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

TK810

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。

デジタル プロジェクタ

取扱説明

ホームエンターテインメントシリーズ | TK810

V1.01

保証と著作権情報

限定保証

BenQ は、本製品が通常の使用および保管下で材質または仕上がりに欠陥がないことを保証します。

保証クレームには、購入日の証明が必要となります。保証期間中に本製品に欠陥があることが判明した場合、BenQ の責任とお客様に対する唯一の法的救済は、欠陥部品の交換 (人件費を含む) に限られます。保証サービスを受ける場合は、欠陥のある製品を購入した販売店に直ちに連絡してください。

重要：お客様が BenQ の文書による指示に従わずに操作を行った場合はこの保証は無効となります。特に本製品は環境湿度 10% から 90% の間、温度 0°C から 35°C の間、高度 4920 フィート以下の環境でご使用になり、ホコリが立ちやすい場所での使用はお止めください。本保証はお客様に特定の法的権利を提供するもので、また、国によって異なる他の権利が与えられることもあります。

詳細は、弊社ホームページ www.BenQ.com をご覧ください。

著作権

Copyright © 2020 by BenQ Corporation。All rights reserved。本書のいかなる部分も、BenQ コーポレーションの事前の書面による同意なく、電子的、機械的、磁気的、光学的、化学的、手動その他の手段を問わず、複製、転載、改変、検索システムへの保存、他言語またはコンピュータ言語への翻訳を行うことはできません。

免責

BenQ Corporation は、本書の内容に関して明示的または黙示的に表明または保証するものではなく、また商業的価値や特定目的への適合性に対する保証はいっさいいたしません。さらに、BenQ Corporation は本書を改定する権利を留保するものとし、かかる改定や変更についていかなる人物に対しても通知する義務を負うことはありません。

*DLP 、Digital Micromirror Device 、および DMD は、Texas Instruments の商標です。その他の著作権はそれぞれの会社または組織に帰属します。

特許

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

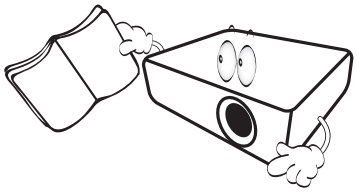
目次

保証と著作権情報 **2**
安全上のご注意 **4**
はじめに **7**
パッケージの内容 7
プロジェクタの外観 8
コントロールおよび機能 9
プロジェクタの設置 **11**
場所の選択 11
望ましい投射画像サイズを得る 12
プロジェクタの取り付け 12
操作 **14**
USB ワイヤレスドングルを取り付ける 14
プロジェクタの起動 14
プロジェクタの停止 16
投射画像の調整 17
画像サイズと明瞭さの微調整 17
台形補正の修正 17
BenQ Launcher **19**
BenQ Launcher のホームページ 19
BenQ Launcher ホームページ上の操作 20
音声アシスタントを使用する 20
BenQ Launcher 設定を使用する 21
接続 **22**
ワイヤレス接続 23
ワイヤレスホットスポット 28
Bluetooth 接続 30
USB コ 接続 32
ソフトウェア アップデート 33
設定を操作する **34**
設定を使用する 34
全般 35
ディスプレイ 37
環境設定 42
その他のメニュー 45
メンテナンス **46**
プロジェクタのお手入れ 46
ライト情報 46
トラブルシューティング **52**
仕様 **53**
プロジェクタの仕様 53
外形寸法 54
タイミング図 55

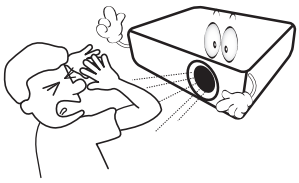
安全上のご注意

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

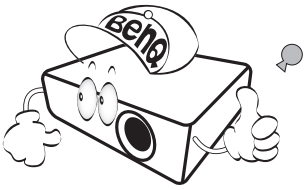
1. **ロジェクタを操作する前に、このユーザーズガイドをお読みください。**またいつでも参照できるように、手の届く場所に保管しておいてください。



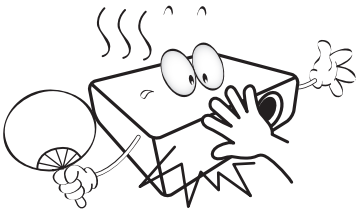
2. **動作中は、プロジェクタのレンズを覗き込まないでください。**光線が強力なため、視力障害を引き起こす恐れがあります。



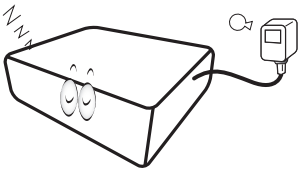
3. **点検修理については、認定サービス部門要員にお問い合わせください。**



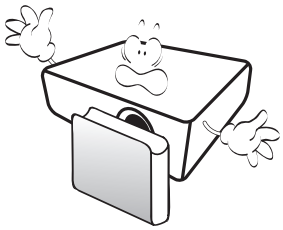
4. **プロジェクタのランプをオンにするときは、必ずレンズシャッター (ある場合) を開くか、レンズキャップ (ある場合) を取り外してください。**
5. ランプは、動作中に非常に高温になります。ランプ部を取り外して交換する場合は、プロジェクタの電源を切ってから 45 分間ほど放置して、プロジェクタを常温に戻してください。



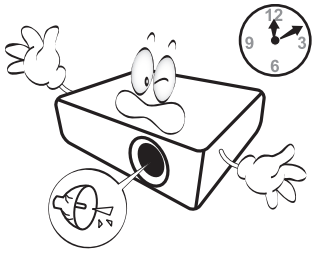
6. 国によっては、線間電圧が一定していない場合もあります。プロジェクタは、電源が AC100 ～ 240V の電圧範囲のときに安全に作動するように設計されていますが、停電や ±10V のサージが発生すると故障する可能性があります。**本線の電圧が変動したり、電源供給が中断したりする地域では、パワースタビライザー、サージプロテクタ、または無停電電源装置（UPS）にプロジェクタを接続することをお薦めします。**



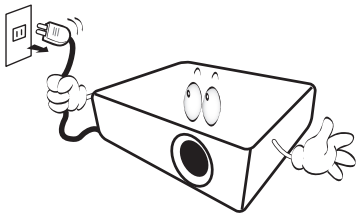
7. プロジェクタが作動しているときに投写レンズを物体で塞ぐと、それが過熱して変形したり、火災の原因となったりします。一時的にランプをオフにするには、ブランク機能を使用します。



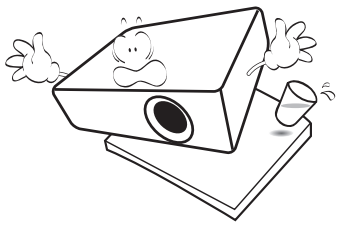
8. ランプは定格寿命を超えて使用しないでください。ごくまれですが、定格寿命を超えて使用すると、ランプが破裂することがあります。



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

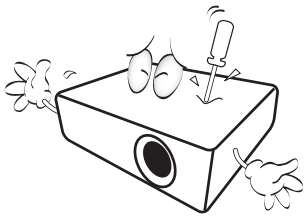


10. 本製品を不安定なカート、スタンド、またはテーブルに設置しないでください。本製品が落下して、重大な損傷を受ける恐れがあります。



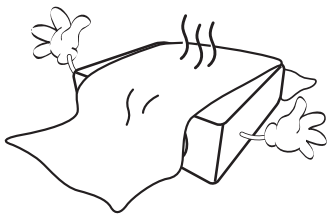
11. 本装置を分解しないでください。内部には危険な高圧部があり、触れると死亡事故につながる場合もあります。ユーザーが補修できる部分は専用の取り外し可能なカバーが付いているランプだけです。

    いかなる状況においても、これ以外のカバーをご自身で取り外そうとしないでください。点検修理については、認定のサービス部門要員にお尋ねください。



12. 通気孔をふさがないでください。

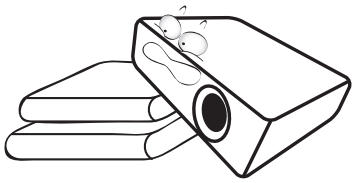
    - 本製品を毛布などの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。
    - 本製品の上に布などをかぶせないでください。
    - プロジェクタの傍に可燃物を置かないでください。



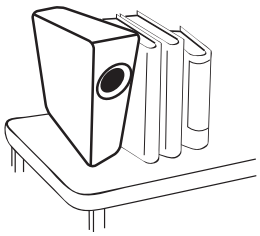
    通気孔を塞ぐと、プロジェクタの内部が過熱し、火災の原因となります。

13. 使用時は必ず装置を水平な平面上に置いてください。

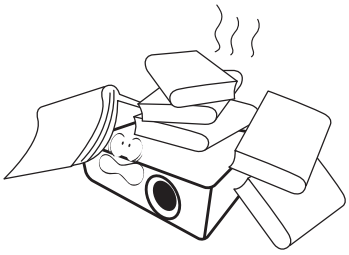
    - 左右の傾きが 10°、または前後の傾きが 15° を超える状態で使用しないでください。完全に水平になっていない状態でプロジェクタを使用すると、ランプが故障したり破損したりすることがあります。



14. 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。

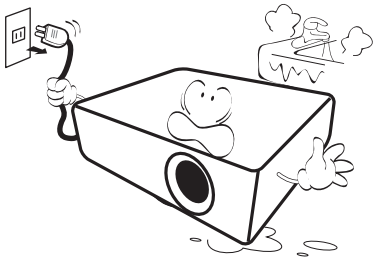


15. 装置の上に乗ったり、物を置かないでください。装置が物理的に損傷するだけでなく、事故や負傷の原因になります。

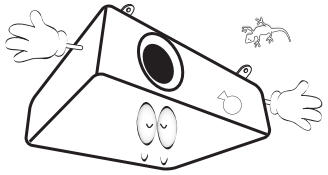


16. プロジェクタが稼動しているときには、換気グリルから熱風と臭気を感じる場合があります。これは正常な状態であり、製品の欠陥を示すものではありません。

17. 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。



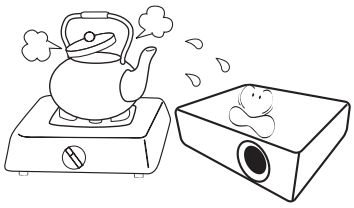
18. 本製品を天井 / 壁に取り付けて、イメージを反転投写することができます。



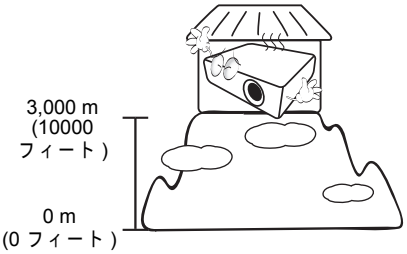
19. この装置はアースする必要があります。

20. 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。



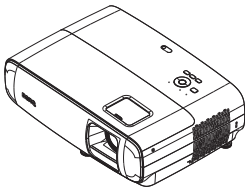
- Hg - ランプには水銀が含まれます。地域の廃棄法に従って管理してください。www.lamprecycle.org を参照してください。
- DLP チップの損傷を避けるため、高出力レーザービームを投射レンズに向けないようにしてください。

はじめに

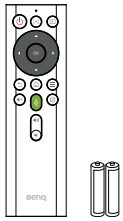
パッケージの内容

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



プロジェクタ



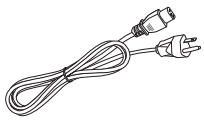
リモコン（電池付き）



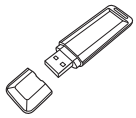
説明書 CD



クイックスタートガイドおよび保証書＊



電源コード



USB ワイヤレスドングル

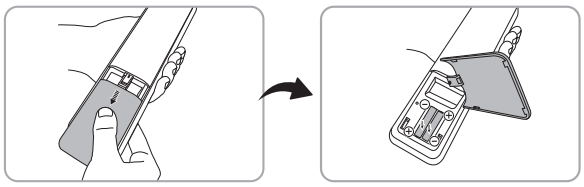
- 同梱のアクセサリは日本仕様のものであり、図と異なる場合があります。
- ＊保証カードは一部の特定地域でのみ提供されるものです。詳細は、販売店にお問い合わせください。

