



デジタル プロジェクタ

取扱説明書

ポータブル エンターテイメント シリーズ | GS2

V 2.01

著作権とおことわり

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、磁氣的、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。

その他本書に記載されているロゴ、製品、会社名は各社の登録商標であり、著作権は各社に帰属します。また、情報提供のみを目的として使用されています。

Android™ は Google LLC の商標です。

Bluetooth® マークとロゴは Bluetooth SIG, Inc. の登録商標であり、BenQ Corporation はライセンスのもとにこれらのマークを使用しております。

iOS は米国およびその他の国におけるシスコ社の商標または登録商標であり、BenQ Corporation はライセンスのもと使用しております。

macOS® は米国およびその他の国における Apple Inc. の登録商標です。

USB-C™ は USB Implementers Forum の商標です。

おことわり

BenQ Corporation は、明示的または暗示的を問わず、本書の内容に関して、特に保証、商業的可能性、特定目的への適合性に関しては、いかなる表明または保証もいたしません。また、BenQ Corporation は、お客様に改訂または修正の通知を行う義務を負うことなく、本書を改訂したり、本書の内容を随時修正する権利を有します。この取扱説明書の製作は、最新かつ最も正確な情報を提供するよう努めておりますが、内容は予告なく変更される場合があります。このマニュアルの最新版は、<http://www.benq.com> からご覧いただけます。

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 40°C の間、高度 2000 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 を参照してください。

ハイパーリンクおよびサードパーティのウェブサイトに関する宣言

BenQ は、この製品からリンクされていたとしても、サードパーティにより維持管理されるウェブサイトまたはその他のリソースのコンテンツについては一切責任を負いません。このようなウェブサイトや同様のリソースにリンクが張ってあったとしても、明示の有無に関わらず、BenQ が保証したり、代表したりするという意味ではありません。

この製品にあらかじめインストールされていたサードパーティのコンテンツまたはサービスは、現状のままで提供されます。BenQ は、サードパーティが提供するコンテンツやサービスについて、明示的にも示唆的にもいかなる保証も行いません。BenQ は、サードパーティが提供するコンテンツやサービスについて、正確性、効率性、最新性、合法性、完全性という意味においていかなる保障もいたしません。BenQ はいかなる状況においても、たとえサードパーティの怠慢であったとしても、彼らが提供するコンテンツやサービスについていかなる保証もいたしません。

サードパーティが提供するサービスは、一時的、または永久に終了される場合があります。BenQ は、サードパーティが提供するコンテンツやサービスが常に良好な状態であること、また発表したコンテンツやサービスの終了について、一切責任を負いません。

また、BenQ はサードパーティが運営するウェブサイトや同様のリソースでああなたが関わった取引については一切責任を負いません。

お問い合わせ、質問、苦情については、コンテンツまたはサービス提供者にお問い合わせください。

目次

著作権とおことわり	2
著作権	2
おことわり	2
保証	3
ハイパーリンクおよびサードパーティのウェブサイトに関する宣言	3
梱包内容	11
標準アクセサリ	11
はじめに	13
プロジェクトの特長	13
プロジェクト外観ビュー	15
正面、上部および左面	15
背面および底面	16
制御装置および機能	17
コントロール パネル	17
ポート	18
LED インジケータ	19
リモコン	21
リモコンのバッテリーを有効にする	22
リモコンのバッテリーの交換	23
リモコンの有効範囲	24
BenQ Smart Control （リモコンアプリ）	24
スマートフォンに BenQ Smart Control アプリをインストールする	24

BenQ Smart Control アプリを使う.....	26
インストール	28
場所の選択	28
最適な投写画像サイズを知る	30
投写サイズ.....	30
프로젝터를三脚に取り付ける（別売り）	32
操作	33
ワイヤレスハードウェアキーの装着	33
バッテリーの充電.....	35
프로젝터の起動	36
프로젝터를シャットダウンする	41
投写画像の調整	42
投写角度の調整	42
画像の明瞭さの微調整.....	43
台形の補正.....	44
BenQ Launcher	45
BenQ Launcher ホーム画面.....	45
BenQ Launcher ホーム画面をナビゲートする	46
入力源メニューを使う.....	47
アプリのショートカットの使い方.....	48
BenQ Launcher 設定メニューの使用法	49
文字入力.....	50
接続	51
無線接続	53
ワイヤレスネットワークを介して 프로젝터를接続する.....	53

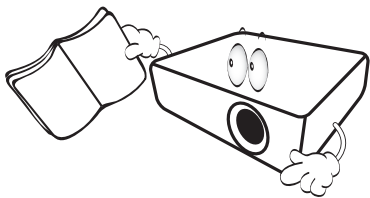
iOS および macOS® の無線投写	56
Android™ の無線投写	58
PC の無線投写	60
ワイヤレスホットスポット	62
有線接続	66
DisplayPort で HDMI または USB-C™ を使って接続する	66
フラッシュドライブの接続	69
メディアプレーヤー	70
Bluetooth 接続	78
Bluetooth スピーカーまたはヘッドフォンとのペアリングまたは接続	78
프로젝터를 Bluetooth スピーカーとして使用する	81
設定メニューをナビゲートする	83
設定メニューについて	83
設定メニューの使い方	84
ネットワーク	85
サウンド	86
Bluetooth	87
Bluetooth スピーカーモード	88
すべてのアプリ	89
ホットスポット	90
バージョン情報	91
画像	92
壁の色	95
オートフォーカス	96
キーストーン	97
スクリーン設定	98
日付と時間	99
言語	100
キーボード	101
パレンタルコントロール	102

インストール.....	104
バッテリー.....	106
その他の設定メニュー	107
システムブート	107
最近使ったアプリ	108
BenQ Smart Control	109
システムの更新	110
メンテナンス	112
プロジェクタのお手入れ.....	112
レンズのクリーニング.....	112
プロジェクタの保管.....	112
プロジェクタの移動.....	113
LED 寿命を延長する.....	113
トラブルシューティング	115
仕様	119
プロジェクタの仕様	119
外形寸法.....	123
タイミング表.....	124
対応するファイル形式.....	126

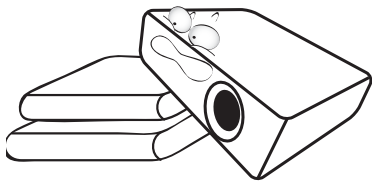
安全のためのご注意

お使いのプロジェクタは、情報テクノロジーデバイス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、本書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。

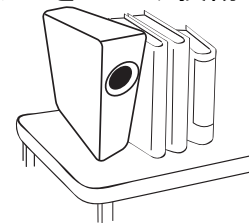
1. プロジェクタを操作する前に、本書をお読みください。本書はいつでも参考にできるように、手の届く場所に保管してください。



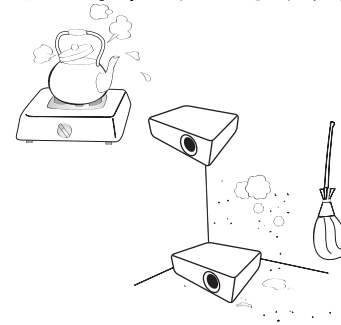
2. 使用時は必ず装置を水平な平面上に置いてください。
 - 本製品を不安定なカート、スタンド、テーブルに置かないでください。製品が落ちてケガをしたり、製品が故障したりする場合があります。
 - プロジェクタの近くに可燃物を置かないでください。
 - 左右の傾きが 10 度、または前後の傾きが 15 度を超える状態で使用しないでください。



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。

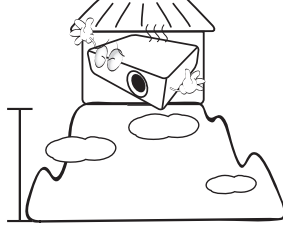


4. 次の場所に装置を置かないでください。
 - 通気が不十分な場所または密閉されている場所。壁との間隔を 50 cm 以上空けて、プロジェクタ周辺の風通しを良くしてください。
 - 窓を締め切った車内など、非常に高温になる場所。
 - 非常に湿度が高い場所、ほこりの多い場所、タバコの煙にさらされる場所。このような場所に置くと、光学部品が汚れ、プロジェクタの寿命が短くなり、画像が暗くなります。



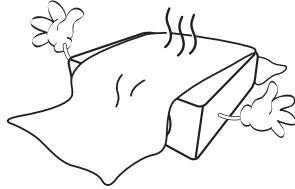
- 火災報知器に近い場所。
- 周辺温度が 40°C/104°F を超える場所。

- 高度が 2000 メートル（6562 フィート）を超える場所。

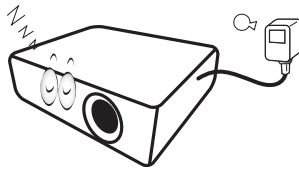


5. プロジェクタ動作中に通気孔をふさがないでください（省エネモードでも同様）。

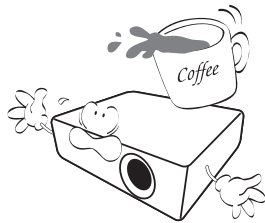
- プロジェクタの上に布などをかぶせないでください。
- プロジェクタをブランケットなどの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。



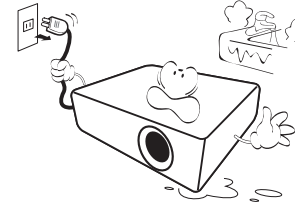
6. メインの電源電圧が ± 10 ボルト程度の変動がある場所では、プロジェクトを電源安定化装置、サージプロテクタ、あるいは UPS のいずれかに接続されるようお勧めします。



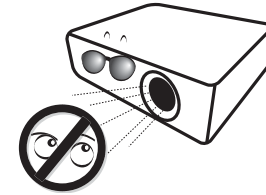
7. プロジェクタの上に乗ったり、物を置いたりしないでください。



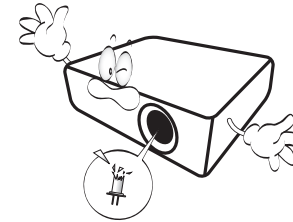
8. プロジェクタの上または近くに液体を置かないでください。プロジェクト内部に液体がこぼれると、保証の対象外となります。プロジェクトが濡れてしまった場合は、コンセントを抜いて、BenQ に補修を依頼してください。



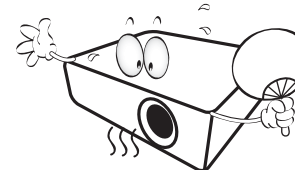
9. 動作中は、プロジェクトのレンズを覗き込まないでください。目を傷つける場合があります。



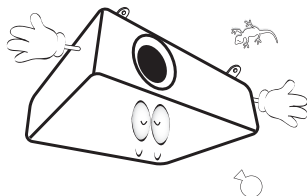
10. ランプは定格寿命より長く使用しないでください。ごくまれですが、定格寿命より長く使用すると、ランプが破裂することがあります。



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、プロジェクト電源を切ってから 45 分間ほど放置して、プロジェクトを常温に戻してください。

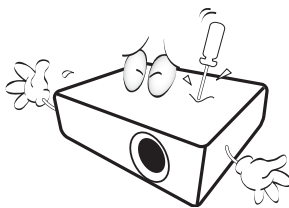


12. このプロジェクタを天井に取り付けて、イメージを反転投写することができます。



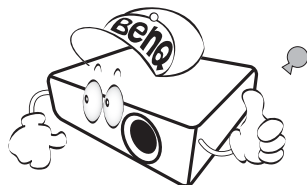
13. このプロジェクタのキャビネットは開けないでください。内部には危険な電圧が流れており、触れると死に至る場合があります。

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



! 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クッションをぴったりとくっつけてください。

14. 点検修理については、認定技術者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は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

本製品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。

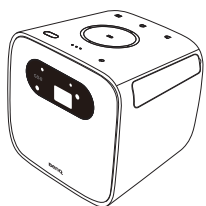


本書に記載される図や画像は参照用です。地域によって実際の内容は異なる場合があります。

梱包内容

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



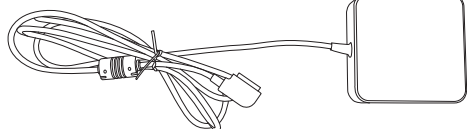
GS2 プロジェクタ



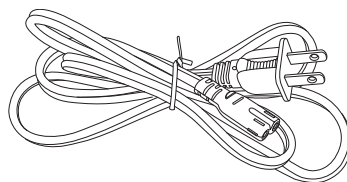
ワイヤレス ハードウェアキー (WDR02U)



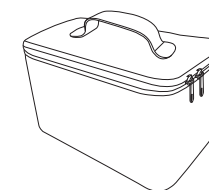
リモコン
(CR2032 電池 1 個付き)



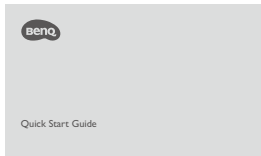
アダプタ



電源コード



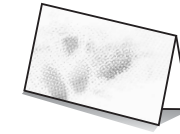
キャリーバッグ



クイックスタートガイド



法規準拠宣言



保証書



- ランプの寿命は、環境条件と使用条件により異なります。製品の機能と仕様はすべて予告なしに変更されることがあります。
- 一部のアクセサリは、国によって異なる場合があります。
- 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。
- AC/DC アダプタをご使用になる場合は、コンセントの近くに装置を設置し簡単に手が届く状態にしてください。
- 互換性を担保するために、本来のアクセサリをお使いください。
- 電源コードのプラグの形は、本製品を購入された地域によって異なります。

はじめに

プロジェクタの特長

- **らくらく無線投写**

設定や調整に煩わされることなく、安心して大型スクリーンでコンテンツをお楽しみください。インターネット接続が確立されている場合は、GS2 を介してモバイルデバイスから即座にスクリーンをキャストすることができます。GS2 を活用することで、リラックスしてコンテンツを楽しむことが可能になります。

- **Bluetooth® スピーカーモード**

GS2 を活用すると、最新のスタイルで友達や家族を楽しませることができます。Bluetooth 4.0 インテリジェンス接続を使って GS2 をスピーカーとして設定すると、モバイルデバイスから音楽を再生することができます。大容量のデータを共有するのでなければ、Bluetooth 4.0 は接続が安定し、安全であるため、消耗する電源も少量で済みます。GS2 バッテリーを消耗せずにデバイスに接続することが可能です。

- **屋外で役に立つ保護機能**

GS2 は小雨、水こぼし、空中のホコリなどから製品を保護する IPX2 規格の認証を受けています。また、1メートルの高さから落下しても壊れないように、表面がソフトラバーで覆われています。

- **お子様の目を保護するために**

GS2 の LED の反射光はカラフルであり、低ブルーライトの大型スクリーンはお子様の興味を沸き立たせます。LumiExpert™ テクノロジーにより投写光の出力レベルを即座に調整して、どのような環境においても最適な状態で画面を見ることができます。さらに、ライト自動シャットオフセンサーがプロジェクタの前方 30 センチの範囲内に物体を検出すると、自動的に LED ライトをオフにして、LED ライトが目に入らないようにします。

- **磁石式 DC-in ケーブル接続**

GS2 は磁石によって DC-in ケーブルをプロジェクタに固定します。室内、屋外を問わず、磁石式 DC-in ケーブル接続設計ならお客様がケーブルに引っかかってプロジェクタが落下するのを防止できます。

- **パレンタルコントロール**

GS2 には、お子様が長時間ご使用になることを防ぐパレンタルタイマーや、お子様が不適切なオンラインコンテンツにアクセスするのを防止するワイヤレス投写セキュリティ機能など、お子様を守るためのさまざまな機能が用意されています。

- **USB Type C™ DisplayPort からのメディア再生**

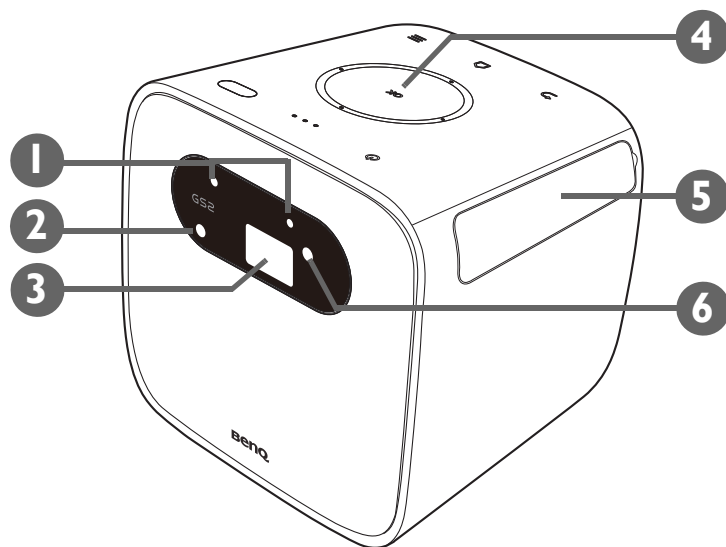
GS2には電源とデータ転送の両方に対応する USB-C™ DisplayPort があります。USB Type-C™ DisplayPort インターフェイスに対応するスマートフォン、タブレット、ラップトップコンピュータのスクリーンを投写することができます。USB-C™ Gen 3.1 ケーブルを使って USB Type-C™ デバイスを GS2 に接続すると、デバイスを充電しながら大きいスクリーンで映像を楽しむことができます。

- **ポータブルメディアプレーヤー**

GS2 はバッテリーモードで最大 3 時間投写できます。また、強力な 2W チャンバーのスピーカー 2 台が付いています。電源アダプタや各種ケーブルがなくても、どこでもエンターテイメントをお楽しみいただけます。また、好きな音楽を好きなときに楽しめるように、Bluetooth スピーカーとしてもお使いいただけます。

プロジェクタ外観ビュー

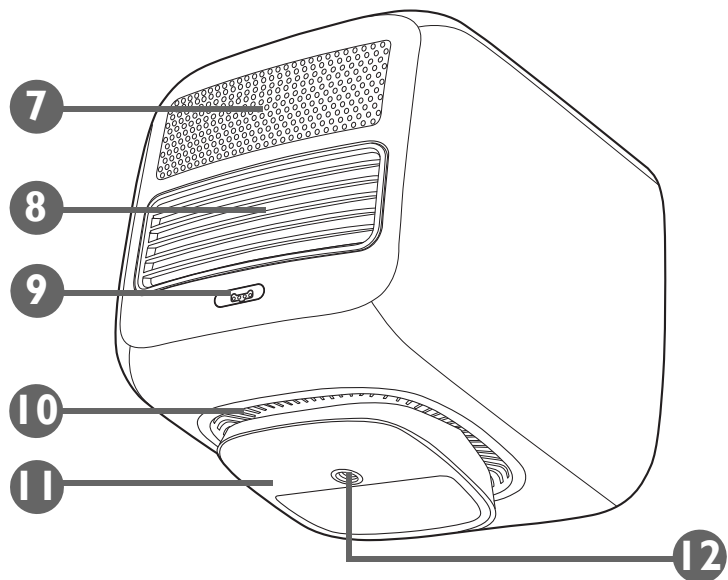
正面、上部および左面



1. **ライト自動シャットオフ センサー**
プロジェクタの正面から 30 センチ (11.8 インチ) 以内の範囲に 1 秒以上物体が検出されたとき、LED 光源を自動的にオフにします。
2. **カメラの自動フォーカス**
3. **投写レンズ**
4. **コントロールパネル** (詳細は [17 ページの「コントロールパネル」](#) を参照してください。)
5. **IO カバー** (詳細は [18 ページの「ポート」](#) を参照してください。)
右側にある凹みからカバーを開くと、出入力ポートが見えます。
6. **正面 IR センサー**

背面および底面

接続の詳細は、51 ページの「接続」を参照してください。



7. スピーカー
8. 背面通気
9. 電源アダプタポート

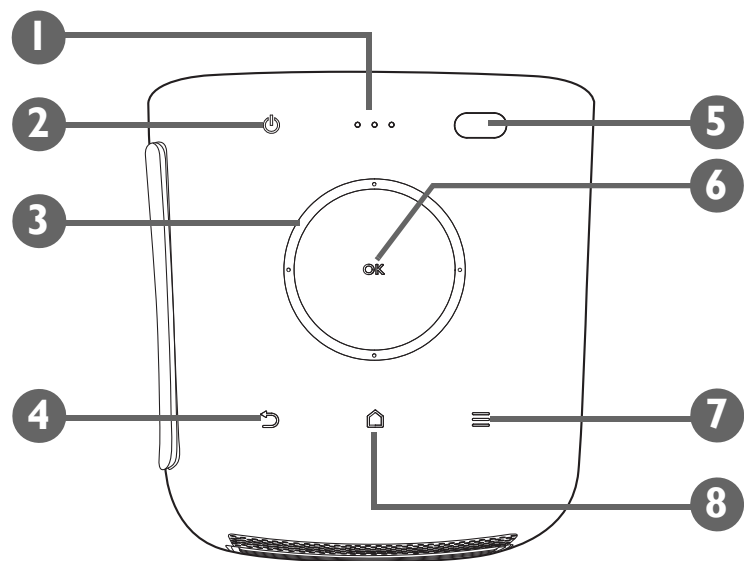


付属の電源アダプタを使って、感電や火災などの危険を防止してください。

10. 底面通気
11. スタンドの調整
12. 三脚用ネジ穴

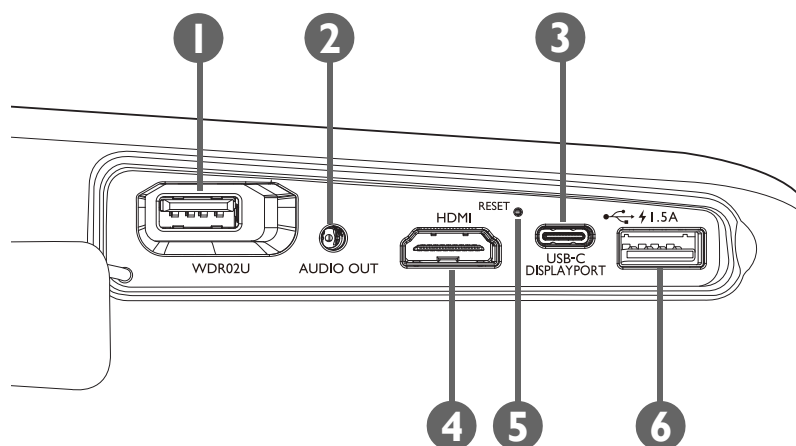
프로젝터를三脚に取り付けるための穴です。詳細は、32 ページの「 프로젝터를三脚に取り付ける (別売り)」を参照してください。

制御装置および機能 コントロールパネル



1. LED インジケータ（詳細は、19 ページの「LED インジケータ」を参照してください）
2. 電源ボタン
プロジェクタのオン/オフを切り替えます。詳細は、36 ページの「プロジェクタの起動」を参照してください。
3. 矢印キー（左、右、上、下）
メニュー項目を選択したり、調整を行ったりします。
4. 戻るボタン
前のレイヤーに戻ります。
5. 環境光センサーと背面 IR センサー
6. OK ボタン
BenQ Launcher メニューの選択肢を確定します。
7. メニューボタン
BenQ Launcher 設定メニューを開きます。
8. ホームボタン
BenQ Launcher のホームメニューに入ります。

ポート



1. ワイヤレスハードウェアキー ポート

BenQ WDR02U USB ワイヤレスハードウェアキーを挿入して、ワイヤレスと Bluetooth 接続を有効にします。詳細は、33 ページの「ワイヤレスハードウェアキーの装着」を参照してください。



プロジェクタは、ワイヤレスハードウェアキーがこのスロットに挿入されているときには、ワイヤレスおよび / または Bluetooth 接続にしか対応しません。

2. 3.5" オーディオ出力ジャック

ヘッドフォン、スピーカー、その他の装置を接続してオーディオを出力します。

3. USB-C™ ポート

DisplayPort 機能を使ってデバイスを接続し、デバイスやフラッシュドライブから映像を投写したり、デバイスに保存されたメディアを投写 / 放送します。

4. HDMI 1.4a ポート

HDMI インターフェイスに対応するビデオソースを接続します。

5. 初期値に戻すボタン

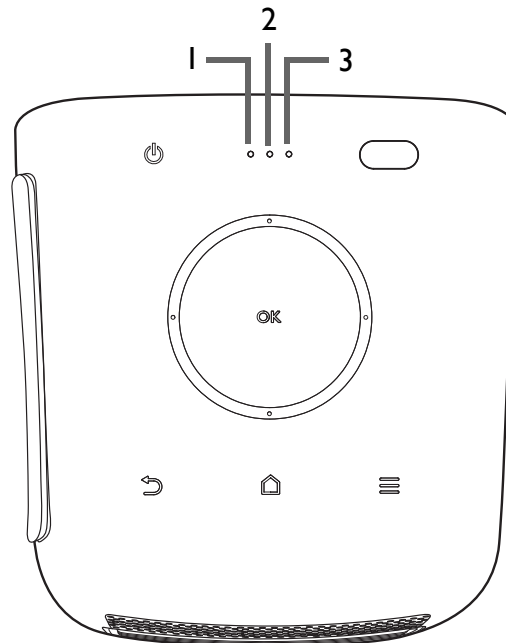
先が尖った物を挿入してプロジェクタを強制シャットダウンします。

6. USB 2.0 ポート

デバイスに保管されたメディアを投写 / 放送するために、USB-A ストレージデバイスを接続します。この USB ポートには、ワイヤレス キーボード / マウスを接続することも可能です。

LED インジケータ

プロジェクタの上部には、赤 / 緑の LED (LED 1) が 1 個と、緑の LED (LED 2 および LED 3) が 2 個あります。



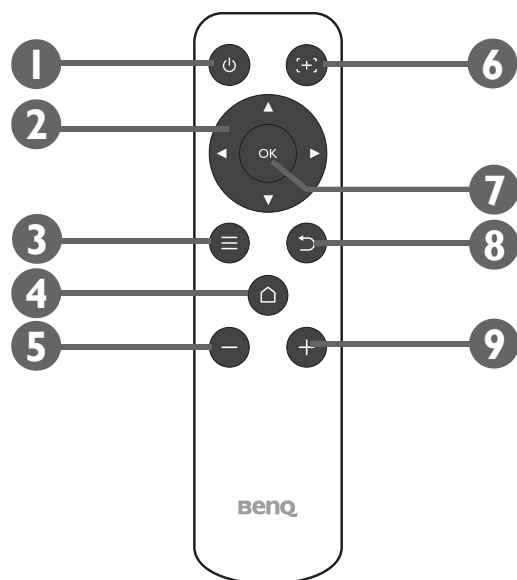
LED の動作の意味は、下記の表を参照してください。

シナリオ	状態	LED 1		LED 2		LED 3	
		LED の動作	概要	LED の動作	概要	LED の動作	概要
アダプタで 充電	バッテリー充電中	緑 - 短く点滅	↔	緑 - 短く点滅	↔	緑 - 短く点滅	↔
	バッテリー充電完了	緑 - 点灯	■	緑 - 点灯	■	緑 - 点灯	■

シナリオ	状態	LED 1		LED 2		LED 3	
		LED の動作	概要	LED の動作	概要	LED の動作	概要
バッテリーモード	バッテリー容量 < 5%	該当なし		該当なし		該当なし	
	バッテリー容量 < 16%	赤 - 点灯		該当なし		該当なし	
	バッテリー容量 = 16 - 33%	緑 - 点灯		該当なし		該当なし	
	バッテリー容量 = 33 - 66%	緑 - 点灯		緑 - 点灯		該当なし	
	バッテリー容量 = 66 - 100%	緑 - 点灯		緑 - 点灯		緑 - 点灯	
Bluetooth スピーカー モード	ペア / ペアリング準備完了	緑 - 点滅		該当なし		緑 - 点滅	
	ペアリング完了	電源状態による					
システムアップ デート	システムアップデート中	緑 - 点滅		緑 - 点滅		緑 - 点滅	
	システムアップデート失敗	赤 - 点滅		該当なし		該当なし	
エラー*	LED エラー	赤 - 点滅		緑 - 点滅		該当なし	
	ファンエラー	赤 - 点滅		緑 - 点滅		緑 - 点滅	
	光学エンジン温度エラー	赤 - 点灯		緑 - 点滅		該当なし	
	バッテリー温度エラー	赤 - 点灯		緑 - 点滅		緑 - 点滅	
	ドライバボードエラー	赤 - 点灯		該当なし		緑 - 点滅	

* エラーがある場合は、プロジェクタを再起動してください。

リモコン



1. 電源

初回起動後は一旦 프로젝터를切った後、再度電源を入れてください。



キーパッドボタンを使って初めて 프로젝터를起動した後は、リモコンの電源ボタンを使って電源を入/切することができます。

詳細は、36 ページの「 [프로젝터の起動](#)」を参照してください。

2. 矢印キー (◀左、▶右、▲上、▼下)

