoetsblokkering</b>	Schakelt alle paneeltoetsen op de projector in of uit, behalve  <b>AAN/UIT</b> en alle knoppen op de afstandsbediening. Zie " <a href="#">Besturingstoetsen blokkeren</a> " op pagina 32 voor details.
	<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. De volgende opties zijn beschikbaar: BenQ-logo, Mijn Scherm, Zwart scherm, Blauw scherm.
	<b>My Screen</b>	Hiermee slaat u het geprojecteerde beeld op als Mijn scherm. Zie " <a href="#">Uw eigen startscherm maken</a> " op pagina 33 voor details.  <b>In de onwaarschijnlijke situatie dat het vastleggen mislukt, verandert u de doelafbeelding.</b>
<b>5. SYSTEEMINSTELL: Geavanceerd menu</b>	<b>Snelle afkoeling</b>	Hiermee schakelt u de functie voor het snel afkoelen in en uit. Selecteer <b>Aan</b> om de functie in te schakelen. De projector koelt minder lang af: 30 seconden in plaats van de normale 90 seconden.
	<b>Hoogtemodus</b>	Een modus voor gebruik op grote hoogte. Zie " <a href="#">Gebruik op grote hoogte</a> " op pagina 32 voor details.
	<b>Geluidsinstellingen</b>	<b>Geluid uit</b> <b>Volume</b> <b>Beltoon aan/uit</b> Zie " <a href="#">Het geluid aanpassen</a> " op pagina 33 voor details.
	<b>Lampinstellingen</b>	<b>Lampmodus</b> Zie " <a href="#">Instellingen Lampmodus als Economisch</a> " op pagina 55 voor details. <b>Lamptimer herstellen</b> Zie " <a href="#">Stelt de lamptimer in op nul</a> " op pagina 59 voor details. <b>Equivalent lampuren</b> Zie " <a href="#">Het aantal lampuren onderzoeken</a> " op pagina 55 voor meer informatie over berekening van de totale gebruiksduur van de lamp.
	<b>Beveiligingsinstellingen</b>	<b>Wachtwoord wijzigen</b> U wordt gevraagd het huidige wachtwoord in te voeren voordat u het vervangt door een nieuw. Zie " <a href="#">De wachtwoordbeveiliging gebruiken</a> " op pagina 21 voor details. <b>Beveiligingsinstellingen wijzigen</b> <b>Inschakelblokkering</b> <b>Beginschermblokkering</b> Zie " <a href="#">De wachtwoordbeveiliging gebruiken</a> " op pagina 21 voor details.

Functie	Beschrijving
5. SYSTEEMINSTELL.: Geavanceerd menu	<p><b>Baud-ratio</b></p> <p>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.</p>
	<p><b>Testpatroon</b></p> <p>Kies <b>Aan</b> om de functie in te schakelen en de projector een rastertestpatroon te laten weergeven. Het helpt u met het aanpassen van de beeldgrootte en de focus zodat het geprojecteerde beeld niet vervormd is.</p>
	<p><b>Ondertitels</b></p> <p><b>Ondertitels aan</b> Activeert de functie door <b>Aan</b> te kiezen als het geselecteerde ingangssignaal ondertitels bevat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ondertitels: Een weergave van de dialoog, vertelling en geluidseffecten van tv-programma's en video's die worden meegezonden met het beeld (in programmagidsen vaak aangeduid met "CC").</li> </ul> <p> <b>Stel de beeldverhouding in op 4:3. Deze functie is niet beschikbaar als de beeldverhouding "16:9" of "Werkelijk" is.</b></p> <p><b>Ondertitelversie</b> Selecteert een gewenste ondertitelmodus. Bekijk ondertitels door OT1, OT2, OT3 OF OT4 te selecteren (OT1 geeft ondertitels weer in de primaire taal van uw regio).</p>
	<p><b>Stand-by-instellingen</b></p> <p><b>Netwerk</b> Kies <b>Aan</b> om de functie in te schakelen. De netwerkfunctie van de projector is beschikbaar als de projector op stand-by staat.</p> <p><b>Beeldscherm-uit</b> Kies <b>Aan</b> om de functie in te schakelen. De projector kan in de stand-bystand een vga-signaal leveren als op de aansluiting <b>COMPUTER-1</b> randapparatuur is aangesloten. Zie "<a href="#">Aansluitingen</a>" op pagina 15 voor meer informatie over aansluitingen.</p> <p> <b>Als deze functie is ingeschakeld wordt het stand-bystroomverbruik licht verhoogd.</b></p>
	<p><b>Draadloos lan</b></p> <p>Zie "<a href="#">De projector besturen via een lan-omgeving</a>" op pagina 34 voor details.</p>
	<p><b>Instll. herstellen</b></p> <p> <b>De volgende instellingen blijven behouden: Fase, Horizontale afmeting, Gebruikersmodus 1, Gebruikersmodus 2, Kleurruimteconversie, Taal, Projectorpositie, Hoogtemodus, Beveiligingsins Tellingen, SSID en Baud-ratio.</b></p>

