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

MX731

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。

MX731/MW732/MH733
デジタル プロジェクター
取扱説明書



V 1.02

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 16

投写画像の調整 17

接続 **20**

ビデオデバイスとの接続 21

スマート デバイスの接続 22

USB フラッシュドライブの接続 23

操作 **24**

プロジェクターの起動 24

メニューの使用方法 25

プロジェクターの保護 26

入力信号の切り替え 28

LAN 環境でプロジェクターを操作する 28

ウェブコントロールロックを使用する 29

LAN 環境において QCast アプリケーションを介して画像を表示する 29

USB リーダーからプレゼンテーションを行う 29

プロジェクターをシャットダウンする 31

直接電源オフ 31

メニューの操作 **32**

基本メニュー 32

詳細設定メニュー 34

メンテナンス **43**

プロジェクターのお手入れ 43

ランプについて 43

トラブルシューティング **49**

仕様 **50**

プロジェクターの仕様 50

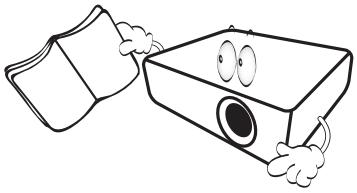
外形寸法 51

タイミングチャート 52

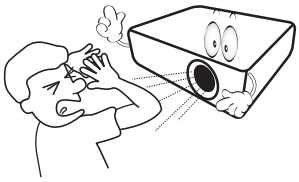
安全にお使いいただくために

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。

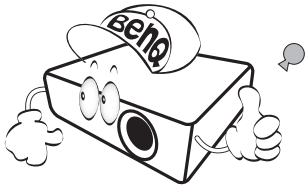
1. **プロジェクターを操作する前に、この取扱説明書をお読みください。**またいつでも参照できるように、手の届く場所に保管しておいてください。



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。

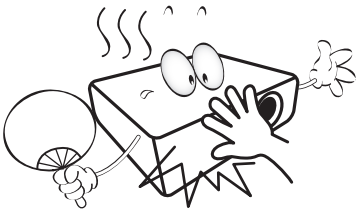


3. **点検修理については、サポートセンターにお問い合わせください。**



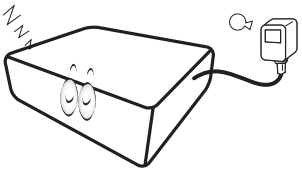
4. **プロジェクターのランプをオンにするときは、必ずレンズシャッター（ある場合）を開くか、レンズキャップ（ある場合）を取り外してください。**

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。

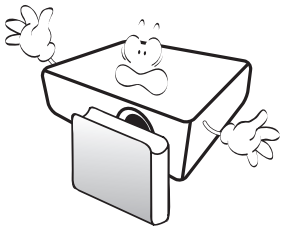


6. **電源コード**
   - 付属の電源コード以外のものは使用しないでください。
   - 付属した電源コードは本機以外の電気機器等では使用できません。
   - 機器の安全確保のため、機器のアースは確実に接続し、使用してください。

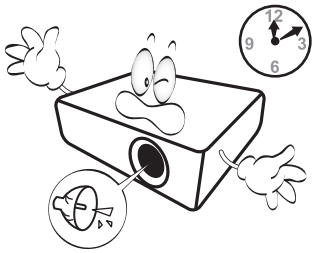
   アースの接続は、必ず電源プラグをコンセントに差し込む前に行ってください。また、アースを外す場合は、必ず電源プラグをコンセントから抜いてから行ってください。



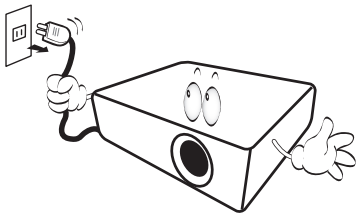
7. プロジェクターが作動しているときに投写レンズを物体で塞ぐと、それが過熱して変形したり、火災の原因となったりします。一時的にランプをオフにするには、**ECO BLANK** をお使いください。



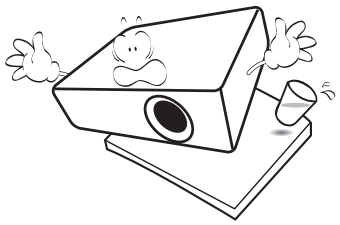
8. ランプは定格寿命より長く使用しないでください。ごくまれですが、定格寿命より長く使用すると、ランプが破裂することがあります。



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。

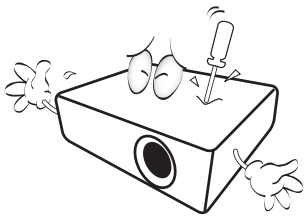


10. 本製品は安定した場所に設置してください。本製品が落下して、破損する恐れがあります。



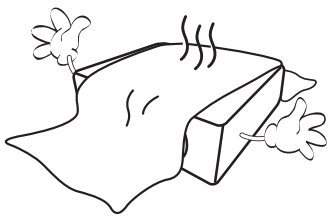
11. 本装置のキャビネットは開けないでください。内部には危険な電圧が流れており、触れると死に至る場合もあります。お客様ご自身で補修できるパーツは、専用の取り外し可能なカバーが付いたランプ部分だけです。

    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。

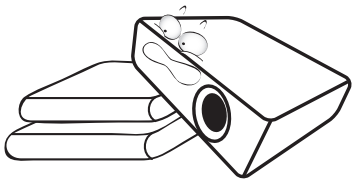
    - 本製品をブランケットなどの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。
    - 本製品の上に布などをかぶせないでください。
    - プロジェクターの近くに可燃物を置かないでください。



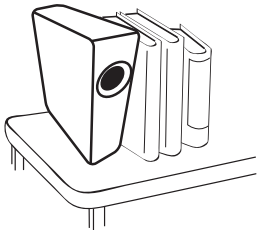
    通気孔がふさがれると、プロジェクターの内部が過熱し、火災が発生することがあります。

13. 使用時は必ず装置を水平な平面上に置いてください。

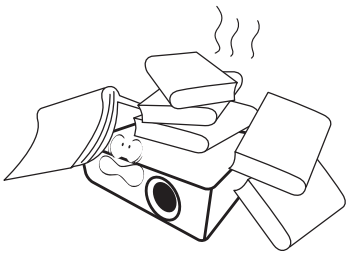
    - 左右の傾きが 10°、または前後の傾きが 15° を超える状態で使用しないでください。完全に水平になっていない状態でプロジェクターを使用すると、ランプが故障したり破損したりすることがあります。



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。

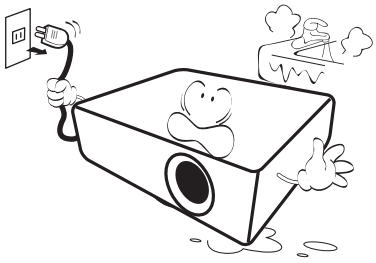


15. 装置の上に乗ったり、物を置いたりしないでください。装置が物理的に破損するだけでなく、事故やけがの原因になります。

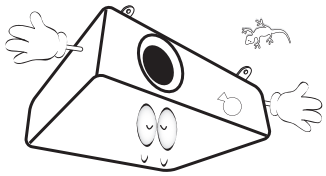


16. プロジェクターが作動しているときには、通気孔から熱風と臭気を感じる場合があります。これは正常な状態であり、製品の欠陥によるものではありません。

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。



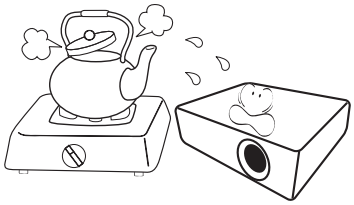
18. 本製品を天井に取り付けて、イメージを反転投写することができます。



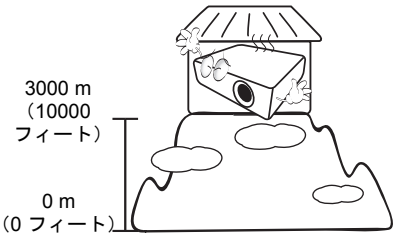
19. この装置は接地されていなければなりません。

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。



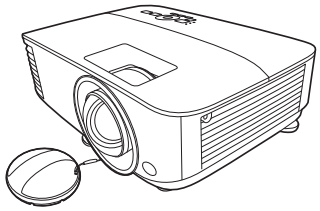
Hg - このランプの中には水銀が入っています。各自治体の回収規則にしたがってください。詳細は、www.lamprecycle.org をご覧ください。

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



リモコン（電池付き）



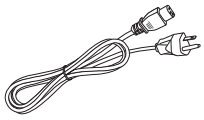
取扱説明書 CD



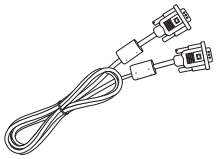
クイックスタートガイド



保証書 *



電源コード



VGA ケーブル

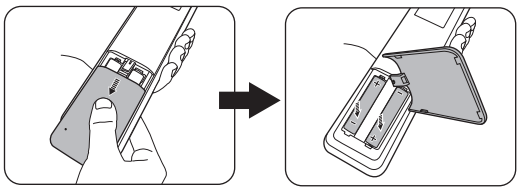
- 同梱のアクセサリ類は日本仕様のものであり、本書の図とは異なる場合があります。
- * 保証書は特定地域でしか提供しておりません。詳細は、本製品を購入された販売店へお問い合わせください。

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. ワイヤレスドングル：WDRT8192 USB ドングル、QCast (QP01)、QCast Mirror (QP20)
4. ダストフィルタ

リモコンの電池の交換

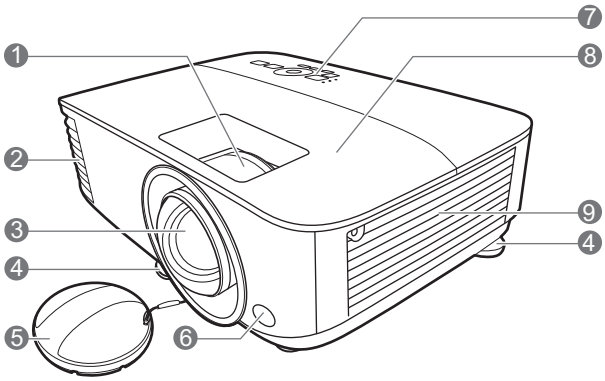
1. 図に示すとおり、電池カバーを一旦押してからスライドさせます。
2. 古い電池を取り出して（該当する場合）、2 個の AAA（単 4）電池を挿入します。図に示すとおり、極性に注意してください。

