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

MP770

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 MP770の交換用ランプは、現在入手可能です。



BenQ MP770プロジェクターランプ

部品番号：5J.J1M02.001
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/MP770.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

MP770 デジタル プロジェクタ
メインストリーム シリーズ
取扱説明書

Welcome

著作権

Copyright 2006 by BenQ Corporation. All rights reserved. 本書のいかなる部分も、BenQ Corporation の事前の書面による同意なく、電子的、機械的、磁気的、光学的、化学的、手動その他の手段を問わず、複製、転載、改変、検索システムへの保存、他言語またはコンピュータ言語への翻訳を行うことはできません。

免責

BenQ Corporation は、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。また、BenQ Corporation は、お客様に改訂または修正の通知を行う義務を負うことなく、本書を改訂したり、本書の内容を随時修正する権利を有します。

* DLP、Digital Micromirror Device、および DMD は、Texas Instruments の商標です。その他の商標については、それぞれの企業または組織が著作権を保有しています。

目次

安全にお使いいただくために 5

はじめに 9
- プロジェクタの特長 9
- パッケージ内容 10
- プロジェクタ外観ビュー 11
- 制御装置および機能 13

設置 18
- 場所の選択 18
- プロジェクタを天井に取り付けるための安全のための注意 19
- スクリーンサイズの調整 20

接続 23
- ワイヤレス接続（オプション）..... 23
- ケーブル接続 23

操作 32
- 起動 32
- パスワード機能の使い方 33
- 入力信号の切り替え 35
- 投写イメージの調整 35
- 縦横比の選択 39
- 画像の最適化 40
- 高地での操作 42
- 画像を隠す 43
- PIP (Picture In Picture) の操作 43
- リモートからのページ操作 44
- 画像の静止 44
- オリジナルのスタートアップ画面を作成する 45
- プロジェクタのメニューディスプレイのカスタマイズ 45
- プロジェクタの終了 46
- メニューの操作 47

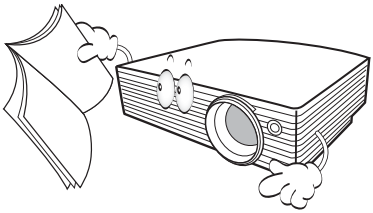
メンテナンス.....57
プロジェクタのお手入れ.....57
ランプについて.....60
トラブルシューティング.....66
仕様.....68
プロジェクタの仕様.....68
タイミングチャート.....69
コンポーネント YPbPr 入力用にサポートされているタイミング.....69
外形寸法.....70
保証.....71
限定保証.....71
法規.....72
FCC 規則.....72
EEC 規則.....72
MIC 規則.....72
WEEE 指令.....72

1 安全にお使いいただくために

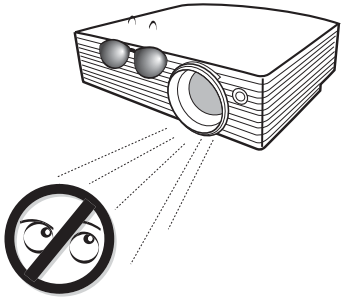
お使いの BenQ プロジェクタは、情報テクノロジ機器の最新の安全規格に適合するように設計され、テストされています。ただし、本装置を安全にご使用いただくために、このガイドおよび装置のマークに記載されている指示に従ってください。

安全にお使いいただくために

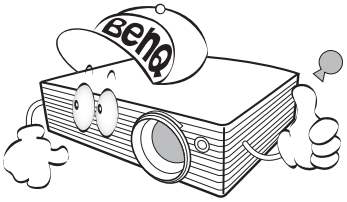
1. **プロジェクタを操作する前に、このユーザーガイドをお読みください。**またいつでも参照できるように、手の届く場所に保管しておいてください。



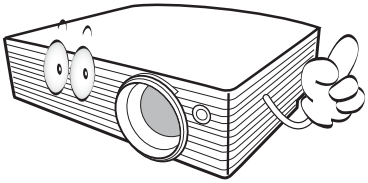
2. **動作中は、プロジェクタのレンズを覗き込まないでください。**光線が強力なので、視力障害を引き起こす恐れがあります。



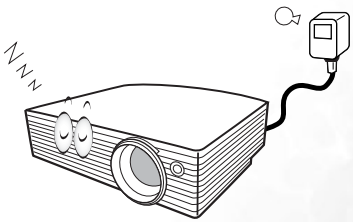
3. **点検修理については、認定サービス担当者にお問い合わせください。**



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。**



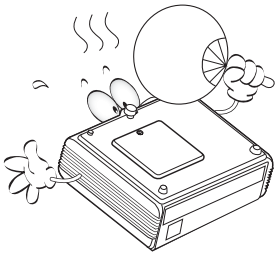
5. 国によっては、電源電圧が一定していない場合もあります。プロジェクタは、電源が AC100 ～ 240V の電圧範囲のときに安全に作動するように設計されていますが、停電や±10V のサージが発生すると故障する可能性があります。**電源の電圧が変動したり、電源供給が中断したりする地域では、電源安定器、サージプロテクタ、または無停電電源装置（UPS）にプロジェクタを接続することをお薦めします。**



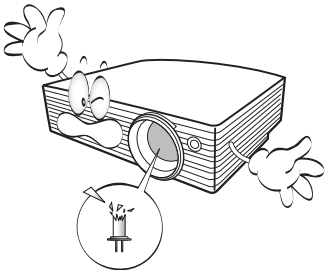
6. プロジェクタが作動しているときに投写レンズを物体で塞ぐと、それが過熱して変形したり、火災の原因となったりします。一時的にランプをオフにするには、プロジェクタかリモコンの **BLANK**（ブランク）ボタンを押してください。

安全上のご注意（続き）

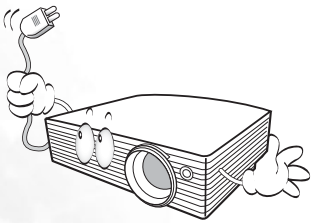
7. ランプは、動作中に非常に高温になります。ランプ部を取り外して交換する場合は、プロジェクタの電源を切ってから 45 分間ほど放置して、プロジェクタを常温に戻してください。



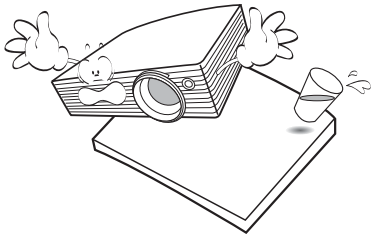
8. ランプは定格寿命より長く使用しないでください。ごくまれですが、定格寿命より長く使用すると、ランプが破裂することがあります。



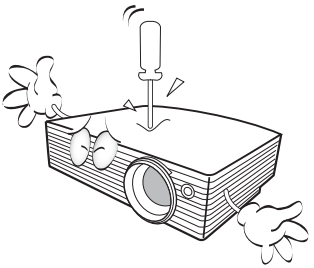
9. ランプ部や電子部品の交換は、必ずプロジェクタの電源プラグを抜いてから行ってください。



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、破損する恐れがあります。

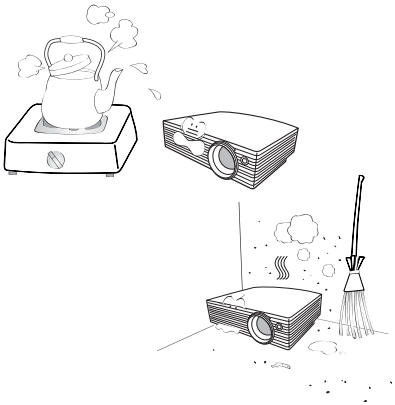


11. 本装置のキャビネットは開けないでください。内部には危険な電圧が流れており、触れると死に至る場合もあります。ユーザーが補修できるパーツは専用の取り外し可能なカバーが付いているランプだけです。
いかなる状況においても、これ以外のカバーをご自身で取り外そうとしないでください。補修については、指定された専門の技術者にお尋ねください。

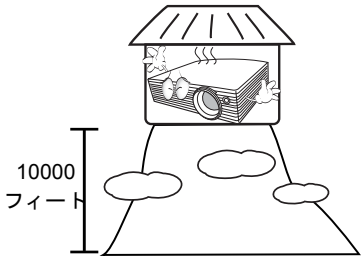


安全上のご注意（続き）

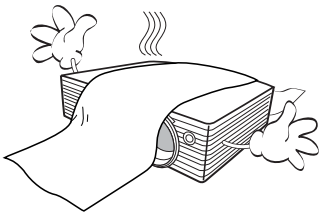
12. 次の場所に装置を置かないでください。
    - 通気が不十分な場所または密閉されている場所。壁との間隔を 50cm 以上空けて、プロジェクタの周辺の風通しをよくしてください。
    - 窓を締め切った車内など、非常に高温になる場所。
    - 非常に湿度が高い場所、ほこりの多い場所、タバコの煙にさらされる場所。このような場所に置くと、光学部品が汚れ、プロジェクタの寿命が短くなり、画像が暗くなります。



    - 火災報知器に近い場所。
    - 周辺温度が 40ºC / 104ºC を超える場所。
    - 高度が 10000 フィートを超える場所。

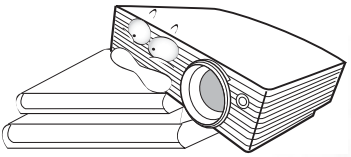


13. 通気孔をふさがないでください。
    - 本製品をブランケットなどの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。
    - 本製品の上に布などをかぶせないでください。
    - プロジェクタの近くに可燃物を置かないでください。

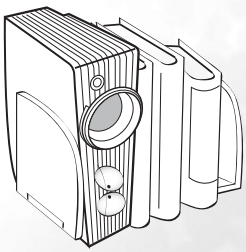


    通気孔がふさがれると、プロジェクタの内部が過熱し、火災が発生することがあります。

14. 使用時は必ず装置が水平になるように置いてください。
    - 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。

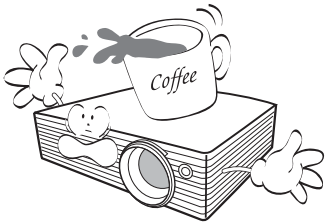


15. 装置を縦向きにしないでください。縦向きにするとプロジェクタが倒れ、けがをしたり、プロジェクタが破損したりする恐れがあります。

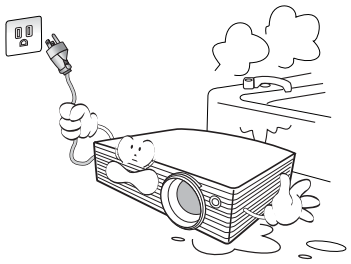


安全上のご注意（続き）

16. 装置の上に乗ったり、物を置いたりしないでください。装置が物理的に破損するだけでなく、事故やけがの原因になります。

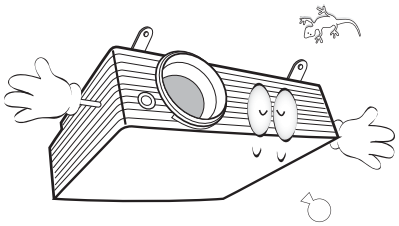


17. プロジェクタの上または近くに液体を置かないでください。プロジェクタ内部に液体がこぼれると故障の原因になります。プロジェクタを濡らした場合は、電源コンセントからプロジェクタを外し、BenQ にご連絡の上プロジェクタの点検をご依頼ください。



18. 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。**



19. 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。

2 はじめに

プロジェクタの特長

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

プロジェクタには次のような特長があります。

- パスワード保護機能の選択
- 「オフしてゴー」機能は、プロジェクタの電源を切ってすぐにコンセントから外せる機能です
- プロジェクタの使用目的に応じて選択を変えられる 11 種類のアプリケーションモード
- ワイヤレスモジュール（オプション）により、複数のコンピュータと接続可能
- 高品質の手動ズームレンズ
- 最善の画質で表示するワンキー自動調整機能
- イメージの歪みを補正する 2 方向デジタルキーストーン補正機能
- 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
- 超高輝度投写ランプ
- 1670 万色の表示能力
- 言語を選択できるオンスクリーン (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
- オーディオ入力接続によりミックスモノラルオーディオ対応のスピーカー内蔵
- 高画質なビデオ映像を提供する強力な AV 機能
- コンポーネント HDTV との互換性（YPbPr）
- 取り替え可能なダストフィルタ

☞ • **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ソースのコントラスト / 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。**

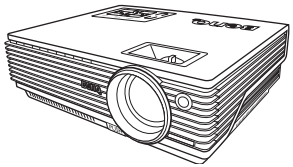
• **ランプの明度は時間の経過に伴い暗くなります。また明度はランプ製造元の仕様によって異なります。これは異常ではなく、正常で予期される現象です。**

パッケージ内容

プロジェクタには、PC やビデオ装置への接続に必要なケーブルが同梱されています。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

