



デジタル プロジェクター 取扱説明書

コンソールゲーミングプロジェクター | X3100i

V 1.00

保証と著作権について

限定保証

BenQ は、本製品が正常に使用および保管される場合に限り、本製品の材料および製造上の欠陥に対して保証します。

保証を受ける際には、購入日の証明が必要となります。保証期間内に本製品に欠陥が見つかった場合、BenQ の保証範囲は欠陥部品の交換（工賃を含む）に限定されます。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：BenQ が取扱説明書等で規定している通常の使用の範囲外で使用された場合、上記の保証は無効となります。特に湿度が 10% から 90% の範囲で、温度は 0°C から 35°C の間、高度は 1500m 以下で使用いただき、埃の多い環境でのプロジェクターの使用は避けてください。この保証により、お客様には特定の法的権利が与えられます。また、在住している国によっては、お客様にその他の権利が与えられることもあります。

詳細は、弊社ホームページ www.BenQ.com をご覧ください。

著作権

Copyright 2023 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ー言語への翻訳を行うことはできません。

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。さらに、BenQ コーポレーションは本書を改定する権利と、このような改定や変更についていかなる人物に対しても通知する義務を負うことなく内容を変更できる権利を有しています。

*DLP、Digital Micromirror Device、および DMD は、Texas Instruments の商標です。その他の著作権は各社または各組織に帰属します。

HDMI、HDMI High-Definition Multimedia Interface という語、HDMI のトレードドレスおよび HDMI ロゴは、HDMI Licensing Administrator, Inc. の商標または登録商標です。

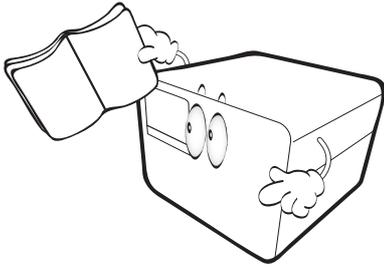
目次

保証と著作権について	2
安全にお使いいただくために	4
はじめに	7
同梱物	7
メディアストリーミング端末 (QS02) の取り付け	8
プロジェクター外観	9
入出力端子.....	10
操作と機能.....	11
プロジェクターの配置	14
設置場所の選択	14
スクリーンサイズの調整.....	15
プロジェクターの取り付け.....	17
プロジェクターの位置を設定する	18
投写画像の調整.....	19
接続	21
操作	22
プロジェクターの起動	22
メディアストリーミング端末 (QS02) の設定.....	25
メニューの使用法	27
プロジェクターの保護	28
入力信号の切り替え	30
メディアリーダーから再生を行う	31
プロジェクターをシャットダウンする	32
メニューの操作	33
基本メニュー	33
詳細設定メニュー	34
メンテナンス	52
プロジェクターのお手入れ	52
光源情報	53
トラブルシューティング	55
仕様	56
プロジェクターの仕様	56
外形寸法	57
タイミングチャート	58
RS232 コマンド	60

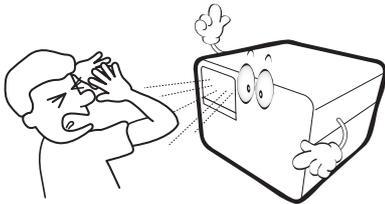
安全にお使いいただくために

お使いのプロジェクターは、情報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、このガイドおよび製品のマークに記載されている指示に従ってください。

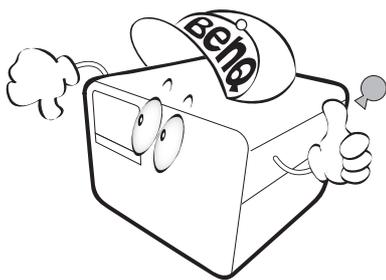
1. **プロジェクターを操作する前に、この取扱説明書をお読みください。** またいつでも参照できるように、手の届く場所に保管しておいてください。



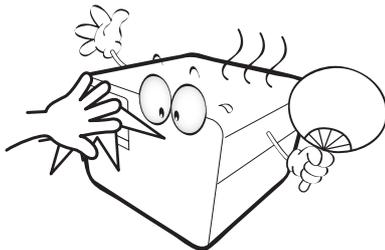
2. **動作中は、プロジェクターのレンズを覗き込まないでください。** 強い光線なので、視力障害を引き起こす恐れがあります。



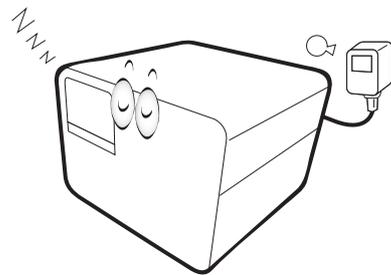
3. **点検修理については、サポートセンターにお問い合わせください。**



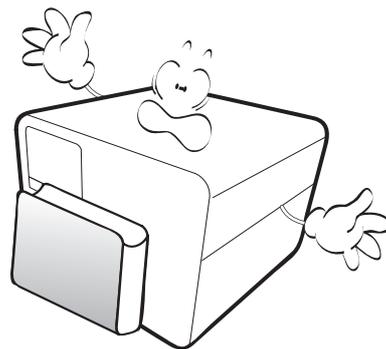
4. **光源は動作中に非常に高温になります。**



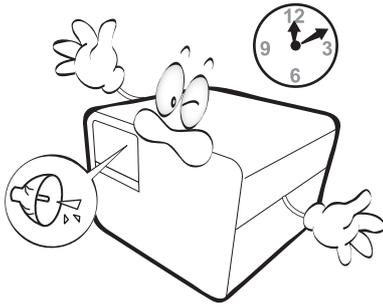
5. 国によっては、電源電圧が不安定な場合もあります。プロジェクターは、電源がAC 100 ~ 240 V の電圧範囲のときに安全に作動するように設計されていますが、停電や ± 10 V のサージが発生すると故障する可能性があります。電源の電圧が変動したり、電源供給が中断したりする地域では、電源安定器、サージプロテクタ、または無停電電源装置 (UPS) にプロジェクターを接続することをお薦めします。



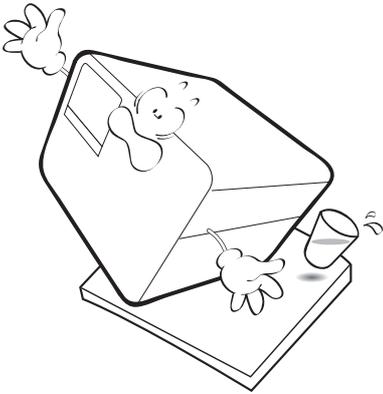
6. プロジェクターが作動しているときに投影レンズを物体で塞ぐと、それが過熱して変形したり、火災の原因となったりします。光源を一時的にオフにするには、Eco Blank ボタンを押します。



7. 定格寿命より長く光源を使用しないでください。

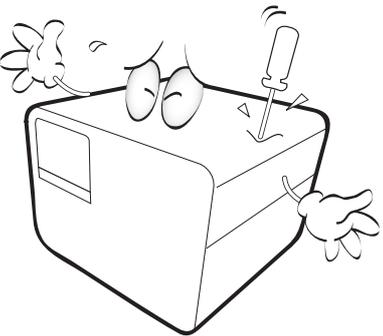


8. 本製品は安定した場所に設置してください。本製品が落下して、破損する恐れがあります。



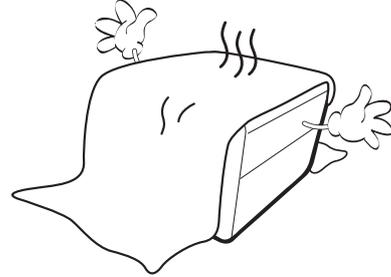
9. 本プロジェクターを分解しないでください。内部には危険な電圧が流れており、触れると死に至る場合もあります。

いかなる場合でも、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。



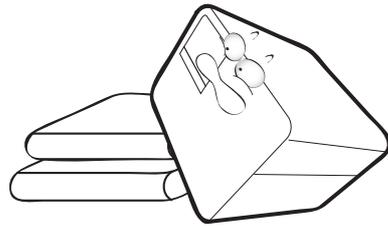
10. 通気口をふさがないでください。

- 本製品をブランケットなどの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。
- 本製品の上に布などをかぶせないでください。
- プロジェクターの近くに可燃物を置かないでください。

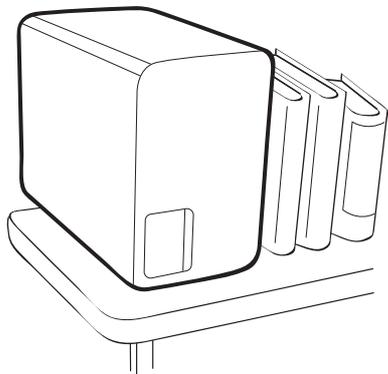


通気口がふさがれると、プロジェクターの内部が過熱し、火災が発生することがあります。

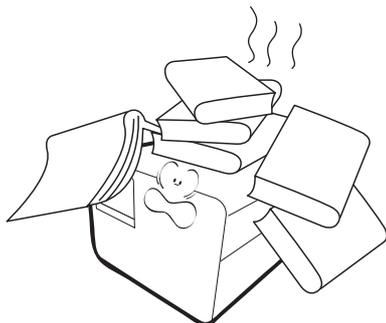
11. 使用時は必ずプロジェクターを水平な平面上に置いてください。



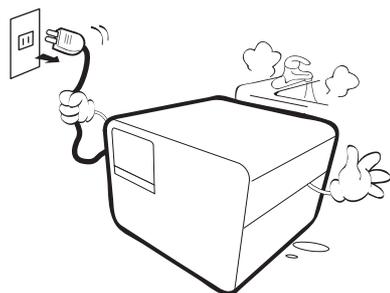
12. プロジェクターを縦向きにしないでください。縦向きにするとプロジェクターが倒れ、けがをしたり、プロジェクターが破損したりする恐れがあります。



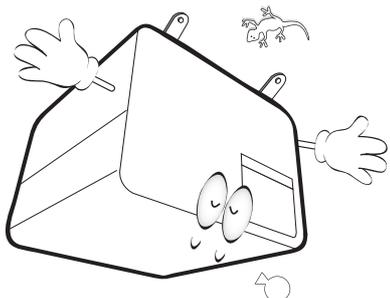
13. プロジェクターの上に乗ったり、物を置いたりしないでください。プロジェクターが物理的に破損するだけでなく、事故やけがの原因になります。



14. プロジェクターの上または近くに液体を置かないでください。プロジェクター内部に液体が入り込むと故障の原因になります。万一プロジェクター内部に水などが入った場合は、電源プラグをコンセントから抜いて BenQ サポートセンターにご連絡ください。



15. 本製品を天井に取り付けて、映像を反転投写することができます。



16. このプロジェクターは接地されていなければなりません。
17. プロジェクターが作動しているときには、通気口から熱風と臭気を感じる場合があります。これは正常な状態であり、製品の欠陥によるものではありません。

18. 次の場所に装置を置かないでください。

- 通気が不十分な場所または密閉されている場所。壁との間隔を 50 cm 以上空けて、プロジェクターの周辺の風通しをよくしてください。
- 窓を締め切った車内など、非常に高温になる場所。
- 非常に湿度が高い場所、ほこりの多い場所、タバコの煙にさらされる場所。このような場所に置くと、光学部品が汚れ、プロジェクターの寿命が短くなり、画像が暗くなります。
- 火災報知器に近い場所。
- 周辺温度が 40°C / 104°F を超える場所。
- 高度が 3000 メートル（10000 フィート）を超える場所。

リスクグループ 2

1. 光源と光源システムの光生物学的安全分類によると、この製品はリスクグループ 2、IEC 62471-5:2015 とされています。
2. この製品からは、光放射が放出される可能性があります。
3. 作動中の光源を見つめないでください。視覚障害を起こす可能性があります。
4. 他の光源同様、直接光線を見つめることはお止めください。

RG2



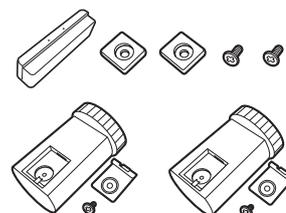
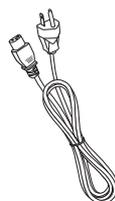
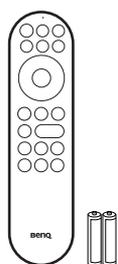
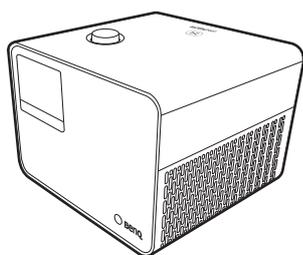
DLP チップの故障の原因となりますので、投写レンズに高性能レーザー光線を当てないでください。

はじめに

同梱物

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。不足しているものがある場合は、お買い上げの販売店にご連絡ください。

同梱品

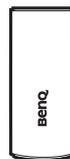
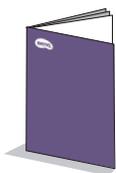


プロジェクター

リモコン
(電池付き)

電源コード

調整脚キット



クイックスタート
ガイド

規制に関する声明

メディアストリー
ミング端末 (QS02)

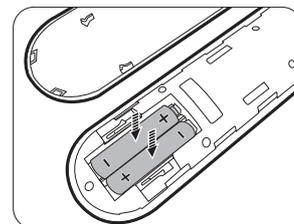
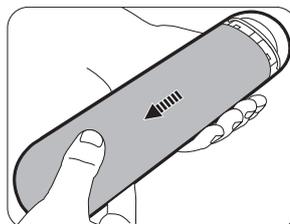
保証書



同梱のアクセサリ類は日本仕様のものであり、本書の図とは異なる場合があります。

リモコンの電池の交換

1. 図に示すとおり、電池カバーを一旦押してからスライドさせます。
2. 古い電池を取り出して（該当する場合）、2個のAAA（単4）電池を挿入します。図に示すとおり、極性に注意してください。
3. 電池カバーをカチッという音がするまでスライドして元に戻してください。





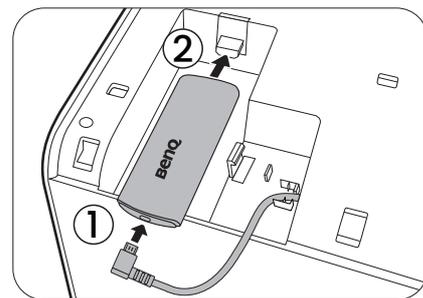
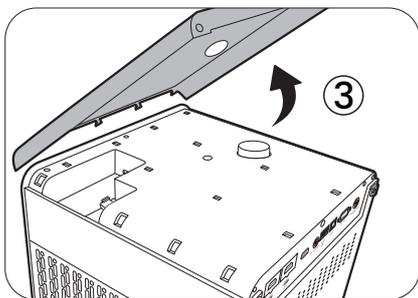
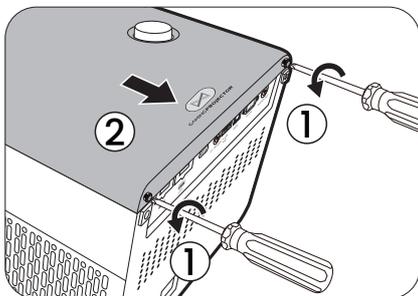
- ・リモコンや電池は台所、浴室、サウナ、サンルーム、車内など高温多湿の場所に放置しないでください。
- ・電池メーカーが推奨するものと同じか、または同種の電池以外は使用しないでください。
- ・また、使用済みの電池はメーカーの指示および地域の環境規定にしたがって処分してください。
- ・電池を火の中に投げ込まないでください。爆発の危険性があります。
- ・電池が完全に消耗してしまったり、またはリモコンを長期間使用しないときには、液漏れによりリモコンが破損しないように電池は外しておいてください。

メディアストリーミング端末 (QS02) の取り付け

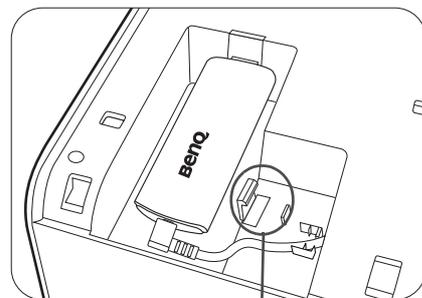
付属のメディアストリーミング端末 (QS02) は Android TV 用の HDMI ハードウェアキーであり、プロジェクターと一緒に使用します。HDMI ハードウェアキーの取り付けについては、下記の説明をお読みください。接続後、プロジェクターで多くの番組をお楽しみいただけるようになります。

1. プロジェクターの電源がオフになっており、電源コードも外してあることを確認してください。
3. USB Micro-B ケーブルを HDMI ハードウェアキーに接続する①。HDMI ハードウェアキーをプロジェクターの HDMI* ポートに接続する②。
* この HDMI ポートはメディアストリーミング端末 (QS02) 専用のポートです。