オプションのアクセサリ

1. 予備のランプキット
2. 3D メガネ

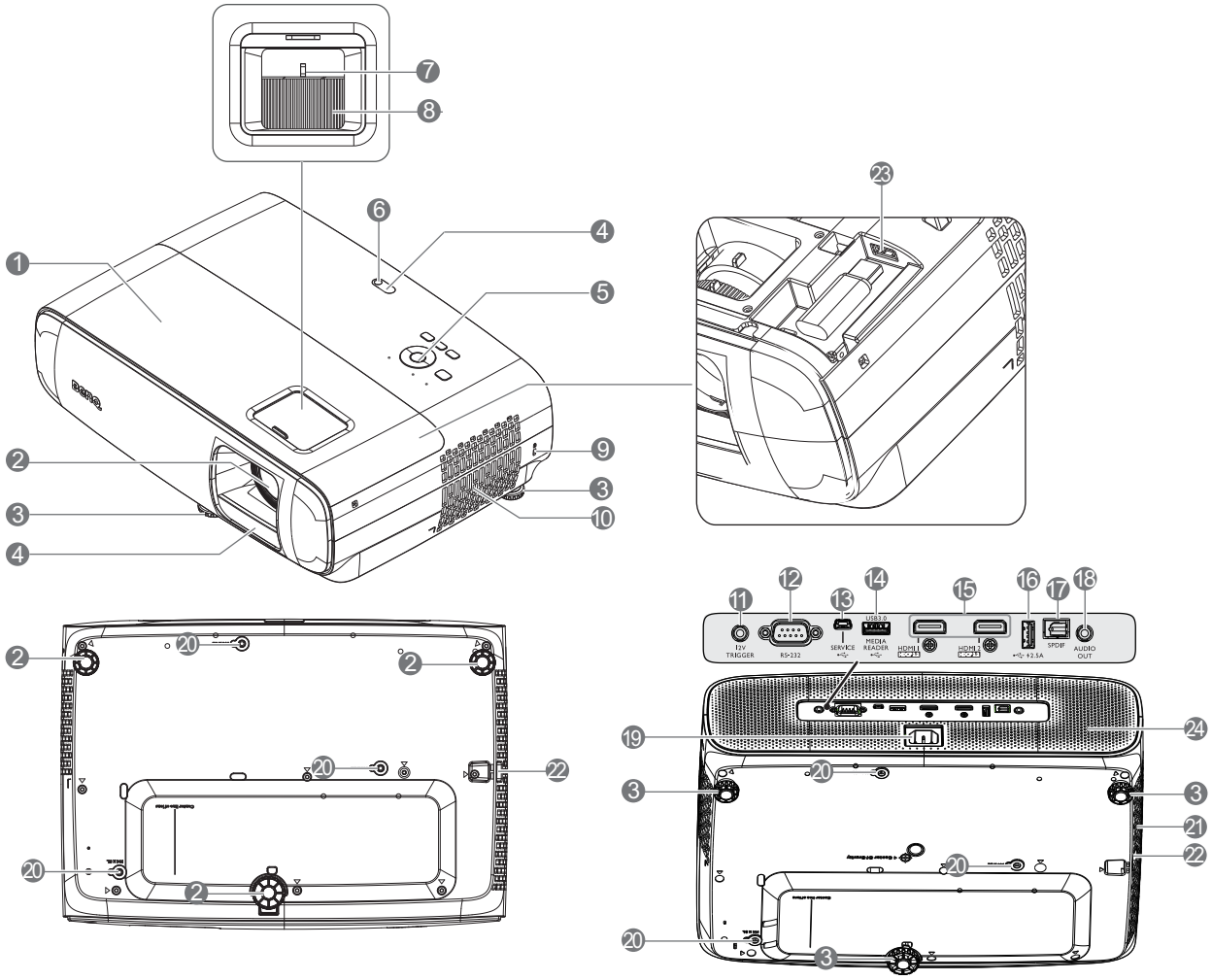
リモコンの電池交換

1. 図のように、電池カバーを押して開きます。
2. 古い電池（該当する場合）を取り外し、単四電池 2 本を取り付けます。図のように、プラス極とマイナス極の端が正しく配置されていることを確認してください。
3. 電池カバーをカチッと音がするまで元どおりに取り付けます。



- キッチン、バスルーム、サウナ、サンルームまたは密閉された車の中など、過度の熱や湿度の高い環境にリモコンや電池を放置しないでください。
- 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、メーカーの指示およびお住まいの地域の環境規制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。

プロジェクタの外観



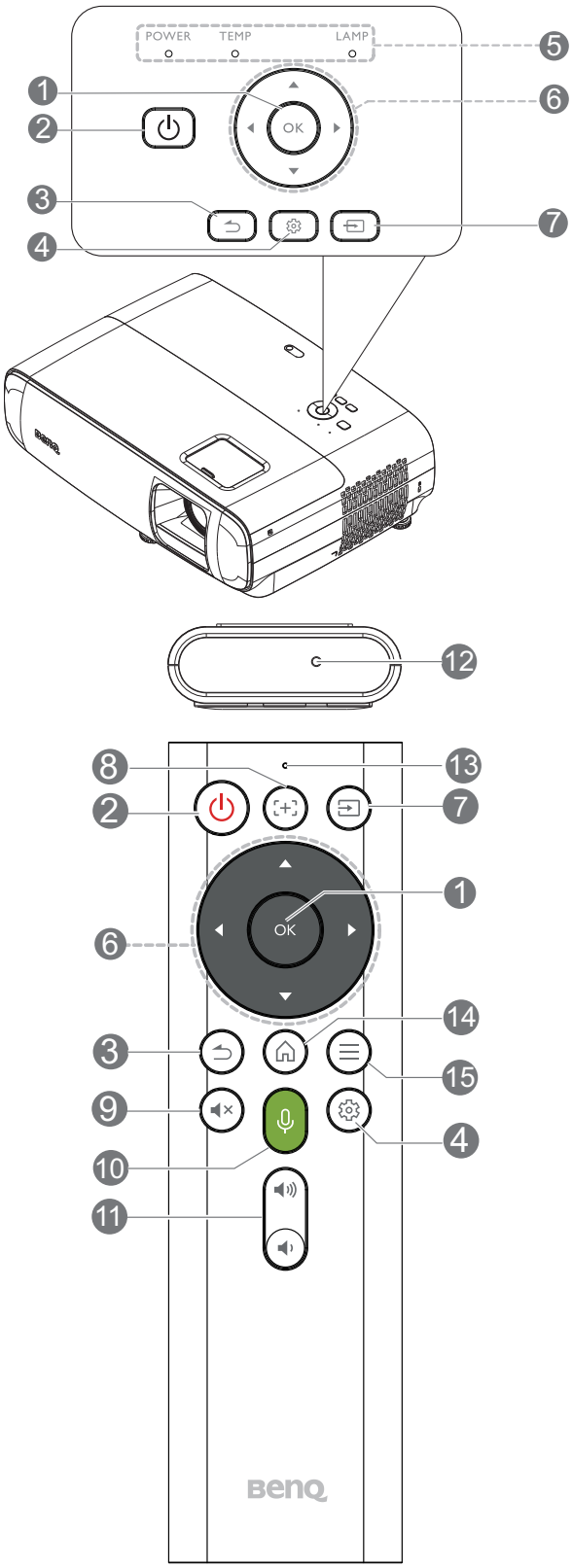
1. ランプカバー
2. 投射レンズ
3. アジャスタフット
4. 赤外線リモートセンサー
5. 外部コントロールパネル
   (9 ページの「コントロールおよび機能」を参照してください。)
6. 光センサー
7. ズームリング
8. フォーカスリング
9. 盗難防止用ケンジントンロックスロット
10. 換気 (空気吸入)
11. 12V DC 出力端子
    電子スクリーンや照明コントロールなどの外部デバイスをトリガします。
12. RS-232 コントロールポート
13. USB Mini-B ポート (ファームウェアのアップグレード用)
14. USB タイプ A ポート (USB 3.0:5V 1.5A メディアリーダー / ドライブ、ファームウェアのダウンロード)
15. HDMI 1/HDMI 2 入力ポート (バージョン 2.0b)
16. USB タイプ A ポート (USB 2.0:2.5A 電源)
17. SPDIF 出力ポート
18. オーディオ出力ジャック
19. AC 電源 ジャック
20. 壁取付穴
21. 換気 (空気排出)
22. セキュリティバー
23. USB タイプ A ポート (USB ワイヤレスドングル)*
24. スピーカー

* ランプカバーに下にあります。ドングルを差し込む前に、ランプカバーを取り外し、その後、所定の位置に取り付けてください。ランプカバーを開いたまま、電源をオンにしないでください。

コントロールおよび機能

プロジェクタおよびリモコン

このドキュメントに記載されているすべてのキーは、リモコンまたはプロジェクタで使用できます。



1. **OK**

   BenQ Launcher メニューでの選択を確認するために使用します。

2. **Power**

   初期起動後、プロジェクタをオフにし、再びオンにしてください。

3. **Back**

   前のレイヤーに戻るために使用します。

4. **設定**

   設定 メニューに入ります。

5. **電源表示灯 / 温度警告ライト / ランプ表示灯**

   (51 ページの「インジケータ」を参照してください。)

6. **矢印キー (▲, ▼, ◀, ▶)***

   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. **Source***

   ソース選択バーを表示します。

8. **カーソル ***

   このキーを押して、マウスカーソルを有効または無効にします。

9. **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。

10. **音声ボタン ***

    音声ボタンを長押しして、音声アシスタントを有効にします。音声アシスタントを使用中、このキーを押した状態で、リモコン上部のマイクに話しかけてください。

11. /音量キー *

    プロジェクタの音量を上げたり、下げたりします。

12. マイクロフォン

    音声コマンドを受信します。

13. LED インジケータ

    キーが押されているとき、または、Bluetooth リモコンのペアリングを行っているときに点滅します。

    リモコンの **ホーム**および **メニュー** を LED インジケータが点滅し、ペアリング中であることを示すまで、少なくとも 3 秒間同時に押したままにしてください。ペアリングが完了すると、LED インジケータの点滅は停止します。

14. **ホーム** *

    このキーを押して、**BenQ Launcher** ホームメニューに入ります。

15. **メニュー** *

    すべてのアプリで操作しているとき、アプリ関連の設定を起動します。

    •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。

    •「*」が付いたキーは、リモコンが **Bluetooth** に接続しているときに、動作可能であることを意味します。

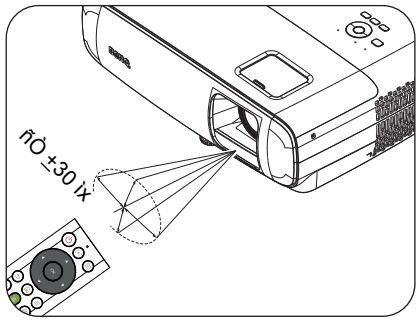
リモコンの有効範囲

リモコンの有効範囲は、距離 8 m (26 フィート)、角度 (左右 30 度、上下 20 度) です。その範囲で保持してください。

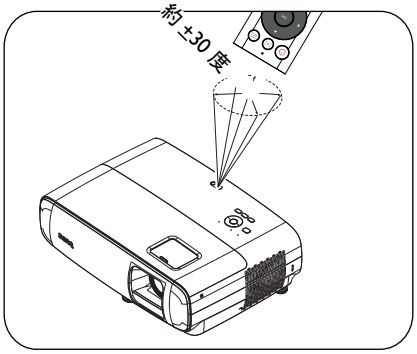
リモコンとプロジェクタの IR センサーの間に、赤外線を遮断する障害物がないかを確認します。

障害物のない環境で、Bluetooth リモコンの有効範囲は 5~7 m です。しかし、リモコンの有効範囲は、壁または無線信号などの障害物により影響を受けます。

•正面からのプロジェクタの操作



•上部からのプロジェクタの操作



プロジェクタの設置

場所の選択

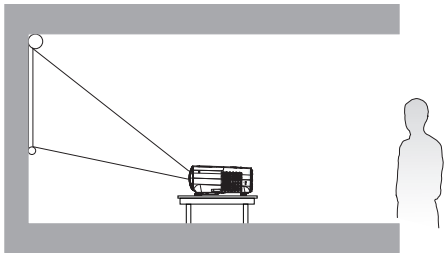
プロジェクタの設置場所を選択する前に、次の点を考慮してください：

- スクリーンのサイズと位置
- コンセントの場所
- プロジェクタと他の機器の場所とそれらの間の距離

以下の方法でプロジェクタを設置できます。

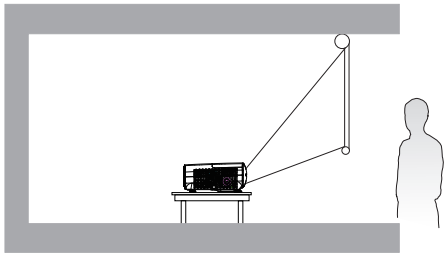
1. **正面机上**

プロジェクタをスクリーン正面のテーブルの上に設置できる場所。これがプロジェクタを素早く設定したり持ち運ぶ上で、もっとも一般的な設定です。



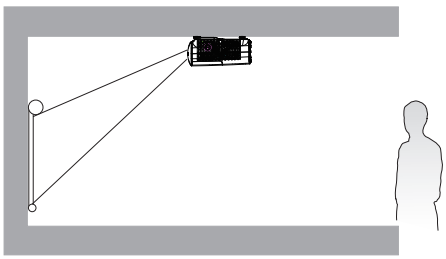
2. **背面机上**

プロジェクタをスクリーン背部のテーブルの上に設置できる場所。特殊なリア投射スクリーンが必要です。



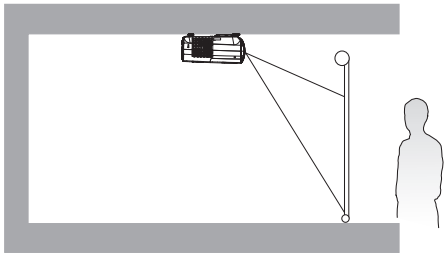
3. **Front Ceiling**

プロジェクタがスクリーン正面に上下逆さにつり下げられる場所。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 / 壁取り付けキットをご購入ください。



