

アップ・スキャンコンバーター・ユニット

エックス・アール・ジー・ビー・スリー

# **XRGB-3**

## **UP SCAN CONVERTER UNIT**

### 取扱説明書

第2版

#### はじめに(重要)

この度は、「XRGB-3」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。安全にご使用いただくため、本機をご使用になる前に、本書をよくお読みください。

●本書の4ページと5ページには、本機をご使用いただく際に、最低限守らなければならない事項が書かれています。

本書の4ページと5ページは、本機をご使用になる前に、必ずお読みください。

●本書は大切に保管してください。

## もくじ

|                                               | ページ   |
|-----------------------------------------------|-------|
| はじめに(重要) .....                                | 1     |
| もくじ .....                                     | 2~3   |
| 使用上の警告とご注意(重要) .....                          | 4~5   |
| サポート・ナンバー・シールを貼りましょう .....                    | 6     |
| 本機に接続できる機器と接続できない機器 .....                     | 7     |
| 本機に接続可能なディスプレイ .....                          | 7     |
| 本機に接続可能な映像機器やゲーム機の例 .....                     | 7     |
| 接続できない、本機に接続しても表示しない、または動作保証できない機器や映像 .....   | 7     |
| 同梱品一覧 .....                                   | 8     |
| 必要に応じて別途お買い求め頂きたいケーブル .....                   | 9     |
| XRGB-3 の各部名称と解説 .....                         | 10~17 |
| 接続概要 .....                                    | 18    |
| スルー出力時の制限事項 .....                             | 19~20 |
| スルー出力に対応できるパソコンの仕様 .....                      | 19    |
| スルー出力の種類 .....                                | 20    |
| デジタル RGB 対応のパソコンとディスプレイを接続する .....            | 21    |
| アナログ RGB 対応のパソコンとディスプレイを接続する .....            | 22    |
| DVI-I 端子しか持たないパソコンとアナログ RGB ディスプレイを接続する ..... | 23    |
| ビデオ出力端子を持つ機器を接続する .....                       | 24    |
| S 出力端子を持つ機器を接続する .....                        | 25    |
| D 出力端子やコンポーネント・ビデオ出力端子を持つ機器を接続する .....        | 26    |
| 21 ピン RGB マルチ出力端子を持つ家庭用ゲーム機を接続する .....        | 27    |
| 15 ピン・アナログ RGB 出力端子を持つ家庭用ゲーム機を接続する .....      | 28~29 |
| AC アダプターを接続して電源をオンにする .....                   | 30~31 |
| AC アダプターの接続方法と電源の入れ方 .....                    | 30~31 |
| リモコンに電池を入れる .....                             | 32~33 |
| リモコンの各部名称と解説 .....                            | 34~37 |
| 使用しているディスプレイに最適な画面モードを設定しよう .....             | 38    |
| ディスプレイに合わせて最適な画面モードを選ぶ .....                  | 38    |
| 本体の前面ランプで画面モードが分かります .....                    | 38    |
| スクリーン・メニューの各部名称と基本操作 .....                    | 39~40 |
| スクリーン・メニューの各部名称 .....                         | 39    |
| スクリーン・メニューの基本操作 .....                         | 39~40 |
| スクリーン・メニューの解説 .....                           | 41~51 |
| 画質調整 .....                                    | 43~44 |
| 画面調整 .....                                    | 44    |
| 子画面調整 .....                                   | 45    |

|                                                        | ページ   |
|--------------------------------------------------------|-------|
| 画面特殊設定 .....                                           | 46~47 |
| サウンド調整 .....                                           | 48    |
| オプション .....                                            | 49~51 |
| スペシャル .....                                            | 51    |
| 子画面表示機能 .....                                          | 52~53 |
| PCinP(ピーシー・イン・ピクチャー)とは .....                           | 52    |
| WINinP(ウィン・イン・ピクチャー)とは .....                           | 53    |
| 子画面表示機能使用時の制限事項 .....                                  | 54~55 |
| 子画面表示できる画面モードや設定 .....                                 | 54    |
| 子画面機能使用時の「画像欠け」や「ちらつき」、「ギザギザ感」 .....                   | 55    |
| 子画面機能使用時の色数低下について .....                                | 55    |
| PCinP の子画面表示機能を使用してみよう .....                           | 56~57 |
| 子画面(PCinP)の操作と表示方法 .....                               | 56~57 |
| 便利なサイド・ボタン .....                                       | 57    |
| WINinP の子画面表示機能を使用してみよう .....                          | 58~59 |
| 子画面(WINinP)の操作と表示方法(Windows 版) .....                   | 58~59 |
| ウィンドウ画面の操作解説 .....                                     | 59    |
| Windows 版表示ソフトウェア「XRGB-3 WINinP Viewer」使用時の必須事項 .....  | 59    |
| 「XRGB-3 WINinP Viewer」をインストール可能なパソコンと OS の種類 .....     | 59    |
| 子画面表示ソフト「XRGB-3 WINinP Viewer」のインストールとアンインストール .....   | 60    |
| Windows 版「XRGB-3 WINinP Viewer」のインストール .....           | 60    |
| Windows 版「XRGB-3 WINinP Viewer」を削除(アンインストール)する方法 ..... | 60    |
| Java 版「XRGB-3 WINinP Viewer」に関して .....                 | 60    |
| D 端子やコンポーネント・ビデオ端子とは .....                             | 61    |
| S 端子の「S1 信号」について .....                                 | 62    |
| デジタル RGB(DVI-D) ケーブル接続時の相性による不具合に関して .....             | 62    |
| デジタル RGB(DVI-D) ケーブル接続時の相性による不具合について .....             | 62    |
| デジタル RGB(DVI-D) ケーブル接続で相性の発生するパソコンやビデオカード .....        | 62    |
| 特殊なボタン操作 .....                                         | 63    |
| 本機を工場出荷時の状態に初期化する .....                                | 63    |
| パソコンからの映像信号が表示されないときの操作 .....                          | 63    |
| 映像の「遅延」や「コマ飛び」、「がたつき」について .....                        | 63    |
| 仕様 .....                                               | 64~68 |
| 本体仕様 .....                                             | 64~65 |
| リモコン仕様 .....                                           | 65    |
| XRGB-3 の映像出力仕様 .....                                   | 65    |
| リモコン操作上の仕様 .....                                       | 66    |
| 端子仕様 .....                                             | 66~68 |
| トラブルと Q&A .....                                        | 69~79 |

## 使用上の警告とご注意(重要)

XRGB-3は精密な電子機器です。お取り扱い時には、次のことにご注意ください。

### 警告

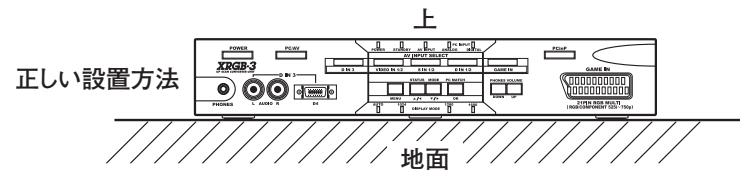
- 使用中に、本機から煙が出たり、変な臭いが出るときは、すぐに使用を中止してください。そのまま使用になりますと火災や感電、やけどの原因となります。  
この様な症状が発生したときは、ただちに弊社へご連絡ください。
- 本機を振ると、部品が外れているような音がするときは、すぐに使用を中止してください。そのままご使用になりますと、火災やショートの原因となり、たいへん危険です。  
この様な症状が発生したときは、ただちに弊社へご連絡ください。
- ぬれた手で本機を触らないでください。感電するおそれがあります。
- 動物を屋内で放し飼いにされている方は、動物に本機やケーブルなどを傷つけられないようご注意ください。特に電源ケーブルの破損は火災につながるおそれがあります。
- 本機を使用しないときは、ACアダプターをACコンセントから取り外してください。  
本機のACアダプターは本体が接続されていなくても、ACコンセントに接続されているだけで通電します。使用しないときはACアダプターを取り外した方が安全です。
- お客様が、ディスプレイ画面の「点滅」、「激しい色の変化」、「激しい動き」を見ると気分が悪くなるような体質をお持ちの場合は、本機の使用をご遠慮ください。大画面のディスプレイをご使用の際は特に注意が必要です。また、ディスプレイ画面を見るときは、部屋を明るくし、できるだけディスプレイから離れてください。
- 本機を長時間使用すると、本機が高温になることがあります。本機にお手に触れる際には十分ご注意ください。
- 本機を寒い屋外から暖房されている部屋に持ち込むと、急激な温度変化により、部品などの表面に水滴がつくことがあります。水滴がついたままご使用になりますと、故障、感電、火災の原因となります。
- 本機は一般的なオフィスや家庭での使用を前提として設計された民生用の装置です。本機を、軍事機器、航空宇宙機器、原子力制御システム、幹線通信機器、交通機器、医療機器および、各種安全装置など、その故障や誤動作が社会・公共性または、直接人命や人体、財産に影響を及ぼすような高い品質・信頼性が要求される用途に使用しないでください。
- 分解、改造は絶対にしないでください。分解、改造後の保証・修理はいたしません。
- 本機を日本国以外の国や地域で使用した際の事故、故障、損害に関しましては保証できません。保証規定は、日本国内においてのみ有効です。
- ヘッドフォンやイヤフォンで本機の音声を聴く時は、できるだけ音量(音声レベル)を低くしてください。また、長時間ヘッドフォンやイヤフォンで音声を聴き続けると、聴覚に障害を起こす恐れがありますのでご注意ください。
- 本機をストーブやファンヒーター(エアコンを含む)など、火気や発熱のある機器の側に設置しないでください。
- 本機をお風呂や洗面所、炊事場、トイレなど水を多く使う場所で、設置・使用しないでください。本機に水がかかったり、水没したりすると感電するため危険です。
- 本製品の一部、または全部に水がかかってしまった場合には、ACアダプタを取り外して使用を中止し、乾いたタオルなどで製品についた水をふき取ってください。尚、製品内部に水が入ってしまった場合には、ただちにACアダプタを取り外して使用を中止し、弊社へお問い合わせください。
- この取扱説明書の指示に従わずに発生した、いかなる事故、損害に関しても、弊社は一切責任を負いません。

### ご注意

- ケーブルの脱着は、必ず接続している全ての機器の電源を「オフ」、または「スタンバイ(待機)」の状態で行ってください。接続している機器の電源が「オン」のときにケーブルなどを脱着すると画面が映らなくなることがあ

るだけでなく、ショートなどをおこし、各機器が故障するおそれがあります。

- 接続する端子や接続方法を間違えると、本機や接続した機器が故障するおそれがあります。ケーブルなどを接続する際は本書をお読みいただき、正しく接続してください。
- 本機や、ケーブルの上に物が乗った状態で使用しないでください。
- 本機は地面に対して水平に設置してください。その他の角度で設置すると、本体内の熱が正しく放熱されないことがあります、故障の原因となります。



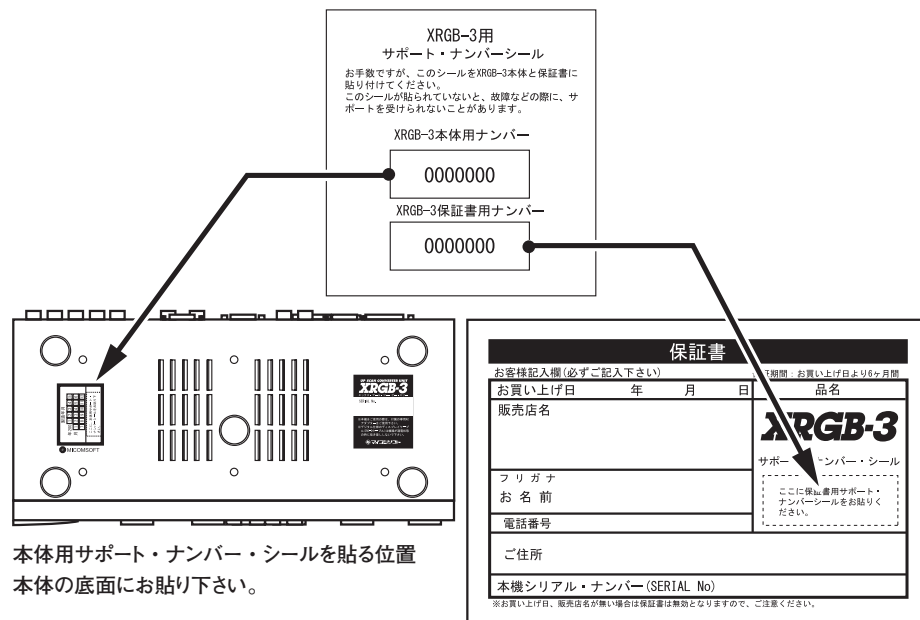
- 本機を熱のこもりやすい状態で使用しないでください(例えば、本機の上や下に布を置いたり、テレビの上やAVラックの中に設置するなど)。本機は非常に発熱しやすい機器です。このため、設置状態や設置場所には注意が必要です。本機が発熱しすぎると故障や動作不良の原因となります。
- 大量のほこりや油煙が発生する場所では使用しないでください。
- 本機に貼られているシールをはがしたり、破ると、保証・修理をいたしません。
- 本機は精密機器です。使用中や輸送時に強い衝撃を与えたり、ケーブルを引っ張るなど、激しい取り扱いはしないでください。
- 本機や各機器を取り扱う際は、事前に鉄の棒や鉄板などをさわり、体にたまっている静電気(電気)を取り除いてください。  
静電気は本機だけでなく接続している全ての機器の故障の原因となります。
- 長時間、映像を表示し続けると、ディスプレイ画面に映像の焼き付きが起こることがあります。使用しないときは、ディスプレイの電源をオフにするか、本機の電源を「オフ」または「スタンバイ(待機)」にすることをおすすめします。プロジェクション方式のディスプレイでは、焼き付きが起こりやすいので特にご注意ください。
- 本機を直射日光の当たった場所に置かないでください。動作不良の原因となります。
- 本機は、室内での使用を前提として設計されています。このため、屋外など過酷な条件や、極端な温度・湿度条件下で使用した際の動作は保証できません。
- ケーブルを取り外すときなどに、コードを引っ張らないでください。
- 本製品に付属しているケーブル類は、本機に映像機器や家庭用ゲーム機を接続するための物です。本製品に付属しているケーブル類を、別の用途に使用しないでください。
- 本機は、業務用途での使用を前提として設計されておりません(例えば1年間電源を切らずに連続使用するなど)。このため、業務で使用了場合、製品寿命や耐久性、サポートの期間(生産終了後5年以下)において、お客様の満足が得られないことがあります。特に、他機器(産業用機器や製造装置など)へ組込み込んで出荷するなど、業務用途で長期に連続稼働が必要とされるシステムへの利用はおすすめできません。
- 本機を本来の目的意外の用途に使用しないでください。
- 本機の仕様や外観を改良のため予告なく変更する場合があります。また、予告なく本機の生産や販売を終了する事があります。
- 本機の保証期間は、保証規定に従い、お買い上げ日から6ヶ月となります。  
それ以降は有償修理となります。また、本機のサポート期間は、生産終了後5年間とさせていただきます。それ以降は、部品などの供給の問題から修理できない事があります。尚、代替部品がある場合は修理可能ですので、故障の際は弊社にお問い合わせください。
- どうしても本機が正常に動作しないときや、操作がよく分からないときは、まず弊社にご連絡いただき、担当者の指示に従ってください。

## サポート・ナンバー・シールを貼りましょう

おそれ入りますが、本機をご使用になる前に同梱の「サポート・ナンバー・シール」を本体と保証書の指定位置にお貼りください。

「サポート・ナンバー・シール」は、お客様が修理を依頼されるときや、サポートをお受けになる際に、必ず必要となります。「サポート・ナンバー・シール」が貼られていないと、製品の修理やサポートをお断りさせていただく場合がございます。「サポート・ナンバー・シール」は、正規の国内流通品と海外流通品（逆輸入品など）とを区別するためのものです。

また、修理依頼などで製品をお送りいただいた際、「サポート・ナンバー・シール」が貼られていない場合は、弊社の判断で本体と保証書に貼らせていただくことがあります。



本体用サポート・ナンバー・シールを貼る位置  
本体の底面にお貼り下さい。

保証書用サポート・ナンバー・シールを貼る位置  
保証書の上記位置にお貼り下さい。

## 本機に接続できる機器と接続できない機器

### 本機に接続可能なディスプレイ

本機には下記のパソコンやディスプレイを接続することができます。

■DVI端子(図1、図2の端子)や15ピン・アナログRGB端子(図3の端子)を持つパソコンやディスプレイで表1の解像度や同期周波数に対応した機種。

※スルー出力できるパソコン映像については19ページをご覧ください。

※ディスプレイからDVI-I端子(29ピン)のケーブルが直接生えている機種には接続できません。



表1: XRGB-3に対応したディスプレイの画面モード

| 解像度                | 水平同期周波数 | リフレッシュレート |
|--------------------|---------|-----------|
| 1024 × 768ドット      | 48kHz   | 60Hz      |
| 1280 × 1024ドット※1-A | 64kHz   | 60Hz      |
| 1600 × 1200ドット     | 75kHz   | 60Hz      |
| 1440 × 900ドット※1-B  | 56kHz   | 60Hz      |
| 1680 × 1050ドット※1-C | 65kHz   | 60Hz      |
| 1920 × 1200ドット※1-D | 74kHz   | 60Hz      |

※1-A: スルー出力以外は、1280 × 960ドット相当で表示されます。 ※1-B: スルー出力以外は、1440 × 810ドット相当で表示されます。  
※1-C: スルー出力以外は、1680 × 945ドット相当で表示されます。 ※1-D: スルー出力以外は、1920 × 1080ドット相当で表示されます。  
※スルー出力を利用する場合は、ディスプレイがパソコンから出力される映像信号（画面モード）にも対応している必要があります。

### 本機に接続可能な映像機器やゲーム機の例

本機は、下記の映像機器や家庭用ゲーム機に対応しております。

- ・ビデオ出力端子(コンポジット出力)を持つ映像機器や家庭用ゲーム機。
- ・S出力端子を持つ映像機器や家庭用ゲーム機。
- ・D出力端子(D1～D4)を持つ映像機器や家庭用ゲーム機(コンポーネント・ビデオ端子をご使用の場合は同梱の変換ケーブルを使用してD端子から映像を入力可能)。
- ・21ピンRGBマルチ出力端子を持つ家庭用ゲーム機(水平同期周波数15kHzの機種)。
- ・15ピン・アナログRGB出力端子を持つ家庭用ゲーム機(水平同期周波数31kHzの機種)。

### 接続できない、本機に接続しても表示しない、または動作を保証できない機器や映像

上記に書かれていない機器や、下記の機器との接続は、動作保証をいたしかねます。

- ・モノクロ方式の映像信号(モノクロNTSC信号を含む)を出力する機器。
- ・業務用ゲーム機や、産業用機器の映像。
- ・業務用CCDカメラなど、特殊なカメラ機器の映像。
- ・PAL方式やSECAM方式の映像。
- ・D5(1125p/1080p)の映像。
- ・HDMI端子の映像やHDCPに対応したデジタルRGB信号。
- ・ディスプレイからDVI-I端子のケーブルが直接生えている機種。
- ・640 × 400ドット(24kHz)、640 × 480ドット、800 × 600ドットしか表示できないディスプレイ。
- ・ビデオデッキでビデオテープを再生した時の映像。

## 同梱品一覧

本製品には、下記の物が同梱されております。ご使用前にご確認ください。  
製品には万全を期しておりますが、万が一、欠品などがございましたら、ご使用前に弊社までご連絡ください。



## 必要に応じて別途お買い求め頂きたいケーブル

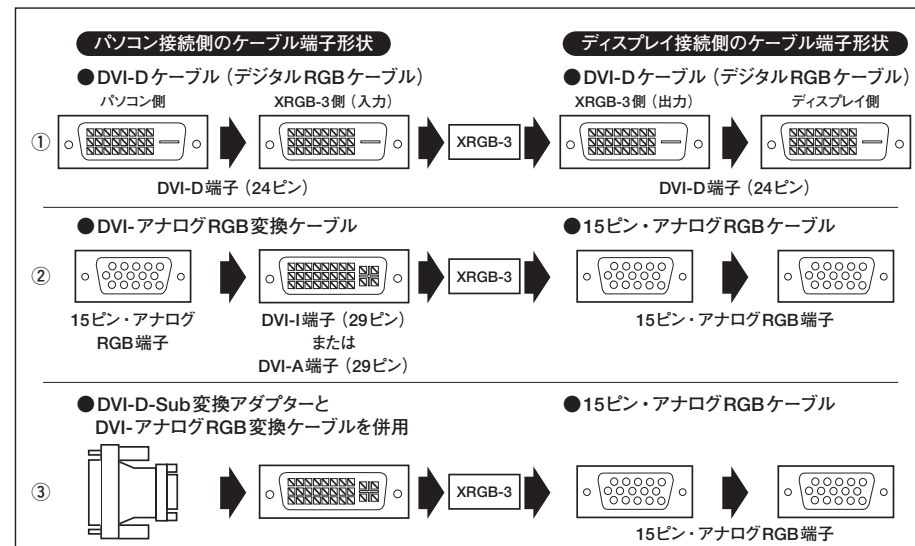
本製品には、パソコンやディスプレイなどを接続するためのケーブル類は同梱されておりません。おそれ入りますが、ケーブル類は必要に応じて別途お買い求めください。

本機にパソコンやディスプレイの映像を入出力する際のRGBケーブル(及び変換アダプター)は下図の3種類の組み合わせがあります。

ケーブル類は、パソコン・ショップやパソコン・アクセサリを扱う家電店などでお買い求めいただけます。

また、必要に応じて下記音声ケーブルも別途お買い求め下さい。

本製品にはパソコンとディスプレイを接続するRGBケーブルなどが同梱されておりません。



※上記ケーブルによっては、特定のピンが無いことがあります。

※アナログRGBケーブル、及びDVI-Dケーブル(デジタルRGBケーブル)の長さ(1本の長さ)は1.5m以下を推奨します。

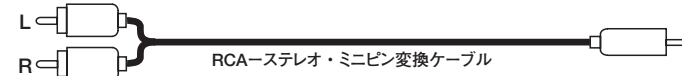
本製品にはパソコンの音声を入力する音声ケーブルが同梱されておりません。

本機にパソコンの音声を入力されるお客様は、別途ケーブルをお買い求めください。

●パソコン側の音声出力端子がミニピン仕様のときは下記ケーブルをお買い求め下さい。



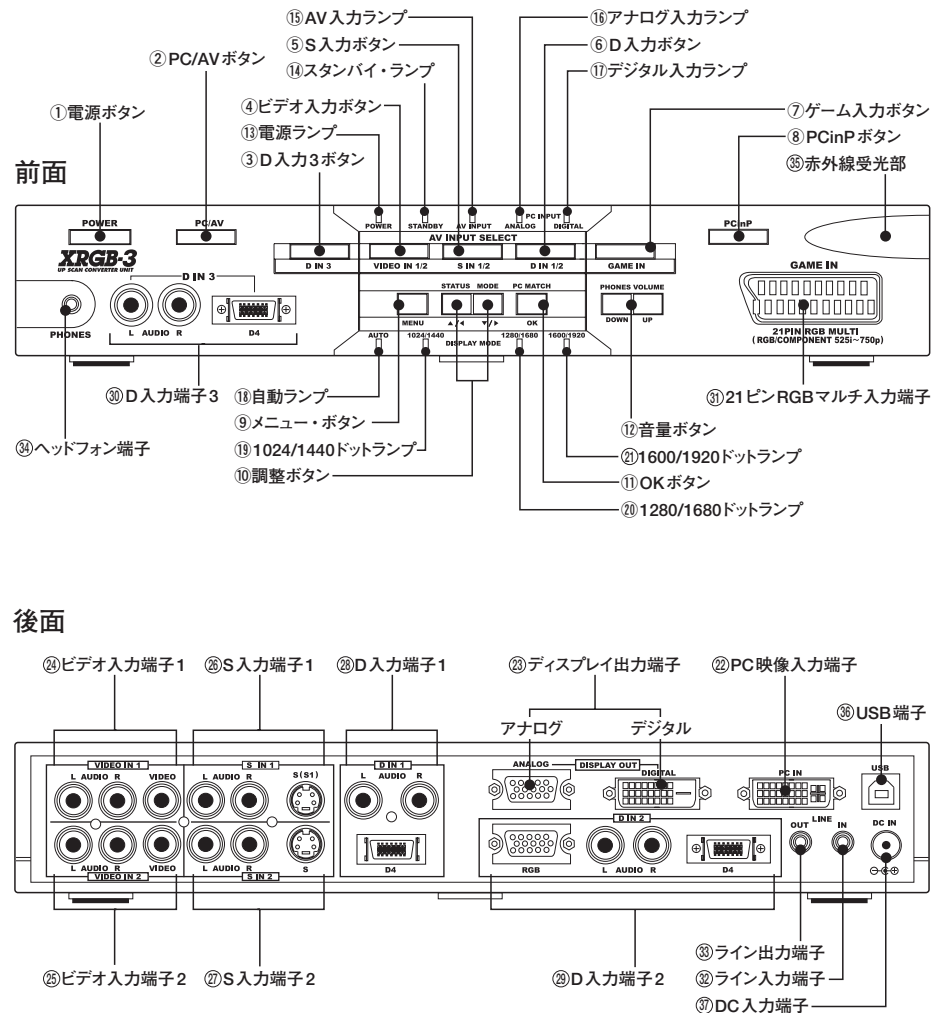
●パソコン側の音声出力端子がRCA(ピン)仕様のときは下記ケーブルをお買い求め下さい。



