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

SP920

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。

BenQ

SP920 デジタル プロジェクタ
ユーザーズガイド

Welcome

日本語

目次

安全上のご注意 3

紹介 6

プロジェクタの特長 6
パッケージ内容 7
プロジェクタ外観ビュー 8
制御装置および機能 9
プロジェクタ 9
リモートコントロール 10

設置 12

場所の選択 12
スクリーンサイズの調整 13

接続 16

コンピュータまたはモニタの接続 16
ビデオ機器との接続 18

操作 23

プロジェクタの起動 23
オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューの使い方 24
プロジェクタの保護 24
セキュリティケーブルロックの使い方 24
パスワード機能の使い方 25
入力信号の切り替え 27
投写イメージの調整 28
投写角度の調整 28
イメージの自動調整 28
画像サイズと明瞭さの微調整 28
キーストーンの補正 29
詳細の拡大と検索 30
縦横比の選択 31
画像の最適化 32
壁の色の使い方 32
ピクチャモードの選択 32
ユーザーモードの画質の微調整 33
プレゼンテーションタイマーの設定 35
リモートからのページ操作 37
画像を隠す 37
画像の静止 38
FAQ 機能の使い方 38
コントロールキーをロックする 39
高地での操作 39
オリジナルのスタートアップ画面を作成する 40
音量調整 40
ランプモードの設定 41
オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューのカスタマイズ 42
プロジェクタの終了 42
オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューのカスタマイズ 43
メニュー構造 43
各メニューの説明 45

メンテナンス 49

プロジェクタのお手入れ 49
ランプについて 50
ランプの交換 52
インジケータ 54

トラブルシューティング 55

仕様 56

プロジェクタの仕様 56
外形寸法 57
タイミングチャート 57

その他の情報 60

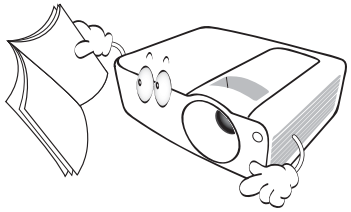
保証と著作権について 60
法規 60

BenQ プロジェクタをお買い上げいただきましてありがとうございます！この製品はさざまな状況で画像を快適にご覧いただけるよう設計されています。最高の状態で本製品をご使用いただくために、コントロールメニューやその操作方法が説明された本書を最後までよくお読みください。

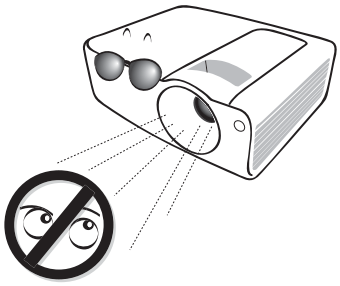
安全上のご注意

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。

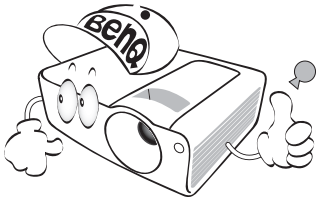
1. プロジェクタを操作する前に、このユーザーガイドをお読みください。またいつでも参照できるように、手の届く場所に保管しておいてください。



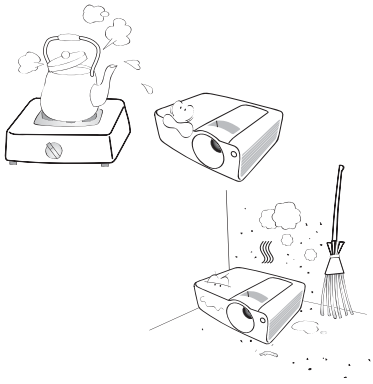
2. 動作中は、プロジェクタのレンズを覗き込まないでください。光線が強力なので、視力障害を引き起こす恐れがあります。



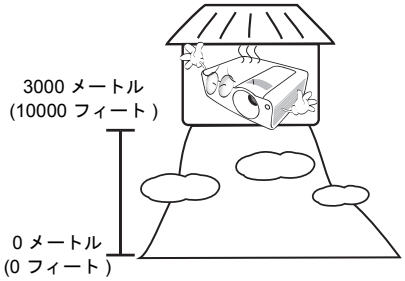
3. 点検修理については、認定サービス担当者にお問い合わせください。



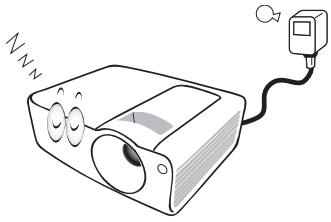
4. 次の場所に本装置を置かないでください。
   - 通気が不十分な場所または密閉されている場所。壁との間隔を 50 センチ 以上空けて、プロジェクタの周辺の風通しをよくしてください。
   - 窓を締め切った車内など、非常に高温になる場所。
   - 非常に湿度が高い場所、ほこりの多い場所、タバコの煙にさらされる場所。このような場所に置くと、光学部品が汚れ、プロジェクタの寿命が短くなり、画像が暗くなります。



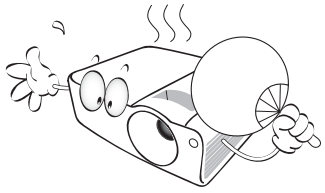
   - 火災報知器に近い場所
   - 周辺温度が 40°C/140°F を超える場所
   - 高度が 3000 メートル (10000 フィート) を超える場所



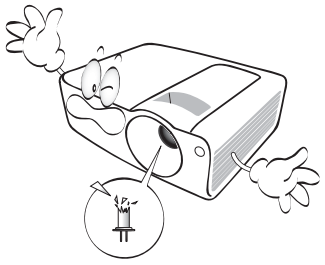
5. 電源の電圧が変動したり、電源供給が中断したりする地域では、電源安定器、サージプロテクタ、または無停電電源装置 (UPS) にプロジェクタを接続することをお薦めします。



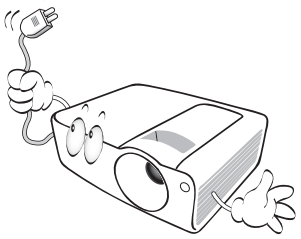
6. ランプは、動作中に非常に高温になります。ランプ部を取り外して交換する場合は、プロジェクタの電源を切ってから 45 分間ほど放置して、プロジェクタを常温に戻してください。



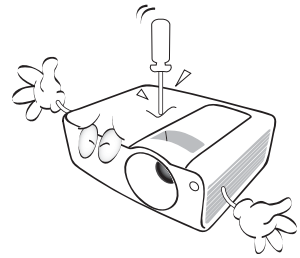
7. ランプは定格寿命より長く使用しないでください。ごくまれですが、定格寿命より長く使用すると、ランプが破裂することがあります。



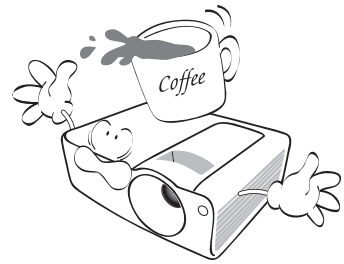
8. ランプ部や電子部品の交換は、必ずプロジェクタの電源プラグを抜いてから行ってください。



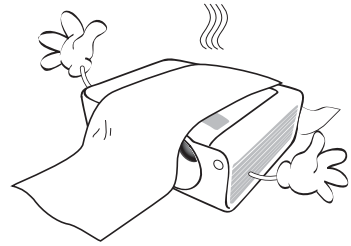
9. 本装置のキャビネットは開けないでください。内部には危険な電圧が流れており、触れると死に至る場合もあります。ユーザーが補修できる部分は専用の取り外し可能なカバーが付いているランプだけです。
いかなる状況においても、これ以外のカバーをご自身で取り外そうとしないでください。補修については、指定された専門の技術者にお尋ねください。



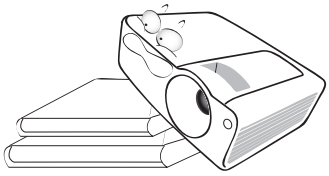
10. 装置の上に乗ったり、物を置かないでください。装置が物理的に損傷するだけでなく、事故やけがの原因になります。



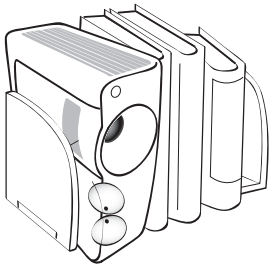
11. 通気孔をふさがないでください。
    - 本製品を毛布などの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。
    - 本製品の上に布などをかぶせないでください。
    - プロジェクタの近くに可燃物を置かないでください。



12. 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 度、または前後の傾きが 15 度 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。

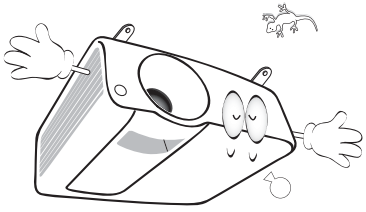


13. 装置を縦向きにしないでください。縦向きにするとプロジェクタが倒れ、けがをしたり、プロジェクタが破損したりする恐れがあります。

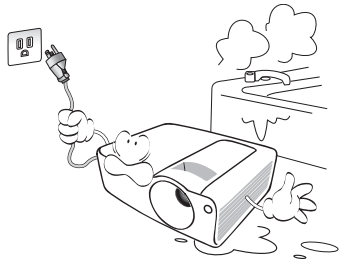


14. 本製品を天井に取り付けて、イメージを反転投写することができます。

⚠ **天井に取り付ける場合は、BenQ の天井取り付けキットを使用し、しっかりと固定してください。**



15. プロジェクタが稼動しているときには、通気孔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、製品の欠陥によるものではありません。
16. 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、プロジェクタかリモコンの **BLANK** ボタンを押してください。
17. プロジェクタの上または近く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を外し、BenQ にご連絡の上プロジェクタの点検をご依頼ください。



⚠ プロジェクタの天井取り付け

BenQ プロジェクタを安心してお使いいただくために、ここに記載する注意をよくお読みになり指示にしたがってください。

プロジェクタを天井に取り付ける場合は、BenQ プロジェクタ専用天井取り付けキットをお使いになり、しっかりと確実に設置してください。

BenQ プロジェクタ以外の天井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。

BenQ プロジェクタ専用天井取り付けキットは、BenQ プロジェクタを購入された販売店でお買い求めいただけます。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天井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。このようにしておくと、万一天井取り付けブラケットが緩んでしまった場合にも、プロジェクタを補助的に支えることができます。

紹介

プロジェクタの特長

このプロジェクタは高性能な光学エンジン投写技術とユーザーフレンドリーな設計を統合しており、高い信頼性と使いやすさを実現しています。
プロジェクタには次のような特長があります。

- 高輝度イメージを表示できる、選択可能なデュアルランプ投射
- あらかじめ定義された数種類の色から投写壁の色を選択できる壁の色補正
- 直ちに信号検出ができるクイック自動検索機能
- パスワード保護機能の選択
- 異なる目的に対応できる最高 11 セットのピクチャモード
- 3D カラーマネージメントにより色を自在に調整
- 特定ユーザーのみに操作を許可する起動画面ロック
- 選択可能なクイッククーリング機能によりプロジェクタを短時間で冷却
- キーを押すだけで問題点を解決できる FAQ
- プレゼンテーション時間を管理するためのプレゼンテーションタイマー
- 高品質の手動ズームレンズ
- 最善の画質で表示するワンキー自動調整機能
- 画像の歪みを補正するデジタルキーストーン補正
- データ / ビデオ表示を調整可能なカラーバランスコントロール
- 高輝度投射ランプ
- 1670 万色の表示能力
- 言語を選択できるオンスクリーンディスプレイ (OSD) メニュー
- オーディオ入力接続によりミックスモノラルオーディオ対応のスピーカー内蔵
- 高画質なビデオ映像を提供する強力な AV 機能
- コンポーネント HDTV との互換性 (YP_bP_r)
- HDCP 互換性
- HDMI 1.3 互換性

☞ **• 投写イメージの明るさは、周辺光の状態および選択した入力信号のコントラスト / 輝度設定によって変わります。また投写距離の影響を直接受けます。**

• ランプの明度は時間の経過に伴い暗くなります。また明度はランプ製造元の仕様によって異なります。これは異常ではなく、正常で予期される変化です。

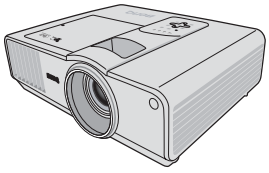
パッケージ内容

丁寧に開梱し、次に示すものがすべて揃っていることを確認してください。不足しているものがある場合は、お買い上げの販売店にご連絡ください。

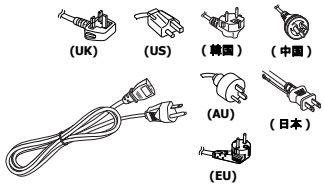
標準アクセサリ

同梱のアクセサリ類は日本仕様のものであり、本書の図とは異なる場合があります。

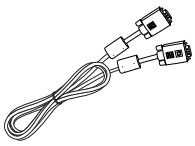
*** 保証カードは特定地域でしか提供されません。詳細は、本製品を購入された販売店へお問い合わせください。**



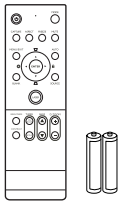
プロジェクタ



電源コード



VGA ケーブル



リモコン（電池付き）



クイックスタートガイド



多言語ユーザーズガイド CD



ユーザーズガイド



保証書 *

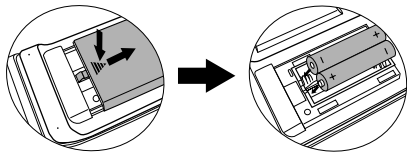
別売りアクセサリ

下記のアクセサリを購入する必要がある場合は、お近くの販売店へお問い合わせください。

1. スペアランプキット
2. 天井取り付けキット
3. Presentation Plus
4. RS232 ケーブル

リモコン電池の装着および交換

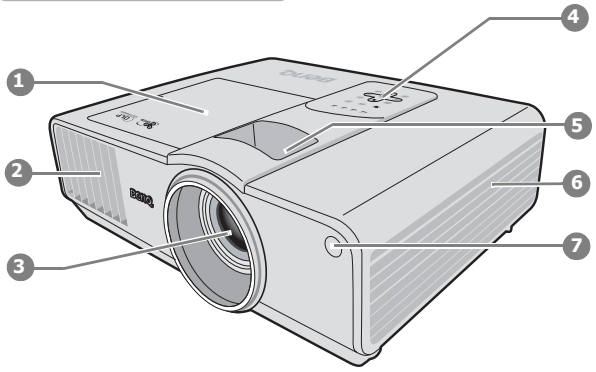
1. バッテリーカバーを開くには、リモコンを裏返してカバーの溝を押し、矢印の方向にスライドさせてください。するとカバーが外れます。
2. すでに挿入されている電池を取り出し (電池がある場合)、極性に注意しながら単 4 電池 2 個を挿入してください。プラス極 (+) はプラスに、マイナス極 (-) はマイナスの方向に挿入してください。
3. カバーをスライドさせて元の状態に戻します。カチッという音がしたらカバーがしっかりと締まったことを意味しています。



- **リモコンや電池は台所、浴室、サウナ、サンルーム、車内など高温多湿の場所に放置しないでください。**
- **使用済みの電池は、同じタイプの電池か、メーカーが推奨する同等タイプの電池と交換してください。**
- **また、使用済みの電池はメーカーの指示および地域の環境規定にしたがって処分してください。**
- **電池は絶対に火に投げ込まないでください。爆発する恐れがあり大変危険です。**
- **電池が消耗したり、長時間リモコンを使用しない場合は、液体が漏れないようにリモコンから電池を外してください。**

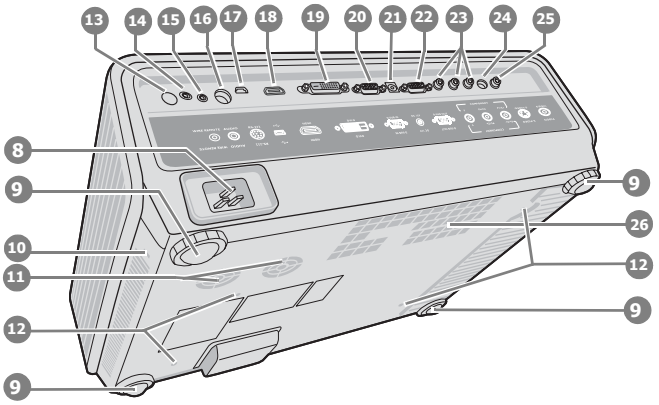
プロジェクタ外観ビュー

正面 / 上面



背面 / 底面

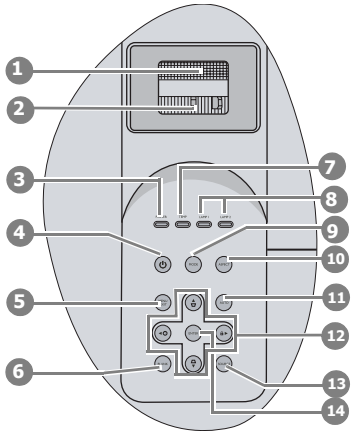
詳細は 16 ページの " 接続 " を参照してください。



1. ランプカバー
2. 通気 （熱気排出）
3. 投写レンズ
4. 外部コントロールパネル
   (詳細は、9 ページを参照してください。)
5. ピントリングおよびズームリング
   (詳細は、9 ページを参照してください。)
6. 通気 （冷気取り込み）
7. 前面赤外線リモートセンサー
8. AC 電源コード差し込み口
9. アジャスタフット
10. 盗難防止用ケンジントンロックスロット
11. スピーカーグリル
12. 天井取り付け用の穴
13. 背面赤外線リモートセンサー
14. コード付きリモコンポート
15. オーディオ信号入力ソケット
16. RS232 コントロールポート
17. USB ソケット
18. HDMI ポート
19. DVI-D 信号入力ソケット
20. RGB (PC)/ コンポーネントビデオ (YPbPr/YCbCr) 信号入力ソケット
21. DC 12V 出力端子
    電子スクリーンや照明コントロールなどの外部デバイスを使用するためのものです。これらのデバイスの接続方法については、販売店へお問い合わせください。
22. RGB 信号出力ソケット
23. コンポーネントビデオ (YPbPr/YcbCr) 信号入力ソケット
24. S ビデオ信号入力ソケット
25. コンポジットビデオ信号入力ソケット
26. 通気 （熱気排出）