メニュー項目を選択したり、調整を行ったりするには、矢印キーを使用します。

3. ≡メニュー

BenQ Launcher 設定メニューを開きます。

4. ◻ホーム

BenQ Launcher のホームメニューに入ります。



このキーは、 프로젝터が **BenQ Launcher** モードの時に限って有効になります。

5. - 音量を下げる

프로젝터の音量を下げます。

6. ☒フォーカス/マウスカーソル

このキーを短押しすると自動フォーカスが起動します。長押しするとマウスカーソルが有効になります。

7. OK

BenQ Launcher メニューの選択肢を確定します。

8. ↶戻る

前のメニューに戻ります。

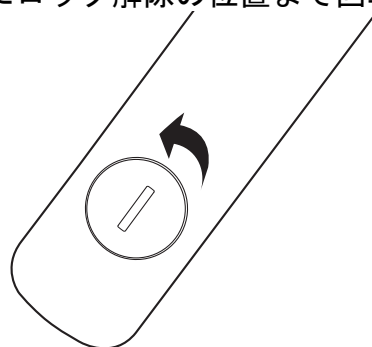
9. + 音量を上げる

프로젝터の音量を上げます。

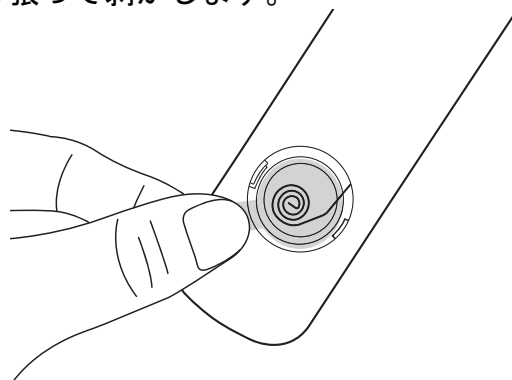
リモコンのバッテリーを有効にする

リモコンをご使用になる前に、先にバッテリーとリモコンの間に挟んである透明のプラスチック製バッテリーステッカーを剥がしてください。

1. 先が平たい物を使ってバッテリーカバーを左回りにロック解除の位置まで回転させます。



2. リモコンからバッテリーカバーを外します。
3. プラスチックのバッテリーステッカーを引っ張って剥がします。



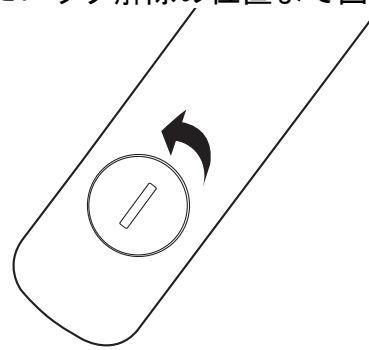
4. バッテリーカバーを元に戻し、右回りに回してロックします。



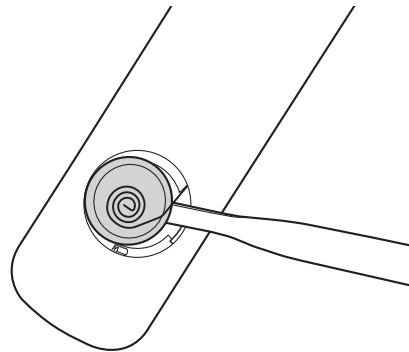
リモコンやバッテリーは台所、浴室、サウナ、サンルーム、車内など高温多湿の場所に放置しないでください。

リモコンのバッテリーの交換

1. 先が平たい物を使ってバッテリーカバーを左回りにロック解除の位置まで回転させます。



2. リモコンからバッテリーカバーを外します。
3. 使用済みのバッテリーをゆっくりとリモコンから取り出します。



4. 新しいバッテリーを正しい位置に入れます。
5. バッテリーカバーを元に戻し、右回りに回してロックします。

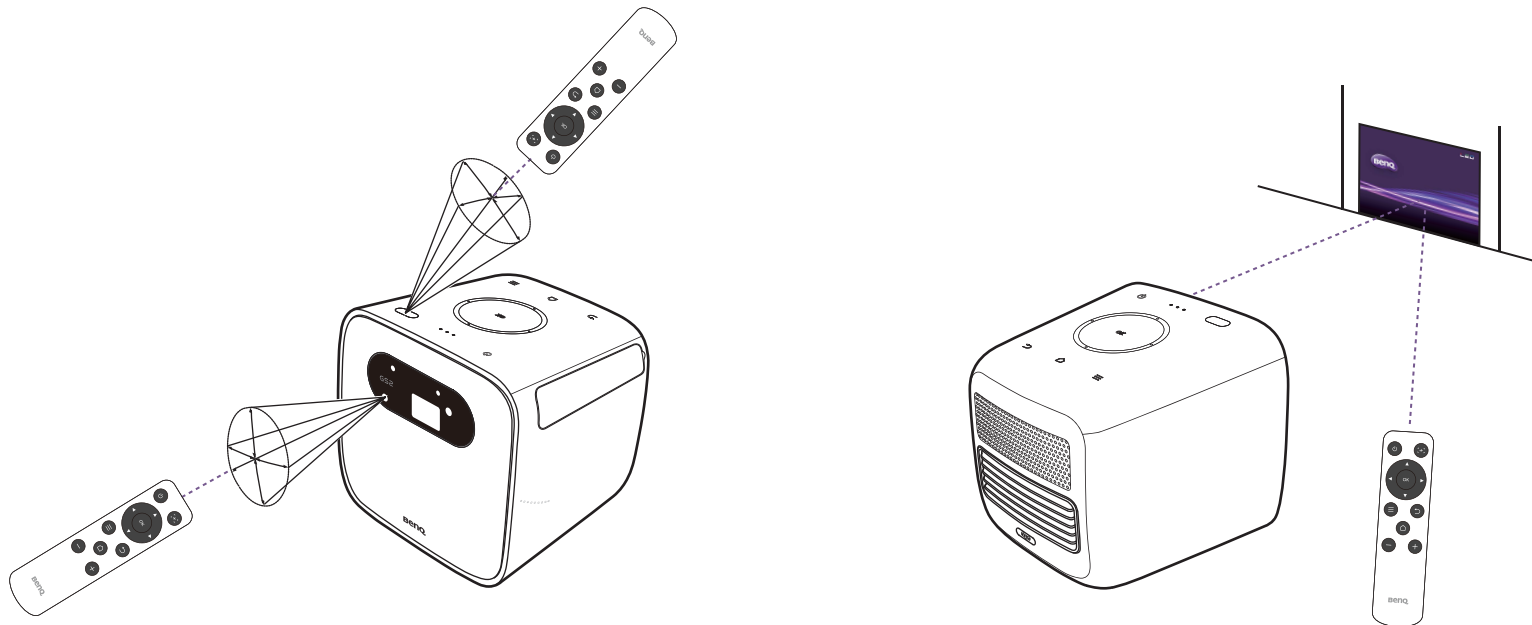


- リモコンやバッテリーは台所、浴室、サウナ、サンルーム、車内など高温多湿の場所に放置しないでください。
- バッテリーメーカーが推奨するものと同じか、または同種のバッテリー以外は使用しないでください。
- また、使用済みのバッテリーはメーカーの指示および地域の環境規定にしたがって処分してください。
- バッテリーを火の中に投げ込まないでください。爆発の危険性があります。

リモコンの有効範囲

このプロジェクタには2個のIRリモコンセンサーが搭載されています。1つは本体の正面にあり、もう1つは本体上部にあり、両方とも左右に30度、上下に20度の角度で最大8メートル（~26フィート）までが有効範囲です。リモコンはプロジェクタの正面から直接IRセンサーに向けて照射するか、壁にIR信号を反射させて照射することができます。

リモコンとプロジェクタのIRセンサーの間に障害物を置かないでください。



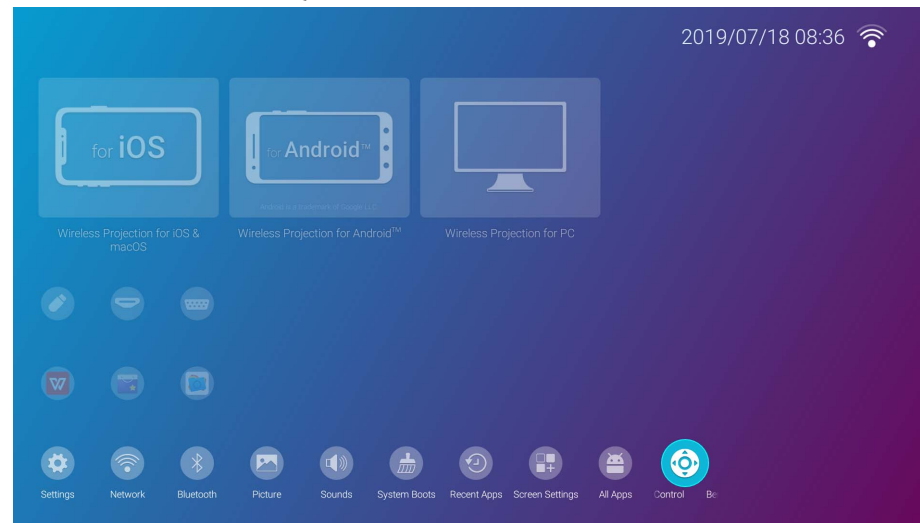
BenQ Smart Control（リモコンアプリ）

設定メニューには、スマートフォンをプロジェクタを操作するためのリモコンとして使用できるような **BenQ Smart Control** アプリをインストールするためのリンクがあります。このアプリをインストールすると、スマートフォンのボタンやタッチジェスチャでプロジェクタを操作できるようになります。

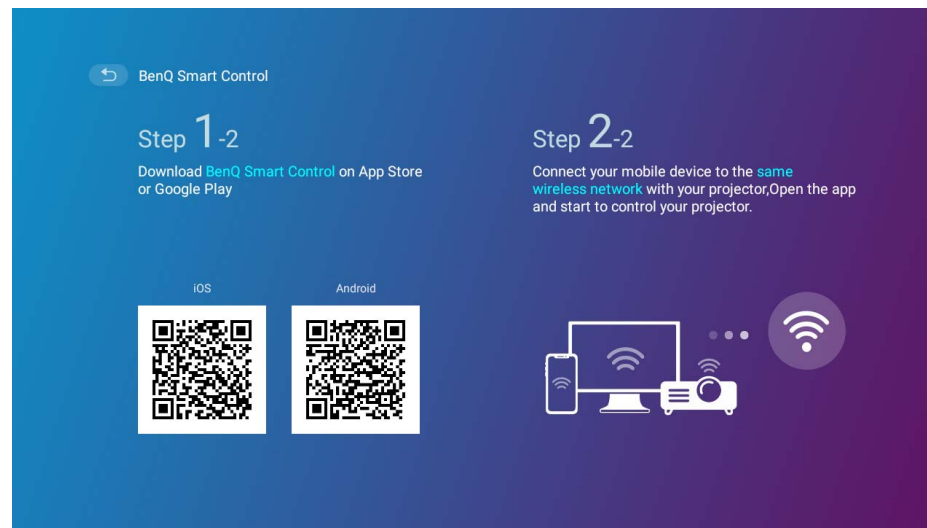
スマートフォンに BenQ Smart Control アプリをインストールする

スマートフォンに **BenQ Smart Control** アプリをインストールするには：


1. スマートフォンがインターネットに接続されていることを確認してください。
2. **BenQ Launcher** ホーム画面の**設定メニュー**で **BenQ Smart Control** を選択し、**OK** を押します。



3. プロジェクタに表示される QR コードをスマートフォンでスキャンすると、スマートフォンにダウンロードリンクが表示されます。



4. スマートフォンで **BenQ Smart Control** をダウンロードしてインストールします。


 一部のスマートフォンでは、スマートフォンの設定メニューで、ダウンロードしたインストール ファイルを使ってスマートフォンでアプリをインストールできるようにしておく必要があるかもしれません。

BenQ Smart Control アプリを使う

BenQ Smart Control アプリの使用を開始する：

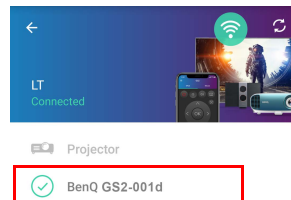
1. 次のオプションから1つ選択してください：


- スマートフォンをプロジェクタと同じワイヤレスネットワークに接続します。
- プロジェクタのワイヤレスホットスポットを有効にして、スマートフォンをそのワイヤレスホットスポットに接続します。プロジェクタのワイヤレスホットスポットを有効にする方法については、[90 ページの「ホットスポット」](#)をお読みください。

 **BenQ Smart Control** を正常に機能させるためには、プロジェクタと同じワイヤレスネットワークか、プロジェクタのワイヤレスホットスポットのどちらかに接続する必要があります。

2. **BenQ Smart Control** アプリ  をスマートフォンで開きます。

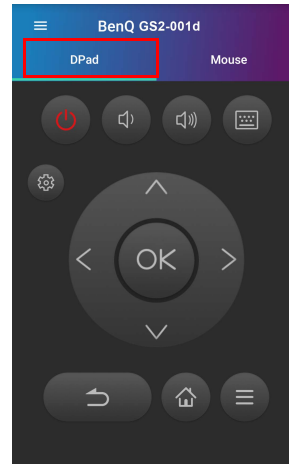
3. **BenQ Smart Control** デバイスリストからプロジェクタを選択します。



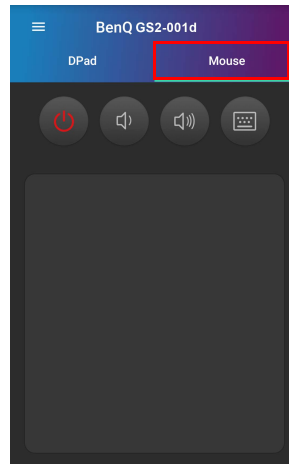
 プロジェクタのデフォルト名は「BenQ GS2-xxxx」です。最後の4桁は、MAC アドレスの最後の4桁です。

4. **BenQ Smart Control** を開くには、次の方法から1つ選択してください。

- **DPad** をタップして、アプリであらかじめ構成したボタンを使ってプロジェクタを操作します。



- **マウス** をタップして、スマートフォンでタッチジェスチャを使って、マウスに似たプロジェクタ上のカーソルを操作します。



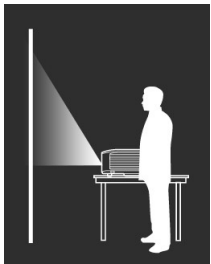

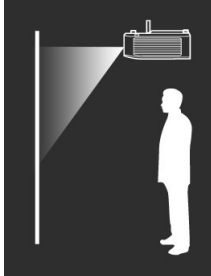
インストール

場所の選択

プロジェクタ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
- プロジェクタとその他の機器の間の位置と距離
- プロジェクタと無線アクセスポイントの間の位置と距離、LAN ケーブル使用時のインターネットハブ

このプロジェクタは、次の方法で設置できます。

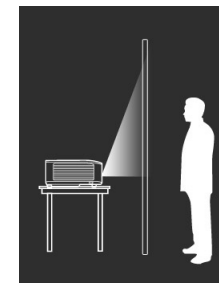
<p>1. 前面投写： プロジェクタをスクリーンの正面に床面近くに設置します。 これが最も一般的な設定です。 プロジェクタの電源を入れて、次の設定を行ってください： インストール > プロジェクタの設置 > 前面投写</p>	 A silhouette of a person sitting at a desk, looking at a screen. A projector is positioned on the desk, projecting light onto the screen.
<p>2. 天井前面投写： プロジェクタをスクリーン正面の天井近くに昇降させます。 プロジェクタの電源を入れて、次の設定を行ってください： インストール > プロジェクタの設置 > 天井前面投写</p> <p> このプロジェクタには天井取り付けコンポーネント / 装置は付いていません。したがって、天井正面を選択する場合は、選択した場所に昇降した位置に設置する必要があります。</p>	 A silhouette of a person standing, looking at a screen. A projector is mounted on the ceiling, projecting light onto the screen.

3. リア投写：

프로젝터를スクリーン背面、床面近くに設置します。
 프로젝터の電源を入れて、次の設定を行ってください：
 インストール > プロジェクターの設置 > リア投写



専用の背面投写用スクリーンが必要です。



4. 天井リア投写：

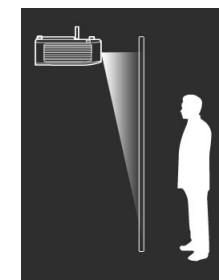
프로젝터를スクリーン後方の天井近くまで昇降させます。
 프로젝터の電源を入れて、次の設定を行ってください：
 インストール > プロジェクターの設置 > 天井リア投写



専用の背面投写用スクリーンが必要です。



このプロジェクターは天井取り付けコンポーネント/装置は付いていません。したがって、天井背面を選択する場合は、選択した場所に昇降した位置に設置する必要があります。

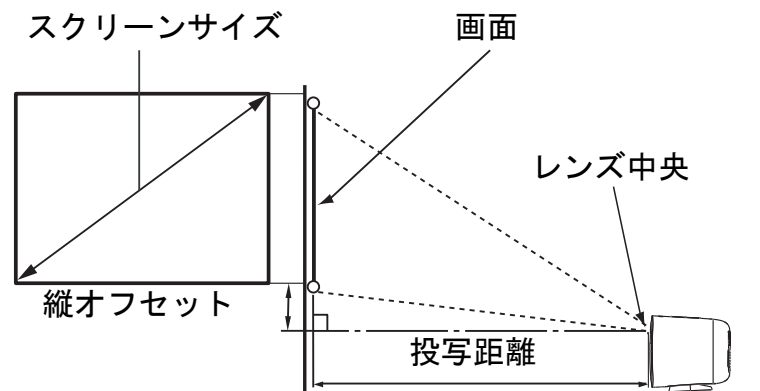


最適な投写画像サイズを知る

投写画像サイズは、プロジェクタのレンズからスクリーンまでの距離と、ビデオフォーマットによって決まります。下図のデータは、通常の投写方式で投写した場合のデータを基本としており、投写角度を調整した結果を示すものではありません（1-15度）。


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。



スクリーンサイズ			投写距離 (mm)	
対角		高 (mm)	幅 (mm)	平均
インチ	mm			
30	762	373	664	864
35	889	436	775	1007
40	1016	498	886	1151
45	1143	560	996	1295
50	1270	622	1107	1439
55	1397	684	1218	1583

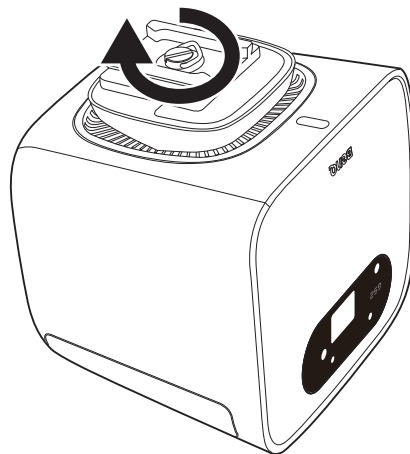
スクリーンサイズ				投写距離 (mm)
対角		高 (mm)	幅 (mm)	平均
インチ	mm			
60	1524	747	1329	1727
65	1651	809	1439	1871
70	1778	871	1550	2015
75	1905	933	1661	2159
80	2032	996	1771	2303
85	2159	1058	1882	2447
90	2286	1120	1993	2591
95	2413	1182	2104	2735
100	2540	1245	2214	2879

 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。プロジェクタを完全に固定する場合は、事前に実際のプロジェクタを使って投射サイズ、距離、プロジェクタの光学的特性をお試しになることをお勧めします。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。

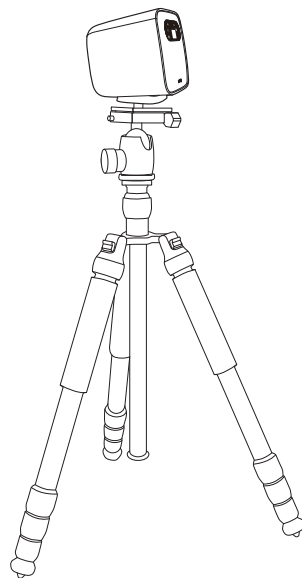
프로젝터를 tripod에 부착하는 (별판)

프로젝터를 tripod에 부착하는 데 필요한 구멍입니다.

1. tripod의 퀵리리스 플레이트를 프로젝터의 tripod용 구멍에 설치하고, 플레이트의 나사를 조입니다.



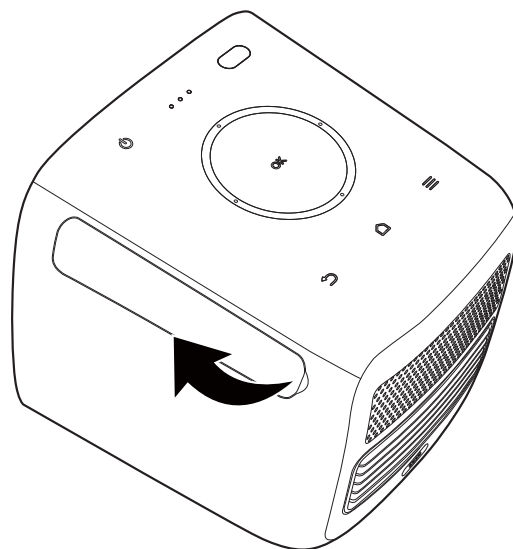
2. 프로젝터를 tripod에 장착합니다.



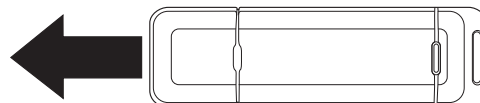
操作

ワイヤレスハードウェアキーの装着

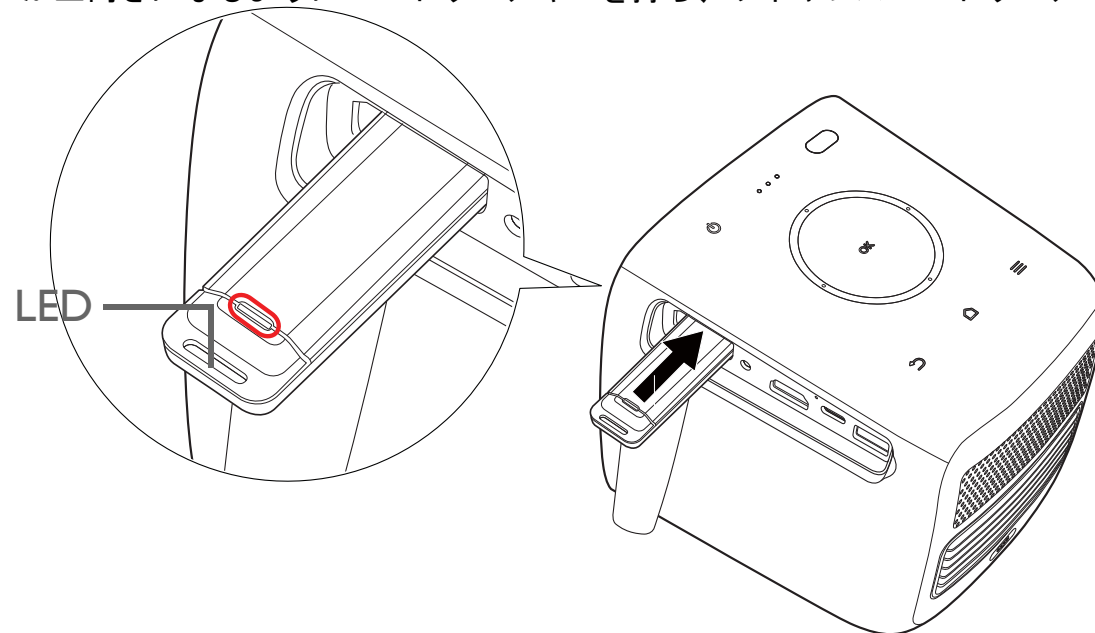
1. IOポートカバーを外してください。



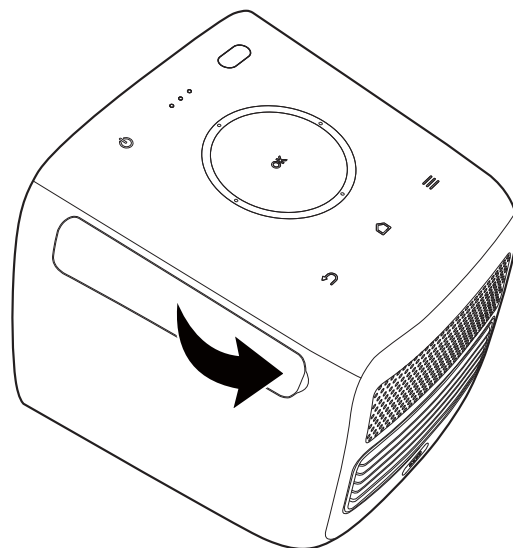
2. 付属のワイヤレスハードウェアキー (WDR02U) からキャップを外します。



3. ハードウェアキーの LED が上向きになるようにハードウェアキーを持ち、ワイヤレスハードウェアキー ポートに挿入します。

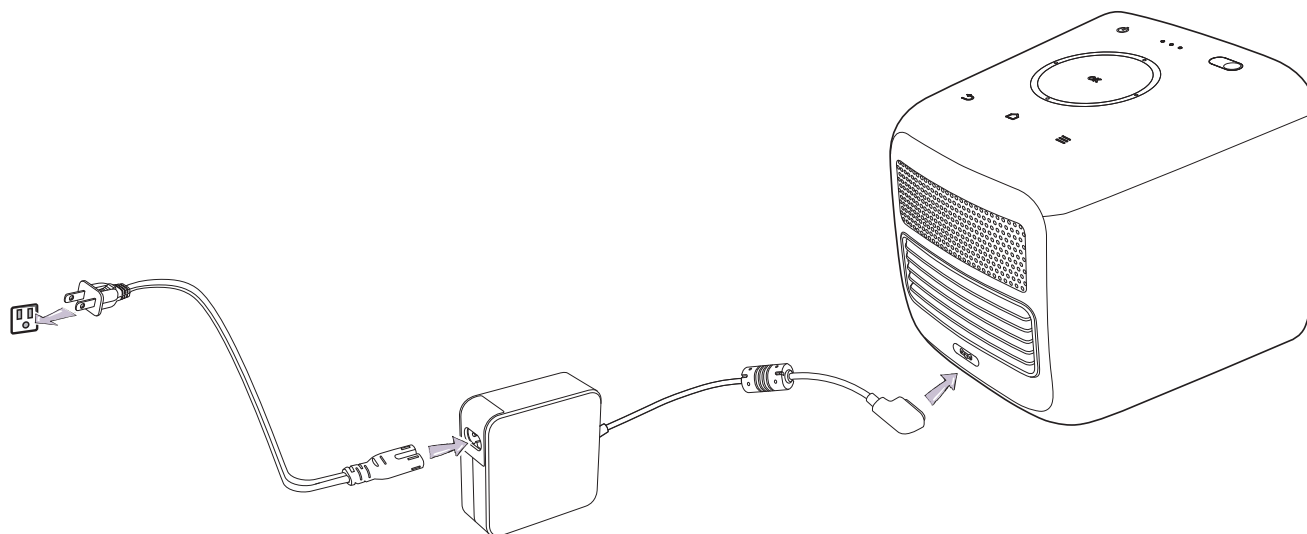


4. IO ポートカバーを元に戻します。

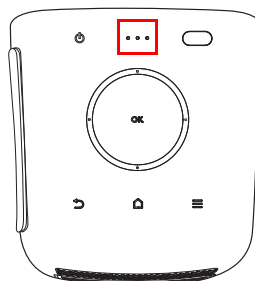


バッテリーの充電

1. 電源コードをコンセントに接続します。
2. アダプタのコネクターをプロジェクタの電源アダプタポートの向きに合わせてください。
3. 電源コードをコンセントに接続して、プロジェクタのバッテリーを充電します。




