USA's primary source for projector lamps

myprojectorlamps

プロジェクター所有者の取扱説明書

BenQ

MP735

このプロジェクターの交換用ランプが必要ですか？

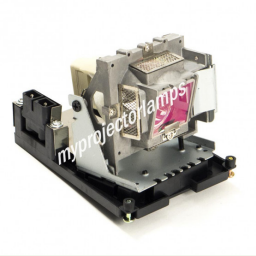
www.mplamps.co.jp

メーカーオリジナル取扱説明書。MyProjectorLamps.comの厚意として、修正せずに提供しています。
すべての商標は、それぞれの所有者の所有物です。

mplamps.co.jp
プロジェクターランプ業界最大級のオンラインショップ

プロジェクターランプの交換時ですか？

お使いのBenQ MP735の交換用ランプは、現在入手可能です。



BenQ MP735プロジェクターランプ

部品番号：5J.Y1C05.001
モジュール付きのオリジナルランプ（取付準備完了）
180日間保証

21,930円から

コードをスキャンするかアクセスする

www.mplamps.co.jp/projector-lamps/Benq/MP735.html

表示価格は、このページが作成された時の価格です。現在の価格はサイトをご確認ください。

BenQ

MP724/MP727/MP735

デジタルプロジェクタ
取扱説明書

Welcome

日本語

目次

安全上のご注意. 3

紹介. 7

プロジェクタの特長. 7
パッケージ内容. 8
プロジェクタ外観ビュー. 9
制御装置および機能. 10

設置. 14

場所の選択. 14
スクリーンサイズの調整. 15

接続. 20

コンピュータまたはモニタの接続. 20
ビデオ機器との接続. 22
HDMI ソースデバイスの接続. . . . 23
DVI-I ソースデバイスの接続 24

操作. 28

プロジェクタの起動. 28
メニューの使用方法. 29
プロジェクターの固定. 29
パスワード機能の使い方. 30
入力信号の切り替え. 33
投写イメージの調整. 34
詳細の拡大と検索. 36
縦横比の選択. 37
画像の最適化. 39
プレゼンテーションタイマーの設定. 43
リモートページング操作. 44
画像を隠す. 44
コントロールキーをロックする . . 45
画像の静止 45
FAQ 機能の使い方. 45
高地での操作 46
お好みのスタートアップ画面の作成 46
サウンド調整 47
プロジェクタのメニューディスプレイのカスタマイズ 48
プロジェクタの終了 48
メニューの操作 49

メンテナンス 57

プロジェクタのお手入れ 57
ランプについて 58

トラブルシューティング 64

仕様 65

プロジェクタの仕様 65
外形寸法 66
タイミングチャート 66

保証と著作権について 70

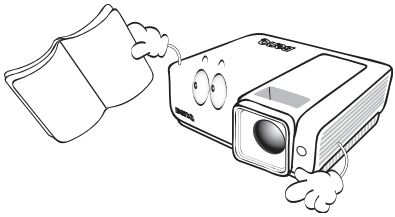
法規 71

安全上のご注意

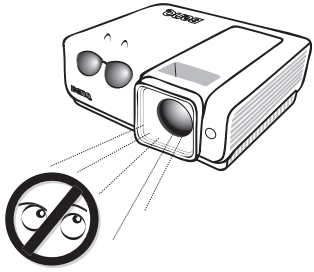
お使いのプロジェクタは、情報テクノロジ機器の最新の安全規格に適合するように設計され、テストされています。ただし、本装置を安全にご使用いただくために、このガイドおよび装置のマークに記載されている指示に従ってください。

安全上のご注意

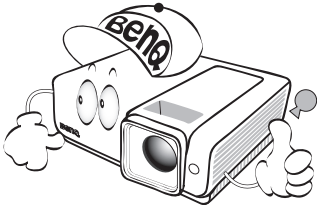
1. **プロジェクタを操作する前に、このユーザーズガイドをお読みください。**またいつでも参照できるように、手の届く場所に保管しておいてください。



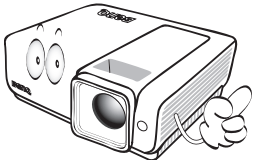
2. **動作中は、プロジェクタのレンズを覗き込まないでください。**光線が強力なので、視力障害を引き起こす恐れがあります。



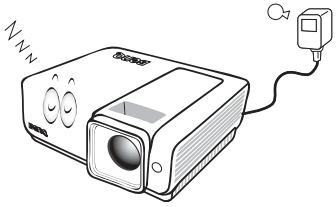
3. **点検修理については、認定サービス担当者にお問い合わせください。**



4. **プロジェクタのランプをオンにするときは、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。**



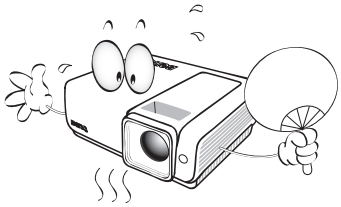
5. 国によっては、電源電圧が一定していない場合もあります。プロジェクタは、電源が AC100 ～ 240V の電圧範囲のときに安全に作動するように設計されていますが、停電や± 10V のサージが発生すると故障する可能性があります。**電源の電圧が変動したり、電源供給が中断したりする地域では、電源安定器、サージプロテクタ、または無停電電源装置（UPS）にプロジェクタを接続することをお薦めします。**



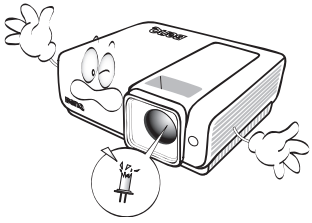
6. プロジェクタが作動しているときに投写レンズを物体で塞ぐと、それが過熱して変形したり、火災の原因となったりします。一時的にランプをオフにするには、プロジェクタかリモコンの **BLANK** ボタンを押してください。

安全上のご注意（続き）

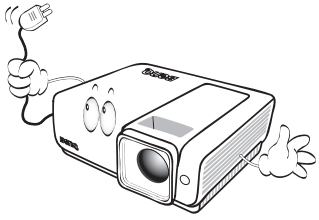
7. ランプは、動作中に非常に高温になります。ランプ部を取り外して交換する場合は、プロジェクタの電源を切ってから 45 分間ほど放置して、プロジェクタを常温に戻してください。



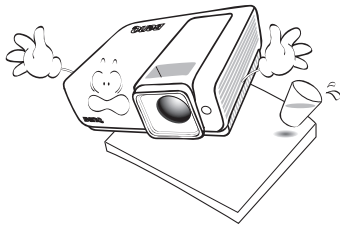
8. ランプは定格寿命より長く使用しないでください。ごくまれですが、定格寿命より長く使用すると、ランプが破裂することがあります。



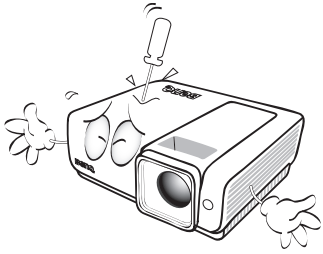
9. ランプ部や電子部品の交換は、必ずプロジェクタの電源プラグを抜いてから行ってください。



10. 本製品は安定した場所に設置してください。本製品が落下して、重大な損傷を受ける恐れがあります。



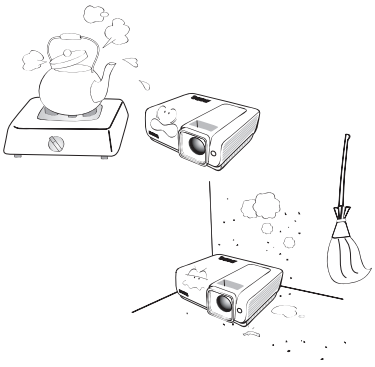
11. 本装置のキャビネットは開けないでください。内部には危険な電圧が流れており、触れると死に至る場合もあります。ユーザーが補修できる部分は専用の取り外し可能なカバーが付いているランプだけです。
いかなる状況においても、これ以外のカバーをご自身で取り外そうとしないでください。補修については、指定された専門の技術者にお尋ねください。



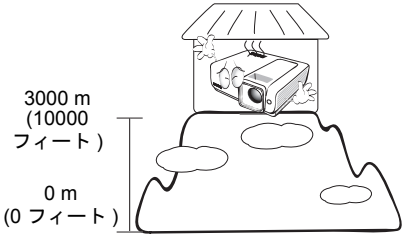
12. プロジェクタが稼動しているときには、通気孔から熱風と臭気を感じる場合があります。これは正常な状態であり、製品の欠陥によるものではありません。

安全上のご注意（続き）

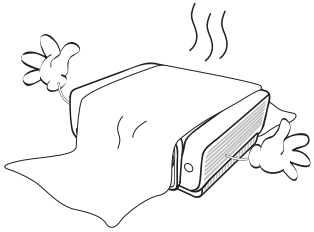
13. 次の場所に本装置を置かないでください。
    - 通気が不十分な場所または密閉されている場所。壁との間隔を 50cm 以上空けて、プロジェクタの周辺の風通しをよくしてください。
    - 窓を締め切った車内など、非常に高温になる場所。
    - 非常に湿度が高い場所、ほこりの多い場所、タバコの煙にさらされる場所。このような場所に置くと、光学部品が汚れ、プロジェクタの寿命が短くなり、画像が暗くなります。



    - 火災報知器に近い場所。
    - 周辺温度が 35°C / 95°F を超える場所。
    - 高度が 3000 メートル (10000 フィート) を超える場所

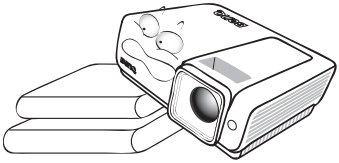


14. 通気孔をふさがないでください。
    - 本製品を毛布などの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。
    - 本製品の上に布などをかぶせないでください。
    - プロジェクタの近くに可燃物を置かないでください。

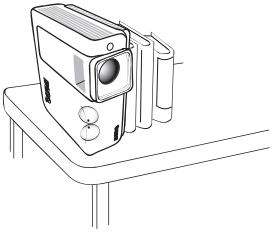


通気孔がふさがれると、プロジェクタの内部が過熱し、火災が発生することがあります。

15. 使用時は必ず装置を水平な平面上に置いてください。
    - 左右の傾きが 10°、または前後の傾きが 15° を超える状態で使用しないでください。完全に水平になっていない状態でプロジェクタを使用すると、ランプが故障したり破損したりすることがあります。

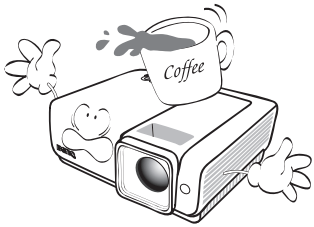


16. 装置を縦向きにしないでください。縦向きにするとプロジェクタが倒れ、けがをしたり、プロジェクタが破損したりする恐れがあります。

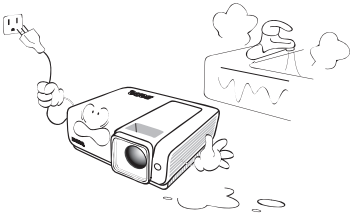


安全上のご注意（続き）

17. 装置の上に乗ったり、物を置かないでください。装置が物理的に損傷するだけでなく、事故やけがの原因になります。

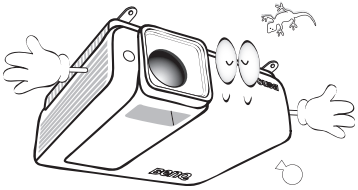


18. プロジェクタの上または近くに液体を置かないでください。プロジェクタ内部に液体がこぼれると故障の原因になります。プロジェクタを濡らした場合は、電源コンセントからプロジェクタを外し、BenQ にご連絡の上プロジェクタの点検をご依頼ください。



19. 本製品を天井に取り付けて、イメージを反転投写することができます。

⚠ **天井に取り付ける場合は、BenQ の天井取り付けキットを使用し、しっかりと固定してください。**



⚠ プロジェクタの天井取り付け

BenQ プロジェクタを安心してお使いいただくために、ここに記載する注意をよくお読みになり指示にしたがってください。

プロジェクタを天井に取り付ける場合は、BenQ プロジェクタ専用天井取り付けキットをお使いになり、しっかりと確実に設置してください。

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

BenQ プロジェクタ専用天井取り付けキットは、BenQ プロジェクタを購入された販売店でお買い求めいただけます。また別途ケンジントンロックをお求めになり、プロジェクタのケンジントンロックスロットと天井取り付けブラケットのベースをセキュリティケーブルでしっかりと繋いでおくことをお薦めします。このようにしておくと、万一天井取り付けブラケットが緩んでしまった場合にも、プロジェクタを補助的に支えることができます。

紹介

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。

- あらかじめ定義された数種類の色から投写壁の色を選択できる壁の色補正
- 直ちに信号検出ができるクイック自動検索機能
- パスワード保護機能の選択
- 異なる目的に対応できる最高 11 セットのピクチャモード
- 3D カラーマネージメントにより色を自在に調整
- 選択可能なクイック冷却機能によりプロジェクタを短時間で冷却
- 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
- 最善の画質で表示するワンキー自動調整機能
- 画像の歪みを補正するデジタルキーストーン補正
- データ / ビデオ表示を調整可能なカラーバランスコントロール
- 高輝度投射ランプ
- 1670 万色の表示能力
- 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
- 消費電力を節約する標準 / 省電力モードの切り替えが可能
- コンポーネント HDTV との互換性 （YPbPr）
- 高品質の手動ズームレンズ
- 起動画面ロック起動画面ロックで無断使用を防止
- 1 つのクイックキーを押すだけで、FAQ が作動上の問題をトラブルシュート
- オーディオ入力接続時、内蔵スピーカーがモノラル音声を提供
- パワフルな AV 機能が高品質のビデオ画像を提供
- HDCP 互換性
- HDMI 1.3 互換性

☞ • **投写イメージの明るさは、周辺光の状態および選択した入力信号のコントラスト / 輝度設定によって変わります。また投写距離の影響を直接受けます。**

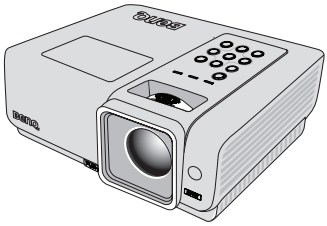
• **ランプの明度は時間の経過に伴い暗くなります。また明度はランプ製造元の仕様によって異なります。これは異常ではなく、正常で予期される変化です。**

パッケージ内容

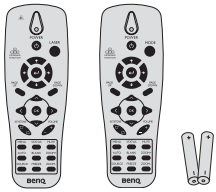
丁寧に開梱し、次に示すものがすべて揃っていることを確認してください。不足しているものがある場合は、お買い上げの販売店にご連絡ください。

標準アクセサリ

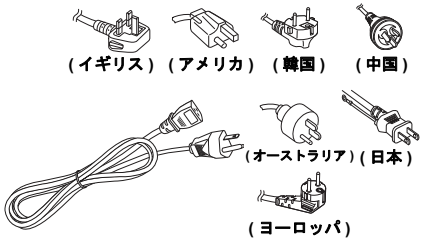
同梱のアクセサリ類は日本仕様のものであり、本書の図とは異なる場合があります。



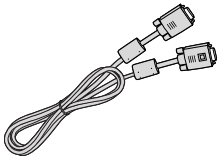
プロジェクタ



リモコン（電池付き）



電源コード



VGA ケーブル



クイックスタート ガイド



取扱説明書 CD



保証書 *

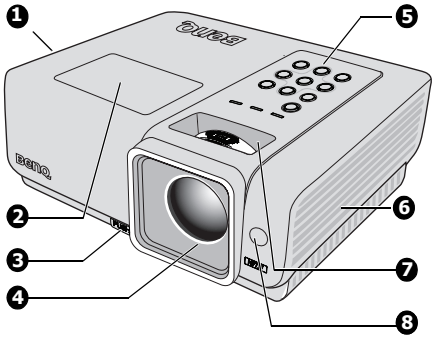
別売りアクセサリ

1. スペアランプキット
2. 天井取り付けキット
3. Presentation Plus
4. RS-232 ケーブル

*** 保証カードは特定地域でしか提供されません。詳細は、本製品を購入された販売店へお問い合わせください。**

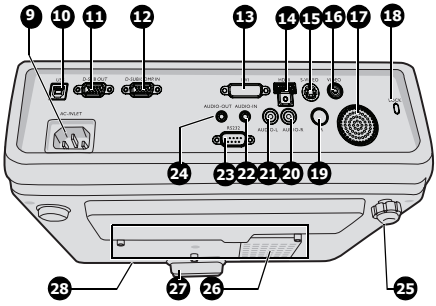
プロジェクタ外観ビュー

正面 / 上面



1. 通気 （熱気排出）
2. ランプカバー
3. クイックリリースボタン
4. 投写レンズ
5. 外部コントロールパネル
   詳細は、10 ページの " プロジェクタ " を参照してください。
6. 通気 (冷却エアインテーク)
7. ピント リングおよびズーム リング
8. 前面赤外線リモートセンサー

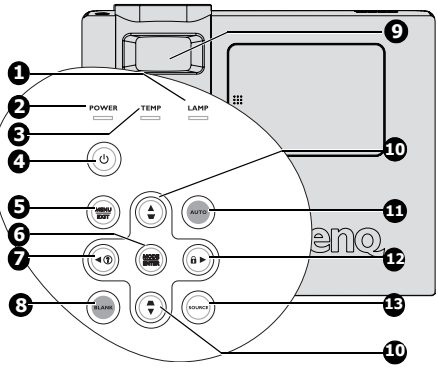
背面 / 底面



9. AC 電源コード差し込み口
10. USB 入力ソケット
11. D-SUB 出力ソケット
12. D-SUB/COMP.IN 入力ソケット
13. DVI 入力ソケット
14. HDMI 入力ソケット
15. S ビデオ入力ソケット
16. ビデオ入力ソケット
17. AUDIO スピーカー
18. 盗難防止用ケンジントンロック スロット
19. IR レシーバー
20. AUDIO 入力ソケット (右)
21. AUDIO 入力ソケット (左)
22. AUDIO 入力ソケット
23. RS-232 コントロールポート
24. AUDIO 出力ソケット
25. 背面アジャスタフット
26. エアインテーク口
27. クイックリリース フット
28. 天井取り付け穴

