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

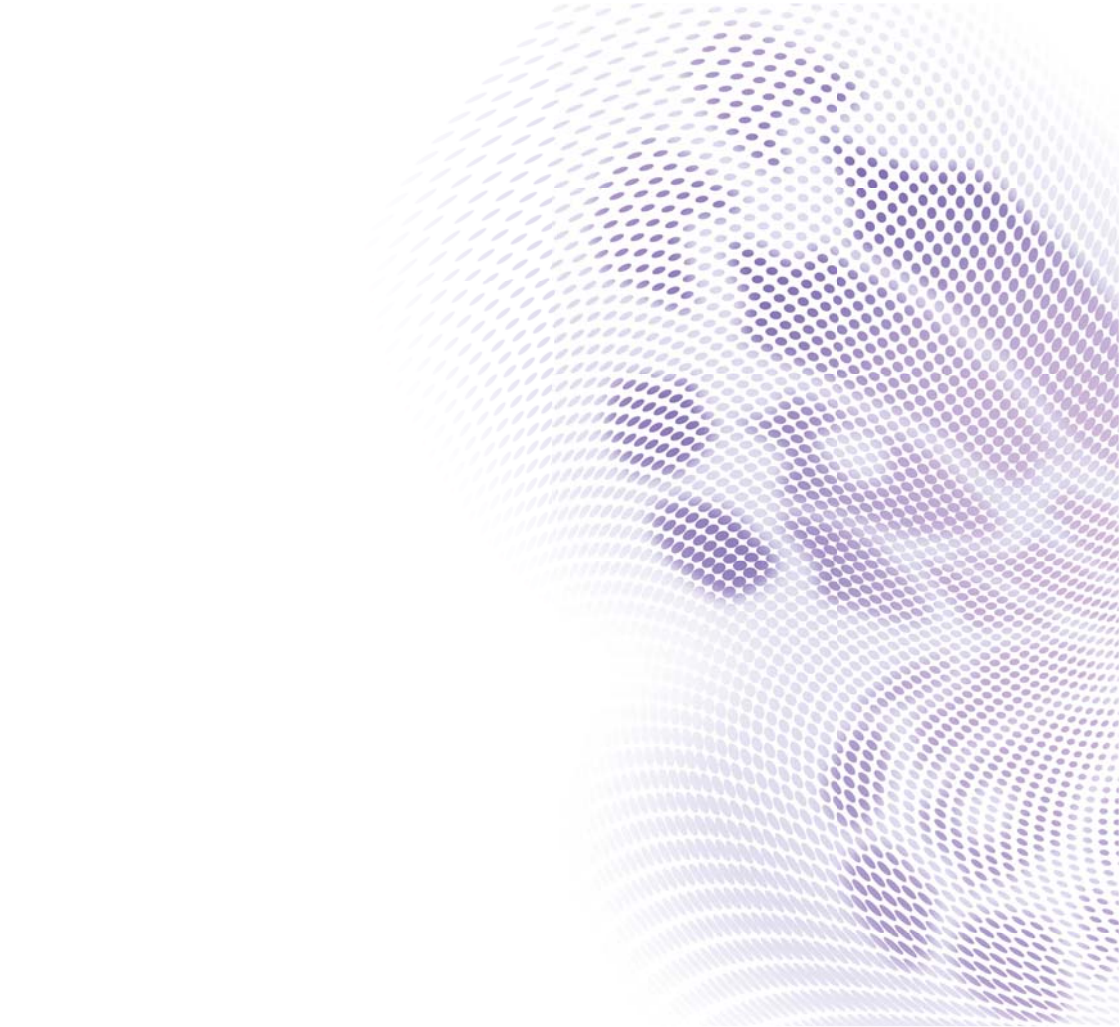
MP780 ST

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。

MP780 ST+/MW860USTi
デジタル プロジェクタ
取扱説明



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. 10
制御装置および機能. 11

設置. 16

場所の選択. 16
スクリーンサイズの調整. 17

接続. 20

コンピュータまたはモニタの接続 22
ビデオ機器との接続. 25

操作. 29

プロジェクタの起動. 29
投写イメージの調整. 30
メニューの使用方法. 32
プロジェクターを固定する. 33
入力信号の切り替え. 35
詳細の拡大と検索. 36
縦横比の選択. 36
画像の最適化. 38
オリジナルスタートアップ画面を作成する. 41
プレゼンテーションタイマー の設定. 42
遠隔ページング操作. 43
画像を隠す. 43
画像の静止. 43
FAQ 機能の使い方 44
コントロールキーをロックする . 44
高地での操作. 45
音声の調節. 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. 46
LAN 環境でプロジェクタを操作する. 47
Q Presenter で画像を表示する . . 57
Web コントロールロックの使用 61
投射ログインコードを使用する . 61
USB Reader からのプレゼンテーション. 63
Q Presenter からのリモートデスクトップ操作. 66
PointDraw™ ペン 2.0 68
プロジェクタの終了. 73
メニューの操作. 74

メンテナンス 88

プロジェクタのお手入れ. 88
ランプについて. 89

トラブルシューティング 95

仕様 96

外形寸法. 97
天井取付. 98
タイミングチャート. 99

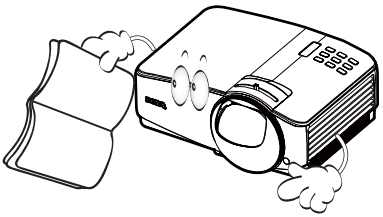
保証と著作権について102

安全上のご注意

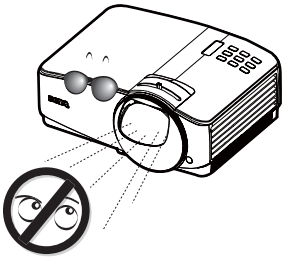
お使いのプロジェクタは、情報テクノロジ機器の最新の安全規格に適合するように設計され、テストされています。ただし、本装置を安全にご使用いただくために、このガイドおよび装置のマークに記載されている指示に従ってください。

安全上のご注意

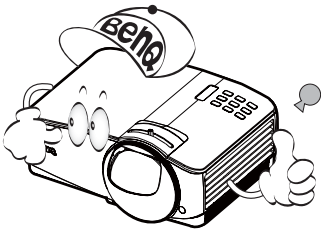
1. **ロジェクタを操作する前に、このユーザーズガイドをお読みください。**またいつでも参照できるように、手の届く場所に保管しておいてください。



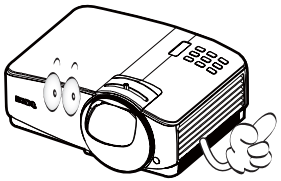
2. **動作中は、プロジェクタのレンズを覗き込まないでください。**光線が強力なので、視力障害を引き起こす恐れがあります。



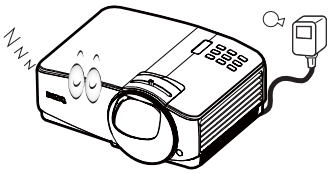
3. **点検修理については、認定サービス担当者にお問い合わせください。**



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。**



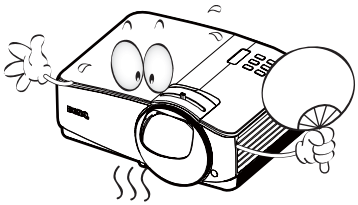
5. 国によっては、電源電圧が一定していない場合もあります。プロジェクタは、電源が AC100 ～ 240V の電圧範囲のときに安全に作動するように設計されていますが、停電や 10V のサージが発生すると故障する可能性があります。**電源の電圧が変動したり、電源供給が中断したりする地域では、電源安定器、サージプロテクタ、または無停電電源装置（UPS）にプロジェクタを接続することをお薦めします。**



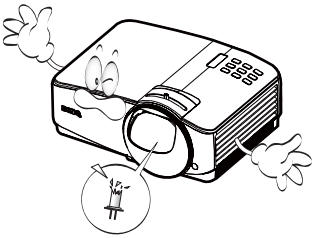
6. プロジェクタが作動しているときに投写レンズを物体で塞ぐと、それが過熱して変形したり、火災の原因となったりします。

安全上のご注意（続き）

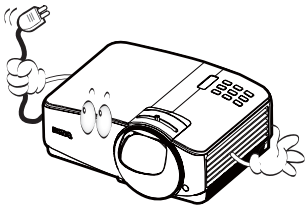
7. ランプは、動作中に非常に高温になります。ランプ部を取り外して交換する場合は、プロジェクタの電源を切ってから 45 分間ほど放置して、プロジェクタを常温に戻してください。



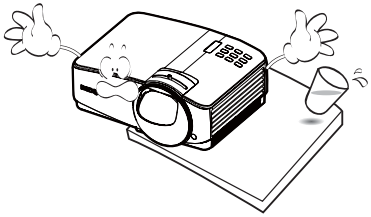
8. ランプは定格寿命より長く使用しないでください。ごくまれですが、定格寿命より長く使用すると、ランプが破裂することがあります。



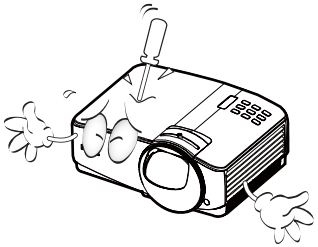
9. ランプ部や電子部品の交換は、必ずプロジェクタの電源プラグを抜いてから行ってください。



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。



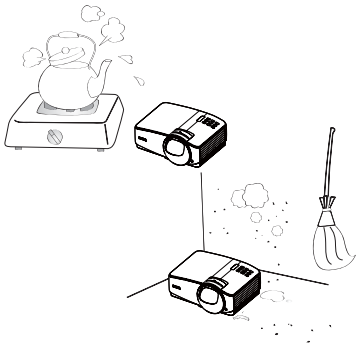
11. 本装置のキャビネットは開けないでください。内部には危険な電圧が流れており、触れると死に至る場合もあります。ユーザーが補修できる部分は専用の取り外し可能なカバーが付いているランプだけです。
    いかなる状況においても、これ以外のカバーをご自身で取り外そうとしないでください。補修については、指定された専門の技術者にお尋ねください。



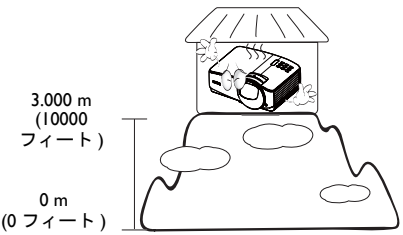
12. プロジェクタが稼動しているときには、通気孔から熱風と臭気を感じる場合があります。これは正常な状態であり、製品の欠陥によるものではありません。

安全上のご注意（続き）

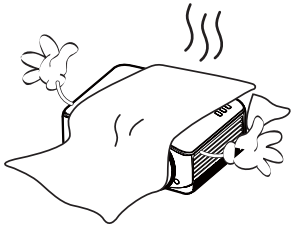
13. 次の場所に本装置を置かないでください。
    - 通気が不十分な場所または密閉されている場所。壁との間隔を 50cm 以上空けて、プロジェクタの周辺の風通しをよくしてください。
    - 窓を締め切った車内など、非常に高温になる場所。
    - 非常に湿度が高い場所、ほこりの多い場所、タバコの煙にさらされる場所。このような場所に置くと、光学部品が汚れ、プロジェクタの寿命が短くなり、画像が暗くなります。



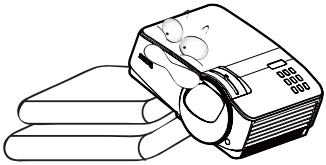
    - 火災報知器に近い場所。
    - 周辺温度が 40°C/104°F を超える場所
    - 高度が 3000 メートル (10000 フィート) を超える場所



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。

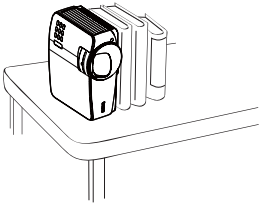


    通気孔がふさがれると、プロジェクタの内部が過熱し、火災が発生することがあります。
15. 使用時は必ず装置を水平な平面上に置いてください。
    - 左右の傾きが 10°、または前後の傾きが 15°を超える状態で使用しないでください。完全に水平になっていない状態でプロジェクタを使用すると、ランプが故障したり破損したりすることがあります。

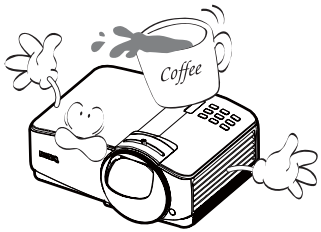


安全上のご注意（続き）

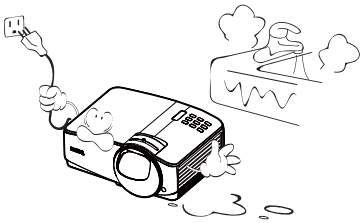
16. 装置を縦向きにしないでください。縦向きにするとプロジェクタが倒れ、けがをしたり、プロジェクタが破損したりする恐れがあります。



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。

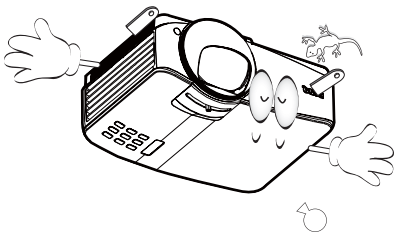


18. プロジェクタの上または近くに液体を置かないでください。プロジェクタ内部に液体がこぼれると故障の原因になります。プロジェクタを濡らした場合は、電源コンセントからプロジェクタを外し、BenQ にご連絡の上プロジェクタの点検をご依頼ください。



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。**



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。

- HDMI
- ネットワーク制御と Web サーバー用 LAN ディスプレイ
- LAN ディスプレイ 4-1（プロジェクタ 1 台に対し最大 4 台の PC/ ノート型 PC 表示が可能）
- LAN と USB ディスプレイ用リモートデスクトップ機能 1-M（1 台の PC/ ノート型 PC で、最大 8 台のプロジェクタへの同時表示が可能）
- USB A-miniB タイプのケーブルによる PC 接続に対応した USB ディスプレイ
- USB フラッシュドライブや HDD ディスプレイ対応の USB リーダー
- 3D Ready 対応
- 可変オーディオ出力
- 大型スピーカー（10W x2）付きマイク入力搭載で、学校などのオーディオシステム追加購入の負担を削減
- 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
- 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
- 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 （$Y P_b P_r$）
- スタンバイモードでは 1W 未満の電力消費
- PointDraw™ の対話型機能
- ワイドスクリーン PC やノート型 PC に最適で、XGA より 30% 高い画質を提供する WXGA
- プロジェクタとスクリーンとの近距離で大きな画像を作り出す短焦点レンズ

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

• **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。**

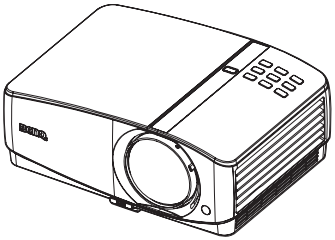
パッケージ内容

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。

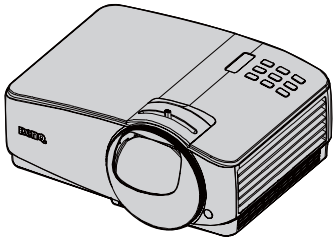
標準アクセサリ

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。

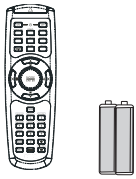
*** 保証カードは特定地域でしか提供されません。詳細は、本製品を購入された販売店へお問い合わせください。**



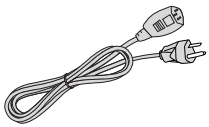
MP780 ST+ プロジェクタ



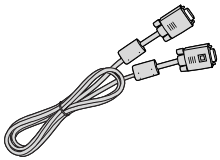
MW860USTi プロジェクタ



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

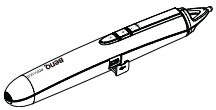


取扱説明書 CD



保証書 *

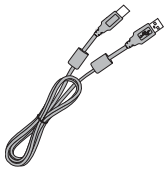
***Q Presenter は Q Draw インタラクティブソフトウェアと一緒に使用することはできません。**



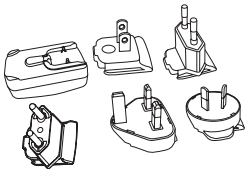
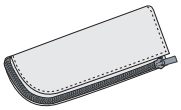
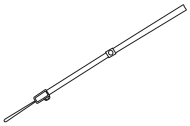
PointDraw™ ペン 2.0



USB A-miniB タイプケーブル



USB A-B タイプケーブル

		
USB 電源アダプタ	PointDraw™ ペンホルダー	PointDraw™ ペン用リストストラップ
		
PointDraw™ ペン用クイックスタートガイド	Q Draw 2.0 双方向的ソフトウェア *	

*** 付属の 2 種類の PointDraw pen 2.0 と Q Draw 2.0 ソフトウェアを使用することで、デュアルペン機能をお楽しみいただけます。**

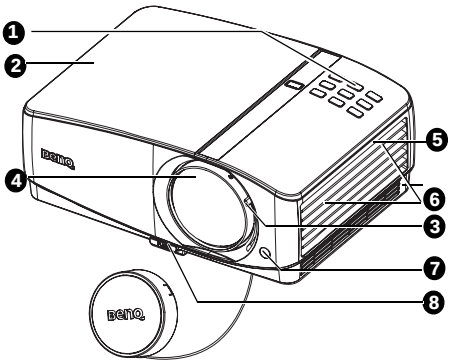
別売りアクセサリ

1. スペアランプキット
2. 天井取り付けキット
3. RS232 ケーブル
4. BenQ 無線ドングル
5. PointDraw™ ペン 2.0
6. 壁取り付けキット