4. **Rear Ceiling**

プロジェクタをスクリーン背面の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 / 壁取り付けキットが必要です。



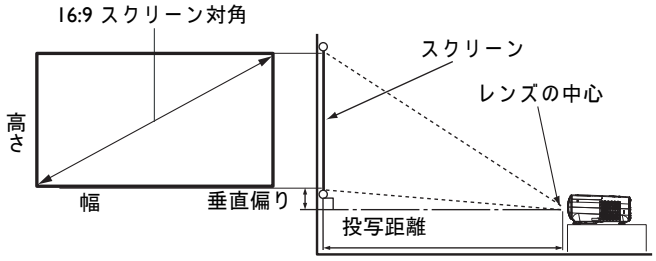
プロジェクタの位置を選択するために、以下の手順のいずれかを行うことができます。

1. プロジェクタに初めて電源を入れる場合は、設定ウィザードの最初の手順として、設定を選択してください。プロジェクタの起動 を参照してください。
2. **BenQ Launcher** のホームページから、**設定 > 環境設定 > インストール > プロジェクタの設置**に進み、設定を選択してください。

望ましい投射画像サイズを得る

プロジェクタレンズからスクリーンまでの距離、ズーム設定 (可能な場合)、ビデオフォーマットなど投射画像サイズにはそれぞれの要素があります。

投射寸法



• スクリーンの縦横比は 16:9 で、投射されるピクチャは 16:9 の縦横比です

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		H (mm)	W (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	374	664	957	1007	1057	21
40	1016	498	886	1291	1358	1425	28
50	1270	623	1107	1624	1708	1792	35
60	1524	747	1328	1958	2059	2160	41
80	2032	996	1771	2625	2760	2895	55
100	2540	1245	2214	3293	3462	3631	69
120	3048	1494	2657	3960	4163	4366	83
140	3556	1743	3099	4627	4864	5101	97
160	4064	1992	3542	5295	5566	5837	111
180	4572	2241	3985	5962	6267	6572	124
200	5080	2491	4428	6629	6968	7307	138
220	5588	2740	4870	7296	7670	8043	152
250	6350	3113	5535	8297	8722	9146	173
300	7620	3736	6641	9966	10475	10984	207

例えば、120 インチのスクリーンを使用している場合、推奨投写距離は 4,163 mm です。

例えば、測定した投影距離が 6,000 mm だった場合、" スクリーンからの距離 (mm)" コラムで一番近いのは 6,267 mm です。この列を見ると、180 インチ (約 4.6 m) のスクリーンが必要なことがわかります。

プロジェクタの取り付け

プロジェクタを取り付ける場合は、適切な適合する BenQ プロジェクタ取り付けキットを使用し、確実かつ安全に取り付けることを強く推奨します。

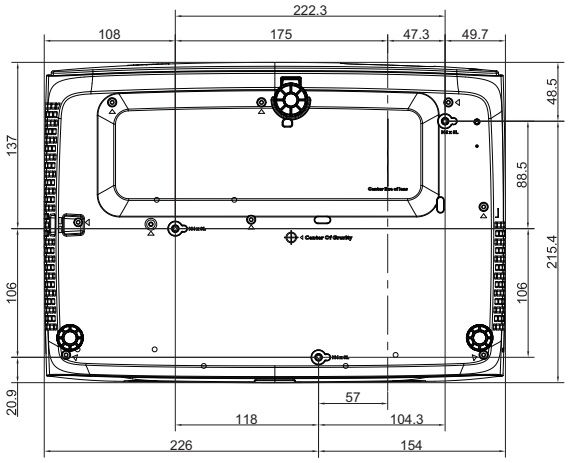
BenQ プロジェクタ以外の取り付けキットをお使いになると、ゲージやネジの長さが正確でないため、プロジェクタが正しく固定されず落下してしまう恐れがあります。

プロジェクタを取り付ける前に

- BenQ プロジェクタ専用取付けキットを、BenQ プロジェクタの販売店でお買い求めください。
- 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。
- お買い上げの販売店にプロジェクタの取り付けを依頼してください。お客様自身でプロジェクタを取り付けると、落下して怪我の原因となることがあります。
- 地震時などにプロジェクタが落下するのを防ぐため、必要な処置を行ってください。
- 保証は、BenQ 以外のブランドのプロジェクタ取り付けキットを使用してプロジェクタを取り付けすることに起因する、製品の損傷を対象としていません。
- プロジェクタが天井 / 壁に取り付けられている場所の周囲温度を考慮してください。ヒーターを使用する場合、天井 / 壁付近の温度が予想以上に高くなることがあります。
- トルクの範囲については、取り付けキットのユーザーマニュアルをお読みください。推奨範囲を超えるトルクで締め付けると、プロジェクタが破損して落下する恐れがあります。
- プロジェクタを簡単にシャットダウンできるように、コンセントがアクセス可能な高さにあることを確認してください。

天井 / 壁取り付け図

天井 / 壁取付ねじ :M4
(最大 L = 25 mm、最小 L = 20 mm)

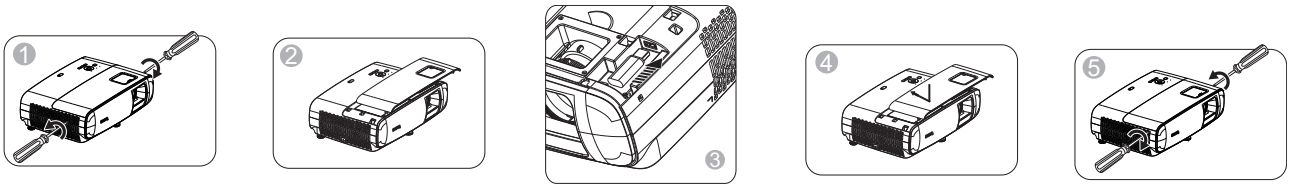


本体 :mm

操作

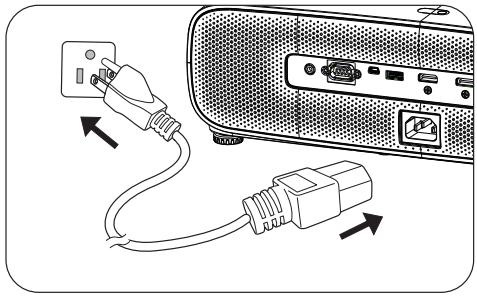
USB ワイヤレスドングルを取り付ける

下の図に従って、USB ワイヤレスドングルを取り付けてください。USB ワイヤレスドングルを取り付けた後、必ず、ランプカバーを元の状態に取り付けてください。ランプカバーを開いたまま、電源をオンにしないでください。



プロジェクタの起動

1. 電源コードを接続します。コンセントのスイッチをオンにします (当てはまる場合)。電源を入れた後、プロジェクタの電源インジケータがオレンジ色に点灯することを確認します。
2. USB ワイヤレスドングルを差し込んでください。ランプカバーの下にある隠しドングルポートに取り付けることをお勧めします。その他のポートに取り付ける場合は、背面の 2 つの USB ポートに USB ワイヤレスドングルを取り付けることができます。



3. プロジェクタかリモコンの ⏻ を押します。電源インジケータが緑色に点滅し、電源がオンになると、緑色のまま点灯します。

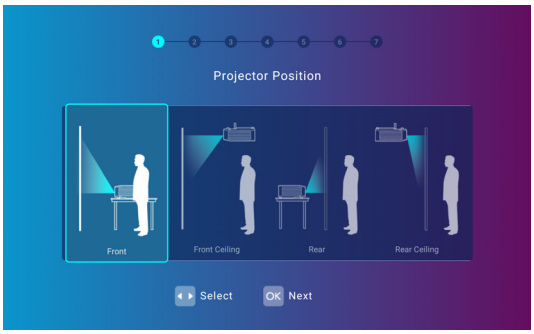
   起動手順には約 30 秒かかります。起動処理の後半で、スタートアップロゴが投射されます。

   （必要に応じて）フォーカスリングを回して画像の鮮明さを調整してください。
4. 初めてプロジェクタに電源を入れる場合は、セットアップウィザードが表示され、プロジェクタの設定をガイドします。既にこれを行っている場合は、このステップを省略して、次のステップに進んでください。
   - プロジェクタまたはリモコンの矢印キー (▲/▼/◄/►) を使って、メニュー項目間を移動します。
   - **OK** を使用して、選択したメニュー項目を確定します。
   - ⮌ **戻る**使用して、前のメニューに戻ります。
   - リモコンの ☰ **Android メニュー**を使用して、メニューをスキップします。

ステップ 1：

プロジェクタの設置を選択してください。

プロジェクタの位置に関する詳細情報については、場所の選択 を参照してください。



ステップ 2：

言語を選択してください。



ステップ 3：

リモコンのペアリングを構成する

リモコンの ⌂ **ホーム**および ☰ **メニュー**を LED インジケータが点滅し、ペアリング中であることを示すまで、少なくとも 3 秒間同時に押したままにしてください。ペアリングが完了すると、LED インジケータの点滅は停止します。



ステップ 4：

縦キーストーンを調整してください。



ステップ 5：

ワイヤレスネットワークを選択し、パスワードを入力して、**ワイヤレスネットワークの設定**設定を行ってください。



表示されていないワイヤレスネットワークに接続するには、**新しいネットワークを追加**を選択し、ネットワークに対する **SSID**、セキュリティ設定、パスワードを入力してください。

ステップ 6：

タイムゾーンを選択してください。



ステップ 7：

プライバシーポリシーを読み、**OK** を押してください。

設定ウィザードを完了しました。ビデオを投写するために、プロジェクタにデバイスを接続することができます。詳細は、22 ページの「接続」を参照してください。

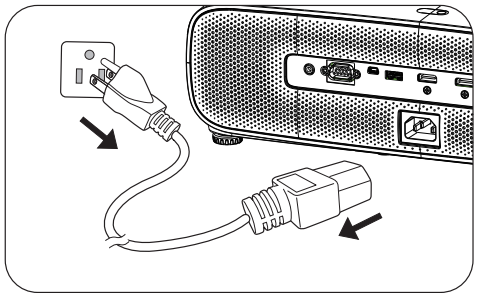


- 感電や火災の原因となるため、付属のアクセサリ (電源ケーブルなど) のみを使用してください。
- プロジェクタの前回の動作時の熱がまだ残っている場合、約 90 秒間冷却ファンが作動してからランプを作動します。

- セットアップウィザードのスクリーンショットは参考用であり、実際のデザイン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の動作範囲を超えた場合、「対応範囲外」というメッセージが背景スクリーンに表示されます。プロジェクタの解像度に合った入力信号に変えるか、入力信号を低い値に設定し直してください。55 ページの「タイミング図」を参照してください。

プロジェクタの停止

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、メッセージは消えます。
2. ⏻ をもう一度押します。電源インジケータがオレンジ色に点滅して投射ランプが停止し、ファンが約 90 秒間回ってプロジェクタを冷却します。
3. 冷却プロセスが完了すると、電源インジケータがオレンジ色に点灯し、ファンが停止します。電源コードをコンセントから抜きます。



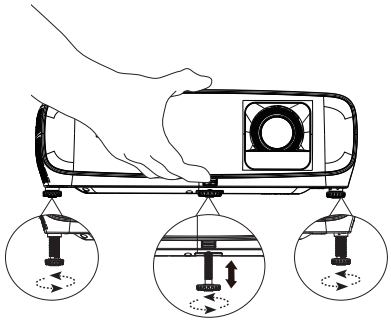
- ランプを保護するため、冷却プロセスの間プロジェクタはいかなるコマンドにも応答しません。
- 過度の熱はランプの寿命を短くする可能性があるため、電源を切った直後にプロジェクタの電源を入れないでください。
- ランプの寿命は環境条件および使用率により異なります。

投射画像の調整

投写角度の調整

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。アジャスタフットをねじ込み、水平角度を微調整します。

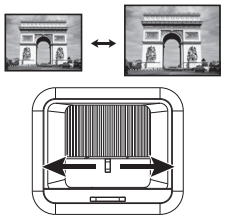
フットを格納させるには、アジャスタフットを逆方向に回してください。



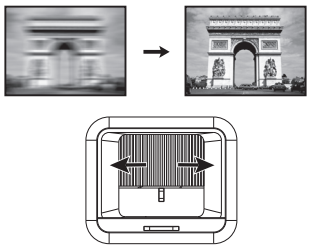
ランプが点灯している間は絶対にレンズを覗きこまないでください。ランプからは強い光が出ているため、目を損傷する原因となります。

