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

W1350

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。

W1350
デジタルプロジェクタ
ホームシネマシリーズ
説明書

目次

安全上のご注意 3

プロジェクタの特長 7

パッケージの内容 9
プロジェクタの外観 10
コントロールおよび機能 12

プロジェクタの設置 17

場所の選択 17
望ましい投射画像サイズを得る 18
投影レンズを移動させる 20

接続 21

HDMI 接続 22
スマート デバイス接続 23
コンポーネント ビデオ接続 25
ビデオ接続 26
コンピュータ /PC 接続 27
ビデオソースデバイスとの接続 28
プロジェクタを通してサウンドを再生する 29

操作 30

プロジェクタの起動 30
投射画像の調整 32

メニュー機能 34

OSD メニューについて 34
基本 OSD メニューの使用方法 36
詳細設定 OSD メニューの使用方法 40
プロジェクタの固定 41
パスワード機能の使用 41
入力信号の切り替え 44
ピクチャ メニュー 45
オーディオ設定メニュー 50
ディスプレイ メニュー 51
システム設定 : 基本メニュー 53
システム設定 : 詳細メニュー 54
情報メニュー 56
プロジェクタの停止 57
詳細設定 OSD メニューの構造 58

メンテナンス 61

プロジェクタのお手入れ 61
ランプについて 62

トラブルシューティング 68

仕様 69

プロジェクタの仕様 69
外形寸法 70
タイミング図 71

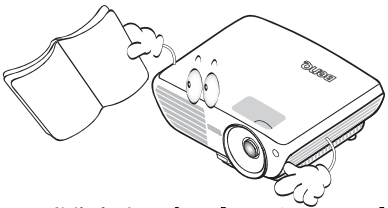
保証と著作権情報 77

安全上のご注意

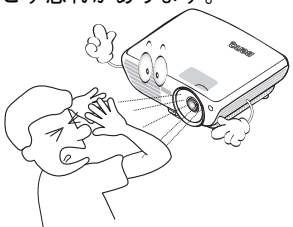
お使いのプロジェクタは、情報テクノロジ機器の最新の安全規格に適合するように設計され、テストされています。ただし、本装置を安全にご使用いただくために、このガイドおよび装置のマークに記載されている指示に従ってください。

安全上のご注意

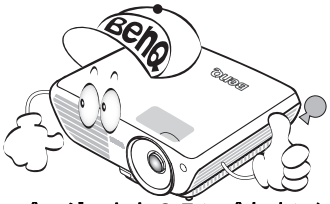
1. **プロジェクタを操作する前に、このユーザーズガイドをお読みください。**またいつでも参照できるように、手の届く場所に保管しておいてください。



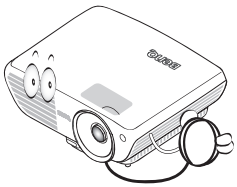
2. **動作中は、プロジェクタのレンズを覗き込まないでください。**光線が強力なため、視力障害を引き起こす恐れがあります。



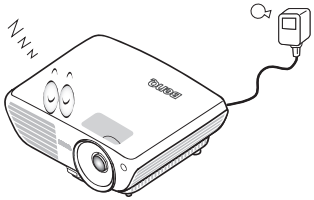
3. **点検修理については、認定サービス部門要員にお問い合わせください。**



4. **プロジェクタのランプをオンにするときは、必ずレンズシャッターを開くか、レンズキャップを取り外してください。**



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

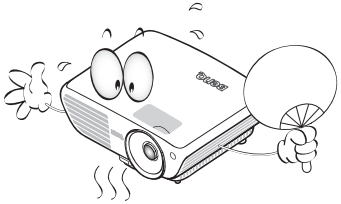


6. プロジェクタが作動しているときに投写レンズを物体で塞ぐと、それが過熱して変形したり、火災の原因となったりします。一時的にランプをオフにするには、プロジェクタかリモコンの **BLANK** ボタンを押してください。

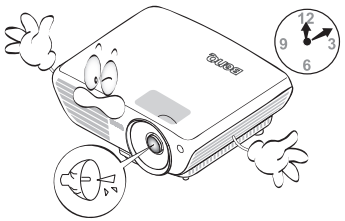


安全上のご注意（続き）

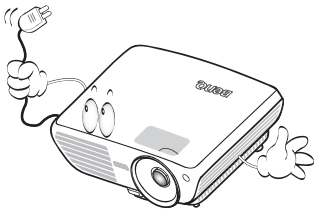
7. ランプは、動作中に非常に高温になります。ランプ部を取り外して交換する場合は、プロジェクタの電源を切ってから 45 分間ほど放置して、プロジェクタを常温に戻してください。



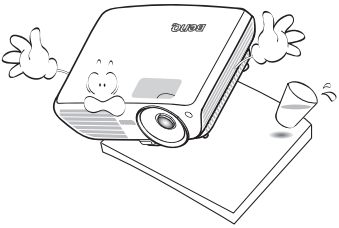
8. ランプは定格寿命を超えて使用しないでください。ごくまれですが、定格寿命を超えて使用すると、ランプが破裂することがあります。



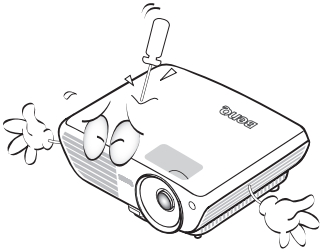
9. ランプ部や電子部品の交換は、必ずプロジェクタの電源プラグを抜いてから行ってください。



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



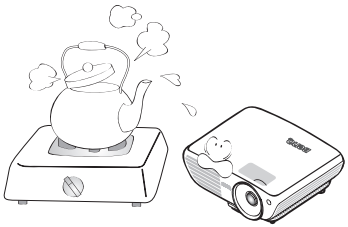
11. 本装置を分解しないでください。内部には危険な高圧部があり、触れると死亡事故につながる場合もあります。ユーザーが補修できる部分は専用の取り外し可能なカバーが付いているランプだけです。
いかなる状況においても、これ以外のカバーをご自身で取り外そうとしないでください。点検修理については、認定のサービス部門要員にお尋ねください。



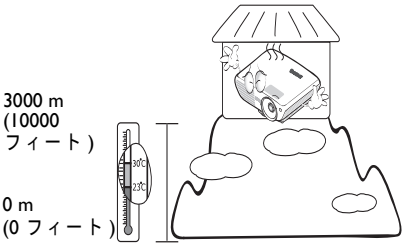
12. プロジェクタが稼動しているときには、換気グリルから熱風と臭気を感じる場合があります。これは正常な状態であり、製品の欠陥を示すものではありません。

安全上のご注意（続き）

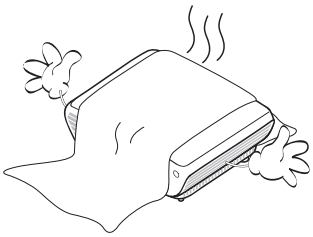
13. 次の場所に本装置を置かないでください。
    - 換気が不十分な場所または密閉されている場所。壁との間隔を 50cm 以上空けて、プロジェクタ周りの風通しをよくしてください。
    - 窓を締め切った車内など、非常に高温になる場所。
    - 非常に湿気の多い場所、ほこりの多い場所、タバコの煙が充満している場所。このような場所に置くと、光学部品が汚れ、プロジェクタの寿命が短くなり、画像が暗くなります。



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

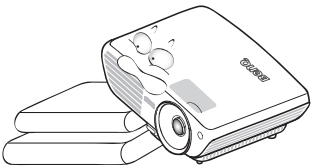


14. 通気孔をふさがないでください。
    - 本製品を毛布などの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。
    - 本製品の上に布などをかぶせないでください。
    - プロジェクタの傍に可燃物を置かないでください。

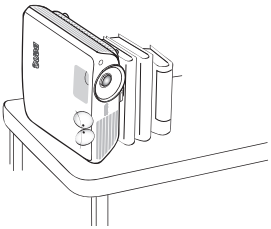


通気孔を塞ぐと、プロジェクタの内部が過熱し、火災の原因となります。

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

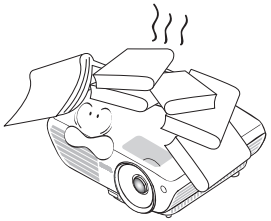


16. 装置を縦にして置かないでください。縦にして置くとプロジェクタが倒れ、負傷や、プロジェクタの破損の原因となります。

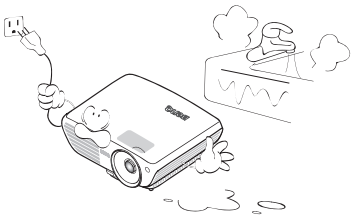


安全上のご注意（続き）

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

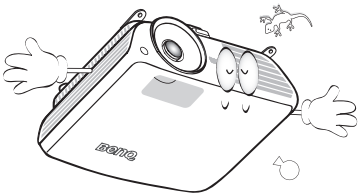


18. プロジェクタの上または傍に液体を置かないでください。プロジェクタ内部に液体がこぼれると故障の原因になります。プロジェクタを濡らした場合は、電源コンセントからプロジェクタのプラグを抜き、BenQ にプロジェクタの点検をご依頼ください。



19. 本製品を天井に取り付けて、イメージを反転投写することができます。

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



⚠ プロジェクタの天井取り付け

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

プロジェクタを天井に取り付ける場合は、BenQ プロジェクタ専用の適切な天井取り付けキットをお使いになり、安全に設置されていることを確認してください。

BenQ ブランド以外のプロジェクタ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合わないためプロジェクタが正しく固定されず天井から落下する恐れがあります。

BenQ プロジェクタ専用天井取り付けキットは、BenQ プロジェクタの販売店でお買い求めいただけます。また BenQ では、別売のケンジントンロック互換のセキュリティケーブルをお求めになり、プロジェクタのケンジントンロックスロットと天井取り付けブラケットのベースをしっかり取り付けることをお薦めします。こうすることで、天井取り付けブラケットが緩んだ場合にも、プロジェクタを支える二次的役割を果たすことができます。

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

プロジェクタの特長

- **フル HD 互換**
  プロジェクタは 1080p 形式の真の 1:1 画像再現を提供する標準画質のテレビ (SDTV) 480i、576i、ワイドクリアビジョン対応テレビ (EDTV) 480p、576p、高解像度テレビ (HDTV) 720p、1080i/p 60Hz 形式と互換性があります。。
- **高いピクチャ品質**
  プロジェクタはその高解像度により優れたピクチャ品質、優れたホームシアタ輝度、高いコントラスト比、鮮明な色、豊かなグレースケール再現を可能にしています。
- **高輝度**
  プロジェクタは超高輝度を採用して周辺光の状態で優れたピクチャ品質を実現し、通常のプロジェクタより優れた性能を発揮しています。
- **鮮明な色の再現**
  プロジェクタは 6 セグメントのカラーホイールを装備して、低いセグメントのカラーホイールでは達成不可能な臨場感にあふれる色の深度や範囲を生み出しています。
- **豊かなグレースケール**
  暗い環境で表示するとき、自動ガンマコントロールにより優れたグレースケール表示を採用して薄暗がりや夜間または暗いシーンで細部 を明らかにします。
- **2D 台形補正**
  プロジェクタは、水平 (左右) 台形補正を提供し、より広いプロジェクタ設置面積を可能にします。プロジェクタを中心を外して配置した時、2D 台形補正は、水平および垂直調整を使って、台形効果を補正することで、より広いプロジェクタ設置の柔軟性を提供します。
- **デュアル OSD**
  2 種類の OSD メニューが、異なる使用習慣のために設計されています。つまり、**基本** OSD は、直感的でコンシューマー向きです。その一方、**詳細設定** OSD は、従来の使いやすさを提供します。
- **多種多様な入力およびビデオフォーマット**
  プロジェクタは、コンポーネントビデオ、S ビデオ、コンポジットビデオだけでなく、デュアル HDMI、PC、自動スクリーンや環境証明システムへの接続用出力トリガーを含むビデオや PC 装置に接続するためにさまざまな入力をサポートしています。
- **ISF 認定校正制御**
  高い標準のパフォーマンスを得るために、プロジェクタは OSD メニューで ISF NIGHT と ISF DAY モードを組み込んでいますが、これには許可された ISF 技術者による校正サービスが必要となります。
- **3D 機能**
  HDMI を通して画像に深みを与えることで、3D ムービー、ビデオ、スポーツイベントをより臨場感豊かにお楽しみになれます。
- **内蔵スピーカー**
  オーディオ入力が接続されている場合、内蔵スピーカーは混合モノラルオーディオを提供します。

- **直感的なレンズシフト**
  レンズシフトレバーを通して直感的なコントロールによりプロジェクタを柔軟にセットアップできます。
- **SmartEco**
  SmartEco モードが選択されているとき、SmartEco™ テクノロジによりコンテンツの輝度によって最大 70% ランプの消費電力が節約されます。
- **SmartEco™ がダイナミックな省電力を起動**
  SmartEco™ テクノロジはプロジェクタのランプシステムを操作する新しい方法を取り入れて、コンテンツの輝度レベルによってランプ電力を節約します。
- **SmartEco™ テクノロジによりもっとも長いランプ寿命**
  SmartEco™ 技術により、消費電力が押さえられ、ランプ寿命が伸びています。
- **ECO BLANK がランプの電力を節約**
  ECO BLANK ボタンを押すと画像が非表示になり、同時にランプの電力が瞬時に低減されます。
- **無線 FHD キット対応 (オプション アクセサリ)**
  使用方法については、キットのマニュアルを参照してください。

パッケージの内容

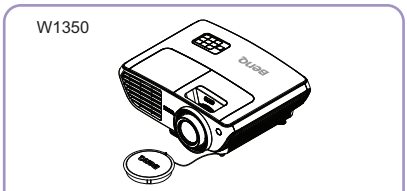
慎重に開梱し、以下の付属品がすべて揃っていることを確認してください。付属品が足りない場合は、お買い上げの販売店にご連絡ください。

標準アクセサリ

同梱のアクセサリは日本仕様のものであり、図と異なる場合があります。

*** 保証カードは一部の特定地域でのみ提供されるものです。詳細は、販売店にお問い合わせください。**

Europe sku では、VGA ケーブルを標準装備していません。



プロジェクタ

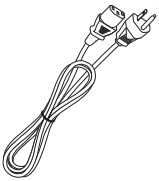

リモコン


電池


保証書

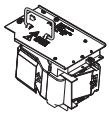

説明書 CD

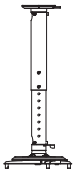

クイックスタートガイド


電源コード

その他のアクセサリ

以下のアクセサリの詳細は、販売店にお問い合わせください。


予備のランプ キット


天井取り付けキッ

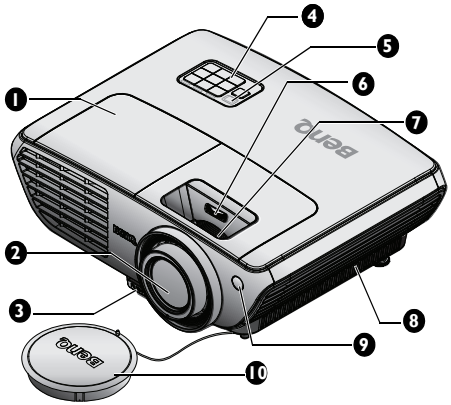

3Dメガネ


キャリーバッグ

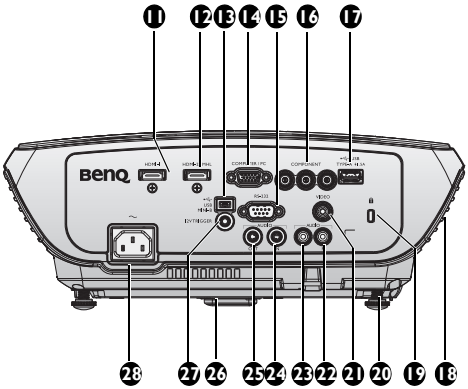

無線 FHD キット (WDP01)

