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

MW864UST

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。

MX863UST/MW864UST
デジタル プロジェクター
取扱説明書

V 1.01

保証と著作権について

限定保証

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

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

重要：お客様が BenQ の文書による指示に従わずに操作を行った場合はこの保証は無効となります。特に本製品は環境湿度 10% から 90% の間、温度 0°C から 35°C の間、高度 4920 フィート以下の環境でご使用になり、ホコリが立ちやすい場所での使用はお止めください。この保証により、お客様には特定の法的権利が与えられます。また、在住している国によっては、お客様にその他の権利が与えられることもあります。

詳細は、弊社ホームページ www.BenQ.com をご覧ください。

著作権

Copyright © 2017 by BenQ Corporation. All rights reserved. 本書のいかなる部分も、BenQ Corporation の事前の書面による同意なく、電子的、機械的、磁気的、光学的、化学的、手動その他の手段を問わず、複製、転載、改変、検索システムへの保存、他言語またはコンピューター言語への翻訳を行うことはできません。

おことわり

BenQ Corporation は、明示的または暗示的を問わず、本書の内容に関して、特に保証、商業的可能性、特定目的への適合性に関しては、いかなる表明または保証もいたしません。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。

特許

BenQ プロジェクターの特許については、http://patmarking.benq.com/ をご覧ください。

目次

保証と著作権について **2**

安全にお使いいただくために **4**

はじめに **7**

パッケージ内容 7

プロジェクター外観ビュー 8

制御装置および機能 9

プロジェクターの配置 **12**

設置場所の選択 12

スクリーンサイズの調整 13

プロジェクターの取り付け 15

投写画像の調整 17

接続 **19**

操作 **21**

プロジェクターの起動 21

メニューの使用方法 22

プロジェクターの保護 23

入力信号の切り替え 25

プロジェクターをシャットダウンする 25

直接電源オフ 26

メニューの操作 **27**

ピクチャメニュー 30

ソースメニュー 32

システム設定：基本メニュー 33

システム設定：詳細メニュー 35

情報メニュー 37

メンテナンス **38**

プロジェクターのお手入れ 38

ランプについて 38

トラブルシューティング **44**

仕様 **45**

プロジェクターの仕様 45

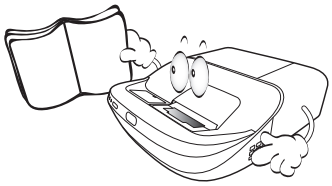
外形寸法 46

タイミングチャート 47

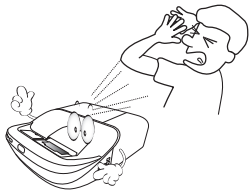
安全にお使いいただくために

お使いのプロジェクターは、情報テクノロジーデバイス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。

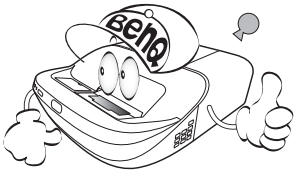
1. **プロジェクターを操作する前に、この取扱説明書をお読みください。**またいつでも参照できるように、手の届く場所に保管しておいてください。



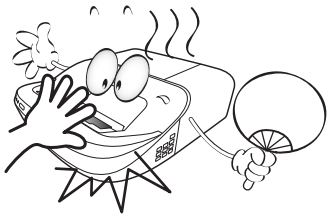
2. **動作中は、プロジェクターのレンズを覗き込まないでください。**強い光線なので、視力障害を引き起こす恐れがあります。



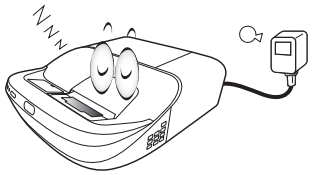
3. **点検修理については、サポートセンターにお問い合わせください。**



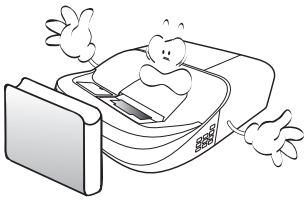
4. **プロジェクターのランプをオンにするときは、必ずレンズシャッター（ある場合）を開くか、レンズキャップ（ある場合）を取り外してください。**
5. ランプは、動作中に非常に高温になります。ランプ部を取り外して交換する場合は、プロジェクターの電源を切ってから 45 分間ほど放置して、プロジェクターを常温に戻してください。



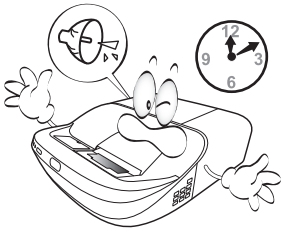
6. 国によっては、電源電圧が不安定な場合もあります。プロジェクターは、電源が AC100 ～ 240V の電圧範囲のときに安全に作動するように設計されていますが、停電や ±10V のサージが発生すると故障する可能性があります。**電源の電圧が変動したり、電源供給が中断したりする地域では、電源安定器、サージプロテクタ、または無停電電源装置 (UPS) にプロジェクターを接続することをお薦めします。**



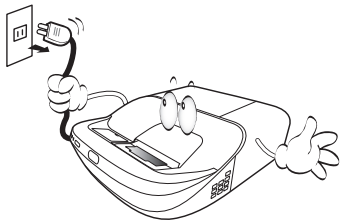
7. プロジェクターが作動しているときに投写レンズを物体で塞ぐと、それが過熱して変形したり、火災の原因となったりします。一時的にランプをオフにするには、消画機能をお使いください。



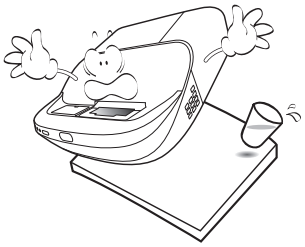
8. ランプは定格寿命より長く使用しないでください。ごくまれですが、定格寿命より長く使用すると、ランプが破裂することがあります。



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

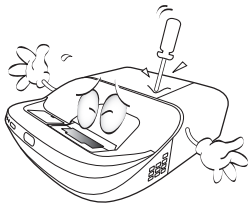


10. 本製品は安定した場所に設置してください。本製品が落下して、破損する恐れがあります。



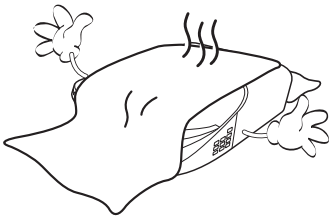
11. 本装置のキャビネットは開けないでください。内部には危険な電圧が流れており、触れると死に至る場合もあります。お客様ご自身で補修できるパーツは、専用の取り外し可能なカバーが付いたランプ部分だけです。

    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。修理はサポートセンターにお問い合わせください。



12. 通気孔をふさがないでください。

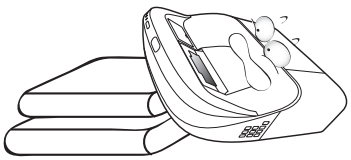
    - 本製品をブランケットなどの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。
    - 本製品の上に布などをかぶせないでください。
    - プロジェクターの近くに可燃物を置かないでください。



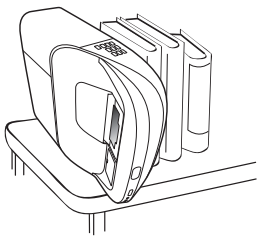
    通気孔がふさがれると、プロジェクターの内部が過熱し、火災が発生することがあります。

13. 使用時は必ず装置を水平な平面上に置いてください。

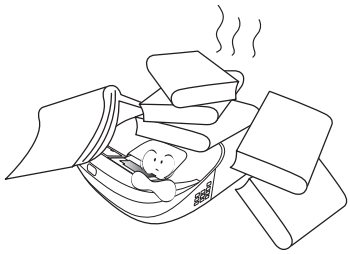
    - 左右の傾きが 10°、または前後の傾きが 15° を超える状態で使用しないでください。完全に水平になっていない状態でプロジェクターを使用すると、ランプが故障したり破損したりすることがあります。



14. 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ーが倒れ、けがをしたり、プロジェクターが破損したりする恐れがあります。

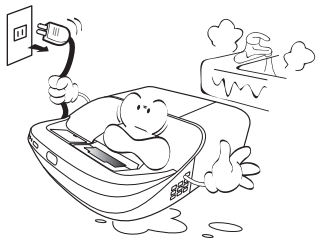


15. 装置の上に乗ったり、物を置いたりしないでください。装置が物理的に破損するだけでなく、事故やけがの原因になります。

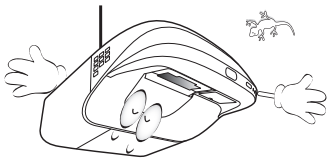


16. プロジェクターが作動しているときには、通気孔から熱風と臭気を感じる場合があります。これは正常な状態であり、製品の欠陥によるものではありません。

17. プロジェクターの上または近くに液体を置かないでください。プロジェクター内部に液体がこぼれると故障の原因になります。プロジェクターが濡れてしまった場合は、電源コンセントを抜いて、BenQに補修を依頼してください。



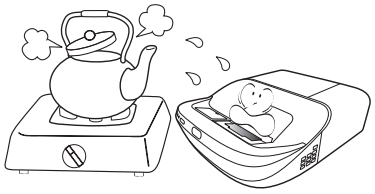
18. 本製品を天井に取り付けて、イメージを反転投写することができます。



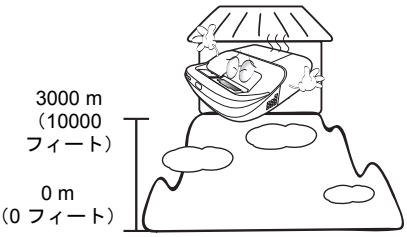
19. この装置は接地されていなければなりません。

20. 次の場所に装置を置かないでください。

- 通気が不十分な場所または密閉されている場所。壁との間隔を 50 cm 以上空けて、プロジェクター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、プロジェクターの寿命が短くなり、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。



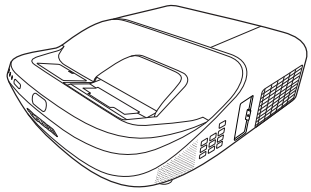
Hg - このランプの中には水銀が入っています。各自治体の回収規則にしたがってください。詳細は、www.lamprecycle.org をご覧ください。

はじめに

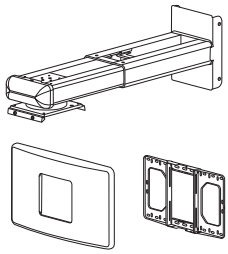
パッケージ内容

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。

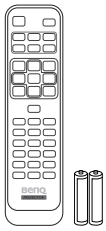
標準アクセサリ



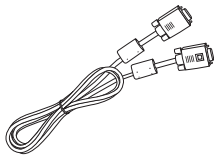
プロジェクター（プロジェクター取り付けプレート付属）



壁取り付け用キット



リモコン（電池付き）



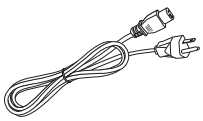
VGA ケーブル



クイックスタートガイド



保証書 *



電源コード

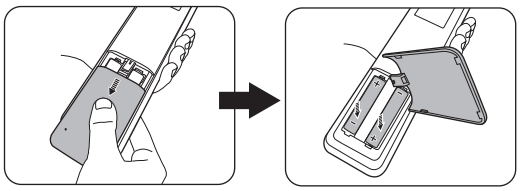
- 同梱のアクセサリ類は日本仕様のものであり、本書の図とは異なる場合があります。
- 保証書は特定地域でしか提供しておりません。詳細は、本製品を購入された販売店へお問い合わせください。

