Digitale projector

Gebruikershandleiding

Home Entertainment-reeks I TH575

V 1.01

Informatie betreffende garantie en copyright

Beperkte garantie

BenQ biedt een garantie voor dit product tegen materiaal- en fabricagefouten bij gewoon gebruik en opslag.

Bij een garantieclaim is bewijs van de aankoopdatum vereist. In geval dit product binnen de garantieperiode defect wordt bevonden, dan is BenQ alleen verplicht tot en is uw enigste oplossing de defecte onderdelen te vervangen (inclusief arbeidskosten). Om garantieservice te verkrijgen, dient u onmiddellijk de dealer waar u het product hebt gekocht, in te lichten over de defecten.

Belangrijk: De bovenstaande garantie vervalt indien de klant heeft nagelaten het product te gebruiken volgens de schriftelijke instructies van BenQ, in het bijzonder de instructies inzake de gebruiksomstandigheden. De vochtigheidsgraad moet tussen 10% en 90% liggen, de temperatuur tussen 0°C en 35°C en de projector mag niet worden gebruikt op stoffige plaatsen of op plaatsen hoger dan 4920 voet. Deze garantie geeft u specifieke juridische rechten en u hebt mogelijk andere rechten die per land kunnen verschillen.

Ga voor meer informatie naar www.BenQ.com.

Copyright

Copyright © 2022 door BenQ Corporation. Alle rechten voorbehouden. Van deze publicatie mogen in geen enkele vorm of op geen enkele wijze, elektronisch, mechanisch, magnetisch, optisch, chemisch, handmatig of anders, delen worden gereproduceerd, overgedragen, overgeschreven, opgeslagen in een zoeksysteem of in elke willekeurige taal of computertaal worden vertaald, zonder de schriftelijke toestemming van BenQ Corporation.

Disclaimer

BenQ Corporation verstrekt geen verklaringen of garanties, expliciet of impliciet, betreffende de inhoud hiervan en wijst uitdrukkelijk eventuele garanties, verhandelbaarheid of geschiktheid voor een specifiek doeleinde af. Daarnaast behoudt BenQ Corporation zich het recht voor om deze publicatie te herzien en van tijd tot tijd wijzigingen aan te brengen aan de inhoud ervan, zonder verplicht te zijn personen betreffende dergelijke herzieningen of veranderingen te hoeven in te lichten.

*DLP, Digital Micromirror Device en DMD zijn handelsmerken van Texas Instruments. Anderen zijn copyrights van hun respectievelijke bedrijven of organisaties.

Octrooien

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

Inhoud

Informatie betreffende garantie en copyright **2**

Belangrijke veiligheidsinstructies **4**

Inleiding **7**

Inhoud van de verpakking 7

Buitenkant van de projector 8

Bedieningselementen en functies 9

De projector positioneren **12**

Het kiezen van een plek 12

Een voorkeursgrootte voor het geprojecteerde beeld verkrijgen 13

De projector monteren 14

Het geprojecteerde beeld afstellen 15

Verbinding **16**

Werking **18**

De projector opstarten 18

De menu's gebruiken 19

De projector veiligstellen 20

Ingangssignaal wisselen 22

De projector uitschakelen 22

Directe voeding uit 23

Menuwerking **24**

Menu Systeem 24

Menu **Basis** 28

Menu **Geavanceerd** 30

Onderhoud **37**

Zorg voor de projector 37

Lampinformatie 38

Probleemoplossen **41**

Specificaties **42**

Specificaties van de projector 42

Afmetingen 43

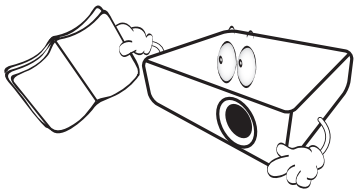
Timingdiagram 44

RS232-opdracht 46

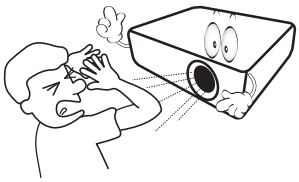
Belangrijke veiligheidsinstructies

Uw projector is ontworpen en getest om te voldoen aan de nieuwste normen inzake veiligheid van de apparatuur voor informatietechnologie. Echter, om veilig gebruik van dit product te waarborgen, is het belangrijk dat u de instructies naleeft, zoals in deze handleiding worden genoemd en die op het product zijn gemarkeerd.

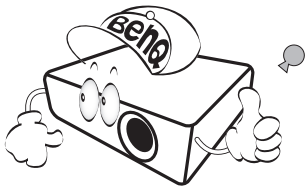
1. **Lees deze handleiding voor dat u uw projector bedient.** Bewaar het voor toekomstige raadpleging.



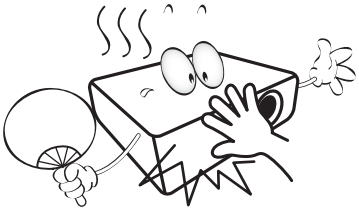
2. **Kijk tijdens de werking niet rechtstreeks naar de projectorlens.** De intense lichtstraal kan uw ogen beschadigen.



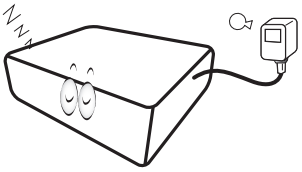
3. **Verwijs onderhoud aan bevoegd servicepersoneel.**



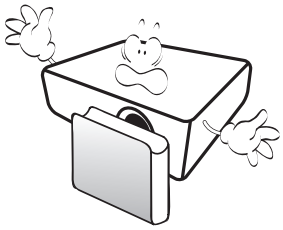
4. **Open altijd de lenssluiter (indien aanwezig) of verwijder de lenskap (indien aanwezig) als de projectorlamp aan is.**
5. De lamp komt tijdens de werking uitermate heet. Laat de projector ongeveer 45 minuten afkoelen, alvorens u de lampsamenstelling verwijderd om te vervangen.



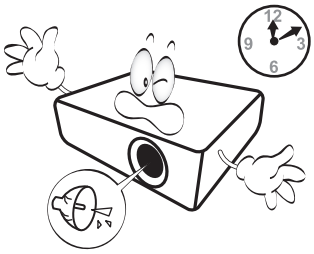
6. In sommige landen is de netspanning NIET stabiel is. Deze projector is ontworpen om veilig te werken binnen een bereik van netspanning tussen 100 tot 240 Volt wisselstroom. Hij kan echter falen als stroomstoringen schommelingen van ±10 Volt optreden. **In gebieden waar de netspanning kan schommelen of uitvallen, wordt het aanbevolen dat u uw projector aansluit via een stroomstabilisator, overspanningsafleider of noodstroomvoeding (UPS).**



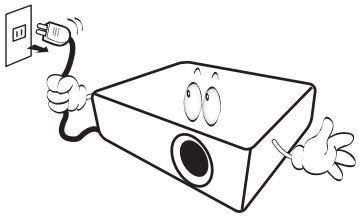
7. Blokkeer de projectielens niet met objecten als de projector in werking is. Hierdoor kunnen de objecten heet worden en vervormd raken of zelfs brand veroorzaken. Gebruik de lege functie om de lamp tijdelijk uit te schakelen.



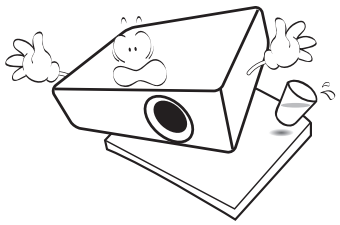
8. Bedien de lampen niet tot na de nominale levensduur van de lamp. Overmatig gebruik van lampen tot na hun nominale levensduur kan ervoor zorgen dat zij in zeldzame gelegenheden breken.



9. Om de lampassamblage of elektronische componenten te vervangen, moet de stekker van de projector zijn uitgetrokken.

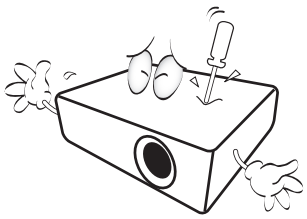


10. Plaats dit product niet op een onstabiele wagen, stand of tafel. Het product kan vallen en ernstige schade ondergaan.

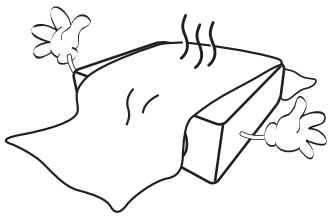


11. Open deze projector niet zelf. De onderdelen van het apparaat staan onder hoge, levensgevaarlijke spanning. De lam die zijn eigen verwijderbare paneel heeft, is het enige onderdeel dat door de gebruiker mag worden behandeld.

    U mag onder geen enkele voorwaarde andere panelen ongedaan maken of verwijderen. Laat reparaties uitsluitend over aan gekwalificeerde professionele reparateurs.

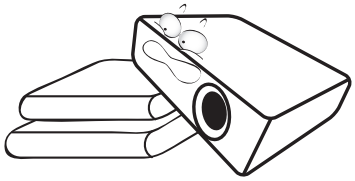


12. Blokkeer niet de ventilatieopeningen.
    - Plaats deze projector niet op een deken, beddengoed of elke andere zachte ondergrond.
    - Dek deze projector niet af met doek of andere items.
    - Plaats geen ontvlambare stoffen in de buurt van de projector.

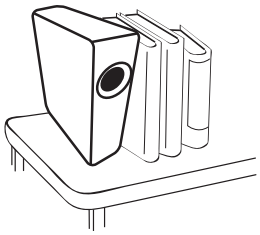


    Als de ventilatieopeningen ernstig worden belemmerd, kan de oververhitting in de projector leiden tot brand.

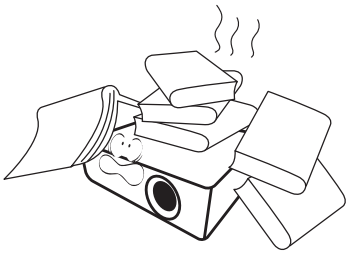
13. Plaats de projector altijd op een egaal, horizontaal oppervlak tijdens de werking.
    - Gebruik het noch wanneer hij in een grotere hoek dan 10 graden van links naar rechts is gekanteld, noch wanneer gekanteld in een grotere hoek dan 15 graden van voor naar achteren. Door de projector te gebruiken wanneer deze niet geheel horizontaal is, kan storing of schade aan de lamp veroorzaken.



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

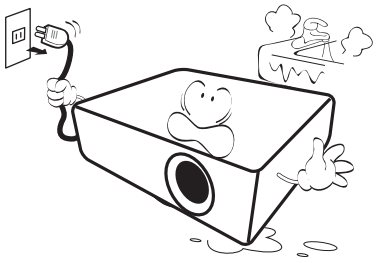


15. Sta niet op de projector en plaats geen objecten erop. Behalve mogelijke fysieke schade aan de projector, kan dit resulteren in ongelukken en mogelijk letsel.

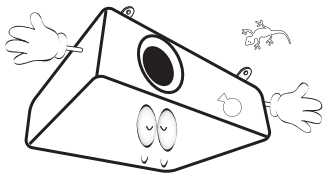


16. Als de projector in werking is, kunt u mogelijk verwarmde lucht en geur van het ventilatierooster waarnemen. Dit is een normaal fenomeen en geeft niet aan dat het product defect is.

17. Plaats geen vloeistoffen in de buurt van of op de projector. Gemorste vloeistoffen in de projector kunnen storing eraan veroorzaken. Als de projector nat wordt, verwijder het dan van het stopcontact en bel naar BenQ om de projector te laten onderhouden.



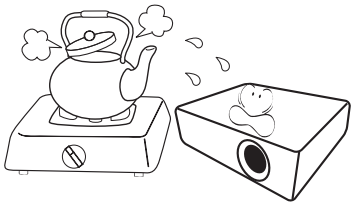
18. Dit product kan omgekeerde afbeeldingen weergeven voor plafond-/wandinstallatie.



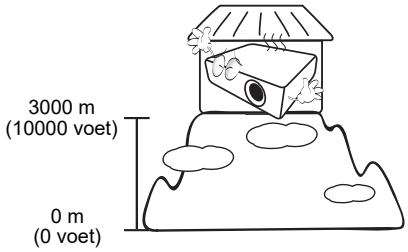
19. Dit apparaat moet geaard zijn.

20. Plaats deze projector niet in één van de volgende omgevingen.

- Slecht geventileerde of afgesloten ruimte. zorg voor ten minste 50 cm afstand van muren en zorg voor een vrije luchtstroom rondom de projector.
- locaties waar temperaturen overmatig hoog kunnen worden, zoals in een auto met alle ramen gesloten.
- in locaties met overmatige vochtigheid, stof of sigarettenrook kunnen optische componenten vervuild raken, kan de levensduur van de projector worden verkort en de afbeeldingen donkerder worden weergeven.



- locaties nabij brandalarmen;
- locaties met een omgevingstemperatuur van meer dan 40°C/104°F;
- locaties waar de hoogten groter zijn dan 3000 m (10000 voet).



Risicogroep 2

1. Volgens de classificatie van fotobiologische veiligheid van lichtbronnen en lichtbronsystemen valt dit product onder Risicogroep 2, IEC 62471-5:2015.
2. Dit product straalt mogelijk gevaarlijke optische straling uit.
3. Staar niet in de werkende lichtbron. Dit kan uw ogen beschadigen.
4. Net als bij elke heldere lichtbron, mag u niet rechtstreeks in de lichtstraal kijken.

