



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

## Copyright

Copyright © 2021 door BenQ Corporation. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden gereproduceerd, verzonden, opgeslagen in een zoeksysteem of vertaald in een andere taal of computertaal, onder geen enkele vorm en op geen enkele wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, magnetisch, optisch, chemisch, handmatig of op andere wijze, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van BenQ Corporation.

## 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://patmarketing.benq.com/> voor de details over de octrooilicentie van de BenQ-projector.

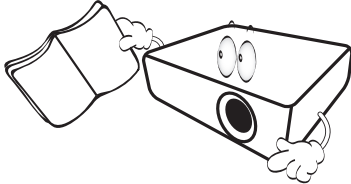
# Inhoud

<b>Informatie betreffende garantie en copyright .....</b>	<b>2</b>
<b>Belangrijke veiligheidsinstructies .....</b>	<b>4</b>
<b>Inleiding .....</b>	<b>7</b>
Inhoud van de verpakking .....	7
Buitenkant van de projector .....	8
Bedieningselementen en functies .....	9
<b>De projector positioneren .....</b>	<b>12</b>
Een plek kiezen .....	12
Een voorkeursgrootte voor het geprojecteerde beeld verkrijgen .....	13
De projector monteren .....	14
Het geprojecteerde beeld afstellen .....	15
<b>Aansluitingen .....</b>	<b>17</b>
<b>Werking .....</b>	<b>19</b>
De QS01 HDMI Media Streaming installeren .....	19
De projector opstarten .....	19
De QS01 HDMI Media Streaming instellen.....	22
De menu's gebruiken.....	24
De projector veiligstellen .....	25
Schakelen tussen ingangssignalen .....	26
De projector uitschakelen .....	27
<b>Menubewerkingen .....</b>	<b>28</b>
Menu Systeem .....	28
<b>Onderhoud .....</b>	<b>45</b>
Zorg voor de projector .....	45
Informatie over de lichtbron.....	46
<b>Probleemoplossen .....</b>	<b>50</b>
<b>Specificaties .....</b>	<b>51</b>
Projectorspecificaties .....	51
Afmetingen .....	52
Timingdiagram .....	53
RS232-opdracht .....	55

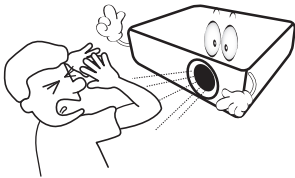
# Belangrijke veiligheidsinstructies

De projector is ontwikkeld en getest volgens de nieuwste veiligheidsstandaards voor ict-apparatuur. 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.

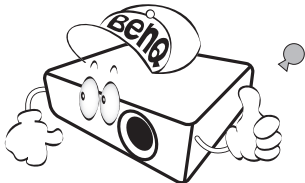
1. **Lees deze handleiding aandachtig door voordat u de projector gaat gebruiken.** Bewaar het voor toekomstige raadpleging.



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

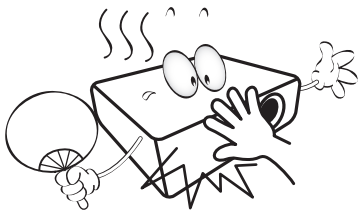


3. **Verwijs onderhoud aan bevoegd servicepersoneel.**

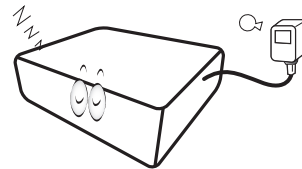


4. **Zorg er altijd voor dat de lenssluiter (indien aanwezig) is geopend of de lensdop (indien aanwezig) is verwijderd wanneer de lichtbron van de projector brandt.**

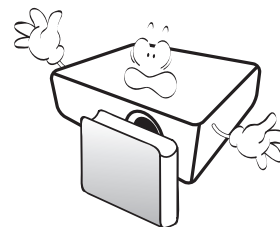
5. De lichtbron wordt erg heet tijdens het gebruik. Laat de projector ongeveer 45 minuten afkoelen voordat u de lichtbroneenheid verwijdert om te vervangen.



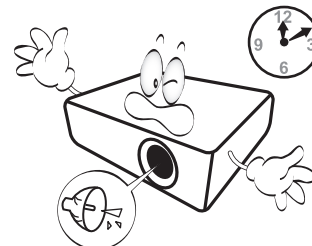
6. In sommige landen is de netspanning NIET stabiel is. Deze projector is ontworpen om veilig te werken binnen een bereik van netspanning tussen 100 tot 240 volt wisselstroom. Hij kan echter falen als stroomstoringen schommelingen van  $\pm 10$  volt optreden. **In gebieden waar dit risico hoog is, is het raadzaam de projector aan te sluiten op een spanningsstabilisator, piekbeveiliging of UPS-systeem (Uninterruptible Power Supply).**



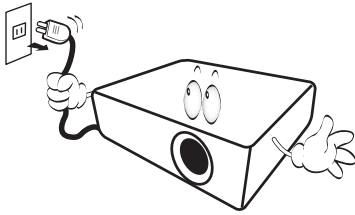
7. **Blokkeer de projectielens niet met objecten als de projector in werking is.** Hierdoor kunnen de objecten heet worden en vervormd raken of zelfs brand veroorzaken. Druk op de knop **ECO BLANK** om de lichtbron tijdelijk uit te schakelen.



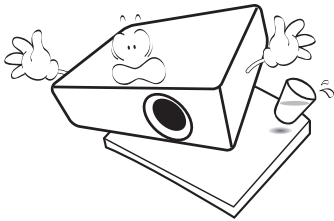
8. Gebruik lichtbronnen niet langer dan de voorgeschreven levensduur. Als u de lichtbronnen toch langer gebruikt, kunnen deze in zeldzame gevallen breken.



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

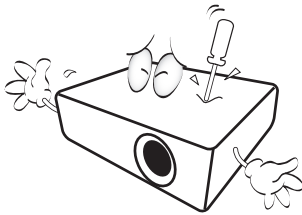


10. Plaats dit product niet op een onstabiele wagen, stand of tafel. Het product kan vallen en ernstige schade ondergaan.



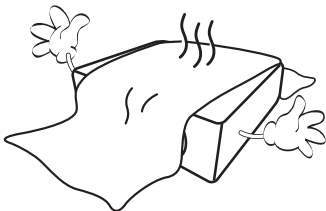
11. Open deze projector niet zelf. De onderdelen van het apparaat staan onder hoge, levensgevaarlijke spanning. De lam die zijn eigen verwijderbare paneel heeft, is het enige onderdeel dat door de gebruiker mag worden behandeld.

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.

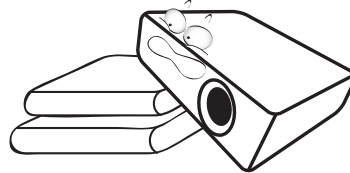
- Plaats deze projector niet op een deken, beddengoed of elke andere zachte ondergrond.
- Dek deze projector niet af met doek of andere items.
- Plaats geen ontvlambare stoffen in de buurt van de projector.



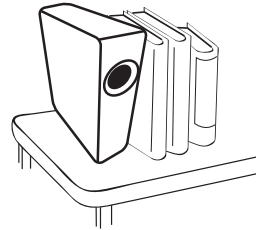
Als de ventilatieopeningen ernstig worden belemmerd, kan de oververhitting in de projector leiden tot brand.

13. Plaats de projector altijd op een egaal, horizontaal oppervlak tijdens de werking.

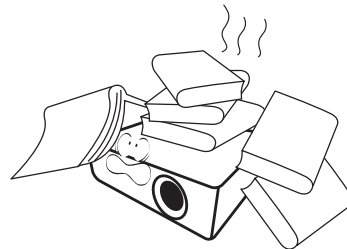
- Gebruik het noch wanneer hij in een grotere hoek dan 10 graden van links naar rechts is gekanteld, noch wanneer gekanteld in een grotere hoek dan 15 graden van voor naar achteren. Als u de projector gebruikt wanneer deze niet volledig horizontaal staat, werkt deze mogelijk niet optimaal of kan de lichtbron beschadigd raken.



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

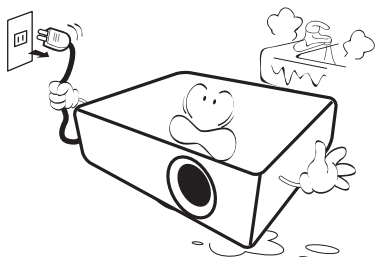


15. Sta niet op de projector en plaats geen objecten erop. Dit kan niet alleen schade aan de projector veroorzaken, maar ook leiden tot ongevallen en mogelijk letsel.

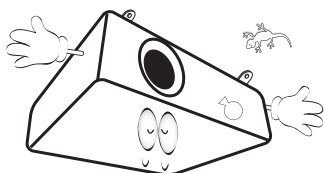


16. Als de projector in werking is, kunt u mogelijk verwarmde lucht en geur van het ventilatierooster waarnemen. Dit is een normaal fenomeen en geeft niet aan dat het product defect is.

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, trekt u de stekker uit het stopcontact en belt u BenQ voor reparaties.



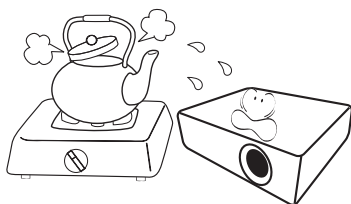
18. Dit product kan beelden omgekeerd weergeven, zodat plafond/wandmontage mogelijk is.



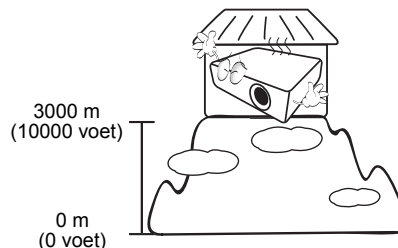
19. Dit apparaat moet geaard zijn.

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

- Slecht geventileerde of gesloten ruimtes. Zorg dat de projector ten minste 50 cm van de muur staat en laat voldoende ruimte vrij rondom de projector.
- Plekken waar de temperatuur extreem hoog kan oplopen, zoals in een auto met gesloten ramen.
- Plekken met veel vocht, stof of rook die optische componenten mogelijk aantasten. Dit verkort de levensduur van de projector en verdonkert het beeld.



- 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 andere felle lichtbron, is het niet raadzaam direct in de straal te kijken.



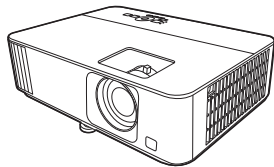
- ! Hg - deze lamp bevat kwik. Hanteer volgens de lokale wetgeving inzake afval. Raadpleeg [www.lamprecycle.org](http://www.lamprecycle.org).
- ! Om schade te voorkomen aan de DLP-chips, mag nooit een krachtige laserstraal op de projectielens worden gericht.

# Inleiding

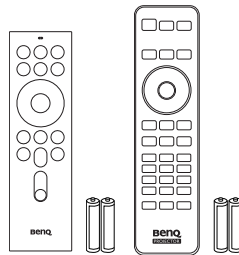
## Inhoud van de verpakking

Pak de doos voorzichtig uit en zorg dat u alle hieronder getoonde items hebt. Als enkele van deze items ontbreken, neem dan contact op met de plaats van uw aankoop.

### Standaardaccessoires



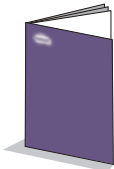
Projector



Afstandsbediening met batterijen



QS01 HDMI Media Streaming



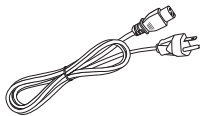
Snelgids



Voorschriften



Garantiekaart\*



Netsnoer



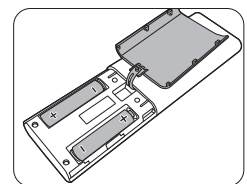
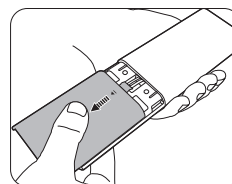
- De meegeleverde accessoires zijn geschikt voor uw regio, maar verschillen mogelijk van die in de afbeeldingen.
- \*De garantiekaart wordt slechts in bepaalde regio's geleverd. Raadpleeg uw dealer voor meer informatie.

