



MS53 I/MX532/MW533/MH534/MS52 I H/
TW533/TH534

Digital Projector

Gebruikershandleiding



V1.02

Inhoudsopgave

Belangrijke

veiligheidsinstructies.... 3

Inleiding..... 7

Eigenschappen van de projector7

Inhoud van de verpakking8

Buitenkant van de projector..... 10

De projector

positioneren..... 16

Een locatie kiezen 16

De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen..... 17

Aansluitingen..... 20

Een computer of beeldscherm aansluiten21

Videobronapparaten aansluiten22

Bediening 26

De projector opstarten26

Het geprojecteerde beeld aanpassen27

De menu's gebruiken30

De projector beveiligen.....31

Schakelen tussen ingangssignalen.....33

Vergroten en details zoeken34

De beeldverhouding selecteren.....35

Het beeld optimaliseren36

De presentatietimer instellen.....40

Externe oproepbewerkingen.....41

Het beeld verbergen41

Het beeld stilzetten41

Gebruik op grote hoogte.....42

Het geluid aanpassen42

De menuweergave van de projector aanpassen.....43

De lampspaarmodus selecteren..... 43

De projector uitschakelen..... 44

Menubediening 45

Onderhoud 58

Onderhoud van de projector 58

Informatie over de lamp 59

Problemen oplossen .. 67

Specificaties 68

Afmetingen 69

Installatie met plafondmontage..... 69

Timingtabel..... 70

Informatie over

garantie en

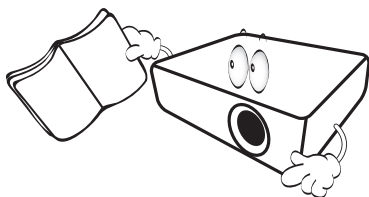
auteursrechten 74

Belangrijke veiligheidsinstructies

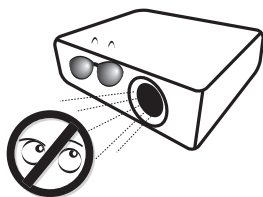
Uw projector is ontwikkeld en getest volgens de nieuwste veiligheidsnormen voor IT-apparatuur. Voor een veilig gebruik van dit product dient u echter de instructies in deze handleiding en op het product nauwkeurig op te volgen.

Veiligheidsinstructies

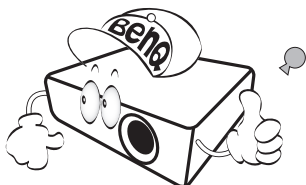
1. **Lees deze handleiding aandachtig door voordat u de projector gebruikt.** Bewaar de handleiding voor toekomstig gebruik.



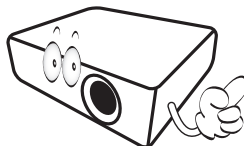
2. **Kijk tijdens het gebruik niet direct in de lens van de projector.** De sterke lichtstraal kan uw ogen beschadigen.



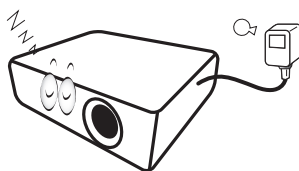
3. **Laat reparatie- of onderhoudswerkzaamheden over aan een bevoegd technicus.**



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



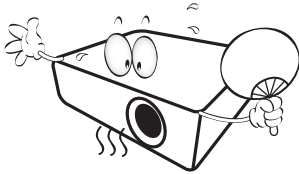
5. In sommige landen is de lijnspanning NIET stabiel. In sommige landen is de netspanning ongelijkmatig. Hoewel deze projector normaal werkt bij een netspanning van 100 tot 240 V (wisselstroom), kan het apparaat uitvallen wanneer zich een stroomstoring of een spanningspiek van ± 10 V voordoet. **In gebieden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



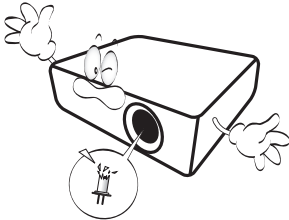
6. Plaats geen voorwerpen voor de projectielens als de projector wordt gebruikt. Deze voorwerpen kunnen oververhitten of vervormen of kunnen zelfs brand veroorzaken.

Veiligheidsinstructies (vervolg)

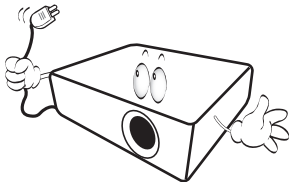
7. De lamp wordt erg heet tijdens het gebruik. Laat de projector ongeveer 45 minuten afkoelen voordat u de lamp vervangt.



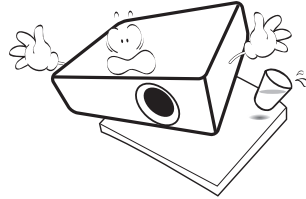
8. Gebruik de lamp niet langer dan de voorgeschreven levensduur. Als u de lamp toch langer gebruikt, kan deze in zeldzame gevallen breken.



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

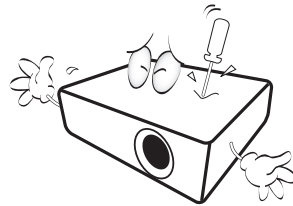


10. Plaats dit product niet op een onstabiel wagentje, een onstabiele standaard of een wankelende tafel. Het product kan vallen en ernstig worden beschadigd.



11. Probeer deze projector niet zelf te demonteren. De onderdelen in het apparaat staan onder hoge spanning die levensgevaarlijk is als u ze aanraakt.

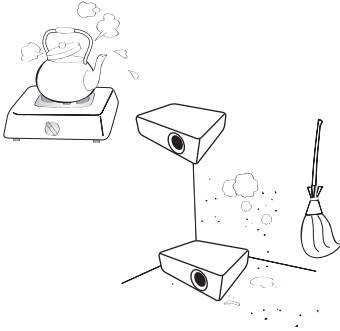
U mag nooit andere afdekkingen losmaken of verwijderen. Laat reparaties uitsluitend over aan gekwalificeerde professionele reparateurs.



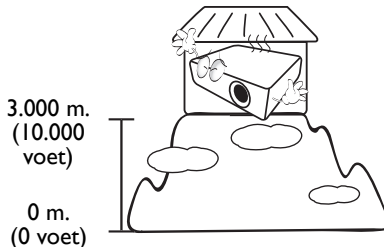
12. Wanneer u de projector gebruikt, is het mogelijk dat u warme lucht en een bepaalde geur opmerkt bij het ventilatierooster. Dit is een normaal verschijnsel en geen defect.

Veiligheidsinstructies (vervolg)

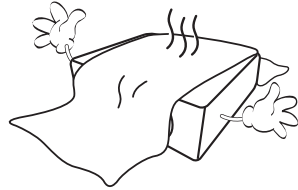
13. Plaats de projector niet in de volgende omgevingen.
- Slecht geventileerde of ingesloten ruimtes. Zorg dat de projector minstens 50 cm van de muur staat en zorg voor voldoende ruimte voor de luchtstroom rondom de projector.
 - Plaatsen waar de temperatuur extreem hoog kan oplopen, zoals in een auto met gesloten ramen.
 - Erg vochtige, stoffige of rokerige plaatsen die optische componenten mogelijk aantasten. Dit verkort de levensduur van de projector en verdonkert het beeld.



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

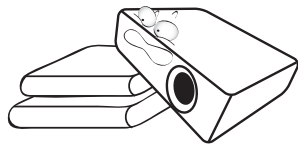


14. Blokkeer de ventilatieopeningen niet.
- Plaats deze projector niet op een deken, beddengoed of op een ander zacht oppervlak.
 - Bedek deze projector niet met een doek of met andere voorwerpen.
 - Plaats geen ontvlambare stoffen in de buurt van de projector.



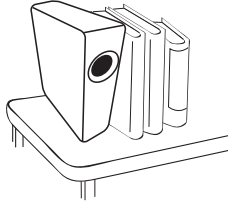
Als de ventilatieopeningen ernstig wordt gehinderd, kan er door oververhitting in de projector brand ontstaan.

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

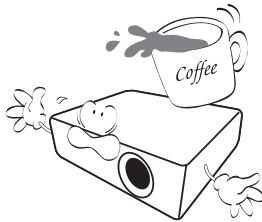


Veiligheidsinstructies (vervolg)

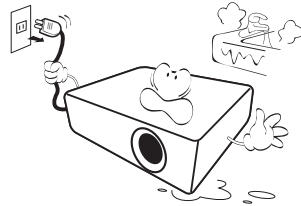
16. Plaats de projector niet verticaal. De projector kan dan vallen en letsel veroorzaken of beschadigd raken.



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



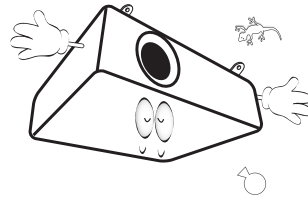
18. Plaats geen vloeistoffen in de buurt van of op de projector. Als er vloeistof in de projector wordt gemorst, werkt deze mogelijk niet meer. Als de projector nat wordt, moet u de stekker uit het stopcontact trekken en de projector laten controleren door een BenQ-onderhoudstechnicus.



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



Gebruik alleen de plafondmontageset van BenQ en controleer of de projector stevig vastzit.



Inleiding

Eigenschappen van de projector

Dit model is een van de beste projectoren die ter wereld verkrijgbaar zijn. U kunt van de beste videokwaliteit genieten met een projectie tot 750 cm met verschillende apparaten zoals een pc, laptop, dvd en vcr, en zelfs een documentcamera, om alle mogelijkheden tot leven te brengen.

De projector heeft de volgende kenmerken

- **SmartEco™ start uw dynamische energiebesparing**

De SmartEco™-technologie bespaart energieverbruik van de lamp, afhankelijk van het helderheidsniveau van de inhoud wanneer de SmartEco-modus is geselecteerd

- **Langste levensduur lamp met SmartEco™-technologie**

De SmartEco™-technologie verlengt de levensduur van de lamp als de modus SmartEco wordt gekozen om het energieverbruik te beperken

- **ECO BLANK spaart op lampvermogen**

Als u op de knop ECO BLANK drukt, wordt het beeld onmiddellijk verborgen, en wordt tegelijkertijd lampvermogen gespaard.

- **Minder dan 0,5 W in stand-by modus**

Minder dan 0,5 W energieverbruik in de stand-by modus

- **Automatisch instellen met één toets**

Druk op AUTO op het toetsenbord of de afstandsbediening om de beste beeldkwaliteit direct weer te geven.

- **Snelle afkoeling, Automatisch uitschakelen, Direct inschakelen**

De functie Snelle afkoeling versnelt het afkoelproces bij het uitschakelen van de projector. Met de functie Automatisch uitschakelen kan de projector automatisch worden uitgeschakeld als er na een ingestelde periode geen ingangssignaal is gedetecteerd. Direct inschakelen schakelt de projector in zodra de voeding is ingeschakeld.

- **Direct herstarten**

Met de keuze Direct herstarten kunt u de projector onmiddellijk herstarten binnen 90 seconden na het uitschakelen.

- **3D-functie ondersteund**

Door verschillende 3D-indelingen is de functie 3D flexibeler geworden. Door de diepte van het beeld te tonen, kunt u een BenQ 3D-bril dragen om op een realistischer manier van 3D-films, video's en sportevenementen te genieten.



- **De schijnbare helderheid van het geprojecteerde beeld zal verschillen afhankelijk van de omgevingsbelichting en de contrast-/helderheidsinstellingen van het geselecteerdeingangssignaal, en is in verhouding met de projectie-afstand.**

- **De helderheid van de lamp neemt na verloop van tijd af en kan verschillen volgens de specificaties van de fabrikant. Dit is normaal en verwachte gedrag.**

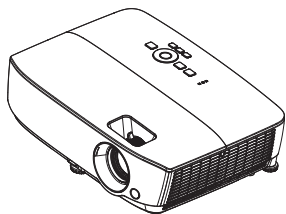
Inhoud van de verpakking

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.

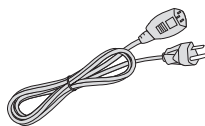
Standaardaccessoires

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

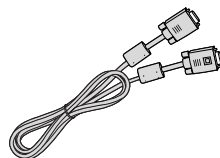
***De garantiekaart wordt slechts in bepaalde specifieke regio's geleverd. Raadpleeg uw verkoper voor gedetailleerde informatie.**



Projector



Voedingskabel



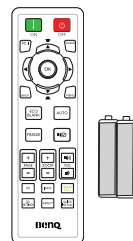
VGA-kabel



Snelgids



Garantiekaart*



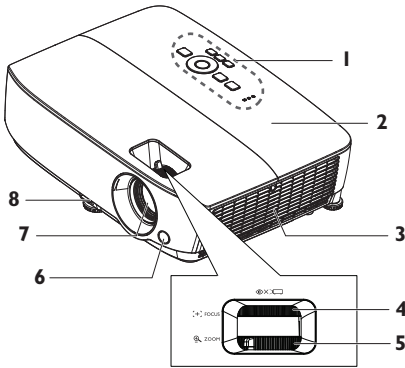
Afstandsbediening met batterij

Optionele accessoires

1. ReserVELampset
2. Plafondmontageset
3. Draagtas
4. 3D-bril

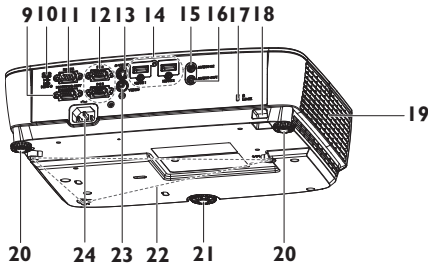
Buitenkant van de projector

Voorkant/bovenkant



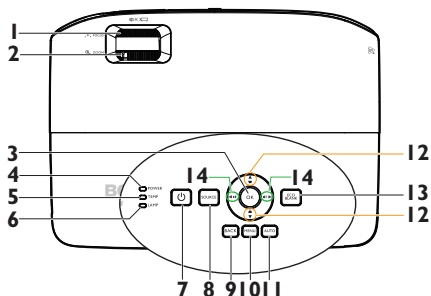
1. Extern bedieningspaneel (Zie "Projector" op pagina 11 voor details.)
2. Lampafdekking
3. Opening (luchtinlaat)
4. Focusering
5. Zoomring
6. IR-sensor afstandsbediening voorkant
7. Projectielens
8. Snelontgrendelingsknop
9. RGB-signaaluitgang
10. USB mini B ingang
11. RS-232-besturingspoort
12. RGB (PC)/Component video (YPbPr/ YCbCr) signaalingang
13. S-Video-ingang
14. HDMI-ingang
15. Audio-ingang
16. Audio-uitgang
17. Sleuf voor Kensington antidiefstalslot
18. Beveiligingsbalk
19. Uitlaat (warmeluchtuitlaat)
20. Afstelvoet achteraan
21. Instelbare voet aan voorzijde
22. Gaten voor plafondmontage
23. Video-ingang
24. Aansluiting netsnoer

Achter/onderkant



Bedieningselementen en functies

Projector



1. Focusring

Hiermee past u de scherpstelling van het geprojecteerde beeld aan. Zie "[Het beeldformaat en de helderheid fijn afstellen](#)" op pagina 29 voor details.

2. Zoomring

Hiermee past u de grootte van het beeld aan. Zie "[Het beeldformaat en de helderheid fijn afstellen](#)" op pagina 29 voor details.

3. OK

Selecteert een beschikbare beeldinstellingsmodus. Zie "[Een beeldmodus selecteren](#)" op pagina 36 voor details.

Activeert het geselecteerde item van het OSD-menu. Zie "[De menu's gebruiken](#)" op pagina 30 voor details.

4. Voedingsindicator

Licht op of knippert als de projector wordt gebruikt. Zie "[Het stoffilter installeren \(optioneel accessoire\)](#)" op pagina 65 voor details.

5. TEMP-waarschuwingslampje (temperatuur)

Licht rood op als de temperatuur van de projector te hoog wordt. Zie "[Het stoffilter installeren \(optioneel accessoire\)](#)" op pagina 65 voor details.