## XRGB-3 の各部名称と解説

XRGB-3の各部名称と機能は下記のようになっています。よくお読みいただき、ケーブルの接続や操作などを正しく行なってください。

図 4



### ①電源ボタン(POWER)

このボタンを押すことで、本機の電源を「オン」にしたり「スタンバイ(待機状態)」にすることができます。本機が「スタンバイ(待機状態)」になるときは、少し時間がかかります。

※スクリーン・メニューの「電源設定」が「オン」のときは、このボタンを押しても「スタンバイ(待機状態)」にすることはできません。

### ②PC/AV ボタン(PC/AV)

このボタンを押すことで、パソコン画面と、入力映像(映像機器や家庭用ゲーム機の映像)を切り替えることができます。

### ③D 入力3 ボタン(D IN 3)

このボタンを押すことで、画面の表示を、本体前面の「D 入力端子3(D IN 3)」から入力された映像に切り替えることができます。

### ④ビデオ入力ボタン(VIDEO IN 1/VIDEO IN 2)

このボタンを押すことで、画面の表示を、本体後面の「ビデオ入力端子1(VIDEO IN 1)」または、「ビデオ入力端子2(VIDEO IN 2)」から入力された映像に切り替えることができます。

このボタンを1回押すと「ビデオ入力端子1(VIDEO IN 1)」に画面が切り替わり、もう一度押すと「ビデオ入力端子2(VIDEO IN 2)」に画面が切り替わります。

### ⑤S 入力ボタン(S IN 1/S IN 2)

このボタンを押すことで、画面の表示を、本体後面の「S 入力端子1(S IN 1)」または、「S 入力端子2(S IN 2)」から入力された映像に切り替えることができます。

このボタンを1回押すと「S 入力端子1(S IN 1)」に画面が切り替わり、もう一度押すと「S 入力端子2(S IN 2)」に画面が切り替わります。

### ⑥D 入力ボタン(D IN 1/D IN 2)

このボタンを押すことで、画面の表示を、本体後面の「D 入力端子1(D IN 1)」または、「D 入力端子2(D IN 2)」から入力された映像に切り替えることができます。

このボタンを1回押すと「D 入力端子1(D IN 1)」に画面が切り替わり、もう一度押すと「D 入力端子2(D IN 2)」に画面が切り替わります。

### ⑦ゲーム入力ボタン(GAME IN)

このボタンを押すことで、画面の表示を、本体前面の「21ピン・アナログRGB入力端子(GAME IN)」から入力された映像に切り替えることができます。

### ⑧PCinP ボタン(PCinP)

このボタンを押すことで、パソコン画面上に入力映像(映像機器や家庭用ゲーム機の映像)を子画面表示することができます。もう一度このボタンを押すと、子画面表示を終了します。

このボタンは、パソコン映像が入力されているときのみ使用できます。

### ⑨メニュー・ボタン(MENU)

このボタンを押すことで下記の様に動作します。

スクリーン・メニュー未表示時の動作：

- ・ディスプレイ画面上に、スクリーン・メニューを表示することができます。

スクリーン・メニュー表示時の動作：

- ・スクリーン・メニューを終了することができます。
- ・スクリーン・メニューの深い階層を表示している場合は、上の階層に戻ります。
- ・調整バーや設定を表示しているときにこのボタンを押すと、調整した内容をキャンセルしてメニュー表示に戻ります。

### ⑩調整ボタン(▲/◀) [STATUS]、▼/▶ [MODE]

スクリーン・メニュー未表示時の動作：

- ・「▲/◀(STATUS)」ボタンはXRGB-3の現在のステータス(入力映像の状態)を表示します(リモコンのステータス・ボタンと同じ機能です)。
- ・「▼/▶(MODE)」ボタンはXRGB-3の画面モードを変更します。  
このボタンを押すごとにXRGB-3の画面モードが下記の様に変更されます。

(例) 1024 × 768 ドット → 1280 × 1024 ドット → 1600 × 1200 ドット → 1024 × 768 ドット

(例) 1440 × 900 ドット → 1680 × 1050 ドット → 1920 × 1200 ドット → 1440 × 900 ドット

※ノーマル解像度とワイド解像度の切り替え方法は、38 ページをご参照ください。

スクリーン・メニュー表示時の動作：

- ・スクリーン・メニューの「カーソル」を上下に操作することができます。
- ・調整バーや設定項目を表示しているときにこのボタンを押すと、調整バーや設定の内容を変更することができます。

### ⑪OK ボタン(OK [PC MATCH])

スクリーン・メニュー未表示時の動作：

- ・パソコンからの映像入力がアナログRGBのとき、このボタンを押すことでパソコン画面の画質を自動調整することができます(リモコンのPC マッチ・ボタンと同じ機能です)。パソコンからの映像入力がデジタル RGB(DVI-D)のときは動作しません。

スクリーン・メニュー表示時の動作：

- ・調整ボタンで選んだ項目を決定することができます。
- ・調整バーや設定を表示しているときにこのボタンを押すと、設定内容を決定し、メニュー表示に戻ります(設定する項目の種類によっては、メニュー表示に戻らず、スクリーン・メニューを終了する物もあります)。

### ⑫音量ボタン(PHONES VOLUME DOWN/UP)

ヘッドホン端子から出力される音声の音量(音声レベル)を調整することができます。「左側のボタン(DOWN)」で音量を小さく、「右側のボタン(UP)」で音量を大きくできます。

### ⑬電源ランプ(POWER)

本機の電源が「オン」のときに点灯します。

電源が「オン」から「スタンバイ(待機状態)」に変化するときは数秒間点滅します。

### ⑭スタンバイ・ランプ(STANDBY)

本機の電源が「スタンバイ(待機状態)」のときに点灯します。

### ⑮AV 入力ランプ(AV INPUT)

現在選択されているチャンネルから映像(映像機器や家庭用ゲーム機の映像)が入力されているときに点灯します。映像信号が入力されていることを確認するランプです。

### ⑯アナログ入力ランプ(PC INPUT [ANALOG])

パソコンの映像が入力されていることを確認するランプです。

本機のPC 映像入力端子(PC IN)からアナログRGB映像信号が入力されているときに点灯します。

### ⑰デジタル入力ランプ(PC INPUT [DIGITAL])

パソコンの映像が入力されていることを確認するランプです。

本機のPC 映像入力端子(PC IN)からデジタルRGB映像信号が入力されているときに点灯します。

### ⑱自動ランプ(AUTO)

XRGB-3 が自動でディスプレイの画面モードを設定していることを示すランプです。

### ⑲1024/1440 ドットランプ(1024/1440)

本機の画面モードが1024 × 768 ドットまたは1440 × 900 ドット表示になっているときに点灯します。

### ⑳1280/1680 ドットランプ(1280/1680)

本機の画面モードが1280 × 1024 ドットまたは1680 × 1050 ドット表示になっているときに点灯します。

### ㉑1600/1920 ドットランプ(1600/1920)

本機の画面モードが1600 × 1200 ドットまたは1920 × 1200 ドット表示になっているときに点灯します。

## ②② PC 映像入力端子(PC IN)

パソコンからの RGB 映像を入力する端子です。  
アナログRGB信号、デジタルRGB信号どちらの映像信号でも入力可能です。一般的にこの形状の端子は「DVI-I端子」と呼ばれています。



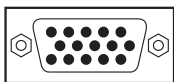
DVI-I 端子 (29ピン)

## ②③ ディスプレイ出力端子(DISPLAY OUT)

XRGB-3 の映像、または PC 映像入力端子(PC IN)から入力されたパソコンの映像信号を出力する端子です。出力端子には、アナログRGB(15ピン・アナログRGB)とデジタルRGB(DVI-D)があります。

## アナログ(ANALOG)

アナログ RGB 出力端子(15ピン・アナログRGB)です。  
15ピン・アナログRGB入力端子を持つディスプレイにアナログRGBケーブルで接続することができます。



15ピン・アナログRGB端子

## デジタル(DIGITAL)

デジタル RGB 出力端子(DVI-D)です。  
DVI入力端子(DVI-DまたはDVI-I)を持つディスプレイにDVI-Dケーブルで接続することができます。



DVI-D 端子 (24ピン)

## ②④ ビデオ入力端子 1(VIDEO IN 1)

NTSC方式のビデオ端子(コンポジット・ビデオ)の映像と音声を入力する端子です。映像機器や家庭用ゲーム機のビデオ映像と音声を入力できます。



ビデオ入力端子

## ②⑤ ビデオ入力端子 2(VIDEO IN 2)

NTSC方式のビデオ端子(コンポジット・ビデオ)の映像と音声を入力する端子です。映像機器や家庭用ゲーム機のビデオ映像と音声を入力できます。

## ②⑥ S入力端子 1(S IN 1 [S1])

NTSC方式のS端子の映像と音声を入力する端子です。  
映像機器や家庭用ゲーム機のS映像と音声を入力できます。

※この端子は、S1信号に対応しています。  
※S1信号の詳細は62ページをご参照ください。



S入力端子

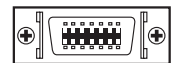
## ②⑦ S入力端子 2(S IN 2)

NTSC方式のS端子の映像と音声を入力する端子です。  
映像機器や家庭用ゲーム機のS映像と音声を入力できます。

※この端子は、S1信号に対応していません。

## ②⑧ D入力端子 1(D IN 1)

D映像(D1～D4)と音声を入力する端子です。  
映像機器や家庭用ゲーム機のD映像と音声を入力できます。  
入力信号は525i、525p、1125i、750pの映像信号に対応しています。同梱の変換ケーブルを使用してコンポーネント・ビデオ(Y, PB, PR)の映像信号を入力することも可能です。



D4入力端子

## ②⑨ D入力端子 2(D IN 2)

## D4入力端子(D4)

この端子には、D映像(D1～D4)を入力する端子です。  
映像機器や家庭用ゲーム機のD映像を入力できます。  
入力信号は525i、525p、1125i、750pの映像信号に対応しています。  
同梱の変換ケーブルを使用してコンポーネント・ビデオ(Y, PB, PR)の映像信号を入力することも可能です。  
このD4端子を使用するときは、スクリーン・メニューの「D入力2信号方式」の設定を「色差」に設定してください。

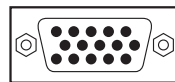
## RGB入力端子(RGB)

この端子には、15ピン・アナログRGB出力端子(セパレート同期)を持つ家庭用ゲーム機を接続することができます。  
15ピン・アナログRGB出力端子(セパレート同期)を持つ家庭用ゲーム機を接続するときは、スクリーン・メニューの「D入力2信号方式」の設定を「セパレート」に設定してください。  
入力できるRGB信号は水平同期周波数31kHz(640×480ドット)です。

※「D入力端子2(D IN 2)」のRGB端子は、家庭用ゲーム機向けの端子です。この端子は「帯域幅の上限が低い」、などの制限があるためパソコンの接続には適しておりません。詳しくは、29ページをご参照ください。

## 音声端子(AUDIO L/R)

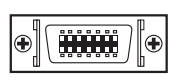
上記、D4端子またはRGB端子から入力される映像機器や家庭用ゲーム機の音声を入力することができます。



RGB入力端子



音声入力端子



D4入力端子

## ご注意

D4入力端子とRGB入力端子は同時に使用できません。

## ③⑩ D 入力端子 3 (D IN 3)

D 映像 (D1 ~ D4) と音声を入力する端子です。

映像機器や家庭用ゲーム機の D 映像と音声を入力できます。

入力信号は 525i、525p、1125i、750p の映像信号に対応しています。

同梱の変換ケーブルを使用してコンポーネント・ビデオ (Y, PB, PR) の映像信号を入力することもできます。



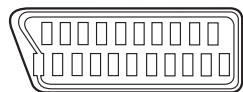
D4 入力端子

## ③⑪ 21 ピン RGB マルチ入力端子 (GAME IN)

家庭用ゲーム機のアナログ RGB ケーブル (21 ピン) を接続する端子です。

この端子を使用する際は、スクリーン・メニューの設定「21 ピン入力信号方式」を正しく設定してください。

※家庭用ゲーム機側に「RGB」や「YPbPr」の切り替え機能がある場合は、ゲーム機側の設定も正しく行ってください。



21 ピン RGB マルチ入力端子

## ③⑫ ライン入力端子 (LINE IN)

この端子には、パソコンからの音声信号 (ライン信号) を入力することができます。



ライン入力端子

## ③⑬ ライン出力端子 (LINE OUT)

この端子に、アンプ内蔵型のステレオスピーカーを接続することで、パソコンの音声と、映像機器や家庭用ゲーム機の音声を聞くことができます。

尚、本端子からは、パソコンの音声や、映像機器や家庭用ゲーム機の音声がミキシングして出力されます。

※この端子にヘッドフォンを接続しても正しく音声を聞くことはできません。



ライン出力端子

## ③⑭ ヘッドフォン端子 (PHONES)

この端子にヘッドホン (ステレオ・ミニジャック仕様のもの) を接続することで、パソコンの音声や映像機器、家庭用ゲーム機の音声を聞くことができます。

尚、本端子からは、パソコンの音声と、映像機器や家庭用ゲーム機の音声がミキシングして出力されます。

この端子から出力される音声は、本体前面の「音量 (VOLUME DOWN/UP)」ボタンやリモコンの「音量 (小/大)」ボタンで音量 (音声レベル) を調整することができます。



ヘッドフォン端子

## ヘッドフォン端子使用時の注意事項

ヘッドフォンやイヤフォンで本機の音声を聴く時は、できるだけ音量 (音声レベル) を低くしてください。また、長時間ヘッドフォンやイヤフォンで音声を聴き続けると、聴覚に障害を起こす恐れがありますのでご注意ください。

## ③⑮ 赤外線受光部

リモコンからの赤外線信号を受信する部分です。

この部分に向けて、リモコンを操作してください。

## ③⑯ USB 端子 (USB)

この端子は、本機のファームウェアなどをアップグレードする際に使用します。USB ケーブルを用いてパソコンからファームウェアを更新することができます。

この端子は USB2.0 に対応しています。



USB 端子

## ③⑰ DC 入力端子 (DC IN)

本製品に同梱の AC アダプターを接続する端子です。

AC アダプターは、全ての機器の接続が終わった後に接続します。

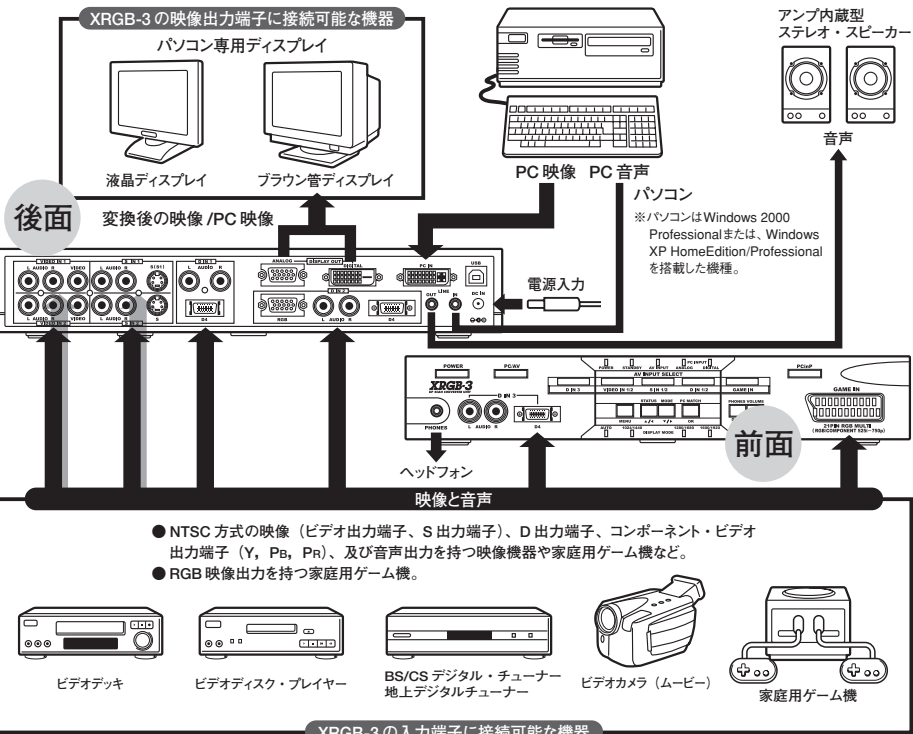
AC アダプターの接続方法は 30 ~ 31 ページをご参照ください。



DC 入力端子

接続概要

XRGB-3の接続概要は下図をご覧ください。尚、各機器との詳細に関しては、下記ページをご覧ください。



|                                       |          |
|---------------------------------------|----------|
| ・スルー出力時の制限事項                          | 19～20ページ |
| ・デジタルRGB対応のパソコンとディスプレイを接続する           | 21ページ    |
| ・アナログRGB対応のパソコンとディスプレイを接続する           | 22ページ    |
| ・DVI-I端子しか持たないパソコンとアナログRGBディスプレイを接続する | 23ページ    |
| ・ビデオ出力端子を持つ機器を接続する                    | 24ページ    |
| ・S出力端子を持つ機器を接続する                      | 25ページ    |
| ・D出力端子やコンポーネント・ビデオ出力端子を持つ機器を接続する      | 26ページ    |
| ・21ピンRGBマルチ出力端子を持つ家庭用ゲーム機を接続する        | 27ページ    |
| ・15ピン・アナログRGB出力端子を持つ家庭用ゲーム機を接続する      | 28～29ページ |

接続時の注意事項

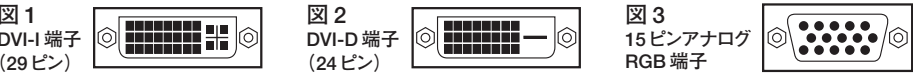
ケーブルなどを接続する際は、入力と出力の端子を間違えないよう注意してください。

スルー出力時の制限事項

XRGB-3の「PC映像入力端子(PC IN)」に入力されたパソコンの映像は、ディスプレイにスルー出力することができます(本体、またはリモコンの「PC/AV」ボタンで画面の切り替えが可能です)。ただし、スルー出力できる映像の画面モードやリフレッシュレート及び帯域幅には制限があります。表2をご覧ください、スルー出力可能な画面モードとリフレッシュレートをご確認ください。尚、スルー出力可能な映像の最大帯域幅は162MHzです。

スルー出力に対応できるパソコンの仕様

本機の「PC映像入力端子(PC IN)」に接続し、映像をスルー出力できるパソコンは図1、図2、図3、の映像出力端子を持つパソコンと下記制限事項を満たす機種です。



●スルー出力できる映像信号には下記の制限事項があります  
本機では、表2の画面サイズとリフレッシュレートのときだけ映像をスルー出力することができます。デジタルRGB接続時とアナログRGB接続時では、対応状況が違います。

表2：スルー出力可能なパソコンの画面モード一覧

| パソコンの画面モード     | リフレッシュレート |      |           |      |      | 備考 |
|----------------|-----------|------|-----------|------|------|----|
|                | 60Hz      | 70Hz | 72Hz      | 75Hz | 85Hz |    |
| 下記以外の画面モード     |           |      | 未対応/動作保証外 |      |      |    |
| 640×480ドット     | ○         | ●    | ●         | ○    | ●    | ※2 |
| 800×600ドット     | ○         | ●    | ●         | ○    | ●    | ※2 |
| 1024×768ドット    | ○         | ●    | ●         | ○    | ●    | ※2 |
| 1152×864ドット    | ●         | ●    | ●         | ●    | ●    | ※2 |
| 1280×720ドット    | ●         | ●    | ●         | ●    | ●    | ※2 |
| 1280×768ドット※3  | ●         |      |           |      |      |    |
| 1280×800ドット    | ●         | ●    | ●         | ●    | ●    | ※2 |
| 1280×960ドット    | ●         | ●    | ●         | ●    | ●    | ※2 |
| 1280×1024ドット   | ○         | ●    |           |      |      | ※2 |
| 1600×1200ドット   | ○         |      |           |      |      |    |
| 1440×900ドット    | ○         |      |           |      |      |    |
| 1680×1050ドット   | ○         |      |           |      |      |    |
| 1920×1200ドット※A | ○         |      |           |      |      |    |

○＝デジタルRGB、アナログRGB信号共にスルー出力可。 ●＝アナログRGB信号のみスルー出力可。  
※2：アナログRGB信号ではリフレッシュレートが60Hzのとき、最も鮮明にスルー出力できます。  
※3：VESA規格の映像信号のみ対応。  
※A：液晶ディスプレイ用の同期タイミング(ブランキング低減モード)のみ対応。  
※上記以外の画面モードの映像を入力すると画面に「モワレ」や「縦縞」、「画面揺れ」などが発生し、正しく表示できないことがあります。  
※上記表はスルー出力が可能かどうかを示すものであり、本機で変換した映像出力が上記解像度のディスプレイに対応していることを示すものではありません。本機がスルー出力できるディスプレイは、1024×768ドット、1280×1024ドット、1600×1200ドットのディスプレイのみです。  
※パソコンの映像をスルー出力する際は、必ずパソコンを起動する前にXRGB-3やディスプレイの電源を「オン」にしてください。  
※720×400ドットなどのUSテキスト画面や、BIOS画面は正しくスルー出力できないことがあります。  
※本機にパソコンの映像が入力された際、映像信号の帯域幅が162MHzを超えると、画面が映らなくなるか「CLOCK OVER」というメッセージが表示されます。

## スルー出力時の制限事項

### スルー出力の種類

XRGB-3にパソコンやディスプレイを接続する際、下記の3種類の接続方法があります。

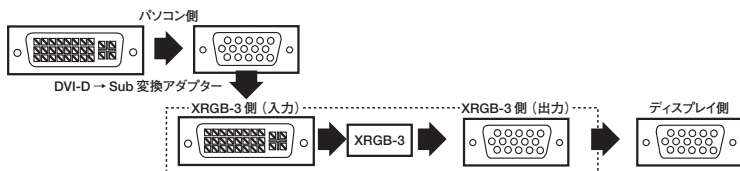
- 1、パソコン [デジタルRGB : DVI-D] → XRGB-3 → ディスプレイ [デジタルRGB : DVI-D]  
(接続詳細は21ページをご覧ください)。



- 2、パソコン [アナログRGB : 15ピン] → XRGB-3 → ディスプレイ [アナログRGB : 15ピン]  
(接続詳細は22ページをご覧ください)。



- 3、パソコン [DVI-I] → XRGB-3 → ディスプレイ [アナログRGB : 15ピン]  
(接続詳細は23ページをご覧ください)。



### パソコン映像スルー出力時の色数低下と鮮明度低下に関して

XRGB-3内部では映像を24bitで処理するため、パソコン側のカラー設定を32bit以上に設定していると、色の表現力が24bitに低下します。尚、パソコンがアナログRGB接続の場合、映像がA/Dコンバーターを通過するため、パソコン側が24bitの色設定のとき、色の再現性が低下します。また、パソコンがアナログRGB接続の場合、画面の鮮明度が若干低下します。

### アナログRGB接続でパソコン映像の鮮明度が低くなる、画面に縦縞、揺れが発生する

本機に入力された映像は、全てデジタルで処理されます。このため、XRGB-3では、パソコンからの映像入力がアナログRGBのとき、一端映像を「アナログ→デジタル変換→アナログ」する処理を行います。

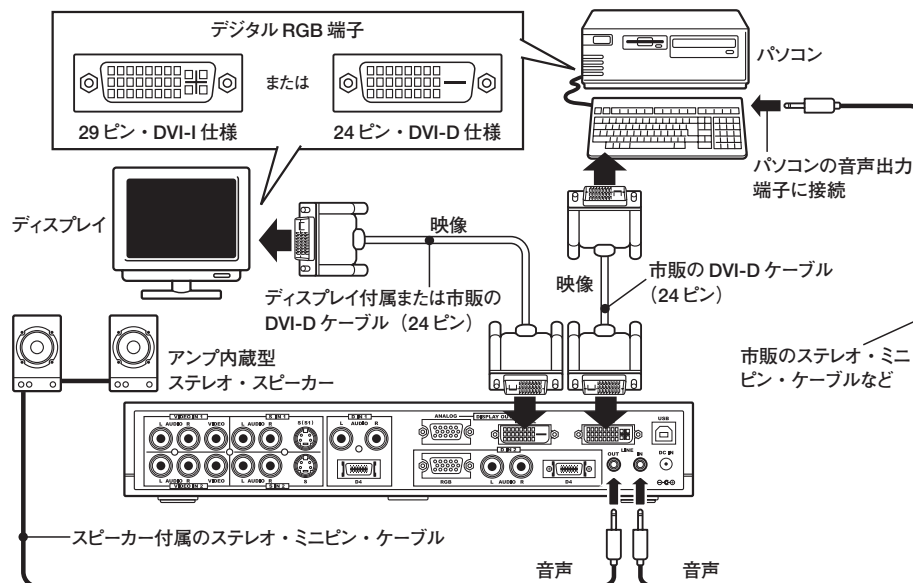
このとき、ドットクロックが正しく設定できず、画面が揺れる、画面に縦縞が発生する、画質が著しく低下する、画面の位置がズレるなどの症状が発生します。このような症状が発生するときは、本体の「PCMATCH」ボタンを押すか、リモコンの「PCマッチ」ボタンを押して、パソコンの画質を整えてください(スクリーンメニューの「PCマッチ」でも同様の機能を使用できます)。尚、接続しているディスプレイが液晶ディスプレイの場合は、ディスプレイ側の自動画質調整(オートアジャストなど)も行ってください。

