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

TK700STi

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。

mplamps.co.jp
プロジェクターランプ業界最大級のオンラインショップ

プロジェクターランプの交換時ですか？

お使いのBenQ TK700STiの交換用ランプは、現在入手可能です。



BenQ TK700STiプロジェクターランプ

モジュール付きのオリジナルランプ（取付準備完了）
180日間保証

21,930円から

コードをスキャンするかアクセスする

www.mplamps.co.jp/projector-lamps/Benq/TK700STi.html

表示価格は、このページが作成された時の価格です。現在の価格はサイトをご確認ください。

デジタル プロジェクター

取扱説明書

ホームエンターテインメント シリーズ I TK700STi

V I.06

保証と著作権について

限定保証

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

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

重要：お客様が BenQ の文書による指示に従わずに操作を行った場合はこの保証は無効となります。特に本製品は環境湿度 10% から 90% の間、温度 0°C から 35°C の間、高度 4920 フィート以下の環境でご使用になり、ホコリが立ちやすい場所での使用はお止めください。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 © 2024 by BenQ Corporation。All rights reserved。本書のいかなる部分も、BenQ Corporation の事前の書面による同意なく、電子的、機械的、磁気的、光学的、化学的、手動その他の手段を問わず、複製、転載、改変、検索システムへの保存、他言語またはコンピューター言語への翻訳を行うことはできません。

おことわり

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

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

HDMI、HDMI High-Definition Multimedia Interface という語、HDMI のトレードドレスおよび HDMI のロゴは、HDMI Licensing Administrator, Inc. の商標または登録商標です。

目次

保証と著作権について 2

安全にお使いいただくために 4

はじめに 7

パッケージ内容 7

プロジェクター外観ビュー 8

制御装置および機能 9

プロジェクターの配置 11

設置場所の選択 11

スクリーンサイズの調整 12

プロジェクターの取り付け 13

投写画像の調整 14

接続 16

操作 18

QS01 HDMI メディアストリーミングのインストール 18

プロジェクターの起動 18

QS01 HDMI メディアストリーミングの設定 21

メニューの使用方法 23

プロジェクターの保護 24

入力信号の切り替え 26

プロジェクターをシャットダウンする 26

メニューの操作 27

メニュー システム 27

メンテナンス 44

プロジェクターのお手入れ 44

光源について 45

トラブルシューティング 49

仕様 50

プロジェクターの仕様 50

外形寸法 51

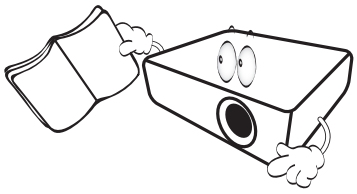
タイミングチャート 52

RS232 コマンド 54

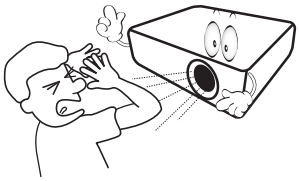
安全にお使いいただくために

お使いのプロジェクターは、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。

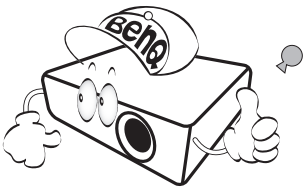
1. **プロジェクターを操作する前に、この取扱説明書をお読みください。**またいつでも参照できるように、手の届く場所に保管しておいてください。



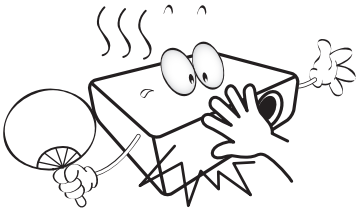
2. **動作中は、プロジェクターのレンズを覗き込まないでください。**強い光線なので、視力障害を引き起こす恐れがあります。



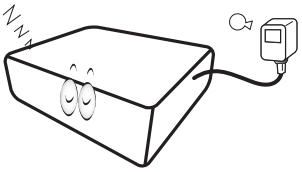
3. **点検修理については、サポートセンターにお問い合わせください。**



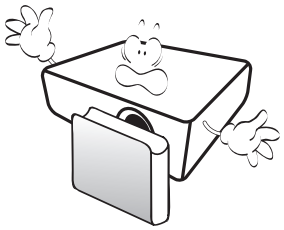
4. **プロジェクターの光源をオンにするときは、必ずレンズシャッター（ある場合）を開くか、レンズキャップ（ある場合）を取り外してください。**
5. 光源は動作中に非常に高温になります。光源部を取り外して交換する場合は、プロジェクターの電源を切ってから 45 分間ほど放置して、プロジェクターを常温に戻してください。



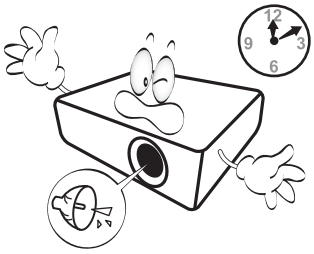
6. **電源コード**
   - 付属の電源コード以外のものは使用しないでください。
   - 付属した電源コードは本機以外の電気機器等では使用できません。
   - 機器の安全確保のため、機器のアースは確実に接続し、使用してください。アースの接続は、必ず電源プラグをコンセントに差し込む前に行ってください。また、アースを外す場合は、必ず電源プラグをコンセントから抜いてから行ってください。



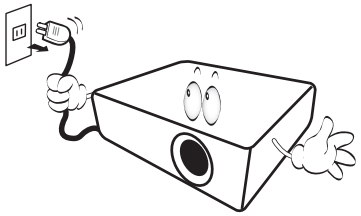
7. プロジェクターが作動しているときに投写レンズを物体で塞ぐと、それが過熱して変形したり、火災の原因となったりします。光源を一時的にオフにするには、**ECO BLANK** ボタンを押します。



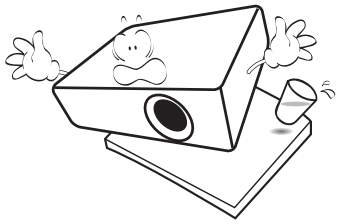
8. 定格寿命より長く光源を使用しないでください。ごくまれですが、定格寿命より長く使用すると、光源が故障することがあります。



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

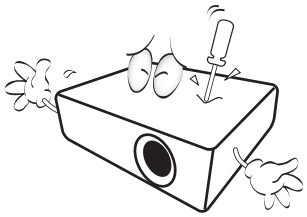


10. 本製品は安定した場所に設置してください。本製品が落下して、破損する恐れがあります。



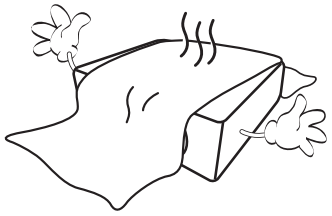
11. 本装置のキャビネットは開けないでください。内部には危険な電圧が流れており、触れると死に至る場合もあります。お客様ご自身で補修できるパーツは、専用の取り外し可能なカバーが付いたランプ部分だけです。

    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。修理はサポートセンターにお問い合わせください。



12. 通気孔をふさがないでください。

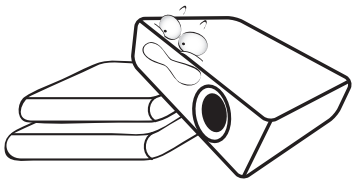
    - 本製品をブランケットなどの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。
    - 本製品の上に布などをかぶせないでください。
    - プロジェクターの近くに可燃物を置かないでください。



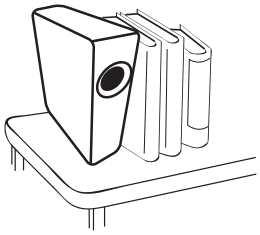
    通気孔がふさがれると、プロジェクターの内部が過熱し、火災が発生することがあります。

13. 使用時は必ず装置を水平な平面上に置いてください。

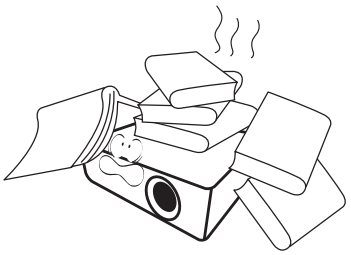
    - 左右の傾きが 10°、または前後の傾きが 15° を超える状態で使用しないでください。完全に水平になっていない状態でプロジェクターを使用すると、光源が故障したり破損したりすることがあります。



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

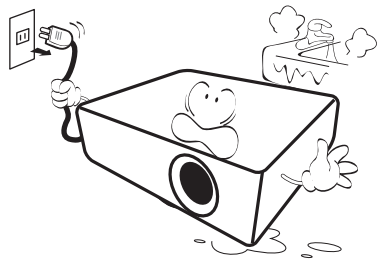


15. 装置の上に乗ったり、物を置いたりしないでください。装置が物理的に破損するだけでなく、事故やけがの原因になります。

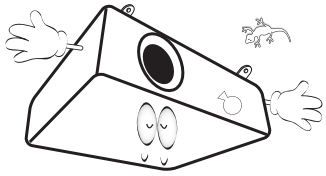


16. プロジェクターが作動しているときには、通気孔から熱風と臭気を感じる場合があります。これは正常な状態であり、製品の欠陥によるものではありません。

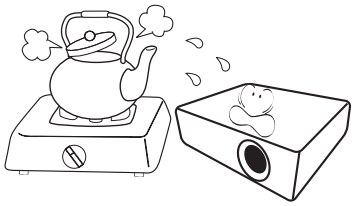
17. プロジェクターの上または近くに液体を置かないでください。プロジェクター内部に液体がこぼれると故障の原因になります。万一プロジェクター内部に水などが入った場合は、電源プラグをコンセントから抜いて BenQ サポートセンターにご連絡ください。



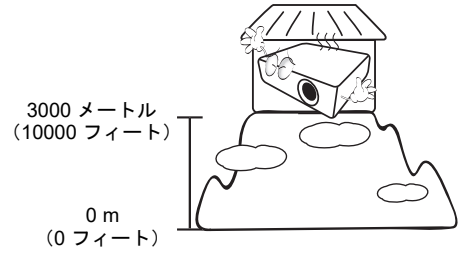
18. 本製品を天井に取り付けて、イメージを反転投写することができます。



19. この装置は接地されていなければなりません。
20. 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、プロジェクター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、プロジェクターの寿命が短くなり、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 3000 メートル（10000 フィート）を超える場所。



リスクグループ 2

1. 光源と光源システムの光生物学的安全分類によると、この製品はリスクグループ 2、IEC 62471-5:2015 とされています。
2. この製品からは、光放射が放出される可能性があります。
3. 作動中の光源を見つめないでください。視覚障害を起こす可能性があります。
4. 他の光源同様、直接光線を見つめることはお止めください。



Hg - このランプの中には水銀が入っています。各自治体の回収規則にしたがってください。

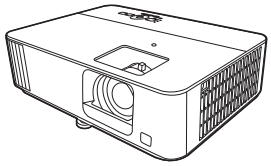
DLP チップの故障の原因となりますので、投写レンズに高性能レーザー光線を当てないでください。

はじめに

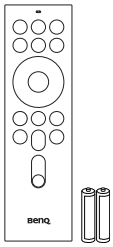
パッケージ内容

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

標準アクセサリ



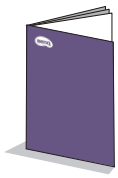
プロジェクター



リモコン（電池付き）



QS01 HDMI メディア ストリーミング



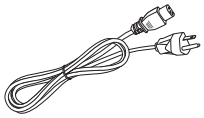
クイックスタートガイド



規定宣言



保証書



電源コード

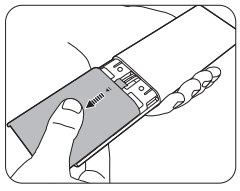
同梱のアクセサリ類は日本仕様のものであり、本書の図とは異なる場合があります。

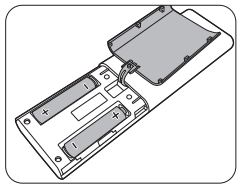
オプション アクセサリ

- スペアランプキット

リモコンの電池の交換

1. 図に示すとおり、電池カバーを一旦押してからスライドさせます。
2. 古い電池を取り出して（該当する場合）、2 個の AAA（単 4）電池を挿入します。図に示すとおり、極性に注意してください。

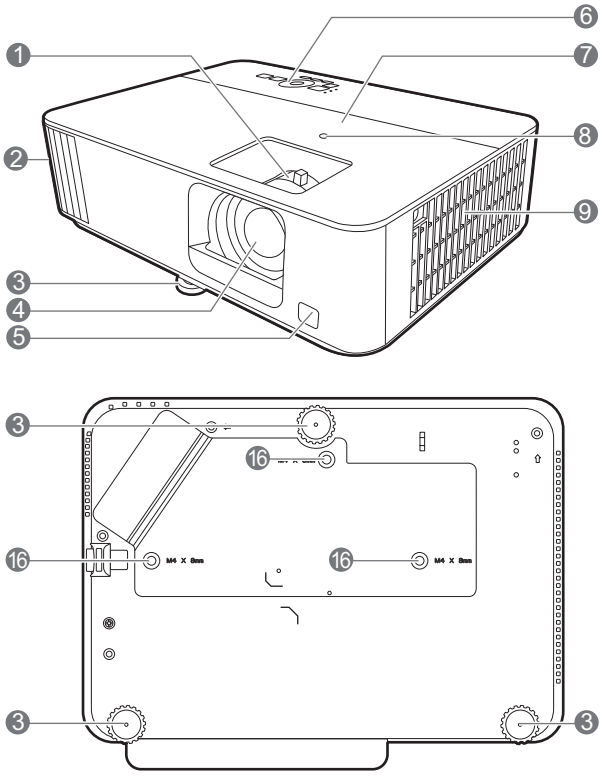


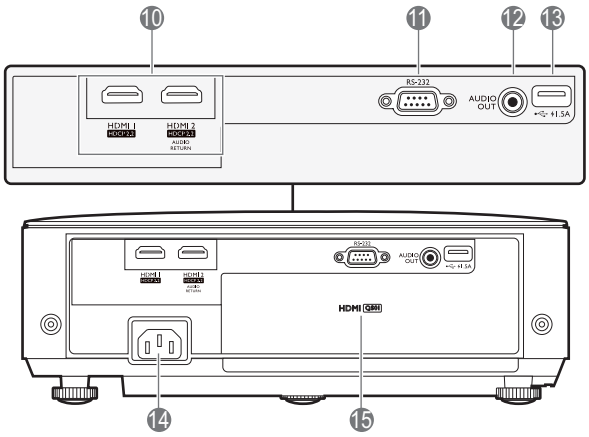


3. 電池カバーをカチッという音がするまでスライドして元に戻してください。

- 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。
- 電池メーカーが推奨するものと同じか、または同種の電池以外は使用しないでください。
- 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。
- 電池を火の中に投げ込まないでください。爆発の危険性があります。
- 電池が完全に消耗してしまったり、または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。