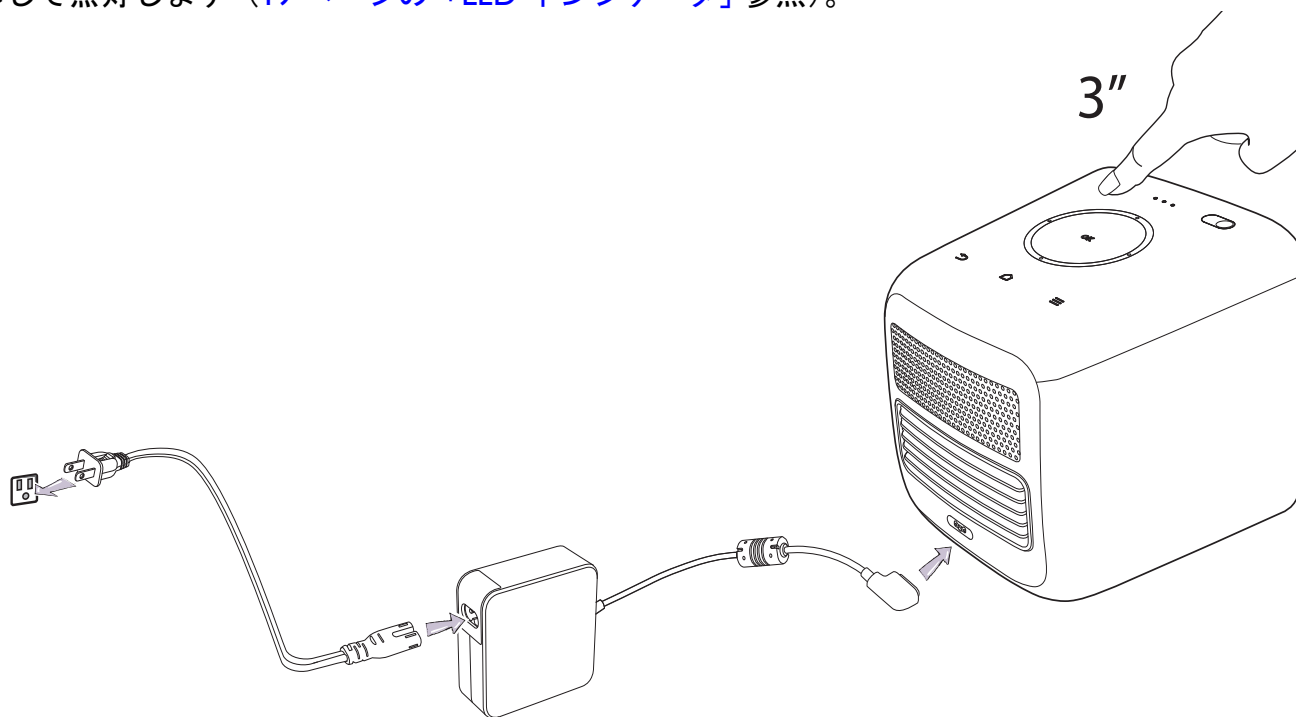
充電状況に応じて電源 LED インジケータが点灯します。完全に充電されるとインジケータが緑色に点灯します（LED の動作についての詳細は、19 ページの「LED インジケータ」を参照してください）。




 OTA アップデートを完了できるように、バッテリーを最低でも 60% 以上維持してください（バッテリーのステータスアイコンで 3 本分）。

プロジェクタの起動


1. 付属のワイヤレスハードウェアキーをプロジェクタの右側にあるワイヤレスハードウェアキーポートに挿入します。詳細は、[33 ページの「ワイヤレスハードウェアキーの装着」](#)を参照してください。
2. バッテリーを充電するか、[35 ページの「バッテリーの充電」](#)の説明に従ってプロジェクタに電源を入れてください。
3. 電源キー  を 3 秒間押します。プロジェクタの LED インジケータが点灯し、電源が供給されるとゆっくりと緑色に「点滅」します。充電設定に応じて点灯します（[19 ページの「LED インジケータ」](#)参照）。




- ! リモコンの電源ボタンでは、プロジェクタの電源を入れることはできません。プロジェクタの電源を入れるには、プロジェクタの上面にある電源キーを押してください。
- プロジェクタに直接電源を供給する場合は、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。

-  プロジェクタの電源がオンのときに電源ボタンを押すと、省エネモードに入ります。

4. HDMI または DisplayPort (バージョン 1.1 以上) またはストレージデバイスをサポートするビデオ装置をプロジェクタの右側にある USB-C™ ポートまたは USB-A に接続します。無線接続でビデオを投写したい場合、または **BenQ Launcher** にアクセスしたい場合は、ビデオ機器を接続する必要はありません。

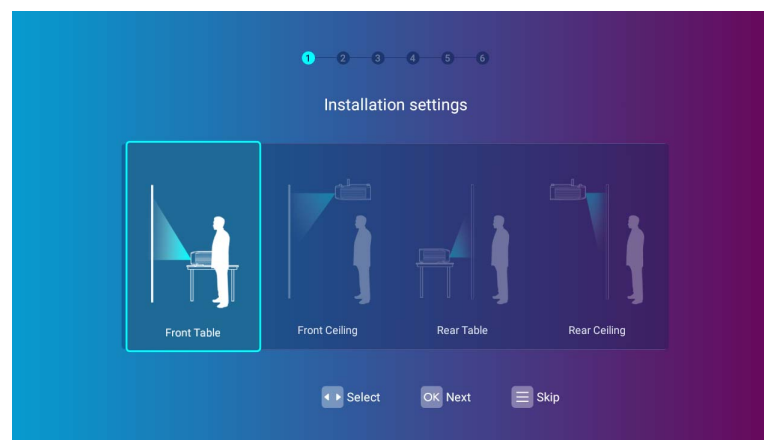
 接続オプションについての詳細は、51 ページの「接続」を参照してください。

5. ファンが稼働を開始し、プロジェクタがウォームアップしている間スタートアップ画像が表示されます。これには数分かかります。ウォームアップ中は、プロジェクタはいかなるコマンドにも応答しません。
6. 初めてプロジェクタを起動すると、プロジェクタ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、このステップを省略してください。
 - 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。
 - 前のメニューに戻るには、**戻る** を使用します。
 - メニューをスキップするには、**メニュー** を使用します。

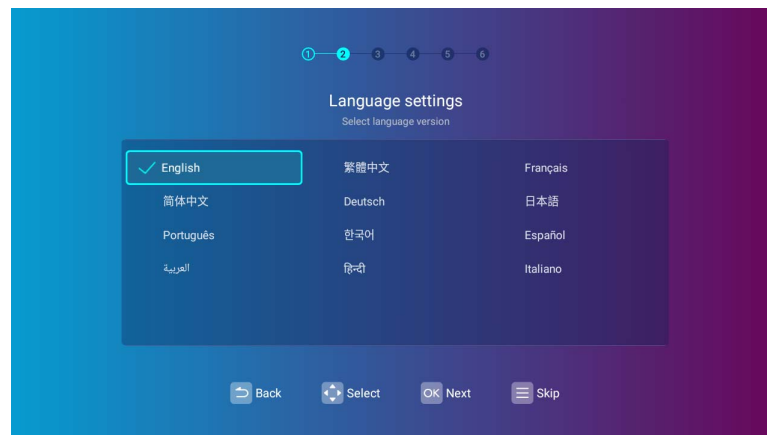
 下のセットアップ ウィザードのスクリーンショットは参照用であり、実際の仕様とは異なる場合があります。


ステップ 1:

インストール設定を選択します。

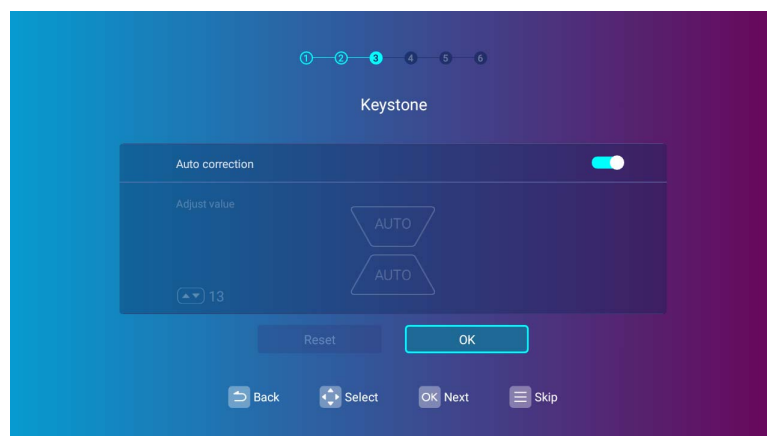


ステップ 2 :
言語設定を選択します。



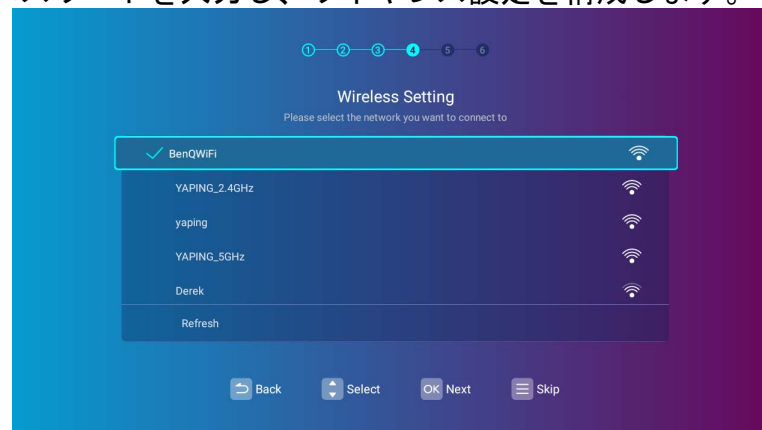
 選択可能な言語は、ご購入地域によって変わります。また、将来予告なくアップデートされる場合があります。

ステップ 3 :
キーストーンを調整します。



ステップ 4 :

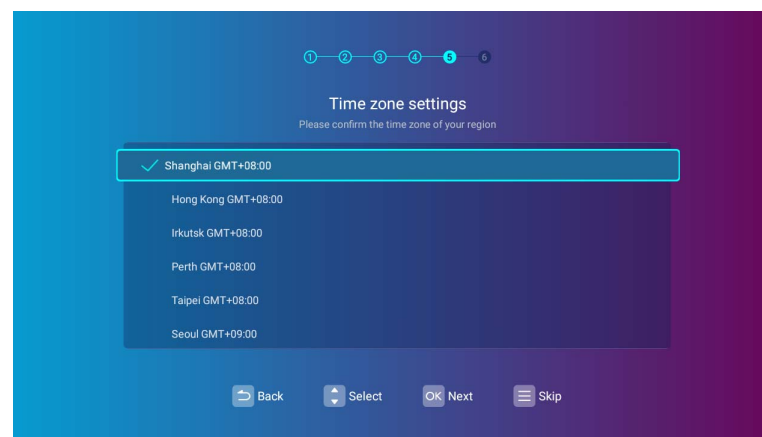
ワイヤレスネットワークを選択してパスワードを入力し、ワイヤレス設定を構成します。



 隠しワイヤレスネットワークに接続するには、**新しいネットワークを追加**を選択して SSID、セキュリティ設定、ネットワークのパスワードを入力します。

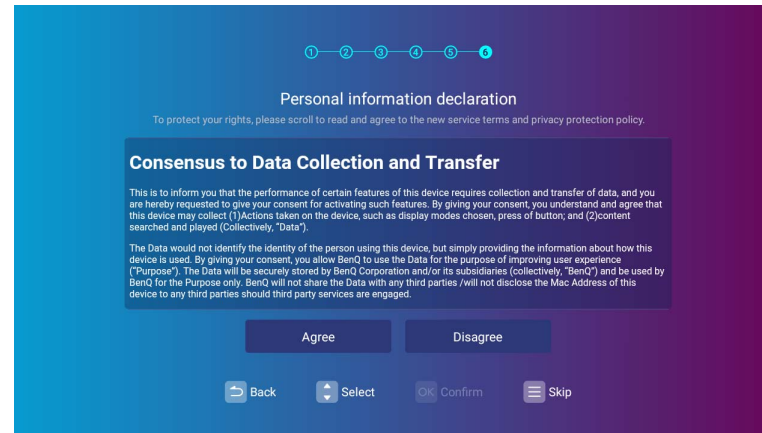
ステップ 5 :

タイムゾーン設定を指定します。




ステップ 6 :

個人情報宣言をお読みにになり、同意するを押します。

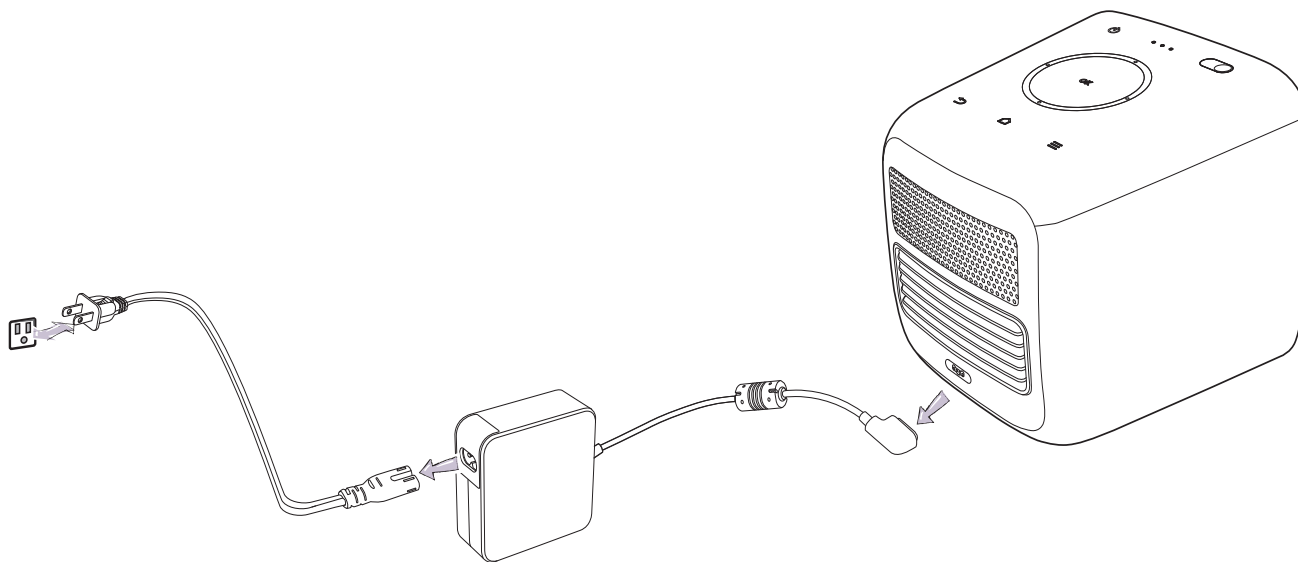


ステップウィザードが完了しました。デバイスとプロジェクタを接続して動画を投写することができます。詳細は、51 ページの「[接続](#)」を参照してください。

プロジェクタをシャットダウンする

1. プロジェクタかリモコンの電源キー  を 3 秒間押します。プロジェクタにシャットダウンの確定メッセージが表示されます。
2. プロジェクタにアダプタが接続されていると、電源 LED インジケータが消えた後、充電状況に応じて再度点灯します（19 ページの「LED インジケータ」を参照してください）。ランプを冷却するために、ファンが稼働し続けます。

長期間プロジェクタ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。

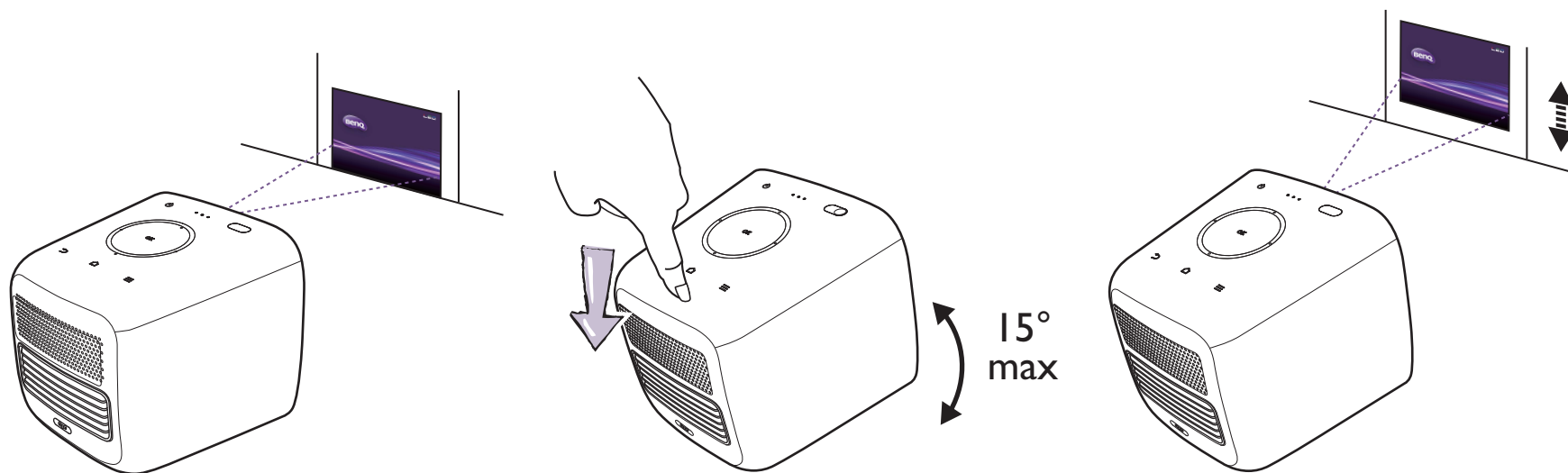
投写画像の調整

投写角度の調整

本機には回転ヘッドが備わっており、画像の高さや投写角度を調整することができます。

投写角度を調整する：

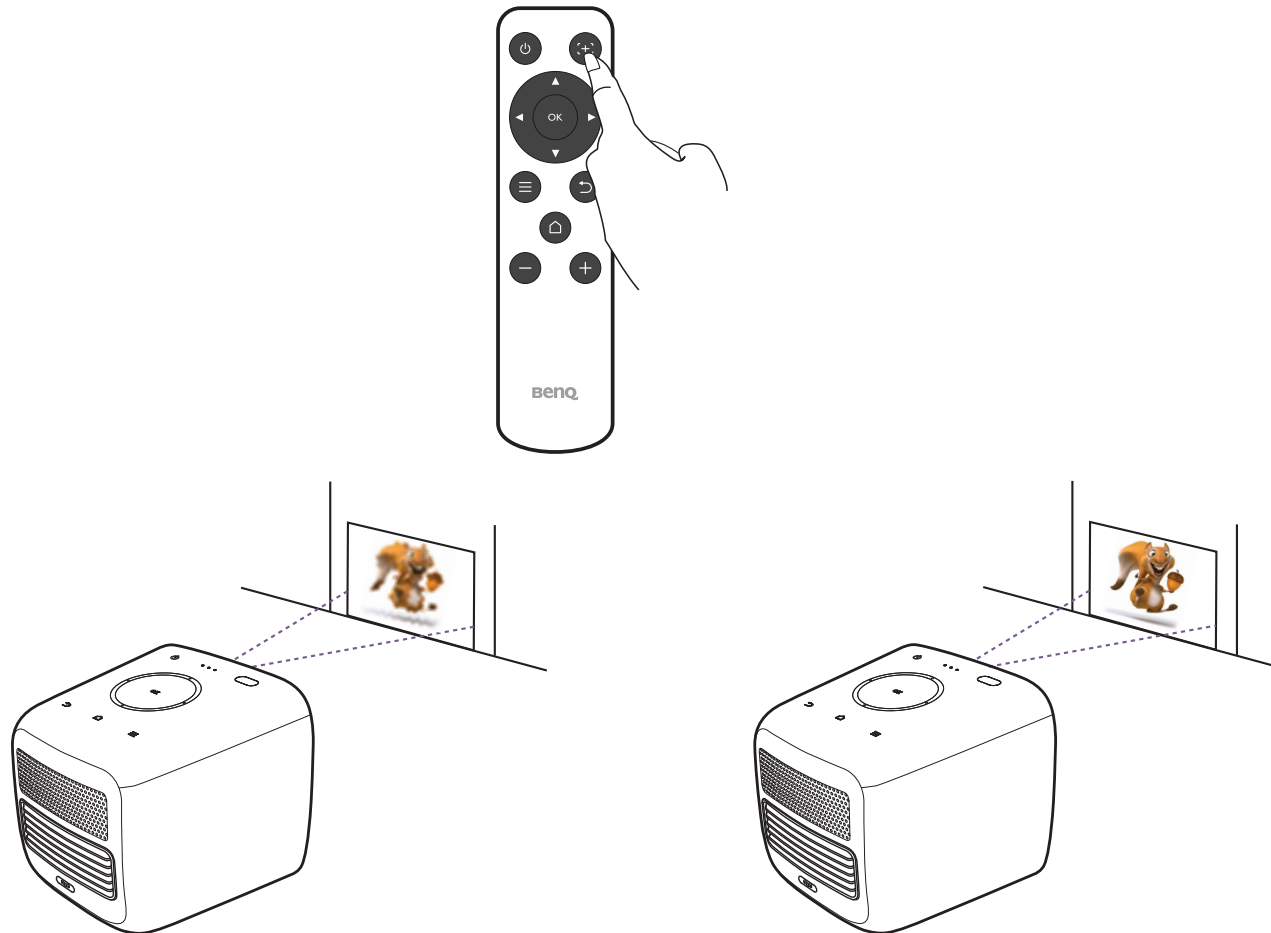
- ヘッドを上向き、または下向きに高さ調整します。



- 調整角度は最大 15 度です。
- スクリーンとプロジェクタが互いに垂直でなければ、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、[44 ページの「台形の補正」](#)を参照してください。

画像の明瞭さの微調整

画像をシャープにするには、リモコンのフォーカスキー (F) を短押しします。



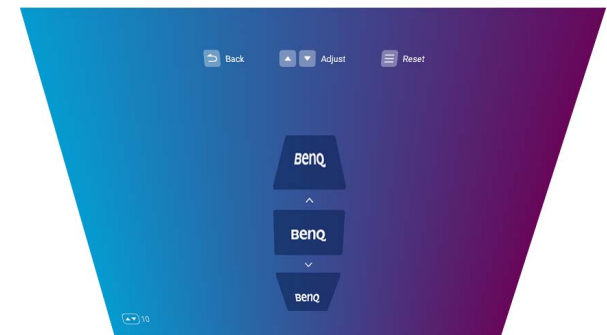
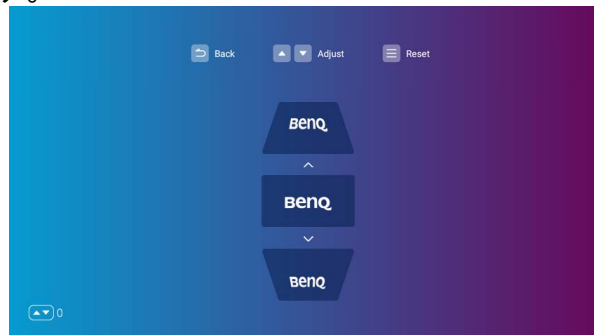
- ランプが点灯しているときには絶対にレンズを覗かないでください。ランプからは強い光が発されており、目を傷つける場合があります。
- 画像は **BenQ Launcher** でも微調整できます。詳細は、[96 ページの「オートフォーカス」](#)を参照してください。

台形の補正


台形補正とは、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ふ状態のことです。プロジェクタがスクリーンに対して垂直でないときに生じます。

キーストーンを調整する：

1. リモコンの下向きキー ▼ を3回押して、設定メニューをナビゲートします。
2. 設定を選択し、OK を押します。
3. キーストーンを選択し、OK を押します。
4. 自動補正設定を無効にします。
5. キーストーン調整を選択し、OK を押します。



- 画像上部のキーストーンを補正するには、リモコンで ▲ を使用します。
- 画像下部のキーストーンを補正するには、リモコンで ▼ を使用します。
- デフォルトのキーストーン設定に戻すには、リモコンで ≡ ボタンを押します。

 これらの調整は、インストールメニューで**自動補正**が無効の場合に限ります。詳細は、[97 ページの「キーストーン」](#)を参照してください。

6. キーストーンの調整が完了したら、⏪ を押して変更内容を保存して前のメニューに戻ります。または、⏩ を押すと変更内容が保存され、ホーム画面に直接戻ります。

BenQ Launcher

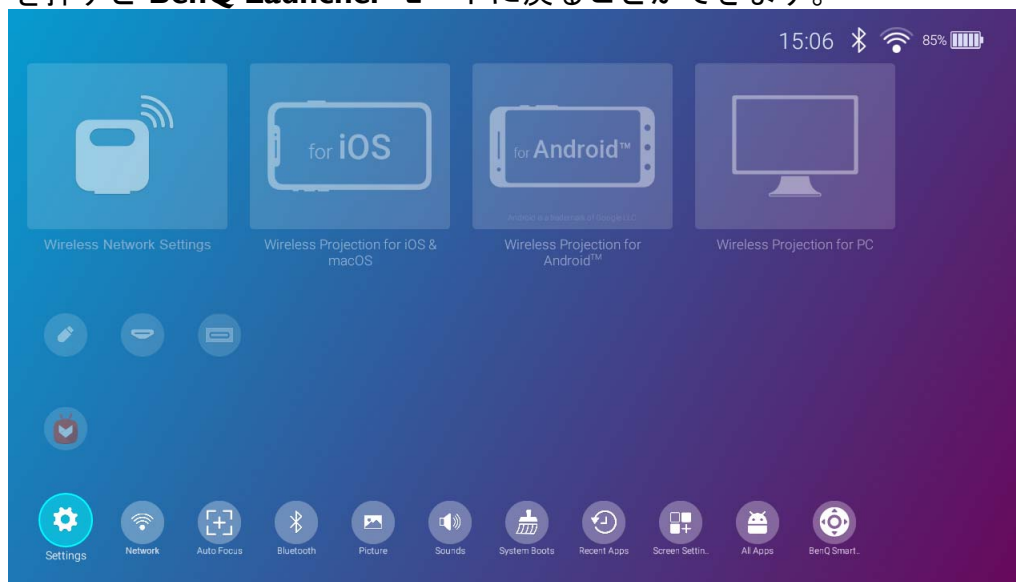
BenQ Launcher 動画が無線で投写したり、メディアファイルを再生したり、アプリをストリーミングしたり、プロジェクタの設定を調整したりすることができるプロジェクタのオペレーティングシステムです。



リモコンを使って **BenQ Launcher** 機能を操作します。本機のコントロールパネルキーではプロジェクタの機能しか制御できません。

BenQ Launcher ホーム画面


接続した入力源から画像が投写されない場合は、デフォルトにより **BenQ Launcher** が表示されます。プロジェクタが入力源から投写している場合は、リモコンの  を押すと **BenQ Launcher** モードに戻ることができます。




- BenQ Launcher のファームウェアバージョンによっては、実際の画面が異なる場合があります。
- OTA アップデートを完了できるように、バッテリーを最低でも 60% 以上維持してください（バッテリーのステータスアイコンで 3 本分）。

BenQ Launcher ホーム画面には 5 つのメインセクションがあります。


- **ステータスバーのアイコン** - 時間、無線、バッテリーの状態を示すアイコンです。
-

 ホーム画面にバッテリー状態のアイコンを表示しないようにすることもできます。詳細は、[106 ページの「バッテリー」](#)を参照してください。

- **無線投写ボタン** - iOS/Android デバイスやラップトップ /PC を介して無線投写する方法を表示します。
 - **ソース メニュー** - HDMI、USB-A、USB-C™ 等のポートに接続されている入力源を選択できます。
-

 DisplayPort (バージョン 1.1 以上) 機能または USB-C™ フラッシュドライブを搭載しているデバイスのみ USB-C™ 接続で投写することができます。

- **アプリのショートカット** - **Aptoide** アプリマーケットやその他のアプリに楽にアクセスできます。
 - **設定メニュー** - ワイヤレス、Bluetooth、その他の設定を調整する設定メニューへのショートカットです。
-