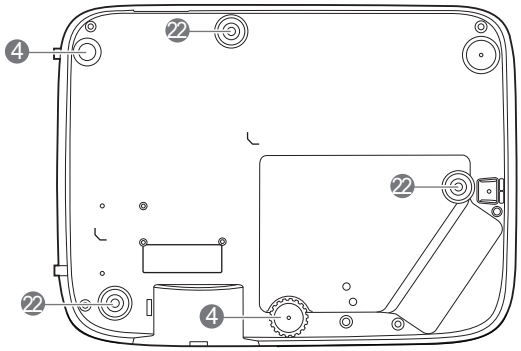


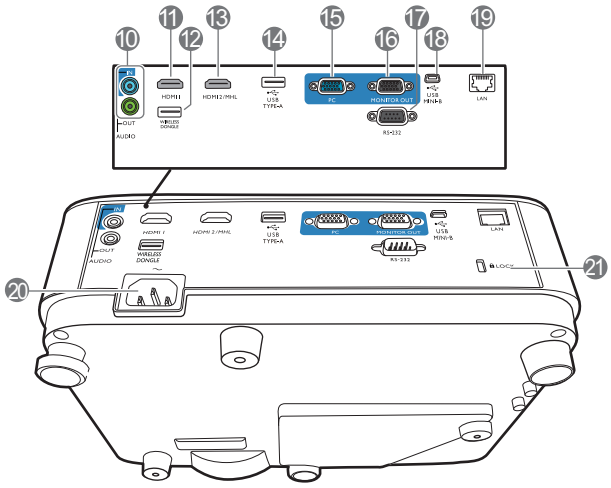
3. 電池カバーをカチッという音がするまでスライドして元に戻してください。

- 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





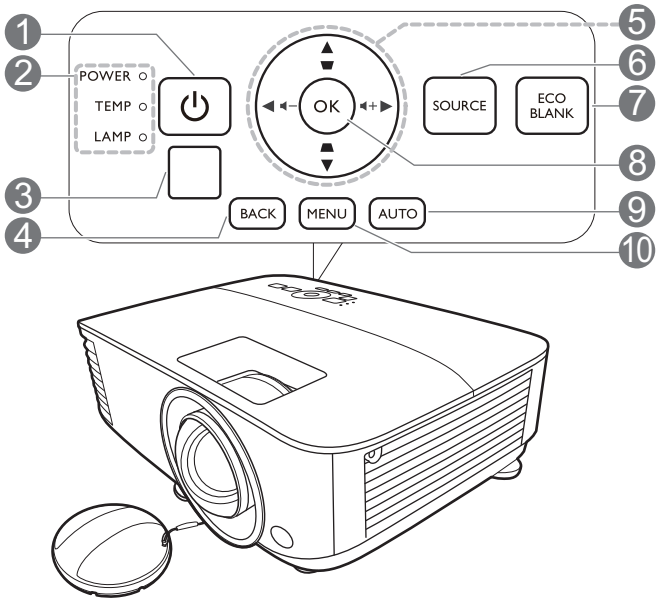


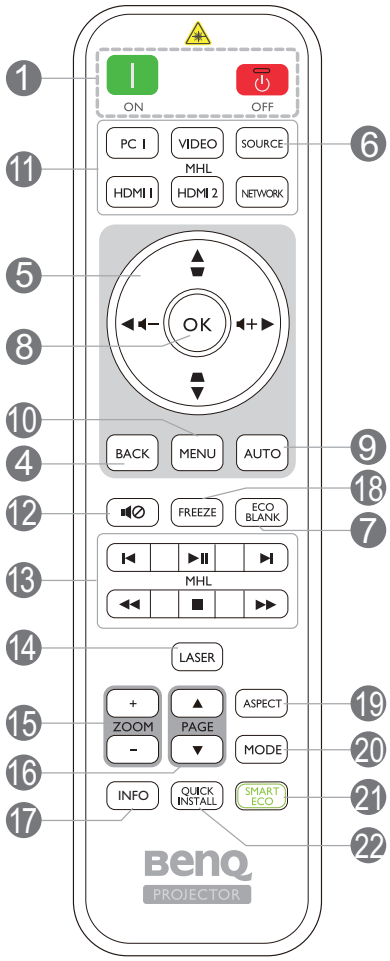
1. フォーカスリング
2. 通気口（排気口）
3. 投写レンズ
4. 高さ調整脚
5. レンズキャップ
6. 赤外線リモートセンサー
7. 外部コントロールパネル
   （9 ページの「制御装置および機能」を参照してください）
8. ランプカバー
9. 通気口（吸気口）
10. オーディオ入力ジャック
    オーディオ出力ジャック
11. HDMI 入力ポート
12. USB Type A ポート（USB ワイヤレスドングル用）
13. HDMI/MHL 入力ポート
14. USB Type A ポート（USB フラッシュドライブ用 /HDMI ドングル用電源）
15. RGB (PC) 信号入力ジャック
16. RGB (PC) 信号出力ジャック
17. RS-232 制御ポート
18. USB Mini-B ポート
19. RJ-45 LAN 入力ジャック
20. AC 電源ジャック
21. Kensington 盗難防止用ロックスロット
22. 天井取り付け穴

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。
• 日本仕様のリモコンには、⑭ **LASER** 釦はありません。





1. **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。

2. **POWER（電源インジケーターライト）/ TEMP（温度警告ライト）/LAMP（ランプインジケーターライト）**
   （48 ページの「インジケーター」を参照してください）

3. 赤外線リモートセンサー

4. **BACK**

   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. 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。

   キーストーン補正キー（⏢、⏢）

   キーストーンの補正ページが表示されます。

   ボリュームキー 🔉−/🔊+

   プロジェクターの音量を調整します。

6. **SOURCE**

   ソース選択バーを表示します。

7. **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。

8. **OK**

   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。

9. **AUTO**

   PC 信号（アナログ RGB）を選択したとき、表示画像に最適なタイミングを自動的に決定します。

10. **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。

11. ソース選択ボタン：**PC 1**、**VIDEO**、**HDMI 1**、**MHL/HDMI 2**、**NETWORK**

    表示する入力ソースを選択します。

12. 🔇

    プロジェクターの音声をオン / オフに切り替えます。

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. **LASER**

    日本仕様にこの機能はありません。

15. **ZOOM+/ZOOM-**

    投写画像のサイズを調整します。

16. **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。

17. **INFO**

    プロジェクターの情報が表示されます。

18. **FREEZE**

    投写画像を静止します。

19. **ASPECT**

    表示縦横比を選択します。

20. **MODE**

    画像設定モードを選択します。

21. **SMART ECO**

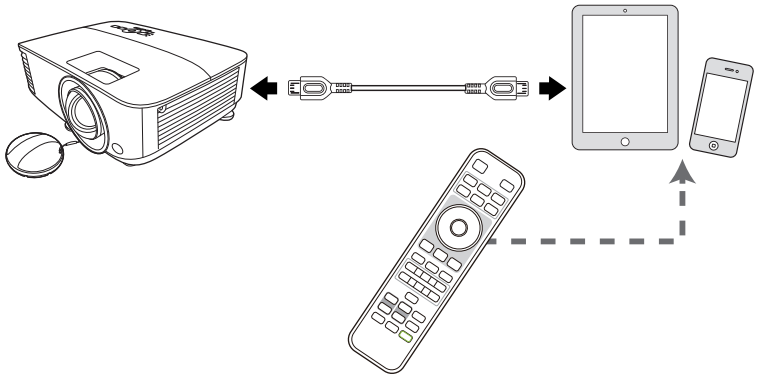
    適切なランプ稼働モードを選択できるように、**ランプモード**メニューが開きます。

22. **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。

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、BACK、OK、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。

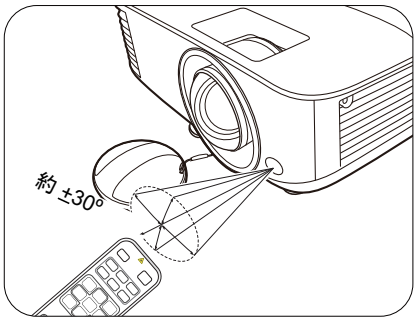
プロジェクターが MHL モードになっているときには、プロジェクターのキーパッドとリモコンの定義が同じになっているはずです。

リモコンの有効範囲

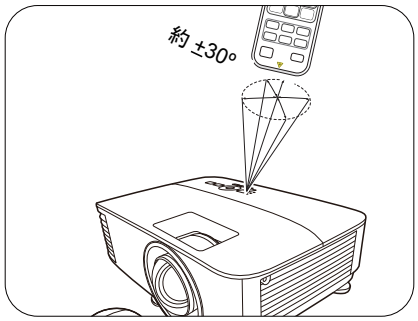
リモコンはプロジェクターの IR リモコン センサーに対して垂直に 30 度以内の角度に持たなければ、正しく作動しません。リモコンとセンサーの距離は、8 メートル（~ 26 フィート）以内でなければなりません。

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



• 上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

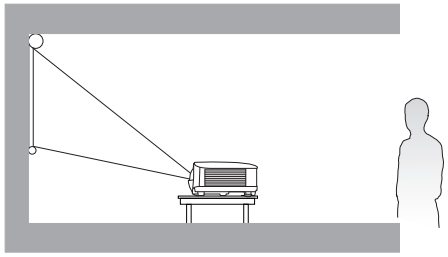
プロジェクターの設置場所を決める際には、次のことに配慮してください。

- 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。

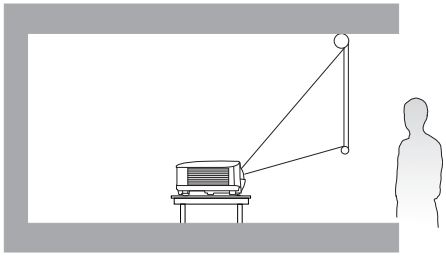
1. **床面前面**

プロジェクターをスクリーンの正面に置いたテーブルに設置します。これが最も一般的な設定です。



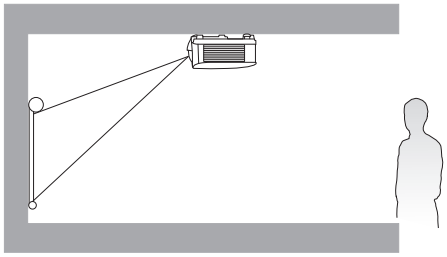
2. **床面背面**

プロジェクターをスクリーン背面に置いた机の上に設置します。専用の背面投写スクリーンが必要です。



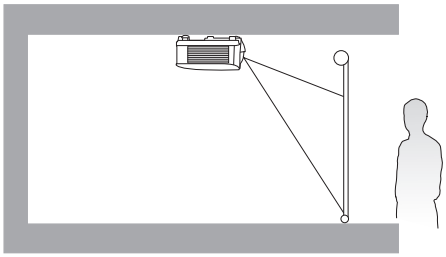
3. **天井前面**

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取り付けキットをご購入ください。



4. **天井背面**

プロジェクターを上下逆さにスクリーン背面の天井に取り付けます。専用の背面投写スクリーンと BenQ プロジェクター天井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、**詳細設定メニュー - 設定** > **プロジェクターの設置** > **プロジェクターの設置**を選択して ◀/▶ を押し、設定を選択します。