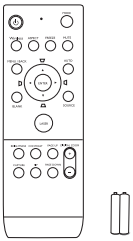
同梱のアクセサリ類は日本仕様のものであり、本書の図とは異なる場合があります。



プロジェクタ



携帯用ソフト ケース



リモコン（電池付き）



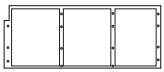


クイックス タートガイド

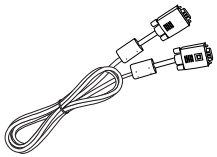
ユーザーズガ イド CD



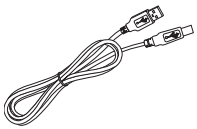
ユーザーズ ガイド



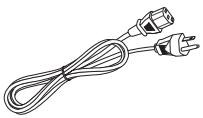
交換用フィルタ



VGA ケーブル



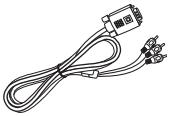
USB ケーブル



電源コード



PC オーディオケーブル



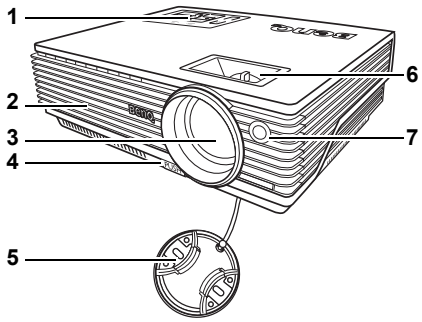
コンポーネントビデオー VGA（D-Sub）アダプタケーブル

別売りアクセサリ

1. Macintosh アダプタ
2. スペアランプキット
3. 天井取り付けキット
4. RS232 コネクタ
5. ワイヤレスモジュール

プロジェクタ外観ビュー

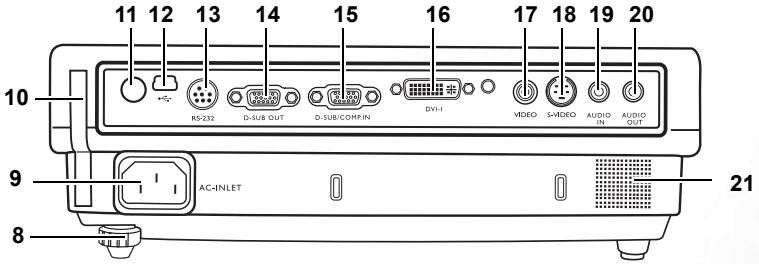
前面 / 上面



1. 外部コントロールパネル
   詳細は、13 ページの " プロジェクタ " を参照してください。
2. 通気（熱気排出）
3. 投写レンズ
4. クイックリリースボタン
5. レンズキャップ
6. ピント リングおよびズーム リング
7. 前面赤外線リモートセンサ

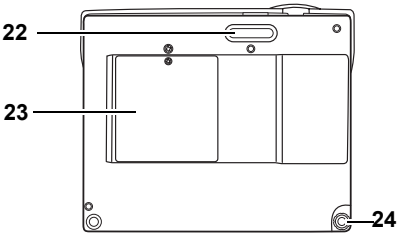
背面

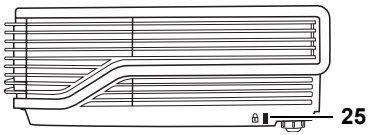
23 ページの " 接続 " を参照してください。



8. 背面アジャスタ フット
9. AC 電源コード差し込み口
10. フィルタ ケース
11. 背面赤外線リモートセンサ
12. USB ソケット
13. RS232 コントロールポート
14. RGB 信号出力ソケット
15. RGB（PC）/ コンポーネントビデオ（YPbPr/YCbCr）信号入力ソケット
16. DVI-I 信号入力ソケット
17. ビデオ入力ソケット
18. S ビデオ入力ソケット
19. オーディオ入力ソケット
20. オーディオ出力ソケット
21. スピーカーグリル

底面 / 側面

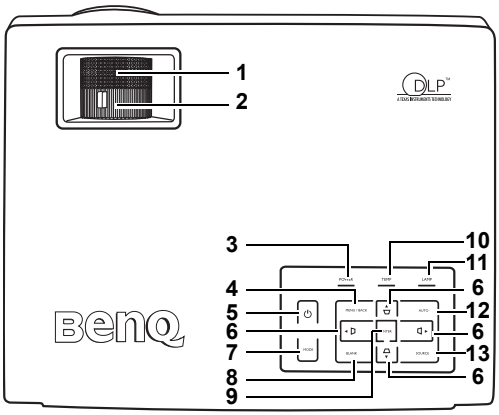




22. クイックリリース フット
23. ランプカバー
24. 背面アジャスタ フット
25. 盗難防止用ケンジントンロック スロット

制御装置および機能

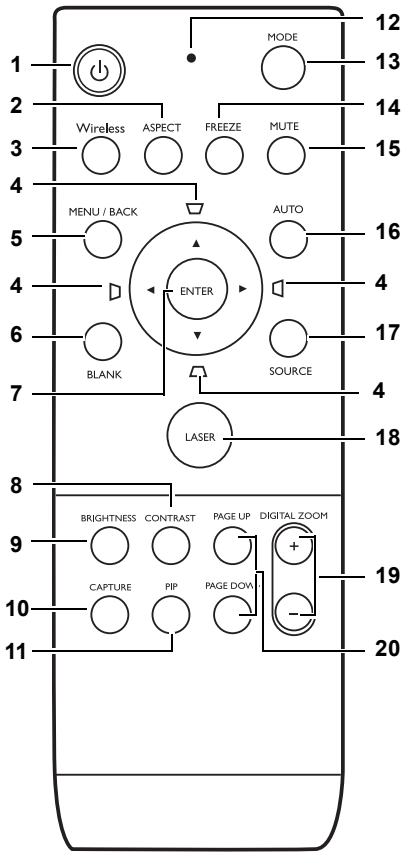
プロジェクタ



1. **ピント リング**
   投写イメージの焦点を調整します。37 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。
2. **ズームリング**
   画像のサイズを調整します。37 ページの " 画像サイズと明瞭さの微調整 " を参照してください。
3. **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。64 ページの " インジケータ " を参照してください。
4. **MENU/BACK**
   オンスクリーンメニュー (OSD) 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。
   49 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
5. **電源**
   スタンバイモードと電源オンの状態を切り替えます。
   プロジェクタがスタンバイモードになっているときに、このボタンを 1 回押すとプロジェクタがオンになります。
   プロジェクタがオンになっているときには、このボタンを 1 回押すとスタンバイモードになります。
   詳細は、32 ページの " 起動 " と 46 ページの " プロジェクタの終了 " を参照してください。
6. **キーストン / 矢印ボタン (/▲上、/◀ 左、 /▼ 下、/► 右)**
   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。
   オンスクリーンメニューが有効な場合、ボタン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 37 ページの " キーストーンの補正 " と 49 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。

7. **MODE（モード）**
   選択した入力信号によって、画像設定モードを選択できます。51 ページの " アプリケーションモード " を参照してください。
   ワイヤレスモジュールがインストールされており、Wireless Connection (ワイヤレス接続) メニューが表示されているときにこのボタンを押すと、LAN、IEEE 802.11 a、または IEEE 802.11 b/g に切り替えることができます (ワイヤレスモジュールは BenQ 製品取り扱い店でお買い求めいただけます)。
8. **BLANK（ブランク）**
   スクリーンに表示されている画像を消します。画面を再び表示するには、プロジェクタかリモコンでどれでもボタンを押してください (**LASER (レーザー) ボタン以外**)。43 ページの " 画像を隠す " を参照してください。
9. **ENTER**
   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、49 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
10. **TEMP 温度警告ライト**
    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。64 ページの " インジケータ " を参照してください。
11. **LAMP 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。64 ページの " インジケータ " を参照してください。
12. **AUTO（自動）**
    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。37 ページの " イメージの自動調整 " を参照してください。
    ワイヤレスモジュールがインストールされ、「Wireless Connection」（ワイヤレス接続）メニューが表示されており、さらに IEEE 802.11 が選択されている場合は、このボタンを押すと安定したチャネルを検索することができます。（ワイヤレスモジュールは BenQ 製品取り扱い店でお買い求めいただけます。）
13. **SOURCE（ソース）**
    入力信号を D-Sub (アナログ RGB)、Comp.(YpbPr)、DVI-A、DVI-D、ビデオ、S ビデオの順番で切り替えます。35 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



1. **電源**
   スタンバイモードと電源オンの状態を切り替えます。
   プロジェクタがスタンバイモードになっているときに、このボタンを 1 回押すとプロジェクタがオンになります。
   プロジェクタがオンになっているときには、このボタンを 1 回押すとスタンバイモードになります。
   詳細は、32 ページの " 起動 " と 46 ページの " プロジェクタの終了 " を参照してください。
2. **ASPECT (縦横比)**
   表示縦横比を選択します。39 ページの " 縦横比の選択 " を参照してください。
3. **WIRELESS (ワイヤレス)**
   ワイヤレス接続メニューのオン / オフを切り替えます。詳細は、23 ページの " ワイヤレス接続（オプション）" を参照してください。
4. **キーストン / 矢印ボタン (/ 上、/ 左、/ 下、/ 右)**
   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。
   オンスクリーンメニューが有効な場合、ボタン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 37 ページの " キーストーンの補正 " と 49 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
5. **MENU/BACK**
   オンスクリーン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。
   49 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
6. **BLANK (ブランク)**
   スクリーンに表示されている画像を消します。画面を再び表示するには、プロジェクタかリモコンでどれでもボタンを押してください (**LASER (レーザー) ボタン以外**)。
   43 ページの " 画像を隠す " を参照してください。
7. **ENTER**
   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、49 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
8. **CONTRAST (コントラスト)**
   コントラスト調整バーが表示されます。値を調整するには、プロジェクタかリモコンの方向矢印キーを押してください。

9. **BRIGHTNESS（輝度）**
   輝度調整バーが表示されます。値を調整するには、プロジェクタかリモコンの方向矢印キーを押してください。
10. **CAPTURE（画面キャプチャ）**
    投写画像をキャプチャし、スタートアップ画面として保存します。45 ページの " オリジナルのスタートアップ画面を作成する " を参照してください。
11. **PIP**
    PIP (Picture In Picture) 画面のオン / オフを切り替えます。43 ページの "PIP (Picture In Picture) の操作 " を参照してください。
12. **LED インジケータライト**
    リモコンのボタンをどれでも押すと赤く点灯します。
13. **MODE（モード）**
    選択した入力信号によって、画像設定モードを選択できます。51 ページの " アプリケーションモード " を参照してください。
    ワイヤレスモジュールがインストールされており、Wireless Connection (ワイヤレス接続) メニューが表示されているときにこのボタンを押すと、LAN、IEEE 802.11 a、または IEEE 802.11 b/g に切り替えることができます (ワイヤレスモジュールは BenQ 製品取り扱い店でお買い求めいただけます)。
14. **FREEZE（一時停止）**
    FREEZE（一時停止）ボタンを押すと、イメージが一時停止します。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ボタンを押してください (**LASER (レーザー) ボタン以外**)。44 ページの " 画像の静止 " を参照してください。
15. **MUTE（ミュート）**
    プロジェクタの音声をオン / オフに切り替えます。
16. **AUTO（自動）**
    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。37 ページの " イメージの自動調整 " を参照してください。
    ワイヤレスモジュールがインストールされ、「Wireless Connection」（ワイヤレス接続）メニューが表示されており、さらに IEEE 802.11 が選択されている場合は、このボタンを押すと安定したチャネルを検索することができます。（ワイヤレスモジュールは BenQ 製品取り扱い店でお買い求めいただけます。）
17. **SOURCE（ソース）**
    入力信号を D-Sub (アナログ RGB)、Comp.(YpbPr)、DVI-A、DVI-D、ビデオ、S ビデオの順番で切り替えます。35 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください。
18. **LASER（レーザー）**
    プレゼンテーション時にレーザーライトを発します。
    レーザーポインタはプレゼンテーションを行うときに使用することができます。ボタンを押すと赤い光線が放射され、同時に LED インジケータライトも赤くなります。

    ⚠ **警告：レーザーライトウィンドウを覗き込んだり、レーザービームを人に向けて当てたりしないでください。レーザーポインタをご使用になる前に、リモコンの裏および付属されている「ユーザー情報」に記載されている警告をお読みください。**

19. **DIGITAL ZOOM（デジタルズーム）ボタン（+, -）**
    投写イメージのサイズを拡大または縮小します。
20. **PAGE UP/PAGE DOWN**
    Page Up/Down コマンドに応答する (Microsoft PowerPoint など）ディスプレイソフトウェア（PC 上にインストール）を操作することができます。詳細は、44 ページの " リモートからのページ操作 " を参照してください。

リモコン背面に記載されている警告

レーザー光線は目に見えるものです。レーザー光線を続けて放射するには**レーザー** ボタンを押し続ける必要があります。

レーザーポインタはおもちゃではありません。レーザーポインタはお子様の手の届かない場所に保管しておいてください。

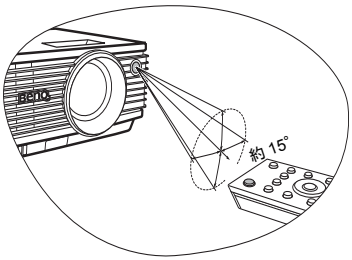
レーザーポインタを安全にお使いいただくために、リモコンの背面に記載されている警告をよくお読みください。

リモコンの有効範囲

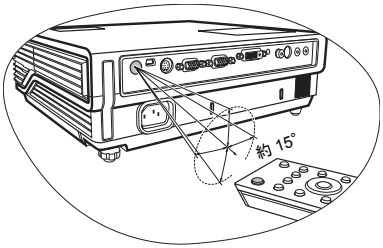
赤外線（IR）リモコンセンサは、プロジェクタの前面と背面にあります。リモコンを正しく機能させるには、プロジェクタの IR リモコンセンサに対して 30 度以内でリモコンを使用する必要があります。リモコンとセンサの間の距離が 6 メートル（20 フィート）を超えないようにしてください。

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。

- 正面からの操作

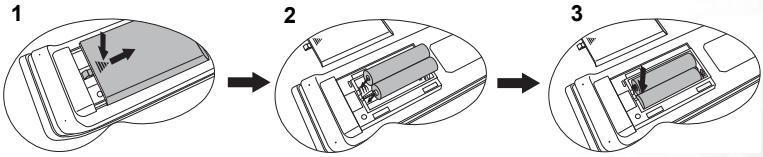


- 背面からの操作



リモートコントロールとバッテリー

1. バッテリーカバーを開くには、リモコンを裏返してカバーの溝を押し、矢印の方向にスライドさせてください。するとカバーが外れます。
2. すでに挿入されている電池を取り出し（電池がある場合）、極性に注意しながら単 4 電池 2 個を挿入してください。プラス極（＋）はプラスに、マイナス極（－）はマイナスの方向に挿入してください。
3. カバーをスライドさせて元の状態に戻します。カチッという音がしたらカバーが閉まったことを意味しています。