Om schade te voorkomen aan de DLP-chips, mag nooit een krachtige laserstraal op de projectielens worden gericht.

Hg - deze lamp bevat kwik. Hanteer volgens de lokale wetgeving inzake afval. Raadpleeg www.lamprecycle.org.

7. **ECO BLANK**

   Gebruikt om het schermbeeld te verbergen.

   Blokkeer de projectielens niet tijdens projectie. Hierdoor kunnen de objecten heet worden en vervormd raken of zelfs brand veroorzaken.

8. **OK**

   Bevestigt het menu-item van On-screen display (OSD).

9. **AUTO**

   Bepaalt automatisch de beste beeldtiming voor de weergegeven afbeelding als het pc-signaal (analoge RGB) is geselecteerd.

   *Alleen beschikbaar op compatibele projectors.

10. **MENU**

    Schakelt het menu On-screen display (OSD) in.

11.

    Opent het keystonemenu. Zie Keystone-correctie op pagina 15 voor details.

12.

    Schakelt het projectorgeluid in of uit.

13. **SOUND MODE**

    Geeft het geluidmodusmenu weer.

    *Alleen beschikbaar op compatibele projectors.

14.

    Selecteert een vooraf ingestelde beeld- en geluidsmodus voor games (**Helder/Donker**).

15.

    Indrukken om de pagina Autofocus te openen/sluiten.

    *Alleen beschikbaar op compatibele projectors.

16. /

    Zet het volume van de projector lager of hoger.

17. **PIC MODE**

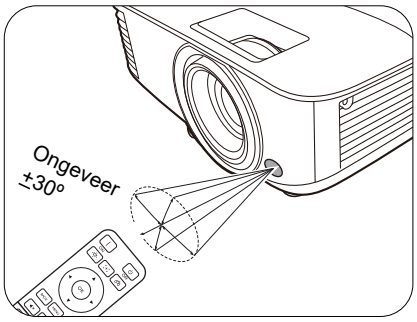
    Geeft het beeldmodusmenu weer.

Effectief bereik van afstandsbediening

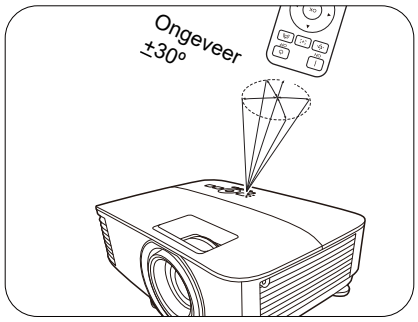
De afstandsbediening met in een hoek van 30 graden loodrecht op de IR-afstandsbedieningssensor(en) worden gericht om juist te functioneren. De afstand tussen de afstandsbediening en de sensor(en) mag niet de 8 meter overschrijden (~ 26 voet).

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

- De projector vanaf de voorzijde bedienen



- De projector vanaf de bovenzijde bedienen



De projector positioneren

Het kiezen van een plek

Alvorens een installatielocatie te kiezen voor uw projector, moet u de volgende factoren in beschouwing nemen:

• Grootte en positie van uw scherm

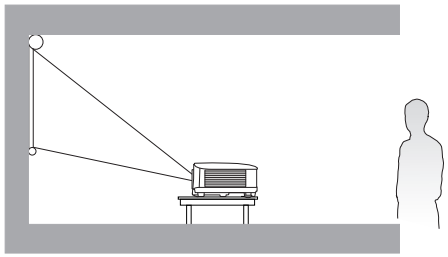
• Locatie van stopcontact

• Locatie en afstand tussen de projector en de rest van uw apparatuur

U kunt uw projector op de volgende wijze installeren.

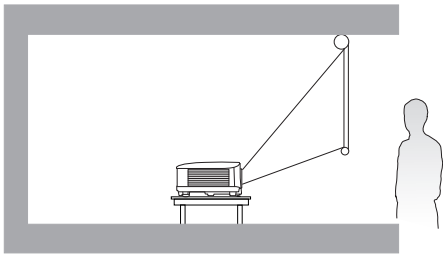
1. **Tafel voor**

Selecteer deze locatie waarbij de projector op de tafel voor het scherm is geplaatst. Dit is de meest gebruikte wijze om de projector voor snelle installatie en draagbaarheid te plaatsen.



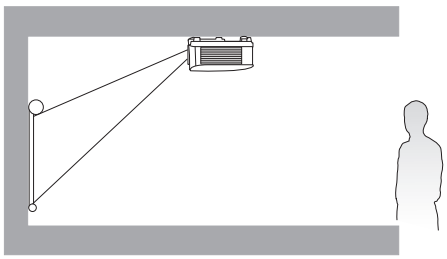
2. **Tafel achter**

Selecteer deze locatie waarbij de projector op de tafel achter het scherm is geplaatst. Let op dat hiervoor een speciaal scherm voor projectie van achteren is vereist.



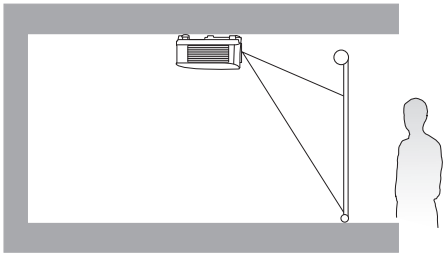
3. **Plafond voor**

Selecteer deze locatie waarbij de projector ondersteboven hangt voor het scherm. Schaf de BenQ-plafond-/wandmontageset voor de projector aan bij uw dealer om uw projector te monteren.



4. **Plafond achter**

Selecteer deze locatie waarbij de projector ondersteboven hangt achter het scherm. Let op dat voor deze installatielocatie een speciaal scherm voor projectie van achteren en de BenQ-plafond-/wandmontageset voor de projector zijn vereist.

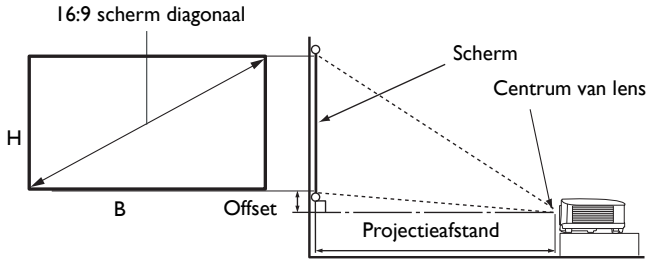


Na het inschakelen van de projector gaat u naar het **menu Geavanceerd - Instell.** > **Projectorinstallatie** en drukt u op ◀/▶ om een instelling te selecteren.

Een voorkeursgrootte voor het geprojecteerde beeld verkrijgen

De afstand van de projectorlens tot het scherm, de zoominstelling (indien beschikbaar) en de video-indeling beïnvloeden de grootte van het geprojecteerde beeld.

Projectieafmetingen



• De hoogte-/breedteverhouding van het scherm is 16:9 en de hoogte-/breedteverhouding van het geprojecteerde beeld is 16:9

Schermformaat				Projectieafstand (mm)			Offset (mm)
Diagonaal		H (mm)	B (mm)	Min.afstand	Gemiddeld	Max.afstand	
Inch	mm			(max. zoom)		(min. zoom)	
30	762	374	664	990	1039	1089	30
40	1016	498	886	1319	1386	1452	40
50	1270	623	1107	1649	1732	1815	50
60	1524	747	1328	1979	2079	2178	60
70	1778	872	1550	2309	2425	2541	70
80	2032	996	1771	2639	2772	2905	80
90	2286	1121	1992	2969	3118	3268	90
100	2540	1245	2214	3299	3465	3631	100
110	2794	1370	2435	3628	3811	3994	110
120	3048	1494	2657	3958	4158	4357	120
130	3302	1619	2878	4288	4504	4720	130
140	3556	1743	3099	4618	4850	5083	139
150	3810	1868	3321	4948	5197	5446	149
160	4064	1992	3542	5278	5543	5809	159
170	4318	2117	3763	5608	5890	6172	169
180	4572	2241	3985	5937	6236	6535	179
190	4826	2366	4206	6267	6583	6898	189
200	5080	2491	4428	6597	6929	7261	199
250	6350	3113	5535	8246	8661	9077	249
300	7620	3736	6641	9896	10394	10892	299

Bijvoorbeeld, als u een scherm van 120 inch gebruikt, dan is de aanbevolen projectieafstand 4158 mm.

Als uw gemeten projectieafstand 5200 mm is, dan is 5197 mm de beste benadering in de "Projectieafstand (mm)"-kolom. Door in deze rij te kijken, ziet u dat een scherm van 150" (ca 3,8 m) wordt vereist.

Om de kwaliteit van uw projectie te optimaliseren, suggereren wij dat u de projectie binnen een niet-grijsgebied uitvoert.

Alle afmetingen zijn approximatief en kunnen van de feitelijke grootten verschillen.
BenQ beveelt aan, dat bij een permanente plaatsing van de projector de projectiegrootte en -afstand eerst ter plaatse met de projector fysiek te testen, zodat u rekening kunt houden met de optische eigenschappen van deze projector. U kunt op deze wijze de precieze montagepositie vaststellen die het beste geschikt is voor uw installatielocatie.

De projector monteren

Als u uw projector wenst te monteren, raden wij u ten zeerste aan dat u de juist passende BenQ-montageset voor de projector gebruikt en dat u zorgt dat deze stevig en veilig wordt geïnstalleerd.

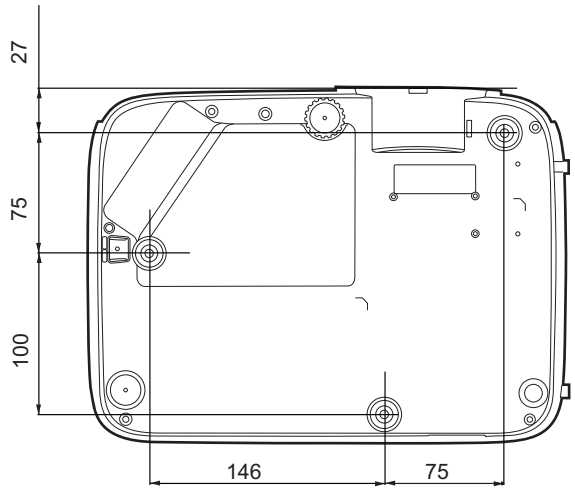
Als u een montageset voor de projector gebruikt die niet van het merk BenQ is, dan ontstaat er een veiligheidsrisico waardoor de projector kan vallen wegens onjuiste bevestiging door de verkeerde maat of lengte van schroeven te gebruiken.

Alvorens de projector te monteren

- Schaf een BenQ-montageset voor de projector aan waar u uw BenQ-projector hebt gekocht.
- BenQ raadt u aan dat u ook een afzonderlijke Kensington-vergrendelingscompatibele beveiligingskabel aanschaft en deze stevig aan de Kensington-vergrendelingssleuf op de projector en de basis van de montagebeugel bevestigd. Dit zal de ondergeschikte rol spelen om de projector te weerhouden als de bevestiging ervan aan de montagebeugel los raakt.
- Vraag uw dealer om voor u de projector te installeren. Door zelf uw projector te installeren, kunt u veroorzaken dat deze valt wat in letsel kan resulteren.
- Neem de nodige maatregelen om te voorkomen dat de projector valt, bijvoorbeeld tijdens een aardbeving.
- De garantie dekt geen schade aan het product die wordt veroorzaakt door de projector met een montageset voor projectoren te gebruiken dat niet van het merk BenQ is.
- Houd rekening met de omgevingstemperatuur op de plek waar de projector op het plafond of aan de wand wordt gemonteerd. Als een kachel wordt gebruikt, kan de temperatuur rond het plafond/de wand hoger zijn dan verwacht.
- Lees de gebruikershandleiding voor de montageset inzake het koppelbereik. Door met een koppel vast te maken die het aanbevolen bereik overschrijdt, kan schade aan de projector veroorzaken en vervolgens een val.
- Zorg dat de netuitgang op een toegankelijke hoogte is, zodat u de projector gemakkelijk kunt uitschakelen.

Plafond/wandmontage installatiediagram

Schroef voor plafond-/wandmontage: M4
(Max L = 25 mm; Min L = 20 mm)



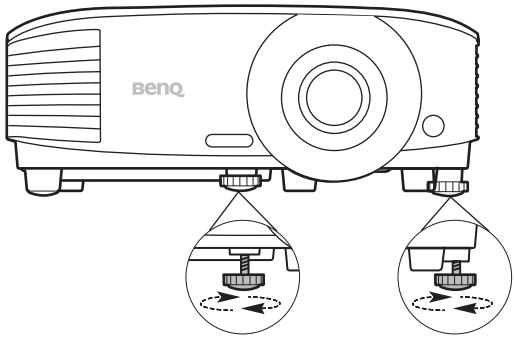
Eenheid: mm

Het geprojecteerde beeld afstellen

De projectiehoek afstellen

Als de projector niet op een egaal oppervlak is geplaatst of als het scherm en de projector niet loodrecht ten opzichte van elkaar zijn, dan wordt het geprojecteerde beeld trapeziumvormig. U kunt de stelpootjes draaien om de horizontale hoek fijn af te stellen.