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



ピントリングを回して焦点を合わせます。



台形補正の修正

台形補正とは、投射画像の上辺または下辺のいずれかが明らかに長くなる状態のことです。プロジェクタがスクリーンに対して垂直でないときに、台形になります。

キーストーンを調整するには、

1. **BenQ Launcher** から**設定**を選択し、**OK** を押してください。または、リモコンまたはプロジェクタの ⚙ を押してください。
2. **ディスプレイ** > **キーストーン**を選択し、**OK** を押してください。
3. **自動補正**設定を無効にします。
4. **キーストーン**を選択して **OK** を押します。



- 画像上部のキーストーンを修正するには、リモコンの ▼ を使用してください。
- 画像下部のキーストーンを修正するには、リモコンの ▲ を使用してください。
- デフォルトのキーストーン設定に戻るには、リモコンの ☰ ボタンを押してください。

インストールメニューで自動補正が無効になっている場合は、これらの調整のみを行うことができます。40 ページの「キーストーン」を参照してください。

5. キーストーンの調整を完了したら、⮌ を押して、設定を保存して、前のメニューに戻るか、⌂ を押して、設定を保存して、ホーム画面に直接移動してください。

BenQ Launcher

BenQ Launcher は、プロジェクタのオペレーティングシステムであり、これにより、ワイヤレスで投写し、メディアファイルを再生し、アプリをストリーミングし、プロジェクタの設定を調整することができます。

リモコンを使用して、**BenQ Launcher** の機能を操作してください。プロジェクタのコントロールパネルは、プロジェクタの機能を制御するために制限されています。

BenQ Launcher のホームページ

プロジェクタが、接続されたソースからの画像を投写していない場合、デフォルトで **BenQ Launcher** を表示します。プロジェクタがソースからの画像を投写している場合、⌂ または ⮌ を押して、**BenQ Launcher** に戻ることができます。



実際の画面は、**BenQ Launcher** のファームバージョンにより、異なる場合があります。

BenQ Launcher のホームページは、次の機能を提供します。

- ワイヤレス投写 - iOS/Android デバイスまたはのノート型 PC/PC を経由して、ワイヤレスで投写する方法に関する手順を提供します。
- **ステータスバー** - 接続ステータス、日付、時刻を表示します。
- **ソースリスト** - **USB**、**HDMI1** または **HDMI2** に対する入力ソースを選択します。
- **アプリショートカット** - **Aptoide** アプリマーケット、**WPS Office** アプリ、他のアプリに迅速にアクセスします。
- **設定** - **全般**、**ディスプレイ**、**環境設定**メニューにアクセスします。

BenQ Launcher ホームページ上の操作

1. **BenQ Launcher** ホームページで、リモコンの ▲/▼/◄/► を押して、希望の機能を選択し、**OK** を押してください。
2. 画面上の指示に従い、更なる操作を行ってください。

アプリショートカットを使用する

BenQ Launcher ホームページで下 ▼ ボタンを押して、アプリショートカットセクションにアクセスしてください。ストリーミングアプリ、**WPS Office** アプリ、プロジェクタにインストールされている他のアプリに対して事前にインストールされた **Aptoide** アプリマーケットが表示されます。他のデフォルトアプリは、言語設定に基づいて表示されます。

プロジェクタにインストールされた他のアプリにアクセスする場合は、36 ページの「すべてのアプリ」を参照してください。ショートカットを並べなおす方法の詳細については、42 ページの「スクリーン設定」を参照してください。



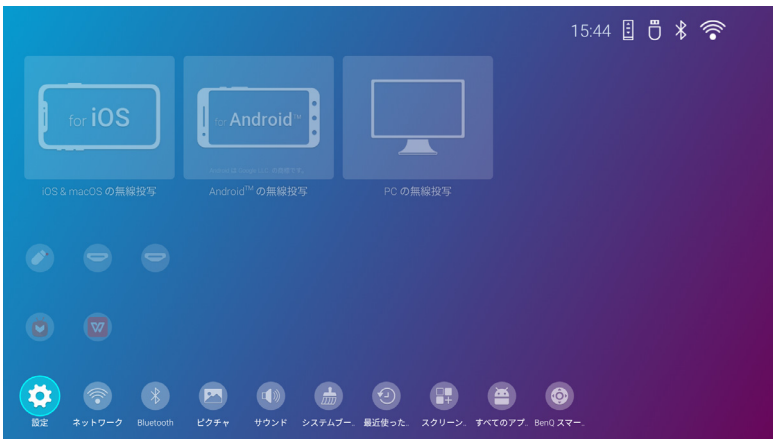
音声アシスタントを使用する

音声ボタンを長押しして、音声アシスタントを有効にします。音声アシスタントを使用中、このキーを押した状態で、リモコン上部のマイクに話しかけてください。



BenQ Launcher 設定を使用する

BenQ Launcher ホームページで**設定**を選択し、**全般**、**ディスプレイ**および**環境設定**メニューにアクセスしてください。



実際の画面は、**BenQ Launcher** のファームバージョンにより、異なる場合があります。

設定に関する詳細については、34 ページの「設定を使用する」を参照してください。

テキストを入力する

BenQ Launcher 内の様々なメニューでは、テキスト入力が必要となる場合があります。テキストフィールドにテキストを入力するには：

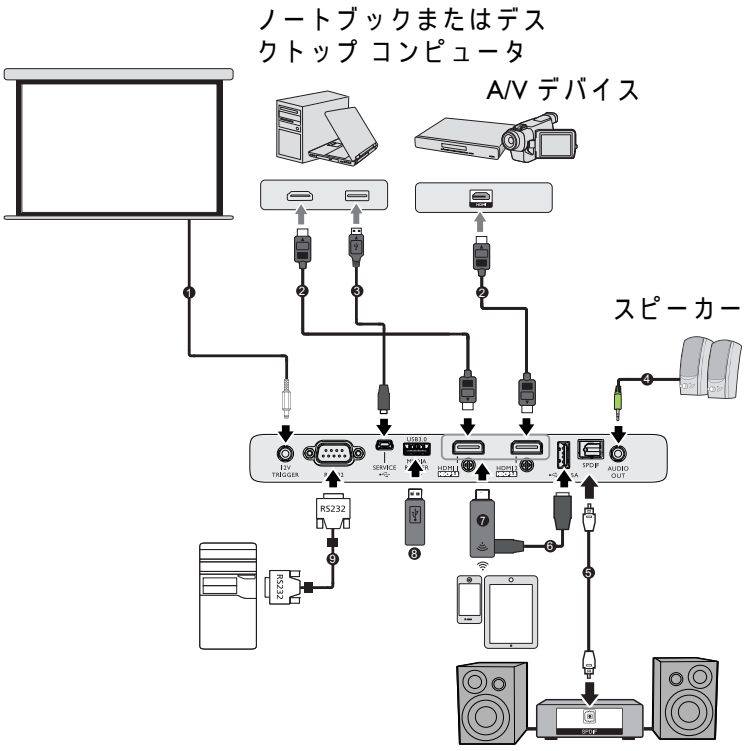
1. テキストを入力するテキストフィールドを選択してください。
2. **OK** を押して、画面上に英数字キーボードを表示させてください。
3. リモコンの ▲/▼/◀/▶ を押して、キーボードを操作してください。**OK** を押して、テキストフィールドに入力する文字 / キー / 記号を選択してください。
4. キーボードを終了する場合は、いつでも ⮌ を押してください。

実際のキーボード入力は、言語設定により異なる場合があります。詳細は、42 ページの「環境設定」を参照してください。

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。



1	12V トリガー (画面コントロール用)
2	HDMI ケーブル
3	USB ケーブル (Mini-B ～ A タイプ)
4	オーディオケーブル
5	SPDIF ケーブル
6	USB ケーブル (A - マイクロ B タイプ) 接続 - HDMI ワイヤレスドングルの電源ポート
7	HDMI ワイヤレスドングル
8	USB ストレージデバイス (メディアリーダー、ファームウェアのアップグレード用)
9	RS232 ケーブル

- 上の接続では、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、7 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。
- 接続図は参照用です。プロジェクタで使用できる背面接続ジャックは、各プロジェクタのモデルによって異なります。
- 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、FN + モニター記号の付いたファンクションキーの組合せによって、外部ディスプレイをオン / オフにすることができます。「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。
- 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。
- 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。
- 適切な RS-232 ケーブルを使用して、プロジェクタを接続できるよう、コンピュータのボーレートが 9600 であることを確認してください。

ワイヤレス接続

ワイヤレスネットワークにプロジェクタを接続する

プロジェクタを経由して、ワイヤレスで投写する前に、ワイヤレスネットワークにプロジェクタを接続してください。プロジェクタをワイヤレスネットワークに接続する、または、ワイヤレスネットワークに切り替えるには：

設定ウィザード中にワイヤレスネットワークにプロジェクタを既に接続している場合は、このセクションをスキップすることができます。

1. プロジェクタの電源を入れてください (14 ページの「プロジェクタの起動」を参照してください)。
2. **BenQ Launcher** インターフェイスのホームページで、**ワイヤレスネットワークの設定**を選択し、**OK** を押して、ワイヤレス設定にアクセスしてください。



3. **ワイヤレスネットワーク**を選択し、**OK** を押して、ワイヤレスネットワークを有効にしてください。



4. 接続するワイヤレス AP に対する **SSID** を選択し、**OK** を選択してください。



- より良い性能を実現するために 5G 周波数を使用することをお勧めします。
- 表示されていないワイヤレスネットワークに接続するには、**新しいネットワークを追加**を選択し、ネットワークに対する **SSID**、セキュリティ設定、パスワードを入力してください。
- 利用可能なワイヤレスネットワークのリストは、10 秒ごとに更新されます。希望の SSID が表示されない場合は、更新が完了するまでお待ちください。

5. セキュアな **SSID** を初めて選択する場合、適切なパスワードを入力するように求めるウィンドウが表示されます。仮想キーパッドを使用して、パスワードを入力してください。パスワードを入力した後、**次へ** を選択してください。プロジェクタが自動的に接続されます。

- パスワードは、プロジェクタのメモリに保存されます。将来、同じ SSID を選択する場合、プロジェクタのメモリから SSID を消さない限り、パスワードの入力を求められることはありません。
- パスワードのを誤って入力した場合は、**やり直す**を選択して、仮想キーパッドに戻るか、**使用可能なネットワークを表示**を選択して、SSID のリストに戻ってください。

6. ワイヤレス AP に正常に接続されると、**BenQ Launcher** インターフェイスの右上隅にワイヤレス接続アイコンが表示されます。プロジェクタにワイヤレスで接続し、ビデオを投写することができます。



iOS および macOS® の場合のワイヤレス投写

プロジェクタに iOS デバイスを接続し、AirPlay を経由してビデオを投写するには：

1. **BenQ Launcher** インターフェイスのホームページで、**iOS & macOS の無線投写**を選択し、**OK** を押してください。



2. iOS モバイルデバイスのワイヤレスメニューで、**iOS & macOS の無線投写**画面に表示されるワイヤレスネットワークに接続し、**次へ** を選択してください。



3. **iOS & macOS の無線投写**画面に表示される指示に従い、AirPlay を経由して、iOS デバイスの画面を投写してください。



4. **iOS & macOS の無線投写**メニューで**完了しました**を選択して、チュートリアルを終了して、ホーム画面に戻ってください。

投写が終了したら、iOS デバイスで AirPlay を無効にして、接続を終了してください。



Android™ の場合のワイヤレス投写

プロジェクタに Android™ デバイスを接続し、ビデオを投写するには：

1. **BenQ Launcher** インターフェイスのホームページで、**Android™ の無線投写**を選択し、**OK** を押してください。



2. Android モバイルデバイスのワイヤレスメニューで、**Android™ の無線投写**画面に表示されるワイヤレスに接続し、**次へ** を選択してください。



3. **Android™ の無線投写**画面に表示される手順に従い、Android デバイスの画面を投写してください。



4. **Android™ の無線投写**画面で **完了しました** を選択して、チュートリアルを終了して、ホーム画面に戻ってください。

投写が終了したら、Android デバイスでスクリーンキャストを無効にして、接続を終了してください。



PC の場合のワイヤレス投写

プロジェクタに PC を接続し、ビデオを投写するには：

1. **BenQ Launcher** インターフェイスのホームページで、**PC の無線投写**を選択し、**OK** を押してください。



2. PC のワイヤレスメニューで、**PC の無線投写**画面に表示されるワイヤレスネットワークに接続し、**次へ** を選択してください。



3. **PC の無線投写**画面に表示される指示に従い、PC の画面を投写してください。



4. **PC の無線投写**メニューで終了を選択して、チュートリアルを完了して、ホーム画面に戻ってください。

投写が終了したら、PC でスクリーンキャストを無効にして、接続を終了してください。



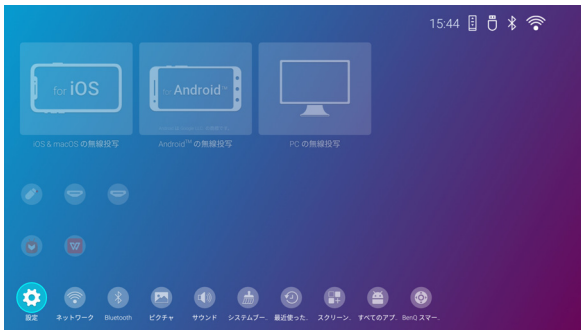
ワイヤレスホットスポット

プロジェクタがワイヤレスネットワークの範囲外にある状況 (例えば、キャンプ旅行中) において、プロジェクタをワイヤレスホットスポットとして動作するように構成し、ワイヤレス接続を経由して、プロジェクタにデバイスを直接接続するためのクローズドネットワークを作成し、ローカルストレージからファイルを投写することができます。

