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

W1210ST

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。

W1210ST/HT2150ST
デジタル プロジェクター
ホームシネマシリーズ
ユーザー ガイド

V 1.01

目次

安全のためのご注意 3

概要 6

プロジェクターの特長 6

パッケージ内容 7

- 標準アクセサリ 7
- オプション アクセサリ 7

プロジェクター外観ビュー 8

制御装置および機能 9

- コントロール パネル 9
- リモコン 10

設置 12

設置場所の選択 12

スクリーンサイズの調整 13

- 投写サイズ 13

接続 14

ビデオ装置の接続 14

- HDMI デバイスの接続 14
- スマートデバイスの接続 14
- コンピュータの接続 15

操作 16

プロジェクターの起動 16

プロジェクターの終了 18

プロジェクターの保護 18

- セキュリティケーブルロックの使い方 18
- パスワード機能を使用する 18

入力ソースの選択 21

- 入力ソースの名前変更 22

投写画像の調整 22

- 投写角度の調整 22
- イメージの自動調整 22
- 画像サイズと明瞭さの微調整 23
- キーストーンの補正 23

メニュー機能 25

OSD メニューについて 25

基本 OSD メニューを使う 27

- 基本 OSD メニュー - 入力信号接続 27
- 基本 OSD メニュー - 入力信号接続なし 30

詳細設定 OSD メニューを使う 31

- **ピクチャ**メニュー 32
- **オーディオ設定**メニュー 36
- **ディスプレイ**メニュー 37
- **システム設定**：**基本**メニュー 39
- **システム設定**：**詳細**メニュー 40
- **情報**メニュー 42
- **詳細設定** OSD メニューの構造 43

メンテナンス 45

プロジェクターのお手入れ 45

ランプについて 46

- ランプ時間を知るには 46
- ランプ寿命を延長する 46
- ランプを交換する時期 47
- ランプの交換 48

インジケーター 50

問題を解決する 52

仕様 53

- プロジェクターの仕様 53
- 外形寸法 54
- 天井取り付け 54
- タイミング表 55

保証と著作権について 60

保証 60

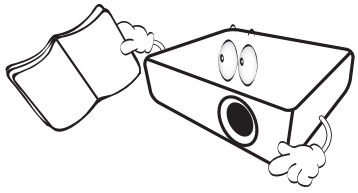
著作権 60

おことわり 60

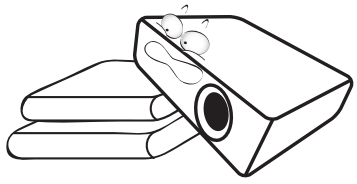
安全のためのご注意

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

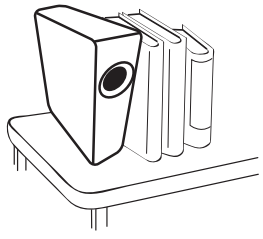
1. プロジェクターを操作する前に、このユーザーガイドをお読みください。本書は必要なときにいつでも参照できるように、安全な場所に保管しておいてください。



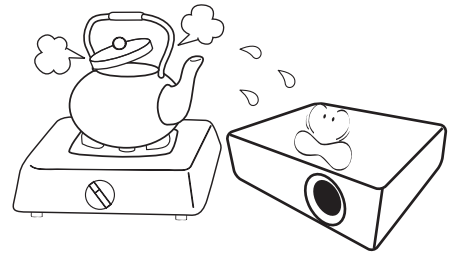
2. 使用時は必ず装置を水平な平面上に置いてください。
   - 本製品を不安定なカート、スタンド、テーブルに置かないでください。製品が落ちてケガをしたり、製品が故障したりする場合があります。
   - プロジェクターの近くに可燃物を置かないでください。
   - 左右の傾きが 10°、または前後の傾きが 15° を超える状態で使用しないでください。



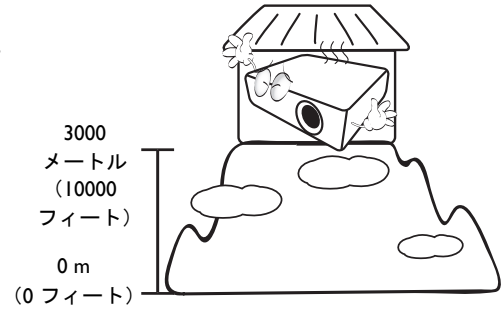
3. 装置を縦向きにしないでください。縦向きにすると、プロジェクターが倒れ、けがをしたり損傷する恐れがあります。



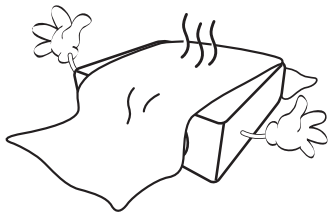
4. 次の場所に装置を置かないでください。
   - 通気が不十分な場所または密閉されている場所。壁との間隔を 50 cm 以上空けて、プロジェクターの周辺の風通しをよくしてください。
   - 窓を締め切った車内など、非常に高温になる場所。
   - 非常に湿度が高い場所、ほこりの多い場所、タバコの煙にさらされる場所。このような場所に置くと、光学部品が汚れ、プロジェクターの寿命が短くなり、画像が暗くなります。



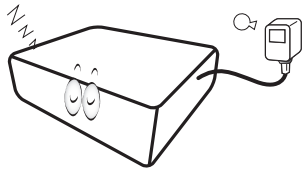
   - 火災報知器に近い場所。
   - 周辺温度が 35°C/ 95°C を超える場所。
   - 高度が 3000 メートル（10000 フィート）を超える場所。



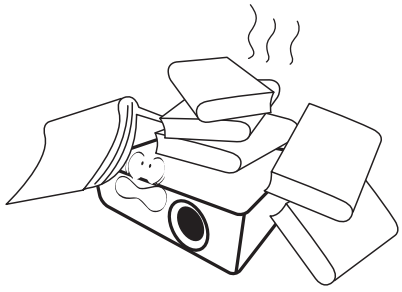
5. プロジェクター動作中に通気孔をふさがないでください（スタンバイモードでも同様）。
   - 本製品の上に布などをかぶせないでください。
   - 本製品をブランケットなどの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。



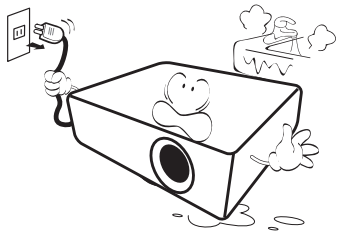
6. メインの電源電圧が ±10 ボルト程度の変動がある場所では、プロジェクターを電源安定化装置、サージプロテクタ、あるいは UPS のいずれかに接続されるようお薦めします。



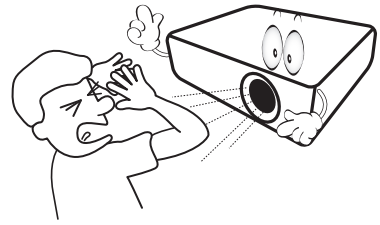
7. 装置の上に乗ったり、物を置いたりしないでください。



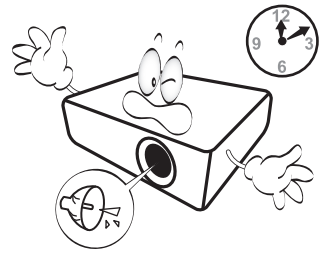
8. プロジェクターの上または近くに液体を置かないでください。万一プロジェクター内部に液体が入った場合は、直ちに電源を切り、電源プラグをコンセントから抜いて、お買い上げの販売店、又はサポートセンターへご相談ください。



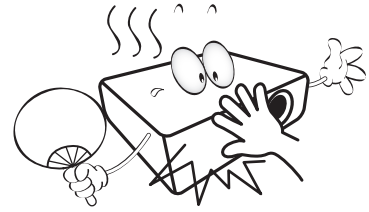
9. 動作中は、プロジェクターのレンズを覗き込まないでください。目を傷つける場合があります。



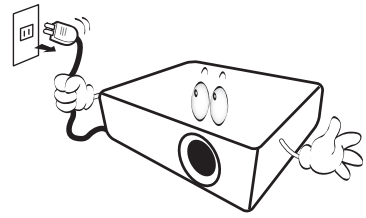
10. ランプは定格寿命より長く使用しないでください。ごくまれですが、定格寿命より長く使用すると、ランプが破裂することがあります。



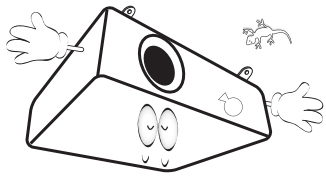
11. ランプは、動作中に非常に高温になります。ランプ部を取り外して交換する場合は、プロジェクターの電源を切ってから 45 分間ほど放置して、プロジェクターを常温に戻してください。



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



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



⚠ プロジェクターの天井取り付け

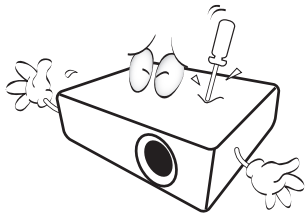
プロジェクターを天井に取り付ける場合は、BenQ プロジェクター専用天井取り付けキットをお使いになり、しっかりと確実に設置してください。

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

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

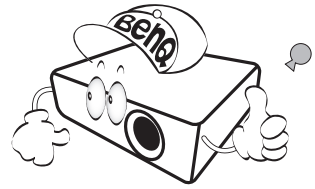
14. 本装置のキャビネットは開けないでください。内部には危険な電圧が流れており、触れると死に至る場合もあります。お客様ご自身で補修できるパーツは、ランプのみです。詳細は 48 ページを参照してください。

    いかなる状況においても、これ以外のカバーをご自身で取り外そうとしないでください。修理はサポートセンターにお問い合わせください。



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

15. 点検修理については、サポートセンターにお問い合わせください。



結露

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

揮発性液体の使用の禁止

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

処理

本装置には人体や環境に有害な素材が使用されています。

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

製品や使用済みランプを処理する方法については、各自治体の回収規則にしたがってください。

概要

プロジェクターの特長

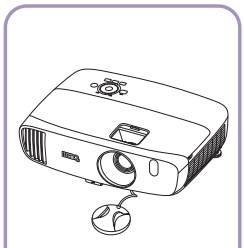
- **HD に完全対応**
  このプロジェクターは標準精度 TV (SDTV) 480i、576i、EDTV (Enhanced Definition television) 480p、576p、および高精度 TV (HDTV) 720p、1080i/p 60Hz フォーマット、真の 1:1 再現を実現する 1080p フォーマットと互換性があります。
- **高画質**
  このプロジェクターは高解像度、高度なホームシアター輝度、高コントラスト、鮮明な色、優れたグレイスケール再現により、高画質な画像を提供します。
- **高輝度**
  このプロジェクターにはさまざまな照明状況でもすぐれた性能を発揮できるよう、超高輝度機能が備えられています。
- **鮮明な色再現**
  このプロジェクターには 6 セグメントカラーホイールが備わっており、これ以下のセグメントのカラーホイールでは実現できないリアルな色合いと色域を実現します。
- **優れたグレイスケール**
  このプロジェクターを暗い部屋で使用する場合は、自動ガンマコントロールによりシャドウの詳細や夜または暗いシーンの詳細を優れたグレイスケールで表示します。
- **デュアル OSD**
  異なる使用状況に合わせて、2 種類の OSD メニューが用意されています：直感的で簡単な **基本** OSD、詳細設定まで揃った **詳細設定** OSD。
- **多様な入力機能とビデオフォーマット**
  このプロジェクターはパソコン（Mac や PC）や HDMI ソースなどのビデオ装置やコンピュータ装置、自動スクリーンや環境照明システムに関連する出力トリガーなど、さまざまな入力に対応しています。
- **ISF 認証キャリブレーションコントロール**
  優れた性能を提供するために、今プロジェクターには OSD メニューから ISF NIGHT モードと ISF DAY モードの設定を行うことができます。これらは認証された ISF 設置技術者のプロフェッショナルなキャリブレーションサービスを必要とします。
- **3D 機能**
  HDMI を介して画像に深さをつけることにより、3D ムービー、動画、スポーツ イベントをよりリアルに楽しむことができます。
- **オーディオ エンハンサ付のチャンバースピーカー内蔵**
  オーディオ入力接続時に内蔵スピーカーからミックス モノラル オーディオを出力
- **SmartEco**
  SmartEco™ は、**SmartEco** モードが選択されていると、コンテンツの明るさによってはランプの電力消費量を最大で 70% も節約できます。

パッケージ内容

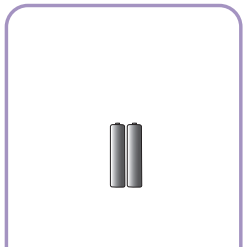
丁寧に開梱し、次に示すものがすべて揃っていることを確認してください。本製品を購入された地域によっては、同梱されていないアイテムもあります。ご購入場所をご確認ください。

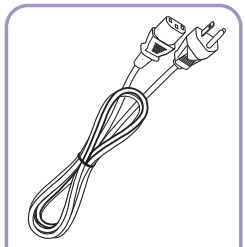
標準アクセサリ

☞ **一部のアクセサリは、国によって異なる場合があります。**


プロジェクター


リモコン


電池


電源ケーブル


保証書 *


取扱説明書 CD

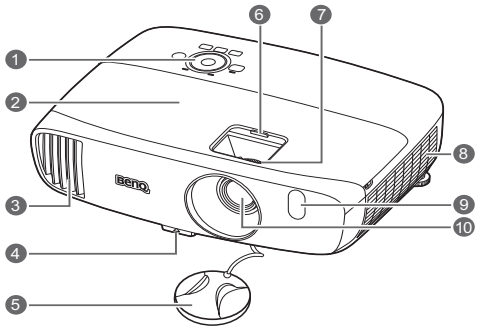

クイックスタートガイド


キャリー バッグ

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

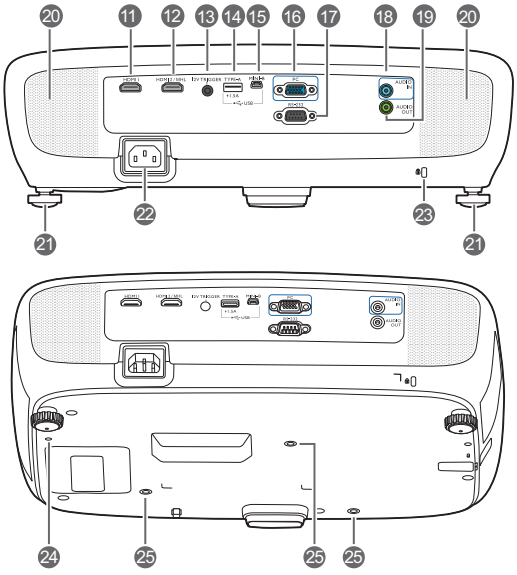
プロジェクター外観ビュー

正面および上面



背面および底部

接続の詳細は、ビデオ装置の接続を参照してください。



1. コントロールパネル（コントロール パネル参照）
2. ランプカバー
3. 通気口（熱排気口）
4. クイックリリースボタン
5. レンズキャップ
6. レンズ格納庫カバー
7. フォーカスおよびズームリング
8. 通気口（冷風取り込み口）
9. 正面 IR センサー
10. 投写レンズ
11. HDMI 入力ポート
12. MHL/HDMI デュアルモード ポート

    プロジェクターに電源が入っている限り、MHL または HDMI 対応デバイスに繋ぎ、接続した MHL 対応デバイスに充電し続けます。
13. 12VDC 出力端子