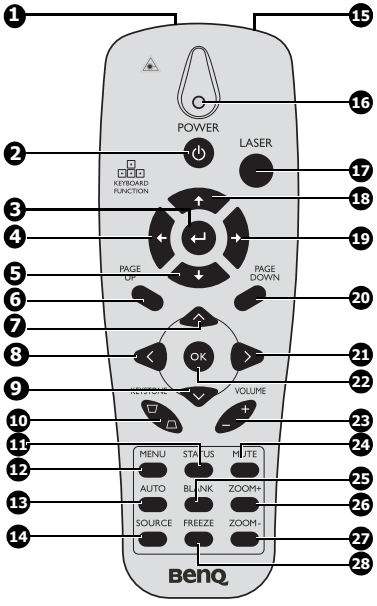
制御装置および機能

プロジェクタ

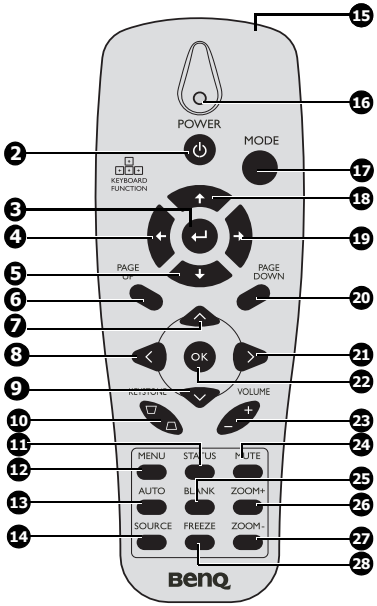


1. **LAMP (ランプインジケータ ライト)**
   ランプの状態を表示します。ランプに問題が発生すると、点灯または点滅します。詳細は、63 ページの " インジケータ " を参照してください。
2. **POWER (電源インジケータ ライト)**
   プロジェクタ動作中に点灯または点滅します。詳細は、63 ページの " インジケータ " を参照してください。
3. **TEMP (温度インジケータ ライト)**
   プロジェクタの温度が異常に高くなると赤く点灯します。詳細は、63 ページの " インジケータ " を参照してください。
4. **⏻POWER**
   スタンバイモードと電源オンの状態を切り替えます。
   詳細は、28 ページの " プロジェクタの起動 " と 48 ページの " プロジェクタの終了 " を参照してください。
5. **MENU/EXIT**
   オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューをオンにします。前のオンスクリーンメニューに戻り、メニューを終了して設定を保存します。
   詳細は、29 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
6. **MODE/ENTER**
   有効な画像設定モードを選択します。詳細は、39 ページの " ピクチャモードの選択 " を参照してください。
   選択したオンスクリーンメニューをオンにします。詳細は、29 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
7. **◀ 左 / ⓘ**
   FAQ 機能を実行します。詳細は、45 ページの "FAQ 機能の使い方 " を参照してください。
8. **BLANK**
   スクリーン画像を隠すために使用します。詳細は、44 ページの " 画像を隠す " を参照してください。
9. **FOCUS/ZOOM リング**
   画像の見え方を調整するのに使用します。詳細は、35 ページの " 画像サイズと明瞭さの微調整 " を参照してください。
10. **キーストーン / 矢印キー (▽ /▲ 上、△ /▼ 下)**
    投写角度によって生じる画像の歪みを手動で修正します。詳細は、35 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください。
11. **AUTO**
    表示画像に最適なピクチャタイミングを自動的に決定します。詳細は、34 ページの " イメージの自動調整 " を参照してください。
12. **▶ 右 / 🔒**
    パネルキーロックを有効にします。詳細は、45 ページの " コントロールキーをロックする " を参照してください。
    オンスクリーンメニューが有効な場合、#7、#10、#12 キーを方向指示のボタンとして使用し、メニュー項目の選択や調整を行います。詳細は、29 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
13. **SOURCE**
    ソース選択バーを表示します。詳細は、33 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください。

リモートコントロール



標準リモート

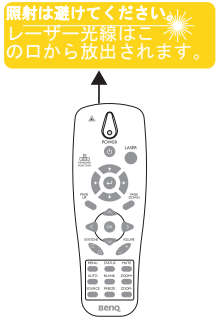


日本向けモデルのみ

1. **レーザー (標準リモートのみ)**
   オンスクリーンポインタとしてお使いください。
   決して目に向けないでください。
2. ⏻ **POWER**
   スタンバイモードと電源オンの状態を切り替えます。詳細は、28 ページの " プロジェクタの起動 " と 48 ページの " プロジェクタの終了 " を参照してください。
3. **確定**
   USB を通じて PC に接続されている場合は Enter キー。
4. **左**
   USB を通じて PC に接続されている場合は左矢印。
5. **下**
   USB を通じて PC に接続されている場合は下矢印。
6. **PAGE UP**
   USB を通じて PC に接続されている場合はページ上矢印。詳細は、44 ページの " リモートページング操作 " を参照してください。
7. ﹀ **上カーソル**
   OSD をナビゲートし、設定を変更します。詳細は、29 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
8. ﹤ **左カーソル**
   OSD をナビゲートし、設定を変更します。詳細は、29 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
9. ﹀ **下 カーソル**
   OSD をナビゲートし、設定を変更します。詳細は、29 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
10. **KEYSTONE キー (▽ / △)**
    投写角度によって生じる画像の歪みを手動で修正します。詳細は、35 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください。

11. **STATUS**
    OSD STATUS メニューを開きます (メニューは入力デバイスを検出した場合にのみ開きます)。
12. **MENU**
    オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューをオンにします。前のオンスクリーンメニューに戻り、メニューを終了して設定を保存します。
    詳細は、29 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
13. **AUTO**
    表示画像に最適なピクチャタイミングを自動的に決定します。詳細は、34 ページの " イメージの自動調整 " を参照してください。
14. **SOURCE**
    ソース選択バーを表示します。詳細は、33 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください。
15. **IR トランスミッター**
    プロジェクタに信号を伝えます。
16. **ステータスランプ**
    リモートコントロール使用時に点灯します。
17. **LASER/MODE**
    LASER:押すと、スクリーン上のポインタを操作します。
    MODE:使用環境に対して適当なプリセットモードを選択します。
18. **上**
    USB を通じて PC に接続されている場合は上矢印。
19. **右**
    USB を通じて PC に接続されている場合は右矢印。
20. **PAGE DOWN**
    USB を通じて PC に接続されている場合はページ下矢印。詳細は、44 ページの " リモートページング操作 " を参照してください。
21. **> 右カーソル**
    OSD でナビゲートを行い、設定を変更します。詳細は、29 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
22. **OK**
    OSD の設定を変更します。詳細は、29 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
23. **VOLUME +/-**
    ボリュームを調整します。詳細は、47 ページの " サウンドレベルの調整 " を参照してください。
24. **MUTE**
    内蔵スピーカーをミュートにします。
25. **BLANK**
    スクリーン画像を隠します。
26. **ZOOM+**
    ズームインします。
27. **ZOOM-**
    ズームアウトします。
28. **FREEZE**
    オンスクリーン画面のフリーズ / フリーズ解除をします。詳細は、45 ページの " 画像の静止 " を参照してください。

レーザーポインタの操作



LASER ポインタは専門家のプレゼンテーションを支援します。これを押すと赤色の光が発光され、インジケータランプが赤色に点灯します。レーザー光線は目に見えます。連続出力させる場合は、LASER を押し続ける必要があります。

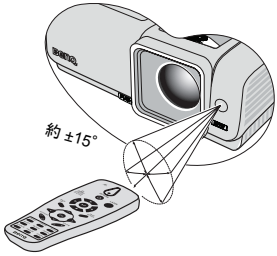
⚠ **レーザー光線ウィンドウをのぞいたり、あるいは自身または他人にレーザー光線を当てないでください。使用前に、リモートコントロール裏面の警告メッセージをお読みください。**

レーザーポインタはおもちゃではありません。保護者は、レーザーエネルギーの危険に留意し、子供の手が届く範囲に当リモートコントロールを保管しないでください。

リモコンの有効範囲

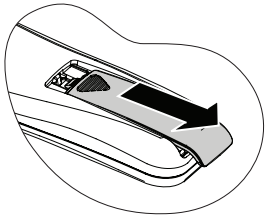
赤外線 (IR) リモコンセンサは、プロジェクタの正面にあります。リモコンを正しく機能させるには、プロジェクタの IR リモコンセンサに対して 30 度以内でリモコンを使用する必要があります。リモコンとセンサの間の距離が 7 メートル (23 フィート) を超えないようにしてください。

リモコンとプロジェクタの間に赤外線を遮断する障害物がないかどうかを確認します。

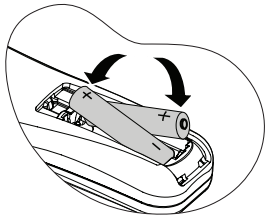


リモコンの電池交換

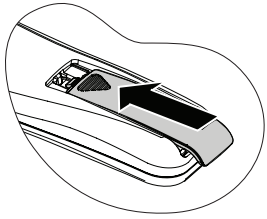
1. カバーを矢印の方向にスライドさせ、バッテリーコンパートメントカバーを取り外します。



2. ここに示される極性 (+/-) に注意して付属のバッテリーを挿入します。



3. カバーを再び取り付けます。



- **高温および高湿度を避けてください。**
- **電池を間違った方向に挿入すると、電池が破損する場合があります。**
- **使用済みの電池は、同じタイプの電池か、メーカーが推奨する同等タイプの電池と交換してください。**
- **使用済みの電池は電池メーカーの指示に従って処理してください。**
- **電池は絶対に火に投げ込まないでください。爆発する恐れがあり大変危険です。**
- **電池が消耗したり、長時間リモコンを使用しない場合は、液体が漏れないようにリモコンから電池を外してください。**

設置

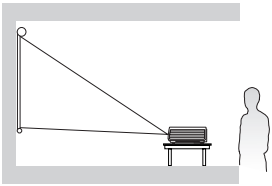
場所の選択

部屋のレイアウトやお好みで、どの設定で設置するか決めてください。設置する際は、スクリーンのサイズや位置、電源コンセントがある場所、プロジェクタとその他の装置の距離や位置などを考慮してください。

本機は次の 4 通りの設置状態で使うことができます。

1. 前面投写

プロジェクタをスクリーン前面のテーブル高さに設置します。これが最も一般的な設定です。

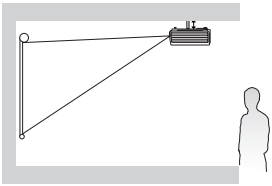


2. 天井前面投写

プロジェクタを上下逆さにスクリーン正面の天井に取り付けます。

この方法で設置する場合は、BenQ プロジェクタ天井取り付けキットをご購入ください。

プロジェクタの電源を入れてから、**システム設定 : 基本** > **プロジェクタの配置**メニューで**天井前面投写**を設定してください。

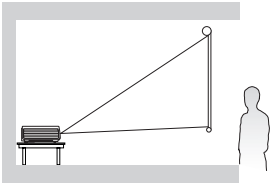


3. リア投写

プロジェクタをスクリーン背面のテーブル高さに設置します。

専用の背面スクリーン投写が必要です。

プロジェクタの電源を入れてから、**システム設定 : 基本** > **プロジェクタの配置**メニューで**リア投写**を設定してください。

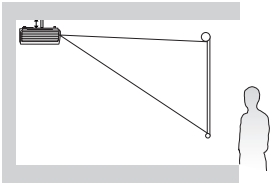


4. 天井リア投写

プロジェクタを上下逆さにスクリーン背面の天井に取り付けます。

専用の背面投写スクリーンと BenQ プロジェクタ天井取り付けキットが必要です。

プロジェクタの電源を入れてから、**システム設定 : 基本** > **プロジェクタの配置**メニューで**天井リア投写**を設定してください。



*** プロジェクター位置を設定します :**

1. プロジェクターの **MENU/EXIT** またはリモートコントロールを押してから、システム設定 : 基本がハイライト表示されますて、◀ /▶ を SYSTEM SETUP が表示されるまで押します。

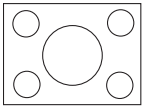
2. ▲ /▼ を押してプロジェクタの配置をハイライト表示させ、正しい位置が選択されるまで ◀ /▶ を押します。



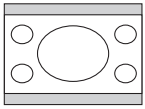
スクリーンサイズの調整

投写距離、ズーム設定 (可能な場合)、ビデオフォーマットにより投写画面サイズは変化します。

MP724 および MP727 のネイティブアスペクト比は 4:3 で、MP735 のアスペクト比は 16:10 です。MP724 または MP727 で完全な 16:9 (ワイドスクリーン) アスペクト比画像を映し出せるように、プロジェクターはワイドスクリーン画像をプロジェクター本来のアスペクト幅にリサイズおよび拡大 / 縮小することができます。このようにすると、高さがプロジェクタのネイティブ高さの 75% に縮小されます。



縦横比 4:3 の表示エリアに投写した縦横比 4:3 の画像



縦横比 4:3 の表示エリアにリサイズして投写した縦横比 16:9 の画像

したがって、縦横比 16:9 の画像はこのプロジェクタで表示できる縦横比 4:3 のうち、高さの 25% を使用せずに表示することになります。リサイズした 16:9 画像を 4:3 表示エリアの縦方向の中央に表示したとしても、4:3 表示エリアの縦方向 12.5% に相当する使用されないこの部分は、黒いバーで表示されます。

プロジェクタは必ず机の上などに水平に配置し、スクリーンの水平方向の中央に対して直角になるように設置してください。このように設置することによって、角度を付けて投写（または角度が付いた面に投写する場合）すると生じる画像の歪みを防止することができます。

新しいデジタルプロジェクタはまっすぐに画像を投写しません (例：古いリール・トゥ・リール式のフィルムのプロジェクタ)。代わりに、デジタルプロジェクタはプロジェクタの水平面に対し、やや上向きに角度を付けて投写します。これは机の上に配置したとき、スクリーンの下端が机のレベルよりも上になるよう (また室内の全員がスクリーンをはっきりと見えるように) にするためです。

プロジェクタを天井に取り付ける場合は、プロジェクタがやや下向きに角度を付けて投写するように上下逆さに取り付ける必要があります。

17 ページの図をご覧になるとお分かりいただけるように、このタイプの投写方法では投写画像の下端がプロジェクタの水平面から縦に傾いてしまいます。天井に取り付けた場合は、投写画像の上端がこのようになります。

プロジェクタをスクリーンから遠ざけると、投写イメージのサイズが拡大され、それに伴い縦のオフセットも広がります。

スクリーンとプロジェクタの距離を決定する際は、投写距離に直接比例する投写イメージのサイズと縦オフセットのサイズも考慮する必要があります。

プロジェクタを設置するための適度な距離については、縦横比 4:3 のスクリーンサイズの表をご参照ください。ご使用になるプロジェクタにより、17/18 ページの "MP724/MP727 の投写サイズ " または 19 ページの "MP735 の投写サイズ " を参照してください。設置場所を決定するときには、スクリーン中央に対し直角の水平距離 (投写距離) と、スクリーンの上下端からのプロジェクタの縦オフセットの高さ (オフセット) の 2 つのサイズを考慮してください。

使用するスクリーンサイズに対しプロジェクタの設置場所を決定する

1. スクリーンサイズを選択します。
2. 表を参考にして、左側の "4:3 スクリーン " という欄から使用したいスクリーンサイズに最も近いものを探してください。この値の列を右に見ていくと、" 平均 " という欄に相当するスクリーンからの平均距離が記載されています。これが投写距離になります。
3. 同じ列を右に見ていくと、" 縦オフセット (mm) " 値が記載されています。この値によって、スクリーンの端からの最終的な縦オフセット位置が決定されます。
4. プロジェクタはスクリーンの水平方向の中心に対して直角に、前のステップ 2 で決定したスクリーンからの距離に、さらにステップ 3 で決定したオフセット値で設置するよう推奨します。

たとえば (MP724)、および 120 インチのスクリーンを使用する場合は、平均の投写距離は 4999 mm、縦オフセットは 256 mm となります。

プロジェクタを別の場所に移動させると (推奨される範囲内で)、スクリーンの中央に画像が表示されるようにプロジェクタを上下に傾ける必要があります。そうすると、画像に歪みが生じる場合があります。この場合は、キーストーン機能を使用して歪みを補正します。詳細は、35 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください。

設置する距離に対し推奨するスクリーンサイズを決定する

これは、プロジェクタを設置する部屋に合ったスクリーンサイズを求めるための方法です。

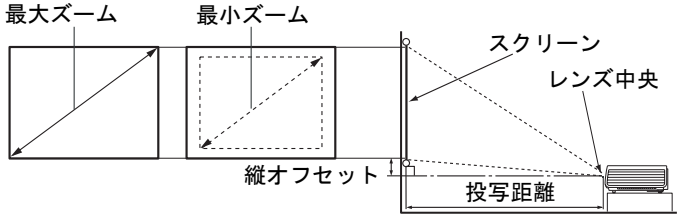
最大スクリーンサイズは、使用する部屋の実際のスペースが上限となります。

1. プロジェクタとスクリーンを設置したい場所までの距離を測ってください。これが投写距離になります。
2. 表を参考にして、" 平均 " という欄からスクリーンからの平均距離に最も近い値を探してください。最低値と最高値が表に記載されている場合は、測定した距離がどちらかの平均距離の最低距離および最高距離の範囲内にあることを確認してください。
3. この値と同じ列を左へ見ていくと、相当するスクリーンサイズを見つけることができます。これが投写距離からの投写画像サイズになります。
4. 同じ列を右に見ていくと、" 縦オフセット (mm) " 値が記載されています。この値によって、プロジェクタの水平面を基にした最終的なスクリーン設置場所が決定されます。

