



MH74I

Digital Projector

Gebruikershandleiding

# Table of contents

## **Belangrijke veiligheidsinstructies.... 3**

## **Inleiding..... 7**

Kenmerken van de projector ..... 7

Inhoud van de verpakking ..... 9

Buitenkant van de projector..... 10

Bedieningselementen en functies..... 12

## **De projector positioneren..... 19**

Een locatie kiezen ..... 19

De gewenste beeldgrootte van de projectie instellen..... 20

## **Aansluitingen..... 22**

Videobronapparaten aansluiten ..... 23

Geluid via de projector weergeven .... 24

## **Bediening ..... 25**

De projector opstarten ..... 25

Het geprojecteerde beeld aanpassen ..... 26

De menu's gebruiken ..... 29

De projector beveiligen..... 30

De wachtwoordfunctie gebruiken ..... 30

Schakelen tussen ingangssignalen..... 33

Vergroten en details zoeken ..... 34

De beeldverhouding selecteren..... 34

Het beeld optimaliseren ..... 36

De presentatietimer instellen..... 40

Externe oproepbewerkingen..... 41

Het beeld stilzetten ..... 41

Het beeld verbergen ..... 41

Besturingstoetsen blokkeren..... 42

Gebruik op grote hoogte ..... 42

Het geluid aanpassen ..... 42

Het testpatroon gebruiken ..... 43

De leersjablonen gebruiken ..... 44

Snelle installie gebruiken..... 44

De projector Uit..... 45

Menubediening ..... 46

## **Onderhoud ..... 57**

Onderhoud van de projector ..... 57

Informatie over de lamp ..... 58

## **Problemen oplossen .. 65**

## **Specificaties ..... 66**

Projectorspecificaties..... 66

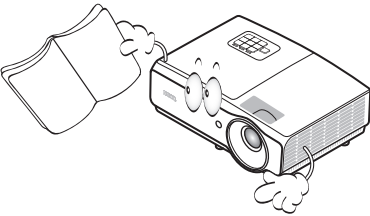
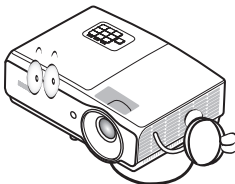
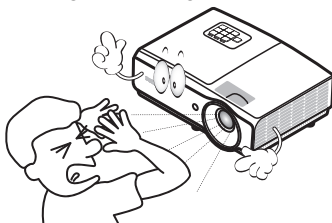
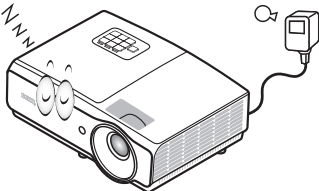
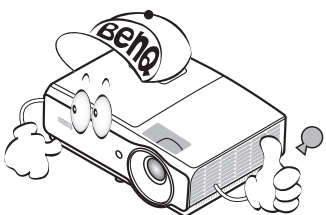
Afmetingen ..... 67

Timingtabel..... 68

## **Informatie over garantie en auteursrechten ..... 74**

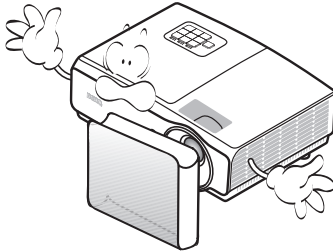
# Belangrijke veiligheidsinstructies

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.

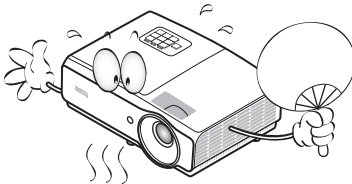
Veiligheidsinstructies	
<p>1. <b>Lees deze handleiding aandachtig door voordat u de projector gebruikt.</b> Bewaar de handleiding voor toekomstig gebruik.</p> 	<p>4. <b>Zorg er altijd voor dat de lenssluiter is geopend of dat de lensdoop is verwijderd wanneer de projectorlamp brandt.</b></p> 
<p>2. <b>Kijk tijdens het gebruik niet direct in de lens van de projector.</b> De sterke lichtstraal kan uw ogen beschadigen.</p> 	<p>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 <math>\pm 10</math> V voordoet. <b>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).</b></p> 
<p>3. <b>Laat reparatie- of onderhoudswerkzaamheden over aan een bevoegd technicus.</b></p> 	

## Veiligheidsinstructies

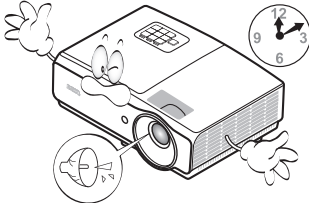
6. Plaats geen voorwerpen voor de projectielens als de projector wordt gebruikt. Deze voorwerpen kunnen oververhitten of vervormen of kunnen zelfs brand veroorzaken. Druk op **ECO BLANK** op de projector of afstandsbediening om de lamp tijdelijk uit te schakelen.



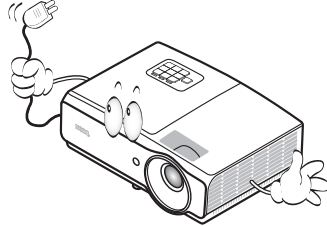
7. De lamp wordt erg heet tijdens het gebruik. Laat de projector ongeveer 45 minuten afkoelen voordat u de lamp vervangt.



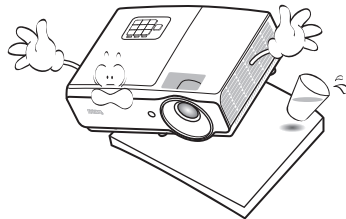
8. Gebruik de lamp niet langer dan de voorgeschreven levensduur. Als u de lamp toch langer gebruikt, kan deze in zeldzame gevallen breken.



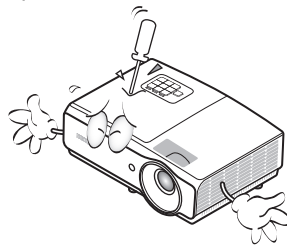
9. Zorg dat de stekker van de projector uit het stopcontact is verwijderd voordat u de lamp of elektronische onderdelen vervangt.



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

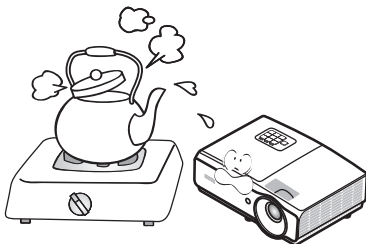


11. Probeer deze projector niet zelf te demonteren. De onderdelen in het apparaat staan onder hoge spanning die levensgevaarlijk is als u ze aanraakt. Het enige onderdeel dat u zelf mag vervangen, is de lamp die een afneembare afdekking heeft. U mag nooit andere afdekkingen losmaken of verwijderen. Laat reparaties uitsluitend over aan gekwalificeerde professionele reparateurs.

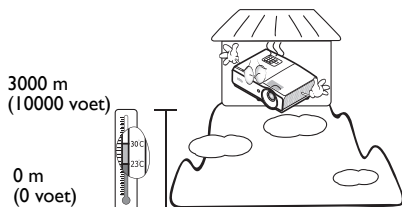


## Veiligheidsinstructies (vervolg)

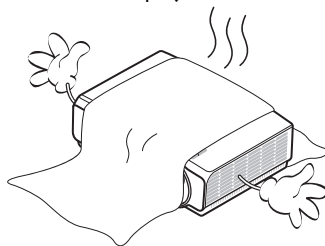
12. Wanneer u de projector gebruikt, is het mogelijk dat u warme lucht en een bepaalde geur opmerkt bij het ventilatierooster. Dit is een normaal verschijnsel en geen defect.
13. Plaats de projector niet in de volgende omgevingen.
- Slecht geventileerde of ingesloten ruimtes. Zorg dat de projector minstens 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).

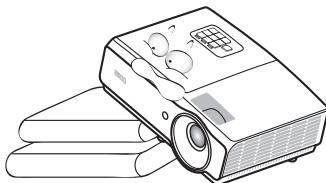


14. Blokkeer de ventilatieopeningen niet.
- Plaats deze projector niet op een deken, beddengoed of op een ander zacht oppervlak.
  - Bedek deze projector niet met een doek of met andere voorwerpen.
  - Plaats geen ontvlambare stoffen in de buurt van de projector.



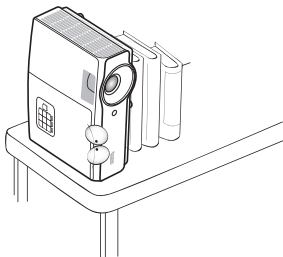
Als de ventilatieopeningen ernstig wordt gehinderd, kan er door oververhitting in de projector brand ontstaan.

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.

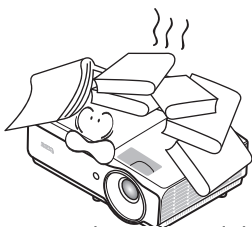


## Veiligheidsinstructies (vervolg)

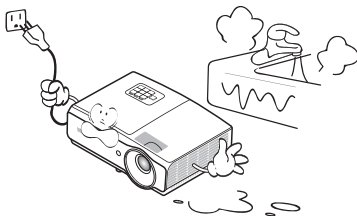
16. Plaats de projector niet verticaal. De projector kan dan vallen en letsel veroorzaken of beschadigd raken.



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.



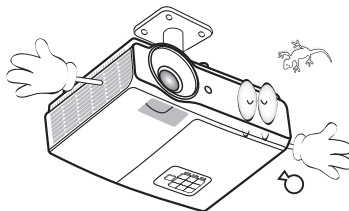
18. Plaats geen vloeistoffen in de buurt van of op de projector. Als er vloeistof in de projector wordt gemorst, werkt deze mogelijk niet meer. Als de projector nat wordt, moet u de stekker uit het stopcontact trekken en de projector laten controleren door een BenQ-onderhoudstechnicus.



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



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



### 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.




Hg - Lamp bevat kwik. Behandelen in overeenstemming met de lokale wetten op afvalverwijdering. Zie [www.lamprecycle.org](http://www.lamprecycle.org).

# Inleiding

## Kenmerken van de projector

De projector heeft de volgende kenmerken

- **SmartEco™ start uw dynamische energiebesparing**  
De SmartEco™-technologie biedt een nieuwe manier van bedienen van het projectielampsysteem en bespaart lampenergie tot 70%, afhankelijk van het helderheidsniveau van de inhoud.
- **Een langere levensduur van de lamp met de SmartEco™-technologie**  
De SmartEco™-technologie vermindert het energiegebruik en verlengt de levensduur van de lamp als SmartEco is geselecteerd.
- **Compatibel met HDMI/MHL**  
U kunt de inhoud vanaf uw smart-apparaat projecteren via de aansluiting HDMI-I / MHL.
- **ECO BLANK spaart 70% van de lampenergie**  
Door op de knop **ECO BLANK** te drukken, verbergt u het beeld en verlaagt u tegelijkertijd het door de lamp opgenomen vermogen met 70 %.
- **USB MINI-B-aansluiting** om de opdrachten pagina omhoog/omlaag (zoals van Microsoft PowerPoint) te gebruiken met de afstandsbediening bij aansluiting op een pc.
- **USB TYPE A-aansluiting** ter ondersteuning van 5 V/1,5 A afgifte.
- **Minder dan 0,5 W in stand-by modus**  
Minder dan 0,5 W energieverbruik in de stand-by modus.
- **Filtervrij**  
Filtervrij ontwerp voor het verminderen van de onderhouds- en gebruikskosten.
- **Automatisch instellen met één toets**  
Druk op AUTO op het toetsenbord of de afstandsbediening om de beste beeldkwaliteit direct weer te geven.
- **Ingebouwde 10 W-luidspreker(s)**  
Ingebouwde 10 W-luidspreker(s) die ook gemixte mono-audio levert wanneer een audio-ingang is aangesloten.
- **Snelle afkoeling, Automatisch uitschakelen, Inschakelen bij signaal, 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. De functie **Inschakelen bij signaal** schakelt de projector automatisch in nadat signaalinput is gedetecteerd en **Direct inschakelen** start de projector automatisch zodra de stroom wordt aangesloten.
- **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.
- Functie voor de automatische trapeziumcorrectie van het beeld.

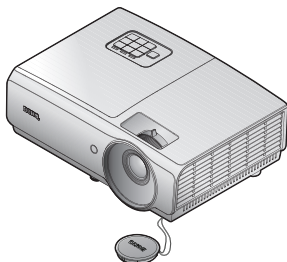
-  De helderheid van het geprojecteerde beeld is afhankelijk van het omgevingslicht en de instellingen voor contrast en helderheid van de geselecteerdeingangssignaal, én van de afstand tot het scherm.
- De helderheid van de lamp neemt na verloop van tijd af en kan verschillen volgens de specificaties van de fabrikant. Dit is normaal.

# Inhoud van de verpakking

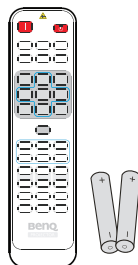
Pak alles voorzichtig uit en controleer of u alle onderstaande items hebt. Wanneer één of meerdere van deze items ontbreken, dient u contact op te nemen met de leverancier.

## Standaardaccessoires

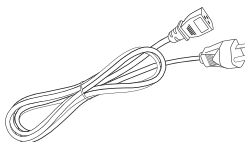
 De meegeleverde accessoires zijn geschikt voor uw regio, maar verschillen mogelijk van de afbeeldingen.