    電子スクリーンやライト コントロールなどの電子デバイスを機能させます。
14. USB Type-A ポート

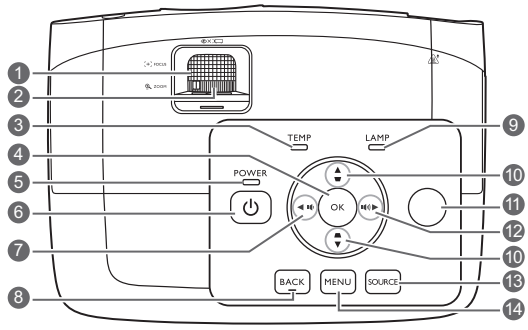
    ワイヤレス FHD キット（別売り）の受信ボックスに充電します。
15. USB Mini-B ポート

    補修用。
16. RGB (PC)/ コンポーネント ビデオ (YPbPr/YCbCr) 単一入力ジャック
17. RS-232 制御ポート

    PC またはホームシアター制御 / オートメーション システムとのインターフェイス。
18. オーディオ入力ジャック
19. オーディオ出力ジャック
20. スピーカー グリル
21. 後ろ調整用脚
22. 電源ケーブル差し込み
23. Kensington ロックスロット
24. ワイヤレス FHD キット取り付け穴
25. 天井取り付け穴

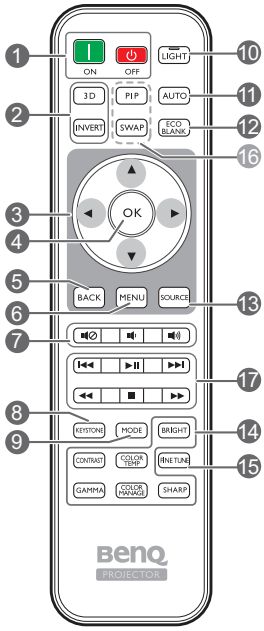
制御装置および機能

コントロール パネル



1. **フォーカスリング**
   投写イメージの焦点を調整します。
2. **ズームリング**
   画像のサイズを調整します。
3. **TEMP（温度警告ライト）**
   プロジェクターの温度が異常に高くなると赤く点灯します。
4. **OK**
   選択したオン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューのアイテムを確定します。
5. **POWER（電源インジケーターライト）**
   プロジェクター動作中に点灯または点滅します。
6. **⏻ 電源**
   スタンバイと電源オンの状態を切り替えます。
7. **◄ 左 /**
   - プロジェクターの音量を下げます。
   - **台形補正**画面が表示されているとき、斜めから投写された画像を手動で修正します。
   - オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューが有効な場合、#7、#10、#12 キーを方向指示のボタンとして使用し、メニュー項目の選択や調整を行います。
8. **BACK**
   前の OSD メニューに戻ったり、終了してメニュー設定を保存します。
9. **LAMP（ランプインジケーターライト）**
   ランプの状態を示します。ランプに問題が発生すると、点灯または点滅します。
10. **キーストーン / 矢印キー (▲ / ◄、► / ▼)**
    投写角度によって生じる画像の歪みを手動で修正します。
    オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューが有効な場合、#7、#10、#12 キーを方向指示のボタンとして使用し、メニュー項目の選択や調整を行います。
11. **上 IR リモートセンサー**
12. **► 右 /**
    - プロジェクターの音量を上げます。
    - **台形補正**画面が表示されているとき、斜めから投写された画像を手動で修正します。
    - オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューが有効な場合、#7、#10、#12 キーを方向指示のボタンとして使用し、メニュー項目の選択や調整を行います。
13. **SOURCE**
    ソース選択バーを表示します。
14. **MENU**
    - オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューにアクセスします。
    - メニュー設定を終了して保存します。

リモコン

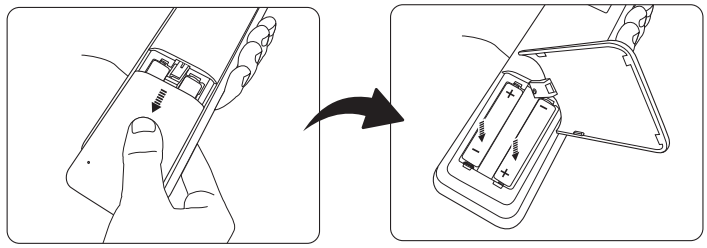


1. **ON、OFF**
   プロジェクターのオン / オフを切り替えます。
2. **3D、INVERT**
   3D メニューのおよびを開き、逆転機能をオン / オフにします。
3. **矢印キー（◄左、►右、▲上、▼下）**
   オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューが有効な場合、これらのキーを方向指示のボタンとして使用し、メニュー項目の選択や調整を行います。
4. **OK**
   選択した OSD メニューアイテムを確定します。
5. **BACK**
   前の OSD メニューに戻ったり、終了してメニュー設定を保存します。
6. **MENU**
   - オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューにアクセスします。
   - メニュー設定を終了して保存します。
7. **ボリュームキー**
   - : プロジェクターの音声をオン / オフにします。
   - : プロジェクターの音量を下げます。
   - : プロジェクターの音量を上げます。
8. **KEYSTONE**
   台形補正画面が開きます。斜めから投写された画像を手動で修正するには、▲、▼ を使用します。
9. **MODE**
   使用可能なピクチャモードを選択します。
10. **LIGHT**
    リモコンでキーを押すと、LED バックライトが約 10 秒間点灯します。10 秒以内に別のキーを押すと、LED バックライトが消えます。
11. **AUTO**
    表示画像に最適なタイミングを自動的に決定します。
12. **ECO BLANK**
    スクリーンを消画します。
13. **SOURCE**
    ソース選択バーを表示します。
14. **画質調整キー**
    これらの機能キーは、OSD メニューで指定したタスクを実行します。
15. **FINE TUNE**
    色温度の詳細調整画面を表示します。詳細は、色温度の詳細調整を参照してください。
16. **使用できないキー**：
    これらのキーは使用できません：**PIP** と **SWAP**。
17. **HDMI CEC 対応機器コントロール キー（⏮戻る、⏯再生、⏭早送り、◂◂ 巻き戻し、■ 中止、▸▸ 高速早送り）**
    メディアを再生中に、前のファイル / 再生 / 次のファイル / 巻き戻し / 停止 / 早送りを実行します。HDMI CEC 互換機を操作する場合のみ使用できます。

☞ **⏯ キーを押しても動画は停止しません。**

リモコンの電池の交換

1. 図に示すように、バッテリーカバーを押してスライドさせると開きます。
2. 古い電池を取り出して（該当する場合）、2 個の AAA（単 4）電池を挿入します。図に示すように、電池の極性に注意してください。
3. バッテリーカバーがカチッと音がするまでスライドさせてください。



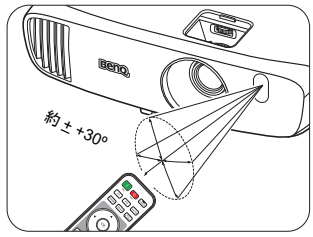
- **リモコンや電池は台所、浴室、サウナ、サンルーム、車内など高温多湿の場所に放置しないでください。**
- **電池メーカーが推奨するものと同じか、または同種の電池以外は使用しないでください。**
- **また、使用済みの電池は各自治体の回収規則にしたがって廃棄してください。**
- **電池を火の中に投げ込まないでください。爆発の危険性があります。**
- **電池が完全に消耗してしまったり、またはリモコンを長期間使用しないときには、漏電によりリモコンのコントロール部分が破損しないように電池は外しておいてください。**

リモコンの有効範囲

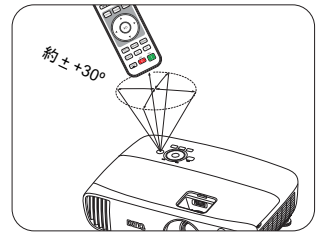
リモコンはプロジェクターの IR リモコン センサーに対して垂直に 30 度以内の角度に持たなければ、正しく作動しません。リモコンとセンサーの距離は、8 メートル（~ 26 フィート）以内でなければなりません。

リモコンとプロジェクターの IR センサーの間に障害物を置かないでください。

- **正面からプロジェクターを操作する**



- **上からプロジェクターを操作する**



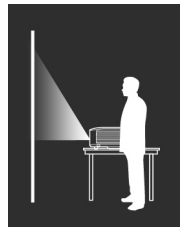
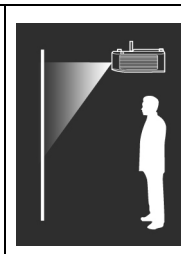
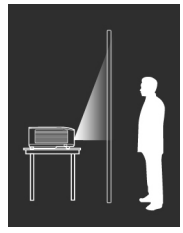
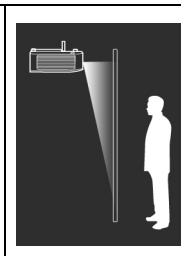
設置

設置場所の選択

プロジェクターの設置場所を決める際には、次のことに配慮してください。

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

このプロジェクターは、次の方法で設置できます。

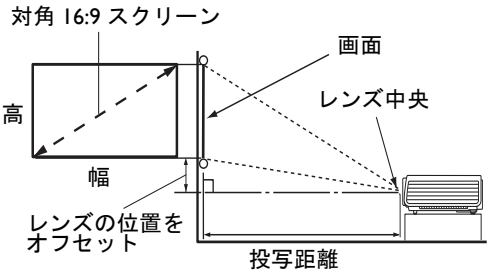
<table>
<tr>
<td>1. 正面：
プロジェクターをスクリーンの正面に床面近くに設置します。
これが最も一般的な設定です。
プロジェクターの電源を入れて、次の設定を行ってください。
MENU > 設定またはシステム設定：基本 > プロジェクターの設置 > 正面</td>
<td></td>
<td>3. 天井前面投射：
プロジェクターをスクリーン正面の天井に取り付けます。
プロジェクターの電源を入れて、次の設定を行ってください。
MENU > 設定またはシステム設定：基本 > プロジェクターの設置 > 天井前面投射</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2"></td>
<td colspan="2">この方法で設置する場合は、BenQ プロジェクター天井取り付けキットをご購入ください。</td>
</tr>
<tr>
<td>2. 背面：
プロジェクターをスクリーン背面、床面近くに設置します。
プロジェクターの電源を入れて、次の設定を行ってください。
MENU > 設定またはシステム設定：基本 > プロジェクターの設置 > 背面</td>
<td></td>
<td>4. 天井背面投射：
プロジェクターをスクリーン背面の天井に取り付けます。
プロジェクターの電源を入れて、次の設定を行ってください。
MENU > 設定またはシステム設定：基本 > プロジェクターの設置 > 天井背面投射</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">専用の背面投写用スクリーンが必要です。</td>
<td colspan="2">専用の背面投写用スクリーンと、BenQ 天井取り付け用キットが必要です。</td>
</tr>
</table>

スクリーンサイズの調整

プロジェクター レンズからスクリーンまでの投写距離、ズーム設定、ビデオフォーマットにより投写画面サイズは変化します。

投写サイズ

投写距離を決定するには、下の図と表をご覧ください。



- **スクリーンの縦横比は 16:9、投写画像の縦横比は 16:9**

スクリーンサイズ				投写距離 (mm)			レンズの位置をオフセット (mm)
対角		高 (mm)	幅 (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)	
60	1524	747	1328	917	1009	1102	19
70	1778	872	1550	1069	1178	1286	22
80	2032	996	1771	1222	1346	1470	25
90	2286	1121	1992	1375	1514	1654	28
100	2540	1245	2214	1528	1682	1837	31
110	2794	1370	2435	1680	1851	2021	34
120	3048	1494	2657	1833	2019	2205	37
140	3556	1743	3099	2139	2355	2572	44
160	4064	1992	3542	2444	2692	2940	50
180	4572	2241	3985	2750	3028	3307	56

☞ **測定値はすべておよその値であり、実際のサイズにより変わります。プロジェクターを完全に固定する場合は、事前に実際のプロジェクターを使って投写サイズ、距離、プロジェクターの光学的特性をお試しになることをお薦めします。こうすることで、最適な設置場所を決めることができます。**

接続

信号ソースをプロジェクターに接続する際には、次の点を確認してください。

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

☞ • **下に示す接続図のケーブルは、本機に付属していません。（詳細は、パッケージ内容を参照してください。）ケーブルはお近くの電気店でお求めください。**

ビデオ装置の接続

いずれかの接続方式でプロジェクターをビデオ出力装置に繋ぐだけです。ビデオソースによって画質が異なります。接続方法は、プロジェクターとビデオソース装置の両方に搭載されている端末に合ったものを選択してください。

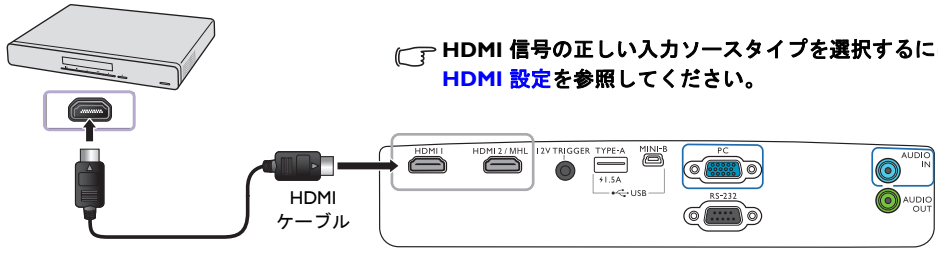
端末名	端末の形態	参照	画質
HDMI1 **HDMI2/MHL**		• HDMI デバイスの接続 • スマートデバイスの接続	● 最高
PC (D-SUB)		コンピュータの接続	● かなり良い

☞ **下に示す接続図のケーブルは、本機に付属していません。（詳細は、パッケージ内容を参照してください。）ケーブルはお近くの電気店でお求めください。**

HDMI デバイスの接続

HDMI (High-Definition Multimedia Interface) は DTV チューナー、DVD プレーヤー、Blu-ray プレーヤー、ディスプレイなど、対応するデバイスとデバイスの間を 1 本のケーブルで未圧縮のビデオデータを転送することができます。プロジェクターと HDMI デバイスを接続するには、HDMI ケーブルをお使いください。

HDMI デバイス：DVD プレーヤー、デジタルチューナーなど。



☞ **HDMI 信号の正しい入力ソースタイプを選択するには、HDMI 設定を参照してください。**

スマートデバイスの接続

MHL 対応スマートデバイから直接コンテンツを表示できます。HDMI - Micro USB ケーブルまたは HDMI - Micro USB アダプタを使って、スマートデバイスをプロジェクターに繋ぐと、大型スクリーンでコンテンツを楽しむことができます。