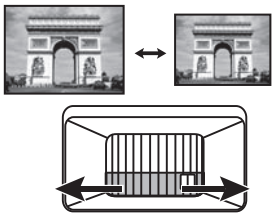
Om de pootjes uit te trekken, schroeft u de stelpootjes in omgekeerde richting.



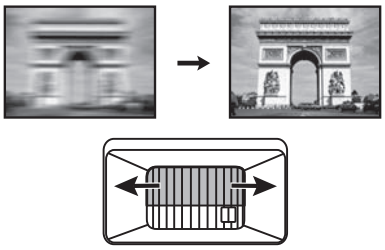
Kijk niet in de lens terwijl de lamp brandt. Het sterke licht van de lamp kan schade aan uw ogen veroorzaken.

Fijnafstelling van de beeldgrootte en helderheid

Stel het geprojecteerde beeld met de zoomring af op de grootte die u nodig hebt.



Maak het beeld scherp door aan de focusring te draaien.



Keystone-correctie

Keystone veroorzaken, verwijst naar de situatie waarbij het geprojecteerde beeld trapezoïdevormig wordt door de gehoekte projectie.

Om dit te corrigeren, moet u dit via de volgende stappen handmatig corrigeren.

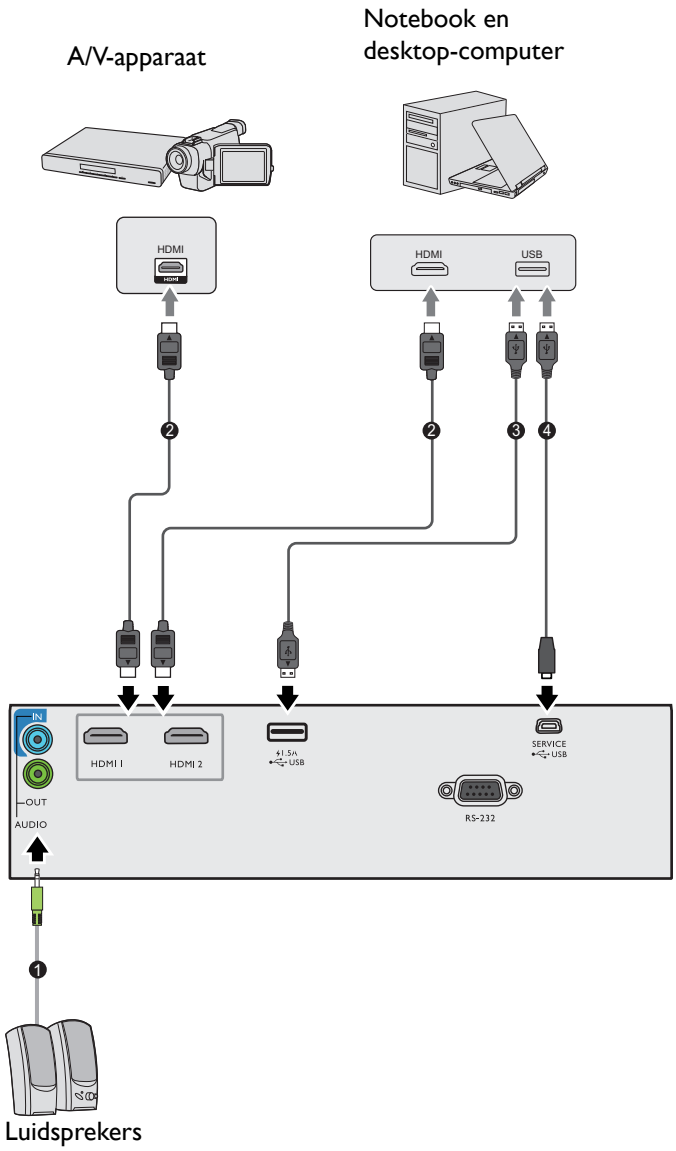
1. Voer één van de volgende stappen uit om de pagina Keystone-correctie weer te geven.
   - Druk op ▲/▼ op de projector.
   - Druk op de afstandbediening op [⊡].
   - Ga naar het **menu Geavanceerd - Weergave** > **Keystone** en druk op **OK**.

2. Nadat de pagina **Keystone**-correctie wordt weergegeven. Druk op ▲ om boven in het beeld keystone-correctie uit te voeren. Druk op ▼ om onder in het beeld keystone-correctie uit te voeren.

Verbinding

Zorg voor het volgende als u een signaalbron op de projector aansluit:

1. Schakel alle appartuur uit alvorens u enige aansluitingen maakt.
2. gebruik voor elke bron de juiste signaalkabels;
3. zorg dat de kabels stevig worden ingevoerd.



1	Audiokabel
2	HDMI-kabel
3	USB-kabel
4	USB-kabel (alleen voor service)

- In de bovenstaande aansluitingen, zijn mogelijk enkele kabels niet inbegrepen met de projector (raadpleeg Inhoud van de verpakking op pagina 7). Zij zijn commercieel verkrijgbaar bij elektronicazaken.
- De afbeeldingen voor de aansluiten zijn alleen ter referentie. De achterste aansluitbussen die op de projector beschikbaar zijn, kunnen per projectormodel verschillen.
- Veel notebooks schakelen hun externe videopoorten niet in als zij op een projector zijn aangesloten. Meestal wordt de externe display in/uit geschakeld via een toetsencombinatie, zoals FN + functietoets met een monitorsymbool. Druk tegelijkertijd op FN en de gelabelde functietoets. Raadpleeg de documentatie van uw notebook om de toetsencombinatie voor uw notebook te vinden.
- Als het geselecteerde videobeeld niet wordt weergegeven nadat de projector is ingeschakeld en de juiste videobron is geselecteerd, controleer dan of het videobronapparaat is ingeschakeld en juist werkt. Controleer ook of de signaalkabels juist zijn aangesloten.
- De "Audio-in"-poort functioneert alleen als de invoerbron van de projector is ingesteld op HDMI en via een DVI-kabel en DVI-naar-HDMI-adapter is verbonden met een DVI-apparaat.

Audio aansluiten

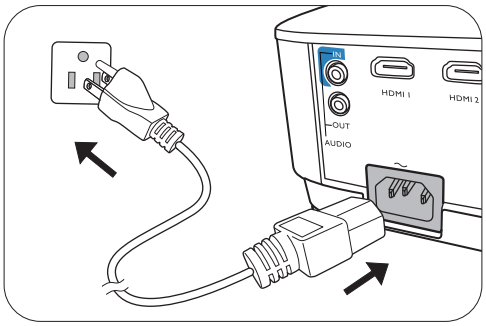
De projector heeft, alleen voor bedrijfsdoeleinden, geïntegreerde mono-luidsprekers die zijn ontworpen om basis-audiofunctionaliteit te geven met bijbehorende gegevenspresentaties. Zij zijn niet ontworpen of bedoeld voor stereo-audioreproductie dat naar verwachting kan worden gebruikt in toepassingen voor thuisbioscopen. Een stereo-audio-ingang (indien gegeven), wordt via de luidsprekers van de projector in een algemene mono-audio-uitgang gemengd.

De geïntegreerde luidspreker(s) zal/zullen worden gedempt als de **AUDIO OUT**-bus wordt aangesloten.

- Zelfs als een stereo-audio-ingang is aangesloten, kan de projector alleen maar gemengde mono-audio afspelen.
- Als het geselecteerde videobeeld niet wordt weergegeven nadat de projector is ingeschakeld en de juiste videobron is geselecteerd, controleer dan of het videobronapparaat is ingeschakeld en juist werkt. Controleer ook of de signaalkabels juist zijn aangesloten.

Werking

De projector opstarten



1. Steek de stroomkabel in. Schakel de schakelaar van de netuitgang in (waar uitgerust). Het oranje lampje van de voedingsindicator op de projector brandt nadat de voeding is toegepast.
2. Druk op de projector op ⏻ of op de afstandsbediening op | om de projector te starten. Het groene lampje van de voedingsindicator knippert en blijft groen als de projector aan is.

   De opstartprocedure duurt ongeveer 30 seconden. In een latere fase van het opstarten, wordt een opstartlogo geprojecteerd.

   Draai, indien nodig, de focusring om de beeldscherpte af te stellen.

3. Als de projector voor de eerste keer wordt geactiveerd, selecteert u volgens de instructies op het scherm uw OSD-taal.
4. Als u voor een wachtwoord wordt gevraagd, drukt u op de pijltoetsen om een 6-cijferig wachtwoord in te voeren. Zie De wachtwoordfunctie gebruiken op pagina 20.
5. Schakel alle aangesloten apparatuur in.
6. De projector zal naar ingangssignalen zoeken. Het huidige ingangssignaal dat wordt gescand, verschijnt. Als de projector geen geldig signaal vindt, wordt het bericht "Geen signaal" continu weergegeven totdat een ingangssignaal wordt gevonden.

   U kunt ook drukken op **SOURCE** om uw gewenste ingangssignaal te selecteren. Zie Ingangssignaal wisselen op pagina 22.

- Gebruik de oorspronkelijke accessoires (bijv. Stroomkabel) om mogelijke gevaren te vermijden, zoals elektrische schok of brand.
- Als de projector nog warm is van de vorige activiteit, dan zal gedurende ongeveer 90 seconden een koelingsventilator werken voordat de lamp wordt ingeschakeld.

- De schermopnamen van de wizard Installatie zijn alleen ter referentie en kunnen van het feitelijke ontwerp verschillen.
- Als de frequentie/resolutie van het ingangssignaal het werkingsbereik van de projector overschrijdt, dan wordt het bericht "Buiten bereik" weergegeven op het achtergrondscherm. Verander naar een ingangssignaal dat compatibel is met de resolutie van de projector of stel het ingangssignaal op een lagere instelling in. Zie Timingdiagram op pagina 44.
- Als er gedurende 3 minuten geen signaal wordt gedetecteerd, dan gaat de projector automatisch naar de besparingsmodus.

De menu's gebruiken

De projector is uitgerust met 2 types menu's voor On-Screen Display (OSD) om diverse aanpassingen en instellingen uit te voeren.

• **Basis** OSD-menu: biedt primaire menufuncties (Raadpleeg Menu Basis op pagina 28)

• **Geavanceerd** OSD-menu: biedt volledige menufuncties (Raadpleeg Menu Geavanceerd op pagina 30)

Voor toegang tot het OSD-menu drukt u op de projector of de afstandsbediening op **MENU**.

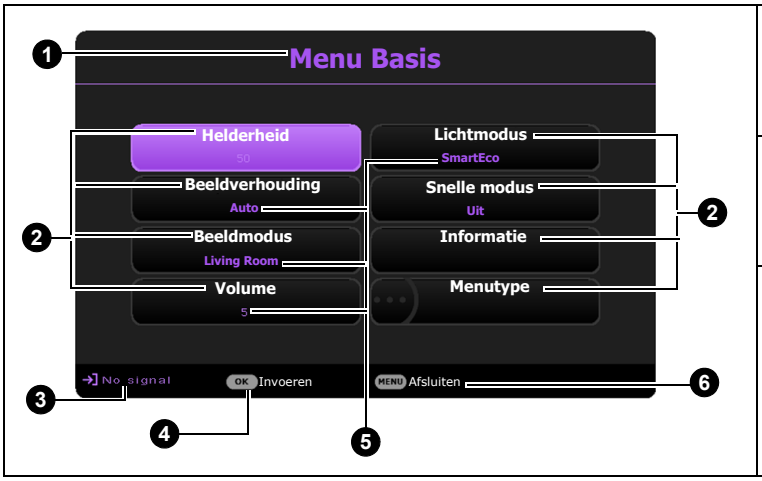
• Gebruik de pijltoetsen (▲/▼/◄/►) op de projector of de afstandsbediening om door de menu-items te bladeren.

• Gebruik **OK** op de projector of de afstandsbediening om het geselecteerde menu-item te bevestigen.

De eerste keer dat u de projector gebruikt (na de eerste installatie af te ronden), wordt het OSD-basismenu weergegeven.

De onderstaande schermopnamen van de OSD zijn alleen ter referentie en kunnen van het feitelijke ontwerp verschillen.

Hieronder vindt u het overzicht van het **Basis** OSD-menu.

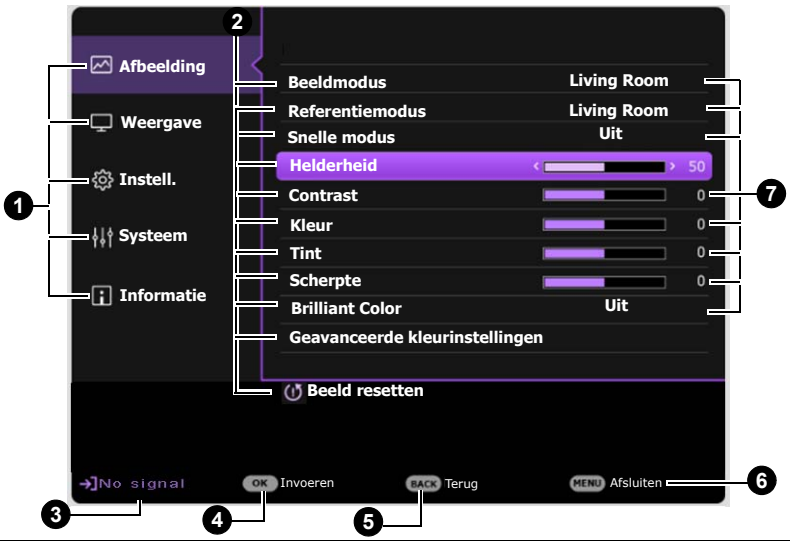


1	Type menu	4	Druk op **OK** om het menu te openen.
2	Hoofdmenu	5	Status
3	Huidig ingangssignaal	6	Druk op **MENU** om af te sluiten.