### Optionele accessoires

1. Reserverlamp
2. 3D-bril

### De batterijen van de afstandsbediening vervangen

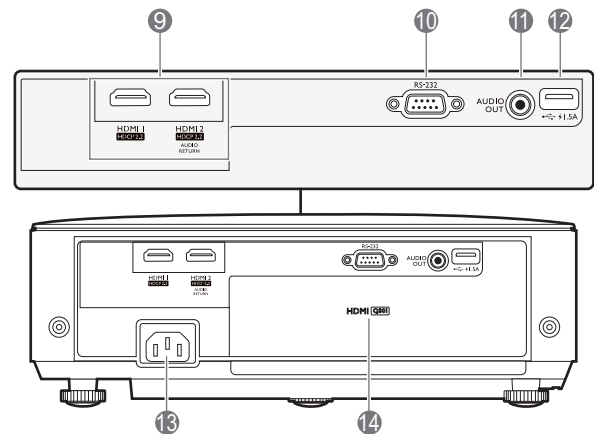
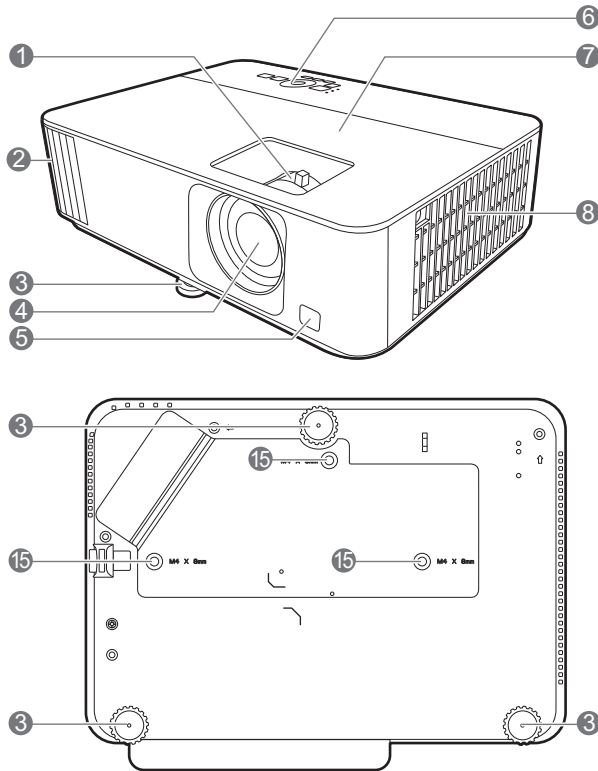
1. Druk en schuif de batterijklep weg zoals in de afbeelding is weergegeven.
2. Verwijder de oude batterijen (indien van toepassing) en plaats twee AAA-batterijen. Zorg dat de positieve en negatieve zijdes correct zijn gepositioneerd zoals in de afbeelding is weergegeven.
3. Schuif de batterijklep terug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





- Laat de afstandsbediening en batterijen niet in een omgeving met overmatige warmte of vochtigheid, zoals de keuken, badkamer, sauna, serre of in een gesloten auto.
- Gebruik alleen dezelfde batterijen of batterijen van hetzelfde type dat door de fabrikant van de batterij wordt aanbevolen.
- Gooi de gebruikte batterijen weg volgens de instructies van de fabrikant en de lokale milieuwetten in uw regio.
- Gooi de batterijen nooit in vuur. Dit veroorzaakt gevaar op explosie.
- Als de batterijen leeg zijn of als u de afstandsbediening voor een lange tijd niet wilt gebruiken, verwijder dan de batterijen, om schade aan de afstandsbediening door mogelijke lekkende batterijen te vermijden.

## Buitenkant van de projector



1. Focusering en zoomring
2. Ventilatie (luchtuitlaat)
3. Verstelvoetjes
4. Projectielens
5. IR-afstandssensor
6. Extern besturingspaneel  
(Zie [Bedieningselementen en functies op pagina 9.](#))
7. Lampenkap
8. Ventilatie (luchtinlaat)
9. HDMI 1/HDMI 2-ingang
10. RS-232-poort
11. Audio-uit-aansluiting
12. USB Type-A-poort (1,5 A voeding)
13. Wisselstroomstekker
14. QS01 HDMI Media Streaming-poort (ATV-dongle)
15. Gat en voor plafondmontage

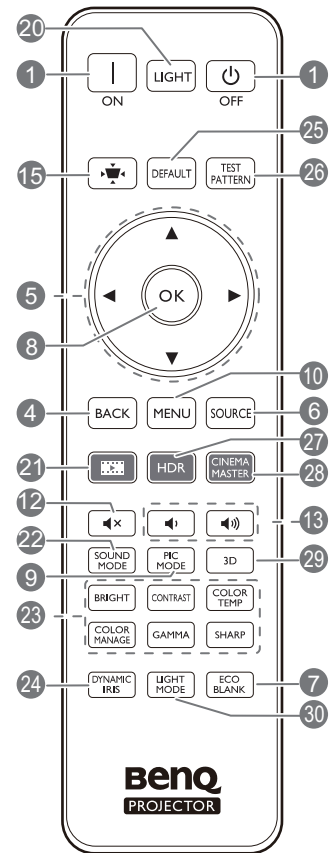
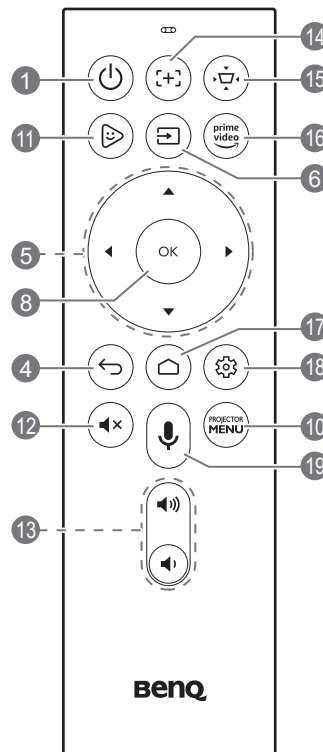
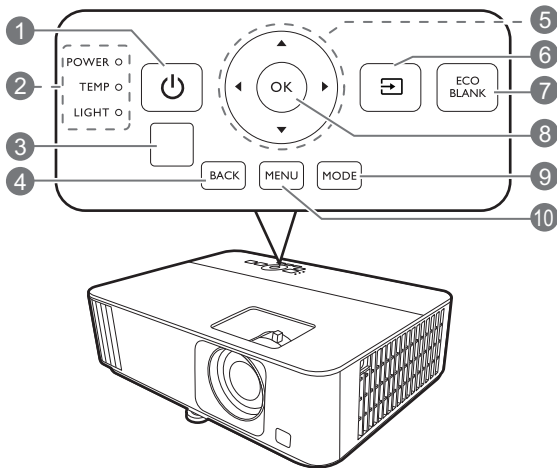


# Bedieningselementen en functies

## Projector en afstandsbediening



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



### 1. **AAN/UIT**

Schakelt de projector tussen standby-modus of aan.

 **ON** /  **OFF**

Schakelt de projector tussen standby-modus of aan.

### 2. **POWER (Power-lampje)/TEMP (waarschuwingslampje temperatuur)/ LIGHT (Light-indicator)** (Zie [Indicatoren](#) op pagina 49.)

### 3. IR-afstandssensor

### 4. **BACK** /

Brengt u terug naar het vorige OSD-menu, sluit af en slaat menu-instellingen op.

### 5. Pijltoetsen (▲, ▼, ◀, ▶)

Als het menu On-screen display (OSD) of het menu ATV is geactiveerd, worden deze toetsen als directionele toetsen gebruikt om de gewenste menu-items te selecteren en aanpassingen te maken.

Als het OSD-menu of het ATV-menu niet actief zijn, functioneren deze uitsluitend bij bronnen met CEC-mogelijkheden.

### 6. **BRON**

Geeft de bronselectiebalk weer.

### 7. **ECO BLANK**

Gebruikt om het schermbeeld te verbergen.



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

## 8. OK

- Bevestigt het geselecteerde menu-item van ATV of On-screen display (OSD).
- Tijdens het afspelen van ATV-media, speelt dit een video- of audiobestand af of pauzeert het.

## 9. MODE

Kies een beschikbare beeldmodus.

## 10. MENU/

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

## 11. FamiLand-kinderkanaal

Schakelt naar de ATV-ingang en opent **FamiLand-kinderkanaal**.

## 12. DEMPEN

Schakelt het projectorgeluid in of uit.

## 13. Volumetoetsen /

Zet het volume van de projector lager of hoger.

## 14. FOCUS\*

Indrukken om de pagina Autofocus te openen/sluiten.

\*Alleen beschikbaar op compatibele projectors.

## 15. KEYSTONE

Opent het keystonemenu. Zie [Keystone corrigeren op pagina 16](#) voor details.

## 16. PRIME VIDEO

Schakelt naar de ATV-bron en opent de toepassing "Prime Video".

## 17. ANDROID TV HOME

Opent de startpagina van ATV.

## 18. ANDROID-INSTELLING

Opent bij een ATV-bron het instellingenmenu van de huidige toepassing.

## 19. SPRAAKGESTUURD ZOEKEN / ASSISTENT

Ingedrukt houden om de spraakassistent of voice-zoeken te activeren. Houd deze toets ingedrukt en spreek in de microfoon aan de bovenkant van de afstandsbediening als u de spraakassistent gebruikt.

## 20. LIGHT

Zet de verlichting van de afstandsbediening een aantal seconden aan. Druk, terwijl de verlichting aan is, op een andere toets om de verlichting aan te houden. Druk nogmaals op de toets om de verlichting uit te schakelen.

## 21. FILMMAKER MODE

Schakelt naar **FILMMAKER MODE**.

## 22. SOUND MODE

Selecteert een beschikbare geluidsmodus.

## 23. Aanpassingstoetsen voor beeldkwaliteit (**BRIGHT, CONTRAST, COLOR TEMP, COLOR MANAGE, GAMMA, SHARP**)

Geeft de instellingsbalken weer voor aanpassing van de betreffende waarden voor beeldkwaliteit.

## 24. DYNAMIC IRIS

De functie is niet beschikbaar op dit model.

## 25. DEFAULT

Resets de huidige functie naar de standaard fabrieksinstelling.

## 26. TEST PATTERN

Geeft het testpatroon weer.

## 27. HDR

Deze toets heeft op dit model geen functie. HDR wordt automatisch door de projector gedetecteerd.

## 28. CINEMAMASTER

De functie is niet beschikbaar op dit model.

## 29. 3D

Geeft het **3D**-menu weer.

## 30. LIGHT MODE

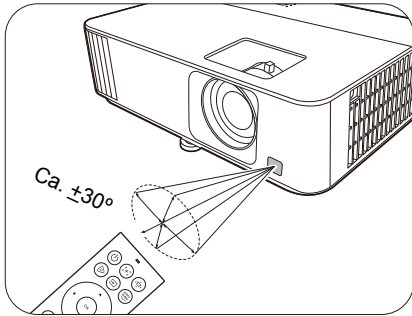
Selecteert een geschikt lichtvermogen uit de beschikbare modi.

## Effectief bereik van afstandsbediening

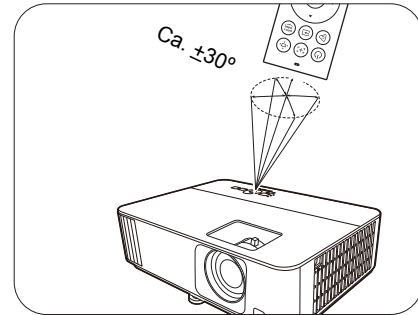
De afstandsbediening moet in een hoek van 30 graden loodrecht op de IR-afstandsbedieningssensor(en) worden gericht om juist te functioneren. De afstand tussen de afstandsbediening en de sensor(en) mag niet de 8 meter overschrijden (~ 26 voet).

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

## Een plek kiezen

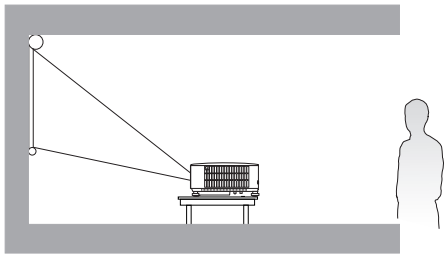
Alvorens een installatielocatie te kiezen voor uw projector, moet u de volgende factoren in beschouwing nemen:

- 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.

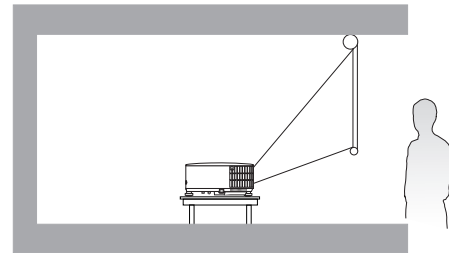
### 1. Tafel voor

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.



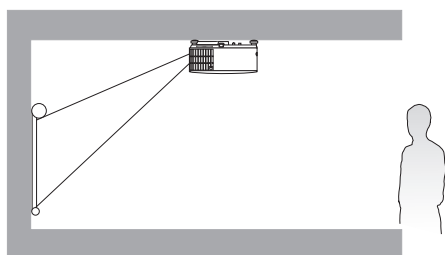
### 2. Tafel achter

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.



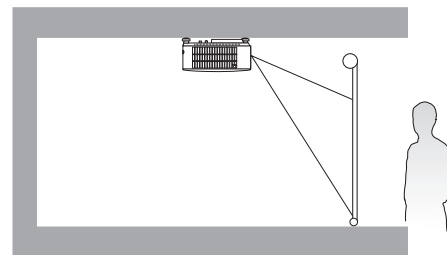
### 3. Plafond voor

Selecteer deze instelling als u de projector tegen het plafond en voor het scherm installeert. Als u de projector aan het plafond wilt bevestigen, kunt u het beste de plafondmontageset voor een BenQ Projector bij uw leverancier kopen.



### 4. Plafond achter

Selecteer deze instelling als u de projector tegen het plafond en achter het scherm installeert. Voor deze opstelling zijn een speciaal scherm voor achterwaartse projectie en de plafondmontageset voor een BenQ Projector vereist.

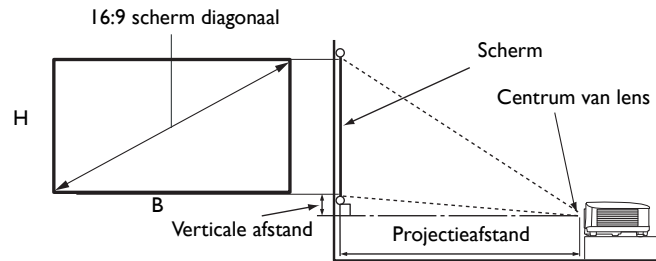


Na het inschakelen van de projector gaat u naar het menu **Geavanceerd - Installatie > Projectorpositie**, drukt u op **OK** en vervolgens op **◀/▶** om een instelling te selecteren.

