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

MW883UST

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。

MX882UST/MW883UST
デジタル プロジェクタ
取扱説明書

目次

安全にお使いいただくために. 3

はじめに. 7

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

設置. 15

クイックインストールを使う. . . . 15
スクリーンサイズの調整. 16

接続. 19

ビデオ機器との接続. 20
スマート デバイスの接続 21

操作. 22

プロジェクタの起動. 22
投写イメージの調整. 23
メニューの使用方法. 26
プロジェクタの保護. 27
入力信号の切り替え. 30
詳細の拡大と検索. 31
縦横比の選択. 32
画像の最適化. 34
プレゼンテーションタイマーの設定. 38
リモート ページング操作 39
画像の静止. 39
画像を隠す. 39
コントロールキーをロックする. . 40
高地での操作. 40
音量調整 41
テストパターンの使い方 41
教育テンプレートの使い方 42
USB リーダーからプレゼンテーションを行う 43
プロジェクタの終了 44
直接電源オフ 44
メニューの操作 45

メンテナンス 57

プロジェクタのお手入れ 57
ランプについて 58

トラブルシューティング 64

仕様 65

プロジェクタの仕様 65
外形寸法 66
壁取り付けの手順 66
タイミングチャート 67

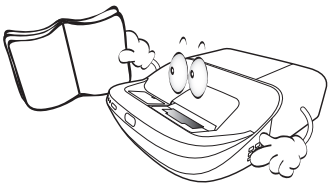
保証と著作権について 71

安全にお使いいただくために

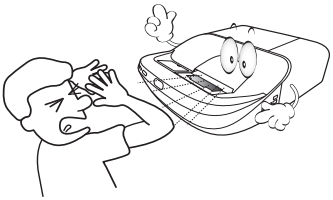
お使いのプロジェクタは、情報テクノロジ機器の最新の安全規格に適合するように設計され、テストされています。ただし、本装置を安全にご使用いただくために、このガイドおよび装置のマークに記載されている指示に従ってください。

安全にお使いいただくために

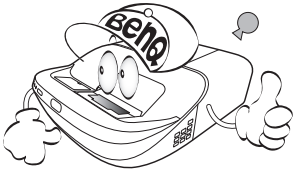
1. **プロジェクタを操作する前に、このユーザーガイドをお読みください。**またいつでも参照できるように、手の届く場所に保管しておいてください。



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

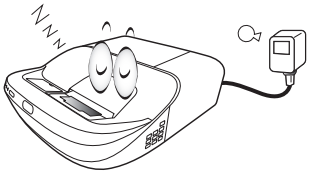


3. **点検修理については、認定サービス担当者にお問い合わせください。**

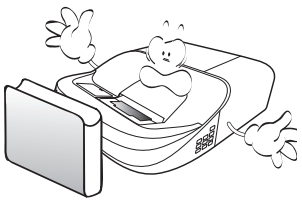


4. **プロジェクタのランプをオンにするときは、必ずレンズシャッター（ある場合）を開くか、レンズキャップ（ある場合）を取り外してください。**

5. 国によっては、電源電圧が不安定な場合もあります。プロジェクタは、電源が AC 100 ～ 240 V 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 ±10 V のサージが発生すると故障する可能性があります。**電源の電圧が変動したり、電源供給が中断したりする地域では、電源安定器、サージプロテクタ、または無停電電源装置 (UPS) にプロジェクタを接続することをお薦めします。**

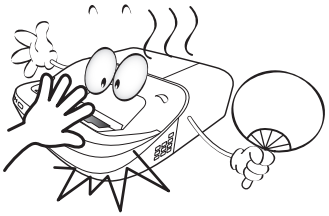


6. プロジェクタが作動しているときに投写レンズを物体で塞ぐと、それが過熱して変形したり、火災の原因となったりします。一時的にランプをオフにするには、プロジェクタかリモコンの **ECO BLANK** ボタンを押してください。

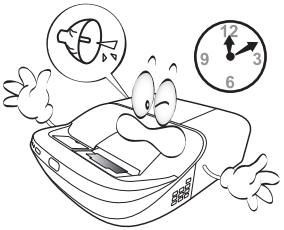


安全上のご注意（続き）

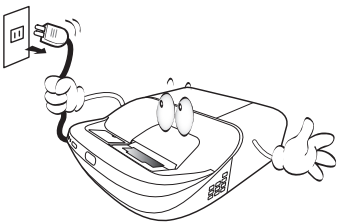
7. ランプは、動作中に非常に高温になります。ランプ部を取り外して交換する場合は、プロジェクタの電源を切ってから 45 分間ほど放置して、プロジェクタを常温に戻してください。



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



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

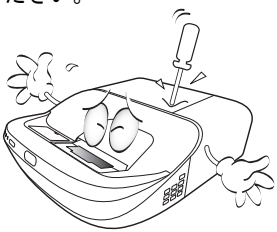


10. 本製品は安定した場所に設置してください。本製品が落下して、破損する恐れがあります。



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。

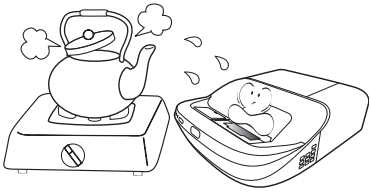
    いかなる状況においても、これ以外のカバーをご自身で取り外そうとしないでください。修理は認定サービス担当者にお問い合わせください。



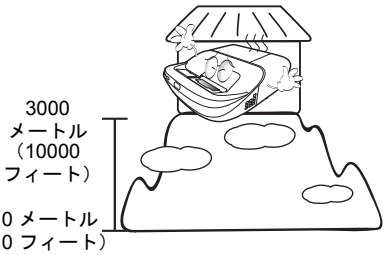
12. プロジェクタが稼動しているときには、通気孔から熱風と臭気を感じる場合があります。これは正常な状態であり、製品の欠陥によるものではありません。

安全上のご注意（続き）

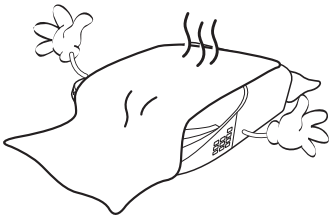
13. 次の場所に装置を置かないでください。
    - 通気が不十分な場所または密閉されている場所。壁との間隔を 50 cm 以上空けて、プロジェクタの周辺の風通しをよくしてください。
    - 窓を締め切った車内など、非常に高温になる場所。
    - 非常に湿度が高い場所、ほこりの多い場所、タバコの煙にさらされる場所。このような場所に置くと、光学部品が汚れ、プロジェクタの寿命が短くなり、画像が暗くなります。



    - 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。

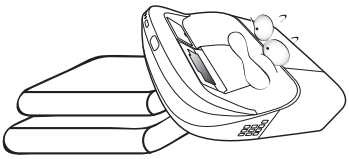


14. 通気孔をふさがないでください。
    - 本製品をブランケットなどの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。
    - 本製品の上に布などをかぶせないでください。
    - プロジェクタの近くに可燃物を置かないでください。

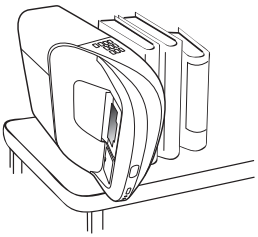


通気孔がふさがれると、プロジェクタの内部が過熱し、火災が発生することがあります。

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

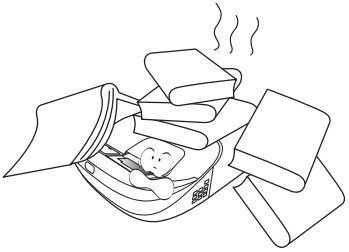


16. 装置を縦向きにしないでください。縦向きにするとプロジェクタが倒れ、けがをしたり、プロジェクタが破損したりする恐れがあります。

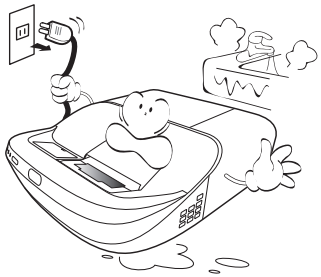


安全上のご注意（続き）

17. 装置の上に乗ったり、物を置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。

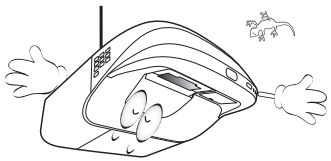


18. プロジェクタの上または近くに液体を置かないでください。プロジェクタ内部に液体がこぼれると故障の原因になります。プロジェクタを濡らした場合は、電源コンセントからプロジェクタを外し、BenQ にご連絡の上プロジェクタの点検をご依頼ください。



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。



20. この装置は接地されていなければなりません。

⚠ プロジェクタの天井取り付け

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

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

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

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

⚠ Hg - このランプの中には水銀が入っています。お住まい地域の規定にしたがって処理してください。詳細は、www.lamprecycle.org をご覧ください。

はじめに

プロジェクタの特長

プロジェクタには次のような特長があります。

- **SmartEco™ によるダイナミックな省エネ**
  SmartEco™ テクノロジーは、全く新しい方法でプロジェクタのランプ システムを作動させ、表示内容の輝度レベルによっては、ランプ電力を削減します。
- **対話式機能**
  オプションの PointWrite モジュールで対話式機能を拡張できます。
- **角合わせと表面合わせ**
  歪んだ角や端を修正して、完璧な矩形にします。
- **HDMI/MHL 対応**
  スマートデバイスのコンテンツを HDMI/MHL 接続で投写できます。
- **ネットワーク コントロール**
  有線ネットワーク コントロール用に統合された RJ45 コネクタが付いていますので、ウェブブラウザを使用してコンピュータからプロジェクタ状態を管理できます。
  ネットワーク待機モードを有効にする < 6 W :
- **Crestron RoomView®、AMX 対応**
  このプロジェクタは、Crestron eControl、RoomView、AMX に対応しており、LAN 接続を介してリモートコンピュータから装置を操作したり、管理したりすることが可能です。
- **スタンバイ状態で電力消費量 0.5 W 以下**
  スタンバイ状態のときに、電力消費量は 0.5 W 以下になります。
- **ワンキー自動調整**
  キーボードまたはリモコンの **AUTO** を押すと、直ちに最高画質で表示されます。
- **10 W スピーカー 2 台内蔵**
  オーディオ入力接続によりミックスモノラルオーディオ対応の内蔵スピーカー。
- **クイッククーリング、自動パワーオフ、信号入力時電源オン、ダイレクト電源オン**
  クイッククーリング機能は、プロジェクタの電源を切ったときに冷却処理を加速します。**自動パワーオフ**機能は、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。**信号入力時電源オン**機能は、信号入力が検出されるとプロジェクタを自動的にオンにします。**ダイレクト電源オン**は、電力が供給されるとプロジェクタをオンにします。
- **3D 機能対応**
  さまざまな 3D フォーマットにより、3D 機能がより柔軟になります。画像に奥行を加わりますので、BenQ 3D メガネを使用すると、3D ムービー、ビデオ、スポーツイベントなどをよりリアルに楽しむことが可能になります。

