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

MX768

このプロジェクターの交換用ランプが必要ですか？

www.mplamps.co.jp

メーカーオリジナル取扱説明書。MyProjectorLamps.comの厚意として、修正せずに提供しています。
すべての商標は、それぞれの所有者の所有物です。

mplamps.co.jp
プロジェクターランプ業界最大級のオンラインショップ

プロジェクターランプの交換時ですか？

お使いのBenQ MX768の交換用ランプは、現在入手可能です。



BenQ MX768プロジェクターランプ

部品番号：5J.J6R05.001 / 5J.JAA05.001
モジュール付きのオリジナルランプ（取付準備完了）
180日間保証

30,644円から

コードをスキャンするかアクセスする

www.mplamps.co.jp/projector-lamps/Benq/MX768.html

表示価格は、このページが作成された時の価格です。現在の価格はサイトをご確認ください。

MX768/MW769
デジタルプロジェクタ
取扱説明



目次

安全上のご注意 3

はじめに 7

プロジェクタの特長 7
パッケージの内容 8
プロジェクタの外観 10
コントロールおよび機能 11

プロジェクタの設置 16

場所の選択 16
望ましい投射画像サイズを得る 17

接続 20

コンピュータまたはモニタの接続 22
ビデオソース デバイスとの接続 24

操作 27

プロジェクタの起動 27
投射画像の調整 28
メニューの使用方法 33
プロジェクタの固定 34
入力信号の切り替え 36
細部の拡大と検索 37
縦横比の選択 37
画像の最適化 39
プレゼンテーションタイマーの設定 43
画像を非表示にする 44
画像の静止 44
高地対応環境での操作 44
サウンドの調節 45
プロジェクタのメニューディスプレイのカスタマイズ 46
ランプセーバーモードの選択 46
教育テンプレートの使用 47
LAN 環境でプロジェクタを操作する 48
Web コントロール ロックを使用する 57
Q Presenter を通して画像を表示する 58
投射ログインコードを使用する 61
ブロードキャスティング機能を使用する 62
Q Presenter からのリリモートデスクトップ操作 63
USB Reader からのプレゼンテーション 64
プロジェクタの停止 66
メニュー操作 67

メンテナンス 83

プロジェクタのお手入れ 83
ランプについて 84

トラブルシューティング . 91

仕様 92

外形寸法 93
天井取付 93
タイミング図 94

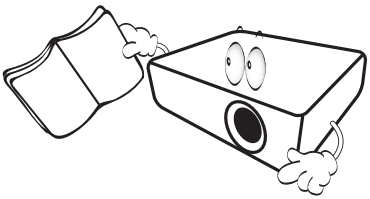
保証と著作権情報 101

安全上のご注意

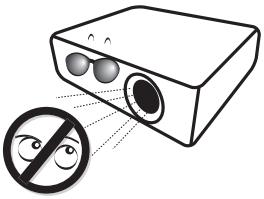
お使いのプロジェクタは、情報テクノロジ機器の最新の安全規格に適合するように設計され、テストされています。ただし、本装置を安全にご使用いただくために、このガイドおよび装置のマークに記載されている指示に従ってください。

安全上のご注意

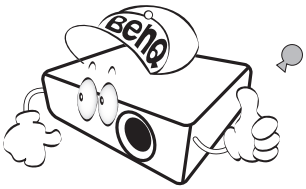
1. **ロジェクタを操作する前に、このユーザーズガイドをお読みください。**またいつでも参照できるように、手の届く場所に保管しておいてください。



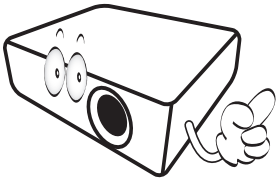
2. **動作中は、プロジェクタのレンズを覗き込まないでください。**光線が強力なため、視力障害を引き起こす恐れがあります。



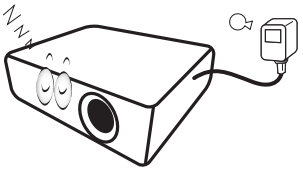
3. **点検修理については、認定サービス部門要員にお問い合わせください。**



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



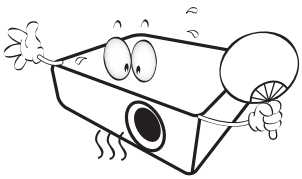
5. 国によっては、線間電圧が一定していない場合もあります。本プロジェクタは、電源が AC100 ～ 240V の電圧範囲のときに安全に作動するように設計されていますが、停電や 10V のサージが発生すると故障する可能性があります。**本線の電圧が変動したり、電源供給が中断したりする地域では、パワースタビライザー、サージプロテクタ、または無停電電源装置（UPS）にプロジェクタを接続することをお薦めします。**



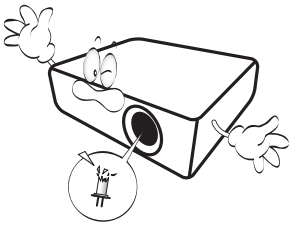
6. プロジェクタが作動しているときに投写レンズを物体で塞ぐと、それが過熱して変形したり、火災の原因となったりします。

安全上のご注意（続き）

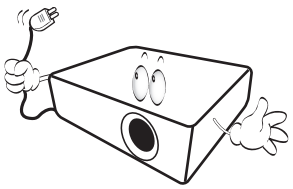
7. ランプは、動作中に非常に高温になります。ランプ部を取り外して交換する場合は、プロジェクタの電源を切ってから 45 分間ほど放置して、プロジェクタを常温に戻してください。



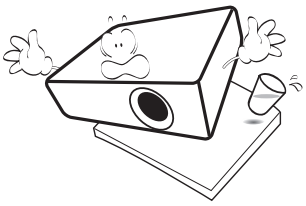
8. ランプは定格寿命を超えて使用しないでください。ごくまれですが、定格寿命を超えて使用すると、ランプが破裂することがあります。



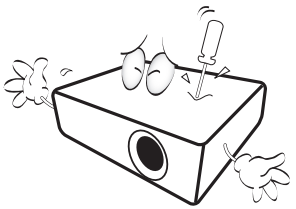
9. ランプ部や電子部品の交換は、必ずプロジェクタの電源プラグを抜いてから行ってください。



10. 本製品を不安定なカート、スタンド、またはテーブルに設置しないでください。本製品が落下して、重大な損傷を受ける恐れがあります。



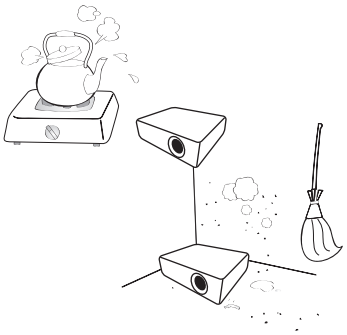
11. 本装置を分解しないでください。内部には危険な高圧部があり、触れると死亡事故につながる場合もあります。ユーザーが補修できる部分は専用の取り外し可能なカバーが付いているランプだけです。
    いかなる状況においても、これ以外のカバーをご自身で取り外そうとしないでください。点検修理については、認定のサービス部門要員にお尋ねください。



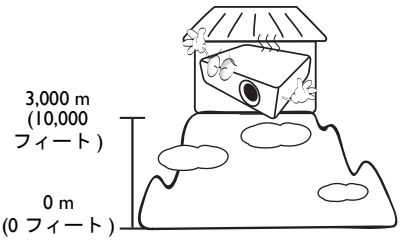
12. プロジェクタが稼動しているときには、換気グリルから熱風と臭気を感じる場合があります。これは正常な状態であり、製品の欠陥を示すものではありません。

安全上のご注意（続き）

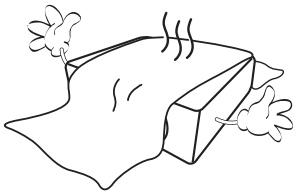
13. 次の場所に本装置を置かないでください。
    - 換気が不十分な場所または密閉されている場所。壁との間隔を 50cm 以上空けて、プロジェクタ周りの風通しをよくしてください。
    - 窓を締め切った車内など、非常に高温になる場所。
    - 非常に湿気の多い場所、ほこりの多い場所、タバコの煙が充満している場所。このような場所に置くと、光学部品が汚れ、プロジェクタの寿命が短くなり、画像が暗くなります。



    - 火災報知器のすぐ傍。
    - 周辺温度が 40 ℃ / 104° F を超える場所。
    - 3,000 メートル (10,000 フィート) 以上の高度。

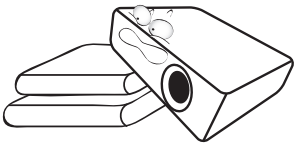


14. 通気孔をふさがないでください。
    - 本製品を毛布などの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。
    - 本製品の上に布などをかぶせないでください。
    - プロジェクタの傍に可燃物を置かないでください。



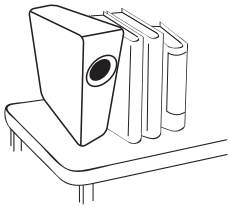
    通気孔を塞ぐと、プロジェクタの内部が過熱し、火災の原因となります。

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

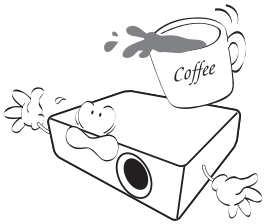


安全上のご注意（続き）

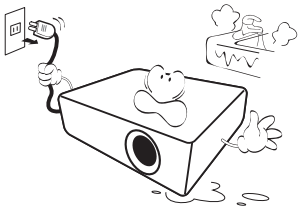
16. 装置を縦にして置かないでください。縦にして置くとプロジェクタが倒れ、負傷や、プロジェクタの破損の原因となります。



17. 装置の上に乗ったり、物を置かないでください。装置が物理的に損傷するだけでなく、事故や負傷の原因になります。

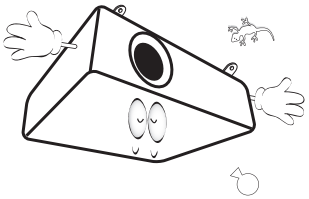


18. プロジェクタの上または傍に液体を置かないでください。プロジェクタ内部に液体がこぼれると故障の原因になります。プロジェクタを濡らした場合は、電源コンセントからプロジェクタのプラグを抜き、BenQ にプロジェクタの点検をご依頼ください。



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のみを使用し、しっかりと固定してください。**



はじめに

プロジェクタの特長

このモデルは、世界で使用できる最高のプロジェクタの 1 つです。PC、ノート PC、DVD、VCR などさまざまなデバイス間で最高のビデオ品質を楽しむことができます。ドキュメントカメラでさえあらゆる可能性を実現します。

プロジェクタには次のような特長があります。

- 簡単に水平方向と垂直方向のキーストーン補正を行うための 2D キーストーンを使用すると、任意の角度から長方形の画像を投影することができます
- コーナーフィットを使用すると、投影される画像の四隅を調整することができます
- サーフェスフィットを使用すると、凹凸なスクリーン上に投影される画像のフィット感を向上させるために垂直方向と水平方向の角度を調整することができます
- SmartEco™ はダイナミックな省電力を起動します
- ネットワーク制御と Web サーバー用 LAN ディスプレイ
- LAN ディスプレイ 4-1（プロジェクタ 1 台に対し最大 4 台の PC/ ノート型 PC 表示が可能）
- LAN と USB ディスプレイ用リモートデスクトップ機能 1-M（1 台の PC/ ノート型 PC で、最大 8 台のプロジェクタへの同時表示が可能）
- USB ミニ B - A タイプのケーブルによる PC 接続に対応した USB ディスプレイ
- USB フラッシュドライブや HDD ディスプレイ対応の USB リーダー
- 大型スピーカー（20W x1）付きマイク入力搭載で、学校などのオーディオシステム追加購入の負担を削減
- あらかじめ定義された数種類の色から投写壁の色を選択できる壁の色補正
- 直ちに信号検出ができるクイック自動検索機能
- 3D カラーマネージメントにより色を自在に調整
- 選択可能なクイック冷却機能によりプロジェクタを短時間で冷却
- プレゼンテーション時間を管理するためのプレゼンテーションタイマー
- 最善の画質で表示するワンキー自動調整機能
- コンポーネント HDTV との互換性 （$Y P_b P_r$）
- スタンバイモードでは 0.5W 未満の電力消費

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

• **ランプの輝度は時間の経過に下がります。また、ランプ製造元によっても異なります。これは正常な状態で、予想された反応です。**

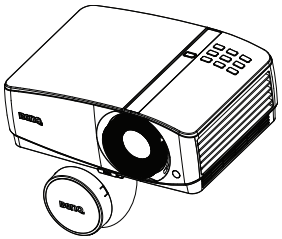
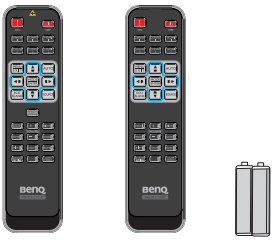
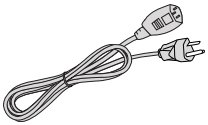
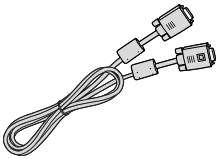
パッケージの内容

慎重に開梱し、以下の付属品がすべて揃っていることを確認してください。付属品が足りない場合は、お買い上げの販売店にご連絡ください。

標準アクセサリ

同梱のアクセサリは日本仕様のものであり、図と異なる場合があります。

*** 保証カードは一部の特定地域でのみ提供されるものです。詳細は、販売店にお問い合わせください。**

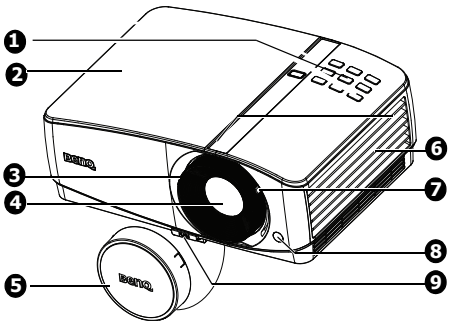
	
プロジェクタ	リモコンまたはのレーザー機能なしのリモコン（地域によって異なる）およびバッテリ
	
電源コード	VGA ケーブル
	
クイックスタートガイド	説明書 CD
	
保証書 *	

オプションのアクセサリ

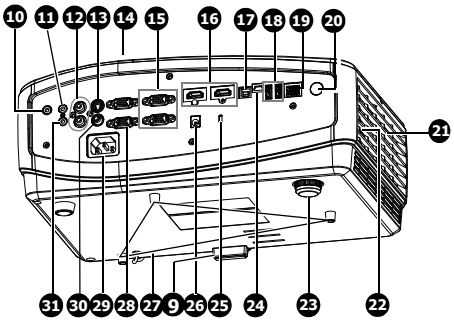
1. 予備のランプキット
2. 天井取り付けキット
3. BenQ 無線ドングル
4. キャリーバッグ
5. 3D メガネ

プロジェクタの外観

正面 / 上面



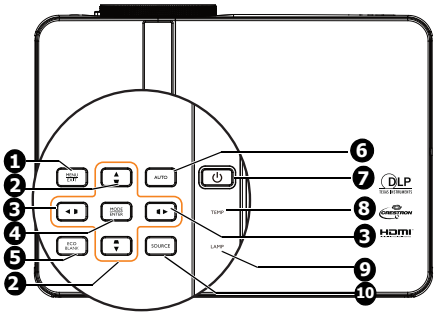
背面 / 底面



1. 外部コントロールパネル（詳細は、11 ページの「プロジェクタ」を参照してください。）
2. ランプカバー
3. フォーカスリング
4. 投射レンズ
5. レンズカバー
6. 通気孔（吸気）
7. ズームスライドレバー
8. 正面 IR リモートセンサー
9. クイック解除ボタン
10. オーディオ出力ジャック
11. オーディオ入力ジャック
12. オーディオ（L/R）入力ジャック
13. S ビデオ入力ジャック
14. RS-232 コントロールポート
15. RGB (PC)/ コンポーネントビデオ (YPbPr/ YCbCr) 信号入力ジャック
16. HDMI 入力ジャック
17. USB タイプ B ジャック
18. USB タイプ A ジャック
19. RJ45 LAN 入力ジャック
20. 背面赤外線リモートセンサ
21. 通気孔（排気）
22. スピーカー
23. 背面調節装置用足部
24. USB ミニ B ジャック
25. 盗難防止用ケンジントンロックスロット
26. 12V DC 出力端子は、電子画面あるいはライト調節などの外部デバイスのトリガに使用します。これらのデバイスの接続については、取り扱い店までお問い合わせください。
27. 天井取付穴
28. RGB 信号出力ジャック
29. AC 電源コード差込口
30. ビデオ入力ジャック
31. マイク入力ジャック

コントロールおよび機能

プロジェクタ



1. **MENU/EXIT**

   オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューをオンにします。前の OSD メニューに戻り、メニュー設定を終了して保存します。

2. **台形補正 / 矢印キー (/ ▲上、 / ▼ 下)**

   2D キーストーンページが表示され、垂直キーストーンの値を調整します。詳細は、33 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。

3. **キーストーン / 矢印キー（ / ◄ 左、 / ► 右）**

   2D キーストーンページが表示され、水平キーストーンの値を調整します。詳細は、33 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。

   オンスクリーンディスプレイ（OSD）メニューが起動中は、#2、#3 キーは方向矢印として、ご希望のメニュー項目の選択や調整を行う際に使用できます。詳細は、33 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。

4. **MODE/ENTER**

   使用可能なピクチャ設定モードを選択します。詳細は、39 ページの「ピクチャモードの選択」を参照してください。

   選択したオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニュー項目を有効化します。詳細は、33 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。

5. **ECO BLANK**

   ECO BLANK ボタンを押して一定時間画像をオフにすると、最大 70% ランプの電力を節約できます。詳細は、44 ページの「画像を非表示にする」を参照してください。

6. **AUTO**

   表示画像に最適なピクチャタイミングを自動的に決定します。詳細は、28 ページの「画像の自動調整」を参照してください。

7. **電源 / 電源インジケータランプ**

   プロジェクタのスタンバイモードと電源オンを切り替えます。詳細は、27 ページの「プロジェクタの起動」を参照してください。

   プロジェクタの動作中に点灯または点滅します。詳細は 89 ページの「インジケータ」を参照してください。

8. **TEMP (温度インジケータ ライト)**

   プロジェクタの温度が高くなりすぎると赤く点灯します。詳細は、89 ページの「インジケータ」を参照してください。

9. **ランプ表示灯**

   ランプの状態を示します。ランプに問題が発生すると、点灯または点滅します。詳細は、89 ページの「インジケータ」を参照してください。

10. **SOURCE**

    ソース選択バーを表示します。詳細は、36 ページの「入力信号の切り替え」を参照してください。

⚠ プロジェクタの取り付け

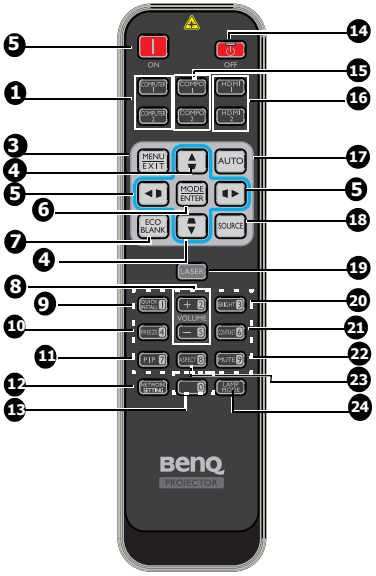
BenQ プロジェクタを楽しんでお使いいただき、人が負傷したり資産が損傷したりしないように、安全に関する事柄に注意していただきたいと思います。

プロジェクタを天井や壁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か壁取り付けキットをお使いになり、しっかりと確実に設置してください。

BenQ プロジェクタ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または壁取り付けキットは、BenQ プロジェクタを購入された販売店でお買い求めいただけます。また別途ケンジントンロックをお求めになり、プロジェクタのケンジントンロックスロットと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。こうすることで、天井取り付けブラケットが緩んだ場合にも、プロジェクタを支える二次的役割を果たすことができます。

リモコン



1. **ON**

   プロジェクタの電源を入れます。詳細は、27 ページの「プロジェクタの起動」を参照してください。

2. **COMPUTER 1/COMPUTER 2**

   RGB (PC)/ コンポーネントビデオ (YPbPr/ YCbCr) 信号を表示します。

3. **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 メニューに戻り、メニュー設定を終了して保存します。詳細は、33 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。

4. **台形補正 / 矢印キー (/ ▲上、 / ▼ 下)**

   2D キーストーンページが表示され、垂直キーストーンの値を調整します。詳細は、33 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。

5. **キーストーン / 矢印キー (/ ◀ 左、 / ▶ 右)**

   2D キーストーンページが表示され、水平キーストーンの値を調整します。詳細は、33 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。

   オンスクリーンディスプレイ（OSD）メニューが起動中は、#5、#6 キーは方向矢印として、ご希望のメニュー項目の選択や調整を行う際に使用できます。詳細は、33 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。

6. **MODE/ENTER**

   使用可能な画像設定モードを選択します。

   詳細は、39 ページの「ピクチャモードの選択」を参照してください。

   選択したオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニュー項目を有効化します。詳細は、33 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。

7. **ECO BLANK**

   ECO BLANK ボタンを押して一定時間画像をオフにすると、最大 70% ランプの電力を節約できます。もう 1 度押すと画像が復元します。詳細は、44 ページの「画像を非表示にする」を参照してください。