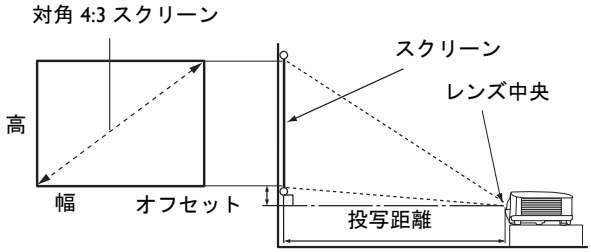
リモコンの **QUICK INSTALL** を使ってもこのメニューにアクセスできます。

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

MX731



• 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				投写距離 (mm)			オフセット (mm)
対角		高 (mm)	幅 (mm)	最短距離	平均	最長距離	
インチ	m			（最大ズーム）		（最小ズーム）	
30	762	457	610	920	1061	1201	34
35	889	533	711	1074	1237	1401	40
40	1016	610	813	1227	1414	1601	46
50	1270	762	1016	1534	1768	2002	57
60	1524	914	1219	1841	2121	2402	69
70	1778	1067	1422	2148	2475	2802	80
80	2032	1219	1626	2455	2829	3202	91
90	2286	1372	1829	2761	3182	3603	103
100	2540	1524	2032	3068	3536	4003	114
110	2794	1676	2235	3375	3889	4403	126
120	3048	1829	2438	3682	4243	4804	137
130	3302	1981	2642	3989	4596	5204	149
140	3556	2134	2845	4296	4950	5604	160
150	3810	2286	3048	4602	5304	6005	171
160	4064	2438	3251	4909	5657	6405	183
170	4318	2591	3454	5216	6011	6805	194
180	4572	2743	3658	5523	6364	7205	206
200	5080	3048	4064	6137	7071	8006	229
250	6350	3810	5080	7671	8839	10008	286
300	7620	4572	6096	9205	10607	12009	343

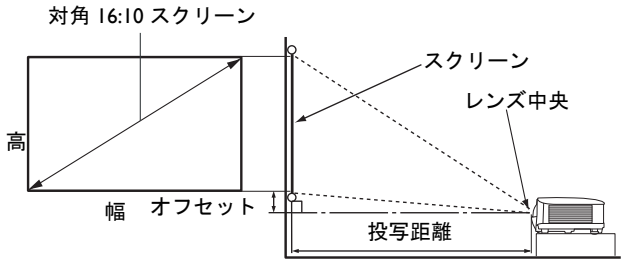
たとえば、120 インチのスクリーンを使用する場合は、推奨する投写距離は 4243 mm となります。

測定した投写距離が 5000 mm であったとき、「投写距離 (mm)」欄の最も近い値は 4950 mm になります。同じ列を見ると、140 インチ（約 3.6 m）が必要なスクリーンであることが分かります。

投写の質を最適化するためにも、グレイエリア以外で投写を行うことをお勧めします。

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。

MW732



• 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				投写距離 (mm)			オフセット (mm)
対角		高 (mm)	幅 (mm)	最短距離	平均	最長距離	
インチ	mm			（最大ズーム）		（最小ズーム）	
30	762	404	646	782	898	1014	40
35	889	471	754	912	1048	1184	47
40	1016	538	862	1042	1198	1353	54
50	1270	673	1077	1303	1497	1691	67
60	1524	808	1292	1564	1796	2029	81
70	1778	942	1508	1824	2096	2367	94
80	2032	1077	1723	2085	2395	2705	108
90	2286	1212	1939	2346	2695	3043	121
100	2540	1346	2154	2606	2994	3382	135
110	2794	1481	2369	2867	3293	3720	148
120	3048	1615	2585	3127	3593	4058	162
130	3302	1750	2800	3388	3892	4396	175
140	3556	1885	3015	3649	4192	4734	188
150	3810	2019	3231	3909	4491	5072	202
160	4064	2154	3446	4170	4790	5411	215
170	4318	2289	3662	4431	5090	5749	229
180	4572	2423	3877	4691	5389	6087	242
200	5080	2692	4308	5212	5988	6763	269
250	6350	3365	5385	6516	7485	8454	337
300	7620	4039	6462	7819	8982	10145	404

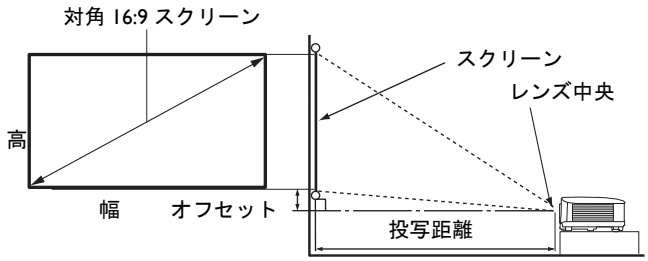
たとえば、120 インチのスクリーンを使用する場合は、推奨する投写距離は 3593 mm となります。

測定した投写距離が 5000 mm であったとき、「投写距離 (mm)」欄の最も近い値は 5090 mm になります。同じ列を見ると、170 インチ（約 4.3 m）が必要なスクリーンであることが分かります。

投写の質を最適化するためにも、グレイエリア以外で投写を行うことをお勧めします。

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。

MH733



• スクリーンの縦横比は 16:9、投写画像の縦横比は 16:9

スクリーンサイズ				投写距離 (mm)			オフセット (mm)
対角		高 (mm)	幅 (mm)	最短距離	平均	最長距離	
インチ	mm			（最大ズーム）		（最小ズーム）	
30	762	374	664	764	880	996	19
35	889	436	775	891	1027	1162	22
40	1016	498	886	1018	1173	1328	25
50	1270	623	1107	1273	1467	1660	31
60	1524	747	1328	1528	1760	1992	37
70	1778	872	1550	1782	2053	2324	44
80	2032	996	1771	2037	2347	2657	50
90	2286	1121	1992	2291	2640	2989	56
100	2540	1245	2214	2546	2933	3321	62
110	2794	1370	2435	2800	3227	3653	68
120	3048	1494	2657	3055	3520	3985	75
130	3302	1619	2878	3310	3813	4317	81
140	3556	1743	3099	3564	4107	4649	87
150	3810	1868	3321	3819	4400	4981	93
160	4064	1992	3542	4073	4693	5313	100
170	4318	2117	3763	4328	4987	5645	106
180	4572	2241	3985	4583	5280	5977	112
200	5080	2491	4428	5092	5867	6641	125
250	6350	3113	5535	6365	7333	8302	156
300	7620	3736	6641	7638	8800	9962	187

たとえば、120 インチのスクリーンを使用する場合は、推奨する投写距離は 3520 mm となります。

測定した投写距離が 5000 mm であったとき、「投写距離 (mm)」欄の最も近い値は 4987 mm になります。同じ列を見ると、170 インチ（約 4.3 m）が必要なスクリーンであることが分かります。

投写の質を最適化するためにも、グレイエリア以外で投写を行うことをお勧めします。

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。

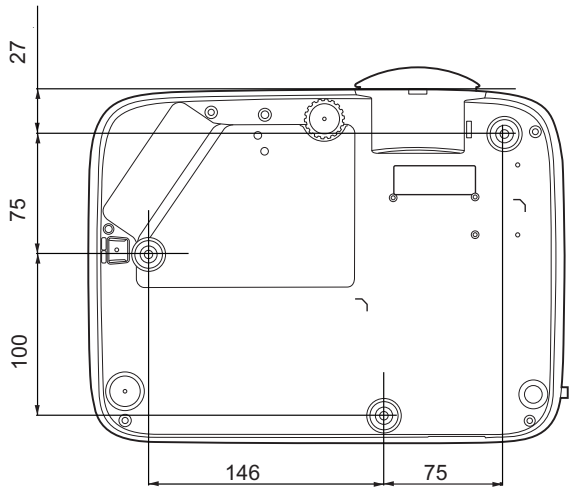
BenQ プロジェクター以外の取り付けキットをお使いになると、ゲージやネジの長さが正確でないためプロジェクターが正しく固定されず落下してしまう恐れがあります。

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）



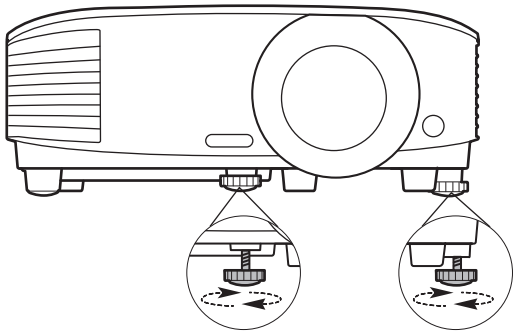
単位：mm

投写画像の調整

投写角度の調整

プロジェクターが床に対して水平な場所に設置されていない場合、またはスクリーンとプロジェクターが垂直に設置されていない場合は、投写画像が台形になります。調整脚を回して、水平角度を微調整します。

高さ調整脚を収納するには、背面調整脚のネジを反対方向に回します。



ランプが点灯しているときには絶対にレンズを覗かないでください。ランプからは強い光が発されており、目を傷つける場合があります。

画像の自動調整

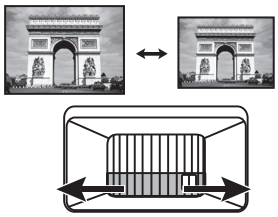
場合によっては、画質を最適化する必要が生じることもあります。これを実行するには、**AUTO** を押します。組み込みのインテリジェント自動調整機能により周波数およびクロックの値が再調整され、3 秒以内に最適な画質が得られます。