# 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)			Verticale afstand (mm)	
Diagonaal		H (mm)	B (mm)	Min. afstand (met max. zoom)	Gemiddeld		Max afstand (met min. zoom)
Inch	mm						
30	762	374	664	748	859	970	37
40	1016	498	886	998	1145	1293	50
50	1270	623	1107	1247	1432	1616	62
60	1524	747	1328	1497	1718	1939	75
70	1778	872	1550	1746	2004	2263	87
80	2032	996	1771	1996	2291	2586	100
90	2286	1121	1992	2245	2577	2909	112
100	2540	1245	2214	2495	2864	3232	125
110	2794	1370	2435	2744	3150	3555	137
120	3048	1494	2657	2994	3436	3879	149
130	3302	1619	2878	3243	3723	4202	162
140	3556	1743	3099	3493	4009	4525	174
150	3810	1868	3321	3742	4295	4848	187
160	4064	1992	3542	3992	4582	5171	199
170	4318	2117	3763	4241	4868	5495	212
180	4572	2241	3985	4491	5154	5818	224
190	4826	2366	4206	4740	5441	6141	237
200	5080	2491	4428	4990	5727	6464	249
210	5334	2615	4649	5239	6013	6788	262
220	5588	2740	4870	5489	6300	7111	274
230	5842	2864	5092	5738	6586	7434	286
240	6096	2989	5313	5988	6873	7757	299
250	6350	3113	5535	6237	7159	8080	311
260	6604	3238	5756	6487	7445	8404	324
270	6858	3362	5977	6736	7732	8727	336
280	7112	3487	6199	6986	8018	9050	349

290	7366	3611	6420	7235	8304	9373	361
300	7620	3736	6641	7485	8591	9696	374

Als u bijvoorbeeld een scherm van 120 inch gebruikt, is de aanbevolen projectieafstand in de "Gemiddeld"-kolom 3436 mm.

Voor een projectieafstand van 3700 mm is 3723 mm de dichtstbijzijnde waarde in de kolom "Gemiddeld". Als u in deze rij kijkt, ziet u dat u hiervoor een scherm van 130" (ongeveer 3,3 m) nodig hebt.



Voor een optimale projectiekwaliteit wordt aangeraden om de projectie uit te voeren met de volgende waarden uit de niet-grijze rijen.



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 eerste aan dat u de juist passende BenQ-montageset voor de projector gebruikt en dat u zorgt dat deze stevig en veilig wordt geïnstalleerd.

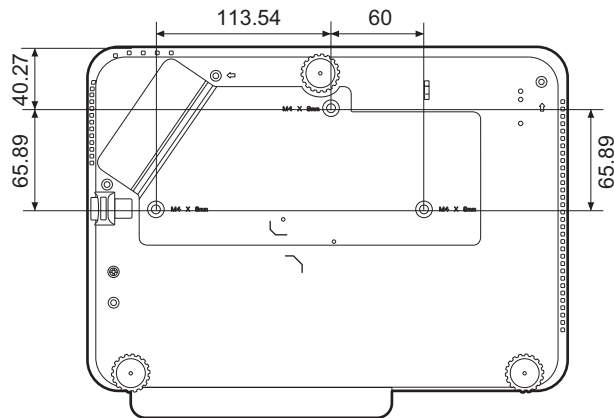
Als u een montageset voor de projector gebruikt die niet van het merk BenQ is, dan ontstaat er een veiligheidsrisico waardoor de projector kan vallen wegens onjuiste bevestiging door de verkeerde maat of lengte van schroeven te gebruiken.

### Voordat u de projector bevestigt

- Schaf een BenQ-montageset voor de projector aan waar u uw BenQ-projector hebt gekocht.
- 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 verwarming wordt gebruikt, kan de temperatuur bij het plafond 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

Schroefopening voor plafond-/wandmontage: M4 x 8 mm



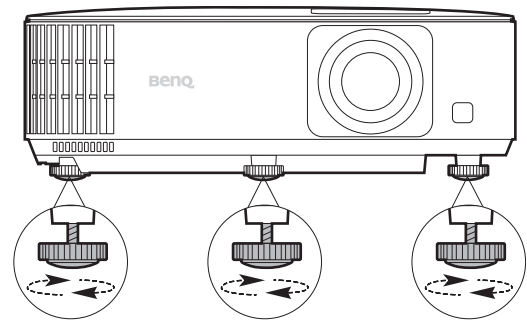
Eenheid: mm

## Het geprojecteerde beeld afstellen

### De projectiehoek aanpassen

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 het verstelvoetje aanpassen om de horizontale hoek nauwkeuriger in te stellen.

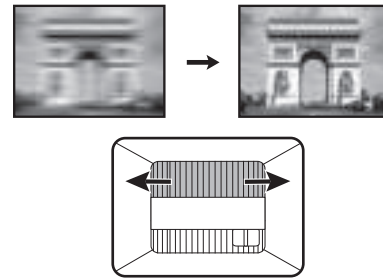
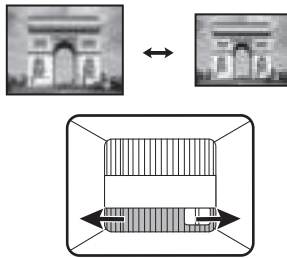
Om de pootjes uit te trekken, schroeft u de stelvoetjes in omgekeerde richting.



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

## Het beeldformaat en de helderheid fijn afstellen

- 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 corrigeren

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

Zo corrigeert u een vervormd beeld:

1. Open de **3D-Keystone**-correctie vanuit de volgende menu's.
  - de setupwizard tijdens de allereerste instelling van de projector;
  - het **Basis**-menusysteem;
  - het **Installatie**-menu van het **Geavanceerd**-menusysteem.
2. Zodra de pagina **3D-Keystone**-correctie wordt weergegeven:
  - Druk op ◀/▶ om V, H of R te selecteren.  
Selecteer V om de verticale keystone te corrigeren.  
Selecteer H om de horizontale keystone te corrigeren.  
Selecteer R om het geprojecteerde beeld rechtsom of linksom te draaien.
  - Druk op ▲/▼ om de waarde aan te passen.
  - Corrigeer automatisch de verticale kanten van het vervormde beeld door twee seconden lang **OK** in te drukken, of door **Auto verticale keystone** in te schakelen in het **Installatie**-menu.



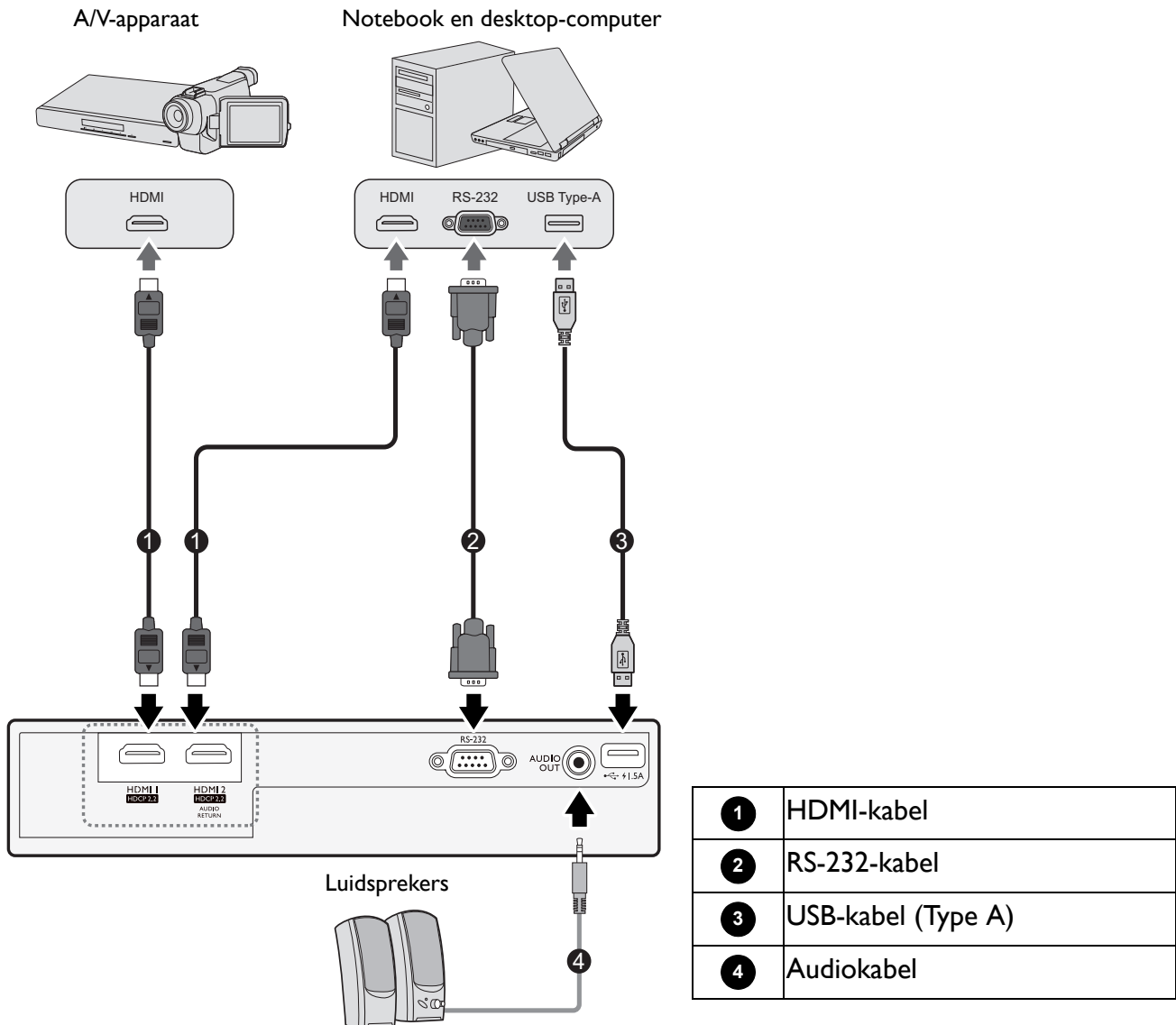
3. Als u klaar bent, drukt u op ⏪ om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten.



# Aansluitingen

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

1. Schakel alle apparatuur uit voordat deze aansluit.
2. Gebruik de juiste signaalkabels voor elke bron.
3. zorg dat de kabels stevig worden ingevoerd.



- 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.

## 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 luidsprekes 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.

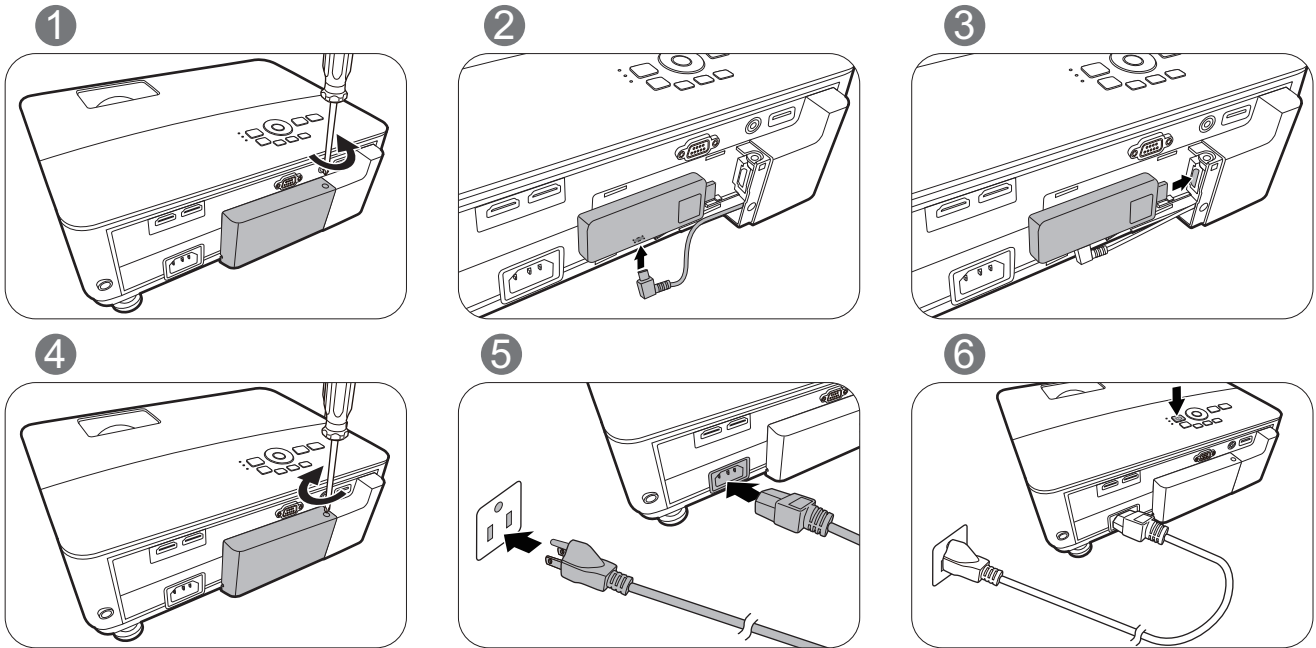


- Zelfs als een stereo-audio-ingang is aangesloten, kan de projector alleen maar gemengde mono-audio afspelen.