プロジェクター外観ビュー



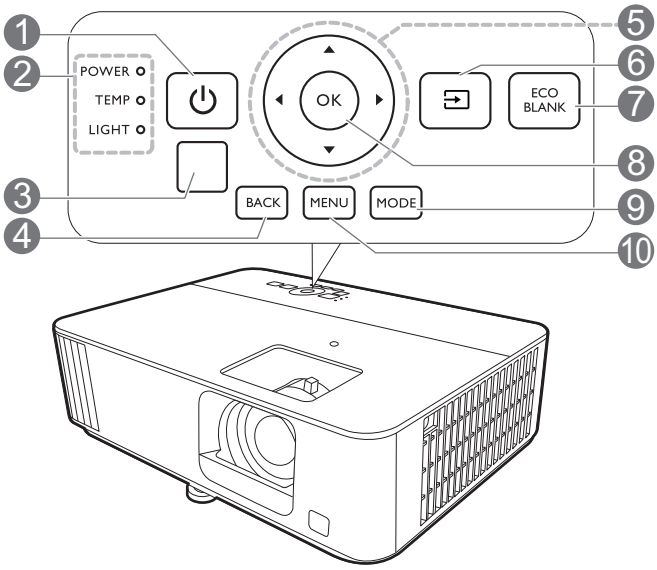


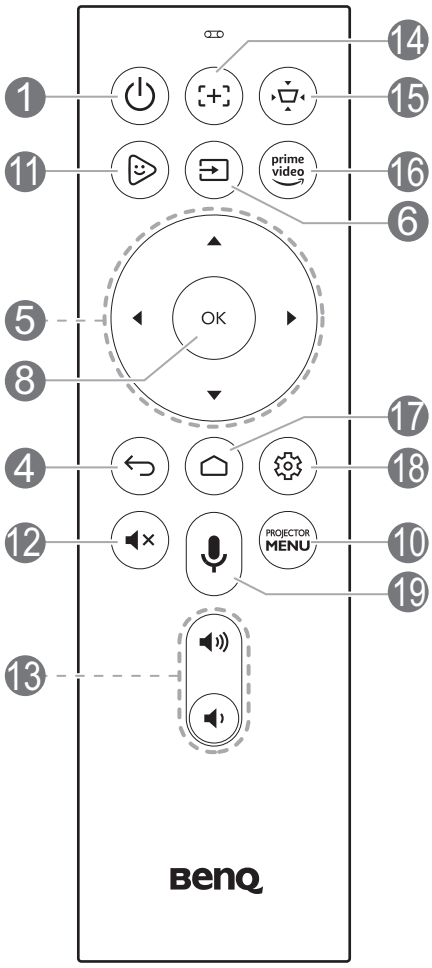
1. フォーカスリングとズームリング
2. 通気口（排気口）
3. 高さ調整脚
4. 投写レンズ
5. 赤外線リモートセンサー
6. 外部コントロールパネル（9 ページの「制御装置および機能」を参照してください。）
7. ランプカバー
8. 環境照明センサー (ALS)
9. 通気口（吸気口）
10. HDMI 1/HDMI 2 入力ポート
11. RS-232 制御ポート
12. オーディオ出力ジャック
13. USB Type A ポート（電源 1.5 A）
14. AC 電源ジャック
15. QS01 HDMI メディアストリーミングポート（ATV ハードウェアキー）
16. 天井取り付け穴

制御装置および機能

プロジェクター & リモコン

本書で説明するキーはすべて、リモコンまたはプロジェクターにあります。





1. **電源**

   スタンバイと電源オンの状態を切り替えます。

2. **POWER（電源インジケーターライト）/ TEMP（温度警告ライト）/LIGHT（ライトインジケーターライト）**

   （48 ページの「インジケーター」を参照してください。）

3. 赤外線リモートセンサー

4. **BACK/**

   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。

5. 矢印キー（▲、▼、◀、▶）

   オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューまたは ATV メニューが有効な場合、これらのキーを方向指示のボタンとして使用し、メニュー項目の選択や調整を行います。

   OSD および ATV メニューが無効の時には、CEC 対応デバイスでのみ使用できます。

6. **ソース**

   ソース選択バーを表示します。

7. **ECO BLANK**

   スクリーン画像を消すために使用します。

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

8. **OK**
   - 選択した ATV またはオン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューのアイテムを確定します。
   - ATV メディア再生では、映像やオーディオファイルを再生、または一時停止します。
9. **MODE**

   使用可能なピクチャモードを選択します。
10. **MENU/**

    オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューをオン / オフにします。
11. **FamiLand キッズチャンネル**

    ATV ソースに切り替えて、**FamiLand キッズチャンネル**を開きます。
12. **ミュート**

    プロジェクターの音声をオン / オフに切り替えます。
13. ボリュームキー /

    プロジェクターの音量を調整します。
14. **フォーカス** *

    自動フォーカスページが開き / 閉じます。

    * 互換性のあるプロジェクターでのみ使用可能です。
15. **キーストーン**

    台形補正メニューを表示します。詳細は、15 ページの「台形補正」を参照してください。
16. **PRIME VIDEO**

    ATV ソースに切り替えて、「Prime Video」アプリケーションを開きます。
17. **ANDROID TV HOME**

    ATV ホームページが開きます。
18. **ANDROID 設定**

    ATV ソースから現在のアプリケーションの設定メニューを開きます。
19. **音声検索 / アシスタント**

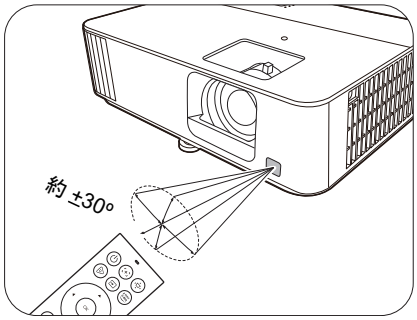
    押したままにすると、音声アシスタントまたは音声検索が有効になります。音声アシスタントを使い、このキーを押してリモコンの上にあるマイクロフォンに向かって話します。

リモコンの有効範囲

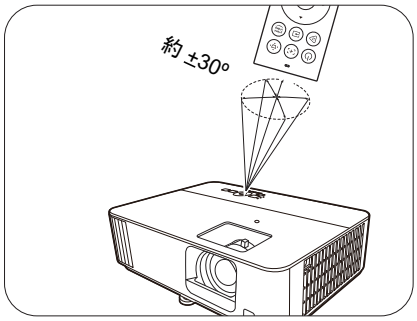
リモコンはプロジェクターの IR リモコン センサーに対して垂直に 30 度以内の角度に持たなければ、正しく作動しません。リモコンとセンサーの距離は、8 メートル（~ 26 フィート）以内でなければなりません。

リモコンとプロジェクターの IR センサーの間に障害物があると、赤外線光線が届かない場合があります。

- 正面からプロジェクターを操作する



- 上からプロジェクターを操作する



プロジェクターの配置

設置場所の選択

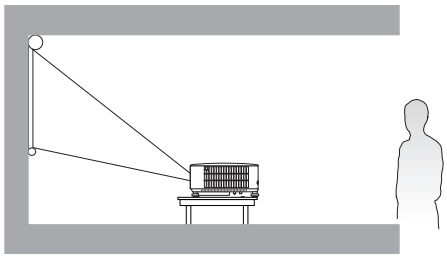
プロジェクターの設置場所を決める際には、次のことに配慮してください。

- スクリーンのサイズと位置
- コンセントの位置
- プロジェクターとその他のデバイスの間の位置と距離

このプロジェクターは、次の方法で設置できます。

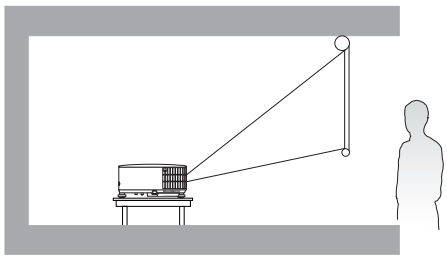
1. **床面前面**

プロジェクターをスクリーンの正面に置いた机の上に設置します。これが最も一般的な設定です。



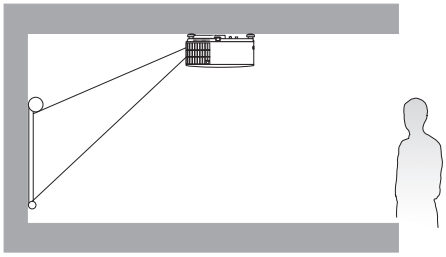
2. **床面背面**

プロジェクターをスクリーン背面に置いた机の上に設置します。専用の背面投写スクリーンが必要です。



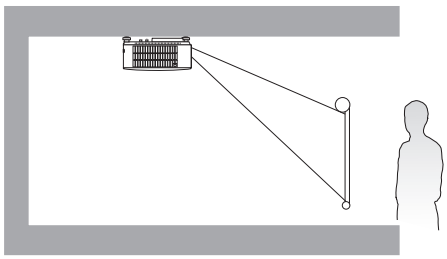
3. **天井前面**

プロジェクターを上下逆さに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 プロジェクター天井取り付けキットをご購入ください。



4. **天井背面**

プロジェクターを上下逆さにスクリーン背面の天井に取り付けます。専用の背面投写スクリーンと BenQ プロジェクター天井取り付けキットが必要です。

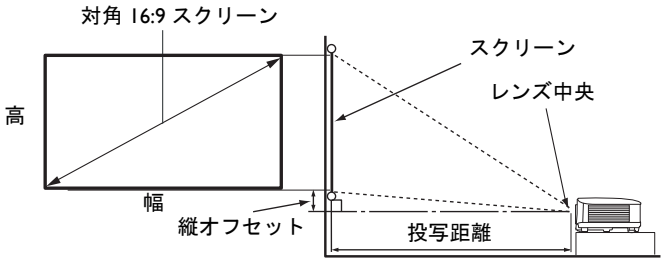


プロジェクターの電源を入れた後、**詳細設定**メニュー - **インストール** > **プロジェクタの投写位置**を選択して **OK** を押します。次に ◀/▶ を押して設定を選択します。

スクリーンサイズの調整

投写距離、ズーム設定（該当する場合）、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。

投写サイズ



• スクリーンの縦横比は 16:9、投写画像の縦横比は 16:9

スクリーンサイズ				投写距離 (mm)			縦オフセット (mm)
対角		高 (mm)	幅 (mm)	最短距離（最大ズームにて）	平均	最長距離（最小ズームにて）	
インチ	mm						
30	762	374	664	598	657	717	37
40	1016	498	886	797	877	956	50
50	1270	623	1107	996	1096	1195	62
60	1524	747	1328	1195	1315	1435	75
70	1778	872	1550	1395	1534	1674	87
80	2032	996	1771	1594	1753	1913	100
90	2286	1121	1992	1793	1972	2152	112
100	2540	1245	2214	1992	2192	2391	125
110	2794	1370	2435	2192	2411	2630	137
120	3048	1494	2657	2391	2630	2869	149
130	3302	1619	2878	2590	2849	3108	162
140	3556	1743	3099	2789	3068	3347	174
150	3810	1868	3321	2989	3287	3586	187
160	4064	1992	3542	3188	3507	3825	199
170	4318	2117	3763	3387	3726	4065	212
180	4572	2241	3985	3586	3945	4304	224
190	4826	2366	4206	3786	4164	4543	237
200	5080	2491	4428	3985	4383	4782	249
210	5334	2615	4649	4184	4602	5021	262
220	5588	2740	4870	4383	4822	5260	274
230	5842	2864	5092	4583	5041	5499	286
240	6096	2989	5313	4782	5260	5738	299
250	6350	3113	5535	4981	5479	5977	311
260	6604	3238	5756	5180	5698	6216	324
270	6858	3362	5977	5380	5917	6455	336
280	7112	3487	6199	5579	6137	6695	349
290	7366	3611	6420	5778	6356	6934	361
300	7620	3736	6641	5977	6575	7173	374

たとえば、120 インチスクリーンの場合は「平均」推奨投写距離は 2630 mm となります。

測定した投写距離が 3700 mm であったとき、「平均」欄の最も近い値は 3726 mm になります。同じ列を見ると、170 インチ（約 4.3 m）が必要なスクリーンであることが分かります。

投写品質を高めるために、グレイでない行の値を参考に投写することをお勧めします。

測定値はすべておよその値であり、実際のサイズにより変わります。
プロジェクターを一定場所に固定する予定であれば、設置を行う前に実際にプロジェクターを使って投写サイズと距離を測っておかれるようお薦めします。このように準備しておくことによって、プロジェクターを最適な位置に固定することができます。

プロジェクターの取り付け

プロジェクターを取り付ける場合は、BenQ プロジェクター専用の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。

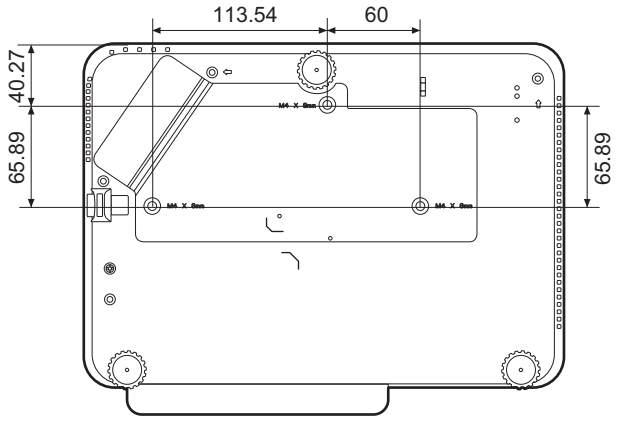
BenQ プロジェクター以外の取り付けキットをお使いになると、ゲージやネジの長さが正確でないためプロジェクターが正しく固定されず落下してしまう恐れがあります。

