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

W1060

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。

BenQ

W1060

デジタルプロジェクタ

ユーザー マニュアル

ようこそ

日本語

目次

安全上のご注意. 3

はじめに. 7

プロジェクタの機能. 7
同梱されているもの. 8
プロジェクタの外観. 9
コントロールと機能. 10

プロジェクタの配置. . . 15

場所を選びましょう. 15
投写画像のサイズを調整します. . 16

プロジェクタの接続. . . 19

コンピュータまたはモニタと接続する. 19
ビデオソース機器の接続. 20
HDMI ソース機器の接続. 21

操作. 25

プロジェクタの起動. 25
メニューを使用します. 26
プロジェクタの保護. 26
パスワード機能の使い方. 27
入力信号を切り替えます. 29
投写画像を調整します. 30
画像の拡大を使った詳細表示. . . . 32
縦横比の選択. 32
画像の最適化. 35
画像表示を消す. 40
スリープ タイマーを設定する . . . 40
リモート受信装置. 41
画像を静止させる. 41
高地での操作. 41
音声の調節 42
プロジェクタのメニュー表示のカスタマイズ 43
プロジェクタを終了します 43
メニューの操作 44

メンテナンス 52

プロジェクタのお手入れ 52
ランプについて 53

トラブル シューティング 59

仕様 60

プロジェクタの仕様 60
外形寸法 61
タイミングチャート 62

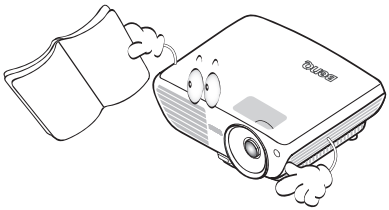
保証と 著作権について 66

安全上のご注意

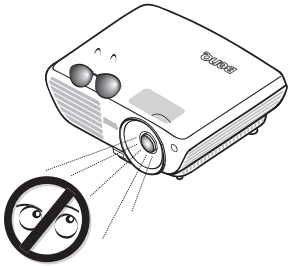
お使いのプロジェクタは、情報テクノロジ機器の最新の安全規格に適合するように設計され、テストされています。ただし、本装置を安全にご使用いただくために、このガイドおよび装置のマークに記載されている指示に従ってください。

安全上のご注意

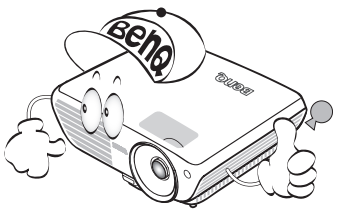
1. **プロジェクタを操作する前に、このユーザーズガイドをお読みください。**また、いつでも参照できるように、手の届く場所に保管しておいてください。



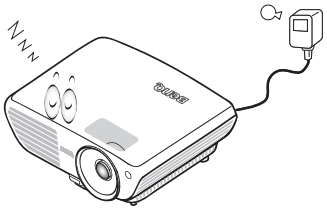
2. **動作中は、プロジェクタのレンズをのぞき込まないでください。**ランプからの強い光により、目を傷つけるおそれがあります。



3. **点検や修理については、認定されたサービス担当者にお問い合わせください。**



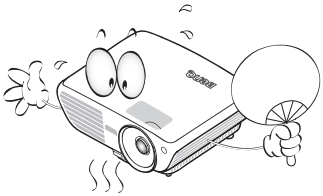
4. 国によっては、電源の電圧が不安定な場合があります。このプロジェクタは、電源が AC100 ～ 240V の電圧範囲のときに安全に作動するように設計されていますが、停電や± 10V のサージが発生すると故障する可能性があります。**電源の電圧が変動したり、電源供給が中断したりする地域では、電源安定器、サージプロテクタ、または無停電電源装置（UPS）にプロジェクタを接続することをお薦めします。**



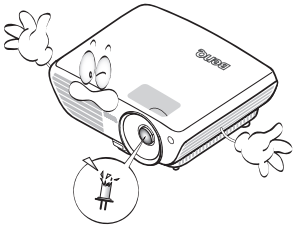
5. 投写中に投写レンズを他の物体で覆わないでください。その物体が過熱して変形したり、火災の原因となるため危険です。一時的にランプをオフにするには、プロジェクタかリモコンの BLANK ボタンを押してください。

安全上のご注意（続き）

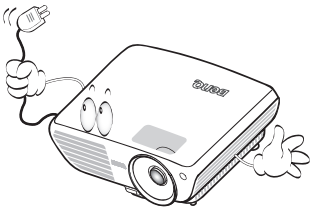
6. ランプは、動作中非常に高温になります。ランプ部を取り外して交換する場合は、プロジェクタの電源を切ってから 45 分間ほど放置し、プロジェクタを冷却してください。



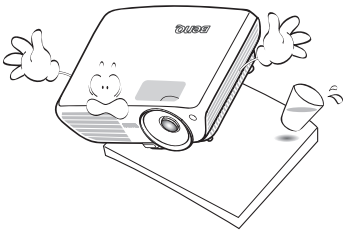
7. ランプは定格寿命より長く使用しないでください。定格寿命より長く使用すると、まれにランプが破裂することがあります。



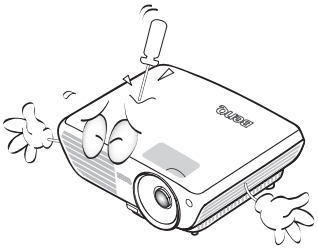
8. ランプ部や電子部品の交換は、必ずプロジェクタの電源プラグを抜いてから行ってください。



9. 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、重大な損傷を受ける恐れがあります。



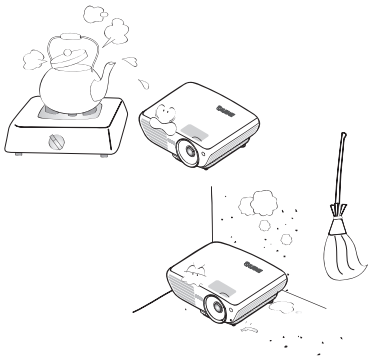
10. 本装置のキャビネットは開けないでください。内部には危険な電圧が流れており、触れると死に至る場合もあります。ユーザーが補修できる部分は専用の取り外し可能なカバーが付いているランプだけです。
いかなる状況においても、これ以外のカバー自分で取り外そうとしないでください。補修については、認定された専門の技術者にお尋ねください。



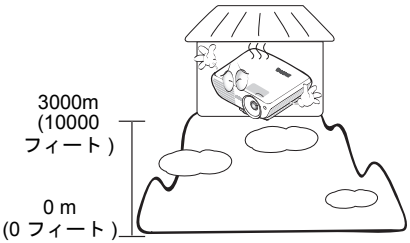
11. プロジェクタが稼動しているときには、通風口から熱風と臭気を感じる場合があります。これは正常な状態であり、製品の欠陥によるものではありません。

安全上のご注意（続き）

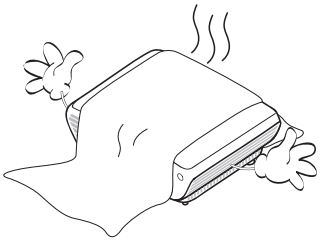
12. 次の場所に本装置を置かないでください。
    - 通気が不十分な場所または密閉されている場所。壁との間隔を 50cm 以上空けて、プロジェクタの周辺の風通しをよくしてください。
    - 窓を締め切った車内など、非常に高温になる場所。
    - 非常に湿度が高い場所、ほこりの多い場所、タバコの煙にさらされる場所。このような場所に置くと、光学部品が汚れ、プロジェクタの寿命が短くなり、画像が暗くなります。



    - 火災報知器に近い場所。
    - 常温が 35ºC /95ºF 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

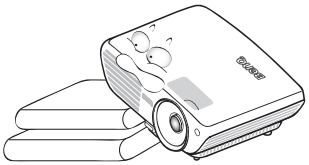


13. 通風口をふさがないでください。
    - 本製品を毛布などの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。
    - 本製品の上に布などをかぶせないでください。
    - プロジェクタの近くに可燃物を置かないでください。

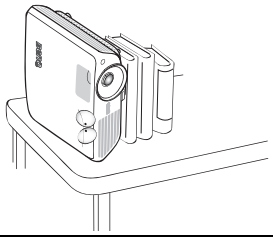


    通風口がふさがれると、プロジェクタの内部が過熱し、火災が発生することがあります。

14. 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 度、または前後の傾きが 15 度を超える状態で使用しないでください。完全に水平では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。



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

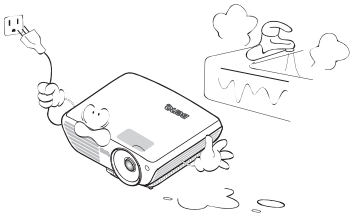


安全上のご注意（続き）

16. プロジェクタの上に乗ったり、物を置いたりしないでください。プロジェクタ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。

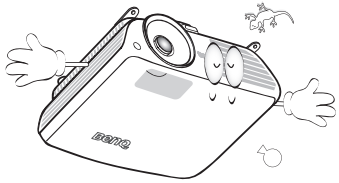


17. プロジェクタの上または近くに液体を置かないでください。プロジェクタ内部に液体がこぼれると故障の原因になります。プロジェクタに水分が付着したときは、電源コンセントからプロジェクタを外し、BenQ にご連絡の上プロジェクタの点検をご依頼ください。



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。

⚠ **天井に取り付ける場合は、BenQ の天井取付キットを使用し、しっかりと固定してください。**



⚠ プロジェクタの天井取り付け

BenQ プロジェクタを安心してお使いいただくために、ここに記載する安全移管する注意をよくお読みになり指示にしたがってください。プロジェクタを天井に取り付ける場合は、BenQ プロジェクタ専用天井取付キットをお使いになり、しっかりと確実に設置してください。

BenQ プロジェクタ以外の天井取付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する恐れがあります。

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

はじめに

プロジェクタの機能

このプロジェクタは、信頼性の高い、使いやすい機能を実現するため、高性能オプティカル エンジン プロジェクションとユーザー フレンドリーな設計を統合しています。

このプロジェクタの特徴は次の通りです。

- クイック自動検索により、スピーディなシグナル検出プロセスを実現
- パスワード保護機能を選択できる
- 3D カラーマネージメントにより好きな色合いに調整可能
- プロジェクタの温度をスピーディに下げるクイッククーリング オプション
- ワン キー自動調整で最高品質の表示を獲得
- 画像の歪みを修正するデジタルキーストーン
- データ / ビデオ表示に合わせて調整できる色バランス
- 高輝度投写ランプ
- 1.07 億の色を表示可能
- 多言語対応オンスクリーン ディスプレイ （OSD）メニュー
- 消費電力に配慮してノーマルモード、省電力モードを切り替え可能
- コンポーネント HDTV 互換性 (YPbPr)
- 高品質手動ズーム レンズ
- 音声入力が接続されたときも、内蔵スピーカーが混合モノラル音声を提供
- 高品質なビデオ画像を提供するためのパワフルな AV 機能
- HDCP 互換性
- デュアル HDMI 入力
- 自動キーストーン機能により、キーストーンを自動的に修正

☞ • **投写された画像の実際の明るさは、その時の周囲の照明状態、選択されている入力信号のコントラスト / 輝度設定によって変化する可能性があり、また、投写の距離に比例します。**

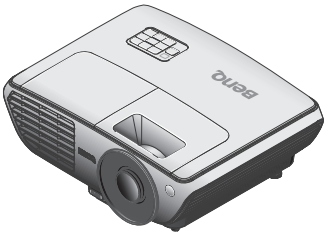
• **ランプの明るさは時間とともに低下しますが、ランプのメーカーの仕様によって明るさが若干異なる可能性があります。これは、通常で予期される傾向です。**

同梱されているもの

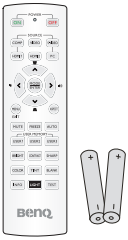
パッケージの開封は丁寧に行い、下記の製品がすべて入っていることを確認してください。万一、付属品が足りない場合、お手数ですがお買い求めの販売店までご連絡ください。

標準アクセサリ

付属のアクセサリは、お客様のお買い求めの地域に適切なものが同梱されているため、下記の図とは若干異なる可能性があります。



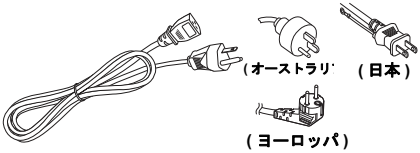
プロジェクタ



リモコンと電池



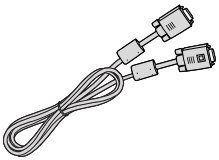
（イギリス）（アメリカ）（韓国）（中国）



（オーストラリア）（日本）

（ヨーロッパ）

電源コード



VGA ケーブル



クイック スタート ガイド



ユーザー マニュアル CD



保証カード *

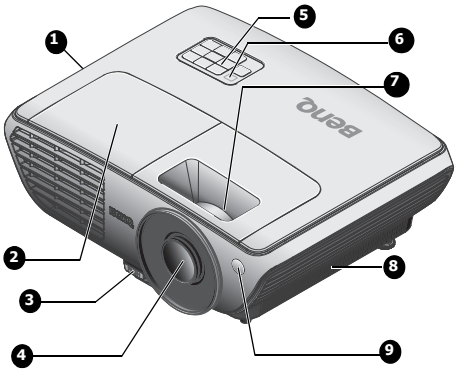
別売りアクセサリ

1. 交換用オプションランプ
2. 天井取付キット
3. ソフト キャリー ケース
4. RS-232 ケーブル

*** 保証カードは、特定の地域でのみ配布されています。詳しい情報については、お買い求めの販売店にお問い合わせください。**

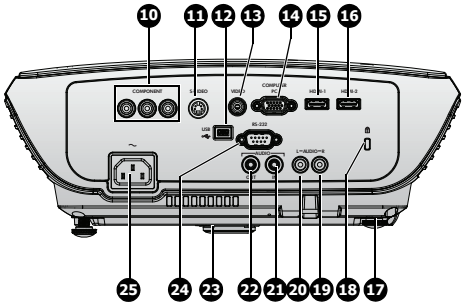
プロジェクタの外観

前面 / 上面



1. 通風口 (熱風の排気口)
2. ランプ カバー
3. クイック リリース ボタン
4. 投写レンズ
5. 外部コントロールパネル (詳細については 10 ページの「プロジェクタ」を参照してください。)
6. 前面 赤外線リモートセンサ
7. ピント リングとズーム リング
8. 通風口 (空気取入口)
9. 前面 赤外線リモートセンサ

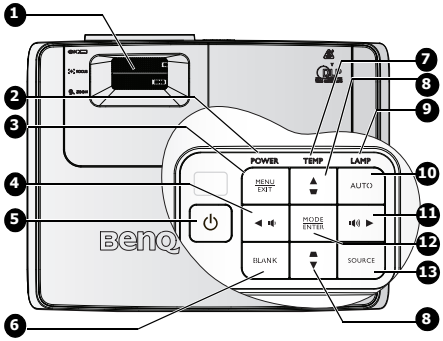
背面 / 底面



10. COMPONENT 入力端子
11. S-VIDEO 入力端子
12. USB 入力端子
13. VIDEO 入力端子
14. PC 入力端子
15. HDMI 1 入力端子
16. HDMI 2 入力端子
17. リアアジャスタ
18. Kensington 盗犯防止ロック スロット
19. AUDIO 入力端子 (右)
20. AUDIO 入力端子 (左)
21. AUDIO 入力端子
22. AUDIO 出力端子
23. クイック リリース フット
24. RS-232 コントロール パネル
25. AC 電源コード差込口