⚠
- **リモコンや電池は台所、浴室、サウナ、サンルーム、車内など高温多湿の場所に放置しないでください。**
- **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。**
- **また、使用済みの電池はメーカーの指示および地域の環境規定にしたがって処分してください。**
- **電池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。**

3 設置

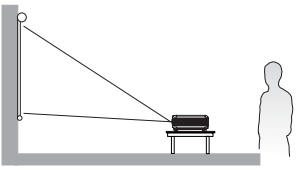
場所の選択

本機は次の 4 通りの設置状態で使うことができます。

1. 前面投射
2. 天井前面投射
3. リア投射
4. 天井リア投射

1. 前面投射

プロジェクタをスクリーンの正面に床面近くに設置します。これが最も一般的な設定です。

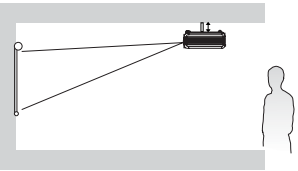


2. 天井前面投射

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。

プロジェクタをオンにした後で、**システム設定：基本** > **プロジェクタの配置**メニューで**天井前面投射**に設定してください。

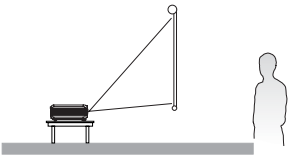


3. リア投射

プロジェクタをスクリーン背面、床面近くに設置します。

専用の背面スクリーン投写が必要です。

プロジェクタをオンにした後で、**システム設定：基本** > **プロジェクタの配置**メニューで**リア投射**に設定してください。

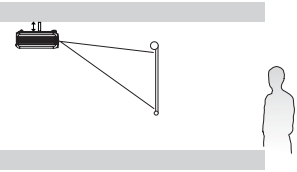


4. 天井リア投射

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。

プロジェクタをオンにした後で、**システム設定：基本** > **プロジェクタの配置**メニューで**天井リア投射**に設定してください。



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。

プロジェクタをワイヤレス操作する場合は、データケーブルを接続する必要はありません。この方法では、プロジェクタとノートブックの距離が 20m 以内であれば室内のどこにでも設置することができ、またケーブル接続に頭を悩ませることなく即座に別のノートブックのプレゼンテーションに切り替えることもできます。

ワイヤレス機能を使用するには、プロジェクタに BenQ ワイヤレスモジュールをインストールし、ノートブック / デスクトップ PC とワイヤレスで接続できるようにしてください。詳細は、23 ページの " ワイヤレス接続（オプション）" を参照してください。

プロジェクタを天井に取り付けるための安全のための注意

BenQ プロジェクタを安心してお使いいただくために、ここに記載され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。

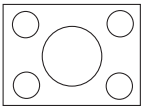
BenQ プロジェクタ以外の天井取り付けキットをお使いになると、ゲージやネジの長さが正確でないためプロジェクタが正しく固定されず落下してしまう恐れがあります。

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。

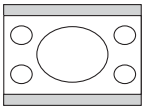
スクリーンサイズの調整

投写距離、ズーム設定、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。

このプロジェクタの最高（ネイティブ）解像度は 1024 x 768 ピクセルであり、縦横の比率が 4：3 です。縦横比 16：9（ワイドスクリーン）の画像を完全に映し出すために、ワイドスクリーン画像をプロジェクタのネイティブ幅にリサイズ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。

プロジェクタの位置を決定する際、使用目的および入力信号の縦横比を考慮に入れる必要があります。すべての入力信号（16：9 信号を入力するコンポジットビデオ以外）は、4：3 の縦横比で表示されます（リサイズした 16：9 画像の表示エリアよりもさらに 33% 多い表示高が必要です）。

☞ **重要：入力信号を選択する必要がある場合は（16：9 信号を入力するコンポジットビデオ以外）、16：9 をベースとした位置にプロジェクタを固定しないでください。**

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まに取り付ける必要があります。

22 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。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 スクリーン対角」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、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、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 4,432 mm、縦オフセットは 302 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。37 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。

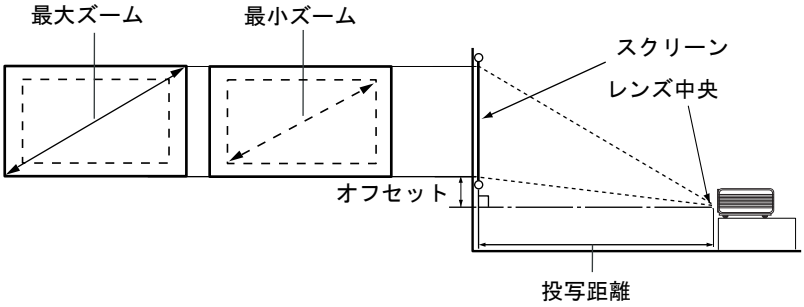
1. プロジェクタとスクリーンを設置したい場所までの距離を測ってください。これが投写距離になります。
2. 表を参考にして、「平均」という欄からスクリーンからの平均距離に最も近い値を探してください。測定した距離が最小距離と最大距離（平均距離値の両側に表示されています）の間にあることを確認してください。
3. この値と同じ列を左へ見ていくと、相当するスクリーンサイズを見つけることができます。これが投写距離からの投写画像サイズになります。
4. 同じ列を右に見ていくと、縦オフセット値が記載されています。この値によって、プロジェクタの水平面を基にした最終的なスクリーン設置場所が決定されます。

たとえば、測定した投写距離が 4.8m （4,800mm）であったとき、「平均」欄の最も近い値は 5,089 mm になります。同じ列を見ると、3,500 mm （3.5 m）が必要なスクリーンであることが分かります。大型サイズのスクリーンしか使用できない場合は、3.5 m スクリーンの両側にリストされているスクリーンサイズは 10' と 12' になっています。

これらのスクリーンサイズの最小および最大投写距離は、測定した 4.8m の投写距離を 10' スクリーンに合わせるためには短縮するか、12' スクリーンに合わせるためには延長する必要があることを示しています。このプロジェクタは同じ投写距離で、スクリーンサイズを変えて表示するように調整することもできます（ズームコントロールを使用します。）スクリーンサイズが変わると、縦オフセットの値も変わりますので注意してください。

投射サイズ

正しい位置を計算する前に、70 ページの " 外形寸法 " を参照して本プロジェクタのレンズサイズの中央をご確認ください。



4:3 スクリーン対角			スクリーンからの距離（mm）			縦オフセット（mm）
フィート	インチ	mm	最短距離（最大ズームにて）	平均	最長距離（最小ズームにて）	
4	48	1219	1652	1773	1893	121
		1500	2033	2181	2329	149
5	60	1524	2065	2216	2367	151
6	72	1829	2479	2659	2840	181
		2000	2710	2908	3106	198
7	84	2134	2892	3102	3313	211
8	96	2438	3305	3546	3787	241
		2500	3389	3635	3882	248
9	108	2743	3718	3989	4260	272
		3000	4066	4362	4659	297
10	120	3048	4131	4432	4733	302
		3500	4743	5089	5435	347
12	144	3658	4957	5318	5680	362
		4000	5421	5816	6212	396
15	180	4572	6196	6648	7100	453
		5000	6776	7270	7765	495
18	216	5486	7436	7978	8520	543
		6000	8132	8725	9317	594
25	300	7620	10327	11080	11833	754

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。プロジェクタを一定場所に固定する予定であれば、設置を行う前に実際にプロジェクタを使って投写サイズと距離を測っておかれるようお薦めします。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。

4 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、10 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。**

ワイヤレス接続（オプション）

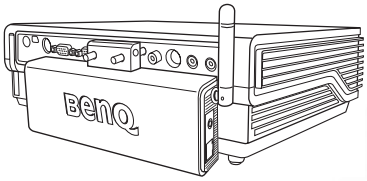
ワイヤレスモジュールは、ワイヤレス機能を備えた複数のコンピュータへのワイヤレス同時接続を可能にします。ワイヤレス機能を使用すると、プレゼンテーション中にわざわざ別のコンピュータにデータケーブルを繋ぎなおす必要がありません。ワイヤレス接続は、会議、カンファレンス、レクチャー、授業など、別々のノートブックを使って個別のプレゼンテーションを続けて発表するような場合に便利です。

ワイヤレスモジュールはプロジェクタの背面にある DVI-I ソケットに接続します。

☞ **ワイヤレスモジュールをプロジェクタに接続している間は、DVI ケーブル接続用の DVI-I ソケットを使用することはできません。**

プロジェクタがワイヤレスデータ接続を行っていても、電源ケーブルを使って電源を供給する必要があります。

BenQ ワイヤレスモジュールは BenQ 製品取扱店にてご購入いただけます。他のケーブルを接続する前に、プロジェクタにワイヤレスモジュールを接続してください。ワイヤレスモジュールの接続および操作方法については、同梱されている取り扱い説明書をご参照ください。



ワイヤレスモジュールを接続した場合

ケーブル接続

コンピュータまたはモニタの接続

コンピュータの接続

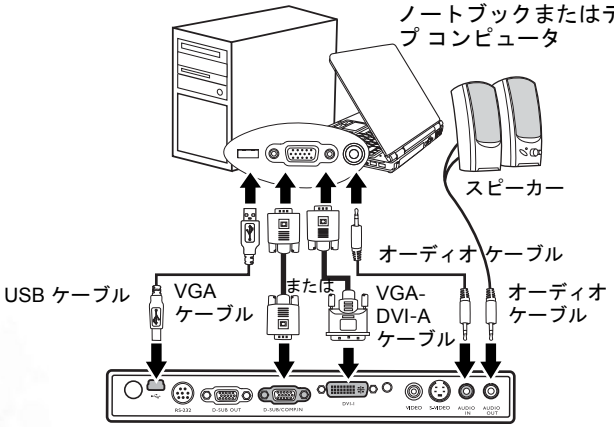
このプロジェクタには IBM® コンピュータと Macintosh® コンピュータの両方に接続できる VGA および DVI 入力ソケットがついています。Macintosh コンピュータに接続するには、Mac アダプタ（別売のアクセサリ）が必要です。

また USB ケーブルを使ってプロジェクタと PC を接続し、PC 上のプレゼンテーションページをプロジェクタで操作することもできます（詳細は、44 ページの " リモートからのページ操作 " を参照してください）。

プロジェクタと PC を接続するには（VGA ケーブルか VGA-DVI-A ケーブルを使用）：

• VGA ケーブルを使用した場合：	• VGA-DVI-A ケーブルを使用した場合：
1. 付属の VGA ケーブルをコンピュータの D-Sub 出力ソケットに接続します。 2. VGA ケーブルのもう片端をプロジェクタの D-SUB/COMP. IN 信号入力ソケットに接続します。	1. VGA-DVI-A ケーブルの VGA 側をコンピュータの D-Sub 出力ソケットに接続します。 2. VGA-DVI-A ケーブルの DVI 側をプロジェクタの DVI-I 信号入力ソケットに接続します。
3. ページ操作をリモートで行うには（詳細は、44 ページの " リモートからのページ操作 " を参照してください）、付属の USB ケーブルでコンピュータの USB ポートとプロジェクタの USB ソケットを接続してください。 4. プレゼンテーションでプロジェクタの（ミックスモノラル）スピーカーを使用したい場合は、適切なオーディオケーブルをコンピュータのオーディオ出力ソケットとプロジェクタの AUDIO IN ソケットに接続してください。 5. 必要であれば、別のオーディオケーブルでプロジェクタの AUDIO OUT ソケットと外付けスピーカー（別途購入してください）を接続することもできます。 オーディオ出力はミックスモノラル信号です。ケーブルが接続できたら、リモコン **MUTE（ミュート）**またはプロジェクタのオンスクリーン メニューを使ってオーディオを操作することができます。54 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。



• 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。

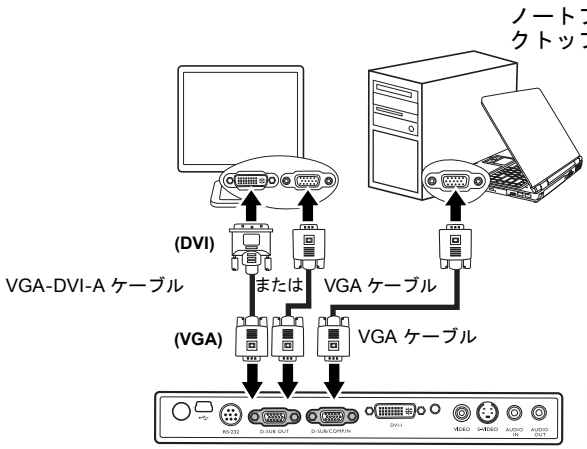
モニタの接続

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 ケーブルまたは VGA-DVI-A 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 ケーブルか VGA-DVI-A ケーブルを使用）：

• VGA ケーブルを使用した場合：	• VGA-DVI-A ケーブルを使用した場合： **注意：モニタには DVI 入力ソケットが装備されていなければなりません。**
1. プロジェクタとコンピュータを 23 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。 D-SUB 出力は、プロジェクタに正しく D-SUB 入力信号が送られなければ機能しません。プロジェクタとコンピュータを接続する場合は、DVI-I ソケットではなく、必ず D-SUB IN ソケットをお使いください。	
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. もう片端をプロジェクタの D-SUB OUT ソケットに挿入します。	1. VGA-DVI-A ケーブルの DVI 側をビデオモニタの DVI 入力ソケットに繋ぎます。 2. ケーブルの VGA 側をプロジェクタの D-SUB OUT ソケットに挿入します。

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

このセクションでは、ビデオケーブルでプロジェクタとビデオソース装置を接続する手順を説明します。ビデオケーブル接続はビデオプレゼンテーションを行う場合に適しています。