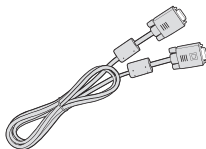
Projector



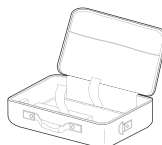
Afstandsbediening met batterij



Voedingskabel



VGA-kabel



Zachte draagtas



Snelgids



CD met gebruikershandleiding



Garantiekaart\*

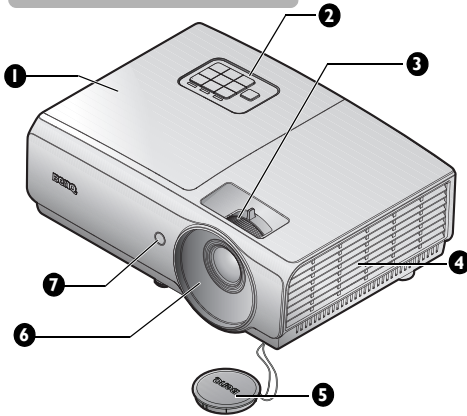
## Optionele accessoires

1. ReserVELampset
2. Plafondmontageset
3. Zachte draagtas
4. 3D-bril

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

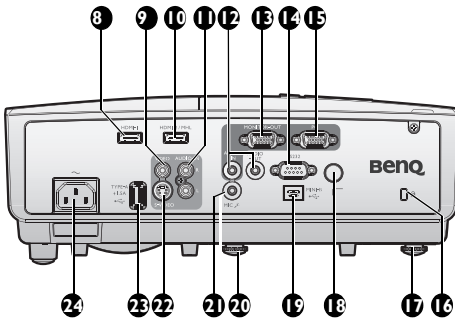
# Buitenkant van de projector

## Voorkant/bovenkant



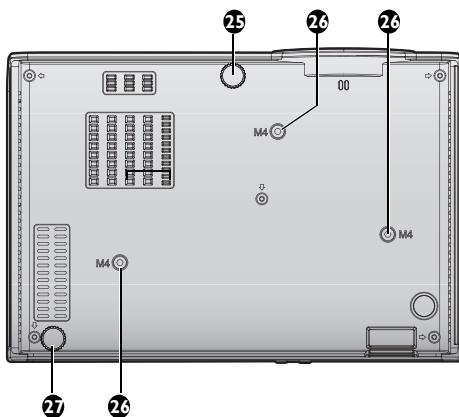
1. Lampdeksel
2. Extern bedieningspaneel (Zie "Projector" op pagina 12 voor details.)
3. Focusering en zoomring
4. Ventilatiegaten (invoer koude lucht)
5. Lenskap en lens
6. Projectielens
7. IR-sensor afstandsbediening voorkant

## Achter/onderkant



8. HDMI-1 ingang
9. VIDEO ingang
10. HDMI-2/MHL ingang
11. Audio-ingang (L/R)
12. Audio-in-/uitgang
13. MONITOR OUT-uitgang
14. Bedieningspoort RS232
15. Pc-ingang
16. Sleuf voor Kensington-antidiefstaslot
17. Achterste verstelvoetje
18. IR-sensor afstandsbediening achteraan
19. USB Mini-B-aansluiting
20. Instelbare voet aan voorzijde
21. Microfoonaansluiting
22. S-VIDEO ingang
23. USB type A-aansluiting
24. Aansluiting netsnoer

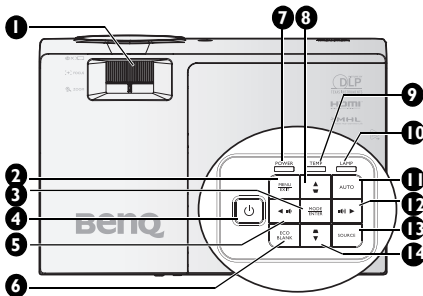
## Onderkant



- 25. Instelbare voet aan voorzijde
- 26. Gaten voor plafondmontage
- 27. Achterste verstelvoetje

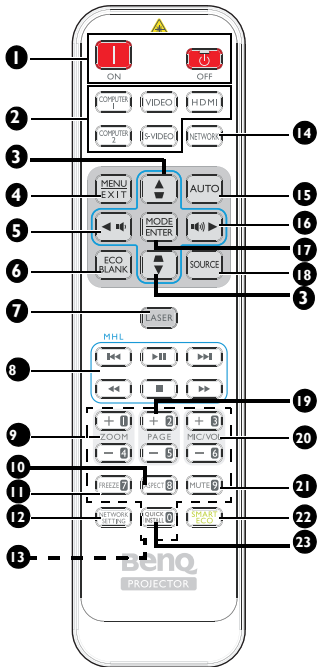
# Bedieningselementen en functies

## Projector



- 1. FOCUS/ZOOM ring**  
Hiermee wordt het uiterlijk van het geprojecteerde beeld aangepast. Zie "[Het beeldformaat en de helderheid fijn afstellen](#)" op pagina 26 voor details.
- 2. MENU/EXIT**  
Hiermee schakelt u het OSD-menu in. Hiermee gaat u terug naar het vorige OSD-menu en slaat u de menu-instellingen op. Zie "[De menu's gebruiken](#)" op pagina 29 voor details.
- 3. MODE/ENTER**  
Selecteert een beschikbare beeldinstellingsmodus. Zie "[Een beeldmodus selecteren](#)" op pagina 36 voor details.  
Hiermee opent u het geselecteerde menu-item in het schermmenu (OSD). Zie "[De menu's gebruiken](#)" op pagina 29 voor details.
- 4. POWER**  
Hiermee zet u de projector stand-by of schakelt u deze in.  
Zie "[De projector opstarten](#)" op pagina 25 en "[De projector Uit](#)" op pagina 45 voor details.
- 5. ◀ Links/ 🔊 Volumeniveau verlagen**  
Verlaagt het volume. Zie "[Het volume regelen](#)" op pagina 43 voor details.
- 6. ECO BLANK**  
Hiermee kunt u de schermafbeelding verbergen. Zie "[Het beeld verbergen](#)" op pagina 41 voor details.
- 7. Voedingsindicator**  
Licht op of knippert als de projector wordt gebruikt. Zie "[Indicators](#)" op pagina 64 voor details.
- 8. Keystone/pijltoetsen ( ▼ / ▲ Omhoog)**  
Hiermee corrigeert u handmatig de vervormde beelden die door de projectiehoek worden veroorzaakt. Zie "[2D-keystone corrigeren](#)" op pagina 27 voor details.
- 9. TEMPeratuurindicatorlichtje**  
Licht rood op als de temperatuur van de projector te hoog wordt. Zie "[Indicators](#)" op pagina 64 voor details.
- 10. LAMP-indicatorlichtje**  
Geeft de status van de lamp aan. Licht op of knippert wanneer er een probleem is met de lamp. Zie "[Indicators](#)" op pagina 64 voor details.
- 11. AUTO**  
Hiermee worden automatisch de beste beeldtimings bepaald voor het weergegeven beeld. Zie "[Het beeld automatisch aanpassen](#)" op pagina 26 voor details.
- 12. ▶ Rechts/ 🔊 Volumeniveau verhogen**  
Verhoogt het volume. Zie "[Het volume regelen](#)" op pagina 43 voor details.  
Als het On-Screen Display (OSD) menu is geactiveerd, worden de toetsen 5, 8, 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 29 voor details.
- 13. INGANG**  
Geeft de bronselectiebalk weer. Zie "[Schakelen tussen ingangssignalen](#)" op pagina 33 voor details.
- 14. Keystone/pijltoetsen ( ▲ / ▼ Omlaag)**  
Hiermee corrigeert u handmatig de vervormde beelden die door de projectiehoek worden veroorzaakt. Zie "[2D-keystone corrigeren](#)" op pagina 27 voor details.

# Afstandsbediening



1. **ON / OFF**  
Hiermee zet u de projector stand-by of schakelt u deze in.
2. **Toetsen bronkeuze**  
Selecteert een ingangsbron voor weergave.
3. **Keystone/pijltoetsen (▼/▲ Omhoog, ▲/▼ Omlaag)**  
Hiermee corrigeert u handmatig de vervormde beelden die door de projectiehoek worden veroorzaakt.
4. **MENU/EXIT**  
Hiermee schakelt u het OSD-menu. Hiermee gaat u terug naar het vorige OSD-menu en slaat u de menu-instellingen op.
5. **◀ Links/ 🔊**  
Verlaagt het volume van de projector.

6. **ECO BLANK**  
Hiermee kunt u de schermafbeelding verbergen.
7. **LASER**  
Zendt een zichtbare laserstraal uit voor presentatiedoelinden.
8. **MHL bedieningsknoppen**  
Gaat naar het vorige bestand/Afspelen/Onderbreken/Gaat naar het volgende bestand/Terugspoelen/Stoppen/Snel vooruitspoelen tijdens afspelen van media.  
Alleen beschikbaar bij het bedienen van uw smart-apparaat in de modus MHL.
9. **ZOOM+/ZOOM-**  
Hiermee vergroot of verkleint u het geprojecteerde beeld.
10. **ASPECT**  
Selecteert de beeldverhouding.
11. **FREEZE**  
Bevriest het geprojecteerde beeld.
12. **NETWERKINSTELLINGEN**  
Schakelt het OSD-menu voor **netwerkinstellingen** in.
13. **Numerieke knoppen**  
Voor invoeren van nummers in netwerkinstellingen.  
 **De numerieke knoppen 1, 2, 3 en 4 zijn niet bruikbaar als om een wachtwoord gevraagd wordt.**
14. **Netwerk**  
Selecteert Netwerkeweg, als bron voor het invoersignaal.
15. **AUTO**  
Hiermee worden automatisch de beste beeldtimings bepaald voor het weergegeven beeld.  
Als een OSD-menu ontbreekt en bij de MHL-bron 3 seconden indrukken om te wisselen tussen de modus MHL en DLP op de afstandsbediening voor MHL-toetsen.

## 16. ► Rechts/

Verhoogt het volume van de luidspreker. Indien het On-Screen Display (OSD) menu is geactiveerd, worden de toetsen 3, 5 en 16 gebruikt als richtingspijlen om de gewenste menu-items te selecteren en aanpassen aan te brengen.

In de functie MHL worden de toetsen 3, 5 en 16 als richtingspijlen gebruikt. 4 voor **MENU/EXIT** en 17 voor **MODE/ENTER**.

## 17. **MODE/ENTER**

Selecteert een beschikbare beeldinstellingsmodus. Activeert het geselecteerde item van het OSD-menu.

## 18. **INGANG**

Geeft de bronselectiebalk weer.

## 19. **PAGE +/PAGE -**

Bedien de weergavesoftware (op een aangesloten pc) die reageert op opdrachten pagina omhoog/pagina omlaag (zoals Microsoft PowerPoint).

## 20. **MIC/VOL +/MIC/VOL -**

Afstellen ingangsniveau microfoon.

## 21. **MUTE**

Schakelt de audio van de projector in en uit.

## 22. **SMART ECO**

Wissel de lampmodus tussen Eco/ Normaal en SmartEco.

## 23. **SNEL INSTALLEREN**

Opent het schermmenu **Snelle installatie**.

## De laseraanwijzer bedienen

De laseraanwijzer is een hulpmiddel voor professionele sprekers. Deze geeft een rode lichtstraal af bij het indrukken.

De laserstraal is zichtbaar. U moet de LASER ingedrukt houden voor een continue werking.

Avoid Exposure  
Laser radiation is emitted from this aperture



**Kijk niet in de laserstraal of richt de laserstraal niet op uzelf of op anderen. Lees de waarschuwingen achteraan op de afstandsbediening voordat u deze gebruikt.**

De laseraanwijzer is geen speelgoed. Ouders dienen zich bewust te zijn van de gevaren van laserenergie en deze afstandsbediening uit de buurt van kinderen te houden.



Als de projector in de modus MHL werkt, moet het toetsenblok op de projector dezelfde definitie hebben als de toetsen op de afstandsbediening.

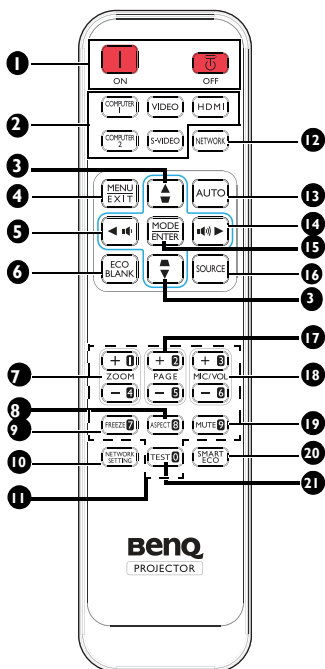
## Een smart-apparaat met de afstandsbediening bedienen

Als de projector de inhoud van uw MHL-smart apparaat projecteert, kunt u de afstandsbediening gebruiken om het smart apparaat te bedienen.

Druk **AUTO** 3 seconden in om naar de modus MHL te gaan. De volgende knoppen zijn beschikbaar voor het bedienen van uw smart apparaat, pijltoetsen (  /  **Omhoog**,  /  **Omlaag**,  **Links**,  **Rechts**), **MENU/EXIT**, **MHL bedieningsknoppen**.

Druk **AUTO** 3 seconden in om de modus MHL te verlaten.