2. プロジェクターカバーの上部を固定しているネジを緩めます①。カバーをスライドさせて外す②③。

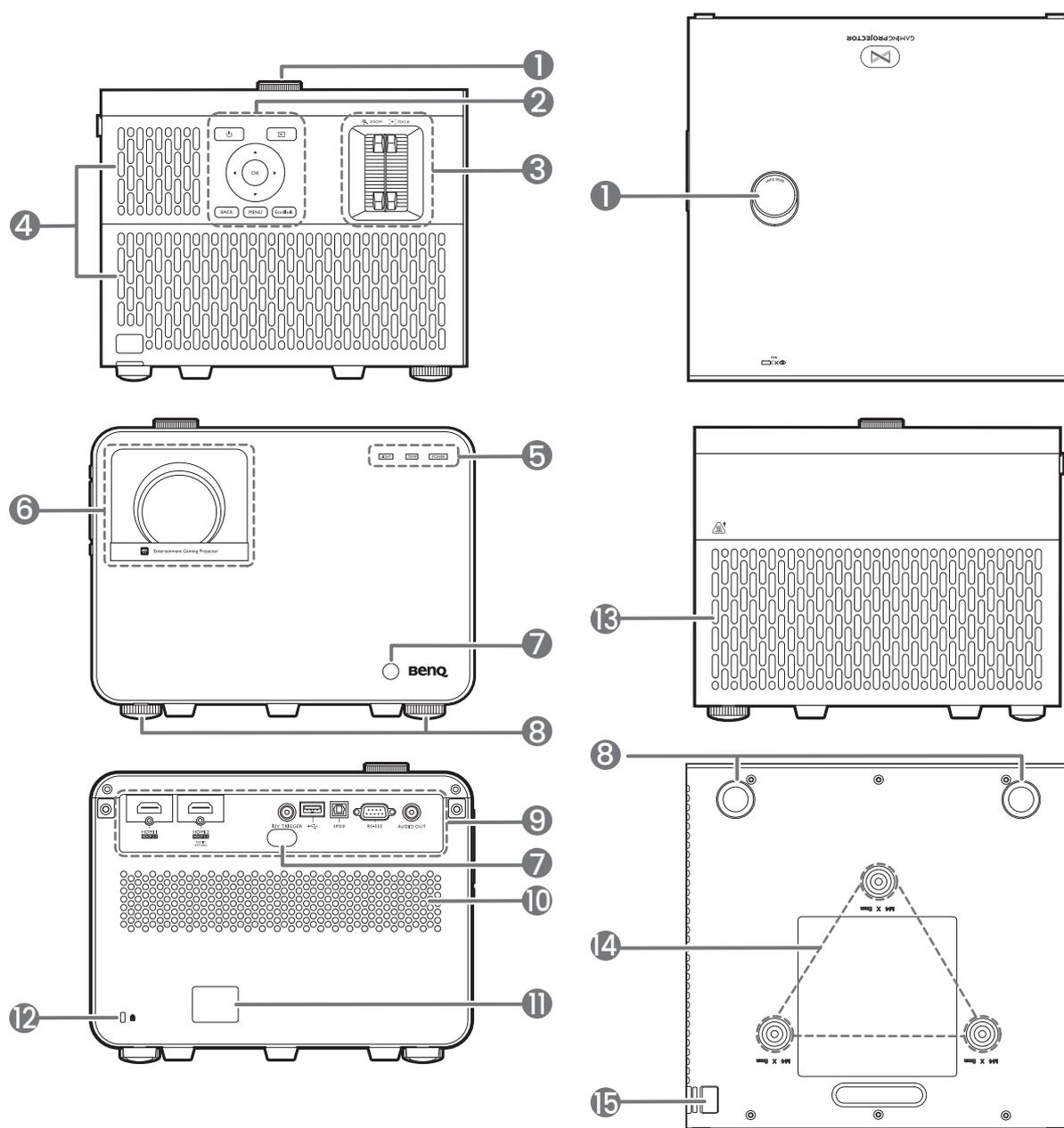


4. プロジェクターカバーを元に戻し、次にネジを締めます。
5. 電源コードをプロジェクターに接続して電源を入れます。⏻ を押して **Android TV** を選択します。



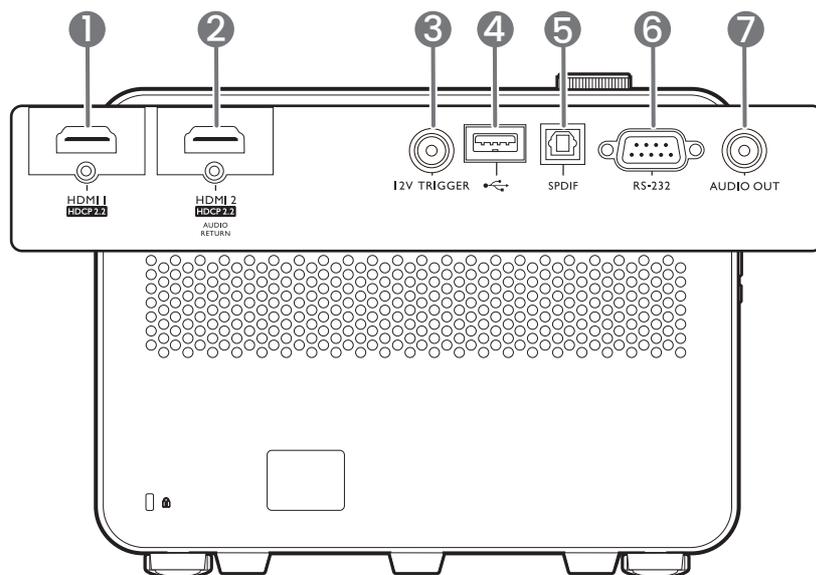
* これは出荷中に USB プラグを固定するためのものです。ここにケーブルを通さないでください。

プロジェクター外観



1. レンズシフト調整つまみ
投写映像の縦の位置を調整します。
2. 本体操作ボタン
11 ページの「操作と機能」を参照してください。
3. ズームリング / フォーカスリング
4. 通気口 (吸気口)
5. **LIGHT/TEMP/POWER** 状態インジケータ
54 ページの「インジケータ」を参照してください。
6. 投写レンズ
7. 赤外線センサー
8. 高さ調整脚
9. 入出力端子
10 ページの「入出力端子」を参照してください。
10. スピーカー グリル
11. AC 電源端子
12. Kensington 盗難防止用ロックスロット
13. 通気口 (排気口)
14. 天井取り付け穴
15. 盗難防止セキュリティバー

入出力端子



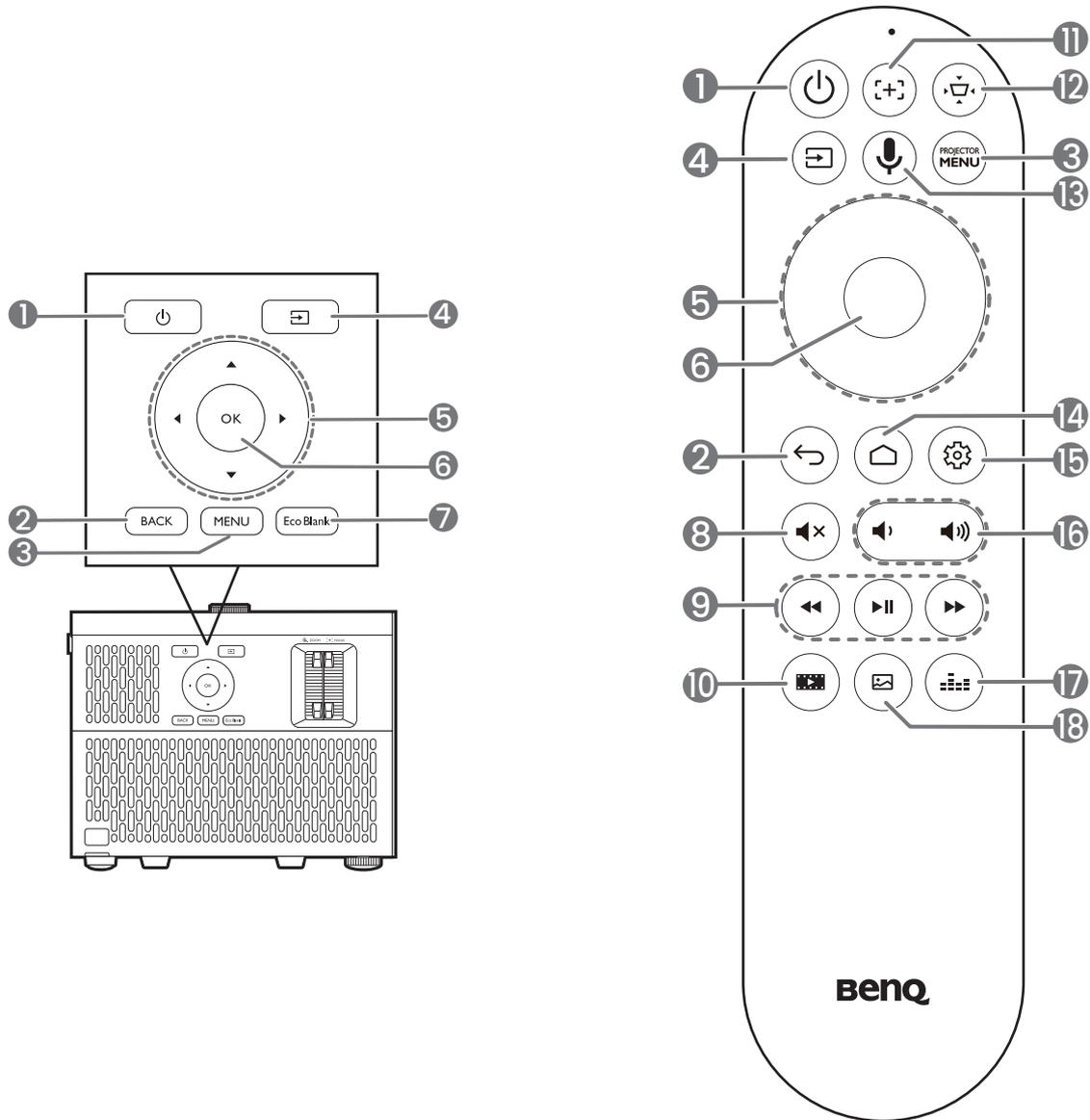
1. HDMI 入力ポート (バージョン 2.0b)
2. HDMI 入力ポート (バージョン 2.0b)
3. 12V DC 出力端子
電動スクリーンやライトの光量調整など
他のデバイスを連動して動作させるため
のトリガー用ポートです。
4. USB 2.0 Type-A ポート (ファームウェア
アップグレード用、メディアリーダー)
5. S/PDIF オーディオ出力ポート
6. RS-232 制御ポート
7. オーディオ出力 (3.5mm)

操作と機能

本体操作ボタンとリモコン



本書で説明するキーはすべて、リモコンまたはプロジェクターにあります。



1. 電源

スタンバイと電源オンの状態を切り替えます。

2. BACK/

前の OSD メニューに戻ったり、終了してメニュー設定を保存します。

3. /

オンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューをオン / オフにします。

4.

入力切替を表示します。

5. 矢印キー (▲、▼、◀、▶)

オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューまたは Android TV メニューが有効な場合、これらのキーを方向指示のボタンとして使用し、メニュー項目の選択や調整を行います。

OSD および Android TV メニューが無効の時には、CEC 対応デバイスでのみ使用できます。

6. OK

- 選択した Android TV またはオン スク リーン ディスプレイ (OSD) メニューのアイテムを確定します。
- Android TV メディア再生では、映像やオーディオファイルを再生、または一時停止します。

7. 

映像を消画するために使用します。



投写中に投写レンズを他の物体で覆わないでください。その物体が過熱し、火災の原因となり危険です。

8. 

プロジェクター音声のオン / オフを切り替えます。

9. 

Android TV ソースで、マルチメディアファイルの巻き戻し、再生 / 一時停止、早送りを行います。

10. 

ゲーム設定メニューを表示します。

11. 

オートフォーカス機能の画面を開く、または閉じます。

* 互換性のあるプロジェクターでのみ使用可能です。

12. 

台形補正メニューを表示します。詳細は、[20 ページの「台形補正」](#)を参照してください。

13. 

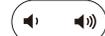
押したままにすると、音声アシスタントまたは音声検索が有効になります。音声アシスタントを使うときは、このキーを押してリモコンの上にあるマイクロフォンに向かって話します。

14. 

Android TV のホーム画面が開きます。

15. 

Android TV ソースから現在のアプリケーションの設定メニューを開きます。

16. 

プロジェクターの音量を調整します。

17. 

サウンドモードメニューを表示します。

18. 

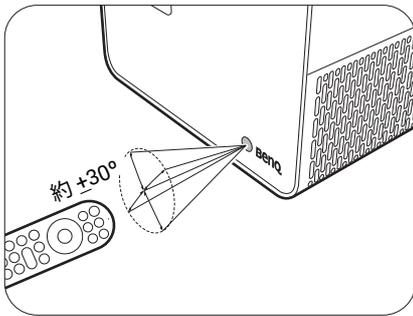
ピクチャモードメニューを表示します。

リモコンの有効範囲

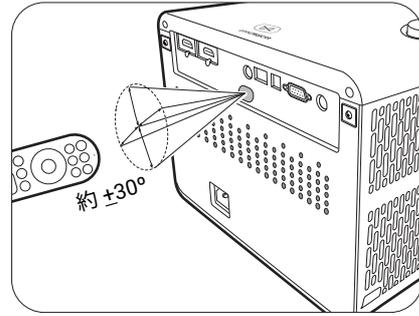
リモコンはプロジェクターの赤外線センサーに対して垂直に 30 度以内の角度に持たなければ、正しく作動しません。リモコンとセンサーの距離は、8 メートル（～26 フィート）以内でなければなりません。

リモコンとプロジェクターの赤外線センサーの間に障害物があると、赤外線が届かない場合があります。

- ・正面からプロジェクターを操作する



- ・背面からプロジェクターを操作する



プロジェクターの配置

設置場所の選択

プロジェクターの設置場所を決める際には、次のことに配慮してください。

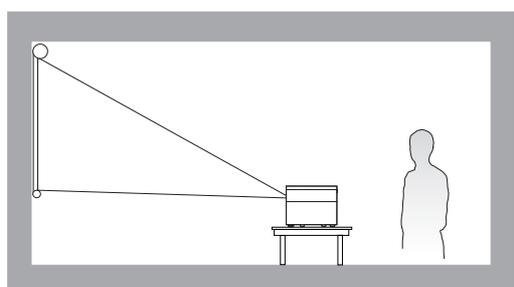
- スクリーンのサイズと位置
- コンセントの位置
- プロジェクターとその他のデバイス間の位置と距離

投写画像のサイズと垂直方向のオフセットは、プロジェクターを設置する距離と、選択したズーム設定によって異なります。プロジェクターの正確な距離と高さを決定するために役立つ [15 ページの「投写サイズ」](#) があります。

このプロジェクターは、次の方法で設置できます。

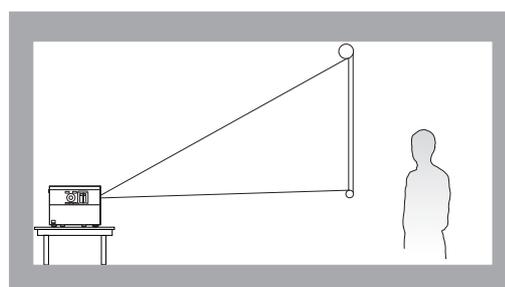
1. 正面

プロジェクターをスクリーンの正面に置いた机の上に設置します。これが最も一般的な設置方法です。



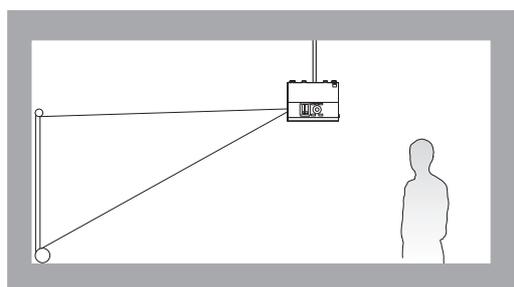
3. 背面

プロジェクターをスクリーン背面に置いた机の上に設置します。専用の背面投写スクリーンが必要です。



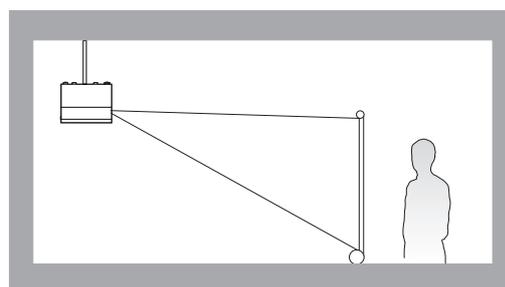
2. 天井前面投写

プロジェクターを上下逆さにスクリーン正面の天井に取り付けます。この方法で設置する場合は、BenQ のプロジェクター天吊金具をご購入ください。



4. 天井背面投写

プロジェクターを上下逆さにスクリーン背面の天井に取り付けます。専用の背面投写スクリーンと BenQ のプロジェクター天吊金具が必要です。



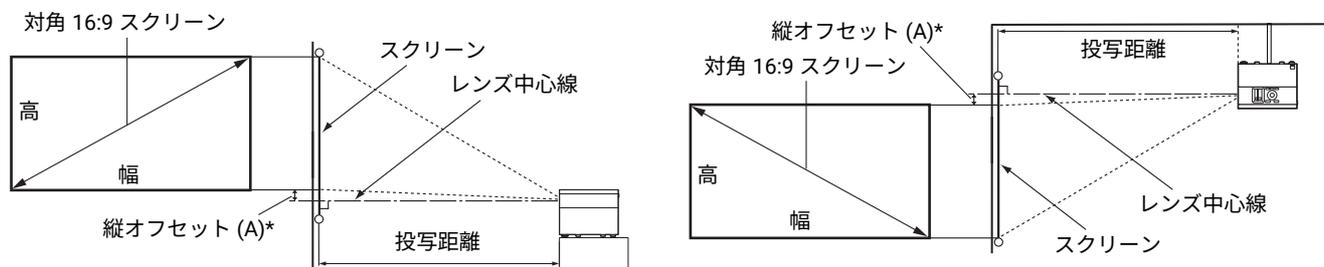
プロジェクターの電源を入れた後、自動的にプロジェクターが設置された方法に応じて適切な設定が選択されます。選択されない場合は、プロジェクターの電源を入れた後、**詳細設定メニュー - インストール > プロジェクタの投写位置** を選択して **OK** を押します。次に **◀/▶** を押して設定を選択します。

