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

SW921

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。

SX920/SW921/SU922
デジタル プロジェクタ
取扱説明書

V 1.02

目次

安全上のご注意 3

概要.....7

パッケージ内容 7
リモコンと電池 8
リモコン操作.....8
プロジェクタの特長.....9
プロジェクタ外観ビュー.....10
制御装置および機能.....12
コントロール パネル.....12
リモコン.....13

プロジェクタの配置.....15

場所の選択 15
スクリーンサイズの調整.....16
投写サイズ 17
投写レンズのシフト 20

ビデオ装置への接続.....21

準備 21
HDMI デバイスの接続.....21
MHL デバイスの接続.....22
S-Video デバイスとの接続 22
ビデオ デバイスの接続 23
コンピュータの接続 23
モニターの接続 24

プロジェクタの使用方法.....25

起動.....25
入力ソースの選択.....26
メニューの使用方法.....27
プロジェクタの保護.....28
セキュリティケーブルロックの使い方.....28
パスワード機能を使用する 28
投写イメージの調整.....30
投写角度の調整 30
画像の自動調整 30
画像サイズと明瞭さの微調整 30
画像の歪みの補正する 30
プリセットとユーザーモードの使い方.....33
画質の微調整 36
画質の詳細設定.....37
縦横比の選択 40
壁の色の設定 42
画像を隠す.....42
コントロールキーをロックする....42
画像の静止.....42
音量調整 43
テストパターンの使い方 44
教育テンプレートの使い方.....44
ランプ モードの設定 45
有線 LAN 環境でプロジェクタを操作する 46
高地での操作 50
終了 51
オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニュー.....52

追加情報..... 61

プロジェクタのお手入れ 61
ランプについて.....62
ランプ時間を知るには 62
ランプ寿命を延長する 62
ランプを交換する時期 63
ランプの交換 64
インジケータ 67
トラブルシューティング 68
仕様 70

保証と著作権について..... 75

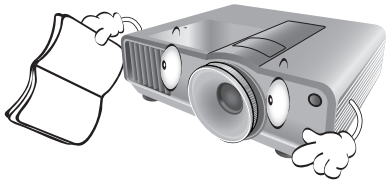
日本語

高性能 BenQ プロジェクタをお買い上げいただきありがとうございます。本製品はホームシアターもお楽しみいただけるよう設計されています。最高の結果をお楽しみいただくために、コントロールメニューや操作方法については本書をよくお読みください。

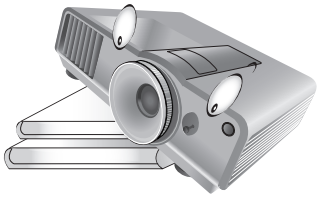
安全上のご注意

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

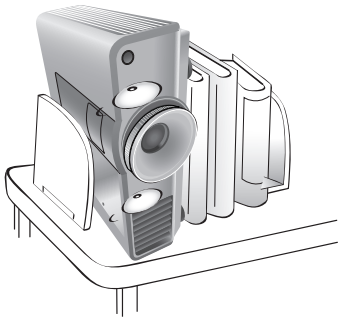
1. プロジェクタを操作する前に、このユーザーガイドをお読みください。本書は必要なときにいつでも参照できるように、安全な場所に保管しておいてください。



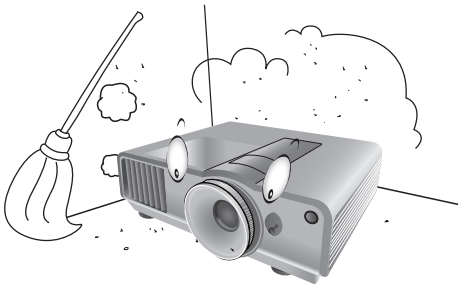
2. 使用時は必ず装置を水平な平面上に置いてください。
   - 本製品を不安定なカート、スタンド、テーブルに置かないでください。製品が落ちてケガをしたり、製品が故障したりする場合があります。
   - プロジェクタの近くに可燃物を置かないでください。
   - 左右の傾きが 10 度、または前後の傾きが 15 度を超える状態で使用しないでください。



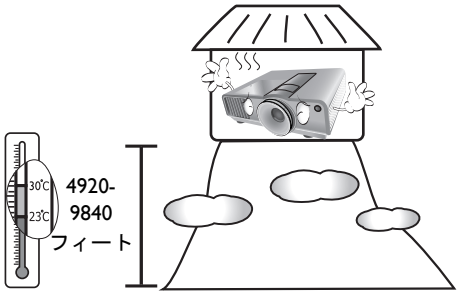
3. 装置を縦向きにしないでください。縦向きにすると、プロジェクタが倒れ、けがをしたり損傷する恐れがあります。



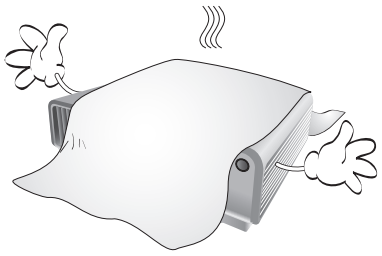
4. 次の場所に装置を置かないでください。
   - 通気が不十分な場所または密閉されている場所。壁との間隔を 50 cm 以上空けて、プロジェクタの周辺の風通しをよくしてください。
   - 窓を締め切った車内など、非常に高温になる場所。
   - 非常に湿度が高い場所、ほこりの多い場所、タバコの煙にさらされる場所。このような場所に置くと、光学部品が汚れ、プロジェクタの寿命が短くなり、画像が暗くなります。



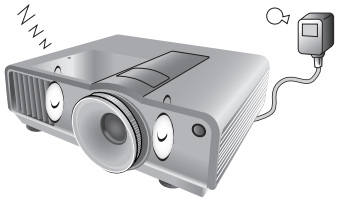
   - 火災報知器に近い場所。
   - 周辺温度が 40°C/104°F を超える場所。
   - 高度が 海抜 3000 メートル /9840 フィートを超える場所。



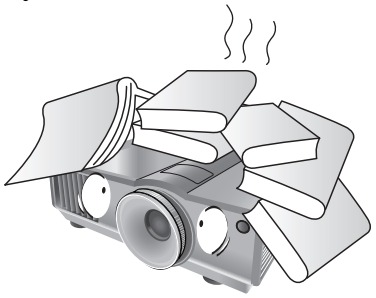
5. プロジェクタ動作中に通気孔をふさがないでください（スタンバイモードでも同様）:
   - 本製品の上に布などをかぶせないでください。
   - 本製品をブランケットなどの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。



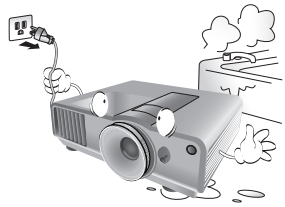
6. メインの電源電圧が ±10 ボルト程度の変動がある場所では、プロジェクタを電源安定化装置、サージプロテクタ、あるいは UPS のいずれかに接続されるようお薦めします。



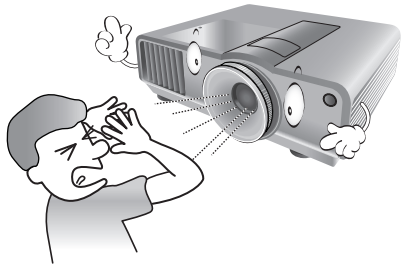
7. 装置の上に乗ったり、物を置かないでください。



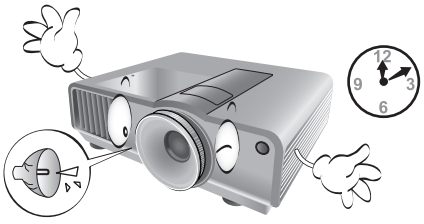
8. プロジェクタの上または近くに液体を置かないでください。プロジェクタに液体が入った場合は、保証は適用されません。プロジェクタを濡らした場合は、電源コンセントからプロジェクタを外し、BenQ にご連絡の上プロジェクタの点検をご依頼ください。



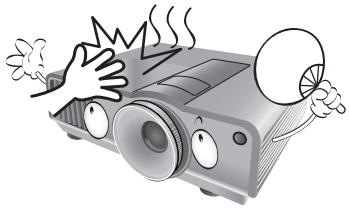
9. 動作中は、プロジェクタのレンズを覗き込まないでください。目を傷つける場合があります。



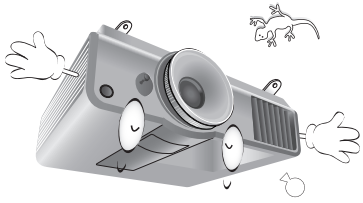
10. ランプは定格寿命より長く使用しないでください。ごくまれですが、定格寿命より長く使用すると、ランプが破裂することがあります。



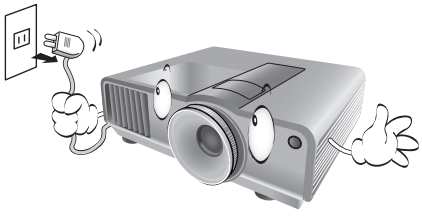
11. ランプは、動作中に非常に高温になります。ランプ部を取り外して交換する場合は、プロジェクタの電源を切ってから 45 分間ほど放置して、プロジェクタを常温に戻してください。



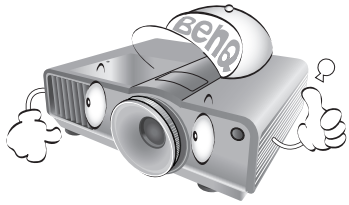
12. 本製品を天井に取り付けて、イメージを反転投写することができます。BenQ の天井取り付けキットを使用してください。



13. プロジェクタが完全に冷却され、電源からコードを外すまでは、絶対にランプ部品を交換しないでください。

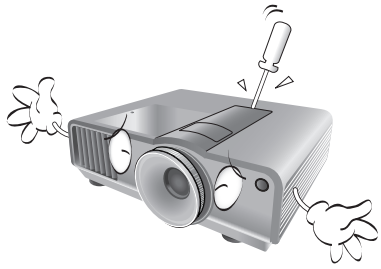


14. 点検修理については、認定技術者にお問い合わせください。



15. 本装置のキャビネットは開けないでください。内部には危険な電圧が流れており、触れると死に至る場合もあります。お客様ご自身で補修できるパーツは、専用の取り外し可能なカバーが付いたランプ部分だけです。詳細は 64 ページを参照してください。

    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。修理は認定サービス担当者にお問い合わせください。



⚠ **注意**

将来搬送が必要な場合に備えて、元の梱包材料は捨てずに保管しておいてください。使用後にプロジェクタを梱包する必要がある場合は、搬送中に製品が破損しないように投写レンズを適切な位置に調整し、レンズをレンズクッションで保護し、さらにレンズクッションとプロジェクタクッションをぴったりとくっつけてください。

結露

寒い場所から暑い場所へプロジェクタを移動させた後は、すぐには装置を操作しないでください。このように温度が急激に変化した状態では、重要な内部部品が結露する場合があります。プロジェクタの故障の原因となりますので、このような状態では最低でも 2 時間以上経過してから装置を使用してください。

揮発性液体の使用の禁止

殺虫剤やある種のクリーナーなどの揮発性液体を装置の近くで使用しないでください。ゴムやプラスチック製品などを長時間装置に触れたままの状態で放置しないでください。装置に痕が残ってしまいます。化学薬品を染み込ませた布で装置を拭く場合は、本書に記載される安全のための指示にしたがってください。

処理

本装置には人体や環境に有害な素材が使用されています。

- リード（はんだに使用されています）
- 水銀（ランプに使用されています）

製品や使用済みランプを処理する方法については、お住まい地域の環境局にお尋ねください。

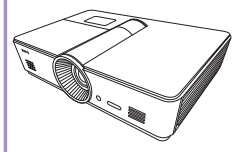
概要

パッケージ内容

丁寧に開梱し、次に示すものがすべて揃っていることを確認してください。本製品を購入された地域によっては、同梱されていないアイテムもあります。ご購入場所をご確認ください。

☞ **アクセサリのいくつかは、国によって異なる場合があります。**

保証書は特定地域でしか提供しておりません。詳細は、本製品を購入された販売店へお問い合わせください。


プロジェクタ

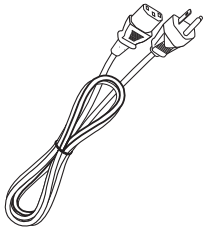

リモコン

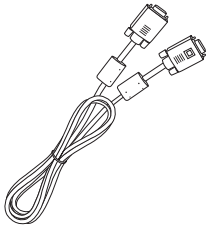

電池


保証書

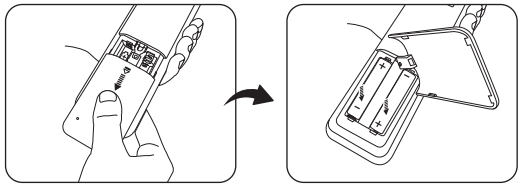

取扱説明書 CD


クイックスタートガイド


電源ケーブル


VGA ケーブル

リモコンと電池



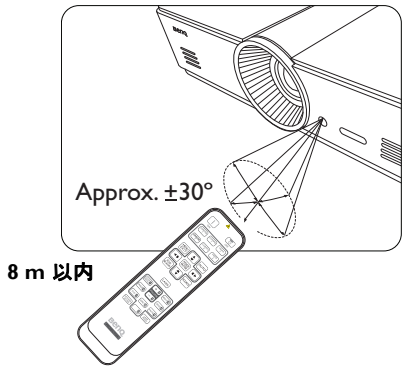
1. 電池カバーを開くには、リモコンを裏返してカバーのグリップを押し、図に示す方向にスライドさせてください。するとカバーが外れます。
2. 挿入されている電池を外し（必要な場合）、AAA（単 4）電池 2 個を極性に注意しながら挿入してください。プラス極 (+) はプラスに、マイナス極 (-) はマイナスの方向に挿入してください。
3. 再びカバーを元に戻してください。カチッという音がしたらカバーが閉まったことを意味しています。

☞ **電池についてのご注意**

- **古い電池と新しい電池を混ぜて使用したり、異なるタイプの電池を混ぜて使用したりしないでください。**
- **リモコンや電池は台所、浴室、サウナ、サンルーム、車内など高温多湿の場所に放置しないでください。**
- **また、使用済みの電池はメーカーの指示および地域の環境規定にしたがって処分してください。**
- **リモコンを長期間使用しないときには、漏電によりリモコンのコントロール部分が破損しないように電池は外しておいてください。**

リモコン操作

- リモコンとプロジェクタの赤外線 (IR) センサーの間には、IR 光線の障害となるような物を置かないでください。
- リモコンの有効範囲は最高 8 メートル、赤外線の中心から角度にして 30 度以内です。赤外線光線はスクリーンにも反射しますが、常にプロジェクタに向けて当てるようにしてください。



⚠ プロジェクタの天井取り付け

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

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

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

BenQ プロジェクタ専用天井取り付けキットは、BenQ プロジェクタを購入された販売店でお買い求めいただけます。また別途 Kensington ロックをお求めになり、プロジェクタの Kensington ロックスロットと天井取り付けブラケットのベースをセキュリティケーブルでしっかりと繋いでおくことをお薦めします。このようにしておくと、万一天井取り付けブラケットが緩んでしまった場合にも、プロジェクタを補助的に支えることができます。

プロジェクタの特長

- **WUXGA 解像度**

  このプロジェクタは、WUXGA 解像度で HDTV に対応しています。ネイティブ解像度で 1920 x 1200 画素です。（**SU922** 専用）
- **高画質**

  このプロジェクタは高解像度、高度なホームシアター輝度、超高コントラスト、鮮明な色、優れたグレイスケール再現により、高画質な画像を提供します。
- **優れたグレイスケール**

  このプロジェクタを暗い部屋で使用する場合は、自動ガンマコントロールによりシャドウの詳細や夜または暗いシーンの詳細を優れたグレイスケールで表示します。
- **多様な入力機能とビデオフォーマット**

  このプロジェクタはコンポジットビデオ、S-Video、HDMI、PC などを含め、ビデオと PC 装置を接続するためのさまざまな入力方式や、自動化スクリーンや環境照明システムに接続にするための出力トリガーに対応しています。
- **3D 機能対応**

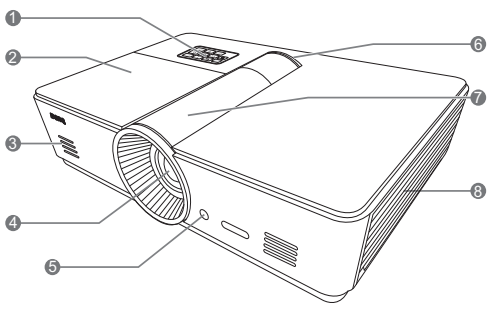
  このプロジェクタは 3D フォーマットの信号に対応しているため、よりリアルに 3D ムービー、ビデオ、スポーツ イベントをお楽しみいただけます。
- **教育テンプレート内蔵**

  本製品には、レターフォーム、ワークシート、座標などを含む教育テンプレートが内蔵されています。
- **角合わせ補正**

  狭いスペースや不均等なスペースで、画像の角を 1 つずつ調整することで、画像の歪みを補正できる便利な方法です。

プロジェクタ外観ビュー

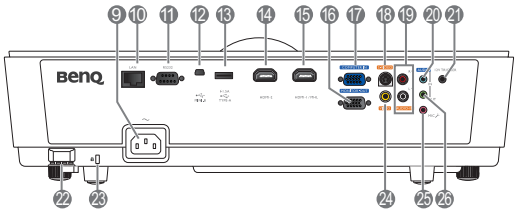
前面 / 上面



1. コントロール パネル（詳細は 12 ページの「コントロール パネル」を参照してください。）
2. ランプカバー
3. スピーカーグリル
4. 投写レンズ
5. 前面 IR センサー
6. LED 表示灯
7. レンズ調整パネルカバー（詳細は、12 ページの「コントロール パネル」を参照してください）
8. 通気（冷気吸気）