このプロジェクタはワイヤレス機能を使用したデータ (グラフィック) PC 接続にも対応しています。ワイヤレス接続によりビデオプレゼンテーションを行うことはお薦めしません。詳細は、23 ページの " ワイヤレス接続（オプション）" を参照してください。

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。

- DVI
- 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

ソース装置に DVI ソケットが搭載されていれば、DVI 接続方法を使用することが最も理想的です。使用できる DVI コネクタの種類によって、デジタル品質または高品質なアナログビデオ品質をお楽しみいただくことができます。

プロジェクタを DVI ソースに接続する方法と、その他の説明については、27 ページの "DVI ソース装置の接続 " を参照してください。

DVI ソースを使用できない場合は、コンポーネントビデオ（コンポジットビデオではありません）が理想的です。デジタル TV チューナーや DVD プレーヤーはコンポーネントビデオを出力しますので、S ビデオや（コンポジット）ビデオには使用できるならばこの方法で接続してください。

プロジェクタとコンポーネントビデオ装置の接続方法については、28 ページの " コンポーネントビデオ装置の接続 " 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。

プロジェクタと S ビデオ装置の接続方法については、30 ページの "S ビデオ装置の接続 " を参照してください。

標準ビデオ品質

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

プロジェクタとコンポジットビデオ装置の接続方法については、31 ページの " コンポジットビデオ装置の接続 " を参照してください。

オーディオ接続

このプロジェクタにはビジネス用途に限り使用できる、データプレゼンテーションに備わった基本的な音声機能を再生できるようにモノラルスピーカーが内蔵されています。このスピーカーはホームシアターやホームシネマなどに求められるステレオオーディオを再生するために設計されたものではありません。ステレオオーディオ入力は、プロジェクタのスピーカーを介して一般的なモノラルオーディオ出力にミキシングされます。

必要であれば、プレゼンテーションでプロジェクタの（ミックスモノラル）スピーカーを使用し、また別のアンプスピーカーをプロジェクタの AUDIO OUT ソケットに接続することもできます。オーディオはミックスモノラル信号で出力され、プロジェクタの音量とミュートの設定を使って調整します。

別にサウンドシステムを使用できる場合は、ビデオソース装置のオーディオ出力とサウンドシステムを接続するとよいでしょう。

次のセクションで示すオーディオ接続図は参照としてのみ記載しています。別のサウンドシステムを使用できる場合、またはオーディオが必要でない場合は、プロジェクタにオーディオを接続する必要はありません。

DVI ソース装置の接続

このプロジェクタには DVD プレーヤーなどの DVI ソース装置、または PC などの VGA 出力装置に接続するための DVI-I 入力ソケットがついています。

DVI コネクタには 3 種類あります。それらは DVI-A, DVI-D, DVI-I です。DVI-I ソケットは、DVI-A と DVI-D の両フォーマットに対応する統合されたコネクタです。

DVI-A フォーマットは DVI 信号をアナログ (VGA) ディスプレイに表示 (またはその逆) するときに使用します。信号変換の段階で信号品質が若干劣化しますが、標準の VGA 接続よりも高い品質の画像を表示することができます。

DVI-D フォーマットはデジタル信号を変換せずにデジタルディスプレイに表示するときに使用します。デジタルフォーマットの特長により、純粋なデジタル接続を行うとアナログ接続の場合よりも画質が良くなります。

DVI-A と DVI-D フォーマットは互換性がありません。したがって DVI-A フォーマットのコネクタを DVI-D 装置に接続することはできません。ケーブルを購入される前にフォーマットを確認してください。あるいは、あらゆる種類の DVI 接続で役に立つ DVI-I ケーブルを購入することもできます。

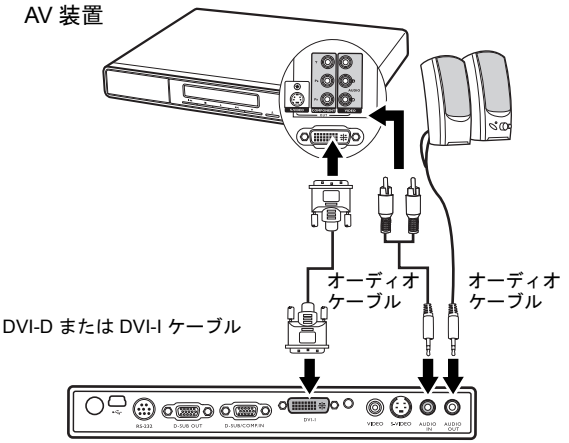
ソース装置に未使用の DVI または VGA(D-Sub) 出力ソケットがあるかどうかを調べてください。

- 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 DVI ソース装置やコンピュータに接続するには：

DVI ソース装置を VGA-DVI-A ケーブルを使ってコンピュータに接続する方法については、23 ページの " コンピュータの接続 " を参照してください。

1. DVI (DVI-D または DVI-I) ケーブルを DVI ソース装置の DVI 出力ソケットに接続します。
2. ケーブルのもう片端をプロジェクタの DVI-I 信号入力ソケットに差し込んでください。
3. プロジェクタの（ミックスモノラル）スピーカーを使用したい場合は、適切なオーディオケーブルをビデオ装置のオーディオ出力ソケットとプロジェクタの AUDIO IN ソケットに接続してください。
4. 必要であれば、別のオーディオケーブルでプロジェクタの AUDIO OUT ソケットと外付けスピーカー（別途購入してください）を接続することもできます。
   オーディオ出力はミックスモノラル信号です。ケーブルが接続できたら、リモコン **MUTE（ミュート）**またはプロジェクタのオンスクリーン メニューを使ってオーディオを操作することができます。54 ページの " オーディオ設定 " を参照してください。



このモデルは HDCP には対応していません。DVI 入力を使って HDCP 対応デジタル装置 (DVD プレーヤーなど) を接続すると、画像が表示されなかったり、代わりに対応していないことを知らせるメッセージが表示されたりします。このような場合は、アナログ入力 (コンポーネントビデオ、S ビデオ、またはコンポジットビデオ) を使って画像を表示してください。

コンポーネントビデオ装置の接続

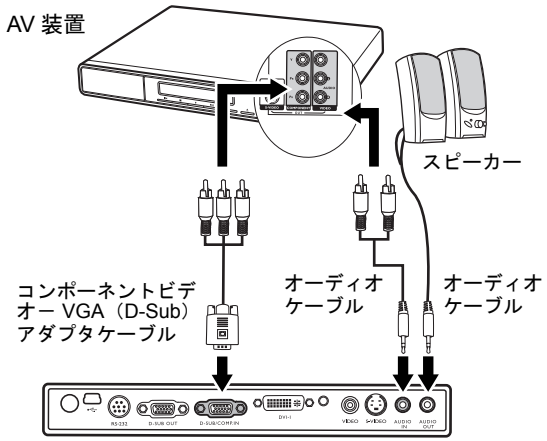
ビデオソース装置に未使用のコンポーネントビデオ出力ソケットがあるかどうかを調べてください。

- 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。

コンポーネントビデオ－ VGA (D-Sub) アダプタケーブルを使ってプロジェクタをコンポーネントビデオ 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。
3. プロジェクタの（ミックスモノラル）スピーカーを使用したい場合は、適切なオーディオケーブルをビデオ装置のオーディオ出力ソケットとプロジェクタの AUDIO IN ソケットに接続してください。
4. また別のオーディオケーブルを使って、プロジェクタの AUDIO OUT ソケットと外付けスピーカー（付属されていません）を接続することもできます。オーディオ出力はミックスモノラル信号です。ケーブルが接続できたら、リモコン **MUTE（ミュート）**またはプロジェクタのオンスクリーン メニューを使ってオーディオを操作することができます。54 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。



プロジェクタをデジタル TV チューナーに接続する場合は、次の規格がサポートされています。

- 480i
- 576i
- 720p （50/60 Hz）
- 480p
- 576p
- 1080i （50/60 Hz）

- **このプロジェクタではステレオオーディオ入力が接続されていても、ミックス モノラルオーディオしか再生できません。27 ページの " オーディオ接続 " を参照してください。**
- **ネイティブ 16 : 9 ピクチャを表示できるビデオ入力は、コンポーネントビデオだけです。**
- **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も確認してください。**

S ビデオ装置の接続

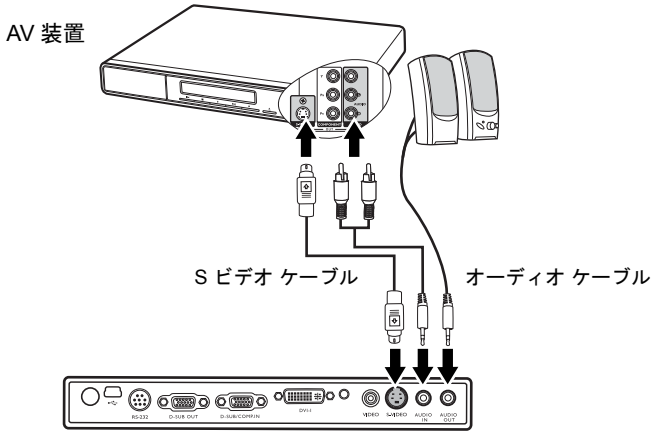
ビデオソース装置に未使用の S ビデオ出力ソケットがあるかどうかを調べてください。

- 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 ビデオソケットに差し込んでください。
3. プロジェクタの（ミックスモノラル）スピーカーを使用したい場合は、適切なオーディオケーブルをビデオ装置のオーディオ出力ソケットとプロジェクタの AUDIO IN ソケットに接続してください。
4. また別のオーディオケーブルを使って、プロジェクタの AUDIO OUT ソケットと外付けスピーカー（付属されていません）を接続することもできます。オーディオ出力はミックスモノラル信号です。ケーブルが接続できたら、リモコン **MUTE（ミュート）**またはプロジェクタのオンスクリーン メニューを使ってオーディオを操作することができます。54 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。



- **このプロジェクタではステレオオーディオ入力が接続されていても、ミックス モノラルオーディオしか再生できません。詳細は、27 ページの " オーディオ接続 " を参照してください。**
- **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ず、正しいビデオソースが選択されている場合、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、26 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

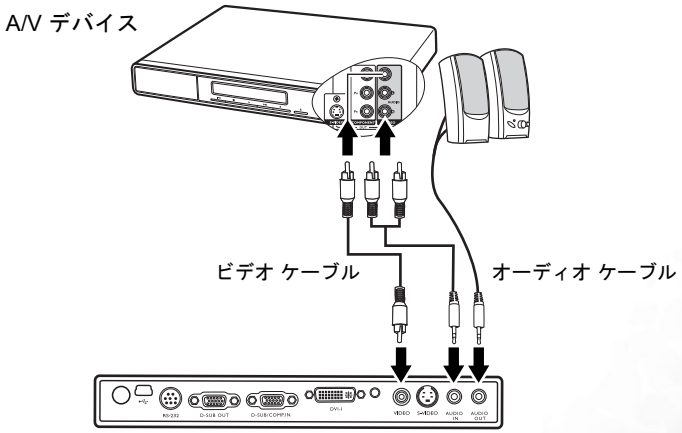
ビデオソース装置に未使用のコンポジットビデオ出力ソケットがあるかどうかを調べてください。

- 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ビデオ出力ソケットに差し込んでください。
2. ビデオケーブルのもう片端をプロジェクタのビデオソケットに差し込んでください。
3. プロジェクタの（ミックスモノラル）スピーカーを使用したい場合は、適切なオーディオケーブルをビデオ装置のオーディオ出力ソケットとプロジェクタの AUDIO IN ソケットに接続してください。
4. また別のオーディオケーブルを使って、プロジェクタの AUDIO OUT ソケットと外付けスピーカー （付属されていません）を接続することもできます。オーディオ出力はミックスモノラル信号です。ケーブルが接続できたら、リモコン **MUTE（ミュート）**またはプロジェクタのオンスクリーン メニューを使ってオーディオを操作することができます。54 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。

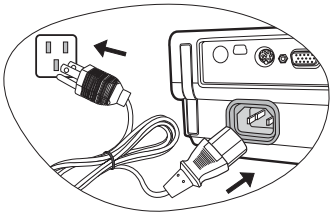


- **このプロジェクタではステレオオーディオ入力が接続されていても、ミックス モノラルオーディオしか再生できません。詳細は、27 ページの " オーディオ接続 " を参照してください。**
- **正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、電源をオンにしても選択したビデオイメージが表示されない場合は、ビデオソースの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また信号ケーブルが正しく接続されていることも確認してください。**
- **コンポーネントビデオ入力と S ビデオ入力を使用できない場合に限り、コンポジットビデオ接続方式で接続してください。詳細は、26 ページの " ビデオ機器との接続 " を参照してください。**

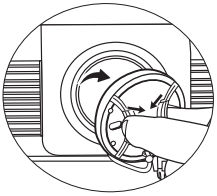
5 操作

起動

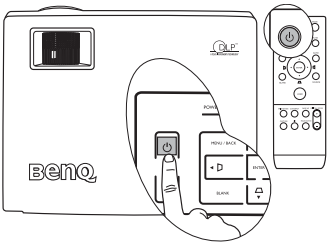
1. 電源コードをプロジェクタとコンセントに差し込みます。コンセントのスイッチをオンにします（該当する場合）。電源を入れると、POWER（**電源インジケータ**）がオレンジ色になります。



2. レンズ キャップを取り外します。キャップを付けたままにしておくと、プロジェクタのランプから発生する熱によりキャップが変形してしまいます。



3. プロジェクタまたはリモコンの ⏻ Power（**電源**）ボタンを 2 秒間押し続けてプロジェクタを起動します。**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、⏻ Power（**電源**）を押してから約 30 秒かかります。起動処理の後半に、デフォルトの BenQ 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。