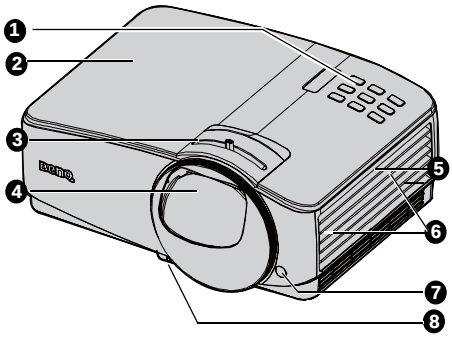
プロジェクタ外観ビュー

正面 / 上面

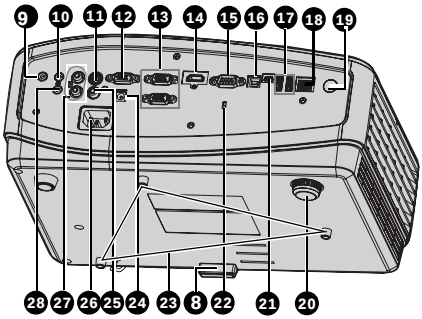
(MP780 ST+)



(MW860USTi)



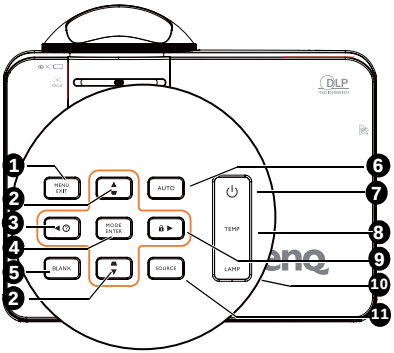
背面 / 底面



1. 外部コントロールパネル (詳細は、11 ページの " プロジェクタ " を参照してください。)
2. ランプカバー
3. フォーカス用スライドレバー
4. プロジェクションレンズ
5. 通気孔（放熱用）
6. スピーカー
7. 前面赤外線リモートセンサー
8. クイックリリースボタン
9. オーディオ出力ジャック
10. オーディオ入力ジャック
11. S- ビデオ入力ジャック
12. RGB 信号出力ジャック
13. RGB (PC)/ コンポーネントビデオ (YPbPr/ YCbCr) 信号入力ジャック
14. HDMI 入力ジャック
15. RS-232 コントロールポート
16. USB タイプ B ジャック
17. USB タイプ A ジャック
18. RJ45 LAN 入力ジャック
19. 背面赤外線リモートセンサ
20. 後部調節脚部
21. USB mini-B タイプ ジャック
22. 盗難防止用ケンジントンロックスロット
23. 天井取付穴
24. 12V DC 出力端末。電子スクリーンや照明コントロールなどの外部デバイスを使用するためのものです。これらのデバイスの接続方法については、販売店までお問い合わせください。
25. ビデオ入力ジャック
26. AC 電源コード差込口
27. オーディオ（L/R）入力ジャック
28. マイク入力ジャック

制御装置および機能

プロジェクタ



1. **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。
2. **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、31 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください。
3. **◀ 左 / ?**
   FAQ 機能を実行します。詳細は、44 ページの "FAQ 機能の使い方 " を参照してください。
4. **Mode/Enter**
   有効な画像設定モードを選択します。詳細は、38 ページの " ピクチャ モードの選択 " を参照してください。
   選択したオンスクリーンディスプレイ (OSD) メニュー項目を有効化します。詳細は、32 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
5. **BLANK**
   スクリーン画像を隠すために使用します。詳細は、43 ページの " 画像を隠す " を参照してください。
6. **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、30 ページの " イメージの自動調整 " を参照してください。
7. **Power/POWER (電源インジケータ ライト)**
   プロジェクターをスタンバイモードあるいはオンに切り替えます。詳しくは 29 ページの " プロジェクタの起動 " 参照してください。
   プロジェクタ動作中に点灯または点滅します。詳しくは 94 ページの " インジケータ " を参照してください。
8. **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、詳細は、94 ページの " インジケータ " を参照してください。
9. **▶ 右 / 🔒**
   オンスクリーンディスプレイ（OSD）メニューが起動中は、#2、#3、#9 キーは方向矢印として、ご希望のメニュー項目の選択や調整を行う際に使用できます。詳細は、32 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
   パネルキーロックを有効にします。詳細は、44 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。
10. **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、94 ページの " インジケータ " を参照してください。
11. **ソース**
    ソース選択バーを表示します。詳細は、35 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください。

⚠ プロジェクタの取り付け

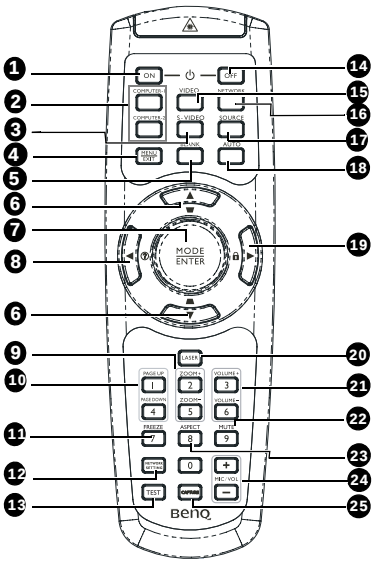
BenQ プロジェクタを安心してお使いいただくために、人や所有物へ起こりうる損害を防ぐため、ここに記載する注意事項をよくお読みください。

プロジェクタを天井または壁に取り付ける場合は、BenQ プロジェクタ専用の天井取り付けキットまたは壁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 プロジェクタ専用でない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および壁取り付けキットは、BenQ プロジェクタ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。

リモートコントロール



1. **ON**
   プロジェクタの電源を入れます。詳細は、29 ページの " プロジェクタの起動 " を参照してください。
2. **COMPUTER-1/COMPUTER-2**
   RGB (PC)/ コンポーネントビデオ (YPbPr/ YCbCr) 信号を表示します。
3. **S-VIDEO**
   S-VIDEO 信号を表示します。
4. **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、32 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
5. **BLANK**
   スクリーン画像を隠すために使用します。詳細は、43 ページの " 画像を隠す " を参照してください。
6. **キーストーン (台形補正)/ 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、31 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください。
7. **Mode/Enter**
   使用可能な画像設定モードを選択します。
   詳細は、38 ページの " ピクチャ モードの選択 " を参照してください。
   選択したオンスクリーンディスプレイ (OSD) メニュー項目を有効化します。
   詳細は、32 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
8. **◄ 左 / ⓘ**
   FAQ 機能を実行します。詳細は、44 ページの "FAQ 機能の使い方 " を参照してください。
9. **ズーム +/-**
   投写画像のサイズを拡大または縮小します。詳細は、36 ページの " 詳細の拡大と検索 " を参照してください。
10. **ページ上 / 下**
    PC へ USB を通して接続されている際に矢印でページ上 / 下詳細は、43 ページの " 遠隔ページング操作 " を参照してください。
11. **一時停止**
    投写画像を一時停止します。詳細は、43 ページの " 画像の静止 " を参照してください。
12. **ネットワーク設定**
    ネットワーク設定の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。
13. **TEST**
    テストパターンを表示します。詳細は、76 ページの " テストパターン " を参照してください。
14. **OFF**
    プロジェクタの電源を切ります。詳細は、73 ページの " プロジェクタの終了 " を参照してください。
15. **VIDEO**
    VIDEO 信号を表示します。
16. **NETWORK**
    ネットワークモードをオンにします。
17. **ソース**
    ソース選択バーを表示します。詳細は、35 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください。

18. **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、30 ページの " イメージの自動調整 " を参照してください。

19. **▶ 右 / 🔒**

オンスクリーンディスプレイ（OSD）メニューが起動中は、#6、#8、#19 キーは方向矢印として、ご希望のメニュー項目の選択や調整を行う際に使用できます。詳細は、32 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。

パネルキーロックをオンにします。詳細は、44 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。

20. **LASER**

レゼンテーション時にレーザーポインタのライトを発します。

21. **音量 +/-**

プロジェクタの音声レベルを調節します。詳細は、45 ページの " 音声の調節 " を参照してください。

22. **ミュート**

プロジェクタのオーディオのオンとオフを切り替えます。詳細は、45 ページの " 音声のミュート " を参照してください。

23. **アスペクト**

表示縦横比を選択します。詳細は、36 ページの " 縦横比の選択 " を参照してください。

24. **MIC/VOL**

マイクの音声レベルを調節します。詳細は、を参照してください。詳細は、46 ページの " マイクの音量調節 " を参照してください。

25. **CAPTURE**

表示中の画面を MyScreen にキャプチャします。詳細は、41 ページの " オリジナルスタートアップ画面を作成する " を参照してください。

LASER ポインタの操作



レーザーポインタは発表者がプレゼンテーションを行うときに使用するものです。ボタンを押すと赤い光線が発せられ、インジケータが赤く点灯します。

レーザー光線は可視性のものです。レーザー光線を続けて放射するには **LASER** ボタンを押し続ける必要があります。

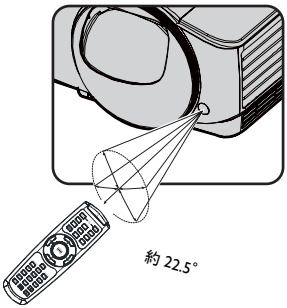
⚠ **レーザー光線放射口を覗いたり、光線をご自分や人に向けて当てることは、絶対にしないでください。リモコンをご使用になる前に、裏面に記載されている警告をお読みください。**

レーザーポインタは玩具ではありません。レーザーエネルギーの危険性に留意し、本リモコンをお子様の手の届かない場所に保管しておいてください。

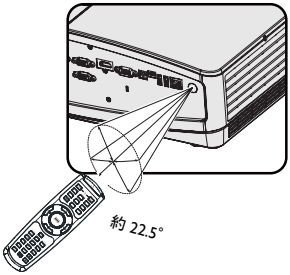
赤外線 (IR) リモコンセンサは、プロジェクタの正面にあります。リモコンを正しく機能させるには、プロジェクタの IR リモコンセンサに対して 22.5 度以内でリモコンを使用する必要があります。リモコンとセンサの間の距離が 8 メートル (26 フィート) を超えないようにしてください。

リモコンと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**

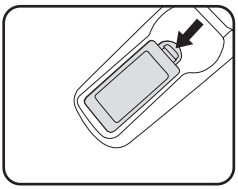


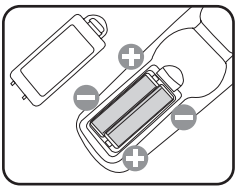
- **背面からの操作**



リモコンの電池交換

1. バッテリカバーを開くには、リモコンを裏返してカバーの溝を押し、図のように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. 中の電池を取り出し（電池がある場合）、電池取付部の底に記された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. カバーをまっすぐにスライドさせて元の状態に戻します。カチッという音がするまで完全にスライドさせます。





- **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

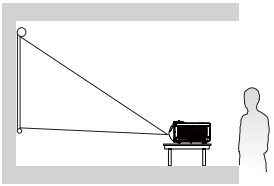
場所の選択

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。

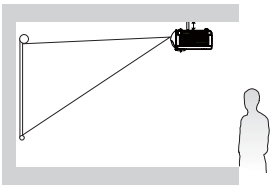


2. 天井前面投写

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、**天井前面投写 システム設定 : 基本**メニューで > **プロジェクタの投写位置**を設定してください。

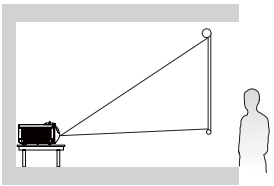


3. リア投写

プロジェクタをスクリーンの背後に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。

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

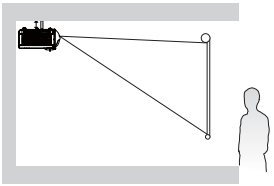


4. 天井リア投写

プロジェクタを上下逆さにスクリーン背後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、**天井リア投写 システム設定 : 基本**メニューで > **プロジェクタの投写位置**を設定してください。



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。

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。

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。

19 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位置を決定する場合、投射距離に比例する投射画像サイズと垂直の偏り寸法も考慮する必要があります。

BenQ では、プロジェクタを置く理想的な位置を決定できるように、投写サイズ表を用意しています。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. 19 ページの表を参照し、" スクリーンタイプ " のラベルのついた左のコラムからご使用のスクリーンのサイズに一番近いものを選びます。この値を使用して同じ行を右に見ると、" スクリーンからの距離 (mm)" の列には、対応するスクリーンからの平均距離の値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、" 垂直オフセット (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。

例えば、MP780 ST+ と 120 インチ スクリーンを使用する場合、平均投写距離は 1,293 mm、縦オフセットは 264 mm です。

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。

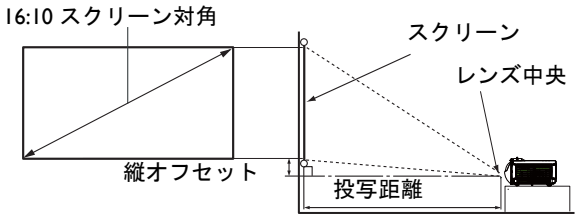
1. プロジェクタとスクリーンを設置したい場所までの距離を測ってください。これが投写距離になります。
2. 19 ページの表を参照し、" スクリーンからの距離 (mm)" のラベルのついたコラムの測定に一番近いものを選びます。
3. この値を使用し、同じ列の左側に記載されている相応する " スクリーンタイプ " を確認します。これが投写距離からの投写画像サイズになります。
4. 同じ列を右に見ていくと、" 垂直オフセット (mm)" 値が記載されています。この値によって、プロジェクタの水平面を基にした最終的なスクリーン設置場所が決定されます。

例えば、MP780 ST+ を使用している場合測定された投写距離が 2.0m (2,000 mm) であれば、列の最も近い値は、1,616 mm です。同じ行の隣の列を見ると、150 インチ スクリーンが必要です。

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。詳しくは 31 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください。

投写サイズ

適切な位置を計算する前に、97 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。



M

MP780 ST+

スクリーンタイプ				スクリーンからの距離 (mm)	垂直オフセット (mm)
対角線		幅	高さ		
インチ	mm	(mm)	(mm)		
40	1016	862	538	431	88
50	1270	1077	673	539	110
60	1524	1292	808	646	132
80	2032	1723	1077	862	176
100	2540	2154	1346	1077	220
120	3048	2585	1615	1293	264
150	3810	3231	2019	1616	330
200	5080	4308	2692	2154	440
250	6350	5385	3365	2693	550
300	7620	6462	4039	3231	660

MW860USTi

スクリーンタイプ				スクリーンからの距離 (mm)	垂直オフセット (mm)
対角線		幅	高さ		
インチ	mm	(mm)	(mm)		
40	1016	862	538	294	67
50	1270	1077	673	381	84
60	1524	1292	808	468	101
80	2032	1723	1077	642	135
100	2540	2154	1346	817	168
120	3048	2585	1615	991	202
150	3810	3231	2019	1253	252
200	5080	4308	2692	1689	337
250	6350	5385	3365	2125	421
300	7620	6462	4039	2561	505

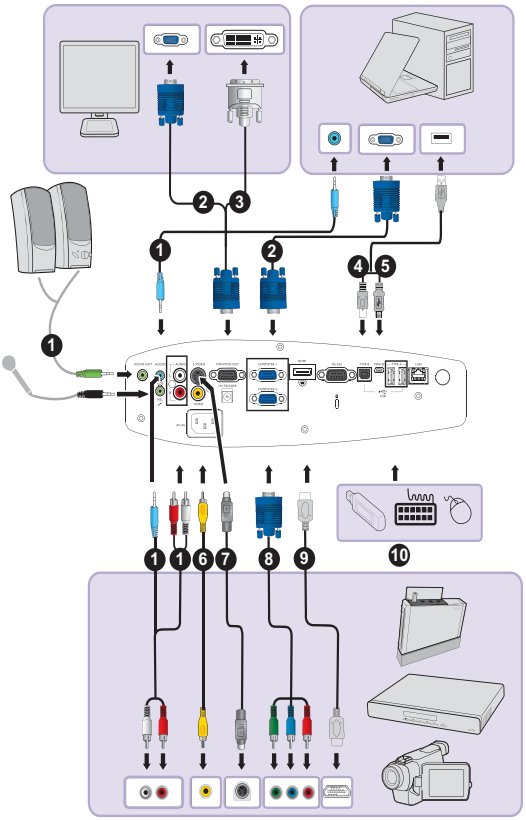
光学部品の偏差のため、これらの数字には 3% の公差があります。プロジェクタを一定場所に固定する予定であれば、設置を行う前に実際にプロジェクタを使って投写サイズと距離を測っておかれるようお薦めします。このように準備しておくことによって、プロジェクタを最適な位置に固定することができます。

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。**
- **接続方法についての詳細は、22-28. ページをご覧ください。**



1. オーディオケーブル	6. ビデオケーブル
2. VGA ケーブル	7. S-Video ケーブル
3. VGA-to-DVI-A ケーブル	8. コンポーネントビデオ -to-VGA(DSub) アダプタケーブル
4. USB A-B タイプケーブル	9. HDMI ケーブル
5. USB A-miniB タイプケーブル	10. USB フラッシュドライブ /HDD/ 無線ドングル / キーボード / マウス

USB ディスプレイに対する PC システム要件 :

オペレーティングシステムの要件	最小限のハードウェア要件
Windows XP Windows Vista	USB 2.0 対応 CPU:Pentium 1G RAM:RAM 512MB ディスク容量 : ハードドライブ空き容量 20MB

WiFi ディスプレイに対する PC システム要件 :

オペレーティングシステムの要件	最小限のハードウェア要件
Windows XP Windows Vista	WiFi:54 Mbps CPU:Pentium 1G RAM:RAM 512MB ハードドライブ空き容量 20MB

LAN ディスプレイに対する PC システム要件 :

オペレーティングシステムの要件	最小限のハードウェア要件
Windows XP Windows Vista	LAN:100 Mbps CPU:Pentium 1G RAM:RAM 512MB ハードドライブ空き容量 20MB

