

# MS531/MX532/MW533/MH534/MS521H/ TW533/TH534 デジタル プロジェクター 取扱説明書



VI.02

# 目次

安全上のご注意	3
はじめに	7
本機の特長	7
パッケージの内容	8
本機の外観	. 10
本機の設置	16
場所の選択	. 16
望ましい投写画像サイズを得る.	. 17
接続	20
コンピュータまたはモニター	
の接続	. 21
ビデオソース デバイスとの接続	. 22
操作	26
本機の起動	. 26
投写画像の調整	. 27
メニューの使用方法	. 30
プロジェクターの固定	. 31
入力信号の切り替え	. 33
細部の拡大と検索	. 34
縦横比の選択	. 35
画像の最適化	. 36
プレゼンテーションタイマー	
の設定	. 40
リモートページング操作	. 41
画像を非表示にする	. 41
画像の静止	. 41
高地対応環境での操作	. 42
サウンドの調節	. 42

////////////////////////////////////	71
ズ	43
ランプセーバーモードの選択	43
本機の停止	44
メニュー操作	45
メンテナンス	58
本機のお手入れ	58
ランプについて	59
トラブル	
トラブル シューティング	67
トラブル シューティング 仕様	67 68
トラブル シューティング 仕様 <sup>外形寸法</sup>	67 68 <sub>69</sub>
トラブル シューティング 仕様 <sup>外形寸法</sup> <sub>天井取付</sub>	67 68 69 69
トラブル シューティング 仕様 <sup>外形寸法</sup> <sup>天井取付</sup> タイミング図	67 68 69 69 70

# 安全上のご注意

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









# はじめに

# 本機の特長

このモデルは、世界で使用できる最高のプロジェクターのIつです。PC、 ノート PC、DVD、VCR などさまざまなデバイスと最大 300 インチのモニ ターで最高のビデオ品質を楽しむことができます。ドキュメントカメラでさ えあらゆる可能性を実現します。

#### 本機には次のような特長があります。

SmartEco™ はダイナミックな省電力を起動します
 SmartEco™ テクノロジは、SmartEco モードが選択されているとき、コン

テンツの明るさレベルに基づいてランプ電力消費を節約します

SmartEco™ テクノロジはランプの耐用年数を延ばします
 SmartEco™ テクノロジでは、SmartEco モードが選択されているとき、電力消費が抑えられ、ランプの耐用年数が延びます。

# ECO BLANK はランプの消費電力を節約します ECO BLANK を押すと、直後に画像が非表示になり、同時にランプの消

- 費電力が抑えられます。
- ・ 待機状態では 0.5W 未満

スタンバイモードでは 0.5W 未満の電力消費

- ワンキー自動調整 キーパッドまたはリモコンの [AUTO (自動)] を押すと、直後に最高の画 質で表示されます
- クイック冷却、自動電源オフ、ダイレクト電源オン

クイック冷却機能では、プロジェクターをオフにしたときの冷却プロセ スのスピードが上がります。自動電源オフ機能では、一定時間、入力信 号が検出されないと、プロジェクターが自動的にオフになります。ダイ レクト電源オンでは、電流が流れるとプロジェクターがオンになりま す。

・ クイック再起動

クイック再起動を選択すると、プロジェクターがオフになってから 90 秒以内にプロジェクターが再起動します。

• 3D 機能対応

さまざまな 3D 形式で 3D 機能がより柔軟になります。BenQ 3D 眼鏡を かけると画像に奥行きが与えられ、3D 映画、ビデオ、スポーツをより リアルに体験できます。

# (ご・ 投写イメージの明るさは、周辺光の条件、および選択した入力信号のコントラスト / 輝度設定および投写距離に比例しによって変わります。

ランプの輝度は時間の経過に伴い下がります。また、ランプの個体差や使用条件によって、交換時期を迎える迄の時間に差があります。

# パッケージの内容

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

## 標準アクセサリ

□ 同梱のアクセサリは日本仕様のものであり、図と異なる場合があります。



# オプションのアクセサリ

- I. 予備のランプキット
- 2. 天井取り付けキット
   4. 3Dメガネ
- 3. キャリーバッグ

# 本機の外観

#### 正面/上面



背面 / 底面



- 外部コントロールパネル (詳細は、IIページの「上面」 を参照してください。)
- 2. ランプカバー
- 通気孔(空気の取り入れ)
- 4. フォーカスリング
- 5. ズームリング
- 6. 前面赤外線リモートセンサー
- 7. 投写レンズ
- 8. クイックリリースレバー
- 9. RGB 信号出力ジャック
- 10. USB mini-B 入力ジャック
- II. RS-232 コントロールポート
- RGB (PC)/ コンポーネントビデオ (YPbPr/ YCbCr) 信号入力 ジャック
- I3. S ビデオ入力ジャック
- 14. HDMI 入力ジャック
- 15. オーディオ入力ジャック
- 16. オーディオ出力ジャック
- 17. 盗難防止用ケンジントンロッ クスロット
- 18. セキュリティバー
- **19**. 換気 (熱風の排出)
- 20. 背面調節装置用足部
- 21. 前面アジャスタフット
- 22. 天井取付穴
- 23. ビデオ入力ジャック
- 24. AC 電源コード差し込みロ

# コントロールおよび機能 上面



- フォーカスリング 投写画像の焦点を調整します。詳細 7. は、29ページの「画像サイズと明瞭 さの微調整」を参照してください。
- ズームリング 画像のサイズを調整します。詳細 は、29 ページの「画像サイズと明瞭 さの微調整」を参照してください。
- 3. OK

使用可能なピクチャ設定モードを選 択します。詳細は、36 ページの「ピ クチャ モードの選択」を参照してく 9. ださい。 選択したオンスクリーンディスプレ イ (OSD) メニュー項目を有効化しま す。詳細は、30 ページの「メニュー の使用方法」を参照してください。 10

 電源表示灯 本機の動作中に点灯または点滅しま す。詳細は 65 ページの「エアフィ ルターの取り付け(オプションのア クセサリ)」を参照してください。  TEMP(温度)警告灯 プロジェクターの温度が高くなり すぎると赤く点灯します。詳細は、 65ページの「エアフィルターの取 り付け(オプションのアクセサリ)」を参照してください。

#### **ランプ表示灯** ランプの状態を示します。ランプ

に問題が発生すると、点灯または 点滅します。詳細は、65ページの 「エアフィルターの取り付け(オプ ションのアクセサリ)」を参照して ください。

#### 山 電源

本機のスタンバイモードと電源オ ンを切り替えます。詳細は、26 ページの「本機の起動」および 44 ページの「本機の停止」を参照し てください。

#### SOURCE

8.

ソース選択バーを表示します。詳 細は、33ページの「入力信号の切 り替え」を参照してください。

#### BACK

前の OSD メニューに戻ります。 OSD メニューのトップレベルが表 示されている状態では終了となり、 メニュー設定を保存します。

#### 10. MENU

オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューをオンにし、終了 し、メニュー設定を保存します。

#### II. AUTO

表示された画像の最適のピクチャ タイミングを自動的に決定します。 詳細は、28 ページの「画像の自動 調整」を参照してください。 12. 台形補正 / 矢印キー ( □ / ▲上、▲ / 14. 音量 / 矢印キー ( □ / ◀ 左、□ 0 / ▶ 右 )
 ▼下)
 サウンドレベルを調整します。

斜めになった投写により生じる画 像の歪みを手動で修正します。詳 細は、29 ページの「台形補正の修 正」を参照してください。

#### 13. ECO BLANK

スクリーンのピクチャを非表示に するために使用します。詳細は、 41 ページの「画像を非表示にす る」を参照してください。 昔重/矢印キー(●/ < 左、●// > 右) サウンドレベルを調整します。 オンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューが起動中は、#12、#14 キー は方向矢印として、ご希望のメ ニュー項目の選択や調整を行う際に 使用できます。詳細は、30 ページの 「メニューの使用方法」を参照してく ださい。

. ⑦ プロジェクターの天井取り付け

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

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

BenQ ブランド以外のプロジェクター天井取り付けキットをお使いになると、ゲージやネジの長さが合わないため正しく固定されず天井から落下する恐れがあります。

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



- ON 本機の電源を入れます。詳細は、26 ページの「本機の起動」を参照して ください。
- 2. PC I 入力信号を探し、PC-I 信号を表示し ます。
- 3. < 左/ト右 オンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューが有効な場合、#3、#11 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。詳細は、30ページの「メ ニューの使用方法」を参照してくだ さい。
- BACK 前のOSDメニューに戻ります。 OSDメニューのトップレベルが表示 されている状態では終了となり、メ ニュー設定を保存します。
   ECO BLANK
  - ECO BLANK ボタンを押して一定時 間画像をオフにすると、最大 70% ラ ンプの電力を節約できます。もう I 度押すと画像が復元します。詳細は、 4I ページの「画像を非表示にする」 を参照してください。

- FREEZE 投写画像を一時停止します。詳細 は、41ページの「画像の静止」を 参照してください。
- 前 / 次ページキー (PAGE +/-) PC へ USB を通して接続されているとき、前 / 次ページ矢印。詳細は、41 ページの「リモートページング操作」を参照してください。
- CC 耳のよく聞こえない視聴者向けに、 スクリーンにビデオ用語の説明が 表示されます。
- 3D SETTINGS 3D オンスクリーンディスプレイ (OSD)メニュー項目を有効化しま す。
- 10. 🗧 OFF

本機の電源を切ります。詳細は、 44 ページの「本機の停止」を参照 してください。

11. 台形補正/矢印キー(■/▲上、▲/
 ▼下)

斜めになった投写により生じる画 像の歪みを手動で修正します。詳 細は、29 ページの「台形補正の修 正」を参照してください。

12. SOURCE

ソース選択バーを表示します。詳細は、33ページの「入力信号の切り替え」を参照してください。

13. OK

使用可能なピクチャ設定モードを 選択します。詳細は、36 ページの 「ピクチャ モードの選択」を参照し てください。 選択したオンスクリーン ディスプ レイ (OSD) ディスプレイ (OSD) メニュー項 目詳細は、30 ページの「メニュー の使用方法」を参照してください。 MENU

#### 14. MENU

オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューをオンにし、終了 し、メニュー設定を保存します。 詳細は、30 ページの「メニューの使 用方法」を参照してください。

- AUTO 表示画像に最適なピクチャタイミングを自動的に決定します。詳細は、28ページの「画像の自動調整」を参照してください。
- 16. <sup>■</sup>② ミュート オーディオのオンとオフを切り替 えます。
- 17. デジタルズームキー (ZOOM +/-)
   を表示しま

   投写したピクチャ サイズを拡大ま
   22. ASPECT

   たは縮小します。詳細は、34 ペー
   表示縦横目

   ジの「細部の拡大と検索」を参照
   ページの

   してください。
   してくださ
- 18. 音量キー (VOL ●/●) サウンドレベルを調整します。

19. SMART ECO

ランプモード選択バー (ノーマル / 省電力 /SmartEco) を表示します。

- **20. INFO** 状態情報を表示します。
- 21. QUICK INSTALL 設置、テストパターン、キーストー ンなど、QUICK INSTALL メニュー を表示します。
  - ASPECT 表示縦横比を選択します。詳細は 35 ページの「縦横比について」を参照 してください。

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

リモコンと本機の IR センサーの間に、赤外線を遮断する障害物がないかを確認します。

# 11 Barrow #930.

#### • 正面からの本機の操作

#### リモコンの電池交換

- バッテリカバーを開くには、リモコンを裏返してカバーのつまみを押し、図のように矢印の方向にスライドさせます。すると、カバーが外れます。
- 中の電池を取り出し(電池がある場合)、電池室の台に記された極性に 注意しながら、単4電池を2個挿入してください。プラス極(+)はプラ スに、マイナス極(-)はマイナスの方向に挿入してください。
- 3. カバーを台に揃え所定の位置までスライドさせて、元の状態に戻しま す。カチッという音がして停止したら、取り付け完了です。





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

# 本機の設置

# 場所の選択

部屋のレイアウトやお好みで、取り付け場所をお選びください。スクリーン のサイズや位置、電源コンセントがある場所、本機とその他の装置の距離や 位置などを考慮してください。