スクリーンサイズの調整

投写距離、ズーム倍率、アスペクト比により投写画面サイズは変化します。

投写サイズ

- ・スクリーンのアスペクト比は 16:9、投写画像のアスペクト比は 16:9



- ・*縦オフセット値は、画像の下端（プロジェクターを机上に設置した場合、左図）または画像の上端（プロジェクターを天井に設置した場合、右図）からレンズ中心線までの垂直方向の距離です。
- ・レンズの光学特性上、プロジェクターには必ず垂直方向のオフセット比が存在します。縦オフセット値は、通常、投影距離が長くなるにつれて大きくなります。

スクリーンサイズ				スクリーンからの距離 (mm)			* 縦オフセット (A) (レンズの最低/ 最高位置) (mm)
対角		高 (mm)	幅 (mm)	最短	平均	最長	
インチ	mm			(最大ズーム)		(最小ズーム)	
30	762	374	664	764	880	996	37
40	1016	498	886	1018	1173	1328	50
50	1270	623	1107	1273	1467	1660	62
60	1524	747	1328	1528	1760	1992	75
80	2032	996	1771	2037	2347	2657	100
95	2413	1183	2103	2419	2787	3155	118
100	2540	1245	2214	2546	2933	3321	125
110	2794	1370	2435	2800	3227	3653	137
120	3048	1494	2657	3055	3520	3985	149
130	3302	1619	2878	3310	3813	4317	162
140	3556	1743	3099	3564	4107	4649	174
150	3810	1868	3321	3819	4400	4981	187
160	4064	1992	3542	4073	4693	5313	199
170	4318	2117	3763	4328	4987	5645	212
180	4572	2241	3985	4583	5280	5977	224
190	4826	2366	4206	4837	5573	6309	237
200	5080	2491	4428	5092	5867	6641	249
250	6350	3113	5535	6365	7333	8302	311
300	7620	3736	6641	7638	8800	9962	374

たとえば、120 インチのスクリーンを使用する場合は、推奨する投写距離は 3520 mm となります。

測定した投写距離が 300 cm であったとき、「スクリーンからの距離 (mm)」欄の最も近い値は 2933 mm になります。同じ列を見ると、100 インチ（約 2.5 m）が必要なスクリーンであることがわかります。投影画像は、レンズ中心線より若干上/下になり、垂直方向に 125 mm のオフセットがあります。

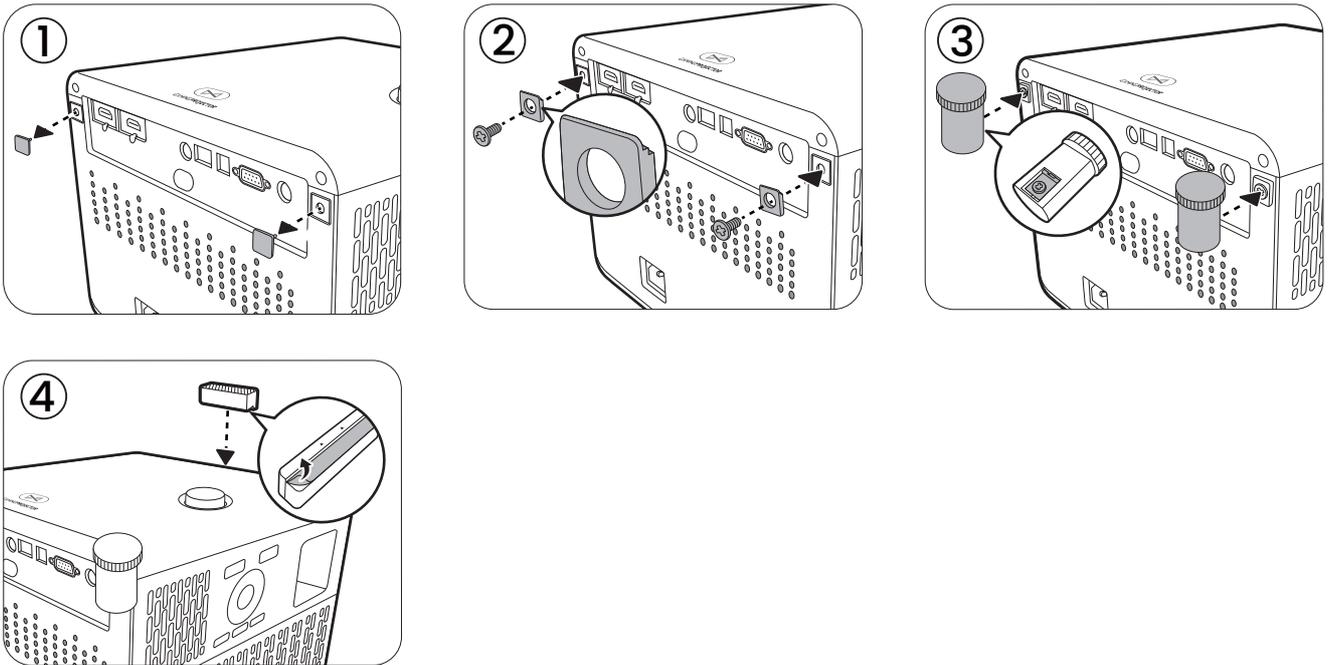
❗ 投写品質を高めるために、白い行の値を参考に投写することをお勧めします。

✎ 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。
 프로젝터를一定場所に固定する予定であれば、設置を行う前に実際に 프로젝터를使って投写サイズと距離を測っておかれるようお勧めします。このように準備しておくことによって、 프로젝터를最適な位置に固定することができます。

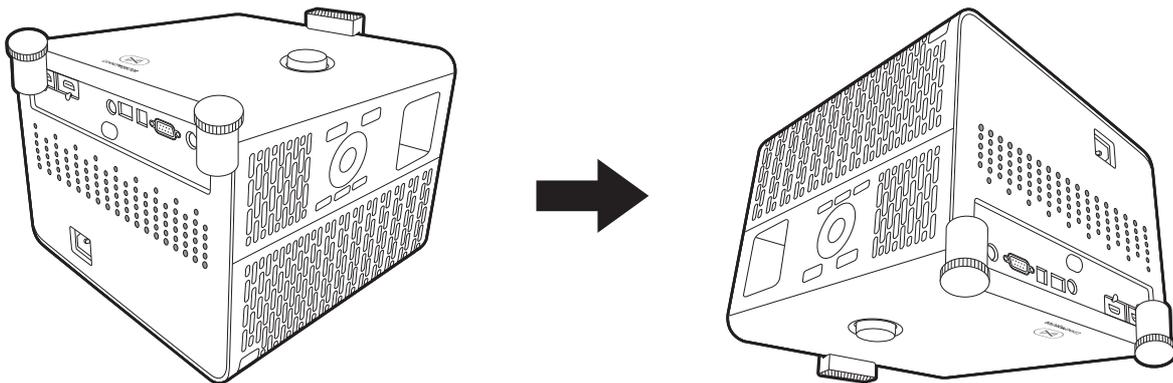
上下反転投写のために調整脚を取り付ける

付属の調整脚キットを取り付けると、映像を上下逆さまに投写することができます。

調整脚を取り付けるには、 프로젝터の電源を切り、次の手順にしたがってください。



取り付けが完了したら、 프로젝터를上下逆さまにしてください。



프로젝터の電源を入れた後、自動的に 프로젝터が設置された方法に応じて適切な設定が選択されます。選択されない場合は、**詳細設定メニュー-インストール> 프로젝タの投写位置**を選択して **OK** を押します。次に **◀/▶** を押して **自動**、**天井前面投写**、または **天井背面投写** を選択します。

プロジェクターの取り付け

プロジェクターを取り付ける場合は、BenQ プロジェクター用の天吊金具をお使いになり、しっかりと確実に設置してください。

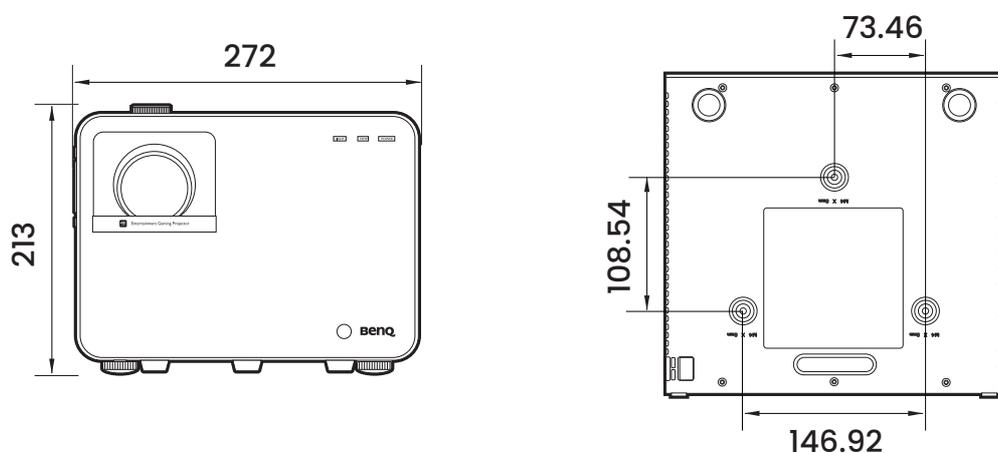
BenQ プロジェクター以外の取り付けキットをお使いになると、ゲージやネジの長さが正確でないためプロジェクターが正しく固定されず落下してしまう恐れがあります。

プロジェクターを取り付ける前に

- BenQ プロジェクター用の天吊金具は、BenQ プロジェクターを購入されたショップでご購入いただけます。
- BenQ は取り付け用ブラケットの底部とプロジェクターのセキュリティバーを固定するために、セキュリティケーブルもご使用になることをお勧めします。このようにしておくことで、万一取り付け用ブラケットが緩んでしまった場合にも、プロジェクターを補助的に支えることができます。
- プロジェクターの取り付けは、販売店にご依頼ください。お客様ご自身でプロジェクターを取り付けると、落下するなどしてケガの原因となります。
- 地震などの際にプロジェクターが落下しないように、正しい手順で設置してください。
- BenQ 製以外の取り付けキットを使用して取り付けの場合は、製品が故障しても保証の対象となりませんのでご注意ください。
- 天井に取り付ける場合は、周囲の温度にご注意ください。ヒーターを使用する場合は、天井周辺の温度が予想以上に高くなる場合があります。
- トルク範囲については、取り付けキットの取り扱い説明書をお読みください。推奨範囲を超えてトルクを締め付けると、プロジェクターの故障の原因となり、結果的に落下する場合があります。
- いつでも簡単にプロジェクターをシャットダウンできるように、コンセントが手に届く位置にあるか確認してください。

天井 / 壁取り付け図

天井 / 壁取り付けネジ：M4
(最長 = 25 mm、最短 = 20 mm)



単位：mm



取り付けに問題がある場合は、取り付けキットのユーザーマニュアルを参照するか、BenQ サービスセンターまでお問い合わせください。

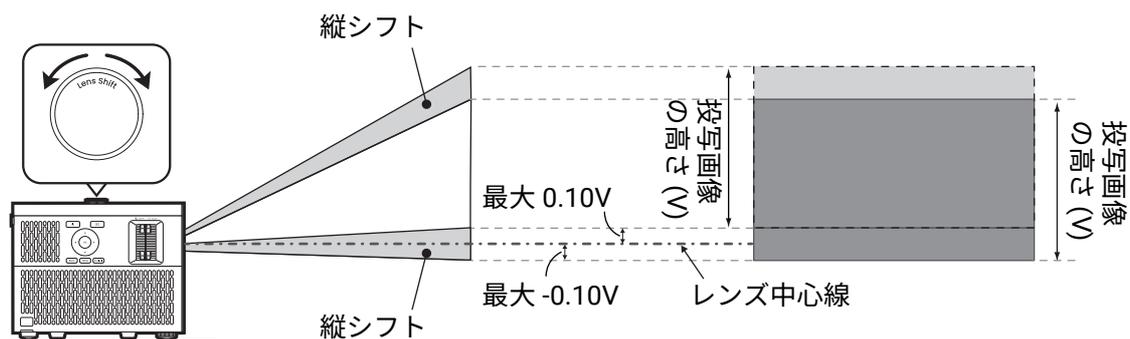
プロジェクターの位置を設定する

投写レンズのシフト

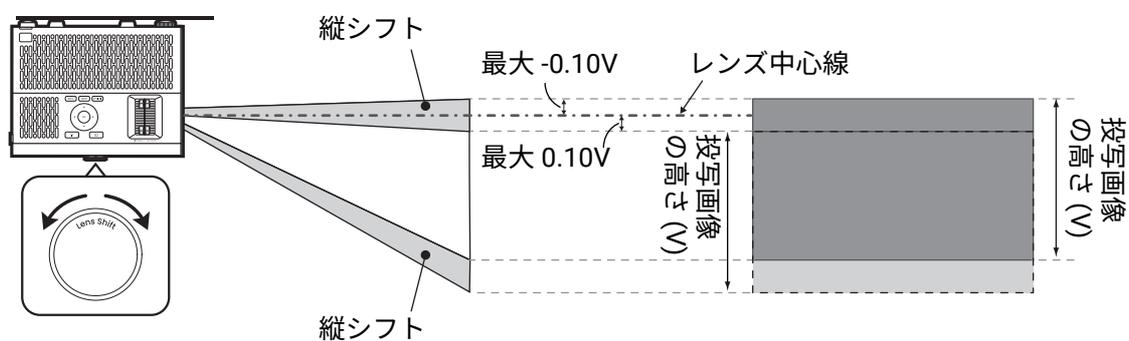
プロジェクターをより自由に取り付けられるように、レンズシフト機能が備わっています。この機能を活用すると、プロジェクターがスクリーンの中央に画像を投写するよう調整することができます。

レンズシフトは投写画像の高さまたは幅のパーセンテージにより表示されます。つまみを回すと、画像の位置によって可能な範囲でどのような方向へもシフトできます。

前面投写



天井前面投写

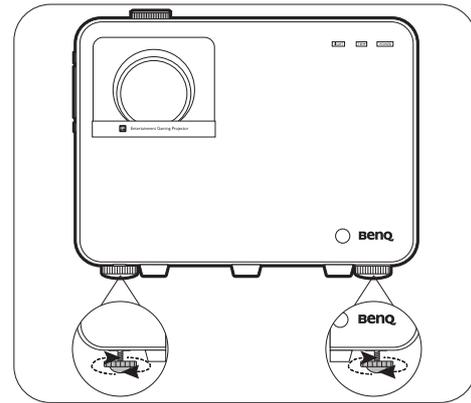


投写画像の調整

投写角度の調整

プロジェクターが床に対して水平な場所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ーが垂直に設置されていない場合は、投写画像が台形になります。調整脚を回して、水平角度を微調整します。

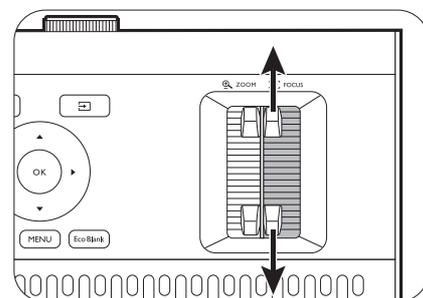
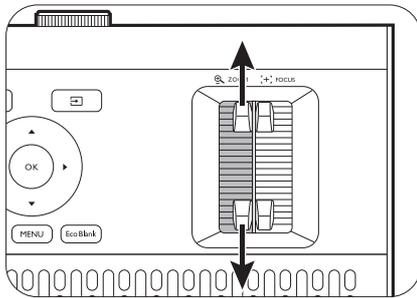
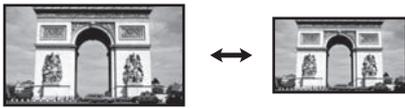
高さ調整脚を収納するには、背面調整脚のネジを反対方向に回します。



光源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。光源からは強い光が発せられており、目を傷つける場合があります。

画像サイズと明瞭さの微調整

1. 投写されたイメージのサイズを調整するには、ズームリングを使用します。
2. フォーカスリングを回して焦点を合わせます。



台形補正

台形効果とは、スクリーンに対しプロジェクターのレンズ面が平行でない場合に、投写された映像が台形になることをいいます。

歪んだ画像を補正する：

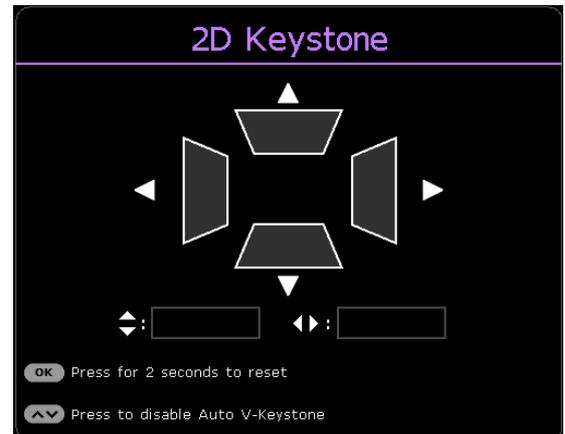
1. 次のメニューから **2D キーストーン** ページを開きます。

- ・プロジェクターの初回セットアップ中のセットアップウィザード。
- ・**基本メニュー**システム。
- ・**詳細設定**メニューシステムの**インストール**メニュー。

2. **2D キーストーン** ページが表示されたら：

- ・画像上部の台形歪みを補正するには、▼を使用します。
- ・画像下部の台形歪みを補正するには、▲を使用します。
- ・画像右側の台形歪みを補正するには、◀を使用します。
- ・画像左側の台形歪みを補正するには、▶を使用します。
- ・台形補正值をリセットするには、**BACK**/を2秒間押します。
- ・歪んだ映像の縦方向を自動修正するには、**OK**を2秒間押します。