☞ **一部のスマートデバイスは、お使いのケーブルに対応していない場合があります。詳細は、スマート デバイスのメーカーにご確認ください。**

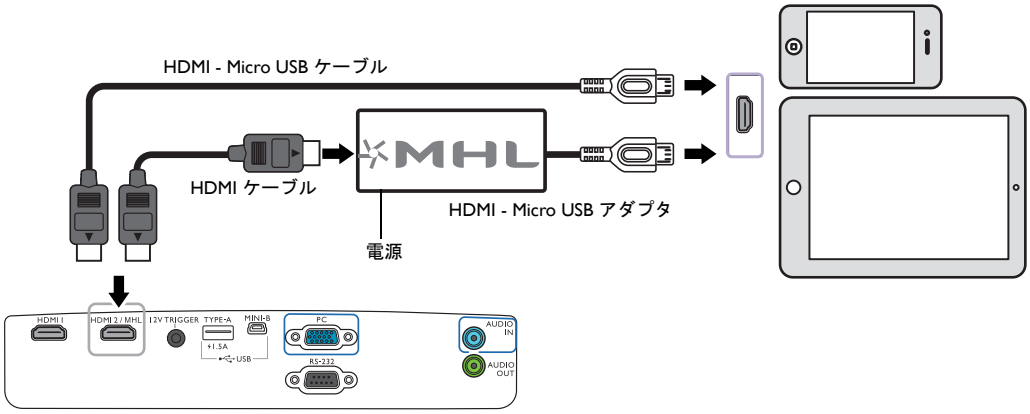
- **HDMI - Micro USB ケーブルを使う**

1. HDMI - Micro USB ケーブルをプロジェクターの HDMI 入力コネクタに繋ぎます。
2. HDMI - Micro USB ケーブルのもう片端をスマートデバイスの Micro USB 出力ソケットに繋ぎます。

- **HDMI - Micro USB アダプタと HDMI ケーブルを使う**

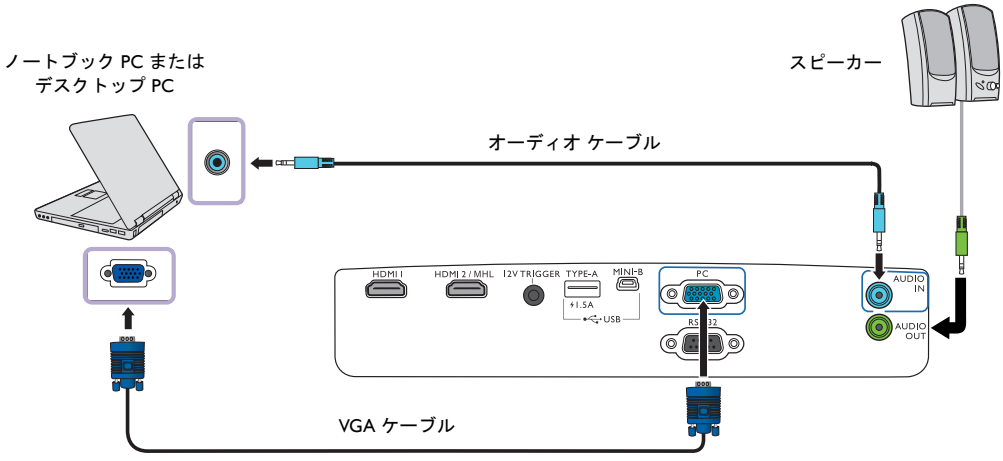
1. HDMI ケーブルをプロジェクターの HDMI 入力コネクタに繋ぎます。
2. HDMI ケーブルのもう片端をアダプタの HDMI 入力ソケットに繋ぎます。
3. アダプタのもう片端をスマートデバイスの Micro USB 出力ソケットに繋ぎます。

接続した後、**HDMI2/MHL** 入力ソースに切り替えます。入力信号を切り替えるには、入力ソースの選択をお読みください。



コンピュータの接続

VGA ケーブルを使ってプロジェクターとコンピュータを接続します。

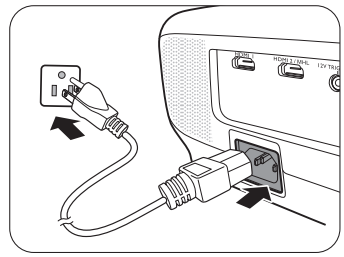


多くのノートパソコンでは、プロジェクターを接続すると外付けビデオポートはオンになりません。通常 Fn + F3 や CRT/LCD キーなどを使用すると、外部表示のオン / オフを切り替えることができます。ノートパソコン上で CRT/LCD と記された機能キーか、モニターの記号が表示された機能キーの位置を確認してください。Fn と記号が記された機能キーを同時に押します。ノートパソコンのキーの組み合わせについては、ノートパソコンの説明書をお読みください。

操作

プロジェクターの起動

1. 電源ケーブルをプロジェクター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（該当する場合）。電源を入れると、**POWER（電源インジケーターライト）**がオレンジ色になります。



⚠ **付属の電源ケーブルを使って、感電や火災などの危険を防止してください。**

2. プロジェクターの ⏻ 、またはリモコンの | を押すと、プロジェクターが起動します。ランプが点灯するとすぐに、**電源オンの音**が聞こえます。**POWER（電源インジケーターライト）**が緑色に点滅し、投写されると緑色に点灯します。
ファンが作動を開始し、ウォームアップする間スクリーンにスタートアップ画像が表示されます。ウォームアップ中は、プロジェクターはいかなるコマンドにも応答しません。

☞ **音をオフにする方法については、電源オン / オフ音を参照してください。**

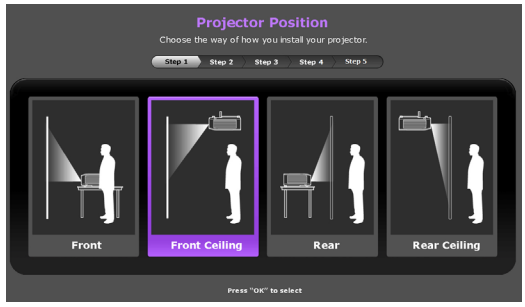
3. 初めてプロジェクターを起動すると、プロジェクターの設定手続きを案内するセットアップ ウィザードが開きます。すでに設定が完了している場合は、これを省略してステップ 5 に進んでください。
   - プロジェクターかリモコンの矢印キー (◄/►/▲/▼) を使って、メニューアイテムを移動します。
   - **OK** を使って、選択したメニューアイテムを確定します。

☞ **下のセットアップ ウィザードのスクリーンショットは参照用であり、実際の仕様とは異なる場合があります。**

ステップ 1 :

プロジェクターの設置を決定します。

☞ **プロジェクターの設置については、設置場所の選択を参照してください。**



ステップ 2 :

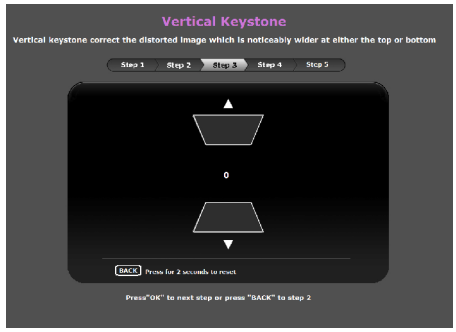
OSD **言語**を決定します。



ステップ 3：

台形補正を指定します。

☞ **台形補正についての詳細は、キーストーンの補正をご覧ください。**



ステップ 4：

自動ソース探知を決定します。

☞ **プロジェクターがオンのとき、有効な信号を自動的に検出したい場合は、オンを選択します。**

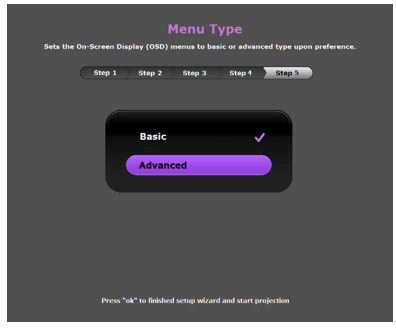


ステップ 5：

メニュー タイプを決定します。

☞ **メニュー タイプの詳細については、OSD メニューについてを参照してください。**

初期設定が完了しました。

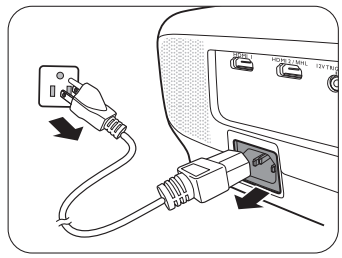


---

4. パスワードの入力を求められたら、プロジェクターかリモコンの矢印キーを使って 6 ケタのパスワードを入力してください。詳細は、パスワード機能を使用するを参照してください。
5. 接続した装置に切り換えます。
6. プロジェクターは有効な入力信号の検索を開始します。現在スキャン中の入力信号が画面に表示されます。有効な信号が検出されない場合は、「**信号なし**」と言うメッセージが表示されます。プロジェクターまたはリモコンの **SOURCE** を押して表示する入力信号を選択することができます。
7. 入力ソースの水平周波数がプロジェクターの範囲を超えると、「**信号なし**」というメッセージが表示されます。このメッセージは、入力ソースの水平周波を適切なものに変更するまで表示され続けます。

プロジェクターの終了

1. プロジェクターの ⏻ か、リモコンの ⏻ を押します。プロジェクターにシャットダウンの確定メッセージが表示されます。
2. 再び ⏻ または ⏻ を押してください。**POWER（電源インジケーターライト）**がオレンジ色に点滅し、ファンが 2 分ほど作動してランプを冷却します。冷却中は、プロジェクターはいかなるコマンドにも反応しません。
3. 冷却処理が完了したら、**電源オフの音**が聞こえ、**POWER（電源インジケーターライト）**がオレンジ色に点灯します。



☞ **音をオフにする方法については、電源オン / オフ音を参照してください。**

長期間プロジェクターをご使用にならない場合は、電源ケーブルを抜いておいてください。

☞ **プロジェクターを切った直後に再び電源を入れると、高熱によりランプの寿命が短くなる場合がありますのでお止めください。実際のランプの寿命は、環境や使い方により異なります。**

プロジェクターの保護

セキュリティケーブルロックの使い方

盗難防止のために、プロジェクターは安全な場所に設置してください。または Kensington ロックなどのロックを購入して、プロジェクターを安全に保護してください。プロジェクターにはケンジントンロック スロットが付いています。詳細は、8 ページの項目 23 をご覧ください。

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

パスワード機能を使用する

安全のため、また不正な使用を防止するために、オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューでパスワードを設定することができます。パスワードを設定し、この機能を有効にすると、プロジェクターはパスワードで保護された状態になります。正しいパスワードを知らないユーザーはプロジェクターを操作することができません。

⚠ **パスワード機能を有効にしたにも関わらず、パスワードを忘れてしまうと面倒なことになります。パスワードは書き留めておいて、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して電源オンロックを有効にすると、プロジェクターを起動するたびに正しいパスワードを入力しなければプロジェクターを使用することはできなくなります。**

これを行うには、まず第一に**詳細設定** OSD メニュー（詳細は、26 ページを参照してください）を開いてください。

1. **システム設定**：**詳細** > **パスワード**を選択し、**パスワード** 画面を表示します。
2. **パスワードの変更**を選択し、**OK** を押して**新しいパスワード** 画面を開きます。



3. 画面に示す通り、4 つの矢印キー (▲/►/▼/◄) はそれぞれ 4 つの数字（1、2、3、4）を示しています。プロジェクターまたはリモコンの矢印キーを使って、6 桁のパスワードを設定してください。数字を入力すると、****** のようにアスタリスクで表示されます。
4. 確認のために同じパスワードを再入力し、**パスワード**画面に戻ります。
5. **電源ロック**を選択し、◄/► を押して**オン**を設定してください。
6. 現在のパスワードを入力して、この機能を有効にします。
7. **BACK** を押して変更内容を保存し、終了します。

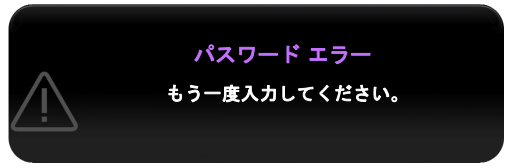
パスワードを忘れた場合

パスワード機能を有効にすると、プロジェクターの電源を入れるたびに毎回パスワードを入力する必要があります。一度パスワードを間違えると、エラーメッセージが表示され、続いて**パスワードの入力**画面が開きます。

- **詳細設定 OSD メニュー**



- **基本 OSD メニュー**

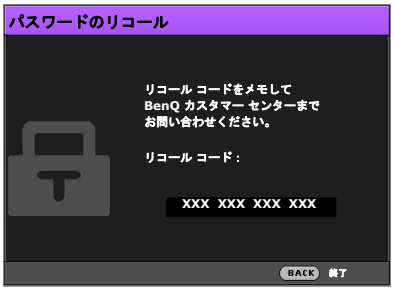


もう 1 回 6 桁のパスワードを入力してことができます。または、パスワードを完全に忘れてしまった場合は、パスワードの回復手続きに従ってください。詳細は、パスワードの呼び戻しを行うにはを参照してください。

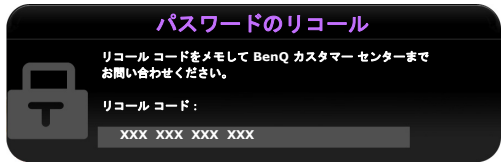
パスワード入力を続けて 5 回間違えると、プロジェクターは間もなく自動的にシャットダウンします。

パスワードの呼び戻しを行うには

1. **パスワード**画面が表示されたら、リモコンで 3 秒間 **AUTO** を押します。スクリーン上にコード化された番号が表示されます。
   - **詳細設定 OSD メニュー**



   - **基本 OSD メニュー**



2. 番号を書き留めて、プロジェクターをオフにしてください。
3. 番号をデコードするには、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ーを使用できる正当なユーザーであることを確認するために、購入を証明する文書の提示を求められる場合があります。

☞ **上記メッセージの "XXX" に相当する番号は、モデル毎に異なります。**

パスワードの変更

これを行うには、まず第一に**詳細設定** OSD メニュー（詳細は、26 ページを参照してください）を開いてください。

1. **システム設定**：**詳細** > **パスワード**を選択し、**パスワード** 画面を表示します。
2. **パスワードの変更**を選択し、**OK** を押して**現在のパスワード**画面を開きます。



3. プロジェクターまたはリモコンの矢印キーを使って、古いパスワードを入力してください。
   - パスワードが正しく入力されると、「**新しいパスワード**」というメッセージが表示されます。
   - パスワードが正しく入力されなかった場合はエラー メッセージが表示され、再入力するために**現在のパスワード**画面が開きます。別のパスワードを入力するか、**BACK** を押して変更内容をキャンセルしてください。
4. 新しいパスワードを入力します。
5. 同じパスワードを再入力して確定してください。

☞ **パスワードは書き留めておいて、安全な場所に保管しておいてください。**

6. 新しいパスワードが設定されました。次回プロジェクターをオンにしたときには、新しいパスワードを入力するよう覚えておいてください。
7. **BACK** を押して変更内容を保存し、終了します。

パスワード機能を無効にする

これを行うには、まず第一に**詳細設定** OSD メニュー（詳細は、26 ページを参照してください）を開いてください。

1. **システム設定**：**詳細** > **パスワード**を選択し、**パスワード**画面を表示します。
2. **電源ロック**を選択し、◀/▶ を押して**オフ**を設定してください。
3. 現在のパスワードを入力してください。
   - パスワードが正しく入力されると、**電源ロック**が**オフ**になった**パスワード**画面が表示されます。次回プロジェクターをオンにするときには、パスワードを入力する必要はありません。
   - パスワードが正しく入力されなかった場合はパスワード エラー メッセージが表示され、再入力するために**パスワードの入力**画面が開きます。別のパスワードを入力するか、**BACK** を押して変更内容をキャンセルしてください。
4. **BACK** を押して変更内容を保存し、終了します。