6. LAMP-indicatorlichtje

Geeft de status van de lamp aan. Licht op of knippert wanneer er een probleem is met de lamp. Zie "[Het stoffilter installeren \(optioneel accessoire\)](#)" op pagina 65 voor details.

7. VOEDING

Hiermee zet u de projector stand-by of schakelt u deze in. Zie "[De projector opstarten](#)" op pagina 26 en "[De projector uitschakelen](#)" op pagina 44 voor details.

8. SOURCE

Geeft de bronselectiebalk weer. Zie "[Schakelen tussen ingangsignalen](#)" op pagina 33 voor details.

9. BACK

Gaat terug naar het vorige OSD-menu of sluit af en slaat menu-instellingen op indien op het hoogste niveau van het menu.

10. MENU

Hiermee schakelt u het OSD-menu in, sluit dit af en slaat de menu-instellingen op.

11. AUTO

Bepaalt automatisch de beste beeldtimings voor het weergegeven beeld. Zie "[Het beeld automatisch aanpassen](#)" op pagina 28 voor details.

12. Keystone/pijltoetsen (▾ / ▲ omhoog, ▴ / ▼ omlaag)

Hiermee corrigeert u handmatig de vervormde beelden die door de projectiehoek worden veroorzaakt. Zie "[Keystone corrigeren](#)" op pagina 29 voor details.

13. ECO BLANK

Hiermee kunt u de schermafbeelding verbergen. Zie "[Het beeld verbergen](#)" op pagina 41 voor details.

14. Volume /pijltoetsen (🔊 / ◀ links, 🔊 / ▶ rechts)

Regelt het volume.

Indien het On-Screen Display (OSD) menu is geactiveerd, worden de toetsen #12 en #14 gebruikt als richtingspijlen om de gewenste menu-items te selecteren en aanpassen aan te brengen. Zie "[De menu's gebruiken](#)" op pagina 30 voor details.

 **Plafondmontage van de projector**

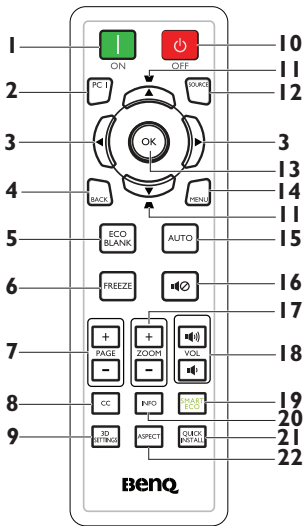
Wij willen u het gebruik van uw BenQ-projector zo aangenaam mogelijk maken. Daarom vestigen wij uw aandacht op deze veiligheidskwestie om mogelijk lichamelijk letsel of materiële schade te voorkomen.

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

Als u een plafondmontageset van een ander merk dan BenQ gebruikt, bestaat er een veiligheidsrisico omdat de projector van het plafond kan vallen vanwege een slechte bevestiging door het gebruik van schroeven met een verkeerde maat of lengte.

U kunt de plafondmontageset voor BenQ-projectors aanschaffen bij de leverancier van uw projector. U kunt de plafondmontageset voor BenQ-projectors aanschaffen 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. Deze zal een tweede beveiliging bieden voor het vasthouden van de projector in het geval de bevestiging op de montagebeugel zou loskomen.

Afstandsbediening



1. **ON**

Schakelt de projector in. Zie "[De projector opstarten](#)" op pagina 26 voor details.

2. **PC I**

Zoekt naar een ingangssignaal en toont PC-I signaal.

3. **◀ Links/▶ Rechts**

Indien het On-Screen Display (OSD) menu is geactiveerd, worden de toetsen #3 en #11 gebruikt als richtingspijlen om de gewenste menu-items te selecteren en aanpassen aan te brengen. Zie "[De menu's gebruiken](#)" op pagina 30 voor details.

4. **BACK**

Gaat terug naar het vorige OSD-menu of sluit af en slaat menu-instellingen op indien op het hoogste niveau van het menu.

5. **ECO BLANK**

Druk op de knop **ECO BLANK** om het beeld een bepaalde periode uit te schakelen met een lampenergiebesparing tot 70%. Druk opnieuw om het beeld te herstellen. Zie "[Het beeld verbergen](#)" op pagina 41 voor details.

6. **FREEZE**

Bevriest het geprojecteerde beeld. Zie "[Het beeld stilzetten](#)" op pagina 41 voor details.

7. **Toetsen Pagina omhoog/omlaagPAGE +/-)**

Pijlen Pagina omhoog/omlaag wanneer aangesloten via USB op een pc. Zie "[Externe oproepbewerkingen](#)" op pagina 41 voor details.

8. **CC**

Geeft de beschrijving van de videoterm weer op het scherm. Deze functie is voorzien voor hardhorende kijkers.

9. **3D SETTINGS**

Activeert het 3D-item van het OSD-menu.

10. **OFF**

Schakelt de projector uit. Zie "[De projector uitschakelen](#)" op pagina 44 voor details.

11. **Keystone/pijltoetsen (◀ / ▶ omhoog, ▲ / ▼ omlaag)**

Hiermee corrigeert u handmatig de vervormde beelden die door de projectiehoek worden veroorzaakt. Zie "[Keystone corrigeren](#)" op pagina 29 voor details.

12. **SOURCE**

Geeft de bronselectiebalk weer. Zie "[Schakelen tussen ingangssignalen](#)" op pagina 33 voor details.

13. **OK**

Selecteert een beschikbare beeldinstellingsmodus. Zie "[Een beeldmodus selecteren](#)" op pagina 36 voor details.

Activeert het geselecteerde item van het Toont het item van het OSD-menu. Zie "[De menu's gebruiken](#)" op pagina 30 voor details.

14. **MENU**

Hiermee schakelt u het OSD-menu in, sluit dit af en slaat de menu-instellingen op. Zie "[De menu's gebruiken](#)" op pagina 30 voor details.

15. AUTO

Hiermee worden automatisch de beste beeldtimings bepaald voor het weergegeven beeld. Zie "[Het beeld automatisch aanpassen](#)" op pagina 28 voor details.

16. Geluid uit

Schakelt de audio van de projector in en uit.

17. Digitale zoom toetsen (ZOOM +/-)

Hiermee vergroot of verkleint u het geprojecteerde beeld. Zie "[Vergroten en details zoeken](#)" op pagina 34 voor details.

18. Volumetoetsen (VOL /

Regelt het volume.

19. SMART ECO

Toont de selectiebalk voor de lampmodus (Normaal/Economisch/SmartEco).

20. INFO

Geeft statusinformatie van de projector weer.

21. QUICK INSTALL

Toont het **QUICK INSTALL**-menu inclusief Projectorpositie, Testpatroon en Keystone.

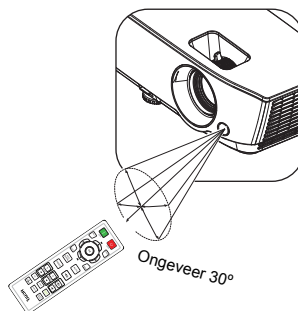
22. ASPECT

Selecteert de beeldverhouding. Zie "[Over de beeldverhouding](#)" op pagina 35 voor details.

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

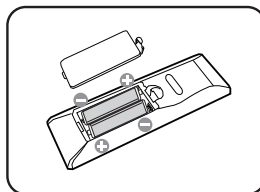
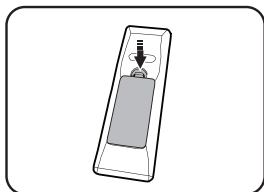
Zorg dat niets de infraroodstraal tussen de afstandsbediening en de IR-sensoren op de projector blokkeert.

- **De projector bedienen vanaf de voorzijde**



De batterij van de afstandsbediening vervangen

1. Om het batterijvak te openen, draait u de afstandsbediening om, drukt u op het lipje op het deksel en schuift u het in de richting van de pijl, zoals in de afbeelding. Het deksel schuift eraf.
2. Verwijder waar nodig de oude batterijen en plaats twee AAA-batterijen. Let daarbij op de polariteit zoals aangegeven op de onderkant van het batterijvak. Positief (+) past op positief en negatief (-) past op negatief.
3. Plaats het deksel terug door het uit te lijnen op de voet en dit opnieuw omlaag te schuiven in zijn positie. Stop als het deksel op zijn plaats klikt.



- **Vermijd hoge temperaturen en vochtigheid.**
- **De batterij kan beschadigd raken als u deze niet correct vervangt.**
- **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 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

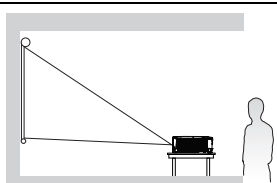
Een locatie kiezen

De geschikte locatie wordt bepaald door 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 projector kan op de volgende vier manieren worden geïnstalleerd:

1. Tafel voor

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

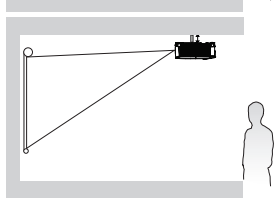


2. Plafond voor

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

Als u de projector aan 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.

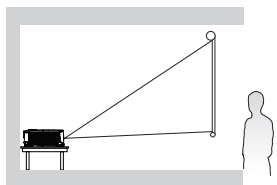


3. Tafel achter

Selecteer deze locatie als u de projector op de vloer en achter het scherm installeert.

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

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

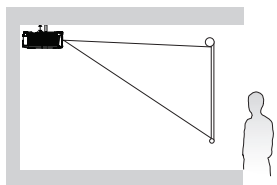


4. Plafond achter

Selecteer deze locatie als u de projector ondersteboven aan het plafond en achter het scherm installeert.

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

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

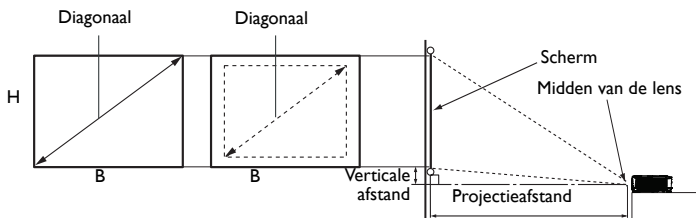


De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen

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

Projectie-afmetingen

Zie "Afmetingen" op pagina 69 voor de lensmiddenafmetingen van deze projector voordat u de geschikte positie berekent.



MS53 I/MX532/MS52 I H

De beeldverhouding van het scherm is 4:3 en het geprojecteerde beeld is 4:3

Schermgrootte			Projectie-afstand (mm)			Verticale verschuiving (mm)	
Diagonaal		B (mm)	H (mm)	Minimum afstand (max. zoom)	Gemiddeld		Max. afstand (min. zoom)
Inch	mm						
30	762	610	457	1183	1298	1414	27
35	889	711	533	1380	1515	1650	32
40	1016	813	610	1577	1731	1886	37
50	1270	1016	762	1971	2164	2357	46
60	1524	1219	914	2365	2597	2829	55
80	2032	1626	1219	3154	3463	3771	73
100	2540	2032	1524	3942	4328	4714	91
120	3048	2438	1829	4730	5194	5657	110
150	3810	3048	2286	5913	6492	7071	137
200	5080	4064	3048	7884	8656	9428	183
220	5588	4470	3353	8673	9522	10371	201
250	6350	5080	3810	9855	10820	11786	229
300	7620	6096	4572	11826	12984	14143	274

Als u de projector MS53 I/MX532/MS52 I H en een 120" scherm gebruikt, is de gemiddelde projectieafstand 5.194 mm en is er een verticale verschuiving van 110 mm.

Als de gemeten projectie-afstand bijvoorbeeld 5,0 m (5.000 mm) is, is 5.194 in de kolom "Projectie-afstand (mm)" de waarde die het dichtst aanleunt bij uw afstand. Als in in deze rij kijkt, ziet u dat een 120" (ongeveer 3,0 meter) scherm vereist is.

MW533/TW533

De beeldverhouding van het scherm is 16:10 en het geprojecteerde beeld is 16:10

Schermgrootte		Projectie-afstand (mm)					Verticale verschuiving (mm)
Diagonaal		B (mm)	H (mm)	Minimum afstand	Gemiddeld	Max. afstand	
Inch	mm			(max. zoom)		(min. zoom)	
30	762	646	404	1002	1102	1202	16
35	889	754	471	1168	1285	1402	19
40	1016	862	538	1335	1469	1603	22
50	1270	1077	673	1669	1836	2003	27
60	1524	1292	808	2003	2203	2404	32
80	2032	1723	1077	2671	2938	3205	43
100	2540	2154	1346	3339	3672	4006	54
120	3048	2585	1615	4006	4407	4808	65
150	3810	3231	2019	5008	5509	6009	81
200	5080	4308	2692	6677	7345	8013	108
220	5588	4739	2962	7345	8079	8814	118
250	6350	5385	3365	8346	9181	10016	135
300	7620	6462	4039	10016	11017	12019	162

Als u de projector MW533/TW533 en een 120" scherm gebruikt, is de gemiddelde projectieafstand 4.407 mm en is er een verticale verschuiving van 65 mm.

Als de gemeten projectie-afstand bijvoorbeeld 5,0 m (5.000 mm) is, is 5.509 mm in de kolom "Projectie-afstand (mm)" de waarde die het dichtst aanleunt bij uw afstand. Als in in deze rij kijkt, ziet u dat een 150" scherm (ongeveer 4,0 meter) vereist is.


MH534/TH534

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

Schermgrootte		Projectie-afstand (mm)			Verticale verschuiving (mm)		
Diagonaal		B (mm)	H (mm)	Minimum afstand		Gemiddeld	Max. afstand
Inch	mm			(max. zoom)			(min. zoom)
30	762	664	374	881	977	1074	26
35	889	775	436	1037	1149	1262	31
40	1016	886	498	1192	1321	1450	35
50	1270	1107	623	1502	1664	1826	44
60	1524	1328	747	1813	2008	2202	52
80	2032	1771	996	2435	2695	2955	70
100	2540	2214	1245	3057	3382	3708	87
120	3048	2657	1494	3678	4069	4460	105
150	3810	3321	1868	4610	5100	5589	131
200	5080	4428	2491	6164	6817	7471	174
220	5588	4870	2740	6785	7504	8223	192
250	6350	5535	3113	7718	8535	9352	218
300	7620	6641	3736	9271	10253	11234	262

Als u de projector MH534/TH534 en een 120" scherm gebruikt, is de gemiddelde projectieafstand 4.069 mm en is er een verticale verschuiving van 105 mm.

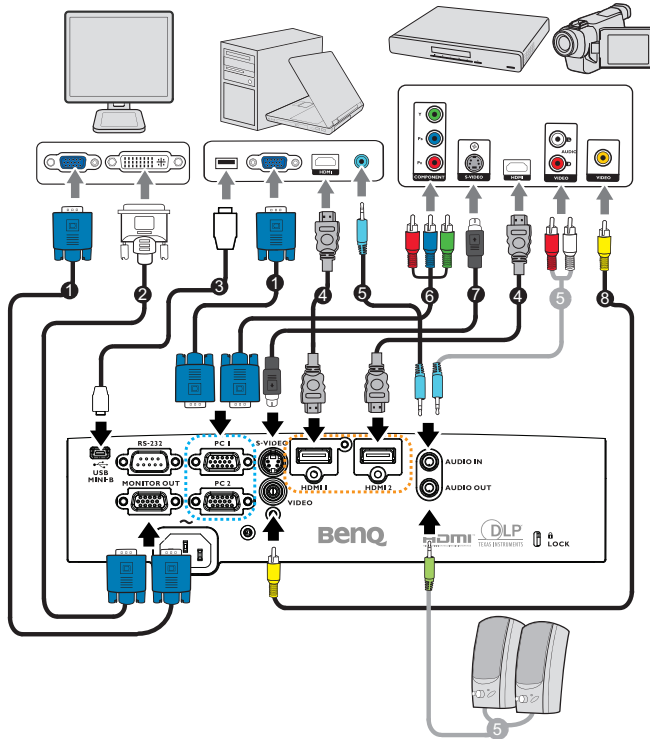
Als de gemeten projectie-afstand bijvoorbeeld 5,0 m (5.000 mm) is, is 5.100 mm in de kolom "**Projectie-afstand (mm)**" de waarde die het dichtst aanleunt bij uw afstand. Als in in deze rij kijkt, ziet u dat een 150" scherm (ongeveer 4,0 meter) vereist is.