プロジェクタの外観

正面 / 上面

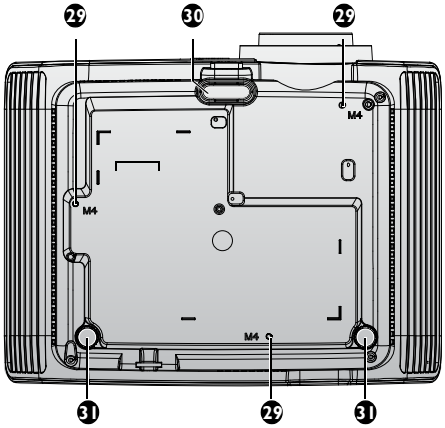


背面 / 底面



1. ランプコンパートメントカバー
2. 投写レンズ
3. クイック解除ボタン
4. 外部コントロールパネル（詳細は、12 ページの「プロジェクタ」を参照してください。）
5. 上赤外線リモートセンサー
6. レンズシフト
7. ピント リングおよびズーム リング
8. 通気 （冷気吸入）
9. 前面赤外線リモートセンサー
10. レンズキャップとひも
11. HDMI 1 入力ジャック
12. HDMI 2/MHL デュアル モード ポート
    また、プロジェクタは電源が供給されている場合、接続された MHL 互換スマート デバイスを充電することができます。
13. USB ミニ B 入力ジャック
    保守点検用に使用されます。
14. COMPUTER PC 入力ジャック
15. RS-232 コントロールポート
    PC またはホーム シアター コントロール / オートメーション システムとインターフェースで接続するために使用されます。
16. COMPONENT 入力ジャック
17. USB タイプ A 1.5A
    無線 FHD キット (WDP01) (オプション アクセサリ) の受信装置ボックスを充電するために使用されます
18. オーディオ スピーカー
19. 盗難防止用ケンジントンロック スロット
20. 背面アジャスタフット
21. ビデオ入力ジャック
22. オーディオ入力ジャック (R)
23. オーディオ入力ジャック (L)
24. オーディオ入力ジャック
25. オーディオ出力ジャック
26. クイックリリース フット
27. 12 V トリガー出力ジャック
    電子スクリーンや照明コントロールなどの外部デバイスを使用するためのものです。これらのデバイスの接続方法については、販売店までお問い合わせください。
28. AC 電源コード差し込み口

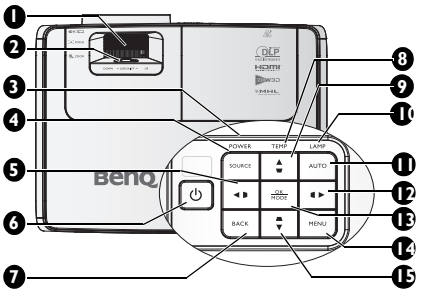
底部側



29. 天井取付穴
30. 前面アジャスタフット
31. 背面アジャスタフット

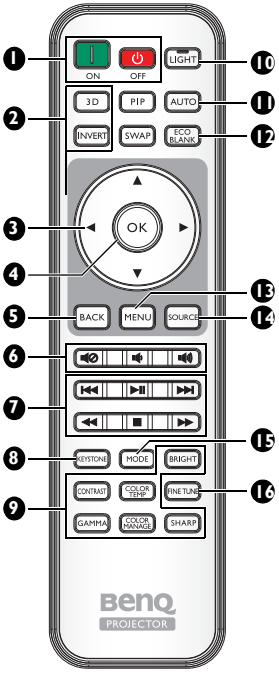
コントロールおよび機能

プロジェクタ



1. **FOCUS/ZOOM リング**
   画像外観の調整に使用されます。詳細は、33 ページの「画像サイズと明瞭さの微調整」を参照してください。
2. **レンズシフトアジャスタ**
   プロジェクタレンズを上げたり下げたりするのに使用されます。詳細は、20 ページの「投影レンズを移動させる」を参照してください。
3. **電源表示灯**
   プロジェクタの動作中に点灯または点滅します。詳細は、67 ページの「インジケータ」を参照してください。
4. **SOURCE**
   ソース選択バーを表示します。詳細は、44 ページの「入力信号の切り替え」を参照してください。
5. **◀ 左 / ▶**
   斜めになった投射により生じる画像の歪みを手動で修正します。
6. **⏻ POWER**
   プロジェクタのスタンバイモードと電源オンを切り替えます。
   詳細は、30 ページの「プロジェクタの起動」と 57 ページの「プロジェクタの停止」を参照してください。
7. **BACK**
   前の OSD メニューに戻り、メニュー設定を終了して保存します。
8. **温度表示灯**
   プロジェクタの温度が高くなりすぎると赤く点灯します。詳細は、67 ページの「インジケータ」を参照してください。
9. **台形補正 / 矢印キー (▼/▲ 上)**
   斜めになった投写により生じる画像の歪みを手動で修正します。
   詳細は、33 ページの「台形補正の修正」を参照してください。
10. **ランプ表示灯**
    ランプの状態を示します。ランプに問題が発生すると、点灯または点滅します。詳細は、67 ページの「インジケータ」を参照してください。
11. **AUTO**
    表示画像に最適なピクチャタイミングを自動的に決定します。詳細は、32 ページの「画像の自動調整」を参照してください。
12. **▶ 右 / ◀**
    斜めになった投射により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）メニューが起動中は、#5、#9、#12、#15 キーは方向矢印として、ご希望のメニュー項目の選択や調整を行う際に使用できます。詳細は、40 ページの「詳細設定 OSD メニューの使用方法」を参照してください。
13. **OK/MODE**
    使用可能なピクチャ設定モードを選択します。選択したオンスクリーンディスプレイ (OSD) メニュー項目を確認します。詳細は、40 ページの「詳細設定 OSD メニューの使用方法」を参照してください。
14. **MENU**
    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。前の OSD メニューに戻り、メニュー設定を終了して保存します。詳細は、40 ページの「詳細設定 OSD メニューの使用方法」を参照してください。
15. **台形補正 / 矢印キー (▲/▼ 下)**
    斜めになった投写により生じる画像の歪みを手動で修正します。詳細は、33 ページの「台形補正の修正」を参照してください。

リモコン



1. **ON、OFF**
   プロジェクタのオンとオフモードの間を切り替えます。
2. **3D、INVERT**
   3D メニューを起動し、逆転機能のオン / オフを切り替えます。
3. **矢印キー (▲ 上 /▼ 下 /◄ 左 /► 右)**
   オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューが起動中は、これらのキーを方向矢印として、ご希望のメニュー項目の選択や調整を行うために使用できます。
   OSD メニューがオフで、MHL 接続モード下にある場合、これらのキーをお使いのスマート デバイスをコントロールするために利用できます。
4. **OK**
   選択した OSD メニュー項目を確認します。
   OSD メニューがオフで、MHL 接続モード下にある場合、このキーを使って、お使いのスマート デバイスの OSD 上の選択を確認します。
5. **戻る**
   前の OSD メニューに戻り、メニュー設定を終了して保存します。
   OSD メニューがオフで、MHL 接続モード下にある場合、このキーを使って、お使いのスマート デバイスの OSD メニューに戻るまたは終了します。
6. **🔇, 🔉 , 🔊**
   - **ミュート :** プロジェクタのオーディオのオンとオフを切り替えます。
   - **音量下 :** プロジェクタの音量を下げます。
   - **音量上 :** プロジェクタの音量を上げます。
7. **MHL コントロール ボタン (⏮前、⏯再生 / 一時停止、⏭次、⏪巻戻し、⏹ 停止、⏩早送り)**
   メディア再生中に前のファイルに移動する / 再生 / 一時停止 / 次のファイルに移動する / 巻戻し / 停止 / 早送りを行います。MHL モードでお使いのスマートデバイスをコントロールしている場合のみ利用可能です。

☞ **MHL 接続モード下にあり、OSD がオフである場合、以下のキーをお使いのスマート デバイスをコントロールするために利用できます : 矢印キー、OK、戻る、および、MHL コントロール ボタン。**

8. **台形補正**

   2D 台形補正ウィンドウを起動します。**矢印キー**を使って、投射角度によって生じる画像の歪みを手動で修正します。

9. **画質調整キー**

   これらのファンクションキーは、OSD メニューで指定されているものと同じタスクを実行します。

10. **LIGHT**

    リモコンの任意のキーを押したときに LED バックライトが点灯し、約 30 秒間点灯したままになります。10 秒以内に再度任意の他のキーを押して、LED バックライトをオフにします。

11. **AUTO**

    表示画像に最適なピクチャタイミングを自動的に決定します。

12. **ECO BLANK**

    スクリーンのピクチャを非表示にするために使用します。

13. **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。
    - 前の OSD メニューに戻り、メニュー設定を終了して保存します。

14. **SOURCE**

    ソース選択バーを表示します。

15. **MODE**

    使用可能なピクチャモードを選択します。

16. **FINE TUNE**

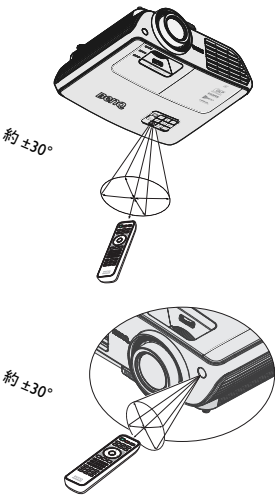
    色温度の詳細調整設定ウィンドウが表示されます。詳細は、58 ページの「色温度の詳細調整」を参照してください。

☞ **PIP および SWAP キーは利用できません。**

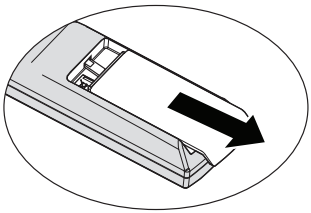
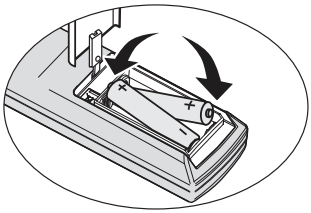
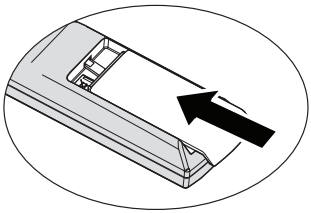
リモコンの有効範囲

赤外線 (IR) リモコンセンサは、プロジェクタの正面と上部にあります。リモコンを正しく機能させるには、プロジェクタの IR リモコンセンサの垂直方向から 30 度以上寝かさないようにリモコンを支える必要があります。リモコンとセンサーの間の距離が 8 メートル (26 フィート) を超えないようにしてください。

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



リモコンの電池交換

1. カバーを矢印の方向にスライドさせることで、バッテリ収納部のカバーを取り外します。	
2. ここに示すように、極性 (+/-) に注意して付属のバッテリを挿入します。	
3. カバーを再び取り付けます。	

- **高い温度および湿度を避けてください。**
- **電池を間違って取り付けると、破損する場合があります。**
- **電池は同じものか、メーカーが推奨する同等タイプのものと交換してください。**
- **使用済みの電池は電池メーカーの指示に従って処理してください。**
- **電池は絶対に火に投げ込まないでください。爆発の危険があります。**
- **電池が消耗したり、長時間リモコンを使用しない場合は、液漏れがないようにリモコンから電池を外してください。**

プロジェクタの設置

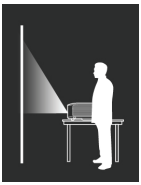
場所の選択

プロジェクタの取り付け場所を選択する前に、以下の要因を考慮してください：

- スクリーンのサイズと位置
- 電源コンセントの場所
- プロジェクタとその他の装置の距離や位置

次の方法で、プロジェクタを取り付けることができます。

1. 前面投射



プロジェクタをスクリーン正面の床近くに設置できる場所。

これがプロジェクタを素早く設定したり持ち運ぶ上で、もっとも一般的な設定です。

プロジェクタの電源を入れ、以下の設定を行います：

メニュー > **設定**または**システム設定：基本** > **プロジェクタの配置** > **正面**

2. 背面投射



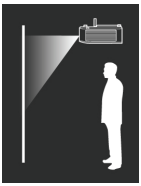
プロジェクタをスクリーン背部の床面近くに設置できる場所。

プロジェクタの電源を入れ、以下の設定を行います：

メニュー > **設定**または**システム設定：基本** > **プロジェクタの配置** > **背面**

☞ **特殊な背面投射スクリーンが必要です。**

3. 天井前面投射



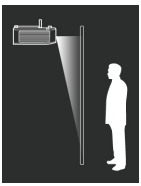
プロジェクタがスクリーン正面の天井からつり下げられる場所を選択します。

プロジェクタの電源を入れ、以下の設定を行います：

メニュー > **設定**または**システム設定：基本** > **プロジェクタの配置** > **天井前面投射**

☞ **天井にプロジェクタを取り付けるには、販売店から BenQ プロジェクタ天井取り付けキットをご購入ください。**

4. 天井背面投射



プロジェクタをスクリーン背面の天井から吊り下げられる場所を選択します。

プロジェクタの電源を入れ、以下の設定を行います：

メニュー > **設定**または**システム設定：基本** > **プロジェクタの配置** > **天井背面投射**

☞ **特殊な背面投射スクリーンと BenQ プロジェクタ天井取り付けキットが必要です。**

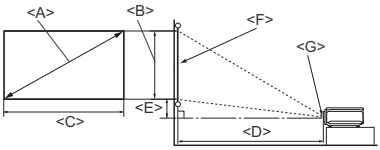
望ましい投射画像サイズを得る

投射画像サイズは、プロジェクタのレンズからスクリーンまでの距離、ズーム設定およびビデオ フォーマットにより決定されます。

投射寸法

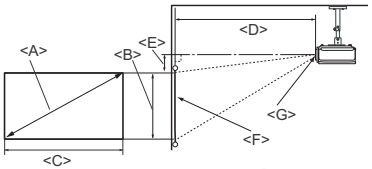
適切な位置を計算する前に、70 ページの「外形寸法」を参照してこのプロジェクタのレンズ寸法の中心を求めてください。

床取付



<F>: 画面　　<G>: レンズの中心

天井取付



<F>: 画面　　<G>: レンズの中心

スクリーンの寸法				投射距離 <D>[mm]			最低 / 最高のレンズ位置 <E> [mm]	
対角 <A> [インチ (mm)]		高さ <B> [mm]	幅 <C> [mm]	最小距離 (最大ズームで)	平均	最小距離 (最小ズームで)	(最小)	(最大)
26	(659)	323	574	-	-	1200	32	78
30	(762)	374	664	923	1156	1388	37	90
40	(1016)	498	886	1231	1541	1851	50	120
50	(1270)	623	1107	1539	1926	2313	62	149
60	(1524)	747	1328	1846	2311	2776	75	179
70	(1778)	872	1550	2154	2696	3239	87	209
80	(2032)	996	1771	2462	3082	3701	100	239
90	(2286)	1121	1992	2769	3467	4164	112	269
100	(2540)	1245	2214	3077	3852	4627	125	299
110	(2794)	1370	2435	3385	4237	5090	137	329
120	(3048)	1494	2657	3693	4622	5552	149	359
130	(3302)	1619	2878	4000	5008	6015	162	389
140	(3556)	1743	3099	4308	5393	6478	174	418
150	(3810)	1868	3321	4616	5778	6940	187	448
160	(4064)	1992	3542	4923	6163	7403	199	478
170	(4318)	2117	3763	5231	6548	7866	212	508
180	(4572)	2241	3985	5539	6934	8328	224	538
190	(4826)	2366	4206	5847	7319	8791	237	568

スクリーンの寸法				投射距離 <D>[mm]			最低 / 最高のレンズ位置 <E> [mm]	
対角 <A> [インチ (mm)]		高さ <B> [mm]	幅 <C> [mm]	最小距離 (最大ズームで)	平均	最小距離 (最小ズームで)	(最小)	(最大)
200	(5080)	2491	4428	6154	7704	9254	249	598
250	(6350)	3113	5535	7693	9630	11567	311	747
300	(7620)	3736	6641	9232	11556	13881	374	897
325	(8254)	4047	7194	10000	-	-	405	971

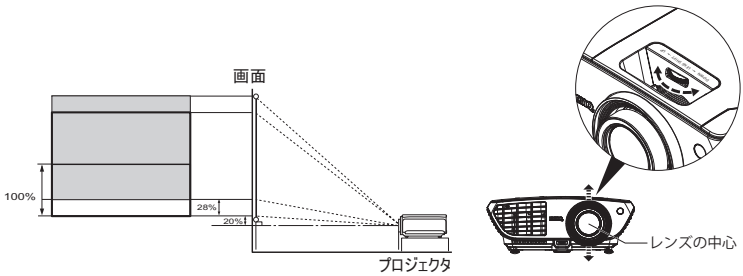
☞ **光学部品の偏差により、これらの数字には 5% の許容誤差があります。プロジェクタを固定して取り付けるつもりの場合、固定する前に、本プロジェクタの光学的特性を考慮に入れることができるように、実際のプロジェクタを使って投射サイズと距離を物理的にテストしておくことを、BenQ ではお薦めします。こうすることで、ご希望の取り付け位置にもっともよく合う場所を見つけることができます。**