オプション アクセサリ

1. スペアランプキット
2. 3D メガネ
3. PointWrite キット

リモコンの電池の交換

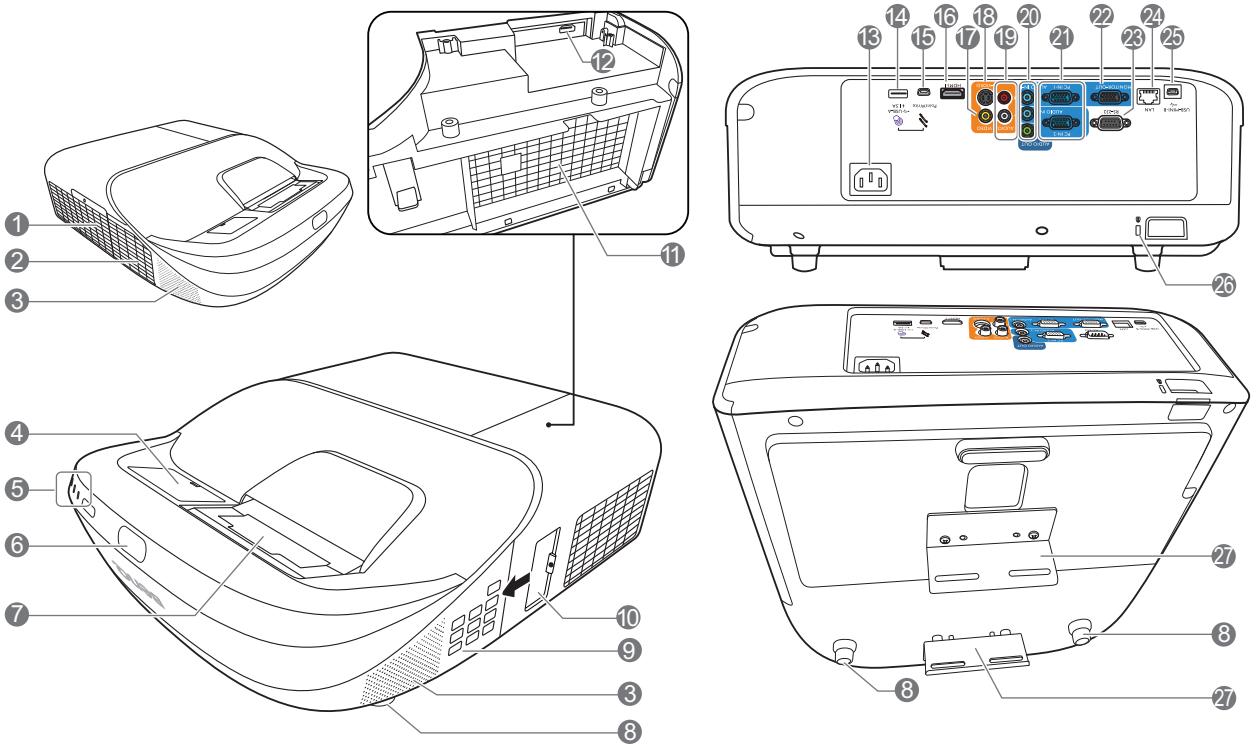
1. 図に示すとおり、電池カバーを一旦押してからスライドさせます。
2. 古い電池を取り出して（該当する場合）、2 個の AAA（単 4）電池を挿入します。図に示すとおり、極性に注意してください。



3. 電池カバーをカチッという音がするまでスライドして元に戻してください。

- リモコンや電池は台所、浴室、サウナ、サンルーム、車内など高温多湿の場所に放置しないでください。
- 電池メーカーが推奨するものと同じか、または同種の電池以外は使用しないでください。
- また、使用済みの電池は各自治体の回収規則にしたがって廃棄してください。
- 電池を火の中に投げ込まないでください。爆発の危険性があります。
- 電池が完全に消耗してしまったり、またはリモコンを長期間使用しないときには、漏電によりリモコンのコントロール部分が破損しないように電池は外しておいてください。

プロジェクター外観ビュー

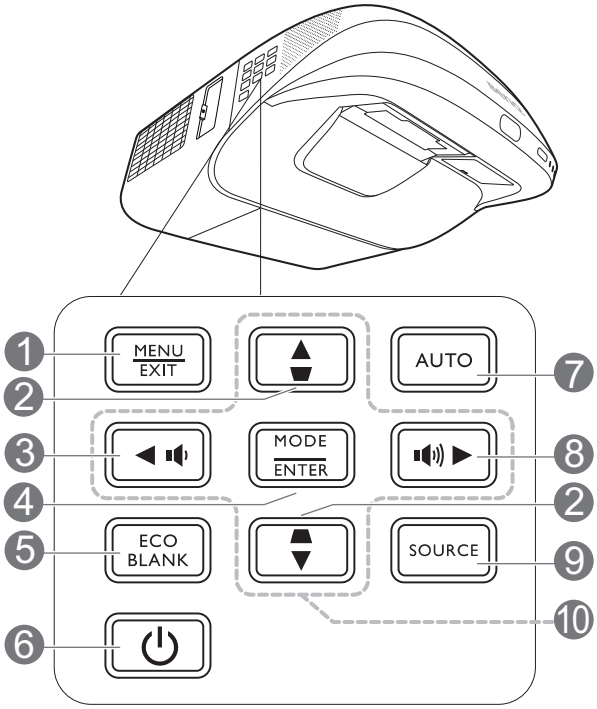


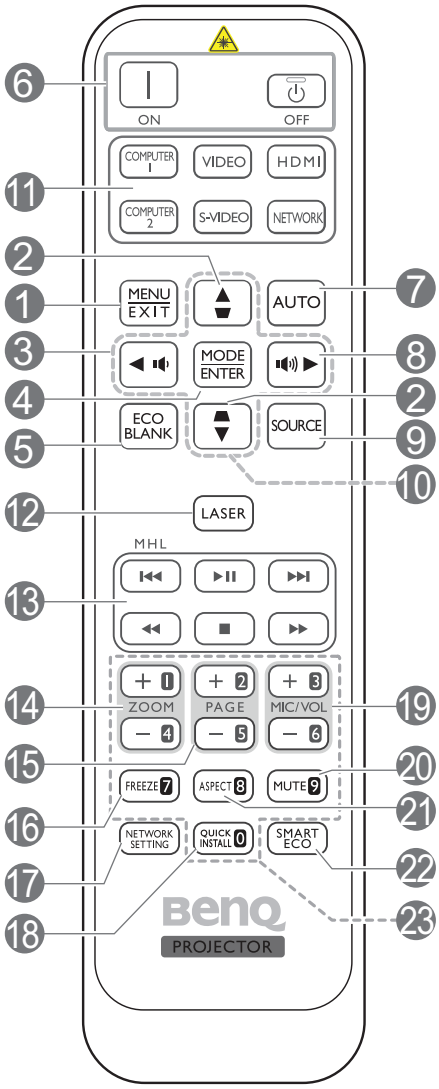
1. ランプカバー
2. 通気口（熱気排気口）
3. スピーカー グリル
4. PointWrite 保護カバー（別売り PointWrite キット）
5. **電源インジケーターライト / 温度警告ライト / ランプインジケーターライト**
   （43 ページの「インジケーター」を参照してください。）
6. 赤外線リモートセンサー
7. 投写レンズとミラー
8. 高さ調整脚
9. 外部コントロールパネル
   （9 ページの「制御装置および機能」を参照してください。）
10. フォーカスリング
11. 通気口（冷風取り込み口）
12. HDMI/MHL 入力ポート（HDMI ハードウェアキー用）
13. AC 電源ジャック
14. USB Type A ポート（タッチキット用電源）
15. PointWrite ポート（PointWrite キット必須）
16. HDMI 入力ポート
17. ビデオ入力ジャック
18. S-Video 入力ジャック
19. オーディオ (L/R) 入力ジャック
20. オーディオ入力ジャック
    オーディオ出力ジャック
21. RGB (PC) 信号入力ジャック
22. RGB (PC) 信号出力ジャック
23. RS-232 制御ポート
24. RJ-45 LAN 入力ジャック
25. USB Mini-B ポート
26. Kensington 盗難防止用ロックスロット
27. プロジェクター取り付けプレート

制御装置および機能

プロジェクターとリモコン

• 本書で説明するキーはすべて、リモコンまたはプロジェクターにあります。
• 日本では、リモコンにはレーザーポインタが付いていません。





1. **MENU**

   オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューをオンにします。

   EXIT

   前の OSD メニューに戻ったり、終了してメニュー設定を保存します。

2. キーストーン キー（△、▽）

   キーストーン補正ページが表示されます。

3. 🔉

   プロジェクターの音量を下げます。

4. **MODE**

   画像設定モードを選択します。

   ENTER

   選択したオン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューのアイテムを確定します。

5. **ECO BLANK**

   スクリーン画像を消すために使用します。

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

6. ⏻ **電源**

   スタンバイと電源オンの状態を切り替えます。

   ⏽ **ON/** ⏻ **Off**

   スタンバイと電源オンの状態を切り替えます。

7. **AUTO**

   表示画像に最適なタイミングを自動的に決定します。

8.

   プロジェクターの音量を上げます。

9. **SOURCE**

   ソース選択バーを表示します。

10. 矢印キー（▲、▼、◀、▶）

    オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューが有効な場合、これらのキーを方向指示のボタンとして使用し、メニュー項目の選択や調整を行います。

11. ソース選択ボタン：**COMPUTER 1**、**COMPUTER 2**、**VIDEO**、**S-VIDEO**、**HDMI**

    表示する入力ソースを選択します。

    NETWORK

    （機能なし）

12. **LASER**

    プレゼンテーション時にレーザーライトを発します。

13. MHL 操作ボタン
    （⏮戻る、▶/⏸再生 / 一時停止、⏭次へ、◀◀巻き戻し、■ 停止、▶▶早送り）

    メディアを再生中に、前のファイル / 再生 / 一時停止 / 次のファイル / 巻き戻し / 停止 / 早送りを実行できます。

    MHL モードでスマートデバイスを操作する場合にのみ有効です。

14. **ZOOM+/ZOOM-**

    投写画像のサイズを調整します。

15. **PAGE+/PAGE-**

    ページを上に / 下にコマンド（Microsoft PowerPoint など）に対応するディスプレイ ソフトウェア（接続された PC から）を操作します。

16. **FREEZE**

    投写画像を静止します。

17. **NETWORK SETTING**

    クイック インストール OSD メニューを表示します。

18. **クイック インストール**

    いくつかの機能をすばやく選択し、投写画像を調整してテストパターンを表示します。

19. **MIC/VOL+/MIC/VOL-**

    （機能なし）

20. **MUTE**

    プロジェクターの音声をオン / オフに切り替えます。

21. **ASPECT**

    表示縦横比を選択します。

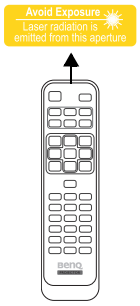
22. **SMART ECO**

    適切なランプ稼働モードを選択できるように、**ランプ モード**メニューが開きます。

23. 数値ボタン

    ネットワーク設定で数値を入力します。

レーザーポインタの操作方法



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。ポインタを押すと赤い光線が発光します。レーザー光線は目に見えるものです。レーザー光線を続けて放射するには **LASER** を押し続ける必要があります。

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

絶対にレーザー光線ウィンドウを覗いたり、光線を人の目に向けて当てないでください。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。

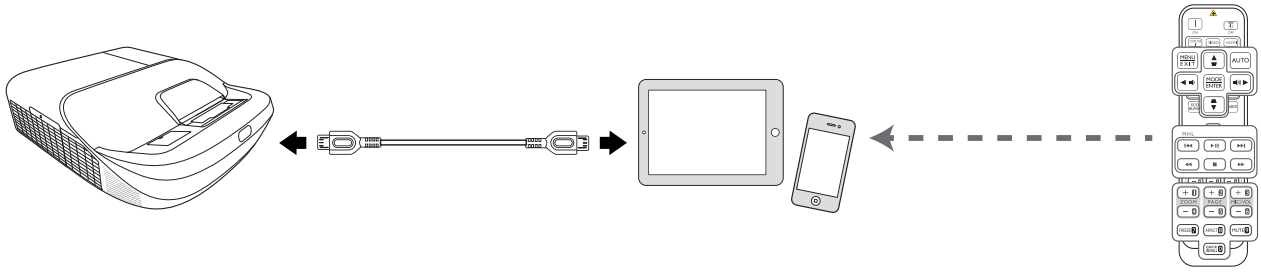
リモコンでスマートデバイスを操作する

MHL 対応スマートデバイスからコンテンツを投写するとき、リモコンを使ってスマートデバイスを操作できます。

MHL モードに入るには、**AUTO** を 3 秒間押してください。スマートデバイスを操作するには、次のボタンを使用できます。**矢印キー（▲、▼、◀、▶）、MENU、EXIT、ENTER、MHL 制御ボタン**