Functie	Beschrijving
<b>FAQ - Beeld en installatie</b> <b>FAQ - Functies en diensten</b>	Geeft mogelijke oplossingen weer voor problemen die u misschien tegenkomt.
<b>6. INFORMATIE menu</b>  <b>Huidige systeemstatus</b>	<p><b>Ingang</b> Geeft de huidige signaalbron weer.</p> <p><b>Beeldmodus</b> Geeft de geselecteerde modus in het menu <b>BEELD</b> weer.</p> <p><b>Resolutie</b> Geeft de native resolutie van het ingangssignaal weer.</p> <p><b>Kleursysteem</b> Geeft de systeemindeling van de ingang aan: NTSC, PAL, SECAM, YUV of RGB.</p> <p><b>Equivalent lampuren</b> Geeft het aantal uur weer dat de lamp is gebruikt.</p> <p><b>Firmware-versie</b> Toont de firmware-versie van de projector.</p>

# Onderhoud

## Onderhoud van de projector

De projector heeft maar weinig onderhoud nodig. Het enige dat u regelmatig dient te doen, is de lens en behuizing schoonhouden.

Verwijder nooit onderdelen van de projector, met uitzondering van de lamp. Neem contact op met uw leverancier als er andere onderdelen vervangen dienen te worden.

### De lens reinigen


Reinig de lens als u vuil of stof op het oppervlak ziet.

- Verwijder stof met een fles met gecompriëerde 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 44) en trek de stekker van het netsnoer uit het stopcontact voordat u de behuizing gaat reinigen.

- Verwijder vuil of stof met een zachte, pluisvrije 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 62 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 verdient aanbeveling de projector in de oorspronkelijke of een gelijkwaardige verpakking te vervoeren. Als u de projector zelf draagt, dient u de originele verpakking of de meegeleverde zachte draagtas te gebruiken.

# Informatie over de lamp

## Het aantal lampuren onderzoeken

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

 Zie "**Instellingen Lampmodus als Economisch**" hieronder voor meer informatie over de modus **Economisch**.

Informatie over het aantal lampuur verkrijgen:

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op ◀/▶ om het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd** te selecteren.
  2. Druk op ▼ om **Lampinstellingen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Lampinstellingen** wordt geopend.
  3. U ziet informatie over **Equivalent lampuren** in het menu.
  4. Sluit het menu af door op **MENU/EXIT** te drukken.
- U kunt lampinformatie ook zien in het menu **INFORMATIE**.

## De levensduur van de lamp verlengen

De projectielamp is een verbruiksitem dat ongeveer 3000-4000 uur meegaat bij normaal gebruik. Door de volgende instellingen in het OSD-menu te veranderen kunt u de levensduur van de lamp maximaliseren.

- **Instellingen Lampmodus als Economisch**

Als u de modus **Economisch** gebruikt wordt het systeemgeluid en stroomverbruik verminderd met 20%. Als de modus **Economisch** is geselecteerd wordt het licht verminderd en worden de geprojecteerde beelden donkerder.