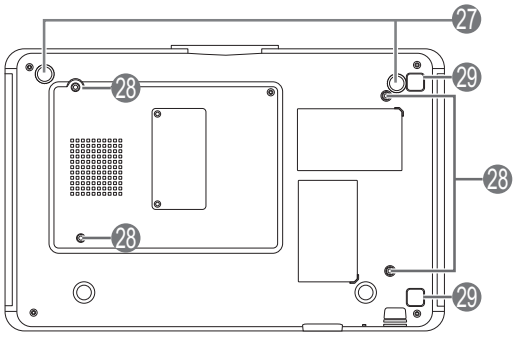
背面

接続についての詳細は、21 ページの「ビデオ装置への接続」を参照してください。



9. AC 電源コード差し込み口
10. RJ45 LAN 入力ジャック
11. RS-232 コントロールポート
    PC、またはホームシアター コントロール / 自動化システムとのインターフェイスとして使用します。
12. ミニ B タイプ USB ポート
13. Type-A USB ポート（5V 1.5A 電源）
    （外部デバイスの充電専用）
14. HDMI-2 ポート
15. HDMI-1/MHL ポート
16. RGB 信号出力ジャック
17. RGB (PC)/ コンポーネントビデオ (YPbPr/YCbCr) 信号入力ジャック
18. S-Video 入力ソケット
19. RCA オーディオ入力ジャック
20. オーディオ入力ジャック
21. 12V DC 出力端末
    電子スクリーンや照明コントロールなど、外付け装置を使用するために使用します。これらの装置の接続方法については、販売店へお尋ねください。
22. セキュリティ バー
23. Kensington ロック スロット
24. ビデオ入力ジャック
25. マイクロフォン ジャック
26. オーディオ出力ジャック

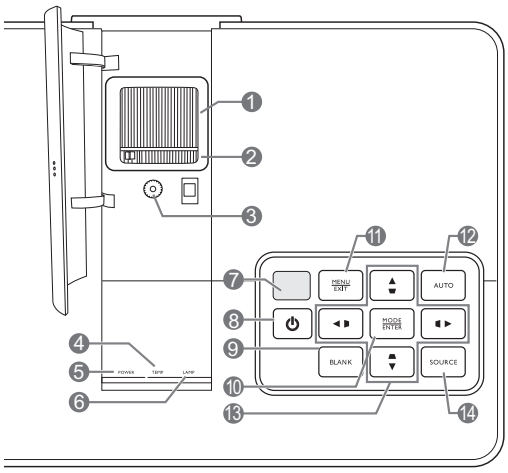
底面



27. 調整可能なフット
28. 天井取り付け用の穴
29. フィルタカバー解除ボタン
（フィルタ機能は、フィルタがプリインストールされたモデル専用です）

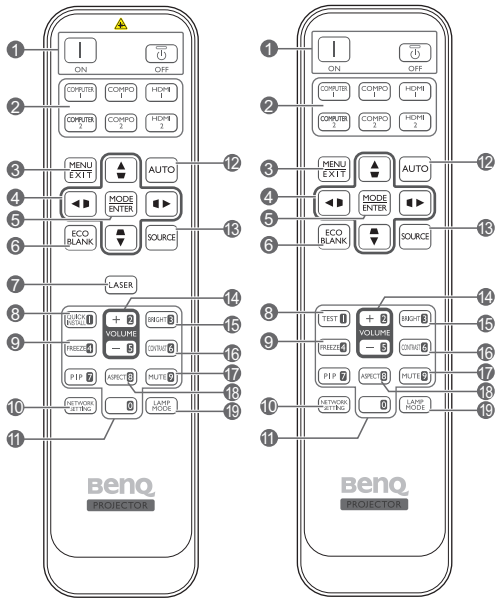
制御装置および機能

コントロール パネル



1. **ピントリング**
   投写イメージの焦点を調整します。
2. **ズームリング**
   投写イメージのサイズを調整します。
3. **レンズシフト リング**
   投写イメージの位置を調整します。
4. **TEMP（温度警告ライト）**
   プロジェクタの温度が異常に高くなると点灯または点滅します。
5. **POWER（電源インジケータ ライト）**
   プロジェクタ動作中に点灯または点滅します。
6. **LAMP（ランプインジケータ ライト）**
   プロジェクタのランプに問題が発生した場合に点灯または点滅します。
7. **上 IR センサー**
8. **電源**
   リモコンの**電源**ボタンと同じ役割を果たします。
   スタンバイと電源オンの状態を切り替えます。
9. **ECO BLANK**
   スクリーンに表示されている画像を消します。
10. **MODE/ENTER**
    オンスクリーン・ディスプレイ (OSD) がオフのとき、各入力に対してあらかじめ定義された画像設定を順次選択できます。
    OSD がオンのとき、選択した OSD メニューのアイテムを有効にします。
11. **MENU/EXIT**
    オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューのオン / オフを切り替えます。
    前のオン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューに戻り、行った変更内容を保存して終了します。
12. **AUTO**
    表示画像に最適なタイミングを自動的に決定します。
13. **矢印 / キーストーン キー（左 ◄/▱、上 ▲/▱、右 ►/▱、下 ▼/▱）**
    オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューが有効になっているとき、現在の OSD メニューアイテムを選択した矢印の方向に移動します。
    投写角度によって生じる画像の歪みを手動で修正します。
14. **SOURCE**
    リモコンのソース選択キーと同じ役割を果たします。
    入力ソースは順番に切り替わります。

リモコン



日本のみ

1. 電源 **ON/OFF**
   スタンバイと電源オンの状態を切り替えます。
2. **ソース選択キー**
   表示する入力ソースを選択します。
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 メニューに戻ったり、終了してメニュー設定を保存します。
4. **矢印 / キーストーン キー（左 ◄/▯、上 ▲/▱、右 ►/▯、下 ▼/▱）**
   オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューが有効になっているとき、現在の OSD メニューアイテムを選択した矢印の方向に移動します。
   投写角度によって生じる画像の歪みを手動で修正します。
5. **MODE/ENTER**
   選択したオン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューのアイテムを実行します。
   使用中の入力信号によって、使用可能なピクチャ モードを選択します。
6. **ECO BLANK**
   スクリーンに表示されている画像を消します。
7. **LASER**
   プレゼンテーション時にレーザーライトを発します。

   日本では提供されません。
8. **QUICK INSTALL**
   クイック インストール ページを表示します。

   日本では、このキーはリモコン「TEST」用です。機能はクイック インストールと同じです。
9. **FREEZE**
   投写画像を静止します。
10. **NETWORK SETTING**
    ネットワーク設定を直接入力します。
11. **数値ボタン**
    ネットワーク設定で数値を入力します。

    パスワードの入力を求められているときには、数値ボタン 1、2、3、4 を押すことはできません。
12. **AUTO**
    表示画像に最適なタイミングを自動的に決定します。
13. **SOURCE**
    表示する入力ソースを選択します。
14. **VOLUME+/VOLUME-**
    サウンド レベルを調整します。
15. **BRIGHTNESS**
    輝度を調整します。
16. **CONTRAST**
    コントラストの調整。
17. **MUTE**
    プロジェクタの音声をオン / オフにします。
18. **ASPECT**
    表示縦横比を選択します。
19. **LAMP MODE**
    好きなランプ モードを選択します。

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。ポインタを押すと赤い光線が発光し、インジケータも赤く点灯します。

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

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

☞ **• このモデルでは、PIP はご使用いただけません。**

• このモデルでは、COMPUTER 2 および COMPO 2 キー機能はご使用いただけません。

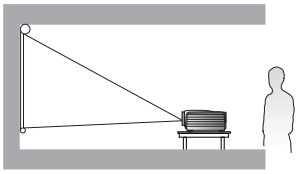
プロジェクタの配置

場所の選択

本機は次の 4 通りの設置状態で使うことができます。

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

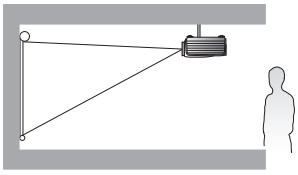
1. 正面：
プロジェクタをスクリーンの正面に床面近くに設置します。これが最も一般的な設定です。



2. 天井前面投射：
プロジェクタをスクリーン正面の天井に取り付けます。

この方法で設置する場合は、BenQ プロジェクタ天井取り付けキットをご購入ください。

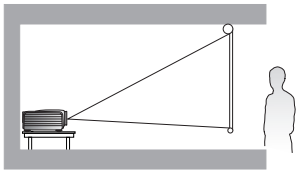
*** プロジェクタの電源を入れてから、天井前面投射を設定してください。**



3. 背面：
プロジェクタをスクリーン背面、床面近くに設置します。

専用の背面投写スクリーンが必要です。

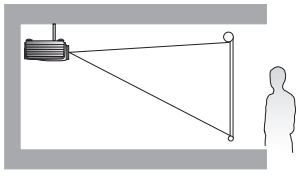
*** プロジェクタの電源を入れてから、背面を設定してください。**



4. 天井背面投射：
プロジェクタをスクリーン背面の天井に取り付けます。

専用の背面投写スクリーンと BenQ プロジェクタ天井取り付けキットが必要です。

*** プロジェクタの電源を入れてから、天井背面投射を設定してください。**



*** プロジェクタの位置を設定するには：**

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

スクリーンサイズの調整

投写距離、ズーム設定、ビデオフォーマットにより投写画面サイズは変化します。17 ページから 19 までの図は、推奨する投写距離とスクリーンサイズを示したものです。

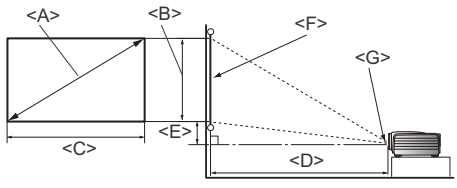
このプロジェクタには取り外し可能なレンズが付いています。詳細は、20 ページの「投写レンズのシフト」を参照してください。レンズを上下に完全にシフトした状態で測定した縦オフセット値は、17 ページから 19 ページまでの表を参照してください。

プロジェクタを別の場所に移動させると（推奨される範囲内で）、スクリーンの中央に画像が表示されるようにプロジェクタを上下に傾ける必要があります。そうすると、画像に歪みが生じる場合があります。この場合は、キーストーン機能を使用して歪みを補正します。詳細は、30 ページの「画像の歪みの補正する」を参照してください。

投写サイズ

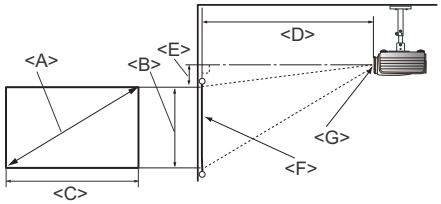
16:10 スクリーンを使用する場合の設置

床取り付け



<F>：スクリーン　<G>：レンズ中央

天井取り付け



<F>：スクリーン　<G>：レンズ中央

SU922/SW921

■スクリーンの縦横比は 16:10 であり、投写画像は 16:10 です

- **SU922**

スクリーンサイズ				投写距離 <D> [cm]			レンズの最低 / 最高位置 <E> [cm]
対角 <A> [インチ (mm)]		高さ <B> [cm]	幅 <C> [cm]	最短距離	平均	最長距離	
60	(1524)	81	129	139	180	221	4.0
70	(1778)	94	151	162	210	258	4.7
80	(2032)	108	172	185	240	295	5.4
90	(2286)	121	194	208	270	332	6.1
100	(2540)	135	215	231	300	369	6.7
110	(2794)	148	237	254	330	406	7.4
120	(3048)	161	259	277	360	442	8.1
130	(3302)	175	280	300	390	479	8.8
140	(3556)	189	302	323	420	516	9.4
150	(3810)	202	323	346	450	553	10.1
160	(4064)	215	345	369	479	590	10.8
170	(4318)	229	366	392	509	627	11.4
180	(4572)	242	388	415	539	663	12.1
190	(4826)	256	409	438	569	700	12.8
200	(5080)	269	431	461	599	737	13.5
240	(6096)	323	517	554	719	884	16.2

縦横比 16:10 のスクリーンを使用し、測定した投写距離が 4.5 m (450 cm) であった場合は、最も近い値は「平均」欄の 450 cm となります。この列を見ていくと、150 インチのスクリーンが必要となることが分かります。

「投写距離 <D> [cm]」で最短および最長投写距離を確認すると、4.5 m の投写距離の場合は 130 インチおよび 140 インチ、160 インチおよび 190 インチのスクリーンでも良いことがわかります。このプロジェクタは同じ投写距離で、別のサイズのスクリーンに投写するよう調整することもできます（ズームコントロールを使用します。）

☞ **これらの数値は実際の値とは若干の誤差があるかもしれません。推奨するスクリーンサイズのみ表示してあります。スクリーンサイズが上記の表に記載されていない場合は、販売店へお問い合わせください。**

- **SW921**

画面寸法				投写距離 <D> [cm]			レンズの最低 / 最高位置 <E> [cm]
対角 <A> [インチ (mm)]		高さ <B> [cm]	幅 <C> [cm]	最短距離	平均	最長距離	
60	(1524)	81	129	145	189	233	6.1
70	(1778)	94	151	169	221	272	7.1
80	(2032)	108	172	193	252	311	8.1
90	(2286)	121	194	218	283	349	9.1
100	(2540)	135	215	242	315	388	10.1
110	(2794)	148	237	266	346	427	11.1
120	(3048)	162	259	290	378	466	12.1
130	(3302)	175	279	314	409	504	13.1
140	(3556)	189	302	338	441	543	14.1
150	(3810)	202	323	362	472	582	15.1
160	(4064)	215	345	386	504	621	16.2
170	(4318)	229	366	411	535	660	17.2
180	(4572)	242	388	435	566	698	18.2
190	(4826)	256	409	459	598	737	19.2
200	(5080)	269	431	483	629	776	20.2
240	(6096)	323	517	579	755	931	24.2

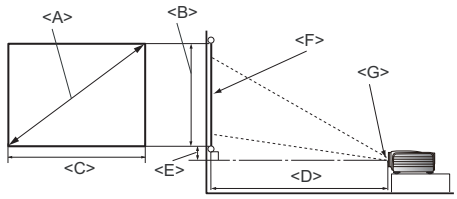
縦横比 16:10 のスクリーンを使用し、測定した投写距離が 3.5 m (350 cm) であった場合は、最も近い値は「平均」欄の 346 cm となります。この列を見ていくと、110 インチのスクリーンが必要となることが分かります。

「投写距離 <D> [cm]」で最短および最長投写距離を確認すると、3.5 m の投写距離の場合は 100 インチ、120 インチ、130 インチ、140 インチのスクリーンでも良いことがわかります。このプロジェクタは同じ投写距離で、別のサイズのスクリーンに投写するよう調整することもできます（ズームコントロールを使用します。）

☞ **これらの数値は実際の値とは若干の誤差があるかもしれません。推奨するスクリーンサイズのみ表示してあります。スクリーンサイズが上記の表に記載されていない場合は、販売店へお問い合わせください。**

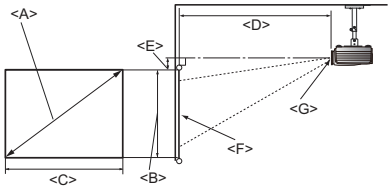
4:3 スクリーンを使用する場合の設置

床取り付け



<F>：スクリーン　<G>：レンズ中央

天井取り付け



<F>：スクリーン　<G>：レンズ中央

SX920

■ スクリーンの縦横比は 4:3、投写画像の縦横比は 4:3

画面寸法				投写距離 <D> [cm]			レンズの最低 / 最高位置 <E> [cm]
対角 <A> [インチ (mm)]		高さ <B> [cm]	幅 <C> [cm]	最短距離	平均	最長距離	
60	(1524)	91	122	172	224	275	13.7
70	(1778)	107	142	201	261	320	16.0
80	(2032)	122	163	230	298	366	18.3
90	(2286)	137	183	258	335	412	20.6
100	(2540)	152	203	287	372	458	22.9
110	(2794)	168	224	316	409	503	25.1
120	(3048)	183	244	344	447	549	27.4
130	(3302)	198	264	373	484	595	29.7
140	(3556)	213	285	402	521	641	32.0
150	(3810)	229	305	430	558	686	34.3
160	(4064)	244	325	459	595	732	36.6
170	(4318)	259	345	488	633	778	38.9
180	(4572)	274	366	516	670	823	41.1
190	(4826)	290	386	545	707	869	43.4
200	(5080)	305	406	573	744	915	45.7
240	(6096)	366	488	688	893	1098	54.9

縦横比 4:3 のスクリーンを使用し、測定した投写距離が 3.0 m (300 cm) であった場合は、最も近い値は「平均」欄の 298 cm となります。この列を見ていくと、80 インチのスクリーンが必要となることが分かります。

「投写距離 <D> [cm]」で最短および最長投写距離を確認すると、3.0 m の投写距離の場合は 70 インチ、90 インチ、100 インチのスクリーンでも良いことがわかります。このプロジェクタは同じ投写距離で、別のサイズのスクリーンに投写するよう調整することもできます（ズームコントロールを使用します。）