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

入力ソースの選択

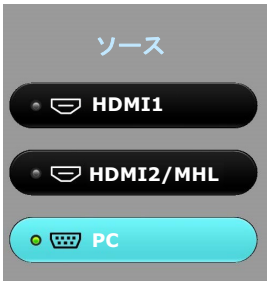
このプロジェクターは同時に複数の装置と接続することができます。ただし一度に表示できる装置は 1 台のみです。起動時にプロジェクターは自動的に有効な信号を検出します。

プロジェクターに常に信号を自動検出させたい場合は、

- **詳細設定** OSD メニューを使って**システム設定**：**基本**メニューを開き、**自動ソース探知**を有効にします。（詳細は、39 ページの「自動ソース探知」を参照してください）
- **基本** OSD メニューで、プロジェクターに信号が繋がれていない場合は、**自動ソース探知**を選択してこれを有効にします。信号が検出されたら、**設定**メニューを選択して**自動ソース探知**を有効にします。（詳細は、29 ページの「自動ソース探知」および 30 参照）

ビデオソースを選択するには：

1. プロジェクターかリモコンで **SOURCE** を押して、ソース選択バーを表示します。



2. 任意の信号が選択されるまで ▲/▼ を押し、次に **OK** を押します。
   信号が検出されたら、選択したソース情報が画面に数秒間表示されます。プロジェクターに複数の装置が接続されている場合は、ステップ 1-2 を繰り返すと別の信号を検出することができます。

☞ **このプロジェクターの最高ディスプレイ解像度は、縦横比 16:9 です。最高の画質にするには、この解像度で出力できる入力信号を選択、使用する必要があります。これ以外の解像度を使用すると、縦横比の設定によってプロジェクターが画像の縦横比を変更してしまうため、画像が歪んだり、鮮明さが失われたりします。詳細は、縦横比を参照してください。**

入力ソースの名前変更

現在の入力ソースの名前は、ソース選択バーで変更できます。

これを行うには、まず第一に**詳細設定** OSD メニュー（詳細は、26 ページを参照してください）を開いてください。

1. **MENU** を押して、次に ◀/▶ を選択し**システム設定**：**基本**を選択してください。
2. ▼ を押して、**ソース名変更**を選択した後、**OK** を押して **ソース名変更**画面を開きます。
3. 任意のモードが選択されるまで、▲/▼/◀/▶ を押してください。
4. 完了したら、**BACK** を押して変更内容を保存し、終了します。

投写画像の調整

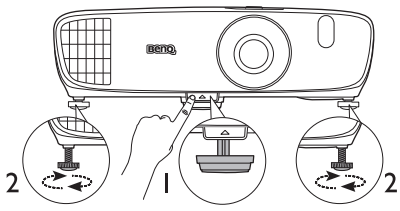
投写角度の調整

本製品にはクイックリリース調整脚と 2 個の後方調整脚が付いています。これらの調整脚を利用すると、画像の高さと投写角度が変わります。

投写角度を調整してください。

1. クイックリリース ボタンを押して、プロジェクターの手前部分を持ち上げます。画像が正しい位置に表示されたら、クイックリリース ボタンを放してその位置でロックします。
2. 水平角度を微調整するには、後方調整脚で行います。

脚を収納するには、クイックリリース ボタンを押しながらプロジェクターを持ち上げて、その後でプロジェクターをゆっくりと降ろします。後部調整用脚を逆方向に回します。



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

クイックリリース ボタンは熱風が出る排気孔の近くにありますので、このボタンを押すときには注意してください。

スクリーンとプロジェクターが互いに垂直でない場合、投写イメージは縦方向に台形になります。このような問題を補正する方法については、キーストーンの補正を参照してください。

イメージの自動調整

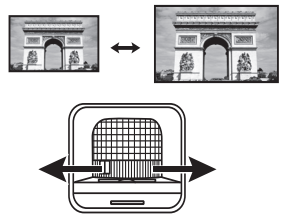
場合によっては、PC 信号の画質を最適化する必要が生じることもあります。これを実行するには、リモコンの **AUTO** を押します。組み込みのインテリジェントな自動調整機能により周波数およびクロックの値が再調整され、3 秒以内に最適な画質で表示されます。

下図のように、現在の入力ソース情報がスクリーンの隅に 3 秒間表示されます。

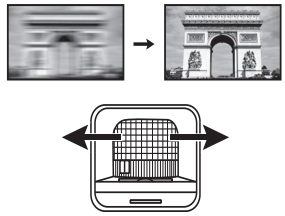
この機能は PC 信号が選択されている場合にしか使用できません。

画像サイズと明瞭さの微調整

- **投写画像のサイズを要請する**
  i. レンズ格納庫のカバーをスライドして開きます（8 ページの 6 をご覧ください）。
  ii. ズームリングを使ってズームイン / ズームアウトします。
  iii. 調整が完了したら、レンズ 格納庫のカバーをスライドして閉じます。



- **画像をシャープにする**：
  i. レンズ格納庫のカバーをスライドして開きます（8 ページの 6 をご覧ください）。
  ii. フォーカスリングを使って焦点を絞ります。
  iii. 調整が完了したら、レンズ 格納庫のカバーをスライドして閉じます。

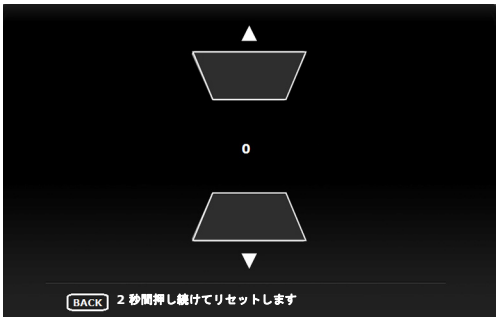


キーストーンの補正

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くなってしまう状態のことです。プロジェクターがスクリーンに対して垂直でないときに生じます。

これを修正するには、プロジェクターの高さを調整するほか、次のいずれかの手順に従って手動で修正する必要があります。

- リモコンを使う
  KEYSTONE を押すと **2D 台形補正**画面が表示されます。
- プロジェクターの使用方法
  ▲/🡅 または ▼/🡇 を押すと、**2D 台形補正**画面が表示されます。



次の図は、キーストーンの歪みを補正する方法を示しています。



- 画像上部のキーストーンを補正するには、▼ または ▬/▼ を使用します。
- 画像下部のキーストーンを補正するには、▲ または ▲/▬ を使用します。
- キーストーン補正値をリセットするには、**BACK** を 2 秒間押します。

完了したら、**BACK** を押して変更内容を保存し、終了します。

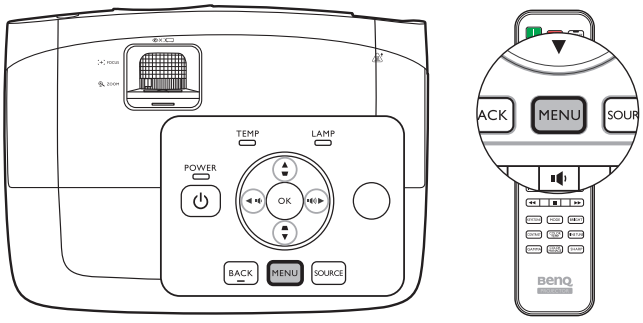
メニュー機能

OSD メニューについて

プロジェクターや投写画像で調整や設定を行えるように、このプロジェクターには 2 種類の多言語オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューが用意されています。

- **基本** OSD メニューには、主要なメニュー機能が表示されます。（基本 OSD メニューを使う）を参照してください）
- **詳細設定** OSD メニューにはフル メニュー機能があります。（詳細設定 OSD メニューを使う）を参照してください）

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



初めてプロジェクターを使用する時は（初期設定後）、ビデオ信号が検出されるかどうかによって、次の**基本** OSD メニューの概要の 1 つが表示されます。

• 入力信号検出済み



• 入力信号なし



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

☞ **プロジェクターかリモコンで矢印キー (◀/▶/▲/▼) を使って、メニューアイテムを移動し、OK を使って選択メニューのアイテムを確定してください。**

- プロジェクターにビデオ信号が接続されているとき
  i. **設定** > **メニュー タイプ**メニューを開き、**OK** を押します。
  ii. ▲/▼ を押して**詳細設定**を選択し、**OK** を押してください。
  iii. 再度 **BACK** を押して**詳細設定** OSD メニューを開きます。
- プロジェクターにビデオ信号が接続されていないとき
  i. **メニュー タイプ**メニューに進み、**OK** を選択します。
  ii. ▲/▼ を押して**詳細設定**を選択し、**OK** を押してください。
  iii. 再度 **BACK** を押して**詳細設定** OSD メニューを開きます。

次回プロジェクターに電源を入れるとき、**MENU** を押すと**詳細設定** OSD メニューにアクセスできるようになります。

以下に**詳細設定** OSD メニューの概要を紹介します。



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

i. **システム設定**：**基本** > **メニュー設定** > **メニュー タイプ**メニューを開き、**OK** を押します。
ii. ◀/▶ を使って **基本**を選択すると、直接**基本** OSD メニューにアクセスできるようになります。

次回プロジェクターに電源を入れるとき、**MENU** を押すと**基本** OSD メニューにアクセスできるようになります。

基本 OSD メニューを使う

プロジェクターにビデオ信号が接続されているかどうかによって、**基本** OSD メニューの機能が変わります。

詳しくは、次のリンクをご覧ください。

- **基本 OSD メニュー - 入力信号接続**
- **基本 OSD メニュー - 入力信号接続なし**（一部のメニューが開きます）

基本 OSD メニュー - 入力信号接続

基本 OSD メニューには、主要なメニュー機能が表示されます。使用可能なメニュー アイテムは、接続されたビデオソースか、指定した設定により異なります。使用できないメニュー オプションは、グレー表示されます。

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

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

☞ **基本 OSD メニューから詳細設定 OSD メニューに切り換える手順は、26 ページをご覧ください。**

メニュー	サブメニューと説明
ピクチャ モード	操作環境に最も合ったプリセットのピクチャ モードと、入力信号の画像タイプを選択します。 プリセットのピクチャ モードの説明は以下のとおりです。 • **Bright**：画像の輝度を最大限明るくします。このモードは、輝度を最高に明るくする必要がある環境に適しています（プロジェクターを明るい部屋で使用する場合など）。 • **Vivid**：適切な彩度の色、調整されたシャープネス、高い輝度値と、照明が暗いリビングでムービーを鑑賞するのに最適です。 • **Cinema**：彩度とコントラストが最適なバランスであり、明度が低い、全くの暗室（映画館など）でムービーを楽しむのに適しています。 • **Game**：環境照明が比較的暗い部屋でプレイするビデオゲームに適しています。 • **Game (Bright)**：明るいリビングでビデオゲームをプレイするのに適しています。 • **3D**：3D コンテンツを表示すると、3D 効果が映し出されるように最適化されます。 ☞ **このモードは、3D 機能が有効になっている場合にのみ使用できます。** • **User**：カスタム設定を呼び出します。詳細は、**詳細設定** OSD メニューにアクセスして、ユーザー モード管理を参照してください。 ☞ **この機能にはリモコンからアクセスできます。**

サウンド モード	**サウンド モード**は MaxxAudio サウンド エンハンス技術を使用する機能であり、Waves のアルゴリズムを採用することですばらしい低音効果と高音効果を実現するとともに、臨場感あふれるサウンドをお楽しみいただけます。プリセットのサウンド モードには次のようなものがあります：**標準シネマ**、**音楽**、**スポーツ**、**ゲーム**、**ユーザー**。 **ユーザー**モードは、サウンド設定を個人化します。詳細は、**詳細設定** OSD メニューにアクセスして、ユーザー EQ を参照してください。 ☞ **ミュート機能が有効になっている場合は、サウンド モードを調整するとミュート機能がオフになります。**
音量	プロジェクターの内部スピーカーの音量レベル、またはオーディオ出力ジャックから出力される音量を調整します。 ☞ **ミュート機能が有効になっている場合は、音量を調整するとミュート機能がオフになります。** ☞ **この機能にはリモコンからアクセスできます。**
ミュート	**オン**を選択すると、プロジェクターの内部スピーカー、またはオーディオ出力端子から出力されるボリュームが一時的にオフになります。 オーディオを復元するには、**オフ**を選択します。 ☞ **この機能にはリモコンからアクセスできます。**
高速モード	フレームの遅延を低減させます。信号の入力と出力の遅延が最低レベルに低減されます。 ☞ **この機能を使用するには、1080p/60Hz で HDMI 信号を選択してください。操作時には、縦横比は自動に設定され、オーバースキャン調整は 0 に設定されます。**
3D モード	本機は、PlayStation コンソール（3D ゲームディスク使用）、3D Blu-ray プレーヤー（3D Blu-ray ディスク使用）、3D TV（3D チャンネル使用）等、3D 対応ビデオ装置から転送された 3D コンテンツを再生できます。3D ビデオ機器をプロジェクターに接続した後は、BenQ 3D メガネを着用してオンになっていることを確認してください。 ☞ **3D コンテンツをご覧になる際は、** **• 画像がずれて見えることがありますが、これは故障ではありません。** **• 3D コンテンツをご覧になる際は、適時休憩を取ってください。** **• 疲労感や不快感を感じた場合は、3D コンテンツを見るのをやめてください。** **• スクリーンからは、スクリーンの高さの約 3 倍の距離を保ってください。** **• 光に敏感な方、熱さに弱い方、その他既往症のある方は、3D コンテンツを鑑賞なさらないようお勧めします。** デフォルト設定は**自動**で、3D コンテンツが検出された場合はプロジェクターが自動的に適切な 3D フォーマットを選択します。プロジェクターが 3D フォーマットを識別できない場合は、必要に応じて 3D モードを手動で選択してください。 ☞ **この機能が有効なとき：** **• 投写画像の輝度レベルが下がります。** **• ピクチャ モードは調整できません。** **• 縦キーストーン は一定角度内でしか調整できません。** ☞ **この機能にはリモコンからアクセスできます。**

3D 逆同期	3D 画像が歪んでいるときには、この機能を有効にして左目と右目の画像を入れ替えると見やすくなります。 ☞ **この機能にはリモコンからアクセスできます。**
設定	**OK** を押してサブメニューに入ります。 **BACK** を押して変更内容を保存し、終了します。 詳細は、次の説明を参照してください。
・壁スクリーン	白以外の投写壁に投写するときに、投写画像の色を補正します。これらのオプションから、投写壁の色に近い色を選択できます：**薄い黄色**、**ピンク**、**薄緑**、**青**。
・プロジェクターの設置	プロジェクターは、天井またはスクリーンの背後に設置したり、1 枚あるいは複数の鏡を使用して設置することができます。詳細は、設置場所の選択を参照してください。
・テストパターン	この機能を有効にすると、テストパターンが表示されます。これは、投写画像に歪みがないかチェックして、画像サイズやフォーカスを調整するためのものです。
・自動ソース探知	プロジェクターで自動的に入力ソースを検索するかどうかを設定します。**オン**を選択して、プロジェクターが入力ソースをスキャンできるようにしてください。この機能が**オフ**になっている場合は、最後に使用した入力ソースが選択されます。
・メニュー タイプ	**詳細設定** OSD メニューを選択します。
・HDMI 範囲	色の精度を補正するには、適切な RGB 色範囲を選択します。 • **自動**：受信した HDMI 信号の色域を自動的に選択します。 • **フル**：フル範囲の RGB 0-255 を使用します。 • **制限あり**：制限付き範囲の RGB 16-235 を使用します。 ☞ **HDMI 範囲は HDMI 信号が選択されている場合にしか使用できません。**
・ランプ タイマーをリセット	この機能は新しいランプが装着された後に使用できるようになります。**リセット**を選択すると、「**リセットしました**」というメッセージが表示されてランプ時間が「0」にリセットされます。
・全設定をリセット	すべての設定を工場出荷時の値に戻します。 ☞ **次の設定は現在の設定値のまま維持されます：台形補正、ユーザー モード名変更、オーディオ設定、言語、プロジェクターの設置、メニュー タイプ、ソース名変更、ランプ タイマーをリセット、テストパターン、高地モード、パスワード、キー ロック、ISF。**
・情報	プロジェクターに関する次の情報が表示されます。 • **ソース**：現在の信号ソースが表示されます。 • **ピクチャ モード**：現在の**ピクチャ モード**が表示されます。 • **解像度**：入力ソースの最高解像度が表示されます。 • **カラー システム**：入力システムフォーマットが表示されます。 • **ランプ使用時間**：ランプの使用時間数が表示されます。 • **3D 形式**：現在の 3D モードが表示されます。 ☞ **3D 形式 3D モードが有効になっている場合にのみ使用できます。** • **ファームウェアバージョン**：プロジェクターのファームウェアバージョンが表示されます。 ☞ **一部の情報は、特定の入力ソースでしか表示されません。**