ワイヤレスホットスポットモードの間、プロジェクタは、インターネットにアクセスできません。

ワイヤレスホットスポットを作成するには

1. **BenQ Launcher** インターフェイスのホームページで、**設定**を選択し、**OK** を押してください。



2. **ホットスポット**を選択して、**OK** を押します。



3. (オプション) **ホットスポットのパスワード**を選択し、**OK** を押して、Wi-Fi ホットスポットのパスワードを変更してください。



4. **ホットスポット**を選択し、**OK** を押して、Wi-Fi ホットスポットを有効にしてください。



5. ワイヤレスホットスポットを有効にした後、**ホットスポット名**フィールドに表示される名前を SSID として使用して、モバイルデバイスのワイヤレスメニューから接続し、**パスワードを表示**を有効にして、**ホットスポットのパスワード**フィールドに表示されるパスワードを接続パスワードとして使用してください。



6. ワイヤレスホットスポットがお使いのデバイスにより検索されない場合は、**インターネットの強度**の下で **2.4G** を選択してください。



7. **セキュリティ**を選択し、**OK** を押して、セキュリティ設定を変更してください。



8. **チャンネル**を選択し、**OK** を押して、最良のワイヤレスチャンネルを選択してください。

ワイヤレスホットスポットを設定した後、前のセクションに記載される対応する接続手順に従い、プロジェクタに直接接続し、ビデオを投写してください。



Bluetooth 接続

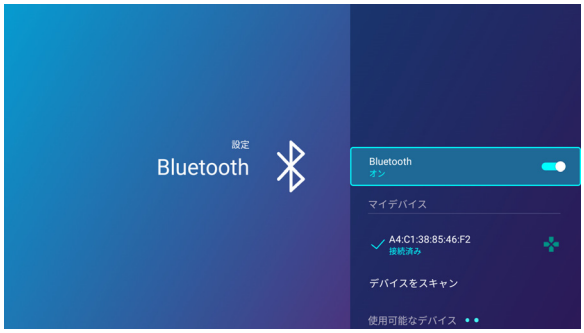
特に屋外設定において、より大きな音で音声を出力するために Bluetooth 対応スピーカーまたはヘッドホンに接続してください。

Bluetooth スピーカーまたはヘッドホンにペアリング / 接続する

ペアリングとは、プロジェクタが Bluetooth スピーカーまたはヘッドホンに初めて接続するプロセスです。両デバイスが正常にペアリングされると、各デバイスは対応するデバイスのペアリング情報を内部に保存します。それぞれの 8 m 以内の範囲にあり、プロジェクタで Bluetooth が有効であるとき、自動的に接続されます。

Bluetooth スピーカーまたはヘッドホンにペアリングするには：

1. **設定**に入ってください。
2. **Bluetooth** を選択して **OK** を押します。
3. **Bluetooth** を有効にしてください。
4. スピーカーまたはヘッドホンで、Bluetooth ペアリングモードを有効にしてください。



5. 利用可能なデバイスリストからスピーカーまたはヘッドホンにを選択し、Bluetooth 設定メニューで **OK** を押してください。
6. プロジェクタとスピーカーまたはヘッドホンが正常に接続されると、Bluetooth 設定メニューに表示されるデバイスが**接続済み**とラベル付けされ、プロジェクタかスピーカーまたはヘッドホンに音声を出力することができます。



プロジェクタと Bluetooth スピーカーが正常にペアリングされると、両デバイスにペアリング情報が保存され、両デバイスで Bluetooth が有効になっており、それぞれに範囲内にあるとき、自動的に接続されます。

Bluetooth 接続を終了する

プロジェクタからスピーカーまたはヘッドホンを切断し、別のスピーカーまたはヘッドホンに接続する場合は、以下の手順に従ってください。

1. **設定**に入ってください。
2. **Bluetooth** を選択して **OK** を押します。
3. **Bluetooth** メニューの**使用可能なデバイス**リストから既に接続済みにスピーカーまたはヘッドホンを選択し、**OK** を押してください。
4. プロジェクタからスピーカーまたはヘッドホンを切断することを確認してください。
5. 新しいスピーカーまたはヘッドホンで、Bluetooth ペアリングモードを有効にしてください。

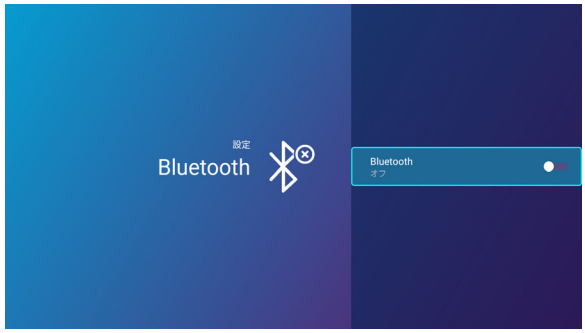
6. **Bluetooth** 設定メニューの**使用可能なデバイス**リストから新しいスピーカーまたはヘッドホンを選択し、**OK** を押してください。

- Bluetooth デバイスリストからスピーカまたはヘッドホンを初めて検索しようとして見つからない場合は、デバイスでペアリングモードが有効になっていることを確認し、Bluetooth 設定メニューで、[デバイスのをスキャン] を選択し、スキャンプロセスを再開してください。
- プロセスを Bluetooth スピーカーとして使用することはできません。

Bluetooth スピーカーまたはヘッドホンを無効にする

個別のスピーカーまたはヘッドホンに対して音声を出力しないよう、プロジェクタの Bluetooth を無効にするには：

1. **設定**に入ってください。
2. **Bluetooth** を選択して **OK** を押します。
3. **Bluetooth** を選択し、**OK** を押して、Bluetooth を無効にしてください。



USB コ 接続

USB ソースにより、内部メモリまたは USB フラッシュドライブを経由して投写するために、画像、ビデオ、音声ファイルにアクセスすることができます。

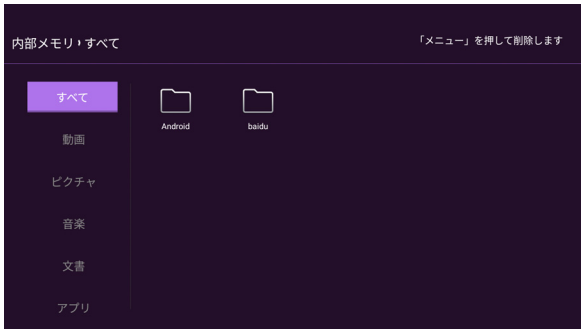
BenQ Launcher ホームページで **USB** ソースにアクセスするには、リモコンの下 ▼ ボタンを押して、**USB** を選択してください。



リムーバブルディスクまたは**内部メモリ**を選択してください。



各選択には、次のカテゴリのそれぞれに対するファイルを表示するサブディレクトリがあります：**すべて**、**Video**、**動画**、**ピクチャ**、**音楽**、**文書**、**アプリ**。



メディアリーダーからのプレゼンテーション

プロジェクタの USB ポートを使用して、プロジェクタに接続された USB フラッシュドライブに保存された画像およびドキュメントファイルを閲覧できます。このため、PC ソースは不要となります。

対応ファイル形式

ビデオフォーマット	オーディオフォーマット	写真フォーマット
• MPEG1 • MPEG4 • H.263 • Motion JPEG	• MPEG1/2 Layer1 • MPEG1/2 Layer2 • FLAC	• JPEG ベースライン • JPEG プログレッシブ • PNG ノンインターレース • PNG インターレース • BMP

ソフトウェア アップデート

最適なユーザーエクスペリエンスを実現するために、プロジェクタのファームウェアを定期的に更新することをお勧めします。プロジェクタは、ファイルをワイヤレスに更新するために、OTA (Over-the-Air) アップデートまたは USB アップデートを使用します。

インターネットを経由してソフトウェアを更新するには：

1. **設定** > **全般** > **バージョン情報** > **ソフトウェア アップデート**メニューに進み、**OK** を押してください。



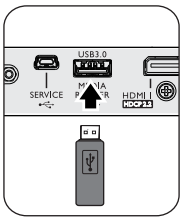
2. **更新開始**を選択して、**OK** を押します。
3. **ダウンロード**を選択して、更新ファイルをダウンロードしてください。
4. ダウンロードが完了したら、プロジェクタは自動的に再起動します。プロジェクタが更新を完了し、画面に **BenQ Launcher** が再表示されるまで、プロジェクタをオフにしたり、プラグを抜いたりしないでください。



キャンセルを選択した場合、システムアップグレードメッセージが表示されるとき、**設定** > **全般** > **バージョン情報**メニューの右上に、BenQ OTA サーバーに利用可能な新しバージョンのファームウェアがあることのリマインダーとして、赤色ドットが表示されます。**設定** > **全般** > **バージョン情報**メニューで、**ソフトウェア アップデート** > **更新開始**機能を使用して、いつでもシステムをアップグレードすることができます。

USB フラッシュドライブを経由してソフトウェアを更新するには：

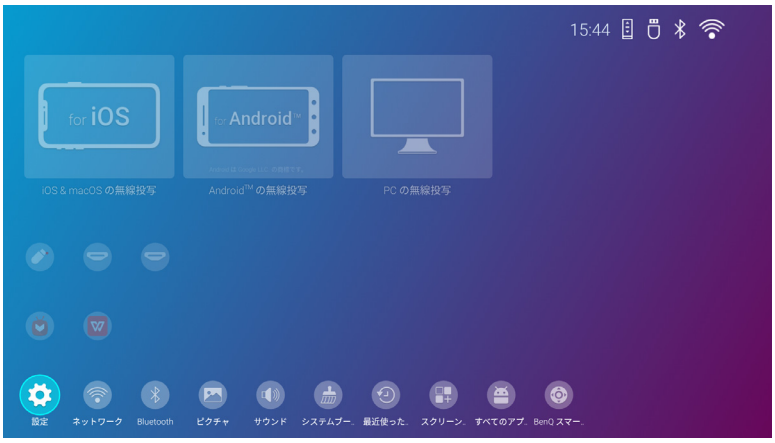
1. BenQ Web サイトから最新バージョンのファームウェアをダウンロードしてください。
2. ファイル名は update_signed.zip です。ファイルを解凍し、USB にファイルを保存してください。
3. USB 3.0 ポートに USB キーを接続してください。
4. **設定** > **全般** > **バージョン情報** > **ソフトウェア アップデート**に進み、**OK** を押してください。
5. **USB のアップデート**を選択し、**オン**を選択してください。
6. アップグレードプロセス中は、更新が完了するまで、電源をオンのままにしてください。
7. このメッセージが表示されたら、ファームウェアアップグレードは完了です。





設定を操作する

プロジェクタ、ワイヤレス接続、投写される画像に関する様々な調整または設定を行うために、**BenQ Launcher** は、**設定**メニューを提供しています。**設定**にアクセスするには、⚙ を押すか、**BenQ Launcher** ホームページから**設定**を選択してください。



以下が**設定**メニューです。



設定を使用する

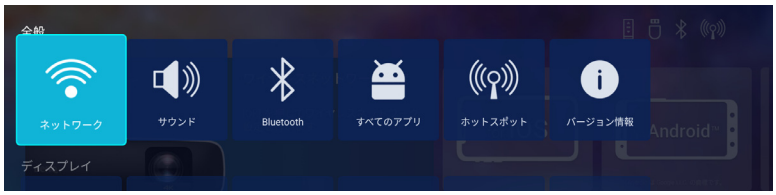
様々な設定メニューにアクセスするには：

- 左および右矢印キー (◀/▶) を使用して、メイン設定メニューを移動してください。
- **OK** を使用して、希望のメニューを選択してください。

メニュー内の項目を構成するときは：

- 左および右矢印キー (▲/▼) を使用して、構成する項目に移動してください。
- 左および右矢印キー (◀/▶) を使用して、利用可能なオプションを切り替えてください。
- **OK** を使用して、オプションを有効 / 無効にする、または、サブメニューオプションを d 選択してください。
- 戻るボタン ⮌ を使用して、メイン設定メニューに戻ってください。
- ホームボタン ⌂ を使用して、**BenQ Launcher** ホームページに戻ってください。