制御装置および機能

プロジェクタ



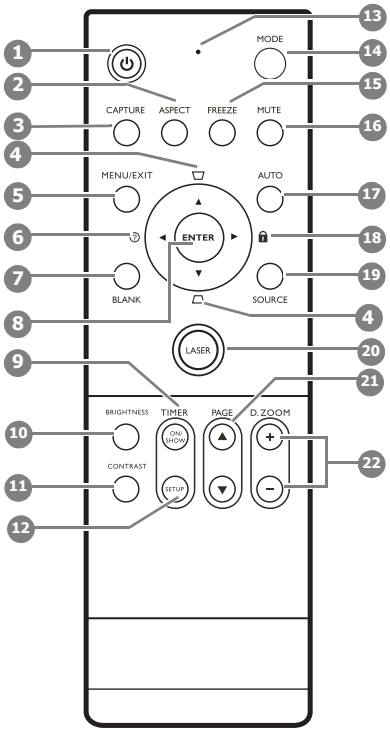
1. **ピントリング**
   投写画像の焦点を調整します。詳細は、28 ページの " 画像サイズと明瞭さの微調整 " を参照してください。
2. **ズームリング**
   投写画像のサイズを調整します。詳細は、28 ページの " 画像サイズと明瞭さの微調整 " を参照してください。
3. **POWER (電源インジケータ ライト)**
   プロジェクタ動作中に点灯または点滅します。詳細は、54 ページの " インジケータ " を参照してください。
4. **⏻ 電源**
   スタンバイモードと電源オンの状態を切り替えます。詳細は、23 ページの " プロジェクタの起動 " と 42 ページの " プロジェクタの終了 " を参照してください。
5. **MENU/EXIT**
   オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューをオンにします。OSD メニューが有効な場合、終了し、メニューの設定を保存します。詳細は、24 ページの " オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューの使い方 " を参照してください。
6. **BLANK**
   スクリーン画像を隠すために使用します。詳細は、37 ページの " 画像を隠す " を参照してください。
7. **TEMP (温度インジケータ ライト)**
   プロジェクタの温度が異常に高くなると点灯します。詳細は、54 ページの " インジケータ " を参照してください。
8. **LAMP (ランプインジケータ ライト)**
   ランプの状態を表示します。ランプに問題が発生した場合に点灯します。詳細は、54 ページの " インジケータ " を参照してください。
9. **MODE**
   選択した入力信号によって、ピクチャ設定モードを選択できます。詳細は、32 ページの " ピクチャモードの選択 " を参照してください。
10. **ASPECT**
    表示縦横比を選択します。詳細は、31 ページの " 縦横比の選択 " を参照してください。
11. **AUTO**
    表示画像に最適な画像タイミングを自動的に決定します。詳細は、28 ページの " イメージの自動調整 " を参照してください。
12. **キーストーン / 矢印キー (▽ /▲上、△ /▼ 下)**
    投写角度によって生じる画像の歪みを手動で修正します。詳細は、29 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください。

    ◄ 左 / ⓘ
    FAQ 機能を実行します。詳細は、38 ページの "FAQ 機能の使い方 " を参照してください。

    ► 右 / 🔒
    プロジェクタのキーをロックします。詳細は、39 ページの " コントロールキーをロックする " を参照してください。

    オンスクリーンメニュー (OSD) が有効になった場合、これらの矢印キーを方向指示のキーとして使用し、メニュー項目の選択や調整を行います。詳細は、24 ページの " オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューの使い方 " を参照してください。
13. **SOURCE**
    ソース選択バーを表示します。詳細は、27 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください。
14. **ENTER**
    選択したオン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューのアイテムを実行します。詳細は、24 ページの " オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューの使い方 " を参照してください。

リモートコントロール



1. **電源**

   スタンバイモードと電源オンの状態を切り替えます。詳細は、23 ページの " プロジェクタの起動 " と 42 ページの " プロジェクタの終了 " を参照してください。
2. ASPECT

   表示縦横比を選択します。詳細は、31 ページの " 縦横比の選択 " を参照してください。
3. CAPTURE

   投写画像をキャプチャし、スタートアップスクリーンとして保存します。詳細は、40 ページの " オリジナルのスタートアップ画面を作成する " を参照してください。
4. **キーストーン / 矢印キー (▽ /▲上、△ /▼ 下)**

   投写角度によって生じる画像の歪みを手動で修正します。詳細は、29 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください。
5. MENU/EXIT

   オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューをオンにします。OSD メニューが有効な場合、終了し、メニューの設定を保存します。詳細は、24 ページの " オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューの使い方 " を参照してください。
6. **◄左 /** ?

   FAQ 機能を実行します。詳細は、38 ページの "FAQ 機能の使い方 " を参照してください。
7. BLANK

   スクリーン画像を隠すために使用します。詳細は、37 ページの " 画像を隠す " を参照してください。
8. ENTER

   選択したオン スクリーン メニューをオンにします。詳細は、24 ページの " オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューの使い方 " を参照してください。
9. TIMER ON/SHOW

   タイマー設定に基づいてオンスクリーンタイマーを有効または表示します。詳細は、35 ページの " プレゼンテーションタイマーの設定 " を参照してください。
10. BRIGHTNESS

    輝度調整バーを表示します。詳細は、33 ページの " 調整輝度 " を参照してください。
11. CONTRAST

    コントラスト調整バーを表示します。詳細は、33 ページの " 調整コントラスト " を参照してください。
12. TIMER SETUP

    直接プレゼンテーションタイマーの設定に入ります。詳細は、35 ページの " プレゼンテーションタイマーの設定 " を参照してください。
13. **インジケータライト**

    リモコンのキーをどれでも押すと、赤く点滅または点灯します。
14. MODE

    選択した入力信号によって、ピクチャモードを選択できます。詳細は、32 ページの " ピクチャモードの選択 " を参照してください。
15. FREEZE

    投写画像を一時停止します。詳細は 38 ページの " 画像の静止 " を参照してください。
16. MUTE

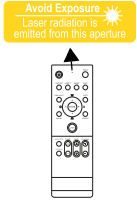
    プロジェクタの音声をオン / オフに切り替えます。詳細は、40 ページの " 無音にする " を参照してください。
17. AUTO

    表示画像に最適な画像タイミングを自動的に決定します。詳細は、28 ページの " イメージの自動調整 " を参照してください。

18. ▶右 /🔒
プロジェクタのキーをロックします。詳細は、39 ページの " コントロールキーをロックする " を参照してください。
オン スクリーン メニューが有効な場合、#4、#6、#18 キーを方向指示のボタンとして使用し、メニュー項目の選択や調整を行います。詳細は、24 ページの " オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューの使い方 " を参照してください。
19. SOURCE
ソース選択バーを表示します。詳細は、27 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください。
20. LASER
プレゼンテーション時にレーザーライトを発します。詳細は、11 ページの "LASER ポインタの操作 " を参照してください。
21. PAGE ▲/▼
Page Up/Down コマンドに応答する (Microsoft PowerPoint など) ディスプレイソフトウェア (PC 上にインストール) を操作することができます。詳細は、37 ページの " リモートからのページ操作 " を参照してください。
22. D. ZOOM (+, -)
投写イメージのサイズを拡大または縮小します。詳細は、30 ページの " 詳細の拡大と検索 " を参照してください。

LASER ポインタの操作

LASER ポインタは発表者がプレゼンテーションを行うときに使用するものです。ポインタを押すと赤い光線が発光し、インジケータも赤く点灯します。



レーザー光線は目に見えるものです。レーザー光線を続けて放射するには LASER キーを押し続ける必要があります。

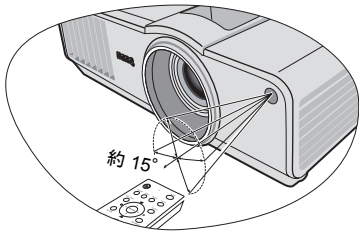
⚠ **絶対にレーザー光線ウィンドウを覗いたり、光線を人の目に向けて当てないでください。リモコンをご使用になる前に、リモコン本体の裏面に記載されている警告をお読みください。**

レーザーポインタはおもちゃではありません。レーザーポインタはお子様の手の届かない場所に保管しておいてください。

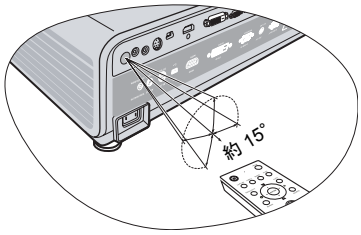
リモコンの有効範囲

赤外線 (IR) リモコンセンサは、プロジェクタの前面と背面にあります。リモコンを正しく機能させるには、プロジェクタの IR リモコンセンサに対して 30 度以内でリモコンを使用する必要があります。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間に赤外線を遮断する障害物がないかどうかを確認します。

- **正面からの操作**

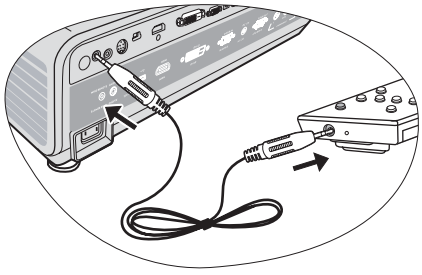


- **背面からの操作**



リモコンにコードを付けて使う

リモコンの上部には、2.5mm ミニジャックケーブル (家電製品店でご購入いただけます) を使ってプロジェクタと接続するためのジャックがあります。リモコンにコードを付けておくと、プロジェクタに接続されているため必要なときに簡単に探し出すことができます。

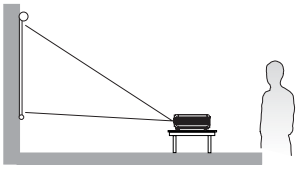


設置

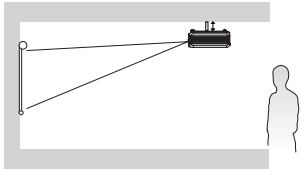
場所の選択

部屋のレイアウトやお好みで、どの設定で設置するか決めてください。設置する際は、スクリーンのサイズや位置、電源コンセントがある場所、プロジェクタとその他の装置の距離や位置などを考慮してください。
本機は次の 4 通りの設置状態で使うことができます。

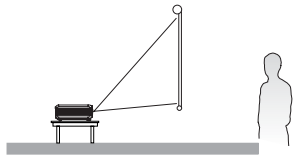
1. 前面投写
プロジェクタをスクリーンの正面に床面近くに設置します。これが最も一般的な設定です。



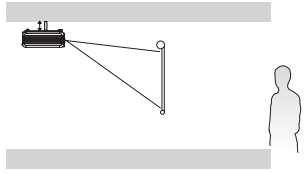
2. 天井前面投写
プロジェクタを上下逆さにスクリーン正面の天井に取り付けます。
プロジェクタを天井に取り付ける場合は、BenQ プロジェクタ用天井取り付けキットをご購入ください。
* プロジェクタの電源を入れてから、**天井前面投写**を設定してください。



3. リア投写
プロジェクタをスクリーン背面、床面近くに設置します。
専用の背面スクリーン投写が必要です。
* プロジェクタの電源を入れてから、**リア投写**を設定してください。



4. 天井リア投写
プロジェクタを上下逆さにスクリーン背面の天井に取り付けます。
専用の背面投写スクリーンと BenQ プロジェクタ天井取り付けキットが必要です。
* プロジェクタの電源を入れてから、**天井リア投写**を設定してください。



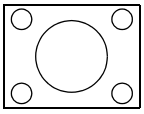
*** プロジェクタの位置を設定するには :**

1. **プロジェクタかリモコンで MENU/EXIT を押して、システム設定 : 基本メニューが選択されるまで ◀/▶ を押し続けてください。**
2. **▲/▼ を押してプロジェクタの配置を選択し、位置が選択されるまで ◀/▶ を押し続けてください。**

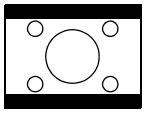


スクリーンサイズの調整

投写距離、ズーム設定、ビデオフォーマットにより投写画面サイズは変化します。
このプロジェクタの本来の縦横比は 4:3 です。縦横比 16:9 (ワイドスクリーン) の画像を完全に映し出すために、ワイドスクリーン画像をプロジェクタのネイティブ幅にリサイズすることができます。このようにすると、高さがプロジェクタのネイティブ高さの 75% に縮小されます。



縦横比 4:3 の表示エリアに投写した縦横比 4:3 の画像



縦横比 4:3 の表示エリアにリサイズして投写した縦横比 16:9 の画像

したがって、縦横比 16:9 の画像はこのプロジェクタで表示できる縦横比 4:3 のうち、高さの 25% を使用せずに表示することになります。リサイズした 16:9 画像を 4:3 表示エリアの縦方向の中央に表示したとしても、4:3 表示エリアの縦方向 12.5% に相当する使用されないこの部分は、黒いバーで表示されます。
プロジェクタは必ず机の上などに水平に配置し、スクリーンの水平方向の中央に対して直角になるように設置してください。このように設置することによって、角度を付けて投写 (または角度が付いた面に投写する場合) すると生じる画像の歪みを防止することができます。
新しいデジタルプロジェクタはまっすぐに画像を投写しません (例 : 古いリール・トゥ・リール式のフィルムのプロジェクタ)。代わりに、デジタルプロジェクタはプロジェクタの水平面に対し、やや上向きに角度を付けて投写します。これは机の上に配置したとき、スクリーンの下端が机のレベルよりも上になるよう (また室内の全員がスクリーンをはっきりと見えるように) にするためです。プロジェクタを天井に取り付ける場合は、プロジェクタがやや下向きに角度を付けて投写するように上下逆さまに取り付ける必要があります。
15 ページの図をご覧になるとお分かりいただけるように、このタイプの投写方法では投写画像の下端がプロジェクタの水平面から縦に傾いてしまいます。天井に取り付けた場合は、投写画像の上端がこのようになります。
プロジェクタをスクリーンから遠ざけると、投写イメージのサイズが拡大され、それに伴い縦のオフセットも広がります。
スクリーンとプロジェクタの距離を決定する際は、投写距離に直接比例する投写イメージのサイズと縦オフセットのサイズも考慮する必要があります。
プロジェクタを設置するための適度な距離については、縦横比 4:3 のスクリーンサイズの表をご参照ください。設置場所を決定するときには、スクリーン中央に対し直角の水平距離 (投写距離) と、スクリーンの上下端からのプロジェクタの縦オフセットの高さ (オフセット) の 2 つのサイズを考慮してください。

使用するスクリーンサイズに対しプロジェクタの設置場所を決定する

1. スクリーンサイズを選択します。
2. 表を参考にして、左側の "4:3 スクリーン対角 " という欄から使用したいスクリーンサイズに最も近いものを探してください。この値の列を右に見ていくと、" 平均 " という欄に相当するスクリーンからの平均距離が記載されています。これが投写距離になります。
3. 同じ列を右に見ていくと、" 縦オフセット (mm) " 値が記載されています。この値によって、スクリーンの端からの最終的な縦オフセット位置が決定されます。
4. プロジェクタはスクリーンの水平方向の中心に対して直角に、前のステップ 2 で決定したスクリーンからの距離に、さらにステップ 3 で決定したオフセット値で設置するよう推奨します。

たとえば、120 インチのスクリーンを使用する場合は、平均の投写距離は 4416 mm、縦オフセットは 210 mm となります。

プロジェクタを別の場所に移動させると (推奨される範囲内で)、スクリーンの中央に画像が表示されるようにプロジェクタを上下に傾ける必要があります。そうすると、画像に歪みが生じる場合があります。この場合は、キーストーン機能を使用して歪みを補正します。詳細は、29 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください。

設置する距離に対し推奨するスクリーンサイズを決定する

これは、プロジェクタを設置する部屋に合ったスクリーンサイズを求めるための方法です。

最大スクリーンサイズは、使用する部屋の実際のスペースが上限となります。

1. プロジェクタとスクリーンを設置したい場所までの距離を測ってください。これが投写距離になります。
2. 表を参考にして、" 平均 " という欄からスクリーンからの平均距離に最も近い値を探してください。測定した距離が最小距離と最大距離 （平均距離値の両側に表示されています）の間にあることを確認してください。
3. この値と同じ列を左へ見ていくと、相当するスクリーンサイズを見つけることができます。これが投写距離からの投写画像サイズになります。
4. 同じ列を右に見ていくと、" 縦オフセット (mm) " 値が記載されています。この値によって、プロジェクタの水平面を基にした最終的なスクリーン設置場所が決定されます。

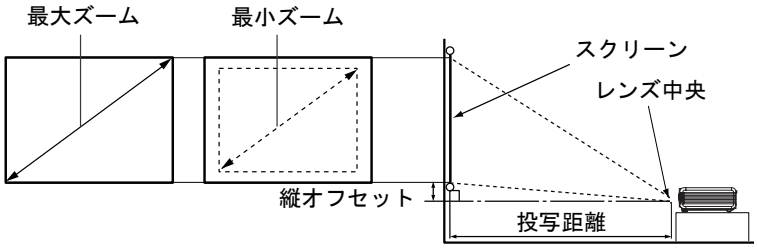
たとえば、測定した投写距離が 4.5 メートル (4500mm) であったとき、" 平均 " 欄の最も近い値は 4416mm になります。同じ列を見ると、1 インチが必要なスクリーンであることが分かります。メートル基準のスクリーンしか使用できない場合は、120 インチスクリーンの両側にリストされているスクリーンサイズは 3.0 メートル (3000mm) と 3.5 メートル (3500mm) になっています。

これらのスクリーンサイズの最小および最大投写距離は、測定した 4.5 メートル の投写距離を 3.0 メートル (3000mm) スクリーンに合わせるためには延長する必要があることを示しています。スクリーンサイズが変わると、縦オフセットの値も変わりますので注意してください。

