ViewSonic®

LS700HD
DLP プロジェクタ
ユーザーガイド

重要 : 本ユーザーガイドを読み、安全な方法で製品を設置・使用する上での重要な情報を入手し、将来のサービスのために製品を登録してください。本ユーザーガイドに含まれる保証情報は、ViewSonic 社が提供する限定保証を説明しています。また、弊社ウェブサイト (http://www.viewsonic.com) で英語で、または、右上隅の地域選択ボックスを使って特定の言語でご覧いただくことができます。「装置を操作する前に、本ユーザーガイドの手順をよくお読みください」

モデル番号 VS17454

コンプライアンス情報

FCC規則

本装置は、FCC規則のパート15に準拠しています。運転は、以下の2つの状況を前提とします: (1) 本装置は有害な障害を引き起こすとは限らないこと、(2) 本装置は、誤動作を引き起こしうる電波障害を含め、いかなる電波障害も容認しなければならないこと。

本装置は、FCC規則のパート15に準拠したクラスBデジタル機器の制限に適合していることが試験により確認されています。これらの制限は、居住地において有害な干渉からの適切な保護を提供するために設定されております。本装置は、無線周波エネルギーを生成、使用しており、また、無線周波エネルギーを放射する可能性があります。指示に従って設置および使用しない場合、無線通信に有害な干渉を引き起こす可能性があります。しかしながら、特定の方法で設置すれば障害を発生しないという保証は何もありません。このデバイスがラジオやテレビ受信装置に有害な障害を与える場合は(デバイスの電源を一度切って入れなおすことにより確認できます)、障害を取り除くために次の方法にしたがってください。

- 受信アンテナの方向を変えるか、設置場所を変える。
- 装置と受信機の距離を離す。
- このデバイスの受信装置とは別のコンセントに接続する。
- サポートが必要な際は、販売店または経験のあるラジオまたはテレビ技術者まで問い合わせる。

警告: 適合の責任団体による明確な承認を受けずに、変更したり改造した場合は、装置を操作する権限が無効になる可能性があることに注意してください。

カナダの場合

CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)

欧州諸国のCE適合

CE 本装置は、EMC指令2014/30/EUおよび低電圧指令2014/35/EUに準拠しています。

以下の情報は、EU加盟国のみの情報です。

このマークは、廃電気電子機器指令2012/19/EU (WEEE) に準拠しています。

このマークは、使用済みまたは廃棄済み電池または蓄電池を含む装置を未分類の一般ごみとして処分しないで、利用可能な返品および回収システムを使用する必要があることを示します。

本装置に付属する電池、蓄電池およびボタン電池に化学記号Hg、CdまたはPbが表示されている場合、電池の重金属含有量が0.0005%以上の水銀、0.002%以上のカドミウム、または、0.004%以上の鉛であることを意味します。

安全に関するご注意

1. これらの指示をお読みください。
2. これらの指示を遵守してください。
3. 全ての注意事項を留意ください。
4. 全ての指示に従ってください。
5. 本装置を水の近くで使用しないでください。
6. 柔らかく乾いた布を使って清掃してください。
7. 通気口を塞がないでください。メーカーの指示に従い、装置を設置してください。
8. ラジエータ、ヒートレジスター、ストーブ、その他熱を発生させる装置（アンプを含む）などの熱源の近くに設置しないでください。
9. 極性またはアースタイププラグの安全性を損なわないようにしてください。極性プラグには、2つのブレードがあり、一方が他方よりも幅広くなっています。アースタイププラグには、2つのブレードと3番目にアース端子があります。幅広いブレードと3番目アース端子については、古いコンセントを交換するため、電気技師に相談してください。
10. 電源コードを踏んだり、特にプラグで挟まないようにしてください。電源コンセントは簡単にアクセスできるよう、装置を近くに設置してください。
11. メーカー指定の付属品/アクセサリーのみをご使用ください。
12. メーカーが指定する、または、本装置と共に販売されるカート、スタンド、三脚、ブラケット、またはテーブルのみを使用してください。カートを使用するときは、カート/装置を組み合わせて移動する際、怪我をしないように注意してください。

13. 長時間使用しない場合は、本装置の電源コードを抜いてください。
14. すべての点検修理については、認定サービス担当者にお問い合わせください。電源コードやプラグが破損した場合、液体が装置に侵入した場合、装置が雨や湿気にさらされた場合、装置が傷ついた場合、装置が正常に動作しない場合、または落下した場合は、点検修理が必要となります。

RoHS2準拠宣言

本製品は、欧州議会および理事会の2011/65/EU指令（電気および電子機器における特定の有害物質の使用制限に関する指令（RoHS2指令））に準拠して設計および製造されています。そして、欧州技術適応委員会（TAC）が発行する以下の最大濃度値に適合しているとみなされます。

物質	提案された最大濃度	実際の濃度
鉛（Pb）	0.1%	0.1%未満
水銀（Hg）	0.1%	0.1%未満
カドミウム（Cd）	0.01%	0.01%未満
六価クロム（Cr^{6+}）	0.1%	0.1%未満
ポリ臭化ビフェニル（PBB）	0.1%	0.1%未満
ポリ臭化ジフェニルエーテル（PBDE）	0.1%	0.1%未満

上述の製品の特定のコンポーネントは、下記のRoHS2指令の附属書IIIの下で免除されています。

免除されるコンポーネントの例は次のとおりです。

1. 陰極線管のガラス中の鉛。
2. 0.2%を超えない蛍光灯のガラス中の鉛。
3. 重量で0.4%までの鉛を含むアルミニウム中の合金元素としての鉛。
4. 重量で4%までの鉛を含む銅合金。
5. 高融点温度型はんだ（すなわち、鉛を重量85%以上含む鉛ベースの合金）の鉛。
6. 圧電デバイスなどのコンデンサ、ガラスまたはセラミックマトリックス化合物中の誘電体セラミック以外のガラスまたはセラミックの鉛を含む電気および電子部品。

著作権情報

Copyright © ViewSonic® Corporation、2019。All rights reserved.
MacintoshおよびPower Macintoshは、Apple Inc.の登録商標です。
Microsoft、Windows、Windows NT、およびWindowsロゴは、Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
ViewSonic、スリーバードロゴ、OnView、ViewMatch、ViewMeterは、ViewSonic Corporationの登録商標です。
VESAは、Video Electronics Standards Associationの登録商標です。
DPMSおよびDDCは、VESAの商標です。
PS/2、VGAおよびXGAは、International Business Machines Corporationの登録商標です。
免責：ViewSonic Corporationは、ここに含まれる技術的または編集上の誤りまたは不作為について責任を負いません。本資料の提供、または本製品の性能または使用に起因する偶発的または派生的損害については一切責任を負いません。
ViewSonic Corporationは、継続的な製品改良を目的として、予告なく製品仕様を変更する権利を留保します。本書に記載されている情報は、予告なしに変更することがあります。
ViewSonic Corporationの書面による事前の許可なく、本書のいかなる部分も、いかなる目的でも、複製、再生、または送信することはできません。

製品登録

潜在的な将来の製品ニーズを満たすため、また追加の製品情報が入手できるようにするため、ViewSonicのウェブサイトの地域選択にアクセスし、オンラインで製品を登録してください。
ご利用の製品を登録することにより、将来のお客様サービスのニーズのために準備することができます。本ユーザーガイドを印刷して、「メモ」セクションに情報を記入してください。
詳細については、本ガイドの「お客様サポート」を参照してください。

	メモ
製品名：	LS700HD ViewSonic DLPプロジェクタ
モデル番号：	VS17454
文書番号：	LS700HD_UG_JPN Rev.1A 04-17-19
シリアル番号：	_____
購入日：	_____

製品寿命末期における製品廃棄
本製品の光源には水銀が含まれています。この水銀はあなたや環境に危険を及ぼすことがあります。注意して、地方、州または連邦の法律に従って処分してください。
ViewSonicは、環境を尊重し、環境に配慮した生活を心がけています。
よりスマートで、環境に配慮したコンピューティングにご参加いただき、ありがとうございます。詳細は、ViewSonicのウェブサイトをご覧ください。
米国およびカナダ：http://www.viewsonic.com/company/green/recycle-program/
欧州：http://www.viewsoniceurope.com/uk/support/recycling-information/
台湾：http://recycle.epa.gov.tw/

目次

重要な安全上のご注意 1

はじめに 3

プロジェクタの特長 3
パッケージの内容 4
プロジェクタの外観 5
装置の制御および機能 6

プロジェクタの位置決め 12

場所の選択 12
投射寸法 13

接続 14

コンピュータまたはモニターへの接続 15
ビデオソース装置への接続 16
HDMI 装置への接続 17
プロジェクタをコンポ-ネントビデオソース装置に接続するには: 17
コンポジットビデオソース装置への接続 17
プロジェクタによるオーディオ再生 18

操作 19

プロジェクタを起動する 19
メニューの使用方法 19
パスワード機能を使用する 21
パスワードの設定 21
パスワードを忘れた場合 21
パスワードの呼び戻し手順に入る 22
パスワードの変更 22
パスワード機能を無効にする 22
入力信号の切り替え 23
HDMI 入力設定の変更 24
投射画像の調整 25
台形補正の実行 26
四隅を調整する 26
ズームインして詳細を表示する 27
縦横比の選択 27
縦横比について 28
画像の最適化 29
ユーザーモードの画質の微調整 30
プレゼンテーションタイマーの設定 33
画像を非表示にする 34
コントロールキーをロックする 34
光源設定 34
光源寿命を延ばす 35
高所での操作 36
CEC 機能を使用する 36
3D 機能 37
ローカルエリアネットワークを介してプロジェクタを制御する 37
ウェブブラウザを使ってプロジェクタを制御する 38
Crestron e-Control® について 41
スタンバイモードでプロジェクタを使用する 43
プロジェクタをオフに切り替える 44
メニュー操作 45
各メニューの説明 48

メンテナンス 52

プロジェクタのお手入れ 52
LED インジケータ 53

トラブルシューティング 54

仕様 55

プロジェクタの仕様 55
ヒューズの仕様..... 55
外形寸法 56
天井取付 56
タイミング図..... 57

著作権情報..... 61

著作権..... 61
免責 61

付録 62

赤外線コントロール表..... 62
アドレスコード 63
RS232コマンドテーブル 64

重要な安全上のご注意

プロジェクタの設計および試験は、情報技術（IT）装置に対する最新の安全基準に準拠して行われています。しかし、使用中は、本マニュアルおよび製品ラベルに記載されている指示に従い、ユーザーの安全を確保することが非常に重要です。

安全上のご注意

- **プロジェクタを使用する前に本マニュアルをお読みください。**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。
- **動作中は、プロジェクタのレンズを覗き込まないでください。**光線が強力なため、視力障害を引き起こす恐れがあります。
- **点検修理については、認定サービス部門要員にお問い合わせください。**
- **プロジェクタの光源がオンなっているときは、必ずレンズシャッターを開くか、レンズキャップを取り外してください。**
- 一部の地域では、線間電圧が不安定になることがあります。プロジェクタは、電源がAC100 ～ 240V の電圧範囲のときに安全に作動するように設計されていますが、停電や±10V のサージが発生すると故障する可能性があります。**コンセントの電圧が変動したり電源が切れたりする地域では、パワースタビライザー、サージプロテクタ、または無停電電源装置（UPS）を通してプロジェクタを接続することをお薦めします。**
- プロジェクタが作動しているときに投写レンズを物体で塞ぐと、それが過熱して変形したり、火災の原因となったりします。
- プロジェクタを不安定なカート、スタンド、またはケーブルに置かないでください。本製品が落下して、重大な損傷を受ける恐れがあります。
- 本装置を分解しないでください。プロジェクタには、人体に触れると感電や死亡を引き起こす恐れのある高電圧部品が含まれています。いかなる状況においても、これ以外のカバーをご自身で取り外そうとしないでください。点検修理については、認定サービス部門要員にお問い合わせください。

- 次の場所に本装置を置かないでください。
  - 換気が不十分な場所または密閉されている場所。壁との間隔を 50cm 以上空けて、プロジェクタ周りの風通しを確保してください。
  - 窓を締め切った車内など、非常に高温になる場所。
  - 非常に湿気の多い場所、ほこりの多い場所、タバコの煙が充満している場所。このような場所に置くと、光学部品が汚れ、プロジェクタの寿命が短くなり、画像が暗くなります。
  - 火災報知器のすぐ傍。
  - 温度が40°C/104°Fを超える場所。
  - 高度が5,000 m（16,500フィート）を超える場所。

- 通気孔をふさがないでください。通気孔を塞ぐと、プロジェクタの内部が過熱し、火災の原因となります。
  - 本製品を毛布などの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。
  - 本製品の上に布などをかぶせないでください。
  - プロジェクタの傍に可燃物を置かないでください。
- 装置の上に乗ったり、物を置かないでください。これらの行為は、事故または怪我の原因となるだけでなく、プロジェクタ自体を損傷する可能性があります。
- プロジェクタの上または傍に液体を置かないでください。プロジェクタ内部に液体がこぼれると損傷の原因になります。プロジェクタが濡れた場合は、電源コードをコンセントから抜き、お近くの修理センターに連絡して修理を依頼してください。
- 本製品は、背面投影用の天吊りマウントに取り付けることができます。

⚠ **関連要件を満たす天吊りマウントのみを使用し、設置が安全であることを確認してください。**

- プロジェクタが稼動しているときには、換気グリルから熱風と臭気を感じる場合があります。これは正常な状態であり、製品の欠陥を示すものではありません。
- 輸送または設置の際に安全レバーを使用しないでください。安全レバーは、市販の盗難防止用ケーブルと共にのみ使用してください。

プロジェクタの天井取り付けに関する安全上のご注意

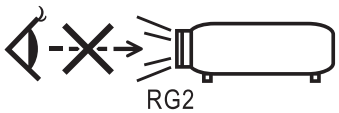
弊社は、お客様が弊社のプロジェクタで快適なユーザー体験をしていただくことを願っています。この目標を達成し、人および財産に対する被害を防ぐため、以下の安全注意事項を喚起しています。

プロジェクタを天井に取り付ける場合は、適切なプロジェクタ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。

適切なプロジェクタ天井取り付けキットを使用しないと、安全上の危険が生じる可能性があります。誤った仕様や長さの不適切なコネクタやネジを使用すると、プロジェクタが天井から落下する恐れがあります。

プロジェクタの天井取り付けキットは、プロジェクタの販売店からご購入いただけます。取り付けキットに加えて、安全ハーネスを購入されることをお勧めします。ハーネスは、プロジェクタの盗難防止用ロック溝と天井取り付けサポートのベースにしっかりと接続する必要があります。これは、取り付けサポートのコネクタが緩んだ場合に、追加保護を提供します。

⚠ **明るい光源を扱うのと同じように、光線を直接見ないでください。**



はじめに

プロジェクタの特長

このプロジェクタは高性能な光学エンジン投写技術とユーザーフレンドリーな設計を統合しており、高い信頼性と使いやすさを実現しています。プロジェクタには次のような特長があります：

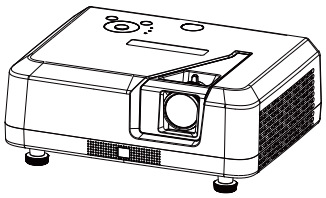
- カラーモードは、異なるプロジェクタ用に設計されたさまざまなオプションを提供します。
- NTSC、PAL、SECAM、DTV と互換性があります
- D-Sub 15 ピン端子はアナログビデオに接続することができます
- HDMI 接続を装備し、HDCP に対応します (このような機能のない PA501S)
- 言語を選択できるオンスクリーンディスプレイ (OSD) メニュー
- 画像の台形歪みを補正するデジタル台形補正
- RS-232インターフェイスはシリアル制御をサポートします
- 省電力モードは、設定された時間、入力信号が検出されない場合、ランプ電力消費を最大30%低減します。
- プレゼンテーション時間を管理するためのプレゼンテーションタイマー
- 3D Ready対応
- カラーマネージメントを使って、好みに応じて色を調整することができます
- 画面タイプ補正機能は、さまざまなプリセットカラーサーフェイスに投影することができます
- ノーマル、省電力モード、カスタムモードの切り替えにより、消費電力を削減します。
- 直ちに信号検出ができるクイック自動検索機能
- 省電力モードを有効にすると、消費電力は 0.5W 以下になります。
- 「ネットワーク設定」により、リモートコンピュータを使ってプロジェクタの状態を管理できます。
- 最善の画質を表示するためのワンキー自動調整 (アナログ信号のみに適用)
- デジタル/ビデオ表示用のカラーマネージメント調整を提供します

パッケージの内容

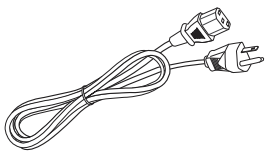
製品を慎重に開梱し、以下の付属品がすべて揃っていることを確認してください。
付属品が足りない場合は、お買い上げの販売店にご連絡ください。