Als u de projector in de modus **Economisch** schakelt, komt tevens de levensduur van de lamp ten goede. Stel de modus **Economisch** in door naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Lampinstellingen > Lampmodus** te gaan en op ◀/▶ te drukken.

- **Instellen Automatisch uitschakelen**

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

Stel **Automatisch uitschakelen** in door naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Gebruiksinstellingen > Automatisch uitschakelen** te gaan en druk op ◀/▶. De tijdsduur kan worden ingesteld van 5 t/m 30 minuten, in stappen van 5 minuten. Als de ingestelde tijdsduur niet overeenkomt met uw persoonlijke wensen, kies dan **Uitschakelen**. De projector wordt niet automatisch binnen een bepaalde periode uitgeschakeld.




# De timing van de lampvervangning

Wanneer het **LAMP (waarschuingslampje)** van de lamp rood oplicht of wanneer er een bericht in het scherm wordt weergegeven dat aangeeft dat u de lamp dient te 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://lamp.benq.com> voor een vervangende lamp.

 **De LAMP (waarschuingslampje lamp) en TEMP (waarschuingslampje temperatuur) gaan branden als de lamp te heet wordt. Zet de stroom uit en laat de projector 45 minuten afkoelen. Wanneer deze waarschuingslampjes nog steeds branden nadat de stroom weer is ingeschakeld, dient u contact op te nemen met uw leverancier. Zie "Indicatoren" op pagina 60 voor details.**

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

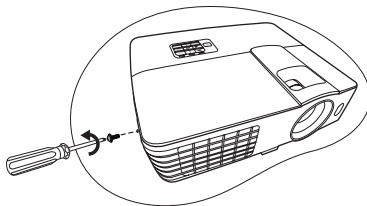
Status	Bericht
<p>Installeer een nieuwe lamp voor optimale prestaties. Als de projector meestal op de modus <b>Economisch</b> is ingesteld (zie "<a href="#">Het aantal lampuren onderzoeken</a>" op pagina 55), kunt u de projector nog blijven gebruiken totdat de volgende lampuurwaarschuwing verschijnt.</p> <p>Druk op <b>ENTER</b> om het bericht te negeren.</p>	
<p>Het wordt ten zeerste aanbevolen dat u de lamp vervangt. De lamp is een verbruiksartikel. De helderheid van de lamp vermindert na verloop van tijd. Dit is normaal. U kunt de lamp vervangen als de helderheid aanzienlijk is afgenomen.</p> <p>Druk op <b>ENTER</b> om het bericht te negeren.</p>	
<p>De lamp <b>MOET</b> worden vervangen voordat de projector opnieuw normaal functioneert.</p> <p>Druk op <b>ENTER</b> om het bericht te negeren.</p>	

 "XXXX" in de bovenstaande berichten zijn getallen die per model kunnen afwijken.



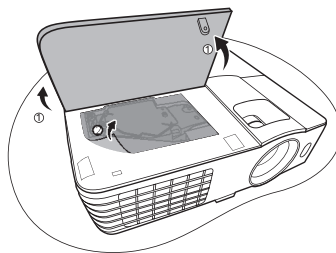
## De lamp vervangen

- ⚠ • 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 verwijderd 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.
1. Schakel het apparaat uit en trek de stekker van de projector uit het stopcontact. Als de lamp heet is, laat u de lamp eerst ongeveer 45 minuten afkoelen om brandwonden te voorkomen.
- 
2. Draai de schroef los die de lampklep aan zijkant van de projector bevestigt totdat de lampklep los komt.

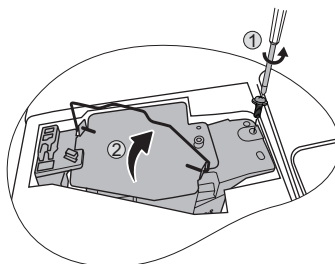


3. Verwijder het deksel.

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



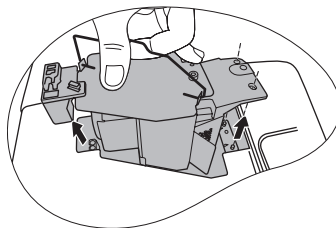
4. Verwijder de beschermingslaag en leg deze weg.
5. Draai de schroeven van de lamp los.
6. Trek aan de handgreep zodat deze rechtop staat.