本機は次の4通りの設置場所から選ぶことができます。

I. 前面投写

本機をスクリーン正面の床近くに設置できる場所。これがプロジェクターを素早く設定したり 持ち運ぶ上で、もっとも一般的な設定です。

#### 2. 天井前面投写

本機をスクリーン正面の天井から上下逆さにつ り下げられる場所。

天井に本機を取り付けるには、販売店から BenQ プロジェクター天井取り付けキットをご購入く ださい。

本機の電源をオンにしてから、**システム設定:** 基本 > プロジェクターの投写位置メニューで天 井前面投写を設定してください。

3. リア投写

本機をスクリーン背部の床面近くに設置できる場所。

特殊なリア投写スクリーンが必要です。

プロジェクターの電源をオンにしてから、シス テム設定:基本 > プロジェクターの投写位置メ ニューでリア投写を設定してください。

4. 天井リア投写

本機をスクリーン背面の天井から上下逆さに吊 り下げられる場所。

この取り付け場所には、特殊なリア投写スク リーンと BenQ プロジェクター天井取り付け キットが必要です。

本機の電源をオンにしてから、**システム設定: 基本 > プロジェクターの投写位置**メニューで**天 井リア投写**を設定してください。



# 望ましい投写画像サイズを得る

プロジェクターレンズからスクリーンまでの距離、ズーム設定(可能な場合)、ビデオフォーマットなど投写画像サイズにはそれぞれの要素があります。

## 投写寸法

適切な位置を計算する前に、69 ページの「外形寸法」を参照してこのプロジェクターのレンズ寸法の中心を求めてください。



#### MS531/MX532/MS521H

画面の縦横比は 4:3 で、投写画像は 4:3 です。

ス	、クリーンサイズ 投写距離 (mm)			垂直偏り (mm)			
対角	自線	幅	高さ	最小	平均	最大	
		(mm)	(mm)	距離		距離	
インチ	mm			(最大		(最小	
				ズーム)		ズーム)	
30	762	610	457	1183	1298	1414	27
35	889	711	533	1380	1515	1650	32
40	1016	813	610	1577	1731	1886	37
50	1270	1016	762	1971	2164	2357	46
60	1524	1219	914	2365	2597	2829	55
80	2032	1626	1219	3154	3463	3771	73
100	2540	2032	1524	3942	4328	4714	91
120	3048	2438	1829	4730	5194	5657	110
150	3810	3048	2286	5913	6492	7071	137
200	5080	4064	3048	7884	8656	9428	183
220	5588	4470	3353	8673	9522	10371	201
250	6350	5080	3810	9855	10820	11786	229
300	7620	6096	4572	11826	12984	14143	274

例えば、プロジェクターが MS531/MX532/MS521H で、120 インチのスクリーンを ご使用の場合、投写距離の平均は 5194 mm で、垂直の偏りは 110 mm です。

例えば、測定した投写距離が 5.0 m(5000 mm) だった場合、" 投写距離 (mm)" コラ ムで一番近いのは 5194 mm です。この列を見ると、120 インチ (約 3.0 m) のスク リーンが必要なことがわかります。

#### MW533/TW533

ス	スクリーンサイズ			投写距離 (mm)			垂直偏り (mm)
対角	<b>頁線</b>	幅	高さ	最小	平均	最大	
		(mm)	(mm)	距離		距離	
インチ	mm			(最大		(最小	
				ズーム)		ズーム)	
30	762	646	404	1002	1102	1202	16
35	889	754	471	1168	1285	1402	19
40	1016	862	538	1335	1469	1603	22
50	1270	1077	673	1669	1836	2003	27
60	1524	1292	808	2003	2203	2404	32
80	2032	1723	1077	2671	2938	3205	43
100	2540	2154	1346	3339	3672	4006	54
120	3048	2585	1615	4006	4407	4808	65
150	3810	3231	2019	5008	5509	6009	81
200	5080	4308	2692	6677	7345	8013	108
220	5588	4739	2962	7345	8079	8814	118
250	6350	5385	3365	8346	9181	10016	135
300	7620	6462	4039	10016	11017	12019	162

#### 画面の縦横比は 16:10 で、投写画像は 16:10 です。

例えば、プロジェクターが MW533/TW533 で、120 インチのスクリーンをご使用の場合、投写距離の平均は 4407 mm で、垂直の偏りは 65 mm です。

例えば、測定した投写距離が 5.0 m(5000 mm) だった場合、" 投写距離 (mm)" コラ ムで一番近いのは 5509 mm です。この列を見ると、150 インチ (約 4.0 m)のスク リーンが必要なことがわかります。

## MH534/TH534

ス	スクリーンサイズ			投	垂直偏り (mm)		
対角	角線	幅 (mm)	高さ (mm)	最小	平均	最大	
		(mm)	(mm)	距離		<b>正</b> 離	-
インチ	mm			(最大		(最小	
				ズーム)		ズーム)	
30	762	664	374	881	977	1074	26
35	889	775	436	1037	1149	1262	31
40	1016	886	498	1192	1321	1450	35
50	1270	1107	623	1502	1664	1826	44
60	1524	1328	747	1813	2008	2202	52
80	2032	1771	996	2435	2695	2955	70
100	2540	2214	1245	3057	3382	3708	87
120	3048	2657	1494	3678	4069	4460	105
150	3810	3321	1868	4610	5100	5589	131
200	5080	4428	2491	6164	6817	7471	174
220	5588	4870	2740	6785	7504	8223	192
250	6350	5535	3113	7718	8535	9352	218
300	7620	6641	3736	9271	10253	11234	262

画面の縦横比は 16:9 で、投写画像は 16:9 です。

例えば、プロジェクターが MH534/TH534 で、120 インチのスクリーンをご使用の 場合、投写距離の平均は 4069 mm で、垂直の偏りは 105 mm です。

例えば、測定した投写距離が 5.0 m(5000 mm) だった場合、" 投写距離 (mm)" コラ ムで一番近いのは 5100 mm です。この列を見ると、150 インチ (約 4.0 m)のスク リーンが必要なことがわかります。

すべての測定値は概算で、実際のサイズと異なることがあります。プロジェクターを固定して取り付けるつもりの場合、固定する前に、本機の光学的特性を考慮に入れることができるように、その位置で実際のプロジェクターを使って投写サイズと距離を物理的にテストしておくことを、BenQではお薦めします。こうすることで、ご希望の取り付け位置にもっともよく合う場所を見つけることができます。

接続

信号ソースを本機に接続する場合、次の点を確認してください。

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



١.	VGA ケーブル	2.	VGA 対 DVI-A ケーブル
3.	USB ケーブル	4.	HDMI ケーブル
5.	オーディオケーブル (PC/RCA ジャック)	6.	コンポーネントビデオ対 VGA(DSub) ア ダプタケーブル
7.	S ビデオケーブル	8.	ビデオケーブル

- (ご)・ 上に示す接続では、本機に付属していないケーブルが一部あります(詳細は、8ページの「パッケージの内容」を参照)。それらのケーブルは電気店でお求めいただけます。
  - 接続方法についての詳細は、21-25 ページをご覧ください。
  - 信号源のアクティブオーディオの組み合わせについては、図のマークをご 覧ください。

# コンピュータまたはモニターの接続

# コンピュータの接続

プロジェクターは IBM® 互換機器と Macintosh® コンピュータの両方と接続することができます。旧式の Macintosh コンピュータに接続するには、Mac アダプタが必要です。

#### プロジェクターをコンピュータに接続するには(VGA 使用の場合):

- 付属の VGA ケーブルの一方の端をコンピュータの D-Sub 出力ソケット に接続します。
- VGA ケーブルのもう一方の端をプロジェクターの PCI または PC2 信号 入力ジャックに接続します。
- プロジェクターのスピーカーをプレゼンテーションで使用する場合、適切なオーディオケーブルの一方の端をデバイスのオーディオ出力ジャックに接続し、もう一方の端をプロジェクタのオーディオ入力ジャックに接続します。コンピュータからのオーディオ出力信号を接続する場合、音量コントロールバーのバランスを取って最適のサウンド効果を出すようにしてください。

プロジェクターをノート型 PC またはデスクトップ PC に接続するに は(HDMI 使用の場合):

- 1. HDMI ケーブルの一方の端をコンピュータの HDMI ジャックに接続します。
- もう一方の端をプロジェクターの HDMI I または HDMI 2 ジャックに接続します。
- 多くのノート PC では、プロジェクターに接続すると外付けビデオポートは オンになりません。CRT/LCD とラベルされた機能キー、またはノート PC にモニタ記号が付いた機能キーを探します。「FN」とラベルの付いた機能 キーを同時に押します。ノート PC のキーの組み合わせについては、ノート PC の説明書をお読みください。

#### モニターの接続

プレゼンテーションを画面だけでなくモニターでもクローズアップ表示したい場合は、以下の手順に従ってプロジェクタのモニタ出力信号出力ジャックを外部モニターに接続することができます。

#### プロジェクターとモニターを接続するには、

 21ページの「コンピュータの接続」で説明したように、プロジェクター をコンピュータに接続します。

- 適切な VGA ケーブル (一本のみ付属)の一方の端をビデオモニターの D-Sub 入力ジャックに接続します。 または、モニターに DVI 入力ジャックが装備されている場合、VGA 対 DVI-A ケーブルを使用し、ケーブルの DVI 側をビデオモニターの DVI 入 カジャックに接続します。
- 3. ケーブルのもう一方の端をプロジェクターのモニター出力ジャックに接続します。
- (ご・モニター出力ジャックの出力信号は、PC ジャックから入力信号が送られている場合に限り機能します。プロジェクターの電源がオンの際は、モニター出力ジャックからの出力信号は、PC ジャックからの入力信号により異なります。
  - プロジェクターがスタンバイモードになっているときにこの接続方式を使用するには、システム設定:詳細メニューでモニター出力機能がオンになっていることを確認してください。詳細は、56ページの「スタンバイ設定」を参照してください。

# ビデオソース デバイスとの接続

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

端末名	端末形状	参照	ピクチャ品質
HDMI I/HDMI 2	HDMI I/HDMI 2	23 ページの 「HDMI ソース装 置の接続」	最高
コンポーネントビ デオ	PC 1/PC 2	24 ページの「コ ンポーネントビデ オソース デバイ スの接続」	良
S ビデオ	s ビデオ	25 ページの「S ビ デオ / コンポジッ	普通
ビデオ	ビデオ ③	トソース デバイ スの接続」	ノーマル

# **HDMI** ソース装置の接続

プロジェクターには HDMI 入力ジャックが装備されています。これにより DVD プレーヤー、DTV チューナーまたはディスプレイなどの HDMI ソース デバイスに接続することができます。

HDMI(高精細マルチメディアインターフェース)は、DTV チューナー、DVD プレーヤー、およびディスプレイなどの互換機器間での未圧縮ビデオデータ 転送を | 本のケーブルで対応します。これにより、ピュアなデジタル表示と 音声体験が実現します。

ビデオソース デバイスを検証し、未使用の HDMI 出力ジャックが使用可能か どうか確認してください。

- 使用可能な場合は、この手続きを続けてください。
- 使用可能でない場合は、デバイスに接続するために使用できる方法を見直 す必要があります。

プロジェクターを HDMI ソース デバイスに接続するには、

- HDMI ケーブルの一方の端を HDMI ソースデバイスの HDMI 出力ジャッ クに接続します。ケーブルのもう一方の端をプロジェクターの HDMI 信 号入力ジャックに接続します。接続されたオーディオは、プロジェク ターのオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューでコントロールす ることができます。詳しくは 55 ページの「オーディオ設定」を参照し てください。
- HDMI ケーブルのもう一方の端をプロジェクターの HDMI I または HDMI 2 ジャックに接続します。
- 「了・ プロジェクターの電源をオンにした後正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、選択したビデオ画像が表示されない場合、ビデオソースデバイスの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。
  - プロジェクターの HDMI 入力によってプロジェクターを DVD プレーヤー に接続する場合、投射されたピクチャの色が正しく表示されない場合が稀 にあります。その場合、カラースペースを YUV に変更してください。詳 細は、34 ページの「カラースペースの変更」を参照してください。

# コンポーネントビデオソース デバイスの接続

ビデオソース デバイスを検証し、未使用のコンポーネントビデオ出力ジャックが使用可能かどうか確認してください。

- 使用可能な場合は、この手続きを続けてください。
- 使用可能でない場合は、デバイスに接続するために使用できる方法を見直 す必要があります。

プロジェクターをコンポ-ネントビデオソース装置に接続するには、

- コンポーネントビデオ対 VGA (D-Sub) アダプタケーブルを使用し、3 つのRCA 型コネクタの付いた端をビデオソース デバイスのコンポーネントビデオ出力ジャックに接続します。緑は緑に、青は青に、赤は赤にというように、プラグの色をジャックの色に合わせます。
- コンポーネントビデオ VGA (D-Sub) アダプタケーブルのもう一方の端 (D-Sub 型コネクタ付き)をプロジェクターの PCI または PC2 ジャック に接続します。
- プロジェクターのスピーカーをプレゼンテーションで使用する場合、適切なオーディオケーブルの一方の端をデバイスのオーディオ出力ジャックに接続し、もう一方の端をプロジェクターのオーディオ入力ジャックに接続します。
- プロジェクターの電源をオンにした後正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、選択したビデオ画像が表示されない場合、ビデオソースデバイスの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。

# Sビデオ/コンポジットソース デバイスの接続

ビデオソース デバイスを検証し、未使用の S ビデオ / コンポジット出力 ジャックが使用可能かどうか確認してください。

- 両方のジャックが使用可能な場合、Sビデオ出力ジャックを接続に使用します。これは、Sビデオ端末の方がビデオ端末よりも高いピクチャ品質を提供するからです。
- どちらかの出力ジャックが使用できる場合、この手順でも続行できます。
- 使用可能でない場合は、デバイスに接続するために使用できる方法を見直 す必要があります。

プロジェクターをSビデオ/ビデオソースデバイスに接続するには、

- Sビデオ / ビデオケーブルの一方の端をビデオソース デバイスの Sビデオ / ビデオ出力ジャックに接続します。
- Sビデオ / ビデオケーブルのもう一方の端をプロジェクターの S-VIDEO/ VIDEO ジャックに接続します。
- プロジェクターのスピーカーをプレゼンテーションで使用する場合、適切なオーディオケーブルの一方の端をデバイスのオーディオ出力ジャックに接続し、もう一方の端をプロジェクターのオーディオ入力ジャックに接続します。
- プロジェクターの電源をオンにした後正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、選択したビデオ画像が表示されない場合、ビデオソースデバイスの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。