8. **VOLUME + / -**

   マイクの音量を調節します。詳細は、45 ページの「音声レベルを調節」を参照してください。

9. **QUICK INSTALL**

   メニューショートカットには、テストパターン、プロジェクタの設置、2D キーストーン、コーナーフィットおよびサーフェスフィットが含まれます。

10. **FREEZE**

    投写画像を一時停止します。詳細は、44 ページの「画像の静止」を参照してください。

11. **PIP**

    このプロジェクタでは動作しません。

12. **NETWORK SETTING**
    ネットワーク設定メニューが表示されます。詳細は、を参照してください。詳細は、71 ページの「ネットワーク設定」を参照してください。
13. **数字キー**
14. **OFF**
    プロジェクタの電源を切ります。詳細は、66 ページの「プロジェクタの停止」を参照してください。
15. **COMPO 1/COMPO 2**
    このプロジェクタでは動作しません。
16. **HDMI 1 /HDMI 2**
    HDMI 信号を表示します。
17. **AUTO**
    表示画像に最適なピクチャタイミングを自動的に決定します。詳細は、28 ページの「画像の自動調整」を参照してください。
18. **SOURCE**
    ソース選択バーを表示します。詳細は、36 ページの「入力信号の切り替え」を参照してください。
19. **LASER**
    プレゼンテーション時にレーザーポインタのライトを発します。
20. **BRIGHT**
    画像の輝度を調整します。
21. **CONTRAST**
    画像の暗い部分と明るい部分の違いを調整します。
22. **MUTE**
    プロジェクタのオーディオのオンとオフを切り替えます。詳細は、45 ページの「音声のミュート」を参照してください。
23. **ASPECT**
    表示縦横比を選択します。詳細は、43 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。
24. **LAMP MODE**
    ランプモード選択バー (ノーマル / 省電力 /SmartEco) を表示します。詳細は、46 ページの「ランプセーバーモードの選択」を参照してください。

LASER ポインタの操作



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

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

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

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

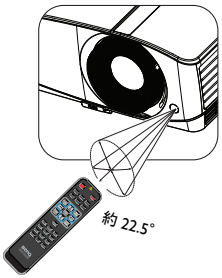
* 日本地域向けのリモコン



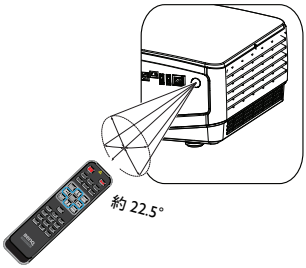
赤外線 (IR) リモコンセンサは、プロジェクタの正面にあります。リモコンを正しく機能させるには、プロジェクタの IR リモコンセンサの垂直方向から 22.5 度以上寝かさないようにリモコンを支える必要があります。リモコンとセンサの間の距離が 8 メートル (26 フィート) を超えないようにしてください。

リモコンとプロジェクタの IR センサーの間に、赤外線を遮断する障害物がないかを確認します。

- **正面からのプロジェクタの操作**

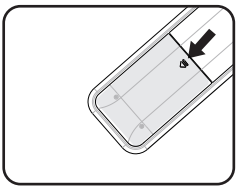


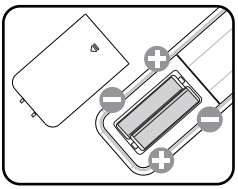
- **背面からの操作**



リモコンの電池交換

1. バッテリカバーを開くには、リモコンを裏返してカバーのつまみを押し、図のように矢印の方向にスライドさせます。すると、カバーが外れます。
2. 中の電池を取り出し（電池がある場合）、電池室の台に記された極性に注意しながら、単 4 電池を 2 個挿入してください。プラス極 (+) はプラスに、マイナス極 (-) はマイナスの方向に挿入してください。
3. カバーを台に揃え所定の位置までスライドさせて、元の状態に戻します。カチッという音がして停止したら、取り付け完了です。





- **高い温度および湿度を避けてください。**
- **電池を間違って取り付けると、破損する場合があります。**
- **電池は同じものか、メーカーが推奨する同等タイプのものと交換してください。**
- **使用済みの電池は電池メーカーの指示に従って廃棄してください。**
- **電池は絶対に火に投げ込まないでください。爆発の危険があります。**
- **電池が消耗したり、長時間リモコンを使用しない場合は、液漏れがないようにリモコンから電池を外してください。**

プロジェクタの設置

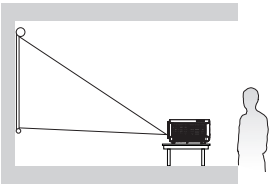
場所の選択

部屋のレイアウトやお好みで、取り付け場所をお選びください。スクリーンのサイズや位置、電源コンセントがある場所、プロジェクタとその他の装置の距離や位置などを考慮してください。

本機は次の 4 通りの設置場所から選ぶことができます。

1. 正面机上

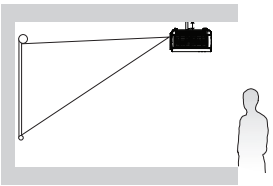
プロジェクタをスクリーン正面の床近くに設置できる場所。これがプロジェクタを素早く設定したり持ち運ぶ上で、もっとも一般的な設定です。



2. 天井前面投写

プロジェクタがスクリーン正面の天井から上下逆さにつり下げられる場所。

天井にプロジェクタを取り付けるには、販売店から BenQ プロジェクタ天井取り付けキットをご購入ください。

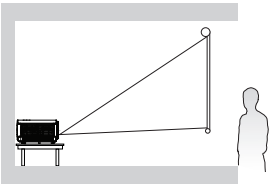


プロジェクタの電源をオンにしてから、**天井前面投写**を**システム設定 : 基本** > **プロジェクタの設置**メニューで設定してください。

3. リア投写

プロジェクタをスクリーン背部の床面近くに設置できる場所。

特殊なリア投射スクリーンが必要です。

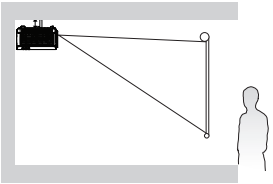


プロジェクタの電源をオンにしてから、**リア投写**を**システム設定 : 基本** > **プロジェクタの設置**メニューで設定してください。

4. 天井背面

プロジェクタをスクリーン背面の天井から上下逆さに吊り下げられる場所。

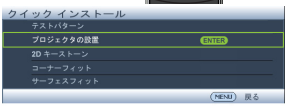
この取り付け場所には、特殊なリア投射スクリーンと BenQ プロジェクタ天井取り付けキットが必要です。



プロジェクタの電源をオンにしてから、**天井背面**を**システム設定 : 基本** > **プロジェクタの設置**メニューで設定してください。

また、リモコンの **QUICK INSTALL** キーをつかって、プロジェクタの位置を選択することができま。





望ましい投射画像サイズを得る

プロジェクタレンズからスクリーンまでの距離、ズーム設定 (可能な場合)、ビデオフォーマットなど投射画像サイズにはそれぞれの要素があります。

プロジェクタは必ず（テーブルの上のような）水平面に設置し、スクリーンの水平方向の中央に対して直角になるようにしてください。こうすることで、斜めに投射（または斜めになった面に投射）することに起因する画像の歪みを防止できます。

プロジェクタを天井に取り付ける場合は、プロジェクタがやや下向きの角度で投射するように上下逆さに取り付ける必要があります。

18 ページの図からお分かりいただけるように、このタイプの投射では投射画像の下端がプロジェクタの水平面から垂直に偏ってしまいます。天井に取り付けた場合は、投射画像の上端がこのようになります。

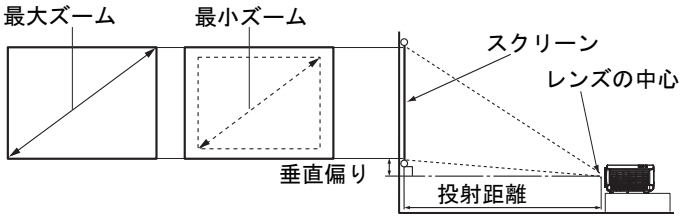
プロジェクタをスクリーンから遠ざけると、投射画像のサイズが増し、それに比例して垂直の偏りも大きくなります。

スクリーンとプロジェクタの位置を決定する場合、投射距離に比例する投射画像サイズと垂直の偏り寸法も考慮する必要があります。

プロジェクタの適切な場所の決定のお役に立てるように、BenQ ではスクリーンサイズの表をご用意しています。スクリーン中心から直角の水平距離 (投射距離) と、スクリーンの水平端からのプロジェクタの垂直偏り高 (偏り) の 2 つの寸法を考慮してください。

投射寸法

適切な位置を計算する前に、93 ページの「外形寸法」を参照してこのプロジェクタのレンズ寸法の中心を求めてください。



MX768

スクリーンサイズ				スクリーンからの距離 (mm)			垂直偏り (mm)
対角線		幅 (mm)	高さ (mm)	最短距離 (最大ズーム)	平均	最長距離 (最小ズーム)	
インチ	mm						
30	762	610	457	847	1113	1378	69
40	1016	813	610	1130	1483	1837	91
60	1524	1219	914	1695	2225	2755	137
80	2032	1626	1219	2260	2967	3674	183
100	2540	2032	1524	2824	3708	4592	229
120	3048	2438	1829	3389	4450	5511	274
150	3810	3048	2286	4237	5563	6888	343
200	5080	4064	3048	5649	7417	9185	457
250	6350	5080	3810	7061	9271	11481	572
300	7620	6096	4572	8473	11125	13777	686

例えば、MX768 と 200 イ ンチのスクリーンをご使用の場合、投影距離は 7,417 mm で、垂直オフセットは 457 mm です。

また、MX768 をお使いのとき、測定した投影距離が 5.5 m(5,500 mm) だった場合、" スクリーンからの距離 (mm)" コラムで一番近いのは 5,563 mm です。この列を見ると、150 インチ（約 3,810 mm）のスクリーンが必要なことがわかります。

MW769

スクリーンサイズ				スクリーンからの距離 (mm)			垂直偏り (mm)
対角線		幅 (mm)	高さ (mm)	最短距離 (最大ズーム)	平均	最長距離 (最小ズーム)	
インチ	mm						
30	762	646	404	937	1170	1402	50
40	1016	862	538	1249	1559	1870	67
60	1524	1292	808	1874	2339	2804	101
80	2032	1723	1077	2499	3119	3739	135
100	2540	2154	1346	3123	3899	4674	168
150	3810	3231	2019	4685	5848	7011	252
200	5080	4308	2692	6246	7797	9348	337
250	6350	5385	3365	7808	9746	11685	421

例えば、MW769 と 200 イ ンチのスクリーンをご使用の場合、投影距離は 7,797 mm で、垂直オフセットは 337 mm です。

また、MW769 をお使いのとき、測定した投影距離が 5.8 m(5,800 mm) だった場合、" スクリーンからの距離 (mm)" コラムで一番近いのは 5,848 mm です。この列を見ると、150 インチ（約 3,810 mm）のスクリーンが必要なことがわかります。

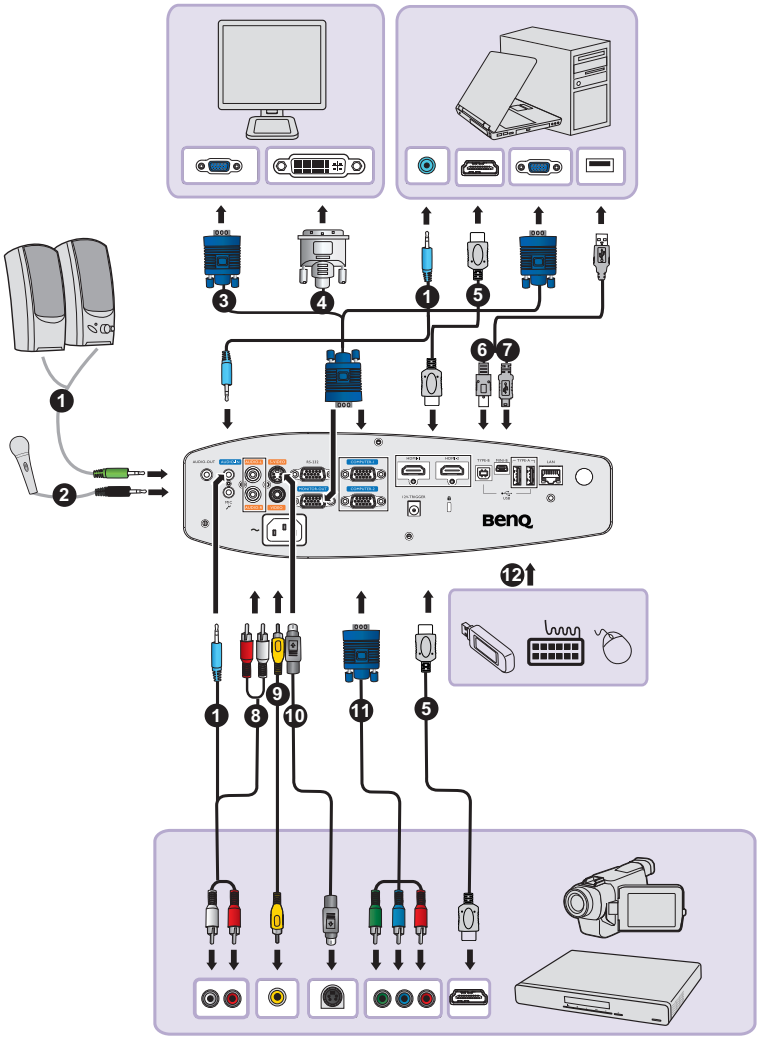
すべての測定値は概算で、実際のサイズと異なることがあります。プロジェクタを固定して取り付けるつもりの場合、固定する前に、本プロジェクタの光学的特性を考慮に入れることができるように、その位置で実際のプロジェクタを使って投射サイズと距離を物理的にテストしておくことを、BenQ ではお薦めします。こうすることで、ご希望の取り付け位置にもっともよく合う場所を見つけることができます。

接続

信号ソースをプロジェクタに接続する場合、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。

- **下に示す接続では、プロジェクタに付属していないケーブルが一部あります (詳細は、8 ページの「パッケージの内容」を参照)。それらのケーブルは電気店でお求めいただけます。**
- **接続方法についての詳細は、22-26 ページをご覧ください。**



1. オーディオケーブル	7. USB ケーブル（ミニ B - タイプ A）
2. マイクロフォン 3.5 ミニジャックケーブル	8. オーディオ L/R ケーブル
3. VGA ケーブル	9. ビデオケーブル
4. VGA 対 DVI-A ケーブル	10. S ビデオケーブル
5. HDMI ケーブル	11. コンポーネントビデオ対 VGA(DSub) アダプタケーブル
6. USB ケーブル（タイプ B - タイプ A）	12. USB フラッシュドライブ / ハードディスクドライブ / 無線ドングル / キーボード / マウス

USB ディスプレイに対する PC システム要件： :

オペレーティングシステムの要件	最小限のハードウェア要件
Windows XP	USB 2.0 対応
Windows Vista	CPU:Pentium 1G
Windows 7	RAM:RAM 512MB
Mac	ディスク容量 : ハードドライブ空き容量 20MB

WiFi ディスプレイに対する PC システム要件 :

オペレーティングシステムの要件	最小限のハードウェア要件
Windows XP	WiFi:54 Mbps
Windows Vista	CPU:Pentium 1G
Windows 7	RAM:RAM 512MB
Mac	ハードドライブ空き容量 20MB

LAN ディスプレイに対する PC システム要件 :

オペレーティングシステムの要件	最小限のハードウェア要件
Windows XP	LAN:100 Mbps
Windows Vista	CPU:Pentium 1G
Windows 7	RAM:RAM 512MB
Mac	ハードドライブ空き容量 20MB

コンピュータまたはモニタの接続

コンピュータの接続

プロジェクタは IBM® 互換 PC および Macintosh® コンピュータに接続することができます。旧式の Macintosh コンピュータに接続するには、Mac アダプタが必要です。

プロジェクタをコンピュータに接続するには（VGA 使用の場合）：

1. 付属の VGA ケーブルの一方の端をコンピュータの D-Sub 出力ソケットに接続します。
2. VGA ケーブルのもう一方の端をプロジェクタの **COMPUTER-1** あるいは **COMPUTER-2** 信号入力ジャックに接続します。
3. プロジェクタのスピーカーをプレゼンテーションで使用する場合、適切なオーディオケーブルの一方の端をコンピュータのオーディオ出力ジャックに、もう一方の端をプロジェクタの**オーディオ入力**ジャックに接続します。コンピュータからのオーディオ出力信号を接続する場合、音量コントロールバーのバランスを取って最適のサウンド効果を出すようにしてください。
4. 必要に応じ、適合するオーディオケーブルをもう一本使用し、一方の端をプロジェクタの**オーディオ出力**ジャックに、もう一方の端を外部スピーカー (別売) に接続することもできます。

   接続されたオーディオは、プロジェクタのオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューでコントロールすることができます。詳細は、70 ページの「オーディオ設定」を参照してください。

   オーディオ出力ジャックが接続されている場合、内蔵スピーカーはミュートされます。

プロジェクタをコンピュータに接続するには（USB 使用の場合）：

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

☞ • **初めて差し込んだとき、スクリーンに正常に表示されるまで、数秒かかることがあります。**

- **コンピュータの画面をまだ投影することができない場合は、「マイコンピュータ」に進み、BenQ Q Presenter アイコンをダブルクリックし、それから Autorun.exe ファイルを実行してください。**
- **投射速度はコンピュータの機能に従って異なります。**

プロジェクタをコンピュータに接続するには（IAN 使用の場合）：

1. RJ45 ケーブルの一方の端をプロジェクタの **LAN** 入力ジャックに、もう一方の端を RJ45 ポートに接続します。
2. お使いのコンピュータもインターネットケーブルに接続済みであることを確認しておきます。Q Presenter プログラムを使ってネットワークディスプレイに接続し、ホスト PC のデスクトップコンテンツをローカルネットワーク接続経由で転送します。詳細は、58 ページの「Q Presenter を通して画像を表示する」を参照してください。

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

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

1. HDMI ケーブルの一方の端をコンピュータの HDMI ジャックに接続します。
2. VGA ケーブルのもう一方の端をプロジェクタの **HDMI-1** あるいは **HDMI-2** ジャックに接続します。

☞ • **多くのノート PC では、プロジェクタに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 キーの組み合わせによって、外部ディスプレイをオン / オフにすることができます。CRT/LCD とラベルされた機能キー、またはノート PC にモニタ記号が付いた機能キーを探します。「FN」とラベルの付いた機能キーを同時に押します。ノート PC のキーの組み合わせについては、ノート PC の説明書をお読みください。**

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

モニタの接続

ご自身のプレゼンテーションをスクリーンだけでなくモニターでもクローズアップ表示したい場合は、以下の手順に従ってプロジェクタの**モニター出力**信号出力ジャックを外部モニター接続することができます。

プロジェクタとモニタを接続するには、

1. 22 ページの「コンピュータの接続」で説明したように、プロジェクタをコンピュータに接続します。
2. 適切な VGA ケーブル (一本のみ付属) の一方の端をビデオモニタの D-Sub 入力ジャックに接続します。
   または、モニタに DVI 入力ジャックが装備されている場合、VGA 対 DVI-A ケーブルを使用し、ケーブルの DVI 側をビデオモニタの DVI 入力ジャックに接続します。
3. ケーブルのもう一方の端をプロジェクタの **モニター出力**ジャックに接続します。

☞ • **モニター出力ジャックの出力信号は、COMPUTER 1 あるいは COMPUTER 2 ジャックから入力信号が送られている場合に限り機能します。プロジェクタの電源がオンの際は、モニター出力ジャックからの出力信号は、COMPUTER 1 あるいは COMPUTER 2 ジャックからの入力信号により異なります。**

• **プロジェクタがスタンバイモードになっているときにこの接続方式を使用するには、システム設定 : 詳細 > 待機設定 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、70 ページの「待機設定」を参照してください。**

ビデオソース デバイスとの接続

上記の接続方法のいずれかでプロジェクタとビデオソース デバイスを接続する必要があります。ただし、方法によってビデオ品質のレベルが異なります。選択する方法は、以下で説明するように、プロジェクタとビデオソース デバイスの一致する端末の可用性によって異なることがあります。

端末名	端末形状	参照	ピクチャ品質
HDMI	HDMI 1/HDMI 2 	24 ページの「HDMI ソースデバイスの接続」	最高
コンポーネントビデオ	COMPUTER 1/ COMPUTER 2 	25 ページの「コンポーネントビデオ ソース デバイスの接続」	良
S ビデオ	S ビデオ 	26 ページの「S ビデオ / コンポジットソース デバイスの接続」	普通
ビデオ	ビデオ 		ノーマル

HDMI ソースデバイスの接続

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

HDMI (高精細マルチメディアインターフェース) は、DTV チューナー、DVD プレーヤー、およびディスプレイなどの互換機器間での未圧縮ビデオデータ転送を 1 本のケーブルで対応します。これにより、ピュアなデジタル表示と音声体験が実現します。

ビデオソース デバイスを検証し、未使用の HDMI 出力ジャックが使用可能かどうか確認してください。

- 使用可能な場合は、この手続きを続けてください。
- 使用可能でない場合は、デバイスに接続するために使用できる方法を見直す必要があります。

プロジェクタを HDMI ソース デバイスに接続するには、

1. HDMI ケーブルの一方の端を HDMI ソース デバイスの HDMI 出力ジャックに接続します。
2. VGA ケーブルのもう一方の端をプロジェクタの **HDMI-1** あるいは **HDMI-2** 信号入力ジャックに接続します。接続されたオーディオは、プロジェクタのオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューでコントロールすることができます。詳細は、70 ページの「オーディオ設定」を参照してください。