**ご注意** XRGB-3を対応ディスプレイ(1024×768、1280×1024、1600×1200)以外のディスプレイ(未対応ディスプレイ)に接続すると、パソコン映像を正しくスルー出力できないことがあります。

## デジタルRGB対応のパソコンとディスプレイを接続する

XRGB-3にデジタルRGB方式(DVI-DまたはDVI-I)の映像出力を持つパソコンやディスプレイをDVI-Dケーブルで接続する際は、下図を参考にして接続してください。

接続の際は全ての機器の電源を「オフ」または「待機(スタンバイ)」の状態にしてください。ACアダプターの接続は30～31ページ参照。



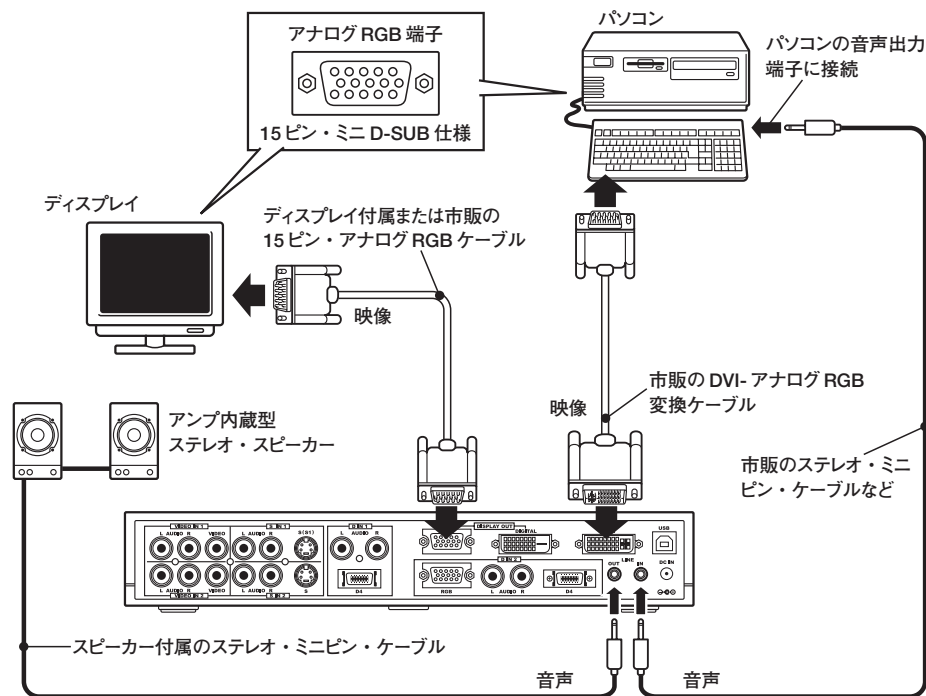
### 接続とケーブルに関するご注意

- DVI-Dケーブル(デジタルRGBケーブル)は信頼できるメーカーが販売する製品を使用してください。
- DVI-Dケーブル(デジタルRGBケーブル)1本の長さは1.5m以下が推奨値です。
- 本機のデジタルRGB出力端子(DVI-D)とアナログRGB出力端子(15ピン)に同時にディスプレイを接続しないでください。本機に接続できるディスプレイは1台のみです。
- DVI-Dケーブル(デジタルRGBケーブル)でパソコンを本機に接続しているときは、パソコンやディスプレイ起動中にケーブルを脱着しないでください。
- パソコンを本機に接続しているときは、必ずXRGB-3とディスプレイの電源を「オン」にした後に、パソコンの電源を「オン」にしてください。
- パソコンの映像出力がデジタルRGBの時はディスプレイ側もデジタルRGBで接続してください。
- パソコンとの接続に、DVI-Iケーブル(29ピン)を使用しないでください。
- ディスプレイとの接続に、DVI-Iケーブル(29ピン)を使用しないでください。また、ディスプレイから直接DVI-Iケーブル(29ピン)が生えている機種には本機を接続できません。
- DVIケーブルのネジはしっかりと締めましょう。ネジが締まっていないと画面が映らないことがあります。

## アナログ RGB 対応のパソコンとディスプレイを接続する

XRGB-3にアナログRGB方式の映像出力(15ピン・アナログRGB出力端子)を持つパソコンやディスプレイを接続する際は、下図を参考にして接続してください。

接続の際は、全ての機器の電源を「オフ」または「待機(スタンバイ)」の状態にしてください。ACアダプターの接続は30～31ページ参照。



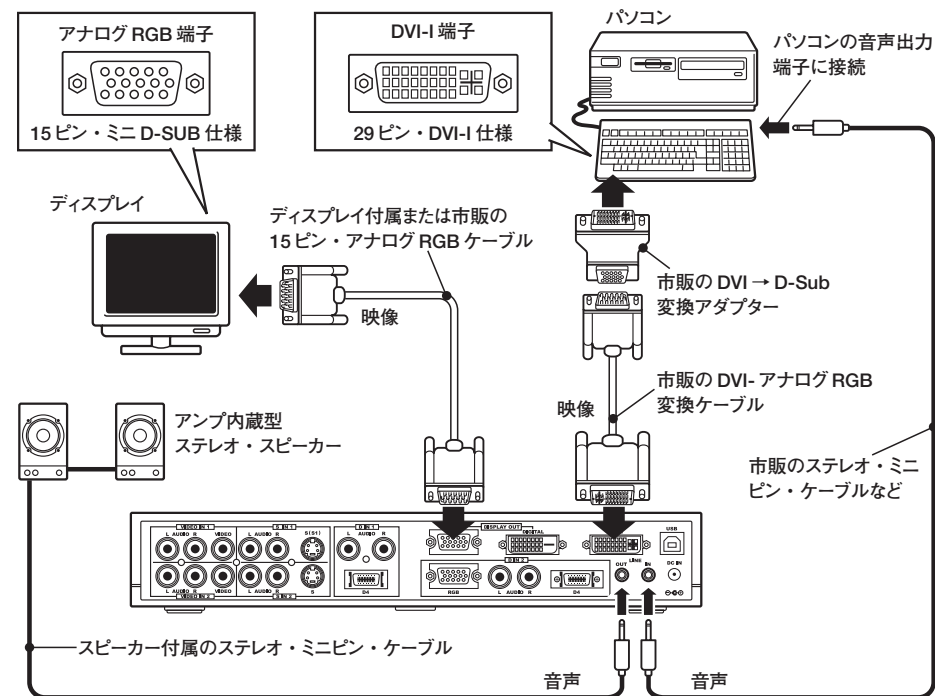
### 接続とケーブルに関するご注意

- 本機のデジタルRGB出力端子(DVI-D)に同時にディスプレイを接続しないでください。
- パソコンの映像出力がアナログRGBの時はディスプレイ側もアナログRGBで接続してください。
- パソコンとの接続に、DVI-Iケーブル(29ピン)を使用しないでください。
- ディスプレイとの接続に、DVI-Iケーブル(29ピン)を使用しないでください。また、ディスプレイから直接DVI-Iケーブル(29ピン)が生えている機種には本機を接続できません。
- 使用するケーブルの種類によっては、本機を起動する際、63ページの操作で、パソコン側を強制的にアナログRGBとして認識させる必要がある機種があります。

## DVI-I 端子しか持たないパソコンとアナログ RGB ディスプレイを接続する

パソコンやビデオカードの映像出力端子が、DVI-I端子しかない場合で、15ピン・アナログRGB端子を持つディスプレイに接続したい場合は、「DVI→D-Sub変換アダプター」と「DVI-アナログRGB変換ケーブル」を購入するなどし、XRGB-3とパソコンを接続する必要があります。

接続方法は、下図を参考にしてください。接続の際は、全ての機器の電源を「オフ」または「待機(スタンバイ)」の状態にしてください。ACアダプターの接続は30～31ページ参照。



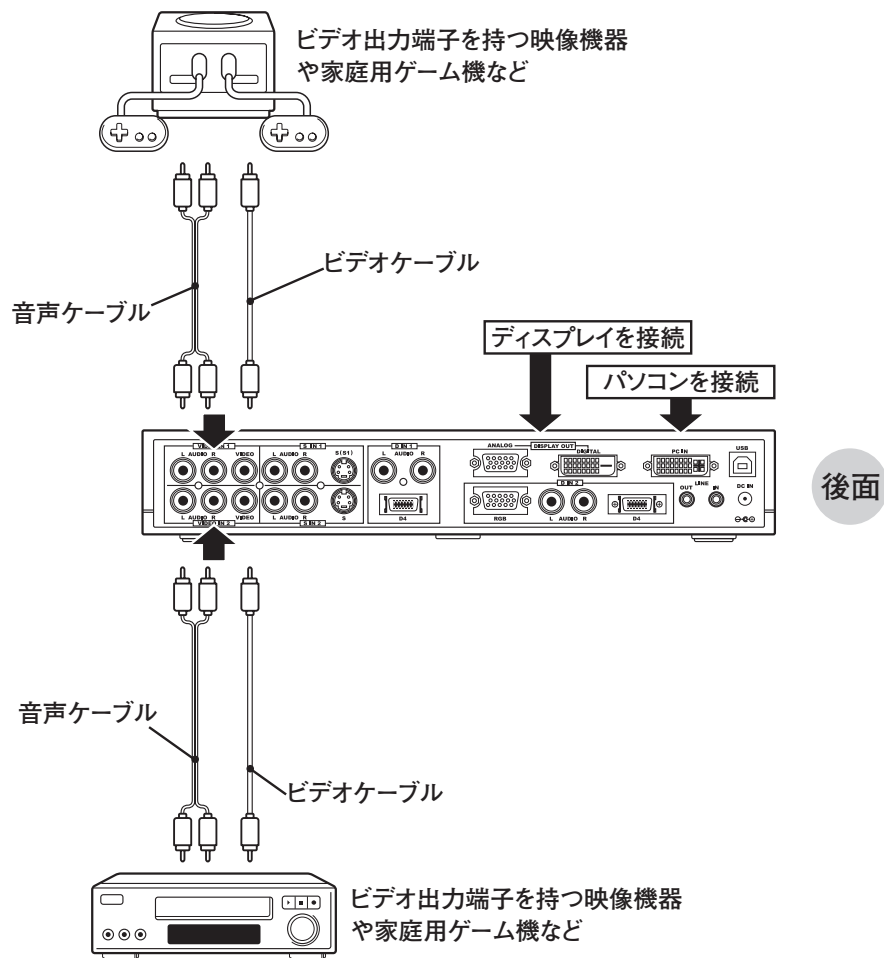
### 接続とケーブルに関するご注意

- 本機のデジタルRGB出力端子(DVI-D)に同時にディスプレイを接続しないでください。
- パソコンの映像出力がアナログRGBの時はディスプレイ側もアナログRGBで接続してください。
- パソコンとの接続に、DVI-Iケーブル(29ピン)を使用しないでください。
- ディスプレイとの接続に、DVI-Iケーブル(29ピン)を使用しないでください。また、ディスプレイから直接DVI-Iケーブル(29ピン)が生えている機種には本機を接続できません。
- 使用する「DVI-D→Sub変換アダプター」やケーブルの種類によっては、本機を起動する際63ページの操作でパソコン側を強制的にアナログRGBとして認識させる必要がある機種があります。

## ビデオ出力端子を持つ機器を接続する

XRGB-3にビデオ端子(コンポジット・ビデオ)の映像出力を持つ映像機器や家庭用ゲーム機を接続する際は、下図を参考にして接続してください。

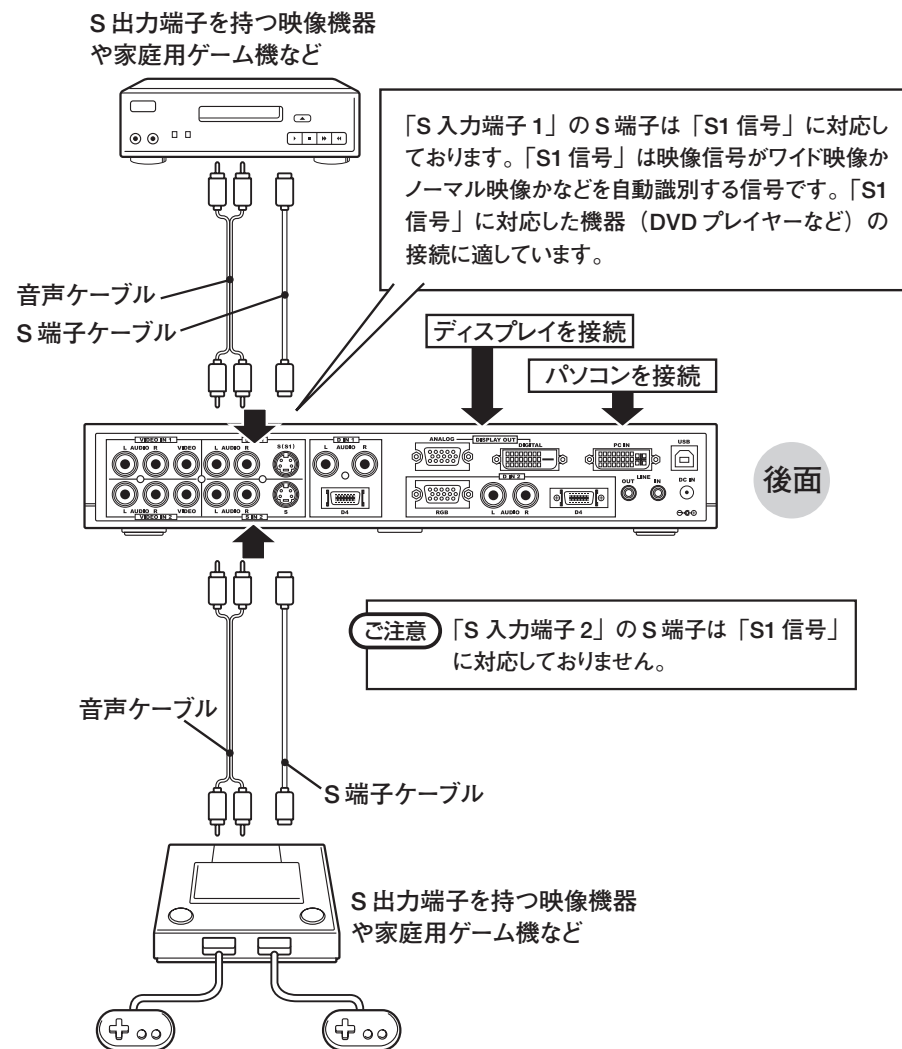
接続の際は全ての機器の電源を「オフ」または「スタンバイ(待機)」の状態にしてください。ACアダプターの接続は 30 ～ 31 ページ参照。



## S 出力端子を持つ機器を接続する

XRGB-3にS端子の映像出力を持つ映像機器や家庭用ゲーム機を接続する際は、下図を参考にして接続してください。

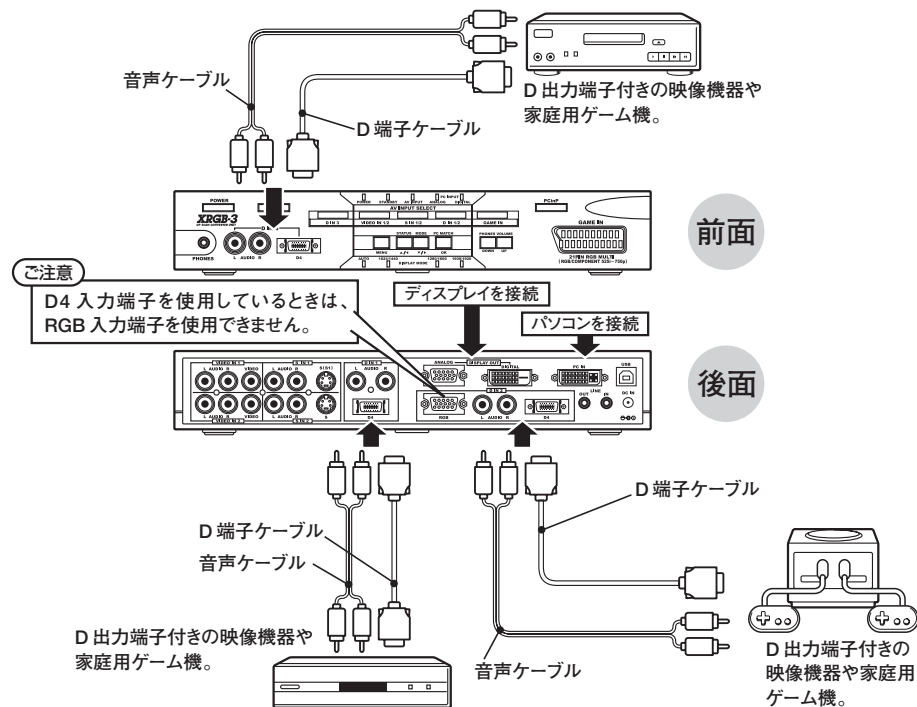
接続の際は全ての機器の電源を「オフ」または「待機(スタンバイ)」の状態にしてください。ACアダプターの接続は 30 ～ 31 ページ参照。



## D 出力端子やコンポーネント・ビデオ出力端子を持つ機器を接続する

D 端子やコンポーネント・ビデオ端子の映像出力を持つ映像機器や家庭用ゲーム機を接続する際は、下図を参考にして接続してください。

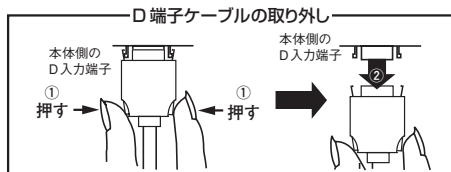
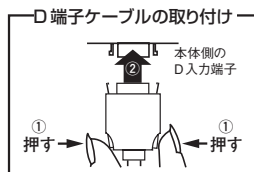
接続の際は全ての機器の電源を「オフ」または「待機(スタンバイ)」の状態にしてください。AC アダプターの接続は 30 ～ 31 ページ参照。



### D 端子ケーブルの正しい接続方法

- D 端子ケーブルのコネクタの脱着は、下図の「A」のノブを押しながら行ってください。

D 端子のコネクタ部  
(上から見た図)

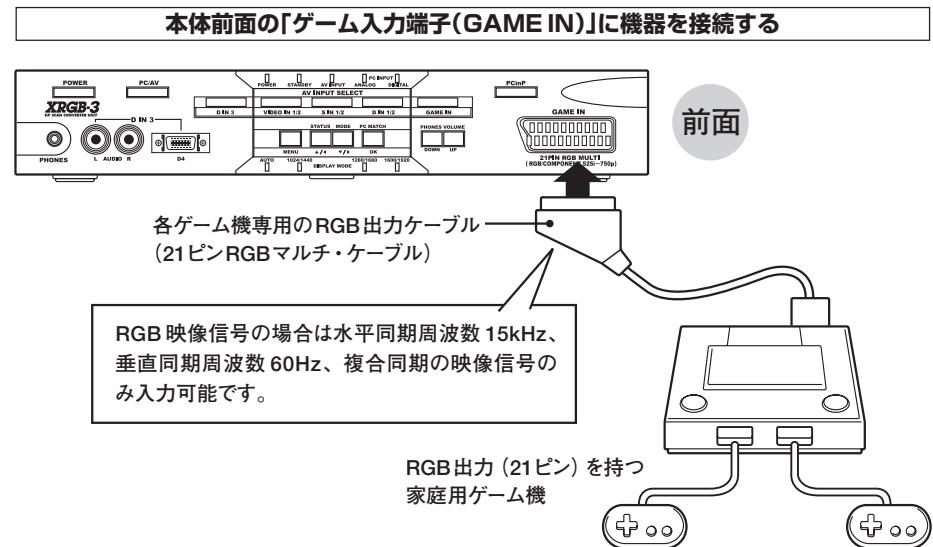


参考：コンポーネント・ビデオ端子の家庭用ゲーム機や映像機器を接続する際は、同梱の「D 端子変換ケーブル」をご使用ください。また、D 入力端子 2 の D4 端子から映像を入力する際は、スクリーン・メニューの「D 入力 2 信号方式」を「色差」に設定してください。

## 21 ピン RGB マルチ出力端子を持つ家庭用ゲーム機を接続する

XRGB-3 に 21 ピン RGB マルチ端子の映像出力を持つ家庭用ゲーム機を接続する際の接続方法は下図を参考にして接続してください。

接続の際は全ての機器の電源を「オフ」または「待機(スタンバイ)」の状態にしてください。AC アダプターの接続は 30 ～ 31 ページ参照。



### 信号方式に合わせて設定を変更してください

入力信号が RGB 信号のとき

入力信号が「RGB 信号」の際はスクリーン・メニューの「21 ピン入力信号方式」を「複合」に設定してください

入力信号がコンポーネント・ビデオ信号(Y, PB, PR)のとき

入力信号が「コンポーネント・ビデオ信号(Y, PB, PR)方式」の際はスクリーン・メニューの「21 ピン入力信号方式」を「色差」に設定してください。

### 信号方式に関する注意事項

映像を入力しているのに「画面が映らない」、「画面が乱れる」などの症状が発生しているときは、スクリーン・メニューの「21 ピン入力信号方式」の設定を間違えている可能性がありますので、設定を正しく変更してください。

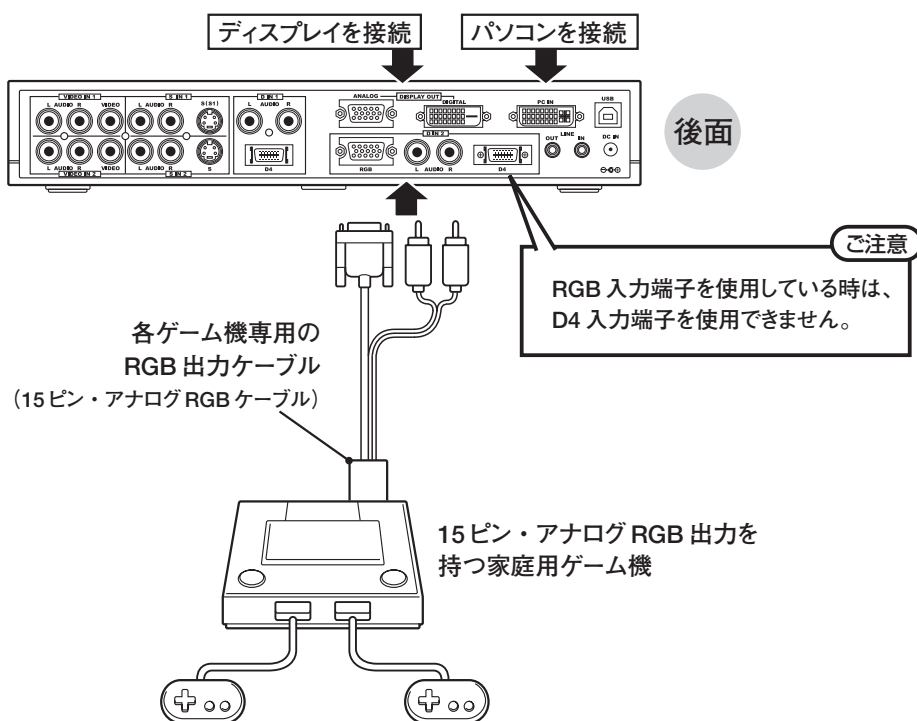
参考：ゲーム機側に「RGB」や「YPbPr」の切り替え設定機能がある場合は、ゲーム機側の設定も正しく行ってください。

## 15ピン・アナログRGB出力端子を持つ家庭用ゲーム機を接続する

XRGB-3に15ピン・アナログRGB端子の映像出力を持つ家庭用ゲーム機を接続する際は、下図を参考にして接続してください。

接続の際は、全ての機器の電源を「オフ」または「待機(スタンバイ)」の状態にしてください。ACアダプターの接続は30～31ページ参照。

### 「D入力端子2(D IN 2)」のRGB端子に家庭用ゲーム機を接続する。



#### 映像信号の信号方式に合わせて設定を正しく変更してください

- 「D入力2(D IN 2)」のRGB端子から15ピン・アナログRGBの映像を入力するときは、XRGB-3のスクリーン・メニュー設定「D入力2信号方式」を「セパレート」に設定する必要があります。
- 家庭用ゲーム機側に解像度(画面モード)の設定機能があるときは、設定を「640×480ドット」に設定してください。

### 「D入力端子2(D IN 2)」のRGB端子使用時の注意事項

「D入力端子2(D IN 2)」のRGB入力端子に入力できる映像の画面モードやリフレッシュレートには制限があります。

制限を無視して映像を入力すると、画質劣化や画面の乱れの原因となります。

「D入力端子2(D IN 2)」のRGB端子にパソコンの映像を入力することはおすすめできません。

「D入力端子2(D IN 2)」のRGB入力端子は、家庭用ゲーム機専用の映像入力端子です。

### 「D入力端子2(D IN 2)」のRGB端子に入力可能な家庭用ゲーム機の画面モード

| 家庭用ゲーム機の画面モード | 水平同期周波数 | リフレッシュレート(垂直同期周波数) |
|---------------|---------|--------------------|
| 640×480ドット    | 31kHz   | 60Hz               |