- 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。
- 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。

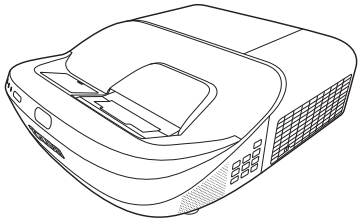
パッケージ内容

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。

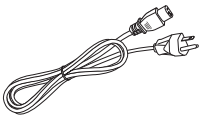
標準アクセサリ

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。

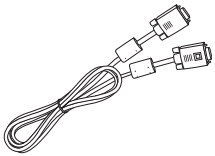
＊一部提供されない地域があります。詳細は、本製品を購入された販売店へお問い合わせください。



プロジェクタ取り付けプレート付きプロジェクタ



電源コード



VGA ケーブル



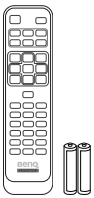
クイックスタートガイド



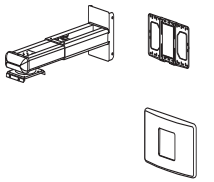
取扱説明書 CD



保証書＊



リモコン（電池付き）



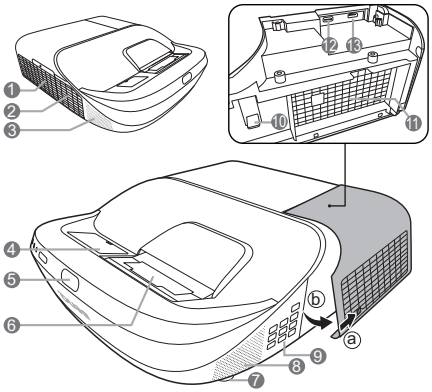
壁取り付け用キット

別売りアクセサリ

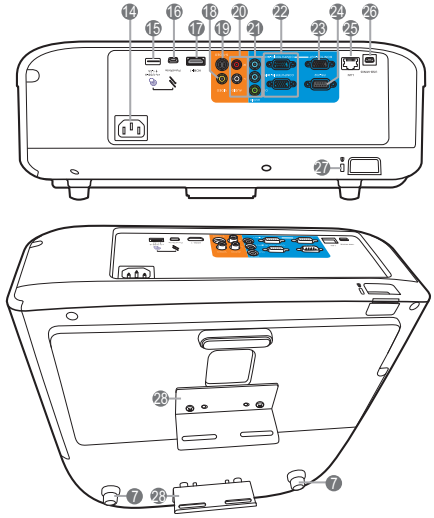
1. スペアランプキット
2. 3D メガネ
3. PointWrite キット

プロジェクタ外観ビュー

正面 / 上面



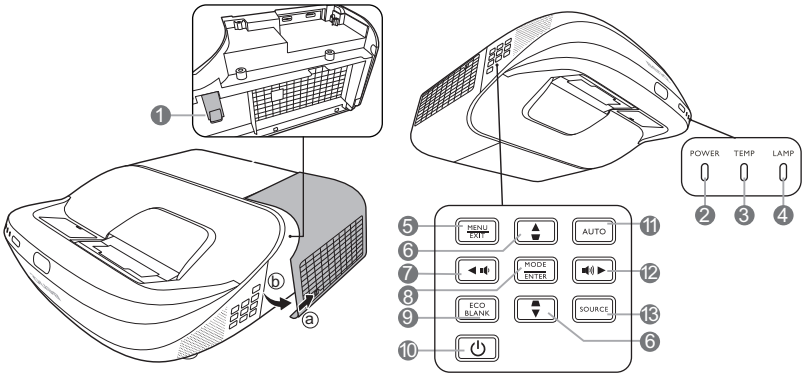
背面 / 底面



1. ランプカバー
2. 通気（熱気排出）
3. スピーカーグリル
4. PointWrite 保護カバー (別売り PointWrite キット)
5. 前面赤外線リモートセンサー
6. 投射レンズとミラー
7. アジャスタ フット
8. スピーカー
9. 外部コントロールパネル（詳細は、10 ページの「制御装置および機能」を参照してください。）
10. ピントリング
11. 通気（冷気取り込み）
12. USB Type-A ポート (USB フラッシュドライブ /USB ワイヤレスハードウェアキー用)
13. HDMI/MHL 入力ポート (HDMI ハードウェアキー用)
14. AC 電源ジャック
15. USB Type A ポート (タッチキット用電源)
16. PointWrite ポート (PointWrite キット必須)
17. HDMI 入力ポート
18. ビデオ入力ジャック
19. S ビデオ入力ソケット
20. オーディオ (L/R) 入力ジャック
21. オーディオ入力ジャック
    オーディオ出力ジャック
22. RGB (PC)/ コンポーネントビデオ (YPbPr/YCbCr) 信号入力ジャック
23. RGB 信号出力ジャック
24. RS232 コントロールポート
25. RJ45 LAN 入力ジャック
26. USB Mini-B ポート
27. 盗難防止用 Kensington ロックスロット
28. プロジェクタ取り付けプレート

制御装置および機能

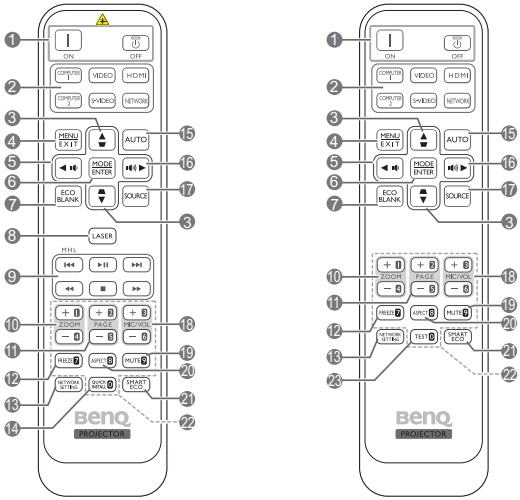
プロジェクタ



1. **ピントリング**
   投写イメージの焦点を調整します。
2. **POWER（電源インジケータ ライト）**
   プロジェクタ動作中に点灯または点滅します。
3. **TEMP（温度警告ライト）**
   プロジェクタの温度が異常に高くなると赤く点灯します。
4. **LAMP（ランプインジケータ ライト）**
   ランプの状態を示します。ランプに問題が発生した場合に点灯または点滅します。
5. **MENU/EXIT**
   オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューをオンにします。前の 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。
6. **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。
7. **◀ 左 /**
   プロジェクタの音量を下げます。
8. **MODE/ENTER**
   画像設定モードを選択します。
   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実行します。
9. **ECO BLANK**
   スクリーン画像を隠すために使用します。
10. **⏻ 電源**
    スタンバイと電源オンの状態を切り替えます。
11. **AUTO**
    表示画像に最適なタイミングを自動的に決定します。
12. **▶ 右 /**
    プロジェクタの音量を上げます。
    オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューが有効になっているときには、#6、#7、#12 キーを矢印キーとして使用し、メニュー アイテムを選択したり、調整を行ったりすることができます。.
13. **SOURCE**
    ソース選択バーを表示します。

リモコン

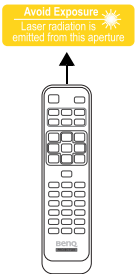
（日本専用）



1. **ON/ OFF**
   スタンバイと電源オンの状態を切り替えます。
2. **ソース選択ボタン（COMPUTER 1、COMPUTER 2、VIDEO、S-VIDEO、HDMI、NETWORK）**
   表示する入力ソースを選択します。
3. **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。
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 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。
5. **◀左 /**
   プロジェクタの音量を下げます。
6. **MODE/ENTER**
   画像設定モードを選択します。選択したオンスクリーンメニューアイテムを有効にします。
7. **ECO BLANK**
   スクリーン画像を隠すために使用します。
8. **LASER**
   プレゼンテーション時にレーザーライトを発します。
9. **MHL コントロール ボタン（⏮ 戻る、►/II 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。
10. **ZOOM+/ZOOM-**
    投写画像のサイズを調整します。
11. **PAGE+/PAGE-**
    ページを上に / 下にコマンドに対応するディスプレイ ソフトウェア（Microsoft PowerPoint など）を（接続された PC から）操作します。

12. **FREEZE**
投写画像を静止します。
13. **NETWORK SETTING**
ネットワーク設定 OSD メニューを表示します。
14. **QUICK INSTALL**
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。
15. **AUTO**
表示画像に最適なタイミングを自動的に決定します。
16. **▶ 右 /** 🔊
プロジェクタの音量を上げます。
OSD メニューが有効になっているときには、#3、#5、#16 キーを矢印キーとして使用し、メニュー アイテムを選択したり、調整を行ったりすることができます。
17. **SOURCE**
ソース選択バーを表示します。
18. **MIC/VOL+/MIC/VOL-**
（機能なし）
19. **MUTE**
プロジェクタの音声をオン / オフにします。
20. **ASPECT**
表示縦横比を選択します。
21. **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。
22. **数値ボタン**
ネットワーク設定で数値を入力します。

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。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** ボタンを押し続ける必要があります。

