

MX823ST/MW824ST デジタル プロジェクタ 取扱説明書

目次

安全にお使いいただ	
くために	. 3
紹介	. 7
プロジェクタの特長	. 7
パッケージ内容	. 9
プロジェクタ外観ビュー	10
制御装置および機能	11
設置	15
場所の選択	15
スクリーンサイズの調整	16
接続	18
ビデオ機器との接続	19
スマート デバイスの接続	20
操作	21
プロジェクタの起動	21
投写イメージの調整	22
メニューの使用方法	24
プロジェクタの保護	25
入力信号の切り替え	27
詳細の拡大と検索	28
縦横比の選択	29
画像の最適化	31
プレゼンテーションタイマーの	~ -
設定	35
リモート ページング操作	36
●像の静止	36
画像を隠す	36
コントロールキーをロックする	37
高地での操作	37

音量調整	38
テストパターンの使い方	38
教育テンプレートの使い方	39
プロジェクタの終了	40
直接電源オフ	40
メニューの操作	41
メンテナンス	52
プロジェクタのお手入れ	52
ランプについて	53
トラブルシューテ	
ィング	59
仕様	60
プロジェクタの仕様	60
外形寸法	61
天井取り付け	61
壁取り付け	62
タイミングチャート	65
保証と著作権について	
	69

安全にお使いいただくために

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









紹介

プロジェクタの特長

プロジェクタには次のような特長があります。

- SmartEco™ によるダイナミックな省エネ
 SmartEco™ テクノロジーは、全く新しい方法でプロジェクタのランプ システムを作動させ、表示内容の輝度レベルによっては、ランプ電力を削減します。
- SmartEco™ テクノロジーによる最長ランプ寿命
 SmartEco™ テクノロジーは電力消費量を低減させ、ランプを長くお使いいただけます。
- HDMI/MHL 対応
 HDMI/MHL 接続を行うことで、スマート デバイスからコンテンツを投写する ことができます。
- スタンバイ状態で電力消費量 0.5W 以下 スタンバイ状態のときに、電力消費量は 0.5W 以下になります。
- フィルタフリー メンテナンスと操作コストを低減するフィルタフリー設計。
- ネットワーク コントロール 有線ネットワーク コントロール用に統合された RJ45 コネクタが付いています ので、ウェブブラウザを使用してコンピュータからプロジェクタ状態を管理で きます。
- Crestron RoomView[®]、PJ Link、AMX 対応 このプロジェクタは、Crestron eControl および RoomView、PJ Link、AMX に対応しており、LAN 接続を介してリモートコンピュータから装置を操作したり、 管理したりすることが可能です。
- ワンキー自動調整
 キーボードまたはリモコンの AUTO を押すと、直ちに最高画質で表示されます。
- IOW スピーカー内蔵 オーディオ入力接続によりミックスモノラルオーディオ対応の IOW スピー カー内蔵。
- クイッククーリング、自動パワーオフ、信号入力時電源オン、ダイレクト電源 オン クイッククーリング機能は、プロジェクタの電源を切ったときに冷却処理を加 速します。自動パワーオフ機能は、指定した時間を経過しても入力信号が検出 されないときに、自動的にプロジェクタの電源をオフにします。信号入力時電 源オン機能は、信号入力が検出されると、プロジェクタを自動的にオンにしま す。ダイレクト電源オンは、電力が供給されると、自動的にプロジェクタを ブートアップします。
- クイック再起動 クイック再起動を選択すると、プロジェクタをオフにしてから 90 秒以内に再 起動することができます。

• 3D 機能対応

さまざまな 3D フォーマットに対応していますので、3D 機能をより柔軟に使用できます。画像に奥行が加わりますので、BenQ 3D メガネを使用すると、 3D ムービー、ビデオ、スポーツイベントなどをよりリアルに楽しむことが可能になります。

- していたいです。

 ・ 投写イメージの明るさは、周辺光の状態および選択した入力信号のコントラスト / 輝度設定によって変わります。また投写距離の影響を直接受けます。
 - ランプの明度は時間の経過に伴い暗くなります。また明度はランプ製造元の仕様によって異なります。これは異常ではなく、正常で予期される変化です。