 **Alle afmetingen zijn benaderingen; deze kunnen afwijken van de eigenlijke maten. BenQ beveelt bij een permanente plaatsing van de projector aan om de projectiegrootte en -afstand eerst ter plaatse met de projector fysiek te testen, zodat u rekening kunt houden met de optische eigenschappen van deze projector. Hierdoor kunt u de precieze bevestigingspositie bepalen die het meest geschikt is voor uw specifieke locatie.**

Aansluitingen

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

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



1. VGA-kabel	2. VGA-naar-DVI-A-kabel
3. USB-kabel	4. HDMI-kabel
5. Audiokabel (aansluiting PC/RCA)	6. Component Video-naar-VGA (D-sub) adapterkabel
7. S-Video-kabel	8. Videokabel

- ☞ • Niet alle kabels die in de bovenstaande aansluitingen zijn weergegeven, zijn bij de projector geleverd (zie "[Inhoud van de verpakking](#)" op pagina 8). Deze kabels zijn verkrijgbaar bij elektronicawinkels.
- Zie pagina's 21-25 voor details over de aansluitingsmethoden.
- Zie de markeringen in de afbeelding voor de combinatie van een actieve audio in bron.

Een computer of beeldscherm aansluiten

Een computer aansluiten

De projector kan worden aangesloten op IBM®-compatibele en Macintosh®-computers. Als u verbinding maakt met oudere Macintosh-computers, hebt u een Mac-adapter nodig.

Om de projector aan te sluiten op een laptop of desktopcomputer (met VGA):

1. Sluit het ene uiteinde van de meegeleverde VGA-kabel aan op de D-Sub-uitgang van de computer.
2. Sluit het andere einde van de VGA-kabel aan op de aansluiting van de signaalring **PCI** of **PC2** op de projector.
3. Als u de projectorluidspreker(s) in uw presentaties wilt gebruiken, neemt u een geschikte audiokabel en sluit u het ene uiteinde van de kabel aan op de audio-uitgang van de computer en het andere uiteinde op de aansluiting **AUDIO IN** van de projector. Wanneer u een audio-uitgangssignaal van een computer verbindt, moet u de volumeregelingsbalk instellen om optimale geluidseffecten te verkrijgen.

Om de projector aan te sluiten op een laptop of desktopcomputer (met HDMI):

1. Neem een HDMI-kabel en sluit het ene uiteinde aan op de HDMI-aansluiting van de computer.
2. Sluit het andere uiteinde van de HDMI-kabel aan op de aansluiting **HDMI 1** of **HDMI 2** van de projector.

☞ Bij notebooks worden de externe videoportalen vaak niet ingeschakeld wanneer een projector is aangesloten. Zoek op de notebook de functietoets **CRT/LCD** of de functietoets met een monitorsymbool op de notebook. Druk tegelijk op **FN** en een van deze toetsen. Raadpleeg de handleiding bij uw notebook voor meer informatie over mogelijke toetsencombinaties.

Een beeldscherm aansluiten


Als u een close-up van uw presentatie zowel op een monitor als op het scherm wilt weergeven, kunt u de **MONITOR OUT**-signaaluitgang op de projector aansluiten op een externe monitor volgens de onderstaande instructies:

De projector op een beeldscherm aansluiten:

1. Sluit de projector aan een computer zoals beschreven in "[Een computer aansluiten](#)" op pagina 21.
2. Neem een geschikte VGA-kabel (slechts één bijgeleverd) en sluit het ene uiteinde van de kabel aan op de D-Sub-ingang van de videomonitor.

Als uw monitor is uitgerust met een DVI-ingang, kunt u een VGA-naar-DVI-A-kabel nemen en het DVI-uiteinde van de kabel aansluiten op de DVI-ingang van de videomonitor.





3. Sluit het andere uiteinde van de kabel aan op de aansluiting **MONITOR OUT** van de projector.

 • **Het uitgangssignaal voor de aansluiting MONITOR OUT werkt alleen wanneer het ingangssignaal afkomstig is van de aansluiting PC. Wanneer de projector wordt ingeschakeld, verschilt het uitgangssignaal van de aansluiting MONITOR OUT afhankelijk van het ingangssignaal van de aansluiting PC.**

- **Als u deze aansluitmethode wilt gebruiken als de projector in de stand-bymodus is, moet u ervoor zorgen dat de functie monitor-uit is ingeschakeld in het menu **SYSTEMINSTL: Geavanceerd** te gaan. Zie "**Stand-by-instellingen**" op pagina 56 voor details.**

Videobronapparaten aansluiten

U hoeft de projector alleen aan te sluiten op een videobronapparaat met een van de bovenstaande aansluitmethoden. Elk apparaat biedt echter een ander niveau van videokwaliteit. De methode die u kiest zal zeer waarschijnlijk afhangen van de beschikbaarheid van geschikte aansluitingen op de projector en het videobronapparaat zoals hieronder beschreven:

Terminal naam	Uiterlijk terminal	Referentie	Beeldkwaliteit
HDMI 1 / HDMI 2	HDMI 1/HDMI 2 	"Een HDMI-bronapparaat aansluiten" op pagina 23	Best
Componentvideo	PC 1/PC 2 	"Een Component video-bronapparaat aansluiten" op pagina 24	Beter
S-Video	S-VIDEO 	"Een S-Video/composiet-bronapparaat aansluiten" op pagina 25	Goed
Video	VIDEO 		Normaal

Een HDMI-bronapparaat aansluiten

De projector biedt een HDMI-ingang voor het aansluiten op een HDMI-bronapparaat, zoals een dvd-speler, een dvd-toner of een scherm.


HDMI (High-Definition Multimedia Interface) ondersteunt niet-gecomprimeerde videogegevensoverdracht tussen compatibele apparaten zoals dvd-tuners, dvd-spelers en schermen via één kabel. Dit biedt een zuivere digitale weergave en luisterervaring.

Controleer uw videobronapparaat om vast te stellen of er ongebruikte HDMI-uitgangen beschikbaar zijn:

- **Indien dat het geval is, kunt u doorgaan met deze procedure.**
- **Anders dient u een andere uitgang te selecteren waarop u het apparaat kunt aansluiten.**

De projector aansluiten op een HDMI-bronapparaat:

1. Neem een HDMI-kabel en sluit het ene uiteinde aan op de HDMI-uitgang van het HDMI-bronapparaat. Sluit het andere uiteinde van de kabel aan op de HDMI-signaalingang op de projector. Zodra de kabel is aangesloten, kan de audio worden beheerd via de OSD-menu's van de projector. Zie "[Geluidsinstellingen](#)" op pagina 55 voor details.
2. Sluit het andere uiteinde van de HDMI-kabel aan op de aansluiting **HDMI 1** of **HDMI 2** van de projector.

-  • **Als het geselecteerde videobeeld niet wordt weergegeven nadat u de projector hebt ingeschakeld en de juiste videobron hebt geselecteerd, controleert u of het videobronapparaat is ingeschakeld en goed werkt. Controleer ook of de signaalkabels op de juiste manier zijn aangesloten.**
- **In het onwaarschijnlijke geval dat u de projector aansluit op een dvd-speler via de HDMI-ingang van de projector en het geprojecteerde beeld de verkeerde kleuren toont, moet u de kleurruimte wijzigen naar YUV. Zie "[Kleurruimte wijzigen](#)" op pagina 34 voor details.**

Een Component video-bronapparaat aansluiten

Bestudeer uw videobronapparaat om vast te stellen of er ongebruikte Component video-uitgangen beschikbaar zijn:

- **Indien dat het geval is, kunt u doorgaan met deze procedure.**
- **Anders dient u een andere uitgang te selecteren waarop u het apparaat kunt aansluiten.**

De projector aansluiten op een Component video-bronapparaat aansluiten:

1. Neem een Component Video naar VGA (D-Sub)-adapterkabel en verbindt het einde met 3 RCA-koppelingen met de Component Video-uitgangen van het videobronapparaat. Zorg ervoor dat de kleuren van de kabels kloppen met de aansluitingen; groen bij groen, blauw bij blauw, rood bij rood.
 2. Sluit het andere uiteinde van de Component Video aan op de VGA-adapterkabel (D-Sub) (met een D-Sub type-verbinding) op de aansluiting **PCI** of **PC2** op de projector.
 3. Als u de projectorluidspreker(s) in uw presentaties wilt gebruiken, neemt u een geschikte audiokabel en sluit u het ene uiteinde van de kabel aan op de audio-uitgang van het apparaat het andere uiteinde op de aansluiting **AUDIO IN** van de projector.
- **Indien het geselecteerde videobeeld niet wordt getoond nadat de projector is opgestart en de juiste video-ingang is geselecteerd, controleer dan of het videobronapparaat is ingeschakeld en correct werkt. Controleer ook of de signaalkabels op de juiste manier zijn aangesloten.**



Een S-Video/composiet-bronapparaat aansluiten

Bestudeer uw videobronapparaat om vast te stellen of er ongebruikte S-Video/composiet-uitgangen beschikbaar zijn:

- **Als het apparaat beide aansluitingen heeft, gebruikt u de S-Video-uitgang voor het aansluiten, omdat de S-Video-uitgang een betere beeldkwaliteit biedt dan de Video-uitgang.**
- **Als het apparaat een van de uitgangen heeft, kunt u ook doorgaan met deze procedure.**
- **Anders dient u een andere uitgang te selecteren waarop u het apparaat kunt aansluiten.**

De projector aansluiten op een S-Video/Video-bronapparaat:

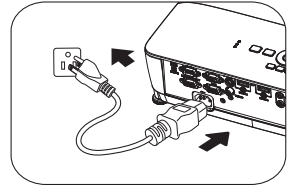
1. Neem een S-Video/Video-kabel en sluit het ene uiteinde aan op de S-Video-/Video-uitgang van het videobronapparaat.
 2. Sluit het andere uiteinde van de S-Video/Video-kabel aan op de aansluiting **S-VIDEO/VIDEO** op de projector.
 3. Als u de projectorluidspreker(s) in uw presentaties wilt gebruiken, neemt u een geschikte audiokabel en sluit u het ene uiteinde van de kabel aan op de audio-uitgang van het apparaat het andere uiteinde op de aansluiting **AUDIO IN** van de projector.
- **Indien het geselecteerde videobeeld niet wordt getoond nadat de projector is opgestart en de juiste video-ingang is geselecteerd, controleer dan of het videobronapparaat is ingeschakeld en correct werkt. Controleer ook of de signaalkabels op de juiste manier zijn aangesloten.**





Bediening

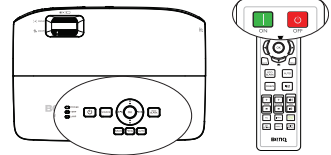
De projector opstarten

1. Sluit de voedingskabel aan op de projector en een stopcontact. Schakel de schakelaar van het stopcontact in (waar aangesloten)
Controleer of de **voedingsindicator** op de projector oranje brandt zodra de stroom is ingeschakeld.



- ☞ • **Gebruik de originele accessoires (bijv. voedingskabel) alleen met het apparaat om mogelijke gevaren, zoals elektrische schok en brand, te voorkomen.**
- **Als de functie Direct inschakelen is geactiveerd in het menu SYSTEEMINSTLL: Basis > Gebruiksinstellingen, wordt de projector automatisch ingeschakeld nadat de voedingskabel is aangesloten en er stroom wordt geleverd. Zie "Direct inschakelen" op pagina 54 voor details.**
- **Als de functie Inschakelen bij signaal is geactiveerd in het menu SYSTEEMINSTLL: Basis > Gebruiksinstellingen, schakelt de projector automatisch in als een VGA-signaal is gedetecteerd. Zie "Inschakelen bij signaal" op pagina 54 voor details.**

2. Druk op  **VOEDING** op de projector of op  **ON** op de afstandsbediening om de projector te starten. **VOEDING** knippert en blijft oranje wanneer de projector is ingeschakeld.
Het opstarten duurt ongeveer 30 seconden. In de latere fase van het opstarten wordt het opstartlogo geprojecteerd.



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

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

- Als de projector voor de eerste keer wordt ingeschakeld, selecteert u de OSD-taal volgens de instructies op het scherm.
- Als u een wachtwoord wordt gevraagd, drukt u op de pijlknoppen om een wachtwoord van zes cijfers in te voeren. Zie "[De wachtwoordfunctie gebruiken](#)" op [pagina 31](#) voor details.
- Schakel alle aangesloten apparatuur in.
- De projector start het zoeken naar ingangssignalen. Het momenteel gescande ingangssignaal verschijnt op het scherm. Als de projector geen geldig signaal waarneemt, blijft het bericht '**Geen signaal**' op het scherm staan tot er een ingangssignaal wordt gevonden.



U kunt ook op de knop **Source** op de projector of afstandsbediening drukken om het gewenste ingangssignaal te selecteren. Zie "[Schakelen tussen ingangssignalen](#)" op [pagina 33](#) voor details.

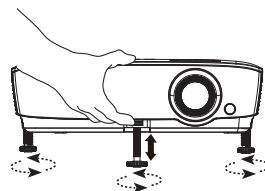
- ☞ **Als gedurende 3 minuten geen signaal is gedetecteerd, gaat de projector automatisch in de modus ECO LEEG.**

Het geprojecteerde beeld aanpassen

De projectiehoek aanpassen

De projector heeft 1 verstelvoetje vooraan en 2 verstelvoetjes achteraan. Met deze verstelvoetjes kunt u de hoogte van het beeld en de projectiehoek wijzigen. De projectorhoogte aanpassen:

- Druk op de snelontgrendelknop en til de projector aan de voorkant op. Wanneer het beeld de gewenste positie heeft, laat u de snelontgrendelingsknop los om het verstelvoetje in deze positie te vergrendelen. U kunt ook de voorste verstelvoet verdraaien om de hoogte van het beeld te wijzigen.
- Schroef de afstelvoet achteraan om de horizontale hoek fijn af te stemmen.

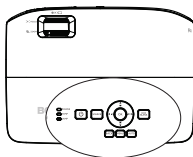


Wanneer de projector niet op een horizontaal oppervlak is geplaatst of het scherm en de projector niet loodrecht op elkaar staan, wordt het geprojecteerde beeld trapeziumvormig. Raadpleeg "[Vergroten en details zoeken](#)" op [pagina 34](#) voor details om deze situatie te corrigeren.

- ⚠ **Kijk niet in de lens wanneer de lamp is ingeschakeld. Het felle licht kan uw ogen beschadigen.**
- Let op wanneer u op de afstelknop drukt, want deze bevindt zich dicht bij de uitlaat van warme lucht.**

Het beeld automatisch aanpassen

In sommige gevallen is het nodig om de beeldkwaliteit te optimaliseren. Druk hiervoor op **AUTO** op de projector of de afstandsbediening. Binnen 3 seconden past de ingebouwde Functie Intelligente automatische aanpassing de waarden van Frequentie en Klok aan om de beste beeldkwaliteit te bieden.

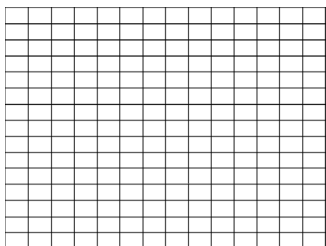
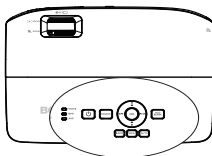


- Deze functie is alleen beschikbaar als het pc-signaal (analoog RGB) is geselecteerd.

Het ingebouwde testpatroon gebruiken

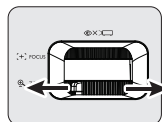
U kunt de vorm van het beeld en de status van de scherpstelling aanpassen door de inhoud van het ingangssignaal te observeren of met behulp van het ingebouwde testpatroon van het OSD of de afstandsbediening voor een betere observatie van de gewijzigde vorm.

- Met de afstandsbediening
Druk op de **Quick Install** om het menu **Snel Installeren** weer te geven en ga naar de **Testpatroon > Aan**. **Testpatroon** wordt weergegeven.
- Het OSD-menu gebruiken
Open het OSD-menu en ga naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Testpatroon > Aan**. **Testpatroon** wordt weergegeven.