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

1. Ga naar het **menu Basis** > **Menutype**.
2. Druk op **OK** en druk op ▲/▼ om **Geavanceerd** te selecteren. De volgende keer als u de projector inschakelt, kunt u het **Geavanceerd** OSD-menu openen door op **MENU** te drukken.

Hieronder vindt u het overzicht van het **Geavanceerd** OSD-menu.



1	Hoofdmenu en pictogram van hoofdmenu	5	Druk op **BACK** om naar de vorige pagina te gaan.
2	Submenu	6	Druk op **MENU** om af te sluiten.
3	Huidig ingangssignaal	7	Status
4	Druk op **OK** om het menu te openen.		

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

1. Ga naar het **menu Geavanceerd - Systeem** > **Menu-instellingen** en druk op **OK**.
2. Selecteer **Menutype** en **OK**.
3. Druk op ▲/▼ om **Basis** te selecteren. De volgende keer dat u de projector inschakelt, kunt u het OSD-menu **Basis** openen door op **MENU** te drukken.

De projector veiligstellen

Gebruik een beveiligingskabel met vergrendeling

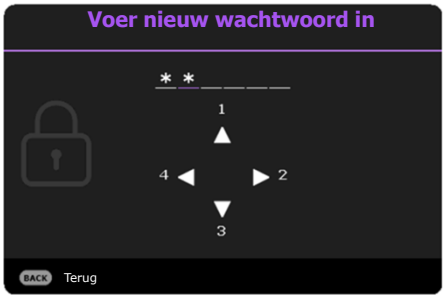
De projector moet op een veilige plek worden geïnstalleerd om diefstal te voorkomen. Koop anders een slot, zoals het Kensington-slot, om de projector veilig te stellen. Op de achterzijde van de projector vindt u een Kensington-vergrendelingssleuf. Raadpleeg item 16 op pagina 8.

Een Kensington-beveiligingskabelslot komt meestal in een combinatie van sleutel(s) en het slot. Raadpleeg de documentatie van het slot om te leren hoe het te gebruiken.

De wachtwoordfunctie gebruiken

Een wachtwoord instellen

1. Ga naar het **menu Geavanceerd - Instell.** > **Beveiligingsins Tellingen**. Druk op **OK**. De pagina **Beveiligingsins Tellingen** verschijnt.
2. Markeer **Wachtwoord wijzigen** en druk op **OK**.
3. De vier pijltoetsen (▲, ►, ▼, ◄) vertegenwoordigen respectievelijk 4 cijfers (1, 2, 3, 4). Druk volgens het wachtwoord dat u wilt instellen, op de pijltoetsen en voer een zes cijfers in voor het wachtwoord.
4. Bevestig het nieuwe wachtwoord door deze opnieuw in te voeren.
   Zodra het wachtwoord is ingesteld, keert het OSD-menu terug naar de pagina **Beveiligingsins Tellingen**.

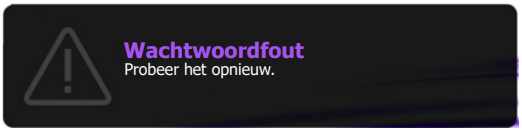


5. Om de functie **Inschakelblokkering** te activeren, drukt u op ▲/▼ om **Inschakelblokkering** te markeren en drukt u op ◄/► om **Aan** te selecteren. Voer het wachtwoord opnieuw in.

- De cijfers die worden ingevoerd, worden als asterisks op het scherm weergegeven. Noteer uw geselecteerde wachtwoord en bewaar het op een veilige plek voordat of nadat u het wachtwoord invoert, zodat het altijd beschikbaar is, mocht u het ooit vergeten.
- Zodra een wachtwoord is ingesteld, en de opstartvergrendeling is geactiveerd, kan de projector niet worden gebruikt, tenzij elke keer dat de projector wordt gestart, het juiste wachtwoord wordt ingevoerd.

Als u het wachtwoord vergeet

Als u het verkeerde wachtwoord invoert dan verschijnt bericht Wachtwoord fout en vervolgens verschijnt het bericht **Voer wachtwoord in**. Als u zich het wachtwoord echt niet meer herinnert, kunt u de procedure voor terugroepen van wachtwoord gebruiken. Zie De procedure voor het oproepen van het wachtwoord starten op pagina 21.



Als u 5 keer achter elkaar een onjuist wachtwoord hebt ingevoerd, zal de projector in korte tijd automatisch worden uitgeschakeld.

De procedure voor het oproepen van het wachtwoord starten

1. Druk op **AUTO** en houd deze 3 seconden ingedrukt. De projector zal een gecodeerd nummer weergeven op het scherm.
2. Noteer het nummer en schakel uw projector uit.
3. Vraag het lokale BenQ-servicecentrum om te helpen het nummer te decoderen. Mogelijk moet u een bewijs van aankoopdocumentatie leveren om te verifiëren dat u een bevoegde gebruiker van de projector bent.

Het wachtwoord wijzigen

1. Ga naar het **menu Geavanceerd - Instell.** > **Beveiligingsins Tellingen** > **Wachtwoord wijzigen**.
2. Druk op **OK**. Het bericht **"Voer wachtwoord in"** verschijnt.
3. Voer het oude wachtwoord in.
   - Als het wachtwoord juist is, verschijnt een ander bericht als **"Voer nieuw wachtwoord in"**.
   - Als het wachtwoord onjuist is, dan verschijnt het bericht Wachtwoord fout en kunt u opnieuw proberen via het bericht **"Voer wachtwoord in"**. U kunt op **BACK** drukken om de wijziging te annuleren of om een ander wachtwoord te proberen.
4. Voer een nieuw wachtwoord in.
5. Bevestig het nieuwe wachtwoord door deze opnieuw in te voeren.

De wachtwoordfunctie uitschakelen

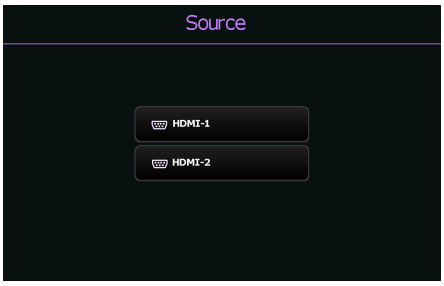
Schakel de wachtwoordbeveiliging uit door naar het **menu Geavanceerd - Instell.** > **Beveiligingsins Tellingen > Inschakelblokkering** te gaan en druk op ◄/► om **Uit te selecteren.** Het bericht **"Voer wachtwoord in"** verschijnt. Voer het huidige wachtwoord in.

- Als het wachtwoord juist is, keert het OSD-menu terug naar de pagina **Beveiligingsins Tellingen**. De volgende keer dat u de projector inschakelt, hoeft u niet mee het wachtwoord in te voeren.

- Als het wachtwoord onjuist is, dan verschijnt het bericht Wachtwoord fout en kunt u opnieuw proberen via het bericht **"Voer wachtwoord in"**. U kunt op **BACK** drukken om de wijziging te annuleren of om een ander wachtwoord te proberen.

Ofschoon de wachtwoordfunctie is uitgeschakeld, moet u het oude wachtwoord bij de hand bewaren voor als u ooit de wachtwoord functie opnieuw moet activeren door het oude wachtwoord in te voeren.

Ingangssignaal wisselen



De projector kan tegelijkertijd op meerdere apparaten worden aangesloten. Echter, het kan meer één volledig scherm per keer weergeven. Bij het opstarten, zoekt de projector automatisch naar beschikbare signalen.

Zorg dat het **menu Geavanceerd - Instell.** > menu **Ingang autom. Zoeken** is ingesteld op **Aan** als u de projector automatisch naar signalen wilt laten zoeken.

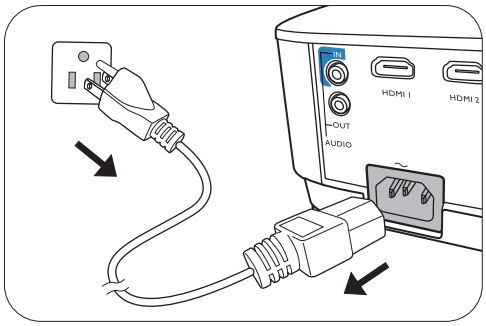
Ga als volgt te werk om de bron te selecteren:

1. Druk op **SOURCE**. Er verschijnt een bronselectiebalk.
2. Druk op ▲/▼ totdat uw gewenste signaal is geselecteerd en druk dan op **OK**.

   Zodra gedetecteerd, zal in de hoek van het scherm enkele seconden informatie over de geselecteerde bron verschijnen. Als op de projector meerdere apparaten zijn aangesloten, herhaalt u stappen 1-2 om naar een ander signaal te zoeken.

- Het helderheidsnivau van het geprojecteerde beeld verandert overeenkomstig terwijl u tussen verschillende ingangssignalen schakelt.
- Voor de beste resultaten voor beeldweergaven moet u een ingangssignaal selecteren en gebruiken die uitvoert met de oorspronkelijke resolutie van de projector. Elke andere resolutie zal, afhankelijk van de instelling "Beeldverhouding" door de projector worden geschaald. Dit kan enige beeldvervorming of verlies van beeldscherpte veroorzaken. Zie Beeldverhouding op pagina 28.

De projector uitschakelen



1. Druk op de projector op ⏻ of op de afstandsbediening op ⏻ en er zal een bevestigingsbericht verschijnen die u om bevestiging vraagt. Als u niet binnen enkele seconden reageert, zal het bericht verdwijnen.
2. Druk voor een tweede keer op ⏻ of op ⏻. Het oranje lampje van de voedingsindicator knippert, de projectielamp gaat uit en de ventilatoren blijven nog ongeveer 90 seconden draaien om de projector af te koelen.
3. Zodra het afkoelingsproces is voltooid, brand het oranje lampje van de voedingsindicator continu en stoppen de ventilatoren. Verwijder de stroomkabel uit het stopcontact.

- Om de lamp te beschermen, zal de projector tijdens het afkoelingsproces niet reageren op enkele opdrachten.
- Om de afkoelingstijd te verkorten, kunt u ook de functie Snelkoeling activeren. Zie Snelle afkoeling op pagina 34.
- Schakel de projector niet onmiddellijk in nadat u deze hebt uitgeschakeld. De overmatige hitte kan de levensduur van de lamp verkorten.
- Resultaten betreffende de levensduur van de lamp verschillen, afhankelijk van omgevingsvoorwaarden en gebruik.

Directe voeding uit

De wisselstroomkabel kan meteen worden verwijderd zodra de projector is uitgeschakeld. Wacht ongeveer 10 minuten alvorens u de projector opnieuw start, om de lamp te beschermen. Als u probeert de projector opnieuw te starten, kunnen de ventilatoren gedurende enkele minuten blijven draaien om af te koelen. Druk in dergelijke gevallen opnieuw op ⏻ of op [I] om de projector te starten zodra de ventilatoren zijn gestopt en het lampje van de voedingsindicator continu oranje brandt.

Menuwerking

Let op dat de menu's van on-screen display (OSD) verschillen vollgens het geselecteerde signaaltype en het projectormodel dat u gebruikt.

De menu-items zijn beschikbaar zodra de projector ten minste één geldig signaal detecteert. Als er geen apparatuur is aangesloten op de projector en er is geen signaal gedetectered, dan zijn beperkte menu-items toegankelijk.

Menu Systeem

Menu **Basis**

Hoofdmenu	Opties
Helderheid	**0~50~100**
Beeldverhouding	**Auto/4:3/16:9**
Beeldmodus	**Bright/Living Room/Cinema/Game/Sports/ (3D)/User 1/User 2**
Volume	**0~10~20**
Snelle modus	**Aan/Uit**
Informatie	**Native resolutie**
	Gedetecteerde resolutie
	Ingang
	Beeldmodus
	Lichtmodus
	3D-formaat
	Kleursysteem
	Gebruikstijd licht
	Firmware-versie
	Servicecode
Menutype	**Basis/Geavanceerd**

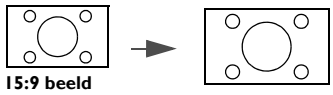
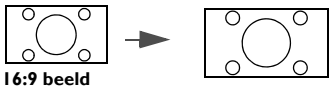
Menu **Geavanceerd**

Hoofdmenu	Submenu		Opties
Afbeelding	Beeldmodus		Bright/Living Room/Cinema/ Game/Sports/(3D)/User 1/User 2
	Referentiemodus		Bright/Living Room/Cinema/ Game/Sports
	Snelle modus		Aan/Uit
	Helderheid		0~50~100
	Contrast		0~50~100
	Kleur		0~50~100
	Tint		0~50~100
	Scherpte		0~7~15
	Brilliant Color		Aan/Uit
	Geavanceerde kleurin-stellingen	Kleurtemperatuur	Koel/Normaal/Warm/standaard
		Kleurtemperatuur afstemmen	R-versterking (0~200)
			G-versterking (0~200)
			B-versterking (0~200)
			R-verschuiving (0~511)
			G-verschuiving (0~511)
			B-verschuiving (0~511)
		Beeld vastleggen	R (Primaire kleur/Tint/Verzadiging/ Versterking)
			G (Primaire kleur/Tint/Verzadiging/ Versterking)
			B (Primaire kleur/Tint/Verzadiging/ Versterking)
			C (Primaire kleur/Tint/Verzadiging/ Versterking)
			M (Primaire kleur/Tint/Verzadiging/ Versterking)
			Y (Primaire kleur/Tint/Verzadiging/ Versterking)
			W (Primaire kleur/R-versterking/ G-versterking/B-versterking)
		Gammaselectie	1,6/1,8/2,0/2,1/2,2/2,3/2,4/2,6/2,8/ BenQ
		Lichtmodus	Normaal/Eco/SmartEco/LampSave
	Beeld resetten		Reset/Annul.

