USA's primary source for projector lamps

myprojectorlamps

プロジェクター所有者の取扱説明書

# BenQ

# MS536

**このプロジェクターの交換用ランプが必要ですか？**

**www.mplamps.co.jp**

メーカーオリジナル取扱説明書。MyProjectorLamps.comの厚意として、修正せずに提供しています。
すべての商標は、それぞれの所有者の所有物です。

デジタル プロジェクタ

# 取扱説明

MS536 / MX536 / MW536 / MH536 / TH536

V1.01

# 保証と著作権情報

## 限定保証

BenQ は、本製品が通常の使用および保管下で材質または仕上がりに欠陥がないことを保証します。

保証クレームには、購入日の証明が必要となります。保証期間中に本製品に欠陥があることが判明した場合、BenQ の責任とお客様に対する唯一の法的救済は、欠陥部品の交換 (人件費を含む) に限られます。保証サービスを受ける場合は、欠陥のある製品を購入した販売店に直ちに連絡してください。

重要：お客様が BenQの文書による指示に従わずに操作を行った場合はこの保証は無効となります。特に本製品は環境湿度 10%から90%の間、温度0°Cから35°Cの間、高度4920フィート以下の環境でご使用になり、ホコリが立ちやすい場所での使用はお止めください。本保証はお客様に特定の法的権利を提供するもので、また、国によって異なる他の権利が与えられることもあります。

詳細は、弊社ホームページ www.BenQ.com をご覧ください。

## 著作権

Copyright © 2020 by BenQ Corporation。All rights reserved。本書のいかなる部分も、BenQ コーポレーションの事前の書面による同意なく、電子的、機械的、磁気的、光学的、化学的、手動その他の手段を問わず、複製、転載、改変、検索システムへの保存、他言語またはコンピュータ言語への翻訳を行うことはできません。

## 免責

BenQ Corporationは、本書の内容に関して明示的または黙示的に表明または保証するものではなく、また商業的価値や特定目的への適合性に対する保証はいっさいいたしません。さらに、BenQ Corporationは本書を改定する権利を留保するものとし、かかる改定や変更についていかなる人物に対しても通知する義務を負うことはありません。

*DLP 、Digital Micromirror Device 、および DMD は、Texas Instruments の商標です。その他の著作権はそれぞれの会社または組織に帰属します。

## 特許

BenQ プロジェクタの特許範囲の詳細についてはhttp://patmarking.benq.com/を参照してください。

# 目次

**保証と著作権情報** ..... **2**

**安全上のご注意** ..... **4**

**はじめに** ..... **7**

パッケージの内容 ..... 7

プロジェクタの外観 ..... 8

コントロールおよび機能 ..... 9

**プロジェクタの設置** ..... **11**

場所の選択 ..... 11

望ましい投写画像サイズを得る ..... 12

プロジェクタの取り付け ..... 16

投写画像の調整 ..... 17

**接続** ..... **19**

InstaShow (WDC10) の接続 ..... 20

**操作** ..... **21**

プロジェクタの起動 ..... 21

メニューの使用方法 ..... 22

プロジェクタの固定 ..... 24

入力信号の切り替え ..... 25

プロジェクタの停止 ..... 26

直接電源オフ ..... 26

**メニュー操作** ..... **27**

**基本**メニュー ..... 27

**詳細設定**メニュー ..... 29

**メンテナンス** ..... **37**

プロジェクタのお手入れ ..... 37

ランプ情報 ..... 38

**トラブルシューティング** ..... **43**

**仕様** ..... **44**

プロジェクタの仕様 ..... 44

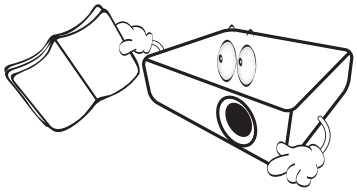
外形寸法 ..... 45

タイミング図 ..... 46

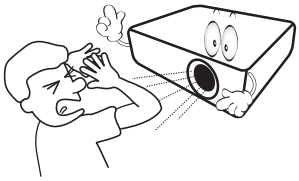
# 安全上のご注意

お使いのプロジェクタは、情報テクノロジ機器の最新の安全規格に適合するように設計され、テストされています。ただし、本装置を安全にご使用いただくために、このガイドおよび装置のマークに記載されている指示に従ってください。

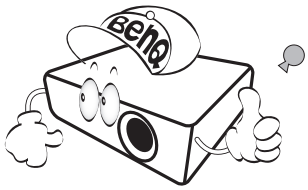
1. **プロジェクタを操作する前に、このユーザーズガイドをお読みください。**またいつでも参照できるように、手の届く場所に保管しておいてください。



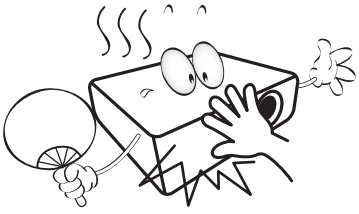
2. **動作中は、プロジェクタのレンズを覗き込まないでください。**光線が強力なため、視力障害を引き起こす恐れがあります。



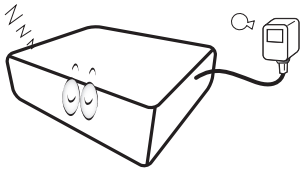
3. **点検修理については、サポートセンターにお問い合わせください。**



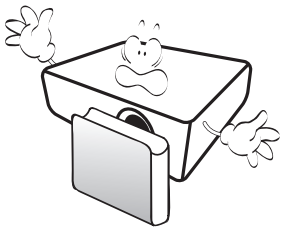

4. **プロジェクタのランプをオンにするときは、必ずレンズシャッター (ある場合) を開くか、レンズキャップ (ある場合) を取り外してください。**
5. ランプは、動作中に非常に高温になります。ランプ部を取り外して交換する場合は、プロジェクタの電源を切ってから 45 分間ほど放置して、プロジェクタを常温に戻してください。



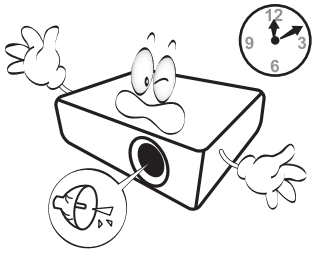
6. **電源コード**
   - 付属の電源コード以外のものは使用しないでください。
   - 付属した電源コードは本機以外の電気機器等では使用できません。
   - 機器の安全確保のため、機器のアースは確実に接続し、使用してください。
     アースの接続は、必ず電源プラグをコンセントに差し込む前に行ってください。また、アースを外す場合は、必ず電源プラグをコンセントから抜いてから行ってください。



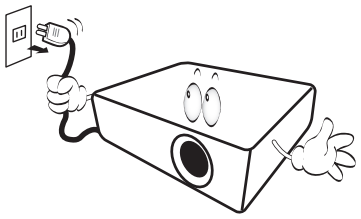
7. プロジェクタが作動しているときに投写レンズを物体で塞ぐと、それが過熱して変形したり、火災の原因となったりします。一時的にランプをオフにするには、ECO BLANKを使用します。



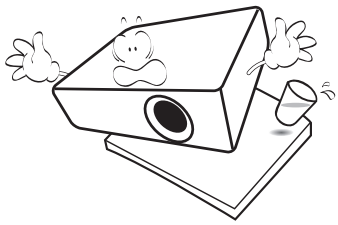
8. ランプは定格寿命を超えて使用しないでください。ごくまれですが、定格寿命を超えて使用すると、ランプが破裂することがあります。



9. ランプ部や電子部品の交換は、必ずプロジェクタの電源プラグを抜いてから行ってください。

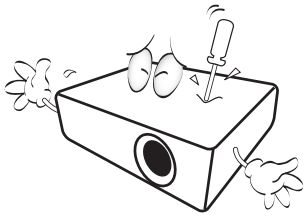


10. 本製品を不安定なカート、スタンド、またはテーブルに設置しないでください。本製品が落下して、重大な損傷を受ける恐れがあります。



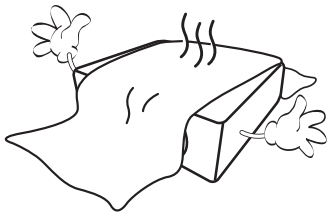
11. 本装置を分解しないでください。内部には危険な高圧部があり、触れると死亡事故につながる場合もあります。ユーザーが補修できる部分は専用の取り外し可能なカバーが付いているランプだけです。

    いかなる状況においても、これ以外のカバーをご自身で取り外そうとしないでください。点検修理については、サポートセンターにお尋ねください。



12. 通気孔をふさがないでください。

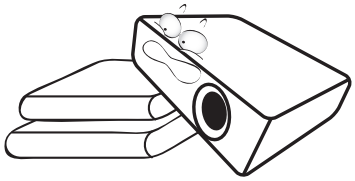
    - 本製品を毛布などの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。
    - 本製品の上に布などをかぶせないでください。
    - プロジェクタの傍に可燃物を置かないでください。



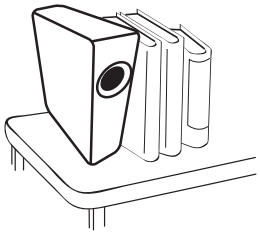
    通気孔を塞ぐと、プロジェクタの内部が過熱し、火災の原因となります。

13. 使用時は必ず装置を水平な平面上に置いてください。

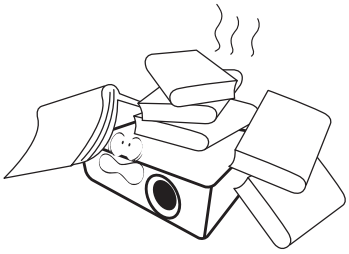
    - 左右の傾きが 10°、または前後の傾きが 15°を超える状態で使用しないでください。完全に水平になっていない状態でプロジェクタを使用すると、ランプが故障したり破損したりすることがあります。



14. 装置を縦にして置かないでください。縦にして置くとプロジェクタが倒れ、負傷や、プロジェクタの破損の原因となります。

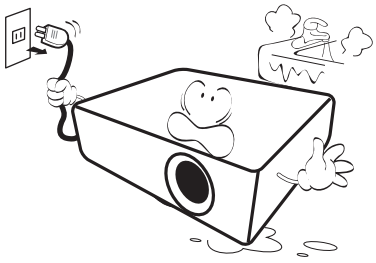


15. 装置の上に乗ったり、物を置かないでください。装置が物理的に損傷するだけでなく、事故や負傷の原因になります。

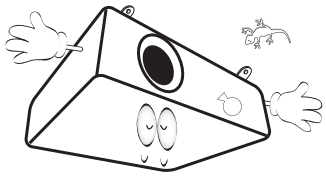


16. プロジェクタが稼動しているときには、換気グリルから熱風と臭気を感じる場合があります。これは正常な状態であり、製品の欠陥を示すものではありません。

17. プロジェクタの上または傍に液体を置かないでください。プロジェクタ内部に液体がこぼれると故障の原因になります。プロジェクタを濡らした場合は、電源コンセントからプロジェクタのプラグを抜き、サポートセンターにプロジェクタの点検をご依頼ください。

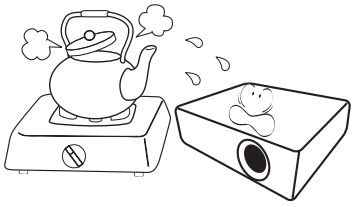


18. 本製品を天井/壁に取り付けて、イメージを反転投写することができます。

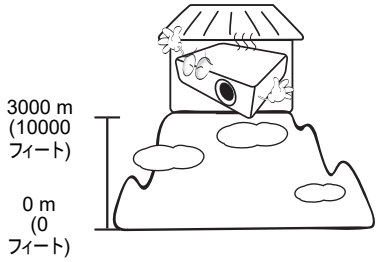


19. この装置はアースする必要があります。

20. 次の場所に本装置を置かないでください。
    - 換気が不十分な場所または密閉されている場所。壁との間隔を 50cm 以上空けて、プロジェクタ周りの風通しをよくしてください。
    - 窓を締め切った車内など、非常に高温になる場所。
    - 非常に湿気の多い場所、ほこりの多い場所、タバコの煙が充満している場所。このような場所に置くと、光学部品が汚れ、プロジェクタの寿命が短くなり、画像が暗くなります。



    - 火災報知器のすぐ傍。
    - 周辺温度が 40°C / 104°F を超える場所。
    - 3000 メートル(10000 フィート)以上の高度。

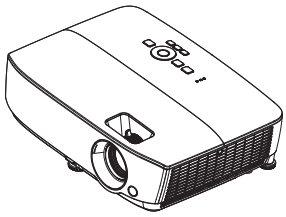


# はじめに

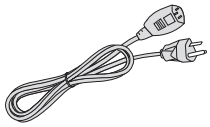
## パッケージの内容

慎重に開梱し、以下の付属品がすべて揃っていることを確認してください。付属品が足りない場合は、お買い上げの販売店にご連絡ください。

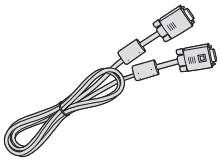
### 標準アクセサリ



プロジェクタ



電源コード



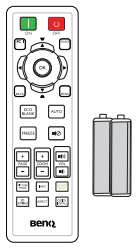
VGA ケーブル



クイックスタートガイド



保証書



リモコン（電池付き）

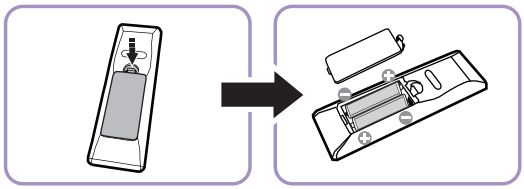
- 同梱のアクセサリは日本仕様のものであり、図と異なる場合があります。

### オプションのアクセサリ

1. 予備のランプキット
2. 天井取り付けキット
3. キャリーバッグ
4. 3D メガネ
5. InstaShow (WDC10)

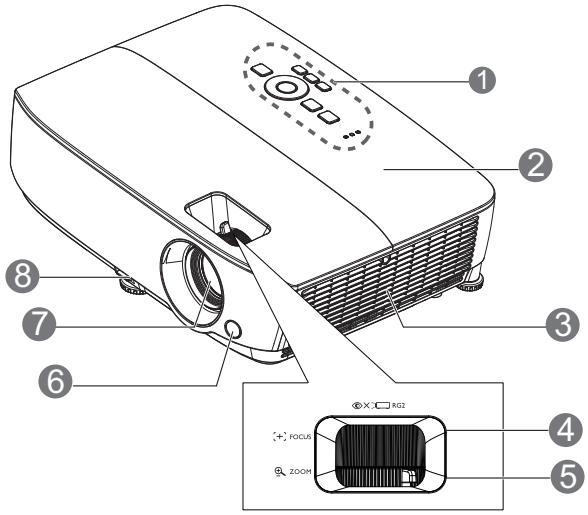
### リモコンの電池交換

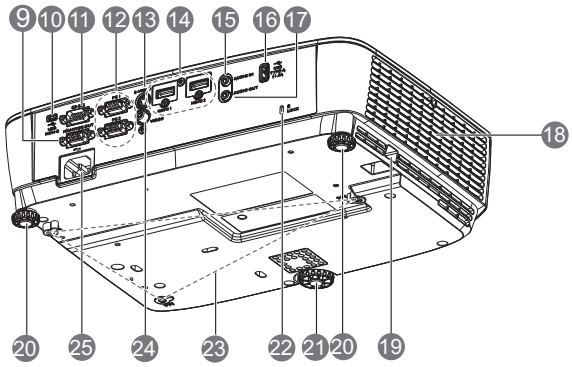
1. 図のように、電池カバーを押して開きます。
2. 古い電池（該当する場合）を取り外し、単四電池 2 本を取り付けます。図のように、プラス極とマイナス極の端が正しく配置されていることを確認してください。
3. 電池カバーをカチッと音がするまで元どおりに取り付けます。