☞ **これらの数値は実際の値とは若干の誤差があるかもしれません。推奨するスクリーンサイズのみ表示してあります。スクリーンサイズが上記の表に記載されていない場合は、販売店へお問い合わせください。**

投写レンズのシフト

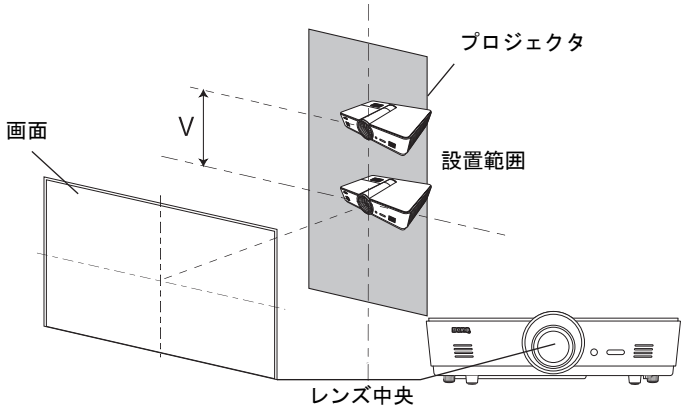
プロジェクタをより自由に取り付けられるように、レンズシフト機能が備わっています。この機能を活用すると、プロジェクタがスクリーンの中央に画像を投写するよう調整することができます。

レンズシフトは投写画像の高さまたは幅のパーセンテージにより表示されます。これは、投写画像の垂直または水平方向の中心からのオフセットにより測定されます。画像の位置によって、可能な範囲で縦方向へもシフトできます。**SU922** と **SW921** については、最大縦シフトは縦の中心から 5% です。**SX920** については、最大縦シフトは縦の中心から 15% です。横シフトは、3 種類いずれのモデルでもできません。

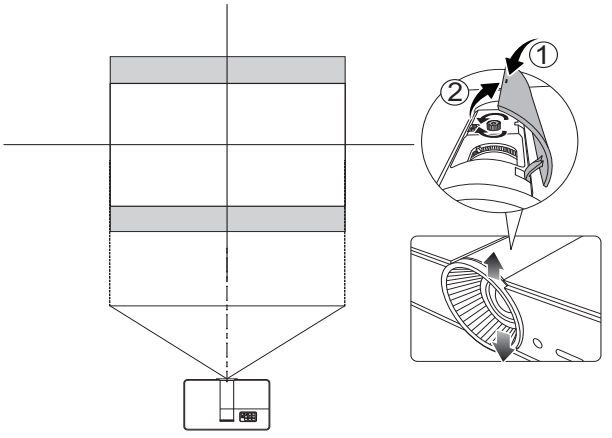
レンズを縦にシフトする：

1. レンズ調整パネルカバーのスイッチ（3 つの点で表示されています）を軽く押すと開きます。
2. レンズ調整パネルカバーを上げます。
3. レンジシフト リングを回して投写位置を調整します。
4. 調整できたら、レンズ調整パネルカバーを閉じます。

- **スクリーンの位置が固定されている場合**



- **プロジェクタの位置が固定されている場合**



- **画質が悪い場合は、レンズシフト調整が正常に機能しません。画像が歪む場合は、30 ページの「投写イメージの調整」を参照してください。**

ビデオ装置への接続

プロジェクタは DVD プレーヤー、Blu-ray プレーヤー、デジタルチューナー、ケーブルボックスまたは衛星デコーダー、ビデオゲームコンソール、デジタルカメラなど、あらゆる種類のビデオ装置と接続できます。またデスクトップ PC やラップトップ PC、アップルマッキントッシュ機との接続も可能です。いずれかの方法でプロジェクタとソース装置を接続できます。ただし、方法によってビデオ品質が異なります。接続方法は、プロジェクタとビデオソース装置の両方に搭載されている端末に合ったものを選択してください。

端末名	端末の形態	参照	画質
HDMI/MHL		21 ページの「HDMI デバイスの接続」 22 ページの「MHL デバイスの接続」	● 最高
S-Video		22 ページの「S-Video デバイスとの接続」	● 良い
Video		23 ページの「ビデオ デバイスの接続」	○ 標準
Computer (D-SUB)		23 ページの「コンピュータの接続」	● かなり良い

準備

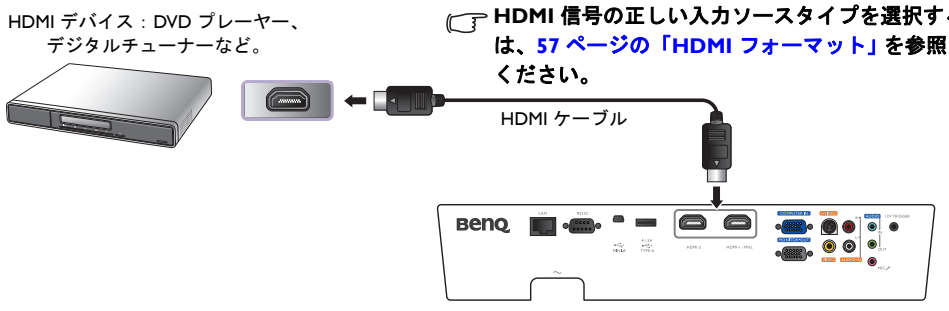
信号ソースをプロジェクタに接続する際には、次の点を確認してください。

1. 接続を行う前にすべての機器の電源をオフにします。
2. 各ソースに合った、正しい種類のプラグが付いたケーブルのみご使用ください。
3. ケーブルのプラグがすべて装置のジャックにしっかりと接続されていることを確認してください。

☞ **プロジェクタによっては、次の接続図に示すすべてのケーブルが同梱されていない場合があります（パッケージ内容については、7 ページの「パッケージ内容」を参照してください）。ほとんどのケーブルは電気店でお買い求めいただけます。**

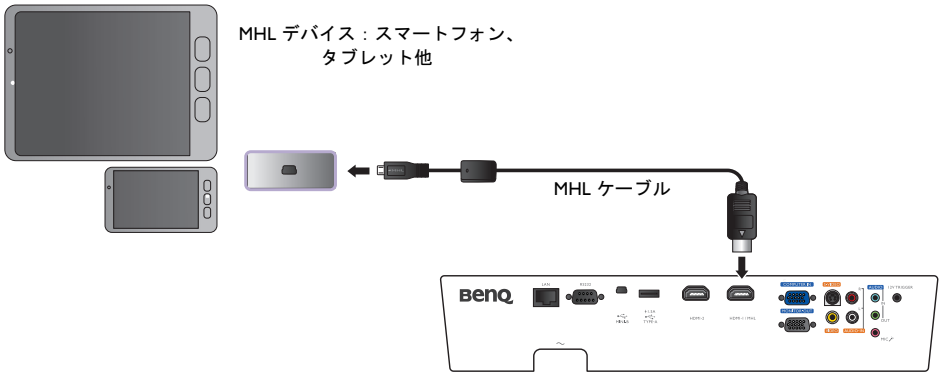
HDMI デバイスの接続

HDMI (High-Definition Multimedia Interface) は DTV チューナー、DVD プレーヤー、Blu-ray プレーヤー、ディスプレイなど、対応するデバイスとデバイスの間を 1 本のケーブルで未圧縮のビデオデータを転送することができます。この方式を使用すると、非常に優れたデジタル映像とオーディオをお楽しみいただけます。プロジェクタと HDMI デバイスを接続するには、HDMI ケーブルをお使いください。



MHL デバイスの接続

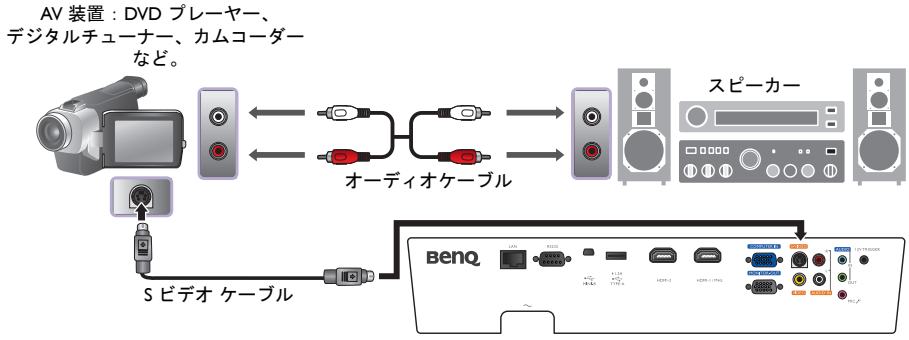
MHL (Mobile High-definition Link) は、スマートフォン、タブレット、その他のモバイルデバイスの間で未圧縮の HD ビデオ (1080/30p) やオーディオ（7.1 サラウンドサウンド）を転送することができます。この方式を使用すると、高品質な映像とオーディオをお楽しみいただけます。
プロジェクタと MHL デバイスを接続するには、MHL ケーブルをお使いください。



☞ **モバイルデバイスの中には MHL に対応していないものがあります。お使いの製品が MHL 対応であるかどうかについては、モバイルデバイスのメーカーにお問い合わせください。**

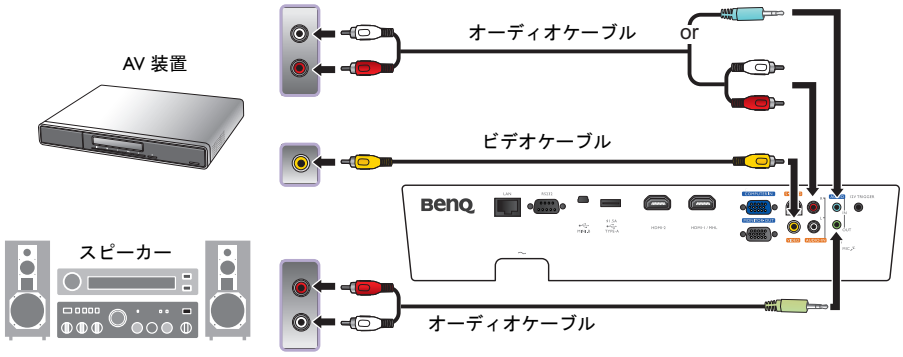
S-Video デバイスとの接続

S-Video ケーブルを使って、プロジェクタに S-Video デバイスを繋ぎます。オーディオ接続は、情報用のみに提供されています。別のオーディオケーブルを適切なオーディオアンプに接続することができます。



ビデオ デバイスの接続

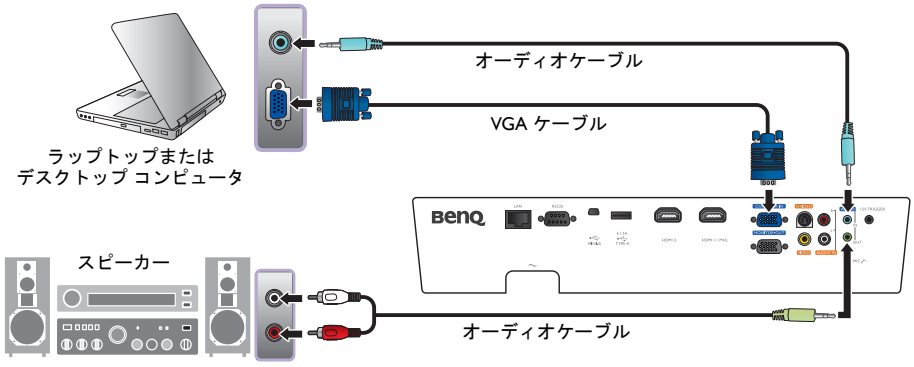
オーディオ接続は、情報用のみに提供されています。別のオーディオケーブルを適切なオーディオアンプに接続することができます。



- **コンポーネントビデオ接続方式によりプロジェクタとビデオソース装置をすでに接続してある場合は、コンポジットビデオ接続方式でこの装置を接続すると不要に 2 つ目の接続が生じ、画質が悪くなるため、この装置を接続する必要はありません。**
- **電源をオンにしても選択したビデオイメージが表示されず、正しいビデオソースが選択されている場合、ビデオソース装置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。**

コンピュータの接続

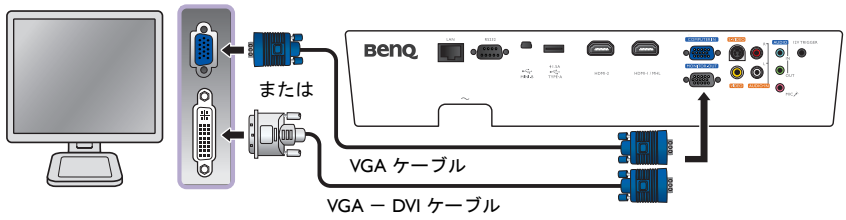
VGA ケーブルを使ってプロジェクタとコンピュータを接続します。



多くのノートパソコンでは、プロジェクタを接続すると外付けビデオポートはオンになりません。通常 Fn + F3 や CRT/LCD キーなどを使用すると、外部表示のオン / オフを切り替えることができます。ノートパソコン上で CRT/LCD と記された機能キーか、モニターの記号が表示された機能キーの位置を確認してください。Fn と記号が記された機能キーを同時に押します。ノートパソコンのキーの組み合わせについては、ノートパソコンの説明書をお読みください。

モニターの接続

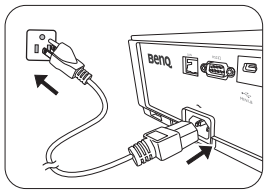
プレゼンテーションをスクリーンとは別にモニターを使って近くで見たい場合は、プロジェクタに **MONITOR OUT** ジャックが付いている場合は、プロジェクタの **MONITOR OUT** 信号出力ジャックにモニターを繋いでください。



- **MONITOR OUT は、PC ジャックに正しく D-Sub 入力信号が送られなければ機能しません。**
- **プロジェクタがスタンバイモードになっているときにこの接続方式を使用するには、システム設定 : 詳細メニューでモニター出力機能がオンになっていることを確認してください。詳細は、60 ページの「モニター出力」を参照してください。**

プロジェクタの使用方法

準備

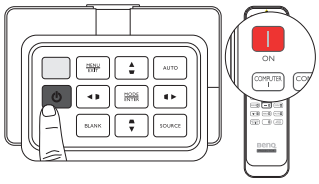


1. プラグを電源に接続し、接続されている装置をすべてオンにしてください。
2. まだ電源に接続されていない場合は、同梱されている電源ケーブルをプロジェクタの背面にある AC コネクタに挿入します。
3. 電源コードをコンセントに差し込んで、壁のスイッチをオンにします。

⚠ **電気ショックや火災の原因となりますので、このデバイスでは付帯されていたアクセサリ（電源ケーブルなど）だけをご使用ください。**

起動

次の手順にしたがってください



1. 電源投入後、電源ライトがオレンジ色に変わったことを確認してください。
2. プロジェクタの**電源**またはリモコンの **ON** を押すと、プロジェクタが起動します。ランプが点灯するとすぐに、「**電源オンの音**」が聞こえます。
   音をオフにする方法については、43 ページの「オフにする 電源オン / オフ音」を参照してください。
3. ファンが作動を開始し、ウォームアップする間スクリーン上に数秒間スタートアップ画像が表示されます。

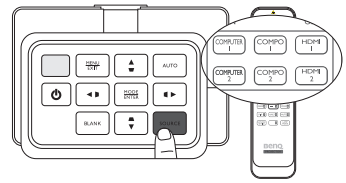
   ☞ **ウォームアップ中はプロジェクタはいかなるコマンドにも応答しません。**

4. パスワードの入力を求められた場合は、矢印キーを使って 6 桁のパスワードを入力してください。詳細は、28 ページの「パスワード機能を使用する」を参照してください。
5. リモコンの SOURCE キーの 1 つか、プロジェクタの **SOURCE** を押して任意の信号を選択します。詳細は、26 ページの「入力ソースの選択」を参照してください。
6. 入力ソースの水平周波数がプロジェクタの範囲を超えると、「信号なし」というメッセージが表示されます。このメッセージは、入力ソースを適切なものに変更するまで表示され続けます。

☞ **シャットダウン後すぐにプロジェクタを再起動しようとすると、冷却のためにファンが数分間作動する場合があります。ファンが停止したら再び ⏻ 電源を押してプロジェクタを起動してください。このとき電源インジケータ ライトがオレンジ色に点灯します。**

入力ソースの選択

このプロジェクタは同時に複数の装置と接続することができます。プロジェクタをオンにすると、プロジェクタを最後にシャットダウンしたときに使用されていた入力ソースに接続しようとします。



ビデオソースを選択するには：

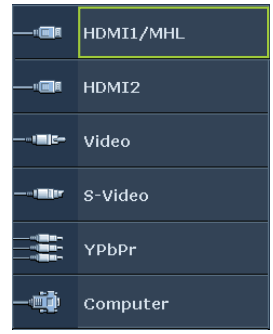
- **リモコンの使用方法**

リモコンの SOURCE キーを 1 つ押します。

- **OSD メニューの使用方法**

任意の信号が選択されるまで SOURCE と ▲/▼ 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、ソース選択バーに戻り別の信号を検出することができます。



注意：有効な入力ソースを自動検出する間、プロジェクタはソース選択バーに示すとおり、上から下へ順番に信号を検出していきます。

- **クイック検索の使い方**

プロジェクタに信号を自動検出させるには

1. **MENU/EXIT** を押して OSD メニューをオンにします。
2. ◀/▶ を押して**ソース**メニューを選択します。
3. ▼ を押して、**クイック検索**を選択します。
4. ◀/▶ を押して機能を**オン**に切り換えます。