(Beschikbaar in Japan)



1. **ON / OFF**  
Hiermee zet u de projector stand-by of schakelt u deze in.
2. **Toetsen bronkeuze**  
Selecteert een ingangsbron voor weergave.
3. **Keystone/pijltoetsen (▼/▲ Omhoog, ▲/▼ Omlaag)**  
Hiermee corrigeert u handmatig de vervormde beelden die door de projectiehoek worden veroorzaakt.
4. **MENU/EXIT**  
Hiermee schakelt u het OSD-menu in. Hiermee gaat u terug naar het vorige OSD-menu en slaat u de menu-instellingen op.
5. **◀ Links/ 🔊**  
Verlaagt het volume van de projector.

6. **ECO BLANK**  
Hiermee kunt u de schermafbeelding verbergen.

7. **ZOOM+/ZOOM-**  
Hiermee vergroot of verkleint u het geprojecteerde beeld.

8. **ASPECT**  
Selecteert de beeldverhouding.

9. **FREEZE**  
Bevriest het geprojecteerde beeld.

10. **NETWERKINSTELLINGEN**  
Schakelt het OSD-menu voor **netwerkinstellingen** in.

11. **Numerieke knoppen**  
Voor invoeren van nummers in netwerkinstellingen.

De numerieke knoppen 1, 2, 3 en 4 zijn niet bruikbaar als om een wachtwoord gevraagd wordt.

12. **Netwerk**  
Selecteert Netwerkweerg. als bron voor het invoersignaal.

13. **AUTO**  
Hiermee worden automatisch de beste beeldtimings bepaald voor het weergegeven beeld.

Als een OSD-menu ontbreekt en bij de MHL-bron 3 seconden indrukken om te wisselen tussen de modus MHL en DLP op de afstandsbediening voor MHL-toetsen.

14. **▶ Rechts/ 🔊**  
Verhoogt het volume van de luidspreker. Indien het On-Screen Display (OSD) menu is geactiveerd, worden de toetsen 3, 5 en 14 gebruikt als richtingspijlen om de gewenste menu-items te selecteren en aanpassen aan te brengen.

In de functie MHL worden de toetsen 3, 5 en 14 als richtingspijlen gebruikt. 4 voor **MENU/EXIT** en 15 voor **MODE/ENTER**.

15. **MODE/ENTER**  
Selecteert een beschikbare beeldinstellingsmodus. Activeert het geselecteerde item van het OSD-menu.

**16. INGANG**

Geeft de bronselectiebalk weer.

**17. PAGE +/PAGE -**

Bedien de weergavesoftware (op een aangesloten pc) die reageert op opdrachten pagina omhoog/pagina omlaag (zoals Microsoft PowerPoint).

**18. MIC/VOL +/MIC/VOL -**

Afstellen ingangsniveau microfoon.

**19. MUTE**

Schakelt de audio van de projector in en uit.

**20. SMART ECO**

Wissel de lampmodus tussen Eco/ Normaal en SmartEco.

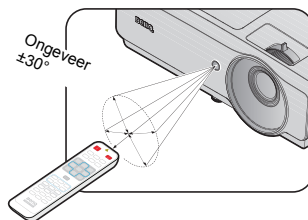
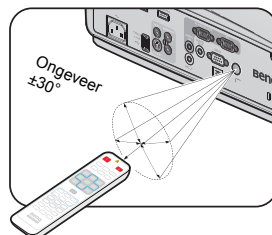
**21. TEST**

Geeft het testpatroon weer.

## Bereik van de afstandsbediening

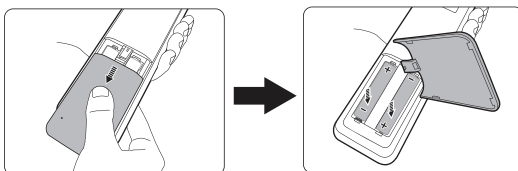
De Infra-rood (IR) sensor voor de afstandsbediening bevindt zich aan de voor- en achterkant van de projector. Houd de afstandsbediening in een hoek van maximaal 30 graden ten opzichte van de IR-sensor van de afstandsbediening op de projector voor een correcte werking. De afstand tussen de afstandsbediening 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 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.

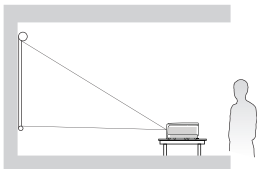
# De projector positioneren

## Een locatie kiezen

De projector kan op de volgende vier manieren worden geïnstalleerd:

### 1. Tafel voor

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

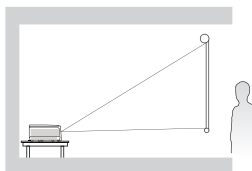


### 2. Tafel achter

Selecteer deze instelling met de projector op een tafel achter het scherm geplaatst.

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

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

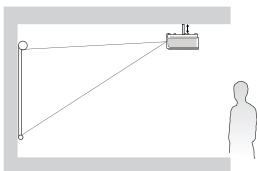


### 3. Plafond achter

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 achter** in het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Projectorinstallatie** in nadat de projector is ingeschakeld.

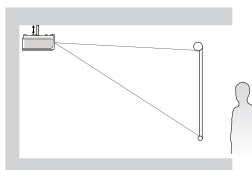


### 4. Plafond voor

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 voor** in het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Projectorinstallatie** in nadat de projector is ingeschakeld.



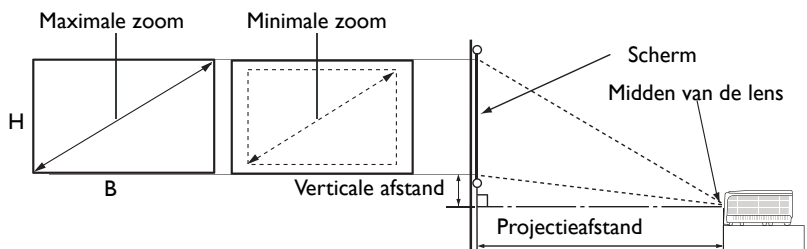
De geschikte locatie wordt bepaald door de indeling van de ruimte en uw persoonlijke voorkeur. Houd rekening met de grootte en de positie van het scherm, de nabijheid van een stopcontact en de afstand tussen de projector en de andere apparatuur.

# De 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 67 voor de lensmiddenafmetingen van deze projector voordat u de geschikte positie berekent.



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

Schermgrootte				Afstand vanaf scherm (mm)			Verplaatsing (mm)
Diagonaal		Breedte	Hoogte	Min. afstand	Gemiddeld	Max. afstand	A [mm] in breedbeeld modus
inch	mm	mm	mm				
50	1270	1107	623	1273	1461	1649	93
60	1524	1328	747	1528	1753	1979	112
70	1778	1550	872	1782	2046	2309	131
80	2032	1771	996	2037	2338	2639	149
90	2286	1992	1121	2291	2630	2969	168
100	2540	2214	1245	2546	2922	3299	187
110	2794	2435	1370	2800	3214	3628	205
120	3048	2657	1494	3055	3507	3957	224
130	3302	2878	1619	3310	3799	4288	243
140	3556	3099	1743	3564	4091	4618	262
150	3810	3321	1868	3819	4383	4948	280
160	4064	3542	1992	4073	4676	5278	299
170	4318	3763	2117	4328	4968	5608	318
180	4572	3985	2241	4583	5260	5937	336
190	4826	4206	2366	4837	5552	6267	355

Schermgrootte				Afstand vanaf scherm (mm)			Verplaatsing (mm)
Diagonaal		Breedte	Hoogte	Min. afstand	Gemiddeld	Max. afstand	A [mm] in breedbeeldmodus
inch	mm	mm	mm				
200	5080	4428	2491	5092	5844	6597	374
250	6350	5535	3113	6365	7306	8246	467
300	7620	6641	3736	7638	8767	9896	560

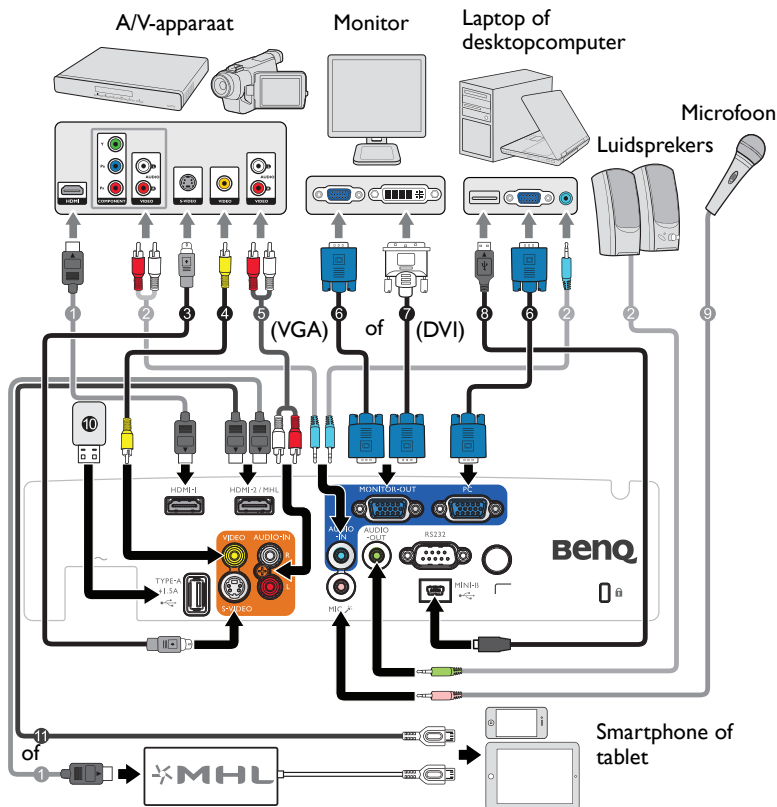
 Er is een tolerantie van 5% tussen deze waarden door variaties in de optische onderdelen. BenQ beveelt bij een permanente plaatsing van de projector aan om de projectiegrootte en -afstand eerst met de projector fysiek te testen, zodat u rekening kunt houden met de optische eigenschappen van deze projector. 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.

Niet alle kabels die in de onderstaande aansluitingen zijn weergegeven, zijn bij de projector geleverd (zie "Inhoud van de verpakking" op pagina 9). Deze kabels zijn verkrijgbaar bij elektronicawinkels.







- |                    |                                       |
|--------------------|---------------------------------------|
| 1. HDMI-kabel      | 6. VGA-kabel                          |
| 2. Audiokabel      | 7. VGA-naar-DVI-A-kabel               |
| 3. S-Video-kabel   | 8. USB-kabel                          |
| 4. Videokabel      | 9. Microfoon                          |
| 5. Audio L/R-kabel | 10. Type A aansluiting vermogen 1,5 A |
|                    | 11. HDMI-micro USB-kabel              |

 Bij notebooks worden de externe videopoorten vaak niet ingeschakeld wanneer een projector is aangesloten. Met de toetsencombinatie FN + F3 of CRT/LCD kunt u de externe weergave doorgaans in- of uitschakelen. 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.

# Videobronapparaten aansluiten


U hoeft de projector alleen aan te sluiten op een videobronapparaat met een van de 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:

Terminalnaam	Uiterlijk terminal	Beeldkwaliteit
HDMI		Best
Componentvideo		Beter
S-Video		Goed
Video		Normaal

## Audio aansluiten

De projector heeft een ingebouwde monoluidspreker die is ontworpen om basisaudiofunctionaliteiten te bieden bij gegevenspresentaties die uitsluitend voor zakelijke doeleinden zijn gemaakt. Deze optie is niet ontworpen, noch bedoeld voor de stereo audioreproductie zoals kan worden verwacht bij thuisbioscooptoepassingen. Elke stereo audio-ingang (indien voorzien), wordt gemixt in een gewone mono audio-uitgang via de luidspreker van de projector.

De ingebouwde luidspreker worden gedempt wanneer de **AUDIO OUT**-stekker wordt aangesloten.

-  • De projector kan alleen gemixte mono audio afspelen, zelfs als een stereo audio-ingang is aangesloten. Zie "[Audio aansluiten](#)" op pagina 23 voor details.
- 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.

## Geluid via de projector weergeven

U kunt de (gemengd mono) luidspreker van de projector gebruiken voor uw presentaties en ook aparte versterkte luidsprekers aansluiten op de AUDIO OUT-aansluiting van de projector.

Als u een afzonderlijk geluidssysteem hebt, zult u wellicht de audio-uitgang van uw videobronapparaat willen aansluiten op dat geluidssysteem, in plaats van op de mono-audioprojector.

Zodra de kabel is aangesloten, kan de audio worden beheerd via de OSD-menu's van de projector.

De onderstaande tabel beschrijft de aansluitmethodes voor verschillende apparaten en waar het geluid vandaan komt.

Apparaat	PC	Component/ S Video/Video	HDMI-1/ HDMI-2/MHL
Audio-ingang	AUDIO IN (mini-aansluiting)	AUDIO (L/R)	HDMI
De projector kan het geluid weergeven van...	AUDIO IN (mini-aansluiting)	AUDIO (L/R)	HDMI
Audio-uitgang	AUDIO OUT	AUDIO OUT	AUDIO OUT

Het gekozeningangssignaal bepaalt welk geluid door de luidspreker van de projector wordt afgespeeld en welk geluid door de projector wordt afgegeven als AUDIO OUT is aangesloten. Als u het signaal PC kiest, kan de projector het geluid weergeven dat wordt ontvangen van de AUDIO IN mini-aansluiting. Als u het signaal S Video/Video kiest, kan de projector het geluid weergeven dat wordt ontvangen van AUDIO (L/R).