3. 完了したら、**BACK**/を押して変更内容を保存し、終了します。



▼を押します。

▲を押します。



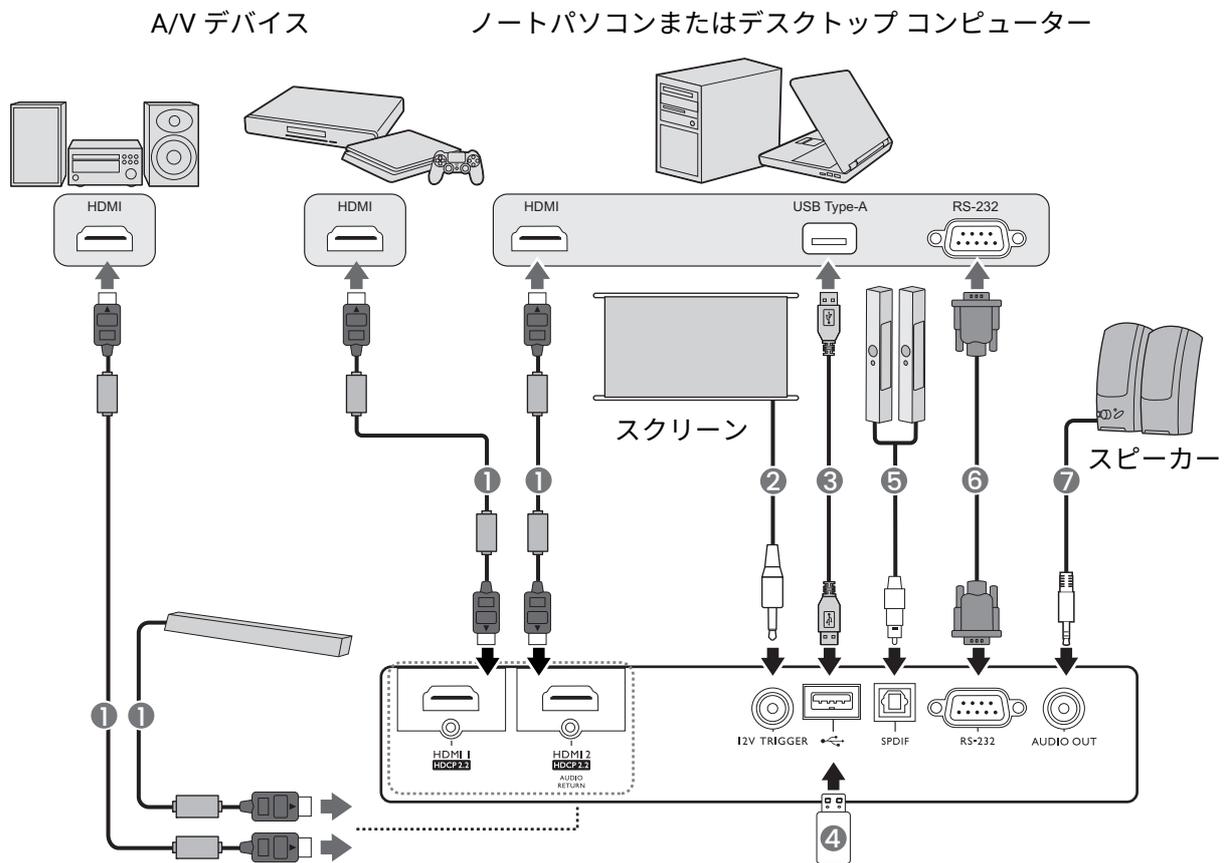
◀を押します。

▶を押します。

接続

信号ソースをプロジェクターに接続する際には、次の点を確認してください。

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



- | | |
|-------------------------|-------------------|
| ① HDMI ケーブル (フェライトコアあり) | ⑤ SPDIF オーディオケーブル |
| ② 12V トリガーケーブル | ⑥ RS-232 ケーブル |
| ③ USB Type-A ケーブル | ⑦ オーディオケーブル |
| ④ USB フラッシュドライブ | |



- ・上に示す接続図のケーブルは、本機に付属していません (詳細は、7ページの「同梱物」を参照してください。) ケーブルはお近くの家電量販店でお求めください。
- ・接続図は参考用です。プロジェクターの背面にある入出力端子は、プロジェクターのモデル毎に異なります。
- ・ノートパソコンによっては、プロジェクターを接続しただけでは映像が外部出力されません。通常は Fn キー + モニターのアイコンが付いたファンクションキーを同時に押し、外部出力をオン/オフすることができます。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。
- ・電源をオンにして正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、映像が表示されない場合は、映像ソースの電源が投入されていて正しく動作していることを確認してください。また信号ケーブルが正しく接続されていることを確認してください。

操作

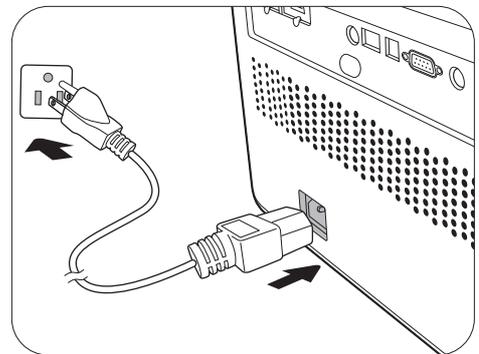
プロジェクターの起動

1. 電源コードを繋ぎます。コンセントのスイッチをオンにします（該当する場合）。電流が流れると、プロジェクターの電源インジケータがオレンジ色に点灯します。
2. プロジェクターまたはリモコンの  を押すと、プロジェクターが起動します。電源インジケータが緑色に点滅し、投写されると緑色に点灯します。

起動処理には約 15 秒かかります。起動処理の後半で、起動ロゴが表示されます。

必要であれば、フォーカスリングを使ってピントを調整してください。

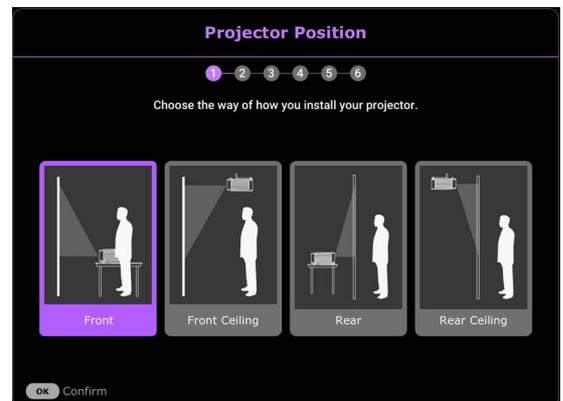
3. 初めてプロジェクターを起動すると、プロジェクターの初期設定ウィザードが開きます。すでに設定が完了している場合は、これを省略して次のステップに進んでください。
 - ・プロジェクターかリモコンの矢印キー (◀/▶/▲/▼) を使って、メニューアイテムを移動します。
 - ・ **OK** を使って、選択したメニューアイテムを確定します。



ステップ 1:

プロジェクタの投写位置を指定します。

プロジェクターの設置については、[14 ページの「設置場所の選択」](#)を参照してください。



ステップ 2:

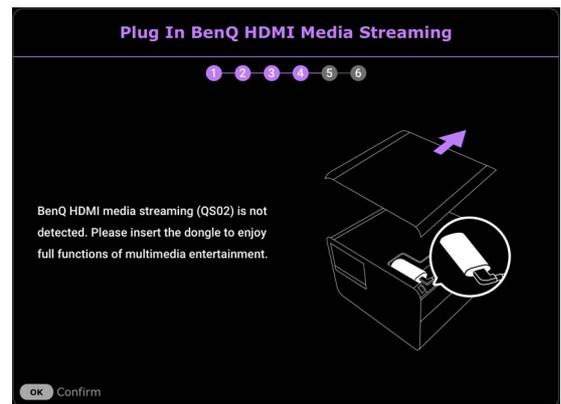
付属の BenQ Android TV リモコンの使い方についてのリマインダー



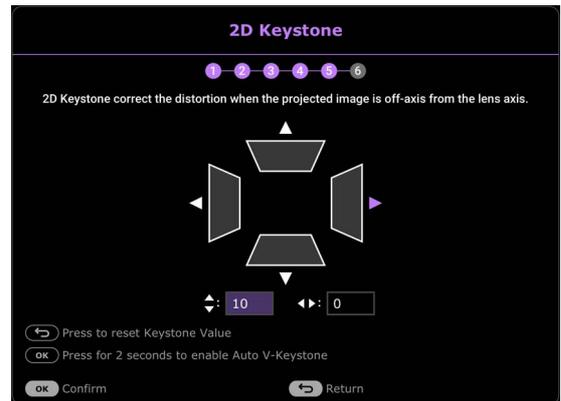
ステップ 3：
OSD 言語を決定します。



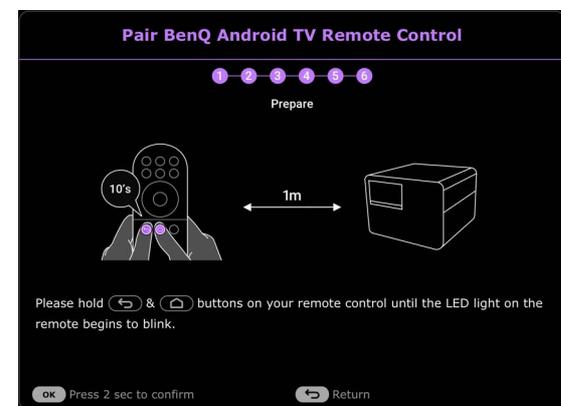
ステップ 4：
メディアストリーミング端末 (QS02) のインストールについて
このメッセージは、QS02 が検出されない場合に
表示されます。HDMI ハードウェアキーのイン
ストールについては、25 ページの「メディアス
トリーミング端末 (QS02) の設定」をご参照く
ださい。



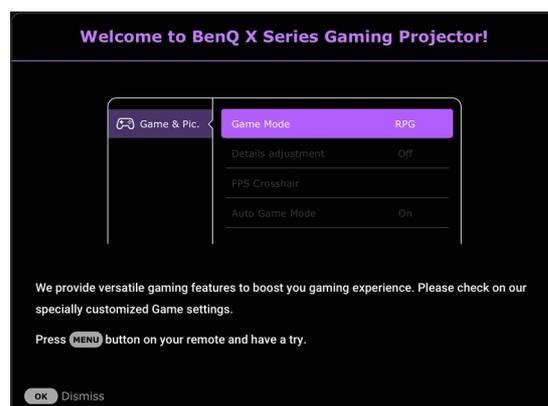
ステップ 5：
2D キーストーンを指定して、自動垂直台形補正
機能をアクティベートします。
台形補正についての詳細は、20 ページの「台形
補正」をご覧ください。



ステップ 6：
画面の指示にしたがって、QS02 HDMI メディア
ストリーミング端末で BenQ Android TV リモコ
ンをペアリングします。



「ようこそ」メッセージが表示されます。



4. パスワードの入力を求められた場合は、矢印キーを押して6桁のパスワードを入力してください。28ページの「パスワード機能を使用する」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. プロジェクターが入力信号の検索を開始します。現在スキャン中の入力信号が表示されます。プロジェクターが有効な信号を検出しない場合は、入力信号が検出されるまで「信号なし」のメッセージが表示されます。

入力信号を選択するには、 を押してください。30ページの「入力信号の切り替え」を参照してください。

- ! 感電や火災などの危険を防止するため、付属のアクセサリ（電源コードなど）を使用してください。
- ! プロジェクターが前回使用したときから完全に冷め切っていない場合は、約90秒間冷却ファンが作動します。

- ! 初期設定ウィザードのスクリーンショットは参考用であり、実際の仕様とは異なる場合があります。
- ! 入力信号の周波数 / 解像度がプロジェクター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バックグラウンドスクリーンに表示されます。プロジェクター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。58ページの「タイミングチャート」を参照してください。

- ! 3分経過しても信号が検出されなければ、プロジェクターは自動的にエコモードに入ります。

メディアストリーミング端末 (QS02) の設定

はじめる前に

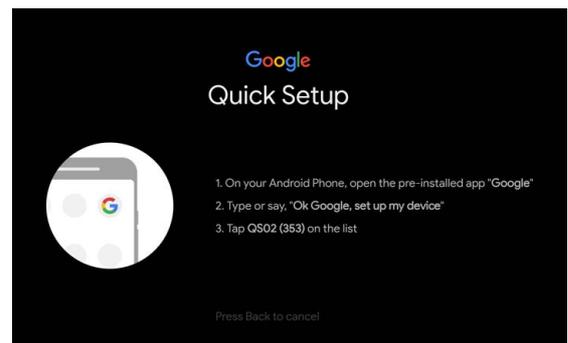
次のものが揃っていることを確認してください：

- インターネット接続できる Wi-Fi 環境
- Google アカウント

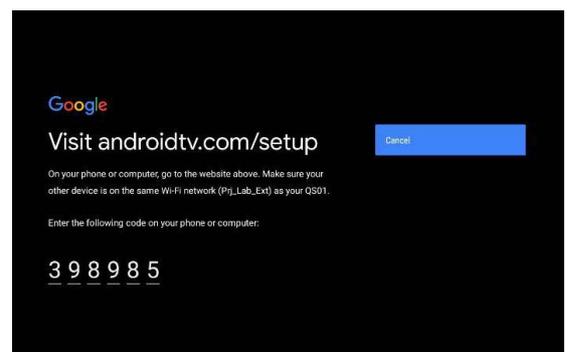
デバイスの設定

デバイスを設定するには、3つのオプションがあります：

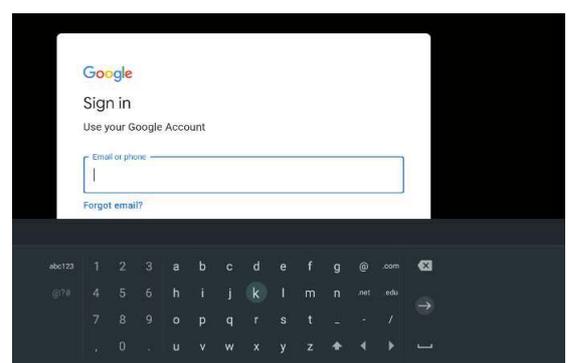
- Android 機を使用する場合のクイックセットアップ



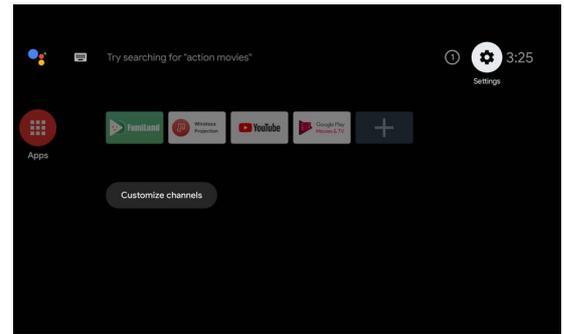
- スマートフォンまたはパソコンを使う



- リモコンを使う



Android TV ホーム画面を表示します



- 詳細は、<https://support.google.com/androidtv/> をご覧ください。
- その他の操作方法については、QS02 取扱説明書をお読みください。

メニューの使用法

このプロジェクターは、2種類のオンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューを備えており、各種の調整や設定が行えます。**基本 OSD** メニューには簡易機能があり、**詳細設定 OSD** メニューは全機能があります。

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

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

初めてプロジェクターをお使いになる際は (初期設定終了後)、**MENU** / **PROJECTOR MENU** を押すと、**基本 OSD** メニューが表示されます。

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

1. **メニュータイプ**を選択して **OK** を押します。
2. ▲/▼ を押して**詳細設定**を選択し、**OK** を押してください。プロジェクターが**詳細設定 OSD** メニューに切り替わります。

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

1. **システム > メニュー設定 > メニュータイプ**を選択して **OK** を押します。
2. ▲/▼ を押して**基本**を選択し、**OK** を押してください。プロジェクターが**基本 OSD** メニューに切り替わります。

基本 OSD メニューの概要です。



詳細設定 OSD メニューの概要です。



- ① メインメニュー
- ② 現在の入力信号
- ③ サブメニューと状態
- ④ ファンクションキー

 OSD のスクリーンショットは参考用であり、実際の仕様とは異なる場合があります。

プロジェクターの保護

セキュリティケーブルロックの使い方

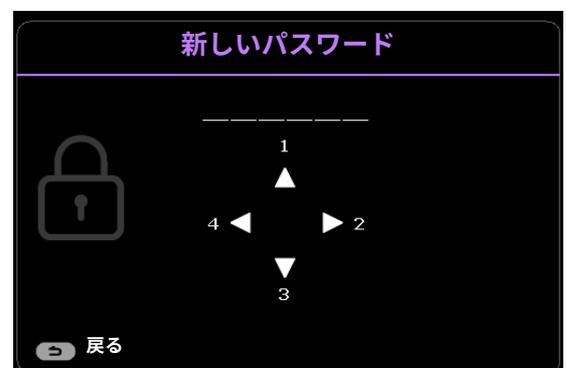
盗難防止のために、プロジェクターは安全な場所に設置してください。または、プロジェクターを固定する為のセキュリティケーブルを購入してください。セキュリティバーは、プロジェクターの右側にあります。9 ページの項目 15 を参照してください。セキュリティバーの穴にセキュリティケーブルを通し、近くにある動かしにくい家具など重たいものに固定します。

Kensington ロックなどのロックを購入して、プロジェクターを安全に保護してください。Kensington ロック スロットはプロジェクターの背面にあります。9 ページの項目 12 を参照してください。Kensington ケーブルロックは通常キーとロックを組み合わせたものです。ご使用方法については、ロックの説明書を参照してください。