プロジェクターを取り付ける前に

- BenQ プロジェクター専用取り付けキットは、BenQ プロジェクターを購入されたショップでご購入いただけます。
- プロジェクターの取り付けは、販売店にご依頼ください。お客様ご自身でプロジェクターを取り付けると、落下するなどしてケガの原因となります。
- 地震などの際にプロジェクターが落下しないように、正しい手順で設置してください。
- BenQ 製以外の取り付けキットを使用して取り付けた場合は、製品が故障しても保証の対象となりませんのでご注意ください。
- 天井 / 壁に取り付ける場合は、周囲の温度にご注意ください。ヒーターを使用する場合は、天井周辺の温度が予想以上に高くなる場合があります。
- トルク範囲については、取り付けキットの取り扱い説明書をお読みください。推奨範囲を超えてトルクを締め付けると、プロジェクターの故障の原因となり、結果的に落下する場合があります。
- いつでも簡単にプロジェクターをシャットダウンできるように、コンセントが手に届く位置にあるか確認してください。

天井 / 壁取り付け図

天井 / 壁取り付け用ネジ穴：M4 x 8 mm



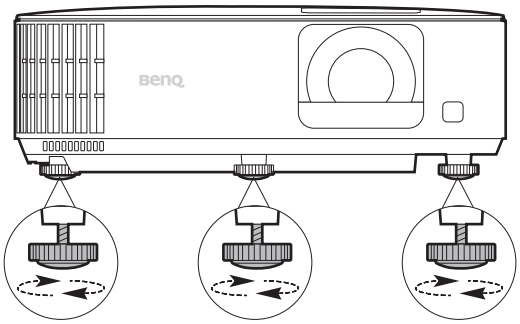
単位：mm

投写画像の調整

投写角度の調整

プロジェクターが床に対して水平な場所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ーが垂直に設置されていない場合は、投写画像が台形になります。高さ調整脚で水平角度を微調整することができます。

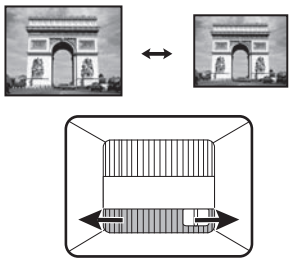
高さ調整脚を収納するには、背面調整脚のネジを反対方向に回します。



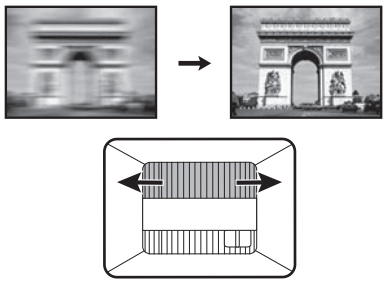
光源が点灯しているときには絶対にレンズを覗かないでください。光源からは強い光が発されており、目を傷つける場合があります。

画像サイズと明瞭さの微調整

- 投写されたイメージのサイズを調整するには、ズームリングを使用します。



- フォーカスリングを回して焦点を合わせます。

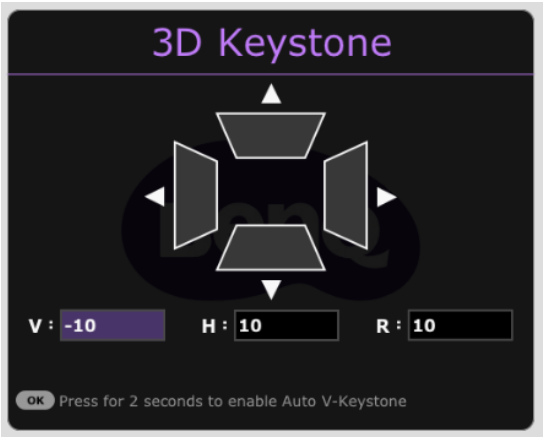


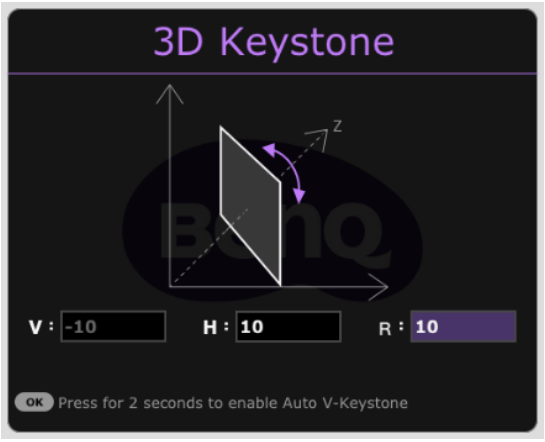
台形補正

台形補正とは、まっすぐに投写されなかったために、投写画像の上部または下部のいずれかが明らかに長くなってしまう状態のことです。

歪んだ画像を補正する：

1. 次のメニューから **3D 台形補正**を開きます。
   - プロジェクターの初回セットアップ中のセットアップウィザード
   - **基本**メニューシステム
   - **詳細設定**メニューシステムの**インストール**メニュー
2. **3D 台形補正**ページが表示されたら：
   - ◀/▶ を押して V、H、R のいずれかを選択します。
     V を選択すると、縦の歪みが補正されます。
     H を選択すると、縦の歪みが補正されます。
     R を選択すると、投写画像が右回りまたは左回りに回転します。
   - ▲/▼ を押して値を調整します。
   - 歪んだ画像の縦方向の歪みを自動的に補正するには、**OK** を 2 秒間押すか、**自動縦キーストーン**を**インストール**メニューで有効にします。



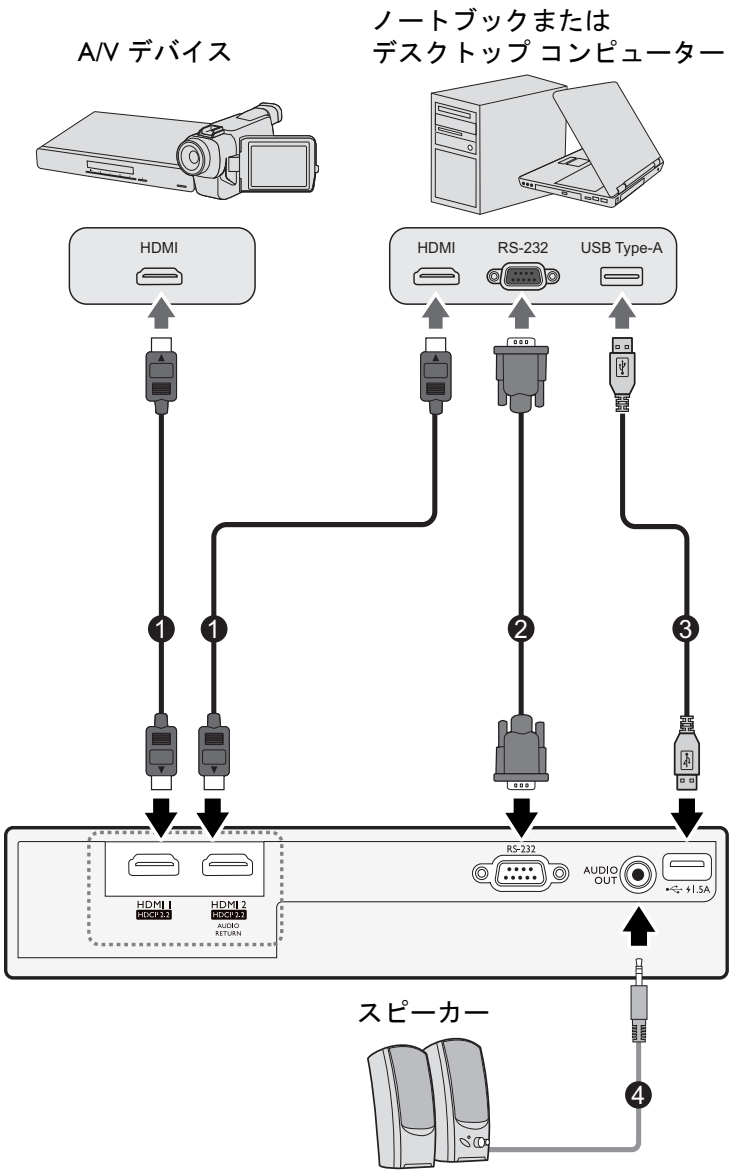


3. 完了したら、⮌ を押して変更内容を保存し、終了します。

接続

信号ソースをプロジェクターに接続する際には、次の点を確認してください。

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



1	HDMI ケーブル
2	RS-232 ケーブル
3	USB ケーブル (Type A)
4	オーディオケーブル

- 上に示す接続図のケーブルは、本機に付属していません（詳細は、7 ページの「パッケージ内容」を参照してください。）ケーブルはお近くの電気店でお求めください。
- 接続図は参照用です。プロジェクターの背面にある接続ジャックは、プロジェクターのモデル毎に異なります。
- 多くのノートブックでは、プロジェクターを接続すると外付けビデオポートはオンになりません。通常は FN + モニターの記号が付いた機能キーを同時に押すと、外付けディスプレイをオン / オフにすることができます。FN と記号が記された機能キーを同時に押します。ノートブックのキーの組み合わせについては、ノートブックの説明書をお読みください。
- 正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、電源をオンにしても選択したビデオイメージが表示されない場合は、ビデオソースの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。

オーディオ接続

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

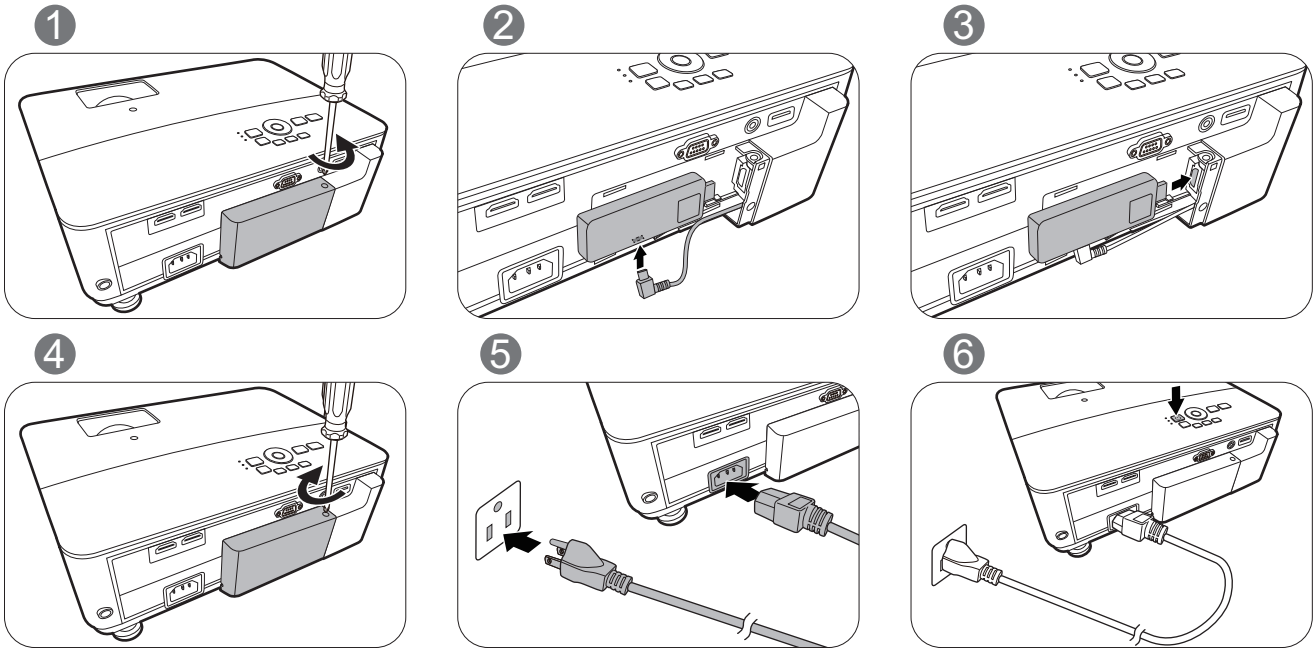
AUDIO OUT ジャックを接続すると、内蔵スピーカーは無音になります。

- このプロジェクターではステレオオーディオ入力が接続されていても、ミックスモノラルオーディオしか再生できません。

操作

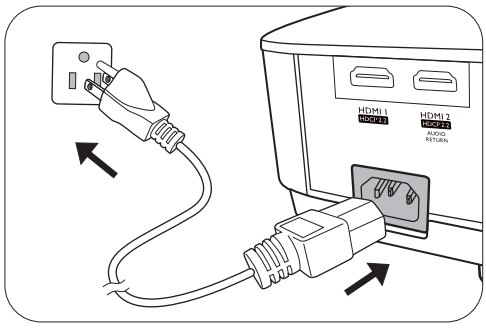
QS01 HDMI メディアストリーミングのインストール

付属の QS01 HDMI メディアストリーミングは Android TV (ATV) ハードウェアキーであり、プロジェクターと一緒に使用します。ハードウェアキーのインストールについては、下記の図をお読みください。ハードウェアキーを接続した後は、ハードウェアキーカバーが正しく戻してあることを確認してください。ハードウェアキー カバーを開いた状態で電源を入れないでください。



プロジェクターの起動

1. 電源コードを繋ぎます。コンセントのスイッチをオンにします（該当する場合）。電流が流れると、プロジェクターの電源インジケーターがオレンジ色に点灯します。



2. ⏻ を押してプロジェクターを起動します。電源インジケーターが緑色に点滅し、投写されると緑色に点灯します。

   起動処理には約 30 秒かかります。起動処理の後半で、スタートアップロゴが表示されます。

   必要であれば、フォーカスリングを使って画像の鮮明さを調整してください。

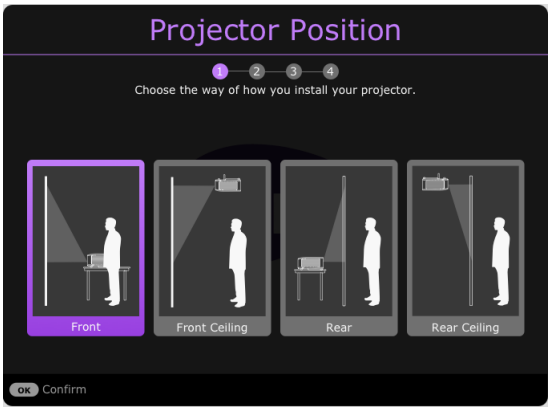
3. 初めてプロジェクターを起動すると、プロジェクターの設定手続きを案内するセットアップ ウィザードが開きます。すでに設定が完了している場合は、これを省略して次のステップに進んでください。
   - プロジェクターかリモコンの矢印キー (◄/►/▲/▼) を使って、メニューアイテムを移動します。
   - **OK** を使って、選択したメニューアイテムを確定します。