投影レンズを移動させる

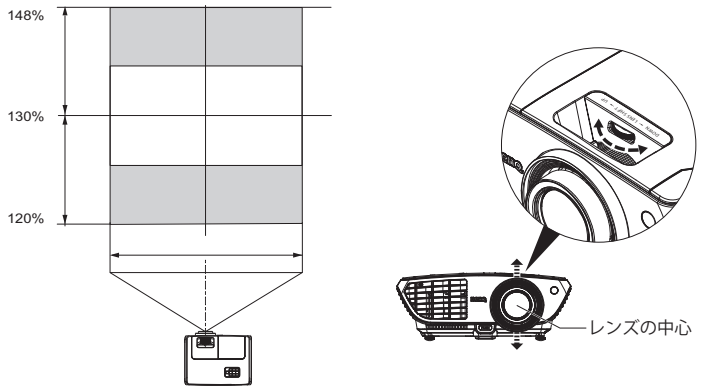
レンズシフトコントロールは、プロジェクタを設置する際に柔軟性を提供します。これにより、プロジェクタをスクリーンの中心からずれた位置に置くことができます。

レンズシフトは、投影された画像の半分の高さの割合として表されます。投写画像の垂直方向の中心からずれとして測定されます。希望の画像位置によっては、許容される範囲内に投射レンズをシフトすることができます。

- **スクリーン位置が固定される場合**



- **プロジェクタの位置が固定される場合**



レンズシフト調整が、画質を劣化させることはありません。画像の歪みが生じる場合、詳細は、33 ページの「台形補正の修正」を参照してください。

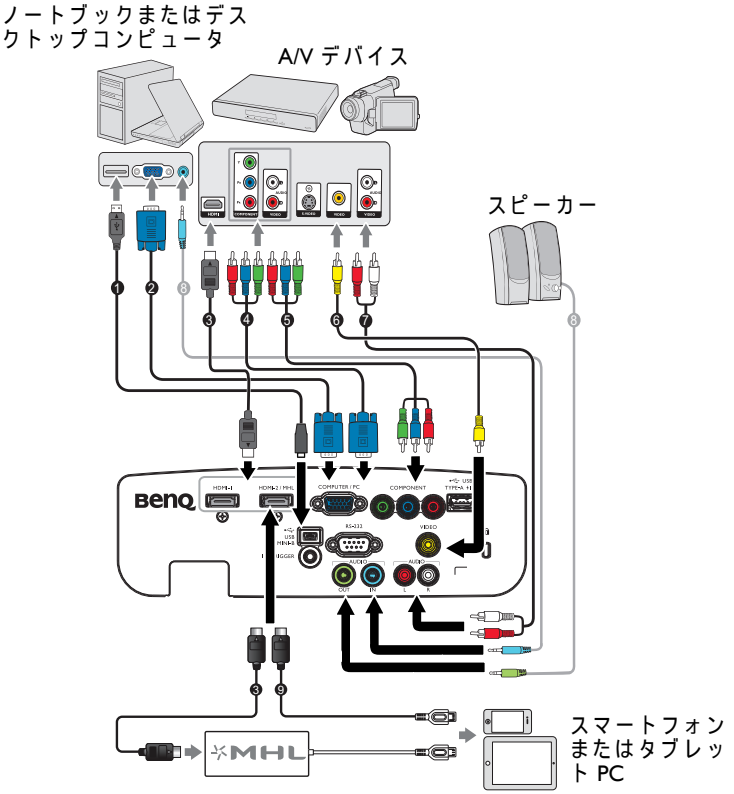
接続

信号ソースをプロジェクタに接続する場合、次の点を確認してください：

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

- **下に示す接続では、プロジェクタに付属していないケーブルが一部あります (詳細は、9 ページの「パッケージの内容」を参照)。それらのケーブルは電気店でお求めいただけます。**

- **以下の接続図は参考情報です。プロジェクタで使用できる背面接続ジャックは、各プロジェクタモデルによって異なります。**

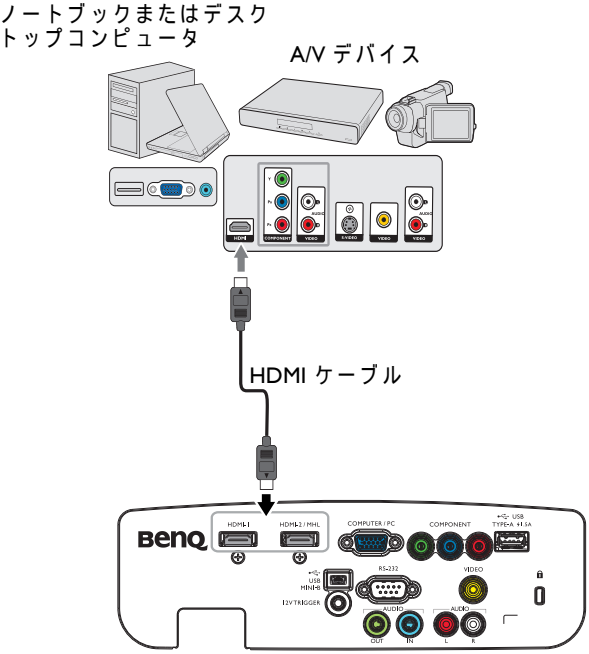


1. USB ケーブル *
2. VGA ケーブル
3. HDMI ケーブル
4. コンポーネントビデオ -to-VGA(D-Sub) アダプタケーブル
5. コンポーネントビデオ対コンポーネントケーブル
6. ビデオケーブル
7. オーディオ L/R ケーブル
8. オーディオケーブル
9. HDMI- マイクロ USB ケーブル

*** ファームウェアの更新用です。**

HDMI 接続

HDMI (高精細マルチメディア インターフェース) は、DTV チューナー、DVD プレーヤー、Blu-ray プレーヤーおよびディスプレイなどの互換機器間での未圧縮ビデオデータ転送を 1 本のケーブルで対応します。プロジェクタと HDMI デバイスを接続する場合は、HDMI ケーブルを使用する必要があります。



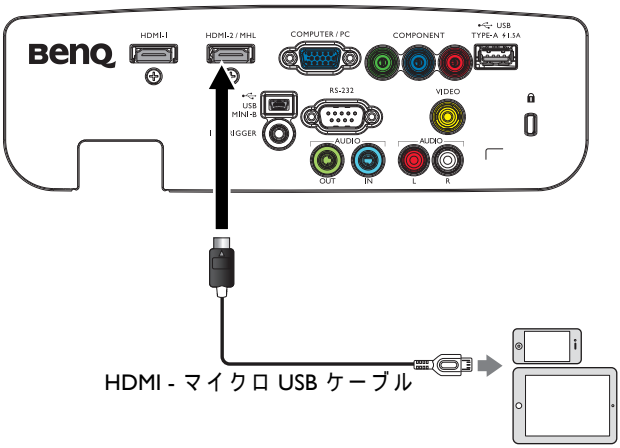
スマート デバイス接続

プロジェクタは、MHL 互換スマート デバイスから直接コンテンツを投射することができます。HDMI - マイクロ USB ケーブルまたは HDMI - マイクロ USB アダプタを使って、お使いのスマート デバイスをプロジェクタに接続し、コンテンツを大きなスクリーン上で楽しむことができます。

一部のスマート デバイスは、ご使用のケーブルと互換性がない場合があります。詳細情報については、お使いのスマート デバイスのメーカーにお問い合わせください。

HDMI - マイクロ USB ケーブルを使用する

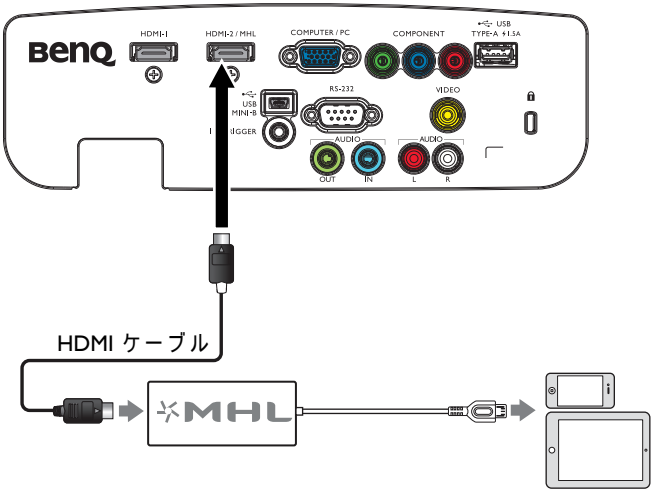
1. HDMI - マイクロ USB ケーブルの一方の端をプロジェクタの HDMI 入力コネクタに接続します。
2. HDMI - マイクロ USB ケーブルのもう一方の端をお使いのスマート デバイスのマイクロ USB 出力ソケットに接続します。
3. HDMI/MHL 入力ソースに切り替えます。入力信号を切り替える場合、詳細は、44 ページの「入力信号の切り替え」を参照してください。



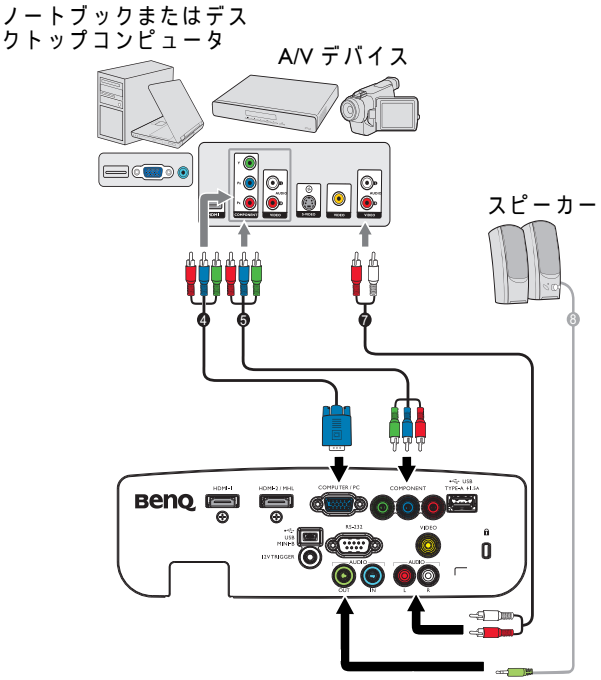
HDMI - マイクロ USB ケーブル

HDMI - マイクロ USB アダプタおよび HDMI ケーブルを使用する

1. HDMI ケーブルの一方の端をプロジェクタの HDMI 入力コネクタに接続します。
2. HDMI ケーブルのもう一方の端をアダプタの HDMI 入力ソケットに接続します。
3. アダプタのもう一方の端をお使いのスマート デバイスのマイクロ USB 出力ソケットに接続します。
4. HDMI/MHL 入力ソースに切り替えます。入力信号を切り替える場合、詳細は、44 ページの「入力信号の切り替え」を参照してください。

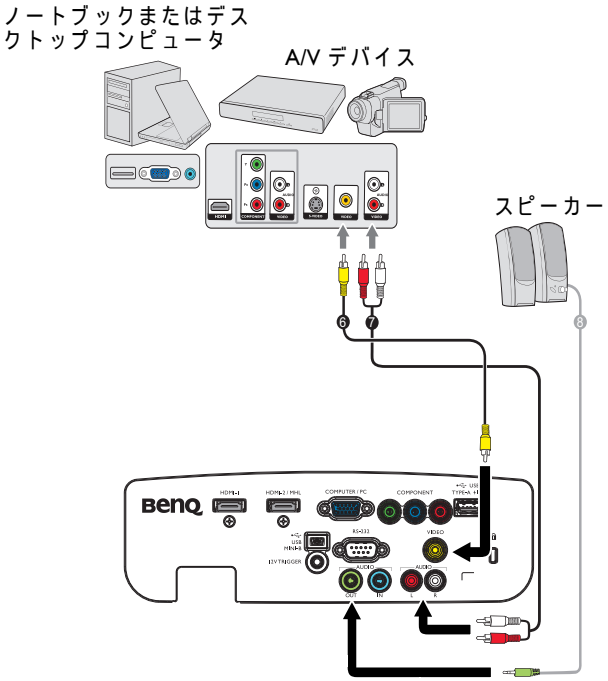


コンポーネント ビデオ接続



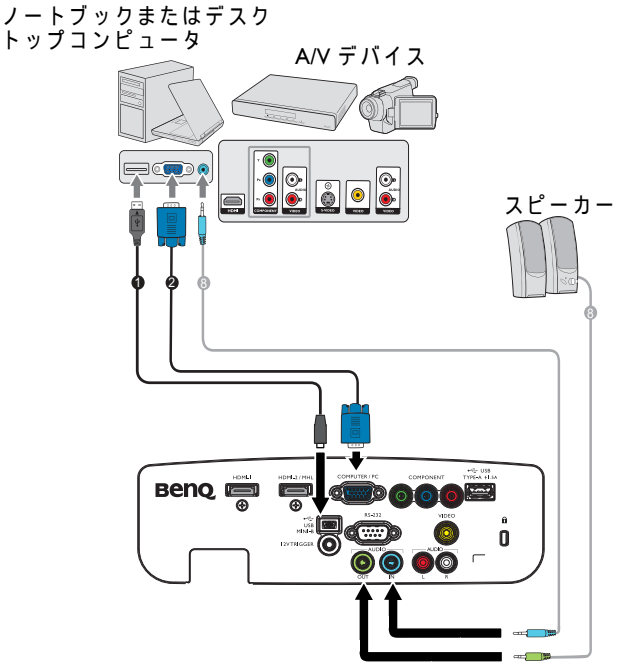
4. コンポーネントビデオ -to-VGA(D-Sub) アダプタケーブル
5. コンポーネントビデオ対コンポーネントケーブル
7. オーディオ L/R ケーブル
8. オーディオケーブル

ビデオ接続



6. ビデオケーブル
7. オーディオ L/R ケーブル
8. オーディオケーブル

コンピュータ /PC 接続



1. USB ケーブル
2. VGA ケーブル

8. オーディオケーブル

• 多くのノート PC では、プロジェクタに接続すると外付けビデオポートはオンになりません。通常は「FN」+「F3」や CRT/LCD キーの組み合わせによって、外部ディスプレイをオン / オフにすることができます。CRT/LCD とラベルされた機能キー、またはノート PC にモニタ記号が付いた機能キーを探します。「FN」とラベルの付いた機能キーを同時に押します。ノート PC のキーの組み合わせについては、ノート PC の説明書をお読みください。

ビデオソースデバイスとの接続

接続方法のいずれかでプロジェクタとビデオソース デバイスを接続する必要があります。ただし、方法によってビデオ品質のレベルが異なります。選択する方法は、以下で説明するように、プロジェクタとビデオソース デバイスの一致する端末の可用性によって異なることがあります:

端末名	端末形状	参照	ピクチャ品質
HDMI -1 HDMI-2/MHL		• 22 ページの「HDMI 接続」 • 23 ページの「スマート デバイス接続」	最高
COMPONENT		25 ページの「コンポーネント ビデオ接続」	良
VIDEO		26 ページの「ビデオ接続」	標準
PC (D-SUB)		27 ページの「コンピュータ / PC 接続」	良

下に示す接続図では、一部のケーブルがプロジェクタに付属していない場合があります (9 ページの「パッケージの内容」を参照)。それらのケーブルは電気店でお求めいただけます。

オーディオ接続

プロジェクターに一機内蔵されているモノラルスピーカーは、データのプレゼンテーションに必要な基本的なオーディオ機能を果たすビジネス使用向けに設計されています。ホームシアターやホームシネマ·アプリケーションのようなステレオオーディオ再生のための使用向けには設計あるいは意図されていません。ステレオオーディオ入力 (用意された場合) は、プロジェクタースピーカーを通し通常のモノラルオーディオ出力と混合されます。

AUDIO OUT ジャックが接続されている際は、内蔵スピーカーはミュートされます。

- **ステレオオーディオ入力が接続されている場合でも、プロジェクターは混合モノラルオーディオでのみ再生が可能です。詳細は、28 ページの「オーディオ接続」を参照してください。**
- **プロジェクタの電源をオンにした後正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、選択したビデオ画像が表示されない場合、ビデオソース デバイスの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。**

