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

TH670

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。

TH670/TH670s
デジタル プロジェクタ
取扱説明書



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. 8
プロジェクタの外観. 10
コントロールおよび機能. 11

プロジェクタの設置. . 16

場所の選択. 16
望ましい投射画像サイズを得る. . 17

接続. 19

コンピュータの接続. 20
ビデオソース デバイスとの接続 . 21

操作. 24

プロジェクタの起動. 24
投射画像の調整. 25
メニューの使用方法. 28
プロジェクタの固定. 31
入力信号の切り替え. 33
縦横比の選択. 34
画像の最適化. 36
詳細な画質制御. 39
画像を非表示にする. 42
高地対応環境での操作. 42
サウンドの調節. 43
コントロールキーをロックする. . 43
プロジェクタのメニューディスプレイのカスタマイズ. 44
ランプセーバーモードの選択. . . . 44
プロジェクタの停止. 45
メニュー操作. 46

メンテナンス 61

プロジェクタのお手入れ. 61
ランプについて 62

トラブルシューティング 69

仕様 70

外形寸法 71
天井取付 71
タイミング図 72

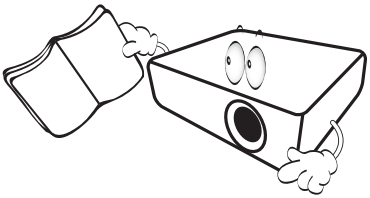
保証と著作権情報 76

安全上のご注意

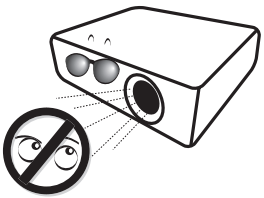
お使いのプロジェクタは、情報テクノロジ機器の最新の安全規格に適合するように設計され、テストされています。ただし、本装置を安全にご使用いただくために、このガイドおよび装置のマークに記載されている指示に従ってください。

安全上のご注意

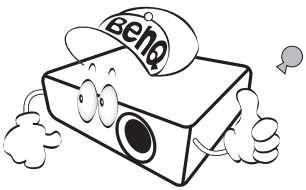
1. **ロジェクタを操作する前に、このユーザーズガイドをお読みください。**またいつでも参照できるように、手の届く場所に保管しておいてください。



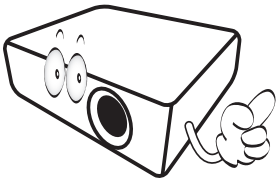
2. **動作中は、プロジェクタのレンズを覗き込まないでください。**光線が強力なため、視力障害を引き起こす恐れがあります。



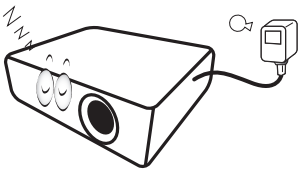
3. **点検修理については、認定サービス部門要員にお問い合わせください。**



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。**



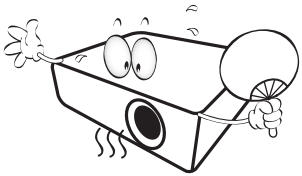
5. 国によっては、線間電圧が一定していない場合もあります。本プロジェクタは、電源が AC100 ～ 240V の電圧範囲のときに安全に作動するように設計されていますが、停電や ±10V のサージが発生すると故障する可能性があります。**コンセントの電圧が変動したり電源が切れたりする地域では、パワースタビライザー、サージプロテクタ、または無停電電源装置（UPS）を通してプロジェクタを接続することをお薦めします。**



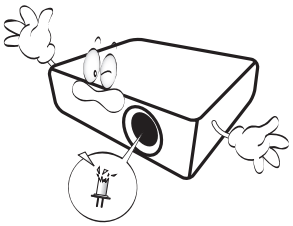
6. プロジェクタが作動しているときに投写レンズを物体で塞ぐと、それが過熱して変形したり、火災の原因となったりします。

安全上のご注意（続き）

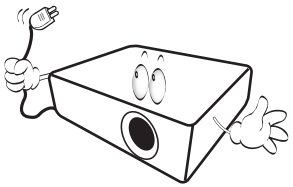
7. ランプは、動作中に非常に高温になります。ランプアセンブリを取り外して交換する場合は、プロジェクタの電源を切ってから 45 分間ほど冷ましてください。



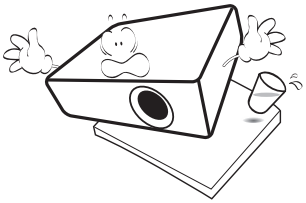
8. ランプは定格寿命を超えて使用しないでください。定格寿命を超えて使用すると、ランプが破裂することがごくまれにあります。



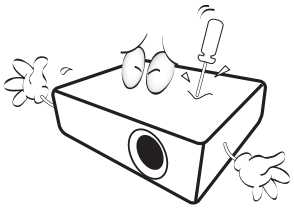
9. ランプアセンブリや電子部品の交換は、必ずプロジェクタの電源プラグを抜いてから行ってください。



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、重大な損傷を被る可能性があります。



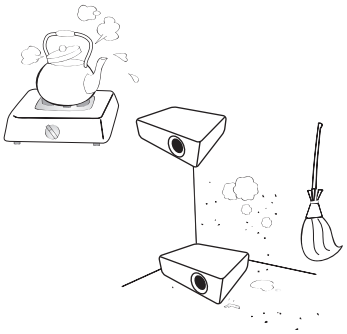
11. 本装置を分解しないでください。内部には危険な高圧部があり、触れると死亡事故につながる場合もあります。
いかなる状況においても、これ以外のカバーをご自身で取り外そうとしないでください。点検修理については、認定のサービス部門要員にお尋ねください。



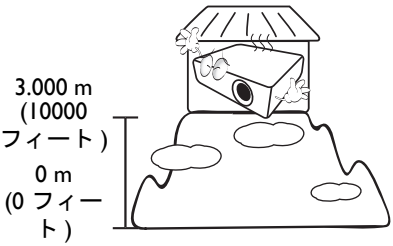
12. プロジェクタが稼動しているときには、換気グリルから熱風と臭気を感じる場合があります。これは正常な状態であり、製品の欠陥を示すものではありません。

安全上のご注意（続き）

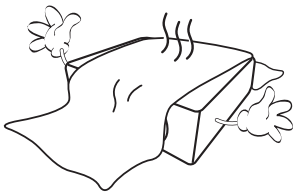
13. 次の場所に本装置を置かないでください。
    - 換気が不十分な場所または密閉されている場所。壁との間隔を 50cm 以上空けて、プロジェクタ周りの風通しをよくしてください。
    - 窓を締め切った車内など、非常に高温になる場所。
    - 非常に湿気の多い場所、ほこりの多い場所、タバコの煙が充満している場所。このような場所に置くと、光学部品が汚れ、プロジェクタの寿命が短くなり、画像が暗くなります。



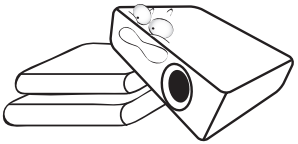
    - 火災報知器のすぐ傍。
    - 周辺温度が 40 °C /104°F を超える場所
    - 3000 メートル (10000 フィート) 以上の高度。



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。

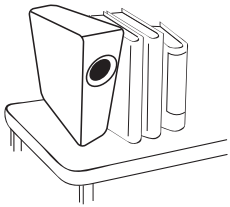


    通気孔を塞ぐと、プロジェクタの内部が過熱し、火災の原因となります。
15. 使用時は必ず装置を水平な平面上に置いてください。
    - 左右の傾きが 10°、または前後の傾きが 15° を超える状態で使用しないでください。完全に水平になっていない状態でプロジェクタを使用すると、ランプが故障したり破損したりすることがあります。

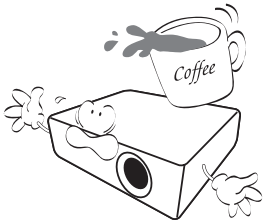


安全上のご注意（続き）

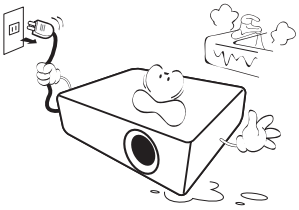
16. 装置を縦にして置かないでください。縦にして置くとプロジェクタが倒れ、負傷や、プロジェクタの破損の原因となります。



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。

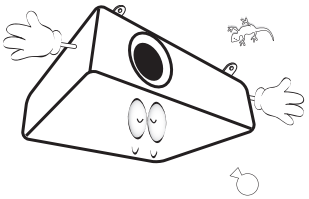


18. プロジェクタの上または傍に液体を置かないでください。プロジェクタ内部に液体がこぼれると故障の原因になります。プロジェクタを濡らした場合は、電源コンセントからプロジェクタのプラグを抜き、BenQ にプロジェクタの点検をご依頼ください。



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。**



はじめに

プロジェクタの特長

このモデルは、世界で使用できる最高のプロジェクタの 1 つです。PC、ノート PC、DVD、VCR などさまざまなデバイス間で最高のビデオ品質を楽しむことができます。ドキュメントカメラでさえあらゆる可能性を実現します。

プロジェクタには次のような特長があります。

- **選択用の基本および詳細メニュー。**
- **USB A は USB 充電をサポートします (USB リーダーをサポートできません)**
- **あらかじめ定義された数種類の色から投写壁の色を選択できる壁の色補正**
- **信号検出プロセスの時間を短縮する自動ソース探知**
- **お好みに色を調整する色管理**
- **選択可能なクイック冷却機能によりプロジェクタを短時間で冷却**
- **最善の画質で表示するワンキー自動調整機能**
- **コンポーネント HDTV との互換性 （YP_bP_r）**
- **スタンバイモードでは 0.5W 未満の電力消費**
- **フットボールの映像モードはサッカーファンが制御された周囲光や暗い部屋で、リビングルームでのフットボールの試合の視聴可能な限り最高の体験を楽しむことができます。それは本当の生活のサッカー選手の草や肌のトーンの色になります。（TH670s に適用）**

☞
- **投射イメージの明るさは、周辺光の条件、および選択した入力信号のコントラスト / 輝度設定および投射距離に比例しによって変わります。**
- **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。**

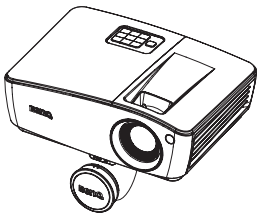
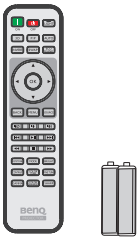
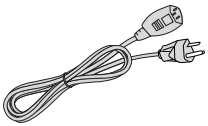
パッケージの内容

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。

*** 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。**

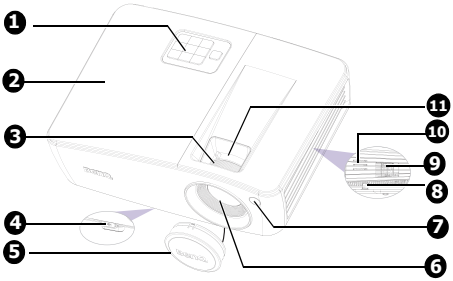
	
プロジェクタ	リモコン（電池付き）
	
電源コード	保証書 *
	
クイックスタートガイド	説明書 CD

オプションのアクセサリ

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

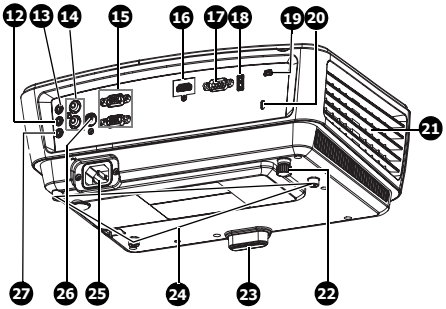
プロジェクタの外観

正面 / 上面



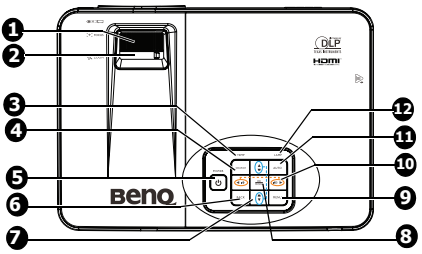
1. 外部コントロールパネル（詳細は、11 ページの「プロジェクタ」を参照してください。）
2. ランプカバー
3. フォーカスリング
4. クイックリリース ボタン
5. レンズカバー
6. 投射レンズ
7. 正面 IR リモートセンサー
8. セキュリティバー
9. 通気孔 (吸入)
10. スピーカー
11. ズームリング
12. オーディオ出力ジャック
13. オーディオ入力ジャック
14. オーディオ（L/R）入力ジャック
15. RGB (PC)/ コンポーネントビデオ (YPbPr/ YCbCr) 信号入力ジャック
16. HDMI 入力ジャック
17. RS-232 コントロールポート
18. USB タイプ A/1.5A ジャック
19. USB mini-B ジャック
20. 盗難防止用ケンジントンロックスロット
21. 通気孔 (排出)
22. 背面調節装置用足部
23. クイックリリースアジャスタフット
24. 天井取付穴
25. AC 電源コード差込口
26. ビデオ入力ジャック
27. マイクロフォン入力ジャック