パッケージ内容

丁寧に開梱し、次に示すものがすべて揃っていることを確認してください。不足 しているものがある場合は、お買い上げの販売店にご連絡ください。

標準アクセサリ

(1) 同梱のアクセサリ類は日本仕様のものであり、本書の図とは異なる場合があります。

* 保証書は特定の地域でしか提供しておりません。詳細は、本製品を購入された販売店へお問い合 わせください。



3. 3D メガネ

プロジェクタ外観ビュー

正面 / 上面





- 外部コントロールパネル (詳細は、IIページの「制御装置お よび機能」を参照してください。)
 ランプカバー
- ランプカバー
 通気(熱気排出)
- 4. クイックリリース ボタン
- 5. ピントリング
- 通気(冷気取り込み)
- 7. スピーカー グリル
- 8. 正面赤外線リモートセンサー
- 9. 投写レンズ
- 10. レンズ キャップ
- II. AC 電源ジャック
- 12. RS232 コントロールポート
- I3. RJ45 LAN 入力ジャック
- 14. USB mini B タイプ ポート
- 15. 背面赤外線リモートセンサ
- 16. HDMI/MHL ポート
- I7. RGB 信号出力ジャック
- RGB (PC) / コンポーネントビデオ (YPbPr/YCbCr) 信号入力ジャック
- S-Video 入力ソケット ビデオ入力ジャック
- 20. オーディオ (L/R) 入力ジャック
- 21. オーディオ (1/2) 入力ジャック オーディオ出力ジャック
- 22. 盗難防止用ケンジントンロックス ロット
- 23. 後部高さ調整用脚
- 24. 正面高さ調整用脚
- 25. 天井取り付け用の穴
- 26. PointWrite モジュール取り付け用穴
- 27. セキュリティバー

制御装置および機能

プロジェクタ



- I. ピントリング 投写イメージの焦点を調整します。
- LAMP (ランプインジケータ ライト) 2. ランプの状態を示します。ランプに IO. AUTO 問題が発生すると、点灯または点滅 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 メニューに戻ったり、終了してメ ニュー設定を保存します。
- 4. 《左/■)

プロジェクターの音量を下げます。

5. **MODE/ENTER**

> 画像設定モードを選択します。 選択したオン スクリーン ディスプレ イ (OSD) メニューのアイテムを実行 I3. SOURCE します。

ECO BLANK 6.

スクリーン画像を隠すために使用し ます。

- 7. キーストーン/矢印キー(□/▲上、 □/▼下) 投写角度によって生じる画像の歪み を手動で修正します。
- 8. **TEMP**(温度警告ライト) プロジェクターの温度が異常に高く なると赤く点灯します。

- POWER(電源インジケータ ライト) 9. プロジェクター動作中に点灯または 点滅します。
 - 表示画像に最適なタイミングを自動 的に決定します。
- 11. () 電源 スタンバイと電源オンの状態を切り 替えます。
- 12. ▶右/ ■))

プロジェクターの音量を上げます。 OSD メニューが有効になっていると きには、#4、#7、#12 キーを矢印 キーとして使用し、メニュー アイテ ムを選択したり、調整を行ったりす ることができます。

ソース選択バーを表示します。

リモートコントロール



- ION/ ③ OFF スタンバイと電源オンの状態を切り替 えます。
- ソース選択ボタン(COMPUTER I、 COMPUTER 2、VIDEO、S-VIDEO、⁷. HDMI、NETWORK) 表示する入力ソースを選択します。
- キーストーン/矢印キー(□/▲上、 □/▼下)
 投写角度によって生じる画像の歪みを 手動で修正します。
- MENU/EXIT オンスクリーンディスプレイ(OSD) メニューをオンにします。前の OSD メニューに戻ったり、終了してメ ニュー設定を保存します。
- 5. **< 左 /** プロジェクターの音量を下げます。

6. MODE/ENTER

画像設定モードを選択します。 選択したオンスクリーンメニューアイ テムを有効にします。

- **ECO BLANK** スクリーン画像を隠すために使用しま す。
- 8. ZOOM+/ZOOM-

投写画像のサイズを調整します。

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

10. FREEZE

9.

投写画像を静止します。 II. NETWORK SETTING

ネットワーク設定 OSD メニューを表示します。

- **I2. TEST** テストパターンを表示します。
- I3. AUTO
 ます。

 表示画像に最適なタイミングを自動的
 I8. ASPECT

 に決定します。
 表示縦横!
- 14. ▶右/ 叭)

プロジェクターの音量を上げます。 適切なラン OSD メニューが有効になっているとき めの ランブ には、#5、#3、#14 キーを矢印キーと す。 して使用し、メニュー アイテムを選択 20. 数値ボタン したり、調整を行ったりすることがで ネットワー きます。 す。

15. SOURCE

ソース選択バーを表示します。

16. MIC/VOL +/MIC/VOL -

(機能なし)

リモコンでデバイスを操作する

MHL 対応のスマートデバイスからコンテンツを投写する場合、リモコンを使って スマート デバイスを操作することができます。

MHL モードに入るには、AUTO を 3 秒間押します。スマート デバイスを操作す るには、次のボタンを使用できます。 矢印キー (□/▲上、□/▼下、◀左、▶右)、 MENU/EXIT、MODE/ENTER。

MHL モードを終了するには、AUTO を 3 秒間押します。

- **17. MUTE** プロジェクタの音声をオン / オフにし ます。
- ASPECT 表示縦横比を選択します。
- SMART ECO 適切なランプ操作モードを選択するた めの ランプモードメニューが開きま す。
 - 数値ボタン ネットワーク設定で数値を入力しま す。

リモコンの有効範囲

リモコンを正しく機能させるには、プロジェクタの IR リモコンセンサに対して 30 度以内でリモコンを使用する必要があります。リモコンとセンサーの間の距離 が 8 メートル(26 フィート)を超えないようにしてください。