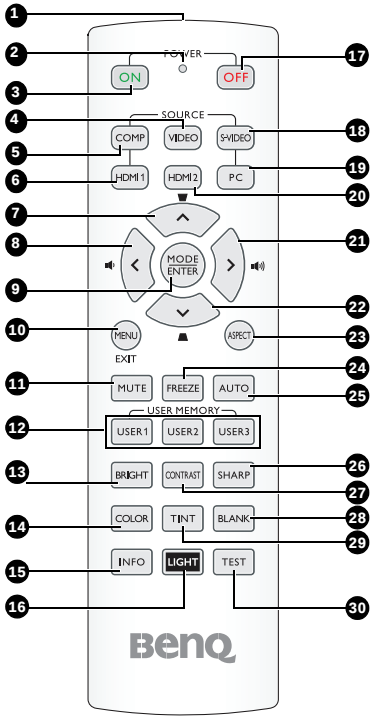
コントロールと機能

プロジェクタ



1. **ピント / ズーム リング**
投写された画像の表示を調整するために使用します。詳細については、31 ページの「画像サイズとピントの微調整」を参照してください。
2. **Power (電源インジケータ)**
プロジェクタの使用中に点灯または点滅します。詳細については、58 ページの「インジケータ」を参照してください。
3. **MENU/EXIT**
オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューを表示します。前回の OSD メニューに戻る、またはメニュー設定を終了し、保存します。
詳細については、26 ページの「メニューを使用します」を参照してください。
4. **◀ 左 / 音量レベルを下げる**
音量を下げます。詳細については、42 ページの「音量調整」を参照してください。
5. **POWER**
スタンバイ モードとオンを切替えます。詳細については、25 ページの「プロジェクタの起動」と 43 ページの「プロジェクタを終了します」を参照してください。
6. **BLANK**
スクリーン表示の画像を隠すときに使用します。詳細については 40 ページの「画像表示を消す」を参照してください。
7. **TEMP (温度インジケータ)**
プロジェクタの温度が高くなりすぎるとき、赤に点灯します。詳細については、58 ページの「インジケータ」を参照してください。
8. **キーストーン / 矢印キー (▼/▲上、▲/▼ 下)**
投写角度によって歪んだ画像を手動で修正します。詳細については、31 ページの「キーストーン補正」を参照してください。
9. **LAMP (ランプ インジケータ)**
ランプのステータスを示します。ランプに問題が発生したときは、点灯または点滅します。詳細については、58 ページの「インジケータ」を参照してください。
10. **AUTO**
表示された画像における最適の画像タイミングを
自動的に決定します。詳細については、30 ページの「画像の自動調整」を参照してください。
11. **▶ 右 / 音量レベルを上げる**
音量を上げます。詳細については、42 ページの「音量調整」を参照してください。
オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューが有効の場合、#4、#8、#11 のキーは必要なメニュー項目を選択したり調整を行ったりするときに、方向キーとして使用されます。詳細については、26 ページの「メニューを使用します」を参照してください。
12. **MODE/ENTER**
使用可能な画像設定モードを選択します。詳細については、35 ページの「ピクチャ モードの選択」を参照してください。
選択された オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニュー項目を有効にします。詳細については、26 ページの「メニューを使用します」を参照してください。
13. **SOURCE**
ソース選択バーを表示します。詳細については、29 ページの「入力信号を切り替えます」を参照してください。

リモコン



1. **赤外線送信部**
   プロジェクトに信号を送信します。
2. **LED インジケータ**
   キーを押したときのみ点灯します
3. **POWER オン**
   スタンバイ モードとオンを切替えます。詳細については、25 ページの「プロジェクタの起動」を参照してください。
4. **VIDEO**
   VIDEO ソース選択を表示します。詳細については、29 ページの「入力信号を切り替えます」を参照してください。
5. **COMP**
   COMPONENT ソース選択を表示します。詳細については、29 ページの「入力信号を切り替えます」を参照してください。
6. **HDMI 1**
   HDMI 1 ソース選択を表示します。詳細については、29 ページの「入力信号を切り替えます」を参照してください。
7. **上カーャ ã/ キーストーン**（へ/▼）
   へ: OSD 内の設定をナビゲートして、変更するときに使用します。詳細については、26 ページの「メニューを使用します」を参照してください。
   ▼: 投写角度によって歪んだ画像を手動で修正します。詳細については、31 ページの「キーストーン補正」を参照してください。
8. **左カーャ ã/ 音量レベルを下げる**（く/ ）
   く: OSD 内の設定をナビゲートして、変更するときに使用します。詳細については、26 ページの「メニューを使用します」を参照してください。
   : 音量を下げます。詳細については、42 ページの「音量調整」を参照してください。
9. **MODE/ ENTER**
   MODE: 使用環境に応じて、プリセット モードから適切なモードを選びます。
   ENTER:OSD メニュー用キーを入力します。
10. **MENU/ EXIT**
    MENU: オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューを表示します。
    EXIT: 前回の OSD メニューに戻る、またはメニュー設定を終了し、保存します。
    詳細については、26 ページの「メニューを使用します」を参照してください。
11. **MUTE**
    内蔵スピーカーを消音にします。
12. **ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2/ ユーザー設定 3**
    ユーザーメモリ設定を選択します。
13. **BRIGHT**
    BRIGHTNESS 設定バーを表示します。詳細については、36 ページの「調整する輝度」を参照してください。
14. **色**
    COLOR 設定バーを表示します。詳細については 37 ページの「色温度」を参照してください。
15. **INFO**
    [INFORMATION] 機能を開始します。

16. **LIGHT**
リモコンのバックライトを約 10 秒間オンまたはオフにします。バックライトがオンになっている間に他のどれかのキーを押すと、バックライトはさらに 10 秒間オンになります。

17. **POWER オフ**
プロジェクタの電源をオフにします。詳細については、43 ページの「プロジェクタを終了します」を参照してください。

18. **S-VIDEO**
S-VIDEO ソース選択を表示します。詳細については、29 ページの「入力信号を切り替えます」を参照してください。

19. **PC**
PC ソース選択を表示します。詳細については、29 ページの「入力信号を切り替えます」を参照してください。

20. **HDMI 2**
HDMI 2 ソース選択を表示します。詳細については、29 ページの「入力信号を切り替えます」を参照してください。

21. **右カーャ ã/ 音量レベルを上げる (› /)**
› : OSD 内の設定をナビゲートして、変更するときに使用します。詳細については、26 ページの「メニューを使用します」を参照してください。
: 音量を上げます。

22. **下カーャ ã/ キーストーン (⌄ /)**
⌄ : OSD 内の設定をナビゲートして、変更するときに使用します。詳細については、26 ページの「メニューを使用します」を参照してください。
: 投写角度によって歪んだ画像を手動で修正します。詳細については、31 ページの「キーストーン補正」を参照してください。

23. **ASPECT**
表示の縦横比を選択します。詳細については、32 ページの「縦横比の選択」を参照してください。

24. **FREEZE**
スクリーン表示の画像をフリーズ / フリーズ解除します。詳細については、41 ページの「画像を静止させる」を参照してください。

25. **AUTO**
表示された画像における最適の画像タイミングを
自動的に決定します。

26. **SHARP**
SHARPNESS 設定バーを表示します。詳細については、36 ページの「調整するシャープネス」を参照してください。

27. **CONTRAST**
CONTRAST 設定バーを表示します。詳細については、36 ページの「調整するコントラスト」を参照してください。

28. **BLANK**
スクリーン表示の画像を隠すときに使用します。詳細については、40 ページの「画像表示を消す」を参照してください。

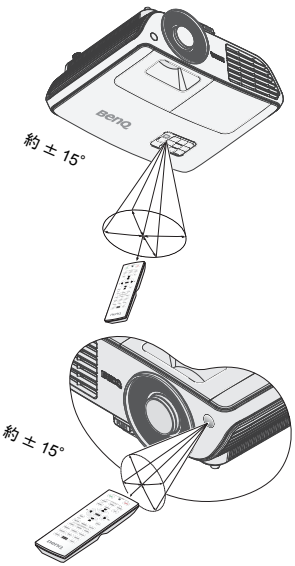
29. **TINT**
TINT 設定バーを表示します。詳細については 36 ページの「調整する色調」を参照してください。

30. **TEST**
テストパターンを表示します。

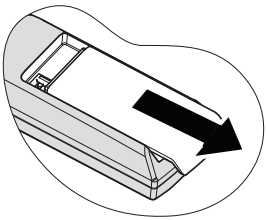
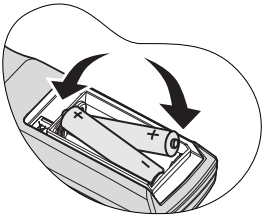
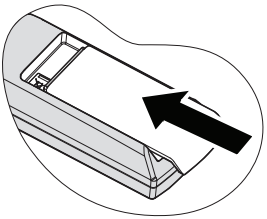
リモコンの操作可能範囲

赤外線 (IR) リモコン センサは、プロジェクタ本体の前面と上にあります。リモコンを正しく機能させるには、プロジェクタの赤外線リモコン センサに対して 30 度の角度以内で使用します。リモコンとセンサの距離が、7 メートル (23 フィート) を超えないようにしてください。

リモコンとプロジェクタの赤外線センサとの間で、赤外線を遮断する障害物がないかどうかを確認してください。



リモコンの電池交換

1. リモコンの電池ケース カバーを矢印の方向にスライドさせて外します。	
2. 付属の電池を、電極 (+/-) を間違えないようにして電池ケースに入れます。	
3. カバーを元に戻します。	

- **高温、多湿な場所は避けてください。**
- **電池を間違った方向に挿入すると、電池が破損する場合があります。**
- **使用済みの電池は、同じタイプの電池か、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。**
- **使用済み電池は、メーカーの指示に従って処分してください。**
- **電池は、絶対に火に投げこまないでください。爆発する危険があります。**
- **電池が消耗したり、長期間リモコンを使用しない場合は、電池の液もれによってリモコンが破損しないように、電池を外してください。**

プロジェクタの配置

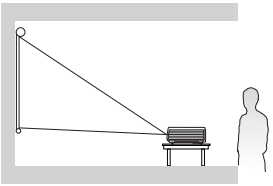
場所を選びましょう

部屋のレイアウトやお好みによって設置する場所を決めます。スクリーンのサイズや位置、電源コンセントの位置、プロジェクタとその他の装置との間の距離や位置などを考慮してください。

プロジェクタは、次の 4 通りの設置状態で使うことができます。

1. 前面投写

プロジェクタをスクリーン正面の机の上に設置します。スピーディに設定でき、移動性に優れた最も一般的な設置方法です。

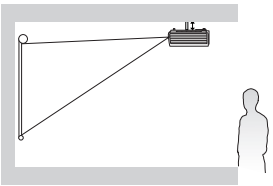


2. 天井前面投写

プロジェクタを上下逆さにして、スクリーン正面の天井に吊り下げます。

プロジェクタを天井に取り付ける場合は、お近くの販売店で BenQ プロジェクタ天井取付キットをお買い求めください。

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

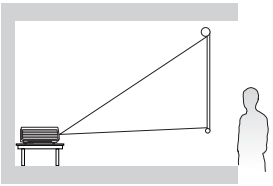


3. リア投写

プロジェクタをスクリーン背面の机の上に設置します。

専用の背面投写スクリーンが必要になります。

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

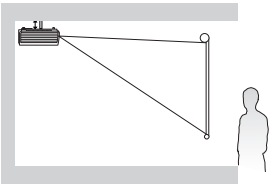


4. 天井リア投写

プロジェクタを上下逆さにして、スクリーン背面の天井に吊り下げます。

この設置方法では、背面投写スクリーンと BenQ 天井取付キットが必要になります。

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



*** プロジェクタの位置を設定します。**

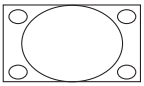
1. プロジェクタかリモコンで **MENU/EXIT** を押した後、◀ / ▶ で [システム設定 : 基本メニュー] を選択します。
2. ▲ / ▼ で [プロジェクタの配置] を選択して、◀ / ▶ で正しい位置を選択します。



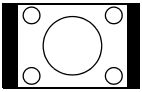
投写画像のサイズを調整します

投写レンズからスクリーンまでの距離、ズーム設定 (もしあれば)、およびビデオ形式などはそれぞれ投写される画像のサイズに影響を与えます。

16:9 はネイティブの縦横比です。W1060 では、完全 (16:9) (ワイドスクリーン) 画像を投写できます。



縦横比 16:9 の表示エリアに表示される縦横比 4:3 の画像



縦横比 4:3 の表示エリアに合うようにサイズ変更される縦横比 16:9 の画像

プロジェクタは常に、机などに平らに置くなどして水平に置き、スクリーンの水平方向の中央に対して直角 (90 度) に配置します。傾いた投写 (または傾いた表面への投写) によって画像が歪むのを防ぎます。

近年のデジタル プロジェクタは、直接目の前に向かって画像を投写しません (古いスタイルのリール・トゥ・リール式フィルム プロジェクタがかつてそうでした)。むしろ、デジタル プロジェクタは、プロジェクタの水平面よりも若干上向きに角度を付けて投写をするように設計されています。これは、机の上に配置したときに、スクリーンの下端が机の高さよりも上になるように (また、室内の全員がスクリーンをはっきりと見えるように) するためです。

プロジェクタを天井に取り付ける場合は、上下の向きを逆にして取り付ける必要があります。これにより、プロジェクタは若干下向きの角度で投写をします。

18 ページの図に示される通り、このタイプの投写方法では投写画像の下端とプロジェクタの水平面の間に縦オフセットが生じます。天井に取り付けた場合、投写された画像の上端が同様になります。

プロジェクタをスクリーンから遠ざけると、投写画像のサイズは大きくなり、縦オフセットは比例的に増大します。

スクリーンとプロジェクタの位置を決定するときは、投写距離に直接比例している投写画像のサイズと縦オフセットの両方を考慮します。

BenQ では、プロジェクタを置く理想的な位置を決定できるように、投写サイズ表を用意しています。お使いのプロジェクタに従って、18 ページの「W1060 投写サイズ表」を参照してください。スクリーンの中央に対して垂直な水平距離 (投写距離) とスクリーンの上下端からの縦オフセットの高さ (オフセット) の 2 つのサイズを考慮してください。

スクリーンサイズをもとにプロジェクタの位置を決定するには

1. スクリーンサイズを選択します。
2. 表を参考にして、左側の "16:9 スクリーン " の列で、お使いのスクリーン サイズに最も近い値を探してください。この値を使用して同じ行を右に見ると、" 平均 " の列には、対応するスクリーンからの平均距離の値が記載されています。これが投写距離になります。
3. 更に右の列の同じ行を見て、" 縦オフセット (mm)" 値をメモします。この値は、画面の上下端からの最終縦オフセットのサイズを決定します。
4. 推奨されるプロジェクタの位置は、前のステップ 2 で決定した水平距離をスクリーンの中央に対して垂直な角度で水平に伸ばし、その次のステップ 3 で決定した縦オフセットを上下にずらした位置になります。

例えば、12 インチ スクリーンを使用する場合、平均投写距離は 4,636 mm、縦オフセットは 224 mm です。

プロジェクタを推奨値とは異なる位置に置く場合は、画像をスクリーンの中央に配置するためにプロジェクタを上下に傾ける必要があります。このような場合、画像の歪みが発生します。キーストーン機能を使って、歪んだ画像を修正します。詳細については、31 ページの「キーストーン補正」を参照してください。