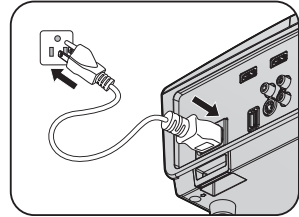
# Bediening



## De projector opstarten

1. Verwijder de lensdop.
2. Sluit het netsnoer aan op de projector en stop de stekker in een stopcontact. Schakel het stopcontact in (indien nodig). Controleer of het **Voedingsindicator** op de projector oranje oplicht nadat de stroom is ingeschakeld.



**Gebruik de originele accessoires (bijv. voedingskabel) alleen met het apparaat om mogelijke gevaren, zoals elektrische schok en brand, te voorkomen.**



3. Druk op **POWER** op de projector  of afstandsbediening  om de projector te starten, waarna een startgeluid klinkt. De **Voedingsindicator** knippert groen en blijft groen als de projector wordt ingeschakeld.

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

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

Om het belgeluid uit te schakelen, zie see "[De beltoon Uit](#)" op [pagina 43](#) voor details.



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

4. Stel de OSD-menu in op een bekende taal om deze te kunnen gebruiken.
5. 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 30](#) voor details.
6. Schakel alle aangesloten apparatuur in.
7. De projector start het zoeken naar ingangssignalen. Het momenteel gescande ingangssignaal wordt in de linkerbovenhoek van het scherm weergegeven. Als de projector geen geldig signaal waarneemt, blijft het bericht "**Geen signaal**" op het scherm staan tot een ingangssignaal is gevonden.

Please select language			
English	한국어	Hrvatski	हिन्दी
Français	Svenska	Română	
Deutsch	Nederlands	Norsk	
Italiano	Türkçe	Dansk	
Español	Čeština	Български	
Русский	Português	suomi	
繁體中文	ไทย	Indonesian	
简体中文	Polski	Ελληνικά	
日本語	Magyar	العربية	
Press Enter to confirm, Exit to leave			

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



Als de frequentie/resolutie van het ingangssignaal buiten het bereik van de projector valt, wordt het bericht "**Buiten bereik**" weergegeven op een leeg scherm. Selecteer een ingangssignaal dat compatibel is met de resolutie van de projector of stel het ingangssignaal op een lager niveau in. Zie "[Timingtabel](#)" op [pagina 68](#) voor details.



Om de levensduur van de lamp te verlengen, moet u na het inschakelen van de projector minstens 5 minuten wachten tot u hem uitschakelt.

# Het geprojecteerde beeld aanpassen

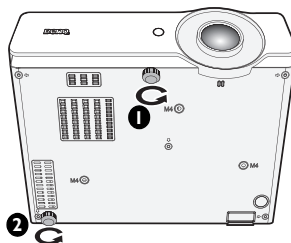
## De projectiehoek aanpassen

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

1. Draai aan het instelvoetje vooraan. Nadat het beeld is gepositioneerd waar u het wilt hebben.
2. Draai aan het achterste verstelvoetje om de horizontale hoek nauwkeuriger in te stellen.

Het voetje intrekken. Schroef het voorste en het achterste verstelvoetje in tegenovergestelde richting.

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 "[2D-keystone corrigeren](#)" op pagina 27 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.

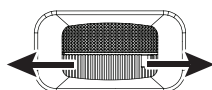
De huidige signaalgegevens worden 3 seconden in de linkerbovenhoek van het scherm weergegeven.



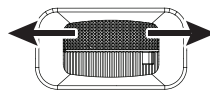
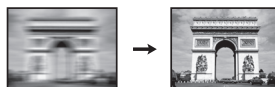
- **Tijdens het gebruik van AUTO is het scherm leeg.**
- **Deze functie is alleen beschikbaar als het pc-signaal (analoog RGB) is geselecteerd.**

## Het beeldformaat en de helderheid fijn afstellen

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



2. Stel het beeld scherp door de scherpstelring te draaien.

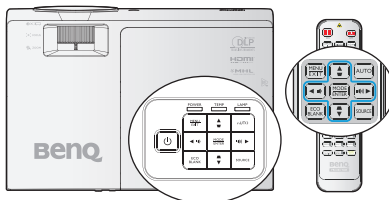


## 2D-keystone corrigeren

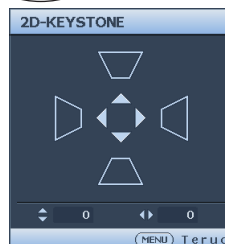
Met de functie 2D-keystone is een groter installatiegebied mogelijk dan bij conventionele projectoren die een beperkte positionering voor het scherm hebben.

Om dit te corrigeren, moet u handmatig op de volgende wijze corrigeren.

- Met de projector of afstandsbediening



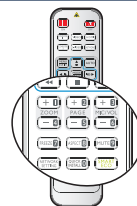
Druk op ▼ / ▲ op de projector of de afstandsbediening om de 2D-keystone-correctiepagina te openen. Druk op ▲ / ▼ om verticale waarden aan te passen van -30 naar 30. Druk op ◀ / ▶ om de horizontale waarden aan te passen van -30 tot 30.



- Via het OSD-menu
  1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op ◀ / ▶ totdat het menu **Weergave** gemarkeerd is.
  2. Druk op ▼ om **2D-keystone** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **2D-keystone** wordt geopend.
  3. Druk op ▲, ▼, ◀, ▶ om de keystone-waarden aan te passen.



- De toets **SNEL INSTALLEREN**
  1. Druk op de afstandsbediening op **SNEL INSTALLEREN**.



2. Druk op ▼ om **2D Keystone** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **2D Keystone** verschijnt.
3. Druk op ▲, ▼, ◀, ▶ om de keystone-waarden aan te passen.

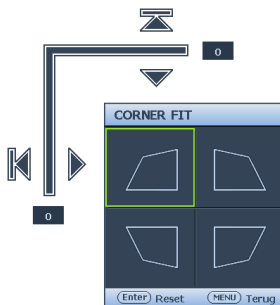
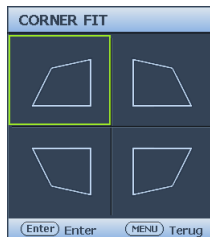


# Corner Fit corrigeren

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

- Via het OSD-menu

- Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **Weergave** gemarkeerd is.
- Druk op **▼** om **Corner Fit** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Corner Fit** wordt geopend.
- Druk op **▲, ▼, ◀, ▶** om een van de vier hoeken te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.
- Druk op **▲/▼** om de verticale waarden aan te passen tussen 0 en 60.
- Druk op **◀/▶** om de horizontale waarden aan te passen tussen 0 en 60.



# 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.



Stel de OSD-menu in op een bekende taal om deze te kunnen gebruiken.

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



2. Gebruik **◀/▶** om het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis** te markeren.
4. Druk tweemaal\* op **MODE/ENTER** op de projector of op de afstandsbediening om het menu te sluiten en de instellingen op te slaan.



\***Wanneer u eenmaal drukt, gaat u terug naar het hoofdmenu en wanneer u tweemaal drukt, wordt het OSD-menu gesloten.**

# 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 "Sleuf voor Kensington-antidiefstalslot" op pagina 10 voor details.

Een Kensingtonslot met beveiligingskabel is doorgaans een combinatie van sleutel(s) en het 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 **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Beveiligingsins Tellingen**. Druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Beveiligingsins Tellingen** wordt geopend.
2. Markeer **Beveiligingsinstellingen wijzigen** en druk op **MODE/ENTER**.
3. 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.
4. Bevestig het nieuwe wachtwoord door dit opnieuw in te voeren.  
Als het wachtwoord is ingesteld, keert het OSD-menu terug naar de pagina **Beveiligingsins Tellingen**.
5. Druk om de functie **Inschakelblokkering** te activeren op ▲/▼ om **Inschakelblokkering** te markeren en druk op ◀/▶ om **Aan** te selecteren.



De ingevoerde cijfers worden als sterretjes op het scherm weergegeven. 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.

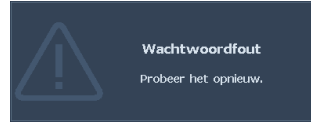
Wachtwoord: \_ \_ \_ \_ \_

Bewaar deze handleiding op een veilige plaats.

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

# Als u het wachtwoord bent vergeten

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



kunt een nieuwe poging doen door een ander wachtwoord van zes cijfers in te voeren. Als u het wachtwoord niet in deze handleiding hebt genoteerd, en u 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 31 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

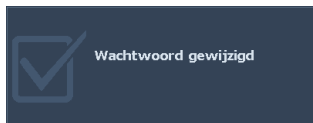
1. Open het OSD-menu en ga naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Beveiligingsins Tellingen > Wachtwoord wijzigen**.
2. Druk op **MODE/ENTER**. Het bericht "**HUIDIG WACHTWOORD INVOEREN**" verschijnt.
3. Voer het oude wachtwoord in.
  - Als het wachtwoord juist is, verschijnt het bericht "**NIEUW WACHTWOORD INVOEREN**".
  - Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt het foutbericht voor het wachtwoord drie seconden op het scherm. Daarna verschijnt het bericht "**HUIDIG WACHTWOORD INVOEREN**" voor uw nieuwe poging. U kunt op **MENU/EXIT** drukken om de wijziging te Annull. of een ander wachtwoord proberen.
4. Voer een nieuw wachtwoord in.

 De ingevoerde cijfers worden als sterretjes op het scherm weergegeven. 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.
6. 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.
7. Sluit het OSD-menu af door op **MENU/EXIT** te drukken.



## De wachtwoordfunctie Uit

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

- i. Als het wachtwoord correct is, keert het OSD-menu terug naar de pagina **Beveiligingsins Tellingen**. Druk op **▼**, markeer **Inschakelblokkering** en druk op **◀/▶** om **Uit** te selecteren. Wanneer u de projector de volgende keer inschakelt, hoeft u geen wachtwoord meer in te voeren.
- ii. Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt het foutbericht voor het wachtwoord drie seconden op het scherm. Daarna verschijnt het bericht "**WACHTWOORD INVOEREN**" voor uw nieuwe poging. U kunt op **MENU/EXIT** drukken om de wijziging te Annull. 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.

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 cirkelen.

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

Zodra het signaal is gevonden, wordt de informatie over de geselecteerde 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).
- 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 beeldvervalsing of verlies van beeldhelderheid veroorzaken. Zie "[De beeldverhouding selecteren](#)" op pagina 34 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 geeft de verkeerde kleuren weer, kunt u de kleurenruimte veranderen.

Ga als volgt te werk:


1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **INGANG** gemarkeerd is.
2. Druk op **▼** om **Kleurruimteconversie** te markeren en druk op **◀/▶** om de instelling te selecteren.

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

# Vergroten en details zoeken

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

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

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

# De beeldverhouding selecteren


De 'beeldverhouding' is de verhouding tussen de breedte en de hoogte van het beeld. De meeste analoge tv's en computers hebben een beeldverhouding van 4:3 en digitale tv's en dvd's hebben doorgaans een verhouding van 16:9.

Door de opkomst van digitale signaalverwerking kunnen digitale weergaveapparaten zoals deze projector, het beeld dynamisch uitrekken en de beelduitvoer schalen naar een andere verhouding dan die van het beeldingangssignaal.

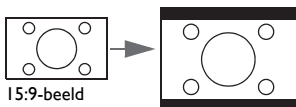
De beeldverhouding van de projectie veranderen (ongeacht de beeldverhouding van de bron):

- Met de afstandsbediening
  1. Druk op **Aspect** om de huidige instelling te tonen.
  2. Druk herhaaldelijk op **Aspect** om een beeldverhouding te selecteren die past bij het formaat van het videosignaal en de vereisten van het scherm.
- Via het OSD-menu
  1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op **◀/▶** totdat het menu **Weergave** gemarkeerd is.
  2. Druk op **▼** om **Beeldverhouding** te selecteren.
  3. Druk op **◀/▶** om een beeldverhouding te selecteren die past bij het formaat van het videosignaal en de vereisten van het scherm.

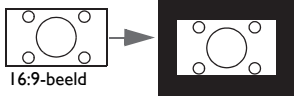
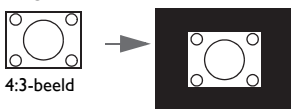
## Info over de beeldverhouding

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

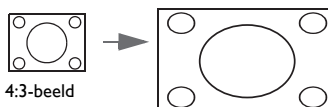
1. **Auto:** De verhouding van het beeld wordt aangepast aan de eigen resolutie van de projector in de horizontale breedte. Deze instelling is geschikt voor een binnenkomend beeld dat noch 4:3 noch 16:9 is en waarbij u een zo groot mogelijk deel van het scherm wilt gebruiken zonder dat u de beeldverhouding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



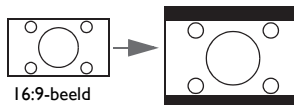
2. **Werkelijk:** Het beeld wordt geprojecteerd in de oorspronkelijke resolutie en de grootte wordt aangepast binnen het weergavegebied. Bijingangssignalen met een lagere resolutie, wordt het geprojecteerde beeld kleiner weergegeven dan op een volledig scherm. Indien nodig past u de zoominstellingen aan of plaatst u de projector verder bij het scherm vandaan, zodat het beeld wordt vergroot. Het is ook mogelijk dat u opnieuw zult moeten scherpen nadat u deze aanpassingen hebt uitgevoerd.