例えば (MP724)、測定した投射距離が 4.5 m (4500 mm) のとき、" 平均 " 欄で最も近い値は 4499 mm。同じ列を見ると、108 インチが必要なスクリーンサイズであることが分かります。

MP724/MP727 の投写サイズ

適切な位置を計算する前に、66 ページの " 外形寸法 " を参照して、このプロジェクタのレンズサイズの中心を求めてください。



MP724

4:3 スクリーン					スクリーンからの推奨投写距離 (mm)			縦オフセット (mm)
対角			幅	高さ	最短距離 (最大ズームにて)	平均	最長距離 (最小ズームにて)	
フィート	インチ	mm	mm	mm				
4	48	1219	975	732	1853	1999	2146	102
	59	1499	1199	899	2278	2458	2638	126
5	60	1524	1219	914	2316	2499	2682	128
6	72	1829	1463	1097	2780	2999	3219	154
	79	2007	1605	1204	3050	3291	3532	169
7	84	2134	1707	1280	3243	3499	3755	179
8	96	2438	1951	1463	3706	3999	4292	205
	98	2489	1991	1494	3784	4082	4381	209
9	108	2743	2195	1646	4170	4499	4828	230
	118	2997	2398	1798	4556	4915	5275	252
10	120	3048	2438	1829	4633	4999	5364	256
	138	3505	2804	2103	5328	5749	6169	294
12	144	3658	2926	2195	5560	5998	6437	307
	157	3988	3190	2393	6061	6540	7019	335
15	180	4572	3658	2743	6949	7498	8047	384
	197	5004	4003	3002	7606	8206	8807	420
18	216	5486	4389	3292	8339	8998	9656	461
	236	5994	4796	3597	9111	9831	10550	504
25	300	7620	6096	4572	11582	-	-	640

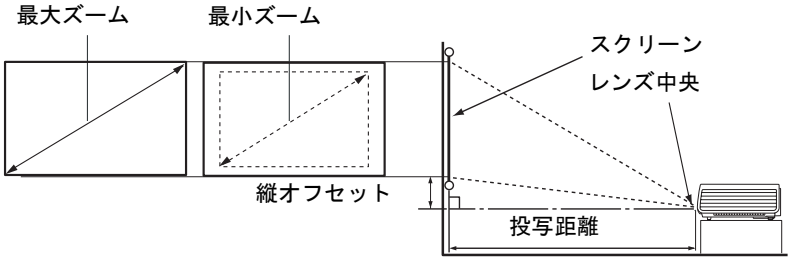
MP727

4:3 スクリーン					スクリーンからの推奨投写距離 (mm)			縦オフセット (mm)
対角			幅	高さ	最短距離（最大ズームにて）	平均	最長距離（最小ズームにて）	
フィート	インチ	mm	mm	mm				
4	48	1219	975	732	1756	1902	2049	90
	59	1499	1199	899	2158	2338	2518	111
5	60	1524	1219	914	2195	2377	2560	112
6	72	1829	1463	1097	2633	2853	3072	135
	79	2007	1605	1204	2890	3130	3371	149
7	84	2134	1707	1280	3072	3328	3584	158
8	96	2438	1951	1463	3511	3804	4097	181
	98	2489	1991	1494	3584	3883	4182	184
9	108	2743	2195	1646	3950	4279	4609	203
	118	2997	2398	1798	4316	4676	5035	222
10	120	3048	2438	1829	4389	4755	5121	226
	138	3505	2804	2103	5047	5468	5889	260
12	144	3658	2926	2195	5267	5706	6145	271
	157	3988	3190	2393	5742	6221	6700	295
15	180	4572	3658	2743	6584	7132	7681	339
	197	5004	4003	3002	7205	7806	8406	371
18	216	5486	4389	3292	7900	8559	9217	406
	236	5994	4796	3597	8632	9351	10071	444
25	300	7620	6096	4572	10973	11887	12802	564

光学部品の偏差のため、これらの数字には 3% の公差があります。半永久的にプロジェクターを取り付けたい場合、BenQ では取り付け前に実際のプロジェクターを使用して映像サイズおよび距離を物理的にテストし、当プロジェクターの光学特性を考慮するようお勧めします。このように準備しておくことによって、プロジェクタを最適な位置に固定することができます。

MP735 の投写サイズ

適切な位置を計算する前に、66 ページの " 外形寸法 " を参照して、このプロジェクタのレンズサイズの中心を求めてください。



16:10 スクリーン					スクリーンからの推奨投写距離 (mm)			縦オフセット (mm)
対角			幅	高さ	最短距離 (最大ズームにて)	平均	最長距離 (最小ズームにて)	
フィート	インチ	mm	mm	mm				
4	48	1219	1034	646	1582	1701	1820	74
	59	1499	1271	794	1944	2090	2237	91
5	60	1524	1292	808	1977	2126	2275	93
6	72	1829	1551	969	2373	2551	2729	111
	79	2007	1702	1063	2603	2799	2995	122
7	84	2134	1809	1131	2768	2976	3184	130
8	96	2438	2068	1292	3164	3401	3639	149
	98	2489	2111	1319	3230	3472	3715	152
9	108	2743	2326	1454	3559	3827	4094	167
	118	2997	2542	1589	3889	4181	4473	183
10	120	3048	2585	1615	3955	4252	4549	186
	138	3505	2972	1858	4548	4890	5231	214
12	144	3658	3102	1939	4746	5102	5459	223
	157	3988	3382	2114	5174	5563	5952	243
15	180	4572	3877	2423	5932	6378	6824	279
	197	5004	4243	2652	6492	6980	7468	305
18	216	5486	4652	2908	7118	7653	8188	334
	236	5994	5083	3177	7777	8362	8947	365
25	300	7620	6462	4039	9886	10630	11373	464

光学部品の偏差のため、これらの数字には 3% の公差があります。半永久的にプロジェクターを取り付けたい場合、BenQ では取り付け前に実際のプロジェクターを使用して映像サイズおよび距離を物理的にテストし、当プロジェクターの光学特性を考慮するようお勧めします。このように準備しておくことによって、プロジェクタを最適な位置に固定することができます。

接続

信号ソースをプロジェクタに接続する際には、次の点を確認してください。
1. 接続を行う前にすべての機器の電源をオフにします。
2. 各ソースに正しい信号ケーブルを使用します。
3. ケーブルがしっかり差し込まれていることを確認します。

下に示す接続図では、プロジェクタにケーブルは接続されていません (詳細は、8 ページの " パッケージ内容 " を参照してください。)。ケーブルはお近くの電気店でお求めください。

コンピュータまたはモニタの接続

コンピュータの接続

このプロジェクタには IBM® コンピュータと Macintosh® コンピュータの両方に接続できる VGA 入力ソケットがついています。レガシーバージョンの Macintosh コンピュータを接続する場合は、Mac アダプタ (オプション付属部品) が必要です。
さらに、USB ケーブルを通じてプロジェクターをコンピュータに接続することで、PC またはノートブックアプリケーションのページング操作を実行することもできます。

プロジェクタをコンピュータに接続するには

- **VGA ケーブルの場合：**

1. VGA ケーブルを手に取り、コンピュータの D-SUB 出力ソケットに一方の端を接続します。VGA ケーブルのもう一方の端をプロジェクターの **D-SUB/COMP.IN** シグナル入力ソケットに接続します。

- **DVI-I ケーブルの場合：**

コンピュータには DVI-I 出力ソケットが備わっている必要があります。

1. DVI-I ケーブルを手に取り、コンピュータの DVI-I 出力ソケットに一方の端を接続します。ケーブルのもう一方の端をプロジェクターの **DVI-I** シグナル入力ソケットに接続します。

- **HDMI ケーブルの場合：**

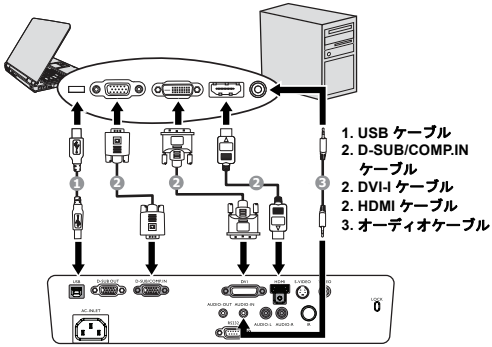
コンピュータには HDMI 出力ソケットが備わっている必要があります。

1. HDMI ケーブルを手に取り、コンピュータの HDMI ソケットに接続します。ケーブルのもう一方の端をプロジェクターの **HDMI** シグナル入力ソケットに接続します。

2. リモートページング機能を使用したい場合は、USB ケーブルを手に取り、コンピュータの USB ポートに大きい方の端を挿入し、小さい方の端をプロジェクターの (USB) ソケットに接続します。詳細は、44 ページの " リモートページング操作 " を参照してください。
3. プレゼンテーションでプロジェクター (モノラル) スピーカーを利用したい場合は、適当なオーディオケーブルを手に取り、ケーブルの一方の端をコンピュータのオーディオ出力ソケットに接続し、もう一方の端をプロジェクターの **AUDIO** ソケットに接続してください。いったん接続されると、プロジェクターのオンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューで音声をコントロールすることができます。
詳細は、51 ページの " オーディオ設定 " を参照してください。

最終的には、下の図のような接続状態になります。

ノートブックまたはデスクトップ コンピュータ



多くのノートブックでは、プロジェクタを接続すると外付けビデオポートはオンになりません。通常は「FN」+「F3」や CRT/LCD の組み合わせによって、外付けディスプレイをオン / オフにすることができます。CRT/LCD 機能キーまたは、ノートブック上でモニタ記号が示された機能キーの場所を確認します。「FN」とその機能キーを同時に押します。ノートブックのキーの組み合わせについては、ノートブックの説明書をお読みください。

モニタの接続

ご自分のプレゼンテーションをスクリーンだけでなく、モニタにも表示して近くで画面を確認したい場合、下の図に示す通りプロジェクタの D-SUB OUT 信号出力ソケットと外部モニタを VGA ケーブルで接続できます。

プロジェクタとモニタを接続するには：

- **VGA ケーブルの場合：**

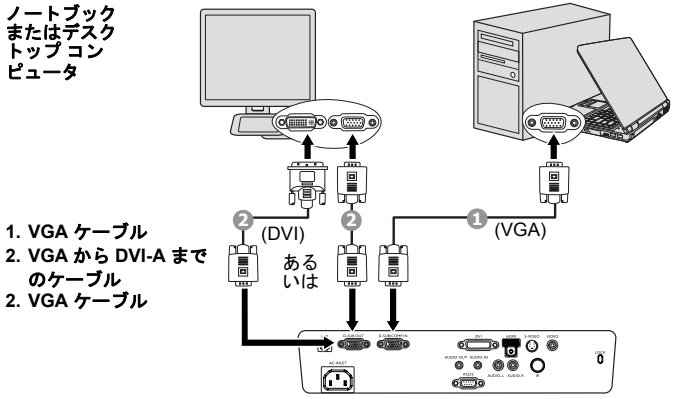
1. プロジェクタとコンピュータを 20 ページの " コンピュータの接続 " の手順にしたがって接続してください。適切な D-SUB 入力がプロジェクターに行われた時のみ D-SUB 出力が作用します。プロジェクターが **D-SUB/COMP.IN** ソケットではなく、**DVI-I** ソケットを使用するコンピュータに接続されていることを確認してください。
2. 適切な VGA ケーブル（本製品に同梱されているもの）を使ってビデオモニタの D-Sub 入力ソケットに挿入します。
3. ケーブルのもう片端をプロジェクタの **D-SUB OUT** ソケットに差し込んでください。

- **VGA から DVI-A ケーブルの場合：**

モニターには DVI 入力ソケットが備わっている必要があります。

1. プロジェクタとコンピュータを 20 ページの " コンピュータの接続 " の手順にしたがって接続してください。適切な D-SUB 入力がプロジェクターに行われた時のみ D-SUB 出力が作用します。プロジェクターが **D-SUB/COMP.IN** ソケットではなく、**DVI-I** ソケットを使用するコンピュータに接続されていることを確認してください。
2. VGA から DVI-A までのケーブルを手に取り、DVI ケーブルの端をビデオモニターの DVI 入力ソケットに接続します。
3. VGA ケーブルの端をプロジェクターの **D-SUB OUT** ソケットに接続します。

最終的には、下の図のような接続状態になります。



ビデオ機器との接続

本プロジェクタは次の出力ソケットのいずれかを備えたビデオ機器と接続することができます。

- HDMI
- DVI-I
- コンポーネントビデオ
- S ビデオ
- ビデオ (コンポジット)

上記のいずれかの方法でプロジェクタとビデオソース装置を接続してください。ただし、方法によってビデオ品質が異なります。接続方法は、プロジェクタとビデオソース装置の両方に搭載されている端末に合ったものを選択してください。

最高のビデオ品質

使用可能な最もお勧めのビデオ接続方法は HDMI です。ソースデバイスに HDMI ソケットが備わっている場合、解凍デジタルビデオ品質をお楽しみいただけます。

HDMI ソースデバイスへのプロジェクターの接続方法およびその他詳細については 23 ページの "HDMI ソースデバイスの接続 " を参照してください。

いずれの HDMI ソースも使用できない場合、次にお勧めのビデオ信号は DVI-I です。ソースデバイスに DVI-I ソケットが備わっている場合、デジタルビデオ品質をお楽しみいただけます。

DVI-I ソースデバイスへのプロジェクターの接続方法およびその他詳細については 24 ページの "DVI-I ソースデバイスの接続 " を参照してください。

いずれの DVI-I ソースも使用できない場合、次にお勧めする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 TV チューナーと DVD プレーヤーは本来コンポーネントビデオを出力するため、デバイスで利用可能な場合 S ビデオ (コンポジット) またはビデオに優先して、それらが選択すべき接続方法となります。

コンポーネントビデオデバイスへのプロジェクターの接続方法については 25 ページの " コンポーネントビデオソース装置の接続 " を参照してください。

良好なビデオ品質

S ビデオは標準のコンポジットビデオよりも品質が良いアナログビデオを再現します。ビデオソース装置にコンポジットビデオと S ビデオの両出力端末が付いている場合は、S ビデオを選択してください。

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。

S ビデオまたはビデオデバイスへのプロジェクターの接続方法については 26 ページの "S ビデオソース装置の接続 " を参照してください。

オーディオ接続

プロジェクターには、内蔵モノラルスピーカーがありますが、これはビジネス目的に対してのみ基本的なオーディオ機能性が付随したデータプレゼンテーションを提供するよう設計されています。当然のことながら、ホームシアターまたは家庭用シネマアプリケーションでの使用と同様、ステレオ音声再生を意図して設計されている訳ではありません。いずれのステレオ音声入力も (もしある場合)、プロジェクタースピーカーを通して一般的なモノラル音声出力にミキシングされます。

HDMI ソースデバイスの接続

プロジェクターは DVD プレーヤー、DTV チューナーまたはディスプレイのように HDMI ソースデバイスに接続できるよう、HDMI 入力ソケットを提供しています。

HDMI (High-Definition Multimedia Interface) は単一ケーブル上の DTV チューナー、DVD プレーヤーおよびディスプレイのように互換性デバイス間のビデオデータ送信を解凍します。こうすることで純粋なデジタル表示およびリスニング体験を提供します。

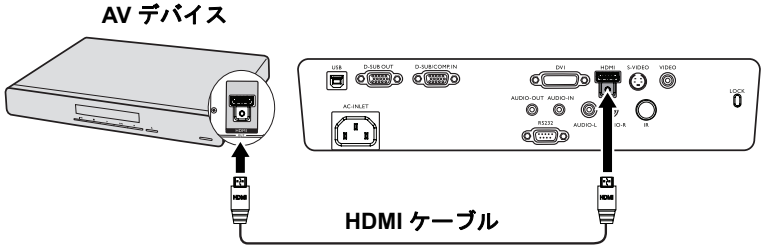
ビデオソースデバイスを調べ、利用可能な未使用の HDMI 出力ソケット 1 セットがあるかどうか確認します：

- ある場合は、この手順を続行することができます。
- ない場合、デバイスに接続するのに使用できる方法を再評価する必要があります。

HDMI ソースデバイスにプロジェクターを接続するには以下を行います：

1. HDMI ケーブルを手に取り、一方の端を HDMI ソースデバイスの HDMI 出力ソケットに接続します。ケーブルのもう一方の端をプロジェクターの HDMI シグナル入力ソケットに接続します。いったん接続されると、プロジェクターのオンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューでオーディオをコントロールすることができます。詳細は、51 ページの " オーディオ設定 " を参照してください。
2. HDMI ケーブルのもう一方の端をプロジェクターのソケットに接続します。

最終的な接続パスは以下のダイヤグラムで示されるものと似ています：



- **万一、プロジェクターを DVD プレーヤーに接続し、映し出された画像が誤った色で表示される場合、色のスペースを YUV に変更してください。詳細は、33 ページの " カラースペースの変更 " を参照してください。**
- **接続確立後、信号がまったく検出されない場合、SOURCE メニューでクイックオートサーチ機能をオフにしてください。詳細は、33 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください。**