MHL モードを終了するには、**AUTO** を 3 秒間押してください。

プロジェクターが MHL モードになっているときには、プロジェクターのキーパッドとリモコンの定義が同じになっているはずです。

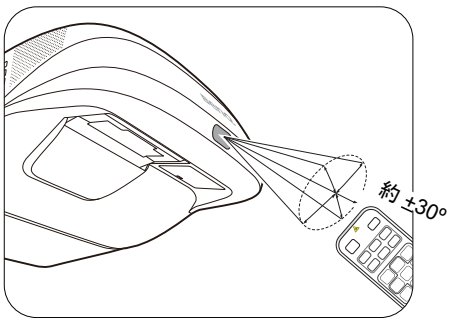


リモコンの有効範囲

リモコンはプロジェクターの IR リモコン センサーに対して垂直に 30 度以内の角度に持たなければ、正しく作動しません。リモコンとセンサーの距離は、8 メートル（~ 26 フィート）以内でなければなりません。

リモコンとプロジェクターの IR センサーの間に障害物があると、赤外線光線が届かない場合があります。

• 正面からプロジェクターを操作する



プロジェクターの配置

設置場所の選択

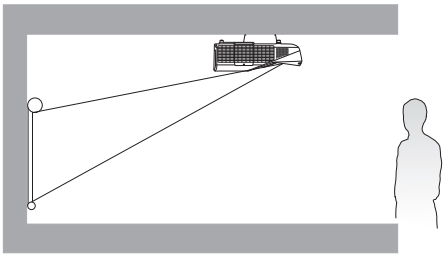
プロジェクターの設置場所を決める際には、次のことに配慮してください。

- スクリーンのサイズと位置
- コンセントの位置
- プロジェクターとその他のデバイスの間の位置と距離

このプロジェクターは、次の方法で設置できます。

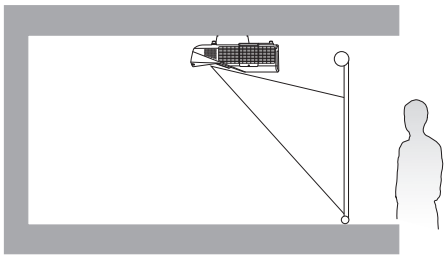
1. **天井前面投写**

プロジェクター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 プロジェクター天井 / 壁取り付けキットをご購入ください。



2. **天井リア投写**

プロジェクター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 プロジェクター天井 / 壁取り付けキットが必要です。



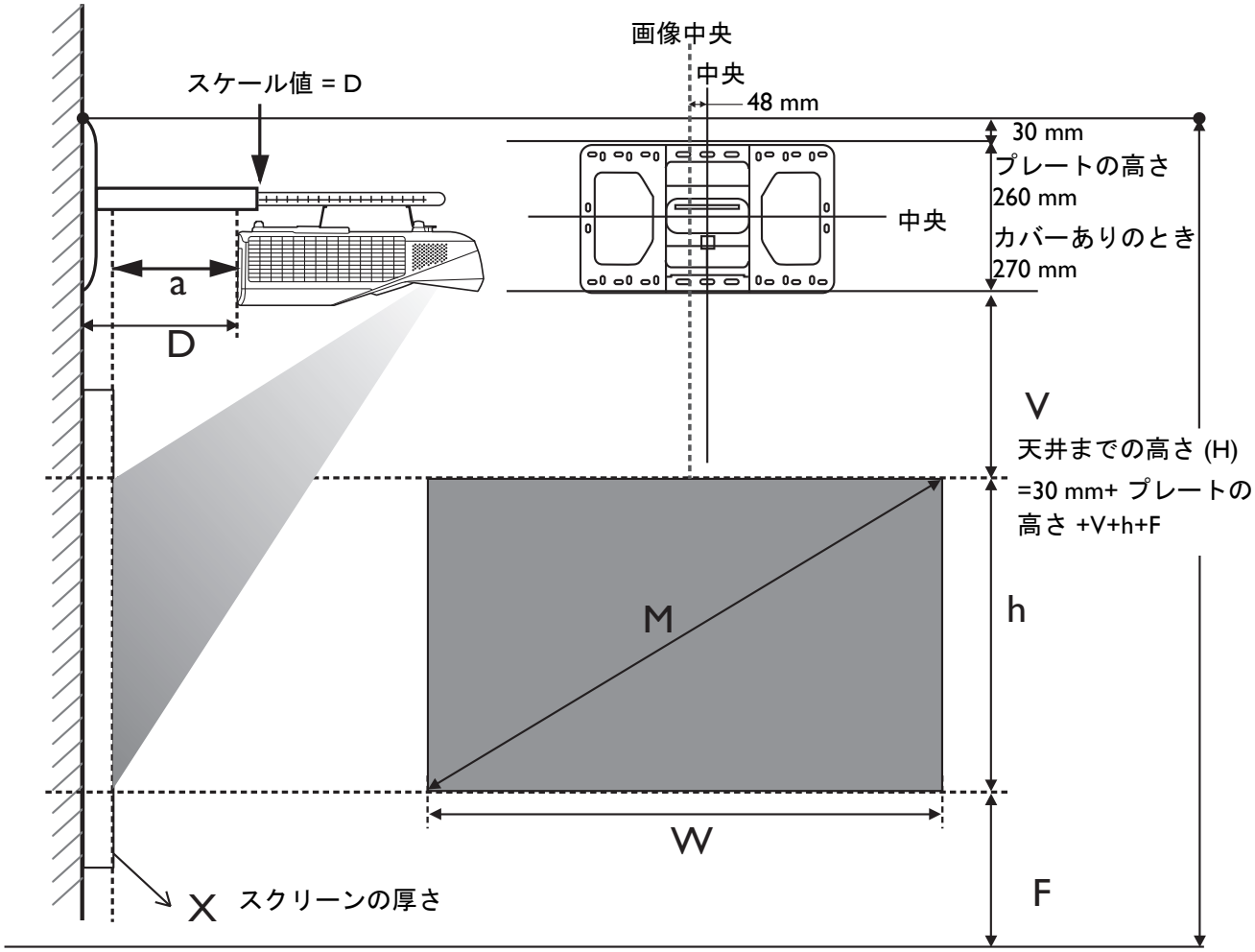
プロジェクターの電源を入れた後、**システム設定**：**基本** > **プロジェクタの設置** > **プロジェクタの設置**を選択して ◀/▶ を押し、設定を選択します。

リモコンの **QUICK INSTALL** を使ってもこのメニューにアクセスできます。

スクリーンサイズの調整

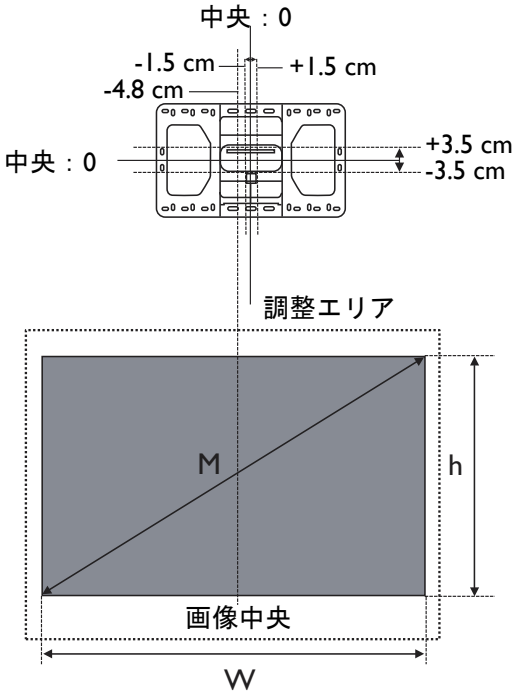
投写距離、ズーム設定（該当する場合）、ビデオフォーマットにより投写画面サイズは変化します。

投写サイズ



- 設置距離 **D** はプロジェクターの裏側から壁までの距離であり、壁取り付けのスケールにも示されています。
- 投写距離 **a** はプロジェクターの裏側から投写面までの距離です。
- 縦オフセット **V** は壁プレートの下端からスクリーンの上端までの距離です。

投写サイズ



MX863UST

• スクリーンの縦横比は 4:3、投写画像の縦横比は 4:3

スクリーンサイズ				天井の最低高度	縦オフセット	設置距離 (D)	
対角 (M)		高さ (h)	幅 (W)	H[a]	V	X[b] =0 mm (D=a)	X[c] =30 mm (D=a+30 mm)
インチ	mm	(mm)	(mm)	(mm)	(mm)	(mm)	(mm)
73	1854	1113	1483	2401	238	88	118
78	1981	1189	1585	2490	252	118	148
83	2108	1265	1687	2580	265	147	177
88	2235	1341	1788	2670	279	177	207
93	2362	1417	1890	2760	292	207	237
98	2489	1494	1991	2849	306	236	266
100	2540	1524	2032	2885	311	248	278
103	2616	1570	2093	2939	319	266	296
108	2743	1646	2195	3029	333	296	326
110	2794	1676	2235	3065	338	308	338

a. 床から 762 mm に画像があることを基本としており、画像が低すぎる場合は、最低天井高が低くなります。

b. プロジェクター スクリーンの厚さ (X) が 0 mm と想定されています。

c. プロジェクター スクリーンの厚さ (X) が 30 mm と想定されています。

測定値はすべておよその値であり、実際のサイズにより変わります。
プロジェクター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ー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、プロジェクターを最適な位置に固定することができます。

MW864UST

• スクリーンの縦横比は 16:10 であり、投写画像の縦横比は 16:10 です

スクリーンサイズ				天井の最低高度	縦オフセット	設置距離 (D)	
対角 (M)		高さ (h)	幅 (W)	H[a]	V	X[b] =0 mm (D=a)	X[c] =30 mm (D=a+30 mm)
インチ	mm	(mm)	(mm)	(mm)	(mm)	(mm)	(mm)
86.5	2197	1164	1863	2430	216	88	118
87	2210	1171	1874	2438	217	91	121
90	2286	1212	1939	2485	223	106	136
95	2413	1279	2046	2562	233	131	161
100	2540	1346	2154	2639	243	156	186
105	2667	1414	2262	2717	253	181	211
110	2794	1481	2369	2794	263	206	236
115	2921	1548	2477	2872	273	231	261
120	3048	1615	2585	2949	284	256	286
125	3175	1683	2692	3026	294	281	311
130	3302	1750	2800	3104	304	306	336

a. 床から 762 mm に画像があることを基本としており、画像が低すぎる場合は、最低天井高が低くなります。

b. プロジェクター スクリーンの厚さ (X) が 0 mm と想定されています。

c. プロジェクター スクリーンの厚さ (X) が 30 mm と想定されています。

測定値はすべておよその値であり、実際のサイズにより変わります。
プロジェクター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ー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、プロジェクターを最適な位置に固定することができます。

プロジェクターの取り付け

プロジェクターを取り付ける場合は、BenQ プロジェクター専用の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 プロジェクター以外の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ーが正しく固定されず落下してしまう恐れがあります。

プロジェクターを取り付ける前に

• BenQ プロジェクター専用取り付けキットは、BenQ プロジェクターを購入されたショップでご購入いただけます。

• また別途 Kensington ロックをお求めになり、プロジェクターの Kensington 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、万一天井取り付けブラケットが緩んでしまった場合にも、プロジェクターを補助的に支えることができます。