プロジェクタを通してサウンドを再生する

プレゼンテーションでプロジェクタ (混合モノラル) スピーカーを使用したり、独立したアンプ付きスピーカーをプロジェクタの AUDIO OUT ソケットに接続することもできます。

独立したサウンドシステムをご使用の場合は、ビデオソース機器のオーディオ出力をモノラルオーディオプロジェクターの代わりにそのサウンドシステムに接続することをお勧めいたします。

接続されたオーディオは、プロジェクタのオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューでコントロールすることができます。

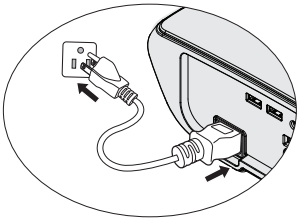
以下の表は、さまざまなデバイスの接続方法と、サウンドの出力元を説明しています。

デバイス	コンピュータ /PC	コンポーネント / ビデオ	HDMI 1 HDMI 2/MHL
オーディオ入力ポート	AUDIO IN(ミニジャック)	オーディオ (L/R)	HDMI
プロジェクタは、以下のサウンドを再生できます	AUDIO IN(ミニジャック)	オーディオ (L/R)	HDMI
オーディオ出力ポート	AUDIO OUT	AUDIO OUT	AUDIO OUT
選択した入力信号はプロジェクタスピーカーで再生されるサウンド、また AUDIO OUT が接続されているときプロジェクタから出力されるサウンドを決定します。COMPUTER/PC 信号を選択すると、プロジェクタは AUDIO IN ミニジャックから受信したサウンドを再生できます。COMPONENT/VIDEO 信号を選択すると、プロジェクタは AUDIO (L/R) から受信したサウンドを再生できます。			

操作

プロジェクタの起動

1. 電源コードをプロジェクタとコンセントに差し込みます。コンセントのスイッチをオンにします（該当する場合）。電源を入れた後、プロジェクタの **電源表示灯** がオレンジ色に点灯することを確認します。



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

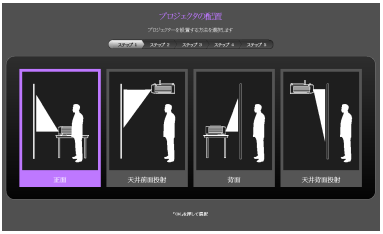
2. プロジェクタまたはリモコンの **POWER** を押して、プロジェクタを起動し、トーンを鳴らします。**電源表示灯**が緑色に点滅し、電源がオンになると、緑色のまま点灯します。
ウォームアップ中にファンが動作を開始し、スクリーンにスタートアップ画像が表示されます。プロジェクタは、ウォームアップ中は更にコマンドに応答しません。
（必要に応じて）フォーカスリングを回して画像の鮮明さを調整してください。
音をオフにします。詳細は、59 ページの「電源オン / オフ音」を参照してください。

プロジェクタの前回の動作時の熱がまだ残っている場合、約 90 秒間冷却ファンが作動してからランプを作動します。

3. プロジェクタの電源を初めて入れる場合、セットアップ ウィザードがプロジェクタの設定をガイドするために表示されます。既にこれを行っている場合は、このステップをスキップしてステップ 5 に進みます。
   - プロジェクタまたはリモコンの矢印キー (▲/▼/◀/▶) を使って、メニュー項目間を移動します。
   - OK を使って、選択したメニュー項目を確認します。

下のセットアップ ウィザードのスナップショットは、参照のみを目的としており、実際の設計とは異なる場合があります。

i. **プロジェクタの配置**を指定します。



プロジェクタの配置の詳細情報については、17 ページの「場所の選択」を参照してください。

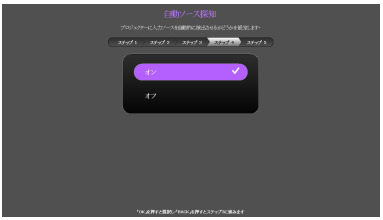
ii. OSD **言語**を指定します。



iii. **2D 台形補正**を指定します。



iv. **自動ソース探知**を指定します。



v. **メニュー タイプ**を指定します。

これで、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場合、矢印キーを押して 6 桁のパスワードを入力します。詳細は、41 ページの「パスワード機能の使用」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. プロジェクタは入力信号の検索を開始します。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、入力信号が見つかるまで「**信号なし**」のメッセージが表示されます。
   プロジェクタまたはリモコンの **SOURCE** を押して希望の入力信号を選択することもできます。詳細は、44 ページの「入力信号の切り替え」を参照してください。

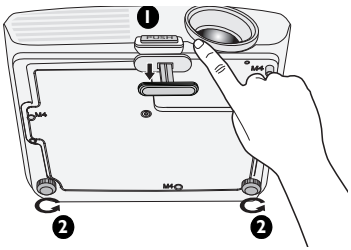
☞ **入力信号の周波数 / 解像度がプロジェクタの動作範囲を超えた場合、「対応範囲外」というメッセージが消画スクリーンに表示されます。プロジェクタの解像度に合った入力信号に変えるか、入力信号を低い値に設定し直してください。詳細は、71 ページの「タイミング図」を参照してください。**

投射画像の調整

投写角度の調整

プロジェクタには、クイックリリースアジャスタフットおよび背面アジャスタフットが各 1 つ備え付けられています。これらのアジャスタを使って、画像の高さと投射角度を調整します。プロジェクタを調整するには、次の手順にしたがってください。

1. クイックリリースボタンを押して、プロジェクタの手前を持ち上げてください。画像が希望する位置に表示されたら、クリックリリースボタンを放してフットを所定の位置にロックします。
2. 背面アジャスタ フットを回して、水平角度を微調整します。



フットを引き込むには、クイックリリース ボタンを押しながらプロジェクタを持ち上げて、ゆっくりとプロジェクタを下ろします。背面アジャスタフットを逆方向にねじ込みます。

プロジェクタが平らな面に設置されていない場合、またはスクリーンとプロジェクタが互いに直角に設置されていない場合は、投射画像が台形になります。このような状況を補正するには、33 ページの「台形補正の修正」で詳細を参照してください。

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

• **アジャスタボタンは熱風が出る排気孔の傍にありますので、押すときには注意してください。**

画像の自動調整

場合によっては、ピクチャ品質を最適化する必要が生じることもあります。これを実行するには、プロジェクタかリモコンの **AUTO** を押します。3 秒以内に組み込みインテリジェント自動調整機能により周波数およびクロックの値が再調整され、最適なピクチャ品質が得られます。

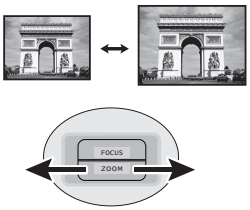
下図のように、現在のソース情報がスクリーンの左上隅に 3 秒間表示されます。

☞ • **AUTO が機能している間、スクリーンは消画の状態になります。**

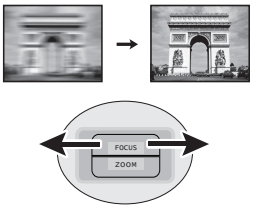
• **この機能は PC 信号 (アナログ RGB) が選択されている場合にしか使用できません。**

画像サイズと明瞭さの微調整

1. ズームリングを使用して、必要なサイズに投射画像を調整します。



2. 次に、フォーカスリングを回して画像をシャープにします。

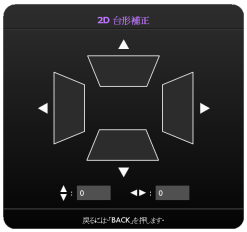


台形補正の修正

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

これらの方法の一つで、これを修正することができます。

- **リモートコントロールの使用**
  台形補正を押して、**2D 台形補正**ウィンドウを表示します。
- **プロジェクタの使用方法**
  ▲/▼、▼/▲、◄/► または ►/◄ を押して、**2D 台形補正**ウィンドウを表示します。





▼/▲ を押します。 **▲/▼ を押します。**

- 画像の上部の台形補正を行うには、▼/▲ を使用します。
- 画像の下部の台形補正を行うには、▲/▼ を使用します。



◄/► を押します。 **►/◄ を押します。**

- 画像の右側の台形補正を行うには、◄/► を使用します。
- 画像の左側の台形補正を行うには、►/◄ を使用します。

完了後、**戻る**を押して、変更を保存し、終了します。

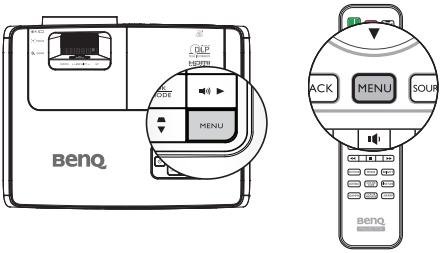
メニュー機能

OSD メニューについて

プロジェクタまたは投射画像上で様々な調整または設定を行うために、プロジェクタは 2 種類の多言語オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューを装備しています。

- **基本** OSD メニュー : 主なメニュー機能を提供します。(36 ページの「基本 OSD メニューの使用方法」を参照してください)
- **詳細設定** OSD メニュー : 完全なメニュー機能を提供します。(40 ページの「詳細設定 OSD メニューの使用方法」を参照してください)

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



プロジェクタを初めて使用する場合 (初期設定完了後)、ビデオ信号が接続されているかどうかに応じて、以下の**基本** OSD メニュー概要が表示されます。

- 入力信号が接続されている場合



- 入力信号が接続されていない場合



基本 OSD メニューから**詳細設定** OSD メニューに切り替える場合は、以下の手順に従ってください。

プロジェクタまたはリモコンの矢印キー (▲/▼/◀/►) を使って、メニュー項目間を移動し、OK を使って、選択したメニュー項目を確認します。

- プロジェクタに接続されたビデオ信号がある場合
  i. **設定** > **メニュー タイプ**メニューに進みます。
  ii. ▲/▼ を使って、**詳細設定**を選択し、**OK** を押します。
  iii. 再度、**メニュー**を押して、**詳細設定** OSD メニューにアクセスします。
- プロジェクタに接続されたビデオ信号がない場合
  i. メニュー タイプ メニューに進みます。
  ii. ▲/▼ を使って、**詳細設定**を選択し、**OK** を押します。
  iii. 再度、**メニュー**を押して、**詳細設定** OSD メニューにアクセスします。

次回、プロジェクタに電源を入れる時、**メニュー**を押すことで、**詳細設定** OSD メニューにアクセスすることができます。

以下に**詳細設定** OSD メニューの概要を紹介します。



同様に、**詳細設定** OSD メニューから**基本** OSD メニューに切り替える場合は、以下の手順に従ってください:

1. **システム設定 : 基本** > **メニュー設定** > **メニュー タイプ**メニューに進みます。
2. ◀/► を使って、**基本**を選択します。
3. 再度、**メニュー**を押して、**基本** OSD メニューにアクセスします。

次回、プロジェクタに電源を入れる時、**メニュー**を押すことで、**基本** OSD メニューにアクセスすることができます。

基本 OSD メニューの使用方法

プロジェクタにビデオ信号が接続されているかどうかに応じて、基本 OSD メニューは、様々な異なる機能を提供します。

詳細は、以下のリンクを確認してください。

- 36 ページの「基本 OSD メニュー - 入力信号が接続されている場合」
- 39 ページの「基本 OSD メニュー - 入力信号が接続されていない場合」(限定されたメニューが利用可能です)

基本 OSD メニュー - 入力信号が接続されている場合

基本 OSD メニューは、主なメニュー機能を提供します。利用可能なメニュー項目は、接続されたビデオソースまたは指定された設定に応じて異なる場合があります。利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、プロジェクタまたはリモコンの**メニュー**を押します。

- プロジェクタまたはリモコンの矢印キー (▲/▼/◀/▶) を使って、メニュー項目間を移動します。
- **OK** を使って、選択したメニュー項目を確認します。

☞ **基本 OSD メニューから詳細設定 OSD メニューに切り替えるには、34 ページの「OSD メニューについて」を参照してください。**

メニュー	サブメニューと説明
ピクチャ モード	操作環境および入力信号のピクチャ タイプに合わせて、プリセット ピクチャ モードを選択します。 プリセット ピクチャ モードを以下で説明します。 • **明るい :** 投射画像の輝度を最大限にします。このモードは、プロジェクタを明るく証明された部屋で使用する場合など、きわめて高い輝度を必要とする環境に適しています。 • **鮮明 :** ゲームを楽しむのに最適です。色の彩度と輝度のバランスがとれています。 • **シネマ :** バランスのよい彩度と低い輝度レベルにより、(映画館のように) 真っ暗な環境でムービーを楽しむのにもっとも適しています。 • **ゲーム :** 明るい部屋でビデオゲームを楽しむのに最適です。 • **3D:** 3D コンテンツを見ているとき、3D 効果を出す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ときのみ使用できます。** • **ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2:** カスタマイズされた設定を呼び戻します。**詳細設定** OSD メニューにアクセスします。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、リモコンを介してアクセス可能です。**

メニュー	サブメニューと説明
サウンド モード	お好みのサウンド効果モードを選択します。以下のプリセット サウンド モードが提供されます : **標準**、**シネマ**、**音楽**、**スポーツ**、および、**ユーザー**。 **ユーザー** モードのサウンド設定を指定するには、**詳細設定** OSD メニューにアクセスします。詳細は、50 ページの「ユーザー EQ」を参照してください。 ☞ **ミュート機能が有効である場合、サウンド モードの調整により、ミュート機能がオフに切り替わります。**
音量	プロジェクタ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である場合、音量の調整により、ミュート機能がオフに切り替わります。** ☞ **この機能には、リモコンを介してアクセス可能です。**
ミュート	**オン**を選択し、プロジェクタの内部スピーカーまたはオーディオ出力ジャックから出力される音量を一時的にオフに切り替えます。オーディオを元に戻すには、**オフ**を選択します。 ☞ **この機能には、リモコンを介してアクセス可能です。**
3D モード	このプロジェクタは、お使いの 3D 互換ビデオデバイスを通して転送される 3 次元 (3D) コンテンツ、および、PlayStation コンソール (3D ゲーム ディスク搭載)、3D Blu-ray 3D プレーヤー (3D Blu-ray ディスク搭載)、3D テレビ (3D チャンネル搭載) などのコンテンツの再生をサポートします。3D コンテンツを視聴するには、3D ビデオ デバイスをプロジェクタに接続した後、BenQ 3D メガネを着用し、その電源がオンであることを確認します。 ☞ **3D コンテンツを視聴する場合、** • **画像が置き忘れられたように見えるかもしれませんが、これは、製品の故障ではありません。** • **3D コンテンツ視聴時は、適切な休憩を取ってください。** • **疲労または不快感を感じた場合は、3D コンテンツの視聴を中止してください。** • **3D コンテンツを視聴する際は、スクリーンの有効高さの約 3 倍の距離をスクリーンからとってください。** • **子供および光過敏症の既往歴、心臓病、または、他の病状がある人は、3D コンテンツの視聴を控えてください。** デフォルト設定は**自動**で、3D コンテンツを検出するとプロジェクタは適切な 3D 形式を自動的に選択します。プロジェクタが 3D 形式を認識できない場合、お好みに応じて、手動で 3D モードを選択してください。 ☞ **この機能が有効である場合 :** • **投射された画像の輝度レベルが減少します。** • **ピクチャ モードを調整できません。** • **2D 台形補正は限定された程度の範囲内でのみ調整できます。** ☞ **この機能には、リモコンを介してアクセス可能です。**