⚠ 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。

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。

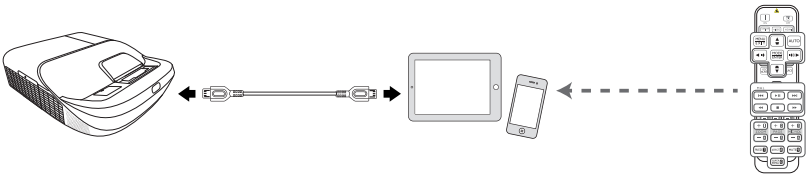
リモコンでスマートデバイスを操作する

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（▽/▲上、△/▼下、◄左、►右）**、**MENU/EXIT**、**MODE/ENTER**、#0-#9、**MHL コントロール 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。

プロジェクタが MHL モードになっているときには、プロジェクタ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。

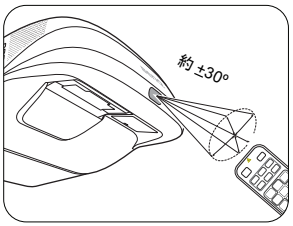


リモコンの有効範囲

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。

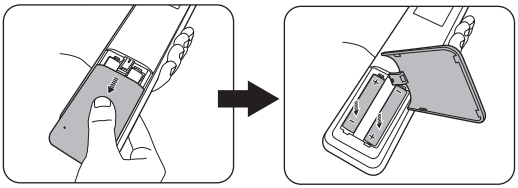
リモコンとプロジェクタの IR センサーの間に障害物があると、赤外線光線が届かない場合があります。

- 正面からプロジェクタを操作する



リモコンの電池の交換

1. バッテリーカバーを開くには、リモコンを裏返してカバーのグリップを押し、図に示す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. 挿入されている電池を外し（必要な場合）、AAA（単 4）電池 2 個を極性に注意しながら挿入してください。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. 再びカバーを元に戻してください。カチッという音がしたらカバーが閉まったことを意味しています。



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

設置

クイックインストールを使う

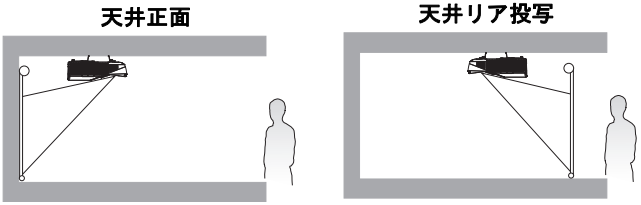
このプロジェクタには、**プロジェクタの設置**、**テストパターン**、**2D キーストーン**を簡単に設定できるホットキーがあります。

リモコンの **QUICK INSTALL** を押して、▲/▼ を押したら次のアイテムから選択してください。

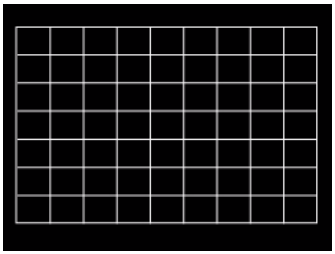
- **プロジェクタの設置**。詳細は、15 ページの「設置」を参照してください。
- **テストパターン**。詳細は、41 ページの「テストパターンの使い方」を参照してください。
- **2D キーストーン**。詳細は、23 ページの「キーストーンの補正」を参照してください。

1. 場所の選択

本機は次の設置状態で使うことができます。



2. テストパターンの使い方



3. 画像補正

- 2D キーストーン補正



- 角合わせ補正



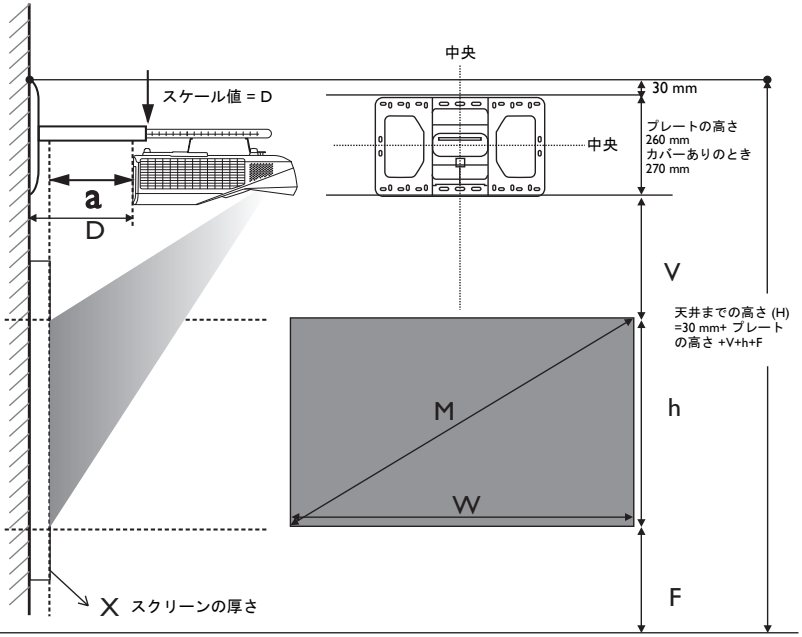
- 表面合わせ補正

リモコンの **QUICK INSTALL** ホットキーを使ってスクリーンを設定します。プロジェクタの電源を入れた後、**システム設定 : 基本** > **プロジェクタの設置**メニューを開く方法もあります。OSD メニューの使い方については、26 ページの「メニューの使用方法」をご覧ください。

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

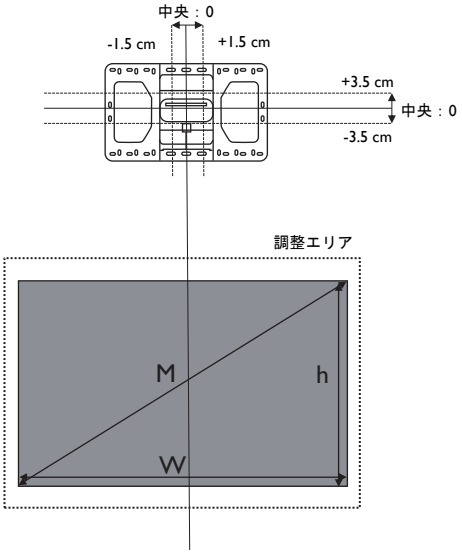
スクリーンサイズの調整

投写サイズ



- 設置距離 **D** はプロジェクタ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。

画像調整エリア



MX882UST

スクリーンの縦横比は 4:3 であり、投写画像は 4:3 の縦横比になります

スクリーンサイズ				最低天井高	縦オフセット	設置距離 (D)	
対角 (M)		高さ (h)	重量 (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 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 スクリーンの厚さ (X) が 30 mm と想定されています。

MW883UST

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				最低天井高	縦オフセット	設置距離 (D)	
対角 (M)		高さ (h)	重量 (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 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 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。

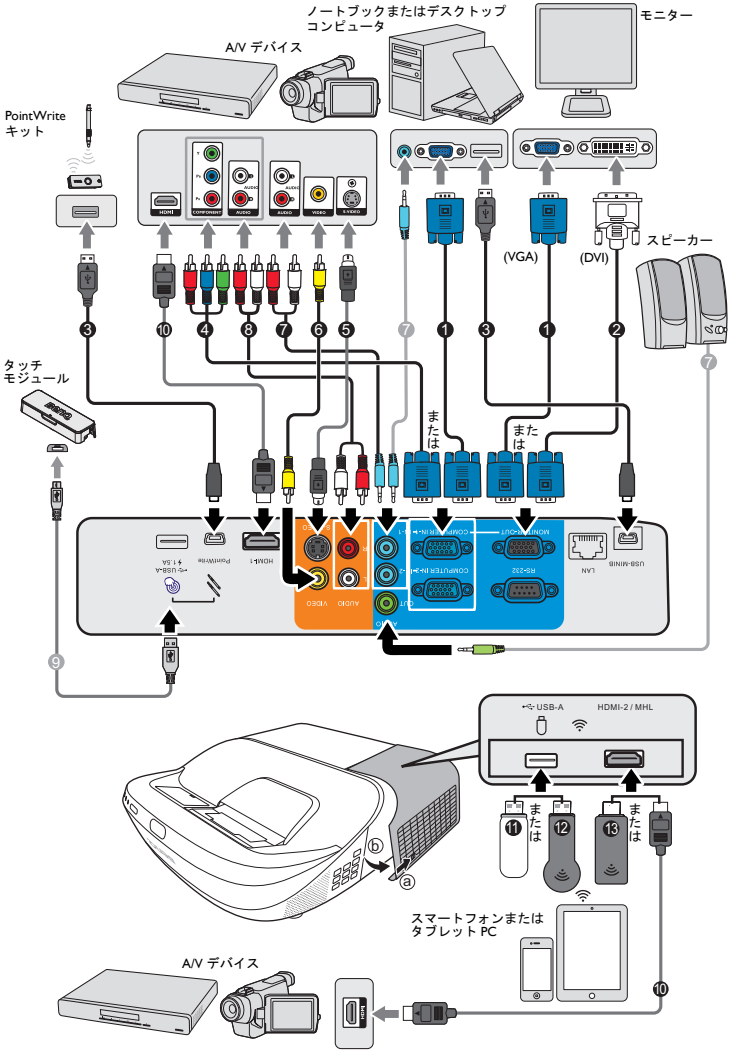
接続

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。

- 下の接続図は参照用です。プロジェクタの背面にある接続ジャックは、プロジェクタのモデル毎に異なります。



1. VGA ケーブル
2. VGA ー DVI-A ケーブル
3. USB ケーブル
4. Component Video ー VGA (D-Sub) アダプタケーブル
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. USB フラッシュドライブ
12. USB ワイヤレス ハードウェアキー
13. HDMI ワイヤレス ハードウェアキー

- 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ー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。
- D-Sub 出力は、**COMPUTER 1** ジャックに正しく D-Sub 入力信号が送られなければ機能しません。
- プロジェクタ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、**システム設定 : 詳細**メニューで**モニター出力**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、55 ページの「待機設定」を参照してください。

ビデオ機器との接続

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	端末の形態	画質
HDMI/MHL		最高
Component Video		かなり良い
S-Video		良い
Video		標準

オーディオ接続

このプロジェクタにはビジネス用途に限り使用できる、データプレゼンテーションに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。