- **プロジェクタの電源をオンにした後正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、選択したビデオ画像が表示されない場合、ビデオソース デバイスの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。**
- **プロジェクタの HDMI 入力によってプロジェクタを DVD プレーヤーに接続する場合、投射されたピクチャの色が正しく表示されない場合が稀にあります。その場合、カラースペースを YUV に変更してください。詳細は、**37 ページの「カラースペースの変更」**を参照してください。**

コンポーネントビデオソース デバイスの接続

ビデオソース デバイスを検証し、未使用のコンポーネントビデオ出力ジャックが使用可能かどうか確認してください。

- 使用可能な場合は、この手続きを続けてください。
- 使用可能でない場合は、デバイスに接続するために使用できる方法を見直す必要があります。

プロジェクタをコンポ - ネントビデオソース装置に接続するには、

1. コンポーネントビデオ対 VGA (D-Sub) アダプタケーブルを使用し、3 つの RCA 型コネクタの付いた端をビデオソース デバイスのコンポーネントビデオ出力ジャックに接続します。緑は緑に、青は青に、赤は赤にというように、プラグの色をジャックの色に合わせます。
2. コンポーネントビデオ - VGA (D-Sub) アダプタケーブルのもう一方の端 (D-Sub 型コネクタ付き) をプロジェクタの **COMPUTER 1** あるいは **COMPUTER 2** ジャックに接続します。
3. プロジェクタのスピーカーをプレゼンテーションで使用したい場合、適合するオーディオケーブルの一方の端をデバイスのオーディオ出力ジャックに接続し、もう一方の端をプロジェクタの **AUDIO (L/R)** ジャックに接続します。
4. 必要に応じ、適合するオーディオケーブルをもう一本使用し、一方の端をプロジェクタの**オーディオ出力**ジャックに、もう一方の端を外部スピーカー (別売) に接続することもできます。

   接続されたオーディオは、プロジェクタのオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューでコントロールすることができます。詳細は、70 ページの「オーディオ設定」を参照してください。

   オーディオ出力ジャックが接続されている場合、内蔵スピーカーはミュートされます。

プロジェクタの電源をオンにした後正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、選択したビデオ画像が表示されない場合、ビデオソース デバイスの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。

S ビデオ / コンポジットソース デバイスの接続

ビデオソース デバイスを検証し、未使用の S ビデオ / コンポジット出力ジャックが使用可能かどうか確認してください。

- 両方のジャックが使用可能な場合、S ビデオ出力ジャックを接続に使用します。これは、S ビデオ端末の方がビデオ端末よりも高いピクチャ品質を提供するからです。
- どちらかの出力ジャックが使用できる場合、この手順でも続行できます。
- 使用可能でない場合は、デバイスに接続するために使用できる方法を見直す必要があります。

プロジェクタを S ビデオ / ビデオソース デバイスに接続するには、

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

   接続されたオーディオは、プロジェクタのオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューでコントロールすることができます。詳細は、70 ページの「オーディオ設定」を参照してください。

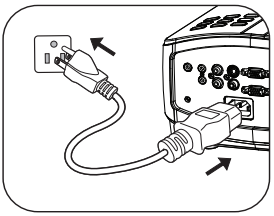
   オーディオ出力ジャックが接続されている場合、内蔵スピーカーはミュートされます。

☞
- **プロジェクタの電源をオンにした後正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、選択したビデオ画像が表示されない場合、ビデオソース デバイスの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。**

操作

プロジェクタの起動

1. 電源コードをプロジェクタとコンセントに差込みます。電源を入れた後、プロジェクタの**電源インジケータランプ**がオレンジ色に点灯することを確認します。

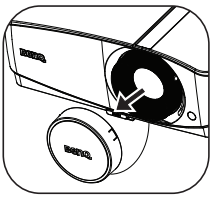


☞ • **感電や火災の原因となるため、デバイスには付属のアクセサリ (電源ケーブル、など) のみを使用してください。**

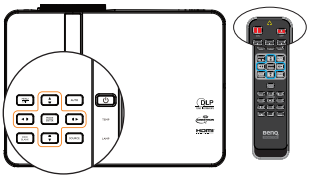
• **システム設定 : 基本 > 操作設定メニューでダイレクト電源オン機能が有効化されている場合、電源コードが接続され電力が入ると、プロジェクタの電源が自動的にオンになります。詳細は、69 ページの「ダイレクト電源オン」を参照してください。**

• **システム設定 : 基本 > 操作設定メニューで信号入力時電源オン機能有効になっている場合、VGA 信号が検出されるとプロジェクタは自動的にオンになります。詳細は、69 ページの「信号入力時電源オン」を参照してください。**

2. レンズカバーが開いていることを確認してください。キャップを付けたままにしておくと、プロジェクタのランプから発生する熱によりキャップが変形してしまいます。



3. プロジェクタ本体の ⏻ **電源**またはリモコンの **ON** を押して、プロジェクタを起動します。**電源インジケータランプ**が点滅し、プロジェクタの電源がオンになると緑色のライトが点灯します。
起動処理には約 10 秒～ 20 秒かかります。起動処理の後半で、スタートアップロゴが投射されます。
（必要に応じて）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。



☞ **プロジェクタの前回の動作時の熱がまだ残っている場合、約 90 秒間冷却ファンが作動してからランプを作動します。**

4. プロジェクタを始めて起動する場合、オンスクリーンの指示に従い OSD 言語を選択してください。
5. パスワードの入力を求められた場合、矢印キーを押して 6 桁のパスワードを入力します。詳細は、34 ページの「パスワード機能の使用」を参照してください。
6. 接続されているすべての機器の電源をオンにします。
7. プロジェクタは入力信号の検索を開始します。スキャンされている現在の入力信号がスクリーンに表示されます。プロジェクタが有効な信号を検出しない場合、入力信号が見つかるまで「**信号なし**」



のメッセージが表示されます。
プロジェクタまたはリモコンの**ソース**を押して希望の入力信号を選択することもできます。詳細は、36 ページの「入力信号の切り替え」を参照してください。

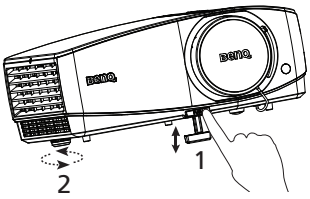
- **3 分間信号が検出されない場合、プロジェクタは自動的に ECO BLANK モードに入ります。**

投射画像の調整

投写角度の調整

プロジェクタには、クイックリリースアジャスタフットおよび背面アジャスタフットが各 1 つ備え付けられています。これらのアジャスタを使って、画像の高さと投射角度を調整します。プロジェクタを調整するには、次の手順にしたがってください。

1. クイックリリースボタンを押し、プロジェクタの正面を持ち上げます。画像が正しく表示されたら、クリックリリースボタンを放してフットを固定します。
2. 背面アジャスタフットをねじ込み、水平角度を微調整します。



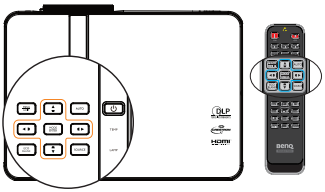
フットを引き込むには、クイックリリース ボタンを押しながらプロジェクタを持ち上げて、ゆっくりとプロジェクタを下ろします。背面アジャスタフットを逆方向にねじ込みます。

プロジェクタが平らな面に設置されていない場合、またはスクリーンとプロジェクタが互いに直角に設置されていない場合は、投射画像が台形になります。このような状況を補正するには、28 ページの「2D キーストーンの補正」で詳細を参照してください。

- **ランプが点灯している間は絶対にレンズを覗きこまないでください。ランプからは強い光が出ているため、目を損傷する原因となります。**
- **アジャスタボタンは熱風が出る排気孔の傍にありますので、押すときには注意してください。**

画像の自動調整

場合によっては、ピクチャ品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。5 秒以内に組み込み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、最適なピクチャ品質が得られます。



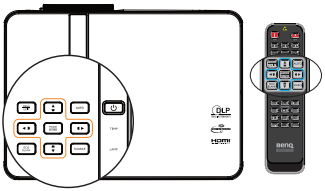
- **自動が機能している間、スクリーンに「自動調節中 ...」と表示されます。**
- **この機能は PC 信号 (アナログ RGB) が選択されている場合にしか使用できません。**

2D キーストーンの補正

2D キーストーン機能により、設置位置がスクリーン正面に限られた従来のプロジェクタに比べて、プロジェクタをより広い領域に設置できるようになります。

これを補正するには、手動でこれらのステップのいずれかを行う必要があります。

- プロジェクタまたはリモコンの使用



▲/▼/◀/▶ を押して、**2D キーストーン** ページを表示します。▲/▼ を押して、垂直値を -30 から 30 の間で調整します。◀/▶ を押して、水平値を -25 から 25 の間で調整します。



- OSD メニューの使用

1. **MENU/EXIT** を押して、**表示**メニューを選択します。
2. ▼を押して、**2D キーストーン**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。
3. ▲/▼/◀/▶を押して、キーストーン値を調整します。

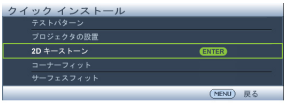


- **QUICK INSTALL** キーの使用

1. リモコンの **QUICK INSTALL** を押します。



2. ▼を押して、**2D キーストーン**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。
3. ▲/▼/◀/▶を押して、キーストーン値を調整します。



コーナーフィットの調整

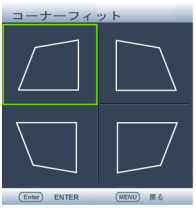
水平値および垂直値を設定することで、手動で画像の四隅を調整します。

- OSD メニューの使用

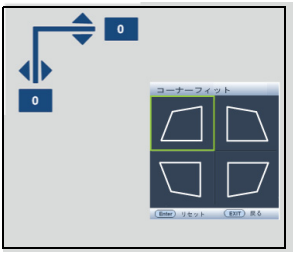
1. **コーナーフィット**を**表示** メニューで選択し、**MODE/ENTER** を押します。



2. ▲/▼/◀/▶を押して、四隅の 1 つを選択し、**MODE/ENTER** を押します。



3. ▲/▼を押して、垂直値を 0 から 60 の間で調整します。
4. ◀/▶を押して、水平値を 0 から 60 の間で調整します。

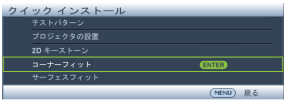


- **QUICK INSTALL** キーの使用

1. リモコンの **QUICK INSTALL** を押します。



2. ▼を押して、**コーナーフィット**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。
3. 上記セクションのステップ 2 ～ 4 に従います。



サーフェスフィットの調整

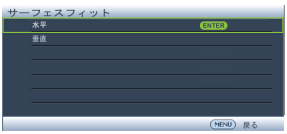
サーフェスフィットキャリブレーション機能により、手動で地理的歪みを補正します。

- OSD メニューの使用方法

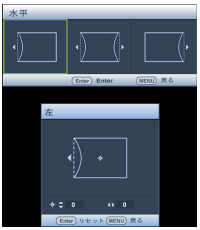
1. **サーフェスフィット**を**表示** メニューで選択し、**MODE/ENTER** を押します。

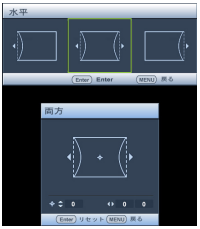


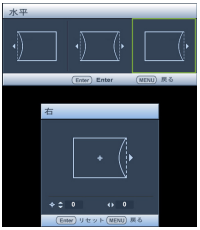
2. ▲/▼を押して、**水平**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。



3. ◀/▶を押して、方向を選択し、**MODE/ENTER** を押します。





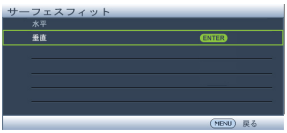


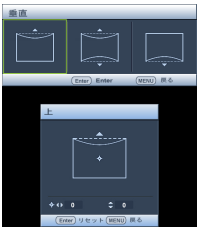
水平サーフェスフィットの右または / および左側を調整するには :

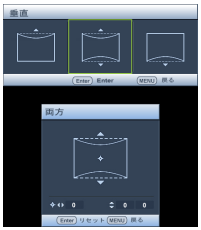
4. ◀/▶を押して、左側および / または右側の凸状または凹状を調整します。デフォルト値は 0 で、値は -40 ～ 0 ～ 40 です。

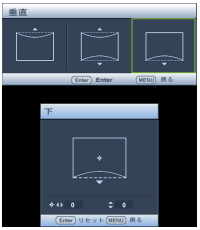
カーブの中心を調整するには :

5. カーブのピークが中心にあるとは限らず、それを調整するために、▲/▼ を押して、カーブの中心を調整します。デフォルト値は 0 で、値は -40 ～ 0 ～ 40 です。
6. ▲/▼を押して、**垂直**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。
7. ◀/▶を押して、方向を選択し、**MODE/ENTER** を押します。









垂直サーフェスフィットの上または / および下側を調整するには :

8. ▲/▼を押して、上側および / または下側の凸状または凹状を調整します。デフォルト値は 0 で、値は -40 ～ 0 ～ 40 です。

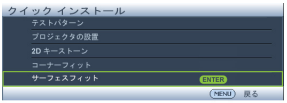
カーブの中心を調整するには :

9. カーブの中心が中心にあるとは限らず、それを調整するために、◀/▶ を押して、カーブの中心を調整します。デフォルト値は 0 で、値は -40 ～ 0 ～ 40 です。

- **QUICK INSTALL** キーの使用

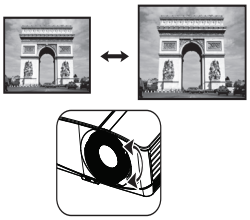


1. リモコンの **QUICK INSTALL** を押します。
2. ▼を押して、**サーフェスフィット**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。
3. 上記セクションのステップ 2 ～ 9 に従います。

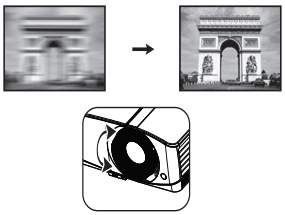


画像サイズと明瞭さの微調整

1. 投写されたイメージのサイズを調整するには、ズームスライドレバーを使用します。



2. 次に、フォーカスリングを使って画像をシャープにします。



メニューの使用方法

このプロジェクタは、オンスクリーン 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。

以下に OSD メニューの概要を紹介します。



次の例は OSD メニューの設定方法を説明しています。

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



2. ◀/▶ を使って、**システム設定：基本**メニューを選択します。



3. ▼ を押して、**背景色**を選択し、◀/▶ を押して、背景色を選択します。



4. プロジェクタかリモコンの **MENU/EXIT** を 2 回押して *、設定を保存し、終了します。

***1 回目でメインメニューに戻り、2 回目で OSD メニューが閉じます。**

プロジェクタの固定

セキュリティケーブルロックの使用

プロジェクタは盗難されないよう安全な場所に設置する必要があります。または、ケンジントンロックなどのロックを購入し、プロジェクタを固定してください。ケンジントンロックのスロットはプロジェクタ背面にあります。詳細は、10 ページの項目 25 を参照してください。

ケンジントンセキュリティケーブルロックは通常、キーとロックの組み合わせです。使用方法については、ロックのマニュアルを参照してください。

パスワード機能の使用

セキュリティの目的で、また権限のない使用を防ぐために、このプロジェクタにはパスワードセキュリティ設定用のオプションが含まれています。パスワードはオンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューで設定します。

⚠ **警告 : 電源オンロック機能を有効化した後にパスワードを忘れると、大変不便です。本書を印刷し、本書で使用するパスワードを書き留め、安全な場所に保管して（必要に応じて）参照してください。**

パスワードの設定

☞ **一度パスワードを設定すると、プロジェクタを起動するたびに正しいパスワードを入力しなければプロジェクタを使用することはできなくなります。**

1. OSD メニューを開き、**システム設定 : 詳細** > **セキュリティ設定**メニューを選択します。**MODE/ENTER** を押します。
2. ▼ を押して、**セキュリティ設定の変更** を選択し、**MODE/ENTER** を押します。
3. 新規または現在のパスワードを入力します。右図のように、4 つの矢印キー (▲、▶、▼、◀) はそれぞれ 4 つの数字 (1, 2, 3, 4) を表しています。これらの矢印キーを使って、6 桁のパスワードを設定してください。機能を最初に使用する場合は、矢印キー ▲ を 6 回押して、プロジェクタのデフォルトパスワード（1, 1, 1, 1, 1, 1）を入力します。



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ます。パスワードが設定されると、OSD メニューは**セキュリティ設定**ページに戻ります。

⚠ **重要 : 入力した数字は画面ではアスタリスクで表示されます。選択したパスワードは、忘れた場合に参照できるように、前もって、または入力後直ちに本書に書き留めてください。**

パスワード : ＿＿＿＿＿＿

本書は安全な場所に保管してください。

5. ▼ を押して、**電源ロック**を選択し、◀/▶を押すことで、**オン**を選択します。
6. OSD メニューを終了するには、**MENU/EXIT.** を押します。

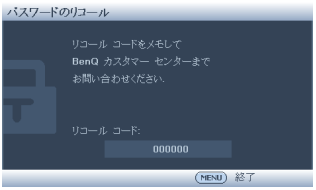
パスワードを忘れた場合



パスワード機能を有効にすると、プロジェクタをオンにするたびに 6 桁のパスワードを入力するよう要求されます。間違ったパスワードを入力すると、右図のようなパスワード エラーメッセージが 3 秒間表示され、次に「パスワードの入力」というメッセージが表示されます。別の 6 桁のパスワード上を押してもう一度やり直してください。または本書にパスワードを記録しておかなかったため、どうしても思い出せない場合、パスワードの呼び戻し手順を使用してください。詳細は 35 ページの「パスワードの呼び戻し手順に入る」を参照してください。

パスワード 5 回続けて間違えて入力すると、プロジェクタは間もなく自動的に停止します。

パスワードの呼び戻し手順に入る



1. プロジェクタかリモコンの **AUTO** を 3 秒間押し続けます。プロジェクタはスクリーンにコード化された数字を表示します。
2. 番号を書き留め、プロジェクタをオフにします。
3. 番号をデコードするには、最寄りの 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の認定ユーザーであることを確認するために、購入証明書の提示を求められます。

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**を選択します。
2. **パスワードの変更**を選択して、**MODE/ENTER** を押します。**「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ます。
   - パスワードが正しければ、別のメッセージ**「新しいパスワード」**が表示されます。
   - パスワードが間違っていれば、パスワード エラーメッセージが 3 秒間表示され、**「現在のパスワード」**というメッセージが表示され再試行が求められます。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** を押します。
4. 新しいパスワードを入力します。

⚠ **重要 : 入力した数字は画面ではアスタリスクで表示されます。選択したパスワードは、忘れた場合に参照できるように、前もって、または入力後直ちに本書に書き留めてください。**

パスワード : _ _ _ _ _ _

本書は安全な場所に保管してください。

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ます。
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

パスワード保護を無効にするには、OSD メニューシステムを開いた後で**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** メニューに戻り、**MODE/ENTER** を押します。**「パスワードの入力」**というメッセージが表示されます。現在のパスワードを入力します。

- パスワードが正しければ、OSD メニューは**セキュリティ設定**ページに戻ります。**電源ロック**を選択し、◀ /▶ を押して、**オフ**を選択します。次回プロジェクタをオンにするとき、パスワードを入力する必要はありません。
- パスワードが間違っていれば、パスワード エラーメッセージが 3 秒間表示され、**「パスワードの入力」**というメッセージが表示され再試行が求められます。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** を押します。

パスワード機能が無効でも、古いパスワードを入力してパスワード機能を再び有効にする必要があるため、古いパスワードはお手元に保管しておいてください。

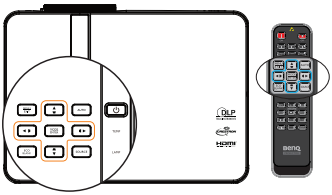
入力信号の切り替え

プロジェクタは同時に複数のデバイスに接続できます。ただし、一度に表示できるフルスクリーンは 1 つです。起動時、プロジェクタは使用できる信号を自動的に検索します。

プロジェクタで信号を自動検索するには、**クイック自動検索** メニューで**ソース** 機能が**オン** (本製品のデフォルト値) になっていることを確認してください。

入力信号は手動で切り替えることも可能です。

1. プロジェクタかリモコンの **SOURCE** を押します。ソース選択バーが表示されます。



2. 希望の信号が選択されるまで ▲/▼ を押し、次に **MODE/ENTER** を押します。信号が検出されたら、選択したソース情報が画面に数秒間表示されます。プロジェクタに複数の装置が接続されている場合は、ステップ 1 ～ 2 を繰り返して別の信号を検出できます。



- **さまざまな入力信号を変えると、それに従って投射画像の輝度レベルも変わります。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) を使う「ビデオ」より一般に明るくなります。**
- **入力信号の種類によっては、ピクチャ モードで有効なオプションに影響があります。詳細は、39 ページの「ピクチャ モードの選択」を参照してください。**
- **MX768 のネーティブディスプレイ解像度は 4:3 縦横比で、MW769 のネーティブディスプレイ解像度は 16:10 縦横比です。最高のピクチャ画質を得るには、この解像度で出力できる入力信号を選択、使用する必要があります。これ以外の解像度を使用すると、「縦横比」の設定によってプロジェクタの縮尺が変わるため、画像が歪んだり、ピクチャの鮮明さが失われたりします。詳細は、37 ページの「縦横比の選択」を参照してください。**