メニューの使用方法

プロジェクタは、多国語対応のオン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューを備えており、各種の調整や設定が行えます。

以下に OSD メニューの概要を紹介します。

☞ **下の OSD スクリーンショットは参照用であり、実際の仕様とは異なる場合があります。**

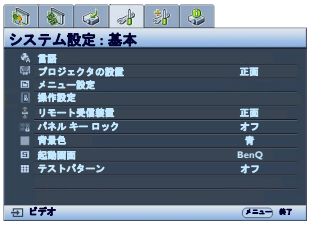


OSD メニューを使用するには、OSD メニューの言語を選択してください。

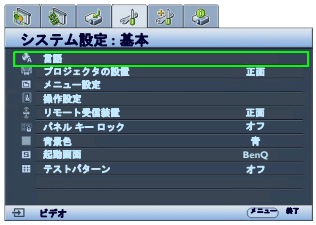
1. **MENU/EXIT** を押して OSD メニューをオンにします。



2. ◄/► を使って**システム設定 : 基本**メニューを選択します。



3. ▼ を押して**言語**をハイライトし、**MODE/ENTER** を押すと言語リストが表示されます。



4. ▲/▼/◄/► を押して言語を選択し、**MODE/ENTER** を押します。



5. **MENU/EXIT** を 2 回 * 押してメニューを終了し、設定を保存します。

***1 回目に押すとメインメニューに戻り、2 回目に押したときに OSD メニューを閉じます。**

プロジェクタの保護

セキュリティケーブルロックの使い方

盗難防止のために、プロジェクタは安全な場所に設置してください。または Kensington ロックなどのロックを購入して、プロジェクタを安全に保護してください。プロジェクタには Kensington ロック スロットが付いています。詳細は、10 ページの項目 23 をご覧ください。

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

パスワード機能を使用する

セキュリティのため、および許可されていないユーザーがプロジェクタを勝手に使用できないように、このプロジェクタにはパスワードを設定することができます。パスワードはオン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューで設定します。パスワードを設定し、この機能を選択すると、プロジェクタはパスワードで保護された状態になります。正しいパスワードを知らないユーザーはプロジェクタを操作することができません。

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

パスワードの設定

☞ **一度パスワードを設定して有効にして電源ロックをアクティベートすると、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. **MENU/EXIT** を押して、**システム設定 : 詳細**メニューが表示されるまで ◀/▶ を押してください。
2. ▼ を押して**セキュリティ設定**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。
3. ▼ を押して**電源ロック**を選択し、次に ◀/▶ を押して**電源ロック** をオンにすると、入力パスワード ページが開きます。
4. 図に示す通り、4 つの矢印キー（▲、▶、▼、◀）はそれぞれ 4 つの数字（1、2、3、4）を示しています。リモコンかプロジェクタの矢印キーを使って、6 桁のパスワードを設定してください。
   初めてこの機能をお使いになる場合は、矢印キー ▲ を 6 回押してプロジェクタのデフォルトのパスワード（1、1、1、1、1、1）を入力してください。
   パスワードが設定されると、OSD メニューは**セキュリティ設定**ページに戻ります。

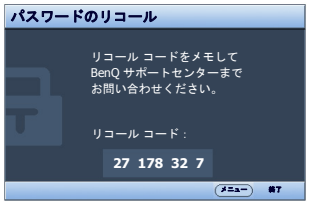
   重要 : 入力した数字は画面上にはアスタリスク (*) で表示されます。本書の下の欄に設定したパスワードを書き留めておいてください。
   パスワード : _ _ _ _ _ _
5. OSD メニューを終了するには、**MENU/EXIT** を押します。

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、右図のようなエラーメッセージが 3 秒間表示され、その後**パスワードの入力**ページに入ります。別の 6 桁のパスワード上を押してもう一度やり直してください。またはパスワード忘れてしまい、さらに本書にパスワードを記録しておかなかった場合は、パスワードの呼び戻し手続きを行ってください。詳細は、29 ページの「パスワードの呼び戻しを行うには」を参照してください。

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

パスワードの呼び戻しを行うには



1. **パスワードの入力**ページがスクリーンに表示されることを確認してください。**AUTO** を押します。スクリーン上にコード化された番号が表示されます。
2. 番号を書き留めて、プロジェクタをオフにしてください。
3. 番号をデコードするには、お近くの BenQ サービスセンターにお問い合わせください。お客様がこのプロジェクタを使用できる正当なユーザーであることを確認するために、購入を証明する文書の提示を求められる場合があります。

パスワードの変更

1. **システム設定 : 詳細** > **セキュリティ設定**メニューで、▲/▼ を押して**パスワードの変更**をハイライトし、**MODE/ENTER** を押します。すると**パスワードの変更**ページが表示されます。
2. 古いパスワードを入力してください。
   - パスワードが正しく入力されると、「**新しいパスワード**」というメッセージが表示されます。
   - パスワードが間違っていると、パスワードエラーメッセージが 3 秒間表示され、「**現在のパスワードの入力**」というメッセージが表示されますので、もう一度パスワードを正しく入力してください。変更内容をキャンセルするか、別のパスワードを入力するには、**MENU/EXIT** を押してください。
3. 新しいパスワードを入力します。

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

   パスワード : _ _ _ _ _ _
   本書は安全な場所に保管しておいてください。
4. 新しいパスワードを再度入力して新しいパスワードを確認してください。
5. プロジェクタに新しいパスワードが割り当てられました。次回プロジェクタを起動したときには、必ず新しいパスワードを入力してください。
6. OSD メニューを終了するには、**MENU/EXIT** を押します。

パスワード機能を無効にする

パスワード機能を無効にするには、**システム設定 : 詳細** > **セキュリティ設定**メニューに戻ってください。**電源ロック**をハイライトして、◀ /▶ を押して**オフ**を選択してください。すると「**パスワードの入力**」というメッセージが表示されます。現在のパスワードを入力してください。

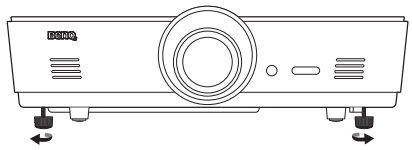
- パスワードが正しく入力された場合は、OSD メニューの**電源ロック**ページで**パスワード**の欄が「**オフ**」の状態で表示されます。次回プロジェクタをオンにするときには、パスワードを入力する必要はありません。
- パスワードが間違っていると、パスワードエラーメッセージが 3 秒間表示され、「**パスワードの入力**」というメッセージが表示されますので、もう一度パスワードを正しく入力してください。変更内容をキャンセルするか、別のパスワードを入力するには、**MENU/EXIT** を押してください。

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

投写イメージの調整

投写角度の調整

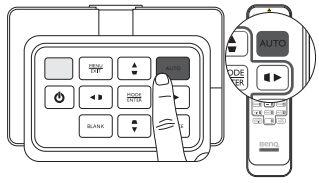
プロジェクタの底面には 2 個のアジャスタフットが備え付けられています。これらは投写角度を変更する必要がある場合に使用します。適切な角度になるようにフットを調整してください。



☞ **スクリーンとプロジェクタが互いに垂直でない場合、投写イメージは縦方向に台形になります。このような問題を補正する方法については、30 ページの「画像の歪みの補正する」を参照してください。**

画像の自動調整

場合によっては、画質を最適化する必要が生じることもあります。これを実行するには、AUTO を押します。組み込みのインテリジェント自動調整機能により周波数およびクロックの値が再調整され、3 秒以内に最適な画質が得られます。



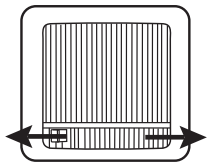
下図のように、現在のソース情報がスクリーンの隅に 3 秒間表示されます。

☞ **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

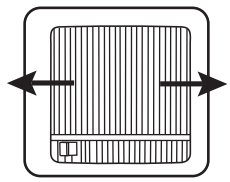
1. 投写画像のサイズを調整するには、ズームリングを使用します。





2. ピントリングを回して焦点を合わせます。





画像の歪みの補正する

キーストーンはプロジェクタがスクリーンに対して垂直に設置されていないため、投写画像が次のいずれかのように台形状に表示されるときに発生します。

- 2 つの平行する辺（左と右、または上と下）が、片方がもう片方よりも明らかに長い。
- 辺が平行になっていない。

画像の形状を補正するには、次の手順にしたがってください。

1. 投写角度を調整してください。プロジェクタをスクリーンの手前中央に配置し、レンズの中央をスクリーンに合わせてください。
2. それでも画像が歪んでいる場合、あるいはプロジェクタを上記のように設置できない場合は、**2D 台形補正**機能と**角合わせ**機能を使って手動で補正する必要があります。

2D 台形補正機能と角合わせ機能は、両方とも画像の歪みを補正するという意味において、それぞれ密接な関係があります。画像の歪みを補正するときには、次の手順に従って 2D 台形補正と角合わせ機能を使うと、完璧な形状になります。

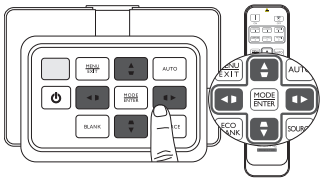
1. **2D 台形補正**機能を使うと、画像の形状をおおまかに修正できます。
2. **角合わせ**機能を使うと、画像の形状を正確に整えるために、角を微調整します。
3. **角合わせ**を使って最適な効果が得られない場合は、**2D 台形補正**をリセットして、ステップ 1 と 2 を繰り返してください。

☞ **2D 台形補正また、角合わせ機能は密接に関わりあっており、2D 台形補正を調整しすぎると、角合わせの調整範囲が制限されてしまいます。**

2D 台形補正機能の使い方

- **リモコンまたはプロジェクタの使い方**

i. リモコンかプロジェクタの矢印 / キーストーンキーの 1 つ（左 ◄/▯、上 ▲/▱、右 ►/▯、下 ▼/▱）を押すと、**2D 台形補正**ページが表示されます。



ii. 詳しい操作方法については、iii ステップを参照してください。

- **OSD メニューの使用方法**

i. **MENU/EXIT** を押して、**ディスプレイ**メニューが表示されるまで ◄/► を押してください。

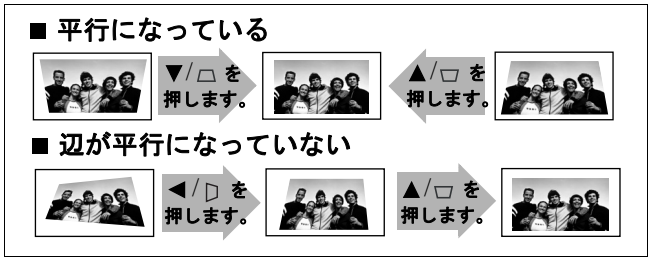
ii. ▼ を押して **2D 台形補正**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。すると **2D 台形補正**ページが表示されます。

iii. 投写画像の形状とは逆のキーストーンアイコンが示されたキーを押します。形状が正しく表示されるまでそのキーを続けて押すか、他のキーを押してください。
キーを押す度に、ページ下の値が変わります。キーを繰り返し押すうちに、その最高値または最低値に達すると、画像の形状が変化しなくなります。それ以上はその方向に変更を加えることはできません。

iv. 画像の形状が思うように調整できない場合は、**MODE/ENTER** を押して **2D 台形補正**値をリセットし、前のステップを繰り返してください。

☞ **2D 台形補正をリセットすると、2D 台形補正と角合わせの値がデフォルト値に戻されます。**

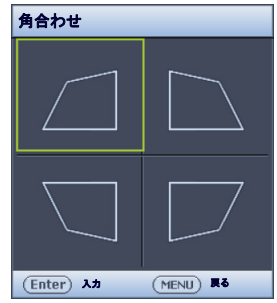
v. 完了したら、**MENU/EXIT** を押して前のページに戻ってください。



角合わせ機能の使い方

水平値と垂直値を設定すると、画像の 4 隅を手動で調整できます。

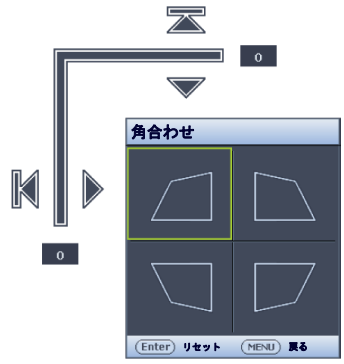
1. **MENU/EXIT** を押して、**表示**メニューが表示されるまで ◀/▶ を押してください。
2. ▼ を押して**角合わせ**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。すると**角合わせ**補正ページが表示されます。
3. ▲/▼/◀/▶ を押して、1 つの角を選択した後で **MODE/ENTER** を押してください。



4. ◀/▶ を押して水平値を調整します。
5. ▲/▼ を押して垂直値を調整します。
6. 最適な結果が得られない場合は、**MODE/ENTER** を押して**角合わせ**値をリセットし、ステップ 4 と 5 を繰り返してください。

☞ **角合わせ機能の角の 1 つをリセットすると、すべての角がデフォルト値に戻されます。**

7. 完了したら、**MENU/EXIT** を押して前のページに戻ってください。

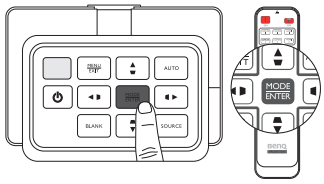


プリセットとユーザーモードの使い方

プリセットモードの選択

このプロジェクタは操作環境や入力ソースの画像タイプによって自由に選択できるように、いくつかのピクチャモードが設定されています。

必要に合ったピクチャモードを選択するには：



- 任意のモードが選択されるまで、繰り返し **MODE/ENTER** を押してください。
- **OSD メニューの使用方法**

1. **MENU/EXIT** を押して、**ピクチャ**メニューが表示されるまで ◀/▶ を押してください。
2. ▼ を押して、**ピクチャ モード**を選択します。
3. 任意のモードが選択されるまで、◀/▶ を押してください。

これらのモードには次に説明する通り、各投写状況に合わせて値がプリセットされています。

- **明るく**：画像の輝度を最大限明るくします。このモードは、輝度を最高に明るくする必要がある環境に適しています（プロジェクタを明るい部屋で使用する場合など）。
- **プレゼンテーション**：プレゼンテーションに向いています。このモードでは PC とノートブックの色に合わせて輝度が強調されます。
- **sRGB**：RGB の純度を最高に上げて、輝度設定に関係なく実物のようなリアルな画像を再現します。このモードは sRGB 対応の正しく調整されたカメラで撮影したフォトを見たり、PC グラフィックや AutoCAD などの描画アプリケーションを見るのに適しています。
- **シネマ**：このモードはやや暗めの部屋で、PC 入力を介してデジタルカメラや DV からカラームービーやビデオクリップを再生するのに適しています。
- **3D**：本機は、ゲーム コンソール（3D ゲームディスク使用）、3D Blu-ray プレーヤー（3D Blu-ray ディスク使用）、3D TV（3D チャンネル使用）等、3D 対応ビデオ装置から転送された 3D コンテンツを再生できます。

☞ **3D コンテンツをご覧になる場合：**

- **画像がずれて見えることがありますが、これは故障ではありません。**
- **3D コンテンツをご覧になる際は、適切な休憩を取ってください。**
- **疲労感や不快感を感じた場合は、3D コンテンツを見るのをやめてください。**
- **3D コンテンツをご覧になる際は、スクリーンからの距離をスクリーンの実際の高さの 3 倍に保ってください。**
- **お子様および光に敏感な方、心臓疾患をお持ちの方、あるいはそれ以外の疾患をお持ちの方は、3D コンテンツをご覧にならないでください。**

- **ユーザー 1/ ユーザー 2**：カスタム設定を呼び出します。詳細は、34 ページの「ユーザー 1/ ユーザー 2 モードの設定」を参照してください。

選択したピクチャモードの微調整

あらかじめ定義しておいたピクチャモードの設定は、**ピクチャ**メニューに表示される有効なアイテムから変更できます。

ピクチャモードの微調整：

1. **MENU/EXIT** を押して、**ピクチャ**メニューが表示されるまで ◀/▶ を押してください。
2. ▼ を押して調整したいアイテムを選択し、◀/▶ を押して任意の値に設定します。選択したアイテムはプロジェクタに自動的に保存され、その入力ソースに関連付けられます。
   詳細は、36 ページの「画質の微調整」と 37 ページの「画質の詳細設定」を参照してください。

ピクチャモードを変更する度に、そのピクチャモードに最後に設定された値に変更されます。入力ソースを変更すると、その入力と解像度の最後に使用したピクチャモードと設定が読み込まれます。

ユーザー 1/ ユーザー 2 モードの設定

現在有効なピクチャモードが目的に合致しない場合は、2 種類のモードをユーザー定義することができます。ピクチャモードの 1 つ（選択したユーザーモードを除く）を参照点として、設定をカスタマイズすることができます。

1. **ピクチャ**メニューで**ピクチャ モード**を選択し、◀/▶ を押して、**ユーザー 1** または**ユーザー 2** モードのいずれかを選択します。
2. ▼ を押して、**リファレンス モード**を選択します。

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

3. ◀/▶ を押して、用途に最も合ったピクチャモードを選択してください。
4. ▼ を押して変更したいサブ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、36 ページの「画質の微調整」と 37 ページの「画質の詳細設定」を参照してください。
5. すべての設定が完了したら、**MENU/EXIT** を押して設定を保存し、終了してください。