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。

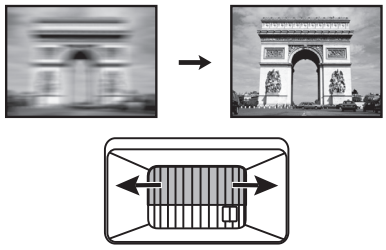
この機能は PC 信号（アナログ RGB）が選択されている場合にしか使用できません。

画像サイズと明瞭さの微調整

投写されたイメージのサイズを調整するには、ズームリングを使用します。



フォーカスリングを回して焦点を合わせます。



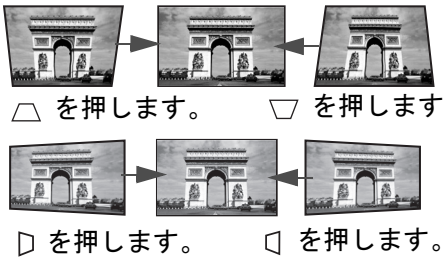
キーストーンの補正

この機能は、入力信号がある場合には利用できません。入力信号がない状態でこの機能を使用するには、先に**テストパターン**を有効にしてください。

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 キーストーン**を選択し、次に **OK** を押してください。
   - **詳細設定メニュー - ディスプレイ** > **2D キーストーン**を選択し、**OK** を押します。



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。
3. **2D キーストーン** 補正ページが表示されると、以下の設定を行うことができます。
   - **AUTO** を押してキーストーン値をリセットします。
   - ▲/▼ を押して自動縦キーストーンを無効にします。

自動縦キーストーン機能

- **詳細設定メニュー - ディスプレイ** > **自動縦キーストーン**に移動し、**OK** を押して自動縦キーストーン機能をオンにします。画像キーストーンは自動的に補正され、キーストーン値が表示されます。
- ▲/▼ を押して機能を無効にします。

角合わせ

この機能は、入力信号がある場合には利用できません。入力信号がない状態でこの機能を使用するには、先に**テストパターン**を有効にしてください。

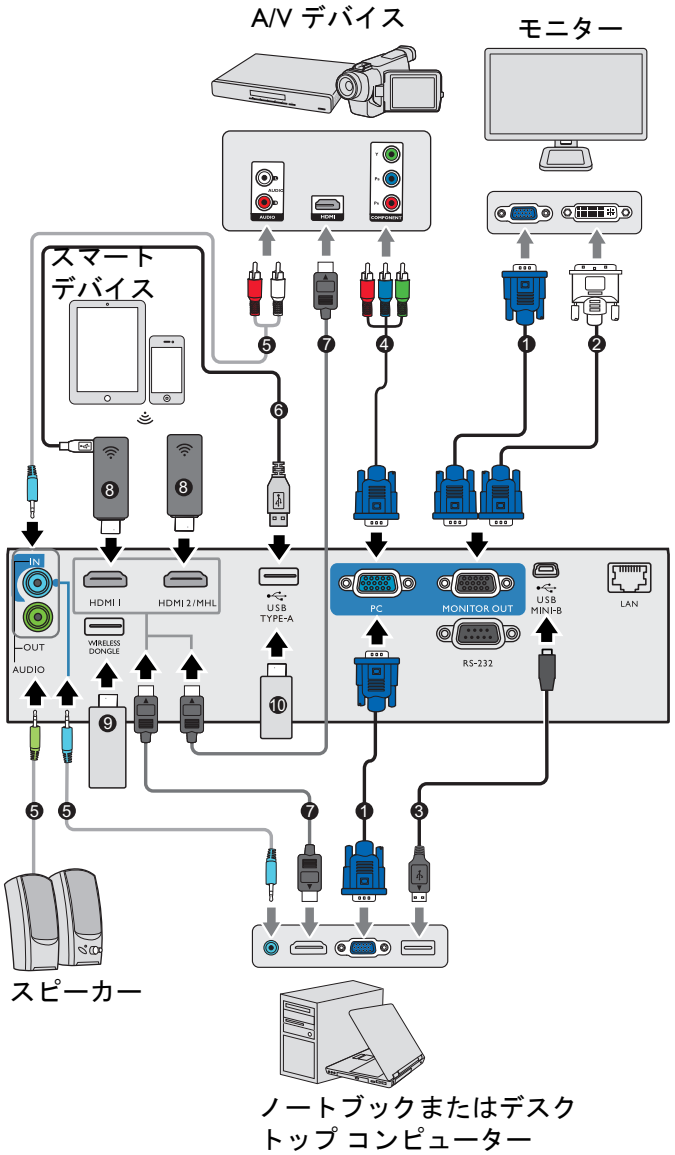
水平値と垂直値を設定すると、画像の 4 隅を手動で調整できます。

1. 次のいずれかの操作を実行すると、角合わせ補正ページが表示されます。
   - リモコンの **QUICK INSTALL** を押します。▼ を押して**角合わせ**を選択し、次に **OK** を押してください。
   - **詳細設定メニュー - ディスプレイ** > **角合わせ**を選択し、**OK** を押します。
2. ▲/▼/◀/▶ を押して、1 つの角を選択した後で **OK** を押してください。
3. ▲/▼ を押して垂直値を調整します。
4. ◀/▶ を押して水平値を調整します。

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。



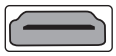
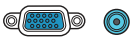
1	VGA ケーブル
2	VGA ― DVI-A ケーブル
3	USB ケーブル
4	コンポーネントビデオ ― VGA (D-Sub) アダプターケーブル
5	オーディオ ケーブル
6	USB ケーブル（A からマイクロ B タイプ）を電源用に HDMI ドングルに接続
7	HDMI ケーブル
8	HDMI ドングル（QCast、QCast Mirror など）
9	USB ワイヤレスドングル
10	USB フラッシュドライブ

- 安定した電源を確立するためにも、USB Type A ポートの両方を同時に接続しないでください。
- **HDMI2/MHL** および **USB TYPE-A** ポートは、同時に電源を供給することはできません。電源出力は、**HDMI2/MHL** または **USB TYPE-A** ポートのいずれかです。デフォルトの電源出力は **USB TYPE-A** ポートであることに注意してください。**HDMI2/MHL** ポートに接続する際には、ドングルに電源が供給されるように、OSD メニューで **MHL 電源スイッチ**を **オン**に設定します（40 ページの「MHL 電源スイッチ」を参照）。その後、**USB TYPE-A** ポートに接続する際（**WIRELESS DONGLE** を含む）は、OSD メニューで **MHL 電源スイッチ**を **オフ**に設定するのを忘れないでください。

- 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。

ビデオデバイスとの接続

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		最高
HDMI2/MHL		最高
コンポーネントビデオ（RGB 入力経由）		かなり良い

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。

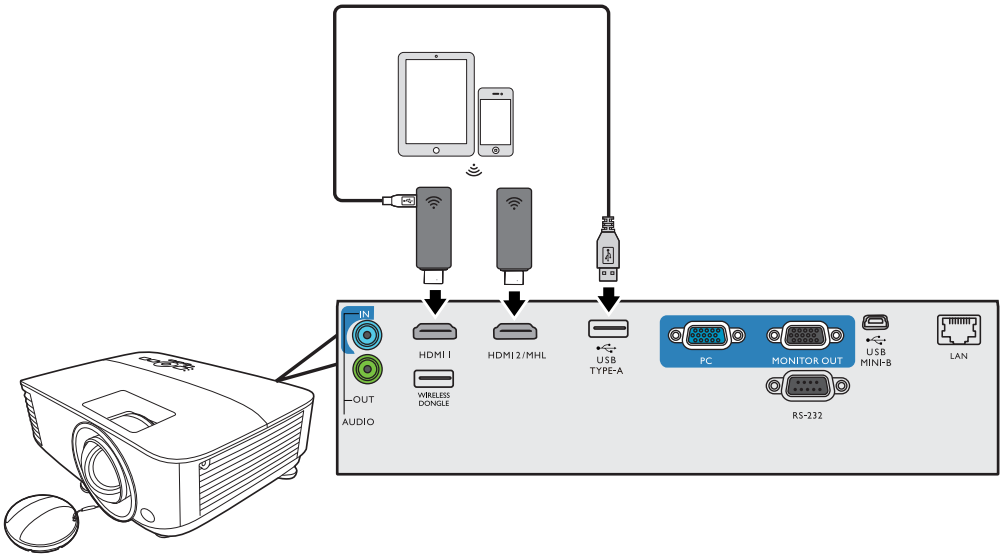
AUDIO OUT ジャックを接続すると、内蔵スピーカーは無音になります。

- 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、内蔵スピーカーの音声は、ミックスモノラルオーディオとなります。
- **AUDIO OUT** ジャックの出力はステレオです。**AUDIO OUT** に市販のアンプ内蔵スピーカを接続することでステレオ再生は可能です。
- 正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、電源をオンにしても選択したビデオイメージが表示されない場合は、ビデオソースの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。

スマート デバイスの接続

プロジェクターは、ワイヤレスドングルを使用してスマートデバイスから直接コンテンツを投写します。

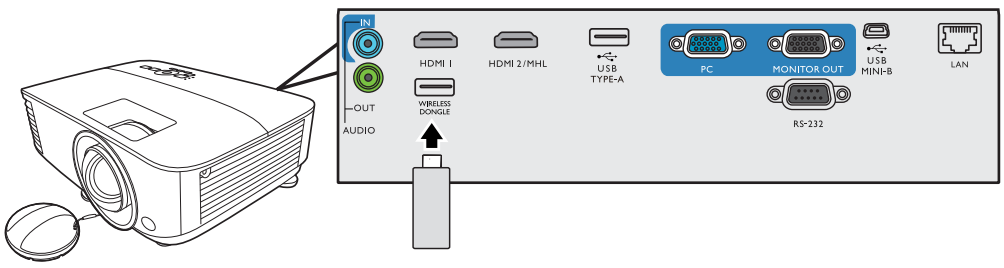
HDMI ワイヤレスドングル（BenQ QCastMirror、QCast）



- プロジェクターの **HDMI** および **USB TYPE-A** ポートにドングルを接続して、入力信号を **HDMI-1** に切り替えます。
- プロジェクターの **HDMI2/MHL** ポートにドングルを接続して、入力信号を **HDMI-2/MHL** に切り替えます。