- キッチン、バスルーム、サウナ、サンルームまたは密閉された車の中など、過度の熱や湿度の高い環境にリモコンや電池を放置しないでください。
- 電池は同じものか、メーカーが推奨する同等タイプのものと交換してください。
- 使用済みの電池は、メーカーの指示およびお住まいの地域の環境規制に従って廃棄してください。
- 電池は絶対に火に投げ込まないでください。爆発の危険があります。
- 電池が消耗したり、長時間リモコンを使用しない場合は、液漏れがないようにリモコンから電池を外してください。

# プロジェクタの外観



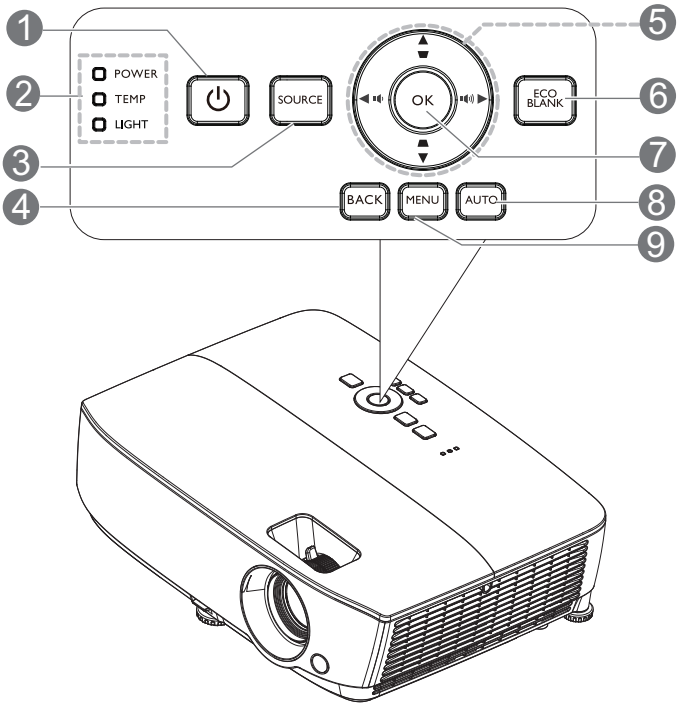



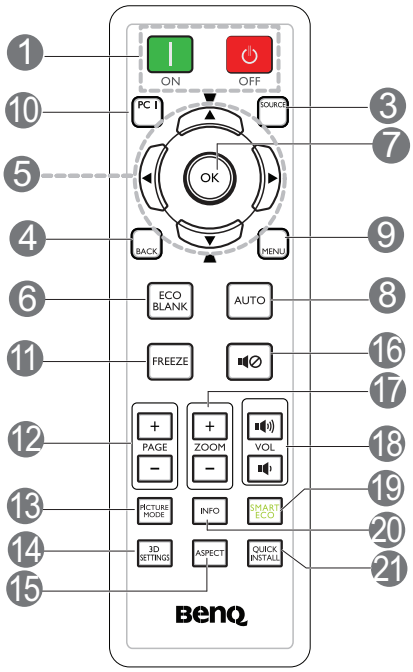

1. 外部コントロールパネル
（詳細は、9 ページの「プロジェクタおよびリモコン」を参照してください。）
2. ランプカバー
3. 換気 (空気吸入)
4. フォーカスリング
5. ズームリング
6. 前面赤外線リモートセンサー
7. 投写レンズ
8. クイックリリースレバー
9. RGB信号出力ジャック
10. USB mini-B 入力ジャック
11. RS-232 コントロールポート
12. RGB (PC)/コンポーネントビデオ (YPbPr/YCbCr)信号入力ジャック
13. Sビデオ入力ジャック
14. HDMI入力ジャック
15. オーディオ入力ジャック
16. USB タイプ A ポート
17. オーディオ出力ジャック
18. 通気孔（放熱用）
19. セキュリティバー
20. 背面調節装置用足部
21. 正面アジャスタフット
22. 盗難防止用ケンジントンロックスロット
23. 天井取付穴
24. ビデオ入力ジャック
25. AC 電源コード差し込み口

# コントロールおよび機能

## プロジェクタおよびリモコン

このドキュメントに記載されているすべてのキーは、リモコンまたはプロジェクタで使用できます。




1. **POWER**

   プロジェクタのスタンバイモードと電源オンを切り替えます。

   **ON/ OFF**

   プロジェクタの電源を入れる、または切ります。

2. **電源表示灯/温度警告ライト/光インジケータライト**

   （42 ページの「インジケータ」を参照してください。）

3. **SOURCE**

   ソース選択バーを表示します。

4. **BACK**

   前の OSD メニューに戻ります。
   OSD メニューの最上位レベルにあるとき、終了してメニュー設定を保存します。

5. 矢印キー (▲、▼、◀、▶)

   オンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューが有効になっているとき、キーを方向矢印として使用し、ご希望のメニュー項目の選択や調整を行います。

   台形補正キー (▼、▲)

   台形補正ページを表示します。

   音量キー / 

   プロジェクタの音量を上げたり、下げたりします。

6. **ECO BLANK**

   このボタンを押して一定時間画像をオフにすると、最大70%ランプの電力を節約できます。もう1度押すと画像が復元します。

   投写中に投写レンズを他の物体で覆わないでください。その物体が過熱し、火災の原因となり危険です。

7. **OK**

   選択したオンスクリーンディスプレイ(OSD)メニュー項目を確認します。

   OSD メニューの次のレベルに入ります。

8. **AUTO**

   PC 信号(アナログ RGB)が選択されているときに表示される画像の画像タイミングを自動的に決定します。

9. **MENU**

   オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューを表示または終了します。

10. ソース選択ボタン:**PC 1**

    表示する **PC 1** 入力ソースを選択します。

11. **FREEZE**

    投写画像を一時停止します。

12. **PAGE+**/**PAGE-**

    PC に USB mini-B を通して接続されているとき、前/次ページ矢印。

    ページアップ/ダウンコマンド (Microsoft PowerPoint など) に応答するディスプレイソフトウェアプログラム (接続された PC 上) を操作します。

13. **PICTURE MODE**

    ピクチャモードを選択します。

14. **3D SETTINGS**

    3D オンスクリーンディスプレイ(OSD)メニュー項目を有効化します。

15. **ASPECT**

    表示縦横比を選択します。

16. 

    プロジェクタのオーディオのオンとオフを切り替えます。

17. **ZOOM+**/**ZOOM-**

    投写したピクチャ サイズを拡大または縮小します。

18. 音量キー  /

    プロジェクタの音量を上げたり、下げたりします。

19. **SMART ECO**

    適切なライト操作モードを選択するための**ライトモード**メニューを表示します。

20. **INFO**

    プロジェクタの情報メニューを表示します。

21. **QUICK INSTALL**

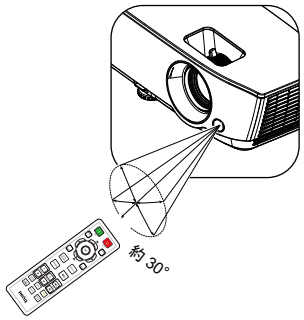
    プロジェクタの設置、テストパターン、台形補正を含む**QUICKINSTALL**メニューを表示します。

## リモコンの有効範囲

リモコンを正しく機能させるには、プロジェクタの IR リモコンセンサの垂直方向から 30 度以上寝かさないようにリモコンを支える必要があります。リモコンとセンサの間の距離が 8 メートル (26 フィート) を超えないようにしてください。

リモコンとプロジェクタの IR センサーの間に、赤外線を遮断する障害物がないかを確認します。

- **正面からのプロジェクタの操作**



# プロジェクタの設置

## 場所の選択

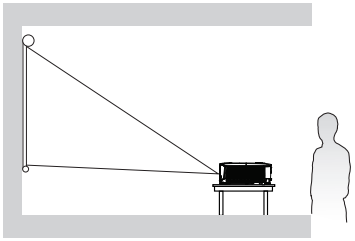
プロジェクタの設置場所を選択する前に、次の点を考慮してください:

- スクリーンのサイズと位置
- コンセントの場所
- プロジェクタと他の機器の場所とそれらの間の距離

以下の方法でプロジェクタを設置できます。

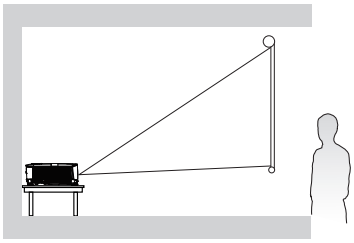
1. **前面投写**

プロジェクタをスクリーン正面のテーブルの上に設置できる場所。これがプロジェクタを素早く設定したり持ち運ぶ上で、もっとも一般的な設定です。



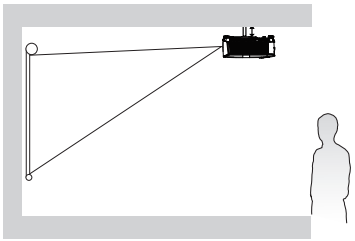
2. **リア投写**

プロジェクタをスクリーン背部のテーブルの上に設置できる場所。特殊なリア投写スクリーンが必要です。



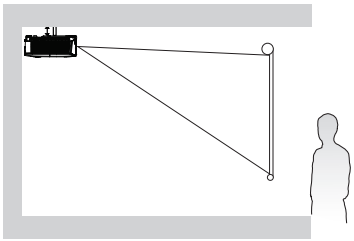
3. **天井前面投写**

プロジェクタがスクリーン正面に上下逆さにつり下げられる場所。プロジェクタを取り付けるには、販売店からBenQ プロジェクタ天井/壁取り付けキットをご購入ください。



4. **天井リア投写**

プロジェクタをスクリーン背面の上下逆さに吊り下げられる場所。この取り付け場所には、特殊なリア投写スクリーンと BenQ プロジェクタ天井/壁取り付けキットが必要です。



プロジェクタの電源を入れた後、**詳細設定**メニュー - **設定** > **プロジェクタの設置** > **プロジェクタの設置**に進み、**OK** を押します。◀/▶ を使用して、設定を選択します。

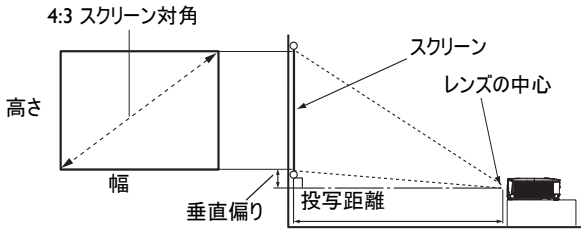
また、リモコンの **QUICK INSTALL** を使用して、このメニューにアクセスできます。

# 望ましい投写画像サイズを得る

プロジェクタレンズからスクリーンまでの距離、ズーム設定 (可能な場合)、ビデオフォーマットなど投写画像サイズにはそれぞれの要素があります。

## 投写寸法

### SVGA




• スクリーンの縦横比は 4:3 で、投写されるピクチャは 4:3 の縦横比です

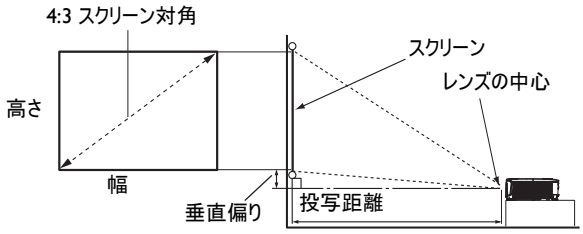
| スクリーンサイズ | | | | 投写距離 (mm) | | | 垂直偏り (mm) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 対角線 | | W (mm) | H (mm) | 最小距離 | 平均 | 最大距離 | |
| インチ | mm | | | ( 最大ズーム ) | | ( 最小ズーム ) | |
| 40 | 1016 | 813 | 610 | 1579 | 1738 | 1896 | 40 |
| 50 | 1270 | 1016 | 762 | 1987 | 2186 | 2384 | 50 |
| 60 | 1524 | 1219 | 914 | 2395 | 2634 | 2873 | 60 |
| 70 | 1778 | 1422 | 1067 | 2804 | 3083 | 3362 | 70 |
| 80 | 2032 | 1626 | 1219 | 3212 | 3531 | 3850 | 80 |
| 90 | 2286 | 1829 | 1372 | 3621 | 3980 | 4339 | 90 |
| 100 | 2540 | 2032 | 1524 | 4029 | 4429 | 4828 | 100 |
| 120 | 3048 | 2438 | 1829 | 4846 | 5326 | 5805 | 120 |
| 150 | 3810 | 3048 | 2286 | 6071 | 6671 | 7271 | 150 |
| 200 | 5080 | 4064 | 3048 | 8113 | 8914 | 9715 | 201 |
| 250 | 6350 | 5080 | 3810 | 10155 | 11157 | 12158 | 251 |
| 300 | 7620 | 6096 | 4572 | 12197 | 13400 | 14602 | 301 |

例えば、120 インチのスクリーンを使用している場合、推奨投写距離は 5326 mm です。

• 例えば、 測定した投影距離が 8000 mm だった場合、「投写距離 (mm)」コラムで一番近いのは 8914 mm です。 この列を見ると、 200 インチ ( 約 5.0 m) のスクリーンが必要なことがわかります。

すべての測定値は概算で、実際のサイズと異なることがあります。
プロジェクタを固定して取り付けるつもりの場合、固定する前に、本プロジェクタの光学的特性を考慮に入れることができるように、その位置で実際のプロジェクタを使って投写サイズと距離を物理的にテストしておくことを、BenQ ではお薦めします。こうすることで、ご希望の取り付け位置にもっともよく合う場所を見つけることができます。