☞ **光学部品の偏差のため、これらの数字には 3% の公差があります。プロジェクタを一定場所に固定する予定であれば、設置を行う前に実際にプロジェクタを使って投写サイズと距離を測っておかれるようお薦めします。このように準備しておくことによって、プロジェクタを最適な位置に固定することができます。**

投写サイズ

適切な位置を計算する前に、57 ページの " 外形寸法 " を参照して、このプロジェクタのレンズサイズの中心を求めてください。



4:3 スクリーン対角			スクリーンからの距離 (mm)			縦オフセット (mm)
フィート	インチ	mm	最短距離 (最大ズームにて)	平均	最長距離 (最小ズームにて)	
4.0	48	1219	1635	1766	1897	84
	59	1500	2012	2173	2334	104
5.0	60	1524	2044	2208	2371	105
6.0	72	1829	2453	2649	2846	126
	79	2000	2683	2897	3112	138
7.0	84	2134	2862	3091	3320	147
8.0	96	2438	3271	3533	3794	168
	98	2500	3353	3622	3890	173
9.0	108	2743	3680	3974	4268	189
	118	3000	4024	4346	4668	207
10.0	120	3048	4089	4416	4743	210
	138	3500	4695	5070	5446	242
12.0	144	3658	4906	5299	5691	252
	157	4000	5366	5795	6224	276
15.0	180	4572	6133	6624	7114	315
	197	5000	6707	7244	7780	345
18.0	216	5486	7359	7948	8537	379
	236	6000	8048	8692	9336	414
25.0	300	7620	10221	11039	11857	526

接続

信号ソースをプロジェクタに接続する際には、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。

☞ **下に示す接続図では、プロジェクタにケーブルは接続されていません (詳細は、7 ページの " パッケージ内容 " を参照してください)。ケーブルはお近くの電気店でお求めください。**

コンピュータまたはモニタの接続

コンピュータの接続

このプロジェクタには IBM® コンピュータと Macintosh® コンピュータの両方に接続できる VGA 入力ソケットがついています。Macintosh コンピュータに接続するには、Mac アダプタ (別売のアクセサリ) が必要です。

また USB ケーブルを使ってプロジェクタと PC を接続し、PC 上のプレゼンテーションページをプロジェクタで操作することもできます

プロジェクタをコンピュータに接続するには

- **VGA ケーブルを使用した場合 :**

1. VGA ケーブルをコンピュータの D-Sub 出力ソケットに接続します。VGA ケーブルのもう片端をプロジェクタの **D-SUB/COMP. IN** 信号入力ソケットに差し込んでください。

- **DVI-D ケーブルを使用した場合 :**

☞ **使用するコンピュータに DVI-D 出力ソケットが付いていなければなりません。**

1. DVI-D ケーブルをコンピュータの DVI-D 出力ソケットに接続します。ケーブルのもう片端をプロジェクタの **DVI-D** 信号入力ソケットに差し込んでください。

- **HDMI ケーブルを使用した場合 :**

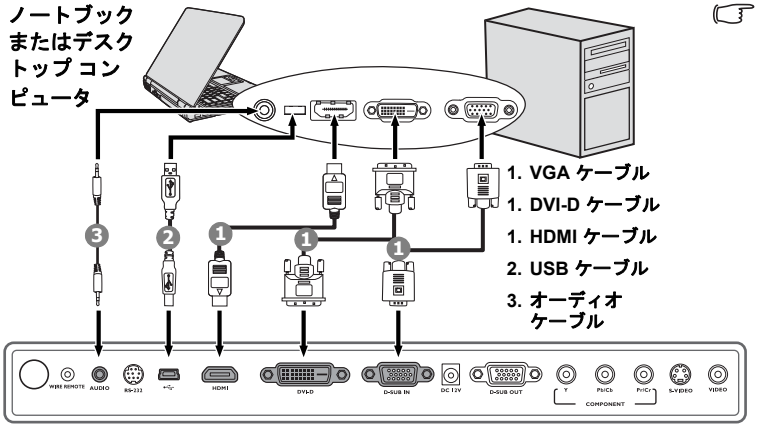
☞ **使用するコンピュータに HDMI 出力ソケットが付いていなければなりません。**

1. HDMI ケーブルをコンピュータの HDMI ソケットに接続します。ケーブルのもう片端をプロジェクタの **HDMI** 信号入力ソケットに差し込んでください。

2. ページ操作をリモートで行うには、USB ケーブルでコンピュータの USB ポートとプロジェクタの USB ソケットを接続してください。詳細は、37 ページの " リモートからのページ操作 " を参照してください。
3. プレゼンテーションでプロジェクタの (ミックスモノラル) スピーカーを使用したい場合は、適切なオーディオケーブルをコンピュータの **AUDIO** ソケットとプロジェクタのソケットに接続してください。

   接続が完了したら、プロジェクタの OSD メニューを使ってオーディオ操作することができます。詳細は、47 ページの " オーディオ設定 " を参照してください。

最終的には、下の図のような接続状態になります。



多くのノートブックでは、プロジェクタを接続すると外付けビデオポートはオンになりません。通常は「FN」+「F3」や CRT/LCD の組み合わせによって、外付けディスプレイをオン / オフにすることができます。CRT/LCD 機能キーまたは、ノートブック上でモニタ記号が示された機能キーの場所を確認します。「FN」とその機能キーを同時に押します。ノートブックのキーの組み合わせについては、ノートブックの説明書をお読みください。

モニタの接続

ご自分のプレゼンテーションをスクリーンだけでなく、モニタにも表示して近くで画面を確認したい場合、下の図に示す通りプロジェクタの D-SUB OUT 信号出力ソケットと外部モニタを VGA ケーブルまたは VGA ー DVI-A ケーブルで接続できます。

プロジェクタとモニタを接続するには：

- **VGA ケーブルを使用した場合：**

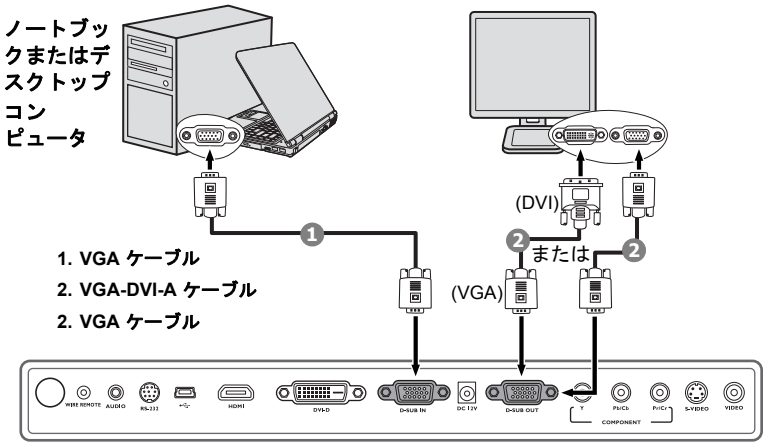
1. プロジェクタとコンピュータを 16 ページの " コンピュータの接続 " の手順にしたがって接続してください。
   D-SUB 出力は、プロジェクタに正しく D-SUB 入力信号が送られなければ機能しません。プロジェクタが DVI-D ソケットではなく、D-SUB/COMP. IN ソケットでコンピュータに接続されていることを確認してください。
2. 適切な VGA ケーブル (本製品に同梱されているもの) を使ってビデオモニタの D-Sub 入力ソケットに挿入します。
3. ケーブルのもう片端をプロジェクタの D-SUB OUT ソケットに差し込んでください。

- **VGA-DVI - A ケーブルを使用した場合：**

使用するモニタに DVI 入力ソケットが付いていなければなりません。

1. プロジェクタとコンピュータを 16 ページの " コンピュータの接続 " の手順にしたがって接続してください。
   D-SUB 出力は、プロジェクタに正しく D-SUB 入力信号が送られなければ機能しません。プロジェクタが DVI-D ソケットではなく、D-SUB/COMP. IN ソケットでコンピュータに接続されていることを確認してください。
2. VGA-DVI-A ケーブルの DVI 側をビデオモニタの DVI 入力ソケットに繋ぎます。
3. ケーブルの VGA 側をプロジェクタの D-SUB OUT ソケットに差し込んでください。

最終的には、下の図のような接続状態になります。



ビデオ機器との接続

このセクションでは、ビデオケーブルを使ってプロジェクタとビデオソース装置を接続する方法を説明します。ビデオプレゼンテーションを行う場合は、ビデオケーブル接続をお薦めします。
本プロジェクタは次の出力ソケットのいずれかを備えたビデオ機器と接続することができます。

- HDMI
- DVI-D
- コンポーネントビデオ
- S ビデオ
- ビデオ (コンポジット)

上記のいずれかの方法でプロジェクタとビデオソース装置を接続してください。ただし、方法によってビデオ品質が異なります。接続方法は、プロジェクタとビデオソース装置の両方に搭載されている端末に合ったものを選択してください。

最高のビデオ品質

最も適切なビデオ接続方式は HDMI です。ソース装置に HDMI ソケットが付いている場合は、未圧縮のデジタルビデオの品質を体感していただくことができます。
プロジェクタを HDMI ソースに接続する方法と、その他の説明については、19 ページの "HDMI ソース装置の接続 " を参照してください。
HDMI の次に良いビデオ信号は DVI-D です。ソース装置に DVI-D ソケットが付いている場合は、デジタルビデオの品質を体感していただくことができます。
プロジェクタを DVI-D ソースに接続する方法と、その他の説明については、20 ページの "DVI-D ソース装置の接続 " を参照してください。
DVI ソースが使用できない場合は、その次に品質の高いビデオ信号はコンポーネントビデオ (「コンポジットビデオ」ではありません) になります。デジタル TV チューナーや DVD プレーヤーはコンポーネントビデオを出力しますので、S ビデオや (コンポジット) ビデオには使用できるならばこの方法で接続してください。
プロジェクタとコンポーネントビデオ装置の接続方法については、21 ページの " コンポーネントビデオソース装置の接続 " を参照してください。

良好なビデオ品質

S ビデオは標準のコンポジットビデオよりも品質が良いアナログビデオを再現します。ビデオソース装置にコンポジットビデオと S ビデオの両出力端末が付いている場合は、S ビデオを選択してください。

標準ビデオ品質

コンポジットビデオはアナログビデオであり、見るだけなら十分です。ただしプロジェクタから投写される結果は最適値以下であり、ここで記載した方法の中では最も品質が低い方法です。
プロジェクタと S ビデオまたはビデオ装置の接続方法については、22 ページの "S ビデオまたはコンポジットビデオ ソース装置の接続 " を参照してください。

オーディオ接続

このプロジェクタにはビジネス用途に限り使用できる、データプレゼンテーションに備わった基本的な音声機能を再生できるようにモノラル スピーカーが内蔵されています。このスピーカーはホームシアターやホームシネマなどに求められるステレオオーディオを再生するために設計されたものではありません。ステレオオーディオ入力は、プロジェクタのスピーカーを介して一般的なモノラルオーディオ出力にミキシングされます。

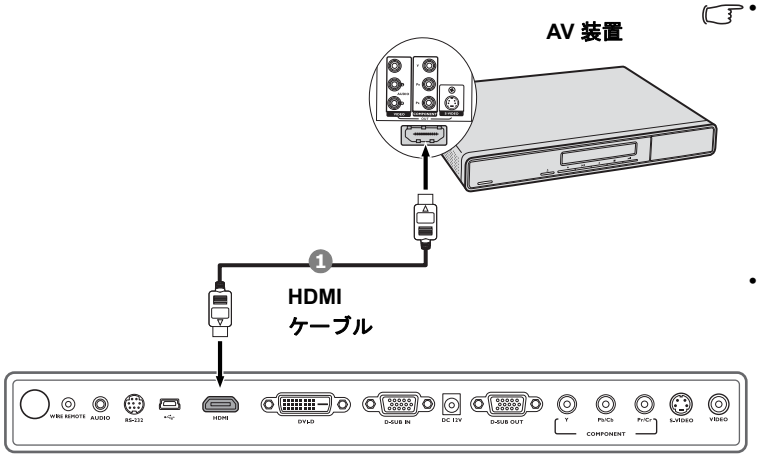
HDMI ソース装置の接続

このプロジェクタには本体と DVD プレーヤー、DTV チューナー、ディスプレイなどのように、HDMI ソースデバイスに接続するための HDMI 入力ソケットが備わっています。
HDMI (High-Definition Multimedia Interface) は DTV チューナー、DVD プレーヤーなど互換性のある装置と未圧縮ビデオデータの転送を行い、１本のケーブルでデータを見られるようにします。この方式を使用すると、非常に優れたデジタル映像とオーディオをお楽しみいただけます。
ソース装置に未使用の HDMI 出力ソケットがあるかどうかを調べてください。

- ある場合は、手続きを続けてください。
- ない場合は、別の方法で装置を接続してください。

プロジェクタを HDMI ソース装置に接続するには：

1. HDMI ケーブルを HDMI ソース装置の HDMI ソケットに接続します。ケーブルのもう片端をプロジェクタの HDMI 信号入力ソケットに差し込んでください。
   接続が完了したら、プロジェクタの OSD メニューを使ってオーディオ操作することができます。詳細は、47 ページの " オーディオ設定 " を参照してください。



- **プロジェクタを DVD プレーヤーに接続する場合、投写画像の色が正しく表示されない場合がありますが、その場合はカラースペースを YUV に変更してください。詳細は、27 ページの " カラースペースの変更 " を参照してください。**
- **接続後も信号が検出されない場合は、ソースメニューのクイック自動検索 機能 をオフにしてください。詳細は、27 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください。**

DVI-D ソース装置の接続

このプロジェクタには本体と DVD プレーヤーのように、DVI-D ソースデバイスに接続するための DVI-D 入力ソケットが備わっています。

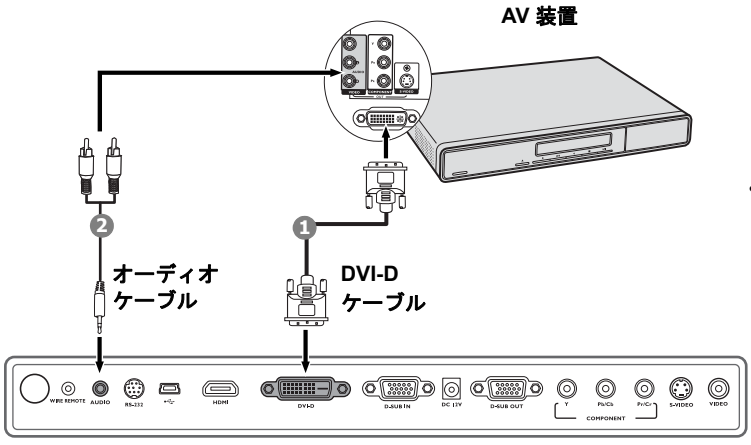
DVI-D フォーマットはデジタル信号を変換せずにデジタルディスプレイに表示するときに使用します。デジタルフォーマットの特長により、純粋なデジタル接続を行うとアナログ接続の場合よりも画質が良くなります。

ソース装置に未使用の DVI-D 出力ソケットがあるかどうかを調べてください。

- ある場合は、手続きを続けてください。
- ない場合は、別の方法で装置を接続してください。

プロジェクタを DVI - D ソース装置に接続するには :

1. DVI-D ケーブルを DVI-D ソースデバイスの DVI-D 出力ソケットに接続します。ケーブルのもう片端をプロジェクタの DVI-D 信号入力ソケットに差し込んでください。
2. プロジェクタの (ミックスモノラル) スピーカーを使用したい場合は、適切なオーディオケーブルをビデオ装置のオーディオ出力ソケットとプロジェクタの AUDIO ソケットに接続してください。
   接続が完了したら、プロジェクタの OSD メニューを使ってオーディオ操作することができます。詳細は、47 ページの " オーディオ設定 " を参照してください。



- **このプロジェクタではステレオオーディオ入力が接続されていても、ミックスモノラルオーディオしか再生できません。詳細は、19 ページの " オーディオ接続 " を参照してください。**
- **プロジェクタを DVD プレーヤーに接続する場合、投写画像の色が正しく表示されない場合がありますが、その場合はカラースペースを YUV に変更してください。詳細は、27 ページの " カラースペースの変更 " を参照してください。**
- **接続後も信号が検出されない場合は、ソースメニューのクイック自動検索 機能 をオフにしてください。詳細は、27 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください。**

コンポーネントビデオソース装置の接続

ビデオソース装置に未使用のコンポーネントビデオ出力ソケットがあるかどうかを調べてください。

- ある場合は、手続きを続けてください。
- ない場合は、別の方法で装置を接続してください。

プロジェクタをコンポ - ネントビデオソース装置に接続するには：

- **コンポーネントビデオ ケーブルを使用する場合：**

1. コンポーネントビデオ ケーブルの 3 個の RCA タイプコネクタが付いた方をビデオソース装置のコンポーネントビデオ出力ソケットに差し込んでください。プラグの色とソケットの色を合わせてください (緑は緑と、青は青と、赤は赤と)。
2. 3 RCA タイプのコネクタがついた方をプロジェクタの COMPONENT ソケットに接続します。プラグの色とソケットの色を合わせてください (緑は緑と、青は青と、赤は赤と)。
3. プレゼンテーションでプロジェクタの (ミックスモノラル) スピーカーを使用したい場合は、適切なオーディオケーブルをデバイスの AUDIO ソケットとプロジェクタのソケットに接続してください。

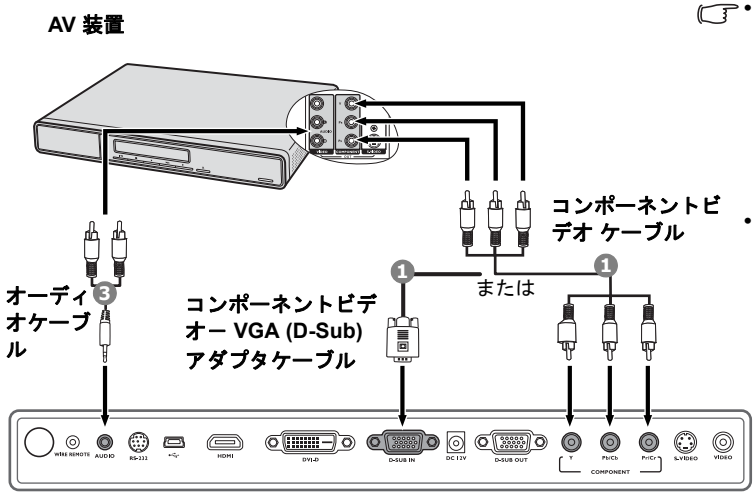
   接続が完了したら、プロジェクタの OSD メニューを使ってオーディオ操作することができます。詳細は、47 ページの " オーディオ設定 " を参照してください。

