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

SW916

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。

SH915/SW916
デジタルプロジェクタ
説明書

目次

安全上のご注意 3

はじめに..... 7

プロジェクタの特長.....7
パッケージの内容.....9
プロジェクタの外観..... 10
コントロールおよび機能..... 12

プロジェクタの設置.... 20

場所の選択.....20
望ましい投射画像サイズを得る..... 21

接続..... 23

ビデオソースデバイスとの接続.... 24
プロジェクタを通してサウンドを再生する..... 25

操作..... 26

プロジェクタの起動.....26
投射画像の調整..... 27
メニューの使用方法..... 33
プロジェクタの固定..... 34
パスワード機能の使用.....34
入力信号の切り替え..... 37
細部の拡大と検索..... 38
縦横比の選択.....38
画像の最適化..... 40
プレゼンテーションタイマーの設定.....43
リモートページング操作.....44
画像の静止..... 45
画像を非表示にする.....45
コントロールキーをロックする.....45
高地対応環境での操作..... 46
サウンドの調節..... 46
テストパターンの使用方法..... 47
学習テンプレートの使用方法..... 48
クイックインストールの使用方法..... 48
LAN 環境でプロジェクタを操作する..... 49
Web コントロールロックを使用する..... 58
Q Presenter から画像の表示..... 58
投射ログインコードを使用する..... 61
ブロードキャスティング機能を使用する..... 62
Q Presenter からのリリモート デスクトップ操作..... 63
USB リーダー からのプレゼンテーション..... 64
プロジェクタの停止..... 65
メニュー操作..... 66

メンテナンス..... 80

プロジェクタのお手入れ..... 80
ランプについて..... 81

トラブルシューティング..... 87

仕様..... 88

プロジェクタの仕様..... 88
外形寸法..... 89
タイミング図..... 90

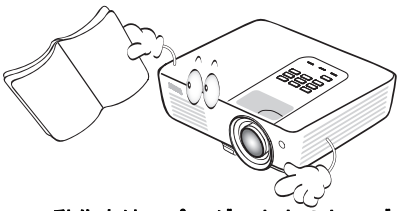
保証と著作権情報..... 95

安全上のご注意

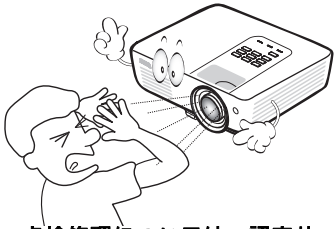
お使いのプロジェクタは、情報テクノロジ機器の最新の安全規格に適合するように設計され、テストされています。ただし、本装置を安全にご使用いただくために、このガイドおよび装置のマークに記載されている指示に従ってください。

安全上のご注意

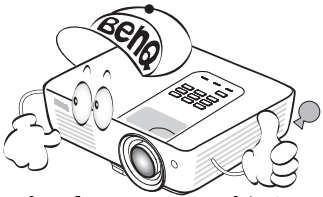
1. **プロジェクタを操作する前に、このユーザーズガイドをお読みください。**またいつでも参照できるように、手の届く場所に保管しておいてください。



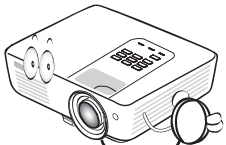
2. **動作中は、プロジェクタのレンズを覗き込まないでください。**光線が強力なため、視力障害を引き起こす恐れがあります。



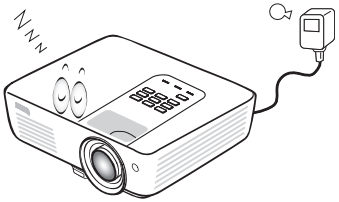
3. **点検修理については、認定サービス部門要員にお問い合わせください。**



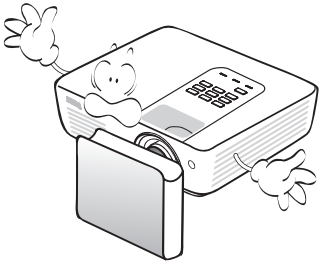
4. **プロジェクタのランプをオンにするときは、必ずレンズシャッターを開くか、レンズキャップを取り外してください。**



5. 国によっては、線間電圧が一定していない場合もあります。本プロジェクタは、電源が AC100 ～ 240V の電圧範囲のときに安全に作動するように設計されていますが、停電や ±10V のサージが発生すると故障する可能性があります。**本線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、パワースタビライザー、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. 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 **ECO BLANK** ボタンを押してください。

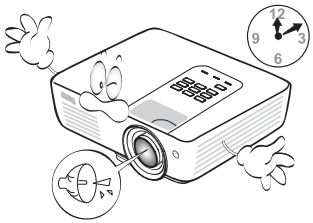


安全上のご注意（続き）

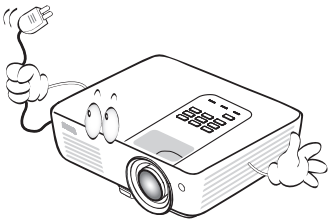
7. ランプは、動作中に非常に高温になります。ランプ部を取り外して交換する場合は、プロジェクタの電源を切ってから 45 分間ほど放置して、プロジェクタを常温に戻してください。



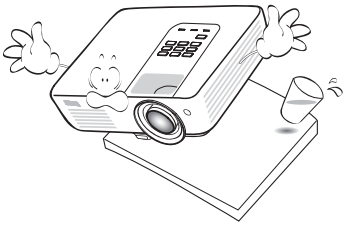
8. ランプは定格寿命を超えて使用しないでください。ごくまれですが、定格寿命を超えて使用すると、ランプが破裂することがあります。



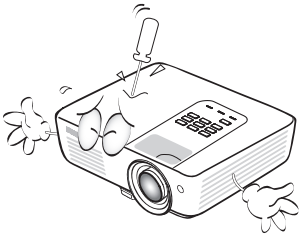
9. ランプ部や電子部品の交換は、必ずプロジェクタの電源プラグを抜いてから行ってください。



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。



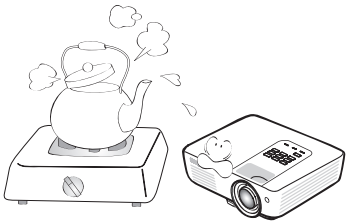
11. 本装置を分解しないでください。内部には危険な高圧部があり、触れると死亡事故につながる場合もあります。ユーザーが補修できる部分は専用の取り外し可能なカバーが付いているランプだけです。
いかなる状況においても、これ以外のカバーをご自身で取り外そうとしないでください。点検修理については、認定のサービス部門要員にお尋ねください。



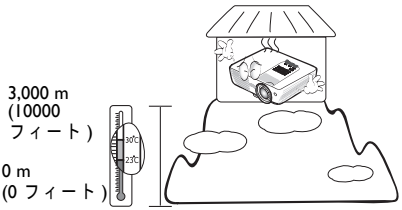
12. プロジェクタが稼動しているときには、換気グリルから熱風と臭気を感じる場合があります。これは正常な状態であり、製品の欠陥を示すものではありません。

安全上のご注意（続き）

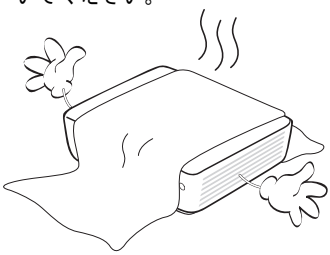
13. 次の場所に本装置を置かないでください。
    - 換気が不十分な場所または密閉されている場所。壁との間隔を 50cm 以上空けて、プロジェクタ周りの風通しをよくしてください。
    - 窓を締め切った車内など、非常に高温になる場所。
    - 非常に湿気の多い場所、ほこりの多い場所、タバコの煙が充満している場所。このような場所に置くと、光学部品が汚れ、プロジェクタの寿命が短くなり、画像が暗くなります。



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

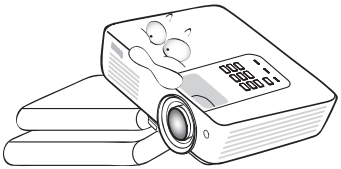


14. 通気孔をふさがないでください。
    - 本製品を毛布などの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。
    - 本製品の上に布などをかぶせないでください。
    - プロジェクタの傍に可燃物を置かないでください。

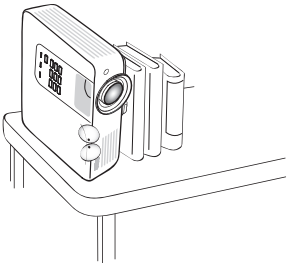


通気孔を塞ぐと、プロジェクタの内部が過熱し、火災の原因となります。

15. 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。

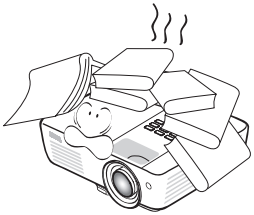


16. 装置を縦にして置かないでください。縦にして置くとプロジェクタが倒れ、負傷や、プロジェクタの破損の原因となります。

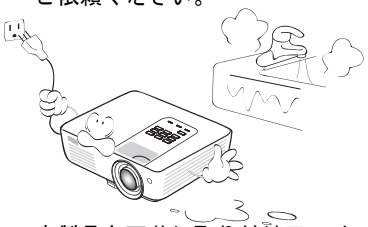


安全上のご注意（続き）

17. 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。

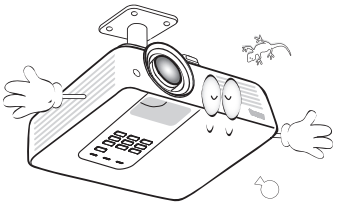


18. プロジェクタの上または傍に液体を置かないでください。プロジェクタ内部に液体がこぼれると故障の原因になります。プロジェクタを濡らした場合は、電源コンセントからプロジェクタのプラグを抜き、BenQ にプロジェクタの点検をご依頼ください。



19. 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のみを使用し、しっかりと固定してください。



⚠ プロジェクタの天井取り付け

BenQ プロジェクタを楽しんでお使いいただき、人が負傷したり資産が損傷したりしないように、安全に関する事柄に注意していただきたいと思います。

プロジェクタを天井に取り付ける場合は、BenQ プロジェクタ専用の適切な天井取り付けキットをお使いになり、安全に設置されていることを確認してください。

BenQ ブランド以外のプロジェクタ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合わないためプロジェクタが正しく固定されず天井から落下する恐れがあります。

BenQ プロジェクタ専用天井取り付けキットは、BenQ プロジェクタの販売店でお買い求めいただけます。また BenQ では、別売のケンジントンロック互換のセキュリティケーブルをお求めになり、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しっかり取り付ける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。

⚠ Hg - ランプには水銀が含まれています。地域の廃棄法に従って管理してください。
www.lamprecycle.org を参照してください。

はじめに

プロジェクタの特長

プロジェクタには次のような特長があります

- **SmartEco™ がダイナミックな省電力を起動**
  SmartEco™ テクノロジはプロジェクタのランプシステムを操作する新しい方法を取り入れて、コンテンツの輝度レベルによって最大 70% ランプ電力を節約します。
- **SmartEco™ テクノロジによるより長いランプ寿命**
  SmartEco™ 技術により、SmartEco モードを選択した場合、消費電力が抑えられ、ランプ寿命が伸びます。
- **エコ画面オフはランプ電力を 70% 節約します (SH915 で使用可能)**
  ECO BLANK ボタンを押すと画像が非表示になり、同時にランプの電力の 70% が瞬時に低減されます。
- **エコ画面オフはランプ電力を 50% 節約します (SW916 で使用可能)**
  ECO BLANK ボタンを押すと画像が非表示になり、同時にランプの電力の 50% が瞬時に低減されます。
- **USB MINI-B ジャックは、USB ケーブルを通してコンピュータの信号を表示します。**
- **USB タイプ A ジャックは、USB フラッシュドライバに保存された画像を表示します。**
- **スタンバイ状態では、0.5W 以下です**
  スタンバイモードでは、0.5W 以下の消費電力しか消費しません。
- **無フィルタ**
  無フィルタ設計により、保守運用コストが低減します。
- **ネットワークコントロール**
  有線ネットワークコントロール用に統合された RJ45 コネクタにより、ウェブブラウザを用いてコンピュータからプロジェクタの状態を管理できます。
- **Crestron RoomView®、PJ Link および AMX に対応**
  このプロジェクタは Crestron eControl、RoomView、PJ Link、および AMX をサポートしています。これにより、LAN 接続経由でリモートコンピュータから装置の制御と管理が行えます。
- **ワンキー自動調整**
  キーパッドまたはリモコンで [自動] を押すと、瞬時に最高のピクチャ品質が表示されます。
- **内蔵 5W スピーカ**
  オーディオ入力が接続されている場合、内蔵 5W スピーカーは混合モノラルオーディオを提供します。
- **クイッククーリング、自動パワーオフ、信号入力時電源オン、ダイレクト電源オンプロジェクタをオフにしているとき**
  クイッククーリング機能は冷却プロセスの時間を短縮します。**自動パワーオフ**機能により、指定した時間を経過しても入力信号が検出されない場合、プロジェクタの電源を自動的にオフにします。**信号入力時電源オン**機能は、信号入力を検出すると自動的にプロジェクタの電源をオンにします。**ダイレクト電源オン**は、電源接続時に自動的にプロジェクタを起動します。
- **クイック再起動**
  選択可能な**クイック再起動**機能により、電源をオフにしてから 90 秒以内という短い時間でプロジェクタを再始動することができます。
- **3D 機能対応**
  さまざまな 3D 形式により、3D 機能がより柔軟になっています。画像に深みを与えることで、BenQ 3D メガネを着用して 3D ムービー、ビデオおよび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ます。

- 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。

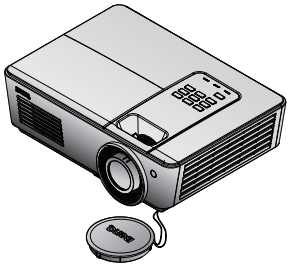
- ランプの輝度は時間の経過に下がります。また、ランプ製造元によっても異なります。これは正常な状態で、予想された反応です。

パッケージの内容

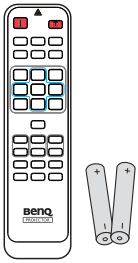
慎重に開梱し、以下の付属品がすべて揃っていることを確認してください。付属品が足りない場合は、お買い上げの販売店にご連絡ください。

標準アクセサリ

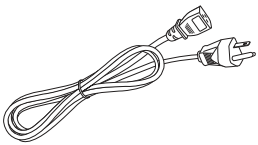
同梱のアクセサリは日本仕様のものであり、図と異なる場合があります。



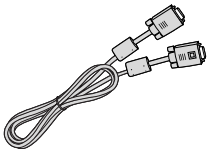
プロジェクタ



リモコン （電池付き）



電源コード



VGA ケーブル



クイックスタートガイド



説明書 CD



保証書 *

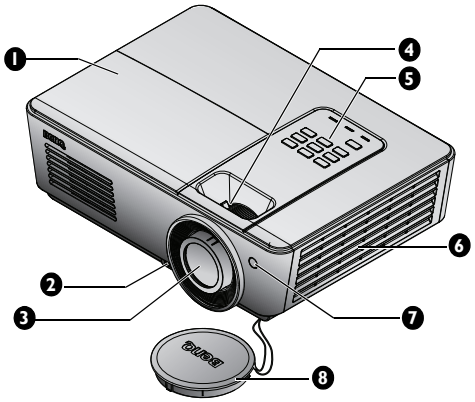
オプションのアクセサリ

1. 予備のランプキット
2. 天井取り付けキット
3. ソフトキャリーケース

*** 保証カードは一部の特定地域でのみ提供されるものです。詳細は、販売店にお問い合わせください。**

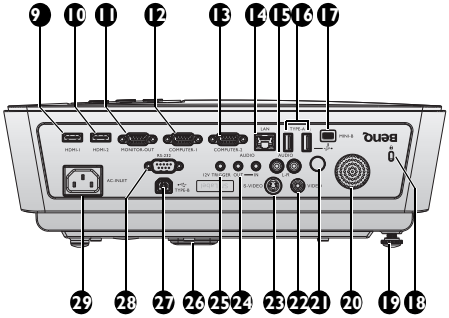
プロジェクタの外観

正面 / 上面



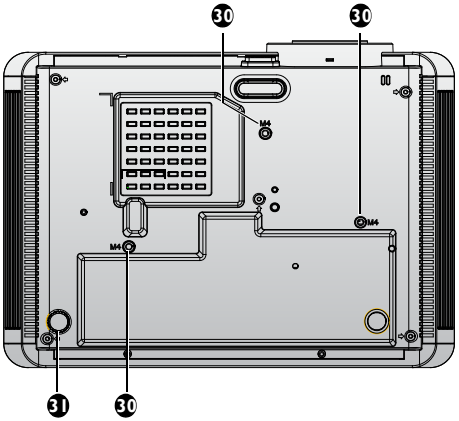
1. ランプコンパートメントカバー
2. クイック解除ボタン
3. 投写レンズ
4. ピント リングおよびズーム リング
5. 外部コントロールパネル（詳細は、12 ページの「プロジェクタ」を参照してください。）
6. 通気 （冷気吸入）
7. 前面赤外線リモートセンサー
8. レンズキャップとひも

背面 / 底面



9. HDMI 1 入力ジャック
10. HDMI 2 入力ジャック
11. RGB 信号出力ジャック
12. COMPUTER-1 入力ジャック
13. COMPUTER-2 入力ジャック
14. RJ45 LAN 入力ジャック
15. オーディオ（L/R）入力ジャック
16. USB タイプ A ポート
17. USB Mini-B ポート
18. 盗難防止用ケンジントンロック スロット
19. 背面アジャスタフット
20. オーディオ スピーカー
21. 背面赤外線リモートセンサ
22. ビデオ入力ジャック
23. S- ビデオ入力ジャック
24. オーディオ入出力ジャック
25. 12V トリガー
26. クイックリリース フット
27. USB タイプ B ポート
28. RS-232 コントロールポート
29. AC 電源コード差し込み口