基本 OSD メニュー - 入力信号接続なし

プロジェクターに入力信号がないため、入力信号が接続されると**基本** OSD メニューの下の**設定**のサブメニューだけが使用できます。使用できないメニュー オプションは、グレー表示されます。

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

- プロジェクターかリモコンの矢印キー (◄/►/▲/▼) を使って、メニューアイテムを移動します。
- プロジェクターかリモコンの **OK** を押して、選択したメニューアイテムを確定します。
- プロジェクターかリモコンの **BACK** を使って、変更内容を保存して終了します。

☞ **基本 OSD メニューから詳細設定 OSD メニューに切り換える手順は、26 ページをご覧ください。**

メニュー	サブメニューと説明
壁スクリーン	白以外の投写壁に投写するときに、投写画像の色を補正します。 これらのオプションから、投写壁の色に近い色を選択できます： **薄い黄色**、**ピンク**、**薄緑**、**青**。
プロジェクターの設置	プロジェクターは、天井またはスクリーンの背後に設置したり、1 枚あるいは複数の鏡を使用して設置することができます。詳細は、設置場所の選択を参照してください。
テストパターン	この機能を有効にすると、テストパターンが表示されます。これは、投写画像に歪みがないかチェックして、画像サイズやフォーカスを調整するためのものです。
自動ソース探知	プロジェクターで自動的に入力ソースを検索するかどうかを設定します。**オン**を選択して、プロジェクターが入力ソースをスキャンできるようにしてください。この機能が**オフ**になっている場合は、最後に使用した入力ソースが選択されます。
メニュー タイプ	**詳細設定** OSD メニューを選択します。
HDMI 範囲	色の精度を補正するには、適切な RGB 色範囲を選択します。 • **自動**：受信した HDMI 信号の色域を自動的に選択します。 • **フル**：フル範囲の RGB 0-255 を使用します。 • **制限あり**：制限付き範囲の RGB 16-235 を使用します。 ☞ **HDMI 範囲は HDMI 信号が選択されている場合にしか使用できません。**
ランプ タイマーをリセット	この機能は新しいランプが装着された後に使用できるようになります。**リセット**を選択すると、「**リセットしました**」というメッセージが表示されてランプ時間が「0」にリセットされます。
全設定をリセット	すべての設定を工場出荷時の値に戻します。 ☞ **次の設定は現在の設定値のまま維持されます：台形補正、ユーザー モード名変更、オーディオ設定、言語、プロジェクターの設置、メニュー タイプ、ソース名変更、ランプ タイマーをリセット、テストパターン、高地モード、パスワード、キー ロック、ISF。**

情報	プロジェクターに関する次の情報が表示されます。 • **ソース**：現在の信号ソースが表示されます。 • **ピクチャ モード**：現在の**ピクチャ モード**が表示されます。 • **解像度**：入力ソースの最高解像度が表示されます。 • **カラー システム**：入力システムフォーマットが表示されます。 • **ランプ使用時間**：ランプの使用時間数が表示されます。 • **3D 形式**：現在の 3D モードが表示されます。 ☞ **3D 形式は 3D モードが有効になっている場合にのみ使用できます。** • **ファームウェアバージョン**：プロジェクターのファームウェアバージョンが表示されます。 ☞ **一部の情報は、特定の入力ソースでしか表示されません。**

詳細設定 OSD メニューを使う

詳細設定 OSD メニューには、全メニュー機能が表示されます。



☞ **上記の詳細設定 OSD メニューの概要は参照用であり、実際のデザインやご使用になるモデルによって異なります。**

OSD メニューにアクセスするには、プロジェクターまたはリモコンで **MENU** を押します。次のメインメニューで構成されています。詳細は、次のメニューアイテムのリンクをご覧ください。

1. **ピクチャ**メニュー（32 ページ参照）
2. **オーディオ設定**メニュー（36 ページ参照）
3. **ディスプレイ**メニュー（37 ページ参照）
4. **システム設定：基本**メニュー（39 ページ参照）
5. **システム設定：詳細**メニュー（40 ページ参照）
6. **情報**メニュー（42 ページ参照）

使用可能なメニュー アイテムは、接続されたビデオソースか、指定した設定により異なります。使用できないメニュー アイテムは、グレー表示されます。

- プロジェクターかリモコンの矢印キー (◄/►/▲/▼) を使って、メニューアイテムを移動します。
- プロジェクターかリモコンの **OK** を押して、選択したメニューアイテムを確定します。

☞ **詳細設定 OSD メニューから基本 OSD メニューに切り換える手順は、26 ページをご覧ください。**

ピクチャメニュー

サブメニュー	機能と説明
ピクチャ モード	操作環境に最も合ったプリセットのピクチャ モードと、入力信号の画像タイプを選択します。 プリセットのピクチャ モードの説明は以下のとおりです。 • **Bright**：画像の輝度を最大限明るくします。このモードは、輝度を最高に明るくする必要がある環境に適しています（プロジェクターを明るい部屋で使用する場合など）。 • **Vivid**：適切な彩度の色、調整されたシャープネス、高い輝度値と、照明が暗いリビングでムービーを鑑賞するのに最適です。 • **Cinema**：彩度とコントラストが最適なバランスであり、明度が低い、全くの暗室（映画館など）でムービーを楽しむのに適しています。 • **Game**：環境照明が比較的暗い部屋でプレイするビデオゲームに適しています。 • **Game (Bright)**：明るいリビングでビデオゲームをプレイするのに適しています。 • **3D**：3D コンテンツを表示すると、3D 効果が映し出されるように最適化されます。 ☞ **このモードは、3D 機能が有効になっている場合にのみ使用できます。** • **User**：カスタム設定を呼び出します。詳細は、ユーザー モード管理を参照してください。 ☞ **この機能にはリモコンからアクセスできます。**
ユーザー モード管理	☞ **この機能は、ピクチャ モードが User に設定されているときに使用できます。** • **読み込み設定** プリセットのピクチャモードを手動で調整し、ピクチャモード リストで選択できるようにします。 1. **ピクチャ** > **ピクチャ モード** メニューを開き、**User** を選択してください。 2. ▼ を押して**ユーザー モード管理**を選択します。 3. **ユーザー モード管理**画面で**読み込み設定**を選択し、**OK** を押します。 4. ▼ を押して、用途に最も合ったピクチャモードを選択してください。 5. 完了したら、**OK** と **BACK** を使って**ピクチャ**メニューに戻ってください。 6. 変更するために他のサブメニューを選択するには ▼ を押して、◀/▶ を使って値を調整します。調整内容によって選択したユーザーモードが定義されます。 • **ユーザー モード名変更** カスタマイズしたピクチャモードに別名を付けます。 1. **ピクチャ** > **ピクチャ モード** メニューを開き、**User** を選択してください。 2. ▼ を押して**ユーザー モード管理**を選択します。 3. **ユーザー モード管理**画面で**ユーザー モード名変更**を選択し、**OK** を押します。 4. **ユーザー モード名変更**画面で、▲/▼/◀/▶ を使って選択したモードの特性を選択します。 5. 完了したら、**OK** と **BACK** を押して終了してください。

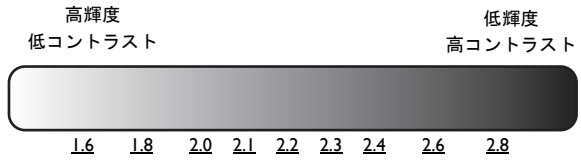
輝度	画像の輝度を調整します。このコントロールを調整すると、画像の黒い領域が単純に黒く表示されるため、暗い領域の詳細が見えるようになります。  値を上げると画像が明るくなり、値を下げると画像が暗くなります。 ☞ **この機能にはリモコンからアクセスできます。**
コントラスト	画像の明るさと暗さの差を調整します。**輝度**値を調整した後は、**コントラスト**を調整してピークのホワイト レベルを設定してください。  値を高くするほどコントラストが増加します。 ☞ **この機能にはリモコンからアクセスできます。**
色	彩度レベル – ビデオ映像の各色の量を調整します。設定値を低くすると色の飽和レベルが低くなり、最低値に設定するとモノクロ画像になります。 逆に値を上げすぎると、画像の色が不自然に強調されてしまいます。
色合い	画像の赤と緑を調整します。 値を高くするほど緑がかった画像になります。値を低くするほど赤みがかった画像になります。
シャープネス	画像がシャープまたはソフトになるように調整します。  値を高くするほど画像がシャープになります。値を低くするほど画像が柔らかくなります。 ☞ **この機能にはリモコンからアクセスできます。**
色温度 *	色温度 * 設定のオプションは、接続した入力信号によって異なります。 • **ランプ ネイティブ**：色温度はランプの元の状態のまま、輝度は高くなります。この設定は、輝度を最高に明るくする必要がある環境に適しています（プロジェクターを明るい部屋で使用する場合など）。 • **低い**：画像を赤みがかった白で表示します。 • **標準**：白の色合いを通常に保ちます。 • **高い**：画像を青みがかった白で表示します。 * 色温度について： 用途に応じて「白」とみなされる色合いが多数存在します。白色を表すためによく使用される方法の 1 つに「色温度」があります。色温度の低い白色は赤みがかった白で表示されます。色温度の高い白色は青みがかって表示されます。 ☞ **この機能にはリモコンからアクセスできます。**
ランプ電源	プロジェクターのランプの電源モードを切り替えます。 • **標準**：ランプを完全に明るくします。 • **省電力**：システムノイズと電力消費量を 30% 低減することができます。 • **SmartEco**：システムノイズと電力消費量を 70% 低減することができます。 **省電力**または **SmartEco** モードを有効にすると、出力されるライトが低減され、その結果投写画像が暗くなります。 詳細は、設定ランプ電源を参照してください。

詳細設定 ...

- **ガンマ選択**

ガンマとは、入力ソースと画像の輝度の関連性のことです。

- **1.6/1.8/2.0/2.1/BenQ**：投写具合によって適切な値を選択してください。
- **2.2/2.3**：画像の輝度を上げます。明るい環境、会議室、リビングルームに最適です。
- **2.4**：暗室でムービーを鑑賞するのに最適です。
- **2.6/2.8**：ほとんどが暗いシーンで構成されるムービーに最適です。



- **Brilliant Color**

この機能は新しい色処理アルゴリズムとシステムレベルでの向上を利用して、よりリアルで鮮やかな色を提供すると共に、明るさをより高めることができます。ビデオや自然のシーンでよく見られる中間調イメージであれば、50%以上も輝度を上げることができますので、リアルで自然な色を再現することが可能です。高画質なイメージを表示したい場合は、**オン**を選択してください。**オフ**を選択すると **Brilliant Color** が無効になり、**色温度**に同時にアクセスすることはできなくなります。

- **色温度の詳細調整**

あらかじめ定義した色温度モードを手動で調整します。

1. **OK** を押すと**色温度の詳細調整**画面が表示されます。
2. **▲/▼** を押して変更したいアイテムを選択し、**◄/►** を使って値を調整します。
   - **赤ゲイン / 緑ゲイン / 青ゲイン**：赤、緑、青のコントラストレベルを調整します。
   - **赤オフセット / 緑オフセット / 青オフセット**：赤、緑、青の輝度レベルを調整します。
3. 完了したら、**BACK** を押して変更内容を保存し、終了します。

☞ **この機能にはリモコンからアクセスできます。**

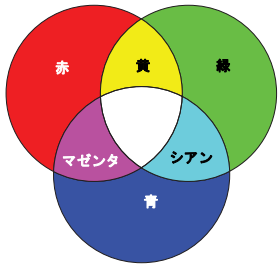
- **色管理**

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

重役会議室、レクチャシアター、ホームシアターなど、照明レベルを調整できる場所に設置した場合に限り、カラーマネージメントが必要となります。カラーマネージメントを使用すると、色をより正確に再現するために、より詳細に色を調整することができます。

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

色管理機能を使うと、6 色 (RGBCMY) を調整することができます。どれでも選択してその色域や彩度を調整してください。

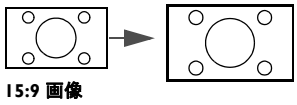
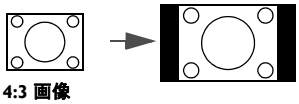
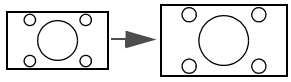
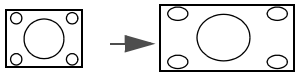
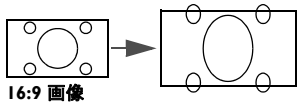
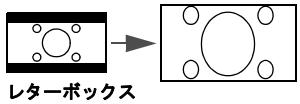
<table>
<tr>
<td>詳細設定 ...（続く）</td>
<td>
1. OK を押すと色管理画面が表示されます。
2. 原色を選択し、◀/▶ を押して赤、緑、青、シアン、マゼンタ、黄 の中から色を選択します。
3. ▼ を押して、色相を選択し、次に ◀/▶ を押してその範囲を選択してください。範囲を広げると、隣り合う 2 色のより広い範囲の色が含まれます。


次の図は、色が互いに関係する様子を示しています。
例えば、赤を選択し、その範囲を 0 に設定すると、純粋な赤しか選択されます。その範囲を広げると、黄色に近い赤とマゼンタに近い赤の両方が含まれます。
4. ▼ を押して、彩度* を選択し、次に ◀/▶ を押してその値を調整してください。調整内容は直ちに画像に反映されます。たとえば、赤を選択し、その範囲を 0 に設定すると、純粋な赤の彩度しか影響を受けません。
5. ▼ を押して、ゲインを選択し、次に ◀/▶ を押してその値を調整してください。選択した原色のコントラスト レベルが影響を受けます。調整内容は直ちに画像に反映されます。
6. すべての調整が終わるまで、ステップ 2 から 5 を繰り返してください。
7. 完了したら、BACK を押して変更内容を保存し、終了します。
* 彩度について
ビデオ映像の色の量のことです。値を低くすると彩度が低くなります。0 に設定すると、画像から完全に色を抜いてしまいます。彩度が高すぎると、色が濃すぎて非現実的な色になってしまいます。
☞ この機能にはリモコンからアクセスできます。
• ノイズ リダクション
異なるメディアプレーヤによる電気画像ノイズを軽減します。値を高くするほどノイズが少なくなります。
• 高速モード
フレームの遅延を低減させます。信号の入力と出力の遅延が最低レベルに低減されます。
☞ この機能を使用するには、1080p/60Hz で HDMI 信号を選択してください。操作時には、縦横比は自動に設定され、オーバースキャン調整は 0 に設定されます。
• フィルム モード
フィルムをソースとした DVD や Blu-ray Disc からコンポジット映像を投写する場合、画質を向上させます。オフを選択すると、機能が無効になります。
</td>
</tr>
<tr>
<td>現在の画像モードをリセット</td>
<td>
選択したピクチャ モード（プリセット モード、User を含む）の調整内容がすべて初期値に戻されます。
1. OK を押します。確認のメッセージが表示されます。
2. ◀/▶ を押してリセットを選択し、OK を押してください。画像モードが工場出荷時の設定に戻ります。
3. 他のピクチャモードもリセットしたい場合は、ステップ 1 と 2 を繰り返します。
</td>
</tr>
</table>