DVI-I ソースデバイスの接続

プロジェクターは DVD プレーヤーのように DVI-I ソースデバイスに接続できるよう、DVI-I 入力ソケットを提供しています。

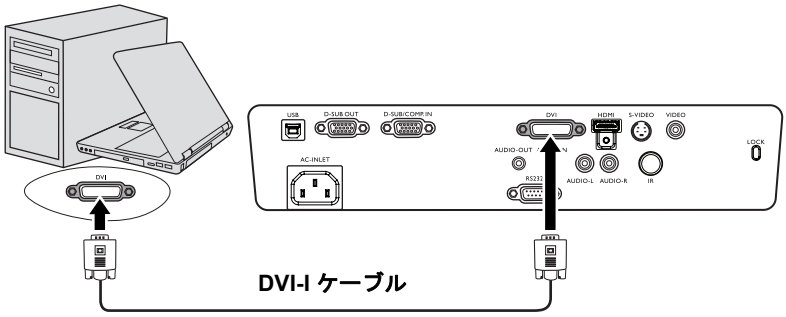
DVI-I 形式は、シグナル変換することなくデジタル信号をデジタル表示まで直接運ぶために使用されます。純粋なデジタル接続は、デジタル形式の本質によりアナログ接続より速く、さらに高い画質を提供します。

ビデオソースデバイスを調べ、利用可能な未使用の DVI-I 出力ソケット 1 セットがあるかどうか確認します：

- ある場合は、この手順を続行することができます。
- ない場合、デバイスに接続するのに使用できる方法を再評価する必要があります。

プロジェクターを DVI-I ソースデバイスに接続するには以下を行います：

1. DVI-I ケーブルを手に取り、一方の端を DVI-I ソースデバイスの DVI-I 出力ソケットに接続します。ケーブルのもう一方の端をプロジェクターの **DVI-I** シグナル入力ソケットに接続します。



2. プロジェクター (モノラル) スピーカーを利用したい場合は、適当なオーディオケーブルを手に取り、ケーブルの一方の端をビデオデバイスのオーディオ出力ソケットに接続し、もう一方の端をプロジェクターの AUDIO ソケットに接続します。

いったん接続されると、プロジェクターのオンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューでオーディオをコントロールすることができます。詳細は、51 ページの " オーディオ設定 " を参照してください。

- **ステレオ音声入力が接続されていても、プロジェクターはモノラル音声を使用することができます。詳細は、22 ページの " オーディオ接続 " を参照してください。**
- **万一、プロジェクターを DVD プレーヤーに接続し、映し出された画像が誤った色で表示される場合、色のスペースを YUV に変更してください。詳細は、33 ページの " カラースペースの変更 " を参照。**
- **接続確立後、信号がまったく検出されない場合、SOURCE メニューでクイックオートサーチ機能をオフにしてください。詳細は、33 ページの " 入力信号の切り替え " を参照。**

コンポーネントビデオソース装置の接続

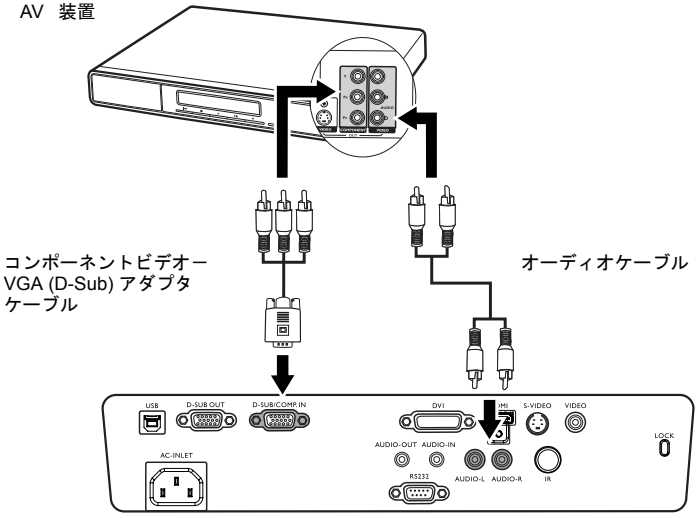
ビデオソース装置に未使用のコンポーネントビデオ出力ソケットがあるかどうかを調べてください。

- ある場合は、手続きを続けてください。
- ない場合は、別の方法で装置を接続してください。

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：

1. コンポーネントビデオ－ VGA (D-Sub) 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. コンポーネントビデオ－ VGA (D-Sub) アダプタケーブルのもう片端 (D-Sub タイプコネクタが付いた方) をプロジェクタの D-SUB/COMP.IN ソケットに差し込みます。

最終的には、下の図のような接続状態になります。



- **正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、電源をオンにしても選択したビデオイメージが表示されない場合は、ビデオソースの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。**
- **プロジェクターと当コンポーネントビデオソースデバイス間でHDMIビデオ接続を使用して既にHDMI ビデオ接続を行っている場合、不要な 2 番目の接続による不良画質を作り出すため、コンポーネントビデオ接続を使用して当デバイスに接続する必要はありません。詳細は、22 ページの " ビデオ機器との接続 " を参照してください。**

S ビデオソース装置の接続

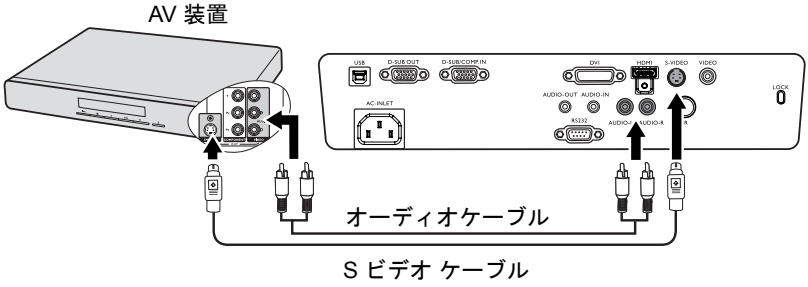
ビデオソース装置に未使用の S ビデオ出力ソケットがあるかどうかを調べてください。

- ある場合は、手続きを続けてください。
- ない場合は、別の方法で装置を接続してください。

プロジェクタを S ビデオ装置に接続するには：

1. S ビデオケーブル（オプションアクセサリ）をビデオソース装置の S ビデオ出力ソケットに差し込んでください。
2. S ビデオケーブルのもう片端をプロジェクタの S-VIDEO ソケットに差し込んでください。

最終的には、下の図のような接続状態になります。



- **正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、電源をオンにしても選択したビデオイメージが表示されない場合は、ビデオソースの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。**
- **コンポーネントビデオ接続方式によりプロジェクタとこの S ビデオソース装置をすでに接続してある場合は、S ビデオ接続方式でこの装置を接続すると不要に 2 つめの接続が生じ、画質が悪くなるため、この装置を接続する必要はありません。詳細は、22 ページの " ビデオ機器との接続 " を参照してください。**

コンポジットビデオソース装置の接続

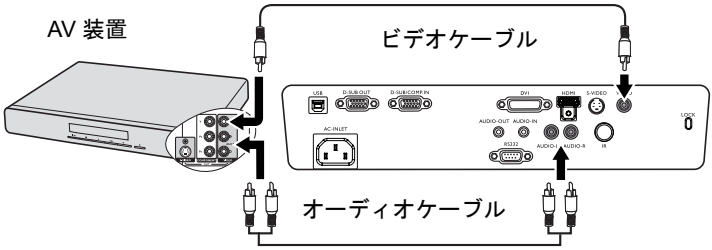
ビデオソース装置に未使用のコンポジットビデオ出力ソケットがあるかどうかを調べてください。

- ある場合は、手続きを続けてください。
- ない場合は、別の方法で装置を接続してください。

プロジェクタをコンポジットビデオソース装置に接続するには：

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片端をプロジェクタの VIDEO ソケットに差し込んでください。

最終的には、下の図のような接続状態になります。



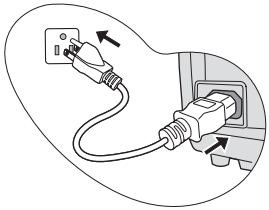
• 正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、電源をオンにしても選択したビデオイメージが表示されない場合は、ビデオソースの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。

• HDMI、コンポーネントビデオおよび S ビデオ入力が使用不能な場合、コンポジットビデオ接続を使用することで当デバイスに接続することができます。詳細は、22 ページの " ビデオ機器との接続 " を参照してください。

操作

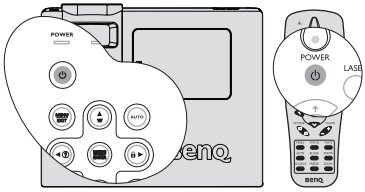
プロジェクタの起動

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。コンセントのスイッチをオンにします（該当する場合）。電源を入れると、POWER (**電源インジケータ ライト**) がオレンジ色になります。



2. プロジェクターまたはリモートコントロールの ⏻POWER を押すと、プロジェクターが起動し、スタートアップ音が鳴ります。POWER (**電源インジケータ ライト**) が緑色に点滅し、電源がオンになると、緑色のまま点灯します。

   起動処理には約 30 秒かかります。起動処理の後半で、スタートアップロゴが表示されます。



   必要であれば、ピントリングを使って画像の鮮明さを調整してください。音を消すには、47 ページの " 電源オン / オフ音の消去 " で詳細を参照してください。

☞ **プロジェクタが前回使用したときから完全に冷め切っていない場合は、約 90 秒間冷却ファンが作動します。**

3. パスワードの入力を要求するメッセージが表示された場合、矢印キーを押して 5 桁のパスワードを入力します。詳細は、30 ページの " パスワード機能の使い方 " を参照してください
4. 接続されているすべての機器の電源をオンにします。
5. プロジェクタは入力信号の検索を開始します。スキャンされている入力信号がスクリーン左上隅に表示されます。プロジェクタが有効な信号を検出しない場合は、入力信号が検出されるまで 「**信号なし**」のメッセージが表示され続けます。

   プロジェクタまたはリモコンの SOURCE を押して表示する入力信号を選択することもできます。詳細は、33 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください

☞ **入力信号の周波数 / 解像度がプロジェクタの動作範囲を超えた場合、「対応範囲外」というメッセージが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、66 ページの " タイミングチャート " を参照してください。**

⚠ **ランプの寿命を保つため、プロジェクターの電源を入れたら、電源を切るまで少なくとも 5 分間待ってください。**

メニューの使用方法

このプロジェクタは、オンスクリーン メニューを備えており、各種の調整や設定が行えます。
以下に OSD メニューの概要を紹介します。



OSD メニューを使用するには、まずその言語を選択してください。

1. プロジェクタかリモコンの MODE/ENTER を押して、OSD メニューをオンにします。



2. ◀/▶ を使って**システム設定 : 基本**メニューを選択します。



3. ▼ を押して**言語**を選択し、その後で ◀/▶ を押して言語を選択します。



4. プロジェクタかリモコンの MODE/ENTER を 2 回押して *、設定を保存し、終了します。

***1 回目にはメインメニューに戻り、2 回目に OSD メニューが閉じます。**

プロジェクターの固定

セキュリティケーブルロックの使用

プロジェクターは必ず安全な場所に保管し、盗難を防止する必要があります。さもなければ、ケンジントンロックといったロックを購入してプロジェクターを固定してください。プロジェクターの左側にはケンジントンロックスロットがあります。詳細は、9 ページの " 盗難防止用ケンジントンロックスロット " を参照してください。

ケンジントンセキュリティケーブルロックは通常キーとロックが 1 セットになっています。その使用方法についてはロックの説明書をご覧ください。

パスワード機能の使い方

セキュリティのため、および許可されていないユーザーがプロジェクタを勝手に使用できないように、このプロジェクタにはパスワードを設定することができます。パスワードはオン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューで設定します。オンスクリーンメニューの操作方法については、29 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。

電源オンロック機能を有効にしたにも関わらず、パスワードを忘れてしまうと面倒なことになります。(必要であれば) 本書を印刷し、設定したパスワードを本書に書き留めておき、安全な場所に保管しておいてください。

パスワードの設定

一度パスワードを設定すると、プロジェクタを起動するたびに正しいパスワードを入力しなければプロジェクタを使用することはできなくなります。
いったんパスワードが設定されて起動画面ロック起動画面ロックが作動すると、正しいパスワードが入力されるまでプロジェクターが始動時に表示するスプラッシュスクリーンを変えることができません。

1. OSD メニューを開き、**システム設定 : 詳細** > **セキュリティ設定**メニューを選択してください。MODE/ENTER を押します。すると**セキュリティ設定**ページが表示されます。
2. **電源ロック**をハイライトし、◀/▶ を押して**オン**を選択します。
3. 右図に示す通り、4 つの矢印キー (▲、▼、◀、▶) はそれぞれ 4 つの数字 (1, 2, 3, 4) を示しています。設定したいパスワードに従って、矢印キーを押してパスワードに 5 桁を入力してください。



4. 新しいパスワードを再度入力して新しいパスワードを確認してください。
   パスワードが設定されると、OSD メニューは**セキュリティ設定**ページに戻ります。
5. **電源ロック**機能を作動させるには▲/▼ を押して**電源ロック**をハイライト表示にし、◀/▶ を押して**オン**を選択します。
6. **起動画面ロック**機能を作動させるには▲/▼ を押して**起動画面ロック**をハイライト表示にし、◀/▶ を押して**オン**を選択します。
   起動画面ロックを作動させた場合、**サウンドリマインダー**メニューの**システム設定 : 基本**機能はパスワード保護されます。

入力した数字は画面上にはアスタリスク (*) で表示されます。本書の下の欄に設定したパスワードを書き留めておいてください。

パスワード : _ _ _ _ _
本書は安全な場所に保管しておいてください。

7. OSD メニューを終了するには、MENU/EXIT を押します。

パスワードを忘れた場合



パスワード機能を作動させた場合、プロジェクターの電源を入れるたびに 5 桁のパスワード入力を求められます。間違ったパスワードを入力すると、右図のようなパスワードエラーメッセージが 3 秒間表示され、次に**パスワードの入力**というメッセージが表示されます。別の 5 桁ケタのパスワードを入力することによって再試行するか、本マニュアルのパスワードを記録しておらずまったく覚えていない場合は、パスワードリコール手順を使用することができます。詳細は、31 ページの " パスワードの呼び戻しを行うには " を参照してください。

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

パスワードの呼び戻しを行うには



1. プロジェクタかリモコンの AUTO を 3 秒間押します。スクリーン上にコード化された番号が表示されます。
2. 番号を書き留めて、プロジェクタをオフにしてください。
3. 番号をデコードするには、お近くの BenQ サービスセンターにお問い合わせください。お客様がこのプロジェクタを使用できる正当なユーザーであることを確認するために、購入を証明する文書の提示を求められる場合があります。

パスワードの変更

1. OSD メニューを開き、**システム設定 : 詳細** > **セキュリティ設定** > **パスワードの変更** メニューを選択してください。
2. MODE/ENTER を押します。すると**「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てください。
   - パスワードが正しければ、**「新しいパスワード」**というメッセージが表示されます。
   - パスワードが間違っていれば、パスワードエラーメッセージが 3 秒間表示され、**「現在のパスワード」**というメッセージが表示されますので、もう一度パスワードを正しく入力してください。変更内容をキャンセルするか、別のパスワードを入力するには、MENU/EXIT を押してください。
4. 新しいパスワードを入力します。

入力した数字は画面上にはアスタリスク (*) で表示されます。本書の下の欄に設定したパスワードを書き留めておいてください。

パスワード : _ _ _ _ _

本書は安全な場所に保管しておいてください。

5. 新しいパスワードを再度入力して新しいパスワードを確認してください。
6. 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。
7. OSD メニューを終了するには、MENU/EXIT を押します。



パスワード機能を無効にする

パスワード機能を無効にするには、OSD メニューを開いた後で**システム設定 : 詳細** > **セキュリティ設定** > **セキュリティ設定の変更** メニューに戻ってください。MODE/ENTER を押します。すると**「パスワードの入力」**というメッセージが表示されます。現在のパスワードを入力してください。

i. パスワードが正しい場合、OSD メニューは**セキュリティ設定**ページに戻ります。▼ を押して**電源ロック**をハイライト表示させてから、◀/▶ を押して**オフ**を選択します。次回プロジェクタをオンにするときには、パスワードを入力する必要はありません。
▼ を押して**起動画面ロック**をハイライト表示させてから、◀/▶ を押して**オフ**を選択します。**スプラッシュスクリーン**機能が**システム設定 : 基本**で使用できるようになります。

ii. パスワードが間違っていれば、パスワードエラーメッセージが 3 秒間表示され、**「パスワードの入力」**というメッセージが表示されますので、もう一度パスワードを正しく入力してください。変更内容をキャンセルするか、別のパスワードを入力するには、MENU/EXIT を押してください。

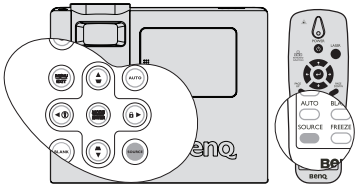
☞ **パスワード機能を無効にしても、再びパスワード機能を有効にするときに古いパスワードを入力するよう要求されますので、古いパスワードは忘れないように記録し保管しておいてください。**

入力信号の切り替え

プロジェクタは同時に複数の装置に接続することができます。ただし一度に表示できる装置は 1 台です。

プロジェクタに信号を自動検出させるには、**ソース**（システム設定）メニューで**クイック自動検索**機能が**オン**（本製品のデフォルト値です）になっていることを確認してください。

入力信号は手動で切り替えることも可能です。



1. プロジェクタかリモコンの SOURCE を押します。ソース選択バーが表示されます。
2. 任意の信号が選択されるまで ▲/▼ を押し、次に MODE/ENTER 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、ステップ 1-2 を繰り返すと別の信号を検出することができます。



- **入力信号を変えると、そのたびに投写画像の輝度も変わります。通常ほとんどが静止画を使ったデータ（グラフィック）PC プレゼンテーションは、ほとんどが動画（ムービー）のビデオよりも明るくなります。**
- **入力信号の種類によって、ピクチャモードで有効なオプションが変わります。詳細は、39 ページの " ピクチャモードの選択 " を参照してください。**
- **このプロジェクタの最高ディスプレイ解像度は、縦横比 4:3 です (MP735 は 16:10 です)。最高の画質を得るには、この解像度で出力できる入力信号を選択、使用する必要があります。これ以外の解像度を使用すると、縦横比の設定によってプロジェクタが画像の縦横比を変更してしまうため、画像が歪んだり、鮮明さが失われたりします。詳細は、37 ページの " 縦横比の選択 " を参照してください。**