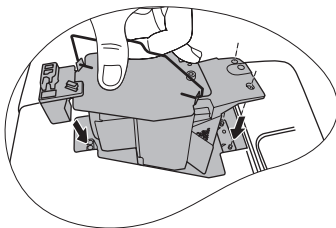
- 
7. Trek met de handgreep de lamp langzaam uit de projector.



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



- 
8. Laat de nieuwe lamp zakken zoals is aangegeven in de afbeelding.

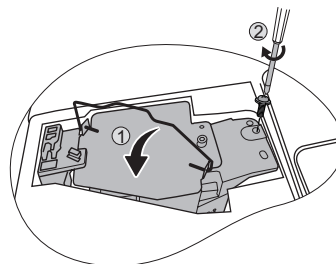


- 
9. Draai de schroeven van de lamp weer vast.

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

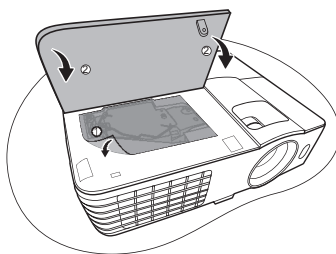


- **Een losse schroef kan tot een slechte verbinding leiden, met storingen tot gevolg.**
- **Draai de schroef niet te vast.**



- 
11. Vervang de nieuwe beschermingslaag die bij de nieuwe lamp hoort.

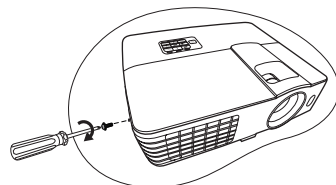
12. Plaats het lampdeksel terug.



- 
13. 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.**



14. Sluit de stroom weer aan en start de projector opnieuw op.



**Schakel de stroom nooit in wanneer het deksel van de lamp is verwijderd.**

**Stelt de lamptimer in op nul**

15. Open nadat het startlogo is verschenen, het schermmenu. Ga naar het menu

**SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Lampinstellingen.** Druk op **MODE/ENTER.**

De pagina **Lampinstellingen** wordt weergegeven. Selecteer **Lamptimer herstellen.**




Er verschijnt een waarschuwingsbericht waarin u wordt gevraagd de lamptimer te

herstellen. Selecteer **Reset** en druk op **MODE/ENTER.** De lamptijd wordt op "0" gezet.