標準アクセサリ

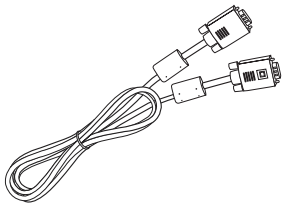
同梱のアクセサリは日本仕様のものであり、図と異なる場合があります。



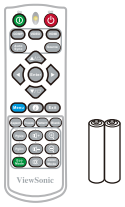
プロジェクタ



電源コード



VGA ケーブル

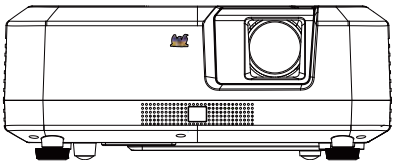


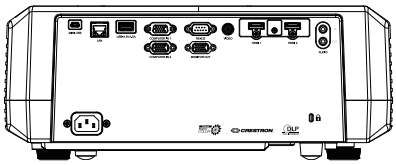
リモコンと電池

クイックスタートガイド

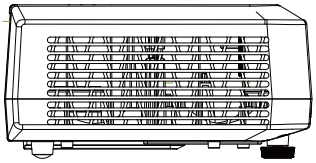
プロジェクタの外観

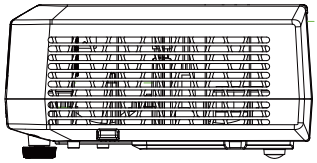
正面 / 背面



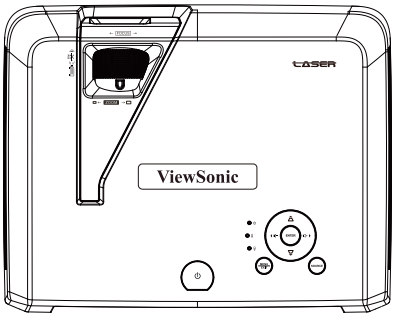


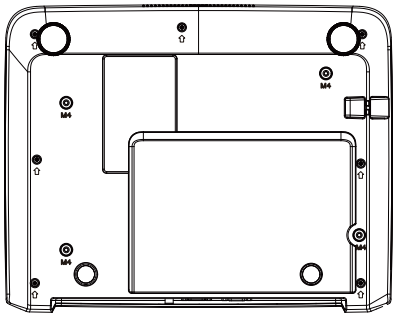
側面





上 / 下



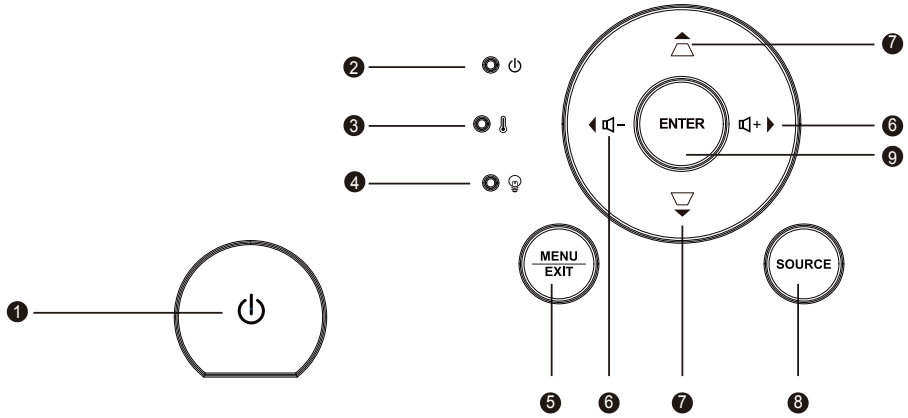


⚠ 警告

- **本装置は、アースする必要があります。**
- **固定配線に電源遮断装置を追加する、または、便宜のため近くのコンセントに電源ケーブルを差し込むことができます。装置の操作中に障害またはエラーが発生した場合は、電源遮断装置を使用して電源を切断する、または、電源ケーブルをコンセントから抜いてください。**

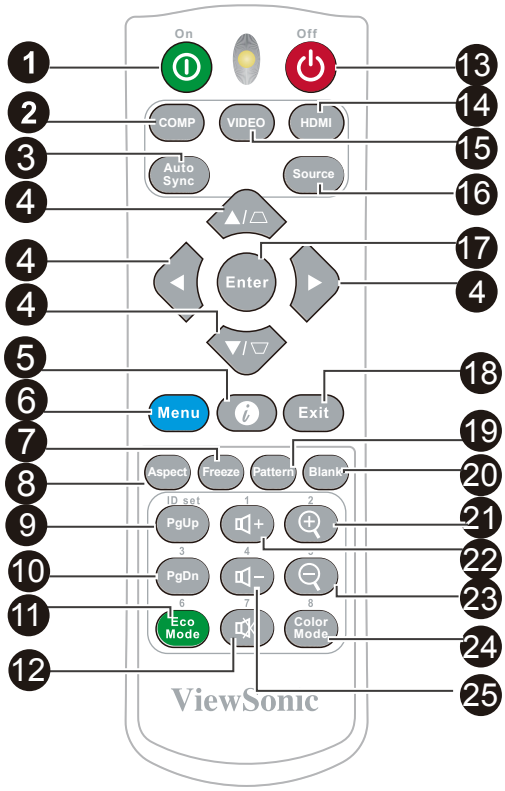
装置の制御および機能

プロジェクタ



1. ⏻
   プロジェクタの電源のオン / オフを切り替えます。
2. **⏻ (電源 LED インジケータ)**
   「LED インジケータメッセージ」を参照してください。
3. **🌡 (温度 LED インジケータ)**
   「LED インジケータメッセージ」を参照してください。
4. **💡 (ランプ LED インジケータ)**
   「LED インジケータメッセージ」を参照してください。
5. **メニュー / 終了**
   メニュー : オンスクリーンディスプレイメニューを表示、または、終了します。
   終了 : 前の OSD メニューに戻り、メニュー設定を終了して保存します。
6. **◀ 🔉- / 🔉+ ▶**
   ◀ 左 / ▶ 右 (方向ボタン): 調整を行うために必要なメニュー項目を選択します。
   🔉- 🔉+ : プロジェクタの音声レベルを調節します。
7. **▲ ⏢ / ▼ ⏢**
   ▲ 上 / ▼ 下 (方向ボタン): 調整を行うために必要なメニュー項目を選択します。
   ⏢/⏢ (台形補正ボタン): 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。
8. **ソース**
   ソース選択バーが表示されます。
9. **確定**
   選択したオンスクリーンディスプレイ (OSD) メニュー項目に入ります。

リモコン



1. **⏻ オン**
   プロジェクタの電源をオンにします。
2. **COMP（コンポーネント）**
   D-Sub / コンポーネント表示を選択します。
3. **自動同期**
   表示画像の画質を自動的に確認します。
4. **台形補正ボタンおよび方向ボタン**
   ⏢ / ⏢ / ◀ / ▶
   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。
   ◀ 左 /▶ 右 /▲ 上 /▼ 下
   調整を行うために必要なメニュー項目を選択します。
5. **ℹ**
   プロジェクタの内部情報を表示します。
6. **メニュー**
   OSD メニューを開きます。
7. **フリーズ**
   投写画像を一時停止します。
8. **Aspect**
   表示縦横比を選択します。

9.10. **PgUp/PgDn**
   ミニ USB ケーブルを使ってプロジェクタをコンピュータに接続すると、接続されたコンピュータで動作する表示ソフトウェア (Microsoft PowerPoint) を操作することができます。 カーソルモードが有効になると、これらのボタンは前後の機能を参照します。
11. **エコモード**
   ランプ モードのオプション リストを表示します。
12. **🔇 (ミュート)**
   プロジェクタのオーディオのオンとオフを切り替えます。
13. **⏻ オフ**
   プロジェクタの電源をオフにします。
14. **HDMI**
   表示される HDMI のソースを選択します。
15. **ビデオ**
   表示されるビデオのソースを選択します。
16. **ソース**
   ソース選択バーが表示されます。

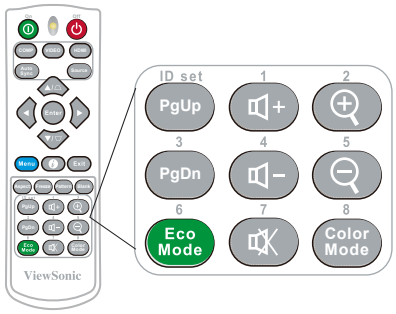
17. **確定**
選択したオンスクリーンディスプレイ (OSD) メニュー項目に入ります。
18. **終了**
前の OSD メニューに戻り、メニュー設定を終了して保存します。
19. **パターン**
内蔵テスト画面を表示します。
20. **画面オフ**
画面画像を非表示にします。
21. **(ズームアウト)**
表示されるズームレバーを使って、投影される画像をズームアウトすることができます
22. **(ボリューム +)**
ボリュームを上げます。
23. **(ズームイン)**
表示されるズームレバーを使って、投影される画像をズームインすることができます
24. **Color Mode (カラーモード)**
カラーモードを選択します。
25. **(ボリューム)**
ボリュームを下げます。

リモコン コード

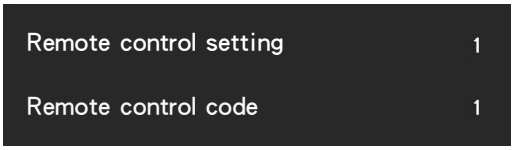
プロジェクタには、8 種類のリモコンコード (1 ～ 8) があります。同時に近くで複数のプロジェクタを使用する場合、リモコンコードを切り替えることにより、他のリモコンによるプロジェクタの混乱を防ぐことができます。最初にプロジェクタのリモコンコードを設定し、次にリモコンコードを切り替えます。

プロジェクタ側でコードを切り替える場合は、**システム: リモコン コード**メニューに進み、1 ～ 8 を選択します。

リモコン側でコードを切り替える場合は、リモコンコードに対応する [ID セット] と数字キーを 5 秒以上押してください。1 はデフォルトで初期コードです。コードを 8 に設定すると、リモコンはすべてのプロジェクタを制御することができます。



プロジェクタとリモコンコードが同じでない場合、プロジェクタはリモコンコマンドにより発行されるコマンドに応答しません。この場合、リモコンコードの切り替えを促すメッセージが表示されます。



リモコンのカーソルの使用

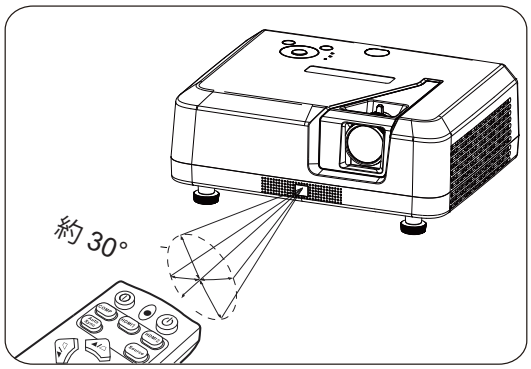
プレゼンテーション中にリモコンを使ってコンピュータを操作すると、柔軟性が向上します。

1. カーソルを置き換えるためにリモコンを使用する前に、USB ケーブルの一端をプロジェクタのミニ USB ポートに接続し、もう一端を PC またはノートブックコンピュータに接続します。詳細は、「コンピュータへの接続」を参照してください。
2. 入力信号を PC ソース経由で D-Sub または HDMI に変更します。
3. 接続されているコンピュータに表示されているソフトウェア (Microsoft PowerPoint など) を使用するには、前ページ/次ページボタンを押し、前または次のページに移動します。

リモコンの有効範囲

プロジェクタの正面および背面に赤外線 (IR) リモコンセンサーがあります。 通常のリモコン機能を実現するには、リモコンを持ち、赤外線リモコンセンサーを 30 度以内の垂直角度に保持します。リモコンとセンサーの間の距離が 8 メートル (約 26 フィート) を超えないようにしてください。

プロジェクタの赤外線センサーの前に障害物を置かないでください。赤外線光線が遮られる可能性があります。

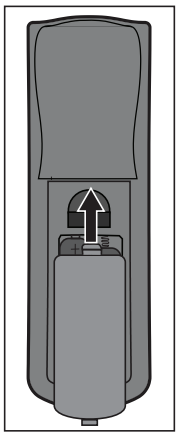


☞ *注記*

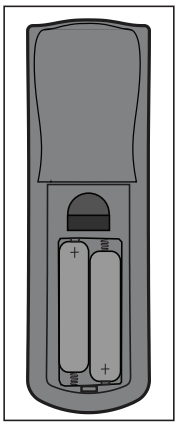
- ***太陽光や蛍光灯などの強い光源を使ってリモコンセンサーを照らすと、リモコンが作動しないことがあります。***
- ***リモコンセンサーが見える場所から、リモコンを操作してください。***
- ***リモコンを振ったり、落下させたりしないでください。***
- ***リモコンを涼しく乾燥した場所に保管してください。***
- ***リモコンに水をこぼさないでください。また、湿ったものを上に置かないでください。***
- ***リモコンを分解しないでください。***

リモコンの電池交換

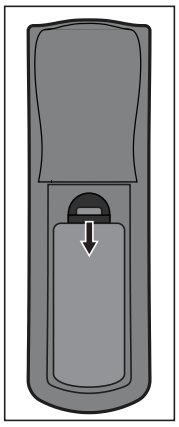
1. 電池カバーを開くには、リモコンの背面を上にして置きます。指示された部分を押し下げ、電池カバーを指示された方向に上に引っ張ります。
2. 古い電池を取り出し (必要に応じて)、指示された向きに従って 2 本の単 4 電池を配置します。電池の正極を (+) 方向に、負極はその方向に向けます。
3. 電池カバーをリモコンの底面に合わせ、カバーを元の位置に戻し、プロセスを完了します。



図に示すように、電池カバーを開きます。



図に示すように、電池カバーを取り付けます。



電池カバーの取り付けを完了します。

⚠ 警告

- **台所、お風呂、サウナ、サンルーム、車などの湿気の多い場所や暑い場所にリモコンや電池を保管しないでください。**
- **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。**
- **古い電池を処分する場合は、メーカーの指示および地域の環境規制を参照してください。**
- **電池を火に投げ込まないでください。爆発の危険があります。**
- **電池が切れている場合、または、長時間リモコンを使用しない場合は、電池がリモコンを損傷しないよう、リモコンから電池を外してください。**

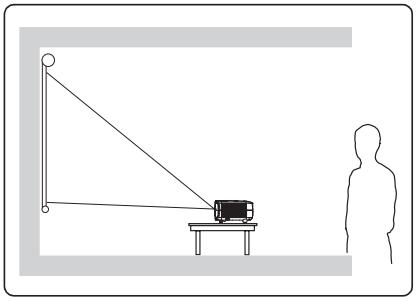
プロジェクタの位置決め

場所の選択

部屋のレイアウトや個人的な好みを参考にして、設置場所を決定します。スクリーンの大きさと位置、適切な電源コンセントの位置、プロジェクタと他の機器との間の距離などを考慮する必要があります。

プロジェクタには 4 つの設置場所があります:

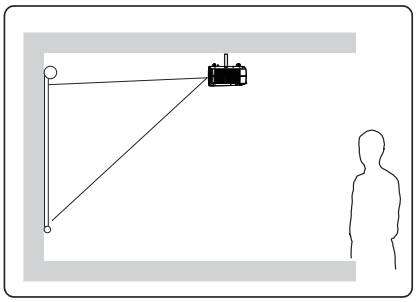
1. 前面投写



この場所の場合、プロジェクタはスクリーンのすぐ前に置かれます。これは、プロジェクタを設置するために最も一般的に使用される方法です。設定が簡単で、移動性も高くなります。

プロジェクタをオンにした後、**システム: プロジェクターの投写位置**メニューに進み、**前面投写**を選択します。

2. 天井前面投写

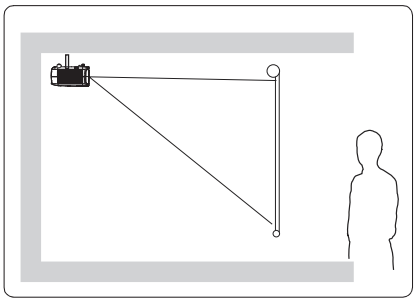


この場所の場合、プロジェクタはスクリーン正面の天井から逆さにつり下げられます。

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

プロジェクタをオンにした後、**システム: プロジェクターの投写位置**メニューに進み、**天井前面投写**を選択します。

3. 天井リア投写

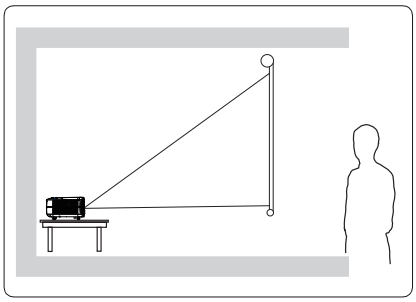


この場所の場合、プロジェクタはスクリーン背面の天井から逆さにつり下げられます。

注記: この取り付け場所には、特殊なリア投射スクリーンとプロジェクタ天井取り付けキットが必要です。

プロジェクタをオンにした後、**システム: プロジェクターの投写位置**メニューに進み、**天井リア投写**を選択します。

4. リア投写



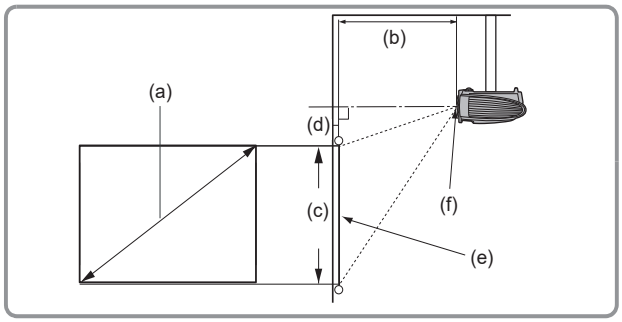
この場所の場合、プロジェクタはスクリーンのすぐ後ろに置かれます。

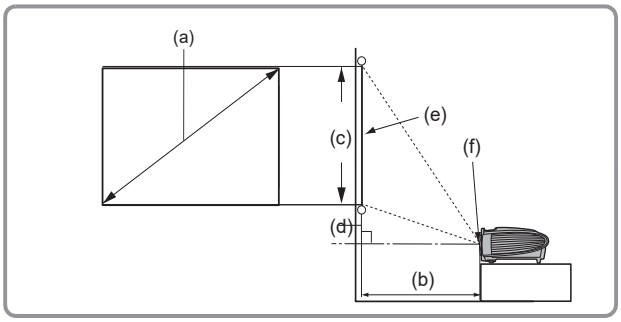
注記: 特殊なリア投射スクリーンが必要です。

プロジェクタをオンにした後、**システム: プロジェクターの投写位置**メニューに進み、**リア投写**を選択します。

投射寸法

スクリーンサイズと投射距離を決定するには、下の図を参照してください。





(E): スクリーン (f): レンズ中心

(a) 画面サイズ		16 : 9 のスクリーンに 16 : 9 のサイズで画像を表示します									
		(b) 投写距離				(c) 画像の幅		(d) 垂直偏り			
		最小距離		最大距離				最小偏り		最大偏り	
インチ	mm	インチ	mm	インチ	mm	インチ	mm	インチ	mm	インチ	mm
60	1524	58	1483	77	1948	29	747	1.6	41	1.6	41
70	1778	68	1738	90	2281	34	872	1.9	48	1.9	48
80	2032	78	1993	103	2613	39	996	2.2	55	2.2	55
90	2286	88	2248	116	2945	44	1121	2.4	62	2.4	62
100	2540	99	2503	129	3278	49	1245	2.7	69	2.7	69
120	3048	119	3012	155	3942	59	1494	3.3	83	3.3	83
150	3810	149	3777	194	4939	74	1868	4.1	104	4.1	104
200	5080	199	5051	260	6601	98	2491	5.4	138	5.4	138
250	6350	249	6325	325	8262	123	3113	6.8	173	6.8	173
300	7620	299	7599	391	9924	147	3736	8.2	207	8.2	207