リモコンとプロジェクタの間に赤外線を遮断する障害物がないかどうかを確認します。

正面からの操作



背面からの操作



リモコンの電池の交換

- バッテリーカバーを開くには、リモコンを裏返してカバーの溝を押し、矢印の方向にスライドさせてください。するとカバーが外れます。
- すでに挿入されている電池を取り出し(電池がある場合)、極性に注意しながら単4電池2個を挿入してください。プラス極(+)はプラスに、マイナス極(-)はマイナスの方向に挿入してください。
- カバーを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たらカ バーがしっかりと締まったことを意味しています。



- ・ リモコンや電池は台所、浴室、サウナ、サンルーム、車内など高温多湿の場所に放置しないで ください。
 - 使用済みの電池は、同じタイプの電池か、メーカーが推奨する同等タイプの電池と交換してください。
 - また、使用済みの電池はメーカーの指示および地域の環境規定にしたがって処分してください。
 - 電池は絶対に火に投げ込まないでください。爆発する恐れがあり大変危険です。
 - 電池が消耗したり、長時間リモコンを使用しない場合は、液体が漏れないようにリモコンから 電池を外してください。

設置

場所の選択

本機は次の4通りの設置状態で使うことができます。

I. 前面投写

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



2. 天井前面投写

プロジェクタを上下逆さにスクリーン 正面の天井に取り付けます。

この方法で設置する場合は、BenQ プロ ジェクタ天井取り付けキットをご購入 ください。

プロジェクタの電源を入れた後でシス テム設定:基本 > プロジェクタの設置 メニューで天井前面投写を設定します。



天井リア投写

プロジェクタを上下逆さにスクリーン 背面の天井に取り付けます。

専用の背面投写スクリーンと BenQ プ ロジェクタ天井取り付けキットが必要 です。

プロジェクタの電源を入れた後で**シス** テム設定 : 基本 > プロジェクタの設置 メニューで天井リア投写を設定します。



4. リア投写

プロジェクタをスクリーン背面に置い た机の上に設置します。

専用の背面スクリーン投写が必要です。

プロジェクタの電源を入れた後で**シス** テム設定 : 基本 > プロジェクタの設置 メニューでリア投写を設定します。



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

スクリーンサイズの調整

投写距離、ズーム設定、ビデオフォーマットにより投写画面サイズは変化します。

投写サイズ

適切な位置を計算する前に、<mark>61 ページの「外形寸法」</mark>を参照して、このプロジェ クタのレンズサイズの中心を求めてください。

MX823ST



スクリーンの縦横比は 4:3 で、投写画像は 4:3 です

(a) スクリーン サイズ			(b) スクリーンからの	(a) 縦オフセット	
対	角	高さ	幅	距離	(C) ##£7 7 E 7 P
インチ	mm	(mm)	(mm)	(mm)	()
80	2032	1219	1626	992	183
100	2540	1524	2032	1240	229
120	3048	1829	2438	1487	274
150	3810	2286	3048	1859	343
180	4572	2743	3658	2231	411
200	5080	3048	4064	2479	457
220	5588	3353	4470	2727	503
240	6096	3658	4877	2975	549
270	6858	4115	5486	3347	617
300	7620	4572	6096	3719	686

たとえば、120インチのスクリーンを使用する場合は、推奨する投写距離は 1,487 mm、縦オフセットは 274 mm となります。

測定した投写距離が 2.5 m (2,500 mm) であったとき、"(b) スクリーンからの距離" 欄の最も近い値は 2,479 mm になります。同じ列を見ると、200 インチ (約 5.1 m) が必要なスクリーンであることが分かります。



スクリーンの縦横比は 16:10 であり、投写画像は 16:10 です

	(a) スクリ-	-ン サイズ		(b) スクリーンからの	(a) 縦オフセット
対	角	高さ	幅	距離	
インチ	mm	(mm)	(mm)	(mm)	(iiiii)
40	1016	538	862	448	40.4
50	1270	673	1077	560	50.5
60	1524	808	1292	672	60.6
70	1778	942	1508	784	70.7
80	2032	1077	1723	896	80.8
90	2286	1212	1939	1008	90.9
100	2540	1346	2154	1120	101.0
110	2794	1481	2369	1232	111.1
120	3048	1615	2585	1344	121.2
130	3302	1750	2800	1456	131.3
140	3556	1885	3015	1568	141.4
150	3810	2019	3231	1680	151.4
160	4064	2154	3446	1792	161.5
170	4318	2289	3662	1904	171.6

たとえば、120 インチのスクリーンを使用する場合は、推奨する投写距離は 1,344 mm、縦オフセットは 121.2 mm となります。

測定した投写距離が 1.0 m (1,000 mm) であったとき、"(b) スクリーンからの距離 " 欄の最も近い値は 1,008 mm になります。同じ列を見ると、90 インチ (約 2.3 m)が 必要なスクリーンであることが分かります。

() 測定値はすべておよその値であり、実際のサイズにより変わります。

プロジェクタを一定場所に固定する予定であれば、設置を行う前に実際にプロジェクタを使って投 写サイズと距離を測っておかれるようお薦めします。このように準備しておくことによって、プロ ジェクタを最適な位置に固定することができます。