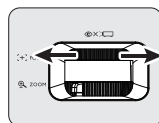
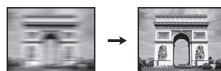


Het beeldformaat en de helderheid fijn afstellen

1. Pas het geprojecteerde beeld aan naar het benodigde formaat met behulp van de zoomring.



2. Stel vervolgens het beeld scherp door aan de focusring te draaien.







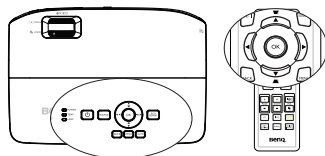
Keystone corrigeren

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

Om dit te corrigeren, moet u niet alleen de hoogte van de projector aanpassen, maar zult u ook handmatig correcties moeten aanbrengen met één van de volgende stappen.

- 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.



Druk op
 / .

Druk op
 / .

- Via het OSD-menu

1. Druk op **MENU** en vervolgens op  /  tot het menu **WEERGAVE** wordt gemarkeerd.
2. Druk op  om **Keystone** te markeren en druk op **OK**. De correctiepagina voor **Keystone** wordt weergegeven.
3. Druk op  om de keystone bovenaan het beeld te corrigeren of druk op  om de keystone onderaan het beeld aan te corrigeren.

De menu's gebruiken

De projector beschikt over schermmenu's (OSD) waarin u verschillende aanpassingen en instellingen kunt opgeven. Hieronder ziet u een overzicht van het OSD-menu.



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

1. Druk op de projector of de afstandsbediening op **MENU** om het OSD-menu te activeren.



2. Gebruik **◀/▶** om het menu **SYSTEMINSTLL: Basis** te markeren.



3. Druk op **▼** om **Taal** te markeren en druk op **OK**.



4. Druk op **▲/▼/◀/▶** om een voorkeurstaal te selecteren en druk op **OK** om af te sluiten en de instellingen op te slaan.
 - * Druk op **MENU** om het OSD-menu te openen en sluiten.
 - * Druk op **BACK** in terug te naar het vorige OSD-menu of om af te sluiten en de menu-instellingen op te slaan indien op het hoogste niveau van het menu.

De projector beveiligen

Met een beveiligingskabelvergrendeling

De projector moet op een veilige plaats worden geïnstalleerd om diefstal te voorkomen. Koop anders een slot, zoals een Kensington-slot, om de projector te beveiligen. Op de achterkant van de projector kunt u een sleuf voor het Kensington-slot vinden. Zie item 17 op pagina 10 voor details.

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

De wachtwoordfunctie gebruiken

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

WAARSCHUWING: Indien u de voeding-aan-vergrendelingsfunctie activeert en het wachtwoord vergeet, zal dit ongemakken veroorzaken. 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

Wanneer u een wachtwoord hebt ingesteld, kan de projector alleen worden gebruikt als het wachtwoord bij elke start van de projector wordt ingevoerd.

1. Open het OSD-menu en ga naar het menu **SYSTEMINSTLL: Geavanceerd > Beveiligingsins Tellingen > Beveiligingsinstellingen wijzigen**. Druk op **OK**.

2. Voer het nieuwe of huidige wachtwoord in. Zoals hier rechts afgebeeld, staan de vier pijlknoppen (▲, ►, ▼, ◀) respectievelijk voor vier cijfers (1, 2, 3, 4). Gebruik de navigatietoetsen om een wachtwoord van zes cijfers in te voeren.

3. Bevestig het nieuwe wachtwoord door dit opnieuw in te voeren.

Als het wachtwoord juist is, verschijnt de pagina

Beveiligingsins Tellingen en staat **'Uit'** in de rij van **Inschakelblokkering**.



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

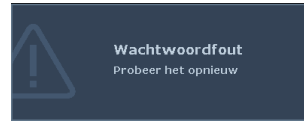
Wachtwoord: _ _ _ _ _

Bewaar deze handleiding op een veilige plaats.

4. Kies **Aan** door op ◀/▶ te drukken.
5. Sluit het OSD-menu af door op **MENU** te drukken.

Als u het wachtwoord bent vergeten

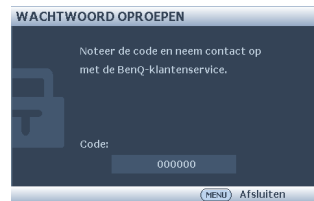
Als de wachtwoordfunctie is geactiveerd, wordt u gevraagd het wachtwoord van zes cijfers in te voeren als u de projector inschakelt. Als u het verkeerde wachtwoord invoert, verschijnt het foutbericht van het wachtwoord dat hier rechts wordt weergegeven. Dit blijft drie seconden op het scherm staan. Hierna 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 het echt niet meer kunt herinneren, kunt u de procedure voor het ophalen van het wachtwoord starten. Zie "[De procedure voor het oproepen van het wachtwoord starten](#)" op pagina 32 voor details.



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

De procedure voor het oproepen van het wachtwoord starten

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



Het wachtwoord wijzigen

1. Open het OSD-menu en ga naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Beveiligingsinstellingen > Wachtwoord wijzigen**.
2. Druk op **OK**. Het bericht '**HUIDIG WACHTWOORD INVOEREN**' verschijnt.
3. Voer het oude wachtwoord in.
 - Als het wachtwoord juist is, verschijnt het bericht '**NIEUW WACHTWOORD INVOEREN**'.
 - Als het wachtwoord onjuist is, verschijnt de wachtwoord-foutmelding. U kunt op **MENU** drukken om de wijziging te annuleren of een ander wachtwoord proberen.
4. Voer een nieuw wachtwoord in.



BELANGRIJK: de ingevoerde cijfers worden weergegeven als sterretjes op het scherm. Schrijf het door u gekozen wachtwoord voor of net nadat u het wachtwoord hebt ingevoerd 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 dit opnieuw in te voeren.

- U hebt een nieuw wachtwoord aan de projector toegewezen. Denk eraan om het nieuwe wachtwoord in te voeren als de projector de volgende keer wordt gestart.
- Sluit het OSD-menu af door op **MENU**. te drukken.



De wachtwoordfunctie uitschakelen

U kunt de wachtwoordbeveiliging ook uitschakelen. Ga terug naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Beveiligingsins Tellingen > Beveiligingsinstellingen wijzigen** nadat het OSD-menu is geopend. Het bericht **'WACHTWOORD INVOEREN'** verschijnt. Voer het huidige wachtwoord in.

- Als het wachtwoord juist is, verschijnt de pagina **Beveiligingsins Tellingen** en staat **'Uit'** in de rij van **Inschakelblokkering**. Wanneer u de projector de volgende keer inschakelt, hoeft u geen wachtwoord meer in te voeren.
- Als het wachtwoord onjuist is, verschijnt de wachtwoord-foutmelding. U kunt op **MENU** drukken om de wijziging te annuleren of een ander wachtwoord proberen.

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

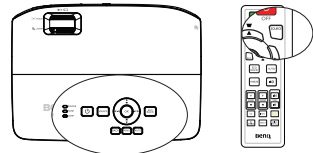
Schakelen tussen ingangssignalen


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

Zorg dat de functie **Snel automatisch zoeken** in het menu **INGANG** op **Aan** staat (dit is de standaardinstelling van deze projector) als u wilt dat de projector de signalen automatisch zoekt.

U kunt ook handmatig door de beschikbare ingangssignalen gaan.

- Druk op **Source** op de projector of afstandsbediening. Er verschijnt een bronselectiebalk.
- Druk op **▲ / ▼** totdat het gewenste signaal is geselecteerd en druk op **OK**. Zodra het signaal is gevonden, wordt de informatie over de geselecteerde bron enkele seconden weergegeven op het scherm. Als er meerdere apparaten op de projector zijn aangesloten, herhaal dan stappen 1-2 om een ander signaal te zoeken.



 **De helderheid van het geprojecteerde beeld verandert overeenkomstig wanneer u schakelt tussen de verschillende ingangssignalen. "pc"-gegevenspresentaties (grafisch) die meestal stilstaande beelden gebruiken, zijn doorgaans helderder dan "Video"-presentaties die vooral bewegende beelden gebruiken (films).**

- De beschikbare opties voor **Beeldmodus** zijn afhankelijk van het type ingangssignaal. Zie "[Een beeldmodus selecteren](#)" op pagina 36 voor details.

Voor de beste beeldresultaten moet u een ingangssignaal dat bij deze resolutie uitvoert, kiezen en gebruiken. Andere resoluties worden door de projector aangepast, afhankelijk van de instelling 'beeldverhouding'. Dit kan enige beeldvervorming of verlies van beeldhelderheid veroorzaken. Zie "[De beeldverhouding selecteren](#)" op pagina 35 voor details.

Kleurruimte wijzigen

In het onwaarschijnlijke geval dat u de projector aansluit op een dvd-speler via de HDMI-ingang van de projector en het geprojecteerde beeld de verkeerde kleuren toont, moet u de kleurruimte wijzigen naar YUV.

1. Druk op **MENU** en vervolgens op ◀/▶ tot het menu **INGANG** wordt gemarkeerd.
2. Druk op ▼ om **Kleurruimteconversie** te markeren en druk op ◀/▶ om een geschikte kleurruimte te selecteren.

 Deze functie is alleen beschikbaar wanneer de HDMI-ingang in gebruik is.

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 **ZOOM +/-** om de Zoombalk te openen.
2. Druk op **ZOOM +** om het midden van het beeld te vergroten. Druk herhaaldelijk op de toets tot de beeldgrootte geschikt is voor uw behoeften.
3. Gebruik de richtingstoetsen (▲, ▼, ◀, ▶) op de projector of afstandsbediening om het beeld te verschuiven.
4. Druk op **AUTO** om de oorspronkelijke grootte van het beeld te herstellen. U kunt ook op **ZOOM -** drukken. Als u opnieuw op de toets drukt, wordt het beeld verder verkleind tot het weer het originele formaat heeft.



- Via het OSD-menu

1. Druk op **MENU** en vervolgens op ◀/▶ tot het menu **WEERGAVE** wordt gemarkeerd.
2. Druk op ▼ om **Digitale zoom** te selecteren en druk op **OK**. De Zoombalk verschijnt.
3. Herhaal stappen 2-4 uit paragraaf "[Met de afstandsbediening](#)" hierboven. Of ga verder met de volgende stappen als u het bedieningspaneel op de projector gebruikt.
4. Druk herhaaldelijk op ▲ op de projector om het beeld te vergroten tot de gewenste grootte.
5. Om door het beeld te navigeren, drukt u op **OK** om te schakelen naar de panmodus. Druk op de pijltoetsen (▲, ▼, ◀, ▶) om het beeld te verschuiven.
6. Gebruik de richtingstoetsen (▲, ▼, ◀, ▶) op de projector of afstandsbediening om het beeld te verschuiven.

- beelden die al een beeldverhouding van 16:9 hebben, zoals HDTV, omdat ze worden weergegeven zonder dat de beeldverhouding wordt gewijzigd.
5. **16:10:** Past een beeld zo aan, dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven met een beeldverhouding van 16:10. Dit is vooral geschikt voor beelden die al een beeldverhouding van 16:10 hebben, zoals HDTV, omdat ze worden weergegeven zonder dat de beeldverhouding wordt gewijzigd.

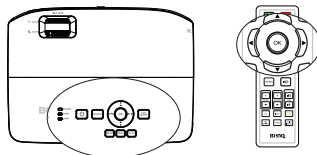
Het beeld optimaliseren

Een beeldmodus selecteren

De projector beschikt over verschillende vooraf gedefinieerde beeldmodi zodat u de modus kunt kiezen die het beste past bij uw gebruiksomgeving en het beeldtype van het ingangssignaal.

Volg een van de volgende stappen om een gebruiksmodus te kiezen die voldoet aan uw behoeften:

- Druk herhaaldelijk op **OK** op de afstandsbediening of projector tot de gewenste modus is geselecteerd.
- Ga naar het menu **BEELD > Beeldmodus** en druk op **◀/▶** om een gewenste modus te selecteren.



De beeldmodi worden hieronder weergegeven.

1. **Helder modus:** Maximaliseert de helderheid van het geprojecteerde beeld. Deze modus is geschikt voor omgevingen waar een uiterst hoge helderheid is vereist, zoals het gebruik van de projector in een goed verlichte kamer.
2. **Presentatie modus (standaard):** Is ontworpen voor presentaties. In deze modus wordt de helderheid benadrukt.
3. **sRGB modus:** In deze modus worden de RGB-kleuren zo zuiver mogelijk weergegeven, waardoor de beelden levensecht worden, ongeacht de helderheidsinstellingen. De modus is geschikt voor het bekijken van foto's die zijn gemaakt met een sRGB-compatibele en correct gekalibreerde camera, en voor het bekijken van grafische pc-toepassingen en tekenprogramma's zoals AutoCAD.
4. **Bioscoop modus:** Is geschikt voor het afspelen van kleurrijke films, videoclips 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 modus Gebruikersmodus 1/Gebruikersmodus 2 instellen](#)" op pagina 36 voor details.

De modus Gebruikersmodus 1/Gebruikersmodus 2 instellen

Er zijn twee door de gebruiker definieerbare modi als de momenteel beschikbare beeldmodi niet geschikt zijn voor uw behoeften. U kunt een van de beeldmodi als beginpunt gebruiken (behalve **Gebruikersmodus 1/Gebruikersmodus 2**) en de instellingen aanpassen.

1. Druk op **MENU** om het OSD-menu te openen.
2. Ga naar het menu **BEELD > Beeldmodus**.
3. Druk op **◀/▶** om **Gebruikersmodus 1** op **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 sub-menu **Beeldmodus**.

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 fijn afstemmen in de gebruikersmodi](#)" hieronder voor details.
7. Wanneer alle instellingen zijn uitgevoerd, markeert u **Instellingen opslaan** en drukt u op **OK** om de instellingen op te slaan.
8. Het bevestigingsbericht '**Instelling opgeslagen**' wordt weergegeven.

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 verschillende vooraf gekalibreerde kleuren kiezen: **Lichtgeel**, **Roze**, **Lichtgroen**, **Blauw** en **Schoolbord**.

De beeldkwaliteit fijn afstemmen in de gebruikersmodi

Afhankelijk van het gedetecteerde type signaal en geselecteerde beeldmodus zijn sommige van de onderstaande functies mogelijk niet beschikbaar. Op basis van uw behoeften kunt u aanpassingen maken aan deze functies door ze te markeren en op de projector of afstandsbediening op ◀/▶ te drukken.

Aanpassen van de Helderheid

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



Aanpassen van het Contrast

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



Aanpassen van de Kleur

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

Aanpassen van de Tint

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

Aanpassen van de Scherpte

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

Aanpassen van de Brilliant Color

Deze functie maakt gebruik van een nieuw kleurverwerkingsalgoritme en systeemniveauverbeteringen voor een hogere helderheid terwijl de kleuren natuurgetrouwer en levendiger in beeld komen. Het verhoogt de helderheid van de

middentonen met meer dan 50%. Middentonen komen veel voor in video's en natuuroptnamen, zodat de projector de beelden realistisch en in ware kleuren weergeeft. 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 Kleurtemperatuurselecteren.

De beschikbare opties voor de instelling van de kleurtemperatuur* verschillen afhankelijk van het geselecteerde signaaltype.

1. **Koel:** Maakt het beeld blauwachtig wit.
2. **Normaal:** De witte kleur behoudt de normale schakering.
3. **Warm:** 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.

Een kleurtemperatuur naar wens instellen

Zo stelt u een kleurtemperatuur naar wens in:

1. Markeer **Kleurtemperatuur** en selecteer **Warm**, **Normaal** of **Koel** door op ◀ / ▶ te drukken op projector of afstandsbediening.
2. Druk op ▼ om **Kleurtemp. fijn afstellen** te markeren en druk op **OK**. De pagina **Kleurtemp. fijn afstellen** wordt geopend.
3. Druk op ▲/▼ om het item te markeren dat u wilt veranderen en pas de waarden aan door op ◀ / ▶ te drukken.
 - **R-versterking/G-versterking/B-versterking:** Past de contrastniveaus aan van rood, groen en blauw.
 - **R-verschuiving/G-verschuiving/B-verschuiving:** Past de helderheidsniveaus aan van rood, groen en blauw.
4. Druk op **MENU** om af te sluiten en de instellingen op te slaan.