Hoofdmenu	Submenu		Opties
Weergave	Beeldverhouding		Auto/4:3/16:9
	Keystone		-40~0~40
	Auto verticale keystone		-40~0~40
	Testpatroon		Aan/Uit
	3D	3D sync omkeren	Uitschakelen/Omkeren
		3D-instellingen toepassen	3D-instellingen 1/3D-instellingen 2/ 3D-instellingen 3/Uit
		3D-instellingen opslaan	3D-instellingen 1/3D-instellingen 2/ 3D-instellingen 3
	Hdmi-formaat	HDMI-1	Auto/RGB beperkt/RGB volledig/ YUV beperkt
		HDMI-2	
	Weergave resetten		Reset/Annul.
Instell.	Projectorinstallatie		Tafel voor/Tafel achter/Plafond achter/Plafond voor
	Ingang autom. Zoeken		Aan/Uit
	Lichtinstellingen	Lichttimer resetten	Reset/Annul.
		Gebruikstijd licht	
	Gebruiksinstellingen	Snelle afkoeling	Aan/Uit
		Herinnering	Aan/Uit
		Hoogtemodus	Aan/Uit
		Instellingen voor in/uitschakelen	Direct inschakelen
			Inschakelen bij signaal
			Automatisch uitschakelen
			Uitschakeltimer
		Direct herstarten	Aan/Uit
	Beveiligingsinstellingen	Paneeltoetsblokkering	Aan/Uit
		Wachtwoord wijzigen	
		Inschakelblokkering	Aan/Uit
	Baud-ratio		9600/14400/19200/38400/57600/ 115200
	Instellingen resetten		Reset/Annul.

Hoofdmenu	Submenu		Opties
Systeem	Taal		English/Français/Deutsch/Italiano/Español/ Русский/繁體中文/简体中文/日本語/한국어/ Svenska / Nederlands/ Türkçe/Čeština/ Português/ไทย/Polski/Magyar/Hrvatski/ Română/Norsk/Dansk/Български/ Suomi/Bhs Ind / Ελληνικά/ العربية/हिंदी
	Achter-grondinstel-lingen	Achtergrond	BenQ/Zwart/Blauw/Paars
		Opstartscherm	BenQ/Zwart/Blauw
	Menu-instel-lingen	Menutype	Basis/Geavanceerd
		Weergaveduur menu	5 sec./10 sec./20 sec./30 sec./Altijd
	Geluidsinstel-lingen	Geluid uit	Aan/Uit
		Volume	0~10~20
		Beltoon aan/uit	Aan/Uit
	Fabriekswaarden		Reset/Annul.
	Systeem resetten		Reset/Annul.
Informatie	Native resolutie		
	Gedetecteerde resolutie		
	Ingang		
	Beeldmodus		
	Lichtmodus		
	3D-formaat		
	Kleursysteem		
	Gebruikstijd licht		
	Firmware-versie		
	Servicecode		

Menu Basis

Helderheid	Hoe hoger de waarde, des te scherper het beeld. Stel dit bedieningselement af zodat de zwarte gebieden van de afbeelding net zo zwart verschijnen en dat de details in de zwarte gebieden zichtbaar zijn.
Beeldverhouding	Afhankelijk van uw ingangssignaalbron zijn er diverse opties om de hoogte-/breedteverhouding van het beeld in te stellen. • **Auto**: Schaalt een beeld proportioneel om de oorspronkelijke resolutie van de projector passend te maken in zijn horizontale of verticale breedte.  15:9 beeld • **4:3**: Schaalt een afbeelding zodat het in het midden van het scherm, met een hoogte-/breedteverhouding van 4:3 weergegeven. 4:3 beeld • **16:9**: Schaalt een afbeelding zodat het in het midden van het scherm, met een hoogte-/breedteverhouding van 16:9 weergegeven.  16:9 beeld
Beeldmodus	De projector is met enkele vooraf gedefinieerde beeldmodi gepreset, zodat u er één kunt kiezen die bij uw bedrijfsomgeving en het beeld van het type ingangssignaal past. • **Bright**: Maximaliseert de helderheid van het geprojecteerde beeld. Deze modus is geschikt voor omgevingen waar extra hoge helderheid wordt vereist, zoals wanneer de projector in goed verlichte ruimtes wordt gebruikt. • **Living Room**: Met volle kleuren, fijn afgestelde scherpte en een hogere helderheid is **Living Room** perfect voor het streamen van tv-programma's in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer. • **Cinema**: Dankzij de nauwkeurige kleuren en zeer diep contrast op een laag helderheidniveau modus is **Cinema** geschikt voor films in omgeving met weinig omgevingslicht, net als in een bioscoop. • **Game**: Deze modus is met name geschikt voor videogames in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer. • **Sports**: Deze modus biedt volle kleuren en een hogere helderheid en is het beste geschikt voor het bekijken van sportevenementen in een ruimte met veel licht. • **3D**: Is passend om 3D-beelden en 3D-videofragmenten af te spelen. • **User 1**/**User 2**: Roept de instellingen terug die op basis van de huidig beschikbare beeldmodi zijn aangepast. Zie Referentiemodus op pagina 30.
Volume	Stelt het geluidsniveau af.

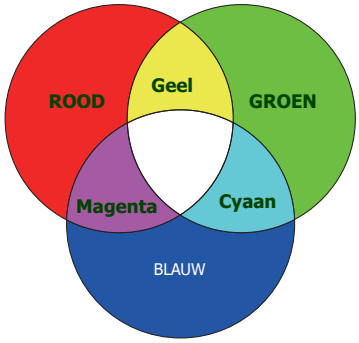
Snelle modus	Minimaliseert de reactietijd tussen de ingangsbron en het weergegeven beeld. Voor een optimale latentie worden, wanneer **Snelle modus** wordt geactiveerd, de standaardinstellingen van **Keystone**/**Beeldverhouding** hersteld en wordt **Auto verticale keystone** automatisch uitgeschakeld. *__Snelle modus__ kan alleen worden ingeschakeld voor de onderstaande ingangstiming die door de meeste populaire games wordt gebruikt: - 1080p 60 Hz/120 Hz/240 Hz - 4K 60Hz
Informatie	• **Native resolutie:** Toont de oorspronkelijke resolutie van de projector. • **Gedetecteerde resolutie**: Toont de oorspronkelijke resolutie van het ingangssignaal. • **Ingang**: Toont de huidige signaalbron. • **Beeldmodus**: Toont de geselecteerde modus in het menu **Afbeelding**. • **Lichtmodus**: Toont de geselecteerde modus in het menu **Lichtinstellingen**. • **3D-formaat**: Toont de huidige 3D-modus. • **Kleursysteem**: Toont de indeling van het invoersysteem. • **Gebruikstijd licht**: Toont het aantal uren dat de lamp is gebruikt. • **Firmware-versie**: Toont de firmware-versie van uw projector. • **Servicecode**: Toont de servicecode van uw projector.
Menutype	Schakelt naar het **Geavanceerd** OSD-menu. Zie De menu's gebruiken op pagina 19.

Menu Geavanceerd

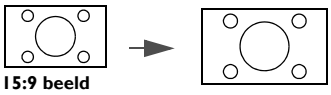
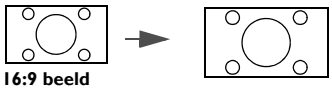
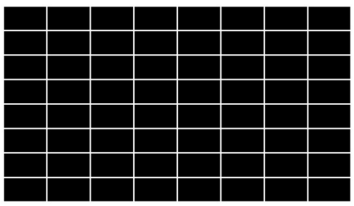
Afbeelding

Beeldmodus	De projector is met enkele vooraf gedefinieerde beeldmodi gepreset, zodat u er één kunt kiezen die bij uw bedrijfsomgeving en het beeld van het type ingangssignaal past. • **Bright**: Maximaliseert de helderheid van het geprojecteerde beeld. Deze modus is geschikt voor omgevingen waar extra hoge helderheid wordt vereist, zoals wanneer de projector in goed verlichte ruimtes wordt gebruikt. • **Living Room**: Met volle kleuren, fijn afgestelde scherpte en een hogere helderheid is **Living Room** perfect voor het streamen van tv-programma's in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer. • **Cinema**: Dankzij de nauwkeurige kleuren en zeer diep contrast op een laag helderheidniveau modus is **Cinema** geschikt voor films in omgeving met weinig omgevingslicht, net als in een bioscoop. • **Game**: Deze modus is met name geschikt voor videogames in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer. • **Sports**: Deze modus biedt volle kleuren en een hogere helderheid en is het beste geschikt voor het bekijken van sportevenementen in een ruimte met veel licht. • **3D**: Is passend om 3D-beelden en 3D-videofragmenten af te spelen. • **User 1**/**User 2**: Roept de instellingen terug die op basis van de huidig beschikbare beeldmodi zijn aangepast. Zie Referentiemodus op pagina 30.
Referentie-modus	Er zijn twee door de gebruiker definieerbare modi als de huidige beschikbare beeldmodi niet aan uw behoefte voldoen. U kunt een van de beeldmodi als beginpunt gebruiken (behalve **User 1**/**User 2**) en de instellingen aanpassen. 1. Ga naar **Afbeelding** > **Beeldmodus**. 2. Druk op ◀/▶ om **User 1** of **User 2** te selecteren. 3. Druk op ▼ om **Referentiemodus** te selecteren en druk op ◀/▶ om een beeldmodus te selecteren die het beste aan uw behoeften voldoet. 4. Druk op ▼ om een menu-item te selecteren die moet worden gewijzigd en stel de waarde af. De afstellingen definiëren de geselecteerde gebruikersmodus.
Snelle modus	Minimaliseert de reactietijd tussen de ingangsbron en het weergegeven beeld. Voor een optimale latentie worden, wanneer **Snelle modus** wordt geactiveerd, de standaardinstellingen van **Keystone**/**Beeldverhouding** hersteld en wordt **Auto verticale keystone** automatisch uitgeschakeld. *__Snelle modus__ kan alleen worden ingeschakeld voor de onderstaande ingangstiming die door de meeste populaire games wordt gebruikt: - 1080p 60 Hz/120 Hz/240 Hz - 4K 60Hz
Helderheid	Hoe hoger de waarde, des te scherper het beeld. Stel dit bedieningselement af zodat de zwarte gebieden van de afbeelding net zo zwart verschijnen en dat de details in de zwarte gebieden zichtbaar zijn.

Contrast	Hoe hoger de waarde, des te beter het contrast. Gebruik deze om de piek van het witniveau in te stellen nadat u eerder de instelling Helderheid hebt afgesteld, om het op uw geselecteerde ingang en kijkomgeving aan te passen.
Kleur	Lagere instellingen produceren minder verzadigde kleuren. Als de instelling te hoog is, worden de kleuren op het beeld overweldigend waardoor het onrealistisch lijkt. Alleen het YUV-kleurbereik wordt ondersteund.
Tint	Hoe hoger de waarde, des te groener het beeld wordt. Hoe lager de waarde, des te roder het beeld wordt.
Scherpte	Hoe hoger de waarde, des te scherper het beeld wordt.
Brilliant Color	Deze functie gebruikt een nieuw algoritme voor kleurverwerking en verbeteringen aan het systeemniveau, terwijl het reëlere, levendigere kleuren in beeld brengt. Hiermee kan de helderheid meer dan 50% worden verhoogd in beelden met middentonen. Dit is normaal bij video- en natuurlijke scènes, zodat de projector beelden geeft in realistische en ware kleuren. Als u beelden met die kwaliteit prefereert, selecteer dan **Aan**. Als **Uit** is geselecteerd, dan is de functie **Kleurtemperatuur** niet beschikbaar.
Geavanceerde kleurinstellingen	**Kleurtemperatuur** Er zijn diverse preset-instellingen voor kleurtemperatuur beschikbaar. De beschikbare instellingen kunnen verschillen volgens het geselecteerde signaaltype. Als **Bright** is geselecteerd voor **Beeldmodus**, schakelt de kleurtemperatuur naar **standaard** en dit kan niet worden veranderd. • **Normaal**: Behoud normale kleuringen voor wit. • **Koel**: Zorgt dat beelden blauwig wit verschijnen. • **Warm**: Zorgt dat beelden roodachtig wit verschijnen. • **standaard**: Deze instelling is met de originele kleurtemperatuur van de lichtbron en een hogere helderheid geschikt voor omgevingen waarin een hoge helderheid nodig is, zoals voor het projecteren van beelden in goed verlichte ruimtes.
	Kleurtemperatuur afstemmen U kunt ook een voorkeurskleurtemperatuur instellen door de volgende opties af te stellen. • **R-versterking**/**G-versterking**/**B-versterking**: Stelt de contrastniveaus af voor Rood, Groen en Blauw. • **R-verschuiving**/**G-verschuiving**/**B-verschuiving**: Stelt de helderheidsniveaus af voor Rood, Groen en Blauw.