底部側

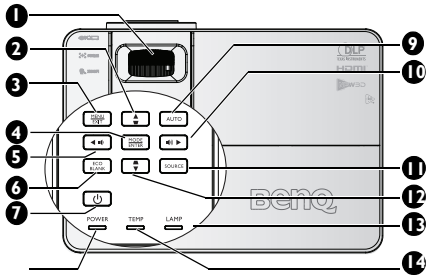


30. 天井取付穴
31. 背面アジャスタフット

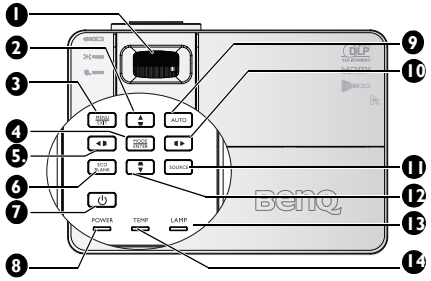
コントロールおよび機能

プロジェクタ

SH915



SW916



1. **FOCUS/ZOOM リング**

   画像外観の調整に使用されます。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. **台形補正 / 矢印キー (▼/▲ 上)**

   斜めになった投写により生じる画像の歪みを手動で修正します。
   詳細は、28 ページの「台形補正の修正」を参照してください。

3. **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。前の OSD メニューに戻り、メニュー設定を終了して保存します。詳細は、33 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。

4. **MODE/ENTER**

   使用可能なピクチャ設定モードを選択します。詳細は、40 ページの「ピクチャ モードの選択」を参照してください。
   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、33 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。

5. **◄ 左 / 音量レベルの減少**

   音量を減少します。詳細は、47 ページの「音声レベルを調節」を参照してください。(SH915 で使用可能)

5. **台形補正 / 矢印キー (►/◄ 左)**

   斜めになった投写により生じる画像の歪みを手動で修正します。詳細は 28 ページの「台形補正の修正」を参照してください。(SW916 で使用可能)

6. **ECO BLANK**

   スクリーンのピクチャを非表示にするために使用します。詳細は、45 ページの「画像を非表示にする」を参照してください。

7. **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。
   詳細は、26 ページの「プロジェクタの起動」および 65 ページの「プロジェクタの停止」を参照してください。

8. **電源表示灯**

   プロジェクタの動作中に点灯または点滅します。詳細は、86 ページの「インジケータ」を参照してください。

9. **AUTO**

   表示画像に最適なピクチャタイミングを自動的に決定します。詳細は、27 ページの「画像の自動調整」を参照してください。

10. **► 右 / 音量レベルの増加**

音量を増加します。詳細は、47 ページの「音声レベルを調節」を参照してください。(SH915 で使用可能)

オンスクリーンディスプレイ（OSD）メニューが起動中は、#2、#5、#10、#12 キーは方向矢印として、ご希望のメニュー項目の選択や調整を行う際に使用できます。詳細は、33 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。

10. **台形補正 / 矢印キー (/► 右)**

斜めになった投写により生じる画像の歪みを手動で修正します。詳細は 28 ページの「台形補正の修正」を参照してください。(SW916 で使用可能)

オンスクリーンディスプレイ（OSD）メニューが起動中は、#2、#5、#10、#12 キーは方向矢印として、ご希望のメニュー項目の選択や調整を行う際に使用できます。詳細は、33 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。

11. **SOURCE**

ソース選択バーを表示します。詳細は、37 ページの「入力信号の切り替え」を参照してください。

12. **台形補正 / 矢印キー (/▼ 下)**

斜めになった投写により生じる画像の歪みを手動で修正します。詳細は、28 ページの「台形補正の修正」を参照してください。

13. **ランプ表示灯**

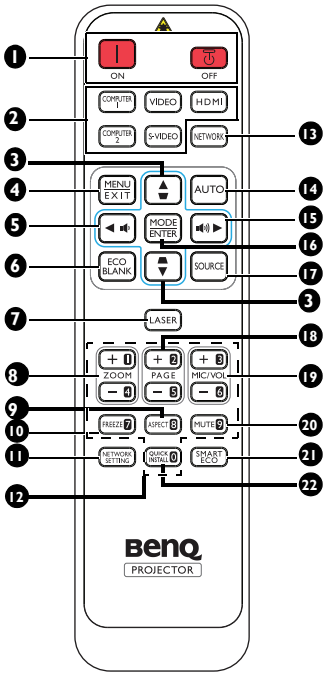
ランプの状態を示します。ランプに問題が発生すると、点灯または点滅します。詳細は、86 ページの「インジケータ」を参照してください。

14. **TEMP (温度インジケータ ライト)**

プロジェクタの温度が高くなりすぎると赤く点灯します。詳細は、86 ページの「インジケータ」を参照してください。

リモコン

SH915



1. **オン / オフ**
   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。
2. **ソース選択ボタン**
   表示する入力ソースを選択します。
3. **台形補正 / 矢印キー (/ ▲ 上、 / ▼ 下)**
   斜めになった投写により生じる画像の歪みを手動で修正します。
4. **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。前の OSD メニューに戻り、メニュー設定を終了して保存します。
5. **◄ 左 / **
   プロジェクタの音量を下げます。
6. **ECO BLANK**
   スクリーンのピクチャを非表示にするために使用します。
7. **LASER** (日本ではご利用になれません)
   プレゼンテーション時にレーザーポインタのライトを発します。
8. **ZOOM+/ZOOM-**
   投写したピクチャ サイズを拡大または縮小します。
9. **ASPECT**
   表示縦横比を選択します。
10. **FREEZE**
    投写画像を一時停止します。
11. **NETWORK SETTING**
    ネットワーク設定の OSD メニューを表示します。
12. **数字ボタン**
    ネットワーク設定で数字を入力します。

    数字ボタン 1、2、3、4 は、パスワードの入力を求められたときは押せません。
13. **NETWORK**
    入力信号ソースとして「ネットワーク表示」を選択してください。
14. **AUTO**
    表示画像に最適なピクチャタイミングを自動的に決定します。
15. **► 右 / **
    プロジェクタの音量を上げます。
    オンスクリーンディスプレイ（OSD）メニューが起動中は、#3、#5、#15 キーは方向矢印として、ご希望のメニュー項目の選択や調整を行う際に使用できます。
16. **MODE/ENTER**
    使用可能なピクチャ設定モードを選択します。選択したオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニュー項目を有効化します。
17. **SOURCE**
    ソース選択バーを表示します。

18. **PAGE +/PAGE -**

リモコンのを押すことで、(Microsoft PowerPoint のような) 前 / 次ページコマンドに応答する (接続した PC 上の) ディスプレイソフトウェアプログラムを操作することができます。

19. **MIC/VOL + / MIC/VOL -**

この機能は本機ではご利用になれません。

20. **MUTE**

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。

21. **SMART ECO**

Eco/ ノーマルと SmartEco 間でランプモードを切り替えます。

22. **QUICK INSTALL** (「**TEST**」は日本向けです)

クイックインストール OSD メニューを表示します。

LASER ポインタの操作



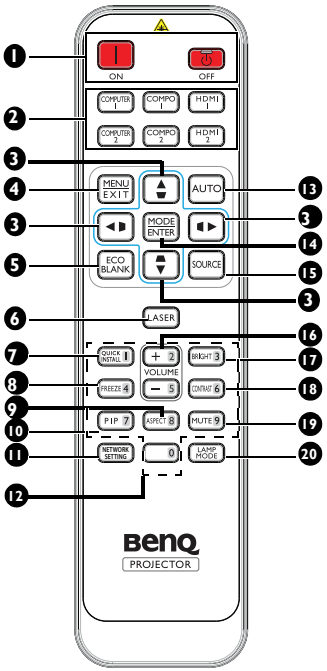
レーザーポインタは発表者がプレゼンテーションを行うときに使用するものです。これを押すと赤い光のビームを発します。

レーザー光線は可視性のものです。レーザー光線を続けて放射するには [LASER] ボタンを押し続ける必要があります。

⚠ レーザー光線放射口を覗いたり、光線をご自分や人に向けて当てることは、絶対にしないでください。リモコンをご使用になる前に、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玩具ではありません。レーザーエネルギーの危険性に留意し、本リモコンをお子様の手の届かない場所に保管しておいてください。

SW916



1. **オン / オフ**
   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。
2. **ソース選択ボタン**
   表示する入力ソースを選択します。
3. **台形補正 / 矢印キー (/▲ 上、/▼ 下、/► 右、/◄ 左)**
   斜めになった投写により生じる画像の歪みを手動で修正します。
   オンスクリーンディスプレイ（OSD）メニューが起動中は、#3 キーは方向矢印として、ご希望のメニュー項目の選択や調整を行う際に使用できます。
4. **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。前の OSD メニューに戻り、メニュー設定を終了して保存します。
5. **ECO BLANK**
   スクリーンのピクチャを非表示にするために使用します。
6. **LASER (日本ではご利用になれません)**
   プレゼンテーション時にレーザーポインタのライトを発します。
7. **QUICK INSTALL (「TEST」は日本向けです)**
   クイックインストール OSD メニューを表示します。
8. **FREEZE**
   投写画像を一時停止します。
9. **ASPECT**
   表示縦横比を選択します。
10. **PIP**
    この機能は本機ではご利用になれません。
11. **NETWORK SETTING**
    ネットワーク設定の OSD メニューを表示します。
12. **数字ボタン**
    ネットワーク設定で数字を入力します。

    数字ボタン 1、2、3、4 は、パスワードの入力を求められたときは押せません。

13. **AUTO**
    表示画像に最適なピクチャタイミングを自動的に決定します。
14. **MODE/ENTER**
    使用可能なピクチャ設定モードを選択します。選択したオンスクリーンディスプレイ (OSD) メニュー項目を有効化します。
15. **SOURCE**
    ソース選択バーを表示します。
16. **音量 +/-**
    サウンドレベルを調整します。
17. **BRIGHT**
    輝度設定バーを表示します。詳細は、41 ページの「輝度の調整」を参照してください。

18. **CONTRAST**

コントラスト設定バーを表示します。詳細は、41 ページの「コントラストの調整」を参照してください。

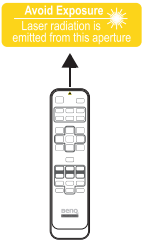
19. **MUTE**

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。

20. **ランプモード**

ランプモードの OSD メニューを表示します。

LASER ポインタの操作



レーザー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。これを押すと赤い光のビームを発します。

レーザー光線は可視性のものです。レーザー光線を続けて放射するには [LASER] ボタンを押し続ける必要があります。

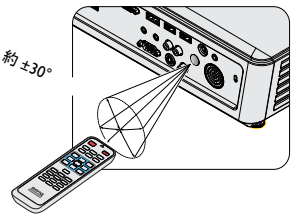
⚠ レーザー光線放射口を覗いたり、光線をご自分や人に向けて当てることは、絶対にしないでください。リモコンをご使用になる前に、裏面に記載されている警告をお読みください。

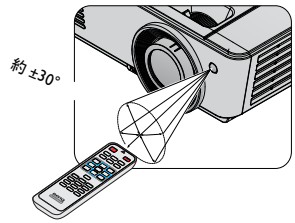
レーザーポインタは玩具ではありません。レーザーエネルギーの危険性に留意し、本リモコンをお子様の手の届かない場所に保管しておいてください。

リモコンの有効範囲

赤外線 (IR) リモコンセンサは、プロジェクタの正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。

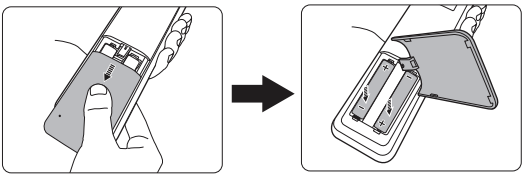
リモコンとプロジェクタの IR センサーの間に、赤外線を遮断する障害物がないかを確認します。





リモコンの電池交換

1. バッテリカバーを開くには、リモコンを裏返してカバーのつまみを押し、図のように矢印の方向にスライドさせます。すると、カバーが外れます。
2. 中の電池を取り出し（電池がある場合）、電池室の台に記された極性に注意しながら、単 3 電池を 2 個挿入してください。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. カバーを台に揃え所定の位置までスライドさせて、元の状態に戻します。カチッという音がして停止したら、取り付け完了です。



⚠
- 高い温度および湿度を避けてください。
- 電池を間違って取り付けると、破損する場合があります。
- 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。
- 使用済みの電池は電池メーカーの指示に従って処理してください。
- 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。

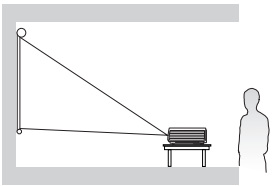
プロジェクタの設置

場所の選択

本機は次の 4 通りの設置場所から選ぶことができます。

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。

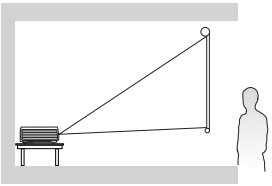


2. リア投写

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。

特殊なリア投射スクリーンが必要です。

* プロジェクタの電源をオンにしてから、**システム設定 : 基本** > **プロジェクタの配置**メニューで**リア投写**を設定してください。

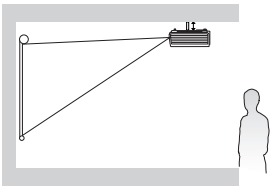


3. 天井前面投写

プロジェクタがスクリーン正面の天井から上下逆さにつり下げられる場所。

天井に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オンにしてから、**システム設定 : 基本** > **プロジェクタの配置**メニューで**天井前面投写**を設定してください。

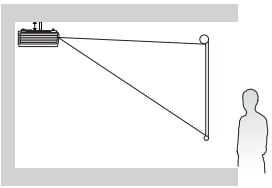


4. 天井背面投射

プロジェクタをスクリーン背面の天井から上下逆さに吊り下げられる場所。

この取り付け場所には、特殊なリア投射スクリーンと 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オンにしてから、**システム設定 : 基本** > **プロジェクタの配置**メニューで**天井背面投射**を設定してください。



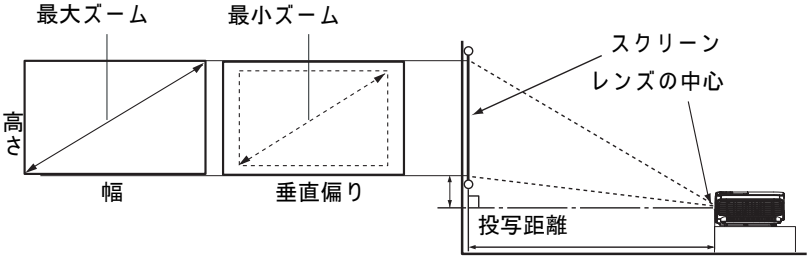
部屋のレイアウトやお好みで、取り付け場所をお選びください。スクリーンのサイズや位置、電源コンセントがある場所、プロジェクタとその他の装置の距離や位置などを考慮してください。

望ましい投射画像サイズを得る

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射画像サイズにはそれぞれの要素があります。

投射寸法

適切な位置を計算する前に、89 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寸法の中心を求めてください。



SH915

スクリーンの縦横比は 16:9 で、投射されたピクチャは 16:9 になります。

スクリーンサイズ				スクリーンからの距離 (mm)			オフセット [mm]
対角線		幅	高さ	最小距離	平均	最大距離	A [mm] @ ワイドモード
インチ	mm	mm	mm				
50	1270	1107	623	1547	1930	2313	93
60	1524	1328	747	1857	2317	2776	112
70	1778	1550	872	2166	2703	3239	131
80	2032	1771	996	2476	3089	3701	149
90	2286	1992	1121	2784	3475	4164	168
100	2540	2214	1245	3095	3861	4627	187
110	2794	2435	1370	3404	4247	5090	205
120	3048	2657	1494	3714	4633	5552	224
130	3302	2878	1619	4023	5019	6015	243
140	3556	3099	1743	4333	5405	6478	262
150	3810	3321	1868	4642	5791	6940	280
160	4064	3542	1992	4952	6177	7403	299
170	4318	3763	2117	5261	6563	7866	318
180	4572	3985	2241	5571	6950	8328	336
190	4826	4206	2366	5880	7336	8791	355

スクリーンサイズ				スクリーンからの距離 (mm)			オフセット [mm]
対角線		幅	高さ	最小距離	平均	最大距離	A [mm] @ ワイド モード
インチ	mm	mm	mm				
200	5080	4428	2491	6190	7722	9254	374
250	6350	5535	3113	7737	9652	11567	467
300	7620	6641	3736	9285	11583	13881	560

SW916

スクリーンの縦横比は 16:10 で、投射されたピクチャは 16:10 になります。

スクリーンサイズ				スクリーンからの距離 (mm)			オフセット [mm]
対角線		幅	高さ	最小距離	平均	最大距離	A [mm] @ ワイド モード
インチ	mm	mm	mm				
50	1270	1077	673	1581	1972	2363	77
60	1524	1292	808	1897	2367	2836	93
70	1778	1508	942	2213	2761	3309	108
80	2032	1723	1077	2529	3155	3781	124
90	2286	1939	1212	2846	3550	4254	139
100	2540	2154	1346	3162	3944	4727	155
110	2794	2369	1481	3478	4339	5199	170
120	3048	2585	1615	3794	4733	5672	186
130	3302	2800	1750	4110	5128	6145	201
140	3556	3015	1885	4426	5522	6617	217
150	3810	3231	2019	4743	5916	7090	232
160	4064	3446	2154	5059	6311	7563	248
170	4318	3662	2289	5375	6705	8036	263
180	4572	3877	2423	5691	7100	8508	279
190	4826	4092	2558	6007	7494	8981	294
200	5080	4308	2692	6323	7889	9454	310
250	6350	5385	3365	7904	9861	11817	387
300	7620	6462	4039	9485	11833	14180	464