オーディオ設定メニュー

サブメニュー	機能と説明
サウンド モード	• **効果モード** **サウンド モード**は MaxxAudio サウンド エンハンス技術を使用する機能であり、Waves のアルゴリズムを採用することですばらしい低音効果と高音効果を実現するとともに、臨場感あふれるサウンドをお楽しみいただけます。プリセットのサウンド モードには次のようなものがあります：**標準シネマ**、**音楽**、**スポーツ**、**ゲーム**、**ユーザー**。 **ユーザー** モードは、サウンド設定を個人化します。**ユーザー**モードを選択すると、**ユーザー EQ** 機能を使って手動調整を行うことができます。 ☞ **ミュート機能が有効になっている場合は、サウンド モードを調整するとミュート機能がオフになります。** • **ユーザー EQ** 必要に合わせて、周波数域 (100 Hz、300 Hz、1k Hz、3k Hz、10k Hz) を調整してください。ここで行った設定により、**ユーザー**モードが定義されます。
ミュート	**オン**を選択すると、プロジェクターの内部スピーカー、またはオーディオ出力端子から出力されるボリュームが一時的にオフになります。 オーディオを復元するには、**オフ**を選択します。 ☞ **この機能にはリモコンからアクセスできます。**
音量	プロジェクターの内部スピーカーの音量レベル、またはオーディオ出力ジャックから出力される音量を調整します。 ☞ **ミュート機能が有効になっている場合は、ミュートを調整するとミュート機能がオフになります。** ☞ **この機能にはリモコンからアクセスできます。**
電源オン / オフ音	プロジェクターの電源音を**オン**または**オフ**にします。 ☞ **電源オン / オフ音はここでしか調整できません。無音やサウンド レベルを調整しても、電源オン / オフ音 には影響しません。**
オーディオ設定をリセット	**オーディオ設定**メニューで行った調整は、初期値に戻されます。

ディスプレイメニュー

サブメニュー	機能と説明
縦横比	このプロジェクターの最高ディスプレイ解像度は、縦横比 16:9 です。ただし、この機能を使って異なる縦横比で画像を表示することもできます。 ☞ **下の図では黒い部分が無効になったエリアで、白い部分が有効なエリアです。** • **自動**  **15:9 画像** 画像をプロジェクター本来の解像度の水平幅または垂直高に合わせて表示します。すると、スクリーンが最大限に使用され、画像の縦横比が維持されます。 • **4:3**  **4:3 画像** スクリーンの中央が 4:3 の縦横比になるように画像を調整します。 • **16:9**  **16:9 画像** スクリーンの中央が 16:9 の縦横比になるように画像を調整します。 • **ワイド**  **4:3 画像** 画像をスクリーンの幅に合わせて水平方向に引き伸ばします。この場合、高さは変更されません。 • **レター ボックス**  **16:9 画像**  **レターボックス フォーマット画像** プロジェクターの最高解像度に合わせて画像の横幅を調整し、画像の高さの投写幅の 3/4 にリサイズします。これを実行すると、スクリーンの高さよりも画像の方が大きくなります。表示された画像の上部と下部が切り取られます。これは、レターボックスフォーマットで作成されたコンテンツに合っています（画像の上部と下部に黒いバーが見えます）。
壁スクリーン	白以外の投写壁に投写するときに、投写画像の色を補正します。これらのオプションから、投写壁の色に近い色を選択できます：**薄い黄色**、**ピンク**、**薄緑**、**青**。
イメージの位置	**イメージの位置**画面を表示します。プロジェクターかリモコンの矢印キーを使って、投写画像の位置を調整します。 キーを押すたびに、画面の下の方に表示される値が変わります。 ☞ **この機能は PC 信号が選択されている場合にしか使用できません。**
オーバースキャン調整	四辺の画質が悪いエリアを隠します。 値を高くするほどより多くのエリアが隠され、スクリーンは幾何学的に正確に埋め尽くされます。0 に設定すると、画像が 100% 完全に表示されます。

PC と コンポーネント YPbPr の調整	• **水平サイズ** 画像の幅を調整します。 ☞ **この機能は Component または PC 信号が選択されている場合にしか使用できません。** • **位相** クロック位相を調整して画像の歪みを縮減します。 ☞ **この機能は Component または PC 信号が選択されている場合にしか使用できません。** • **自動** 位相と周波数を自動的に調整します。 ☞ **この機能は PC 信号が選択されている場合にしか使用できません。**
3D	本機は、PlayStation コンソール（3D ゲームディスク使用）、3D Blu-ray プレーヤー（3D Blu-ray ディスク使用）、3D TV（3D チャンネル使用）等、3D 対応ビデオ装置から転送された 3D コンテンツを再生できます。3D ビデオ機器をプロジェクターに接続した後は、BenQ 3D メガネを着用してオンになっていることを確認してください。 ☞ **3D コンテンツをご覧になる際は、** **• 画像がずれて見えることがありますが、これは故障ではありません。** **• 3D コンテンツをご覧になる際は、適時休憩を取ってください。** **• 疲労感や不快感を感じた場合は、3D コンテンツを見るのをやめてください。** **• スクリーンからは、スクリーンの高さの約 3 倍の距離を保ってください。** **• 光に敏感な方、熱さに弱い方、その他既往症のある方は、3D コンテンツを鑑賞なさらないようお勧めします。** 次の機能は、3D 鑑賞体験を向上させてくれます。 • **3D モード** デフォルト設定は**自動**で、3D コンテンツが検出された場合はプロジェクターが自動的に適切な 3D フォーマットを選択します。プロジェクターが 3D フォーマットを識別できない場合は、必要に応じて 3D モードを手動で選択してください。 ☞ **この機能が有効なとき**： **• 投写画像の輝度レベルが下がります。** **• ピクチャ モードは調整できません。** **• 台形補正は一定角度内でしか調整できません。** • **3D 逆同期** 3D 画像が歪んでいるときには、この機能を有効にして左目と右目の画像を入れ替えると見やすくなります。 ☞ **これらの機能にはリモコンからアクセスできます。**

システム設定：基本メニュー

サブメニュー	機能と説明
言語	オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューの言語を設定します。
背景色	プロジェクターに信号がない場合は、背景色が表示されます。
起動画面	プロジェクター起動時に表示されるロゴ画面を、ユーザーが選択することができます。**BenQ** ロゴスクリーン、**青**スクリーン、または**黒**スクリーンのいずれかを選択できます。
プロジェクターの設置	プロジェクターは、天井またはスクリーンの背後に設置したり、1 枚あるいは複数の鏡を使用して設置することができます。詳細は、設置場所の選択を参照してください。
自動電源オフ	長時間信号が何も検出されなければ、投写を停止します。 詳細は、設定自動電源オフを参照してください。
ダイレクト電源オン	この機能が**オン**に設定されている場合は、電源ケーブルから電源を供給すると自動的に電源が入ります。この機能が**オフ**に設定されていると、プロジェクターで ⏻ を押すか、リモコンで 1 を押して手動で電源を入れる必要があります。
メニュー設定	• **メニュー タイプ** **基本** OSD メニューを選択します。 • **メニュー位置** OSD メニューの位置を選択します。 • **メニュー表示時間** 最後にキーを押してから OSD を表示しておく時間を設定します。 • **空白の通知メッセージ** 画像が隠されているときに、通知メッセージを表示するかどうかを設定します。
ソース名変更	現在の入力ソースに別名を付けます。 **ソース名変更**画面で、▲/▼/◀/▶ を使って接続したソースアイテムの特性を選択します。 完了したら、**OK** を押して変更内容を保存してください。
自動ソース探知	プロジェクターで自動的に入力ソースを検索するかどうかを設定します。 **オン**を選択して、プロジェクターが入力ソースをスキャンできるようにしてください。この機能が**オフ**になっている場合は、最後に使用した入力ソースが選択されます。

システム設定：詳細メニュー

<table>
<tr><th>サブメニュー</th><th>機能と説明</th></tr>
<tr><td>ランプ設定</td><td>• ランプ タイマーをリセット
この機能は新しいランプが装着された後に使用できるようになります。リセットを選択すると、「リセットしました」というメッセージが表示されてランプ時間が「0」にリセットされます。
• ランプ タイマー
プロジェクターに内蔵されたタイマーがランプの使用時間（時間単位）を自動的に計算します。
合計（同等）ランプ時間 = 2.0 x（標準モードでの使用時間）+ 1.4 x（省電力モードでの使用時間）+ 1.0 x（SmartEco モードでの使用時間）</td></tr>
<tr><td>HDMI 設定</td><td>• HDMI 範囲
色の精度を補正するには、適切な RGB 色範囲を選択します。
• 自動：受信した HDMI 信号の色域を自動的に選択します。
• フル：フル範囲の RGB 0-255 を使用します。
• 制限あり：制限付き範囲の RGB 16-235 を使用します。
☞ HDMI 範囲は HDMI 信号が選択されている場合にしか使用できません。
• CEC
HDMI ケーブルを使ってプロジェクターに HDMI CEC 対応デバイスを接続する場合、HDMI CEC 対応デバイスにプロジェクターを自動的にオンにさせます。プロジェクターがオフにすると、HDMI CEC 対応デバイスも自動的にオフになります。HDMI CEC 対応機器を操作するには、プロジェクターのリモコンをお使いください。詳細は、10 ページの 17 をお読みください。
• 電源オン リンク / 電源オフ リンク
HDMI CEC 対応デバイスを HDMI ケーブルで使って HDMI プロジェクターに接続する場合は、デバイスとプロジェクターの間の電源オン / オフの動作を設定できます。
<table><tr><td>双方向</td><td>選択したデバイスまたはプロジェクターのどちらかをオン / オフにすると、両方ともオン / オフにすることができます。</td></tr><tr><td>プロジェクターから</td><td>プロジェクターをオン / オフにすると、接続したデバイスもアクティベート / シャットダウンされます。</td></tr><tr><td>デバイスから</td><td>接続したデバイスをオン / オフにすると、プロジェクターもアクティベート / シャットダウンされます。</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>ボーレート</td><td>適切な RS-232 ケーブルを使ってプロジェクターをコンピュータに接続し、プロジェクターのファームウェアを更新またはダウンロードできるように、ボーレートはコンピュータと同じ値に設定してください。この機能は専門の技術者用に設けられています。</td></tr>
</table>

テストパターン	この機能を有効にすると、テストパターンが表示されます。これは、投写画像に歪みがないかチェックして、画像サイズやフォーカスを調整するためのものです。
クイッククーリング	**オン**を選択すると、プロジェクターの冷却時間が標準の 90 秒から約 15 秒に短縮されます。
高地モード	高地や温度が高い場所で使用するときのモードです。海抜 1500 m ～ 3000 m、気温 0°C ～ 30°C の環境で本製品を使用する場合は、この機能を使用されるようお勧めします。 ⚠ **高度 0 m ～ 1500 m、温度 0°C ～ 35°C の範囲内ではこの機能は使用しないでください。このような環境でこのモードを有効にすると、プロジェクターが過度に冷却されてしまいます。** **高地モード**を選択した場合は、システムの性能を維持するために冷却ファンが回転速度を速めるために操作ノイズが高くなる場合があります。 上記の場合を除き、それ以外の極限環境でプロジェクターを使用すると、プロジェクターが自動的にシャットダウンする場合があります。これはプロジェクターを過熱から保護するために施された機能です。このような場合は、**高地モード**に切り替えてこのような現象を解決してみてください。ただし、これはこのプロジェクターが極限状態でも操作可能であるということを保証するものではありません。
パスワード	セキュリティを高め、不正使用を防止するためにパスワードを設定することができます。詳細は、パスワード機能を使用するを参照してください。 • **パスワードの変更** 新しいパスワードに変更する前に、現在のパスワードを入力するよう要求されます。 • **電源ロック** パスワードを知っているユーザーのみプロジェクターを操作できるようにします。
キー ロック	プロジェクターのコントロールキーをロックしておくと、（例えばお子様によって）プロジェクターの設定が誤って変更されるのを防止することができます。 **オン**を選択してこの機能を有効にすると、⏻ **電源**を除き、プロジェクターの全コントロール キーが作動しなくなります。 キーをロック解除するには、プロジェクターで 3 秒間 ▶ を押してください。
LED インジケータ	**オン**を選択すると、プロジェクターのすべての LED インジケーターが正常になります。詳細は、インジケーターを参照してください。 **オフ**を選択すると、プロジェクターをオンにした後 LED インジケーター（POWER、TEMP、LAMP）が消えて、スプラッシュ スクリーンが表示されます。ただし、プロジェクターが正常に機能していない場合は、LED インジケーターが点灯するか、点滅して問題が発生していることを知らせます。詳細は、インジケーターを参照してください。

全設定をリセット	すべての設定を工場出荷時の値に戻します。 ☞ **次の設定は現在の設定値のまま維持されます：台形補正、ユーザー モード名変更、オーディオ設定、言語、プロジェクターの設置、メニュー タイプ、ソース名変更、ランプ タイマーをリセット、テストパターン、高地モード、パスワード、キー ロック、ISF。**
ISF	ISF キャリブレーションメニューはパスワードにより保護されており、認証された ISF キャリブレータしかアクセスすることができません。ISF (Imaging Science Foundation) は最適なビデオ性能を実現するために業界が認める規格を入念に開発し、技術者と設置技術者のトレーニングプログラムに導入しました。これらの規格を採用することにより、BenQ ビデオディスプレイ装置から最適な画質を得ることができます。したがって、ISF 認証を受けた技術者により設定と調整を行うよう推奨します。 ☞ **詳細は、www.imagingscience.com をご覧になるか、プロジェクターを購入された販売店へお尋ねください。**

情報メニュー

サブメニュー	機能と説明
ソース	現在の信号ソースが表示されます。
ピクチャ モード	**ピクチャ**メニューの現在のピクチャ モードが表示されます。
解像度	入力ソースの最高解像度が表示されます。
カラー システム	入力システムフォーマットが表示されます。
ランプ使用時間	ランプの使用時間数が表示されます。
3D 形式	現在の 3D モードが表示されます。**3D モード**が有効になっている場合にのみ使用できます。
ファームウェアバージョン	プロジェクターのファームウェアバージョンが表示されます。