下のセットアップ ウィザードの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。

ステップ 1：

プロジェクタの投写位置を指定します。

プロジェクターの設置については、11 ページの「設置場所の選択」を参照してください。



ステップ 2：

OSD **言語**を決定します。



ステップ 3：

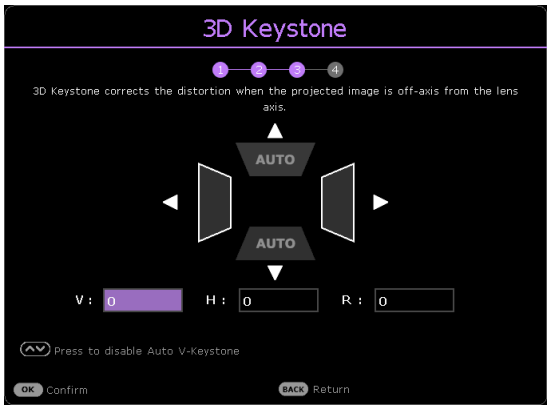
3D 台形補正を指定します。

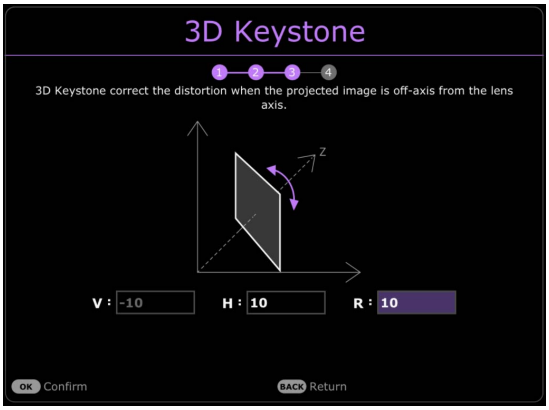
正面から投写されていないために生じる歪みは、次の手順に従って補正できます。

- ◀/▶ を押して V、H、R のいずれかを選択します。
  V を選択すると、縦の歪みが補正されます。
  H を選択すると、縦の歪みが補正されます。
  R を選択すると、投写画像が右回りまたは左回りに回転します。
- ▲/▼ を押して値を調整します。

完了したら、**OK** を押して次の手順に進みます。

台形補正についての詳細は、15 ページの「台形補正」をご覧ください。



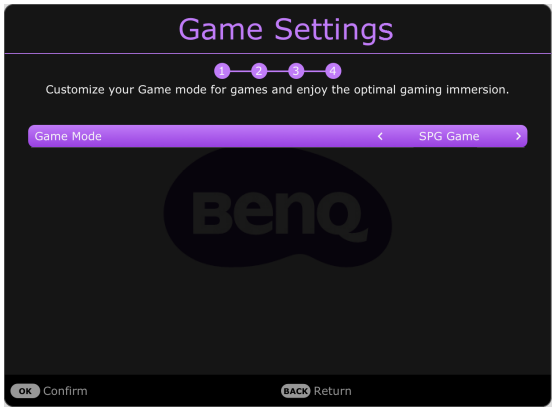


ステップ 4：

ゲーム設定を指定します。

好きなゲームモードを選択し、このメニューから画像設定を調整できます。

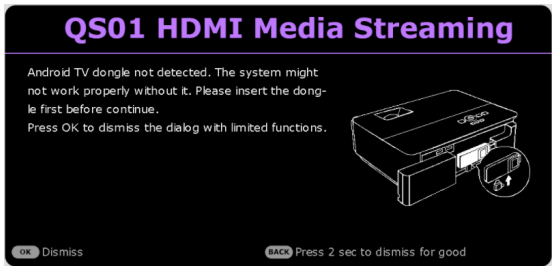
詳細は、30 ページの「ゲーム設定」を参照してください。



初期設定が完了しました。

QS01 HDMI メディアストリーミングのインストールについて

このメッセージは、QS01 が検出されない場合に表示されます。ハードウェアキーのインストールについては、18 ページの「QS01 HDMI メディアストリーミングのインストール」をご参照ください。



---

4. パスワードの入力を求められた場合は、矢印キーを押して 6 桁のパスワードを入力してください。24 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. 接続されているすべての機器の電源をオンにします。

プロジェクターが入力信号の検索を開始します。現在スキャン中の入力信号が表示されます。プロジェクターが有効な信号を検出しない場合は、入力信号が検出されるまで「信号なし」のメッセージが表示され続けます。

入力信号を選択するには、 を押してください。26 ページの「入力信号の切り替え」を参照してください。

- 付属のアクセサリ（電源コードなど）を使って、感電や火災などの危険を防止してください。
- プロジェクターが前回使用したときから完全に冷め切っていない場合は、約 90 秒間冷却ファンが作動します。

- セットアップ ウィザードのスクリーンショットは参照用であり、実際の仕様とは異なる場合があります。
- 入力信号の周波数 / 解像度がプロジェクターの動作範囲を超えた場合、「範囲外」というメッセージがバックグラウンド スクリーンに表示されます。プロジェクターの解像度に合った入力信号に変えるか、入力信号を低い値に設定し直してください。52 ページの「タイミングチャート」を参照してください。
- 3 分たっても信号が検出されなければ、プロジェクターは自動的にエコモードに入ります。
- 「すべての設定をリセット」を選択すると、再起動後にセットアップウィザードが表示されます。次に自動ソースがデフォルト値に戻します。

QS01 HDMI メディアストリーミングの設定

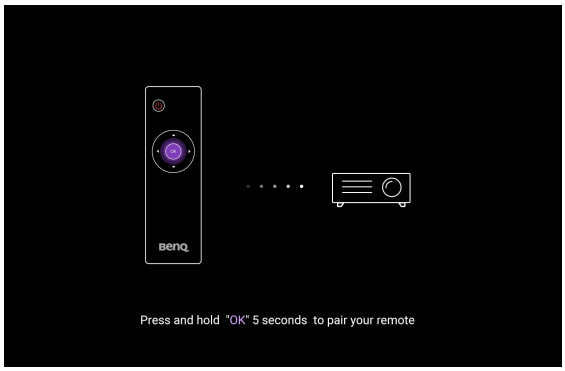
はじめる前に

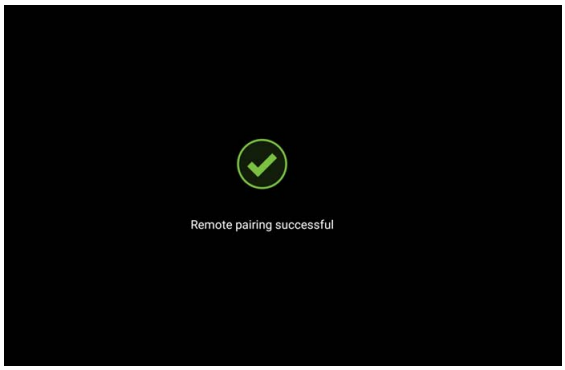
次のものが揃っていることを確認してください：

- Wi-Fi インターネット接続
- Google アカウント

ステップ 1：

OK を 5 秒間押してリモコンとペアリングします。



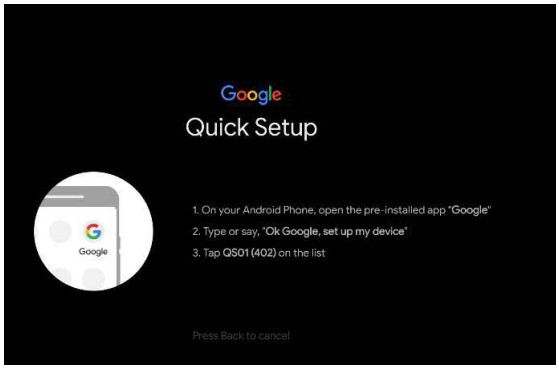


ステップ 2：

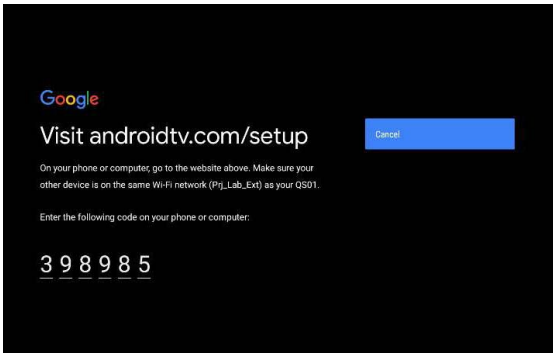
デバイスを設定します。

デバイスを設定するには、3 つのオプションがあります：

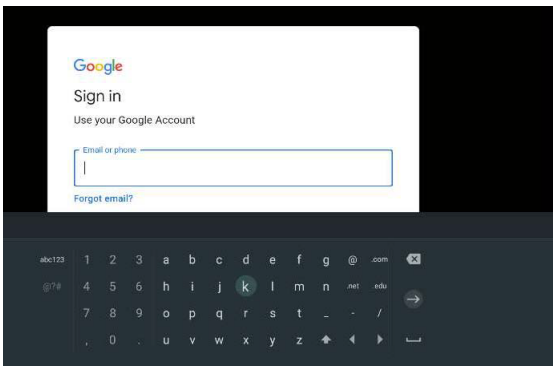
- Android 機を使用する場合のクイックセットアップ



• 電話またはコンピューターを使う

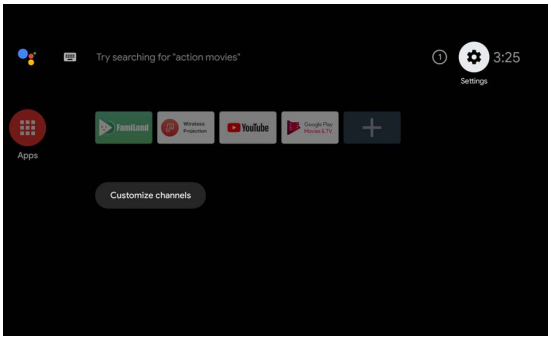


• リモコンを使う



ステップ 3：

Android TV ホーム画面を表示します。



詳細は、https://support.google.com/androidtv/ をご覧ください。

メニューの使用方法

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

- **基本** OSD メニュー：主要なメニュー機能を選択できます。（27 ページの「基本メニュー」を参照してください）
- **詳細設定** OSD メニュー：フルメニュー機能を選択できます。（28 ページの「詳細メニュー」を参照してください）

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

- プロジェクターかリモコンの矢印キー (▲/▼/◄/►) を使って、メニューアイテムを移動します。
- プロジェクターかリモコンの **OK** を押して、メニューをオンにします。

初めてプロジェクターをお使いになる際は（初期設定終了後）、**MENU/**PROJECTOR MENU を押すと、**基本** OSD メニューが表示されます。

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。

以下に**基本** OSD メニューの概要を紹介します。



1. メニュータイプ
2. サブメニューと状態
3. 現在の入力信号
4. 機能キー

基本 OSD メニューから**詳細設定** OSD メニューに切り換えるには、次の手順に従ってください。

1. **メニュータイプ**を選択して **OK** を押します。
2. ▲/▼ を押して**詳細設定**を選択し、**OK** を押してください。プロジェクターが**詳細設定** OSD メニューに切り替わります。

以下に**詳細設定** OSD メニューの概要を紹介します。



1. メイン メニュー
2. 現在の入力信号
3. サブメニューと状態
4. 機能キー

同様に、**詳細設定** OSD メニューから**基本** OSD メニューに切り換えるには、次の手順に従ってください。

1. **システム** > **メニュー設定** > **メニュータイプ**を選択して **OK** を押します。
2. ▲/▼ を押して**基本**を選択します。プロジェクターが**基本** OSD メニューに切り替わります。

プロジェクターの保護

パスワード機能を使用する

パスワードの設定

1. **詳細設定**メニュー - **システム** > **セキュリティ設定**を選択します。**OK** を押します。すると**セキュリティ設定**ページが表示されます。
2. **パスワードの変更**を選択し、**OK** を押します。
3. 4 つの矢印キー（▲、▶、▼、◀）はそれぞれ 4 つの数字（1、2、3、4）を示しています。矢印キーを押して、6 桁のパスワードを入力して設定します。
4. 新しいパスワードを再度入力して新しいパスワードを確認してください。
5. **電源オンロック**機能を有効にするには、**システム** > **セキュリティ設定** > **電源オンロック**を選択して **OK** を押し、◀/▶ を押したら**オン**を選択します。再度同じパスワードを入力します。



- 入力した数字は画面上にはアスタリスク (*) で表示されます。本書の下の欄に設定したパスワードを書き留めておいてください。
- 一度パスワードを設定して有効にして**電源オンロック**をアクティベートすると、プロジェクター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ーを使用することはできなくなります。

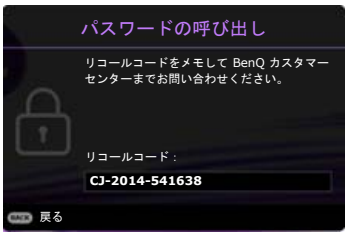
パスワードを忘れた場合



間違ったパスワードを入力すると、パスワードエラーメッセージが表示され、次に**パスワードの入力**というメッセージが表示されます。パスワードを完全に忘れてしまった場合は、パスワードのリコールを行ってください。25 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、プロジェクター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. **OK** を 3 秒間押し続けます。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、プロジェクターをオフにしてください。
3. 番号をデコードするには、BenQ サポート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ー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. **詳細設定**メニュー - **システム** > **セキュリティ設定**を選択します。**OK** を押します。すると**セキュリティ設定**ページが表示されます。
2. **パスワードの変更**を選択し、**OK** を押します。
3. 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**という別のメッセージが表示されます。
   - パスワードが間違っていれば、パスワードエラーメッセージが表示され、**現在のパスワードの入力**というメッセージが表示されますので、もう一度パスワードを正しく入力してください。変更内容をキャンセルするか、別のパスワードを入力するには、**BACK** を押してください。
4. 新しいパスワードを入力します。
5. 新しいパスワードを再度入力して新しいパスワードを確認してください。