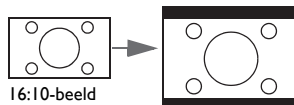
3. **4:3:** Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 4:3. Deze instelling is vooral geschikt voor 4:3-beeld zoals computermonitors, tv's met een standaarddefinitie en dvd-films met een 4:3-beeldverhouding, omdat in dit geval de beeldverhouding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



4. **16:9:** Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:9. Dit is vooral geschikt voor beelden 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, omdat ze worden weergegeven zonder dat de beeldverhouding wordt gewijzigd.



# Het beeld optimaliseren

## Wandkleur gebruiken

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

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

## 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 **MODE/ENTER** op de projector totdat de gewenste modus is geselecteerd.
- Ga naar het menu **BEELD > Beeldmodus** en druk op **◀/▶** om een gewenste modus te selecteren.
  1. **Heldere 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. **Presentatiemodus:** Is ontworpen voor presentaties. De helderheid primeert in deze modus opdat de kleuren overeenkomen met die van de pc of notebook.
  3. **sRGB-modus:** Maximaliseert de zuiverheid van de RGB-kleuren om natuurgetrouwe beelden weer te geven, ongeacht de helderheidsinstelling. 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. **Bioscoopmodus:** 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. **3D-modus:** Is geschikt voor het weergeven van 3D-beelden en 3D-videoclips.
  6. **Gebruikersmodus 1/2:** Roept de aangepaste instellingen op, gebaseerd op de momenteel beschikbare beeldmodi. Zie "[De Gebruikersmodus 1/Gebruikersmodus 2 modus instellen](#)" op pagina 37 voor details.

## De Gebruikersmodus 1/Gebruikersmodus 2 modus 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/EXIT** om het OSD-menu te openen.
2. Ga naar het menu **BEELD > Beeldmodus**.
3. Druk op **◀/▶** om **Gebruikersmodus 1** tot **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 submenu-item **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.

## 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. En hoe lager de waarde, hoe donkerder de afbeelding. 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.

## Brilliant Color aanpassen

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 realistischer 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 Kleurtemperatuur selecteren

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 selecteren en druk op **MODE/ENTER**. 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/EXIT** 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, congressalen 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.

Correct kleurbeheer kan alleen worden verkregen onder gecontroleerde en reproduceerbare weergaveomstandigheden. U hebt een colorimeter (kleurlichtmeter) en een reeks geschikte bronbeelden nodig om de kleurreproductie 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 (RGCMBY) 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:

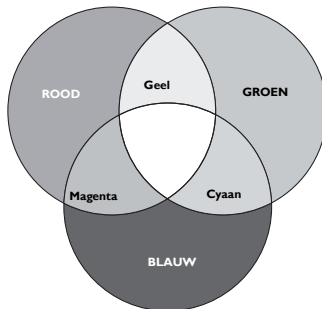
1. Ga naar het menu **BEELD** en selecteer **3D-kleurbeheer**.
2. Druk op **MODE/ENTER** en de pagina **3D-kleurbeheer** verschijnt.
3. Markeer **Primaire kleur** en druk op ◀/▶ om een kleur te kiezen. U hebt de keuze tussen Rood, Groen, Cyaan, Blauw, Magenta en Geel.
4. Druk op ▼ om **Tint** te markeren 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 geprojecteerde beeld geselecteerd. Het verhogen van het bereik neemt ook rood op dat dicht bij geel en dicht bij magenta ligt.

5. Druk op ▼ om **Verzadiging** te 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 en met 6 voor andere kleuraanpassingen.
8. Zorg dat u alle gewenste aanpassingen maakt.
9. Druk op **MENU/EXIT** 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 **Beeldinstellingen herstellen**.
2. Druk op **MODE/ENTER** en druk op ▲/▼ om **Huidige** of **Alles** te installeren.
  - **Huidige**: herstelt de fabrieksinstellingen van de huidige beeldmodus.
  - **Alles**: herstelt de fabrieksinstellingen van alle instellingen, behalve **Gebruikersmodus 1/Gebruikersmodus 2** in het menu **BEELD**.

# De presentatietimer instellen

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

1. Ga naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Presentatietimer** en druk op **MODE/ENTER** om de pagina **Presentatietimer** 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.

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

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

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

4. Druk op ▼ om **Timerpositie** te selecteren en stel de timerpositie in door te drukken op ◀/▶.
5. Druk op ▼ om **Aftelrichting** te markeren en selecteer de gewenste telrichting door te drukken op ◀/▶.

Selectie	Beschrijving
<b>Optellen</b>	Telt op vanaf 0 tot de vooraf ingestelde tijd.
<b>Aftellen</b>	Telt af vanaf de ingestelde tijd naar 0.

6. Druk op ▼ om **Herinnering voor geluid** te markeren en beslis of u het geluid voor de herinnering wilt activeren door op ◀/▶ te drukken. Als u **Aan** selecteert, kunt u gedurende de laatste 30 seconden van het aftellen/optellen een dubbele pieptoon horen. Wanneer de timer ten einde is, wordt een driedubbele pieptoon weergegeven.
7. Activeer de presentatietimer door te drukken op ▼ en druk op ◀/▶ om **Aan** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**.
8. Een bevestigingsbericht verschijnt. Markeer **Ja** en druk ter bevestiging op **MODE/ENTER** op de projector of afstandsbediening. Het bericht "**Timer is ingeschakeld!**" wordt weergegeven op het scherm. De timer start met tellen vanaf het moment dat de timer wordt ingeschakeld.

## Volg de onderstaande stappen om de timer stop te zetten:

1. Ga naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Presentatietimer** en markeer **Uit**. Druk op **MODE/ENTER**. Een bevestigingsbericht verschijnt.
2. Markeer **Ja** en druk op **MODE/ENTER** om te bevestigen. Het bericht "**Timer is uitgeschakeld!**" wordt weergegeven op het scherm.

## Externe oproepbewerkingen

Sluit de projector aan op uw pc of notebook met een USB-kabel voordat u de oproepfunctie gebruikt. Zie "Aansluitingen" op pagina 22 voor details.


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+/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.

 De externe oproepfunctie werkt niet met Microsoft® Windows® 98. Windows® XP of later worden aanbevolen.

## Het beeld stilzetten

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

 Als de afstandsbediening over de volgende toetsen beschikt, kunt u ze niet gebruiken om de functie vrij te geven: **LASER, #2, #5, PAGE +/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 geluid weergeven, blijft u het geluid horen hoewel het beeld niet meer beweegt.

## Het beeld verbergen

Als u wilt dat de aandacht van het publiek volledig op de presentator is gevestigd, kiest u **ECO BLANK** op de projector of **ECO BLANK** op de afstandsbediening om het beeld op het scherm te verbergen. Wanneer deze functie is geactiveerd terwijl een audio-ingang is aangesloten, is de audio nog steeds hoorbaar.


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.

Als de vooraf ingestelde tijdsduur niet geschikt is voor uw presentatie, selecteert u **Uitschakelen**.

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


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

# Besturingstoetsen blokkeren

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

1. Ga naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Paneeltoetsblokkering** en selecteer **Aan** door op   te drukken op de projector of de afstandsbediening. Een bevestigingsbericht verschijnt.
2. Markeer **Ja** en druk op **MODE/ENTER** om te bevestigen. Gebruik de afstandsbediening voor het vrijgeven van de toetsenbordvergrendeling om het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Paneeltoetsblokkering** te openen en druk op   om **Uit** te selecteren.



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






# Gebruik op grote hoogte

Als u de projector gebruikt op een hoogte van 1500 - 3000m boven zeeniveau, en de temperatuur tussen 0°C-30°C ligt, wordt aanbevolen de **Hoogtemodus** te gebruiken.



**Gebruik de Hoogtemodus niet als de hoogte tussen 0 m en 1500 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/EXIT** en vervolgens op   totdat het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd** gemarkeerd is.
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 **MODE/ENTER**.

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 wijzigingen in het geluid zoals hieronder weergegeven, hebben invloed op de luidsprekers van de projector. Controleer of u een juiste aansluiting hebt gemaakt met de audio-ingang van de projector. Zie "[Aansluitingen](#)" op pagina 22 voor uitleg over het aansluiten op de audio-ingang.

INPUT SOURCE	AUDIO IN	AUDIO OUT
PC	mini-aansluiting	mini-aansluiting
HDMI-1, HDMI-2/MHL	HDMI	mini-aansluiting
VIDEO	RCA	mini-aansluiting
S-VIDEO	RCA	mini-aansluiting

## Het geluid dempen








Om het geluid tijdelijk Uit,

- Met de afstandsbediening

Druk op **MUTE** om het geluid tijdelijk uit te schakelen. Terwijl het geluid is uitgeschakeld, wordt op het scherm  in de rechterbovenhoek getoond.

Druk nogmaals op **MUTE** om het geluid weer te herstellen.

- Via het OSD-menu

1. Druk op **MENU/EXIT** en vervolgens op   totdat het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd** gemarkeerd is.
2. Druk op  om **Geluidsinstellingen** te selecteren en druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Geluidsinstellingen** wordt geopend.
3. Markeer **Geluid uit** en druk op   om **Aan** te selecteren.
4. Herhaal de stappen 1-3 om het geluid weer te laten klinken en druk op   om **Uit** te selecteren.




## Het volume regelen

Het volume regelen

- Met de afstandsbediening




Druk op  of op  om een gewenst geluidsniveau te selecteren.

- Via het OSD-menu




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

## Microfoonvolume

Om het volume te regelen, drukt u op de toetsen **MIC/VOL (+/-)** op de afstandsbediening, of:

1. Herhaal de bovenstaande stappen 1-2.
2. Druk op  om **Microfoonvolume** te markeren en druk op   om een gewenst geluidsniveau te selecteren.

## De beltoon Uit

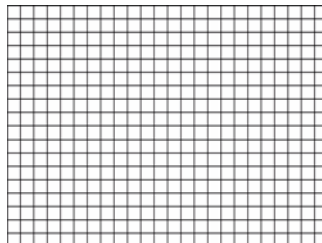
1. Herhaal de bovenstaande stappen 1-2.
2. Druk op  om **Beltoon aan/uit** te markeren en druk op   om **Uit** te selecteren.

De enige manier om **Beltoon aan/uit** te veranderen is door hier **Aan** of **Uit** te kiezen. Het geluid dempen of het geluidsniveau veranderen heeft geen effect op **Beltoon aan/uit**.

## Het testpatroon gebruiken

De projector kan het testpatroon weergeven. Het helpt u bij het aanpassen van de beeldgrootte en scherpte om er voor te zorgen dat het geprojecteerde beeld vrij van vervorming is.

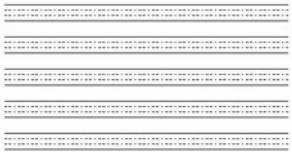
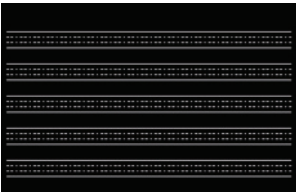

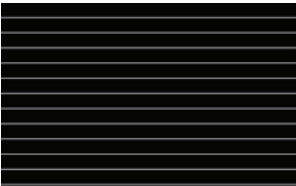

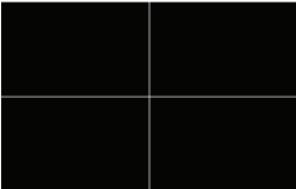
Open het OSD-menu om het testpatroon weer te geven en ga naar **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Testpatroon** en druk op   om **Aan** te selecteren.



# De leersjablonen gebruiken

De projector bevat verschillende vooraf ingestelde patronen voor verschillende lesdoeleinden. Het patroon activeren:

1. Open het OSD-menu en ga naar **Weergave > Lessjabloon** en druk op **▲/▼** om **Schoolbord** of **Wit bord**.
2. Druk op **◀/▶** om het gewenste patroon te selecteren.
3. Druk op **MODE/ENTER** om het patroon te activeren.

Lessjabloon	Wit bord	Schoolbord
Lettervorming		
Werkblad		
Coördinatenkaart		

## Snelle installie gebruiken


De projector bevat een sneltoets voor het snel instellen van de **Projectorinstallatie**, **Testpatroon** en **Keystone**.

Druk op **SNEL INSTALLEREN** op de afstandsbediening en druk op **▲/▼** om een keuze te maken:

- Projectorinstallatie: Zie "[De projector positioneren](#)" op pagina 19.
- Testpatroon: Zie "[Het testpatroon gebruiken](#)" op pagina 43.
- Keystone: Zie "[2D-keystone corrigeren](#)" op pagina 27.

# De projector Uit

1. Druk op **POWER** of **Uit** waarna een bevestiging verschijnt. Als u niet binnen enkele seconden reageert, verdwijnt het bericht.
2. Druk nogmaals op **POWER** of **Uit**. **Voedingsindicator** knippert oranje en de lamp wordt uitgeschakeld. De ventilators blijven nog ongeveer 90 seconden draaien zodat de projector kan afkoelen.