カラースペースの変更

プロジェクターの DVI-D 入力を通じてプロジェクターを DVD プレーヤーに接続し、映し出された画像が誤った色を表示する場合はカラースペースを YUV または RGB に変更してください。

これには以下を行います：

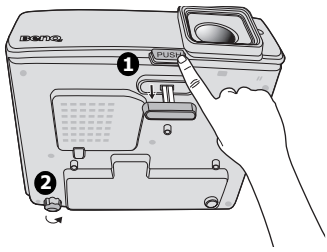
1. MENU/EXIT を押してから ◀/▶ を押すと、しばらくして SOURCE メニューハイライト表示されます。
2. ▼ を押して**カラースペース変換**をハイライト表示させてから、◀/▶ を押して または を選択 YUV します RGB。

この機能は、DVI-D または HDMI 入力ソケットが使用されている場合のみ利用できます。

投写イメージの調整

投写角度の調整

プロジェクタには、クイックリリースアジャスタフットが 1 つ、背面アジャスタフットが 1 つ備え付けられています。これらのアジャスタを使って、イメージの高さと投写角度を調整します。プロジェクタを調整するには、次の手順にしたがってください。



1. クイックリリースボタンを押して、プロジェクタの手前を持ち上げてください。画像が正しく表示されたら、クリックリリースボタンを放してフットを固定します。
2. 背面アジャスタ フットを回して、水平角度を微調整します。

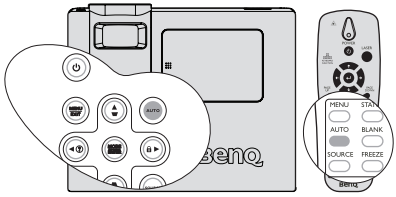
フットを縮めるには、クイックリリース ボタンを押しながらプロジェクタを持ち上げて、ゆっくりとプロジェクタを下ろします。背面アジャスタフットを逆方向に回します。

プロジェクタが床に対して水平な場所に設置されていない場合、またはスクリーンとプロジェクタが垂直に設置されていない場合は、投写画像が台形になります。このような問題を補正する方法については、35 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください。

- **ランプが点灯しているときには絶対にレンズを覗かないでください。ランプからは強い光が発されており、目を傷つける場合があります。**
- **アジャスタボタンは熱風が出る排気孔の近くにありますので、このボタンを押すときには注意してください。**

イメージの自動調整

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

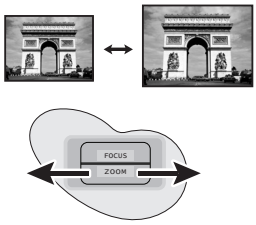


下図のように、現在のソース情報がスクリーンの左上隅に 3 秒間表示されます。

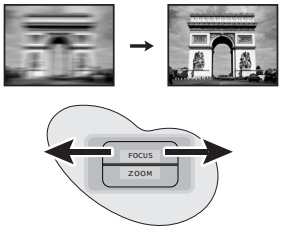
- **AUTO が機能している間、スクリーンは消画の状態になります。**
- **この機能は PC 信号 (アナログ RGB) が選択されている場合にしか使用できません。**

画像サイズと明瞭さの微調整

1. 投写されたイメージのサイズを調整するには、ズームリングを使用します 。



2. 次にピントリングを回して焦点を合わせます。



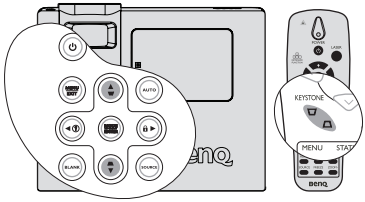
キーストーンの補正

キーストーンとは、投写画像の上辺または下辺のいずれかが明らかに長くなってしまう状態のことです。プロジェクタがスクリーンに対して垂直でない。

この問題を解消するには、プロジェクタの高さを調整する以外に、次のいずれかの方法によって手動で補正する必要があります。

- リモコンの使用方法

プロジェクタかリモコンで ▽/△ を押して、キーストーン補正ページを表示します。▽ を押すと、画像の上辺のキーストーンが補正されます。△ を押すと、イメージの下部のキーストーンが補正されます。

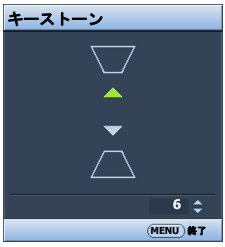


- OSD メニューの使用方法

1. MENU/EXIT を押して、**表示**メニューが表示されるまで◀ /▶ を押してください。
2. ▼ を押して**キーストーン**を選択し、次に MODE/ENTER を押してください。すると **キーストーン**補正ページが表示されます。
3. イメージの上部に現れたキーストーンを補正する場合は ▽ を押し、イメージの下部に現れたキーストーンを補正する場合は △ を押します。



▽/▲ **を押します。**　　△ /▼ **を押します。**

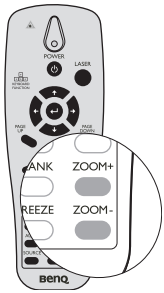


詳細の拡大と検索

投射画像の詳細を見たい場合は、画像を拡大してください。画像をナビゲートするには、方向矢印キーをお使いください。

- リモコンの使用方法

1. Zoom +/- を押すとズームバーが表示されます。
2. Zoom + を押すと画像の中央が拡大されます。適切な画像サイズになるまでキーを押してください。
3. プロジェクタかリモコンの方向矢印 (▲、▼、◀、▶) を使って、画像をナビゲートします。
4. 画像を元のサイズに戻すには、AUTO を押してください。または Zoom - を使用することもできます。再びキーを押すと、元のサイズに戻るまで縮小されます。



- OSD メニューの使用方法

1. MENU/EXIT を押して、**表示**メニューが表示されるまで ◀ / ▶ を押してください。
2. ▼ を押して、**デジタル ズーム**を選択し、次に MODE/ENTER を押してください。するとズームバーが表示されます。
3. 先に説明した " リモコンの使用方法 " セクションの 2 － 4 までの手順を繰り返してください。またはプロジェクタのコントロールパネルを使用している場合は、次の手順に従ってください。
4. プロジェクタの▲ を押して画像を任意のサイズに拡大します。
5. 画像をナビゲートするには、MODE/ENTER を押してパンモードに切り替えて、プロジェクタかリモコンの方向矢印 (▲、▼、◀、▶) ボタンを使用します。
6. 画像サイズを縮小するには、MODE/ENTER を押してズームイン / アウト機能に戻ります。AUTO を押すと、元のサイズに復元されます。または元のサイズに戻るまで ▼ を押す方法もあります。

画像は拡大された後でなければナビゲートすることはできません。詳細を検索しながら、画像をさらに拡大することができます。

縦横比の選択

「縦横比」とは、イメージの幅と高さの比率のことです。MP724 と MP727 では、デフォルトのアスペクト比は 4:3 です。そして MP735 では 16:10 になっています。ほとんどのアナログ TV およびコンピュータは 4:3 比であり、デジタル TV と DVD は通常 16:9 比です。

デジタル信号処理能力が進化するにつれ、このプロジェクタのようなデジタルディスプレイ装置はイメージ出力をイメージ入力信号とは異なるアスペクトにまで拡張できるようになりました。

投写画像の比率を変更する (ソースの縦横比に関係なく) :

1. **MENU/EXIT** を押して、**表示**メニューが表示されるまで ◀ /▶ を押してください。
2. ▼ を押して、**縦横比**を選択します。
3. ◀/▶ を押して、ビデオ信号のフォーマットとディスプレイの条件に合わせて適切な縦横比を選択してください。

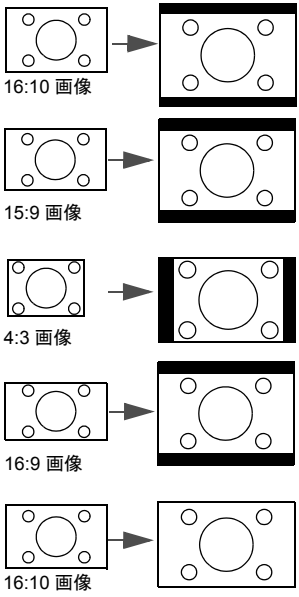
縦横比について

☞ **下の図では黒い部分が無効になったエリアで、白い部分が有効なエリアです。未使用の黒いエリアには OSD メニューを表示することができます。**

1. **自動** :

   MP724 と MP727 : 画像の縦横比を維持しながら、プロジェクタのネイティブ解像度の横幅に合わせて拡大縮小します。このモードは、入力画像が 4:3 か 16:9 のとき、画像の縦横比を変更せずにスクリーンを有効に使用したいときに便利です。

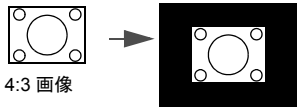
   MP735 : イメージ比を拡大縮小して、プロジェクターのネイティブ解像度を水平幅および垂直高さに合わせます。これは入力画像が 4:3、16:9 または 16:10 であり、画像の縦横比を変更せずにスクリーンを有効に利用したいときに便利です。

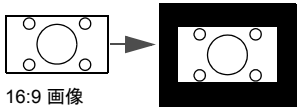


2. **リアル**：
画像はその本来の解像度で投写され、表示エリアに合わせてリサイズされます。低解像度の入力信号では、投写画像はフルスクリーンサイズにリサイズした場合よりも小さいサイズで表示されます。必要に応じて、ズーム倍率を調整するか、プロジェクタをスクリーンから遠ざけることで画像サイズを拡大することができます。このような調整を行った後はプロジェクタのフォーカスを調整し直す必要があるかもしれません。

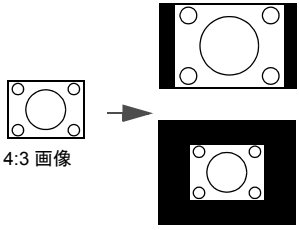
☞ **OSD メニューは未使用の黒いエリアに表示されます。**

MP724 と MP727：



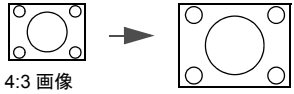


MP735：

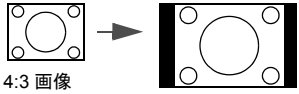


3. **4:3**：
スクリーンの中央が 4:3 の縦横比になるようにイメージを調整します。これは縦横比を変更せずにすむため、コンピュータモニタ、標準精度の TV、縦横比 4:3 の DVD ムービーなどの 4:3 画像に適しています。

MP724 と MP727：

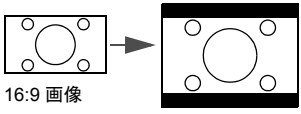


MP735：

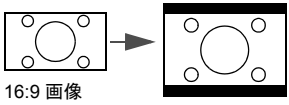


4. **16:9**：
スクリーンの中央が 16:9 の縦横比になるようにイメージを調整します。この設定は、縦横比を変更する必要がないため高精度 TV など、すでに縦横比が 16:9 になっている画像に適しています。

MP724 と MP727：

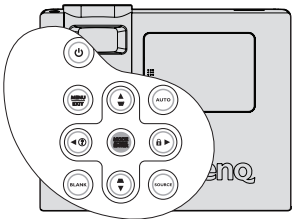


MP735：



画像の最適化

ピクチャモードの選択



このプロジェクタは操作環境や入力信号の画像タイプによって自由に選択できるように、いくつかのピクチャモードが設定されています。

用途に合った操作モードを選択するには、次のいずれかの手順にしたがってください。

- 希望するモードが選択されるまで、プロジェクターの MODE/ENTER を押します。
- **ピクチャ** > **ピクチャ モード** メニューに進み、◀ /▶ を選択して任意の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

信号タイプごとに使用できるピクチャモードは次の通りです。

PC 信号入力：DVI、D-SUB / COMP. IN (analog RGB)

1. **ダイナミック モード (デフォルト)**：画像の輝度を最大限明るくします。このモードは、輝度を最高に明るくする必要がある環境に適しています (プロジェクタを明るい部屋で使用する場合など)。
2. **プレゼンテーション モード**：プレゼンテーションに向いています。このモードでは PC の色に合わせて輝度が強調されます。
3. **sRGB モード**：RGB の純度を最高に上げて、輝度設定に関係なく実物のようなリアルな画像を再現します。このモードは sRGB 対応の正しく調整されたカメラで撮影したフォトを見たり、PC グラフィックや AutoCAD などの描画アプリケーションを見るのに適しています。
4. **シネマ モード**：このモードはやや暗めの部屋で、PC 入力を介してデジタルカメラや DV からカラームービーやビデオクリップを再生するのに適しています。
5. **ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 モード**：現在有効なピクチャモードを元にカスタマイズした設定を呼び出します。詳細は、40 ページの " ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 モードの設定 " を参照してください

ビデオ入力信号：コンポーネント (YPbPr)、S ビデオ、ビデオ、D-Sub/Comp. IN (YPbPr)、DVI-D (HDCP/HDMI)、HDMI、HDCP

1. **ダイナミック モード**：このモードは普通のリビングルームの照明でゲームボックスベースのビデオゲームを楽しむのに適しています。
2. **標準モード (デフォルト)**：デジタルカメラや DV からカラフルなムービーやビデオクリップを表示する場合に適しています。
3. **シネマ モード**：このモードは暗くしたホームシネマルームやラウンジなどで色が暗いムービーや DVD ムービーを楽しむのに適しています。
4. **ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 モード**：現在有効なピクチャモードを元にカスタマイズした設定を呼び出します。詳細は、40 ページの " ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 モードの設定 " を参照してください。

ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 モードの設定

現在有効なピクチャモードが目的に合致しない場合は、2 種類のモードをユーザー定義することができます。ピクチャモードの 1 つ (**ユーザー設定 1**/ **ユーザー設定 2** 以外) をスターティングポイントとして使用し、そこから設定をカスタマイズすることができます。

1. オンスクリーンメニューで MENU/EXIT を押してください。
2. **ピクチャ** > **ピクチャ モード**メニューに進みます。
3. ◀ /▶ を押して、**ユーザー設定 1** か **ユーザー設定 2** を選択します。
4. ▼ を押して、**リファレンスモード**を選択します。

☞ **この機能は、ピクチャ モード サブメニューアイテムでユーザー設定 1 か ユーザー設定 2 のいずれかのモードが選択されていなければ使用できません。**

5. ◀ /▶ を押して、用途に最も合ったピクチャモードを選択してください。
6. ▼ を押して変更したいメニューアイテムを選択し、◀ /▶ を使って値を調整します。詳細は、" ユーザーモードの画質の微調整 " を参照してください。
7. すべての設定が完了したら、**設定の保存**を選択し、MODE/ENTER を押して設定を保存してください。
8. 「**設定保存済み**」という確認メッセージが表示されます。

壁の色の使い方

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

この機能を使用するには、**表示** > **壁の色**メニューを開き、◀ /▶ を押して投写面の色に最も近い色を選択してください。あらかじめ調整された色には次のようなものがあります：**薄い黄色**、**ピンク**、**薄緑**、**青**、および**黒板**です。

ユーザーモードの画質の微調整

ユーザー設定 1 か **ユーザー設定 2** を選択しているときには、選択した信号タイプによっていつくかの機能をユーザー定義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。

調整輝度

ピクチャメニューで **輝度**を選択し、プロジェクタかリモコンで ◀ /▶ を押して値を調整します。

値を高くするほどイメージの輝度が増加します。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、イメージの黒い領域が黒く表示されるため、暗い領域の詳細が見えるようになります。



調整 コントラスト

ピクチャメニューで **コントラスト**を選択し、プロジェクタかリモコンで ◀ /▶ を押して値を調整します。

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



調整色

ピクチャメニューで **色**を選択し、プロジェクタかリモコンで ◀/▶ を押して値を調整します。

設定を下げると、彩度が低くなります。逆に値を上げすぎると、画像の色が不自然に強調されてしまいます。

調整色調

ピクチャメニューで**色調**を選択し、プロジェクタかリモコンで ◀/▶ を押して値を調整します。

値を高くするほど赤みがかった画像になります。値を低くするほど緑がかった画像になります。

調整 シャープネス

ピクチャメニューで**シャープネス**を選択し、プロジェクタかリモコンで◀/ ▶ を押して値を調整します。

値を高くするほど画像がシャープになります。値を低くするほど画像が柔らかくなります。

調整鮮明色

ピクチャメニューで **鮮明色**を選択し、プロジェクタかリモコンで ◀/▶ を押して値を調整します。

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での向上を利用して、よりリアルで鮮やかな色を提供すると共に、明るさをより高めることができます。ビデオや自然のシーンでよく見られる中間調イメージであれば、50% 以上も輝度を上げることができますので、リアルで自然な色を再現することが可能です。高画質イメージを表示したい場合は、**オン**を選択してください。そうでない場合は、**オフ**を選択してください。

オンはこのプロジェクタのデフォルト値であり、推奨する選択値です。**オフ**に設定されている場合は、**色温度**機能は使用できません。

色温度の選択

ピクチャメニューで**色温度**を選択し、プロジェクタかリモコンで◀/ ▶ を押して値を調整します。

色温度 * 設定のオプションは、選択した信号タイプによって異なります。

1. **T1**：最高の色温度のとき、T1 は他の設定よりも画像をより青白く再現します。
2. **T2**：画像を青みがかった白で表示します。
3. **T3**：白の色合いを通常に保ちます。
4. **T4**：画像を赤みがかった白で表示します。

*** 色温度について**：

用途に応じて「白」とみなされる色合いが多数存在します。白色を表すためによく使用される方法の 1 つに「色温度」があります。色温度の低い白色は赤みがかった白で表示されます。色温度の高い白色は青みがかって表示されます。