• プロジェクターの取り付けは、販売店にご依頼ください。お客様ご自身でプロジェクターを取り付けると、落下するなどしてケガの原因となります。

• 地震などの際にプロジェクターが落下しないように、正しい手順で設置してください。

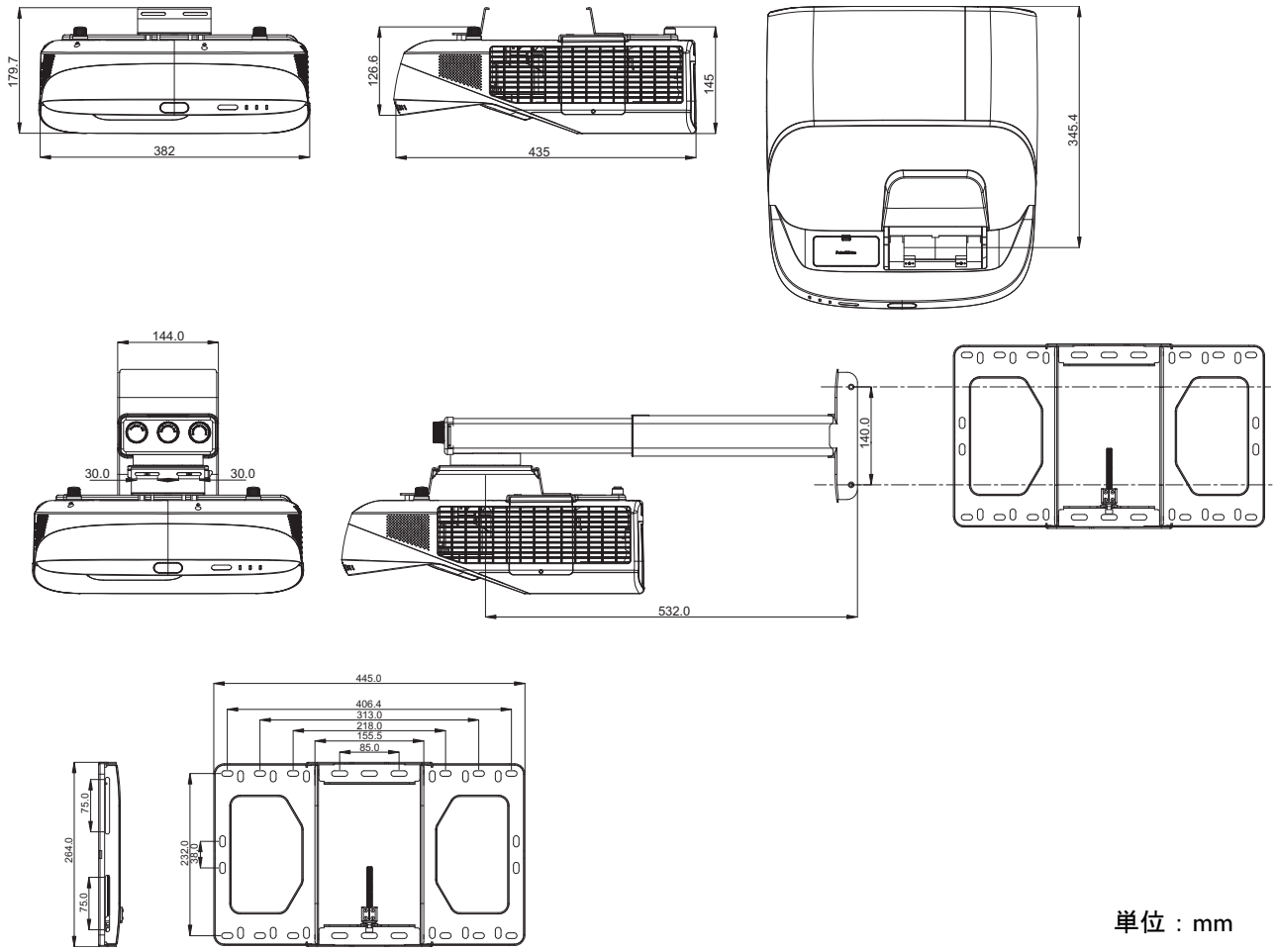
• BenQ 製以外の取り付けキットを使用して取り付けた場合は、製品が故障しても保証の対象となりませんのでご注意ください。

• 天井 / 壁に取り付ける場合は、周囲の温度にご注意ください。ヒーターを使用する場合は、天井周辺の温度が予想以上に高くなる場合があります。

- トルク範囲については、取り付けキットの取り扱い説明書をお読みください。推奨範囲を超えてトルクを締め付けると、プロジェクターの故障の原因となり、結果的に落下する場合があります。
- いつでも簡単にプロジェクターをシャットダウンできるように、コンセントが手に届く位置にあるか確認してください。

天井 / 壁取り付け図

天井 / 壁取り付けネジ：M4
（最長 = 25 mm、最短 = 20 mm）



単位：mm

投写画像の調整

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。

画像の自動調整

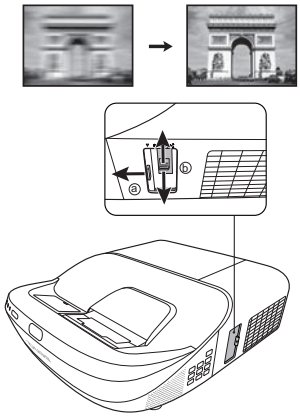
場合によっては、画質を最適化する必要が生じることもあります。これを実行するには、**AUTO** を押します。組み込みのインテリジェント自動調整機能により周波数およびクロックの値が再調整され、3 秒以内に最適な画質が得られます。

下図のように、現在のソース情報がスクリーンの隅に 3 秒間表示されます。

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。

画像の明瞭さの微調整

フォーカスリングを回して焦点を合わせます。



キーストーンの補正

キーストーンとは、まっすぐに投写されなかったために、投写画像の上部または下部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。

これを修正するには、これらいずれかの手順に従って、手動で補正する必要があります。

1. 次のいずれかの操作を実行すると、キーストーン補正ページが表示されます。
   - プロジェクターかリモコンの △/▽ を押します。
   - リモコンの **QUICK INSTALL** を押します。▼ を押して **2D 台形補正**を選択し、次に **ENTER** を押してください。
   - **MENU** を押して、**表示**メニューが表示されるまで ◄/► を押してください。▼ を押して **2D 台形補正**を選択し、次に **ENTER** を押してください。





2. **2D 台形補正**補正ページが表示されたら △ を押すと、画像の上部のキーストーンが補正されます。▽ を押すと、画像の下部のキーストーンが補正されます。プロジェクターの ▷ を押すと、画像の右側をキーストーン補正できます。プロジェクターの ◁ を押すと、画像の左側をキーストーン補正できます。

角合わせ

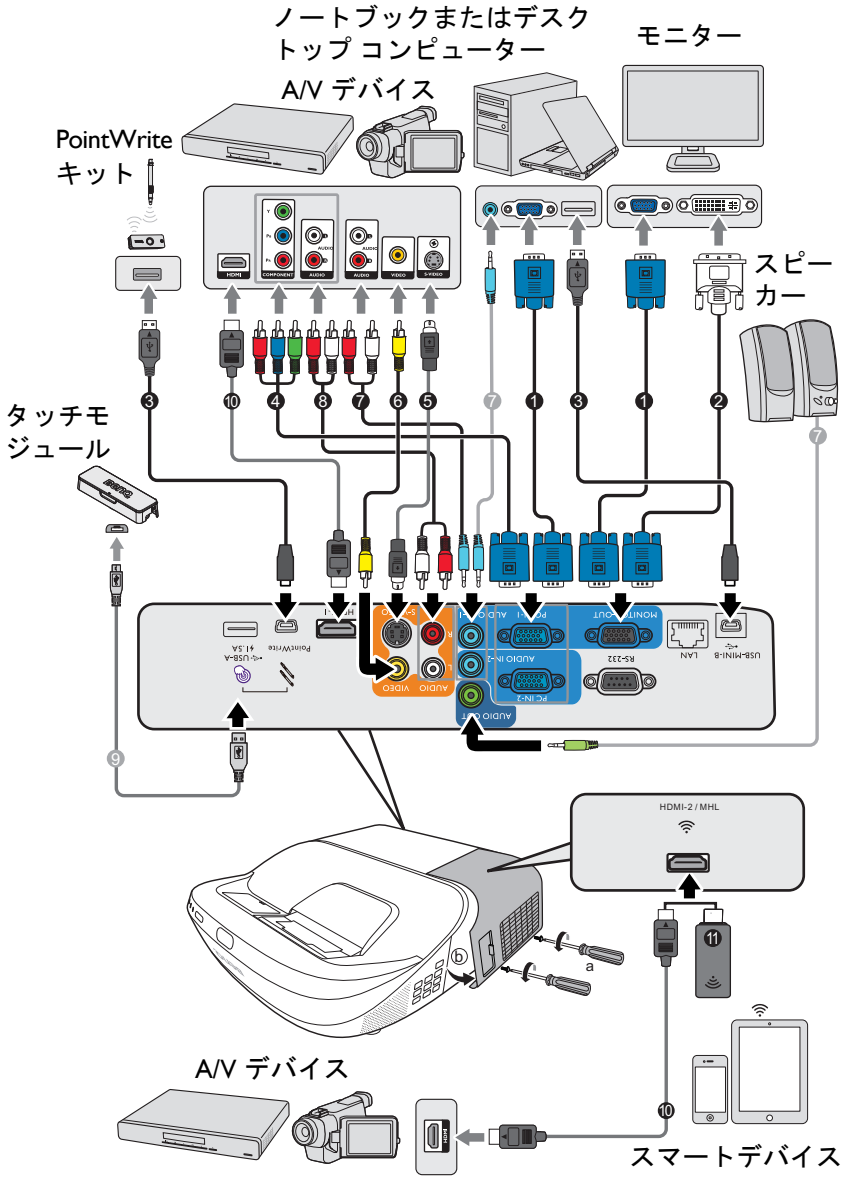
水平値と垂直値を設定すると、画像の 4 隅を手動で調整できます。

1. **MENU** を押して、**表示**メニューが表示されるまで ◄/► を押してください。
2. ▼ を押して**角合わせ**を選択し、次に **ENTER** を押してください。すると**角合わせ**補正ページが表示されます。
3. ▲/▼/◄/► を押して、1 つの角を選択した後で **ENTER** を押してください。
4. ▲/▼ を押して垂直値を調整します。
5. ◄/► を押して垂直値を調整します。

接続

信号ソースをプロジェクターに接続する際には、次の点を確認してください。

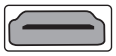
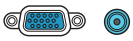
1. 接続を行う前にすべてのデバイスの電源をオフにします。
2. 各ソースに正しい信号ケーブルを使用します。
3. ケーブルがしっかり差し込まれていることを確認します。



1	VGA ケーブル
2	VGA ― DVI-A ケーブル
3	USB ケーブル
4	コンポーネントビデオ ― VGA (D-Sub) アダプターケーブル
5	S ビデオ ケーブル
6	ビデオケーブル
7	オーディオ ケーブル
8	オーディオ L/R ケーブル
9	タッチモジュールに接続する USB ケーブル（A-mini B タイプ）
10	HDMI ケーブル
11	HDMI ワイヤレス ハードウェアキー

- 上に示す接続図のケーブルは、本機に付属していません（詳細は、7 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。
- 接続図は参照用です。プロジェクターの背面にある接続ジャックは、プロジェクターのモデル毎に異なります。
- 多くのノートブックでは、プロジェクター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 + モニターの記号が付いた機能キーを同時に押すと、外付けディスプレイをオン / オフにすることができます。FN と記号が記された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。
- 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。

いずれかの方法でプロジェクター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。

端末		画質
HDMI/MHL		最高
コンポーネントビデオ（RGB 入力を使用）		かなり良い
S ビデオ		良い
ビデオ		標準

オーディオ接続

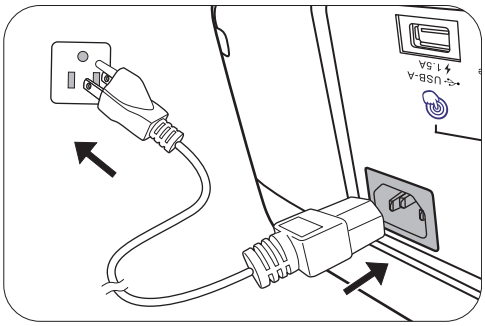
このプロジェクターにはビジネス用途に限り使用できる、データプレゼンテーションに組み込まれた基本的な音声機能を再生できるようにモノラル スピーカーが内蔵されています。このスピーカーはホームシアターやホームシネマなどに求められるステレオオーディオを再生するために設計されたものではありません。ステレオオーディオ入力は、プロジェクターのスピーカーを介して一般的なモノラルオーディオ出力にミキシングされます。

AUDIO OUT ジャックを接続すると、内蔵スピーカーは無音になります。

- このプロジェクターではステレオオーディオ入力が接続されていても、ミックスモノラルオーディオしか再生できません。
- 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

プロジェクターの起動



1. 電源コードを繋ぎます。コンセントのスイッチをオンにします（該当する場合）。電流が流れると、プロジェクターの電源インジケーターがオレンジ色に点灯します。
2. プロジェクターの ⏻、またはリモコンの | を押すと、プロジェクターが起動します。電源インジケーターが緑色に点滅し、投写されると緑色に点灯します。

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

   必要であれば、フォーカスリングを使って画像の鮮明さを調整してください。
3. 初めてプロジェクターを起動する場合は、画面の指示に従って OSD 言語を選択してください。



4. 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。23 ページの「パスワード機能を使用する」を参照してください。
5. 接続されているすべての機器の電源をオンにします。
6. プロジェクターが入力信号の検索を開始します。現在スキャン中の入力信号が表示されます。プロジェクター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。

   入力信号を選択するには、**SOURCE** を押してください。25 ページの「入力信号の切り替え」を参照してください。

- 付属のアクセサリ（電源コードなど）を使って、感電や火災などの危険を防止してください。
- プロジェクター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。