(a) 画面サイズ		16 : 9 のスクリーンに 4 : 3 のサイズで画像を表示します									
		(b) 投写距離				(c) 画像の幅		(d) 垂直偏り			
		最小距離		最大距離				最小偏り		最大偏り	
インチ	mm	インチ	mm	インチ	mm	インチ	mm	インチ	mm	インチ	mm
60	1524	53	1358	70	1785	27	686	1.5	38	1.5	38
70	1778	63	1592	82	2090	31	800	1.7	44	1.7	44
80	2032	72	1826	94	2395	36	914	2.0	51	2.0	51
90	2286	81	2059	106	2699	40	1029	2.2	57	2.2	57
100	2540	90	2293	118	3004	45	1143	2.5	63	2.5	63
120	3048	109	2761	142	3615	54	1372	3.0	76	3.0	76
150	3810	136	3463	178	4530	67	1714	3.7	95	3.7	95
200	5080	182	4632	238	6055	90	2286	5.0	127	5.0	127
250	6350	228	5801	298	7580	113	2858	6.2	159	6.2	159
300	7620	274	6971	358	9105	135	3429	7.5	190	7.5	190

☞ **光学部品の偏差により、これらの数字には 3% の許容誤差があります。プロジェクタを固定して取り付けるつもりの場合、固定する前に、本プロジェクタの光学的特性を考慮に入れることができるように、実際のプロジェクタを使って投射サイズと距離を物理的にテストしておくことをお薦めします。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。**

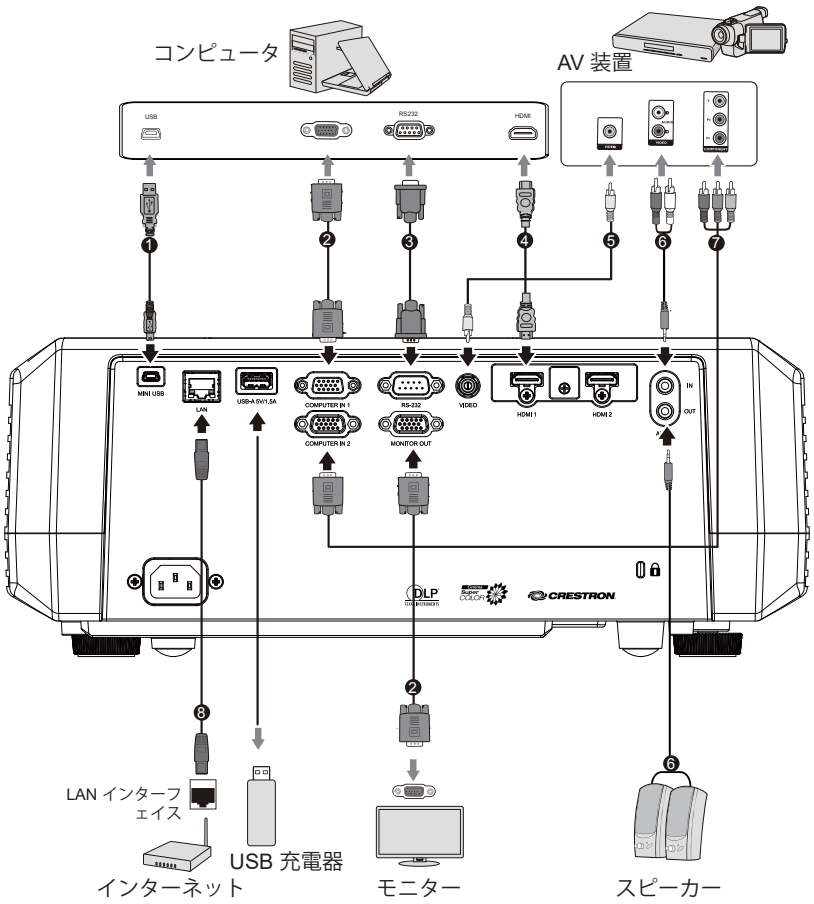
接続

信号ソースをプロジェクタに接続する場合、次の点を確認してください。

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

下に示す接続では、プロジェクタのパッケージ内に付属していないケーブルが一部あります (詳細は、「リモコン コード」を参照)。
電気店から必要な信号ケーブルを購入することができます。

以下のリンクとアイコンは参照用です。プロジェクタの背面にある接続ジャックは、プロジェクタモデルにより異なる場合があります。



1. USB ケーブル (mini-B ～ A タイプ)	5. コンポジットビデオライン
2. VGA ケーブル (D-Sub ～ D-Sub)	6. オーディオケーブル
3. RS-232 ケーブル	7. VGA (D-Sub) ～ HDTV (RCA) ライン
4. HDMI ケーブル	8. RJ45 ケーブル

コンピュータまたはモニターへの接続

コンピュータへの接続

1. 付属の VGA ケーブルを使用します。一端をコンピュータ側 D-Sub 出力ジャックに接続します。
2. VGA ケーブルのもう一方の端をプロジェクタのコンピュータ信号入力ジャックに接続します。

☞ **多くのノート PC は、モニターに接続した後、モニタージャックを起動しません。ユーザーは、FN + F3 または CRT / LCD ボタンを押して、外部接続されているモニターのオン/オフを切り替えることができます。ノート PC の CRT / LCD またはモニターアイコンでラベル付けされた機能キーを探します。FN キーとラベルの付いた機能キーを同時に押します。組み合わせキーとその機能については、ノートブックコンピュータに付属の取扱説明書を参照してください。**

コンピュータへの接続

コンピュータのモニターとスクリーンの両方に表示する場合は、次の手順を参照してください。VGA ケーブルをプロジェクタの COMPUTER OUT (コンピュータ出力) 信号出力ジャックと外部ディスプレイに接続します。

1. 「コンピュータへの接続」のセクションの説明に従って、プロジェクタをコンピュータに接続します。適切な VGA ケーブル (このようなケーブルは 1 本のみ付属) を使用して、ケーブルの一方の端をビデオディスプレイの D-Sub 入力ジャックに接続します。
2. ディスプレイに DVI 入力ジャックが付属している場合は、VGA-DVI-A ケーブルの DVI 側をビデオディスプレイの DVI 入力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の COMPUTER OUT (コンピュータ出力) ジャックに接続します。

☞ **MONITOR OUT (モニター出力) 出力は、スタンバイモードで、COMPUTER 1 (コンピュータ 1) が、プロジェクタに接続されている場合にのみ利用可能です。この接続モードを使用するには、スタンバイ設定メニューで、電源管理 > VGA出力します 機能を開きます。**

ビデオソース装置への接続

出力ジャックを備えた次のビデオソース装置のいずれかに本プロジェクタを接続することができます:

- HDMI (PA501S にはこのインターフェイスがありません)
- コンポーネントビデオ
- Sビデオ
- ビデオ (コンポジットビデオ)

プロジェクタをビデオソース装置に接続するには、前述の接続方法のうちの 1 つだけを必要とします。しかし、接続方法が異なると、ビデオ品質が異なります。選択される接続方法は、プロジェクタとビデオソース装置のマッチングジャックの有無により決まります:

最高のビデオ品質

HDMI は、利用可能な最高のビデオ接続方法です。ソース装置に HDMI ジャックが付属している場合は、非圧縮デジタルビデオ品質を取得することができます。

プロジェクタを HDMI 装置に接続する方法の詳細については、「HDMI 装置への接続」を参照してください。

利用可能な HDMI ソースがない場合、次の最良のビデオ信号はコンポーネントビデオです (コンポジットビデオと混同しないでください)。デジタルテレビチューナーと DVD プレーヤーには、コンポーネントビデオ出力ソケットが付属しています。装置にコンポーネントビデオが含まれている場合、これが (コンポジット) ビデオへの接続の主な選択肢になります。

プロジェクタをコンポーネントビデオ装置に接続する方法の詳細については、「プロジェクタをコンポ-ネントビデオソース装置に接続するには:」を参照してください。

標準ビデオ品質

コンポジットビデオはアナログビデオであり、見るだけなら十分です。ただしプロジェクタから投写される結果は最適値以下であり、ここで記載した方法の中では最も品質が低い方法です。

プロジェクタをコンポジットビデオ装置に接続する方法の詳細については、「コンポジットビデオソース装置への接続」を参照してください。

オーディオ接続

プレゼンテーションでプロジェクタのスピーカーを使用するか、他のスピーカーをプロジェクタのオーディオ出力ジャックに接続することができます。オーディオ出力は、プロジェクタの音量とミュート設定により制御されます。

HDMI 装置への接続

HDMI ケーブルを使って、プロジェクタと HDMI 装置の間に接続を確立します。

1. HDMI ケーブルの一方の端をビデオ装置の HDMI 出力ジャックに接続します。
2. ケーブルのもう一方の端をプロジェクタの HDMI 信号入力ジャックに接続します。

☞ **プロジェクタの HDMI 入力によってプロジェクタを 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、「HDMI 入力設定の変更」を参照してください。**

プロジェクタをコンポ-ネントビデオソース装置に接続するには:

ビデオソース装置に未使用のコンポーネントビデオ出力ソケットがあるかどうかを調べてください。

- 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、装置に接続するために使用する方法を見直す必要があります。

1. VGA（D-Sub）コンポーネントアダプタケーブルの 3 個の RCA タイプコネクタが付いた方をビデオソース装置のコンポーネントビデオ出力ソケットに差し込んでください。プラグの色とソケットの色を合わせてください (緑は緑と、青は青と、赤は赤と)。
2. VGA (D-Sub) コンポーネントアダプタケーブルの一方の端（D-Sub 型コネクタ付き) をプロジェクタのコンピュータ 1 またはコンピュータ 2 ジャックに接続します。

☞ **プロジェクタの電源をオンにした後正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、選択したビデオ画像が表示されない場合、ビデオソース デバイスの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認する必要があります。**

コンポジットビデオソース装置への接続

ビデオソース装置を検証し、未使用の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。

- 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、装置に接続するために使用する方法を見直す必要があります。

1. ビデオケーブルをビデオソース装置のコンポジット ビデオ出力ソケットに接続します。
2. ビデオケーブルのもう一方の端をプロジェクタのビデオソケットに接続します。

☞ **プロジェクタの電源をオンにした後正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、選択したビデオ画像が表示されない場合、ビデオソース デバイスの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認する必要があります。**

☞ **コンポーネントビデオが利用できない場合は、コンポジットビデオ接続方法を使って、この装置に接続します。詳細は、「ビデオソース装置への接続」を参照してください。**

プロジェクタによるオーディオ再生

プレゼンテーションでプロジェクタのスピーカーを使用するか、他のスピーカーをプロジェクタのオーディオ出力ジャックに接続することができます。

操作

プロジェクタを起動する

1. 電源コードをプロジェクタとコンセントに差し込みます。コンセント上のスイッチをオンに切り替えます (利用可能な場合)。
2. ⏻電源を押して、プロジェクタをオンに切り替えます。
3. プロジェクタの電源を初めてオンにした場合は、画面の指示に従って OSD 言語を選択してください。
4. 接続されているすべての機器の電源を入れます。

プロジェクタは入力信号の検索を開始します。画面の右下隅には、スキャン中の現在の入力信号が表示されます。プロジェクタが有効な信号を検出しない場合、入力信号が見つかるまで、画面に **[信号なし]** のメッセージが表示されます。

[ソース] を押して、必要な入力信号を選択することができます。詳細は、「入力信号の切り替え」を参照してください。

☞ **入力信号の周波数/解像度がプロジェクタの動作範囲外の場合、[対応範囲外] というメッセージが消画スクリーンに表示されます。プロジェクタの解像度に合った入力信号に変えるか、入力信号を低い値に設定し直してください。詳細は、[解像度の表] を参照してください。**

メニューの使用方法

本プロジェクタには、さまざまな設定を変更できるオンスクリーンディスプレイ (OSD) メニュー機能があります。

☞ **次の OSD スクリーンショットは参考用です。実際の OSD デザインは異なる場合があります。**

以下に OSD メニューの概要を紹介します。

5. メニューを押し、リモコンの ◀/▶ を押して、**表示**を選択し、▼ を押して、縦横比を選択します。

6. メニューを押し、リモコンの ◀/▶ を押して、**画像**を選択し、▼ を押して、カラーモードを選択します。

7. メニューを押し、リモコンの ◀/▶ を押して、**電源管理**を選択し、▼ を押して、自動電源オンを選択します。

8. メニューを押し、リモコンの ◀/▶ を押して、**基本**を選択し、▼ を押して、オーディオ設定を選択します。

9. メニューを押し、リモコンの ◀/▶ を押して、**詳細**設定を選択し、▼ を押して、3D 設定を選択します。

10. メニューを押し、リモコンの ◀/▶ を押して、**システム**を選択し、▼ を押して、言語を選択します。

パスワード機能を使用する

セキュリティの目的で、また権限のない使用を防ぐために、このプロジェクタにはパスワードセキュリティ設定用のオプションが含まれています。パスワードはオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューを使って設定します。OSD メニュー操作の詳細については、[メニューの使用法] セクションを参照してください。

☞ **パスワード保護を設定した後、パスワードを忘れてしまったら、面倒なことになります。パスワードを忘れた場合に備えて、将来の参照のために安全な場所に保管することをお勧めします。**

パスワードの設定

☞ **パスワードを設定したら、プロジェクタの起動後に正しいパスワードを入力する必要があります。そうしないと、プロジェクタは使用できません。**

1. OSD メニューを開き、**システム** > **セキュリティ設定**メニューに入ります。
2. [確定] を押します。**セキュリティ設定**ページが表示されます。
3. **電源ロック**を選択し、◀/▶ を押して、**オン**を選択します。
4. 右の図は、それぞれ 4 つの数字 (1、2、3、4) を表す 4 つの矢印キー (◀、▲、▼、▶) を示しています。これらの矢印キーを使って、6 桁のパスワードを設定してください。
5. パスワードを入力し、そのパスワードを確認します。パスワード設定が完了すると、**セキュリティ設定**ページに戻ります。
6. [終了] を押し、OSD メニューを終了します。

パスワードを忘れた場合

パスワード機能を有効にすると、プロジェクタ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、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 桁のパスワードを入力することができます。パスワードを忘れた場合、または、本マニュアルにパスワードを記録していない場合は、パスワードの呼び戻し手順を使用することができます。詳細は、「パスワードの呼び戻し手順に入る」を参照してください。

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

パスワードの呼び戻し手順に入る

1. リモコンの [自動同期] ボタンを 3 秒間押し続けます。
2. 番号を書き留め、プロジェクタをオフにします。
3. 番号をデコードするには、最寄りのサービスセンターにお問い合わせください。お客様がこのプロジェクタの認定ユーザーであることを確認するために、購入証明の提示を求められます。

上記のスクリーンショットの [XXX] 番号は、プロジェクタのモデル番号によって決まります。

この機能は、プロジェクタの電源を入れた後にスクリーンでのみ使用できます。現在の OSD メニューでは使用できません。

パスワードの変更

1. OSD を開き、**システム** > **セキュリティ設定** > **パスワードの変更** メニューに入ります。
2. [確定] 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。
   - 入力したパスワードが正しい場合、**[新しいパスワード]** という別なメッセージが表示されます。
   - 入力したパスワードが間違っている場合、エラーメッセージが 3 秒間表示され、次に、画面に **[現在のパスワード]** が表示されます。パスワードを再入力する必要があります。[終了] を押して、プロセスをキャンセルする、または、その他のパスワードを試すことができます。
4. 新しいパスワードを入力します。
5. プロジェクタに新しいパスワードが割り当てられました。次回プロジェクタを起動したときには、必ず新しいパスワードを入力してください。
6. [終了] を押し、OSD メニューを終了します。

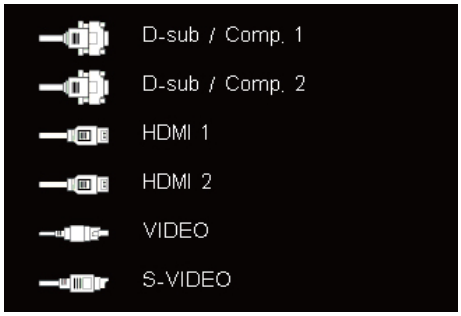
入力した数字は画面上にはアスタリスク [*] として表示されます。パスワードを忘れた場合に備えて、将来の参照のために安全な場所に保管することをお勧めします。

パスワード機能を無効にする

1. OSD メニューを開き、**システム** > **セキュリティ設定** > **電源ロック** メニューに入ります。
2. ◀/▶ を押して、**オフ**を選択します。

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

入力信号の切り替え



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

プロジェクタでさまざまな信号を自動的に検索するには、**クイック自動検索**機能が、**システム**メニューで、**オン**に切り替えられていることを確認してください。

また、リモコンのソース選択ボタンを押す、または、利用可能な入力信号を検索して、希望の信号を手動で選択することができます。

1. [ソース] を押して、ソース選択列を表示します。
2. 希望に信号に達するまで、▲/▼ を押し続け、次に、[確定] 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 1～2 を繰り返して別の信号を検索します。

☞ **このプロジェクタの表示解像度については、「プロジェクタの仕様」を参照してください。**
最高の画像表示効果を得るには、この解像度で出力する入力信号を選択して使用する必要があります。これ以外の解像度を使用すると、縦横比の設定によってプロジェクタの縮尺が変わるため、画像が歪んだり、ピクチャの鮮明さが失われたりします。詳細は、「縦横比の選択」を参照してください。