メニュー	サブメニューと説明
3D 逆同期	3D 画像が歪んでいる場合、この機能を有効にして、左目と右目の画像を切り替えて、より快適な 3D 視聴体験を可能にします。 **この機能には、リモコンを介してアクセス可能です。**
設定	**OK** を押して、サブメニューに入ります。詳細は、以下を参照してください。
• 言語	オンスクリーン メニュー (OSD) の言語を選択します。
• プロジェクタの配置	プロジェクタは、天井またはスクリーンの背後に設置したり、1 枚あるいは複数のミラーを付けて設置することができます。詳細は、17 ページの「場所の選択」を参照してください。
• テストパターン	この機能を有効にして、グリッド テスト パターンを表示します。これは、投射画像の歪みがないことを確認するために画像サイズとフォーカスの調整に役立ちます。
• 自動ソース探知	プロジェクターに入力ソースを自動的に検出させるかどうかを設定します。**オン**を選択して、プロジェクタが信号を取得するまで、スキャンできるようにします。機能が**オフ**に設定されている場合、プロジェクタは最後に使用した入力ソースを選択します。
• メニュー タイプ	**詳細設定** OSD メニューに切り替えます。
• HDMI フォーマット	HDMI 信号の入力ソース タイプを選択します。ソースタイプを手動で選択することもできます。ソースタイプが異なると、輝度レベルの標準も異なります。 **HDMI フォーマットは HDMI 信号が選択されている場合のみ使用できます。**
• ランプ タイマーをリセット	新しいランプを取り付けた後でのみ、この機能を有効にします。**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、ランプ時間が「0」にリセットされた旨を通知します。
• 全設定をリセット	すべての設定が工場設定値に戻ります。 **次の設定は現在の設定値のまま維持されます : 台形補正、言語、プロジェクタの配置、および、ランプ タイマーをリセット。**
• 情報	お使いのプロジェクタに関する以下の情報が表示されます。 • **ソース :** 現在の信号ソースを表示します。 • **ピクチャ モード :** 現在のピクチャ モードを表示します。 • **解像度 :** 入力ソース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を表示します。 • **ランプ時間 (低):** ランプが使用された時間を表示します。 • **3D 形式 :** 現在の 3D モードを表示します。 **3D 形式は、3D モードが有効になっているときのみ使用できます。** • **ファームウェアバージョン :** プロジェクタのファームウェアバージョンを表示します。 **特定の入力ソースを使用している場合のみ、一部の情報が与えられます。**

基本 OSD メニュー - 入力信号が接続されていない場合

お使いのプロジェクタに入力信号が接続されていないので、基本 OSD メニュー - 入力信号が接続されている場合のみが利用可能です。利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、プロジェクタまたはリモコンの**メニュー**を押します。

- プロジェクタまたはリモコンの矢印キー (▲/▼/◄/►) を使って、メニュー項目間を移動します。
- **OK** を使って、選択したメニュー項目を確認します。

☞ **基本 OSD メニューから詳細設定 OSD メニューに切り替えるには、34 ページの「OSD メニューについて」を参照してください。**

メニュー	サブメニューと説明
言語	オンスクリーン メニュー (OSD) の言語を選択します。
プロジェクタの配置	プロジェクタは、天井またはスクリーンの背後に設置したり、1 枚あるいは複数のミラーを付けて設置することができます。詳細は、17 ページの「場所の選択」を参照してください。
テストパターン	この機能を有効にして、グリッド テスト パターンを表示します。これは、投射画像の歪みがないことを確認するために画像サイズとフォーカスの調整に役立ちます。
自動ソース探知	プロジェクターに入力ソースを自動的に検出させるかどうかを設定します。**オン**を選択して、プロジェクタが信号を取得するまで、スキャンできるようにします。機能が**オフ**に設定されている場合、プロジェクタは最後に使用した入力ソースを選択します。
メニュー タイプ	**詳細設定** OSD メニューに切り替えます。
HDMI フォーマット	HDMI 信号の入力ソース タイプを選択します。ソースタイプを手動で選択することもできます。ソースタイプが異なると、輝度レベルの標準も異なります。 ☞ **HDMI フォーマットは HDMI 信号が選択されている場合のみ使用できます。**
ランプ タイマーをリセット	新しいランプを取り付けた後でのみ、この機能を有効にします。**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、ランプ時間が「0」にリセットされた旨を通知します。
全設定をリセット	すべての設定が工場設定値に戻ります。 ☞ **次の設定は現在の設定値のまま維持されます : 台形補正、言語、プロジェクタの配置、および、ランプ タイマーをリセット。**
情報	お使いのプロジェクタに関する以下の情報が表示されます。 • **ソース :** 現在の信号ソースを表示します。 • **ピクチャ モード :** 現在のピクチャ モードを表示します。 • **解像度 :** 入力ソース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を表示します。 • **ランプ時間 (低):** ランプが使用された時間を表示します。 • **3D 形式 :** 現在の 3D モードを表示します。 ☞ **3D 形式は、3D モードが有効になっているときのみ使用できます。** • **ファームウェアバージョン :** プロジェクタのファームウェアバージョンを表示します。 ☞ **特定の入力ソースを使用している場合のみ、一部の情報が与えられます。**

詳細設定 OSD メニューの使用方法

詳細設定 OSD メニューは、完全なメニュー機能を提供します。



☞ **上の詳細設定 OSD メニュー概要は、参照のみを目的としており、実際の設計および使用しているプロジェクタ モデルにより異なる場合があります。**

OSD メニューにアクセスするには、プロジェクタまたはリモコンのメニューを押します。以下のメイン メニューで構成されています。詳細は、以下のメニュー項目の後ろのリンクを確認してください。

1. **ピクチャ** メニュー (45 ページの「ピクチャ メニュー」を参照してください)
2. **オーディオ設定**メニュー (50 ページの「オーディオ設定メニュー」を参照してください)
3. **ディスプレイ** メニュー (51 ページの「ディスプレイ メニュー」を参照してください)
4. **システム設定 : 基本**メニュー (53 ページの「システム設定 : 基本メニュー」を参照してください)
5. **システム設定 : 詳細**メニュー (54 ページの「システム設定 : 詳細メニュー」を参照してください)
6. **情報**メニュー (56 ページの「情報メニュー」を参照してください)

利用可能なメニュー項目は、接続されたビデオソースまたは指定された設定に応じて異なる場合があります。利用できないメニュー項目は、グレー表示されます。

- プロジェクタまたはリモコンの矢印キー (▲/▼/◀/▶) を使って、メニュー項目間を移動します。
- **OK** を使って、選択したメニュー項目を確認します。

☞ **詳細設定 OSD メニューから基本 OSD メニューに切り替えるには、34 ページの「OSD メニューについて」を参照してください。**

プロジェクタの固定

セキュリティケーブルロックの使用

プロジェクタは盗難されないよう安全な場所に設置する必要があります。または、ケンジントンロックなどのロックを購入し、プロジェクタを固定してください。ケンジントンロックのスロットはプロジェクタ左側にあります。詳細は、10 ページの「盗難防止用ケンジントンロックスロット」を参照してください。

ケンジントンセキュリティケーブルロックは通常、キーとロックの組み合わせです。使用方法については、ロックのマニュアルを参照してください。

パスワード機能の使用

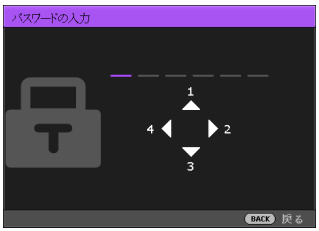
セキュリティの目的で、また権限のない使用を防ぐために、このプロジェクタにはパスワードセキュリティ設定用のオプションが含まれています。パスワードはオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューで設定します。オンスクリーンメニューの操作方法については、40 ページの「詳細設定 OSD メニューの使用方法」を参照してください。

⚠ **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。本書を印刷し、本書で使用するパスワードを書き留め、安全な場所に保管して（必要に応じて）参照してください。**

パスワードの設定

☞ **一度パスワードを設定すると、プロジェクタを起動するたびに正しいパスワードを入力しなければプロジェクタを使用することはできなくなります。**

1. OSD メニューを開き、**システム設定 : 詳細** > **パスワード**メニューを選択します。**OK** を押します。**パスワード**ページが表示されます。
2. **電源ロック**を強調表示し、◀/▶ を押すことで、**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) を表しています。設定したいパスワードのとおり、矢印キーを押して 6 桁のパスワードを入力します。
4. 新しいパスワードを再度入力して、新しいパスワードを確認します。
   パスワードが設定されると、OSD メニューは**パスワード**ページに戻ります。
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**を強調表示させ、◀ / ▶ を押して**オン**を選択します。



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

パスワード : _ _ _ _ _ _

本書は安全な場所に保管してください。

6. OSD メニューを終了するには、**BACK.** を押します。

パスワードを忘れた場合



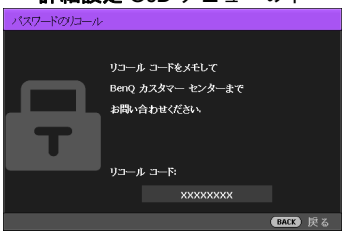
パスワード機能を有効にすると、プロジェクタをオンにするたびに 6 桁のパスワードを入力するよう要求されます。間違ったパスワードを入力すると、右図のようなパスワード エラーメッセージが 3 秒間表示され、次に**パスワードの入力**というメッセージが表示されます。別の 6 桁のパスワード上を押してもう一度やり直してください。または本書にパスワードを記録しておかなかったため、どうしても思い出せない場合、パスワードの呼び戻し手順を使用してください。詳細は、42 ページの「パスワードの呼び戻し手順に入る」を参照してください。

パスワード 5 回続けて間違えて入力すると、プロジェクタは間もなく自動的に停止します。

パスワードの呼び戻し手順に入る

1. プロジェクタかリモコンの **AUTO** を 3 秒間押し続けます。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 メニューの下

   • **基本** OSD メニューの下

2. 番号を書き留め、プロジェクタをオフにします。
3. 番号をデコードするには、最寄りの BenQ サービスセンターにお問い合わせください。お客様がこのプロジェクタの認定ユーザーであることを確認するために、購入証明書の提示を求められます。

パスワードの変更

これを行うには、何よりもまず、**詳細設定** OSD メニューにアクセスする必要があります (詳細は、34 ページの「OSD メニューについて」を参照してください)。

1. OSD メニューを開き、**システム設定 : 詳細** > **パスワード** > **パスワードの変更** メニューを選択します。
2. **OK** を押します。すると**「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。変更内容をキャンセルするか、別のパスワードを入力するには、**BACK** を押します。
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にはアスタリスク (*) で表示されます。選択したパスワードは、忘れた場合に参照できるように、前もって、または入力後直ちに本書に書き留めてください。**

パスワード : _ _ _ _ _ _

本書は安全な場所に保管してください。

5. 新しいパスワードを再度入力して、新しいパスワードを確認します。
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。次回プロジェクタを起動したときには、必ず新しいパスワードを入力してください。
7. OSD メニューを終了するには、**BACK** を押します。

パスワード機能を無効にする

パスワード保護を無効にするには、OSD メニューシステムを開いた後で**システム設定 : 詳細** > **パスワード** > **電源ロック**メニューに戻ります。◀/▶ を押すことで、**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、**電源ロック**欄が、**オフ**と表示された状態の**パスワード**ページに戻ります。次回プロジェクタをオンにするとき、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れば、パスワード エラーメッセージが 3 秒間表示され、**「パスワードの入力」**というメッセージが表示され再試行が求められます。変更内容をキャンセルするか、別のパスワードを入力するには、**BACK** を押します。

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

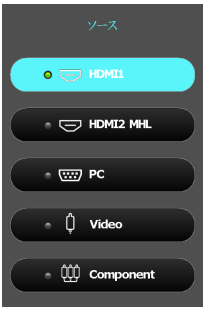
入力信号の切り替え

プロジェクタは同時に複数のデバイスに接続できます。ただし、一度に表示できるフルスクリーンは 1 つです。

プロジェクタに自動的に信号を常に検索させる場合：

- **詳細設定** OSD メニューの下で、**システム設定：基本**メニューに進み、**自動ソース探知**を有効にします。(see38 ページの「自動ソース探知」)
- **基本** OSD メニューの下で、プロジェクタに接続された信号がない場合は、**自動ソース探知**に進んで、それを有効にします。接続された信号がない場合は、**設定**メニューに進み、**自動ソース探知**を有効にします。(38 ページの「自動ソース探知」および 39 を参照してください)

利用可能な入力信号は手動で切り替えることも可能です。



1. プロジェクタの **SOURCE** を押すか、リモコンから入力ソースを直接押します。ソース選択バーが表示されます。
2. ご希望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。

- **さまざまな入力信号を変えると、それに従って投射画像の輝度レベルも変わります。ほとんどが静止画を使ったデータ (グラフィック) PC プレゼンテーションは、ほとんどが動画 (ムービー) を使う「ビデオ」より一般に明るくなります。**

- **このプロジェクタの最高ディスプレイ解像度は、縦横比 16：9 です。最高のピクチャ画質を得るには、この解像度で出力できる入力信号を選択、使用する必要があります。これ以外の解像度を使用すると、「縦横比」の設定によってプロジェクタの縮尺が変わるため、画像が歪んだり、ピクチャの鮮明さが失われたりします。詳細は、51 ページの「縦横比」を参照してください。**

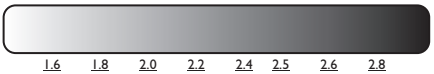
ソースの名前を変更することもできます。

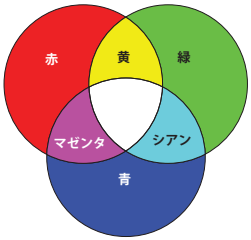
1. **MENU** を押し、次に**システム設定：基本**メニューが強調表示されるまで ◄ / ► を押します。
2. ▼ を押して、**ソース名変更**を強調表示し、**OK** を押します。**ソース名変更**ページが表示されます。
3. 希望の文字が表示されるまで、▲/▼/◄/► を押して、**OK** を押します。

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	操作環境および入力信号のピクチャ タイプに合わせて、プリセット ピクチャ モードを選択します。 プリセット ピクチャ モードを以下で説明します。 • **明るい :** 投射画像の輝度を最大限にします。このモードは、プロジェクタを明るく証明された部屋で使用する場合など、きわめて高い輝度を必要とする環境に適しています。 • **鮮明 :** ゲームを楽しむのに最適です。色の彩度と輝度のバランスがとれています。 • **シネマ :** バランスのよい彩度と低い輝度レベルにより、(映画館のように) 真っ暗な環境でムービーを楽しむのにもっとも適しています。 • **ゲーム :** 明るい部屋でビデオゲームを楽しむのに最適です。 • **3D:** 3D コンテンツを見ているとき、3D 効果を出す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ときのみ使用できます。** • **ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2:** カスタマイズされた設定を呼び戻します。**詳細設定** OSD メニューにアクセスします。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、リモコンを介してアクセス可能です。**
ユーザー モード管理	☞ **機能は、ピクチャ モードがユーザー設定 1 またはユーザー設定 2 に設定されている場合にのみ利用可能です。** • **読み込み設定** 手動でプリセット ピクチャ モードを調整し、それをピクチャ モード リスト上で利用可能なオプションにします。 1. **ピクチャ** > **ピクチャ モード** メニューに進み、**ユーザー設定 1** または **ユーザー設定 2** を選択します。 2. ▼ を選択して、**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**ウィンドウで、**読み込み設定**を選択し、**OK** を押します。 4. ▼ を押して、ニーズに近いピクチャ モードを選択します。 5. 完了後、**OK** および **BACK** を押して、**ピクチャ** メニューに戻ります。 6. ▼ を押して、変更する他のサブメニューを選択し、◄/► を使って値を調整します。調整により、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** 選択して、カスタマイズされたピクチャ モード (**ユーザー設定 1** または **ユーザー設定 2**) の名前を変更します。 1. **ピクチャ** > **ピクチャ モード** メニューに進み、**ユーザー設定 1** または **ユーザー設定 2** を選択します。 2. ▼ を選択して、**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**ウィンドウで、**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**ウィンドウで、▲/▼/◄/► を使って、選択したモードに対して希望の文字を選択します。 5. 完了後、**OK** および **BACK** を押して終了します。