- セットアップ ウィザードのスクリーンショットは参照用であり、実際の仕様とは異なる場合があります。
- 入力信号の周波数 / 解像度がプロジェクター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バックグラウンド スクリーンに表示されます。プロジェクター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。47 ページの「タイミングチャート」を参照してください。
- 3 分たっても信号が検出されなければ、プロジェクターは自動的にエコモードに入ります。

メニューの使用方法

このプロジェクターは、オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューを備えており、各種の調整や設定が行えます。

下の OSD スクリーンショットは参照用であり、実際の仕様とは異なる場合があります。

以下に OSD メニューの概要を紹介します。



1	メイン メニュー アイコン	4	現在の入力信号
2	メイン メニュー	5	状態
3	サブメニュー	6	前のページに戻ったり、終了したりするには、**MENU** を押します。

OSD メニューにアクセスするには、プロジェクターまたはリモコンで **MENU** を押します。

- プロジェクターかリモコンの矢印キー（▲/▼/◀/▶）を使って、メニューアイテムを移動します。
- プロジェクターかリモコンの **ENTER** を押して、メニューをオンにします。

プロジェクターの保護

セキュリティケーブルロックの使い方

盗難防止のために、プロジェクターは安全な場所に設置してください。または Kensington ロックなどのロックを購入して、プロジェクターを安全に保護してください。Kensington ロック スロットはプロジェクターの背面にあります。8 ページの項目 26 をご覧ください。

Kensington ケーブルロックは通常キーとロックを組み合わせたものです。ご使用方法については、ロックの説明書を参照してください。

パスワード機能を使用する

パスワードの設定

1. **システム設定**：**詳細** > **セキュリティ設定**を選択します。**ENTER** を押します。すると**セキュリティ設定**ページが表示されます。
2. **パスワードの変更**を選択し、**ENTER** を押します。
3. 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。矢印キーを使って、6 桁のパスワードを入力して設定します。
4. 新しいパスワードを再度入力して新しいパスワードを確認してください。
   パスワードの設定が完了すると、オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューは**セキュリティ設定**ページに戻ります。



5. **電源ロック**機能を有効にするには、▲/▼ を押して、**電源ロック**を選択し、次に ◄/► を押して**オン**を選択してください。再度同じパスワードを入力します。

- 入力した数字は画面上にはアスタリスク (*) で表示されます。本書の下の欄に設定したパスワードを書き留めておいてください。
- 一度パスワードを設定して電源オンロックを有効にすると、プロジェクター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ーを使用することはできなくなります。

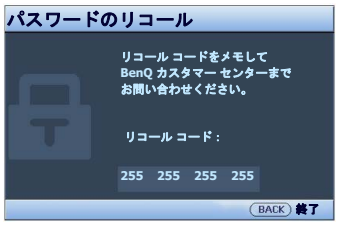
パスワードを忘れた場合

間違ったパスワードを入力すると、パスワードエラーメッセージが表示され、次に**「現在のパスワードの入力」**というメッセージが表示されます。パスワードを完全に忘れてしまった場合は、パスワードのリコールを行ってください。24 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、プロジェクター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. **AUTO** を 3 秒間押し続けます。スクリーン上にコード化された番号が表示されます。
2. 番号を書き留めて、プロジェクター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ー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. **システム設定**：**詳細** > **セキュリティ設定** > **パスワードの変更**を選択します。
2. **ENTER** を押します。すると**「現在のパスワードの入力」**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表示され、**「現在のパスワードの入力」**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、**EXIT** を押してください。
4. 新しい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。

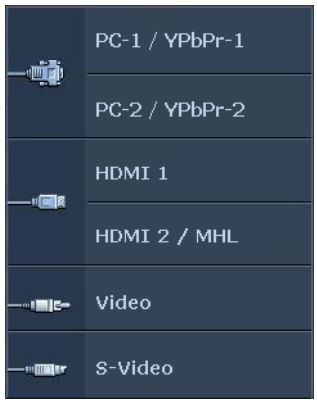
パスワード機能を無効にする

パスワード保護を解除するには、**システム設定**：**詳細** > **セキュリティ設定** > **電源ロック**を選択し、◄/► を押して**オフを選択します。**すると**「現在のパスワードの入力」**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。

- パスワードが正しく入力されると、OSD メニューの**セキュリティ設定**ページに戻ります。次回プロジェクター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表示され、**「現在のパスワードの入力」**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、**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



プロジェクター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。起動時にプロジェクターは自動的に有効な信号を検出します。

プロジェクターに自動的に信号を検出させるためには、**ソース** > **自動ソース探知**メニューが**オン**になっていることを確認してください。

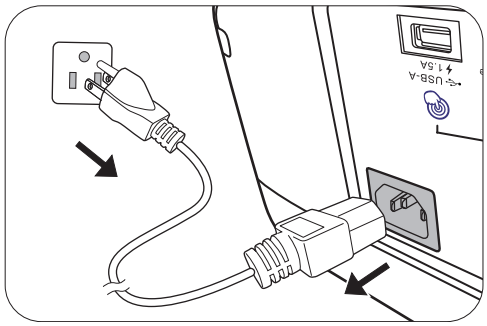
ソースの選択：

1. **SOURCE** を押します。すると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 **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の隅に数秒間表示されます。プロジェクター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。
- 最高の画質を得るには、プロジェクターのネイティブ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ー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。27 ページの「縦横比」を参照してください。

プロジェクターをシャットダウンする



1. ⏻ を押すと、確認を促すメッセージが表示されます。数秒以内に応答しなければ、メッセージは自動的に消えます。
2. 再び ⏻ を押します。電源インジケーターがオレンジ色に点滅して投写ランプが消灯した後、プロジェクターを冷却するためにファンが約 90 秒間動作を続けます。
3. 冷却処理が完了したら、電源インジケーターがオレンジに点灯し、ファンが停止します。電源コードをコンセントから抜きます。

- 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ーはいかなるコマンドにも反応しません。
- 冷却時間を短縮するには、クイッククーリング機能を有効にすることもできます。34 ページの「クイッククーリング」を参照してください。
- プロジェクターを切った直後に再び電源を入れると、高熱によりランプの寿命が短くなる場合がありますのでお止めください。
- ランプの寿命は、環境条件と使用条件により異なります。

直接電源オフ

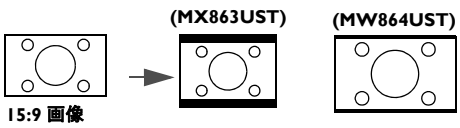
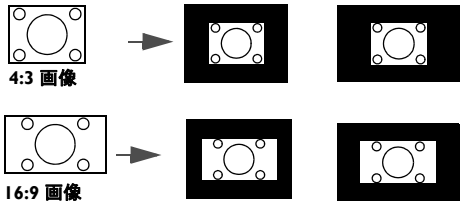
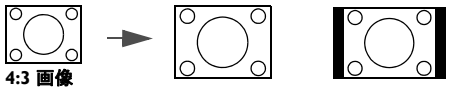
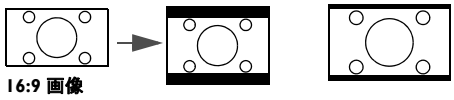
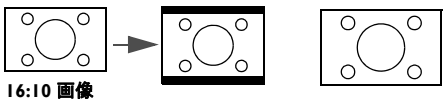
AC 電源コードはプロジェクターをオフにした直後に抜くことができます。ランプを保護するために、約 10 分間待ってからプロジェクターを再起動してください。プロジェクターを再起動しようとすると、冷却のためにファンが数分間作動する場合があります。このような場合は、ファンが停止したら再び **電源**を押してプロジェクターを起動してください。このとき電源インジケーターがオレンジ色に点灯します。

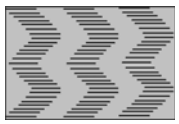
メニューの操作

オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューは、選択した信号のタイプと使用するプロジェクターのモデルにより異なります。

メニューアイテムはプロジェクターが最低 1 つの有効な信号を検出しなければ有効にはなりません。プロジェクター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。

表示メニュー

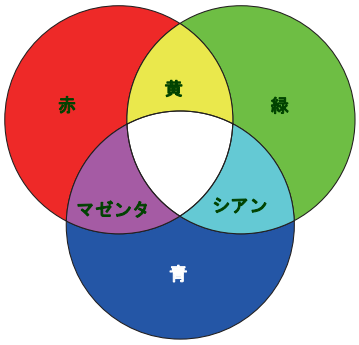
壁スクリーン	白以外でペイントされた壁に画像を投写するような場合は、入力源の色と投写画像の色の違いを補正するために壁の色機能を使うことができます。あらかじめ調整された色には次のようなものがあります：**薄い黄色**、**ピンク**、**薄緑**、**青**、および**黒板**。
縦横比	入力信号ソースによって、画像の縦横比を設定するいくつかのオプションがあります。 • **自動**：画像をプロジェクター本来の解像度の水平幅または垂直高に合わせて表示します。  • **リアル**：画像はその本来の解像度で投写され、表示エリアに合わせてリサイズされます。低解像度の入力信号では、投写画像はフルスクリ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。  • **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。  • **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。  • **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。 
2D 台形補正	画像のキーストーンを補正します。17 ページの「キーストーンの補正」を参照してください。
角合わせ	イメージの四隅を調整します。18 ページの「角合わせ」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。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。

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にしか使用できません。
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にしか使用できません。
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。 1. ズームバーが表示されたら、▲ を繰り返し押すと、画像を任意のサイズに拡大できます。 2. 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、プロジェクターかリモコンの矢印キー（▲、▼、◀、▶）を使用します。 3. 画像のサイズを縮小するには、**MODE/ENTER** を押してズームイン / アウト機能に戻し、**AUTO** を押すと元のサイズに戻ります。また、元のサイズに戻るまで繰り返しを押すこともできます。 画像は拡大しなければナビゲートできません。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。

3D	このプロジェクターには、画像に深みを与えることで 3D ムービー、動画、スポーツイベントをよりリアルにご覧いただける 3D 機能が搭載されています。3D 映像をご覧になるには、3D メガネを着用する必要があります。 • **3D モード**：デフォルト値は**オフ**です。3D コンテンツを検出するとき、プロジェクターに自動的に適切な 3D フォーマットを選択させる場合は、**自動**を選択します。プロジェクターが 3D フォーマットを識別できない場合は、▲/▼ を押して **上 - 下**、**F. シーケンシャル**、**フレームパッキング**、**サイドバイサイド**の中から 3D モードを選択してください。  3D 機能が有効なとき： • 投写画像の輝度レベルが下がります。 • 次の設定は調整できません：**ピクチャ モード**、**リファレンス モード**。 • **2D 台形補正**は一定角度内でしか調整できません。 • **3D 逆同期**：画像の深さが逆転している場合は、この機能を有効にすると問題を解決できます。 • **3D 設定を保存**：調節後に 3D コンテンツを表示できたらこの機能を有効にして、現在の 3D 設定を保存するために 3D 設定を選択することができます。 • **3D 設定を適用**：3D 設定を保存した後は、保存した 3D 設定を選択することでそれを適用するかどうかを決定できます。適用後は、入力 3D コンテンツが保存した 3D 設定と一致する場合、プロジェクターは自動的に再生を開始します。  保存されたデータを持つ 3D 設定のみ使用可能です。
教育テンプレート	このプロジェクターには、さまざまな学習目的用に、いくつかのプリセット パターンが用意されています。 1. ▲/▼ を押して**黒板**または**ホワイトボード**を選択します。 2. ◀/▶ を押して、**英字シート**、**ワークシート**、**座標**の中から必要なパターンを選択します。 3. **ENTER** を押すと、パターンが表示されます。