接続

信号ソースをプロジェクタに接続する際には、次の点を確認してください。

- I. 接続を行う前にすべての機器の電源をオフにします。
- 2. 各ソースに正しい信号ケーブルを使用します。
- 3. ケーブルがしっかり差し込まれていることを確認します。
- 下に示す接続図では、プロジェクタにケーブルは接続されていません(詳細は、9ページの「パッケージ内容」を参照してください)。ケーブルはお近くの電気店でお求めください。
 下の接続図は参照用です。プロジェクタの背面にある接続ジャックは、プロジェクタのモデル 毎に異なります。



- 多くのノートブックでは、プロジェクタを接続すると外付けビデオポートはオンになりません。 通常は「FN」+「F3」や CRT/LCD の組み合わせによって、外付けディスプレイをオン/オフに することができます。CRT/LCD 機能キーまたは、ノートブック上でモニタ記号が示された機能 キーの場所を確認します。「FN」とその機能キーを同時に押します。ノートブックのキーの組 み合わせについては、ノートブックの説明書をお読みください。
 - D-Sub 出力は、COMPUTER-I ジャックに正しく D-Sub 入力信号が送られなければ機能しません。
 - プロジェクタがスタンバイモードになっているときにこの接続方式を使用するには、システム 設定:詳細メニューでモニター出力機能がオンになっていることを確認してください。詳細は、 50ページの「待機設定」を参照してください。

ビデオ機器との接続

いずれかの方法でプロジェクタとビデオソース装置を接続してください。ただし、 方法によってビデオ品質が異なります。接続方法は、プロジェクタとビデオソー ス装置の両方に搭載されている端末に合ったものを選択してください。

端末名	端末の形態	画質
HDMI/MHL	O	最高
コンポーネントビデオ		かなり良い
S ビデオ	۲	良い
ビデオ	٢	標準

オーディオ接続

このプロジェクタにはビジネス用途に限り使用できる、データプレゼンテーショ ンに組み込まれた基本的な音声機能を再生できるようにスピーカーが内蔵されて います。このスピーカーはホームシアターやホームシネマなどに求められるステ レオオーディオを再生するために設計されたものではありません。

AUDIO-OUT ジャックを接続すると、内蔵スピーカーは無音になります。

- このプロジェクタではステレオオーディオ入力が接続されていても、ミックスモノラルオーディオしか再生できません。詳細は、19ページの「オーディオ接続」を参照してください。
 - 正しいビデオソースが選択されているにもかかわらず、電源をオンにしても選択したビデオイメージが表示されない場合は、ビデオソースの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。

スマート デバイスの接続

MHL 対応スマート デバイスから直接コンテンツを投写することが可能です。 HDMI – Micro USB ケーブルまたは HDMI – Micro USB アダプタを使ってスマート デバイスとプロジェクタを接続すると、大型スクリーンにコンテンツを映し出す ことがことができます。

一部のスマート デバイスは、ご使用中のケーブルに対応していない場合があります。詳しくは、スマート デバイスの製造元にお尋ねください。

HDMI - Micro USB ケーブルを使う

- I. HDMI Micro USB ケーブルをプロジェクタの HDMI 入力端子に繋ぎます。
- 2. もう片端をスマート デバイスの Micro USB 出力ソケットに繋ぎます。
- HDMI/MHL 入力ソースに切り換えます。入力信号を切り換えるには、27 ページの「入力信号の切り替え」をご参照ください。



HDMI – Micro USB アダプタと HDMI ケーブルを 使う

- I. HDMI ケーブルをプロジェクタの HDMI 入力端子に繋ぎます。
- 2. もう片端をアダプタの HDMI 入力ソケットに繋ぎます。
- アダプタのもう片端をスマート デバイスの Micro USB 出力ソケットに繋ぎます。
- HDMI/MHL 入力ソースに切り換えます。入力信号を切り換えるには、27 ページの「入力信号の切り替え」をご参照ください。



操作

プロジェクタの起動

- 電源コードをプロジェクタとコンセントに差し 込みます。コンセントのスイッチをオンにしま す(該当する場合)。電源を入れると、
 POWER(電源インジケータライト)がオレ ンジ色になります。
- ① 電気ショックや火災などの危険を回避するために、アクセサリ 類(電源コードなど)は装置専用のものをご使用ください。



- ② 電源または [] ON を押してプロジェクタ を起動します。ランプが点灯するとすぐに「電源オントーン」が聞こえます。 POWER (電源インジケータ ライト) が緑色に点滅し、電源がオンになる と、緑色のまま点灯します。 起動処理には約 30 秒かかります。起動処理の後半で、スタートアップロゴ が表示されます。 必要であれば、ピントリングを使って画像の鮮明さを調整してください。 音をオフにする方法については、38 ページの「オフにする 電源オン / オフ 音」を参照してください。
- プロジェクタが前回使用したときから完全に冷め切っていない場合は、約 90 秒間冷却ファンが作動します。
 - 初めてプロジェクタを起動する場合は、 画面の指示に従って OSD 言語を選択し てください。
 - パスワードの入力を求められた場合は、 矢印キーを使って6桁のパスワードを入 カしてください。詳細は、25ページの 「パスワード機能を使用する」を参照し てください。