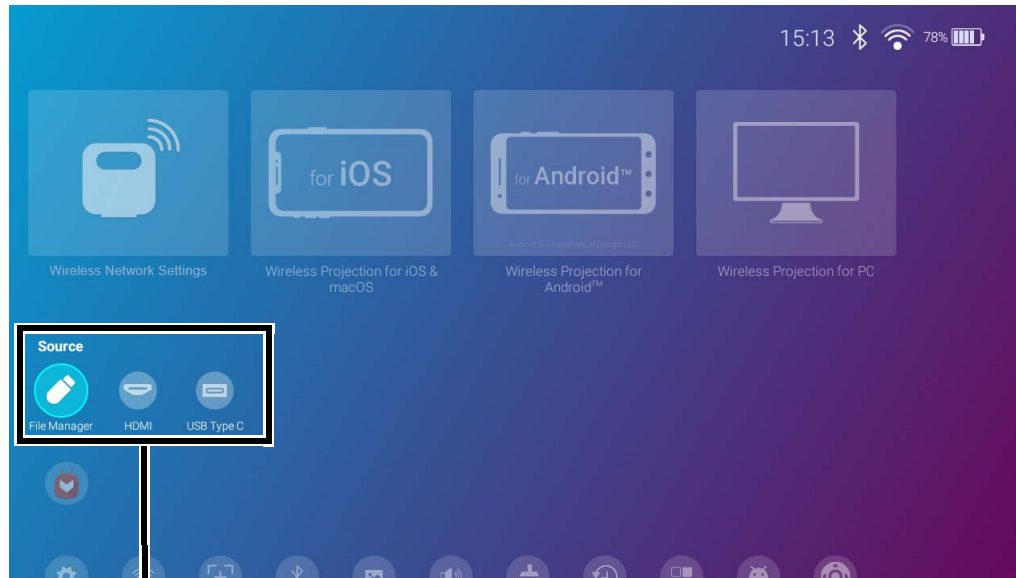
 リモコンの下向きボタン ▼ を押すと、**設定メニュー**にアクセスできます。

BenQ Launcher ホーム画面をナビゲートする

1. **BenQ Launcher** ホーム画面からリモコンの ◀/▶/▲/▼ を押して機能を選択し、**OK** を押します。
2. 詳しい操作方法については、画面の指示に従ってください。

入力源メニューを使う

BenQ Launcher ホーム画面からリモコンの下向きボタン ▼ を押すと、入力源オプションが表示されるソースメニューにアクセスできます。ファイルマネージャ、**HDMI**、**USB Type C** です。**OK** を押して入力源を選択します。詳細は、[66 ページの「有線接続」](#)を参照してください。

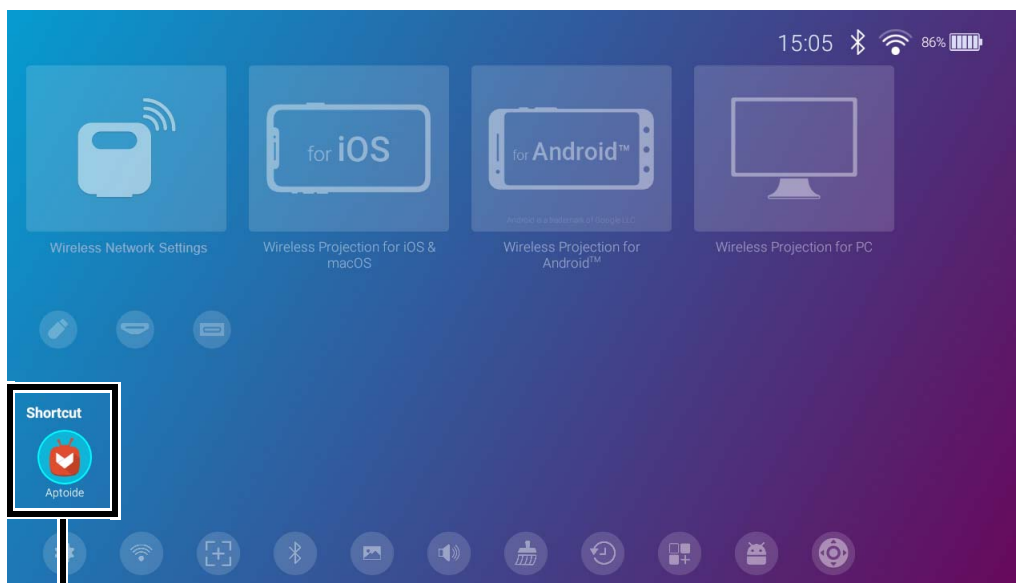


入力源メニュー

アプリのショートカットの使い方

BenQ Launcher ホーム画面からリモコンの下向きボタン ▼ を2回押して、アプリのショートカットセクションにアクセスします。ここにはアプリをストリーミングするためにプリインストールされている **Aptoide** アプリマーケットや、プロジェクタにインストールされているその他のアプリが表示されます。その他のデフォルトのアプリは、設定した言語によって表示されるアプリが異なります。

このブロックには最大 10 個までショートカットを維持できます。プロジェクタにインストールしたすべてのアプリにアクセスするには、[89 ページの「すべてのアプリ」](#)を参照してください。ショートカットの発注については、[98 ページの「スクリーン設定」](#)を参照してください。



アプリのショートカット

BenQ Launcher 設定メニューの使用方法

BenQ Launcher ホーム画面からリモコンの下向きボタン ▼ を 3 回押すと、設定メニューセクションが開きます。ここにはプロジェクトクタのすべての設定メニューにアクセスできるボタンや、設定メニューの中の各種サブメニューを開くショートカット ボタンがあります。



フル設定メニュー

サブメニュー ショートカット



BenQ Launcher のファームウェア バージョンによっては、実際の画面が異なる場合があります。

設定メニューについての詳細は、[83 ページの「設定メニューについて」](#)を参照してください。

文字入力

BenQ Launcher 内のメニューでは、文字を入力する必要があります。テキスト欄に文字を入力する：

1. テキストを入力するテキスト欄を選択します。
2. リモコンの **OK** を押すと、英数字キーボードが表示されます。
3. リモコンの ◀/▶/▲/▼ を押してキーボードをナビゲートし、**OK** を押して文字 / キー / 記号を選択して入力します。
4. ⏪ を押すと、いつでもキーボードを閉じることができます。



実際のキーボードの種類は、設定した言語により異なります。詳細は、[101 ページの「キーボード」](#)を参照してください。

接続

プロジェクタをデバイスと接続して動画を投写するには、さまざまな方法があります。

無線接続

- スマートフォン、タブレット、ラップトップ / PC

有線接続 (HDMI ポート)

- A/V デバイス

- スマートフォン、タブレット、ラップトップ / PC


有線接続 (USB-A ポート)

- USB-A フラッシュドライブ

有線接続 (USB-C™ ポート)

- USB-C™ フラッシュドライブ

- スマートフォン、タブレット、ラップトップ / PC

-
-  • USB-C™ ポートを介してデバイスと接続するには USB-C™ ケーブルが必要です。また、動画を投写するためには DisplayPort (バージョン 1.1 以上) 機能に対応している必要があります。
 - プロジェクタをバッテリー電源で稼働する場合 (コンセントに接続していない)、USB-C™ ポートに接続しているデバイスを充電したり、電源を供給したりしません。コンセントに接続した場合にのみプロジェクタは USB-C™ ポートに接続しているデバイスを充電したり、電源を供給したりすることができます。
-

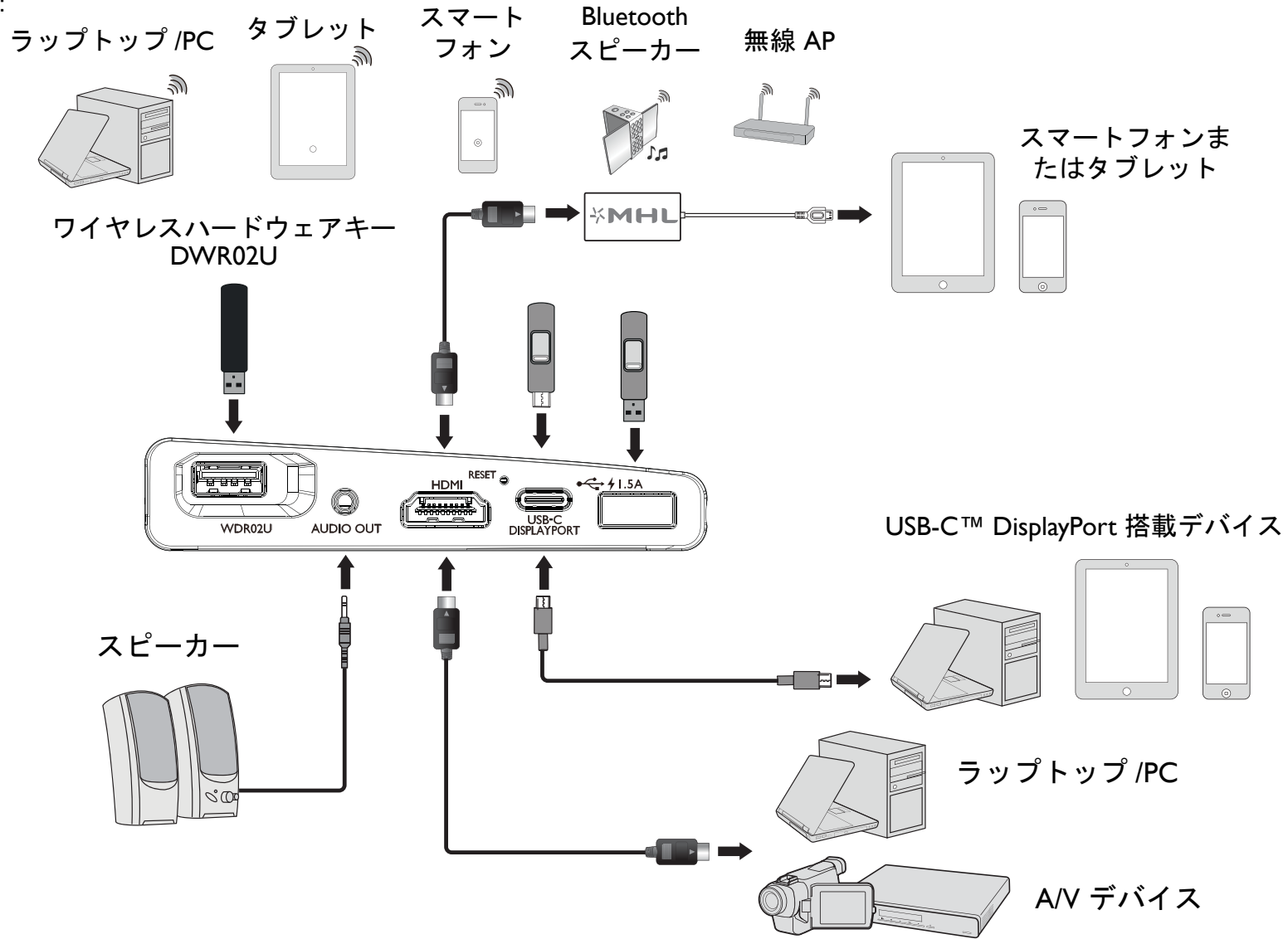
プロジェクタは Bluetooth スピーカー / ヘッドフォンに接続してスピーカー / ヘッドフォンからオーディオを放送したり、モバイルデバイスを接続して Bluetooth を介してプロジェクタのスピーカーからオーディオを放送したりすることができます。


信号ソースをプロジェクタに接続する前に、次の点を確認してください。

- IO カバーを外してください。
- 無線接続ができるように、付属のワイヤレスハードウェアキー (WDR02U) を装着します。
- プロジェクタは接続する無線 AP の有効範囲内に設置してください。
- 各ソースに正しい信号ケーブルを使用します。

- 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。

無線接続：




 上の接続図は参照用です。

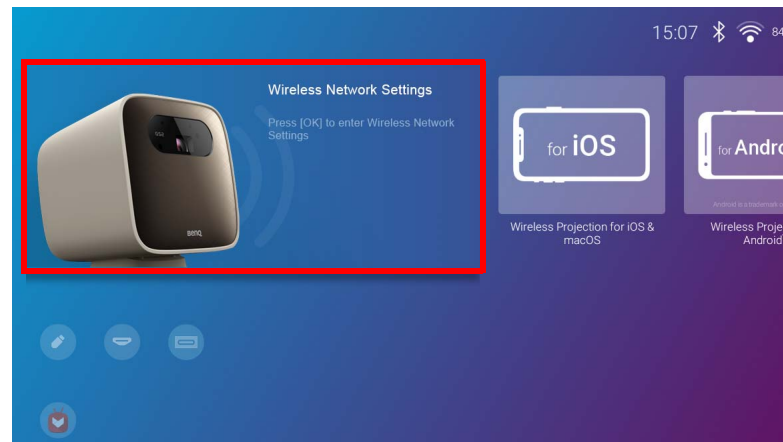
無線接続

ワイヤレスネットワークを介して 프로젝터를接続する

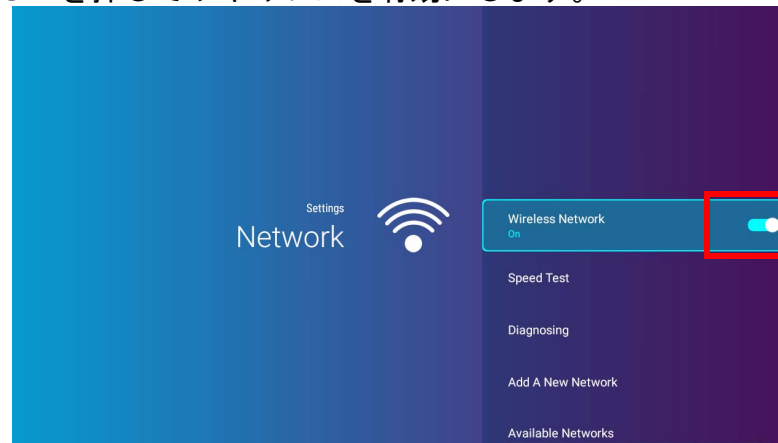
프로젝터に無線で投写するには、 프로젝터를ワイヤレスネットワークに接続する必要があります。 프로젝터를ワイヤレスネットワークに接続する、またはワイヤレスネットワークに切り替える：

 セットアップ ウィザードの段階ですでに 프로젝터를ワイヤレスネットワークに接続してある場合は、このセクションでの手続きはスキップしてください。

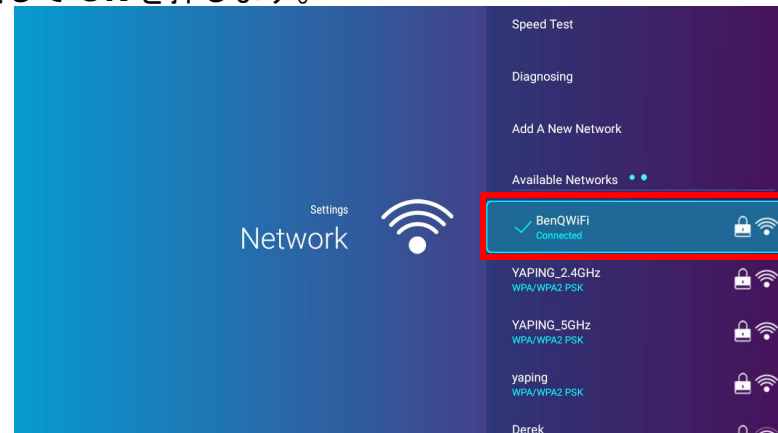
1. 付属のワイヤレスハードウェアキーをワイヤレスハードウェア ポートに挿入してください（33 ページの「ワイヤレスハードウェアキーの装着」を参照してください）。
2. 프로젝터の電源を入れる（36 ページの「 프로젝터の起動」を参照してください）。
3. **BenQ Launcher** インターフェイスのホーム画面でワイヤレスネットワーク設定を選択して **OK** を押すとワイヤレス設定にアクセスできます。



4. ワイヤレスネットワークを選択し、**OK** を押してワイヤレスを有効にします。



5. 接続したい無線 AP 用の SSID を選択して **OK** を押します。

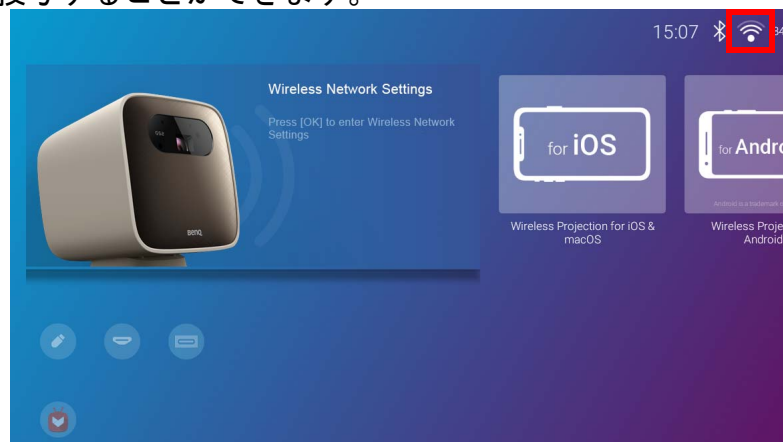


- 隠しワイヤレスネットワークに接続するには、**新しいネットワークを追加**を選択して SSID、セキュリティ設定、ネットワークのパスワードを入力します。
- 使用可能なワイヤレスネットワークのリストは、10 秒ごとに更新されます。選択したい SSID がリストされない場合は、更新が完了するまでお待ちください。

6. 初回にセキュア SSID を選択した場合、パスワードを入力するための画面が開きます。仮想キーボードを使ってパスワードを入力してください。パスワードの入力が完了したら、**次へ**を選択するとプロジェクタが自動的に接続します。

- パスワードはプロジェクタのメモリに保存されます。今後同じ SSID を選択するときには、プロジェクタのメモリからその SSID が削除されていなければパスワードを再入力する必要はありません。
- パスワードを間違えた場合は、**↶** を選択して仮想キーボードに戻るか、**使用可能なネットワーク**を選択して SSID のリストに戻ってください。

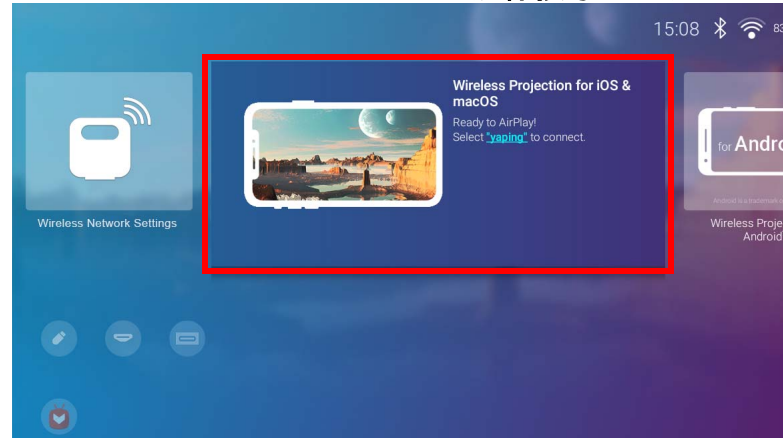
7. 無線 AP に接続すると、ワイヤレス接続アイコンが **BenQ Launcher** インターフェイスの右上隅に表示されます。以上でデバイスをプロジェクタに無線接続して映像を投写することができます。



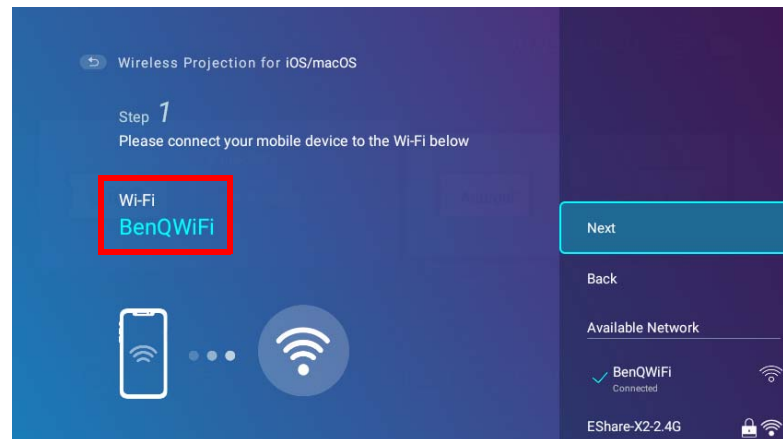
iOS および macOS® の無線投写

iOS デバイスを接続して AirPlay で映像を投写する：

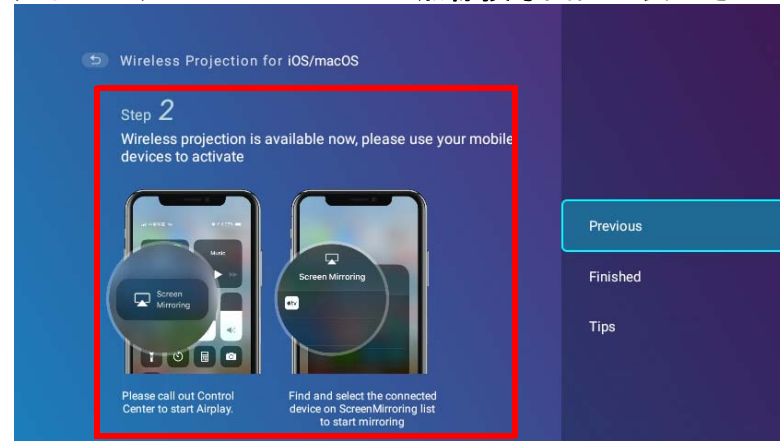
1. **BenQ Launcher** インターフェイスのホーム画面で **iOS & macOS の無線投写** を選択して **OK** を押します。



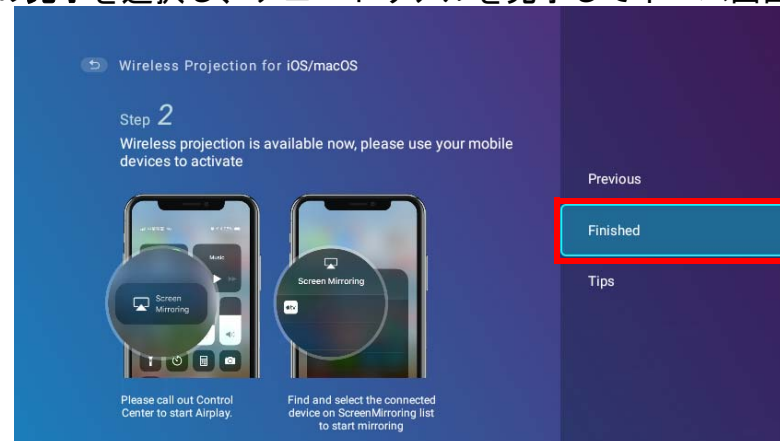
2. iOS モバイルデバイスのネットワークメニューで **iOS & macOS の無線投写** 画面に表示されるワイヤレスネットワークに接続し、**次へ**を選択します。



3. AirPlay で iOS デバイスの画面を投写するには、**iOS & macOS の無線投写**画面に表示される手順に従ってください。



4. **iOS & macOS の無線投写メニューの完了**を選択し、チュートリアルを完了してホーム画面に戻ります。

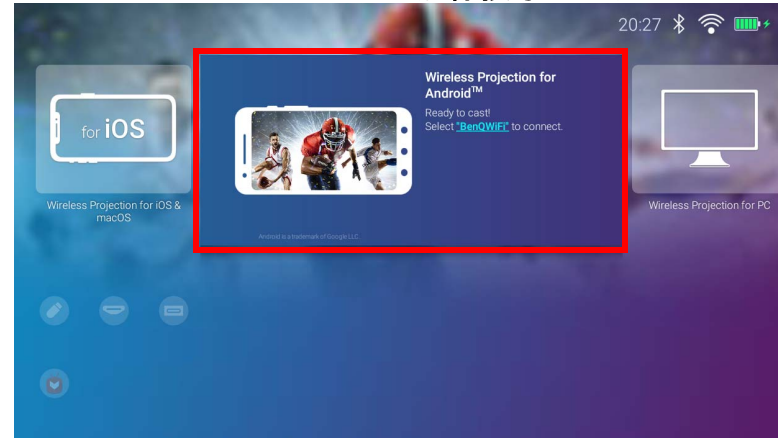


投写が完了したら、iOS デバイスの AirPlay を無効にして接続を終了します。

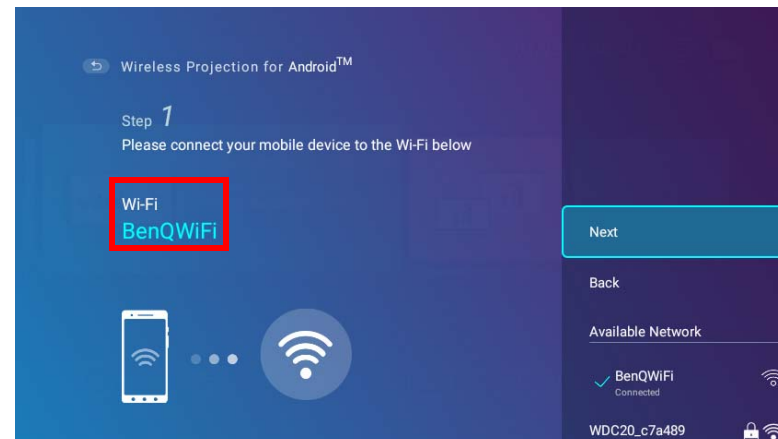
Android™ の無線投写

Android™ デバイスを接続して映像を投写する：

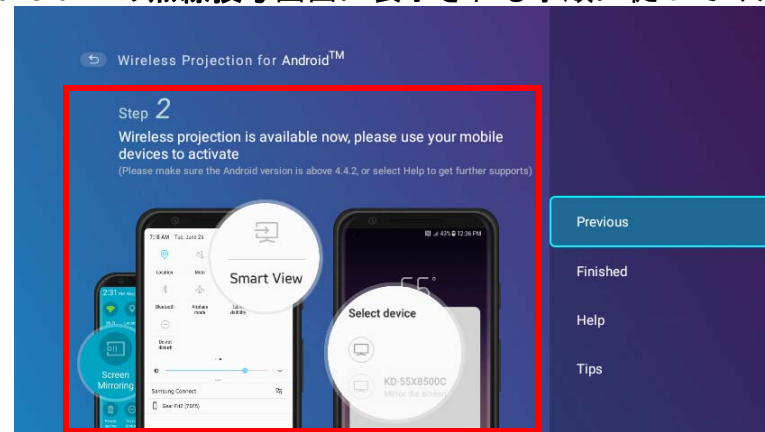
1. **BenQ Launcher** インターフェイスのホーム画面で **Android™ の無線投写** を選択して **OK** を押します。



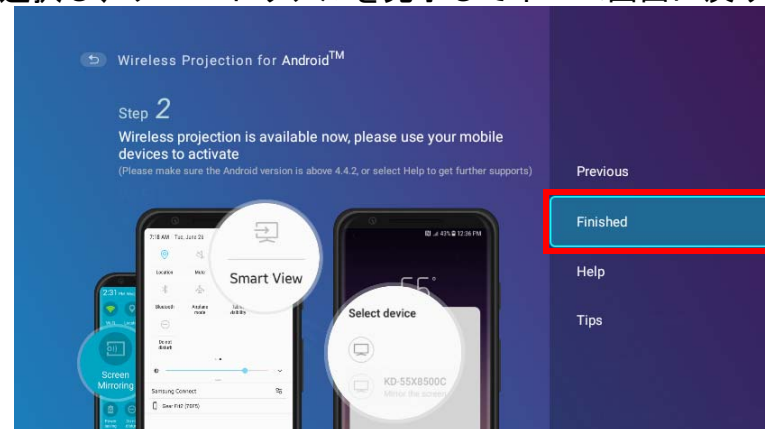
2. Android モバイルデバイスのネットワーク メニューで **Android™ の無線投写** 画面に表示されるワイヤレスネットワークに接続し、**次へ** を選択します。