背面 / 底面



コントロールおよび機能

プロジェクタ



1. **フォーカスリング**
   投写画像の焦点を調整します。
2. **ズームリング**
   画像のサイズを調整します。
3. **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、68 ページの「インジケータ」を参照してください。
4. **SOURCE**
   ソース選択バーを表示します。詳細は、33 ページの「入力信号の切り替え」を参照してください。
5. **POWER/ 電源表示灯**
   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、24 ページの「プロジェクタの起動」を参照してください。
   プロジェクタの動作中に点灯または点滅します。詳細は 68 ページの「インジケータ」を参照してください。
6. **BACK**
   前の OSD メニューに戻り、最上位レベルでは、プロジェクタの OSD メニューを閉じます。
7. **台形補正 / 矢印キー (/ ▲上、 / ▼下)**
   キーストーンページを表示して、垂直キーストーン値を調整します。詳細は、26 ページの「台形補正の修正」を参照してください。
8. **OK/MODE**
   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。詳細は、28 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。
   使用可能なピクチャ設定モードを選択します。詳細は、36 ページの「ピクチャ モードの選択」を参照してください。
9. **MENU**
   オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューをオンまたはオフにします。
10. **音量 / 矢印キー (/ ◄ 左、 / ► 右)**
    サウンドレベルを調整します。
    オンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューがアクティブになっているとき、#7、#10 キーを方向矢印として使用し、ご希望のメニュー項目の選択や調整を行います。詳細は、28 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。
11. **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、26 ページの「画像の自動調整」を参照してください。
12. **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、68 ページの「インジケータ」を参照してください。

⚠ プロジェクタの取り付け

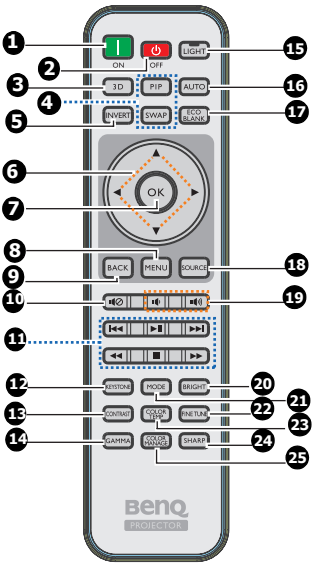
BenQ プロジェクタを楽しんでお使いいただき、人が負傷したり資産が損傷したりしないように、安全に関する事柄に注意していただきたいと思います。

プロジェクタを天井や壁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か壁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または壁取り付けキットは、BenQ プロジェクタを購入された販売店でお買い求めいただけます。また別途ケンジントンロックをお求めになり、プロジェクタのケンジントンロックスロットと取り付けブラケットのベースをセキュリティケーブルでしっかりと繋いでおくことをお薦めします。こうすることで、天井取り付けブラケットが緩んだ場合にも、プロジェクタを支える二次的役割を果たすことができます。

リモコン



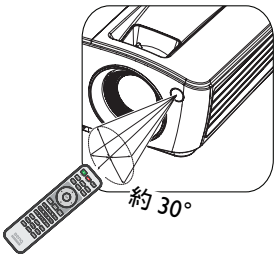
1. **ON**
   プロジェクタの電源を入れます。
2. **OFF**
   プロジェクタの電源を切ります。
3. **3D**
   3D オンスクリーンディスプレイ (OSD) メニュー項目を有効化します。
4. **PIP/SWAP**
   このプロジェクタでは稼働しません。
5. **INVERT**
   3D モードが有効であるとき、右 / 左目のピクチャを反転します。
6. **矢印キー (▲上、▼ 下、◄ 左、► 右)**
   オンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューが有効になっているとき、キーを方向矢印として使用し、ご希望のメニュー項目の選択や調整を行います。
7. **OK**
   選択したオンスクリーンディスプレイ (OSD) メニュー項目を有効化します。
8. **MENU**
   オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューをオンまたはオフにします。
9. **BACK**
   前の OSD メニューに戻り、最上位レベルでは、プロジェクタの OSD メニューを閉じます。
10. **ミュート (🔇)**
    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。
11. **再生ボタン (⏮前、◂◂巻戻し、⏯再生 / 一時停止、■ 停止、⏭次、▸▸早送り)**
    このプロジェクタでは稼働しません。
12. **KEYSTONE**
    台形補正ページを表示します。
13. **CONTRAST**
    コントラスト設定バーを表示します。
14. **GAMMA**
    ガンマ値を選択します。
15. **LIGHT**
    リモコンのボタンのバックライト機能を有効にします。
16. **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。
17. **ECO BLANK**
    ECO BLANK ボタンを押して一定時間画像をオフにすると、最大 70% ランプの電力を節約できます。もう 1 度押すと画像が復元します。

18. **SOURCE**
    ソース選択バーを表示します。
19. **音量 (/)**
    サウンドレベルを調整します。
20. **BRIGHT**
    輝度設定バーを表示します。
21. **MODE**
    使用可能なピクチャ設定モードを選択します。
22. **FINE TUNE**
    色温度微調整設定バーを表示します。
23. **COLOR TEMP**
    色温度設定バーを表示します。
24. **SHARP**
    シャープネス設定バーを表示します。
25. **COLOR MANAGE**
    色管理設定バーを表示します。

赤外線 (IR) リモコンセンサは、プロジェクタの正面にあります。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直線距離が 8 メートル (26 フィート) を超えないようにしてください。

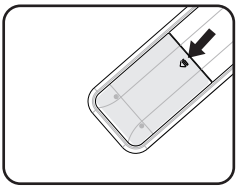
リモコンとプロジェクタの IR センサーの間に、赤外線を遮断する障害物がないかを確認します。

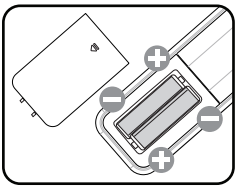
- **正面からのプロジェクタの操作**



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て単 4 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廃棄してください。**
- **電池は絶対に火に投げ込まないでください。爆発の危険があります。**
- **電池が消耗したり、長時間リモコンを使用しない場合は、液漏れがないようにリモコンから電池を外してください。**

プロジェクタの設置

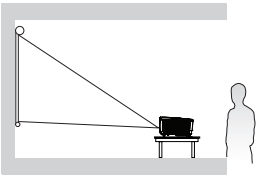
場所の選択

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。

本機は次の 4 通りの設置場所から選ぶことができます。

4. 前面投射

プロジェクタをスクリーン正面の床近くに設置できる場所。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。

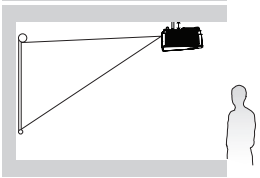


5. 天井前面投射

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、**天井前面投射**を**プロジェクタの配置**＊メニューで設定してください。

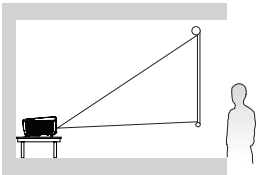


6. 背面投射

プロジェクタをスクリーン背部の床面近くに設置できる場所。

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、**背面投射**を**プロジェクタの配置**＊メニューで設定してください。

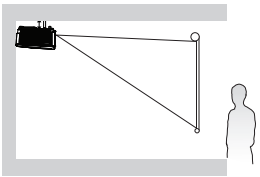


7. 天井背面投射

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、**天井背面投射**を**プロジェクタの配置**＊メニューで設定してください。



＊選択に対する 2 種類のメニューがあります。一つは基本で、もう一つは詳細設定です。プロジェクタに入力信号がないとき、基本メニューからプロジェクタの配置を選択することができます。詳細メニューで、プロジェクタの配置をシステム設定 : 基本メニューから選択することができます。詳細は、28 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。

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。

プロジェクタは必ず（テーブルの上のような）水平面に設置し、スクリーンの水平方向の中央に対して直角になるようにしてください。こうすることで、斜めに投射（または斜めになった面に投射）することに起因する画像の歪みを防止できます。

プロジェクタを天井に取り付ける場合は、プロジェクタがやや下向きの角度で投射するように上下逆さに取り付ける必要があります。

18 ページの図からお分かりいただけるように、このタイプの投射では投射画像の下端がプロジェクタの水平面から垂直に偏ってしまいます。天井に取り付けた場合は、投射画像の上端がこのようになります。

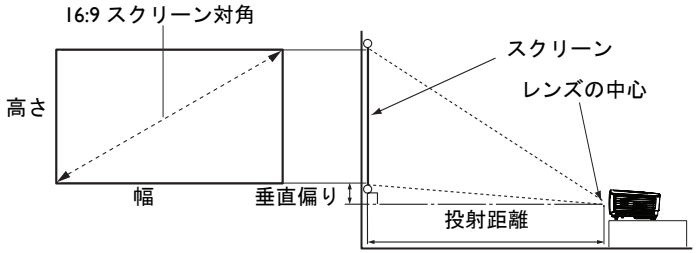
プロジェクタをスクリーンから遠ざけると、投射画像のサイズが増し、それに比例して垂直の偏りも大きくなります。

スクリーンとプロジェクタの位置を決定する場合、投射距離に比例する投射画像サイズと垂直の偏り寸法も考慮する必要があります。

プロジェクタの適切な場所の決定のお役に立てるように、BenQ ではスクリーンサイズの表をご用意しています。スクリーン中心から直角の水平距離 (投射距離) と、スクリーンの水平端からのプロジェクタの垂直偏り高 (偏り) の 2 つの寸法を考慮してください。

投射寸法

適切な位置を計算する前に、71 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。



スクリーンサイズ				スクリーンからの距離 (mm)			垂直偏り (mm)
対角線		幅 (mm)	高さ (mm)	最短距離	平均	最長距離	
インチ	mm			(最大ズーム)		(最小ズーム)	
30	762	664	374	994	1097	1200	60
40	1016	886	498	1325	1463	1600	80
60	1524	1328	747	1988	2194	2400	120
80	2032	1771	996	2651	2926	3200	159
100	2540	2214	1245	3313	3657	4000	199
120	3048	2657	1494	3976	4388	4800	239
150	3810	3321	1868	4970	5485	6000	299
200	5080	4428	2491	6627	7314	8000	399
250	6350	5535	3113	8283	9142	10000	498
300	7620	6642	3736	9940	10970	12000	598

例えば、60 インチのスクリーンをご使用の場合、投影距離は 2,194 mm で、垂直オフセットは 120 mm です。

測定した投影距離が 5.5 m (5,500 mm) である場合、列で一番近いのは「スクリーンからの距離 (mm)」5,485 mm です。この列を見ると、150 インチ (約 3,810 mm) の画面が必要なことがわかります。

☞ **すべての測定値は概算で、実際のサイズと異なることがあります。プロジェクタを固定して取り付ける場合、固定する前に、本プロジェクタの光学的特性を考慮に入れることができるように、その位置で実際のプロジェクタを使って 投射サイズと距離を物理的にテストしておくことを、BenQ では推薦しています。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。**