サブメニュー	機能と説明
輝度	ピクチャの輝度を調整します。このコントロールを調整すると、ピクチャの黒い領域が黒く表示され、暗い領域の細部が見えるようになります。  値を大きくすると、ピクチャが明るくなり、値を小さくすると、ピクチャが暗くなります。 **この機能には、リモコンを介してアクセス可能です。**
コントラスト	ピクチャの暗い部分と明るい部分の違いを調整します。**輝度**値を調整した後、**コントラスト**を調整して、白のピーク レベルを設定します。  値を大きくするほど、コントラストが増加します。 **この機能には、リモコンを介してアクセス可能です。**
色	彩度レベル、つまり、ビデオ ピクチャの各色の量を調整します。設定を低くすると、薄い色が生成されます。最小値に設定すると、画像が白黒になります。 設定が高すぎると、画像の色が非常に強くなり、画像は現実離れして見えます。
色合い	ピクチャの赤と緑の色調を調整します。 値を高くするほど、赤みがかったピクチャになります。値を低くするほど、緑がかったピクチャになります。
シャープネス	ピクチャがシャープまたはソフトになるように調整します。  値を大きくするほど、ピクチャがシャープになります。値を低くするほど、ピクチャがソフトになります。 **この機能には、リモコンを介してアクセス可能です。**
色温度 *	色温度 * 設定で利用可能なオプションは、接続された入力信号によって異なります。 • **標準 :** 白の色合いをノーマルに保ちます。 • **低い :** 画像を青みがかった白で表示します。 • **ランプ ネイティブ :** ランプのオリジナルの色温度およびより高輝度を使用します。このモードは、プロジェクタを明るく照明された部屋で使用する場合など、きわめて高い輝度を必要とする環境に適しています。 • **高い :** 画像を赤みがかった白で表示します。 *** 色温度について**： さまざまな用途に対して「白」とみなされる色合いが、多数存在します。白色を表すためによく使用される方法の 1 つに「色温度」があります。色温度の低い白色は赤みがかった白で表示されます。色温度の高い白色はより強い青で表示されます。 **この機能には、リモコンを介してアクセス可能です。**

サブメニュー	機能と説明
ランプ電源	以下のモードからプロジェクタのランプ電源を選択します。 • **標準 :** 完全なランプ輝度を提供します。 • **省電力 :** システム ノイズが低減し、電力消費量が 30% 削減されます。 • **SmartEco:** システム ノイズが低減し、ランプの消費電力が最大 70% 削減されます。 **省電力**または **SmartEco** モードを選択すると、出力される光が低減され、その結果投射画像が暗くなります。 詳細は、62 ページの「ランプ電源の設定」を参照してください。
詳細 ...	• **ブラック レベル** 0 IRE または 7.5 IRE としてピクチャのグレー スケールを設定します。 グレースケールのビデオ信号は、IRE 単位で測定されます。NTSC テレビ規格が使用される一部のエリアでは、グレースケールは、7.5 IRE（黒）から 100 IRE（色）で測定されます。しかし、PAL 機器または日本 NTSC 規格が使用される他のエリアでは、グレースケールは、0 IRE（黒）から 100 IRE（白）で測定されます。入力ソースが、0 IRE または 7.5 IRE であるかどうかを確認し、それに応じて選択することを推奨します。 • **ガンマ選択** ガンマは、入力ソースとピクチャ輝度の関係を参照します。 • **1.6/1.8/2.0/BenQ:** お好みに従って、これらの値を選択します。 • **2.2:** ピクチャの平均輝度を増加します。明るい環境、会議室、居間に最適です。 • **2.4/2.5:** 暗い環境でムービーを表示するのに最適です。 • **2.6/2.8:** ほとんど暗いシーンで構成されるムービーを表示するのに最適です。 高輝度 低コントラスト 低輝度 高コントラスト  • **Brilliant Color** この機能は新しい色処理アルゴリズムとシステムレベルの強化を利用して、より忠実、鮮やかな色のピクチャを提供すると共に、より高い輝度も可能になります。ビデオや自然のシーンで一般的な中間調画像であれば、50% 以上輝度を上げることが可能であるため、プロジェクタでリアルな本当の色を再現できます。その画質の画像をお好みの場合、**オン**を選択してください。そうでない場合は、**オフ**を選択してください。 • **色温度の詳細調整** 手動で事前に定義された色温度モードを調整することができます。 1. **OK** を押して、色温度の詳細調整設定ウィンドウを表示します。 2. ▲ / ▼ を押して変更するアイテムを強調表示させ、◄/► を押して値を調整します。 • **赤ゲイン / 緑ゲイン / 青ゲイン :** 赤、緑、青のコントラストレベルを調整します。 • **赤オフセット / 緑オフセット / 青オフセット :** 赤、緑、青の輝度レベルを調整します。 3. 完了後、**OK** および **BACK** を押して終了します。 **この機能には、リモコンを介してアクセス可能です。**

<table>
<tr><th>サブメニュー</th><th>機能と説明</th></tr>
<tr><td>詳細 ...</td><td>• 色管理
教室、会議室、ラウンジなど照明が常にオンになっている場所や、ビルの外窓から日光が差し込む部屋など、ほとんどの取り付け状況でカラーマネージメントは必要ありません。
役員室、講義室、ホームシアターなど照明レベルをコントロールできるように固定して取り付ける場合のみ、カラーマネージメントを考慮する必要があります。色管理は色彩管理を微調整してより正確な色を再現します。適切なカラーマネージメントは、管理条件下でまた再現可能な表示条件下でのみ達成できます。色再現を測定するには、比色計（カラーライトメーター）を使用し、適切なソース画像のセットを提供する必要があります。これらのツールはプロジェクタには付属していませんが、プロジェクタのサプライヤや経験豊富な技術者なら適切なアドバイスをすることができるはずです。
色管理では、6 セット (RGBCMY) の色を調整できます。それぞれの色を選択すると、お好みに従ってその範囲と彩度を個別に調整できます。
1. OK を押すと、色管理ページが表示されます。
2. 原色を強調表示して、◄/► を押して、赤、緑、青、シアン、マゼンタおよび黄から色を選択します。


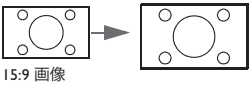
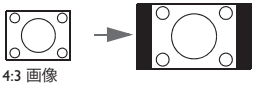
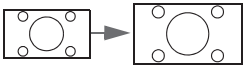
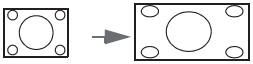
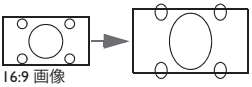
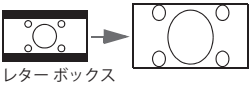
3. ▼ を押して 色相 を強調表示させ、◄ / ► を押して範囲を選択します。範囲を広げると、その隣り合う 2 つの色の割合も多くなります。色が互いにどのように関連しているかについては、右図を参照してください。
例えば、赤を選択し、その範囲を 0 に設定した場合、投射ピクチャで純粋な赤だけが選択されます。範囲を広げると、黄に近い赤やマゼンタに近い赤も含まれます。
4. ▼ を押して彩度を強調表示させ、◄ / ► を押してお好みの値に調整します。すべての調整は直ちに画像に反映されます。
例えば、赤を選択しその範囲を 0 に設定した場合、純粋な赤の彩度のみが影響を受けます。
5. ▼ を押してゲインを強調表示させ、◄/► を押してお好みの値に調整します。これによって、選択する原色のコントラストレベルが影響を受けます。すべての調整は直ちに画像に反映されます。
6. 他のカラー調整を行う場合は、ステップ 2 ～ 5 を繰り返してください。
7. 希望の調整がすべて完了したことを確認してください。
8. OK および BACK を押して、終了し、設定を保存します。</td></tr>
<tr><td>ノイズ リダクション</td><td>異なるメディア プレーヤーによって引き起こされる電気的な画像ノイズを低減します。より高い値を設定することで、ノイズが少なくなります。</td></tr>
</table>

サブメニュー	機能と説明
フィルム モード	フィルムをソースとする DVD または Blu-ray ディスクからコンポジット画像を投射する際、ピクチャ品質が向上します。**オフ**に設定して、機能を無効にします。
現在の画像モードをリセット	選択した**ピクチャ モード**に対して行ったすべての調整 (プリセット モード、**ユーザー設定 1**、および、**ユーザー設定 2** を含む) を工場出荷時プリセット値に戻します。 1. **OK** を押します。確認メッセージが表示されます。 2. ◄/► を使って、**リセット**を選択し、**OK** を押します。ピクチャ モードを工場出荷時の設定に戻します。 3. 他のピクチャ モードをリセットする場合は、ステップ 1 および 2 を繰り返します。

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** お好みのサウンド効果モードを選択します。以下のプリセット サウンド モードが提供されます : **標準**、**シネマ**、**音楽**、**スポーツ**、および、**ユーザー**。 **ユーザー** モードを選択する際、**ユーザー EQ** 機能を使って、手動で調整することができます。 ☞ **ミュート機能が有効である場合、サウンド モードの調整により、ミュート機能がオフに切り替わります。** • **ユーザー EQ** 希望の周波数帯 (100 Hz、300 Hz、1k Hz、3k Hz、および、10k Hz) を選択し、お好みに応じてレベルを調整します。ここで行った設定が、**ユーザー** モードを定義します。
ミュート	**オン**を選択し、プロジェクタの内部スピーカーまたはオーディオ出力ジャックから出力される音量を一時的にオフに切り替えます。 オーディオを元に戻すには、**オフ**を選択します。 ☞ **この機能には、リモコンを介してアクセス可能です。**
音量	プロジェクタ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である場合、ミュートの調整により、ミュート機能がオフに切り替わります。** ☞ **この機能には、リモコンを介してアクセス可能です。**
電源オン / オフ音	プロジェクタの**オン**または**オフ**に対する音を設定します。 ☞ **ここで、電源オン / オフ音を調整することができます。音声をミュートしたり、音量を調整したりしても、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の下で行ったすべての調整を工場出荷時プリセット値に戻します。

ディスプレイ メニュー

サブメニュー	機能と説明
縦横比	このプロジェクタの最高ディスプレイ解像度は、縦横比 16：9 です。しかし、この機能を使って、異なる縦横比の投射ピクチャを表示することができます。 **以下の図では、黒い部分が非アクティブなエリアで、白い部分がアクティブなエリアです。** • **自動**  15:9 画像 縦または横の幅においてプロジェクタのネイティブ解像度にフィットするために、ピクチャを比例的に拡大縮小します。これにより、スクリーンのほとんどを利用し、ピクチャの縦横比を維持します。 • **4:3**  4:3 画像 4:3 スクリーンの中央が 4:3 の縦横比になるようにピクチャを調整します。 • **16:9**  16:9 画像 16:9 スクリーンの中央が 16:9 の縦横比になるようにピクチャを調整します。 • **ワイド**  4:3 画像 スクリーン幅に合わせて水平方向にピクチャを伸張します。ピクチャの高さを変更しません。 • **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 ピクチャの水平方向の幅をプロジェクタのネイティブ解像度に合わせてスケーリングし、ピクチャの高さを投影幅の 4 分の 3 の高さにサイズ変更します。これにより、スクリーンの高さよりもピクチャが大きくなります。表示されるピクチャの上端および下端が切り取られます。これは、レター ボックス フォーマットで生成されたコンテンツ (上部および下部に黒いバーを持つ) に適しています。
イメージの位置	**イメージの位置**ウィンドウが表示されます。プロジェクタまたはリモコンの方向矢印キーを使って、投射画像の位置を調整します。 ウィンドウの低い位置に表示される値が、キーを押すごとに変化します。 **この機能は PC 信号が選択されている場合のみ使用できます。**
オーバースキャン調整	4 つの端の低品質のピクチャを隠します。 値が大きくなるほど、ピクチャを隠す部分が多くなりますが、画面に空白部分はなく幾何学的にも正確です。設定 0 は、ピクチャを 100% 表示することを意味します。

サブメニュー	機能と説明
PC と コンポーネント YPbPr の調整	• **水平サイズ** ピクチャの水平幅を調整します。 ☞ **この機能は PC 信号 (アナログ RGB) が選択されている場合のみ使用できます。** • **位相** ピクチャの歪みを低減するためにクロック位相を調整します。 ☞ **この機能は PC 信号 (アナログ RGB) が選択されている場合のみ使用できます。** • **自動 (RGBHD PC タイミングの場合のみ)** 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のみ使用できます。**
3D	このプロジェクタは、お使いの 3D 互換ビデオデバイスを通して転送される 3 次元 (3D) コンテンツ、および、PlayStation コンソール (3D ゲーム ディスク搭載)、3D Blu-ray 3D プレーヤー (3D Blu-ray ディスク搭載)、3D テレビ (3D チャンネル搭載) などのコンテンツの再生をサポートします。3D コンテンツを視聴するには、3D ビデオ デバイスをプロジェクタに接続した後、BenQ 3D メガネを着用し、その電源がオンであることを確認します。 ☞ **3D コンテンツを視聴する場合、** • **画像が置き忘れられたように見えるかもしれませんが、これは、製品の故障ではありません。** • **3D コンテンツ視聴時は、適切な休憩を取ってください。** • **疲労または不快感を感じた場合は、3D コンテンツの視聴を中止してください。** • **3D コンテンツを視聴する際は、スクリーンの有効高さの約 3 倍の距離をスクリーンからとってください。** • **子供および光過敏症の既往歴、心臓病、または、他の病状がある人は、3D コンテンツの視聴を控えてください。** 以下の機能は、3D 視聴体験を向上させるのに役立ちます。 • **3D モード** デフォルト設定は**自動**で、3D コンテンツを検出するとプロジェクタは適切な 3D 形式を自動的に選択します。プロジェクタが 3D 形式を認識できない場合、お好みに応じて、手動で 3D モードを選択してください。 ☞ **この機能が有効である場合 :** • **投射された画像の輝度レベルが減少します。** • **ピクチャ モードを調整できません。** • **2D 台形補正は限定された程度の範囲内でのみ調整できます。** • **3D 逆同期** 3D 画像が歪んでいる場合、この機能を有効にして、左目と右目の画像を切り替えて、より快適な 3D 視聴体験を可能にします。 ☞ **この機能には、リモコンを介してアクセス可能です。**

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 メニュー (OSD) の言語を選択します。
背景色	プロジェクタに信号がない場合、背景色を設定します。
起動画面	プロジェクタ起動時に表示されるロゴ スクリーンを選択することができます。**BenQ** ロゴ スクリーン、**青**スクリーン、または、**黒**スクリーンを選択することができます。
プロジェクタの配置	プロジェクタは、天井またはスクリーンの背後に設置したり、1 枚あるいは複数のミラーを付けて設置することができます。詳細は、17 ページの「場所の選択」を参照してください。
自動電源オフ	信号が長時間検出されない時の不要な投射を防止します。詳細は、62 ページの「設定自動パワーオフ」を参照してください。
ダイレクト電源オン	機能が**オン**に設定されている場合、電源が電源ケーブルを通して供給された時に、プロジェクタは自動的にオンに切り替わります。機能が**オフ**に設定されている場合、プロジェクタの ⏻、または、リモコンの 🟩 を押すことで、プロジェクタをオンに切り替える必要があります。
メニュー設定	• **メニュー タイプ** **基本** OSD メニューに切り替えます。 • **メニュー表示時間** 最後にキーを押してから OSD がアクティブになっている時間の長さを設定します。 • **空白の通知メッセージ** 画像が非表示である時、プロジェクタにより、リマインダ 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	現在の入力ソースの名前を希望のものに変更します。 **ソース名変更**ウィンドウで、▲/▼/◄/► を使って、接続されたソース項目に対する希望の文字を設定します。 完了後、**OK** を押して、変更を保存します。
自動ソース探知	プロジェクターに入力ソースを自動的に検出させるかどうかを設定します。 **オン**を選択して、プロジェクタが信号を取得するまで、スキャンできるようにします。機能が**オフ**に設定されている場合、プロジェクタは最後に使用した入力ソースを選択します。