3. Android の画面を投写するには、**Android™ の無線投写画面**に表示される手順に従ってください。



4. **Android™ の無線投写画面の完了**を選択し、チュートリアルを完了してホーム画面に戻ります。

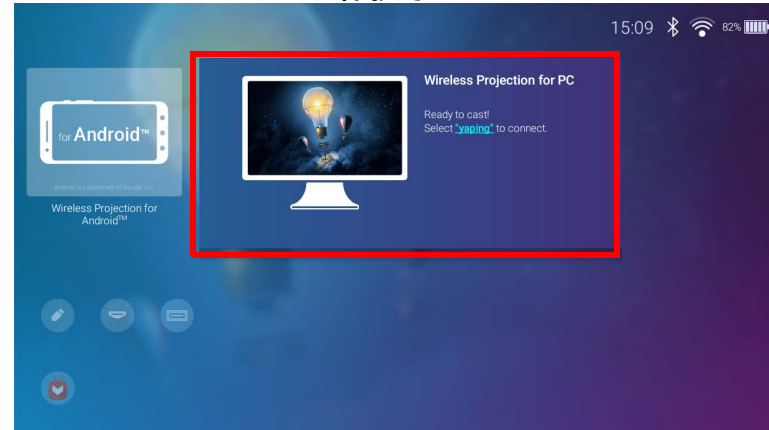


投写が完了したら、Android デバイスのスクリーンキャストを無効にして接続を終了します。

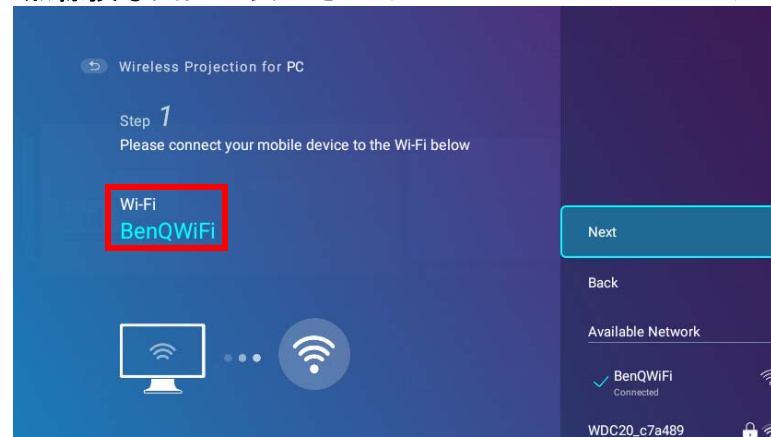
PC の無線投写

PC を接続して映像を投写する：

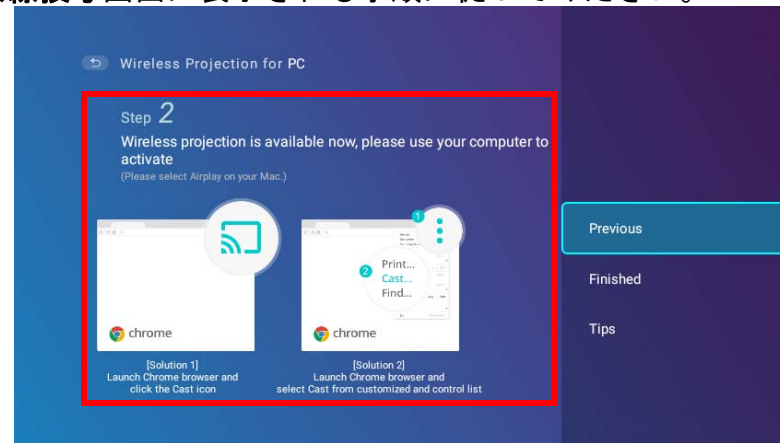
1. **BenQ Launcher** インターフェイスのホーム画面で **PC の無線投写** を選択して **OK** を押します。



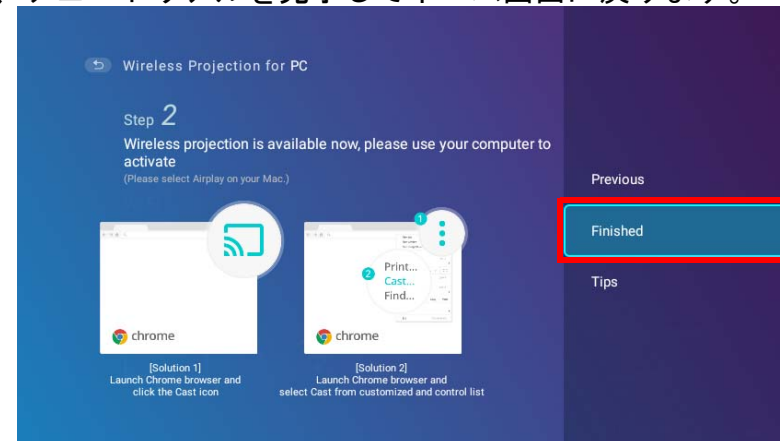
2. PC のネットワーク メニューで **PC の無線投写** 画面に表示されるワイヤレスネットワークに接続し、**次へ** を選択します。



3. PC の画面を投写するには、**PC の無線投写画面**に表示される手順に従ってください。




4. **PC の無線投写画面の完了**を選択し、チュートリアルを完了してホーム画面に戻ります。



投写が完了したら、PC のスクリーンキャストを無効にして接続を終了します。

ワイヤレスホットスポット

ワイヤレスネットワークの圏外にプロジェクタがある場合は（キャンプ場など）、デバイスを直接プロジェクタに無線接続して、ローカルメモリからファイルを投写できるように閉じられたネットワークを作成するためにプロジェクタをワイヤレスホットスポットとして構成することができます。

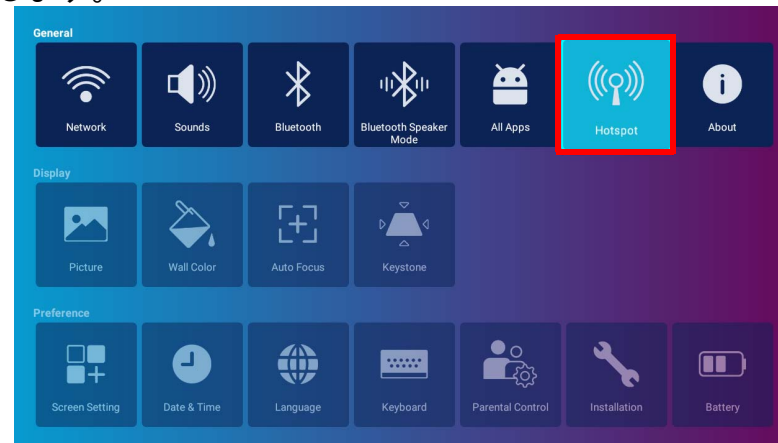
 ワイヤレスホットスポットモードでは、プロジェクタはインターネットに接続できません。

ワイヤレスホットスポットを作成する：

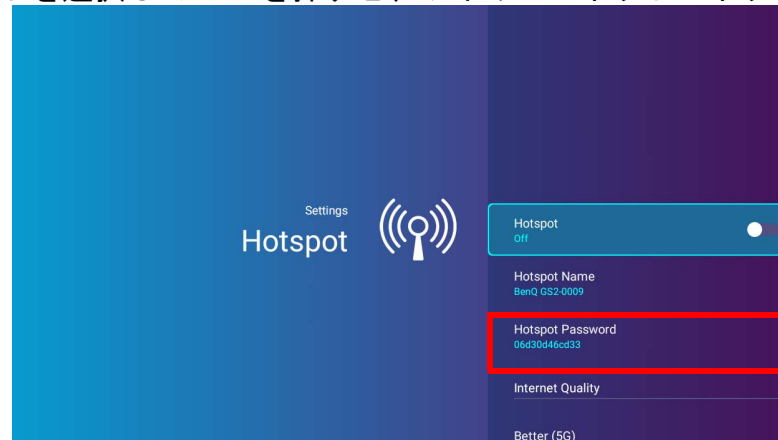
1. 付属のワイヤレスハードウェアキーをワイヤレスハードウェアキーポートに挿入してください（33 ページの「ワイヤレスハードウェアキーの装着」を参照してください）。
2. プロジェクタの電源を入れる（36 ページの「プロジェクタの起動」を参照してください）。
3. **BenQ Launcher** インターフェイスのホーム画面でリモコンの下向きキー ▼ を 3 回押して、設定メニューをナビゲートします。
4. **設定**を選択し、**OK** を押します。



5. ホットスポットを選択し、OK を押します。

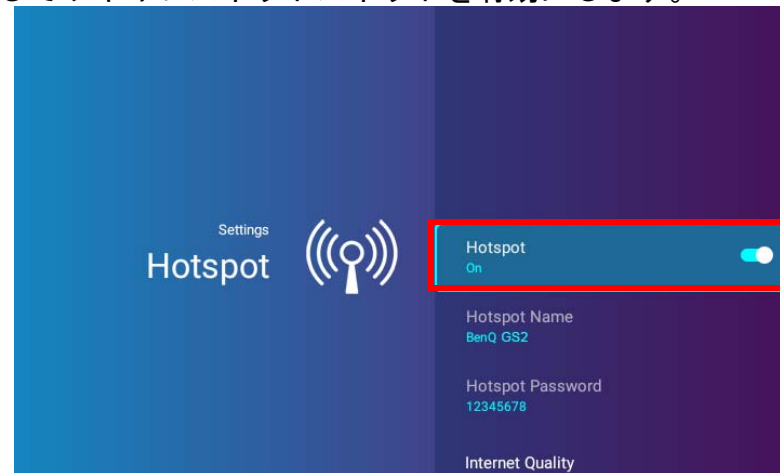


6. (任意) ホットスポットのパスワードを選択して OK を押すと、ワイヤレスホットスポットのパスワードを変更できます。

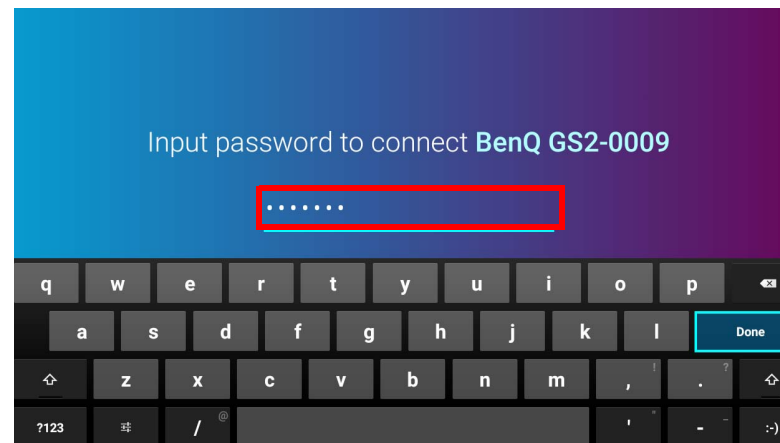


ホットスポットが無効に設定されているときのみ、ホットスポット名およびホットスポットのパスワードを変更できます。

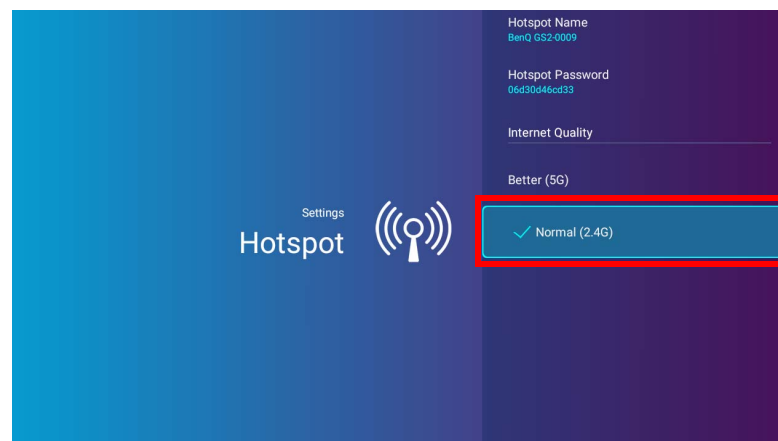
7. ホットスポットを選択し、OK を押してワイヤレスホットスポットを有効にします。



8. ワイヤレスホットスポットを有効にしたら、ホットスポット名欄に表示される名前を SSID として使用してモバイルデバイスのネットワークメニューから接続し、ホットスポットのパスワード欄に表示されるパスワードを接続パスワードとして使用することができます。



9. 使用するデバイスがワイヤレスホットスポットを検出できない場合は、インターネットの強度という見出しから**標準 (2.4G)** を選択してください。




ワイヤレスホットスポットが設定できたら、前のセクションで説明した手順に従ってプロジェクタに直接接続し、映像を投写します。

有線接続

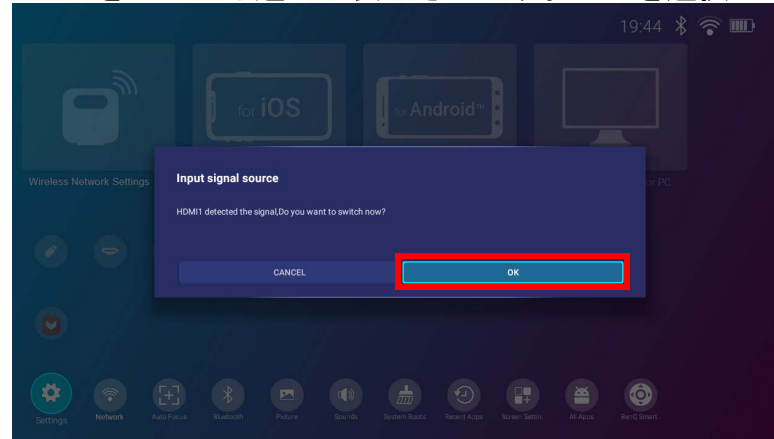
DisplayPort で HDMI または USB-C™ を使って接続する

HDMI ケーブルまたは USB-C™ Gen3.1 ケーブルを使用すると、HDMI または DisplayPort 機能を備えたデバイスを接続してプロジェクタに動画や画像を投写することができます。

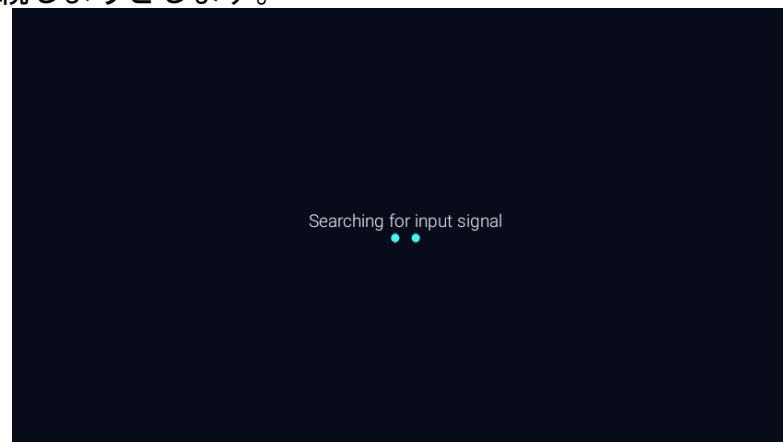
 USB-C™ ケーブルが付属するデバイスがすべて DisplayPort 機能を備えているわけではありません。デバイスの説明書をお読みください。

DisplayPort で HDMI または USB-C™ を使って接続する。

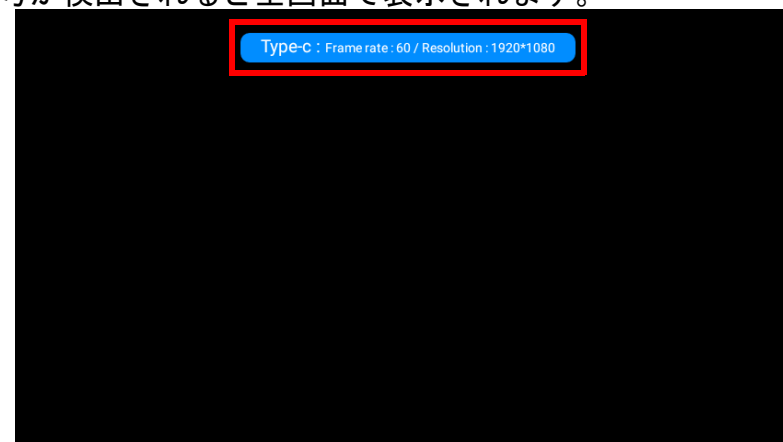
1. デバイスをプロジェクタの右側にある HDMI ポートか USB-C™ ポートに接続します。
2. デバイスがプロジェクタに接続されたことを知らせる通知が表示されます。**OK** を選択してデバイスに接続します。



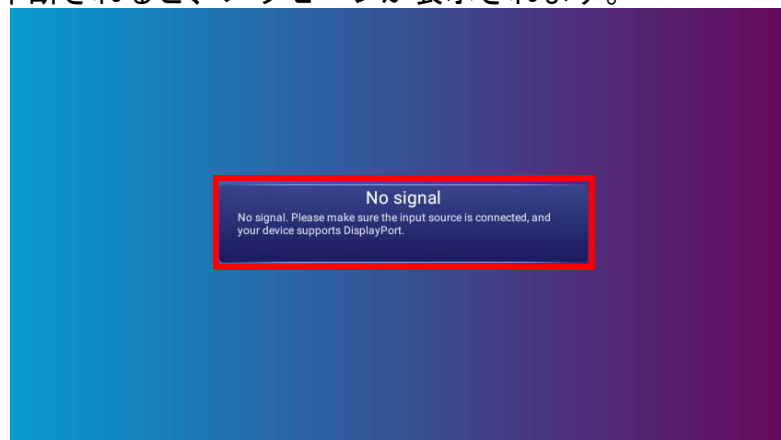
3. プロジェクタはデバイスの信号に接続しようとしています。




4. デバイスから出力される映像は、信号が検出されると全画面で表示されます。



5. 信号が検出されなかったり、信号が中断されると、メッセージが表示されます。



6. 放送を中止して以前表示されていたメニューに戻るには **⏪** を押します。**BenQ Launcher** ホーム画面に直接戻るには、**⏩** を押します。
7. デバイスを接続したままにしておき、再度信号を表示したい場合は、**BenQ Launcher** ホーム画面の**入力源ボタン**を押した後、**OK**を押します。デバイスを選択して **OK** を押します。

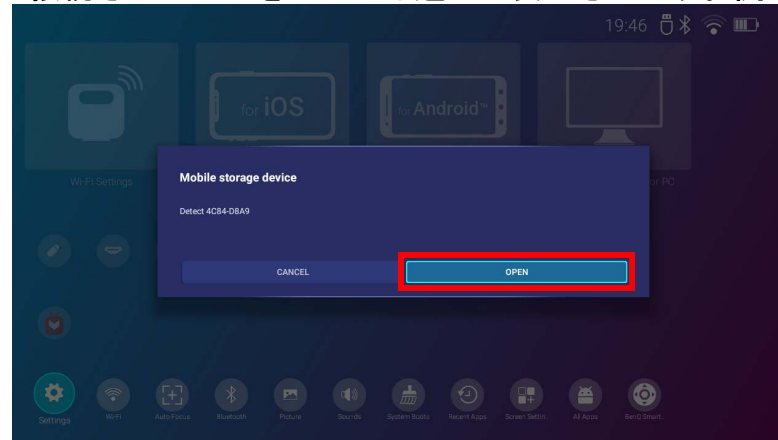
-
-  • コンピュータによっては、音声を送信しない HDMI ポートが装備されているものがあります。そのような場合は、別途オーディオケーブルをプロジェクタに接続する必要があります。
- USB-C™ デバイスをストレージデバイスとして使用し、動画、画像、音声を楽しむには、[70 ページの「メディアプレーヤー」](#)を参照してください。
- 多くのノートパソコンでは、プロジェクタを接続すると外付けビデオポートはオンになりません。通常 **Fn + F3** や CRT/LCD キーなどを使用すると、外部表示のオン/オフを切り替えることができます。ノートパソコン上で CRT/LCD と記された機能キーか、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。
-

フラッシュドライブの接続

USB-A または USB-C™ フラッシュドライブをプロジェクタの右側にある USB 2.0 ポートまたは USB-C™ ポートに接続すると、フラッシュドライブに保管されているメディアファイルを見ることができます。

フラッシュドライブの接続：

1. フラッシュドライブをプロジェクタの右側にある USB 2.0 ポートか USB-C™ ポートに接続します。
2. ストレージデバイスがプロジェクタに接続されたことを知らせる通知が表示されます。**開く**を選択してデバイスを開きます。

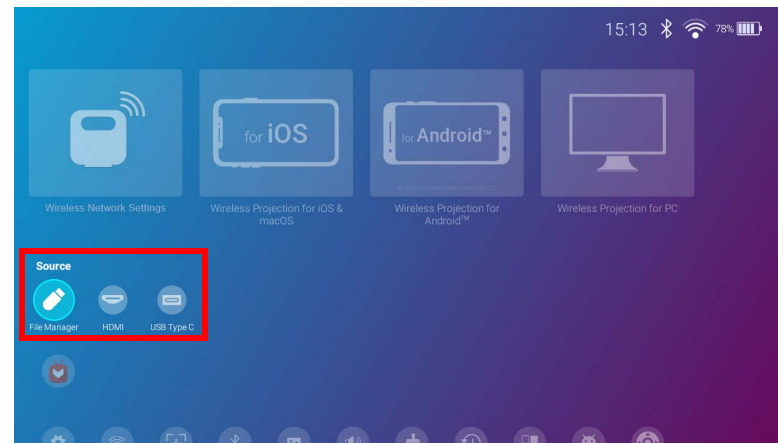


3. メディアプレーヤーが自動的に起動します。メディアプレーヤーでファイルを表示するための詳細は、70 ページの「メディアプレーヤー」を参照してください。

メディアプレーヤー

BenQ Launcher インターフェイスのソースメニューを使用すると、USB-C™ または USB-A フラッシュドライブか DisplayPort 機能を備えていないモバイルデバイスが接続されると、画像、動画、オーディオファイルにアクセスできます。このようなデバイスに接続して投写する方法については、[69 ページの「フラッシュドライブの接続」](#)をお読みください。

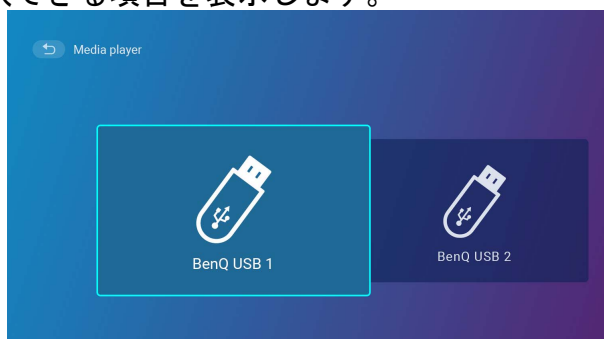
- プロジェクタにストレージデバイスが接続されると、デバイスを開くかどうかを尋ねるメッセージが表示されます。**開く**を選択すると自動的に**メディアプレーヤー**にアクセスします。または、**キャンセル**を選択すると現在の画面に留まります。
- プロジェクタで投写できるファイル形式は、[126 ページの「対応するファイル形式」](#)を参照してください。



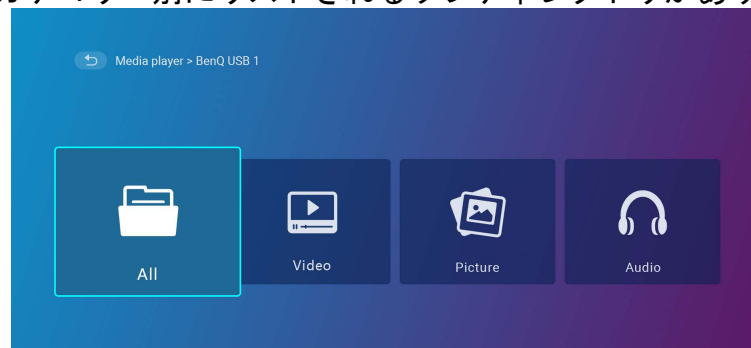
ナビゲーション


- リモコンの矢印キー (▲/▼/◀/▶) を使って選択したいファイルやアイコンを探します。
- **OK** を押してメニューまたはファイルを選択します。
- 以前表示されていたメニューに戻ったり、メディアファイルの再生を終了したりするには **⏪** を押します。

メディアプレーヤーは接続したデバイスで選択できる項目を表示します。



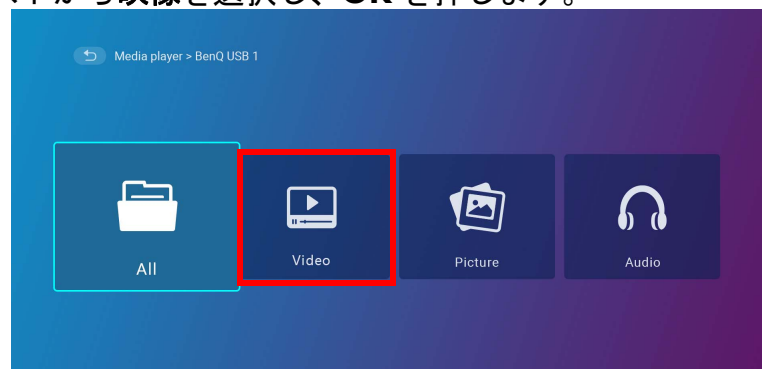
それぞれの選択肢には、ファイルが次のカテゴリ別にリストされるサブディレクトリがあります：すべて映像、画像、音声です。



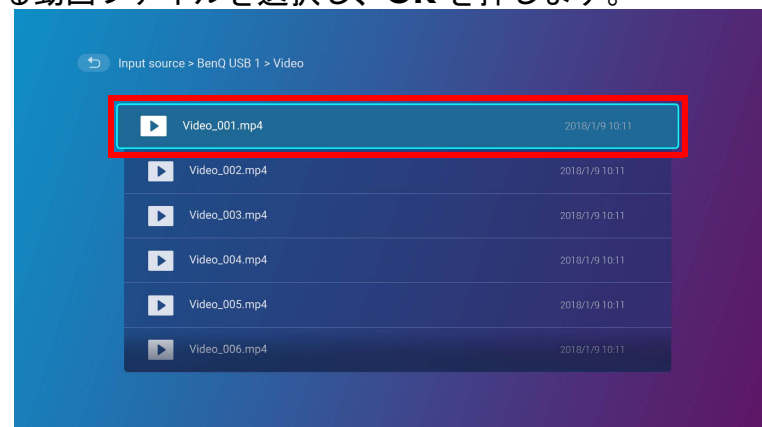
 接続したデバイスにサポートされるメディアファイルがない場合は、「使用不可」というメッセージが表示されます。

メディアプレーヤーで動画ファイルを再生する：

1. サブディレクトリの接続デバイスリストから**映像**を選択し、**OK** を押します。






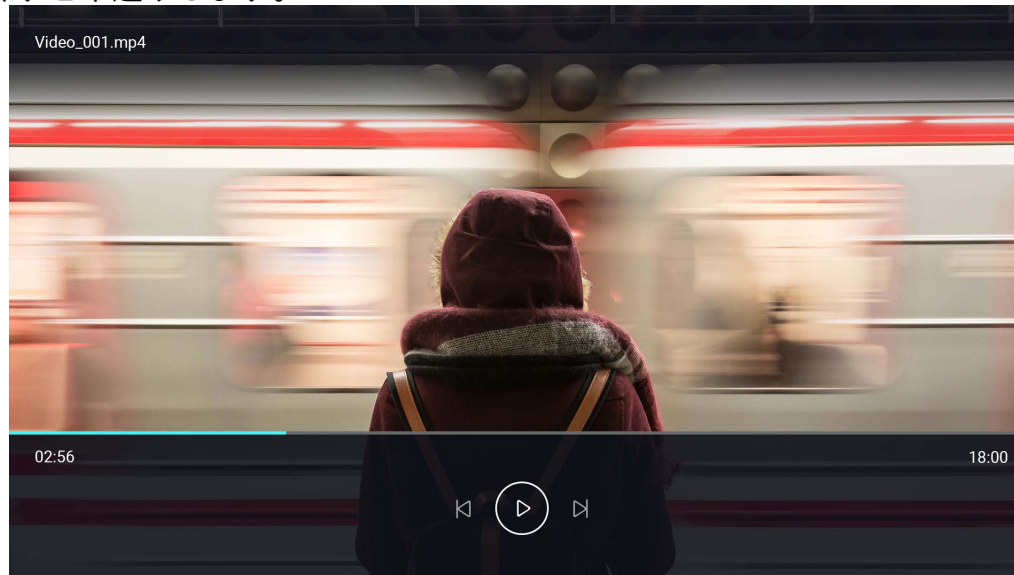
2. 上下矢印キー (▲/▼) を使って表示する動画ファイルを選択し、**OK** を押します。



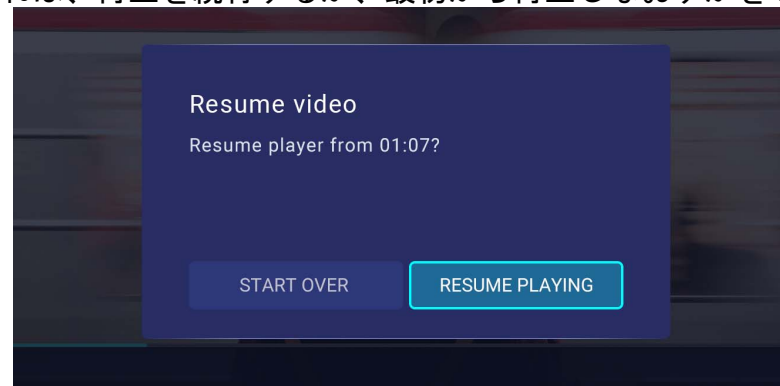
3. 動画ファイルの再生が開始されます。

4. 表示画面で次のオプションから選択できます。

-  ボタンの **OK** キーを押すと動画が一時停止します。再度押すと再生が再開されます。
-  ボタンの **OK** キーを押すと巻き戻されます。
-  ボタンの **OK** キーを押すと早送りします。