全般



ネットワーク	• **ワイヤレスネットワークの設定**：プロジェクタに対する **ワイヤレスネットワークの設定**を有効にします。23 ページの「ワイヤレスネットワークにプロジェクタを接続する」を参照してください。 • **速度テスト**：プロジェクタのインターネット速度をテストします。 • **診断中**：プロジェクタのインターネット接続のステータスを診断します。 • **SSID リスト**：プロジェクタが接続できる利用可能なワイヤレスアクセスポイントを一覧表示します。23 ページの「ワイヤレスネットワークにプロジェクタを接続する」を参照してください。 • **SSID リスト**は、**ワイヤレスネットワークの設定**が有効であるときのみ利用可能です。 • 表示されていない **ワイヤレスネットワークの設定**に接続するには、**新しいネットワークを追加**を選択し、ネットワークに対する SSID、セキュリティ設定、パスワードを入力してください。
サウンド	• **サウンド モード**：サウンドエンハンスメントテクノロジーを使用しています。Waves のアルゴリズムを使用して、低音や高音の効果を最大限に引き出し、臨場感のある映画サウンドを提供します。次のプリセットサウンドモード**標準**、**シネマ**、**音楽**、**ゲーム**、**スポーツ**および**ユーザー**が用意されています。 **ユーザー**モードにより、音声設定をパーソナライズすることができます。**ユーザー**モードを選択すると、**ユーザーモード設定**機能を使用して、手動調整を行うことができます。 **ミュート**機能がオンである場合、**サウンド**メニューを調整すると、**ミュート**機能がオフになります。 • **ユーザーモード設定**：希望の周波数帯域 (100 Hz、300 Hz、1 kHz、3 kHz、10 kHz) を選択して、好みに応じてレベルを調整します。ここでの設定は、**ユーザー**モードを定義します。 • **ミュート**：一時的に音声を停止します。 • **音量**：サウンドレベルを調整します。 • **左右切り替え**：左 / 右の音声チャンネルを切り替えます。 • **SPDIF**：S/PDIF を有効または無効にします。 • **リングトーンをオン / オフ**：プロジェクタが起動およびシャットダウン処理中に着信音をオンまたはオフにします。 **リングトーンをオン / オフ**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。サウンドのミュートを設定したり、サウンドレベルを変更しても、**リングトーンをオン / オフ**に影響を与えません。 • **オーディオ設定をリセット**：**サウンド**メニューに対するすべての調整を工場出荷時プリセット値に戻します。

Bluetooth	• **Bluetooth**：プロジェクタの Bluetooth を有効にし、その音声を Bluetooth スピーカーまたはヘッドホンにの出力できるようにします。 • **デバイスをスキャン**：**使用可能なデバイス**からスピーカまたはヘッドホンを選択します。 • **使用可能なデバイス**：プロジェクタがペアリング・接続できる利用可能な Bluetooth デバイスを一覧表示します。デバイスリストを更新する場合は、[デバイスをスキャン] を接続してください。 **使用可能なデバイス**は、**Bluetooth** が有効であるときのみ利用可能です。
すべてのアプリ	プロジェクタにインストールされたすべてのアプリにアクセスします。**OK** を押して、アプリを有効にしてください。☰ を押して、以下のように、他のオプションにアクセスしてください。 • **開く**：**OK** を押して、選択されたアプリを起動します。 • **権限設定**：**OK** を押して、選択されたアプリの権限設定に入ります。 • **アンインストール**：**OK** を押して、選択されたアプリをアンインストールします。
ホットスポット	• **ホットスポット**：ホットスポットを有効または無効にします。28 ページの「ワイヤレスホットスポット」を参照してください。 • **パスワードを表示**：**セキュリティ**が WPA/WPA2 PSK に設定されているとき、プロジェクタのワイヤレスネットワークホットスポットのパスワード表示を有効または無効にします。 • **ホットスポット名**：プロジェクタに直接接続しようとしているデバイスに対するワイヤレスネットワークリストに表示される、プロジェクタのワイヤレスネットワークホットスポットの名前を表示します。 • **ホットスポットのパスワード**：**ホットスポットのパスワード**を表示または非表示にします。 • **インターネットの強度**：5G または 2.4G 周波数を設定します。 • **セキュリティ**：**OK** を押して、セキュリティタイプを選択します。 • **チャンネル**：**OK** を押して、最良のワイヤレスチャンネルを設定します。
バージョン情報	• **プロジェクタの情報**：現在の **ソース**、**画像**、**ダイナミックレンジ**、**解像度**、**カラー システム**、**色域**、**ライト使用時間**、**3D フォーマット**、**システムバージョン**、**BenQ ランチャーバージョン**、**サービスコード**を含むプロジェクタの現在のステータスに関する情報を表示します。 • **システム情報**：**Android バージョン**、**内部メモリ**、**MAC アドレス**を含むプロジェクタのハードウェア / ソフトウェアの状態を表示します。 • **ソフトウェア アップデート**：33 ページの「ソフトウェア アップデート」を参照してください。 • **プライバシーについて**：BenQ のプライバシーに関する通知を表示します。 • **全設定クリア**：すべての設定を工場出荷時の値に戻します。

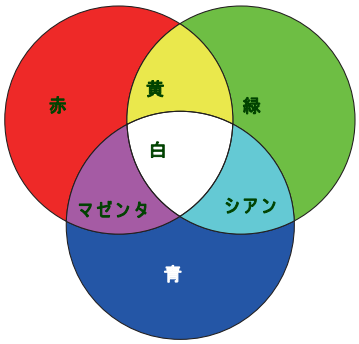
QOTA アイコン  が **BenQ Launcher** ホームページに表示されるとき、これは、プロジェクタのファームウェアの新しいバージョンが利用可能であることを示します。この状況では、このアイコンをクリックして、ファームウェア更新を開始することができます。プロジェクタが最新バージョンのファームウェアに更新されると、QOTA アイコンは消えます。33 ページの「ソフトウェア アップデート」を参照してください。

ディスプレイ



動画	**画像** 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。 • **明るい**：投射画像の輝度を最大限にします。このモードは、プロジェクタを明るく証明された部屋で使用する場合など、きわめて高い輝度を必要とする環境に適しています。 • **リビング**：十分に飽和した色、微調整されたシャープネス、および、より高い輝度レベルがあるとき、**リビング**モードは、周囲の光量が少ないリビングルームで映画を観るのに最適です。 • **シネマ**：より低い輝度レベルにおいて、正確な色と最も深いコントラストで補完するシネマモードは、リビングのように、周囲光が少ない環境で映画を再生するのに適しています。 • **スポーツ**：周囲光のある明るい室内でのスポーツイベントの視聴に適したスポートモード設定を補足します。 • **ユーザー**：現在使用可能なピクチャ モードに基づき、カスタマイズした設定を呼び出します。 • **3D**：3D 画像や 3D ビデオクリップを再生するのに適しています。 このモードは、3D 機能が有効であるときにのみ利用可能です。 • **HDR10**：輝度と色のより高いコントラストを持つ高ダイナミックレンジ効果を提供します。このモードは、以下のときのみ利用可能です： **HDR** が **自動** に設定され、**HDR10** コンテンツが検出されたとき。 • **HLG**：信号の上部に追加の明るさを持つ対数カーブを追加することで、ハイブリッドロングガンマエフェクトを提供します。このモードは、以下のときのみ利用可能です： **HDR** が **自動** に設定され、**HLG** コンテンツが検出されたとき。

動画 (続き)	**ユーザーモード管理** • **読み込み設定** 現在使用可能なピクチャ モードが目的に適さない場合、1 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**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. **動画** > **画像**に進みます。 2. ◀/▶を押して、**ユーザー**を選択します。 3. ▼ を押して**ユーザーモード管理**を選択し、次に **OK** を押してください。 4. ▼を押して**読み込み設定**を選択し **OK** を押します。 5. ▼ を押して、ニーズにもっとも近いピクチャモードを選択します。 6. ▼ を押して変更したいサブメニュー項目を選択し、◀/▶ を使って値を調整します。調整は、選択したユーザーモードを定義します。
	調整 • **輝度**：値を高くするほど画像の輝度が増します。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**：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**：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。 • **色あい**：値を高くするほど、緑がかったピクチャになります。値を低くするほど、赤みがかったピクチャになります。 • **シャープネス**：値を高くするほど、ピクチャがシャープになります。
	詳細設定 • **ガンマ選択**：ガンマとは、入力ソースとピクチャの輝度の関係を指します。お好みのガンマモードを 1.8/2.0/2.1/2.2/2.3/2.4/2.5/2.6/BenQ から選択します。

動画（続き）	• **HDR 輝度**：プロジェクタは、入力ソースに応じて、画像の輝度レベルを自動的に調整できます。また、より良い画質を表示するために、輝度レベルを手動で選択できます。値を高くすると画像が明るくなり、値を低くすると画像が暗くなります。
	• **色温度**：利用可能な複数のプリセット色温度設定があります。利用可能な設定は、選択した信号タイプによって異なります。 • **プリセット**：色温度を**標準**、**寒色**、**ランプ ネイティブ**または**暖色**から選択します。 次のオプションを調整して、好みの色温度を設定することもできます。 • **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。
	• **色管理**：この機能により、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。 • **基本色**：**R**（赤）、**G**（緑）、**B**（青）、**C**（シアン）、**M**（マゼンダ）、**Y**（黄）または **W**（白）から色を選択します。 • **色相**：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、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。  • **彩度**：値を好みに合わせて調整します。すべての調整は直ちに画像に反映されます。 例えば、赤を選択しその範囲を 0 に設定した場合、純粋な赤の彩度のみが影響を受けます。 **彩度**とはビデオピクチャの色の量のことです。値を低くすると彩度が低くなります。「0」に設定すると、画像から完全に色を抜いてしまいます。彩度が高すぎると、色が過度に濃くなり現実離れして見えます。 • **ゲイン**：値を好みに合わせて調整します。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。 [**白**] が選択されると、[**色相** / **彩度** / **ゲイン**] は、[**赤ゲイン** / **緑ゲイン** / **青ゲイン**] に変更されます。

動画 (続き)	• **Cinema Master** • **カラーエンハンサー**：色の彩度をより柔軟に微調整できます。これは、複雑なカラーアルゴリズムを調整して、飽和した色、細かい勾配、中間色、微妙な色素を完璧にレンダリングします。 • **肌色**：画像内の他の色ではなく、人の肌の色を調整するためにのみ色相をスマートに調整します。それは、投射ビームの光から肌の色調の変色を防ぎ、最も美しい色合いですべての肌の色合いを表現します。 • **ピクセルエンハンサー 4K**：これは、色、コントラスト、テクスチャの面でフル HD コンテンツを大幅に強化する超解像度技術です。ディテール・エンハンスメント・テクノロジー (Detail Enhancement Technology) は、画面から飛び出してきたかのように、現実の画像の表面詳細を洗練させます。最適な表示のためにシャープネスとディテールの強調レベルを調整できます。 • **モーションエンハンサー 4K**：この機能を使用すると、連続した画像フレームを比較し、それらの間に中間の画像フレームを挿入して、高速で動くビデオを滑らかにすることができます。
	• **ノイズ軽減**：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。
	• **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。
	• **LumiExpert**：視界環境で周囲光の状態を積極的に検出し、自動的にバランスの取れた視覚的な明るさを調整して快適性を最大限に高めます。輝度モードと 3D を除くすべてのピクチャモードで使用できます。 • **オン / オフ**：選択して、LumiExpert を有効または無効にします。 • **レベル**：輝度モードと 3D モードを除く各ピクチャモードのガンマオフセットを調整します。
	• **ライトモード**：提供されるモードから適切なランプ電源を選択します。47 ページの「光源の寿命を延ばす」を参照してください。
	• **現在の画像モードをリセット** 選択された **画像**に対するすべての調整を工場出荷時プリセット値に戻します。
キーストーン	• **自動補正**：この機能を有効にして、電源投入時に、プロジェクタにキーストーン設定を自動的に調整させます。17 ページの「台形補正の修正」を参照してください。 • **キーストーン**：設定ウィザードと同じ **縦キーストーン** (自動) メニューを表示します。

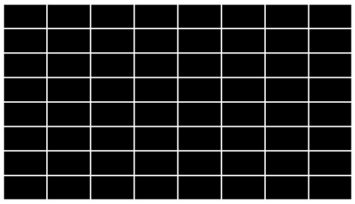
3D	本プロジェクタは、画像に深みを与えることで 3D ムービー、ビデオ、スポーツイベントをより臨場感豊かにお楽しみいただける 3D 機能を備えています。3D 画像をご覧いただくには、3D メガネを着用する必要があります。 • **3D モード**：デフォルト設定は **Auto** で、3D コンテンツを検出するとプロジェクタは適切な 3D 形式を自動的に選択します。プロジェクタが 3D 形式を認識できない場合、好みに合わせて、3D モードを選択してください。 • **3D Sync 反転**：3D 画像がゆがんでいる場合、この機能を有効にして、より快適な 3D 視聴体験のために左目と右目に対する画像の間を切り替えることができます。
HDR	プロジェクタは、**HDR** 画像ソースをサポートします。SDR、HDR10 または HLG に対するソースのダイナミックレンジを自動的に検出し、より広いダイナミックレンジでコンテンツを再現するように設定を最適化することができます。一方、**HDR** に切り替えた後、**画像**を調整できません。また、**HDR 輝度**が含まれます。
ライト	• **ライトタイマー**：46 ページの「ライト時間を確認する」を参照してください。 • **ライトタイマーをリセット**：50 ページの「ライトタイマーをリセットする」を参照してください。
開始オン / オフ	• **自動電源オフ**：指定した時間が経過しても入力信号が検出されない場合、ライト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。 • **ダイレクト電源オン**：電源コードに電源が供給されると、自動的にプロジェクタの電源を入れることができます。 • **急速冷却**：**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。