カラースペースの変更

プロジェクタの HDMI 入力によってプロジェクタを DVD プレーヤーに接続する場合、投射されたピクチャの色が正しく表示されない場合が稀にあります。その場合、カラースペースを YUV に変更してください。

1. **MENU/EXIT** を押し、次に◀ /▶ を**ソース**メニューが選択されるまで押します。
2. ▼ を押して、**カラースペース転換**を選択し、◀ /▶ を押して、適切なカラースペースを選択します。

☞ **この機能は HDMI 1/HDMI 2 入力ポートが使用されている場合のみ有効です。**

細部の拡大と検索

投射ピクチャの細部を見る必要がある場合、ピクチャを拡大してください。ピクチャをナビゲートするには、方向矢印キーを使用します。

- OSD メニューの使用方法

1. **MENU/EXIT** を押して、◀ /▶ を**表示**メニューが選択されるまで押します。
2. ▼を押して、**デジタル ズーム**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。ズームバーが表示されます。
3. プロジェクタの ▲ を繰り返し押してピクチャを希望のサイズに拡大します。
4. ピクチャ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、方向矢印 (▲、▼、◀、▶) ボタンを使用します。
5. ピクチャのサイズを縮小するには、**MODE/ENTER** を押してズームイン / アウト機能に戻ります。**AUTO** を押すと、元のサイズに復元されます。また、元のサイズに戻るまで ▼ を繰り返し押すこともできます。

☞ **ピクチャは拡大された後でなければナビゲートすることはできません。細部を検索しながら、ピクチャ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、画像の幅と高さの比率のことです。

デジタル信号処理の出現で、このプロジェクタのようなデジタルディスプレイ デバイスは画像出力を画像入力信号とは異なる画像出力をダイナミックに引き延ばし拡大できるようになりました。

投射画像の比率を変更する (ソースの縦横比に関係なく) :

- リモートコントロールの使用

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



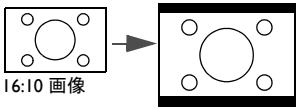
- OSD メニューの使用方法

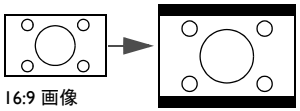
1. **MENU/EXIT** を押して、◀ /▶ を**表示**メニューが選択されるまで押します。
2. ▼を押して、**縦横比**を選択します。
3. ◀/▶ を押して、ビデオ信号の形式とディスプレイ要件に合わせて縦横比を選択します。

縦横比について

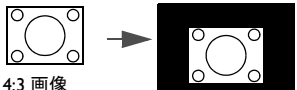
以下の図では、黒い部分が非アクティブなエリアで、白い部分がアクティブなエリアです。未使用の黒いエリアには OSD メニューを表示できます。

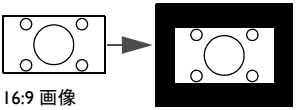
1. **自動** : 縦または横の幅においてプロジェクタのネーティブ解像度にフィットするには、画像を比例的に拡大縮小します。これは、入力画像が 4:3 でも 16:9 でもなく画像の縦横比を変更せずにスクリーンを最大限活用したいときに便利です。


16:10 画像

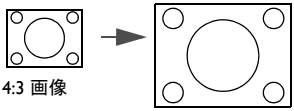

16:9 画像

2. **リアル** : 画像はその本来の解像度で投射され、表示エリア内に合うようにリサイズされます。低解像度の入力信号では、投射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、必要に応じて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再び合わせる必要があります。

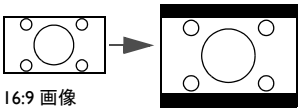

4:3 画像


16:9 画像

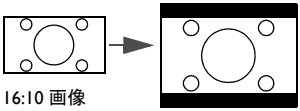
3. **4:3**: 画像がスクリーンの中央に 4:3 の縦横比で表示されるように画像を拡大縮小します。これは縦横比を変更せずにすむため、コンピュータのモニタ、標準画質のテレビ、縦横比 4:3 の DVD ムービーのような 4:3 画像にもっとも適しています。


4:3 画像

4. **16:9**: 画像がスクリーンの中央に 16:9 の縦横比で表示されるように画像を拡大縮小します。この設定は、縦横比を変更する必要がないため、高解像度テレビのように、すでに縦横比が 16:9 になっている画像にもっとも適しています。

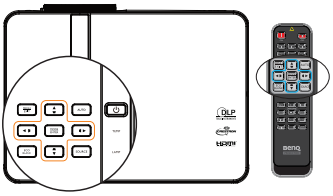

16:9 画像

5. **16:10**: 画像がスクリーンの中央に 16:10 の縦横比で表示されるように画像を拡大縮小します。この設定は、縦横比を変更する必要がないため、高解像度テレビのように、すでに縦横比が 16:10 になっている画像にもっとも適しています。


16:10 画像

画像の最適化

ピクチャ モードの選択



このプロジェクタは、操作環境や入力信号のピクチャタイプに合わせて選択できるように、いくつかの事前定義されたピクチャ モードで設定されています。

ニーズ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従ってください。

- 希望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** を繰り返し押します。
- **ピクチャ > ピクチャ モード** メニューに進み、◀/▶ を選択して希望のモードを選択します。

ピクチャモードを以下に一覧します。

1. **ダイナミック** モード：画像の輝度を最大限明るくします。このモードは、プロジェクタを明るく証明された部屋で使用する場合など、きわめて高い輝度を必要とする環境に適しています。
2. **プレゼンテーション** モード（デフォルト）：プレゼンテーション向けに設計されています。このモードでは輝度に重点を置いています。
3. **sRGB** モード：RGB の純度を最高に上げて、輝度設定に関係なく実物のようなリアルな画像を再現します。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. **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、39 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

現在使用可能なピクチャ モードが目的に適さない場合、2 種類のユーザー定義可能モードを使用できます。ピクチャモードの 1 つ (**ユーザー設定 1/ ユーザー設定 2** 以外) を開始点として使用し、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 ディスプレイメニュー (OSD) で **MENU/EXIT** を押します。
2. **ピクチャ** > **ピクチャ モード**メニューに進みます。
3. ◀/▶ を押して、**ユーザー設定 1** から **ユーザー設定 2** を選択します。
4. ▼ を押して、**リファレンス モード**を選択します。

この機能は、ユーザー設定 1 またはユーザー設定 2 モードがピクチャ モードサブメニューアイテムで選択されている場合のみ利用可能です。

5. ◀/▶ を押して、ニーズにもっとも近いピクチャモードを選択します。
6. ▼ を押して変更したいメニューアイテムを選択し、◀/▶ を使って値を調整します。詳細は、" ユーザーモードの画質の微調整 " を参照してください。
7. 選択時に設定が保存されます。

壁スクリーンの使い方

白以外の色でペイントされた壁などの着色面に投射する場合、ソースと投写ピクチャ間の色の違いを防ぐために **壁スクリーン**機能を使って投射ピクチャ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、◀/▶ を押して投射面の色にもっとも近い色を選択します。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

ユーザーモードの画質の微調整

ユーザー設定 1 か **ユーザー設定 2** モードを選択しているとき、選択した信号タイプによっていつくかのユーザー定義可能な機能を利用することができます。必要に基づき、これらの機能を選択しプロジェクタまたはリモコンの◀ / ▶ を押すことで機能の調整が可能です。

輝度の調整

値を高くするほど画像の輝度が増します。設定値が低くなるにつれ、画像は暗くなります。画像の黒い領域が黒く表示され、暗い領域の細部が見えるように、このコントロールを調整します。



コントラストの調整

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**設定を調整した後、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。



また、**輝度**または**コントラスト**をリモコンの **BRIGHT** または **CONTRAST** キーを使って調整することができます。



色の調整

設定を下げると、飽和色が少なくなります。設定が高すぎると、画像の色が非常に強くなり、画像は現実離れして見えます。

色調の調整

値を高くするほど、赤みがかったピクチャになります。値を低くするほど、緑がかったピクチャになります。

シャープネスの調整

値を高くするほど、ピクチャがシャープになります。値を低くするほど、ピクチャがソフトになります。

Brilliant Color の調整

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の強化を利用して、より忠実、鮮やかな色のピクチャを提供すると共に、より高い輝度も可能になります。ビデオや自然のシーンで一般的な中間調画像であれば、50% 以上輝度を上げることが可能であるため、プロジェクタでリアルな本当の色を再現できます。その画質の画像をお好みの場合、**オン**を選択してください。そうでない場合、**オフ**を選択してください。

オンはこのプロジェクタのデフォルトで、推奨する選択値です。**オフ**が選択されている場合、**色温度** 機能は使用できません。

色温度の調整

色温度 * 設定で利用可能なオプションは、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**：白の色合いをノーマルに保ちます。
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**：

さまざまな用途に対して「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より強い青で表示されます。

お好みの色温度を設定する

お好みの色温度を設定します。

1. **色温度**を選択し、**暖**、**ノーマル**または**冷**をプロジェクタまたはリモコンの ◀/▶ を押すことで選択します。
2. ▼ を押して、**色温度の詳細調整**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。色温度の詳細調整ページが表示されます。
3. ▲/▼ を押して、変更するアイテムを選択し、◀/▶ 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、青の明るさ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、ビルの外窓から日光が差し込む部屋など、ほとんどの取り付け状況でカラーマネージメントは必要ありません。

役員室、講義室、ホームシアターなど照明レベルをコントロールできるように固定して取り付ける場合のみ、カラーマネージメントを考慮する必要があります。カラーマネージメントは色彩管理を微調整してより正確な色を再現する場合に必要となります。

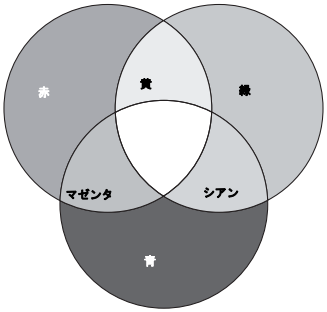
適切なカラーマネージメントは、管理条件下でまた再現可能な表示条件下でのみ達成できます。色再現を測定するには、比色計（カラーライトメーター）を使用し、適切なソース画像のセットを提供する必要があります。これらのツールはプロジェクタには付属していませんが、プロジェクタのサプライヤや経験豊富な技術者なら適切なアドバイスをすることができるはずです。

カラーマネージメントでは、6 セット (RGBCMY) の色を調整できます。それぞれの色を選択すると、お好みに従ってその範囲と彩度を個別に調整できます。

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. **MODE/ENTER** を押すと、**3D カラーマネージメント**ページが表示されます。
3. **原色**を選択し、◀/▶ を押して、赤、黄、緑、シアン、青、マゼンタから色を選択します。
4. ▼ を押して、**色相**を選択し、◀/▶ を押して、その範囲を選択します。範囲を広げると、その隣り合う 2 つの色の割合も多くなります。色が互いにどのように関連し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、投射ピクチャ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、お好みの値に調整します。すべての調整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、純粋な赤の彩度のみが影響を受けます。

☞ • **彩度**とは、ビデオピクチャの色の量のことです。設定を低くすると彩度が低くなります。「0」に設定すると、画像から完全に色が取り除かれます。彩度が高すぎると、色が強くなりすぎ、現実感がなくなります。

6. ▼ を押して、**ゲイン**を選択し、◀/▶ を押してお好みの値に設定します。これによって、選択する原色のコントラストレベルが影響を受けます。すべての調整は直ちに画像に反映されます。
7. 他のカラー調整を行う場合は、ステップ 3 ～ 6 を繰り返してください。
8. 希望の調整がすべて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。

現在の、またはすべてのピクチャ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、▲/▼ を押して**現在**あるいは**すべて**を選択します。
   - **現在** : 現在のピクチャモードを工場出荷時の設定に戻します。
   - **すべて** : **ピクチャ**メニューで、**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、プレゼンテーションを行うときよりよい時間管理を達成できるようにします。この機能を使用するには、次の手順にしたがってください：

1. **システム設定：基本 > プレゼンテーション タイマー**メニューに進み、**MODE/ENTER** を押して、**プレゼンテーション タイマー**ページを表示します。
2. **タイマー間隔**を選択 s、◀/▶ を押してタイマー間隔を決定します。時間の長さは 1 分から 5 分までは 1 分刻みで、5 から 240 分までは 5 分刻みで設定できます。
3. ▼ を押して、**タイマー表示**を選択し、◀/▶ を押してスクリーン上にタイマーを表示するかどうかを決定します。

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

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

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

選択	説明
増加	0 からプリセット時間までカウントを続けます。
減少	プリセット時間から 0 までカウントダウンします。

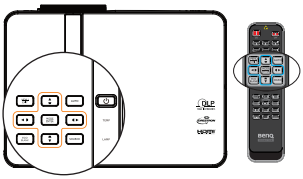
6. ▼ を押して **サウンドによる通知** を選択し、ビープ音通知を有効化するかどうかを ◀/▶ を押して決定します。**オン**を選択した場合、カウントダウン / アップの 30 秒前で 2 重ビープ音、設定時刻に到達すると 3 重ビープ音が鳴ります。
7. プレゼンテーションタイマーを有効にするには、▼ を押した後、◀/▶ を押して**オン**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。
8. 確認メッセージが表示されます。**はい**を選択し、**MODE/ENTER** を押して確定します。**タイマーはオンです！**というメッセージがスクリーンに表示されます。タイマーはオンになった瞬間からカウントを開始します。

タイマーを解除するには、次の手順にしたがってください：

1. **システム設定：基本** > **プレゼンテーション タイマー**メニューに進み、▼ を押して、**オフ**を選択します。**MODE/ENTER** を押します。確認メッセージが表示されます。
2. **はい**を選択し、**MODE/ENTER** を押して確定します。**タイマーはオフです！**というメッセージがスクリーンに表示されます。

画像を非表示にする

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。プロジェクタまたはリモコンのいずれかのキーを押し、画像を復元します。画像が非表示の間は、スクリーンに「ECO BLANK」と表示されます。オーディオ入力が接続されている間にこの機能を有効にした場合、オーディオは停止しません。



システム設定 : 基本 > 操作設定 > 画面オフタイマー メニュー で、一定時間消画スクリーン状態で何もしなかった場合に、自動的に画像が戻るように消画の時間を設定することができます。時間の長さは 5 分から 30 分の間で 5 分刻みで設定することができます。

⚠
- **投射中のレンズを塞がないでください。塞いでいる物体が高温になる原因となります。**
- **画面オフタイマーの起動の有無に関わらず、プロジェクタあるいはリモコンのいずれかのキーを押すことで画像を復元することができます。**

画像の静止

リモコンの **FREEZE** 押すと画像が静止します。スクリーンに「フリーズ」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。

スクリーン上でイメージが静止しても、ビデオやその他のでバイスでピクチャは再生されます。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。

高地対応環境での操作

標高 1,500 m ～ 3,000 m 地点で周囲気温が 0 ℃～ 35 ℃の環境の場合、**高地対応モード**の使用を推奨します。* 中国地域は 2,000m の高度にのみ適用されます。

⚠ **標高が 0 m-1,500 m で周囲気温が 0° C-35° C の環境で使用する際には、高地対応モードは使用しないでください。このような条件でこのモードをオンにすると、プロジェクタが過度に冷却されます。**

高地対応モードをオンにするには :

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

「**高地対応モード**」で操作すると、システムの冷却と性能を向上するためにファン速度が上がり、デシベル操作ノイズレベルが高くなる原因となります。

上記の場合を除き、その他の極端な条件下で本プロジェクタを使用すると、自動停止症状が表示されますが、これはプロジェクタを過熱から保護するための設計によるものです。このような場合、高地対応モードに切り替えてこれらの症状を解決する必要があります。ただし、これは、本プロジェクタがすべての過酷な状況または極端な状況でも操作可能であることを断言するものではありません。

サウンドの調節

以下のようなサウンド調節はプロジェクタのスピーカーに影響します。プロジェクタのオーディオ入力に正しく接続されていることを確認します。オーディオ入力の接続方法については、20 ページの「接続」を参照してください。

音声のミュート

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



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

音声レベルを調節

サウンドレベルを調節するには、リモコンまたはプロジェクタの **VOLUME +/-** を押します、または、

1. 上記のステップ 1-2 を繰り返します。
2. **VOLUME** を選択し、ご希望のサウンドレベルを選択します。

電源オン / オフ音をオフにする

トーンをオフにするには：

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

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

マイクの音量を調節します。

サウンドレベルの調整：

1. 音声ミュートのセクションの、ステップ 1 ～ 2 を繰り返します。
2. **マイクロフォンの音量**を選択し、ご希望のサウンドレベルを選択します。

ミュートがオンの状態でも、マイク音は機能します。

プロジェクタのメニューディスプレイのカスタマイズ

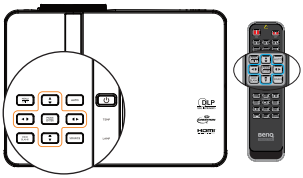
オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニューはお好みに合わせて設定できます。次の設定は投射設定、操作、性能には影響しません。

- **言語**メニューの**システム設定 : 基本**で OSD メニューの言語を設定します。**MODE/ENTER** を押して、言語ページを表示します。▲/▼/◀/▶ および **MODE/ENTER** を使って言語を選択します。
- **システム設定 : 基本** > **メニュー設定**メニューの**メニュー表示時間**では、最後にキーを押してからの OSD の表示時間を設定します。時間の長さは 5 ～ 30 秒まで 5 秒刻み範囲で設定できます。◀/▶ を使って適切なタイムフレームを選択します。
- **システム設定 : 基本** > **メニュー設定**メニューの **メニュー位置** で OSD の位置を 5 つの位置に設定します。◀/▶ を使ってお好みの位置を選択します。
- **システム設定 : 基本** > **メニュー設定**メニューの **アラームメッセージ** で、スクリーンにアラームメッセージを表示するかどうかを設定します。◀/▶ を使って希望の設定を選択します。
- **スプラッシュ スクリーン**メニューの**システム設定 : 基本**で、プロジェクタの起動時に表示するお好みのロゴスクリーンを設定します。◀/▶ を使ってスクリーンを選択します。

ランプセーバーモードの選択

- リモコンの使用。

LAMP MODE を押すと、ランプモード選択バーが表示されます。▲/▼ を使って、**ノーマル / 省電力 /SmartEco** を選択します。



- OSD メニューの使用。

1. **MENU/EXIT** を押して、◀/▶ を**システム設定 : 詳細**メニューが選択されるまで押します。
2. ▼ を押して、**ランプ設定**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。ランプ設定ページが表示されます。
3. **ランプ モード**を選択し、◀/▶ を押して、**ノーマル / 省電力 /SmartEco** を選択します。ランプの輝度はランプモードにより異なります。以下の表の説明リストを参照してください。

ランプ モード	説明
ノーマル	100% のランプ輝度。
省電力	20% のランプ電力消費を節約します。
SmartEco	コンテンツの明るさレベルによって、最大 70% のランプ電力消費を節約します。

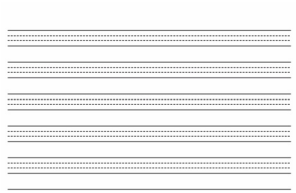
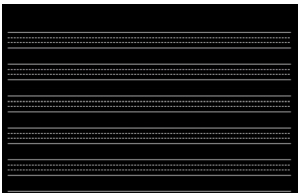
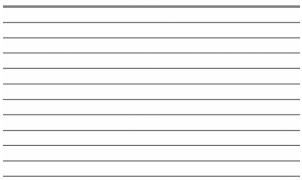
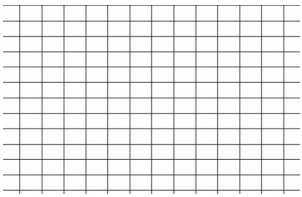
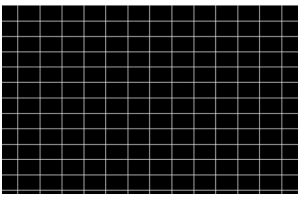
省電力モードまたは SmatEco モードを選択すると、ライト出力が低減され、その結果投射ピクチャが暗くなります。

教育テンプレートの使用

ボードに文字を書くと教えやすくなります。OSD により組み込みテンプレートを使用できます。



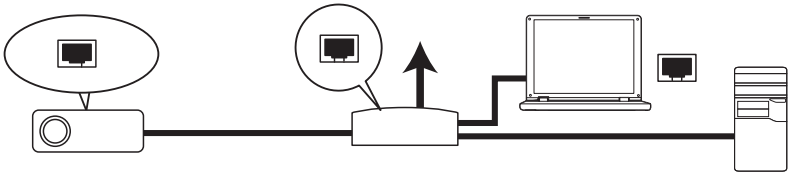
OSD メニューを開き、**表示** > **教育テンプレート**を選択します。**黒板 / ホワイトボード** > **オフ** / **英字シート** / **ワークシート** / **座標**を選択します。教育テンプレートが表示されます。