# 操作

# 本機の起動

 電源コードを本機とコンセントに差込み ます。コンセントのスイッチをオンにし ます(当てはまる場合)。電源を入れた 後、本機の電源表示灯(POWER indicator light)がオレンジ色に点灯する ことを確認します。



- (ご・ 感電や火災の原因となるため、デバイスに は付属のアクセサリ(電源ケーブル、など)のみを使用してください。
  - システム設定:基本>操作設定メニューでダイレクト電源オン機能が有効 化されている場合、電源コードが接続され、電力が入ると、本機の電源が 自動的にオンになります。詳細は、54ページの「ダイレクト電源オン」を 参照してください。
  - システム設定:基本>操作設定メニューで信号入力時電源オン機能が有効になっている場合、VGA 信号が検出されると本機は自動的にオンになります。詳細は"54ページの「信号入力時電源オン」"を参照してください。
  - プロジェクター本体の① 電源またはリ モコンの ON を押して、プロジェク ターを起動します。電源が点滅し、プ ロジェクターの電源がオンになるとオ レンジのライトが点灯します。 起動手順には約 30 秒かかります。起動処 理の後半で、スタートアップロゴが投写 されます。 (必要に応じて)フォーカスリングを回して



(必要に応じて)フォーカスリングを回して画像の鮮明さを調整してください。

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

- プロジェクターを始めて起動する場合、 オンスクリーンの指示に従い OSD 言語 を選択してください。
- パスワードの入力を求められた場合、 矢印キーを押して6桁のパスワードを 入力します。詳細は、31ページの「パ スワード機能の使用」を参照してください。
- 接続されているすべての機器の電源を オンにします。
- プロジェクターは入力信号の検索を開 始します。スキャンされている現在の 入力信号がスクリーンに表示されます。



プロジェクターが有効な信号を検出しない場合、入力信号が見つかるまで「**信号なし**」のメッセージが表示されます。

プロジェクターまたはリモコンの Source を押して、希望の入力信号を 選択することもできます。詳細は、33 ページの「入力信号の切り替え」 を参照してください。

(ご・ 3分間信号が検出されない場合、プロジェクターは自動的に ECO BLANK モードに入ります。

# 投写画像の調整

# 投写角度の調整

プロジェクターには、前面アジャスタフットが I つと背面アジャスタフット が2つ付いています。これらのアジャスタを使って、画像の高さと投写角度 を調整します。プロジェクターを調整するには、次の手順にしたがってくだ さい。

- クイックリリースレバーを引き、プロ ジェクターの手前を持ち上げてくださ い。画像が希望する位置に表示された ら、クリックリリースレバーを放して フットを所定の位置にロックします。前 面アジャスタフットのねじで画像の高さ を変更することもできます。
- 背面アジャスタフットのねじで水平角度 を微調整します。

プロジェクターが平らな面に設置されていな い場合、またはスクリーンとプロジェクターが互いに直角に設置されていな い場合は、投写画像が台形になります。このような状況を補正するには、34 ページの「細部の拡大と検索」で詳細を参照してください。

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

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

## 画像の自動調整

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



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

## 組み込みテストパターンの使用

内部信号コンテンツを観察することで、または OSD やリモコンからテストパ ターンの組み込み OSD マニュアルを使用することで、画像形状とフォーカス 状態を調整して変更された形状を子細に観察できます。

リモートコントロールの使用
 Quick Install を押して クイック インストール メニューを表示し、テストパターン>オン に進みます。テストパターン が表示されます。



OSD メニューの使用方法
 OSD メニューを開き、システム設定:
 詳細 > テストパターン > オンメニュー
 を選択します。テストパターン が表示
 されます。



	1 🗞 📣 🍾 🕵	
シス	テム設定:詳細	
4	高地対応モード	オフ
R.	ファン速度モード	
(ئ	オーディオ設定	
e	ランプ設定	
8	セキュリティ設定	
89 <u>-</u>		
	テストパターン	オン
400 4000	クローズドキャプション	
<u>.</u>	待機設定	
5	全設定クリア	
€	HDMI 1	(MENU) 祭了

## 画像サイズと明瞭さの微調整

ズームリングを使用して、必要なサイズに投写画像を調整します。





 次に、フォーカスリングを回して画像 をシャープにします。





# 台形補正の修正

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

この問題を補正するには、プロジェクターの高さを調整する以外に、次のいずれかのステップによって手動で補正する必要があります。

• リモコンの使用方法

プロジェクターかリモコンで ▼/▲ を押 して、台形補正ページを表示します。▲ を 押すと、画像の上辺の台形補正が修正され ます。▼ を押すと、画像の下部の台形補正 が修正されます。

- OSD メニューの使用方法
- MENU を押し、表示メニューが選択 されるまで ◀/▶ を押します。
- ▼を押して台形補正を選択し OK を押 します。台形補正補正ページが表示さ れます。
- 画像上部の台形補正を修正するには
   ▲ を押し、画像下部の台形補正を修 正するには ▼ を押します。



# メニューの使用方法

本機は、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。

以下に OSD メニューの概要を紹介します。



次の例は OSD 言語の設定方法を説明しています。

	プロジェク: の <b>MENU</b> を ー・・・・・	ターまた E押し、(	はリモコン OSD メ ー
-	ーユーをオ. 1 🔊 🕹 🏡		9.0
表;	Ř 182200 N		_1
æ	空スジリーン W#U		47
	和領に 今形 靖正		11 MU
2	日形相比		
888	位置	0 7	
555	東西サイブ	0	
01	ボージョス		
-	30		
20			

4/▶を使用してシステム設定:
 基本メニューを選択します。

1	• 🔊 .∠. 💶 d≠	
		1
	プレゼンチーンコンタイマー	
æ	1000000000000000000000000000000000000	日本語
	プロジェクタの投写位置	前面投写
•		
6	操作設定	
82		
	背景色	
8		BenQ
Ð	信号なし	(MENU) 終了

 ▼を押して言語を選択し OK を押します。

	) 🚯 🥪 🌆 🐇	<b>e</b>
シア	ペテム設定:基本	
5	プレゼンテーション タイマー	
₹ <sub>A</sub>	言語	Enter
ЩI	プロジェクタの投写位置	前面投写
	メニュー設定	
6	操作設定	
82		
	背景色	
8		BenQ
Ð	信号なし	(MENU) 終了

 4. ▲/▼/◀/▶ を押して優先 言語を選択し、OK を押し て画面を抜け、設定を保存 します。
 \* MENU を押すと、OSD メニューが開きます/閉じられ ます。
 \* BACK を押すと前の OSD メニューに戻ります。OSD メニューのトップレベルが 表示されている状態では終 了となり、メニュー設定を 保存します。

# プロジェクターの固定

## ヤキュリティケーブルロックの使用

プロジェクターは盗難されないよう安全な場所に設置する必要があります。 または、ケンジントンロックなどのロックを購入し、プロジェクターを固定 してください。ケンジントンロックのスロットはプロジェクター背面にあり ます。詳細は、10ページの項目17を参照してください。

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

## パスワード機能の使用

セキュリティの目的で、また権限のない使用を防ぐために、このプロジェク ターにはパスワードセキュリティ設定用のオプションが含まれています。パ スワードはオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューで設定します。

警告 : 電源オンロック機能を有効化した後にパスワードを忘れると、大変不 便です。本書を印刷し、本書で使用するパスワードを書き留め、安全な場所 に保管して(必要に応じて)参照してください。

## パスワードの設定

- (□) 一度パスワードを設定すると、プロジェクタ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。
  - OSD メニューを開き、システム設定:詳細 > セキュリティ設定 > セキュ L. リティ設定の変更メニューを選択します。OK を押します。
  - 新規または現在のパスワードを入力しま 2. す。右図のように、4つの矢印キー(▲、 ▶ 、▼、◀) はそれぞれ 4 つの数字 (1, 2, 3, 4)を表しています。設定したいパスワー ドのとおり、矢印キーを押して6桁のパ スワードを入力します。
  - 3. 新しいパスワードを再度入力して、新し いパスワードを確認します。



- パスワードが設定されると、オンスクリー ンメニューがセキュリティ設定ページに戻ります。電源ロックの行に「オ フ」が表示されます。
- ① 重要:入力した数字は画面ではアスタリスクで表示されます。選択したパス ワードは、忘れた場合に参照できるように、前もって、または入力後直ちに 本書に書き留めてください。

パスワード:

#### 本書は安全な場所に保管してください。

- 4. ◀/▶ を押してオンを選択します。
- OSD メニューを終了するには、MENU を押します。 5.

# パスワードを忘れた場合

パスワード機能を有効にすると、プロジェク ターをオンにするたびに6桁のパスワードを 入力するよう要求されます。間違ったパス ワードを入力すると、右図のようなパスワー ドエラーメッセージが3秒間表示され、次に 「パスワードの入力」というメッセージが表示



されます。別の6桁のパスワード上を押してもう一度やり直してください。 または本書にパスワードを記録しておかなかったため、どうしても思い出せ ない場合、パスワードの呼び戻し手順を使用してください。詳細は 32ページ の「パスワードの呼び戻し手順に入る」を参照してください。

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

# パスワードの呼び戻し手順に入る

- プロジェクターかリモコンの Auto を 3 秒間押し続けます。プロジェクタはスク リーンにコード化された数字を表示しま す。
- 番号を書き留め、プロジェクターをオフ にします。



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

# パスワードの変更

- OSD メニューを開き、システム設定:詳細>セキュリティ設定>パス ワードの変更メニューを選択します。
- 2. OK を押します。「現在のパスワード」というメッセージが表示されます。
- 3. 古いパスワードを入力します。
  - パスワードが正しければ、「新しいパスワード」という別のメッセージが表示されます。
  - パスワードが間違っている場合、パスワードエラーメッセージが表示されます。変更内容をキャンセルするか、別のパスワードを入力するには、MENUを押します。
- 4. 新しいパスワードを入力します。

#### ① 重要:入力した数字は画面ではアスタリスクで表示されます。選択したパス ワードは、忘れた場合に参照できるように、前もって、または入力後直ちに 本書に書き留めてください。

パスワード: \_\_\_\_\_

本書は安全な場所に保管してください。

5. 新しいパスワードを再度入力して、新しいパスワードを確認します。

 プロジェクターに新しいパスワードが割 り当てられました。次回プロジェクター を起動する際は、新しいパスワードを入 力するようご注意ください。



 OSD メニューを終了するには、MENU. を押します。

## パスワード機能を無効にする

パスワード保護を無効にするには、OSD メニューシステムを開いた後でシス テム設定:詳細 > セキュリティ設定 > セキュリティ設定の変更 メニューに戻 ります。「パスワードの入力」というメッセージが表示されます。現在のパ スワードを入力します。

- パスワードが正しい場合、OSDメニューがセキュリティ設定ページに 戻ります。電源ロックの行に「オフ」が表示されます。次回プロジェ クターをオンにするとき、パスワードを入力する必要はありません。
- パスワードが間違っている場合、パスワードエラーメッセージが表示されます。変更内容をキャンセルするか、別のパスワードを入力するには、MENUを押します。
- パスワード機能が無効でも、古いパスワードを入力してパスワード機能を再び有効にする必要があるため、古いパスワードはお手元に保管しておいてください。

# 入力信号の切り替え

プロジェクターは同時に複数のデバイスに接続できます。ただし、一度に表 示できるフルスクリーンは 1 つです。起動時、プロジェクターは使用できる 信号を自動的に検索します。

プロジェクターで信号を自動検索するには、クイック自動検索メニューでソー ス機能がオン(本製品のデフォルト値)になっていることを確認してください。

利用可能な入力信号は手動で切り替えるこ とも可能です。

- プロジェクターかリモコンの Source を押します。ソース選択バーが表示さ れます。
- 任意の信号が選択されるまで▲/▼を 押し、次に OK を押します。
   信号が検出されたら、選択したソース情報が画面に数秒間表示されます。プロジェクタに複数の装置が接続されている場合は、手順 I ~ 2 を繰り返して別の信号を検索します。
- ・ さまざまな入力信号を変えると、それに従って投写画像の輝度レベルも変わります。ほとんどが静止画を使った





データ (グラフィック) PC プレゼンテーションは、ほとんどが動画 (ムービー)を使う「ビデオ」より一般に明るくなります。

 入力信号の種類によっては、ピクチャモードで有効なオプションに影響 があります。詳細は、36ページの「ピクチャモードの選択」を参照して ください。

最高のピクチャ画質を得るには、この解像度で出力できる入力信号を選択、 使用する必要があります。これ以外の解像度を使用すると、「縦横比」の設定 によってプロジェクターの縮尺が変わるため、画像が歪んだり、ピクチャの 鮮明さが失われたりします。詳細は 35 ページの「縦横比の選択」を参照して ください。

# カラースペースの変更

プロジェクターの HDMI 入力に DVD プレーヤーを接続する場合、投射された ピクチャの色が正しく表示されない場合が稀にあります。その場合、カラー スペースを YUV に変更してください。

- MENU を押し、ソースメニューが選択されるまで ◀/▶ を押します。 1
- 2 スペースを選択します。

○ この機能は HDMI 入力ポートが使用されている場合のみ有効です。

# 細部の拡大と検索

投写ピクチャの細部を見る必要がある場合、ピクチャを拡大してください。 ピクチャをナビゲートするには、方向矢印キーを使用します。

- リモコンの使用
- 1. **ズーム +/-**を押すとズームバーが表示さ れます。
- 2 **ズーム +**を押すと画像の中央が拡大され ます。ニーズに適したピクチャサイズに なるまで、キーを繰り返し押します。
- プロジェクターかリモコンの方向矢印 3. (▲、▼、◀、▶)を使って、ピクチャをナ ビゲートします。 ピクチャを元のサイズに戻すには、



AUTO を押します。また ズーム - を押 すこともできます。再びキーを押すと、元のサイズに戻るまで縮小され ます。

- OSD メニューの使用方法
- Ι. MENU を押し、表示メニューが選択されるまで ◀/▶ を押します。
- ▼ を押して デジタル ズーム を選択し、次に OK を押してください。 2. ズームバーが表示されます。
- 3. 上記"リモコンの使用"セクションの手順2~4を繰り返します。また は、プロジェクターのコントロールパネルを使用している場合、次の手 順を続けてください。

4.