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

# Indicatoren

Lampje			Status & beschrijving
POWER 	TEMP 	LAMP 	
Situaties gerelateerd aan de stroomtoevoer			
<b>Oranje</b>	<b>Uit</b>	<b>Uit</b>	Stand-bymodus
<b>Groen Knippert</b>	<b>Uit</b>	<b>Uit</b>	Opstarten.
<b>Groen</b>	<b>Uit</b>	<b>Uit</b>	Normale werking.
<b>Oranje Knippert</b>	<b>Uit</b>	<b>Uit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>De projector dient 90 seconden af te koelen omdat deze niet op de normale manier is afgesloten, zonder het normale afkoelproces.</li> <li>De projector dient 90 seconden af te koelen nadat de stroom is uitgeschakeld.</li> <li>De projector is automatisch afgesloten. Als u de projector opnieuw probeert te starten, wordt deze opnieuw afgesloten. Neem contact op met uw leverancier voor hulp.</li> </ul>
Situaties gerelateerd aan de lamp			
<b>Oranje Knippert</b>	<b>Uit</b>	<b>Rood</b>	De projector is automatisch afgesloten. Als u de projector opnieuw probeert te starten, wordt deze opnieuw uitgeschakeld. Neem contact op met uw leverancier voor hulp.
<b>Uit</b>	<b>Uit</b>	<b>Rood</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>De projector dient 90 seconden af te koelen. <b>Of</b></li> <li>Neem contact op met uw leverancier voor hulp.</li> </ol>
Situaties gerelateerd aan de temperatuur			
<b>Uit</b>	<b>Rood</b>	<b>Uit</b>	De projector is automatisch uitgeschakeld. Als u de projector opnieuw probeert te starten, wordt deze opnieuw afgesloten. Neem contact op met uw leverancier voor hulp.
<b>Uit</b>	<b>Rood</b>	<b>Rood</b>	
<b>Uit</b>	<b>Rood</b>	<b>Groen</b>	
<b>Uit</b>	<b>Rood</b>	<b>Oranje</b>	
<b>Rood</b>	<b>Rood</b>	<b>Rood</b>	
<b>Rood</b>	<b>Rood</b>	<b>Groen</b>	
<b>Rood</b>	<b>Rood</b>	<b>Oranje</b>	
<b>Groen</b>	<b>Rood</b>	<b>Rood</b>	
<b>Groen</b>	<b>Rood</b>	<b>Groen</b>	
<b>Groen</b>	<b>Rood</b>	<b>Oranje</b>	
<b>Oranje</b>	<b>Rood</b>	<b>Rood</b>	
<b>Oranje</b>	<b>Rood</b>	<b>Groen</b>	
<b>Oranje</b>	<b>Rood</b>	<b>Oranje</b>	
<b>Uit</b>	<b>Groen</b>	<b>Rood</b>	
<b>Uit</b>	<b>Groen</b>	<b>Groen</b>	

# Problemen oplossen

## ⑦ 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).
De projector werd aangezet tijdens het afkoelen.	Wacht tot de projector volledig is afgekoeld.

## ⑦ 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.	Kies het juiste ingangssignaal met de knop <b>SOURCE</b> op de projector of afstandsbediening.
De lensklep is nog gesloten.	Open de lensklep.

## ⑦ Onscherp beeld

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

## ⑦ De afstandsbediening werkt niet

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

## ⑦ Het wachtwoord is onjuist

Oorzaak	Oplossing
U bent het wachtwoord vergeten.	Zie " <a href="#">De procedure voor het oproepen van het wachtwoord starten</a> " op pagina 22 voor details.

# Specificaties

## Projectorspecificaties

 Alle specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd.

### Optische specificaties

Resolutie  
(MS612ST)  
800 x 600 SVGA  
(MX613ST)  
1024 x 768 XGA

Weergavesysteem  
1-CHIP DMD

Lens F/waarde  
F = 2,6–2,78

Lamp  
(MS612ST)  
Lamp van 190 W  
(MX613ST)  
Lamp van 210 W

### Elektrische specificaties

Stroomtoevoer  
AC100–240V, 3,8 A, 50-60 Hz (automatisch)  
Energieverbruik  
(MS612ST)  
310 W (max); < 1 W (stand-by)  
(MX613ST)  
336 W (max); < 1 W (stand-by)

### Mechanische specificaties

Gewicht  
2,8 Kg (6,2 lbs)

### Uitgangen

RGB-uitgang  
D-Sub 15-pins (contrastekker) x 1  
Luidspreker  
(Stereo) 10 watt x 1  
Audiosignaaluitgang  
PC-audiojack x 1

### Bediening

Seriële bediening via RS-232  
9 pins x 1  
IR-ontvanger x 2

### Ingangen

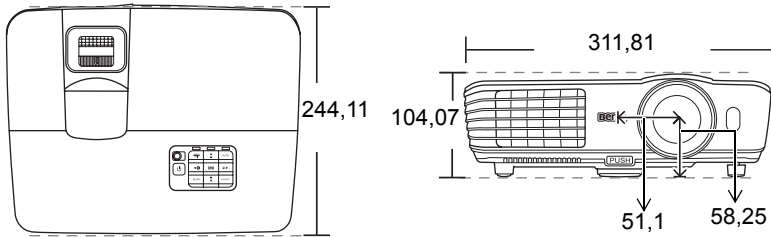
Computeringang  
RGB-ingang  
D-Sub 15-pins (contrastekker) x 1  
Videosingaalingang  
S-VIDEO  
Mini DIN 4-pin poort x 1  
VIDEO  
RCA jack x 1  
SD/HDTV-signaalingang  
Analoog - Component RCA jack x 3  
(via RGB-ingang)  
Digitaal - HDMI V1.3 x 1  
Audiosingaalingang  
Audio-ingang  
PC-audiojack x 1  
RCA-audiojack (L/R) x 2  
Usb-poorten (type-A x 1; mini-B x 1)