距離をもとにプロジェクタの位置を決定するには

この方法は、プロジェクタを設置する部屋に合ったスクリーンのサイズを判断する際に役立ちます。

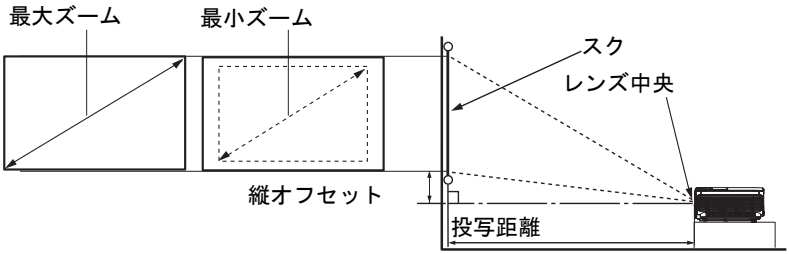
最大スクリーン サイズは、使用する部屋の実際のスペースが上限となります。

1. プロジェクタを置きたい位置とスクリーンを置きたい位置の間の距離を測ります。これが投写距離になります。
2. 表を参考にして、" 平均 " の列で、測定値に最も近いスクリーンからの平均距離を見つけます。表に最短距離、最長距離の記載がある場合は、これらのどちらかの値と平均値の間に測定した距離が入ることを確認します。
3. この値を使い、同じ行を左にみて対応するスクリーンの寸法を確認します。これが、想定される投写距離に対する投写画像サイズになります。
4. 同じ行で、右の列を見て、" 縦オフセット (mm)" 値をメモします。この値は、画面の水辺面からの最終縦オフセットのサイズを決定します。

例えば、測定された投写距離が 4.0m (4000mm) の場合、" 平均 " 列の最も近い値は、3,863 mm です。同じ行の隣の列を見ると、100 インチ スクリーンが必要です。

W1060 投写サイズ表

適切な位置を計算する前に、61 ページの「外形寸法」を参照してレンズの中心を求めてください。



16:9 スクリーン				スクリーンからの推奨投写距離 (mm)			縦オフセット (mm)
対角距離		幅	高さ	最短距離 (最大ズーム時)	平均	最長距離 (最小ズーム時)	
インチ	mm	mm	mm				
27.6	604	526	296	-	-	999	44
40	1016	886	498	1408	1545	1682	75
50	1270	1107	623	1760	1932	2103	93
60	1524	1328	747	2112	2318	2524	112
80	2032	1771	996	2816	3090	3365	149
100	2540	2214	1245	3520	3863	4206	187
120	3048	2657	1494	4224	4636	5047	224
150	3810	3321	1868	5280	5795	6309	280
200	5080	4428	2491	7040	7726	8412	374
220	5588	4870	2740	7744	8499	9254	411
250	6350	5535	3113	8800	9658	10516	467
284.1	7216	6289	3538	10000	-	-	531

光学部品の偏差のため、これらの数字には 5% の公差があります。BenQ では、プロジェクタを 1 つの場所に固定する予定の場合は、あらかじめ実際のプロジェクタを使って投写サイズと距離を物理的にテストしておくことをお勧めします。そうすることで、本プロジェクタの光学的特性考慮に入れて最適な位置に設置することができます。このような準備を通して、プロジェクタを最適な位置を固定することができます。

プロジェクタの接続

プロジェクタに信号ソースを接続する際は、次の点を確認してください。

1. 接続を行う前にすべての機器の電源をオフにします。
2. 各ソースに対して正しい信号ソースを使用します。
3. ケーブルがしっかりと差し込まれていることを確認します。

下に示す接続図では、プロジェクタにケーブルは接続されていません (8 ページの「同梱されているもの」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。

コンピュータまたはモニタと接続する

コンピュータの接続

プロジェクタは、IBM® 対応商品および Macintosh® コンピュータの両方に接続できるように、VGA 入力端子を備えています。旧式のタイプの Macintosh コンピュータに接続するには、Mac アダプタ (オプション アクセサリ) が必要です。

プロジェクタをノート パソコンまたはデスクトップ PC に接続するには :

- VGA ケーブルを使用する場合 :

1. VGA ケーブルの一方の端を、コンピュータの D-Sub 出力端子に接続します。VGA ケーブルのもう一方の端を、プロジェクタの PC 信号入力端子に接続します。

- HDMI ケーブルを使用する場合 :

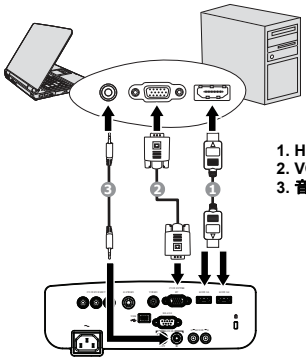
使用するコンピュータに HDMI 出力端子が必要です。

1. HDMI ケーブルの一方の端を、コンピュータの HDMI 端子に接続します。ケーブルのもう一方の端を、プロジェクタの HMDI 信号入力端子に接続します。

2. プロジェクタ (混合モノラル) スピーカーをプレゼンテーションで使用したい場合は、適切な音声ケーブルを用意し、コンピュータの音声出力端子とプロジェクタの AUDIO 端子に接続します。接続が完成すると、プロジェクタのオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューで操作できるようになります。詳細については、50 ページの「オーディオ設定」を参照してください。

最終的な接続状態は、次の図のようになります。

ノートパソコンまたはデスクトップ PC



1. HDMI ケーブル
2. VGA ケーブル
3. 音声ケーブル

ノートパソコンの多くは、プロジェクタに接続されても外付けビデオ ポートはオンになりません。通常は、「FN」+「F3」のようなキーの組合せまたは CRT/LCD キーを使って外付けディスプレイをオン / オフにすることができます。ノートパソコン上で、CRT/LCD という名前のファンクション キー、またはモニタ記号が表示されたキーを捜してください。「FN」キーとその機能キーを同時に押します。ノートパソコンのキーの組合せについては、ノートパソコンの取扱説明書を参照してください。

ビデオソース機器の接続

プロジェクタは、次の出力端子を持つさまざまなビデオソース機器に接続することができます。

- HDMI
- コンポーネント ビデオ
- S ビデオ
- ビデオ (コンポジット)

上記のいずれかの方法でプロジェクタとビデオソース機器を接続します。但し、それぞれ提供する映像画質のレベルが異なります。どの方法を選択するかは大抵、プロジェクタとビデオソース機器で使用できる端子の種類に依存します。次に、詳細を説明します。

最高の映像画質

最高の映像画質接続は、HDMI を使用します。ソース機器が HDMI 端子を持つ場合、圧縮なしのデジタル映像画質を楽しむことができます。

プロジェクタを HDMI ソースデバイスに接続する方法およびその他の詳細については、ページの「HDMI ソース機器の接続」を参照 21 してください。

HDMI ソースを利用できない場合、次に優れた映像信号を持つのは、コンポーネント ビデオ (コンポジット ビデオとの混同にご注意ください) です。デジタル TV チューナや DVD プレーヤーは、コンポーネント ビデオを出力しています。このため、お使いのビデオ機器でこの接続を使用できる場合は、S ビデオや (コンポジット) ビデオよりもこちらの接続を優先します。

プロジェクタをコンポーネント ビデオ機器に接続する方法については、22 ページの「コンポーネント ビデオソース機器の接続」を参照してください。

良好な映像画質

S ビデオは標準のコンポジット ビデオよりも優れた映像品質を提供します。ビデオソース機器にコンポジットビデオと S ビデオの両方の出力端子がある場合は、S ビデオを選択するようにします。

標準映像画質

コンポジットビデオは、アナログビデオで見るだけなら十分と言えますが、投写される結果は最適値以下であり、ここで記載した方法では最も画質の低いものです。

プロジェクタを S ビデオやビデオ機器に接続する方法については、23 ページの「S ビデオソース機器の接続」を参照してください。

音声接続について

プロジェクタは、モノラルスピーカーを内蔵しています。このスピーカーは、データ プレゼンテーションに付随する基本的な音声機能を提供するために、ビジネス用として設計されています。ホームシアターやホーム シネマなどに求められるようなステレオ音声の再生のために設計されたものではなく、またそのような用途を持つものではありません。ステレオ音声入力 (もしあれば) はすべて、プロジェクタのスピーカーを通じて一般的なモノラル音声出力にミキシングされます。

HDMI ソース機器の接続

このプロジェクタは、DVD プレーヤー、デジタル TV チューナーやディスプレイといった HDMI ソース機器への接続を実現できるように、HDMI 入力端子が用意されています。

HDMI (ハイ - デフィニション マルチメディア インターフェイス) は、デジタル TV チューナー、DVD プレーヤーやディスプレイを 1 本のケーブルを使って接続し、未圧縮の映像データ送信をサポートします。この方法は、純粋なデジタル表示とリスニング エクスペリエンスを実現します。

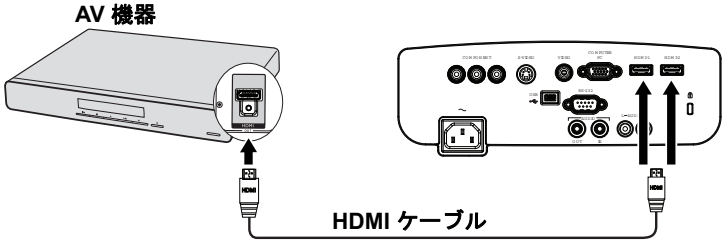
ビデオソース機器に、未使用の HDMI 出力端子があるかを確認してください。

- ある場合は、この手順を続けます。
- ない場合は、この機器を接続するための別の方法で考慮します。

プロジェクタを HDMI ソース機器に接続するには :

1. HDMI ケーブルを用意し、一方の端を HDMI ソース機器の HDMI 出力端子に接続します。ケーブルのもう一方の端を、プロジェクタの HDMI 信号入力端子に接続します。接続が完成すると、プロジェクタのオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューで操作できるようになります。詳細については、50 ページの「オーディオ設定」を参照してください。

最終的な接続状態は、次の図のようになります。



プロジェクタを DVD プレーヤーに接続したときに、画像の色が正しく投写されない場合があります。このようなときは、適切なカラースペース (RGB/YUV) に変更してください。詳細については、29 ページの「カラースペースを変更する」を参照してください。

コンポーネント ビデオソース機器の接続

ビデオソース機器に、未使用のコンポーネント ビデオ出力端子があるかを確認してください。

- ある場合は、この手順を続けます。
- ない場合は、この機器を接続するための別の方法で考慮します。

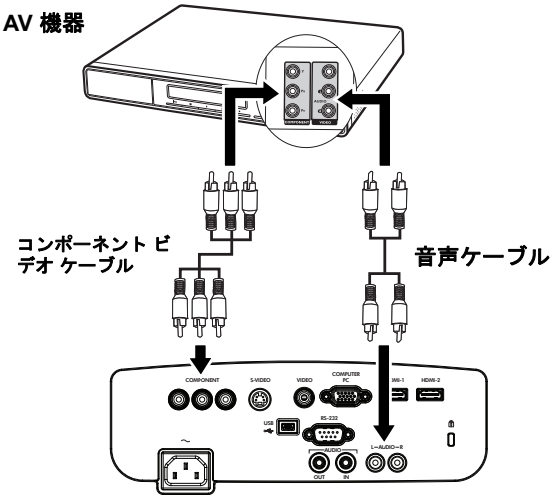
プロジェクタをコンポーネント ビデオ ソース機器に接続するには :

1. コンポーネント ビデオ ケーブルを用意し、3 個の RCA タイプ コネクタをビデオ ソース機器のコンポーネント ビデオ出力端子に接続します。コネクタの色を端子の色と同じ色にします。緑は緑へ、青は青へ、赤は赤へ接続します。
2. コンポーネント ビデオ ケーブルのもう一方の端を、プロジェクタの COMPONENT 端子に接続します。コネクタの色を端子の色と同じ色にします。緑は緑へ、青は青へ、赤は赤へ接続します。

プロジェクタをオーディオ ソース機器に接続するには :

1. 適切な音声ケーブルを用意し、一方の端を AV 機器の音声 L/R 入力に接続します。ケーブルのもう一方の端を、プロジェクタの音声 L/R 入力に接続します。接続が完成すると、プロジェクタのオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューで操作できるようになります。詳細については、42 ページの「音声の調節」を参照してください。

最終的な接続状態は、次の図のようになります。



- **プロジェクタの電源をオンにしても選択されたビデオ画像が表示されず、正しいビデオ ソースが選択されている場合、ビデオ ソース機器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てください。**
- **プロジェクタとこのコンポーネント ビデオ ソース機器の間で、HDMI ビデオ接続を使用してすでに HDMI ビデオ接続を行っている場合、この機器を更にコンポーネント ビデオ接続を使用する必要はありません。これは、より低い画質のために不必要な第 2 の接続を行っていることになります。詳細については、20 ページの「ビデオソース機器の接続」を参照してください。**

S ビデオソース機器の接続

ビデオソース機器に、未使用の S ビデオ出力端子があるかを確認してください。

- ある場合は、この手順を続けます。
- ない場合は、この機器を接続するための別の方法で考慮します。

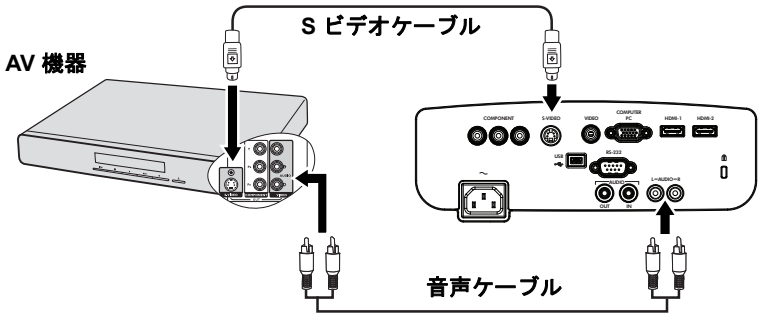
プロジェクタを S ビデオソース機器に接続するには :

1. S ビデオケーブルを用意し、一方の端を ビデオ ソース機器の S ビデオ出力端子に接続します。
2. S ビデオケーブルのもう一方の端を、プロジェクタの S-VIDEO 端子に接続します。

プロジェクタをオーディオ ソース機器に接続するには :

1. 適切な音声ケーブルを用意し、一方の端を AV 機器の AUDIO OUT 端子に接続します。ケーブルのもう一方の端を、プロジェクタの AUDIO IN 端子に接続します。接続が完成すると、プロジェクタのオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューで操作できるようになります。詳細については、42 ページの「音声の調節」を参照してください。

最終的な接続状態は、次の図のようになります。



- **プロジェクタの電源をオンにしても選択されたビデオ画像が表示されず、正しいビデオ ソースが選択されている場合、ビデオ ソース機器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てください。**
- **プロジェクタとこの S ビデオソース機器の間で、コンポーネント ビデオ接続を使用してすでにコンポーネント ビデオ接続を行っている場合、この機器を更に S ビデオ接続を使用する必要はありません。これは、より低い画質のために不必要な第 2 の接続を行っていることになります。詳細については、20 ページの「ビデオソース機器の接続」を参照してください。**

コンポジット ビデオソース機器の接続

ビデオソース機器に、未使用のコンポジット ビデオ出力端子があるかを確認してください。

- ある場合は、この手順を続けます。
- ない場合は、この機器を接続するための別の方法で考慮します。

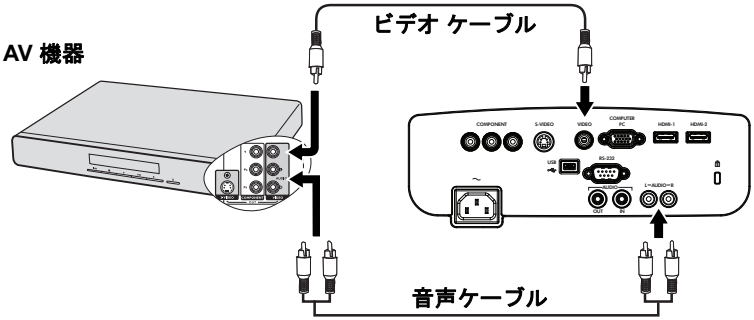
プロジェクタをコンポジット ビデオ ソース機器に接続するには :

1. ビデオ ケーブルを用意し、一方の端を ビデオ ソース機器のビデオ出力端子に接続します。
2. ビデオ ケーブルのもう一方の端を、プロジェクタの VIDEO 端子に接続します。