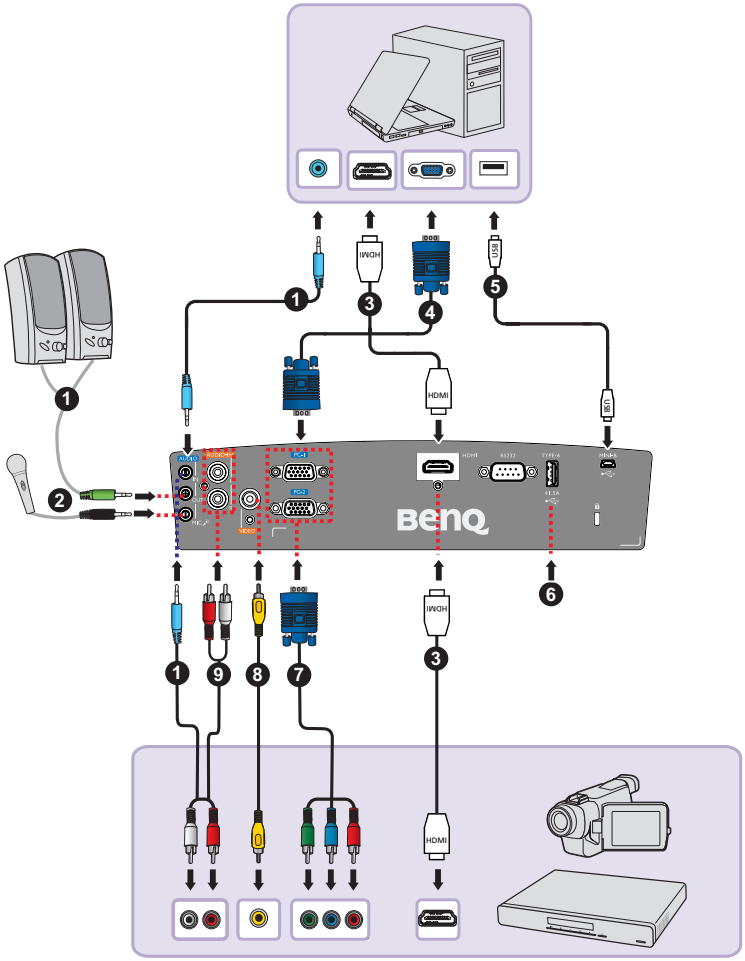
接続

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、8 ページの「パッケージの内容」を参照)。それらのケーブルは電気店でお求めいただけます。**

• **接続方法についての詳細は、20-23. ページをご覧ください。**



1. オーディオケーブル	6. 充電用 USB ポート
2. マイク 3.5 ミニジャックケーブル	7. コンポーネントビデオ対 VGA(DSub) アダプタケーブル
3. HDMI ケーブル	8. ビデオケーブル
4. VGA ケーブル	9. オーディオ L/R ケーブル
5. USB ケーブル (mini-B ～ A タイプ)	

コンピュータの接続

プロジェクタを IBM® 互換および Macintosh® コンピュータに接続することができます。旧式の Macintosh コンピュータに接続するには、Mac アダプタが必要です。

プロジェクタをコンピュータに接続するには（VGA 使用の場合）:

1. 付属の VGA ケーブルの一方の端をコンピュータの D-Sub 出力ソケットに接続します。
2. VGA ケーブルのもう一方の端をプロジェクタの **PC-1** または **PC-2** 信号入力ジャックに接続します。
3. プロジェクタのスピーカーをプレゼンテーションで使用する場合、適切なオーディオケーブルの一方の端をデバイスのオーディオ出力ジャックに接続し、もう一方の端をプロジェクタの**オーディオ入力**ジャックに接続します。コンピュータからのオーディオ出力信号を接続する場合、音量コントロールバーのバランスを取って最適のサウンド効果を出すようにしてください。
4. 必要に応じ、適合するオーディオケーブルをもう一本使用し、一方の端をプロジェクタの**オーディオ出力**ジャックに、もう一方の端を外部スピーカー (別売) に接続することもできます。

   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。詳細は、49 ページの「オーディオ設定」を参照してください。

   オーディオ出力ジャックが接続されている際は、内蔵スピーカーは消音になります。

プロジェクタをノート型 PC またはデスクトップ PC に接続するには（HDMI 使用の場合）:

1. HDMI ケーブルの一方の端をコンピュータの HDMI ジャックに接続します。
2. もう一方の端をプロジェクタの **HDMI** ジャックに接続します。

☞ **多くのノート PC では、プロジェクタに接続すると外付けビデオポートはオンになりません。通常は「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

上記の接続方法のいずれかでプロジェクタとビデオソース デバイスを接続する必要があります。ただし、方法によってビデオ品質のレベルが異なります。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	参照	ピクチャ品質
HDMI	**HDMI** 	21 ページの「HDMI ソースデバイスの接続」	最高
コンポーネントビデオ	**PC-1/PC-2** 	22 ページの「コンポーネントビデオソース デバイスの接続」	良
ビデオ	**ビデオ** 	23 ページの「コンポジットソース装置の接続」	普通

HDMI ソースデバイスの接続

プロジェクタには HDMI 入力ジャックが装備されています。これにより DVD プレーヤー、DTV チューナー、ディスプレイまたはノート型パソコンなどの HDMI ソース機器に接続することができます。

HDMI (高精細マルチメディアインターフェース) は、DTV チューナー、DVD プレーヤー、およびディスプレイなどの互換機器間での未圧縮ビデオデータ転送を 1 本のケーブルで対応します。これにより、ピュアなデジタル表示と音声体験が実現します。

ビデオソース デバイスを検証し、未使用の HDMI 出力ジャックが使用可能かどうか確認してください。

- **使用可能な場合は、この手続きを続けてください。**
- **使用可能でない場合は、デバイスに接続するために使用できる方法を見直す必要があります。**

プロジェクタを HDMI ソース デバイスに接続するには、

1. HDMI ケーブルの一方の端を HDMI ソース デバイスの HDMI 出力ジャックに接続します。
2. ケーブルのもう一方の端をプロジェクタの **HDMI** 信号入力ジャックに接続します。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。詳細は、49 ページの「オーディオ設定」を参照してください。

☞
- **プロジェクタ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 YUV に変更してください。**

コンポーネントビデオソース デバイスの接続

ビデオソース デバイスを検証し、未使用のコンポーネントビデオ出力ジャックが使用可能かどうか確認してください。

- **使用可能な場合は、この手続きを続けてください。**
- **使用可能でない場合は、デバイスに接続するために使用できる方法を見直す必要があります。**

プロジェクタをコンポ - ネントビデオソース装置に接続するには、

1. コンポーネントビデオ対 VGA (D-Sub) アダプタケーブルを使用し、3 つの RCA 型コネクタの付いた端をビデオソース デバイスのコンポーネントビデオ出力ジャックに接続します。緑は緑に、青は青に、赤は赤にというように、プラグの色をジャックの色に合わせます。
2. コンポーネントビデオ - VGA（D-Sub）アダプタケーブルのもう一方の端（D-Sub 型コネクタ付き）をプロジェクタの **PC-1** または **PC-2** ジャックに接続します。
3. プロジェクタのスピーカーをプレゼンテーションで使用したい場合、適合するオーディオケーブルの一方の端をデバイスのオーディオ出力ジャックに接続し、もう一方の端をプロジェクタの **AUDIO (L/R)** ジャックに接続します。
4. 必要に応じ、適合するオーディオケーブルをもう一本使用し、一方の端をプロジェクタの**オーディオ出力**ジャックに、もう一方の端を外部スピーカー (別売) に接続することもできます。

   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。詳細は、49 ページの「オーディオ設定」を参照してください。

   オーディオ出力ジャックが接続されている際は、内蔵スピーカーは消音になります。

☞ **プロジェクタの電源をオンにした後正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、選択したビデオ画像が表示されない場合、ビデオソース デバイスの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。**

コンポジットソース装置の接続

ビデオソース装置を検証し、未使用のコンポジット出力ジャックが使用可能かどうか確認してください。

- **使用可能な場合は、この手続きを続けてください。**
- **使用可能でない場合は、デバイスに接続するために使用できる方法を見直す必要があります。**

プロジェクタをビデオソース装置に接続するには：

1. ビデオケーブルをビデオソース装置のビデオ出力ジャックに接続します。
2. ビデオケーブルのもう一方の端をプロジェクタの**ビデオ**ジャックに接続します。
3. プロジェクタのスピーカーをプレゼンテーションで使用したい場合、適合するオーディオケーブルの一方の端をデバイスのオーディオ出力ジャックに接続し、もう一方の端をプロジェクタの **AUDIO (L/R)** ジャックに接続します。
4. 必要に応じ、適合するオーディオケーブルをもう一本使用し、一方の端をプロジェクタの**オーディオ出力**ジャックに、もう一方の端を外部スピーカー (別売) に接続することもできます。

   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。詳細は、49 ページの「オーディオ設定」を参照してください。

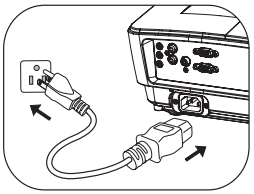
   オーディオ出力ジャックが接続されている際は、内蔵スピーカーは消音になります。

☞ **プロジェクタの電源をオンにした後正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、選択したビデオ画像が表示されない場合、ビデオソース デバイスの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。**

操作

プロジェクタの起動

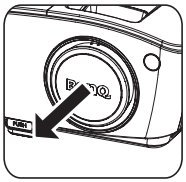
1. 電源コードをプロジェクタとコンセントに差込みます。電源を入れた後、プロジェクタの**電源表示灯 (POWER indicator light)** がオレンジ色に点灯することを確認します。



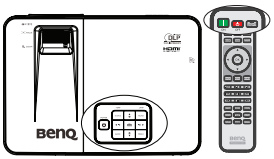
☞ • **感電や火災の原因となるため、デバイスには付属のアクセサリ (電源ケーブル、など) のみを使用してください。**

- **ダイレクト電源オン機能 (詳細メニュー > システム設定 : 基本 で)* が有効化されている場合、電源コードが接続され電源が入ると、プロジェクタの電源が自動的にオンになります。詳細は、57 ページの「ダイレクト電源オン」を参照してください。**
- *** 選択に対する 2 種類のメニューがあります。一つは基本で、もう一つは詳細です。プロジェクタに入力信号がないとき、基本メニューからメニュー タイプを選択することができます。詳細メニューで、メニュー タイプをシステム設定 : 基本 > メニュー設定メニューから選択することができます。詳細は、28 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。**

2. レンズカバーが開いていることを確認してください。キャップを付けたままにしておくと、プロジェクタのランプから発生する熱によりキャップが変形してしまいます。



3. プロジェクタ本体の ⏻ **POWER** またはリモコンの **ON** を押して、プロジェクタを起動します。プロジェクタの電源がオンになると、**電源表示灯 (POWER indicator light)** が点滅して緑色のライトが点灯します。
起動手順には約 10 秒～ 20 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。



☞ **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. プロジェクタを始めて起動する場合、オンスクリーンの指示に従い設定を完了してください。
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、31 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現在の入力信号がスクリーンに表示されます。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、**33 ページの「入力信号の切り替え」**を参照してください。

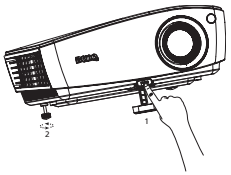
☞ • **3 分間信号が検出されない場合、プロジェクタは自動的にエコ画面オフモードに入ります。**

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、プロジェクタの正面を持ち上げます。画像が正しく表示されたら、クリックリリースボタンを放してフットを固定します。
2. 背面アジャスタフットをねじ込み、水平角度を微調整します。



フットを引き込むには、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。

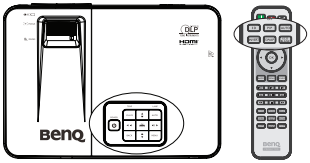
プロジェクタが平らな面に設置されていない場合、またはスクリーンとプロジェクタが互いに直角に設置されていない場合は、投射画像が台形になります。このような状況を補正するには、**26 ページの「台形補正の修正」**で詳細を参照してください。

⚠ • **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。5 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、最適な画質が得られます。



- **AUTO が機能している間、画面に「自動調節中 ...」が表示されます。**
- **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。**

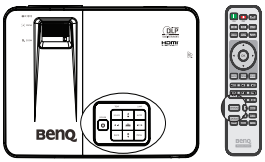
台形補正の修正

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。

これを修正するには、次のいずれかの手順に従います。

- 自動垂直キーストーン調整

1. ▲/▼またはリモコンの **KEYSTONE** を押して、**台形補正**ページを表示します。



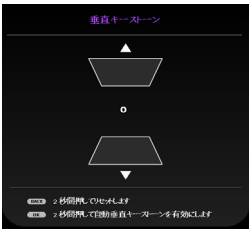
2. **OK** を 2 秒間押して、自動垂直キーストーンを有効にします。



- 手動垂直キーストーン調整

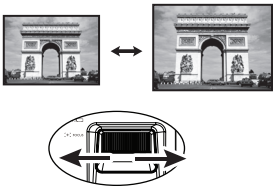
1. ▲/▼またはリモコンの **KEYSTONE** を押して、**台形補正**ページを表示します。

2. ▲/▼を押して、手動で垂直キーストーンを調整します。

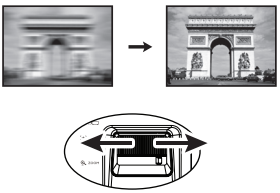


画像サイズと明瞭さの微調整

1. ズームスライドレバーを使用して、投写された画像を必要なサイズに調整します。



2. 次に、フォーカスリングを使用して画像の焦点を合わせます。



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) メニューを備えて各種の調整や設定を行います。選択に対する 2 種類のメニューがあります。一つは**基本**で、もう一つは**詳細設定**です。