コンピュータまたはモニタの接続

コンピュータの接続

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

プロジェクタをコンピュータに接続するには（VGA 使用の場合）：

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 ケーブルのもう一方の端をプロジェクターの **COMPUTER 1** あるいは **COMPUTER 2** 信号入力ジャックに接続します。
3. プロジェクタのスピーカーをプレゼンテーションで使用したい場合、適合するオーディオケーブルの一方の端をコンピュータのオーディオ出力ジャックに接続し、もう一方の端をプロジェクタの **AUDIO** ジャックに接続します。コンピュータのオーディオ出力信号に接続した際、最適のサウンド効果のため音量コントロールバーのバランスを取ってください。
4. 必要に応じ、適合するオーディオケーブルをもう一本使用し、一方の端をプロジェクターの **AUDIO OUT** ジャックに、もう一方の端を外部スピーカー (別売) に接続することもできます。

   接続後は、オーディオはプロジェクターのオンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューでコントロールすることができます。詳細は、76 ページの " オーディオ設定 " を参照してください。

   AUDIO OUT ジャックが接続されている際は、内蔵スピーカーはミュートされます。

プロジェクタをコンピュータに接続するには（USB 使用の場合）：

1. USB A-miniB タイプのケーブルの一方の端をコンピュータの A タイプのジャックに接続します。
2. もう一方の端をプロジェクターの **MINI-B** ジャックに接続します。

☞
- **初回接続時には、スクリーンが表示されるまでに数秒かかる場合があります。**
- **コンピュータの画面が投写されない場合、「マイコンピュータ」を開き、該当プロジェクタ名（フラッシュディスクドライブ使用時と同様）をダブルクリックしてください。**
- **投写速度はコンピュータの性能により異なります。**

プロジェクタをコンピュータに接続するには（IAN 使用の場合）：

1. RJ45 ケーブルの一方の端をプロジェクタの LAN 入力ジャックに、もう一方の端を RJ45 ポートに接続します。
2. お使いのコンピュータもインターネットケーブルに接続済みであることを確認しておきます。Q Presenter プログラムを使ってネットワークディスプレイに接続し、ホスト PC のデスクトップコンテンツをローカルネットワーク接続経由で転送します。詳細は、57 ページの "Q Presenter で画像を表示する " を参照してください。

☞ **プロジェクタと PC 間の接続に RJ45 ケーブルを使用しないでください。この接続には IP ルータが必要となるためです。**

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

1. HDMI ケーブルの一方の端をコンピュータの HDMI ジャックに接続します。

2. もう一方の端をプロジェクタの HDMI ジャックに接続します。

☞ • **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。**

• **転送速度および画質は、ローカルエリアネットワークの帯域幅およびネットワークの使用状況によって異なります。**

モニタの接続

ご自身のプレゼンテーションをスクリーンと同じくモニタでも間近に表示したい場合は、プロジェクターの **MONITOR OUT** 信号出力ジャックを外部モニタ仁接続することができます。以下の手順に従ってください：

プロジェクタとモニタを接続するには：

1. プロジェクタとコンピュータを 22 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。
2. 適合する VGA ケーブル (一本のみ付属) の一方の端をビデオモニタの D-Sub 入力ジャックに接続します。
   または、モニタに DVI 入力ジャックが装備されている場合、VGA-to-DVI-A ケーブルを使用し、DVI 側をビデオモニタの DVI 入力ジャックに接続します。
3. もう一方の端をプロジェクターの **MONITOR OUT** ジャックに接続します。

- **MONITOR OUT(モニタ出力) ジャックの出力信号は、COMPUTER 1(コンピュータ 1) あるいは COMPUTER 2(コンピュータ 2) ジャックから入力信号が送られている場合に限り機能します。プロジェクターの電源がオンの際は、MONITOR OUT(モニタ出力) ジャックからの出力信号は、COMPUTER 1(コンピュータ 1) あるいは COMPUTER 2(コンピュータ 2) ジャックからの入力信号により異なります。**
- **プロジェクタがスタンバイモードになっているときにこの接続方式を使用するには、モニタ出力スタンバイ メニューで システム設定 : 詳細 機能がオンになっていることを確認してください。詳細は、86 ページの " スタンバイ設定 " を参照してください。**

ビデオ機器との接続

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。

端末名	端末形状	参照	画質
HDMI	HDMI 	26 ページの "HDMI ソースデバイスの接続 "	最高
コンポーネントビデオ	COMPUTER（コンピュータ） 	27 ページの " コンポーネントビデオソース装置の接続 "	比較的良い
S-Video	S-VIDEO 	28 ページの "S- ビデオ / 複合ソース機器の接続 "	良い
ビデオ	ビデオ 		ノーマル

HDMI ソースデバイスの接続

プロジェクタには HDMI 入力ジャックが装備されています。これにより DVD プレーヤー、DTV チューナー、ディスプレイまたはノート型パソコンなどの HDMI ソース機器に接続することができます。

HDMI(高精細マルチメディアインターフェイス) は、DTV チューナー、DVD プレーヤー、およびディスプレイなどの互換機器間での未圧縮ビデオデータ転送に一本のケーブルで対応します。これにより、ピュアなデジタル画面と音声を実現します。

ビデオソース機器を検証し、未使用の HDMI 出力ジャックがあるかどうか確認してください。

- 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。

プロジェクターを HDMI ソース機器に接続するには :

1. HDMI ケーブルの一方の端を HDMI ソース機器の HDMI 出力ジャックに接続します。
2. ケーブルのもう一方の端を、プロジェクタの HDMI 信号入力端子に接続します。接続が完成すると、プロジェクタのオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューで操作できるようになります。詳しくは 76 ページの " オーディオ設定 " 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を確認します。**
- **プロジェクターの HDMI 入力によってプロジェクターを DVD プレーヤーに接続した際に、画像の色が正しく投影されない場合が稀にあります。その際は、色域を YUV に変更してください。詳細は、35 ページの " カラースペースの変更 " を参照してください。**

コンポーネントビデオソース装置の接続

ビデオソース機器を検証し、未使用のコンポーネントビデオ出力ジャックがあるかどうか確認してください：

- 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 -to-VGA(D-Sub) アダプタケーブルを使用し、3RCA 型コネクタとなっている方の端をビデオソース機器のコンポーネントビデオ出力ジャックに接続します。プラグの色とジャックの色を合わせてください。つまり、緑は緑に、青は青に、赤は赤にプラグするようにします。
2. コンポーネントビデオ -to-VGA(D-Sub) アダプタケーブルのもう一方の端 (D-Sub 型コネクタ) をプロジェクターの **COMPUTER 1** あるいは **COMPUTER 2** ジャックに接続します。
3. プロジェクタのスピーカーをプレゼンテーションで使用したい場合、適合するオーディオケーブルの一方の端をデバイスのオーディオ出力ジャックに接続し、もう一方の端をプロジェクタの **AUDIO** ジャックに接続します。
4. 必要に応じ、適合するオーディオケーブルをもう一本使用し、一方の端をプロジェクタの **AUDIO OUT** ジャックに、もう一方の端を外部スピーカー (別売) に接続することもできます。

   接続後は、オーディオはプロジェクタのオンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューでコントロールすることができます。詳細は、76 ページの " オーディオ設定 " を参照してください。

   AUDIO OUT ジャックが接続されている際は、内蔵スピーカーはミュートされます。

☞ **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。**

S- ビデオ / 複合ソース機器の接続

ビデオソース機器を検証し、未使用の S- ビデオ / 複合出力ジャックがあるかどうか確認してください :

- 両方のジャックが使用可能な場合、S- ビデオ出力ジャックを接続に使用します。これは S- ビデオ端子のほうがビデオ端子よりも高い画質を提供するからです。
- どちらかの出力ジャックのみ使用できる場合でも、この手順で続行できます。
- ない場合は、別の方法で装置を接続してください。

プロジェクターを S- ビデオ / ビデオソース機器に接続するには :

1. S- ビデオ / ビデオケーブルの一方の端をビデオソース機器の S- ビデオ / ビデオ出力ジャックに接続します。
2. S- ビデオ / ビデオケーブルのもう一方の端をプロジェクターの **S-VIDEO**/ **VIDEO** ジャックに接続します。
3. プロジェクタのスピーカーをプレゼンテーションで使用したい場合、適合するオーディオケーブルの一方の端をデバイスのオーディオ出力ジャックに接続し、もう一方の端をプロジェクタの **AUDIO (L/R)** ジャックに接続します。
4. 必要に応じ、適合するオーディオケーブルをもう一本使用し、一方の端をプロジェクタの **AUDIO OUT** ジャックに、もう一方の端を外部スピーカー (別売) に接続することもできます。

   接続後は、オーディオはプロジェクタのオンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューでコントロールすることができます。詳細は、76 ページの " オーディオ設定 " を参照してください。

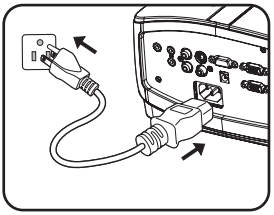
   AUDIO OUT ジャックが接続されている際は、内蔵スピーカーはミュートされます。

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。

操作

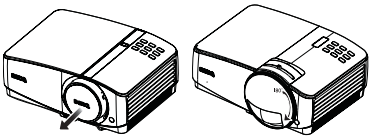
プロジェクタの起動

1. 電源コードをプロジェクターおよびコンセントに差込みます。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。



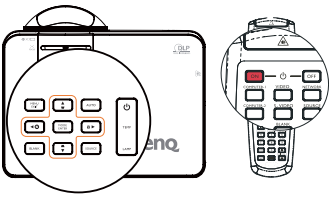
- **感電や火災の危険を避けるため、機器には付属のアクセサリ (例 : 電源ケーブル) のみを使用してください。**
- **システム設定 : 基本操作設定メニューでダイレクト電源オン機能が有効化されている場合、基本 > 操作設定メニュー、電源コードが接続され電力が流入した際プロジェクターは自動的にオンになります。詳細は、75 ページの " ダイレクト電源オン " を参照してください。**

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。



MP780 ST+　　MW860USTi

3. プロジェクタ本体の **Power** またはリモコンの **ON** を押して、プロジェクタを起動します。**POWER (電源インジケータ ライト)** が点滅し、電源がオンになると緑色ライトが点灯します。
起動処理には約 10 秒～ 20 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、フォーカスリングまたはフォーカススライドレバー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. プロジェクターを始めて起動する場合、オンスクリーン指示に続き OSD 言語を選択してください。
5. パスワードの入力を求められた場合は、矢印キーを使って 6 桁のパスワードを入力してください。詳細は、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。
6. 接続されているすべての機器の電源をオンにします。
7. 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 **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。詳細は、35 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください。

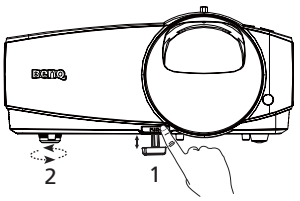
入力信号の周波数 / 解像度がプロジェクタの動作範囲を超えた場合、「対応範囲外」というメッセージがスクリーンに表示されます。プロジェクタの解像度に合った入力信号に変えるか、入力信号を低い値に設定し直してください。詳細は、99 ページの " タイミングチャート " を参照してください。

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、プロジェクターの前部を持ち上げます。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. 後部調節脚部をまわし、水平角度を微調整します。



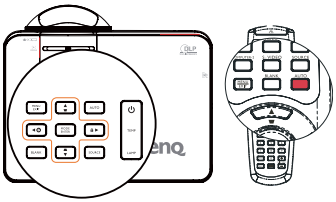
フットを縮めるには、クイックリリース ボタンを押しながらプロジェクタを持ち上げて、ゆっくりとプロジェクタを下ろします。背面アジャスタフットを逆方向に回します。

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、31 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

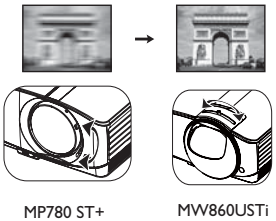
場合によっては、画質を最適化する必要が生じることもあります。これを実行するには、プロジェクタかリモコンの **AUTO** を押します。組み込みのインテリジェント自動調整機能により周波数およびクロックの値が再調整され、3 秒以内に最適な画質が得られます。



- **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. ピントリング / ピントスライドレバーを使用して、焦点を合わせます。



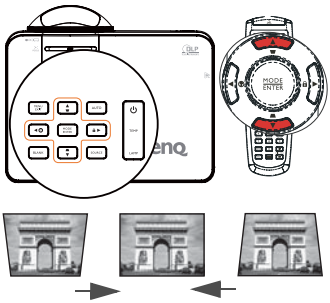
キーストーンの補正

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、◀/▶ メニューが表示されるまで**表示** を押してください。
2. ▼を押して**台形補正**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。すると **台形補正**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。

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。



以下の例は OSD 言語の設定の仕方を表しています。

1. プロジェクターまたはリモコンの **MENU/EXIT** を押し、OSD メニューをオンにします。



2. ◀/▶ を使用して**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 **MENU/EXIT** 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。**

プロジェクターを固定する

セキュリティケーブルロックを使用する

プロジェクターは盗難されないよう安全な場所に設置してください。または、ケンジントンロックのようなロックを購入し、プロジェクターを固定してください。ケンジントンロックのスロットはプロジェクターの後部に位置しています。詳細は、10 ページの項目 22 を参照してください。

ケンジントンセキュリティケーブルロックは、通常キーとロックの組み合わせとなっています。使用方法についてはロックの付属書類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 ディスプレイ (OSD) メニューで設定します。

⚠ **警告 : 電源オンロック機能を有効化した後にパスワードを忘れてしまうと大変不便です。(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. OSD メニューを開き、**システム設定 : 詳細** > **セキュリティ設定** メニューを選択します。**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. **セキュリティ設定の変更**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。
3. **電源ロック**をハイライトし、**オン**を押して ◀/▶ を選択します。
4. 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のとおり、矢印キーを押して 6 桁のパスワードを入力します。
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。
   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。



⚠ **重要 : 入力した数字は画面では星印で表示されます。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。

6. 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、右図のようなパスワード エラーメッセージが 3 秒間表示され、次に**パスワードの入力**というメッセージが表示されます。別の 6 桁のパスワード上を押してもう一度やり直してください。または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。詳しくは 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

1. プロジェクタかリモコンの **AUTO** を 3 秒間押します。プロジェクターはスクリーンにコード化された数字を表示します。
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**メニューを選択します。
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。

⚠ **重要 : 入力した数字は画面では星印で表示されます。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。次回プロジェクターを開始する際は、新しいパスワードを入力するようご注意ください。
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

パスワード保護をオフにするには、OSD メニューを開いて、**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** > **電源ロック** メニューに戻ります。◀ /▶ ボタンを押してオフ を選択します。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。

- パスワードが正しい場合は、オンスクリーン メニューの**セキュリティ設定** 欄が **「オフ」**と表示された状態の**電源ロック**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。
- 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。

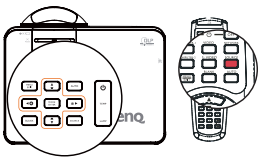
パスワード機能を無効にしても、再びパスワード機能を有効にするときに古いパスワードを入力するよう要求されますので、古いパスワードは忘れないように記録し保管しておいてください。

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。開始の際、プロジェクターは自動的に検出可能な信号を検索します。

プロジェクタに信号を自動検出させるには、**クイック自動検索** (システム設定) メニューで**ソース** 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 **ソース** 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、38 ページの " ピクチャ モードの選択 " を参照してください。**
- **ネイティブ表示解像度は、縦横比 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、36 ページの " 縦横比の選択 " を参照してください。**

カラースペースの変更

プロジェクターの HDMI 入力によってプロジェクターを DVD プレーヤーに接続した際に、画像の色が正しく投影されない場合が稀にあります。その際は、色域を YUV に変更してください。

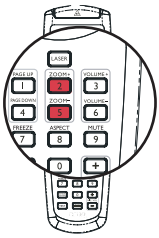
1. **MENU/EXIT** を押し、次に**ソース**メニューが強調表示されるまで ◀/▶ を押します。
2. ▼ を押してカラースペース転換を選択し、◀/▶ を押して適切な色域を選択します。

この機能は HDMI 入力ポートが使用されている場合のみ有効です。

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. **ズーム +/ ズーム -** を押すとズームバーが表示されます。
2. **ズーム +** を押すと画像の中央が拡大されます。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 **ズーム -** 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、◀ /▶メニューが表示されるまで**表示** 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 ステップ 2 ～ 4 を繰り返します。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. 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。
7. 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。

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) :

- リモートコントロールの使用



1. **アスペクト** を押して現在の設定内容を表示します。
2. **アスペクト** を押して、ビデオ信号のフォーマットとディスプレイの条件に合わせて適切な縦横比を選択してください。

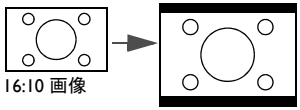
- OSD メニューの使用方法

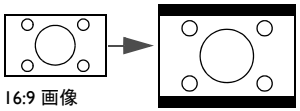
1. **MENU/EXIT** を押して、◀ /▶ メニューが表示されるまで**表示** を押してください。
2. ▼を押して、**縦横比**を選択します。
3. ◀/▶ を押して、ビデオ信号のフォーマットとディスプレイの条件に合わせて適切な縦横比を選択してください。

縦横比について

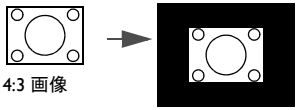
下の図では黒い部分が無効になったエリアで、白い部分が有効なエリアです。未使用の黒いエリアには OSD メニューを表示することができます。

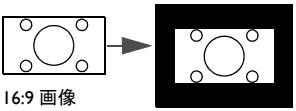
1. **自動** : 縦 • 横の幅においてプロジェクターの元の解像度に適応するよう、画像を比例的にサイズ変更します。このモードは、入力画像が 4:3 か 16:9 のとき、画像の縦横比を変更せずにスクリーンを有効に使用したいときに便利です。