- プロジェクターの ▲ を繰り返し押してピクチャを希望のサイズに拡大 します。
- 5. ピクチャをナビゲートするには、OK を押してパンモードに切り替え、 方向矢印 (▲、▼、◀、►) ボタンを使用します。
- 6. プロジェクターかリモコンの方向矢印 (▲、▼、◀、▶)を使って、ピク チャをナビゲートします。
- ピクチャのサイズを縮小するには、OK を押してズームイン/アウト機能に戻ります。AUTOを押すと、元のサイズに復元されます。また、元のサイズに戻るまで▼を繰り返し押すこともできます。
- ピクチャは拡大された後でなければナビゲートすることはできません。 細部を検索しながら、ピクチャをさらに拡大することができます。

# 縦横比の選択

「縦横比」とは、画像の幅と高さの比率のことです。ほとんどのアナログテレビとコンピュータは 4:3 比率で、デジタルテレビと DVD は通常 16:9 または 16:10 比になっています。

デジタル信号処理の出現で、このプロジェクターのようなデジタルディスプ レイ デバイスは画像出力を画像入力信号とは異なる画像出力をダイナミック に引き延ばし拡大できるようになりました。

投写画像の比率を変更する(ソースの縦横比に関係なく):

- リモートコントロールの使用
- ASPECT を押して現在の設定内容を表示します。
- ASPECT を押して、ビデオ信号の フォーマットとディスプレイの条件に 合わせて適切な縦横比を選択してくだ さい。
- OSD メニューの使用方法
- MENU を押し、表示メニューが選択されるまで ◀/▶ を押します。
- 2. ▼を押して、**縦横比**を選択します。
- 3. ◄/▶ を押して、ビデオ信号の形式とディスプレイ要件に合わせて縦横 比を選択します。

#### 縦横比について

- 自動:縦または横の幅においてプロジェクターのネーティブ解像度に フィットするには、画像を比例的に拡大縮小します。これは、入力画像 が 4:3 でも 16:9 でもなく画像の縦横比を変更せずにスクリーンを最大限 活用したいときに便利です。
- リアル:画像はその本来の解像度で投写され、表示エリア内に合うように リサイズされます。低解像度の入力信号では、投写画像はフルスクリー ンサイズにリサイズした場合よりも小さいサイズで表示されます。ズー ム倍率を調整するか、プロジェクターをスクリーンに近づけると、必要 に応じて画像サイズを拡大することができます。このような調整を行っ た後は、プロジェクターのフォーカスを再び合わせる必要があります。



- 4:3: 画像がスクリーンの中央に 4:3 の縦横比で表示されるように画像を 拡大縮小します。これは縦横比を変更せずにすむため、コンピュータの モニタ、標準画質のテレビ、縦横比 4:3 の DVD ムービーのような 4:3 画 像にもっとも適しています。
- 4. 16:9: 画像がスクリーンの中央に 16:9 の縦横比で表示されるように画像 を拡大縮小します。この設定は、縦横比を変更する必要がないため、高 解像度テレビのように、すでに縦横比が 16:9 になっている画像にもっと も適しています。
- 16:10: 画像がスクリーンの中央に 16:10 の縦横比で表示されるように画像を拡大縮小します。この設定は、縦横比を変更する必要がないため、高解像度テレビのように、すでに縦横比が 16:10 になっている画像にもっとも適しています。

# 画像の最適化

## ピクチャ モードの選択

このプロジェクターは、操作環境や入力信 号のピクチャタイプに合わせて選択できる ように、いくつかの事前定義されたピク チャ モードで設定されています。

ニーズに合った操作モードを選択するには、 次のいずれかの手順に従ってください。



- 希望のモードが選択されるまで、リモ コンかプロジェクターの OK を繰り返し押します。
- ピクチャ>ピクチャモードメニューに進み、
   ドを選択します。

ピクチャモードを以下に一覧します。

- 明るくモード:画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く証明された部屋で使用する場合など、きわめて高い 輝度を必要とする環境に適しています。
- プレゼンテーション モード(デフォルト): プレゼンテーション向けに 設計されています。このモードでは輝度に重点を置いています。
- sRGB モード: RGB の純度を最高に上げて、輝度設定に関係なく実物の ようなリアルな画像を再現します。このモードは sRGB 対応の正しく調 整されたカメラで撮影したフォトを見たり、PC グラフィックや AutoCAD などの描画アプリケーションを見るのに適しています。
- シネマモード: このモードはやや暗めの部屋で、PC 入力を介してデジ タルカメラや DV からカラームービーやビデオクリップを再生するのに 適しています。
- ユーザー設定 I/ユーザー設定 2 モード:現在有効なピクチャ モードを 元にカスタマイズした設定を呼び出します。詳細は、36 ページの「ユー ザー設定 I/ユーザー設定 2 モードの設定」を参照してください。

#### ユーザー設定 I/ ユーザー設定 2 モードの設定

現在使用可能なピクチャ モードが目的に適さない場合、2 種類のユーザー定 義可能モードを使用できます。 ピクチャモードの I つ ( **ユーザー設定 I/ ユー**
**ザー設定2** 以外)を開始点として使用し、設定をカスタマイズすることがで きます。

- 1. オンスクリーン ディスプレイメニュー (OSD) で MENU を押します。
- 2. ピクチャ > ピクチャ モードメニューに進みます。
- 3. 
  3. 
  ◄/▶ を押して、ユーザー設定 | から ユーザー設定 2 を選択します。
- 4. ▼ を押して、リファレンス モードを選択します。

#### この機能は、ユーザー I またはユーザー 2 モードがピクチャモードサブメ ニューで選択されている場合のみ使用できます。

- 5.
- 6. ▼を押して変更するサブメニューアイテムを選択し、◀/▶を使って値を 調整します。詳細は、以下の "ユーザーモードの画質の微調整 "を参照 してください。
- すべての設定が完了したら、設定の保存を選択し、OK を押して設定を 保存してください。
- 8. 「設定保存済み」という確認メッセージが表示されます。

### 壁スクリーンの使い方

白以外でペイントされた壁に画像を投写するような場合は、ソースの色と投 写画像の色の違いが生じるのを防止するために **壁スクリーン**機能を使って投 写画像の色を補正することができます。

この機能を使用するには、表示 > 壁スクリーンメニューを開き、◀/▶ を押して投写面の色にもっとも近い色を選択します。あらかじめ調整された色には次のようなものがります:薄い黄色、ピンク、薄緑、青、および黒板です。

### ユーザーモードの画質の微調整

検出された信号の種類と選択したピクチャモードによっては、下の機能の一 部が利用できないことがあります。必要に基づき、これらの機能を選択し、 プロジェクターまたはリモコンの◀/ ▶ を押すことで機能の調整が可能です。

#### 輝度の調整

値を高くするほど画像の輝度が増します。設定 値が低くなるにつれ、画像は暗くなります。画 像の黒い領域が黒く表示され、暗い領域の細部 が見えるように、このコントロールを調整しま す。

#### <sup>,。</sup> コントラストの調整

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**設 定を調整した後、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。





#### 色の調整

設定を下げると、飽和色が少なくなります。設定が高すぎると、画像の色が 非常に強くなり、画像は現実離れして見えます。

#### 色調の調整

値を高くするほど、赤みがかったピクチャになります。値を低くするほど、 緑がかったピクチャになります。

#### シャープネスの調整

値を高くするほど、ピクチャがシャープになります。値を低くするほど、ピ クチャがソフトになります。

#### 鮮明な色調の調整

この機能は新しい色処理アルゴリズムとシステムレベルの強化を利用して、 より忠実、鮮やかな色のピクチャを提供すると共に、より高い輝度も可能に なります。ビデオや自然のシーンで一般的な中間調画像であれば、50%以上 輝度を上げることが可能であるため、プロジェクターでリアルな本当の色を 再現できます。その画質の画像をお好みの場合、オンを選択してください。 そうでない場合は、オフを選択してください。

オフが選択されている場合、色温度機能は使用できません。

#### 色温度の選択

色温度 \* 設定で利用可能なオプションは、選択した信号タイプによって異な ります。

- 1. **冷:**画像を青みがかった白で表示します。
- 2. ノーマル:白の色合いをノーマルに保ちます。
- 3. 暖: 画像を赤みがかった白で表示します。

#### \* 色温度について:

さまざまな用途に対して「白」とみなされる色合いが、多数存在します。白 色を表すための一般的な方法のIつは、「色温度」として知られています。色 温度の低い白色は赤みがかった白で表示されます。色温度の高い白色はより 強い青で表示されます。

#### お好みの色温度を設定する

お好みの色温度を設定します。

- ▼ を押して色温度の詳細調整を選択し OK を押します。色温度の詳細調 整ページが表示されます。
- ▲/▼ を押して変更するアイテムをハイライトし、◀/ ▶ を押して値を調 整します。
  - 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、青の明るさレベルを調整します。
- MENU を押してメニューを終了し、設定を保存します。

#### 3D カラーマネージメント

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

役員室、講義室、ホームシアターなど照明レベルをコントロールできるよう に固定して取り付ける場合のみ、カラーマネージメントを考慮する必要があ ります。カラーマネージメントは色彩管理を微調整してより正確な色を再現 する場合に、必要となります。 適切なカラーマネージメントは、管理条件下でまた再現可能な表示条件下でのみ達成できます。色再現を測定するには、比色計(カラーライトメーター)を使用し、適切なソース画像のセットを提供する必要があります。これらのツールはプロジェクターには付属していませんが、プロジェクターのサプライヤや経験豊富な技術者なら適切なアドバイスをすることができるはずです。カラーマネージメントでは、6 セット (RGBCMY)の色を調整できます。それぞれの色を選択すると、お好みに従ってその範囲と彩度を個別に調整できます。さまざまな色テストパターンが含まれたテストディスクを購入された場合は、モニタ、TV、プロジェクターなどでの色表示をテストすることができます。ディスクに保管された画像ならどれでもスクリーンに投写することが可能であり、3D カラーマネージメントメニューで調整することができます。設定を調整するには、

- 1. ピクチャメニューに進み、3D カラーマネージメント を選択します。
- 2. OK を押すと、3D カラーマネージメントページが表示されます。
- 原色を選択し、
   タイト を押して赤、黄、緑、シアン、青、マゼンタの中から色を選択します。
- 4. ▼ を押して、色相を選択し、次に 
   イ) を押してその範囲を選択します。範囲を広げると、その隣り合う2つの色の割合も多くなります。

色が互いにどのように関連しているかに ついては、右図を参照してください。 例えば、赤を選択し、その範囲を0に設 定した場合、投写ピクチャで純粋な赤だ けが選択されます。範囲を広げると、黄 に近い赤やマゼンタに近い赤も含まれま す。

5. ▼を押して 彩度 を選択し、
を押してお好みの値に調整します。すべての調整は直ちに画像に反映されます。
例えば、赤を選択しその範囲を0に設定した場合、純粋な赤の彩度のみが影響を受けます。



- **彩度**とはビデオピクチャ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、色が過度に濃くなり現実離れして見えます。
  - 6. ▼を押して**ゲイン**を選択し、</ ト を押して任意の値に設定してください。これによって、選択する原色のコントラストレベルが影響を受けます。すべての調整は直ちに画像に反映されます。
  - 7. 他のカラー調整を行う場合は、ステップ3~6を繰り返してください。
  - 8. 希望の調整がすべて完了したことを確認してください。
  - 9. **MENU**を押してメニューを終了し、設定を保存します。
  - 現在の、またはすべてのピクチャモードをリセットする
  - 1. ピクチャメニューに進み、**画像設定をリセット**を選択します。
  - 2. OK を押し、▲/▼ を押して現在あるいはすべてを選択します。
    - 現在:現在のピクチャモードを工場出荷時の設定に戻します。

#### 操作 39

すべて: ピクチャメニューで、ユーザー設定 I/ユーザー設定2以外のすべての設定を、工場出荷時の設定に戻します。

### プレゼンテーションタイマーの設定

プレゼンテーションタイマーは、プレゼンテーション時間をスクリーン上に 表示して、プレゼンテーションを行うときよりよい時間管理を達成できるようにします。この機能を使用するには、次の手順にしたがってください:

- システム設定:基本 > プレゼンテーション タイマー メニューに進み、 OK を押して プレゼンテーション タイマー ページを表示します。
- タイマー間隔を選択し、
   を押してタイマー期間を決定します。時間の長さは | 分から 5 分までは | 分刻みで、5 から 240 分までは 5 分刻みで設定できます。
- 3. ▼を押して**タイマー表示**を選択し、 </ >

選択	説明
常に使用する	プレゼンテーション中、常にタイマーをスクリーン上に表 示します。
3 分 /2 分 /1 分	タイマーをスクリーンに最後の 3/2/1 分間だけ表示します。
常に使用しない	プレゼンテーション中、タイマーを表示しません。

 ▼ を押して タイマーの位置 を選択し、
 ◆ を押してタイマーの位置を 設定します。

左上 → 左下 → 右上 → 右下

5. ▼ を押して タイマーのカウント方法を選択し、

選択	説明
増加	0 からプリセット時間までカウントを続けます。
減少	プリセット時間から0までカウントダウンします。

- 6. ▼ を押して、サウンドによる通知を選択し、次に ◀/▶ を押して オン を選択します。
- プレゼンテーションタイマーを有効にするには、▼ を押した後、<//>

   押してオンを選択し、OK を押します。
- 8. 確認メッセージが表示されます。はいを選択し、OK を押して確定しま す。タイマーはオンになった瞬間からカウントを開始します。

タイマーを中止するには、次の手順にしたがってください。

- システム設定:基本 > プレゼンテーション タイマー メニューに移動し、 オフを選択します。
   OK を押します。確認メッセージが表示されます。
- 2. はいを選択し、OK を押して確定します。

### リモートページング操作

ページング 機能を使用する前に、プロジェ クターを PC またはノート PC に USB ケーブ ルを使用して接続します。

リモコンの PAGE +/- を押すことで、前 / 次 ページコマンドに応答する (接続した PC 上 の) ディスプレイソフトウェアプログラム (Microsoft PowerPoint など)を操作すること ができます。

リモートページング機能が動作しない場合 は、USB 接続が適切か、またコンピュータの マウスドライバは最新のバージョンかどうかを確認してください。

### 画像を非表示にする

プロジェクターまたはリモコンから ECO BLANK ボタンを押して一定時間画像をオフ にすると、最大 70% ランプの電力を節約でき ます。プロジェクターまたはリモコンのいず れかのキーを押し、画像を復元します。

オーディオ入力を接続したままこの機能を有 効にすると、オーディオをまだ聞くことがで きます。

ディスプレイソースなしに3分以上プロジェクターをオンにした後 ECO BLANK モードに自動的に切り替えると、不要なエネルギー浪費を排除し、 プロジェクタランプの寿命を延ばすことができます。

システム設定:基本>操作設定>画面オフタイマーメニューで、一定時間画 面オフ状態で何もしなかった場合、自動的に画像が再描画されるように画面 オフ時間を設定することができます。時間の長さは5分から30分の間で5分 刻みで設定することができます。

<u>
投写中のレンズを塞がないでください。塞いでいる物体が高温になる原因と</u>なります。

# 画像の静止

リモコンの FREEZE 押すと画像が静止しま す。スクリーンに「FREEZE」と表示されま す。機能を解除するには、プロジェクターあ るいはリモコンのいずれかのキー (PAGE キーを除く)を押します。

スクリーン上でイメージが静止しても、ビデ オやその他のでバイスでピクチャは再生され ます。接続したデバイスでオーディオ出力が アクティブになっている場合、スクリーンで 画像が静止しても音声は聞こえます。







### 高地対応環境での操作

標高 I 500 m ~ 3000 m 地点、また周囲気温が 0°C ~ 35°C の環境で使用す る際は、**高地対応モード**の使用を推奨いたします。

 標高が 0 m-1500 m で周囲気温が 0°C-35°C の環境で使用する際には、高 地対応モードは使用しないでください。このような条件でこのモードを使用 すると、プロジェクターが過度に低温化されます。

高地対応モードをオンにするには:

- MENU を押し、システム設定:詳細メニューが選択されるまで ◀/▶ を 押します。
- 2. ▼ を押して、高地対応モードを選択し、次に ◀/▶ を押して オン を選 択します。確認メッセージが表示されます。
- 3. はいを選択し、OK を押します。

「高地対応モード」を選択すると、システムの性能を維持するために冷却ファンの回転速度が上がり、動作ノイズが高くなる場合があります。上記の場合を除き、その他の極端な条件下で本機を使用すると、自動停止症状が表示されますが、これはプロジェクターを過熱から保護するための設計によるものです。このような場合、高地対応モードに切り替えてこれらの症状を解決する必要があります。ただし、これは、本機がすべての過酷な状況または極端な状況でも操作可能であることを断言するものではありません。

### サウンドの調節

音声を一時的に消したり、音量の調整は以下のように行います。プロジェク ターのオーディオ入力に正しく接続されていることを確認します。オーディ オ入力の接続方法については、20ページの「接続」を参照してください。

サウンドのミュート

ー時的にサウンドをオフにするには、リモコンの 心がタンを押してください。あるいは、

- MENU を押し、システム設定:詳細メ ニューが選択されるまで ◀/▶ を押します。
- ▼ を押してオーディオ設定を選択し OK を押します。オーディオ設定ページが表 示されます。
- ミュートを選択し、
   を選択します。

#### 音声レベルを調節

- 1. 上記のステップ I-2 を繰り返します。
- ▼を押して音量を選択し、
   を押して音量を選択し、
   ご希望のサウンドレベルを選択します。





# メニューディスプレイのカスタマイズ

オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューはお好みに合わせて設定できます。次の設定は投写設定、操作、性能には影響しません。

- システム設定:基本>メニュー設定メニューのメニュー表示時間では、最後にキーを押してからの OSD の表示時間を設定します。時間の長さは5~30 秒まで5 秒刻み範囲で設定できます。
   メームを選択します。
- メニュー位置 システム設定:基本 > メニュー設定メニューで、OSD の位置を5つの場所に設定します。</>
- ・ 言語メニューのシステム設定:基本でOSDメニューの言語を設定します。
   詳細は、30ページの「メニューの使用方法」を参照してください。
- アラームメッセージ システム設定:基本 > メニュー設定メニューで、画面にリマインダーメッセージを表示するかどうかを設定します。<//>

   イトを使って希望の設定を選択します。
- スプラッシュ スクリーンメニューのシステム設定:基本で、プロジェク ターの起動時に表示するお好みのロゴスクリーンを設定します。<//>
  </>

  使ってスクリーンを選択します。
- プロジェクターにフィルターカバーが取り付けられているとき、システム 設定:詳細メニューのファン速度モードが使用されます。<//▶ を使用して 高に設定します。詳細は、65ページの「エアフィルターの取り付け(オプ ションのアクセサリ)」を参照してください。

# ランプセーバーモードの選択

 リモコンの使用。
 SmartEcoを押して、ランプモードを選択し、
 ▲/▼を押してノーマル/省電力/SmartEcoを 選択します。



- OSD メニューの使用。
- システム設定:詳細 > ランプ設定 > ラン プモードに進みます。
- 2. 

   2. 

   SmartEco を選択します。ランプの輝度はランプモードにより異なります。以下の表の説明リストを参照してください。

ランプ モード	説明
ノーマル	ランプの輝度がすべて出ています
省電力	輝度を低くするとンプの寿命が延び、ファンの騒音が減 少します
SmartEco	コンテンツの輝度レベルによって、ランプの電力が自動 的に調整されます

省電力モードまたは SmartEco モードを選択すると、ライト出力が低減され、その結果投写画像が暗くなります。

# 本機の停止

- プロジェクター本体の () POWER また はリモコンの OFF を押します。確認 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 は消えます。
- プロジェクター本体の () POWER また はリモコンの OFF をもう一度押しま す。POWER がオレンジ色に点滅して 投写ランプが停止し、ファンが約 90 秒 間回ってプロジェクターを冷却します。
- ・ ランプを保護するため、冷却プロセスの 間プロジェクターはいかなるコマンドに も応答しません。



- 冷却時間を短縮するために、クイッククーリング機能をシステム設定:基本>操作設定に有効することができます。詳細は、54ページの「クイッククーリング」を参照してください。
- 冷却プロセスが完了すると、POWER がオレンジ色に点灯し、ファンが 停止します。
- プロジェクターを長期間使用しない場合は、電源コードをコンセントから抜いてください。
- 5. **クイック再起動**がオンのとき、プロジェクターがオフになってから 90 秒以内にプロジェクターを再起動できます。(プロジェクターは 90 秒間 に 30% の電力を維持します)

**クイック再起動がオフ**のとき、ランプが冷却するまで待ってプロジェクター を再起動する必要があります。クイック冷却がオンのとき、クイック再起動 項目はグレー表示になります

- プロジェクターが適切に停止しない場合、プロジェクターの再起動時にランプを保護するため、ファンは数分間回って冷却を行います。ファンが停止した後にプロジェクターを起動するには、プロジェクターの① 電源またはリモコンの ON をもう一度押します。電源が緑色になります。
  - 実際のランプの寿命は環境条件および使用状況により異なります。

# メニュー操作

メニュー システム

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

サブメニュー		オプション
壁スクリーン		<b>オフ</b> / 薄い黄色 / ピンク / 薄緑 / 青 / 黒板
縱横比		自動 / リアル /4:3/16:9/16:10
台形補正		
位置		
位相		
水平サイズ		
デジタル ズーム		
	3Dモード	<b>自動</b> / 上 - 下 /F. シーケンシャル /
		フレームパッキング / サイドバ
		イサイド/オフ
3D	3D 逆同期	<b>無効</b> / 逆転
	3D 設定を保友	3D 設定 1/3D 設定 2/
		3D 設定 3
	3D 設定を適用	3D 設定 I/3D 設定 2/
		3D 設定 3/ オフ
	サブメニュー 壁スクリーン 縦横比 台形補正 位置 位相 水平サイズ デジタル ズーム	サブメニュー         壁スクリーン         縦横比         台形補正         位置         位置         位間         水平サイズ         デジタルズーム         3D モード         3D 逆同期         3D 設定を保存         3D 設定を適用

	ピクチャ モード	明るく / <b>プレゼン</b>	<b>/テーション</b> /sRGB/ シネマ /(3D)/
		ユーザー設定 I/ :	ユーザー設定 2
	リファレンス モード	明るく / <b>プレゼン</b>	<b>・テーション</b> /sRGB/ シネマ /(3D)/
	輝度		
	コントラスト		
	色		
	色調		
	シャープネス		
2.	Brilliant Color		<b>オン</b> /オフ
ピクチャ	色温度		冷 / ノーマル / 暖
			R ゲイン /G ゲイン /B ゲイン /
	色温度の詳細調整		R オフセット /G オフセット /B
			オフセット
		原色	<b>R</b> /G/B/C/M/Y
	3D カラーマネージメ	色相	
	ント	彩度	
		ゲイン	
	両偽動ウカリムット	現在 / すべて /	
	画像設定をリビット	キャンセル	
	クイック自動検索		<b>オン</b> /オフ
3. ソース	HDMI 範囲		<b>自動</b> / 完全 / 制限付き
	カラースペース転換		自動 /RGB/YUV

		タイマー間隔	Ⅰ~240分
		タイマー表示	<b>常に使用する</b> /3 分 /2 分 / I 分 / 常に使用しない
	プレゼンテーショ	タイマーの位置	<b>左上</b> /左下/右上/右下
	ン タイマー	タイマーのカウント 方法	<b>減少</b> / 増加
		サウンドによる通知	オン / <b>オフ</b>
		オン/オフ	<b>はい</b> / いいえ
	言語		English/Français/Deutsch Italiano/Español/Русский 繁體中文/简体中文/日本語/한국어/ Svenska/Nederlands/Türkçc/ Čeština/Português/1mu/Polski Magyar/Български/Hrvatski/ Românā/Suomi/Norsk/Dansk /Indonesian/Ελληνκά/ப
	プロジェクタの投写	<b>祥位置</b>	<b>前面投写</b> / リア投写 / 天井 リア投写 / 天井前面投写
	メニュー設定	メニュー表示時間	5 秒 /10 秒 / <b>20 秒</b> /30 秒 / 常に使用する
4. システム設定:		メニュー位置	<b>中央</b> / 左上 / 右上 / 右下 / 左下
基本		アラームメッセージ	<b>オン</b> /オフ
	操作設定	ダイレクト電源オン	オン / <b>オフ</b>
		信号入力時電源オン	コンピュータ
		自動パワーオフ	無効 /3 分 /10 分 /15 分 / <b>20</b> <b>分</b> /25 分 /30 分
		クイッククーリング	オン / <b>オフ</b>
		クイック再起動	オン/オフ
		画面オフタイマー	<b>無効</b> /5 分 /10 分 /15 分 /20 分 /25 分 /30 分
		スリープ タイマー	<b>無効</b> /30 分 / I 時間 /2 時間 / 3 時間 /4 時間 /8 時間 /12 時間
		フィルタータイマー のリセット (オプション)	リセット / <b>キャンセル</b>
	パネル キー ロック	オン/ <b>オフ</b>	はい / <b>いいえ</b>
	背景色		BenQ/ 黒 / 青 / 紫
	スプラッシュ スク リーン		BenQ/ 黒 / 青