ドングルに電源が供給されるように、OSD メニューで **MHL 電源スイッチ**を **オン**に設定します（40 ページの「MHL 電源スイッチ」を参照）。

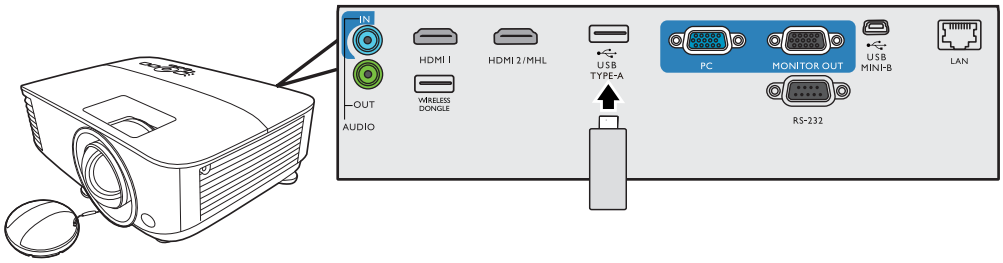
USB ワイヤレスドングル（例：WDRT8192 USB ドングル）



プロジェクターの **WIRELESS DONGLE** ポートに USB ワイヤレスドングルを接続して、入力信号を **Network Display** に切り替えます。

詳細については、「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。これは、BenQ 製品ホームページからダウンロードできます。

USB フラッシュドライブの接続

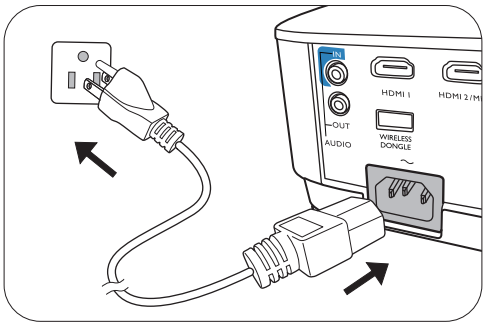


1. プロジェクターの **USB TYPE-A** ポートに USB フラッシュドライブを接続します。
2. ソースを素早く切り替えるために、ダイアログが表示されます。**はい**を選択して、**USB Reader** ソースに移動します。**USB Reader** は、ソース選択バーから手動で選択できます。

詳細については、29 ページの「USB リーダーからプレゼンテーションを行う」を参照してください。

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、矢印キーを押して 6 桁のパスワードを入力してください。26 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。28 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、「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。52 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、2 種類のオン 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。

- **基本** OSD メニュー：主要なメニュー機能を選択できます。（32 ページの「基本メニュー」を参照してください）
- **詳細設定** OSD メニュー：フルメニュー機能を選択できます。（34 ページの「詳細設定メニュー」を参照してください）

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 **OK** を押して、メニューをオンにします。

初めてプロジェクターをお使いになる際は（初期設定終了後）、基本 OSD メニューが表示されます。

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**基本** OSD メニューの概要を紹介します。

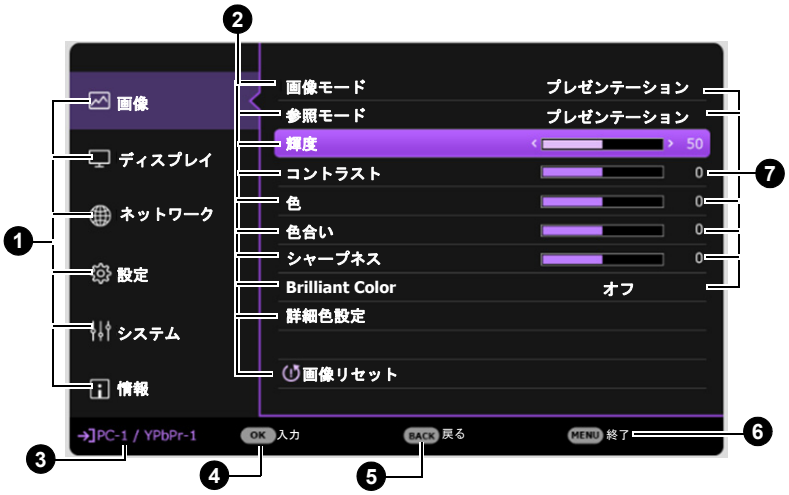


1	メニュータイプ	4	**OK** を押すとメニューが開きます。
2	メインメニュー	5	状態
3	現在の入力信号	6	前のページに戻ったり、終了したりするには、**MENU** を押します。

基本 OSD メニューから**詳細設定** OSD メニューに切り換えるには、次の手順に従ってください。

1. **基本 メニュー** > **メニュータイプ**を選択します。
2. **OK** を押した後、▲/▼ を押して**詳細設定**を選択します。次回プロジェクターに電源を入れるとき、**MENU** を押すと**詳細設定** OSD メニューにアクセスできるようになります。

以下に**詳細設定** OSD メニューの概要を紹介します。



❶	メインメニューとメインメニューのアイコン	❺	前のページに戻るには、**BACK** を押します。
❷	サブメニュー	❻	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。
❸	現在の入力信号	❼	状態
❹	**OK** を押すとメニューが開きます。		

同様に、**詳細設定** OSD メニューから**基本** OSD メニューに切り換えるには、次の手順に従ってください。

1. **詳細設定メニュー - システム** > **メニュー設定**を選択し、**OK** を押します。
2. **メニュータイプ**および **OK** を選択します。
3. ▲/▼ を押して**基本**を選択します。次回プロジェクターに電源を入れるとき、**MENU** を押すと**基本** OSD メニューにアクセスできるようになります。

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 21 をご覧ください。

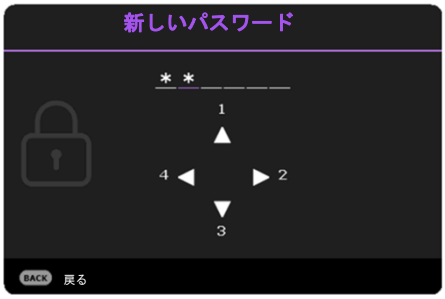
Kensington ケーブルロックは通常キーとロックを組み合わせたものです。ご使用方法については、ロックの説明書を参照してください。

パスワード機能を使用する

パスワードの設定

1. **詳細設定メニュー - 設定** > **セキュリティ設定**を選択します。**OK** 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、**OK** 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。矢印キーを押して、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. **電源オンロック**機能を有効にするには、▲/▼ を押して、**電源オンロック**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

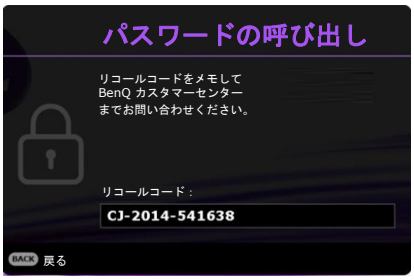
間違ったパスワードを入力すると、パスワードエラーメッセージが表示され、次に**「現在のパスワードの入力」**というメッセージが表示されます。パスワードを完全に忘れてしまった場合は、パスワードのリコールを行ってください。27 ページの「パスワードの呼び戻しを行うには」を参照してください。



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、サポート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. **詳細設定メニュー - 設定** > **セキュリティ設定** > **パスワードの変更**を選択します。
2. **OK** 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、**BACK** 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。

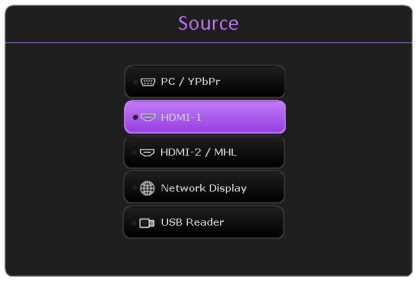
パスワード機能を無効にする

パスワード保護を解除するには、**詳細設定メニュー - 設定** > **セキュリティ設定** > **電源オンロック**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、**BACK** 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、**詳細設定メニュー - 設定** > **自動ソース検索**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 **OK** 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。32 ページの「縦横比」を参照してください。

LAN 環境でプロジェクターを操作する

コンピューターとプロジェクターが同じ LAN に適切に接続されている場合は、ウェブブラウザでコンピューターからプロジェクターをリモート管理することができます。接続には以下の 2 通りがあります。有線接続およびワイヤレス接続。LAN の設定を行うために、**詳細設定メニュー - ネットワーク**に移動します。

プロジェクターとお使いのコンピューターが同じ LAN に配置されたら、ウェブブラウザから「BenQ プロジェクターコントロールシステム」にアクセスでき、プロジェクターのコントロールを開始できます。詳細については、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。

BenQ ネットワーク プロジェクター取扱説明書は、BenQ 製品ホームページからダウンロードできます。

ウェブコントロールロックを使用する

この機能は、許可されないユーザーがウェブブラウザーを介してプロジェクターの設定を故意に変更するのを防止します。

詳細設定メニュー - 設定 > **セキュリティ設定** > **ウェブコントロールロック**に移動し、◀/▶ を押して**オン**を選択します。有効にすると、ウェブブラウザで「BenQ プロジェクターコントロールシステム」を介してプロジェクターの設定を変更するための適切なアカウント / パスワードの入力が求められます。

セキュリティ上の理由から、**オン**に設定されると、設定は調整できません。無効にする唯一の方法は、ウェブブラウザで「BenQ プロジェクターコントロールシステム」に移動して、**ウェブコントロールロック**を**オフ**に設定することです。

LAN 環境において QCast アプリケーションを介して画像を表示する

QCast は、コンピューターまたはスマートデバイスで実行しているアプリケーションです。これは、ローカルネットワーク接続から、プロジェクターに対するコンテンツを表示するのに役立ちます。詳細については、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。

BenQ ネットワーク プロジェクター取扱説明書は、BenQ 製品ホームページからダウンロードできます。

USB リーダーからプレゼンテーションを行う

この機能は、プロジェクターに接続された 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、コンピューター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

• 写真

画像形式	サイズ制限
JPEG	8000 x 6000

• BMP 解像度は最大 1600 x 1200（3.2 秒）までサポートしています。
• JPEG プログレッシブ解像度は、最大 1600 x 120 までサポートしています。
• BMP および JPEG プログレッシブ（ソフトウェアデコード）はアイコンのみを表示します。
• 非対応の BMP および JPEG ファイルは、未サポートのアイコンを表示します。