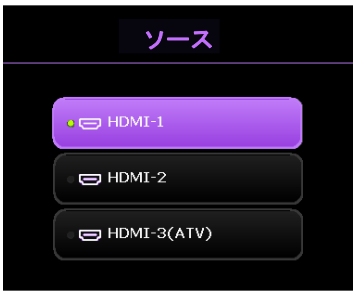
パスワード機能を無効にする

パスワード保護を解除するには、**詳細設定**メニュー - **システム** > **セキュリティ設定** > **電源オンロック**を選択し、**OK** を押して ◄/► を押した後、**オフ**を選択します。**パスワードの入力**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ると、OSD メニューの**セキュリティ設定**ページに戻ります。次回プロジェクター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れば、パスワードエラーメッセージが表示され、**現在のパスワードの入力**というメッセージが表示されますので、もう一度パスワードを正しく入力してください。変更内容をキャンセルするか、別のパスワードを入力するには、**BACK** を押してください。

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

入力信号の切り替え



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

プロジェクターに自動的に信号を検出させるためには、**詳細設定** メニュー - **ディスプレイ** > **自動ソース検索**が**オン**になっていることを確認してください。

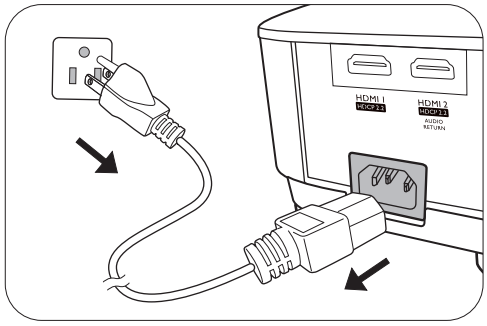
ソースの手動選択：

1. を押します。するとソース選択バーが表示されます。
2. 任意の信号が選択されるまで ▲/▼ を押し、次に **OK** を押します。

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

- 入力信号を変えると、そのたびに投写画像の輝度も変わります。
- 最高の画質を得るには、プロジェクターのネイティブ解像度で出力できる入力信号を選択、使用する必要があります。これ以外の解像度を使用すると、「縦横比」の設定によってプロジェクターが画像の縦横比を変更してしまうため、画像が歪んだり、鮮明さが失われたりします。35 ページの「縦横比」を参照してください。

プロジェクターをシャットダウンする



1. を押すと、確認を促すメッセージが表示されます。数秒以内に応答しなければ、メッセージは自動的に消えます。
2. 再び を押します。電源インジケーターがオレンジ色に点滅して投写光源が消灯した後、プロジェクターを冷却するためにファンが約 90 秒間動作を続けます。
3. 冷却処理が完了したら、電源インジケーターがオレンジに点灯し、ファンが停止します。電源コードをコンセントから抜きます。

- 光源を保護するため、冷却プロセスの間はプロジェクターはいかなるコマンドにも反応しません。
- プロジェクターを切った直後に再び電源を入れると、高熱によりランプの寿命が短くなる場合がありますのでお止めください。
- ランプの寿命は、環境条件と使用条件により異なります。

メニューの操作

オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューは、選択した信号のタイプと使用するプロジェクターのモデルにより異なります。

メニューアイテムはプロジェクターが最低 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。プロジェクターに装置が接続されていなかったり、信号が何も検出されなければ、限られたメニューアイテムにしかアクセスすることができません。

メニュー システム

基本メニュー

メニュー（参照ページ）		オプション
画像モード (29)		Bright/Living Room/Game/Sports/Cinema/(3D)/(HDR10)/(HDR Game)/(HLG)/User
サウンド モード (34)		シネマ / 音楽 / ゲーム / スポーツ / ユーザー
光源モード (46)		標準 /ECO/ スマートエコ /LampSave
3D 台形補正 (15)		H：-30 – +30
		V：-30 – +30
		R：-30 – +30
ゲーム設定 (30)	ゲームモード	オフ /FPS/RPG/SPG
HDR 輝度 (32)		-2/-1/0/1/2
情報 (43)		検出された解像度
		ソース
		画像モード
		光源モード
		3D フォーマット
		カラーシステム
		ダイナミックレンジ
		光源の使用時間
		ファームウェアバージョン
		サービスコード
メニュータイプ (41)		基本 / 詳細設定

詳細メニュー

I. メイン メニュー：画像

構造

メニュー	オプション		
画像モード			Bright/Living Room/Game/Sports/ Cinema/3D/HDR10/HDR Game/ HLG/User
ゲーム設定	ゲームモード		オフ /FPS/RPG/SPG
ユーザー管理	読み込み設定		Bright/Living Room/Game/Sports/ Cinema
	ユーザー モード名変更		
輝度			0–100
コントラスト			0–100
シャープネス			0–15
Brilliant Color			0–10
詳細色設定	ガンマ選択		1.8/2.0/2.1/2.2/2.3/2.4/2.5/2.6/BenQ
	色温度の微調整	色温度	標準 / 低い / ネイティブ / 高い
		R ゲイン /G ゲイン / B ゲイン	0–200
		R オフセット / G オフセット / B オフセット	0–511
	色管理	R/G/B/C/M/Y	色相 / 彩度 / ゲイン
		W	R ゲイン /G ゲイン /B ゲイン
		リセット	
	光源モード		標準 /ECO/ スマートエコ / LampSave
	HDR 輝度		-2/-1/0/1/2
現在の画像モードをリセット			リセット / キャンセル

機能説明

メニュー	説明
画像モード	このプロジェクターは操作環境や入力信号の画像タイプによって自由に選択できるように、いくつかのピクチャモードが設定されています。 • **Bright** 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（プロジェクターを明るい部屋で使用する場合など）。 • **Living Room** 適切な彩度の色、調整されたシャープネス、高い輝度値と、照明が暗いリビングで ＴＶ ストリーミングを鑑賞するのに最適です。 • **Game** ビデオゲームを楽しむのに最適です。**ゲーム設定**メニューで 3 種類のゲームに対して最適なオーディオビジュアル プリセットを選択できます。ファーストパーソン シューティング (**FPS**)、ロールプレイング ゲーム (**RPG**)、スポーツゲーム (**SPG**) を照明の明るい部屋で完璧な状態で楽しむことができます。 • **Sports** 高彩度の色と高い輝度レベルにより、明るい部屋でスポーツイベントを観賞するのに適しています。 • **Cinema** まるで商業映画館にいるかのように、部屋を暗くした状態で高精細でコントラストの高い映画を楽しむのに適しています。 • **3D** 3D コンテンツを表示すると、3D 効果が映し出されるように最適化されます。  このモードは、3D 機能が有効になっている場合にのみ使用できます。 • **HDR10/HDR Game** HDR Blu-ray ムービーや HDR ゲーム向けの高コントラストと色のハイダイナミック レンジ効果を実現します。HDR コンテンツからメタデータや EOTF 情報を自動検出したら、**HDR10** および **HDR Game** を選択できるようになります。**HDR10** は Blu-ray ムービーの観賞に適しており、**HDR Game** は HDR ゲーム用に**ゲーム設定**メニューを有効にします。 • **HLG** 高コントラストと色のハイダイナミック レンジ効果を実現します。**画像モード**は **HLG** に自動的に切り替わり、HLG ストリーミングコンテンツからメタデータや EOTF 情報が検出されます。 • **User** 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。 28 ページの「ユーザー管理」を参照してください。

以下のプロジェクター設定により、入力ソースと表示画像の間の応答時間を最短にすることができます。低遅延でゲームを楽しむために、プロジェクターの OSD と入力タイミングをこの条件に設定してください。

- **詳細設定**メニューには 0 - **インストール** > **3D 台形補正**
- **詳細設定**メニューには**オフ** - **インストール** > **自動縦キーストーン**
- **詳細設定**メニューには**自動** - **ディスプレイ** > **縦横比**
- 入力タイミングは 4K 60Hz、または 1080p 60Hz/120Hz/240Hz

• ゲームモード

ゲーム設定

選択肢は **FPS**、**RPG**、**SPG** です。モードを設定すると、**画像モード**が**ゲーム**に変わります。

- **FPS**（ファーストパーソン シューティング）：暗いシャドウに隠れているすべての敵を露出させ、遠くの足音や銃声をよりクリアに聞こえるようにることで、敵の方向を認識できるようになります。
- **RPG**（ロールプレイイング）：まるで CinematicColor やロールプレイゲームの世界の中にいるような臨場感あふれる映像やシネマサウンドを実現します。
- **SPG**（スポーツ）：スポーツの生中継を臨場感たっぷりに楽しめるように、忠実な色再現や実況中継が可能になります。

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

• 読み込み設定

1. **画像** > **画像モード**を選択します。
2. ◀/▶ を押して **User** を選択します。
3. ▼ を押して**ユーザー管理**を選択し、次に **OK** を押してください。すると**ユーザー管理**ページが表示されます。
4. **読み込み設定**を選択し、**OK** を押します。
5. ▼/▲ 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。

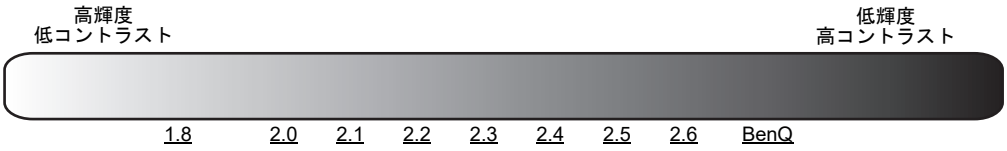
ユーザー管理

6. 完了したら、**OK** と **BACK** を使って**画像**メニューに戻ってください。
7. ▼ 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。調整内容によって選択したユーザーモードが定義されます。

• ユーザー モード名変更

カスタマイズしたピクチャモードに別名を付けます (**User**)。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 9 文字以内で指定することができます。

1. **画像** > **画像モード**を選択します。
2. ◀/▶ を押して **User** を選択します。
3. ▼ を押して**ユーザー管理**を選択し、次に **OK** を押してください。すると**ユーザー管理**ページが表示されます。

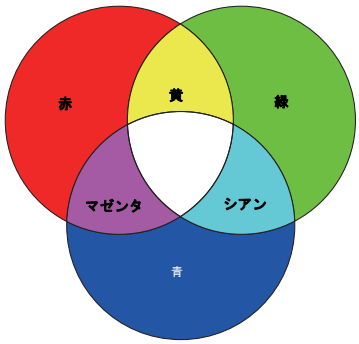
ユーザー管理（続く）	4. ▼ を押して**ユーザー モード名変更**を選択し、次に **OK** を押してください。すると**ユーザー モード名変更**ページが表示されます。 5. ▲/►/▼/◄ および **OK** を使って、文字を設定してください。 6. 完了したら、**BACK** を押して変更内容を保存し、終了します。
輝度	値を高くするほどイメージの輝度が増加します。このコントロールを調整すると、イメージの黒い領域が黒く表示されるため、暗い領域の詳細が見えるようになります。
コントラスト	値を高くするほどコントラストが増加します。選択した入力と表示環境に合わせて輝度を調整した後、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。
シャープネス	値を高くするほど画像がシャープになります。
Brilliant Color	この機能は新しい色処理アルゴリズムとシステムレベルでの向上を利用して、よりリアルで鮮やかな色を提供すると共に、明るさをより高めることができます。ビデオや自然のシーンでよく見られる中間調イメージであれば、50%以上も輝度を上げることができますので、リアルで自然な色を再現することが可能です。
詳細色設定	**• ガンマ選択** 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。 • **1.8/2.0/2.1/BenQ**：投写具合によって適切な値を選択してください。 • **2.2/2.3**：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。 • **2.4/2.5**：暗室でムービーを鑑賞するのに最適です。 • **2.6**：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。  **• 色温度の微調整** いくつかのプリセット色温度設定が使用できます。設定は、選択した入力タイプによって異なります。 • **標準**：白の色合いを通常に保ちます。 • **低い**：画像を青みがかった白で表示します。 • **ネイティブ**：色温度は光源の元の状態のまま、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（プロジェクターを明るい部屋で使用する場合など）。 • **高い**：画像を赤みがかった白で表示します。 次のオプションを調整すると、任意の色温度を設定できます。 • **R ゲイン /G ゲイン /B ゲイン**：赤、緑、青のコントラストレベルを調整します。 • **R オフセット /G オフセット /B オフセット**：赤、緑、青の輝度レベルを調整します。

詳細色設定（続く）

• **色管理**

カラーマネージメントでは、6 色 (RGBCMY) を調整することができます。それぞれの色を選択すると、その色の範囲と彩度を個別に自在に調整することができます。

調整するには、▲/▼ 矢印を押して赤 (R)、緑 (G)、青 (B)、シアン (C)、マゼンタ (M)、黄 (Y) の中から色を選択し、**OK** を押します。次のメニュー項目が選択肢として表示されます。



- **色相**：範囲を広げると、隣り合う 2 色のより広い範囲の色が含まれます。各色がどのように関連し合っているかについては、図を参照してください。
  例えば、赤を選択し、その範囲を 0 に設定した場合、投写画像の中で純粋な赤だけが選択されます。範囲を広げると、黄に近い赤やマゼンタに近い赤も含まれます。
- **彩度**：見やすいように値を調整してください。調整内容は直ちに画像に反映されます。
  例えば、赤を選択し、その範囲を 0 に設定した場合、純粋な赤の彩度だけが影響を受けます。
- **ゲイン**：見やすいように値を調整してください。選択した原色のコントラスト レベルが影響を受けます。調整内容は直ちに画像に反映されます。