以下に**基本メニュー** -- 入力信号なしの概要を紹介します。



次の例では**基本メニュー**の OSD メニューの設定方法を説明しています。

1. **MENU** を押して、OSD メニューをオンに切り替えます。



2. ▲/▼/◀/▶を使って希望の項目を選択し、**OK** を押して選択を確認します。

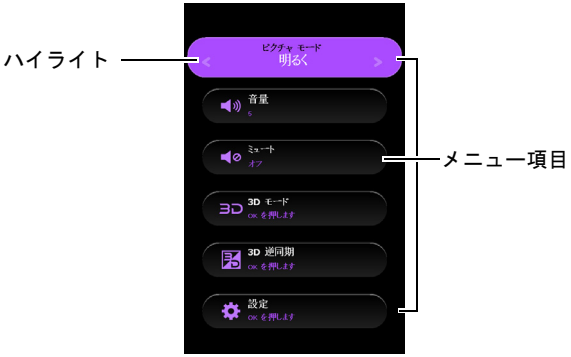


3. オンスクリーンの指示に従い設定を選択します。



4. **MENU** を押してメニューを終了し、設定を保存します。

以下に**基本メニュー** -- 入力信号ありの概要を紹介します。



次の例では**基本メニュー**の OSD メニューの設定方法を説明しています。

1. **MENU** を押して、OSD メニューをオンに切り替えます。
2. ▲/▼を使って希望の項目を選択し、オンスクリーンの指示に従い設定を選択します。
3. **MENU** を押してメニューを終了し、設定を保存します。

以下に**詳細メニュー**の概要を紹介します。



次の例では OSD メニューの設定方法を説明しています。

1. **MENU** を押して、OSD メニューをオンに切り替えます。



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 **背景色** を選択し、◀/▶ を押して背景色を選択します。



4. **MENU** を押してメニューを終了し、設定を保存します。

プロジェクタの固定

セキュリティケーブルロックの使用

プロジェクタは盗難されないよう安全な場所に設置する必要があります。または、ケンジントンロックなどのロックを購入し、プロジェクタを固定してください。ケンジントンロックのスロットはプロジェクタ背面にあります。詳細は、10 ページの項目 20 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、**メニュー タイプ**が**詳細設定**であることを確認します。詳細は、**28 ページの「メニューの使用方法」**を参照してください。
2. **システム設定 : 詳細設定** > **パスワード > パスワードの変更**メニューに進み、プロジェクタまたはリモコンの **OK** を押します。
3. 新規または現在のパスワードを入力します。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。これらの矢印キーを使って、6 桁のパスワードを設定してください。



4. 新しいパスワードを再度入力して、新しいパスワードを確認します。パスワードが設定されると、OSD メニューは**パスワード**ページに戻ります。

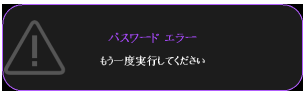
⚠ **重要 : 入力した数字は画面ではアスタリスクで表示されます。選択したパスワードは、忘れた場合に参照できるように、前もって、または入力後直ちに本書に書き留めてください。**

パスワード : _ _ _ _ _ _

本書は安全な場所に保管してください。

5. ▼ を押して**電源ロック**を選択し、◄/► を押して**オン**を選択します。
6. OSD メニューを終了するには、プロジェクタまたはリモコンの **MENU** 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**「現在のパスワード」**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**32 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。

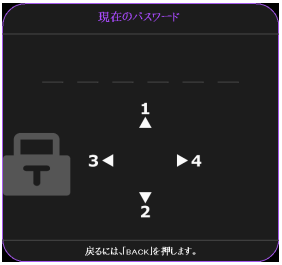
パスワードの呼び戻し手順に入る



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、**メニュー タイプ**が**詳細設定**であることを確認します。詳細は、**28 ページの「メニューの使用方法」**を参照してください。
2. **システム設定 : 詳細設定** > **パスワード** > **パスワードの変更**メニューに進み、プロジェクタまたはリモコンの **OK** を押します。
3. **「現在のパスワード」**というメッセージが表示されます。
4. 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。プロジェクタまたはリモコンの BACK を押して、変更内容をキャンセルするか、別のパスワードを入力します。**



5. 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ではアスタリスクで表示されます。選択したパスワードは、忘れた場合に参照できるように、前もって、または入力後直ちに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。

6. 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。
7. 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。
8. OSD メニューを終了するには、プロジェクタまたはリモコンの **MENU** 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、**システム設定 : 詳細設定** > **パスワード** > **電源ロック**メニューに戻り、プロジェクタまたはリモコンの **OK** 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。

- **パスワードが正しい場合は、OSD メニューは電源ロックがオフになった状態に戻ります。**
- **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、「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。プロジェクタまたはリモコンの BACK を押して、変更内容をキャンセルするか、別のパスワードを入力します。**

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

入力信号の切り替え

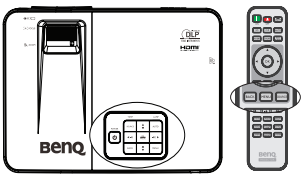
プロジェクタは同時に複数のデバイスに接続できます。ただし、一度に表示できるフルスクリーンは 1 つです。起動時、プロジェクタは使用できる信号を自動的に検索します。

プロジェクタで信号を自動検索するには、**自動ソース探知** * 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。

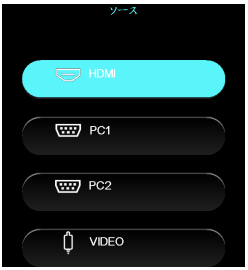
☞ *** プロジェクタに信号がないとき、または、詳細メニュー > システム設定 : 基本メニューにあるとき、自動ソース探知機能を基本メニューで設定することができます。**

入力信号は手動で切り替えることも可能です。

1. プロジェクタかリモコンの **SOURCE** を押します。ソース選択バーが表示されます。



2. 希望の信号が選択されるまで▲/▼を押し、次にプロジェクタまたはリモコンの **OK** を押します。
信号が検出されたら、選択したソース情報が画面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、手順 1 ～ 2 を繰り返して別の信号を検索します。



- **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。**
- **入力信号の種類によっては、ピクチャモードで有効なオプションに影響があります。詳細は、36 ページの「ピクチャ モードの選択」を参照してください。**
- **ネーティブディスプレイ解像は 16:9 縦横比です。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、34 ページの「縦横比の選択」を参照してください。**

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。

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。

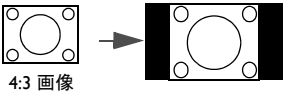
投射画像の比率を変更する (ソースの縦横比に関係なく) :

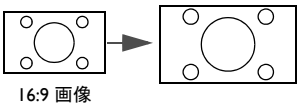
1. OSD メニューを開き、**メニュー タイプ**が**詳細設定**であることを確認します。詳細は、**28 ページの「メニューの使用方法」**を参照してください。
2. **ディスプレイ** > **縦横比**メニューに進みます。
3. ◀/▶ を押して、ビデオ信号の形式とディスプレイ要件に合わせて縦横比を選択します。

縦横比について

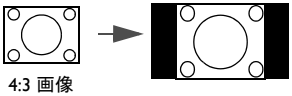
☞ **以下の図では、黒い部分が非アクティブなエリアで、白い部分がアクティブなエリアです。未使用の黒いエリアには OSD メニューを表示できます。**

1. **自動**：縦または横の幅においてプロジェクタのネーティブ解像度にフィットするには、画像を比例的に拡大縮小します。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。

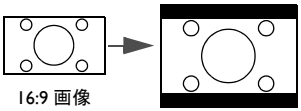




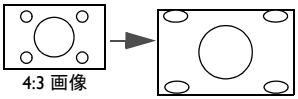
2. **4:3**：ピクチャがスクリーンの中央に 4:3 の縦横比で表示されるようにピクチャを拡大縮小します。これは縦横比を変更せずにすむため、コンピュータのモニタ、標準画質のテレビ、縦横比 4:3 の DVD ムービーのような 4:3 ピクチャに最も適しています。



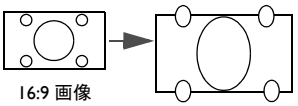
3. **16:9**: 画像がスクリーンの中央に 16:9 の縦横比で表示されるように画像を拡大縮小します。この設定は、縦横比を変更する必要がないため、高解像度テレビのように、すでに縦横比が 16:9 になっている画像にもっとも適しています。

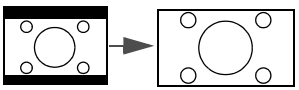


4. **ワイド**：非直線的に水平方向にピクチャを伸ばします。つまり、ピクチャのエッジがピクチャの中央部の歪みを防止するために、ピクチャの中心よりも引き伸ばされます。これは、縦横比 4:3 ピクチャの幅を縦横比 16:9 画面に引き伸ばすときに適しています。これは高さを変更しません。一部のワイドスクリーンムービーは、縦横比 4：3 の幅に縮めることで生成され、この設定を使って元の幅に再度引き伸ばすと最も良く見えます。



5. **レター ボックス (LB)**：ピクチャを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、次にピクチャの高さを投射高さの 3/4 にリサイズします。これにより表示できるよりも高さの大きいピクチャが生成され、投射の上部と下部のエッジに沿ってピクチャの一部が失われる (表示されない) 可能性があります。これは、レターボックス形式 (上部と下部に黒いバーを伴う) で表示されるムービーの表示に適しています。

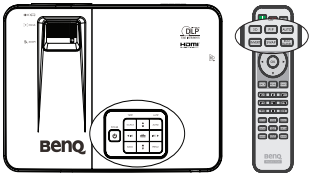




画像の最適化

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。

- 希望のモードが選択されるまで、プロジェクタまたはリモコンの **MODE** を繰り返し押します。
- **ピクチャモード**メニューに進み (プロジェクタに入力信号があるとき、または、**詳細メニュー** > **ピクチャ**メニューにあるとき、**基本メニュー**で)、◀/▶ を押して、希望のモードを選択します。

ピクチャモードを以下に一覧します。

1. **明るく** モード：画像の輝度を最大限明るくします。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. **Vivid** モード (デフォルト)：プレゼンテーション向けに設計されています。このモードでは輝度に重点を置いています。
   フットボール モード (TH670s に適用）：フットボールの映像モードはサッカーファンが制御された周囲光や暗い部屋で、リビングルームでのフットボールの試合の視聴可能な限り最高の体験を楽しむことができます。それは本当の生活のサッカー選手の草や肌のトーンの色になります。
3. **シネマ** モード：このモードはやや暗めの部屋で、PC 入力を介してデジタルカメラや DV からカラームービーやビデオクリップを再生するのに適しています。
4. **ゲーム**モード：ゲームプレーに適しています。
   フットボール (明るく) モード (TH670s に適用）：フットボールと比較して、フットボール（明るく）は特に、フルライトオンまたは裏庭で一日の時間のあるリビングルームのようにはるかに明るい環境でフットボールの試合を見るために設計されています。
5. **ユーザー 1/ ユーザー 2** モード：現在有効なピクチャ モードを元にカスタマイズした設定を呼び出します。詳細は、**36 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。

ユーザー設定 1 / 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 1/ ユーザー 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. OSD メニューを開き、**ピクチャモード**機能に進みます。

2. ◀/▶ を押して、**ユーザー 1** または**ユーザー 2** を選択します。
3. ▼ を押して**ユーザー モード管理**を選択します。

☞ **この機能は、ユーザー 1 サブメニューアイテムでユーザー 2 またはピクチャモードが選択されている場合のみ使用できます。**

4. ◀/▶ 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。
5. ▼ を押して変更したいメニューアイテムを選択し、◀/▶ を使って値を調整します。詳細は、**「画質の微調整」** を参照してください。
6. 設定は設定時に保存されます。

ユーザーモード名変更

ユーザー設定 1 およびユーザー設定 2 を本プロジェクタのユーザーが識別または理解しやすい名前に変更することができます。新しい名前は、英文字 (A ～ Z、a ～ z)、数字 (0 ～ 9)、および、スペース (_) を含む最大 12 文字にすることができます。

ユーザーモード名を変更するには :