※「D入力端子2(D IN 2)」のRGB入力端子は640×480ドット以外の画面モードの映像は表示できません。

#### 画面をアンダースキャン表示にしたいとき

XRGB-3は入力される映像をすべてオーバースキャンで表示するため、RGB映像を表示した際、画面の上下左右の端が欠けてしまい、見えない部分があります。

もし、お客様が、この見えない部分を見たい場合は、スクリーン・メニューの「アンダースキャン」の設定を「オン」にしてください。

## ACアダプターを接続して電源をオンにする

### ACアダプターの接続方法と電源の入れ方

ACアダプターを接続する前に、映像ケーブルや音声ケーブルなど、ACアダプター以外のケーブルが正しく接続されていることを確認してください。

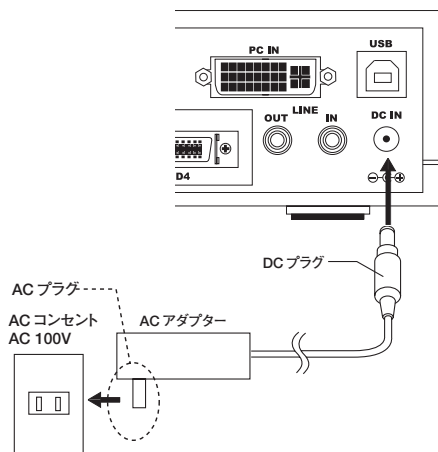
ACアダプターは、すべての機器の接続が終了した後に接続します。

ACアダプターは下記の手順で接続することをおすすめします。

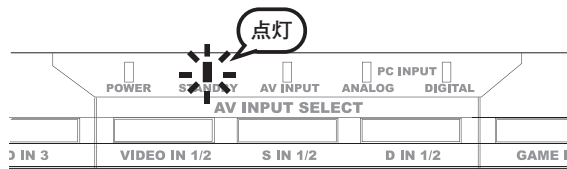
① ACアダプターを接続する前に全ての機器を接続し、接続が正しいことを確認します。

② ACアダプターの「DCプラグ」をXRGB-3 (本体)の「電源入力端子(DC IN)」に接続します。

③ ACアダプターの「ACプラグ」を「ACコンセント(AC 100V)」に接続します。



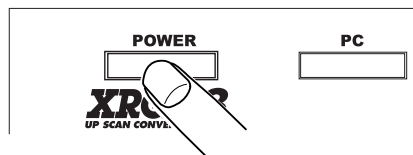
④ XRGB-3 (本体)の「スタンバイ・ランプ(STANDBY)」が点灯していることを確認します。



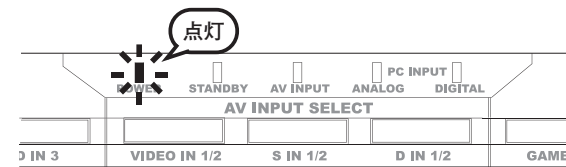
⑤ ディスプレイの電源を「オン」にします。

⑥ XRGB-3本体、またはリモコンの「電源ボタン(POWER)」を押して、本機の電源を「オン」にします。

(参考:もう一度「電源ボタン(POWER)」を押すと電源をスタンバイ[待機状態]にすることができます)

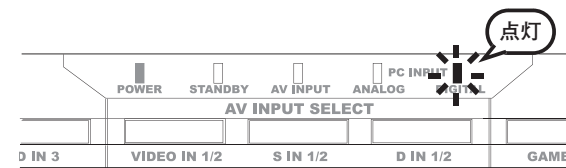
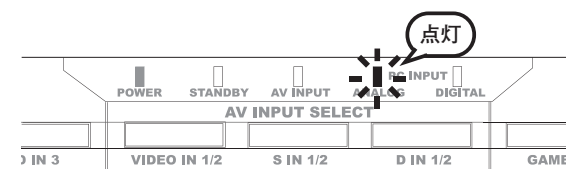


⑦ XRGB-3 (本体)の「電源ランプ(POWER)」が点灯していることを確認します。



⑧ 本機に接続された機器(パソコン以外)の電源を「オン」にします。

⑨-A:もしXRGB-3にパソコンが接続されていれば、パソコンの電源を「オン」にしてください。この時点で、ディスプレイにパソコンの画面が表示されていれば、接続作業は完了です。パソコンの映像が正しく入力されているときは、PC INPUTの「アナログ入力ランプ(ANALOG)」、または「デジタル入力ランプ(DIGITAL)」が点灯します。

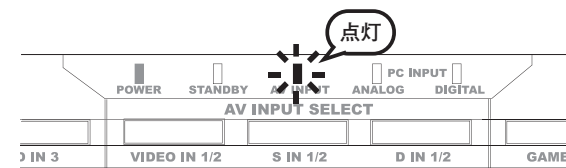


PC/AV ボタンを押して、画面に入力映像(映像機器や家庭用ゲーム機)の画面が正しく表示されていることを確認してください。



⑨-B: 本機にパソコンが接続されていなければ本機に入力された映像が表示されます。

⑩ 映像機器や家庭用ゲーム機の映像が正しく入力されていれば、ディスプレイに映像機器や家庭用ゲーム機などの映像が表示され、「AV 入力ランプ(AV INPUT)」が点灯します。

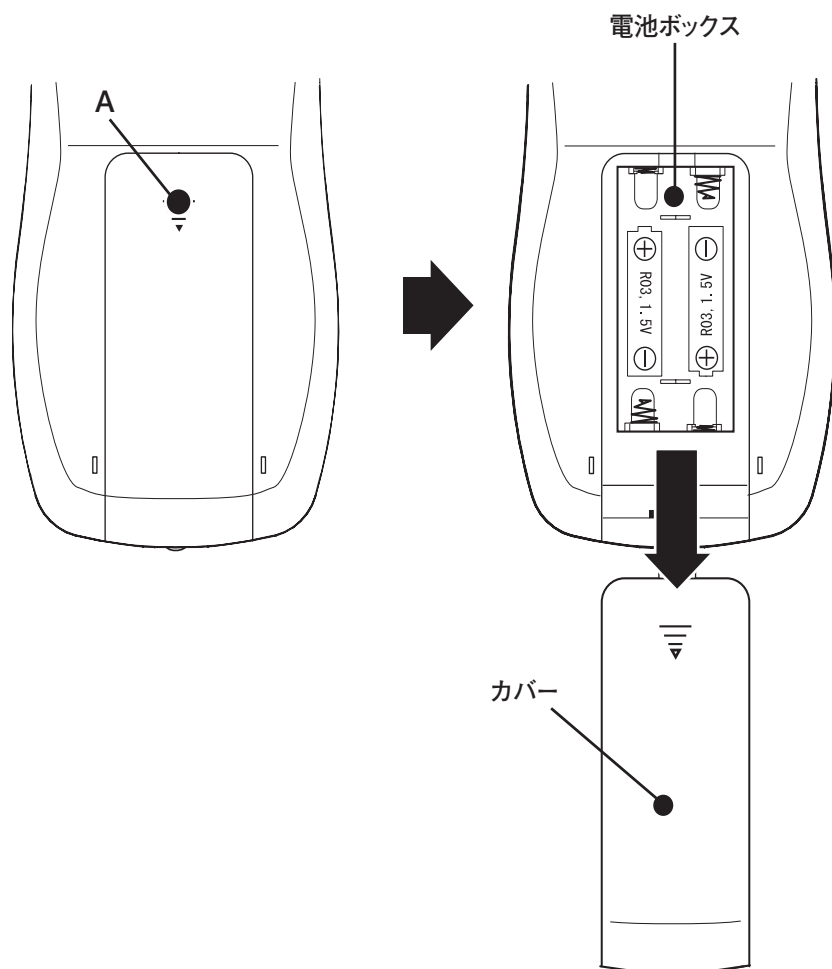


⑪ もし、「本機のランプが何も点灯しない」、「画面が真っ黒で何も表示されない」などの症状が発生したときは、いったん本機からACアダプターを取り外し、もう一度、接続などを確認してください。

## リモコンに電池を入れる

リモコンに乾電池を挿入するときは、下記の操作を参考にして、正しく挿入してください。

- ①リモコン裏面の、「A」の部分を押しながら、カバーをスライドさせ、電池ボックスのカバーを取り外します。

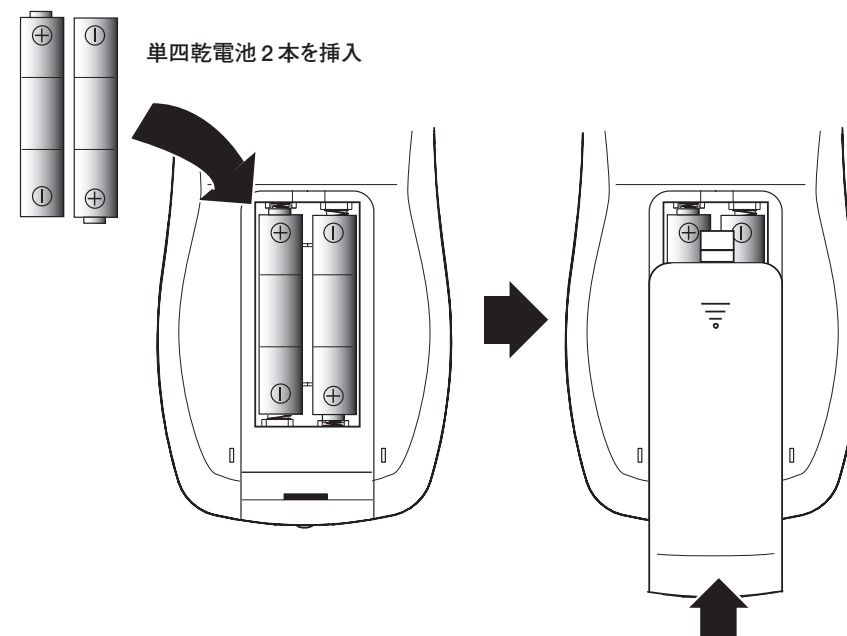


- ②付属の乾電池(または市販の乾電池)を下図のように電池ボックスに挿入します。

**ご注意**

乾電池の極性[+と-]を間違えないよう、ご注意ください。

- ③乾電池を挿入後、下図のようにカバーをスライドさせ、カバーを閉めます(カチッと音が鳴るまで、カバーをしっかり押し込んでください)。



- ④作業が完了したら、リモコンのボタンを押して、リモコンが正しく動作することを確認してください。

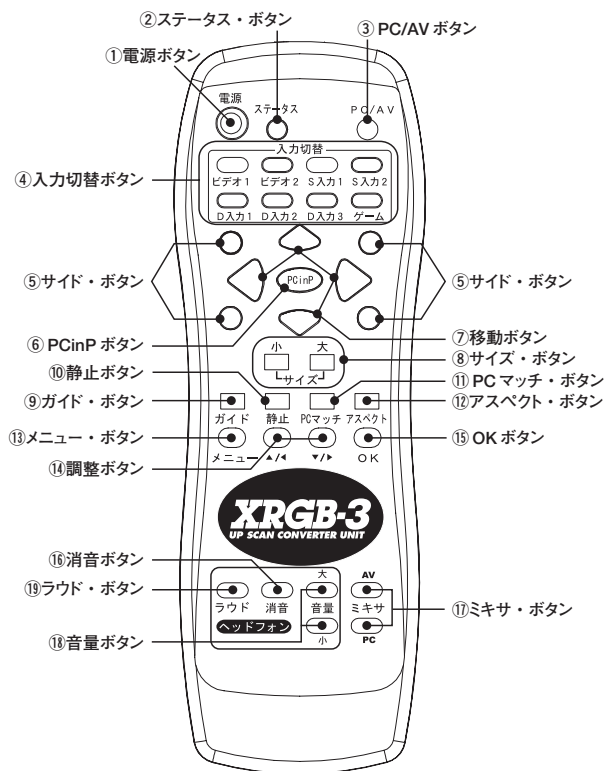
### 乾電池お取り扱い時の注意事項と警告

- ・乾電池の極性(+、-)を間違えないよう、正しく挿入してください。極性を間違えると発熱、火災などの原因となり、たいへん危険です。
- ・乾電池は、お子様が口に入れないよう十分ご注意ください。小さなお子様のおられる方は特に注意が必要です。
- ・本機のリモコン用乾電池には単4乾電池(1.5V)2本をご使用ください。
- ・ニッケドなどの充電電池(二次電池)は、危険ですから絶対に使用しないでください。
- ・乾電池には、マンガン乾電池、もしくはアルカリ乾電池をご使用ください。
- ・乾電池を交換する際は、新旧の乾電池を混在しないでください。
- ・使用後の乾電池は、各地方自治体の指示に従って正しく処分してください。

## リモコンの各部名称と解説

XRGB-3に付属のリモコンの各部名称と機能は下記のようになっています。よくお読みいただき、正しく操作してください。

XRGB-3は本体のボタンからも様々な機能や調整を行なうことができますが、リモコンを使用した方が、より快適に操作できます。



### リモコンお取り扱い時の注意事項と警告

- ・リモコンを落としたり衝撃を加えると、故障・破損することがあります。リモコンは精密機器です。取り扱いにはご注意ください。
- ・リモコンを人に向けて操作しないでください。
- ・日光が直接当たる場所で操作すると正しく動作しないことがあります。
- ・リモコンをぬらしたり、ぬれた手で触らないでください。ショートや感電の原因となります。
- ・長期間使用して、動作が不安定になったり、ボタンを押しても操作ができなくなったときは、乾電池を新しい物と交換してみてください。

リモコンの各ボタンの機能については、下記をご覧ください。

### ①電源ボタン

このボタンを押すことで、XRGB-3本体の電源を「オン」にすることができます。もう一度このボタンを押すとXRGB-3 本体の電源を「スタンバイ」にできます。

※スクリーン・メニューの電源設定が「オン」のとき、このボタンは使えません。

### ②ステータス・ボタン

このボタンを押すことで、XRGB-3の現在の状態を画面に表示することができます。

### ③PC/AV ボタン

このボタンはディスプレイに、パソコンの画面を表示するか、入力映像(映像機器や家庭用ゲーム機の映像)の画面を表示するか、を選択する切り替えボタンです。

### ④入力切替ボタン

XRGB-3に入力される映像入力のチャンネルを選択するボタンです。  
表示したいチャンネルのボタンを押してください。

### ⑤サイド・ボタン

サイド・ボタンは、子画面表示(PCinP)のとき、子画面を画面の右上、右下、左上、左下のいずれかの位置に移動します。

このボタンは、子画面(PCinP)が表示されているときのみ使用できます。

### ⑥PCinP ボタン

このボタンを押すことで、パソコン画面上に映像機器や家庭用ゲーム機の映像を子画面表示することができます。もう一度押すと、子画面表示を終了します。

このボタンは、パソコン画面を表示しているときのみ使用可能です。

### ⑦移動ボタン

子画面(PCinP)の表示位置を調整するボタンです。

この4個のボタンを使用することで、ディスプレイ上に表示された子画面(PCinP)を、画面上の好きな位置に移動することができます。

このボタンは、子画面(PCinP)が表示されているときのみ使用できます。

### ⑧サイズ・ボタン

子画面(PCinP)の表示サイズを調整することができます。「小」ボタンを押すと子画面サイズを小さく、「大」ボタンを押すと子画面サイズを大きくすることができます。

このボタンは、子画面(PCinP)が表示されているときのみ使用できます。

### ⑨ガイド・ボタン

このボタンを押すことで、「ガイドライン」機能を「オン」、「オフ」することができます。  
ガイドライン機能については、46 ページの「ガイドライン」をご参照ください。

### ⑩静止ボタン

このボタンを押すことで、画面を静止(フリーズ)することができます。  
もう一度押すと、静止(フリーズ)を解除することができます。

※パソコンの画面は静止できません。

### ⑪PC マッチ・ボタン

パソコン映像の入力がアナログRGBのとき、このボタンを押すことで、画面の画質を整える(オートアジャストする)ことができます。詳しくは、46ページの「PC マッチ」を参照してください。

### ⑫アスペクト・ボタン

このボタンを押すことで、画面の比率を変更することができます。  
設定の変更は、本体またはリモコンの調整ボタン(◀/▶)で行い、「OK」ボタンで決定します。  
この機能の詳細については、42 ページの「アスペクト」をご参照ください。

### ⑬メニュー・ボタン

このボタンを押すことで下記の様に動作します。  
・ディスプレイ画面上に、スクリーン・メニューを表示することができます。  
・スクリーン・メニューを終了することができます。  
・スクリーン・メニューの深い階層を表示している場合は、上の階層に戻ります。  
・調整バーや設定を表示している時にこのボタンを押すと調整前の設定に戻してメニュー表示に戻ります。

### ⑭調整ボタン(▲/◀, ▼/▶)

・スクリーン・メニューの「カーソル」を上下に操作することができます。  
・調整バーや設定を表示している時にこのボタンを押すと、調整バーや設定の内容を変更することができます。

### ⑮OK ボタン

・カーソルで選んだ項目を表示することができます。  
・調整バーや設定項目を表示しているときにこのボタンを押すと、調整バーや設定の変更内容を決定し、メニュー表示に戻ります(設定する項目の種類によっては、メニュー表示に戻らず、スクリーン・メニューを終了する物もあります)。

### ⑯消音ボタン

このボタンを押すことで、本体前面のヘッドフォン端子から出力される音声を消音(無音状態)にすることができます。  
もう一度このボタンを押すと、消音(無音状態)を解除することができます。

### ⑰ミキサ・ボタン

このボタンを使用することで、パソコン音声と映像入力(ビデオ端子、S端子、D端子、RGB端子)の音声のミキシング比率を調整することができます。  
「PC」ボタンを押すとパソコンの音声比率を大きくすることができ、「AV」ボタンを押すことで、映像入力(ビデオ端子、S端子、D端子、RGB端子)の音声比率を大きくすることができます。

### ⑱音量ボタン

このボタンを使用することで、本体前面のヘッドフォン端子から出力される音量(音声レベル)を大きくしたり、小さくすることができます。  
「小」ボタンを押すと、音量(音声レベル)を小さくできます。「大」ボタンを押すと、音量(音声レベル)を大きくできます。

### ⑲ラウド・ボタン

このボタンで、本体前面のヘッドフォン端子から出力される音声のラウドネスを「オン」または「オフ」にすることができます。ラウドネスを「オン」にすると、音の低音が強調され、音に厚みを感じられます。

## 使用しているディスプレイに最適な画面モードを設定しよう

XRGB-3 には、ご使用のディスプレイに最適な画面モードが用意されています。  
下記の操作で XRGB-3 の画面モードを変更することができます。

### ディスプレイに合わせて最適な画面モードを選ぶ

本機には6種類の画面モードがあり、使用するディスプレイに合わせて、画面モードを選ぶことができます。

#### <ワイド型ディスプレイに解像度を合わせる方法>

ワイド型のディスプレイに解像度を合わせる際は、必ずスクリーンメニューの「オプション」-「ディスプレイ画面モード」から、「WX+(1440×900ドット)」、「WS+(1680×1050ドット)」、「WU(1920×1200ドット)」のいずれかを選択してください。

以後は、本体全面の「MODE」ボタンを押すことで、下記のようにワイドの解像度を変更することができます。

1440×900ドット → 1680×1050ドット → 1920×1200ドット → 1440×900ドット

#### <ノーマル型ディスプレイに解像度を合わせる方法>

ノーマル型のディスプレイに解像度を合わせる際は、必ずスクリーンメニューの「オプション」-「ディスプレイ画面モード」から、「XG(1024×768ドット)」、「SXG(1280×1024ドット)」、「UXG(1600×1200ドット)」のいずれかを選択してください。

以後は、本体全面の「MODE」ボタンを押すことで、ノーマルの解像度を変更することができます。

1024×768ドット → 1280×1024ドット → 1600×1200ドット → 1024×768ドット

※工場出荷時の設定は、「1024×768ドット」に設定されています。

※画面モードや画面の表示方法(子画面表示など)、また入力信号の違いによっては画面が疑似インターレス表示されます。疑似インターレス表示の時は画面がちらつきます。

注意：ご使用のディスプレイに対応していない画面モードを選択すると、画面が表示されなくなりますのでご注意ください。

### 本体の前面ランプで画面モードが分かります

設定された画面モードを確認したいときは、本体前面のランプを確認してください。

#### 本体前面のランプで分かる画面モード

- ・1024×768/1440×900ドットの画面※4-B → 「1024/1440」ドットランプのみが点灯。
- ・1280×1024/1680×1050ドットの画面※4-A ※4-C → 「1280/1680」ドットランプのみが点灯。
- ・1600×1200/1920×1200ドットの画面※4-D → 「1600/1920」ドットランプのみが点灯。
- ・画面モードを自動認識する時 → 「AUTO」ランプと上記ランプが同時に点灯。

※4-A：1280×1024ドットモードの時スルー出力以外は1280×960ドット相当で表示されます。

※4-B：1440×900ドットモードの時、スルー出力以外は1440×810ドット相当で表示されます。

※4-C：1680×1050ドットモードの時、スルー出力以外は1680×945ドット相当で表示されます。

※4-D：1920×1200ドットモードの時、スルー出力以外は1920×1080ドット相当で表示されます。

※ディスプレイの機種によっては「自動(AUTO)」の時、画面モードを正しく認識できないことがあります。

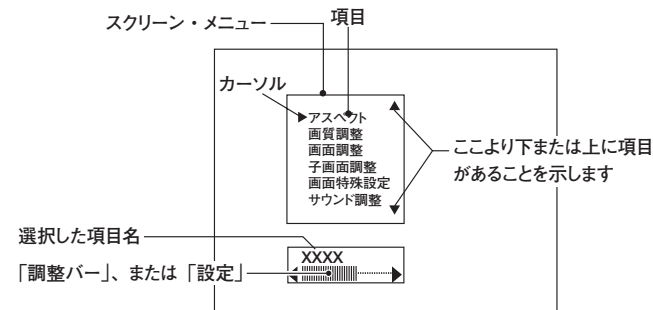
#### 本機の表示特性

本機では、映像を処理する課程で映像信号に遅延が発生します。  
また、画面に「がたつき」や「コマ飛び」が発生します。詳しくは、63ページをご覧ください。

## スクリーン・メニューの各部名称と基本操作

### スクリーン・メニューの各部名称

スクリーン・メニューの各部名称などは、下記をご覧ください。



※スクリーン・メニューやメッセージ表示の文字サイズや位置は画面モードによって異なります。  
※入力される映像信号が変化したり、映像が途切れると、スクリーン・メニューは終了します。

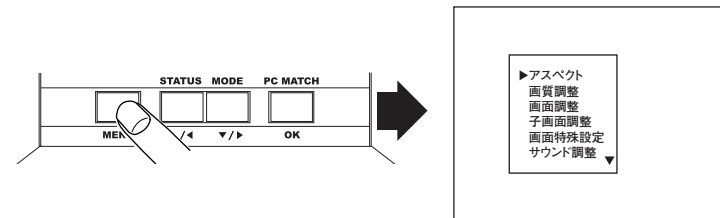
### スクリーン・メニューの基本操作

XRGB-3は、画面に表示されたスクリーン・メニューから、様々な調整や設定を行なうことができます。下記ではスクリーン・メニューの操作方法を解説します。

スクリーン・メニューは、本体のボタンやリモコンのボタンで操作できます。

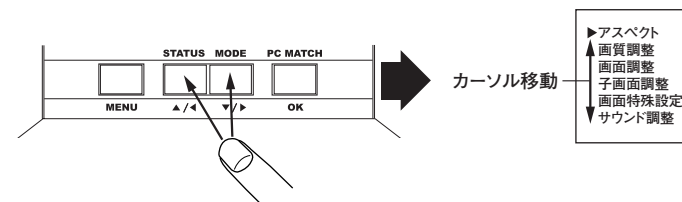
#### ①メニューを表示する

スクリーン・メニューは、「メニュー(MENU)」ボタンで表示することができます。



#### ②カーソルの移動

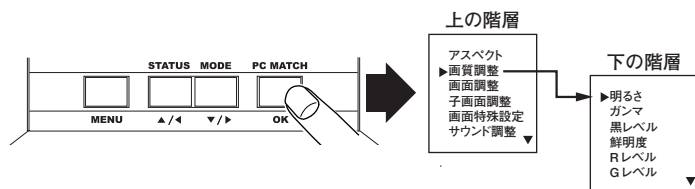
カーソルの移動は、調整ボタン(▲/▼ボタン)で操作することができます。



### ③階層の移動

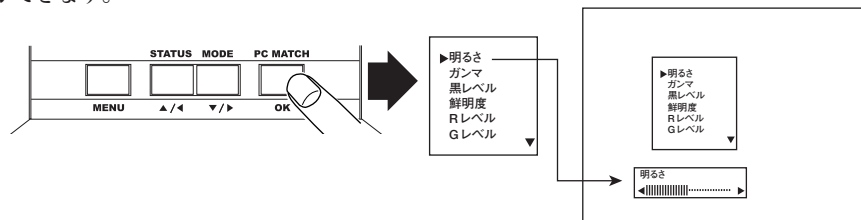
本機のスクリーン・メニューは階層構造になっています。

例えば、「画質調整」の項目にカーソルを合わせ、「OK」ボタンを押すと、下の階層に移動することができます(下の階層で「メニュー(MENU)」ボタンを押すと上の階層に戻ります)。



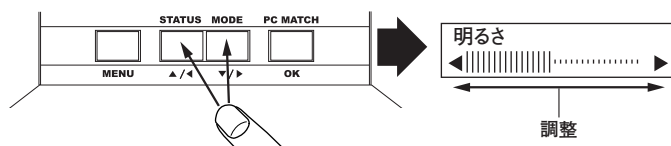
### ④項目の表示

調整したい項目をカーソルで選び、「OK」ボタンを押すことで、項目の設定内容を表示することができます。



### ⑤調整・選択

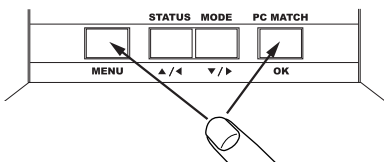
項目の設定内容を表示した状態で、調整ボタン(◀/▶ボタン)を使用して設定内容を調整したり、選択することができます。