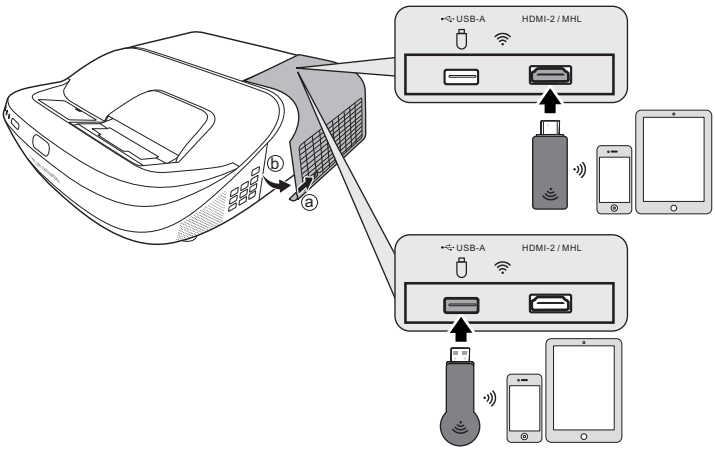
- このプロジェクタではステレオオーディオ入力が接続されていても、ミックスモノラルオーディオしか再生できません。詳細は、21 ページの「オーディオ接続」を参照してください。
- 正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、電源をオンにしても選択したビデオイメージが表示されない場合は、ビデオソースの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。

スマート デバイスの接続

MHL 対応スマートデバイスから直接コンテンツを投写することが可能です。MHL ワイヤレス ハードウェアキーを使用すると、スマートデバイスをプロジェクタに接続して大型スクリーンでコンテンツを楽しむことができます。

スマートデバイスによっては、ご使用になるケーブルと互換性がない場合があります。詳しくは、スマートデバイスの製造元にお尋ねください。

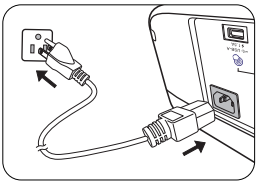
1. HDMI ワイヤレス ハードウェアキーか USB ワイヤレス ハードウェアキーをプロジェクタの MHL 入力コネクタに繋ぎます。
2. HDMI/MHL 入力源に切り換えます。入力信号を切り換えるには、30 ページの「入力信号の切り替え」を参照してください。



操作

プロジェクタの起動

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



⚠ 電気ショックや火災などの危険を回避するために、アクセサリ類（電源コードなど）は装置専用のものをご使用ください。

2. プロジェクタを起動するには、⏻ **電源** または | **ON** を押します。ランプが点灯するとすぐに、「**電源オンの音**」が聞こえます。**POWER（電源インジケータ ライト）**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、ピントリングを使って画像の鮮明さを調整してください。

   音をオフにする方法については、41 ページの「オフにする電源オン / オフ音」を参照してください。

   5 V の VGA 信号または HDMI 信号が検出されると、プロジェクタの電源が自動的にオンになります。この機能を有効にするには、**システム設定 : 基本** > **操作設定** > **信号入力時電源オン**メニューで**オン**を設定してください。

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

3. 初めてプロジェクタを起動する場合は、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。詳細は、27 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. プロジェクタは入力信号の検索を開始します。スキャンされている入力信号がスクリーン左上隅に表示されます。プロジェクタが有効な信号を検出しない場合は、入力信号が検出されるまで「信号なし」のメッセージが表示され続けます。

   プロジェクタまたはリモコンの **SOURCE** を押して表示する入力信号を選択することもできます。詳細は、30 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、67 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、プロジェクタは自動的にエコ消画モードに入ります。

投写イメージの調整

画像の自動調整

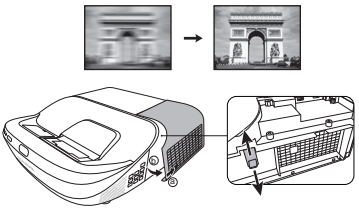
場合によっては、画質を最適化する必要が生じることもあります。これを実行するには、プロジェクタかリモコンの **AUTO** を押します。組み込みのインテリジェントな自動調整機能により周波数およびクロックの値が再調整され、3 秒以内に最適な画質で表示されます。

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

ピントリングを回して焦点を合わせます。

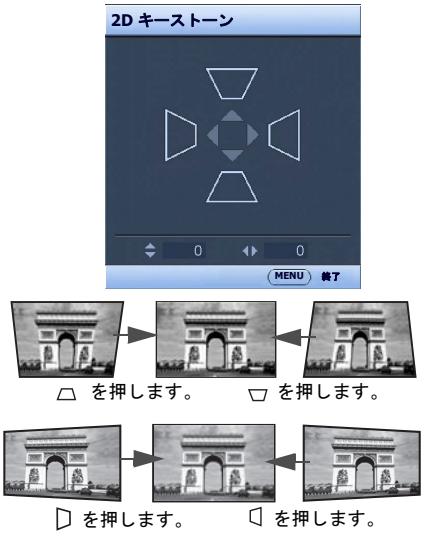


キーストーンの補正

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

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 キーストーン**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。
   - **MENU/EXIT** を押して、**表示**メニューが表示されるまで ◀/▶ を押してください。▼ を押して **2D キーストーン**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。

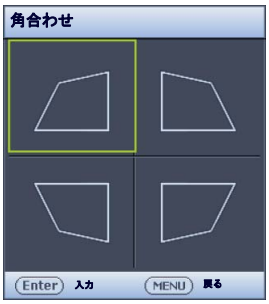


2. **2D キーストーン**補正ページが表示されたら △ を押すと、画像の上辺のキーストーンが補正されます。▽ を押すと、画像の下部のキーストーンが補正されます。プロジェクタの ▷ を押すと、画像の右側をキーストーン補正できます。プロジェクタの ◁ を押すと、画像の左側をキーストーン補正できます。

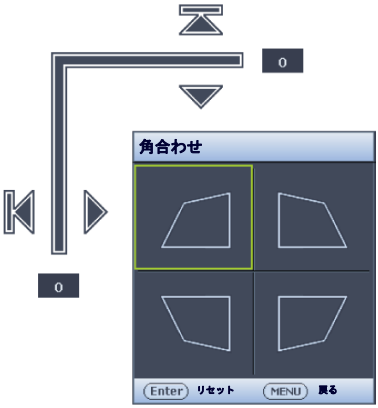
角合わせ

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/EXIT** を押して、**表示**メニューが表示されるまで ◀/▶ を押してください。
2. ▼ を押して**角合わせ**を選択し、次に **MODE/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 **MODE/ENTER** を押してください。



4. ▲/▼ を押して垂直値を調整します。
5. ◀/▶ を押して水平値を調整します。



角合わせと 2D キーストーン調整通知

角合わせ機能と 2D キーストーン機能は、両方とも画像の歪みを補正するという意味において、それぞれ密接な関係があります。したがって、画像の歪みを補正する場合は、正しく画像を表示するために角合わせと 2D キーストーン機能を合わせて使用しなければなりません。

画像を最高の状態で表示する

- プロジェクタを設置する時には、画像の歪みを最小限にするために、プロジェクタとスクリーンができるだけ直角になるようにしてください。
- 角合わせをしても思うような結果にならない場合は、2D キーストーン値を調整してやり直してみてください。
- 2D キーストーン調整をしても思うような結果にならない場合は、角合わせ値を調整してやり直してみてください。

表面合わせ

表面合わせ機能を使って、手動で歪みを調整します。

1. **MENU/EXIT** を押して、**表示**メニューが表示されるまで ◀/▶ を押してください。
2. ▼ を押して**表面合わせ**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。すると**表面合わせ**補正ページが表示されます。
3. ▲/▼ を押して**水平**を選択し、**MODE/ENTER** を押してください。
4. 調整したい方向を選択し、**MODE/ENTER** を押します。
5. ◀/▶ を押して、左右どちらかの凹凸を調整します。片方向だけの調整は、歪みのみに適用できます。
6. 水平方向の両側の表面合わせについては、常に曲線の中央が曲がっているため、▲/▼ を使って曲線の中央を調整してください。

垂直方向の表面合わせを行います。

1. **MENU/EXIT** を押して、表面合わせページに戻ります。
2. ▲/▼ を押して**垂直**を選択し、**MODE/ENTER** を押してください。
3. 調整したい方向を選択し、**MODE/ENTER** を押します。
4. ▲/▼ を押して、上下どちらかの凹凸を調整します。片方向だけの調整は、歪みのみに適用できます。
5. 垂直方向の両側の表面合わせについては、常に曲線の中心が歪んでいるため、◀/▶ を使って曲線の中央を調整してください。

メニューの使用方法

このプロジェクタは、オンスクリーン メニューを備えており、各種の調整や設定が行えます。

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。



次の例は、OSD 言語を設定する順番を説明したものです。

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



2. ◀/▶ を使って**システム設定 : 基本**メニューを選択します。



3. ▼ を押して**言語**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。



4. ▲/▼/◀/▶ を押して、言語を選択します。
5. プロジェクタかリモコンで **MENU/EXIT** を押して、設定を保存して終了します。

プロジェクタの保護

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の背面にあります。詳細は、9 ページの項目 27 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

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 (OSD) メニューで設定します。

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

パスワードの設定

☞ 一度パスワードを設定して電源オンロックを有効にすると、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**メニューを選択してください。**MODE/ENTER** を押します。すると**セキュリティ設定**ページが表示されます。
2. **セキュリティ設定の変更**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。
3. 右図に示す通り、4 つの矢印キー（▲、▶、▼、◀）はそれぞれ 4 つの数字（1、2、3、4）を示しています。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。



☞ パスワードの入力を求められても、数値ボタンを押さないでください。

4. 新しいパスワードを再度入力して新しいパスワードを確認してください。
   パスワードが設定されると、OSD メニューは**セキュリティ設定**ページに戻ります。
5. **電源ロック**機能を有効にするには、▲/▼ 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。
6. **Web コントロール ロック**機能を有効にするには、▲/▼ を押して、**Web コントロール ロック**を選択し、次に ◀/▶ を押して**オン**を選択してください。
   Web コントロール ロック機能が有効な場合、正しいパスワードを入力して Projector Network Display System からプロジェクタの設定を変更する必要があります。