1. **メニュー タイプ**が**詳細設定**であることを確認します。詳細は、**28 ページの「メニューの使用方法」**を参照してください。
2. **ピクチャ** > **ピクチャモード** > **ユーザー 1** または**ユーザー 2** メニューに進みます。
3. **ユーザー モード管理** > **ユーザー モード名変更**に進み、プロジェクタまたはリモコンの **OK** を押します。
4. ▲/▼ を押して、名前を変更する項目を選択し、プロジェクタまたはリモコンの **OK** を押します。最初の文字が白いボックスで強調表示されます。
5. ▲/▼ を押して、最初の文字を選択します。
6. ▶ を押して、新しい名前が設定されるまで移動し、プロジェクタまたはリモコンの **OK** を押して確認します。
7. 他の名前を変更する場合は、ステップ 4 ～ 6 を繰り返します。

現在のピクチャモードのリセット

詳細メニュー > **ピクチャ**メニューで行ったすべての調整 (**ピクチャモード** を除く) を**リセット**の選択キーを押すことで、工場出荷時の値に戻すことができます。

工場出荷時の値にピクチャモードをリセットするには :

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、リセットするピクチャモード (**ユーザー 1** または**ユーザー 2** を含む) を選択します。
2. ▼ を押して、**現在の画像モードをリセット**を選択し、プロジェクタまたはリモコンの **OK** を押します。確認メッセージが表示されます。
3. ◀/▶ を押して、**リセット**を選択し、プロジェクタまたはリモコンの **OK** を押します。ピクチャモードが工場出荷時の設定に戻ります。
4. 他のピクチャモードをリセットする場合は、ステップ 1 ～ 3 を繰り返します。

☞ **ここで現在の画像モードをリセット機能と全設定クリアを混同しないでください (プロジェクタに入力信号がないとき、または、詳細メニュー > システム設定 : 詳細設定 メニューにあるとき、基本メニューで)。全設定クリア機能は、システム全体で設定のほとんどを工場出荷時の設定値に戻します。詳細は、59 ページの「全設定クリア」を参照してください。**

壁の色の補正の使い方

白以外の色でペイントされた壁などの着色面に投射する場合、ソースと投写ピクチャ間の色の違いを防ぐために**壁の色の補正**機能を使って投射ピクチャ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、**詳細メニュー** > **ディスプレイ** > **壁の色の補正**メニューに進み、◀/▶ 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、薄緑および青です。

画質の微調整

ユーザー 1 か **ユーザー 2** モードを選択しているとき、選択した信号タイプによっていつくかのユーザー定義可能な機能を利用することができます。必要に基づいて、これらの機能を選択して、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。設定値が低くなるにつれ、画像は暗くなります。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。

また、**輝度**、**コントラスト**または**シャープネス**をリモコンの **BRIGHT**、**CONTRAST** または **SHARP** キーを使って調整することが可能です。



詳細な画質制御

お好みを調整するためのより詳細な機能が**詳細メニュー** > **ピクチャ** > **詳細設定 ...** メニューにあります。設定を保存するには、**MENU** を押して、OSD メニューを終了します。

ブラックレベルの設定

ブラック レベルを選択し、プロジェクタまたはリモコンの◀/▶ を押して、0 IRE または 7.5 IRE を選択します。

グレースケールのビデオ信号は IRE 単位で測定されます。NTSC TV 標準が使用される地域では、グレースケールは 7.5 IRE (黒) から 100 IRE (白) で測定されます。しかし、PAL 機器または日本の NTSC 標準が使用される地域では、グレースケールは 0 IRE (黒) から 100 IRE (白) で測定されます。入力ソースが 0 IRE または 7.5 IRE であることを確認し、次にそれに従って選択することをお勧めします。

ガンマ選択の選択

ガンマ選択を**詳細メニュー** > **ピクチャ** > **詳細設定 ...** メニューで選択し、プロジェクタまたはリモコンで◀/▶ を押すことで、モードを選択します。

お好みのガンマモードを 1.6/1.8/2.0/2.2/2.4/2.5/2.6/2.8/BenQ から選択します。

ガンマ補正により、ソースにより近く一致させるために画像の光強度 (輝度) を調整することができます。

鮮明な色調の調整

Brilliant Color を**詳細メニュー** > **ピクチャ** > **詳細設定 ...** メニューで選択し、プロジェクタまたはリモコンで◀/▶ を押すことで、モードを選択します。

この機能は新しい色処理アルゴリズムとシステムレベルの強化を利用して、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。必要としない場合は、**オフ**を選択してください。

色温度の選択

色温度を**詳細メニュー** > **ピクチャ** > **詳細設定 ...** メニューで選択し、プロジェクタまたはリモコンで◀/▶ を押すことで、値を調整します。

利用可能な複数の色温度設定があります。

1. **ランプネイティブ**：ランプの本来の色温度とより高い輝度を用います。
   この設定は、明るく照明された部屋でピクチャを投射する場合など、きわめて高い輝度を必要とする環境に適しています。
2. **暖**：ピクチャを赤みがかった白で表示します。
3. **標準**：白の色合いをノーマルに保ちます。
4. **冷**：ピクチャを青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より強い青で表示されます。

お好みの色温度を設定する

色温度の詳細調整を**詳細メニュー** > **ピクチャ** > **詳細設定 ...** メニューで選択し、プロジェクタまたはリモコンで **OK** 押します。

1. **色温度**を選択し、**冷**、**標準**、**ランプネイティブ**または**暖**をプロジェクタまたはリモコンで ◀/▶ を押すことで選択します。
2. **詳細設定 ...** > **色温度の詳細調整**に進み、プロジェクタまたはリモコンで **OK** を押します。
3. ▲/▼ を押して変更するアイテムを選択し、◀/ ▶ 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、青の明るさレベルを調整します。**
4. プロジェクタまたはリモコンで **MENU** を押して、設定を保存し、終了します。

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、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。カラーマネジメントでは、必要に応じてより正確な色を再現できるように、色彩管理を微調整できます。

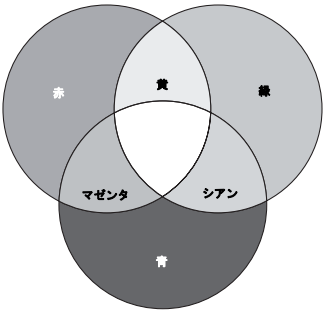
適切なカラーマネージメントは、管理条件下でまた再現可能な表示条件下でのみ達成できます。色再現を測定するには、比色計（カラーライトメーター）を使用し、適切なソース画像のセットを提供する必要があります。これらのツールはプロジェクタには付属していませんが、プロジェクタのサプライヤや経験豊富な技術者なら適切なアドバイスをすることができるはずです。

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画面に投写することができ、**色管理**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. **詳細メニュー** > **ピクチャ** > **詳細設定 ...** メニューに進み、**色管理**を選択します。
2. プロジェクタまたはリモコンで **OK** を押し、**色管理**ページを表示します。
3. **原色**を選択し、◀/▶ を押して、赤、黄、緑、シアン、青、マゼンタから色を選択します。
4. ▼ を押して、**色相**を選択し、次に◀/▶ を押してその範囲を選択します。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、**ゲイン**を選択し、◀/▶ 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。
6. ▼ を押して**彩度**を選択し、◀/▶ 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。設定を低くすると彩度が低くなります。「0」に設定すると、画像から完全に色が取り除かれます。彩度が高すぎると、色が強くなりすぎ、現実感がなくなります。

7. 他のカラー調整を行う場合は、手順 3 ～ 6 を繰り返してください。
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. プロジェクタまたはリモコンで **MENU** を押して、設定を保存し、終了します。

ノイズリダクションの低減

異なるメディアプレーヤーに起因する電気的な画像ノイズを低減します。設定を高くすると、ノイズが低くなります。

ノイズ リダクションを**詳細メニュー** > **ピクチャ** > **詳細設定 ...** メニューで選択し、◀/▶ を押して、値を 0 ～ 31 で調整します。

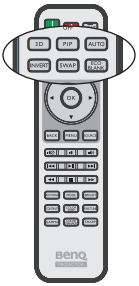
フィルムモードの選択

フィルム モードを**詳細メニュー** > **ピクチャ** > **詳細設定 ...** メニューで選択し、プロジェクタまたはリモコンで ◀/▶ を押すことで選択します。

オンはこのプロジェクタのデフォルトで、推奨する選択値です。**オフ**が選択されている場合、**フィルム モード** 機能は使用できません。

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。

画像を非表示にする



プロジェクタまたはリモコンから **ECO BLANK** ボタンを押して、一定時間画像をオフにすると、最大 70% ランプの電力を節約できます。プロジェクタまたはリモコンのいずれかのキーを押し、画像を復元します。

画像が非表示の間は、スクリーンに「**エコ消画**」と表示されます。オーディオ入力を接続したままこの機能を有効にすると、オーディオをまだ聞くことができます。

「エコ消画 : ランプの電源を 70% 節約します。環境保護に役立ちます。」

ディスプレイソースなしに 3 分以上プロジェクタをオンにした後**エコ消画**モードに自動的に切り替えると、不要なエネルギー浪費を排除し、プロジェクタランプの寿命を延ばすことができます。

高地対応環境での操作

標高 1500 m ～ 3,000 m 地点で周囲気温が 0 ℃～ 35 ℃の環境の場合、**高地モード**の使用を推奨します。

⚠ **標高が 0 m ～ 1500 m で周囲気温が 0 ℃～ 35 ℃ の環境の場合、高地モードを使用しないでください。このような条件でこのモードをオンにすると、プロジェクタが過度に冷却されます。**

高地モードをオンにするには :

1. OSD メニューを開き、**メニュー タイプ**が**詳細設定**であることを確認します。
2. **システム設定 : 詳細設定 > 高地モード**に進み、◀ /▶ 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、プロジェクタまたはリモコンの **OK** を押します。

「**高地モード**」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を行った場合、プロジェクタのスピーカーに影響があります。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、19 ページの「接続」を参照してください。

音声のミュート

音声レベルを調節するには、リモコンの を押します。または :



1. OSD メニューを開き、**オーディオ設定**メニュー (**基本メニュー**または**詳細メニュー** > **オーディオ設定**メニューで) に進みます。
2. **ミュート**を選択して、次に**オン**を選択します。

音声レベルを調節

音声レベルを調節するには、リモコンの / を押します。または :

1. 上記のステップ 1 を繰り返します。
2. **音量**を選択し、ご希望の音響レベルを選択します。

オフに切り替える電源オン / オフ音

トーンをオフにするには :

1. **詳細メニュー** > **オーディオ設定**メニューに進みます。
2. **電源オン / オフ音**を選択して、次に**オフ**を選択します。

電源オン / オフ音を変更する唯一の方法は、ここでオンまたはオフに設定することです。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。

マイクの音量調節

音響レベルの調整法 :

1. **詳細メニュー** > **オーディオ設定**メニューに進みます。
2. **マイクボリューム**を選択し、ご希望の音響レベルを選択します。

ミュートがオンの状態でも、マイク音は機能します。

コントロールキーをロックする

リモコンまたは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。**キー ロック**が**オン**になっている間は、プロジェクタのコントロールキーは **POWER** と ▶ を除き、どれも作動しません。

キーをロックするには :

1. OSD メニューを開き、**詳細メニュー** > **システム設定 : 詳細設定** > **キー ロック**メニューを選択します。
2. ◀ / ▶ を押して、**オン**を選択します。警告メッセージが表示されます。**はい**を選択し、プロジェクタまたはリモコンの **OK** を押します。コントロールキーがロックされます。
   キーをロック解除するには、プロジェクタまたはリモコンの ▶ を 3 秒間押します。

プロジェクタのメニューディスプレイのカスタマイズ

オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューはお好みに合わせて設定できます。次の設定は投射設定、操作、性能には影響しません。

- **詳細メニュー** > **システム設定 : 基本**メニューの**言語**で、OSD メニューに対する使い慣れた言語を設定します。プロジェクタまたはリモコンで **OK** を押し、言語ページを表示します。▲/▼/◀/▶ およびプロジェクタまたはリモコンの **OK** を使って、言語を選択します。
- **基本メニュー**または**詳細メニュー** > **システム設定 : 基本** > **メニュー設定**メニューの**メニュー タイプ**でメニュータイプを設定します。◀/▶ を使って、お好みのタイプを選択します。
- **詳細メニュー** > **システム設定 : 基本** > **メニュー設定**メニューの**メニュー位置**で、OSD の位置を 5 つの位置に設定します。◀/▶ を使ってお好みの位置を選択します。
- **詳細メニュー** > **システム設定 : 基本** > **メニュー設定**メニューの**メニュー表示時間**で、最後にキーを押してからの OSD の表示時間を設定します。時間の長さは 5 ～ 20 秒まで 5 秒刻み範囲で設定できます。◀/▶ を使って適切なタイムフレームを選択します。
- **詳細メニュー** > **システム設定 : 基本** > **メニュー設定**メニューの**空白の通知メッセージ**で、画面にリマインダーメッセージを表示するかどうかを設定します。◀/▶ を使って希望の設定を選択します。
- **詳細メニュー** > **システム設定 : 基本**メニューの**スプラッシュスクリーン**で、プロジェクタの起動時に表示するお好みのロゴスクリーンを設定します。◀/▶ を使ってスクリーンを選択します。