	Beeld vastleggen Deze functie biedt zes setten (RGBCMY) van kleuren die moeten worden afgesteld. Als u elke kleur selecteert, dan kunt u zijn bereik en verzadiging onafhankelijk naar uw voorkeur afstellen. • **Primaire kleur**: Selecteert een kleur uit **R** (Rood), **G** (Groen), **B** (Blauw), **C** (Cyaan), **M** (Magenta), **Y** (Geel) of **W** (Wit). • **Tint**: Toename in het bereik zal kleuren omvatten die uit meerdere proporties van de twee naastgelegen kleuren bestaan. Raadpleeg de afbeelding over hoe de kleuren met elkaar gerelateerd zijn. Als u bijvoorbeeld Rood selecteert en zijn bereik instelt op 0, dan wordt in het geprojecteerde beeld alleen zuiver rood geselecteerd. Door zijn bereik te vergroten, zal hij rood dichter bij geel en rood dichter bij magenta omvatten.  • **Verzadiging**: Stelt de waarden af naar uw voorkeur. Elke afstelling zal onmiddellijk in het beeld worden gereflecteerd. Als u bijvoorbeeld Rood selecteert en zijn waarde instelt op 0, dan wordt alleen de verzadiging van zuiver rood beïnvloed. **Verzadiging** is de hoeveeld van die kleur in een videobeeld. Lagere instellingen produceren minder verzadigde kleuren; een instelling van "0" verwijdert die kleur helemaal van het beeld. Als de verzadiging te hoog is, dan wordt die kleur overweldigend en onrealistisch. • **Versterking**: Stelt de waarden af naar uw voorkeur. Het contrastniveau van de primaire kleur die u selecteert, zal worden beïnvloed. Elke afstelling zal onmiddellijk in het beeld worden gereflecteerd. Als u **Witbalans** (W) hebt geselecteerd, kunt u de contrastniveaus van Rood, Groen en Blauw aanpassen door **R-versterking**, **G-versterking** en **B-versterking** te selecteren.
	Gammaselectie Gamma verwijst naar de verhouding tussen de helderheid van ingangssignaal en beeld. • **1,6/1,8/2,0/2,1/BenQ**: kies deze waardes naar wens. • **2,2/2,3**: Verhoogt de gemiddelde helderheid van het beeld. Met name geschikt voor verlichte omgevingen, vergaderkamers of huiskamers. • **2,4/2,6**: Met name geschikt voor films in een donkere omgeving. • **2,8**: Beste voor het weergeven van films met veel donkere scènes.
	Lichtmodus Zie Instellen van de Lichtmodus op pagina 38.
Beeld resetten	Brengt alle afstellingen die u hebt gemaakt voor het menu **Afbeelding** terug naar de vooraf ingestelde fabriekswaarden.

Weergave

Beeldverhouding	Afhankelijk van uw ingangssignaalbron zijn er diverse opties om de hoogte-/breedteverhouding van het beeld in te stellen. Deze beeldaanpassing kan de latentie in **Game**-modus beïnvloeden. We raden aan om **Beeldverhouding** in te stellen op **Auto** om te genieten van games met lage latentie. • **Auto**: Schaalt een beeld proportioneel om de oorspronkelijke resolutie van de projector passend te maken in zijn horizontale of verticale breedte.  • **4:3**: Schaalt een afbeelding zodat het in het midden van het scherm, met een hoogte-/breedteverhouding van 4:3 weergegeven. • **16:9**: Schaalt een afbeelding zodat het in het midden van het scherm, met een hoogte-/breedteverhouding van 16:9 weergegeven. 
Keystone	Voert keystone-correctie uit bij een beeld. Zie Keystone-correctie op pagina 15.
Auto verticale keystone	Wanneer Automatische verticale keystone wordt geselecteerd, zal het projectorbeeld automatisch de keystone afstellen.
Testpatroon	Stelt de beeldgrootte en focus af en controleert of het geprojecteerde beeld niet is misvormd. 
3D	Deze projector heeft een 3D-functie waarmee u op een realistischere wijze kunt genieten van de 3D-films, -video's en sportevenementen door de diepte van de beelden te tonen. Om de 3D-beelden te zien, moet u een 3D-bril dragen. • **3D sync omkeren**: Als u inversie van de beelddiepte ontdekt, schakelt u deze functie in om het probleem te corrigeren. • **3D-instellingen toepassen**: Nadat de 3D-instellingen zijn opgeslagen, kunt u beslissen of u ze wilt toepassen. Hiervoor kiest u een set van 3D-instellingen die u hebt opgeslagen. Zodra toegepast, zal de projetor automatisch de binnenkomende 3D-content afspelen als deze overeenkomt met de opgeslagen 3D-instellingen. Alleen de set(s) van 3D-instellingen met in het geheugen opgeslagen gegevens is/zijn beschikbaar. • **3D-instellingen opslaan**: Als u na het maken van de juiste afstellingen de 3D-content succesvol hebt weergegeven, kunt u deze functie inschakelen en een set van 3D-instellingen kiezen voor het in het geheugen opslaan van de huidige 3D-instellingen.

Hdmi-formaat	Selecteer een geschikte kleurindeling om de weergavekwaliteit te optimaliseren. • **Auto**: Selecteert automatisch een geschikte kleurruimte en grijsniveau voor het binnenkomende HDMI-signaal. • **RGB beperkt**: Gebruikt het beperkte bereik RGB 16-235. • **RGB volledig**: Gebruikt het volledige bereik RGB 0-255. • **YUV beperkt**: Gebruikt het beperkte bereik YUV 16-235.
Weergave resetten	Brengt alle afstellingen die u hebt gemaakt voor het menu **Weergave** terug naar de vooraf ingestelde fabriekswaarden.

Instell.

Projectorinstallatie	Zie Het kiezen van een plek op pagina 12.
Ingang autom. Zoeken	Hiermee kan de projector automatisch naar een signaal zoeken.
Lichtinstellingen	• **Lichttimer resetten**: Zie De lichttimer resetten (ALLEEN VOOR REPARATEURS) op pagina 39. • **Gebruikstijd licht**: Geeft het aantal uren dat de lamp is gebruikt weer.
Gebruiksinstellingen	**Snelle afkoeling**: Door **Aan** te selecteren wordt de functie ingeschakeld en wordt de afkoeltijd van de projector gekort van een normale duur van 90 seconden tot een duur van ongeveer 15 seconden.
	Herinnering Stelt de herinneringsberichten aan of uit.
	Hoogtemodus Wij raden u aan dat u de **Hoogtemodus** gebruikt als uw omgeving tussen 1500 m – 3000 m boven zeepeil is en de omgevingstemperatuur is tussen 0°C – 30°C. Bediening onder "**Hoogtemodus**" kunnen een bedrijfsgeluidniveau van hogere decibellen veroorzaken omdat een hogere ventilatiesnelheid nodig is om de algehele systeemafkoeling en -prestaties te verbeteren. Als u deze projector onder andere extreme omstandigheden gebruikt, met uitzondering van bovenstaande, kan hij automatische afsluitsymptomen tonen. Deze zijn ontworpen om uw projector tegen oververhitting te beschermen. Selecteer de hoogtemodus om te voorkomen dat de projector automatisch wordt uitgeschakeld. Echter, dit geeft niet aan dat deze projector onder enkele of alle ruige of extreme omstandigheden kan werken. Gebruik niet de **Hoogtemodus** als op een hoogte tussen 0 m en 1500 m is en de omgevingstemperatuur tussen 0°C en 35°C is. De projector zal overmatig verkoeld raken als u onder dergelijke omstandigheden de modus inschakelt.

	Instellingen voor in/uitschakelen • **Direct inschakelen**: Hiermee kan de projector automatisch inschakelen zodra de voeding door de voedingskabel gaat. • **Inschakelen bij signaal**: Stelt in of de projector rechtstreeks moet worden ingeschakeld, zonder op **AAN/UIT** of **ON** te drukken als de projector in standby-modus is en een HDMI-signaal met 5 V vermogen detecteert. • **Automatisch uitschakelen**: Hiermee kan de projector automatisch worden uitgeschakeld als na een ingestelde tijdsperiode geen ingangssignaal is gedetecteerd, om te voorkomen dat de levensduur van de lamp onnodig wordt verbruikt. • **Uitschakeltimer**: Stelt de automatische uitschakelingstimer in.
	Direct herstarten Hiermee kunt u binnen 90 seconden na het uitschakelen de projector opnieuw starten.
Beveiligingsinstellingen	Zie De wachtwoordfunctie gebruiken op pagina 20.
Baud-ratio	Selecteert een baudrate die identiek is aan die van uw computer, zodat u de projector met een geschikte Rs-232-kabel kunt aansluiten en de firmware van de projector kunt bijwerken of downloaden. Deze functie is bedoeld voor gekwalificeerd servicepersoneel.
Instellingen resetten	Brengt alle afstellingen die u hebt gemaakt voor het menu **Instell.** terug naar de vooraf ingestelde fabriekswaarden.

Systeem

Taal	Stelt de taal in voor de On-Screen Display (OSD)-menu's.
Achtergrondinstellingen	• **Achtergrond:** Stelt de achtergrondkleur in voor de projector. • **Opstartscherm:** Hiermee selecteert u het logoscherm dat wordt weergegeven bij het opstarten van de projector.
Menu-instellingen	• **Menutype**: Schakelt naar het OSD-menu **Basis**. • **Weergaveduur menu**: Stelt de tijdsduur in dat de OSD actief blijft na de laatste druk op een toets.
Geluidsinstellingen	• **Geluid uit**: Schakelt het geluid tijdelijk af. • **Volume**: Stelt het geluidsniveau af. • **Beltoon aan/uit**: Schakelt de ringtoon in of uit als de projector tijdens het proces voor opstarten en uitschakelen. De enige manier om **Beltoon aan/uit** te veranderen is door hier **Aan** of **Uit** in te stellen. Het geluid dempen of het geluidsniveau wijzigen, heeft geen invloed op de **Beltoon aan/uit**.

Fabriekswaarden	Brengt alle instellingen terug naar de vooraf ingestelde fabriekswaarden. De volgende instelilngen zullen blijven: **Keystone**, **Auto verticale keystone**, **Projectorinstallatie**, **Gebruikstijd licht**, **Hoogtemodus**, **Beveiligingsins Tellingen**, **Baud-ratio**.
Systeem resetten	Brengt alle afstellingen die u hebt gemaakt voor het menu **Systeem** terug naar de vooraf ingestelde fabriekswaarden.

Informatie

Informatie	• **Native resolutie:** Toont de oorspronkelijke resolutie van de projector. • **Gedetecteerde resolutie**: Toont de oorspronkelijke resolutie van het ingangssignaal. • **Ingang**: Toont de huidige signaalbron. • **Beeldmodus**: Toont de geselecteerde modus in het menu **Afbeelding**. • **Lichtmodus**: Toont de geselecteerde modus in het menu **Lichtinstellingen**. • **3D-formaat**: Toont de huidige 3D-modus. • **Kleursysteem**: Toont de indeling van het invoersysteem. • **Gebruikstijd licht**: Toont het aantal uren dat de lamp is gebruikt. • **Firmware-versie**: Toont de firmware-versie van uw projector. • **Servicecode**: Toont de servicecode van uw projector.

Onderhoud

Zorg voor de projector

De lens reinigen

Reinig de lens zodra u vuil of stof op het oppervlak waarneemt. Zorg dat u de projector uitschakelt en deze geheel laat afkoelen, alvorens u de lens reinigt.

- Gebruik perslucht om stof te verwijderen.
- Als er vuil of vegen zijn, gebruik dan papier voor lensreiniging of bevochtig een zachte doek met lensreiniger en veeg het lensoppervlak voorzichtig schoon.
- Gebruik nooit een soort van schuurspons, basisch of zuur reinigingsmiddel, schuurpoeder of vluchtig oplosmiddel, zoals alcohol, benzeen, thinner of insecticide. Door dergelijk materiaal te gebruiken of langdurig contact te houden met rubber of vinyl materiaal kan resulteren in schade aan het oppervlak van de projector en het materiaal van de behuizing.

De projectorbehuizing reinigen

Alvorens u de behuizing reinigt, moet u de projector uitschakelen volgens de juiste uitschakelingsprocedure, zoals wordt beschreven in De projector uitschakelen op pagina 22 en de voedingskabel uittrekken.

- Om vuil of stof te verwijderen, veegt u de behuizing met een zachte, pluisvrije doek schoon.
- Om hardnekkig vuil of vlekken te verwijderen, maakt u een zachte doek vochtig met water en een neutrale pH-reinigingsmiddel. Veeg vervolgens de behuizing schoon.

Gebruik nooit was, alcohol, benzeen, thinner of andere chemische reinigingsmiddelen. Deze kunnen de behuizing beschadigen.