パスワード機能を使用する

パスワードの設定

1. **詳細設定メニュー - システム > セキュリティ設定** を選択します。OK を押します。すると **セキュリティ設定** ページが表示されます。
2. **パスワードの変更** を選択し、OK を押します。
3. 4 つの矢印キー (▲、▶、▼、◀) はそれぞれ 4 つの数字 (1、2、3、4) を示しています。矢印キーを押して、6 桁のパスワードを入力して設定します。
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てください。
5. **電源ロック機能** を有効にするには、**システム > セキュリティ設定 > 電源ロック機能** を選択して OK を押し、◀/▶ を押したら **オン** を選択します。再度同じ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。本書の下の欄に設定したパスワードを書き留めておいてください。
- 一度パスワードを設定して有効にして**電源ロック機能**を有効化すると、プロジェクターを起動するたびに正しいパスワードを入力しなければプロジェクターを使用することはできなくなります。

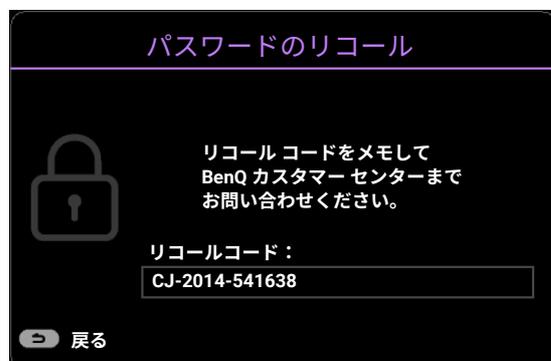
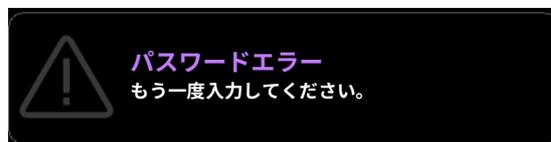
パスワードを忘れた場合

間違ったパスワードを入力すると、パスワードエラーメッセージが表示され、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。パスワードを完全に忘れてしまった場合は、パスワードのリコールを行ってください。[29 ページの「パスワードの復旧を行うには」](#)を参照してください。

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

パスワードの復旧を行うには

1. **OK** を 3 秒間押し続けます。画面上にコードが表示されます。
2. コードを書き留めて、プロジェクターの電源をオフにしてください。
3. コードからパスワードを復旧するには、サポートセンターにお問い合わせください。お客様がこのプロジェクターを使用できる正当なユーザーであることを確認するために、購入を証明する文書の提示を求められる場合があります。



パスワードの変更

1. **詳細設定メニュー - システム > セキュリティ設定**を選択します。**OK** を押すと**セキュリティ設定**ページが表示されます。
2. **パスワードの変更**を選択し、**OK** を押します。
3. 古いパスワードを入力してください。
 - パASSWORDが正しく入力されると、**新しいパスワード**という別のメッセージが表示されます。
 - パASSWORDが間違っていれば、パスワードエラーメッセージが表示され、**現在のパスワードの入力**というメッセージが表示されますので、もう一度パスワードを正しく入力してください。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/**  を押してください。
4. 新しいパスワードを入力します。
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てください。

パスワード機能を無効にする

パスワード保護を解除するには、**詳細設定メニュー - システム > セキュリティ設定 > 電源ロック機能**を選択し、**OK** を押して **◀/▶** を押した後、**オフ**を選択します。**パスワードの入力**メッセージが表示されます。現在のパスワードを入力してください。

- パASSWORDが正しく入力されると、OSD メニューの**セキュリティ設定**ページに戻ります。次回のプロジェクターの起動時からは、パスワードを入力する必要はありません。

- ・パスワードが間違っていれば、パスワードエラーメッセージが表示され、**パスワードの入力**というメッセージが表示されますので、もう一度パスワードを正しく入力してください。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/⏪** を押ししてください。

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

入力信号の切り替え

プロジェクターは同時に複数の機器に接続することができます。ただし一度に表示できる機器は1台です。起動時にプロジェクターは自動的に有効な信号を検出します。

プロジェクターに自動的に信号を検出させるためには、**詳細設定メニュー - ディスプレイ > 自動入力検知がオン**になっていることを確認してください。

ソースの手動選択：

1.  を押します。するとソース選択バーが表示されます。
2. 任意の信号が選択されるまで **▲/▼** を押し、次に **OK** を押します。

検出されると、選択した入力源の映像が表示されます。プロジェクターに複数の機器が接続されている場合は、ステップ 1-2 を繰り返すと別の信号を検出することができます。



- 入力信号を変えると、そのたびに投写映像の輝度も変わります。
- 最高の画質を得るには、プロジェクターのネイティブ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、「アスペクト比」の設定によってプロジェクターが画像のアスペクト比を変更してしまうため、画像が歪んだり、鮮明さが失われたりします。43 ページの「アスペクト比」を参照してください。

メディアリーダーから再生を行う

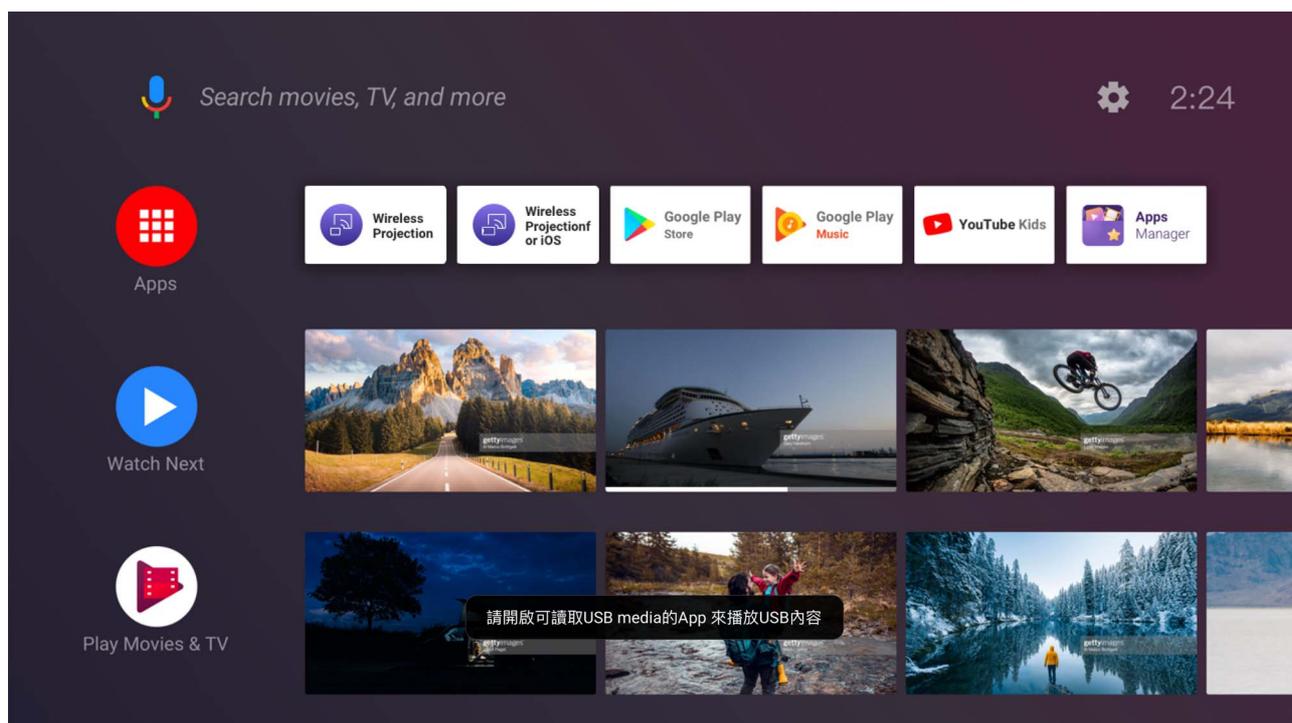
本機の USB Type-A ポートからは、本機に接続されている USB フラッシュドライブに保管されたオーディオ / 動画ファイルを読み取り / 再生できます。この機能を使用することによって、パソコンの入力が不要になります。

対応ファイル形式

オーディオ	ビデオ
• .aac	• .webm
• .m4a	• .mkv
• .mp4	• .mp4
• .3gp	• .m2ts
• .mp3	• .mov
• .mpg	• .m4v
• .mpeg	• .avi
• .mpa	• .mpg
• .ac3	• .mpeg
• .ec3	• .m2v
	• .vob
	• .ts

USB フラッシュドライブに保管したファイルを表示するには、

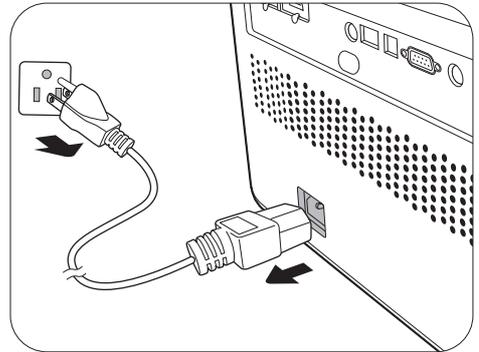
1. USB フラッシュドライブを本機の背面にある **USB Type-A** ポートに接続します。
2.  (ソース) を押して、**メディアリーダー**を選択します。本機は Android TV ホーム画面を表示します。



3. VLC アプリを選択して開きます。
4. 表示したいフォルダまたはファイルを選択し、**OK** を押します。

プロジェクターをシャットダウンする

1.  を押すと、確認を促すメッセージが表示されます。数秒以内に応答しなければ、メッセージは自動的に消えます。
2. 再び  を押します。電源インジケータがオレンジ色に点滅して投写光源が消灯した後、プロジェクターを冷却するためにファンが約 15 秒間動作を続けます。
3. 冷却処理が完了したら、電源インジケータがオレンジに点灯し、ファンが停止します。電源コードをコンセントから抜きます。



 光源を保護するため、冷却プロセスの間はプロジェクターはいかなる操作にも反応しません。

メニューの操作

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と使用するプロジェクターのモデルにより異なります。

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

基本メニュー

構造

メニュー (参照ページ)	オプション
ピクチャモード (35)	Bright/ RPG/HDR-RPG/HDR-RPG (WCG)/ FPS/HDR-FPS/ SPG/HDR-SPG/ RCG/HDR-RCG/ Cinema/ 3D/ HDR10/HDR10 (WCG)/ User/HDR-User
サウンド モード (41)	シネマ / 音楽 / FPS / SPG / RCG / ユーザー
光源モード (40)	標準 / エコ / ダイナミック
2D キーストーン (20)	H : -30 - +30 V : -30 - +30
ゲーム設定	ピクチャモード (35) (ピクチャモードのオプションを参照してください。)
	ディテール調整 (37) オフ / 低 / 高
	FPS 十字 (37) (OK) [オフ / + / X]
	デジタルズーム (37) [100% - 80%]
	SettingXchange (38)
SettingXchange (38)	検出された解像度 ソース ピクチャモード 光源モード サウンド モード
情報 (51)	3D 形式
	カラー システム
	ダイナミックレンジ
	光源の使用時間
	ファームウェアバージョン
	サービスコード
	メニュータイプ (49) 基本 / 詳細設定

詳細設定メニュー

1. メインメニュー：ゲームと画像

構造

メニュー		オプション
ピクチャモード		Bright/ RPG/HDR-RPG/HDR-RPG (WCG)/ FPS/HDR-FPS/ SPG/HDR-SPG/ RCG/HDR-RCG/ Cinema/ 3D/ HDR10/HDR10 (WCG)/ User/HDR-User
モード設定	設定のコピー元	RPG/HDR-RPG/HDR-RPG (WCG)/ FPS/HDR-FPS/ SPG/HDR-SPG/ RCG/HDR-RCG/ Cinema/ HDR10/HDR10 (WCG)/
	ピクチャモードの名称変更	
ディテール調整		オフ / 低 / 高
FPS 十字		(OK) [オフ / + / X]
デジタルズーム		[100% - 80%]
自動ゲームモード		オン / オフ / リセット
SettingXchange		
輝度		0-100
コントラスト		0-100
シャープネス		0-15
	ガンマ選択	1.8/2.0/2.1/2.2/2.3/2.4/2.5/2.6/BenQ ネイティブ (Bright ピクチャモード用)
	色温度	標準 / 高い / 低い (その他のピクチャ モード用)
	色温度の微調整	R ゲイン / G ゲイン / B ゲイン 0-200
詳細色設定		R オフセット / G オフセット / B オフセット 0-511
		リセット
	カラーマネージ メント	R/G/B/C/M/Y 色相 / 彩度 / ゲイン ホワイト バランス R ゲイン / G ゲイン / B ゲイン リセット
	光源モード	標準 / エコ / ダイナミック
	HDR 輝度	-2/-1/0/1/2
	ノイズ軽減	0 - 15
現在のピクチャモードをリセット		リセット / キャンセル

このプロジェクターは操作環境や入力信号の画像タイプによって自由に選択できるように、いくつかのピクチャモードのプリセットがあります。

• Bright

映像の輝度を最大限明るくします。このモードは、プロジェクターを明るい部屋で使用する場合など輝度を最高に明るくする必要がある環境に適しています。

• RPG/HDR-RPG/HDR-RPG (WCG)

まるで映画のような色使いで RPG の世界の中にいるような臨場感あふれる映像やシネマサウンドを実現します。**サウンドモード**は **Cinema** に自動的に切り替わります。

本機が HDR コンテンツを読み取ると、**HDR-RPG/HDR-RPG (WCG)** が選択できるようになります。

HDR-RPG (WCG) を選択すると、WCG (Wide Color Gamut) がオンになった状態で画像が **HDR-RPG** モードで表示されます。画像は輝度がやや暗くなりますが、DCI-P3 の完全な色域で表示されます。

• FPS/HDR-FPS

暗い箇所に隠れている敵を露出させ、遠くの足音や銃声をよりクリアに聞こえるようにすることで、敵の方向を認識できるようになります。**サウンドモード**は **FPS** に自動的に切り替わります。

本機が HDR コンテンツを読み取ると、**HDR-FPS** が選択できるようになります。

• SPG/HDR-SPG

スポーツゲームの生中継を臨場感たっぷりに楽しめるように、忠実な色や実況中継を再現します。**サウンドモード**は **SPG** に自動的に切り替わります。

本機が HDR コンテンツを読み取ると、**HDR-SPG** が選択できるようになります。

• RCG/HDR-RCG

画像をより鮮明に、スムーズに、より生き生きと表示し、レーシングゲームのスピード感やワクワクする躍動感をお楽しみいただけるようにします。**サウンドモード**は **RCG** に自動的に切り替わります。

本機が HDR コンテンツを読み取ると、**HDR-RCG** が選択できるようになります。

• Cinema

まるで映画館にいるかのように、部屋を暗くした状態で高精細でコントラストの高い映画を楽しむのに適しています。

ピクチャモード

• 3D

3D 画像および 3D ビデオ クリップを再生するのに適しています。このモードは、3D コンテンツが検出された場合にのみ使用できます。

• HDR10/HDR10 (WCG)

HDR Blu-ray ムービーや HDR ゲーム向けの高コントラストと色のハイダイナミックレンジ効果を実現します。HDR コンテンツからメタデータや EOTF を自動検出すると、本機はデフォルト設定 - **HDR10** に切り替わります。

本機が HDR コンテンツを読み取ると、**HDR10/HDR10 (WCG)** が選択できるようになります。

HDR10 (WCG) を選択すると、WCG (Wide Color Gamut) がオンになった状態で画像が **HDR10** モードで表示されます。画像は輝度がやや暗くなりますが、DCI-P3 の完全な色域で表示されます。**サウンド モード** は **Cinema** に自動的に切り替わります。

• User/HDR-User

現在有効なピクチャモードを元にカスタマイズした設定を呼び出します。36 ページの「**モード設定**」を参照してください。

本機が HDR コンテンツを読み取ると、**HDR-User** が選択できるようになります。

現在のピクチャモードがお好みの設定ではない場合は、ユーザーが定義可能なモードが 1 つあります。ピクチャモードの 1 つ (**User/HDR-User** 以外) を基点として使用し、そこから設定をカスタマイズすることができます。

• 設定のコピー元

1. **ゲームと画像 > ピクチャモード** を選択して、**OK** を押します。
2. **▼/▲** を押して **User/HDR-User** を選択し、**OK** を押します。
3. **▼** を押して **モード設定** を選択し、次に **OK** を押してください。すると **モード設定** ページが表示されます。
4. **設定のコピー元** を選択し、**OK** を押します。
5. **▼/▲** を押して、用途に最も合ったピクチャモードを選択してください。
6. 完了したら、**OK** と **BACK** を使って **ゲームと画像** メニューに戻ってください。
7. **▼** を押して変更したいサブメニューアイテムを選択し、**◀/▶** を使って値を調整します。調整内容によって選択したユーザーモードが定義されます。

ピクチャモード (続き)

モード設定

・ピクチャ モードの名称変更

カスタマイズしたピクチャモードに別名を付けます (User/HDR-User)。新しい名前はアルファベット (A-Z、a-z)、数字 (0-9)、およびスペース () を使って 9 文字以内で指定することができます。

モード設定 (続き)

1. **ゲームと画像 > ピクチャモード** を選択して、**OK** を押します。
2. **▼/▲** を押して **User/HDR-User** を選択し、**OK** を押します。
3. **▼** を押して **モード設定** を選択し、次に **OK** を押してください。すると **モード設定** ページが表示されます。
4. **▼** を押して **ピクチャ モードの名称変更** を選択し、次に **OK** を押してください。すると **ピクチャ モードの名称変更** ページが表示されます。
5. **OK** を押してキーボードを有効にします。
6. **▲/▶/▼/◀** を押して文字を選択し、**OK** を押して各入力を確定します。これを繰り返してすべての文字を入力します。
7. **BACK/⏪** と **▼** を押して **引き渡し** を選択し、次に **OK** を押します。
8. 完了したら、**BACK/⏪** を押して変更内容を保存し、終了します。