## XGA




• スクリーンの縦横比は 4:3 で、投写されるピクチャは 4:3 の縦横比です

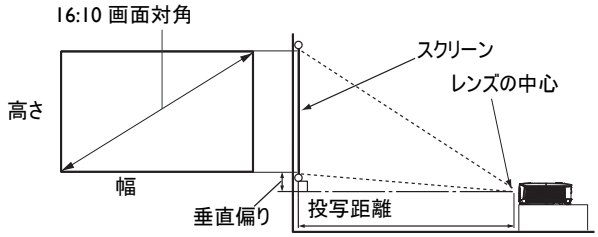
| スクリーンサイズ | | | | 投写距離 (mm) | | | 垂直偏り (mm) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 対角線 | | W (mm) | H (mm) | 最小距離 | 平均 | 最大距離 | |
| インチ | mm | | | ( 最大ズーム ) | | ( 最小ズーム ) | |
| 40 | 1016 | 813 | 610 | 1558 | 1717 | 1875 | 37 |
| 50 | 1270 | 1016 | 762 | 1963 | 2161 | 2359 | 46 |
| 60 | 1524 | 1219 | 914 | 2368 | 2606 | 2843 | 55 |
| 70 | 1778 | 1422 | 1067 | 2772 | 3049 | 3326 | 64 |
| 80 | 2032 | 1626 | 1219 | 3177 | 3494 | 3810 | 73 |
| 90 | 2286 | 1829 | 1372 | 3582 | 3938 | 4294 | 82 |
| 100 | 2540 | 2032 | 1524 | 3987 | 4382 | 4777 | 91 |
| 120 | 3048 | 2438 | 1829 | 4796 | 5271 | 5745 | 110 |
| 150 | 3810 | 3048 | 2286 | 6010 | 6603 | 7195 | 137 |
| 200 | 5080 | 4064 | 3048 | 8034 | 8824 | 9614 | 183 |
| 250 | 6350 | 5080 | 3810 | 10057 | 11045 | 12032 | 229 |
| 300 | 7620 | 6096 | 4572 | 12081 | 13266 | 14450 | 274 |

例えば、120 インチのスクリーンを使用している場合、推奨投写距離は 5271 mm です。

• 例えば、測定した投影距離が 8000 mm だった場合、「投写距離 (mm)」コラムで一番近いのは 8824 mm です。この列を見ると、200インチ (約 5.0 m) のスクリーンが必要なことがわかります。

すべての測定値は概算で、実際のサイズと異なることがあります。
プロジェクタを固定して取り付けるつもりの場合、固定する前に、本プロジェクタの光学的特性を考慮に入れることができるように、その位置で実際のプロジェクタを使って投写サイズと距離を物理的にテストしておくことを、BenQ ではお薦めします。こうすることで、ご希望の取り付け位置にもっともよく合う場所を見つけることができます。

## WXGA




• スクリーンの縦横比は 16:10 で、投写されるピクチャは 16:10 の縦横比です

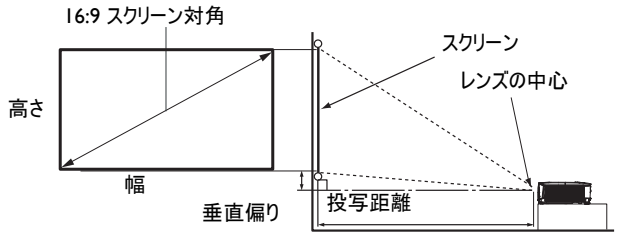
| スクリーンサイズ | | | | 投写距離 (mm) | | | 垂直偏り (mm) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 対角線 | | W (mm) | H (mm) | 最小距離 | 平均 | 最大距離 | |
| インチ | mm | | | ( 最大ズーム ) | | ( 最小ズーム ) | |
| 40 | 1016 | 862 | 538 | 1310 | 1447 | 1583 | 20 |
| 50 | 1270 | 1077 | 673 | 1652 | 1823 | 1993 | 25 |
| 60 | 1524 | 1292 | 808 | 1995 | 2200 | 2404 | 30 |
| 70 | 1778 | 1508 | 942 | 2337 | 2576 | 2814 | 36 |
| 80 | 2032 | 1723 | 1077 | 2680 | 2953 | 3225 | 41 |
| 90 | 2286 | 1939 | 1212 | 3022 | 3329 | 3636 | 46 |
| 100 | 2540 | 2154 | 1346 | 3365 | 3706 | 4046 | 51 |
| 120 | 3048 | 2585 | 1615 | 4050 | 4459 | 4867 | 61 |
| 150 | 3810 | 3231 | 2019 | 5077 | 5588 | 6099 | 76 |
| 200 | 5080 | 4308 | 2692 | 6790 | 7471 | 8152 | 102 |
| 250 | 6350 | 5385 | 3365 | 8502 | 9353 | 10204 | 127 |
| 300 | 7620 | 6462 | 4039 | 10215 | 11236 | 12257 | 152 |

例えば、120 インチのスクリーンを使用している場合、推奨投写距離は 4459 mm です。

• 例えば、測定した投影距離が 7500 mm だった場合、「投写距離 (mm)」コラムで一番近いのは 7471 mm です。この列を見ると、200インチ (約 5.0 m) のスクリーンが必要なことがわかります。

すべての測定値は概算で、実際のサイズと異なることがあります。
プロジェクタを固定して取り付けるつもりの場合、固定する前に、本プロジェクタの光学的特性を考慮に入れることができるように、その位置で実際のプロジェクタを使って投写サイズと距離を物理的にテストしておくことを、BenQ ではお薦めします。こうすることで、ご希望の取り付け位置にもっともよく合う場所を見つけることができます。

## 1080p




• スクリーンの縦横比は 16:9 で、投写されるピクチャは 16:9 の縦横比です

| スクリーンサイズ | | | | 投写距離 (mm) | | | 垂直偏り (mm) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 対角線 | | W (mm) | H (mm) | 最小距離 | 平均 | 最大距離 | |
| インチ | mm | | | ( 最大ズーム ) | | ( 最小ズーム ) | |
| 40 | 1016 | 886 | 498 | 1319 | 1439 | 1559 | 35 |
| 60 | 1524 | 1328 | 747 | 1979 | 2158 | 2338 | 52 |
| 80 | 2032 | 1771 | 996 | 2639 | 2878 | 3117 | 70 |
| 100 | 2540 | 2214 | 1245 | 3299 | 3597 | 3896 | 87 |
| 120 | 3048 | 2657 | 1494 | 3958 | 4317 | 4676 | 105 |
| 150 | 3810 | 3321 | 1868 | 4948 | 5396 | 5844 | 131 |
| 200 | 5080 | 4428 | 2491 | 6597 | 7195 | 7793 | 174 |
| 220 | 5588 | 4870 | 2740 | 7257 | 7914 | 8572 | 192 |
| 250 | 6350 | 5535 | 3113 | 8246 | 8994 | 9741 | 218 |
| 300 | 7620 | 6641 | 3736 | 9896 | 10792 | 11689 | 262 |

例えば、120 インチのスクリーンを使用している場合、推奨投写距離は 4317 mm です。

• 例えば、測定した投影距離が 5000 mm だった場合、「投写距離 (mm)」コラムで一番近いのは 5396 mm です。この列を見ると、150インチ (約 3.8 m) のスクリーンが必要なことがわかります。

すべての測定値は概算で、実際のサイズと異なることがあります。
プロジェクタを固定して取り付けるつもりの場合、固定する前に、本プロジェクタの光学的特性を考慮に入れることができるように、その位置で実際のプロジェクタを使って投写サイズと距離を物理的にテストしておくことを、BenQ ではお薦めします。こうすることで、ご希望の取り付け位置にもっともよく合う場所を見つけることができます。

# プロジェクタの取り付け

プロジェクタを取り付ける場合は、適切な適合する BenQ プロジェクタ取り付けキットを使用し、確実かつ安全に取り付けることを強く推奨します。

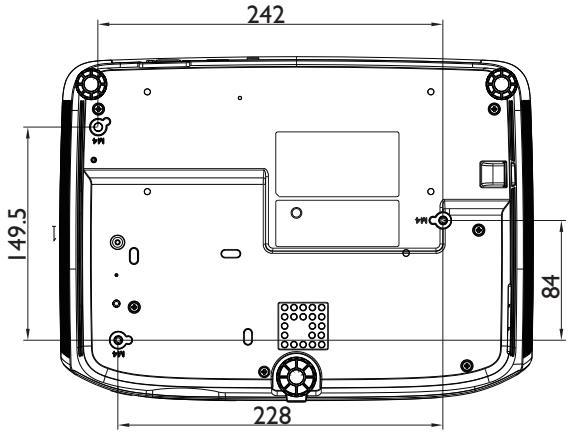
BenQ プロジェクタ以外の取り付けキットをお使いになると、ゲージやネジの長さが正確でないため、プロジェクタが正しく固定されず落下してしまう恐れがあります。

## プロジェクタを取り付ける前に

- BenQ プロジェクタ専用取付けキットを、BenQ プロジェクタの販売店でお買い求めください。
- また別途ケンジントンロックをお求めになり、プロジェクタのケンジントンロックスロットと取り付けブラケットのベースをセキュリティケーブルでしっかりと繋いでおくことをお薦めします。こうすることで、天井取り付けブラケットが緩んだ場合にも、プロジェクタを支える二次的役割を果たすことができます。
- お買い上げの販売店にプロジェクタの取り付けを依頼してください。お客様自身でプロジェクタを取り付けると、落下して怪我の原因となることがあります。
- 地震時などにプロジェクタが落下するのを防ぐため、必要な処置を行ってください。
- 保証は、BenQ 以外のブランドのプロジェクタ取り付けキットを使用してプロジェクタを取り付けすることに起因する、製品の損傷を対象としていません。
- プロジェクタが天井/壁に取り付けられている場所の周囲温度を考慮してください。ヒーターを使用する場合、天井/壁付近の温度が予想以上に高くなることがあります。
- トルクの範囲については、取り付けキットのユーザーマニュアルをお読みください。推奨範囲を超えるトルクで締め付けると、プロジェクタが破損して落下する恐れがあります。
- プロジェクタを簡単にシャットダウンできるように、コンセントがアクセス可能な高さにあることを確認してください。

## 天井/壁取り付け図

天井/壁取付ねじ: M4
(最大 L = 25 mm、最小 L = 20 mm)



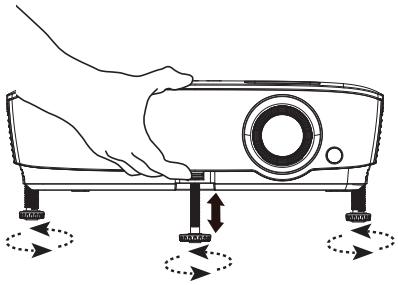

本体: mm

# 投写画像の調整

## 投写角度の調整

プロジェクタが平らな面に設置されていない場合、またはスクリーンとプロジェクタが互いに直角に設置されていない場合は、投写画像が台形になります。アジャスタフットをねじ込み、水平角度を微調整します。

フットを格納させるには、アジャスタフットを逆方向に回してください。



ランプが点灯している間は絶対にレンズを覗きこまないでください。ランプからは強い光が出ているため、目を損傷する原因となります。

### 画像の自動調整

場合によっては、ピクチャ品質を最適化する必要が生じることもあります。これを行うには、**AUTO** を押します。3 秒以内に組み込みインテリジェント自動調整機能により周波数およびクロックの値が再調整され、最適なピクチャ品質が得られます。

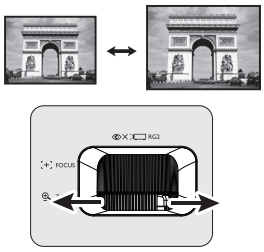
下図のように、現在のソース情報がスクリーンの隅に 3 秒間表示されます。

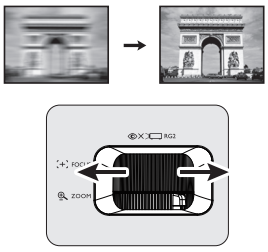
この機能は PC 信号(アナログ RGB) が選択されている場合にしか使用できません。

## 画像サイズと明瞭さの微調整

投写されたイメージのサイズを調整するには、ズームリングを使用します

ピントリングを回して焦点を合わせます。





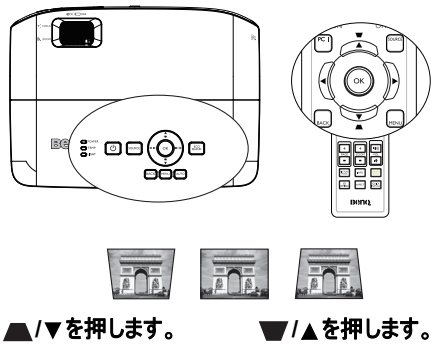
# 台形補正

台形補正とは、投写画像の上辺または下辺のいずれかが明らかに長くなる状態のことです。プロジェクタがスクリーンに対して垂直でないときに、台形になります。

この問題を補正するには、プロジェクタの高さを調整する以外に、次のいずれかのステップによって手動で補正する必要があります。

• リモコンの使用方法

プロジェクタかリモコンで ▼/▲ を押して、台形補正ページを表示します。▲ を押すと、画像の上辺の台形補正が修正されます。▼を押すと、画像の下部の台形補正が修正されます。



▲/▼を押します。　▼/▲を押します。

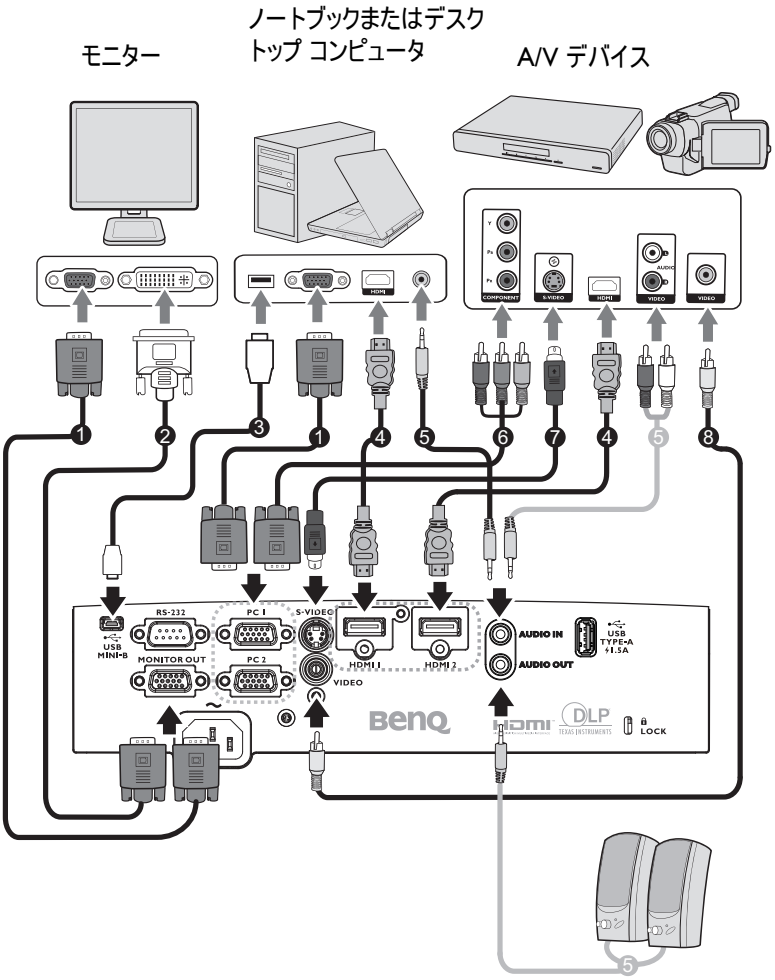
• OSD メニューの使用方法

1. **MENU** を押し、▼ を**ディスプレイ**メニューが選択されるまで押し、**OK** を押します。
2. **自動縦キーストーン**が**オフ**であることを確認します。
3. ▼を押して**台形補正**を選択し **OK** を押します。**台形補正**ページが表示されます。
4. 画像上部の台形補正を修正するには ▲ を押し、画像下部の台形補正を修正するには ▼を押します。