# Werking

## De QS01 HDMI Media Streaming installeren

De verstrekte QS01 HDMI Media Streaming is een Android TV-dongle (ATV) die met de projector moet worden gebruikt. Zie onderstaande illustraties om de dongle te installeren. Zorg dat de dongleafdekking weer correct wordt geplaatst nadat de dongle is aangesloten. Schakel de netvoeding aan terwijl de dongleafdekking open is.







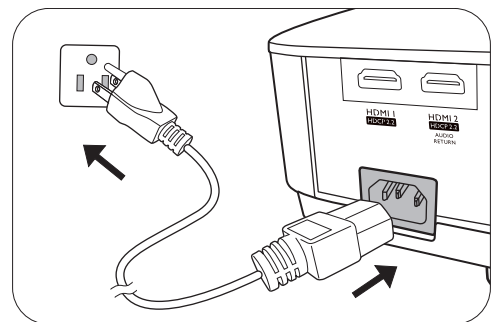
## De projector opstarten

1. Steek de stroomkabel in. Schakel de schakelaar van de netuitgang in (waar uitgerust). De Powerindicator op de projector brandt oranje zodra de stroom is ingeschakeld.
2. Druk 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 dit de eerste keer is dat u de projector inschakelt, helpt de setupwizard u met het instellen van de projector. Als dit al is uitgevoerd, slaat u deze stap over en gaat u naar de volgende stap.
  - Gebruik de pijltoetsen (   ) op de projector of de afstandsbediening om door de menu-items te bladeren.
  - Bevestig het geselecteerde menu-item met **OK**.



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

Stap 1:

Geef de **Projectorpositie** aan.

Zie [Een plek kiezen op pagina 12](#) voor meer informatie over het positioneren van de projector.



Stap 2:

Geef de **OSD-Taal** aan.



Stap 3:

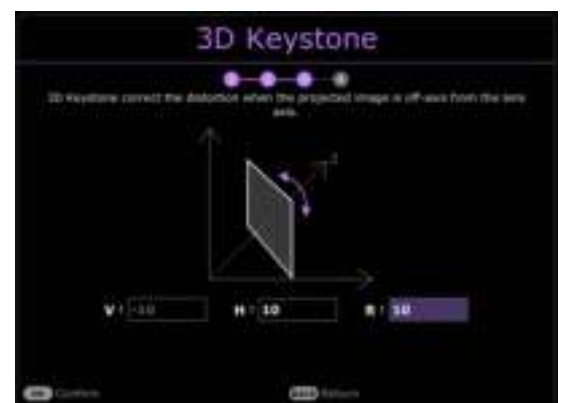
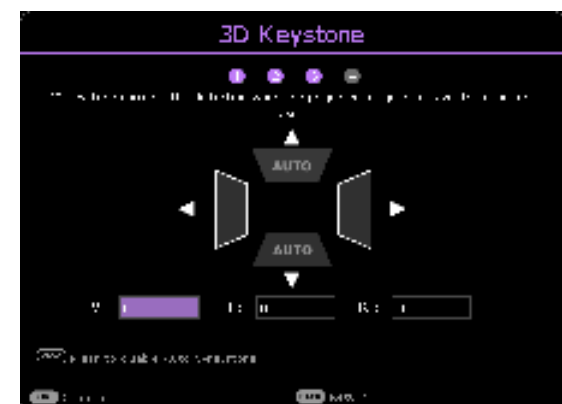
Geef de **3D-Keystone** aan.

Als het geprojecteerde beeld is vervormd doordat in een hoek wordt geprojecteerd, voert u de volgende stappen uit om de vorm van het geprojecteerde beeld te corrigeren.

- Druk op ◀/▶ om V, H of R te selecteren. Selecteer V om de verticale keystone te corrigeren. Selecteer H om de horizontale keystone te corrigeren. Selecteer R om de geprojecteerde beelden rechtsom of linksom te draaien.
- Druk op ▲/▼ om de waarde aan te passen.

Als u klaar bent, drukt u op **OK** om door te gaan naar de volgende stap.

Zie [Keystone corrigeren op pagina 16](#) voor meer informatie over keystone.




## Herinnering voor het installeren van QS01 HDMI Media Streaming

Dit bericht wordt weergegeven wanneer de QS01 niet wordt gedetecteerd. Raadpleeg [De QS01 HDMI Media Streaming installeren op pagina 19](#) over het installeren van de dongle.



4. Als u voor een wachtwoord wordt gevraagd, drukt u op de pijltoetsen om een 6-cijferig wachtwoord in te voeren. Raadpleeg [De wachtwoordbeveiliging gebruiken op pagina 25](#).
5. Schakel alle aangesloten apparatuur in.

De projector zal naar ingangssignalen zoeken. Het huidigeingangssignaal 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  om uw gewenste ingangssignaal te selecteren. Raadpleeg [Schakelen tussen ingangssignalen op pagina 26](#).



- 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 achtergrondscherf. Verander naar een ingangssignaal dat compatibel is met de resolutie van de projector of stel het ingangssignaal op een lagere instelling in. Raadpleeg [Timingdiagram op pagina 53](#).
- Als er gedurende 3 minuten geen signaal wordt gedetecteerd, dan gaat de projector automatisch naar de besparingsmodus.
- Als "Instellingen herstellen" is geselecteerd, verschijnt na het opnieuw opstarten de setupwizard en wordt de standaardwaarde van Auto-ingang hersteld.

# De QS01 HDMI Media Streaming instellen

## Voordat u begint

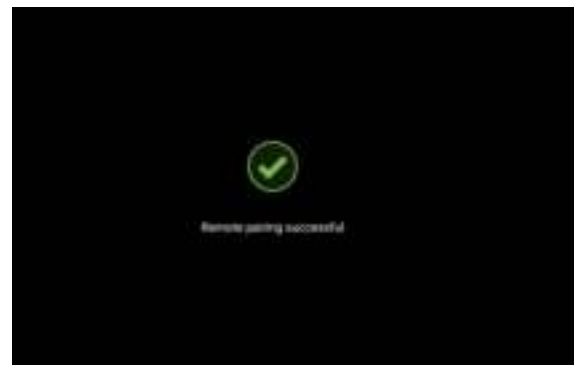
Controleer wat u hebt:

- Een wifi-internetverbinding
- Een Google-account

---

### Stap 1:

Houd **OK** vijf seconden ingedrukt om de afstandsbediening te koppelen.



---

### Stap 2:

Stel het apparaat in.

Er zijn 3 mogelijkheden om het apparaat in te stellen:

- Snel instellen met een Android-telefoon



- Met de telefoon of computer



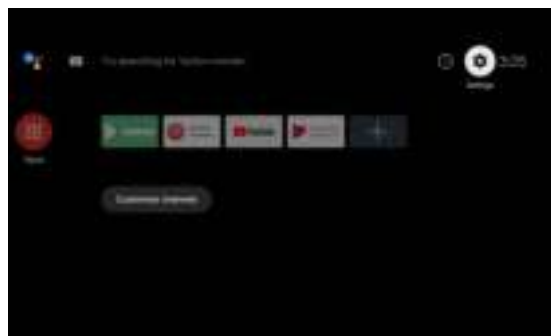
- Met de afstandsbediening



---

Stap 3:

Open het startscherm van Android TV.




 Ga naar <https://support.google.com/androidtv/> voor meer informatie.

---


# 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.

- OSD-menu **Basis**: biedt de belangrijkste menufuncties. (Raadpleeg [Menu Basis op pagina 28](#))
- OSD-menu **Geavanceerd**: biedt de alle menufuncties. (Raadpleeg [Menu Geavanceerd op pagina 29](#))

U opent het OSD-menu door op **MENU**  op de projector of afstandsbediening te drukken.

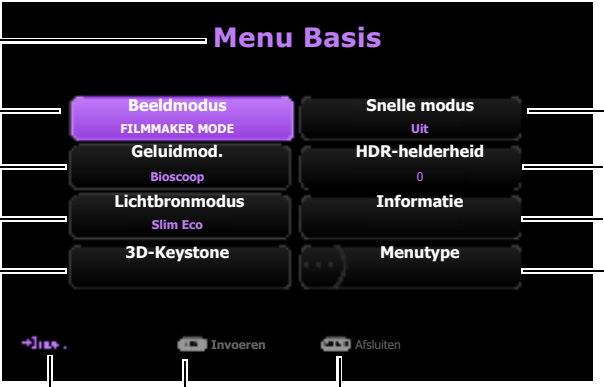
- Gebruik de pijltoetsen (▲/▼/◀/▶) op de projector of de afstandsbediening om door de menu-items te bladeren.
- Gebruik **OK** op de projector of de afstandsbediening om het geselecteerde menu-item te bevestigen.

De eerste keer dat u de projector gebruikt (na het voltooien van de eerste instelling), drukt u op **MENU**/ en het OSD-menu **Basis** wordt geopend.



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.



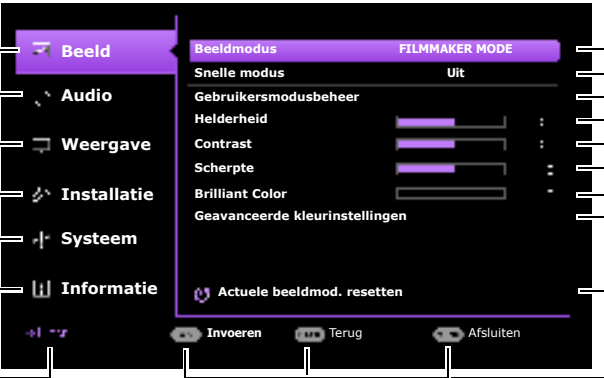
The screenshot shows the 'Menu Basis' screen. It features a grid of menu items: 'Beeldmodus' (with sub-items 'FILMMAKER MODE', 'Geluidmod.', 'Lichtbronmodus', and '3D-Keystone'), 'Snelle modus' (with sub-items 'Uit', 'HDR-helderheid', 'Informatie', and 'Menutype'). At the bottom, there are three buttons: 'Invoeren', 'Afsluiten', and a directional pad. Numbered callouts point to: 1. The title 'Menu Basis'; 2. The menu items and their sub-items; 3. The 'Invoeren' and 'Afsluiten' buttons; 4. The directional pad.

- 1 Menutype
- 2 Submenu en status
- 3 Huidig ingangssignaal
- 4 Functietoetsen

Als u denkt om van het **Basis** OSD-menu naar het **Geavanceerd** OSD-menu te schakelen, volg dan de onderstaande instructies:

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

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



The screenshot shows the 'Beeld' (Image) submenu of the 'Geavanceerd' OSD. It lists various settings: 'Beeldmodus' (FILMMAKER MODE), 'Snelle modus' (Uit), 'Gebruikersmodusbeheer', 'Helderheid', 'Contrast', 'Scherpte', 'Brilliant Color', and 'Geavanceerde kleurinstellingen'. At the bottom, there are three buttons: 'Invoeren', 'Terug', and 'Afsluiten'. Numbered callouts point to: 1. The 'Beeld' menu header; 2. The 'Invoeren', 'Terug', and 'Afsluiten' buttons; 3. The 'Beeldmodus' and 'Snelle modus' items; 4. The 'Invoeren' button.

- 1 Hoofdmenu
- 2 Huidig ingangssignaal
- 3 Submenu en status
- 4 Functietoetsen



Als u denkt om van het **Geavanceerd** OSD-menu naar het **Basis** OSD-menu te schakelen, volg dan de onderstaande instructies:

1. Ga naar **Systeem > Menu-instellingen > Menutype** en druk op **OK**.
2. Druk op **▲ / ▼** om **Basis** te selecteren. De projector schakelt naar **Basis** OSD-menu.

## De projector veiligstellen

### De wachtwoordbeveiliging gebruiken

#### Een wachtwoord instellen

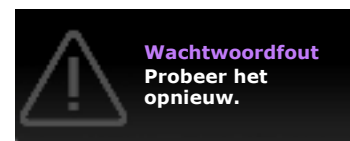
1. Ga naar het menu **Geavanceerd - Systeem > Beveiligingsinstellingen**. Druk op **OK**. De pagina **Beveiligingsinstellingen** verschijnt.
2. Markeer **Wachtwoord wijzigen** en druk op **OK**.
3. De vier pijltoetsen (**▲**, **▶**, **▼**, **◀**) vertegenwoordigen respectievelijk 4 cijfers (1, 2, 3, 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.
5. U activeert de functie **Inschakelblokkering** via **Systeem > Beveiligingsinstellingen > Inschakelblokkering**, druk op **OK** en **◀/▶** 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.
- Als u een wachtwoord hebt ingesteld en de **Inschakelblokkering** is geactiveerd, kunt u de projector alleen gebruiken als het wachtwoord wordt ingevoerd. Telkens wanneer u de projector start, moet u het wachtwoord opgeven.

### Als u het wachtwoord bent vergeten

Als u een onjuist wachtwoord invoert, verschijnt een foutmelding voor het wachtwoord en verschijnt vervolgens de melding **Voer wachtwoord in**. Als u zich het wachtwoord echt niet meer herinnert, kunt u de procedure voor terugroepen van wachtwoord gebruiken. Raadpleeg [De procedure voor het herstellen van het wachtwoord starten op pagina 25](#).