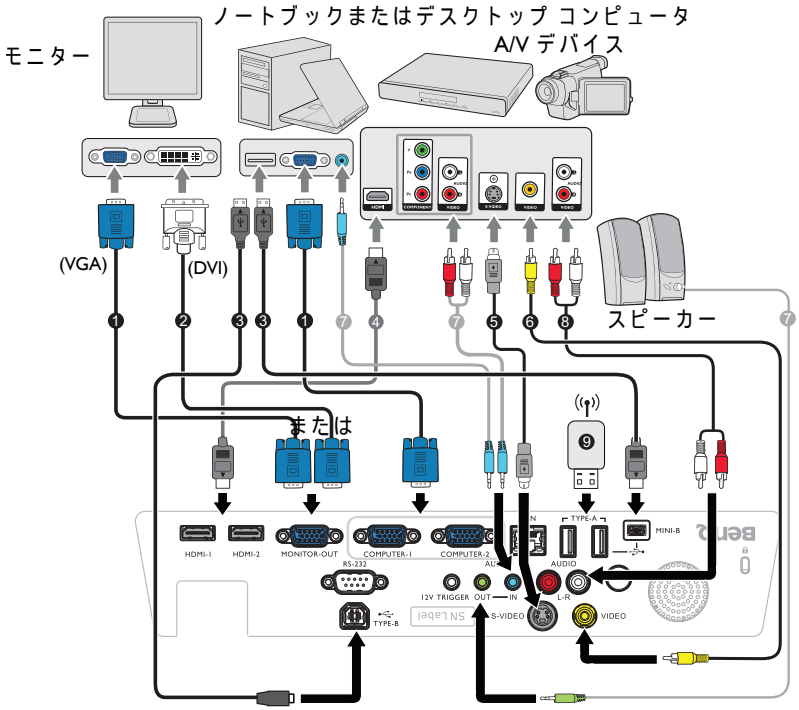
光学部品の偏差により、これらの数字には 5% の許容誤差があります。プロジェクタを固定して取り付けるつもりの場合、固定する前に、本プロジェクタの光学的特性を考慮に入れることができるように、実際のプロジェクタを使って投射サイズと距離を物理的にテストしておくことを、BenQ ではお薦めします。こうすることで、ご希望の取り付け位置にもっともよく合う場所を見つけることができます。

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。

下に示す接続では、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、9 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。



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. S ビデオケーブル
6. ビデオケーブル
7. オーディオケーブル
8. オーディオ L/R ケーブル
9. USB フラッシュドライバ /USB ワイヤレスドングル

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。通常は「FN」+「F3」や CRT/LCD キーの組み合わせによって、外部ディスプレイをオン / オフにすることができます。CRT/LCD とラベルされた機能キー、またはノート PC にモニタ記号が付いた機能キーを探します。「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。

ビデオソースデバイスとの接続

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。選択する方法は、以下で説明するように、プロジェクタとビデオソース デバイスの一致する端末の可用性によって異なることがあります。

端末名	端末形状	ピクチャ品質
HDMI		最高
コンポーネントビデオ		良
S ビデオ		普通
ビデオ		ノーマル

オーディオ接続

プロジェクターに一機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、プロジェクター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。詳細は、24 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。

プロジェクタを通してサウンドを再生する

プレゼンテーションでプロジェクタ (混合モノラル) スピーカーを使用したり、独立したアンプ付きスピーカーをプロジェクタの AUDIO OUT ソケットに接続することもできます。

独立したサウンドシステムをご使用の場合は、ビデオソース機器のオーディオ出力をモノラルオーディオプロジェクターの代わりにそのサウンドシステムに接続することをお勧めいたします。

接続されたオーディオは、プロジェクタのオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューでコントロールすることができます。

以下の表は、さまざまなデバイスの接続方法と、サウンドの出力元を説明しています。

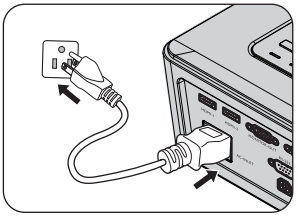
デバイス	コンピュータ /PC	コンポーネント / S ビデオ / ビデオ	HDMI 1/2
オーディオ入力ポート	AUDIO IN (ミニジャック)	オーディオ (L/R)	HDMI
プロジェクタは、以下のサウンドを再生できます	AUDIO IN (ミニジャック)	オーディオ (L/R)	HDMI
オーディオ出力ポート	AUDIO OUT	AUDIO OUT	AUDIO OUT
選択した入力信号はプロジェクタスピーカーで再生されるサウンド、また AUDIO OUT が接続されているときプロジェクタから出力されるサウンドを決定します。COMPUTER/PC 信号を選択すると、プロジェクタは AUDIO IN ミニジャックから受信したサウンドを再生できます。COMPONENT/VIDEO 信号を選択すると、プロジェクタは AUDIO (L/R) から受信したサウンドを再生できます。			

☞ 接続された RJ45 または USB ケーブルがオーディオ信号を運ぶ場合、プロジェクタはサウンドを再生することができます。USB ディスプレイまたはネットワーク表示が選択されている場合、オーディオを接続する必要はありません。

操作

プロジェクタの起動

1. レンズ キャップを取り外します。
2. 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）。電源を入れた後、プロジェクタの **電源表示灯** がオレンジ色に点灯することを確認します。



⚠ 感電や火災の原因となるため、デバイスには付属のアクセサリ (電源ケーブル、など) のみを使用してください。

3. プロジェクタ または リモコン の **POWER** を押してプロジェクタを起動し、トーンを鳴らします。**電源表示灯** 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射されます。
   （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。

音をオフにします。詳細は、47 ページの「電源オン / オフ音をオフにする」を参照してください。

☞ 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。

4. OSD メニューを使用するには、まずその言語を選択してください。
5. 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。詳細は、34 ページの「パスワード機能の使用」を参照してください。
6. 接続されているすべての機器の電源をオンにします。
7. 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、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。
   プロジェクタまたはリモコンの **SOURCE** を押して希望の入力信号を選択することもできます。詳細は、37 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、90 ページの「タイミング図」を参照してください。

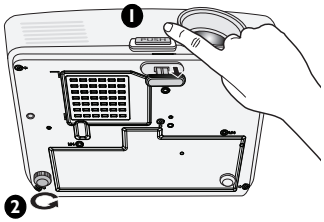
⚠ ランプの寿命を維持するため、プロジェクタの電源をオンにしたら、電源をオフにするまで最低 5 分お待ちください。

投射画像の調整

投写角度の調整

プロジェクタには、クイックリリースアジャスタフットおよび背面アジャスタフットが各 1 つ備え付けられています。これらのアジャスタを使って、画像の高さと投射角度を調整します。プロジェクタを調整するには、次の手順にしたがってください。

1. クイックリリースボタンを押して、プロジェクタの手前を持ち上げてください。画像が希望する位置に表示されたら、クリックリリースボタンを放してフットを所定の位置にロックします。
2. 背面アジャスタ フットを回して、水平角度を微調整します。



フットを引き込むには、クイックリリース ボタンを押しながらプロジェクタを持ち上げて、ゆっくりとプロジェクタを下ろします。背面アジャスタフットを逆方向にねじ込みます。

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、投射画像が台形になります。このような状況を補正するには、28 ページの「台形補正の修正」で詳細を参照してください。

⚠
- 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。
- アジャスタボタンは熱風が出る排気孔の傍にありますので、押すときには注意してください。

画像の自動調整

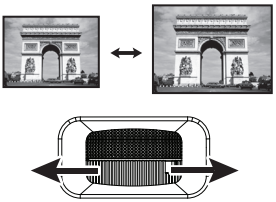
場合によっては、ピクチャ品質を最適化する必要が生じることもあります。これを実行するには、プロジェクタかリモコンの **AUTO** を押します。3 秒以内に組み込みインテリジェント自動調整機能により周波数およびクロックの値が再調整され、最適なピクチャ品質が得られます。

下図のように、現在のソース情報がスクリーンの左上隅に 3 秒間表示されます。

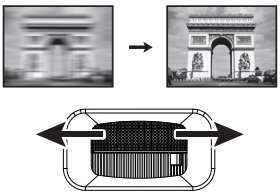
- **AUTO** が機能している間、スクリーンは消画の状態になります。
- この機能は PC 信号 (アナログ RGB) が選択されている場合にしか使用できません。

画像サイズと明瞭さの微調整

1. ズームリングを使用して、必要なサイズに投射画像を調整します。



2. ピントリングを回して焦点を合わせます。



台形補正の修正

台形補正とは、投射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**自動台形補正**または**台形補正**を使用して手動で補正する必要があります。

- リモートコントロールの使用

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/EXIT** を押し、次に**ディスプレイ**メニューが強調表示されるまで ◄/► を押します。
2. ▼ を押して、**台形補正**を強調表示させ、**MODE/ENTER** を押します。**台形補正**補正ページが表示されます。
3. 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。

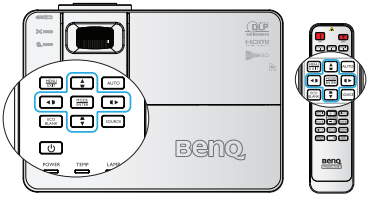
この機能は SH915 でのみ使用できます。

2D キーストーンの修正

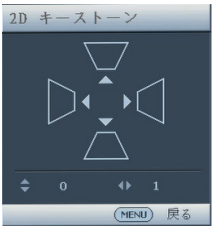
2D キーストーン機能により、スクリーンの前にしか配置できない従来のプロジェクタに比べ、プロジェクタの設置領域が広くなります。

これを修正するには、以下のステップのいずれかに従って手動で修正する必要があります。

- プロジェクタまたはリモコンの使用



プロジェクタかリモコンの ▼/▲/▶/◀ を押して、2D キーストーンページを表示します。▼/▲ を押して垂直値を -30 から 30 に調製します。▶/◀ を押して垂直値を -25 から 25 に調製します。



- OSD メニューの使用

1. **MENU/EXIT** を押し、次に**ディスプレイ**メニューが強調表示されるまで ◀/▶ を押します。
2. ▼ を押して、**2D キーストーン**を強調表示させ、**MODE/ENTER** を押します。**2D キーストーン**ページが表示されます。
3. ▼/▲/▶/◀ を押してキーストーン値を調製します。



- **QUICK INSTALL** キーの使用

1. リモコンの **QUICK INSTALL** を押します。



2. ▼ を押して、**2D キーストーン**を強調表示させ、**MODE/ENTER** を押します。**2D キーストーン**ページが表示されます。
3. ▼/▲/▶/◀ を押してキーストーン値を調製します。



- この機能は SW916 でのみ使用できます。

- 3D コンテンツにより、2D キーストーンは IDV キーストーンにのみ変わります。

ユーナーフィットの修正

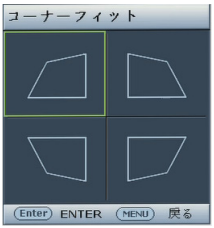
水平および垂直値を設定することで、画像の 4 角を手動で調製します。

- OSD メニューの使用方法

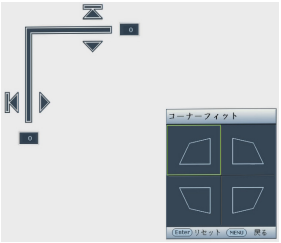
1. **MENU/EXIT** を押し、次に**ディスプレイ**メニューが強調表示されるまで ◀/▶ を押します。
2. ▼ を押して、**ユーナーフィット**を強調表示させ、**MODE/ENTER** を押します。**ユーナーフィット**ページが表示されます。



3. ▲、▼、◀、▶ を押して 4 角の 1 つを選択し **MODE/ENTER** を押します。



4. ▲/▼ を押して垂直値を 0 から 60 に調製します。
5. ◀/▶ を押して水平値を 0 から 60 に調製します。



- **QUICK INSTALL** キーの使用

1. リモコンの **QUICK INSTALL** を押します。



2. ▼ を押して、**角合わせ**を強調表示させ、**MODE/ENTER** を押します。**角合わせ**ページが表示されます。
3. 上のセクションのステップ 2 ～ 4 に従ってください。**MODE/ENTER** を押して、デフォルト設定を設定します。



この機能は SW916 でのみ使用できます。

サーフェスフィットの修正

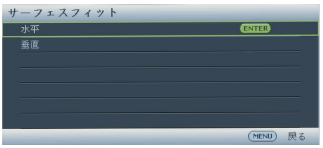
サーフェスフィット機能により、地理的ゆがみを手動で修正します。

- OSD メニューの使用方法

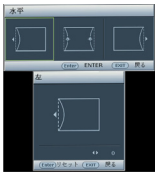
1. **MENU/EXIT** を押し、次に**ディスプレイ**メニューが強調表示されるまで ◀/▶ を押します。
2. ▼ を押して、**サーフェスフィット**を強調表示させ、**MODE/ENTER** を押します。**サーフェスフィット**ページが表示されます。

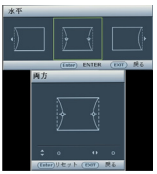


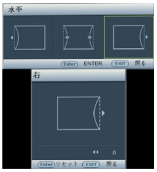
3. ▲/▼ を押して**水平**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。



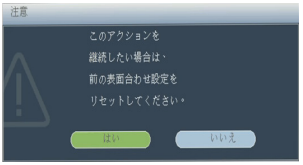
4. ◀/▶ を押して方向を選択し、**MODE/ENTER** を押します。



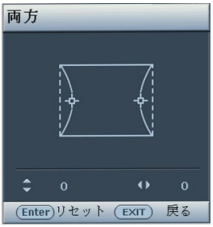




⚠ サーフェスフィットは 1 つしか保存されないため、前の方向から他の方向に変更する場合、前のサーフェスフィット設定をリセットするように知らせる通知メッセージがポップアップ表示されます。



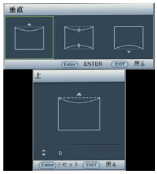
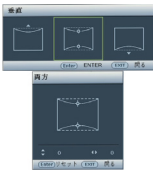
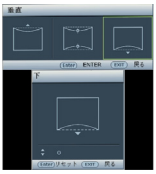
5. ◀/▶を押して左または右側の凸面または凹面を調製します。デフォルトは 0 で、値は -40 ～ 0 ～ 40 です。片面調製は、ゆがみ専用です。
6. 水平サーフェスフィットの両側の場合、常に中心にくるとは限らないため、▲/▼ を使用して曲線の中心を調製します。デフォルトは 0 で、値は -40 ～ 0 ～ 40 です。



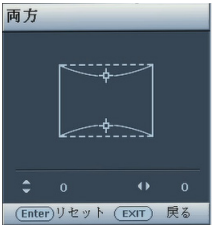
7. ▲/▼ を押して**垂直**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。



8. ◀/▶ を押して方向を選択し、**MODE/ENTER** を押します。

9. ▲/▼ を押して上または下側の凸面または凹面を調製します。デフォルトは 0 で、値は -40 ～ 0 ～ 40 です。片面調製は、ゆがみ専用です。
10. 垂直サーフェスフィットの両側の場合、常に中心にくるとは限らないため、◀/▶ を使用して曲線の中心を調製します。デフォルトは 0 で、値は -40 ～ 0 ～ 40 です。

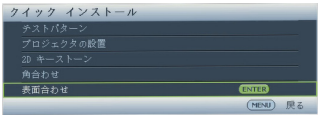


- **QUICK INSTALL** キーの使用

1. リモコンの **QUICK INSTALL** を押します。



2. ▼ を押して、**表面合わせ**を強調表示させ、**MODE/ENTER** を押します。**表面合わせ** ページが表示されます。
3. 上のセクションのステップ 2 ～ 9 に従ってください。



この機能は SW916 でのみ使用できます。

メニューの使用方法

このプロジェクタは、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。

以下に OSD メニューの概要を紹介します。

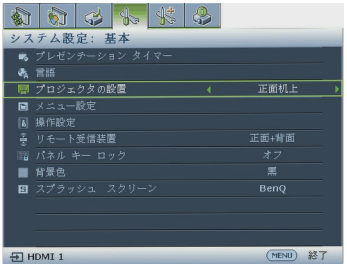


OSD メニューを使用するには、まずその言語を選択してください。

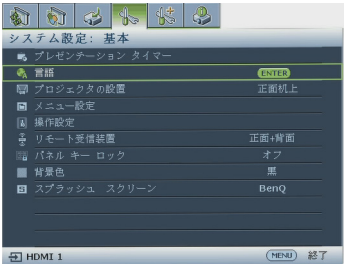
1. プロジェクタかリモコンの **MODE/ENTER** を押して、OSD メニューをオンにします。



2. **◀/▶** を使用して**システム設定 : 基本**メニューを強調表示させます。



3. **▼** を押して**言語**を強調表示させ、**◀/▶** を押して優先言語を選択します。



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

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

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左側にあります。詳細は、10 ページの「盗難防止用ケンジントンロックスロット」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

セキュリティの目的で、また権限のない使用を防ぐために、このプロジェクタにはパスワードセキュリティ設定用のオプションが含まれています。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。

⚠ 警告 : 電源オンロック機能を有効化した後にパスワードを忘れると、大変不便です。本書を印刷し、本書で使用するパスワードを書き留め、安全な場所に保管して（必要に応じて）参照してください。

パスワードの設定

☞ 一度パスワードを設定すると、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。

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**メニューを選択します。**MODE/ENTER** を押します。**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、**MODE/ENTER** を押します。
3. 右図のように、4 つの矢印キー (▲、▼、◀、▶) はそれぞれ 4 つの数字 (1, 2, 3, 4) を表しています。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。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**を強調表示させ、◀/▶ を押して**オン**を選択します。
6. **Web コントロールロック**機能を有効にするには、▲/▼ を押して **Web コントロールロック**を強調表示させ、◀/▶ を押して**オン**を選択します。**Web コントロールロック**が有効のとき、プロジェクタネットワーク表示システム経由で正しいパスワードを入力してプロジェクタ設定を変更する必要があります