☞ **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。**

4. パスワードの入力を求められた場合は、矢印ボタンを使って 6 桁のパスワードを入力してください。33 ページの " パスワード機能の使い方 " を参照してください。
5. 接続されているすべての機器の電源をオンにします。
6. プロジェクタ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ソース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、入力ソース信号が検出されるまで検索中のメッセージが表示されます。

   プロジェクタまたはリモコンの SOURCE（**ソース**）を押して表示する入力信号を選択することもできます。35 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。69 ページの " タイミングチャート " を参照してください。**

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、49 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。

警告：パスワード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。

1. オンスクリーン メニューを開き、**システム設定：詳細** > **セキュリティ設定**を選択します。ENTER を押してください。**パスワード**をハイライトし、◀ **左** か ▶ **右**を押して**オン**を選択します。
2. 画面にプロンプトが表示されます。
3. 右図に示す通り、4 個の矢印ボタン (▲ **上**、▶ **右**、▼ **下**、◀ **左**) はそれぞれ 4 つの数字 (1, 2, 3, 4) に相当します。これらの矢印ボタンを使って、6 桁のパスワードを設定してください。
   パスワードの設定が完了すると、オンスクリーン メニューは [セキュリティ設定] ページに戻ります。



重要：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。

4. オンスクリーン メニューを終了するには、MENU/BACK を 2 回押します。

パスワードを忘れた場合

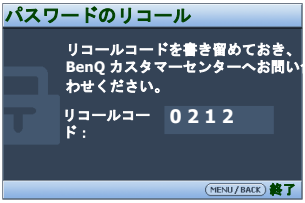


パスワード機能を有効にすると、プロジェクタをオンにするたびに 6 桁のパスワードを入力するよう要求されます。間違ったパスワードを入力すると、右図のようなエラーメッセージが 3 秒間表示され、続けて [パスワードの入力] メッセージが表示されます。別の 6 桁のパスワード上を押してもう一度やり直してください。またはパスワード忘れてしまい、さらに本書にパスワードを記録しておかなかった場合は、パスワードの呼び戻し手続きを行ってください。34 ページの " パスワードの呼び戻しを行うには " を参照してください。

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

プロジェクタまたはリモコンで AUTO (**自動**) を 3 秒間押してください。スクリーン上にコード化された番号が表示されます。番号を書き留めて、プロジェクタをオフにしてください。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. オンスクリーン 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**を選択します。
2. ENTER を押すと、「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。
   i. パスワードが正しければ、別の「新しいパスワード」というメッセージが表示されます。
   ii. パスワードが間違っている場合は、パスワードエラーメッセージが 3 秒間表示された後、「現在のパスワード」というメッセージが表示され再度パスワードを入力するよう求められます。MENU/BACK を押してパスワードの変更をキャンセルするか、別のパスワードを試してください。
3. 新しいパスワードを入力します。

   重要：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。

4. 新しいパスワードを再度入力して新しいパスワードを確認してください。
5. プロジェクタに新しいパスワードが割り当てられました。次回プロジェクタを起動したときには、必ず新しいパスワードを入力してください。
6. オンスクリーン メニューを終了するには、MENU/BACK を 2 回押します。



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、オンスクリーン メニューを開いた後**システム設定：詳細** > **セキュリティ設定** > **パスワード** メニューに戻ります。**◀ 左** または **▶ 右を押して、オフ** を選択します。「パスワードの入力」というメッセージが表示されます。現在のパスワードを入力してください。

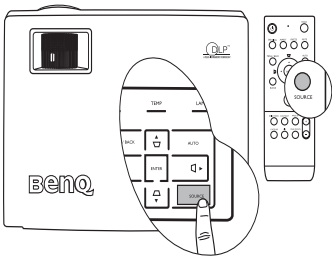
i. パスワードが正しい場合は、オンスクリーン メニューの [パスワード] 欄が [オフ] と表示された状態の [セキュリティ設定] ページに戻ります。次回プロジェクタをオンにするときには、パスワードを入力する必要はありません。

ii. パスワードが間違っている場合は、パスワードエラーメッセージが 3 秒間表示された後、「パスワードの入力」というメッセージが表示され再度パスワードを入力するよう求められます。**MENU/BACK** を押してパスワードの変更をチャンセルするか、別のパスワードを試してください。

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。有効な入力ソースを切り替えるには、プロジェクタかリモコンの **SOURCE (ソース)** を押してください。ソース選択バーが表示されます。希望する信号が選択されるまで手動で **SOURCE (ソース)** を押すか、プロジェクタに有効な信号を自動検出させることができます。信号が検出されたら、選択したソース情報が画面の左上隅に 3 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、再びこのボタンを押して別の信号を検出することができます。



プロジェクタに信号を自動検出させるには、**SOURCE (ソース)** メニューで **自動ソース検出** 機能が有効になっていることを確認してください。53 ページの " 自動ソース検出 " を参照してください。

このプロジェクタには、一度に 2 つの信号を表示できる PIP 機能があります。43 ページの "PIP (Picture In Picture) の操作 " を参照してください。

入力信号を変えると、そのたびに投写イメージ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。

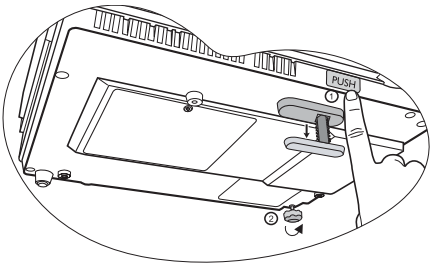
入力信号の種類によって、アプリケーションモードで有効なオプションが変わります。詳細は、40 ページの " アプリケーションモードの選択 " を参照してください。

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。



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。

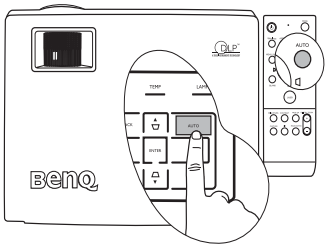
2. 背面アジャスタ フットを回して、水平角度を微調整します。

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。これを補正するには、プロジェクタのコントロール パネルまたはリモコンの DISPLAY (**表示**) メニューでキーストーンの値を調整します。37 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください。

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（**自動**）ボタンを押します。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。

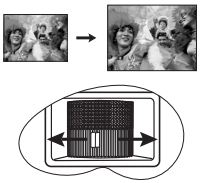


下図のように、現在のソース情報がスクリーンの左上隅に 3 秒間表示されます。

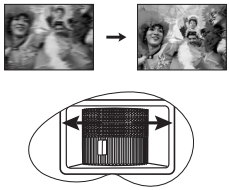
AUTO（自動）が機能している間、スクリーンは消画の状態になります。

画像サイズと明瞭さの微調整

1. 投写されたイメージのサイズを調整するには、ズームリングを使用します。

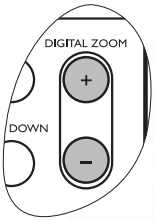


2. 次にピントリングを回して焦点を合わせます。



投写画像の詳細を表示する

投写画像の詳細を表示する必要がある場合は、リモコンの D.ZOOM + を押すと、画像の中央部が拡大されます。再び + ボタンを押すと、画像がさらに拡大されます。画像の各部分を見るには、プロジェクタかリモコンの方向矢印 (▲, ▼, ◀, ▶) をお使いください。D. ZOOM - を押すと画像が縮小されます。再び - ボタンを押すと画像がさらに縮小され、最後には元のサイズに戻ります。



デジタルズーム 機能と **ズームイン** 機能には、**表示** メニューからもアクセスできます。

キーストーンの補正

キーストーン調整はプロジェクタがスクリーンに対して直角ではないとき、投写イメージが次のいずれかのように台形に歪んでしまう場合に行われます。

- 2 つの平行する辺 (左と右、または上と下) が、片方がもう片方よりも明らかに長い。
- 辺が平行になっていない。

画像の形状を補正するには、次の手順にしたがってください。

1. 投写角度を調整してください。プロジェクタをスクリーンの手前中央に配置し、レンズの下側をスクリーンの上端または下端に合わせてください。

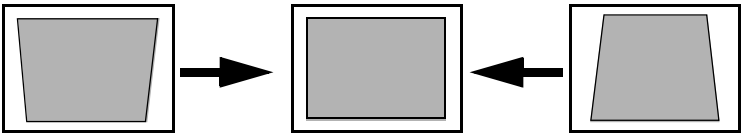
2. それでも画像が歪む場合、またはプロジェクタを上記のように配置できない場合は、次のいずれかの手順のしたがって画像を手動で補正する必要があります。

   - プロジェクタかリモコンの Keystone/Arrow (キーストーン / 矢印) ボタン (▽ /▲, ◁/◀, △ /▼, ◁/▶) を押して [キーストーン補正] ページに入ります。投写されている画像の形状に似たキーストーンアイコンが示すボタンを押します。正しい形状になるまでそのボタンを続けて押すか、他のボタンを押してください。
   - プロジェクタかリモコンの **MENU/BACK** を押します。**表示** > **キーストーン** メニューに進み、**ENTER** を押して [キーストーン補正] ページを表示します。プロジェクタかリモコンで投写されている画像の形状に似たキーストーンアイコンが示す Keystone/Arrow (キーストーン / 矢印) ボタン (▽ /▲, ◁/◀, △ /▼, ◁/▶) を押して [キーストーン補正] ページに入ります。正しい形状になるまでそのボタンを続けて押すか、他のボタンを押して調整してください。



ボタンを押している間、ページの下部分の値が変わります。押しているボタンの値が最高値または最低値に達すると、画像の形状がそこで停止します。その方向にそれ以上画像を補正することはできません。

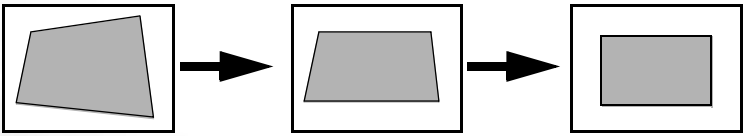
- 2 つの平行する辺 (左と右、または上と下) が、片方がもう片方よりも明らかに長い。



- ▽ /▲ **を押すか、または**
- **表示 > キーストーンメニューに進んでください。[キーストーン補正] ページに入り、画像が矩形に表示されるまで繰り返し ▽ /▲ を押してください。**

- △ /▼ **を押すか、または**
- **表示 > キーストーンメニューに進んでください。[キーストーン補正] ページに入り、画像が矩形に表示されるまで繰り返し △ /▼ を押してください。**

- 辺が平行になっていない。



1. ◁/▶ **を押すか、または**
2. **表示 > キーストーンメニューに進んでください。[キーストーン補正] ページに入り、◁/▶ を押します。**
3. **画像が矩形に表示されるまで、繰り返し △ /▲ を押してください。**
4. **MENU/BACK を押してメニューを終了し、設定を保存します。**

縦横比の選択

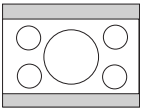
「縦横比」とは、イメージの幅と高さの比率のことです。ほとんどのアナログ TV とコンピュータの画面の縦横比率は 4:3 です。これはこのプロジェクタのデフォルト値に設定されています。デジタル TV や DVD の場合は 16:9 です。

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ソース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。

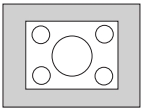
投写画像の比率は、リモコンの **ASPECT（縦横比）**を押すか、**DISPLAY (表示)** > **Aspect Ratio（縦横比）**を選択すると変更できます（ソースの縦横比がどちらであっても）。ビデオ信号のフォーマットとディスプレイの条件に合わせて適切な縦横比を選択してください。4 種類の縦横比があります。

☞ **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。**

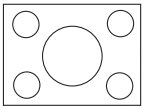
1. **自動**：画像の縦横比を維持しながら、プロジェクタのネイティブ解像度の横幅に合わせて拡大縮小します。このモードは、入力画像が 4:3 でも 16:9 でもないのとき、画像の縦横比を変更せずにスクリーンを有効に使用したいときに便利です。



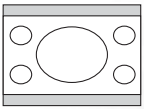
2. **寸法**：画像はピクセルの変換を行わず、元の解像度のまま投写されます。低解像度の入力信号では、投写画像はフルスクリーンサイズにリサイズした場合よりも小さいサイズで表示されます。ズーム倍率を調整するか、プロジェクタをスクリーンに近づけると画像サイズを拡大することができます。このような調整を行った後は、プロジェクタのフォーカスを調整し直す必要があるかもしれません。



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。



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。

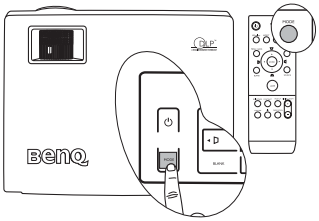


☞ **縦横比 16:9 は正しい 16:9 信号が入力されているときに、コンポーネントビデオ入力を介してしか表示することができません。詳細は、28 ページの " コンポーネントビデオ装置の接続 " と 20 ページの " スクリーンサイズの調整 " を参照してください。**

画像の最適化

アプリケーションモードの選択

このプロジェクタは操作環境や入力ソースの画像タイプによって自由に選択できるように、いくつかのアプリケーションモードが設定されています。用途に応じた操作モードを選択するには、任意のモードが選択されるまで **MODE（モード）**を繰り返し押してください。信号タイプごとに使用できる画像モードは次の通りです。



PC/DVI-A/DVI-D 信号入力

1. **プレゼンテーションモード（デフォルト）**：
   プレゼンテーションに向いています。このモードでは PC の色に合わせて輝度が強調されます。
2. **最大輝度 モード**：イメージ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）。
3. **sRGB/ フォトモード**：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. **ゲームモード**：明るいリビング ルームでコンピュータゲームをする場合に適しています。
5. **ビデオモード**：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。
6. **ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 モード**：現在有効なアプリケーションモードに基づいてカスタマイズした設定を呼び出します。41 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。
7. **メモリ モード**：リモコンの輝度ボタンおよびコントラストボタンを使って行った設定を呼び出します。輝度ボタンとコントラストボタンを使って調整を行うと、現在のアプリケーションモードがメモリモードに切り替わります。