- **コンポーネントビデオ ー VGA (D-Sub) アダプタケーブルを使用する場合：**

1. コンポーネントビデオ ー VGA (D-Sub) アダプタケーブルの 3 個の RCA タイプコネクタが付いた方をビデオソース装置のコンポーネントビデオ出力ソケットに差し込んでください。プラグの色とソケットの色を合わせてください (緑は緑と、青は青と、赤は赤と)。
2. コンポーネントビデオ ー VGA (D-Sub) アダプタケーブルのもう片端 (D-Sub タイプコネクタが付いた方) をプロジェクタの D-SUB/COMP. IN ソケットに差し込みます。
3. プレゼンテーションでプロジェクタの (ミックスモノラル) スピーカーを使用したい場合は、適切なオーディオケーブルを装置のオーディオ出力ソケットとプロジェクタの AUDIO ソケットに接続してください。

   接続が完了したら、プロジェクタの OSD メニューを使ってオーディオ操作することができます。詳細は、47 ページの " オーディオ設定 " を参照してください。

最終的には、下の図のような接続状態になります。



- **このプロジェクタではステレオオーディオ入力が接続されていても、ミックスモノラルオーディオしか再生できません。詳細は、19 ページの " オーディオ接続 " を参照してください。**
- **正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、電源をオンにしても選択したビデオイメージが表示されない場合は、ビデオソー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。**

S ビデオまたはコンポジットビデオ ソース装置の接続

ビデオソース装置に未使用の S ビデオまたはビデオ出力ソケットがあるかどうかを調べてください。

- 両方のソケットがある場合は、S ビデオ端末を使用した方がビデオ端末を使用した場合よりも画質が高くなるため、S ビデオ出力ソケットに接続してください。詳細は、18 ページの " ビデオ機器との接続 " を参照してください。
- どちらかの出力ソケットしかない場合も、この手順を続けてください。
- ない場合は、別の方法で装置を接続してください。

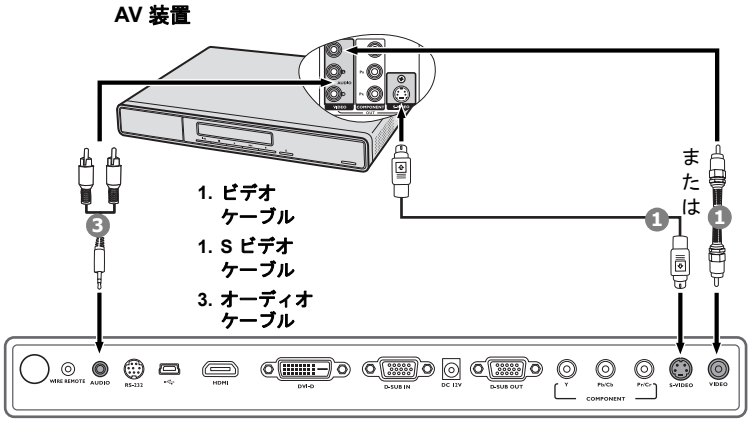
☞ **コンポーネントビデオ接続方式によりプロジェクタとビデオソース装置をすでに接続してある場合は、S ビデオまたはコンポジットビデオ接続方式でこの装置を接続すると不要に 2 つ目の接続が生じ、画質が悪くなるため、この装置を接続する必要はありません。コンポーネントビデオと S ビデオの両方がビデオソース装置にない場合 (アナログビデオカメラなど) に限り、コンポジットビデオ接続を行う必要があります。**

プロジェクタを S ビデオ / ビデオソース装置に接続するには :

1. S ビデオ / ビデオケーブルをビデオソース装置の S ビデオ / ビデオ出力ソケットに差し込んでください。
2. S ビデオ / ビデオケーブルのもう片端をプロジェクタの S-VIDEO/VIDEO ソケットに差し込んでください。
3. プレゼンテーションでプロジェクタの (ミックスモノラル) スピーカーを使用したい場合は、適切なオーディオケーブルをデバイスの AUDIO ソケットとプロジェクタのソケットに接続してください。

   接続が完了したら、プロジェクタの OSD メニューを使ってオーディオ操作することができます。詳細は、47 ページの " オーディオ設定 " を参照してください。

最終的には、下の図のような接続状態になります。



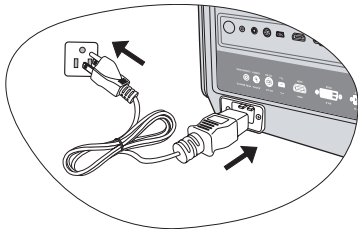
☞ • **このプロジェクタではステレオオーディオ入力が接続されていても、ミックスモノラルオーディオしか再生できません。詳細は、19 ページの " オーディオ接続 " を参照してください。**

• **正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、電源をオンにしても選択したビデオイメージが表示されない場合は、ビデオソー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。**

操作

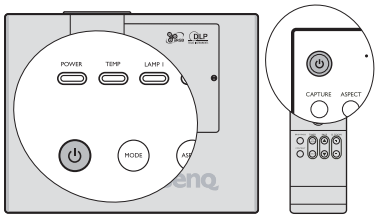
プロジェクタの起動

1. 電源コードをプロジェクタとコンセントに差し込みます。コンセントのスイッチをオンにします（該当する場合）。



⚠ 必要な場合は、安全のために 15A 延長コードをご使用ください。

2. プロジェクタまたはリモコンの ⏻ **電源**ボタンを押すと、プロジェクタがオンになります。ランプが点灯するとすぐに **「電源オントーン」**が聞こえます。POWER (**電源インジケータ ライト**) 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。
   起動処理には約 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表示されます。
   必要であれば、ピントリングを使って画像の鮮明さを調整してください。
   音をオフにする方法については、41 ページの " オフにする 電源オン / オフ音 " を参照してください。



☞ **プロジェクタが前回の動作を終えた後まだ余熱を帯びている場合は、ランプをスタートアップする前に約 90 秒間冷却ファンが作動します。**

3. パスワードの入力を求められた場合は、矢印キーを使って 6 桁のパスワードを入力してください。詳細は、25 ページの " パスワード機能の使い方 " を参照してください。
4. 接続されているすべての機器の電源をオンにします。
5. プロジェクタは入力信号の検索を開始します。スキャンされている入力信号がスクリーン左上隅に表示されます。プロジェクタが有効な信号を検出しない場合は、入力信号が検出されるまで 「信号なし」のメッセージが表示され続けます。
   プロジェクタまたはリモコンの SOURCE を押して表示する入力信号を選択することもできます。詳細は、27 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください。

☞ **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消画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。詳細は、57 ページの " タイミングチャート " を参照してください。**

⚠ **ランプを長くお使いいただくために、プロジェクタを一度オンした後は最低でも 5 分待ってからオフにしてください。**

オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューの使い方

このプロジェクタは、オンスクリーン メニューを備えており、各種の調整や設定が行えます。
以下に OSD メニューの概要を紹介します。



OSD メニューを使用するには、まず OSD メニューの言語を選択してください。

1. プロジェクタかリモコンの **MENU/EXIT** を押して、OSD メニューをオンにします。



2. ▼ を押して**言語**を選択し、その後で ◀/▶ を押して言語を選択します。



3. ◀/▶ を使って**システム設定 : 基本**メニューを選択します。



4. プロジェクタかリモコンの MENU/EXIT を 2 回押して *、設定を保存し、終了します。

***1 回目にはメインメニューに戻り、2 回目に OSD メニューが閉じます。**

プロジェクタの保護

セキュリティケーブルロックの使い方

盗難防止のために、プロジェクタは安全な場所に設置してください。あるいは、プロジェクタを安全に守るため、Kensington ロックなどのロックを購入してください。ケンジントンロック スロットはプロジェクタの左側にあります。詳細は、8 ページ ページの 10 をご覧ください。

Kensington ケーブルロックは通常キーとロックを組み合わせたものです。ご使用方法については、ロックの説明書を参照してください。

パスワード機能の使い方

セキュリティのため、および許可されていないユーザーがプロジェクタを勝手に使用できないように、このプロジェクタにはパスワードを設定することができます。パスワードはオン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューで設定します。

⚠ **パスワード機能を有効にしたにも関わらず、パスワードを忘れてしまうと面倒なことになります。(必要であれば) 本書を印刷し、設定したパスワードを本書に書き留めておき、安全な場所に保管しておいてください。**

パスワードの設定

☞ **一度パスワードを設定して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。**

一度パスワードを設定して 起動画面ロックを有効にすると、正しいパスワードを入力しなければプロジェクタを起動すると表示される起動画面を変更することはできなくなります

1. OSD メニューを開き、**システム設定 : 詳細** > **セキュリティ設定**メニューを選択してください。プロジェクタかリモコンの ENTER を押します。すると**セキュリティ設定**ページが表示されます。
2. **セキュリティ設定の変更**を選択し、プロジェクタかリモコンの ENTER を押します。
3. 右図に示す通り、4 つの矢印キー (▲、►、▼、◄) はそれぞれ 4 つの数字 (1、2、3、4) を示しています。これらの矢印キーを使って、6 桁のパスワードを設定してください。
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てください。
   パスワードが設定されると、OSD メニューは**セキュリティ設定**ページに戻ります。
5. **電源ロック**機能を有効にするには、▲/▼ を押して**電源ロック**を選択し、◄/► を押して**オン**を選択します。
6. **起動画面ロック**機能を有効にするには、▲/▼ を押して **起動画面ロック**を選択し、◄/► を押して**オン**を選択します。
   起動画面ロックが有効になっている場合は、**システム設定 : 基本** メニューの My Screen 機能はパスワードで保護されます。



⚠ **入力した数字は画面上にはアスタリスク (*) で表示されます。本書の下の欄に設定したパスワードを書き留めておいてください。**

パスワード : _ _ _ _ _ _

本書は安全な場所に保管しておいてください。

7. OSD メニューを終了するには、MENU/EXIT を押します。

パスワードを忘れた場合

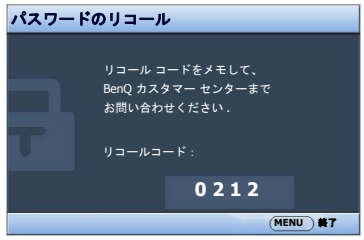


パスワード機能を有効にすると、プロジェクタをオンにするたびに 6 桁のパスワードを入力するよう要求されます。間違ったパスワードを入力すると、右図のようなパスワードエラーメッセージが 3 秒間表示され、次に**パスワードの入力**というメッセージが表示されます。別の 6 桁のパスワード上を押してもう一度やり直してください。またはパスワード忘れてしまい、さらに本書にパスワードを記録しておかなかった場合は、パスワードの呼び戻し手続きを行ってください。詳細は、26 ページの " パスワードの呼び戻しを行うには " を参照してください。

パスワード入力を続けて 5 回間違えると、プロジェクタは間もなく自動的にシャットダウンします。

パスワードの呼び戻しを行うには

プロジェクタかリモコンの AUTO を 3 秒間押します。スクリーン上にコード化された番号が表示されます。番号を書き留めて、プロジェクタをオフにしてください。番号をデコードするには、お近くの 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を使用できる正当なユーザーであることを確認するために、購入を証明する文書の提示を求められる場合があります。



パスワードの変更

1. OSD メニューを開き、**システム設定 : 詳細** > **セキュリティ設定** > **パスワードの変更**メニューを選択してください。
2. プロジェクタかリモコンの ENTER を押します。すると **「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てください。
   i. パスワードが正しければ、**「新しいパスワード」**というメッセージが表示されます。
   ii. 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 3 秒間表示され、**「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、MENU/EXIT を押してください。
4. 新しいパスワードを入力します。

⚠ **入力した数字は画面上にはアスタリスク (*) で表示されます。本書の下の欄に設定したパスワードを書き留めておいてください。**

パスワード : ＿＿＿＿＿＿

本書は安全な場所に保管しておいてください。

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てください。
6. プロジェクタに新しいパスワードが割り当てられました。次回プロジェクタを起動したときには、必ず新しいパスワードを入力してください。
7. OSD メニューを終了するには、MENU/EXIT を押します。



パスワード機能を無効にする

パスワード機能を無効にするには、OSD メニューを開いた後で**システム設定 : 詳細** > **セキュリティ設定** > **セキュリティ設定の変更**メニューに戻ってください。ENTER を押します。すると 「**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てください。

i. パスワードが正しく入力されると、OSD メニューの**セキュリティ設定**ページに戻ります。▼ を押して、**電源ロック**を選択し、次に ◄/► を押して**オフ**を選択してください。次回プロジェクタをオンにするときには、パスワードを入力する必要はありません。
▼ を押して、**起動画面ロック**を選択し、次に ◄/► を押して**オフ**を選択してください。**システム設定 : 基本** メニューの**起動画面**機能を変更することができます。

ii. 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 3 秒間表示され、**「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、MENU/EXIT を押してください。

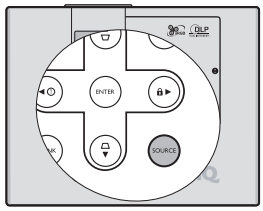
☞ **パスワード機能を無効にしても、再びパスワード機能を有効にするときに古いパスワードを入力するよう要求されますので、古いパスワードは忘れないように記録し保管しておいてください。**

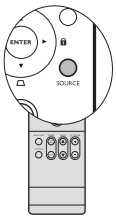
入力信号の切り替え

プロジェクタは同時に複数の装置に接続することができます。ただし一度に表示できる装置は 1 台です。起動時にプロジェクタは自動的に有効な信号を検出します。

プロジェクタに信号を自動検出させるには、**クイック自動検索**メニューで**ソース**機能が**オン**（本製品のデフォルト値です）になっていることを確認してください。

入力信号は手動で切り替えることも可能です。





1. プロジェクタかリモコンの SOURCE を押します。ソース選択バーが表示されます。
2. 任意の信号が選択されるまで ▲/▼ を押して、プロジェクタかリモコンの ENTER を押してください。

   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。



☞
- **入力信号を変えると、そのたびに投写画像の輝度も変わります。通常ほとんどが静止画を使ったデータ（グラフィック）PC プレゼンテーションは、ほとんどが動画（ムービー）のビデオよりも明るくなります。**
- **入力信号の種類によって、ピクチャモードで有効なオプションが変わります。詳細は、32 ページの " ピクチャモードの選択 " を参照してください。**
- **このプロジェクタの最高ディスプレイ解像度は、縦横比 4：3 です。最高の画質を得るには、この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が画像の縦横比を変更してしまうため、画像が歪んだり、鮮明さが失われたりします。詳細は、31 ページの " 縦横比の選択 " を参照してください。**

カラースペースの変更

プロジェクタの DVI-D 入力を介してプロジェクタを DVD プレーヤーに接続するような場合、投写画像の色が正しく表示されない場合がありますが、その場合はカラースペースを YUV に変更してください。

これを実行するには：

1. MENU/EXIT を押して、**ソース**メニューが表示されるまで ◀/▶ を押してください。
2. ▼ を押して、**カラースペース転送**を選択し、次に ◀/▶ を押して YUV を選択してください。

☞ **この機能は DVI-D または HDMI 入力ソケット使用中にしか有効になりません。**

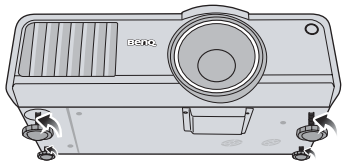
投写イメージの調整

投写角度の調整

このプロジェクタには 4 つのアジャスタフットが付いています。これらのアジャスタは、画像の高さと投写角度を調整するために使用します。

プロジェクタの手前か後部を少し持ち上げて、画像が正しい位置に表示されるようにフットを回して調整してください。

プロジェクタが平面に設置されていなかったり、スクリーンに対してプロジェクタが直角に設置されていない場合は、投写画像が歪んでしまいます。このような問題を補正する方法については、29 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください。



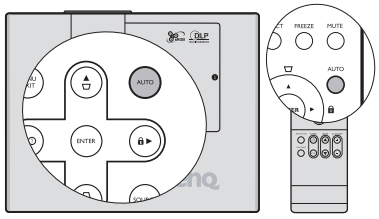
i. 熱風が排気される場所にご注意ください。

ii. ランプが点灯しているときには絶対にレンズを覗かないでください。ランプからは強い光が発されており、目を傷つける場合があります。

イメージの自動調整

場合によっては、画質を最適化する必要が生じることもあります。これを実行するには、プロジェクタかリモコンの AUTO を押します。組み込みの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、3 秒以内に最適な画質が得られます。

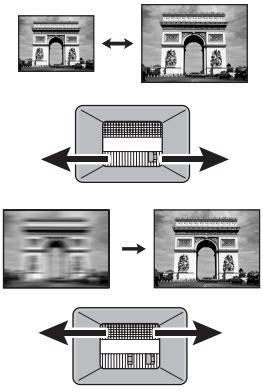
下図のように、現在のソース情報がスクリーンの隅に 3 秒間表示されます。



AUTO が機能している間、スクリーンは消画の状態になります。

画像サイズと明瞭さの微調整

1. 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。



2. 次にピントリングを回して焦点を合わせます。

キーストーンの補正

キーストーンとは、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ってしまう状態のことです。プロジェクタがスクリーンに対して垂直でない。

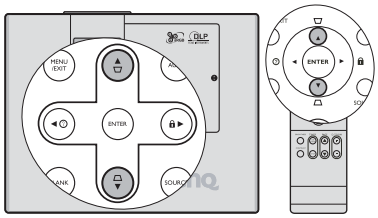
この問題を解消するには、プロジェクタの高さを調整する以外に、次のいずれかの方法によって手動で補正する必要があります。