☞ 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。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本書に書き留めてください。

パスワード : _ _ _ _ _ _

本書は安全な場所に保管してください。

7. OSD　メニューを終了するには、**MENU/EXIT** を押します。

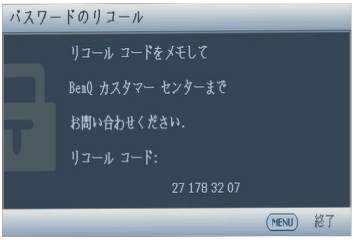
パスワードを忘れた場合



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。または本書にパスワードを記録しておかなかったため、どうしても思い出せない場合、パスワードの呼び戻し手順を使用してください。詳細は、35 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. プロジェクタかリモコンの **AUTO** を 3 秒間押し続けます。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. 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**メニューを選択します。
2. **MODE/ENTER** を押します。**「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、別のパスワード**「新しいパスワード」**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 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再試行が求められます。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** を押します。
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。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本書に書き留めてください。

パスワード : _ _ _ _ _ _

本書は安全な場所に保管してください。

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ます。

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する際は、新しいパスワードを入力するようご注意ください。
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

パスワード保護を無効にするには、OSD メニューシステムを開いた後で**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**メニューに戻ります。**MODE/ENTER** を押します。**「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。

i. パスワードが正しければ、OSD メニューは**セキュリティ設定**に戻ります。▼ を押して**電源ロック**を強調表示させ、◄/► を押して**オフ**を選択します。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。
▼ を押して **Web コントロールロック**を強調表示させ、◄/► を押して**オフ**を選択します。**Web コントロールロック**機能が解除され、プロジェクタ設定はプロジェクタネットワークシステム経由で変更できます。
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再試行が求められます。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。

プロジェクタで信号を自動検索するには、**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) 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. プロジェクタの **SOURCE** を押すか、リモコンから入力ソースを直接押します。ソース選択バーが表示されます。
2. ご希望の信号が選択されるまで ▲/▼ を押し、次に **MODE/ENTER** 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、それに従って投射画像の輝度レベルも変わります。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) を使う「ビデオ」より一般に明るくなります。

• 最高のピクチャ画質を得るには、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。詳細は、38 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 **HDMI** 入力によってプロジェクタを DVD プレーヤーに接続する場合、投射されたピクチャの色が正しく表示されない場合が稀にあります。その場合、カラースペースを変更してください。

これを行うには、

1. **MENU/EXIT** を押し、次に **SOURCE** メニューが強調表示されるまで ◄/► を押します。
2. ▼ を押して**カラースペース転換**を強調表示させ、◄/► を押して設定を選択してください。

☞ この機能は、HDMI 入力ソケットが使用されている場合のみ有効です。

細部の拡大と検索

投射ピクチャの細部を見る必要がある場合、ピクチャを拡大してください。ピクチャをナビゲートするには、方向矢印キーを使用します。

- リモートコントロールの使用

1. **Zoom +/-** を押すとズームバーが表示されます。**Zoom+** を押すと画像の中央が拡大されます。ニーズに適したピクチャサイズになるまで、キーを繰り返し押します。
2. プロジェクタかリモコンの方向矢印 (▲、▼、◄、►) を使って、ピクチャをナビゲートします。
3. ピクチャを元のサイズに戻すには、**AUTO** を押します。また **Zoom -** を押すこともできます。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、次に**ディスプレイ**メニューが強調表示されるまで ◄/► を押します。
2. ▼ を押して、**デジタル ズーム**を強調表示させ、**MODE/ENTER** を押します。ズームバーが表示されます。
3. プロジェクタの ▼ を繰り返し押してピクチャをご希望のサイズに拡大します。
4. ピクチャをナビゲートするには、**MODE/ENTER** スイッチ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。
5. ピクチャのサイズを縮小するには、**MODE/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、元のサイズに戻るまで ▼ を繰り返し押すこともできます。

☞ 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。

縦横比の選択

「縦横比」とは、画像の幅と高さの比率のことです。ほとんどのアナログテレビとコンピュータは 4:3 比率で、デジタルテレビと DVD は通常 16:9 比になっています。

デジタル信号処理の出現で、このプロジェクタのようなデジタルディスプレイ デバイスは画像出力を画像入力信号とは異なる画像出力をダイナミックに引き延ばし拡大できるようになりました。

投射画像の比率を変更する (ソースの縦横比に関係なく) :

- リモートコントロールの使用

1. **Aspect** を押して現在の設定内容を表示します。
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。

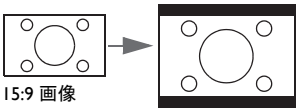
- OSD メニューの使用方法

1. **MENU/EXIT** を押し、次に**ディスプレイ**メニューが強調表示されるまで ◄/► を押します。
2. ▼ を押して、**縦横比**を強調表示させます。
3. ◄/► を押して、ビデオ信号の形式とディスプレイ要件に合わせて縦横比を選択します。

縦横比について

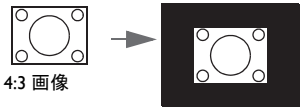
以下の図では、黒い部分が非アクティブなエリアで、白い部分がアクティブなエリアです。未使用の黒いエリアには OSD メニューを表示できます。

1. **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。これは、入力画像が 4:3 でも 16:9 でもなく画像の縦横比を変更せずにスクリーンを最大限活用したいときに便利です。

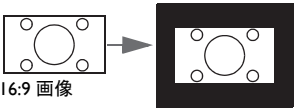


15:9 画像

2. **実寸**：画像はその本来の解像度で投射され、表示エリア内に合うようにリサイズされます。低解像度の入力信号では、投射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から遠ざけると、必要に応じて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再び合わせる必要があります。

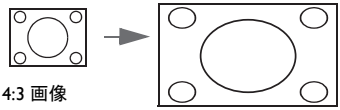


4:3 画像



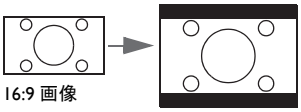
16:9 画像

3. **4:3**: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、コンピュータのモニタ、標準画質のテレビ、縦横比 4:3 画像の DVD ムービーのような 4:3 画像にもっとも適しています。



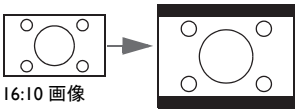
4:3 画像

4. **16:9**: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、高解像度テレビのように、すでに縦横比が 16:9 になっている画像にもっとも適しています。



16:9 画像

5. **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。この設定は、縦横比を変更する必要がないため、すでに縦横比が 16:10 になっている画像にもっとも適しています。



16:10 画像

画像の最適化

壁スクリーンの使い方

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 **壁スクリーン**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、**ディスプレイ** > **壁スクリーン**メニューを開き、◀/▶ を押して投射面の色にもっとも近い色を選択します。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。

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。

ニーズ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従ってください。

- ご希望のモードが選択されるまで、プロジェクタの **MODE/ENTER** を繰り返し押します。
- **ピクチャ** > **ピクチャ モード**メニューに進み、◀/▶ を押して希望するモードを選択します。

1. **ダイナミック モード**：投射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。
2. **プレゼンテーション モード**：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。
3. **sRGB モード**：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。
4. **シネマ モード**：このモードは、薄暗い部屋で 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. **3D モード**：3D 画像と 3D ビデオクリップの再生に適しています。
6. **ユーザー設定 I/ 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。詳細は、40 ページの「ユーザー設定 I/ ユーザー設定 2 モードの設定」を参照してください。

ユーザー設定 I/ ユーザー設定 2 モードの設定

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 I**/ **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。

1. オンスクリーン ディスプレイメニュー (OSD) で **MENU/EXIT** を押します。
2. **ピクチャ** > **ピクチャ モード**メニューに進みます。
3. ◀/▶ を押して、**ユーザー設定 I** から **ユーザー設定 2** を選択します。
4. ▼ を押して、**リファレンス モード**を強調表示させます。

この機能は、**ユーザー設定 I** サブメニューアイテムで**ユーザー設定 2** または**ピクチャ モード**モードが選択されている場合のみ使用できます。

5. ◀/▶ を押して、ニーズにもっとも近いピクチャモードを選択します。

6. ▼ 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、以下の " ユーザーモードの画質の微調整 " を参照してください。

ユーザーモードの画質の微調整

検出された信号タイプおよび選択したピクチャモードによっては、以下の一部の機能を使用できない場合があります。必要に基づき、これらの機能を選択しプロジェクタまたはリモコンの ◄/► を押すことで機能の調整が可能です。

輝度の調整

値を高くするほど画像の輝度が増します。設定値が小さいほどイメージは暗くなります。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。



コントラストの調整

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。



色の調整

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。

色調の調整

値を高くするほど、赤みがかったピクチャになります。値を低くするほど、緑がかったピクチャになります。

シャープネスの調整

値を高くするほど、ピクチャがシャープになります。値を低くするほど、ピクチャがソフトになります。

Brilliant Color の調整

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。そうでない場合は、**オフ**を選択してください。

オフが選択されている場合、**色温度** 機能は使用できません。

色温度の選択

色温度 * 設定で利用可能なオプションは、選択した信号タイプによって異なります。

1. **冷** : 画像を青みがかった白で表示します。
2. **ノーマル** : 白の色合いをノーマルに保ちます。
3. **暖** : 画像を赤みがかった白で表示します。

*** 色温度について：**

さまざまな用途に対して「白」とみなされる色合いが、多数存在します。白色を表すための一般的な方法の 1 つは、「色温度」として知られています。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より強い青で表示されます。

お好みの色温度を設定する

お好みの色温度を設定します。

1. **色温度**をハイライトし、プロジェクタかリモコンで ◄/► を押して**暖**、**ノーマル**または**冷**を選択します。
2. ▼ を押して、**色温度の詳細調整**を強調表示させ、**MODE/ENTER** を押します。「色温度の詳細調整」ページが表示されます。
3. ▲/▼ を押して変更するアイテムを強調表示させ、◄/► を押して値を調整します。
   - **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。
   - **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。
4. **MENU/EXIT** を押してメニューを終了し、設定を保存します。

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、ビルの外窓から日光が差し込む部屋など、ほとんどの取り付け状況でカラーマネージメントは必要ありません。

役員室、講義室、ホームシアターなど照明レベルをコントロールできるように固定して取り付ける場合のみ、カラーマネージメントを考慮する必要があります。カラーマネージメントは色彩管理を微調整してより正確な色を再現する場合に、必要となります。

適切なカラーマネージメントは、管理条件下でまた再現可能な表示条件下でのみ達成できます。色再現を測定するには、比色計（カラーライトメーター）を使用し、適切なソース画像のセットを提供する必要があります。これらのツールはプロジェクタには付属していませんが、プロジェクタのサプライヤや経験豊富な技術者なら適切なアドバイスをすることができるはずです。

色管理では、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。

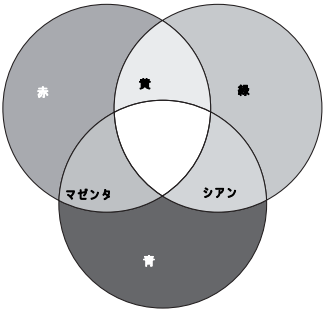
さまざまな色テストパターンが含まれたテストディスクを購入された場合は、モニタ、TV、プロジェクタなどでの色表示をテストすることができます。ディスクに保管された画像ならどれでもスクリーンに投写することが可能であり、**3D カラーマネージメント** メニューで調整することができます。

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. **MODE/ENTER** を押すと、**3D カラーマネージメント**ページが表示されます。
3. **原色**を強調表示させて ◄/► を押し、赤、緑、青、シアン、マゼンタ、黄の中から色を選択します。
4. ▼ を押して **色相** を強調表示させ、◄/► を押して範囲を選択します。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、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、投射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。



5. ▼ を押して**彩度**を強調表示させ、◄/► を押してお好みの値に調整します。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。

☞ **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。

6. ▼ を押して**ゲイン**を強調表示させ、◄/► を押してお好みの値に調整します。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。
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. 希望の調整がすべて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。

現在の、またはすべてのピクチャモードをリセットする

1. **ピクチャ** メニューに進み、**画像設定をリセット** を選択します。
2. **MODE/ENTER** を押し、▲/▼ を押して**現在**あるいは**すべて**を選択します。
   - **現在** : 現在のピクチャモードを工場出荷時の設定に戻します。
   - **すべて** : **ピクチャ**メニューで、**ユーザー設定 1**/ **ユーザー設定 2** 以外のすべての設定を、工場出荷時の設定に戻します。

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、プレゼンテーションを行うときよりよい時間管理を実現できるようにします。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. **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、**MODE/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、◄/► を押してタイマー期間を決定します。時間の長さは 1 分から 5 分までは 1 分刻みで、5 から 240 分までは 5 分刻みで設定できます。

☞ すでにタイマーがオンになっている場合は、タイマー間隔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選択します。

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。
3 分 /2 分 /1 分	タイマーをスクリーンに最後の 3/2/1 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設定します。
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 からプリセット時間までカウントを続けます。
減少	プリセット時間から 0 までカウントダウンします。

6. ▼ を押して**サウンドによる通知**を選択し、ビープ音通知を有効化するかどうかを ◄/► を押して決定します。**オン**を選択した場合、カウントダウン / アップの 30 秒前で 2 重ビープ音、設定時刻に到達すると 3 重ビープ音が鳴ります。
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**を強調表示させてから、**MODE/ENTER** を押します。
8. 確認メッセージが表示されます。**はい**を強調表示させ、プロジェクタまたはリモコン上で **MODE/ENTER** を押して確定します。**「タイマーはオンです」**というメッセージがスクリーンに表示されます。タイマーはオンになった瞬間からカウントを開始します。

タイマーを解除するには、次の手順にしたがってください：

1. **システム設定 : 基本** > **プレゼンテーション タイマー** メニューに移動し、**オフ**を選択します。**MODE/ENTER** を押します。確認メッセージが表示されます。
2. **はい**を選択し、**MODE/ENTER** を押して確定します。**「タイマーはオフです」**というメッセージがスクリーンに表示されます。

リモートページング操作

ページング機能を使用する前に、プロジェクタを PC またはノート PC に USB ケーブルを使用して接続します。詳細は、23 ページの「接続」を参照してください。

リモコンの **PAGE +/PAGE -** を押すことで、前 / 次ページコマンドに応答する (接続した PC 上の) ディスプレイソフトウェアプログラム (Microsoft PowerPoint など) を操作することができます。

リモートページング機能が動作しない場合は、USB 接続が適切か、またコンピュータのマウスドライバは最新のバージョンかどうかを確認してください。

- リモートページング機能は、Microsoft® Windows® 98 オペレーティングシステムでは動作しません。Windows® XP 以上のオペレーティングシステムを推奨します。
- この機能は SH915 でのみ使用できます。

画像の静止

リモコンの **FREEZE** 押すと画像が静止します。スクリーンに**「FREEZE」**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。

☞ リモコンに次のキーがある場合、キーを押しても機能を解除できないことにご注意ください。**LASER**、**#2**、**#5**、**PAGE +/PAGE -**。

スクリーン上でイメージが静止しても、ビデオやその他のでバイスでピクチャは再生されます。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。

画像を非表示にする

プロジェクタか **ECO BLANK** リモコンの **ECO 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。オーディオ入力が接続されている間にこの機能を有効にした場合、オーディオは停止しません。

システム設定 : 基本 > **操作設定** > **画面オフタイマー**メニューで、一定時間画面オフ状態で何もしなかった場合、自動的に画像が再描画されるように画面オフ時間を設定することができます。時間の長さは 5 分から 30 分の間で 5 分刻みで設定することができます。

プリセットの時間の範囲がプレゼンテーションに合わない場合は、**無効**を選択します。

画面オフタイマーが有効または無効であるかにかかわらず、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ピクチャを復元することができます。

⚠ • 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。

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 ⏻ **POWER** を除き、どれも作動しません。

1. **システム設定 : 基本** > **パネル キー ロック**メニューに進み、プロジェクタまたはリモコンの ◄/► を押して**オン**を選択します。確認メッセージが表示されます。
2. **はい**を選択し、**MODE/ENTER** を押して確定します。

パネルキーロックを解除するには、リモコンを用いて**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**を選択します。

☞ • パネルキーロックが有効になっていても、リモコンのキーは有効のままです。

• パネルキー ロックを無効にせずに ⏻ **POWER** 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。

高地対応環境での操作

海抜 1500 m ～ 3000 m 、気温 0°C ～ 30°C 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。

高地対応モードをオンにするには：

1. **MENU/EXIT** を押し、次に**システム設定 : 詳細**メニューが強調表示されるまで ◀/▶ を押します。
2. ▼ を押して**高地対応モード**を強調表示させ、◀/▶ を押して**オン**を選択します。確認メッセージが表示されます。
3. **はい**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。

「**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。

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。

サウンドの調節

以下のようなサウンド調節はプロジェクタのスピーカーに影響します。プロジェクタのオーディオ入力に正しく接続されていることを確認します。オーディオ入力の接続方法については、23 ページの「接続」を参照してください。

入力ソース	オーディオ入力	AUDIO OUT
コンピュータ	ミニジャック	ミニジャック
HDMI 1/2	HDMI	ミニジャック
ビデオ	RCA	ミニジャック
S ビデオ	RCA	ミニジャック

サウンドのミュート

一時的に音声を停止するには、

- リモートコントロールの使用

MUTE を押して、一時的に音声を停止します。音声がオフになっている間、スクリーンの右上に 🔇 が表示されます。

音声を再開するには、再度 **MUTE** を押します。

- OSD メニューの使用方法

1. **MENU/EXIT** を押し、次に**システム設定 : 詳細**メニューが強調表示されるまで ◀/▶ を押します。
2. ▼ を押して、**オーディオ設定**を強調表示させ、**MODE/ENTER** を押します。**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**を選択します。
4. 音声を復元するには、ステップ 1 ～ 3 を繰り返し、**?/?** を押して**オフ**を選択します。