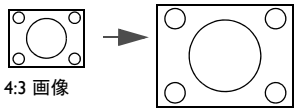


2. **リアル** : 画像はその本来の解像度で投写され、表示エリアに合わせてリサイズされます。低解像度の入力信号では、投写画像はフルスクリーンサイズにリサイズした場合よりも小さいサイズで表示されます。ズーム倍率を調整するか、プロジェクタをスクリーンに近づけると画像サイズを拡大することができます。このような調整を行った後は、プロジェクタのフォーカスを調整し直す必要があるかもしれません。

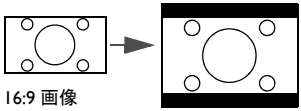




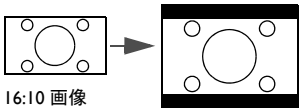
3. **4:3**: スクリーンの中央が 4:3 の縦横比になるようにイメージを調整します。これは縦横比を変更せずにすむため、コンピュータモニタ、標準精度の TV、縦横比 4:3 の DVD ムービーなどの 4:3 画像に適しています。



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。

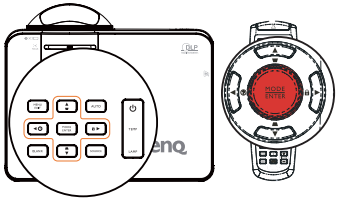


5. **16:10**: スクリーンの中央が 16:10 の縦横比になるようにイメージを調整します。この設定は、縦横比を変更する必要がないため高精度 TV など、すでに縦横比が 16:10 になっている画像に適しています。



画像の最適化

ピクチャ モードの選択



このプロジェクタ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。

- 任意のモードが選択されるまで、リモコンかプロジェクタの **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。

画像モードは以下の通りです。

1. **ダイナミック モード**: 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 (デフォルト)**: プレゼンテーションに向いています。このモードでは輝度に重点を置いています。
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。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、38 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。

PointDraw™ 機能がオンのとき、ピクチャモードはプレゼンテーションモードに固定となります。

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、ユーザー設定 1 サブメニューアイテムでユーザー設定 2 かピクチャ モード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 **壁スクリーン**機能を使って投写画像の色を補正することができます。

この機能を使用するには、**表示** > **壁スクリーン**メニューを開き、◀/▶ を押して投写面の色に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、これらの機能は選択の上プロジェクターまたはリモコンの◀/▶ を押すことで調整可能です。

調整輝度

値を高くするほどイメージの輝度が増加します。設定値が低くなるにつれ、画像は暗くなります。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

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**輝度**設定することができます。



調整色

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

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

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 Brilliant Color

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。

の選択色温度

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。

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。

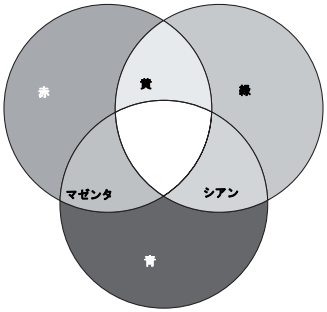
カラーマネージメントでは、6 色 (RGBCMY) を調整することができます。それぞれの色を選択すると、その色の範囲と彩度を個別に自在に調整することができます。

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. **原色** を選択し、◀/▶ を押して赤、黄、緑、シアン、青、マゼンタの中から色を選択します。
4. ▼ を押して、**色相**を選択し、次に ◀/▶ 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。

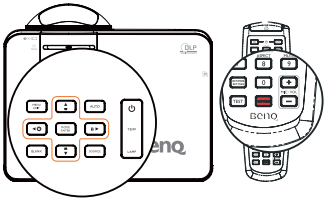
   例えば、赤を選択し、その範囲を 0 に設定した場合、純粋な赤の彩度だけが影響を受けます。

☞ **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、色が強くなりすぎ、現実感がなくなります。**

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. 他のカラー調整も行う場合は、ステップ 3～6 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。

オリジナルスタートアップ画面を作成する

BenQ ロゴ、黒、青の画面といったプロジェクタに最初から設定済みのスタートアップ画面に加え、お使いの PC やビデオソースから投写される画像として、ユーザー独自のスタートアップ画面を作成することができます。



1. PC やビデオソースから、スタートアップ画面に使用したい画像を投写します。
2. リモコンの **CAPTURE** を押すか、**システム設定 : 基本 > MyScreen** メニューに進み、**MODE/ENTER** を押します。
3. 確認のメッセージが表示されます。**CAPTURE** または **MODE/ENTER** を再び押します。
4. 「**スクリーンキャプチャ中です…**」というメッセージが表示されます。少々お待ちください。
5. 処理が正しく完了すると、「**キャプチャが完了しました**」とスクリーンに表示されます。キャプチャされた画像は **MyScreen** として保存されます。
6. キャプチャ画像をスタートアップ画面として表示させるには、**システム設定 : 基本 > スプラッシュスクリーン MyScreen** を設定し、プロジェクタを再起動します。

万一キャプチャ操作が失敗した場合、対象画像を変更してください。

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**ページを表示します。
2. **タイマー間隔**を選択しタイマー期間を◀/▶ を押して決定します。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。
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。

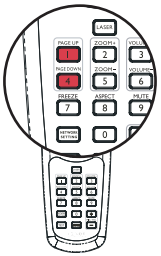
選択	説明
増加	0 からあらかじめ設定した時間までカウントを重ねます。
減少	あらかじめ設定した時間から 0 までカウントダウンします。

6. ▼ を押して **ビープ音通知** を選択し、ビープ音通知を有効化するかどうかを◀/▶ を押して決定します。**オン**を選択した場合、設定時刻前 30 秒で 2 重ビープ音、設定時刻に到達すると 3 重ビープ音が鳴ります。
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。

タイマーを解除するには、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** メニューに移動し、**オフ**を選択します。
   MODE/ENTER を押します。確認のメッセージが表示されます。
2. **はい**を選択し、**MODE/ENTER** を押して確定します。「タイマーはオフです」というメッセージがスクリーンに表示されます。

遠隔ページング操作

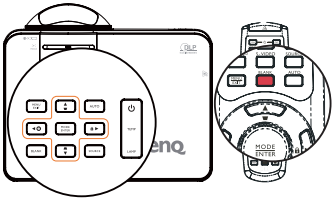


ページング 機能を使用する前に、プロジェクターを PC またはノートパソコンに USB ケーブルを使用して接続します。詳細は、22 ページの " コンピュータの接続 " を参照してください。

リモコンの**ページ上 / 下**を押すことで、ページ上 / 下コマンドに応答する (接続した PC 上の) ディスプレイソフトウェアプログラム (Microsoft PowerPoint など) を操作することができます。

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

画像を隠す

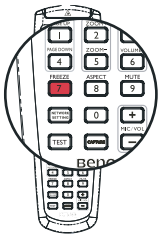


プロジェクタかリモコンの「**BLANK**」を使用するとスクリーンの画像が消えるため、聴衆の関心をすべて講演者に向けることができます。プロジェクターまたはリモコンのいずれかのキーを押し、画像を復元します。画像が非表示の間は、スクリーンに「**BLANK**」と表示されます。オーディオ入力が接続されている間にこの機能を有効にした場合、オーディオは停止しません。

システム設定 : 基本 > 操作設定 > 画面オフタイマー メニュー で、一定時間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。時間の長さは 5 分から 30 分の間で 5 分間隔で設定することができます。

- **投影しているプロジェクションレンズを塞がないでください。塞いでいる物体が高熱となる恐れがあります。**
- **Blank Timer(ブランクタイマー) の起動の有無に関わらず、プロジェクターあるいはリモコンのいずれかのキー (ページ上 / 下 キーを除く) を押すことで画像を復元することができます。**

画像の静止



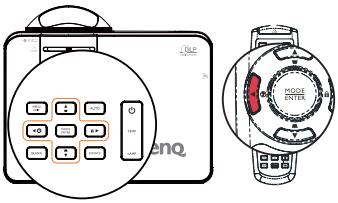
リモコンの「**FREEZE**」押すと画像が静止します。スクリーンに「**FREEZE**」と表示されます。機能を解除するには、プロジェクターあるいはリモコンのいずれかのキー (**ページ上 / 下**キーを除く) を押します。

スクリーン上でイメージが静止しても、ビデオやその他の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。

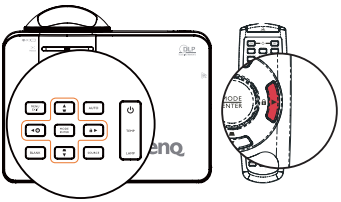
FAQ を見るには：



1. リモコン上の ⓘ または **MENU/EXIT** を押して OSD メニューを開き、◀/▶ を押して **情報** メニューを選択します。
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。

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間は、プロジェクタのコントロールキーは **Power** ボタンを除き、どれも作動しません。



1. プロジェクタまたはリモコンの▶/ 🔒 を押すか、**システム設定 : 基本 > パネル キー ロック** メニューに進み、プロジェクタかリモコンの ◀/▶ を押して **オン** を選択します。
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、プロジェクタかリモコンの▶/ 🔒 を 3 秒間押します。

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電源ボタン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。**

高地での操作

標高 1500 m ～ 3,000 m 地点、また周囲気温が 0°C ～ 35°C の環境で使用する際は、**高地対応モード**の使用を推奨します。

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

高地対応モードに設定するには：

1. **MENU/EXIT** を押して、◀ /▶ を押して**システム設定：詳細** メニューが選択される。
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。

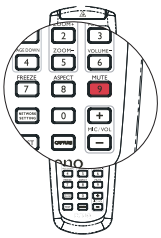
高地対応モードを選択した場合は、システムの性能を維持するために冷却ファンが回転速度を速めるために操作ノイズが高くなる場合があります。

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。

音声の調節

下のような音声調節はプロジェクターのスピーカーに変化を与えます。プロジェクターのオーディオ入力が正しく接続されているよう確認してください。オーディオ入力の接続については 20 ページの " 接続 " を参照してください。

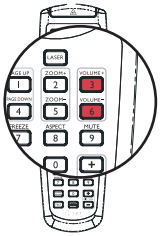
音声のミュート



音声レベルを調節するには、リモコンの **MUTE (ミュート)** を押します。または：

1. **MENU/EXIT** を押し、◀ /▶ **システム設定：詳細** メニューが選択される。
2. ▼を押して**オーディオ設定**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。オーディオ設定ページが表示されます。
3. **ミュート**を選択し、**オン** を選択します。

音声レベルを調節



音声レベルを調節するには、リモコンの **音量 +/-** を押します。または：

1. 上記のステップ 1-2 を繰り返します。
2. **音量**を選択し、希望の音声レベルを選択します。

電源オン / オフ音をオフにする

トーンをオフにするには：

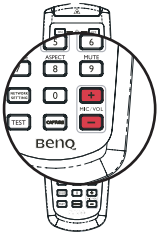
1. 音声ミュートのセクションの、ステップ 1 ～ 2 を繰り返します。
2. **電源オン / オフ音**を選択し、**オフ** を選択します。

☞ **電源オン / オフ音 を変更する方法は、ここでオンまたはオフに設定する方法のみです。音声をミュートしたり、音量を変更したりしても、電源オン / オフ音には影響しません。**

マイクの音量調節

音量調節するには、リモコンの **MIC/VOL** +/- を押します。または :

1. 音声ミュートのセクションの、ステップ 1 ～ 2 を繰り返します。
2. **マイクボリューム** を選択し、希望の音声レベルを選択します。



ミュートがオンの状態でも、マイク音は機能します。

プロジェクタのメニューディスプレイのカスタマイズ

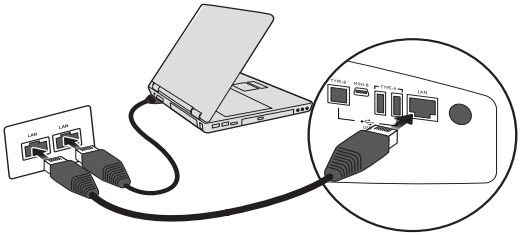
オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューは自由に変えることができます。次の設定は投射設定、操作、性能には影響しません。

- **システム設定 : 基本** > **メニュー設定**メニューの**メニュー表示時間**では、最後にキーを押してからの OSD の表示時間を設定します。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 : 基本** > **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。
- **言語**メニューの**システム設定 : 基本**で OSD メニューの言語を設定します。◀ / ▶ を使って言語を選択してください。
- **システム設定 : 基本** > **メニュー設定** メニューの **リマインダーメッセージ** で、リマインダーメッセージを表示するかどうかを設定します。◀ / ▶ を使って任意の設定を選択してください。
- **スプラッシュスクリーン**メニューの**システム設定 : 基本**で、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。

LAN 環境でプロジェクタを操作する

ネットワーク設定 を使用すると、PC とプロジェクタが同一ローカルエリアネットワークに正しく接続されている場合に、ウェブブラウザを使って PC からプロジェクタを管理することができます。

有線 LAN の構成



DHCP 環境の場合：

1. RJ45 ケーブルの一方の端をプロジェクタの LAN 入力ジャックに、もう一方の端を RJ45 ポートに接続します。
2. **MENU/EXIT** を押して、◀ /▶ メニューが表示されるまで**システム設定: 詳細**を押してください。
3. ▼ を押して **ネットワーク設定** を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。すると **ネットワーク設定** ページが表示されます。
4. ▼ を押して **有線 LAN** を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。
5. ▼ を押して **DHCP** を選択し、次に ◀ /▶ を押して **オン** を選択してください。
6. ▼ を押して **適用** を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。
7. 再び **有線 LAN** ページに入ります。**IP アドレス**、**サブネットマスク**、**既定のゲートウェイ**、**DNS** 設定が表示されます。IP アドレスをメモしておきます。

IP アドレスが表示されない場合は、ITS 管理者にお問い合わせください。

非 DHCP 環境の場合：

1. 上記のステップ 1-4 を繰り返します。
2. ▼を押して、**DHCP** を選択し、次に ◀ /▶ を押して **オフ** を選択してください。
3. **IP アドレス**、**サブネットマスク**、**既定のゲートウェイ**、**DNS** の設定方法については、ITS 管理者にお問い合わせください。
4. ▼ を押して変更したい項目を選択し、値を入力します。
5. ▼ を押して 適用を選択し、**MODE/ENTER** を押してください。

無線 LAN の構成

1. BenQ 無線ドングル（別売品）をプロジェクタの USB A タイプ入力ジャックに差し込みます。
2. **システム設定 : 詳細** > **ネットワーク設定** メニューで**無線 LAN** を選択し、**MODE/ENTER** を押します。
3. **AP** モード接続の場合は、**SSID** 情報をメモしておき、Q Presenter 内の同一 SSID を持つプロジェクタを検索して、投写を開始します。**インフラ**モード接続の場合は、接続先プロジェクタの SSID を選択します。詳細は、57 ページの "Q Presenter で画像を表示する " を参照してください。

4. お使いの PC の無線接続ユーティリティを使用して、ネットワークに接続します。

プロジェクタに WEP キーが設定してある場合は、ネットワークに接続する際に WEP キーのパスワードを入力する必要があります。

ウェブブラウザからプロジェクタを遠隔操作する

LAN 構成が完了したら、ネットワーク画面下部にプロジェクタの IP アドレスが表示されます。同一 LAN 内にあるどの PC からも、プロジェクタを操作することができます。

1. ブラウザのアドレスバーにプロジェクタのアドレスを入力し、Enter を押します。例：http://10.60.7.31

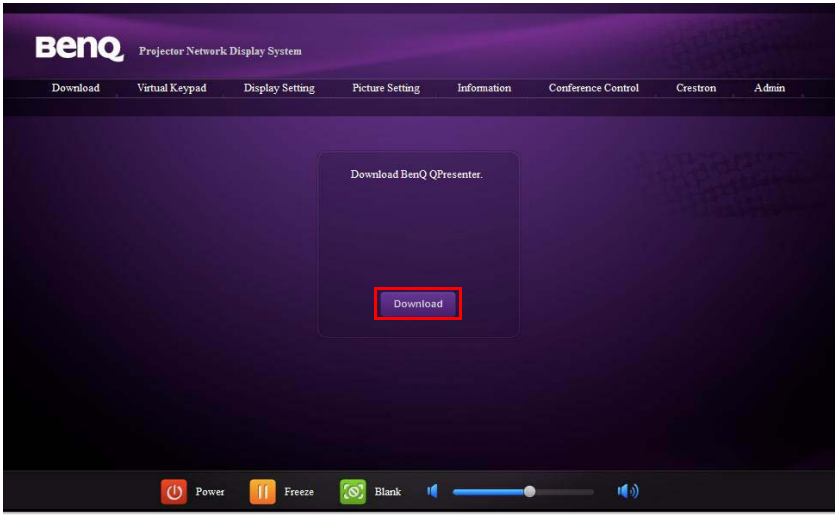




2. Ben Q 遠隔ネットワーク操作ページが開きます。

- **ウェブページのコントロールは、IE 7.0 以上に対応しています。**

- **ウェブページコントロール、Q Presenter、USB Reader セクションのイラストはあくまで説明用のものであり、お使いのプロジェクタの実際の設計とは異なる場合があります。**