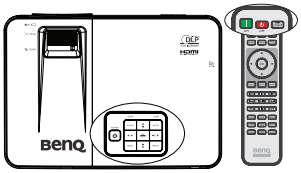
ランプセーバーモードの選択

1. OSD メニューを開き、**詳細メニュー** > **ピクチャ** > **ランプ電源** メニューに進みます。
2. ◀/▶ を押して、**標準 / 省電力 /SmartEco** を選択します。ランプの輝度はランプモードにより異なります。以下の表の説明リストを参照してください。

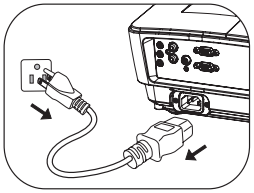
ランプ電源	説明
標準	ランプの輝度がすべて出ています
省電力	輝度を低くするとンプの寿命が延び、ファンの騒音が減少します
SmartEco	コンテンツの輝度レベルによって、ランプの電力が自動的に調整されます

省電力モードまたは SmartEco モードを選択すると、ライト出力が低減され、その結果投射ピクチャが暗くなります。

プロジェクタの停止



1. プロジェクタの **POWER** を押します。確認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。リモコンをご使用の場合は、**OFF** を押してプロジェクタをシャットダウンします。
2. 再度、プロジェクタの **POWER** を押します。**電源表示灯 (POWER indicator light)** がオレンジ色に点滅して投射ランプが停止した後も、ファンは回り続け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機能を詳細メニュー > システム設定 : 詳細設定メニューに有効することができます。詳細は、59 ページの「クイッククーリング」を参照してください。クイッククーリング機能を有効にすることがランプ寿命に影響を与えることに注意してください。**

3. 冷却プロセスが完了すると、**電源表示灯 (POWER indicator light)** がオレンジ色に点灯し、ファンが停止します。
4. プロジェクタを長期間使用しない場合は、電源コードをコンセントから抜いてください。

☞ • **プロジェクタが適切に停止しない場合、プロジェクタの再起動時にランプを保護するため、ファンは数分間回って冷却を行います。ファンが停止した後にプロジェクタを起動するには、もう一度プロジェクタの POWER またはリモコンの ON を押します。電源表示灯 (POWER indicator light) がオレンジ色に点灯します。**

- **実際のランプの寿命は環境条件および使用率により異なります。**
- **プロジェクタが適切にシャットダウンされない場合、ランプを損傷したり、ランプの寿命と輝度に影響を与えたりします。**

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。

基本メニュー	サブメニュー		オプション
信号なし	壁の色の補正		**オフ** / 薄い黄色 / ピンク / 薄緑 / 青
	プロジェクタの配置		**正面** / 天井前面投射 / 背面 / 天井背面投射
	テストパターン		**オフ** / オン
	自動ソース探知		**オン** / オフ
	メニュー タイプ		**基本** / 詳細設定
	HDMI フォーマット		**自動** /PC 信号 / ビデオ信号
	タイマーのリセット		リセット / **キャンセル**
	全設定クリア		リセット / **キャンセル**
	情報		**ソース**
			ピクチャモード
			解像度
			カラー システム
			ランプ使用時間
			3D 形式
			ファームウェアバージョン

		明るく /**Vivid**/ シネマ / ゲーム / ユーザー 1/ ユーザー 2 (TH670)
	ピクチャモード	明るく / **フットボール** / シネマ / フットボール (明るく)/ ユーザー 1/ ユーザー 2 (TH670s)
信号あり	**音量**	
	ミュート	**オフ** / オン
	3D モード	**自動** /3D 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
	設定	上記の信号なしメニューを参照します。

☞**各詳細メニューでサポートされる機能は、入力ソースにより異なります。サポートされない機能はグレーアウトされます。**

詳細メニュー	サブメニュー		オプション
ピクチャ	ピクチャモード		明るく /**Vivid**/ シネマ / ゲーム / ユーザー 1/ ユーザー 2 (TH670)
			明るく / **フットボール** / シネマ / フットボール (明るく)/ ユーザー 1/ ユーザー 2 (TH670s)
	ユーザー モード管理	読み込み設定	明るく /**Vivid**/ シネマ / ゲーム (TH670)
			明るく / **フットボール** / シネマ / フットボール (明るく) (TH670s)
		ユーザー モード名変更	
	輝度		
	コントラスト		
	色		
	色合い		
	シャープネス		
	色温度		暖 / 標準 / 冷 / ランプネイティブ
	ランプ電源		標準 / 省電力 /SmartEco

ピクチャ	詳細設定 ...	ブラック レベル	0 IRE/7.5 IRE
		ガンマ選択	1.6/ 1.8/ 2.0/ 2.1/ 2.2/2.3/ 2.4/ 2.6/ 2.8/BenQ
		Brilliant Color	**オン** / オフ
		色温度の詳細調整	赤ゲイン / 緑ゲイン / 青ゲイン / 赤オフセット / 緑オフセット / 青オフセット
		色管理	原色
			色相
			ゲイン
			彩度
		ノイズ リダクション	
		フィルム モード	**オン** / オフ
	現在の画像モードをリセット		リセット / **キャンセル**
オーディオ設定	ミュート		**オフ** / オン
	音量		
	マイクボリューム		
	電源オン / オフ音		**オン** / オフ
	オーディオ設定をリセット		リセット / **キャンセル**
ディスプレイ	縦横比		**自動** /4:3 /16:9/ **ワイド** / **レター ボックス**
	壁の色の補正		**オフ** / 薄い黄色 / ピンク / 薄緑 / 青
	イメージの位置		
	オーバースキャン調整		
	PC と コンポーネント YPbPr の調整		水平サイズ
			位相
			自動 (RGBHD PC タイミングの場合のみ)
	3D	3D モード	**自動** /3D 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

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/ Български/ Hrvatski/ Română/ Suomi/ Norsk/ Dansk /Indonesian/Ελληνικά / العربية / हिन्दी
	背景色		**黒** / 青 / 紫
	スプラッシュスクリーン		**BenQ**/ 黒 / 青
	プロジェクタの配置		**正面** / 天井前面投射 / 背面 / 天井背面投射
	自動パワーオフ		無効 /5 分 /10 分 /15 分 /**20 分** /25 分 /30 分
	ダイレクト電源オン		**オフ** / オン
	メニュー設定	メニュー タイプ	**基本** / 詳細設定
		メニュー位置	**中央** / 左上 / 右上 / 右下 / 左下
		メニュー表示時間	**常にオン** /5 秒 /10 秒 /15 秒 / 20 秒
		空白の通知メッセージ	**オフ** / オン
	ソース名変更		
	自動ソース探知		オフ / **オン**

システム設定：詳細設定	ランプ設定	タイマーのリセット	はい / **いいえ**
		ランプ タイマー	**ランプ使用時間**
			ランプ時間（低）
	HDMI フォーマット		**自動** /PC 信号 / ビデオ信号
	ボーレート		2400/4800/9600/14400/19200/38400/57600/**115200**
	テストパターン		**オフ** / オン
	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
	クイッククーリング		**オフ** / オン
	高地モード	オン / **オフ**	はい / **いいえ**
	パスワード	パスワードの変更	
		電源ロック	オン / **オフ**
	キー ロック	**オフ** / オン	はい / **いいえ**
	全設定クリア		リセット / **キャンセル**
情報	**ソース**		
	ピクチャモード		
	解像度		
	カラー システム		
	ランプ使用時間		
	3D 形式		
	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

☞• **本書に一覧されたデフォルト値、特に 52-60 ページの値は参考情報です。製品は継続的に改善されるため、プロジェクタによって値は異なる場合があります。**

	機能	説明
基本メニュー（信号なし）	**壁の色の補正**	投射面が白でないとき、投射ピクチャの色を補正します。詳細は、**38 ページの「壁の色の補正の使い方」**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、**16 ページの「場所の選択」**を参照してください。
	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。
	自動ソース探知	詳細は、**33 ページの「入力信号の切り替え」**を参照してください。
	メニュー タイプ	**基本**または**詳細設定**メニュータイプを選択します。
	HDMI フォーマット	適切な HDMI フォーマットを自動または手動で選択します。
	タイマーのリセット	詳細は、**67 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。
	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 : ユーザー モード名変更 , 言語 , プロジェクタの配置 , ソース名変更 , テストパターン , 高地モード , パスワード および キー ロック。**
	情報	**ソース** 現在の信号ソースを表示します。 **ピクチャモード** **ピクチャ**メニューで選択したモードを表示します。 **解像度** 入力信号のネイティブ解像度を表示します。 **カラー システム** 入力システムの形式として NTSC、PAL、SECAM、RGB のいずれかを表示します。 **ランプ使用時間** ランプが使用された時間を表示します。 **3D 形式** 現在の 3D モードを表示します。 **ファームウェアバージョン** ファームウェアバージョンを表示します。

	機能	説明
基本メニュー（信号あり）	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、**36 ページの「ピクチャモードの選択」**を参照してください。
	音量	詳細は、**43 ページの「サウンドの調節」**を参照してください。
	ミュート	詳細は、**43 ページの「音声のミュート」**を参照してください。
	3D モード	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。詳細は、3D ユーザーマニュアルを参照してください。 ☞ **3D モード機能が有効である場合**： • **投写された画像の輝度レベルが減少します。** • **ピクチャモードを調整できません。**
	3D 逆同期	3D 画像がゆがんでいる場合、この機能を有効にして、より快適な 3D 視聴体験のために左目と右目に対する画像の間を切り替えることができます。
	設定	詳細は、**52 ページの「基本メニュー (信号なし)」**を参照してください。

	機能	説明
詳細メニュー：ピクチャ	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、**36 ページの「ピクチャモードの選択」**を参照してください。
	ユーザー モード管理	画質に必要とされる最適のピクチャモードを選択し、さらに同じページ上に一覧された選択に基づき画像を微調整します。詳細は、**36 ページの「ユーザー設定 1 / ユーザー設定 2 モードの設定」**を参照してください。 ☞ **この機能はユーザー設定 1 またはユーザー設定 2 が選択されている場合のみ使用できます。**
	輝度	画像の輝度を調整します。詳細は、**38 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、**38 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、**38 ページの「色の調整」**を参照してください。
	色合い	画像の赤と緑の色調を調整します。詳細は、**38 ページの「色調の調整」**を参照してください。
	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、**38 ページの「シャープネスの調整」**を参照してください。
	色温度	詳細は、**39 ページの「色温度の選択」**を参照してください。
	ランプ電源	詳細は、**62 ページの「ランプ電源の設定」**を参照してください。
	詳細設定 ...	**ブラック レベル** 詳細は、**39 ページの「ブラック レベルの設定」**を参照してください。 **ガンマ選択** 詳細は、**39 ページの「ガンマ選択の選択」**を参照してください。 **Brilliant Color** 詳細は、**39 ページの「鮮明な色調の調整」**を参照してください。 **色温度の詳細調整** 詳細は、**40 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。 **色管理** 詳細は、**40 ページの「色管理」**を参照してください。 **ノイズ リダクション** 詳細は、**41 ページの「ノイズリダクションの低減」**を参照してください。 **フィルム モード** 詳細は、**41 ページの「フィルムモードの選択」**を参照してください。
	現在の画像モードをリセット	詳細は、**37 ページの「現在のピクチャモードのリセット」**を参照してください。

機能		説明
詳細メニュー：オーディオ設定	ミュート	詳細は、43 ページの「音声のミュート」を参照してください。
	音量	詳細は、43 ページの「サウンドの調節」を参照してください。
	マイクボリューム	詳細は、43 ページの「サウンドの調節」を参照してください。
	電源オン / オフ音	詳細は、43 ページの「マイクの音量調節」を参照してください。
	オーディオ設定をリセット	**オーディオ設定**メニューを工場出荷時の値に戻します。