# 接続

信号ソースをプロジェクタに接続する場合、次の点を確認してください。

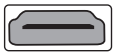
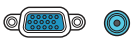
1. 接続を行う前にすべての機器の電源をオフにします。
2. 各ソースに正しい信号ケーブルを使用します。
3. ケーブルがしっかり差し込まれていることを確認します。




| | |
|---|---|
| 1 | VGA ケーブル |
| 2 | VGA対DVI-A ケーブル |
| 3 | USB ケーブル |
| 4 | HDMI ケーブル |
| 5 | オーディオケーブル (PC/RCA ジャック) |
| 6 | コンポーネントビデオ-to-VGA(D-Sub)アダプタケーブル |
| 7 | Sビデオケーブル |
| 8 | ビデオケーブル |

- 上の接続では、プロジェクタに付属していないケーブルが一部あります (詳細は、7 ページの「パッケージの内容」を参照)。それらのケーブルは電気店でお求めいただけます。
- 接続図は参照用です。プロジェクタで使用できる背面接続ジャックは、各プロジェクタのモデルによって異なります。
- 多くのノート PC では、プロジェクタに接続すると外付けビデオポートはオンになりません。通常、FN + モニター記号の付いたファンクションキーの組合せによって、外部ディスプレイをオン/オフにすることができます。「FN」とラベルの付いた機能キーを同時に押します。ノート PC のキーの組み合わせについては、ノート PC の説明書をお読みください。
- プロジェクタの電源をオンにした後正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、選択したビデオ画像が表示されない場合、ビデオソースデバイスの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。

上記の接続方法のいずれかでプロジェクタとビデオソースデバイスを接続する必要があります。ただし、方法によってビデオ品質のレベルが異なります。

| 端末 | | ピクチャ品質 |
|---|---|---|
| **HDMI** |  | 最高 |
| **コンポーネントビデオ (RGB 入力経由)** |  | 良 |
| **S-Video** |  | 普通 |
| **Video** |  | Normal |

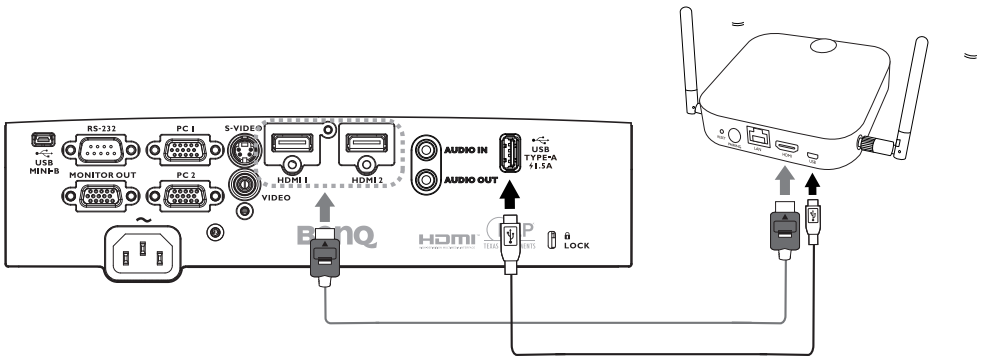
## オーディオ接続

プロジェクタに内蔵されているモノラルスピーカーは、データのプレゼンテーションに必要な基本的なオーディオ機能を果たすビジネス使用向けに設計されています。ホームシアターやホームシネマ·アプリケーションのようなステレオオーディオ再生のための使用向けには設計あるいは意図されていません。ステレオオーディオ入力 (用意された場合) は、プロジェクタスピーカーを通し通常のモノラルオーディオ出力と混合されます。

**AUDIO OUT** ジャックが接続されている際は、内蔵スピーカーはミュートされます。

- ステレオオーディオ入力が接続されている場合でも、プロジェクターは混合モノラルオーディオでのみ再生が可能です。
- プロジェクタの電源をオンにした後正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、選択したビデオ画像が表示されない場合、ビデオソースデバイスの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。

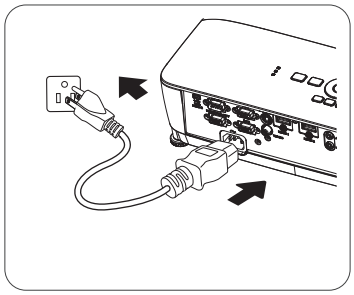
# InstaShow (WDC10) の接続




- HDMI ケーブルを InstaShow Host の HDMI 出力ジャックとプロジェクタの HDMI 入力ジャックに接続します。
- 付属の USB ケーブルの一端を InstaShow Host のミニ USB ジャックに接続し、もう一端をプロジェクタの USB タイプ A ジャック (1.5 A) に接続します。

# 操作

## プロジェクタの起動



1. 電源コードを接続します。コンセントのスイッチをオンにします (当てはまる場合)。電源を入れた後、プロジェクタの電源インジケータがオレンジ色に点灯することを確認します。
2. プロジェクタ本体の⏻またはリモコンの | を押して、プロジェクタを起動します。電源インジケータが緑色に点滅し、電源がオンになると、緑色のまま点灯します。

   起動手順には約 30 秒かかります。起動処理の後半で、スタートアップロゴが投写されます。

   (必要に応じて)フォーカスリングを回して画像の鮮明さを調整してください。
3. プロジェクタを始めて起動する場合、オンスクリーンの指示に従い OSD 言語を選択してください。




4. パスワードの入力を求められた場合、矢印キーを押して 6 桁のパスワードを入力します。24 ページの「パスワード機能の使用」を参照してください。
5. 接続されているすべての機器の電源をオンにします。
6. プロジェクタは入力信号を検索します。現在スキャンされている入力信号が表示されます。プロジェクタが有効な信号を検出しない場合、入力信号が見つかるまで「信号なし」のメッセージが表示されます。

   また、**SOURCE** を押して、希望の入力信号を選択することができます。25 ページの「入力信号の切り替え」を参照してください。

- 感電や火災の原因となるため、付属のアクセサリ (電源ケーブルなど) のみを使用してください。
- プロジェクタの前回の動作時の熱がまだ残っている場合、約 90 秒間冷却ファンが作動してからランプを作動します。

---

- セットアップウィザードのスクリーンショットは参考用であり、実際のデザインとは異なる場合があります。
- 入力信号の周波数/解像度がプロジェクタの動作範囲を超えた場合、「対応範囲外」というメッセージが背景スクリーンに表示されます。プロジェクタの解像度に合った入力信号に変えるか、入力信号を低い値に設定し直してください。46 ページの「タイミング図」を参照してください。
- 3分間信号が検出されない場合、プロジェクタは自動的に省電力モードに入ります。

# メニューの使用方法

このプロジェクタは、2 種類のオンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューを備えており、各種の調整や設定が行えます。

- **基本** OSD メニュー: 主なメニュー機能を提供します。(27 ページの「基本メニュー」を参照)
- **詳細設定** OSD メニュー: 完全なメニュー機能を提供します。(29 ページの「詳細設定メニュー」を参照)

**基本** OSD メニューにアクセスするには、プロジェクタまたはリモコンの **MENU** を押します。

- プロジェクタまたはリモコンの矢印キー (▲/▼/◄/►) を使って、メニュー項目間を移動します。
- プロジェクタまたはリモコンの **OK** を使って、選択したメニュー項目を確認します。
- プロジェクタまたはリモコンの矢印キー (◄/►) を使って、調整を行います。

プロジェクタを初めて使用するとき (初期セットアップ完了後)、**基本** OSD メニューが表示されます。

以下の OSD のスクリーンショットは参考用であり、実際のデザインとは異なる場合があります。

以下に**基本** OSD メニューの概要を紹介します。




| | | | |
|---|---|---|---|
| ❶ | メニュー タイプ | ❹ | **OK** を押して、メニューを終了します。 |
| ❷ | メニュー項目 | ❺ | 状態 |
| ❸ | 現在の入力信号 | ❻ | **MENU** を押して、終了します。 |

**基本** OSD メニューから**詳細設定** OSD メニューに切り替える場合は、以下の手順に従います:

1. **基本**メニュー > **メニュー タイプ**に進み、**OK** を押します。
2. ▲/▼を押して**詳細設定**を選択し、**OK** を押します。次回プロジェクタに電源を入れるときは、**MENU** を押して、**詳細設定** OSD メニューにアクセスできます。

以下に**詳細設定** OSD メニューの概要を紹介します。




| | | | |
|---|---|---|---|
| ❶ | メインメニューおよびメインメニューアイコン | ❺ | **BACK** を押して、前ページに進みます。 |
| ❷ | サブメニュー | ❻ | **MENU** を押して、終了します。 |
| ❸ | 現在の入力信号 | ❼ | 状態 |
| ❹ | **OK**を押して、メニューを終了します。 | | |

**詳細設定** OSD メニューにアクセスするには、プロジェクタまたはリモコンの **MENU** を押します。

- プロジェクタまたはリモコンの矢印キー (▲/▼) を使って、メインメニュー間を移動します。
- プロジェクタまたはリモコンの **OK** または ► を使って、選択したメインメニューを確認して、サブメニューに入ります。
- プロジェクタまたはリモコンの矢印キー (▲/▼) を使って、サブメニュー項目間を移動します。
- プロジェクタまたはリモコンの **OK** を使って、選択したサブメニュー項目を確認するか、選択したサブメニュー項目に入ります。
- プロジェクタまたはリモコンの矢印キー (◄/►) を使って、調整を行います。
- **OK** または **BACK** を使って、設定を保存します。

同様に、**詳細設定** OSD メニューから**基本** OSD メニューに切り替えるときは、以下の手順に従います:

1. **詳細設定**メニュー - **システム** > **メニュー設定**に進み、**OK** を押します。
2. **メニュー タイプ**を選択して **OK** を押します。
3. ▲/▼を押して**基本**を選択し、**OK** を押します。次回プロジェクタに電源を入れるときは、**MENU** を押して、**基本** OSD メニューにアクセスできます。

# プロジェクタの固定

## セキュリティケーブルロックの使用

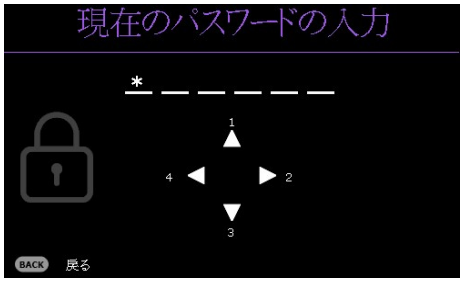
プロジェクタは盗難されないよう安全な場所に設置する必要があります。または、ケンジントンロックなどのロックを購入し、プロジェクタを固定してください。ケンジントンロックのスロットはプロジェクタ背面にあります。項目 22 (8ページ ページ) を参照してください。

ケンジントンセキュリティケーブルロックは通常、キーとロックの組み合わせです。使用方法については、ロックのマニュアルを参照してください。

## パスワード機能の使用

### パスワードの設定

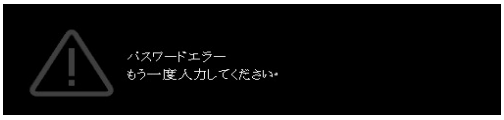
1. **詳細設定**メニュー - **設定** > **セキュリティ設定**に進み、**OK** を押します。**セキュリティ設定**ページが表示されます。
2. **パスワードの変更**を選択し、**OK** を押します。
3. 4 つの矢印キー (▲、►、▼、◄) は、それぞれ 4 桁 (1、2、3、4) を表します。設定したいパスワードのとおり、矢印キーを押して 6桁のパスワードを入力します。
4. 新しいパスワードを再度入力して、新しいパスワードを確認します。
   **電源ロック**機能を有効にするには、**セキュリティ設定**に戻り、**OK** を押して、**電源ロック**を選択し、**OK** を押します。◄/►を押して、**オン**を選択します。再度、パスワードを入力します。




- 入力した数字は画面ではアスタリスクで表示されます。選択したパスワードは、忘れた場合に参照できるように、前もって、または入力後直ちに書き留める、または、安全な場所に保持してください。
- 一度パスワードを設定し、電源オンロックを有効にすると、プロジェクタを起動するたびに正しいパスワードを入力しなければプロジェクタを使用することはできなくなります。

### パスワードを忘れた場合

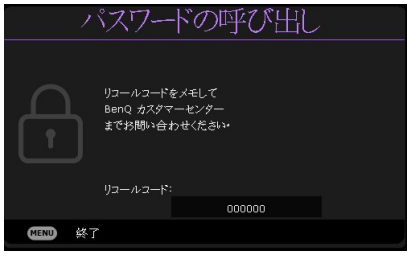
間違ったパスワードを入力すると、パスワードエラーメッセージが表示され、「**現在のパスワード**」メッセージが表示されます。パスワードを覚えていない場合は、パスワードのリコール手順を使用できます。24 ページの「パスワードの呼び戻し手順に入る」を参照してください。




パスワード 5 回続けて間違えて入力すると、プロジェクタは間もなく自動的に停止します。

### パスワードの呼び戻し手順に入る

1. **AUTO** を 3 秒間長押しします。プロジェクタはスクリーンにコード化された数字を表示します。
2. 番号を書き留め、プロジェクタをオフにします。
3. 番号をデコードするには、最寄りの BenQ サービスセンターにお問い合わせください。お客様がこのプロジェクタの認定ユーザーであることを確認するために、購入証明書の提示を求められます。



### パスワードの変更

1. **詳細設定**メニュー - **設定** > **セキュリティ設定** > **パスワードの変更**に進み、**OK** を押します。
2. **「現在のパスワード」**というメッセージが表示されます。
3. 古いパスワードを入力します。
   - パスワードが正しければ、**「新しいパスワード」**という別のメッセージが表示されます。
   - パスワードが間違っていれば、パスワードエラーメッセージが表示され、**「現在のパスワード」**というメッセージが表示されますので、もう一度パスワードを正しく入力してください。変更内容をキャンセルするか、別のパスワードを入力するには、**BACK** を押します。
4. 新しいパスワードを入力します。
5. 新しいパスワードを再度入力して、新しいパスワードを確認します。