ピクチャメニュー

ピクチャ モード	このプロジェクター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。 • **明るく**：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（プロジェクターを明るい部屋で使用する場合など）。 • **プレゼンテーション**：プレゼンテーションに向いています。このモードでは PC の色に合わせて輝度が強調されます。 • **sRGB**：RGB の純度を最高に上げて、輝度設定に関係なく実物のようなリアルな画像を再現します。このモードは sRGB 対応の正しく調整されたカメラで撮影したフォトを見たり、PC グラフィックや AutoCAD などの描画アプリケーションを見るのに適しています。 • **シネマ**：彩度とコントラストが最適なバランスであり、明度が低い、全くの暗室（映画館など）でムービーを楽しむのに適しています。 • **3D**：3D 画像および 3D ビデオ クリップを再生するのに適しています。 • **ユーザー設定 1 / ユーザー設定 2**：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。30 ページの「リファレンス モード」を参照してください。
リファレンス モード	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. **ピクチャ** > **ピクチャ モード**を選択します。 2. ◀/▶ を押して**ユーザー設定 1** または**ユーザー設定 2** を選択します。 3. ▼ を押して**リファレンス モード**を選択し、◀/▶ 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。 4. ▼ を押して変更したいメニューアイテムを選択し、値を調整します。調整内容によって選択したユーザーモードが定義されます。
輝度	値を高くするほどイメージの輝度が増加します。このコントロールを調整すると、イメージの黒い領域が黒く表示されるため、暗い領域の詳細が見えるようになります。
コントラスト	値を高くするほどコントラストが増加します。選択した入力と表示環境に合わせて輝度を調整した後、これを使って白のピークレベルを設定することができます。
色	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。
色調	値を高くするほど緑がかった画像になります。値を低くするほど赤味がかった画像になります。
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。

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。高画質なイメージを表示したい場合は、**オン**を選択してください。 **オフ**に設定されている場合は、**色温度**機能は使用できません。
色温度	いくつかのプリセット色温度設定が使用できます。設定は、選択した入力タイプによって異なります。 • **ノーマル**：白の色合いを通常に保ちます。 • **冷**：画像を青みがかった白で表示します。 • **暖**：画像を赤みがかった白で表示します。
色温度の詳細調整	次のオプションを調整すると、任意の色温度を設定できます。 • **R ゲイン /G ゲイン /B ゲイン**：赤、緑、青のコントラストレベルを調整します。 • **R オフセット /G オフセット /B オフセット**：赤、緑、青の輝度レベルを調整します。
3D カラーマネージメント	この機能を使うと、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。 • **原色**：**R**（赤）、**G**（緑）、**B**（青）、**C**（シアン）、**M**（マゼンタ）、**Y**（黄色）の中から選択します。 • **色相**：範囲を広げると、隣り合う 2 色のより広い範囲の色が含まれます。各色がどのように関連し合っているかについては、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。  • **彩度**：見やすいように値を調整してください。調整内容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**はビデオ映像の色の量のことです。値を低くすると彩度が低くなります。「0」に設定すると、画像から完全に色を抜いてしまいます。彩度が高すぎると、色が濃すぎて非現実的な色になってしまいます。 • **ゲイン**：見やすいように値を調整してください。選択した原色のコントラスト レベルが影響を受けます。調整内容は直ちに画像に反映されます。
画像設定をリセット	• **現在**：選択した**ピクチャ モード**の調整内容がすべて初期値に戻されます。 • **すべて**：**ユーザー設定 1** / **ユーザー設定 2** を除き、**ピクチャ**メニューの全設定を工場出荷時の値に戻します。

ソースメニュー

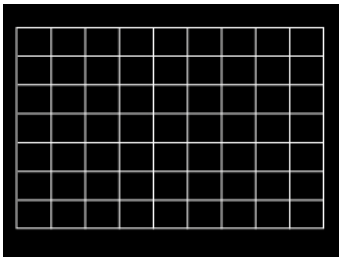
クイック自動検索	プロジェクターに信号を自動検出させるには
カラースペース転換	プロジェクターの HDMI 入力を介してプロジェクターとデバイス（DVD や Blu-ray など）を接続するような場合、プロジェクターの画像の色が正しく表示されないことがあります。カラースペースを出力機器のカラースペース設定に合ったものに変更してください。 • **自動**：受信した HDMI 信号のカラースペースを自動的に選択します。 • **RGB**：カラースペースを RGB に設定します。 • **YUV**：カラースペースを YUV に設定します。  これらの機能は HDMI/MHL または HDMI 信号が選択されている場合にしか使用できません。
HDMI 範囲	色の精度を補正するには、適切な RGB 色範囲を選択します。 • **自動**：受信した HDMI 信号の色域を自動的に選択します。 • **フル**：フル範囲の RGB 0-255 を使用します。 • **制限あり**：制限付き範囲の RGB 16-235 を使用します。
HDMI イコライザー	HDMI 信号用にイコライザが取得した設定を調整します。値を高くするほど効果が強くなります。プロジェクターに複数の HDMI ポートがある場合は、値を調整する前に HDMI ポートを選択してください。

システム設定：基本メニュー

<table>
<tr>
<td>プレゼンテーション タイマー</td>
<td>
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。
• タイマー間隔：時間範囲を設定します。すでにタイマーがオンになっている場合は、タイマー間隔をリセットするとタイマーがカウントを新しく開始します。
• タイマー表示：次の時間範囲で画面にタイマーを表示できるようにします。
<table>
<tr><td>常に使用する</td><td>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。</td></tr>
<tr><td>3 分 /2 分 /1 分</td><td>タイマーを最後の 3/2/1 分間だけ表示します。</td></tr>
<tr><td>常に使用しない</td><td>プレゼンテーション中、タイマーを表示しません。</td></tr>
</table>
• タイマーの位置：タイマーの位置を設定します。
• タイマーのカウント方法：カウントする方向を設定します。
<table>
<tr><td>減少</td><td>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。</td></tr>
<tr><td>増加</td><td>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。</td></tr>
</table>
• サウンドによる通知：サウンドによる通知を有効にします。有効にすると、カウントダウン / アップが残り 30 秒になると、ビーッという音が 2 回鳴り、タイマーアップすると 3 回鳴ります。
• オン / オフ：プレゼンテーション タイマーを有効にするには、オンを選択します。
</td>
</tr>
<tr><td>言語</td><td>オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューの言語を設定します。</td></tr>
<tr><td>プロジェクタの設置</td><td>プロジェクターは、天井またはスクリーンの背後に設置したり、1 枚あるいは複数の鏡を使用して設置することができます。12 ページの「設置場所の選択」を参照してください。</td></tr>
<tr><td>メニュー設定</td><td>• 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。
• 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。
• アラームメッセージ：アラーム メッセージをオンまたはオフにします。</td></tr>
</table>

操作設定	• **ダイレクト電源オン**：電源コードから電源が供給されると、プロジェクターは自動的にオンになります。 • **信号入力時電源オン**：プロジェクターがスタンバイ モードになっており、5 V の VGA 信号または HDMI 信号が検出されると、⏻ **電源**または 🅘 **ON** を押さなくてもプロジェクターを直接オンにするかどうかを設定します。 • **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ーの電源をオフにします。 • **クイッククーリング**：**オン**を選択するとこの機能が有効になり、プロジェクターの冷却時間が通常の 90 秒よりも短くなり 15 秒程度で冷却が終了します。 • **クイック再起動**：プロジェクターをオフにしてから 90 秒以内に再起動することができます。 • **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。プリセットの時間がこれから行う用途に合わない場合は、**無効**を選択してください。**画面オフタイマー**の有効 / 無効に関わらず、プロジェクターかリモコンのほとんどのキーを押すと直ちに画像を戻すことができます。 • **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。
パネル キー ロック	プロジェクターとリモコンのコントロールキーをロックしておくと、（例えばお子様によって）プロジェクターの設定が誤って変更されるのを防止することができます。**パネル キー ロック**がオンになっているときには、プロジェクターのコントロールキーは ⏻ **電源**を除き、どれも作動しません。 パネルキーのロックを解除するには、プロジェクターかリモコンで 3 秒間 ▶（右のキー）を押します。  パネルキー ロックを無効にせずにプロジェクターをオフにすると、プロジェクターを次回オンにしたときにもロックされたままの状態になっています。
背景色	プロジェクターの背景色を設定します。
スプラッシュ スクリーン	プロジェクター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。
USB 電源スイッチ	「Type A コネクタ」5 V 電源出力を有効または無効にします。この機能を有効にするには、**オン**を選択します。PointWrite Touch モジュールを使用していないときには、故障防止のために**オフ**を選択してください。

システム設定：詳細メニュー

高地対応モード	海抜 1500 m ～ 3000 m、気温 0°C ～ 30°C の環境で本製品を使用する場合は、**高地対応モード**を使用されるようお勧めします。 「**高地対応モード**」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、それ以外の極限環境でプロジェクターを使用すると、プロジェクター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ーを過熱から保護するために施された機能です。このような場合は、高地モードに切り替えてみてください。ただし、これはこのプロジェクター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。 高度 0 m ～ 1500 m、温度 0°C ～ 35°C の範囲内では**高地対応モード**は使用しないでください。このような環境でこのモードを有効にすると、プロジェクターが過度に冷却されてしまいます。
オーディオ設定	• **ミュート**：サウンドを一時的に無音にできます。 • **音量**：サウンド レベルを調整します。 • **電源オン / オフ音**：プロジェクターを起動またはシャットダウンするときのサウンドをオン / オフにします。 **電源オン / オフ音**を変更するには、ここで**オン**または**オフ**を設定する以外に方法はありません。無音にしたり、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。
ランプ設定	• **ランプ モード**：39 ページの「設定ランプ モード」を参照してください。 • **タイマーのリセット**：42 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 タイマー**：38 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	23 ページの「パスワード機能を使用する」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ーをコンピューターに接続し、プロジェクターのファームウェアを更新またはダウンロードできるように、ボーレートはコンピューターと同じ値に設定してください。この機能は専門の技術者用に設けられています。
テストパターン	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。 

<table>
<tr><td>クローズドキャプション</td><td>• クローズドキャプション有効：選択した入力信号にクローズド キャプションがある場合は、オンを選択すると機能が有効になります。

キャプション：TV 番組や動画のダイアログ、ナレーション、サウンド効果が画面に表示されます（TV 番組表には通常「CC」と表記されます）。
• キャプションバージョン：クローズド キャプション モードを選択します。キャプションを表示するには、CC1、CC2、CC3、CC4（CC1 はお住まい地域の第一言語でキャプションを表示します）を選択します。</td></tr>
<tr><td>待機設定</td><td>• ネットワーク：次の設定を行います。
<table><tr><td>ネットワークのスタンバイ モードを有効にする</td><td>プロジェクターがスタンバイモードのときには、ネットワーク機能を提供しません。</td></tr><tr><td>ネットワーク待機モードを自動無効</td><td>スタンバイモードに入ってから一定の時間が経過すると、ネットワーク機能が無効になります。たとえば、20 分と設定した場合、プロジェクターがスタンバイモードになってから 20 分間ネットワーク機能が提供されます。20 分過ぎると、プロジェクターは通常のスタンバイモードに入ります。</td></tr></table>• モニター出力：このプロジェクターはスタンバイモードで、COMPUTER-1 と MONITOR-OUT ジャックが正しく装置と接続されている場合、VGA 信号を出力できます。
• オーディオ パス スルー：プロジェクターがスタンバイ モードで、相当するジャックがデバイスに正しく接続されている場合は、音を再生できます。◀/▶ を押して使用したいソースを選択してください。接続方法については、19 ページの「接続」を参照してください。</td></tr>
<tr><td>ネットワーク設定</td><td>• 有線 LAN：詳細は、「BenQ ネットワーク プロジェクター取扱説明書」を参照してください。
• AMX デバイス検索：この機能がオンのときには、プロジェクターを AMX コントローラで検出することができます。
• MAC アドレス：このプロジェクターの mac アドレスを表示します。</td></tr>
<tr><td>全設定クリア</td><td>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：ユーザー設定 1、ユーザー設定 2、カラースペース転換、プロジェクタの設置、PointWrite タッチユニット、高地対応モード、セキュリティ設定、ボーレート、ネットワーク設定。</td></tr>
</table>

情報メニュー

ネイティブの解像度	このプロジェクターのネイティブ解像度を表示します。
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。 • **ランプ モード**：**ランプ設定**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。 • **3D 形式**：現在の 3D モードが表示されます。 • **カラー システム**：入力システムフォーマットを表示します。 • **ランプ使用時間**：ランプの使用時間数が表示されます。 • **ファームウェアバージョン**：プロジェクターのファームウェアバージョンが表示されます。

メンテナンス

プロジェクターのお手入れ

レンズのクリーニング

表面に汚れやほこりが付いていたら、レンズのお手入れが必要です。レンズのお手入れを開始する前に、プロジェクターをオフにして完全に冷却してください。

- 圧縮空気スプレーを使ってほこりを取り除いてください。
- 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。
- 研磨用パッド、アルカリ性 / 酸性クレンザー、研磨剤入りパウダー、揮発性溶剤（アルコール、ベンジン、シンナー、殺虫剤）などは一切ご使用にならないでください。ゴムやビニール部分にこのような素材を使用したり、長期間これらを接触したままの状態にしておくと、プロジェクターの表面やキャビネットの素材を傷つける場合があります。