	機能	説明
詳細メニュー：ディスプレイ	縦横比	入力信号ソースによっても異なりますが、画像の縦横比の設定オプションは 4 つあります。詳細は、34 ページの「縦横比の選択」を参照してください。
	壁の色の補正	投射面が白でないとき、投射ピクチャの色を補正します。詳細は、38 ページの「壁の色の補正の使い方」を参照してください。
	イメージの位置	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。**
	オーバースキャン調整	ビデオ画像内のノイズを除去します。画像をオーバースキャンし、ビデオソースのエッジ上のビデオエンコーディングノイズを除去します。
	PC と コンポーネント YPbPr の調整	ディスプレイのデータ周波数、位相、画像の位置を修正し、お好みの SOG レベルを自動または手動で選択します。
	3D	**3D モード** 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。詳細は、3D ユーザーマニュアルを参照してください。 ☞ **3D モード機能が有効である場合：** • **投写された画像の輝度レベルが減少します。** • **ピクチャモードを調整できません。** **3D 逆同期** 3D 画像がゆがんでいる場合、この機能を有効にして、より快適な 3D 視聴体験のために左目と右目に対する画像の間を切り替えることができます。

	機能	説明
詳細メニュー：システム設定：基本	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。
	背景色	プロジェクタに信号入力がないとき、表示される背景色を選択できます。選択肢には以下の 4 つがあります : 黒、青、または、紫です。
	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。選択肢には以下の 4 つがあります :BenQ ロゴ、黒、または青。
	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、16 ページの「場所の選択」を参照してください。
	自動パワーオフ	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、63 ページの「自動パワーオフの設定」を参照してください。
	ダイレクト電源オン	**オン** を選択すると、機能が有効になります。詳細は、24 ページの「プロジェクタの起動」を参照してください。
	メニュー設定	**メニュー タイプ** お好みのメニュータイプを選択します。 **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。 **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 ～ 20 秒まで 5 秒刻みで設定できます。 **空白の通知メッセージ** アラームメッセージを表示するかどうかを設定します。
	ソース名変更	詳細は、37 ページの「ユーザーモード名変更」を参照してください。
	自動ソース探知	詳細は、33 ページの「入力信号の切り替え」を参照してください。

機能		説明
詳細メニュー：システム設定：詳細設定	ランプ設定	**タイマーのリセット** 詳細は、**67 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。 **ランプ タイマー** ランプの合計使用時間を計算する方法については、**62 ページの「ランプ時間を知る方法」**を参照してください。
	HDMI フォーマット	適切な HDMI フォーマットを自動または手動で選択します。
	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接続できるようにするため、ボーレートはコンピュータと同じ値を選択してください。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。
	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**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。 ☞ **クローズドキャプションの最高のパフォーマンを達成するために、画面の縦横比を 4:3 に設定します。** **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)。

	機能	説明
詳細メニュー：システム設定：詳細設定	クイッククーリング	**オン**を選択すると機能が有効になり、プロジェクタの冷却時間が数秒に短縮されます。 ☞ **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。**
	高地モード	高地での操作モードです。詳細は、**42 ページの「高地対応環境での操作」**を参照してください。
	パスワード	**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。 **電源ロック** 詳細は、**31 ページの「プロジェクタの固定」**を参照してください。
	キー ロック	プロジェクタの電源ボタン以外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。
	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 : ユーザーモード名変更 , 言語 , プロジェクタの配置 , ソース名変更 , テストパターン , 高地モード , パスワード および キー ロック。**

	機能	説明
詳細：情報メニュー	ソース	現在の信号ソースを表示します。
	ピクチャモード	**ピクチャ**メニューで選択したモードを表示します。
	解像度	入力信号のネイティブ解像度を表示します。
	カラー システム	入力システムの形式として NTSC、PAL、SECAM、RGB のいずれかを表示します。
	ランプ使用時間	ランプが使用された時間を表示します。
	3D 形式	現在の 3D モードを表示します。
	ファームウェア バージョン	ファームウェアバージョンを表示します。

メンテナンス

プロジェクタのお手入れ

ご使用のプロジェクタは、メンテナンスの必要がほとんどありません。定期的にしなければならないことは、レンズとケースの洗浄だけです。

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。

⚠ **レンズは絶対に研磨剤で磨かないでください。**

プロジェクタケースの洗浄

ケースの洗浄を行う前に、45 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。詳細は、70 ページの「仕様」を参照されるか、販売店にお尋ねください。
- アジャスターフットを格納します。
- リモコンから電池を取り外します。
- プロジェクタを製品を梱包していた箱、または同等の箱に梱包します。

プロジェクタの移動

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

ランプについて

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。

合計 (同等) ランプ時間
= 1 （省電力モードでの使用時間）+4/3（ノーマルモードでの使用時間）

☞ **省電力モードの詳細については、「ランプ電源の設定」を参照してください。**

省電力モードでのランプ点灯時間は標準モードの 3/4 として計算されます。つまり、プロジェクタを省電力モードで使用すると、ランプ点灯時間を 1/3 ほど延長することができます。

ランプ使用時間を知るには、

1. OSD メニューを開き、**詳細メニュー** > **システム設定 : 詳細設定** > **ランプ設定**メニューを選択します。プロジェクタかリモコンの **OK** を押します。
2. **ランプ タイマー**を選択し、プロジェクタまたはリモコンの **OK** を押します。
3. メニューに表示された**ランプ時間（低）**情報が表示されます。
4. メニューを終了するには、プロジェクタまたはリモコンの **MENU** 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するには、OSD メニュー またはリモコンで次の設定を行います。

ランプ電源の設定

省電力 /SmartEco モードを使用すると、システムノイズと消費電力が低減します。**省電力 /SmartEco** モードを選択すると、光出力が低くなって投射画像が暗くなり プロジェクタが保護されるため、動作寿命が長くなります。

プロジェクタを**省電力 /SmartEco** モードで設定することで、ランプの寿命も延ばすことができます。**省電力 /SmartEco** モードを設定するには、**詳細メニュー** > **ピクチャ** > **ランプ電源**メニューに進み、◀/▶を押します。

ランプモードは、以下の表として定義されます :

ランプ電源	説明
標準	ランプの輝度がすべて出ています
省電力	輝度を低くするとンプの寿命が延び、ファンの騒音が減少します
SmartEco	コンテンツの輝度レベルによって、ランプの電力が自動的に調整されます

自動パワーオフの設定

指定した時間が経過しても入力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、**詳細メニュー > 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

ランプインジケータが赤に点灯した場合、またはランプの交換時期であることを示すメッセージが表示された場合、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。詳細は、68 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。**

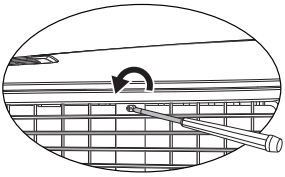
状態	メッセージ
この段階でランプを交換するように強くお薦めします。ランプは消費アイテムです。ランプは使用を重ねる毎に明るさが失われます。これはランプのノーマルな動作です。明るさのレベルが大幅に減少したら、直ちにランプを交換してください。	
プロジェクタがノーマルに動作するには、ランプを交換する必要があります。	

ランプの交換 (サービス担当者の場合のみ)

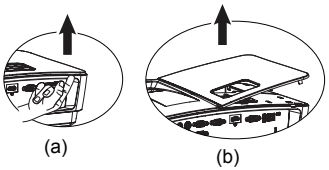
⚠ • **Hg - ランプには水銀が含まれています。地域の廃棄法に従って管理してください。www.lamprecycle.org を参照してください。**

- **プロジェクタが天井から上下さかさまに吊下げられている状態でランプ交換を行う場合、ランプソケットの下に誰もいないことを確認してください。割れたランプにより負傷または目を損傷する可能性があります。**
- **感電の原因となるため、ランプを交換する前には必ずプロジェクタの電源をオフにし、電源コードを抜いてください。**
- **重度のやけどを負う原因となるため、ランプを交換する前に、45 分以上プロジェクタを冷却してください。**
- **指をけがしたり、内部部品が破損する原因となるため、割れて鋭くなったランプのガラス片を取り除く場合は、注意をしてください。**
- **指の負傷やレンズに触れることによる画質低下の原因となるため、ランプを取り外すとき空のランプケースに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。**
- **破損したランプを扱う際には十分な通気性を確保してください。防塵マスク、保護眼鏡、ゴーグル、フェースシールドを使用し、手袋のような保護衣服を着用することを推薦します。**

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

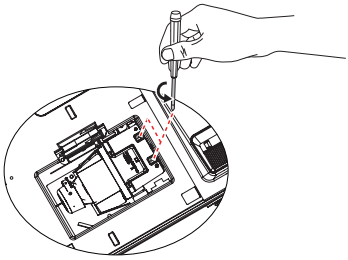


3. ランプカバーは、(a) ランプカバーを押し上げて、(b) 上方から取り外します。

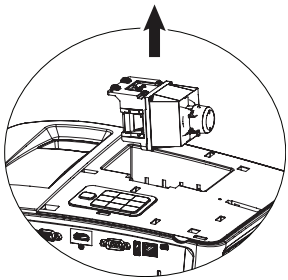


⚠
- **ランプカバーを外したまま、電源をオンにしないでください。**
- **ランプとプロジェクタの間に指を挿入しないでください。プロジェクタ内部の鋭い縁により、負傷の原因となります。**

4. ランプを固定しているねじを緩めます。

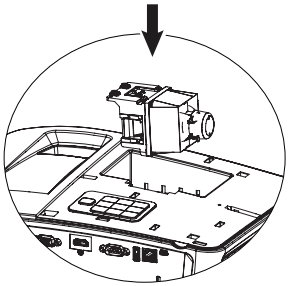


5. ハンドルを上に持ち上げ立ててください。ハンドルを使ってゆっくりとランプをプロジェクタから引き出します。

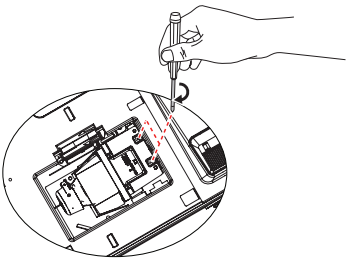


⚠
- **急激に引っ張るとランプが割れ、ガラスの破片がプロジェクタ内に散乱します。**
- **ランプは、水のかかる場所、子供の手が届く場所、可燃物の付近には置かないでください。**
- **ランプを取り外した後、プロジェクタ内部に手を入れないでください。内部の光学部品に手を触れると、投射画像の色が不均一になり歪む原因となります。**

6. 新しいランプをランプ ケースに挿入し、プロジェクタにしっかりと収まっていることを確認してください。

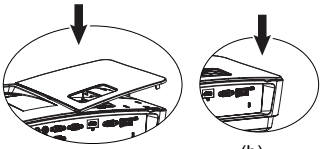


7. ランプを固定しているねじを締め付けます。

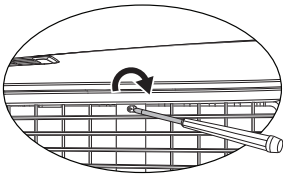


⚠
- **ネジがゆるいと接触が悪くなり、故障の原因となります。**
- **ネジを締め付け過ぎないでください。**

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



10. ランプカバーを固定しているねじを締め付けます。



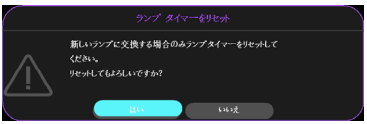
⚠
- **ネジがゆるいと接触が悪くなり、故障の原因となります。**
- **ネジを締め付け過ぎないでください。**

11. プロジェクタを再起動します。

⚠ **ランプカバーを外したまま、電源をオンにしないでください。**

ランプタイマーをリセットする

12. スタートアップロゴの次に、オンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューが表示されます。**詳細メニュー** > **システム設定 : 詳細設定** > **ランプ設定** > **タイマーのリセット**メニューに進み、プロジェクタまたはリモコンの **OK** を押します。ランプタイマーをリセットするかどうかを確認するメッセージが表示されます。**リセット**を選択し、プロジェクタまたはリモコンの **OK** を押します。ランプ時間は「0」にリセットされます。



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

インジケータ

ライト			状態と説明
電源	温度	LAMP	
電源イベント			
オレンジ	オフ	オフ	スタンバイ
緑点滅	オフ	オフ	電源を入れる
緑	オフ	オフ	ノーマル操作
オレンジ点滅	オフ	オフ	ノーマル電源ダウン冷却
赤く点滅	赤く点滅	赤く点滅	ダウンロード
緑	オフ	赤	CW 起動失敗
赤く点滅	オフ	オフ	スケーラー停止失敗 (データ停止)
バーンインメッセージ			
緑	オフ	オフ	バーンインオン
緑	緑	緑	バーンインオフ
ランプのエラーメッセージ			
オフ	オフ	赤	ノーマル操作中にランプ I エラー
オフ	オフ	赤く点滅	ランプが点灯しません
温度のエラーメッセージ			
赤	赤	オフ	ファン I エラー (実際のファン速度は機能の速度から± 25% 外れています)
赤	赤く点滅	オフ	ファン 2 エラー (実際のファン速度は機能の速度から± 25% 外れています)
赤	緑	オフ	ファン 3 エラー (実際のファン速度は機能の速度から± 25% 外れています)
赤	緑点滅	オフ	ファン 4 エラー (実際のファン速度は機能の速度から± 25% 外れています)
緑	赤	オフ	温度 I エラー (制限温度を超えています)
緑	赤く点滅	オフ	温度センサー I オープンエラー
緑	緑	オフ	温度センサー I ショートエラー
緑	緑点滅	オフ	温度 IC #I I2C 接続エラー