### パスワード機能を無効にする

パスワード保護を無効にするには、**詳細設定**メニュー - **設定** > **セキュリティ設定** > **電源ロック**メニューに進み、**OK** を押します。◄/►を使用して**オフ**を選択します。**「パスワードの入力」**というメッセージが表示されます。現在のパスワードを入力します。

- パスワードが正しければ、OSD メニューは**電源ロック**に戻ります。次回プロジェクタをオンにするとき、パスワードを入力する必要はありません。
- パスワードが間違っていれば、パスワードエラーメッセージが表示され、**「パスワードの入力」**というメッセージが表示されますので、もう一度パスワードを正しく入力してください。変更内容をキャンセルするか、別のパスワードを入力するには、**BACK** を押します。

パスワード機能が無効でも、古いパスワードを入力してパスワード機能を再び有効にする必要があるため、古いパスワードはお手元に保管しておいてください。

## 入力信号の切り替え

プロジェクタは同時に複数のデバイスに接続できます。ただし、一度に表示できるフルスクリーンは 1 つです。起動時、プロジェクタは使用できる信号を自動的に検索します。




プロジェクタで信号を自動的に検索する場合は、**詳細設定**メニュー - **設定** > **自動ソース探知**メニューが**オン**であることを確認してください。

ソースを選択するには:

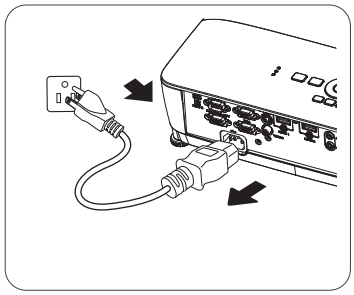
1. **SOURCE** ボタンを押します。ソース選択バーが表示されます。
2. 希望の信号が表示されるまで、▲/▼/◄/► を押して、**OK** を押します。

   信号が検出されたら、選択したソース情報が画面の隅に数秒間表示されます。プロジェクタに複数の装置が接続されている場合は、ステップ 1-2 を繰り返すと別の信号を検出することができます。

- さまざまな入力信号を変えると、それに従って投写画像の輝度レベルも変わります。
- 最高のピクチャ画質を得るには、プロジェクタのネイティブ解像度で出力できる入力信号を選択、使用する必要があります。これ以外の解像度を使用すると、「縦横比」の設定によってプロジェクタの縮尺が変わるため、画像が歪んだり、ピクチャの鮮明さが失われたりします。27 ページの「縦横比」を参照してください。

## プロジェクタの停止

1. プロジェクタの を押すと、確認を促すメッセージが表示されます。数秒以内に応答しなければ、メッセージは消えます。
2. をもう一度押します。リモコンをご使用の場合は、**OFF** を押して、プロジェクタの電源を切ります。電源インジケータがオレンジ色に点滅して投写ランプが停止し、ファンが約 90 秒間回ってプロジェクタを冷却します。
3. 冷却プロセスが完了すると、電源インジケータがオレンジ色に点灯し、ファンが停止します。電源コードをコンセントから抜きます。



- ランプを保護するため、冷却プロセスの間プロジェクタはいかなるコマンドにも応答しません。
- 過度の熱はランプの寿命を短くする可能性があるため、電源を切った直後にプロジェクタの電源を入れないでください。
- ランプの寿命は環境条件および使用率により異なります。

## 直接電源オフ

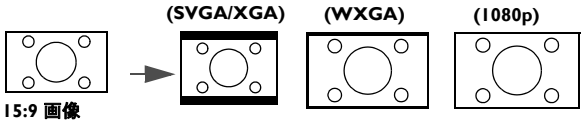
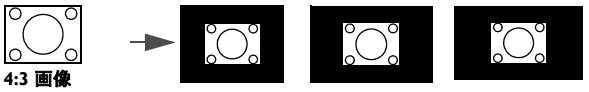
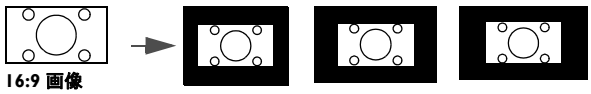
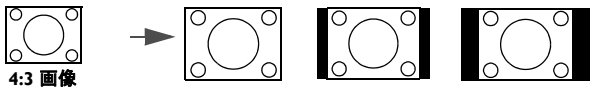
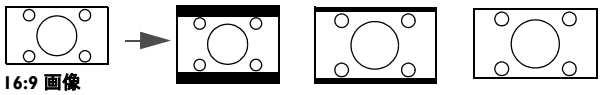
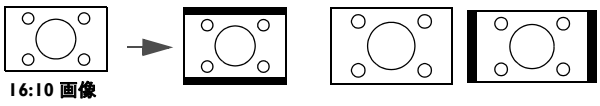
プロジェクタの電源がオフになると、AC電源コードを正しく抜くことができます。ランプを保護するには、約10分間待ってからプロジェクタを再起動します。プロジェクタの再起動を試みるとき、冷却を行うためにファンが数分間作動することがあります。このような場合、ファンが停止した後再び または を押してプロジェクタを起動してください。このとき、電源インジケータがオレンジ色に点灯します。

# メニュー操作

オンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューは、選択した信号のタイプおよび使用しているプロジェクタのタイプにより異なります。

メニュー項目は、プロジェクタが1 つ以上有効な信号を検出したときに有効になります。プロジェクタに装置が接続されていなかったり信号が検出されない場合、アクセスできるメニュー項目は制限されます。

## 基本メニュー

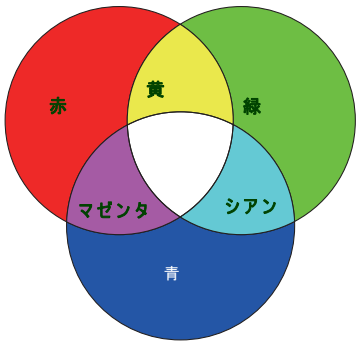
| | |
|---|---|
| **輝度** | 値を高くするほど画像の輝度が増します。画像の黒い領域が黒く表示され、暗い領域の細部が見えるように、このコントロールを調整します。 |
| **縦横比** | 入力信号ソースによって、画像の縦横比を設定するオプションはいくつかあります。<br>• **自動**:縦または横の幅においてプロジェクタのネーティブ解像度にフィットするには、画像を比例的に拡大縮小します。<br><br>• **リアル**: 画像を元の解像度で投影し、表示領域内に収まるようにサイズを変更します。低解像度の入力信号の場合、投影された画像は元のサイズで表示されます。<br><br><br>• **4:3**: スクリーンの中央が 4:3 の縦横比になるようにイメージを調整します。<br><br>• **16:9**: スクリーンの中央が 16:9 の縦横比になるようにイメージを調整します。<br><br>• **16:10**: スクリーンの中央が 16:10 の縦横比になるようにイメージを調整します。<br> |

| | |
|---|---|
| ピクチャ モード | このプロジェクタは、操作環境や入力信号のピクチャタイプに合わせて選択できるように、いくつかの事前定義されたピクチャ モードで設定されています。<br>• **明るい**: 投写画像の輝度を最大限にします。このモードは、プロジェクタを明るく証明された部屋で使用する場合など、きわめて高い輝度を必要とする環境に適しています。<br>• **プレゼンテーション**: プレゼンテーション向けに設計されています。このモードではPCの色に合わせて輝度が強調されます。<br>• **インフォグラフィック**: 細部をはっきりと見るために、色の明るさが高く、色のグラデーションが優れているため、テキストとグラフィックが混在するプレゼンテーションに最適です。<br>• **ビデオ**: 周囲光のある環境で映画を見るのに適しています。BenQ 独自の調整技術により、ダイナミックな画像に鮮やかな色のディテールを表現します。<br>• **sRGB**: RGB カラーの純度を最大限に上げて、輝度設定に関わりなく真に迫った画像を再現します。このモードは sRGB 対応の正しく調整されたカメラで撮影したフォトを見たり、PC グラフィックや AutoCAD などの描画アプリケーションを見るのに適しています。<br>• **スプレッドシート**: スプレッドシートの表示に適しています。<br>• **3D**: 3D 画像や 3D ビデオクリップを再生するのに適しています。<br>• **ユーザー設定1/ユーザー設定2**: 現在使用可能なピクチャ モードに基づき、カスタマイズした設定を呼び出します。29 ページの「参照モード」を参照してください。 |
| 音量 | サウンドレベルを調整します。 |
| ライト モード | 38 ページの「ライト モードの設定」を参照してください。 |
| 情報 | • **ネイティブ解像度**: プロジェクタのネイティブ解像度を表示します。<br>• **検出された解像度**: 入力信号のネイティブ解像度を表示します。<br>• **ソース**: 現在の信号ソースを表示します。<br>• **ピクチャ モード**: **ピクチャ**メニューで選択したモードを表示します。<br>• **ライト モード**: **ライト設定**メニューで選択したモードを表示します。<br>• **3D 形式**: 現在の 3Dモードを表示します。<br>• **カラー システム**: 入力システムフォーマットを表示します。<br>• **ライト使用時間**: ランプが使用された時間を表示します。<br>• **ファームウェアバージョン**: プロジェクタのファームウェアバージョンを表示します。<br>• **サービスコード**: プロジェクタのサービスコードを表示します。 |
| メニュー タイプ | **詳細設定** OSD メニューに切り替えます。22 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。 |

# 詳細設定メニュー

## ピクチャ

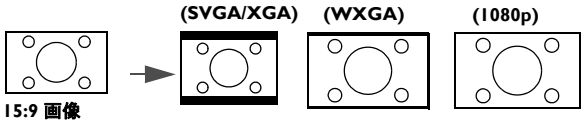
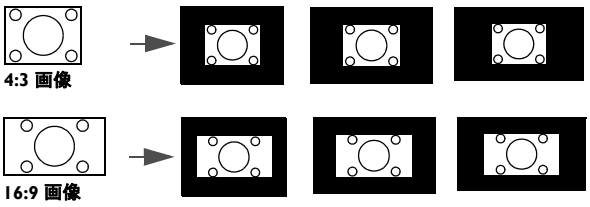
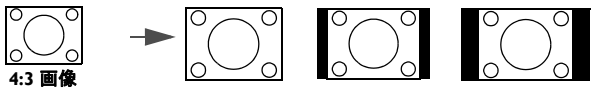
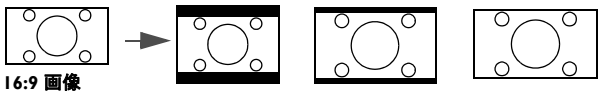
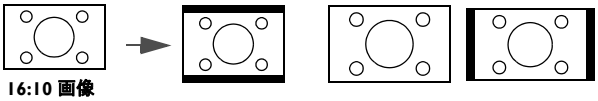
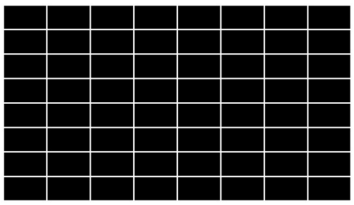
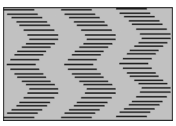
| | |
|---|---|
| ピクチャ モード | このプロジェクタは、操作環境や入力信号のピクチャタイプに合わせて選択できるように、いくつかの事前定義されたピクチャ モードで設定されています。<br>• **明るい**: 投写画像の輝度を最大限にします。このモードは、プロジェクタを明るく証明された部屋で使用する場合など、きわめて高い輝度を必要とする環境に適しています。<br>• **プレゼンテーション**: プレゼンテーション向けに設計されています。このモードではPCの色に合わせて輝度が強調されます。<br>• **インフォグラフィック**: 細部をはっきりと見るために、色の明るさが高く、色のグラデーションが優れているため、テキストとグラフィックが混在するプレゼンテーションに最適です。<br>• **ビデオ**: 周囲光のある環境で映画を見るのに適しています。BenQ 独自の調整技術により、ダイナミックな画像に鮮やかな色のディテールを表現します。<br>• **sRGB**: RGB カラーの純度を最大限に上げて、輝度設定に関わりなく真に迫った画像を再現します。このモードは sRGB 対応の正しく調整されたカメラで撮影したフォトを見たり、PC グラフィックや AutoCAD などの描画アプリケーションを見るのに適しています。<br>• **スプレッドシート**: スプレッドシートの表示に適しています。<br>• **3D**: 3D 画像や 3D ビデオクリップを再生するのに適しています。<br>• **ユーザー設定1/ユーザー設定2**: 現在使用可能なピクチャ モードに基づき、カスタマイズした設定を呼び出します。29 ページの「参照モード」を参照してください。 |
| 参照モード | 現在使用可能なピクチャ モードが目的に適さない場合、2 種類のユーザー定義可能モードを使用できます。ピクチャモードの 1 つ ( **ユーザー設定1/ユーザー設定2** 以外) を開始点として使用し、設定をカスタマイズすることができます。<br>1. **ピクチャ** > **ピクチャ モード**に進みます。<br>2. ◀/▶ を押して、**ユーザー設定1** または**ユーザー設定2** を選択し、**OK** を押します。<br>3. ▼を押して**参照モード**を選択し **OK** を押します。◀/▶ を使って、ニーズに最も近いピクチャ モードを選択し、**OK** を押します。 |
| 輝度 | 値を高くするほど画像の輝度が増します。画像の黒い領域が黒く表示され、暗い領域の細部が見えるように、このコントロールを調整します。 |
| コントラスト | 値を高くするほど、コントラストが増加します。選択した入力と表示環境に合わせて輝度設定を調整した後、これを使って白のピークレベルを設定することができます。 |
| 色 | 設定を下げると、飽和色が少なくなります。設定が高すぎると、画像の色が非常に強くなり、画像は現実離れして見えます。 |
| 色調 | 値を高くするほど、緑がかったピクチャになります。値を低くするほど、赤みがかったピクチャになります。 |
| シャープネス | 値を高くするほど、ピクチャがシャープになります。 |