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

### De procedure voor het herstellen van het wachtwoord starten

1. Druk op **OK** 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 - Systeem > Beveiligingsinstellingen**. Druk op **OK**. De pagina **Beveiligingsinstellingen** verschijnt.
2. Markeer **Wachtwoord wijzigen** en druk op **OK**.
3. Voer het oude wachtwoord in.
  - Als het wachtwoord correct is verschijnt het bericht **Voer nieuw wachtwoord in**.
  - Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt het foutbericht voor het wachtwoord. Vervolgens verschijnt het bericht **Voer huidig wachtwoord in** en kunt u het opnieuw proberen. 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 - Systeem > Beveiligingsinstellingen > Inschakelblokkering** te gaan en druk op **OK** en **◀/▶** 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 **Beveiligingsinstellingen**. De volgende keer dat u de projector inschakelt, hoeft u niet mee het wachtwoord in te voeren.
- Als het wachtwoord niet juist is, verschijnt het foutbericht voor het wachtwoord. Vervolgens verschijnt het bericht **Voer huidig wachtwoord in** en kunt u het opnieuw proberen. U kunt op **BACK** drukken om de wijziging te annuleren of om een ander wachtwoord te proberen.




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

## Schakelen tussen ingangssignalen

De projector kan tegelijkertijd op 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 - Weergave > Ingang automatisch zoeken Aan** als u wilt dat de projector automatisch naar signalen moet zoeken.

De ingang handmatig selecteren:

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

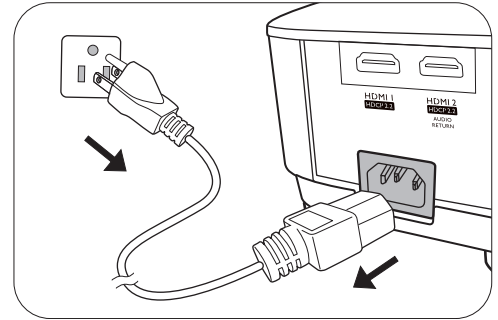


- Het helderheidsniveau van het geprojecteerde beeld verandert overeenkomstig terwijl u tussen verschillende ingangssignalen schakelt.
- Voor de beste resultaten voor beeldweergaven moet u een ingangssignaal selecteren en gebruiken die uitvoert met de oorspronkelijke resolutie van de projector. Elke andere resolutie zal, afhankelijk van de instelling "hoogte-/breedteverhouding" door de projector worden geschaald. Dit kan enige beeldvervalsing of verlies van beeldscherpte veroorzaken. Zie [Beeldverhouding op pagina 36](#).



## De projector uitschakelen

1. Druk op  en er verschijnt een melding die u om een bevestiging vraagt. Wanneer u niet binnen enkele seconden reageert, verdwijnt het bericht.
2. Druk nogmaals op . De powerindicator knippert oranje en de lichtbron wordt uitgeschakeld. De ventilatoren blijven nog ongeveer 90 seconden draaien zodat de projector kan afkoelen.
3. Zodra het afkoelingsproces is voltooid, brand het oranje lampje van de voedingsindicator continu en stoppen de ventilatoren. Verwijder de stroomkabel uit het stopcontact.



- Ter bescherming van de lichtbron reageert de projector niet op opdrachten tijdens het afkoelen.
- 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.

# Menubewerkingen

Let op dat de menu's van on-screen display (OSD) verschillen volgens 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 gedetecteerd, dan zijn beperkte menu-items toegankelijk.

## Menu Systeem

### Menu Basis

<b>Menu (Referentiepagina)</b>	<b>Opties</b>
<b>Beeldmodus (30)</b>	<b>Bright/Living Room/Sports/FILMMAKER MODE/ (3D)/(FILMMAKER MODE HDR)/(HLG)/User</b>
<b>Geluidmod. (35)</b>	<b>Bioscoop/Muziek/Game/Sport/Gebr</b>
<b>Lichtbronmodus (47)</b>	<b>Normaal/ECO/Slim Eco/LampSave</b>
<b>3D-Keystone (16)</b>	<b>H: -30 – +30</b>
	<b>V: -30 – +30</b>
	<b>R: -30 – +30</b>
<b>Snelle modus (30)</b>	<b>Uit/Aan</b>
<b>HDR-helderheid (33)</b>	<b>-2/-1/0/1/2</b>
<b>Informatie (44)</b>	<b>Gedetecteerde resolutie</b>
	<b>Bron</b>
	<b>Beeldmodus</b>
	<b>Lichtbronmodus</b>
	<b>3D-formaat</b>
	<b>Kleursysteem</b>
	<b>Dynamisch bereik</b>
	<b>Gebruikstijd van lichtbron</b>
	<b>Firmware-versie</b>
	<b>Servicecode</b>
<b>Menutype (42)</b>	<b>Basis/Geavanceerd</b>


## Menu Geavanceerd

### I. Hoofdmenu: **Beeld**

#### Structuur

Menu		Opties	
<b>Beeldmodus</b>		<b>Bright/Living Room/Sports/ FILMMAKER MODE/(3D)/ (FILMMAKER MODE HDR)/ (HLG)/ISF Night/ISF Day/User</b>	
<b>Snelle modus</b>		<b>Uit/Aan</b>	
<b>Gebruikersmo- dusbeheer</b>	<b>Inst. laden vanaf</b>	<b>Bright/Living Room/Sports/ FILMMAKER MODE</b>	
	<b>Gebr.mod.naam wz</b>		
<b>Helderheid</b>		<b>0-100</b>	
<b>Contrast</b>		<b>0-100</b>	
<b>Scherpte</b>		<b>0-10</b>	
<b>Brilliant Color</b>		<b>0-10</b>	
<b>Geavanceerde kleurinstellingen</b>	<b>Gammaselectie</b>	<b>1,8/2,0/2,1/2,2/2,3/2,4/2,5/2,6/BenQ</b>	
	<b>Kleurtemperatuur afstemmen</b>	<b>Kleurtemperatuur</b>	<b>Normaal/Koel/standaard/Warm</b>
		<b>R-versterking/ G-versterking/ B-versterking</b>	<b>0-200</b>
		<b>R-verschuiving/ G-verschuiving/ B-verschuiving</b>	<b>0-511</b>
	<b>Kleurbeheer</b>	<b>R/G/B/C/M/Y</b>	<b>Schakering/Verzadiging/Versterking</b>
		<b>W</b>	<b>R-versterking/G-versterking/ B-versterking</b>
		<b>Resetten</b>	
	<b>Lichtbronmodus</b>	<b>Normaal/ECO/Slim Eco/LampSave</b>	
	<b>HDR-helderheid</b>	<b>-2/-1/0/1/2</b>	
	<b>Actuele beeldmod. resetten</b>	<b>Resetten/Annuleren</b>	

## Funcatiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
<b>Beeldmodus</b>	<p>De projector is met enkele vooraf gedefinieerde beeldmodi gepreset, zodat u er één kunt kiezen die bij uw bedrijfsomgeving en het beeld van het typeingangssignaal past.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Bright</b> 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.</li><li>• <b>Living Room</b> Met volle kleuren, fijn afgestelde scherpte en een hogere helderheid is dit perfect voor het streamen van tv-programma's in ruimtes met weinig omgevingslicht, zoals een woonkamer.</li><li>• <b>Sports</b> 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.</li><li>• <b>FILMMAKER MODE</b> Deze modus is het beste voor het bekijken van films met accurate kleuren en diep contrast bij een laag helderheidsniveau in een ruimte met weinig omgevingslicht, zoals in een commerciële bioscoop.</li><li>• <b>3D</b> Geoptimaliseerd om 3D-effecten zichtbaar te maken van 3D-beeldmateriaal.</li></ul>  <p>Deze modus is uitsluitend beschikbaar als de 3D-functie is ingeschakeld.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>FILMMAKER MODE HDR</b> Biedt High Dynamic Range-effecten met hoog contrast van helderheid en kleuren voor HDR Blu-ray-films en HDR-games. Deze modus is het beste voor het bekijken van films met HDR10-content.</li><li>• <b>HLG</b> Biedt High Dynamic Range-effecten met hoger contrast van helderheid en kleur. <b>Beeldmodus</b> wordt automatisch overgeschakeld naar <b>HLG</b> als metagegevens of EOTF-info wordt gedetecteerd van HLG-streamingcontent.</li><li>• <b>User</b> Roept de instellingen terug die op basis van de huidig beschikbare beeldmodi zijn aangepast. Raadpleeg <a href="#">Gebruikersmodusbeheer op pagina 29</a>.</li></ul>
<b>Snelle modus</b>	<p>Minimaliseert de reactietijd tussen de ingangsbron en het weergegeven beeld. Voor een optimale latentie worden, wanneer <b>Snelle modus</b> wordt geactiveerd, de standaardinstellingen van <b>3D-Keystone/Beeldverhouding</b> hersteld en wordt <b>Auto verticale keystone</b> automatisch uitgeschakeld.</p> <p>*<b>Snelle modus</b> kan alleen worden ingeschakeld voor de onderstaande ingangstiming die door de meeste populaire games wordt gebruikt:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 1080p 60 Hz/120 Hz/240 Hz</li><li>- 4K 60Hz</li></ul>

---

Er is één door de gebruiker te definiëren modus als de momenteel beschikbare beeldkwaliteitstanden niet aan uw wensen voldoen. U kunt een van de beeldmodi als beginpunt gebruiken (behalve **User**) en de instellingen aanpassen.

• **Inst. laden vanaf**

1. Ga naar **Beeld > Beeldmodus**.
2. Druk op ◀/▶ om **User** te selecteren.
3. Druk op ▼ om **Gebruikersmodusbeheer** te selecteren en druk op **OK**. De pagina **Gebruikersmodusbeheer** wordt geopend.
4. Kies **Inst. laden vanaf** en druk op **OK**.
5. Druk op ▼/▲ om een beeldmodus te kiezen die uw wensen het dichtst benadert.
6. Druk op **OK** en **BACK** om terug te keren naar het menu **Beeld**.
7. Druk op ▼ om de items in het submenu die u wilt veranderen te selecteren en pas de waardes aan door op ◀/▶ te drukken. De afstellingen definiëren de geselecteerde gebruikersmodus.

• **Gebr.mod.naam wz**

Kies dit om de namen van de aangepaste beeldmodi te wijzigen (**User**). De nieuwe naam kan maximaal 9 tekens bevatten, waaronder letters (A-Z, a-z), cijfers (0-9) en spaties (\_).

1. Ga naar **Beeld > Beeldmodus**.
2. Druk op ◀/▶ om **User** te selecteren.
3. Druk op ▼ om **Gebruikersmodusbeheer** te selecteren en druk op **OK**. De pagina **Gebruikersmodusbeheer** wordt geopend.
4. Druk op ▼ om **Gebr.mod.naam wz** te selecteren en druk op **OK**. De pagina **Gebr.mod.naam wz** wordt geopend.
5. Selecteer de gewenste tekens met ▲/▶/▼/◀ en **OK**.
6. Als u klaar bent, drukt u op **BACK** om de wijzigingen op te slaan en af te sluiten.

---

**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.

---

**Scherpte**

Hoe hoger de waarde, des te scherper het beeld wordt.

---

**Brilliant Color**

Deze functie maakt gebruik van een nieuw kleurverwerkingsalgoritme en systeemniveauverbeteringen voor een hogere helderheid, terwijl de kleuren getrouwer en pakkender in beeld komen. 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.

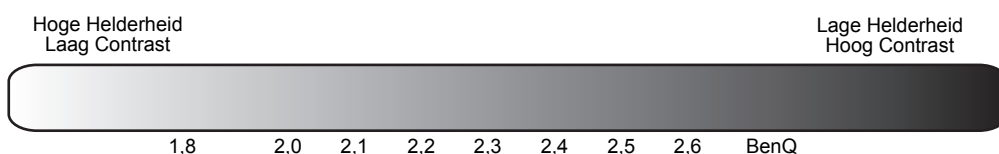
---

---

### • Gammaselectie

Gamma verwijst naar de verhouding tussen de helderheid van ingangssignaal en beeld.

- **1,8/2,0/2,1/BenQ**: kies deze waarden naar wens.
- **2,2/2,3**: verhoogt de gemiddelde helderheid van het beeld. Met name geschikt voor verlichte omgevingen, vergaderkamers of huiskamers.
- **2,4/2,5**: met name geschikt voor films in een donkere omgeving.
- **2,6**: beste voor het weergeven van films met veel donkere scènes.



### Geavanceerde kleurinstellingen

#### • Kleurtemperatuur afstemmen

Er zijn diverse preset-instellingen voor kleurtemperatuur beschikbaar. De beschikbare instellingen kunnen verschillen volgens het geselecteerde signaaltype.

- **Normaal**: de witte kleur behoudt de normale schakering.
- **Koel**: maakt het beeld blauwachtig wit.
- **standaard**: met de oorspronkelijke kleurtemperatuur van de lichtbron en hogere helderheid. Deze instelling is geschikt voor omgevingen waar een uiterst hoge helderheid is vereist, bijv. in een goed verlichte kamer.
- **Warm**: maakt het beeld roodachtig wit.

U kunt ook een voorkeurskleurtemperatuur instellen door de volgende opties af te stellen.

- **R-versterking/G-versterking/B-versterking**: past de contrastniveaus van Rood, Groen en Blauw aan.
  - **R-verschuiving/G-verschuiving/B-verschuiving**: past de helderheidsniveaus van Rood, Groen en Blauw aan.
-



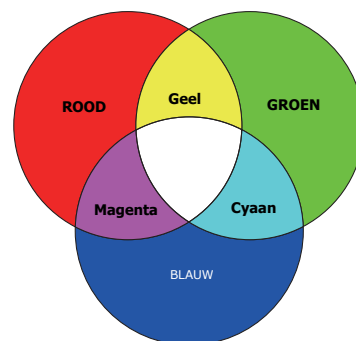
---

## • Kleurbeheer

Kleurbeheer heeft zes reeksen (RGBCMY) kleuren die kunnen worden aangepast. Als u elke kleur selecteert, dan kunt u zijn bereik en verzadiging onafhankelijk naar uw voorkeur afstellen.