システム設定 : 詳細メニュー

サブメニュー	機能と説明
ランプ タイマーをリセット	新しいランプを取り付けた後でのみ、この機能を有効にします。**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、ランプ時間が「0」にリセットされた旨を通知します。
HDMI 設定	• **HDMI フォーマット** HDMI 信号の入力ソース タイプを選択します。ソースタイプを手動で選択することもできます。ソースタイプが異なると、輝度レベルの標準も異なります。 ☞ **HDMI フォーマットは HDMI 信号が選択されている場合のみ使用できます。** • **CEC** CEC 機能の有効または無効を切り替えます。HDMI CEC 互換デバイスを HDMI ケーブルでプロジェクタに接続しているとき、HDMI CEC 互換デバイスをオンにするとプロジェクタも自動的にオンになり、プロジェクタをオフにすると、HDMI CEC 互換デバイスも自動的にオフになります。
ボーレート	適切な RS-232 ケーブルで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てください。この機能は専門技術者用に設けられています。
テストパターン	この機能を有効にして、グリッド テスト パターンを表示します。これは、投射画像の歪みがないことを確認するために画像サイズとフォーカスの調整に役立ちます。
クローズドキャプション	• **クローズドキャプション有効** 選択した入力信号がクローズド キャプション * を送信する場合は、オンを選択して機能を有効にします。 * キャプションについて クローズドキャプション対応の (テレビ格付けでは通常「CC」とマーク) テレビ番組やビデオの会話、ナレーション、サウンド効果をスクリーンに表示します。 • **キャプションバージョン** お好みのクローズドキャプション モードを選択してください。キャプションを表示するには、CC1、CC2、CC3、CC4 を選択します (CC1 はお住まいの地域の一次言語でキャプションを表示します)。
クイッククーリング	**オン**を選択して、プロジェクタの冷却時間を標準の 90 秒から約 3 秒に短くします。
高地モード	これは、高地または高温などの領域での操作用のモードです。標高 1,500m ～ 3,000m の地点、また周囲気温が 0°C ～ 30°C の環境で使用する際に、この機能を有効にします。 ⚠ **高度 0 m ～ 1500 m、温度 0°C ～ 30°C の範囲内では高地モードは使用しないでください。このような環境でこのモードを有効にすると、プロジェクタが過度に冷却されてしまいます。** **高地モード**で操作すると、システムの冷却と性能を向上するためにファン速度が上がり、デシベル操作ノイズレベルが高くなる原因となります。上記の場合を除き、その他の極端な条件下で本プロジェクタを使用すると、自動停止症状が表示されますが、これはプロジェクタを過熱から保護するための設計によるものです。このような場合、高地対応モードに切り替えてこれらの症状を解決する必要があります。ただし、これは、本プロジェクタがすべての過酷な状況または極端な状況でも操作可能であることを断言するものではありません。

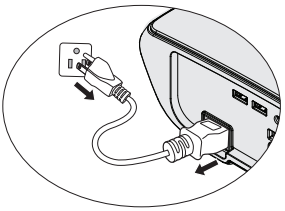
サブメニュー	機能と説明
パスワード	セキュリティ目的、かつ、不正利用を防止するために、プロジェクタにパスワード セキュリティを設定することができます。詳細は、41 ページの「パスワード機能の使用」を参照してください。 • **パスワードの変更** 新しいパスワードに変更する前に、現在のパスワードを入力するよう要求されます。 • **電源オンロック** 正しいパスワードを知っているユーザーにのみ、プロジェクタの使用を制限します。
キー ロック	プロジェクタのコントロールキーをロックしておくと、プロジェクタの設定が誤って変更されるのを防止することができます。 **オン**を選択し、この機能を有効にすると、プロジェクタのコントロールキーは、⏻ **電源**を除いで動作しません。 キーをロック解除するには、プロジェクタの ► を 3 秒間押し続けます。
LED インジケータ	**オン**を選択すると、プロジェクタのすべての LED インジケータが正常に動作します。詳細は、67 ページの「インジケータ」を参照してください。 **オフ**を選択している場合、プロジェクタをオンに切り替え、起動画面が表示された後、LED インジケータがオフになります。しかし、プロジェクタが正常に動作しない場合、LED インジケータが点灯または点滅して、問題が発生した旨を通知します。詳細は、67 ページの「インジケータ」を参照してください。
全設定をリセット	すべての設定が工場設定値に戻ります。OSD メニュー タイプが、**基本** OSD メニューに戻ります。 ☞ **次の設定は現在の設定値のまま維持されます : 台形補正、言語、プロジェクタの配置、ランプ タイマーをリセット、高地モード、パスワード、キー ロック、および、ISF。**
ISF	ISF 校正メニューは、パスワード保護されており、認可された ISF 校正者のみがアクセス可能です。ISF（イメージング科学財団）は、最適なビデオ性能のために慎重に細工された、業界で認知された基準を開発し、BenQ 映像表示装置から最適な画質を得るために、これらの標準を使用する技術者や設置者のための研修プログラムを実施しています。したがって、設置および校正は、ISF 認定設置技術者によって行われることをお勧めします。 ☞ **詳細情報は、www.imagingscience.com を参照する k、プロジェクタを購入された店にお問い合わせください。**

情報メニュー

サブメニュー	機能と説明
ソース	現在の信号ソースを表示します。
ピクチャ モード	ピクチャ メニューの下に現在のピクチャ モードを表示します。
解像度	入力ソース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を表示します。
ランプ時間 (低)	ランプが使用された時間を表示します。
3D 形式	現在の 3D モードを表示します。**3D モードが**有効な場合のみ利用可能です。
ファームウェア 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。

特定の入力ソースを使用している場合のみ、一部の情報が与えられます。

プロジェクタの停止



1. プロジェクタをオフにするには、リモコンの を押して、プロジェクタを直接オフに切り替えます。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。
   再度、⏻ **電源**を押します。
2. 冷却プロセスが完了すると、**電源表示灯**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、冷却プロセスの間プロジェクタはいかなるコマンドにも応答しません。**
- **冷却時間を短縮するために、クイッククーリング機能を有効にすることもできます。詳細は、54 ページの「クイッククーリング」を参照してください。**
- **プロジェクタが正常にシャットダウンしない場合は、ランプを保護するためにプロジェクタを再起動しようとすると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ます。このとき 電源表示灯 がオレンジ色に変わります。**
- **ランプの寿命は環境条件、および使用状況により異なります。**

詳細設定 OSD メニューの構造

オンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューは、選択した信号のタイプにより異なります。

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		ISF 無効：明るい / **鮮明** / シネマ / ゲーム / ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 ISF 有効：明るい / 鮮明 / シネマ / ゲーム / ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2/**ISF Night**/ISF Day 3D 有効：**3D**
	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		
	コントラスト		
	色		
	色合い		
	シャープネス		
	色温度		**標準** / 低い / ランプネイティブ / 高い
	ランプ電源		標準 / 省電力 /SmartEco
	詳細設定 ...	ブラック レベル	
		ガンマ選択	1.6/1.8/2.0/2.2/2.4/2.5/2.6/2.8/ BenQ
		Brilliant Color	**オン** / オフ
		色温度の詳細調整	赤ゲイン / 緑ゲイン / 青ゲイン / 赤オフセット / 緑オフセット / 青オフセット
		色管理	原色 (赤 / 緑 / 青 / シアン / マゼンタ / 黄)/ 色相 / ゲイン / 彩度
		ノイズ リダクション	
		フィルム モード	**オン** / オフ
	現在のピクチャ設定をリセット		リセット / **キャンセル**

メインメニュー	サブメニュー		オプション
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 / 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		
	音量		
	電源オン / オフ音		
	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
	イメージの位置		
	オーバースキャン調整		
	PC と コンポーネント YPbPr の調整		水平サイズ / 位相 / 自動 (RGBHD PC タイミングのみ)
	3D	3D モード	自動 (信号に inforframe がある場合)/ 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	
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/ Ελληνικά/ Bahasa Indonesia/ العربية/ हिन्दी
	背景色		**黒** / 青 / 紫
	起動画面		**BenQ**/ 黒 / 青
	プロジェクタの配置		**正面** / 天井前面投射 / 背面 / 天井背面投射
	自動電源オフ		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	
		メニュー表示時間	常にオン /5 秒 /10 秒 /**15 秒** / 20 秒 /25 秒 /30 秒
		空白の通知メッセージ	オン / **オフ**
	ソース名変更		キーボードポップアップ
	自動ソース探知		

メインメニュー	サブメニュー		オプション
システム設定 : 詳細	ランプ タイマーをリセット		リセット / **キャンセル**
	HDMI 設定	**HDMI フォーマット**	**自動** /PC 信号 / ビデオ信号 PC 信号 :0 ～ 255 レベル ビデオ信号 :6 ～ 235 レベル
		CEC	**オン** / オフ
	ボーレート		2400/4800/9600/14400/19200/38400/57600/**115200**
	テストパターン		オン / **オフ**
	クローズドキャプション	クローズドキャプション有効	オン / **オフ**
		キャプションバージョン	**CC1**/CC2/CC3/CC4
	クイッククーリング		オン / **オフ**
	高地モード		オン / **オフ**
	パスワード	パスワードの変更	
		電源オンロック	オン / **オフ**
	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		
	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		
	ランプ時間 (低)		
	3D 形式		
	ファームウェア バージョン		

メンテナンス

プロジェクタのお手入れ

ご使用のプロジェクタは、メンテナンスの必要がほとんどありません。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、プロジェクタの部品を一切取り外さないでください。ランプ以外の交換が必要な場合は、販売店にご連絡ください。

レンズの洗浄

表面に汚れやほこりが付いていたら、レンズを洗浄します。

プロジェクタを掃除する前に、適切なシャットダウン手順を使って電源を切り (57 ページの「プロジェクタの停止」参照)、電源コードを取り外し、完全に冷却してください。

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

絶対に指でレンズに触れたり、研磨材でレンズを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 コーティングに損傷を与える場合があります。適切なカメラ レンズ ブラシ、布、クリーニング液のみを使用してください。プロジェクタに電源が入った状態、または、直前の使用により熱い状態で、レンズを清掃しようとしないでください。

プロジェクタケースの洗浄

ケースの清掃を行う前に、57 ページの「プロジェクタの停止」で説明した適切なシャットダウン手順を使ってプロジェクタの電源を切り、電源コードを取り外し、完全に冷却してください。

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

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

プロジェクタの保管

プロジェクタを格納する場合は、更に時間が必要です。

- 保管場所の温度と湿度が、プロジェクタの推奨範囲内であることを確認します。詳細は、69 ページの「仕様」を参照されるか、販売店にお尋ねください。
- アジャスターフットを格納します。
- リモコンから電池を取り外します。
- プロジェクタを製品を梱包していた箱、または同等の箱に梱包します。

プロジェクタの移動

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

ランプについて

ランプ時間を知る方法

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

ランプ使用時間を知るには、

1. **MENU** を押し、次に矢印キー (▲/▼/◄/►) を使って、**情報**または**設定** > **情報**に進みます。
2. **ランプ時間（低）**情報が表示されます。
3. **戻る**を押して終了します。

ランプの寿命を延ばす

投射ランプは消耗品です。ランプの寿命をできるだけ長く維持するには、**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場合、詳細は、34 ページの「OSD メニューについて」を参照してください。

ランプ電源の設定

プロジェクタを **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	100% のランプ輝度
省電力	30% のランプ電力消費を節約します
SmartEco	コンテンツの明るさレベルによって、最大 70% のランプ電力消費を節約します

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最高で 30% まで低減することができます。**SmartEco** モードを使用すると、システムノイズが低減し、ランプの消費電力が最大 70% 削減されます。**省電力**または **SmartEco** モードを選択すると、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. **ピクチャ** > **ランプ電源**に進みます。
2. **OK** を押して、**ランプ電源**ウィンドウを表示します
3. ◄/► を押して、希望のモードに移動し、**OK** を押します。
4. 完了後、**戻る** を押して、変更を保存し、終了します。

設定自動パワーオフ

この機能により、指定した時間を経過しても入力ソースが検出されない場合、プロジェクタの電源を自動的にオフにします。

1. **システム設定 : 基本** > **自動電源オフ**に進みます。
2. ◄/► を押して、タイマー間隔を設定します。プリセットされた時間長がプレゼンテーションに合わない場合は、**無効**を選択してください。この場合、一定時間が経過してもプロジェクタは自動的にシャットダウンしません。
3. 完了後、**戻る** を押して、変更を保存し、終了します。

ランプ交換のタイミング

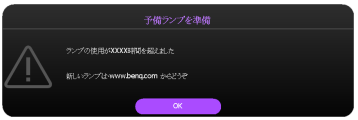
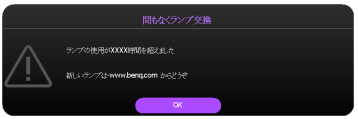
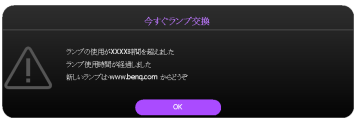
ランプインジケータが赤に点灯した場合、またはランプの交換時期であることを示すメッセージが表示された場合、新しいランプを取り付けるか、お買い上げの販売店にご連絡ください。古いランプを使用すると、プロジェクタの誤動作の原因となり、場合によってはランプが破裂します。

ランプ交換については 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 ライト) および TEMP (温度警告ライト) が点灯します。詳細は、67 ページの「インジケータ」を参照してください。**

次のランプ警告が表示されたら、ランプ交換時期を示しています。

☞ **以下の警告メッセージは参考情報です。実際のオンスクリーン指示に従い、ランプを準備し交換してください。**

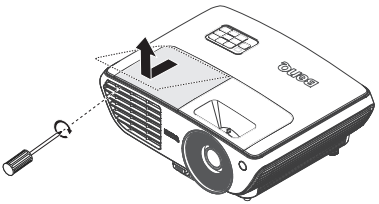
ステータス	メッセージ
動作を最適化するために、新しいランプを取り付けてください。通常プロジェクタを**省電力**モードで起動している場合は (62 ページの「ランプ時間を知る方法」を参照してください。)、次のランプ警告メッセージが表示されるまでプロジェクタを使用することができます。 **OK** を押すとメッセージが閉じます。	
この時点でランプを交換されるよう強くお薦めします。ランプは消費アイテムです。ランプは使用を重ねる毎に明るさが失われます。これはランプのノーマルな動作です。明るさのレベルが大幅に減少したら、直ちにランプを交換してください。 **OK** を押すとメッセージが閉じます。	
プロジェクタを正常に動作させるために、ランプを交換する**必要があります**。 **OK** を押すとメッセージが閉じます。	

☞ **上記メッセージに表示される「XXXX」には、モデルによって異なる数字が表示されます。**

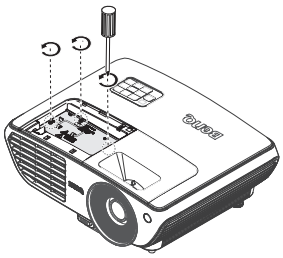
ランプの交換

⚠
- **天井に上下逆さに取り付けられているプロジェクタ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。**
- **感電の原因となるため、ランプを交換する前には必ずプロジェクタの電源をオフにし、電源コードを抜いてください。**
- **重度のやけどを負う原因となるため、ランプを交換する前に、45 分以上プロジェクタを冷却してください。**
- **指をけがしたり、内部部品が破損する原因となるため、割れて鋭くなったランプのガラス片を取り除く場合は、注意をしてください。**
- **指の負傷やレンズに触れることによる画質低下の原因となるため、ランプを取り外すときに空のランプ ケースには触れないでください。**
- **このランプには水銀が含まれています。正しい方法でこのランプを廃棄するには、地域の有害廃棄物規制を参考にしてください。**
- **プロジェクタから最高のパフォーマンスを出すために、交換用ランプとして 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。**
- **割れたランプを扱うときは十分な換気が施されていることを確認してください。防塵マスク、安全メガネ、ゴーグル、顔保護物を使用し、手袋などの保護衣を着用するようにお勧めします。**

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、やけどしないようにランプが冷えるまで約 45 分間お待ちください。
2. 正面から拘束ねじを緩めます。
3. 図のように、ランプ収納派バーを取り外します。

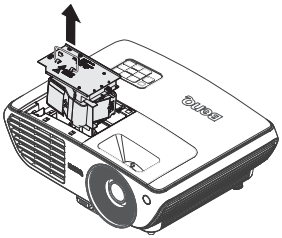


4. ランプを固定している 3 本の拘束ねじを緩めます。



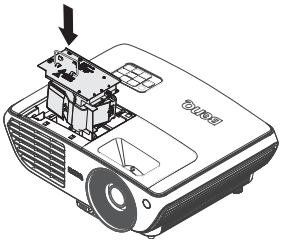
⚠
- **ランプカバーを外したまま、電源をオンにしないでください。**
- **ランプとプロジェクタの間に指を挿入しないでください。プロジェクタ内部の鋭い縁により、負傷の原因となります。**

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



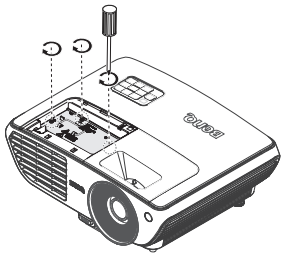
⚠
- **急激に引っ張るとランプが割れ、ガラスの破片がプロジェクタ内に散乱します。**
- **ランプは、水のかかる場所、子供の手が届く場所、可燃物の付近には置かないでください。**
- **ランプを取り外した後、プロジェクタ内部に手を入れないでください。内部の光学部品に手を触れると、投射画像の色が不均一になり歪む原因となります。**