3D-kleurbeheer

In de meeste installatieomstandigheden 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 installaties met kunstmatige lichtniveaus, zoals directiekamers, congreszalen of thuisbioscopen, moet kleurbeheer worden overwogen. Met kleurbeheer kunt u de kleuren fijn afstellen zodat u, als u dat wenst, de kleuren nog waarheidsgetrouwer kunt weergeven.

Correcte kleurbeheer kan alleen worden verkregen onder gecontroleerde en reproduceerbare weergaveomstandigheden. U hebt een colorimeter (kleurlichtmeter) en een reeks geschikte bronbeelden nodig om de kleurproductie te meten. Deze hulpmiddelen worden niet bij de projector geleverd, maar de verkoper van uw projector of zelfs een ervaren professionele installateur zou u de nodige hulp moeten kunnen bieden.

Kleurbeheer biedt 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 testschijf hebt aangeschaft met verschillende kleurtestpatronen, kunt u deze gebruiken om de kleurpresentatie op monitors, tv's, projectors, enz. te controleren. U kunt elk beeld van de schijf 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 **OK** en de pagina **3D-kleurbeheer** verschijnt.
3. Markeer **Primaire kleur** en druk op **◀/▶** om een kleur te kiezen. U hebt de keuze tussen Rood, Geel, Groen, Cyaan, Blauw en Magenta.
4. Druk op **▼** om **Tint** te markeren en druk op **◀/▶** om het bereik te selecteren. Een grotere bereik zal kleuren bevatten met meer proporties van de twee aangrenzende kleuren.

Raadpleeg de afbeelding rechts voor de onderlinge relatie tussen de kleuren.

Als u bijvoorbeeld Rood kiest en het bereik instelt op 0, wordt alleen puur rood in het geselecteerde 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 markeren en pas de waarden naar wens aan door te drukken op **◀/▶**. Het effect van elke aanpassing is onmiddellijk zichtbaar in het beeld.

Als u bijvoorbeeld Rood kiest en het bereik instelt op 0, wordt alleen de verzadiging van puur rood beïnvloed.

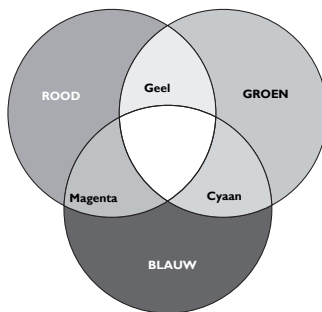


Verzadiging is de hoeveelheid van die kleur in een videobeeld. Lagere instellingen produceren minder verzadigde kleuren; een instelling van "0" verwijdert alle kleur uit het beeld. Als de verzadiging te hoog is, wordt die kleur te sterk en onrealistisch.

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

De huidige of alle beeldmodi opnieuw instellen

1. Ga naar het menu **BEELD** en selecteer **Beeldinstelling herstellen**.
2. Druk op **OK** en druk op **▲/▼** om **Huidige** of **Alle** te selecteren.
 - **Huidige**: herstelt de fabrieksinstellingen van de huidige beeldmodus.
 - **Alle**: herstelt de fabrieksinstellingen van alle instellingen, behalve **Gebruikersmodus 1/Gebruikersmodus 2** in het menu **BEELD**.



De presentatietimer instellen

De presentatietimer kan de presentatietijd op het scherm weergeven om u te helpen uw tijd tijdens het geven van presentaties beter te beheren. Volg onderstaande stappen om deze functie te gebruiken:

1. Ga naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Presentatietimer** en druk op **OK** om de pagina **Presentatietimer** weer te geven.
2. Markeer **Timerinterval** en bepaal de timerperiode 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.
3. Druk op ▼ om **Timerweergave** te markeren en druk op ◀/▶ om te kiezen of de timer op het scherm moet worden weergegeven.

Selectie	Beschrijving
Altijd	Hiermee wordt de timer gedurende de gehele presentatietijd op het scherm weergegeven.
3 min./2 min./ 1 min.	Geeft de timer op het scherm weer tijdens de laatste 3/2/1 minu(u)t(en).
Nooit	Hiermee wordt de timer gedurende de gehele presentatietijd verborgen.

4. Druk op ▼ om **Timerpositie** te markeren 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 tot de vooraf ingestelde tijd.
Aftellen	Telt af vanaf de vooraf ingestelde tijd naar 0.

6. Druk op ▼ om **Herinnering voor geluid** te markeren en druk op ◀/▶ om **Aan** te selecteren.
7. Activeer de presentatietimer door te drukken op ▼ , druk op ◀/▶ om **Aan** te selecteren en druk op **OK**.
8. Er wordt een bevestigingsbericht weergegeven. Markeer **Ja** en druk op **OK** om te bevestigen. De timer start met tellen vanaf het moment dat de timer wordt ingeschakeld.

Volg onderstaande stappen om de timer te annuleren.

1. Ga naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Presentatietimer** en markeer **Uit**.
Druk op **OK**. Er wordt een bevestigingsbericht weergegeven.
2. Markeer **Ja** en druk op **OK** om te bevestigen.

Externe oproepbewerkingen

Sluit de projector aan op uw pc of notebook met een USB-kabel voordat u de oproepfunctie gebruikt.

U kunt de weergavesoftware gebruiken (op een aangesloten pc) die reageert op opdrachten Pagina omhoog/omlaag (zoals Microsoft PowerPoint) door op de afstandsbediening op **PAGE +/-** te drukken.

Als de functie voor extern oproepen niet werkt, moet u controleren of de USB-verbinding correct is uitgevoerd en of het muisstuurprogramma op uw computer is bijgewerkt naar de laatste versie.



Het beeld verbergen

Druk op de knop **ECO BLANK** op de projector of afstandsbediening om het beeld een bepaalde periode uit te schakelen met een lampenergiebesparing tot 70%. Druk op een willekeurige toets op de projector of de afstandsbediening om het beeld te herstellen.

- Eco leeg: Bespaar maximaal 70% lampenergie. Het is tijd om uw steentje bij te dragen voor het milieu.

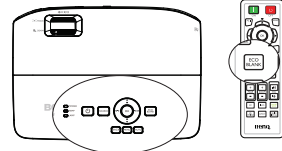
Wanneer deze functie wordt geactiveerd terwijl een audio-ingang is aangesloten, blijft de audio hoorbaar.

Er wordt automatisch geschakeld naar de modus **ECO BLANK** nadat de projector langer dan drie minuten is ingeschakeld zonder weergavebron.

Hierdoor wordt onnodig energieverbruik voorkomen en wordt de levensduur van de projectorlamp verlengd.

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 duur kan worden ingesteld van 5 tot 30 minuten in stappen van 5 minuten.

 **Blokkeer de projectielens niet voor het projecteren, anders kan het blokkerende object oververhit raken.**



Het beeld stilzetten

Druk op **FREEZE** op de afstandsbediening om het beeld stil te zetten. Het woord '**STILZETTEN**' wordt op het scherm weergegeven. Om de functie vrij te geven, drukt u op een willekeurige toets op de projector of afstandsbediening (behalve de toets **PAGE**).

Zelfs wanneer een beeld op het scherm is stilgezet, blijven de beelden op de video of een ander apparaat doorlopen. Als de aangesloten apparaten een actieve audio-uitgang hebben, blijft u audio horen ondanks het feit dat het beeld is stil staat op het scherm.



Gebruik op grote hoogte

We raden u aan **Hoogtemodus** te gebruiken wanneer uw omgeving tussen 1500 meter tot 3000 meter boven zeeniveau ligt, met een omgevingstemperatuur tussen 0°C en 35°C.

 **Gebruik de Hoogtemodus niet als de hoogte tussen 0 m en 1.500 m is en de temperatuur tussen 0°C en 35°C ligt. Als u in deze omstandigheden de modus inschakelt, wordt de projector te veel afgekoeld.**

De **Hoogtemodus** activeren:

1. Druk op **MENU** en vervolgens op ◀/▶ tot het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd** wordt gemarkeerd.
2. Druk op ▼ om **Hoogtemodus** te markeren en druk op ◀/▶ om **Aan** te selecteren. Er wordt een bevestigingsbericht weergegeven.
3. Markeer **Ja** en druk op **OK**.


Het gebruik onder "**Hoogtemodus**" kan een hoger bedrijfsgeluid van meer decibels veroorzaken vanwege de hogere ventilatorsnelheid die nodig is om de algemene koeling en prestaties van het systeem te verbeteren.

Als u deze projector in andere extreme omstandigheden dan de bovenstaande gebruikt, wordt het apparaat mogelijk automatisch uitgeschakeld om te voorkomen dat de projector oververhit geraakt. Selecteer in dergelijke gevallen de hoogtemodus om deze symptomen te verhelpen. Dit betekent echter niet dat de projector in alle ruwe of extreme omstandigheden kan worden gebruikt.

Het geluid aanpassen

De geluids aanpassingen zoals hieronder weergegeven, hebben invloed op de luidspreker(s) van de projector. Controleer of u een juiste aansluiting hebt gemaakt met de audio-ingang van de projector. Zie "[Aansluitingen](#)" op pagina 20 voor uitleg over het aansluiten op de audio-ingang.



Het geluid dempen

Druk op  op de afstandsbediening om het geluid tijdelijk uit te schakelen, of

1. Druk op **MENU** en vervolgens op ◀/▶ tot het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd** wordt gemarkeerd.
2. Druk op ▼ om **Geluidsinstellingen** te markeren en druk op **OK**. De pagina Geluidsinstellingen wordt weergegeven.
3. Markeer **Geluid uit** en druk op ◀/▶ om **Aan** te selecteren.



Het volume regelen

Om het volume te regelen, drukt u op **VOL** /  op de afstandsbediening, of:

1. Herhaal de bovenstaande stappen 1-2.
2. Druk op ▼ om **Volume** te markeren en druk op ◀/▶ om een gewenst geluidsniveau te selecteren.



De menuweergave van de projector aanpassen

U kunt de OSD-menu's instellen volgens uw voorkeur. De volgende instellingen hebben geen invloed op de projectie-instellingen, de bediening of de prestaties van de projectie.

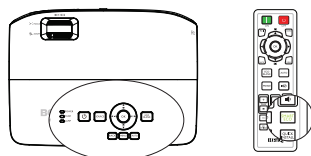
- **Weergaveduur menu** in het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Menu-instellingen** stelt de tijd in hoelang het OSD-menu geactiveerd blijft na de laatste ingedrukte toets. U kunt een tijdsduur tussen 5 en 30 seconden kiezen, in stappen van 5 seconden. Gebruik ◀/▶ om een geschikt tijdsframe te kiezen.
- **Menupositie** in het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Menu-instellingen** stelt de OSD-positie in op vijf locaties. Gebruik ◀/▶ om de positie van uw voorkeur te kiezen.
- **Taal** in het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis** stelt de OSD-menu's in op een voor u bekende taal. Zie "De menu's gebruiken" op pagina 30 voor details.
- **Herinnering** in het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Menu-instellingen** bepaalt of herinneringsberichten op het scherm worden weergegeven. Met ◀/▶ selecteert u de gewenste instelling.
- **Opstartscherm** in het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis** stelt het logoscherm van uw voorkeur in dat wordt weergegeven tijdens het opstarten van de projector. Met ◀/▶ selecteert u een venster.
- **Modus ventilatorsnelheid** in het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd** wordt gebruikt als op de projector een filterkap is geïnstalleerd. Gebruik ◀/▶ om in te stellen op **Hoog**. Zie "Het stoffilter installeren (optioneel accessoire)" op pagina 65 voor details.

De lampspaarmodus selecteren

- Met de afstandsbediening.
Druk op **SMART ECO** om **Normaal/Economisch/SmartEco** te selecteren.

- Met het OSD-menu.
1. Ga naar **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Lampinstellingen > Lampmodus**.



- 2. Druk op ◀/▶ om **Normaal/Economisch/SmartEco** te selecteren. De helderheid van de lamp verschilt afhankelijk van de lampmodus. Raadpleeg de beschrijvingen in de onderstaande tabel.



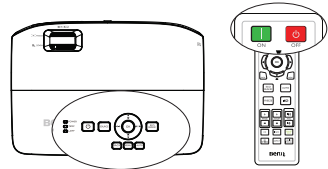
Lampmodus	Beschrijving
Normaal	Biedt volledige lamphelderheid
Economisch	Verlaagt de helderheid om de levensduur van de lamp te verlengen en het geluid van de ventilator te verminderen
SmartEco	Pas het lampvermogen automatisch aan afhankelijk van het helderheidsniveau van de inhoud



☞ **Als de modus Economisch of SmartEco is geselecteerd, wordt de lichtuitvoer verminderd en worden de geprojecteerde beelden donkerder.**

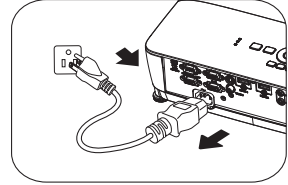
De projector uitschakelen

1. Druk op  **POWER** op de projector of op  **OFF** op de afstandsbediening waarna een bevestigingsbericht verschijnt waarop u moet reageren.

Wanneer u niet binnen enkele seconden reageert, verdwijnt het bericht.



2. Druk nogmaals op  **POWER** op de projector of op  **OFF** op de afstandsbediening. **POWER** knippert oranje en de lamp wordt uitgeschakeld. De ventilators blijven nog ongeveer 90 seconden draaien zodat de projector kan afkoelen.



- **Om de lamp te beschermen, zal de projector niet op opdrachten reageren tijdens het afkoelen.**
 - **Voor het verkorten van de koeltijd kunt u tevens de functie Snelle afkoeling activeren in het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Gebruikinstellingen**. Zie "**Snelle afkoeling**" op pagina 54 voor details.**
3. Zodra het afkoelen is voltooid, licht **POWER** stabiel oranje op en stoppen de ventilators.
 4. Trek de stroomkabel uit het stopcontact als de projector geruime tijd niet zal worden gebruikt.
 5. Wanneer **Direct herstarten** is ingesteld op **Aan**, kunt u de projector onmiddellijk opnieuw opstarten binnen 90 seconden nadat de projector is uitgeschakeld. (De projector zal 30% van zijn vermogen behouden gedurende 90 sec)

Wanneer **Direct herstarten** is ingesteld op **Uit**, moet u wachten tot de lamp is afgekoeld om de projector opnieuw te starten. Wanneer snel afkoelen is ingeschakeld, wordt het item Direct herstarten grijs weergegeven.



- **Als de projector niet correct is uitgeschakeld en u de projector probeert opnieuw op te starten, zullen de ventilators nog enkele minuten blijven draaien om af te koelen om de lamp te beschermen.**

Druk nogmaals op  **POWER op de projector of op  **ON** op de afstandsbediening om de projector te starten nadat de ventilatoren zijn gestopt en het **VOEDING**-indicatielampje groen brandt.**

- **De werkelijke levensduur van de lamp kan verschillen afhankelijk van de omgevingsomstandigheden en het gebruik.**

Menubediening

Menusysteem

De OSD-menu's kunnen verschillen, afhankelijk van het geselecteerde signaaltype.