プロジェクタをオーディオ ソース機器に接続するには :

1. 適切な音声ケーブルを用意し、一方の端を AV 機器の AUDIO OUT 端子に接続します。ケーブルのもう一方の端を、プロジェクタの AUDIO IN 端子に接続します。接続が完成すると、プロジェクタのオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューで操作できるようになります。詳細については、42 ページの「音声の調節」を参照してください。

最終的な接続状態は、次の図のようになります。

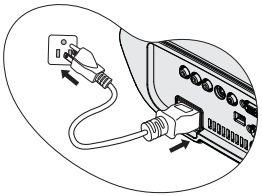


- **プロジェクタの電源をオンにしても選択されたビデオ画像が表示されず、正しいビデオ ソースが選択されている場合、ビデオ ソース機器の電源がオンになっていて、正しく動作していることを確認してください。また、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認してください。**
- **コンポジット ビデオ接続を使うのは、HDMI、コンポーネント ビデオ、S ビデオ接続のいずれも使用できない場合だけにします。詳細については、20 ページの「ビデオソース機器の接続」を参照してください。**

操作

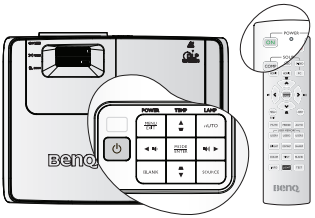
プロジェクタの起動

1. 電源コードをプロジェクタとコンセントに差し込みます。コンセントのスイッチをオンにします（当てはまる場合）。電源を入れると、Power (**電源インジケータ**) がオレンジに点灯します。



⚠ **感電や火災の危険を防止するため、機器には付属のアクセサリ (例 : 電源コードなど) のみをお使いください。**

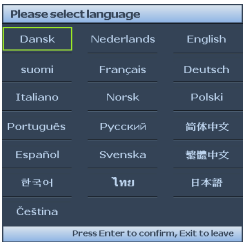
2. プロジェクタ ⏻ かリモコン ON の POWER を押してプロジェクタを起動すると、起動開始合図の音が鳴ります。電源がオンになると、Power (**電源インジケータ**) が緑色に点滅しやがて緑色に点灯します。
起動処理には約 30 秒かかります。起動処理の後半で、スタートアップ ロゴが投写されます。
必要に応じて、ピント リングを使って画像がはっきりと表示されるように調整してください。



起動開始合図の音を止めるには、42 ページの「電源オン / オフ音を鳴らないようにする」を参照してください。

☞ **プロジェクタ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。**

3. OSD メニューを使用するときは、予めメニューで使用する言語を選択してください。詳細については、43 ページの「プロジェクタのメニュー表示のカスタマイズ」を参照してください。
4. パスワードの入力を求められた場合は、矢印キーを使って 5 桁のパスワードを入力してください。詳細については、27 ページの「パスワード機能の使い方」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。
6. プロジェクタが入力信号の検索を開始します。現在スキャンされている入力信号がスクリーン左上隅に表示されます。プロジェクタが有効な信号を検出しない場合、入力信号が検出されるまで「**信号なし**」のメッセージが表示されます。
プロジェクタまたはリモコンの SOURCE を押して表示する入力信号を選択することもできます。詳細については、29 ページの「入力信号を切り替えます」を参照してください。



☞ **入力信号の周波数 / 解像度がプロジェクタの動作範囲を超えた場合、「対応範囲外」というメッセージが空白スクリーンに表示されます。プロジェクタの解像度に合った入力信号に変えるか、入力信号を低い値に設定し直してください。詳細については、62 ページの「タイミングチャート」を参照してください。**

⚠ **ランプの寿命を長持ちさせるため、プロジェクタを一度オンにした後は少なくなくとも 5 分間経過してからオフにしてください。**

メニューを使用します

このプロジェクタは、オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューを装備しており、各種調整や設定を行うことができます。
OSD メニューの概要は次の通りです。



OSD メニューを使用するときは、予めメニューで使用する言語を選択してください。

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



2. ◀ / ▶ を使用して**システム設定 : 基本**メニューを選択します。



3. ▼ を押して**言語**をハイライト表示にした後、**MODE/ENTER** を押して言語を選択します。



4. プロジェクタかリモコンの **MENU/EXIT** を 2 回押して *、設定を保存して終了します。
***1 回目でメインメニューに戻り、2 回目で OSD メニューを閉じます。**

プロジェクタの保護
セキュリティ ケーブル ロックの使い方

盗難防止のため、プロジェクタは安全な場所に設置してください。または、Kensington ロックのようなロックを購入し、プロジェクタを保護してください。Kensington 盗犯防止ロック スロットはプロジェクタ本体の左側にあります。詳細については、9 ページの「リアアジャスタ」を参照してください。
Kensington セキュリティ ケーブル ロックは通常キーとロックを組み合わせたものです。使用方法については、ロックの説明書を参照してください。

パスワード機能の使い方

プロジェクタのセキュリティを守り、無断で使用されないように保護するため、プロジェクタはパスワードを設定できるようになっています。パスワードはオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューで設定します。OSD メニュー操作の詳細については、26 ページの「メニューを使用します」を参照してください。

電源オンロック機能を有効にしたにも関わらず、パスワードを忘れてしまうと面倒なことになります。(必要に応じて) 本書を印刷し、設定したパスワードを本書にメモして安全な場所に保管しておいてください。

パスワードの設定

一度パスワードを設定すると、プロジェクタを起動するたびに正しいパスワードを入力しなければプロジェクタを使用できません。

1. OSD メニューを開き、**システム設定 : 詳細** > **セキュリティ設定**メニューを表示します。MODE/ENTER を押します。**セキュリティ設定** ページが表示されます。
2. **電源ロック**をハイライト表示にして、◀/▶ で**オン**を選択します。
3. 右図のように、4 つの矢印キー (▲、▼、◀、▶) はそれぞれ 4 つの数字 (1, 2, 3, 4) を示しています。設定を希望するパスワードに従い、矢印キーを押して 5 桁のパスワードを入力します。



4. 確認のため、パスワードをもう一度入力します。
   パスワードが設定されると、OSD メニューは**セキュリティ設定**ページに戻ります。
5. **電源ロック** 機能を有効にするには、▲/▼ を押して**電源ロック**をハイライト表示にし、◀/▶ で**オン**を選択します。

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

パスワード :＿＿＿＿＿

本書は安全な場所に保管しておいてください。

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

パスワードを忘れた場合

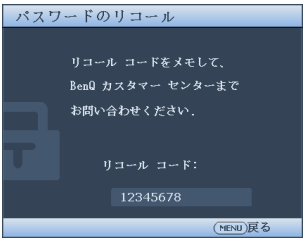


パスワード機能を有効にすると、プロジェクタをオンにするたびに 5 桁のパスワードを入力するよう要求されます。間違ったパスワードを入力すると、右図のようなパスワード エラーメッセージが 3 秒間表示され、次に**パスワードの入力**というメッセージが表示されます。別の 5 桁のパスワードを押してもう一度やり直してください。または、パスワード忘れてしまい、本書にもパスワードをメモしておかなかったときは、パスワードのリコールを実行します。詳細については、28 ページの「パスワードのリコールの入力手順」を参照してください。

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

パスワードのリコールの入力手順

1. プロジェクタかリモコンの AUTO を 3 秒間押し続けます。プロジェクタがスクリーンに暗号化された数字を表示します。
2. 番号を書き留めて、プロジェクタをオフにしてください。
3. 暗号化された数字を解読するには、お近くの BenQ サービスセンターにお問い合わせください。お客様がこのプロジェクタを使用できる正当なユーザーであることを確認するために、購入を証明する文書の提示を求められる場合があります。



パスワードの変更

1. OSD メニューを開き、**システム設定 : 詳細** > **セキュリティ設定** > **パスワードの変更** メニューを表示します。
2. MODE/ENTER を押します。**「現在のパスワード」**というメッセージが表示されます。
3. 古いパスワードを入力します。
   - パスワードが正しければ、**「新しいパスワード」**というメッセージが表示されます。
   - パスワードが間違っていれば、パスワード エラーメッセージが 3 秒間表示され、**「現在のパスワード」**というメッセージが表示されますので、もう一度パスワードを正しく入力してください。MENU/EXIT を押して変更をキャンセルするか、別のパスワードをお試しください。
4. 新しいパスワードを入力します。

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

パスワード : _ _ _ _ _

本書は安全な場所に保管しておいてください。

5. 確認のため、パスワードをもう一度入力します。
6. プロジェクタに新しいパスワードが割り当てられました。次回にプロジェクタを起動するときは、忘れずに新しいパスワードを入力してください。
7. OSD メニューを終了するには、**MENU/EXIT を押します。**



パスワード機能を無効にする

パスワード機能を無効にするには、OSD メニューを開いた後で**システム設定 : 詳細** > **セキュリティ設定** > **セキュリティ設定の変更** > **電源ロック** メニューに戻ってください。◀/▶ で、**オフ**を選択します。**「パスワードの入力」**というメッセージが表示されます。現在のパスワードを入力します。

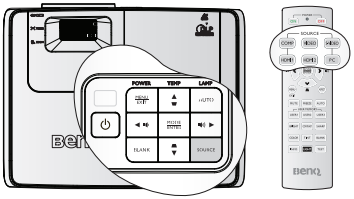
i. パスワードが正しい場合、OSD メニューは、**セキュリティ設定**ページに戻り、**電源ロック**の項目に**オフ**が表示されます。次回から、プロジェクタをオンにするときにパスワードを入力する必要はありません。
ii. パスワードが間違っている場合、パスワード エラーメッセージが 3 秒間表示され、**「パスワードの入力」**というメッセージが表示されますので、もう一度パスワードを正しく入力してください。MENU/EXIT を押して変更をキャンセルするか、別のパスワードをお試しください。

☞ **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が必要になります。このため、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。**

入力信号を切り替えます

プロジェクタは同時に複数のデバイスに接続できます。ただし一度にフルスクリーン表示できるのは 1 台です。

入力信号は手動で切り替えることも可能です。



1. プロジェクタかリモコンで SOURCE を押します。ソース選択バーが表示されます。
2. ▲/▼ で信号を選択し、MODE/ENTER で決定します。
   信号が検出されると、選択したソース情報が画面に数秒間表示されます。プロジェクタに複数のデバイス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。



- **入力信号を切替えると、それに合わせて投写画像の輝度も変化します。静止画像を多く使う「PC」のデータ (グラフフィック) プレゼンテーションは、動画 (映画など) を多く使う「ビデオ」よりも、一般的に明るい表示になります。**
- **このプロジェクタのネイティブ表示解像度は、縦横比 16：9 です。最高の表示結果を得るには、この解像度で出力できる入力信号を選択、使用する必要があります。他の解像度を使用すると、プロジェクタが「縦横比」設定を修正します。このため、画像が歪んだり、鮮明さが低下する可能性があります。詳細については、32 ページの「縦横比の選択」を参照してください。**

カラースペースを変更する

プロジェクタの
HDMI 入力を介して DVD プレーヤーを接続するときに、画像の色が正しく投写されない場合があります。このようなときは、カラースペースを変更します。

次の手順を行います。

1. MENU/EXIT を押して、◀/▶で表示メニューをハイライト表示にします。
2. ▼ を押して、**カラースペース転送**を選択し、◀/▶で設定を選択します。

この機能は、HDMI 入力端子が使用されている場合のみ有効です。

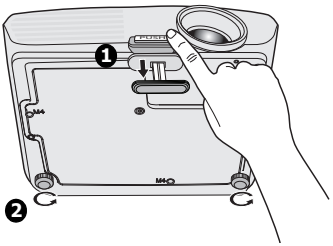
投写画像を調整します

投写角度の調整

投写角度を調節する前に、後部アジャスタのバック フット ホルダを外します。

プロジェクタには、クイック リリース アジャスタ フットが 1 つと後部アジャスタが 1 つ取り付けられています。これらのアジャスタは、画像の高さと投写角度を調整します。プロジェクタを調整するには :

1. クイック リリース ボタンを押しながらプロジェクタの手前を持ち上げます。画像を正しい位置に合わせてからクリック リリース ボタンを放すとフットが固定されます。
2. 後部アジャスタを回して、水平角度を微調整します。



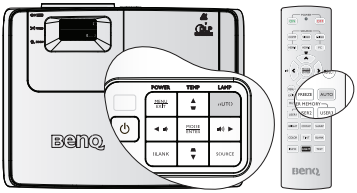
フットを収縮させるには、クイック リリース ボタンを押しながらプロジェクタを持ち上げて、ゆっくりとプロジェクタを押し下げます。後部アジャスタを逆方向に回します。

プロジェクタを置く場所が平らでないときや、スクリーンに対してプロジェクタが直角に設置されていないときは、投写画像が台形に歪みます。このような問題を解決するには、31 ページの「キーストーン補正」を参照してください。

- **ランプが点灯しているときは、絶対にレンズをのぞき込まないでください。ランプからの強い光により、目を傷つけるおそれがあります。**
- **アジャスタ ボタンを押すときは、熱風が排気される通風口が近くにあるため、やけどしないよう十分に気をつけてください。**

画像の自動調整

時には、画質を最適化しなければならない場合もあります。これを行うには、プロジェクタかリモコンの AUTO を押します。プロジェクタに組み込まれたインテリジェント自動調整機能が周波数やクロックの値を再調整し、3 秒以内に最適な画質を表示します。

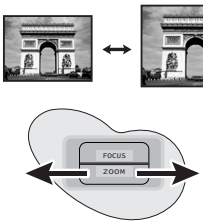


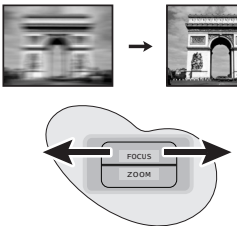
現在のソース情報がスクリーンの左上隅に 3 秒間表示されます。

- **AUTO の動作中、スクリーンは空白画面になります。**
- **この機能は 信号に「PC」（アナログ RGB）が選択されている場合にだけ使用できます。**

画像サイズとピントの微調整

1. 投写された画像のサイズを調整するには、ズーム リングを使用します
2. 次に、ピントリングを回して焦点を合わせます。





キーストーン補正

キーストーンとは、投写画像の上辺または下辺のいずれかが明らかに長い現象を指します。プロジェクタがスクリーンに対して垂直でない場合に発生します。

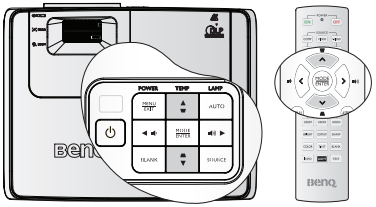
この問題を解決するには、プロジェクタの高さを調整する以外に、**自動キーストーン**機能を使用するか、または**キーストーン**を手動で修正します。

- **自動 キーストーン**を使用する

自動的に**キーストーン**を最適な状態に修正します。

- リモコンを使用する場合

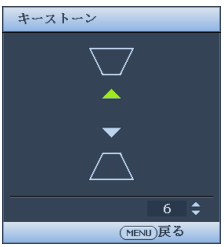
1. MENU/EXIT を押して、◀ /▶ で表示メニューをハイライト表示にします。
2. ▼を押して**自動キーストーン**をハイライト表示にして、◀ /▶ で**オフ**を選択すると、**自動キーストーン**機能が無効になります。
3. プロジェクタかリモコンで▼/▲を押して、キーストーン補正ページを表示します。▲を押すと、画像の上辺のキーストーンが補正されます。▼を押すと、画像の下辺のキーストーンが補正されます。



▲/▼を押しま　▼/▲を押し

- OSD メニューの使用方法

1. MENU/EXIT を押して、◀ /▶ で表示メニューをハイライト表示にします。
2. ▼を押して**自動キーストーン**をハイライト表示にして、◀ /▶ で**オフ**を選択すると、**自動キーストーン**機能が無効になります。
3. MENU/EXIT を押して、◀ /▶ で表示メニューをハイライト表示にします。
4. 画像の上辺のキーストーンを補正するときは▲を押し、画像の下辺のキーストーンを補正するときは▼を押します。