音声レベルを調節

サウンドレベルを調整するには、

- リモートコントロールの使用

 または を押して、希望の音声レベルを選択します。

- OSD メニューの使用方法

1. 上記のステップ 1-2 を繰り返します。
2. ▼ を押して**音量**を選択し、◄/► を押してご希望の音声レベルを選択します。

電源オン / オフ音をオフにする

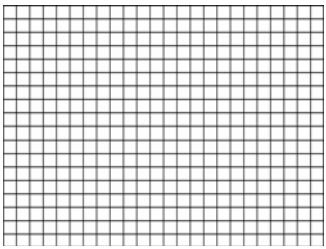
1. 上記のステップ 1-2 を繰り返します。
2. ▼ を押して**電源オン / オフ音**を強調表示させ、◄/► を押して**オフ**を選択します。

電源オン / オフ音 を変更する方法は、ここでオンまたはオフに設定する方法のみです。音声をミュートしたり、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。

テストパターンの使用方法

プロジェクタはグリッドテストパターンを表示できます。これは画像サイズとフォーカスを調整し、投射画像に歪みがないことを確認するために使用します。

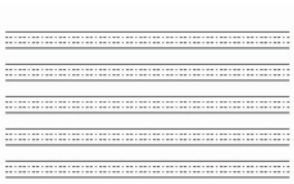
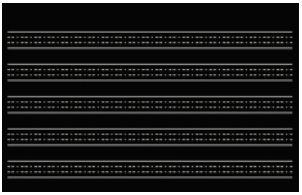
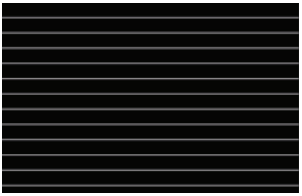
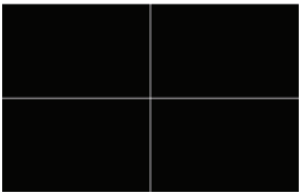
テストパターンを表示するには、OSD メニューを開き、**システム設定 : 詳細** > **テストパターン**に進み、◄/► を押して**オン**を選択します。



学習テンプレートの使用方法

プロジェクタには、各種の学習用プリセットパターンが用意されています。パターンをオンにするには：

1. OSD メニューを開き、**ディスプレイ** > **教育テンプレート**に進みます。続いて ▲/▼ を押して**黒板**または**ホワイトボード**を選択します。
2. ◀/▶ を押して必要なパターンを選択します。
3. **MODE/ENTER** を押してパターンをオンにします。

教育テンプレート	ホワイトボード	黒板
英字シート		
ワークシート		
座標		

クイックインストールの使用方法

プロジェクタには、**プロジェクタの配置**、**テストパターン**、および**台形補正**を素早く設定するホットキーがあります。

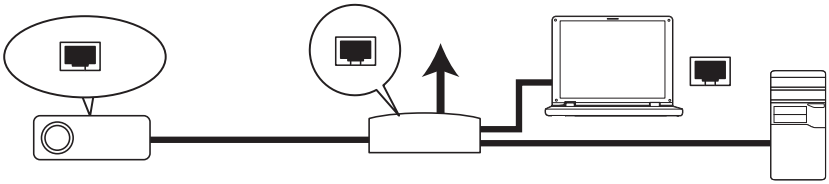
リモコンで **QUICK INSTALL** を押し、▲/▼ で選択します。

- **プロジェクタの配置**：20 ページの「プロジェクタの設置」を参照してください。
- **テストパターン**：47 ページの「テストパターンの使用方法」を参照してください。
- **台形補正**：28 ページの「台形補正の修正」を参照してください。

LAN 環境でプロジェクタを操作する

ネットワーク設定 を使用すると、PC とプロジェクタが同一ローカルエリアネットワークに正しく接続されている場合に、ウェブブラウザを使って PC からプロジェクタを管理することができます。

有線 LAN の構成



DHCP 環境の場合：

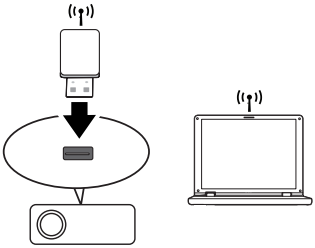
1. RJ45 ケーブルの一方の端をプロジェクタの LAN 入力ジャックに、もう一方の端を RJ45 ポートに接続します。
2. **MENU/EXIT** を押し、次に**システム設定 : 詳細**メニューが選択されるまで ◄/► を押します。
3. ▼ を押して**ネットワーク設定**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。**ネットワーク設定**ページが表示されます。
4. ▼ を押して**有線 LAN** を選択し、**MODE/ENTER** を押します。
5. ▼ を押して DHCP を選択し、◄/► を押して**オン**を選択します。
6. ▼ を押して [適用] を選択し、**MODE/ENTER** を押します。
7. 再び **有線 LAN** ページに入ります。IP アドレス、サブネットマスク、既定のゲートウェイ、DNS サーバーが表示されます。IP アドレスをメモしておきます。

IP アドレスが表示されない場合は、ITS 管理者にお問い合わせください。

非 DHCP 環境の場合：

1. 上記のステップ 1-4 を繰り返します。
2. ▼ を押して DHCP を選択し、◄/► を押して**オフ**を選択します。
3. IP アドレス、サブネットマスク、既定のゲートウェイ、DNS サーバー設定の情報については ITS 管理者にお問い合わせください。
4. ▼ を押して変更したい項目を選択し、値を入力します。
5. ▼ を押して [適用] を選択し、**MODE/ENTER** を押します。

ワイヤレス LAN の構成



1. BenQ 無線ドングル（別売品）をプロジェクタの USB A タイプ入力ジャックに差し込みます。
2. **システム設定 : 詳細** > **ネットワーク設定**メニューで**無線 LAN** を選択し、**MODE/ENTER** を押します。
3. **AP** モード接続の場合は、SSID 情報をメモしておき、Q Presenter 内の同一 SSID を持つプロジェクタを検索して、投写を開始します。インフラモードの場合は、接続するプロジェクタの SSID を選択する必要があります。詳細は、58 ページの「Q Presenter から画像の表示」を参照してください。
4. お使いの PC の無線接続ユーティリティを使用して、ネットワークに接続します。

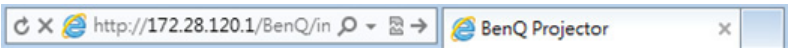
☞ プロジェクタに WEP キーが設定してある場合は、ネットワークに接続する際に WEP キーのパスワードを入力する必要があります。

ウェブブラウザからプロジェクタを遠隔操作する

LAN 構成が完了したら、ネットワーク画面下部にプロジェクタの IP アドレスが表示されます。同一 LAN 内にあるどの PC からも、プロジェクタを操作することができます。

1. ブラウザのアドレスバーにプロジェクタのアドレスを入力し、Enter を押します。例：http://172.28.120.1

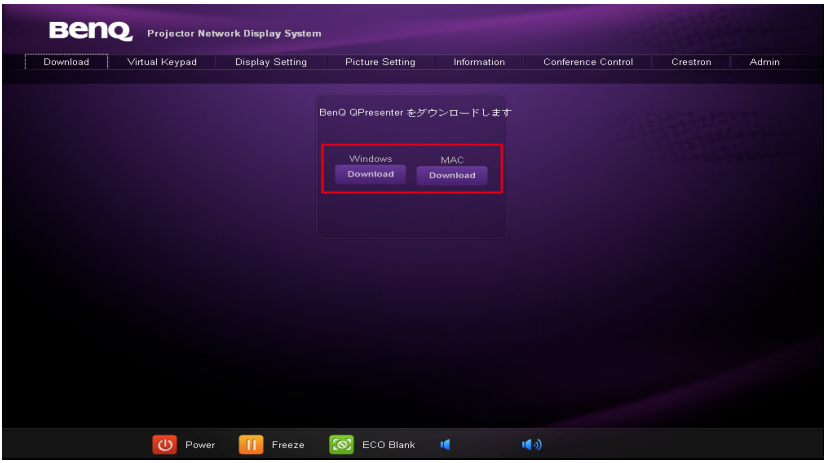




2. BenQ 遠隔ネットワーク操作ページが開きます。

☞ • ウェブページのコントロールは、IE 7.0 以上に対応しています。

- ウェブページコントロール、Q Presenter、USB リーダー セクションのイラストはあくまで説明用のものであり、お使いのプロジェクタの実際の設計とは異なる場合があります。



3. Dowload（ダウンロード）をクリックして、Q Presenter ソフトウェアをお使いの PC に保存します。

Web ページコントロールには、Web ページの 61 ページより、**Q Presenter** > **Settings(キャンセル)** > **Advanced Setting(詳細設定)** > **Control projector(プロジェクタのコントロール)** から接続することもできます。

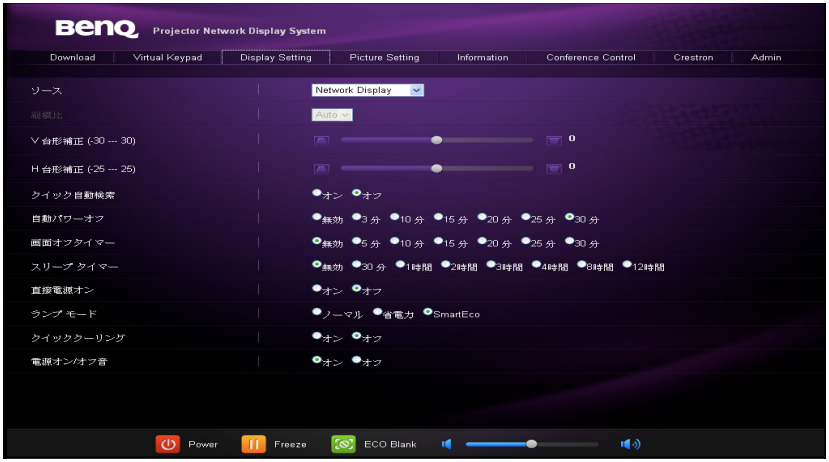
4. プログラムのインストールを実行します。
5. Q Presenter を開き、ネットワークディスプレイを検索して接続します。詳細は、58 ページの「Q Presenter から画像の表示」を参照してください。

Virtual Keypad（仮想キーパッド）ページでは、リモコンやプロジェクタ本体のコントロールパネルから操作しているような感覚でプロジェクタを操作することができます。

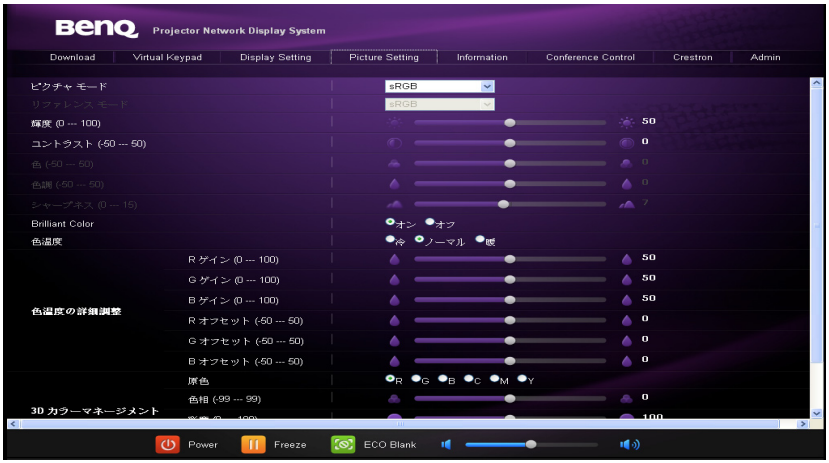


i. これらのボタンは、リモコンのボタンと同じように機能します。詳細は、14 ページの「リモコン」を参照してください。

Display Setting（ディスプレイ設定）ページでは、OSD メニューを使っているような感覚でプロジェクタを操作することができます。これらの機能のいくつかは便利なメニュー設定となっています。



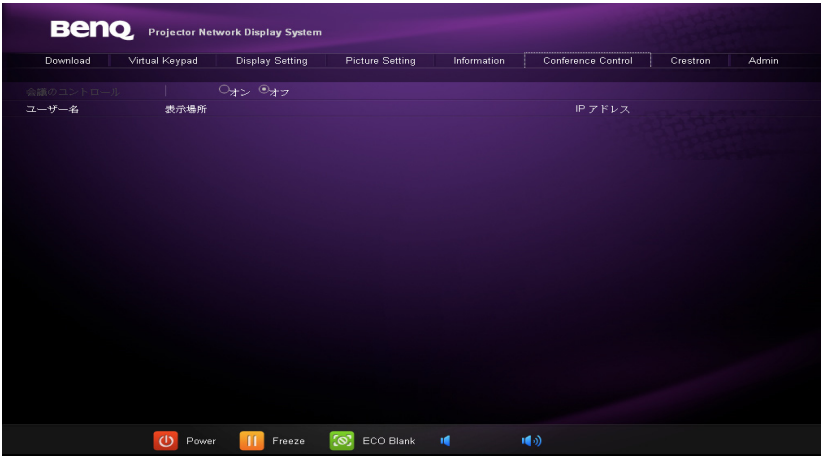
Picture Setting（ピクチャ設定）ページでは、**ピクチャ**メニューを使っているような感覚でプロジェクタを管理することができます。



Information（情報）ページにはプロジェクタの情報とステータスが表示されます。



Conference Control（会議管理）ページでは、そのプロジェクタに接続されているすべてのコンピュータのディスプレイステータスを管理することができます。



Crestron ページは、有線 LAN ネットワーク上からのみ利用できます。このページではプロジェクタを遠隔操作することもできます。Crestron は RoomView 6.2.2.9 に対応しています。



i. これらのボタンは、OSD メニューやリモコンのボタンと同じように機能します。詳細は、73 ページの「2. ピクチャメニュー」および 14 ページの「リモコン」を参照してください。

前の OSD メニューに戻る、メニューの終了および設定の保存にも使用されます。

ii. 入力ソースを切り替えるには、任意の信号をクリックします。

iii. OSD の表示言語は選択可能です。

ツールページでは、プロジェクタの管理、LAN コントロールの構成および遠隔ネットワーク操作のアクセスのセキュリティ設定を行うことができます。



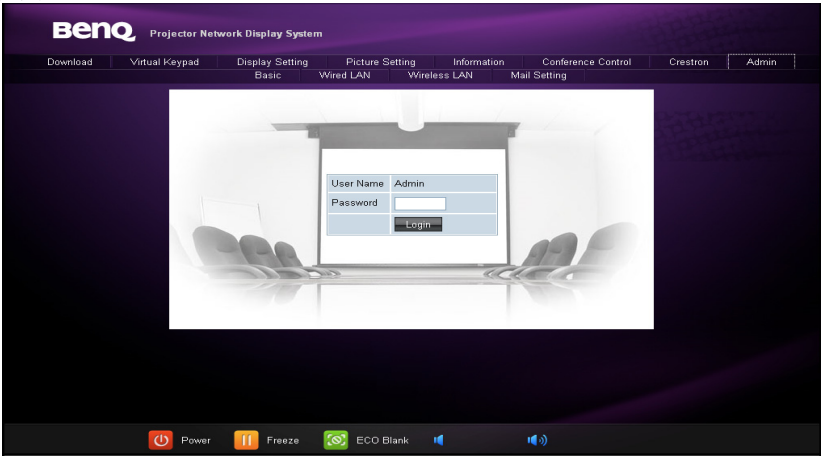
i. プロジェクタに名前を付け、そのロケーションおよび責任者を管理することができます。
ii. 有線 LAN 設定の調整が行えます。
iii. 設定すると、そのプロジェクタの遠隔ネットワーク操作へのアクセスがパスワード保護されます。
iv. 設定すると、ツールページへのアクセスがパスワード保護されます。

調整の完了後、送信ボタンを押すと、プロジェクタにデータが保存されます。

v. Crestron 遠隔ネットワーク操作ページに戻るには、**終了**を押します。情報ページにはプロジェクタの情報とステータスが表示されます。



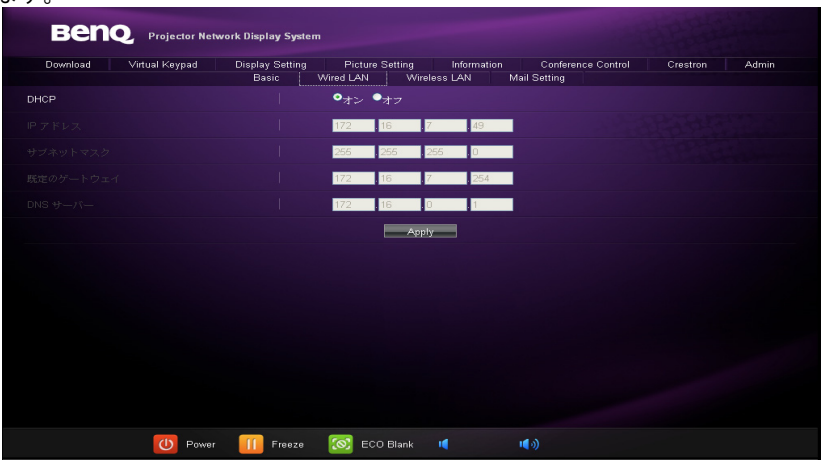
i. Crestron 遠隔ネットワーク操作ページに戻るには、**終了**を押します。パスワードを入力して Admin（管理者）ページに入ると、Basic（基本）、Wired LAN（有線 LAN）、Wireless LAN（ワイヤレス LAN）、Mail（メール）ページにアクセスできます。既定のパスワードは「0000」です。パスワードは基本ページで変更可能です。