HDMI 入力設定の変更

プロジェクタをプロジェクタの HDMI 入力ジャックを介して装置 (DVD または Bluray プレーヤーなど) に接続し、投影された画像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、出力装置の色空間に合わせて色空間設定を変更してください。

この操作を行うには:

1. OSD メニューを開き、**詳細** > **HDMI 設定**メニューに入ります。
2. [確定] を押します。
3. **HDMI フォーマット**を選択し、次に、◀/▶ を押して、出力装置の色空間設定に従い、適切な色空間を選択します。
   - **RGB**: 色空間を RGB に変更します。
   - **YUV**: 色空間を YUV に変更します。
   - **自動**: プロジェクタが色空間の色空間設定を自動的に検出するように設定します。
4. **HDMI 範囲**を選択し、次に、◀/▶ を押して、出力装置の色範囲設定に従い、適切な色範囲を選択します。
   - **拡張**: HDMI 色範囲を 0 ～ 255 に変更します。
   - **ノーマル**: HDMI 色範囲を 16 ～ 235 に変更します。
   - **自動**: プロジェクタが入力信号の HDMI 範囲を自動的に検出するように設定します。

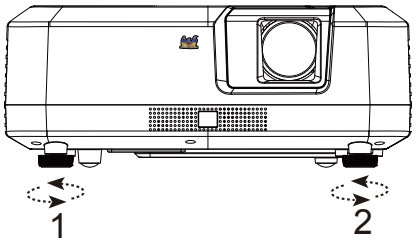
この機能は、HDMI 入力ジャックが使用されている場合のみ有効です。

色空間および HDMI 範囲設定の詳細については、機器のマニュアルを参照してください。

投射画像の調整

投写角度の調整

プロジェクタには、調整サポートペグが装備されています。調整サポートペグは、垂直軸に沿って投影高さおよび投影角度を調整するために使用することができます。ユーザーは、希望の位置に達するまで、投影画像の投影角度および位置を微調整するために、調整サポートペグを回転させることができます。

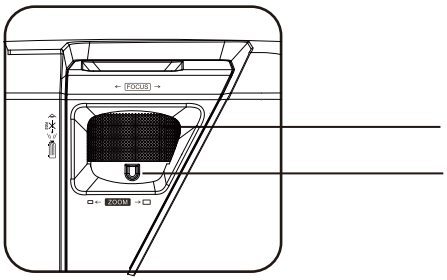


足を持ち上げて調整します

プロジェクタが平らな面に設置されていない場合、またはスクリーンとプロジェクタが互いに直角に設置されていない場合は、投影画像が台形歪みを受ける可能性があります。投影校正の詳細については、「台形補正の実行」を参照してください。

画像の自動調整

ピントリングを使って、画像の鮮明度を調整することができます。



1. ズームリングを回して画像サイズを調整します。
2. ピントリングを回して焦点を合わせます。ピント合わせには静止画を使用することをお勧めします。

台形補正の実行

台形歪みとは、投影角度が悪いため、投影画像が台形状 (台形歪み) になる問題です。

この状況を修正するには、プロジェクタの高さを調整し、次の手順を使って、問題を手動で修正する必要があります。

- リモコンの使用

1. ⏢/⏥を押して、台形補正ページを表示します。
2. ⏢を押すと、画像の上辺の台形補正が開始されます。
   ⏥を押すと、画像の下辺の台形補正が開始されます。

- OSD メニューの使用方法

1. OSD メニューを開き、**表示** > **台形補正**メニューを開きます。
2. [確定] を押します。これにより、**台形補正**ページが表示されます。
3. ⏢を押すと、画像の上辺の台形補正が開始されます。⏥を押すと、画像の下辺の台形補正が開始されます。
4. ⏴を押すと、画像の下辺の台形補正が開始されます。⏵を押すと、画像の右辺の台形補正が開始されます。

⏥ を押します。　⏢ を押します。

⏴ を押します。　⏵ を押します。

四隅を調整する

OSD メニューの使用方法

OSD メニューを開き、**表示** > **コーナー調整**を選択します。

1. 画面に四隅調整 OSD を表示します。
2. 調整するコーナーを選択すると、選択した領域が赤くなります。
3. 二隅を調整することができます。
4. 設定を保存して、OSD メニューを閉じます。

コーナー調整をリセットする方法 :

- 調整をリセットするには、[確定] を 2 秒間押します。「リセット確認:リセットしますか? リセット / キャンセル」が画面に表示されます。
- コーナー調整は、**台形補正**を調整している場合、リセットされます。

ズームインして詳細を表示する

投影された画像の詳細を調べるには、画像を拡大する必要があります。矢印キーを使用って、画像を移動します。

- リモコンの使用

1. リモコンの ⊕を押してズームバーを表示させます。
2. ▲ を繰り返し押して、画像を希望の寸法に拡大します。
3. 画像を参照するには、[確定] を押し、変位モードに切り替え、矢印キー (◀、▲、▼、▶) を使って、参照用に画像を移動します。
4. 画像をズームアウトするには、 ズームアウトキーを押して画像をズームアウトします。 また、リモコンの [自動同期] ボタンを押して、画像を元のサイズに戻すこともできます。

- この機能は、リモコン操作に適しています。

☞ **ズームイン後にのみ画像を確認することができます。詳細を確認するため、さらにズームインすることができます。**
調整可能な範囲は、縦横比により異なります。

縦横比の選択

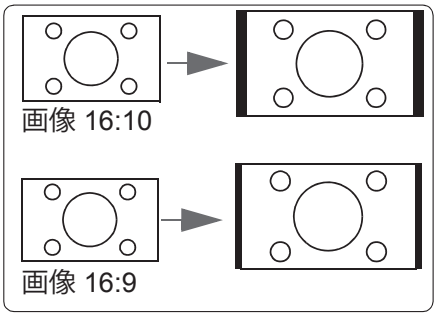
「縦横比」とは、画像の幅と高さの比率のことです。ほとんどのアナログテレビとコンピュータは 4:3 の縦横比で、デジタルテレビと DVD は 16:9 の縦横比になっています。デジタル信号処理の出現で、このプロジェクタのようなデジタルディスプレイ デバイスは画像出力を画像入力信号とは異なる画像出力をダイナミックに引き延ばし拡大できるようになりました。投射画像の比率を変更する (ソースの縦横比に関係なく):

1. OSD メニューを開き、**表示** > **縦横比**メニューに入ります。
2. ▲/▼ 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。

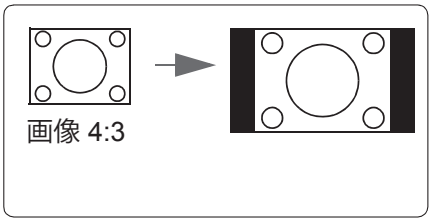
縦横比について

画面に適した方法にする方法を選択します:

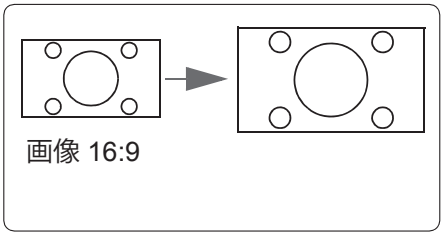
1. **自動**: 画像の縦横比を維持しながら、プロジェクタの自然な解像度の横幅に合わせて拡大縮小します。これは、入力画像が 4:3 でも 16:9 の縦横比でない場合、画像の縦横比を変更せずにスクリーンを最大限活用したいときに便利です。



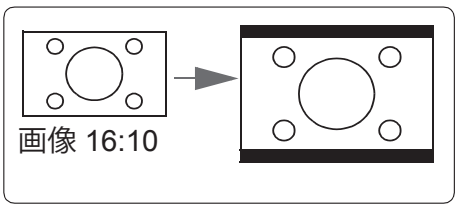
2. **4:3**: 4:3 スクリーンの中央が 16:9 の縦横比になるようにピクチャを調整します。これは縦横比を変更せずにすむため、コンピュータのモニター、標準画質のテレビ、縦横比 4:3 の DVD ムービーのような 4:3 画像に最も適しています。



3. **16:9**: 16:9 スクリーンの中央が 16:9 の縦横比になるようにピクチャを調整します。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。



4. **16:10**: スクリーンの中央が 16:10 の縦横比になるように画像を調整します。この設定は、縦横比を変更する必要がないため、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。



5. **ネイティブ** : 画像はその本来の解像度で投写され、表示エリアに合わせてリサイズされます。低解像度の入力信号では、投射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。

画像の最適化

ピクチャ モードの選択

プロジェクタには、あらかじめ定義された複数の画像モードがプリセットされています。動作環境および入力信号の画像タイプに最も適したモードを選択することができます。

必要な動作モードを選択するには、以下の手順に従ってください。

- 希望のモードになるまで、[カラーモード] を繰り返し押します。
- **画像** > **カラーモード**メニューに入り、◀/▶ を押して、必要なモードを選択します。

他のタイプの信号のピクチャモード

以下に、さまざまな信号タイプで使用できるピクチャモードを示します。

1. **標準モード :** 昼間の通常の状態に適しています。
2. **ゲーム :** ゲームの色調に適しています。
3. **ムービー モード :** カラームービー、デジタルカメラのビデオクリップ、または、暗い環境における PC 入力からの DV を再生して、最適な表示効果を実現するのに適しています。
4. **最大輝度 :** 画像の輝度を最大限明るくします。このモードは、非常に高い明るい部屋などの環境でプロジェクタを使用する場合に適しています。
5. **スポーツ モード :** スポーツイベントの観戦に適した色合いです。
6. **ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2:** ユーザーは好みに応じて色を調整できます。

☞ **ムービー モードに切り替えると、ノッチ フィルター ガラスが作動し、わずかな操作音がします。**

ユーザーモードの画質の微調整

プロジェクタが特定の信号タイプを検出した場合は、いくつかのユーザー定義機能を使用することができます。必要に応じてこれらの機能を調整してください。

輝度の調整

画像 > **輝度**メニューに入り、次に、◀/▶ を押します。

値を高くするほど画像の輝度が増します。設定値が小さいほどイメージは暗くなります。

このコントロールを調整すると、画像の黒い部分が黒く表示され、細かい部分が表示されます。

コントラストの調整

画像 > **コントラスト**メニューに入り、次に、◀/▶ を押します。

値を高くするほど、コントラストが増加します。**コントラスト**を調整した後、この機能を使って、入力信号と観測環境に合ったピークホワイトレベルを設定することができます。

色の調整

画像 > **詳細** > **色**メニューに入り、◀/▶ を押します。

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。

☞ **この機能は、入力信号がビデオ、YPbPr または YCbCr の場合にのみ使用できます。**

色調の調整

画像 > **詳細** > **色調**メニューに入り、◀/▶ を押します。

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

☞ **この機能は、入力信号がビデオの場合にのみ使用できます。**

シャープネスの調整

画像 > **詳細** > **シャープネス**メニューに入り、次に、◀/▶ を押します。

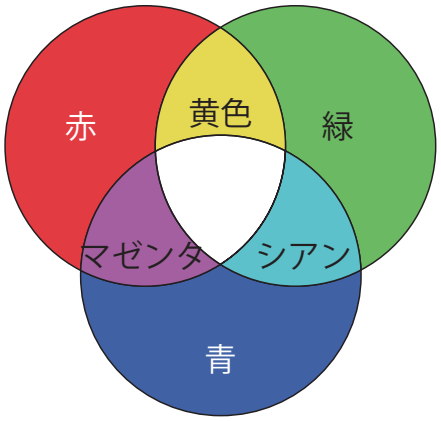
設定を高くするほど、シャープな画像が得られます。値を低くするほど、ピクチャがソフトになります。

☞ **この機能は、入力信号がビデオ、YPbPr または YCbCr の場合にのみ使用できます。**

鮮明な色調の調整

画像 > 詳細 > Brilliant Colorメニューに入り、◀/▶ を押します。

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、鮮やかな色の投影画像を提供すると共に、より高い輝度も可能になります。ビデオや自然の風景によく見られる中間調領域の輝度レベルが 50 %上増加し、プロジェクタは現実的で忠実な色で画像を生成することができます。この画質を取得するには、希望のレベルを選択してください。
必要でない場合は、このオプションを**オフ**に設定します。



画像ノイズの低減

画像 > 詳細 > Noise Reductionメニューに入り、次に、◀/▶ を押します。

この機能により、異なるメディアプレーヤーによって電気的に生成される画像ノイズを低減することができます。設定を高くすると、画像ノイズが低くなります。

☞ **この機能は、PC、ビデオ入力信号が選択されている場合のみ使用できます。**

色温度の選択

画像 > 色温度メニューに入り、次に、[確定] を押します。

色温度設定に対して利用可能なオプションは、信号タイプの選択により異なります。

1. **5500K**: 画像の白色は、明るい赤色を有する色調で表示されます。
2. **6500K**: 通常の白色の色調を維持します。
3. **8000K**: 最高の色温度を提供します。**8000K** 色により、画像は他の色温度に比べて、より多くの青色の色調を有する白色を表示することができます。

お好みの色温度を設定する

1. **画像 > 色温度**メニューに入り、次に、[確定] を押します。
2. ◀/▶を押して、**5500K、6500K** または **8000K** を選択します。
3. ▲/▼を押して、変更する項目を選択し、次に、◀/▶を押し、その値を調整します。
   - **赤ゲイン/緑ゲイン/青ゲイン**: 赤色、緑色および青色のコントラストを調整します。
   - **赤オフセット/緑オフセット/青オフセット**: 赤色、緑色および青色の輝度を調整します。

ガンマ設定の選択

ガンマは、入力ソースと画像の明るさの関係を表します。

1. **画像 > 詳細**メニューに入り、次に、[確定] を押します。
2. ▲/▼ を押して、**Gamma** を選択し、次に、◀/▶ を押して、必要な設定を選択します。

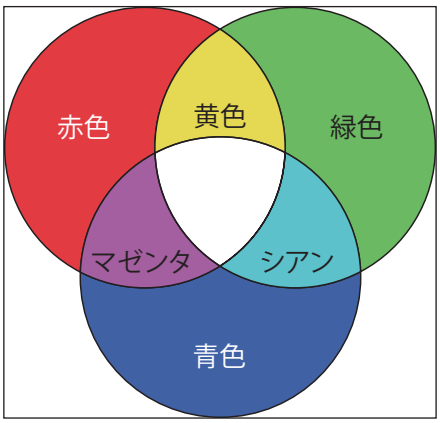
カラーマネージメント

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。

モニター、テレビ、およびプロジェクタのカラー表示をテストするために使用できるさまざまなカラーテストパターンが含まれているテストディスクを購入した場合は、ディスクからの画像をスクリーンに投影し、**カラーマネージメント**メニューを使って調整することができます。

設定を調整するには、

1. OSD メニューを開き、**画像** > **詳細** > **カラーマネージメント**メニューに進みます。
2. [確定] を押して、**カラーマネージメント**ページを表示します。
3. **原色**を選択し、◀/▶ を押して、赤色、黄色、緑色、シアン、青色、マゼンダから 1 色を選択します。
4. ▼ を押し、**色相**を選択して、次に、◀/▶ を押し、範囲を選択します。範囲を拡大すると、2つの同様の色のより高い比率で構成された色が含まれます。
   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、赤色を選択して範囲を0に設定すると、投影された画像の純粋な赤色の領域のみが選択されます。
   範囲を広げると、黄色とマゼンタに近い赤の色合いが含まれます。



5. ▼ を押し、**彩度**を選択して、次に、◀/▶ を押して、お好みに応じて、その値を調整します。各調整の効果はすぐ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。

☞ **彩度とはビデオ画像の色の量のことです。設定を下げると、飽和色が少なくなります。0 に設定すると、その色が画像全体から削除されます。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、**ゲイン**を選択して、次に、◀/▶ を押し、お好みに応じて、その値を調整します。これは、選択された原色のコントラストレベルに影響します。各調整の効果はすぐ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. [終了] を押すと、設定が保存され、終了します。

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:

1. **基本** > **プレゼンテーション タイマー**メニューに入ります。
2. [確定] 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。
3. **タイマーの時間**を選択し、◀/▶ を押して、期間を確認します。期間は 1 分から 5 分までは 1 分刻みで、または、5 から 240 分までで設定できます。オプションは、5、10、15、20、60、120、240 分です。

☞ **タイマーが起動した後、タイマー間隔をリセットするとタイマーが再び起動します。**

4. ▼ を押して、**タイマー表示**を選択します。次に、◀/▶ を押して、オンスクリーンタイマーを表示または非表示にするかを選択します。

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。
1 分/2 分/3 分	タイマーをスクリーンに最後の 1/2/3 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。

5. ▼ を押し、**タイマーの位置**を選択して、次に、◀/▶ 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

6. ▼ を押し、**タイマーのカウント方法**を選択して、次に、◀/▶ を押して、必要なタイマー方法を選択します。

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。

7. プレゼンテーション タイマーを有効にするには、▼を押して、**カウント開始**を選択し、次に、◀/▶を押して、**はい**を選択します。OSD メニューを終了した後、タイマーはカウントを開始します。

タイマーを解除するには、次の手順にしたがってください:

1. **基本** > **プレゼンテーション タイマー**メニューに入ります。
2. ▼ を押して、**カウント開始**を選択します。
3. いいえを選択します。OSD メニューを終了した後、タイマーはカウントを停止します。

サウンドによる通知を有効にするには、次の手順にしたがってください：

1. **基本** > **プレゼンテーション タイマー**メニューに入ります。
2. ▼ を押して、**サウンドによる通知**を選択します。
3. ◀/▶ を押して、**オン**を選択して、OSD メニューを終了します。タイマーの設定時間になると音が鳴ります。

画像を非表示にする

聴衆の関心をすべて講演者に向けるため、BLANKを押して、スクリーンの画像を消すことができます。プロジェクタ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。画像を非表示にすると、スクリーンの右下隅に **[画面オフ]** というテキストが表示されます。