☞ **一部の情報は、特定の入力ソースでしか表示されません。**

詳細設定 OSD メニューの構造

☞ OSD メニューは、選択した入力タイプによって異なります。

メイン メニュー	サブメニュー		オプション
ピクチャ	ピクチャ モード		Bright/Vivid/Cinema/Game/Game (Bright)/User/3D/ISF Night/ISF Day
	ユーザー モード管理	読み込み設定	
		ユーザー モード名変更	
	輝度		0–100
	コントラスト		0–100
	色		0–100
	色合い		0–100
	シャープネス		0-15
	色温度		標準 / 高い / ランプ ネイティブ / 低い
	ランプ電源		標準 / 省電力 /SmartEco
	詳細設定 ...	ガンマ選択	1.6/1.8/2.0/2.1/2.2/2.3/2.4/2.6/2.8BenQ
		Brilliant Color	オン / オフ
		色温度の詳細調整	赤ゲイン / 緑ゲイン / 青ゲイン / 赤オフセット / 緑オフセット / 青オフセット
		色管理	原色 / 色相 / 彩度 / ゲイン
		ノイズ リダクション	0-31
		高速モード	オン / オフ
		フィルム モード	オン / オフ
	現在の画像モードをリセット		リセット / キャンセル
オーディオ設定	サウンド モード	効果モード	標準 / シネマ / 音楽 / ゲーム / スポーツ / ユーザー
		ユーザー EQ	100 Hz/300 Hz/1k Hz/3k Hz/10k Hz
	ミュート		オン / オフ
	音量		0-20
	電源オン / オフ音		オン / オフ
	オーディオ設定をリセット		リセット / キャンセル
ディスプレイ	縦横比		自動 /4:3/16:9/ ワイド / レター ボックス
	壁スクリーン		オフ / 薄い黄色 / ピンク / 薄緑 / 青
	イメージの位置		
	オーバースキャン調整		0/1/2/3
	PC と コンポーネント YPbPr の調整	水平サイズ	
		位相	
		自動	
	3D	3D モード	自動 /3D オフ /F. シーケンシャル / フレームパッキング / 上 - 下 / 横に並べる
		3D 逆同期	逆転

システム設定：基本	言語		English / Français / Deutsch / Italiano / Español / Русский / 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / ไทย / Polski / Magyar / Hrvatski / Română / Norsk / Dansk / Български / Suomi / Indonesian / Ελληνικά / العربية / हिन्दी
	背景色		黒 / 青 / 紫
	起動画面		BenQ / 黒 / 青
	プロジェクターの設置		正面 / 天井前面投射 / 背面 / 天井背面投射
	自動電源オフ		無効 /5 分 /10 分 /15 分 /20 分 /25 分 /30 分
	ダイレクト電源オン		オン / オフ
	メニュー設定	メニュー タイプ	基本 / 詳細設定
		メニュー位置	中央 / 左上 / 右上 / 右下 / 左下
		メニュー表示時間	5 秒 /10 秒 /15 秒 /20 秒 /25 秒 /30 秒 / 常にオン
		空白の通知メッセージ	オン / オフ
	ソース名変更		
	自動ソース探知		オン / オフ
システム設定：詳細	ランプ設定	ランプ タイマーをリセット	リセット / キャンセル
		ランプ タイマー	
	HDMI 設定	HDMI 範囲	自動 / フル / 制限あり
		CEC	オン / オフ
		電源オン リンク	オフ / 双方向 / プロジェクターから / デバイスから
		電源オフ リンク	オフ / 双方向 / プロジェクターから / デバイスから
	ボーレート		9600/14400/19200/38400/57600/115200
	テストパターン		オン / オフ
	クイッククーリング		オン / オフ
	高地モード		オン / オフ
	パスワード	パスワードの変更	
		電源ロック	オンオフ（現在のパスワード）
	キー ロック		オン / オフ
	LED インジケータ		オン / オフ
	全設定をリセット		リセット / キャンセル
	ISF		（パスワードの入力）
情報	ソース		
	ピクチャ モード		
	解像度		
	カラー システム		
	ランプ使用時間		
	3D 形式		
	ファームウェアバージョン		

メンテナンス

プロジェクターのお手入れ

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

ランプ以外はプロジェクターの部品は一切取り外さないでください。プロジェクターが正常に作動しなくなった場合は、販売店かサポートセンターへお問い合わせください。

レンズのクリーニング

表面に汚れやほこりが付いていたら、レンズのお手入れが必要です。

プロジェクターのパーツをお手入れされる前に、正しい手順でシャットダウンして電源を切り（詳細は、プロジェクターの終了を参照してください）、電源ケーブルを抜いてください。その後、完全に冷却させてください。

- 圧縮空気スプレーを使ってほこりを取り除いてください。
- 汚れやしみが付いた場合は、レンズ クリーニング ペーパーまたはレンズ クリーナで湿らせた柔らかい布でレンズの表面を軽く拭きます。
- 研磨用パッド、アルカリ性 / 酸性クレンザー、研磨剤入りパウダー、揮発性溶剤（アルコール、ベンジン、シンナー、殺虫剤）などは一切ご使用にならないでください。ゴムやビニール部分にこのような素材を使用したり、長期間これらを接触したままの状態にしておくと、プロジェクターの表面やキャビネットの素材を傷つける場合があります。

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

プロジェクター ケースのお手入れ

プロジェクターのパーツをお手入れされる前に、正しい手順でシャットダウンして電源を切り（詳細は、プロジェクターの終了を参照してください）、電源ケーブルを抜いてください。その後、完全に冷却させてください。

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

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

プロジェクターの保管

長期間プロジェクターを保管する場合：

- 保管場所の温度と湿度が、プロジェクターの推奨範囲内であることを確認します。詳細は、仕様を参照されるか、販売店にお尋ねください。
- 調整用脚をおさめます。
- リモコンから電池を取り外します。
- プロジェクターを元の梱包または同等の梱包にしまいます。

プロジェクターの移動

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

ランプについて

ランプ時間を知るには

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

合計（同等）ランプ時間 = 2.0 x（**標準**モードでの使用時間）+ 1.4 x（**省電力**モードでの使用時間）+ 1.0 x（**SmartEco** モードでの使用時間）

ランプ使用時間を知るには：

1. **MENU** を押して、矢印キー (◄/►/▲/▼) を使って **情報**（**基本** OSD メニューのとき）または**設定** > **情報**（**詳細設定** OSD メニューのとき）に移動します。
2. すると**ランプ使用時間**情報が開きます。
3. **BACK** を押して終了します。

または

1. **詳細設定** OSD メニューで **MENU** を押して、矢印キー (◄/►/▲/▼) を使って **システム設定**：**詳細** > **ランプ設定**に移動します。
2. **OK** を押すと**ランプ設定**画面が表示されます。
3. ▼ を使って**ランプ タイマー**を選択し、**OK** を押すと**ランプ タイマー** 情報が表示されます。
4. **BACK** を押して終了します。

ランプ寿命を延長する

投写ランプは消費アイテムです。ランプの寿命をできるだけ長く維持するには、**詳細設定** OSD メニューで次の設定を行ってください。

詳細設定 OSD メニューにアクセスする手順については、26 ページを参照してください。

設定ランプ電源

プロジェクターを**省電力**または **SmartEco** モードで使用すると、ランプの寿命を延長することができます。

ランプモード	説明
標準	ランプをフル輝度にします。
省電力	ランプの電力消費量を 30% 節約します。
SmartEco	コンテンツの明るさに応じて、ランプの電力消費量を 70% まで節約します。

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 30% 低減することができます。**SmartEco** モードに設定すると、システムノイズと電力消費量を 70% 低減することができます。**省電力**または **SmartEco** モードを有効にすると、出力されるライトが低減され、その結果投写画像が暗くなります。

1. **詳細設定** OSD メニューで**ピクチャ** > **ランプ電源**に移動します。
2. **OK** を押すと**ランプ電源**画面が表示されます。
3. ▲/▼ を押して任意のモードを選択したら、**OK** を押して変更内容を保存し、終了します。

設定自動電源オフ

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ーの電源をオフにします。

1. **詳細設定** OSD メニューを使って**システム設定：基本** > **自動電源オフ**を選択します。
2. ◀/▶ を押して時間を選択します。プリセット時間の長さがプレゼンテーションに合わない場合は、**無効**を選択すると、プロジェクターは自動的にシャットダウンしません。
3. 完了したら、**BACK** を押して変更内容を保存し、終了します。

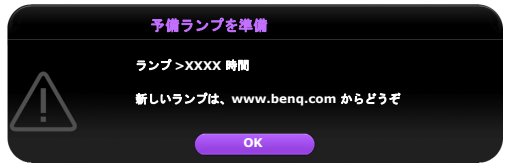
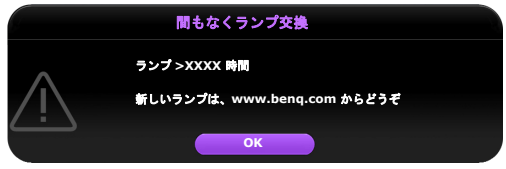
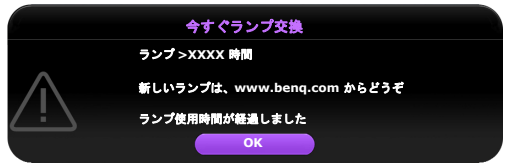
ランプを交換する時期

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

ランプの温度が異常に高くなると、LAMP（ランプインジケーターライト）および TEMP（温度警告ライト）が点灯します。この場合は、電源をオフにして 45 分間ほど放置し、プロジェクターを常温に戻してください。このようにしても電源をオンにしたときに LANP または TEMP インジケーターライトが点灯する場合は、販売店にご相談ください。詳細は、インジケーターを参照してください。

次の警告メッセージが表示されたら、ランプを交換してください。

☞ **基本 メニューで表示されるメッセージの例です。これは参照用であり、実際のデザインと選択したメニュー タイプによって異なります。**

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。通常プロジェクターを**省電力**モードで起動している場合は（ランプ時間を知るには を参照してください）、次のランプ警告メッセージが表示されるまでプロジェクターを使用することができます。 メッセージを消去するには、**OK** を押します。	
この段階でランプを交換されるよう強くお薦めします。ランプは消費アイテムです。ランプは使用を重ねる毎に明るさが徐々に失われます。これは正常な状態です。ランプが非常に暗くなったら、いつでもランプを交換してください。 メッセージを消去するには、**OK** を押します。	 

プロジェクターを正常に動作させるには、ランプを交換してください。 メッセージを消去するには、**OK** を押します。	

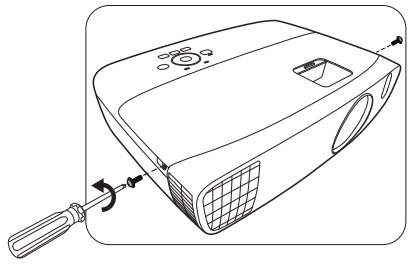
☞ **上記メッセージの "XXXX" に相当する番号は、モデル毎に異なります。**

ランプの交換

⚠
- **感電を防ぐため、ランプを交換する前には必ずプロジェクターの電源をオフにし、電源ケーブルを抜いてください。**
- **重度のやけどを負う危険を防ぐため、ランプを交換する前に、最低でも 45 分間はプロジェクター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。使用済みのランプは、自治体の回収規則に従って廃棄してください。**
- **プロジェクターを最高の状態でご使用いただくために、交換用ランプとして指定されたプロジェクター用ランプを購入されることをお薦めします。**
- **天井に上下逆さに取り付けられているプロジェクターのランプを交換する場合は、ランプの破片で人体や目に負傷する危険性がありますので、ランプソケットの下には絶対に立たないでください。**
- **破損したランプを処理するときには、部屋の通気をしっかりと行ってください。マスク、防護メガネ、ゴーグル、またはフェースシールドを着用になり、手袋など身体を保護するものも着用することをお勧めします。**

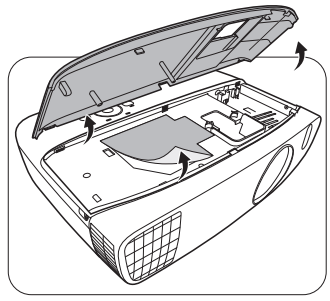
1. 電源をオフにして、プロジェクターをコンセントから抜きます。ランプが熱すぎるときには、ランプが冷却されるまで約 45 分間待ってください。

2. プロジェクターの上部にある、ランプカバーを固定しているネジを緩めます。

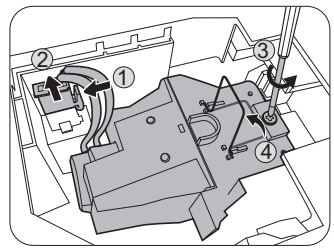


3. プロジェクターからランプ カバーを外します。
4. 透明な保護フィルムをはがします。

⚠
- **ランプ カバーを外した状態で電源を入れないでください。**
- **ランプとプロジェクターの間に指を入れると、プロジェクター内部の鋭利なパーツでケガをする場合がありますのでご注意ください。**

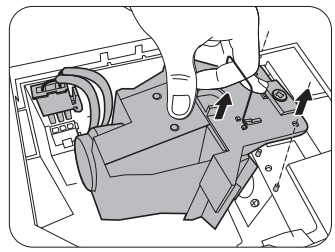


5. 図に示すように、プロジェクターからランプコネクタを外します。
6. ランプを固定しているネジを緩めます。
7. ハンドルを持ち上げます。

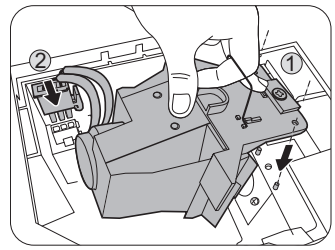


8. ハンドルを使ってゆっくりとランプをプロジェクターから引き出します。

⚠
- **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ー内に散乱します。**
- **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。**
- **ランプを取り出す際は、プロジェクター内に手を入れないでください。内部の光学コンポーネントに手を触れると、色が均等に表示されなくなったり、投写画像が歪んだりする場合があります。**

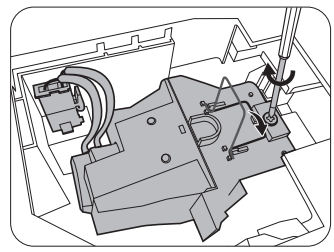


9. 図に示す通り、新しいランプを下ろしてください。
10. ランプ コネクタを再度接続します。

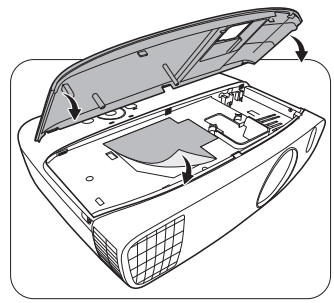


11. ランプを固定するネジを締めます。
12. ハンドルをフラットに倒して、しっかりとロックしてください。

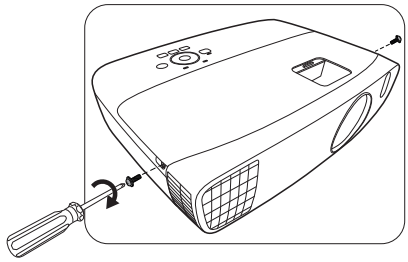
⚠
- **ネジの締め方がゆるいと接触が悪くなり、故障の原因になる場合があります。**
- **ネジは締めすぎないでください。**