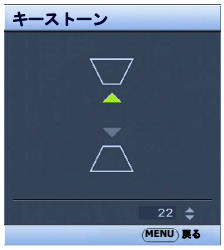
- リモコンの使用方法

プロジェクタのコントロールパネルかリモコンで ▽/△ を押して、キーストーン補正ページを表示します。▽ を押すと、画像の上辺のキーストーンが補正されます。△ を押すと、イメージの下部のキーストーンが補正されます。

- OSD メニューの使用方法

1. MENU/EXIT を押して、**表示**メニューが表示されるまで◀/▶ を押してください。
2. ▼ を押して**キーストーン**を選択し、次に ENTER を押してください。するとキーストーン補正ページが表示されます。
3. イメージの上部に現れたキーストーンを補正する場合は ▽ を押し、イメージの下部に現れたキーストーンを補正する場合は △ を押します。



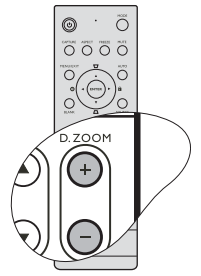




▽/▲ を押します。　　△ /▼ を押します。

詳細の拡大と検索

投射画像の詳細を見たい場合は、画像を拡大してください。画像をナビゲートするには、方向矢印キーをお使いください。



画像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。詳細を検索しながら、画像をさらに拡大することができます。

- リモコンの使用方法

1. D. ZOOM +/- を押すとズームバーが表示されます。
2. D. ZOOM + を押すと画像の中央が拡大されます。適切な画像サイズになるまでキーを押してください。
3. プロジェクタかリモコンの方向矢印 (▲、▼、◀、▶) を使って、画像をナビゲートします。
4. 画像を元のサイズに戻すには、AUTO を押してください。または D. ZOOM - を使用することもできます。再びキーを押すと、元のサイズに戻るまで縮小されます。

- OSD メニューの使用方法

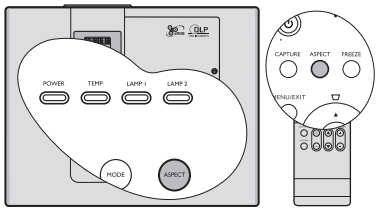
1. MENU/EXIT を押して、**表示**メニューが表示されるまで ◀ /▶ を押してください。
2. ▼ を押して**デジタル ズーム**を選択し、次に ENTER を押してください。するとズームバーが表示されます。
3. 先に説明した " リモコンの使用方法 " セクションの 2 ー 4 までの手順を繰り返してください。またはプロジェクタのコントロールパネルを使用している場合は、次の手順に従ってください。
4. プロジェクタの ▲ を押して画像を任意のサイズに拡大します。
5. 画像をナビゲートするには、ENTER を押してパンモードに切り替えて、プロジェクタかリモコンの方向矢印 (▲、▼、◀、▶) ボタンを使用します。
6. 画像サイズを縮小するには、ENTER を押してズームイン / アウト機能に戻ります。AUTO を押すと、元のサイズに復元されます。または元のサイズに戻るまで ▼ を押す方法もあります。

縦横比の選択

「縦横比」とは、イメージの幅と高さの比率のことです。ほとんどのアナログ TV とコンピュータの画面の縦横比率は 4:3 です。一方、デジタル TV や DVD の場合は 16:9 です。
デジタル信号処理能力が進化するにつれ、このプロジェクタのようなデジタルディスプレイ装置はイメージ出力をイメージ入力信号とは異なるアスペクトにまで拡張できるようになりました。
投写画像の比率を変更する (ソースの縦横比に関係なく) :

- リモコンの使用方法

1. **ASPECT** を押すと、現在の設定が表示されます。
2. **ASPECT** を押して、ビデオ信号のフォーマットとディスプレイの条件に合わせて適切な縦横比を選択してください。



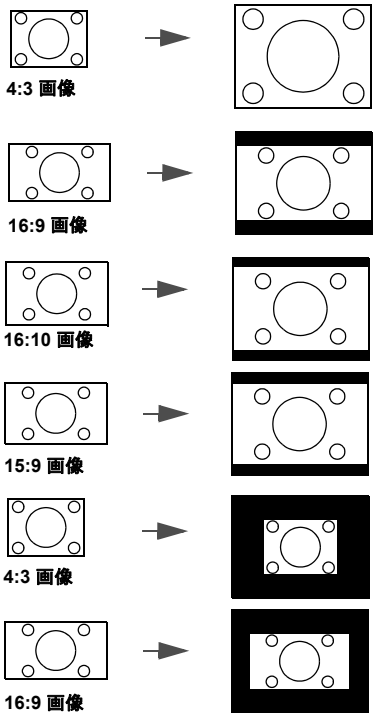
- OSD メニューの使用方法

1. **MENU/EXIT** を押して、**表示**メニューが表示されるまで ◄ /► を押してください。
2. ▼ を押して、**縦横比**を選択します。
3. ◄/► を押して、ビデオ信号のフォーマットとディスプレイの条件に合わせて適切な縦横比を選択してください。

縦横比について

☞ **下の図では黒い部分が無効になったエリアで、白い部分が有効なエリアです。**

1. **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。これは縦横比を変更せずにすむため、コンピュータモニタ、標準精度の TV、縦横比 4:3 の DVD ムービーなどの 4:3 画像に適しています。
2. **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。この設定は、縦横比を変更する必要がないため高精度 TV など、すでに縦横比が 16:9 になっている画像に適しています。
3. **自動** : 画像の縦横比を維持しながら、プロジェクタのネイティブ解像度の横幅に合わせて拡大縮小します。このモードは、入力画像が 4:3 か 16:9 のとき、画像の縦横比を変更せずにスクリーンを有効に使用したいときに便利です。
4. **リアル** : イメージはピクセルを変換せずに元の解像度で投写されます。低解像度の入力信号では、投写画像はフルスクリーンサイズにリサイズした場合よりも小さいサイズで表示されます。ズーム倍率を調整するか、プロジェクタをスクリーンに近づけると画像サイズを拡大することができます。このような調整を行った後は、プロジェクタのフォーカスを調整し直す必要があるかもしれません。



☞ **未使用の黒いエリアには OSD メニューを表示することができます。**

画像の最適化

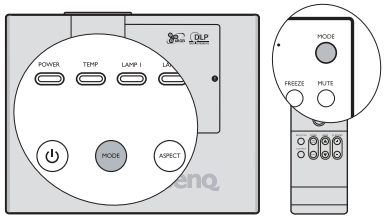
壁の色の使い方

白以外でペイントされた壁に画像を投写するような場合は、ソースの色と投写画像の色の違いが生じるのを防止するために壁の色機能を使って投写画像の色を補正することができます。
この機能を使用するには、**表示** > **壁の色**メニューを開き、◀ /▶ を押して投写面の色に最も近い色を選択してください。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**

ピクチャモードの選択

このプロジェクタは操作環境や入力信号の画像タイプによって自由に選択できるように、いくつかのピクチャモードが設定されています。
用途に合った操作モードを選択するには、次のいずれかの手順にしたがってください。

- 任意のモードが選択されるまで、リモコンかプロジェクタの MODE を押します。
- **ピクチャ** > **ピクチャ モード** メニューに進み、◀ /▶ を選択して任意のモードを選択します。



ピクチャモードを切り替えるときのわずかな間、画像の輝度と色に微妙な変化が見られる場合があります。

信号タイプごとに使用できるピクチャモードは次の通りです。

PC 信号入力：D-Sub/Comp. (アナログ RGB)、DVI-D (DVI ー D)

1. **ダイナミック モード (デフォルト)**：画像の輝度を最大限明るくします。このモードは、輝度を最高に明るくする必要がある環境に適しています (プロジェクタを明るい部屋で使用する場合など)。
2. **プレゼンテーション モード**：プレゼンテーションに向いています。このモードでは PC の色に合わせて輝度が強調されます。
3. **sRGB モード**：RGB の純度を最高に上げて、輝度設定に関係なく実物のようなリアルな画像を再現します。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。
4. **シネマ モード**：このモードはやや暗めの部屋で、PC 入力を介してデジタルカメラや DV からカラームービーやビデオクリップを再生するのに適しています。
5. **ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 モード**：現在有効なピクチャモードを元にカスタマイズした設定を呼び出します。詳細は、33 ページの " ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 モードの設定 " を参照してください。

ビデオ入力信号：コンポーネント (YPbPr)、S ビデオ、ビデオ、D-Sub/Comp. (YPbPr)、DVI-D (HDCP/HDMI)、HDMI, HDCP

1. **ダイナミックモード**：このモードは普通のリビングルームの照明でゲームボックスベースのビデオゲームを楽しむのに適しています。
2. **標準モード (デフォルト)**：デジタルカメラや DV からカラフルなムービーやビデオクリップを表示する場合に適しています。
3. **シネマモード**：このモードは暗くしたホームシネマルームやラウンジなどで色が暗いムービーや DVD ムービーを楽しむのに適しています。
4. **ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 モード**：現在有効なピクチャモードを元にカスタマイズした設定を呼び出します。詳細は、33 ページの " ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 モードの設定 " を参照してください。ここで説明する **ユーザー設定 1** モードと **ユーザー設定 2** モードは、**D-Sub/Comp.** (アナログ RGB)/**DVI-D** (DVI-D) 信号入力で定義される **ユーザー設定 1** モードおよび **ユーザー設定 2** モードとは異なります。

ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 モードの設定

現在有効なピクチャモードが目的に合致しない場合は、2 種類のモードをユーザー定義することができます。ピクチャモードの 1 つ (**ユーザー設定 1/2** 以外) をスターティングポイントとして使用し、そこから設定をカスタマイズすることができます。

1. MENU/EXIT を押して、**ピクチャ**メニューが表示されるまで◀/▶ を押してください。
2. ▼ を押して、**ピクチャ モード**を選択し、次に ◀/▶ を押して **ユーザー設定 1** または **ユーザー設定 2** を選択します。
3. ▼ を押して、**リファレンスモード**を選択します。

☞ **この機能は、ピクチャ モード サブメニューアイテムでユーザー設定 1 か ユーザー設定 2 のいずれかのモードが選択されていなければ使用できません。**

4. ◀/▶ を押して、用途に最も合ったピクチャモードを選択してください。
5. ▼ を押して変更したいメニューアイテムを選択し、◀/▶ を使って値を調整します。詳細は、"ユーザーモードの画質の微調整 " を参照してください。
6. すべての設定が完了したら、**設定の保存**を選択して、プロジェクタかリモコンの ENTER を押して設定を保存します。
7. 「**設定保存済み**」という確認メッセージが表示されます。

ユーザーモードの画質の微調整

ユーザー設定 1 か**ユーザー設定 2** を選択しているときには、選択した信号タイプによっていつくかの機能をユーザー定義することができます。必要に応じてこれらの機能を調整してください。

調整輝度



リモコンの BRIGHTNESS を押すか、**ピクチャ**メニューで**輝度**を選択し、プロジェクタかリモコンの ◀/▶ を押して値を調整します。
値を高くするほどイメージの輝度が増加します。設定値が小さいほどイメージは暗くなります。このコントロールを調整すると、イメージの黒い領域が黒く表示されるため、暗い領域の詳細が見えるようになります。

調整コントラスト



リモコンの CONTRAST を押すか、**ピクチャ** メニューで **コントラスト** を選択し、プロジェクタかリモコンの ◀/▶ を押して値を調整します。
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。

調整色

ピクチャメニューで**色**を選択し、プロジェクタかリモコンで ◀/▶ を押して値を調整します。
値を下げると彩度が低くなります。逆に値を上げすぎると、画像の色が不自然に強調されてしまいます。

調整色調

ピクチャメニューで **色調**を選択し、プロジェクタかリモコンで ◀/▶ を押して値を調整します。
値を高くするほど赤みがかった画像になります。値を低くするほど緑がかった画像になります。

調整シャープネス

ピクチャ（ピクチャー基本設定）メニューで**シャープネス**（色）を選択し、プロジェクタかリモコンで ◄/► を押して値を調整します。
値を高くするほど画像がシャープになります。値を低くするほど画像が柔らかくなります。

調整鮮明色

ピクチャメニューで **鮮明色**を選択し、プロジェクタかリモコンで ◄/► を押して値を調整します。
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での向上を利用して、よりリアルで鮮やかな色を提供すると共に、明るさをより高めることができます。ビデオや自然のシーンでよく見られる中間調イメージであれば、50% 以上も輝度を上げることができますので、リアルで自然な色を再現することが可能です。高画質イメージを表示したい場合は、**オン**を選択してください。そうでない場合は、**オフ**を選択してください。
オンはこのプロジェクタのデフォルト値であり、推奨する選択値です。**オフ**に設定されている場合は、**色温度**機能は使用できません。

色温度の選択

ピクチャ（ピクチャー基本設定）メニューで**色温度**（色）を選択し、プロジェクタかリモコンで ◄/► を押して値を調整します。
4 種類の色温度 * 設定が使用できます。

1. **T1**: 最高の色温度のとき、T1 は他の設定よりも画像をより青白く再現します。
2. **T2**: 画像を青みがかった白で表示します。
3. **T3**: 白の色合いを通常に保ちます。
4. **T4**: 画像を赤みがかった白で表示します。

*** 色温度について**：
用途に応じて「白」とみなされる色合いが多数存在します。白色を表すためによく使用される方法の 1 つに「色温度」があります。色温度の低い白色は赤みがかった白で表示されます。色温度の高い白色は青みがかって表示されます。

3D カラーマネージメント

教室、会議室、ラウンジなど照明が常にオンになっている場所や、外窓から日光が差し込む部屋など、ほとんどの状況ではカラーマネージメントは必要ありません。
重役会議室、レクチャシアター、ホームシアターなど、照明レベルを調整できる場所に設置した場合に限り、カラーマネージメントが必要となります。カラーマネージメントを使用すると、色をより正確に再現するために、より詳細に色を調整することができます。
適切なカラーマネージメントは、操作および管理された状況でのみ行うことができます。この場合、色を測定するために色彩計を使用する必要があり、いくつかの適切なソース画像が必要です。これらのツールはプロジェクタには付いていませんが、販売店や経験豊富な技術者にお尋ねになると入手できるはずです。
カラーマネージメントでは、6 色 (RGBCMY) を調整することができます。それぞれの色を選択すると、その色の範囲と彩度を個別に自在に調整することができます。
さまざまな色テストパターンが含まれたテストディスクを購入された場合は、モニタ、TV、プロジェクタなどでの色表示をテストすることができます。ディスクに保管された画像ならどれでもスクリーンに投写することが可能であり、**3D カラーマネージメント** メニューで調整することができます。

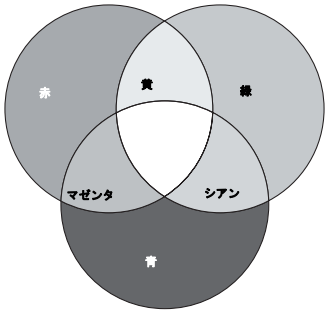
設定を調整するには：

1. **ピクチャ**メニューに進み、**3D カラーマネージメント**を選択します。
2. プロジェクタかリモコンの ENTER を押して、**3D カラーマネージメント**ページを開きます。
3. **原色**を選択し、◀/▶ を押して赤、黄、緑、シアン、青、マゼンタの中から色を選択します。
4. ▼ を押して、**色相**を選択し、次に ◀/▶ を押してその範囲を選択してください。範囲を広げると、それに隣り合う 2 つの色も含まれます。

   各色がどのように関連し合っているかについては、右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、投写画像の中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。
5. ▼ を押して**彩度**を選択し、◀/▶ を押して任意の値に設定してください。調整した値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、純粋な赤の彩度だけが影響を受けます。
6. ▼ を押して**ゲイン**を選択し、◀/▶ を押して任意の値に設定してください。このようにすると、選択した主色のコントラストレベルに影響します。調整した値は直ちに画像に反映されます。
7. 他のカラーマネージメントも行う場合は、ステップ 3 から 6 を繰り替えしてください。
8. すべて調整が完了したことを確認してください。
9. MENU/EXIT を押してメニューを終了し、設定を保存します。

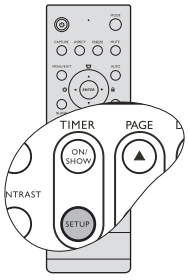


☞ **彩度とはビデオ映像の色の量のことです。値を低くすると彩度が低くなります。0 に設定すると、画像から完全に色を抜いてしまいます。彩度が高すぎると、色が濃すぎて非現実的な色になってしまいます。**

プレゼンテーションタイマーの設定

プレゼンテーションタイマーはプレゼンテーション時間をスクリーン上に表示して、発表者が上手く時間管理できるようにします。

☞ **プレゼンテーションタイマーは、入力信号が D-SUB/COMP. IN、DVI-D または HDMI 端子を使用した PC またはノートブックである場合にのみ使用することができます。入力信号が DVI-D または HDMI 端子を使用した HDCP 信号の場合は使用できません。**



この機能を使用するには、次の手順にしたがってください。

1. リモコンの TIMER SETUP を押すか、**システム設定 : 基本 > プレゼンテーションタイマー**メニューに進み ENTER を押して、**プレゼンテーションタイマー**ページを表示します。
2. **タイマー間隔**を選択し、◀/▶ を使ってプレゼンテーション時間を設定します。タイマー時間は 1 分から 5 分まで 1 分おきに、5 から 240 分まで 5 分おきに設定できます。

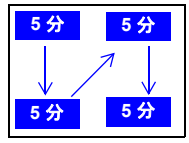


☞ **すでにタイマーがオンになっている場合は、タイマー時間をリセットするとタイマーがカウントを新しく開始します。**

3. ▼ を押して**タイマー表示**を選択し、◀/▶ を押してスクリーン上にタイマーを表示するかどうかを決定します。▼ を押して**タイマーの位置**を選択し、◀ /▶ を押してタイマーの位置を決定します。

選択	説明
常に使用する	プレゼンテーション中、常にタイマーをスクリーン上に表示します。
1 分 /2 分 /3 分	タイマーを最後の 1/2/3 分間だけ表示します。
常に使用しない	プレゼンテーション中、タイマーを表示しません。