### Omgevingsfactoren

Bedrijfstemperatuur  
0°C–40°C op zeeniveau  
Relatieve vochtigheid in bedrijf  
10%–90% (zonder condens)  
Bedrijfshoogte  
0–1499 m bij 0°C–35 °C  
1500–3000 m bij 0°C–30°C  
(met Hoogtemodus aan)

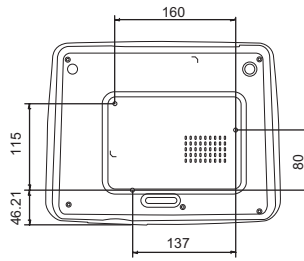
# Afmetingen

311,81 mm (B) x 104,07 mm (H) x 244,11 mm (D)

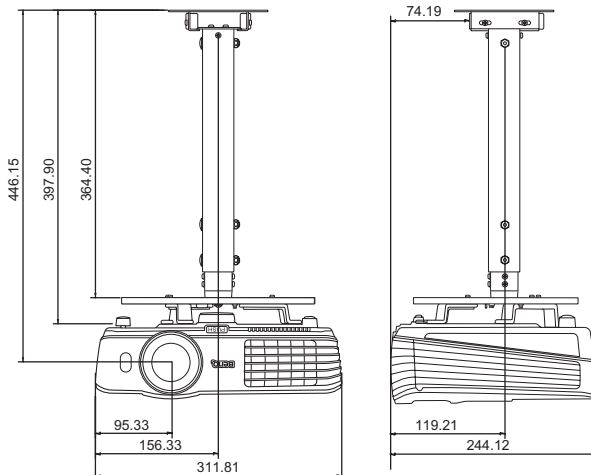


# Plafondmontage

Schroef voor  
plafondmontage:  
M4 x 8 (max. L = 8 mm)



Eenheid: mm



# Timing-diagram

## Ondersteunde timing voor PC-sigitaal


Resolutie	Modus	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelrequentie (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
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
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
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
1024 x 576	BenQ	60,0	35,820	46,966
1024 x 600	BenQ	64,995	41,467	51,419
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
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
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
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768@75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00
640 x 480	VGA_120*	119,518	61,910	52,500
800 x 600	SVGA_120*	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_120*	119,804	98,958	137,750

 \*Ondersteunde timing voor 3D-functie.




## Ondersteunde timing voor HDMI (HDCP)-ingang

Resolutie	Modus	Verticale frequentie (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
	VGA_120*	119,518	61,910	52,500
720 x 400	VGA_70	70,087	31,469	28,3221
800 x 600	SVGA_56	56,250	35,156	36,000
	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*	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*	119,989	97,551	115,5
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000
1280 x 768	1280 x 768_60*	60	47,396	68,25
	1280 x 768_60*	59,870	47,776	79,5
	1280 x 768_75	74,893	60,289	102,25
	1280 x 768_85	84,837	68,633	117,50
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
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*	60	55,469	88,75
	WXGA+_60*	59,887	55,935	106,500
	WXGA+_75	74,984	70,635	136,75
	WXGA+_85	84,842	80,430	157,000
1400 x 1050	SXGA+_60*	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680x1050_60	59,883	64,674	119,000
		59,954	65,290	146,250
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768@75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00
1024 x 576@60Hz	Notebook Timing*	60,00	35,820	46,996
1024 x 600@65Hz	Notebook Timing	64,995	41,467	51,419

 \*Ondersteunde timing voor 3D-functie.