基本 > **画面オフタイマー**メニューに進み、消画期間を設定することができます。消画カウントダウンが完了すると、画像は自動的に再表示されます。

[画面オフ] を押すと、プロジェクタは自動的に省電力モードに入ります。

注意
プロジェクタレンズを塞がないでください。アイテムを塞ぐと、熱により変形したり、火災の原因となることさえあります。

コントロールキーをロックする

プロジェクタのコントロールキーをロックしておくと、プロジェクタの設定が誤って変更される (例えば、子供による) のを防止することができます。**パネル キー ロック**が有効になると、⏻電源ボタンを除き、プロジェクタをの他のボタンを使用することはできません。

1. **システム** > **パネル キー ロック**メニューに進みます。
2. ▲/▼ を押して、**オン**を選択します。
   パネルキーロックをオフに切り替えるには、プロジェクタの▶ボタンを 3 秒間押し続けます。
   また、リモコンを使って、**システム** > **パネル キー ロック**メニューに入り、▲/▼ を押して、**オフ**を選択します。

パネル キー ロック機能がオンになっていても、リモコンのボタンは引き続き使用できます。

パネルキーロック機能をオフにしないで、⏻電源ボタンを押してプロジェクタの電源を切ると、次回電源を入れたときにプロジェクタのボタンはロックされたままです。

光源設定

光源使用モード

光源モードを設定します。

- ノーマル : 100 % の光源電力
- 省電力 : 80 % の光源電力
- カスタム : ユーザーが選択する 20 %/40 %/60 %/80 %/100 % の光源電力。

光源使用時間

光源が動作している時間を表示します。

光源寿命を延ばす

光源の寿命をできるだけ長く維持するには、OSD メニューで次の設定を行ってください。

省電力モードを使って、システムのノイズと電力を 20 %削減します。**省電力**モードを選択すると、光の強さが減少し、投影パターンが暗くなります。

プロジェクタを**省電力**モードに設定すると、光源の寿命も長くなります。**省電力**モードを設定するには、**詳細** > **光源設定** > **光源使用モード**に進み、◀/▶ を押して、**省電力**を選択するか、リモコンの [エコモード] を押して、変更します。

自動パワーオフ

設定時間後にプロジェクタを自動的にシャットダウンすることができ、不要な光源の消耗を防ぐことができます。

1. OSD メニューを開き、**電源管理** > **スマート エネルギー**メニューに進みます。
2. [確定] を押して、**スマート エネルギー**ページを表示します。
3. **自動パワーオフ**を選択し、◀/▶ を押して、時間を選択します。
4. プリセット時間の長さがニーズに合わない場合は、**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は自動的に遮断しません。

スリープタイマーの設定

この機能により、プロジェクタは設定時間後に自動的にスリープ モードに入り、光源の寿命を無駄にすることを回避できます。

1. OSD メニューを開き、**電源管理** > **スマート エネルギー**メニューに進みます。
2. [確定] を押して、**スマート エネルギー**ページを表示します。
3. **スリープ タイマー**を選択し、◀/▶ を押して、時間を選択します。
4. プリセット時間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は自動的に遮断しません。

省電力の設定

5 分後に入力ソースが検出されない場合。プロジェクタは消費電力を低減し、不要な光源寿命の浪費を回避します。設定した時間後にプロジェクタをオフにするかどうかを決定することができます。

1. OSD メニューを開き、**電源管理** > **スマート エネルギー**メニューに進みます。
2. [確定] を押して、**スマート エネルギー**ページを表示します。
3. **省電力**を選択し、◀/▶ を押して、**有効**を選択します。
4. **有効**が選択されると、信号が検出されないと 5 分後にプロジェクタの光源は、**Eco** モードに変わります。プロジェクタが 20 分後に信号を検出しなかった場合、光源電力は、SuperEco モードに変更されます。

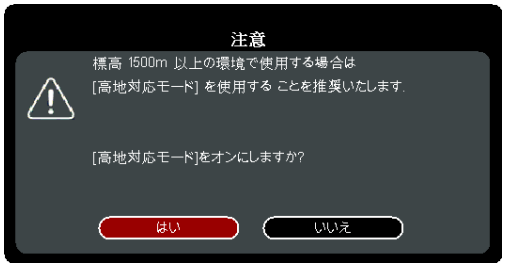
高所での操作

環境が海抜 1,500 ～ 3,000 メートル、温度が 5 ～ 25 °C の場合、**高地対応モード**を使用することをお勧めします。

⚠ **注記**
環境が海抜 0 ～ 1,500 メートル、温度が 5 ～ 35°C の場合、高地対応モードを有効にしないでください。
このような状況で高地対応モードを有効にすると、プロジェクタが過度に冷却されます。

高地対応モードの有効化:

1. OSD メニューを開き、**システム** > **高地対応モード**メニューに入ります。
2. 確認メッセージが表示されたら、◀/▶を押して、**はい**を選択します。
3. [確定] を押します。



高地対応モードで、プロジェクタを使用しているとき、より大きな操作音が発生する可能性があります。その理由は、システム全体の冷却と性能を向上させるために必要なファン速度の上昇させるためです。

前述の制限を超える過酷な環境で本プロジェクタを使用すると、プロジェクタの過熱を防ぐように設計された自動シャットダウンが発生する可能性があります。このような状況では、これらの問題を解決するために、**高地対応モード**に切り替える必要があります。ただし、これは、本プロジェクタがあらゆる過酷な条件下で動作することを意味するものではありません。

CEC 機能を使用する

このプロジェクタは、コンシューマエレクトロニクスコントロール (CEC) をサポートしているため、HDMI に接続して同期電源オン/オフ操作を実現できます。つまり、CECに対応している装置がプロジェクタの HDMI 入力ジャックに接続されている場合、プロジェクタの電源を切ると、接続されている装置の電源も自動的に切られます。接続されている装置の電源を入れると、自動的にプロジェクタの電源が入ります。

CEC 機能を有効化する:

1. OSD メニューを開き、**電源管理** > **自動電源オン** > **CEC メニュー**に入ります。
2. ◀/▶ を押して、**有効**を選択します。

☞ **CEC 機能が正しく動作するためには、ターゲット装置が HDMI ケーブルを介して、HDMI 入力ジャックに接続されていること、および、CEC 機能が有効になっていることを確認してください。**

☞ **接続される装置によっては、CEC 機能が使えない場合があります。**

3D 機能

本プロジェクタには、3D ムービー、ビデオ、スポーツ、ゲームを視聴する際に、より深みと没入感を提供する 3D 機能も搭載されています。3D 画像とビデオを表示するには、3D メガネが必要です。

3D 信号が HDMI 1.4a 互換デバイスからのものである場合、本プロジェクタは 3D 同期データ信号を探します。検出されると、プロジェクタは自動的に 3D 投影に切り替わります。他の状況下では、手動で 3D 画像を適切に投影するため、3D 同期形式のを選択が必要となる場合があります。

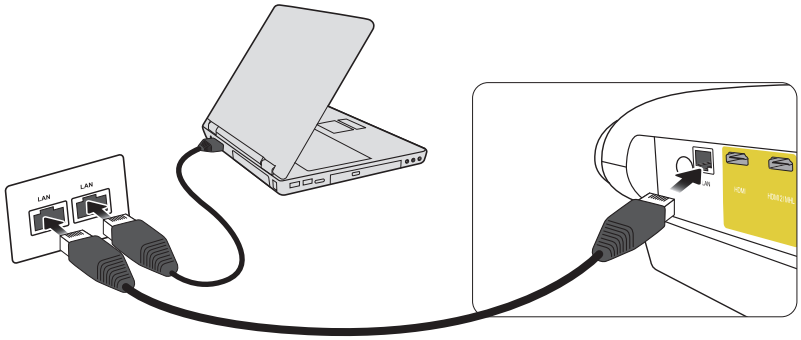
3D 同期形式の選択:

1. リモコンまたはコントロールパネルを使って、OSD メニューを開き、**詳細 > 3D 設定**メニューを選択します。
2. [確定] を押して、**3D 設定**ページを表示します。

☞ **3D 同期機能が起動した後:**
• 投影画像の輝度が低下します。
• カラーモードは調整できません。
• ズーム機能は、画像を制限された程度に拡大することができます。
3D 画像がひどく反転している場合は、3D 逆同期機能を [反転] に設定して、この問題を修正することができます。

ローカルエリアネットワークを介してプロジェクタを制御する

このプロジェクタは、 Crestron® ソフトウェアをサポートしています。 有線ローカルエリアネットワークメニューの正しい設定が完了したら、コンピュータとプロジェクタが同じローカルエリアネットワークに正しく接続されていれば、コンピュータ上でブラウザを使って、プロジェクタを制御できます。



(接続例)

有線ローカルエリアネットワークを構成する

DHCP環境の場合:

1. RJ45 ケーブルの一方の端をプロジェクタの RJ45 ローカルエリアネットワーク入力ジャックに接続し、もう一方の端を RJ45 ポートに接続します。
2. OSD メニューを開き、**詳細 > ネットワーク設定**に入ります。
3. DHCP を選択し、次に、◀/▶ を押して、[オン] を選択します。
4. ▼ を押して、[適用] を選択し、次に、[確定] を押します。
5. 約 15 ～ 20 秒待ってから、有線ローカルエリアネットワークのページに再度入ります。IP アドレス、サブネットマスク、既定のゲートウェイ、DNS サーバーの設定が表示されます。IP アドレスに表示されている IP アドレスを覚えておいてください。

☞ **IP アドレスが表示されない場合は、ネットワーク管理者にお問い合わせください。**

☞ **RJ45 ケーブルが正しく接続されていないと、IP アドレス、サブネットマスク、DNSサーバー、DNS サーバーの設定は、0.0.0.0 と表示されます。ケーブルが正しく接続されていることを確認して、上記のステップを再実行してください。**

☞ **プロジェクタがスタンバイモードのときに、プロジェクタに接続するには、詳細 > ネットワーク設定 > LAN コントロール待機をオンに設定してください。**

非 DHCP 環境の場合：

1. 上記の手順 1 ～ 2 を繰り返します。
2. DHCP を選択し、次に、◀/▶ を押して、**オフ**を選択します。
3. IP アドレス、サブネットマスク、既定のゲートウェイ、および DNS サーバーに関する設定情報については、ITS 管理者にお問い合わせください。
4. ▼ を押して変更したい項目を選択し、次に、[確定] を押します。
5. ◀/▶ を押して、カーソルを移動させ、次に、▲/▼ を押して、値を入力します。
6. 設定を保存するには、[確定] を押します。設定を保存したくない場合は、[終了] を押してください。
7. ▼ を押して、適用を選択し、次に、[確定] を押します。

☞ **RJ45 ケーブルが正しく接続されていないと、IP アドレス、サブネットマスク、DNSサーバー、DNS サーバーの設定は、0.0.0.0 と表示されます。ケーブルが正しく接続されていることを確認して、上記のステップを再実行してください。**

☞ **プロジェクタがスタンバイモードのときにプロジェクタに接続するには、プロジェクタの電源を入れた後に DHCP がオフに設定され、IP アドレス、サブネットマスク、既定のゲートウェイ、および DNS サーバ情報が取得されていることを確認してください。**

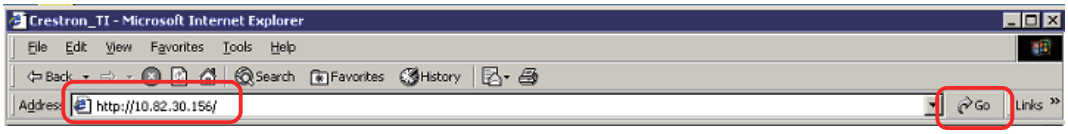
ウェブブラウザを使ってプロジェクタを制御する

プロジェクタの正しい IP アドレスが取得され、プロジェクタの電源が入っているかスタンバイモードになっている場合は、同じローカルエリアネットワーク内のどのコンピュータでもプロジェクタを制御できます。

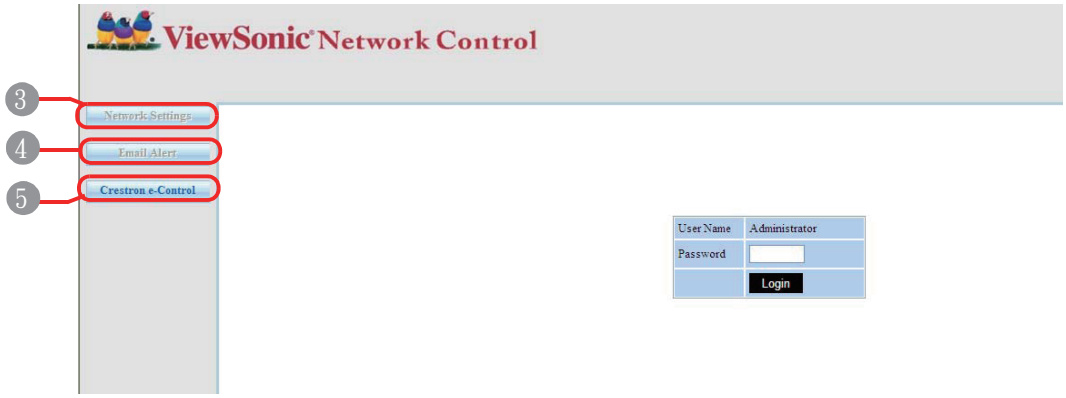
☞ **Microsoft Internet Explorer を使用している場合は、バージョンが 7.0 以上であることを確認してください。**

☞ **このマニュアルのスクリーンショットは、参考用です。実際の OSD デザインは異なる場合があります。**

1. ブラウザのアドレスバーにプロジェクタのアドレスを入力し、[確定] を押します。



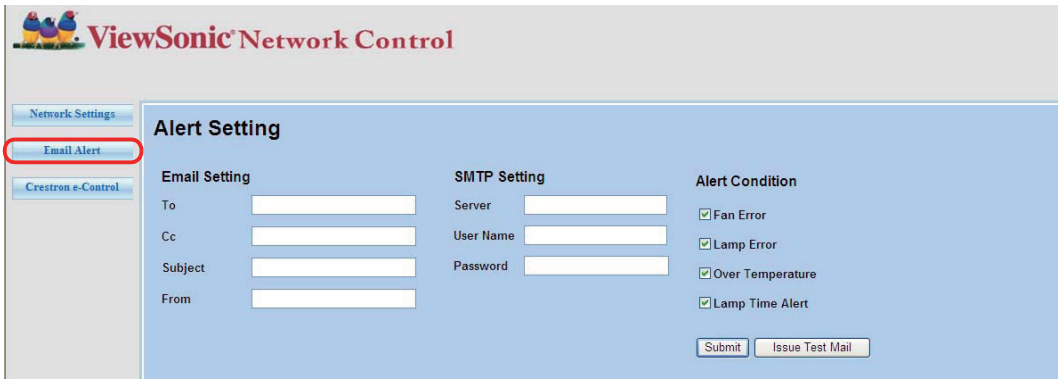
2. [Network Control (ネットワーク制御)] のホームページが表示されます。



☞ **[ネットワーク設定] または[Email Alert (E メールアラート)] のウェブページにアクセスするには、管理者パスワードが必要です。デフォルトのパスワードは「0000」です。**

3. このページで、AMX と SNMP の設定を調整できます。AMX デバイス検出では、オンが選択されていると、同じネットワークの AMX に接続されているコントローラがプロジェクタを検出します。AMX デバイス検索の詳細については、AMX のウェブサイト (http://www.amx.com/) にアクセスしてください。

4. プロジェクタが SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) をサポートするネットワークに接続されている場合は、重要なイベントが発生したとき、電子メールでアラームを送信するように設定できます。



5. Crestron (e-Control) ページに Crestron e-Contro lユーザーインターフェイスが表示されます。詳細は、「Crestron e-Control® について」を参照してください。

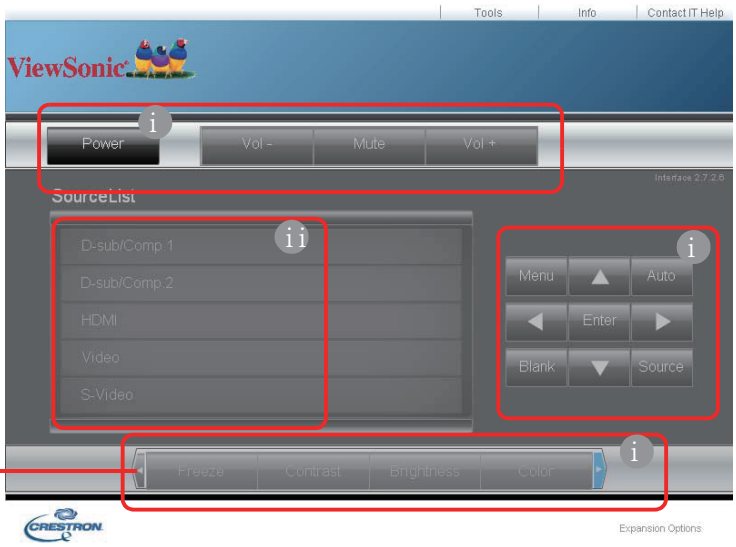
次の表の入力長の制限 (スペースやその他の句読点を含む) に注意してください:

タイプ項目		入力長	最大文字
ネットワーク設定	ネットワーク	DHCP/ 手動	(なし)
		IP アドレス	XXX.XXX.XXX.XXX
		サブネットマスク	XXX.XXX.XXX.XXX
		ゲートウェイ	XXX.XXX.XXX.XXX
		DNS サーバー	XXX.XXX.XXX.XXX
		AMX デバイス検索	(なし)
	パスワード	管理者	(なし)
		新しいパスワード	4
		確認パスワード	4
	SNMP	SysLocation	22
		SysName	22
		SysContact	22
E メールアラート	E メール設定	操作	40
		Cc	40
		件名	40
		送信者	40
	SMTP 設定	サーバー	30
		ユーザー名	21
		パスワード	14
	アラート条件	ファンエラー	(なし)
		光源エラー	(なし)
		過熱	(なし)
		光源時間アラート	(なし)
		送信	(なし)
		テストメールの発行	(なし)