画像の拡大を使った詳細表示

投写画像の細かい部分を見たいときは、画像を拡大します。画像の位置を調整するときは、方向矢印キーを使用します。

1. MENU/EXIT を押して、◀ /▶で表示メニューをハイライト表示にします。
2. ▼を押して**デジタル ズーム**をハイライト表示にし、MODE/ENTER を押します。ズームバーが表示されます。
3. プロジェクタの ▲を数回押して画像を希望の大きさに拡大します。
4. 画像をナビゲートするには、MODE/ENTER を押してパンモードに切り替えて、方向矢印 (▲、▼、◀、▶) ボタンを使用します。
5. 画像サイズを小さくするときは、MODE/ENTER を押してズームイン / アウト機能に戻ってから AUTO を押して元のサイズに戻します。または、元のサイズに戻るまで ▼を数回押す方法もあります。

☞ **画像は拡大された後でなければナビゲートすることはできません。細かい情報を探しながら、更に画像を拡大することができます。**

カラースペース転送を選択する

表示メニューで**カラースペース転送**をハイライト表示にして、プロジェクタかリモコンの◀ /▶ を使って選択します。

自動 /RGB/YUV から、適切なカラー マトリクスのタイプを選択します。

☞ **この機能は、HDMI 入力ソースを利用している場合にだけ使用できます。**

縦横比の選択

「縦横比」とは、画像の幅と高さの比率のことです。W1060 の縦横比は既定で 16:9 に設定されています。ほとんどのアナログ TV とコンピュータの画面の縦横比は 4:3 です。デジタル TV や DVD の場合は 16:9 です。

デジタル信号処理能力の進化に伴い、このプロジェクタのようなデジタルディスプレイ装置は、画像入力信号とは異なる縦横比に画像出力を調整できるようなっています。

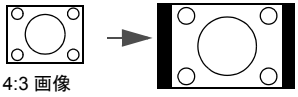
投写画像の比率を変更するには (ソースの縦横比に関係なく):

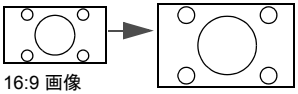
1. MENU/EXIT を押して、◀ /▶ で表示メニューをハイライト表示にします。
2. ▼を押して、**縦横比**をハイライト表示にします。
3. ◀/▶で、ビデオ信号のフォーマットとディスプレイの条件に合わせて適切な縦横比を選択してください。

縦横比について

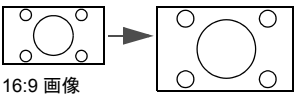
下の図では黒い部分が無効なエリアで、白い部分が有効なエリアです。未使用の黒いエリアには OSD メニューを表示することができます。

1. **自動** :
   プロジェクタのネイティブ解像度に適応するように、画像の高さと幅の比率を一定のままでサイズ調整します。このモードは、入力画像が 4:3 か 16:9 のときに、画像の縦横比を変更せずにスクリーンを有効に使用したいときに便利です。

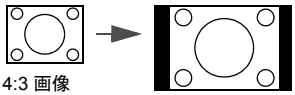




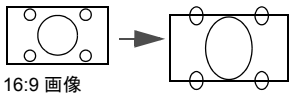
2. **16:9**:
   スクリーンの中央に、画像が 16:9 の縦横比になるように表示します。この設定は、HD-TV などすでに縦横比が 16:9 になっている画像で、縦横比を変更しなくても表示できる場合に適しています。

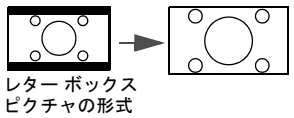


3. **4:3**:
   スクリーンの中央に、画像が 4:3 の縦横比になるように表示します。この設定は、コンピュータ モニタ、標準画質テレビ、4:3 画像の DVD ムービーのように 4:3 の画像で、縦横比を変更しなくても表示できる場合に適しています。

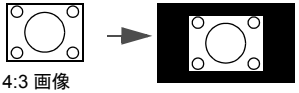


4. **レター ボックス** :
   生産されたときのオリジナルの縦横比を残したまま画像の大きさをサイズを調整します。プロジェクタのネイティブ解像度に適応しない入力信号については、全く変更のない画像が表示され、画像のない部分は黒で表示されます。





5. **リアル**:
画像はその本来の解像度で投写され、表示エリアに合わせてリサイズされます。低解像度の入力信号では、投写画像はフル スクリーン サイズにリサイズした場合よりも小さいサイズで表示されます。ズーム倍率を調整するか、プロジェクタをスクリーンに近づけると画像サイズを拡大することができます。このような調整を行った後は、プロジェクタのピントを再調整しなければならない場合もあります。

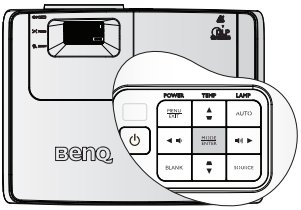


4:3 画像

未使用の黒いエリアには OSD メニューを表示することができます。

画像の最適化

ピクチャ モードの選択



このプロジェクタは操作環境や入力信号の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。

操作モードを選択するには、次のいずれかの手順を行います。

- プロジェクタの MODE/ENTER を繰り返し押して、必要なモードを選択します。
- **ピクチャ : 基本 > ピクチャ モード** メニューに進み、▶ / ◀ で必要なモードを選択します。

信号タイプごとに使用できるピクチャ モードは次の通りです。

1. **明るい モード** : 画像の輝度を最大限に明るくします。このモードは、プロジェクタを明るい部屋で使用する場合など、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。
2. **居間モード :** は、居間でプロジェクタを使用するように設計されています。
3. **ゲームモード :** は、明るい部屋でビデオゲームをプレーするように設計されています。
4. **シネマモード** : はやや暗めの部屋で、PC 入力を介してデジタル カメラやデジタル ビデオからカラフルな映画やビデオ クリップを再生するのに適しています。
5. **ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2/ ユーザー設定 3 モード** : 現在有効なピクチャ モードを元にカスタマイズした設定を呼び出します。詳細については、35 ページの「ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2/ ユーザー設定 3 モードを設定する」を参照してください。

ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2/ ユーザー設定 3 モードを設定する

プロジェクタで提供されているピクチャ モードを使わずに、自分で新しいモードを作成することもできます。ユーザー設定モードは 3 種類作成できます。ピクチャ モードの 1 つ (**ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2/ ユーザー設定 3** 以外) を設定の開始点として使用してカスタマイズすることもできます。

1. MENU/EXIT を押してオンスクリーンメニュー (OSD) を表示します。
2. **ピクチャ : 基本** > **ピクチャ モード** メニューに進みます。
3. ◀ / ▶ で**ユーザー設定 1** か **ユーザー設定 2/ ユーザー設定 3** を選択します。
4. ▼ を押して、**リファレンス モード**をハイライト表示にします。

☞ **この機能は、ピクチャ モードサブメニューアイテムでユーザー設定 1/ ユーザー設定 2/ ユーザー設定 3 のいずれかのモードが選択されている場合にだけ使用できます。**

5. ◀ / ▶ を押して、用途に最も近いピクチャ モードを選択します。
6. ▼ を押して変更するサブ メニュー アイテムを選択し、◀ / ▶ を使って値を調整します。詳細については、後述の " ユーザーモードでの画質微調整 " を参照してください。
7. すべての設定が完了したら、**設定の保存**をハイライト表示にして MODE/ENTER を押して設定を保存します。
8. 「**設定保存済み**」という確認メッセージが表示されます。

ユーザーモードでの画質微調整

ユーザー設定 1、**ユーザー設定 2** または **ユーザー設定 3** モードが選択されているときは、検出された信号タイプによっていつくかのユーザー定義機能を使用できます。必要に応じてこれらの機能を調整することができます。

調整する輝度

ピクチャ : 基本メニューで**輝度**をハイライト表示にして、プロジェクタかリモコンの◀ /▶ を使って値を調整します。

値を高くするほど画像が明るくなります。設定値を小さくすると、画像は暗くなります。調整するときは、画像の黒い部分がきちんと黒に表示されるように調整すると、暗い部分の細かい表示も見えるようになります。



調整するコントラスト

ピクチャ : 基本メニューで**コントラスト**をハイライト表示にして、プロジェクタかリモコンの◀ /▶ を使って値を調整します。

値を高くするほどコントラストが増加します。予め**輝度**設定を調整してからこの機能を使って白のピークレベルを設定して、お使いの入力ソースと表示環境に合わせます。



調整する色

ピクチャ : 基本メニューで**色**をハイライト表示にして、プロジェクタかリモコンの◀ /▶ を使って値を調整します。

設定値を小さくすると、彩度が低くなります。設定値が高すぎると、画像の色が不自然に強調されるようになります。

調整する色調

ピクチャ : 基本メニューで**色調**をハイライト表示にして、プロジェクタかリモコンの◀ /▶ を使って値を調整します。

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

調整するシャープネス

ピクチャ : 基本メニューで**シャープネス**をハイライト表示にし、プロジェクタまたはリモコンで
◀ / ▶ を押して値を調整します。

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

肌色トーンを調整する

ピクチャ : 基本メニューで**肌色トーン**をハイライト表示にし、プロジェクタまたはリモコンで
◀ / ▶ を押して値を調整します。

この機能は、優れた色飽和度を実現して自然な肌色を再現できるように原色を正確に調整します。

透明度調整を調整する

ピクチャ : 詳細メニューで**透明度調整**をハイライト表示にして、プロジェクタかリモコンの MODE/ENTER を使って値を調整します。

設定を調整するには :

1. ノイズ リダクション : 異なるメディア プレーヤーによって発生する電気ノイズを除去します。値を高くするほど、ノイズが少なくなります。
   ノイズ リダクションをハイライト表示にして、◀ /▶ を使って 0 から 15 の間で値を調節します。
2. 詳細拡張設定 : 画像のシャープネスを調整します。値を高くするほど画像の細かい表示が見えるようになります。
   詳細拡張設定をハイライト表示にして、◀ /▶ を使って 0 から 15 の間で値を調節します。
3. ルマ転送 (輝度伝送改善): 画像の明るさを改善します。値を高くするほど、効果が強くなります。
   ルマ転送をハイライト表示して、◀ /▶ を使って 0 から 10 の間で値を調節して YcbCr カラースペースを補正し、画像の輝度コンポーネント (Y) をダウンサンプルします。
4. クロマ転送 (クロマ伝送改善): 色濃度を軽減します。値を高くするほど、効果が強くなります。
   クロマ転送をハイライト表示して、◀ /▶ を使って 0 から 10 の間で値を調節して YcbCr カラースペースを補正し、画像のクロマ コンポーネント (Y) をダウンサンプルします。

色温度

ピクチャ : 詳細メニューで**色温度**をハイライト表示にして、プロジェクタかリモコンの◀ /▶ を使って値を調整します。

ランプネ i ティブ / 高める / 高い / ノーマル / 低い / 低めるから適切な色温度を選択します。

*** 色温度について :**

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

ランプ ネイティブ / 高める / 高い / ノーマル / 低い / 低める (高める : 5000/ 高い : 6500/ ノーマル :7300 低い :8500/ 低める :9300) から適切な色温度を選択します。

- **前述の色温度の値は、参考用です。**
- **この機能は、ピクチャ モードサブメニューアイテムでユーザー設定 1/ ユーザー設定 2/ ユーザー設定 3 のいずれかのモードが選択されているときだけ使用できます。**

色温度の微調整を選択する

ピクチャ : 詳細 > **色温度の微調整** > C.T. Control メニューで C.T. Control をハイライト表示にして、プロジェクタかリモコンの◀ /▶ を使って値を調整します。

適切な色温度コントロール範囲 : R-Color: 5~195/ G-Color: 5~195/ B-Color: 5~195 を選択します。

White Balance を選択する

ピクチャ : 詳細 > **色温度の微調整** > **White Balance** メニューで **White Balance** をハイライト表示にして、プロジェクタかリモコンの ◀ / ▶ を使って値を調整します。

適切な white balance 範囲 : R-Gain: -50~50/ G-Gain : -50~50/ B-Gain: -50~50/ R-Bias: -50~50/ G-Bias: -50~50/ B-Bias: -50~50 を選択します。

ガンマ選択を選ぶ

ピクチャ : 詳細メニューで**ガンマ選択**をハイライト表示にして、プロジェクタかリモコンの ◀ / ▶ を使って値を調整します。

1.6/1.8/2.0/2.2/2.4/2.6/2.8 から、適切なガンマ モードを選択します。

ガンマ補正により、ソースにできるだけ近い画像にするために、画像の光濃度 (明度) を調整します。

鮮明色を調整する

ピクチャ : 詳細メニューで**鮮明色**をハイライト表示にし、プロジェクタまたはリモコンで
◀ / ▶ を押して選択します。

この機能は新しい色処理アルゴリズムとシステムレベル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画像であれば、50% 以上も輝度を上げることができるため、リアルで自然な色を再現することが可能です。このような画質の画像を表示したいときは、**オン**を選択します。必要でない場合は、**オフ**を選択します。

オンはこのプロジェクタの既定値であり、推奨される選択値です。**オフ**に設定されている場合、**色温度**機能は使用できません。

ホワイト ピーキングを選択する

ピクチャ : 詳細メニューで**ホワイト ピーキング**をハイライト表示にして、プロジェクタかリモコンの ◀ / ▶ を使って値を調整します。

この機能は新しい色処理アルゴリズムとシステムレベル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。範囲は 1 から 4 です。強い補正画像を使用したいときは、最大設定に近づくように調整します。よりスムーズで、自然な画像を使用したいときは、最小設定に近づくように調整します。

3D カラーマネージメント

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

重役会議室、レクチャシアター、ホームシアターなど、照明レベルを調整できる場所に永久的な設置をする場合に限り、カラーマネージメントが必要となります。カラーマネージメントは、必要な場合に更に正確な色再現を実現するために色コントロールの微調整できるようにする機能です。

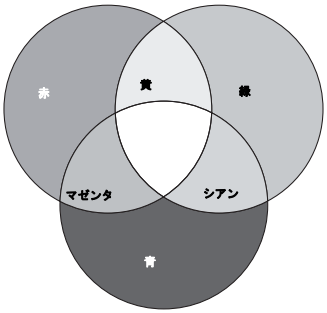
適切なカラーマネージメントは、管理の行き届いた、繰り返し再現可能な表示コンディションがある場合にのみ達成できます。このような場合、色を測定するための色彩計やいくつかの適切なソース画像が必要になります。これらのツールはプロジェクタに同梱されてはいませんが、プロジェクタをお買い求めになった販売店に、適切なガイダンスや経験豊富な専門技術者による設置サービスについてお問い合わせいただけます。

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。

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

設定を調整するには :

1. **ピクチャ : 詳細**メニューに進み、**3D カラーマネージメント**を選択します。
2. MODE/ENTER を押すと、**3D カラーマネージメント**ページが表示されます。
3. **原色**をハイライト表示にして、◀ /▶ を使って赤、緑、青、シアン、マゼンタ、黄の中から色を選択します。
4. ▼ を押して、**色相**をハイライト表示にして、次に ◀ /▶ でその範囲を選択します。範囲を広げると、それに隣り合う 2 つの色も含まれるようにないます。
   各色がどのように関連し合っているかについては、右図を参照してください。
   例えば、赤を選択し、その範囲を 0 に設定した場合、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。