W を選択すると、**R ゲイン**、**G ゲイン**、**B ゲイン**を選択することで赤、緑、青のコントラストレベルを調整することができます。

すべての設定を初期値に戻すには、**リセット**を選択して **OK** を押します。

彩度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。

• **光源モード**

モードの中から適切な光源を選択します。46 ページの「光源の寿命を延長するには」を参照してください。

• **HDR 輝度**

プロジェクターは、入力源に応じて映像の輝度レベルを自動調整できます。画質を高めるためには、手動で調整することも可能です。値を上げると、映像が明るくなります。逆に値を下げると、映像は暗くなります。

現在の画像モードをリセット	選択した**画像モード**（プリセット モード、**User** を含む）の調整内容がすべて初期値に戻されます。 1. **OK** を押します。すると確認のメッセージが表示されます。 2. ◄/► を押して**リセット**を選択し、**OK** を押してください。現在のピクチャ モードが工場出荷時の設定に戻ります。  次の設定は現在の設定値のまま維持されます：**画像モード**。

2. メイン メニュー：オーディオ

構造

メニュー		オプション
サウンド モード		シネマ / 音楽 / ゲーム / スポーツ / ユーザー
カスタム サウンド EQ	100Hz/300Hz/1kHz/3kHz/10kHz	-10 – +10
ミュート		オフ / オン
音量		0 – 20
電源オン / オフ音		オフ / オン
オーディオをリセット		リセット / キャンセル

機能説明

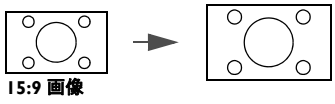
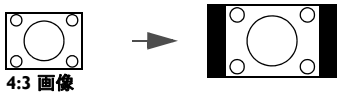
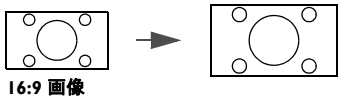
メニュー	説明
サウンド モード	この機能は、リアルタイムでオーディオ信号を最適化する、120 の調整ポイントを持つ特許取得済のアルゴリズムが組み込まれた treVolo および Bongiovi DPS (Digital Power Station) テクノロジーを使用し、サウンドに深さ、明瞭さ、精彩さ、存在感を与え、ステレオフィールド イメージングを向上させてオーディオ体験をさらに上のレベルに引き上げます。プリセットのサウンドには次のようなものがあります：**シネマ**、**音楽**、**ゲーム**、**スポーツ**、**ユーザー**。**詳細設定**メニュー - **画像** > **ゲーム設定**で**ゲームモード**が有効に設定されているとき、**FPS**/**SPG**/**RPG** は**ゲーム** / **スポーツ** / **シネマ**サウンドモードがそれぞれ採用されます。 **ユーザー**モードは、サウンド設定を個人化します。**ユーザー**モードを選択すると、**カスタム サウンド EQ** 機能を使って手動調整を行うことができます。 **ミュート**機能が有効になっている場合は、**サウンド モード**を調整すると**ミュート**機能がオフになります。
カスタム サウンド EQ	必要に合わせて、周波数域（100 Hz、300 Hz、1k Hz、3k Hz、10k Hz）を調整してください。ここで行った設定により、**ユーザー**モードが定義されます。
ミュート	**オン**を選択すると、プロジェクターの内部スピーカー、またはオーディオ出力端子から出力されるボリュームが一時的にオフになります。 オーディオを復元するには、**オフ**を選択します。
音量	プロジェクターの内部スピーカーの音量レベル、またはオーディオ出力ジャックから出力される音量を調整します。 **ミュート**機能が有効になっている場合は、**音量**を調整すると**ミュート**機能がオフになります。
電源オン / オフ音	プロジェクターの電源音を**オン**または**オフ**にします。 **電源オン / オフ音**はここでしか調整できません。無音やサウンド レベルを調整しても、**電源オン / オフ音** には影響しません。
オーディオをリセット	**オーディオ**メニューで行った調整は、初期値に戻されます。

3. メイン メニュー：ディスプレイ

構造

メニュー	オプション		
縦横比			自動 /4:3/16:9
自動ソース検索			オフ / オン
ソース名変更			HDMI-1/HDMI-2
3D	3D モード		自動 / フレームシーケンシャル / フレームパッキング / 上 - 下 / サイドバイサイド / オフ
	3D 逆同期		無効 / 逆転
HDMI 設定	HDMI フォーマット		自動 / 制限あり / フル
	HDMI イコライザー	HDMI-1/HDMI-2	自動 /1/2/3/4/5
	HDMI EDID	HDMI-1/HDMI-2/ HDMI-3	向上済み / 標準
	電子コントロール		オフ / オン
	Audio Return + (HDMI-2)		オフ /LPCM/RAW/RAW+
	電源オン リンク		オフ / デバイスから
	電源オフ リンク		オフ / プロジェクターから
ディスプレイリセット			リセット / キャンセル

機能説明

メニュー	説明
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いくつかのオプションがあります。 この画像調整を行うと、**ゲームモード**の遅延に影響を与える場合があります。低遅延でゲームを楽しむには、**縦横比**を**自動**に設定することをお勧めします。 • **自動**：画像をプロジェクター本来の解像度の水平幅または垂直高に合わせて表示します。  15:9 画像 • **4:3**：スクリーンの中央が 4:3 の縦横比になるようにイメージを調整します。  4:3 画像 • **16:9**：スクリーンの中央が 16:9 の縦横比になるようにイメージを調整します。  16:9 画像
自動ソース検索	プロジェクターに信号を自動検出することができます。

ソース名変更	現在の入力ソースに別名を付けます。 **ソース名変更**ページ： 1. **OK** を押して、オンスクリーン キーボードを表示します。 2. ▲/▼/◀/▶ を押して数字 / 文字を選択し、**OK** を押して各入力を確定します。 3. 上記の手順を繰り返し、完了したら ⮌ および ▼ を押して**引き渡し**を選択します。 4. **OK** を押すと、ソース名が変更されます。
3D	本機は、PlayStation 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）等のコンテンツや、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 ビデオデバイスをプロジェクターに接続した後は、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、適度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止めてください。 • スクリーンからの距離は、スクリーンの高さの約 3 倍を保ってください。 • 光に敏感な方、暑さに弱い方、その他既往症のある方は、3D コンテンツの鑑賞はお勧めしません。 • 3D メガネを着用しなければ、映像は赤、緑、または青が強調されて見えることがあります。3D メガネを着用して 3D コンテンツを見ると、このような偏りは見られません。 • 4K 映像は表示できません。 **• 3D モード** 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ーが自動的に適切な 3D フォーマットを選択します。プロジェクターが 3D フォーマットを識別できない場合は、**フレームシーケンシャル**、**フレームパッキング**、**上 - 下**または**サイドバイサイド**を選択してください。 **3D モード**が有効のとき： • 投写画像の輝度レベルが下がります。 • **画像モード**は調整できません。 • **3D 台形補正**は一定角度内でしか調整できません。 **• 3D 逆同期** 3D 画像が歪んでいるときには、この機能を有効にして左目と右目の画像を入れ替えると 3D 画像が見やすくなります。

• HDMI フォーマット

色の精度を補正するには、適切な RGB 色範囲を選択します。

- **自動**：受信した HDMI 信号の色域を自動的に選択します。
- **制限あり**：制限付き範囲の RGB 16-235 を使用します。
- **フル**：フル範囲の RGB 0-255 を使用します。

• HDMI イコライザー

長距離でデータ通信を行う場合に、HDMI の画質を維持するために適切な値に設定します。

• HDMI EDID

HDMI 2.0 EDID には**向上済み**、HDMI 1.4 EDID には**標準**に切り替えます。最大 1080p 60Hz までサポートする**標準**を選択すると、古いプレーヤーで発生する表示の不具合を解消できる場合があります。

• 電子コントロール

この機能を有効にして HDMI ケーブルを使ってプロジェクターに HDMI CEC 対応デバイスを接続する場合、HDMI CEC 対応デバイスにプロジェクターを自動的にオンにさせます。プロジェクターがオフにすると、HDMI CEC 対応デバイスも自動的にオフになります。

• Audio Return + (HDMI-2)

HDMI 設定

HDMI ケーブルで eARC 互換スピーカーをプロジェクターに接続すると、オーディオはプロジェクターの HDMI 2 ポートからこれらのスピーカーに戻ります。

HDMI-1 オーディオは eARC 機能 (**HDMI-2**) を介して外部スピーカーに出力することができます。

Audio Return+ は 2.0、5.1、7.1、Dolby Atmos など、複数のオーディオのサウンドバーなどの外部オーディオシステムへ出力に対応します。

希望するオーディオ性能を実現するために、次のオーディオ出力フォーマットが提供されています：**LPCM** は 2 チャンネルオーディオ出力に対応、**RAW** は 5.1 チャンネルオーディオ出力に対応します。また、**RAW+** は Dolby Atmos オーディオ出力に対応します。

Audio Return+ サウンド効果を楽しむためには、サウンドバーから eARC 機能を選択してください。

• 電源オン リンク / 電源オフ リンク

HDMI CEC 対応デバイスを HDMI ケーブルで使って HDMI プロジェクターに接続する場合は、デバイスとプロジェクターの間の電源オン / オフの動作を設定できます。

電源オン リンク > デバイスから	接続したデバイスをオンにすると、プロジェクターもアクティベートされます。
電源オフ リンク > プロジェクターから	プロジェクターをオフにすると、接続したデバイスもシャットダウンされます。

ディスプレイリセット

ディスプレイメインメニューの全設定を工場出荷時の値に戻します。

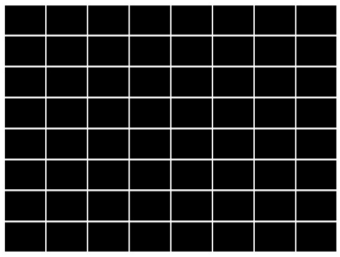
4. メイン メニュー：インストール

構造

メニュー		オプション
プロジェクタの投写位置		床面前面 / 天井前面 / 背面 / 天井背面
3D 台形補正		H：-30 – +30
		V：-30 – +30
		R：-30 – +30
自動縦キーストーン		オフ / オン
LumiExpert	LumiExpert	オフ / オン
	LumiExpert レベル	-1 – 0 – 1
	手動校正	手動校正の状態
		校正
		手動校正をリセット
テストパターン		オフ / オン
高地モード		オフ / オン
ボーレート		9600/14400/19200/38400/57600/115200

機能説明

メニュー	説明
プロジェクタの投写位置	プロジェクターは、天井またはスクリーンの背後に設置したり、1 枚あるいは複数の鏡を使用して設置することができます。詳細は、11 ページの「設置場所の選択」を参照してください。
3D 台形補正	詳細は、15 ページの「台形補正」を参照してください。 この画像調整を行うと、**ゲームモード**の遅延に影響を与える場合があります。低遅延でゲームを楽しむには、**3D 台形補正**を 0 に設定することをお勧めします。
自動縦キーストーン	投写画像の左右端の歪みを自動的に補正します。 この画像調整を行うと、**ゲームモード**の遅延に影響を与える場合があります。低遅延でゲームを楽しむには、**自動縦キーストーン**をオフに設定することをお勧めします。

LumiExpert	• **LumiExpert** この機能が有効になっているときには、プロジェクターは環境照明の状況を検出して自動的にバランスの取れた輝度に調整します。 この機能は、**画像モード**が **Bright**、**3D** または **HDR10/HLG** の場合は使用できません。 • **LumiExpert レベル**：ガンマオフセットを調整します。 • **手動校正**：環境照明の明るさに応じて、手動でキャリブレーションを行うことができます。 • **手動校正の状態**：手動キャリブレーションの状態が表示されます。 • **校正**：この項目を有効にすると、キャリブレーションが開始します。 • **手動校正をリセット**：ガンマオフセットを工場出荷時のプリセット値にリセットします。
テストパターン	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。 
高地モード	海抜 1500 m ～ 3000 m、気温 0°C ～ 30°C の環境で本製品を使用する場合は、**高地モード**を使用されるようお勧めします。 「**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、それ以外の極限環境でプロジェクターを使用すると、プロジェクター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ーを過熱から保護するために施された機能です。このような場合は、高地モードに切り替えてみてください。ただし、これはこのプロジェクター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。 高度 0 m ～ 1500 m、温度 0°C ～ 35°C の範囲内では**高地モード**は使用しないでください。このような環境でこのモードを有効にすると、プロジェクターが過度に冷却されてしまいます。
ボーレート	適切な RS-232 ケーブルを使ってプロジェクターをコンピューターに接続し、プロジェクター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ー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。

5. メイン メニュー：システム

構造

メニュー	オプション		
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
背景設定	起動画面		BenQ / 黒 / 青
メニュー設定	メニュータイプ		基本 / 詳細設定
	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
光源情報	光源の使用時間		
	標準モード		
	ECO モード		
	スマートエコモード		
	LampSave		
	ランプ時間相当		
	詳しい公式は、取り扱い説明書をお読みください		
	ライトタイマーをリセット		リセット / キャンセル
操作設定	通知メッセージ		オフ / オン
	LED インジケータ		オフ / オン
	電源オン / オフの設定	ダイレクト電源オン	オフ / オン
		自動電源オフ	無効 /3 分 /10 分 /15 分 /20 分 /25 分 / 30 分
	BenQ HDMI メディアストリーミング (QS01)	オフ / オン	はい / キャンセル
セキュリティ設定	パネルキーロック	オフ / オン	はい / いいえ
	パスワードの変更		
	電源オンロック		
初期値			リセット / キャンセル
システムをリセット			リセット / キャンセル

機能説明

メニュー	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。
背景設定	• **起動画面** プロジェクター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。