ディテール調整

ディテールの明瞭さを調整します。効果を上げるほどディテールが鮮明になりますが、黒の精度が落ちます。

標的に照準を合わせるために画面に十字を表示したい場合は、次の手順に従ってください。

FPS 十字

1. **OK** を押して **FPS 十字** ページを開きます。
2. **OK** を繰り返し押して、気に入ったタイプの十字を選択します。
 を選択すると、このページを閉じると十字が表示されません。
3. カーソルを任意のポイントまで動かすには、**▲/▶/▼/◀** を押します。
4. デフォルトの位置に戻るには、**BACK/⏪** を 2 秒間押します。
5. 調整が完了したら、**BACK/⏪** を押して変更内容を保存すると十字が画面に表示されます。

十字が不要になった場合：

1. **FPS 十字** ページに戻ります。
2. **OK** を繰り返し押して十字タイプの  を選択し、**BACK/⏪** を使って保存してページを閉じます。

デジタルズーム

表示画像のサイズを調整するには、100% から 80% に投写範囲を縮小します。100% は画像の本来のサイズであり、80% は元のサイズから 20% 縮小することを意味しています。

この画像調整を行うと、遅延に影響を与える場合があります。遅延を少なくしてゲームを楽しむには、**デジタルズーム** を 100% (元のサイズ) に設定することをお勧めします。

自動ゲームモード

ゲーミングコンソールを接続し、検出されると、入力遅延を可能な限り低くするために、自動的に入力源に合った適切なピクチャモードが選択されます。別な入力源に切り替えると、前に選択していたピクチャモードに戻りますので、ゲームとその他のエンターテインメントをシームレスに楽しむことができます。

リセットを選択すると、**ゲーム設定**（ピクチャモード、ディテール調整、FPS など）でカスタマイズしたすべての設定が初期値に戻されます。

SettingXchange

SettingXchange は、視覚体験を向上させるために、プロジェクターの色やゲーム設定を最適化するために設計されたソフトウェアプログラムです。カスタム設定を作成して保存したり、他のユーザーが作成した設定をダウンロードして適用したりすることができます。このソフトウェアは使い方が簡単で、ユーザーの方の好みに応じてプロジェクターのディスプレイを変更できるように、様々なカスタマイズオプションが用意されています。

この機能を使うには：

1. USB Type-A ケーブルを使ってコンピューターと本機を接続します。
2. BenQ ホームページから「**SettingXchange**」PC アプリケーションをダウンロードして、プログラムを起動します。
3. 画面の指示に従って完了してください。

輝度

値を高くするほどイメージの輝度が増加します。この項目を調整し、映像の黒い部分がちょうど黒く見えるように、また暗い部分のディテールが見えるように調整します。

コントラスト

値を高くするほどコントラストが増加します。選択した入力と表示環境に合わせて輝度を調整した後、これを使って白のピークレベルを設定することができます。

シャープネス

値を高くするほど画像がシャープになります。

・ガンマ選択

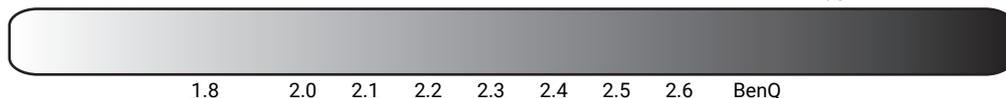
ガンマとは、入力ソースと画像の輝度の関連性のことです。

- **1.8/2.0/2.1/BenQ**：投写具合によって適切な値を選択してください。
- **2.2/2.3**：映像の輝度を上げます。明るい環境、会議室、リビングに最適です。
- **2.4/2.5**：暗室でムービーを鑑賞するのに最適です。
- **2.6**：ほとんどが暗いシーンで構成されるムービーに最適です。

詳細色設定

高輝度
低コントラスト

低輝度
高コントラスト



・色温度の微調整

いくつかのプリセット色温度設定が使用できます。設定は、選択した入力タイプによって異なります。

Bright がピクチャモードに対して選択されている場合は、色温度が**ネイティブ**に切り替わり変更することができなくなります。

- ・**ネイティブ**：光源の本来の色温度を維持しながら輝度を高めるこの設定は、明るい部屋で画像を投写する場合など、高輝度が求められる環境に適しています。
- ・**標準**：白の色合いを通常に保ちます。
- ・**高い**：画像を青みがかった白で表示します。
- ・**低い**：画像を赤みがかった白で表示します。

次のオプションを調整すると、任意の色温度を設定できます。

- ・**R ゲイン / G ゲイン / B ゲイン**：赤、緑、青のコントラストレベルを調整します。
- ・**R オフセット / G オフセット / B オフセット**：赤、緑、青の輝度レベルを調整します。

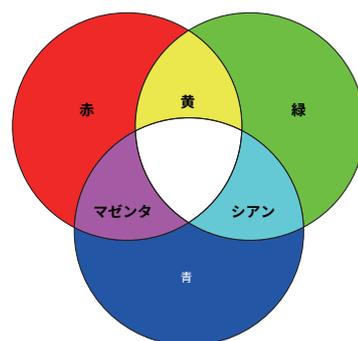
すべての設定を初期値に戻すには、**リセット**を選択して **OK** を押します。

・カラーマネージメント

カラーマネージメントでは、6色 (RGBCMY) を調整することができます。それぞれの色を選択すると、その色の範囲と彩度を個別に自在に調整することができます。

調整するには、▲/▼ 矢印を押して赤 (R)、緑 (G)、青 (B)、シアン (C)、マゼンタ (M)、黄 (Y) の中から色を選択し、**OK** を押します。次のメニュー項目が選択肢として表示されます。

- ・**色相**：範囲を広げると、隣り合う2色のより広い範囲の色が含まれます。各色がどのように関連し合っているかについては、図を参照してください。
例えば、赤を選択し、その範囲を0に設定した場合、投写画像の中で純粋な赤だけが選択されます。範囲を広げると、黄に近い赤やマゼンタに近い赤も含まれます。
- ・**彩度**：見やすいように値を調整してください。調整内容は直ちに画像に反映されます。例えば、赤を選択し、その範囲を0に設定した場合、純粋な赤の彩度だけが影響を受けます。
- ・**ゲイン**：見やすいように値を調整してください。選択した原色のコントラストレベルが影響を受けます。調整内容は直ちに画像に反映されます。



詳細色設定 (続き)

ホワイトバランス (W) を選択すると、**R ゲイン**、**G ゲイン**、**B ゲイン** を選択することで赤、緑、青のコントラストレベルを調整することができます。

すべての設定を初期値に戻すには、**リセット** を選択して **OK** を押します。



彩度 はビデオ映像の色の量のことです。値を低くすると彩度が低くなります。「0」に設定すると、画像から完全に色を抜いてしまいます。彩度が高すぎると、色が濃すぎて非現実的な色になってしまいます。

詳細色設定 (続き)

・光源モード

モードの中から適切な光源を選択します。53 ページの「**光源の寿命を伸ばすには**」を参照してください。

・HDR 輝度

プロジェクターは、入力源に応じて映像の輝度レベルを自動調整できます。画質を高めるために、手動で調整することも可能です。値を上げると、映像が明るくなります。逆に値を下げると、映像は暗くなります。

・ノイズ軽減

メディアプレーヤの違いによる映像ノイズを軽減します。

選択した**ピクチャモード** (プリセットモード、**User** を含む) の調整内容がすべて初期値に戻されます。

1. **OK** を押します。すると確認のメッセージが表示されます。

2. ◀/▶ を押して**リセット** を選択し、**OK** を押してください。現在のピクチャモードが工場出荷時の設定に戻ります。

現在のピクチャモードをリセット



次の設定は現在の設定値のまま維持されます：**ピクチャモード**、**自動ゲームモード**、**SettingXchange**。

2. メインメニュー：オーディオ

構造

メニュー	オプション
サウンドモード	シネマ / 音楽 / FPS/SPG/RCG/ ユーザー
	100Hz -10 - +10
	300Hz -10 - +10
サウンドEQ	1kHz -10 - +10
	4kHz -10 - +10
	10kHz -10 - +10
	サウンドEQをリセット
オーディオ出力	treVolo/S/PDIF/Audio Return+/3.5mm 端子
オーディオ出力フォーマット	自動 /LPCM/RAW (最大 7.1) /RAW+ (Object-Based)
ミュート	オフ / オン
音量	0 - 20
左右切り換え	自動 / オフ / オン
オーディオをリセット	リセット / キャンセル

機能説明

メニュー	説明
サウンドモード	<p>この機能は、リアルタイムでオーディオ信号を最適化する、120の調整ポイントを持つ特許取得済のアルゴリズムが組み込まれた treVolo および Bongiovi DPS (Digital Power Station) テクノロジーを使用し、サウンドに深さ、明瞭さ、精彩さ、存在感を与え、ステレオフィールドイメージングを向上させてオーディオ体験をさらに上のレベルに引き上げます。プリセットのサウンドには次のようなものがあります：シネマ、音楽、FPS、SPG、RCG、ユーザー。</p> <p>ユーザーモードではサウンド設定をお好みの設定にできます。ユーザーモードを選択すると、サウンドEQ機能を使って手動調整を行うことができます。</p> <p>ミュート機能が有効になっている場合は、サウンドモードを調整するとミュート機能がオフになります。</p>
サウンドEQ	<p>必要に合わせて、周波数域（100 Hz、300 Hz、1k Hz、4k Hz、10k Hz）を調整してください。ここで行った設定により、サウンドモード > ユーザーモードが定義されます。</p> <p>すべての帯域レベルを初期設定に戻すには、サウンドEQをリセットを選択して OK を押します。</p>

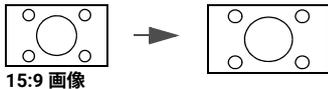
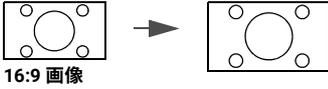
オーディオ出力	<p>内部スピーカーまたは外部スピーカーからオーディオ出力を選択します。デジタル出力の S/PDIF を使用するには、プロジェクターの SPDIF 端子を対応するオーディオシステムと接続してください。</p> <p>eARC/ARC で接続する場合には、プロジェクターの HDMI 2 のポートと対応するサウンドバーなどのオーディオ機器を接続し Audio Return+ を選択してください。</p> <p>Audio Return+ は 2.0、5.1、7.1、Dolby Atmos など、複数のオーディオのサウンドバーなどの外部オーディオシステムへ出力に対応します。</p>
オーディオ出力フォーマット	<p>次のオーディオ出力形式に対応しています。 LPCM は 2 チャンネルオーディオ出力に対応し、 RAW (最大 7.1) は 7.1 チャンネルオーディオ出力に対応します。また、 RAW+ (Object-Based) は Dolby Atmos オーディオ出力に対応します。デフォルト設定の 自動 は、オーディオシステムに合った出力フォーマットを選択します。</p>
ミュート	<p>オン を選択してプロジェクターの内部スピーカーを一時的にオフにします。</p> <p>オーディオを復元するには、 オフ を選択します。</p>
音量	<p>プロジェクターの内部スピーカーの音量を調整します。</p> <p>ミュート 機能が有効になっている場合は、 音量 を調整すると ミュート 機能がオフになります。</p>
左右切り換え	<p>本機の設置場所に応じて、この機能を自動的に オン / オフ にします。この機能が オン のとき、左右のオーディオチャンネルが自動的に入れ替わります。</p>
オーディオをリセット	<p>オーディオ メニューで行った調整は、初期値に戻されます。</p>

3. メインメニュー：ディスプレイ

構造

メニュー		オプション	
アスペクト比		自動 /4:3/16:9	
自動入力検知		オフ / オン	
ソース名変更		HDMI-1/HDMI-2	
3D	3D モード	自動 /F. シーケンシャル / フレームパッキング / 上 - 下 / サイドバイサイド / オフ	
	3D 逆同期	無効 / 逆転	
	信号フォーマット	自動 / 一部 / フル	
HDMI 設定	イコライザ	HDMI-1/HDMI-2/ Android TV	自動 /1/2/3/4/5
	EDID	HDMI-1/HDMI-2	強化 / 標準
	HDMI デバイス制御		オフ / オン
	電源オン リンク		オフ / デバイスから
	電源オフ リンク		オフ / プロジェクターから
4K アップスケーリング		オフ / オン	
ディスプレイリセット		リセット / キャンセル	

機能説明

メニュー	説明
アスペクト比	<p>入力信号ソースによって、画像のアスペクト比を設定するいくつかのオプションがあります。</p> <p>この画像調整を行うと、遅延に影響を与える場合があります。低遅延でゲームを楽しむには、アスペクト比を自動に設定することをお勧めします。</p> <p>・自動 画像をプロジェクター本来の解像度の水平幅または垂直高に合わせて表示します。</p> <p>・4:3 スクリーンの中央が 4:3 のアスペクト比になるようにイメージを調整します。</p> <p>・16:9 スクリーンの中央が 16:9 のアスペクト比になるようにイメージを調整します。</p>
	
	
	
自動入力検知	プロジェクターに信号を自動検出することができます。

現在の入力ソースに別名を付けます。

ソース名変更ページ：

ソース名変更

1. **OK** を押して、オンスクリーン キーボードを表示します。
2. **▲/▼/◀/▶** を押して数字 / 文字を選択し、**OK** を押して各入力を確定します。
3. 上の手順を繰り返し、終了したら、**BACK/⏪** を押します。
4. **▼** を押して**引き渡し**を選択します。
5. **OK** を押すと、ソース名が変更されます。

本機は、PlayStation コンソール（3D ゲームディスク使用）、3D Blu-ray プレーヤー（3D Blu-ray ディスク使用）等のコンテンツや、3D 対応ビデオ装置から転送された 3D コンテンツを再生できます。3D ビデオデバイスをプロジェクターに接続した後は、3D メガネを着用してオンになっていることを確認してください。

3D コンテンツをご覧になる場合：

- ・画像がずれて見えることがありますが、これは故障ではありません。
- ・3D コンテンツをご覧になる際は、適度な休憩を取ってください。
- ・疲労感や不快感を感じた場合は、3D コンテンツを見るのを止めてください。
- ・スクリーンからの距離は、スクリーンの高さの約 3 倍を保ってください。
- ・光に敏感な方、暑さに弱い方、その他既往症のある方は、3D コンテンツの鑑賞はお勧めしません。
- ・3D メガネを着用しなければ、映像は赤、緑、または青が強調されて見えることがあります。3D メガネを着用して 3D コンテンツを見ると、このような偏りは見られません。
- ・4K 映像は表示できません。

3D

・3D モード

デフォルト設定は**自動**で、3D コンテンツが検出された場合はプロジェクターが自動的に適切な 3D フォーマットを選択します。プロジェクターが 3D フォーマットを識別できない場合は、**F. シーケンシャル**、**フレームパッキング**、**上 - 下**または**サイドバイサイド**を選択してください。

この機能が有効なとき：

- ・投写映像の輝度レベルが下がります。
- ・**ピクチャモード**は調整できません。
- ・**2D キーストーン**は一定角度内でしか調整できません。

・3D 逆同期

3D 画像が歪んでいるときには、この機能を有効にして左目と右目の画像を入れ替えると 3D 画像が見やすくなります。

・信号フォーマット

色の精度を補正するには、適切な RGB 色範囲を選択します。

- ・自動：受信した HDMI 信号の色域を自動的に選択します。
- ・一部：制限付き範囲の RGB 16-235 を使用します。
- ・フル：フル範囲の RGB 0-255 を使用します。

・イコライザ

長距離でデータ通信を行う場合に、HDMI/Android TV の画質を維持するために適切な値に設定します。

・EDID

HDMI 2.0 EDID には**強化**、HDMI 1.4 EDID には**標準**に切り替えます。最大 1080p 60Hz までサポートする**標準**を選択すると、古いプレーヤーで発生する表示の不具合を解消できる場合があります。

HDMI 設定

・HDMI デバイス制御

この機能を有効にして、HDMI CEC 対応のデバイス（QS02、サウンドバーなど）をプロジェクターに接続すると、プロジェクターが電源オンの状態のとき、プロジェクターのリモコン/キーパッドでデバイスのメニューや音量を調整することができます。

・電源オンリンク / 電源オフリンク

HDMI CEC 対応デバイスを HDMI ケーブルで使って HDMI プロジェクターに接続する場合は、デバイスとプロジェクターの間の電源オン / オフの動作を設定できます。

電源オンリンク > デバイスから	接続したデバイスをオンにすると、プロジェクターもアクティベートされます。
電源オフリンク > プロジェクターから	プロジェクターをオフにすると、接続したデバイスもシャットダウンされます。

4K アップスケール リング

すべての入力タイミングを 4K 解像度にアップスケールする「XPR always ON」を有効または無効にします。

ディスプレイリ セット

ディスプレイメインメニューの全設定を工場出荷時の値に戻します。

4. メインメニュー：インストール

構造

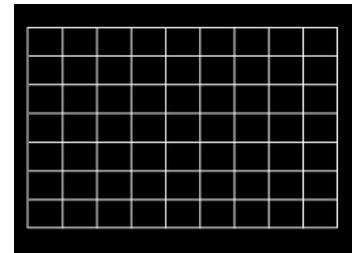
メニュー	オプション
プロジェクタの投写位置	自動 / 正面 / 天井前面投写 / 背面 / 天井背面投写
2D キーストーン	H : -30 - +30
	V : -30 - +30
テストパターン	オフ / オン
高地モード	オフ / オン
12V トリガー	オフ / オン
ポーレート	9600/14440/19200/38400/57600/115200