Hoofdmenu	Submenu	Opties	
I. WEERGAVE	Wandkleur	Uit /Lichtgeel/Roze/Lichtgroen/ Blauw/Schoolbord	
	Beeldverhouding	Auto /Werkelijk/4:3/16:9/16:10	
	Keystone		
	Positie		
	Fase		
	Horizontale afmeting		
	Digitale zoom		
	3D	3D-modus	Auto /Boven-onder/Frame opeenvolg./Frame Packing/Side-by- side/Uit
		3D sync omkeren	Uitschakelen /Omkeren
		3D-instellingen opslaan	3D-instellingen 1/3D-instellingen 2/ 3D-instellingen 3
3D-instellingen toepassen		3D-instellingen 1/3D-instellingen 2/ 3D-instellingen 3/Uit	

2. BEELD	Beeldmodus	Helder/ Presentatie /sRGB/Bioscoop/(3D)/ Gebruikersmodus 1/Gebruikersmodus 2	
	Referentiemodus	Helder/ Presentatie /sRGB/Bioscoop/(3D)/	
	Helderheid		
	Contrast		
	Kleur		
	Tint		
	Scherpte		
	Brilliant Color	Aan/Uit	
	Kleurtemperatuur	Koel/ Normaal /Warm	
	Kleurtemp. fijn afstellen	R-versterking/G-versterking/B-versterking/R-verschuiving/G-verschuiving/B-verschuiving	
	3D-kleurbeheer	Primaire kleur	R/G/B/C/M/Y
		Tint	
Verzadiging			
Versterking			
Beeldinstelling herstellen	Huidige/Alle/ Annuleren		
3. INGANG	Snel automatisch zoeken	Aan/Uit	
	HDMI-bereik	Auto /Volledig/Beperkt	
	Kleurruimteconversie	Auto /RGB/YUV	

4. SYSTEEMINSTLL: Basis


Presentatietimer	Timerinterval	1~240 minuten	
	Timerweergave	Altijd /3 min./2 min./1 min./Nooit	
	Timerpositie	Linksboven /Linksonder/ Rechtsboven/Rechtsonder	
	Aftelrichting	Aftellen /Optellen	
	Herinnering voor geluid	Aan/Uit	
	Aan/Uit	Ja/Nee	
Taal		English / Français / Deutsch Italiano / Español / Русский 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / ភាសាខ្មែរ / Polski Magyar / Български / Hrvatski / Română / Suomi / Norsk / Dansk / Indonesian / Ελληνικά / العربية / हिन्दी	
Projectorpositie		Tafel voor /Tafel achter/ Plafond achter/Plafond voor	
Menu-instellingen	Weergaveduur menu	5 sec./10 sec./ 20 sec. /30 sec./Altijd	
	Menupositie	Midden /Linksboven/ Rechtsboven/ Rechtsonder/Linksonder	
	Herinnering	Aan/Uit	
Gebbruiksin- stellingen	Direct inschakelen	Aan/Uit	
	Inschakelen bij signaal	Computer	
	Automatisch uitschakelen	Uitschakelen/3 min./10 min./ 15 min./ 20 min. /25 min./ 30 min.	
	Snelle afkoeling	Aan/Uit	
	Direct herstarten	Aan/Uit	
	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	
	Filtertimer resetten (optioneel)	Reset/ Annuleren	
	Paneeltoetsblok- kering	Aan/ Uit	Ja/ Nee
	Achtergrondkleur		BenQ /Zwart/Blauw/Paars
Opstartscherm		BenQ /Zwart/Blauw	

5. SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd	Hoogtemodus	Aan/ Uit	Ja/ Nee
	Modus ventilatorsnelheid	Hoog/ Normaal	Ja/ Nee
	Geluidsinstellingen	Geluid uit	Aan/ Uit
		Volume	0~10
		Beltoon aan/uit	Aan/Uit
	Lampinstellingen	Lampmodus	Normaal/Economisch/ SmartEco
		Lamptimer herstellen	Reset/ Annuleren
		Equivalent lampuren	
	Beveiligingsinstellingen	Wachtwoord wijzigen	
		Beveiligingsinstellingen wijzigen	Inschakelblokkering
	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	Beeldscherm-uit	Aan/ Uit	
	Audio pass-through	Uit /Audio In/HDMI -1/ HDMI -2	
Instellingen herstellen	Reset/ Annuleren		
6. INFORMATIE	Eigen resolutie		
	Huidige systeemstatus		Ingang Beeldmodus Resolutie Lampmodus 3D-formaat Kleursysteem Equivalent lampuren Firmware-versie

De menuopties zijn beschikbaar wanneer de projector minstens één geldig signaal detecteert. Wanneer er geen apparatuur op de projector is aangesloten of als er geen signaal wordt gedetecteerd, zijn slechts beperkte menuopties beschikbaar.

Beschrijving van elk menu

- ☞ De standaardwaarden die in deze handleiding zijn weergegeven, vooral op de pagina's **49-57**, zijn uitsluitend informatief bedoeld. Ze kunnen verschillen tussen de projectors vanwege de voortdurende verbetering van de producten.

FUNCTIE	BESCHRIJVING
I. Menu WEERGAVE	<p>Wandkleur</p> <p>Corrigeert de kleur van het geprojecteerde beeld als het projectieoppervlak niet wit is. Zie "Wandkleur gebruiken" op pagina 37 voor details.</p>
	<p>Beeldverhouding</p> <p>Er zijn vier opties voor het instellen van de beeldverhouding, afhankelijk van de bron van hetingangssignaal. Zie "De beeldverhouding selecteren" op pagina 35 voor details.</p>
	<p>Keystone</p> <p>Corrigeert eventuele keystone-afwijkingen van het beeld. Zie "Keystone corrigeren" op pagina 29 voor details.</p>
	<p>Positie</p> <p>De pagina voor het aanpassen van de positie wordt weergegeven. U verplaatst het geprojecteerde beeld met de richtingspijlen. De waarden die onder aan de pagina worden weergegeven, veranderen telkens wanneer u op een knop drukt tot het maximum of minimum is bereikt.</p> <p>☞ Deze functie is alleen beschikbaar indien een pc-sig-naal (analoog RGB) is geselecteerd.</p>
	<p>Fase</p> <p>Hiermee past u de klokfase aan om vervorming van het beeld te verminderen.</p>  <p>☞ Deze functie is alleen beschikbaar indien een pc-sig-naal (analoog RGB) of YPbPr (Component) is geselecteerd.</p>
	<p>Horizontale afmeting</p> <p>Stelt de horizontale breedte van het beeld in.</p> <p>☞ Deze functie is alleen beschikbaar indien een pc-sig-naal (analoog RGB) is geselecteerd.</p>
	<p>Digitale zoom</p> <p>Hiermee vergroot of verkleint u het geprojecteerde beeld. Zie "Vergroten en details zoeken" op pagina 34 voor details.</p>

FUNCTIE	BESCHRIJVING
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">I. Menu WEERGAVE</p> <p style="text-align: center;">3D</p>	<p>Deze projector beschikt over een 3D-functie waarmee u 3D-films, video's en sportevenementen op een realistischere manier kunt bekijken door de diepte van de beelden weer te geven. U moet een 3D-bril dragen om 3D-beelden te kunnen bekijken.</p> <p>3D-modus De standaardinstelling is Auto en de projector kiest automatisch een geschikte 3D-indeling zodra 3D-inhoud gedetecteerd wordt. Als de projector de 3D-indeling niet herkent, druk u op ▲ / ▼ om een 3D-modus te kiezen.</p> <p>3D sync omkeren Als u vaststelt dat de beelddiepte omgekeerd is, schakelt u deze functie in om het probleem te verhelpen.</p> <p>3D-instellingen opslaan De projector zal de huidige 3D-instellingen onthouden.</p> <p>3D-instellingen toepassen De projector zal de opgeslagen 3D-instellingen toepassen en deze instellingen bewaren wanneer u de projector de volgende keer opnieuw opstart.</p>





FUNCTIE	BESCHRIJVING	
2. Menu BEELD	Beeldmodus	Met de vooraf ingestelde beeldmodi kunt u de instellingen van het projectorbeeld aanpassen aan het type programma. Zie " Een beeldmodus selecteren " op pagina 36 voor details.
	Referentiemodus	Selecteert een beeldmodus die het best overeenkomt op uw behoeften op het vlak van beeldkwaliteit en zorgt voor het verder fijn afstemmen van het beeld op basis van de selecties op deze pagina. Zie " De modus Gebruikersmodus 1 / Gebruikersmodus 2 instellen " op pagina 36 voor details.
	Helderheid	Past de helderheid van het beeld aan. Zie " Aanpassen van de Helderheid " op pagina 37 voor details.
	Contrast	Stelt de mate van verschil tussen donker en licht in het beeld in. Zie " Aanpassen van het Contrast " op pagina 37 voor details.
	Kleur	Hiermee past u het verzadigingsniveau van de kleuren aan -- de sterkte van elke kleur in een videobeeld. Zie " Aanpassen van de Kleur " op pagina 37 voor details.
	Tint	Hiermee past u de rode en groene kleurtonen van het beeld aan. Zie " Aanpassen van de Tint " op pagina 37 voor details.
	Scherpte	Maakt het beeld scherper of zachter. Zie " Aanpassen van de Scherpte " op pagina 37 voor details.

	FUNCTIE	BESCHRIJVING
2. Menu BEELD	Brilliant Color	Zie " Aanpassen van de Brilliant Color " op pagina 37 voor details.
	Kleurtemperatuur	Zie " Een Kleurtemperatuurselecteren. " op pagina 38 voor details.
	Kleurtemp. fijn afstellen	Zie " Een kleurtemperatuur naar wens instellen " op pagina 38 voor details.
	3D-kleurbeheer	Zie " 3D-kleurbeheer " op pagina 38 voor details.
	Beeldinstelling herstellen	Zie " De huidige of alle beeldmodi opnieuw instellen " op pagina 39 voor details. Als Beeldmodus onder Helder is, zet kiezen voor "Huidige" alleen de standaardwaarde terug voor Helder, maar kiezen voor "Alle" herstelt de standaardwaarden voor alle instellingen van Beeldmodus.
3. Menu INGANG	Snel automatisch zoeken	Zie " Schakelen tussen ingangssignalen " op pagina 33 voor details.
	HDMI-bereik	Auto Past het bereik van de HDMI RGB-kleurenruimte automatisch aan. Volledig Volledige kleurenruimte. Zwartniveau: 0, witniveau: 255, geldig bereik: 0~255. Beperkt Beperkte kleurenruimte. Zwartniveau: 16, witniveau: 235, geldig bereik: 1~254.
	Kleurreimteconversie	Zie " Kleurreimte wijzigen " op pagina 34 voor details.

FUNCTIE	BESCHRIJVING	
4. Menu SYSTEMINSTELL.: Basis	Presentatietimer	Herinnert de spreker eraan de presentatie binnen een bepaalde tijd af te ronden. Zie " De presentatietimer instellen " op pagina 40 voor details.
	Taal	Stelt de taal in voor de OSD-menu's (On-Screen Display). Zie " De menu's gebruiken " op pagina 30 voor details.
	Projectorpositie	U kunt de projector aan het plafond of achter een scherm installeren, of met een of meerdere spiegels. Zie " Een locatie kiezen " op pagina 16 voor details.
	Menu-instellingen	<p>Weergaveduur menu Bepaalt hoe lang het OSD-menu op het scherm blijft nadat u de laatste knop hebt ingedrukt. U kunt een waarde tussen 5 en 30 seconden kiezen, in stappen van 5 seconden.</p> <p>Menupositie Hiermee stelt u de positie van het OSD-menu in.</p> <p>Herinnering Stelt in of het herinneringsbericht moet worden weergegeven.</p>

FUNCTIE	BESCHRIJVING
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">4. Menu</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">SYSTEMINSTLL.: Basis</p> <p style="text-align: center;">Gebruiksinstellingen</p>	<p>Direct inschakelen Kies Aan om de functie in te schakelen. Zie "De projector opstarten" op pagina 26 voor details.</p> <p>Inschakelen bij signaal Door Aan te kiezen, schakelt de projector automatisch in als een VGA-sigitaal is gedetecteerd. Als u Uit selecteert, kan de voeding van de projector handmatig worden ingeschakeld (via toetsenblok of afstandsbediening). Zie "De projector opstarten" op pagina 26 voor details.</p> <p>Automatisch uitschakelen Hiermee kan de projector automatisch worden uitgeschakeld als er na een ingestelde periode geeningangssigitaal is gedetecteerd. Zie "Instelling Automatisch uitschakelen" op pagina 60 voor details.</p> <p>Snelle afkoeling Als u Aan kiest wordt de functie ingeschakeld en wordt de afkoeltijd van de projector verkort naar enkele seconden.</p> <p> Als u de projector direct na het snel afkoelen opnieuw probeert op te starten, wordt deze wellicht niet goed ingeschakeld en worden de koelventilators opnieuw gestart.</p> <p>Direct herstarten Wanneer Direct herstarten is ingeschakeld, kunt u de projector onmiddellijk opnieuw opstarten binnen 90 seconden nadat de projector is uitgeschakeld.</p> <p>Inactief-timer Bepaalt hoe lang een beeld blanco wordt weergegeven wanneer de functie Blank is geactiveerd. Zodra deze tijd is verstreken wordt het beeld opnieuw weergegeven. Zie "Het beeld verbergen" op pagina 41 voor details.</p> <p>Slaaptimer Stelt de timer voor automatisch uitschakelen in. De timer kan worden ingesteld op een waarde tussen 30 minuten en 12 uur.</p> <p>Filtertimer resetten Reset de filtertimer nadat een nieuw filter is geplaatst.</p>
	<p>Paneeltoetsblokkering Schakelt alle paneeltoetsfuncties behalve aan/uit op de projector in of uit.</p>
	<p>Achtergrondkleur Hiermee kunt u kiezen welke achtergrondkleur wordt weergegeven wanneer de projector geen signaal ontvangt. Er zijn vier opties beschikbaar: BenQ-logo, Zwart, Blauw, of Paars.</p>
	<p>Opstartscherm Hiermee selecteert u het logoscherm dat wordt weergegeven bij het opstarten van de projector. U kunt kiezen uit drie opties: BenQ-logo, Zwart scherm of Blauw scherm.</p>

FUNCTIE	BESCHRIJVING
Hoogtemodus	Een modus voor gebruik op grote hoogte. Zie " Gebruik op grote hoogte " op pagina 42 voor details.
Modus ventilatorsnelheid	Selecteer Hoog als in de projector een stoffilter is geïnstalleerd. Zie " Het stoffilter installeren (optioneel accessoire) " op pagina 65 voor details.
Geluidsinstellingen	<p>Hiermee kunt u het menu Geluidsinstellingen openen. Zie "Het geluid aanpassen" op pagina 42 voor details.</p> <p>Geluid uit Stelt de functie Geluid uit in.</p> <p>Volume Regelt het volumeniveau van de audio.</p> <p>Beltoon aan/uit Schakelt Beltoon aan/uit in.</p>
Lampinstellingen	<p>Lampmodus Zie "De lampmodus instellen" op pagina 59 voor details.</p> <p>Lamp timer herstellen Zie "De lamp timer opnieuw instellen op nul" op pagina 64 voor details.</p> <p>Equivalent lampuren Zie "Het aantal lampuren kennen" op pagina 59 voor meer informatie over de manier waarop de totale gebruiksduur van de lamp wordt berekend.</p>
Beveiligingsinstellingen	<p>Wachtwoord wijzigen U wordt gevraagd het huidige wachtwoord in te voeren voordat u het vervangt door een nieuw.</p> <p>Beveiligingsinstellingen wijzigen</p> <p>Inschakelblokkering Zie "De wachtwoordfunctie gebruiken" op pagina 31 voor details.</p>
Baud-ratio	Kies een baud rate die identiek is aan die van de computer zodat u de projector kunt aansluiten via een geschikte RS-232-kabel en de firmware van de projector kunt updaten of downloaden. Deze functie is bedoeld voor bevoegde onderhoudstechnici.
Testpatroon	Kies Aan 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. Zie " Het ingebouwde testpatroon gebruiken " op pagina 28 voor details.