3D カラーマネージメント

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

重役会議室、レクチャシアター、ホームシアターなど、照明レベルを調整できる場所に設置した場合に限り、カラーマネージメントが必要となります。

適切なカラーマネージメントは、操作および管理された状況でのみ行うことができます。この場合、色を測定するために色彩計を使用する必要があり、いくつかの適切なソース画像が必要です。これらのツールはプロジェクタには付いていませんが、販売店や経験豊富な技術者にお尋ねになると入手できるはずです。

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

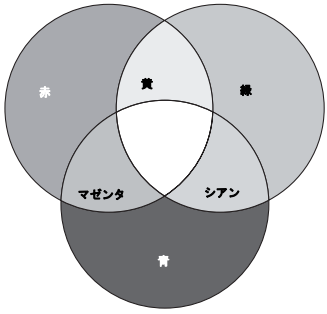
さまざまな色テストパターンが含まれたテストディスクを購入された場合は、モニタ、TV、プロジェクタなどでの色表示をテストすることができます。ディスクに保管された画像ならどれでもスクリーンに投写することが可能であり、**3D カラーマネージメント** メニューで調整することができます。

設定を調整するには :

1. **ピクチャ**メニューに進み、**3D カラーマネージメント**を選択します。
2. MODE/ENTER を押すと、**3D カラーマネージメント**ページが表示されます。
3. ハイライト**原色**にし、◀ /▶ を押して赤、緑、青、シアン、マゼンタ、黄色の中から色を選択します。
4. ▼ を押して、**色相**を選択し、次に ◀ /▶ を押してその範囲を選択してください。範囲を広げると、それに隣り合う 2 つの色も含まれます。

   各色がどのように関連し合っているかについては、右図を参照してください。

   例えば、赤を選択し、その範囲を 0 に設定した場合、投写画像の中で純粋な赤だけが選択されます。範囲を広げると、黄に近い赤やマゼンタに近い赤も含まれます。



5. ▼ を押して **彩度** を選択し、◀ /▶ を押して任意の値に設定してください。調整した値は直ちに画像に反映されます。

   例えば、赤を選択し、その範囲を 0 に設定した場合、純粋な赤の彩度だけが影響を受けます。
6. ▼ を押して **ゲイン** を選択し、◀ /▶ を押して任意の値に設定してください。これによって選択する原色のコントラストレベルが影響を受けます。調整した値は直ちに画像に反映されます。
7. 他のカラーマネージメントも行う場合は、ステップ 3 から 6 を繰り替えしてください。
8. すべて調整が完了したことを確認してください。
9. MENU/EXIT を押してメニューを終了し、設定を保存します。

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

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、発表者が上手く時間管理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。

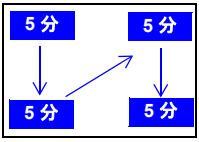
1. **システム設定 : 基本** > **プレゼンテーションタイマー**メニューに進み、MODE/ENTER を押して**プレゼンテーション タイマー**ページを表示させます。
2. ▼ を押して **タイマー間隔**を選択し、◀ /▶ を押してタイマー時間を決定します。タイマー時間は 1 分から 5 分まで 1 分おきに、5 から 240 分まで 5 分おきに設定できます。

☞ **すでにタイマーがオンになっている場合は、タイマー間隔をリセットするとタイマーがカウントを新しく開始します。**

3. ▼ を押して**タイマー表示**を選択し、◀ /▶ を押してスクリーン上にタイマーを表示するかどうかを決定します。

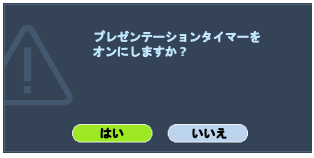
選択	説明
常に使用する	プレゼンテーション中、常にタイマーをスクリーン上に表示します。
1 分 /2 分 /3 分	タイマーを最後の 1/2/3 分間だけ表示します。
常に使用しない	プレゼンテーション中、タイマーを表示しません。

4. ▼ を押して **タイマーの位置** を選択し、◀ /▶ を押してタイマーの位置を決定します。
   左上 → 左下 → 右上 → 右下
5. ▼ を押して **タイマーのカウント方法**を選択し、◀ /▶ を押してカウント方向を選択します。



選択	説明
増加	0 からあらかじめ設定した時間までカウントを重ねます。
減少	あらかじめ設定した時間から 0 までカウントダウンします。

6. ▼ を押して**サウンドリマインダー**をハイライト表示にしてから**オン**を選択します。**プレゼンテーション タイマー**カウントダウンが終了する 30 秒前から通知音で警告します。
7. プレゼンテーションタイマーを有効にするには、▼ を押した後、◀ /▶ を押して**オン**を選択し、MODE/ENTER を押します。
8. 確認のメッセージが表示されます。**はい**を選択し、MODE/ENTER を押して確定します。スクリーン上に「**タイマーはオンです**」というメッセージが表示されます。タイマーはタイマーがオンになった瞬間からカウントを開始します。

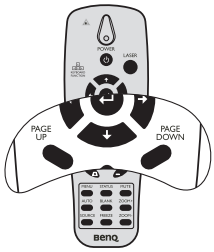


タイマーを中止するには、次の手順にしたがってください。

1. **プレゼンテーション タイマー** ページに進みます。
2. ▼を押した後、◀ /▶ を押して**オフ**を選択し、次 MODE/ENTER を押してください。確認のメッセージが表示されます。
3. **はい**を選択し、MODE/ENTER を押して確定します。スクリーン上に「**タイマーはオフです**」というメッセージが表示されます。

リモートページング操作

ページング機能を使用する前に USB ケーブルでプロジェクターを PC またはノートブックに接続してください。詳細は 20 ページの " コンピュータの接続 " を参照してください。



リモートコントロールの PAGE ▲/▼ を押すことによって、(Microsoft PowerPoint のように) ページ上 / 下コマンドに反応する (接続された PC 上の) ディスプレイソフトウェアプログラムが操作できます。

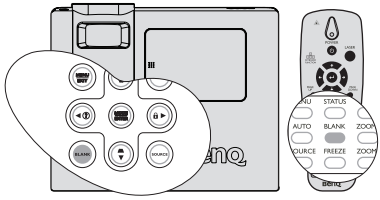
リモートページング機能が作動しない場合、正しく USB 接続が行われており、コンピュータのマウスドライバが最新バージョンにアップデートされているかどうか確認してください。

リモートページング機能は Microsoft® では作動しませんか Windows® では 98 オペレーティングシステムです。

Windows® では XP 以上の OS が推奨されています。

画像を隠す

プロジェクタかリモコンの BLANK を使用するとスクリーンの画像が消えるため、聴衆の関心をすべて講演者に向けることができます。再びプロジェクタまたはリモコンのキーをどれでも押すと、画像が復元されます。イメージが非表示になると、スクリーンの右下隅に、「BLANK」と表示されます。



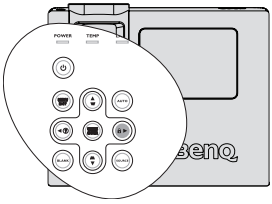
システム設定 : 基本 > **画面オフタイマー** メニュー で、一定時間消画スクリーン状態で何もしなかった場合に、自動的に画像が戻るように消画の時間を設定することができます。

画面オフタイマーが有効または無効にされているかに関わらず、PAGE ▲/▼ 、リモートコントロールの**確定**および LASER、またはプロジェクターの**確定**を除くいずれかのキーを押すと、画像をリストアすることができます。

- **レーザー光線ウィンドウをのぞいたり、あるいは自身または他人にレーザー光線を当てないでください。使用前に、リモートコントロールの裏面にある警告メッセージをお読みください。**
- **投写中に投写レンズを他の物体で覆わないでください。その物体が過熱し、火災の原因となり危険です。**

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のを防止することができます。**パネル キー ロック**がオンになっているときには、プロジェクタのコントロールキーは POWER を除き、どれも作動しません。



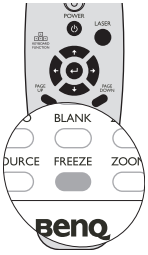
1. プロジェクターの▶/🔒を押すか、または **システム設定 : 基本** > **パネル キー ロック**メニューに進み、**オン**の選択をプロジェクターまたはリモートコントロールの◀/▶を押すことによって行います。
2. 確認のメッセージが表示されます。**はい**を選択して確定します。

パネルキーロックを解除するには 3 秒間プロジェクターの▶/🔒を押し続けます。

またはリモコンを使って **システム設定 : 基本** > **パネル キー ロック** メニューに入り、◀/▶ を押して**オフ**を選択することもできます。

- **パネルキー ロックが有効になっていても、リモコンのキーは使用できます。**
- **パネルキー ロックを無効にせずに POWER を押してプロジェクタをオフにすると、プロジェクタを次回オンにしたときにもロックされた状態のままになっています。**

画像の静止



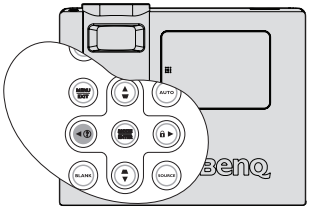
リモコンの FREEZE 押すと画像が静止します。スクリーンの左上隅に「FREEZE」と表示されます。この機能を解除するには、プロジェクタかリモコンでどれでもキーを押してください。

スクリーン上でイメージが静止しても、ビデオやその他の装置で映像は流れ続けています。接続した装置に有効なオーディオが含まれている場合は、画像が静止しても音声は聞くことができます。

FAQ 機能の使い方

情報メニューには画質、設置、特殊機能の操作方法、補修情報など、本製品を使用するにあたって生じ得る問題を解決するための情報が含まれています。

FAQ を見るには :



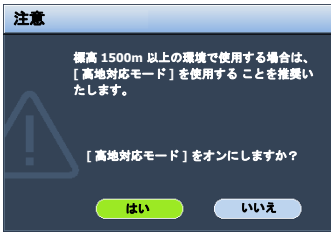
1. プロジェクターの◀/ⓘを押すか、または MENU/EXIT を押して OSD メニューを開き、◀/▶ を押して**情報**メニューをハイライト表示します。
2. ▼ を押して、知りたい情報によって FAQ - **イメージとインストール**か FAQ - **機能とサービス** を選択します。
3. MODE/ENTER を押します。
4. ▲/▼ を押して問題を選択し、MODE/ENTER を押すと対処法が表示されます。
5. MENU/EXIT を押すと OSD を終了します。

高地での操作

海抜 1500 m ～ 3000 m 、気温 5°C ～ 23°C の環境で本製品を使用する場合は、**高地対応モード** を使用されるようお勧めします。

⚠ **高度 0 m ～ 1500 m、温度 5°C ～ 28°C の範囲内では高地対応モードは使用しないでください。このような環境でこのモードを有効にすると、プロジェクタが過度に冷却されてしまいます。**

高地対応モードに設定するには :



1. MENU/EXIT を押して、**システム設定 : 詳細**メニューが表示されるまで ◀ /▶ を押してください。
2. ▼ を押して、**高地対応モード**を選択し、次に ◀ /▶ を押して **オン** を選択してください。確認のメッセージが表示されます。
3. **はい**を選択し、MODE/ENTER を押します。

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

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

お好みのスタートアップ画面の作成

プロジェクタープリセットスタートアップ画面を BenQ ロゴ、黒と青の画面から選択するほか、コンピュータまたはビデオソースから映し出される画像で自身のスタートアップ画面を作成することができます。

お好きなスタートアップ画面を作成するには、スタートアップ画面として使用したい画像をコンピュータまたはビデオソースのいずれかから映し出します。残りのステップは以下の通りです。

1. MENU/EXIT を押してから ◀ /▶ を押すと、しばらくして**システム設定 : 基本**メニューハイライト表示されます。
2. ▼ を押して**サウンドリマインダー**をハイライト表示させ、**確定**を押します。
3. 確認メッセージが表示されます。CAPTURE または**確定**を再度押します。
4. **' スクリーンキャプチャ中 ...'** というメッセージが、プロジェクターの画像処理の間表示されます。しばらくお待ちください。
5. 動作が成功すると、**' キャプチャ成功 '** のメッセージが画面に表示されます。キャプチャされた画像は**サウンドリマインダー**として保存されます。
6. キャプチャされた画像をスタートアップ画面として表示させるには**サウンドリマインダー**を **システム設定 : 基本** > **起動画面**メニューで設定し、プロジェクターを再起動します。

キャプチャ動作が失敗した場合、目標とする画像を変えてください。

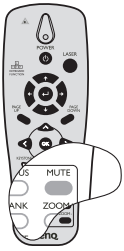
サウンド調整

以下で行われるサウンド調整はプロジェクタースピーカーに影響します。プロジェクター音声入力に対して正しい接続が行われていることを確認してください。オーディオ入力の接続方法については、20 ページの " 接続 " を参照してください。

INPUT SOUCER		AUDIO IN	AUDIO OUT
D-Sub-15	RGB	ミニジャック	ミニジャック
	コンポーネント	RCA	RCA
DVI-A		ミニジャック	ミニジャック
DVI-D		ミニジャック	ミニジャック
HDMI		HDMI	HDMI
VIDEO		RCA	RCA
S-VIDEO		RCA	RCA

サウンドミュート

一時的にサウンドを消すには、



- リモートコントロールを使用して

MUTE を押して一時的にサウンドを消します。サウンドが OFF の間、画面は右上に を表示させます。

サウンドを元に戻すには **MUTE** を再度押します。

- OSD メニューの使用

1. **MENU/EXIT** を押してから◀ /▶ を押すと、しばらくして**システム設定 : 詳細**メニューハイライト表示されます。
2. ▼ を押してオーディオ設定をハイライト表示させ、**確定**を押します。**オーディオ設定**ページが表示されます。
3. **ミュート**をハイライト表示させ、◀ /▶ を押して**オン**を選択します。
4. サウンドを元に戻すには、1-3 のステップを繰り返し、◀ /▶ を押して**オフ**を選択します。

サウンドレベルの調整

サウンドレベルを調整するには、

1. 上記 1-2 のステップを繰り返します。
2. ▼ を押して**ボリューム**をハイライト表示させ、◀ /▶ を押して好きなサウンドレベルを選択します。

電源オン / オフ音の消去

サウンドレベルを調整するには、

1. 上記 1-2 のステップを繰り返します。
2. ▼ を押して**電源オン / オフ音**をハイライト表示させ、◀ /▶ を押して**オフ**を選択します。

電源オン / オフ音を変更する唯一の方法はここでオンまたはオフに設定することです。サウンドミュートの設定またはサウンドレベルの変更は、電源オン / オフ音には影響しません。

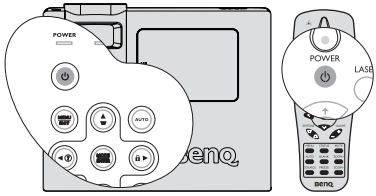
プロジェクタのメニューディスプレイのカスタマイズ

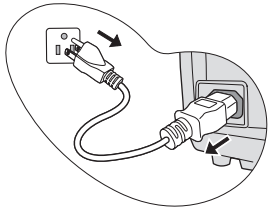
オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューは自由に変えることができます。次の設定は投射設定、操作、性能には影響しません。

- **システム設定 : 詳細** > **メニュー設定**メニューの **メニュー表示時間**では、最後にキーを押してからの OSD の表示時間を設定します。設定は 5 秒毎に 5 から 30 秒までの範囲で設定できます。◀ / ▶ を使って適切な時間を選択してください。
- **システム設定: 詳細** > **メニュー設定**メニューの **メニュー位置** で OSD の位置を 5 つの位置に設定します。◀ / ▶ を使って任意の位置を選択してください。
- **システム設定 : 基本**メニューの**言語**で OSD メニューの言語を設定します。◀ / ▶ を使って言語を選択してください。
- **システム設定 : 基本**メニューの**起動画面**で、スタートアップ時に表示するロゴ画面を設定します。◀ / ▶ を使ってスクリーンを選択してください。

プロジェクタの終了

1. ⏻POWER を押すと、確認を促すメッセージが表示されます。
   数秒以内に応答しなければ、メッセージは自動的に消えます。
   メッセージをキャンセルしたい場合は、リモートコントロールの PAGE ▲/▼ および LASER 以外のいずれかのキーを押します。





⚠ **レーザー光線ウィンドウをのぞいたり、あるいは自身または他人にレーザー光線を当てないでください。使用前に、リモートコントロールの裏面にある警告メッセージをお読みください。**

2. 再び ⏻POWER を押してください。
   POWER (**電源インジケータ ライト**) がオレンジ色に点滅して投写ランプが消灯した後、プロジェクタを冷却するためにファンが約 90 秒間動作を続けます。
3. 冷却が完了すると、POWER (**電源インジケータ ライト**) がオレンジ色に点灯し、ファンが停止します。
4. 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。

☞
- **ランプを保護するため、冷却プロセスの間はプロジェクタはいかなるコマンドにも反応しません。**
- **冷却時間を短縮するには、クイッククーリング 機能を有効にすることもできます。詳細は、54 ページの " クイッククーリング " を参照してください。**
- **プロジェクタが正常にシャットダウンしない場合は、ランプを保護するためにプロジェクタを再起動しようとするとファンが数分間作動して冷却を行います。ファンが停止したら再び POWER を押してプロジェクタを起動してください。このとき POWER (電源インジケータ ライト) がオレンジ色に点灯します。**

メニューの操作

メニュー システム

OSD メニューは、選択した信号のタイプにより異なります。

メイン メニュー	サブメニュー		オプション
1. 表示	壁の色		**オフ** / 薄い黄色 / ピンク / 薄緑 / 青 / 黒板
	縦横比		**自動** / リアル /4:3/16:9
	キーストーン		
	位置		
	位相		
	水平サイズ		
	デジタル ズーム		
2. ピクチャ	ピクチャ モード		**PC ソース**：**ダイナミック** / プレゼンテーション / sRGB/ シネマ / ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 **ビデオソース**：ダイナミック / **標準** / シネマ / ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2
	リファレンスモード		**PC ソース**：**ダイナミック** / プレゼンテーション / sRGB/ シネマ **ビデオソース**：ダイナミック / **標準** / シネマ
	輝度		
	コントラスト		
	色		
	色調		
	シャープネス		
	鮮明色		**オン** / オフ
	色温度		**T1**/T2/T3/T4
	3D カラーマネージメント	原色	R/G/B/C/M/Y
		色相	
		彩度	
		ゲイン	
	設定の保存		
3. ソース	クイック自動検索		**オン** / オフ
	カラースペース変換		**RGB**/YUV