### ⑥項目表示の終了とメニューの終了

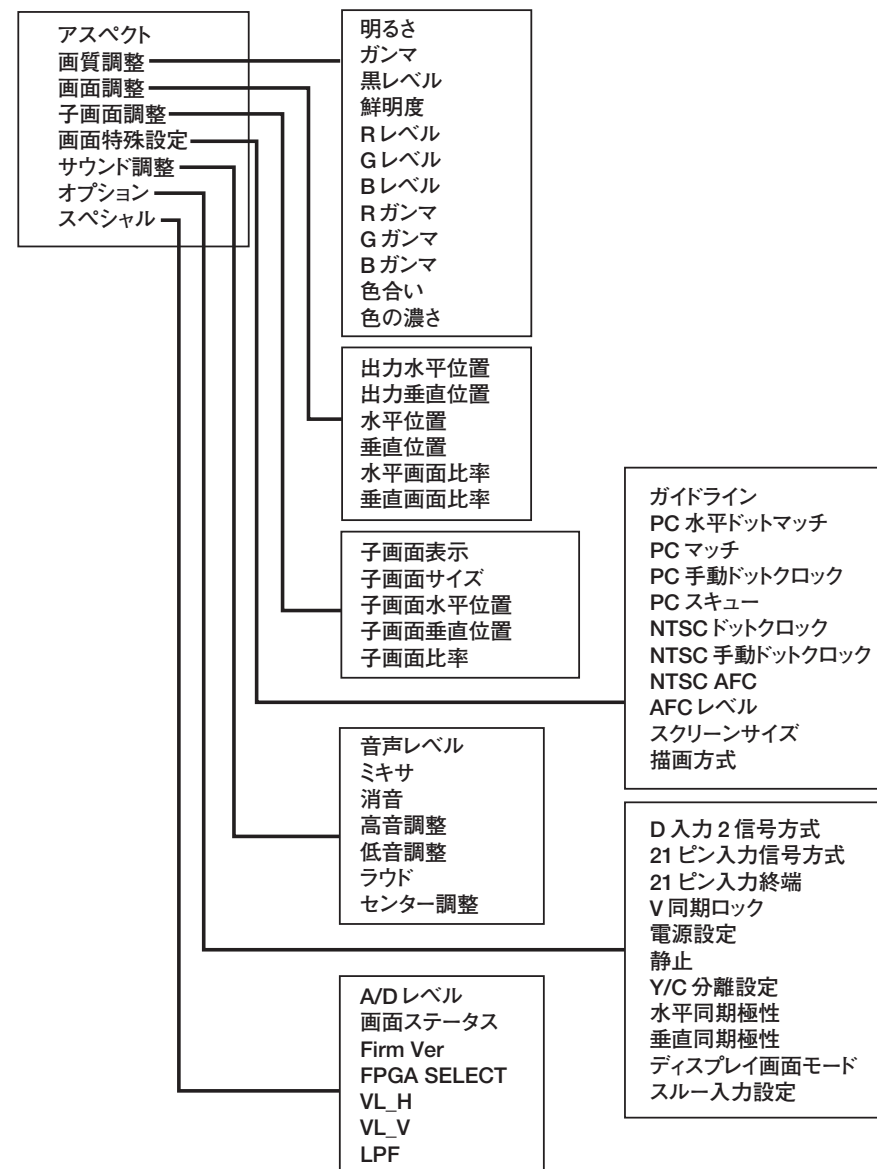
項目の設定内容の調整や選択が終わったら、「OK」ボタンを押すことで、調整内容を決定してメニュー表示に戻ることができます。「メニュー(MENU)」ボタンを押すと、設定をキャンセル(元に戻して)、メニュー表示に戻ります。また、メニュー表示を終了する際は、一番上の階層で「メニュー(MENU)」ボタンを押してください。

※項目によっては、OK ボタンを押すとメニューを終了する物もあります。



## スクリーン・メニューの解説

下記は、スクリーン・メニューの一覧です。各機能の解説は、次ページ以降をご覧ください。



スクリーン・メニュー内の各機能に関しては、下記をご覧ください。

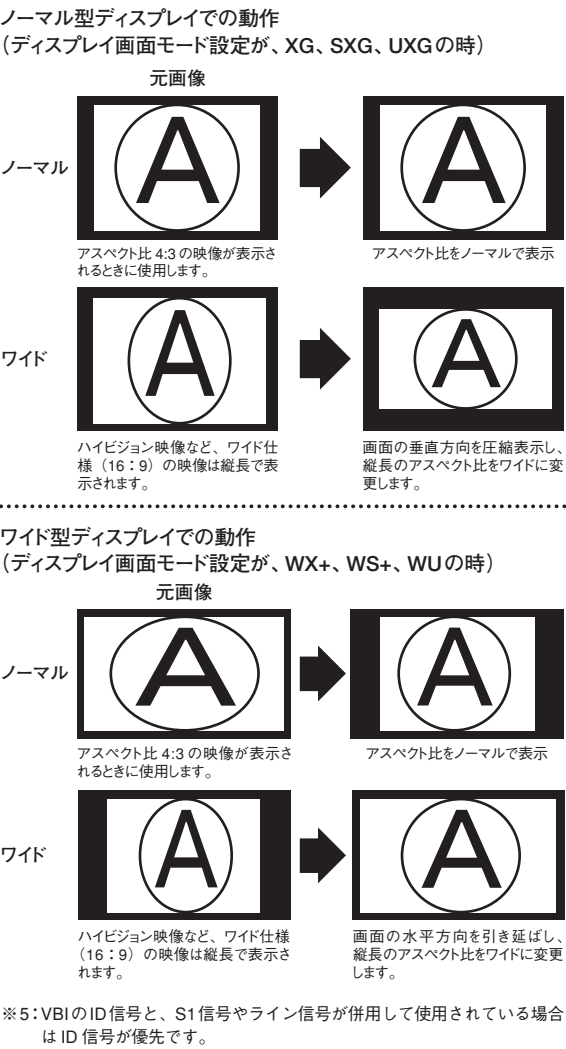
アスペクト

「アスペクト」機能を使用することで、画面に表示される映像に合わせて最適な画面比率を選ぶことができます。画面比率は「自動」、「ノーマル」、「ワイド」から選ぶことができます。

「自動」は入力される映像信号に含まれる画面比率識別信号(ID信号や、S1信号、D端子のライン信号)に従って自動で画面比率が決定されます。<sup>※5</sup>

「ノーマル」、「ワイド」は右図のように手動で画面比率を選択できます。

この機能は、リモコンの「アスペクト」ボタンでも使用することができます。



|        |                       |
|--------|-----------------------|
| 画質調整   | 43 ページ～44 ページをご覧ください。 |
| 画面調整   | 44 ページをご覧ください。        |
| 子画面調整  | 45 ページをご覧ください。        |
| 画面特殊設定 | 46 ページ～47 ページをご覧ください。 |
| サウンド調整 | 48 ページをご覧ください。        |
| オプション  | 49 ページ～51 ページをご覧ください。 |
| スペシャル  | 51 ページをご覧ください。        |

画質調整

明るさ

画面の明るさを調整することができます。  
数値を低くすると画面は暗くなり、数値を高くすると画面が明るくなります。

ガンマ

画面のガンマ値(ガンマ補正)を調整することができます。  
数値を高くすると画面の薄暗い部分が明るくなります。

黒レベル

画面の黒レベルを調整することができます。  
数値を低くすると画面が黒くなり、数値を高くすると画面が白っぽくなります。

鮮明度

画面の鮮明度を調整することができます。  
数値を高くすると鮮明になります。

R レベル

画面の赤色の明るさを調整することができます。  
数値を高くすると画面の赤色が明るくなります。

G レベル

画面の緑色の明るさを調整することができます。  
数値を高くすると画面の緑色が明るくなります。

B レベル

画面の青色の明るさを調整することができます。  
数値を高くすると画面の青色が明るくなります。

R ガンマ

画面の赤色のガンマ値を調整することができます。  
数値を高くすると画面の赤色の薄暗い部分が明るくなります。

G ガンマ

画面の緑色のガンマ値を調整することができます。  
数値を高くすると画面の緑色の薄暗い部分が明るくなります。

B ガンマ

画面の青色のガンマ値を調整することができます。  
数値を高くすると画面の青色の薄暗い部分が明るくなります。

色合い

ビデオ入力やS 入力するとき、画面の色合いを調整することができます。  
数値を低くすると画面が黄色っぽくなり、数値を高くすると画面が赤っぽくなります。  
この機能は、D 入力やRGB 入力にはありません。

色の濃さ

ビデオ入力やS 入力するとき、画面の色の濃さを調整することができます。  
数値を低くすると画面の色が薄くなり、数値を高くすると画面の色が濃くなります。  
この機能は、D 入力やRGB 入力にはありません。

画面調整

出力水平位置

画面の水平方向の位置を調整します。  
数値を低くすると画面が左に移動し、数値を高くすると画面が右に移動します。  
あまり調整しすぎると、画面が表示されなくなったり画面の乱れの原因になります。

出力垂直位置

画面の垂直方向の位置を調整します。  
数値を低くすると画面が上に移動し、数値を高くすると画面が下に移動します。  
あまり調整しすぎると、画面が表示されなくなったり画面の乱れの原因になります。

水平位置

画面のマスク内の水平方向の位置を調整します。数値を低くすると画面が右に移動し、数値を高くすると画面が左に移動します。調整しすぎると画面が正しく表示されないことがあります。

垂直位置

画面のマスク内の垂直方向の位置を調整します。数値を低くすると画面が下に移動し、数値を高くすると画面が上に移動します。調整しすぎると画面が正しく表示されないことがあります。

水平画面比率

画面の水平方向の比率を調整できます。  
この調整は、全画面モード共通ですが、アスペクトが「ワイド」と「ノーマル」で個別に調整できます。  
尚、XRGB-3 の画面モードによっては、調整できない値があります。

垂直画面比率

画面の垂直方向の比率を調整できます。  
この調整は、全画面モード共通ですが、アスペクトが「ワイド」と「ノーマル」で個別に調整できます。尚、XRGB-3 の画面モードによっては、調整できない値があります。

子画面調整

子画面表示

設定を「オン」にすると、パソコン画面上に子画面(PCinP)を表示することができます。  
「オフ」にすると子画面を消すことができます。  
この機能は、本体の「PCinP」ボタン、またはリモコンの「PCinP」ボタンでも使用できます。  
同じ子画面表示でも、「WINinP」機能を使用するときは、この設定を「オフ」にしてください。

子画面サイズ

子画面(PCinP)のサイズを調整することができます。  
この機能は、リモコンの「サイズ(小/大)」ボタンでも使用できます。

子画面水平位置

子画面(PCinP)の水平方向の表示位置を調整することができます。  
調整バーのレベルを左に調整すれば子画面は左に移動し、右に調整すれば子画面は右に移動します。この機能は、リモコンの「位置調整」ボタンでも使用できます。

子画面垂直位置

子画面(PCinP)の垂直方向の表示位置を調整することができます。  
調整バーのレベルを左に調整すれば子画面は上に移動し、右に調整すれば子画面は下に移動します。  
この機能は、リモコンの「位置調整」ボタンでも使用できます。

子画面比率

子画面(PCinP)垂直方向の表示幅を調整することができます。  
調整バーのレベルを左に調整すれば画面は垂直方向に広くなり、右に調整すれば画面は垂直方向に狭くなります。

## 画面特殊設定

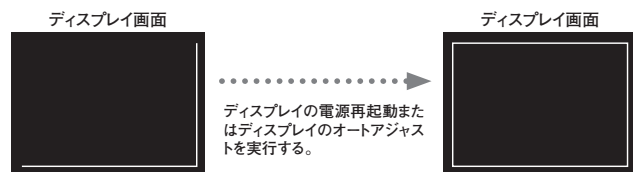
### ガイドライン

ガイドラインは、本機と液晶ディスプレイをアナログRGBケーブルで接続しているときに使用します。ガイドラインを「オン」に設定すると、画面の上下左右の端に線が表示されます。液晶ディスプレイで自動画質調整(オートアジャスト)などを使用する際に、これらの線を基準として画面の表示位置や表示幅が調整されます。

液晶ディスプレイの画質自動調整(オートアジャスト)はディスプレイ画面上の画像を認識して画面の位置や幅を調整するので、この機能を「オン」に設定して「ディスプレイの自動画質調整(オートアジャスト)を実行する」、または「ディスプレイの電源を再起動する」と、より正確に表示位置や表示幅を設定することができます。この機能は、リモコンの「ガイド」ボタンでも使用できます。

※本機をブラウン管ディスプレイに接続しているときは、この機能を使用する必要はありません。

※ディスプレイの機種や表示している状況によっては、ディスプレイに対してこの機能が正しく働かないことがあります。



### PC 水平ドットマッチ

本機にパソコンの映像がアナログRGB接続で入力されているとき、「PC マッチ」機能を使用すると、1024 × 768 ドットの画面モードと、1280 × 720 ドット、1280 × 768 ドットなどの画面モードを誤認識することがあります。この機能は、これらの誤認識を改善するための機能です。

設定値を画面の水平ドット(例えば1280など)に合わせて「OK」ボタンを押すことにより、水平ドットを指定してPCマッチを行うことができます。ワイド解像度のパソコン映像を入力する際は、この機能を使用して画質調整を行ってください。

### PC マッチ

本機にパソコンの映像がアナログRGB接続で入力されているとき、画面の自動画質調整を行います。パソコンの画面をディスプレイに表示している状態で、「実行」を選択すると、パソコン画面の画質(ドットクロックや表示位置)を整える事ができます。

画質を正しく整えないと、パソコン画面の「画面が揺れる」、「画質が著しく劣化する」、「子画面の表示位置がずれる」、「画面に縦縞が表示される」、「画面が欠ける」などの症状が発生します。

「キャンセル」はPCマッチを中止します。この機能は、リモコンの「PC マッチ」ボタンや本体前面の「PC マッチ(PC MATCH)」ボタンでも使用できます。

この機能は、パソコンの映像入力がデジタルRGBのときは使用しません。

※パソコン側の画面がワイド比率の画面モードの時は、「PC 水平ドットマッチ」を実行してください。

※PCマッチは100%正しく動作するとは限りません。失敗することもあります。PCマッチが正しく動作しなかったときは、「PC 手動ドットクロック」で画面を手動調整してください。

### PC 手動ドットクロック

PC手動ドットクロックは、PCマッチでパソコン画面の自動画質調整が正しく行えないときに手動でドットクロックを調整できます。

### PC スキュー

「PC マッチ」や「PC 手動ドットクロック」を使用した後、画面に水平方向のノイズが発生するときや、ちらつきが発生するときに、この機能を使用して画質を調整してください。

尚、この機能をむやみに調整すると、画質の劣化につながることがあります。

### NTSC ドットクロック

入力映像のドットクロックを選択できます。通常は「標準」に設定してください。設定を「標準」にすると入力される映像信号に合わせて、自動でクロックが調整されます。画面に縦縞などが発生するときや画面が変色するときなどに、「手動」に設定し、「NTSC 手動ドットクロック」を調整してください。※この機能は「D 入力1」と「D 入力3」では使用できません。

### NTSC 手動ドットクロック

映像入力がビデオやS、D端子、RGB(21ピンや15ピン)のときで、「NTSC ドットクロック」の設定が「手動」のとき、画面のドットクロックを手動で調整することができます。「画面に縦縞などが発生したとき」、「画面の右端と左端で同じ色の色合いが違うとき」などにレベルを調整して、画質を整えます。

尚、この機能をむやみに調整すると、画質の劣化や「画面が虹色に変色する」などの症状につながるがあります。※この機能は「D 入力1」と「D 入力3」では使用できません。

### NTSC AFC

この機能は通常は「固定」に設定してください。

旧型の家庭用ゲーム機などで、画面上部が歪むときなどに設定を「手動」に変更し「AFC レベル」を調整することで歪みを改善できます。

### AFC レベル

NTSC AFC の設定が「手動」のとき、画面上部の歪みを調整することができます。

尚、この機能を調整すると、「画面が変色する」、「V 同期ロックがオンのとき画面が乱れる」、「画面がさらに歪む」などの症状が発生することがあります。

### スクリーンサイズ

画面の表示領域を変更することができます。通常は「標準」でご使用ください。

画面をアンダースキャンで表示させたいときは、「アンダー」に設定してください。

「D2ズーム」はビデオ端子、S端子からの入力時、及びD端子からの入力映像がD1(525i)/D2(525p)の時のみ画面中央部を拡大表示します。一部のモバイルゲーム機の映像出力を表示する際にご利用ください。

※V同期ロックの設定が「オン」の時は、「アンダー」に設定しても画面は変化しません。

※V同期ロックの設定が「オン」の時は、「D2ズーム」に設定すると画面が表示されなくなるのでご注意ください。

※入力映像が、1125i や 750p の時「アンダー」に設定した場合、画面のすべてを表示できないことがあります。

### 描画方式

描画方式には「疑似インター」と「ノンインター」があります。「疑似インター」は疑似インターレスで画面を表示します。「ノンインター」は、走査線を間引いて表示します。液晶ディスプレイなどで、疑似インターレス表示された映像が、上下に揺れるときなどに、「ノンインター」に設定すると、症状を改善できます。

サウンド調整

音声レベル

本体前面のヘッドフォン端子から出力される音量(音声レベル)を調整することができます。調整バーの数値を低くすれば音量は小さくなり、数値を高くすれば音量は大きくなります。この機能は、リモコンの「音量」ボタンや本体前面の「音量(PHONES VOLUME)」ボタンでも操作できます。

ご注意

ヘッドフォンやイヤフォンで本機の音声を聴く時は、できるだけ音量(音声レベル)を低くしてください。また、長時間ヘッドフォンやイヤフォンで音声を聴き続けると、聴覚に障害を起こす恐れがありますのでご注意ください。

ミキサ

本機では、パソコンの音声と本機に入力された映像機器や家庭用ゲーム機の音声をミキシングして出力することができます。ミキサ機能では、パソコンとの音声比率を調整することができます。調整バーの数値を低くするとパソコンの音声比率が大きくなり、数値を高くすると映像機器や家庭用ゲーム機の音声比率が大きくなります。この機能は、リモコンの「ミキサ」ボタンでも操作できます。

消音

この機能を「オン」にすることで、本体前面のヘッドフォン端子から出力される音声を消音(ミュート)することができます。この機能は、リモコンの「消音」ボタンでも使用できます。

高音調整

本体前面のヘッドフォン端子から出力される音声の高音を強調することができます。尚、高音域を強調しすぎると、ヘッドフォンからの音声が音割れすることがあります。

低音調整

本体前面のヘッドフォン端子から出力される音声の低音を強調することができます。尚、低音域を強調しすぎると、ヘッドフォンからの音声が音割れすることがあります。

ラウド

本体前面のヘッドフォン端子から出力される音声のラウドネスを「オン」または「オフ」にすることができます。この機能を「オン」にすると、音の低音が強調され、音に厚みを感じられます。尚、この機能を「オン」にすると、ヘッドフォンからの音声が音割れすることがあります。

センター調整

本体前面のヘッドフォン端子から出力される音声の右(R)と左(L)の音のバランスを調整できます。通常は標準設定(工場出荷時設定)でご使用ください。

オプション

D入力2信号方式

「D入力端子2(D IN 2)」から入力される映像信号の方式を選択できます。映像方式は「色差」、「セパレート」、「複合」の3種類があり、入力される映像信号に合わせて選択します。

- ・「D入力端子2(D IN 2)」の「D4端子」から映像を入力する場合は、「色差」に設定してください。
- ・「D入力端子2(D IN 2)」の「RGB端子」から映像を入力する場合で、15ピン・アナログRGB端子を持つ家庭用ゲーム機を接続する場合は、「セパレート」を選択します。

21ピン入力信号方式

「21ピン・アナログRGB入力(GAME IN)」から入力される映像信号の方式を選択できます。映像方式は「色差」、「複合」の2種類があり、入力される映像信号に合わせて選択します。入力される映像信号がRGBのときは「複合」に設定してください。入力される映像信号がコンポーネント・ビデオ(YPbPr)のときは「色差」に設定してください。

21ピン入力終端

「21ピン・アナログRGB入力(GAME IN)」から映像を入力する際の終端(インピーダンス)を設定します。設定には「75オーム」と「220オーム」があります。通常は「75オーム」に設定してご使用ください。

V同期ロック

この機能を「オン」にすることで、入力信号に同期して映像を出力することができます。この機能を「オン」にすると、ディスプレイによっては「がたつき」などが改善されることがあります。しかし、この機能が「オン」の時は、本機に接続される機器や入力される映像信号、ディスプレイの組み合わせによっては正しく表示できないことがあります。このため、本設定を「オン」にした際の完全な動作保証はできません。具体的な症状は、「画面が映らなくなる」、「画面が点滅する」、「画面が歪む」、「画面が乱れる」、「画面の表示位置がおかしくなる」などの症状が発生します。画面が映らなくなったときは、映像を入力しているケーブルを一旦本機から抜くなどし、V同期ロックの設定を「オフ」に戻す必要があります。

- ※子画面表示(PCinPやWINinP)機能使用時は、この機能が「オン」に設定されていても、実際には「オフ」と同等の動作をします。子画面表示(PCinPやWINinP)の時はパソコンの映像に同期して表示します。
- ※「AFCレベル」を調整していると、V同期ロックが「オン」の時、画面が表示されなかったり、画面がさらに歪むことがあります。
- ※V同期ロックが「オン」のとき、ガイドラインが正しい位置に表示されないことがあります。
- ※この機能が「オン」になっているとディスプレイ側の自動画質調整(オートアジャスト)が正しく働かないことがあります。

電源設定

この機能では電源の状態を設定することができます。

設定が「オン」のときは、本機の電源を常に「オン」にできます。「オン」の時は、電源ボタン(POWER)を押しても、電源をスタンバイ(待機状態)などにすることができません。

参考：本機は電源設定が「オン」でなければパソコンのスルー出力映像を見ることができません。

※工場出荷時は、「スタンバイ(待機状態)」に設定されています。

※外部のAVタップ(AV コンセント)などから本機の電源を「オン」にする場合は、電源「オフ」後、5秒以上待ってから電源を再投入してください。

静止

この機能を「オン」にすることで画面を静止することができます。

この機能は、リモコンの「静止」ボタンでも使用できます。

※パソコンの映像は静止できません。

Y/C分離設定

ビデオ入力1またはビデオ入力2から入力される映像信号のY/C分離の方式を選択します。

通常は「自動」に設定してください。

画面上のドットに「ちらつき」を感じる時や、画面に縦線、斜め線が発生するときなどに、「ローパス」に設定すると症状を改善できることがあります。

「ローパス」の設定は、旧型の家庭用ゲーム機の映像を表示する時などに使用します。

工場出荷時の設定は「自動」です。

水平同期極性

XRGB-3から出力される水平同期信号の極性を選ぶことができます。

通常は「スルー」に設定してください。

垂直同期極性

XRGB-3から出力される垂直同期信号の極性を選ぶことができます。

通常は「スルー」に設定してください。

ディスプレイ画面モード

XRGB-3の画面モードを変更することができます。

「自動」はディスプレイ側の画面ドット数などを自動認識してXRGB-3の画面モードを自動設定します。ディスプレイの画面モードを自動で認識できないときは手で画面モードを設定します。

「XG」のときはXRGB-3の画面モードを1024 × 768 ドットで表示します。

「SXG」のときはXRGB-3の画面モードを1280 × 1024 ドットで表示します。

「UXG」のときはXRGB-3の画面モードを1600 × 1200 ドットで表示します。

「WX+」のときはXRGB-3の画面モードを1440 × 900 ドットで表示します。

「WS+」のときはXRGB-3の画面モードを1680 × 1050 ドットで表示します。

「WU」のときはXRGB-3の画面モードを1920 × 1200 ドットで表示します。

工場出荷時の設定は「XG」です。

スルー入力設定

本機の「PC映像入力端子(PC IN)」から入力される映像信号の方式を選ぶことができます。パソコン映像を入力するときの設定です。

通常は「自動」に設定してください。

「アナログ」はパソコンの映像を強制的にアナログと認識することができます。

「デジタル」はパソコンの映像を強制的にデジタルと認識することができます。

スペシャル

A/Dレベル

画面のA/Dレベルを調整することができます。画面の明るい部分が白飛びするようときに調整すると、症状を改善できることができます。

画面ステータス

画面の状態(現在、何ドットで表示されているか)を表示することができます。

Firm Ver

ファームウェアなどのバージョンを見ることができます。

ファームウェアなどには、下記の種類があります。

|            |            |         |
|------------|------------|---------|
| CPU Ver    | FPGA 3 Ver | OSD Ver |
| FPGA 1 Ver | FPGA 4 Ver | PLL Ver |
| FPGA 2 Ver | CMD Ver    | PCB Rev |