プロジェクター ケースのお手入れ

ケースのお手入れを行う前に、25 ページの「プロジェクターをシャットダウンする」に記載されている正しい手順でプロジェクターの電源を切り、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。

プロジェクターの保管

長期間プロジェクター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、プロジェクターの推奨範囲内であることを確認します。詳細は、45 ページの「仕様」を参照するか、販売店にお尋ねください。
- 調整脚をおさめます。
- リモコンから電池を取り外します。
- プロジェクターを元の梱包または同等の梱包にしまいます。

プロジェクターの移動

プロジェクターを搬送するときは、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

プロジェクターが作動している間、プロジェクター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。

ランプ使用時間 =（**ノーマル**モードでの使用時間）+（**省電力**モードでの使用時間）+（**SmartEco** モードでの使用時間）

合計（同等）ランプ時間 = 2 x（**ノーマル**モードでの使用時間）+ 1.5 x（**省電力**モードでの使用時間）+ 1.0 x（**SmartEco** モードでの使用時間）

ランプ時間を確認する：

1. **システム設定**：**詳細** > **ランプ設定**を選択して **ENTER** を押します。すると**ランプ設定**ページが表示されます。
2. ▼ を押して**ランプ タイマー**を選択し、**OK** を押してください。すると**ランプ タイマー**情報が表示されます。

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。

ランプ寿命を延長する

• 設定**ランプ モード**

システム設定：**詳細** > **ランプ設定** > **ランプ モード**を選択し、モードの中から適切なランプ電源を選択します。

プロジェクターを**省電力**または **SmartEco** 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。

ランプモード	説明
ノーマル	ランプを完全に明るくします。
省電力	明るさを下げて、ランプを長く使えるようにします。また、ファンのノイズも小さくなります。
SmartEco	コンテンツの輝度レベルによっては電力消費量を調整します。

• 設定**自動パワーオフ**

指定した時間を経過しても入力信号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ーの電源をオフにします。

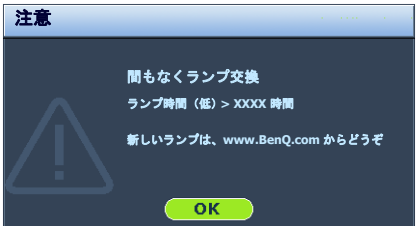
自動パワーオフを設定するには、**システム設定**：**基本** > **操作設定** > **自動パワーオフ**を選択して ◀/▶ を押します。

ランプを交換する時期

ランプインジケーター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前に、お買い上げの販売店にお尋ねになるか、http://www.BenQ.com をご覧ください。古いランプを使用すると、プロジェクター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。

- 投写イメージの明るさは、周辺光の状態および選択した入力信号のコントラスト / 輝度設定によって変わります。また投写距離の影響を直接受けます。
- また、ランプの個体差や使用条件によって、交換時期を迎える迄の時間に差があります。
- ランプが過熱すると、**ランプインジケーターライト**が点灯します。この場合は、電源をオフにして 45 分間ほど放置し、プロジェクターを常温に戻してください。このようにしても電源をオンにしたときにランプまたは温度インジケーターライトが点灯する場合は、販売店、又はサポートセンターご相談ください。43 ページの「インジケーター」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。

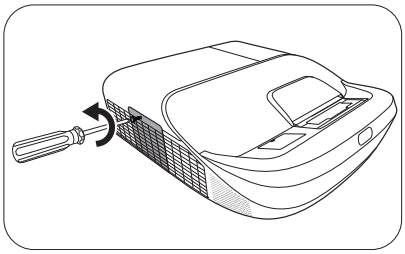
	動作を最適化するために、新しいランプを取り付けてください。通常プロジェクターを**省電力**モードで起動している場合は（38 ページの「ランプ時間を知るには」を参照してください）、次のランプ警告メッセージが表示されるまでプロジェクターを使用することができます。 **OK** を押すと、メッセージが消去されます。
	この時点でランプを交換されるよう強くお薦めします。ランプは消費アイテムです。ランプは使用を重ねる毎に明るさが徐々に失われます。これは正常な状態です。ランプが非常に暗くなったら、いつでもランプを交換してください。 **OK** を押すと、メッセージが消去されます。
 	プロジェクターを正常に動作させるには、ランプを交換してください。 **OK** を押すと、メッセージが消去されます。

上記のメッセージで「XXXX」の部分に表示される数字はモデルによって異なります。

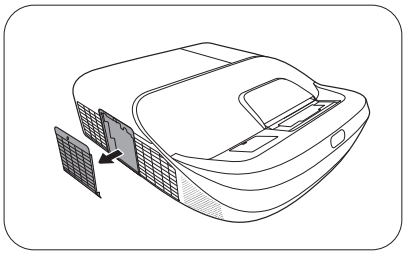
ランプの交換

- 感電を防ぐため、ランプを交換する前には必ずプロジェクターの電源をオフにし、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ー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。使用済みのランプは、自治体の回収規則に従って廃棄してください。
- プロジェクター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指定されたプロジェクター用ランプを購入されることをお薦めします。
- 天井に上下逆さに取り付けられているプロジェクターのランプを交換する場合は、ランプの破片で人体や目に負傷する危険性がありますので、ランプソケットの下には絶対に立たないでください。
- 破損したランプを処理するときには、部屋の通気をしっかりと行ってください。マスク、防護メガネ、ゴーグル、またはフェースシールドを着用になり、手袋など身体を保護するものも着用することをお勧めします。

1. 電源を切り、プロジェクターをコンセントから抜いてください。ランプがまだ熱い時には、ランプが冷却するまで約 45 分お待ちください。
2. ランプカバーをプロジェクターの側面に固定しているネジを緩めます。

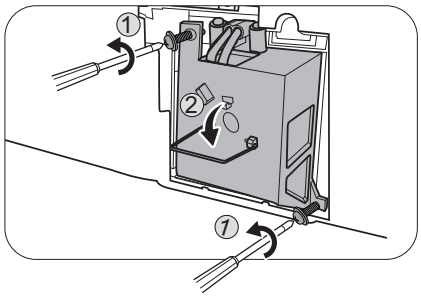


3. プロジェクターからランプカバーを外します。

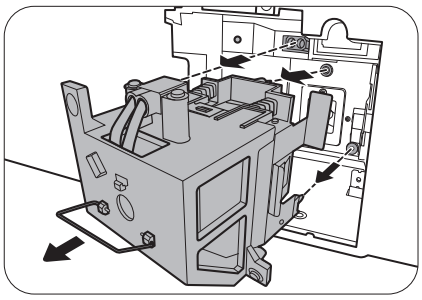


- ランプ カバーを開いた状態で電源を入れないでください。
- ランプとプロジェクターの間に指を入れないでください。プロジェクター内部の鋭利なパーツでケガをする場合があります。

4. 内部ランプを固定しているネジを緩めます。
5. ハンドルを持ち上げます。

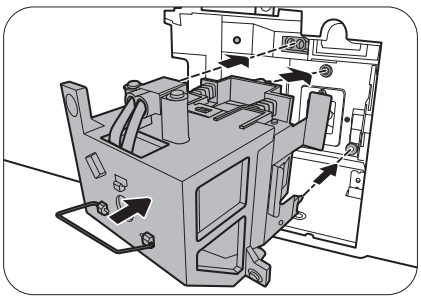


6. ハンドルを使ってゆっくりとランプをプロジェクターから引き出します。

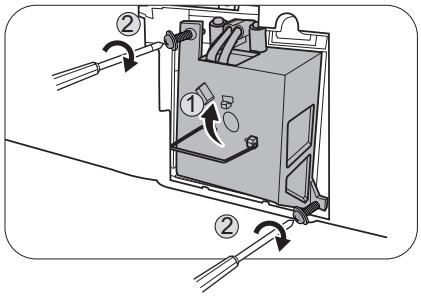


- 急激に引っ張るとランプが割れ、ガラスの破片がプロジェクター内に散乱します。
- 取り出したランプは水のかかる場所、子供の手が届く場所、可燃物の付近には置かないでください。
- ランプを取り出す際は、プロジェクター内に手を入れないでください。プロジェクター内部の鋭利なパーツでケガをする場合があります。内部の光学コンポーネントに手を触れると、色が均等に表示されなくなったり、投写画像が歪んだりする場合があります。

7. 図に示す通り、新しいランプを挿入してください。ランプの端と 2 個の突起部分をプロジェクターに合わせてランプを少し押すと、正しい位置に固定されます。

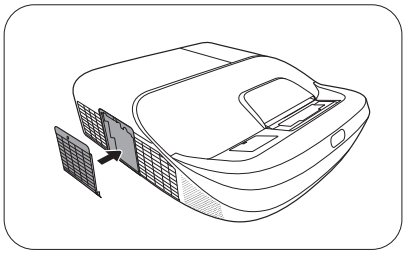


8. ランプを固定しているネジを締めます。
9. ハンドルをフラットに倒して、しっかりとロックしてください。

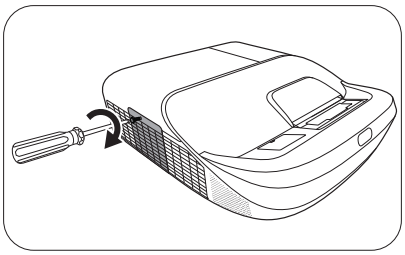


- ネジの締め方がゆるいと接触が悪くなり、故障の原因になる場合があります。
- ネジは締めすぎないでください。

10. プロジェクターにランプ カバーを戻します。



11. ランプ カバーを固定するネジを締めます。



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

12. 電源を接続し、プロジェクターを再起動します。

ランプタイマーをリセットします

13. スタートアップロゴの次にオン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューが表示されます。**システム設定**：**詳細** > **ランプ設定**を選択して **OK** を押します。すると**ランプ設定**ページが表示されます。**タイマーのリセット**を選択し、**OK** を押します。ランプタイマーをリセットしても良いかどうかを確認するためのメッセージが表示されます。**リセット**を選択し、**OK** を押します。するとランプ時間が「0」にリセットされます。

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

インジケーター

ライト			状態と説明
POWER	TEMP	LAMP	
電源の状況			
●	○	○	スタンバイ モードです。
●	○	○	電源を入れています。
●	○	○	通常動作状態です。
●	○	○	通常の電源オフ冷却プロセスです。
●	●	●	ダウンロード。
●	○	●	CW スタート失敗。
ランプの状況			
○	○	●	通常動作時にランプ エラー発生。
○	○	●	ランプが点灯していません。
●	○	●	ランプが切れました。
温度の状況			
●	●	○	ファン 1 エラー（実際のファン速度が適正速度をオーバー）。
●	●	○	ファン 2 エラー（実際のファン速度が適正速度をオーバー）。
●	●	○	ファン 3 エラー（実際のファン速度が適正速度をオーバー）。
●	●	○	ファン 4 エラー（実際のファン速度が適正速度をオーバー）。
●	●	○	温度 1 エラー（上限温度オーバー）。
●	●	○	感熱センサー 1 オープン エラー。
●	●	○	感熱センサー ショート エラー。
●	●	○	感熱 IC #I2C 接続エラー。

	○: オフ	●: オレンジ色点灯 ●: オレンジ色点滅	●: 緑点灯 ●: 緑点滅	●: 赤点灯 ●: 赤点滅

トラブルシューティング

プロジェクター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。	電源コードが、プロジェクターの AC 電源ジャックと、コンセントに、正しく差し込まれていることを確認してください。また、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てください。
冷却プロセスの間にプロジェクター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。
プロジェクターが正しく入力信号デバイス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。	**SOURCE** キーを使って正しい入力信号を選択してください。
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。	フォーカスリングで焦点を合わせてください。
プロジェクター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、また必要であればプロジェクター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。	新しい電池に交換します。
リモコンとプロジェクターの間に障害物があります。	障害物を取り除いてください。
プロジェクターからの距離が遠すぎます。	プロジェクターから 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。	24 ページの「パスワードの呼び戻しを行うには」を参照してください。

仕様

プロジェクターの仕様

仕様はすべて予告なく変更されることがあります。

光学仕様

解像度
1024 x 768 XGA (MX863UST)
1280 x 800 WXGA (MW864UST)