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

LAN 環境でプロジェクタを操作する

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

有線 LAN の構成



DHCP 環境の場合：

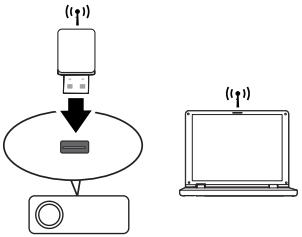
1. RJ45 ケーブルの一方の端をプロジェクタの LAN 入力ジャックに、もう一方の端を RJ45 ポートに接続します。
2. **MENU/EXIT** を押して、◀ /▶ を**システム設定 : 詳細**メニューが選択されるまで押します。
3. ▼ を押して、**ネットワーク設定**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。**ネットワーク設定** ページが表示されます。
4. ▼ を押して、**有線 LAN** を選択し、**MODE/ENTER** を押します。
5. ▼を押して、DHCP を選択し、◀ /▶ を押して、**オン**を選択します。
6. ▼ を押して、[適用]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

IP アドレスが表示されない場合は、ITS 管理者にお問い合わせください。

非 DHCP 環境の場合：

1. 上記のステップ 1-4 を繰り返します。
2. ▼を押して、DHCP を選択し、◀ /▶ を押して、**オフ**を選択します。
3. IP アドレス、サブネットマスク、デフォルトゲートウェイ、および DNS サーバー設定については、ITS 管理者に問い合わせてください。
4. ▼ を押して変更したい項目を選択し、値を入力します。
5. ▼ を押して、[適用] を選択し、**MODE/ENTER** を押します。

ワイヤレス LAN の構成



1. BenQ 無線ドングル（別売品）をプロジェクタの USB A タイプ入力ジャックに差し込みます。
2. **ワイヤレス LAN** を**システム設定 : 詳細** > **ネットワーク設定** メニューで選択し、**MODE/ENTER** を押します。
3. **AP** モード接続の場合は、SSID 情報をメモしておき、Q Presenter 内の同一 SSID を持つプロジェクタを検索して、投写を開始します。**インフラ**モード接続の場合は、接続するプロジェクタの SSID を選択する必要があります。詳細は、58 ページの「Q Presenter を通して画像を表示する」を参照してください。
4. お使いの PC の無線接続ユーティリティを使用して、ネットワークに接続します。

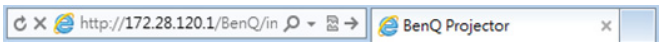
プロジェクタに WEP キーが設定してある場合は、ネットワークに接続する際に WEP キーのパスワードを入力する必要があります。

ウェブブラウザからプロジェクタを遠隔操作する

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

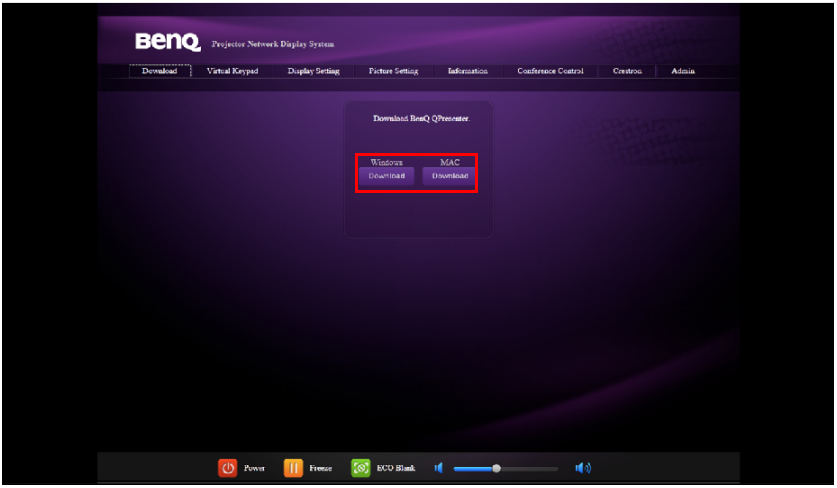
1. ブラウザのアドレスバーにプロジェクタのアドレスを入力し、Enter を押します。例：http://172.28.120.1





2. BenQ 遠隔ネットワーク操作ページが開きます。

- **ウェブページのコントロールは、IE 7.0 以上に対応しています。**
- **ウェブページコントロール、Q Presenter、USB Reader セクションのイラストはあくまで説明用のものであり、お使いのプロジェクタの実際の設計とは異なる場合があります。**



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

ウェブページコントロールには、61 ページのウェブページより、Q Presenter > Settings（設定）> Advanced Setting（詳細設定）> Control projector（プロジェクタのコントロール）から接続することもできます。

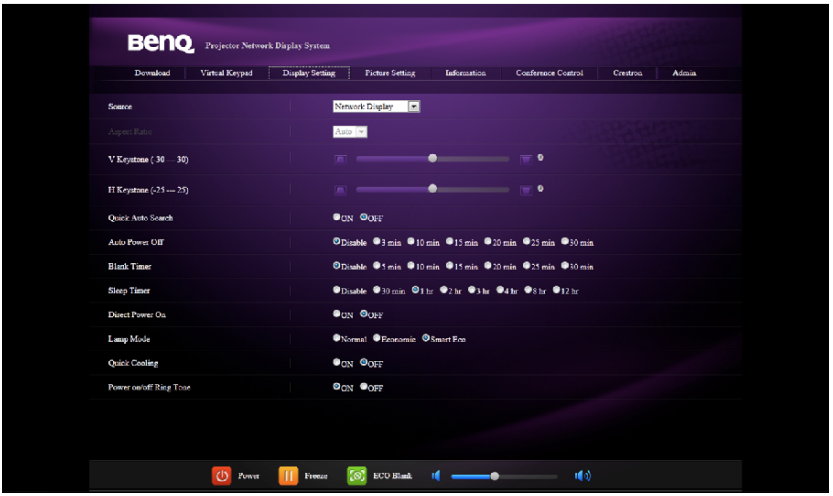
4. プログラムのインストールを実行します。
5. Q Presenter を開き、ネットワークディスプレイを検索して接続します。詳細は、58 ページの「Q Presenter を通して画像を表示する」を参照してください。

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

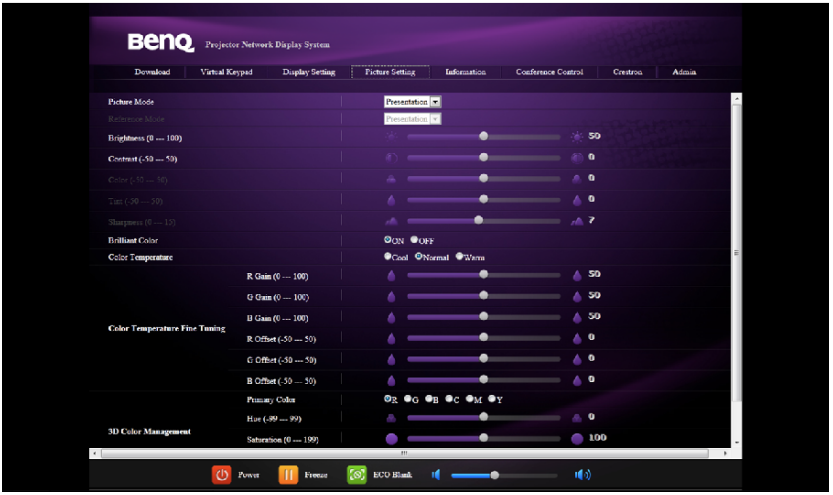


i. これらのボタンは、リモコンのボタンと同じように機能します。詳細は、13 ページの「リモコン」を参照してください。

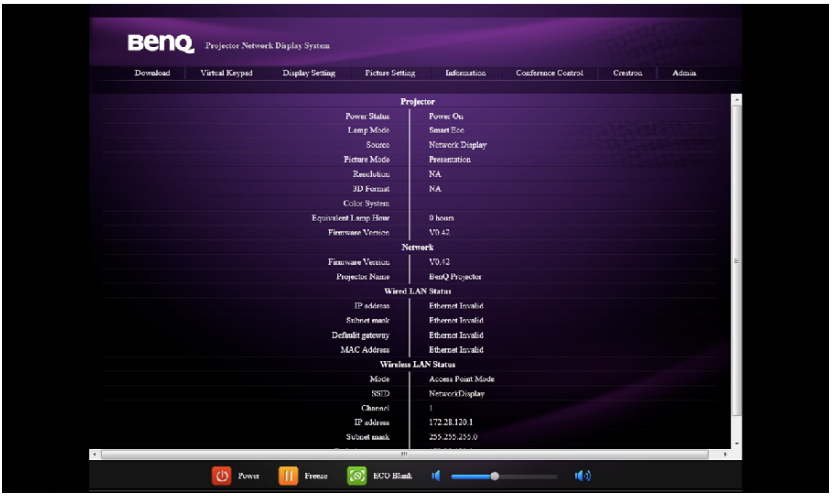
Display Setting（ディスプレイ設定）ページでは、OSD メニューを使っているような感覚でプロジェクタを操作することができます。これらの機能のいくつかは便利なメニュー設定となっています。



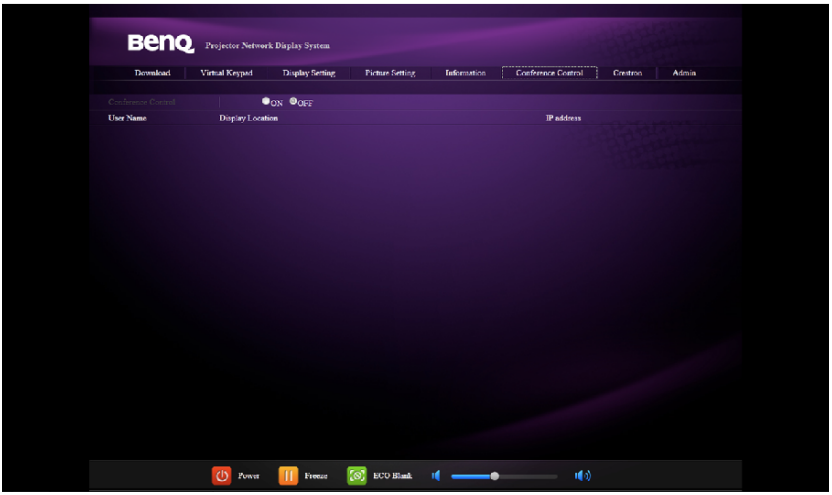
Picture Setting（ピクチャ設定）ページでは、**ピクチャ** メニューを使っているような感覚でプロジェクタを管理することができます。



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



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



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



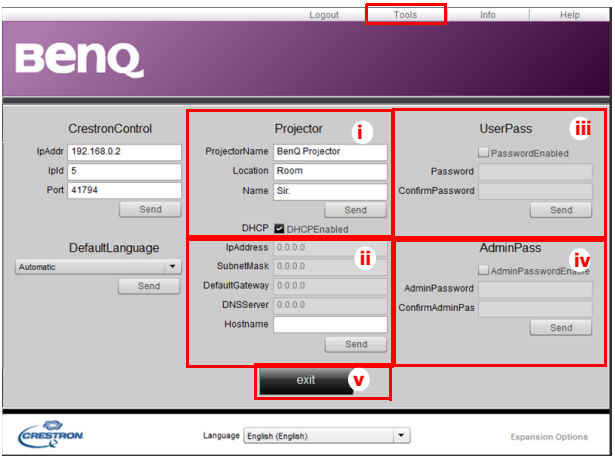
i. これらのボタンは、OSD メニューやリモコンのボタンと同じように機能します。詳細は、68 ページの「2. ピクチャ」および 13 ページの「リモコン」を参照してください。

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

ii. 入力ソースを切り替えるには、任意の信号をクリックします。

iii. OSD の表示言語は選択可能です。

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

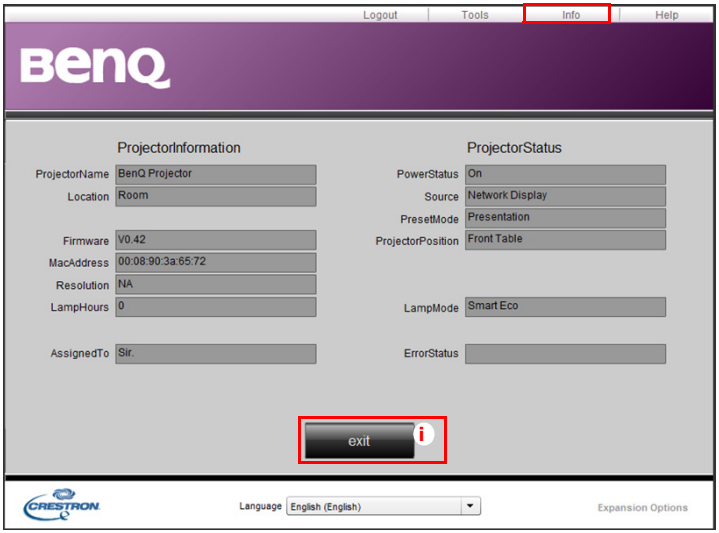


i. プロジェクタに名前を付け、そのロケーションおよび責任者を管理することができます。
ii. 有線 LAN 設定の調整が行えます。
iii. 設定すると、そのプロジェクタの遠隔ネットワーク操作へのアクセスがパスワード保護されます。
iv. 設定すると、Tools（ツール）ページへのアクセスがパスワード保護されます。

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

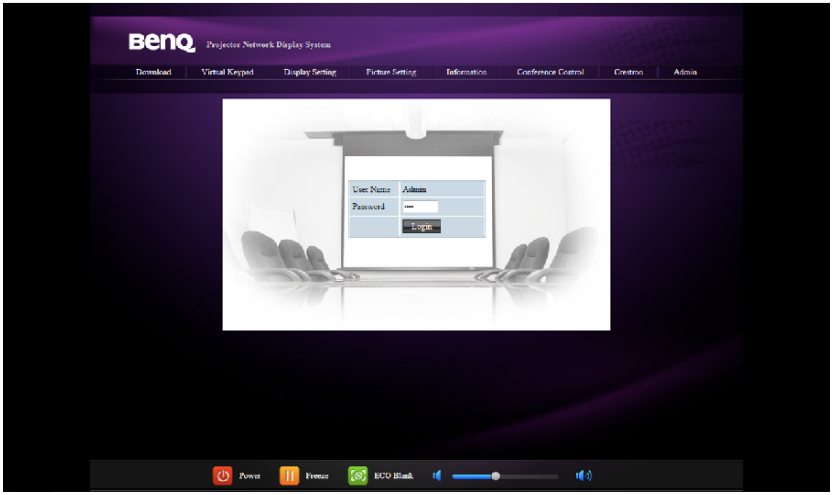
v. Crestron 遠隔ネットワーク操作ページに戻るには、**exit（終了）**を押します。

Info（情報）ページにはプロジェクタの情報とステータスが表示されます。

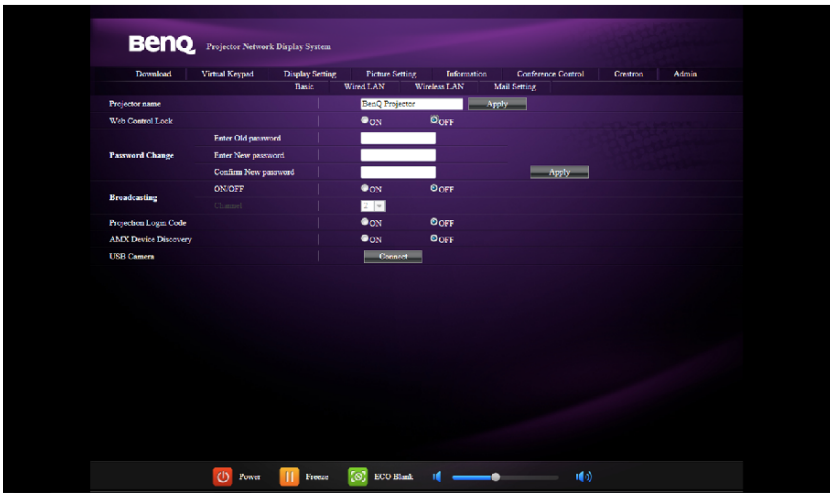


i. Crestron 遠隔ネットワーク操作ページに戻るには、**exit（終了）**を押します。

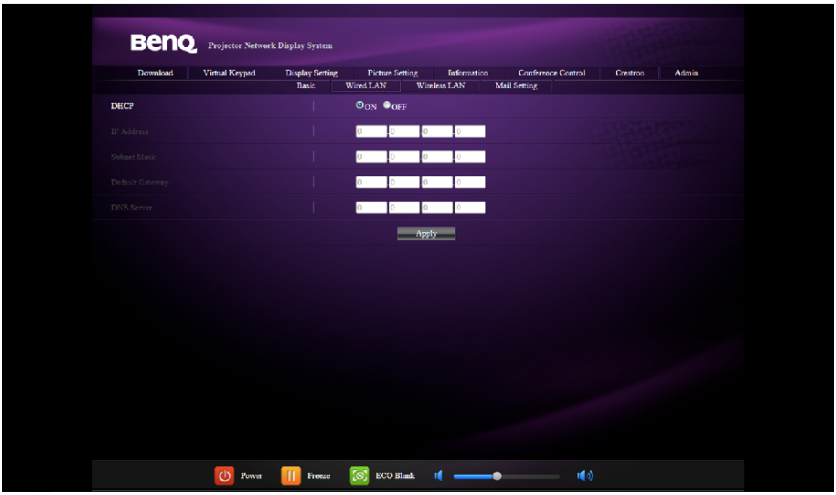
パスワードを入力して Admin（管理者）ページに入ると、Basic（基本）、Wired LAN（有線 LAN）、Wireless LAN（ワイヤレス LAN）、Mail（メール）ページにアクセスできます。デフォルトのパスワードは「0000」です。パスワードは Basic（基本）ページで変更可能です。



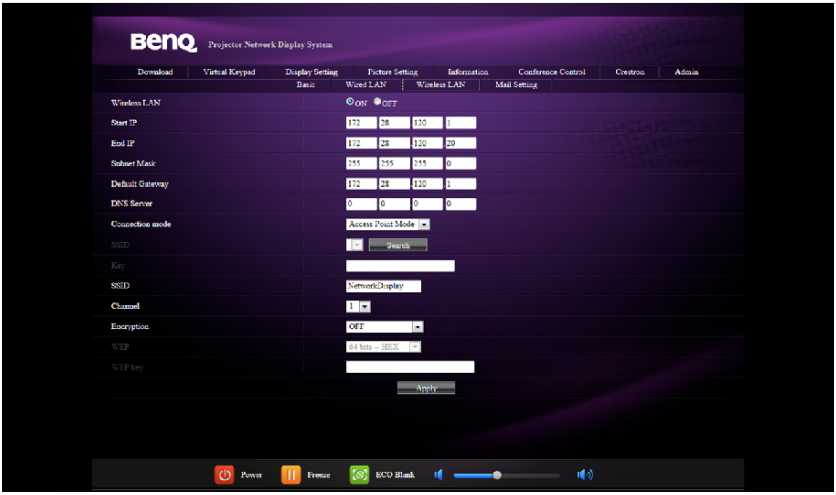
Basic（基本）ページでは、パスワードの変更や接続者の選択が行えます。接続者数はネットワークディスプレイの動作にも影響します。



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

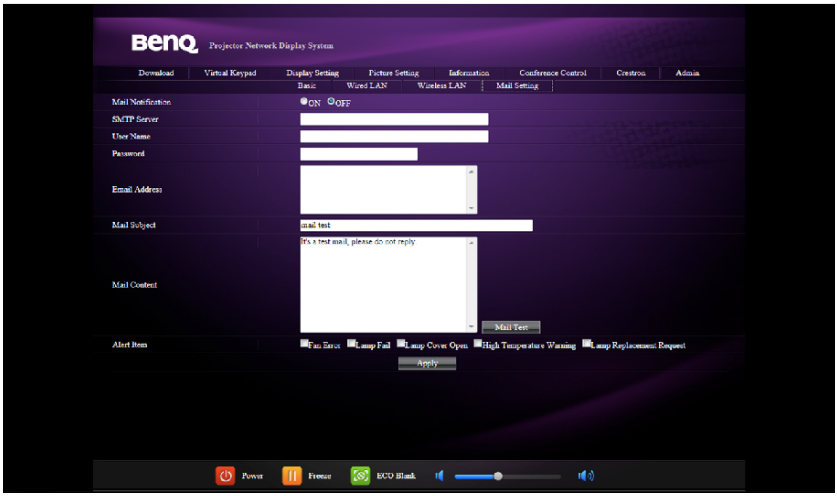


Wireless LAN（ワイヤレス LAN）ページでは、Wireless LAN（ワイヤレス LAN）設定の調整が行えます。



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

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



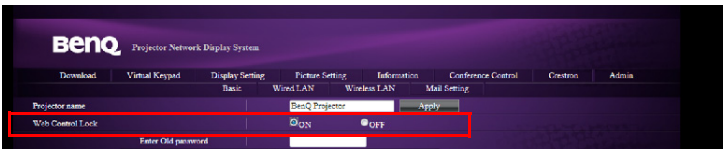
あらかじめ、Mail Test（メールテスト）機能で Alert Mail（通知メール）の動作を確認しておいてください。

Web コントロール ロックを使用する

この機能は、未承認の人物がプロジェクタネットワークディスプレイシステムからプロジェクタ設定を不正に変更してしまうことを防止するよう設計されています。

この機能を有効化するには：

1. ご使用のコンピュータをプロジェクタに接続した後、ブラウザのアドレスバーにプロジェクタのアドレスを入力し、確定を押します。
2. プロジェクタネットワークディスプレイシステムの管理者ページを開きます。
3. 現在のパスワードを入力します。
4. **Web Control Lock（Web コントロール ロック）**列にある「ON（オン）」をクリックします。