ユーザーモードの名前変更

ユーザー 1 およびユーザー 2 の名前をこのプロジェクタを使用する人が分かりやすい名前に変更することができます。新しい名前はアルファベット（A-Z、a-z）、数字 (0-9)、およびスペース (_) を使って 12 文字以内で指定することができます。

ユーザーモードの名前を変更するには：

1. ピクチャ モードとして**ユーザー 1** または**ユーザー 2** が選択されているか確認してください。

☞ **ユーザー 1 またはユーザー 2 モードではないときには、名前を変更できるようにプロジェクタはユーザー モードとしてユーザー 1 を自動的に選択します。**

2. **ピクチャ**メニューで **ユーザー モード名変更**を選択し、**MODE/ENTER** を押すと、仮想キーパッドが表示されます。
3. ▲/▼/◀/▶ および **ENTER** キーを使い、仮想キーパッドの文字を選択して好きな名前を入力してください。
4. 完了したら、**MENU/EXIT** を押して仮想キーパッドを閉じます。

ピクチャモードのリセット

ピクチャメニューで行った変更内容はすべて、**リセット**を選択することによって工場出荷時の値に戻すことができます。

ピクチャモードをプリセットの工場出荷時の値に戻すには：

1. **ピクチャ**メニューで**ピクチャ モード**を選択し、◀/▶ を押してリセットしたいピクチャモード（**ユーザー 1** または**ユーザー 2** を含みます）を選択します。
2. ▼ を押して、**ピクチャ設定をリセット**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。
3. ▲/▼ を押して**現在**または **すべて**ピクチャ モードを選択し、**MODE/ENTER** を押します。すると確認のメッセージが表示されます。
4. ◀/▶ を押して、**リセット**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。するとピクチャモードが工場出荷時の設定に戻ります。
5. 他のピクチャモードもリセットしたい場合は、1-4 を繰り返します。

☞ **ここで説明するピクチャ設定をリセット機能とシステム設定 : 詳細メニューの全設定をリセットを混同しないでください。全設定をリセット機能はシステム全体のほぼすべての工場設定値を元に戻します。詳細は、60 ページの「全設定をリセット」を参照してください。**

画質の微調整

どのようなピクチャモードが選択されていても、プレゼンテーションの目的に合うようにこれらの設定を細かく調整することができます。これらの調整内容は、OSD メニューを終了するときに選択中のプリセットモードに保存されます。

輝度の調整

ピクチャメニューで**輝度**を選択し、プロジェクタかリモコンで ◄/► を押して値を調整します。



値を高くするほど画像が明るくなります。値を小さくするほど画像は暗くなります。このコントロールを調整すると、画像の黒い領域が黒く表示されるため、暗い領域の詳細が見えるようになります。

コントラストの調整

ピクチャメニューで**コントラスト**を選択し、プロジェクタかリモコンで ◄/► を押して値を調整します。



値を高くするほどコントラストが増加します。選択した入力と表示環境に合わせて**輝度**を調整した後、これを使って白のピークレベルを設定することができます。

色の調整

ピクチャメニューで**色**を選択し、プロジェクタかリモコンで ◄/► を押して値を調整します。

設定値を低くすると色の飽和レベルが低くなり、最低値に設定するとモノクロ画像になります。逆に値を上げすぎると、画像の色が不自然に強調されてしまいます。

色合いの調整

色合いを選択し、プロジェクタかリモコンで ◄/► を押して値を調整します。

値を高くするほど緑がかった画像になります。値を低くするほど赤みがかった画像になります。

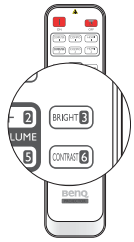
シャープネスの調整

シャープネスを選択し、プロジェクタかリモコンで ◄/► を押して値を調整します。



値を高くするほど画像がシャープになります。値を低くするほど画像が柔らかくなります。

輝度、コントラストなどの機能は、リモコンの BRIGHTNESS、CONTRAST を押して調整バーを表示し、次に ◄/► を押して値を調整することもできます。



画質の詳細設定

ピクチャ > **詳細設定 ...** メニューには、設定をより細かく設定できるオプションがあります。設定を保存するには、**MENU/EXIT** を押して OSD メニューを終了してください。

ブラック レベルの設定

ブラック レベルを選択し、プロジェクタかリモコンで ◄/► を押して **0 IRE** か **7.5 IRE** を選択します。

グレイスケールのビデオ信号は IRE ユニットで測定されます。NTSC TV 規格を使用するエリアでは、グレイスケールを 7.5 IRE（黒）から 100 IRE（白）で測定する場合がありますが、PAL 規格を使用するエリアや、日本の NTSC 規格を使用するエリアでは、グレイスケールは 0 IRE（黒）から 100 IRE（白）で測定します。入力ソースが 0 IRE または 7.5 IRE のどちらを使用するかを確認した上で、正しい選択を行ってください。

ノイズ リダクションの設定

投写画像にスタティックやノイズがある場合は、***ノイズ リダクション***を押すとメディア プレーヤーが異なることで生じた画像のノイズを軽減することができます。値を高くするほどノイズが少なくなります。

画質をより高くするには :

ノイズ リダクションを選択し、プロジェクタかリモコンで ◄/► を押して値を調整します。

色温度の選択*

色温度を選択し、プロジェクタかリモコンで ◄/► を押して値を調整します。

いくつかの色温度設定が使用できます。

1. **ランプ ネイティブ** : 色温度はランプの元の状態のまま、輝度は高くなります。この設定は、輝度を最高に明るくする必要がある環境に適しています（プロジェクタを明るい部屋で使用する場合など）。
2. **低い** : 画像を赤みがかった白で表示します。
3. **標準** : 白の色合いを通常に保ちます。
4. **高い** : 画像を青みがかった白で表示します。

*** 色温度について :**

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

色温度の設定

任意の色温度を設定するには：

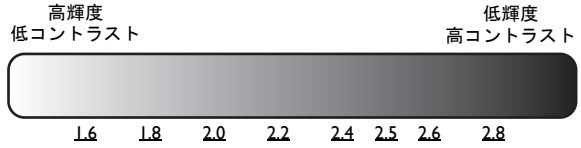
1. **色温度**を選択し、プロジェクタかリモコンで ◄/► を押してし、**高い**、**標準**、**低い**、**ランプ ネイティブ**を選択します。
2. ▼ を押して**色温度の詳細調整**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。すると**色温度の詳細調整**ページが表示されます。
3. ▲/▼ を押して変更したいアイテムを選択し、◄/► を押して値を調整します。
   - **赤ゲイン** / **緑ゲイン** / **青ゲイン**：赤、緑、青のコントラストレベルを調整します。
   - **赤オフセット** / **緑オフセット** / **青オフセット**：赤、緑、青の輝度レベルを調整します。
4. 設定を保存して終了するには、**MENU/EXIT** を押します。

ガンマ設定の選択

ガンマ選択を選択し、プロジェクタかリモコンで ◄/► を押して値を調整します。

ガンマとは、入力ソースと画像の輝度の関連性のことです。

- ガンマ 1.6/1.8/2.0/BenQ
  投写具合によって適切な値を選択してください。
- ガンマ 2.2
  画像の輝度を上げます。明るい環境、会議室、リビングルームに最適です。
- ガンマ 2.4/2.5/2.6
  暗室でムービーを鑑賞するのに最適です。
- ガンマ 2.8
  ほとんどが暗いシーンで構成されるムービーに最適です。



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での向上を利用して、よりリアルで鮮やかな色を提供すると共に、明るさをより高めることができます。**オフ**に設定すると、**Brilliant Color** は無効になります。

色管理

教室、会議室、ラウンジなど照明が常にオンになっている場所や、外窓から日光が差し込む部屋など、ほとんどの状況ではカラーマネージメントは必要ありません。

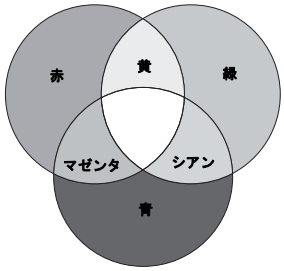
重役会議室、レクチャシアター、ホームシアターなど、照明レベルを調整できる場所に設置した場合に限り、カラーマネージメントが必要となります。

適切なカラーマネージメントは、操作および管理された状況でのみ行うことができます。この場合、色を測定するために色彩計を使用する必要があり、いくつかの適切なソース画像が必要です。これらのツールはプロジェクタには付いていませんが、販売店や経験豊富な技術者にお尋ねになると入手できるはずです。

3D カラーマネージメント では、6 セット (RGBCMY) の色を気に入った色に調整することができます。各色を選択すると、その色範囲と彩度を個別に調整することができます。

設定を調整して保存するには：

1. **ピクチャ**メニューで**詳細設定 ...** を選択して **MODE/ENTER** を押します。次に、**3D カラーマネージメント**をハイライトして **MODE/ENTER** を押します。すると **3D カラーマネージメント**ページが表示されます。
2. **原色**を選択し、◄/► を押して**赤**、**緑**、**青**、**シアン**、**マゼンタ**、**黄**の中から色を選択します。
3. ▼ を押して、**色相**を選択し、◄/► を押して調整したい色範囲を選択します。範囲を広くするほど、2 色の隣り合う色に含まれる色域が広くなります。

   各色がどのように関連し合っているかについては、右図を参照してください。例えば、**赤**を選択し、その範囲を 0 に設定すると、純粋な赤しか選択されます。その範囲を広げると、黄色に近い赤とマゼンタに近い赤の両方が含まれます。

   ▼ を押して**彩度**を選択し、◄/► を押して彩度レベルを調整します。

   赤を選択し、その範囲を 0 に設定すると、純粋な赤の彩度しか影響を受けません。

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

4. 設定を保存して終了するには、**MENU/EXIT** を押します。

縦横比の選択

縦横比とは、イメージの幅と高さの比率のことです。デジタル TV と Blu-ray ディスクは通常縦横比 16:9 ですが、このプロジェクタのデフォルトは 16:10 です。またアナログ TV と DVD は 4:3 です。

デジタル信号処理能力が進化するにつれ、このプロジェクタのようなデジタルディスプレイ装置はイメージ出力をイメージ入力ソースとは異なるアスペクトにまで拡張できるようになりました。画像全体が均等に引き伸ばされるように画像はリニア方式で引き伸ばすことができます。非リニア式を使用すると、画像が歪みます。

投写画像の比率を変更する（ソースの縦横比に関係なく）:



- **リモコンボタンの使用方法**

1. **ASPECT** を押して現在の設定を表示します。
2. **ASPECT** を繰り返し押して、ビデオ信号のフォーマットとディスプレイの条件に合わせて適切な縦横比を選択してください。

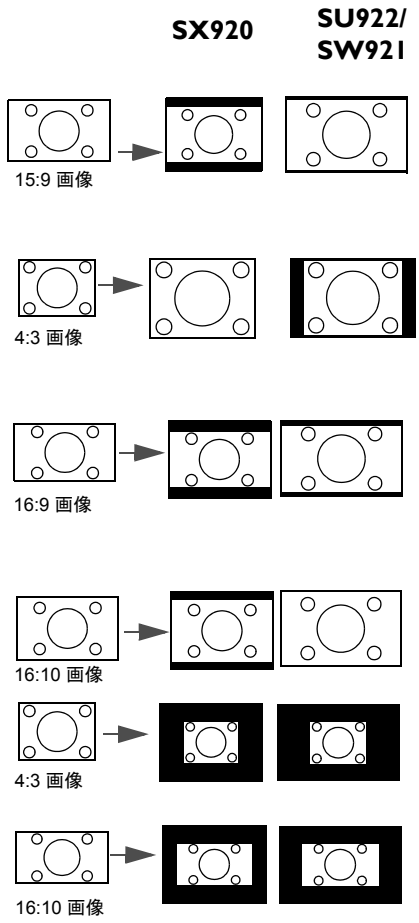
- **OSD メニューの使用方法**

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

縦横比について

1. **自動**：画像をプロジェクタのネイティブの解像度の水平幅または垂直高に合わせて表示します。このようにすることで、投写画像が 4:3 でも 16:10 でもないとき、スクリーンを効率的に使用でき、画像の縦横比を維持することができます。
2. **4:3**：スクリーンの中央が 4:3 の縦横比になるように画像を調整します。これは縦横比を変更せずにすむため、コンピュータモニター、標準精度の TV、縦横比 4:3 の DVD ムービーなどの 4:3 画像に適しています。
3. **16:9**：スクリーンの中央が 16:9 の縦横比になるように画像を調整します。これは縦横比を変更せずにすむため、LCD モニター、高精度 TV、縦横比 16:9 の DVD ムービーなどの 16:9 画像に適しています。
4. **16:10**：スクリーンの中央が 16:10 の縦横比になるように画像を調整します。これは縦横比を変更する必要のない、縦横比 16:10 の画像に適しています。
5. **実寸**：この設定は投写中央部を変更またはリサイズすることなく、1 対 1 のピクセルマッピングで画像を表示します。この設定は PC ソース入力に適しています。

- **黒い部分が無効になったエリアで、白い部分が有効なエリアです。**
- **未使用の黒いエリアには OSD メニューを表示することができます。**



壁の色の設定

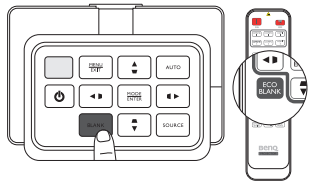
白以外でペイントされた壁に画像を投写するような場合は、入力源の色と投写画像の色の違いを補正するために壁の色機能を使うことができます。あらかじめ調整された色には次のようなものがあります：薄い黄色、ピンク、薄緑、青、黒板。

壁の色を選択する：

1. **MENU/EXIT** を押して、**ディスプレイ**メニューが表示されるまで ◀/▶ を押してください。
2. ▼ を押して、**壁スクリーン**を選択します。
3. ◀/▶ を押して、投射しようとする壁の面の色を選択します。

画像を隠す

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。オーディオ入力を使用している場合は、この機能を使用してもサウンドは流れたままになります。



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

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

画面オフタイマーの有効 / 無効に関わらず、プロジェクタかリモコンのキーを押すと直ちに画像を戻すことができます。

☞ **ECO BLANK を押すと、プロジェクタのランプが自動的に省電力モードに入ります。**

コントロールキーをロックする

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

コントロール パネルのキーをロックまたはロック解除する：

1. **MENU/EXIT** を押して OSD メニューを開き、◀/▶ を押して**システム設定：基本**メニューをハイライトします。
2. ▼ を押して**パネル キー ロック**をハイライトし、◀/▶ を押してこの機能を**オン**にします。すると確認のメッセージが表示されます。
3. ◀/▶ を押して「はい」を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。

画像の静止

リモコンの **FREEZE** 押すと画像が静止します。スクリーンの左上隅に「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。



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

音量調整

下記の機能を使って行うサウンド調整は、プロジェクタのスピーカーで出力されるサウンドに有効です。プロジェクタのオーディオ入力が正しく接続されていることを確認してください。オーディオ入力の接続については、21 ページの「ビデオ装置への接続」を参照してください。

☞
- **別のソースを選択する毎に、サウンド設定が特定のソースに対して前回設定されたものに切替わります。**
- **クイック検索中は、サウンドの調整はできません。**

無音にする

サウンドを一時的に無音にできます。

1. **MENU/EXIT** を押して OSD メニューを開き、◀/▶ を押して **ソース** メニューをハイライトします。
2. ▼ を押して **オーディオ設定**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。すると**オーディオ設定**ページが表示されます。
3. ▼ を押して、**ミュート**を選択し、次に ◀/▶ を押して**オン**を選択してください。

☞ **リモコンに MUTE ボタンが付いている場合は、これを押すとプロジェクタの音声をオン / オフにできます。**

音量調整

音量を調整するには、リモコンで VOLUME+/VOLUME- を押します。または、

1. 上記のステップ 1-2 の手順に従ってください。
2. ▼ を押して、**音量**を選択し、次に ◀/▶ を押してサウンド レベルを選択します。

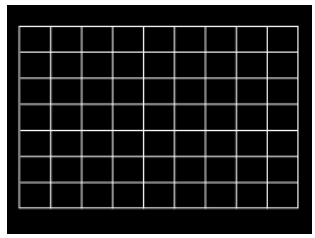
オフにする 電源オン / オフ音

リングの音を切るには：

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

☞ **電源オン / オフ音を変更するには、ここでオンまたはオフに設定するしかありません。無音やサウンド レベルの調整は、電源オン / オフ音には影響しません。**

テストパターンの使い方



このプロジェクタは格子状のテストパターンを表示できます。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。

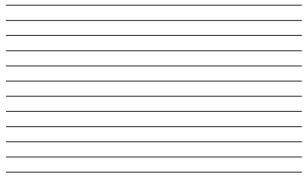
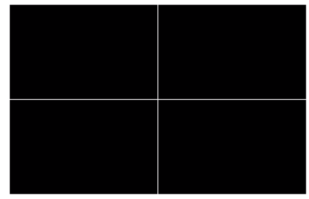
テストパターンを表示する：

1. **MENU/EXIT** を押して OSD メニューを開き、◀/▶ を押して**システム設定 : 基本**メニューをハイライトします。
2. ▼ を押して、**テストパターン**を選択し、次に ◀/▶ を押して**オン**を選択してください。