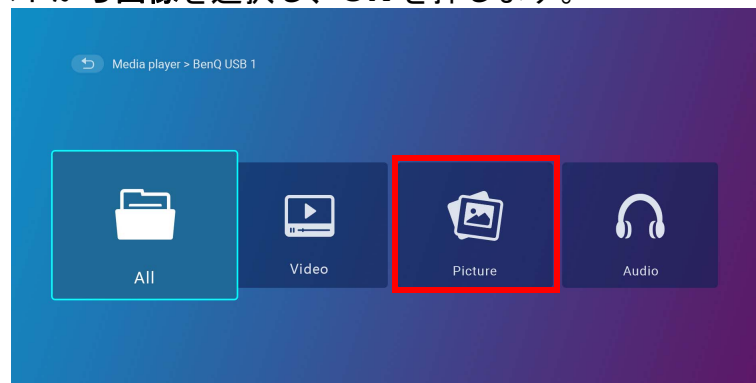


5. 以前動画ファイルを再生したのであれば、再生を続行するか、最初から再生しなおすかを尋ねられます。

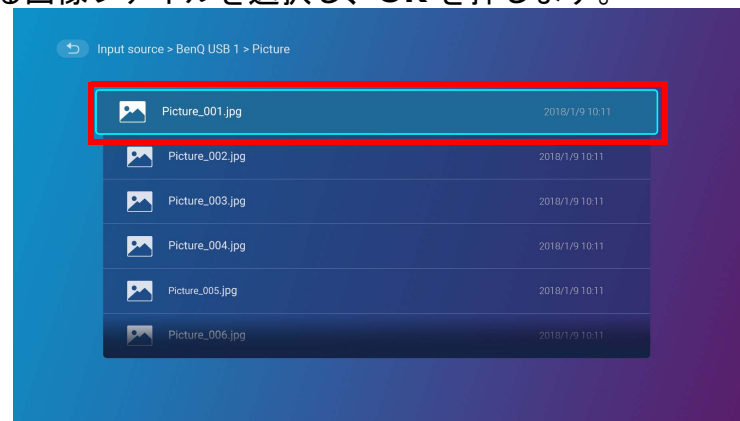


メディアプレーヤーで画像ファイルを再生する：

1. サブディレクトリの接続デバイスリストから**画像**を選択し、**OK** を押します。






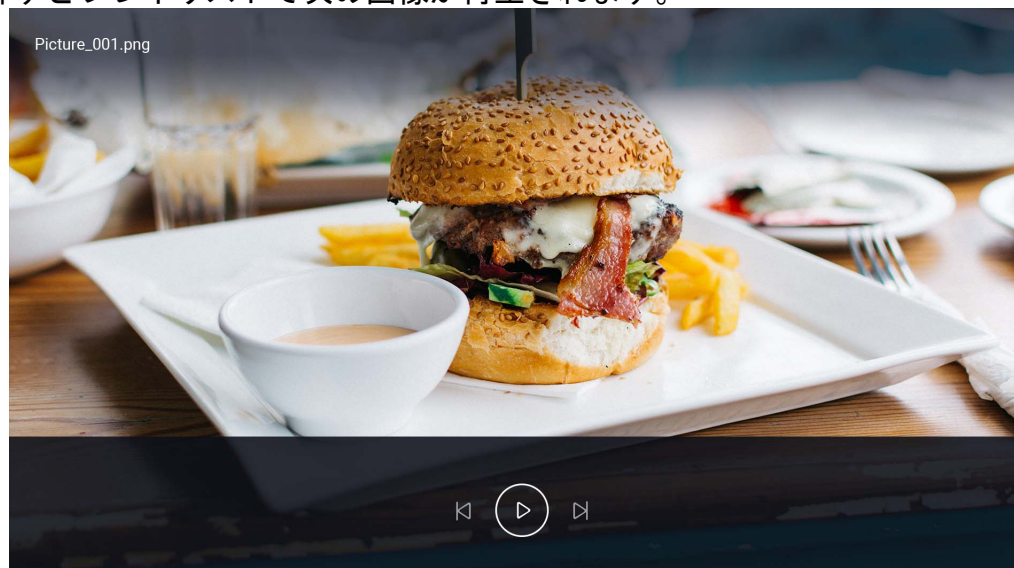
2. 上下矢印キー (▲/▼) を使って表示する画像ファイルを選択し、**OK** を押します。



3. 画像ファイルが表示されます。

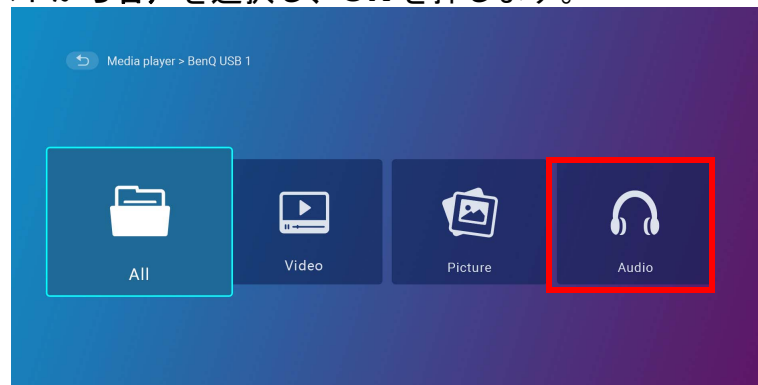
4. 表示画面で次のオプションから選択できます。

-  ボタンの **OK** キーを押すとプレイリストの再生が中止されます。
-  ボタンの **OK** キーを押すとプレイリストで前の画像が再生されます。
-  ボタンの **OK** キーを押すとプレイリストで次の画像が再生されます。

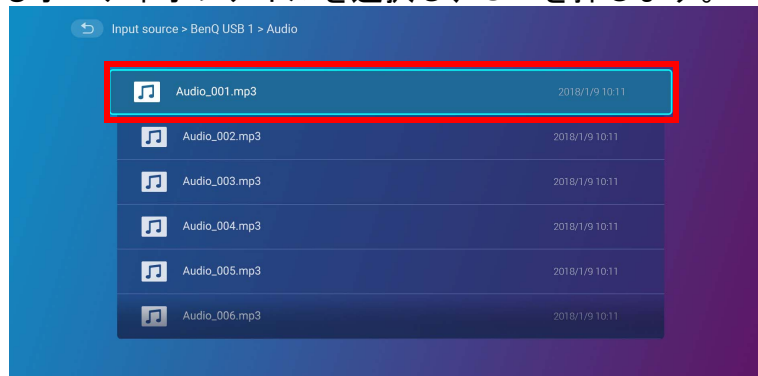


メディアプレーヤーでオーディオファイルを再生する：

1. サブディレクトリの接続デバイスリストから**音声**を選択し、**OK** を押します。












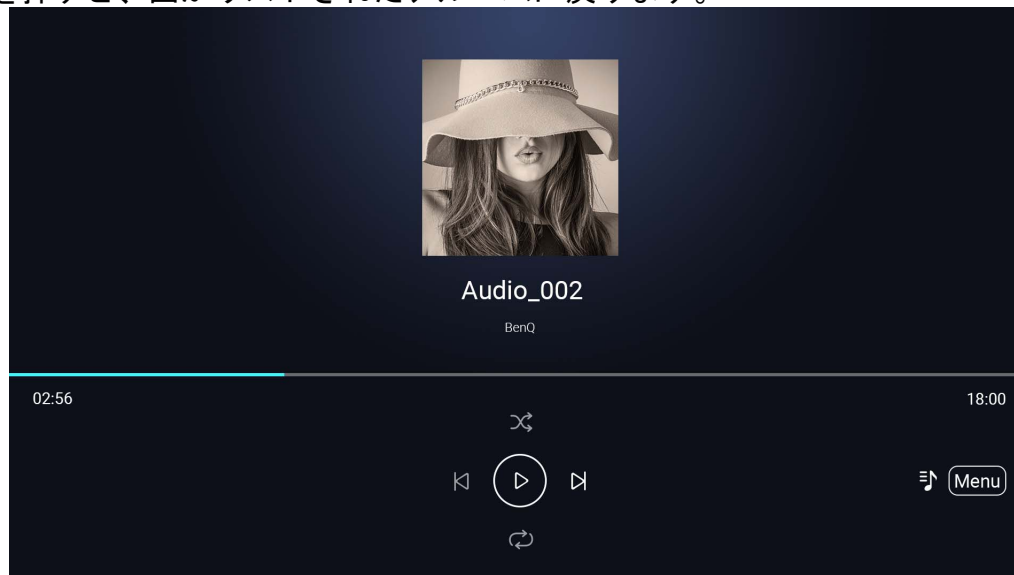
2. 上下矢印キー (▲/▼) を使って再生するオーディオファイルを選択し、**OK** を押します。






3. オーディオファイルの再生が開始されます。

4. 表示画面で次のオプションから選択できます。

-  ボタンの **OK** キーを押すとオーディオファイルの再生が開始または中止されます。
-  ボタンの **OK** キーを押すとプレイリストで前のオーディオファイルが再生されます。
-  ボタンの **OK** キーを押すとプレイリストで次のオーディオファイルが再生されます。
-  ボタンの左矢印キー (◀) を押したままにすると、オーディオトラックが巻き戻されます。
-  ボタンの右矢印キー (▶) を押したままにすると、オーディオトラックが早送りされます。
-  ボタンの **OK** キーを押すと、プレイリストのすべてのオーディオファイルがランダムに再生されます。再度 **OK** を押すとシャッフルモードがオフになります。
-  ボタンの **OK** キーを押すとプレイリストをループして繰り返し再生します。再度 **OK** キーを押すと現在のオーディオファイル  を繰り返し再生します。再度 **OK** を押すとリピートモードがオフになります。
-  ボタンの **OK** キーを押すと、曲がリストされたアルバムに戻ります。



-  画像スライドショーを再生しながら、背景でオーディオファイルを再生することができます。オーディオプレーヤーでオーディオファイルを再生しているとき、**メディアプレーヤー**メインメニューに戻り再生する画像ファイルを選択するには、 を選択します。
-  ボタンは曲がアルバムに整理されている場合にのみ機能します。すべての曲が1つのディレクトリにまとめられている場合は、何も機能しません。

Bluetooth 接続

プロジェクタは次のタイプの Bluetooth 接続に対応します：

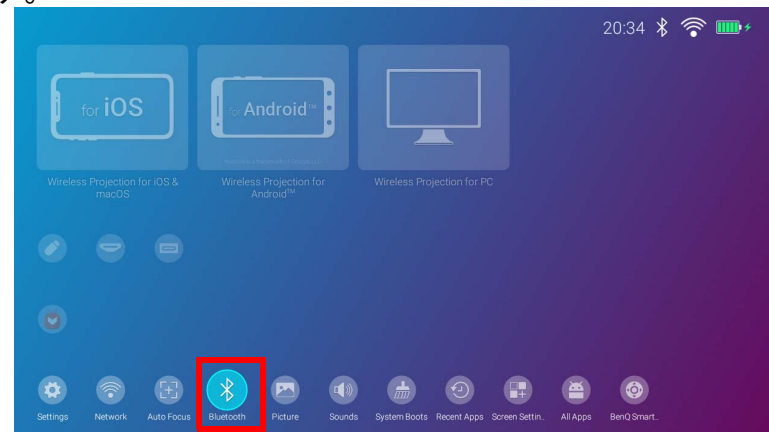
- Bluetooth が有効化されたスピーカーやヘッドフォンに接続して、屋外でも優れたサウンドを楽しむようにオーディオを直接出力。
- モバイルデバイスをプロジェクタに接続して、プロジェクタのスピーカーからオーディオを放送。

Bluetooth スピーカーまたはヘッドフォンとのペアリングまたは接続

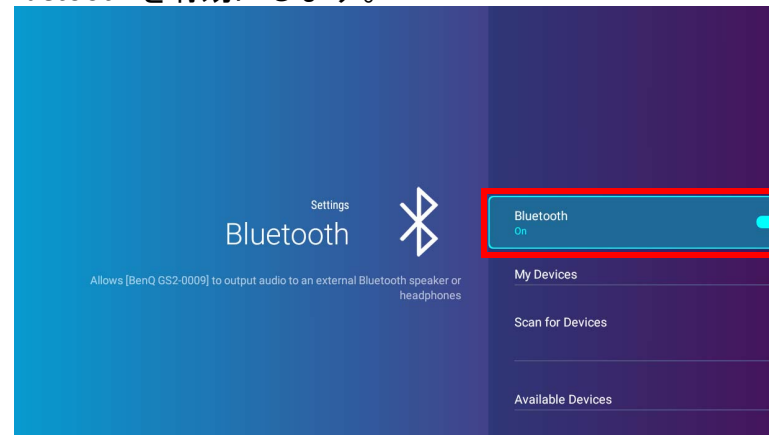
ペアリングとは、プロジェクタが初めて Bluetooth スピーカーやヘッドフォンへの接続を確立する手続きのことです。一旦両方のデバイスをペアリングしておくことで、それぞれのデバイスの内部メモリにペアリング情報が保存されますので、プロジェクタで Bluetooth が有効になり、各デバイスが 8 メートル以内の範囲にあると自動的に接続することができます。

プロジェクタを Bluetooth スピーカーまたはヘッドフォンとペア化する：

1. 付属のワイヤレスハードウェアキーをワイヤレスハードウェアポートに挿入してください（33 ページの「ワイヤレスハードウェアキーの装着」を参照してください）。
2. プロジェクタの電源を入れる（36 ページの「プロジェクタの起動」を参照してください）。
3. リモコンの下向きキー ▼ と右矢印キー ► を押して、設定のサブメニューのショートカットをナビゲートします。
4. **Bluetooth** を選択し、**OK** を押します。

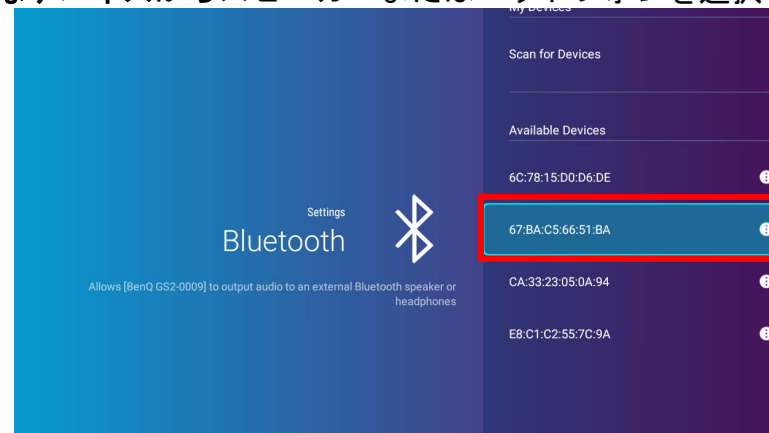


5. **Bluetooth** を選択し、**OK** を押して Bluetooth を有効にします。



6. スピーカーまたはヘッドフォンの Bluetooth ペ어링モードを有効にします。

7. **Bluetooth** 設定メニューの使用可能なデバイスからスピーカーまたはヘッドフォンを選択し、**OK** を押します。



8. プロジェクタとスピーカーまたはヘッドフォンが接続されると、Bluetooth 設定メニューのデバイスリストに**接続済み**と表示されますので、プロジェクタからスピーカーかヘッドフォンに音声を出力できるようになります。

プロジェクタを一度 Bluetooth スピーカーとペアリングすると、両方のデバイスにペアリング情報が保存され、両方のデバイスで Bluetooth が有効になり、それぞれが通信範囲内にあると自動的に接続が確立されます。

Bluetooth 接続を切断する

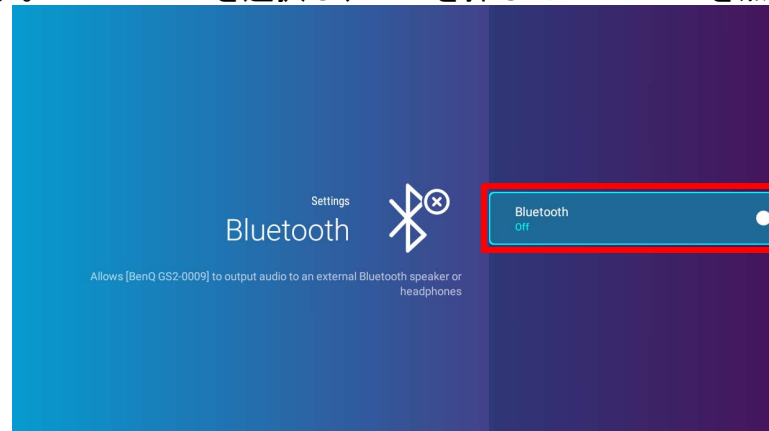
プロジェクタからスピーカーまたはヘッドフォンの接続を解除して、別のスピーカーやヘッドフォンに接続するには、次の手順にしたがってください。

1. リモコンの下向きキー ▼ と右矢印キー ► を押して、設定のサブメニューのショートカットをナビゲートします。
2. **Bluetooth** を選択し、**OK** を押します。
3. **Bluetooth** 設定メニューで使用可能なデバイスリストからすでに接続されたスピーカーまたはヘッドフォンを選択し、**OK** を押します。
4. プロジェクタからスピーカーまたはヘッドフォンを接続解除することを確定します。
5. 新しいスピーカーまたはヘッドフォンの Bluetooth ペアリングモードを有効にします。
6. **Bluetooth** 設定メニューで使用可能なデバイスリストから新しいスピーカーまたはヘッドフォンを選択し、**OK** を押します。

Bluetooth スピーカーまたはヘッドフォンを無効にする

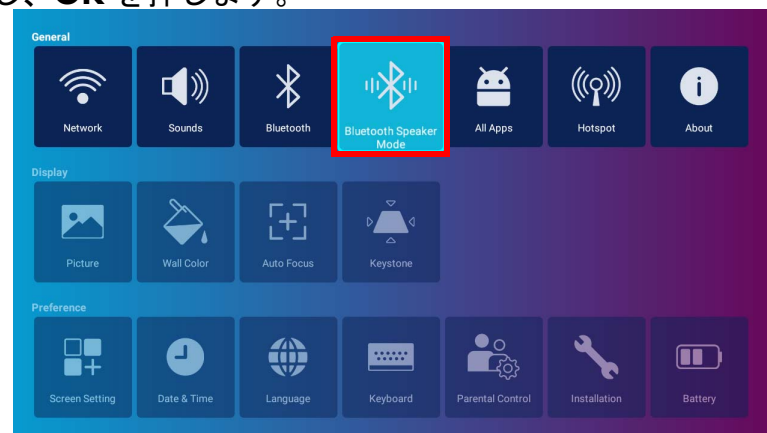
プロジェクタのオーディオを別のスピーカーやヘッドフォンに出力しないように Bluetooth を無効にするには：

1. リモコンの下向きキー ▼ と右矢印キー ► を押して、設定のサブメニューのショートカットをナビゲートします。
2. **Bluetooth** を選択し、**OK** を押します。**Bluetooth** を選択し、**OK** を押して Bluetooth を無効にします。

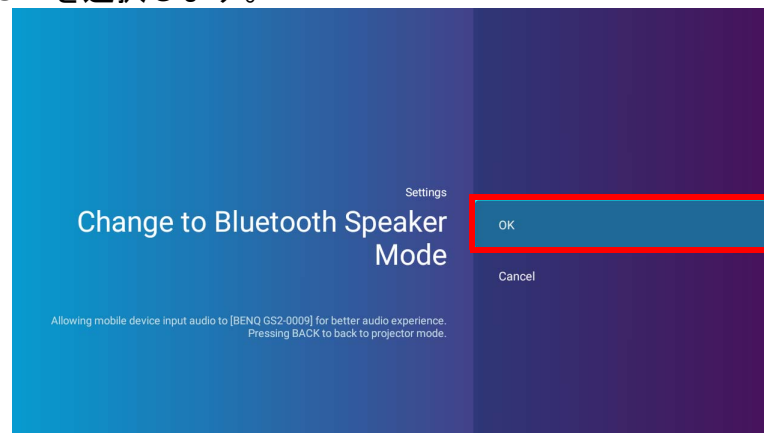


プロジェクタを Bluetooth スピーカーとして使用する

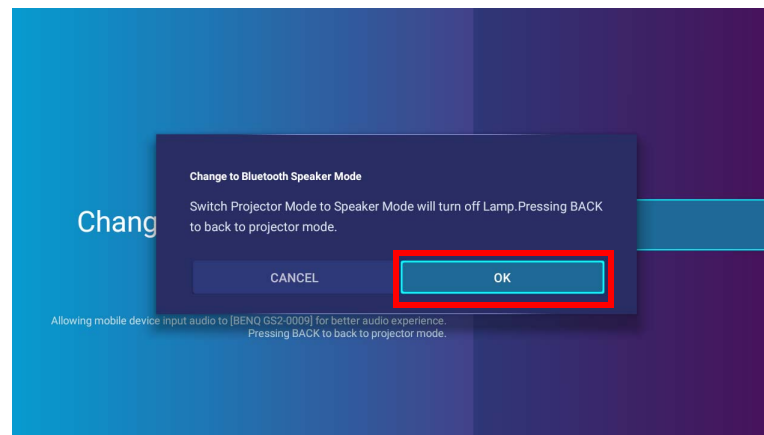
1. 付属のワイヤレスハードウェアキーをワイヤレスハードウェア ポートに挿入してください（33 ページの「ワイヤレスハードウェアキーの装着」を参照してください）。
2. 外付けデバイスの Bluetooth ペアリングモードを有効にします。
3. プロジェクタの電源を入れる（36 ページの「プロジェクタの起動」を参照してください）。
4. リモコンの下向きキー ▼ を押して、設定メニューをナビゲートします。
5. 設定を選択し、**OK** を押します。
6. **Bluetooth スピーカーモード**を選択し、**OK** を押します。



7. スピーカーモードを変更するには、**OK** を選択します。



8. **OK** を選択して設定を確定します。



モバイルデバイスを一度プロジェクタとペアリングすると、両方のデバイスにペアリング情報が保存され、両方のデバイスで Bluetooth が有効になり、それぞれが通信範囲内にあると自動的に接続が確立されます。

Bluetooth 接続を切断する

プロジェクタからモバイルデバイスを接続解除するには、次のいずれかの方法で行います：

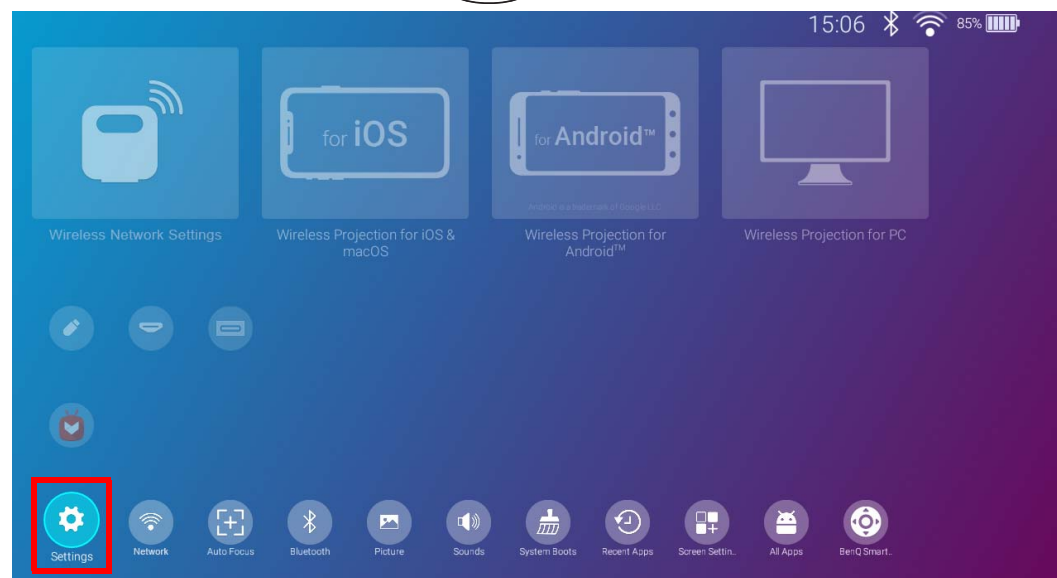
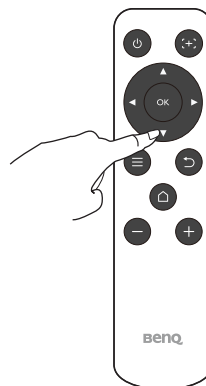
- モバイルデバイスの Bluetooth メニューでプロジェクタから接続解除する。
- リモコンの戻すキー \rightarrow を押して、プロジェクタをプロジェクタモードに戻します。

設定メニューをナビゲートする

設定メニューについて

プロジェクタ、無線接続、投写画像で調整をしたり、設定したりするために、**BenQ Launcher**には**設定メニュー**があります。設定メニューの中には各種設定を行うメニューがあります。

設定メニューにアクセスするには、**BenQ Launcher** ホーム画面でリモコンの下向きボタン ▼ を押し、**設定**を選択します。



設定メニューには3つのサブカテゴリーがあります：ディスプレイ、全般、環境設定です。




設定メニューの使い方

各種設定メニューにアクセスする：

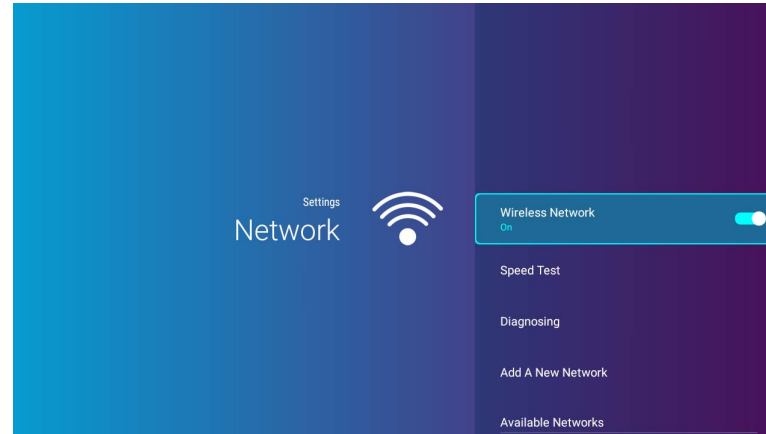
- 左右矢印キー (◀/▶) を使って、メインの設定メニューを移動します。
- **OK** を使ってメニューを選択します。

メニューで項目を構成する：



- 構成したい項目を移動するには、上下矢印キー (▲/▼) を使用します。
- オプションを移動するには、左右矢印キー (◀/▶) を使用します。
- オプションを有効/無効にしたり、サブメニューオプションを選択するには、**OK** を使用します。
- メインの設定メニューに戻るには、戻るボタン ◀ を使用します。
- **BenQ Launcher** ホーム画面に戻るには、ホームボタン ◻ を使用します。

 ファームウェアが最新版でない場合は、バージョン情報アイコンに赤い点が表示されます。この場合は、バージョン情報メニューでシステムの更新 > 更新を選択してファームウェアの更新を行ってください。ファームウェアが最新版に更新されると赤い点は消えます。詳細は、110 ページの「システムの更新」を参照してください。

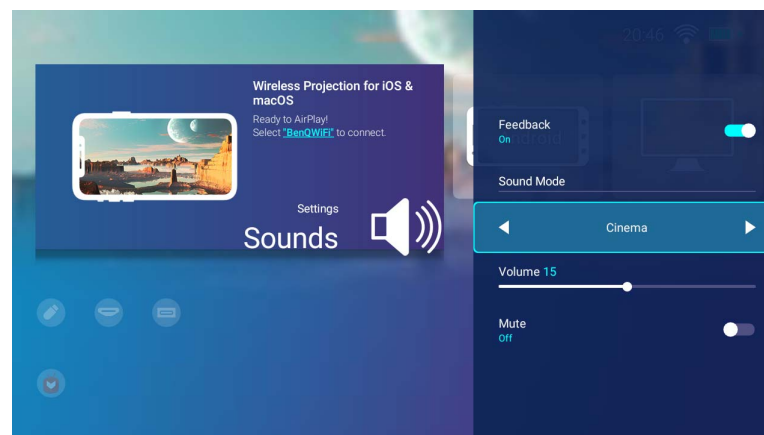
ネットワーク



次の表は、ネットワークメニューで選択可能なアイテムについてまとめたものです。

項目	オプションと説明
ワイヤレスネットワーク	<p>プロジェクタのワイヤレス接続を有効にします。詳細は、53 ページの「ワイヤレスネットワークを介してプロジェクタを接続する」を参照してください。</p> <p> この機能はホットスポットがオフのときにしか使用できません。</p>
速度テスト	プロジェクタのインターネット接続速度をテストします。
診断	プロジェクタのインターネット接続状態を診断します。
新しいネットワークを追加	使用可能なネットワークに隠されていたり、未検出の特定のネットワークを追加できます。選択すると、ネットワークの SSID およびセキュリティ設定を入力するよう要求されます。
使用可能なネットワーク	<p>プロジェクタが接続できる有効なワイヤレス アクセスポイントがリストされます。詳細は、53 ページの「ワイヤレスネットワークを介してプロジェクタを接続する」を参照してください。</p> <p> 使用可能なネットワークは、ワイヤレスネットワークが有効になっている場合にのみ使用できます。</p>