6. 情報	**FAQ - イメージとインストール**		
	FAQ - 機能とサービス		
	現在のシステム状態		• **ソース** • **ピクチャ モード** • **解像度** • **カラー システム** • **同等のランプ時間**

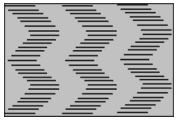
4. システム設定：基本	**プレゼンテーション タイマー**	**タイマー間隔**	1 ～ 240 分
		タイマー表示	**常に使用する** /1 分 /2 分 /3 分 / 常に使用しない
		タイマーの位置	**左上** / 左下 / 右上 / 右下
		タイマーのカウント方法	**減少** / 増加
		サウンドリマインダー	オン / **オフ**
		オン / オフ	
	言語		**ENGLISH**/ FRANÇAIS/ DEUTSCH/ ITALIANO/ ESPAÑOL/ РУССКИЙ/ 繁體中文/ 简体中文/ 日本語/ 한국어/ Svenska/ Nederlands/ Türkçe/ Čeština/ Português/ ไปรตุเกส/ Polski
	プロジェクタの配置		**前面投写** / リア投写 / 天井リア投写 / 天井前面投写
	自動パワーオフ		**無効** /5 分 /10 分 /15 分 /20 分 / 25 分 /30 分
	画面オフタイマー		**無効** /5 分 /10 分 /15 分 /20 分 / 25 分 /30 分
	パネル キー ロック		オン / **オフ**
	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
	起動画面		**BenQ**/ サウンドリマインダー / 黒 / 青
	サウンドリマインダー		ユーザーが要求する現在の画像をキャプチャします

5. システム設定：詳細	**クイッククーリング**		オフ / **オン**
	高地対応モード		**オフ** / オン
	オーディオ設定	ミュート	**オフ** / オン
		ボリューム	範囲 : 0 ~ 10
		電源オン / オフ音	オフ / **オン**
	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 / 右下 / 左下
	D-Sub 出力スタンバイ		**オフ** / オン
	ランプ設定	**ランプ モード**	**ノーマル** / 省電力
		タイマーのリセット	
		同等のランプ時間	
	セキュリティ設定	**パスワードの変更**	
		セキュリティ設定の変更	
		電源ロック	**オフ** / オン
		起動画面ロック	**オフ** / オン
	ボーレート		2400/4800/9600/14400/19200/ 38400/57600/**115200**
	テストパターン		**オフ** / オン
	全設定をリセット		

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

本マニュアルのうち、特に 49-56 ページに記載されたデフォルト値は、あくまで参考です。これらの値は製品に対し継続される改良によりプロジェクターとは異なることがあります。

各メニューの説明

	機能 (デフォルト設定 / 値)	説明 （デフォルト / 設定値）
1. 表示メニュー	**壁の色** (**オフ**)	白以外の投写壁に投写するときに、投写画像の色を補正します。詳細は、40 ページの " 壁の色の使い方 " を参照してください。
	縦横比 (**自動**)	入力信号ソースによって、画像の縦横比を設定するオプションは 4 つあります。詳細は、37 ページの " 縦横比の選択 " を参照してください。
	キーストーン (0)	イメージのキーストーンを補正します。詳細は、35 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください。
	位置 (0)	位置調整ページが開きます。投写画像を移動させるには、方向矢印キーを使用します。ページの下に表示される値は、 キーを押すたびにその最高値または最低値に達するまで変化します。
	位相 (選択した入力信号によって変わります)	画像の歪みを減少させるためにクロック位相を調整します。 
	水平サイズ (選択された信号によります)	イメージの幅を調整します。
	デジタル ズーム (1.0X)	投写画像のサイズを拡大または縮小します。詳細は、36 ページの " 詳細の拡大と検索 " を参照してください。
2. ピクチャメニュー	**ピクチャ モード** （PC：**ダイナミック** ; YPbPr / S ビデオ / ビデオ：**標準**)	あらかじめ定義したピクチャモードを利用すると、ご使用のプログラムタイプに最適なプロジェクタの画像を設定することができます。詳細は、39 ページの " ピクチャモードの選択 " を参照してください。
	リファレンス モード	必要な画質に最も合ったピクチャモードを選択し、下の同じページで選択リストにしたがって画像を微調整します。詳細は、40 ページの " ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 モードの設定 " を参照してください。
	輝度	イメージの輝度を調整します。詳細は、40 ページの " 調整輝度 " を参照してください。
	コントラスト	イメージの明るさと暗さの差を調整します。詳細は、40 ページの " 調整 コントラスト " を参照してください。
	色 (0)	彩度レベル、つまりビデオ画像の各色の量を調整します。詳細は、41 ページの " 調整色 " を参照してください。

	機能 (デフォルト設定 / 値)	説明 （デフォルト / 設定値）
2. ピクチャメニュー	**色調** (0)	画像の赤と緑の色調を調整します。詳細は、41 ページの " 調整色調 " を参照してください。 ☞ **この機能は NTSC 規格が選択され、ビデオ または S ビデオ が選択されている場合にのみ使用可能となります。**
	シャープネス (15)	イメージがシャープまたはソフトになるように調整します。詳細は、41 ページの " 調整 シャープネス " を参照してください。
	鮮明色 (**オン**)	正しい色を維持しつつ、ホワイトピークを調整します。詳細は、41 ページの " 調整鮮明色 " を参照してください。
	色温度	詳細は、41 ページの " 色温度の選択 " を参照してください。
	3D カラーマネージメント	詳細は、42 ページの "3D カラーマネージメント " を参照してください。
	設定の保存	**ユーザー設定** 1 または **ユーザー設定** 2 モードの設定を保存します。
3. ソースメニュー	**クイック自動検索** (**オン**)	詳細は、33 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください。
	カラースペース変換 (DVI/HDMI ソースによる自動検出)	DVI/HDMI 入力ソースに対する作動のみ。
4. システム設定：基本メニュー	**プレゼンテーション タイマー** (**オフ**)	プレゼンテーション発表者に残りの持ち時間を知らせます。詳細は、43 ページの " プレゼンテーションタイマーの設定 " を参照してください。 **タイマー間隔 (15 分)** プレゼンテーションの長さを設定します。 **タイマー表示 (常に使用する)** タイマーをスクリーン上に表示するかどうかを決定します。 **タイマーの位置 (左上)** スクリーンのどこにタイマーを表示するかを設定します。 **タイマーのカウント方法 (減少)** タイマーのカウント方法を設定します。
	言語	オンスクリーン メニューの言語を設定します。詳細は、29 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。

	機能 (デフォルト設定 / 値)	説明 （デフォルト / 設定値）
4. システム設定：基本メニュー	**プロジェクタの配置** (**前面投写**)	プロジェクタは、天井またはスクリーンの背後に設置したり、1 枚あるいは複数のミラーを使用して設置することができます。詳細は、14 ページの " 場所の選択 " を参照してください。
	自動パワーオフ (**無効**)	指定した時間を経過しても入力信号が検出されないときに、自動的にプロジェクタの電源をオフにします。詳細は、58 ページの " 設定 自動パワーオフ " を参照してください。
	画面オフタイマー (**無効**)	ブランク機能が有効になっているとき、画像をブランクにしておく時間を選択します。ここで設定した時間が経過すると、画像は元に戻ります。詳細は、44 ページの " 画像を隠す " を参照してください。
	パネル キー ロック (**オフ**)	⏻ POWER 以外のプロジェクタのすべてのパネルキー機能と、リモコンのキーを無効または有効にします。詳細は、45 ページの " コントロールキーをロックする " を参照してください。
	スリープ タイマー (**無効**)	自動的にシャットダウンするまでのタイマーを設定します。タイマーは 30 分から 12 時間までの範囲で設定できます。
	起動画面 (BenQ ロゴ)	プロジェクタ起動時に表示されるロゴ画面を、ユーザーが選択することができます。選択肢には以下の 3 つがあります。 BenQ ロゴ、黒いスクリーン、青いスクリーン。
	サウンドリマインダー	マイスクリーンとして映し出された画像をキャプチャおよび保存します。詳細は、46 ページの " お好みのスタートアップ画面の作成 " を参照してください。
5. システム設定：詳細メニュー	**クイッククーリング** (**オン**)	**オン**を選択すると機能が有効になり、プロジェクタの冷却期間が数秒に短縮されます。 ☞ **クイック冷却直後にプロジェクタを再起動しようとすると、起動せず冷却ファンが作動する場合があります。**
	高地対応モード (**オフ**)	高地で使用する場合の操作モードです。 詳細は、46 ページの " 高地での操作 " を参照してください
	オーディオ設定	**ミュート (オフ)** **ボリューム (5)** **電源オン / オフ音 (オン)** 詳細は、47 ページの " サウンド調整 " を参照してください。
	メニュー設定	**メニュー表示時間 (15 秒)** 最後にキーを押してからの OSD の表示時間を設定します。設定は 5 秒毎に 5 から 30 秒までの範囲で設定できます。 **メニュー位置 (中央)** オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューをオンにします。

機能 (デフォルト設定 / 値)	説明 （デフォルト / 設定値）
D-Sub 出力スタンバイ (**オフ**)	**オン** を選択すると、機能が有効になります。このプロジェクタはスタンバイモードで、D-SUB IN ソケットおよび D-SUB OUT ソケットが正しく装置と接続されている場合、VGA 信号を出力できます。接続方法については、21 ページの " モニタの接続 " を参照してください。 ☞ **この機能を有効にすると、スタンバイ時の電力消費量を若干低減することができます。**
ランプ設定	**ランプ モード (ノーマル)** 詳細は、58 ページの " ランプ モードを省電力モードに設定する " を参照してください。 **タイマーのリセット** 詳細は、62 ページの " ランプタイマーをリセットします。" を参照してください。 **同等のランプ時間** ランプの使用時間を計算する方法については、58 ページの " ランプ時間を知るには " を参照してください。
セキュリティ設定	**パスワードの変更** 新しいパスワードに変更する前に、現在のパスワードを入力するよう要求されます。詳細は、30 ページの " パスワード機能の使い方 " を参照してください。 **セキュリティ設定の変更** **電源ロック (オフ)** **起動画面ロック (オフ)** 詳細は、30 ページの " パスワード機能の使い方 " を参照してください。
ボーレート (115200)	適切な RS-232 ケーブルを使ってプロジェクタをコンピュータに接続し、プロジェクタのファームウェアを更新またはダウンロードできるように、ボーレートはコンピュータと同じ値に設定してください。この機能は専門の技術者用に設けられています。
テストパターン (**オフ**)	**オン**を選択するとこの機能が有効になり、プロジェクタにグリッド テストパターンが表示されます。これはイメージサイズとフォーカスを調整し、投写画像に歪みがないことを確認するのに役立ちます。
全設定をリセット	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。位置、位相、水平サイズ、ユーザー設定 1、ユーザー設定 2、言語、プロジェクタの配置、高地対応モード、セキュリティ設定、ボーレート、サウンドリマインダー。**

	機能 (デフォルト設定 / 値)	説明 （デフォルト / 設定値）
6. 情報メニュー	**FAQ - イメージとインストール**	生じ得る問題についての対応策を表示します。
	FAQ - 機能とサービス	
	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。 **ピクチャ モード** **ピクチャ** 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** 入力システムの形式として NTSC、PAL、SECAM、RGB のいずれかを表示します。 **同等のランプ時間** ランプの使用時間数を表示します。

☞ **INFORMATION メニューはプロジェクターの現在の操作状態を示します。**

メンテナンス

プロジェクタのお手入れ

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

ランプ以外はプロジェクタの部品は一切取り外さないでください。ランプ以外の交換が必要な場合は、販売店にご相談ください。

レンズのクリーニング

表面の汚れやほこりが付いていたら、レンズをクリーニングします。

- 圧縮空気スプレーを使用してほこりを取り除きます。
- 汚れやしみが付いた場合は、レンズ クリーニング ペーパーまたはレンズ クリーナで湿らせた柔らかい布でレンズの表面を軽く拭きます。

⚠ **レンズは絶対に研磨剤でこすらないでください。**

プロジェクタケースのクリーニング

ケースのお手入れを行う前に、48 ページの " プロジェクタの終了 " に記載されている正しい手順でプロジェクタの電源を切り、電源コードを抜いてください。

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

⚠ **ワックス、アルコール、ベンジン、シンナー、その他の化学洗剤は使用しないでください。こうした薬剤を使用すると、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必要がある場合、次の手順に従ってください。

- 保管場所の温度と湿度が、プロジェクタの推奨範囲内であることを確認します。詳細は、65 ページの " 仕様 " を参照されるか、販売店にお尋ねください。
- アジャスタフットを格納します。
- リモコンから電池を取り外します。
- プロジェクタを元の梱包または同等の梱包にしまいます。

プロジェクタの移動

プロジェクタを搬送するときは、元の梱包または同等の梱包で行うことを推奨します。自身でプロジェクターを運ぶ際は、包装されていた箱かまたは適当な柔らかい携帯用ケースを使用してください。

ランプについて

ランプ時間を知るには

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

合計 (同等) ランプ時間
= 1 （省電力モードでの使用時間）+3/2（標準モードでの使用時間）

☞ **省電力 モードについての詳細は、" ランプ モードを省電力モードに設定する " を参照してください。**

ランプ使用時間を知るには :

1. MENU/EXIT を押して、**システム設定 : 詳細**メニューが表示されるまで ◀/▶ を押してください。
2. ▼ を押して**ランプ設定**を選択し、次に MODE/ENTER を押してください。すると **ランプ設定** ページが表示されます。
3. ここでメニューに表示された**同等のランプ時間**情報を見ることができます。
4. メニューを終了するには、MENU/EXIT を押します。

また**情報**メニューではランプ時間情報を見ることもできます。

ランプをできるだけ長く使用できるようにする

投写ランプは消耗品であり、通常は正常に使用していれば 2000-3000 時間もちます。ランプ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。

ランプ モードを省電力モードに設定する

省電力モードに設定すると、システムノイズと電力消費量を最高で 20% まで低減することができます。**省電力**モードを有効にすると、出力されるライトが低減され、その結果投写画像が暗くなります。

プロジェクタを**省電力**モードで使用すると、ランプの寿命を延長することができます。**省電力**モードに設定するには、**システム設定 : 詳細** > **ランプ設定** > **ランプモード**メニューに進み、◀/▶ を押します。

設定 自動パワーオフ

指定した時間を経過しても入力ソースが検出されないときには、不要にランプの寿命を消耗しないように自動的にプロジェクタの電源をオフにします。

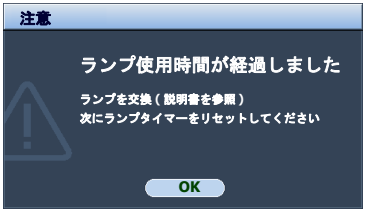
自動パワーオフに設定するには、**システム設定 : 基本** > **自動パワーオフ**メニューに進み、◀/▶ を押します。タイマーは 5 分おきに 5 分から 30 分の範囲で設定できます。プリセットの時間がこれから行うプレゼンテーションに合わない場合は、**無効**を選択してください。この場合、一定時間が経過してもプロジェクタは自動的にシャットダウンしません。

ランプ交換のタイミング

ランプインジケータが赤に点灯した場合、またはランプの交換時期であることを示すメッセージが表示された場合は、新しいランプを取り付けるか、お買い上げの販売店にご相談ください。古いランプを使用すると、プロジェクタの誤動作の原因となり、ランプが破裂することもあります。

⚠ **ランプの温度が異常に高くなると、LAMP (ランプインジケータ ライト) および TEMP (温度警告ライト) が点灯します。この場合は、電源をオフにして 45 分間ほど放置し、プロジェクタを常温に戻してください。このようにしても電源をオンにしたときにランプインジケータまたは温度インジケータが点灯する場合は、販売店にご相談ください。詳細は、63 ページの " インジケータ " を参照してください**

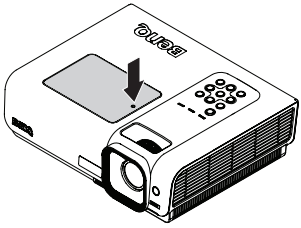
次のランプ警告が表示されたら、ランプを交換してください。

状態	メッセージ
ランプの動作時間が 2000 時間を超えました。動作を最適化するために、新しいランプを取り付けてください。通常プロジェクタを**省電力**モードで起動している場合は (58 ページの " ランプ モードを省電力モードに設定する " を参照してください。)、3950 時間のランプ警告メッセージが表示されるまでプロジェクタを使用することができます。	
ランプの動作時間が 2950 時間を超えました。新しいランプに交換しておくと、途中でランプが寿命で切れる不都合を避けられます。	
ランプの動作時間が 3000 時間を超えました。 この時点でランプを交換されるよう強くお薦めします。ランプは消費アイテムです。ランプは使用を重ねる毎に明るさが徐々に失われます。これは正常な現象です。ランプが非常に暗くなったら、いつでもランプを交換してください。ランプの使用時間が 3000 時間を超えたらランプを交換してください。	
プロジェクタを正常に動作させるには、ランプを交換してください。	