このプロジェクタに次に接続する人物に対し、プロジェクタネットワークディスプレイシステムは制限付機能を提供します。

この機能を無効化するには：

1. プロジェクタネットワークディスプレイシステムの管理者ページを開きます。
2. 現在のパスワードを入力します。
3. Web Control Lock (Web コントロール ロック) 列にある「OFF（オフ）」をクリックします。

OSD メニューを使用してこの機能を切り替えることもできます：

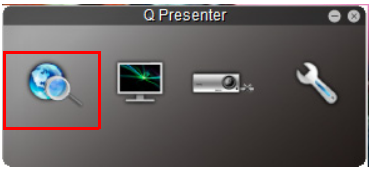
1. OSD メニューシステムを開き、**システム設定 : 詳細 > セキュリティ設定 > セキュリティ設定の変更** メニューに進みます **MODE/ENTER** を押します。パスワードの入力 というメッセージが表示されます。現在のパスワードを入力します。パスワードが正しければ、OSD メニューは**セキュリティ設定**ページに戻ります。▼を押して、**Web コントロール ロック**を選択し、◀ /▶ を押して、**オン**または**オフ**を選択します。

Q Presenter を通して画像を表示する

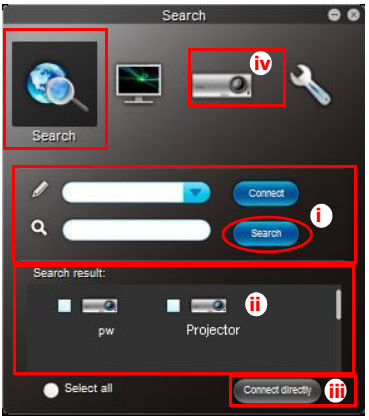
Q Presenter はホスト PC 上で実行されるアプリケーションです。利用可能なネットワークディスプレイに接続し、デスクトップコンテンツをローカルネットワーク接続経由でネットワークディスプレイに転送します。

☞ **Q Presenter を使用する前に、必ず他の仮想ネットワーク制御プログラムをオフにしてください。**

1. RJ45 ケーブルでプロジェクタを接続し、お使いのノート型 PC または PC を LAN に接続しておきます。詳細は、48 ページの「有線 LAN の構成」および49 ページの「ワイヤレス LAN の構成」を参照してください。
2. プロジェクタの IP アドレスをブラウザのアドレスバーに入力します。詳細は、49 ページの「ウェブブラウザからプロジェクタを遠隔操作する」を参照してください。
3. Q Presenter をダウンロードしてファイルを解凍し、プログラムのインストールを完了します。
4. インストールが完了したら、Q Presenter アイコンをダブルクリックします。Q Presenter ページが表示されます。
5. Search（検索）アイコンをクリックします。



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



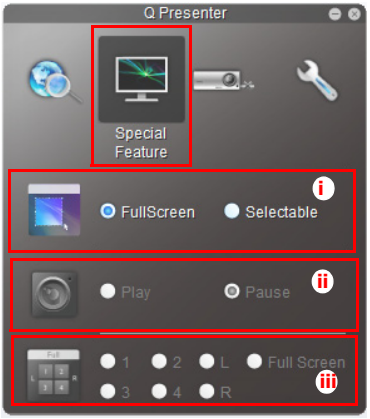
i. IP アドレス（詳細は49 ページの「ウェブブラウザからプロジェクタを遠隔操作する」を参照）を直接入力するか、または「Search（検索）」ボタンをクリックします。

ii. LAN に接続されたプロジェクタが検索結果に表示されます。接続したいプロジェクタを選択します。

iii. 「Connect（接続）」をクリックします。するとプロジェクタ上の画像が見られるようになります。

iv. すべての接続先プロジェクタから、クリックで切断できます。

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



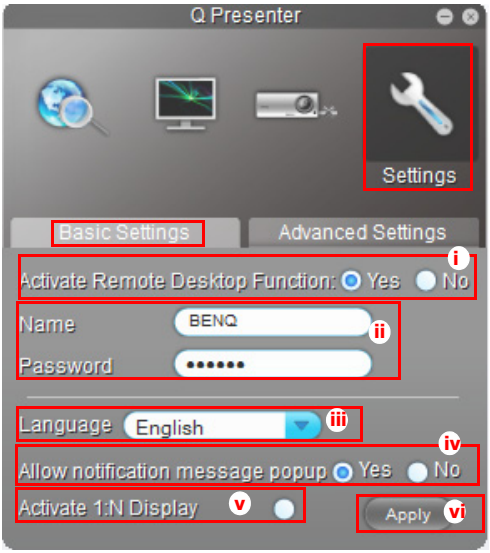
i. Full Screen（フルスクリーン）：プロジェクタに画像全体を表示します。Selectable（領域選択）：ポップアップした四角い枠を、聴衆に示したい領域にドラッグで移動します。



ii. 接続先ネットワークディスプレイへのデスクトップコンテンツ表示の再生 / 一時停止を選択します。

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

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



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

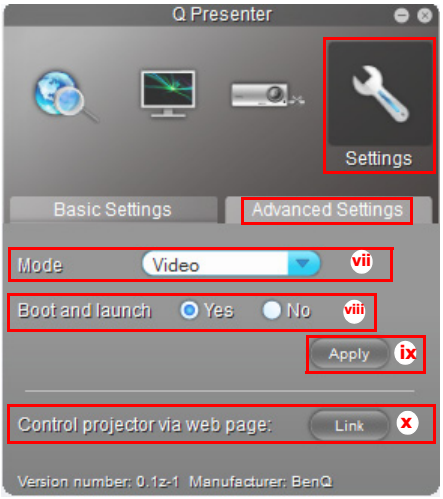
ii. 接続された PC の名前とパスワードが設定できます。名前は大文字の A ～ Z、0 ～ 9 の範囲で 8 文字、パスワードは 1 ～ 4 の 6 桁である必要があります。

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

iv. 通知メッセージのポップアップを有効にするかどうかを選択します。

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

vi. 設定が完了したら、Apply（適用）を押して変更内容を保存します。



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

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

ix. 設定が完了したら、Apply（適用）を押して変更内容を保存します。

x. BenQ 遠隔ネットワーク操作ページに接続できます（49 ページ参照）。

投射ログインコードを使用する

この機能は、適切なプロジェクタからのネットワーク表示を行うために設計されています。この機能を切り替えるには :

1. OSD メニューシステムを開き、**システム設定 : 詳細 > ネットワーク設定**メニューに進みます。**MODE/ENTER** を押します。
2. ▼を押して、**投写ログイン コード**を選択し、◀ /▶ を押して、**オン**または**オフ**を選択します。

この機能がオンの場合、ソースをネットワークディスプレイに切り替えた際に、プロジェクタが右上角にランダムな 4 桁のコードを生成します。プロジェクタに接続する際に、Q Presenter にこの 4 桁のコードを入力します。



ブロードキャスティング機能を使用する

1:N LAN ディスプレイの場合、この機能を実行する 2 つの方法があります。

1. TCP/IP による場合 (最大 8 台のプロジェクタをサポート、オリジナル設計)
2. マルチキャストによる場合 (最大 255 台のプロジェクタをサポート、この新設計)

対応する IP(グレー表示) を示す 1、2、3、4、5、6...25 のチャンネルを選択できます。

1 ～ 25 のチャンネル (25IP) を自由に選択できます。

239.192.19.21~239.192.19.45

チャンネルが非常チャンネルで固定されている場合、このチャンネルから入っている画像が検出されると、この画像が自動的に投写されます。ソースを手動で切り替える必要はありません。

この機能を有効にするには :

☞ **機能には、QPresenter の特殊バージョンが必要です。ユーザーマニュアル CD からダウンロードしてください。**

1. OSD メニューシステムを開き、**システム設定 : 詳細 > ネットワーク設定**メニューに進みます。**MODE/ENTER** を押します。
2. ▼を押して、**放送**を選択し、次に ◄/► を押して **オン** を選択します。
3. Qpresenter で詳細設定ページを開きます。
4. Activating Broadcasting(放送を有効にする) 行で**はい**、**適用**の順にクリックします。

または

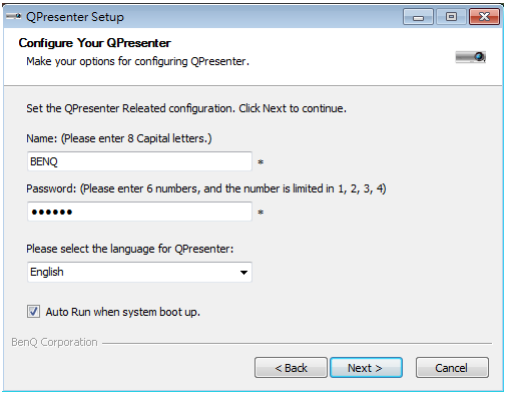
1. プロジェクタネットワークディスプレイシステムを開き、基本ページに進みます。
2. **放送**行で**オン**をクリックし、ドロップダウンリストを使用してチャンネルを選択します。
3. Qpresenter で詳細設定ページを開きます。
4. Activating Broadcasting(放送を有効にする) 行で**はい**、**適用**の順にクリックします。

☞
- **この機能はネットワーク表示ソースが選択されている場合のみ使用できます。**
- **コンピュータの最小システム要件は Intel Core 2 Dou 2.4GHz CPU、2G DDR です。**

Q Presenter からのリリモート デスクトップ操作

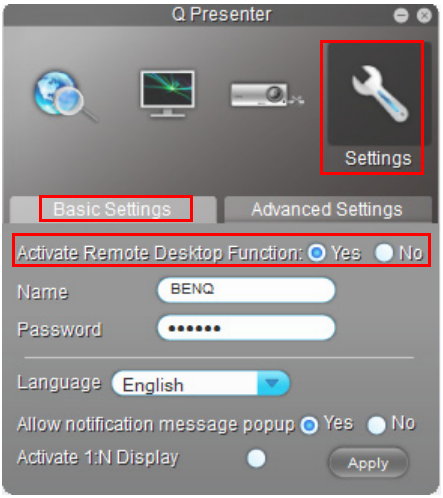
Q Presenter は、プロジェクタのサイトからホスト PC の Remote Desktop Control（RDC、リモート デスクトップ操作）を行うことができます。

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



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

2. **Q Presenter** > **Settings(設定)** > **Basic Settings(基本設定)** から、Remote Desktop Control(リモートデスクトップ操作) 機能をオンにします。



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



- **Remote Desktop Control(リモートデスクトップ操作) は PC スタンバイモードをサポートしていません。**
- **Remote Desktop Control(リモートデスクトップ操作) は LAN ソースにのみ対応しているため、プロジェクタのソースは LAN に固定されています。**

USB Reader からのプレゼンテーション

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

画像ファイルタイプ

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

- **ファイル名に識別不可能な文字が含まれる場合、その文字は四角記号で表示されます。**
- **タイ語のファイル名には対応していません。**
- **GIF、TIFF、PNG、BMP 形式のファイルは、サイズが WXGA（1,280 x 800）以下のもののみ表示されます。**
- **フォルダに 200 画像以上ある場合、最初の 200 画像のみが表示できます。**

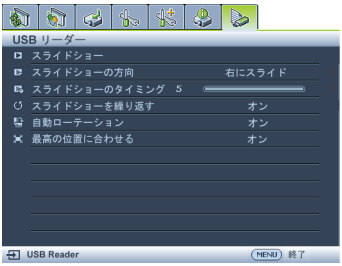
準備

画像をスライドショーで表示するには、以下の手順に従ってください:

1. お使いの PC に USB フラッシュドライブを接続し、PC から USB フラッシュドライブにファイルをコピーします。
2. プロジェクタの電源を入れます。
3. PC から USB フラッシュドライブを取り外し、プロジェクタの USB A タイプジャックに差し込みます。
4. ソース選択バーから **USB リーダー** を選択します。
5. **MODE/ENTER** を押して、サムネイル表示に入ります。

USB リーダーメニュー

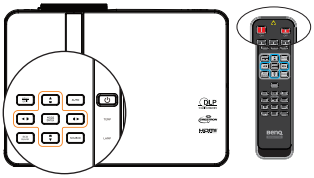
USB リーダーメニューは、USB リーダーソースが選択されている場合にのみ表示されます。このメニューには、各種設定を行うためのスライドショー機能が含まれます。

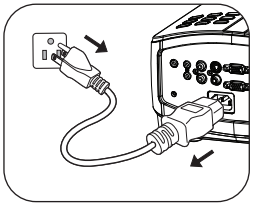


メインメニュー	サブメニュー	オプション
USB リーダー	スライドショー	
	スライドショーの方向	右にスライド / 下にスライド
	スライドショーのタイミング	3 /4 /5
	スライドショーを繰り返す	オン / オフ
	最高の位置に合わせる	オン / オフ
	最高の位置に合わせる	オン / オフ

プロジェクタの停止

1. プロジェクタの ⏻ **電源**を押します。確認メッセージが表示されます。
   数秒以内に応答しなければ、メッセージは消えます。リモコンをご使用の場合は、オフを押してプロジェクタをシャットダウンします。
2. プロジェクタの ⏻ **電源**を 2 回押します。**電源インジケータランプ**がオレンジ色に点滅して投写ランプが消灯し、プロジェクタを冷却するためにファンは動作を続けます。





⚠
- **ランプを保護するため、冷却プロセスの間プロジェクタはいかなるコマンドにも応答しません。**
- **冷却時間を短縮するために、クイッククーリング機能を有効にすることもできます。詳細は、77 ページの「クイッククーリング」を参照してください。**

3. 冷却プロセスが完了すると、**電源インジケータランプ**がオレンジ色に点灯し、ファンが停止します。
4. プロジェクタを長期間使用しない場合は、電源コードをコンセントから抜いてください。

☞
- **プロジェクタが適切に停止しない場合、プロジェクタの再起動時にランプを保護するため、ファンは数分間回って冷却を行います。ファンが停止した後、再び電源を押してプロジェクタを起動してください。このとき、電源インジケータランプがオレンジ色に点灯します。**
- **実際のランプの寿命は環境条件および使用率により異なります。**

メニュー操作

メニュー システム

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		
	コーナーフィット		
	サーフェスフィット	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 設定を適用	
	教育テンプレート	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

2. ピクチャ	ピクチャ モード		**ダイナミック** / **プレゼンテーション** /**sRGB**/ **シネマ** / (3D)/ **ユーザー設定 1**/ **ユーザー設定 2**
	リファレンス モード		**ダイナミック** / **プレゼンテーション** /**sRGB**/ **シネマ** / (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**	1 ～ 240 分
		タイマー表示	**常に使用する** /1 分 /2 分 /3 分 / 常に使用しない
		タイマーの位置	**左上** / 左下 / 右上 / 右下
		タイマーのカウント方法	**減少** / 増加
		サウンドによる通知	オン / **オフ**
		オン / オフ	**はい** / いいえ
	言語		English / Français / Deutsch Italiano / Español / Русский 繁體中文 /简体中文 /日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / ไทย / Polski Magyar/ Български/ Hrvatski/ Română/ Suomi/ Norsk/ Dansk /Indonesian/Ελληνικά/ العربية / हिन्दी
	プロジェクタの設置		**正面机上** / リア投写 / 天井背面 / 天井前面投写
	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
	リモート受信装置		**正面 + 背面** / 正面 / リアル
	パネル キー ロック	オン / **オフ**	はい / **いいえ**
	背景色		**BenQ**/ 黒 / 青 / 紫
	スプラッシュ スクリーン		**BenQ**/ 黒 / 青 /MyScreen（ご希望により）

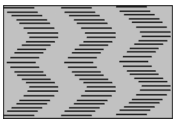
5. システム設定 : 詳細	**高地対応モード**	オン / **オフ**	はい / **いいえ**
	オーディオ設定	**ミュート**	オン / **オフ**
		音量	0~10
		マイクロフォンの音量	0~10
		電源オン / オフ音	**オン** / オフ
	ランプ設定	**ランプ モード**	ノーマル / 省電力 /**SmartEco**
		タイマーのリセット	はい / **いいえ**
		同等のランプ時間	
	セキュリティ設定	**パスワードの変更**	
		セキュリティ設定の変更	
		電源ロック	オン / **オフ**
		Web コントロールロック	オン / **オフ**
	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
	待機設定	**ネットワーク**	オン / **オフ**
		マイクロフォン	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** / オーディオ入力 / 音声 L/R / HDMI 1 /HDMI 2 / ネットワーク表示 /USB ディスプレイ

5. **システム設定 : 詳細**	**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	アカウント
			パスワード
			接続
		投写ログイン コード	オン / **オフ**
		放送	放送
			チャンネル
			IP アドレス
		AMX デバイス検索	オン / **オフ**
		MAC アドレス	
	全設定クリア	リセット / **キャンセル**	
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 同等のランプ ファームウェアバージョン

メニュー項目は、プロジェクタが 1 つ以上有効な信号を検出したときに有効になります。プロジェクタに装置が接続されていなかったり信号が検出されない場合、アクセスできるメニュー項目は制限されます。

各メニューの説明

- **本書に一覧されたデフォルト値、特に 72-82 ページの値は参考情報です。製品は継続的に改善されるため、プロジェクタによって値は異なる場合があります。**

	機能	説明
1. 表示メニュー	**壁スクリーン**	投射面が白でないとき、投射ピクチャの色を補正します。詳細は、40 ページの「壁スクリーンの使い方」を参照してください。
	縦横比	入力信号ソースによっても異なりますが、画像の縦横比の設定オプションは 4 つあります。詳細は、37 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	画像の縦横のキーストーンを補正します。詳細は、28 ページの「2D キーストーンの補正」を参照してください。
	コーナーフィット	水平値および垂直値を設定することで、手動で画像の四隅を調整します。詳細は、29 ページの「コーナーフィットの調整」を参照してください。
	サーフェスフィット	サーフェスフィットキャリブレーション機能により、手動で地理的歪みを補正します。詳細は、30 ページの「サーフェスフィットの調整」を参照してください。
	位置	位置調整ページが開きます。投射画像を移動するには、方向矢印キーを使用します。ページ下部に表示される値は、その最高値または最低値に達するまでキーを押すたびに変化します。 **この機能は PC 信号 (アナログ RGB) が選択されている場合のみ使用できます。**
	位相	画像の歪みを低減するためにクロック位相を調整します。  **この機能は PC 信号 (アナログ RGB) が選択されている場合のみ使用できます。**
	水平サイズ	画像の水平幅を調整します。 **この機能は PC 信号 (アナログ RGB) が選択されている場合のみ使用できます。**
	デジタル ズーム	投射画像のサイズを拡大または縮小します。詳細は、37 ページの「細部の拡大と検索」を参照してください。

	機能	説明
1. 表示メニュー	3D	本プロジェクタは、画像に深みを与えることで 3D ムービー、ビデオ、スポーツイベントをより臨場感豊かにお楽しみいただける 3D 機能を備えています。3D 画像をご覧いただくには、3D メガネを着用する必要があります。 **3D モード** デフォルト設定は**自動**で、3D コンテンツを検出するとプロジェクタは適切な 3D 形式を自動的に選択します。プロジェクタが 3D 形式を認識できない場合、◀ /▶ を押して 3D モードを選択してください。 **3D 逆同期** 画像深度が逆転している場合、この機能をオンにすることで問題を修正できます。 **3D 設定を保存** 現在の 3D 設定を保存します。 **3D 設定を適用** 保存された 3D 設定を適用します。
	教育テンプレート	補助教材としてテンプレートを提供します。授業に使用することができます。詳細は、47 ページの「教育テンプレートの使用」を参照してください。

	機能	説明
2. ピクチャメニュー	ピクチャ モード	ご自分のプログラムタイプに合うようにプロジェクタ画像の設定を最適化できるように、事前定義されたピクチャモードが用意されています。詳細は、39 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	画質に必要とされる最適のピクチャモードを選択し、さらに同じページ上に一覧された選択に基づき画像を微調整します。詳細は、39 ページの「ユーザー設定 I/ ユーザー設定 2 モードの設定」を参照してください。 ☞ **この機能は、ユーザー設定 I または ユーザー設定 2 選択されている場合のみ使用できます。**
	輝度	画像の輝度を調整します。詳細は、40 ページの「輝度の調整」を参照してください。 ☞ **この機能は、ユーザー設定 I または ユーザー設定 2 選択されている場合のみ使用できます。**
	コントラスト	画像の暗い部分と明るい部分の違いを調整します。詳細は、40 ページの「コントラストの調整」を参照してください。 ☞ **この機能は、ユーザー設定 I または ユーザー設定 2 選択されている場合のみ使用できます。**
	色	彩度レベル、つまりビデオ画像の各色の量を調整します。詳細は、40 ページの「色の調整」を参照してください。 ☞ **この機能は、ユーザー設定 I または ユーザー設定 2 選択されている場合のみ使用できます。** ☞ **この機能はビデオあるいは S ビデオ信号が選択され、システム形式が NTSC あるいは PAL の場合にのみ使用できます。**
	色調	画像の赤と緑の色調を調整します。詳細は、40 ページの「色調の調整」を参照してください。 ☞ **この機能は、ユーザー設定 I または ユーザー設定 2 選択されている場合のみ使用できます。** ☞ **この機能はビデオあるいは S ビデオ信号が選択され、システム形式が NTSC あるいは PAL の場合にのみ使用できます。**
	シャープネス	画像がよりシャープまたはソフトになるように調整します。詳細は、40 ページの「シャープネスの調整」を参照してください。 ☞ **この機能は、ユーザー設定 I または ユーザー設定 2 選択されている場合のみ使用できます。**