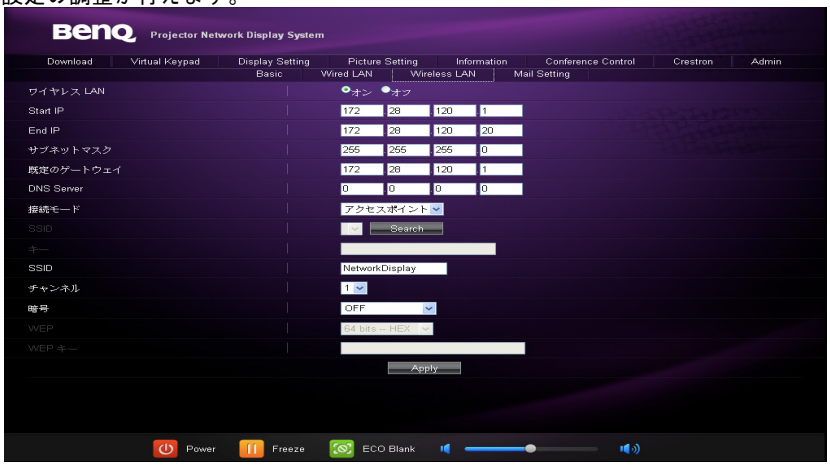
Basic（基本）ページでは、パスワードの変更や接続者の選択が行えます。接続者数はネットワーク表示の動作にも影響します。



Wired LAN（有線 LAN）ページでは、Wired LAN（有線 LAN）設定の調整が行えます。

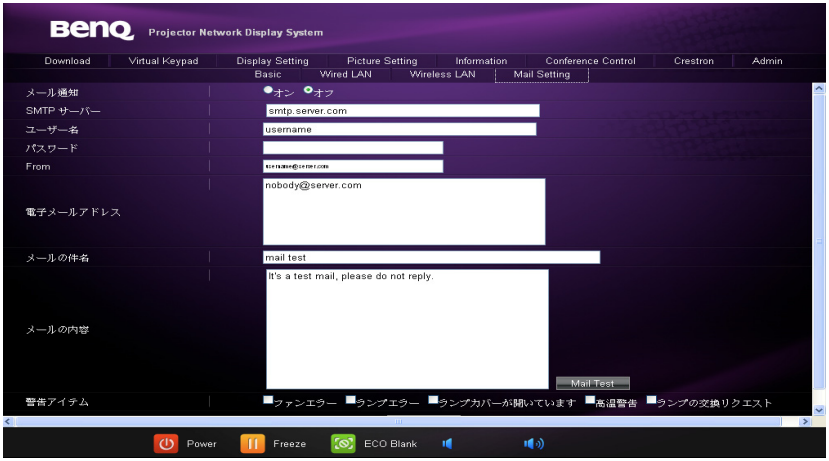


Wireless LAN（ワイヤレス LAN）ページでは、Wireless LAN（ワイヤレス LAN）設定の調整が行えます。



SSID の最大長は 16 バイトです。無線 LAN に 2 台以上のプロジェクタが接続している場合は、異なる SSID を使用してください。

Mail（メール）ページでは、ITS 管理者に通知 e-mail を送信することができます。



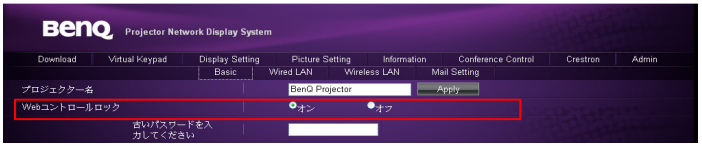
あらかじめ、Mail Test（メールテスト）機能で Alert Mail（通知メール）の動作を確認しておいてください。

Web コントロールロックを使用する

この機能は、未承認の人物がプロジェクタネットワーク表示システムからプロジェクタ設定を不正に変更してしまうことを防止するよう設計されています。

この機能を有効化するには：

1. ご使用のコンピュータをプロジェクタに接続した後、ブラウザのアドレスバーにプロジェクタのアドレスを入力し、確定を押します。
2. プロジェクタネットワーク表示システムの管理者ページを開きます。
3. 現在のパスワードを入力します。
4. **Web コントロールロック**列にある「オン」をクリックします。



このプロジェクタに次に接続する人物に対し、プロジェクタネットワーク表示システムは制限付機能を提供します。

この機能を無効化するには：

1. プロジェクタネットワーク表示システムの Admin(管理者) ページを開きます。
2. 現在のパスワードを入力します。
3. Web Control Lock(Web コントロール ロック) 列にある「OFF(オフ)」をクリックします。

OSD メニューを使用してこの機能を切り替えることもできます：

1. OSD メニューシステムを開き、**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**メニューに進みます。**MODE/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ます。パスワードが正しければ、OSD メニューはセキュリティ設定ページに戻ります。▼ を押して **Web コントロールロック**を選択し、◀/▶ を押して**オン**または**オフ**を選択します。

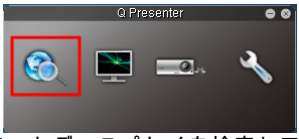
Q Presenter から画像の表示

Q Presenter はホスト PC 上で実行されるアプリケーションです。利用可能なネットワークディスプレイに接続し、デスクトップコンテンツをローカルネットワーク接続経由でネットワークディスプレイに転送します。

Q Presenter を使用する前に、他の仮想ネットワークコントロールプログラムを必ずオフにしてください。

1. RJ45 ケーブルでプロジェクタを接続し、お使いのノート型 PC または PC を LAN に接続しておきます。詳細は、49 ページの「有線 LAN の構成」および50 ページの「ワイヤレス LAN の構成」を参照してください。
2. プロジェクタの IP アドレスをブラウザのアドレスバーに入力します。詳細は、50 ページの「ウェブブラウザからプロジェクタを遠隔操作する」を参照してください。
3. Q Presenter をダウンロードしてファイルを解凍し、プログラムのインストールを完了します。
4. インストールが完了したら、Q Presenter アイコンをダブルクリックします。Q Presenter ページが表示されます。

5. 検索アイコンをクリックします。



検索ページでは、ネットワークディスプレイを検索して接続できます。

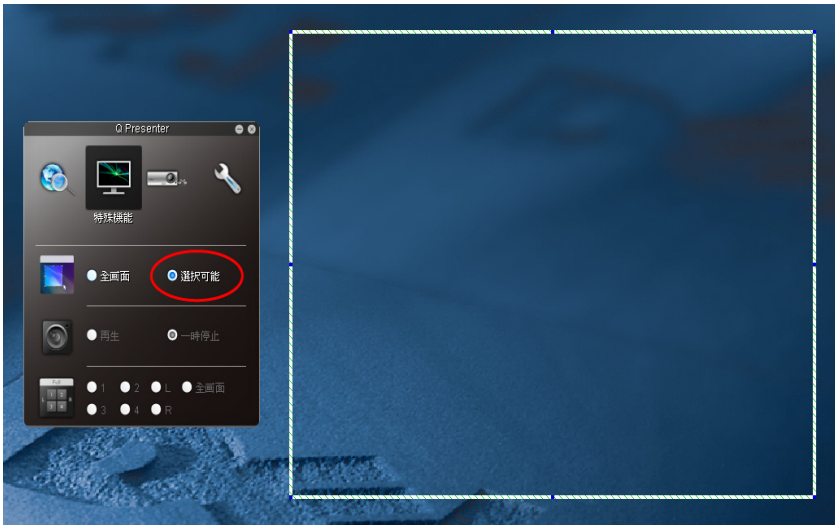


i. IP アドレス（詳細は 50 ページの「ウェブブラウザからプロジェクタを遠隔操作する」を参照）を直接入力するか、または「検索」ボタンをクリックします。
ii. LAN に接続されたプロジェクタが検索結果に表示されます。接続したいプロジェクタを選択します。
iii. 「接続」をクリックします。するとプロジェクタ上の画像が見られるようになります。
iv. すべての接続先プロジェクタから、クリックで切断できます。

特殊機能ページでは、プロジェクタ上の表示画像を管理するための特殊機能にアクセスできます。



i. 全画面：プロジェクタに画像全体を表示します。選択可能：ポップアップした四角い枠を、聴衆に示したい領域にドラッグで移動します。



ii. 接続先ネットワークディスプレイへのデスクトップコンテンツ表示の再生 / 一時停止を選択します。

iii. 4-I ディスプレイ（I 台のプロジェクタに対し、同時に最大 4 台の PC が投写を行えます）。表示したい位置をクリックします。4 つの位置から選択可能です (I ～ 4)。コンピュータが 2 台の場合は 2 つの位置（L と R）から選択できます。表示したい場所をクリックすると、プロジェクタに画像が表示されます。位置の変更はいつでも可能です。また、フルスクリーンや消画面にも変更できます。

基本設定および詳細設定ページでは、Q Presenter の構成が行えます。



i. リモート デスクトップ機能をオンにするかどうかを選択します。リモート デスクトップ機能をオンにすると、名前欄とパスワード欄が編集可能になります。オフにすると、名前欄とパスワード欄がグレー表示になります。

ii. 接続された PC の名前とパスワードが設定できます。名前は大文字の A ～ Z、0 ～ 9 の範囲で 8 文字、パスワードは 1 ～ 4 の 6 桁である必要があります。
iii. Q Presenter のインストール時、プログラムは自動的にご使用のコンピュータの OS 表示言語を識別し、それと同じ言語をインストールします。ご使用の言語が利用できない場合、システムは既定言語として英語を使用します。
iv. 通知メッセージのポップアップを有効にするかどうかを選択します。
v. 1 : N ディスプレイをオンにすると、1 台の PC/ ノート型 PC から最大 8 台のプロジェクタへ同時表示を行うことができます。
vi. 設定が完了したら、適用を押して変更内容を保存します。



vii. ビデオまたはグラフィック表示モードから選択します。グラフィックモード : 画質は劣るが通信速度が速い。ビデオモード : 画質が良いが通信速度が遅い。ただし、実際の通信性能は、その時のネットワーク使用状況により異なります。
viii. PC の起動時に Q Presenter アプリケーションを自動的に開くかどうかを選択します。
ix. 設定が完了したら、適用を押して変更内容を保存します。
x. 50 ページで Ben Q 遠隔ネットワーク操作ページに接続できます。

投射ログインコードを使用する

この機能は、適切なプロジェクタからのネットワークディスプレイを行うために設計されています。この機能を切り替えるには :

1. OSD メニューシステムを開き、**システム設定 : 詳細** > **ネットワーク設定**メニューに進みます。**MODE/ENTER** を押します。
2. ▼ を押して**投写ログインコード**を選択し、◀/▶ を押して**オン**または**オフ**を選択します。

この機能がオンの場合、ソースを Network Display（ネットワークディスプレイ）に切り替えた際に、プロジェクタが右上角にランダムな 4 桁のコードを生成します。プロジェクタに接続する際に、Q Presenter にこの 4 桁のコードを入力します。



ブロードキャスティング機能を使用する

1:N LAN ディスプレイの場合、この機能を実行する 2 つの方法があります。

1. TCP/IP による場合 (最大 8 台のプロジェクタをサポート、オリジナル設計)
2. マルチキャストによる場合 (最大 255 台のプロジェクタをサポート、この新設計)

対応する IP(グレー表示) を示す 1、2、3、4、5、6...25 のチャンネルを選択できます。

1 ～ 25 のチャンネル (25IP) を自由に選択できます。

239.192.19.21~239.192.19.45

チャンネルが非常チャンネルで固定されている場合、このチャンネルから入っている画像が検出されると、この画像が自動的に投写されます。ソースを手動で切り替える必要はありません。

この機能を有効にするには :

機能には、QPresenter の特殊バージョンが必要です。ユーザーマニュアル CD からダウンロードしてください。

1. OSD メニューシステムを開き、**システム設定 : 詳細** > **ネットワーク設定**メニューに進みます。**MODE/ENTER** を押します。
2. ▼ を押して**放送**を選択し、◄/► を押して**オン**を選択します。
3. Qpresenter で詳細設定ページを開きます。
4. Activating Broadcasting(放送を有効にする) 行で**はい**、**適用**の順にクリックします。

または

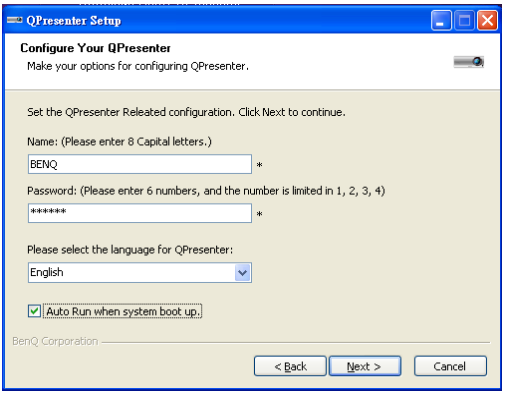
1. プロジェクタネットワーク表示システムを開き、基本ページに進みます。
2. **放送**行で**オン**をクリックし、ドロップダウンリストを使用してチャンネルを選択します。
3. Qpresenter で詳細設定ページを開きます。
4. Activating Broadcasting(放送を有効にする) 行で**はい**、**適用**の順にクリックします。

- この機能はプロジェクタネットワーク表示ソースが選択されている場合のみ使用できます。
- コンピュータの最小システム要件は Intel Core 2 Dou 2.4GHz CPU、2G DDR です。

Q Presenter からのリリモート デスクトップ操作

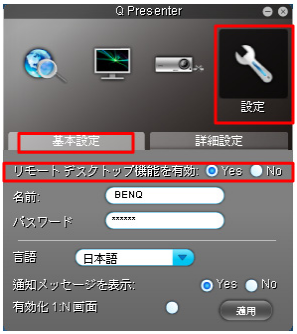
Q Presenter は、プロジェクタのサイトからホスト PC の Remote Desktop Control（RDC、リモート デスクトップ操作）を行うことができます。

1. Q Presenter で RDC ログインアカウント（ユーザー名およびパスワード）を設定します。



   - 名前 : 大文字の A ～ Z および数字 0 ～ 9 の範囲で、8 文字である必要があります。
   - パスワード : 1 ～ 4 の範囲で、6 桁である必要があります。
   - 聴衆の目の前でパスワードを入力する場合、リモコンまたはプロジェクタのキーパッドの上、左、下、右の順にそれぞれ 1 ～ 4 の数字として入力することができます。
   - 同じ Q Presenter 名が複数存在する場合、「重複」エラーなどがプロジェクタの OSD に表示されます。

2. **Q Presenter** > **設定** > **基本設定**から、リモートデスクトップ機能をオンにします。



3. OSD メニューを開き、**システム設定 : 詳細** > **ネットワーク設定**メニューを選択します。**MODE/ENTER** を押します。

4. **リモート デスクトップ**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。
5. ステップ 1 と同じ値を**アカウント**および**パスワード**に入力します。
6. **接続**を選択し、**MODE/ENTER** を押して、選択した PC に接続します。
7. USB キーボードまたはマウスを接続して、プロジェクタからホスト PC のデスクトップを操作します。



- リモートデスクトップ操作は、PC スタンバイモードをサポートしません。

- Remote Desktop Control(リモートデスクトップ操作) は LAN ソースにのみ対応しているため、プロジェクタのソースは LAN に固定されています。

USB リーダー からのプレゼンテーション

この機能では、プロジェクタに接続している USB フラッシュドライブに保存された画像のスライドショーを表示することができます。このため、PC ソースは不要となります。

画像ファイルタイプ

USB リーダー は JPEG、GIF、TIFF、PNG、BMP 形式の画像ファイルに対応しています。

- ファイル名に識別不可能な文字が含まれる場合、その文字は四角記号で表示されます。
- タイ語のファイル名には対応していません。
- GIF、TIFF、PNG、BMP 形式のファイルは、サイズが WXGA（1280 x 800）以下のもののみ表示されます。
- フォルダに 200 画像以上ある場合、最初の 200 画像のみが表示できます。

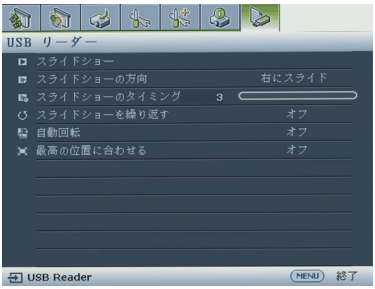
準備

画像をスライドショーで表示するには、以下の手順に従ってください :

1. お使いの PC に USB フラッシュドライブを接続し、PC から USB フラッシュドライブにファイルをコピーします。
2. プロジェクタの電源を入れます。
3. PC から USB フラッシュドライブを取り外し、プロジェクタの USB A タイプジャックに差し込みます。
4. ソース選択バーから、**USB リーダー**を選択します。
5. **MODE/ENTER** を押して、サムネイル表示に入ります。

USB リーダーメニュー

USB リーダーメニューは、USB リーダーソースが選択されているときのみ表示されます。このメニューには、さまざまな設定を行うためのスライドショー機能が含まれます。



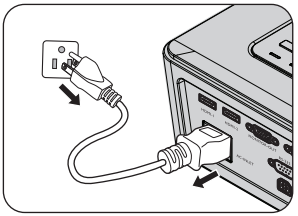
メインメニュー	サブメニュー	オプション
USB リーダー	スライドショー	
	スライドショーの方向	右にスライド / 下にスライド
	スライドショーのタイミング	3 /4 /5
	スライドショーを繰り返す	オン / オフ
	最高の位置に合わせる	オン / オフ
	最高の位置に合わせる	オン / オフ

プロジェクタの停止

1. ⏻ **POWER** または **OFF** 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. ⏻ **POWER** または **OFF** をもう一度押します。**電源表示灯**がオレンジ色に点滅して投射ランプが停止し、ファンが約 90 秒間回ってプロジェクタを冷却します。