教育テンプレートの使い方

このプロジェクタには、さまざまな学習目的用に、いくつかのプリセット パターンが用意されています。パターンをアクティベートするには：

1. **MENU/EXIT** を押して OSD メニューを開き、◀/▶ を押して**ディスプレイ**メニューをハイライトします。
2. ▼ を押して**教育テンプレート**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。
3. ▲/▼ を押して**黒板**または**ホワイトボード**を選択します。
4. ◀/▶ を選択して任意のパターンを選択し、**MODE/ENTER** を押してください。

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		

ランプ モードの設定

このプロジェクタには、目的に応じて選択できるように 2 種類のランプモードがあります。

ランプモード	利点	適切な環境
標準 （標準モードではこの ランプが使用されます）	• 明るく鮮明な画像になります • 明るい環境に適しています • 重要な場面で連続操作することができます	広く照明状態も良い部屋や会議室に適しています
省電力 （節電モードではこのランプが使用されます）	• ランプ寿命を延長します • 重要な場面で連続操作することができます	中小規模の役員室

次のいずれかの方法で、ランプモードを選択できます。

リモコンの使用方法：

1. リモコンで**ランプ モード**を押すと、ランプモードのページが開きます。
2. ▼ を押してランプモードを選択し、**MODE/ENTER** を押します。

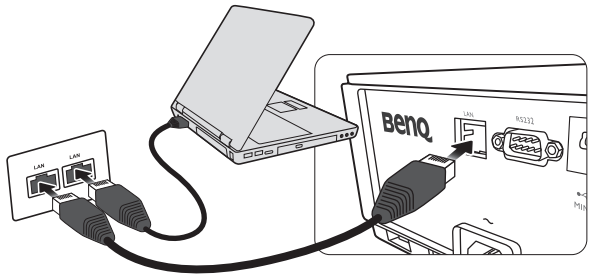
OSD メニューの使用方法：

1. **MENU/EXIT** を押して、**システム設定 : 詳細**メニューが表示されるまで ◄/► を押してください。
2. ▼ を押して**ランプ設定**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。
3. ▼ を押して**ランプ モード**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。
4. ▼ を押してランプモードを選択し、**MODE/ENTER** を押します。

☞ **ランプ モードを切り換えるときの短時間、画像の明るさと色にやや違いが見られる場合があります。**

有線 LAN 環境でプロジェクタを操作する

有線 LAN を使うと、コンピュータとプロジェクタが同じ LAN に接続されている場合は、ウェブブラウザでコンピュータからプロジェクタを管理することができます。



有線 LAN を構成する

DHCP 環境の場合：

1. RJ45 ケーブルでプロジェクタの RJ45 LAN 入力ジャックと RJ45 ポートを接続してください。

☞ **RJ45 ケーブルを接続するときには、ノイズや中断が生じるため巻いたり、絡まらせたりしないでください。**

2. **MENU/EXIT** を押して、**システム設定 : 詳細**メニューが表示されるまで ◀/▶ を押してください。
3. ▼ を押して**ネットワーク設定**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。すると**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、次に **MODE/ENTER** を押してください。すると**有線 LAN** ページが表示されます。
5. ▼ を押して、**DHCP** を選択し、次に ◀/▶ を押して**オン**を選択してください。
6. ▼ を押して**適用**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。
7. **システム設定 : 詳細** > **ネットワーク設定**ページに戻ります。
8. ▼ を押して、**AMX デバイス検索**をハイライトし、◀/▶ を選択して、次に**オン**または**オフ**を選択してください。**AMX デバイス検索**が**オン**のときには、プロジェクタを AMX コントローラで検出することができます。
9. 15 - 20 秒ほどお待ちになると、**有線 LAN** ページが再度開きます。
10. すると **IP アドレス**、**サブネットマスク**、**既定のゲートウェイ**および **DNS サーバー** 設定が表示されます。**IP アドレス**列に表示される IP アドレスを書き留めておいてください。

☞ **それでも 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。**

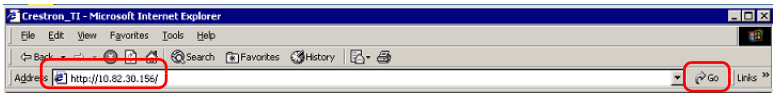
非 DHCP 環境の場合：

1. 上記の 1-4 の手順を繰り返します。
2. ▼ を押して、**DHCP** を選択し、次に ◀/▶ を押して**オフ**を選択してください。
3. ITS 管理者から **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**設定などの情報を取得してください。
4. ▼ を押して調整したいアイテムを選択し、**MODE/ENTER** を押します。
5. ◀/▶ を押してカーソルを動かし、▲/▼ を押して値を入力します。
6. 設定を保存するには、**MODE/ENTER** を押します。設定を保存しない場合は、**MENU/EXIT** を押します。
7. **MENU/EXIT** を押して**ネットワーク設定**ページに戻り、▼ を押して **AMX デバイス検索**を選択します。または、◀/▶ を押して**オン**または**オフ**を選択します。
8. **MENU/EXIT** を押すとメニューが終了します。

ウェブブラウザからプロジェクタを遠隔操作する

プロジェクタの正しい IP アドレスを取得し、プロジェクタをオンまたはスタンバイモードに設定した後は、同一 LAN に接続されているコンピュータを使って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、Go（移動）を押します。

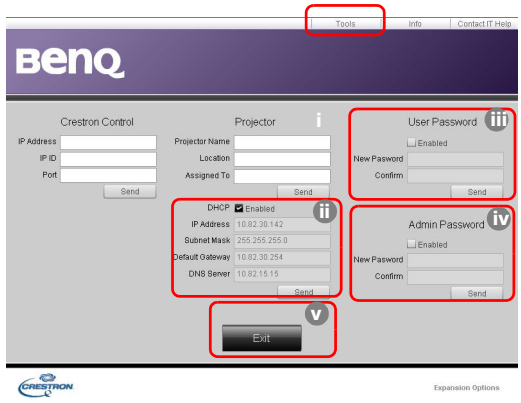


2. リモート ネットワークの操作ページが開きます。このページでは、リモコンやプロジェクタのコントロール パネルを使用する場合と同じようにプロジェクタを操作できます。



	• Menu（メニュー） • Auto PC（自動 PC） • Blank（空白） • Input（入力） • ▲(▭) • ▼(▭) • ◀(▷) • ▶(◁)	詳細は、13 ページの「リモコン」を参照してください。
	• OK	選択したオン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューのアイテムを実行します。
	入力ソースを切り替えるには、任意の信号をクリックしてください。 ☞ **ソース リストはプロジェクタに装備されているコネクタによって異なります。「Video」とはビデオ信号のことです。**	

ツールページでは、このプロジェクタでプロジェクタを管理したり、LAN 操作の設定を行ったり、リモートネットワーク操作のセキュアアクセスを設定したりすることができます。



i. プロジェクタに名前を付けたり、プロジェクタの場所や担当者を追跡したりすることができます。
ii. **LAN コントロール設定**を調整することができます。
iii. パスワードを設定すると、このプロジェクタのリモートネットワーク操作がパスワードで保護されます。
iv. パスワードを設定すると、ツールページへのアクセスがパスワードで保護されます。

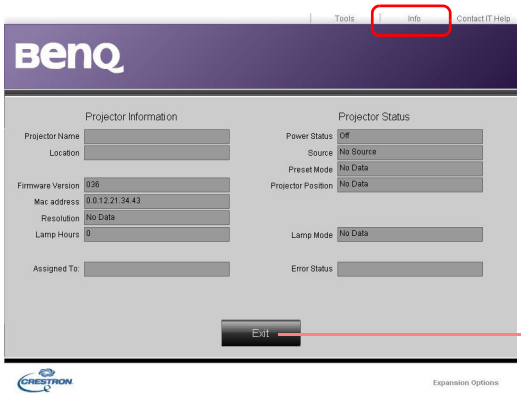
☞ **調整後は、Send（送信）ボタンを押すとデータがプロジェクタに保存されます。**

v. **Exit（終了）**を押すと、リモートネットワーク操作ページに戻ります。

次のリストの入力長の上限（スペースとその他の句読点キーを含みます）にご注意ください。

カテゴリー アイテム	入力長	文字の最大数
Crestron コントロール	IP アドレス	15
	IP ID	4
	ポート	5
プロジェクタ	プロジェクタ名	22
	設置場所	22
	割り当て先	22
ネットワークの設定	DHCP（有効）	（該当なし）
	IP アドレス	15
	サブネットマスク	15
	既定のゲートウェイ	15
	DNS サーバー	15
ユーザーパスワード	有効	（該当なし）
	新しいパスワード	15
	確認	15
管理者パスワード	有効	（該当なし）
	新しいパスワード	15
	確認	15

情報ページには、このプロジェクタの情報と状態が表示されます。



Exit（終了）を押すと、リモートネットワーク操作ページに戻ります。

詳細は、http://www.crestron.com と www.crestron.com/getroomview をご覧ください。

高地での操作

海抜 1500 メートル（約 4920 フィート）以上でこのプロジェクタを使用する場合、あるいは長時間（>10 時間）連続して使用する場合は、**高地モード**に設定するようお薦めします。

高地モードに設定するには :

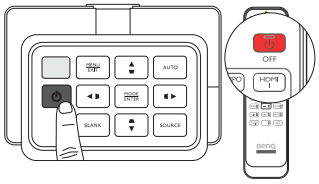
1. **MENU/EXIT** を押して、**システム設定 : 詳細**メニューが表示されるまで ◄/► を押してください。
2. ▼ を押して、**高地モード**を選択します。
3. ◄/► を押して**オン**を選択します。すると確認のメッセージが表示されます。
4. **はい**をハイライトして、**MODE/ENTER** を押します。

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

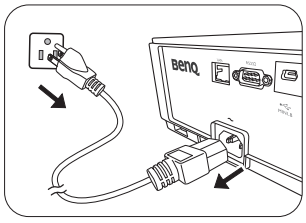
上記の場合を除き、その他の極限環境でプロジェクタを使用すると、プロジェクタが自動的にシャットダウンする場合があります。これはプロジェクタを過熱から保護するために設置された機能です。このような場合は、高地モードに切り替えてこのような現象を解決してみてください。これは、このプロジェクタが極限状態でも操作可能であるということを保証するものではありません。

終了

プロジェクタの電源を切るには、プロジェクタの**電源** (⏻) を押すか、リモコンの **OFF** ⏻ を押すと警告メッセージが表示されます。もう一度**電源 /OFF** (⏻) を押します。



- 電源インジケータ ライトがオレンジ色に点滅し、ファンが約 2 分間作動してランプを冷却します。プロジェクタは冷却が完了するまで、いかなるコマンドにも応答しません。



☞ **プロジェクタの電源を切った後は、冷却処理が完了し、ファンが完全に停止するまではプラグを抜かないでください。冷却処理を中断すると、過熱によりプロジェクタが故障する原因となります。**

- その後、冷却が完了してファンが停止したら、電源インジケータ ライトがオレンジ色に点灯します。
- 長期間プロジェクタをご使用にならない場合は、電源ケーブルを抜いておいてください。
- ランプを保護するため、冷却プロセスの間はプロジェクタはいかなるコマンドにも反応しません。

☞
- **実際のランプの寿命は、環境や使い方により異なります。**
- **シャットダウン後すぐにプロジェクタを再起動しようとすると、冷却のためにファンが数分間作動する場合があります。ファンが停止したら再び ⏻ 電源 /ON を押してプロジェクタを起動してください。このとき電源インジケータ ライトがオレンジ色に点灯します。**

オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニュー

オン スクリーン ディスプレイ (OSD) の構造

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
ピクチャ	ピクチャ モード	Bright/Presentation/sRGB/Cinema/(3D)/User 1/User 2		
	リファレンス モード	Bright/Presentation/sRGB/Cinema/User 1/User 2		
	輝度			0~50~100
	コントラスト			0~50~100
	色			0~50~100
	色合い			0~50~100
	シャープネス			0~15
	詳細設定 ...	ブラック レベル		0 IRE/7.5 IRE
		ノイズ リダクション		0-31
		色温度		高い / 標準 / 低い / ランプ ネイティブ
		色温度の詳細調整	赤ゲイン	0~200
			緑ゲイン	0~200
			青ゲイン	0~200
			赤オフセット	0~511
			緑オフセット	0~511
			青オフセット	0~511
		3D カラーマネージメント	原色	赤 / 緑 / 青 / シアン / マゼンタ / 黄
			色相	0~100
			彩度	0~100
			ゲイン	0~100
		ガンマ選択		1.6/1.8/2.0/2.2/2.4/2.5/2.6/2.8/BenQ
		Brilliant Color		オン / オフ
	ユーザー モード名変更			ユーザー 1/ ユーザー 2
	ピクチャ設定をリセット			現在 / すべて
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
	オーバースキャン調整			0/1/2/3
	2D 台形補正			
	角合わせ			左上 / 右上 / 左下 / 右下
	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/ オフ
	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
ソース	クイック検索		オン / オフ
	HDMI 設定	HDMI フォーマット	自動 / フル / 上限
	オーディオ設定	ミュート	オン / オフ
		音量	0 ~ 5 ~ 10
		マイクロフォンの音量	0 ~ 5 ~ 10
		電源オン / オフ音	オン / オフ
	位置		水平 : -10 ~ 0 ~ 10/ 垂直 : -10 ~ 0 ~ 10
	位相		0 ~ 自動 ~ 31
	水平サイズ		-15 ~ 0 ~ 15
システム設定 : 基本	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
	プロジェクタの設置		正面 / 背面 / 天井背面投射 / 天井前面投射
	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
		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 / 上 / 正面 + 上 / オフ
	パネル キー ロック		オン / オフ
	背景色		BenQ/ 黒 / 青 / 紫
	起動画面		BenQ/ 黒 / 青
	テストパターン		オン / オフ

メイン メニュー	サブメニュー			オプション
システム設定 : 詳細	高地モード			オン / オフ
	ランプ設定	ランプモード		標準 / 省電力
		ランプ タイマーをリセット		リセット / キャンセル
		ランプ タイマー		ランプ使用時間
				標準モード
				エコモード
				ランプ時間（低）
	セキュリティ設定	電源ロック		オン / オフ
		パスワードの変更		
	ボーレート			2400/4800/9600/14400/19200/38400/57600/115200
	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	ネットワーク待機を有効化	オン / オフ
			ネットワーク待機を自動的に無効化	常に使用しない /20 分 /1 時間 /3 時間 / 6 時間
		モニター出力		オン / オフ
		オーディオ パス スルー		オフ / オーディオ入力 / 音声 L/R/ HDMI-2/HDMI-1/MHL
		MHL チャージ		オン / オフ
	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 /Apply
		AMX デバイスのリカバリ		オン / オフ
		MAC アドレス		
	全設定をリセット			リセット / キャンセル
情報	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			
	ランプ使用時間			
	ファームウェアバージョン			

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

ピクチャメニュー

機能	説明
ピクチャ モード	あらかじめ定義したピクチャモードを利用すると、ご使用のプログラムタイプに最適なプロジェクタの画像を設定することができます。詳細は、33 ページの「プリセットモードの選択」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プリセットモードを選択し、下にリストした選択内容を元に画像を微調整します。詳細は、34 ページの「ユーザー 1/ ユーザー 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、36 ページの「輝度の調整」を参照してください。
コントラスト	画像の明るさと暗さの差を調整します。詳細は、36 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 ñ ビデオ映像の各色の量を調整します。詳細は、36 ページの「色の調整」を参照してください。
色合い	画像の赤と緑を調整します。詳細は、36 ページの「色合いの調整」を参照してください。
シャープネス	画像がシャープまたはソフトになるように調整します。詳細は、36 ページの「シャープネスの調整」を参照してください。
ピクチャ設定をリセット	**ピクチャ**メニューの全設定を工場出荷時の値に戻します。詳細は、35 ページの「ピクチャモードのリセット」を参照してください。
ユーザー モード名変更	**ユーザー 1**、**ユーザー 2**、あるいは **sRGB** に別名を付けます。詳細は、34 ページの「ユーザーモードの名前変更」を参照してください。

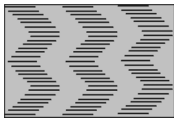
ピクチャメニュー（詳細設定）

機能	説明
ブラック レベル	画像のグレイスケールを **0 IRE** か **7.5 IRE** に設定します。詳細は、37 ページの「ブラック レベルの設定」を参照してください。
ノイズ リダクション	画質を調整します。詳細は、37 ページの「ノイズ リダクションの設定」を参照してください。
色温度	いくつかの色温度設定が使用できます。詳細は、37 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、38 ページの「色温度の設定」を参照してください。
3D カラーマネージメント	詳細は、38 ページの「色管理」を参照してください。
ガンマ選択	詳細は、38 ページの「ガンマ設定の選択」を参照してください。
Brilliant Color	詳細は、38 ページの「Brilliant Color の調整」を参照してください。