<table>
<tr><td>Brilliant Color</td><td>この機能は新しい色処理アルゴリズムとシステムレベルの強化を利用して、より忠実、鮮やかな色のピクチャを提供すると共に、より高い輝度も可能になります。ビデオや自然のシーンで一般的な中間調画像であれば、50% 以上輝度を上げることが可能であるため、プロジェクタでリアルな本当の色を再現できます。その画質の画像をお好みの場合、オンを選択してください。<br>オフが選択されているとき、色温度機能は利用できません。</td></tr>
<tr><td rowspan="3">詳細色設定</td><td>色温度<br>利用可能な複数のプリセット色温度設定があります。利用可能な設定は、選択した信号タイプによって異なります。<br>• ノーマル: 白の色合いをノーマルに保ちます。<br>• 冷: 画像を青みがかった白で表示します。<br>• 暖: 画像を赤みがかった白で表示します。</td></tr>
<tr><td>色温度の微調整<br>次のオプションを調整して、好みの色温度を設定することもできます。<br>• R ゲイン/G ゲイン/B ゲイン: 赤、緑、青のコントラストレベルを調整します。<br>• R オフセット/G オフセット/B オフセット: 赤、緑、青の明るさレベルを調整します。</td></tr>
<tr><td>カラーマネージメント<br>この機能により、6 セット (RGBCMY) の色を調整できます。それぞれの色を選択すると、お好みに従ってその範囲と彩度を個別に調整できます。<br>• 原色: R (赤)、G (緑)、B (青)、C (シアン)、M (マゼンダ) または Y (黄) から色を選択します。<br>• 色相: 範囲を広げると、その隣り合う 2 つの色の割合も多くなります。色が互いにどのように関連しているかについては、図を参照してください。例えば、赤を選択し、その範囲を 0 に設定した場合、投写ピクチャで純粋な赤だけが選択されます。範囲を広げると、黄に近い赤やマゼンタに近い赤も含まれます。<br>• 彩度: 値を好みに合わせて調整します。すべての調整は直ちに画像に反映されます。例えば、赤を選択しその範囲を 0 に設定した場合、純粋な赤の彩度のみが影響を受けます。<br>

<br>彩度とはビデオピクチャの色の量のことです。値を低くすると彩度が低くなります。「0」に設定すると、画像から完全に色を抜いてしまいます。彩度が高すぎると、色が過度に濃くなり現実離れして見えます。<br>• ゲイン: 値を好みに合わせて調整します。これによって、選択する原色のコントラストレベルが影響を受けます。すべての調整は直ちに画像に反映されます。</td></tr>
<tr><td>詳細色設定</td><td>壁スクリーン<br>ペイントされた壁などの壁が白くない場合、Wall Color 機能を使用すると、投影された画像の色を補正して、元の画像と投影された画像の色の違いを防ぐことができます。あらかじめ調整された色には次のようなものがります : 薄い黄色、ピンク、薄緑、青、および黒板です。</td></tr>
</table>

| | |
|---|---|
| **画像リセット** | **ピクチャ**メニューのすべての調整を工場出荷時プリセット値に戻します。 |

## ディスプレイ

| | |
|---|---|
| **縦横比** | 入力信号ソースによって、画像の縦横比を設定するオプションはいくつかあります。<br>• **自動**: 縦または横の幅においてプロジェクタのネーティブ解像度にフィットするには、画像を比例的に拡大縮小します。<br><br>• **リアル**: 画像を元の解像度で投影し、表示領域内に収まるようにサイズを変更します。低解像度の入力信号の場合、投影された画像は元のサイズで表示されます。<br><br>• **4:3**: スクリーンの中央が 4:3 の縦横比になるようにイメージを調整します。<br><br>• **16:9**: スクリーンの中央が 16:9 の縦横比になるようにイメージを調整します。<br><br>• **16:10**: スクリーンの中央が 16:10 の縦横比になるようにイメージを調整します。<br> |
| **台形補正** | 画像の縦キーストーンを手動で修正します。18 ページの「台形補正の修正」を参照してください。 |
| **自動縦キーストーン** | **オン**が選択されているとき、この機能を有効にして、プロジェクタが台形補正設定を自動的に調整できるようにします。<br>**自動縦キーストーン**を有効にすると、**台形補正**はグレー表示になります。 |
| **テストパターン** | 画像サイズとフォーカスを調整し、投写画像に歪みがないことを確認します。<br> |
| **PC とコンポーネント YPbPr の調整** | • **位相**: 画像の歪みを低減するためにクロック位相を調整します。この機能は PC 信号 (アナログ RGB) または YPbPr 信号 が選択されている場合のみ使用できます。<br><br>• **水平サイズ**: 画像の水平幅を調整します。この機能は PC信号(アナログRGB) が選択されている場合のみ使用できます。 |

| | |
|---|---|
| **位置** | 位置調整ページが開きます。投写画像を移動するには、方向矢印キーを使用します。この機能はPC信号(アナログRGB) が選択されている場合のみ使用できます。 |
| **3D** | 本プロジェクタは、画像に深みを与えることで 3D ムービー、ビデオ、スポーツイベントをより臨場感豊かにお楽しみいただける 3D 機能を備えています。3D 画像をご覧いただくには、3D メガネを着用する必要があります。<br>• **3D モード**: デフォルト設定は**オフ**です。3D コンテンツを検出するときにプロジェクタが自動的に適切な 3D フォーマットを選択するようにするには、**自動**を選択します。プロジェクタが 3D 形式を認識できない場合、▲/▼ を押して、3D モードを**上-下**、**F. シーケンシャル**、**フレームパッキング**および**サイドバイサイド**から選択します。<br>3D 機能が起動されると:<br>• 投写された画像の輝度レベルが減少します。<br>• 次の設定は調整できません: **ピクチャ モード**, **参照モード**。<br>• **台形補正**は限定された程度の範囲内でのみ調整できます。<br>• **3D 逆同期**: 画像深度が逆転している場合、この機能をオンにすることで問題を修正できます。<br>• **3D 設定を適用**: 3D 設定が保存されたら、保存した 3D 設定のセットを選択して適用するかどうかを決定できます。適用されると、保存された 3D 設定と一致する場合、プロジェクタは自動的に入力 3D コンテンツを再生します。<br>記憶されたデータを有する 3D 設定のセットのみが利用可能です。<br>• **3D 設定を保存**: 適切な調整を行った後、3D コンテンツを正常に表示されたら、この機能を有効にして、現在の 3D 設定を記憶するために、3D 設定のセットを選択することができます。 |
| **HDMIフォーマット** | 表示品質を最適化するのに適したカラー形式を選択します。<br>• **自動**: 入力 HDMI 信号に適した色空間とグレーレベルを自動的に選択します。<br>• **RGB 制限あり**: 制限された範囲の RGB 16 ～ 235 を使用します。<br>• **RGB フル**: 完全な範囲の RGB 0 ～ 255 を使用します。<br>• **YUV 制限あり**: 制限された範囲の YUV 16 ～ 235 を使用します。<br>• **YUV フル**: 完全な範囲の YUV 0 ～ 255 を使用します。 |
| **デジタル ズーム** | 投写画像のサイズを拡大または縮小します。**デジタル ズーム**ページが表示されたら、**ZOOM+/ZOOM-** を押して、画像を所望のサイズに拡大または縮小します。ピクチャをナビゲートするには、**OK** を押してパンモードに切り替え、方向矢印 (▲、▼、◀、▶)ボタンを使用します。ピクチャを元のサイズに戻すには、**AUTO** を押します。<br>ピクチャは拡大された後でなければナビゲートすることはできません。細部を検索しながら、ピクチャをさらに拡大することができます。 |
| **ディスプレイリセット** | **ディスプレイ**メニューのすべての調整を工場出荷時プリセット値に戻します。 |

## 設定

| | |
|---|---|
| **プロジェクタの設置** | 11 ページの「場所の選択」を参照してください。 |
| **自動ソース探知** | プロジェクタが自動的に信号を検索できるようにします。 |
| **自動同期** | • **オン**: PC 信号 (アナログ RGB) が選択され、**AUTO** が押されたときに、プロジェクタが表示画像の画像タイミングを自動的に決定できるようにします。<br>• **オフ**: **AUTO** を押すと、プロジェクタは反応しません。 |
| **ライト設定** | • **ライト モード**: 38 ページの「ライト モードの設定」を参照してください。<br>• **ライトタイマーをリセット**: 41 ページの「ランプタイマーをリセットする」を参照してください。<br>• **ライト使用時間**: ランプが使用された時間に関する情報を表示します。 |

| | |
|---|---|
| 操作設定 | **クイッククーリング**<br>**オン**を選択すると機能が有効になり、プロジェクタの冷却時間が数秒に短縮されます。<br><br>クイック冷却プロセス直後にプロジェクタを再起動しようとすると、正常に起動せず冷却ファンが作動する場合があります。 |
| | **画面オフタイマー**<br>空白画面に何もアクションがないときの画像空白時間を設定します。経過すると、画像は画面に戻ります。プリセット時間の長さがニーズに合わない場合は、**無効**を選択します。**画面オフタイマー**がオンであろうとオフであろうと、プロジェクタあるいはリモコンのほとんどのキーを押すことで画像を復元することができます。 |
| | **アラームメッセージ**<br>アラームメッセージをオンまたはオフに設定します。 |
| | **高地対応モード**<br>標高1500 m –3000 m地点、また周囲気温が0°C-30°Cの環境で使用する際は、**高地対応モード**の使用を推奨いたします。<br>「**高地対応モード**」で操作すると、システムの冷却と性能を向上するためにファン速度が上がり、デシベル操作ノイズレベルが高くなる原因となります。<br>上記の場合を除き、その他の極端な条件下で本プロジェクタを使用すると、自動停止症状が表示されますが、これはプロジェクタを過熱から保護するための設計によるものです。このような場合、高地対応モードに切り替えてこれらの症状を解決する必要があります。ただし、これは、本プロジェクタがすべての過酷な状況または極端な状況でも操作可能であることを断言するものではありません。<br><br>標高が 0 m ～ 1,500 mで周囲気温が 0°C ～ 35°C の環境で使用する際には、**高地対応モード**を使用しないでください。このような条件でこのモードを使用すると、プロジェクタが過度に低温化されます。 |
| | **電源オン/オフ設定**<br>• **ダイレクト電源オン**: 電源コードに電源が供給されると、自動的にプロジェクタの電源を入れることができます。<br>• **信号入力時電源オン**: プロジェクタがスタンバイモードのときに、VGA 信号または 5V 電源の HDMI 信号を検出したとき、**POWER**または **ON** を押すことなく、プロジェクタを直接オンにするかどうかを設定します。<br>• **自動パワーオフ**: 指定した時間が経過しても入力信号が検出されない場合、ランプの寿命を不必要に浪費しないように自動的にプロジェクタの電源をオフにします。<br>• **電源オフタイマー**: 自動停止タイマーを設定します。 |
| セキュリティ設定 | 24 ページの「パスワード機能の使用」を参照してください。 |
| ボーレート | 適切な RS-232 ケーブルでプロジェクタをコンピュータに接続し、プロジェクタのファームウェアを更新またはダウンロードできるように、ボーレートはコンピュータと同じ値に設定してください。この機能は専門技術者用に設けられています。 |
| HDMI イコライザー | HDMI 信号のイコライザーゲイン設定を調整します。設定が高いほど、ゲイン値が強くなります。プロジェクタに複数の HDMI ポートがある場合は、まず HDMI ポートを選択してから値を調整してください。 |

| | |
|---|---|
| **設定のリセット** | **設定**メニューのすべての調整を工場出荷時プリセット値に戻します。 |

## システム

| | |
|---|---|
| **言語** | オンスクリーン ディスプレイメニュー (OSD) の言語を設定します。 |
| **待機設定** | • **スタンバイモード**: プロジェクタのスタンバイモードを設定します。<br>• **オーディオ パス スルー**: スタンバイモードに入っているとき対応するジャックが適切にデバイスに接続されているとき、プロジェクタはサウンドを再生することができます。使用するソースを選択します。接続方法については、19 ページの「接続」を参照してください。 |
| **背景設定** | • **背景**: プロジェクタの背景色を設定します。<br>• **スプラッシュ スクリーン**: プロジェクタ起動時に表示されるロゴスクリーンを選択することができます。 |
| **メニュー設定** | • **メニュー タイプ**: **基本** OSD メニューに切り替えます。<br>• **メニュー表示時間**: 最後にキーを押してから OSD がアクティブになっている時間の長さを設定します。 |
| **オーディオ設定** | • **ミュート**: 一時的に音声を停止します。<br>• **音量**: サウンドレベルを調整します。<br>• **電源オン/オフ音**: プロジェクタが起動およびシャットダウン処理中に着信音をオンまたはオフにします。<br><br>**電源オン/オフ音**を変更する唯一の方法は、ここで**オン**または**オフ**に設定することです。サウンドのミュートを設定したり、サウンドレベルを変更しても、**電源オン/オフ音**に影響を与えません。 |
| **初期値** | すべての設定を工場出荷時の値に戻します。<br><br>次の設定がリセットされます: **プロジェクタの設置**、**高地対応モード**、**ボーレート**、および**セキュリティ設定**です。 |
| **システムをリセット** | **システム**メニューのすべての調整を工場出荷時プリセット値に戻します。 |

# 情報

| | |
|---|---|
| **情報** | • **ネイティブ解像度**: プロジェクタのネイティブ解像度を表示します。<br>• **検出された解像度**: 入力信号のネイティブ解像度を表示します。<br>• **ソース**: 現在の信号ソースを表示します。<br>• **ピクチャ モード**: **ピクチャ**メニューで選択したモードを表示します。<br>• **ライト モード**: **ライト設定**メニューで選択したモードを表示します。<br>• **3D 形式**: 現在の 3 Dモードを表示します。<br>• **カラー システム**: 入力システムフォーマットを表示します。<br>• **ライト使用時間**: ランプが使用された時間を表示します。<br>• **ファームウェアバージョン**: プロジェクタのファームウェアバージョンを表示します。<br>• **サービスコード**: プロジェクタのサービスコードを表示します。 |

# メンテナンス

## プロジェクタのお手入れ

### レンズの洗浄

表面に汚れやほこりが付いていたら、レンズを洗浄します。レンズを清掃する前に、必ずプロジェクタの電源を切り、完全に冷却してください。

- 圧縮空気スプレー缶を使用してほこりを取り除きます。
- 汚れやしみが付いた場合、レンズ洗浄ペーパーまたはレンズ クリーナーで湿らせた柔らかい布でレンズの表面を軽く拭きます。
- 研磨パッド、アルカリ/酸クリーナー、クレンザー、またはアルコール、ベンジン、シンナー、殺虫剤などの揮発性溶剤は絶対に使用しないでください。そのような素材の使用あるいはゴムまたはビニール素材との長時間にわたる接触は、プロジェクタの表面およびキャビネット素材の破損を招く恐れがあります。

### プロジェクタケースの洗浄

ケースの洗浄を行う前に、26 ページの「プロジェクタの停止」で説明した正しい遮断手順でプロジェクタの電源をオフにし、電源コードを抜いてください。

- ほこりや汚れを取り除くには、柔らかい布でケースを拭きます。
- 落ちにくい汚れやしみを取り除くには、水で薄めた中性洗剤で布を湿らせて、ケースを拭きます。

ワックス、アルコール、ベンジン、シンナー、その他の化学洗剤は使用しないでください。ケースを傷める場合があります。

### プロジェクタの保管

プロジェクタを長期間保管する必要がある場合、以下の手順に従ってください。

- 保管場所の温度と湿度が、プロジェクタの推奨範囲内であることを確認します。範囲については、44 ページの「仕様」を参照されるか、販売店にお尋ねください。
- アジャスターフットを格納します。
- リモコンから電池を取り外します。
- プロジェクタを製品を梱包していた箱、または同等の箱に梱包します。