FPGA SELECT

FPGAのバンクを選択することができます。工場出荷時の設定では、「B0」のバンクしか使用されていませんので、この設定は、必ず「B0」に設定してご使用ください。

VL\_H

この機能は特殊な用途に使用します。通常は使用しません。

VL\_V

この機能は特殊な用途に使用します。通常は使用しません。

LPF

この機能は一部の家庭用ゲーム機の薄暗い画像で発生しやすい水平方向のノイズを低減する機能です。水平ノイズが気になる場合、ビデオやS、D端子の525i/525p(プログレッシブ)では「オン」にして使用することをおすすめします。525pでは「オン」に設定すると若干鮮明度に影響します。1125iや750pでも「オン」にできますが、鮮明度が著しく低下するため、「オフ」の設定でを使用することを推奨します。各入力における初期設定と、設定の共有状況は右表の通りです。

| 入力         | LPF初期設定 |      |       |      |
|------------|---------|------|-------|------|
| VIDEO IN 1 | ON      |      |       |      |
| VIDEO IN 2 | ON      |      |       |      |
| S IN 1     | ON      |      |       |      |
| S IN 2     | ON      |      |       |      |
|            | 525i    | 525p | 1125i | 750p |
| D IN 1     | OFF     |      |       |      |
| D IN 2     | ON      | ON   | OFF   | OFF  |
| D IN 3     | OFF     |      |       |      |
| GAME IN    | ON      | OFF  | OFF   | OFF  |

## 子画面表示機能

XRGB-3 はパソコン画面上にビデオ映像などを子画面表示することができます。

子画面表示機能はPCinP(ピーシー・イン・ピクチャー)と WINinP(ウィン・イン・ピクチャー)の2種類があります。これらの機能は、同時に使用することができません。

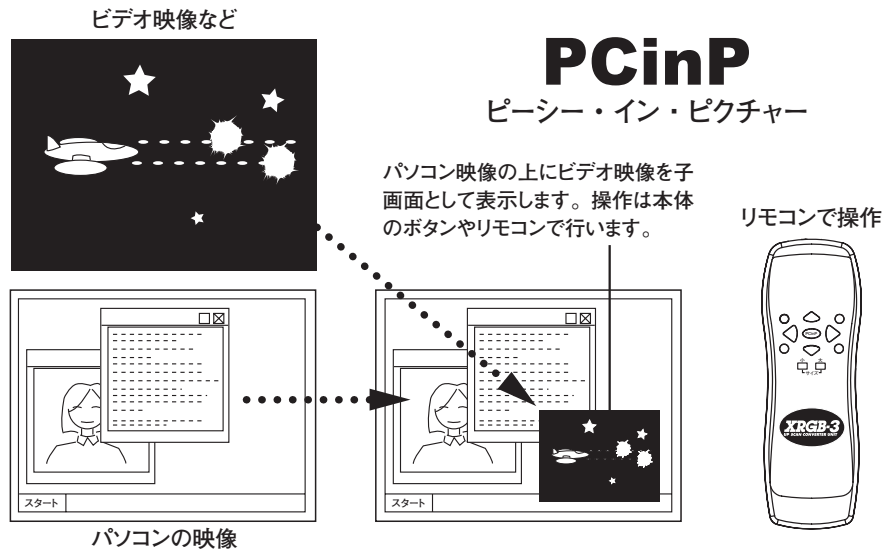
また、子画面表示機能は、パソコンの画面モードや設定によって使用できないことがあります。詳しくは54～55ページの「子画面機能使用時の制限事項」をご覧ください。

### PCinP(ピーシー・イン・ピクチャー)とは

PCinP は XRGB-3 に入力された映像をパソコン画面上に子画面として表示する機能です。

リモコンや本体前面の「PCinP」ボタンを押す、またはスクリーン・メニューの「子画面表示」を「オン」に設定することで、子画面表示することができます。表示した子画面の位置やサイズ変更は、リモコンやスクリーン・メニューから調整できます。

PCinP 機能使用時の詳しい操作は56～57ページをご覧ください。



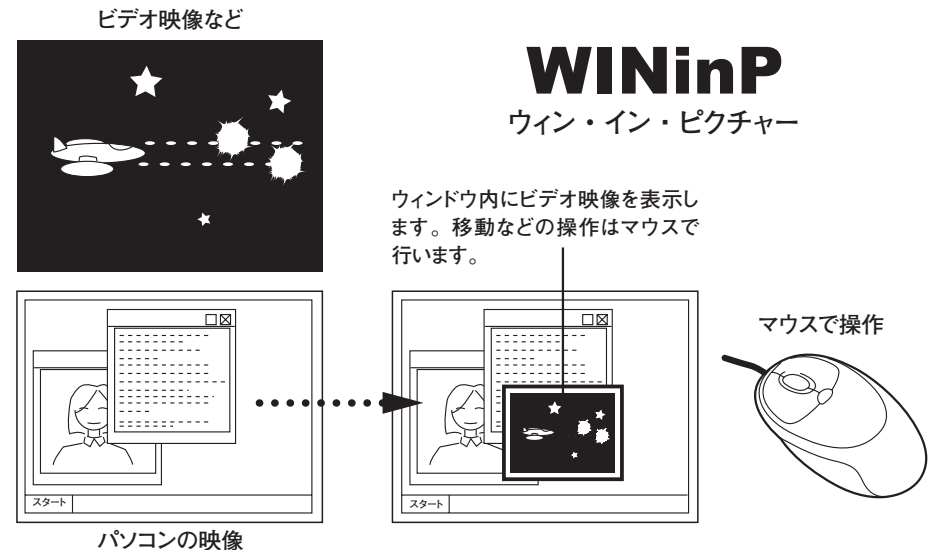
#### PCinP 機能を使用する際の注意事項

PCinP 機能使用時にパソコンの画面モードを変更すると子画面表示は終了します。

### WINinP(ウィン・イン・ピクチャー)とは

WINinPは、子画面表示機能の一種ですが、パソコン画面の特定のウィンドウ内に映像を表示することができる機能です。子画面の位置やサイズ変更などはマウス操作で行います。この機能を使用するには、パソコンの専用ソフトウェアが必要です。

WINinP 機能使用時の操作は58～59ページをご覧ください。



#### WINinP 機能を使用する際の注意事項

WINinP機能使用時は、必ずスクリーン・メニューの子画面表示設定を「オフ」にしてください。子画面表示が「オン」になっていると、表示ウィンドウ内がピンク色になり、WINinP機能は使用できません。また、リモコンや本体のPCinPボタンを押して子画面表示にした際も、WINinP機能は使用できません。WINinP機能とPCinP機能は同時に使用できません。

また、WINinP機能使用中は、パソコンの画面モードを変更しないでください。画面モードを変更すると、ソフトウェアが強制的に終了され、画面のピンク色の部分に映像が表示されたままになります(音声も出力されたままになります)。もし間違ってパソコンの画面モードを変更した場合は、XRGB-3の電源を入れ直す、または、本体やリモコンのPCinPボタンを2回押す、などの操作で画面のピンク色の部分の色抜けや音声の不正出力を改善することができます。

#### WINinP 使用時の参考知識

WINinP表示機能使用時は、リモコンの「アスペクト・ボタン」やスクリーン・メニューの「アスペクト」機能を使用することができません。このため、マウスを操作し、入力側の映像の画面比率に合わせて「アスペクト」を手動で変更する必要があります。詳しくは、58ページをご覧ください。

## 子画面表示機能使用時の制限事項

PCinP表示機能やWINinP表示機能でパソコン画面上に映像を子画面表示する際には、パソコン側の画面サイズやリフレッシュレートに制限があります。制限を無視して映像を表示しようとすると、子画面は正しく表示されません。

下記を参考にして子画面表示ができる状態をご確認ください。

### 子画面表示できる画面モードや設定

XRGB-3では、パソコンが表3の画面モードの時、正しく子画面表示できます。

表3：子画面表示可能なパソコンの画面モード一覧

| パソコンの画面モード     | リフレッシュレート |      |      |      |      |
|----------------|-----------|------|------|------|------|
|                | 60Hz      | 70Hz | 72Hz | 75Hz | 85Hz |
| 640×480ドット     | ○         | ●    | ●    | ○    | ●    |
| 800×600ドット     | ○         | ●    | ●    | ○    | ●    |
| 1024×768ドット    | ○         | ●    | ●    | ○    | ●    |
| 1280×1024ドット   | ○         | ●    |      |      |      |
| 1600×1200ドット   | ○         |      |      |      |      |
| 1440×900ドット    | ○         |      |      |      |      |
| 1680×1050ドット   | ○         |      |      |      |      |
| 1920×1200ドット※A | ○         |      |      |      |      |
| 上記以外の画面モード     | 未対応/動作保証外 |      |      |      |      |

○＝デジタルRGB信号、アナログRGB信号共に表示可 ●＝アナログRGB信号のみ表示可

※上記表は、子画面表示できるかどうかを示すものであって、本機で変換した映像出力が上記解像度のディスプレイに対応していることを示すものではありません。

※A：液晶ディスプレイ用の同期タイミング(ブランキング低減モード)のみ対応。

### 推奨リフレッシュレート

子画面表示の時、パソコンのリフレッシュレートを60Hz以外に設定していると、「コマ飛び」や「がたつき」が激しく発生する「子画面が垂直方向に激しく揺れる」などの症状が発生することがあります。このため、子画面表示をするときは、パソコンのリフレッシュレートを60Hzに設定することをおすすめします。

### パソコン映像がアナログRGBのときは、必ずパソコンの画質を整えましょう

子画面表示機能使用時も、全ての映像がデジタルで処理されます。このため、XRGB-3ではパソコン側の映像がアナログRGBのとき、映像を一旦「アナログ→デジタル→アナログ」変換する処理を行います。このとき、ドットクロック(周波数レベルでのドットとドットの間隔)が正しく設定できず、「画面が揺れる」、「画面に縦縞が発生する」、「画質が著しく低下する」、「子画面の位置がずれる」などの症状が発生します。

このため、「パソコンからの映像信号をアナログRGBで入力するとき」は、一度リモコンの「PCマッチ」ボタンを押すか、本体の「PC MATCH」ボタンを押して、パソコンの画質を整えてください(ワイド解像度のパソコン映像を入力する際は「PC水平ドットマッチ」で画質を調整します)。XRGB-3側で画質を整えない場合、正しく子画面表示できないことがあります。尚、「PCマッチ(PC MATCH)」機能で画質を自動調整できない場合は、「PC手動ドットクロック」で調整することができます。

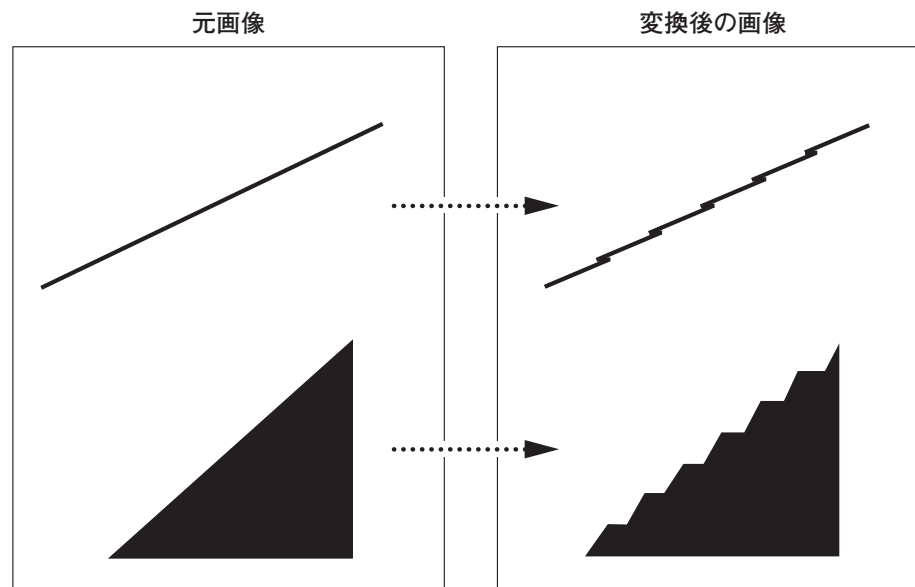
また、XRGB-3の画質を整えた後、液晶ディスプレイ側の自動画質調整(オートアジャストなど)を実行することも忘れないでください。

参考：PC手動ドットクロックは、画面に1ドット間隔の縦縞画像などを表示し、画面にモワレが発生しないよう調整するとよいでしょう。

### 子画面機能使用時の「画像欠け」や「ちらつき」、「ギザギザ感」

子画面表示の時、下図のように、斜めの線や画像が階段状になり、見えが悪くなる場合があります。

子画面表示の時は、表示サイズによっては画面を疑似インターレス表示や間引き表示することがあります。疑似インターレス表示されると、画面がちらつきます。



### 子画面表示機能使用時の色数低下について

XRGB-3内部では映像を24bitで処理するため、パソコン側の色設定を32bit以上に設定していると、色の表現力が24bitに低下します。尚、アナログRGB接続の場合、映像がA/Dコンバーターを通過するためパソコンが24bitの設定の時、色の再現性が若干低下します。

## PCinP の子画面表示機能を使用してみよう

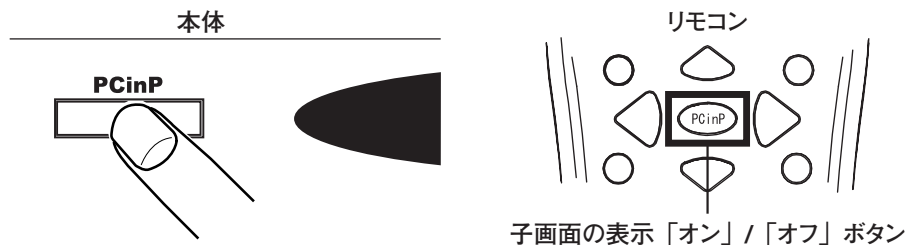
XRGB-3には、パソコン画面上に映像機器や家庭用ゲーム機などの映像を簡単に子画面表示する機能「PCinP(ピーシー・イン・ピクチャー)」が備わっています。

下記の操作を参考にして、この機能を使用してください。

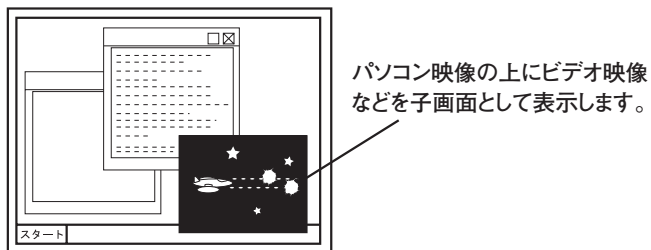
### 子画面(PCinP)の操作と表示方法

①子画面を表示するには、パソコン画面を表示した状態で、本体またはリモコンの「PCinP」ボタンを1回押してください。

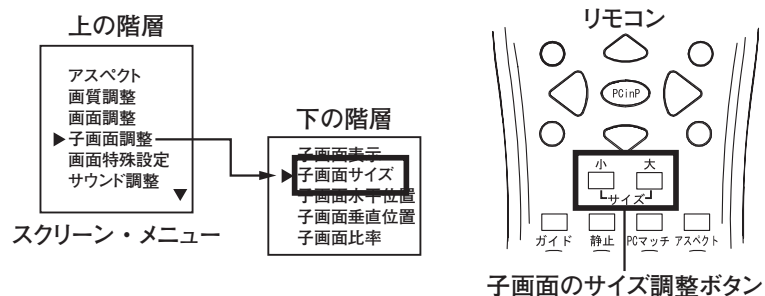
スクリーン・メニューの「子画面表示」を「オン」にすることで子画面表示可能です。



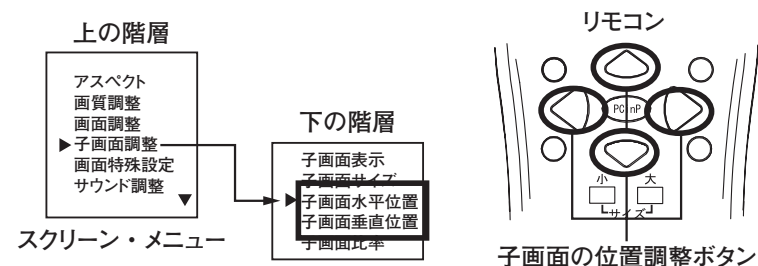
②下図のように、パソコン画面の上に映像機器や家庭用ゲーム機の映像が表示されます。



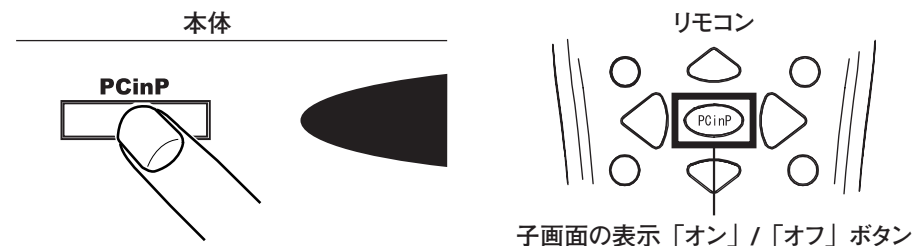
③子画面のサイズ(大きさ)はリモコンやスクリーン・メニューの操作で変更することができます。



④子画面の位置はリモコンやスクリーン・メニューの操作で変更することができます。

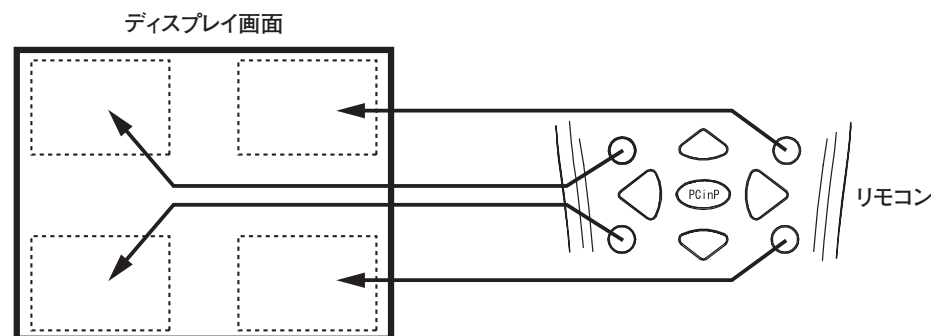


⑤子画面表示(PCinP)を終了したいときは、もう一度、本体、またはリモコンの「PCinP」ボタンを押してください。スクリーン・メニューの「子画面表示」を「オフ」にすることで子画面表示を終了できます。



### 便利なサイド・ボタン

子画面表示(PCinP)が「オン」の時、サイド・ボタンを使用することで、画面の4ヶ所に子画面を直接移動することができます。



## WINinPの子画面表示機能を使用してみよう

### 子画面(WINinP)の操作と表示方法(Windows 版)

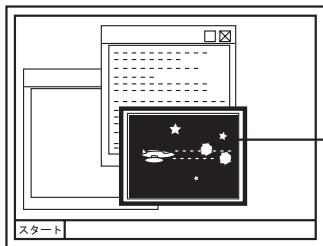
60ページの操作で、「XRGB-3 WINinP Viewer」のインストールが終了したら、下記の操作で、WINinPの子画面表示機能を使用してみましよう。下記はWindows2000及びWindowsXPでの操作です。

①もし、子画面表示(PCinP)を使用しているときは、その表示を「オフ」にしてください。

②「スタート」→「すべてのプログラム(または「プログラム」)」→「XRGB-3 WINinP Viewer」→「XRGB-3 WINinP Viewer」の順に操作し「XRGB-3 WINinP Viewer」を起動します。

※デスクトップ上にショートカット・アイコンがある場合は、ショートカット・アイコンをマウスの左ボタンでダブルクリックするなどし、「XRGB-3 WINinP Viewer」を起動してください。

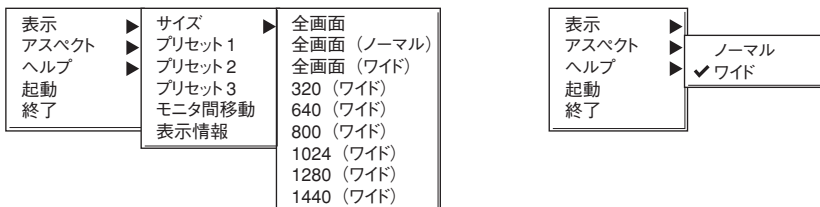
③表示ソフトウェアが起動すると、表示ウィンドウが表示され、ウィンドウ内にXRGB-3に入力された映像(映像機器や家庭用ゲーム機の映像)が表示されます。



ウィンドウ内にビデオ映像などを表示します。

④表示ウィンドウの表示位置は、ウィンドウ画面の上でマウスの左ボタンを押しながら、マウスポインタを移動する(ドラッグする)ことで調整することができます。

⑤表示ウィンドウのサイズや、画面比率(アスペクト)は、マウス操作で調整します。マウスの右ボタンをウィンドウ上でクリックすると、下図のようなメニューが表示され、好みのサイズやアスペクトを選択できます。入力チャンネルの選択や、画質の調整等は、リモコンや本体のボタンから行います。



参考：ウィンドウ画面上をマウスの左ボタンでダブルクリックすることで、全画面表示できます。もう一度同様の操作をすると、ウィンドウ表示に戻ります。

※子画面のサイズ(大きさ)によっては、表示される映像が疑似インターレース表示になり、画面がちらつくことがあります。  
※サイズはパソコンの画面モードによって選択できない物もあります。

### ⑥ XRGB-3 WINinP Viewer の終了方法

表示ソフトウェアを終了するときは、画面ウィンドウの上にマウスポインタを移動し、マウスの右ボタンをクリック後、メニューから「終了」を選択してください。

※もっと詳細に操作を知りたい方はヘルプをご覧ください。

※ソフトウェアのバージョンアップがある場合は弊社ホームページからダウンロードしていただく事となります。

### ウィンドウ画面の操作解説

ウィンドウの機能・操作を簡単にまとめます。

ウィンドウ画面

ウィンドウ操作の機能一覧

- 表示部分をマウスの「左ボタン」でドラッグすることにより、このウィンドウを移動できます。
- 画面の枠をマウスの「左ボタン」でドラッグすることにより、ウィンドウのサイズを変更することができます。
- 表示部分をマウスの「左ボタン」でダブルクリックすることにより、全画面表示することができます。全画面表示の時に画面の表示部分をダブルクリックすると、元のウィンドウサイズに戻ります。
- 表示部分をマウスの「右ボタン」でクリックすると、メニューを表示することができます。メニュー内には様々な機能があります。
- このウィンドウを終了するときはメニューから、「終了」を選択してください。

## Windows 版表示ソフトウェア「XRGB-3 WINinP Viewer」使用時の必須事項

### 「XRGB-3 WINinP Viewer」をインストール可能なパソコンと OS の種類

同梱の表示ソフトウェア「XRGB-3 WINinP Viewer」は下記仕様のパソコンで使用することが可能です。

- ご使用のパソコンがDOS/V パソコン(AT 互換機)であること。
- Windows2000 Professional または Windows XP HomeEdition/Professional がハードディスクにインストールされ使用できること(OS は日本語版のみ対応)。

※尚、最新のサービスパックなどへの対応状況は弊社ホームページをご覧ください。

※ Windows Vista (32bit) での動作は確認しております。

※WindowsXPやWindows Vistaでご使用の際は、デスクトップテーマを「クラシック表示」に変更することをおすすめします。

※ Windows Vista の Aero(エアロ)表示には対応しておりません。

- マウスが使用可能であること。
- ディスプレイが接続されており、パソコン画面が640×480ドット以上の画面モードであること(54ページの対応画面モードで画面が表示されていること)。
- インストール先のハードディスク(Cドライブ)に100Mバイト以上の空き容量があること。
- メインメモリが128Mバイト以上搭載されていること。

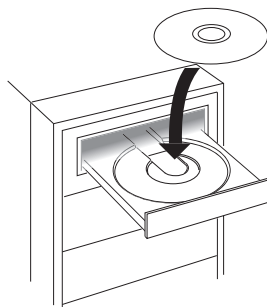
## 子画面表示ソフト「XRGB-3 WINinP Viewer」のインストールとアンインストール

WINinP (ウィン・イン・ピクチャー) 機能を使用する際は、子画面表示ソフト「XRGB-3 WINinP Viewer」をパソコンにインストールする必要があります。

下記の操作を参考にして、インストールを行ってください。

### Windows 版「XRGB-3 WINinP Viewer」のインストール

- ①各機器のケーブルなどを正しく接続し、本機や全ての機器の電源を「オン」にします。  
(パソコンの電源は最後に「オン」にします)
- ②本体、またはリモコンの「PC/AV」ボタンを操作して、ディスプレイにパソコン画面を表示してください。
- ③同梱の CD-ROM をジャケットから取り出し、パソコンの CD-ROM ドライブまたは DVD-ROM ドライブに正しくセットします。
- ④インストールは自動的に始まります。  
画面の指示にしたがって、表示ソフトウェア「XRGB-3 WINinP Viewer」をパソコンにインストールします。  
※ CD-ROM をセットしても自動でインストールが始まらないときは、下記の操作を行ってください。  
「マイコンピュータ」を開く → 「CD-ROM」または「DVD-ROM」を開く → 「xrgb3wip\_setup」を開く (実行する)
- ⑤インストール作業が終了したら、パソコンから CD-ROM を取り出してください。CD-ROM はジャケットに入れ、大切に保管してください。



### Windows 版「XRGB-3 WINinP Viewer」を削除 (アンインストール) する方法

パソコンから「XRGB-3 WINinP Viewer」を削除 (アンインストール) する際は、恐れ入りますが、本ソフトウェアの「ヘルプ」をご覧ください。

### Java 版「XRGB-3 WINinP Viewer」に関して

Java 版「XRGB-3 WINinP Viewer (以下 Java 版という)」は同梱 CD-ROM の「Java」フォルダに納められています。下記の手順でご使用いただけます。