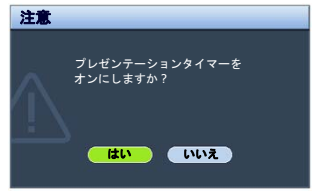
4. ▼ を押して**タイマーの位置**を選択し、◀ /▶ を押してタイマーの位置を決定します。



5. ▼ を押して**タイマーのカウント方法**を選択し、◀ /▶ を押してカウント方向を選択します。

選択	説明
増加	0 からあらかじめ設定した時間までカウントを重ねます。
減少	あらかじめ設定した時間から 0 までカウントダウンします。

6. ▼ を押して**タイマー音警告**を選択し、◀ /▶ を押すことによって、サウンドによる通知を有効にするかどうかを決定してください。**オン**を選択すると、カウントダウン / アップが残り 30 秒になると、ビーッという音が 2 回鳴り、タイプアップすると 3 回鳴ります。
7. プレゼンテーションタイマーを有効にするには、▼ を押した後、◀ /▶ を押して**オン**を選択し、ENTER を押します。
8. 確認のメッセージが表示されます。**はい**を選択し、プロジェクタかリモコンの ENTER を押して選択肢を確認してください。スクリーン上に「**タイマーはオンです**」というメッセージが表示されます。タイマーはタイマーがオンになった瞬間からカウントを開始します。



タイマーを中止するには、次の手順にしたがってください。

- **リモコンの使用方法**

TIMER ON/SHOW を押した後、◀ /▶ を押して**オフ**を選択し、次 ENTER を押してください。

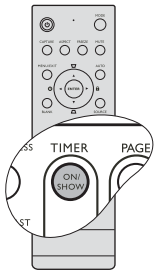
- **OSD メニューの使用方法**

1. MENU/EXIT を押して、**システム設定 : 基本**メニューが表示されるまで ◀ /▶ を押してください。
2. ▼を押して、**プレゼンテーションタイマー**を選択し、ENTER を押すと**プレゼンテーションタイマー**ページが表示されます。
3. ▼を押した後、◀ /▶ を押して**オフ**を選択し、次 ENTER を押してください。確認のメッセージが表示されます。
4. **はい**を選択して、ENTER を押します。スクリーン上に「**タイマーはオフです**」というメッセージが表示されます。

TIMER ON/SHOW キーの使い方

このキーは多機能キーです。

- プレゼンテーションタイマーがオフになっている場合は、このキーを押すと確認メッセージが表示されます。タイマーをオン / オフにするには、スクリーン上の指示にしたがってください。
- プレゼンテーションタイマーがすでにオンになっている場合は、このキーを押すと確認メッセージが表示されます。スクリーン上の指示にしたがって、タイマーを新たに開始するか、続行するか、オフにするかを決定してください。

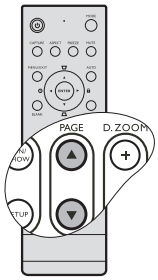


リモートからのページ操作

ページ操作機能を使用する前に、プロジェクタと PC を USB ケーブルで接続します。詳細は、16 ページの " コンピュータの接続 " を参照してください。

Page Up/Down コマンドに応答する（Microsoft PowerPoint など）ディスプレイソフトウェア（PC 上にインストール）は、リモコンの **PAGE ▲/▼**を使って操作することができます。

ページ移動をリモート操作できない場合は、USB 接続が正しく行われているか、また最新バージョンのマウスドライバがコンピュータにインストールされているかを確認してください。



リモートページ操作機能は、Microsoft® Windows®98 では使用できません。Windows®XP 以上のオペレーティングシステムをご使用になることをお薦めします。

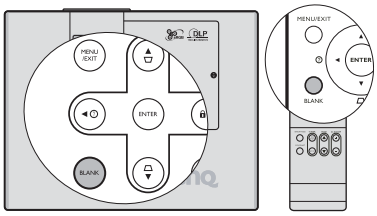
画像を隠す

プロジェクタかリモコンの **BLANK** を使用するとスクリーンの画像が消えるため、聴衆の関心をすべて講演者に向けることができます。イメージが非表示になると、スクリーンの隅に、「ブランク」と表示されます。オーディオ入力を使用している場合は、この機能を使用してもサウンドは流れたままになります。

システム設定 : 基本 > **画面オフタイマー** メニューで、一定時間消画スクリーン状態で何もしなかった場合に、自動的に画像が戻るように消画の時間を設定することができます。タイマーは 5 分間隔で 5 分から 30 分までの範囲で設定できます。

プリセットの時間がこれから行うプレゼンテーションに合わない場合は、**無効**を選択してください。

画面オフタイマーの有効 / 無効に関わらず、どれでもキーを押すと（リモコンの **PAGE ▲/▼** と **ENTER**、およびリモコンの **LASER**、プロジェクタの **ENTER** 以外）直ちに画像を戻すことができます。



プロジェクタランプが 2 個 - 最も明るい モードに設定されている場合は、BLANK を 1 回押すとプロジェクタランプは自動的に 2 個 - 安定 モードに設定されます。

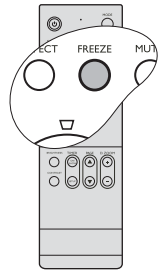
投写中に投写レンズを他の物体で覆わないでください。その物体が過熱し、火災の原因となり危険です。

絶対にレーザー光線ウィンドウを覗いたり、光線を人の目に向けて当てないでください。リモコンをご使用になる前に、リモコン本体の裏面に記載されている警告をお読みください。

画像の静止

リモコンの **FREEZE** 押すと画像が静止します。スクリーンの左上隅に 「静止」と表示されます。この機能を解除するには、プロジェクタかリモコンでどれでもキーを押してください (**PAGE ▲/▼**、リモコンの **LASER** 以外)。

スクリーン上でイメージが静止しても、ビデオやその他の装置で映像は流れ続けています。接続した装置に有効なオーディオが含まれている場合は、画像が静止しても音声は聞くことができます。



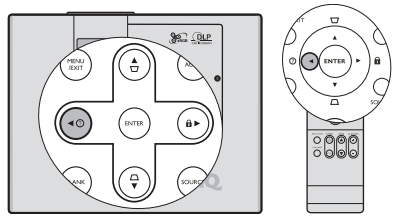
FAQ 機能の使い方

情報メニューには画質、設置、特殊機能の操作方法、補修情報など、本製品を使用するにあたって生じ得る問題を解決するための情報が含まれています。

FAQ を見るには :

1. ◄/ ⑦ を押すか、**MENU/EXIT** を押して OSD メニューを開き、◄/ ► を押して **情報**メニューを選択します。
2. ▼ を押して、知りたい情報によって **FAQ - イメージとインストール** か **FAQ - 機能とサービス** を選択します。
3. **ENTER** を押します。
4. ▲/▼ を押して問題を選択し、**ENTER** を押すと対処法が表示されます。

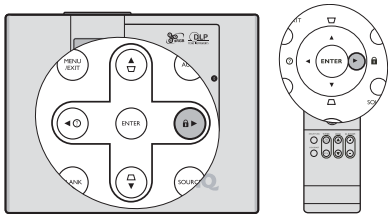
OSD メニューを終了するには、**MENU/EXIT** を押します。



コントロールキーをロックする

プロジェクタのコントロールキーをロックしておくと、プロジェクタの設定が誤って変更されるのを防止することができます。**パネルキーロック**がオンになっているときには、プロジェクタのコントロールキーは**電源**を除き、どれも作動しません。

1. ►/🔒 を押すか、◄/► を押して**システム設定 : 基本** > **パネルキーロック**メニューから**オン** を選択します。確認のメッセージが表示されます。
2. **はい**を選択して、ENTER を押します。



パネルキー ロックを解除するには、プロジェクタかリモコンの►/🔒 を 3 秒間押します。

またはリモコンを使って**システム設定 : 基本** > **パネルキーロック**メニューに入り、◄/► を押してオフを選択することもできます。

- **パネルキー ロックが有効になっていても、リモコンのキーは使用できます。**
- **パネルキー ロックを無効にせずに電源を押してプロジェクタをオフにすると、プロジェクタを次回オンにしたときにもロックされた状態のままになっています。**

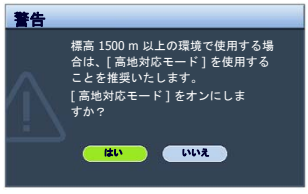
高地での操作

海抜 1500 m ～ 3000 m 、気温 0ºC ～ 35ºC の環境で本製品を使用する場合は、**高地対応モード**を使用されるようお勧めします。

⚠ **高度 0 m ～ 1500 m、温度 0°C ～ 35°C の範囲内では高地対応モードは使用しないでください。このような環境でこのモードを有効にすると、プロジェクタが過度に冷却されてしまいます。**

高地対応モードに設定するには :

1. MENU/EXIT を押して、**システム設定 : 詳細**メニューが表示されるまで◄/► を押してください。
2. ▼を押して、**高地対応モード**を選択し、次に◄/► を押して**オン**を選択してください。確認のメッセージが表示されます。
3. **はい**を選択し、ENTER を押します。



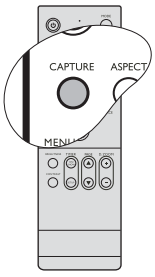
高地対応モードを選択した場合は、システムの性能を維持するために冷却ファンが回転速度を速めるために操作ノイズが高くなる場合があります。

上記の場合を除き、その他の極限環境でプロジェクタを使用すると、プロジェクタが自動的にシャットダウンする場合があります。これはプロジェクタを過熱から保護するために設置された機能です。このような場合は、高地対応モードに切り替えてみてください。これは、このプロジェクタが極限状態でも操作可能であるということを保証するものではありません。

オリジナルのスタートアップ画面を作成する

スタートアップ画面はプリセットの BenQ ロゴ、黒または青いスクリーンが用意されていますが、これら以外にもコンピュータやビデオソースからプロジェクタに画像をダウンロードすることによって、ユーザー自身のスタートアップ画面を作成することができます。
オリジナルのスタートアップ画面を作成するには、使用したい画像をコンピュータかビデオソースから投写します。残りの手順は次の通りです。

- リモコンの使用方法



1. CAPTURE を押します。
2. 確認のメッセージが表示されます。CAPTURE か ENTER をもう一度押してください。
3. 画像をキャプチャしている間、「**スクリーンキャプチャ中です…**」というメッセージが表示されます。処理が完了するまでお待ちください。
4. 処理が完了すると、「**キャプチャが完了しました**」というメッセージが表示されます。キャプチャした画像は My Screen として保存されます。
5. キャプチャした画像をスタートアップ画面として表示するには、**システム設定 : 基本** > **起動画面**メニューで My Screen を設定し、プロジェクタを再起動してください。

- OSD メニューの使用方法

1. MENU/EXIT を押して、**システム設定 : 基本**メニューが表示されるまで◀/▶を押してください。
2. ▼を押して My Screen を選択し、次に ENTER を押してください。
3. " リモコンの使用方法 " セクションのステップ 2-5 までの手順にしたがい、画像をキャプチャして表示してください。

まれにキャプチャ処理に失敗することがありますが、その場合はターゲットの画像を変更してみてください。

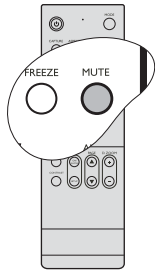
音量調整

次の手順はプロジェクタのスピーカーの音量調整を行うためのものです。プロジェクタのオーディオ入力が正しく接続されていることを確認してください。オーディオ入力の接続方法については、16 ページの " 接続 " を参照してください。

無音にする

音を一時的に消すには

- リモコンの使用方法



音を一時的に消すには、MUTE を押します。サウンドが消えている間、スクリーンの右上隅に 🔇 と表示されます。
サウンドを戻すには、再び MUTE を押します。

- OSD メニューの使用方法

1. MENU/EXIT を押して、**システム設定 : 詳細**メニューが表示されるまで◀/▶を押してください。
2. ▼ を押して、**オーディオ設定**を選択し、次に ENTER を押してください。すると**オーディオ設定**ページが表示されます。
3. **ミュート** を選択し、◀/▶ を押して**オン**を選択してください。
4. サウンドを戻すには、1 ステップから 3 ステップまでを繰り返して ◀/▶ を押し、**オフ**を選択します。

音量調整

音量調整を行うには

1. 上記のステップ 1-2 の手順に従ってください。
2. ▼ を押して、**音量**を選択し、次に ◀/▶ を押して任意の音量に設定してください。

オフにする 電源オン / オフ音

トーンをオフにするには

1. 上記のステップ 1-2 の手順に従ってください。
2. ▼を押して、**電源オン / オフ音**を選択し、次に ◀/▶ を押して**オフ**を選択してください。

☞ **電源オン / オフ音 を変更するには、ここでオンまたはオフに設定するしかありません。無音にしたり、音量を変更したりしても、電源オン / オフ音には影響しません。**

ランプモードの設定

このプロジェクタはデュアルランプ投写に対応しており、目的に応じて 3 種類のランプモードから選択することができます。

ランプモード	ユーザー指定	環境指定
2 個 - 最も明るい (2 個のランプが 標準モードで使用されています)	• イメージが非常に明るく鮮明になります • 照明が非常に明るい環境に適しています • 非常時的状況において、連続してプロジェクタを使用することができます	広く、照明が明るい会議室や講堂など
2 個 - 安定 (2 個のランプが省電力モードで使用されています)	• ランプ寿命を延長します • 非常時的状況において、連続してプロジェクタを使用することができます	中規模の会議室
1 個 - 代替 (自動的に短い作動時間が選択され、標準モードで使用されます)	• 合計作動時間を延長させます • ランプを長持ちさせます	標準サイズの部屋

次の手順に従って、必要に応じてランプモードを選択してください。

1. MENU/EXIT を押して、**システム設定 : 詳細**メニューが表示されるまで ◀ /▶ を押してください。
2. ▼を押して**ランプ設定**を選択し、次に ENTER を押してください。
3. ▼ を押して**ランプモード**を選択し、次に ENTER を押してください。
4. ▼ を押してランプモードを選択し、ENTER を押します。
5. 確認のメッセージが表示されます。**はい**を選択し、ENTER を押します。

☞
- **ランプが 1 個だけ切れてしまった場合は、プロジェクタは自動的に 1 個 - 代替 モードに入ります。2 個 - 最も明るい と 2 個 - 安定 設定は使用できなくなります。**
- **2 個 - 最も明るい /2 個 - 安定 モードから 1 個 - 代替 モードに切り替えた後は (あるいはその逆)、再びランプモードを切り替える前に 90 秒おいてください。**
- **プロジェクタを 2 個 - 安定モードで使用すると、ランプタイマーの自動シャットダウン機能が延長されます。詳細は、50 ページの " ランプモード を 2 個 - 安定モードに設定する " を参照してください。**

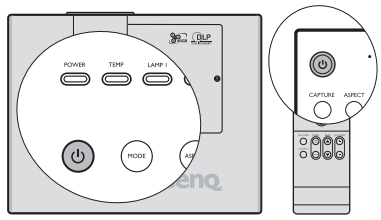
オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューのカスタマイズ

オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューは自由に変えることができます。次の設定は投射設定、操作、性能には影響しません。

- **システム設定 : 詳細** > **メニュー設定**メニューの**メニュー表示時間**では、最後にキーを押してからの OSD の表示時間を設定します。設定は 5 秒毎に 5 から 30 秒までの範囲で設定できます。◀/▶ を使って適切な時間を選択してください。
- **システム設定 : 詳細** > **メニュー設定**メニューの**メニュー位置**で OSD の位置を 5 つの位置に設定します。◀/▶ を使って任意の位置を選択してください。
- **システム設定 : 基本**メニューの**言語**で OSD メニューの言語を設定します。◀/▶ を使って言語を選択してください。
- **システム設定 : 基本**メニューの**起動画面**で、スタートアップ時に表示するロゴ画面を設定します。◀/▶ を使ってスクリーンを選択してください。

プロジェクタの終了

1. ⏻ **電源**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、メッセージは自動的に消えます。
   このメッセージをキャンセルするには、リモコンでどれでもキーを押してください (**PAGE** ▲/▼ と **LASER**)。

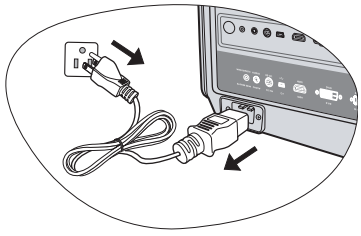


⚠ **絶対にレーザー光線ウィンドウを覗いたり、光線を人の目に向けて当てないでください。リモコンをご使用になる前に、リモコン本体の裏面に記載されている警告をお読みください。**

2. 再び ⏻ **電源**を押してください。POWER (**電源インジケータ ライト**) がオレンジ色に点滅して投写ランプが消灯した後、プロジェクタを冷却するためにファンが約 90 秒間動作を続けます。

☞
- **ランプを保護するため、冷却プロセスの間はプロジェクタはいかなるコマンドにも反応しません。**
- **冷却時間を短縮するには、クイック冷却機能を有効にすることもできます。詳細は、47 ページの " クイッククーリング " を参照してください。**
- **電源オン / オフ音をオフにする方法については、41 ページの " オフにする 電源オン / オフ音 " を参照してください。**

3. 冷却処理が完了すると、「**電源オフ トーン**」が鳴ります。また POWER (**電源インジケータ ライト**) がオレンジ色に点灯し、ファンが停止します。
4. プロジェクタを長期間使用しない場合は、コンセントから電源コードを抜いておいてください。



☞ **プロジェクタが正常にシャットダウンしない場合は、ランプを保護するためにプロジェクタを再起動しようとするとファンが数分間作動して冷却を行います。ファンが停止したら再び ⏻ 電源を押してプロジェクタを起動してください。このとき POWER (電源インジケータ ライト) がオレンジ色に点灯します。**

オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューのカスタマイズ

メニュー構造

OSD メニューは、選択した信号のタイプにより異なります。機能の中には特定の入力信号が使用されているときにしか有効にならないものがあります。

メニューアイテムはプロジェクタが最低 1 つの有効な信号を検出しなければ有効にはなりません。プロジェクタに装置が接続されていなかったり、信号が何も検出されなければ、限られたメニューアイテムにしかアクセスすることができません。

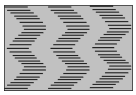
メインメニュー	サブメニュー		オプション
1. 表示	壁の色		オフ / 薄い黄色 / ピンク / 薄緑 / 青 / 黒板
	縦横比		4:3/16:9/ 自動 / リアル
	キーストーン		
	位置		
	位相		
	水平サイズ		
	デジタル ズーム		
2. ピクチャ	ピクチャ モード		PC ソース：ダイナミック / プレゼンテーション /sRGB/ シネマ / ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 ビデオソース：ダイナミック / 標準 / シネマ / ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2
	リファレンスモード		PC ソース：ダイナミック / プレゼンテーション /sRGB/ シネマ ビデオソース：ダイナミック / 標準 / シネマ
	輝度		
	コントラスト		
	色		
	色調		
	シャープネス		
	鮮明色		オン / オフ
	色温度		T1/T2/T3/T4
	3D カラーマネージメント	原色	R/G/B/Y/C/M
		色相	
		彩度	
		ゲイン	
	設定の保存		
3. ソース	クイック自動検索		オン / オフ
	カラースペース転送		RGB/YUV

6. 情報	FAQ - イメージとインストール	
	FAQ - 機能とサービス	
	現在のシステム状態	• ソース • ピクチャ モード • 解像度 • カラーシステム • ランプモード • ランプ #1 の時間と同じ • ランプ #2 の時間と同じ

4. システム設定：基本	プレゼンテーションタイマー	タイマー間隔	1 ～ 240 分
		タイマー表示	常に使用する /1 分 /2 分 /3 分 / 常に使用しない
		タイマーの位置	右下 / 右上 / 左下 / 左上
		タイマーのカウント方法	減少 / 増加
		タイマー音警告	オン / オフ
		オン / オフ	
	言語		English / Français / Deutsch / Italiano / Español / Русский / 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / ไทย / Polski
	プロジェクタの配置		前面投写 / リア投写 / 天井リア投写 / 天井前面投写
	自動パワーオフ		無効 /5 分 /10 分 /15 分 /20 分 /25 分 / 30 分
	画面オフタイマー		無効 /5 分 /10 分 /15 分 /20 分 /25 分 / 30 分
	パネルキーロック		オン / オフ
	スリープ タイマー		無効 /30 分 /1 時間 /2 時間 /3 時間 / 4 時間 /8 時間 /12 時間
	起動画面		BenQ/ 黒 / 青 /My Screen
	My Screen		
5. システム設定：詳細	クイッククーリング		オン / オフ
	高地対応モード		オン / オフ
	オーディオ設定	ミュート	オン / オフ
		音量	
		電源オン / オフ音	オン / オフ
	メニュー設定	メニュー表示時間	5 秒 /10 秒 /15 秒 /20 秒 /25 秒 /30 秒
		メニュー位置	中央 / 左上 / 右上 / 右下 / 左下
	ランプ設定	ランプモード	2 個 - 最も明るい
			2 個 - 安定
			1 個 - 代替
		ランプ #1 タイマーをリセット	
		ランプ #2 タイマーをリセット	
		ランプ #1 の時間と同じ	
		ランプ #2 の時間と同じ	
	セキュリティ設定	パスワードの変更	
		セキュリティ設定の変更 • 電源ロック • 起動画面ロック	
	ボーレート		2400/4800/9600/14400/19200/38400/57600/115200
	テストパターン		オン / オフ
	全設定をリセット		

本書にリストされるデフォルト値 (特に 45 ー 48) は参照用です。製品は常に改良されていますので、プロジェクタによってはこれらの値が異なる場合があります。

各メニューの説明

	機能 (デフォルト設定 / 値)	説明
1. 表示メニュー	**壁の色** (**オフ**)	白以外の投写壁に投写するときに、投写画像の色を補正します。詳細は、32 ページの " 壁の色の使い方 " を参照してください。
	縦横比 (自動)	入力信号によって、画像の縦横比を設定するオプションは 4 つあります。詳細は、31 ページの " 縦横比の選択 " を参照してください。
	キーストーン (0)	イメージのキーストーンを補正します。詳細は、29 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください。
	位置 (0)	位置調整ページが開きます。投写画像を移動させるには、方向矢印キーを使用します。ページの下に表示される値は、キーを押すたびにその最高値または最低値に達するまで変化します。
	位相 (選択した入力信号によって変わります)	画像の歪みを減少させるためにクロック位相を調整します。 
	水平サイズ (選択した入力信号によって変わります)	イメージの幅を調整します。
	デジタル ズーム (100%)	投写画像のサイズを拡大または縮小します。詳細は、30 ページの " 詳細の拡大と検索 " を参照してください。
2. ピクチャメニュー	**ピクチャ モード** (PC/DVI-D: **ダイナミック** ; YPbPr/S ビデオ / ビデオ / HDMI/HDCP : **標準**)	あらかじめ定義したピクチャモードを利用すると、ご使用のプログラムタイプに最適なプロジェクタの画像を設定することができます。詳細は、32 ページの " ピクチャモードの選択 " を参照してください。
	リファレンスモード	必要な画質に最も合ったピクチャモードを選択し、下の同じページで選択リストにしたがって画像を微調整します。詳細は、33 ページの " ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 モードの設定 " を参照してください。
	輝度	イメージの輝度を調整します。詳細は、33 ページの " 調整輝度 " を参照してください。
	コントラスト	イメージの明るさと暗さの差を調整します。詳細は、33 ページの " 調整コントラスト " を参照してください。
	色 (0)	彩度レベル、つまりビデオ画像の各色の量を調整します。詳細は、33 ページの " 調整色 " を参照してください。
	色調 (0)	画像の赤と緑の色調を調整します。詳細は、33 ページの " 調整色調 " を参照してください。 ☞ **この機能は NTSC 規格が選択され、ビデオ または S ビデオが選択されている場合にのみ使用可能となります。**
	シャープネス (15)	イメージがシャープまたはソフトになるように調整します。詳細は、34 ページの " 調整シャープネス " を参照してください。

	機能 (デフォルト設定 / 値)	説明
2. ピクチャメニュー	**鮮明色** (**オン**)	詳細は、34 ページの " 調整鮮明色 " を参照してください。
	色温度 (T3)	詳細は、34 ページの " 色温度の選択 " を参照してください。
	3D カラーマネージメント	詳細は、34 ページの "3D カラーマネージメント " を参照してください。
	設定の保存	**ユーザー設定** 1 または**ユーザー設定** 2 モードの設定を保存します。
3. ソースメニュー	**クイック自動検索** (**オン**)	詳細は、27 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください。
	カラースペース転送 (**RGB**)	詳細は、27 ページの " カラースペースの変更 " を参照してください。
4. システム設定：基本メニュー	**プレゼンテーションタイマー**	プレゼンテーション発表者に残りの持ち時間を知らせます。詳細は、35 ページの " プレゼンテーションタイマーの設定 " を参照してください。
	言語	オンスクリーン メニューの言語を設定します。詳細は、24 ページの " オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューの使い方 " を参照してください。
	プロジェクタの配置 (前面投写)	プロジェクタは、天井またはスクリーンの背後に設置したり、1 枚あるいは複数のミラーを使用して設置することができます。詳細は、12 ページの " 場所の選択 " を参照してください。
	自動パワーオフ (無効)	指定した時間を経過しても入力信号が検出されないときに、自動的にプロジェクタの電源をオフにします。詳細は、50 ページの " 設定 自動パワーオフ " を参照してください。
	画面オフタイマー (無効)	ブランク機能が有効になっているとき、画像をブランクにしておく時間を選択します。ここで設定した時間が経過すると、画像は元に戻ります。詳細は、37 ページの " 画像を隠す " を参照してください。
	パネルキーロック (**オフ**)	**電源**以外のプロジェクタのすべてのパネルキー機能と、リモコンのキーを無効または有効にします。詳細は、39 ページの " コントロールキーをロックする " を参照してください。
	スリープ タイマー (無効)	自動的にシャットダウンするまでのタイマーを設定します。タイマーは 30 分から 12 時間までの範囲で設定できます。
	起動画面 (BenQ ロゴ)	プロジェクタ起動時に表示されるロゴ画面を、ユーザーが選択することができます。選択肢には次の 4 つがあります。BenQ ロゴ、黒いスクリーン、青いスクリーン、MyScreen です。
	My Screen	キャプチャした投写画像を MyScreen として保存します。詳細は、40 ページの " オリジナルのスタートアップ画面を作成する " を参照してください。

	機能 (デフォルト設定 / 値)	説明
5. システム設定：詳細メニュー	**クイッククーリング** (**オフ**)	クイッククーリング機能を有効 / 無効にします。**オン**を選択するとこの機能が有効になり、プロジェクタの冷却時間が通常の 90 秒よりも短くなり 30 秒程度で冷却が終了します。 ☞ **30 秒のクイック冷却処理直後にプロジェクタを再起動しようとすると、ランプが点灯する前に冷却ファンが約 60 秒作動します。**
	高地対応モード (**オフ**)	高地で使用する場合の操作モードです。詳細は、39 ページの " 高地での操作 " を参照してください。
	オーディオ設定	**ミュート (オフ)** **音量** (5) **電源オン / オフ音 (オン)** 詳細は、40 ページの " 音量調整 " を参照してください。
	メニュー設定	**メニュー表示時間** (5 秒) 最後にキーを押してからの OSD の表示時間を設定します。設定は 5 秒毎に 5 から 30 秒までの範囲で設定できます。 **メニュー位置** (中央) オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューをオンにします。
	ランプ設定	**ランプモード** (2 個－最も明るい) 詳細は、41 ページの " ランプモードの設定 " を参照してください。 **ランプ #1 タイマーをリセット** **ランプ #2 タイマーをリセット** ランプを交換した後、リセットを選択すると、相当するランプタイマーが 0 になります。詳細は、53 ページの " ランプタイマーのリセット " を参照してください。 **ランプ #1 の時間と同じ** **ランプ #2 の時間と同じ** ランプの使用時間数を表示します。ランプの使用時間を計算する方法については、50 ページの " ランプ時間を知るには " を参照してください。
	セキュリティ設定	**パスワードの変更** 新しいパスワードに変更する前に、現在のパスワードを入力するよう要求されます。詳細は、25 ページの " パスワード機能の使い方 " を参照してください。 **セキュリティ設定の変更** **電源ロック (オフ)** **起動画面ロック (オフ)** 詳細は、25 ページの " パスワード機能の使い方 " を参照してください。

	機能 (デフォルト設定 / 値)	説明
5. システム設定：詳細メニュー	**ボーレート** (115200)	補修担当者または専門技術者用。ボーレートを装置に応じて調整する必要があります。
	テストパターン (オフ)	グリッドテスト パターンが表示されます。これは画像サイズとピントを調整し、投写画像に歪みがないかどうかを確認するときに使用します。
	全設定をリセット	すべての設定を工場出荷時の値に戻します。 ☞ **次の設定は現在の設定値のまま維持されます。位置、位相、水平サイズ、ユーザー設定 1、ユーザー設定 2、カラースペース転送、言語、プロジェクタの配置、My Screen、高地対応モード、ランプ設定、セキュリティ設定。**
6. 情報メニュー	**FAQ - イメージとインストール**	生じ得る問題についての対応策を表示します。
	FAQ - 機能とサービス	
	現在のシステム状態	**ソース** 現在の信号ソースを表示します。 **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。 **解像度** 入力信号のネイティブ解像度を表示します。 **カラーシステム** 入力システムの形式として NTSC、PAL、SECAM、RGB のいずれかを表示します。 **ランプモード** 現在のランプモードの状態を表示します。 **ランプ #1 の時間と同じ** **ランプ #2 の時間と同じ** ランプの使用時間数を表示します。

☞ **情報メニューでは、プロジェクタの現在の操作状態を表示します。**

メンテナンス

プロジェクタのお手入れ

ご使用のプロジェクタはほとんどメンテナンスの必要がありません。レンズを清潔に保つために、定期的なレンズのお手入れだけが必要です。
ランプ以外はプロジェクタの部品は一切取り外さないでください。ランプ以外の交換が必要な場合は、販売店にご相談ください。

レンズのクリーニング

表面の汚れやほこりが付いていたら、レンズをクリーニングします。

- 圧縮空気スプレー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は、レンズ クリーニング ペーパーまたはレンズ クリーナで湿らせた柔らかい布でレンズの表面を軽く拭きます。

⚠ **レンズは絶対に研磨剤でこすらないでください。**

プロジェクタケースのクリーニング

ケースのお手入れを行う前に、42 ページの " プロジェクタの終了 " に記載されている正しい手順でプロジェクタの電源を切り、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、けば立ちのない布で拭きます。
- 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。こうした薬剤を使用すると、ケースを傷める場合があります。**

プロジェクタの保管

長期間プロジェクタを保管する必要がある場合、次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。詳細は、56 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。
- プロジェクタを元の梱包または同等の梱包にしまいます。

プロジェクタの移動

プロジェクタを搬送するときは、元の梱包または同等の梱包で行うことを推奨します。ご自分で運ぶ場合は、最初に本製品が梱包されていた材料か、適切な携帯用ソフトケースを使用してください。

ランプについて

ランプ時間を知るには

プロジェクタが作動している間、プロジェクタに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。ランプ時間の計算方法は次の通りです。

合計 (同等) ランプ時間

= 1 (**2 個 - 安定** モードでの使用時間) + 3/2 (**2 個 - 最も明るい** モードでの使用時間) + 3/2 (**1 個 - 代替** モードでの使用時間)

☞ **詳細は、41 ページの " ランプモードの設定 " を参照してください。**

ランプ使用時間を知るには :

1. MENU/EXIT を押して、**システム設定 : 詳細**メニューが表示されるまで◀/▶を押してください。
2. ▼を押して**ランプ設定**を選択し、次に ENTER を押してください。すると**ランプ設定**ページが表示されます。
3. ここでメニューに表示された**ランプ #1 の時間と同じ / ランプ #2 の時間と同じ**情報を見ることができます。
4. メニューを終了するには、MENU/EXIT を押します。

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。

ランプ寿命を延長する

投写ランプは消耗品であり、通常は正常に使用していれば 2000-3000 時間もちます。ランプの寿命をできるだけ長く維持するには、OSD メニューで次の設定を行ってください。

- **ランプモード を 2 個 - 安定モードに設定する**

2 個 - 最も明るいモードと比較して、**2 個 - 安定**モードを使用した方がシステムノイズが低減され、消費電力量も少なくてすみます。**2 個 - 安定**モードを選択した場合は、各ランプの出力量が低くなります。

プロジェクタを **2 個 - 安定**モードで使用しても、ランプの寿命を延長することができます。**2 個 - 安定**モードの設定方法については、41 ページの " ランプモードの設定 " を参照してください。

- **設定 自動パワーオフ**

指定した時間を経過しても入力信号が検出されないときには、不要にランプの寿命を消耗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。

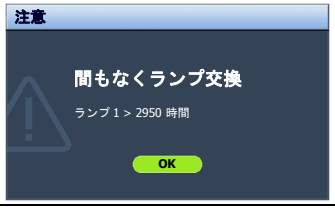
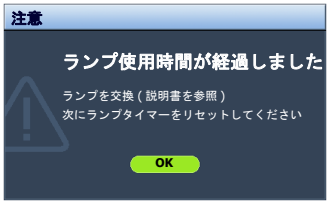
自動パワーオフモードに設定するには、**システム設定 : 基本** > **自動パワーオフ**メニューに進み、◀/▶を押します。タイマーは 5 分おきに 5 分から 30 分の範囲で設定できます。プリセットの時間がこれから行うプレゼンテーションに合わない場合は、**無効**を選択してください。この場合、一定時間が経過してもプロジェクタは自動的にシャットダウンしません。

ランプ交換のタイミング

LAMP (ランプインジケータ ライト) 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か、お買い上げの販売店にご相談ください。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、ランプが破裂することもあります。

⚠ **ランプの温度が高温になると、LAMP (ランプインジケータ ライト) と TEMP (温度インジケータ ライト) が点灯します。この場合は、電源をオフにして 45 分間ほど放置し、プロジェクタを常温に戻してください。このようにしても電源をオンにした後、ランプまたは TEMP (温度インジケータ ライト) が点灯する場合は、販売店にご相談ください。詳細は、54 ページの " インジケータ " を参照してください。**

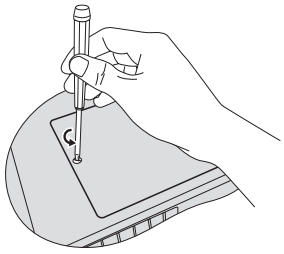
次のランプ警告が表示されたら、ランプ 1 か 2 を交換してください。下の図はランプ 1 の警告メッセージです。

状態とメッセージ	状態とメッセージ
• ランプの動作時間が 2000 時間を超えました。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。通常プロジェクタを **2 個 - 安定**モードで起動している場合は (47 ページの " ランプモード (2 個ー最も明るい)" を参照してください。)、2950 時間の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使用することができます。  • ランプの動作時間が 2950 時間を超えました。新しいランプに交換しておくと、途中でランプが寿命で切れる不都合を避けられます。 	• ランプの動作時間が 3000 時間を超えました。この時点でランプを交換されるよう強くお薦めします。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徐々に失われます。これは正常な現象です。ランプが非常に暗くなったら、いつでもランプを交換してください。ランプの使用時間が 3000 時間を超えたらランプを交換してください。  • プロジェクタを正常に動作させるには、ランプを交換してください。 