### プロジェクタの移動

プロジェクタを搬送するときは、製品を梱包していた箱または同等の箱に梱包することを推奨します。

# ランプ情報

## ランプ時間を知る方法

プロジェクタが作動しているとき、内蔵されたタイマーがランプの使用時間 (時間単位) を自動的に計算します。同等のランプ時間の計算方法は次の通りです。

ランプ時間 = 合計ランプ時間 = X (ノーマル モードで使用した時間) + Y (エコ モードで使用した時間) + Z (SmartEco モードで使用した時間) + A (新しい SmartEco モードで使用した時間)

X= 新しい SmartEco モードでのランプ寿命の仕様/ノーマル モードでのランプ寿命の仕様

Y= 新しい SmartEco モードでのランプ寿命の仕様/エコ モードでのランプ寿命の仕様

Z= 新しい SmartEco モードでのランプ寿命の仕様/SmartEco モードでのランプ寿命の仕様

A = 新しい SmartEco モードでのランプ寿命の仕様/新しい SmartEco モードでのランプ寿命の仕様

ランプ使用時間を知るには、

1. **詳細設定**メニュー - **設定** > **ライト設定**に進み、**OK** を押します。
2. **ライト使用時間**を選択して **OK** を押します。メニューに表示された**ライト使用時間**情報が表示されます。
3. メニューを終了するには、**MENU** を押します。
4. また、**情報**メニューではランプ時間情報を見ることもできます。

## ランプの寿命を延ばす

• **ライト モード**の設定

**詳細設定**メニュー - **設定** > **ライト設定** > **ライト モード**に進み、**OK** を押します。◀/▶ を使って、提供されるモードから適切なランプ電源を選択して、**OK** を押して確認します。

プロジェクタを **ECO**、**SmartEco**、**LampSave** または **LongECO** モードに設定して、ランプの寿命を延ばします。

| ライト モード | 説明 |
|---|---|
| **ノーマル** | ランプの輝度がすべて出ています |
| **ECO** | 輝度を低くするとンプの寿命が延び、ファンの騒音が減少します |
| **SmartEco** | 表示品質を最適化しながら、コンテンツの輝度レベルに応じてランプ電力を自動的に調整します |
| **LampSave** | ランプの寿命を延ばしながら、コンテンツの輝度レベルに応じてランプ電力を自動的に調整します |
| **LongECO** | プロジェクタのライトを非常に低い状態に暗くして、ランプの寿命を 20,000 時間に延長します。 |

• **自動パワーオフ**の設定

指定した時間が経過しても入力信号が検出されない場合、ランプの寿命を不必要に浪費しないように自動的にプロジェクタの電源をオフにします。

**自動パワーオフ**を設定するには、**詳細設定**メニュー - **設定** > **操作設定** > **電源オン/オフ設定** > **自動パワーオフ**に進み、**OK** を押します。◀/▶ を使って、希望の設定を選択して、**OK** を押して確認します。

## ランプ交換のタイミング

ランプインジケータが赤に点灯した場合、またはランプの交換時期であることを示すメッセージが表示された場合は、新しいランプを取り付ける前に、お買い上げの販売店、又はサポートセンターにお問い合わせください。古いランプを使用すると、プロジェクタの誤動作の原因となり、場合によってはランプが破裂します。

- ランプを自分自身で交換しないでください。交換する場合、認定のサービス部門要員にご連絡ください。
- ランプの温度が異常に高くなると、Light (ライト インジケータ ライト) および TEMP (温度警告ライト) が点灯します。詳細は、42 ページの「インジケータ」を参照してください。

次のランプ警告が表示されたら、ランプ交換時期を示しています。

以下の警告メッセージは参考情報です。実際のオンスクリーン指示に従い、ランプを準備し交換してください。

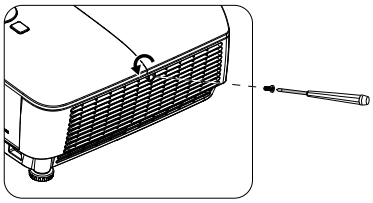
| | |
|---|---|
|  | 動作を最適化するために、新しいランプを取り付けてください。プロジェクタが **ECO** を(38 ページの「ライト モードの設定」)選択してノーマルに動作している場合、次にランプ警告メッセージが表示されるまでプロジェクタを引き続き使用することができます。 |
|  | プロジェクタの操作中にランプの寿命が切れるのを避けるために、新しいランプを取り付ける必要があります。 |
|  | この段階でランプを交換するように強くお薦めします。ランプは消費アイテムです。ランプは使用を重ねる毎に明るさが失われます。これはランプのノーマルな動作です。明るさのレベルが大幅に減少したら、直ちにランプを交換してください。 |
|  | プロジェクタがノーマルに動作するには、ランプを交換する必要があります。 |

上記メッセージ内の「XXXX」には、モデルによって異なる数字が表示されます。

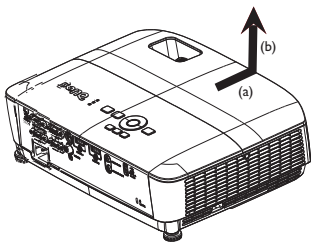
# ランプの交換 (サービス担当者の場合のみ)

- Hg - ランプには水銀が含まれます。各自治体の回収規則に従ってください。
- プロジェクタが天井から上下さかさまに吊下げられている状態でランプ交換を行う場合、ランプソケットの下に誰もいないことを確認してください。割れたランプにより負傷または目を損傷する可能性があります。
- 感電の原因となるため、ランプを交換する前には必ずプロジェクタの電源をオフにし、電源コードを抜いてください。
- 重度のやけどを負う原因となるため、ランプを交換する前に、45 分以上プロジェクタを冷却してください。
- 指をけがしたり、内部部品が破損する原因となるため、割れて鋭くなったランプのガラス片を取り除く場合は、注意をしてください。
- 指の負傷やレンズに触れることによる画質低下の原因となるため、ランプを取り外すときに空のランプ ケースには触れないでください。
- このランプには水銀が含まれています。正しい方法でこのランプを廃棄するには、地域の有害廃棄物規制を参考にしてください。
- プロジェクターの性能を十分に発揮するために、BenQ純正品の交換用ランプをお使いください。純正品以外のランプを使用すると、プロジェクター本体に品質面、安全面で悪影響を及ぼす可能性があります。純正品以外のランプを使用して生じた本体の損傷、故障については、保証期間内でも有償修理となります。
- 破損したランプを扱う際には十分な通気性を確保してください。防塵マスク、保護眼鏡、ゴーグル、フェースシールドを使用し、手袋のような保護衣服を着用することを推薦します。

1. 電源をオフにし、プロジェクタをコンセントから抜きます。ランプが高温になっている場合、やけどしないようにランプが冷えるまで約 45 分間お待ちください。
2. ランプカバーのねじを緩めます。

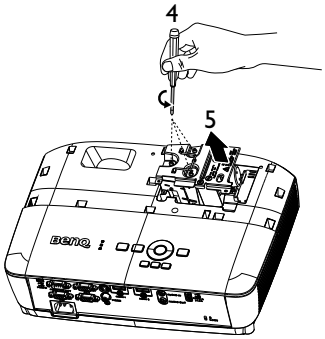


3. ランプカバーを(a)プロジェクターの側面に向かってカバーをスライドし、(b)持ち上げて取り外します。



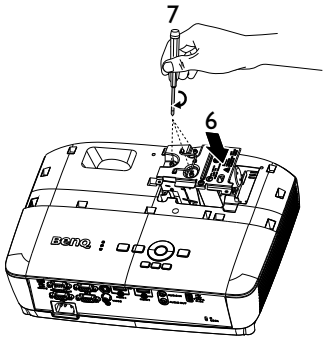

- ランプカバーを外したまま、電源をオンにしないでください。
- ランプとプロジェクタの間に指を挿入しないでください。プロジェクタ内部の鋭い縁により、負傷の原因となります。

4. ランプを固定しているねじを緩めます。
5. ハンドルを上に持ち上げ立ててください。ハンドルを使ってゆっくりとランプをプロジェクタから引き出します。



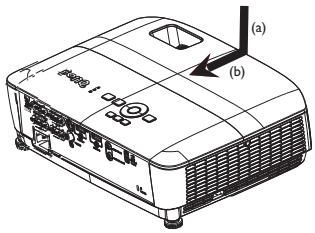

- 急激に引っ張るとランプが割れ、ガラスの破片がプロジェクタ内に散乱します。
- ランプは、水のかかる場所、子供の手が届く場所、可燃物の付近には置かないでください。
- ランプを取り外した後、プロジェクタ内部に手を入れないでください。内部の光学部品に手を触れると、投写画像の色が不均一になり歪む原因となります。

6. ランプコンパートメントに新しいランプを挿入し、プロジェクタにしっかりと収まっていることを確認してください。
7. ランプを固定しているねじを締め付けます。



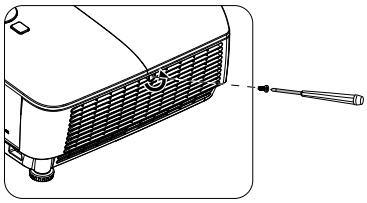

- ネジがゆるいと接触が悪くなり、故障の原因となります。
- ネジを締め付け過ぎないでください。

8. ハンドルが完全に平たくなっており、適切な場所にロックされていることを確認します。
9. ランプカバーを元の位置までスライドします。




10. ランプカバーを固定しているねじを締め付けます。

- ネジがゆるいと接触が悪くなり、故障の原因となります。
- ネジを締め付け過ぎないでください。

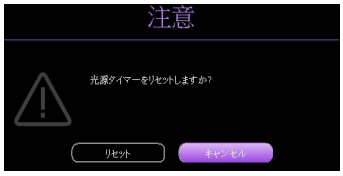


11. プロジェクタを再起動します。

- ランプカバーを外したまま、電源をオンにしないでください。

## ランプタイマーをリセットする

12. スタートアップロゴの次に、オンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューが表示されます。**詳細設定**メニュー - **設定** > **ライト設定**に進み、**OK** を押します。▼を押して**ライトタイマーをリセット**を選択し **OK** を押します。ランプタイマーをリセットするかどうかを確認するメッセージが表示されます。**リセット**を選択し、**OK** を押します。ランプ時間は「0」にリセットされます。




- ランプが新しいものでない場合、または交換していない場合はリセットしないでください。ランプが破損する原因となります。

## インジケータ

| ライト | | | 状態と説明 |
|---|---|---|---|
| POWER | TEMP | LIGHT | |
| **システムメッセージ** | | | |
| ● | ○ | ○ | スタンバイ モード |
| ● | ○ | ○ | 電源を入れる |
| ● | ○ | ○ | ノーマル操作 |
| ● | ○ | ○ | ノーマル電源ダウン冷却 |
| ● | ● | ● | ダウンロード |
| ● | ○ | ● | CW起動失敗 |
| **バーンインメッセージ** | | | |
| ● | ○ | ○ | バーンインオン |
| ● | ● | ● | バーンインオフ |
| **ランプのエラーメッセージ** | | | |
| ○ | ○ | ● | 正常動作中にランプエラーが発生しました |
| ○ | ○ | ● | ランプが点灯しません |
| **温度のエラーメッセージ** | | | |
| ● | ● | ○ | ファン 1 エラー (実際のファン速度は機能の速度から外れています) |
| ● | ● | ○ | ファン 2 エラー (実際のファン速度は機能の速度から外れています) |
| ● | ● | ○ | 温度1エラー(制限温度を超えています) |
| ● | ● | ○ | 温度センサー1オープンエラー |
| ● | ● | ○ | 温度センサー1ショートエラー |
| ● | ● | ○ | 温度IC #1 I2C接続エラー |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ○: オフ | ●: オレンジに点灯<br>●: オレンジで点滅 | ●: 緑に点灯<br>●: 緑で点滅 | ●: 赤に点灯<br>●: 赤で点滅 |

# トラブルシューティング

### プロジェクタの電源がオンにならない。

| 原因 | 対応策 |
|---|---|
| 電源コードから電気がきていません。 | 電源コードをプロジェクタの AC 電源ジャックとコンセントに差し込みます。コンセントにスイッチがある場合は、スイッチがオンになっていることを確認します。 |
| 冷却プロセスの間にプロジェクタの電源を再びオンにしようとしています。 | 冷却プロセスが完了するまでお待ちください。 |

### ピクチャが映らない

| 原因 | 対応策 |
|---|---|
| ビデオ ソースがオンになっていないか、正しく接続されていません。 | ビデオ ソースをオンにし、信号ケーブルが接続されていることを確認します。 |
| プロジェクタが入力信号デバイスに正しく接続されていません。 | 接続を確認してください。 |
| 入力信号が正しく選択されていません。 | **SOURCE** キーを使って、正しい入力信号を選択します。 |

### 画像がぼやける

| 原因 | 対応策 |
|---|---|
| 投写レンズの焦点が合っていません。 | フォーカスリングでピント調整を行ってください。 |
| プロジェクタとスクリーンの位置が正しく合っていません。 | 投写角度と方向、また必要に応じて、プロジェクタの高さも調整します。 |

### リモコンが機能しない。

| 原因 | 対応策 |
|---|---|
| 電池の残量がありません。 | 両方の電池を新しいものと交換してください。 |
| リモコンとプロジェクタの間に障害物があります。 | 障害物を取り除いてください。 |
| プロジェクタからの距離が遠すぎます。 | プロジェクタから 8 メートル (26 フィート) 以内の距離に近づいてください。 |

### パスワードが間違っている。

| 原因 | 対応策 |
|---|---|
| 入力したパスワードが正しくありません。 | 24 ページの「パスワードの呼び戻し手順に入る」を参照してください。 |

# 仕様

## プロジェクタの仕様

すべての仕様は予告なしに変更する場合があります。

### 光学

解像度
MS536: 800 x 600 SVGA
MX536: 1024 x 768 XGA
MW536: 1280 x 800 WXGA
MH536/TH536:1920 x 1080 1080p

表示システム
1-CHIP DMD

レンズ
SVGA/XGA/WXGA:
F = 2.42 から 2.62
f = 22～25.79 mm
1080p:
F = 2.5 から 2.66
f = 22～25.42 mm

偏り
SVGA: 107% ± 5%
XGA: 106% ± 5%
WXGA: 104% ± 5%
1080p: 107% ± 5%

ズーム比
1.2x ± 2%

ランプ
210 W (最大) ランプ

### 電気仕様

電源装置
AC100–240V、2.60 A、
50-60 Hz (自動)

消費電力
260 W (最大)、< 0.5 W (スタンバイ)

### 機械仕様

重量
2.6 kg ± 100 g (5.7 ポンド ± 0.22 ポンド)

### 出力端末

RGB 出力
D-Sub 15ピン (メス) x 1

スピーカー
2 ワット x 1

オーディオ信号出力
PC オーディオジャック x 1

### コントロール

RS-232 シリアルコントロール
9 ピン x 1

IR受信装置 x 1

USB
Mini-B x 1、Type-A x 1: 電源 (5V、1.5A)