FUNCTIE	BESCHRIJVING
Ondertitels	<p>Ondertitels aan Activeer de functie door Aan te kiezen als het geselecteerde ingangssignaal ondertitels bevat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ondertitels: als weergave op het scherm van de gesproken tekst, verhaal en geluidseffecten van tv-programma's en video's met ondertiteling (meestal gemarkeerd met "CC" in de tv-gids). <p>Ondertitelversie Selecteert de ondertitelmodus van uw voorkeur. Selecteer OT1, OT2, OT3 of OT4 (OT1 geeft ondertitels weer in de primaire taal van uw regio) om ondertitels te bekijken.</p>
	<p>Beeldscherm-uit Kies Aan om de functie in te schakelen. De projector kan een VGA-signaal afgeven als hij standby staat en de aansluitingen PC en MONITOR UIT met de juiste apparaten zijn verbonden. Zie "Een beeldscherm aansluiten" op pagina 21 voor informatie over het maken van de aansluiting.</p> <p> Als deze functie is ingeschakeld wordt het stand-bystroomverbruik licht verhoogd.</p> <p> De stand-by monitoruitgang werkt alleen wanneer een geschikte D-Sub-ingang wordt aangesloten op de PC-aansluiting.</p> <p>Audio pass-through De projector kan geluid afspelen wanneer deze in de stand-bymodus is en de overeenkomende aansluitingen correct zijn aangesloten op de apparaten. Druk op ◀ / ▶ om de gewenste bron te selecteren. Zie "Aansluitingen" op pagina 20 voor informatie over het maken van de aansluiting.</p> <p> Als deze functie is ingeschakeld wordt het stand-bystroomverbruik licht verhoogd.</p>
Instellingen herstellen	<p>Zet alle instellingen terug naar de fabrieksinstellingen.</p> <p> De volgende instellingen blijven behouden: Gebruikersmodus 1, Gebruikersmodus 2, Projectorpositie, Kleurruimteconversie, Hoogtemodus, Beveiligingsinstellingen en Baudratio.</p>

FUNCTIE	BESCHRIJVING
6. Menu INFORMATIE	Eigen resolutie Toont de native resolutie van de projector.
	Huidige systeemstatus <p>Ingang Toont de huidige signaalbron.</p> <p>Beeldmodus Toont de geselecteerde modus in het menu BEELD.</p> <p>Resolutie Toont de ondersteunde resolutie van het ingangssignaal.</p> <p>Lampmodus Toont de actuele lampmodus.</p> <p>3D-formaat Toont de actuele 3D-modus.</p> <p>Kleursysteem Toont het formaat van het ingangssysteem: RGB of YUV.</p> <p>Equivalent lampuren Toont het aantal uur dat de lamp is gebruikt.</p> <p>Firmware-versie Toont de firmwareversie.</p>

Onderhoud

Onderhoud van de projector

De projector heeft weinig onderhoud nodig. U hoeft alleen de lens en behuizing regelmatig schoon te maken.

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

De lens reinigen

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

- Verwijder stof met een fles met perslucht.
- Bij vuil of vlekken gebruikt u papier voor het reinigen van cameralenzen of bevochtigt u een zachte doek met reinigingsvloeistof voor cameralenzen en veegt u het oppervlak van de lens voorzichtig schoon.
- Gebruik nooit schurende doekjes, alkaline-/zuurhoudende reinigingsproducten, schuurpoeder of vluchtige oplosmiddelen, zoals alcohol, benzeen, thinner of insecticiden. Wanneer u dergelijke materialen gebruikt of als het product langdurig in contact is met rubber of vinyl materialen, kan dit schade veroorzaken aan het projectoroppervlak en het materiaal van de behuizing.

 **Wrijf nooit met schurend materiaal over de lens.**

De projectorbehuizing reinigen

Schakel de projector op de correcte manier uit zoals beschreven in "[De projector uitschakelen](#)" op pagina 44 en trek de stekker van het netsnoer uit het stopcontact voordat u de behuizing reinigt.

- Verwijder vuil of stof met een zachte, vezelvrije doek.
- Voor het verwijderen van hardnekkige vlekken gebruikt u een zachte doek, bevochtigd met water en een neutraal schoonmaakmiddel. Veeg vervolgens de behuizing schoon.

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

De projector opbergen

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

- Controleer of de temperatuur en de luchtvochtigheid van de opslagruimte binnen het aanbevolen bereik voor de projector vallen. Zie "[Specificaties](#)" op pagina 68 of neem contact op met uw leverancier voor het bereik.
- Schuif de verstelvoetjes in.
- Haal de batterij uit de afstandsbediening.
- Verpak de projector in de oorspronkelijke of een soortgelijke verpakking.

De projector vervoeren

Het is aanbevolen de projector in de oorspronkelijke of een soortgelijke verpakking te verzenden.

Informatie over de lamp

Het aantal lampuren kennen

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

1. Gebruiksduur lamp = $(x+y+z)$ uur, als
Tijd gebruikt in de modus Normaal = x uur
Tijd gebruikt in de Eco mode = y uur
Tijd gebruikt in SmartEco mode = z uur
2. Equivalent lampuren = α uur
 $\alpha = \frac{A'}{X} \times x + \frac{A'}{Y} \times y + \frac{A'}{Z} \times z$, als
X= specificatie levensduur lamp van modus Normaal
Y= specificatie levensduur lamp van Eco modus
Z= specificatie levensduur lamp van SmartEco Mode
A' is de langste specificatie voor de levensduur lamp onder X, Y, Z

 **Zie "De lampmodus instellen" hieronder voor meer informatie over de modus Economisch.**

De lichtbrontijd in Economische modus en SmartEco wordt als korter berekend dan in de normale modus. Dat wil zeggen dat het gebruik van de projector in de Economische of SmartEco-modus de lichtbrontijd helpt verlengen.

Informatie over het aantal lampuren verkrijgen:

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

De levensduur van de lamp verlengen

De projectielamp is een verbruiksartikel. Door de volgende instellingen via het OSD-menu of de afstandsbediening op te geven, kunt u de levensduur van de lamp maximaliseren.

De lampmodus instellen

Met de modus **Economisch/SmartEco** wordt het systeemgeluid en stroomverbruik verminderd. Als de modus **Economisch/SmartEco** is geselecteerd, wordt de lichtuitvoer verminderd en worden de geprojecteerde beelden donkerder. De projector wordt beschermd voor een langere bedrijfsduur.

Ook als u de projector in de modus **Economisch/SmartEco** zet, wordt de gebruiksduur van de lamp verlengd. Stel de modus **Economisch/SmartEco** in door naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Lampinstellingen > Lampmodus** te gaan en op **◀/▶** te drukken.

De lampmodi worden gedefinieerd zoals in de onderstaande tabel.

Lampmodus	Beschrijving
Normaal	Biedt volledige lamphelderheid
Economisch	Verlaagt de helderheid om de levensduur van de lamp te verlengen en het geluid van de ventilator te verminderen
SmartEco	Pas het lampvermogen automatisch aan afhankelijk van het helderheidsniveau van de inhoud

Instelling Automatisch uitschakelen

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

Om **Automatisch uitschakelen** in te stellen, gaat u naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Automatisch uitschakelen** en drukt u op ◀/▶. De tijdsduur kan worden ingesteld van 5 tot 30 minuten, in stappen van 5 minuten. Als de vooraf ingestelde tijdsduur niet geschikt is voor uw presentatie, selecteert u **Uitschakelen**. De projector wordt niet automatisch binnen een bepaalde periode uitgeschakeld.


De timing van de lampvervanging

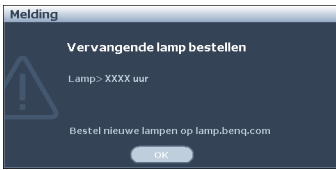



Als het **LAMP-waarschuwingslampje** rood oplicht of wanneer er een bericht wordt weergegeven dat aangeeft dat u de lamp dient te vervangen, moet u een nieuwe lamp te installeren of uw leverancier raadplegen. Een oude lamp kan storing in de projector veroorzaken. In sommige gevallen kan de lamp ontploffen.

 **Probeer de lamp nooit zelf te vervangen. Neem contact op met bevoegde onderhoudstechnici voor de vervanging.**

 **Het waarschuwingslampje lamp en het waarschuwingslampje temperatuur gaan branden als de lamp te heet wordt. Zie "[Indicatielampjes](#)" op pagina 66 voor details.**

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

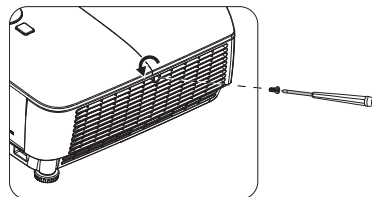
 **De onderstaande waarschuwingsberichten zijn uitsluitend informatief bedoeld. Volg de eigenlijke instructies op het scherm om de lamp voor te bereiden en te vervangen.**

Status	Bericht
Installeer een nieuwe lamp voor optimale prestaties. Als de projector gewoon wordt gebruikt met Economisch geselecteerd (" De lampmodus instellen " op pagina 59), kunt u de projector nog blijven gebruiken tot de volgende lampwaarschuwing verschijnt.	 <p>Melding</p> <p>Vervangende lamp bestellen</p> <p>Lamp> XXXX uur</p> <p>Bestel nieuwe lampen op lamp.benq.com</p> <p>OK</p>
U dient een nieuwe lamp te plaatsen om te voorkomen dat de projector wordt uitgeschakeld als de gebruiksduur van de lamp is verstreken.	 <p>Melding</p> <p>Lamp snel vervangen</p> <p>Lamp> XXXX uur</p> <p>Bestel nieuwe lampen op lamp.benq.com</p> <p>OK</p>
Het is sterk aanbevolen de lamp nu te vervangen. De lamp is een verbruiksartikel. De helderheid van de lamp vermindert na verloop van tijd. Dit is normaal voor een dergelijke lamp. U kunt de lamp vervangen als de helderheid aanzienlijk is afgenomen.	 <p>Melding</p> <p>Lamp nu vervangen</p> <p>Lamp> XXXX uur</p> <p>Gebruiksduur-lamp overschreden</p> <p>Bestel nieuwe lampen op lamp.benq.com</p> <p>OK</p>
De lamp MOET worden vervangen voordat de projector opnieuw normaal kan functioneren.	 <p>Melding</p> <p>Lamp is niet meer bruikbaar</p> <p>Vervang lamp (zie handleiding)</p> <p>Stel lamp-timer dan opnieuw in</p> <p>Bestel nieuwe lampen op lamp.benq.com</p> <p>OK</p>

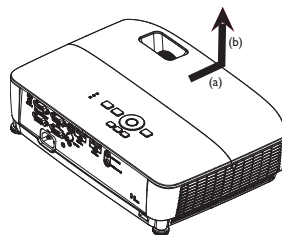
 **"XXXX" in de bovenstaande berichten zijn nummers die verschillen afhankelijk van de verschillende modellen.**

De lamp vervangen (ALLEEN VOOR SERVICEPERSONEEL)

- ⚠ • Hg - Lamp bevat kwik. Behandelen in overeenstemming met de lokale wetten op afvalverwijdering. Zie www.lamprecycle.org.
 - Als de lamp wordt vervangen terwijl de projector ondersteboven aan het plafond hangt, moet u controleren of er niemand onder de lampsok staat om het risico op letsels of oogbeschadiging, veroorzaakt door de gebroken lamp, te voorkomen.
 - Om het risico van een elektrische schok te vermijden, dient u altijd de projector uit te schakelen en de stekker van het netsnoer uit het stopcontact te verwijderen voordat u de lamp vervangt.
 - Om de kans op brandwonden te verkleinen, dient u de projector gedurende ten minste 45 minuten te laten afkoelen voordat u de lamp vervangt.
 - Om de kans op verwondingen aan vingers of schade aan onderdelen binnen in de projector te verkleinen, dient u voorzichtig te werk te gaan wanneer u lampglas verwijdert dat in scherpe stukjes uit elkaar is gespat.
 - Om de kans op verwondingen aan vingers en/of een slechtere beeldkwaliteit door aanraking van de lens te verkleinen, mag u uw hand niet in de lege kast steken nadat de lamp is verwijderd.
 - Deze lamp bevat kwik. Gooi deze lamp bij het klein chemisch afval overeenkomstig de toepasselijke lokale regelgeving.
 - Wij raden u aan een BenQ-projectorlamp aan te schaffen als vervanging om de optimale prestaties van de projector te verzekeren.
 - Zorg voor een goede ventilatie bij het verwerken van beschadigde lampen. We raden het gebruik aan van een beademingssysteem, een veiligheidsbril of een gezichtsscherm en om beschermende kleding te dragen zoals handschoenen.
1. **Schakel de voeding uit en koppel de projector los van het stopcontact. Als de lamp heet is, laat u de lamp eerst ongeveer 45 minuten afkoelen om brandwonden te voorkomen.**
 2. Maak de schroef op de lampafdekking los.

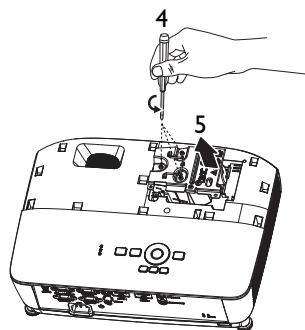


3. Verwijder de lampafdekking door (a) het deksel naar de zijkant van de projector te schuiven en (b) het af te nemen.



- ⚠ • **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 letsels veroorzaken.**

4. Maak de schroeven waarmee de lamp is bevestigd, los.
5. Til de handgreep op zodat deze rechtop staat. Trek met de handgreep de lamp langzaam uit de projector.

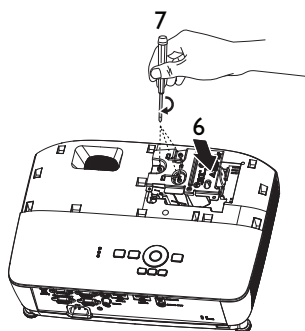


- ⚠ • **Als u te snel trekt, kan de lamp breken waardoor glasscherven in de projector terecht kunnen komen.**

- **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.**

6. Plaats de nieuwe lamp in het lampcompartiment en controleer of deze in de projector past.
7. Maak de schroeven waarmee de lamp is bevestigd, vast.

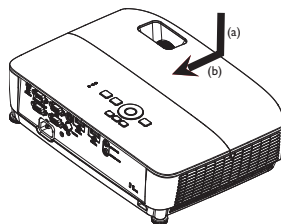


- ⚠ • **Een losse schroef kan tot een slechte verbinding leiden, met storingen tot gevolg.**

- **Draai de schroeven niet te vast.**

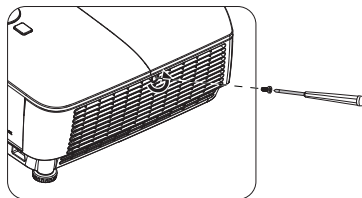
8. Zorg dat de handgreep volledig vlak ligt en stevig op zijn plaats zit.

9. Plaats de lampafdekking terug door deze op zijn plaats te schuiven.



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

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

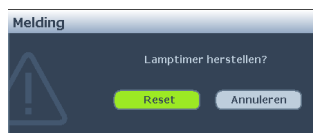


11. Start de projector opnieuw op.

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

De lamptimer opnieuw instellen op nul

12. Open het OSD-menu nadat het startlogo is verschenen. Ga naar het menu **SYSTEMINSTLL: Geavanceerd > Lampinstellingen**. Druk op **OK**. De pagina **Lampinstellingen** wordt geopend. Druk op **▼** om **Lamptimer herstellen** te markeren en druk op **OK**. Er verschijnt een waarschuwingsbericht waarin u wordt gevraagd de lamptimer te herstellen. Markeer **Reset** en druk op **OK**. De lamptijd wordt opnieuw ingesteld op '0'.

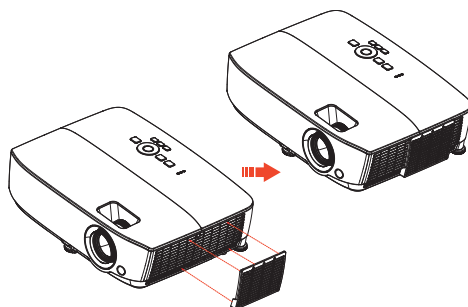


- ⚠ **Stel de gebruiksduur van de lamp niet in op nul wanneer de lamp niet is vervangen. Wanneer u dat wel doet, kan dit schade veroorzaken.**


Het stoffilter installeren (optioneel accessoire)

Het stoffilter is een optioneel accessoire dat per regio verschilt.

1. Volg de illustratie bij het installeren van het stoffilter. Lijn het stoffilter uit met de pijltjesposities en druk hem dicht op de projector.