Voer aanpassingen uit door op de pijlen ▲/▼ te drukken om een onafhankelijke kleur te markeren uit Rood (R), Groen (G), Blauw (B), Cyaan (C), Magenta (M) en Geel (Y). Druk vervolgens op **OK**. U kunt de volgende menu-items selecteren.

- **Schakering:** een verhoging van het bereik omvat de kleuren die de twee naastliggende kleuren bevatten. Raadpleeg de afbeelding over hoe de kleuren met elkaar gerelateerd zijn. Als u bijvoorbeeld Rood kiest en het bereik instelt op 0, wordt alleen puur rood in het geprojecteerde beeld geselecteerd. Door zijn bereik te vergroten, zal hij rood dichterbij geel en rood dichterbij magenta omvatten.



- **Verzadiging:** past de waarden naar wens aan. 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.
- **Versterking:** past de waarden naar wens aan. Het contrastniveau van de primaire kleur die u selecteert, zal worden beïnvloed. Elke afstelling zal onmiddellijk in het beeld worden gereflecteerd.

Als u **W** hebt geselecteerd, kunt u de contrastniveaus van Rood, Groen en Blauw aanpassen door **R-versterking**, **G-versterking** en **B-versterking** te selecteren.

Als u de standaardwaarden van alle instellingen wilt herstellen, selecteert u **Resetten** en drukt u op **OK**.



**Verzadiging** is de hoeveelheid 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.

## • Lichtbronmodus

selecteert een geschikt lichtbronvermogen uit de beschikbare modi. Raadpleeg [De levensduur van de lichtbron optimaliseren op pagina 47](#).

## • HDR-helderheid

De projector kan het helderheidsniveau van het beeld automatisch aanpassen op basis van hetingangssignaal. U kunt het helderheidsniveau ook handmatig instellen om een de beeldkwaliteit te verbeteren. Bij een hogere waarde wordt het beeld helderder. Bij een lagere waarde wordt het beeld donkerder.

---

Alle aanpassingen die zijn aangebracht voor de geselecteerde **Beeldmodus** (geldt ook voor de vooraf ingestelde modus, **User**) worden hersteld naar de standaard fabriekswaardes.

**Actuele  
beeldmod.  
resetten**

1. Druk op **OK**. Er wordt een bevestiging weergegeven.
2. Druk op ◀/▶ om **Resetten** te selecteren en druk op **OK**. De fabrieksinstellingen voor de beeldmodus worden hersteld.



De volgende instellingen zullen blijven: **Beeldmodus**.

---

## 2. Hoofdmenu: **Audio**

### Structuur

Menu	Opties
<b>Geluidmod.</b>	<b>Bioscoop/Muziek/Game/Sport/Gebr</b>
<b>Gebruiker- geluids-EQ</b>	100 Hz/300 Hz/1 kHz/ 3 kHz/10 kHz -10 – +10
<b>Dempen</b>	<b>Uit/Aan</b>
<b>Volume</b>	<b>0 – 20</b>
<b>Beltoon in/uitschakelen</b>	<b>Uit/Aan</b>
<b>Audio resetten</b>	<b>Resetten/Annuleren</b>

### Functiebeschrijvingen

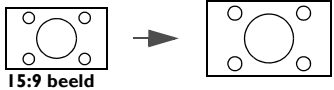

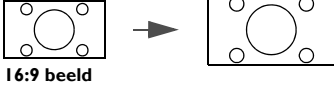
Menu	Beschrijvingen
<b>Geluidmod.</b>	<p>Deze functie maakt gebruik van de treVolo en Bongiovi DPS (Digital Power Station) Technology. Dit maakt gebruik van gepatenteerde algoritmes met 120 ijkpunten voor het in realtime optimaliseren van audiosignalen. Hierbij wordt diepte, helderheid, definitie en aanwezigheid toegevoegd en het stereobeeld verbeterd voor een nog meeslependere geluidsbeleving. De volgende vooraf ingestelde geluiden zijn geschikt: <b>Bioscoop</b>, <b>Muziek</b>, <b>Game</b>, <b>Sport</b> en <b>Gebr</b>.</p> <p>Met de modus <b>Gebr</b> kunt u de geluidsinstellingen aanpassen. Als u de modus <b>Gebr</b> selecteert, kunt u zelf aanpassingen aanbrengen met de functie <b>Gebruiker- geluids-EQ</b>.</p> <p>Als de functie <b>Dempen</b> is geactiveerd, resulteert het aanpassen van de <b>Geluidmod.</b> in het uitschakelen van de functie <b>Dempen</b>.</p>
<b>Gebruiker- geluids-EQ</b>	<p>Selecteer het gewenste frequentiebereik (100 Hz, 300 Hz, 1k Hz, 3k Hz en 10k Hz) om de betreffende niveaus naar wens aan te passen. De hier gemaakte instellingen bepalen de <b>Gebr</b>-modus.</p>
<b>Dempen</b>	<p>Selecteer <b>Aan</b> om de interne luidspreker van de projector uit te schakelen of om het volume van de audio-uitgang te dempen.</p> <p>Kies <b>Uit</b> om het geluid te herstellen.</p>
<b>Volume</b>	<p>Past het volumeniveau van de interne luidspreker van de projector aan of van het volume dat wordt uitgevoerd via de audio-uitgang.</p> <p>Als de functie <b>Dempen</b> is geactiveerd, resulteert het aanpassen van de <b>Volume</b> in het uitschakelen van de functie <b>Dempen</b>.</p>
<b>Beltoon in/uitschakelen</b>	<p>Stel de geluidstoon van de projector in op <b>Aan</b> of <b>Uit</b>.</p> <p>De <b>Beltoon in/uitschakelen</b> kan uitsluitend hier worden aangepast. Het dempen van het geluid of aanpassen van het geluidsniveau heeft geen invloed op de <b>Beltoon in/uitschakelen</b>.</p>
<b>Audio resetten</b>	<p>Brengt alle afstellingen die u hebt gemaakt voor het menu <b>Audio</b> terug naar de vooraf ingestelde fabriekswaarden.</p>

### 3. Hoofdmenu: **Weergave**

#### Structuur

Menu		Opties
<b>Beeldverhouding</b>		<b>Auto/4:3/16:9</b>
<b>Ingang automatisch zoeken</b>		<b>Uit/Aan</b>
<b>Wijzig bronn.</b>		<b>HDMI-1/HDMI-2</b>
<b>3D</b>	<b>3D-modus</b>	<b>Auto/Frame opeenvolgend/ Uit</b>
	<b>3D-sync omkeren</b>	<b>Uitschakelen/Omkeren</b>
<b>Hdmi-instellingen</b>	<b>Hdmi-formaat</b>	<b>Auto/Beperkt/Volledig</b>
	<b>Hdmi-equalizer</b>	<b>HDMI-1/HDMI-2</b> <b>Auto/1/2/3/4/5</b>
	<b>HDMI EDID</b>	<b>HDMI-1/HDMI-2/ HDMI-3</b> <b>Verbeterd/Standaard</b>
	<b>Elektronicabeheer</b>	<b>Uit/Aan</b>
	<b>Audio Return + (HDMI-2)</b>	<b>Uit/LPCM/RAW</b>
	<b>Inschakelkoppeling</b>	<b>Uit/Vanaf apparaat</b>
	<b>Uitschakelkoppeling</b>	<b>Uit/Vanaf projector</b>
<b>Weergave resetten</b>		<b>Resetten/Annuleren</b>

#### Functiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
<b>Beeldverhouding</b>	<p>Afhankelijk van uw ingangssignaalbron zijn er diverse opties om de hoogte-/breedteverhouding van het beeld in te stellen.</p> <p>Deze beeldaanpassing kan de latentie tijdens games beïnvloeden. We raden aan om <b>Beeldverhouding</b> in te stellen op <b>Auto</b> om te genieten van games met lage latentie. Als u een andere optie selecteert, wordt <b>Snelle modus</b> uitgeschakeld.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto</b>: De verhouding van het beeld wordt aangepast aan de eigen resolutie van de projector in de horizontale of verticale breedte.</li> <li>• <b>4:3</b>: Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 4:3.</li> <li>• <b>16:9</b>: Past het beeld zodanig aan dat het in het midden van het scherm wordt weergegeven in een beeldverhouding van 16:9.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>15:9 beeld</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>4:3 beeld</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>16:9 beeld</p> </div> </div>
<b>Ingang automatisch zoeken</b>	Hiermee kan de projector automatisch naar een signaal zoeken.

---

## Wijzig bronn.

Past de naam van het actuele ingangssignaal aan.

Op de pagina **Wijzig bronn.:**

1. Druk op **OK** om het schermtoetsenbord te openen.
  2. Druk op ▲/▼/◀/▶ om elk gewenst teken of letter te selecteren en druk op **OK** om elke invoer te bevestigen.
  3. Herhaal bovenstaande stappen en als u klaar bent, drukt u op ⏪ en ▼ om **Doorvoeren** te selecteren.
  4. Druk op **OK** en de bronnaam verandert.
- 

## 3D

Deze projector ondersteunt het afspelen van driedimensionale (3D) content overgedragen vanaf 3D-compatibele pc-apparaten. Nadat de 3D-compatibele pc-apparaten op de projector zijn aangesloten, draagt u de BenQ 3D-bril en zorgt u dat deze is ingeschakeld om 3D-beelden te bekijken.

Houd rekening met het volgende als u 3D-beelden bekijkt:

- Het beeld kan vervormd lijken. Dit is geen storing van het product.
- Neem voldoende pauzes als u 3D-beelden bekijkt.
- Stop met het kijken van 3D-beelden als u zich moe of onprettig voelt.
- Houd een afstand tot het scherm in acht van ongeveer driemaal de effectieve hoogte van het scherm.
- Kinderen en personen met een overgevoeligheid voor licht, met hartproblemen of met een ander medisch probleem dienen voorzichtig te zijn met het bekijken van 3D-beelden.
- Het beeld kan rood, groen of blauw lijken als u geen 3D-bril draagt. Als u 3D-inhoud bekijkt met een 3D-bril, zult u echter geen kleurverschil merken.
- De 4K-bron wordt niet weergegeven.

### • 3D-modus

De standaardinstelling is **Auto** en de projector kiest automatisch een geschikt 3D-formaat wanneer 3D-beelden worden gedetecteerd. Als de projector het 3D-formaat niet kan herkennen, kunt u **Frame opeenvolgend** kiezen.

Wanneer **3D-modus** is ingeschakeld:

- De helderheid van het geprojecteerde beeld wordt verminderd.
- De **Beeldmodus** kan niet worden aangepast.
- De **3D-Keystone** kan alleen binnen de beperkte mate worden afgesteld.

### • 3D-sync omkeren

Als het 3D-beeld is vervormd, kunt u deze functie inschakelen om de beelden voor linkeroog en rechteroog om te wisselen zodat u comfortabel van 3D-beelden kunt genieten.

---

## Hdmi-instellingen

---

### • Hdmi-formaat

Selecteert een geschikt RGB-kleurbereik om de kleurgetrouwheid te corrigeren.

- **Auto:** selecteert automatisch een geschikt kleurbereik voor het inkomende HDMI-signaal.
- **Beperkt:** maakt gebruik van het beperkte bereik RGB 16-235.
- **Volledig:** maakt gebruik van het volledige bereik RGB 0-255.

### • Hdmi-equalizer

Stelt een geschikte waarde in om de hdmi-beeldkwaliteit te behouden bij dataoverdracht over een lange afstand.

### • HDMI EDID

Schakelt tussen **Verbeterd** voor HDMI 2.0 EDID en **Standaard** voor HDMI 1.4 EDID. **Standaard** ondersteunt maximaal 1080p 60 Hz en kan weergaveproblemen met bepaalde oudere spelers oplossen.

### • Elektronikabeheer

Als u deze functie inschakelt en een apparaat, dat compatibel is met HDMI CEC, via een HDMI-kabel aansluit op de projector, wordt de projector automatisch ingeschakeld zodra u het HDMI CEC-apparaat inschakelt, en wordt het HDMI CEC-apparaat automatisch uitgeschakeld als u de projector uitschakelt.

### • Audio Return + (HDMI-2)

Als u een met eARC compatibele luidspreker via HDMI-kabel aansluit op de projector, kan het geluid worden teruggestuurd naar deze luidsprekers via de HDMI 2-poort van de projector.

**HDMI-1**-audio kan via de eARC-functie (**HDMI-2**) worden uitgevoerd naar externe luidsprekers.

### • Inschakelkoppeling/Uitschakelkoppeling

Als u een met HDMI CEC compatibel apparaat met een HDMI-kabel op de projector aansluit, kunt u het in/uitschakelgedrag tussen het apparaat en de projector instellen.

<b>Inschakelkoppeling &gt; Vanaf apparaat</b>	Als het aangesloten apparaat wordt ingeschakeld, wordt de projector ook geactiveerd.
<b>Uitschakelkoppeling&gt; Vanaf projector</b>	Als de projector wordt uitgeschakeld, wordt het aangesloten apparaat ook uitgeschakeld.