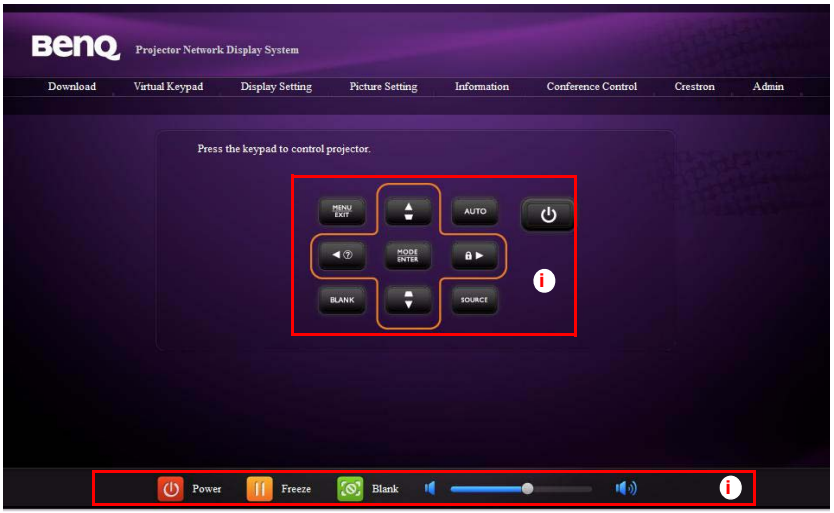


3. ダウンロード をクリックして、Q Presenter ソフトウェアをお使いの PC に保存します。

☞ **ウェブページコントロールには、60 ページのウェブページで Q Presenter > Settings > Advanced Setting > Control Projector から接続することもできます。**

4. プログラムのインストールを実行します。
5. Q Presenter を開き、ネットワークディスプレイを検索して接続します。詳細は、57 ページの "Q Presenter で画像を表示する " を参照してください。

Virtual Keypad（仮想キーパッド）ページでは、リモコンやプロジェクタ本体のコントロールパネルから操作しているような感覚でプロジェクタを操作することができます。

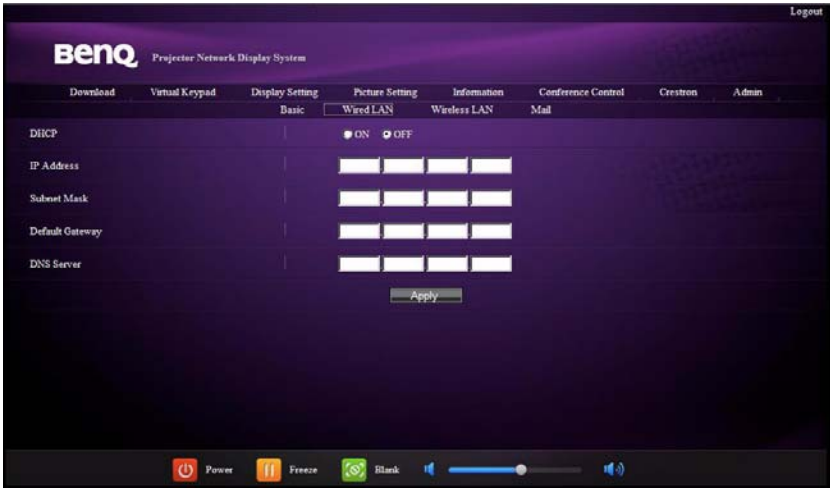


i. これらのボタンは、リモコンのボタンと同じように機能します。詳細は、13 ページの " リモートコントロール " を参照してください。

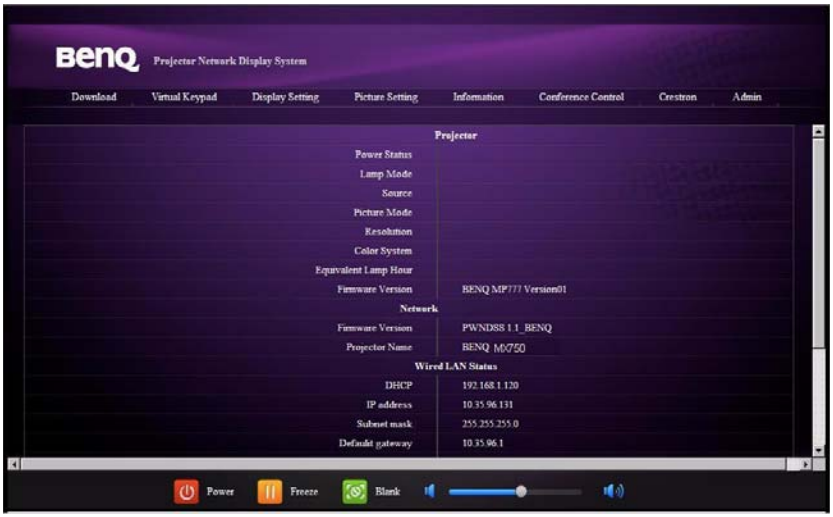
Display Setting（ディスプレイ設定）ページでは、OSD メニューを使っているような感覚でプロジェクタを操作することができます。これらの機能のいくつかは便利なメニュー設定となっています。



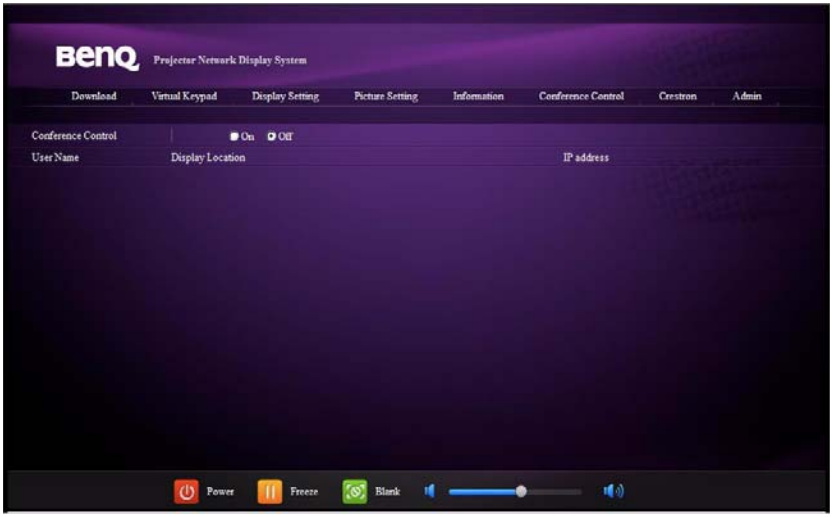
Picture Setting（ピクチャ設定）ページでは、**Picture (ピクチャ)** メニューを使っているような感覚でプロジェクタを管理することができます。



Information（情報）ページにはプロジェクタの情報とステータスが表示されます。



Conference Control（会議管理）ページでは、そのプロジェクタに接続されているすべての PC のディスプレイステータスを管理することができます。



Crestron ページは、有線 LAN ネットワーク上からのみ利用できます。このページではプロジェクタを遠隔操作することもできます。Crestron は RoomView 6.2.2.9 に対応しています。



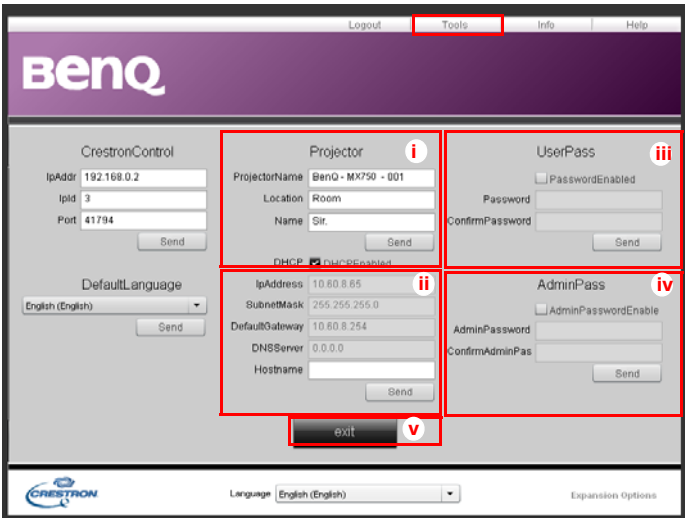
i. これらのボタンは、OSD メニューやリモコンのボタンと同じように機能します。詳細は、74 ページの "2. ピクチャ " および 13 ページの " リモートコントロール " を参照してください。

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

ii. 入力ソースを切り替えるには、任意の信号をクリックします。

iii. OSD の表示言語は選択可能です。

Tools（ツール）ページでは、プロジェクタの管理、LAN コントロールの構成および遠隔ネットワーク操作のアクセスのセキュリティ設定を行うことができます。



i. プロジェクタに名前を付け、そのロケーションおよび責任者を管理することができます。

ii. 有線 LAN 設定の調整が行えます。

iii. 設定すると、そのプロジェクタの遠隔ネットワーク操作へのアクセスがパスワード保護されます。

iv. 設定すると、Tools（ツール）ページへのアクセスがパスワード保護されます。

調整の完了後、Send（送信）ボタンを押すと、プロジェクタにデータが保存されます。

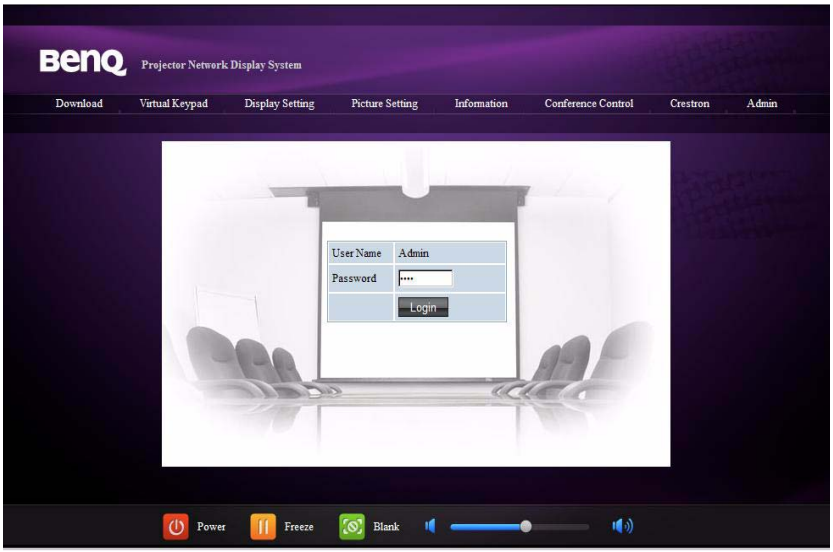
v. Crestron 遠隔ネットワーク操作ページに戻るには、**exit** を押します。

Info（情報）ページにはプロジェクタの情報とステータスが表示されます。

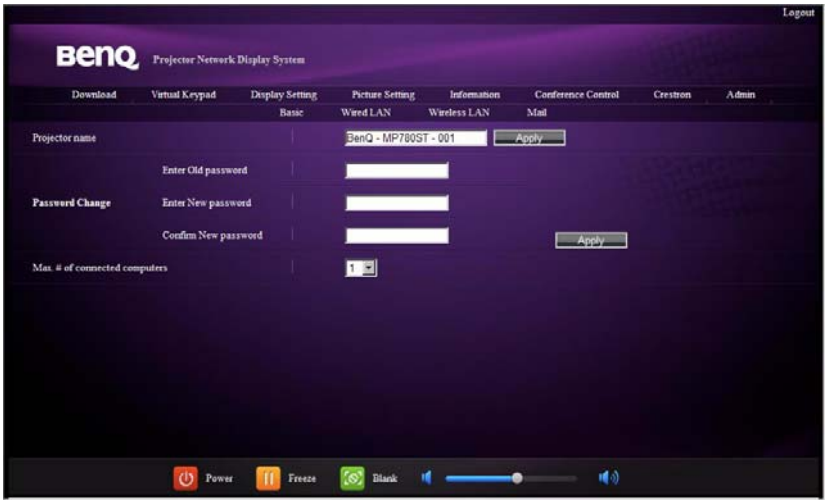


i. Crestron 遠隔ネットワーク操作ページに戻るには、**exit** を押します。

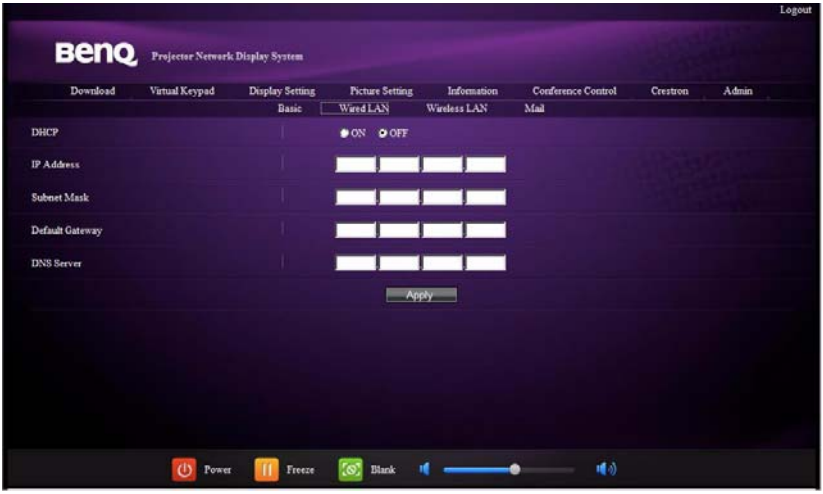
パスワードを入力して Admin（管理者）ページに入ると、Basic（基本）、Wired LAN（有線 LAN）、Wireless LAN（無線 LAN）、Mail（メール）ページにアクセスできます。デフォルトのパスワードは「0000」です。パスワードは Basic（基本）ページで変更可能です。



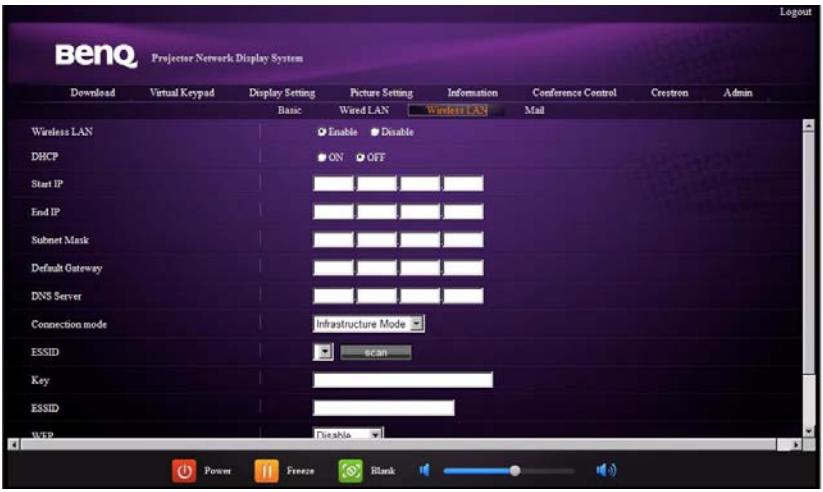
Basic（基本）ページでは、パスワードの変更や接続者の選択が行えます。接続者数はネットワークディスプレイの動作にも影響します。



Wired LAN（有線 LAN）ページでは、有線 LAN 設定の調整が行えます。

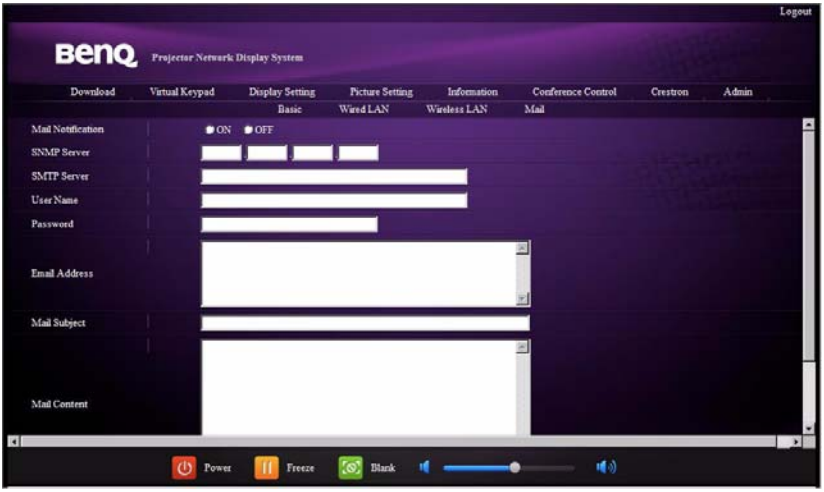


Wireless LAN（無線 LAN）ページでは、無線 LAN 設定の調整が行えます。



☞ **SSID の最大長は 16 バイトです。無線 LAN に 2 台以上のプロジェクタが接続している場合は、異なる SSID を使用してください。**

Mail（メール）ページでは、ITS 管理者に通知 e- メールを送信することができます。



☞ **あらかじめ、Mail Test（メールテスト）機能で Alert Mail（通知メール）の動作を確認しておいてください。**

Q Presenter で画像を表示する

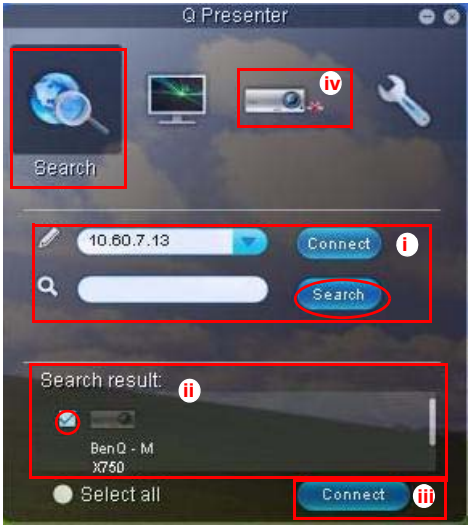
Q Presenter はホスト PC 上で実行されるアプリケーションです。利用可能なネットワークディスプレイに接続し、デスクトップコンテンツをローカルネットワーク接続経由でネットワークディスプレイに転送します。