• 文書

画像形式	サポートバージョン	サイズ制限
Adobe PDF	PDF 1.3	最大 75 MB
	PDF 1.4	
	PDF 1.5	
	PDF 1.6	
MS Word	Word 97、2000、2002、2003。	最大 100 MB
	Word 2007 (.docx)、2010 (.docx)	
MS Excel	Excel 97、2000、2002、2003。	最大 15 MB
	Excel 2007 (.xlsx)、2010 (.xlsx)。	
MS PowerPoint	British PowerPoint 97。	最大 19 MB
	PowerPoint 2000、2002、2003。	
	PowerPoint 2007 (.pptx)。	
	PowerPoint 2010 (.pptx)。	

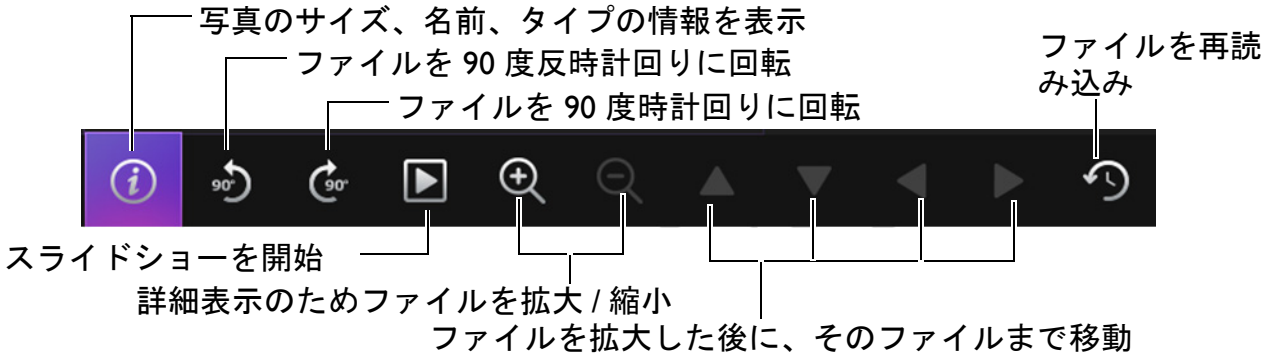
• MS Word は、中国語の簡体字フォントにおいて太字をサポートしていません。
• MS Excel は、パスワード保護されたシートをサポートしていません。
• MS PowerPoint スライドショーオーダーをサポートしていません。

ファイルを表示する

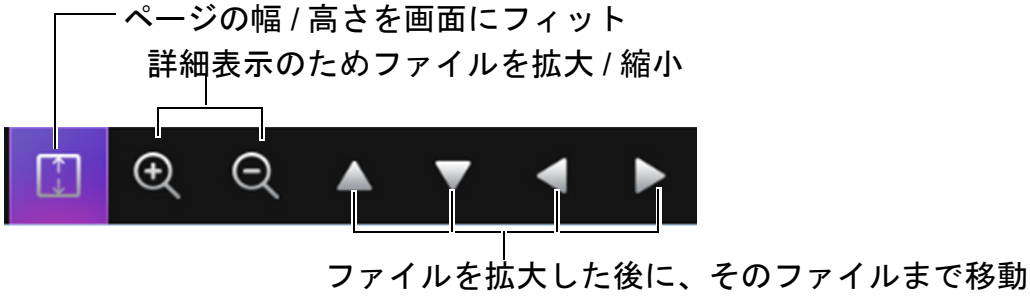
1. プロジェクターの **USB TYPE-A** ポートに USB フラッシュドライブを接続します。
2. ソースを素早く切り替えるために、ダイアログが表示されます。**はい**を選択して、**USB Reader** ソースに移動します。
3. メインメニューが表示されます。ストレージは、**写真**および**文書**として分類されています。
4. **写真**または**文書**を選び、**OK** を押してファイルまたはフォルダを表示します。
5. ▲/►/▼/◄ を押して、**OK** を押し、サブフォルダに移動するか、ファイルを表示します。
6. ファイルが表示されたら、**OK** を押して機能バーを呼び出します。◄/► を押し、機能を選択して **OK** を押し、機能バーで選択した項目を有効にします。

USB フラッシュドライブの最大保存量は 64 GB です。

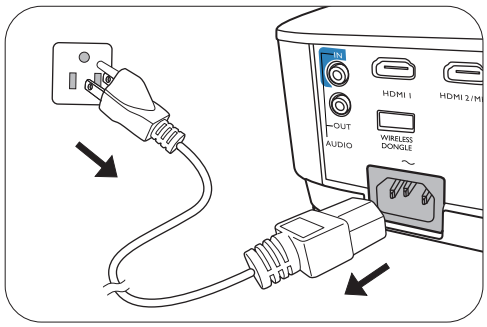
• 写真を表示するための機能バー



• 文書を表示するための機能バー



プロジェクターをシャットダウンする



1. プロジェクターの ⏻ を押すか、リモコンの 🔴 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 ⏻ または 🔴 を押してください。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。39 ページの「クイック冷却」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 ⏻ か 🟢 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。

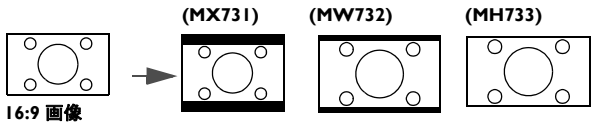
メニューの操作

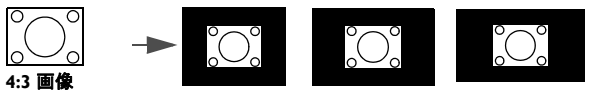
オン スクリーン ディスプレイ (OSD) メニューは、選択した信号のタイプと使用するプロジェクターのモデルにより異なります。

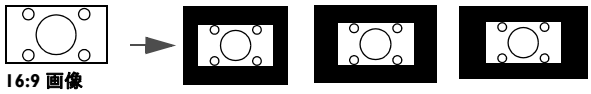
メニューアイテムはプロジェクターが最低 1 つの有効な信号を検出しなければ有効にはなりません。プロジェクターに装置が接続されていなかったり、信号が何も検出されなければ、限られたメニューアイテムにしかアクセスすることができません。

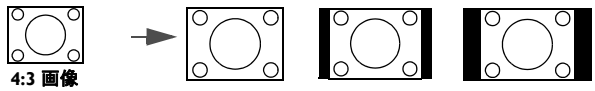
基本メニュー

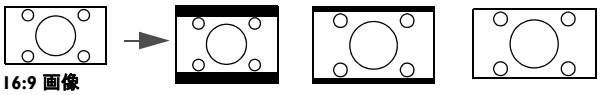
輝度	値を高くするほどイメージの輝度が増加します。このコントロールを調整すると、イメージの黒い領域が黒く表示されるため、暗い領域の詳細が見えるようになります。
縦横比	入力信号ソースによって、画像の縦横比を設定するいくつかのオプションがあります。 • **自動**：画像をプロジェクター本来の解像度の水平幅または垂直高に合わせて表示します。 • **実寸**：画像はその本来の解像度で投写され、表示エリアに合わせてリサイズされます。低解像度の入力信号の場合は、投写画像が本来のサイズで表示されます。 • **4:3**：スクリーンの中央が 4:3 の縦横比になるようにイメージを調整します。 • **16:9**：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。

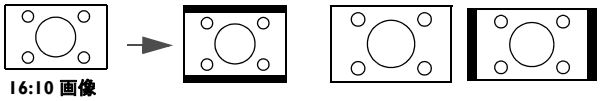










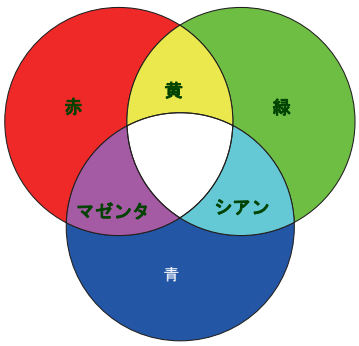


画像モード	このプロジェクターは操作環境や入力信号の画像タイプによって自由に選択できるように、いくつかのピクチャモードが設定されています。 • **明るい**：画像の輝度を最大限明るくします。このモードは、輝度を最高に明るくする必要がある環境に適しています（プロジェクターを明るい部屋で使用する場合など）。 • **プレゼンテーション**：プレゼンテーションに向いています。このモードでは PC の色に合わせて輝度が強調されます。 • **sRGB**：RGB の純度を最高に上げて、輝度設定に関係なく実物のようなリアルな画像を再現します。このモードは sRGB 対応の正しく調整されたカメラで撮影したフォトを見たり、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。 • **インフォグラフィック**：テキストとグラフィックスのあるプレゼンテーションに最適です。輝度が高く、色のグラデーションに優れているので、ディテールをはっきりと表示できます。 • **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 1/ ユーザー 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。34 ページの「参照モード」を参照してください。
音量	サウンド レベルを調整します。
ランプモード	44 ページの「ランプモードを設定する」を参照してください。
ワイヤレス LAN	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。これは、BenQ 製品ホームページからダウンロードできます。
情報	• **ネイティブ解像度**：このプロジェクターのネイティブ解像度を表示します。 • **検出された解像度**：入力信号のネイティブ解像度を表示します。 • **ソース**：現在の信号ソースを表示します。 • **画像モード**：**画像**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。 • **3D フォーマット**：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。
メニュータイプ	**詳細設定** OSD メニューを選択します。25 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。

詳細設定メニュー

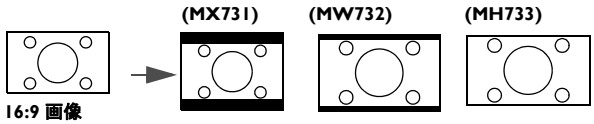
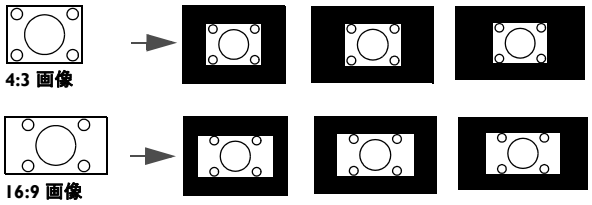
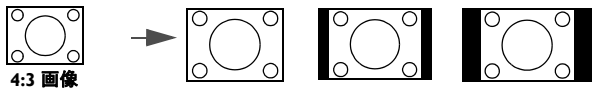
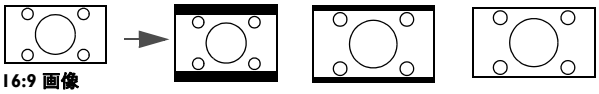
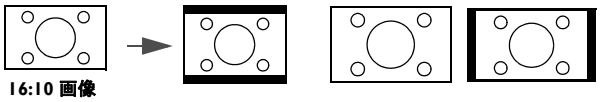
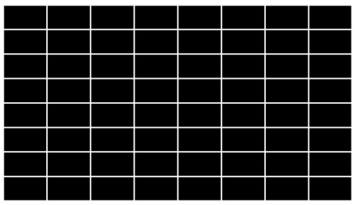
画像