/ > < $ % + \ ‘ “ は禁止されています。

Crestron e-Control® について

1. Crestron e-Control® ページには、プロジェクタを制御したり、投影画像を調整したりするためのさまざまな仮想ボタンがあります。



   i. これらのボタンの機能は、OSD メニューまたはリモコンの機能と同じです。

   ii. 入力信号ソースを切り替えるには、必要な信号をクリックしてください。

☞ **前の OSD メニューに戻る、メニューの終了および設定の保存にも使用されます。**

☞ **信号ソースリストは、プロジェクタで利用可能なインターフェイスとは異なる場合があります。**

☞ **プロジェクタのコントロール パネルまたはリモコンを使用して OSD メニュー設定を変更すると、Web ブラウザがプロジェクタとの変更の同期を実行するために時間がかかります。**

2. [ツール] ページを使用して、プロジェクタの管理、LANコントロール設定、およびプロジェクタへのリモートネットワーク操作セキュリティアクセスを実行できます。

   i. この部分は、Crestron 制御システムが使用されている場合にのみ使用できます。インストール情報の知識を得るには、Creston に連絡するか、Creston のユーザーガイドを参照してください。

   ii. プロジェクタに名前を付けて、その位置と責任者を記録することができます。

iii. 有線ローカルエリアネットワークを調整することができます。

iv. 設定が完了すると、プロジェクタへのリモート ネットワーク操作アクセスはパスワードで保護されます。

v. 設定が完了したら、ツール ページへのアクセスはパスワードで保護されます。

☞ **間違いを避けるために、[ツール] ページに英語の文字と数字を入力してください。**

☞ **調整後、[Send (送信)] ボタンを押すとデータがプロジェクタに保存されます。**

vi. [終了] を押すと、リモートネットワーク操作ページに戻ることができます。

次の表の入力長の制限 (スペースやその他の句読点を含む) に注意してください:

タイプ項目	入力長	最大文字
Crestron 制御	IP アドレス	16
	IP ID	4
	ポート	5
プロジェクタ	プロジェクタ名	32
	位置	32
	割り当て先	32
ネットワーク構成	DHCP (有効)	(なし)
	IP アドレス	16
	サブネットマスク	16
	既定のゲートウェイ	16
	DNS サーバー	16
ユーザーパスワード	有効	(なし)
	新しいパスワード	26
	確認	26
管理者パスワード	有効	(なし)
	新しいパスワード	26
	確認	26

3. Info（情報）ページには、このプロジェクタの情報とステータスが表示されます。

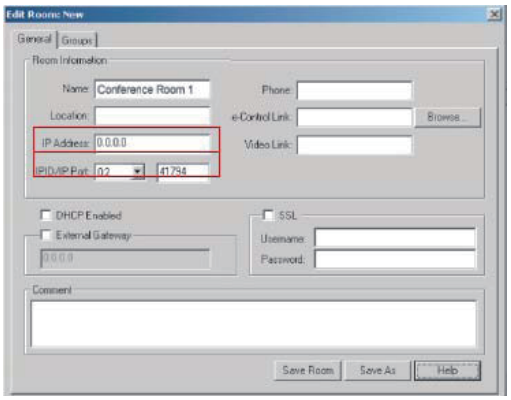
[終了] を押すと、リモートネットワーク操作ページに戻ることができます。

4. 「Contact IT Help (IT ヘルプに連絡)」ボタンを押すと、HELP DESK (ヘルプデスク) ウィンドウが画面の右上隅に表示されます。同じローカルエリアネットワークに接続しているRoomView™ ソフトウェア管理者/ユーザーに情報を送信できます。

   詳細については、http://www.crestron.com および http://www.crestron.com/getroomview にアクセスしてください。

   ** Crestron RoomView

   「Edit Room (部屋の編集)」ページで、プロジェクタの画面表示メニューに表示される内容として IP アドレス (またはホスト名) を入力し、IPID として「02」を入力し、予約されたCrestron 制御ポートとして「41794」を入力します。



   Crestron RoomView™ の設定およびコマンド方法については、次のWebサイトにアクセスして、RoomView™ ユーザーガイドおよび詳細情報を入手してください。
   http://www.crestron.com/products/roomview_connected_embedded_projectors_devices/resources.asp アクセスしてください

PJLink™、SNMP、AMX および Xpanel 形式をサポート

このプロジェクタは、PJLink™、SNMP V.1、AMX または Xpanel V1.10 と互換性があります。詳細については、それぞれのユーザーガイドを参照するか、ウェブサイトにアクセスして、プロジェクタを制御・管理してください。

スタンバイモードでプロジェクタを使用する

多くのプロジェクタ機能はスタンバイモード (電源に接続されているが電源が入っていない) で使用できます。これらの機能を使用するには、ケーブルとワイヤが正しく接続されていることを確認してください。ケーブル接続の詳細については、ケーブル接続の章を参照してください。

VGA出力します

COMPUTER 1 (コンピュータ 1) および COMPUTER OUT (コンピュータ出力) ジャックを装置に正しく接続した後、電源管理 > スタンバイ設定 > VGA出力します > オンを選択して、VGA 信号を出力します。プロジェクタは、COMPUTER 1 (コンピュータ 1) で受信した信号のみを出力します。

LANコントロール

詳細設定 > ネットワーク設定> LAN コントロール待機メニューの設定は、スタンバイモードでネットワーク機能を提供するようにプロジェクタを駆動します。詳細は、「ローカルエリアネットワークを介してプロジェクタを制御する」を参照してください。

プロジェクタをオフに切り替える

1. ⏻ 電源ボタンを押します。スクリーン上に確認メッセージが表示されます。数秒以内に応答しないと、メッセージは消えます。
2. もう一度⏻電源ボタンを押すと、プロジェクタの電源がオフになります。ファンが完全に停止するまで待機して、電源コードを抜きます。
3. プロジェクタを長期間使用しない場合は、コンセントから電源コードを抜いておいてください。

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、受信した信号の種類により異なる場合があります。

プロジェクタは、メニュー項目を使用するために少なくとも 1 つの有効な信号を検出する必要があります。装置がプロジェクタに接続されていない場合、または、信号が検出されない場合は、わずかなメニュー項目にしかアクセスできません。

メインメニュー	サブメニュー		オプション	
1. 表示	縦横比		自動 /4:3/16:9/16:10/ ネイティブ	
	台形補正		上 / 下 : -40 ～ 40 左 / 右 : -40 ～ 40	
	コーナー調整			
	位置		横 : -5 ～ 5 縦 : -5 ～ 5	
	位相		0 ～ 31	
	水平サイズ		-15 ～ 15	
	デジタル ズーム		0.8X ～ 2.0X	
	オーバースキャン		オフ /1/2/3/4/5	
	3X 高速入力		はい / いいえ	
2. 画像	カラーモード		最大輝度、標準、ムービー、スポーツ、ゲーム、ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2	
	輝度		0 ～ 100	
	コントラスト		-50 ～ 50	
	色温度	5500K	赤ゲイン / 緑ゲイン / 青ゲイン / 赤オフセット / 緑オフセット / 青オフセット	
		6500K		
		8000K		
	詳細	色	-50 ～ 50	
		色調	-50 ～ 50	
		シャープネス	0 ～ 31	
		Gamma	1.8/2.0/2.2/2.35/2.5/ キュービック /sRGB	
		Brilliant Color	オフ /1/2/3/4/5/6/7/8/9/10	
		Noise Reduction	0 ～ 31	
		カラーマネージメント	原色	赤 / 緑 / 青 / シアン / マゼンタ / 黄色
			色調	-99 ～ 99
			彩度	0 ～ 199
			ゲイン	5 ～ 195
	カラー設定をリセット		リセット / キャンセル	

メインメニュー	サブメニュー		オプション
3. 電源管理	自動電源オン	信号	無効 /VGA 1/HDMI 1/ すべて
		CEC	無効 / 有効
		ダイレクト電源オン	オフ / オン
	スマート エネルギー	自動パワーオフ	無効 /10 分 /20 分 /30 分
		スリープ タイマー	無効 / 30 分 / 1 時間 / 2 時間 / 3 時間 / 4 時間 / 8 時間 / 12 時間
		省電力	無効 / 有効
	スタンバイ設定	VGA 出力します	オフ / オン
		オーディオ出力有効	オフ / オン
4. 基本	オーディオ設定	ミュート	オフ / オン
		音量	0 ～ 20
		電源オン / オフ音	オフ / オン
	プレゼンテーション タイマー	タイマーの時間	1/2/3/4/5/10/15/20/60/120/240
		タイマー表示	常に使用する / 3 分 / 2 分 / 1 分 / 常に使用しない
		タイマーの位置	左上 / 左下 / 右上 / 右下
		タイマーのカウント方法	減少 / 増加
		サウンドによる通知	オフ / オン
		カウント開始	はい / いいえ
	パターン		オフ / テストカード
	画面オフタイマー		無効 /5 分 /10 分 / 15 分 /20 分 /25 分 /30 分
	メッセージ		オン / オフ
	スプラッシュ スクリーン		青 /ViewSonic/ オフ
5. 詳細	3D 設定	3D 同期	オフ / フレームシーケンシャル / フレームパッキング / 上 - 下 / 横に並べる
		3D 設定を保存	はい / いいえ
		3D 逆同期	無効 / 有効
	HDMI 設定	HDMI フォーマット	自動 /RGB/YUV
		HDMI 範囲	自動 / 拡張 / ノーマル
	ネットワーク設定	DHCP	オン / オフ
		IP アドレス	
		サブネットマスク	
		ゲートウェイ	
		DNS サーバー	
		LAN コントロール待機	オン / オフ
		適用	適用

メインメニュー	サブメニュー		オプション
5. 詳細	光源設定	光源使用モード	ノーマル / 省電力 / カスタム
		光源設定出力	20%/40%/60%/80%/100%
		光源使用時間	
	クローズドキャプション	クローズドキャプション有効	オン / オフ
		キャプションバージョン	オフ /CC1/CC2/CC3/CC4
	設定をリセットする		リセット / キャンセル
6. システム	言語		多言語 OSD オプション
	プロジェクターの投写位置		前面投写 / 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 / 15 秒 / 20 秒 / 25 秒 / 30 秒
		メニュー位置	中央 / 左上 / 右上 / 左下 / 右下
	高地対応モード		オン / オフ
	クイック自動検索		オン / オフ
	セキュリティ設定	パスワードの変更	現在のパスワード / 新しいパスワード
		電源ロック	オン / オフ
	パネル キー ロック		オン / オフ
	リモコン コード		1/2/3/4/5/6/7/8
	RS232 Baud Rate		2400/4800/9600/14400/ 19200/38400/57600/115200
7. 情報	• ソース • カラーモード • 解像度 • カラー システム • IP アドレス • MAC アドレス • ファームウェアバージョン • 3X 高速入力		

各メニューの説明

関数		説明
1. 表示メニュー	縦横比	詳細は、「縦横比の選択」を参照してください。
	台形補正	詳細は、「台形補正の実行」を参照してください。
	コーナー調整	詳細は、「四隅を調整する」を参照してください。
	位置	位置調整ページが開きます。投射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 およびコンポーネント入力信号が選択されている場合のみ使用できます。** ☞ **調整範囲は、タイミングによって異なる場合があります。**
	位相	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。 ☞ **この機能は、PC およびコンポーネント入力信号が選択されている場合のみ使用できます。**
	水平サイズ	画像の水平幅を調整します。 ☞ **この機能は、PC およびコンポーネント入力信号が選択されている場合のみ使用できます。**
	ズーム	ピクチャをズームインまたはズームアウトします。
	オーバースキャン	画面の端に歪んだ画像が表示されないようにするには、オーバースキャン技術を使って、画像を 5 %または 10 %拡大します。歪んだ画像は画面外に広がります。 線形性の良い中間部分のみが表示されます。
	3X 高速入力	**オン**を選択すると、機能が有効になります。この機能は、フレームレートを下げるのに役立ちます。ローカルタイミングで迅速な応答を可能にします。有効にすると、縦横比、台形補正、位置、ズーム、オーバースキャンの設定が工場出荷時デフォルト設定に戻ります。この機能は、最適な解像度入力信号が選択されている場合にのみ使用できます。
2. 画像メニュー	カラーモード	詳細は、「ピクチャ モードの選択」を参照してください。
	輝度	詳細は、「輝度の調整」を参照してください。
	コントラスト	詳細は、「コントラストの調整」を参照してください。
	色温度	詳細は、「色温度の選択」および「お好みの色温度を設定する」を参照してください。

関数		説明
2. 画像メニュー	詳細	**色** 詳細は、「色の調整」を参照してください。 **色調** 詳細は、「色調の調整」を参照してください。 **シャープネス** 詳細は、「シャープネスの調整」を参照してください。 **Gamma** 詳細は、「色温度の選択」を参照してください。 **Brilliant Color** 詳細は、「鮮明な色調の調整」を参照してください。 **Noise Reduction** 詳細は、「画像ノイズの低減」を参照してください。 **カラーマネージメント** 詳細は、「カラーマネージメント」を参照してください。
	カラー設定をリセット	すべてのカラー設定を工場出荷時の値に戻します。
3. 電源管理メニュー	**自動電源オン**	**信号** プロジェクタがスタンバイモードになっているとき、または、5V 電源の VGA または HDMI 信号が検出されたときに、自動的にオンにするかどうかを設定します。 **CEC** 詳細は、「CEC 機能を使用する」を参照してください。 **ダイレクト電源オン** **オン**選択すると、電源コードに電源が供給されると、自動的にプロジェクタの電源が入ります。
	スマート エネルギー	**自動パワーオフ** 詳細は、「自動パワーオフ」を参照してください。 **スリープ タイマー** 詳細は、「スリープタイマーの設定」を参照してください。 **省電力** 詳細は、「省電力の設定」を参照してください。
	スタンバイ設定	詳細は、「スタンバイ設定」を参照してください。

関数		説明
4. 基本メニュー	**オーディオ設定**	**ミュート** **音量** **電源オン/オフ音** プロジェクタの電源をオンまたはオフにすると、音が鳴ります。
	プレゼンテーション タイマー	詳細は、「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。
	パターン	プロジェクタは、テストパターンを表示できます。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。
	画面オフタイマー	詳細は、「画像を非表示にする」を参照してください。
	メッセージ	**オン**を選択すると、プロジェクタが信号を検出または検索しているときに、画面上に現在の情報が表示されます。
	スプラッシュ スクリーン	プロジェクタ起動時に表示されるロゴスクリーンを選択することができます。
5. 詳細メニュー	**3D 設定**	詳細は、「3D 機能」を参照してください。
	HDMI 設定	詳細は、「HDMI 入力設定の変更」を参照してください。
	ネットワーク設定	詳細は、「ネットワーク設定」を参照してください。
	光源設定	詳細は、「光源設定」を参照してください。
	クローズドキャプション	選択した入力信号がクローズドキャプションを保持しているときに、優先クローズドキャプションモードを選択します。 ● 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。 ☞ **この機能は、コンポジットビデオ入力信号が選択され、システム形式が NTSC の場合にのみ使用できます。** **キャプションバージョン** 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字幕を表示します)。
	設定をリセットする	すべての設定を工場出荷時の値に戻します。 ☞ **次の設定は現在の設定値のまま維持されます：台形補正、言語、プロジェクターの投写位置、高地対応モード、セキュリティ設定、3D 逆同期、ネットワーク設定、画像設定、プレゼンテーションタイマー、クイック自動検索およびリモコン コード。**

関数		説明
6. システムメニュー	**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、「メニューの使用方法」を参照してください。
	プロジェクターの投写位置	詳細は、「場所の選択」を参照してください。
	メニュー設定	**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。 **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。
	高地対応モード	高地での操作モードです。詳細は、「高所での操作」を参照してください。
	クイック自動検索	詳細は、「入力信号の切り替え」を参照してください。
	セキュリティ設定	詳細は、「パスワード機能を使用する」を参照してください。
	パネル キー ロック	詳細は、「コントロールキーをロックする」を参照してください。
	リモコン コード	詳細は、「リモコン コード」を参照してください。
	RS232 Baud Rate	詳細は、「RS232コマンドテーブル」を参照してください。
7. 情報メニュー	**現在のシステム状態**	**ソース** 現在の信号ソースを表示します。 **カラーモード** **画像**メニューで選択したモードを表示します。 **解像度** 入力信号のネイティブ解像度を表示します。 **カラー システム** 入力システム形式を表示します。 **IP アドレス** プロジェクタの IP アドレスを表示します。 **MAC アドレス** プロジェクタの MAC アドレスを表示します。 **ファームウェアバージョン** 現在のファームウェアのバージョンを表示します。 **3X 高速入力**

メンテナンス

プロジェクタのお手入れ

プロジェクタの部品を分解しないでください。部品を交換する必要がある場合は、販売店にお問い合わせください。

レンズの清掃

表面に汚れまたはほこりがついていれば、ダストフリーガラスレンズを清掃することができます。

- 圧縮空気スプレー缶を使用してほこりを取り除きます。
- ダストフリーガラスのほこりまたは汚れを取り除くには、レンズクリーニング用のワイプ、または洗剤を含ませた湿った布を使用してください。

⚠ **注記**
ダストフリーガラスには顆粒材を使用しないでください。

プロジェクタケースの洗浄

ケースを洗浄する前に、「プロジェクタをオフに切り替える」で説明されるプロジェクタをシャットダウンするための適切なシャットダウン手順を参照し、電源ケーブルを抜いてください。

- 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。

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

プロジェクタの保管

長期間プロジェクタを保管する場合、以下の手順に従ってください。

- 保管場所の温度と湿度が、プロジェクタの推奨範囲内であることを確認します。推奨範囲の詳細については、「仕様」を参照する、または、販売店にお問い合わせください。
- プロジェクタのサポートペグを引き出します。
- リモコンから電池を取り外します。
- プロジェクタは、元の箱または同等の素材で梱包してください。