---

## Weergave resetten

Herstelt de standaard fabriekswaarden van alle instellingen in het menu **Weergave**.

---

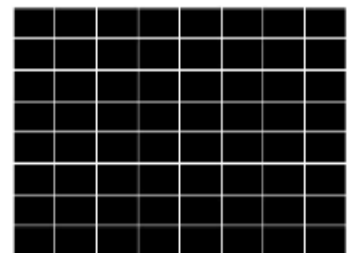
## 4. Hoofdmenu: **Installatie**

### Structuur

Menu	Opties
Projectorpositie	Tafel voor/Plafond voor/Achterkant/Plafond achter
	H: -30 – +30
3D-Keystone	V: -30 – +30
	R: -30 – +30
Auto verticale keystone	Uit/Aan
Testpatroon	Aan/Uit
Hoogtemodus	Aan/Uit
Baudrate	9600/14400/19200/38400/57600/115200

### Functiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
<b>Projectorpositie</b>	U kunt de projector tegen het plafond of achter een scherm installeren of met een of meerdere spiegels. Zie <a href="#">Een plek kiezen op pagina 12</a> voor details. Zie <a href="#">Keystone corrigeren op pagina 16</a> voor details.
<b>3D-Keystone</b>	Deze beeldaanpassing kan de latentie tijdens games beïnvloeden. We raden aan om de waarden van <b>3D-Keystone</b> in te stellen op 0 om te genieten van games met lage latentie. Als u <b>3D-Keystone</b> instelt op een andere waarde, wordt <b>Snelle modus</b> uitgeschakeld.
<b>Auto verticale keystone</b>	Corrigeert automatisch de keystonevervorming aan de linker/rechterzijde van het geprojecteerde beeld. Deze beeldaanpassing kan de latentie tijdens games beïnvloeden. We raden aan om <b>Auto verticale keystone</b> uit te schakelen om te genieten van games met lage latentie. Als u <b>Auto verticale keystone</b> inschakelt, wordt <b>Snelle modus</b> uitgeschakeld.
<b>Testpatroon</b>	Stelt de beeldgrootte en focus af en controleert of het geprojecteerde beeld niet is misvormd.



---

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.

## Hoogtemodus

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. In deze gevallen moet u naar de modus Grootte hoogte schakelen om deze symptomen op te lossen. 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.

---

## Baudrate

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 gekwalificeerd servicepersoneel.

---



## 5. Hoofdmenu: **Systeem**

### Structuur

Menu		Opties	
<b>Taal</b>		English / Français / Deutsch / Italiano / Español / Русский / 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / বাংলা / Polski / Magyar / Hrvatski / Română / Norsk / Dansk / Български / Suomi / Indonesian / Ελληνικά / العربية / हिन्दी	
<b>Achtergrondinstellingen</b>	<b>Beginscherm</b>	<b>BenQ/Zwart/Blauw</b>	
<b>Menu-instellingen</b>	<b>Menutype</b>	<b>Basis/Geavanceerd</b>	
	<b>Weergaveduur menu</b>	<b>5 sec/10 sec/20 sec/30 sec/Altijd</b>	
	<b>Menupositie</b>	<b>Midden/Linksboven/Rechtsboven/ Rechtsonder/Linksonder</b>	
	<b>ISF</b>	<b>(wachtwoord invoeren)</b>	
<b>Lichtbroninformatie</b>	<b>Gebruikstijd van lichtbron</b>		
	<b>Normale modus</b>		
	<b>ECO-modus</b>		
	<b>Slimme Ecomodus</b>		
	<b>LampSave</b>		
	<b>Equivalent aantal lichturen</b>		
	<b>Zie handleiding voor complete formule</b>		
	<b>Lichttimer resetten</b>	<b>Resetten/Annuleren</b>	
	<b>Herinnering</b>	<b>Uit/Aan</b>	
	<b>Led-indicator</b>	<b>Uit/Aan</b>	
<b>Gebruiksinstellingen</b>	<b>Instellingen voor in/uitschakelen</b>	<b>Direct inschakelen</b>	<b>Uit/Aan</b>
		<b>Automatisch uitschakelen</b>	<b>Uitschakelen/3 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min</b>
	<b>BenQ HDMI-media-streaming (QS01)</b>	<b>Uit/Aan</b>	<b>Ja/Annuleren</b>
<b>Beveiligingsinstellingen</b>	<b>Schermttoetsblokkering</b>	<b>Uit/Aan</b>	<b>Ja/Nee</b>
	<b>Wachtwoord wijzigen</b>		
	<b>Inschakelblokkering</b>		
<b>Fabriekswaarden</b>		<b>Resetten/Annuleren</b>	
<b>Systeem resetten</b>		<b>Resetten/Annuleren</b>	

## Funcatiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
<b>Taal</b>	Stelt de taal in voor de On-Screen Display (OSD)-menu's.
<b>Achtergrondinstellingen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Beginscherm</b> Hiermee selecteert u het logoscherm dat wordt weergegeven bij het opstarten van de projector.</li><li>• <b>Menutype</b> Stelt het OSD-menutype in volgens uw behoefte.</li><li>• <b>Weergaveduur menu</b> Stelt de tijdsduur in dat de OSD actief blijft na de laatste druk op een toets.</li><li>• <b>Menupositie</b> hiermee stelt u de positie van het OSD-menu in.</li><li>• <b>ISF</b></li></ul>
<b>Menu-instellingen</b>	<p>Het menu ISF Calibration is beveiligd met een wachtwoord en is alleen toegankelijk voor geautoriseerde ISF-ijkers. De ISF (Imaging Science Foundation) heeft met zorg gemaakte, door de industrie erkende standaarden ontworpen voor optimale videoprestaties en heeft een trainingsprogramma opgezet voor technici en installateurs om deze standaarden te gebruiken, zodat BenQ apparaten voor videoweergave de optimale beeldkwaliteit behalen. Vandaar dat wordt aanbevolen de instelling en ijking door een door ISF gecertificeerde installateur te laten uitvoeren.</p> <p>Voor meer informatie gaat u naar <a href="http://www.imagingscience.com">www.imagingscience.com</a> of u neemt contact op met de verkoper of winkel waar u de projector hebt gekocht.</p>
<b>Lichtbroninformatie</b>	<p>Op deze menupagina staat de volgende informatie:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Gebruikstijd van lichtbron</b></li><li>• Het aantal gebruikte lichturen tijdens <b>Normale modus, ECO-modus, Slimme Ecomodus, LampSave.</b></li><li>• En het <b>Equivalent aantal lichturen.</b></li></ul> <p>Zie <a href="#">Het aantal lichturen opzoeken op pagina 46</a> voor details over het berekenen van het aantal uur.</p> <p>Wanneer een nieuwe lamp is geïnstalleerd en u de timer moet resetten, selecteert u <b>Lichttimer resetten</b> en kiest u <b>Resetten</b>.</p>

---

## Gebruiksinstellingen

- **Herinnering**

Stelt de herinneringsberichten aan of uit.

- **Led-indicator**

U kunt de led-waarschuwingslampjes uitschakelen. Dit voorkomt lichtstoring als u beelden bekijkt in een donkere ruimte.

- **Instellingen voor in/uitschakelen**

- **Direct inschakelen:** hiermee kan de projector automatisch inschakelen zodra er stroom staat op de stroomkabel.
- **Automatisch uitschakelen:** hiermee wordt de projector automatisch uitgeschakeld als er gedurende een ingestelde periode geen ingangssignaal wordt gedetecteerd, zodat de lichtbron niet onnodig energie verbruikt.

- **BenQ HDMI-mediastreaming (QS01)**


Schakelt functies van de Android TV-dongle (QS01) in of uit, zoals:

- de herinnering voor het aansluiten van de ATV-dongle;
- de naamswijziging van **HDMI-3 (ATV)** in het menu **Weergave > Wijzig bron**;
- het handshaking-mechanisme tussen de Android TV-dongle en de projector na inschakelen.

---

## Beveiligingsinstellingen

- **Schermttoetsblokkering**

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

U kunt de toetsblokkering opheffen door ► (de rechertoets) op de projector of afstandsbediening gedurende 3 seconden ingedrukt te houden.



Als u de projector uitschakelt zonder de paneeltoetsblokkering op te heffen, zijn de paneeltoetsen van de projector nog steeds geblokkeerd als de projector weer wordt ingeschakeld.

- **Wachtwoord wijzigen/Inschakelblokkering**

Zie [De wachtwoordbeveiliging gebruiken op pagina 25](#).

---

## Fabriekswaarden



De volgende instellingen zullen blijven: **Projectorpositie, 3D-Keystone, Auto verticale keystone, Hoogtemodus, Baudrate, Lichtbroninformatie, Beveiligingsinstellingen**.

---

## Systeem resetten



De volgende instellingen zullen blijven: **Lichtbroninformatie, Beveiligingsinstellingen**.


---

## 6. Hoofdmenu: Informatie

### Structuur

Menu	Opties
<b>Gedetecteerde resolutie</b>	
<b>Bron</b>	
<b>Beeldmodus</b>	
<b>Lichtbronmodus</b>	
<b>3D-formaat</b>	
<b>Kleursysteem</b>	
<b>Dynamisch bereik</b>	
<b>Gebruikstijd van lichtbron</b>	
<b>Firmware-versie</b>	
<b>Servicecode</b>	

### Functiebeschrijvingen

Menu	Beschrijvingen
<b>Gedetecteerde resolutie</b>	Toont de oorspronkelijke resolutie van hetingangssignaal.
<b>Bron</b>	Toont de huidige signaalbron.
<b>Beeldmodus</b>	Toont de geselecteerde modus in het menu <b>Beeld</b> .
<b>Lichtbronmodus</b>	Geeft de gebruikte lichtbronmodus aan.
<b>3D-formaat</b>	Geeft de huidige 3D-modus aan.  <b>3D-formaat</b> is uitsluitend beschikbaar als 3D is ingeschakeld.
<b>Kleursysteem</b>	Geeft de indeling van het ingangssysteem aan.
<b>Dynamisch bereik</b>	Geeft het dynamische bereik van het beeld aan, zoals SDR, HDR10, HLG, enzovoort.
<b>Gebruikstijd van lichtbron</b>	Geeft het aantal uur weer dat het licht is gebruikt.
<b>Firmware-versie</b>	Toont de firmware-versie van uw projector.
<b>Servicecode</b>	Toont het serienummer van de 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 27](#) 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 51](#) 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.

# Informatie over de lichtbron

## Het aantal ichturen opzoeken

De gebruiksduur van de lichtbron (in uren) wordt automatisch berekend door de ingebouwde timer als de projector wordt gebruikt. De equivalente gebruiksduur van het licht wordt als volgt berekend:

1. Gebruikstijd licht =  $(x+y+z+a)$  uur, met:  
Gebruikstijd in modus **Normaal** = x uur  
Gebruikstijd in modus **ECO** = y uur  
Gebruikstijd in modus **Slim Eco** = z uur  
Gebruikstijd in modus **LampSave** = a uur

2. Equivalent aantal ichturen =  $\alpha$  uur

$$\alpha = \frac{A'}{X} \times x + \frac{A'}{Y} \times y + \frac{A'}{Z} \times z + \frac{A'}{A} \times a \quad , \text{ als}$$

X= levensduur van lichtbron volgens specificatie in modus **Normaal**

Y= levensduur van lichtbron volgens specificatie in modus **ECO**

Z= levensduur van lichtbron volgens specificatie in modus **Slim Eco**

A= levensduur van lichtbron volgens specificatie in modus **LampSave**

A' is de langste levensduur van de lichtbron volgens specificatie uit X, Y, Z, A



Voor de gebruikstijd van elke lichtmodus weergegeven in OSD-menu:

- Gebruikstijd wordt opgeteld en afgerond op een heel getal in **uren**.
- Als de gebruikstijd minder dan 1 uur bedraagt, wordt 0 uur weergegeven.



Als u **Equivalent aantal ichturen** handmatig berekent, heeft dit waarschijnlijk een afwijking vergeleken met de waarde in het OSD-menu, omdat het projectorsysteem de gebruikstijd voor elke lichtmodus in "Minuten" berekent en dit vervolgens afrondt naar een heel aantal uren.

Informatie over het aantal lichtuur verkrijgen:

Ga naar het menu **Geavanceerd - Systeem > Lichtbroninformatie** en druk op **OK**. De pagina **Lichtbroninformatie** verschijnt.

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

## De levensduur van de lichtbron optimaliseren

- Instellen van de **Lichtbronmodus**

Ga naar het menu **Geavanceerd - Beeld > Geavanceerde kleurinstellingen > Lichtbronmodus**, druk op **OK**. De pagina **Lichtbronmodus** wordt weergegeven.

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

Lichtmodus	Beschrijving
<b>Normaal</b>	Voor een lichtbron op volle helderheid
<b>ECO</b>	Bepert de helderheid om de levensduur van de lichtbron te verlengen en het geruis van de ventilator te verminderen
<b>Slim Eco</b>	Past het vermogen van de lichtbron automatisch aan op de helderheid van de content terwijl de beeldkwaliteit wordt geoptimaliseerd
<b>LampSave</b>	Past het vermogen van de lichtbron automatisch aan op de helderheid van de content terwijl de levensduur van de lamp wordt verlengd

- Instellen van **Automatisch uitschakelen**

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

Als u **Automatisch uitschakelen** wilt instellen, gaat u naar het menu **Geavanceerd - Systeem > Gebruiksinstellingen > Instellingen voor in/uitschakelen > Automatisch uitschakelen** en drukt u op ◀/▶ om een tijdsperiode in te stellen.