ディスプレイメニュー

機能	説明
壁スクリーン	白以外の投写壁に投写するときに、投写画像の色を補正します。詳細は、42 ページの「壁の色の設定」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ためのいくつかのオプションがあります。詳細は、40 ページの「縦横比の選択」を参照してください。
オーバースキャン調整	四辺の画質が悪いエリアを隠します。隠す割合は、◀/▶ を使って手動で調整することもできます。0 に設定すると、画像が 100% 完全に表示されます。値を高くするほどより多くのエリアが隠され、スクリーンは幾何学的に正確に埋め尽くされます。
2D 台形補正	画像のキーストーンを補正します。詳細は、31 ページの「2D 台形補正機能の使い方」を参照してください。
角合わせ	投写画像がまっすぐになるように、4 つの角を 1 つずつ調整することができます。詳細は、32 ページの「角合わせ機能の使い方」を参照してください。 ☞ **角合わせを調整する時には、縦横比やオーバースキャンを行うと、角合わせはリセットされます。**
3D	本機は、ゲーム コンソール（3D ゲームディスク使用）、3D Blu-ray プレーヤー（3D Blu-ray ディスク使用）、3D TV（3D チャンネル使用）等、3D 対応ビデオ装置から転送された 3D コンテンツを再生できます。3D ビデオ機器をプロジェクタに接続した後は、BenQ 3D メガネを着用してオンになっていることを確認してください。 ☞ **3D コンテンツをご覧になる場合**： • **画像がずれて見えることがありますが、これは故障ではありません。** • **3D コンテンツをご覧になる際は、適切な休憩を取ってください。** • **疲労感や不快感を感じた場合は、3D コンテンツを見るのをやめてください。** • **3D コンテンツをご覧になる際は、スクリーンからの距離をスクリーンの実際の高さの 3 倍に保ってください。** • **お子様および光に敏感な方、心臓疾患をお持ちの方、あるいはそれ以外の疾患をお持ちの方は、3D コンテンツをご覧にならないでください。** デフォルト設定は**自動**で、3D コンテンツが検出された場合はプロジェクタが自動的に適切な 3D フォーマットを選択します。プロジェクタが 3D フォーマットを識別できない場合は、必要に応じて 3D モードを手動で選択してください。 ☞ **この機能が有効なとき**： • **投写画像の輝度レベルが下がります。** • **ピクチャ モードは調整できません。** • **2D 台形補正は一定の角度にしか調整できません。** ☞ **この機能にはリモコンからアクセスできます。**
教育テンプレート	詳細は、44 ページの「教育テンプレートの使い方」を参照してください。

ソースメニュー

機能	説明
クイック検索	プロジェクタで自動的に入力ソースを検索するかどうかを設定します。ソーススキャンが**オン**の場合、プロジェクタは信号を取得するまで入力ソースをスキャンします。この機能が有効になっていない場合は、最後に使用した入力ソースが選択されます。
HDMI フォーマット	HDMI 信号の入力ソースタイプを選択します。**自動**が既定値であり、推奨値でもあります。ソースタイプは手動でも選択できます。ソースタイプによって輝度レベルの標準が異なります。 ☞ **この機能は HDMI 信号が選択されている場合にしか使用できません。**
オーディオ設定	詳細は、43 ページの「音量調整」を参照してください。
位置	位置調整ページが開きます。投写画像の位置を変えるには、方向矢印キーを使用します。ページの下に表示される値は、キーを押すたびにその最高値または最低値に達するまで変化します。プロジェクタが再起動すると、それらの値は初期値に戻ります。 ☞ **この機能は Component または PC 信号が選択されている場合にしか使用できません。**
位相	クロック位相を調整して画像の歪みを縮減します。  ☞ **この機能は Component または PC 信号が選択されている場合にしか使用できません。**
水平サイズ	画像の幅を調整します。 ☞ **この機能は Component または PC 信号が選択されている場合にしか使用できません。**

システム設定 : 基本メニュー

機能	説明
言語	オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューの言語を設定します。詳細は、27 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。
プロジェクタの設置	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使用して設置することができます。詳細は、15 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の OSD の表示時間を設定します。設定は 5 秒毎に 5 から 30 秒までの範囲で設定できます。 **メニュー位置** オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューの位置を設定します。 **アラームメッセージ** 検出中の信号の状態について、OSD メッセージを表示するかどうかを設定します。
操作設定	**ダイレクト電源オン** プロジェクタが繋がれているとき、プロジェクタの **電源**キー、またはリモコンの **ON** を押さなくても、直接プロジェクタをオンにします。 **信号入力時電源オン** プロジェクタがスタンバイモードになっており、VGA ケーブルを介して信号が取り込まれた場合、プロジェクタの **電源**キーやリモコンの **ON** を押さなくても、直接プロジェクタをオンにするかどうかを設定します。 **自動パワーオフ** 長時間信号が何も検出されなければ、投写を停止します。詳細は、62 ページの「自動パワーオフの設定」を参照してください。 **画面オフタイマー** 空白機能が有効になっているとき、画像をブランクにしておく時間を選択します。ここで設定した時間が経過すると、画像は元に戻ります。詳細は、42 ページの「画像を隠す」を参照してください。 **スリープ タイマー** 自動的にシャットダウンするまでのタイマーを設定します。タイマーは 30 分から 12 時間までの範囲で設定できます。
リモート受信装置	**正面**、**上**、**正面 + 上**リモコンの IR センサーをアクティベートするかどうかを選択できます。
パネル キー ロック	**電源**以外のプロジェクタのすべてのパネルキー機能と、リモコンのキーを無効または有効にします。詳細は、42 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	入力ソースが検出されないときに表示される、背景スクリーンの色を選択します。
起動画面	プロジェクタ起動時に表示されるロゴ画面を、ユーザーが選択することができます。**BenQ** ロゴスクリーン、**青**スクリーン、または**黒**スクリーンのいずれかを選択できます。

テストパターン	詳細は、44 ページの「テストパターンの使い方」を参照してください。 ☞ **この機能はプロジェクタが入力信号を検出しない場合にのみ有効となります。**

システム設定 : 詳細メニュー

機能	説明
高地モード	高地や温度が高い場所で使用するときのモードです。詳細は、50 ページの「高地での操作」を参照してください。
ランプ設定	**ランプモード** プロジェクタのランプの電源モードを標準モードか節電モードに切り替えます。詳細は、45 ページの「ランプ モードの設定」を参照してください。 **ランプ タイマーをリセット** ランプを交換した後は、**リセット**を選択してランプタイマーを 0 に戻してください。詳細は、66 ページの「ランプタイマーをリセットします。」を参照してください。 **ランプ タイマー** ランプ時間情報を表示します。詳細は、62 ページの「ランプ時間を知るには」を参照してください。
セキュリティ設定	**パスワード / 電源ロック** パスワードを知っているユーザーのみプロジェクタを操作できるようにします。詳細は、28 ページの「パスワード機能を使用する」を参照してください。 **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、29 ページの「パスワードの変更」を参照してください。
ボーレート	適切な RS-232 ケーブルを使って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。この機能は専門の技術者用に設けられています。
クローズドキャプション	**クローズドキャプション有効** 選択した入力信号にクローズド キャプションがある場合は、**オン**を選択すると機能が有効になります。 • キャプション : TV 番組や動画のダイアログ、ナレーション、サウンド効果が画面に表示されます（TV 番組表には通常「CC」と表記されます）。 **キャプションバージョン** 任意のクローズド キャプション モードを選択します。キャプションを表示するには、CC1、CC2、CC3、CC4（CC1 はキャプションをその地域の第一言語で表示します）を選択します。 ☞ **これらの機能はビデオ信号が選択されている場合にしか使用できません。**

待機設定	**ネットワーク** **オン**を選択すると、機能が有効になります。プロジェクタがスタンバイモードのときには、ネットワーク機能を提供できます。 **モニター出力** **オン**を選択すると、機能が有効になります。このプロジェクタはスタンバイモードで、**PC** ジャックが正しく装置と接続されている場合、VGA 信号を出力できます。接続方法については、24 ページの「モニターの接続」を参照してください。 **オーディオ パス スルー** ◀/▶ を押して、操作モードで使用したいソースを選択してください。接続方法については、21 ページの「ビデオ装置への接続」を参照してください。 各端末が正しくデバイスに接続されていると、プロジェクタがスタンバイモードのときに、外部スピーカーにオーディオ信号を出力します。内蔵スピーカーは、スタンバイ モードでは無音になります。 ☞ **この機能を有効にすると、スタンバイ時の電力消費量が若干上がります。**
ネットワーク設定	**有線 LAN** 詳細は、46 ページの「有線 LAN 環境でプロジェクタを操作する」を参照してください。
全設定をリセット	すべての設定を工場出荷時の値に戻します。 ☞ **次の設定は現在の設定値のまま維持されます。ユーザーモードの名前、2D 台形補正、言語、プロジェクタの設置、高地モード、パスワード。**

情報メニュー

このメニューでは、プロジェクタの現在の操作状態を表示します。

☞ **項目によっては、特定の入力ソースを使用している場合にしか調整できないものもあります。調整できない項目はスクリーンには表示されません。**

機能	説明
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 > ピクチャ モード**メニューで選択したモードを表示します。
ランプ モード	**システム設定 : 詳細 > ランプモード**メニューで選択した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 モードが表示されます。**3D** モードが有効になっている場合にのみ使用できます。
カラー システム	入力システムフォーマットを表示します。
ランプ使用時間	使用したランプ時間が表示されます。
ファームウェアバージョン	現在のファームウェア バージョンを表示します

追加情報

プロジェクタのお手入れ

ご使用のプロジェクタはほとんどメンテナンスの必要がありません。レンズを清潔に保つために、定期的なレンズのお手入れだけが必要です。ランプ以外はプロジェクタの部品は一切取り外さないでください。プロジェクタが正常に作動しなくなった場合は、販売店かお近くのカスタマーサービスセンターへお問い合わせください。

レンズのクリーニング

表面の汚れやほこりが付いていたら、レンズをクリーニングします。レンズのクリーニングを開始する前に、プロジェクタの電源をオフにして電源コードを抜き、完全に冷却されるまでしばらくお待ちください。

1. 圧縮空気スプレーを使用してほこりを取り除きます。（ハードウェア販売店やカメラショップでご購入いただけます。）
2. 汚れやしみが付いた場合は、適切なカメラレンズブラシを使用するか、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いてください。
3. 研磨用パッド、アルカリ性 / 酸性クレンザー、研磨剤入りパウダー、揮発性溶剤（アルコール、ベンジン、シンナー、殺虫剤）などは一切ご使用にならないでください。ゴムやビニール部分にこのような素材を使用したり、長期間これらを接触したままの状態にしておくと、プロジェクタの表面やキャビネットの素材を傷つける場合があります。

☞ **レンズは絶対に指で触れたり、研磨剤を使用したり、こすったりしないでください。ペーパータオルでもレンズのコーティングがはがれる場合があります。適切なカメラレンズブラシ、布、クリーニング液だけを使用するようにしてください。プロジェクタがオンのとき、またはまだ熱を持っているときにレンズのクリーニングを行わないでください。レンズのお手入れを開始する前に、プロジェクタをオフにして完全に冷却してください。**

プロジェクタケースのクリーニング

ケースのクリーニングする前に、プロジェクタの電源をオフにして電源ケーブルを抜き、完全に冷却されるまでしばらくお待ちください。

1. ほこりや汚れを取り除くには、乾燥した柔らかい、けば立ちのない布で拭きます。
2. 落ちにくい汚れやしみを取り除くには、水で薄めた中性洗剤で布を湿らせて、ケースを拭きます。

☞ **ワックス、アルコール、ベンジン、シンナー、その他の化学洗剤は使用しないでください。こうした薬剤を使用すると、ケースを傷める場合があります。**

プロジェクタの保管

長期間プロジェクタを保管する必要がある場合は、次の手順に従ってください。

1. 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、マニュアルの仕様ページを参照するか、販売店にお問い合わせください。
2. アジャスタフットを格納します。
3. リモコンから電池を取り外します。
4. プロジェクタを元の梱包または同等の梱包にしまいます。

プロジェクタの移動

プロジェクタを搬送するときは、元の梱包または同等の梱包で行うことを推奨します。

ランプについて

ランプ時間を知るには

プロジェクタが作動している間、プロジェクタに内蔵されたタイマーがランプの使用時間（時間単位）を自動的に計算します。

ランプ使用時間を知るには :

1. **MENU/EXIT** を押して、**システム設定 : 詳細**メニューが表示されるまで ◀/▶ を押してください。
2. ▼ を押して**ランプ設定**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。すると**ランプ設定**ページが表示されます。
3. ▼ を押して**ランプ タイマー**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。すると**ランプ タイマー**ページが表示されます。
4. メニューを終了するには、**MENU/EXIT** を押します。

ランプ寿命を延長する

投写ランプは消費アイテムです。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低減することができます。**省電力**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**モードで使用すると、ランプの寿命を延長することができます。**省電力**モードに設定するには、**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、**MODE/ENTER** を押します。▼ を押して**省電力**を選択し、**MODE/ENTER** を押してください。

- **自動パワーオフの設定**

指定した時間を経過しても入力ソースが検出されないときに、自動的にプロジェクタの電源をオフにします。

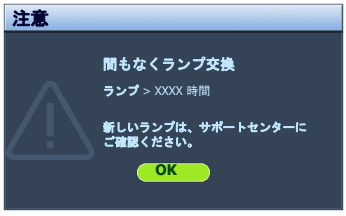
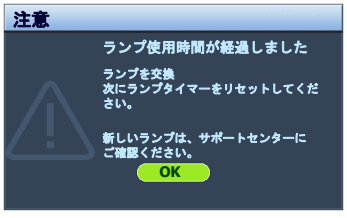
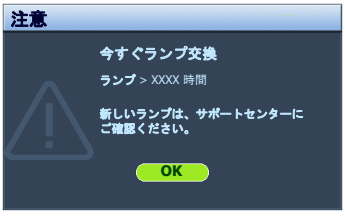
自動パワーオフに設定するには、**システム設定 : 基本** > **操作設定** > **自動パワーオフ**メニューに進み、◀/▶ を押して時間を選択します。タイマーは 3 分または 5 分おきに 10 分から 30 分の範囲で設定できます。プリセットの時間がこれから行うプレゼンテーションに合わない場合は、**無効**を選択してください。この場合、一定時間が経過してもプロジェクタは自動的にシャットダウンしません。

ランプを交換する時期

ランプインジケータ ライトが赤に点灯した場合、またはランプの交換時期であることを示すメッセージが表示された場合は、新しいランプを取り付けるか、お買い上げの販売店にご相談ください。古いランプを使用すると、プロジェクタの誤動作の原因となり、ランプが破裂することもあります。ランプの交換については、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、ランプインジケータライトおよび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、67 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、ランプを交換してください。

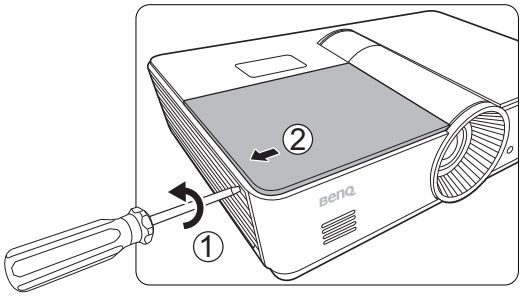
状態	メッセージ
動作を最適化するために、新しいランプを取り付けてください。通常プロジェクタを**省電力**モードで起動している場合は（62 ページの「ランプ時間を知るには」を参照してください）、次のランプ警告メッセージが表示されるまでプロジェクタを使用することができます。 メッセージを消去するには、**MODE/ENTER** を押します。	
この時点でランプを交換されるよう強くお薦めします。ランプは消費アイテムです。ランプは使用を重ねる毎に明るさが徐々に失われます。これは正常な状態です。ランプが非常に暗くなったら、いつでもランプを交換してください。 メッセージを消去するには、**MODE/ENTER** を押します。	 
プロジェクタを正常に動作させるには、ランプを交換してください。 メッセージを消去するには、**MODE/ENTER** を押します。	

☞ **上記のメッセージで「XXXX」の部分に表示される数字はモデルによって異なります。**

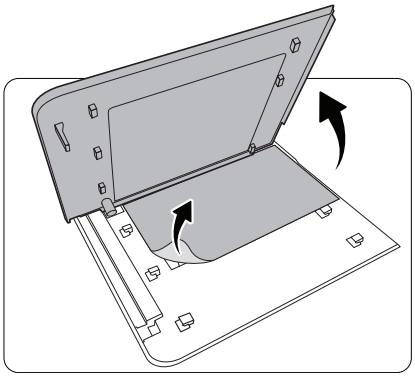
ランプの交換

⚠
- 感電を防ぐため、ランプを交換する前には必ずプロジェクタの電源をオフにし、電源ケーブルを抜いてください。
- 重度のやけどを負う危険を防ぐため、ランプを交換する前に、最低でも 45 分間はプロジェクタを冷却してください。
- 割れて鋭くなったランプのガラス片を取り除く場合は、指をけがしたり、内部部品を破損したりしないように、十分注意してください。
- 指のけがや、レンズに触れることによる画質の劣化を避けるため、ランプを取り外すときに空のランプ ケースには触れないでください。
- このランプの中には水銀が入っています。ランプの処分は、地元の有害廃棄物規制条例にしたがって、正しい方法で行ってください。
- プロジェクタを最高の状態でご使用いただくために、交換用ランプとして指定された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。
- 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。
- 破損したランプを処理するときには、と部屋の通気をしっかりと行ってください。マスク、防護メガネ、ゴーグル、またはフェースシールドを着用になり、手袋など身体を保護するものも着用することをお勧めします。

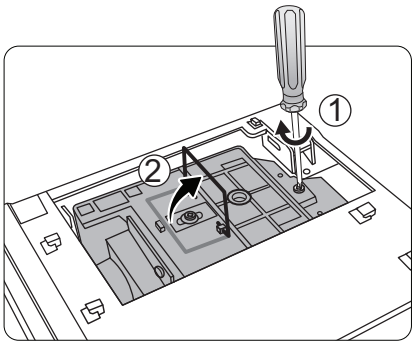
1. 電源をオフにして、プロジェクタをコンセントから抜きます。接続されている機器をすべてオフにして、すべてのケーブルを外します。詳細は、51 ページの「終了」を参照してください。
2. ランプカバーのネジを弛めます。