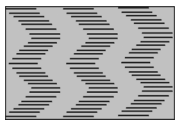
画像モード	このプロジェクターは操作環境や入力信号の画像タイプによって自由に選択できるように、いくつかのピクチャモードが設定されています。 • **明るい**：画像の輝度を最大限明るくします。このモードは、輝度を最高に明るくする必要がある環境に適しています（プロジェクターを明るい部屋で使用する場合など）。 • **プレゼンテーション**：プレゼンテーションに向いています。このモードでは PC の色に合わせて輝度が強調されます。 • **sRGB**：RGB の純度を最高に上げて、輝度設定に関係なく実物のようなリアルな画像を再現します。このモードは sRGB 対応の正しく調整されたカメラで撮影したフォトを見たり、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。 • **インフォグラフィック**：テキストとグラフィックスのあるプレゼンテーションに最適です。輝度が高く、色のグラデーションに優れているので、ディテールをはっきりと表示できます。 • **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 1/ ユーザー 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。34 ページの「参照モード」を参照してください。
参照モード	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 1/ ユーザー 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. **画像** > **画像モード**を選択します。 2. ◀/▶ を押して**ユーザー 1** または**ユーザー 2** を選択します。 3. ▼ を押して**参照モード**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。
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。

<table>
<tr><td>Brilliant Color</td><td>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。
オフを選択すると、色温度機能は使用できなくなります。</td></tr>
<tr><td rowspan="3">詳細色設定</td><td>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。
• 標準：白の色合いを通常に保ちます。
• 低い：画像を青みがかった白で表示します。
• 高い：画像を赤みがかった白で表示します。</td></tr>
<tr><td>色温度の微調整
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。</td></tr>
<tr><td>色管理
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。</td></tr>
</table>

詳細色設定	**壁の色** 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：**薄黄色**、**ピンク**、**薄緑**、**青**、**黒板**。
画像リセット	**画像**メニューの調整内容がすべて初期値に戻されます。

ディスプレイ

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。  • **実寸**：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の場合は、投写画像が本来の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 キーストーン **自動縦キーストーン**	18 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	19 ページの「角合わせ」を参照してください。
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。 

PC とコンポーネント YPbPr の調整	• **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）または YPbPr 信号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。
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。
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**、**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** 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：**画像モード**、**参照モード**。 • **2D キーストーン**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。 • **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。
HDMI フォーマット	適切なカラーフォーマットを選択し、表示画質を最適化します。 • **自動**：受信した HDMI 信号のカラースペースおよびグレイレベルを自動的に選択します。 • **RGB 制限あり**：制限付き範囲の RGB 16-235 を使用します。 • **RGB フル**：フル範囲の RGB 0-255 を使用します。 • **YUV 制限あり**：制限付き範囲の YUV 16-235 を使用します。 • **YUV フル**：フル範囲の YUV 0-255 を使用します。

デジタル ズーム	投写画像のサイズを拡大または縮小します。 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、**OK** 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、**OK** 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。
ディスプレイ リセット	**ディスプレイ**メニューの調整内容がすべて初期値に戻されます。

ネットワーク

ワイヤレス LAN	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。これは、BenQ 製品ホームページからダウンロードできます。
有線 LAN	
AMX デバイス検出	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（ワイヤレス）	このプロジェクターの mac アドレスを表示します。
MAC アドレス（有線）	

設定

プロジェクターの設置	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。
リモート受信機	プロジェクターのすべてのリモート受信装置、または特定のリモート受信装置を有効にします。
自動ソース検索	• プロジェクターに信号を自動検出させるには  以下の信号ソースは、プロジェクターによって自動的に検出されません。ソース選択バーから手動で選択する必要があります。**Network Display**、**USB Reader**。
自動信号調整	• **オン**：PC 信号（アナログ RGB）を選択し、**AUTO** を押したとき、表示画像に最適なタイミングを自動的に決定します。 • **オフ**：**AUTO** を押すと、プロジェクターが応答しなくなります。

ランプ設定	• **ランプモード**：44 ページの「ランプモードを設定する」を参照してください。 • **ランプタイマーのリセット**：47 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**：ランプの使用時間数が表示されます。
操作設定	**クイック冷却**： **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。
	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。
	通知メッセージ アラーム メッセージをオンまたはオフにします。
	高地モード 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、**高地モード**を使用されるようお勧めします。 「**高地モード**」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。
	電源オン / オフの設定 • **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で、VGA 信号を検出した時に、**電源** または **ON** を押さずに、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。 • **自動電源オフ**：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。 • **電源オフタイマー**：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。

操作設定	**インスタントリスタート** 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。
セキュリティ設定	**パネルキーロック** プロジェクター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。 パネルキーロックを解除するには、プロジェクターで ▶（右キー）を 3 秒間にわたり押すか、リモコンを使用してこの機能をオフにします。  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。 **パスワードの変更** 26 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。 **電源オンロック** 26 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。 **ウェブコントロールロック** 29 ページの「ウェブコントロールロックを使用する」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。
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。
MHL 電源スイッチ	**HDMI2/MHL** ポートの 5 V 電源出力を無効化または有効化します。**オフ**を選択すると、プロジェクターは **USB TYPE-A** ポートから 5 V の電力を供給します。
設定をリセット	**設定**メニューの調整内容がすべて初期値に戻されます。

システム

<table>
<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>待機設定</td><td>• ネットワーク：次の設定を行います。<table><tr><td>ネットワーク待機モードを有効化</td><td>モニター出力またはオーディオパススルーが有効になっている場合は、スタンバイモードでネットワーク機能を使用できます。</td></tr><tr><td>標準待機モードに切り換え</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、PC I 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、<a>20 ページの「接続」を参照してください。</td></tr>
<tr><td>背景設定</td><td>• 背景：プロジェクターの背景色を設定します。
• 起動画面：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。</td></tr>
<tr><td>メニュー設定</td><td>• メニュータイプ：基本 OSD メニューを選択します。
• 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。</td></tr>
<tr><td>オーディオ設定</td><td>• 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。</td></tr>
<tr><td>初期値</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：2D キーストーン、自動縦キーストーン、角合わせ、ワイヤレス LAN、有線 LAN、プロジェクターの設置、ランプタイマー、高地モード、セキュリティ設定、ボーレート。</td></tr>
<tr><td>システムをリセット</td><td>システムメニューの調整内容がすべて初期値に戻されます。</td></tr>
</table>

情報

情報	• **ネイティブ解像度**：このプロジェクターのネイティブ解像度を表示します。 • **検出された解像度**：入力信号のネイティブ解像度を表示します。 • **ソース**：現在の信号ソースを表示します。 • **画像モード**：**画像**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。 • **3D フォーマット**：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、31 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、50 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 =（**標準**モードで使用した時間）+（**省電力**モードで使用した時間）+（**スマートエコ**モードで使用した時間）+（**LampSave** モードで使用した時間）

合計（相当）ランプ時間 = 3.75 x（**標準**モードで使用した時間）+ 1.875 x（**省電力**モードで使用した時間）+ 1.875 x（**スマートエコ**モードで使用した時間）+ 1 x（**LampSave** モードで使用した時間）

ランプ時間を確認する：

1. **詳細設定メニュー - 設定** > **ランプ設定**を選択し、**OK** 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

• **ランプモード**を設定する

詳細設定メニュー - 設定 > **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**、**スマートエコ** または **LampSave** 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
標準	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。
スマートエコ	コンテンツの輝度レベルによっては、表示品質を最適化しながら電力消費量を調整します。
LampSave	コンテンツの輝度レベルによっては、ランプの寿命を延長しながらランプの強度を調整します。

• **自動電源オフ**を設定する

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。

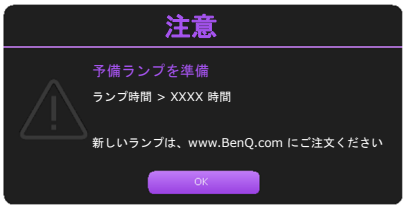
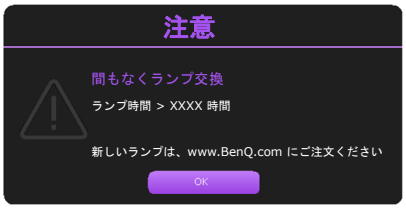
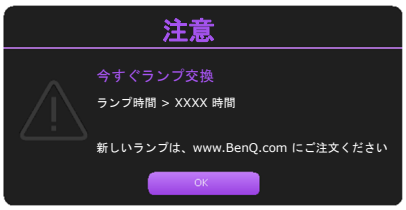
自動電源オフを設定するには、**詳細設定メニュー - 設定** > **電源オン / オフの設定** > **自動電源オフ**を選択して ◀/▶ を押します。

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、又はサポートセンターにお問い合わせください。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。
- ランプの明度は時間の経過に伴い暗くなります。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、**LAMP（ランプインジケーターライト）**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。48 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。

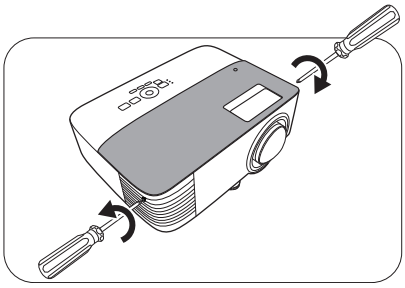
	動作を最適化するために、新しいランプを取り付けてください。**OK** を押すと、メッセージが消去されます。
	この時点でランプを交換されるよう強くお薦めします。ランプは消費アイテムです。ランプは使用を重ねる毎に明るさが徐々に失われます。これは正常な状態です。ランプが非常に暗くなったら、いつでもランプを交換してください。 **OK** を押すと、メッセージが消去されます。
 	プロジェクターを正常に動作させるには、ランプを交換してください。 **OK** を押すと、メッセージが消去されます。