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

パスワード : _ _ _ _ _ _

本書は安全な場所に保管しておいてください。

7. OSD メニューを終了するには、**MENU/EXIT** を押します。

パスワードを忘れた場合



パスワード機能を有効にすると、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。詳細は、28 ページの「パスワードの回復手続きに入るには」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。

パスワードの回復手続きに入るには



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

パスワードの変更

1. OSD メニューを開き、**システム設定 : 詳細** > **セキュリティ設定** > **パスワードの変更**メニューを選択してください。
2. **MODE/ENTER** を押します。すると**「現在のパスワード」**というメッセージが表示されます。
3. 古いパスワードを入力してください。
   i. 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。
   ii. パスワードが間違っていれば、パスワードエラーメッセージが 3 秒間表示され、**「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上にはアスタリスク (*) で表示されます。本書の下の欄に設定したパスワードを書き留めておいてください。

パスワード : _ _ _ _ _ _

本書は安全な場所に保管しておいてください。

5. 新しいパスワードを再度入力して新しいパスワードを確認してください。

6. プロジェクタに新しいパスワードが割り当てられました。次回プロジェクタを起動したときには、必ず新しいパスワードを入力してください。
7. OSD メニューを終了するには、**MENU/EXIT** を押します。

パスワード機能を無効にする

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

i. パスワードが正しく入力されると、OSD メニューの**セキュリティ設定**ページに戻ります。
▼ を押して、**電源ロック**を選択し、次に ◀/▶ を押して**オフ**を選択してください。次回プロジェクタをオンにするときには、パスワードを入力する必要はありません。
▼ を押して、**Web コントロール ロック**を選択し、次に ◀/▶ を押して**オフ** を選択してください。**Web コントロール ロック**が解除されましたので、Projector Network Display System からプロジェクタの設定を変更することができます。

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

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

入力信号の切り替え

プロジェクタは同時に複数の装置に接続することができます。ただし一度に表示できる装置は 1 台です。起動時にプロジェクタは自動的に有効な信号を検出します。

プロジェクタに自動的に信号を検出させるためには、**ソース**メニューで**クイック自動検索**機能が**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. プロジェクタまたはリモコンの **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 **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の隅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。
- このプロジェクタの最高ディスプレイ解像度は、縦横比 4:3 (MX882UST)/16:10 (MW883UST) です。最高の画質にするには、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、32 ページの「縦横比の選択」を参照してください。
- USB ディスプレイを正常に機能させるためには、PC のファイヤーウォールを無効にしておく必要があります。

カラースペースの変更

プロジェクタの **HDMI/MHL** または **HDMI** 入力を介してプロジェクタを DVD プレーヤーに接続するような場合、投写画像の色が正しく表示されない場合がありますが、その場合はカラースペースを **YUV** に変更してください。

これを実行するには：

1. **MENU/EXIT** を押して、**ソース**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、**カラースペース転換**を選択し、次 **◀/▶** を押して適切なカラースペースを選択してください。

この機能は HDMI/MHL または HDMI 入力ポート使用中にしか有効になりません。

詳細の拡大と検索

投写画像で詳細を見つけ出したい場合は、画像を拡大してください。矢印キーを使用すると、画像をナビゲートできます。

- リモコンの使用方法

1. **ZOOM+/ZOOM-** または **Digital Zoom+/Digital Zoom-** を押すとズームバーが表示されます。**ZOOM+** または **Digital Zoom+** を押すと、画像の中央が拡大されます。画像が任意のサイズになるまでキーを繰り返し押します。
2. プロジェクタまたはリモコンの矢印キー（▲、▼、◀、▶）を使って、画像をナビゲートします。
3. 画像を元のサイズに戻すには、**AUTO** を押します。**ZOOM-** または **Digital Zoom-** を押すこともできます。キーを再度押すと、画像が元のサイズに戻されます。

- OSD メニューの使用方法

1. **MENU/EXIT** を押して、**表示**メニューが表示されるまで ◀ /▶ を押してください。
2. ▼ を押して、**デジタル ズーム**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。するとズームバーが表示されます。
3. ▲ を繰り返し押すと、画像を任意のサイズに拡大できます。
4. 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矢印キー（▲、▼、◀、▶）を使用します。
5. 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。

縦横比の選択

「縦横比」とは、イメージの幅と高さの比率のことです。ほとんどのアナログ TV とある種のコンピュータの画面の縦横比率は 4:3 です。デジタル TV や DVD の場合は 16:9 です。

デジタル信号処理能力が進化するにつれて、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）:

- リモコンの使用方法

1. **ASPECT** を押して現在の設定を表示します。
2. **ASPECT** を繰り返し押して、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。

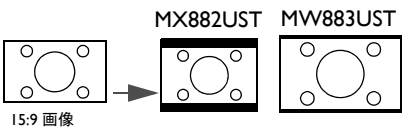
- OSD メニューの使用方法

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

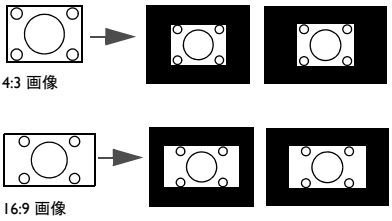
縦横比について

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

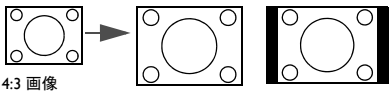
1. **自動**：画像の縦横比を維持しながら、プロジェクタのネイティブ解像度の横幅または縦の高さに合わせて拡大縮小します。これは入力画像が 4:3 でも 16:9 でもなく、画像の縦横比を変えずにスクリーンを有効に活用したいときに便利です。



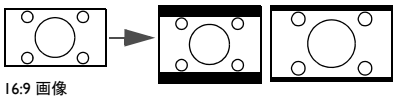
2. **リアル**：画像はその本来の解像度で投写され、表示エリアに合わせてリサイズされます。低解像度の入力信号では、投写画像はフルスクリーンサイズにリサイズした場合よりも小さいサイズで表示されます。ズーム倍率を調整するか、プロジェクタをスクリーンに近づけると画像サイズを拡大することができます。このような調整を行った後は、プロジェクタのフォーカスを調整し直す必要があるかもしれません。



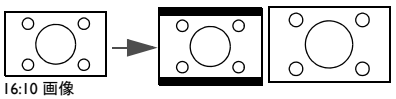
3. **4:3**：スクリーンの中央が 4:3 の縦横比になるようにイメージを調整します。これは縦横比を変更せずにすむため、ある種のコンピュータモニター、標準精度の TV、縦横比 4:3 の DVD ムービーなどの 4:3 画像に適しています。



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。これは縦横比を変更する必要のない、縦横比 16:10 の画像に適しています。



画像の最適化

壁の色の使い方

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

この機能を使用するには、**表示** > **壁スクリーン**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**。

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。

1. **明るくモード**：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**：プレゼンテーションに向いています。このモードでは PC の色に合わせて輝度が強調されます。
3. **sRGB モード**：RGB の純度を最高に上げて、輝度設定に関係なく実物のようなリアルな画像を再現します。このモードは sRGB 対応の正しく調整されたカメラで撮影したフォトを見たり、PC グラフィックや AutoCAD などの描画アプリケーションを見るのに適しています。
4. **シネマモード**：このモードはやや暗めの部屋で、PC 入力を介してデジタルカメラや DV からカラームービーやビデオクリップを再生するのに適しています。
5. **3D モード**：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。
6. **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、34 ページの「ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 モードの設定」を参照してください。

ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 モードの設定

現在有効なピクチャモードが目的に合致しない場合は、2 種類のモードをユーザー定義することができます。ピクチャモードの 1 つ（**ユーザー設定 1/2** 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** または**ユーザー設定 2** を選択します。
4. ▼ を押して、**リファレンス モード**を選択します。

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

5. ◀/▶ を押して、用途に最も合ったピクチャモードを選択してください。
6. ▼ を押して変更したいメニューアイテムを選択し、◀/▶ を使って値を調整します。詳細は、「ユーザーモードの画質の微調整」を参照してください。

ユーザーモードの画質の微調整

検出した信号のタイプと選択した画像モードによって、次の一部の機能は使用できない場合があります。必要であれば、これらの機能を選択し、プロジェクタかリモコンで ◀/▶ を押すとこれらを調整することができます。

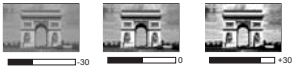
調整**輝度**

値を高くするほどイメージの輝度が増加します。設定値が小さいほどイメージは暗くなります。このコントロールを調整すると、イメージの黒い領域が黒く表示されるため、暗い領域の詳細が見えるようになります。



調整**コントラスト**

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



調整**色**

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。そうでない場合は、**オフ**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。

色温度の選択

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. **冷**：画像を青みがかった白で表示します。
2. **ノーマル**：白の色合いを通常に保ちます。
3. **暖**：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。

色温度の設定

任意の色温度を設定するには：

1. **色温度**を選択し、プロジェクタまたはリモコンで ◀/▶ を押して、**暖**、**ノーマル**または**冷**を選択します。
2. ▼ を押して**色温度の詳細調整**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。すると**色温度の詳細調整**ページが表示されます。
3. ▲/▼ を押して変更したいアイテムを選択し、◀/▶ を押して値を調整します。
   - **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。
4. **MENU/EXIT** を押してメニューを終了し、設定を保存します。

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。カラーマネージメントを使用すると、色をより正確に再現するために、より詳細に色を調整することができます。

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、モニター、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。

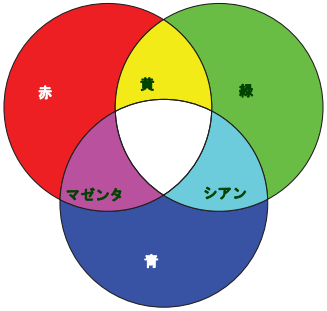
設定を調整するには：

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. プロジェクタかリモコンの **MODE/ENTER** を押して 、**3D カラーマネージメント**ページを開きます。
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、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、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、◀/▶ を押して値を調整します。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。

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

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。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。
7. 他のカラーマネージメントも行う場合は、ステップ 3 から 6 を繰り替えしてください。
8. すべて調整が完了したことを確認してください。
9. **MENU/EXIT** を押してメニューを終了し、設定を保存します。