Timing	Resolutie	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixel frequentie (MHz)	Opmerking
480i	720 (1440) x 480*	59,94	15,73	27	alleen voor HDMI
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	alleen voor 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
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25	HDMI/DVI
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25	HDMI/DVI
1080/24P	1920 x 1080	24	27,00	74,25	HDMI/DVI
1080/25P	1920 x 1080	25	28,125	74,25	HDMI/DVI
1080/30P	1920 x 1080	30	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

 Een signaal van 1080i(1125i)@60Hz of 1080i(1125i)@50Hz kan resulteren in een licht trillend beeld.

\*Ondersteunde timing voor 3D-functie.

## Ondersteunde timing voor Component-YPbPr signaal


Timing	Resolutie	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixel frequentie (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	27,00	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

 Een signaal van 1080i(1125i)@60Hz of 1080i(1125i)@50Hz kan resulteren in een licht trillend beeld.

\*Ondersteunde timing voor 3D-functie.

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

Videomodus	Horizontale frequentie (kHz)	Verticale frequentie (Hz)	Frequentie kleursubdrager (MHz)
NTSC*	15,73	60	3,58
PAL	15,63	50	4,43
SECAM	15,63	50	4,25 of 4,41
PAL-M	15,73	60	3,58
PAL-N	15,63	50	3,58
PAL-60	15,73	60	4,43
NTSC4.43*	15,73	60	4,43

 \*Ondersteunde timing voor 3D-functie.

# 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 manifesteren.

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

Belangrijk: De bovenstaande garantie vervalt indien de klant heeft nagelaten het product te gebruiken overeenkomstig 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 1500m. 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 2010 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

Op deze BenQ-projector rusten de volgende patenten:

In de V.S. de patenten 6,837,608; 7,275,834; 7,181,318. In Taiwan de patenten 202690; 205470; I228635; I259932.

In China de patenten ( 中国发明专利 ) ZL01143168.7; ZL03119907.0; ZL200510051609.2

# Voorschriften

## FCC statement (for United States users)

**KLASSE B:** Deze apparatuur genereert en gebruikt radiofrequentie-energie en kan deze uitstralen en kan, indien niet geïnstalleerd en gebruikt volgens de instructies, schadelijke interferentie van radiocommunicatie veroorzaken. Er is echter geen garantie dat er geen interferentie zal optreden in specifieke installaties. Als deze apparatuur schadelijke interferentie aan radio- of televisieontvangst veroorzaakt, wat kan worden vastgesteld door de apparatuur in en uit te schakelen, kan de gebruiker proberen de interferentie met behulp van een of meer van de volgende maatregelen te corrigeren:

- Richt de ontvangstantenne anders of verplaats deze.
- Vergroot de afstand tussen het apparaat en de ontvanger.
- Sluit de apparatuur aan op een stopcontact dat tot een ander circuit behoort dan dat van de ontvanger.
- Raadpleeg de leverancier of een ervaren radio-/televisiemonteur.

## EEC-verklaring (voor gebruikers in de Europese Unie)

Dit apparaat voldoet aan de vereisten van de Richtlijnen van de Raad betreffende de onderlinge aanpassing van de wetgeving van de lidstaten inzake elektromagnetische compatibiliteit (2004/108/EC), Lage voltages Richtlijn (2006/95/EC), betreffende de beperkingen van het gebruik van bepaalde gevaarlijke stoffen in elektrische en elektronische apparatuur (2002/95/EC), Turkse EEE Richtlijn, Verordening (EG) nr. 1275/2008 tot vaststelling van uitvoeringsbepalingen van Richtlijn 2005/32/EC van het Europees Parlement en de Raad, wat betreft voorschriften inzake ecologisch ontwerp voor het elektriciteitsverbruik van elektrische en elektronische huishoud- en kantoorapparatuur in de stand-by-stand en de uit-stand, en Richtlijn 2009/125/EC van het Europees Parlement en de Raad betreffende de totstandbrenging van een kader voor het vaststellen van eisen inzake ecologisch ontwerp voor energiegerelateerde producten.