- ①最初に、Java を入手し、パソコンにインストールしてください (Java は本 CD-ROM には納められておりません。Java はサン・マイクロシステムズの Web ページから無償でダウンロード可能です)。
- ②Java 版は自動インストールできませんので、ご使用の際は、Java 版が納められたフォルダごと、ご使用のパソコンのハードディスクにコピーするなどしてご使用ください。
- ③Java 版を起動する場合は「Java」フォルダ内のファイル「WINinPViewer.jar」を直接起動してください。若干動作の違いはありますが、基本的な操作は、Windows 版と同じです。

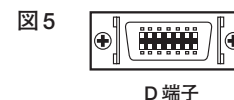
ご注意：Java 版「XRGB-3 WINinP Viewer」は、Java が動作するパソコンであれば動作しますが、ハードウェアの制限や相性などから正しく動作しない恐れがあります。弊社では、AT 互換機の Windows OS 上でのみ動作の確認をしております。

ご注意：Java をインストールする前に Java 版「XRGB-3 WINinP Viewer」を起動しないでください。

## D 端子やコンポーネント・ビデオ端子とは

本書に記述されている、D4 入力端子は、一般的に総称で「D 端子 (ディーたんし)」と呼ばれています。D 端子の映像信号方式は、端子形状は異なりますがコンポーネント・ビデオ信号と同じです。D 端子は、下図 5 の様な形状をしており、14 本のピンがあります。

これらのピンには映像信号の他にテレビの画面比率 (16:9/4:3 など) の切り替えを行なう制御信号や画面モードの識別信号なども含まれ、この点がコンポーネント・ビデオ端子と異なります。



D 端子やコンポーネント・ビデオ端子は、ビデオ端子や S 端子に比べ、色のにじみなどが少ないことが特徴です。

国内製品の D 端子には、D1 端子、D2 端子、D3 端子、D4 端子、D5 端子の 5 種類があります。

本機に対応しているのは D1 ~ D4 端子です。D5 端子には対応していません。

D1 ~ D4 端子の映像信号は、いずれもコンポーネント・ビデオ信号ですが、映像信号の周波数が異なり、画質も異なります。各端子はその端子の規格より低い規格の映像信号にも対応しています。例えば、D4 端子は D4 (750p) の他に D1 (525i)、D2 (525p)、D3 (1125i) の映像にも対応可能です。尚、機器によっては、525i は 480i、525p は 480p、1125i は 1080i、750p は 720p と表記されていることがあります。各仕様の対応は表 4 をご覧ください。

表 4：各 D 端子に対応可能な映像信号 (○は対応可能)

|      |    | 信号の規格       |             |               |             |
|------|----|-------------|-------------|---------------|-------------|
|      |    | 525i (480i) | 525p (480p) | 1125i (1080i) | 750p (720p) |
| 端子規格 | D1 | ○           |             |               |             |
|      | D2 | ○           | ○           |               |             |
|      | D3 | ○           | ○           | ○             |             |
|      | D4 | ○           | ○           | ○             | ○           |

参考：本機では、「アスペクト」の設定が「自動」の時、D 端子に含まれるライン信号を読み取って画面のアスペクト比を設定します。尚、映像信号内に VBI を使用したアスペクトの識別信号 (ID-1) が含まれる場合は、D 端子のライン信号の識別は無視されます。

## S端子の「S1 信号」について

ビデオディスク・プレイヤーなどのS端子には、「S端子」という表記のそばに「(S1)」と記述されたものがあります。これは、そのS端子がS1 信号に対応していることを示しています。

本機の「S 入力端子 1(S IN 1)」はS1 信号に対応しています。

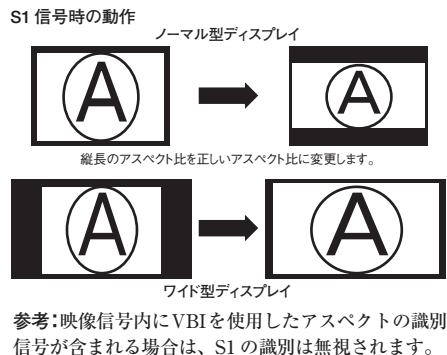
S1 信号は下記の機能を持っています。

### S1 信号：

S1信号はS端子の映像が、ワイド映像かどうかを識別することができる信号です。

本機では、「アスペクト」の設定が「自動」の時、S1 仕様のSビデオ信号が入力されると、画面を自動的にワイド画面で表示することができます。

たとえばS1出力に対応したDVDプレイヤーなどで、ワイド画面対応のコンテンツを表示したときに、自動的にワイド画面で表示することができます。



## デジタル RGB(DVI-D)ケーブル接続時の相性による不具合に関して

### デジタル RGB(DVI-D)ケーブル接続時の相性による不具合について

DVI という規格は、DDWG という団体が策定する規格であり、本来どのような機器でも互換性が保たれるべきですが、実際には希に相性などが発生するというのが実状です。

特に、DVI-D 端子が搭載され始めた頃に発売された液晶ディスプレイやパソコン(ビデオカードを含む)は、互換性の問題を抱えていることがあります。

弊社は、DVI-D 接続時に発生する相性による不具合の解決には可能な限りのサポートを行って参りますが、入手困難な機器との接続に関してはサポートを断念することもあります。実際に相性による不具合が確認されたり、その解決方法が見つかった場合は、弊社ホームページにてサポート情報を掲示いたします。ご使用にあたって不具合が発生した場合は、まず弊社にご連絡いただくか、弊社ホームページをご覧ください。

尚、パソコン(ビデオカードを含む)とディスプレイを直接つないでも、相性による不具合が発生する場合は、本製品のサポートの範囲外とさせていただきますので、ご容赦ください。

### デジタル RGB(DVI-D)ケーブル接続で相性の発生するパソコンやビデオカード

弊社では、AMD 社 (IHATI 社) や SiS 社のチップセット (IGP 等) やビデオチップ (ビデオカードを含む) が搭載されたパソコンをデジタル RGB(DVI-D) 接続した際に「画面にノイズが発生する」、「画面が点滅する」、「画面が表示されない」などの相性を確認しております。

この症状は、改善することができません。尚、パソコン側の解像度を 800×600 ドットや 1024×768 ドットなど、低い解像度に変更すると症状が軽減されることがあります。

## 特殊なボタン操作

本機を起動する際、ボタン操作によって本機の状態を変更したり、製品を工場出荷時の状態に初期化することができます。

### 本機を工場出荷時の状態に初期化する

XRGB-3 本体前面の、「メニュー・ボタン (MENU)」と「OK ボタン」を同時に押しながら、本機の電源を「オン」にしてください。

初期化が成功すると、ディスプレイに「RESET」というメッセージが表示されます。

### パソコンからの映像信号が表示されないときの操作

パソコンやビデオカード (グラフィックスカード) の機種によって、XRGB-3 がパソコン映像を正しく認識できず、パソコン画面が全く表示されないことがあります。

この様なときは、下記の操作で XRGB-3 を再起動してください。下記の操作で、パソコン映像を強制的に「アナログ」または「デジタル」と識別することができます。

パソコンからの映像がアナログ RGB (15 ピン) の時：

XRGB-3 本体の「STATUS」ボタンを押しながら「POWER (電源)」ボタンを押して XRGB-3 を起動。

パソコンからの映像がデジタル RGB (DVI-D) の時：

XRGB-3 本体の「MODE」ボタンを押しながら「POWER (電源)」ボタンを押して XRGB-3 を起動。

## 映像の「遅延」や「コマ飛び」、「がたつき」について

本機では下記のような症状が発生します。

- 本機で映像を変換すると、画面に「コマ飛び」や「がたつき」が発生します。このため、ゲームを快適にプレイできないことがあります。  
尚、がたつきは、「V同期ロック」を「オン」にすることで改善できることがあります。子画面表示の時は、がたつきは必ず発生します。
- フル画面表示の時の映像の遅延は最大 2 フレームです。  
子画面表示の時の映像の遅延は最大 3 フレームです。映像が遅延すると、ゲームなどを快適にプレイできない事があります。  
参考：1 フレーム = 1/60 秒

### 映像の「遅延」は、なぜ発生するのですか？

映像をプログレッシブ化する課程や液晶ディスプレイに正しく映すためのタイミングに調整するため遅延します。このため、本機ではフル画面 (全画面) の時、最大 2 フレーム遅延します。  
尚、子画面表示時は、さらにパソコンの映像に合わせて出力しなければならないので、パソコンの映像信号が来るまでの待ち時間が発生します。このため子画面表示時は全体で最大 3 フレーム遅延が発生します。

仕様

■本体仕様

|    |    |                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 入力 | 映像 | ビデオ端子 (RCA 端子)<br>ビデオ (NTSC 準拠)<br>1Vp-p (75Ω)                                                                                                                                                                                                                                    |
|    |    | S 端子 (4ピン・ミニ DIN 端子)<br>Sビデオ (NTSC 準拠)<br>Y 信号 1Vp-p (75Ω)<br>C 信号バースト信号部で0.286V (75Ω) ※「S入力端子1は」S1信号に対応。                                                                                                                                                                         |
|    |    | D4端子 (MDR-14ピン)<br>Y 信号 1Vp-p<br>Pb 信号 0.7Vp-p (±350mVp-p)<br>Pr 信号 0.7Vp-p (±350mVp-p)<br>525i (480i), 525p (480p), 1125i (1080i), 750p (720p) 対応                                                                                                                                |
|    |    | 21ピンRGB マルチ端子<br>アナログRGB 入力時<br>垂直同期周波数: 60Hz<br>水平同期周波数: 15kHz<br>RGB 信号: 0.7Vp-p (75Ω/220Ω)、複合同期信号: 0.3Vp-p 負極性<br>コンポーネント・ビデオ (Y、Pb、Pr) 入力時<br>Y 信号 1Vp-p<br>Pb 信号 0.7Vp-p (±350mVp-p)<br>Pr 信号 0.7Vp-p (±350mVp-p)<br>525i (480i), 525p (480p), 1125i (1080i), 750p (720p) 対応 |
|    |    | 15ピン・アナログRGB 端子 (15ピン・ミニ D-SUB)<br>セパレート同期入力時 (HVsnc)<br>垂直同期周波数: 60Hz<br>水平同期周波数: 31kHz<br>RGB 信号: 0.7Vp-p (75Ω)、同期信号: TTLレベル<br>複合同期入力時 (Csnc)<br>垂直同期周波数: 60Hz<br>水平同期周波数: 15kHz<br>RGB 信号: 0.7Vp-p、同期信号: 0.3Vp-p 負極性                                                          |
|    |    | 29ピン・DVI-I 端子<br>垂直同期周波数: 60Hz~85Hz (パソコン映像入力時)<br>水平同期周波数: 31kHz~75kHz (パソコン映像入力時)<br>最大帯域幅 162MHz (ただし水平ドット数が 1,600ドット以下であること)<br>デジタルRGB 信号<br>TMDS 方式 (シングルリンク)<br>映像信号: 0.5Vp-p (50Ω)<br>アナログRGB 信号<br>RGB 信号: 0.7Vp-p (75Ω)、同期信号: TTLレベル (セパレート同期)                          |
|    | 音声 | オーディオ入力: RCA 端子<br>ライン入力 (PC): ステレオ・ミニピン端子                                                                                                                                                                                                                                        |

■本体仕様

|      |    |                                                                                                                                                                                                                              |
|------|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 出力   | 映像 | 15ピン・アナログRGB 端子 (15ピン・ミニ D-SUB)<br>垂直同期周波数: 60Hz~85Hz (スルー出力時)。※ワイド解像度は 60Hz のみ<br>水平同期周波数: 31kHz~75kHz (スルー出力時)<br>最大帯域幅 162MHz (ただし水平ドット数が 1,600ドット、または 1920ドット以下であること)<br>RGB 信号: 0.7Vp-p (75Ω)<br>同期信号: TTLレベル (セパレート同期) |
|      |    | 24ピン・DVI-D 端子<br>垂直同期周波数: 60Hz/75Hz (スルー出力時)。※ワイド解像度は 60Hz のみ<br>水平同期周波数: 31kHz~75kHz (スルー出力時)<br>最大帯域幅 162MHz (ただし水平ドット数が 1,600ドット、または 1920ドット以下であること)<br>TMDS 方式 (シングルリンク)<br>映像信号: 0.5Vp-p (50Ω)                          |
|      | 音声 | ライン出力: ステレオ・ミニピン端子 / ヘッドフォン端子: ステレオ・ミニピン端子                                                                                                                                                                                   |
| 電源   |    | 専用 AC アダプターにより供給<br>電圧: DC 11V 最大消費電流: 2A                                                                                                                                                                                    |
| 本体寸法 |    | 横 292mm×高さ 49mm×奥行き 133mm (ボタン、コネクタ、ゴム足の凸部を除く)                                                                                                                                                                               |
| 重量※6 |    | 本体: 約 750g AC アダプター: 約 200g                                                                                                                                                                                                  |

■リモコン仕様

|      |                                        |
|------|----------------------------------------|
| 通信方式 | 赤外線                                    |
| 電池   | 単 4 乾電池 1.5V×2 (マンガン乾電池、またはアルカリ乾電池に対応) |
| 寸法   | 横 60mm×高さ 175mm×奥行き 24mm (ボタン凸部を除く)    |
| 重量※6 | 約 84g (乾電池を除く)                         |

※ 6: 重量は生産時期によって若干変わることがあります。

■XRGB-3 の映像出力仕様

本機で変換した映像は全画面表示のとき、下記の画面モードで表示されます。

|                  | 水平同期  | 垂直同期 |
|------------------|-------|------|
| 1024×768ドット      | 48kHz | 60Hz |
| 1280×1024ドット※7-A | 64kHz | 60Hz |
| 1600×1200ドット     | 75kHz | 60Hz |
| 1440×900ドット※7-B  | 56kHz | 60Hz |
| 1680×1050ドット※7-B | 65kHz | 60Hz |
| 1920×1200ドット※7-D | 74kHz | 60Hz |

※ 7-A: スルー出力以外の映像は、1280×960ドット相当で描画しています。

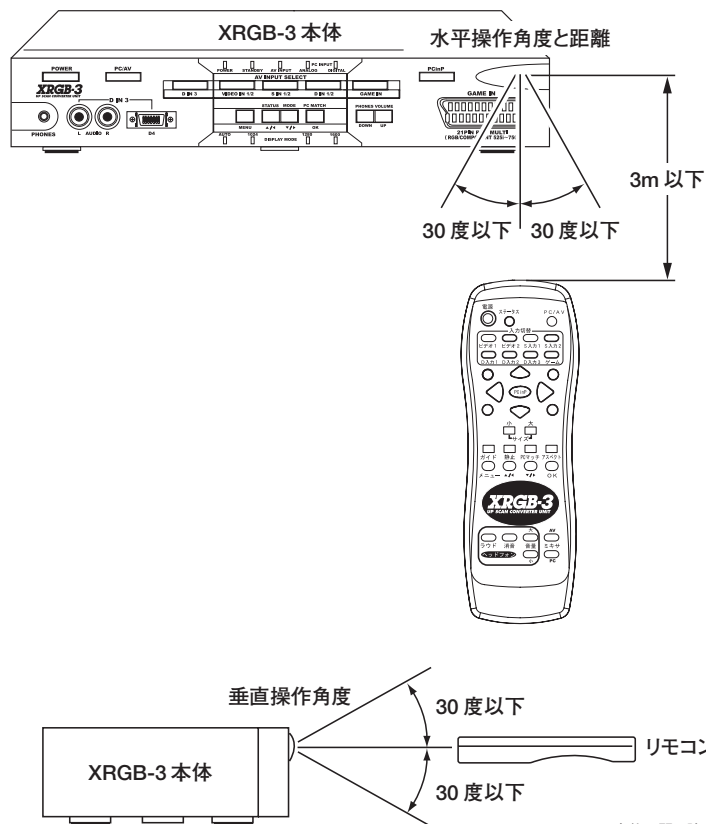
※ 7-B: スルー出力以外の映像は、1440×900ドットの時 1440×810ドット相当で表示されます。

※ 7-C: スルー出力以外の映像は、1680×1050ドットの時 1680×945ドット相当で表示されます。

※ 7-D: スルー出力以外の映像は、920×1200ドットの時 1920×1080ドット相当で表示されます

※ディスプレイによっては、上記と異なるドット数で認識されることがあります。

## ■リモコン操作上の仕様



※リモコンと本体の間に障害物なきこと。

## ■端子仕様

### DVI-I 入力端子（アナログ/デジタル共用）

| ピン番号 | 信号                  | ピン番号 | 信号                  | ピン番号 | 信号                |
|------|---------------------|------|---------------------|------|-------------------|
| 1    | TMDS DATA2-         | 11   | TMDS DATA1/3 SHIELD | 21   | 未結線               |
| 2    | TMDS DATA2+         | 12   | 未結線                 | 22   | TMDS CLOCK SHIELD |
| 3    | TMDS DATA2/4 SHIELD | 13   | 未結線                 | 23   | TMDS CLOCK+       |
| 4    | 未結線                 | 14   | +5V POWER           | 24   | TMDS CLOCK-       |
| 5    | 未結線                 | 15   | GND                 | C1   | ANALOG R          |
| 6    | DDC CLOCK (SCL)     | 16   | HOT PLUG DETECT     | C2   | ANALOG G          |
| 7    | DDC DATA (SDA)      | 17   | TMDS DATA0-         | C3   | ANALOG B          |
| 8    | ANALOG V-sync       | 18   | TMDS DATA0+         | C4   | ANALOG H-sync     |
| 9    | TMDS DATA1-         | 19   | TMDS DATA0/5 SHIELD | C5   | GND               |
| 10   | TMDS DATA1+         | 20   | 未結線                 | 外周金具 | GND               |

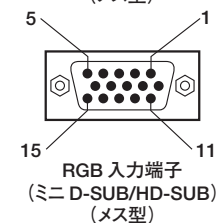
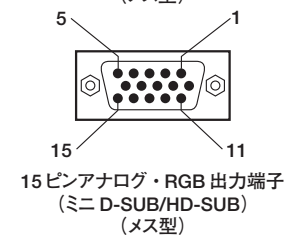
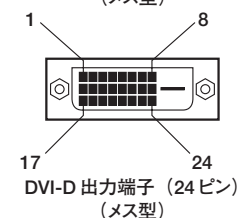
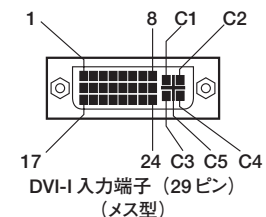
## ■端子仕様

### DVI-D 出力端子（デジタル）

| ピン番号 | 信号                  | ピン番号 | 信号                  | ピン番号 | 信号                |
|------|---------------------|------|---------------------|------|-------------------|
| 1    | TMDS DATA2-         | 11   | TMDS DATA1/3 SHIELD | 21   | 未結線               |
| 2    | TMDS DATA2+         | 12   | 未結線                 | 22   | TMDS CLOCK SHIELD |
| 3    | TMDS DATA2/4 SHIELD | 13   | 未結線                 | 23   | TMDS CLOCK+       |
| 4    | 未結線                 | 14   | +5V POWER           | 24   | TMDS CLOCK-       |
| 5    | 未結線                 | 15   | GND                 | 外周金具 | GND               |
| 6    | DDC CLOCK (SCL)     | 16   | HOT PLUG DETECT     |      |                   |
| 7    | DDC DATA (SDA)      | 17   | TMDS DATA0-         |      |                   |
| 8    | 未結線                 | 18   | TMDS DATA0+         |      |                   |
| 9    | TMDS DATA1-         | 19   | TMDS DATA0/5 SHIELD |      |                   |
| 10   | TMDS DATA1+         | 20   | 未結線                 |      |                   |

### 15ピン・アナログ RGB 出力端子（15ピン・ミニ D-SUB）

| ピン番号 | 信号  | ピン番号 | 信号              |
|------|-----|------|-----------------|
| 1    | R   | 9    | 未結線             |
| 2    | G   | 10   | GND             |
| 3    | B   | 11   | 未結線             |
| 4    | 未接続 | 12   | DDC DATA (SDA)  |
| 5    | GND | 13   | H-sync          |
| 6    | GND | 14   | V-sync          |
| 7    | GND | 15   | DDC CLOCK (SCL) |
| 8    | GND | 外周金具 | GND             |



### RGB 入力端子（15ピン・ミニ D-SUB）

| ピン番号 | 信号  | ピン番号 | 信号            |
|------|-----|------|---------------|
| 1    | R   | 9    | 未結線           |
| 2    | G   | 10   | GND           |
| 3    | B   | 11   | 未結線           |
| 4    | 未接続 | 12   | 未結線           |
| 5    | GND | 13   | H-sync/C-sync |
| 6    | GND | 14   | V-sync        |
| 7    | GND | 15   | 未結線           |
| 8    | GND | 外周金具 | GND           |

## ■端子仕様

## 21ピンRGBマルチ入力端子

| ピン番号 | 信号      | ピン番号 | 信号     | ピン番号 | 信号     |
|------|---------|------|--------|------|--------|
| 1    | AUDIO L | 8    | GND    | 15   | R / Pr |
| 2    | 未結線     | 9    | C-sync | 16   | 未結線    |
| 3    | GND     | 10   | 未結線    | 17   | GND    |
| 4    | GND     | 11   | 未結線    | 18   | GND    |
| 5    | AUDIO R | 12   | 未結線    | 19   | G / Y  |
| 6    | 未結線     | 13   | GND    | 20   | B / Pb |
| 7    | GND     | 14   | GND    | 21   | GND    |

## D4入力端子（MDR-14ピン）

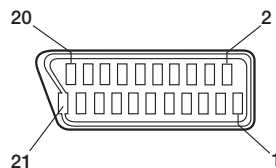
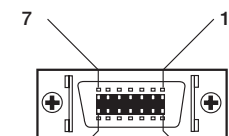
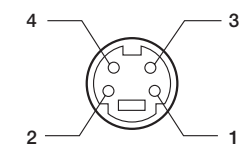
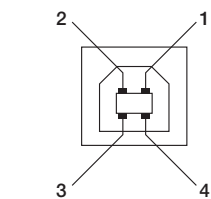
| ピン番号 | 信号  | ピン番号 | 信号   |
|------|-----|------|------|
| 1    | Y   | 8    | 未結線  |
| 2    | GND | 9    | 未結線  |
| 3    | Pb  | 10   | 未結線  |
| 4    | GND | 11   | LINE |
| 5    | Pr  | 12   | GND  |
| 6    | GND | 13   | 未結線  |
| 7    | 未結線 | 14   | 未結線  |
| 外周金具 | GND |      |      |

## S入力端子（4ピン・ミニDIN）

| ピン番号 | 信号  |
|------|-----|
| 1    | GND |
| 2    | GND |
| 3    | Y   |
| 4    | C   |
| 外周金具 | GND |

## USB入力端子（Type B）

| ピン番号 | 信号    |
|------|-------|
| 1    | VCC   |
| 2    | DATA- |
| 3    | DATA+ |
| 4    | GND   |
| 外周金具 | GND   |

21ピンRGBマルチ入力端子  
(メス型)D4入力端子  
MDR-14ピン  
(メス型)S入力端子  
4ピン・ミニDIN  
(メス型)USB (Type B)  
(メス型)

## トラブルとQ&amp;A

製品をご使用の際に問題が発生したときは、下記事項をご確認ください。

また、製品に不具合が発生したときは、まず弊社へお問い合わせいただき、本当に製品が故障・不良であるかどうか確認することをおすすめします。お電話や電子メールで解決する不具合もあります。

電子メールによるお問い合わせは、弊社ホームページ(サポートページ)にてお受けしております。

## 本体を振ると、部品が外れているような音がする

本機を軽く振って、部品が外れているような音がする場合は、IC部品に取り付けられているヒートシンク(熱を逃がす部品)などが外れている可能性があります。

通常、ヒートシンクはしっかりと固定されていますが、あまりにも強い衝撃が加わると外れてしまうおそれがあります。

ヒートシンクは金属でできており、導電性がありますので、外れるとショートなどの原因となります。そのままご使用になりますとたいへん危険ですので、ただちに使用を中止し、弊社に修理を依頼してください。

## 電源を「オン」にできない。電源ランプ(POWER)やスタンバイ・ランプ(STANDBY)などが点灯しない

ACアダプターは正しく接続されていますか？ ケーブルなどの接続をもう一度確認してください。

## 電源を切ることができない(「スタンバイ〔待機状態〕」にできない)

本機の「電源設定」が「オン」になっていませんか？

本機の「電源設定」が「オン」ときは、本体やリモコンの電源ボタンを押しても、電源を「スタンバイ(待機状態)」にすることはできません。

## 画面が「真っ黒」で何も表示されない。画面が乱れる

- ・ケーブルの接続は正しいですか？
- ・ディスプレイの電源は「オン」になっていますか？
- ・本機の電源を「オン」にしましたか？
- ・本機に接続している機器(映像機器や家庭用ゲーム機、パソコン)の電源は「オン」になっていますか？
- ・本機の入力チャンネルは正しく設定されていますか？ 本体前面のボタンや、リモコンの「入力切替」ボタンを使用して、入力チャンネルを変更してみてください。
- ・「D入力2信号方式」の設定は正しいですか？
- ・「21ピン入力信号方式」の設定は正しいですか？
- ・ご使用のディスプレイは本機の画面モード(解像度)に対応していますか？  
640×400ドットや640×480ドット、800×600ドットにしか対応していないディスプレイには本機の映像を表示することができません。