機能説明

メニュー	説明
プロジェクタの投写位置	プロジェクターは、天井またはスクリーンの背後に設置したり、1枚あるいは複数の鏡を使用して設置することができます。詳細は、 14 ページの「設置場所の選択」 を参照してください。
2D キーストーン	詳細は、 20 ページの「台形補正」 を参照してください。 この画像調整を行うと、遅延に影響を与える場合があります。低遅延でゲームを楽しむには、 2D キーストーン を0に設定することをお勧めします。

テストパターン

イメージサイズとフォーカスを調整し、投写映像に歪みがないことを確認するのに役立ちます。



高地モード

海拔 1500 m ~ 3000 m、気温 0°C ~ 30°C の環境で本製品を使用する場合は、**高地モード**を使用されるようお勧めします。

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

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



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、プロジェクターが過度に冷却されてしまいます。

12V トリガー	オン を選択すると、プロジェクターの電源を入れたとき電気信号が送信されます。
ボーレート	適切な RS-232 ケーブルを使ってプロジェクターをコンピューターに接続し、プロジェクターのファームウェアを更新またはダウンロードできるように、ボーレートはコンピューターと同じ値に設定してください。この機能は専門の技術者用に設けられています。

5. メインメニュー：システム

構造

メニュー	オプション		
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/Ἑλληνικά/ Polski/Magyar/Hrvatski/ Română/Norsk/Dansk/Български/Suomi/ Indonesian/Ελληνικά/العربية/हिन्दी		
メニュー設定	メニュータイプ	基本 / 詳細設定	
	メニュー表示時間	5 秒 / 10 秒 / 20 秒 / 30 秒 / 常に使用する	
	メニュー位置	中央 / 左上 / 右上 / 右下 / 左下	
色調整	自動色調整	オフ / オン	
光源情報	光源の使用時間		
	ノーマル モード		
	ECO モード		
	ダイナミックモード		
	実質光源使用時間		
	正確な公式は、取り扱い説明書をお読み ください		
操作設定	アラームメッセージ	オフ / オン	
	LED インジケータ	オフ / オン	
	電源オン / オフの 設定	ダイレクト電源オン	オフ / オン
		自動パワーオフ	無効 / 3 分 / 10 分 / 15 分 / 20 分 / 25 分 / 30 分
	BenQ HDMI メディ アストリーミング 端末 (QS02)	オフ / オン	
セキュリティ設定	パネル キー ロック	オフ / オン	
	パスワードの変更	はい / いいえ	
	電源ロック機能	オフ / オン	
ファームウェアの アップグレード			
初期値	リセット / キャンセル		
システムをリセット	リセット / キャンセル		

機能説明

メニュー	説明
言語	オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューの言語を設定します。

<p>メニュー設定</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ メニュータイプ 必要に応じて OSD メニュータイプを設定します。 ・ メニュー表示時間 最後にキーを押してからの OSD の表示時間を設定します。 ・ メニュー位置 オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューを設定します。
<p>色調整</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自動色調整 プロジェクターの色の一貫性を自動的に維持します。
<p>光源情報</p>	<p>このメニューページには次のような情報が表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 光源の使用時間 ・ ノーマル モード、ECO モード、ダイナミックモードで使用された光源時間です。 ・ 実質光源使用時間 時間の計算方法については、53 ページの「光源使用時間を見る」を参照してください。
<p>操作設定</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ アラームメッセージ アラーム メッセージをオンまたはオフにします。 ・ LED インジケータ LED 警告灯は消すことができます。暗室で映像を見るときに、警告灯の光が邪魔にならないようにします。 ・ 電源オン / オフの設定： <ul style="list-style-type: none"> ・ ダイレクト電源オン：電源コードから電源が供給されると、プロジェクターは自動的に起動します。 ・ 自動パワーオフ：指定した時間を経過しても入力信号が検出されないときには、無駄に光源の寿命を消耗しないように自動的にプロジェクターの電源をオフにします。 ・ BenQ HDMI メディアストリーミング端末 (QS02) Android TV HDMI ハードウェアキー (QS02) に関連する機能を有効または無効にします。たとえば、 <ul style="list-style-type: none"> ・ Android TV HDMI ハードウェアキー接続のリマインダー。 ・ 電源オン後の Android TV HDMI ハードウェアキーとプロジェクターの間でのハンドシェイクメカニズム。

・パネルキーロック：

プロジェクターのコントロールキーをロックしておくことで、（例えばお子様によって）プロジェクターの設定が誤って変更されるのを防止することができます。パネルキーロックがオンになっているときには、プロジェクターのコントロールキーは  電源を除き、どれも作動しません。

セキュリティ設定

パネルキーのロックを解除するには、プロジェクターリモコンで3秒間 （右のキー）を押します。



パネルキーロックを無効にせずにプロジェクターをオフにすると、プロジェクターを次回オンにしたときにもロックされたままの状態になっています。

・パスワードの変更 / 電源ロック機能

28 ページの「パスワード機能を使用する」を参照してください。

ファームウェアのアップグレード

ファームウェアをアップグレードするには、

1. USB Type-A ケーブルを使ってコンピューターと本機を接続します。
2. BenQ ホームページから「**SettingXchange**」PC アプリケーションをダウンロードして、プログラムを起動します。
3. 画面の指示に従って完了してください。

すべての設定を工場出荷時の値に戻します。

初期値



次の設定は現在の設定値のまま維持されます：プロジェクターの投写位置、2D キーストーン、高地モード、12V トリガー、ボーレート、光源情報、BenQ HDMI メディアストリーミング端末 (QS02)、セキュリティ設定。

システムをリセット



システムメインメニューの全設定を工場出荷時の値に戻します。

次の設定は現在の設定値のまま維持されます：光源情報、BenQ HDMI メディアストリーミング端末 (QS02)、セキュリティ設定。

6. メインメニュー：情報

構造

メニュー	オプション
検出された解像度	
ソース	
ピクチャモード	
光源モード	
サウンドモード	
3D形式	
カラーシステム	
ダイナミックレンジ	
光源の使用時間	
ファームウェアバージョン	
サービスコード	

機能説明

メニュー	説明
検出された解像度	入力信号のネイティブ解像度を表示します。
ソース	現在の信号ソースを表示します。
ピクチャモード	ゲームと画像メニューで選択したモードを表示します。
光源モード	使用中の光源モードを表示します。
サウンドモード	選択したサウンドモードを表示します。
	現在の 3D モードが表示されます。
3D形式	 3D形式は 3D が有効になっている場合にのみ使用できます。
カラーシステム	入力システムフォーマットを表示します。
ダイナミックレンジ	SDR、HDR10 など、画像のダイナミックレンジを表示します。
光源の使用時間	ランプの使用時間数が表示されます。
ファームウェアバージョン	プロジェクターのファームウェアバージョンが表示されます。
サービスコード	プロジェクターのシリアル番号が表示されます。

メンテナンス

プロジェクターのお手入れ

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。レンズのお手入れを開始する前に、プロジェクターをオフにして完全に冷却してください。

- エアダスタ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、プロジェクターの表面やキャビネットの素材を傷つける場合があります。

レンズの表面に若干ホコリがついているのは正常です。レンズのお手入れが必要な場合でも、プロジェクターのパーツは絶対に取り外さないでください。

プロジェクターが正常に作動しなくなった場合は、販売店かサポートセンターへお問い合わせください。

プロジェクター筐体のお手入れ

筐体のお手入れを行う前に、[32 ページの「プロジェクターをシャットダウンする」](#)に記載されている正しい手順でプロジェクターの電源を切り、電源コードを抜いてください。

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



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

プロジェクターの保管

長期間プロジェクターを保管する必要がある場合、次の手順に従ってください。

- 保管場所の温度と湿度が、プロジェクターの推奨範囲内であることを確認します。詳細は、[56 ページの「仕様」](#)を参照するか、販売店にお尋ねください。
- 調整脚を収納します。
- リモコンから電池を取り外します。
- プロジェクターを元の梱包または同等の梱包に入れます。

プロジェクターの移動

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

光源情報

光源使用時間を見る

プロジェクターが作動している間、プロジェクターに内蔵されたタイマーが光源の使用時間（時間単位）を自動的に計算します。ライト時間の計算方法は次の通りです。

1. 光源使用時間 = (x+y+z) 時間：
標準モードでの使用時間 = x 時間
エコモードでの使用時間 = y 時間
ダイナミックでの使用時間 = z 時間
2. 実質光源使用時間 = α 時間

$$\alpha = \frac{A'}{X} \times x + \frac{A'}{Y} \times y + \frac{A'}{Z} \times z、もし$$

X= 標準モードでの光源仕様

Y= エコモードの光源の仕様

Z= ダイナミックモードの光源の仕様

A' は X、Y、Z の中で最長の寿命となります。



各光源モードでの使用時間が OSD メニューに表示されます：

- 使用時間は累積され、時間単位で表示されます。
- 1 時間以下の場合は 0 時間として表示されます。



手動で実質光源使用時間を計算する場合、プロジェクターは各光源モードでの使用時間を「分」で計算した後、時間単位に丸めるため、OSD メニューに表示される値とは誤差があるかもしれません。

光源の情報を知るには：

詳細設定メニュー - システム > 光源情報を選択し、OK を押します。すると光源情報ページが表示されます。

また、情報メニューではライト時間情報を見ることもできます。

光源の寿命を伸ばすには

- 光源モードを設定する

詳細設定メニュー - ゲームと画像 > 詳細色設定 > 光源モードを選択して ◀/▶ を押して、表示されるモードの中から適切な光源を選択します。

プロジェクターをエコまたはダイナミックモードで使用すると、光源の寿命を延長することができます。

光源モード	説明
標準	光源を完全に明るくします。
エコ	明るさを下げて、光源を長く使えるようにします。また、ファンのノイズも小さくなります。
ダイナミック	コンテンツの輝度レベルによっては、表示品質を最適化しながら光源の強度を自動的に調整します。

・自動パワーオフを設定する

指定した時間を経過しても入力信号が検出されないときには、無駄に光源の寿命を消耗しないように自動的にプロジェクターの電源をオフにします。

自動パワーオフを設定するには、**詳細設定メニュー - システム > 操作設定 > 電源オン / オフの設定 > 自動パワーオフ**を選択し、◀/▶ を押して時間範囲を設定します。



光源 (LED) の寿命は約 20,000-30,000 時間であり、通常はプロジェクターが作動している間には変更する必要はありません。LED の交換が必要になっても、お客様ご自身で交換することはできません。サービスセンターにお問い合わせください。

インジケーター

インジケーター			状態と説明
POWER	TEMP	LIGHT	
電源の状況			
			スタンバイ モードです。
			電源を入れています。
			通常動作状態です。
			通常の電源オフ冷却プロセスです。
			ダウンロード。
			光源の寿命が切れました。
			書き込みオン。
			書き込みオフ。
光源イベント			
			通常動作時に光源エラー発生。
温度の状況			
			ファン1エラー (実際のファン速度が適正速度をオーバー)。
			ファン2エラー (実際のファン速度が適正速度をオーバー)。
			ファン3エラー (実際のファン速度が適正速度をオーバー)。
			ファン4エラー (実際のファン速度が適正速度をオーバー)。
			温度1エラー (上限温度オーバー)。



○: オフ

: オレンジ色点灯

: 緑点灯

: 赤点灯

: オレンジ色点滅

: 緑点滅

: 赤点滅

トラブルシューティング

? プロジェクターの電源がオンにならない。

原因	対応
電源コードから電源が来ていません。	電源コードが、プロジェクターの AC 電源ジャックと、コンセントに、正しく差し込まれていることを確認してください。また、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てください。
冷却プロセスの間にプロジェクターの電源をオンにしようとしています。	冷却プロセスが完了するまでお待ちください。

? 画像が映らない。

原因	対応
ビデオソースがオンになっていないか、正しく接続されていません。	ビデオソースをオンにし、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。
プロジェクターが正しく入力信号デバイスに接続されていません。	接続を確認します。
入力信号が正しく選択されていません。	☑ (ソース) キーを使って正しい入力信号を選択してください。

? イメージがぼやける。

原因	対応
投写レンズの焦点が合っていません。	フォーカスリングで焦点を合わせてください。
プロジェクターとスクリーンの位置が正しく合っていません。	投写角度および方向、また必要であればプロジェクターの高さを調整します。

? リモコンが機能しない。

原因	対応
電池が切れています。	新しい電池に交換します。
リモコンとプロジェクターの間に障害物があります。	障害物を取り除いてください。
プロジェクターからの距離が遠すぎます。	プロジェクターから 8 メートル (26 フィート) 以内の場所で操作してください。

? パスワードが間違っている。

原因	対応
入力したパスワードが正しくありません。	29 ページの「パスワードの復旧を行うには」を参照してください。

仕様

プロジェクターの仕様



仕様はすべて予告なしに変更されることがあります。

光学仕様

解像度

3840 x 2160

ディスプレイ システム

1-CHIP DMD

レンズ

F = 1.8 ~ 2.25、f = 17.02 ~ 22.21 mm

クリアフォーカス範囲

1.52 - 5.09 m @ ワイド、

1.99 - 6.64 m @ 遠距離

光源

4LED

電気仕様

電源

AC 100-240 V、4.1 A、50-60 Hz (自動)

消費電力

360 W (最大)、< 0.5 W (スタンバイ)

機械的仕様

重量

6.8 Kg ± 100 g (14.99 ± 0.22 lbs)

出力端子

スピーカー

5 ワット x 2

オーディオ信号出力

PC オーディオジャック x 1

SPDIF x 1

HDMI-2 eARC x 1

コントロール

12 V DC x 1 (0.5 A 電源)

RS-232 シリアル コントロール

9 pin x 1

赤外線受光部 x 2

USB

(外部) 2.0 Type-A x 1 (ファームウェアアップグレード用、メディアリーダー)

(内部) メディアストリーミング端末 (QS02) 用

USB Micro B ケーブル (電源、5V/1.5A)

入力端子

デジタル

(外部) HDMI-1/HDMI-2 (2.0b、HDCP 2.2) x 2

(内部) HDMI-3 (2.0b、HDCP 2.2) x 1

(メディアストリーミング端末 (QS02) 用)

環境要件

動作温度範囲

0°C-40°C (海拔 0 m 以上)

動作温度範囲 (QS02 使用時)

0°C-35°C (海拔 0 m 以上)

保管温度範囲

-20°C-60°C (海拔 0 m 以上)

動作 / 保管相対湿度

10%-90% (結露なきこと)

操作高度範囲

0-1499 m (0°C-35°C)

1500-3000 m (0°C-30°C、高地モードオン)

保管高度範囲

30°C @ 0-12,200 m (海拔 0 m 以上)

修理

お問い合わせ窓口については、次のホームページを開き、お住まいの国を選択してください。

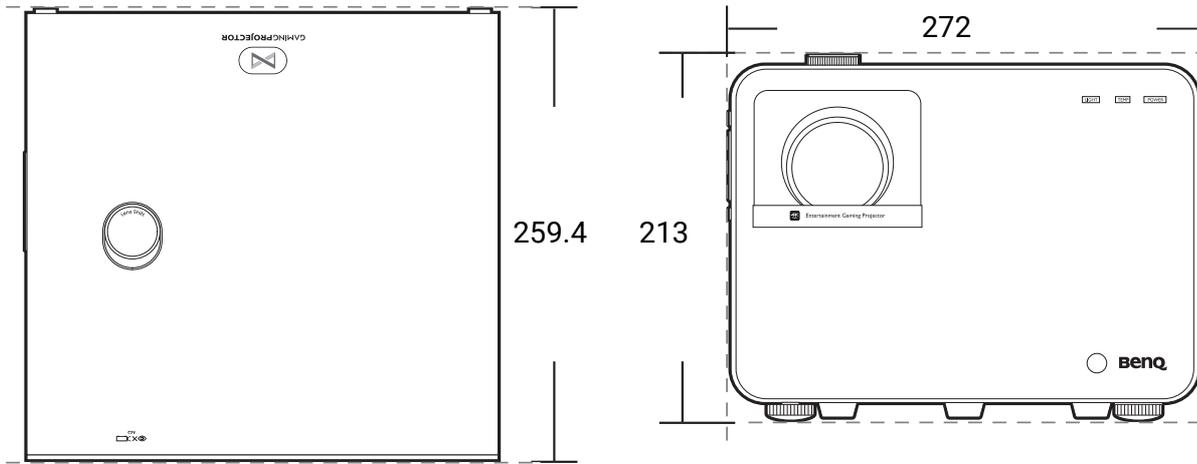
<http://www.benq.com/welcome>

搬送

製品が梱包されていたときの梱包材をご使用になることをお薦めします。

外形寸法

272 mm (幅) x 213 mm (高さ) x 259.4 mm (奥行き)



単位：mm

タイミングチャート

サポートされる HDMI (HDCP) 入力のタイミング

・PC 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)	クロック (MHz)	対応 3D 形式		
					F. シーケン シャル	上 - 下	サイドバイ サイド
640 x 480	VGA_60	59.940	31.469	25.175	v	v	v
	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	v	v	v
	SVGA_72	72.188	48.077	50.000			
	SVGA_75	75.000	46.875	49.500			
	SVGA_85	85.061	53.674	56.250			
	SVGA_120 (Reduce Blanking)	119.854	77.425	83.000	v		
1024 x 768	XGA_60	60.004	48.363	65.000	v	v	v
	XGA_70	70.069	56.476	75.000			
	XGA_75	75.029	60.023	78.750			
	XGA_85	84.997	68.667	94.500			
	XGA_120 (Reduce Blanking)	119.989	97.551	115.500	v		
1152 x 864	1152 x 864_75	75.00	67.500	108.000			
1024 x 576	BenQ Notebook Timing	60.00	35.820	46.996			
1024 x 600	BenQ Notebook Timing	64.995	41.467	51.419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45.000	74.250	v	v	v
1280 x 768	1280 x 768_60	59.870	47.776	79.5	v	v	v
1280 x 800	WXGA_60	59.810	49.702	83.500	v	v	v
	WXGA_75	74.934	62.795	106.500			
	WXGA_85	84.880	71.554	122.500			
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	119.909	101.563	146.25	v		
1280 x 1024	SXGA_60	60.020	63.981	108.000		v	v
	SXGA_75	75.025	79.976	135.000			
	SXGA_85	85.024	91.146	157.500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60.000	60.000	108		v	v
	1280 x 960_85	85.002	85.938	148.500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60.015	47.712	85.500		v	v
1440 x 900	WXGA+_60	59.887	55.935	106.500		v	v
1400 x 1050	SXGA+_60	59.978	65.317	121.750		v	v
1600 x 1200	UXGA	60.000	75.000	162.000			
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59.954	65.290	146.250		v	v
640 x 480@67 Hz	MAC13	66.667	35.000	30.240			
832 x 624@75 Hz	MAC16	74.546	49.722	57.280			
1024 x 768@75 Hz	MAC19	75.020	60.241	80.000			
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75.06	68.68	100.00			
1920 x 1080@60 Hz	1920 x 1080_60 (CEA-861)	60	67.5	148.5	v	v	v