⚠ 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。冷却時間を短縮するために、クイッククーリングを有効にすることもできます。詳細は、75 ページの「クイッククーリング」を参照してください。

3. 冷却プロセスが終了すると、「**電源オン / オフ音**」が聞こえます。**電源表示灯**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。



- 電源音をオフにする詳細については 47 ページの「電源オン / オフ音をオフにする」を参照してください。
- 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 ⏻ **POWER** または **ON** を押してプロジェクタを起動します。このとき**電源表示灯**がオレンジ色に変わります。
- ランプの寿命は環境条件、および使用状況により異なります。

メニュー操作

メニュー システム

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により異なります。

メインメニュー	サブメニュー		オプション
I. ディスプレイ	壁スクリーン		オフ / 薄い黄色 / ピンク / 薄緑 / 青 / 黒板
	縦横比		自動 / 実寸 /4:3/16:9/16:10
	キーストーン (SH915 で使用可能)		
	2D キーストーン (SW916 で使用可能)		
	3D コンテンツにより、2D キーストーンは 1D V キーストーンにのみ変わります。		
	ユーナーフィット (SW916 で使用可能)		左上 / 右下 / 左下 / 右下
	サーフェスフィット (SW916 で使用可能)		水平 / 垂直
	位置		
	位相		
	H. サイズ		
	デジタルズーム		PC:1.0X ～ 2.0X、ビデオ :1.0X ～ 1.8X
	3D	3D モード	自動 / オフ /F. シーケンシャル / フレームパッキング / 上 - 下 / 横に並べる
		3D 逆同期	無効 / 逆転
		3D 設定を保存	3D 設定 1/3D 設定 2/3D 設定 3
		3D 設定を適用	3D 設定 1/3D 設定 2/3D 設定 3
	教育テンプレート	黒板	オフ / 英字シート / ワークシート / 座標
		ホワイトボード	オフ / 英字シート / ワークシート / 座標

メインメニュー	サブメニュー		オプション
2. ピクチャ	ピクチャ モード		ダイナミック / プレゼンテーション /sRGB/ シネマ /3D/ ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2
	リファレンス モード		ダイナミック / プレゼンテーション /sRGB/ シネマ /3D
	輝度		
	コントラスト		
	色		
	色調		
	シャープネス		
	Brilliant Color		オン / オフ
	色温度		冷 / ノーマル / 暖色
	色温度の詳細調整		R ゲイン /G ゲイン /B ゲイン / R オフセット /G オフセット / B オフセット
	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	
	ピクチャ設定のリセット		現在 / すべて / キャンセル
3. ソース	クイック自動検索		オン / オフ
	カラースペース転換		自動 /RGB/YUV

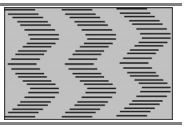
メインメニュー	サブメニュー		オプション
4. システム設定：基本	プレゼンテーション タイマー	タイマー間隔	1 ～ 240 分
		タイマー表示	常に使用する /1 分 /2 分 /3 分 / 常に使用しない
		タイマーの位置	左上 / 左下 / 右上 / 右下
		タイマーのカウント方法	減少 / 増加
		サウンドによる通知	オン / オフ
		オン	はい / いいえ
		オフ	はい / いいえ
	言語		English / Français / Deutsch / Italiano / Español / Русский / 繁體中文 /简体中文 /日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / ไทย / Polski / Magyar / Hrvatski / Română / Norsk / Dansk / Български / Suomi / Indonesian / Ελληνικά / العربية / हिन्दी
	プロジェクタの配置		前面投写 / リア投写 / 天井背面投射 / 天井前面投写
	メニュー設定	メニュー表示時間	5 秒 /10 秒 /20 秒 /30 秒 / 常に使用する
		メニュー位置	中央 / 左上 / 右上 / 右下 / 左下
		アラームメッセージ	オン / オフ
	操作設定	ダイレクト電源オン	オン / オフ
		信号入力時電源オン	オン / オフ
		自動パワーオフ	無効 /3 分 /10 分 /15 分 / 20 分 /25 分 /30 分
		クイッククーリング	オン / オフ
		クイック再起動	オン / オフ
		画面オフタイマー	無効 /5 分 /10 分 /15 分 / 20 分 /25 分 /30 分
		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
	リモート受信装置		正面＋リアル / 正面 / リアル
	パネル キー ロック		オン / オフ
	背景色		BenQ/ 黒 / 青 / 紫
	スプラッシュスクリーン		BenQ/ 黒 / 青

メインメニュー	サブメニュー		オプション
5. システム設定：詳細	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	はい / いいえ
	ランプ設定	ランプ モード	ノーマル / 省電力 /SmartEco
		タイマーのリセット	はい / いいえ
		同等のランプ時間	
	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	オン / オフ
		Web コントロールロック	オン / オフ
	ボーレート		2400/4800/9600/19200/38400/57600/1152000
	テストパターン		オン / オフ
	クローズドキャプション	クローズドキャプション有効	オン / オフ
		キャプションバージョン	CC1/CC2/CC3/CC4
	待機設定	ネットワーク	ネットワークのスタンバイ モードを有効にする ネットワーク待機モードを自動無効
		モニター出力	オン / オフ
		オーディオ パス スルー	オフ / コンピュータ 1 / コンピュータ 2/ ビデオ、S ビデオ /HDMI 1/ HDMI 2/ ネットワーク表示 / USB ディスプレイ

メインメニュー	サブメニュー		オプション
5. システム設定 : 詳細	ネットワーク設定	有線 LAN	状態
			DHCP
			IP アドレス
			サブネットマスク
			既定のゲートウェイ
			DNS サーバー
			適用
		ワイヤレス LAN	状態
			SSID
			SSID ディスプレイ
			IP アドレス
			接続モード
			適用
		リモート デスクトップ	アカウント
			パスワード
			接続
		投写ログインコード	オン / オフ
		放送	放送
			チャンネル
			IP アドレス
		AMX デバイス検索	オン / オフ
		Mac アドレス	
	全設定クリア		リセット / キャンセル
6. 情報	現在のシステム状態		• ソース • ピクチャ モード • ランプ モード • 解像度 • 3D 形式 • カラー システム • 同等のランプ • ファームウェアバージョン

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。

各メニューの説明

	機能	説明
I. ディスプレイメニュー	壁スクリーン	白以外の投写壁に投写する際に、投写画像の色を補正します。詳細は、40 ページの「壁スクリーンの使い方」を参照してください。
	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。詳細は、38 ページの「縦横比の選択」を参照してください。
	台形補正	イメージの台形補正を手動で修正します。詳細は、28 ページの「台形補正の修正」を参照してください。 ☞ この機能は SH915 でのみ使用できます。
	2D キーストーン	投写された画像の形状を調製して、4 つのすべての角の線を真っ直ぐにします。詳細は、29 ページの「2D キーストーンの修正」を参照してください。 ☞ • この機能は SW916 でのみ使用できます。 • 3D コンテンツにより、2D キーストーンは 1D V キーストーンにのみ変わります。
	ユーナーフィット	投写された画像の形状を調製して、特定の角を真っ直ぐにします。詳細は、30 ページの「ユーナーフィットの修正」を参照してください。 ☞ この機能は SW916 でのみ使用できます。
	サーフェスフィット	投写された画像の形状を調製して、選択した表面に合わせます。詳細は、31 ページの「サーフェスフィットの修正」を参照してください。 ☞ この機能は SW916 でのみ使用できます。
	位置	位置調整ページが開きます。投射画像を移動するには、方向矢印キーを使用します。ページ下部に表示される値は、その最高値または最低値に達するまでキーを押すたびに変化します。 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) が選択されている場合のみ使用できます。 
	H. 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。
	デジタルズーム	投射画像のサイズを拡大または縮小します。詳細は、38 ページの「細部の拡大と検索」を参照してください。

	機能	説明
I. ディスプレイメニュー	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。 **3D モード** デフォルト設定は**自動**で、3D コンテンツを検出するとプロジェクタは適切な 3D 形式を自動的に選択します。プロジェクタが 3D 形式を認識できない場合、◀/▶ を押して 3D モードを選択してください。 ☞ **3D** 機能がオンのとき : • 投写された画像の輝度レベルが減少します。 • 次の設定は調整できません。**ピクチャ モード**, **リファレンス モード**。 • **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。 **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。 **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すると、この機能を有効にして、現在の 3D 設定を記憶するよう 3D 設定一式を選択することができます。 **3D 設定を適用** 3D 設定を保存後、保存した 3D 設定一式を選択することで、それを適用するか決定できます。適用すると、入力した 3D コンテンツが保存した 3D 設定と一致した場合、プロジェクタはそれを自動再生します。 ☞ 記憶したデータがある 3D 設定一式のみがご利用になれます。
	教育テンプレート	詳細は、48 ページの「学習テンプレートの使用方法」を参照してください。

	機能	説明
2. ピクチャメニュー	ピクチャ モード	ご自分のプログラムタイプに合うようにプロジェクタ画像の設定を最適化できるように、事前定義されたピクチャモードが用意されています。 詳細は、40 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、40 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	画像の輝度を調整します。 詳細は、41 ページの「輝度の調整」を参照してください。
	コントラスト	画像の暗い部分と明るい部分の違いを調整します。詳細は、41 ページの「コントラストの調整」を参照してください。
	色	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、41 ページの「色の調整」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。
	色調	画像の赤と緑の色調を調整します。 詳細は、41 ページの「色調の調整」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	画像がよりシャープまたはソフトになるように調整します。 詳細は、41 ページの「シャープネスの調整」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。
	Brilliant Color	正しい色のプレゼンテーションを維持しながら、ホワイトピークを調整します。詳細は、41 ページの「Brilliant Color の調整」を参照してください。
	色温度	詳細は、41 ページの「色温度の選択」を参照してください。
	色温度の詳細調整	詳細は、42 ページの「お好みの色温度を設定する」を参照してください。
	3D カラーマネージメント	詳細は、42 ページの「3D カラーマネージメント」を参照してください。
	ピクチャ設定のリセット	詳細は、43 ページの「現在の、またはすべてのピクチャモードをリセットする」を参照してください。
3. ソースメニュー	クイック自動検索	詳細は、37 ページの「入力信号の切り替え」を参照してください。
	カラースペース転換	詳細は、37 ページの「カラースペースの変更」を参照してください。

	機能	説明
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、43 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 ディスプレイメニュー (OSD) の言語を設定します。 詳細は、33 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。
	プロジェクタの配置	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付けて設置することができます。 詳細は、20 ページの「場所の選択」を参照してください。
	メニュー設定	**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。長さは 5 ～ 30 秒まで 5 秒刻みで設定できます。 **メニュー位置** オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニュー位置を設定します。 **アラームメッセージ** **オン** を選択することで、プロジェクタはフィルタを洗浄するようにアラームを発します。

	機能	説明
4. システム設定：基本メニュー	操作設定	**ダイレクト電源オン** 電源ケーブルが接続されているとき、プロジェクタの電源が自動的にオンになります。 **信号入力時電源オン** プロジェクタがスタンバイモードで、信号が VGA ケーブルから供給される場合、**POWER** または **ON** を押さずに直接プロジェクタの電源をオンにするか設定します。 **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場合、プロジェクタの電源を自動的にオフにします。 詳細は、81 ページの「自動パワーオフ」を参照してください。 **クイッククーリング** **クイッククーリング**機能の有効または無効を切り替えます。**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は通常の 90 秒から約 2 秒に短縮されます。 ☞ クイック冷却プロセスの直後にプロジェクタを再起動しようとすると、正常にオンになず冷却ファンが作動する場合があります。 **クイック再起動** **オン**を選択すると、電源をオフにしてから 90 秒以内という短い時間でプロジェクタを再起動することができます。 **画面オフタイマー** 画面オフ機能が有効になっているとき、画像をオフにする時間を設定します。その時間が経過すると、画像は画面に戻ります。 詳細は、45 ページの「画像を非表示にする」を参照してください。 **スリープ タイマー** 自動停止タイマーを設定します。タイマーは 30 分から 12 時間の間で値を設定できます。
	リモート受信装置	任意のリモート受信装置（正面とリアル）により、プロジェクタはリモコンから信号を受け入れることができます。
	パネル キー ロック	⏻ **POWER** 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、45 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。
	背景色	信号がないときに、背景外観を選択します。
	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。

	機能	説明
5. システム設定：詳細メニュー	**高地対応モード**	高地での操作モードです。 詳細は、46 ページの「高地対応環境での操作」を参照してください。
	オーディオ設定	詳細は、46 ページの「サウンドの調節」を参照してください。
	ランプ設定	**ランプ モード** 詳細は、81 ページの「ランプ モードを省電力または SmartEco モードに設定する」を参照してください。 **タイマーのリセット** 詳細は、85 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。 **同等のランプ時間** ランプの合計使用時間を計算する方法については、81 ページの「ランプ時間を知る方法」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、34 ページの「パスワード機能の使用」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** **電源ロック**が有効になっているとき、プロジェクタの電源をオンにする前に現在のパスワードを入力するように求められます。 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。 **Web コントロールロック** 詳細については BenQ ネットワークプロジェクタオペレーションガイド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。
	テストパターン	**オン**を選択するとこの機能が有効になり、プロジェクタにグリッド テストパターンが表示されます。これはイメージ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するのに役立ちます。

機能	説明
クローズドキャプション	**クローズドキャプション有効** 選択した入力信号がクローズドキャプションを送信する場合は、オン b を選択して機能を有効にします。 • キャプション：クローズドキャプション対応の (テレビ格付けでは通常「CC」とマーク) テレビ番組やビデオの会話、ナレーション、サウンド効果をスクリーンに表示します。 **キャプションバージョン** お好みのクローズドキャプション モードを選択してください。キャプションを表示するには、CC1、CC2、CC3、CC4 を選択します (CC1 はお住まいの地域の一次言語でキャプションを表示します)。
待機設定	**ネットワーク** • **ネットワークのスタンバイ モードを有効にする** 「オン」を選択すると機能が有効になります。スタンバイモードのとき、プロジェクタはネットワーク機能を提供できます。オフを選択すると機能が無効になります。スタンバイモードのとき、プロジェクタはネットワーク機能を提供しません。 • **ネットワーク待機モードを自動無効** プロジェクタにスタンバイモードに移行した後、設定された時間経過後にネットワーク機能を無効化させます。例えば、20 分を選択した場合、プロジェクタは、スタンバイモード移行後、20 分間はネットワーク機能を提供します。20 分間が経過すると、プロジェクタは通常のスタンバイモードに移行します。 ☞ **この機能は、ネットワークのスタンバイ モードを有効にするモードがオンである場合のみ使用できます。** **モニター出力** 「オン」を選択すると機能が有効になります。スタンバイモードのとき、コンピュータ I ジャックが適切にデバイスに接続されている場合、プロジェクタは VGA 信号を出力できます。接続方法については、23 ページの「接続」を参照してください。 **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。◀ / ▶ を押して使用するソースを選択します。接続方法については、23 ページの「接続」を参照してください。 ☞ この機能を有効にすると、スタンバイ時の消費電力がわずかに増加します。

	機能	説明
5. システム設定：詳細メニュー	ネットワーク設定	**有線 LAN** 詳細は、49 ページの「LAN 環境でプロジェクタを操作する」を参照してください。 **ワイヤレス LAN** 詳細は、49 ページの「LAN 環境でプロジェクタを操作する」を参照してください。 **リモート デスクトップ** 詳細は、58 ページの「Q Presenter から画像の表示」を参照してください。 **投写ログインコード** 詳細は、61 ページの「投射ログインコードを使用する」を参照してください。 **放送** 詳細は、62 ページの「ブロードキャスティング機能を使用する」を参照してください。 **AMX デバイス検索** **AMX デバイス検索**が**オン**のとき、AMX コントローラはプロジェクタを検出できます。 **MAC アドレス** 当プロジェクタの MAC アドレスを表示します。
	全設定クリア	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、プロジェクタの配置、言語、高地対応モード、セキュリティ設定、ボーレート。**

	機能	説明
6. 情報メニュー	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。 **ランプ モード** 現在のランプ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。 **3D 形式** 現在の 3D モードを表示します。 **カラー システム** 入力システム形式、NTSC、PAL、SECAM、RGB を表示します。 **同等のランプ時間** ランプが使用された時間を表示します。 **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。

☞ **情報**メニューは、プロジェクタの現在の操作ステータスを示します。

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、メンテナンスの必要がほとんどありません。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を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、販売店にご連絡ください。

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。

- 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、65 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、88 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。
自分自身でプロジェクタを運ぶときは、製品が入っていた箱または適切なソフトキャリー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。

☞ **省電力**モードについての詳細は、下記の「ランプ モードを省電力または SmartEco モードに設定する」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、次に**システム設定 : 詳細**メニューが強調表示されるまで ◄ / ► を押します。
2. ▼ を押して、**ランプ設定**を強調表示させ、**MODE/ENTER** を押します。**ランプ設定**ページが表示されます。
3. メニューに表示された**同等のランプ時間**情報が表示されます。
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。

ランプの寿命を延ばす

投射ランプは消耗品です。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 モードを省電力または SmartEco モードに設定する

省電力モードに設定すると、システムノイズと電力消費量を最高で 30% まで低減することができます。**SmartEco** モードを使用すると、システムノイズが低減し、ランプの消費電力が最大 70% 削減されます。**省電力**または **SmartEco** モードを有効にすると、出力されるライトが低減され、その結果投写画像が暗くなります。

プロジェクタを**省電力**または **SmartEco** モードで設定すると、ランプの寿命を延ばすことができます。**省電力**または **SmartEco** モードを設定するには、**システム設定 : 詳細** > **ランプ設定** > **ランプ モード**メニューに進み、ご希望のモードが選択されるまで ◄/► を押します。