プロジェクタの移動

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

LED インジケータ

プロジェクタのステータス	電源インジケータ	温度インジケータ	ランプインジケータ
スタンバイ モード	緑で点滅	オフ	オフ
通常オン	緑	オフ	オフ
ノーマル操作	緑	オフ	オフ
温度エラー 1	緑	赤く点滅	オレンジ
温度エラー 2	緑	赤く点滅	オフ
ファンエラー 1	緑	赤く点滅	緑
ファンエラー 2	緑	赤く点滅	緑で点滅
ファンエラー 3 または 4	緑	赤く点滅	オレンジで点滅
カラーホイールエラー	緑	オフ	オレンジ
電球異常	緑	オフ	赤
放熱状態	緑	緑で点滅	オフ

トラブルシューティング

⑦プロジェクタがシャットダウンしません

原因	対応策
電源コードから電気がきていません。	電源ケーブルの一方の端をプロジェクタのAC 差込口に、もう一方の端をコンセントに接続します。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。

⑦画像が映らない

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。
プロジェクタが入力信号デバイスに正しく接続されていません。	接続を確認してください。
入力信号が正しく選択されていません。	プロジェクタまたはリモコンの [ソース] キーを使って、正しい入力信号を選択します。

⑦画像がぼやける

原因	対応策
投射レンズの焦点が合っていません。	フォーカス機能を使用して、レンズの焦点を調整します。
プロジェクタとスクリーンの位置が正しく合っていません。	投射角度と方向、また必要に応じて、プロジェクタ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。	バッテリを交換します。
リモコンとプロジェクタの間に障害物があります。	障害物を取り除いてください。
プロジェクタからの距離が遠すぎます。	プロジェクタから 8 メートル (26 フィート) 以内の距離に近づいてください。
リモコンがプロジェクタのリモコンコードと一致しません。	リモコンコードを調整してください。

仕様

プロジェクタの仕様

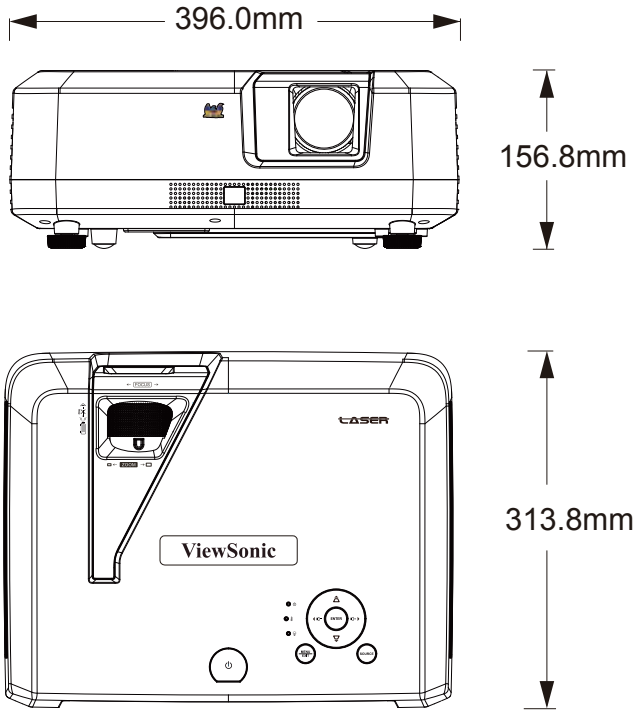
- すべての仕様は予告なしに変更する場合があります。
- お客様の地域で、すべてのプロジェクタモデルが利用可能なわけではありません

入力端子		
1	VGA 入力（DB 15 ピン）	x2
2	HDMI（v1.4 オーディオ付）	x2
3	ビデオ (RCA)	x1
4	オーディオ出力（3.5mm ミニジャック）	x1
出力端子		
1	オーディオ出力（3.5mm ミニジャック）	x1
2	USB-A 5V/1.5A	x1
3	スピーカー	x1
4	VGA 出力	x1
制御端子		
1	RS232 (9 ピンタイプ 1)	x1
2	USB ケーブル (ミニ B タイプ)	x1
3	LAN	x1

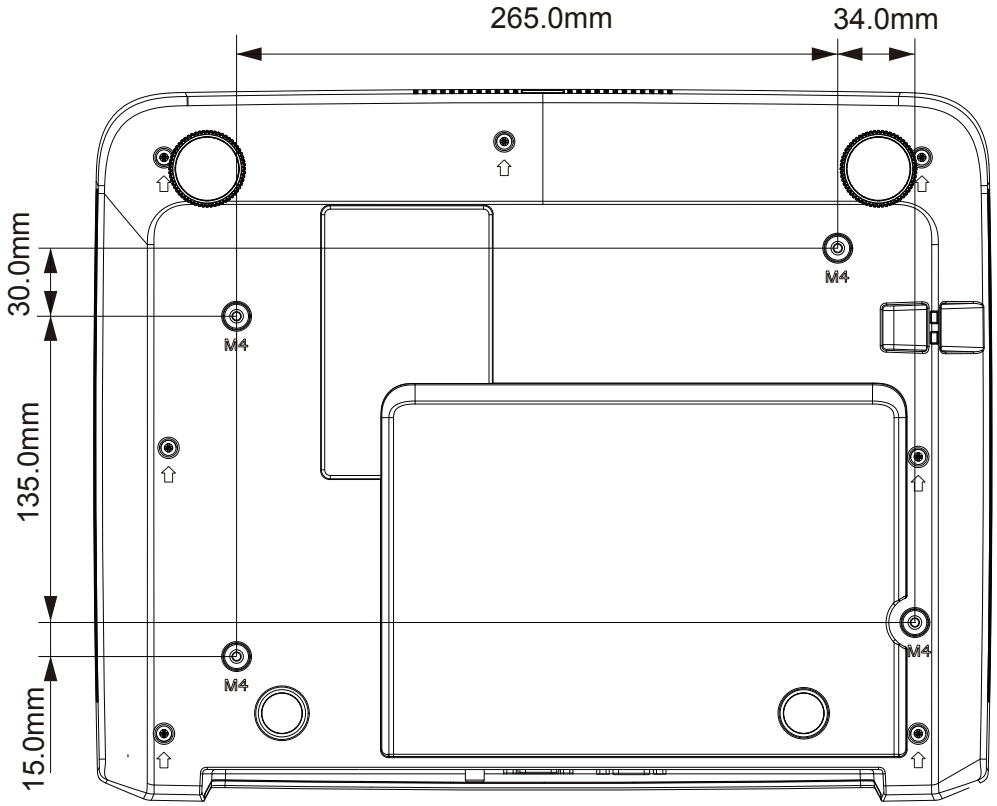
ヒューズの仕様

電源 PCB ボードで使用されるヒューズ番号は F1 で、その仕様は、250V、T6.3AH です

外形寸法



天井取付



注記: M4 ネジ穴を使ってプロジェクタを固定するには、M4L8 ネジを使用することをお勧めします。(M4/ L8 x 4)

タイミング図

Analog RGB			
信号	解像度 (ピクセル)	縦横比	リフレッシュレート (Hz)
VGA	640x480	4:3	60/72/75/85
SVGA	800x600	4:3	60/72/75/85
XGA	1024x768	4:3	60/70/75/85
	1152x864	4:3	75
WXGA	1280x768	15:9	60
	1280x800	16:10	60/75/85
	1360x768	16:9	60
	1366x768	16:9	60
Quad-VGA	1280x960	4:3	60/85
SXGA	1280x1024	5:4	60
SXGA+	1400x1050	4:3	60
WXGA+	1440x900	16:10	60
UXGA	1600x1200	4:3	60
WSXGA+	1680x1050	16:10	60
HD	1280x720	16:9	60
MAC 13″	640x480	4:3	67
MAC 16″	832x624	4:3	75
MAC 19″	1024x768	4:3	75
MAC 21″	1152x870	4:3	75
HDTV (1080p)	1920x1080	16:9	60

HDMI			
信号	解像度 (ピクセル)	縦横比	リフレッシュレート (Hz)
VGA	640x480	4:3	60
SVGA	800x600	4:3	60
XGA	1024x768	4:3	60
WXGA	1280x768	15:9	60
	1280x800	16:10	60
	1360x768	16:9	60
	1366x768	16:9	60
Quad-VGA	1280x960	4:3	60
SXGA	1280x1024	5:4	60
SXGA+	1400x1050	4:3	60
WXGA+	1440x900	16:10	60
WSXGA+	1680x1050	16:10	60
HDTV (1080p)	1920x1080	16:9	50/60
HDTV (1080i)	1920x1080	16:9	50/60
HDTV (720p)	1280x720	16:9	50/60
SDTV(480p)	720x480	4:3/16:9	60
SDTV(576p)	720x576	4:3/16:9	50
SDTV (480i)	720x480	4:3/16:9	60
SDTV (576i)	720x576	4:3/16:9	50

3D (HDMI 信号を含む)			
信号	解像度 (ピクセル)	縦横比	リフレッシュレート (Hz)
SVGA	800x600	4:3	60*/120
XGA	1024x768	4:3	60*/120
HD	1280x720	16:9	50*60*
WXGA	1280x800	16:9	60*
ビデオ信号の場合			
信号	解像度 (ピクセル)	縦横比	リフレッシュレート (Hz)
SDTV (480i)**	720x480	4:3/16:9	60
*** 50 Hz および 60 Hz の信号は、サイドバイサイド、トップアンドボトム、フレームシーケンシャル形式でサポートされています。** **** ビデオ信号 (SDTV 480i) は、フレームシーケンシャル形式のみをサポートしています。**			

HDMI 3D			
フレームパッキング形式内			
信号	解像度 (ピクセル)	縦横比	リフレッシュレート (Hz)
1080p	1920x1080	16:9	23.98/24
720p	1280x720	16:9	50/59.94/60
サイドバイサイド形式内			
信号	解像度 (ピクセル)	縦横比	リフレッシュレート (Hz)
1080i	1920x1080	16:9	50/59.94/60
720p	1280x720	16:9	50/60
トップアンドボトム形式内			
信号	解像度 (ピクセル)	縦横比	リフレッシュレート (Hz)
1080p	1920x1080	16:9	23.98/24
720p	1280x720	16:9	50/59.94/60

コンポーネントビデオ			
信号	解像度 (ピクセル)	縦横比	リフレッシュレート (Hz)
HDTV (1080p)	1920x1080	16:9	50/60
HDTV (1080i)	1920x1080	16:9	50/60
HDTV (720p)	1280x720	16:9	50/60
SDTV(480p)	720x480	4:3/16:9	60
SDTV(576p)	720x576	4:3/16:9	50
SDTV (480i)	720x480	4:3/16:9	60
SDTV (576i)	720x576	4:3/16:9	50

コンポジット ビデオ		
信号	縦横比	リフレッシュレート(Hz)
NTSC	4:3	60
PAL	4:3	50
PAL60	4:3	60
SECAM	4:3	50

著作権情報

著作権

Copyright 2018 無断複製は禁じられています。本書のいかなる部分も、ViewSonic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

ViewSonic は、本書の内容に関する特定の目的への商品性および適合性について、明示または黙示を問わず、いかなる保証も行いません。また、ViewSonic は、予告なしに本書の内容を修正および更新する権利を留保します。

* DLP および Digital Micromirror Device (DMD) は、Texas Instruments の商標です。その他の名称は、それぞれの企業または組織の著作権です。

付録

赤外線コントロール表

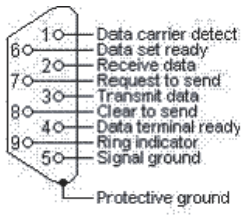
ボタン	形式	バイト 1	バイト 2	バイト 3	バイト 4
PgDn	NEC	X3	F4	05	FA
PgUp	NEC	X3	F4	06	F9
画面オフ	NEC	X3	F4	07	F8
自動同期	NEC	X3	F4	08	F7
Up（アップ）	NEC	X3	F4	0B	F4
Down（ダウン）	NEC	X3	F4	0C	F3
Left（左）	NEC	X3	F4	0E	F1
Right（右）	NEC	X3	F4	0F	F0
Color Mode (カラーモード)	NEC	X3	F4	10	EF
ミュート	NEC	X3	F4	14	EB
入力	NEC	X3	F4	15	EA
電源を入れる	NEC	X3	F4	4F	A0
電源 OFF	NEC	X3	F4	4E	A1
終了	NEC	X3	F4	28	D7
エコモード	NEC	X3	F4	2B	D4
メニュー	NEC	X3	F4	30	CF
ソース	NEC	X3	F4	40	BF
パターン	NEC	X3	F4	55	AA
ビデオ	NEC	X3	F4	52	ad
HDMI	NEC	X3	F4	58	A7
音量 +	NEC	X3	F4	82	7D
音量 -	NEC	X3	F4	83	7C
ズーム +	NEC	X3	F4	67	98
ズーム -	NEC	X3	F4	68	97
フリーズ	NEC	X3	F4	03	FC
Aspect	NEC	X3	F4	13	EC
COMP（コンポーネント）	NEC	X3	F4	41	BC
情報	NEC	X3	F4	97	68

Address Code

Code 1	83F4
Code 2	93F4
Code 3	A3F4
Code 4	B3F4
Code 5	C3F4
Code 6	D3F4
Code 7	E3F4
Code 8	F3F4

RS232 command table

<Pin assignment for this two end>

Pin	Description	Pin	Description	
1	NC	2	RX	
3	TX	4	NC	
5	GND	6	NC	
7	RTSZ	8	CTSZ	
9	NC			

<Interface>

RS-232 protocol	
Baud Rate	115200bps (default)
Data Length	8 bit
Parity check	None
Stop bit	1 bit
flow control	None

<RS232 Command List>

The below table lists all RS232 commands frequently used:

No.	Function	Type	Action	Command	Response	The response of Query Read command
1	Power	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x00 0x00 0x5D	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
2	Power	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x01 0x00 0x5E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
3	Power	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x00 0x5E	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18	
4	Projector Status	Read	Status (Note 7)	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x26 0x84	Warm up :0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18 Cool down :0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A Power On :0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19 Power Down :0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
5	Reset All Settings	Write	Reset All Settings	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x02 0x00 0x5F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
6	Reset Color Settings	Write	Reset Color Settings	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2A 0x00 0x87	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
7	Splash Screen	Write	Blue	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0A 0x01 0x68	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
8	Splash Screen	Write	ViewSonic	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0A 0x02 0x69	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19
9	Splash Screen	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0A 0x04 0x6B	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x04 0x1B
10	Splash Screen	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x0A 0x68	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19	
11	High Altitude Mode	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0C 0x00 0x69	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
12	High Altitude Mode	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0C 0x01 0x6A	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
13	High Altitude Mode	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x0C 0x6A	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
14	Light sourc Mode	Write	Normal	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x00 0x6D	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
15	Light source Mode	Write	Eco	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x01 0x6E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
16	Light source Mode	Write	Custom 20	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x04 0x71	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x04 0x1B
17	Light source Mode	Write	Custom 40	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x05 0x72	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x05 0x1C
18	Light source Mode	Write	Custom 60	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x06 0x73	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x06 0x1D
19	Light source Mode	Write	Custom 80	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x07 0x74	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x07 0x1E
20	Light source Mode	Write	Custom 100	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x08 0x75	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x08 0x1F
21	Light source Mode	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x10 0x6E	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
22	Message	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x27 0x00 0x84	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
23	Message	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x27 0x01 0x85	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
24	Message	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x27 0x85	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18	

No.	Function	Type	Action	Command	Response	The response of Query Read command
25	Projector Position	Write	Front Table	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x00 0x5E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
26	Projector Position	Write	Rear Table	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x01 0x5F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
27	Projector Position	Write	Rear Ceiling	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x02 0x60	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19
28	Projector Position	Write	Front Ceiling	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x03 0x61	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
29	Projector Position	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x00 0x5F	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
30	3D Sync	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x00 0x7E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
31	3D Sync	Write	Auto	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x01 0x7F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
32	3D Sync	Write	Frame Sequential	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x02 0x80	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19
33	3D Sync	Write	Frame Packing	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x03 0x81	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
34	3D Sync	Write	Top Bottom	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x04 0x82	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x04 0x1B
35	3D Sync	Write	Side by Side	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x05 0x83	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x05 0x1C
36	3D Sync	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x20 0x7F	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
37	3D Sync nvert	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x21 0x00 0x7F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
38	3D Sync nvert	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x21 0x01 0x80	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
39	3D Sync nvert	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x21 0x80	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
40	Contrast	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x02 0x00 0x60	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
41	Contrast	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x02 0x01 0x61	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
42	Contrast I	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x02 0x61	0x05 0x14 0x00 0x04 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x18	Refer to value mapping table 3.2.2 (2 byte)
43	Brightness I	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x03 0x00 0x61	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
44	Brightness I	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x03 0x01 0x62	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
45	Brightness	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x03 0x62	0x05 0x14 0x00 0x04 0x00 0x00 0x00 0x32 0x00 0x4A	Refer to value mapping table 3.2.2 (2 byte)
46	Aspect ratio	Write	Auto	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x00 0x62	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
47	Aspect ratio	Write	4:3	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x02 0x64	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19
48	Aspect ratio	Write	16:9	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x03 0x65	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
49	Aspect ratio	Write	16:10	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x04 0x66	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x04 0x1B
50	Aspect ratio	Write	Native	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x09 0x6B	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x09 0x20
51	Aspect ratio	Write	Cycle	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x31 0x00 0x90	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
52	Aspect ratio	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x04 0x63	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
53	Auto Adjust	Write	Execute	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x05 0x00 0x63	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	Note 6.
54	Horizontal position	Write	Shift Right	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x06 0x01 0x65	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	