1920 x 1200@60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59.95	74.038	154	v		
1920 x 1080@120 Hz	1920 x 1080_120	120.000	135.000	297	v		
1920 x 1080@240 Hz	1920 x 1080_240	239.76	291.309	582.617			
1920 x 1200@120 Hz	1920 x 1200_120 (Reduce Blanking)	119.909	152.404	317.00	v		
2560 x 1440	2560 x 1440_60	59.961	89.251	312.25			
2560 x 1440	2560 x 1440_120 (Reduce Blanking)	119.998	182.996	497.75			
3840 x 2160	3840 x 2160_30 (4K2K モデル用)	30	67.5	297			
3840 x 2160	3840 x 2160_60 (4K2K モデル用)	60	135	594			



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。

・ビデオ タイミング

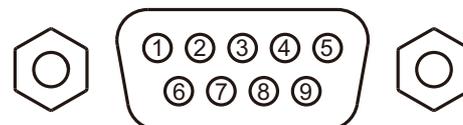
タイミング	解像度	水平周波数 (KHz)	垂直周波数 (Hz)	ドットクロック 周波数 (MHz)	対応 3D 形式			
					F. シーケン シャル	フレームパッ キング	上 - 下	サイドバ イサイド
480i	720 (1440) x 480	15.73	59.94	27				
480p	720 x 480	31.47	59.94	27	v			
576i	720 (1440) x 576	15.63	50	27				
576p	720 x 576	31.25	50	27				
720/50p	1280 x 720	37.5	50	74.25		v	v	v
720/60p	1280 x 720	45.00	60	74.25	v	v	v	v
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74.25		v	v	v
1080/25P	1920 x 1080	28.13	25	74.25				
1080/30P	1920 x 1080	33.75	30	74.25				
1080/50i	1920 x 1080	28.13	50	74.25				v
1080/60i	1920 x 1080	33.75	60	74.25				v
1080/50P	1920 x 1080	56.25	50	148.5			v	v
1080/60P	1920 x 1080	67.5	60	148.5	v		v	v
1080/120P	1920 x 1080	135	120	297	v			
1080/240P	1920 x 1080	135	240	594				
2160/24P	3840 x 2160	54	24	297				
2160/25P	3840 x 2160	56.25	25	297				
2160/30P	3840 x 2160	67.5	30	297				
2160/50P	3840 x 2160	112.5	50	594				
2160/60P	3840 x 2160	135	60	594				

RS232 コマンド

RS232 ピン割り当て

番号	シリアル
1	NC
2	RX
3	TX
4	NC
5	GND

番号	シリアル
6	NC
7	RTSZ
8	CTSΖ
9	NC



機能	タイプ	操作	ASCII
電源	ライト	電源オン	<CR>*pow=on#<CR>
	ライト	パワーオフ	<CR>*pow=off#<CR>
	リード	電源状態	<CR>*pow=?#<CR>
ソース選択	ライト	HDMI (MHL)	<CR>*sour=hdmi#<CR>
	ライト	HDMI 2 (MHL2)	<CR>*sour=hdmi2#<CR>
	ライト	HDMI 3 (Android TV)	<CR>*sour=hdmi3#<CR>
	ライト	USB Reader (メディアリーダー)	<CR>*sour=usbreader#<CR>
	リード	現在のソース	<CR>*sour=?#<CR>
音声制御	ライト	ミュートオン	<CR>*mute=on#<CR>
	ライト	ミュートオフ	<CR>*mute=off#<CR>
	リード	ミュートの状態	<CR>*mute=?#<CR>
	ライト	音量 +	<CR>*vol=+#<CR>
	ライト	音量 -	<CR>*vol=-#<CR>
	ライト	観客用音量レベル	<CR>*vol=value#<CR>
	リード	音量の状態	<CR>*vol=?#<CR>
ピクチャモード	ライト	高輝度	<CR>*appmod=bright#<CR>
	ライト	シネマ	<CR>*appmod=cine#<CR>
	ライト	ユーザー設定 1	<CR>*appmod=user1#<CR>
	ライト	3D	<CR>*appmod=threed#<CR>
	ライト	HDR10	<CR>*appmod=hdr#<CR>
	ライト	RPG	<CR>*appmod=rpg#<CR>
	ライト	[HDR-RPG]	<CR>*appmod=hdrpgrpg#<CR>
	ライト	[HDR-RPG (WCG)]	<CR>*appmod=hdrpgrpgwgcg#<CR>
	ライト	FPS	<CR>*appmod=fps#<CR>
	ライト	[HDR-FPS]	<CR>*appmod=hdrfps#<CR>
	ライト	SPG	<CR>*appmod=spg#<CR>
	ライト	[HDR-SPG]	<CR>*appmod=hdrspg#<CR>
	ライト	RCG	<CR>*appmod=rcg#<CR>
	ライト	[HDR-RCG]	<CR>*appmod=hdrrcg#<CR>
	ライト	[HDR10 (WCG)]	<CR>*appmod=hdrwgcg#<CR>
	ライト	[HDR-User]	<CR>*appmod=hdruser1#<CR>
	リード	ピクチャモード	<CR>*appmod=?#<CR>

画像設定	ライト	コントラスト +	<CR>*con=+#<CR>
	ライト	コントラスト -	<CR>*con=-#<CR>
	ライト	コントラスト値を設定	<CR>*con=value#<CR>
	リード	コントラスト値	<CR>*con=?#<CR>
	ライト	輝度 +	<CR>*bri=+#<CR>
	ライト	輝度 -	<CR>*bri=-#<CR>
	ライト	明度値を設定	<CR>*bri=value#<CR>
	リード	明度値	<CR>*bri=?#<CR>
	ライト	シャープネス +	<CR>*sharp=+#<CR>
	ライト	シャープネス -	<CR>*sharp=-#<CR>
	ライト	シャープネス値を設定	<CR>*sharp=value#<CR>
	リード	シャープネス値	<CR>*sharp=?#<CR>
	ライト	色温度 - 暖色	<CR>*ct=warm#<CR>
	ライト	色温度 - ノーマル	<CR>*ct=normal#<CR>
	ライト	色温度 - 寒色	<CR>*ct=cool#<CR>
	ライト	色温度 - ランプのネイティブ	<CR>*ct=native#<CR>
	リード	色温度の状態	<CR>*ct=?#<CR>
	ライト	アスペクト比 4:3	<CR>*asp=4:3#<CR>
	ライト	アスペクト比 16:9	<CR>*asp=16:9#<CR>
	ライト	自動アスペクト比	<CR>*asp=AUTO#<CR>
	リード	アスペクト比の状態	<CR>*asp=?#<CR>
	ライト	縦キートーン +	<CR>*vkeystone=+#<CR>
	ライト	縦キートーン -	<CR>*vkeystone=-#<CR>
	リード	縦台形補正值	<CR>*vkeystone=?#<CR>
	ライト	縦台形補正值セット	<CR>*vkeystone=value#<CR>
	ライト	横台形補正 +	<CR>*hkeystone=+#<CR>
	ライト	横台形補正 -	<CR>*hkeystone=-#<CR>
	リード	横台形補正值	<CR>*hkeystone=?#<CR>
	ライト	横台形補正值セット	<CR>*hkeystone=value#<CR>
	ライト	デジタルズームイン	<CR>*zoomI#<CR>
	ライト	デジタルズームアウト	<CR>*zoomO#<CR>
	ライト	現在のピクチャ設定をリセット	<CR>*rstcurpicsetting#<CR>
ライト	すべてのピクチャ設定をリセット	<CR>*rstallpicsetting#<CR>	
操作設定	ライト	プロジェクターの投写位置 - 前面投写	<CR>*pp=FT#<CR>
	ライト	プロジェクターの投写位置 - リア投写	<CR>*pp=RE#<CR>
	ライト	プロジェクターの投写位置 - 天井リア投写	<CR>*pp=RC#<CR>
	ライト	プロジェクターの投写位置 - 天井前面投写	<CR>*pp=FC#<CR>
	リード	プロジェクターの投写位置の状態	<CR>*pp=?#<CR>
	ライト	クイック自動検索オン	<CR>*QAS=on#<CR>
	ライト	クイック自動検索オフ	<CR>*QAS=off#<CR>
	リード	クイック自動検索の状態	<CR>*QAS=?#<CR>
	ライト	メニュー位置 - 中央	<CR>*menuposition=center#<CR>
	ライト	メニュー位置 - 左上	<CR>*menuposition=tl#<CR>
	ライト	メニュー位置 - 右上	<CR>*menuposition=tr#<CR>
	ライト	メニュー位置 - 右下	<CR>*menuposition=br#<CR>
	ライト	メニュー位置 - 左下	<CR>*menuposition=bl#<CR>
	リード	メニュー位置の状態	<CR>*menuposition=?#<CR>
	ライト	ダイレクト電源オン - オン	<CR>*directpower=on#<CR>
	ライト	ダイレクト電源オン - オフ	<CR>*directpower=off#<CR>
	リード	ダイレクト電源オン - 状態	<CR>*directpower=?#<CR>

ボーレート	ライト	9600	<CR>*baud=9600#<CR>
	ライト	14400	<CR>*baud=14400#<CR>
	ライト	19200	<CR>*baud=19200#<CR>
	ライト	38400	<CR>*baud=38400#<CR>
	ライト	57600	<CR>*baud=57600#<CR>
	ライト	115200	<CR>*baud=115200#<CR>
	リード	現在のボーレート	<CR>*baud=?#<CR>
ランプ制御	リード	ランプ	<CR>*ltim=?#<CR>
	ライト	ノーマル モード	<CR>*lampm=lnor#<CR>
	ライト	Eco モード	<CR>*lampm=eco#<CR>
	ライト	SmartEco モード	<CR>*lampm=seco#<CR>
	リード	ランプモードの状態	<CR>*lampm=?#<CR>
	リード	型番	<CR>*modelname=?#<CR>
その他	リード	システム ファームウェアバージョン	<CR>*sysfwversion=?#<CR>
	リード	スケーラー ファームウェアバージョン	<CR>*scalerfwversion=?#<CR>
	リード	MCU ファームウェアバージョン	<CR>*mcfwversion=?#<CR>
	ライト	消画オン	<CR>*blank=on#<CR>
	ライト	消画オフ	<CR>*blank=off#<CR>
	リード	消画の状態	<CR>*blank=?#<CR>
	ライト	メニューオン	<CR>*menu=on#<CR>
	ライト	メニューオフ	<CR>*menu=off#<CR>
	リード	メニューの状態	<CR>*menu=?#<CR>
	ライト	上	<CR>*up#<CR>
	ライト	下	<CR>*down#<CR>
	ライト	右	<CR>*right#<CR>
	ライト	左	<CR>*left#<CR>
	ライト	入力	<CR>*enter#<CR>
	ライト	戻る	<CR>*back#<CR>
	ライト	ソースメニュー オン	<CR>*sourmenu=on#<CR>
	ライト	ソースメニュー オフ	<CR>*sourmenu=off#<CR>
	リード	ソースメニューの状態	<CR>*sourmenu=?#<CR>
	ライト	3D 同期オフ	<CR>*3d=off#<CR>
	ライト	3D 自動	<CR>*3d=auto#<CR>
	ライト	3D 同期上 - 下	<CR>*3d=tb#<CR>
	ライト	3D 同期フレームシーケンシャル	<CR>*3d=fs#<CR>
	ライト	3D フレーム パッキング	<CR>*3d=fp#<CR>
	ライト	3D サイドバイサイド	<CR>*3d=sbs#<CR>
	ライト	3D インバーター無効	<CR>*3d=da#<CR>
	ライト	3D インバーター	<CR>*3d=iv#<CR>
	リード	3D 同期の状況	<CR>*3d=?#<CR>
	リード	シリアル番号	<CR>*serialnumber=?#<CR>
	ライト	高地モードオン	<CR>*Highaltitude=on#<CR>
	ライト	高地モードオフ	<CR>*Highaltitude=off#<CR>
	リード	高地モードの状態	<CR>*Highaltitude=?#<CR>

色調整 (補修専用)	ライト	BenQ ガンマ値を設定	<CR>*gamma=value#<CR>
	リード	ガンマ値の状態	<CR>*gamma=?#<CR>
	ライト	HDR 輝度値を設定	<CR>*hdrbri=value#<CR>
	リード	HDR 輝度値を取得	<CR>*hdrbri=?#<CR>
	ライト	赤ゲイン+	<CR>*RGain=+#<CR>
	ライト	赤ゲイン-	<CR>*RGain=-#<CR>
	ライト	赤ゲイン値を設定	<CR>*RGain=value#<CR>
	リード	赤ゲイン値を取得	<CR>*RGain=?#<CR>
	ライト	緑ゲイン+	<CR>*GGain=+#<CR>
	ライト	緑ゲイン-	<CR>*GGain=-#<CR>
	ライト	緑ゲイン値を設定	<CR>*GGain=value#<CR>
	リード	緑ゲイン値を取得	<CR>*GGain=?#<CR>
	ライト	青ゲイン+	<CR>*BGain=+#<CR>
	ライト	青ゲイン-	<CR>*BGain=-#<CR>
	ライト	青ゲイン値を設定	<CR>*BGain=value#<CR>
	リード	青ゲイン値を取得	<CR>*BGain=?#<CR>
	ライト	赤オフセット+	<CR>*ROffset=+#<CR>
	ライト	赤オフセット-	<CR>*ROffset=-#<CR>
	ライト	赤オフセット値を設定	<CR>*ROffset=value#<CR>
	リード	赤オフセット値を取得	<CR>*ROffset=?#<CR>
	ライト	緑オフセット+	<CR>*GOffset=+#<CR>
	ライト	緑オフセット-	<CR>*GOffset=-#<CR>
	ライト	緑オフセット値を設定	<CR>*GOffset=value#<CR>
	リード	緑オフセット値を取得	<CR>*GOffset=?#<CR>
	ライト	青オフセット+	<CR>*BOffset=+#<CR>
	ライト	青オフセット-	<CR>*BOffset=-#<CR>
	ライト	青オフセット値を設定	<CR>*BOffset=value#<CR>
	リード	青オフセット値を取得	<CR>*BOffset=?#<CR>
	ライト	原色	<CR>*primcr=value#<CR>
	リード	原色の状態	<CR>*primcr=?#<CR>
	ライト	色相+	<CR>*hue=+#<CR>
	ライト	色相-	<CR>*hue=-#<CR>
	ライト	色相値を設定	<CR>*hue=value#<CR>
	リード	色相値を取得	<CR>*hue=?#<CR>
	ライト	彩度+	<CR>*saturation =+#<CR>
	ライト	彩度-	<CR>*saturation =-#<CR>
	ライト	彩度値を設定	<CR>*saturation =value#<CR>
	リード	彩度値を取得	<CR>*saturation =?#<CR>
	ライト	ゲイン+	<CR>*gain=+#<CR>
	ライト	ゲイン-	<CR>*gain=-#<CR>
ライト	ゲイン値を設定	<CR>*gain=value#<CR>	
リード	ゲイン値を取得	<CR>*gain=?#<CR>	
ライト	白赤ゲイン+	<CR>*WRGain=+#<CR>	
ライト	白赤ゲイン-	<CR>*WRGain=-#<CR>	
ライト	白赤ゲイン値を設定	<CR>*WRGain=value#<CR>	
リード	白赤ゲイン値を取得	<CR>*WRGain=?#<CR>	
ライト	白緑ゲイン+	<CR>*WGGain=+#<CR>	
ライト	白緑ゲイン-	<CR>*WGGain=-#<CR>	
ライト	白緑ゲイン値を設定	<CR>*WGGain=value#<CR>	
リード	白緑ゲイン値を取得	<CR>*WGGain=?#<CR>	

色調整 (補修専用) (続き)	ライト	白青ゲイン+	<CR>*WBGain=+#<CR>
	ライト	白青ゲイン-	<CR>*WBGain=-#<CR>
	ライト	白青ゲイン値を設定	<CR>*WBGain=value#<CR>
	リード	白青ゲイン値を取得	<CR>*WBGain=?#<CR>
補修 (補修専用)	ライト	エラーレポート向けに補修モード有効化	<CR>*error=enable#<CR>
	リード	エラーコード レポート	<CR>*error=report#<CR>
	リード	ファン1 速度	<CR>*fan1=?#<CR>
	リード	ファン2 速度	<CR>*fan2=?#<CR>
	リード	ファン3 速度	<CR>*fan3=?#<CR>
	リード	ファン4 速度	<CR>*fan4=?#<CR>
	リード	温度1	<CR>*tmp1=?#<CR>
	リード	LED インジケータ	<CR>*led=?#<CR>