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。

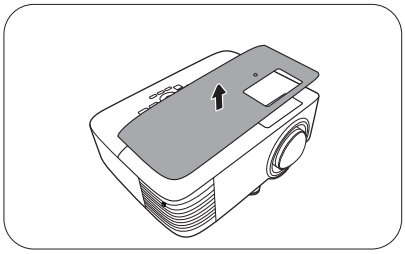
ランプの交換

- 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。
- プロジェクターの性能を十分に発揮するために、BenQ 純正品の交換用ランプをお使いください。純正品以外のランプを使用すると、プロジェクター本体に品質面、安全面で悪影響を及ぼす可能性があります。純正品以外のランプを使用して生じた本体の損傷、故障については、保証期間内でも有償修理となります。
- 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。

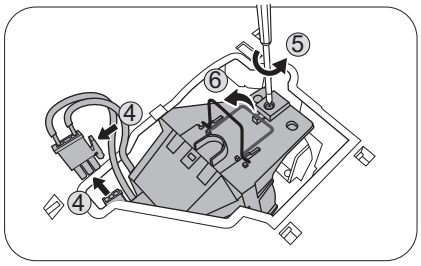


3. プロジェクターからランプカバーを外します。

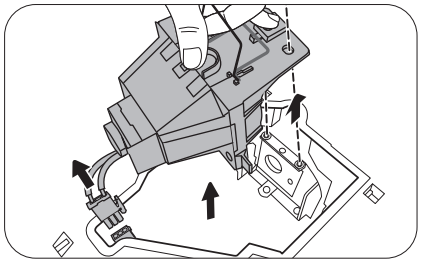


- ランプ カバーを開いた状態で電源を入れないでください。
- ランプとプロジェクターの間に指を入れないでください。プロジェクター内部の鋭利なパーツでケガをする場合があります。

4. ランプ コネクターを外します。
5. 内部ランプを固定しているネジを緩めます。
6. ハンドルを持ち上げます。

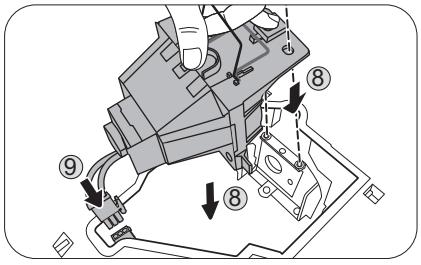


7. ハンドルを使ってゆっくりとランプをプロジェクターから引き出します。



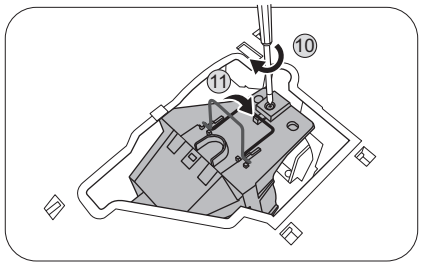
- 急激に引っ張るとランプが割れ、ガラスの破片がプロジェクター内に散乱します。
- 取り出したランプは水のかかる場所、子供の手が届く場所、可燃物の付近には置かないでください。
- ランプを取り出す際は、プロジェクター内に手を入れないでください。プロジェクター内部の鋭利なパーツでケガをする場合があります。内部の光学コンポーネントに手を触れると、色が均等に表示されなくなったり、投写画像が歪んだりする場合があります。

8. 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。
9. ランプ コネクターを挿入します。



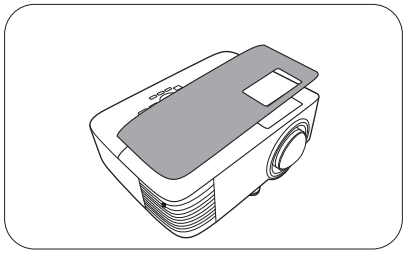
10. ランプを固定しているネジを締めます。

11. 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。

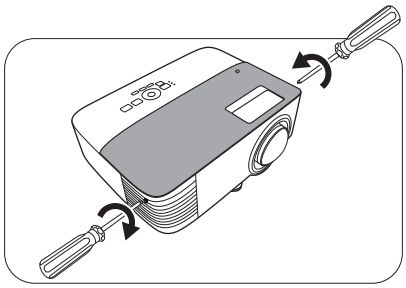


- ネジの締め方がゆるいと接触が悪くなり、故障の原因になる場合があります。
- ネジは締めすぎないでください。

12. プロジェクターにランプ カバーを戻します。



13. 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。

14. 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

15. 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。**詳細設定メニュー - 設定** > **ランプ設定**を選択し、**OK** を押します。すると**ランプ設定**ページが表示されます。**ランプ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）。
🟢	🔴	○	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 #1 I2C 接続エラー。
🟢	🟢	○	感熱 IC #2 I2C 接続エラー。
🟢	🔴	🔴	適温範囲外エラー。
🟠	🟠	○	環境温度 40°C 以上 *

* 環境の温度が 40 度を超えると、本機は自己セキュリティ機能を発動し、フル電源スタンバイモードから省エネスタンバイモードに切り替わります。本機の Wake On LAN 機能も制限を受けます。必要であれば、手動で電源をオンにするようお勧めします。

	○: 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）以内の場所で操作してください。

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。	27 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 (MX731)
1280 x 800 WXGA (MW732)
1920 (H) x 1080 (V) (MH733)

ディスプレイ システム
1-CHIP DMD

レンズ
F = 2.59 ~ 2.87、f = 16.88 ~ 21.88 mm

ランプ
240 W ランプ

電気仕様

電源
AC 100–240 V、3.5 A、50–60 Hz（自動）

電力消費量
355 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のとき）

機械的仕様

重量
2.5 Kg ± 100 g

出力端子

RGB 出力
D-Sub 15-pin（メス）x 1

スピーカー
10 ワット x 1

オーディオ信号出力
PC オーディオジャック x 1

操作

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 2

入力端子

コンピューター入力
RGB 入力
D-Sub 15-pin（メス）x 1

ビデオ信号入力
SD/HDTV 信号入力
アナログ - コンポーネント
（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
PC オーディオジャック x 1

USB
Mini-B x 1
Type-A x 1（USB ワイヤレスドングルのオプション）
Type-A（電源 5 V/1 A、USB フラッシュドライブのオプション）

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）

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

保管温度範囲
-20°C–60°C（海抜）

保管湿度範囲
10%–90% RH（結露なきこと）

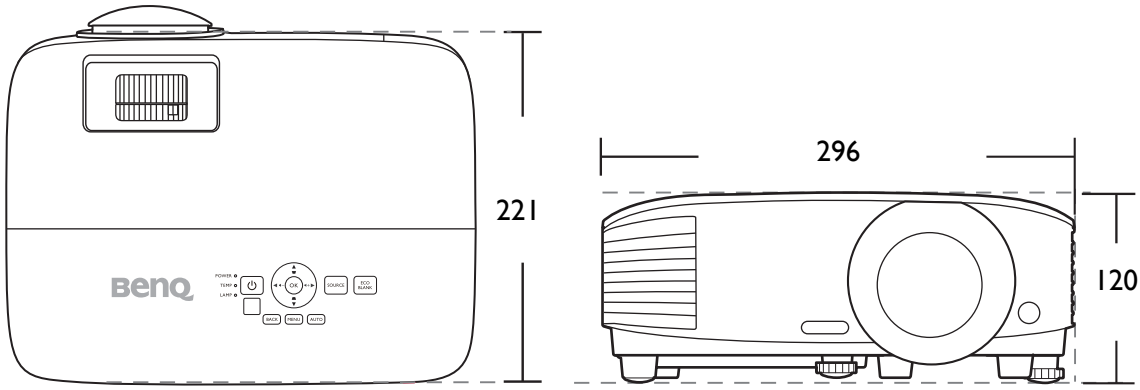
保管高度範囲
30°C@ 0~12200m（海抜 0 以上）

搬送
製品の梱包材を推奨

補修
お問い合わせ窓口については、次のホームページを開き、お住まいの国を選択してください：
http://www.benq.com/welcome

外形寸法

296 mm（幅）x 120 mm（高さ）x 221 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)	対応 3D 形式		
					フレームシーケンシャル	上 - 下	サイドバイサイド
640 x 480	VGA_60	59.940	31.469	25.175	V	V	V
	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	V	V	V
	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	V		
1024 x 768	XGA_60	60.004	48.363	65.000	V	V	V
	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	V		
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	V	V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59.87	47.776	79.5	V	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59.810	49.702	83.500	V	V	V
	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	V		
1280 x 1024	SXGA_60	60.020	63.981	108.000		V	V
	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		V	V
	1280 x 960_85	85.002	85.938	148.500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60.015	47.712	85.5		V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59.978	65.317	121.750		V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59.887	55.935	106.500		V	V
1600 x 1200	UXGA	60.000	75.000	162.000		V	V
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59.954	65.290	146.250		V	V
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			

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)	対応 3D 形式		
					フレームシーケンシャル	上 - 下	サイドバイサイド
640 x 480	VGA_60	59.940	31.469	25.175	V	V	V
	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	V	V	V
	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	V		
1024 x 768	XGA_60	60.004	48.363	65.000	V	V	V
	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	V		
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	V	V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59.870	47.776	79.5	V	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59.810	49.702	83.500	V	V	V
	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	V		
1280 x 1024	SXGA_60	60.020	63.981	108.000		V	V
	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		V	V
	1280 x 960_85	85.002	85.938	148.500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60.015	47.712	85.500		V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59.887	55.935	106.500		V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59.978	65.317	121.750		V	V
1600 x 1200	UXGA	60.000	75.000	162.000		V	V
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59.954	65.290	146.250		V	V
1920 x 1080@ 60 Hz	1920 x 1080_60	60	67.5	148.5		V	V
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59.950	74.038	154.0000		V	V
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			

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)	対応 3D 形式			
					フレームシーケンシャル	フレームパッキング	上 - 下	サイドバイサイド
480i	720 x 480	59.94	15.73	27	V			
480p	720 x 480	59.94	31.47	27	V			
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		V	V	V
720/60p	1280 x 720	60	45.00	74.25	V	V	V	V
1080/50i	1920 x 1080	50	28.13	74.25				V
1080/60i	1920 x 1080	60	33.75	74.25				V
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74.25		V	V	V
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			V	V
1080/60P	1920 x 1080	60	67.5	148.5			V	V

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)	対応 3D 形式
					フレームシーケンシャル
480i	720 x 480	59.94	15.73	13.5	V
480p	720 x 480	59.94	31.47	27	V
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	V
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	

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。