## De timing van de lampvervangning

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 oud licht kan storing in de projector veroorzaken. In sommige gevallen kan de lamp ontploffen.



- De schijnbare helderheid van het geprojecteerde beeld zal verschillen. Dit hangt af van de condities van de omgevingsverlichting, de instellingen voor contrast/helderheid van hetingangssignaal 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 (waarschuwinglampje 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. Raadpleeg [Indicatoren op pagina 49](#).

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

	Installeer een nieuwe lamp voor optimale prestaties. Druk op <b>OK</b> om het bericht te verwijderen.
---	---




















































	<p>Het wordt ten eerste 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 <b>OK</b> om het bericht te verwijderen.</p>
	<p>De lamp <b>MOET</b> worden vervangen opdat de projector normaal zal werken. Druk op <b>OK</b> om het bericht te verwijderen.</p>











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



## Indicatoren

Indicator			Status en beschrijving
POWER ◦	TEMP ◦	LIGHT ◦	
<b>Stroomgebeurtenissen</b>			
			Standby-modus
			Opstarten
			Normale werking
			Normale afkoeling bij uitschakeling
			Download
			Startstoring KW
			Levensduur van lichtbron is verstreken
			Behuizing open
<b>Inbranden</b>			
			Inbranden AAN
			Inbranden UIT
<b>Lichtbrongebeurtenissen</b>			
			Lichtbronstoring bij normaal gebruik
			Lichtbron brandt niet
<b>Thermische gebeurtenissen</b>			
			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)
			Thermische IC #1 I2C verbindingstoring


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

# Probleemoplossen

## ? U kunt de projector 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 correcte ingangssignaal met de  <b>BRON-</b> toets.

## ? Wazig beeld

Oorzaak	Oplossing
De projectielens is niet juist scherp gesteld.	Stel de focus van de lens af met de focusing.
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 afstandsbediening werkt niet.

Oorzaak	Oplossing
De batterijen zijn leeg.	Vervang beide batterijen door nieuwe.
Er is een obstakel tussen de afstandsbediening 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.	Raadpleeg <a href="#">De procedure voor het herstellen van het wachtwoord starten op pagina 25.</a>

# Specificaties

## Projectorspecificaties



Alle specificaties kunnen, zonder voorafgaande melding, worden gewijzigd.

### Optisch

Resolutie

3840 x 2160

Weergavesysteem

1-CHIP DMD

Objectief

F = 1,94 ~ 2,1, f = 11,9 ~ 15,5 mm

Lichtbron

Lamp van 240 W

### Elektriciteit

Voeding

AC 100-240 V, 3,8 A, 50-60 Hz (automatisch)

Stroomverbruik

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

### Mechanisch

Gewicht

3,1 Kg (6,8 lbs)

### Uitgangsaansluitingen

Luidspreker

5 Watt x 1

Audiosignaaluitgang

PC-audio-aansluiting x 1

### Bediening

Usb

Type-A stroomvoorziening 5 V / 1,5 A x 1

RS-232 seriële besturing

9 pins x 1

IR-ontvanger x 2

### Ingangsaansluitingen

Video-ingangssignaal

Digitaal - HDMI 2.0 x 2

Digitaal - QS01 HDMI Media Streaming-poort

(ATV-dongle) x 1

### Omgevingsvereisten

Bedrijfstemperatuur

0°C–40°C op zeeniveau

Relatieve vochtigheid van omgeving

10%–90% (zonder condens)

Bedrijfshoogte

0–1499 m bij 0°C–35°C

1500–3000 m bij 0°C–30°C (met

Hoogtemodus aan)

Opslagtemperatuur

-20°C–60°C op zeeniveau

Opslagvochtigheid

10%–90% RLV (zonder condens)

Opslaghoogte

30°C@ 0~12.200 m boven zeeniveau

### Transport

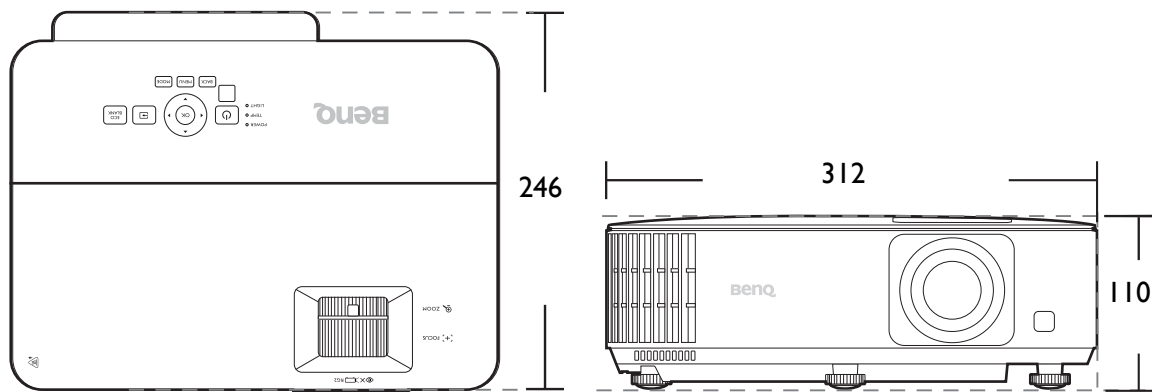
Originele verpakking of gelijksoortig wordt aanbevolen

### Reparatie

Ga naar onderstaande website en kies uw land voor de contactgegevens. <http://www.benq.com/welcome>

# Afmetingen

312 mm (B) x 246 mm (D) x 110 mm (H)



Eenheid: mm

# Timingdiagram

## Ondersteunde timing voor (HDCP)-ingang

### • PC-timings

Resolutie	Modus	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Ondersteunde 3D-indeling
					Frame opeenvolgend
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	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
	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
	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	115,500	V
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000	
1024 x 576	Timing BenQ-notebook	60,00	35,820	46,996	
1024 x 600	Timing BenQ-notebook	64,995	41,467	51,419	
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	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	
	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@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
1920 x 1200@60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154	V
1920 x 1080@120 Hz	1920 x 1080_120	120,000	135,000	297	V
1920 x 1080@240 Hz	1920 x 1080_240	239,76	291,309	582,617	
1920 x 1200@120 Hz	1920 x 1200_120 (Reduce Blanking)	119,909	152,404	317,00	V
3840 x 2160	3840 x 2160_30 Voor 4K2K-model	30	67,5	297	
3840 x 2160	3840 x 2160_60 Voor 4K2K-model	60	135	594	



Bovenstaande timingen worden eventueel niet ondersteund vanwege beperkingen van EDID-bestanden of beperkingen van de VGA-videokaart. Het is mogelijk dat sommige timings niet kunnen worden gekozen.

• Videotimings

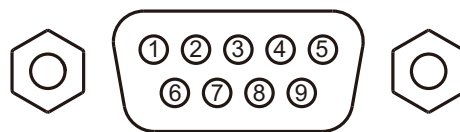
Timing	Resolutie	Verticale frequentie (Hz)	Horizontale frequentie (kHz)	Pixelfrequentie (MHz)	Ondersteunde 3D-indeling
					Frame opeenvolgend
480i	720 (1440) x 480	59,94	15,73	27	
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	V
576i	720 (1440) x 576	50	15,63	27	
576p	720 x 576	50	31,25	27	
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25	
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	V
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25	
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25	
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25	
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25	
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25	
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5	
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5	V
1080/120P	1920 x 1080	120	135	297	V
1080/240P	1920 x 1080	240	135	594	
2160/24P	3840 x 2160	24	54	297	
2160/25P	3840 x 2160	25	56,25	297	
2160/30P	3840 x 2160	30	67,5	297	
2160/50P	3840 x 2160	50	112,5	594	
2160/60P	3840 x 2160	60	135	594	
2160/24P	4096 x 2160	24	54	297	
2160/25P	4096 x 2160	25	56,25	297	
2160/30P	4096 x 2160	30	67,5	297	
2160/50P	4096 x 2160	50	112,5	594	
2160/60P	4096 x 2160	60	135	594	

# 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



Funcie	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>
	Schrijven	HDMI 3	<CR>*sour=hdmi3#<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>
Beeldmodus	Lezen	Volumestatus	<CR>*vol=?#<CR>
	Schrijven	Helder	<CR>*appmod=bright#<CR>
	Schrijven	Woonkamer	<CR>*appmod=livingroom#<CR>
	Schrijven	Film maker	<CR>*appmod=filmmaker#<CR>
	Schrijven	Gebruiker 1	<CR>*appmod=user1#<CR>
	Schrijven	ISF Day	<CR>*appmod=isfday#<CR>
	Schrijven	ISF Night	<CR>*appmod=isfnight#<CR>
	Schrijven	3D	<CR>*appmod=threed#<CR>
	Schrijven	Sport	<CR>*appmod=sport#<CR>
	Schrijven	HDR10	<CR>*appmod=hdr#<CR>
	Schrijven	HLG	<CR>*appmod=hlg#<CR>
Beeldinstelling	Lezen	Beeldmodus	<CR>*appmod=?#<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	Kleurwaarde instellen	<CR>*color=value#<CR>
	Lezen	Kleurwaarde	<CR>*color=?#<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>

Beeldinstelling (vervolg)	Schrijven	Beeldverhouding 4:3	<CR>*asp=4:3#<CR>
	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	Horizontale keystone +	<CR>*hkeystone=+#<CR>
	Schrijven	Horizontale keystone -	<CR>*hkeystone=-#<CR>
	Lezen	Horizontalekeystonewaarde	<CR>*hkeystone=?#<CR>
	Schrijven	Brilliant color aan	<CR>*BC=on#<CR>
	Schrijven	Brilliant color uit	<CR>*BC=off#<CR>
	Lezen	Brilliant color-status	<CR>*BC=?#<CR>
	Schrijven	Huidige beeldinstellingen herstellen	<CR>*rstcurpicsetting#<CR>
	Schrijven	Alle beeldinstellingen herstellen	<CR>*rstallpicsetting#<CR>
	Gebruiksinstellingen	Schrijven	Projectorpositie - tafel voor
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		Menupositie - midden	<CR>*menuposition=center#<CR>
Schrijven		Menupositie - linksboven	<CR>*menuposition=tl#<CR>
Schrijven		Menupositie - rechtsboven	<CR>*menuposition=tr#<CR>
Schrijven		Menupositie - rechtsonder	<CR>*menuposition=br#<CR>
Schrijven		Menupositie - linksonder	<CR>*menuposition=bl#<CR>
Lezen		Menupositiestatus	<CR>*menuposition=?#<CR>
Schrijven		Direct inschakelen - aan	<CR>*directpower=on#<CR>
Schrijven		Direct inschakelen - uit	<CR>*directpower=off#<CR>
Lezen		Direct inschakelen - status	<CR>*directpower=?#<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>*ltime=?#<CR>
	Schrijven	Normale modus	<CR>*lampm=lnor#<CR>
	Schrijven	Ecomodus	<CR>*lampm=eco#<CR>
	Schrijven	Slim Eco-modus	<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>
	Lezen	F/W-versie van schaler	<CR>*scalerfwversion=?#<CR>
	Lezen	F/W-versie van MCU	<CR>*mcutfwversion=?#<CR>
	Lezen	F/W-versie van ballast	<CR>*ballastfwversion=?#<CR>
	Schrijven	Leeg aan	<CR>*blank=on#<CR>
	Schrijven	Leeg uit	<CR>*blank=off#<CR>
	Lezen	Leegstatus	<CR>*blank=?#<CR>
	Schrijven	Stilzetten aan	<CR>*freeze=on#<CR>
	Schrijven	Stilzetten uit	<CR>*freeze=off#<CR>
	Lezen	Stilzetstatus	<CR>*freeze=?#<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>



Diverse (vervolg)	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-sync Frame opeenvolgend	<CR>*3d=fs#<CR>
	Lezen	3D-syncstatus	<CR>*3d=?#<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	BenQ-gammawaarde instellen
Lezen		Gammawaardestatus	<CR>*gamma=?#<CR>
Schrijven		HDR-helderheidwaarde instellen	<CR>*hdrbri=value#<CR>
Lezen		HDR-helderheidwaarde ophalen	<CR>*hdrbri=?#<CR>
Schrijven		Roodeffectwaarde instellen	<CR>*RGain=value#<CR>
Lezen		Roodeffectwaarde ophalen	<CR>*RGain=?#<CR>
Schrijven		Groeneffectwaarde instellen	<CR>*GGain=value#<CR>
Lezen		Groeneffectwaarde ophalen	<CR>*GGain=?#<CR>
Schrijven		Blauweffectwaarde instellen	<CR>*BGain=value#<CR>
Lezen		Blauweffectwaarde ophalen	<CR>*BGain=?#<CR>
Schrijven		Rodehoekwaarde instellen	<CR>*ROffset=value#<CR>
Lezen		Rodehoekwaarde ophalen	<CR>*ROffset=?#<CR>
Schrijven		Groenehoekwaarde instellen	<CR>*GOffset=value#<CR>
Lezen		Groenehoekwaarde ophalen	<CR>*GOffset=?#<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		Tintwaarde instellen	<CR>*hue=value#<CR>
Lezen		Tintwaarde ophalen	<CR>*hue=?#<CR>
Schrijven		Verzadigingswaarde instellen	<CR>*saturation =value#<CR>
Lezen		Verzadigingswaarde ophalen	<CR>*saturation =?#<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>