6. 新しいランプをランプ室に挿入し、プロジェクタにフィットすることを確認します。



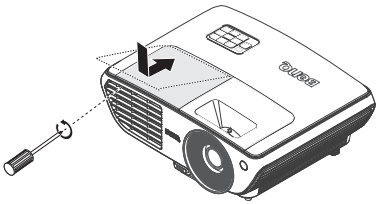
⚠
- **コネクタが整列していることを確認してください。**
- **抵抗を感じたら、ランプを持ち上げ再び開始してください。**

7. ランプを固定しているねじを締め付けます。
8. ハンドルが完全に平たくなっており、適切な場所にロックされていることを確認します。



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

9. プロジェクタのランプ収納カバーを元に戻し、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、電源をオンにしないでください。**

ランプタイマーをリセットする

11. スタートアップ ロゴが表示された後、OSD メニューを経由してランプ タイマーをリセットします。
    - **詳細設定** OSD メニューの下で、**システム設定 : 詳細設定** > **ランプ タイマーをリセット**に進み、**リセット**を選択します。
    - **基本** OSD メニューの下で、プロジェクタに接続される信号がない場合は、**ランプ タイマーをリセット**に進み、**リセット**を選択します。信号が接続されている場合は、**設定** > **ランプ タイマーをリセット**に進み、**リセット**を選択します。

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

「リセットしました」というメッセージが表示され、ランプ時間が**「0」**にリセットされた旨を通知します。

インジケータ

ライト			状態と説明	
電源	温度	ランプ		
電源イベント				
オレンジ	オフ	オフ	スタンバイ モード	
緑点滅	オフ	オフ	電源を入れる	
緑	オフ	オフ	標準操作	
オレンジ 点滅	オフ	オフ	プロジェクタが冷却しています。	
ランプイベント				
オフ	オフ	オレンジ 点滅	ランプスイッチが点灯してません。	
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。	
熱イベント				
赤	赤	オフ	ファンが作動していません。	プロジェクタが自動的に停止しました。プロジェクタを再起動しようとしても、再び停止します。販売店にお問い合わせください。
赤	赤点滅	オフ		
赤	緑	オフ		
赤	緑点滅	オフ		
緑	赤	オフ	温度 I エラー (制限温度を超えています)。	
緑	赤点滅	オフ	温度センサー I オープンエラー。	
緑	緑	オフ	温度センサー I ショートエラー。	
緑	緑点滅	オフ	温度 IC #1 I2C 接続エラー。	
緑	赤	赤	サーマルブレイクエラー。	
システムの状況				
緑	オフ	赤	プロジェクタが自動的に停止しました。プロジェクタを再起動しようとしても、再び停止します。販売店にお問い合わせください。	
赤点滅	オフ	オフ		
赤	オフ	赤		
オフ	緑	赤	ランプドアが開いています。ランプドアが開いているか、しっかり閉じていないか確認してください。	
緑	オフ	オレンジ	ランプ寿命が尽きました。	
赤	オフ	オフ	ダウンロード。	
オフ	赤	オフ	LAN ダウンロード失敗。	
オフ	緑	オフ	LAN ダウンロード処理中。	

トラブルシューティング

問題	原因	対応策
プロジェクタの電源がオンにならない。	電源コードから電気がきていません。	電源コードをプロジェクタの AC インレットとコンセントに差し込みます。コンセントにスイッチがある場合は、スイッチがオンになっていることを確認します。
	冷却プロセスの間にプロジェクタの電源を再びオンにしようとしています。	冷却プロセスが完了するまでお待ちください。
	ランプ カバーが確実に取り付けられていません。	正しくランプ カバーを取り付けます。
ピクチャが映りません。	ビデオ ソースがオンになっていないか、正しく接続されていません。	ビデオ ソースをオンにし、信号ケーブルが接続されていることを確認します。
	プロジェクタが入力信号デバイスに正しく接続されていません。	接続を確認してください。
	入力信号が正しく選択されていません。	プロジェクタまたはリモコンの **SOURCE** キーを使って、正しい入力信号を選択します。
画像が不安定です。	接続ケーブルがしっかりとプロジェクタまたは信号源に接続されていません。	正しく適切な端子にケーブルを接続します。
ピクチャがぼやける。	投射レンズの焦点が合っていません。	フォーカスリングでピント調整を行ってください。
	プロジェクタとスクリーンの位置が正しく合っていません。	投射角度と方向、また必要に応じて装置の高さも調整します。
	レンズカバーが閉じたままです。	レンズ カバーを取り外します。
リモコンが機能しません。	電池の残量がありません。	電池を新しいものと交換してください。
	リモコンとプロジェクタの間に障害物があります。	障害物を取り除いてください。
	プロジェクタからの距離が遠すぎます。	プロジェクタから 7 メートル (23 フィート) 以内の距離に近づいてください。
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 メニューが正しく設定されていません。	**3D** メニューで正しく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 ディスクを使って、再試行してください。
	入力ソースが正しく選択されていません。	プロジェクタまたはリモコンの **SOURCE** キーを使って、正しいソースを選択します。

仕様

プロジェクタの仕様

☞ すべての仕様は予告なしに変更することがあります。

光学

解像度
　1080p
表示システム
　単一チップ DLP™ システム
レンズ F/ 番号
　F = 2.42 ～ 2.97, f = 20.7 ～ 31.05 mm
ランプ
　260W ランプ

電気仕様

電源装置
　AC100-240V, 3.5A
　50-60 Hz (自動)
消費電力
　350W (最大)、< 0.5W
　(スタンバイ)

機械仕様

重量
　8.3 ポンド (3.75 Kg)

出力端末

スピーカー
　(モノラル) 5W x 1
　10W (ピークトゥピーク)
オーディオ信号出力
　PC オーディオジャック x 1
USB
　タイプ A 1.5A

コントロール

USB
　ミニ B タイプ
RS-232 シリアルコントロール
　9 ピン x 1
IR 受信装置 x 2
12V トリガー
12VDC (最大 0.5 A) x 1

入力端末

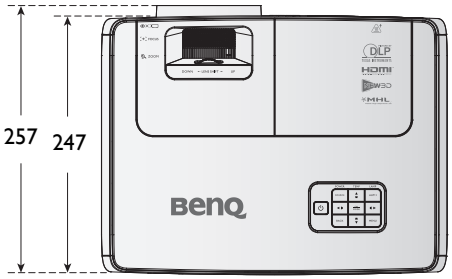
コンピュータ入力
　RGB 入力
　D-Sub 15 ピン (メス) x 1
ビデオ信号入力
　ビデオ
　RCA ジャック x 1
　SD/HDTV 信号入力
　アナログ - コンポーネント RCA ジャック x 3
　デジタル - HDMI-1 x 1
　HDMI-2/MHL x 1
オーディオ信号入力
　オーディオ入力
　PC オーディオジャック x 1
　RCA オーディオジャック（L/R）x 1

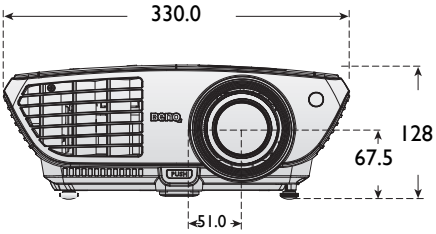
環境条件

動作温度
　0°C-40 °C (海抜)
操作時の相対湿度
　10%-90% (結露しないこと)
動作高度
　0-1,499 m(0°C ～ 35°C のとき)
　1,500-3,000 m(0°C ～ 30°C かつ高地モードオン)

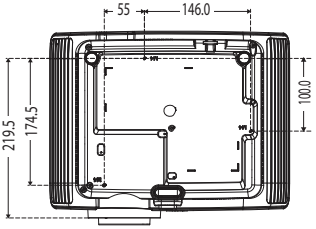
外形寸法

330 mm (W) x 128 mm (H) x 257 mm (D)

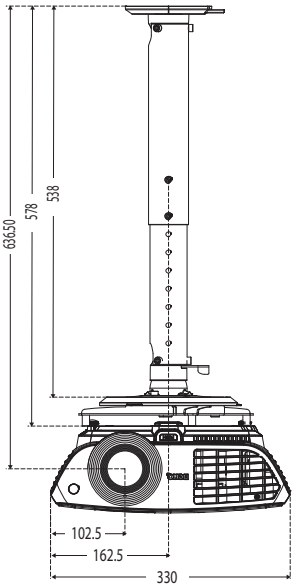


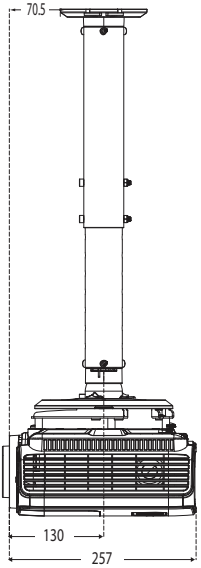


天井取付



＊天井取付ねじ：
M4 (最大 L=25、最小 L=20)





本体 :mm

タイミング図

サポートされる PC 入力のタイミング

解像度	形式	リフレッシュレート (Hz)	水平周波数 (kHz)	クロック (MHz)	3D フィールドシーケンシャル	3D オーバーアンダー	3D 横に並べる
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 (ブランキング減少)	119.854	77.425	83.000	◎		
1024 x 768	XGA_60	60.004	48.363	65.000	◎	◎	◎
	XGA_70	70.069	56.476	75.000			
	XGA_75	75.029	60.023	78.750			
	XGA_85	84.997	68.667	94.500			
	XGA_120 (ブランキング減少)	119.989	97.551	115.500	◎		
1152 x 864	1152 x 864_75	75.00	67.500	108.000			
1024 x 576	BenQ ノートブックタイミング	60.00	35.820	46.966			
1024 x 600	BenQ ノートブックタイミング	64.995	41.467	51.419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45.000	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 (ブランキング減少)	119.909	101.563	146.25	◎		

解像度	形式	リフレッシュレート (Hz)	水平周波数 (kHz)	クロック (MHz)	3D フィールドシーケンシャル	3D オーバーアンダー	3D 横に並べる
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@67Hz	MAC13	66.667	35.000	30.240			
832 x 624@75Hz	MAC16	74.546	49.722	57.280			
1024 x 768@75Hz	MAC19	74.93	60.241	80.000			
1152 x 870@75Hz	MAC21	75.06	68.68	100.000			

3D タイミング表示は、EDID ファイルおよび VGA ディスプレイカードに依存します。ユーザーが VGA ディスプレイカード上の上記 3D タイミングを選択できないようにすることができます。

コンポーネント YPbPr 入力向けに対応するタイミング

形式	解像度	水平周波数 (KHz)	垂直周波数 (Hz)	ドットクロック周波数 (MHz)	3D フィールドシーケンシャル
480i	720 x 480	15.73	59.94	13.5	◎
480p	720 x 480	31.47	59.94	27	◎
576i	720 x 576	15.63	50	13.5	
576p	720 x 576	31.25	50	27	
720/50p	1280 x 720	37.5	50	74.25	
720/60p	1280 x 720	45.00	60	74.25	◎
1080/50i	1920 x 1080	28.13	50	74.25	
1080/60i	1920 x 1080	33.75	60	74.25	
1080/24p	1920 x 1080	27	24	74.25	
1080/25p	1920 x 1080	28.13	25	74.25	
1080/30p	1920 x 1080	33.75	30	74.25	
1080/50p	1920 x 1080	56.25	50	148.5	
1080/60p	1920 x 1080	67.5	60	148.5	

ビデオおよびSビデオ入力のサポートされるタイミング

ビデオモード	水平周波数 (KHz)	垂直周波数 (Hz)	サブキャリア周波数 (MHz)	3D フィールドシーケンシャル
NTSC	15.73	60	3.58	◎
PAL	15.63	50	4.43	
SECAM	15.63	50	4.25 または 4.41	
PAL-M	15.73	60	3.58	
PAL-N	15.63	50	3.58	
PAL-60	15.73	60	4.43	
NTSC4.43	15.73	60	4.43	

HDMI (HDCP) 入力のサポートされるタイミング

解像度	形式	リフレッシュレート (Hz)	水平周波数 (kHz)	クロック (MHz)	3D フィールドシーケンシャル	3D オーバーアンダー	3D 横に並べる
640 x 480	VGA_60	59.940	31.469	25.175	◎	◎	◎
	VGA_72	72.809	37.861	31.500			
	VGA_75	75.000	37.500	31.500			
	VGA_85	85.008	43.269	36.000			
720 x 400	720 x 400_70	70.087	31.469	28.3221			
800 x 600	SVGA_60	60.317	37.879	40.000	◎	◎	◎
	SVGA_72	72.188	48.077	50.000			
	SVGA_75	75.000	46.875	49.500			
	SVGA_85	85.061	53.674	56.250			
	SVGA_120 (ブランキング減少)	119.854	77.425	83.000	◎		
1024 x 768	XGA_60	60.004	48.363	65.000	◎	◎	◎
	XGA_70	70.069	56.476	75.000			
	XGA_75	75.029	60.023	78.750			
	XGA_85	84.997	68.667	94.500			
	XGA_120 (ブランキング減少)	119.989	97.551	115.500	◎		
1152 x 864	1152 x 864_75	75.00	67.500	108.000			
1024 x 576	BenQ ノートブックタイミング	60.00	35.820	46.996			

解像度	形式	リフレッシュレート (Hz)	水平周波数 (kHz)	クロック (MHz)	3D フィールドシーケンシャル	3D オーバーアンダー	3D 横に並べる
1024 x 600	BenQ ノートブックタイミング	64.995	41.467	51.419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45.000	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 (ブランキング減少)	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@67Hz	MAC13	66.667	35.000	30.240			
832 x 624@75Hz	MAC16	74.546	49.722	57.280			
1024 x 768@75Hz	MAC19	75.020	60.241	80.000			
1152 x 870@75Hz	MAC21	75.06	68.68	100.00			

タイミング表示は、EDID ファイルおよび VGA グラフィックカードの制限に依存します。ユーザーが VGA ディスプレイカード上の上記タイミングを選択できないようにすることができます。

HDMI ビデオ入力のサポートされるタイミング

形式	解像度	水平周波数 (KHz)	垂直周波数 (Hz)	ドットクロック周波数 (MHz)	3D フィールドシーケンシャル	3D フレームパッキング	3D オーバーアンダー	3D 横に並べる
480i	720 (1440) x 480	15.73	59.94	27	◎			
480p	720 x 480	31.47	59.94	27	◎			
576i	720 (1440) x 576	15.63	50	27				
576p	720 x 576	31.25	50	27				
720/50p	1280 x 720	37.5	50	74.25		◎	◎	◎
720/60p	1280 x 720	45.00	60	74.25	◎	◎	◎	◎
1080/24p	1920 x 1080	27	24	74.25		◎	◎	◎
1080/25p	1920 x 1080	28.13	25	74.25				
1080/30p	1920 x 1080	33.75	30	74.25				
1080/50i	1920 x 1080	28.13	50	74.25				◎
1080/60i	1920 x 1080	33.75	60	74.25				◎
1080/50p	1920 x 1080	56.25	50	148.5			◎	◎
1080/60p	1920 x 1080	67.5	60	148.5			◎	◎

サポートされる MHL 入力のタイミング

形式	解像度	水平周波数 (KHz)	垂直周波数 (Hz)	ドットクロック周波数 (MHz)
480i*	720 (1440) x 480	15.73	59.94	27
480p	720 x 480	31.47	59.94	27
576i*	720 (1440) x 576	15.63	50	27
576p	720 x 576	31.25	50	27
720/50p	1280 x 720	37.5	50	74.25
720/60p	1280 x 720	45.00	60	74.25
1080/24p	1920 x 1080	27	24	74.25
1080/25p	1920 x 1080	28.13	25	74.25
1080/30p	1920 x 1080	33.75	30	74.25
1080/50i	1920 x 1080	28.13	50	74.25
1080/60i	1920 x 1080	33.75	60	74.25

保証と著作権情報

限定保証

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

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

重要：お客様が BenQ の文書による指示に従わずに操作を行った場合はこの保証は無効となります。特に本製品は環境湿度 10% から 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。本保証はお客様に特定の法的権利を提供するもので、また、国によって異なる他の権利が与えられることもあります。

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

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

特許

BenQ プロジェクタの特許の詳細については、http://patmarking.benq.com/ をご参照ください。