Q Presenter をご使用になる際は、あらかじめ他の仮想ネットワークコントロールプログラムをオフにしておいてください。

1. RJ45 ケーブルでプロジェクタを接続し、お使いのノート型 PC または PC を LAN に接続しておきます。詳細は、47 ページの " 有線 LAN の構成 " および 47 ページの " 無線 LAN の構成 " を参照してください。
2. プロジェクタの IP アドレスをブラウザのアドレスバーに入力します。詳細は、48 ページの " ウェブブラウザからプロジェクタを遠隔操作する " を参照してください。
3. Q Presenter をダウンロードしてファイルを解凍し、プログラムのインストールを完了します。
4. インストールが完了したら、Q Presenter アイコンをダブルクリックします。Q Presenter ページが表示されます。
5. Search（検索）アイコンをクリックします。



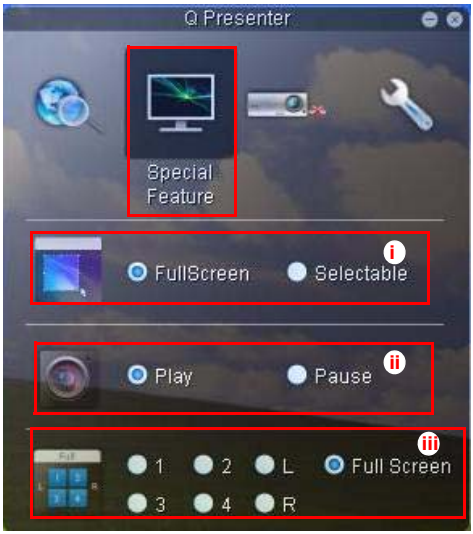
Search（検索）ページでは、ネットワークディスプレイを検索して接続できます。



i. IP アドレス（詳細は、48 ページの " ウェブブラウザからプロジェクタを遠隔操作する " を参照してください。）を直接入力するか、または「Search（検索）」ボタンをクリックします。

ii. LAN に接続されたプロジェクタが検索結果に表示されます。接続したいプロジェクタを選択します。
iii. 「Connect（接続）」をクリックします。するとプロジェクタ上の画像が見られるようになります。
iv. すべての接続先プロジェクタから、クリックで切断できます。

Special Feature（拡張機能）ページでは、プロジェクタ上の表示画像を管理するための拡張機能にアクセスできます。



i. Full Screen（フルスクリーン）：プロジェクタに画像全体を表示します。
Selectable（領域選択）：ポップアップした四角い枠を、聴衆に示したい領域にドラッグで移動します。



ii. 接続先ネットワークディスプレイへのデスクトップコンテンツ表示の停止 / 開始を選択します。

iii. 4-1 ディスプレイ（1 台のプロジェクタに対し、同時に最大 4 台の PC が投写を行えます）。表示したい位置をクリックします。4 つの位置から選択可能です (1 ～ 4)。PC が 2 台の場合は 2 つの位置（L と R）から選択できます。表示したい場所をクリックすると、プロジェクタに画像が表示されます。位置の変更はいつでも可能です。また、フルスクリーンや消画面にも変更できます。

Basic Settings（基本設定）および Advances Settings（詳細設定）ページでは、Q Presenter の構成が行えます。



i. Remote Desktop（リモートデスクトップ）機能をオンにするかどうかを選択します。Remote Desktop（リモートデスクトップ）機能をオンにすると、Name 欄と Password 欄が編集可能になります。オフにすると、Name 欄と Password 欄がグレー表示になります。

ii. 接続された PC の名前とパスワードが設定できます。名前は大文字の A ～ Z、0 ～ 9 の範囲で 8 文字、パスワードは 1 ～ 4 の 6 桁である必要があります。

iii. Q Presenter のインストール時、プログラムは自動的にお使いの PC の OS 表示言語を識別し、それと同じ言語をインストールします。お使いの言語が利用できない場合、システムは既定言語として英語を使用します。

iv. 通知メッセージのポップアップを有効にするかどうかを選択します。

v. 1 : N ディスプレイをオンにすると、1 台の PC/ ノート型 PC から最大 8 台のプロジェクタへ同時表示を行うことができます。

vi. 設定が完了したら、Apply（適用）を押して変更内容を保存します。



vii. Video（ビデオ）または Graphic（グラフィック）表示モードから選択します。Graphic（グラフィック）モード : 画質は劣るが通信速度が速い。Video（ビデオ）モード : 画質が良いが通信速度が遅い。ただし、実際の通信性能は、その時のネットワーク使用状況により異なります。

viii. キャプチャレートの調整が行えます。ネットワークの帯域幅も動作に影響する場合があります。

ix. PC の起動時に Q Presenter アプリケーションを自動的に開くかどうかを選択します。

x. 設定が完了したら、Apply を押して変更内容を保存します。

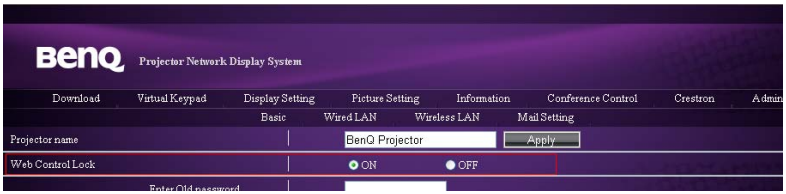
xi. Ben Q 遠隔ネットワーク操作ページに接続できます（48 ページ参照）。

Web コントロールロックの使用

この機能は権限のない人が、プロジェクタネットワーク表示システムを通してプロジェクタ設定を不当に変更できないように設計されています。

機能を有効にする方法 :

1. コンピュータがプロジェクタに接続されたら、ブラウザのアドレスバーにプロジェクタのアドレスを入力し、Ener を押します。
2. プロジェクタネットワーク表示システムの管理ページにアクセスします。
3. 現在のパスワードを入力します。
4. Web コントロールロック行でオンをクリックします。



次に誰かがこのプロジェクタに接続すると、プロジェクタネットワーク表示システムページでは限られた機能しか使用できません。

機能を無効にする方法 :

1. プロジェクタネットワーク表示システムの管理ページにアクセスします。
2. 現在のパスワードを入力します。
3. Web コントロールロック行でオフをクリックします。

OSD メニューを使用してこの機能を切り替えることもできます。

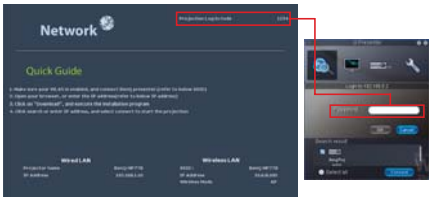
1. **システム設定にアクセスします : OSD メニューシステムが開いたら、詳細設定 > セキュリティ設定 > セキュリティ設定の変更** メニューを続けてポイントします。**MODE/ ENTER** を押します。すると「パスワードの入力」というメッセージが表示されます。現在のパスワードを入力します。
2. パスワードが正しければ、OSD メニューは**セキュリティ設定**ページに戻ります。▼ を押して **Web コントロールロック**をハイライトし◀ /▶ を押して、**オン**または**オフ**を選択します。

投射ログインコードを使用する

この機能は、正しいプロジェクタを通してネットワーク表示できるように設計されています。この機能を切り替える方法 :

1. **システム設定**にアクセスします **:** OSD メニューシステムが開いたら、**詳細設定 > ネットワーク設定**メニューを続けてポイントします。**MODE/ ENTER** を押します。
2. ▼ を押して**投射ログインコード**をハイライトし◀ /▶ を押して、**オン**または**オフ**を選択します。

この機能がオンになっているとき、ネットワーク表示にソースを切り替えるとプロジェクタは右上にランダムな 4 桁のコードを表示します。プロジェクタに接続しているとき、Q Presenter にこの 4 桁のコードを入力する必要があります。



USB Reader からのプレゼンテーション

この機能では、プロジェクタに接続している USB フラッシュドライブに保存された画像のスライドショーを表示することができます。このため、PC ソースは不要となります。

画像ファイルタイプ

USB Reader は JPEG、GIF、TIFF、PNG、BMP 形式の画像ファイルに対応しています。

- **ファイル名に識別不可能な文字が含まれる場合、その文字は四角記号で表示されます。**
- **タイ語のファイル名には対応していません。**
- **GIF、TIFF、PNG、BMP 形式のファイルは、サイズが WXGA（1280 x 800）以下のもののみ表示されます。**
- **フォルダに 200 画像以上ある場合、最初の 200 画像のみが表示できます。**

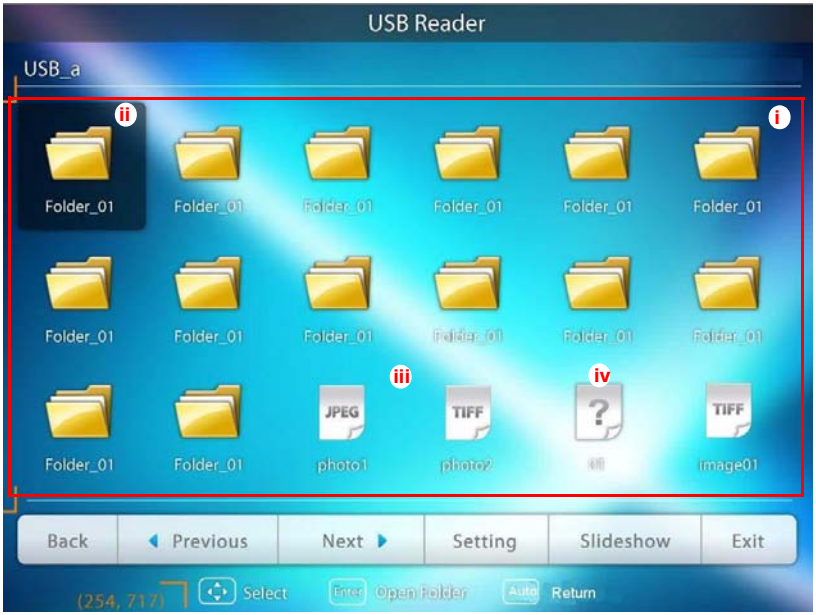
準備

画像をスライドショーで表示するには、以下の手順に従ってください：

1. お使いの PC に USB フラッシュドライブを接続し、PC から USB フラッシュドライブにファイルをコピーします。
2. プロジェクタの電源を入れます。
3. PC から USB フラッシュドライブを取り外し、プロジェクタの USB A タイプジャックに差し込みます。
4. サムネイルが表示されます。

USB Reader の操作

サムネイル表示：



i. サムネイル

ii. 選択されたフォルダ
iii. 対応ファイル形式
iv. 未対応ファイル形式

操作	使用ボタン
フォルダを開く	Enter
サムネイルのスクロール	4 つの矢印キー
前のページに戻る	自動
USB Reader を終了する	終了
別のページに移る	◀ /▶
そのフォルダの先頭ページに戻る	戻る
スライドショーの開始	画像選択時に、Slideshow（スライドショー）
USB Reader の設定変更	設定

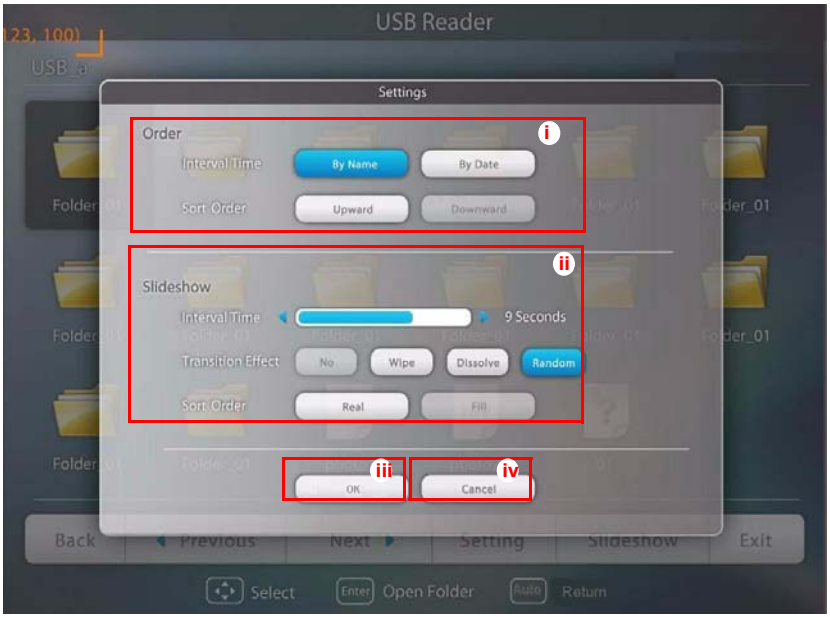
スライドショー中 :



操作	使用ボタン
次または前の画像に移動	◀ /▶
画像を時計方向 / 反時計方向に 90 度回転	▲ /▼ （回転は一時的なものであり、サムネイルに戻ると元の向きに戻ります）

前のページに戻る	Auto（自動）
スライドショーの開始 / 停止	Enter

Settings（設定）ページ :

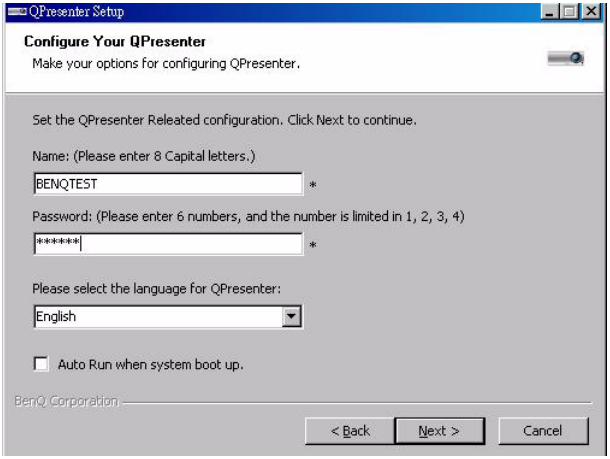


i. 並び順が変更できます。
ii. スライドショーの設定が行えます。
iii. **OK** を押すと設定が保存されます。
iv. **Cancel** を押すと変更内容が破棄されます。

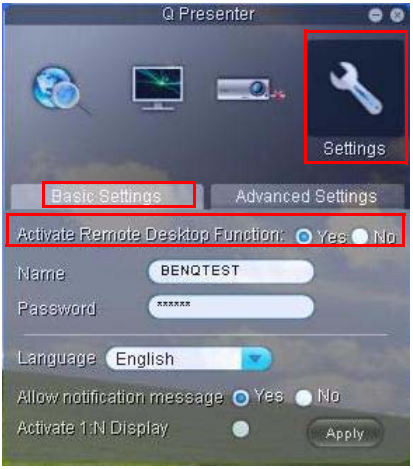
Q Presenter からのリモートデスクトップ操作

Q Presenter は、プロジェクタのサイトからホスト PC のリモートデスクトップ操作（RDC）を行うことができます。

1. Q Presenter で RDC ログインアカウント（ユーザー名およびパスワード）を設定します。



   - Name: 大文字の A ～ Z および数字 0 ～ 9 の範囲で、8 文字である必要があります。
   - Password：1 ～ 4 の範囲で、6 桁である必要があります。
   - 聴衆の目の前でパスワードを入力する場合、リモコンまたはプロジェクタのキーパッドの上、左、下、右の順にそれぞれ 1 ～ 4 の数字として入力することができます。
   - 同じ Q Presenter 名が複数存在する場合、「重複」エラーなどがプロジェクタの OSD に表示されます。
2. **Q Presenter** > **Settings** > **Basic Settings** から、リモートデスクトップ操作機能をオンにします。



3. OSD メニューを開き、**システム設定**：**詳細** > **ネットワーク設定**メニューに進みます。**MODE/ENTER** を押します。
4. **リモートデスクトップ**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。
5. ステップ 1 と同じ値を**アカウント** および **パスワード**に入力します。
6. **接続**を選択し、**MODE/ENTER** を押すことで、選択した PC に接続します。
7. USB キーボードまたはマウスを接続して、プロジェクタからホスト PC のデスクトップを操作します。



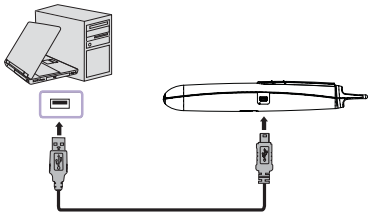
- **リモートデスクトップ操作は PC のスタンバイモードに対応していません。**
- **リモートデスクトップ操作は LAN ソースにのみ対応しているため、プロジェクタのソースは LAN に固定されています。**

PointDraw™ ペン 2.0

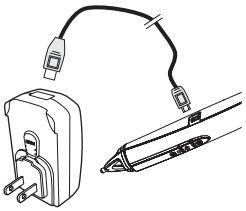
PointDraw™ ペンは、ワイヤレスマウスのような働きをしますが、デスクトップ上ではなく空中で動作します。ペンを手に持ち、投写画像に向けるだけで、指示、クリック、ドラッグ操作が行えます。

1. PointDraw™ ペンの電池はあらかじめ充電しておいてください。

充電時間は約 2.5 時間で、フル充電したペンは 30 ～ 35 時間使用できます。



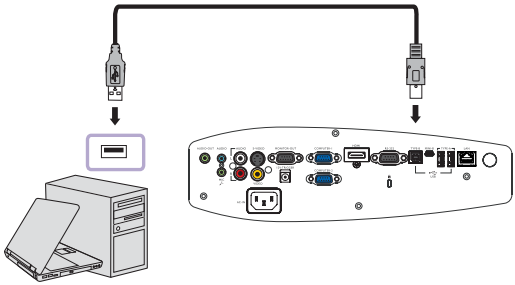
または



USB A-miniB タイプケーブル

- **充電中は PointDraw™ ペンを使用しないでください。**
- **PointDraw™ ペンを自分で分解しないでください。すべての点検修理については、認定サービス担当者にお問い合わせください。**
- **リチウム電池は充電のみ可能ですが、ユーザーが自分で交換することはできません。ユーザーによる修理も不可です。**

2. 付属の USB A-miniB タイプのケーブルで、プロジェクタと PC を接続します。PC 画面にドライバを必要とする旨のポップアップが表示された場合、PC の既存ドライバか、PC に推奨されたドライバをお使いください。