Please select language				
English			हिन्दी	
Français	Svenska	Română		
	Nederlands			
Italiano	Türkçe	Dansk		
Español	Čeština	Български		
	Português			
繁體中交	ไทย	Indonesian		
简体中文	Polski	Ελληνικά		
日本語	Magyar			
Di	ress Enter to Confi	rm. Exit to leave		

- 5. 接続されているすべての機器の電源をオ ンにします。
- 6. プロジェクタは入力信号の検索を開始します。スキャンされている入力信号 がスクリーン左上隅に表示されます。プロジェクタが有効な信号を検出しない場合は、入力信号が検出されるまで「信号なし」のメッセージが表示され続けます。 プロジェクタまたはリモコンの SOURCE を押して表示する入力信号を選択 オスニトまできます、詳細は、27 ページの「入力信号の切り基づ」を参照した。

することもできます。詳細は、27ページの「入力信号の切り替え」を参照し てください。

① 入力信号の周波数 / 解像度がプロジェクタの動作範囲を超えた場合、「対応範囲外」というメッセージがバックグラウンドスクリーンに表示されます。プロジェクタの解像度に合った入力信号に変えるか、入力信号を低い値に設定し直してください。詳細は、65ページの「タイミングチャート」を参照してください。

投写イメージの調整

投写角度の調整

プロジェクタを調整するには:

- クイックリリースボタンを押して、プロ ジェクタの手前を持ち上げてください。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。
- 背面アジャスタ フットを回して、水平角度 を微調整します。

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

プロジェクタが床に対して水平な場所に設置されていない場合、またはスクリーンとプロジェクタが垂直に設置されていない場合は、投写画像が台形になります。このような問題を補正する方法については、23ページの「キーストーンの補正」を参照してください。



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

クイックリリース ボタンは熱風 が出る排気孔の近くにありますの で、このボタンを押すときには注 意してください。

イメージの自動調整

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

下図のように、現在のソース情報がスクリーンの隅に3秒間表示されます。

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

画像の明瞭さの微調整

ピントリングを回して焦点を合わせます。



キーストーンの補正

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

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

- プロジェクタかリモコンで ○/ を押し て、キーストーン補正ページを表示します。
 ○ を押すと、画像の上辺のキーストーン が補正されます。○ を押すと、画像の下 部のキーストーンが補正されます。
- OSD メニューの使用方法
- MENU/EXIT を押して、表示メニューが表示されるまで ◀/▶ を押してくだ さい。
- 2. ▼ を押して**台形補正**を選択し、次に MODE/ENTER を押してください。 すると**台形補正**補正ページが表示されます。
- 6. 2000 を押すと、画像の上辺のキーストーンが補正されます。
 ○ を押すと、 画像の下部のキーストーンが補正されます。

メニューの使用方法

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

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

以下に OSD メニューの概要を紹介します。



次の例は、OSD 言語を設定する順番を説明したものです。

プロジェクタかリモコンの MENU/	3. ▼ を押して言語を	選択し、次
EXIT を押して、OSD メニューをオン	に MODE/ENTER	を押してく
にします。	ださい。	
	🚯 🚯 🥪 🐉 👶	
表示	システム設定:基本	
◎ 豊スクリーン オフ	プレゼンテーション タイマー	
■ 繊維比 自動	· 《 言語	ENTER
	🖾 プロジェクタの設置	前面投写
	■ メニュー設定	
位相	◎ 操作設定	
🛛 🕅 水平サイズ 0 🛑 🔤 🛛	● リモート受信装置	正面 + 背面
o= デジタル ズーム	国 パネル キー ロック	オフ
3D 3D		BenQ
図 数件テンフレート	回 スプラッシュ スクリーン	BenQ
→ Analog RGB		(メニュー) 義T

4/▶ を使ってシステム設定:基本メニューを選択します。



- 4.
- プロジェクタかリモコンで MENU/EXIT を押すと、設定 を保存して終了します。

プロジェクタの保護

ヤキュリティケーブルロックの使い方

盗難防止のために、プロジェクタは安全な場所に設置してください。またはケン ジントンロックなどのロックを購入して、プロジェクタを安全に保護してくださ い。ケンジントンロックスロットはプロジェクタの背面にあります。詳細は、10 ページのアイテム 22 をご覧ください。

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

パスワード機能を使用する

セキュリティのため、および許可されていないユーザーがプロジェクタを勝手に 使用できないように、このプロジェクタにはパスワードを設定することができま す。パスワードはオンスクリーンメニューで設定します。