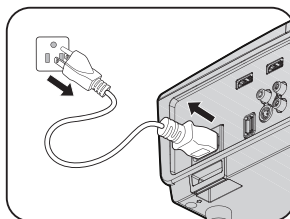
 **Om de lamp te beschermen, zal de projector niet op opdrachten reageren tijdens het afkoelen. U kunt de afkoeltijd verkorten door de functie Snelle afkoeling te activeren. Zie "Snelle afkoeling" op pagina 53 voor details.**

3. Na afloop van het koelproces klinkt een **Beltoon aan/uit**. Het **Voedingsindicator** licht continu oranje op en de ventilatoren stoppen. Haal de stekker van het netsnoer uit het stopcontact.



• Zie "**De beltoon Uit**" op pagina 43 voor details over het Uit van het belgeluid.

- Ter bescherming van de lamp gaan, als de projector niet op de juiste manier is afgesloten, de ventilatoren enkele minuten draaien als u de projector weer wilt starten. Druk nogmaals op **POWER** of **Aan** om de projector te starten nadat de ventilatoren zijn gestopt en **Voedingsindicator** oranje brandt.
- De levensduur van de lamp zal verschillen, afhankelijk van de omgevingsomstandigheden en het gebruik.



# Menubediening

## Menusysteem

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

Hoofdmenu	Submenu	Opties
	Wandkleur	Uit/Lichtgeel/Roze/ Lichtgroen/Blauw/Schoolbord
	Beeldverhouding	Auto/Reëel/4:3/16:9/16:10
	Automatische trapeziumcorrectie	Aan/uit
	2D-keystone	
	Corner Fit	Links bovenaan/Rechtsboven/ Links onderaan/Rechts onderaan
	Positie	
	Fase	
	Horizontale afmeting	
	Digitale zoom	PC: 1.0X~2.0X; Video: 1.0X~1.8X
<b>I.</b> <b>Weergave</b>	3D-modus	Auto/Uit/Frame opeenv./ Frame-packing/ Boven naar beneden/ Naast elkaar
		Uit/Omkeren
	3D	3D-instellingen 1/
		3D-instellingen opslaan 3D-instellingen 2/ 3D-instellingen 3
		3D-instellingen 1/
		3D-instelling toepassen 3D-instellingen 2/ 3D-instellingen 3
Lessjabloon	Schoolbord	Uit/Letervorming/Werkblad/ Coördinatenkaart
	Wit bord	Uit/Letervorming/Werkblad/ Coördinatenkaart


<b>Hoofdmenu</b>	<b>Submenu</b>	<b>Opties</b>	
<b>2. BEELD</b>	Beeldmodus	Helder/Presentatie/sRGB/ Bioscoop/3D/Gebruiker 1/ Gebruiker 2	
	Referentiemodus	Helder/Presentatie/sRGB/ Bioscoop/3D	
	Helderheid		
	Contrast		
	Kleur		
	Tint		
	Scherpte		
	Brilliant Color	Aan/uit	
	Kleurtemperatuur	Koel/Normaal/Warm	
	Kleurtemp. fijn afstellen	R/G/B-Effect R/G/B-verschuiving	
	3D-kleurbeheer	Primaire kleur	R/G/B/C/M/Y
		Tint	
		Verzadiging	
Effect			
Beeldinstellingen herstellen	Huidige/Alles/Annul.		
<b>3. Ingang</b>	Snel automatisch zoeken	Aan/uit	
	Kleurruimteconversie	Auto/RGB/YUV	

Hoofdmenu	Submenu	Opties	
	Timerinterval	1~240 minuten	
	Timerweergave	Altijd/1 min/2 min/3 min/ Nooit	
	Presentatietimer	Timerpositie	Links bovenaan/Links onderaan/ Rechtsboven/Rechts onderaan
		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 / Hrvatski / Română / Norsk / Dansk / Български / Suomi / Indonesian / Ελληνικά / العربية / हिन्दी	
	Projectorinstallatie	Tafel voor/Tafel achter/ Plafond achter/Plafond voorkant	
<b>4. SYSTEEMINSTLL: Basis</b>	Menu-instellingen	Weergaveduur menu	5 sec./10 sec./20 sec./30 sec./ Altijd
		Menupositie	Midden/Links bovenaan/ Rechts bovenaan/Rechts onderaan/Links onderaan
		Herinnering	Aan/uit
	Gebruiksinstellingen	Direct inschakelen	Aan/uit
		Inschakelen bij signaal	Aan/uit
		Automatisch Uit	Uit/3 min/10 min/ 15 min/20 min/25 min/30 min
		Snelle afkoeling	Aan/uit
		Direct herstarten	Aan/uit
		Inactief-timer	Uit/5 min/10 min/ 15 min/20 min/25 min/ 30 min
		Slaaptimer	Uit/30 min/1 uur/ 2 uur/3 uur/4 uur/8 uur/ 12 uur
	Externe ontvanger	Voorkant+Achterkant/ Voorkant/Achterkant	
	Paneeltoetsblokkering	Aan/uit	
	Achtergrondkleur	BenQ/Zwart/Blauw/Paars	
	Opstartscherm	BenQ/Zwart/Blauw	

Hoofdmenu	Submenu	Opties	
<b>5. SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd</b>	Hoogtemodus	Aan/uit	
	Geluidinstellingen	Geluid uit	Aan/uit
		Volume	
		Microfoonvolume	
		Beltoon aan/uit	Aan/uit
	Lampinstellingen	Lampmodus	Normaal/ EconomischSmartEco
		Lamptimer herstellen	Reset/Annul.
		Lamptimer	
		Wachtwoord wijzigen	
	Beveiligingsinstellingen	Beveiligingsinstellingen wijzigen	
		Inschakelblokkering	Aan/uit
	Baud-ratio		2400/4800/9600/14400/ 19200/38400/57600/1152000
	Testpatroon		Aan/uit
	Ondertitels	Ondertitels aan	Aan/uit
		Ondertitelversie	OT1/OT2/OT3/OT4
	Stand-by-instellingen	Microfoon	Aan/uit
		Beeldscherm-uit	Aan/uit
		Audio pass-through	uit/Audio in/Audio L/R/ HDMI 1/HDMI 2/MHL
	Instellingen herstellen		Reset/Annul.
	<b>6. Informatie</b>	Huidige systeemstatus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingang</li> <li>• Beeldmodus</li> <li>• Lampmodus</li> <li>• Resolutie</li> <li>• 3D-formaat</li> <li>• Kleursysteem</li> <li>• Gebruiksduur lamp</li> <li>• Firmware-versie</li> </ul>

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

FUNCTIE		BESCHRIJVING	
1. Menu Weergave	<b>Wandkleur</b>	Corrigeert de kleur van het geprojecteerde beeld als het projectieoppervlak niet wit is. Zie " <a href="#">Wandkleur gebruiken</a> " op pagina 36 voor details.	
	<b>Beeldverhouding</b>	Er zijn verschillende opties om de beeldverhouding van het beeld in te stellen afhankelijk van de bron van hetingangssignaal. Zie " <a href="#">De beeldverhouding selecteren</a> " op pagina 34 voor details.	
	<b>Automatische trapeziumcorrectie</b>	Voert automatisch de verticale trapeziumcorrectie van het beeld uit.	
	<b>2D-keystone</b>	Past de vorm van het geprojecteerde beeld aan om voor rechte lijnen in alle vier de hoeken te zorgen. Zie " <a href="#">2D-keystone corrigeren</a> " op pagina 27 voor details.	
	<b>Corner Fit</b>	Past de vorm van het geprojecteerde beeld aan zodat een bepaalde hoek recht is. Zie " <a href="#">Corner Fit corrigeren</a> " op pagina 28 voor details.	
	<b>Positie</b>	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.  Deze functie is alleen beschikbaar indien een pc-sigitaal (analoog RGB) is geselecteerd.	
	<b>Fase</b>	Hiermee past u de klokfase aan om vervorming van het beeld te verminderen. Deze functie is alleen beschikbaar indien een pc-sigitaal (analoog RGB) is geselecteerd.	
	<b>Horizontale afmeting</b>	Stelt de horizontale breedte van het beeld in. Deze functie is alleen beschikbaar indien een pc-sigitaal (analoog RGB) is geselecteerd.	
	<b>Digitale zoom</b>	Hiermee vergroot of verkleint u het geprojecteerde beeld. Zie " <a href="#">Vergroten en details zoeken</a> " op pagina 34 voor details.	

**FUNCTIE**

**BESCHRIJVING**

I. Menu Weergave

**3D**

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.

**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.



**Wanneer de functie 3D is ingeschakeld:**

- Het helderheidsniveau van het geprojecteerde beeld zal verminderen.
- De volgende instellingen kunnen niet worden aangepast: **Beeldmodus, Referentiemodus.**
- Keystone kan alleen worden aangepast binnen beperkte graden.

**3D sync omkeren**

Als u vaststelt dat de beelddiepte omgekeerd is, schakelt u deze functie in om het probleem te verhelpen.

**3D-instellingen opslaan**

Als het gelukt is om de 3D-inhoud weer te geven na het aanbrengen van de benodigde aanpassingen, kunt u deze functie inschakelen en een reeks 3D-instellingen kiezen om de huidige 3D-instellingen op te slaan.

**3D-instellingen toepassen**




Nadat de 3D-instellingen zijn opgeslagen, kunt u bepalen of u ze wilt toepassen door een reeks 3D-instellingen te selecteren die u hebt opgeslagen. Na te zijn toegepast, speelt de projector de binnenkomende 3D-inhoud automatisch af als deze voldoet aan de opgeslagen 3D-instellingen.





**Alleen de set(s) 3D-instellingen met gegevens in het geheugen zijn beschikbaar.**

**Lessjabloon**

Zie "[De leersjablonen gebruiken](#)" op pagina 44 voor details.

	FUNCTIE	BESCHRIJVING
2. BEELD menu	<b>Beeldmodus</b>	Met de vooraf ingestelde beeldmodi kunt u de instellingen van het projectorbeeld aanpassen aan het type programma. Zie " <a href="#">Een beeldmodus selecteren</a> " op pagina 36 voor details.
	<b>Referentiemo- dus</b>	Hiermee selecteert u een beeldmodus die voldoet aan uw beeldkwaliteitwensen en kunt u het beeld verder verfijnen op basis van de selecties onder aan dezelfde pagina. Zie " <a href="#">De Gebruikersmodus 1/Gebruikersmodus 2 modus instellen</a> " op pagina 37 voor details.
	<b>Helderheid</b>	Past de helderheid van het beeld aan. Zie " <a href="#">Aanpassen van de Helderheid</a> " op pagina 37 voor details.
	<b>Contrast</b>	Stelt de mate van verschil tussen donker en licht in het beeld in. Zie " <a href="#">Aanpassen van het Contrast</a> " op pagina 37 voor details.
	<b>Kleur</b>	Hiermee past u het verzadigingsniveau van de kleuren aan -- de sterkte van elke kleur in een videobeeld. Zie " <a href="#">Aanpassen van de Kleur</a> " op pagina 37 voor details.   <b>De functie is alleen beschikbaar als Video of S-Video met NTSC-systeem is geselecteerd.</b>
	<b>Tint</b>	Hiermee past u de rode en groene kleurtonen van het beeld aan. Zie " <a href="#">Aanpassen van de Tint</a> " op pagina 37 voor details.   <b>De functie is alleen beschikbaar als Video of S-Video met NTSC-systeem is geselecteerd.</b>
	<b>Scherpte</b>	Maakt het beeld scherper of zachter. Zie " <a href="#">Aanpassen van de Scherpte</a> " op pagina 37 voor details.   <b>De functie is alleen beschikbaar als Video of S-Video met NTSC-systeem is geselecteerd.</b>
	<b>Brilliant Color</b>	Past de witpieken aan terwijl u de correcte kleurvoorstelling behoudt. Zie " <a href="#">Brilliant Color aanpassen</a> " op pagina 38 voor details.
	<b>Kleurtempe- ratuur</b>	Zie " <a href="#">Een Kleurtemperatuur selecteren</a> " op pagina 38 voor details.
	<b>Kleurtemp. fijn afstellen</b>	Zie " <a href="#">Een kleurtemperatuur naar wens instellen</a> " op pagina 38 voor details.
	<b>3D- kleurbeheer</b>	Zie " <a href="#">3D-kleurbeheer</a> " op pagina 38 voor details.
	<b>Beeldinstellin- gen herstellen</b>	Zie " <a href="#">De huidige of alle beeldmodi opnieuw instellen</a> " op pagina 39 voor details.
	3. Menu Ingang	<b>Snel automatisch zoeken</b>
<b>Kleurruimte- conversie</b>		Zie " <a href="#">Kleurruimte wijzigen</a> " op pagina 33 voor details.