現在またはすべての画像モードをリセットする

1. **ピクチャ**メニューに進み、**画像設定をリセット**を選択します。
2. **MODE/ENTER** を押した後、▲/▼ を押して**現在**または**すべて**を選択します。
   - **現在**：現在の画像モードを工場出荷時の設定に戻します。
   - **すべて**：**ピクチャ**メニューの**ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2** 以外のすべての設定を工場出荷時の設定に戻します。

プレゼンテーションタイマーの設定

プレゼンテーションタイマーはプレゼンテーション時間をスクリーン上に表示して、発表者が上手く時間管理できるようにします。この機能を使用するには、次の手順にしたがってください。

1. **システム設定 : 基本 > プレゼンテーション タイマー**メニューを開き、**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、◀ /▶ を使ってプレゼンテーション時間を設定します。タイマー時間は 1 分から 5 分まで 1 分おきに、5 から 240 分まで 5 分おきに設定できます。

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

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

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

4. ▼ を押して**タイマーの位置**を選択し、◀ /▶ を押してタイマーの位置を決定します。

左上 → 左下 → 右上 → 右下

5. ▼ を押して**タイマーのカウント方法**を選択し、◀ /▶ を押してカウント方向を選択します。

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

6. ▼ を押して**サウンドによる通知**を選択し、◀ /▶ を押すことによって、サウンドによる通知を有効にするかどうかを決定してください。**オン**を選択すると、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、タイプアップすると 3 回鳴ります。
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、プロジェクタかリモコンの **MODE/ENTER** を押して選択肢を確認してください。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。タイマーがオンになると、タイマーがカウントを開始します。

タイマーを中止するには、次の手順にしたがってください。

1. **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、**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**を選択して、**MODE/ENTER** を押します。スクリーン上に「**タイマーはオフです**」というメッセージが表示されます。

リモート ページング操作

ページング機能を使用する前に、USB ケーブルを使ってプロジェクタを PC またはノートブックに接続します。詳細は、19 ページの「接続」を参照してください。

リモコンの **PAGE+/PAGE-** または **Page Up/Page Down** コマンドを押すと、ページを上げる / 下げるコマンドに応答するディスプレイ 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。

リモート ページング機能が正常に作動しない場合は、正しく USB 接続が行われていることと、マウス ドライバが最新のバージョンであることを確認してください。

☞ リモート ページング機能は Microsoft® Windows®98 では使用できません。Windows®XP 以上のオペレーティング システムを推奨します。

画像の静止

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

☞ リモコンに次のキーが付いている場合は、これらを押しても機能が有効になるわけではありません。**LASER**、**PAGE+/PAGE-**、**Page Up/Page Down**。

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。

画像を隠す

プロジェクタかリモコンの **ECO 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。オーディオ入力を使用している場合は、この機能を使用してもサウンドは流れたままになります。

システム設定 : 基本 > 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。

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。

画面オフタイマーの有効 / 無効に関わらず、プロジェクタ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。

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

コントロールキーをロックする

プロジェクタのコントロールキーをロックしておくと、（例えばお子様によって）プロジェクタの設定が誤って変更されるのを防止することができます。**パネル キー ロック**がオンになっているときには、プロジェクタのコントロールキーは ⏻ **電源**を除き、どれも作動しません。

1. **システム設定 : 基本** > **パネル キー ロック**メニューを選択し、プロジェクタまたはリモコンの ◀/▶ を押して**オン**を選択します。確認のメッセージが表示されます。
2. **はい**を選択して、**MODE/ENTER** を押します。

パネルキーロックを解除するには、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ままの状態になっています。

高地での操作

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、プロジェクタが過度に冷却されてしまいます。

高地対応モードに設定するには :

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

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

上記の場合を除き、それ以外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施された機能です。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。ただし、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。

音量調整

下記の手順で行うサウンド調整は、プロジェクタのスピーカーで出力されるサウンドに有効です。プロジェクタのオーディオ入力が正しく接続されていることを確認してください。オーディオ入力の接続については、19 ページの「接続」を参照してください。

無音にする

サウンドを一時的に無音にできます。

1. **MENU/EXIT** を押して、**システム設定 : 詳細**メニューが表示されるまで ◀/▶ を押してください。
2. ▼ を押して、**オーディオ設定**を選択し、次に **MODE/ENTER** を押してください。すると**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、◀/▶ を押して**オン**を選択してください。

☞ リモコンに **MUTE** ボタンが付いている場合は、これを押すとプロジェクタの音声をオン / オフにできます。

音量調整

音量を調整するには、 / を押します。または、

1. 上記のステップ 1-2 の手順に従ってください。
2. ▼ を押して、**音量**を選択し、次に ◀/▶ を押してサウンド レベルを選択します。

オフにする**電源オン / オフ音**

リングの音を切るには :

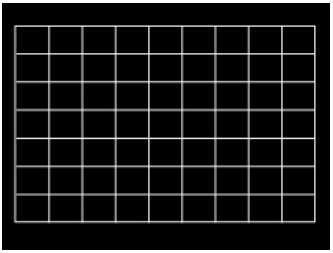
1. 上記のステップ 1-2 の手順に従ってください。
2. ▼ を押して、**電源オン / オフ音**を選択し、次に ◀/▶ を押して、**オフ**を選択してください。

☞ **電源オン / オフ音**を変更するには、ここでオンまたはオフに設定するしかありません。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。

テストパターンの使い方

このプロジェクタは格子状のテストパターンを表示できます。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。

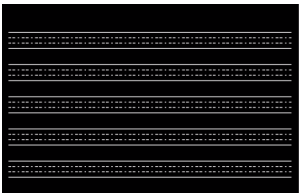
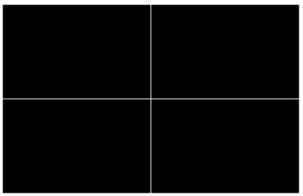
テストパターンを表示するには、OSD メニューを開き、**システム設定 : 詳細** > **テストパターン**を選択した後、◀/▶ を押して**オン**を選択します。



教育テンプレートの使い方

このプロジェクタには、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。パターンをアクティベートするには：

1. OSD メニューを開き、**表示** > **学習テンプレート**を選択して、▲/▼ を押した後で、**黒板**または**ホワイトボード**を選択します。
2. ◀/▶ を押して必要なパターンを選択します。
3. **MODE/ENTER** を押してパターンをアクティベートします。

学習テンプレート	ホワイトボード	黒板
英字シート		
ワークシート		
座標		

USB リーダーからプレゼンテーションを行う

この機能は、プロジェクタに接続された USB フラッシュ ドライブに保管された画像やドキュメント ファイルを参照する時に使用します。これを使用することにより、コンピュータのリソースを使用する必要がなくなります。

対応ファイル形式：

- JPEG(JPG)
- PNG
- TIFF
- BMP
- GIF

- ファイル名に識別されない文字がある場合は、その部分は四角で表示されます。
- 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、WXGA (1280 x 800) 以下のサイズのファイルしか表示できません。
- フォルダに 200 個以上のファイルが保管されている場合は、最初の 200 個だけが表示されます。

1. プロジェクタの USB TYPE-A ジャックに USB フラッシュ ドライブを接続します。
2. プロジェクタが検出した USB フラッシュ ドライブを自動的に表示します。またはソース選択バーから手動で **USB リーダー**を選択することができます。
3. 見つかった USB ディスク アイコンは、左下隅に表示されます。▲/▼/◀/▶ を押して任意のディスク ドライブを選択し、**MODE/ENTER** を押します。
4. USB フラッシュ ドライブに保管されているファイルのサムネイルが表示されます。

サムネイルを表示しているときに、次の操作が可能です。

操作	押す
サムネイルをスクロール	▲/▼/◀/▶
フォルダを開くか、画像 / ドキュメント ファイルを全画面で表示します	**MODE/ENTER**
上のディレクトリに戻ります	**MODE/ENTER** 「戻る」アイコンを選択すると
別のページに切り替えます	◀/▶

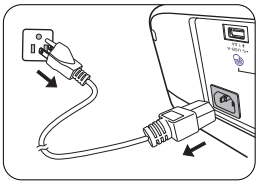
5. 全画面モードを終了するには、**MODE/ENTER** を押します。

プロジェクタの終了

1. ⏻ **電源**または ⏻ **OFF** 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 ⏻ **電源**または ⏻ **OFF** を押してください。**POWER（電源インジケータ ライト）**がオレンジ色に点滅して投写ランプが消灯した後、プロジェクタを冷却するためにファンが約 90 秒間動作を続けます。

⚠ ランプを保護するため、冷却プロセスの間はプロジェクタはいかなるコマンドにも反応しません。冷却時間を短縮するには、クイック冷却機能を有効にすることもできます。詳細は、53 ページの「クイッククーリング」を参照してください。

3. 冷却が完了すると、「**電源オフ音**」が聞こえます。また **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。電源コードをコンセントから抜きます。



☞
- 電源オン / オフ音をオフにする方法については、41 ページの「オフにする電源オン / オフ音」を参照してください。
- プロジェクタが正常にシャットダウンしない場合は、ランプを保護するためにプロジェクタを再起動しようとするとファンが数分間作動して冷却を行います。ファンが停止したら再び ⏻ **電源**または | **ON** 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。
- 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 秒間待ってからプロジェクタを再起動してください。プロジェクタ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**または | **ON** を押してプロジェクタを起動してください。このとき **POWER（電源インジケータ ライト）**がオレンジ色に点灯します。

メニューの操作

メニュー システム

OSD メニューは、選択した信号のタイプと使用するプロジェクタのモデルにより異なります。

メイン メニュー	サブメニュー		オプション
I. 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
	2D キーストーン		
	角合わせ		
	表面合わせ		水平 / 垂直
	位置		
	位相		
	水平サイズ		
	デジタル ズーム		
	3D	3D モード	自動 / 上 - 下 / フレームシーケンシャル / フレームパッキング / サイドバイサイド / オフ
		3D 逆同期	無効 / 逆転
		3D 設定を保存	3D 設定 1/3D 設定 2/3D 設定 3
		3D 設定を適用	3D 設定 1/3D 設定 2/3D 設定 3/ オフ
	学習テンプレート	黒板	オフ / 英字シート / ワークシート / 座標
		ホワイトボード	オフ / 英字シート / ワークシート / 座標