YPbPr/S ビデオ / ビデオ信号入力

1. **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 DVD ムービーを楽しむのに適しています。
2. **ムービーモード（デフォルト）**：このモードはラウンジの照明でカラフルなムービーや TV を楽しむのに適しています。
3. **ゲームモード**：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。
4. **フォト モード**：このモードは sRGB 対応の正しく調整されたカメラで日中撮影したフォトを見たり、フォト CD を見たりするのに適しています。彩度と輝度のバランスが良い点が特長です。
5. **ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 モード**：現在有効なアプリケーションモードに基づいてカスタマイズした設定を呼び出します。41 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

現在有効なアプリケーション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。アプリケーションモードの 1 つ (ユーザー設定 1/2 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/BACK を押してください。
2. **ピクチャ** > **アプリケーションモード** メニューに進みます。
3. **◀ 左 /▶ 右**を押して**ユーザー設定 1 モード** から**ユーザー設定 2 モード**を選択してください。
4. **▼ 下**を押すと**リファレンス**がハイライトされます。
5. **◀ 左 /▶ 右** を押して、用途に最も合ったアプリケーションモードを選択してください。
6. **▼ 下**を押して変更するメニューアイテムを選択し、**◀ 左 /▶ 右**を使って値を調整します。" 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**をハイライトして ENTER を押し、設定を保存します。
8. 「**設定保存済み**」という確認メッセージが表示されます。

ユーザーモードの画質の微調整

ユーザー設定 1 モードか 2 モード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。

明るさの調整

プロジェクタかリモコンの**◀ 左** / **▶ 右** を押して、値を調整してください。

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。



コントラストの調整

プロジェクタかリモコンの**◀ 左** / **▶ 右** を押して、値を調整してください。

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。



色温度の選択

プロジェクタかリモコンの◀ **左** / ▶ **右** を押して、値を調整してください。

4 種類の色温度 * 設定が使用できます。

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。

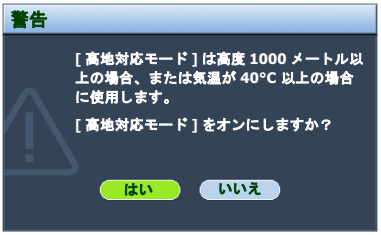
4. その他の調整

ピクチャ メニューには他の画質微調整機能があります。51 ページの " ピクチャメニュー " を参照してください。

高地での操作

海抜 3200 フィート以上、気温 40ºC 以上の環境、またはプロジェクタをシャットダウンせずに連続して長時間 (>10 時間) 使用する場合は、このモードを選択されるようお薦めします。

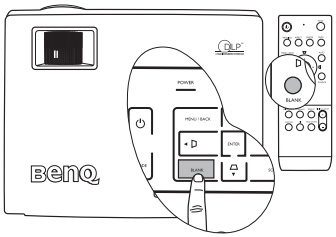
高地対応モードを有効にするには、**詳細設定：詳細 > 高地対応モード**を選択し、次にプロジェクタかリモコンで◀ **左** / ▶ **右** を押して**オン**を選択してください。確認のメッセージが表示されます。**はい** をハイライトして、ENTER を押します。



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。

画像を隠す



プロジェクタかリモコンの **BLANK（ブランク）**を使用するとスクリーンのイメージが消えるため、聴衆の関心をすべて講演者に向けることができます。画面を再び表示するには、プロジェクタかリモコンでどれでもボタンを押してください（**LASER（レーザー）**ボタン以外）。イメージが非表示になると、スクリーンの右下隅に、「**BLANK（ブランク）**」と表示されます。オーディオ入力を使用している場合は、この機能を使用してもサウンドは流れたままになります。

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、プロジェクタがシャットダウンするように長さを設定することができます。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。**画面オフタイマー**の無効、有効に関わらず、画像を再び表示したいときにはいつでもボタンをどれでも (LASER 以外) 押してください。

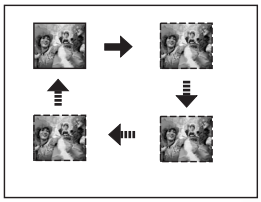
⚠ **投写中に投写レンズを他の物体で覆わないでください。その物体が過熱し、火災の原因となり危険です。**

PIP (Picture In Picture) の操作

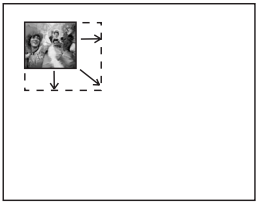
本機は 2 台の入力ソースからの信号を同時に表示することができます。この機能を効率的に活用することによって、プレゼンテーション効果を飛躍的に高めることができます。

PIP 機能は PC からソースを入力し、PIP ソースがビデオか S ビデオの場合にのみ使用することができます。

1. PC とビデオまたは S ビデオ信号がプロジェクタに正しく接続されていることを確認します。
2. スクリーンに PC 画像 (アナログ RGB) を投写します。
3. PIP ウィンドウを表示するには、リモコンで **PIP** を押すか、**表示** > **PIP 設定** > **PIP** メニューを選択し、**◀ 左 / ▶ 右**を押して**オン**を選択してください。
4. **PIP- ソース**を表示するには、**表示** > **PIP 設定** > **ソース** メニューを選択し、**◀ 左 / ▶ 右**を押してください。
5. PIP 画像の位置を変更するには、**表示** > **PIP 設定** > **位置** メニューを選択し、適切な位置が選択されるまで**◀ 左 / ▶ 右** を繰り返し押してください。

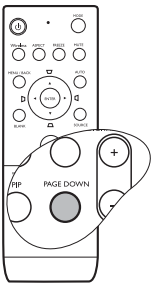


6. PIP 画像をリサイズするには、**表示** > **PIP 設定** > **サイズ** メニューで **◀ 左** / **▶ 右** を 1 回または 2 回押して、PIP サイズを縮小または拡大してください。



7. PIP 画質を調整するには、**表示** > **PIP 設定** > **彩度**か**色相** メニューで **◀ 左** / **▶ 右** を押してください。
8. オンスクリーン メニューを終了するには、**MENU/BACK** を 2 回押します。

リモートからのページ操作

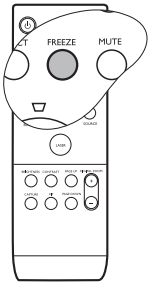


ページ操作機能を使用する前に、プロジェクタと PC またはノートブック PC を USB ケーブルで接続します。

Page Up / Down コマンドに応答する（Microsoft PowerPoint など）ディスプレイソフトウェア（PC 上にインストール）は、リモコンの **PAGE UP** や **PAGE DOWN** ボタンを使って操作することができます。詳細は、23 ページの " コンピュータの接続 " を参照してください。

ページ移動をリモート操作できない場合は、USB 接続が正しく行われているか、また最新バージョンのマウスドライバがコンピュータにインストールされているかを確認してください。

画像の静止



リモコンの **FREEZE**（**一時停止**）ボタンを押すと画像が静止します。**'FREEZE'**（**一時停止**）がスクリーンの右上隅に表示されます。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ボタンを押してください (**LASER (レーザー) ボタン以外**)。

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。

オリジナルのスタートアップ画面を作成する

スタートアップ画面はプリセットの BenQ ロゴ、黒、または青いスクリーンが用意されていますが、これら以外にもコンピュータやビデオソースから投写する自分のスタートアップ画面を作成することができます。

1. 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かビデオソースから投写してください。
2. リモコンで**画面キャプチャ**を押すか、**システム設定**：**基本** > My Screen メニューを選択して ENTER を押してください。
3. 確認のメッセージが表示されます。再び**画面キャプチャ**か ENTER を押します。
4. プロジェクタが画像を処理する間、「**スクリーンをキャプチャしています ...**」というメッセージが表示されます。処理が完了するまでお待ちください。
5. 処理が完了すると、「**キャプチャが完了しました**」というメッセージが表示されます。キャプチャした画像は My Screen として保存されます。
6. スタートアップ画面として表示されるキャプチャ画像を見るには、**システム設定**：**詳細** > **起動画面**メニューで My Screen を設定し、プロジェクタを再起動します。

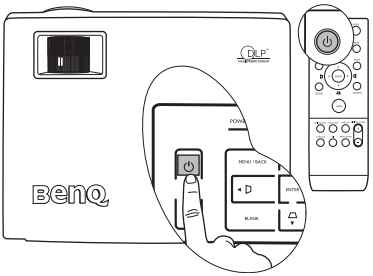
キャプチャに失敗した場合は、ターゲットとなるイメージを変えてみてください。

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 ディスプレイメニューは操作環境に応じて設定することができます。次の設定は投写設定、操作、性能には影響しません。

- 最後のボタンを押してからオンスクリーン メニューが有効なまま維持される時間は、**システム設定**：**基本** > **メニュー設定** の**メニュー表示時間** で行います。設定は 5 秒毎に 5 から 30 秒までの範囲で設定できます。**◀ 左** /**▶ 右** を使って適切な時間を選択してください。
- オンスクリーン メニューの表示位置は 5 ヶ所の中から選択できます。**システム設定**：**基本** > **メニュー設定** の**メニュー表示位置** で設定してください。**◀ 左** /**▶ 右** を使って適切な位置を選択してください。
- オンスクリーン メニューの言語を設定するには、**システム設定**：**基本** メニューの**言語** で行います。**◀ 左** /**▶ 右** 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**では、スタートアップ時に表示するロゴを設定することができます。**◀ 左** /**▶ 右** を使って画面を選択してください。

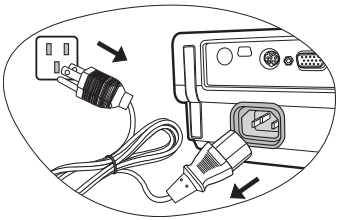
プロジェクタの終了



1. Power (**電源**) を押すと、確認を促すメッセージが表示されます。
   数秒以内に応答しなければ、メッセージは自動的に消えます。
2. 再び Power (**電源**) 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。

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。

3. 冷却が完了し、ファンが停止すると、電源インジケータライトはオレンジ色に点灯します。
4. 電源コードをコンセントから抜きます。



プロジェクタの電源を切った後は、冷却時間を待たずに直ちに電源プラグを外すことができます。プロジェクタはプラグを外した状態でも冷却を続行しますので、プロジェクタをケースに入れて持ち運ぶことができます。プロジェクタがオフラインで冷却を行っている間は、プロジェクタを再起動することはできません。

メニューの操作

メニュー システム

オンスクリーン 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
表示	縦横比		自動 / 寸法 /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		
	ズームイン		
	PIP 設定	PIP	オン / オフ
		ソース	S ビデオ / ビデオ
		位置	下 - 右 / 下 - 左 / 上 - 左 / 上 - 右
		サイズ	小 / 大
		彩度	
		色相	
ピクチャ	アプリケーションモード		**PC ソース**：最大輝度 / プレゼンテーション /sRGB/ フォト / ゲーム / ビデオ / ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2/ メモリ **ビデオソース**：シネマ / ムービー / ゲーム / フォト / ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2
	レファレンス		**PC ソース**：最大輝度 / プレゼンテーション /sRGB/ フォト / ゲーム / ビデオ **ビデオソース**：シネマ / ムービー / ゲーム / フォト
	輝度		
	コントラスト		
	彩度		
	色相		
	シャープネス		
	Brilliant Color™		
	色温度		T1/T2/T3/T4
	ガンマ		ガンマ 設定 1/ ガンマ 設定 2/ ガンマ 設定 3/ ガンマ 設定 4/ ガンマ 設定 5/ ガンマ 設定 6/ ガンマ 設定 7/ ガンマ 設定 8/ ガンマ 設定 9
	設定の保存		

ソース	自動ソース検出		オン / オフ
	ネットワーク		
システム設定：基本	言語		英語、フランス語、ドイツ語、イタリア語、スペイン語、ロシア語、中国語 (繁体字)、中国語 (簡体字)、日本語、韓国語、スウェーデン語、オランダ語、トルコ語、チェコ語、ポルトガル語、タイ語、ポーランド語
	プロジェクタの配置		前面投射 / リア投射 / 天井リア投射 / 天井前面投射
	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
	起動画面		BenQ/My Screen/ 黒 / 青
	My Screen		
	オーディオ設定	ミュート	オン / オフ
		音量	
	メニュー設定	メニュー表示時間	5 秒 /10 秒 /15 秒 /20 秒 /30 秒
		メニュー表示位置	中央 / 左上 / 右上 / 右下 / 左下
システム設定：詳細	クイッククーリング		オン / オフ
	高地対応モード		オン / オフ
	ランプ設定	ランプモード	ノーマル / 省電力
		ランプ タイマーをリセットしますか？	リセット / キャンセル
		ランプタイマー	
	セキュリティ設定	パスワード	オン / オフ
		パスワードの変更	
	設定クリア		
情報	ソース		
	アプリケーション モード		
	解像度		
	カラーシステム		
	ランプタイマー		

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。

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。

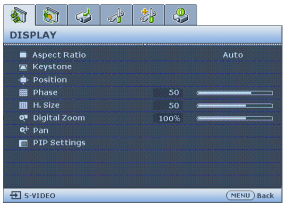
オンスクリーン メニューの言語は 17ヶ国語の中から選択することができます。54 ページの " システム設定：基本 " を参照してください。

以下は英語のオンスクリーン メニューの概要です。



次の例は、英語のオンスクリーン メニューでのキーストーン調整を説明しています。下記の調整方法は、英語以外の言語を使用する場合も同じです。

1. プロジェクタかリモコンの MENU/BACK ボタンを押すと、オンスクリーン メニューが表示されます。



2. ◀ **左** /▶ **右** を使って**表示** を選択してください。
3. ▲ **上** /▼ **下** を押して**キーストーン** を選択します。