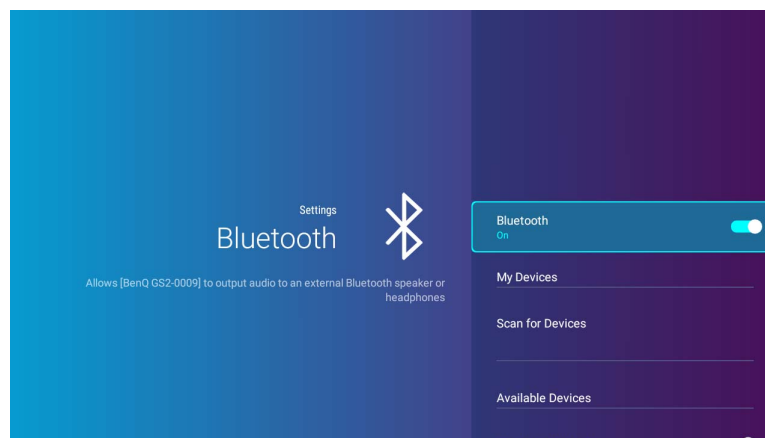
サウンド




次の表は、サウンドメニューで選択可能なアイテムについてまとめたものです。

項目	オプションと説明
フィードバック	プロジェクタが出力するオーディオについてのフィードバックを有効 / 無効にします。
サウンドモード	低音と高音の効果がすばらしいウェーブのアルゴリズムが組み込まれたサウンド エンハンス技術を採用しています。臨場感あふれるシネマ体験をお楽しみください。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。
音量	プロジェクタのサウンドレベルを調整します。
ミュート	プロジェクタの音声をオン / オフに切り替えます。

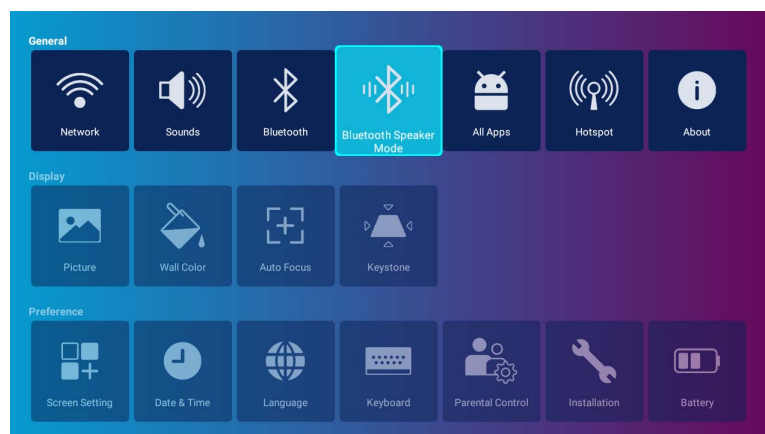
Bluetooth



次の表は、**Bluetooth** メニューで選択可能なアイテムについてまとめたものです。

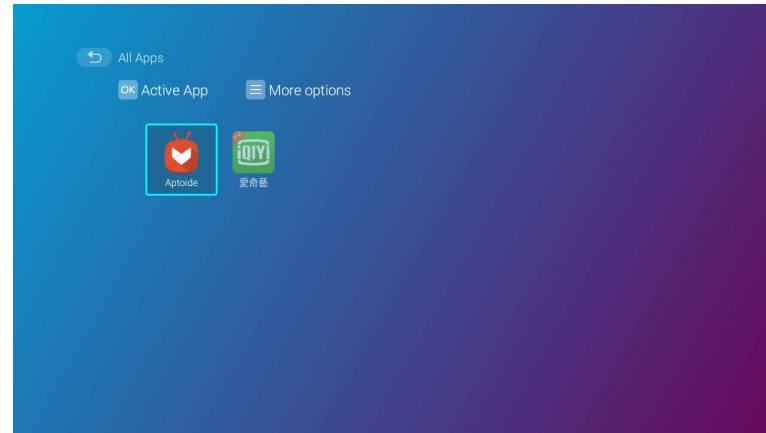
項目	オプションと説明
Bluetooth	プロジェクタのオーディオを Bluetooth スピーカーやヘッドフォンに出力するように Bluetooth を有効にします。
マイデバイス	プロジェクタとペア化して接続できる Bluetooth デバイスがリストされます。  この機能は Bluetooth がオフのときにしか使用できません。
デバイスをスキャン	デバイスリストを新しい情報に更新します。  この機能は Bluetooth がオフのときにしか使用できません。
使用可能なデバイス	プロジェクタと接続できる Bluetooth デバイスがリストされます。詳細は、78 ページの「Bluetooth スピーカーまたはヘッドフォンとのペアリングまたは接続」を参照してください。  使用可能なデバイスは、 Bluetooth が有効になっている場合にのみ使用できます。

Bluetooth スピーカーモード



OK を選択して Bluetooth スピーカーモードを有効にします。詳細は、[81 ページの「 프로젝터를 Bluetooth 스피커として使用する」](#)を参照してください。

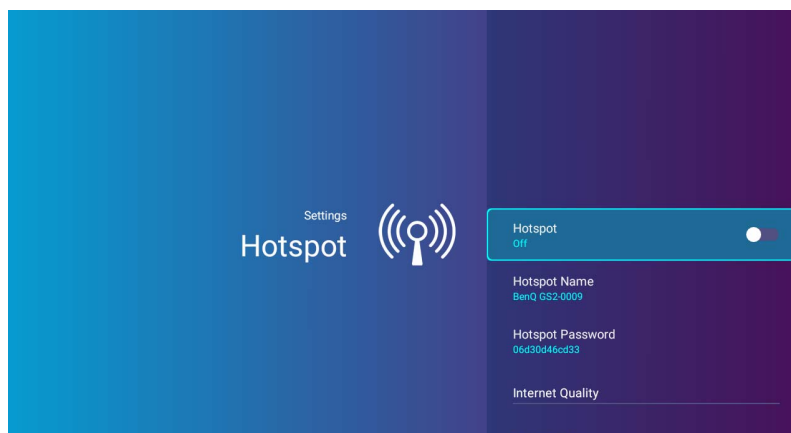
すべてのアプリ






プロジェクトにインストールされているすべてのアプリを見るには、**すべてのアプリメニュー**を選択します。

- アプリを選択して、リモコンの **OK** を押すとアプリが起動します。
- アプリを選択して、リモコンのメニューボタン (≡) を押すとアプリがアンインストールされます。

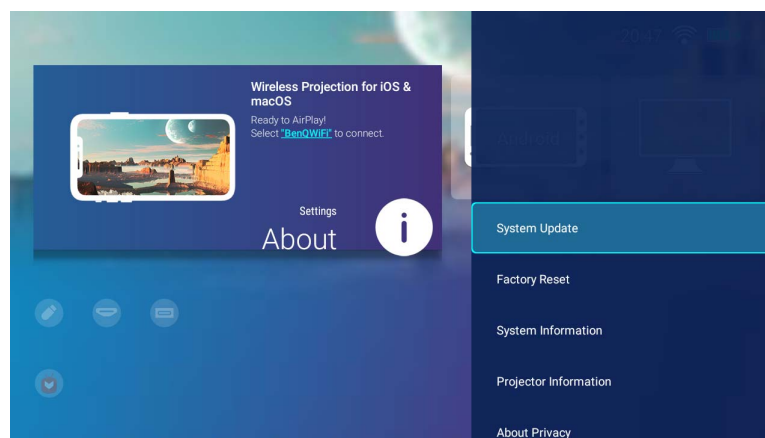
ホットスポット




次の表は、ホットスポットメニューで選択可能なアイテムについてまとめたものです。


項目	オプションと説明
ホットスポット	他のデバイスがプロジェクトに直接接続できるように、プロジェクトのワイヤレスホットスポットを有効にします。詳細は、 62 ページの「ワイヤレスホットスポット」 を参照してください。
ホットスポット名	プロジェクトのワイヤレスホットスポットの名前を設定します。これは、デバイスが直接プロジェクトに接続するために検出するもので、ワイヤレスネットワークリストに表示されます。  プロジェクトのワイヤレスホットスポットのデフォルト名は、「BenQ GS2-xxxx」です。最後の4桁は、Macアドレスの最後の4桁です。
ホットスポットのパスワード	プロジェクトのワイヤレスホットスポットのパスワードを設定します。  パスワードは8 - 16文字で設定してください。
インターネットの強度	プロジェクトのワイヤレスホットスポット信号の周波数を設定します。オプションには 良い (5G) と 標準 (2.4G) があります。  モバイルデバイスによっては、 良い (5G) でネットワークに接続できない場合があります。このような場合には、 インターネットの強度を標準 (2.4G) にしてください。

バージョン情報

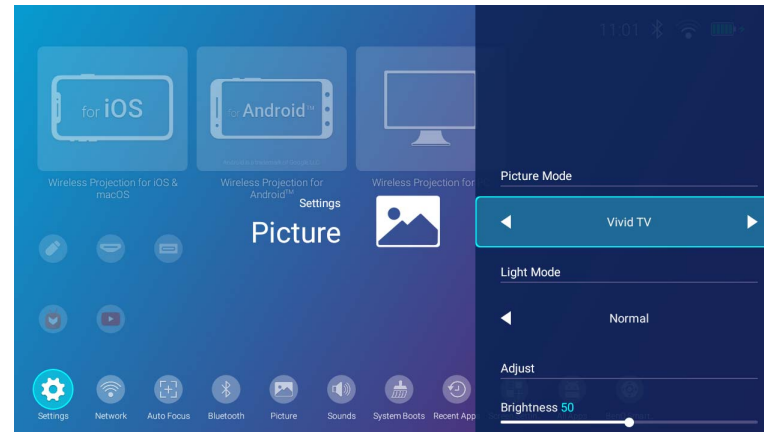


次の表は、バージョン情報メニューで選択可能なアイテムについてまとめたものです。

項目	オプションと説明
システムの更新	ファームウェアのバージョンとソフトウェアの更新方法が表示されます。 更新 を選択すると、ワイヤレスネットワークでソフトウェアが更新されます。  USB アップデート は補修用ですので、選択しないでください。
初期値に戻す	すべての設定を工場出荷時の値に戻します。
システム情報	デバイス名、オペレーティングシステムのバージョン、メモリ、ストレージ容量、シリアル番号、MAC アドレスなど、プロジェクタのハードウェア/ソフトウェア情報が表示されます。
プロジェクタの情報	現在のソース、ピクチャモード、壁の色、解像度、カラーシステム、ライト使用時間、ファームウェアバージョンを含め、プロジェクタの状態を表示します。
プライバシーについて	BenQ プライバシーステートメントが表示されます。


 **バージョン情報**アイコンの右上に表示される赤い点は、ファームウェアの最新版があることを意味します。このような点が表示されたら、**システムの更新** > **更新**を選択してファームウェアの更新を行ってください。ファームウェアが最新版に更新されると赤い点は消えます。詳細は、[110 ページの「システムの更新」](#)を参照してください。



画像



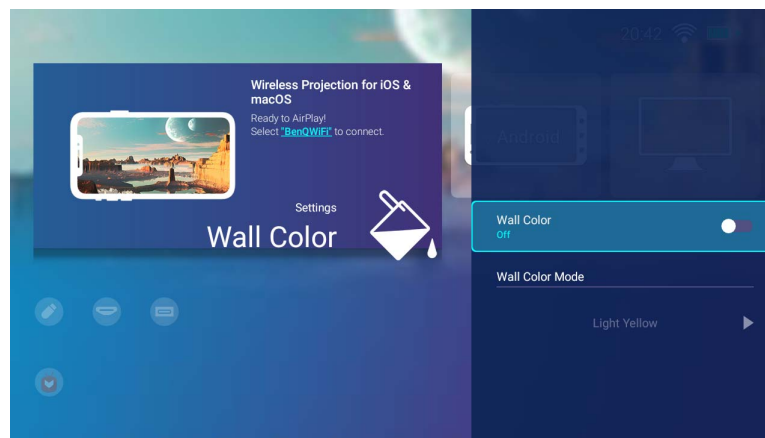
次の表は、**画像メニュー**で選択可能なアイテムについてまとめたものです。

項目	オプションと説明	
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。	
	明るく	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（プロジェクタを明るい部屋で使用する場合など）。
	ビビッドTV	シネマモードよりも若干明るいので、照明が暗めの室内に適しています。
	シネマ	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。
	スポーツ	このモードは、照明が暗い部屋でスポーツゲームを観戦するのに適しています。例：リビングなど。
	キャンプファイヤー	シネマモードよりも若干明るいので、照明が暗めの屋外などでムービーを鑑賞するのに適しています。


項目		オプションと説明
	就寝	バランスの良い彩度、コントラスト、シネマモードよりやや暗めのこのモードは、暖かい雰囲気 のナイトランプに似た快適なムードを作り出すために設計されています。
	ユーザー	カスタム設定を呼び出します。
ライトモード		プロジェクタ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。
	エコモード	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。エコ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。
	バッテリーモード	システムノイズと電力消費量を低減して 3 時間投写を行います*。バッテリーモードを有効にす 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。 *3 時間投写は次のように設定されています： <ul style="list-style-type: none"> • ライトモード：バッテリーモード • ピクチャモード：ビビッド TV モード • 音量：50%、GS2 から再生するが、 • Bluetooth：オン、他のデバイスに接続されておらず • ワイヤレスネットワーク：オン、接続済み
輝度	値を高くするほど輝度が高くなります。選択した入力と表示環境に適したピークホワイトレベルを設定します。	
色	彩度レベル - ビデオ映像の各色の量を調整します。設定を下げると、彩度が低くなります。 最低値を選択すると、画像をモノクロにします。 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。  色機能は、HDMI、USB フラッシュドライブ、DisplayPort のいずれかが入力源として選択されている場合にのみ、設定を調整でき ます。	
シャープネス	画像のシャープネス - 異なる色調または色の境界の顕著さを調整します。値を上げると画像がシャープになり、値を 下げるとぼやけます。	

項目	オプションと説明	
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。	
	 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。	
	標準	白の色合いを通常に保ちます。
	暖色	画像を青みがかった白で表示します。
寒色	画像を赤みがかった白で表示します。	
LumiExpert	環境光センサー (ALS) が検出した環境光に応じて自動的にガンマレベルを調整します。	
	LumiExpert	オンまたはオフを LumiExpert にします。
	レベル	レベルを -1 (暗い) から 1 (明るい) に調整します。  この機能は LumiExpert が有効なときにしか使用できません。
画像設定をリセット	すべての画像設定を工場出荷時の値に戻します。	

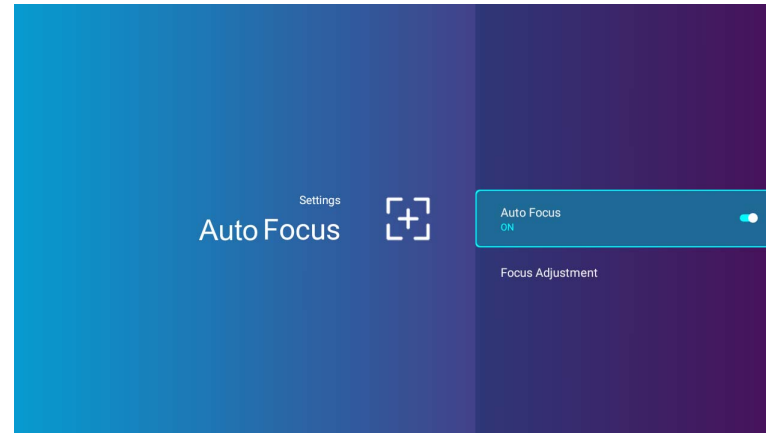
壁の色



次の表は、壁の色メニューで選択可能なアイテムについてまとめたものです。

項目	オプションと説明
壁の色	画像を投写する壁の色に合わせて、画像の色設定を調整します。
壁の色モード	壁の色を薄黄、ピンク、青から選択します。  この機能は壁の色が有効なときにしか使用できません。

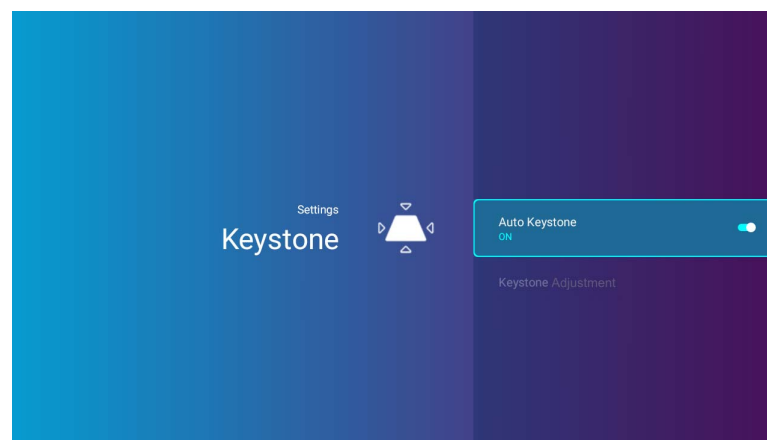
オートフォーカス




次の表は、オートフォーカスメニューで選択可能なアイテムについてまとめたものです。

項目	オプションと説明
オートフォーカス	プロジェクタの電源がオンのとき、自動的にシャープネスの設定を調整します。
フォーカス調整	リモコンの左 ◀ / 右 ▶ キーを使って、投写画像のフォーカス設定を手動で調整します。

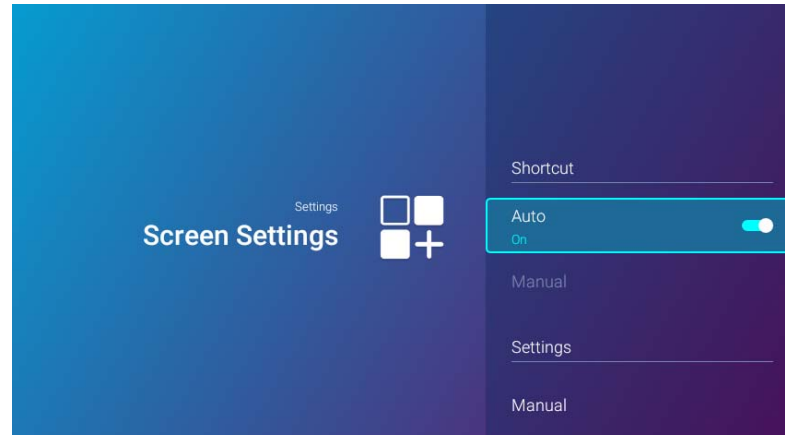
キーストーン




次の表は、キーストーンメニューで選択可能なアイテムについてまとめたものです。

項目	オプションと説明
自動補正	プロジェクタの電源がオンのとき、自動的に台形補正設定を調整します。詳細は、 44 ページの「台形の補正」 を参照してください。
キーストーン調整	投写画像の台形補正設定を手動調整します。詳細は、 44 ページの「台形の補正」 を参照してください。  この機能は 自動補正 がオフのときにしか使用できません。

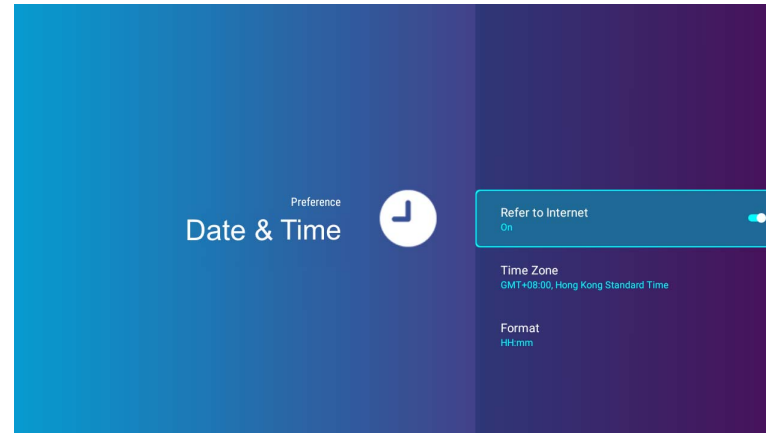
スクリーン設定



次の表は、スクリーン設定メニューで選択可能なアイテムについてまとめたものです。

項目	オプションと説明	
ショートカット		<p>BenQ Launcher ホーム画面に順番に表示するアプリのショートカットを設定します。ホーム画面には1個以上のショートカットを表示する必要があり、最大10個まで表示できます。</p>
	<p>自動</p>	<p>ホーム画面にはアプリのショートカットが自動的に順番に並べられますので、最後に使用したアプリが最初の行に表示されます。</p> <p> Aptoide 自動モードでの最初のショートカットは、デフォルトで設定されています。Aptoide 以降の他のショートカットは、使用した順番に表示されます。</p>
<p>手動</p>	<p>ホーム画面に順番に表示するアプリのショートカットと、その順番を手動で変更できます。ショートカットを表示または非表示にするには、OK を押します。最初に選択したアプリが最初の行に表示されます。</p>	
設定		<p>BenQ Launcher ホーム画面に順番に表示する設定メニューのショートカットを設定します。ホーム画面には1個以上のショートカットを表示する必要があり、最大8個まで表示できます。</p>
	<p>手動</p>	<p>ホーム画面に順番に表示する設定メニューのショートカットと、その順番を手動で変更できます。ショートカットを表示または非表示にするには、OK を押します。最初に選択した設定メニューが最初の列に表示されます。</p>

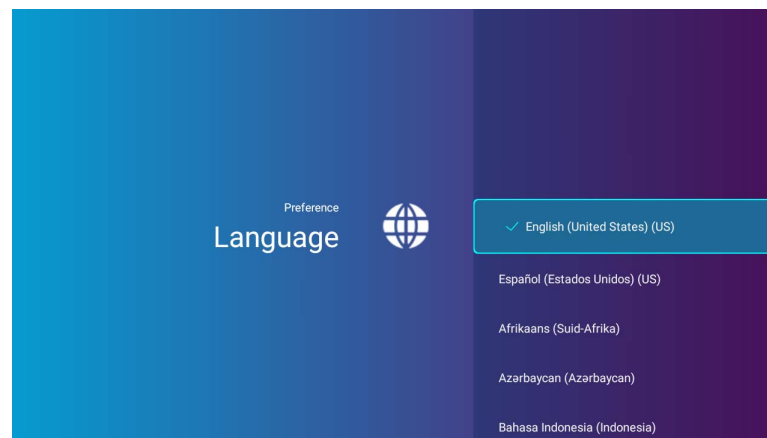
日付と時間



次の表は、日付と時間メニューで選択可能なアイテムについてまとめたものです。

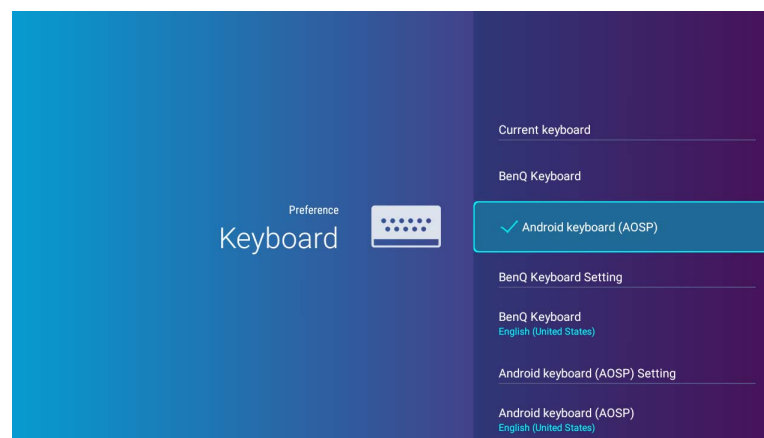
項目	オプションと説明
インターネット参照	インターネットを使ってプロジェクトの日時を設定します。
タイムゾーン	プロジェクトのタイムゾーンを設定します。
フォーマット	日時のフォーマットを HH:MM か YYYY/MM/DD HH:MM に設定します。

言語




BenQ Launcher の言語を設定します。

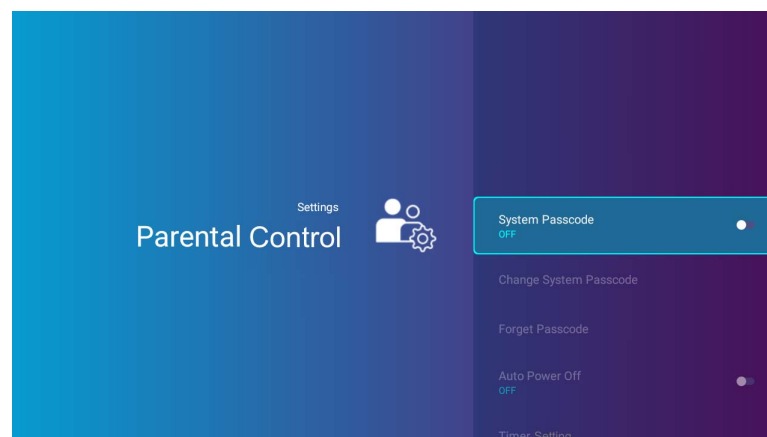
キーボード







次の表は、キーボードメニューで選択可能なアイテムについてまとめたものです。



項目	オプションと説明
現在のキーボード	現在のキーボード情報を AOSP または BenQ キーボードを表示します。
キーボード設定	テキスト入力に使用できる仮想キーボードを設定します。  中国語を入力するために、言語環境を繁体字または簡体字に設定してキーボードを BenQ キーボードに設定します。

パレンタルコントロール

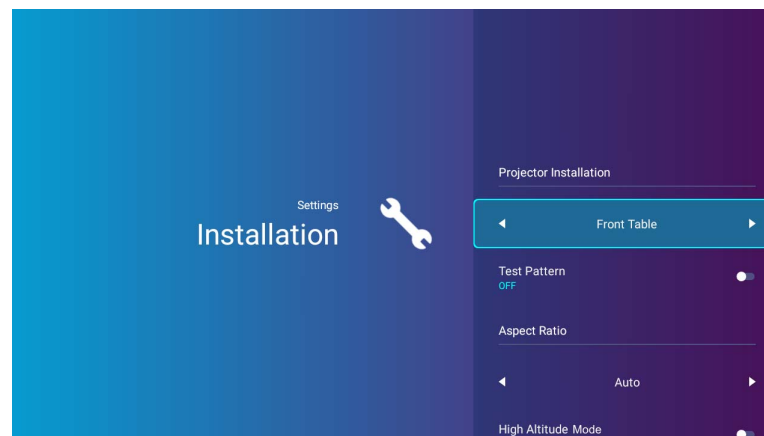


次の表は、パレンタルコントロールメニューで選択可能なアイテムについてまとめたものです。

項目	オプションと説明
システムパスコード	システムパスコードを有効 / 無効にして、自動電源オフおよびキーロック設定を構成します。  パスコードは 8 文字で設定してください。
システムのパスコードを変更	システムパスコードを変更します。  この機能はシステムパスコードがオフのときにしか使用できません。
パスコードを忘れた場合	QR コードをスキャンしてシステムパスコードを復元します。  この機能はシステムパスコードがオフのときにしか使用できません。
自動電源オフ	自動電源オフタイマーを有効 / 無効にして、タイマー設定を構成します。  この機能はシステムパスコードが有効なときにしか使用できません。