環境設定



スクリーン設定	**BenQ Launcher** ホームページに表示される **ショートカット**または**設定**を編集できるようにします。
	• **ショートカット**：**BenQ Launcher** に表示される**ショートカット**のアプリを編集または調整あるいは表示 / 非表示にします。
	  • **Auto**：**Auto** が**オン**であるとき、システムは、**ショートカット**アプリを自動的に編集します。
	  • **手動**：**Auto** が**オフ**であるとき、**手動**に入り、**ショートカット**アプリを編集することができます。
	• **設定**：**BenQ Launcher**. に表示される**設定**の設定を編集または調整あるいは表示 / 非表示にします。

日付と時間	• **日付と時刻の自動設定**：プロジェクタに対する**日付と時刻の自動設定**を有効にします。 • **タイムゾーン**：プロジェクタのタイムゾーンを設定します。 • **フォーマット**：日付および時刻の表示形式を設定します。
言語	システムの言語を設定します。
キーボード	• **BenQ キーボード**：現在のキーボードを表示します。 • **BenQ キーボードの設定**：キーボードの言語を追加し、キーボードのタイプを設定します。
パレンタル コントロール	親が子供のプロジェクタに対する悪背うを制限できるようにします。 • **システムパスコード**：**システムパスコード**を入力して、プロジェクタの**システムパスコード**を有効または無効にします。 • **システムパスコードを変更**：**システムパスコード**を変更できるようにします。変更する前に **システムパスコード**を入力してください。 • **パスコードを破棄**：画面の QR コードをスキャンして、**システムパスコード**をデコードします。 • **自動電源オフ**：**システムパスコード**を入力して、**自動電源オフ**を有効または無効にします。 • **自動設定**：プロジェクタが自動的にオフになるまでの時間の長さを設定します。変更する前に**システムパスコード**を入力してください。

インストール	• **プロジェクタの設置**：プロジェクタは、天井またはスクリーンの背後に設置したり、1 枚あるいは複数のミラーを付けて設置することができます。 • **テストパターン**：画像サイズとフォーカスを調整し、投射画像に歪みがないことを確認します。  • **高地モード** 標高 1500 m - 3000 m 地点、また周囲気温が 0°C-30°C の環境で使用する際は、**高地モード**の使用を推奨いたします。 「**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**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。 標高が 0 m ～ 1,500 m で周囲気温が 0°C ～ 35°C の環境で使用する際には、**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使用すると、プロジェクタが過度に低温化されます。 • **12V トリガー**：**オン**を選択すると、電源を入れるとプロジェクタから電子信号が送信されます。

詳細設定	• **HDMI フォーマット** 表示品質を最適化するのに適したカラー形式を選択します。 • **Auto**：入力 HDMI 信号に適した色空間とグレーレベルを自動的に選択します。 • **RGB 制限付き**：制限された範囲の RGB 16 ～ 235 を使用します。 • **RGB フル**：完全な範囲の RGB 0 ～ 255 を使用します。 • **YUV 制限付き**：制限された範囲の YUV 16 ～ 235 を使用します。 • **YUV フル**：完全な範囲の YUV 0 ～ 255 を使用します。 • **HDMI イコライザー** HDMI 信号のイコライザーゲイン設定を調整します。設定が高いほど、ゲイン値が強くなります。プロジェクタに複数の HDMI ポートがある場合は、まず HDMI ポートを選択してから値を調整してください。 • **HDMI EDID** 不明な古いプレーヤーとの互換性の問題を解決するために、HDMI EDID を HDMI 1.4 または HDMI 2.0 の間で切り替えます。 • **拡張済み**：強化モードでは、HDMI 2.0 EDID に切り替えることができます • **標準**：標準モードでは、HDMI 1.4 EDID に切り替えることができます。 • **オーディオリターン (HDMI-1)** HDMI-1 でのみサポートされるオーディオリターン機能を有効または無効にします。 • **オン**：オーディオリターンを有効にして、オーディオをスピーカーに返します。ARC (Audio Return Channel) 互換スピーカーをプロジェクタに HDMI ケーブルを使って接続すると、オーディオはプロジェクタからこれらのスピーカーに返されます。 • **オフ**：オーディオリターン機能を無効にします。 • **LED インジケータ** LED 警告ランプをオフにすることができます。これは暗い部屋で画像を見るときに光の乱れを避けるためです。 • **メニュー設定**：パラメーターの調整位置を設定します。

その他のメニュー

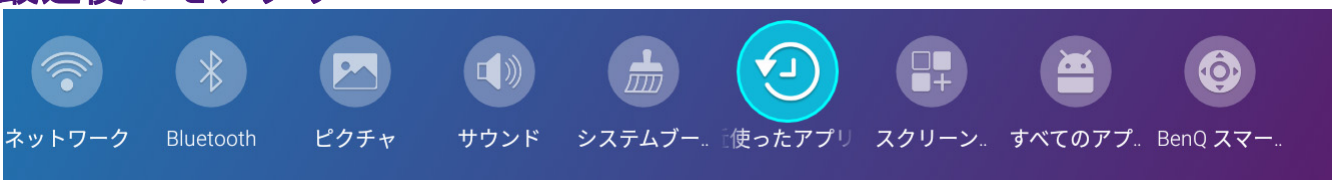
その他のメニューは、**BenQ Launcher** ホームページで利用可能です。

システムブーツ



システムブーツメニューを選択して、**BenQ Launcher** の一時キャッシュを消去してください。

最近使ったアプリ



最近使ったアプリメニューを選択し、最近利用したアプリのリストにアクセスしてください。

- アイコンを選択し、下 (▼) ボタンを押して、最近利用したアプリからアイコンを削除してください。
- アイコンを選択し、リモコンのメニューボタン (☰) を押して、最近利用したアプリのリストからすべてのアイコンを消去してください。

BenQ スマートコントロール



BenQ スマートコントロールメニューを選択して、より良く制御するために、スマートコントロールアプリをダウンロードしてください。

- モバイルデバイスとプロジェクタが同じワイヤレスネットワークに接続されていることを確認し、画面に表示される QR コードをスキャンするか、画面に表示あれる Web サイトアドレスを入力して、スマートフォンに **BenQ スマートコントロール**アプリをダウンロードしてください。



BenQ スマートコントロールアプリをインストールできない場合は、スマートフォンが Play Store または App Store 以外のソースからアプリをインストールできるようになっているかどうかを確認してください。

メンテナンス

プロジェクタのお手入れ

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。レンズを清掃する前に、必ずプロジェクタの電源を切り、完全に冷却してください。

- 圧縮空気スプレー缶を使用してほこりを取り除きます。
- 汚れやしみが付いた場合、レンズ洗浄ペーパーまたはレンズ クリーナーで湿らせた柔らかい布でレンズの表面を軽く拭きます。
- 研磨パッド、アルカリ / 酸クリーナー、クレンザー、またはアルコール、ベンジン、シンナー、殺虫剤などの揮発性溶剤は絶対に使用しないでください。そのような素材の使用あるいはゴムまたはビニール素材との長時間にわたる接触は、プロジェクタの表面およびキャビネット素材の破損を招く恐れがあります。

プロジェクタケースの洗浄

ケースの洗浄を行う前に、16 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、53 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。

ライト情報

ライト時間を確認する

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イトの使用時間 (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。

1. ライト使用時間 = (x+y+z) 時間、ここで、
   ノーマルモードでの使用時間 = x 時間
   エコモードでの使用時間 = y 時間
   SmartEco Mode での使用時間 = z 時間)

2. 等価ライト使用時間 = α 時間

$\alpha = \frac{A'}{X} \times X + \frac{A'}{Y} \times Y + \frac{A'}{Z} \times Z$ (ここで、

X = ノーマルモードでの光源の仕様

Y = エコモードでの光源の仕様

Z = SmartEco モードでの光源の仕様

A' は、X、Y、Z の中で最も長い光源の仕様です

OSD メニューに表示される各ランプモードでの使用時間について：

- 使用時間は時間単位で整数に切り捨てられます。

- 使用時間が 1 時間未満の場合、0 時間が表示されます。

等価ライト使用時間を手動で計算すると、プロジェクタシステムは各ランプモードに使用される時間を「分」単位で計算し、OSD に表示される時間単位の整数に切り捨てるため、OSD メニューに表示される値からずれている可能性があります。

ライト使用時間を知るには、

1. **BenQ Launcher** ホームページから、**設定** > **ディスプレイ** > **ライト**に進み、**OK** を押してください。**ライト**ページが表示されます。
2. ▼ を押して、**ライトタイマー**を選択し、**OK** を押してください。**ライトタイマー**情報が表示されます。

光源の寿命を延ばす

• **ライトモード**の設定

BenQ Launcher ホームページから、**設定** > **ディスプレイ** > **動画** > **詳細設定**に進み、**OK** を押してください。▼ を押して、**ライトモード**を選択し、提供されるモードの中から適切なランプ電力を選択してください。

プロジェクタを**エコ**または **SmartEco** モードに設定して、ランプの寿命を延ばします。

ライトモード	説明
標準	ライトの輝度がすべて出ています
エコ	輝度を低くするとライトの寿命が延び、ファンの騒音が減少します
SmartEco	表示品質を最適化しながら、コンテンツの輝度レベルに応じてライト電力を自動的に調整します

• **自動電源オフ**設定

指定した時間が経過しても入力信号が検出されない場合、光源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。

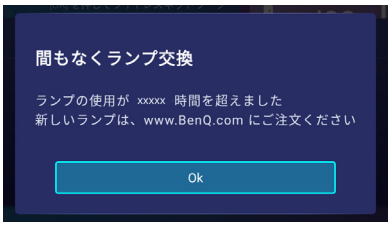
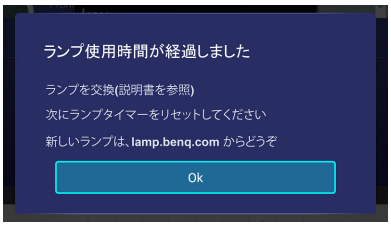
自動電源オフを設定するには、**設定** > **ディスプレイ** > **開始オン / オフ** > **自動電源オフ**に進み、設定を選択してください。

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前に、お買い上げの販売店にご連絡いただくか、http://www.BenQ.com にアクセスしてください。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。

- 投射画像の明るさは、周辺光の状態および選択した入力信号のコントラスト / 輝度設定によって変わります。また投写距離の影響を直接受けます。
- ランプの輝度は時間の経過に下がります。また、ランプ製造元によっても異なります。これは正常な状態で、予想された反応です。
- ランプの温度が異常に高くなると、**ランプ表示灯**と**温度警告ライト**が点灯します。この場合は、電源をオフにして 45 分間ほど放置し、プロジェクタを常温に戻してください。このようにしても電源をオンにしたときにランプインジケータまたは温度インジケータが点灯する場合は、販売店にご相談ください。51 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。

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

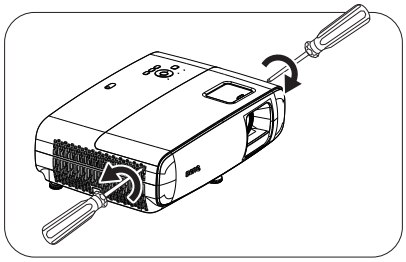
上記メッセージ内の「XXXXX」には、モデルによって異なる数字が表示されます。

ランプの交換

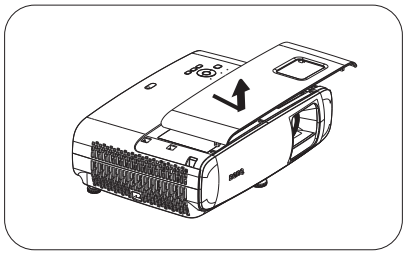
- 感電の原因となるため、ランプを交換する前には必ずプロジェクタの電源をオフにし、電源コードを抜いてください。
- 重度のやけどを負う原因となるため、ランプを交換する前に、45 分以上プロジェクタを冷却してください。
- 指をけがしたり、内部部品が破損する原因となるため、割れて鋭くなったランプのガラス片を取り除く場合は、注意をしてください。
- 指の負傷やレンズに触れることによる画質低下の原因となるため、ランプを取り外すときに空のランプケースには触れないでください。
- このランプには水銀が含まれています。正しい方法でこのランプを廃棄するには、地域の有害廃棄物規制を参考にしてください。
- プロジェクタから最高のパフォーマンスを出すために、交換用ランプとして、認定プロジェクタランプを購入されることをお薦めします。
- プロジェクタが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。
- 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。