2. De haken aandrukken en vastklikken.
3. Schakel de projector in, druk op **MENU** en ga naar **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Modus ventilatorsnelheid > Hoog** en selecteer **Ja**.
4. Reinig de stoffilter regelmatig. Om het stoffilter te reinigen, kunt u een kleine stofzuiger gebruiken die speciaal voor computers en andere kantoorapparaten is ontworpen.

 **Het stoffilter moet alleen worden gebruikt in stoffige omgevingen. Filters moeten periodiek worden gereinigd/vervangen, d.w.z. na elke 500 uur of 3 maanden, of eerder afhankelijk van de luchtomgeving. Een verstopt filter kan de luchtstroom beperken waardoor de projector teveel kan opwarmen met voortijdige storing van de lamp en/of de projector als gevolg.**

5. Als het stof moeilijk te verwijderen is of als de filter gebroken is, moet u contact opnemen met uw lokale leverancier of een onderhoudscentrum om een nieuwe filter te krijgen.
6. Reset de filtertimer nadat een nieuw filter is geplaatst. Ga naar **SYSTEEMINSTLL: Basis > Gebruiksinstellingen > Filtertimer resetten** en selecteer **Reset**.

Indicatielampjes

Lampje			Status & beschrijving
POWER	TEMP	LAMP	
Systeembericht			
Oranje	Uit	Uit	Stand-bymodus
Groen knipperend	Uit	Uit	Inschakelen
Groen	Uit	Uit	Normale werking
Oranje knipperend	Uit	Uit	Koelen bij normaal uitschakelen
Rood knipperend	Rood knipperend	Rood knipperend	Downloaden
Groen	Uit	Rood	CW start mislukt
Berichten over inbranden			
Groen	Uit	Uit	Inbranden AAN
Groen	Groen	Groen	Inbranden UIT
Foutmeldingen lamp			
Uit	Uit	Rood	Lamp 1 fout bij normaal gebruik
Uit	Uit	Oranje knipperend	Lamp is niet aan
Thermische foutmeldingen			
Rood	Rood	Uit	Fout ventilator 1 (de werkelijke ventilatorsnelheid ligt buiten de gewenste snelheid)
Rood	Rood knipperend	Uit	Fout ventilator 2 (de werkelijke ventilatorsnelheid ligt buiten de gewenste snelheid)
Groen	Rood	Uit	Fout temperatuur 1 (over temperatuurlimiet)
Groen	Rood knipperend	Uit	Fout thermische sensor 1 open
Groen	Groen	Uit	Fout thermische sensor 1 kortsluiting
Groen knipperend	Groen knipperend	Uit	Verbindingsfout thermische IC #1 I2C

Problemen oplossen

? U kunt de projector niet inschakelen.

Oorzaak	Oplossing
Het netsnoer levert geen stroom.	Stop het ene uiteinde van het netsnoer in de wisselstroomingang op de projector en het andere uiteinde in het stopcontact. Controleer of het stopcontact is ingeschakeld (indien van toepassing).
Poging om projector opnieuw in te schakelen tijdens het afkoelen.	Wacht tot de projector volledig is afgekoeld.

? Geen beeld

Oorzaak	Oplossing
De videobron is niet ingeschakeld of niet correct aangesloten.	Schakel de videobron in en controleer of de signaalkabel correct is aangesloten.
De projector is niet correct aangesloten op het apparaat van het ingangssignaal.	Controleer de aansluiting.
Het ingangssignaal is verkeerd geselecteerd.	Kies het juiste ingangssignaal met de knop SOURCE op de projector of afstandsbediening.

? 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 zijn niet correct uitgelijnd.	Pas de projectiehoek, -richting en -hoogte van de projector aan indien nodig.

? De afstandsbediening werkt niet

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

? Het wachtwoord is onjuist

Oorzaak	Oplossing
U bent het wachtwoord vergeten.	Zie " De procedure voor het oproepen van het wachtwoord starten " op pagina 32 voor details.

Specificaties

 **Alle specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd.**

Optische specificaties

Resolutie

MS531/MS521H: 800 x 600 SVGA
MX532: 1024 x 768 XGA
MW533/TW533: 1280 x 800 WXGA
MH534/TH534: 1920 x 1080 1080p

Weergavesysteem

I-CHIP DMD

Lens F/waarde

MS531/MX532/MW533/TW533/MS521H
F = 2,46 tot 2,66
f = 21,8 tot 25,6 mm
MH534/TH534
F = 2,42 tot 2,62
f = 19,0 tot 22,65 mm

Offset

MS531/MX532/MS521H: 106±5%
MW533/TW533: 104±5%
MH534/TH534: 107±5%

Zoomfactor

1,2X
Lamp
Lamp van 203 W

Elektrische specificaties

Stroomtoevoer

AC100-240V, 2,60 A,
50-60 Hz (automatisch)

Stroomverbruik

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

Mechanische specificaties

Gewicht

MS531/MX532/MS521H: 2,38 kg
MW533/TW533: 2,41 kg
MH534/TH534: 2,42 kg

Uitgangen

RGB-uitgang

D-Sub 15-pins (vrouwelijk) x 1

Luidspreker

(Stereo) 2 watt x 1

Audiosignaaluitgang

Pc-audio-aansluiting x 1

Besturing

Seriële besturing via RS-232

9-pins x 1

IR-ontvanger x 1

Mini USB B x 1

Ingangen

Computeringang

RGB-ingang

D-Sub 15-pins (vrouwelijk) x 2

Videosignaalingang

S-VIDEO

Mini DIN 4-pins poort x 1

VIDEO

RCA-stekker x 1

SD/HDTV-signaalingang

Analoge - Component RCA-aansluiting x 3

(via RGB-ingang)

Digitaal-HDMI x 2

Audiosignaalingang

Audio-ingang

Pc-audio-aansluiting x 1

Omgevingsvereisten

Temperatuur

Werkomgeving: 0°C-40°C op zeeniveau

Opslag: -20°C-60°C op zeeniveau

Relatieve vochtigheid

Werkomgeving: 10%-90% (zonder condensatie)

Opslag: 10%-90% (zonder condensatie)

Hoogte

Werkomgeving: 0-1499 m bij 0°C-35°C; 1500-3000 m bij 0°C-30°C (met Hoogtemodus ingeschakeld)

Opslag: 0-12200 m bij 30°C

Vervoeren

Originele verpakking of gelijksoortig wordt aanbevolen.

Bezig met repareren.

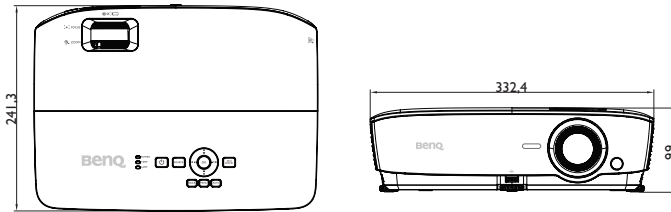
Bezoek onze website en kies uw land om het venster voor uw service contact te openen.

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

 **De levensduur van de lamp zal verschillen, afhankelijk van de omgevingsomstandigheden en het gebruik.**

Afmetingen

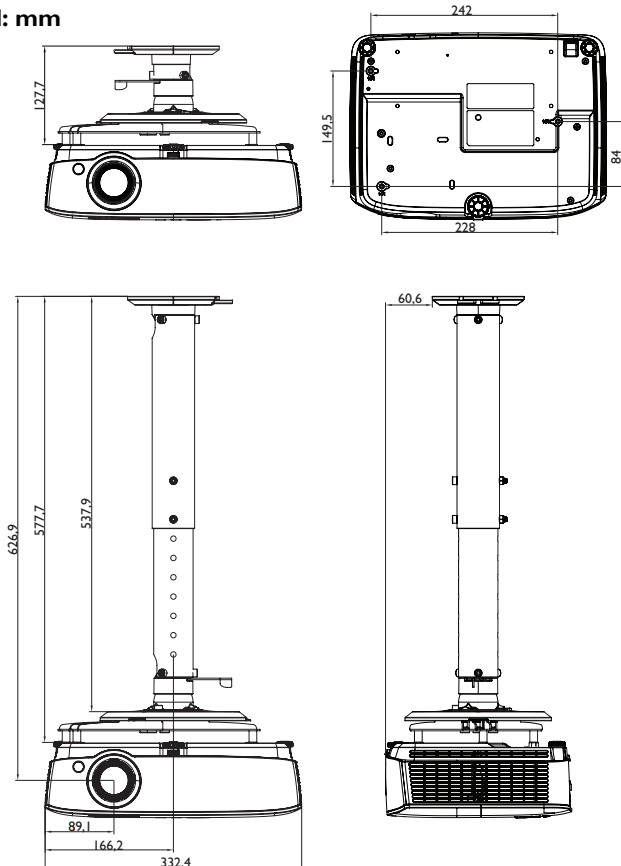
332,4 mm (W) x 99 mm (H) x 241,3 mm (D)



Installatie met plafondmontage

Plafondmontageschroeven: M4
(Max L = 25 mm; Min L = 20 mm)

Eenheid: mm



Timingtabel

I. VGA Analooq

Ondersteunde timing voor PC-sigitaal

Resolutie	Timing	Horizontale frequentie (kHz)	Verticale frequentie (Hz)	Pixel frequentie (MHz)	3D-veld sequentieel	3D boven onder	3D Side-by-side
640 x 480	VGA_60	59,94	31,469	25,175	⊙	⊙	⊙
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75	37,5	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	⊙	⊙	⊙
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Verduisteren verminderen)	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 (Verduisteren verminderen)	119,989	97,551	115,5	⊙		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576	BenQ timing voor notebook	60	35,82	46,966			
1024 x 600	BenQ timing voor notebook	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45	74,250	⊙	⊙	⊙
	1280 x 720_120	120	90,000	148,500	⊙		
1280 x 768	1280 x 768_60	59,87	47,776	79,5	⊙	⊙	⊙
1280 x 800	WXGA_60	59,81	49,702	83,500	⊙	⊙	⊙
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,88	71,554	122,500			
	WXGA_120(V ermindert wit worden)	119,909	101,563	146,25	⊙		
1280 x 1024	SXGA_60	60,02	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	60	108,000		⊙	⊙
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,5		⊙	⊙
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	75	162,000		⊙	⊙
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,29	146,25		⊙	⊙
640 x 480 @67Hz	MAC13	66,667	35	30,240			

832 x 624 @75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768 @75Hz	MAC19	75,02	60,241	80,000			
1152 x 870 @75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,000			

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

Ondersteunde timing voor component-YPbPr-ingang

Timing	Resolutie	Horizontale frequentie (kHz)	Verticale frequentie (Hz)	Pixelfrequentie (MHz)	3D-veld sequentieel
480i	720 x 480	15,73	59,94	13,5	⊙
480p	720 x 480	31,47	59,94	27	⊙
576i	720 x 576	15,63	50	13,5	
576p	720 x 576	31,25	50	27	
720/50p	1280 x 720	37,5	50	74,25	
720/60p	1280 x 720	45,00	60	74,25	⊙
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25	
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25	
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74,25	
1080/25P	1920 x 1080	28,13	25	74,25	
1080/30P	1920 x 1080	33,75	30	74,25	
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50	148,5	
1080/60P	1920 x 1080	67,5	60	148,5	

2. HDMI digitaal

Ondersteunde timing voor PC-sigitaal

Resolutie	Timing	Horizontale frequentie (kHz)	Verticale frequentie (Hz)	Pixelfrequentie (MHz)	3D-veld sequentieel	3D boven onder	3D Side-by-side
640 x 480	VGA_60	59,94	31,469	25,175	⊙	⊙	⊙
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75	37,5	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	⊙	⊙	⊙
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Verduisteren verminderen)	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 (Verduisteren verminderen)	119,989	97,551	115,5	⊙		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			

1024 x 576	BenQ timing voor notebook	60	35,82	46,966			
1024 x 600	BenQ timing voor notebook	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45	74,250	⊙	⊙	⊙
1280 x 768	1280 x 768_60	59,87	47,776	79,5	⊙	⊙	⊙
1280 x 800	WXGA_60	59,81	49,702	83,500	⊙	⊙	⊙
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,88	71,554	122,500			
	WXGA_120(Vermindert wit worden)	119,909	101,563	146,25	⊙		
1280 x 1024	SXGA_60	60,02	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	60	108,000		⊙	⊙
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,5		⊙	⊙
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	75	162,000		⊙	⊙
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,29	146,25		⊙	⊙
640 x 480 @67Hz	MAC13	66,667	35	30,240			
832 x 624 @75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768 @75Hz	MAC19	75,02	60,241	80,000			
1152 x 870 @75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,000			
1920 x 1080	1920 x 1080_60	67,5	60	148,5		⊙	⊙
1920 x 1200	1920 x 1200_60(Vermindert wit worden)	59,95	74,038	154,000		⊙	⊙

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

Ondersteunde timing voor videosignaal

Timing	Resolutie	Horizontale frequentie (kHz)	Verticale frequentie (Hz)	Pixelfrequentie (MHz)	3D-veld sequentieel	3D Frame packing	3D Boven-Onder	3D Side-by-side
480i	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27	⊙			
480p	720 x 480	31,47	59,94	27	⊙			
576i	720 (1440) x 576	15,63	50	27				
576p	720 x 576	31,25	50	27				
720/50p	1280 x 720	37,5	50	74,25		⊙	⊙	⊙
720/60p	1280 x 720	45,00	60	74,25	⊙	⊙	⊙	⊙
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25				⊙
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25				⊙
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74,25		⊙	⊙	⊙
1080/25P	1920 x 1080	28,13	25	74,25				
1080/30P	1920 x 1080	33,75	30	74,25				
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50	148,5			⊙	⊙
1080/60P	1920 x 1080	67,5	60	148,5			⊙	⊙

3. Video / S-Video

Ondersteunde timing voor videosignaal

Videomodus	Horizontale frequentie (kHz)	Verticale frequentie (Hz)	Frequentie kleursubdrager (MHz)	3D-veld sequentieel
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	

Informatie over garantie en auteursrechten

Patenten

Ga naar <http://patmarking.benq.com/> voor details over de patentdekking van de BenQ-projector.

Beperkte garantie

BenQ garandeert dat dit product vrij is van defecten in vakmanschap en materialen, bij normaal gebruik en opslag.

Wanneer u aanspraak wilt maken op de garantie, zal een aankoopbewijs worden gevraagd. Wanneer dit product binnen de garantieperiode defect raakt, is de enige verplichting van BenQ en uw enig verhaal de vervanging van defecte onderdelen (inclusief werkuren). Om garantieservice te verkrijgen, moet u de leverancier bij wie u het product hebt gekocht, onmiddellijk op de hoogte brengen van eventuele defecten.

Belangrijk: Belangrijk: de bovenstaande garantie vervalt wanneer de klant heeft nagelaten het product te gebruiken overeenkomstig de schriftelijke instructies van BenQ, in het bijzonder de instructies inzake de gebruiksomstandigheden. De vochtigheid moet tussen 10% en 90% liggen, de temperatuur tussen 0°C en 35°C en de projector mag niet worden gebruikt op stoffige plaatsen of op plaatsen hoger dan 4920 voet. Deze garantie verleent u specifieke wettelijke rechten en u kunt andere rechten hebben die verschillen afhankelijk van het land.

Ga voor meer informatie naar www.BenQ.com.

Copyright

Copyright 2017 BenQ Corporation. Alle rechten voorbehouden. Geen enkel deel van deze publicatie mag worden gereproduceerd, verzonden, overgezet, opgeslagen in een retrievalsysteem of vertaald in enige taal of computertaal, en in geen enkele vorm of op geen enkele wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, magnetisch, optisch, chemisch, handmatig of anderszins, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van BenQ Corporation.

Afstandsverklaring

BenQ Corporation is niet aansprakelijk en geeft geen garanties, uitdrukkelijk noch stilzwijgend, met betrekking tot de inhoud van deze publicatie en wijst specifiek alle garanties van verkoopbaarheid of geschiktheid voor een bepaald doel af. Verder behoudt BenQ Corporation zich het recht voor deze publicatie te herzien en de inhoud ervan af en toe te wijzigen zonder de verplichting enige persoon op de hoogte te brengen van dergelijke herzieningen of wijzigingen.

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