メイン メニュー	サブメニュー		オプション
2. ピクチャ	ピクチャ モード		明るく / プレゼンテーション /sRGB/ シネマ /(3D)/ ユーザー設定 I/ ユーザー設定 2
	リファレンス モード		明るく / プレゼンテーション /sRGB/ シネマ /(3D)
	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		冷 / ノーマル / 暖
	色温度の詳細調整		R ゲイン /G ゲイン /B ゲイン / R オフセット /G オフセット / B オフセット
	3D カラーマネージメント	原色	R/G/B/C/M/Y
		色相	
		彩度	
		ゲイン	
	画像設定をリセット		現在 / すべて / キャンセル
3. ソース	クイック自動検索		オン / オフ
	カラースペース転換		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	I ～ 240 分
		タイマー表示	常に使用する /3 分 /2 分 /I 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 /हिन्दी 한국어 /Svenska / Nederlands / Türkçe Čeština / Português / ไทย / Polski Magyar/ Tiếng Việt / Hrvatski/ Română Norsk/ Dansk/ Български/ Suomi Indonesian/Ελληνικά/ العربية
	プロジェクタの設置		正面机上 / リア投写 / 天井リア投写 / 天井正面

メイン メニュー	サブメニュー		オプション
4. システム設定 : 基本	メニュー設定	メニュー表示時間	5 秒 /10 秒 /20 秒 /30 秒 / 常に使用する
		メニュー位置	中央 / 左上 / 右上 / 右下 / 左下
		アラームメッセージ	オン / オフ
	操作設定	ダイレクト電源オン	オン / オフ
		信号入力時電源オン	オン / オフ
		自動パワーオフ	無効 /3 分 /10 分 /15 分 /20 分 / 25 分 /30 分
		クイッククーリング	オン / オフ
		クイック再起動	オン / オフ
		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
	パネル キー ロック		オン / オフ
	背景色		黒 / 青 / 紫 /BenQ
	スプラッシュ スクリーン		黒 / 青 /BenQ
	PointWrite タッチ モジュール		オン / オフ
5. システム設定 : 詳細	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	
		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 /SmartEco
		タイマーのリセット	
		ランプ タイマー	
	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
			Web コントロール ロック
	ボーレート		2400/4800/9600/19200/38400/ 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

メイン メニュー	サブメニュー		オプション
5. システム設定 : 詳細	待機設定	ネットワーク	ネットワーク待機を有効化
			ネットワーク待機を自動的に無効化
		MHL チャージ	オン / オフ
		モニター出力	オン / オフ
		オーディオ パス スルー	オフ / 音声入力 I/ 音声入力 2/ 音声 L/R/HDMI/HDMI2/MHL/ ネットワーク表示 /USB ディスプレイ
	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 サーバー
			適用
		ワイヤレス LAN	状態
			SSID
			SSID ディスプレイ
			IP アドレス
			接続モード
			適用
		リモート デスクトップ	
		投写ログイン コード	オン / オフ
		放送	
		AMX デバイス検索	オン / オフ
		MAC アドレス	
	全設定クリア		
6. 情報	現在のシステム状態		• ソース • ピクチャ モード • ランプ モード • 解像度 • 3D 形式 • カラー システム • ランプ使用時間 • ファームウェアバージョン

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

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、34 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いくつかのオプションがあります。詳細は、32 ページの「縦横比の選択」を参照してください。
	2D キーストーン	イメージのキーストーンを補正します。詳細は、23 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	詳細は、24 ページの「角合わせ」を参照してください。
	表面合わせ	詳細は、25 ページの「表面合わせ」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。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。詳細は、31 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
I. 表示メニュー	3D	このプロジェクタには、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** デフォルト設定は**自動**で、3D コンテンツが検出された場合はプロジェクタが自動的に適切な 3D フォーマットを選択します。プロジェクタが 3D フォーマットを識別できない場合は、▲/▼ を押して 3D モードを選択してください。 ☞ **3D** 機能がオンのとき： • 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 キーストーン**は一定の角度に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。
	学習テンプレート	詳細は、42 ページの「教育テンプレートの使い方」を参照してください。

	機能	説明
2. ピクチャ menu	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、34 ページの「ピクチャ モードの選択」を参照してください。
	リファレンス モード	必要な画質に最も合ったピクチャモードを選択し、下の同じページで選択リストにしたがって画像を微調整します。詳細は、34 ページの「ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2 モードの設定」を参照してください。
	輝度	イメージの輝度を調整します。詳細は、35 ページの「調整輝度」を参照してください。
	コントラスト	イメージの明るさと暗さの差を調整します。詳細は、35 ページの「調整コントラスト」を参照してください。
	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、35 ページの「調整色」を参照してください。 ☞ この機能はビデオ、S ビデオまたはコンポーネント ビデオ信号が選択されている場合にしか使用できません。
	色調	画像の赤と緑の色調を調整します。詳細は、35 ページの「調整色調」を参照してください。 ☞ この機能はビデオまたは S-Video 信号が選択されている場合にしか使用できません。
	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、35 ページの「調整シャープネス」を参照してください。 ☞ この機能はビデオ、S ビデオまたはコンポーネント ビデオ信号が選択されている場合にしか使用できません。
	Brilliant Color	詳細は、35 ページの「調整 Brilliant Color」を参照してください。
	色温度	詳細は、35 ページの「色温度の選択」を参照してください。
	色温度の詳細調整	詳細は、36 ページの「色温度の設定」を参照してください。
	3D カラーマネージメント	詳細は、36 ページの「3D カラーマネージメント」を参照してください。
	画像設定をリセット	詳細は、37 ページの「現在またはすべての画像モードをリセットする」を参照してください。

	機能	説明
3. ソースメニュー	クイック自動検索	詳細は、30 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	詳細は、30 ページの「カラースペースの変更」を参照してください。
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、38 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。
	言語	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。詳細は、26 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。
	プロジェクタの設置	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 枚あるいは複数の鏡を使用して設置することができます。詳細は、15 ページの「クイックインストールを使う」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 OSD を表示しておく時間を設定します。 **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。

機能		説明
4. システム設定：基本メニュー	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、自動的にプロジェクタの電源をオフにします。詳細は、58 ページの「自動パワーオフの設定」を参照してください。 **クイッククーリング** クイック冷却機能を有効または無効にします。**オン**を選択するとこの機能が有効になり、プロジェクタの冷却時間が通常の 90 秒よりも短くなり 15 秒程度で冷却が終了します。 ☞ この機能は**クイック再起動**がオフのときにしか使用できません。 **クイック再起動** **オン**を選択すると、プロジェクタをオフにしてから 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。詳細は、39 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。
	パネル キー ロック	⏻ **電源**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、40 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。
	PointWrite タッチ モジュール	PointWrite タッチモジュール用に「Type A コネクタ」5 V 電源出力を有効または無効にします。

	機能	説明
5. システム設定：詳細メニュー	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、40 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	詳細は、41 ページの「音量調整」を参照してください。
	ランプ設定	**ランプ モード** 詳細は、58 ページの「ランプ モードの設定」を参照してください。 **タイマーのリセット** 詳細は、62 ページの「ランプタイマーをリセットします」を参照してください。 **ランプ タイマー** ランプの使用時間を計算する方法については、58 ページの「ランプ時間を知るには」を参照してください。
	セキュリティ設定	詳細は、27 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をコンピュータに接続し、プロジェクタのファームウェアを更新またはダウンロードできるように、ボーレートはコンピュータと同じ値に設定してください。この機能は専門の技術者用に設けられています。
	テストパターン	詳細は、41 ページの「テストパターンの使い方」を参照してください。
	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	待機設定	**ネットワーク** • **ネットワーク待機を有効化** **オン**を選択すると、この機能が有効になります。プロジェクタ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できます。**オフ**を選択すると、機能が無効になります。プロジェクタ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。 • **ネットワーク待機を自動的に無効化** 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、プロジェクタは通常のスタンバイモードに入ります。 ☞ この機能は**ネットワーク待機を有効化**がオンのときにしか使用できません。 **MHL チャージ** **オン**を選択すると、機能が有効になります。プロジェクタに電源が流れていれば、プロジェクタが接続されている MHL 対応スマート デバイスに自動的に充電します。 **モニター出力** **オン**を選択すると、機能が有効になります。このプロジェクタはスタンバイモードで、**COMPUTER 1** 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。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。 **オーディオ パス スルー** プロジェクタがスタンバイ 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。 ☞ 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。
	ネットワーク設定	詳細は、BenQ ネットワーク プロジェクタ取扱説明書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。**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 モジュール**、**高地対応モード**、**セキュリティ設定**、**ボーレート**および**ネットワーク設定**。

	機能	説明
6. 情報メニュー	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** 現在のランプ モードが表示されます。 **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

プロジェクタのお手入れ

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

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

レンズのクリーニング

表面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 ケースのお手入れ

ケースのお手入れを行う前に、44 ページの「プロジェクタの終了」に記載されている正しい手順でプロジェクタの電源を切り、電源コードを抜いてください。

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

⚠ ワックス、アルコール、ベンジン、シンナー、その他の化学洗剤は使用しないでください。こうした薬剤を使用すると、ケースを傷める場合があります。

プロジェクタの保管

長期間プロジェクタを保管する必要がある場合、次の手順に従ってください。

- 保管場所の温度と湿度が、プロジェクタの推奨範囲内であることを確認します。詳細は、65 ページの「仕様」を参照されるか、販売店にお尋ねください。
- 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。

合計（同等）ランプ時間 = 2.4 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）

ランプ使用時間を知るには：

1. **MENU/EXIT** を押した後、◀/▶ を押して **システム設定 : 詳細**メニューを選択します。
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 タイマー**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。

ランプ寿命を延長する

投写ランプは消耗品であり、通常は正常に使用していれば 3000-4000 時間もちます。ランプの寿命をできるだけ長く維持するには、OSD メニューで次の設定を行ってください。

- **ランプ モードの設定**

プロジェクタを**省電力**または **SmartEco** モードで使用すると、ランプを長くお使いいただけます。これを実行するには、**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。