	機能	説明
2. ピクチャメニュー	Brilliant Color	正しい色のプレゼンテーションを維持しながら、ホワイトピークを調整します。詳細は、40 ページの「Brilliant Color の調整」を参照してください。 ☞ **この機能はユーザー設定 1/2 が選択されている場合のみ使用できます。**
	色温度	詳細は、41 ページの「色温度の調整」を参照してください。 ☞ **この機能はユーザー設定 1/2 が選択されている場合のみ使用できます。**
	色温度の詳細調整	詳細は、41 ページの「お好みの色温度を設定する」を参照してください。
	3D カラーマネージメント	詳細は、41 ページの「3D カラーマネージメント」を参照してください。 ☞ **この機能はユーザー設定 1/2 が選択されている場合のみ使用できます。**
	画像設定をリセット	詳細は、42 ページの「現在の、またはすべてのピクチャモードをリセットする」を参照してください。 ピクチャ モードがダイナミック下にあるとき、「現在」を選択するとダイナミックのみがデフォルト値にリセットされますが、「すべて」を選択するとすべてのピクチャ モード設定がデフォルト値にリセットされます。
3. ソースメニュー	クイック自動検索	詳細は、36 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、37 ページの「カラースペースの変更」を参照してください。

	機能	説明
4. システム設定：基本メニュー	プレゼンテーション タイマー	プレゼンテーション発表者に残りの持ち時間を知らせます。詳細は、43 ページの「プレゼンテーションタイマーの設定」を参照してください。 **タイマー間隔** プレゼンテーションの長さを設定します。 **タイマー表示** タイマーをスクリーン上に表示するかどうかを決定します。 **タイマーの位置** スクリーンのどこにタイマーを表示するかを設定します。 **タイマーのカウント方法** タイマーのカウント方法を設定します。 **サウンドによる通知** 時間切れの際のビープ音通知を設定します。
	言語	オンスクリーン ディスプレイメニュー (OSD) の言語を設定します。
	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 枚あるいは複数のミラーを付けて設置することができます。詳細は、16 ページの「場所の選択」を参照してください。
	メニュー設定	**メニュー表示時間** 最後にキーを押してから OSD がアクティブになっている時間の長さを設定します。長さは 5 ～ 30 秒まで 5 秒刻みで設定できます。 **メニュー位置** オンスクリーン ディスプレイ (OSD) メニュー位置を設定します。 **アラームメッセージ** アラームメッセージを表示するかどうかを設定します。

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** 「オン」を選択すると機能が有効になります。詳細は、27 ページの「プロジェクタの起動」を参照してください。 **信号入力時電源オン** **オン**を選択しているとき、VGA 信号が検出されるとプロジェクタは自動的にオンになります。**オフ** を選択すると、プロジェクタは手動でオンにできます (キーパッドまたはリモートで)。詳細は 27 ページの「プロジェクタの起動」を参照してください。 **自動パワーオフ** 指定した時間を経過しても入力信号が検出されない場合、プロジェクタの電源を自動的にオフにします。詳細は、84 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** **オン**を選択すると機能が有効になり、プロジェクタの冷却時間が数秒に短縮されます。 **クイック冷却プロセスの直後にプロジェクタを再起動しようとすると、正常にオンになず冷却ファンが作動する場合があります。** **クイック再起動** クイック再起動がオンのとき、プロジェクタがオフになってから 90 秒以内にプロジェクタを再起動できます。 **画面オフタイマー** 画面オフ機能が有効になっているとき、画像をオフにする時間を設定します。その時間が経過すると、画像は画面に戻ります。詳細は、44 ページの「画像を非表示にする」を参照してください。 **スリープ タイマー** 自動停止タイマーを設定します。タイマーは 30 分から 12 時間の間で値を設定できます。

	機能	説明
4. システム設定：基本メニュー	リモート受信装置	リモコンから信号を受信する、プロジェクタの赤外線（IR）リモコンセンサを設定します。
	パネル キーロック	プロジェクタの電源ボタン以外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。
	背景色	プロジェクタに信号入力がないとき、表示される背景色を選択できます。選択肢には以下の 4 つがあります :BenQ ロゴ、黒、青あるいは紫
	スプラッシュスクリーン	プロジェクタ起動時に表示されるロゴスクリーンを選択することができます。選択肢には以下の 4 つがあります :BenQ ロゴ、MyScreen（ご希望により）、黒あるいは青

	機能	説明
5. システム設定：詳細メニュー	**高地対応モード**	高地での操作モードです。詳細は、44 ページの「高地対応環境での操作」を参照してください。
	オーディオ設定	オーディオ設定メニューに入ることができます。詳細は、45 ページの「サウンドの調節」を参照してください。 **ミュート** ミュート機能を設定します。 **音量** オーディオ音量レベルを調節します。 **マイクロフォンの音量** マイクのオーディオ音量レベルを調節します。 **電源オン / オフ音** 電源オン / オフ音を設定します。
	ランプ設定	**ランプ モード** 詳細は、84 ページの「ランプモードエコ機能を省電力またあ Smart エコモードとして設定する」を参照してください **タイマーのリセット** 詳細は、88 ページの「ランプタイマーをリセットする」を参照してください。 **同等のランプ時間** ランプの合計使用時間を計算する方法については、84 ページの「ランプ時間を知る方法」を参照してください。
	セキュリティ設定	**パスワードの変更** 新しいパスワードに変更する前に、現在のパスワードを入力するよう要求されます。 **セキュリティ設定の変更** 現在のパスワードを入力し、**電源ロック**および **Web コントロール ロック**機能を有効化します。 **電源ロック** 詳細は、34 ページの「プロジェクタの固定」を参照してください。 **Web コントロール ロック** 詳細は、57 ページの「Web 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を接続できるようにするため、ボーレートはコンピュータと同じ値を選択してください。この機能は専門技術者用に設けられています。

	機能	説明
5. システム設定：詳細メニュー	テストパターン	**オン**を選択するとこの機能が有効になり、プロジェクタにグリッド テストパターンが表示されます。これはイメージサイズとフォーカスを調整し、投写画像に歪みがないことを確認するのに役立ちます。
	クローズドキャプション	**クローズドキャプション有効** 選択した入力信号がクローズドキャプションを送信する場合は、**オン**を選択して機能を有効にします。 • キャプション：クローズドキャプション対応の (テレビ格付けでは通常「CC」とマーク) テレビ番組やビデオの会話、ナレーション、サウンド効果をスクリーンに表示します。 ☞ **スクリーンの縦横比を 4：3 に設定します。縦横比が「16：9」、「16：10」、「リアル」の際にはこの機能は使用できません。** **キャプションバージョン** お好みのクローズドキャプション モードを選択してください。キャプションを表示するには、CC1、CC2、CC3、CC4 を選択します (CC1 はお住まいの地域の一次言語でキャプションを表示します)。

機能	説明
待機設定	**ネットワーク** オンを選択すると機能が有効になり、スタンバイモードのプロジェクタがネットワーク上でモニタおよび操作可能になります。 **マイクロフォン** オンを選択すると機能が有効になり、スタンバイモードの時でもマイクが使用可能になります。 **モニター出力** **オン** を選択すると、機能が有効になります。スタンバイモードに入っている場合 、**COMPUTER I** と **モニター出力**ジャックが適切にデバイスに接続されていれば、プロジェクタは VGA 信号を出力できます。接続方法については、23 ページの「モニタの接続」を参照してください。 ☞ **この機能を有効にすると、スタンバイ時の消費電力がわずかに増加します。** ☞ **モニタ出力は、COMPUTER I ジャックに適切な D-Sub 入力が行われている場合にのみ動作します。** **オーディオ パス スルー** スタンバイモードに入っているとき対応するジャックが適切にデバイスに接続されているとき、プロジェクタはサウンドを再生することができます。◀ / ▶ を押して使用するソースを選択します。接続方法については、20 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、スタンバイ時の消費電力がわずかに増加します。**
ネットワーク設定	**有線 LAN** 詳細は、48 ページの「LAN 環境でプロジェクタを操作する」を参照してください。 **ワイヤレス LAN** 詳細は、48 ページの「LAN 環境でプロジェクタを操作する」を参照してください。 **リモート デスクトップ** 詳細は、58 ページの「Q Presenter を通して画像を表示する」を参照してください。 **投写ログイン コード** 詳細は、61 ページの「投射ログインコードを使用する」を参照してください。 **放送** 詳細は、62 ページの「ブロードキャスティング機能を使用する」を参照してください。

	機能	説明
5. システム設定：詳細メニュー	ネットワーク設定	**AMX デバイス検索** **オン** を選択すると、プロジェクタは AMX コントローラによって検出できます。 **MAC アドレス** Mac アドレスを表示します。
	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、プロジェクタの設置、色空間変換、高地モード、セキュリティの設定、ボーレートおよびネットワーク設定**
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を表示します。 **解像度** 入力信号のネイティブ解像度を表示します。 **3D 形式** 現在の 3D モードを表示します。 **カラー システム** 入力システムの形式として NTSC、PAL、SECAM、RGB のいずれかを表示します。 **同等のランプ** ランプが使用された時間を表示します。 **ファームウェアバージョン** ファームウェアバージョンを表示します。

メンテナンス

プロジェクタのお手入れ

ご使用のプロジェクタは、メンテナンスの必要がほとんどありません。定期的にしなければならないことは、レンズとケースの洗浄だけです。

ランプ以外は、プロジェクタの部品を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、販売店にご連絡ください。

レンズの洗浄

表面に汚れやほこりが付いていたら、レンズを洗浄します。

- 圧縮空気スプレー缶を使用してほこりを取り除きます。
- 汚れやしみが付いた場合、レンズ洗浄ペーパーまたはレンズ クリーナーで湿らせた柔らかい布でレンズの表面を軽く拭きます。
- 研磨パッド、アルカリ / 酸クリーナー、クレンザー、またはアルコール、ベンジン、シンナー、殺虫剤などの揮発性溶剤は絶対に使用しないでください。そのような素材の使用あるいはゴムまたはビニール素材との長時間にわたる接触は、プロジェクタの表面およびキャビネット素材の破損を招く恐れがあります。

⚠ **レンズは絶対に研磨剤で磨かないでください。**

プロジェクタケースの洗浄

ケースの洗浄を行う前に、66 ページの「プロジェクタの停止」で説明した正しい遮断手順で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。

- ほこりや汚れを取り除くには、柔らかい布でケースを拭きます。
- 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。ケースを傷める場合があります。**

プロジェクタの保管

プロジェクタを長期間保管する必要がある場合、以下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、92 ページの「仕様」を参照されるか、販売店にお尋ねください。
- アジャスターフットを格納します。
- リモコンから電池を取り外します。
- プロジェクタを製品を梱包していた箱、または同等の箱に梱包します。

プロジェクタの移動

プロジェクタを搬送するときは、製品を梱包していた箱または同等の箱に梱包することを推奨します。

ランプについて

ランプ時間を知る方法

プロジェクタが作動しているとき、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。同等のランプ時間の計算方法は次の通りです。

合計 (同等) ランプ時間
= 1 （省電力モードでの使用時間）+4/3（ノーマルモードでの使用時間）

エコモードの詳細については、下の " ランプモードエコ機能を省電力またあ Smart エコモードとして設定する " を参照してください。

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

ランプ使用時間を知るには、

1. **MENU/EXIT** を押して、◀/▶を**システム設定 : 詳細**メニューが選択されるまで押します。
2. ▼を押して、**ランプ設定**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。**ランプ設定**ページが表示されます。
3. メニューに表示された**同等のランプ時間**情報が表示されます。
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。

ランプの寿命を延ばす

投射ランプは消耗品です。ランプの寿命をできるだけ延ばすには、OSD メニューまたはリモコンで次の設定を行ってください。

ランプモードエコ機能を省電力またあ Smart エコモードとして設定する

省電力 /SmartEco モードを使用すると、システムノイズと消費電力が低減します。**省電力 /SmartEco** モードを選択すると、光出力が低減され、その結果投射 画像が暗くなり、保護されるプロジェクタの動作時間が延びます。

プロジェクタを**省電力 /SmartEco** モードで設定すると、ランプの寿命を延ばすことができます。**省電力 /SmartEco** モードを設定するには、**システム設定 : 詳細** > **ランプ設定** > **ランプ モード** メニューに進み◀/▶を押します。.

ランプモードは、以下の表として定義されます。

ランプ モード	説明
ノーマル	100% のランプ輝度。
省電力	20% のランプ電力消費を節約します。
SmartEco	コンテンツの明るさレベルによって、最大 70% のランプ電力消費を節約します。

自動パワーオフの設定

指定した時間が経過しても入力ソースが検出されない場合、ランプの寿命を不必要に浪費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 を設定するには、**システム設定 : 基本** > **操作設定** > **自動パワーオフ** メニューに進み、◀/▶を押します。時間は 5 分おきに 5 分から 30 分の範囲で設定できます。プリセットの時間の長さがプレゼンテーションに合わない場合は、

無効を選択します。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遮断しません。

ランプ交換のタイミング

ランプインジケータが赤に点灯した場合、またはランプの交換時期であることを示すメッセージが表示された場合、新しいランプを取り付けるか、お買い上げの販売店にご連絡ください。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、場合によってはランプが破裂します。

⚠ **ランプの温度が異常に高くなると、LAMP (ランプインジケータ ライト) および TEMP (温度警告ライト) が点灯します。詳細は、89 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、ランプ交換時期を示しています。

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

状態	メッセージ
動作を最適化するために、新しいランプを取り付けてください。プロジェクタが通常**省電力**モードで動作している場合は（ 84 ページの「ランプモードエコ機能を省電力またあ Smart エコモードとして設定する」参照）、次回ランプ警告メッセージが表示されるまでプロジェクタを使用することができます。 **ENTER** を押すとメッセージが閉じます。	
この段階でランプを交換するように強くお薦めします。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失われます。これは、正常なランプの動作です。明るさのレベルが大幅に減少したら、直ちにランプを交換してください。 **ENTER** を押すとメッセージが閉じます。	
プロジェクタがノーマルに動作するには、ランプを交換する必要があります。 **ENTER** を押すとメッセージが閉じます。	

ランプの交換

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

- **プロジェクタが天井から上下さかさまに吊下げられている状態でランプ交換を行う場合、ランプソケットの下に誰もいないことを確認してください。割れたランプにより負傷または目を損傷する可能性があります。**

- **感電の原因となるため、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原因となるため、ランプを交換する前に、45 分以上プロジェクタを冷却してください。**

- **指をけがしたり、内部部品が破損する原因となるため、割れて鋭くなったランプのガラス片を取り除く場合は、注意をしてください。**

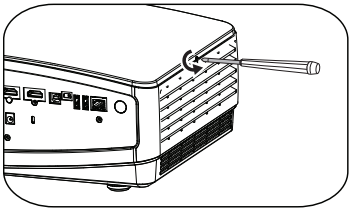
- **指の負傷やレンズに触れることによる画質低下の原因となるため、ランプを取り外すときに空のランプ ケースには触れないでください。**

- **このランプには水銀が含まれています。正しい方法でこのランプを廃棄するには、地域の有害廃棄物規制を参考にしてください。**

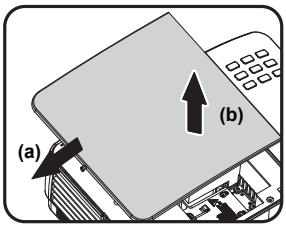
- **プロジェクタから最高のパフォーマンスを出すために、交換用ランプとして BenQ プロジェクタ用ランプを購入されることをお薦めします。**

- **壊れたランプの取り扱う際は、十分な換気を確保してください。呼吸器、安全眼鏡、ゴーグルまたはフェイスシールドを使用し、手袋などの防護服を着用することをお勧めします。**

1. 電源をオフにし、プロジェクタをコンセントから抜きます。ランプが高温になっている場合、やけどしないようにランプが冷えるまで約 45 分間お待ちください。
2. ランプカバーのねじを緩めます。

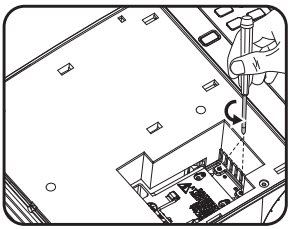


3. ランプカバーを (a) プロジェクターの側面に向かってカバーをスライドし、(b) 持ち上げて取り外します。

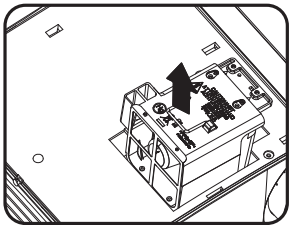


⚠
- **ランプカバーを外したまま、電源をオンにしないでください。**
- **ランプとプロジェクタの間に指を挿入しないでください。プロジェクタ内部の鋭い縁により、負傷の原因となります。**

4. ランプを固定しているねじを緩めます。

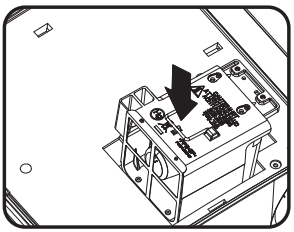


5. ハンドルを上に持ち上げ立ててください。ハンドルを使ってゆっくりとランプをプロジェクタから引き出します。

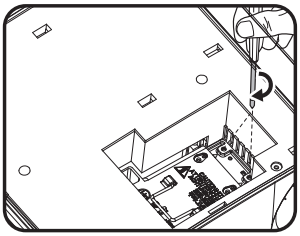


⚠
- **急激に引っ張るとランプが割れ、ガラスの破片がプロジェクタ内に散乱します。**
- **ランプは、水のかかる場所、子供の手が届く場所、可燃物の付近には置かないでください。**
- **ランプを取り外した後、プロジェクタ内部に手を入れないでください。内部の光学部品に手を触れると、投射画像の色が不均一になり歪む原因となります。**

6. 新しいランプをランプ室に挿入し、プロジェクタにフィットすることを確認します。



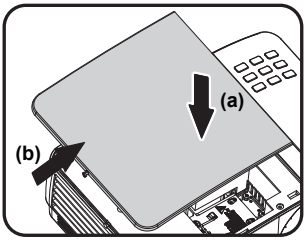
7. ランプを固定しているねじを締め付けます。



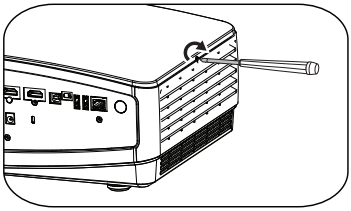
⚠
- **ネジがゆるいと接触が悪くなり、故障の原因となります。**
- **ネジを締め付け過ぎないでください。**

8. ハンドルが完全に平たくなっており、適切な場所にロックされていることを確認します。

9. ランプカバーを元の位置までスライドします。



10. ランプカバーを固定しているねじを締め付けます。

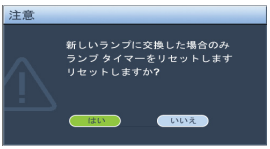


⚠
- **ネジがゆるいと接触が悪くなり、故障の原因となります。**
- **ネジを締め付け過ぎないでください。**

11. プロジェクタを再起動します。

⚠ **ランプカバーを外したまま、電源をオンにしないでください。**

ランプタイマーをリセットする



12. スタートアップロゴの次に、オンスクリーンディスプレイ (OSD) メニューが表示されます。**システム設定 : 詳細** > **ランプ設定**メニューに進みます。**MODE/ENTER** を押します。**ランプ設定** ページが表示されます。▼を押して、**タイマーのリセット**を選択し、**MODE/ENTER** を押します。ランプタイマーをリセットするかどうかを確認するメッセージが表示されます。**はい**を選択して、**MODE/ENTER** を押します。ランプ時間は「0」にリセットされます。

⚠ **ランプが新しいものでない場合、または交換していない場合はリセットしないでください。ランプが破損する原因となります。**

インジケータ

ライト				状態と説明
電源	温度	ランプ 1	ランプ 2	
電源イベント				
オレンジ	オフ	オフ	オフ	スタンバイ
緑で点滅	オフ	オフ	オフ	電源を入れる
緑	オフ	オフ	オフ	ノーマル操作
オレンジで点滅	オフ	オフ	オフ	ノーマル電源ダウン冷却
赤	オフ	オフ	オフ	ダウンロード
緑	オフ	赤	オフ	CW 起動失敗
赤く点滅	オフ	オフ	オフ	スケーラー停止失敗 (データ停止)
赤	オフ	赤	オフ	スケーラーリセット失敗 (ビデオプロジェクタのみ)
オフ	赤	オフ	オフ	LAN ダウンロード失敗
オフ	緑	オフ	オフ	LAN ダウンロード処理中
バーンインメッセージ				
緑	オフ	オフ		バーンインオン
緑	緑	緑		バーンインオフ
ランプエラーメッセージ				
オフ	オフ	赤	オフ	ノーマル操作中にランプ 1 エラー
オフ	オフ	オフ	赤	ノーマル操作中にランプ 2 エラー
オフ	オフ	赤	赤	両方のランプが故障しました
オフ	オフ	赤く点滅	オフ	ランプが点灯しません
熱エラーメッセージ				
赤	赤	オフ	オフ	ファン 1 エラー (実際のファン速度は機能の速度から 25% 外れています)
赤	赤く点滅	オフ	オフ	ファン 2 エラー (実際のファン速度は機能の速度から 25% 外れています)
赤	緑	オフ	オフ	ファン 3 エラー (実際のファン速度は機能の速度から 25% 外れています)
赤	緑で点滅	オフ	オフ	ファン 4 エラー (実際のファン速度は機能の速度から 25% 外れています)
緑	赤	オフ	オフ	温度 1 エラー (制限温度を超えています)
緑	赤く点滅	オフ	オフ	温度センサー 1 オープンエラー
緑	緑	オフ	オフ	温度センサー 1 ショートエラー
緑	緑で点滅	オフ	オフ	温度 IC #1 I2C 接続エラー
緑で点滅	赤	オフ	オフ	温度 2 エラー (制限温度を超えています)

緑で点滅	**赤く点滅**	**オフ**	**オフ**	温度センサー 2 オープンエラー
緑で点滅	**緑**	**オフ**	**オフ**	温度センサー 2 ショートエラー
緑で点滅	**緑で点滅**	**オフ**	**オフ**	温度 IC #2 I2C 接続エラー

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	対応策
電源コードから電気がきていません。	電源コードをプロジェクタの AC インレットとコンセントに差し込みます。コンセントにスイッチがある場合は、スイッチがオンになっていることを確認します。
冷却プロセスの間にプロジェクタの電源を再び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。

? ピクチャが映らない

原因	対応策
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、信号ケーブルが接続されていることを確認します。
プロジェクタが入力信号デバイスに正しく接続されていません。	接続を確認してください。
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** キーを使って、正しい入力信号を選択します。
レンズカバーが閉じたままです。	レンズカバーを外してください。

? 画像がぼやける

原因	対応策
投射レンズの焦点が合っていません。	フォーカスリングでピント調整を行ってください。
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。	投射角度と方向、また必要に応じて装置の高さも調整します。
レンズカバーが閉じたままです。	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	対応策
電池の残量がありません。	電池を新しいものと交換してください。
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) 以内の距離に近づいてください。

? パスワードが間違っている

原因	対応策
入力したパスワードが正しくありません。	詳細は、35 ページの「パスワードの呼び戻し手順に入る」を参照してください。

仕様

☞ **すべての仕様は予告なしに変更することがあります。**

光学

解像度
（MX768）
1024 x 768 XGA
（MW769）
1280 x 800 WXGA
表示システム
1-CHIP DMD
レンズ F/ 番号
（MX768）
F= 2.58 ～ 3.4
f= 15.94mm ～ 25.5mm
（MW769）
F= 2.42~2.98
f= 20.77mm~31.13mm
偏り
（MX768）：130%
（MW769）：125%
ズーム比
（MX768）1.6X
（MW769）1.5X
ランプ
310 W ランプ

電気仕様

電源装置
AC100 ～ 240V, 4.20 A,
50-60 Hz (自動)
消費電力
410 W (最大); < 0.5 W (スタンバイ)

機械仕様

重量
3.9 kg (8.6 lbs.)