5. ▼ を押して **彩度**をハイライト表示にし、◀ /▶ を使って必要な値に設定します。調整した値はすぐに画像に反映されます。
   例えば、赤を選択してその範囲を 0 に設定すると、純粋な赤の彩度だけが影響されます。
6. ▼ を押して **ゲイン**をハイライト表示にし、◀ /▶ を使って必要な値に設定します。これによって選択する原色のコントラスト レベルが影響されるようになります。調整した値はすぐに画像に反映されます。
7. 他のカラーマネージメントも行う場合は、ステップ 3 から 6 を繰り替えしてください。
8. 必要な調整がすべて完了したことを確認してください。
9. MENU/EXIT を押してメニューを終了し、設定を保存します。

彩度とはビデオ映像の色の量を指しています。値を低くすると彩度が低くなります。0 に設定すると、画像から色を完全に取除きます。彩度が高すぎると、色が強くなりすぎて非現実的な色になります。

ビデオ形式を選択する

ピクチャ : 詳細メニューで**ビデオ形式**をハイライト表示にして、プロジェクタかリモコンの ◀ /▶ で選択します。

自動 /NTSC/NTSC3.58/NTSC4.43/PAL/PAL-M/PAL-N/PAL60/SECAM の中から、適切なビデオ規格を選択してください。

通常の使用状態では、**自動**を選択しておくと、プロジェクタが自動的にビデオ規格を検出します。プロジェクタが正しくビデオ規格を検出できていないときは、メニューから適切なビデオ規格を選択します。

この機能は、ビデオおよび S-Video 入力ソースに対してのみ利用可能で、ビデオ接続と S-Video 接続のために別々に設定する必要があります。

フィルム モードを選択する

ピクチャ : 詳細メニューで **Film Mode** をハイライト表示にして、プロジェクタかリモコンの◀/▶ を使って選択します。

オンはこのプロジェクタの既定値であり、推奨される選択値です。**オフ**に設定されている場合は、**Film Mode** 機能は使用できません。

この機能は、ビデオ または S ビデオ が NTSC 規格とともに選択されている場合にだけ使用可能です。

3D くし形フィルタを選択する

ピクチャ : 詳細メニューで **3D Comb Filter** をハイライト表示にし、プロジェクタまたはリモコンで
◀/▶ を押して選択します。

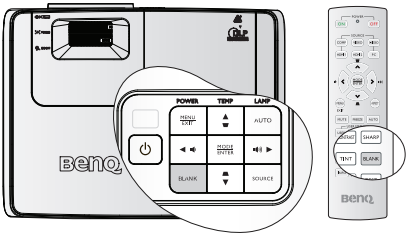
3D くし形フィルタは、3 本の連続する水平走査線を同時に処理しながら Y 信号と C 信号を分離します。単一のビデオ フレーム内で 3 本の連続水平走査線を比較しながら、同時に各フレームを前もって分析するため、最も理想的な画像を再生できるようになります。

オンはこのプロジェクタの既定値であり、推奨される選択値です。**オフ**に設定されている場合は、**3D Comb Filter** 機能は使用できません。

この機能は ビデオ が選択されているときのみ利用できます。

画像表示を消す

プロジェクタかリモコンで **BLANK** ボタンを使用すると、スクリーンの画像表示が消えるため、視聴者の注目を講演者に向けることができます。プロジェクタまたはリモコンで、任意のボタンを押すと、画像が再び表示されます。画像表示が消されているときは、スクリーンの右下隅に、「**BLANK**」と表示されます。



システム設定 : 基本 > 操作設定 > 画面
オフタイマー メニュー で、画面オフの時間を設定すると、空白のスクリーンに一定時間何も操作されなかった場合に、自動的に画像が戻ります。

画面オフタイマー画面オフタイマーの有効 / 無効に関わらず、プロジェクタまたはリモコンで任意のキー (但し、リモコンの **ENTER**、およびプロジェクタの **ENTER** 以外) を押すと再び画像が表示されるようになります。

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。

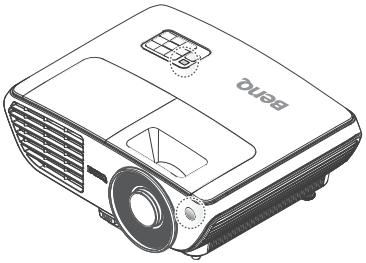
スリープ タイマーを設定する

一定時間、何も操作しなかった場合に (信号に関わらず) プロジェクタの電源を自動的にオフにするようにスリープ タイマーの間隔をセットすることができます。

システム設定 : 基本 > 操作設定 > スリープ タイマー は、無効 /30 分 /1 時間 /2 時間 /3 時間 /4 時間 /8 時間 /12 時間の値に設定できます。

リモート受信装置

赤外線リモート受信装置 (正面と上) により、プロジェクタでリモコンから信号を受信できます。最高の結果を出すために、両者の間に障害物がなく、7 メートルを超えない距離にあるセンサーの方にコントロールを向けていることを確認します。

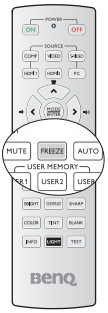


システム設定 : 基本 > **リモート受信装置** メニューでリモート受信装置を設定できます。

画像を静止させる

リモコンの FREEZE ボタンを押すと、画像が静止します。スクリーンの左上隅に 「FREEZE」と表示されます。この機能を解除するには、プロジェクタかリモコンで任意のキーを押します。

スクリーン上で画像が静止しても、ビデオやその他の装置で映像は流れ続けています。接続した装置にアクティブな音声出力が含まれている場合は、画像が静止しても音声は引き続き聞くことができます。



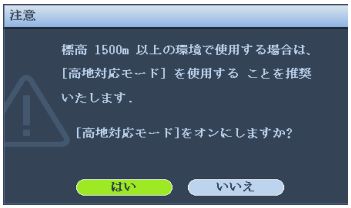
高地での操作

海抜 1500 m ～ 3000 m、気温 5 ℃～ 23 ℃の環境で本製品を使用する場合は、**高地対応モード** を使用されることをお勧めします。

⚠ **高度 0m ～ 1500m、温度 5 ℃～ 28 ℃の範囲内では高地対応モードは使用しないでください。このような環境でこのモードを有効にすると、プロジェクタが過度に冷却されてしまいます。**

高地対応モードに設定するには :

1. MENU/EXIT を押して、◀ /▶ で**システム設定 : 詳細**メニューをハイライト表示にします。
2. ▼ を押して、**高地対応モード**をハイライト表示にし、◀ /▶ で**オン**を選択します。確認のメッセージが表示されます。
3. **はい**を選択し、MODE/ENTER を押します。



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

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

音声の調節

以下に示すような音声調節はプロジェクタのスピーカーに影響を与えます。プロジェクタのオーディオ入力が正しく接続されていることを確認してください。オーディオ入力の接続については 19 ページの「プロジェクタの接続」を参照してください。

入力ソース	オーディオ入力	オーディオ出力
PC	mini 端子	mini 端子
HDMI 1/2	HDMI	mini 端子
VIDEO	RCA	mini 端子
S-VIDEO	RCA	mini 端子
COMPONENT	RCA	mini 端子

消音機能

次の 2 つの方法で消音機能を使用できます。



- リモコンを使用する場合

MUTE を押すと、一時的に音声出力を停止します。音声出力がオフになっている間、スクリーンの右上隅に が表示されます。

音声出力を元に戻すには、**MUTE** をもう一度押します。

- OSD メニューを使用する場合

1. **MENU/EXIT** を押して、◀ /▶ で**システム設定 : 詳細**メニューをハイライト表示にします。
2. ▼ を押してオーディオ設定をハイライト表示にしてから、**ENTER** を押します。
   オーディオ設定 ページが表示されます。
3. **Mute** をハイライト表示にしてから、◀ /▶ で**オン**を選択します。
4. 音声出力を元に戻すには、ステップ 1-3 までを繰り返し、◀ /▶ で**オフ**を選択します。

音量調整

音量を調整するには、

- リモコンを使用する場合

または を押して、適切な音量に調整します。

- OSD メニューを使用する場合

1. **MENU/EXIT** を押して、◀ /▶ で**システム設定 : 詳細**メニューをハイライト表示にします。
2. ▼ を押してオーディオ設定をハイライト表示にしてから、**ENTER** を押します。**オーディオ設定** ページが表示されます。
3. ▼ を押して**音量**をハイライト表示にし、◀ /▶ で適切な音声レベルを選択します。

電源オン / オフ音を鳴らないようにする

1. 上記のステップ 1-2 を繰り返します。
2. ▼ を押して**電源オン / オフ音**をハイライト表示にし、◀ /▶ で**オフ**を選択します。

電源オン / オフ音の変更は、ここで設定するオンまたはオフだけになります。音声出力をミュートにしたり音量の変更をしても、電源オン / オフ音に影響を与えません。

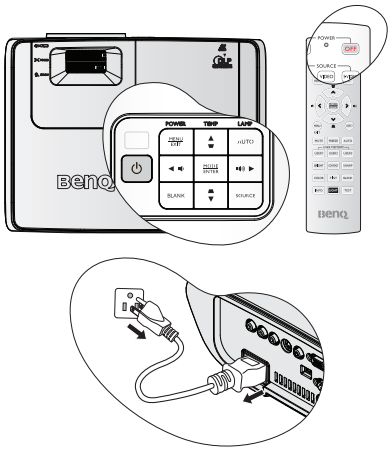
プロジェクタのメニュー表示のカスタマイズ

オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューは自由に変えることができます。次の設定は投射設定、操作、性能には影響しません。

- **システム設定 : 基本** > **メニュー設定** メニュー内の**メニュー表示時間** は、最後のキーを押した後に OSD がアクティブを維持し続ける時間の長さを設定します。設定は 5 秒毎に 5 から 30 秒までの範囲で設定できます。◀ / ▶ を使って適切な時間を選択してください。
- **システム設定 : 基本** > **メニュー設定** メニュー内の**メニュー位置** は、OSD の表示位置を 5 つの場所から選択します。◀ / ▶ を使って、お好みの位置を選択してください。
- **システム設定 : 基本**メニューの**言語** では、OSD メニューの言語を設定します。◀ / ▶ を使って言語を選択します。
- **起動画面**メニューの**システム設定 : 基本**では、スタートアップ時に表示するロゴ画面を設定します。◀ / ▶ を使ってスクリーンを選択してください。

プロジェクタを終了します

1. プロジェクタの電源をオフにするには、リモコンで電源 OFF を押してプロジェクタの電源を直接オフにします。または、プロジェクタの ⏻ POWER を押すと、警告メッセージが表示されます。もう一度 ⏻ POWER を押します。
2. 冷却プロセスが完了するとすぐに、POWER (**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。
3. プロジェクタを長期間使用しない場合は、コンセントから電源コードを抜いておいてください。



- **ランプを保護するため、冷却プロセスの間はプロジェクタはいかなるコマンドにも反応しません。**

- **プロジェクタが正常にシャットダウンしなかった場合は、ランプを保護するため、プロジェクタを再起動しようとしたときにファンが数分間作動して冷却を行います。ファンが停止したら再び POWER を押してプロジェクタを起動してください。このとき Power (電源インジケータ) がオレンジ色に点灯します。**

- **ランプ寿命は、環境状態や使用状況によって変化する可能性があります。**

メニューの操作

メニュー システム

OSD メニューは、選択した信号のタイプにより異なります。

メインメニュー	サブメニュー		オプション
1. ピクチャ：基本	**ピクチャ モード**		明るい / **居間** / ゲーム / シネマ // ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2/ ユーザー設定 3
	リファレンス モード		明るい / **居間** / ゲーム / シネマ
	輝度		
	コントラスト		
	色		
	色調		
	シャープネス		
	肌色トーン		
	設定の保存		
	ピクチャ設定をリセット		
2. ピクチャ：詳細	**透明度調整**		ノイズリダクション / 詳細拡張設定 / ルマ転送 / クロマ転送
	ガンマ選択		1.6/1.8/2.0/2.2/2.4/2.6/2.8
	鮮明色		**オン** / オフ
	ホワイト ピーキング		
	3D カラーマネージメント	原色	R/G/B/Y/C/M
		色相	
		彩度	
		ゲイン	
	色温度		ランプ ネイティブ / 高める / 高い / **ノーマル** / 低い / 低める
	色温度の微調整	C.T. Control	R-Color/G-Color/B-Color
		White Balance	R-Gain/G-Gain/B-Gain/R-Bias/ G-Bias/B-Bias
	ビデオ形式		**自動** /NTSC/NTSC3.58/NTSC4.43/ PAL/PAL-M/PAL-N/PAL60/SECAM
	Film Mode		**オン** / オフ
	3D Comb Filter		**オン** / オフ

3. **表示**	**縦横比**		**自動** /16:9/4:3/ レター ボックス / リアル I
	キーストーン	自動キーストーン	**オン** / オフ
		キーストーン	
	オーバースキャン調整		
	デジタル ズーム		
	PC と コンポーネント YPbPr の調整		自動 / 水平サイズ / 位相 / 水平位置 / 垂直位置 //SOG Level
	カラースペース転送		**自動** /RGB/YUV
4. **システム設定 : 基本**	**言語**		Danish/ Nederlands/ **English**/ Suomi/ Français/ Deutsch/ Italiano/ Norsk/ Polski/ Português/ РУССКИЙ/ 简体中文/ ESPAÑOL/ Svenska/ 繁體中文/ 한국어/ ไทย / 日本語 / Čeština
	プロジェクタの配置		**前面投写**リア投写 / 天井リア投写 / 天井前面投写
	メニュー設定	メニュー表示時間	5 秒 /10 秒 /**15 秒** /20 秒 /25 秒 /30 秒
		メニュー位置	左上 / 右上 / **中央** / 左下 / 右下
		アラームメッセージ	**オン** / オフ
	操作設定	直接電源オン	オン / **オフ**
		自動パワーオフ	**無効** /5 分 /10 分 /15 分 /20 分 /25 分 /30 分
		クイッククーリング	**オン** / オフ
		画面オフタイマー	**無効** /5 分 /10 分 /15 分 /20 分 /25 分 /30 分
		スリープ タイマー	**無効** /30 分 /1 時間 /2 時間 /3 時間 / 4 時間 /8 時間 /12 時間
	リモート受信装置		**正面 + 上** / 正面 / 上
	背景		パープル / 黒 / **青**
	起動画面		**BenQ**/ 青 / 黒

5. システム設定：詳細	**オーディオ設定**	ミュート	**オフ** / オン
		音量	範囲 :0 ~ 10
		電源オン / オフ音	オフ / **オン**
	ランプ設定	ランプ モード	**ノーマル** / 省電力
		タイマーのリセット	
		同等のランプ時間	
	HDMI 設定	HDMI フォーマット	**自動** /PC 信号 / ビデオ信号
		HDMI 増幅器利得	範囲 :1 ~ 3
	高地対応モード	**オフ** / オン	
	セキュリティ設定	パスワードの変更	
		セキュリティ設定の変更	電源ロック
	ボーレート		2400/4800/9600/14400/19200/38400/57600/**115200**
	テストパターン		**オフ** / オン
	クローズドキャプション	クローズドキャプション有効	**オフ** / オン
		キャプションバージョン	**CC1**/CC2/CC3/CC4
	LED インジケータ		オフ / **オン**
	全設定クリア		
6. 情報	**現在のシステム状態**		• **ソース** • **ピクチャ モード** • **解像度** • **カラー システム** • **同等のランプ時間** • **ファームウエアバージョン**