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

パスワードの設定

- (〒 一度パスワードを設定して電源オンロックを有効にすると、プロジェクタを起動するたびに正しい パスワードを入力しなければプロジェクタを使用することはできなくなります。
 - 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 1 択してください。MODE/ENTER を押します。するとセキュリティ設定ペー ジが表示されます。
 - セキュリティ設定の変更を選択し、MODE/ENTER を押します。 2
 - 右図に示す通り、4つの矢印キー(▲、▶、 3 ▼、<>)はそれぞれ4つの数字(1、2、3、4) を示しています。矢印キーを使って、6桁 のパスワードを入力して設定します。
- (アパスワードの入力を求められたら、数値ボタンはご使用に ならないでください。
 - 4 新しいパスワードを再度入力して新しいパ スワードを確認してください。 パスワードの設定が完了すると、オンスク



リーン 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**機能を有効にするには、▲/▼ を押して、**電源ロック**を選択し、次 5. に **◄/**▶ を押して**オン**を選択してください。**電源ロック**機能が有効な場合、 正しいパスワードを入力してプロジェクタをオンにする必要があります。
- / ① 重要:入力した数字は画面上にはアスタリスク(*)で表示されます。本書の下の欄に設定したパス ワードを書き留めておいてください。

パスワード	:	

本書は安全な場所に保管しておいてください。

OSD メニューを終了するには、MENU/EXIT を押します。 6.

パスワードを忘れた場合

パスワード機能を有効にすると、プロジェクタを オンにするたびに6桁のパスワードを入力するよ う要求されます。間違ったパスワードを入力する と、右図のようなパスワードエラーメッセージが 3秒間表示され、次にパスワードの入力という メッセージが表示されます。別の6桁のパスワー



ド上を押してもう一度やり直してください。またはパスワード忘れてしまい、さらに本書にパスワードを記録しておかなかった場合は、パスワードの呼び戻し手続きを行ってください。詳細は、26ページの「パスワードの呼び戻しを行うには」を参照してください。

パスワード入力を続けて 5 回間違えると、プロジェクタは間もなく自動的に シャットダウンします。

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



- パスワードの変更
 - OSD メニューを開き、システム設定:詳細>セキュリティ設定>パスワードの変更メニューを選択してください。
 - MODE/ENTER を押します。すると「現在のパスワード」というメッセージ が表示されます。
 - 3. 古いパスワードを入力してください。
 - i. パスワードが正しければ、「新しいパスワード」というメッセージが表示 されます。
 - ii. パスワードが間違っていれば、パスワードエラーメッセージが3秒間表示され、「現在のパスワード」というメッセージが表示されますので、 もう一度パスワードを正しく入力してください。変更内容をキャンセル するか、別のパスワードを入力するには、MENU/EXITを押してくだ さい。
 - 4. 新しいパスワードを入力します。
- 重要:入力した数字は画面上にはアスタリスク(*)で表示されます。本書の下の欄に設定したパス ワードを書き留めておいてください。

パスワード:___

本書は安全な場所に保管しておいてください。

5. 新しいパスワードを再度入力して新しいパスワードを確認してください。

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

パスワード機能を無効にする

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

i. パスワードが正しく入力されると、OSD メニューの**セキュリティ設定** ページに戻ります。

▼ を押して、**電源ロック**を選択し、次に </▶ を押して**オフ**を選択して ください。次回プロジェクタをオンにするときには、パスワードを入力 する必要はありません。

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

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

入力信号の切り替え

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

プロジェクターに自動的に信号を検出させるためには、ソースメニューでクイック自動検索機能がオンになっていることを確認してください。

ソースの選択:

- 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。
- 任意の信号が選択されるまで ▲/▼ を押し、 次に MODE/ENTER を押します。
 信号が検出されたら、選択したソース情報 が画面の隅に数秒間表示されます。プロ ジェクタに複数の装置が接続されている場 合は、ステップ I-2 を繰り返すと別の信号を 検出することができます。
- (ご・ 入力信号を変えると、そのたびに投写画像の輝度も変わります。通常ほとんどが静止画を使ったデータ(グラフィック) PC プレゼンテーションは、ほとんどが動画(ムービー)のビデオよりも明るくなります。



・ このプロジェクタの最高ディスプレイ解像度は、縦横比 4:3 (MX823ST) /16:10 (MW824ST) で す。最高の画質を得るには、この解像度で出力できる入力信号を選択、使用する必要がありま す。これ以外の解像度を使用すると、縦横比の設定によってプロジェクタが画像の縦横比を変 更してしまうため、画像が歪んだり、鮮明さが失われたりします。詳細は、29 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/MHL 入力を介してプロジェクタを DVD プレーヤーに接続 するような場合、投写画像の色が正しく表示されない場合がありますが、その場 合はカラースペースを YUV に変更してください。

これを実行するには:

- 1. MENU/EXIT を押して、ソースメニューが表示されるまで ◀/▶ を押してく ださい。
- を押して、カラースペース転換を選択し、次

 を押して適切なカラー スペースを選択してください。

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

詳細の拡大と検索

投射画像の詳細を見たい場合は、画像を拡大してください。画像をナビゲートす るには、方向矢印キーをお使いください。

- リモコンの使用方法
- ZOOM+/ZOOM- を押すとズームバーが表示されます。ZOOM+ を押すと画像の中央が拡大されます。適切な画像サイズになるまでキーを押してください。
- プロジェクタかリモコンの方向矢印(▲、▼、◀、►)を使って、画像をナビ ゲートします。
- 画像を元のサイズに戻すには、AUTO を押してください。または ZOOM-を使用することもできます。再びキーを押すと、元のサイズに戻るまで縮小 されます。
- OSD メニューの使用方法
- I. MENU/EXITを押して、◀/▶メニューが表示されるまで表示を押してください。
- 2. ▼ を押して、デジタルズームを選択し、次に MODE/ENTER を押してくだ さい。するとズームバーが表示されます。
- 3. ▲ を押して画像を任意のサイズに拡大します。
- 画像をナビゲートするには、MODE/ENTER を押してパンモードに切り替 えて、プロジェクタかリモコンの方向矢印(▲、▼、◀、►)ボタンを使用し ます。
- 画像サイズを縮小するには、MODE/ENTER を押してズームイン / アウト機能に戻ります。AUTO を押すと、元のサイズに復元されます。または元のサイズに戻るまで▼ を押す方法もあります。
- () 画像は拡大された後でなければナビゲートすることはできません。詳細を検索しながら、画像をさらに拡大することができます。

縦横比の選択

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

デジタル信号処理能力が進化するにつれて、このプロジェクタのようなデジタル ディスプレイ装置はイメージ出力をイメージ入力信号とは異なるアスペクトにま で拡張できるようになりました。

投写画像の比率を変更する (ソースの縦横比に関係なく):

- ・ リモコンの使用方法
- I. ASPECT を押すと、現在の設定が表示されます。
- 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
- I. MENU/EXIT を押して、表示メニューが表示されるまで ◀ / ▶ を押してください。
- 2. ▼ を押して、縦横比を選択します。
- 3.
 4/▶ を押して、ビデオ信号のフォーマットとディスプレイの条件に合わせて適切な縦横比を選択してください。

縦横比について

- ・ 下の図では黒い部分が無効になったエリアで、白い部分が有効なエリアです。
 - 未使用の黒いエリアには OSD メニューを表示することができます。
 - 自動:画像の縦横比を維持しなが ら、プロジェクタのネイティブ解 像度の横幅または縦の高さに合わ せて拡大縮小します。このモード は、入力画像が4:3か16:9のと き、画像の縦横比を変更せずにス クリーンを有効に使用したいとき に便利です。
 - リアル:画像はその本来の解像度 で投写され、表示エリアに合わせ てリサイズされます。低解像度の 入力信号では、投写画像はフルス クリーンサイズにリサイズした場 合よりも小さいサイズで表示され ます。ズーム倍率を調整するか、 プロジェクタをスクリーンに近づ けると画像サイズを拡大すること ができます。このような調整を 行った後は、プロジェクタの フォーカスを調整し直す必要があ るかもしれません。
 - 4:3:スクリーンの中央が4:3の 縦横比になるようにイメージを調 整します。これは縦横比を変更せ ずにすむため、ある種のコン ピュータモニタ、標準精度のTV、 縦横比4:3のDVDムービーなど の4:3画像に適しています。
 - 16:9:スクリーンの中央が 16:9 の縦横比になるようにイメージを 調整します。この設定は、縦横比 を変更する必要がないため高精度 TV など、すでに縦横比が 16:9に なっている画像に適しています。
 - 16:10:スクリーンの中央が
 16:10の縦横比になるようにイメージを調整します。これは縦横
 比を変更する必要のない、縦横比
 16:10の画像に適しています。







画像の最適化

壁の色の使い方

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

この機能を使用するには、表示 > 壁スクリーンメニューを開き、◀/▶ を押して投 写面の色に最も近い色を選択してください。あらかじめ調整された色には次のよ うなものがります:薄い黄色、ピンク、薄緑、青、および黒板。

ピクチャモードの選択

このプロジェクタは操作環境や入力信号の画像タイプによって自由に選択できる ように、いくつかのピクチャモードが設定されています。

用途に合った操作モードを選択するには、次のいずれかの手順にしたがってくだ さい。

- 任意のモードが選択されるまで、リモコンかプロジェクタの MODE/ENTER を押します。
- ピクチャ>ピクチャモードメニューに進み、
 メニューに進み、
 を選択して任意のモードを 選択します。
- ダイナミックモード:画像の輝度を最大限明るくします。このモードは、輝度を最高に明るくする必要がある環境に適しています(プロジェクタを明るい部屋で使用する場合など)。
- プレゼンテーションモード:プレゼンテーションに向いています。このモードでは PC の色に合わせて輝度が強調されます。
- 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。
- 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。
- 3D モード: 3D 画像および 3D ビデオ クリップを再生するのに適しています。
- 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、32ページの「ユーザー設定 1/ユーザー設定2モードの設定」を参照してください。

ユーザー設定1/ユーザー設定2モードの設定

現在有効なピクチャモードが目的に合致しない場合は、2 種類のモードをユー ザー定義することができます。ピクチャモードの I つ (**ユーザー設定 1 /2** 以外) をスターティングポイントとして使用し、そこから設定をカスタマイズすること ができます。