3. プロジェクタの電源を入れ、PC 画面が表示されていることを確認します。VGA 1、VGA 2、または HDMI からソースを選択します（プロジェクタ本体またはリモコンの SOURCE ボタンを必要な回数押します）。
4. ペンをスクリーンに向けて、通常のマウスと同じ容量で指示、クリック、ドラッグ操作を行います。

PointDraw™ ペン 2.0 の持ち方

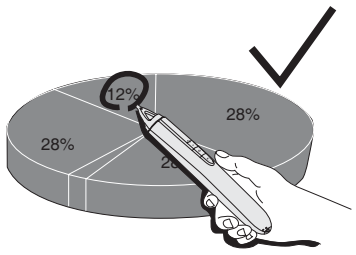
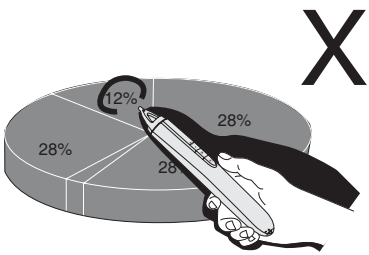
PointDraw™ ペンは、普通の鉛筆やペンを握るのと同じ方法で持つか、リモコンと同じ方法で持ちます。ご自分に合った方法をお試しください。



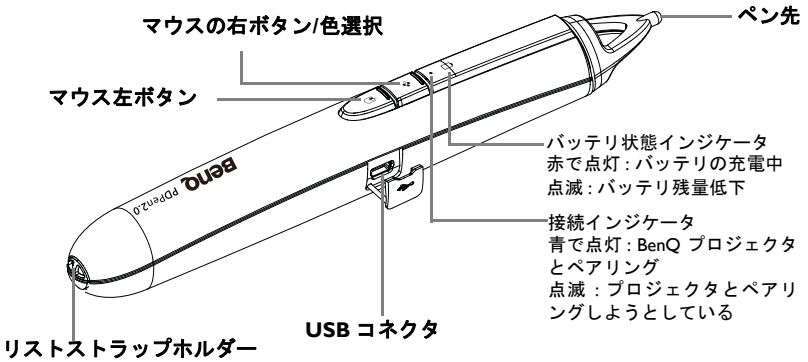
PointDraw™ ペンが画面から遠い場合、左マウスボタンを押してクリックアンドドラッグするようにしてください。

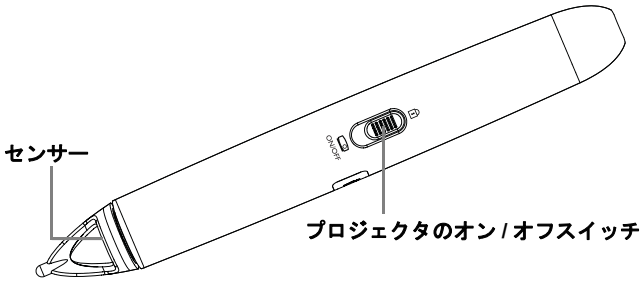
影を避けて！

PointDraw™ ペンは、ペン先が影の中に入っていたり影を指していると機能しません：

正しい指し方（影なし）	誤った指し方（影あり）
	

PointDraw™ ペン 2.0 の機能





デュアルペン操作

現在、MP780 ST+/MW860USTi では PointDraw™ pen 2.0 と最大 2 つのペンを利用できるようになっています。

<u>Q Draw ソフトウェアのインストール法</u>

1. BenQ プロジェクタが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. プロジェクタの OSD メニューで「システム設定 : 基本」をポイントし、PointDraw™ を「デュアルペン」に変更してデュアルペンをアクティブにします。

MP780 ST+/MW860USTi can は OSD メニュー設定を通して 3 つの PointDraw™ モードを選択できます。
以下のモードにアクセスできます :

システム設定 : 基本 --> PointDraw™ をポイントして「デュアルペン」、「シングルペン」、または「オフ」を選択します。



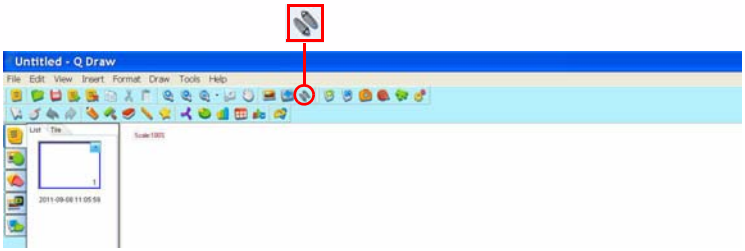
☞ **シングルペン**

双方向的速度を最適化するためには、PointDraw™ 設定で「シングルペン」を選択するようにお勧めします。

☞ **デュアルペン**

プロジェクタの OSD メニューで「システム設定 : 基本」をポイントし、PointDraw™ を「デュアルペン」に変更してデュアルペンをアクティブにします。

☞ **Q Draw 2.0 ソフトウェアで アイコンを選択して、デュアルペン機能をアクティブにします。**



☞ PointDraw™ モードを切り替えるとき、モードを再フラッシュするには約 30 秒かかります。遅延時間はコンピュータの応答時間によって異なります。

トラブルシューティング

- ペンが全く機能しない、または断続的に機能する場合、以下のいずれかの解決策を試してください :
  - ペンのバッテリ灯が点滅または点灯している場合、ペンの電池は完全に放電しています。ペンを USB 電源アダプタまたはお使いの PC に接続してください。
  - ペンが影を指していたり、ペン先が影に入っていたりしないか確認してください。
  - 部屋の照明が明るい場合は、照明を落としてください。
  - ペンと同時に PC マウスを使用する場合、マウスの使用中はペン先を画面からそらしておいてください。
- 正確なクリックが困難な場合は、クリック時にペンをしっかり握っておいてください。

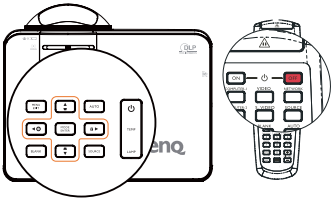
- マウスポインタが画面上の誤った場所に置かれている、またはマウスポインタの動きが画面の一部部分に制限されている場合は、プロジェクタが他のソース（DVD や VCR など）ではなく PC 画面を表示していることを確認してください。ソースを変更するには、プロジェクタ本体またはリモコンの SOURCE ボタンを押します。
- お使いの Apple 製コンピュータのカーソルとペン先の間にずれがある場合、ユーザーマニュアル CR-ROM に入っているスケーリング修正ツールをインストールしてください：
  i. "ScalingFix.dmg" ディスクイメージをマウントします — ファイルをダブルクリックすると自動マウントされます。
  ii. "ScalingFix" ボリュームにファイルが見つからない場合、デスクトップ上のディスクイメージアイコンをダブルクリックする必要があります。
  iii. "PointDraw Scaling Fix" をダブルクリックします。実行されるインストーラの指示に従います。
  iv. デスクトップ上の "ScalingFix" ディスクイメージアイコンを右クリックし、“Eject" を選択してボリュームをアンマウントします。
  v. USB デバイスがすでに差し込まれた状態の場合、一度取り外してから再度差し込む必要があります。

☞ **"ScalingFix.dmg" のインストールには MAC OS 10.5.0 以上をお奨めします。**

PointDraw™ ペン 2.0 の仕様

動作周波数	2.4 GHz ISM 帯
充電式電池	1 個
モデル名	CR17360A
通常電圧	3.6V
通常容量	780 mAh
保管温度	-10 °C-60 °C
動作温度	0°C-40°C
動作湿度	20% ～ 85% (環境温度 <40°C)
消費電力	DC3.3V, 35 mA (稼動時)
外形寸法	長さ * 直径 =204*30 (mm)
重量	72g

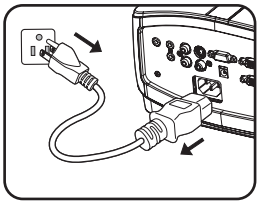
プロジェクタの終了



1. プロジェクタの **Power** を押します。確認メッセージが表示されます。

   数秒以内に応答しなければ、メッセージは自動的に消えます。リモコンをご使用の場合は、**OFF** を押してプロジェクタをシャットダウンします。

2. 再度、プロジェクタの **Power** を押します。**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、プロジェクタを冷却するためにファンは動作を続けます。



⚠ **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. プロジェクターを長期にわたり使用しない場合は、電源コードをコンセントから抜いてください。

- **プロジェクターが適切にシャットダウンしない場合、プロジェクターを再起動する際にランプを保護するため、数分間にわたって冷却のためにファンが作動します。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。**
- **実際のランプの寿命は環境条件および使用率により異なります。**

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	**壁スクリーン**		**オフ** / 薄い黄色 / ピンク / 薄緑 / 青 / 黒板
	縦横比		**自動** / リアル /4:3/16:9/16:10
	自動台形補正		**オン** / オフ
	台形補正		
	位置		
	位相		
	水平サイズ		
	デジタル ズーム		
	3D 同期		**オン** / オフ
	3D 逆同期		**無効** / 逆転
2. ピクチャ	**ピクチャ モード**	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	
	リファレンス モード	**ダイナミック** / プレゼンテーション /sRGB/ シネマ	
	輝度		
	コントラスト		
	色		
	色調		
	シャープネス		
	Brilliant Color		**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/Y/C/M
		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
	色域変換		**自動** /RGB/YUV

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
		サウンドによる通知	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/ไทย/Polski/Magyar/Hrvatski/Română/Norsk/Dansk/Български/Suomi/Indonesia/Ελληνικά
	プロジェクタの投写位置		**前面投写** / リア投写 / 天井リア投写 / 天井前面投写
	メニュー設定	**メニュー表示時間**	5 秒 /10 秒 /**15 秒** /20 秒 /25 秒 /30 秒
		メニュー位置	**中央** / 左上 / 右上 / 右下 / 左下
		リマインダー メッセージ	**オン** / オフ
	操作設定	**ダイレクト電源オン**	**オン** / オフ
		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
		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
	受信機		**正面＋背面** / 正面 / 背面
	パネル キー ロック	オン / **オフ**	はい / いいえ
	背景色		**BenQ**/ 黒 / 青 / 紫
	スプラッシュスクリーン		**BenQ**/MyScreen/ 黒 / 青
	MyScreen	キャプチャ	はい / いいえ
	PointDraw™	**シングルペン** / デュアルペン / オフ	

5. 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**
	オーディオ設定	ミュート	オン / **オフ**
		音量	
		マイクボリューム	
		電源オン / オフ音	**オン** / オフ
	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	
		ランプ時間（低）	
	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**
			起動画面ロック
			Web コントロールロック
	ボーレート		2400/4800/9600/14400/19200/38400/57600/**115200**
	テストパターン		オン / **オフ**
	クローズドキャプション	クローズドキャプション有効	オン / **オフ**
		キャプションバージョン	**CC1**/CC2/CC3/CC4
	スタンバイ設定	ネットワーク	オン / **オフ**
		マイク	オン / **オフ**
		モニタ出力	オン / **オフ**
	ネットワーク設定	有線 LAN	状態
			DHCP
			IP アドレス
			サブネットマスク
			既定のゲートウェイ
			DNS
			適用
		無線 LAN	状態
			SSID
			IP アドレス
			接続モード
		リモートデスクトップ	アカウント
			パスワード
			接続
		投射ログインコード	オン / **オフ**
	全設定クリア		

	FAQ - イメージとインストール	
	FAQ - 機能とサービス	
6. **情報**	**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 ランプ時間（低） ファームウエアバージョン

メニューアイテムはプロジェクタが最低 I 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。

各メニューの説明

- 特に 78-87 ページの記載を含め、本マニュアルに記載されているデフォルト値は参考情報です。製品の継続的な改善により、プロジェクターによって値が異なる場合があります。

	機能	説明
1. 表示メニュー	壁スクリーン	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、39 ページの " 壁の色の使い方 " を参照してください。
	縦横比	入力信号ソースによって、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、36 ページの " 縦横比の選択 " を参照してください。
	自動台形補正	イメージのキーストーンを自動補正します。
	台形補正	イメージのキーストーンを補正します。詳細は、31 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください。
	位置	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。 **この機能は PC 信号 (アナログ RGB) が選択されている場合のみ使用できます。**
	位相	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。  **この機能は PC 信号 (アナログ RGB) が選択されている場合のみ使用できます。**
	水平サイズ	イメージの幅を調整します。 **この機能は PC 信号 (アナログ RGB) が選択されている場合のみ使用できます。**
	デジタル ズーム	投写画像のサイズを拡大または縮小します。詳細は、36 ページの " 詳細の拡大と検索 " を参照してください。

	機能	説明
1. 表示メニュー	**3D 同期**	本プロジェクタは、画像に深みを与えることで 3D ムービー、ビデオ、スポーツイベントをより臨場感豊かにお楽しみいただける 3D 機能を備えています。3D 画像をご覧いただくには、3D メガネを着用する必要があります。 • PC タイプ信号の場合 : 垂直周波数が 120Hz であり、3D テクノロジを使用して作成されたコンテンツを投写する場合は、オンを選択すると 3D 画像が表示されます。 入力信号が PC@120Hz のとき、3D 同期は自動的にオンになります。 • ビデオタイプ信号の場合 : 3D テクノロジを使用して作成されたコンテンツを投写する場合は、オンを選択すると 3D 画像が表示されます。 3D 同期機能がオンのとき、プロジェクタは特殊画像モードに入るため、ピクチャモードの設定内容は無効となります。 ☞ **この機能は入力信号が PC@120Hz、60Hz@Video・S-video のときだけ有効になります。**
	3D 逆同期	画像の奥行きが逆転している場合、この機能をオンにすることでこの問題を修正できます。 ☞ **この機能は入力信号が PC@120Hz、Video・S-video のときだけ有効になります。**

	機能	説明
2. ピクチャメニュー	ピクチャ モード	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、38 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	ご希望の画質に最適な画像モードを選択し、さらに下の同ページ上に一覧されたセレクションを基に画像を微調整します。詳細は、38 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。 ☞ **この機能はユーザー 1 またはユーザー 2 が選択されている場合のみ使用できます。**
	輝度	イメージの輝度を調整します。詳細は、39 ページの " 調整輝度 " を参照してください。 ☞ **この機能はユーザー 1 またはユーザー 2 が選択されている場合のみ使用できます。**
	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、39 ページの " 調整コントラスト " を参照してください。 ☞ **この機能はユーザー 1 またはユーザー 2 が選択されている場合のみ使用できます。**
	色	彩度レベル、つまりビデオ画像の各色の量を調整します。詳細は、39 ページの " 調整色 " を参照してください。 ☞ **この機能はユーザー 1 またはユーザー 2 が選択されている場合のみ使用できます。** ☞ **この機能はビデオあるいは S- ビデオ信号が選択され、システム形式が NTSC あるいは PAL の場合にのみ使用できます。**
	色調	画像の赤と緑の色調を調整します。詳細は、39 ページの " 調整色調 " を参照してください。 ☞ **この機能はユーザー 1 またはユーザー 2 が選択されている場合のみ使用できます。** ☞ **この機能はビデオあるいは S- ビデオ信号が選択され、システム形式が NTSC あるいは PAL の場合にのみ使用できます。**
	シャープネス	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、39 ページの " 調整シャープネス " を参照してください。 ☞ **この機能はユーザー 1 またはユーザー 2 が選択されている場合のみ使用できます。**

	機能	説明
2. ピクチャメニュー	Brilliant Color	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、39 ページの " 調整 Brilliant Color" を参照してください。 ☞ この機能はユーザー 1/2 が選択されている場合のみ使用できます。
	色温度	詳細は、40 ページの " の選択色温度 " を参照してください。 ☞ この機能はユーザー 1/2 が選択されている場合のみ使用できます。
	3D カラーマネージメント	詳細は、40 ページの "3D カラーマネージメント " を参照してください。 ☞ この機能はユーザー 1/2 が選択されている場合のみ使用できます。
	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。 ☞ この機能はユーザー 1/2 が選択されている場合のみ使用できます。
3. ソースメニュー	クイック自動検索	詳細は、35 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください。
	カラースペース転換	詳しくは 35 ページの " カラースペースの変更 " を参照してください。

	機能	説明
4. 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	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、42 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** プレゼンテーションの長さを設定します。 **タイマー表示** 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** 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** タイマーのカウント方法を設定します。 **サウンドによる通知** 時間切れの際のビープ音通知を設定します。
	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、32 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。
	プロジェクタの投写位置	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、16 ページの " 場所の選択 " を参照してください。
	メニュー設定	**メニュー表示時間** 最後にキーを押してからの 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** 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。 **リマインダーメッセージ** 通知メッセージをスクリーン上に表示するかどうかを設定します。
	操作設定	**ダイレクト電源オン** オンを選択すると機能が有効になります。詳しくは 29 ページの " プロジェクタの起動 " を参照してください。 **自動パワーオフ** 指定した時間を経過しても入力信号が検出されないときに、自動的にプロジェクタの電源をオフにします。詳細は、89 ページの " 自動パワーオフを設定する " を参照してください。 **画面オフタイマー** 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、43 ページの " 画像を隠す " を参照してください。 **スリープ タイマー** 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。

	機能	説明
4. システム設定：基本メニュー	受信機	リモコンから信号を受信する、プロジェクタの赤外線（IR）リモコンセンサを設定します。
	パネル キー ロック	電源ボタン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、44 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。
	背景色	プロジェクタに信号入力がないときに表示される背景色が選択できます。選択肢には以下の 4 つがあります :BenQ ロゴ、黒、青、紫。
	スプラッシュ スクリーン	プロジェクタ起動時に表示されるロゴ画面を、ユーザーが選択することができます。選択肢には以下の 4 つがあります :BenQ ロゴ、MyScreen、黒、青。
	MyScreen	キャプチャした投写画像を My Screen として保存します。詳細は、41 ページの " オリジナルスタートアップ画面を作成する " を参照してください。 ☞ **まれにキャプチャ処理に失敗することがありますが、その 場合はターゲットの画像を変更してみてください。**
	PointDraw™	詳細は、68 ページの "PointDraw™ ペン 2.0" を参照してください。