メニュー設定	• **メニュータイプ** 必要に応じて OSD メニュータイプを設定します。 • **メニュー表示時間** 最後にキーを押してからの OSD の表示時間を設定します。 • **メニュー位置** オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューを設定します。
光源情報	このメニューページには次のような情報が表示されます。 • **光源の使用時間** • **標準モード、ECO モード、スマートエコモード、LampSave** で使用された光源時間です。 • および**ランプ時間相当**です。 時間の計算方法については、45 ページの「ライト時間を知るには」を参照してください。 新しいランプをインストールした後は、タイマーをリセットして**ライトタイマーをリセット**をハイライトした後**リセット**を選択します。
操作設定	• **通知メッセージ** アラーム メッセージをオンまたはオフにします。 • **LED インジケータ** LED 警告灯は消すことができます。暗室で映像を見るときに、警告灯の光が邪魔にならないようにします。 • **電源オン / オフの設定** • **ダイレクト電源オン**：電源コードから電源が供給されると、プロジェクターは自動的にオンになります。 • **自動電源オフ**：指定した時間を経過しても入力信号が検出されないときには、不要に光源の寿命を消耗しないように自動的にプロジェクターの電源をオフにします。 • **BenQ HDMI メディアストリーミング (QS01)** Android TV ハードウェアキー (QS01) に関連する機能を有効または無効にします。たとえば、 • ATV ハードウェアキー接続のリマインダー。 • 電源オン後の Android TV ハードウェアキーとプロジェクターの間でのハンドシェークメカニズム。

セキュリティ設定	**•パネルキーロック** プロジェクターとリモコン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）プロジェクター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、プロジェクターとリモコンの操作キーは ⏻ **電源**を除き、どれも作動しません。 パネルキーのロックを解除するには、プロジェクターかリモコンで 3 秒間▶（右のキー）を押します。  パネルキー ロックを無効にせずにプロジェクターをオフにすると、プロジェクターを次回オンにしたときにもロックされたままの状態になっています。 **• パスワードの変更 / 電源オンロック** 24 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。
初期値	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：**プロジェクタの投写位置**、**3D 台形補正**、**自動縦キーストーン**、**高地モード**、**ボーレート**、**光源情報**、**BenQ HDMI メディアストリーミング (QS01)**、**セキュリティ設定**。
システムをリセット	**システム**メインメニューの全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：**光源情報**、**BenQ HDMI メディアストリーミング (QS01)**、**セキュリティ設定**。

6. メイン メニュー：情報

構造

メニュー	オプション
検出された解像度	
ソース	
画像モード	
光源モード	
3D フォーマット	
カラーシステム	
ダイナミックレンジ	
光源の使用時間	
ファームウェアバージョン	
サービスコード	

機能説明

メニュー	説明
検出された解像度	入力信号のネイティブ解像度を表示します。
ソース	現在の信号ソースを表示します。
画像モード	**画像**メニューで選択したモードを表示します。
光源モード	使用中の光源モードを表示します。
3D フォーマット	現在の 3D モードが表示されます。 **3D フォーマット**は 3D 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。
ダイナミックレンジ	SDR、HDR10、HLG など、画像のダイナミックレンジを表示します。
光源の使用時間	ランプの使用時間数が表示されます。
ファームウェアバージョン	プロジェクターのファームウェアバージョンが表示されます。
サービスコード	プロジェクターのシリアル番号が表示されます。

メンテナンス

プロジェクターのお手入れ

レンズのクリーニング

表面に汚れやほこりが付いていたら、レンズのお手入れが必要です。レンズのお手入れを開始する前に、プロジェクターをオフにして完全に冷却してください。

- 圧縮空気スプレーを使ってほこりを取り除いてください。
- 汚れやしみが付いた場合は、レンズ クリーニング ペーパーまたはレンズ クリーナで湿らせた柔らかい布でレンズの表面を軽く拭きます。
- 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、プロジェクター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。

プロジェクター ケースのお手入れ

ケースのお手入れを行う前に、26 ページの「プロジェクターをシャットダウンする」に記載されている正しい手順でプロジェクターの電源を切り、電源コードを抜いてください。

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

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

プロジェクターの保管

長期間プロジェクターを保管する必要がある場合、次の手順に従ってください。

- 保管場所の温度と湿度が、プロジェクターの推奨範囲内であることを確認します。詳細は、50 ページの「仕様」を参照するか、販売店にお尋ねください。
- 調整脚をおさめます。
- リモコンから電池を取り外します。
- プロジェクターを元の梱包または同等の梱包に入れます。

プロジェクターの移動

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

光源について

ライト時間を知るには

プロジェクターが作動している間、プロジェクターに内蔵されたタイマーが光源の使用時間（時間単位）を自動的に計算します。ライト時間の計算方法は次の通りです。

1. ライト使用時間 = (x+y1+y2+z+a) 時間、もし：
   標準モードでの使用時間 = x 時間
   ECO モードでの使用時間 = y1 時間
   ECO2 モードでの使用時間 = y2 時間
   スマートエコでの使用時間 = z 時間
   LampSave モードでの使用時間 = a 時間

2. 光源時間相当 = α 時間

$$\alpha = \frac{A'}{X} \times \chi + \frac{A'}{Y1} \times y1 + \frac{A'}{Y2} \times y2 + \frac{A'}{Z} \times z + \frac{A'}{A} \times a$$、もし：

X= **標準**モードでの光源寿命
Y1= **ECO** モードでの光源寿命（**Bright** 画像モード使用時）
Y2= **ECO2** モードでの光源寿命（その他の画像モード使用時）
Z= **スマートエコ**での光源寿命
A= **LampSave** モードでの光源寿命

A' は X、Y1、Y2、Z、A の中で最長の寿命となります。

各ライトモードでの使用時間が OSD メニューに表示されます：

- **ECO** モードおよび **ECO2** モードは組み合わされ、OSD メニューに **ECO** モードとして表示されます。公式は参照用です。
- 使用時間は累積され、**時間**単位で表示されます。
- 1 時間以下の場合は 0 時間として表示されます。

手動で**ランプ時間相当**を計算する場合、プロジェクターは各ライトモードでの使用時間を「分」で計算した後、時間単位に丸めるため、OSD メニューに表示される値とは誤差があるかもしれません。

ライト時間を確認する：

詳細設定メニュー - **システム** > **光源情報**を選択し、**OK** を押します。すると**光源情報**ページが表示されます。

また、**情報**メニューではライト時間情報を見ることもできます。

光源の寿命を延長するには

• **光源モード**を設定する

詳細設定メニュー - **画像** > **詳細色設定** > **光源モード**を選択し、**OK** を押します。すると**光源モード**ページが表示されます。

プロジェクターを **ECO**、**スマートエコ**または **LampSave** 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。

ライト モード	説明
標準	光源を完全に明るくします。
ECO	明るさを下げて、光源を長く使えるようにします。また、ファンのノイズも小さくなります。
スマートエコ	コンテンツの輝度レベルによっては、表示品質を最適化しながら光源の強度を自動的に調整します。
LampSave	コンテンツの輝度レベルによっては、光源の寿命を延長しながら光源の強度を自動的に調整します。

• **自動電源オフ**を設定する

指定した時間を経過しても入力信号が検出されないときには、不要に光源の寿命を消耗しないように自動的にプロジェクターの電源をオフにします。

自動電源オフを設定するには、**詳細設定**メニュー - **システム** > **操作設定** > **電源オン / オフの設定** > **自動電源オフ**を選択し、◀/▶ を押して時間範囲を設定します。

ランプを交換する時期（サービス担当者が行います）

ライトインジケーターが点灯した場合、またはランプの交換時期であることを示すメッセージが表示された場合は、新しいランプを取り付ける前に、お買い上げの販売店、又はサポートセンターにお問い合わせください。古いランプを使用すると、プロジェクター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。

- 投写イメージの明るさは、周辺光の状態および選択した入力信号のコントラスト / 輝度設定によって変わります。また投写距離の影響を直接受けます。
- ランプの明度は時間の経過に伴い暗くなります。また、ランプの個体差や使用条件によって、交換時期を迎える迄の時間に差があります。
- ランプが過熱すると、**LIGHT（ライトインジケーターライト）**と **TEMP（温度警告ライト）**が点灯します。この場合は、電源をオフにして 45 分間ほど放置し、プロジェクター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イトまたは温度インジケーターライトが点灯する場合は、販売店、又はサポートセンターご相談ください。48 ページの「インジケーター」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。

	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。**OK** を押すと、メッセージが消去されます。

	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。 **OK** を押すと、メッセージが消去されます。
 	プロジェクターを正常に動作させるには、ランプを交換してください。 **OK** を押すと、メッセージが消去されます。

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。

インジケーター

インジケーター			状態と説明
POWER ○	TEMP ○	LIGHT ○	
電源の状況			
●	○	○	スタンバイ モードです。
●	○	○	電源を入れています。
●	○	○	通常動作状態です。
●	○	○	通常の電源オフ冷却プロセスです。
●	●	●	ダウンロード。
●	○	●	CW スタート失敗。
●	○	●	光源の寿命が切れました。
●	○	●	ケースが開いている。
書き込みイベント			
●	○	○	書き込みオン。
●	●	●	書き込みオフ。
光源イベント			
○	○	●	通常動作時に光源エラー発生。
○	○	●	光源が点灯していません。
温度の状況			
●	●	○	ファン 1 エラー（実際のファン速度が適正速度をオーバー）。
●	●	○	ファン 2 エラー（実際のファン速度が適正速度をオーバー）。
●	●	○	ファン 3 エラー（実際のファン速度が適正速度をオーバー）。
●	●	○	温度 1 エラー（上限温度オーバー）。
●	●	○	感熱 IC #1 I2C 接続エラー。

	○: **オフ**	●: オレンジ色点灯 ●: オレンジ色点滅	●: 緑点灯 ●: 緑点滅	●: 赤点灯 ●: 赤点滅

トラブルシューティング

プロジェクターの電源がオンにならない。

原因	対応
電源コードから電源が来ていません。	電源コードが、プロジェクターの AC 電源ジャックと、コンセントに、正しく差し込まれていることを確認してください。また、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てください。
冷却プロセスの間にプロジェクターの電源をオンにしようとしています。	冷却プロセスが完了するまでお待ちください。

画像が映らない。

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

イメージがぼやける。

原因	対応
投写レンズの焦点が合っていません。	フォーカスリングで焦点を合わせてください。
プロジェクター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ーの高さを調整します。

リモコンが機能しない。

原因	対応
電池が切れています。	新しい電池に交換します。
リモコンとプロジェクターの間に障害物があります。	障害物を取り除いてください。
プロジェクターからの距離が遠すぎます。	プロジェクターから 8 メートル（26 フィート）以内の場所で操作してください。

パスワードが間違っている。

原因	対応
入力したパスワードが正しくありません。	25 ページの「パスワードの呼び戻しを行うには」を参照してください。

仕様

プロジェクターの仕様

仕様はすべて予告なしに変更されることがあります。

光学仕様

解像度
3840 x 2160

ディスプレイ システム
1-CHIP DMD

レンズ
F = 1.94 ~ 2.06、f = 9.25 ~ 11.1 mm

光源
240 W ランプ

電気仕様

電源
AC 100–240 V、3.8 A、50–60 Hz（自動）

消費電力
380 W（最大）、< 0.5 W（スタンバイ）

機械的仕様

重量
3.1 Kg (6.8 lbs)

出力端子

スピーカー
5 ワット x 1

オーディオ信号出力
PC オーディオジャック x 1

コントロール

USB
Type-A 電源 5V / 1.5 A x 1

RS-232 シリアル コントロール
9 pin x 1

IR 受信機 x 2

入力端子

ビデオ信号入力
デジタル - HDMI x 2
デジタル - QS01 HDMI メディアストリーミング ポート（ATV ハードウェアキー）x 1

環境要件

動作温度範囲
0°C–40°C（海抜 0 m 以上）

動作相対湿度範囲
10%–90%（結露なきこと）

操作高度範囲
0–1499 m (0°C–35°C)
1500–3000 m（0°C–30°C、
高地モードオン）

保管温度範囲
-20°C–60°C（海抜 0 m 以上）

保管湿度範囲
10% – 90% RH（結露なきこと）

保管高度範囲
30°C@ 0~12,200 m（海抜 0 m 以上）

搬送

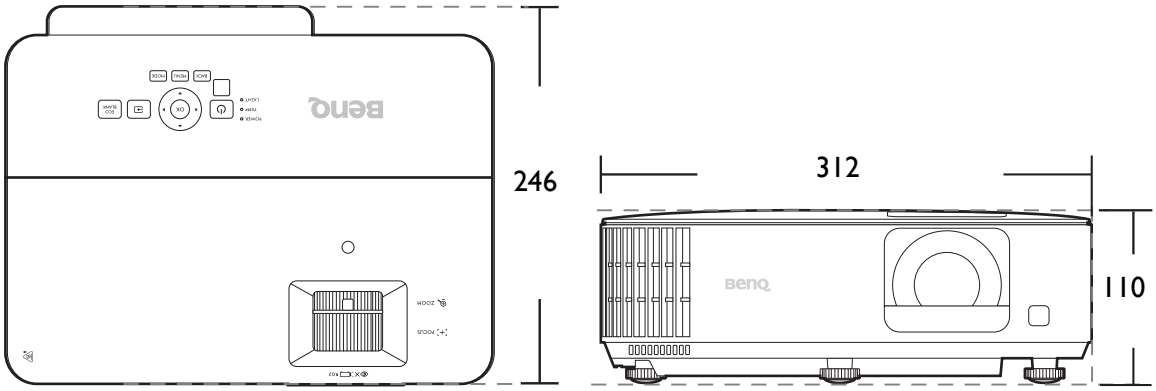
製品の梱包材を推奨

補修

お問い合わせ窓口については、次のホームページを開き、お住まいの国を選択してください。
http://www.benq.com/welcome

外形寸法

312 mm（幅）x 246 mm（奥行き）x 110 mm（高さ）



単位：mm

タイミングチャート

サポートされる HDMI (HDCP) 入力のタイミング

• PC タイミング

解像度	モード	垂直周波数 (Hz)	水平周波数 (kHz)	ピクセル周波数 (MHz)	対応 3D 形式		
					フレームシーケンシャル	上 - 下	サイドバイサイド
640 x 480	VGA_60	59.940	31.469	25.175	V	V	V
	VGA_72	72.809	37.861	31.500			
	VGA_75	75.000	37.500	31.500			
	VGA_85	85.008	43.269	36.000			
	VGA_120**	119.518	61.910	52.500			
720 x 400	720 x 400_70	70.087	31.469	28.3221			
800 x 600	SVGA_60	60.317	37.879	40.000	V	V	V
	SVGA_72	72.188	48.077	50.000			
	SVGA_75	75.000	46.875	49.500			
	SVGA_85	85.061	53.674	56.250			
	SVGA_120 (Reduce Blanking)	119.854	77.425	83.000	V		
1024 x 768	XGA_60	60.004	48.363	65.000	V	V	V
	XGA_70	70.069	56.476	75.000			
	XGA_75	75.029	60.023	78.750			
	XGA_85	84.997	68.667	94.500			
	XGA_120 (Reduce Blanking)	119.989	97.551	115.500	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75.00	67.500	108.000			
1024 x 576	BenQ Notebook Timing	60.00	35.820	46.996			
1024 x 600	BenQ Notebook Timing	64.995	41.467	51.419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45.000	74.250	V	V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59.870	47.776	79.5	V	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59.810	49.702	83.500	V	V	V
	WXGA_75	74.934	62.795	106.500			
	WXGA_85	84.880	71.554	122.500			
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	119.909	101.563	146.25	V		
1280 x 1024	SXGA_60	60.020	63.981	108.000		V	V
	SXGA_75	75.025	79.976	135.000			
	SXGA_85	85.024	91.146	157.500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60.000	60.000	108		V	V
	1280 x 960_85	85.002	85.938	148.500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60.015	47.712	85.500		V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59.887	55.935	106.500		V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59.978	65.317	121.750		V	V
1600 x 1200	UXGA	60.000	75.000	162.000			
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59.954	65.290	146.250		V	V
640 x 480@67 Hz	MAC13	66.667	35.000	30.240			
832 x 624@75 Hz	MAC16	74.546	49.722	57.280			
1024 x 768@75 Hz	MAC19	75.020	60.241	80.000			
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75.06	68.68	100.00			
1920 x 1080@60 Hz	1920 x 1080_60	60	67.5	148.5	V	V	V
1920 x 1200@60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59.95	74.038	154	V		
1920 x 1080@120 Hz	1920 x 1080_120	120.000	135.000	297	V		