### 入力端末

コンピュータ入力
RGB 入力
D-Sub 15ピン (メス) x 2

ビデオ信号入力
S ビデオ
ミニ DIN 4 ピン x 1
ビデオ
RCA ジャック x 1
SD/HDTV 信号入力
アナログ - コンポーネント RCAジャック x 3
(RGB 入力)
デジタル - HDMI x 2

オーディオ信号入力
PCオーディオジャック x 1

### 環境条件

温度
動作: 0°C ～ 40°C (海抜)
保管: -20°C ～ 60°C (海抜)

相対湿度
動作: 10% ～ 90% RH (結露しないこと)
保管: 10% ～ 90% RH (結露しないこと)

高度
動作: 0 ～ 1499 m(0°C ～ 35°C のとき)
1500 ～ 3000 m (0°C ～ 30°C かつ 高地対応モードオン)
保管: 0 ～ 12200 m (30°C)

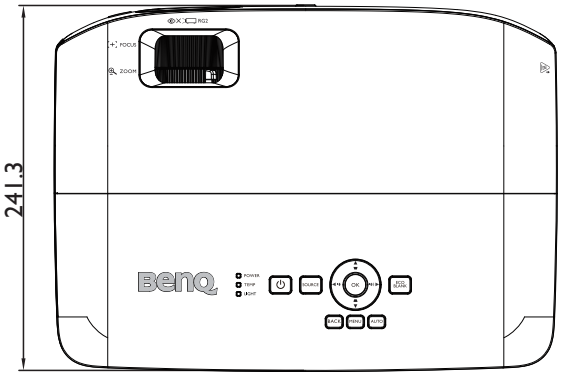
輸送
元の梱包または同等品を推奨します

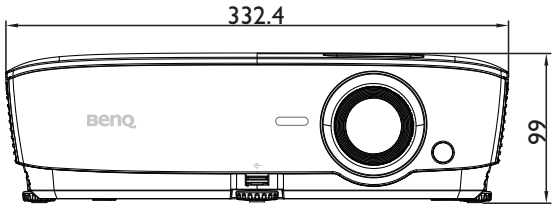
修理
以下の Web サイトにアクセスし、お住まいの国を選び、サービス連絡先窓口を検索してください。
http://www.benq.com/welcome

ランプの寿命は環境条件および使用率により異なります。

# 外形寸法

332.4 mm (W) x 99 mm (H) x 241.3 mm (D)




本体: mm

# タイミング図

## サポートされる PC 入力のタイミング

| 解像度 | モード | 垂直周波数 (Hz) | 水平周波数 (kHz) | ピクセル周波数 (MHz) | サポートされている 3D 形式 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | F. シーケンシャル | 上 - 下 | サイドバイサイド |
| 640 x 480 | VGA_60 | 59.940 | 31.469 | 25.175 | V | V | V |
| | VGA_72 | 72.809 | 37.861 | 31.500 | | | |
| | VGA_75 | 75.000 | 37.500 | 31.500 | | | |
| | VGA_85 | 85.008 | 43.269 | 36.000 | | | |
| 720 x 400 | 720 x 400_70 | 70.087 | 31.469 | 28.3221 | | | |
| 800 x 600 | SVGA_60 | 60.317 | 37.879 | 40.000 | V | V | V |
| | SVGA_72 | 72.188 | 48.077 | 50.000 | | | |
| | SVGA_75 | 75.000 | 46.875 | 49.500 | | | |
| | SVGA_85 | 85.061 | 53.674 | 56.250 | | | |
| | SVGA_120 ( ブランキングを減少 ) | 119.854 | 77.425 | 83.000 | V | | |
| 1024 x 768 | XGA_60 | 60.004 | 48.363 | 65.000 | V | V | V |
| | XGA_70 | 70.069 | 56.476 | 75.000 | | | |
| | XGA_75 | 75.029 | 60.023 | 78.750 | | | |
| | XGA_85 | 84.997 | 68.667 | 94.500 | | | |
| | XGA_120 ( ブランキングを減少 ) | 119.989 | 97.551 | 115.5 | V | | |
| 1152 x 864 | 1152 x 864_75 | 75 | 67.5 | 108 | | | |
| 1024 x 576 | BenQ Notebook_timing | 60.0 | 35.820 | 46.966 | | | |
| 1024 x 600 | BenQ Notebook_timing | 64.995 | 41.467 | 51.419 | | | |
| 1280 x 720 | 1280 x 720_60 | 60 | 45.000 | 74.250 | V | V | V |
| 1280 x 768 | 1280 x 768_60 | 59.87 | 47.776 | 79.5 | V | V | V |
| 1280 x 800 | WXGA_60 | 59.810 | 49.702 | 83.500 | V | V | V |
| | WXGA_75 | 74.934 | 62.795 | 106.500 | | | |
| | WXGA_85 | 84.880 | 71.554 | 122.500 | | | |
| | WXGA_120 ( ブランキングを減少 ) | 119.909 | 101.563 | 146.25 | V | | |
| 1280 x 1024 | SXGA_60 | 60.020 | 63.981 | 108.000 | | V | V |
| | SXGA_75 | 75.025 | 79.976 | 135.000 | | | |
| | SXGA_85 | 85.024 | 91.146 | 157.500 | | | |
| 1280 x 960 | 1280 x 960_60 | 60.000 | 60.000 | 108.000 | | V | V |
| | 1280 x 960_85 | 85.002 | 85.938 | 148.500 | | | |
| 1360 x 768 | 1360 x 768_60 | 60.015 | 47.712 | 85.5 | | V | V |
| 1440 x 900 | WXGA+_60 | 59.887 | 55.935 | 106.500 | | V | V |
| 1400 x 1050 | SXGA+_60 | 59.978 | 65.317 | 121.750 | | V | V |
| 1600 x 1200 | UXGA | 60.000 | 75.000 | 162.000 | | V | V |
| 1680 x 1050 | 1680 x 1050_60 | 59.954 | 65.290 | 146.250 | | V | V |
| 640 x 480@67Hz | MAC13 | 66.667 | 35.000 | 30.240 | | | |
| 832 x 624@75Hz | MAC16 | 74.546 | 49.722 | 57.280 | | | |
| 1024 x 768@75Hz | MAC19 | 74.93 | 60.241 | 80.000 | | | |
| 1152 x 870@75Hz | MAC21 | 75.060 | 68.680 | 100.000 | | | |

EDID ファイルおよび VGA グラフィックカードの制限により、上記に記されたタイミングに対応していない場合もあります。タイミングによっては選択できない場合もあります。

## HDMI (HDCP) 入力でサポートされるタイミング

• PC タイミング

| 解像度 | モード | 垂直周波数 (Hz) | 水平周波数 (kHz) | ピクセル周波数 (MHz) | サポートされている 3D 形式 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | F. シーケンシャル | 上 - 下 | サイドバイサイド |
| 640 x 480 | VGA_60 | 59.940 | 31.469 | 25.175 | V | V | V |
| | VGA_72 | 72.809 | 37.861 | 31.500 | | | |
| | VGA_75 | 75.000 | 37.500 | 31.500 | | | |
| | VGA_85 | 85.008 | 43.269 | 36.000 | | | |
| 720 x 400 | 720 x 400_70 | 70.087 | 31.469 | 28.3221 | | | |
| 800 x 600 | SVGA_60 | 60.317 | 37.879 | 40.000 | V | V | V |
| | SVGA_72 | 72.188 | 48.077 | 50.000 | | | |
| | SVGA_75 | 75.000 | 46.875 | 49.500 | | | |
| | SVGA_85 | 85.061 | 53.674 | 56.250 | | | |
| | SVGA_120 ( ブランキングを減少 ) | 119.854 | 77.425 | 83.000 | V | | |
| 1024 x 768 | XGA_60 | 60.004 | 48.363 | 65.000 | V | V | V |
| | XGA_70 | 70.069 | 56.476 | 75.000 | | | |
| | XGA_75 | 75.029 | 60.023 | 78.750 | | | |
| | XGA_85 | 84.997 | 68.667 | 94.500 | | | |
| | XGA_120 ( ブランキングを減少 ) | 119.989 | 97.551 | 115.5 | V | | |
| 1152 x 864 | 1152 x 864_75 | 75 | 67.5 | 108 | | | |
| 1024 x 576@60Hz | BenQ ノートブックタイミング | 60.00 | 35.820 | 46.996 | | | |
| 1024 x 600@65Hz | BenQ ノートブックタイミング | 64.995 | 41.467 | 51.419 | | | |
| 1280 x 720 | 1280 x 720_60 | 60 | 45.000 | 74.250 | V | V | V |
| 1280 x 768 | 1280 x 768_60 | 59.870 | 47.776 | 79.5 | V | V | V |
| 1280 x 800 | WXGA_60 | 59.810 | 49.702 | 83.500 | V | V | V |
| | WXGA_75 | 74.934 | 62.795 | 106.500 | | | |
| | WXGA_85 | 84.880 | 71.554 | 122.500 | | | |
| | WXGA_120 ( ブランキングを減少 ) | 119.909 | 101.563 | 146.25 | V | | |
| 1280 x 1024 | SXGA_60 | 60.020 | 63.981 | 108.000 | | V | V |
| | SXGA_75 | 75.025 | 79.976 | 135.000 | | | |
| | SXGA_85 | 85.024 | 91.146 | 157.500 | | | |
| 1280 x 960 | 1280 x 960_60 | 60.000 | 60.000 | 108 | | V | V |
| | 1280 x 960_85 | 85.002 | 85.938 | 148.500 | | | |
| 1360 x 768 | 1360 x 768_60 | 60.015 | 47.712 | 85.500 | | V | V |
| 1440 x 900 | WXGA+_60 | 59.887 | 55.935 | 106.500 | | V | V |
| 1400 x 1050 | SXGA+_60 | 59.978 | 65.317 | 121.750 | | V | V |
| 1600 x 1200 | UXGA | 60.000 | 75.000 | 162.000 | | V | |
| 1680 x 1050 | 1680 x 1050_60 | 59.954 | 65.290 | 146.250 | | V | V |
| 640 x 480@67Hz | MAC13 | 66.667 | 35.000 | 30.240 | | | |
| 832 x 624@75Hz | MAC16 | 74.546 | 49.722 | 57.280 | | | |
| 1024 x 768@75Hz | MAC19 | 75.020 | 60.241 | 80.000 | | | |
| 1152 x 870@75Hz | MAC21 | 75.06 | 68.68 | 100.00 | | | |
| 1920 x 1080@60Hz | 1920 x 1080_60 | 60 | 67.5 | 148.5 | V | V | V |
| 1920 x 1200 | 1920 x 1200_60 ( ブランキングを減少 ) | 59.95 | 74.038 | 154 | V | V | V |
| 1920x1080@120HZ | 1920X1080_120 | 120.000 | 135.000 | 297 | V | | |
| 1920x1200@120HZ | 1920X1200_120 ( ブランキングを減少 ) | 119.909 | 152.404 | 317.00 | V | | |

EDID ファイルおよび VGA グラフィックカードの制限により、上記に記されたタイミングに対応していない場合もあります。タイミングによっては選択できない場合もあります。

• ビデオタイミング

| タイミング | 解像度 | 垂直周波数 (Hz) | 水平周波数 (kHz) | ピクセル周波数 (MHz) | サポートされている 3D 形式 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | F. シーケンシャル | フレームパッキング | 上 - 下 | サイドバイサイド |
| 480i | 720 x 480 | 59.94 | 15.73 | 27 | V | | | |
| 480p | 720 x 480 | 59.94 | 31.47 | 27 | V | | | |
| 576i | 720 x 576 | 50 | 15.63 | 27 | | | | |
| 576p | 720 x 576 | 50 | 31.25 | 27 | | | | |
| 720/50p | 1280 x 720 | 50 | 37.5 | 74.25 | | V | V | V |
| 720/60p | 1280 x 720 | 60 | 45.00 | 74.25 | V | V | V | V |
| 1080/50i | 1920 x 1080 | 50 | 28.13 | 74.25 | | | | V |
| 1080/60i | 1920 x 1080 | 60 | 33.75 | 74.25 | | | | V |
| 1080/24P | 1920 x 1080 | 24 | 27 | 74.25 | | V | V | V |
| 1080/25P | 1920 x 1080 | 25 | 28.13 | 74.25 | | | | |
| 1080/30P | 1920 x 1080 | 30 | 33.75 | 74.25 | | | | |
| 1080/50P | 1920 x 1080 | 50 | 56.25 | 148.5 | | | V | V |
| 1080/60P | 1920 x 1080 | 60 | 67.5 | 148.5 | | | V | V |

## コンポーネント対 YPbPr 入力でサポートされるタイミング

| タイミング | 解像度 | 垂直周波数 (Hz) | 水平周波数 (kHz) | ピクセル周波数 (MHz) | サポートされている 3D 形式 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | F. シーケンシャル |
| 480i | 720 x 480 | 59.94 | 15.73 | 13.5 | V |
| 480p | 720 x 480 | 59.94 | 31.47 | 27 | V |
| 576i | 720 x 576 | 50 | 15.63 | 13.5 | |
| 576p | 720 x 576 | 50 | 31.25 | 27 | |
| 720/50p | 1280 x 720 | 50 | 37.5 | 74.25 | |
| 720/60p | 1280 x 720 | 60 | 45.00 | 74.25 | V |
| 1080/50i | 1920 x 1080 | 50 | 28.13 | 74.25 | |
| 1080/60i | 1920 x 1080 | 60 | 33.75 | 74.25 | |
| 1080/24P | 1920 x 1080 | 24 | 27 | 74.25 | |
| 1080/25P | 1920 x 1080 | 25 | 28.13 | 74.25 | |
| 1080/30P | 1920 x 1080 | 30 | 33.75 | 74.25 | |
| 1080/50P | 1920 x 1080 | 50 | 56.25 | 148.5 | |
| 1080/60P | 1920 x 1080 | 60 | 67.5 | 148.5 | |

1080i(1125i)@60Hz または 1080i(1125i)@50Hz 信号を表示すると、画像がわずかに揺れることがあります。

## ビデオおよび S ビデオ入力のサポートされるタイミング

| ビデオモード | 水平周波数 (kHz) | 垂直周波数 (Hz) | カラー副搬送波周波数 (MHz) | サポートされている 3D 形式 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | F. シーケンシャル |
| NTSC | 15.73 | 60 | 3.58 | V |
| PAL | 15.63 | 50 | 4.43 | |
| SECAM | 15.63 | 50 | 4.25 または 4.41 | |
| PAL-M | 15.73 | 60 | 3.58 | |
| PAL-N | 15.63 | 50 | 3.58 | |
| PAL-60 | 15.73 | 60 | 4.43 | |
| NTSC4.43 | 15.73 | 60 | 4.43 | |