I. 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. ランプカバーが緩むまで、プロジェクタの側面にあるランプカバーを固定しているネジをゆるめます。

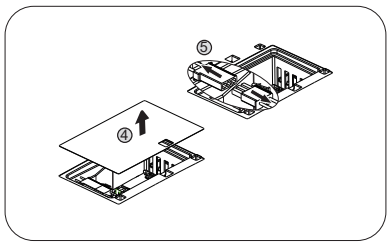


3. プロジェクタからランプカバーを外します。

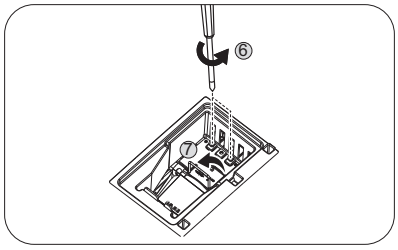


- ランプカバーを開いたまま、電源をオンにしないでください。
- ランプとプロジェクタの間に指を挿入しないでください。プロジェクタ内部の鋭い縁により、負傷の原因となります

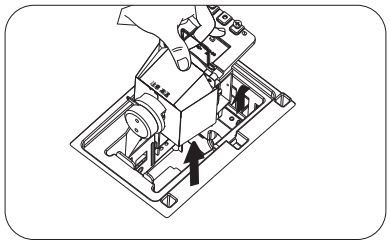
4. 安全マイラーを取り外します。
5. ランプコネクタを外します。



6. 内側のランプを固定しているネジを緩めます .
7. ハンドルを上に持ち上げ立ててください。

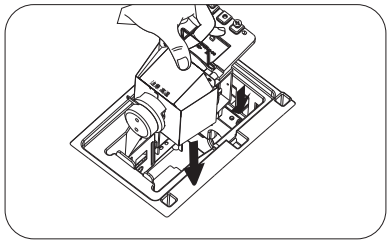


8. ハンドルを使ってゆっくりとランプをプロジェクタから引き出します。

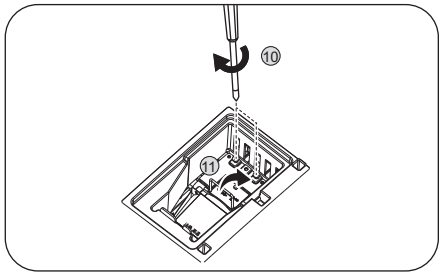


- 急激に引っ張るとランプが割れ、ガラスの破片がプロジェクタ内に散乱します。
- ランプは、水のかかる場所、子供の手が届く場所、可燃物の付近には置かないでください。
- ランプを取り外した後、プロジェクタ内部に手を入れないでください。プロジェクタ内部の鋭い縁により、負傷の原因となります。内部の光学部品に手を触れると、投射画像の色が不均一になり歪む原因となります。

9. ランプコネクタを挿入します。



10. ランプを固定しているネジを締めます。

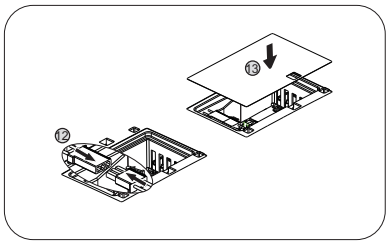


11. ハンドルが完全に平たくなっており、適切な場所にロックされていることを確認します。

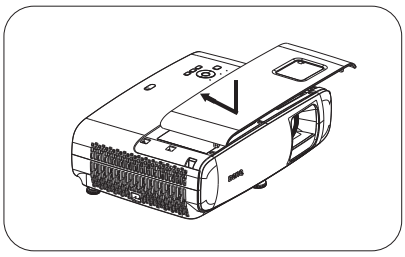
- ネジがゆるいと接触が悪くなり、故障の原因となります。
- ネジを締め付け過ぎないでください。

12. ランプコネクタを接続します。

13. 安全マイラーを上に戻します。

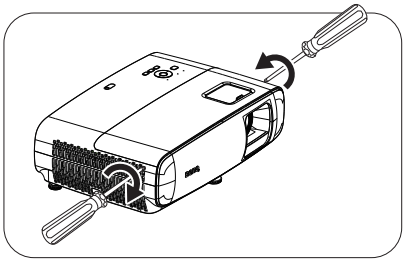


14. プロジェクタにランプカバーを戻します。



15. 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。



16. 電源を接続し、プロジェクタを再起動します。

ライトタイマーをリセットする

17. 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。**設定** > **ディスプレイ** > **ライト**に進み、**OK** を押してください。**ライト**ページが表示されます。**ライトタイマーをリセット**を選択し、**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、**OK** を押します。するとランプ時間が「0」にリセットされます。

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

インジケータ

ライト			状態と説明
POWER ○	TEMP ○	LAMP ○	
システムの状況			
●	○	○	システムはスタンバイモードです
●	○	○	システムの電源が入っています
●	○	○	システムは正常に動作しています
●	○	○	システムが冷却されています
●	●	●	ダウンロード中です
●	○	●	カラーホイールの起動に失敗しました
●	○	●	スケーラリセットに失敗しました
●	○	●	ランプ寿命が尽きました
○	●	●	ランプドアが閉じられていません
バーンインイベント			
●	○	○	バーンインオン
●	●	●	バーンインオフ
ランプイベント			
○	○	●	正常動作中にランプエラーが発生しました
○	○	●	ランプが点灯しません
熱イベント			
●	●	○	ファン 1 エラー (実際のファン速度は機能の速度から外れています)
●	●	○	ファン 2 エラー (実際のファン速度は機能の速度から外れています)
●	●	○	ファン 3 エラー (実際のファン速度は機能の速度から外れています)
●	●	○	ファン 4 エラー (実際のファン速度は機能の速度から外れています)
●	●	○	温度 1 エラー (制限温度を超えています)

	○: オフ	●: オレンジに点灯 ●: オレンジで点滅	●: 緑に点灯 ●: 緑で点滅	●: 赤に点灯 ●: 赤で点滅

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 電源ジャック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。
ランプカバーが適切に取り付けられていません。	ランプカバーが正しく取り付けられ、ネジが締め付けられていることを確認してください。23 ページの「ワイヤレス接続」を参照してください。

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。	**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、プロジェクタの高さも調整します。

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。	両方の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 8 メートル (26 フィート) 以内の距離に近づいてください。
電池が正しく取り付けられていません。	極性が電池室の内部にマーク付けされたプラス極とマイナス極の端に一致していることを確認してください。7 ページの「リモコンの電池交換」を参照してください。

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。	42 ページの「パレンタル コントロール」を参照してください。

仕様

プロジェクタの仕様

すべての仕様は予告なしに変更する場合があります。

光学

解像度
3840 x 2160 (XPR あり)

表示システム
1-CHIP DMD

レンズ
F = 2 ～ 2.2、f = 15.7 ～ 17.27 mm

鮮明なフォーカス範囲
1.3 m ～ 5.1 m (ワイド時)、
1.0 m ～ 3.8 m (望遠時)

ランプ
245 W ランプ

ズーム比
1.1X

電気仕様

電源装置
AC100 ～ 240V、3.4 A、50 ～ 60 Hz (自動)

消費電力
350 W (最大)、0.5 W (スタンバイ)

機械仕様

重量
3.9 Kg ± 200 g (8.6 ポンド ± 0.44 ポンド)

出力端末

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
SPDIF ～光 x 1

コントロール

USB
タイプ A (USB 3.0) x 1：メディアリーダー / ドライブ、ファームウェアのダウンロード (5V 1.5A)
タイプ A (USB 2.0) x 1：電源 (5V、2.5A)
ミニ B x 1、タイプ A (USB ワイヤレスドングル) x 1

12V DC x 1：画面コントロール用トリガ

RS-232 シリアルコントロール
9 ピン x 1

IR 受信装置 x 2

入力端末

ビデオ信号入力
HDMI (2.0b、HDCP 2.2) x 2

環境条件

動作温度
0°C ～ 40°C (海抜)

操作時の相対湿度
10% ～ 90% (結露しないこと)

動作高度
0 ～ 1,499 m (0°C ～ 35°C のとき)
1500 ～ 3000 m (0°C ～ 30°C のとき (高地対応モードオン))

保管温度
-20°C ～ 60°C (海抜)

保管湿度
10% ～ 90% RH (結露しないこと)

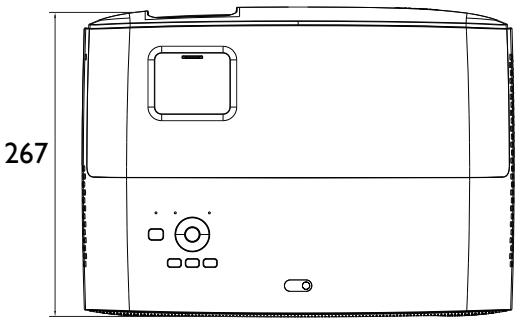
保管高度
30°C において 0 ～ 12,200m (海抜)

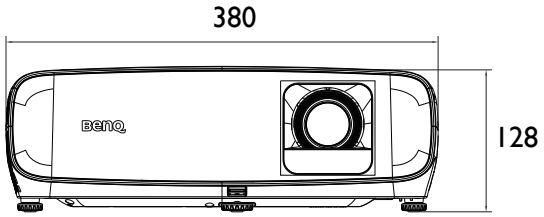
輸送
元の梱包または同等品を推奨します

修理
以下の Web サイトにアクセスし、お住まいの国を選び、サービス連絡先窓口を検索してください。
http://www.benq.com/welcome

外形寸法

380 mm (W) x 128 mm (H) x 267 mm (D)





本体：mm

タイミング図

HDMI (HDCP) 入力でサポートされるタイミング

• 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)	サポートされている 3D 形式	
					上 - 下	横に並べる
640 x 480	VGA_60	59.940	31.469	25.175		
	VGA_72	72.809	37.861	31.500		
	VGA_75	75.000	37.500	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	75.000	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	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 (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@60Hz	BenQ ノートブックタイミング	60.00	35.820	46.996		
1024 x 600@65Hz	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	45.000	74.250	V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59.870	47.776	79.5	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59.810	49.702	83.500	V	V
	WXGA_75	74.934	62.795	106.500		
	WXGA_85	84.880	71.554	122.500		
	WXGA_120 (ブランキングを減少)	119.909	101.563	146.25		
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	V	V
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59.954	65.290	146.250	V	V
640 x 480@67Hz	MAC13	66.667	35.000	30.240		
832 x 624@75Hz	MAC16	74.546	49.722	57.280		
1024 x 768@75Hz	MAC19	75.020	60.241	80.000		
1152 x 870@75Hz	MAC21	75.06	68.68	100.00		
1920 x 1080@60Hz	1920 x 1080_60	60	67.5	148.5	V	V
1920 x 1200@60Hz	1920 x 1200_60 (ブランキングを減少)	59.95	74.038	154	V	V
1920 x 1080@120Hz	1920 x 1080_120 (HDMI 2.0 のみをサポート)	120.000	135.000	297		
3840 x 2160	3840 x 2160_30 4K2K モデルの場合	30	67.5	297		
3840 x 2160	3840 x 2160_60 4K2K モデルの場合 (HDMI 2.0 のみをサポート)	60	135	594		

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。

• ビデオタイミング

タイミング	解像度	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	ドットクロック周波数 (MHz)	サポートされている 3D 形式		
					フレームパッキング	上 - 下	横に並べる
480i	720 (1440) x 480	15.73	59.94	27			
480p	720 x 480	31.47	59.94	27			
576i	720 (1440) x 576	15.63	50	27			
576p	720 x 576	31.25	50	27			
720/50p	1280 x 720	37.5	50	74.25	V	V	V
720/60p	1280 x 720	45.00	60	74.25	V	V	V
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74.25	V	V	V
1080/25P	1920 x 1080	28.13	25	74.25			
1080/30P	1920 x 1080	33.75	30	74.25			
1080/50i	1920 x 1080	28.13	50	74.25			V
1080/60i	1920 x 1080	33.75	60	74.25			V
1080/50P	1920 x 1080	56.25	50	148.5		V	V
1080/60P	1920 x 1080	67.5	60	148.5		V	V
2160/24P	3840 x 2160 (HDMI 2.0 のみをサポート)	54	24	297			
2160/25P	3840 x 2160 (HDMI 2.0 のみをサポート)	56.25	25	297			
2160/30P	3840 x 2160 (HDMI 2.0 のみをサポート)	67.5	30	297			
2160/50P	3840 x 2160 (HDMI 2.0 のみをサポート)	112.5	50	594			
2160/60P	3840 x 2160 (HDMI 2.0 のみをサポート)	135	60	594			

色深度表

表示形式 (リフレッシュレート)	Chroma サブサンプリング	8 ビット	10 ビット	12 ビット
4K/60p (60 Hz)	04:04:04	Yes	No	No
	04:02:02	Yes	Yes	Yes
	04:02:00	Yes	Yes	Yes
4K/24p (24 Hz)	04:04:04	Yes	Yes	Yes
	04:02:02	Yes	Yes	Yes
	04:02:00	Yes	Yes	Yes