## WEEE-richtlijn

**Regels betreffende afgedankte elektrische en elektronische apparatuur voor gebruikers van particuliere huishoudens.**

Dit symbool geeft aan dat het product niet met het huishoudelijke afval kan worden aangeboden. U moet uw afgedankte apparatuur inleveren bij de diensten die de terugname en het recyclen van elektrische en elektronische apparatuur organiseren. Neem voor meer informatie over het recyclen van deze apparatuur contact op met de plaatselijke autoriteiten, de winkel waar u het apparaat hebt gekocht of uw afvaldienst. Door het recyclen van de materialen worden natuurlijke hulpbronnen behouden en helpt u de natuur en de volksgezondheid te beschermen.



## Toegankelijkheidseisen voor de Rehabilitation Act van 1973, Sectie 508

Aangezien BenQ vol ijver let op de toegankelijkheid van haar producten, kunnen we overheden steunen die kiezen voor toegankelijke technologie. De lcd-beeldschermen van BenQ voldoen aan de richtlijnen van Sectie 508 en bevatten onderstaande hulpfuncties:

- Beeldschermen van BenQ bevatten gekleurde "Power"-indicatoren. Als de indicator groen is, betekent dit dat het beeldscherm volledig is ingeschakeld. Als de indicator geel of oranje is, betekent dit dat het beeldscherm op standby of in de slaapstand is geschakeld, en minder dan 2W elektriciteit gebruikt.
- Beeldschermen van BenQ bevatten diverse vooraf ingestelde instellingen voor knippervrije timingfrequenties, zodat het beeld van het beeldscherm goed leesbaar is. De standaard timinginstelling wordt automatisch ingeschakeld als het beeldscherm wordt ingeschakeld, zodat de gebruiker niet wordt lastig gevallen met gedoe.
- Beeldschermen en projectors van BenQ bevatten opties voor het aanpassen van helderheid en contrast, zodat tekst en foto's aangepast kunnen worden weergegeven, om in te kunnen springen op de wensen van mensen met een visuele beperking. Andere soortgelijke aanpassingen zijn beschikbaar via de On-Screen Display (OSD)-menu's op de producten.
- Beeldschermen en projectors van BenQ bevatten voor de gebruiker toegankelijke kleurinstellingen, zoals selectie van kleurtemperatuur (Beeldscherm: 5800K, 6500K en 9300K, Projector: 5500K, 6500K, 7500K en 9300K), met een breed scala aan contrastniveaus.
- Multimediabeeldschermen en projectors van BenQ hebben meestal één of twee luidsprekers voor geluid, zodat gebruikers (zelfs mensen met een auditieve beperking) interactie kunnen hebben met aangesloten computersystemen. Bediening van de luidsprekers zit meestal op het frontje.
- Firmware voor beeldschermen en projectors van BenQ bevat unieke productinformatie, zodat computersystemen producten van BenQ kunnen herkennen en de Plug-and-Play-functie kunnen activeren als ze worden aangesloten.
- Alle beeldschermen en projectors van BenQ zijn compatibel met de PC99 norm. Aansluitingen zijn bijvoorbeeld gemarkeerd met kleuren, zodat gebruikers eenvoudig randapparatuur op computersystemen kunnen aansluiten.
- Enkele modellen beeldschermen en projectors van BenQ bevatten extra usb- en dv-poorten voor het aansluiten van meer apparatuur, zoals een speciale koptelefoon voor mensen met een auditieve beperking.
- Alle beeldschermen en projectors van BenQ worden geleverd met een gebruikershandleiding op een compact disk, die eenvoudig kan worden gelezen met commerciële software zoals Adobe Reader via een aangesloten computersysteem. Deze documenten zijn ook beschikbaar op de website van BenQ ([www.BenQ.com](http://www.BenQ.com)). Andere soorten documenten zijn eventueel op verzoek beschikbaar.
- De klantenservice van BenQ geeft antwoord en hulp voor alle klanten, via telefoon, post, e-mail of website.