出力端末

RGB 出力
D-Sub 15 ピン (メス) x 1
スピーカー
(ステレオ) 20 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

コントロール

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

入力端末

コンピュータ入力
RGB 入力
D-Sub 15 ピン (メス) x 2
ビデオ信号入力
S ビデオ
ミニ DIN 4 ピンポート x 1
ビデオ
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 2
オーディオ信号入力
オーディオ入力
PC オーディオジャック x 1
RCA オーディオジャック（L/R）x 2
USB タイプ A x 2
リモートデスクトップ /USB リーダー
対応
USB ミニ B x 1
USB ディスプレイ対応

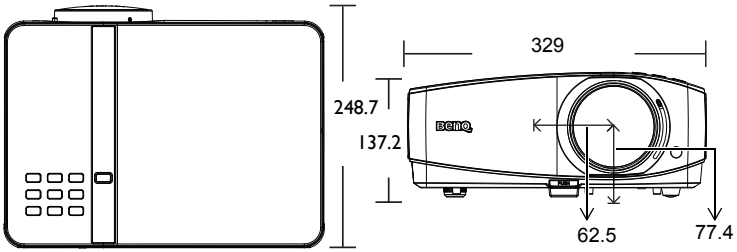
環境条件

動作温度
0 °C ～ 40°C（海水面）
操作時の相対湿度
10%-90% (結露しないこと)
動作高度
0 ～ 1,499 m（0 ～ 35°C）
1,500 ～ 3,000* m 0°C ～ 30°C（高地対応モードオン時）
* 中国地域は 2,000m の高度にのみ適用されます。

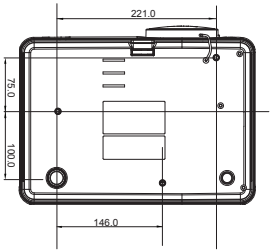
☞ **ランプの寿命は環境条件および使用率により異なります。**

外形寸法

329 mm (W) x 137.2 mm (H) x 248.7 mm (D)



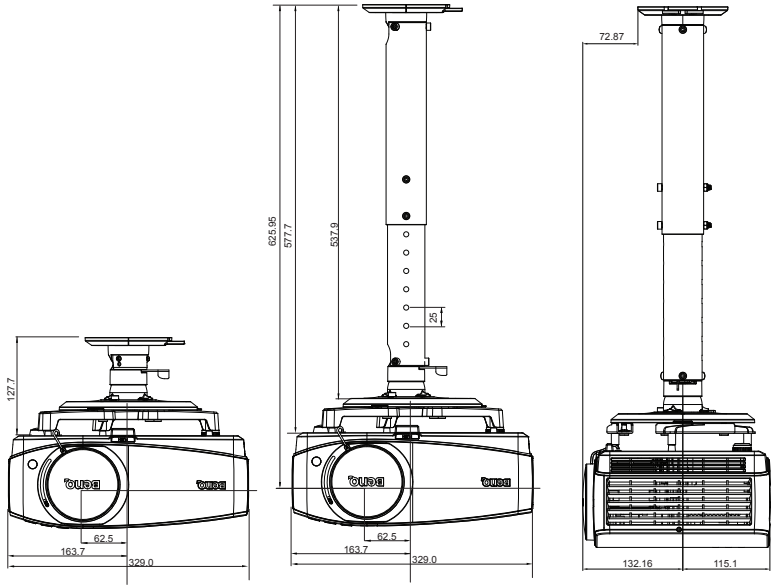
天井取付



天井取付ねじ :M4

(最大 L = 25 mm、最小 L = 20 mm)

本体 :mm



タイミング図

サポートされる D-SUB 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)	クロック (MHz)
720 x 400	720 x 400_70	70.087	31.469	28.3221
640 x 480	VGA_60*1	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
800 x 600	SVGA_60*1	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*2 (ブランキング減少)	119.854	77.425	83.000
1024 x 768	XGA_60*1	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	68.677	94.500
	XGA_120*2 (ブランキング減少)	119.989	97.551	115.500
1152 x 864	1152 x 864_75	75.00	67.500	108.000
1024 x 576	BenQ NB タイミング	60.0	35.820	46.996
1024 x 600	BenQ NB タイミング	64.995	41.467	51.419
1280 x 720	1280 x 720_60*1	60.000	45.000	74.250
1280 x 768	1280 x 768_60*1	59.870	47.776	79.500
1280 x 800	WXGA_60*1	59.810	49.702	83.500
	WXGA_75	74.934	62.795	106.500
	WXGA_85	84.880	71.554	122.500
	WXGA_120*2 (ブランキング減少)	119.909	101.563	146.25
1280 x 1024	SXGA_60*3	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*3	60.000	60.000	108
	1280 x 960_85	85.002	85.938	148.500
1360 x 768	1360 x 768_60*3	60.015	47.712	85.500
1440 x 900	WXGA+_60*3	59.887	55.935	106.500
1400 x 1050	SXGA+_60*3	59.978	65.317	121.750
1600 x 1200	UXGA*3	60.000	75.000	162.000
1680 x 1050	1680 x 1050_60*3	59.954	65.290	146.250
640 x 480@67Hz	MAC13	66.667	35.000	30.240
832 x 624@75Hz	MAC16	74.546	49.722	57.280
1024 x 768@75Hz	MAC19	74.93	60.241	80.000
1152 x 870@75Hz	MAC21	75.06	68.68	100.000

☞ *1 フィールドシーケンシャル、オーバーアンダーおよびサイドバイサイド方式でサポートされる 3D 信号のタイミング。
*2 フィールドシーケンシャル方式でサポートされる 3D 信号のタイミング。
*3 オーバーアンダーおよびサイドバイサイド方式でサポートされる 3D 信号のタイミング。
3D タイミング表示は、EDID ファイルおよび VGA ディスプレイカードを依存しています。ユーザーが VGA ディスプレイカード上で 3D タイミングを選択することはできない可能性があります。

HDMI 入力のサポートされるタイミング

PC タイミング

解像度	モード	垂直周波数 (Hz)	水平周波数 (kHz)	クロック (MHz)
640 x 480	VGA_60*1	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	28.322
800 x 600	SVGA_60*1	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*2 (ブランキング減少)	119.854	77.425	83.000
1024 x 768	XGA_60*1	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	68.677	94.500
	XGA_120*2 (ブランキング減少)	119.989	97.551	115.500
1152 x 864	1152 x 864_75	75.00	67.500	108.000
1024 x 576	BenQ ノートブックタイミング	60.0	35.820	46.996
1024 x 600	BenQ ノートブックタイミング	64.995	41.467	51.419
1280 x 720	1280 x 720_60*1	60.000	45.000	74.250
1280 x 768	1280 x 768_60*1	59.870	47.776	79.500
1280 x 800	WXGA_60*1	59.810	49.702	83.500
	WXGA_75	74.934	62.795	106.500
	WXGA_85	84.880	71.554	122.500
	WXGA_120*2 (ブランキング減少)	119.909	101.563	146.25
1280 x 1024	SXGA_60*3	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*3	60.000	60.000	108
	1280 x 960_85	85.002	85.938	148.500
1360 x 768	1360 x 768_60*3	60.015	47.712	85.500
1440 x 900	WXGA+_60*3	59.887	55.935	106.500
1400 x 1050	SXGA+_60*3	59.978	65.317	121.750

1600 x 1200	UXGA*3	60.000	75.000	162.000
1680 x 1050	1680 x 1050_60*3	59.954	65.290	146.250
640 x 480@67Hz	MAC13	66.667	35.000	30.240
832 x 624@75Hz	MAC16	74.546	49.722	57.280
1024 x 768@75Hz	MAC19	75.020	60.241	80.000
1152 x 870@75Hz	MAC21	75.060	68.680	100.000

*1 フィールドシーケンシャル、オーバーアンダーおよびサイドバイサイド方式でサポートされる 3D 信号のタイミング。
*2 フィールドシーケンシャル方式でサポートされる 3D 信号のタイミング。
*3 オーバーアンダーおよびサイドバイサイド方式でサポートされる 3D 信号のタイミング。
3D タイミング表示は、EDID ファイルおよび VGA ディスプレイカードの制限に依存しています。ユーザーが VGA ディスプレイカード上でタイミングを選択することはできない可能性があります。

HDMI（HDCP）入力のサポートされるタイミング

ビデオタイミング

タイミング	解像度	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	ドットクロック周波数（MHz）
480i*1	720 (1440) x 480	15.73	59.94	27
480p*1	720 x 480	31.47	59.94	27
576i	720 (1440) x 576	15.63	50	27
576p	720 x 576	31.25	50	27
720/50p*2	1280 x 720	37.5	50	74.25
720/60p*3	1280 x 720	45.00	60	74.25
1080/24P*2	1920 x 1080	27	24	74.25
1080/25P	1920 x 1080	28.13	25	74.25
1080/30P	1920 x 1080	33.75	30	74.25
1080/50i*4	1920 x 1080	28.13	50	74.25
1080/60i*4	1920 x 1080	33.75	60	74.25
1080/50P*5	1920 x 1080	56.25	50	148.5
1080/60P*5	1920 x 1080	67.5	60	148.5

*1 フィールドシーケンシャル方式でサポートされる 3D 信号のタイミング。
*2 フレームパッキング、オーバーアンダーおよびサイドバイサイド方式でサポートされる 3D 信号のタイミング。
*3 フィールドシーケンシャル、フレームパッキング、オーバーアンダーおよびサイドバイサイド方式でサポートされる 3D 信号のタイミング。
*4 サイドバイサイド方式でサポートされる 3D 信号のタイミング。
*5 オーバーアンダー方式でサポートされる 3D 信号のタイミング。

コンポーネントビデオ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	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	ドットクロック周波数（MHz）
480i*	720 x 480	15.73	59.94	13.5
480p*	720 x 480	31.47	59.94	27
576i	720 x 576	15.63	50	13.5
576p	720 x 576	31.25	50	27
720/50p	1280 x 720	37.5	50	74.25
720/60p*	1280 x 720	45.00	60	74.25
1080/50i	1920 x 1080	28.13	50	74.25
1080/60i	1920 x 1080	33.75	60	74.25
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74.25
1080/25P	1920 x 1080	28.13	25	74.25
1080/30P	1920 x 1080	33.75	30	74.25
1080/50P	1920 x 1080	56.25	50	148.5
1080/60P	1920 x 1080	67.5	60	148.5

☞ * フィールドシーケンシャル方式でサポートされる 3D 信号のタイミング。

ビデオおよび S ビデオ入力のサポートされるタイミング

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

☞ * フィールドシーケンシャル方式でサポートされる 3D 信号のタイミング。

HDMI (HDCP) 入力用にサポートされる 3D 信号

ビデオタイミング

タイミング	解像度	水平周波数 (KHz)	垂直周波数 (Hz)	3D フィールドシーケンシャル	3D フレームパッキング	3D オーバーアンダー	3D 横並び
480i	720 (1440) x 480	15.73	59.94	◎			
480p	720 x 480	31.47	59.94	◎			
576i	720 (1440) x 576	15.63	50				
576p	720 x 576	31.25	50				
720/50p	1280 x 720	37.5	50		◎	◎	◎
720/60p	1280 x 720	45	60	◎	◎	◎	◎
1080/24P	1920 x 1080	27	24		◎	◎	◎
1080/25P	1920 x 1080	28.13	25				
1080/30P	1920 x 1080	33.75	30				
1080/50i	1920 x 1080	28.13	50				◎
1080/60i	1920 x 1080	33.75	60				◎
1080/50P	1920 x 1080	56.25	50			◎	
1080/60P	1920 x 1080	67.5	60			◎	

PC タイミング

解像度	タイミング	水平周波数 (KHz)	垂直周波数 (Hz)	3D フィールドシーケンシャル	3D オーバーアンダー	3D 横並び
640 x 480	VGA_60	59.94	31.469	◎	◎	◎
	VGA_72	72.809	37.861			
	VGA_75	75	37.5			
	VGA_85	85.008	43.269			
720 x 400	720x400_70	70.087	31.469			
800 x 600	SVGA_60	60.317	37.879	◎	◎	◎
	SVGA_72	72.188	48.077			
	SGVA_75	75	46.875			
	SVGA_85	85.061	53.674			
	SVGA_120 (ブランキング減少)	119.854	77.425	◎		
1024 x 768	XGA_60	60.004	48.363	◎	◎	◎
	XGA_70	70.069	56.476			
	XGA_75	75.029	60.023			
	XGA_85	84.997	68.667			
	XGA_120 (ブランキング減少)	119.989	97.551	◎		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67.5			
1024 x 576	BenQ ノートブックタイミング	60	35.82			
1024 x 600	BenQ ノートブックタイミング	64.995	41.467			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45	◎	◎	◎
	1280 x 720_120	120	90	◎		
1280 x 768	1280 x 768_60 (ブランキング減少)	60	47.396	◎	◎	◎
	1280 x 768_60	59.87	47.776	◎	◎	◎

1280 x 800	WXGA_60	59.81	49.702	◎	◎	◎
	WXGA_75	74.934	62.795			
	WXGA_85	84.88	71.554			
	WXGA_120 (ブランキング減少)	119.909	101.563	◎		
1280 x 1024	SXGA_60	60.02	63.981		◎	◎
	SXGA_75	75.025	79.976			
	SXGA_85	85.024	91.146			
1280 x 960	1280 x 960_60	60	60		◎	◎
	1280 x 960_85	85.002	85.938			
1360 x 768	1360 x 768_60	60.015	47.712		◎	◎
1440 x 900	WXGA+_60 (ブランキング減少)	60	55.469		◎	◎
	WXGA+_60	59.887	55.935		◎	◎
1400 x 1050	SXGA+_60	59.978	65.317		◎	◎
1600 x 1200	UXGA	60	75		◎	◎
1680 x 1050	1680 x 1050_60 (ブランキング減少)	59.883	64.674		◎	◎
	1680 x 1080_60	59.954	65.29		◎	◎
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (ブランキング減少)	59.95	74.038		◎	◎
640 x 480@67Hz	MAC13	66.667	35			
832 x 624@75Hz	MAC16	74.546	49.722			
1024 x 768@75Hz	MAC19	75.02	60.241			
1152 x 870@75Hz	MAC21	75.06	68.68			

D-SUB 入力用にサポートされる 3D 信号

PC タイミング

解像度	タイミング	水平周波数 (KHz)	垂直周波数 (Hz)	3D フィールドシーケンシャル	3D オーバーアンダー	3D 横並び
640 x 480	VGA_60	59.94	31.469	◎	◎	◎
	VGA_72	72.809	37.861			
	VGA_75	75	37.5			
	VGA_85	85.008	43.269			
720 x 400	720x400_70	70.087	31.469			
800 x 600	SVGA_60	60.317	37.879	◎	◎	◎
	SVGA_72	72.188	48.077			
	SGVA_75	75	46.875			
	SVGA_85	85.061	53.674			
	SVGA_120 (ブランキング減少)	119.854	77.425	◎		
1024 x 768	XGA_60	60.004	48.363	◎	◎	◎
	XGA_70	70.069	56.476			
	XGA_75	75.029	60.023			
	XGA_85	84.997	68.667			
	XGA_120 (ブランキング減少)	119.989	97.551	◎		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67.5			
1024 x 576	BenQ ノートブックタイミング	60	35.82			

1024 x 600	BenQ ノートブック タイミング	64.995	41.467			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45	◎	◎	◎
	1280 x 720_120	120	90	◎		
1280 x 768	1280 x 768_60 (ブランキング減少)	60	47.396	◎	◎	◎
	1280 x 768_60	59.87	47.776	◎	◎	◎
1280 x 800	WXGA_60	59.81	49.702	◎	◎	◎
	WXGA_75	74.934	62.795			
	WXGA_85	84.88	71.554			
	WXGA_120 (ブランキング減少)	119.909	101.563	◎		
1280 x 1024	SXGA_60	60.02	63.981		◎	◎
	SXGA_75	75.025	79.976			
	SXGA_85	85.024	91.146			
1280 x 960	1280 x 960_60	60	60		◎	◎
	1280 x 960_85	85.002	85.938			
1360 x 768	1360 x 768_60	60.015	47.712		◎	◎
1440 x 900	WXGA+_60 (ブランキング減少)	60	55.469		◎	◎
	WXGA+_60	59.887	55.935		◎	◎
1400 x 1050	SXGA+_60	59.978	65.317		◎	◎
1600 x 1200	UXGA	60	75		◎	◎
1680 x 1050	1680 x 1050_60 (ブランキング減少)	59.883	64.674		◎	◎
	1680 x 1080_60	59.954	65.29		◎	◎
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (ブランキング減少)	59.95	74.038		◎	◎
640 x 480@67Hz	MAC13	66.667	35			
832 x 624@75Hz	MAC16	74.546	49.722			
1024 x 768@75Hz	MAC19	75.02	60.241			
1152 x 870@75Hz	MAC21	75.06	68.68			

ビデオおよび S ビデオ入力のサポートされる 3D 信号

ビデオモード	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	3D フィールドシーケンシャル
NTSC	15.73	60	◎
PAL	15.63	50	
SECAM	15.63	50	
PAL-M	15.73	60	
PAL-N	15.63	50	
PAL-60	15.73	60	
NTSC4.43	15.73	60	

保証と著作権情報

特許

本 BenQ プロジェクタは以下の特許により保護されています：

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

限定保証

BenQ は、本製品が通常の使用および保管下で材質または仕上がりに欠陥がないことを保証します。

保証クレームには、購入日の証明が必要となります。保証期間中に本製品に欠陥があることが判明した場合、BenQ の責任とお客様に対する唯一の法的救済は、欠陥部品の交換 (人件費を含む) に限られます。保証サービスを受ける場合は、欠陥のある製品を購入した販売店に直ちに連絡してください。

重要：お客様が BenQ の文書による指示に従わずに操作を行った場合はこの保証は無効となります。特に本製品は環境湿度 10% から 90% の間、温度 0 ℃ から 35 ℃ の間、高度 4920 フィート以下の環境でご使用になり、ホコリが立ちやすい場所での使用はお止めください。本保証はお客様に特定の法的権利を提供するもので、また、国によって異なる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 2014 by BenQ Corporation.All rights reserved. 本書のいかなる部分も、BenQ コーポレーションの事前の書面による同意なく、電子的、機械的、磁気的、光学的、化学的、手動その他の手段を問わず、複製、転載、改変、検索システムへの保存、他言語またはコンピュータ言語への翻訳を行うことはできません。

免責

BenQ Corporation は、本書の内容に関して明示的または黙示的に表明または保証するものではなく、また商業的価値や特定目的への適合性に対する保証はいっさいいたしません。さらに、BenQ Corporation は本書を改定する権利を留保するものとし、かかる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はありません。

*DLP 、Digital Micromirror Device 、および DMD は、Texas Instruments の商標です。その他の著作権はそれぞれの会社または組織に帰属します。