	機能	説明
5. システム設定：詳細メニュー	クイッククーリング	**オン**を選択すると機能が有効になり、プロジェクタ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	高地で使用する場合の操作モードです。詳細は、45 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	オーディオ設定メニューに入ることができます。詳細は、45 ページの " 音声の調節 " を参照してください。 **ミュート** ミュート機能を設定します。 **音量** オーディオ音量レベルを調節します。 **マイクボリューム** マイクの音量を調節します。 **電源オン / オフ音** 電源オン / オフ音を設定します。
	ランプ設定	**ランプモード** 詳細は、89 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、93 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。 **ランプ時間（低）** ランプの使用時間を計算する方法については、89 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。 **セキュリティ設定の変更** **電源ロック** 詳細は、33 ページの " プロジェクターを固定する " を参照してください。 **起動画面ロック** スプラッシュスクリーンのロックを有効にすると、画面キャプチャを行う際に毎回正しいパスワードを入力しなければ MyScreen を使用することはできなくなります。 **Web コントロールロック** 詳細は、61 ページの "Web コントロールロックの使用 " を参照してください。
	ボーレート	適切な RS-232 ケーブルを使ってプロジェクタを接続できるようにするため、ボーレートはコンピュータと同じ値を選択してください。この機能は専門の技術者用に設けられています。

	機能	説明
5. システム設定：詳細メニュー	テストパターン	**オン**を選択するとこの機能が有効になり、プロジェクタにグリッド 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。
	クローズドキャプション	**クローズドキャプション有効** 選択した入力信号がクローズドキャプションを送信する場合は、**オン**を選択して機能を有効にします。 • キャプション：クローズドキャプション対応の (TV ガイドでは通常「CC」と記載されています) ＴＶ 番組やビデオの会話、ナレーション、サウンド効果をスクリーンに表示します。 ☞ **スクリーンの縦横比を 4:3 に設定します。この機能は縦横比が 16:9, 16:10 またはリアルの場合は使用できません。** **キャプションバージョン** 任意のクローズドキャプション モードを選択してください。キャプションを表示するには、CC1、CC2、CC3、CC4 (CC1 はキャプションをその地域の第一言語で表示します) を選択します。

	機能	説明
5. システム設定：詳細メニュー	スタンバイ設定	**ネットワーク** オンを選択すると機能が有効になり、スタンバイモードのプロジェクタがネットワーク上でモニタおよび操作可能になります。 **マイク** オンを選択すると機能が有効になり、スタンバイモードの時でもマイクが使用可能になります。 **モニタ出力スタンバイ** **オン** を選択すると、機能が有効になります。スタンバイモードかつ **COMPUTER I** および **MONITOR OUT** ジャックが適切に機器に接続されている場合、プロジェクターは VGA 信号を出力することができます。接続方法については、24 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。** ☞ **モニタ出力は、COMPUTER I ジャックに適切な D-Sub 入力が行われている場合にのみ動作します。**
	ネットワーク設定	**有線 LAN** 詳細は、47 ページの "LAN 環境でプロジェクタを操作する " を参照してください。 **無線 LAN** 詳細は、47 ページの "LAN 環境でプロジェクタを操作する " を参照してください。 **リモートデスクトップ** 詳細は、57 ページの "Q Presenter で画像を表示する " を参照してください。 **投射ログインコード** 詳細は、61 ページの " 投射ログインコードを使用する " を参照してください。
	全設定クリア	すべての設定を工場出荷時の値に戻します。 ☞ **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 , プロジェクタの投写位置 , 高地対応モード , セキュリティ設定 , ボーレート .**

	機能	説明
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。 **ランプ時間（低）** ランプの使用時間数を表示します。 **ファームウエアバージョン** ファームウェアバージョンを表示します。

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。定期的に必要なことは、レンズとケースのクリーニングです。

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。
- 研磨パッド、アルカリ / 酸性洗剤、磨き粉、またはアルコール、ベンジン、シンナー、殺虫剤などの有機溶剤は絶対に使用しないでください。そのような素材の使用あるいはゴムまたはビニール素材との長時間にわたる接触は、プロジェクターの表面およびキャビネット素材の破損を招く恐れがあります。

⚠ **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、73 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、96 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。

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）+ 4/3（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、下記の " 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。**

省電力 モードでのランプ時間は**ノーマル**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。

ランプ使用時間を知るには :

1. **Menu/Exit** を押して、◀/▶メニューが表示されるまで**システム設定 : 詳細** 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**ランプ時間（低）**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

投写用ランプは消耗品です。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。

自動パワーオフを設定する

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。

自動パワーオフモードに設定するには、**システム設定 : 基本** > **操作設定** > **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。詳細は、94 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。

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

状態	メッセージ
動作を最適化するために、新しいランプを取り付けてください。プロジェクタが通常**省電力**モードで動作している場合は（89 ページの " ランプ時間を知るには " 参照）、次回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。 **入力** を押すとメッセージが閉じます。	
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。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。 **入力** を押すとメッセージが閉じます。	
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。 **入力** を押すとメッセージが閉じます。	

ランプの交換

- **Hg - ランプには水銀が含まれます。地域の廃棄法に従って管理してください。www.lamprecycle.org をご覧ください。**

- **ランプ交換をプロジェクターが天井から逆様に吊下げられている状態で行う場合、ランプソケットの下が無人であることを確認してください。負傷または割れたランプにより目を負傷する恐れがあります。**

- **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。**

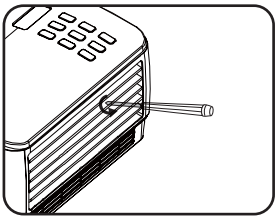
- **割れて鋭くなったランプのガラス片を取り除く場合は、指をけがしたり、内部部品を破損したりしないように、十分注意してください。**

- **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。**

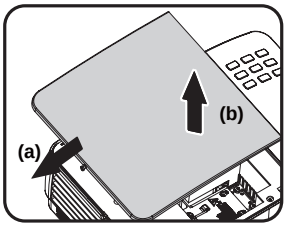
- **このランプの中には水銀が入っています。ランプの処分は、地元の有害廃棄物規制条例にしたがって、正しい方法で行ってください。**

- **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、プロジェクターをコンセントから抜きます。ランプが高温になっている場合は、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. ランプカバーのねじを緩めます。

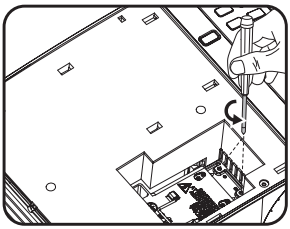


3. ランプカバーを (a) プロジェクターの側面に向かってカバーをスライドし、(b) 持ち上げて、取り外します。

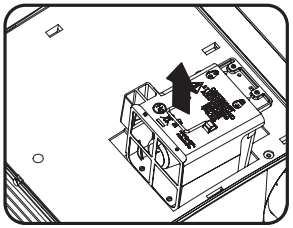


⚠
- **ランプカバーを外したまま、電源を入れないでください。**
- **ランプとプロジェクタの間に指を挿入しないでください。プロジェクタ内部の尖ったパーツによりケガをする場合があります。**

4. ランプを固定しているねじを緩めます。

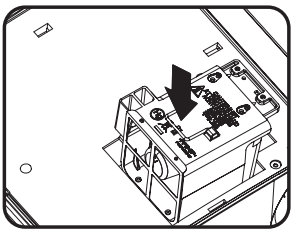


5. ハンドルを上に持ち上げてください。ハンドルを使ってゆっくりとランプをプロジェクタから引き出します。

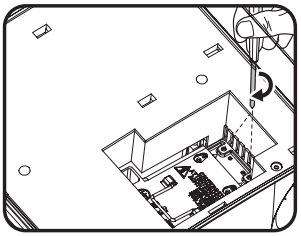


⚠
- **急激に引っ張るとランプが割れ、ガラスの破片がプロジェクタ内に散乱します。**
- **取り出したランプは、水のかかる場所、子供の手が届く場所、可燃物の付近には置かないでください。**
- **ランプを取り外した後は、プロジェクタ内に手を入れないでください。内部の光学部品に手を触れると、投写イメージの色が不均一になり歪む場合があります。**

6. 新しいランプをランプ収納部に挿入し、プロジェクターに適合していることを確認します。



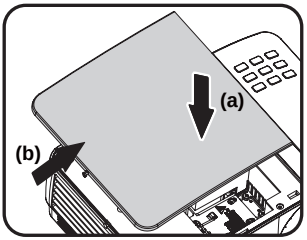
7. ランプを固定しているねじを締めます。



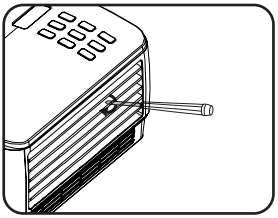
⚠
- **ネジの締め方がゆるいと接触が悪くなり、故障の原因になる場合があります。**
- **ネジを締め過ぎないでください。**

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. ランプカバーを元の位置にスライドして戻します。



10. ランプカバーを固定しているねじを締めます。



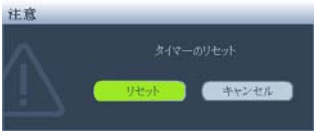
⚠
- **ネジの締め方がゆるいと接触が悪くなり、故障の原因になる場合があります。**
- **ネジを締め過ぎないでください。**

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**を選択し、次に **Mode/Enter** を押してください。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**を選択し、**Mode/Enter** を押します。ランプ時間は '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
POWER	TEMP	LAMP	
電源の状況			
オレンジ	オフ	オフ	スタンバイ モードです。
緑 点滅	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 点滅	オフ	オフ	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。**または** 3. 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			
オレンジ 点滅	オフ	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	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	
赤	赤	赤	
赤	赤	緑	
赤	赤	オレンジ	
緑	赤	赤	
緑	赤	緑	

トラブルシューティング

? 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。

? 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 **ソース** キーで正しい入力信号を選択します。
レンズカバーが閉じられたままです。	レンズカバーを外してください。

? 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。
レンズカバーが閉じられたままです。	レンズカバーを外してください。

? 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 8 メートル (26 フィート) 以内の場所に立ちます。

? 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、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。

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
　1280 x 800 WXGA
表示システム
　1-CHIP DMD
レンズ F/ 番号
(MP780 ST+)
　F = 2.6,
　f = 6.9 mm
(MW860USTi)
　F = 2.7,
　f = 5.45 mm
ランプ
(MP780 ST+)
　185 W ランプ
(MW860USTi)
　225 W ランプ

電気仕様

電源
　AC100 ～ 240V, 3.20 A,
　50 ～ 60 Hz (自動)
消費電力
(MP780 ST+)
　260 W (最大)
(MW860USTi)
　310 W (最大)

機械仕様

重量
(MP780 ST+)
　3.7 kg (8.1 lbs.)
(MW860USTi)
　4.1 kg (9.04 lbs.)

出力端末

RGB 出力
　D-Sub 15 ピン (メス) x 1
スピーカー
　(ステレオ) 10 ワット x 2
オーディオ信号出力
　PC オーディオジャック x 1

コントロール

RS-232 シリアルコントロール
　9 ピン x 1
LAN コントロール
　RJ45 x 1 (有線)
　USB タイプ A x 2（無線）
画面コントロール
　12V トリガ x 1 (0.5 A)
USB タイプ B x 1
　（ファームウェアのアップグレード対応）

入力端末

コンピュータ入力
　RGB 入力
　　D-Sub 15 ピン (メス) x 2
ビデオ信号入力
　S-VIDEO
　　Mini DIN 4 ピンポート x 1
　VIDEO
　　RCA ジャック x 1
　SD/HDTV 信号入力
　　アナログ - コンポーネント RCA ジャック x 3
　　(RGB 入力経由)
　　デジタル - HDMI V1.3 x 1
オーディオ信号入力
　オーディオ入力
　　PC オーディオジャック x 1
　　RCA オーディオジャック（L/R）x 2
USB タイプ A x 2
　（マウス / キーボード / カードリーダー対応）
USB mini-B タイプ x 1
　（USB ディスプレイ対応）

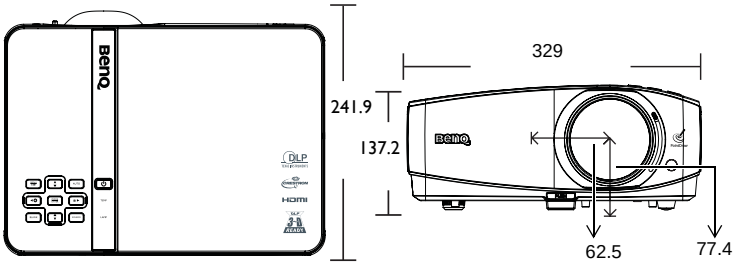
使用環境条件

動作温度範囲
　0°C ～ 40°C (海抜)
操作時の相対湿度
　10%-90% (結露なし)
動作高度
　0 ～ 1499 m（0°C ～ 35°C）
　1500 ～ 3000 m（0°C-30°C 高地 - 対応モード ON のとき）

外形寸法

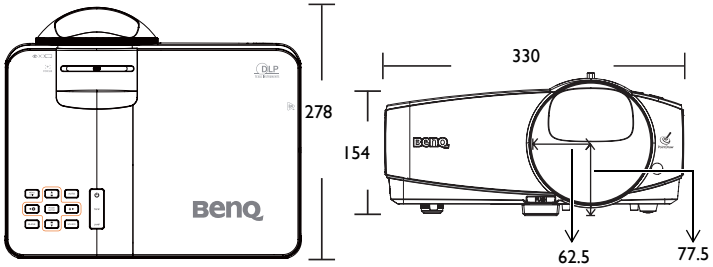
(MP780 ST+)

329 mm (W) x 137.2 mm (H) x 241.9 mm (D)

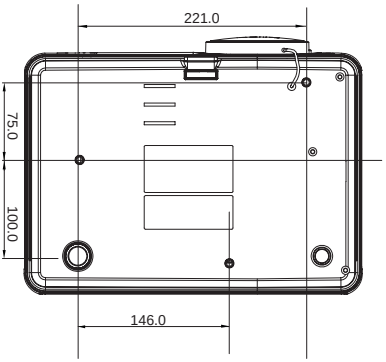


(MW860USTi)

330 mm (W) x 278 mm (H) x 154 mm (D)



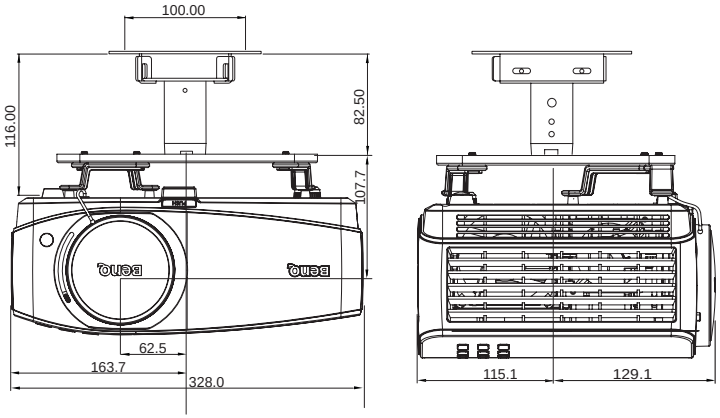
天井取付



天井取付ねじ :

M4 x 8 (最長 = 8 mm)

本体 :mm



タイミングチャート

サポートされる PC 入力のタイミング

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
720 x 400	31.469	70.087	28.322	720 x 400_70
640 x 480	31.469	59.940	25.175	VGA_60
	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
	68.677	84.997	94.500	XGA_85
1024 x 576	35.820	60.0	46.996	ネットブック_1
1024 x 600	37.5	60.0	45.000	ネットブック_2
1024 x 600	41.467	64.995	51.419	ネットブック_3
1280 x 800	49.702	59.810	83.500	WXGA_60
	62.795	74.934	106.500	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
1280 x 960	60.000	60.000	108	1280 x 960_60
	85.938	85.002	148.500	1280 x 960_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	68.680	75.060	100.000	MAC21
640 x 480	61.910	119.518	52.500	VGA_120*
800 x 600	77.425	119.854	83.000	SVGA_120*
1024 x 768	97.551	119.989	115.5	XGA_120*
1280 x 720	89.520	120.000	148.960	WXGA_120*

*3D 機能の対応タイミング。

HDMI 入力の対応タイミング

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
720 x 400	31.469	70.087	28.322	720 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
	68.677	84.997	94.500	XGA_85
1280 x 800	49.702	59.810	83.500	WXGA_60
	62.795	74.934	106.500	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
1280 x 960	60.000	60.000	108	1280 x 960_60
	85.938	85.002	148.500	1280 x 960_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	68.680	75.060	100.000	MAC21
VIDEO (HDCP)	31.47	60	27	480p
	31.25	50	27	576p
	45.00	60	74.25	720p_60
	37.50	50	74.25	720_50
	33.75	60	74.25	1080i_60
	28.13	50	74.25	1080i_50
	67.5	60	148.5	1080p
	56.25	50	148.5	1080p

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。

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	56.25	50.00

☞ **1080i@60Hz あるいは 1080i@50Hz 信号表示では僅かに画面が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

☞ ***3D 機能の対応タイミング。**

保証と著作権について

特許

本 BenQ プロジェクタは以下の特許により保護されています：

米国特許 6,837,608; 7,275,834; 7,181,318; 台湾特許 202690; 205470; I228635; I259932; 中国特許 (中国发明专利) ZL01143168.7; ZL03119907.0; ZL200510051609.2

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 0 ℃ から 35 ℃ 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 2011 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。