De projector opslaan

Als u de projector voor een langere periode moet opslaan, dient u de onderstaande instructies te volgen:

- zorg dat de temperatuur en vochtigheid in de opslagruimte binnen het aanbevolen bereik voor de projector zijn. Raadpleeg Specificaties op pagina 42 of vraag uw dealer over advies betreffende het bereik.
- Schuif de verstelpootjes in.
- Verwijder de batterij uit de afstandsbediening.
- Pak de projector in zijn originele verpakking of equivalent daarvan in.

De projector transporteren

Het wordt aanbevolen dat u de projector in zijn originele verpakking of equivalent daarvan verzendt.

Lampinformatie

De levensduur van de lamp

Als de projector in werking is, wordt de tijdsduur het lampgebruik, automatisch (in uren) berekend door de ingebouwde timer. De berekeningsmethode voor de levensduur van de lamp is als volgt:

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

Totaal (equivalent) van levensduur van de lamp = 3 x (uren gebruikt in de modus **Normaal**) + 1,5 (uren gebruikt in de modus **Eco**) + 1,5 (uren gebruikt in de modus **SmartEco**) + 1 x (uren gebruikt in de modus **LampSave**)

Om informatie over de levensduur van de lamp te verkrijgen:

1. Ga naar het **menu Geavanceerd - Instell.** > **Lichtinstellingen** en druk op **OK**. De pagina **Lichtinstellingen** verschijnt.
2. Druk op ▼ om **Gebruikstijd licht** te selecteren en druk op **OK**. De informatie over **Gebruikstijd licht** wordt weergegeven.

U kunt de informatie over de levensduur van de lamp ook via het menu **Informatie** krijgen.

De levensduur van de lamp verlengen

• Instellen van de **Lichtmodus**

Ga naar het **menu Geavanceerd - Afbeelding** > **Geavanceerde kleurinstellingen** > **Lichtmodus** en selecteer een geschikt lampvermogen van de geleverde modi.

Door de projector in te stellen in de modus **Eco**, **SmartEco** of **LampSave** verlengt de levensduur van de lamp.

Verlichtingsmodus	Beschrijving
Normaal	Levert de volledige helderheid van de lamp
Eco	Vermindert de helderheid om de levensduur van de lamp te verlengen en vermindert het geluid van de ventilator.
SmartEco	Stelt, afhankelijk van het helderheidsniveau van de content, het lampvermogen automatisch af terwijl de display-kwaliteit wordt geoptimaliseerd.
LampSave	Stelt, afhankelijk van het helderheidsniveau van de content, het lampvermogen automatisch af terwijl het een langere levensduur van de lamp aanbiedt.

• Instellen van **Automatisch uitschakelen**

Met deze functie kan de projector automatisch worden uitgeschakeld als na een ingestelde tijdsperiode geen ingangssignaal is gedetecteerd, om te voorkomen dat de levensduur van de lamp onnodig wordt verbruikt.

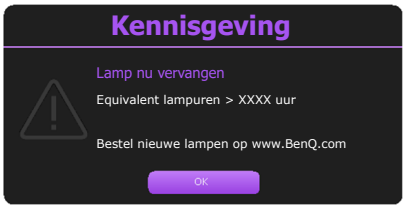
Om **Automatisch uitschakelen** in te stellen, gaat u naar **menu Geavanceerd - Instell.** > **Gebruiksinstellingen** > **Instellingen voor in/uitschakelen** > **Automatisch uitschakelen** en drukt u op ◀/▶.

Timing voor het vervangen van de lamp

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

- De schijnbare helderheid van het geprojecteerde beeld zal verschillen. Dit hangt af van de condities van de omgevingsverlichting, de instellingen voor contrast/helderheid van het ingangssignaal en is rechtstreeks proportioneel aan de afstand van de projectie.
- De helderheid van de lamp zal met de tijd verminderen en kan binnen de specificaties van de lampenfabrikant verschillen. Dit is normaal en naar verwachting.
- De **LIGHT (LIGHT-indicator)** en **TEMP (Waarschuwingslampje temperatuur)** zullen gaan branden als de lamp te heet wordt. Schakel de netvoeding uit en laat de projector gedurende 45 minuten afkoelen. Als de indicatoren Licht of Temp nog steeds branden als het apparaat weer wordt ingeschakeld, neemt u contact op met uw verkoper. Zie Indicatoren op pagina 40.

De volgende lampenwaarschuwing herinnert u er aan om de lamp te vervangen.

	Installeer een nieuwe lamp voor optimale prestaties. Druk op **OK** om het bericht te verwijderen.
	Het wordt ten zeerste aangeraden dat u bij deze levensduur de lamp vervangt. De lamp is een verbruiksartikel. De helderheid van de lamp vermindert tijdens het gebruik. Dit is normaal gedrag voor de lamp. U kunt de lamp vervangen zodra u merkt dat het helderheidsniveau aanzienlijk is verminderd. Druk op **OK** om het bericht te verwijderen.
 	De lamp MOET worden vervangen opdat de projector normaal zal werken. Druk op **OK** om het bericht te verwijderen.

"XXXX" die in de bovenstaande berichten wordt getoond, zijn de nummers die afhankelijk van de verschillende modellen kunnen verschillen.

De lichttimer resetten (ALLEEN VOO REPARATEURS)

Na het opstartlogo opent u het On-Screen Display (OSD)-menu. Ga naar het **menu Geavanceerd - Instell.** > **Lichtinstellingen** en druk op **OK**. De pagina **Lichtinstellingen** verschijnt. Markeer **Lichttimer resetten** en druk op **OK**. Er verschijnt een waarschuwingsbericht waarin u wordt gevraagd de lichttimer te herstellen. Markeer **Reset** en druk op **OK**. De lichttijd wordt op "0" gezet.

U mag de timer niet resetten als de lamp niet nieuw of vervangen is. Dit kan schade veroorzaken.

Indicatoren

Verlichting			Status en beschrijving
POWER ○	TEMP ○	LIGHT ○	
Stroomgebeurtenissen			
●	○	○	Standby-modus
●	○	○	Opstarten
●	○	○	Normale werking
●	○	○	Normale afkoeling bij uitschakeling
●	●	●	Download
●	○	●	Startstoring KW
●	○	○	Gegevensonderbreking, abnormale uitschakeling van scaler
Inbrandingsgebeurtenissen			
●	○	○	Inbranding aan
●	●	●	Inbranding uit
Verlichtingsgebeurtenissen			
●	○	●	Levensduur verlichting verlopen
○	○	●	Verlichtingsfout bij normale werking
○	○	●	Verlichting brandt niet
Thermische gebeurtenissen			
●	●	○	Ventilator 1 fout (de feitelijke ventilatiesnelheid is buiten de gewenste snelheid)
●	●	○	Ventilator 2 fout (de feitelijke ventilatiesnelheid is buiten de gewenste snelheid)
●	●	○	Ventilator 3 fout (de feitelijke ventilatiesnelheid is buiten de gewenste snelheid)
●	●	○	Temperatuur 1 fout (over temperatuursgrens)

	○: **Uit**	●: Oranje brandt ●: Oranje knippert	●: Groen brandt ●: Groen knippert	●: Rood brandt ●: Rood knippert

Probleemoplossen

De project kan niet inschakelen.

Oorzaak	Oplossing
Er is geen voeding via de voedingskabel.	Steek de voedingskabel in de voedingsbus voor wisselstroom op de projector en steek de voedingskabel in het stopcontact. Als het stopcontact een schakelaar heeft, zorg dan dat deze is ingeschakeld.
Er is een poging gedaan om de projector tijdens het afkoelingsproces weer in te schakelen.	Wacht tot het afkoelingsproces is voltooid.

Geen beeld

Oorzaak	Oplossing
De videobron is niet ingeschakeld of is niet juist aangesloten.	Schakel de videobron in en controleer of de signaalkabel juist is aangesloten.
De projector is niet juist op het apparaat van het ingangssignaal aangesloten.	Controleer de verbinding.
Het ingangssignaal is niet juist geselecteerd.	Selecteer het juiste ingangssignaal met de toets **SOURCE**.
De lenskap is nog gesloten.	Open de lenskap.

Wazig beeld

Oorzaak	Oplossing
De projectielens is niet juist scherp gesteld.	Stel de focus van de lens af met de focusring.
De projector en het scherm zijn niet juist uitgelijnd.	Stel de projecthoek en richting af, evenals de hoogte van de projector als dit nodig is.
De lenskap is nog gesloten.	Open de lenskap.

De afstandsbediening werkt niet.

Oorzaak	Oplossing
De batterijen zijn leeg.	Vervang beide batterijen door nieuwe.
Er is een obstakel tussen de afstandbediening en de projector.	Verwijder het obstakel.
U bent te ver verwijderd van de projector.	Sta binnen 8 meter (26 voet) van de projector.

Het wachtwoord is onjuist.

Oorzaak	Oplossing
U bent het wachtwoord vergeten.	Zie De procedure voor het oproepen van het wachtwoord starten op pagina 21.

Specificaties

Specificaties van de projector

Alle specificaties kunnen, zonder voorafgaande melding, worden gewijzigd.

Optisch

Resolutie
1920 (H) x 1080 (V)

Weergavesysteem
1-CHIP DMD

Lens
F = 2,56 ~ 2,68, f = 22 ~ 24,1 mm

Lamp
203 W lamp

Elektriciteit

Netvoeding
AC 100–240 V, 3,2 A, 50–60 Hz (automatisch)

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

Mechanisch

Gewicht
2,5 kg (5,5 lbs)

Uitgangsaansluitingen

Luidspreker
10 Watt x 1

Audiosignaaluitgang
PC audioplug x 1

Bediening

USB
Type-A netvoeding 5 V/1,5 A x 1; Mini-B x 1

RS-232 seriële bediening
9-pins x 1

IR-ontvanger x 2

Ingangsaansluitingen

Video-ingangssignaal
Digitaal - HDMI x 2

Audiosignaalingang
Audio-in
Pc-audioplug x 1
(Functioneert alleen wanneer de invoerbron van de projector is ingesteld op HDMI en via een DVI-kabel en DVI-naar-HDMI-adapter is verbonden met een DVI-apparaat.)

Omgevingsvereisten

Bedrijfstemperatuur
0°C–40°C op zeeniveau

Relatieve bedrijfsvochtigheid
10%–90% (zonder condensatie)

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

Opslagtemperatuur
-20°C–60°C op zeeniveau

Opslagvochtigheid
10%–90% RH (zonder condensatie)

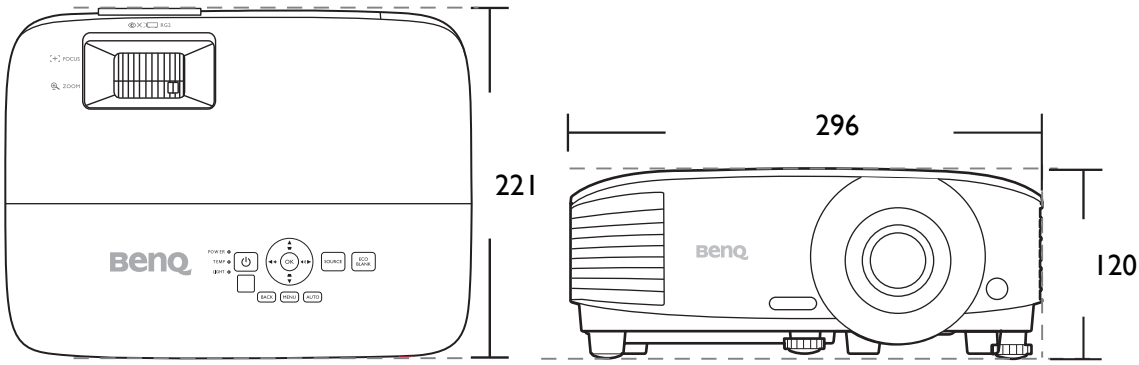
Opslaghoogte
30°C@ 0~12200m boven zeeniveau

Transport
Originele verpakking of equivalent ervan wordt aanbevolen

Reparatie
Ga naar onderstaande website en kies uw land voor informatie over onderhoud.
http://www.benq.com/welcome

Afmetingen

296 mm (B) x 120 mm (H) x 221 mm (D)



Eenheid: mm

Timingdiagram

Ondersteunde timing voor (HDCP)-ingang

• PC-timings

Resolutie	Modus	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Ondersteunde 3D-indeling		
					Frame opeenvolg.	Boven-onder	Naast elkaar
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	V	V	V
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	V	V	V
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000	V		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	V	V	V
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,5	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576@60 Hz	BenQ Notebook Timing	60,00	35,820	46,996			
1024 x 600@65 Hz	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	V	V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	V	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V	V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25	V		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		V	V
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108		V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		V	V
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		V	V
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		V	V
640 x 480@67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624@75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768@75 Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080@60 Hz	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5	V	V	V
1920 x 1200@60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154	V	V	V

De hierboven getoonde timings worden mogelijk niet ondersteund wegens beperkingen van het EDID-bestand en de VGA grafische kaart. Het is mogelijk dat sommige timings niet kunnen worden gekozen.