項目	オプションと説明
タイマー設定	<p>プロジェクタが無作動状態のとき自動的に電源が切れる間隔を設定します。タイマーは HH:MM フォーマットで設定され、5 分以上でなければなりません。</p> <p> この機能は自動電源オフが有効なときにしか使用できません。</p>
キーロック	<p>プロジェクタのコントロールキーをロックするキーロックを有効にして、（お子様などにより）誤ってプロジェクタの設定が変更されるのを防止します。</p> <p>オンを選択してこの機能を有効にすると、電源ボタンを除き、プロジェクタの全コントロールキーが作動しなくなります。</p> <p>キーをロック解除するには、プロジェクタでメニューボタン (≡) を 3 秒間押してください。</p> <p> この機能はシステムパスワードが有効なときにしか使用できません。</p>
目の保護	<p>プロジェクタの正面から 30 センチ（11.8 インチ）以内の範囲に 1 秒以上物体が検出されたとき、LED 光源を自動的にオフにするライト自動オフセンサーを有効 / 無効にします。</p>

インストール

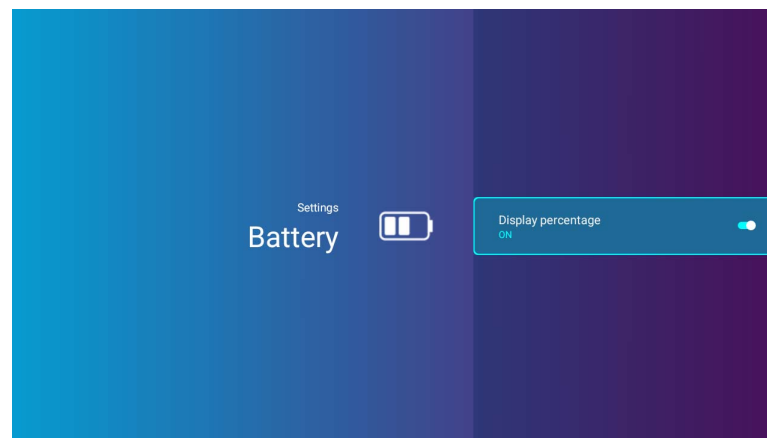


次の表は、インストールメニューで選択可能なアイテムについてまとめたものです。


項目	オプションと説明	
プロジェクトの 設置	このプロジェクタは、高い位置やスクリーンの背後にも設置できます。詳細は、 28 ページの「場所の選択」 を参照してください。	
	前面投写	プロジェクタをスクリーンの正面に床面近くに設置します。
	天井前面投写	プロジェクタをスクリーン正面の天井近くに昇降させます。
	リア投写	プロジェクタをスクリーン背面、床面近くに設置します。
天井リア投写	プロジェクタをスクリーン後方の天井近くまで昇降させます。	
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。	

項目	オプションと説明	
縦横比	<p>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。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。</p> <p> 縦横比機能は、HDMI が入力源として選択されているときに限って設定を調整できます。</p>	
	自動	<p>画像をプロジェクタ本来の解像度の水平幅および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。</p>
	リアル	<p>スケールは無視して画像を投写します。投写画像は中央に表示されます。入力画像がプロジェクタのネイティブ解像度以下の場合、投写エリアの範囲外は黒く表示されます。入力画像がプロジェクタのネイティブ解像度以上の場合、画像の外枠は省略されます。</p> <p> 解像度 720x400 の PC 入力源は実際の縦横比には対応しません。</p>
	4:3	<p>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。</p>
	16:9	<p>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。</p>
高地モード	<p>海拔 1500 m ~ 2000 m、気温 0°C ~ 30°C の環境で本製品を使用する場合は、高地モードを使用されるようお勧めします。</p> <p>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。</p> <p>上記の場合を除き、それ以外の極限環境でプロジェクタを使用すると、プロジェクタが自動的にシャットダウンする場合があります。これはプロジェクタを過熱から保護するために施された機能です。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。</p> <p> 高度 0 m ~ 1500 m、温度 0°C ~ 35°C の範囲内では高地モードは使用しないでください。このような環境でこのモードを有効にすると、プロジェクタが過度に冷却されてしまいます。</p>	

バッテリー



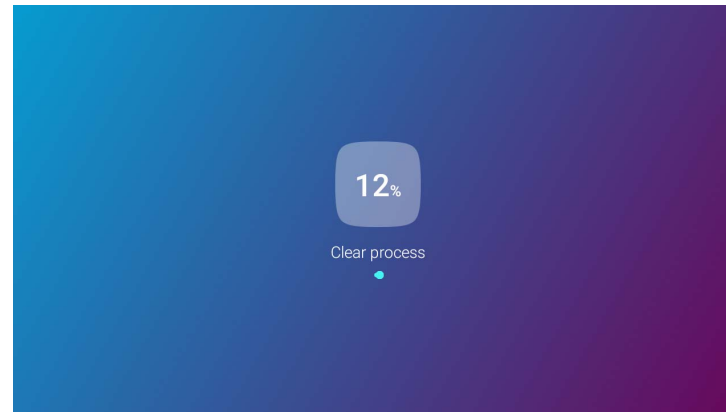
BenQ Launcher ホーム画面にバッテリー充電アイコンを表示または非表示にします。

 ピクチャモードとライトモードの設定が異なると、バッテリーの消費速度が変わります。

その他の設定メニュー

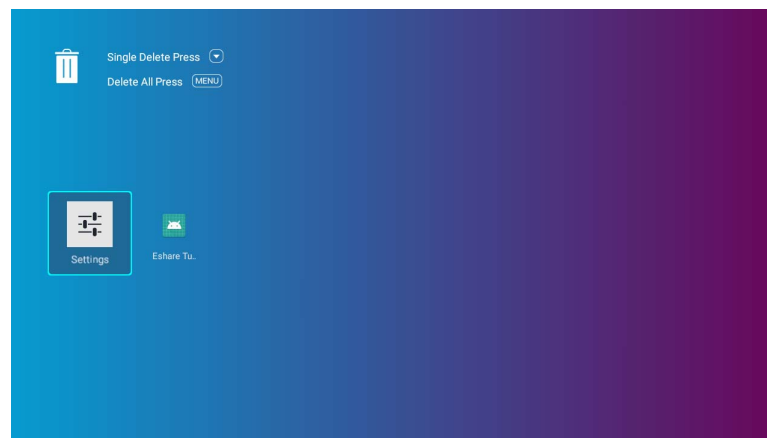
フロントページの設定メニューからは、その他の設定メニューを選択できます。

システムブート



不要なファイルを消去して、使用可能な RAM の量を広げます。

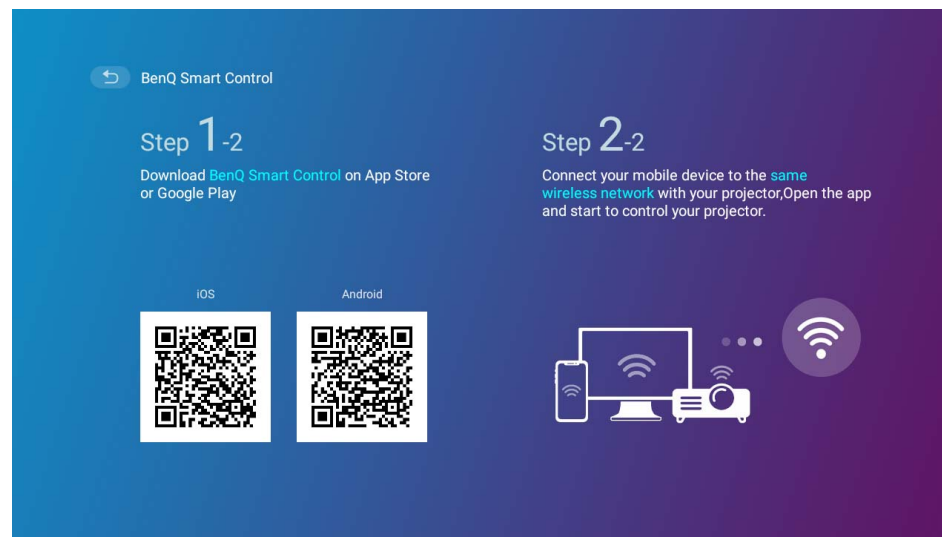
最近使ったアプリ



最近使用したアプリリストを見るには、**最近使ったアプリ**メニューを選択します。

- アイコンを選択してリモコンの下向きボタン (▼) を押すと、最近使用したアプリリストからアイコンが削除されます。
- アイコンを選択してリモコンのメニューボタン (≡) を押すと、最近使用したアプリリストからすべてのアイコンが削除されます。

BenQ Smart Control



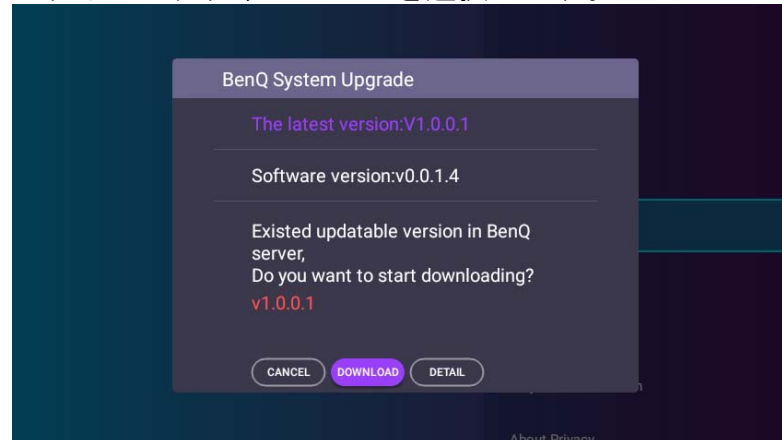
プロジェクタをスマートフォンで遠隔操作できるように、**BenQ Smart Control** アプリをダウンロードするための QR コードを表示します。詳細は、[24 ページの「BenQ Smart Control（リモコンアプリ）」](#)を参照してください。

システムの更新

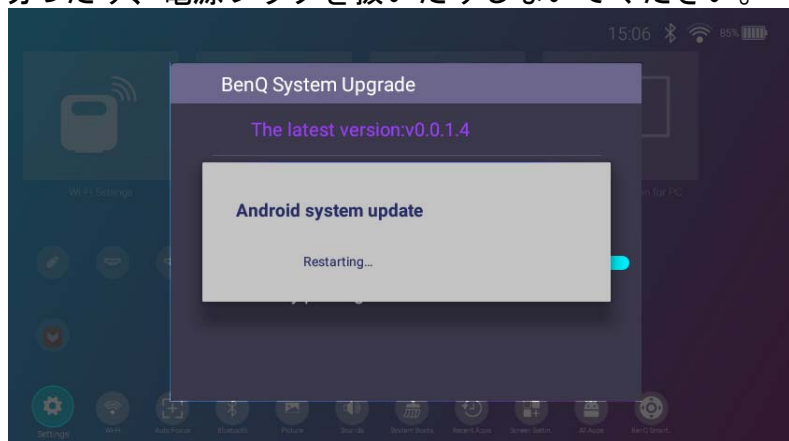
プロジェクタを常に最高の状態でお使いいただくために、ファームウェアは定期的に最新版にアップデートするようお勧めします。このプロジェクタは、Over-the-Air (OTA) アップデート方式を使用してアップデートファイルをワイヤレスでインストールします。


BenQ OTA サーバーに最新版が保管されると、プロジェクタがワイヤレスネットワークに接続したときにメッセージが表示されます。次の手順に基づいてファームウェアの更新を開始してください。

1. アップデートファイルをダウンロードするには、**ダウンロード**を選択します。

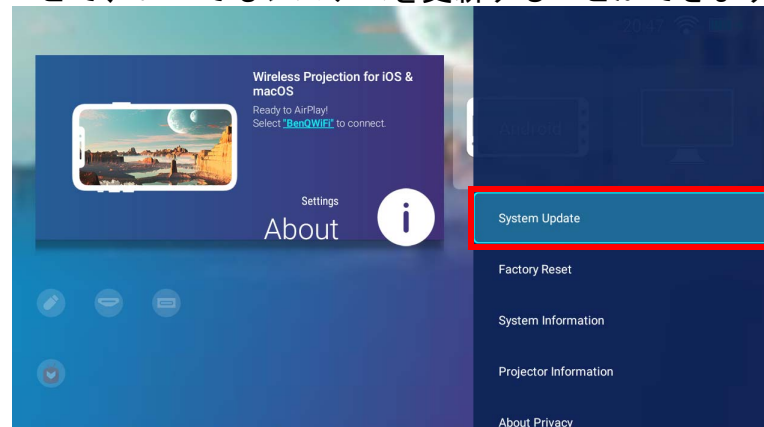


2. ダウンロードが完了したら、プロジェクタが自動的に再起動します。プロジェクタが更新を完了して **BenQ Launcher** が再度スクリーンに表示されるまでは、電源を切ったり、電源プラグを抜いたりしないでください。



 OTA アップデートを完了できるように、バッテリーを最低でも 60% 以上維持してください（バッテリーのステータスアイコンで 3 本分）。

システムアップグレードのメッセージが表示されたときに **キャンセル** を選択すると、**設定 > バージョン情報** メニューの右上に赤い点が表示されます。これは、BenQ OTA サーバー上に最新のファームウェアがあることを知らせています。**設定 > バージョン情報** メニューの **システムの更新 > 更新機能** を使用することで、いつでもシステムを更新することができます。



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


プロジェクタのパーツは絶対に取り外さないでください。プロジェクタ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、[41 ページの「プロジェクタをシャットダウンする」](#)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。

プロジェクタの保管

長期間プロジェクタを保管する場合：

- 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、仕様を参照されるか、販売店にお尋ねください。

- 調整脚を収納します。
- リモコンからバッテリーを取り外します。
- プロジェクタを元の梱包または同等の梱包にしまいます。

プロジェクタの移動

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

LED 寿命を延長する

投写 LED は従来の電球よりも光源寿命が長い 200AL LED 電球ですが、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、設定メニューで次の設定を変更してください。

設定メニューにアクセスする手順については、[84 ページの「設定メニューの使い方」](#)を参照してください。

LED モードの設定

プロジェクタをライトモードから**省電力**に設定してランプの寿命を延長する。

LED モード	説明
標準	ランプを 100% 輝度にします
エコモード	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。エコ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。
バッテリーモード	<p>バッテリーモード システムノイズと電力消費量を低減して 3 時間投写を行います*。バッテリー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。</p> <p>*3 時間投写は次のように設定されています：</p> <ul style="list-style-type: none"> • ライトモード：バッテリーモード • ピクチャモード：ビビッド TV モード • 音量：50%、GS2 から再生するが、 • Bluetooth：オン、他のデバイスに接続されておらず • ワイヤレスネットワーク：オン、接続済み

1. 設定 > 画像 > ピクチャモード > ライトモードを選択します。
2. (◀/▶) を押して任意のモードに移動します。
3. 完了したら、↵ を押して変更内容を保存し、終了します。

設定自動パワーオフ

指定した時間を経過しても操作が検出されないときに、自動的にプロジェクタの電源をオフにします。

1. 設定 > パレンタルコントロール > 自動電源オフを選択し、OK を押します。
2. (▲/▼) を押して時間を選択します。
3. 完了したら、↵ を押して変更内容を保存し、終了します。

トラブルシューティング

問題	原因	対応
プロジェクタの電源がオンにならない。	電源コードから電源が来ていません。	電源コードをプロジェクタの電源コードソケットとコンセントに差し込みます。コンセントにスイッチがある場合は、スイッチがオンになっているかを確認してください。
	電池残量が少なく低電圧になっている。	電源アダプタを接続して LED インジケータが緑色に点滅するまで充電し、プロジェクタの電源キーを 3 秒間押すとオンになります。
Google Play がありません。	Aptoide は Google Play の代わりに、アプリをダウンロードするために提供されています。	BenQ Launcher ホーム画面で Aptoide アイコンを選択してアプリマーケットにアクセスし、コンテンツをストリーミングできるようにアプリをダウンロードしてください。
このプロジェクタでは USB-C™ を使って携帯電話やラップトップコンピュータのスクリーンを投写ことはできません。	携帯電話やラップトップコンピュータには DisplayPort 機能はありません。	デバイスの USB-C™ ポートが DisplayPort 機能に対応しているか (DisplayPort IC が内蔵)、DisplayPort のバージョンが 1.1 以上であるか、またタイミングが 124 ページの「タイミング表」 にリストされているかを確認してください。
	USB-C™ ケーブルは互換性がありません。	メディアデータの転送には、USB-C™ Gen 3.1 ケーブルをお使いください。
このプロジェクタには Bluetooth スピーカーやヘッドフォンを接続することはできません。	Bluetooth 機能が有効になっていません。	Bluetooth デバイスとプロジェクタの両方で Bluetooth 機能が有効になっていることを確認してください。詳細は、 78 ページの「Bluetooth スピーカーまたはヘッドフォンとのペアリングまたは接続」 を参照してください。
	Bluetooth デバイスとプロジェクタが 8 メートル以上離れています。	

問題	原因	対応
<p>プロジェクタは、USB-A ポートに接続されたストレージデバイスに保管されているファイルを再生することはできません。</p>	<p>ストレージデバイスが正しくプロジェクタに接続されていません。</p>	<p>このプロジェクタには USB-C™ ポートが 1 個あり、USB-A ポートはありません。プロジェクタと USB-A ポートに接続したデバイスを接続するには、正規の USB-A 対 USB-C™ 変換アダプタをお使いください。詳細は、70 ページの「メディアプレーヤー」を参照してください。</p>
	<p>このプロジェクタはファイル形式には対応しません。</p>	<p>プロジェクタが対応するファイル形式については、126 ページの「対応するファイル形式」をお読みください。</p>
<p>スクリーンの明るさが暗くなります。</p>	<p>アダプタが外れています。</p>	<p>ランプの輝度が 3 時間投写に対応するために、バッテリーモードに下げられています。スクリーンを明るくしたい場合は、電源アダプタをプロジェクタに接続するか、ライトモードをバッテリーモード以外のモードに変更してください。</p>
	<p>アダプタは外れていませんが、ライトモードがバッテリーモードに切り替わっています。</p>	
<p>入力源がない。</p>	<p>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。</p>	<p>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。</p>
	<p>プロジェクタが正しく入力ソースデバイスに接続されていません。</p>	<p>接続を確認します。 USB-C™ ポートが入力源の場合は、ソースのデバイスが DisplayPort に対応しており、USB-C™ Gen 3.1 ケーブルでプロジェクタに接続されていることを確認してください。</p>
	<p>プロジェクタがそのビデオファイルまたはオーディオファイルのフォーマットに対応していません。</p>	<p>126 ページの「対応するファイル形式」に掲載されるファイルフォーマットが再生されるか確認してください。再生されない場合は、お客様サービスにお問合せください。</p>

問題	原因	対応
画像とオーディオが安定しない。	接続ケーブルがプロジェクタ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。
	インターネット帯域が制限されているか、混雑している。	別のワイヤレス AP に接続するか、速度の速いチャンネルに接続してください。
	プロジェクタが Bluetooth の接続範囲外にあります。	プロジェクタが Bluetooth の接続範囲内にあるようにしてください。 2.4G ネットワークを使用するときには、できるだけ無線干渉が少なくなるようにしてください。
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。	リモコンのフォーカスキーを使って焦点を合わせてください。
	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。	投写角度および方向、また必要であればプロジェクタの高さを調整します。
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の間に障害物があります。	障害物を取り除いてください。
	プロジェクタからの距離が遠すぎます。	プロジェクタから 8 メートル (26.2 フィート) 以内の場所に立ちます。

問題	原因	対応
<p>プロジェクトが任意の SSID を検出できません。</p>	<p>ルーターの無線周波数が圏外です。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2.4G 周波数の場合は、ルーターの SSID がチャンネル 1 から 11 に設定されているか確認してください。 • 5G 周波数 (A および C SKU) の場合は、ルーターの SSID がチャンネル 36、40、44、48、149、153、157、161 のいずれかに設定されているか確認してください。 • 5G 周波数 (E SKU) の場合は、ルーターの SSID がチャンネル 36、40、44、48 のいずれかに設定されているか確認してください。
<p>プロジェクトが任意の SSID に接続できません。</p>	<p>プロジェクトとルーターのハンドシェイクが IEEE 802.11 プロトコルに従っていません。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2.4G 周波数の場合は、ルーターのワイヤレスモードが 802.11g/n または 802.11n に構成されていることを確認してください。 • 5G 周波数の場合は、ルーターのワイヤレスモードが 802.11n に構成されていることを確認してください。

仕様

プロジェクタの仕様



仕様はすべて予告なく変更されることがあります。

GS2 プロジェクタの仕様	
投映システム	DLP 3438
DMD タイプ	0.3"
ネイティブ解像度	1280 x 720 ピクセル
輝度	500 lm
コントラスト率 (FOFO)	100,000:1
表示色	10.7 億色
縦横比	ネイティブ 16:9
光源	Osram Q8A LED
光源の寿命 ⁽¹⁾	20,000 時間 (標準) / 30,000 時間 (エコモード)
投映比	1.3 (35"@1M)
ズーム率	固定
キーストーン補正	ID、縦 ± 40 度
投写オフセット	100% ± 5%
投写サイズ (フォーカスを消去 / 最大)	30 - 100 インチ
SoC	MStar 648

GS2 プロジェクタの仕様

OS	Android 6.0	
RAM	2G LPDDR3	
フラッシュ	8G EMMC	
WLAN⁽²⁾	IEEE 802.11 a/b/g/n/ac、2.4G/5G	
2.4G	A および C SKU	Ch1-Ch11
	E SKU	
5G	A および C SKU	Band1 : Ch36、Ch40、Ch44、Ch48
		Band4 : Ch149、Ch153、Ch157、Ch161、Ch165
	E SKU	Band1 : Ch36、Ch40、Ch44、Ch48
Bluetooth	4.0	
インターフェイス	<ul style="list-style-type: none"> • USB-A (2.0/1.5A/Reader) x1 • USB-C™ (DisplayPort 1.2、5V 1A) ⁽³⁾ x1 • HDMI 1.4a x1 • 3.5mm Audio Out x1 • ワイヤレス ハードウェアキーポート (WDR02U) • 初期値に戻すボタン x1 	
アンテナ	はい	

GS2 プロジェクタの仕様

機能	<ul style="list-style-type: none"> • IPX2、 • パレンタルコントロール、 • LumiExpert™、 • ワイヤレス投写⁽⁴⁾ (iOS/macOS®、Android™、PC)、 • USB-C™ DisplayPort および USB-A Reader、 • 15 度傾斜スタンド、 • オートフォーカス、 • 自動縦補正、 • 3 時間バッテリー 	
電源	DC 供給	
	周波数	AC 100 - 240V 50/60HZ 1.5A
	定格電力	19.0V 3420.0mAh、約 65.0W
	電池寿命	
	タイプ	リチウムイオン電池
	電気規格	11.1V 6000.0mAh、66.6Wh
	バッテリーサイクル	500 回
	充電時間	0% 状態から 100% 充電まで 3 時間
電池寿命	電池モードで 3 時間	
内蔵スピーカー	2W チェンバー x 2	
解像度サポート	VGA (640 x 480) から 1080p (1920 x 1080)	
水平周波数	15 - 102 KHz	
縦スキャン率	23 - 85 Hz	
HDTV 互換	480i、480p、576i、576p、720p、1080i、1080p	

GS2 プロジェクタの仕様

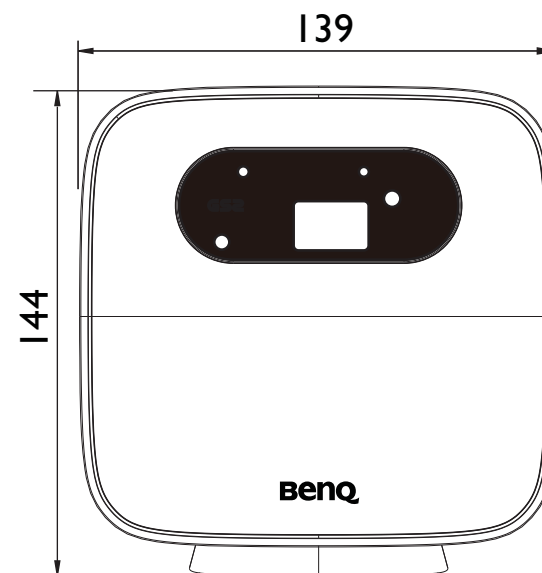
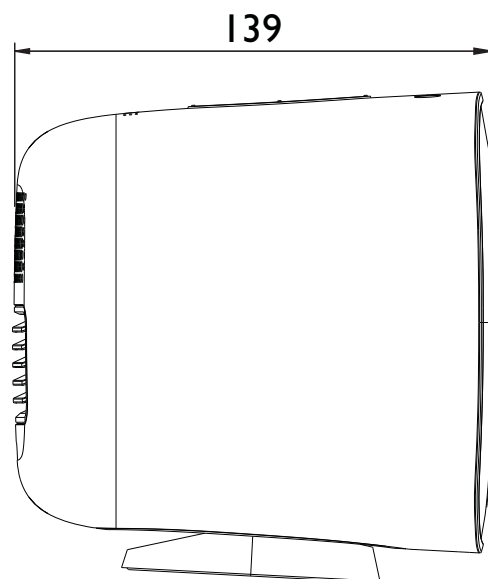
ビデオの互換性	NTSC / NTSC4.43 / PAL / M-PAL / N-PAL / PAL60 / SECAM / HDTV
外形寸法	139 (幅) x 144 (高) x 139 (奥) mm
重量	1.5 Kg
ノイズレベル	31 dBA (標準) / 28 dBA (エコモード)
稼働温度	0°C ~ 40°C
アクセサリ (標準)	<ul style="list-style-type: none"> • 電源アダプタ x 1 • 電源コード x 1 (地域による) • ワイヤレス ハードウェアキー (WDR02U) x 1 (取り外し可) • リモコン (RC2032 電池 1 個) • クイックスタート ガイド • 保証書 (地域による) • キャリー バッグ
表示言語	英語 / フランス語 / ドイツ語 / 日本語 / 韓国語 / ポルトガル語 / 中国語 (簡体字) / スペイン語 / 中国語 (繁体字) / アラビア語 / ヒンディー語 / イタリア語



- (1) : ランプの寿命は、環境条件と使用条件により異なります。
- (2) : 無線投写および Bluetooth 機能は、取り外し可能な BenQ ワイヤレスハードウェアキー、WDR02U に対応しています。
- (3) : 最大解像度 : 1080P (1920 * 1080) 60Hz。最大データ転送レート : 2.7Gbps。
- (4) : WLAN および Bluetooth の性能は、距離と障害物の有無により変わります。

外形寸法

139 (幅) x 144 (高) x 139 (奥) mm




タイミング表

サポートされるビデオ入力のタイミング

タイミング	解像度	水平周波数 (KHz)	垂直周波数 (KHz)	ドットクロック周波数 (MHz)
DMT0659	640 × 480p	31.469	59.94	25.175
480p	720 × 480p	31.469	59.94	27
720p	1280 × 720p	45	60	74.25
1080i	1920 × 1080i	33.75	60	74.25
480i	720 (1440) × 480i	27	59.94	15.734
1080p	1920 × 1080p	67.5	60	148.5
576p	720 × 576p	31.25	50	27
720p50	1280 × 720p	37.5	50	74.25
1080i25	1920 × 1080i	28.125	50	74.25
576i	720 (1440) × 576i	15.625	50	27
1080p50	1920 × 1080p	56.25	50	148.5
1080p24	1920 × 1080p	27	23.97	74.25
1080p30	1920 × 1080p	33.75	23.97	74.25

サポートされる PC 入力のタイミング

解像度	モード	リフレッシュレート (Hz)	水平周波数 (KHz)	ドットクロック周波数 (MHz)
640 x 480	VGA_60	59.94	31.469	25.175
800 x 600	SVGA_60	60.317	30.879	40
1024 x 768	XGA_60	60.004	48.363	65
1280 x 720	WXGA_60	60	45	74.25
1280 x 1024	SXGA_60	60.02	63.981	108
1360 x 768	1360 x 768_60	60.015	47.712	85.5
1440 x 900	WXGA+_60	59.901	55.469	88.75
1920 x 1080	FHD_60	60	67.5	148.5

 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。

対応するファイル形式

ファイルタイプ	ファイルの拡張子
ドキュメント	.txt
画像	JPG (.jpg、.jpeg)、PNG(.png)、BMP(.bmp)
音楽	MP3(.mp3)、AAC(.aac)
ビデオ	XVID(.avi) MPEG-4 (3gp、mp4) H.263 (3g2、.avi、.mkv、.webm、3gp、mp4)
サブタイトル	該当なし



ビットレート範囲：ビデオファイルのピークのビットレートが 10 MB 以上の場合、再生ラグが生じることがあります。