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

各メニューの説明

	機能	説明
1. ピクチャ：基本メニュー ピクチャ：基本メニュー	**ピクチャ モード**	定義済みのピクチャ モードを利用すると、ご使用のプログラムタイプに最適なプロジェクタの画像を設定することができます。詳細については、35 ページの「ピクチャ モードの選択」を参照してください。
	リファレンス モード	必要な画質に最も合ったピクチャモードを選択し、下の同じページで選択リストにしたがって画像を微調整します。
	輝度	画像の輝度を調整します。詳細については、36 ページの「調整する輝度」を参照してください。
	コントラスト	画像の明るさと暗さの差を調整します。詳細については、36 ページの「調整するコントラスト」を参照してください。
	色	彩度レベル、つまりビデオ画像の各色の量を調整します。詳細については、36 ページの「調整する色」を参照してください。 ☞ **この機能は、ビデオ または S ビデオ が NTSC 規格とともに選択されている場合にだけ使用可能です。**
	色調	画像の赤と緑の色調を調整します。詳細については、36 ページの「調整する色調」を参照してください。 ☞ **この機能は、ビデオ または S ビデオ が NTSC 規格とともに選択されている場合にだけ使用可能です。**
	シャープネス	画像がシャープまたはソフトになるように調整します。詳細については、36 ページの「調整するシャープネス」を参照してください。 ☞ **この機能は、ビデオ または S ビデオ が NTSC 規格とともに選択されている場合にだけ使用可能です。**
	肌色トーン	詳細については、36 ページの「肌色トーンを調整する」を参照してください。
	設定の保存	**ユーザー設定** 1、**ユーザー設定** 2、または**ユーザー** 3 モードの設定を保存します。
	ピクチャ設定をリセット	**ユーザー設定** 1、**ユーザー設定** 2、または**ユーザー** 3 モードのピクチャ設定をリセットします。

	機能	説明
2. ピクチャ：詳細	**透明度調整**	詳細については、37 ページの「透明度調整を調整する」を参照してください。
	ガンマ選択	画質に最適なガンマ モードを選択します。 詳細については、38 ページの「ガンマ選択を選ぶ」を参照してください。
	鮮明色	フィルム グレインのない画像で露出範囲を広げてディテールをシャープにするため、鮮明色の値を調節します。 詳細については、38 ページの「鮮明色を調整する」を参照してください。
	ホワイト ピーキング	正しい色を維持しつつ、ホワイトピークを調整します。詳細については、38 ページの「ホワイト ピーキングを選択する」を参照してください。
	3D カラーマネージメント	詳細については、38 ページの「3D カラーマネージメント」を参照してください。
	色温度	詳細については、37 ページの「色温度」を参照してください。
	色温度の微調整	• C.T. Control 詳細については、37 ページの「色温度の微調整を選択する」を参照してください。 • White Balance 詳細については、38 ページの「White Balance を選択する」を参照してください。
	ビデオ形式	ビデオまたは S-Video 入力を使用するための既定のビデオ規格を選択します。 詳細については、39 ページの「ビデオ形式を選択する」を参照してください。 ☞ **この機能は、ビデオ または S ビデオ が NTSC 規格とともに選択されている場合にだけ使用可能です。**
	Film Mode	詳細については、40 ページの「フィルム モードを選択する」を参照してください。 ☞ **この機能は、ビデオ または S ビデオ が NTSC 規格とともに選択されている場合にだけ使用可能です。**
	3D Comb Filter	詳細については、40 ページの「3D くし形フィルタを選択する」を参照してください。 ☞ **この機能は ビデオ が選択されているときのみ利用できます。**
3. 表示メニュー	**縦横比**	入力信号ソースによって、画像の縦横比を設定するオプションは 5 つあります。詳細については、32 ページの「縦横比の選択」を参照してください。
	キーストーン	イメージのキーストーンを自動または手動で補正します。 詳細については、31 ページの「キーストーン補正」を参照してください。
	オーバースキャン調整	ビデオ画像内のノイズを除去します。ビデオ ソース側でビデオ エンコードのノイズを除去するために画像をオーバースキャンします。
	デジタル ズーム	投写画像のサイズを拡大または縮小します。 詳細については、32 ページの「画像の拡大を使った詳細表示」を参照してください。
	PC と コンポーネント YPbPr の調整	表示データの周波数、位相、画像の位置を修正し、適切な SOG level を自動または手動で選択します。
	カラースペース転送	HDMI 入力ソースのためだけの操作です。 詳細については、32 ページの「カラースペース転送を選択する」を参照してください。

4. システム設定：基本メニュー

機能	説明
言語	オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューの言語を設定します。 詳細については、26 ページの「メニューを使用します」を参照してください。
プロジェクタの配置	プロジェクタは、天井またはスクリーンの背後に設置したり、1 枚あるいは複数のミラーを使用して設置することができます。 詳細については、15 ページの「場所を選びましょう」を参照してください。
メニュー設定	**メニュー表示時間** 最後にキーを押してからの OSD の表示時間を設定します。設定は 5 秒毎に 5 から 30 秒までの範囲で設定できます。 **メニュー位置** オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューをオンにします。 **アラームメッセージ** **オン**を選択すると、プロジェクタからフィルタをクリーニングするようにアラームが発せられます。
操作設定	**直接電源オン** 電源ケーブルが接続されたときに、自動的にプロジェクタの電源をオンにします。 **自動パワーオフ** 指定した時間を経過しても入力信号が検出されないときに、自動的にプロジェクタの電源をオフにします。 詳細については、53 ページの「設定自動パワーオフ」を参照してください。 **クイッククーリング** **クイッククーリング**機能を有効または無効にします。 **オン**を選択すると機能が有効になり、プロジェクタのクーリングタイムがノーマルの 90 秒間隔から約 2 秒に短くなります。 **画面オフタイマー** 画面オフタイマー機能が有効になっているときに、画像を非表示にしておく時間を選択します。ここで設定した時間が経過すると、画像は元に戻ります。 詳細については、40 ページの「画像表示を消す」を参照してください。 **スリープ タイマー** 自動的にシャットダウンするまでのタイマーを設定します。タイマーは 30 分から 12 時間までの範囲で設定できます。 詳細については、40 ページの「スリープ タイマーを設定する」を参照してください。
リモート受信装置	赤外線リモート受信装置 (正面と上) を設定すると、プロジェクタでリモコンから信号を受信できます。
背景	信号がないときの背景の状態を選択します。
起動画面	プロジェクタ起動時に表示されるロゴ画面を、ユーザーが選択することができます。選択肢には以下の 4 つがあります :BenQ ロゴ、青画面、黒画面 詳細については、43 ページの「プロジェクタのメニュー表示のカスタマイズ」を参照してください。

機能	説明
オーディオ設定	**ミュート** **音量** **電源オン / オフ音** 詳細については、42 ページの「音声の調節」を参照してください。
ランプ設定	**ランプ モード** 詳細については、53 ページの「ランプ モードを省電力モードに設定する」を参照してください。 **タイマーのリセット** 詳細については、57 ページの「ランプタイマーをリセットします。」を参照してください。 **同等のランプ時間** ランプの使用時間を計算する方法については、53 ページの「ランプの使用時間とは」を参照してください。
HDMI 設定	**HDMI フォーマット** 適切な HDMI 形式を自動または手動で設定します。 **HDMI 増幅器利得** 適切な HDMI 増幅器のゲインを自動または手動で設定します。
高地対応モード	高地で使用する場合の操作モードです。 詳細については、41 ページの「高地での操作」を参照してください。
セキュリティ設定	**パスワードの変更** 新しいパスワードに変更する前に、現在のパスワードを入力するよう要求されます。詳細については、27 ページの「パスワード機能の使い方」を参照してください。 **セキュリティ設定の変更** **電源ロック** **電源ロック**が有効になると、プロジェクタの電源をオンにする前に現在のパスワードを入力するように要求されます。
ボーレート	適切な RS-232 ケーブルを使ってプロジェクタをコンピュータに接続し、プロジェクタのファームウェアを更新またはダウンロードできるように、ボーレートはコンピュータと同じ値に設定します。この機能は専門の技術者用です。
テストパターン	**オン**を選択するとこの機能が有効になり、プロジェクタにグリッド テストパターンが表示されます。画像サイズやピントを調整したり、投写画像に歪みがないことを確認する際に役立ちます。
クローズドキャプション	利用可能な場合に、画面がクローズド キャプションを表示するようにします。
LED インジケータ	オンを選択すると機能が有効になり、プロジェクタが使用されていればコントロールパネルの POWER LED が点灯します。
全設定クリア	すべての設定を工場出荷時の値に戻します。 ☞ **次の設定は現在の設定値のまま維持されます:PC と コンポーネント YPbPr の調整、言語、プロジェクタの配置、高地対応モード、セキュリティ設定、およびボーレート。**

	機能	説明
6. 情報メニュー	現在のシステム状態	**ソース** 現在の信号ソースを表示します。 **ピクチャ モード** **ピクチャ**メニューで選択したモードを表示します。 **解像度** 入力信号のネイティブ解像度を表示します。 **カラー システム** 入力システムの形式として NTSC、PAL、SECAM、RGB のいずれかを表示します。 **同等のランプ時間** ランプの使用時間数を表示します。 **ファームウエアバージョン** プロジェクタのファームウェア バージョンを表示します。

情報メニューは、プロジェクタの現在の操作状態を表示します。

メンテナンス

プロジェクタのお手入れ

このプロジェクタはほとんどメンテナンスの必要がありません。レンズを清潔に保つために、定期的なレンズのお手入れだけが必要です。

プロジェクタの部品はランプを除き、すべて取り外さないでください。ランプ以外の部品の交換が必要なときは、販売店にご相談ください。

レンズのクリーニング

表面の汚れやほこりが付いていたら、レンズをクリーニングします。

- 圧縮空気スプレー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。

⚠ **研磨パッド、アルカリ / 酸性洗剤、磨き粉、またはアルコール、ベンジン、シンナー、殺虫剤などの有機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またはキャビネットの素材の破損を招く恐れがあります。**

プロジェクタ ケースのクリーニング

ケースのお手入れを行う前に、43 ページの「プロジェクタを終了します」に記載されている正しい手順でプロジェクタの電源を切り、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。こうした薬剤は、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場合は、次の手順に従ってください。

- 保管場所の温度や湿度が、プロジェクタの推奨範囲内であることを確認します。詳細については、60 ページの「仕様」を参照するか、販売店にお尋ねください。
- アジャスタフットを格納します。
- リモコンから電池を取り外します。
- プロジェクタを元の梱包または同等の梱包にしまいます。

プロジェクタの移動

プロジェクタを搬送するときは、元の梱包または同等の梱包で行うことを推奨します。
プロジェクタをご自分で持ち運ぶ場合は、元の梱包または適切なソフト キャリング ケースをお使いください。

ランプについて

ランプの使用時間とは

プロジェクタは動作中、プロジェクタに内蔵されているタイマーによって、ランプの使用時間 (単位 : 時間) を自動的に計算しています。ランプの使用時間の算出に使われている計算方法は、次の通りです。

☞ **" ランプ モードを省電力モードに設定する " モードの詳細については、後述の省電力を参照してください。**

ランプ使用時間を確認するには :

1. MENU/EXIT を押して、◀/▶で**システム設定 : 詳細**メニューをハイライト表示にします。
2. ▼を押して**ランプ設定**をハイライト表示にし、MODE/ENTER を押します。**ランプ設定** ページが表示されます。
3. ここでメニューに表示された**同等のランプ時間**情報を見ることができます。
4. メニューを終了するには、MENU/EXIT を押します。

また、**情報**メニューでもランプ時間情報を確認できます。

ランプの寿命をできるだけ長くして使う

投写ランプは消耗品です。ランプをできるだけ長い時間できるようにするために、OSD メニューで次の設定を行うことができます。

ランプ モードを省電力モードに設定する

省電力モードに設定すると、システムノイズと電力消費量を最高で 20% まで削減することができます。**省電力**モードを有効にすると、ライト出力が小さくなり、その結果投写画像がやや暗くなります。

プロジェクタを**省電力**モードで使用すると、ランプを長持ちさせることができます。**省電力**モードに設定するには、**システム設定 : 詳細** > **ランプ設定** > **ランプモード**メニューに進み、◀/▶を押します。

設定自動パワーオフ

この機能を使うと、指定した時間を経過しても入力ソースが検出されないときに自動的にプロジェクタの電源をオフにするため、不必要にランプの寿命を消耗しないようになります。

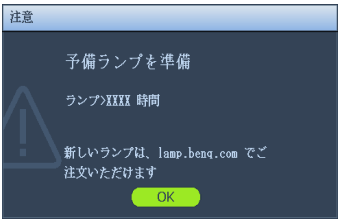
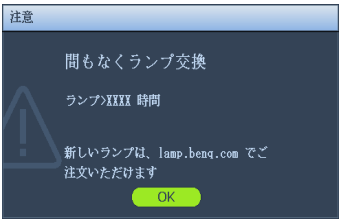
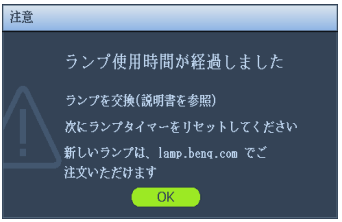
自動パワーオフに設定するには、**システム設定 : 基本** > **動作設定** > **自動パワーオフ**メニューに進み、◀/▶を押します。タイマーは 5 分おきに 5 分から 30 分の範囲で設定できます。プリセット時間の設定がこれから行うプレゼンテーションに適切でないときは、**無効**を選択します。一定時間が経過しても、プロジェクタは自動的にシャットダウンしないように設定できます。

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とき、またはランプの交換時期であることを示すメッセージが表示された場合は、新しいランプを取り付けるか、このプロジェクタをお買い求めの販売店にご相談ください。古いランプを使用すると、プロジェクタの誤動作の原因となり、ランプが破裂することもあります。

ランプの温度が異常に高くなると、LAMP (ランプ インジケータ) および TEMP (温度インジケータ) が点灯します。詳細については、58 ページの「インジケータ」を参照してください。

以下の警告メッセージは参照のみです。実際のスクリーン上の指示に従ってランプを準備し、交換してください。

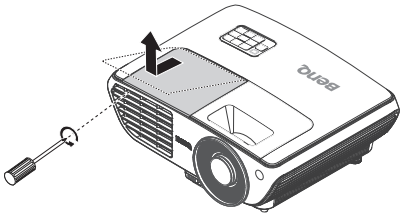
状態	メッセージ
動作を最適化するために、新しいランプを取り付けてください。通常プロジェクタを**省電力**モードで起動している場合は (53 ページの「ランプ モードを省電力モードに設定する」を参照してください)、次にランプ警告メッセージが表示されるまでプロジェクタを使用できます。	
途中でランプが寿命で切れるといった不都合を避けるため、新しいランプに交換してください。	
この段階で、ランプを交換されることを強くお薦めします。ランプは消耗品です。ランプは使用を重ねる毎に明るさが徐々に失われます。これは正常な現象です。ランプの明るさが暗くなっていると感じたら、いつでもランプを交換してください。	
プロジェクタを正常に動作させる前に、ランプを必ず交換してください。	

上のメッセージで示した「XXXX」はモデルごとに異なる数字です。

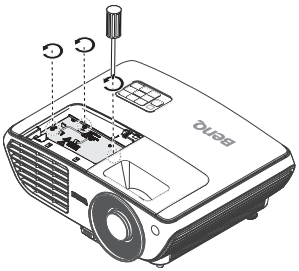
ランプの交換

⚠
- **天井に上下逆さに取り付けられたプロジェクタのランプ交換を行うときは、破損したランプによって目などを怪我しないよう、ランプソケットの下にだれも立たないでください。**
- **感電を防ぐため、ランプ交換の前に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危険を防ぐため、ランプを交換する前に、最低でも 45 分間はプロジェクタを冷却してください。**
- **割れて鋭くなったランプのガラス片を取り除く場合は、指をけがしたり、内部部品を破損したりしないように、十分注意してください。**
- **指のけがや、レンズに触れることによる画質の劣化を避けるため、ランプを取り外すときに空のランプ ケースには触れないでください。**
- **このランプの中には水銀が入っています。ランプの処分は、地元の有害廃棄物規制条例にしたがって、正しい方法で行ってください。**
- **プロジェクタを最高の状態でご使用いただくために、交換用ランプとして BenQ プロジェクタ用ランプを購入されることをお薦めします。**
- **天井に上下逆さに取り付けられたプロジェクタのランプ交換を行うときは、破損したランプによって目などを怪我しないよう、ランプソケットの下にだれも立たないでください。**