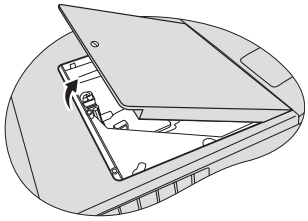
ランプの交換

⚠
- **感電を防ぐため、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危険を防ぐため、ランプを交換する前に、最低でも 45 分間はプロジェクタを冷却してください。**
- **割れて鋭くなったランプのガラス片を取り除く場合は、指をけがしたり、内部部品を破損したりしないように、十分注意してください。**
- **指のけがや、レンズに触れることによる画質の劣化を避けるため、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。**
- **このランプの中には水銀が入っています。ランプの処分は、地元の有害廃棄物規制条例にしたがって、正しい方法で行ってください。**
- **このプロジェクタには専用のランプが 2 個使用されていますので、ランプ交換の際には BenQ プロジェクタ専用の指定されたランプをご使用ください。あらかじめ正しいタイプのランプをご用意ください。**
- **天井に上下逆さに取り付けられているプロジェクタのランプを交換する場合は、ランプの破片で人体や目に負傷する危険性がありますので、ランプソケットの下には絶対に立たないでください。**

1. 電源をオフにして、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は、やけどを防ぐためにランプを約 45 分間放置して常温に戻してください。
2. マイナスドライバーでランプカバーのネジを緩めます。

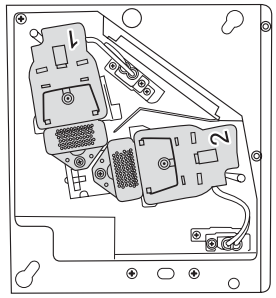


3. プロジェクタからランプカバーを外します。

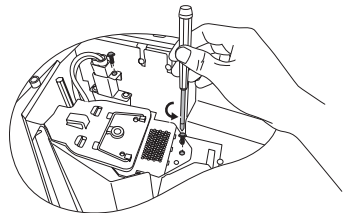


⚠ **ランプカバーを外したまま、電源を入れないでください。**

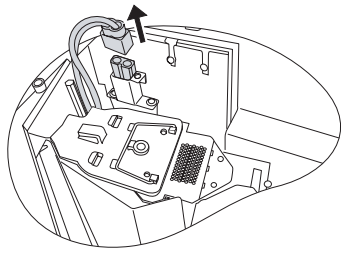
4. 正しいタイプのランプであるかどうかは、ランプの上部に記載されています。



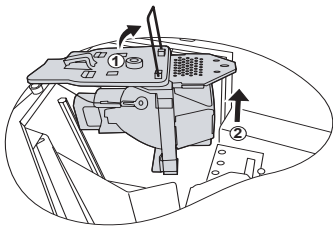
5. ランプとランプコネクタを固定しているネジを緩めます。



6. プロジェクタからランプコネクタを外します。



7. ハンドルを上に持ち上げてください。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。

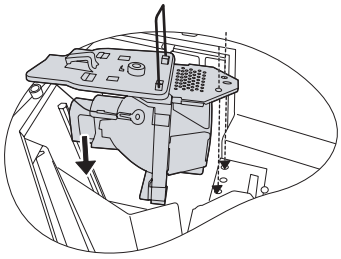


☞ **急激に引っ張るとランプが割れ、ガラスの破片がプロジェクタ内に散乱します。**

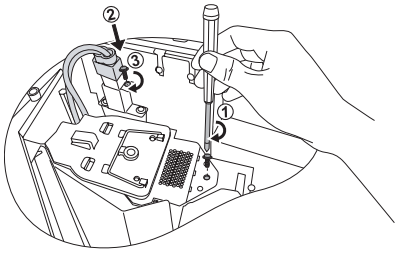
取り出したランプは、水のかかる場所、子供の手が届く場所、可燃物の付近には置かないでください。

ランプを取り外した後は、プロジェクタ内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場合があります。

8. 図に示す通り、新しいランプを手に持ち、プロジェクタ上にランプを設置する穴とランプを合わせて、ランプをプロジェクタの中へ完全に挿入してください。



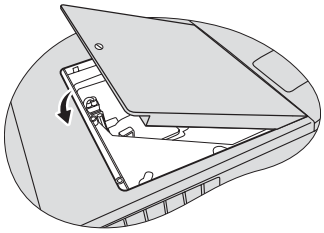
9. ランプを固定しているネジを締めます。
10. ランプコネクタをプロジェクタに接続し、ランプコネクタを固定するネジを締めます。



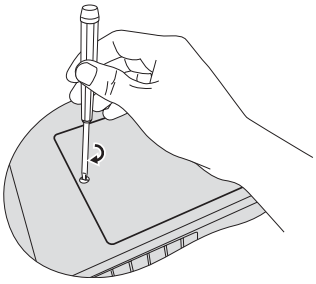
☞ **ネジの締め方がゆるいと接触が悪くなり、故障の原因になる場合があります。**

ネジを締め過ぎないでください。

11. ハドルが完全にフラットな状態になっており、ロックされていることを確認してください。
12. プロジェクタにランプカバーを戻します。



13. ランプカバーを固定しているネジを締めます。



☞ **ネジの締め方がゆるいと接触が悪くなり、故障の原因になる場合があります。**

ネジを締め過ぎないでください。

14. プロジェクタを再起動してください。

⚠ **ランプカバーを外したまま、電源を入れないでください。**

ランプタイマーのリセット

15. スタートアップロゴの次にオンスクリーンメニューが表示されます。

システム設定 : 詳細 > **ランプ設定**メニューに進みます。

ENTER を押すと**ランプ設定**ページが表示されます。

ランプ #1 タイマーをリセット / ランプ #2 タイマーをリセットを選択してください。ランプタイマーをリセットしても良いかどうかを確認するためのメッセージが表示されます。

リセットを選択し、プロジェクタかリモコンの ENTER を押します。するとランプ時間が 0 にリセットされます。



⚠ **ランプを交換していない場合はリセットしないでください。ランプが破損する恐れがあります。**

インジケータ

ライト				状態と説明
POWER	TEMP	LAMP1	LAMP2	
電源の状況				
オレンジ	オフ	オフ	オフ	スタンバイ モードです。
緑 点滅	オフ	オフ	オフ	電源を入れています。
緑	オフ	オフ	オフ	通常動作状態です。
オレンジ 点滅	オフ	オフ	オフ	1. 通常の冷却プロセスを経過せずに異常終了したため、プロジェクタの冷却に 90 秒必要です。 **または** 2. 電源を切った後、プロジェクタは 90 秒間の冷却時間が必要です。
オレンジ 点滅	オフ	オフ	オフ	プロジェクタが自動的に終了しました。プロジェクタを再起動しようとしても、プロジェクタは再度終了します。販売店にお問い合わせください。
オレンジ 点滅	オフ	赤	オフ	
ランプの状況				
オフ	オフ	赤	オフ	ランプ 1 が故障しています。プロジェクタは自動的に **1 個 - 代替**モードに設定されます。できるだけ早くランプ 1 を交換してください。
オフ	オフ	オフ	赤	ランプ 2 が故障しています。プロジェクタは自動的に **1 個 - 代替**モードに設定されます。できるだけ早くランプ 2 を交換してください。
オフ	オフ	赤	赤	プロジェクタが自動的に終了しました。プロジェクタを再起動しようとしても、プロジェクタは再度終了します。販売店にお問い合わせください。
温度の状況				
オフ	赤	オフ	オフ	プロジェクタが自動的に終了しました。プロジェクタを再起動しようとしても、プロジェクタは再度終了します。販売店にお問い合わせください。
オフ	赤	赤	オフ	
オフ	赤	緑	オフ	
オフ	赤	オレンジ	オフ	
オフ	赤	オフ	赤	
オフ	赤	オフ	緑	
オフ	赤	オフ	オレンジ	
赤	赤	赤	オフ	
赤	赤	緑	オフ	
赤	赤	オレンジ	オフ	
緑	赤	赤	オフ	

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
電源コードから電源が来ていません。	電源コードをプロジェクタの電源コードソケット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。

? 画像が映らない。

原因	対応
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、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。
プロジェクタが正しく入力信号機器に接続されていません。	接続を確認します。
入力信号が正しく選択されていません。	プロジェクタまたはリモコンの **SOURCE** キーで正しい入力信号を選択します。
レンズカバーが閉じられたままです。	レンズカバーを外してください。

? イメージがぼやける。

原因	対応
投写レンズの焦点が合っていません。	ピントリングで焦点を合わせます。
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。	投写角度および方向、また必要であればプロジェクタの高さを調整します。
レンズカバーが閉じられたままです。	レンズカバーを外してください。

? リモコンが機能しない。

原因	対応
電池が切れています。	電池を新しい電池に交換します。
リモコンとプロジェクタの間に障害物があります。	障害物を取り除きます。
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) 以内の場所に立ちます。

? パスワードが間違っている。

原因	対応
入力したパスワードが正しくありません。	詳細は、26 ページの " パスワードの呼び戻しを行うには " を参照してください。

仕様

プロジェクタの仕様

☞ 仕様はすべて予告なしに変更されることがあります。

光学

解像度
1024 x 768 XGA
表示システム
1-CHIP DMD
レンズ F/ 番号
F=2.4 ～ 2.55、f=23.88 ～ 27.46 mm
ランプ
280W のランプ x 2

電気仕様

電源
AC 100 ～ 240 V、7.7 A、50-60 Hz (自動)
消費電力
805 W (最大)、5 W (スタンバイ)

機械仕様

重量
11 kg

出力端子

RGB 出力
D-Sub 15-pin (メス) x 1
スピーカー
(ステレオ) 5W x 2
12 VDC (最大 1 A)

コントロール

USB シリアルコントロール
タイプミニ B
RS-232 シリアルコントロール
Mini DIN 8-pin x 1

入力端子

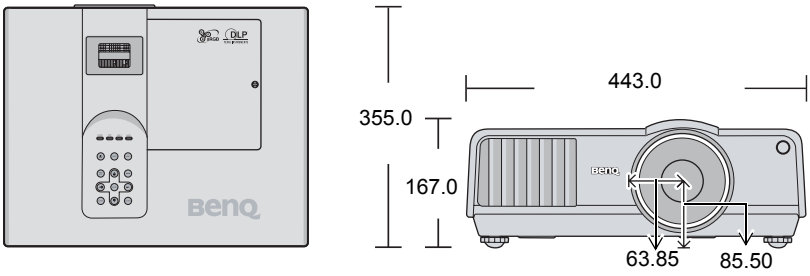
コンピュータ入力
RGB 入力
D-Sub 15-pin (メス) x 1
DVI-D 入力
ビデオ信号入力
S ビデオ
Mini DIN 4-pin ポート x 1
ビデオ
RCA ジャック x 1
SD/HDTV 信号入力
アナログ - コンポーネント RCA
ジャック x 3、
D-Sub 15-pin
デジタル - DVI-D (HDCP サポート)
デジタル - HDMI
オーディオ信号入力
オーディオ入力
PC オーディオ ジャック **x** 1
ワイヤーリモート
2.5mm ワイヤージャック

使用環境条件

動作温度範囲
0 ℃ ～ 40 ℃ (海抜 0 メートル)
操作時の相対湿度
10% ～ 90% (結露なきこと)
動作高度
0 ～ 1499 m (0 ℃～ 35 ℃)
1500 ～ 3000 m (0 ℃～ 30 ℃)
(高地対応モードオン)

外形寸法

443.0 mm (幅) x 167.0 mm (高さ) x 355.0 mm (奥行き)



タイミングチャート

アナログ RGB 入力のサポートタイミング

解像度	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	ピクセル周波数 (MHz)	モード
640 x 480	31.469	59.940	25.175	VGA_60
	37.861	72.809	31.500	VGA_72
	37.500	75.000	31.500	VGA_75
	43.269	85.008	36.000	VGA_85
720 x 400	31.469	70.087	28.3221	720 x 400_70
800 x 600	37.879	60.317	40.000	SVGA_60
	48.077	72.188	50.000	SVGA_72
	46.875	75.000	49.500	SVGA_75
	53.674	85.061	56.250	SVGA_85
1024 x 768	48.363	60.004	65.000	XGA_60
	56.476	70.069	75.000	XGA_70
	60.023	75.029	78.750	XGA_75
	68.667	84.997	94.500	XGA_85
1280 x 800	49.65	59.96	83.500	WXGA_60
1280 x 1024	63.981	60.020	108.000	SXGA3_60
	79.976	75.025	135.000	SXGA3_75
	91.146	85.024	157.500	SXGA3_85
1280 x 960	60.000	60.000	108	1280 x 960_60
	85.938	85.002	148.500	1280 x 960_85
1440 x 900	55.935	59.887	106.500	WXGA+_60
	70.635	74.984	136.750	WXGA+_75
1400 x 1050	65.317	59.978	121.750	SXGA+_60
1600 x 1200	75.000	60.000	162.000	UXGA
640 x 480@67Hz	35.000	66.667	30.240	MAC13
832 x 624@75Hz	49.722	74.546	57.280	MAC16
1024 x 768@75Hz	60.241	75.020	80.000	MAC19
1152 x 870@75Hz	68.68	75.06	100.000	MAC21

コンポーネント YPbPr 入力用にサポートされているタイミング

信号フォーマット	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)
480i(525i)@60Hz	15.73	59.94
480p(525p)@60Hz	31.47	59.94
576i(625i)@50Hz	15.63	50.00
576p(625p)@50Hz	31.25	50.00
720p(750p)@60Hz	45.00	60.00
720p(750p)@50Hz	37.50	50.00
1080i(1125i)@60Hz	33.75	60.00
1080i(1125i)@50Hz	28.13	50.00
1080P@60HZ	67.5	60.00
1080P@50HZ	56.26	50.00

☞ **1080i(1125i)@60Hz または 1080i(1125i)@50Hz 信号の場合は、イメージが若干揺れる場合があります。**

ビデオおよび S ビデオ入力用にサポートされているタイミング

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)
NTSC	15.73	60	3.58
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

DVI-D および HDMI (HDCP) 入力用サポートタイミング

解像度	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	ピクセル周波数 (MHz)	モード
720 x 400	31.469	70.087	28.3221	720 x 400_70
640 x 480	31.469	59.940	25.175	VGA_60
	37.861	72.809	31.500	VGA_72
	37.500	75.000	31.500	VGA_75
	43.269	85.008	36.000	VGA_85
800 x 600	37.879	60.317	40.000	SVGA_60
	48.077	72.188	50.000	SVGA_72
	46.875	75.000	49.500	SVGA_75
	53.674	85.061	56.250	SVGA_85
1024 x 768	48.363	60.004	65.000	XGA_60
	56.476	70.069	75.000	XGA_70
	60.023	75.029	78.750	XGA_75
	68.667	84.997	94.500	XGA_85
1280 x 800	49.65	59.96	83.458	WXGA_60
1280 x 1024	63.981	60.020	108.000	SXGA_60
	79.976	75.025	135.000	SXGA_75
	91.146	85.024	157.500	SXGA_85
1280 x 960	60.000	60.000	108.000	1280 x 960_60
	85.938	85.002	148.500	1280 x 960_85
1440 x 900	55.935	59.887	106.500	WXGA+_60
	70.635	74.984	136.750	WXGA+_75
1400 x 1050	65.317	59.978	121.750	SXGA+_60
1600 x 1200	75.000	60.000	162.000	UXGA
640 x 480@67Hz	35.000	66.667	30.240	MAC13
832 x 624@75Hz	49.722	74.546	57.280	MAC16
1024 x 768@75Hz	60.241	75.020	80.000	MAC19
1152 x 870@75Hz	68.68	75.06	100.000	MAC21
VIDEO	31.47	60	27	480p
	31.25	50	27.000	576p
	37.50	50	74.25	720p_50
	45.00	60	74.25	720p_60
	28.13	50	74.25	1080i_50
	33.75	60	74.25	1080i_60
	67.5	60	148.5	1080p
	56.26	50	148.5	1080p

☞ **1080i_50 or 1080i_60 信号の場合は、イメージが若干揺れる場合があります。**

その他の情報

保証と著作権について

限定保証

BenQ は、本製品が正常に使用および保管される場合に限り、本製品の材料および製造上の瑕疵がないことを保証します。

保証を受ける際には、購入日の証明が必要となります。保証期間中に本製品に瑕疵があることが判明した場合、BenQ の全責任と、お客様に対する全面的な補償は、瑕疵のある部品の交換 (工賃を含む) に限られます。保証サービスを受ける場合は、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 ℃ から 35 ℃ 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。この保証により、お客様には特定の法的権利が与えられます。また、在住している国によっては、お客様にその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 2008 by BenQ コーポレーション。All rights reserved. 本書のいかなる部分も、BENQ Corporation 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、明示的または暗示的を問わず、本書の内容に関して、特に保証、商業的可能性、特定目的への適合性に関しては、いかなる表明または保証もいたしません。さらに、BenQ コーポレーションは本書を改定する権利と、このような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なく内容を変更できる権利を有しています。

*DLP 、Digital Micromirror Device 、および DMD は、Texas Instruments の商標です。その他の著作権は各社または各組織に帰属します。

法規

FCC 規則

B クラス：本デバイスはラジオ周波エネルギーを発生、使用し、さらに放射する可能性があり、指示にしたがってインストールおよび使用しなければ、ラジオ通信に有害な障害を与える場合があります。しかしながら、特定の方法で設置すれば障害を発生しないという保証は何もありません。このデバイスがラジオや TV 受信装置に有害な障害を与える場合は (デバイスの電源を一度切って入れなおすことにより確認できます)、障害を取り除くために次の方法にしたがってください。

- 受信アンテナの方向を変えるか、設置場所を変える
- このデバイスと受信装置の距離をあける
- このデバイスの受信装置とは別のコンセントに接続する
- ディーラーか経験のあるラジオ /TV 技術者に問い合わせる

EEC 規則

本装置は、EMC (Electronic Magnetic Compatibility：電磁的両立性) に関する ECC 指令 89/336/EEC に適合することが試験の結果確認されています。

WEEE 指令

ヨーロッパ共同体における家庭からの電子および電気製品の廃棄について。



本製品または梱包材料に記載されているこの記号は、これを家庭廃棄物として破棄することができないことを意味しています。電子または電気装置の再利用規定に基づいて処理してください。本装置の再利用についての詳しい情報は、お住まい地域の市役所、本製品を購入された店、または家庭廃棄物処理機関にお問い合わせください。素材の再利用は自然環境の保護に役立つと共に、人類の健康や環境を確実に保護する方法で再利用されます。