No.	Function	Type	Action	Command	Response	The response of Query Read command
55	Horizontal position	Write	Shift Left	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x06 0x00 0x64	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
56	Horizontal position	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x06 0x65	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	Refer to value mapping table 3.2.1 (1byte)
57	Vertical position	Write	Shift Up	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x07 0x00 0x65	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
58	Vertical position	Write	Shift Down	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x07 0x01 0x66	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
59	Vertical position	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x07 0x66	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	Refer to value mapping table 3.2.1 (1byte)
60	Color emperature	Write	Warm	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x00 0x66	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
61	Color emperature	Write	Normal	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x01 0x67	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
62	Color emperature	Write	Cool	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x03 0x69	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
63	Color emperature	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x08 0x67	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
64	Blank	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x09 0x01 0x68	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
65	Blank t	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x09 0x00 0x67	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
66	Blank t	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x09 0x68	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
67	Keystone-Vertical	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0A 0x00 0x68	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
68	Keystone-Vertical	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0A 0x01 0x69	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
69	Keystone-Vertical	Read	Get value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0A 0x69	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	Refer to value mapping table 3.2.1 (1byte)
70	Keystone-Horizontal	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x31 0x00 0x8E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
71	Keystone-Horizontal	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x31 0x01 0x8F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
72	Keystone-Horizontal	Read	Get value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x31 0x8F	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	Refer to value mapping table 3.2.1 (1byte)
73	Color mode	Write	Brightest	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x00 0x69	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
74	Color mode	Write	Movie	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x01 0x6A	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x08 0x1F
75	Color mode	Write	Sports	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x11 0x7A	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x11 0x28
76	Color mode	Write	Gaming	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x12 0x7B	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x12 0x29
77	Color mode	Write	Presentation	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x14 0x7D	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x14 0x2B
78	Color mode	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0B 0x6A	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
79	Reset current color settings	Write	Reset	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2A 0x00 0x87	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
80	Primary Color	Write	R	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x00 0x6E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
81	Primary Color	Write	G	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x01 0x6F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
82	Primary Color	Write	B	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x02 0x70	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19
83	Primary Color	Write	C	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x03 0x71	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
84	Primary Color	Write	M	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x04 0x72	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x04 0x1B

No.	Function	Type	Action	Command	Response	The response of Query Read command
85	Primary Color	Write	Y	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x05 0x73	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x05 0x1C
86	Primary Color	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x10 0x6F	0x05 0x14 0x00 0x04 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x18	
87	Hue / Tint	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x11 0x00 0x6F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
88	Hue / Tint	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x11 0x01 0x70	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
89	Hue / Tint	Read	Get value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x11 0x70	0x05 0x14 0x00 0x04 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x18	Refer to value mapping table 3.2.2 (2 byte)
90	Saturation	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x12 0x00 0x70	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
91	Saturation	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x12 0x01 0x71	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
92	Saturation	Read	Get value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x12 0x71	0x05 0x14 0x00 0x04 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x18	Refer to value mapping table 3.2.2 (2 byte)
93	Gain	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x13 0x00 0x71	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
94	Gain	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x13 0x01 0x72	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
95	Gain	Read	Get value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x13 0x72	0x05 0x14 0x00 0x04 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x18	Refer to value mapping table 3.2.2 (2 byte)
96	Sharpness	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0E 0x00 0x6C	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
97	Sharpness	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0E 0x01 0x6D	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
98	Sharpness	Read	Get value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0E 0x6D	0x05 0x14 0x00 0x04 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x18	Refer to value mapping table 3.2.2 (2 byte)
99	Freeze	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x00 0x01 0x60	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
100	Freeze	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x00 0x00 0x5F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
101	Freeze	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x13 0x00 0x60	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	Refer to value mapping table 3.2.1 (1byte)
102	Source input	Write	D-Sub / Comp. 1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x00 0x60	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
103	Source input	Write	D-Sub / Comp. 2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x08 0x68	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x08 0x1F
104	Source input	Write	HDMI 1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x03 0x63	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
105	Source input	Write	HDMI 2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x07 0x67	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x07 0x1E
106	Source input	Write	Composite Video	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x05 0x65	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x05 0x1C
107	Source input	Write	S-Video	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x06 0x66	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x06 0x1D
108	Source input	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x13 0x01 0x61	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
109	Quick Auto Search	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x02 0x01 0x62	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
110	Quick Auto Search	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x02 0x00 0x61	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
111	Quick Auto Search	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x13 0x02 0x62	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18	
112	Mute	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x00 0x01 0x61	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
113	Mute	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x00 0x00 0x60	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
114	Mute	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x14 0x00 0x61	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	Note 6.

No.	Function	Type	Action	Command	Response	The response of Query Read command
115	Volume	Write	Increse	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x01 0x00 0x61	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
116	Volume	Write	Decrese	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x02 0x00 0x62	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
117	Volume	Write	Write Value	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x2A 0x11 0x9A	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
118	Volume	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x14 0x03 0x64	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18	Refer to value mapping table 3.2.1 (1byte)
119	Language	Write	English	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x00 0x61	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
120	Language	Write	Français	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x01 0x62	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
121	Language	Write	Deutsch	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x02 0x63	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19
122	Language	Write	Italiano	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x03 0x64	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
123	Language	Write	Español	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x04 0x65	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x04 0x1B
124	Language	Write	РУССКИЙ	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x05 0x66	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x05 0x1C
125	Language	Write	繁體中文	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x06 0x67	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x06 0x1D
126	Language	Write	简体中文	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x07 0x68	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x07 0x1E
127	Language	Write	日本語	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x08 0x69	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x08 0x1F
128	Language	Write	한국어	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x09 0x6A	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x09 0x20
129	Language	Write	Swidish	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0a 0x6B	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x0A 0x21
130	Language	Write	Dutch	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0b 0x6C	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x0B 0x22
131	Language	Write	Turkish	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0c 0x6D	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x0C 0x23
132	Language	Write	Czech	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0d 0x6E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x0D 0x24
133	Language	Write	Portugese	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0e 0x6F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x0E 0x25
134	Language	Write	Thai	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0f 0x70	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x0F 0x26
135	Language	Write	Polish	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x10 0x71	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x10 0x27
136	Language	Write	Finnish	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x11 0x72	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x11 0x28
137	Language	Write	Arabic	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x12 0x73	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x12 0x29
138	Language	Write	Indonesia	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x13 0x74	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x13 0x2A
139	Language	Write	Hindi	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x14 0x75	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x14 0x2B
140	Language	Write	Vie	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x15 0x76	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x15 0x2C
141	Language	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x15 0x00 0x62	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
142	HDMI Format	Write	RGB	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x28 0x00 0x85	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
143	HDMI Format	Write	YUV	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x28 0x01 0x86	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
144	HDMI Format	Write	Auto	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x28 0x02 0x87	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19

No.	Function	Type	Action	Command	Response	The response of Query Read command
145	HDMI Format	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x28 0x86	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
146	HDMI Range	Write	Enhanced	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x29 0x00 0x86	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17 See note 4
147	HDMI Range	Write	Normal	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x29 0x01 0x87	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18 See note 4
148	HDMI Range	Write	Auto	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x29 0x02 0x88	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19
149	HDMI Range	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x29 0x87	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
150	CEC	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2B 0x00 0x88	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
151	CEC	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2B 0x01 0x89	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
152	CEC	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x2B 0x89	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
153	Error status	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x0C 0x0D 0x66	0x05 0x14 0x00 0x16 0x00 0x00 0x00 0x01 0x02 0x03 0x04 0x05 0x06 0x07 0x08 0x09 0x0A 0x0B 0x0C 0x0D 0x0E 0x0F 0x10 0x11 0x01 0x02 0x03 0x04 0x01 0x01 0x02 0xFF	See note 2
154	Brilliant Color	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x00 0x6D	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
155	Brilliant Color	Write	Color 1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x01 0x6E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
156	Brilliant Color	Write	Color 2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x02 0x6F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19
157	Brilliant Color	Write	Color 3	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x03 0x70	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
158	Brilliant Color	Write	Color 4	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x04 0x71	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x04 0x1B
159	Brilliant Color	Write	Color 5	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x05 0x72	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x05 0x1C
160	Brilliant Color	Write	Color 6	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x06 0x73	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x06 0x1D
161	Brilliant Color	Write	Color 7	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x07 0x74	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x07 0x1E
162	Brilliant Color	Write	Color 8	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x08 0x75	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x08 0x1F
163	Brilliant Color	Write	Color 9	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x09 0x76	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x09 0x20
164	Brilliant Color	Write	Color 10	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x0A 0x77	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x0A 0x21
165	Brilliant Color	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0F 0x6E	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
166	Remote Control Code	Write	code 1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x00 0xA0	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
167	Remote Control Code	Write	code 2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x01 0xA1	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
168	Remote Control Code	Write	code 3	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x02 0xA2	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19
169	Remote Control Code	Write	code 4	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x03 0xA3	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
170	Remote Control Code	Write	code 5	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x04 0xA4	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x04 0x1B
171	Remote Control Code	Write	code 6	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x05 0xA5	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x05 0x1C
172	Remote Control Code	Write	code 7	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x06 0xA6	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x06 0x1D

No.	Function	Type	Action	Command	Response	The response of Query Read command
173	Remote Control Code	Write	code 8	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x07 0xA7	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x07 0x1E
174	Remote Control	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x0C 0x48 0xA1	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
175	Over Scan	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x33 0x00 0x90	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
176	Over Scan	Write	Value 1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x33 0x01 0x91	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
177	Over Scan	Write	Value 2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x33 0x02 0x92	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19
178	Over Scan	Write	Value 3	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x33 0x03 0x93	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
179	Over Scan	Write	Value 4	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x33 0x04 0x94	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x04 0x1B
180	Over Scan	Write	Value 5	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x33 0x05 0x95	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x05 0x1C
181	Over Scan	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x33 0x91	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
182	Remote Key	Write	Menu	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x0F 0x61	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
183	Remote Key	Write	Exit	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x13 0x65	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
184	Remote Key	Write	Top	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x0B 0x5D	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
185	Remote Key	Write	Bottom	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x0C 0x5E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
186	Remote Key	Write	Left	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x0D 0x5F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
187	Remote Key	Write	Right	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x0E 0x60	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
188	Remote Key	Write	Source	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x04 0x56	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
189	Remote Key	Write	Enter	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x15 0x67	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
190	Remote Key	Write	Auto	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x08 0x5A	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
191	Remote Key	Write	My Button	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x11 0x63	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
192	AMX	Write	AMX response	AMX	AMXB<-SDKClass=VideoProjector><-Make=ViewSonic><-Model=PX800HD>	
193	Operating emperature	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x15 0x03 0x65	0x05 0x14 0x00 0x0A 0x00 0x00 0x00 0x29 0x01 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x48	See note 1
194	Lamp mode cycle	Write	Lamp mode cycle	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x36 0x00 0x95	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	

Note:

1. Operating temperature value format:
   Response : 0x05 0x14 0x00 0x0A 0x00 0x00 0x00 0x29 0x01 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x48(checksum)
   Value : Byte7~Byte10
   0xaa 0xbb 0xcc 0xdd -> HEX2DEC(ddccbbaa)/10 -> real temperature degree
   Ex. “0x29 0x01 0x00 0x00” -> 0x00000129 =297 -> 29.7° C .

2. Error response status：(Only for service debug) :

Response : 0x05 0x14 0x00 0x16 0x00 0x00 0x00 ErrorStatus(20 Items) checksum

1． Item 0 ~17: 1 byte.

2． Item 18 : First burn In error minutes， 4 Bytes.

3． Item 19: Lamp Status，1 Byte.

4． Item 20: Lamp error status，2 Bytes.

Total : 32 Bytes 。

3. When the projector response the code "0x00 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14" at the first byte "0x00" , it indicate that function is disable (grey out).
For example when there are no source inputs to projector, the function "Aspect Ratio" is greyed out and can't be controled by user via OSD menu or RC.

4. HDMI Range:

- Enhanced = 0 – 255 steps
- Normal = 16 -235 steps

5. This function is only applied some models due to LAN solution.

Status explanation:

Power On: System is finished all HW/FW settings and ready to work.

Warm Up: System is at initial stage to set and check HW/FW environment. Please do not perform other commands.

Cool Down: System is at final stage to close HW/FW environment. Please do not perform other commands.

Power Off: System is turned off all HW/FW except MCU or LAN functions with LAN standy setting.

*This command is only applied to particular models, please refer to User Guide.

6. The "Mute" function is only active when there is an input source applied.
The "Auto Adjust" function is only active when there is an input source of non-digital type applied, such as VGA/Computer1/D-sub.

カスタマーサポート

技術サポートまたは製品サービスについては、下表を参照するか販売店にお問い合わせください。
注意： 製品のシリアル番号が必要となります。

国/ 地域	ウェブサイト	電話	電子メール
オーストラリア／ニュージーランド	www.viewsonic.com.au	AUS= 1800 880 818 NZ= 0800 008 822	service@au.viewsonic.com
香港	www.hk.viewsonic.com	T= (852)-3102-2900	service@hk.viewsonic.com
台湾	www.viewsonic.com.tw	T= 886 2 2246 3456 F= 886 2 2249 1751 Toll Free= 0800-899880	service@tw.viewsonic.com
韓国	ap.viewsonic.com/kr/	T= 080 333 2131	service@kr.viewsonic.com
日本	www.viewsonicjapan.co.jp	0120 341 329	service@jp.viewsonic.com
マカオ	www.hk.viewsonic.com	T= (853)-2833-8407	service@hk.viewsonic.com
中東	ap.viewsonic.com/me/	Contact your reseller	service@ap.viewsonic.com
インド	www.in.viewsonic.com	T= 1800 266 0101	service@in.viewsonic.com
シンガポール / マレーシア / タイ	www.ap.viewsonic.com	T= 65 6461 6044	service@sg.viewsonic.com

限定保証

ViewSonic® プロジェクター

保証の範囲：
ViewSonic は、保証期間内において、当社製品がその正常な使用下で材質及び製造に欠陥がないことを保証します。保障期間内に製品の材質または製造に欠陥が認められた場合、ViewSonic は当社単独の選択で当該製品の修理または同等製品との交換を行います。代替製品または部品は、再生または修復された部品または部材を含んでいることがあります。

限定 3 年間一般保証：
以下に定めるより限定された 1 年間保証に従属します、北米および南米: ランプを除くすべての部品に対する 3 年間保証、3 年間の動作保証、および、元のランプに対する最初の消費者の購入日から５００時間又は六ヶ月間の保証。
その他の地域または国: 保証情報については、お近くの販売店または現地の ViewSonic 事務所に確認してください。

限定 1 年間高頻度使用保証：
一日平均使用時間が 14 時間を超える高使用頻度設定下、北米および南米: ランプを除くすべての部品に対する 1 年間保証、1 年間の動作保証、および、元のランプに対する最初の消費者の購入日から 90 日間の保証。
欧州: ランプを除くすべての部品に対する 1 年間保証、1 年間の動作保証、および、元のランプに対する最初の消費者の購入日から 90 日間の保証。
その他の地域または国: 保証情報については、お近くの販売店または現地の ViewSonic 事務所に確認してください。
ランプの保証は、利用条件、検証および承認に従属します。 製造者の設置したランプにのみ適用されます。 別途購入したすべての付属品ランプは、90 日間保証されます。

保証の対象者：
この保証は最初に製品をお買い上げになった消費者の方のみを対象にしています。

次の場合、この保証の対象外となります：
1. シリアル番号が損傷、修正または取り除かれた製品。
2. 次を原因とする損傷、破損または故障：
    a. 事故、誤用、不適切な取り扱い、火災、水害、落雷、その他天災地変、許可のない製品の改造、または製品の取扱説明書を逸脱して使用した場合。
    b. 製品の仕様外の操作。
    c. 通常の意図された使用、または、通常の条件下ではない製品の操作。
    d. ViewSonic から権限を付与されていない人物による修理または修理の試み。
    e. 輸送による製品の損害。
    f. 製品の取り外しまたは設置。
    g. 異常電圧や停電など、製品外部の原因。
    h. ViewSonic の仕様に合わない消耗品や部品の使用。
    i. 正常損耗。
    j. 製品の欠陥に無関係のその他原因。
3. 取り外し、取り付け、一方向の輸送、保険およびサービス料のセットアップ。

サービスを受けるには：

1. 保証に基づきサービスを受けるには、ViewSonic カスタマーサポートにお問い合わせください（カスタマーサポートページを参照）。その際製品のシリアル番号を示す必要があります。
2. 保証サービスを受けるには、(a) 日付入りの保証書原本、(b) お名前、(c) ご住所、(d) 問題の詳細、(e) 製品のシリアル番号の提示が求められます。
3. 製品を元の箱に梱包し、ViewSonic の認定サービスセンターまたは ViewSonic に持ち込みまたはご送付ください。
4. より詳しい説明は ViewSonic カスタマーサポートセンターへお問い合わせください。

黙示保証の制限：

特定目的に対する適合性の黙示保証を含め、明示的または黙示的を問わず、ここで説明される内容を超えたいかなる保証もありません。

損害の除外：

ViewSonic の賠償責任は製品の修理または代替の費用に限定されます。ViewSonic は次に対し賠償の責を負いません：

1. 当社がそのような損失の可能性について報告を受けていたとしても、本製品の欠陥により発生した他の財産に対する損害、不便さ、本製品の使用不能、時間的損失、利益の損失、商業的機会の損失、商業的信用の損失、取引関係への干渉、またはその他商業的損失に基づく損害。
2. 二次的、間接的またはその他を問わず、その他あらゆる損害。
3. 第三者によるお客様に対するあらゆる要求。
4. ViewSonic から権限を付与されていない人物による修理または修理の試み。

州法の発効：

本保証はお客様に特定の法律上の権利を付与します。お客様はまた州によって異なるその他権利を有します。州によっては、黙示的保証の制限及び/ または二次的或いは間接的損害の除外を認めない場合があります。このため、上記の制限及び除外がお客様に適用されない場合があります。

米国及びカナダ以外での販売：

米国及びカナダ以外で販売された ViewSonic 製品に対する保証情報とサービスについては、ViewSonic またはお住まいの地域の ViewSonic 販売店にお問い合わせください。
中国（香港、マカオ、台湾を除く）における本製品に対する保証期間は、メンテナンス保証書に記載の条件の対象となります。
ヨーロッパとロシアのユーザーの場合、提供される保証の完全な詳細は www.viewsoniceurope.com でSupport/Warranty Information (サポート/ 保証情報) を参照してください。

Projector Warranty Term Template In UG
VSC_TEMP_2005

ViewSonic®