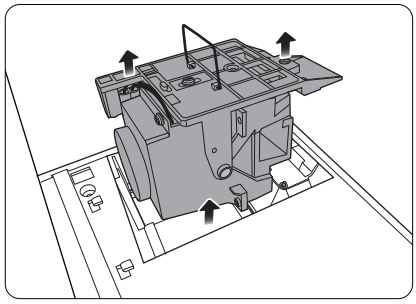
3. ランプカバーを外します。



4. ランプをプロジェクタに固定しているネジを緩めます。プロジェクタからランプコネクタを外します。



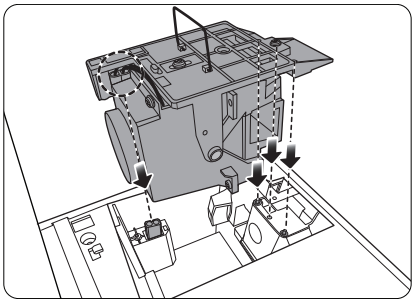
5. ハンドルがランプに対して直角になるように持ってください。ハンドルを使ってゆっくりとランプをプロジェクタから引き出します。



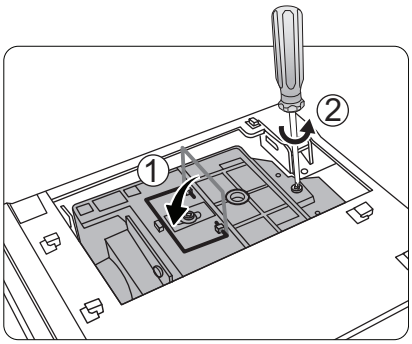
注意

- **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。指にけがをしたり、内部コンポーネントにキズがついたりする場合がありますので、破損したランプガラスを除去するときには特に注意してください。**
- **取り出したランプは水のかかる場所、子供の手が届く場所、可燃物の付近には置かないでください。**
- **ランプを取り出した後は、プロジェクタ内に手を入れないでください。内部の光学コンポーネントに触れると、画像ぼけの原因となります。**

6. 交換ランプを挿入します。ランプが正しい位置に挿入されたことを確認してください。



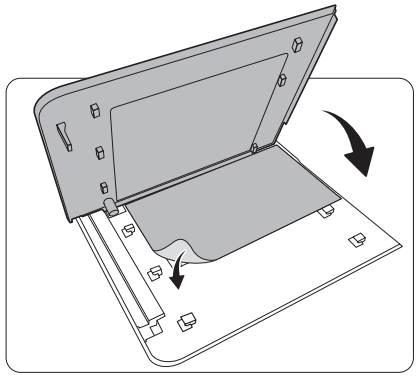
7. ハンドルをしっかりとロックしてください。ランプボックスを固定するネジを締めます。



☞ **注意**

- **ネジは締めすぎないでください。**
- **ネジの締め方がゆるいと接触が悪くなり、故障の原因になる場合があります。**

8. ランプカバーを戻します。



9. ランプカバーのネジを締めます。
10. 電源を再び入れて、プロジェクタのスイッチを入れます。

ランプタイマーをリセットします。

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

1. スタートアップロゴが表示された後、**MENU/EXIT** を押して、**システム設定 : 詳細**メニューが選択されるまで ▶/◀ を押してください。
2. ▼ を押して**ランプ設定**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。すると**ランプ設定**ページが表示されます。
3. **ランプ タイマーをリセット**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。ランプタイマーをリセットしても良いかどうかを確認するためのメッセージが表示されます。**リセット**を選択し、**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。

インジケータ

ライト			状態
POWER	TEMP	LAMP	
電源の状況			
オレンジ色	オフ	オフ	スタンバイ モードです
緑 に点滅	オフ	オフ	電源を入れています
緑	オフ	オフ	通常動作状態です
オレンジ色 に点滅	オフ	オフ	通常の電源オフ冷却
赤 に点滅	赤 に点滅	赤 に点滅	ダウンロード
赤 に点滅	オフ	オフ	スケーラー シャットダウン失敗（データ中止）
赤	オフ	赤	スケーラー リセット失敗（ビデオ プロジェクタのみ）
オフ	赤	オフ	LAN ダウンロード失敗
オフ	緑	オフ	LAN ダウンロード OK
緑	オフ	オレンジ色	ランプが切れました
書き込みイベント			
緑	オフ	オフ	書き込みオン
緑	緑	緑	書き込みオフ
ランプの状況			
オフ	オフ	赤	通常動作時にランプ エラー発生
オフ	オフ	オレンジ色 に点滅	ランプが点灯していません
温度の状況			
赤	赤	オフ	ファン 1 エラー（実際のファン速度が適正速度よりも ±25% オーバー）
赤	赤 に点滅	オフ	ファン 2 エラー（実際のファン速度が適正速度よりも ±25% オーバー）
赤	緑	オフ	ファン 3 エラー（実際のファン速度が適正速度よりも ±25% オーバー）
赤	緑 に点滅	オフ	ファン 4 エラー（実際のファン速度が適正速度よりも ±25% オーバー）
赤 に点滅	赤	オフ	ファン 5 エラー（実際のファン速度が適正速度よりも ±26% オーバー）
赤 に点滅	赤 に点滅	オフ	ファン 6 エラー（実際のファン速度が適正速度よりも ±27% オーバー）
緑	赤	オフ	温度 1 エラー（温度上限オーバー）

トラブルシューティング

問題	原因	対応
プロジェクタの電源がオンにならない。	電源コードから電源が来ていません。	電源コードをプロジェクタの電源コードソケットとコンセントに差し込みます。コンセントにスイッチがある場合は、スイッチがオンになっていることを確認します。（詳細は 25 ページを参照してください。）
	冷却プロセスの間にプロジェクタの電源をオンにしようとしています。	冷却プロセスが完了するまでお待ちください。
	ランプカバーがしっかり装着されていません。	ランプカバーを正しく装着しなおしてください。（詳細は 64 ページを参照してください。）
画像が映らない。	ビデオ ソースがオンになっていないか、正しく接続されていません。	ビデオ ソースをオンにし、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。（詳細は 21 ページを参照してください。）
	プロジェクタが正しく入力ソース機器に接続されていません。	接続を確認します。（詳細は 21 ページを参照してください。）
	入力ソースが正しく選択されていません。	リモコンの SOURCE キーを押すか、プロジェクタの **SOURCE** で正しい入力ソースを選択します。（詳細は 26 ページを参照してください。）
イメージが不安定です。	接続ケーブルがプロジェクタまたは信号ソースにしっかりと接続されていません。	ケーブルを適切な端末に正しく接続します。（詳細は 21 ページを参照してください。）
イメージがぼやける。	投写レンズの焦点が合っていません。	ピントリングで焦点を合わせます。（詳細は 30 ページを参照してください。）
	プロジェクタとスクリーンの位置が正しく合っていません。	投写角度および方向、また必要であればプロジェクタの高さを調整します。（詳細は 30 ページを参照してください。）
リモコンが機能しない。	電池が切れています。	新しい電池に交換します。（詳細は 8 ページを参照してください。）
	リモコンとプロジェクタの間に障害物があります。	障害物を取り除きます。（詳細は 8 ページを参照してください。）
	プロジェクタからの距離が遠すぎます。	プロジェクタから 8 メートル（26.2 フィート）以内の場所に立ちます。（詳細は 8 ページを参照してください。）

3D コンテンツが正しく表示されない。	3D メガネの電池が切れています。	3D メガネを充電してください。
	3D メニューで正しく設定されていません。	**3D** メニューで正しい設定を行ってください。
	Blu-ray ディスクが 3D フォーマットではありません。	3D Blu-ray ディスクを使用して、もう一度やり直してください。
	入力ソースが正しく選択されていません。	プロジェクタまたはリモコンの **SOURCE** キーで正しい信号を選択してください。

仕様

仕様はすべて予告なしに変更されることがあります。

■ 光学仕様

投写システム	シングルチップ DLP システム
ネイティブ解像度	SX920：0.55" DLP (1024 x 768)、 SW921：0.65" DLP (1280 x 800)、 SU922：0.67" DLP (1920 x 1200)
レンズ	F = 2.45 ～ 3.07、f = 15.78 ～ 25.12 mm
投写スクリーンサイズ	60" ～ 240"
ランプ	370 W

■ 電気仕様

互換性	PC
	SX920/SW921：640 x 480 ～ 1600 x 1200 SU922：640 x 480 ～ 1920 x 1200
	ビデオ設定
	NTSC、PAL、SECAM、YPbPr (480i/480p/576i/576p/720p/1080i/1080p)、HDTV (720p/1080i/1080p)
カラースペース	タイプ = 60% NTSC

■ 端末

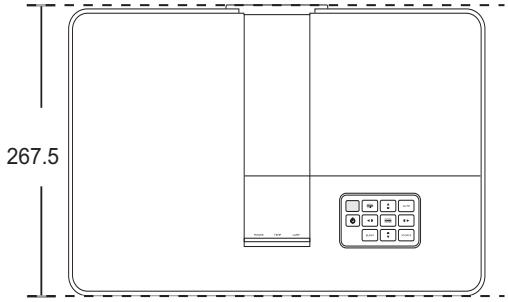
入力	アナログ RGB：D-sub 15 ピン（メス）x 1
	HDMI (V. 1.4a) x 2
	MHL (V. 2.1) x 1（HDMI 入力で共有）
	S ビデオ：Mini DIN 4 ピン x 1
	コンポーネントビデオ (Y/CB/CR + Y/PB/PR) x 1（RGB 入力と共有）
	コンポジットビデオ x 1
	RCA オーディオ入力 x 1
	PC オーディオ入力 x 1
	マイクロフォン x 1
	RJ45 LAN x 1
出力	アナログ RGB：D-sub 15 ピン（メス）x 1
	オーディオ出力 x 1
	スピーカー：10 W x 2
制御	シリアルコネクタ：RS232 9 ピン（オス）
	USB (Type-A) x 1
	USB (Mini B type) x 1
	IR 受信機 x 2
	LAN x 1 (RJ45)
	12V DC トリガー x 1（最大 0.5 A）

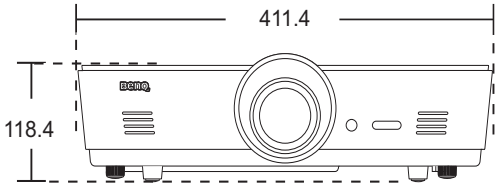
■ 機械仕様

プロジェクタの重量	4.9 kg (10.80 lbs)
電源	VAC 100-240 V、6 A、50-60 Hz
電力消費量	最大 594 W、スタンバイ < 0.5 W、ネットワーク スタンバイ < 3 W
動作温度範囲	0°C ～ 40°C（結露なきこと）
動作湿度	10% ～ 90%（結露なきこと）

■ 外形寸法

411.4 mm x 267.5 mm x 118.4 mm（幅 x 奥 x 高）

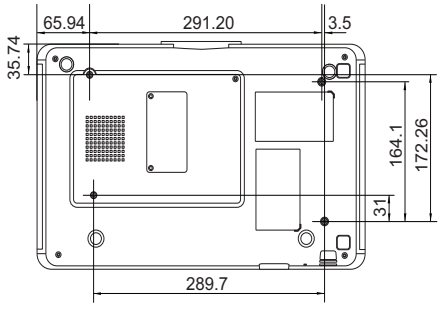




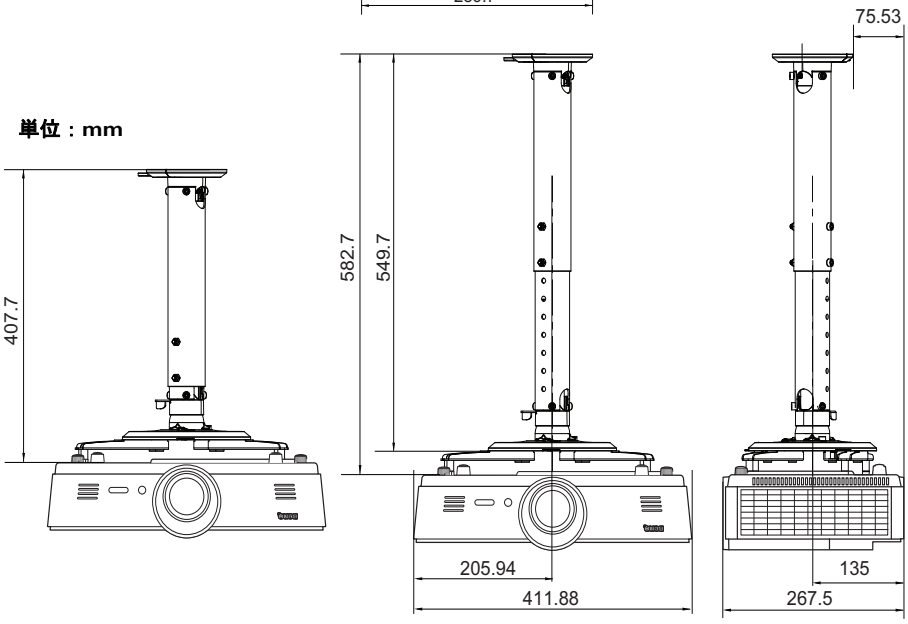
単位：mm

■ 天井取り付け

◎ **天井取り付けネジ：M5（最長 = 25 mm、最短 = 20 mm）**



単位：mm



■タイミングチャート

サポートされる PC 入力のタイミング

フォーマット	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)
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** (Reduce Blanking)	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** (Reduce Blanking)	119.989	97.551	115.5
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67.5	108
1024 x 576****	Notebook Timing	60	35.82	46.996
1024 x 600****	Notebook Timing	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** (Reduce Blanking)	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
1920 x 1200	1920 x 1200_60*** (Reduce Blanking)	59.95	74.038	154

640 x 480@67 Hz (MAC13)	640 x 480@67 Hz	66.667	35	30.24
832 x 624@75 Hz (MAC16)	832 x 624@75 Hz	74.546	49.722	57.28
1024 x 768@75 Hz (MAC19)	1024 x 768@75 Hz	74.93	60.241	80
1152 x 870@75 Hz (MAC21)	1152 x 870@75 Hz	75.06	68.68	100
1920 x 1080@60 Hz	1920 x 1080_60 (Reduce Blanking)	60	67.5	148.5
1920 x 1200@60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59.95	74.038	154

☞ *** F. シーケンシャル、上下および横に並べるフォーマットの 3D 信号用にサポートされるタイミング。**

**** F. シーケンシャルフォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。**

***** 上下および横に並べるフォーマットの 3D 信号用にサポートされるタイミング。**

****** PC（アナログ RGB）入力専用。**

☞ **上記のタイミングは、EDID ファイルと VGA グラフィック カードの制限により、サポートされない場合があります。一部のタイミングを選択できない場合もあります。**

サポートされる HDMI (HDCP)/MHL 入力のタイミング

フォーマット	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
1080/50i	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

☞ *** F. シーケンシャルフォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。**

**** フレームパッキング、上 - 下、横に並べるフォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。**

***** F. シーケンシャル、フレームパッキング、上 - 下、横に並べるフォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。**

****** 横に並べるフォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。**

******* 上 - 下、横に並べるフォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。**

EDTV および HDTV 入力用にサポートされているタイミング（コンポーネント入力）

フォーマット	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

☞ *** F. シーケンシャルフォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。**

ビデオおよび S ビデオ入力用にサポートされているタイミング

フォーマット	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
NTSC 4.43	60	15.73	4.43
PAL-B/D/G/H/I/N	50	15.63	4.43
PAL M	60	15.73	3.58
PAL N	50	15.63	3.58
PAL 60	60	15.73	4.43
SECAM	50	15.63	4.25/4.41

☞ **F. シーケンシャルフォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。**

保証と著作権について

保証

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

保証を受ける際には、購入日の証明が必要となります。保証期間中に本製品に瑕疵があることが判明した場合、BenQ の全責任と、お客様に対する全面的な補償は、瑕疵のある部品の交換（工賃を含む）に限られます。保証サービスを受ける場合は、製品を購入した販売店に直ちに連絡してください。

重要：お客様が BenQ の文書による指示に従わずに操作を行った場合はこの保証は無効となります。特に本製品は環境湿度 10% から 90% の間、温度 0°C から 35°C の間、高度 3000 メートル以下の環境でご使用になり、ホコリが立ちやすい場所での使用はお止めください。この保証により、お客様には特定の法的権利が与えられます。また、在住している国によっては、お客様にその他の権利が与えられることもあります。

詳細は、弊社ホームページ www.BenQ.com をご覧ください。

著作権

Copyright © 2016 by BenQ コーポレーション。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。

すべての商標と登録商標の所有権は、各社に帰属します。

免責

BenQ コーポレーションは、明示的または暗示的を問わず、本書の内容に関して、特に保証、商業的可能性、特定目的への適合性に関しては、いかなる表明または保証もいたしません。さらに、BenQ コーポレーションは本書を改定する権利と、このような改定や変更についていかなる人物に対しても BenQ コーポレーションが通知する義務を負うことなく内容を変更できる権利を有しています。

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

特許

BenQ プロジェクタの特許については、http://patmarking.benq.com/ をご覧ください。