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

- **自動パワーオフの設定**

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の電源をオフにします。

自動パワーオフに設定するには、**システム設定 : 基本** > **操作設定** > **自動パワーオフ**メニューに進み、◀/▶ を押します。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。

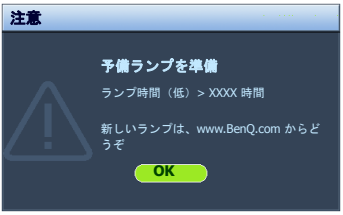
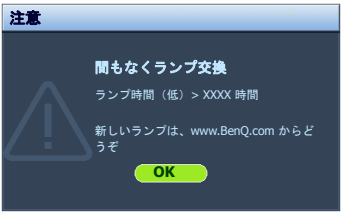
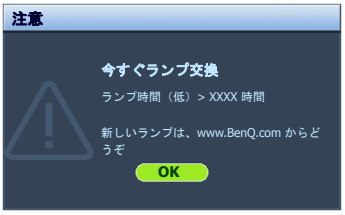
ランプを交換する時期

LAMP（ランプインジケータ ライト）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。

ランプの交換については、http://www.BenQ.com をご覧ください。

ランプが過熱すると、**LAMP（ランプインジケータ ライト）**と**TEMP（温度警告ライト）**が点灯します。この場合は、電源をオフにして 45 分間ほど放置し、プロジェクタを常温に戻してください。このようにしても電源をオンにしたときに「Lamp」（ランプ）インジケータまたは「Temp」（温度）インジケータが点灯する場合は、販売店にご相談ください。詳細は、63 ページの「インジケータ」を参照してください。

次のランプ警告が表示されたら、ランプを交換してください。

ステータス	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。通常プロジェクタを**省電力**モードで起動している場合は（58 ページの「ランプ時間を知るには」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を使用することができます。 メッセージを消去するには、**MODE/ENTER**を押します。	
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。 メッセージを消去するには、**MODE/ENTER**を押します。	
プロジェクタを正常に動作させるには、ランプを交換してください。 メッセージを消去するには、**MODE/ENTER**を押します。	 

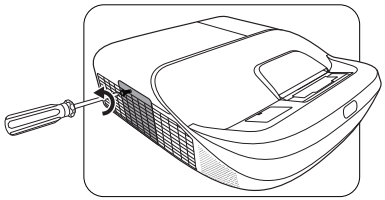
上記メッセージの "XXXX" に相当する番号は、モデル毎に異なります。

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指定された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。
- 天井に上下逆さに取り付けられているプロジェクタのランプを交換する場合は、ランプの破片で人体や目に負傷する危険性がありますので、ランプソケットの下には絶対に立たないでください。
- 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。

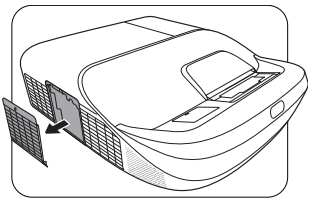
1. 電源をオフにして、プロジェクタをコンセントから抜きます。ランプが熱すぎるときには、ランプが冷却されるまで約 45 分間待ってください。

2. ランプカバーをプロジェクタの側面に固定しているネジを緩めます。

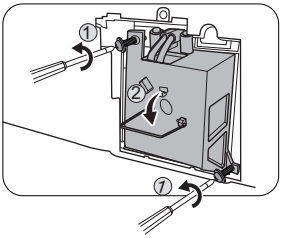


3. プロジェクタからランプ カバーを外します。

- ランプ カバーを外した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の間に指を入れないでください。プロジェクタ内部の鋭利なパーツでケガをする場合があります。

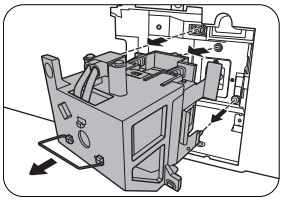


4. ランプを固定しているネジを緩めます。
5. ハンドルを持ち上げます。

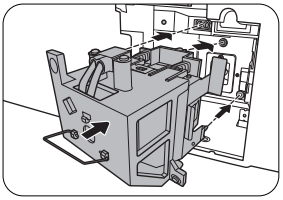


6. ハンドルを使ってゆっくりとランプをプロジェクタから引き出します。

⚠
- 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。
- ランプを取り出す際は、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。

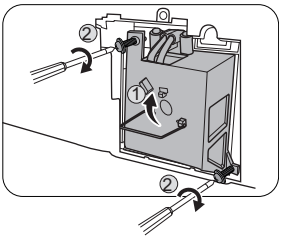


7. 図に示す通り、新しいランプを挿入してください。ランプの端と 2 個の突起部分をプロジェクタに合わせてランプを少し押すと、正しい位置に固定されます。

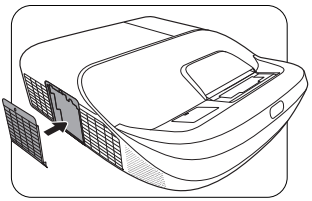


8. ランプを固定しているネジを締めます。
9. ハンドルをフラットに倒して、しっかりとロックしてください。

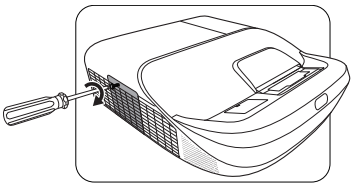
⚠
- ネジの締め方がゆるいと接触が悪くなり、故障の原因になる場合があります。
- ネジは締めすぎないでください。



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、プロジェクタを再起動します。

⚠ ランプ カバーを外した状態で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

13. 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。**タイマーのリセット**を選択してください。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。するとランプ時間が 0 にリセットされます。

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

インジケータ

ライト			状態と説明
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 に点滅	**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 に点滅	**オフ**	**オフ**	通常の電源オフ冷却
赤 に点滅	**赤 に点滅**	**赤 に点滅**	ダウンロード
緑	**オフ**	**赤**	CW スタート失敗
赤 に点滅	**オフ**	**オフ**	スケーラー シャットダウン失敗（データ中止）
赤	**オフ**	**赤**	スケーラー リセット失敗（ビデオ プロジェクタのみ）
ランプの状況			
オフ	**オフ**	**赤**	通常動作時にランプ I エラー発生
オフ	**オフ**	**オレンジ に点滅**	ランプが点灯していません
温度の状況			
赤	**赤**	**オフ**	ファン I エラー（実際のファン速度が適正速度をオーバー）
赤	**赤 に点滅**	**オフ**	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）
赤	**緑**	**オフ**	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）
赤	**緑 に点滅**	**オフ**	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）
緑	**赤**	**オフ**	温度 I エラー（上限温度オーバー）

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ジャック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かを確認してください。
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 **SOURCE** 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てください。
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、また必要であればプロジェクタ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。	障害物を取り除いてください。
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、28 ページの「パスワードの回復手続きに入るには」を参照してください。

仕様

プロジェクタの仕様

仕様はすべて予告なく変更されることがあります。

光学仕様

解像度
1024 x 768 XGA (MX882UST)
1280 x 800 WXGA (MW883UST)

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
AC 100-240 V、3.9 A、50-60 Hz（自動）

消費電力
410 W（最大）、< 0.5 W（スタンバイ）
< 6 W（スタンバイ設定のネットワーク機能がオンの場合のみ）

機械仕様

重量
8 Kg (プロジェクタ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
（ステレオ）10 W 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

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 コントロール
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 入力経由）
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 2
PC オーディオ ジャック x 1

USB ポート (Mini-B x 1)

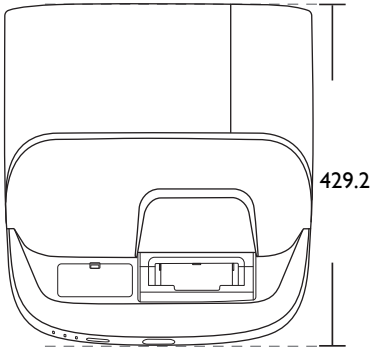
環境要件

動作温度範囲
0°C ～ 40°C（海抜）

動作相対湿度
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 のとき、高地対応モード オン）

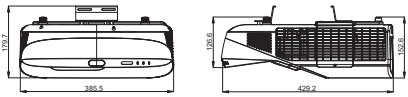
外形寸法

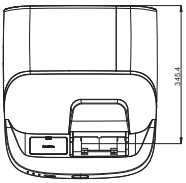


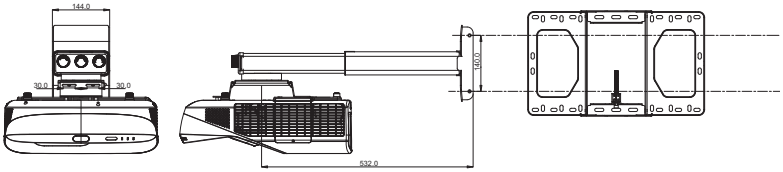
単位：mm

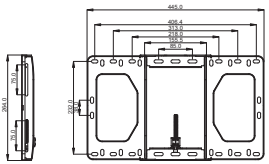
壁取り付けの手順

壁取り付け用ネジ：M4
（最長 = 25 mm、最短 = 20 mm）









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
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

- * **フレームシーケンシャル**、**上 - 下**、**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。
  ** **フレームシーケンシャル**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

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
1920 x 1080@60 Hz	1920 x 1080_60 (Reduce Blanking)	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

☞ • * **フレームシーケンシャル、上 - 下、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。
** **フレームシーケンシャル**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。

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

☞ * **フレームシーケンシャル**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、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。
*** **フレームシーケンシャル、上 - 下、フレームパッキング、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。
**** **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**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
1080/50i	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

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

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

☞ • * **フレームシーケンシャル**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

☞ * **フレームシーケンシャル**フォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。

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 2015 by BenQ コーポレーション。All rights reserved。本書のいかなる部分も、BenQ Corporation の事前の書面による同意なく、電子的、機械的、磁気的、光学的、化学的、手動その他の手段を問わず、複製、転載、改変、検索システムへの保存、他言語またはコンピュータ言語への翻訳を行うことはできません。

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 プロジェクタの著作権については、http://patmarking.benq.com/ をご覧ください。