4. ENTER を押して [キーストーン補正] ページを表示します。



5. 画面に表示される画像の形状によって、キーストーンボタン（▽/▲**上**、◁/◀ **左**、▷/▼ **下**、◁/▶ **右** ）を押して画像が矩形または正方形になるように調整してください。
6. プロジェクタかリモコンの MENU/BACK を 2 回 * 押して、設定を保存します。

***1 回目にはメインメニューに戻り、2 回目にオンスクリーン メニューが閉じます。**

表示メニュー

機能（デフォルト / 設定値）	**説明**（デフォルト / 設定値）
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。 39 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。37 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、方向矢印ボタンを使用します。ページの下部に表示される値は、それぞれの最大値または最低値に達すると相当するボタンを押してもそれ以上は変化しません。
位相 （選択した入力ソース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 （選択した入力ソースによって変わります）	イメージの幅を調整します。
デジタルズーム (100%)	投写画像のサイズを拡大または縮小します。37 ページの " 投写画像の詳細を表示する " を参照してください。
ズームイン	投写画像の詳細を検出するためにパンページを表示します。画像を拡大した後で、プロジェクタかリモコンの方向矢印ボタンをお使いください。
PIP 設定	**PIP** (オフ) PIP ウィンドウを表示 / 非表示にします。 **ソース** (ビデオ) PIP のソースを選択します。 **位置** (左上) PIP の位置を選択します。 **サイズ** (大) PIP のサイズを選択します。 **彩度** (0) 彩度レベルを調整します。 **色相** (0) 画像の赤と緑の色調を調整します。 詳細は、51 ページの " 彩度 " 、51 ページの " 色相 " 、43 ページの "PIP (Picture In Picture) の操作 " を参照してください。

ピクチャメニュー

項目によっては、特定の入力ソースを使用している場合にしか調整できないものもあります。調整できない項目はスクリーンには表示されません。

機能（デフォルト / 設定値）	説明
アプリケーションモード（PC/DVI-A/DVI-D：プレゼンテーション；YPbPr / S ビデオ / ビデオ：ムービー）	あらかじめ定義した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イメージを設定することができます。40 ページの " アプリケーションモードの選択 " を参照してください。
レファレンス	必要な画質に最も合ったアプリケーションモードを選択し、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。
輝度(50)	イメージの輝度を調整します。 41 ページの " 明るさの調整 " を参照してください。
コントラスト(0)	イメージの明るさと暗さの差を調整します。 41 ページの " コントラストの調整 " を参照してください。
彩度(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。設定値を低くすると色の飽和レベルが低くなり、最低値に設定するとモノクロ画像になります。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。
色相(0)	画像の赤と緑の色調を調整します。値を高くするほど緑がかったイメージになります。逆に値を低くするほど赤みがかったイメージになります。
シャープネス(16)	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。
Brilliant Color™(10)	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。この機能は、ビデオや自然のシーンによく見られる中間色イメージの明度を 50% 以上高めることが可能なため、プロジェクタはリアルで、より本物に近い色を再現することができます。設定範囲は 0 から 10 までです。イメージをより向上させたい場合は、最高値に近い値に設定してください。またより自然なイメージを表示したい場合は、最低値に近い値に設定してください。0 に設定すると、ブリリアントカラー機能は無効になります。
色温度(T3)	4 種類の色温度設定が使用できます。 42 ページの " 色温度の選択 " を参照してください。

ガンマ （ガンマ設定２）	入力信号とイメージの明度の関係。数値を下げるほど、黒の詳細が目立つようになります。 ・ ガンマ値 1、4、8 イメージの平均明度を高めます。 明るい環境、会議室、リビングルームに最適です。 ・ ガンマ 2：ガンマ曲線 2.5 PC の画面標準をシミュレートします。 ・ ガンマ値 3、6、9：ガンマ曲線 2.2 ビデオ標準 暗室で映画を鑑賞するのに最適です。 ・ ガンマ 5、7：ガンマ曲線 1.8 黒の詳細を強調します。 影などの黒の詳細を多く含む映画を鑑賞するのに最適です。
設定の保存	ユーザー設定 1 モードと 2 モードの設定を保存します。

ソースメニュー

機能 （デフォルト / 設定値）	**説明**
自動ソース検出 （オン）	プロジェクタで自動的に入力信号を検索するかどうかを設定します。ソーススキャンが**オン**の場合、プロジェクタは信号を取得するまで入力信号をスキャンします。この機能が有効になっていない場合は、最後に使用した入力信号が選択されます。デフォルト値は RGB です。
ネットワーク	ワイヤレス接続メニューを表示します。

システム設定：基本

機能 （デフォルト / 設定値）	説明
言語 （英語）	オンスクリーン メニューの言語を設定します。 プロジェクタかリモコンの ◀ **左** / ▶ **右**を使って任意の言語を選択してください。次の 17ヶ国語の中から選択してください。英語、フランス語、ドイツ語、イタリア語、スペイン語、ロシア語、中国語 (繁体字)、中国語 (簡体字)、日本語、韓国語、スウェーデン語、オランダ語、トルコ語、チェコ語、ポルトガル語、タイ語、ポーランド語
プロジェクタの配置 (前面投射)	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。プロジェクタを天井に設置する場合は、販売店に連絡して、天井取り付け用ブラケット（別売りアクセサリ）をお求めください。18 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。プロジェクタかリモコンの◀ **左** / ▶ **右**を押して、プロジェクタの電源が切れるまでの時間を設定してください。 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。プリセットの時間では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。
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、プロジェクタはシャットダウンします。43 ページの " 画像を隠す " を参照してください。
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。BenQ ロゴ、My Screen、黒画面、青画面の 4 つのオプションがあります。
My Screen	投写画像を My Screen としてキャプチャ、保存します。45 ページの " オリジナルのスタートアップ画面を作成する " を参照してください。
オーディオ設定	**ミュート** (オフ) プロジェクタの音声をオン / オフに切り替えます。 **音量** (5) 音量を調整します。
メニュー設定	**メニュー表示時間** (15 秒) ボタンを押してからのオンスクリーンメニュー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。 **メニュー表示位置** (中央) オンスクリーンメニューをオンにします。

システム設定：詳細

機能 （デフォルト / 設定値）	説明
クイッククーリング （オフ）	クイッククーリング機能を有効 / 無効にします。**オン**を選択するとこの機能が有効になり、プロジェクタの冷却時間が通常の 90 秒よりも短くなり 30 秒程度で冷却が終了します。
高地対応モード （オフ）	高地や温度が高い場所で使用するときのモードです。 42 ページの " 高地での操作 " を参照してください。
ランプ設定	**ランプモード**（ノーマル） プロジェクタのランプモードをノーマルモードと省電力モードの間で切り替えます。省電力モードに設定すると、システムのノイズと電力消費量を 20% 削減することができます。省電力モードでは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。 プロジェクタを常に省電力モードで使用すると、ランプタイマーの自動シャットダウン機能が延長されます。ランプの使用時間を計算する方法については、60 ページの " ランプの使用時間の計算 " を参照してください。 **ランプ タイマーをリセットしますか？** ランプを交換した後、**リセット**を選択すると、ランプタイマーが 0 になります。
セキュリティ設定	**パスワード**（オフ） パスワードを知っているユーザーのみプロジェクタを操作できるようにします。初めてこの機能を有効にするときに、パスワードを設定する必要があります。33 ページの " パスワード機能の使い方 " を参照してください。パスワードを設定し、この機能を選択すると、プロジェクタはパスワードで保護された状態になります。正しいパスワードを知らないユーザーはプロジェクタを操作することができません。 パスワード入力はプロジェクタやリモコンのボタンを使って行ってください。 ☞ **パスワード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。** **パスワード番号を入力すると、その数字はアスタリスク (*) でスクリーン上に表示されます。** **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。33 ページの " パスワード機能の使い方 " を参照してください。
設定クリア	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。キーストーン、位置、位相、プロジェクタの配置、高地対応モード、ランプ設定、セキュリティ設定。**

情報メニュー

このメニューでは、プロジェクタの現在の操作状態を表示します。

項目によっては、特定の入力ソースを使用している場合にしか調整できないものもあります。調整できない項目はスクリーンには表示されません。

機能	説明
ソース	現在の信号ソースを表示します。
アプリケーション 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。
ランプタイマー	ランプの使用時間数を表示します。

6 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。定期的に行う必要があるのは、過熱を防止するためにレンズとダストフィルタを手入れすることだけです。

詳細は、" レンズのクリーニング " と " ダストフィルタのお手入れと取り替え " を参照してください。

ランプとダストフィルタを除き、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。

☞ **絶対にレンズを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、46 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。

- ケースの汚れやゴミを落とすには、布で拭いてください。
- 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、68 ページの " 仕様 " を参照されるか、販売店にお尋ねください。
- アジャスタ 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。

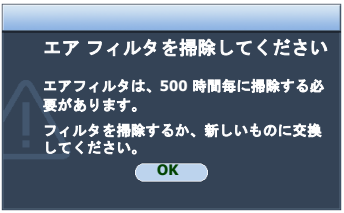
プロジェクタの移動

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。ご自分で運ぶ場合は、最初に本製品が梱包されていた材料か、添付の携帯用ソフトケースを使用してください。

ダストフィルタのお手入れと取り替え

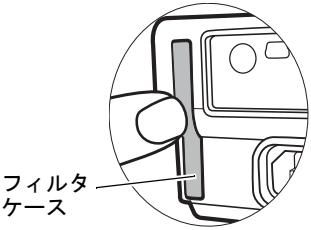
ダストフィルタは定期的なお手入れが必要です。フィルタが汚れていると汚れがこびり付き、適切な通気ができなくなります。これはプロジェクタの過熱や故障の原因となります。

500 時間ごとに、フィルタのお手入れを知らせる右図のような警告メッセージが約 10 秒間表示されます。このメッセージを消すには、プロジェクタかリモコンで ENTER を押してください。

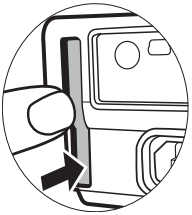


フィルタのお手入れ

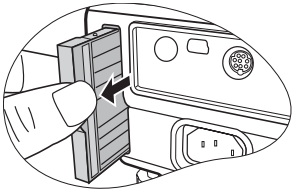
1. プロジェクタをオフにして、ファンが停止するまでお待ちください。
2. プロジェクタの背面にあるフィルタケースの場所を確認します。



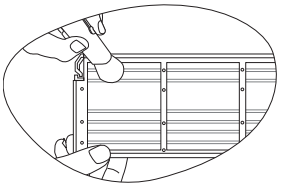
3. フィルタケースを少し押して、プロジェクタから外してください。するとフィルタケースがスロットから飛び出します。



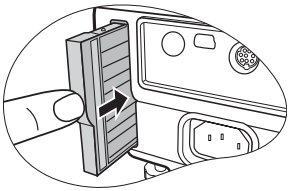
4. フィルタケースを取り出してください。



5. コンピュータ用の小型掃除機や、その他のオフィス装置を使ってフィルタスポンジの汚れを取ります。または柔らかいブラシ（清潔なアート ペイントブラシなど）を使って汚れを取ることもできます。
   汚れが落ちにくかったり、フィルタが壊れたりした場合は、同梱されている予備のフィルタスポンジと交換してください。次のページの " フィルタスポンジの交換 " を参照してください。

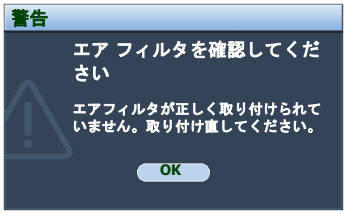


6. フィルタケースをプロジェクタのスロットに戻してください。
7. カチッという音がするまでケースを押します。
8. プロジェクタを再度起動します。



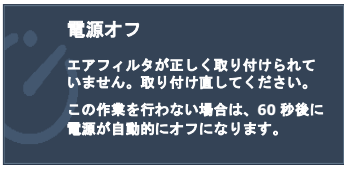
ケースが正しく装着されていなければ、3 分ごとに右図のようなメッセージが表示されます。

フィルタが正しく装着されるまで、それぞれ 10 秒間、3 回メッセージが表示されます。



次に右図のような、1 分以内にシャットダウンすることを知らせる 2 番目のメッセージが表示されます。

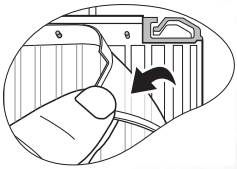
プロジェクタがシャットダウンする前であればいつでも、ケースを正しく装着することができますつまり最初の警告が表示されてから、10 から 11 分以内にケースを取り付け直すことができます。ケースを正しく装着すると、プロジェクタが通常の操作に戻ります。



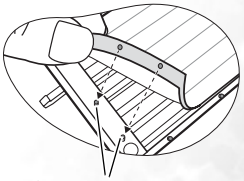
フィルタスポンジの交換

フィルタスポンジがひどく汚れていたり、破れていたりする場合は、スポンジを交換してください。

1. フィルタスポンジをフィルタケースからそっとはがします。ケースの端には、スポンジをしっかりと留めておくための小さいプラスチックピンがあります。これらのピンが折れないように、注意しながらスポンジを外してください。



2. 同梱されている新しいフィルタスポンジをフィルタケースに装着してください。スポンジの小さい穴とケースのピンを合わせてください。



ランプについて

ランプの使用時間の計算

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
= 3/4（省電力モードでの使用時間）+ 1（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、55 ページの " ランプモード (ノーマル)" を参照してください。**

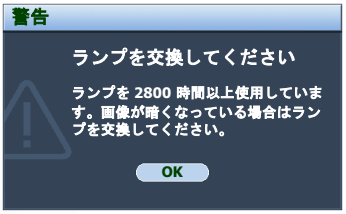
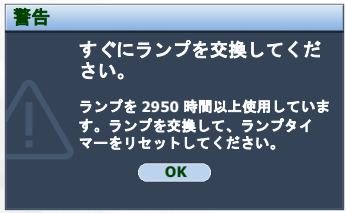
省電力モードでのランプ時間は標準モードの 3/4 として計算されます。つまりプロジェクタを省電力モードで使用すると、ランプ時間を 1/3 ほど延長することができます。