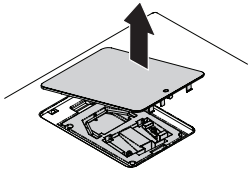
ランプの交換

⚠
- **天井に上下逆さに取り付けられているプロジェクタのランプを交換する場合は、ランプの破片で人体や目に負傷する危険性がありますので、ランプソケットの下には絶対に立たないでください。**
- **感電を防ぐため、ランプを交換する前には必ずプロジェクタの電源をオフにし、電源コードを抜いてください。**
- **重度のやけどを負う危険を防ぐため、ランプを交換する前に、最低でも 45 分間はプロジェクタを冷却してください。**
- **割れて鋭くなったランプのガラス片を取り除く場合は、指をけがしたり、内部部品を破損したりしないように、十分注意してください。**
- **指のけがや、レンズに触れることによる画質の劣化を避けるため、ランプを取り外すときに空のランプ ケースには触れないでください。**
- **このランプの中には水銀が入っています。ランプの処分は、地元の有害廃棄物規制条例にしたがって、正しい方法で行ってください。**
- **プロジェクタを最高の状態でご使用いただくために、交換用ランプとして BenQ プロジェクタ用ランプを購入されることをお薦めします。**

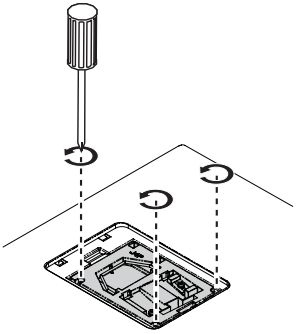
1. 電源をオフにして、プロジェクタをコンセントから抜きます。ランプが高温になっている場合は、やけどを防ぐためにランプを約 45 分間放置して常温に戻してください。
2. ランプカバーを図のように押し下げると、カバーが飛び出ます。



3. ランプカバーを取り外します。



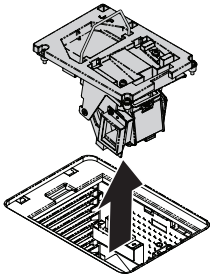
4. ランプを固定しているネジを緩めます。



⚠ • **ランプカバーを外したまま、電源を入れないでください。**

• **ランプとプロジェクタの間に指を挿入しないでください。プロジェクタ内部の尖ったパーツによりケガをする場合があります。**

5. ハンドルを上に持ち上げてください。ハンドルを使ってゆっくりとランプをプロジェクタから引き出します。

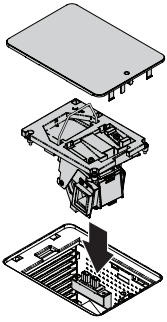


⚠ • **急激に引っ張るとランプが割れ、ガラスの破片がプロジェクタ内に散乱します。**

• **取り出したランプは、水のかかる場所、子供の手が届く場所、可燃物の付近には置かないでください。**

• **ランプを取り外した後は、プロジェクタ内に手を入れないでください。内部の光学部品に手を触れると、投写イメージの色が不均一になり歪む場合があります。**

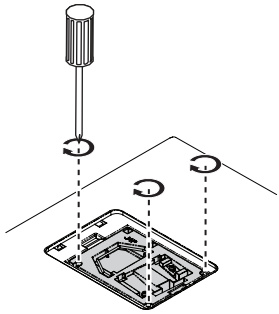
6. ランプコンパートメントに新しいランプを挿入し、プロジェクタにしっかりと収まっていることを確認してください。



☞ **コネクタが並んでいることを確認します。**

⚠ **抵抗を感じた場合、ランプを持ち上げてから再開してください。**

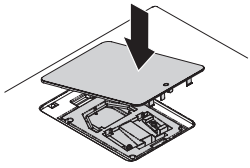
7. ランプを固定しているネジを締めます。



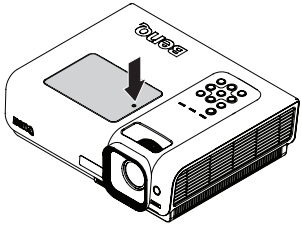
⚠
- **ネジの締め方がゆるいと接触が悪くなり、故障の原因になる場合があります。**
- **ネジを締め過ぎないでください。**

8. ハドルが完全にフラットな状態になっており、ロックされていることを確認してください。

9. プロジェクタにランプカバーを戻します。



10. プロジェクターがロックするカチッという音が聞こえるまでランプカバーを押し下げます。



11. プロジェクタを再起動してください。

⚠ **ランプカバーを外したまま、電源を入れないでください。**

ランプタイマーをリセットします。

12. スタートアップロゴの次にオンスクリーンメニューが表示されます。**システム設定 : 詳細** > **ランプ設定**メニューに進みます。MODE/ENTER を押します。すると **ランプ設定** ページが表示されます。▼ を押して**タイマーのリセット**をハイライトし、MODE/ENTER を押します。ランプタイマーをリセットしても良いかどうかを確認するためのメッセージが表示されます。**リセット**を選択し、MODE/ENTER を押します。するとランプ時間が 0 にリセットされます。



⚠ **ランプを交換していない場合はリセットしないでください。ランプが破損する恐れがあります。**

インジケータ

ライト			状態と説明
電源	温度	ランプ	
電源の状況			
オレンジ	オフ	オフ	スタンバイ モードです。
緑 Flashing	オフ	オフ	電源を入れています。
緑	オフ	オフ	通常動作状態です。
オレンジ Flashing	オフ	オフ	電源を切った後、プロジェクタは 90 秒間の冷却時間が必要です。
ランプの状況			
オレンジ Flashing	オフ	赤	スタートアップ時、ランプがエラーを起こした場合、ランプの始動が再試行されます。
オフ	オフ	赤	1. プロジェクタの冷却に 90 秒必要です。**または** 2. 販売店にお問い合わせください。
温度の状況			
オフ	赤	オフ	プロジェクタが自動的に終了しました。プロジェクタを再起動しようとしても、プロジェクタは再度終了します。販売店にお問い合わせください。
オフ	赤	赤	
オフ	赤	緑	
オフ	赤	オレンジ	
赤	赤	赤	
赤	赤	緑	
赤	赤	オレンジ	
緑	赤	赤	
緑	赤	緑	
システムイベント			
オフ	緑	赤	プロジェクタが自動的に終了しました。プロジェクタを再起動しようとしても、プロジェクタは再度終了します。販売店にお問い合わせください。
オフ	緑	緑	
オフ	緑	オレンジ	

トラブルシューティング

⑦ プロジェクタの電源がオンにならない。

原因	対応
電源コードから電源が来ていません。	電源コードをプロジェクタの電源コードソケットとコンセントに差し込みます。コンセントにスイッチがある場合は、スイッチがオンになっていることを確認します。
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
ビデオ ソースがオンになっていないか、正しく接続されていません。	ビデオ ソースをオンにし、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。
プロジェクタが正しく入力信号機器に接続されていません。	接続を確認します。
入力信号が正しく選択されていません。	プロジェクタまたはリモコンの **SOURCE** キーで正しい入力信号を選択します。

⑦ イメージがぼやける

原因	対応
投写レンズの焦点が合っていません。	ピントリングで焦点を合わせます。
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。	投写角度および方向、また必要であれば装置の高さを調整します。

⑦ リモコンが機能しない

原因	対応
電池が切れています。	電池を新しい電池に交換します。
リモコンとプロジェクタの間に障害物があります。	障害物を取り除きます。
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 7 メートル (23 フィート) 以内の場所に立ちます。

⑦ パスワードが間違っている

原因	対応
入力したパスワードが正しくありません。	詳細は、31 ページの " パスワードの呼び戻しを行うには " を参照してください。

仕様

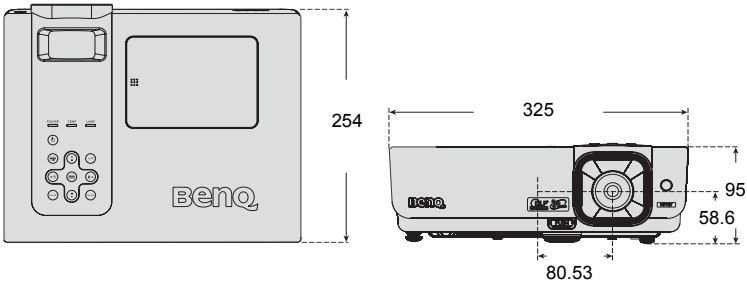
プロジェクタの仕様

仕様はすべて予告なしに変更されることがあります。

全般			
製品名	デジタル プロジェクタ		
モデル名	MP724	MP727	MP735
光学			
解像度	1024 x 768 XGA	1024 x 768 XGA	1280 x 800 WXGA
表示システム	1-CHIP DMD		
レンズ F/ 番号	F = 2.55 ～ 2.72, f = 21.3 ～ 24.5 mm	F = 2.6 ～ 2.81, f = 26.01 ～ 29.84 mm	F = 2.55 ～ 2.71, f = 21.33 ～ 24.46 mm
ランプ	280 W ランプ	280 W ランプ	230 W ランプ
電気仕様			
電源	AC100-240V, 50/60 Hz (自動)		
消費電力	360W (最大)/ <5W (スタンバイ)	360W (最大)/ <5W (スタンバイ)	300W (最大)/ <5W (スタンバイ)
機械仕様			
外形寸法	325 mm (幅) x 95 mm (高さ) x 254 mm (奥行き)		
重量	7.5 lbs (3.4 Kg)		
入力端子			
コンピュータ入力			
RGB 入力	D-sub 15-pin （メス）x 1		
デジタル入力	DVI-I HDCP x 1		
ビデオ信号入力			
HDMI	スクリュータイプ x 1		
S-VIDEO	Mini DIN 4-pin ポート x 1		
VIDEO	RCA ジャック x 1		
SD/HDTV 信号入力	アナログ – D-Sub <–> コンポーネント RCA ジャック x 3 (RGB 入力)		
オーディオ入力	ミニジャック x 1、RCA ジャック x 2		
出力端子			
RGB 出力	D-sub 15-pin （メス）x 1		
オーディオ出力	ミニジャック x 1		
スピーカー	3W モノラルスピーカー		
コントロール端子			
USB	タイプ B		
RS-232 シリアルコントロール	9 ピン x 1		
使用環境条件			
動作温度範囲	5°C – 35°C (海抜)		
操作時の相対湿度	10% – 85%（結露なきこと）		
動作高度	• 0 – 1499 m (5°C ～ 28°C) • 1500 – 3000 m (5°C ～ 23°C のとき、**高地対応モード** オン)		

外形寸法

325 mm (幅) x 95 mm (高さ) x 254 mm (奥行き)



タイミングチャート

アナログ RGB 入力向けタイミング対応

解像度	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	ピクセル周波数 (MHz)	モード
640 x 480	31.469	59.940	25.175	VGA_60
	37.861	72.809	31.500	VGA_72
	37.500	75.000	31.500	VGA_75
	43.269	85.008	36.000	VGA_85
720 x 400	37.927	85.039	35.5	720 x 400 x 85
800 x 600	35.2	56.3	36	SVGA_56
	37.879	60.317	40.000	SVGA_60
	48.077	72.188	50.000	SVGA_72
	46.875	75.000	49.500	SVGA_75
	53.674	85.061	56.250	SVGA_85
1024 x 768	48.363	60.004	65.000	XGA_60
	56.476	70.069	75.000	XGA_70
	60.023	75.029	78.750	XGA_75
	68.667	84.997	94.500	XGA_85

解像度	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	ピクセル周波数 (MHz)	モード
1280 x 800	49.7	59.8	83.5	WXGA_60
	62.8	74.9	106.5	WXGA_75
	71.554	84.880	122.500	WXGA_85
1280 x 1024	63.981	60.020	108.000	SXGA3_60
	79.976	75.025	135.000	SXGA3_75
	91.146	85.024	157.500	SXGA3_85
1440 x 900	55.935	59.887	106.500	WXGA+_60
1400 x 1050	65.317	59.978	121.750	SXGA+_60
1600 x 1200	75.000	60.000	162.000	UXGA
640 x 480@67Hz	35.000	66.667	30.240	MAC13
832 x 624@75Hz	49.722	74.546	57.280	MAC16
1024 x 768@75Hz	60.241	75.020	80.000	MAC19
1152 x 870@75Hz	68.68	75.06	100.000	MAC21

コンポーネント YPbPr 入力用にサポートされているタイミング

信号フォーマット	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)
480i(525i)@60Hz	15.73	59.94
480p(525p)@60Hz	31.47	59.94
576i(625i)@50Hz	15.63	50.00
576p(625p)@50Hz	31.25	50.00
720p(750p)@60Hz	45.00	60.00
720p(750p)@50Hz	37.50	50.00
1080i(1125i)@60Hz	33.75	60.00
1080i(1125i)@50Hz	28.13	50.00
1080P@60Hz	67.5	60.00
1080P@50Hz	56.26	50.00

☞ 1080i(1125i)@60Hz または 1080i(1125i)@50Hz 信号を表示すると、イメージが若干揺れる場合があります。

ビデオおよび S ビデオ入力用にサポートされているタイミング

ビデオモード	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	カラー副搬送波周波数 (MHz)
NTSC	15.73	60	3.58
PAL	15.63	50	4.43
SECAM	15.63	50	4.25 または 4.41
PAL-M	15.73	60	3.58
PAL-N	15.63	50	3.58
PAL-60	15.73	60	4.43
NTSC4.43	15.73	60	4.43

DVI-I および HDMI (HDCP) 入力向けタイミング対応

解像度	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	ピクセル周波数 (MHz)	モード
720 x 400	37.927	85.039	35.5	720 x 400_85
640 x 480	31.469	59.940	25.175	VGA_60
	37.861	72.809	31.500	VGA_72
	37.500	75.000	31.500	VGA_75
	43.269	85.008	36.000	VGA_85
800 x 600	35.2	56.3	36	SVGA_56
	37.879	60.317	40.000	SVGA_60
	48.077	72.188	50.000	SVGA_72
	46.875	75.000	49.500	SVGA_75
	53.674	85.061	56.250	SVGA_85

解像度	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	ピクセル 周波数 (MHz)	モード
1024 x 768	48.363	60.004	65.000	XGA_60
	56.476	70.069	75.000	XGA_70
	60.023	75.029	78.750	XGA_75
	68.667	84.997	94.500	XGA_85
1280 x 800	49.7	59.8	83.5	WXGA_60
	62.8	74.9	106.5	WXGA_75
	71.554	84.880	122.500	WXGA_85
1280 x 1024	63.981	60.020	108.000	SXGA_60
	79.976	75.025	135.000	SXGA_75
	91.146	85.024	157.500	SXGA_85
1440 x 900	55.935	59.887	106.500	WXGA+_60
1400 x 1050	65.317	59.978	121.750	SXGA+_60
1600 x 1200	75.000	60.000	162.000	UXGA
640 x 480@67Hz	35.000	66.667	30.240	MAC13
832 x 624@75Hz	49.722	74.546	57.280	MAC16
1024 x 768@75Hz	60.241	75.020	80.000	MAC19
1152 x 870@75Hz	68.68	75.06	100.000	MAC21
VIDEO	31.47	60	27	480p
	31.25	50	27.000	576p
	37.50	50	74.25	720p_50
	45.00	60	74.25	720p_60
	28.13	50	74.25	1080i_50
	33.75	60	74.25	1080i_60
	67.5	60	148.5	1080p
	56.26	50	148.5	1080p

☞ **1080i_50 または 1080i_60 シグナルの表示は、画像が多少振動することがあります。**

保証と著作権について

限定保証

BenQ は、本製品が正常に使用および保管される場合に限り、本製品の材料および製造上の瑕疵がないことを保証します。

保証を受ける際には、購入日の証明が必要となります。保証期間中に本製品に瑕疵があることが判明した場合、BenQ の全責任と、お客様に対する全面的な補償は、瑕疵のある部品の交換 (工賃を含む) に限られます。保証サービスを受ける場合は、製品を購入した販売店に直ちに連絡してください。

重要：お客様が BenQ の文書による指示に従わずに操作を行った場合はこの保証は無効となります。特に本製品は環境湿度 10% から 85% の間、温度 5°C から 28°C の間、高度 4920 フィート以下の環境でご使用になり、ホコリが立ちやすい場所での使用はお止めください。この保証により、お客様には特定の法的権利が与えられます。また、在住している国によっては、お客様にその他の権利が与えられることもあります。

詳細は、弊社ホームページ www.BenQ.com をご覧ください。

著作権

Copyright 2008 by BenQ コーポレーション。All rights reserved. 本書のいかなる部分も、BenQ コーポレーションの事前の書面による同意なく、電子的、機械的、磁気的、光学的、化学的、手動その他の手段を問わず、複製、転載、改変、検索システムへの保存、他言語またはコンピュータ言語への翻訳を行うことはできません。

免責

BenQ コーポレーションは、明示的または暗示的を問わず、本書の内容に関して、特に保証、商業的可能性、特定目的への適合性に関しては、いかなる表明または保証もいたしません。さらに、BenQ コーポレーションは本書を改定する権利と、このような改定や変更についていかなる人物に対しても通知する義務を負うことなく内容を変更できる権利を有しています。

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

法規

FCC 規則

B クラス: 本デバイスはラジオ周波エネルギーを発生、使用し、さらに放射する可能性があり、指示にしたがってインストールおよび使用しなければ、ラジオ通信に有害な障害を与える場合があります。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 TV 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
- このデバイスと受信装置の距離をあける
- 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
- ディーラーか経験のあるラジオ /TV 技術者に問い合わせる

EEC 規則

本装置は、EMC（Electronic Magnetic Compatibility：電磁的両立性）に関する ECC 指令 89/336/EEC に適合することが試験の結果確認されています。

WEEE 指令

ヨーロッパ共同体における家庭からの電子および電気製品の廃棄について。

本製品または梱包材料に記載されているこの記号は、これを家庭廃棄物として破棄することができないことを意味しています。電子または電気装置の再利用規定に基づいて処理してください。本装置の再利用についての詳しい情報は、m お住まい地域の市役所、本製品を購入された店、または家庭廃棄物処理機関にお問い合わせください。素材の再利用は自然環境の保護に役立つと共に、人類の健康や環境を確実に保護する方法で再利用されます。