1920 x 1200@120 Hz	1920 x 1200_120 (Reduce Blanking)	119.909	152.404	317.00	V		

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。

• ビデオ タイミング

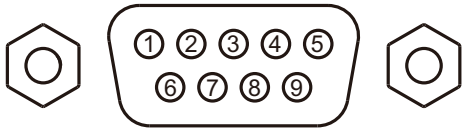
タイミング	解像度	垂直周波数 (Hz)	水平周波数 (kHz)	ピクセル周波数 (MHz)	対応 3D 形式			
					フレームシーケンシャル	フレームパッキング	上 - 下	サイドバイサイド
480i	720 (1440) x 480	59.94	15.73	27				
480p	720 x 480	59.94	31.47	27	V		V	
576i	720 (1440) x 576	50	15.63	27				
576p	720 x 576	50	31.25	27	V		V	
720/50p	1280 x 720	50	37.5	74.25		V	V	V
720/60p	1280 x 720	60	45.00	74.25	V	V	V	V
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74.25		V	V	V
1080/25P	1920 x 1080	25	28.13	74.25				
1080/30P	1920 x 1080	30	33.75	74.25				
1080/50i	1920 x 1080	50	28.13	74.25				V
1080/60i	1920 x 1080	60	33.75	74.25				V
1080/50P	1920 x 1080	50	56.25	148.5			V	V
1080/60P	1920 x 1080	60	67.5	148.5	V		V	V
2160/24P	3840 x 2160	24	54	297				
2160/25P	3840 x 2160	25	56.25	297				
2160/30P	3840 x 2160	30	67.5	297				
2160/50P	3840 x 2160	50	112.5	594				
2160/60P	3840 x 2160	60	135	594				
2160/24P	4096 x 2160	24	54	297				
2160/25P	4096 x 2160	25	56.25	297				
2160/30P	4096 x 2160	30	67.5	297				
2160/50P	4096 x 2160	50	112.5	594				
2160/60P	4096 x 2160	60	135	594				

RS232 コマンド

RS232 ピン割り当て

番号	シリアル
1	NC
2	RX
3	TX
4	NC
5	GND

番号	シリアル
6	NC
7	RTSZ
8	CTSZ
9	NC



機能	タイプ	操作	ASCII
電源	ライト	電源オン	<CR>*pow=on#<CR>
	ライト	パワーオフ	<CR>*pow=off#<CR>
	リード	電源状態	<CR>*pow=?#<CR>
ソース選択	ライト	HDMI (MHL)	<CR>*sour=hdmi#<CR>
	ライト	HDMI 2 (MHL2)	<CR>*sour=hdmi2#<CR>
	ライト	HDMI 3	<CR>*sour=hdmi3#<CR>
	リード	現在のソース	<CR>*sour=?#<CR>
音声制御	ライト	ミュートオン	<CR>*mute=on#<CR>
	ライト	ミュートオフ	<CR>*mute=off#<CR>
	リード	ミュートの状態	<CR>*mute=?#<CR>
	ライト	音量 +	<CR>*vol=+#<CR>
	ライト	音量 -	<CR>*vol=-#<CR>
	ライト	観客用音量レベル	<CR>*vol=value#<CR>
	リード	音量の状態	<CR>*vol=?#<CR>
画像モード	ライト	明るく	<CR>*appmod=bright#<CR>
	ライト	リビング	<CR>*appmod=livingroom#<CR>
	ライト	ゲーム	<CR>*appmod=game#<CR>
	ライト	シネマ (Rec.709)	<CR>*appmod=cine#<CR>
	ライト	ユーザー設定 1	<CR>*appmod=user1#<CR>
	ライト	スポーツ	<CR>*appmod=sport#<CR>
	リード	画像モード	<CR>*appmod=?#<CR>
画像設定	ライト	コントラスト値を設定	<CR>*con=value#<CR>
	リード	コントラスト値	<CR>*con=?#<CR>
	ライト	輝度 +	<CR>*bri=+#<CR>
	ライト	輝度 -	<CR>*bri=-#<CR>
	ライト	明度値を設定	<CR>*bri=value#<CR>
	リード	明度値	<CR>*bri=?#<CR>
	ライト	色値を設定	<CR>*color=value#<CR>
	リード	色値	<CR>*color=?#<CR>
	ライト	シャープネス値を設定	<CR>*sharp=value#<CR>
	リード	シャープネス値	<CR>*sharp=?#<CR>
	ライト	色温度 - 暖色	<CR>*ct=warm#<CR>
	ライト	色温度 - ノーマル	<CR>*ct=normal#<CR>
	ライト	色温度 - 寒色	<CR>*ct=cool#<CR>
	ライト	色温度 - ランプのネイティブ	<CR>*ct=native#<CR>
	リード	色温度の状態	<CR>*ct=?#<CR>
	ライト	縦横比 4:3	<CR>*asp=4:3#<CR>
	ライト	縦横比 16:9	<CR>*asp=16:9#<CR>
	ライト	自動縦横比	<CR>*asp=AUTO#<CR>
	リード	縦横比の状態	<CR>*asp=?#<CR>
	ライト	縦キートーン +	<CR>*vkeystone=+#<CR>
	ライト	縦キートーン -	<CR>*vkeystone=-#<CR>

画像設定 （続く）	リード	縦台形補正値	<CR>*vkeystone=?#<CR>
	ライト	横台形補正 +	<CR>*hkeystone=+#<CR>
	ライト	横台形補正 -	<CR>*hkeystone=-#<CR>
	リード	横台形補正値	<CR>*hkeystone=?#<CR>
	ライト	ブリリアントカラー オン	<CR>*BC=on#<CR>
	ライト	ブリリアントカラー オフ	<CR>*BC=off#<CR>
	リード	ブリリアントカラーの状態	<CR>*BC=?#<CR>
	ライト	現在のピクチャ設定をリセット	<CR>*rstcurpicsetting#<CR>
	ライト	すべてのピクチャ設定をリセット	<CR>*rstallpicsetting#<CR>
操作設定	ライト	プロジェクターの投写位置 - 前面投写	<CR>*pp=FT#<CR>
	ライト	プロジェクターの投写位置 - リア投写	<CR>*pp=RE#<CR>
	ライト	プロジェクターの投写位置 - 天井リア投写	<CR>*pp=RC#<CR>
	ライト	プロジェクターの投写位置 - 天井前面投写	<CR>*pp=FC#<CR>
	リード	プロジェクターの投写位置の状態	<CR>*pp=?#<CR>
	ライト	メニュー位置 - 中央	<CR>*menuposition=center#<CR>
	ライト	メニュー位置 - 左上	<CR>*menuposition=tl#<CR>
	ライト	メニュー位置 - 右上	<CR>*menuposition=tr#<CR>
	ライト	メニュー位置 - 右下	<CR>*menuposition=br#<CR>
	ライト	メニュー位置 - 左下	<CR>*menuposition=bl#<CR>
	リード	メニュー位置の状態	<CR>*menuposition=?#<CR>
	ライト	ダイレクト電源オン - オン	<CR>*directpower=on#<CR>
	ライト	ダイレクト電源オン - オフ	<CR>*directpower=off#<CR>
	リード	ダイレクト電源オン - 状態	<CR>*directpower=?#<CR>
ボーレート	ライト	9600	<CR>*baud=9600#<CR>
	ライト	14400	<CR>*baud=14400#<CR>
	ライト	19200	<CR>*baud=19200#<CR>
	ライト	38400	<CR>*baud=38400#<CR>
	ライト	57600	<CR>*baud=57600#<CR>
	ライト	115200	<CR>*baud=115200#<CR>
	リード	現在のボーレート	<CR>*baud=?#<CR>
ランプ制御	リード	ランプ	<CR>*ltim=?#<CR>
	ライト	標準モード	<CR>*lampm=lnor#<CR>
	ライト	Eco モード	<CR>*lampm=eco#<CR>
	ライト	SmartEco モード	<CR>*lampm=seco#<CR>
	ライト	SmartEco モード 2	<CR>*lampm= seco2#<CR>
	リード	ランプモードの状態	<CR>*lampm=?#<CR>
その他	リード	型番	<CR>*modelname=?#<CR>
	リード	システム ファームウェアバージョン	<CR>*sysfwversion=?#<CR>
	リード	スケーラー ファームウェアバージョン	<CR>*scalerfwversion=?#<CR>
	リード	MCU ファームウェアバージョン	<CR>*mcufwversion=?#<CR>
	ライト	消画オン	<CR>*blank=on#<CR>
	ライト	消画オフ	<CR>*blank=off#<CR>
	リード	消画の状態	<CR>*blank=?#<CR>
	ライト	フリーズ オン	<CR>*freeze=on#<CR>
	ライト	フリーズ オフ	<CR>*freeze=off#<CR>
	リード	フリーズの状態	<CR>*freeze=?#<CR>
	ライト	メニューオン	<CR>*menu=on#<CR>
	ライト	メニューオフ	<CR>*menu=off#<CR>
	リード	メニューの状態	<CR>*menu=?#<CR>
	ライト	上	<CR>*up#<CR>
	ライト	下	<CR>*down#<CR>
	ライト	右	<CR>*right#<CR>
	ライト	左	<CR>*left#<CR>
	ライト	入力	<CR>*enter#<CR>
	ライト	戻る	<CR>*back#<CR>
	ライト	ソースメニュー オン	<CR>*sourmenu=on#<CR>

その他 （続く）	ライト	ソースメニュー オフ	<CR>*sourmenu=off#<CR>
	リード	ソースメニューの状態	<CR>*sourmenu=?#<CR>
	ライト	3D 同期オフ	<CR>*3d=off#<CR>
	ライト	3D 同期フレームシーケンシャル	<CR>*3d=fs#<CR>
	リード	3D 同期の状況	<CR>*3d=?#<CR>
	ライト	高地モードオン	<CR>*Highaltitude=on#<CR>
	ライト	高地モードオフ	<CR>*Highaltitude=off#<CR>
	リード	高地モードの状態	<CR>*Highaltitude=?#<CR>
色調整 （補修専用）	ライト	BenQ ガンマ値を設定	<CR>*gamma=value#<CR>
	リード	ガンマ値の状態	<CR>*gamma=?#<CR>
	ライト	HDR 輝度値を設定	<CR>*hdrbri=value#<CR>
	リード	HDR 輝度値を取得	<CR>*hdibri=?#<CR>
	ライト	赤ゲイン値を設定	<CR>*RGain=value#<CR>
	リード	赤ゲイン値を取得	<CR>*RGain=?#<CR>
	ライト	緑ゲイン値を設定	<CR>*GGain=value#<CR>
	リード	緑ゲイン値を取得	<CR>*GGain=?#<CR>
	ライト	青ゲイン値を設定	<CR>*BGain=value#<CR>
	リード	青ゲイン値を取得	<CR>*BGain=?#<CR>
	ライト	赤オフセット値を設定	<CR>*ROffset=value#<CR>
	リード	赤オフセット値を取得	<CR>*ROffset=?#<CR>
	ライト	緑オフセット値を設定	<CR>*GOffset=value#<CR>
	リード	緑オフセット値を取得	<CR>*GOffset=?#<CR>
	ライト	青オフセット値を設定	<CR>*BOffset=value#<CR>
	リード	青オフセット値を取得	<CR>*BOffset=?#<CR>
	ライト	原色	<CR>*primcr=value#<CR>
	リード	原色の状態	<CR>*primcr=?#<CR>
	ライト	色相値を設定	<CR>*hue=value#<CR>
	リード	色相値を取得	<CR>*hue=?#<CR>
	ライト	彩度値を設定	<CR>*saturation =value#<CR>
	リード	彩度値を取得	<CR>*saturation =?#<CR>
	ライト	ゲイン値を設定	<CR>*gain=value#<CR>
	リード	ゲイン値を取得	<CR>*gain=?#<CR>
補修 （補修専用）	ライト	エラーレポート向けに補修モード有効化	<CR>*error=enable#<CR>
	リード	エラーコード レポート	<CR>*error=report#<CR>
	リード	ファン 1 速度	<CR>*fan1=?#<CR>
	リード	ファン 2 速度	<CR>*fan2=?#<CR>
	リード	ファン 3 速度	<CR>*fan3=?#<CR>
	リード	温度 1	<CR>*tmp1=?#<CR>
	リード	LED インジケーター	<CR>*led=?#<CR>