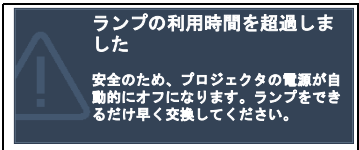
警告メッセージ

LAMP（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「LAMP」（ランプ）インジケータまたは「TEMP」（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。64 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。

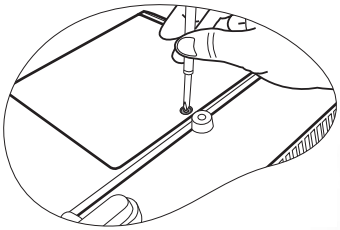
メッセージ	状態
	ランプの動作時間が 2800 時間を超えました。動作を最適化するために、新しいランプを取り付けてください。通常プロジェクタを省電力モードで起動している場合は（55 ページの " ランプモード (ノーマル)" を参照してください）、2950 時間のランプ警告メッセージが表示されるまでプロジェクタを使用することができます。
	ランプの動作時間が 2950 時間を超えました。新しいランプに交換しておくと、ランプが寿命で切れる不都合を避けられます。 この時点でランプを交換されるよう強くお薦めします。ランプは消費アイテムです。使用時間が長くなると、ランプは徐々に明るさを失います。これは正常な状態です。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 2950 時間を超えたらランプを交換してください。

	この警告メッセージが表示されると、プロジェクタは 40 秒以内にシャットダウンします。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

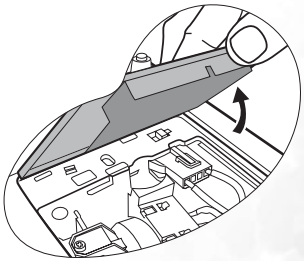
⚠
- **感電を防ぐため、ランプを交換する前には必ずプロジェクタの電源をオフにし、電源コードを抜いてください。**
- **重度のやけどを負う危険を防ぐため、ランプを交換する前に、最低でも 45 分間はプロジェクタを冷却してください。**
- **割れて鋭くなったランプのガラス片を取り除く場合は、指をけがしたり、内部部品を破損したりしないように、十分注意してください。**
- **指のけがや、レンズに触れることによる画質の劣化を避けるため、ランプを取り外すときに空のランプ ケースには触れないでください。**
- **このランプの中には水銀が入っています。ランプの処分は、地元の有害廃棄物規制条例にしたがって、正しい方法で行ってください。**

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. プロジェクタを上下に裏返します。ランプカバーのネジを緩めます。

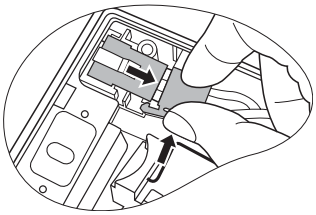


3. プロジェクタからランプカバーを外します。

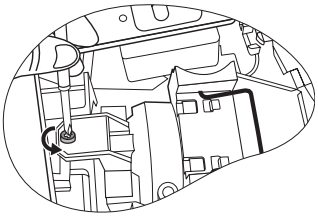
⚠ **ランプカバーを外したまま、電源を入れないでください。**



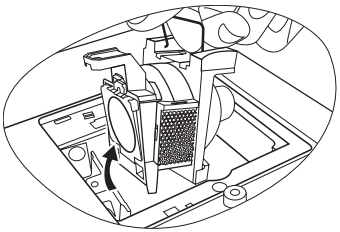
4. プロジェクタからランプコネクタを外します。



5. ランプを固定しているネジを緩めます。

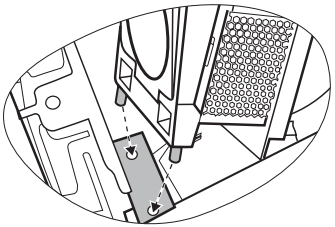


6. ハンドルを上に持ち上げてください。ハンドルを使ってゆっくりとランプをプロジェクタから引き出します。

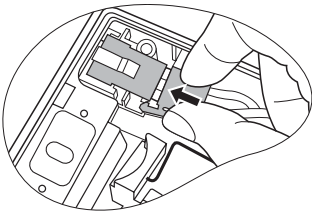


- **急激に引っ張るとランプが割れ、ガラスの破片がプロジェクタ内に散乱します。**
- **取り出したランプは、水のかかる場所、子供の手が届く場所、可燃物の付近には置かないでください。**
- **ランプを取り外した後は、プロジェクタ内に手を入れないでください。内部の光学部品に手を触れると、投写イメージの色が不均一になり歪む場合があります。**

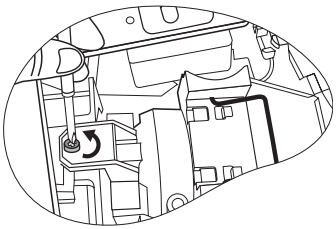
7. 図に示す通り、新しいランプを手に持ち、プロジェクタ上にランプを設置する穴とランプを合わせて、ランプをプロジェクタの中へ完全に挿入してください。



8. ランプコネクタをプロジェクタに接続します。



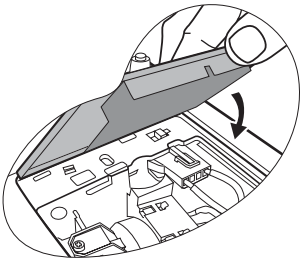
9. ランプを固定しているネジを締めます。



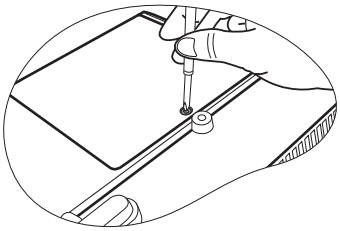
- **ネジの締め方がゆるいと接触が悪くなり、故障の原因になる場合があります。**
- **ネジを締め過ぎないでください。**

10. ハン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。

11. プロジェクタにランプカバーを戻します。



12. ランプカバーを固定しているネジを締めます。

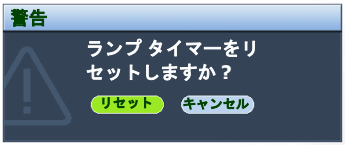


- **ネジの締め方がゆるいと接触が悪くなり、故障の原因になる場合があります。**
- **ネジを締め過ぎないでください。**

13. 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。

14. 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** メニューを選択します。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。**タイマーのリセット**をハイライトしてください。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** をハイライトして、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。

温度情報

温度警告ライトが点灯している場合は、以下の問題が発生していることを示しています。

1. 内部温度が異常に高くなっています。
2. ファンが動作していません。

プロジェクタの電源をオフにし、認定サービス担当者にお問い合わせください。詳細は、64 ページの " インジケータ " を参照してください。

インジケータ

意味

- **Blank (ブランク)-**：ライト消灯
- ：ライト点滅
- ：ライト点灯
- **O**：オレンジ色
- **R**：赤色
- **G**：緑色

Light (ライト)			状態と説明
電源	温度	ランプ	
電源の状況			
O	O	O	プロジェクタがたった今コンセントに接続されました。
O	-	-	スタンバイ モードです。
G	-	-	電源を入れています。
G	-	-	通常動作状態です。
O	-	-	1. 通常の冷却プロセスを経過せずに異常終了したため、プロジェクタの冷却に 90 秒必要です。**または** 2. 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。
O	-	-	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。
ランプの状況			
O	-	R	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。
-	-	R	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。

Light (ライト)			状態と説明
電源	温度	ランプ	
温度の状況			
-	R	-	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。
-	R	R	
-	R	G	
-	R	O	
R	R	R	
R	R	G	
R	R	O	
G	R	R	
G	R	G	
G	R	O	
O	R	R	
O	R	G	
O	R	O	
-	G	R	
-	G	O	

7 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ソース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（ソース）** キーで正しい入力信号を選択します。
レンズ キャップが装着されたままです。	レンズ キャップを取り外します。
DVI 入力に接続しているデジタルビデオソースが HDCP 対応の装置であるかもしれません。	コンポーネントビデオ、S ビデオ、またはコンポジットビデオなどのアナログ入力を使って接続してください。

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。
レンズ キャップが装着されたままです。	レンズ キャップを取り外します。

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 6 メートル（19.5 フィート）以内の場所に立ちます。

⑦ 投写イメージが大きすぎて画面に表示しきれなかったり、一部が切れてしまう

原因	対応
コンピュータとプロジェクタの解像度が一致していません。	1. Image （画像）メニューで H Position （水平位置）と V Position （垂直位置）が正しく設定されていることを確認してください。 2. コンピュータの外付けモニタの解像度をプロジェクタのネイティブ解像度 (MP770 の場合は 1024 x 768) に合わせて設定してください。このオプションを選択できない場合は、69 ページの "PC (DVI-I を含む) 入力のサポートタイミング " にリストされるものの中から対応するものを選択してください。 3. プレゼンテーションファイルが別の解像度で作成されていないかどうかを確認してください。
コンピュータの外付けモニタが 640 x 480 にロックされています。	

⑦ My Window Media Player プログラムはコンピュータ上で正常に作動しますが、Media Player ツールが [OK] と表示されているにも関わらずプロジェクタではムービーウィンドウが暗くなります。

原因	対応
コンピュータの外付けモニタが第２ディスプレイとして設定されています。	表示の設定を変更してください。スタート > コントロール パネル > 表示 > 設定 > 詳細 > 表示を選択します。この手順で [表示] 設定が見つからない場合は、コンピュータの取り扱い説明書をお読みください。モニタをプライマリに、パネルをセカンダリに設定します。これでパネルムービーウィンドウが暗くなり、プロジェクタにムービーウィンドウが表示されるはずです。

⑦ リモートマウスが正常に作動しません。

原因	対応
USB ケーブルがコンピュータかプロジェクタに正しく接続されていません。	接続を確認します。23 ページの " コンピュータの接続 " を参照してください。 それでも問題が残る場合は、マウスドライバを確認してください。詳細については、マウスの取り扱い説明書をお読みください。

8 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。

光学

解像度	1024 x 768 XGA
表示システム	1-CHIP DMD
レンズ F/ 番号	F=2.6 ～ 2.77、f= 20.4 ～ 23.5 mm
ランプ	220 W ランプ

電気仕様

電源	AC100 ～ 240V、1.5A ～ 3.2A、50/60 Hz（自動）
消費電力	320 W (最大); 15 W (スタンバイ)

機械仕様

重量	6.6 lbs (2.99 Kg)

入力端子

コンピュータ入力	
RGB 入力	D-Sub 15-pin（メス）x 1
DVI-I 入力	(DVI-A 信号使用)
ビデオ信号入力	
S ビデオ	Mini DIN 4-pin ポート x 1
ビデオ	RCA ジャック × 1
SD/HDTV 信号入力	アナログー D-Sub -- コンポーネント RCA ジャック x 3 (RGB 入力使用) デジタルー DVI (HDTV のみ)
オーディオ信号入力	
オーディオ入力	ステレオミニジャック x 1

出力端子

RGB 出力	D-Sub 15-pin （メス）x 1
オーディオ出力	ステレオミニジャック (ミックスモノ)
スピーカ	（ミックスモノラル）2W x 1

コントロール

USB マウスコントロール	A/B シリーズ x 1
RS-232 シリアルコントロール	Mini DIN 9 ピン x 1

使用環境条件

動作温度範囲	0ºC ～ 40ºC （海抜）
操作時の相対湿度	10% ～ 90%（結露なきこと）
動作高度	0 ～ 3000 フィート（0ºC ～ 40ºC） 3000 ～ 6000 フィート（0ºC ～ 30ºC） 6000 ～ 10000 フィート（0ºC ～ 23ºC）

タイミングチャート

PC (DVI-I を含む) 入力のサポートタイミング

解像度	水平周波数（kHz）	垂直周波数（Hz）	ピクセル周波数（MHz）	モード
640 x 400	31.47	70.089	25.176	640 x 400_70
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	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
1280 x 1024	63.981	60.020	108.000	SXGA_60

コンポーネント YP_bP_r 入力用にサポートされているタイミング

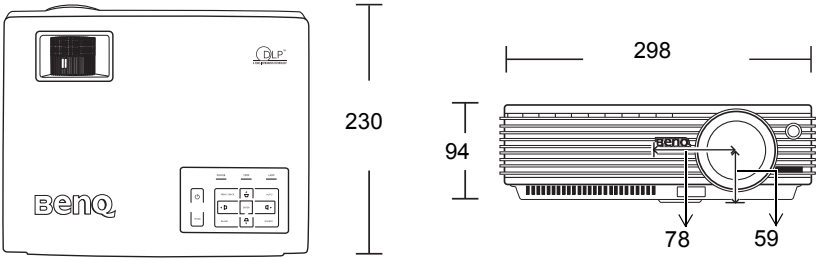
信号フォーマット	水平周波数（kHz）	垂直周波数（Hz）
480i(525i)@60Hz	15.73	59.94
480p(525p)@60Hz	31.47	59.94
576i(625i)@50Hz	15.63	50.00
576p(625p)@50Hz	31.25	50.00
720p(750p)@60Hz	45.00	60.00
720p(750p)@50Hz	37.50	50.00
1080i(1125i)@60Hz	33.75	60.00
1080i(1125i)@50Hz	28.13	50.00

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

外形寸法

298 mm (幅) x 94 mm (高さ) x 230 mm (奥行き)



単位：mm

保証

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 90% の間、温度 0ºC から 40ºC の間、高度 10000 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 support.BenQ.com をご覧ください。

10 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直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。

MIC 規則

B クラス装置（家庭用情報 / 電気通信装置）

本装置は家庭用として EMC 登録を受けているため、本製品は住居地域を含む任意の地域で使用できます。

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、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。