	高地対応モード	オン / <b>オフ</b>	はい / <b>いいえ</b>
	ファン速度モード	高 / <b>ノーマル</b>	はい / <b>いいえ</b>
		ミュート	オン / <b>オフ</b>
	オーディオ設定	音量	0~10
		電源オン / オフ音	<b>オン</b> /オフ
		ランプ モード	ノーマル / 省電力 / SmartEco
	ランプ設定	タイマーのリセット	リセット / <b>キャンセル</b>
		ランプ時間	
_		パスワードの変更	
5. システム設定:	セキュリティ設定	セキュリティ設定の 変更	電源ロック
詳細	ボーレート		2400/4800/9600/14400/ 19200/ 38400/57600/ <b>115200</b>
	テストパターン		オン / <b>オフ</b>
	クローズドキャプ ション	クローズドキャプ ション有効	オン / <b>オフ</b>
		キャプションバー ジョン	<b>CC1</b> /CC2/CC3/CC4
	スタンバイ設定	モニター出力	オン / <b>オフ</b>
		オーディオ パス ス ルー	<b>オフ</b> / 音声入力 /HDMI - I / HDMI -2
	全設定クリア	リセット / <b>キャンセ</b> ル	
	ネイティブ解像度		
6. 情報	祖在のシステム状態	ŧ	ソース ピクチャ モード 解像度 ランプ モード
In tă	<u>жн</u> уулу дүү	а 	3D 形式 カラー システム ランプ時間 ファームウェアバージョン

メニュー項目は、プロジェクターが I つ以上有効な信号を検出したときに有 効になります。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検出 されない場合、アクセスできるメニュー項目は制限されます。

# 各メニューの説明

(ご)・本書に一覧されたデフォルト値、特に 49-57 ページの値は参考情報です。 製品は継続的に改善されるため、プロジェクターによって値は異なる場合 があります。

	機能	説明
	壁スクリーン	白以外の投写壁に投写する際に、投写画像の色を補正しま す。詳細は、37 ページの「壁スクリーンの使い方」を参照 してください。
	縦横比	入力信号ソースによっても異なりますが、画像の縦横比の 設定オプションは4つあります。詳細は、35ページの「縦 横比の選択」を参照してください。
	台形補正	イメージの台形補正を修正します。詳細は、29 ページの 「台形補正の修正」を参照してください。
l. 表示メ	位置	位置調整ページが開きます。投写画像を移動するには、方 向矢印キーを使用します。ページ下部に表示される値は、 その最高値または最低値に達するまでキーを押すたびに変 化します。 () この機能は PC 信号 (アナログ RGB) が選択されて いる場合のみ使用できます。
11 11 11	位相	<ul> <li>画像の歪みを低減するためにクロック 位相を調整します。</li> <li>この機能は PC 信号(アナログ RGB)または YPbPr(コンポーネント)が選択され ている場合のみ使用できます。</li> </ul>
	水平サイズ	画像の水平幅を調整します。 (ご) この機能は PC 信号 (アナログ RGB) が選択されて いる場合のみ使用できます。
	デジタル ズー ム	投写画像のサイズを拡大または縮小します。詳細は、34 ページの「細部の拡大と検索」を参照してください。

	機能	説明
1. 表示メニュー	3D	本機は、画像に深みを与えることで 3D ムービー、ビデオ、 スポーツイベントをより臨場感豊かにお楽しみいただける 3D 機能を備えています。3D 画像をご覧いただくには、 3D メガネを着用する必要があります。
		<b>3D モード</b> デフォルト設定は <b>自動</b> で、3D コンテンツを検出するとプ ロジェクターは適切な 3D 形式を自動的に選択します。プ ロジェクターが 3D 形式を認識できない場合、▲/▼を押し て 3D モードを選択してください。
		<b>3D 逆同期</b> 画像深度が逆転している場合、この機能をオンにすること で問題を修正できます。
		<b>3D 設定を保存</b> プロジェクターは現在の 3D 設定を記憶します。
		<b>3D 設定を適用</b> プロジェクターを次回起動したとき、保存されている 3D 設定が適用されます。

	機能	説明
	ピクチャ モー ド	ご自分のプログラムタイプに合わせてプロジェクター画像 の設定を最適化できるように、事前定義されたピクチャ モードが用意されています。詳細は、36 ページの「ピク チャ モードの選択」を参照してください。
2. ב	リファレンス モード	画質に必要とされる最適のピクチャモードを選択し、さら に同じページ上に一覧された選択に基づき画像を微調整し ます。詳細は、36ページの「ユーザー設定 I/ユーザー設 定2モードの設定」を参照してください。
クチ	輝度	画像の輝度を調整します。詳細は、37 ページの「輝度の調 整」を参照してください。
エーメュ	コントラスト	画像の暗い部分と明るい部分の違いを調整します。詳細 は、37 ページの「コントラストの調整」を参照してくださ い。
Ì	色	彩度レベル、つまりビデオ画像の各色の量を調整します。 詳細は、37 ページの「色の調整」を参照してください。
	色調	画像の赤と緑の色調を調整します。詳細は、37 ページの 「色調の調整」を参照してください。
	シャープネス	画像がよりシャープまたはソフトになるように調整しま す。詳細は、38 ページの「シャープネスの調整」を参照し てください。

	機能	説明
	Brilliant Color	詳細は、38 ページの「鮮明な色調の調整」を参照してくだ さい。
2	色温度	詳細は、38 ページの「色温度の選択」を参照してください。
. ピクヨ	色温度の詳細 調整	詳細は、38 ページの「お好みの色温度を設定する」を参照 してください。
「イイ」	3D カラーマ ネージメント	詳細は、38 ページの「3D カラーマネージメント」を参照して ください。
μ μ 	画像設定をリ セット	詳細は、39 ページの「現在の、またはすべてのピクチャ モードをリセットする」を参照してください。 ピクチャモードが Bright の下にあるとき、「現在」を選択 すると Bright のみがデフォルト値にリセットされますが、 「すべて」を選択するとすべてのピクチャモード設定がデ フォルト値にリセットされます。
	クイック自動 検索	詳細は、33ページの「入力信号の切り替え」を参照してくだ さい。
3. ソースメニュー	HDMI 範囲	自動 HDMI RGB のカラースペース範囲を自動調整します。 完全 完全範囲カラースペース。ブラックレベル:0、ホワイトレ ベル:255、有効範囲:0~255. 制限付き 限定範囲カラースペース。ブラックレベル:16、ホワイト レベル:235、有効範囲:1~254.
	カラースペー ス転換	詳細は、34 ページの「カラースペースの変更」を参照してく ださい。

	機能	説明
.4	プレゼンテー ション タイ マー	プレゼンテーション発表者に残りの持ち時間を知らせま す。詳細は、40 ページの「プレゼンテーションタイマーの 設定」を参照してください。
ジステ	言語	オンスクリーン ディスプレイメニュー (OSD) の言語を設 定します。詳細は、30 ページの「メニューの使用方法」を 参照してください。
ム設定:基	プロジェク ターの投写位 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、I枚あるいは複数のミラーを付けて設置することができます。詳細は、I6ページの「場所の選択」を参照してください。
ネメニュー	メニュー設定	<ul> <li>メニュー表示時間 最後にキーを押してから OSD がアクティブになっている 時間の長さを設定します。長さは 5 ~ 30 秒まで 5 秒刻み で設定できます。</li> <li>メニュー位置 オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニュー位置を設定 します。</li> <li>アラームメッセージ</li> <li>アラームメッセージを表示するかどうかを設定します。</li> </ul>

機能 説明		説明
	操作設定	ダイレクト電源オン オン を選択すると、機能が有効になります。詳細は、26 ページの「本機の起動」を参照してください。
		信号入力時電源オン オンを選択しているときに VGA 信号が検出されると、プ ロジェクターは自動的にオンになります。オフを選択して いる場合、プロジェクタは手動でオンにする必要がありま す (キーパッドまたはリモートで)。詳細は、26 ページの 「本機の起動」を参照してください。
		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場合、 プロジェクタの電源を自動的にオフにします。詳細は、60
4. システィ		ページの「自動パワーオフ」を参照してください。 クイッククーリング オンを選択すると機能が有効になり、プロジェクターの冷 却時間が数秒に短縮されます。
ム設定:		クイック冷却プロセスの直後にプロジェクターを再 起動しようとすると、正常にオンになず冷却ファン が作動する場合があります。
基本メコ		<b>クイック再起動</b> クイック再起動がオンのとき、プロジェクターがオフに なってから 90 秒以内にプロジェクターを再起動できます。
μ μ Ι		<b>画面オフタイマー</b> 画面オフ機能が有効になっているとき、画像をオフにする 時間を設定します。その時間が経過すると、画像は画面に 戻ります。詳細は、41 ページの「画像を非表示にする」を 参照してください。
		スリープタイマー 自動停止タイマーを設定します。タイマーは 30 分から I2 時間の間で値を設定できます。
		<b>フィルタータイマーのリセット</b> 新しいフィルターに交換したら、フィルタータイマーをリ セットしてください。
	パネル キー ロック	プロジェクターの電源ボタン以外のすべてのパネルキー機 能を無効または有効にします。
	背景色	プロジェクターに信号入力がないとき、表示される背景色 を選択できます。選択肢には以下の 4 つがあります:BenQ ロゴ、黒、青、または紫。
	スプラッシュ スクリーン	プロジェクター起動時に表示されるロゴスクリーンを選択 することができます。選択肢には以下の3つがあります: BenQロゴ、黒いスクリーン、青いスクリーン。

	機能	説明		
	高地対応モー ド	高地での操作モードです。詳細は、42 ページの「高地対応 環境での操作」を参照してください。		
	ファン速度 モード	エアフィルターを取り付けているとき、高を選択します。 詳細は、65 ページの「エアフィルターの取り付け (オプ ションのアクセサリ)」を参照してください。		
	オーディオ設 定	オーディオ設定メニューに入ることができます。詳細は、 42 ページの「サウンドの調節」を参照してください。 ミュート ミュート機能を設定します。 音量 オーディオ音量レベルを調節します。 電源オン/オフ音 電源オン/オフ音を設定します。		
5. システム設定 : 詳細メ	ランプ設定	<ul> <li>ランプモード</li> <li>詳細は、59 ページの「ランプモードの設定」を参照してください。</li> <li>タイマーのリセット</li> <li>詳細は、64 ページの「ランプタイマーをリセットする」を参照してください。</li> <li>ランプ時間</li> <li>ランプの合計使用時間を計算する方法については、59 ページの「ランプ時間を知る方法」を参照してください。</li> </ul>		
μ	セキュリティ 設定	パスワードの変更 新しいパスワードに変更する前に、現在のパスワードを入 力するよう要求されます。 セキュリティ設定の変更 電源ロック 詳細は、31 ページの「パスワード機能の使用」を参照して ください。		
	ボーレート	適切な RS-232 ケーブルでプロジェクターをコンピュータに 接続し、プロジェクターのファームウェアを更新またはダ ウンロードできるように、ボーレートはコンピュータと同 じ値に設定してください。この機能は専門技術者用に設け られています。		
	テストパター ン	オンを選択するとこの機能が有効になり、プロジェクター にグリッド テストパターンが表示されます。これはイメー ジサイズとフォーカスを調整し、投写画像に歪みがないこ とを確認するのに役立ちます。詳細は、28 ページの「組み 込みテストパターンの使用」を参照してください。		

	機能 説明	
	クローズド キャプション	<ul> <li>クローズドキャプション有効</li> <li>選択した入力信号がクローズドキャプションを送信する場合は、オンを選択して機能を有効にします。</li> <li>キャプション:クローズドキャプション対応の(テレビ格付けでは通常「CC」とマーク)テレビ番組やビデオの会話、ナレーション、サウンド効果をスクリーンに表示します。</li> <li>キャプションバージョン</li> <li>お好みのクローズドキャプション モードを選択してください。キャプションを表示するには、CC1、CC2、CC3、CC4を選択します(CC1 はお住まいの地域の一次言語でキャプションを表示します)。</li> </ul>
5. システム設定 : 詳細メニュー	スタンバイ設 定	<ul> <li>モニター出力</li> <li>オンを選択すると、機能が有効になります。スタンバイ</li> <li>モードになっているとき PC とモニタ出力ジャックがデバイスに適切に接続されていれば、プロジェクターは VGA</li> <li>信号を出力できます。接続方法については、21 ページの</li> <li>「モニターの接続」を参照してください。</li> <li>() この機能を有効にすると、スタンバイ時の消費電力がわずかに増加します。</li> <li>() Standby Monitor Out(スタンバイモニター出力)は PC ジャックに D-Sub が適切に入力されている場合 にのみ動作します。</li> </ul>
1		オーディオ パス スルー スタンバイモードに入っているとき対応するジャックが適 切にデバイスに接続されているとき、プロジェクターはサ ウンドを再生することができます。◀/▶ を押して使用する ソースを選択します。接続方法については、20 ページの 「接続」を参照してください。 〔〕 この機能を有効にすると、スタンバイ時の消費電力 がわずかに増加します。
	全設定クリア	すべての設定を工場出荷時の値に戻します。 (ご) 次の設定は現在の設定値のまま維持されます:ユー ザー設定Ⅰ、ユーザー設定2、プロジェクターの投 写、カラースペース転換、高地対応モード、セキュ リティ設定、ボーレート。