FUNCTIE	BESCHRIJVING
<b>Presentatietimer</b>	Herinnert de spreker eraan de presentatie binnen een bepaalde tijd af te ronden. Zie " <a href="#">De presentatietimer instellen</a> " op pagina 40 voor details.
<b>Taal</b>	Stelt de taal in voor de OSD-menu's (On-Screen Display). Zie " <a href="#">De menu's gebruiken</a> " op pagina 29 voor details.
<b>Projectorinstallatie</b>	U kunt de projector aan het plafond of achter een scherm installeren, of met een of meerdere spiegels. Zie " <a href="#">Een locatie kiezen</a> " op pagina 19 voor details.
<b>Menu-instellingen</b>	<p><b>Weergaveduur menu</b> 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><b>Menupositie</b> Hiermee stelt u de positie van het OSD-menu in.</p> <p><b>Herinnering</b> Door <b>Aan</b> te selecteren, kan de projector u herinneren om het filter te reinigen.</p>
<b>Gebruiksinstellingen</b>	<p><b>Direct inschakelen</b> Schakelt de projector automatisch in bij het aansluiten van de voedingskabel.</p> <p><b>Inschakelen bij signaal</b> Stelt in of de projector direct wordt ingeschakeld zonder op <b>POWER</b> of <b>Aan</b> te drukken als de projector stand-by staat en het signaal wordt toegevoerd door de VGA-kabel.</p> <p><b>Automatisch Uit</b> Hiermee kan de projector automatisch worden uitgeschakeld als er na een ingestelde periode geen ingangssignaal is gedetecteerd. Zie "<a href="#">Instelling Automatisch uitschakelen</a>" op pagina 59 voor details.</p> <p><b>Snelle afkoeling</b> Hiermee schakelt u de functie <b>Snelle afkoeling</b> in en uit. Selecteer <b>Aan</b> om de functie in te schakelen, waarna de afkoeltijd voor de projector wordt ingekort van de normale duur van 90 seconden tot ongeveer 2 seconden.</p> <p> <b>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.</b></p> <p><b>Direct herstarten</b> Met de keuze <b>Aan</b> kunt u de projector onmiddellijk herstarten binnen 90 seconden na het Uit.</p> <p><b>Inactief-timer</b> 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 "<a href="#">Het beeld verbergen</a>" op pagina 41 voor details.</p> <p><b>Slaaptimer</b> Stelt de timer voor automatisch Uit in. De timer kan worden ingesteld op een waarde tussen 30 minuten en 12 uur.</p>

	FUNCTIE	BESCHRIJVING
4. Menu SYSTEMINSTLL: Basis	<b>Externe ontvanger</b>	Stelt de voorkeurs infrarood-ontvanger (voorkant en achteraan) in zodat de projector signalen van de afstandsbediening kan ontvangen.
	<b>Paneeltoets-blokkering</b>	Als de ingestelde tijd is verstreken, wordt het beeld hersteld. Zie  <b>POWER</b> voor details. Zie " <a href="#">Besturingstoetsen blokkeren</a> " op pagina 42 voor details.
	<b>Achtergrondk-leur</b>	Selecteert de weergave van de achtergrond als er geen signaal is.
	<b>Opstartscherm</b>	Hiermee selecteert u het logoscherm dat wordt weergegeven bij het opstarten van de projector.
5. Menu SYSTEMINSTLL: Geavanceerd	<b>Hoogtemodus</b>	Een modus voor gebruik op grote hoogte. Zie " <a href="#">Gebruik op grote hoogte</a> " op pagina 42 voor details.
	<b>Geluidsinstellingen</b>	Zie " <a href="#">Het geluid aanpassen</a> " op pagina 42 voor details. <b>Geluid uit</b> Stelt de functie Geluid uit in. <b>Volume</b> Regelt het volumeniveau van de audio. <b>Microfoonvolume</b> Regelt het volume van de microfoon. <b>Beltoon aan/uit</b> Schakelt Beltoon aan/uit in.
	<b>Lampinstellingen</b>	<b>Lampmodus</b> Zie " <a href="#">Instellen van Lampmodus als Economisch of SmartEco</a> " op pagina 58 voor details. <b>Lamptimer herstellen</b> Zie " <a href="#">De lamptimer opnieuw instellen op nul</a> " op pagina 63 voor details. <b>Lamptimer</b> Zie " <a href="#">Het aantal lampuren kennen</a> " op pagina 58 voor meer informatie over de manier waarop de totale gebruiksduur van de lamp wordt berekend.

FUNCTIE	BESCHRIJVING
<b>5. Menu SYSTEMINSTLL: Geavanceerd</b>	<p><b>Wachtwoord wijzigen</b>  U wordt gevraagd het huidige wachtwoord in te voeren voordat u het vervangt door een nieuw. Zie "<a href="#">De wachtwoordfunctie gebruiken</a>" op pagina 30 voor details.</p> <p><b>Beveiligingsinstelling</b></p> <p><b>Beveiligingsinstellingen wijzigen</b></p> <p><b>Inschakelblokkering</b>  Als <b>Inschakelblokkering</b> is ingeschakeld, moet u het wachtwoord invoeren voordat u de projector kunt inschakelen.</p> <p>Wanneer u 5 keer achter elkaar het verkeerde wachtwoord invoert, wordt de projector na korte tijd automatisch uitgeschakeld.</p>
	<p><b>Baud-ratio</b>  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.</p>
	<p><b>Testpatroon</b>  Kies <b>Aan</b> om de functie in te schakelen en de projector een rastertestpatroon te laten weergeven. Het helpt u met het aanpassen van de beeldgrootte en de focus zodat het geprojecteerde beeld niet vervormd is.</p>
	<p><b>Ondertitels aan</b>  Activeer de functie door Aan te kiezen als het geselecteerde ingangssignaal ondertitels bevat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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 of "OT" in de tv-gids).</li> </ul> <p><b>Ondertitelversie</b>  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>



# Onderhoud

## Onderhoud van de projector


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

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/zure reinigingsproducten, schuurpoeder of vluchtig oplosmiddel, zoals alcohol, benzine, 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 projectroppervlak en het materiaal van de behuizing.**

## De projectorbehuizing reinigen

Schakel de projector op de correcte manier uit zoals beschreven in "[De projector Uit](#)" op [pagina 45](#) 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, bevochtigt 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 66](#) 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. Als u de projector zelf draagt, gebruik dan de oorspronkelijke doos of een geschikte zachte draagtas.

# 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:

Gebruiksduur van de lamp = (gebruiksduur in de modus Normaal) + (gebruiksduur in de modus Economisch) + (gebruiksduur in SmartEco-modus)

Equivalente lampuren =  $1,8^*$  (uur gebruiksduur in de modus Normaal) +  $1,3^*$  (uur gebruiksduur in de modus Economisch) +  $1,00^*$  (uur gebruiksduur in SmartEco-modus)

 Zie "**Instellen van Lampmodus als Economisch of SmartEco**" hieronder voor meer informatie over de modus Economisch.

Informatie over het aantal lampuren verkrijgen:

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

## De levensduur van de lamp verlengen

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

### Instellen van Lampmodus als Economisch of SmartEco

Als u de modus **Economisch** gebruikt wordt het systeemgeluid en stroomverbruik verminderd met 20%. De modus **SmartEco** vermindert het systeemgeluid en het door de lamp opgenomen vermogen met maximaal 70%. Als de modus **Economisch** of **SmartEco** is geselecteerd wordt het licht verminderd en worden de geprojecteerde beelden donkerder.

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

Lampmodus	Beschrijving
<b>Normaal</b>	100% lamphelderheid
<b>Economisch</b>	Spaart 20% lampenergieverbruik.
<b>SmartEco</b>	Bespaart tot 30% energiegebruik door de lamp, 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.

Stel **Automatisch uitschakelen** in door naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Basis > Automatisch uitschakelen** te gaan en op ◀/▶ te drukken. 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-indicatorlichtje** 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.

Ga naar <http://www.benq.com> voor het aanschaffen van een vervangende lamp.

 **Het LAMP (waarschuwinglampje lamp) en het TEMP (waarschuwinglampje temperatuur) gaan branden als de lamp te heet wordt. Schakel de stroom uit en laat de projector 45 minuten afkoelen. Wanneer de indicatoren Lamp of Temp nog steeds branden nadat de stroom weer is ingeschakeld, dient u contact op te nemen met uw leverancier. Zie "Indicators" op pagina 64 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
<p>Installeer een nieuwe lamp voor optimale prestaties. Als de projector meestal de modus <b>Economisch</b> gebruikt (zie "<a href="#">Instellen van Lampmodus als Economisch of SmartEco</a>" op <a href="#">pagina 58</a>), kunt u de projector nog blijven gebruiken totdat de volgende lampwaarschuwing verschijnt.</p> <p>Druk op <b>MODE/ENTER</b> om het bericht te negeren.</p>	
<p>Het wordt ten eerste aanbevolen dat u de lamp vervangt. De lamp is een verbruiksartikel. De helderheid van de lamp vermindert na verloop van tijd. Dit is normaal. U kunt de lamp vervangen als de helderheid aanzienlijk is afgenomen.</p> <p>Druk op <b>MODE/ENTER</b> om het bericht te negeren.</p>	 
<p>De lamp <b>MOET</b> worden vervangen voordat de projector opnieuw normaal kan functioneren.</p> <p>Druk op <b>MODE/ENTER</b> om het bericht te negeren.</p>	

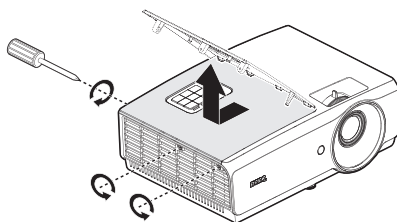
## De lamp vervangen



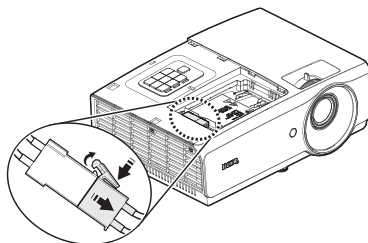
- Als de lamp wordt vervangen terwijl de projector ondersteboven aan het plafond hangt, let dan goed op dat niemand onder de lampklep staat om mogelijk letsel of schade aan de ogen door glasscherven te voorkomen.

- 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 het apparaat uit en trek de stekker van de projector uit het stopcontact. Als de lamp heet is, laat u de lamp eerst ongeveer 45 minuten afkoelen om brandwonden te voorkomen.
2. Draai de borgschroef van de linker- en achterkant los.
3. Verwijder het deksel van het lampcompartiment als afgebeeld.



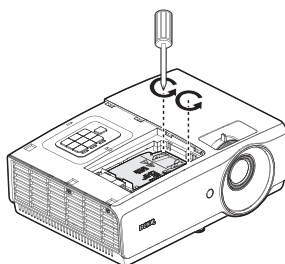
4. Koppel de lampaansluiting los van de projector zoals is geïllustreerd.



5. Maak de 2 schroeven los die de lamp vasthouden.



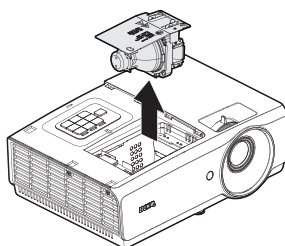
- **Schakel de stroom nooit in wanneer het deksel van de lamp is verwijderd.**
- **Steek uw vingers niet tussen lamp en de projector. De scherpe randen in de projector kunnen letsels veroorzaken.**



6. Til de handgreep op zodat deze rechtop staat. Trek met de handgreep de lamp langzaam uit de projector.



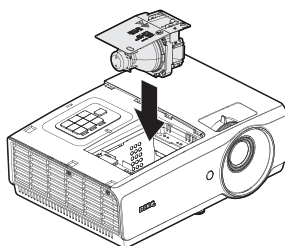
- **Als u te snel trekt, kan de lamp breken waardoor glasscherven in de projector terecht kunnen komen.**
- **Plaats de lamp niet binnen het bereik van kinderen of in de buurt van vloeistoffen en ontvlambare materialen.**
- **Steek uw handen niet in de projector nadat de lamp is verwijderd. Als u de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



7. Plaats de nieuwe lamp in het lampcompartiment en controleer of deze in de projector past.



- **Controleer of de aansluitingen zijn uitgelijnd.**
- **Als u weerstand voelt, tilt u de lamp op en begint u opnieuw.**

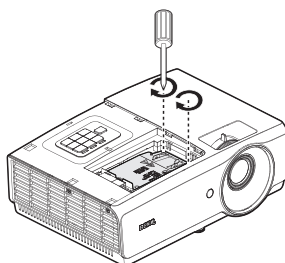


8. Maak de schroeven waarmee de lamp is bevestigd, vast.

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



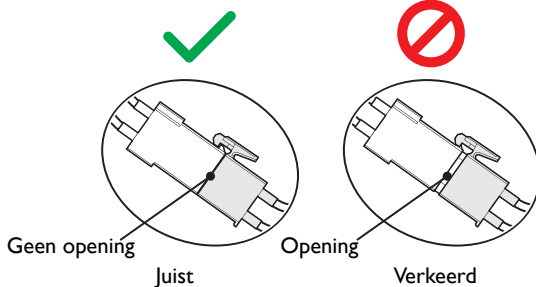
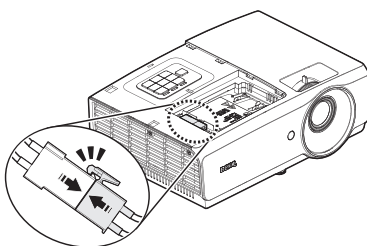
- **Een losse schroef kan tot een slechte verbinding leiden, met storingen tot gevolg.**
- **Draai de schroef niet te vast.**



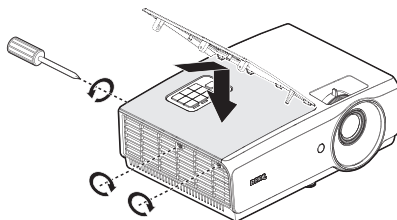
10. Sluit de lampconnector juist aan en plaats deze zoals in de afbeelding voordat u het deksel van het lampcompartiment terug plaatst.