• Videotimings

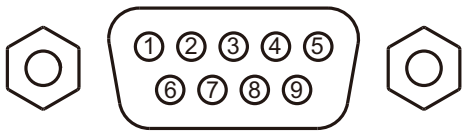
Timing	Resolutie	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfre-quentie (MHz)	Ondersteunde 3D-indeling			
					Frame opeenvolg.	Frame-packing	Boven-onder	Naast elkaar
480i	720 (1440) x 480	59,94	15,73	27	V			
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	V			
576i	720 (1440) x 576	50	15,63	27				
576p	720 x 576	50	31,25	27				
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25		V	V	V
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	V	V	V	V
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25				V
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25				V
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25		V	V	V
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25				
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25				
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5			V	V
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5			V	V

RS232-opdracht

RS232 - pintoekenning

Nr.	Seriëel
1	NC
2	RX
3	TX
4	NC
5	GND

Nr.	Seriëel
6	NC
7	RTSZ
8	CTSZ
9	NC



Functie	Type	Werking	ASCII
Energie	Schrijven	Inschakelen	<CR>*pow=on#<CR>
	Schrijven	Uitschakelen	<CR>*pow=off#<CR>
	Lezen	Energiestatus	<CR>*pow=?#<CR>
Ingangsselectie	Schrijven	HDMI (MHL)	<CR>*sour=hdmi#<CR>
	Schrijven	HDMI 2 (MHL2)	<CR>*sour=hdmi2#<CR>
	Lezen	Huidige ingang	<CR>*sour=?#<CR>
Audiobeheer	Schrijven	Dempen aan	<CR>*mute=on#<CR>
	Schrijven	Dempen uit	<CR>*mute=off#<CR>
	Lezen	Dempstatus	<CR>*mute=?#<CR>
	Schrijven	Volume +	<CR>*vol=+#<CR>
	Schrijven	Volume -	<CR>*vol=-#<CR>
	Schrijven	Volumeniveau voor klant	<CR>*vol=value#<CR>
	Lezen	Volumestatus	<CR>*vol=?#<CR>
Beeldmodus	Schrijven	Helder	<CR>*appmod=bright#<CR>
	Schrijven	Woonkamer	<CR>*appmod=livingroom#<CR>
	Schrijven	Game	<CR>*appmod=game#<CR>
	Schrijven	Bioscoop (Rec.709)	<CR>*appmod=cine#<CR>
	Schrijven	Gebruiker 1	<CR>*appmod=user1#<CR>
	Schrijven	3D	<CR>*appmod=threed#<CR>
	Schrijven	Sport	<CR>*appmod=sport#<CR>
	Lezen	Beeldmodus	<CR>*appmod=?#<CR>
Beeldinstelling	Schrijven	Contrast +	<CR>*con=+#<CR>
	Schrijven	Contrast -	<CR>*con=-#<CR>
	Schrijven	Contrastwaarde instellen	<CR>*con=value#<CR>
	Lezen	Contrastwaarde	<CR>*con=?#<CR>
	Schrijven	Helderheid +	<CR>*bri=+#<CR>
	Schrijven	Helderheid -	<CR>*bri=-#<CR>
	Schrijven	Helderheidwaarde instellen	<CR>*bri=value#<CR>
	Lezen	Helderheidwaarde	<CR>*bri=?#<CR>
	Schrijven	Scherpte +	<CR>*sharp=+#<CR>
	Schrijven	Scherpte -	<CR>*sharp=-#<CR>
	Schrijven	Scherptewaarde instellen	<CR>*sharp=value#<CR>
	Lezen	Scherptewaarde	<CR>*sharp=?#<CR>
	Schrijven	Kleurtemperatuur - warm	<CR>*ct=warm#<CR>
	Schrijven	Kleurtemperatuur - normaal	<CR>*ct=normal#<CR>
	Schrijven	Kleurtemperatuur - koel	<CR>*ct=cool#<CR>
	Schrijven	Kleurtemperatuur - standaardtemp.	<CR>*ct=native#<CR>
	Lezen	Kleurtemperatuurstatus	<CR>*ct=?#<CR>
	Schrijven	Beeldverhouding 4:3	<CR>*asp=4:3#<CR>

Beeldinstelling (vervolg)	Schrijven	Beeldverhouding 16:9	<CR>*asp=16:9#<CR>
	Schrijven	Beeldverhouding automatisch	<CR>*asp=AUTO#<CR>
	Lezen	Beeldverhoudingstatus	<CR>*asp=?#<CR>
	Schrijven	Verticale keystone +	<CR>*vkeystone=+#<CR>
	Schrijven	Verticale keystone -	<CR>*vkeystone=-#<CR>
	Lezen	Verticalekeystonewaarde	<CR>*vkeystone=?#<CR>
	Schrijven	Brilliant color aan	<CR>*BC=on#<CR>
	Schrijven	Brilliant color uit	<CR>*BC=off#<CR>
	Lezen	Brilliant color-status	<CR>*BC=?#<CR>
Gebruiksinstellingen	Schrijven	Projectorpositie - tafel voor	<CR>*pp=FT#<CR>
	Schrijven	Projectorpositie - tafel achter	<CR>*pp=RE#<CR>
	Schrijven	Projectorpositie - plafond achter	<CR>*pp=RC#<CR>
	Schrijven	Projectorpositie - plafond voor	<CR>*pp=FC#<CR>
	Lezen	Projectorpositiestatus	<CR>*pp=?#<CR>
	Schrijven	Snelle afkoeling aan	<CR>*qcool=on<CR>
	Schrijven	Snelle afkoeling uit	<CR>*qcool=off<CR>
	Lezen	Snelle afkoeling status	<CR>*qcool=?#<CR>
	Schrijven	Snel automatisch zoeken aan	<CR>*QAS=on#<CR>
	Schrijven	Snel automatisch zoeken uit	<CR>*QAS=off#<CR>
	Lezen	Status van snel automatisch zoeken	<CR>*QAS=?#<CR>
	Schrijven	Direct inschakelen - aan	<CR>*directpower=on#<CR>
	Schrijven	Direct inschakelen - uit	<CR>*directpower=off#<CR>
	Lezen	Direct inschakelen - status	<CR>*directpower=?#<CR>
	Schrijven	Inschakelen bij signaal - aan	<CR>*autopower=on#<CR>
	Schrijven	Inschakelen bij signaal - uit	<CR>*autopower=off#<CR>
	Lezen	Inschakelen bij signaal - status	<CR>*autopower=?#<CR>
Baud-ratio	Schrijven	9600	<CR>*baud=9600#<CR>
	Schrijven	14400	<CR>*baud=14400#<CR>
	Schrijven	19200	<CR>*baud=19200#<CR>
	Schrijven	38400	<CR>*baud=38400#<CR>
	Schrijven	57600	<CR>*baud=57600#<CR>
	Schrijven	115200	<CR>*baud=115200#<CR>
	Lezen	Huidige baudrate	<CR>*baud=?#<CR>
Lampbesturing	Lezen	Lamp	<CR>*ltim=?#<CR>
	Schrijven	Normale modus	<CR>*lampm=lnor#<CR>
	Schrijven	ECO-modus	<CR>*lampm=eco#<CR>
	Schrijven	Slimme Ecomodus	<CR>*lampm=seco#<CR>
	Schrijven	Slim Eco-modus 2	<CR>*lampm=seco2#<CR>
	Lezen	Lampmodusstatus	<CR>*lampm=?#<CR>

Diverse	Lezen	Modelnaam	<CR>*modelname=?#<CR>
	Lezen	F/W-versie van systeem	<CR>*sysfwversion=?#<CR>
	Schrijven	Leeg aan	<CR>*blank=on#<CR>
	Schrijven	Leeg uit	<CR>*blank=off#<CR>
	Lezen	Leegstatus	<CR>*blank=?#<CR>
	Schrijven	Menu aan	<CR>*menu=on#<CR>
	Schrijven	Menu uit	<CR>*menu=off#<CR>
	Lezen	Menustatus	<CR>*menu=?#<CR>
	Schrijven	Omhoog	<CR>*up#<CR>
	Schrijven	Omlaag	<CR>*down#<CR>
	Schrijven	Rechts	<CR>*right#<CR>
	Schrijven	Links	<CR>*left#<CR>
	Schrijven	Invoeren	<CR>*enter#<CR>
	Schrijven	Terug	<CR>*back#<CR>
	Schrijven	Bronmenu aan	<CR>*sourmenu=on#<CR>
	Schrijven	Bronmenu uit	<CR>*sourmenu=off#<CR>
	Lezen	Bronmenustatus	<CR>*sourmenu=?#<CR>
	Schrijven	3D-sync uit	<CR>*3d=off#<CR>
	Schrijven	3D automatisch	<CR>*3d=auto#<CR>
	Schrijven	3D-sync boven-onder	<CR>*3d=tb#<CR>
	Schrijven	3D-sync Frame opeenvolgend	<CR>*3d=fs#<CR>
	Schrijven	3D frame-packing	<CR>*3d=fp#<CR>
	Schrijven	3D naast elkaar	<CR>*3d=sbs#<CR>
	Schrijven	3D-inverter uitschakelen	<CR>*3d=da#<CR>
	Schrijven	3D-inverter	<CR>*3d=iv#<CR>
	Lezen	3D-syncstatus	<CR>*3d=?#<CR>
	Schrijven	Direct aan - aan	<CR>*ins=on#<CR>
	Schrijven	Direct aan - uit	<CR>*ins=off#<CR>
	Lezen	Direct aan - status	<CR>*ins=?#<CR>
	Schrijven	Hoogtemodus aan	<CR>*Highaltitude=on#<CR>
	Schrijven	Hoogtemodus uit	<CR>*Highaltitude=off#<CR>
	Lezen	Hoogtemodusstatus	<CR>*Highaltitude=?#<CR>
Kleurijking (alleen voor onderhoud)	Schrijven	Rood effect +	<CR>*RGain=+#<CR>
	Schrijven	Rood effect -	<CR>*RGain=-#<CR>
	Schrijven	Roodeffectwaarde instellen	<CR>*RGain=value#<CR>
	Lezen	Roodeffectwaarde ophalen	<CR>*RGain=?#<CR>
	Schrijven	Groen effect +	<CR>*GGain=+#<CR>
	Schrijven	Groen effect -	<CR>*GGain=-#<CR>
	Schrijven	Groeneffectwaarde instellen	<CR>*GGain=value#<CR>
	Lezen	Groeneffectwaarde ophalen	<CR>*GGain=?#<CR>
	Schrijven	Blauw effect +	<CR>*BGain=+#<CR>
	Schrijven	Blauw effect -	<CR>*BGain=-#<CR>
	Schrijven	Blauweffectwaarde instellen	<CR>*BGain=value#<CR>
	Lezen	Blauweffectwaarde ophalen	<CR>*BGain=?#<CR>
	Schrijven	Rode hoek +	<CR>*ROffset=+#<CR>
	Schrijven	Rode hoek -	<CR>*ROffset=-#<CR>
	Schrijven	Rodehoekwaarde instellen	<CR>*ROffset=value#<CR>
	Lezen	Rodehoekwaarde ophalen	<CR>*ROffset=?#<CR>
	Schrijven	Groene hoek +	<CR>*GOffset=+#<CR>
	Schrijven	Groene hoek -	<CR>*GOffset=-#<CR>
	Schrijven	Groenehoekwaarde instellen	<CR>*GOffset=value#<CR>
	Lezen	Groenehoekwaarde ophalen	<CR>*GOffset=?#<CR>

Kleurijking (alleen voor service) (vervolg)	Schrijven	Blauwe hoek +	<CR>*BOffset=+#<CR>
	Schrijven	Blauwe hoek -	<CR>*BOffset=-#<CR>
	Schrijven	Blauwehoekwaarde instellen	<CR>*BOffset=value#<CR>
	Lezen	Blauwehoekwaarde ophalen	<CR>*BOffset=?#<CR>
	Schrijven	Primaire kleur	<CR>*primcr=value#<CR>
	Lezen	Primairekleurstatus	<CR>*primcr=?#<CR>
	Schrijven	Tint +	<CR>*hue=+#<CR>
	Schrijven	Tint -	<CR>*hue=-#<CR>
	Schrijven	Tintwaarde instellen	<CR>*hue=value#<CR>
	Lezen	Tintwaarde ophalen	<CR>*hue=?#<CR>
	Schrijven	Verzadiging +	<CR>*saturation =+#<CR>
	Schrijven	Verzadiging -	<CR>*saturation =-#<CR>
	Schrijven	Verzadigingswaarde instellen	<CR>*saturation =value#<CR>
	Lezen	Verzadigingswaarde ophalen	<CR>*saturation =?#<CR>
	Schrijven	Effect +	<CR>*gain=+#<CR>
	Schrijven	Effect -	<CR>*gain=-#<CR>
	Schrijven	Effectwaarde instellen	<CR>*gain=value#<CR>
	Lezen	Effectwaarde ophalen	<CR>*gain=?#<CR>
Service (Alleen voor onderhoud)	Schrijven	Servicemodus inschakelen voor foutenrapportage	<CR>*error=enable#<CR>
	Lezen	Foutcoderapport	<CR>*error=report#<CR>
	Lezen	VENTILATOR 1-snelheid	<CR>*fan1=?#<CR>
	Lezen	VENTILATOR 2-snelheid	<CR>*fan2=?#<CR>
	Lezen	VENTILATOR 3-snelheid	<CR>*fan3=?#<CR>
	Lezen	Temperatuur 1	<CR>*tmp1=?#<CR>
	Lezen	LED-indicator	<CR>*led=?#<CR>