	機能	説明
	ネイティブ解 像度	プロジェクターのネイティブ解像度を表示します。
6. 情報メニュー	現在のシステ ム状態	<ul> <li>ソース</li> <li>現在の信号ソースを表示します。</li> <li>ピクチャモード</li> <li>ピクチャモード</li> <li>ピクチャメニューで選択したモードを表示します。</li> <li>解像度</li> <li>入力信号のサポートされている解像度を表示します。</li> <li>ランプモード</li> <li>現在のランプモードを表示します。</li> <li>3D 形式</li> <li>現在の 3D モードを表示します。</li> <li>カラーシステム</li> <li>入力システムの形式として RGB または YUV のいずれかを表示します。</li> <li>ランプ時間</li> <li>ランプが使用された時間を表示します。</li> <li>ファームウェアバージョン</li> <li>ファームウェアバージョンを表示します。</li> </ul>

# メンテナンス

### 本機のお手入れ

ご使用のプロジェクターは、メンテナンスの必要がほとんどありません。定期的にしなければならないことは、レンズとケースの洗浄だけです。

ランプ以外は、プロジェクターの部品を一切取り外さないでください。ラン プ以外の交換が必要な場合は、販売店にご連絡ください。

### レンズの洗浄

表面に汚れやほこりが付いていたら、レンズを洗浄します。

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

### プロジェクターケースの洗浄

ケースの洗浄を行う前に、44 ページの「本機の停止」で説明した正しい遮断 手順でプロジェクターの電源をオフにし、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、柔らかい布でケースを拭きます。
- 落ちにくい汚れやしみを取り除くには、水で薄めた中性洗剤で布を湿らせて、ケースを拭きます。
- ① ワックス、アルコール、ベンジン、シンナー、その他の化学洗剤は使用しないでください。ケースを傷める場合があります。

### プロジェクターの保管

プロジェクターを長期間保管する必要がある場合、以下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。範囲については、68ページの「仕様」を参照されるか、販売店にお尋ねください。
- アジャスターフットを格納します。
- リモコンから電池を取り外します。
- プロジェクターを梱包していた箱、または同等の箱に梱包します。

### プロジェクターの移動

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

58 メンテナンス

### ランプについて

### ランプ時間を知る方法

プロジェクターが作動しているとき、内蔵されたタイマーがランプの使用時 間 (時間単位)を自動的に計算します。同等のランプ時間の計算方法は次の通 りです。

- ランプ使用時間 = (x+y+z) 時間、次の場合 通常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 SmartEco モードでの使用時間 = z 時間
- 同等のランプ時間 = α 時間 α = <sup>A'</sup>/<sub>X</sub>×x + <sup>A'</sup>/<sub>Y</sub>×y + <sup>A'</sup>/<sub>Z</sub>×z、 X = 通常モードのランプ耐用年数 Y = エコモードのランプ耐用年数 Z = SmartEco モードのランプ耐用年数 A' は X、Y、Z の中で最大のランプ耐用年数
- (ご) Economic モードの詳細については、以下の"ランプモードの設定"を参照 してください。

省電力または SmartEco でのランプ点灯時間は、標準モードのランプ点灯時間 より短く計算されます。つまり、プロジェクターを省電力モードまたは SmartEco モードで使用すると、ランプ点灯時間を延長することができます。

ランプ使用時間を知るには、

- MENU を押し、システム設定:詳細メニューが選択されるまで ◀/▶ を 押します。
- ▼を押してランプ設定を選択し OK を押します。ランプ設定ページが表示されます。
- 3. メニューに表示された**ランプ時間**情報が表示されます。
- 4. メニューを終了するには、**MENU**を押します。

また、情報メニューではランプ時間情報を見ることもできます。

### ランプの寿命を延ばす

投写ランプは消耗品です。ランプの寿命をできるだけ延ばすには、OSD メ ニューまたはリモコンで次の設定を行ってください。

#### ランプモードの設定

**省電力 /SmartEco** モードを使用すると、システムノイズと消費電力が低減し ます。**省電力 /SmartEco** モードを選択すると、光出力が低減され、その結果 投写画像が暗くなり、保護されるプロジェクターの動作時間が延びます。

プロジェクターを **省電力 /SmartEco** モードで設定すると、ランプの寿命を 延ばすことができます。**省電力 /SmartEco** モードを設定するには、**システム 設定: 詳細 > ランプ設定 > ランプ モード**メニューに進み、◀/▶を押します。

ランプモードは、以下の表として定義されます。

ランプ モード	説明
ノーマル	ランプの輝度がすべて出ています
省電力	輝度を低くするとンプの寿命が延び、ファンの騒音が減 少します
SmartEco	コンテンツの輝度レベルによって、ランプの電力が自動 的に調整されます

#### 自動パワーオフ

指定した時間が経過しても入力ソースが検出されない場合、ランプの寿命を不必 要に浪費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、システム設定:基本 > 自動パワーオフメ ニューに進み、◀/▶ を押します。時間は 5 分おきに 5 分から 30 分の範囲で設 定できます。プリセットの時間の長さがプレゼンテーションに合わない場合 は、無効を選択します。この場合、一定時間が経過してもプロジェクターは 自動的に遮断しません。

### ランプ交換のタイミング

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

- ランプを自分自身で交換しないでください。交換する場合、サポートセン
   ターにご連絡ください。
- ① ランプの温度が異常に高くなると、LAMP(ランプインジケータ ライト)および TEMP(温度警告ライト)が点灯します。詳細は、66ページの「インジケータ」を参照してください。

次のランプ警告が表示されたら、ランプ交換時期を示しています。

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

状態	メッセージ
動作を最適化するために、新しいランプを 取り付けてください。プロジェクターが省 電力を(59ページの「ランプモードの設 定」)選択してノーマルに動作している場 合、次にランプ警告メッセージが表示され るまでプロジェクタを引き続き使用するこ とができます。	注意 予備ランプを準備 タンプ>XXXX 時間 新しルランプはJamp.benq.com からどうぞ OK
プロジェクターの操作中にランプの寿命が 切れるのを避けるために、新しいランプを 取り付ける必要があります。	注意 聞 <b>4なくランプ 交換</b> ランプ>XXXX 時間 新しバランプは1amp.beng.com からどうぞ <b>の</b> K
この段階でランプを交換するように強くお 薦めします。ランプは消費アイテムです。 ランプは使用を重ねる毎に明るさが失われ ます。これはランプのノーマルな動作で す。明るさのレベルが大幅に減少したら、 直ちにランプを交換してください。	注意 今すぐランプ交換 ランプ>XXXX 時間 ランプ使用時間が感通しよした 新しいランプはTamp.benq.com からどうぞ OK
プロジェクターがノーマルに動作するに は、ランプを交換する必要があります。	注意 <b>ランプの利用時間を报過しました</b> ランプを笑像(原明書を参照) 次にランプを(マーを)せかしてください 新しいランプは tamp.benq.com からどうぞ OK

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

### ランプの交換(サービス担当者の場合のみ)

- ・ このランプには水銀が含まれています。使用済みのランプは、自治体の回 収規則に従って廃棄してください。
  - プロジェクターが天井から上下さかさまに吊下げられている状態でランプ 交換を行う場合、ランプソケットの下に誰もいないことを確認してください。割れたランプにより負傷または目を損傷する可能性があります。
  - 感電の原因となるため、ランプを交換する前には必ずプロジェクタの電源 をオフにし、電源コードを抜いてください。
  - 重度のやけどを負う原因となるため、ランプを交換する前に、45分以上 プロジェクターを冷却してください。
  - 指をけがしたり、内部部品が破損する原因となるため、割れて鋭くなった ランプのガラス片を取り除く場合は、注意をしてください。
  - 指の負傷やレンズに触れることによる画質低下の原因となるため、ランプ を取り外すときに空のランプケースには触れないでください。
  - プロジェクターから最高のパフォーマンスを出すために、交換用ランプとして BenQ プロジェクター用ランプを購入されることをお薦めします。
  - 破損したランプを扱う際には十分な通気性を確保してください。防塵マス ク、保護眼鏡、ゴーグル、フェースシールドを使用し、手袋のような保護 衣服を着用することを推薦します。
  - 電源をオフにし、プロジェクターをコンセントから抜きます。ランプが高温になっている場合、やけどしないようにランプが冷えるまで約 45 分間お待ちください。
  - 2. ランプカバーのねじを緩めます。



- ランプカバーを (a) プロジェク ターの側面に向かってカバーをス ライドし、(b) 持ち上げて取り外 します。
- ・ ランプカバーを外したまま、電源
   をオンにしないでください。
  - ランプとプロジェクターの間に指 を挿入しないでください。プロ ジェクター内部の鋭い縁により、 負傷の原因となります。
  - ランプを固定しているねじを緩め ます。
  - ハンドルを上に持ち上げ立ててく ださい。ハンドルを使ってゆっく りとランプをプロジェクターから 引き出します。
- ・ 急激に引っ張るとランプが割れ、 ガラスの破片がプロジェクター内 に散乱します。
  - ランプは、水のかかる場所、子供の手が届く場所、可燃物の付近には置かないでください。
  - ランプを取り外した後、プロジェ クター内部に手を入れないでくだ さい。内部の光学部品に手を触れ ると、投写画像の色が不均一にな り歪む原因となります。
  - 新しいランプをランプ室に挿入 し、プロジェクターにフィットす ることを確認します。
  - ランプを固定しているねじを締め 付けます。
- ・ ネジがゆるいと接触が悪くなり、
   故障の原因となります。
  - ネジを締め付け過ぎないでください。
  - ハンドルが完全に平たくなっており、適切な場所にロックされていることを確認します。







 ランプカバーを元の位置までスラ イドします。



- ランプカバーを固定しているねじ を締め付けます。
- ・ ネジがゆるいと接触が悪くなり、 故障の原因となります。
  - ネジを締め付け過ぎないでください。



II. プロジェクターを再起動します。

/ ヘランプカバーを外したまま、電源をオンにしないでください。

#### ランプタイマーをリセットする

12. スタートアップロゴの次に、オンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューが表示されます。システム設定:詳細
 ランプ設定メニューに進みます。
 OK を押します。ランプ設定 ページが表示されます。▼を押してタイマーのリセットを選択し OK を押します。ラン



**リセット**を選択し OK を押します。ランプタイマーをリセットするかど うかを確認するメッセージが表示されます。**リセット**を選択し、OK を 押します。ランプ時間は「0」にリセットされます。

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

# エアフィルターの取り付け (オプションのアクセサリ)

エアフィルターはオプションのアクセサリであり、地域によって異なります。

 エアフィルターを図のように取り付けてください。エアフィルターと矢 印の位置を合わせ、プロジェクターに押し込みます。



- 2. カチリという音がしたら離します。
- プロジェクターをオンにし、MENU を押し、システム設定:詳細 > ファ ン速度モード > 高に進み、はいを選択します。
- エアフィルターは定期的に清掃してください。エアフィルターを清掃するには、コンピュータまたはその他のオフィス用機材用に設計された小型の掃除機を利用します。
- エアフィルターは、ほこりのある環境でのみ使用してください。フィルター は定期的に清掃または交換する必要があります。例えば、500時間おきや3 か月おきに、あるいは空気の状態によってはそれより頻繁に清掃してください。フィルターが目詰まりしていると、空気の流れが制限され、プロジェク ターが過熱し、ランプの耐用年数が短くなったり、プロジェクターが故障し たりします。
  - ほこりが取れなかったり、フィルターが壊れたりした場合、お近くの販売店またはサービスセンターに連絡し、新しいフィルターを入手してください。
  - 新しいフィルターに交換したら、フィルタータイマーをリセットしてく ださい。システム設定:基本>操作設定>フィルタータイマーのリセッ トに進み、リセットを選択します。

インジケータ

	ライト		状態と説明
電源	温度	ランプ	
		シ	ステムメッセージ
オレンジ	オフ	オフ	スタンバイ モード
緑で点滅	オフ	オフ	電源を入れる
緑	オフ	オフ	ノーマル操作
オレンジ で点滅	オフ	オフ	ノーマル電源ダウン冷却
赤く点滅	赤く点滅	赤く点滅	ダウンロード
緑	オフ	赤	CW 起動失敗
バーンインメッセージ			
緑	オフ	オフ	バーンインオン
緑	緑	緑	バーンインオフ
ランプのエラーメッセージ			
オフ	オフ	赤	ノーマル操作中にランプIエラー
オフ	オフ	オレンジ で点滅	ランプが点灯しません
温度のエラーメッセージ			のエラーメッセージ
赤	赤	オフ	ファン   エラー (実際のファン速度が望ましい 速度から外れています)
赤	赤く点滅	オフ	ファン2エラー(実際のファン速度が望ましい 速度から外れています)
緑	赤	オフ	温度   エラー (制限温度を超えています)
緑	赤く点滅	オフ	温度センサー   オープンエラー
緑	緑	オフ	温度センサー   ショートエラー
緑で点滅	緑で点滅	オフ	温度 IC #I I2C 接続エラー

トラブルシューティング

### ⑦ プロジェクターの電源がオンにならない。

原因	対応策
電源コードから電気がきていませ ん。	電源コードをプロジェクターの AC イン レットとコンセントに差し込みます。コ ンセントにスイッチがある場合は、ス イッチがオンになっていることを確認し ます。
冷却プロセスの間にプロジェクタ の電源を再びオンにしようとして います。	冷却プロセスが完了するまでお待ちくだ さい。