ランプ モード	説明
ノーマル	100% のランプ輝度
省電力	30% のランプ電力消費を節約します。(SH915 で使用可能) 20% のランプ電力消費を節約します。(SW916 で使用可能)
SmartEco	コンテンツの明るさレベルによって、最大 70% のランプ電力消費を節約します。(SH915 で使用可能) コンテンツの明るさレベルによって、最大 50% のランプ電力消費を節約します。(SW916 で使用可能)

自動パワーオフ

指定した時間が経過しても入力ソース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、**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。時間は 5 分おきに 5 分から 30 分の範囲で設定できます。プリセットの時間の長さがプレゼンテーションに合わない場合は、**無効**を選択します。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遮断しません。

ランプ交換のタイミング

ランプ表示灯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、新しいランプを取り付けるか、お買い上げの販売店にご連絡ください。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。

ランプ交換については http://www.benq.com をご覧ください。

ランプの温度が異常に高くなると、LAMP (ランプインジケータ ライト) および TEMP (温度警告ライト) が点灯します。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ときにランプインジケータまたは温度インジケータが点灯する場合は、販売店にご相談ください。詳細は、86 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。

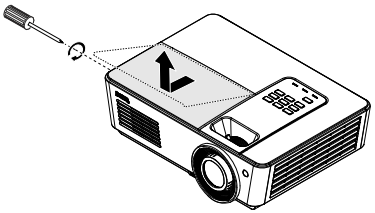
以下の警告メッセージは参考情報です。実際のオンスクリーン指示に従い、ランプを準備し交換してください。

状態	メッセージ
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**省電力**モードで起動している場合は (81 ページの「ランプ モードを省電力または SmartEco モードに設定する」を参照してください。)、次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。 **MODE/ENTER** を押すとメッセージが閉じます。	
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。 **MODE/ENTER** を押すとメッセージが閉じます。	 
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。 **MODE/ENTER** を押すとメッセージが閉じます。	

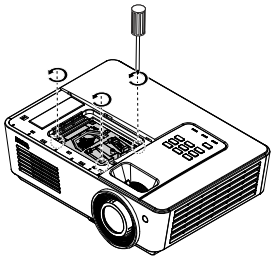
ランプの交換

⚠
- 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。
- 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。
- プロジェクタから最高のパフォーマンスを出すために、交換用ランプとして BenQ プロジェクタ用ランプを購入されることをお薦めします。
- 割れたランプを扱うときは十分な換気が施されていることを確認してください。防塵マスク、安全メガネ、ゴーグル、顔保護物を使用し、手袋などの保護衣を着用するようにお勧めします。

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、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. 左側から拘束ねじを緩めます。
3. 図のように、ランプ収納派バーを取り外します。

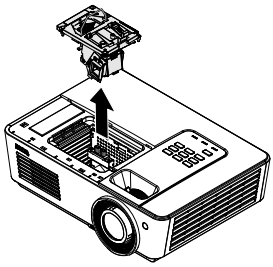


4. ランプを固定している 3 本の拘束ねじを緩めます。



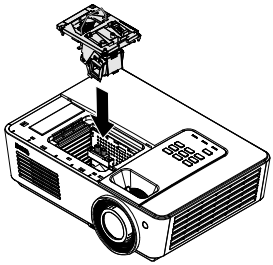
⚠
- ランプカバーを外したまま、電源をオンにしないでください。
- ランプとプロジェクタの間に指を挿入しないでください。プロジェクタ内部の鋭い縁により、負傷の原因となります。

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。



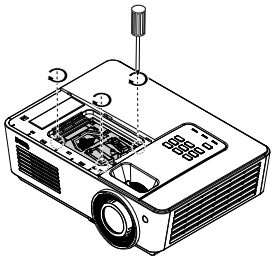
⚠
- 急激に引っ張るとランプが割れ、ガラスの破片がプロジェクタ内に散乱します。
- ランプは、水のかかる場所、子供の手が届く場所、可燃物の付近には置かないでください。
- ランプを取り外した後、プロジェクタ内部に手を入れないでください。内部の光学部品に手を触れると、投射画像の色が不均一になり歪む原因となります。

6. 新しいランプをランプ室に挿入し、プロジェクタにフィットすることを確認します。



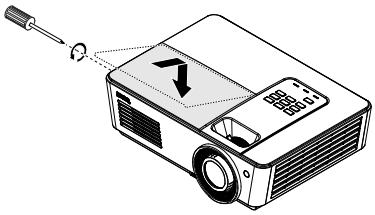
⚠
- コネクタが整列していることを確認してください。
- 抵抗を感じたら、ランプを持ち上げ再び開始してください。

7. ランプを固定しているねじを締め付けます。
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。



⚠
- 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。

9. プロジェクタのランプ収納カバーを元に戻し、拘束ねじを締め付けます。



10. 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

11. 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。**システム設定 : 詳細** > **ランプ設定**メニューに進みます。**MODE/ENTER** を押します。**ランプ設定**ページが表示されます。**タイマーのリセット**を選択します。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。**はい**を選択し、**MODE/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	
電源	温度	ランプ		
電源イベント				
オレンジ	オフ	オフ	スタンバイ モード	
緑で点滅	オフ	オフ	電源を入れる	
緑	オフ	オフ	標準操作	
オレンジで点滅	オフ	オフ	プロジェクタが冷却しています。	
ランプイベント				
オフ	オフ	オレンジで点滅	ランプスイッチが点灯してません。	
オフ	オフ	赤	1. プロジェクタの冷却に 90 秒必要です。**または** 2. 販売店にお問い合わせください。	
熱イベント				
赤	赤	赤	ファンが作動していません。	プロジェクタが自動的に停止しました。プロジェクタを再起動しようとしても、再び停止します。販売店にお問い合わせください。
赤	赤	オフ		
赤	赤	オレンジ		
赤	赤	緑		
緑	オレンジ	オフ	内部温度が高すぎます。 • 吸気口または排気口が遮られています。 • プロジェクタが換気の悪い場所に設置されています。 • 周辺温度が高すぎます。	
緑	オレンジ	赤		
緑	オレンジ	オレンジ		
緑	オレンジ	緑		
緑	赤	赤		
システムの状況				
緑	オフ	赤	プロジェクタが自動的に停止しました。プロジェクタを再起動しようとしても、再び停止します。販売店にお問い合わせください。	
赤く点滅	オフ	オフ		
赤	オフ	赤		
オフ	緑	赤	ランプドアが開いています。ランプドアが開いているか、しっかり閉じていないか確認してください。	

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 インレ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。	プロジェクタまたはリモコンの **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
投射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。	投射角度と方向、また必要に応じて装置の高さも調整します。
レンズカバーが閉じたままです。	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	対応策
電池の残量がありません。	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 7 メートル (23 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。	詳細は、35 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ことがあります。

光学

解像度
- SH915
  - 1920 x 1080
- SW916
  - 1280 x 800

表示システム
- 単一チップ DLP™ システム

レンズ F/ 番号
- F = 2.42 ～ 2.97, f = 20.7 ～ 31.05 mm

ランプ
- SH915
  - 310W ランプ
- SW916
  - 350W ランプ

電気仕様

電源装置
- AC100-240V
- 50-60 Hz (自動)
- SH915
  - 3.8A
- SW916
  - 4.5A

消費電力
- SH915
  - 380W (最大)、< 0.5W (スタンバイ)
- SW916
  - 450W (最大)、< 0.5W (スタンバイ)

機械仕様

重量
- 8.14 ポンド (3.7Kg)

出力端末

スピーカー
- (モノラル) 5 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

モニター出力
- D-Sub 15 ピン (メス) x1

コントロール

USB
- タイプ B
- MINI-B
- タイプ A x 2

RS-232 シリアルコントロール
- 9 ピン x 1

IR 受信装置 x 2

12V トリガー
- 12VDC (最大 0.5 A) x 1

LAN コントロール
- RJ45 x1

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 ピンポート x 1
- ビデオ
  - RCA ジャック x 1
- SD/HDTV 信号入力
  - デジタル -HDMI x 2

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
  - RCA オーディオジャック（L/R）x 1

環境条件

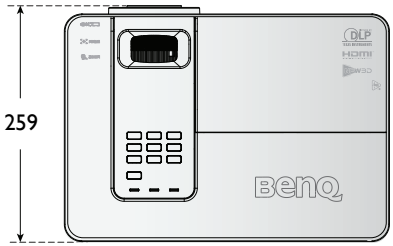
動作温度
- 0°C-40°C (海抜)

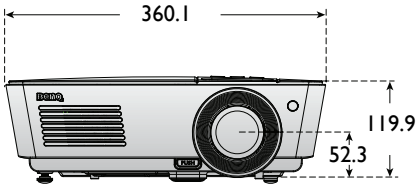
操作時の相対湿度
- 10%-90% (結露しないこと)

動作高度
- 0-1,499 m(0°C ～ 35°C のとき)
- 1500-3,000 m(0°C ～ 30°C かつ高地対応モードオン)

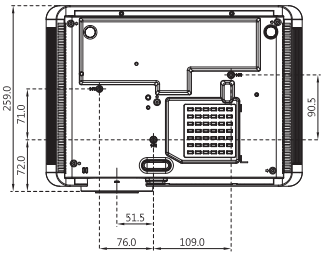
外形寸法

360.1 mm (W) x 119.9 mm (H) x 259 mm (D)



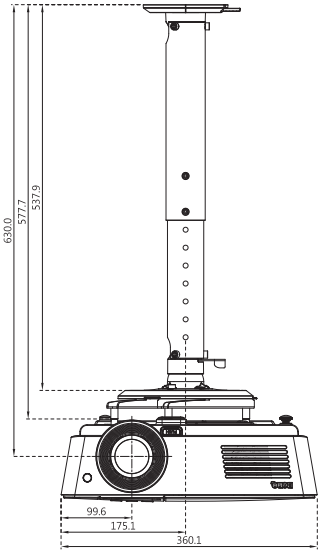


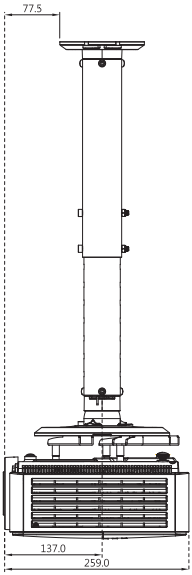
天井取付



＊天井取付ねじ：
M4 (最大 L=25、最小 L=20)

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	形式	リフレッシュレート (Hz)	水平周波数 (kHz)	ピクセル周波数 (MHz)
720 x 400	720 x 400_70	70.087	31.469	28.3221
640 x 480	VGA_60*	59.94	31.469	25.175
	VGA_72	72.809	37.861	31.5
	VGA_75	75	37.5	31.5
	VGA_85	85.008	43.269	36
800 x 600	SVGA_60*	60.317	37.879	40
	SVGA_72	72.188	48.077	50
	SVGA_75	75	46.875	49.5
	SVGA_85	85.061	53.674	56.25
	SVGA_120** (ブランキング減少)	119.854	77.425	83
1024 x 768	XGA_60*	60.004	48.363	65
	XGA_70	70.069	56.476	75
	XGA_75	75.029	60.023	78.75
	XGA_85	84.997	68.667	94.5
	XGA_120** (ブランキング減少)	119.989	97.551	115.5
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67.5	108
1024 x 576	BenQ ノートブックタイミング	60	35.82	46.966
1024 x 600	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	74.25
1280 x 768	1280 x 768_60*	59.87	47.776	79.5
1280 x 800	WXGA_60*	59.81	49.702	83.5
	WXGA_75	74.934	62.795	106.5
	WXGA_85	84.88	71.554	122.5
	WXGA_120** (ブランキング減少)	119.909	101.563	146.25
1280 x 1024	SXGA_60***	60.02	63.981	108
	SXGA_75	75.025	79.976	135
	SXGA_85	85.024	91.146	157.5

解像度	形式	リフレッシュレート (Hz)	水平周波数 (kHz)	ピクセル周波数 (MHz)
1280 x 960	1280 x 960_60***	60	60	108
	1280 x 960_85	85.002	85.938	148.5
1360 x 768	1360 x 768_60***	60.015	47.712	85.5
1440 x 900	WXGA+_60***	59.887	55.935	106.5
1400 x 1050	SXGA+_60***	59.978	65.317	121.75
1600 x 1200	UXGA***	60	75	162
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59.954	65.29	146.25
640 x 480@67Hz	MAC13	66.667	35	30.24
832 x 624@75Hz	MAC16	74.546	49.722	57.28
1024 x 768@75Hz	MAC19	74.93	60.241	80
1152 x 870@75Hz	MAC21	75.06	68.68	100

* フレームシーケンシャル、上 - 下、横に並べる形式による 3D 信号のサポートされるタイミング。

** フレームシーケンシャル形式による 3D 信号のサポートされるタイミング。

*** 上 - 下および横に並べる形式による 3D 信号のサポートされるタイミング。

- 上に示すタイミングは EDID ファイルおよび VGA グラフィックカードの制約により対応しないこともあります。一部のタイミングを選択できないことがあります。

コンポーネント YPbPr 入力向けに対応するタイミング

形式	解像度	リフレッシュレート (Hz)	水平周波数 (kHz)	ピクセル周波数 (MHz)
480i*	720 x 480	59.94	15.73	13.5
480p*	720 x 480	59.94	31.47	27
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	74.25
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

* フレームシーケンシャル形式による 3D 信号のサポートされるタイミング。

ビデオ入力のサポートされるタイミング

形式	解像度	リフレッシュレート (Hz)	水平周波数 (kHz)	ピクセル周波数 (MHz)
NTSC*	-	60	15.73	3.58
PAL	-	50	15.63	4.43
SECAM	-	50	15.63	4.25 または 4.41
PAL-M	-	60	15.73	3.58
PAL-N	-	50	15.63	3.58
PAL-60	-	60	15.73	4.43
NTSC4.43	-	60	15.73	4.43

* フレームシーケンシャル形式による 3D 信号のサポートされるタイミング。

HDMI (HDCP) 入力のサポートされるタイミング

解像度	形式	リフレッシュレート (Hz)	水平周波数 (kHz)	ピクセル周波数 (MHz)
640 x 480	VGA_60*	59.94	31.469	25.175
	VGA_72	72.809	37.861	31.5
	VGA_75	75	37.5	31.5
	VGA_85	85.008	43.269	36
720 x 400	720 x 400_70	70.087	31.469	28.3221
800 x 600	SVGA_60*	60.317	37.879	40
	SVGA_72	72.188	48.077	50
	SVGA_75	75	46.875	49.5
	SVGA_85	85.061	53.674	56.25
	SVGA_120** (ブランキング減少)	119.854	77.425	83
1024 x 768	XGA_60*	60.004	48.363	65
	XGA_70	70.069	56.476	75
	XGA_75	75.029	60.023	78.75
	XGA_85	84.997	68.667	94.5
	XGA_120** (ブランキング減少)	119.989	97.551	115.5
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67.5	108
1024 x 576	BenQ ノートブックタイミング	60	35.82	46.996
1024 x 600	BenQ ノートブックタイミング	64.995	41.467	51.419

解像度	形式	リフレッシュレート (Hz)	水平周波数 (kHz)	ピクセル周波数 (MHz)
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45	74.25
1280 x 768	1280 x 768_60*	59.87	47.776	79.5
1280 x 800	WXGA_60*	59.81	49.702	83.5
	WXGA_75	74.934	62.795	106.5
	WXGA_85	84.88	71.554	122.5
	WXGA_120** (ブランキング減少)	119.909	101.563	146.25
1280 x 1024	SXGA_60***	60.02	63.981	108
	SXGA_75	75.025	79.976	135
	SXGA_85	85.024	91.146	157.5
1280 x 960	1280 x 960_60***	60	60	108
	1280 x 960_85	85.002	85.938	148.5
1360 x 768	1360 x 768_60***	60.015	47.712	85.5
1440 x 900	WXGA+_60***	59.887	55.935	106.5
1400 x 1050	SXGA+_60***	59.978	65.317	121.75
1600 x 1200	UXGA***	60	75	162
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59.954	65.29	146.25
640 x 480@67Hz	MAC13	66.667	35	30.24
832 x 624@75Hz	MAC16	74.546	49.722	57.28
1024 x 768@75Hz	MAC19	75.02	60.241	80
1152 x 870@75Hz	MAC21	75.06	68.68	100

* フレームシーケンシャル、上 - 下、横に並べる形式による 3D 信号のサポートされるタイミング。

** フレームシーケンシャル形式による 3D 信号のサポートされるタイミング。

*** 上 - 下および横に並べる形式による 3D 信号のサポートされるタイミング。

- 上に示すタイミングは EDID ファイルおよび VGA グラフィックカードの制約により対応しないこともあります。一部のタイミングを選択できないことがあります。

HDMI ビデオ入力のサポートされるタイミング

形式	解像度	リフレッシュレート (Hz)	水平周波数 (kHz)	ピクセル周波数 (MHz)
480i***	720 (1440) x 480	59.94	15.73	27
480p***	720 x 480	59.94	31.47	27
576i	720 (1440) x 576	50	15.63	27
576p	720 x 576	50	31.25	27
720/50p**	1280 x 720	50	37.5	74.25
720/60p*	1280 x 720	60	45	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
1080/50i****	1920 x 1080	50	28.13	74.25
1080/60i****	1920 x 1080	60	33.75	74.25
1080/50p*****	1920 x 1080	50	56.25	148.5
1080/60p*****	1920 x 1080	60	67.5	148.5

* フレームシーケンシャル、フレームパッキング、上 - 下、横に並べる形式による 3D 信号のサポートされるタイミング。

** フレームパッキング、上 - 下、横に並べる形式による 3D 信号のサポートされるタイミング。

*** フレームシーケンシャル形式による 3D 信号のサポートされるタイミング。

**** 横に並べる形式により 3D 信号向けに対応するタイミング。

***** 上 - 下による 3D 信号のサポートされるタイミング。

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 2011 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の詳細については、http://patmarking.benq.com/ をご参照ください。