13. 透明な保護フィルムを元の様に張りなおします。
14. プロジェクターにランプ カバーを戻します。

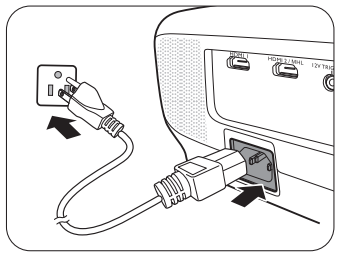


15. ランプカバーを固定しているネジを締めます。



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

16. 電源を接続し、プロジェクターを再起動します。



17. スタートアップ ロゴが表示されたら、OSD メニューからランプタイマーをリセットしてください。

- **詳細設定** OSD メニューを使って**システム設定**：**詳細** > **ランプ設定** > **ランプ タイマーをリセット**を選択し、**リセット**を選択します。
- **基本** OSD メニューで、プロジェクターに信号が繋がれていない場合は、**ランプ タイマーをリセット**メニューを選択して**リセット**を選択にします。信号が検出されたら、**設定** > **ランプ タイマーをリセット** メニューを選択して**リセット**を選択します。

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

「**リセットしました**」というメッセージが表示されてランプ時間が「0」にリセットされます。

インジケーター

プロジェクターの状態を示すインジケーターライトは 3 個あります。インジケーターライトについては、次の情報を参照してください。問題がある場合はプロジェクターの電源を切り、販売店にお問い合わせください。

ライト			状態と説明
POWER	TEMP	LAMP	
電源の状況			
オレンジ	**オフ**	**オフ**	スタンバイ モードです
緑 に点滅	**オフ**	**オフ**	電源を入れています
緑	**オフ**	**オフ**	通常動作状態です
オレンジ に点滅	**オフ**	**オフ**	通常の電源オフ冷却
赤 に点滅	**赤 に点滅**	**赤 に点滅**	ダウンロード中
緑	**オフ**	**赤**	CW スタート失敗
赤	**オフ**	**赤**	スケーラ リセット失敗
緑	**オフ**	**オフ**	書き込みオン

緑	**緑**	**緑**	書き込みオフ
ランプの状況			
オフ	**オフ**	**赤**	通常動作時にランプ 1 エラー発生
オフ	**オフ**	**赤 に点滅**	ランプが点灯していません
温度の状況			
赤	**赤**	**オフ**	ファン 1 エラー（実際のファン速度が適正速度よりも ±25% オーバー）
赤	**赤 に点滅**	**オフ**	ファン 2 エラー（実際のファン速度が適正速度よりも ±25% オーバー）
赤	**緑**	**オフ**	ファン 3 エラー（実際のファン速度が適正速度よりも ±25% オーバー）
赤	**緑 に点滅**	**オフ**	ファン 4 エラー（実際のファン速度が適正速度よりも ±25% オーバー）
赤 に点滅	**赤**	**オフ**	ファン 5 エラー（実際のファン速度が適正速度よりも ±25% オーバー）
赤 に点滅	**赤 に点滅**	**オフ**	ファン 6 エラー（実際のファン速度が適正速度よりも ±25% オーバー）
赤 に点滅	**緑**	**オフ**	ファン 7 エラー（実際のファン速度が適正速度よりも ±25% オーバー）
赤 に点滅	**緑 に点滅**	**オフ**	ファン 8 エラー（実際のファン速度が適正速度よりも ±25% オーバー）
緑	**赤**	**オフ**	温度 1 エラー（上限温度オーバー）
緑	**赤 に点滅**	**オフ**	感熱センサー 1 オープン エラー
緑	**緑**	**オフ**	感熱センサー 1 ショート エラー
緑	**緑 に点滅**	**オフ**	感熱 IC#1 I2C エラー接続エラー
緑 に点滅	**赤**	**オフ**	温度 2 エラー（上限温度オーバー）
緑 に点滅	**赤 に点滅**	**オフ**	感熱センサー 2 オープン エラー
緑 に点滅	**緑**	**オフ**	感熱センサー 2 ショート エラー
緑 に点滅	**緑 に点滅**	**オフ**	感熱 IC #2 I2C 接続エラー

問題を解決する

問題	原因	対応
プロジェクターの電源がオンにならない。	電源コードから電源が来ていません。	電源コードをプロジェクター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かを確認してください。
	冷却プロセスの間にプロジェクターの電源をオンにしようとしています。	冷却プロセスが完了するまでお待ちください。
	ランプカバーがしっかり装着されていません。	ランプカバーを正しく装着しなおしてください。
画像が映らない。	ビデオ ソースがオンになっていないか、正しく接続されていません。	ビデオ ソースをオンにし、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。
	プロジェクターが正しく入力ソース機器に接続されていません。	接続を確認します。
	入力ソースが正しく選択されていません。	プロジェクターまたはリモコンの **SOURCE** キーで正しい信号を選択してください。
イメージが不安定です。	接続ケーブルがプロジェクターまたは信号ソースにしっかりと接続されていません。	ケーブルを適切な端末に正しく接続します。
イメージがぼやける。	投写レンズの焦点が合っていません。	フォーカスリングで焦点を合わせてください。
	プロジェクターとスクリーンの位置が正しく合っていません。	投写角度および方向、また必要であればプロジェクターの高さを調整します。
	レンズカバーが閉じられたままです。	レンズカバーを外してください。
リモコンが機能しない。	電池が切れています。	新しい電池に交換します。
	リモコンとプロジェクターの間に障害物があります。	障害物を取り除いてください。
	プロジェクターからの距離が遠すぎます。	プロジェクターから 8 メートル（26.2 フィート）以内の場所に立ちます。
3D コンテンツが正しく表示されない。	3D メガネの電池が切れています。	3D メガネを充電してください。
	3D メニューで正しく設定されていません。	**3D** メニューで正しい設定を行ってください。
	Blu-ray ディスクが 3D フォーマットではありません。	3D Blu-ray Disc を使用して、もう一度やり直してください。
	入力ソースが正しく選択されていません。	プロジェクターまたはリモコンの **SOURCE** キーで正しい信号を選択してください。

仕様

プロジェクターの仕様

☞ **仕様はすべて予告なしに変更されることがあります。**

光学仕様

解像度
　1920 (H) x 1080 (V)

ディスプレイ システム
　シングルチップ DLP™ システム

レンズ F/ 番号
　F = 2.6 ~ 2.78、f = 10.2 ~ 12.24 mm

ランプ
　240 W ランプ

電気仕様

電源
　AC100–240V、4.0 A、50-60 Hz（自動）

電力消費量
　375 W（最大）、< 0.5 W（スタンバイ）

機械的仕様

重量
　3.6 Kg (7.94 lbs)

出力端子

スピーカー
　（ステレオ）10 ワット x 2

オーディオ信号出力
　PC オーディオ ジャック x 1

操作

RS-232 シリアルコントロール
　9 pin x 1

IR 受信機 x 2

12VDC（最大 0.5 A）x 1

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
　SD/HDTV 信号入力
　　デジタル - HDMI x 1、HDMI/MHL x 1

オーディオ信号入力
　オーディオ入力
　　PC オーディオ ジャック x 1

USB ポート（Type-A x 1、Mini-B x 1）

環境要件

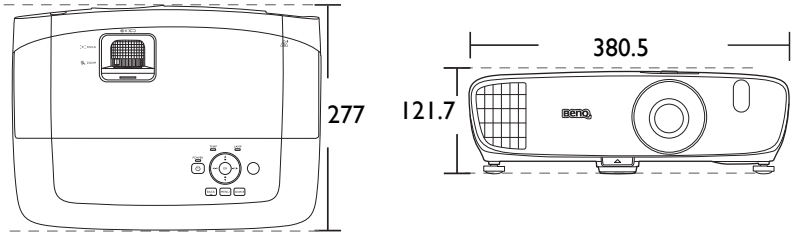
動作温度範囲
　0°C–40°C（海抜）

動作相対湿度
　10%–90%（結露なきこと）

動作高度
　0–1499 m で 0°C–35°C
　1500–3000 m で 0°C–30°C（高地モード オン）

外形寸法

380.5 mm x 277 mm x 121.7 mm（幅 x 奥 x 高）

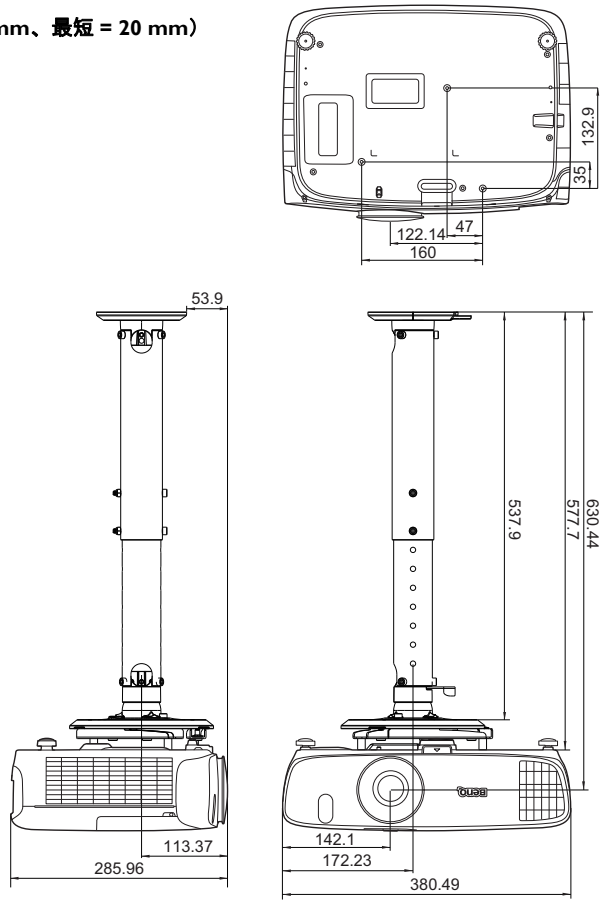


単位：mm

天井取り付け

◎ 天井取り付けネジ：M4

（最長 = 25 mm、最短 = 20 mm）



単位：mm

タイミング表

サポートされる PC 入力のタイミング

フォーマット	解像度	リフレッシュレート (Hz)	水平周波数 (KHz)	ピクセル周波数 (MHz)
720 x 400	720 x 400_70	70.087	31.469	28.3221
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
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** (Reduce Blanking)	119.854	77.425	83.000
1024 x 768	XGA_60*	60.004	48.363	65.000
	XGA_70	70.069	56.476	75.000
	XGA_75	75.029	60.023	78.750
	XGA_85	84.997	68.667	94.500
	XGA_120** (Reduce Blanking)	119.989	97.551	115.500
1152 x 864	1152 x 864_75	75.00	67.500	108.000
1024 x 576	BenQ Notebook Timing	60.0	35.820	46.966
1024 x 600	BenQ Notebook Timing	64.995	41.467	51.419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45.000	74.250
1280 x 768	1280 x 768_60*	59.870	47.776	79.5
1280 x 800	WXGA_60*	59.810	49.702	83.500
	WXGA_75	74.934	62.795	106.500
	WXGA_85	84.880	71.554	122.500
	WXGA_120** (Reduce Blanking)	119.909	101.563	146.25

1280 x 1024	SXGA_60***	60.020	63.981	108.000
	SXGA_75	75.025	79.976	135.000
	SXGA_85	85.024	91.146	157.500
1280 x 960	1280 x 960_60***	60.000	60.000	108
	1280 x 960_85	85.002	85.938	148.500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60.015	47.712	85.500
1440 x 900	WXGA+_60***	59.887	55.935	106.500
1400 x 1050	SXGA+_60***	59.978	65.317	121.750
1600 x 1200	UXGA***	60.000	75.000	162.000
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59.954	65.290	146.250
640 x 480@67 Hz	MAC13	66.667	35.000	30.240
832 x 624@75 Hz	MAC16	74.546	49.722	57.280
1024 x 768@75 Hz	MAC19	74.93	60.241	80.000
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75.06	68.68	100.00

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

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

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

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

サポートされる HDMI (HDCP) 入力のタイミング

フォーマット	解像度	リフレッシュレート (Hz)	水平周波数 (KHz)	ピクセル周波数 (MHz)
640 x 480	VGA_60*	59.940	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** (Reduce Blanking)	119.854	77.425	83.000
1024 x 768	XGA_60*	60.004	48.363	65.000
	XGA_70	70.069	56.476	75.000
	XGA_75	75.029	60.023	78.750
	XGA_85	84.997	68.667	94.500
	XGA_120** (Reduce Blanking)	119.989	97.551	115.500
1152 x 864	1152 x 864_75	75.00	67.500	108.000
1024 x 576	BenQ Notebook Timing	60.00	35.820	46.996
1024 x 600	BenQ Notebook Timing	64.995	41.467	51.419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45.000	74.250
1280 x 768	1280 x 768_60*	59.870	47.776	79.5
1280 x 800	WXGA_60*	59.810	49.702	83.500
	WXGA_75	74.934	62.795	106.500
	WXGA_85	84.880	71.554	122.500
	WXGA_120** (Reduce Blanking)	119.909	101.563	146.25
1280 x 1024	SXGA_60***	60.020	63.981	108.000
	SXGA_75	75.025	79.976	135.000
	SXGA_85	85.024	91.146	157.500

1280 x 960	1280 x 960_60***	60.000	60.000	108
	1280 x 960_85	85.002	85.938	148.500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60.015	47.712	85.500
1440 x 900	WXGA+_60***	59.887	55.935	106.500
1400 x 1050	SXGA+_60***	59.978	65.317	121.750
1600 x 1200	UXGA***	60.000	75.000	162.000
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59.954	65.290	146.250
640 x 480@67 Hz	MAC13	66.667	35.000	30.240
832 x 624@75 Hz	MAC16	74.546	49.722	57.280
1024 x 768@75 Hz	MAC19	75.020	60.241	80.000
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75.06	68.68	100.00
1920 x 1080@60 Hz	1920 x 1080_60 (Reduce Blanking)	60	67.5	148.5
1920 x 1200@60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59.95	74.038	154

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

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

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

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

タイミング	解像度	垂直周波数 (Hz)	水平周波数 (KHz)	ピクセル 周波数 (MHz)	備考
480i****	720 (1440) x 480	59.94	15.73	27	HDMI のみ
480p****	720 x 480	59.94	31.47	27	HDMI のみ
576i	720 (1440) x 576	50	15.63	27	HDMI/DVI
576p	720 x 576	50	31.25	27	HDMI/DVI
720/50p**	1280 x 720	50	37.5	74.25	HDMI/DVI
720/60p*	1280 x 720	60	45.00	74.25	HDMI/DVI
1080/24P**	1920 x 1080	24	27	74.25	HDMI/DVI
1080/25P	1920 x 1080	25	28.13	74.25	HDMI/DVI
1080/30P	1920 x 1080	30	33.75	74.25	HDMI/DVI
1080/50i*****	1920 x 1080	50	28.13	74.25	HDMI/DVI
1080/60i*****	1920 x 1080	60	33.75	74.25	HDMI/DVI
1080/50P***	1920 x 1080	50	56.25	148.5	HDMI/DVI
1080/60P***	1920 x 1080	60	67.5	148.5	HDMI/DVI

☞ *** フレームパッキング、上 - 下フォーマット、横に並べるおよび F. シーケンシャルフォーマットの 3D 信号用にサポートされるタイミング。**

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

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

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

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

保証と著作権について

保証

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

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

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

詳細は、弊社ホームページ www.BenQ.com をご覧ください。

著作権

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

すべての商標と登録商標の所有権は、各社に帰属します。

おことわり

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