1. 電源をオフにして、プロジェクタをコンセントから抜きます。ランプが高温になっている場合は、やけどを防ぐためにランプを約 45 分間放置して常温に戻してください。
2. 正面から拘束ねじを緩めます。
3. 以下のように、ランプケースカバーを取り外します。

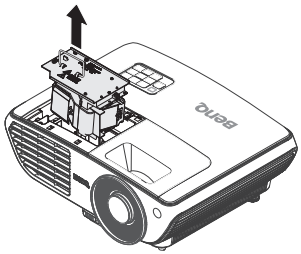


4. ランプを固定している 3 本の拘束ねじを緩めます。



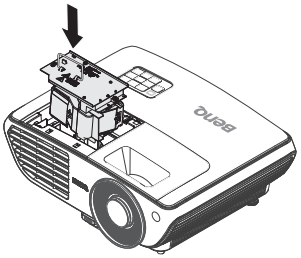
⚠
- **ランプカバーを外したまま、電源を入れないでください。**
- **ランプとプロジェクタの間に指を挿入しないでください。プロジェクタ内部の尖ったパーツによりケガをする場合があります。**

5. ハンドルを上に持ち上げて立たせるようにします。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。**
- **取り出したランプは、水のかかる場所、子供の手が届く場所、可燃物の付近には置かないでください。**
- **ランプを取り外した後は、プロジェクタ内に手を入れないでください。内部の光学部品に手を触れると、投写イメージの色が不均一になり歪む場合があります。**

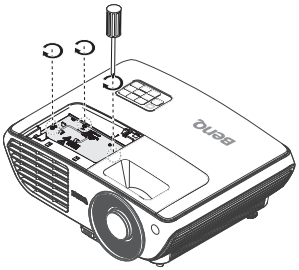
6. ランプコンパートメントに新しいランプを挿入し、プロジェクタにしっかりと収まっていることを確認してください。



☞ **コネクタの並びを確認してください。**

⚠ **違和感があるときは、ランプを持ち上げてもう一度やり直します。**

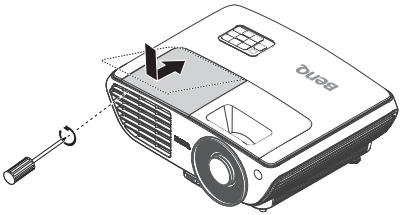
7. ランプを固定しているねじを締めます。



⚠
- **ねじの締め方がゆるいと接触が悪くなり、故障の原因になる場合があります。**
- **ねじを締め過ぎないでください。**

8. ハンドルが完全に平らな状態で収納され、固定されていることを確認してください。

9. プロジェクタのランプケースカバーを元に戻し、拘束ねじを締め付けます。



10. プロジェクタを再起動します。

⚠ **ランプカバーを外したまま、電源を入れないでください。**

ランプタイマーをリセットします。

11. スタートアップロゴの次にオンスクリーン メニュー (OSD) が表示されます。**システム設定 : 詳細** > **ランプ設定** メニューに進みます。MODE/ENTER を押します。**ランプ設定** ページが表示されます。▼を押して**タイマーのリセット**をハイライト表示にし、MODE/ENTER を押します。ランプタイマーをリセットしても良いかどうかを確認するためのメッセージが表示されます。**リセット**を選択し、MODE/ENTER を押します。ランプ時間は「0」にリセットされます。



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

インジケータ

ライト			状態と説明
電源	温度	ランプ	
電源の状況			
オレンジ	オフ	オフ	スタンバイ モード
緑 点滅	オフ	オフ	電源を入れています
緑	オフ	オフ	通常の動作状態
オレンジ 点滅	オフ	オフ	電源を切った後、プロジェクタは 90 秒間の冷却時間が必要です。
ランプの状況			
オレンジ 点滅	オフ	赤	ランプが上手く点灯しなかった場合、ランプの点灯がもう一度行われます。
オフ	オフ	赤	1. プロジェクタの冷却に 90 秒必要です。**または** 2. 販売店にお問い合わせください。
温度の状況			
オフ	赤	オフ	プロジェクタが自動的に終了しました。プロジェクタを再起動しようとしても、プロジェクタは再度終了します。販売店にお問い合わせください。
オフ	赤	赤	
オフ	赤	緑	
オフ	赤	オレンジ	
赤	赤	赤	
赤	赤	緑	
赤	赤	オレンジ	
緑	赤	赤	
緑	赤	緑	
システム イベント			
オフ	緑	赤	プロジェクタが自動的に終了しました。プロジェクタを再起動しようとしても、プロジェクタは再度終了します。販売店にお問い合わせください。
オフ	緑	緑	
オフ	緑	オレンジ	

トラブルシューティング

⑦ プロジェクタの電源がオンにならない。

原因	対応
電源コードから電気が流れてきません。	電源コードをプロジェクタの電源コードソケットとコンセントに差し込みます。コンセントにスイッチがある場合は、スイッチがオンになっていることを確認します。
冷却プロセスの間にプロジェクタの電源をオンにしようとしています。	冷却プロセスが完了するまでお待ちください。

⑦ 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。
プロジェクタが正しく入力信号機器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。	プロジェクタまたはリモコンの **SOURCE** キーで正しい入力信号を選択します。

⑦ イメージがぼやける

原因	対応
投写レンズのピントが合っていません。	ピントリングでピントを合わせます。
プロジェクタとスクリーンの位置が正しく合っていません。	投写角度および方向、また必要であれば装置の高さを調整します。

⑦ リモコンが機能しない

原因	対応
電池が切れています。	電池を新しい電池に交換します。
リモコンとプロジェクタの間に障害物があります。	障害物を取り除きます。
プロジェクタからの距離が遠すぎます。	プロジェクタから 7 メートル (23 フィート) 以内の場所に立ちます。

⑦ 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。	詳細は、28 ページの「パスワードのリコールの入力手順」を参照してください。

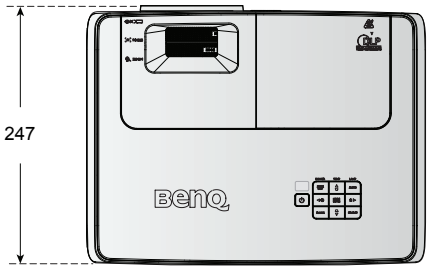
仕様
プロジェクタの仕様

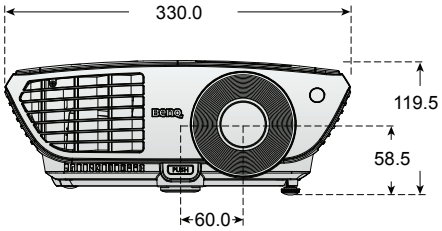
☞ 仕様はすべて予告なしに変更されることがあります。

全般	
製品名	デジタル プロジェクタ
モデル名	W1060
光学	
解像度	1920 x 1080, 1080p
表示システム	1-CHIP DMD
レンズ F/ 番号	F = 2.5 ～ 2.76, f = 23.5 ～ 28.2mm
ランプ	190 W ランプ
電気仕様	
電源	AC100-240V, 50/60 Hz (自動)
消費電力	250W (最大)/ <1W (スタンバイ)
機械仕様	
外形寸法	330 mm (W) x 150 mm (H) x 247 mm (D) (フットを最大に調整)
重量	3.63 Kg (8 ポンド)
入力端子	
コンピュータ入力	
RGB 入力	D-sub 15-pin （メス） x 1
ビデオ信号入力	
HDMI	タイプ A x 2
S-VIDEO	Mini DIN 4-pin ポート x 1
VIDEO	RCA ジャック x 1
SD/HDTV 信号入力	コンポーネント RCA 端子 x 3
オーディオ入力	Mini 端子 x 1, RCA 端子 x 2
出力端子	
音声出力	Mini 端子 x 1
スピーカー	10W モノラルスピーカー
コントロール端子	
USB	タイプ B
RS-232 シリアルコントロール	9 ピン x 1
使用環境条件	
動作温度範囲	5°C-35°C（海抜で）
操作時の相対湿度	10%-85% (結露なし)
動作高度	• 0-1499 m （5°C-28°C で） • 1500-3000 m で、5°C-23°C (**高地対応モード**をオンに設定)

外形寸法

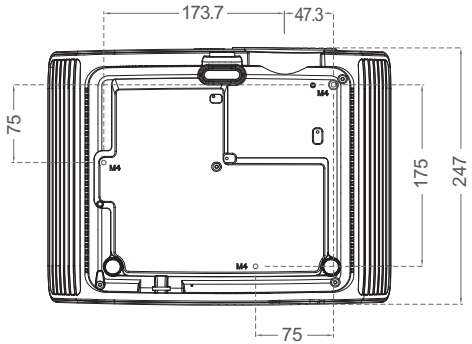
330 mm (W) x 119.5 mm (H) x 247 mm (D)

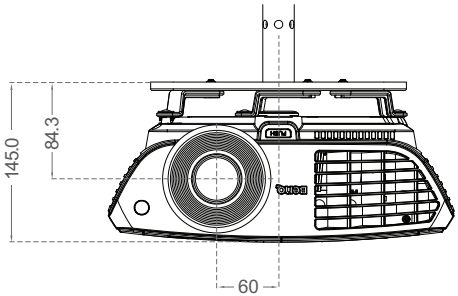


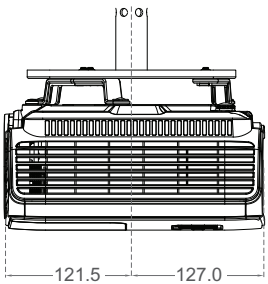


天井取付

* 天井取付ねじ：
M4 x L8 (最大 L=12、最小 L=10)







単位 :mm

タイミングチャート

サポートされる PC 入力のタイミング

解像度	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	ピクセル周波数 (MHz)	モード
640 x 480	31.469	59.940	25.175	VGA_60
	37.861	72.809	31.500	VGA_72
	37.500	75.000	31.500	VGA_75
	43.269	85.008	36.000	VGA_85
720 x 400	37.927	85.039	35.5	720 x 400 x 85
800 x 600	35.2	56.3	36	SVGA_56
	37.879	60.317	40.000	SVGA_60
	48.077	72.188	50.000	SVGA_72
	46.875	75.000	49.500	SVGA_75
	53.674	85.061	56.250	SVGA_85
1024 x 768	48.363	60.004	65.000	XGA_60
	56.476	70.069	75.000	XGA_70
	60.023	75.029	78.750	XGA_75
	68.667	84.997	94.500	XGA_85
1280 x 800	49.7	59.8	83.5	WXGA_60
	62.8	74.9	106.5	WXGA_75
	71.554	84.880	122.500	WXGA_85
1280 x 1024	63.981	60.020	108.000	SXGA3_60
	79.976	75.025	135.000	SXGA3_75
	91.146	85.024	157.500	SXGA3_85
1440 x 900	55.935	59.887	106.500	WXGA+_60
1400 x 1050	65.317	59.978	121.750	SXGA+_60
1600 x 1200	75.000	60.000	162.000	UXGA

解像度	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	ピクセル周波数 (MHz)	モード
640 x 480@67Hz	35.000	66.667	30.240	MAC13
832 x 624@75Hz	49.722	74.546	57.280	MAC16
1024 x 768@75Hz	60.240	75.020	80.000	MAC19
1152 x 870@75Hz	68.68	75.06	100.000	MAC21
1024 x 576@60Hz	35.82	60	46.996	1024 x 576-GTF
1024 x 600@60Hz	37.32	60	48.964	1024 x 600-GTF

サポートされるコンポーネント - YPbPr 入力のタイミング

信号フォーマット	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)
480i(525i)@60Hz	15.73	59.94
480p(525p)@60Hz	31.47	59.94
576i(625i)@50Hz	15.63	50.00
576p(625p)@50Hz	31.25	50.00
720p(750p)@60Hz	45.00	60.00
720p(750p)@50Hz	37.50	50.00
1080i(1125i)@60Hz	33.75	60.00
1080i(1125i)@50Hz	28.13	50.00
1080P@60Hz	67.5	60.00
1080P@50Hz	56.26	50.00
1080P@24Hz	27	24
1080P@25Hz	28.12	25
1080P@30Hz	33.75	30

☞ • **1080i(1125i)@60Hz または 1080i(1125i)@50Hz 信号を表示すると、イメージが若干揺れる場合があります。**

ビデオおよびS ビデオ入力用にサポートされているタイミング

ビデオモード	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	カラー副搬送波周波数 (MHz)
NTSC	15.73	60	3.58
PAL	15.63	50	4.43
SECAM	15.63	50	4.25 または 4.41
PAL-M	15.73	60	3.58
PAL-N	15.63	50	3.58
PAL-60	15.73	60	4.43
NTSC4.43	15.73	60	4.43

サポートされる HDMI (HDCP) 入力のタイミング

解像度	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	ピクセル周波数 (MHz)	モード
720 x 400	37.927	85.039	35.5	720 x 400_85
640 x 480	31.469	59.940	25.175	VGA_60
	37.861	72.809	31.500	VGA_72
	37.500	75.000	31.500	VGA_75
	43.269	85.008	36.000	VGA_85
800 x 600	35.2	56.3	36	SVGA_56
	37.879	60.317	40.000	SVGA_60
	48.077	72.188	50.000	SVGA_72
	46.875	75.000	49.500	SVGA_75
	53.674	85.061	56.250	SVGA_85
1024 x 768	48.363	60.004	65.000	XGA_60
	56.476	70.069	75.000	XGA_70
	60.023	75.029	78.750	XGA_75
	68.667	84.997	94.500	XGA_85

解像度	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	ピクセル周波数 (MHz)	モード
1280 x 800	49.7	59.8	83.5	WXGA_60
	62.8	74.9	106.5	WXGA_75
	71.554	84.880	122.500	WXGA_85
1280 x 1024	63.981	60.020	108.000	SXGA_60
	79.976	75.025	135.000	SXGA_75
	91.146	85.024	157.500	SXGA_85
1440 x 900	55.935	59.887	106.500	WXGA+_60
1400 x 1050	65.317	59.978	121.750	SXGA+_60
1600 x 1200	75.000	60.000	162.000	UXGA
640 x 480@67Hz	35.000	66.667	30.240	MAC13
832 x 624@75Hz	49.722	74.546	57.280	MAC16
1024 x 768@75Hz	60.241	75.020	80.000	MAC19
1152 x 870@75Hz	68.68	75.06	100.000	MAC21
VIDEO	31.47	60	27	480p
	31.25	50	27.000	576p
	37.50	50	74.25	720p_50
	45.00	60	74.25	720p_60
	28.13	50	74.25	1080i_50
	33.75	60	74.25	1080i_60
	67.5	60	148.5	1080p
	56.26	50	148.5	1080p
1080P@24Hz	27	24	74.25	1080P@24Hz
1080P@25Hz	28.12	25	74.25	1080P@25Hz
1080P@30Hz	33.75	30	74.25	1080P@30Hz

1080i_50 または 1080i_60 信号表示では画像が僅かに揺れる場合があります。

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 85% の間、温度 5°C から 28°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 2011 by BenQ Corporation.All rights reserved. 本書のいかなる部分も、BenQ コーポレーションの事前の書面による同意なく、電子的、機械的、磁気的、光学的、化学的、手動その他の手段を問わず、複製、転載、改変、検索システムへの保存、他言語またはコンピュータ言語への翻訳を行うことはできません。

免責

BenQ コーポレーションは、明示的または暗示的を問わず、本書の内容に関して、特に保証、商業的可能性、特定目的への適合性に関しては、いかなる表明または保証もいたしません。さらに、BenQ コーポレーションは本書を改定する権利と、このような改定や変更についていかなる人物に対しても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。