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。
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。

? 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 12 メートル (39 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、32 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

☞ **すべての仕様は予告なしに変更する場合があります。**

光学

解像度
1920x1080, 1080p

表示システム
1-CHIP DMD

レンズ F/ 番号
F= 2.55 ～ 2.76
f= 22.3mm ～ 26.76mm

偏り
116%

ズーム比
1.2X

ランプ
210W

電気仕様

電源装置
AC100 ～ 240V、2.90 A、
50-60 Hz (自動)

消費電力
280 W (最大); < 0.5 W (スタンバイ)

機械仕様

重量
2.8 kg（6.2 ポンド）

出力端末

スピーカー
(ステレオ) 10 ワット x 1

オーディオ信号出力
PC オーディオジャック x 1

コントロール

IR 受信装置 x 1 (正面)

RS-232 シリアルコントロール
9 ピン x 1

USB
Mini B
ファームウェアの
アップグレードに対応
A タイプ
1.5A 出力

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
ビデオ
RCA ジャック x 1

SD/HDTV 信号入力
アナログ -
コンポーネント
RCA ジャック x 3
(RGB 入力経由)
デジタル -HDMI x 1

オーディオ信号入力
オーディオ入力用
PC オーディオジャック x 1
マイクロフォンオーディオ
入力用 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 2

環境条件

動作温度
0°°C ～ 40°°C（海水面）

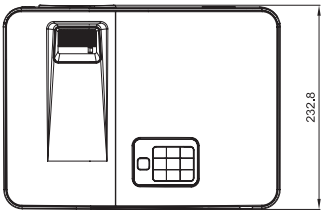
操作時の相対湿度
10%-90% (結露しないこと)

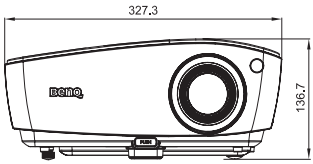
動作高度
0 ～ 1499 m（0 °C ～ 35 °C）
0 °C-30 °C で 1500-3000 m
(高地対応モードがオン)

☞ **ランプの寿命は環境条件および使用率により異なります。**

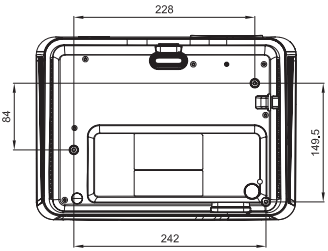
外形寸法

327.3 mm (幅) x 136.7 mm (高さ) x 232.8 mm (奥行き **)**





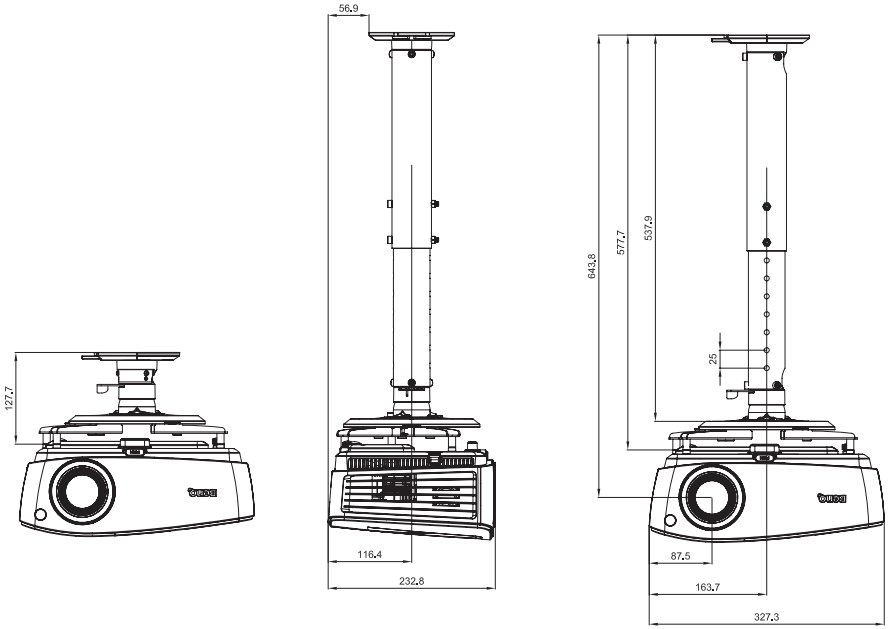
天井取付



天井取付ねじ :M4

(最大 L = 25 mm、最小 L = 20 mm)

本体 :mm



タイミング図

D-Sub 入力 (PC 信号) に対してサポートされるタイミング

解像度	タイミング	水平周波数 (KHz)	垂直周波数 (Hz)	ピクセル周波数 (MHz)	3D フィールドシーケンシャル	3D 上下	3D 横に並べる
640 x 480	VGA_60	59.94	31.469	25.175	◎	◎	◎
	VGA_72	72.809	37.861	31.500			
	VGA_75	75	37.5	31.500			
	VGA_85	85.008	43.269	36.000			
720 x 400	720 x 400_70	70.087	31.469	28.3221			
800 x 600	SVGA_60	60.317	37.879	40.000	◎	◎	◎
	SVGA_72	72.188	48.077	50.000			
	SVGA_75	75	46.875	49.500			
	SVGA_85	85.061	53.674	56.250			
	SVGA_120 (ブランキング減少)	119.854	77.425	83.000	◎		
1024 x 768	XGA_60	60.004	48.363	65.000	◎	◎	◎
	XGA_70	70.069	56.476	75.000			
	XGA_75	75.029	60.023	78.750			
	XGA_85	84.997	68.667	94.500			
	XGA_120 (ブランキング減少)	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	74.250	◎	◎	◎
	1280 x 720_120	120	90.000	148.500	◎		
1280 x 768	1280 x 768_60	59.87	47.776	79.5	◎	◎	◎
1280 x 800	WXGA_60	59.81	49.702	83.500	◎	◎	◎
	WXGA_75	74.934	62.795	106.500			
	WXGA_85	84.88	71.554	122.500			
	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	108.000		◎	◎
	SXGA_75	75.025	79.976	135.000			
	SXGA_85	85.024	91.146	157.500			

1280 x 960	1280 x 960_60	60	60	108.000		◎	◎
	1280 x 960_85	85.002	85.938	148.500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60.015	47.712	85.5		◎	◎
1440 x 900	WXGA+_60	59.887	55.935	106.500		◎	◎
1400 x 1050	SXGA+_60	59.978	65.317	121.750		◎	◎
1600 x 1200	UXGA	60	75	162.000		◎	◎
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59.954	65.29	146.25		◎	◎
640 x 480 @67Hz	MAC13	66.667	35	30.240			
832 x 624 @75Hz	MAC16	74.546	49.722	57.280			
1024 x 768 @75Hz	MAC19	75.02	60.241	80.000			
1152 x 870 @75Hz	MAC21	75.06	68.68	100.000			

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

HDMI (HDCP) 入力 (PC 信号) でサポートされるタイミング

解像度	タイミング	水平周波数 (KHz)	垂直周波数 (Hz)	ピクセル周波数 (MHz)	3D フィールドシーケンシャル	3D 上下	3D 並べる
640 x 480	VGA_60	59.94	31.469	25.175	◎	◎	◎
	VGA_72	72.809	37.861	31.500			
	VGA_75	75	37.5	31.500			
	VGA_85	85.008	43.269	36.000			
720 x 400	720 x 400_70	70.087	31.469	28.3221			
800 x 600	SVGA_60	60.317	37.879	40.000	◎	◎	◎
	SVGA_72	72.188	48.077	50.000			
	SVGA_75	75	46.875	49.500			
	SVGA_85	85.061	53.674	56.250			
	SVGA_120 (ブランキング減少)	119.854	77.425	83.000	◎		
1024 x 768	XGA_60	60.004	48.363	65.000	◎	◎	◎
	XGA_70	70.069	56.476	75.000			
	XGA_75	75.029	60.023	78.750			
	XGA_85	84.997	68.667	94.500			
	XGA_120 (ブランキング減少)	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	74.250	◎	◎	◎
1280 x 768	1280 x 768_60	59.87	47.776	79.5	◎	◎	◎
1280 x 800	WXGA_60	59.81	49.702	83.500	◎	◎	◎
	WXGA_75	74.934	62.795	106.500			
	WXGA_85	84.88	71.554	122.500			
	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	108.000		◎	◎
	SXGA_75	75.025	79.976	135.000			
	SXGA_85	85.024	91.146	157.500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60	60	108.000		◎	◎
	1280 x 960_85	85.002	85.938	148.500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60.015	47.712	85.5		◎	◎
1440 x 900	WXGA+_60	59.887	55.935	106.500		◎	◎
1400 x 1050	SXGA+_60	59.978	65.317	121.750		◎	◎
1600 x 1200	UXGA	60	75	162.000		◎	◎
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59.954	65.29	146.25		◎	◎
640 x 480 @67Hz	MAC13	66.667	35	30.240			
832 x 624 @75Hz	MAC16	74.546	49.722	57.280			
1024 x 768 @75Hz	MAC19	75.02	60.241	80.000			
1152 x 870 @75Hz	MAC21	75.06	68.68	100.000			
1920 x 1080	1080_60 (ブランキング減少)	67.5	60	148.5			
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (ブランキング減少)	59.95	74.038	154.000		◎	◎

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

HDMI (HDCP) 入力 (ビデオ信号) でサポートされるタイミング

解像度	タイミング	水平周波数 (KHz)	垂直周波数 (Hz)	ピクセル周波数 (MHz)	3D フィールドシーケンシャル	3D フレームパッキング /	3D 上下	3D 横に並べる
720 (1440) x 480	480i	15.73	59.94	27	◎			
720 x 480	480p	31.47	59.94	27	◎			
720 (1440) x 576	576i	15.63	50	27				

720 x 576	576p	31.25	50	27				
1280 x 720	720/50p	37.5	50	74.25		◎	◎	◎
1280 x 720	720/60p	45.00	60	74.25	◎	◎	◎	◎
1920 x 1080	1080/24p	27	24	74.25		◎	◎	◎
1920 x 1080	1080/25p	28.13	25	74.25				
1920 x 1080	1080/30p	33.75	30	74.25				
1920 x 1080	1080/50i	28.13	50	74.25				◎
1920 x 1080	1080/60i	33.75	60	74.25				◎
1920 x 1080	1080/50p	56.25	50	148.5			◎	◎
1920 x 1080	1080/60p	67.5	60	148.5			◎	◎

ビデオ入力でサポートされる 3D 信号

ビデオモード	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	カラー副搬送波周波数 (MHz)	3D フィールドシーケンシャル
NTSC	15.73	60	3.58	◎
PAL	15.63	50	4.43	
SECAM	15.63	50	4.25 または 4.41	
PAL-M	15.73	60	3.58	
PAL-N	15.63	50	3.58	
PAL-60	15.73	60	4.43	
NTSC4.43	15.73	60	4.43	

コンポーネント対 YPbPr 入力でサポートされるタイミング

タイミング	解像度	水平周波数 (KHz)	垂直周波数 (Hz)	ピクセル周波数 (MHz)	3D フィールドシーケンシャル
480i	720 x 480	15.73	59.94	13.5	◎
480p	720 x 480	31.47	59.94	27	◎
576i	720 x 576	15.63	50	13.5	
576p	720 x 576	31.25	50	27	
720/50p	1280 x 720	37.5	50	74.25	
720/60p	1280 x 720	45.00	60	74.25	◎
1080/50i	1920 x 1080	28.13	50	74.25	
1080/60i	1920 x 1080	33.75	60	74.25	
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74.25	
1080/25P	1920 x 1080	28.13	25	74.25	
1080/30P	1920 x 1080	33.75	30	74.25	
1080/50P	1920 x 1080	56.25	50	148.5	
1080/60P	1920 x 1080	67.5	60	148.5	

保証と著作権情報

特許

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

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 ℃ から 35 ℃ の間、高度 4920 フィート以下の環境でご使用になり、ホコリが立ちやすい場所での使用はお止めください。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 2015 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。