## パソコンの画面が映らない。パソコンの画面が乱れる

- ・現在表示している画面モードは、ディスプレイがサポートしていますか？
- ・パソコン側のビデオ出力機能(ビデオやS端子)を使用していないですか？  
パソコンのビデオ出力機能を使用するとパソコンのRGB映像の周波数が若干変化することがあり、XRGB-3側がRGB信号を正しく識別できないことがあります。
- ・DVIケーブルのネジはしっかりと締めていますか？
- ・パソコンを再起動してみてください。
- ・63ページのボタン操作(「パソコンからの映像信号が表示されないときの操作」)でXRGB-3の電源を「オン」にしてみてください。

## 突然画面が表示されなくなった

- ・XRGB-3の画面モードはご使用のディスプレイに対応した画面モードに設定されていますか？  
画面モードの確認方法や設定方法は38ページをご覧ください。
- ・ディスプレイのケーブルが、本機から外れていませんか？
- ・本機を63ページの手順で本機をリセット(工場出荷時の設定に初期化)してみてください。

## アナログRGB入力の時、パソコン画面の比率がおかしい、画面が揺れる、位置がずれる

- ・「PCマッチ」は実行しましたか？  
「PCマッチ」を実行しないと、「画面が揺れる」、「画面の位置がずれる」、「画面の隅が表示されない」など、パソコン画面に様々な問題が発生します。
- ・「PC水平ドットマッチ」を使用しても改善しませんか？
- ・どうしても揺れが止まらないときは、「PC手動ドットクロック」や「PCスキュー」を調整してみてください。

## 液晶ディスプレイをアナログRGBで接続しているとき、画面の位置が度々ずれる

(パソコン画面は問題ないが映像機器や家庭用ゲーム機の映像でのみ発生する場合)

表示映像の位置が度々ずれる症状は、液晶ディスプレイの問題ですが、本機である程度改善することは可能です。まず、スクリーン・メニューの「ガイドライン」を「オン」に設定してください。その後、液晶ディスプレイの自動画質調整(オートアジャスト)を実行するか、ディスプレイの電源を再起動して、画面の位置を正しく認識させてください。尚、ディスプレイの機種によっては自動画質調整(オートアジャスト)が常時動作している機種があり、手動で自動画質調整(オートアジャスト)を使用する必要がない機種もあります。

## 子画面表示(PCinP)が正しく表示されない。子画面の表示位置がおかしい

本機にパソコンをアナログRGBケーブルで接続しているときは、「PCマッチ」機能を使用して、パソコン画面の画質を整える必要があります(詳しくは54ページ参照)。

## パソコン起動時や、パソコンの画面解像度変更時に画面が映らなくなる

パソコンをデジタルRGB(DVI-D)でXRGB-3に接続しているとき、パソコン起動時や、パソコンの画面解像度を変更すると、しばらく画面が真っ黒になって映らないことがあります。しばらくすると画面が映りますが、どうしても映らないときは、XRGB-3の電源を再起動してみてください。

## 画面に「遅延」、「がたつき」、「コマ飛び」が発生する

本機で映像を変換した際、映像に「遅延」、「コマ飛び」、「がたつき」が発生する事があります。このため、ゲームによっては快適にプレイできないことがあります。  
これらの問題は、子画面表示(PCinP、WINinP)のときにも発生します。  
詳しくは63ページをご覧ください。  
「がたつき」は「V同期ロック」を「オン」にすることで改善できることがあります。

## 画面比率がおかしくなる

- ・「アスペクト」の設定は正しいですか？
- ・ディスプレイ側の調整や設定に問題はありませんか？
- ・デジタル放送やDVDなどの映像では、ワイド(16:9)やノーマル(4:3)の映像が混在することがあります。このような時は、表示される映像によっては、手動でアスペクトを変更しなければならない事があります。
- ・アスペクトの設定が「自動」のとき、ビデオテープの再生映像を表示すると、画面比率が勝手に変化することがあります。
- ・「垂直画面比率」や「水平画面比率」の設定を調整してみてください。

## XRGB-3をセレクター(切替機)や分配機と組み合わせて使用しても大丈夫ですか？

本機を、市販されているセレクター(切替機)や分配機、及びKVM(パソコン切替機)と組み合わせて使用すると、相性などが発生し、「画面が表示されない」、「画面が極端に明るくなる」、「画面が極端に暗くなる」などの症状が発生することがあります。  
本機と、セレクター(切替機)や分配機、KVM(パソコン切替機)を組み合わせて使用した際の動作保証はいたしかねます。  
映像機器や家庭用ゲーム機、及びディスプレイは本機に直接接続してください。

## アナログRGB接続で、パソコン画面に水平方向のノイズが発生する

「PCスキュー」を調整してみてください。ノイズが改善されることがあります。

## 「D入力端子2(D IN 2)」から映像を入力すると画面が表示されない

- ・「D入力2信号方式」の設定は正しいですか？
- ・ゲーム機側の映像出力設定は正しいですか？

## デジタルRGB(DVI-D)ケーブルでパソコンを接続すると「画面にノイズが発生する」、「画面が点滅する」、「画面が表示されない」などの症状が発生する

弊社では、AMD社(旧ATI社)やSiS社のチップセット(IGP等)やビデオチップ(ビデオカードを含む)が搭載されたパソコンをデジタルRGB(DVI-D)接続した際に「画面にノイズが発生する」、「画面が点滅する」、「画面が表示されない」などの相性を確認しております。  
この症状は、改善することができません。尚、パソコン側の解像度を800×600ドットや1024×768ドットなど、低い解像度に変更すると症状が軽減されることがあります。  
弊社ではAMD社(旧ATI社)やSiS社以外のビデオカードやビデオチップでの使用を推奨いたします。

「21ピンRGBマルチ入力端子(GAME IN)」から映像を入力すると画面が表示されない、または画面が乱れてしまう

- ・「21ピン入力信号方式」の設定は正しいですか？
- ・ゲーム機側の映像設定は正しいですか？

#### 画面がちらつく

- ・本機の画面モードや入力される映像信号の組み合わせによっては、画面が疑似インターレス方式で表示されるため、画面がちらつくことがあります。入力映像が、プログレッシブであっても、疑似インターレス方式で表示されることがあります。
- ・子画面表示の時に疑似インターレス方式で表示することがあるため、画面がちらつくことがあります。

#### 音声に「ビー」というノイズが混入する

- ・音声ケーブルと電源ケーブルや、映像ケーブルが交差していませんか？
- ・本機に入力される音声に、元々ノイズが混入していませんか？
- ・無音状態で、ヘッドフォンのボリュームを大きくすると、若干ノイズが混入します。この問題は、本機に使用されている部品の仕様であり、改善することはできません。

#### パソコンの音声が大きすぎたり、小さすぎたりする

- ・スクリーン・メニューの「ミキサ」設定や、リモコンの「ミキサ」ボタンで音声のミキシング時の比率を調整してみてください。
- ・パソコンの音量は、パソコン側で調整することができます。

#### 他のチャンネルの音が混ざって聞こえる

本機の仕様により、若干他のチャンネルの音が混在してしまうことがあります。

#### DVDなどの再生画面が明るくなったり暗くなったりする、画面が表示されない

- ・本機とDVDなどのプレイヤーを接続する際、AVセレクターやビデオデッキなどを経由して映像を入力すると、「画面が明るくなる」、「画面が暗くなる」、「画面が表示されない」などの症状が発生することがあります。

#### 家庭用ゲーム機の映像(ノンインターレス)を表示すると画面が一定時間ごとにちらつく

一部のディスプレイでは、家庭用ゲーム機の映像(ノンインターレス映像)をビデオケーブルで接続・表示すると、画面がチカチカとちらつくことがあります。

#### ゲーム機で画面がフラッシュ(真っ白)表示するシーンで画面が歪む

古いゲーム機や、長期間使用されたゲーム機は映像出力部の電子部品(電解コンデンサ)が劣化していることがあり、この様な機種の映像を入力すると、映像信号の成分の問題からゲーム画面のフラッシュなどの際に画面が歪んだり、点滅することがあります。

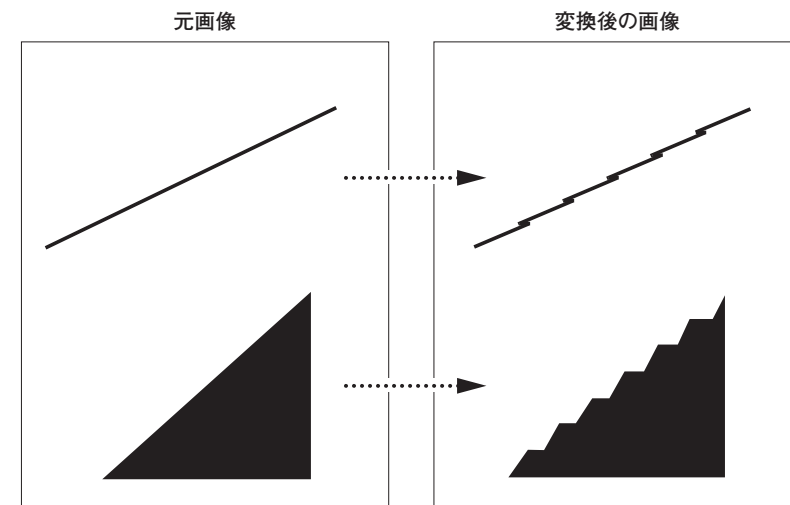
パソコンの画面しか表示されていないのに、ビデオ端子やS端子、D端子などの音が聞こえてしまう

WINinP機能やPCinP機能使用時にパソコンの画面モードを変更したり、子画面が表示されていないのに、音声のみ聞こえることがあります。この様なときは、XRGB-3の電源を入れ直すか、PCinPボタンを押してみてください。

#### 画面のジャギー(ギザギザ感)が目立つ

本機では、画面モードや表示する映像の種類によって、ジャギー(画像の曲線部や斜め線のギザギザ感)が下図のように目立つことがあります。

このため、最新型の家庭用テレビ(液晶テレビやプラズマテレビ)よりも「画質が悪い」、と感じる方がいらっしゃるかもしれません。ジャギーに関しては本機の仕様ですのでご容赦ください。ジャギーは、1024×768ドットや1280×1024ドットの画面モードで特に目立ちます。また子画面表示やワイド表示の時にも目立ちます。



#### 画面が変色する、画面が揺れる、画面が歪む

- ・旧型の家庭用ゲーム機を接続した際、「画面が歪む」、「画面が変色する」、「色が正しく表示されない」などの症状が発生し、映像が正しく映らないことがあります。
- ・ビデオテープの再生映像を表示すると、「画面がモノクロ(白黒)になる」、「画面が歪む」、「画面が乱れる」、「色が正しく再現されない」などの症状が発生します。
- ・「AFCレベル」を調整してみてください。

#### ビデオテープの再生映像を表示すると3次元Y/C分離機能が動作しない

ビデオテープの再生映像など、乱れた映像信号がビデオ端子から入力された際は、3次元Y/C分離機能が機能しないことがあります。

## ビデオテープの再生映像を正しく表示できない

ビデオデッキやビデオカメラによるビデオテープの再生映像を入力した際の完全な動作は保証いたしかねます。ビデオテープの再生映像は、映像信号がたいへん乱れています。このため、XRGB-3やディスプレイが映像を正しく読み取れないことがあり、「画面が歪む」、「画面が点滅する」、「ディスプレイが省電力モードになる」、「画面が変色する」などの症状が発生することがあります。

## WINinP機能使用時にパソコンの画面モードを変更したら画像のピンク色の部分にXRGB-3の映像が表示されたままになる

WINinP 機能使用時にはパソコンの画面モードを変更しないでください。  
WINinP機能使用時にパソコンの画面モードを変更すると、XRGB-3側が画面モードの変化を認識できないことがあり、このような症状が発生します。この症状は、WINinP機能に対応していない画面モードに変更したときに発生します。  
もし、このような症状が発生したときは、XRGB-3の電源を入れ直すか、本体またはリモコンのPCinP ボタンを押してください。

## WINinP 機能で子画面表示し、ウィンドウを移動させると映像がずれて表示される

アナログRGBで接続している場合、ウィンドウから映像がずれて表示されることがあります。この様なときは、下記の方法で本機を調整してみてください。

- ・子画面表示(PCinP)機能を「オフ」に設定していますか？
- ・本機にパソコンをアナログRGB接続しているときは、PCマッチ機能を使用して、パソコン画面の画質を整えてください(詳しくは54ページ参照)。
- ・「PCマッチ」や「PC 水平ドットマッチ」、「PC 手動ドットクロック」の設定は正しいですか？ドットクロックが1ずれていても、このような症状が発生することがあります。
- ・「PC 手動ドットクロック」の値を最も近い奇数に調整してみてください。
- ・「PC スキュー」を調整すると症状を改善できることがあります。
- ・nVidia社製のビデオカードやビデオチップをご使用のお客様は、「nVidiaコントロールパネル」の設定(「フラットパネルスケーリングの変更」)をご確認ください。

WINinPで子画面表示を行う際は、「フラットパネルスケーリングの変更」の設定を、必ず「ディスプレイに内蔵されているスケーリングを使用する」に設定してください。  
それ以外の設定ではWINinP 子画面表示を正しく行うことができません。

## DVD プレイヤーなどをD端子に接続してDVD 映像を再生すると画面が表示されない

DVD プレイヤーなど(HD DVD プレイヤーなどを含む)では、DVD 映像を1125i(1080i)や750p(720p)に変換して表示する機能を持った機種がありますが、このような機種では仕様によりD端子やコンポーネント・ビデオ端子から映像を出力できないことがあります。

## WindowsVistaでWINinP子画面表示を使用すると正しく表示できない

WindowsVistaのAero(エアロ)表示機能使用時はWINinP方式の子画面は正しく表示できません。

## 本機にディスプレイを2台接続(DVIとアナログRGB同時接続)できますか？

本機に接続できるディスプレイは1台のみです。

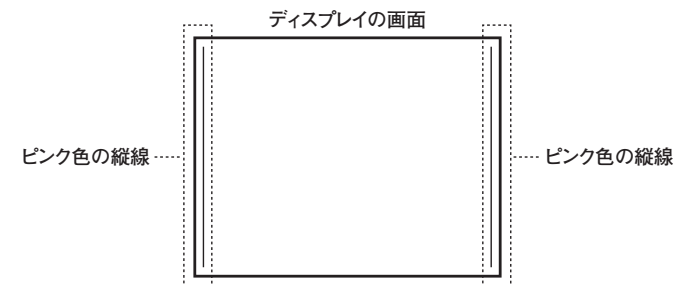
## WindowsVistaでWINinP子画面表示を使用すると正しく表示できない

WindowsVistaのAero(エアロ)表示機能使用時はWINinP方式の子画面は正しく表示できません。

## WINinP機能で子画面表示すると、ウィンドウ画面の右端や左端にピンク色の縦線が表示されてしまう

アナログRGBで接続している場合、画面の右端や左端がピンク色になることがあります。この様なときは、下記の方法で本機を調整してみてください。  
ただし、アナログRGBでパソコンやディスプレイを接続していると、この症状を完全に改善できないことがあります。

- ・「PCマッチ」や「PC 水平ドットマッチ」、「PC 手動ドットクロック」の設定は正しく調整してください。
- ・「PC スキュー」を調整すると症状を軽減できることがあります。



## 子画面表示機能を使用すると、子画面の一番上の1ラインが表示されない

本機の仕様により、子画面の一番上の1ラインは正しく表示されません。

## WINinP機能で子画面表示し、ウィンドウを移動させると映像が表示されるまで時間がかかる(5秒以上時間がかかるなど)。ウィンドウを全画面表示するとしばらく映像が表示されない

アナログRGBで接続している場合、映像が表示されるまでに、時間がかかることがあります。この様なときは、下記の方法で本機を調整してみてください。

- ・「PC スキュー」を調整すると症状を改善できることがあります。
- ・「PC マッチ」や「PC 水平ドットマッチ」、「PC 手動ドットクロック」の設定は正しいですか？ドットクロックの値が1ずれていても、このような症状が発生することがあります。
- ・「PC マッチ」を実行するか、「PC 手動ドットクロック」の値を調整してみてください。

## ワイド比率のパソコン画面で「PCマッチ(PC MATCH)」機能を使用すると、正しく自動調整できない

ワイド比率の画面モードの画質を自動調整する際は、「PC 水平ドットマッチ」を使用してください。

## 家庭用ゲーム機の映像を表示すると画面に斜めの線や縦縞(モワレ)が表示される。画面のドットにちらつきが発生する

- ・家庭用ゲーム機(ノンインターレス画面)をビデオケーブルで接続した際に、画面のドットにちらつきを感じたり、画面に斜めの線などが発生することがあります(ノンインターレスの映像のみ)。この様な時は「Y/C分離設定」を「ローパス」に設定することで、症状を改善することができます。
- ・旧型の家庭用ゲーム機では、元の映像に縦縞が描画されているため、縦縞が発生することがあります。
- ・一部の家庭用ゲーム機では、NTSC(ビデオやS)でありながら525iのドットクロックで表示している機種があります。この様な家庭用ゲーム機では、ドットクロックの違いから、画面に著しく縦縞が発生することがあり、改善できないことがあります。

## パソコン画面に「ノイズ」や「縦縞(モワレ)」、「画面揺れ」、「ノイズ」が発生する

- ・パソコンの画面モードはXRGB-3のサポートする画面モードですか？  
19ページの対応画面モード以外の画面モードの映像を本機に入力すると、画質が著しく低下する、画面に縦縞(モワレ)、揺れなどが発生し正しく表示できないことがあります。
- ・PC スキューを調整してみてください。
- ・PC マッチ(PC MATCH)を実行してみてください。
- ・PC 手動ドットクロックを調整してみてください。

参考：PC手動ドットクロックやPCスキューを間違った値に調整すると、WINinP機能が正しく動作しなくなることがあります。

## 画面上に同じ色が表示されているはずなのに、画面の右端と左端で色が微妙に異なる

ドットクロックのずれ、などが原因と思われます。症状を改善したい場合は、「NTSC手動ドットクロック」などを調整してみてください。  
尚、「NTSC手動ドットクロック」を調整するには、「NTSCドットクロック」の設定を「手動」に変更する必要があります。  
「NTSC手動ドットクロック」をむやみに調整しすぎると、画質の劣化や画面の変色などにつながりますのでご注意ください。

## 長いケーブルを使用すると、画面が揺れたり、乱れたりするのですが

長いケーブルの使用は誤動作や画質劣化の原因となりますので、できるだけ短いケーブルの使用をおすすめします。  
特にRGB ケーブルは短い物(1 本= 1.5m 以下)の使用をおすすめします。

## 電源スイッチ付きの AV タップなどから電源を「オン」とすると正しく動作しない

AV タップ(AV コンセント)や連動電源などから本機の電源を「オン」にする場合は、本機の電源「オフ」後、5 秒以上待ってから電源を再投入してください。

## パソコンの映像が表示されない

パソコンの電源を先に「オン」にすると映像が出力されないことがあります。  
パソコンの電源は、必ず下記の手順で「オン」にしてください。

- ①最初に XRGB-3 とディスプレイの電源を「オン」にする。  
↓
- ②パソコンの電源を「オン」にする。

## ディスプレイが勝手にスタンバイ状態(省電力モード)になる

- ・XRGB-3の画面モードが、使用しているディスプレイの画面モードと異なるとき、ディスプレイが勝手にスタンバイ状態(省電力モード)になることがあります。
- ・希に、画面の明るさを暗く調整していると、自動的にスタンバイ状態(省電力モード)になるディスプレイがあります。これは、ディスプレイ側の仕様です。

## パソコンの画面とXRGB-3に入力された映像を切り替えていたら、画面に縦縞(縦線)が表示されてしまう

V 同期ロックの機能が「オン」になっていませんか？  
V 同期ロックの機能が「オン」になっていると、この様な症状が発生することがあります。この症状を改善するには、V 同期ロックの機能が「オフ」にした後、XRGB-3の電源を再起動してください。

## パソコンの画面とXRGB-3に入力された映像を切り替えていたら、画面に横線の様なノイズが表示されてしまう。またはメニューやメッセージが細かく揺れる

V 同期ロックの機能が「オン」になっていませんか？  
V 同期ロックの機能が「オン」になっていると、この様な症状が発生することがあります。この症状を改善するには、V 同期ロックの設定を「オフ」に戻してください。

## 画面のシーンが変わるとき(映像が切りかわるとき)に一瞬、画面にゴミの様な画像が表示される

この現象は、本機の持つ仕様上の特性であり、改善することはできません。

本機で変換した映像を表示すると画面上の特定の色や特定の明るさの画像に縦縞が発生する「鮮明度」を調整すると、特定の色や特定の明るさの画像に縦縞が発生することがあります。「鮮明度」の値を「0」にすることで症状を改善することができます。

パソコンを起動したり、パソコンが省電力モードから復帰すると勝手にパソコン画面を表示する

本機では、パソコン側にディスプレイを認識させるために、パソコンの映像信号が入力されると、画面がパソコンに切り替わることがあります。これは本機の仕様です。

DVI 端子にディスプレイのケーブルを接続できない

ごく希に、DVI-I 端子ケーブルがディスプレイから直接生えている機種があります。DVI-I ケーブルがディスプレイ直付けの機種には本機を接続することができません。

チャンネルを変えると以前の画面が表示されたままになる、ブルーバックにならない

「D入力2信号方式」の設定を「セパレート」にしていると、以前の画面がそのまま残ることがあります。また、「D入力2信号方式」の設定を「セパレート」に設定していると、画面がブルーバックになりません。

チャンネルや、画面が切り替わるとき、液晶ディスプレイのメッセージ(オンスクリーン・メッセージ)などが表示される

液晶ディスプレイの機種によっては、チャンネルや画面モードが切り替わるときに、なんらかのメッセージ(オンスクリーン・メッセージ)や、警告メッセージが表示されることがあります。これは、ディスプレイの仕様のため改善はできません。

1台のパソコンに複数のディスプレイが接続されている環境(マルチモニター等)で使用する、一方のディスプレイが正しく認識されない。

パソコンに複数のディスプレイが接続されている環境(マルチモニター等)では、パソコン起動時などで画面モードが変更される際に、ディスプレイが正しく認識できないことがあります。

具体的な動作として、XRGB-3の接続されていない方のディスプレイが勝手にプライマリと認識され、XRGB-3の接続されているディスプレイにパソコン映像が表示されません。

XRGB-3を経由して映像信号を認識する際に、ディスプレイの認識に時間がかかることもあり、このような問題が発生します。

パソコンに複数のディスプレイが接続されている環境(マルチモニター等)でのご使用は推奨できません。

これらのチェックでも原因が見つからなかった場合は、まず弊社にご連絡いただき、担当者の指示に従ってください。それでも問題が解決しなかった場合は、お手数ですが同梱の保証書に必要な事項をご記入のうえ、商品と一緒に弊社までお送りください。

保証規定にそって無料で修理いたします(修理をご依頼の際は、本体・ACアダプター、ケーブル・保証書・製品サポート・シートなどの同梱品を必ずお送りください)。

尚、保証書が無い場合や、保証期間を過ぎてからの修理、保証期間内であっても故障の原因がお客様の不注意によるものであった場合は、修理費の請求をさせていただきますので、あらかじめご了承ください。

動作不良の症状や故障の状況に関しては、添付の「製品サポート・シート」に詳しくご記入いただき、修理ご依頼の際に同梱してお送りください。

尚、修理にかかる時間は、場合によっては最長で2週間前後かかることがあります。

＜製品内容のご質問・修理のお問い合わせは下記までお願いいたします＞

〒541-0041 大阪市中央区北浜3丁目2番25号

京阪淀屋橋ビル6階 電波新聞社・大阪本社内

TEL 06-6203-2827

＜お問い合わせの多いご質問は、弊社ホーム・ページにて閲覧可能です＞

弊社ホームページ URL <http://www.micomsoft.co.jp/>

## 送付・梱包に関して

- 原則としてお客様から弊社へ製品をお送りになる際の送料はお客様のご負担にてお願いいたします。ただし、初期不良の際の送料に関しましては、発送前にお電話などで弊社にお問い合わせください(事前のご連絡無しに着払いで製品を発送されることはご遠慮ください)。尚、弊社から、お客様へ製品を発送する際の送料は弊社が負担させていただきます。
- 本機は精密機器です。発送の際は、「われもの」または「精密機器」として発送してください。また、発送時の梱包は、クッションで製品を包むなど、輸送時に衝撃が加わらないようご配慮ください。輸送中の事故や衝撃による破損に関しましては、弊社は責任を負いません。
- 修理をご依頼の際は、必ず、「本体」と「ACアダプター」を一緒にお送りください。本体のみの送付や、ACアダプターのみの送付では、症状を確認できません。

## サポートの範囲

本製品のサポートの範囲は、製品の修理・故障部分の特定、または交換までとし、それ以上の責(例えば製造上の資料の呈示や、故障部品の解析要求)などはご容赦ください。

また、「本機に貼られているシールをはがした」、「本機を分解・改造した」、「本書の指示に従わず本機を使用し故障させた」などの場合は、保証・修理の対象となりません。



第2版

#### <商標に関する記述>

- Microsoft、Windows またはその他のマイクロソフト製品の名称及び製品名は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における商標または登録商標です。
- Java は、米国 Sun Microsystems, Inc. の米国およびその他の国における商標または登録商標です。
- その他、本書に記載された商品名及び会社名はそれぞれ各社の商標または登録商標です。
- 本文中では、TM, ® マークは基本的に明記していません。