#### ? ピクチャが映らない

原因	対応策
ビデオ ソースがオンになってい ないか、正しく接続されていませ ん。	ビデオ ソースをオンにし、信号ケーブ ルが接続されていることを確認します。
プロジェクターが入力信号デバイ スに正しく接続されていません。	接続を確認してください。
入力信号が正しく選択されていま せん。	プロジェクターまたはリモコンの SOURCE キーを使って、正しい入力信 号を選択します。

#### ② 画像がぼやける

原因	対応策
投写レンズの焦点が合っていませ	フォーカスリングでピント調整を行って
ん。	ください。
プロジェクターとスクリーンの位	投写角度と方向、また必要に応じて装置
置が正しく合っていません。	の高さも調整します。

#### ⑦ リモコンが機能しない

原因	対応策
電池の残量がありません。	電池を新しいものと交換してください。
リモコンとプロジェクターの間に 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 ) 以内の距離に近づいてくださ い。

#### ⑦ パスワードが間違っている

原因	対応策
入力したパスワードが正しくあり	詳細は、32 ページの「パスワードの呼び
ません。	戻し手順に入る」を参照してください。

# 仕様

(こ) すべての仕様は予告なしに変更することがあります。

光学 解像度 MS531/MS521H:800 x 600 SVGA MX532:1024 x 768 XGA MW533/TW533:1280 x 800 WXGA MH534/TH534:1920 x 1080 1080p 表示システム I-CHIP DMD レンズ F/ 番号 MS531/MX532/MW533/TW533/MS521H  $F = 2.46 \sim 2.66$ f = 21.8 ~ 25.6 mm MH534/TH534  $F = 2.42 \sim 2.62$ f = 19.0 ~ 22.65 mm 偏り MS531/MX532/MS521H:106 ± 5%  $MW533/TW533:104 \pm 5\%$ MH534/TH534:107 ± 5% ズーム比 1.2X ランプ 203 W ランプ 雷気仕様 電源装置 AC100 ~ 240V, 2.60 A 50-60 Hz(自動) 消費電力 260 W (最大); < 0.5 W (スタンバイ) 機械仕様 重量 MS531/MX532/MS521H:2.38 kg (5.24 lbs) MW533/TW533:2.41 kg (5.31 lbs) MH534/TH534:2.42 kg (5.33 lbs) 出力端末 RGB 出力 D-Sub 15 ピン (メス) x l スピーカー (ステレオ)2ワット×I オーディオ信号出力 PC オーディオジャック x I

コントロール RS-232 シリアルコントロール 9ピン\*1 IR 受信装置 x I  $USB \equiv B \times I$ 入力端末 コンピュータ入力 RGB 入力 D-Sub 15 ピン(メス) x 2 ビデオ信号入力 Sビデオ ミニ DIN 4 ピンポートx I ビデオ RCA ジャック x I SD/HDTV 信号入力 アナログ - コンポーネント RCA ジャック×3 (RGB 入力経由) デジタル -HDMI x 2 オーディオ信号入力 音声入力 PC オーディオジャック x l 環境条件 温度 動作:0℃-40℃(海抜) 保管:-20℃-60℃(海抜) 相対湿度 動作:10%-90%(結露しないこと) 保管:10%-90%(結露しないこと) 高度 動作:0~1.499 m (0℃~35℃)、1.500 ~ 3,000 m (0 °C ~ 30 °C (高地モードオン の状態)) 保管:0~12,200 m (30 ℃) 輸送 元の梱包または同等品を推奨します。 修理 以下の Web サイトにアクセスし、お住ま いの国を選び、サービス連絡先窓口を検 索してください。 http://www.beng.com/welcome

○ ランプの寿命は環境条件および使用率により異なります。

# 外形寸法

332.4 mm (W) x 99 mm (H) x 241.3 mm (D)





242

# 天井取付

天井取付ねじ :M4

(最大L=25mm、最小L=20mm)

本体:mm



# タイミング図

# I. VGA アナログ

### サポートされる PC 入力のタイミング

解像度	タイミング	水平周波数 (KHz)	垂直周波数 (Hz)	ピクセル周 波数 (MHz)	3D フィー ルドシーケ ンシャル	3D 上下	3D サイ ドバイ サイド
640 × 480	VGA_60	59.94	31.469	25.175	O	O	O
	VGA_72	72.809	37.861	31.500			
	VGA_75	75	37.5	31.500			
	VGA_85	85.008	43.269	36.000			
720 x 400	720 × 400_70	70.087	31.469	28.3221			
	SVGA_60	60.317	37.879	40.000	O	O	O
	SVGA_72	72.188	48.077	50.000			
	SVGA_75	75	46.875	49.500			
800 × 600	SVGA_85	85.061	53.674	56.250			
	SVGA_120						
	(ブランキン	119.854	77.425	83.000	O		
	グ減少)						
	XGA_60	60.004	48.363	65.000	O	O	O
	XGA_70	70.069	56.476	75.000			
	XGA_75	75.029	60.023	78.750			
1024 x 768	XGA_85	84.997	68.667	94.500			
	XGA_120 (ブランキン グ減少)	119.989	97.551	115.5	Ø		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67.5	108			
1024 x 576	BenQ ノート ブックタイミ ング	60	35.82	46.966			
1024 x 600	BenQ ノート ブックタイミ ング	64.995	41.467	51.419			
	1280 x 720_60	60	45	74.250	O	O	O
1280 x 720	1280 x 720_120	120	90.000	148.500	O		
1280 x 768	1280 x 768_60	59.87	47.776	79.5	O	O	O
	WXGA_60	59.81	49.702	83.500	O	O	O
	WXGA_75	74.934	62.795	106.500			
1280 × 800	WXGA_85	84.88	71.554	122.500			
1280 X 800	WXGA_120 (ブランキン グを減少)	119.909	101.563	146.25	O		
1280 x 1024	SXGA_60	60.02	63.981	108.000		O	O
	SXGA_75	75.025	79.976	135.000			
	SXGA_85	85.024	91.146	157.500			
1280 × 960	1280 x 960_60	60	60	108.000		O	O
	1280 x 960_85	85.002	85.938	148.500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60.015	47.712	85.5		O	O
1440 x 900	WXGA+_60	59.887	55.935	106.500		O	O
1400 x 1050	SXGA+_60	59.978	65.317	121.750		O	O
1600 x 1200	UXGA	60	75	162.000		O	O
1680 × 1050	1680 x 1050_60	59.954	65.29	146.25		O	O

640 x 480 @67Hz	MAC13	66.667	35	30.240		
832 x 624 @75Hz	MAC16	74.546	49.722	57.280		
1024 x 768 @75Hz	MACI9	75.02	60.241	80.000		
1152 x 870 @75Hz	MAC21	75.06	68.68	100.000		

EDID ファイルおよび VGA グラフィックカードの制限により、上記に記 されたタイミングに対応していない場合もあります。タイミングによって は選択できない場合もあります。

### コンポーネント対 YPbPr 入力でサポートされるタイミング

タイミング	解像度	水平周波数 (KHz)	垂直周波数 (Hz)	ピクセル周波 数 (MHz)	3D フィールド シーケンシャル
480i	720 x 480	15.73	59.94	13.5	O
480p	720 x 480	31.47	59.94	27	O
576i	720 x 576	15.63	50	13.5	
576p	720 x 576	31.25	50	27	
720/50p	1280 x 720	37.5	50	74.25	
720/60p	1280 x 720	45.00	60	74.25	O
1080/50i	1920 x 1080	28.13	50	74.25	
1080/60i	1920 x 1080	33.75	60	74.25	
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74.25	
1080/25P	1920 x 1080	28.13	25	74.25	
1080/30P	1920 x 1080	33.75	30	74.25	
1080/50P	1920 x 1080	56.25	50	148.5	
1080/60P	1920 x 1080	67.5	60	148.5	

# 2. HDMI デジタル

### サポートされる PC 入力のタイミング

解像度	タイミング	水平周波数 (KHz)	垂直周波数 (Hz)	ピクセル周 波数 (MHz)	3D フィー ルドシーケ ンシャル	3D 上下	3D サイ ドバイ サイド
	VGA_60	59.94	31.469	25.175	O	O	O
640 × 480	VGA_72	72.809	37.861	31.500			
010 × 100	VGA_75	75	37.5	31.500			
	VGA_85	85.008	43.269	36.000			
720 x 400	720 x 400_70	70.087	31.469	28.3221			
	SVGA_60	60.317	37.879	40.000	O	O	O
	SVGA_72	72.188	48.077	50.000			
	SVGA_75	75	46.875	49.500			
800 x 600	SVGA_85	85.061	53.674	56.250			
	SVGA_120 (ブランキン グ減少)	1 19.854	77.425	83.000	Ø		
	XGA_60	60.004	48.363	65.000	O	O	O
	XGA_70	70.069	56.476	75.000			
1024 x 768	XGA_75	75.029	60.023	78.750			
	XGA_85	84.997	68.667	94.500			
	XGA_120 (ブランキン グ減少)	1 19.989	97.551	115.5	Ø		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67.5	108			

1024 x 576	BenQ ノート ブックタイミ ング	60	35.82	46.966			
1024 x 600	BenQ ノート ブックタイミ ング	64.995	41.467	51.419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45	74.250	O	O	O
1280 x 768	1280 x 768_60	59.87	47.776	79.5	O	O	O
	WXGA_60	59.81	49.702	83.500	O	O	O
	WXGA_75	74.934	62.795	106.500			
1280 × 800	WXGA_85	84.88	71.554	122.500			
1280 x 800	WXGA_120( ブランキング を減少)	119.909	101.563	146.25	O		
	SXGA_60	60.02	63.981	108.000		O	O
1280 x 1024	SXGA_75	75.025	79.976	135.000			
	SXGA_85	85.024	91.146	157.500			
1200 - 940	1280 x 960_60	60	60	108.000		O	O
1200 X 760	1280 x 960_85	85.002	85.938	148.500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60.015	47.712	85.5		O	O
1440 x 900	WXGA+_60	59.887	55.935	106.500		O	O
1400 x 1050	SXGA+_60	59.978	65.317	121.750		O	O
1600 x 1200	UXGA	60	75	162.000		O	O
1680 × 1050	1680 x 1050_60	59.954	65.29	146.25		O	O
640 x 480 @67Hz	MAC13	66.667	35	30.240			
832 x 624 @75Hz	MAC16	74.546	49.722	57.280			
1024 x 768 @75Hz	MAC19	75.02	60.241	80.000			
1152 x 870 @75Hz	MAC21	75.06	68.68	100.000			
1920 x 1080	1920 x 1080_60	67.5	60	148.5		O	O
1920 x 1200	1920 x 1200_60( ブラ ンキングを減 少)	59.95	74,038	154.000		O	Ø

EDID ファイルおよび VGA グラフィックカードの制限により、上記に記され たタイミングに対応していない場合もあります。タイミングによっては選択 できない場合もあります。
### 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 (Hz)	ピクセル周波数 (MHz)	3D フィールドシーケンシャル	3D フレームパッキング	3D 上 - ፑ	3D サイドバイサイド
480i	720 (1440) x 480	15.73	59.94	27	O			
480p	720 x 480	31.47	59.94	27	O			
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		O	O	O
720/60p	1280 x 720	45.00	60	74.25	O	O	O	O
1080/50i	1920 x 1080	28.13	50	74.25				O
1080/60i	1920 x 1080	33.75	60	74.25				O
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74.25		O	O	O
1080/25P	1920 x 1080	28.13	25	74.25				
1080/30P	1920 × 1080	33.75	30	74.25				
1080/50P	1920 x 1080	56.25	50	148.5			O	Ô
1080/60P	1920 x 1080	67.5	60	148.5			O	Ô

# 3. ビデオ /S ビデオ

## サポートされるビデオ入力のタイミング

ビデオモード	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	カラー副搬送波 周波数 (MHz)	3D フィールド シーケンシャル
NTSC	15.73	60	3.58	O
PAL	15.63	50	4.43	
SECAM	15.63	50	4.25 または 4.41	
PAL-M	15.73	60	3.58	
PAL-N	15.63	50	3.58	
PAL-60	15.73	60	4.43	
NTSC4.43	15.73	60	4.43	

## 保証と著作権情報

#### 特許

BenQ プロジェクターの特許範囲の詳細については http://patmarking.benq.com/ を参照してください。

#### 限定保証

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

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

重要:お客様が BenQ の文書による指示に従わずに操作を行った場合はこの 保証は無効となります。特に本製品は環境湿度 10% から 90% の間、温度 0° C から 35° C の間、高度 4920 フィート以下の環境でご使用になり、ホコリ が立ちやすい場所での使用はお止めください。本保証はお客様に特定の法的 権利を提供するもので、また、国によって異なる他の権利が与えられること もあります。

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 2017 by BenQ Corporation. All rights reserved. 本書のいかなる部分も、 BenQ コーポレーションの事前の書面による同意なく、電子的、機械的、磁気 的、光学的、化学的、手動その他の手段を問わず、複製、転載、改変、検索 システムへの保存、他言語またはコンピュータ言語への翻訳を行うことはで きません。

#### 免責

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

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