ディスプレイ システム
1-CHIP DMD

レンズ
F = 2.4、f = 3.35 mm

ランプ
240 W ランプ

電気仕様

電源
AC100–240 V、3.9 A、50–60 Hz （自動）

電力消費量
410 W（最大）、0.5 W（スタンバイ）
< 2 W（スタンバイ設定でネットワーク機能がオンに設定されているとき）

機械的仕様

重量
8 Kg (17.6 lbs)（プロジェクター取り付けプレートが付いた状態）

出力端子

RGB 出力
D-Sub 15-pin（メス）x 1

スピーカー
10 watt x 2

自動信号出力
PC オーディオジャック x 1

操作

USB
PointWrite (Type-B mini USB)
（PointWrite キット用オプション）
Type-A 電源 5 V /1.5 A
（PointWrite タッチモジュール用オプション）

RS-232 シリアル コントロール
9 pin x 1

LAN 制御
RJ45 x 1

IR 受信機 x 1

入力端子

コンピュータ入力
RGB 入力
D-Sub 15-pin（メス）x 2

ビデオ信号入力
S-VIDEO
Mini DIN 4-pin ポート x 1
VIDEO
RCA ジャック x 1
SD/HDTV 信号入力
アナログ - コンポーネント RCA ジャック x 3
（RGB 入力を介して）
デジタル - HDMI x 1、HDMI/MHL x 1

オーディオ信号入力
オーディオ入力
RCA オーディオ ジャック (L/R) x 1
PC オーディオジャック x 2

USB ポート (Mini-B x 1)

環境要件

動作温度範囲
0°C–40°C（海抜）

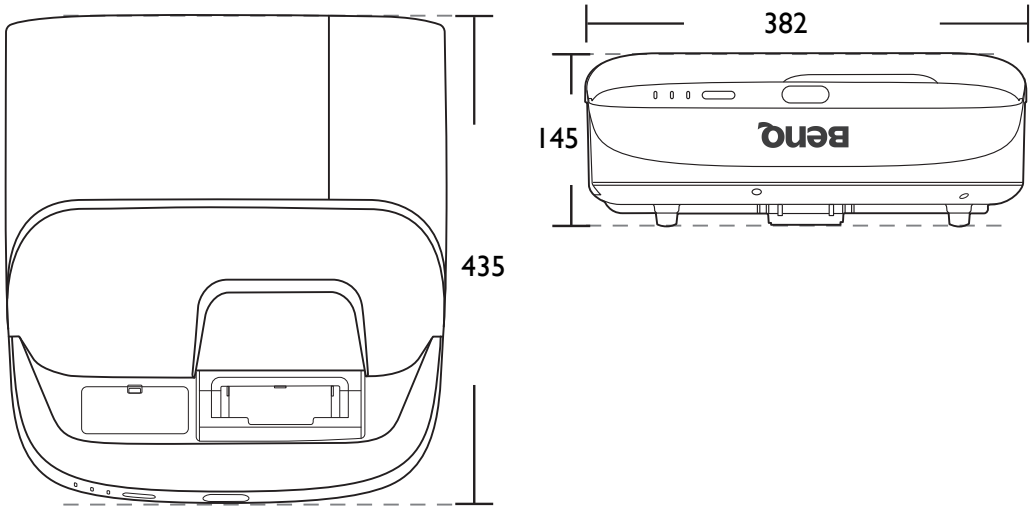
保管温度範囲
-20°C–60°C（海抜）

動作 / 保管相対湿度
10%–90%（結露なきこと）

動作高度
0–1499 m (0°C–35°C)
1500–3000 m（0°C–30°C、
高地モードオン）

外形寸法

382 mm（幅）x 145 mm（高さ）x 435 mm（奥行き）



単位：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	モード	垂直周波数 (Hz)	水平周波数 (kHz)	ピクセル周波数 (MHz)
640 x 480	VGA_60*	59.940	31.469	25.175
	VGA_72	72.809	37.861	31.500
	VGA_75	75.000	37.500	31.500
	VGA_85	85.008	43.269	36.000
720 x 400	720 x 400_70	70.087	31.469	28.3221
800 x 600	SVGA_60*	60.317	37.879	40.000
	SVGA_72	72.188	48.077	50.000
	SVGA_75	75.000	46.875	49.500
	SVGA_85	85.061	53.674	56.250
	SVGA_120** (Reduce Blanking)	119.854	77.425	83.000
1024 x 768	XGA_60*	60.004	48.363	65.000
	XGA_70	70.069	56.476	75.000
	XGA_75	75.029	60.023	78.750
	XGA_85	84.997	68.667	94.500
	XGA_120** (Reduce Blanking)	119.989	97.551	115.5
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67.5	108
1024 x 576	BenQ Notebook_timing	60.0	35.820	46.966
1024 x 600	BenQ Notebook_timing	64.995	41.467	51.419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45.000	74.250
1280 x 768	1280 x 768_60*	59.87	47.776	79.5
1280 x 800	WXGA_60*	59.810	49.702	83.500
	WXGA_75	74.934	62.795	106.500
	WXGA_85	84.880	71.554	122.500
	WXGA_120** (Reduce Blanking)	119.909	101.563	146.25
1280 x 1024	SXGA_60***	60.020	63.981	108.000
	SXGA_75	75.025	79.976	135.000
	SXGA_85	85.024	91.146	157.500
1280 x 960	1280 x 960_60***	60.000	60.000	108.000
	1280 x 960_85	85.002	85.938	148.500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60.015	47.712	85.5
1400 x 1050	SXGA+_60***	59.978	65.317	121.750
1440 x 900	WXGA+_60***	59.887	55.935	106.500
1600 x 1200	UXGA***	60.000	75.000	162.000
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59.954	65.290	146.250
640 x 480@67 Hz	MAC13	66.667	35.000	30.240
832 x 624@75 Hz	MAC16	74.546	49.722	57.280
1024 x 768@75 Hz	MAC19	74.93	60.241	80.000
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75.060	68.680	100.000

- *__F. シーケンシャル__、__上 - 下__および__サイドバイサイド__フォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。
- **__F. シーケンシャル__フォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。
- *** __上 - 下__および__サイドバイサイド__フォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。
- 上記のタイミングは、EDID ファイルと VGA グラフィック カードの制限により、サポートされない場合があります。一部のタイミングを選択できない場合もあります。

サポートされる HDMI (HDCP) 入力のタイミング

• PC タイミング

解像度	モード	垂直周波数 (Hz)	水平周波数 (kHz)	ピクセル周波数 (MHz)
640 x 480	VGA_60*	59.940	31.469	25.175
	VGA_72	72.809	37.861	31.500
	VGA_75	75.000	37.500	31.500
	VGA_85	85.008	43.269	36.000
720 x 400	720 x 400_70	70.087	31.469	28.3221
800 x 600	SVGA_60*	60.317	37.879	40.000
	SVGA_72	72.188	48.077	50.000
	SVGA_75	75.000	46.875	49.500
	SVGA_85	85.061	53.674	56.250
	SVGA_120** (Reduce Blanking)	119.854	77.425	83.000
1024 x 768	XGA_60*	60.004	48.363	65.000
	XGA_70	70.069	56.476	75.000
	XGA_75	75.029	60.023	78.750
	XGA_85	84.997	68.667	94.500
	XGA_120** (Reduce Blanking)	119.989	97.551	115.5
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67.5	108
1280 x 768	1280 x 768_60*	59.87	47.776	79.5
1024 x 576@60 Hz	BenQ Notebook Timing	60.00	35.820	46.996
1024 x 600@65 Hz	BenQ Notebook Timing	64.995	41.467	51.419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45.000	74.250
1280 x 768	1280 x 768_60*	59.870	47.776	79.5
1280 x 800	WXGA_60*	59.810	49.702	83.500
	WXGA_75	74.934	62.795	106.500
	WXGA_85	84.880	71.554	122.500
	WXGA_120** (Reduce Blanking)	119.909	101.563	146.25
1280 x 1024	SXGA_60***	60.020	63.981	108.000
	SXGA_75	75.025	79.976	135.000
	SXGA_85	85.024	91.146	157.500
1280 x 960	1280 x 960_60***	60.000	60.000	108
	1280 x 960_85	85.002	85.938	148.500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60.015	47.712	85.500
1440 x 900	WXGA+_60***	59.887	55.935	106.500
1400 x 1050	SXGA+_60***	59.978	65.317	121.750
1600 x 1200	UXGA***	60.000	75.000	162.000
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59.954	65.290	146.250
1920 x 1080@60 Hz	1920 x 1080_60***	60	67.5	148.5
1920 x 1200	1920 x 1200_60*** (Reduce Blanking)	59.950	74.038	154.0000
640 x 480@67 Hz	MAC13	66.667	35.000	30.240
832 x 624@75 Hz	MAC16	74.546	49.722	57.280
1024 x 768@75 Hz	MAC19	75.020	60.241	80.000
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75.06	68.68	100.00

• *__F. シーケンシャル、上 - 下__および__サイドバイサイド__フォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。

• **__F. シーケンシャル__フォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。

• *** __上 - 下__および__サイドバイサイド__フォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。

• 上記のタイミングは、EDID ファイルと VGA グラフィック カードの制限により、サポートされない場合があります。一部のタイミングを選択できない場合もあります。

• ビデオ タイミング

タイミング	解像度	垂直周波数 (Hz)	水平周波数 (kHz)	ピクセル周波数 (MHz)
480i*	720 x 480	59.94	15.73	27
480p*	720 x 480	59.94	31.47	27
576i	720 x 576	50	15.63	27
576p	720 x 576	50	31.25	27
720/50p**	1280 x 720	50	37.5	74.25
720/60p***	1280 x 720	60	45.00	74.25
1080/50i****	1920 x 1080	50	28.13	74.25
1080/60i****	1920 x 1080	60	33.75	74.25
1080/24P**	1920 x 1080	24	27	74.25
1080/25P	1920 x 1080	25	28.13	74.25
1080/30P	1920 x 1080	30	33.75	74.25
1080/50P*****	1920 x 1080	50	56.25	148.5
1080/60P*****	1920 x 1080	60	67.5	148.5

- *__F. シーケンシャル__フォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。
- ** __上 - 下、フレームパッキング__および __サイドバイサイド__フォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。
- ***__F. シーケンシャル、上 - 下、フレームパッキング__および__サイドバイサイド__フォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。
- **** __サイドバイサイド__フォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。
- ***** __上 - 下__および__サイドバイサイド__フォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。

サポートされる MHL 入力のタイミング

タイミング	解像度	垂直周波数 (Hz)	水平周波数 (kHz)	ピクセル周波数 (MHz)
480i	720 (1440) x 480	59.94	15.73	27
480p	720 x 480	59.94	31.47	27
576i	720 (1440) x 576	50	15.63	27
576p	720 x 576	50	31.25	27
720/50p	1280 x 720	50	37.5	74.25
720/60p	1280 x 720	60	45.00	74.25
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74.25
1080/25P	1920 x 1080	25	28.13	74.25
1080/30P	1920 x 1080	30	33.75	74.25
1080/50i	1920 x 1080	50	28.13	74.25
1080/60i	1920 x 1080	60	33.75	74.25
1080/50p	1920 x 1080	50	56.25	148.5
1080/60p	1920 x 1080	60	67.5	148.5

サポートされるコンポーネント -YPbPr 入力のタイミング

タイミング	解像度	垂直周波数 (Hz)	水平周波数 (kHz)	ピクセル周波数 (MHz)
480i*	720 x 480	59.94	15.73	13.5
480p*	720 x 480	59.94	31.47	27
576i	720 x 576	50	15.63	13.5
576p	720 x 576	50	31.25	27
720/50p	1280 x 720	50	37.5	74.25
720/60p*	1280 x 720	60	45.00	74.25
1080/50i	1920 x 1080	50	28.13	74.25
1080/60i	1920 x 1080	60	33.75	74.25
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74.25
1080/25P	1920 x 1080	25	28.13	74.25
1080/30P	1920 x 1080	30	33.75	74.25
1080/50P	1920 x 1080	50	56.25	148.5
1080/60P	1920 x 1080	60	67.5	148.5

- *__F. シーケンシャル__フォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。
- 1080i(1125i)@60 Hz または 1080i(1125i)@50 Hz 信号を表示すると、イメージが若干揺れる場合があります。

ビデオおよび S ビデオ入力用にサポートされているタイミング

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

__F. シーケンシャル__フォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。