- de lampconnector moet uitgelijnd op de aansluitingsvoet worden geïnstalleerd, zoals in de onderstaande afbeelding. Een opening tussen de lampconnector en de aansluitingsvoet zal schade veroorzaken aan de projector. De volgende afbeeldingen tonen een juiste en onjuiste installatie van de lampconnector.



11. Plaats het deksel van het lampcompartiment terug op de projector en draai de schroef aan.



12. Start de projector opnieuw op.



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

### De lamptimer opnieuw instellen op nul

13. Open het OSD-menu nadat het startlogo is verschenen. Ga naar het menu **SYSTEEMINSTLL: Geavanceerd > Lampinstellingen**. Druk op **MODE/ENTER**. De pagina **Lampinstellingen** wordt geopend. Markeer **Lamptimer herstellen**. Er verschijnt een waarschuwingsbericht waarin u wordt gevraagd de lamptimer te herstellen. Markeer **Reset** en druk op **MODE/ENTER**. 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.

# Indicators

Lampje			Status & beschrijving	
<b>Voeding</b>	<b>Temp</b>	<b>Lamp</b>		
<b>Stroomgebeurtenissen</b>				
<b>Oranje</b>	<b>Uit</b>	<b>Uit</b>	Stand-bymodus	
<b>Groen knipperend</b>	<b>Uit</b>	<b>Uit</b>	Inschakelen	
<b>Groen</b>	<b>Uit</b>	<b>Uit</b>	Normale werking	
<b>Oranje knipperend</b>	<b>Uit</b>	<b>Uit</b>	De projector koelt af.	
<b>Lampgebeurtenissen</b>				
<b>Uit</b>	<b>Uit</b>	<b>Oranje knipperend</b>	De lampontsteking licht niet op.	
<b>Uit</b>	<b>Uit</b>	<b>Rood</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>De projector dient 90 seconden af te koelen. <b>Of</b></li> <li>Neem contact op met uw leverancier voor hulp.</li> </ol>	
<b>Thermische gebeurtenissen</b>				
<b>Rood</b>	<b>Rood</b>	<b>Uit</b>	De ventilatoren werken niet.	De projector is automatisch uitgeschakeld. Als u de projector opnieuw probeert op te starten, wordt deze opnieuw uitgeschakeld. Neem contact op met uw leverancier voor hulp.
<b>Rood</b>	<b>Rood knipperend</b>	<b>Uit</b>		
<b>Rood</b>	<b>Groen</b>	<b>Uit</b>		
<b>Rood</b>	<b>Groen knipperend</b>	<b>Uit</b>		
<b>Groen</b>	<b>Rood</b>	<b>Uit</b>	Temperatuur   fout (boven temperatuurgrens).	
<b>Groen</b>	<b>Rood knipperend</b>	<b>Uit</b>	Fout Thermische sensor   open.	
<b>Groen</b>	<b>Groen</b>	<b>Uit</b>	Fout Thermische sensor   kortgesloten.	
<b>Groen</b>	<b>Groen knipperend</b>	<b>Uit</b>	Thermische IC #1 I2C verbindingfout.	
<b>Groen</b>	<b>Rood</b>	<b>Rood</b>	Fout Thermische onderbreking.	
<b>Systeemgebeurtenissen</b>				
<b>Groen</b>	<b>Uit</b>	<b>Rood</b>	De projector is automatisch uitgeschakeld. Als u de projector opnieuw probeert op te starten, wordt deze opnieuw uitgeschakeld. Neem contact op met uw leverancier voor hulp.	
<b>Rood knipperend</b>	<b>Uit</b>	<b>Uit</b>		
<b>Rood</b>	<b>Uit</b>	<b>Rood</b>		
<b>Uit</b>	<b>Groen</b>	<b>Rood</b>	Deur lampje staat open. Controleer of de deur van het lampje open staat of niet goed gesloten is.	
<b>Groen</b>	<b>Uit</b>	<b>Oranje</b>	Einde levensduur lamp.	
<b>Rood</b>	<b>Uit</b>	<b>Uit</b>	Download.	

# 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 <b>INGANG</b> 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 lensklep is nog gesloten.	Open de lensklep.

## ? 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 7 meter (23 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 31 voor details.

# Specificaties

## Projectorspecificaties

 Alle specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd.

### Optische specificaties

Resolutie  
MH741  
1920 x 1080  
Weergavesysteem  
Enkelchips DLP™ systeem  
Lens F/waarde  
F=2,59 tot 2,91, f=16,87 tot 21,87 mm  
Lamp  
260 W lamp

### Elektrische specificaties

Stroomtoevoer  
AC 100-240 V  
50-60 Hz (automatisch)  
3,5A  
Stroomverbruik  
350 W (max); < 0,5 W (standby)

### Mechanische specificaties

Gewicht  
7,28 lbs (3,3 Kg)

### Uitgangen

Luidspreker  
(Mono) 10 watt x 1  
Audiosignaaluitgang  
Pc-audio-aansluiting x 1  
Beeldscherm-uit  
D-Sub 15-pins (vrouwelijk) x 1  
USB  
TYPE-A (5 V/1,5 A)

### Besturing

USB  
MINI-B  
Seriële besturing via RS-232  
9-pins x 1  
IR-ontvanger x 2

### Ingangen

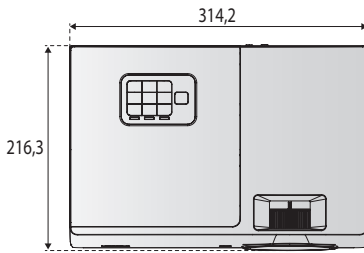
PC-ingang  
RGB-ingang  
D-Sub 15-pins (vrouwelijk) x 1  
Videosignaalingang  
S-VIDEO  
Mini DIN 4-pins poort x 1  
VIDEO  
RCA-stekker x 1  
SD/HDTV-signaalingang  
Digitaal-HDMI-1 x 1  
Digitaal-HDMI-2/MHL x 1  
Audiosignaalingang  
Audio-ingang  
Pc-audio-aansluiting x 1  
RCA-audioaansluiting (L/R) x 1  
MIC  
Pc-audio-aansluiting x 1

### Omgevingsvereisten

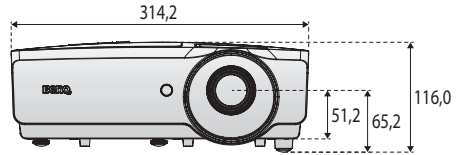
Bedrijfstemperatuur  
0°C-40°C op zeeniveau  
Relatieve vochtigheid in bedrijf  
10%-90% (zonder condensatie)  
Bedrijfshoogte  
0-1499 m bij 0°C-35°C  
1500-3000 m bij 0°C-30°C (met  
Hoogtemodus ingeschakeld)

# Afmetingen

314,2 mm (W) x 116 mm (H) x 216,3 mm (D)

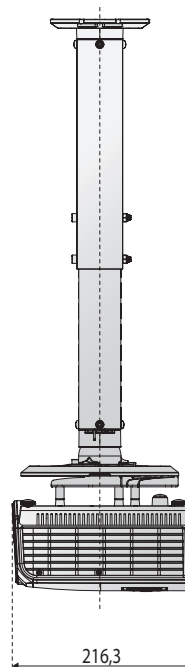
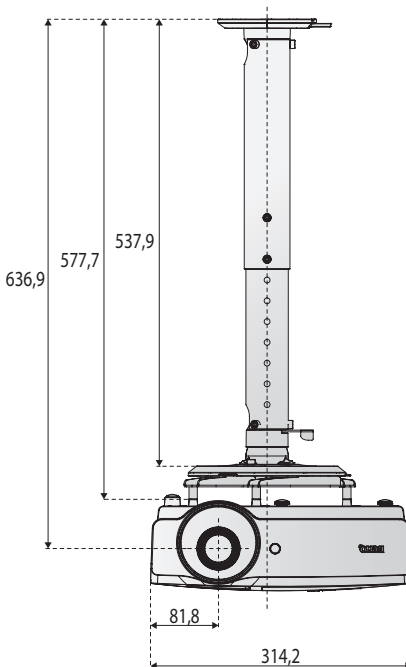
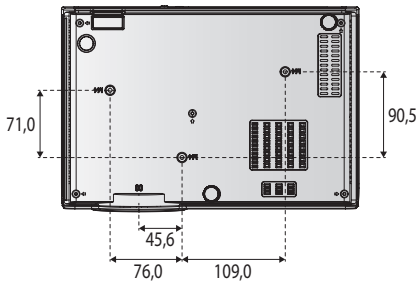


Eenheid: mm



Plafondinstallatie

\* Bouten voor plafondsteun:  
M4 (Max. L=25, Min. L=20)



# Timingtabel

## Ondersteunde timing voor pc-ingang

Resolutie	Indeling	Verversings- frequentie (Hz)	H. frequentie (KHz)	Klok (MHz)	3D veld sequentieel	3D over- onder	3D naast elkaar
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	⊙	⊙	⊙
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	⊙	⊙	⊙
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Vermindert knippenen)	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 (Vermindert knippenen)	119,989	97,551	115,500	⊙		
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000			
1024 x 576	BenQ timing voor notebook	60,00	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	45,000	74,250	⊙	⊙	⊙
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	⊙	⊙	⊙
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	⊙	⊙	⊙
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Vermindert knippenen)	119,909	101,563	146,25	⊙		

Resolutie	Indeling	Verversings- frequentie (Hz)	H. frequentie (KHz)	Klok (MHz)	3D veld sequentieel	3D over- onder	3D naast elkaar
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		⊙	⊙
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108		⊙	⊙
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		⊙	⊙
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		⊙	⊙
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		⊙	⊙
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		⊙	⊙
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		⊙	⊙
640 x 480 @67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624 @75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768 @75Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000			
1152 x 870 @75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,000			
1920 x 1080 @60Hz	1920 x 1080_60 (Vermindert knippen)	60	67,5	148,5			
1920 x 1200 @60Hz	1920 x 1200_60 (Vermindert knippen)	59,95	74,038	154			

 De 3D-functionaliteit is afhankelijk van het EDID bestand en de grafische VGA-kaart. Het is mogelijk dat de gebruiker de bovenstaande 3D-timings niet kan selecteren op de grafische VGA-kaart.

## Ondersteunt timing voor Component-YPbPr ingang

Indeling	Resolutie	Horizontale frequentie (kHz)	Verticale frequentie (Hz)	Dotklokfrequentie (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	

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

Videomodus	Horizontale frequentie (kHz)	Verticale frequentie (Hz)	Subcarrier frequentie (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	

## Ondersteunt timing voor HDMI (HDCP)-invoer

Resolutie	Indeling	Verversingsfrequentie (Hz)	H. frequentie (KHz)	Klok (MHz)	3D veld sequentieel	3D over- onder	3D naast elkaar
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	⊙	⊙	⊙
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	⊙	⊙	⊙
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Vermindert knippen)	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 (Vermindert knippen)	119,989	97,551	115,500	⊙		
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000			
1024 x 576	BenQ timing voor notebook	60,00	35,820	46,996			
1024 x 600	BenQ timing voor notebook	64,995	41,467	51,419			

Resolutie	Indeling	Verversings- frequentie (Hz)	H. frequentie (KHz)	Klok (MHz)	3D veld sequentieel	3D over- onder	3D naast elkaar
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	⊙	⊙	⊙
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	⊙	⊙	⊙
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	⊙	⊙	⊙
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Vermindert knippenen)	119,909	101,563	146,25	⊙		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		⊙	⊙
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108		⊙	⊙
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		⊙	⊙
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		⊙	⊙
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		⊙	⊙
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		⊙	
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		⊙	⊙
640 x 480 @67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624 @75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768 @75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870 @75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080 @60Hz	1920 x 1080_60 (Vermindert knippenen)	60	67,5	148,5			
1920 x 1200 @60Hz	1920 x 1200_60 (Vermindert knippenen)	59,95	74,038	154			

 De getoonde timing is afhankelijk van het EDID bestand en de grafische VGA-kaart. Het is mogelijk dat de gebruiker de bovenstaande timings niet kan selecteren op de grafische VGA-kaart.

## Ondersteunt timing voor HDMI-videosignaal

Indeling	Resolutie	Verticale frequentie (KHz)	Horizontale frequentie (Hz)	Dotklok-frequentie (MHz)	3D veld sequentieel	3D frame packing	3D over-onder	3D naast elkaar
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	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				
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25				⊙
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25				⊙
1080/50p	1920 x 1080	56,25	50	148,5			⊙	⊙
1080/60p	1920 x 1080	67,5	60	148,5			⊙	⊙

## Ondersteunde timing voor MHL-videosignaal

Indeling	Resolutie	Horizontale frequentie (KHz)	Verticale frequentie (Hz)	Dotklokkrequentie (MHz)
480i*	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27
480p	720 (1440) x 576	31,47	59,94	27
576i*	720 x 480	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
1080/24p	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
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25

# Informatie over garantie en auteursrechten

## 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 garanteservice 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](http://www.BenQ.com).

## Copyright

Copyright 2011 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.

## Patenten

Ga naar <http://patmarking.benq.com/> voor een overzicht van de patenten voor de BenQ projector.