- I. オンスクリーンメニューで MENU/EXIT を押してください。
- 2. ピクチャ > ピクチャ モードメニューに進みます。
- 3. ◀/▶ を押してユーザー設定1またはユーザー設定2を選択します。
- 4. ▼ を押して、**リファレンス モード**を選択します。
- この機能は、**ピクチャ モード**サブメニューアイテムで**ユーザー設定 1** か**ユーザー設定 2** のいずれ かのモードが選択されていなければ使用できません。
 - 5. ◀/▶ を押して、用途に最も合ったピクチャモードを選択してください。
 - を押して変更したいメニューアイテムを選択し、

 と使って値を調整 します。詳細は、"ユーザーモードの

 がの、
 328

ユーザーモードの画質の微調整

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

調整輝度

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



調整コントラスト

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



調整色

設定を下げると、彩度が低くなります。逆に値を上げすぎると、画像の色が不自 然に強調されてしまいます。

調整色調

値を高くするほど赤みがかった画像になります。値を低くするほど緑がかった画 像になります。

調整シャープネス

値を高くするほど画像がシャープになります。値を低くするほど画像が柔らかく なります。

調整 Brilliant Color

この機能は新しい色処理アルゴリズムとシステムレベルでの向上を利用して、よ りリアルで鮮やかな色を提供すると共に、明るさをより高めることができます。 ビデオや自然のシーンでよく見られる中間調イメージであれば、50%以上も輝度 を上げることができますので、リアルで自然な色を再現することが可能です。高 画質イメージを表示したい場合は、オンを選択してください。そうでない場合は、 オフを選択してください。

オフに設定されている場合は、色温度機能は使用できません。

色温度の選択

色温度*設定のオプションは、選択した信号タイプによって異なります。

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

* 色温度について:

用途に応じて「白」とみなされる色合いが多数存在します。白色を表すためによ く使用される方法の I つに 「色温度」があります。色温度の低い白色は赤みが かった白で表示されます。色温度の高い白色は青みがかって表示されます。

任意の色温度を設定

任意の色温度を設定するには:

- 2. ▼ を押して**色温度の詳細調整**を選択し、次に MODE/ENTER を押してくだ さい。すると**色温度の詳細調整**ページが表示されます。
- ▲/▼ を押して変更したいアイテムを選択し、
 ★/▶ を押して値を調整します。
 - R ゲイン /G ゲイン /B ゲイン:赤、緑、青のコントラストレベルを調 整します。
 - Rオフセット/Gオフセット/Bオフセット:赤、緑、青のコントラストレベルを調整します。
- MENU/EXIT を押してメニューを終了し、設定を保存します。

3D カラーマネージメント

教室、会議室、ラウンジなど照明が常にオンになっている場所や、外窓から日光 が差し込む部屋など、ほとんどの状況ではカラーマネージメントは必要ありま せん。

重役会議室、レクチャシアター、ホームシアターなど、照明レベルを調整できる 場所に設置した場合に限り、カラーマネージメントが必要となります。カラーマ ネージメントを使用すると、色をより正確に再現するために、より詳細に色を調 整することができます。

適切なカラーマネージメントは、操作および管理された状況でのみ行うことがで きます。この場合、色を測定するために色彩計を使用する必要があり、いくつか の適切なソース画像が必要です。これらのツールはプロジェクタには付いていま せんが、販売店や経験豊富な技術者にお尋ねになると入手できるはずです。 カラーマネージメントでは、6 色(RGBCMY)を調整することができます。それ ぞれの色を選択すると、その色の範囲と彩度を個別に自在に調整することができ ます。

さまざまな色テストパターンが含まれたテストディスクを購入された場合は、モニタ、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。
- プロジェクタかリモコンの MODE/ENTER を押して、3D カラーマネージメ ントページを開きます。
- 3. **原色**を選択し、◀/▶ を押して赤、黄、緑、シアン、青、マゼンタの中から 色を選択します。
- 4. ▼ を押して、**色相**を選択し、次に ◀/▶ を押してその範囲を選択してくだ さい。範囲を広げると、それに隣り合う 2 つの色も含まれます。

各色がどのように関連し合っているかに ついては、右図を参照してください。 例えば、赤を選択し、その範囲を0に設 定した場合、投写画像の中で純粋な赤だ けが選択されます。範囲を広げると、 黄に近い赤やマゼンタに近い赤も含まれ ます。

5. ▼ を押して**彩度**を選択し、◀/▶ を押して任意の値に設定してください。調整した値は直ちに画像に反映されます。 例えば、赤を選択し、その範囲を0に設定した場合、純粋な赤の彩度だけが影響を受けます。



- 野度とはビデオ映像の色の量のことです。値を低くすると彩度が低くなります。0に設定すると、 画像から完全に色を抜いてしまいます。彩度が高すぎると、色が濃すぎて非現実的な色になってしまいます。
 - 6. ▼ を押してゲインを選択し、◀/▶ を押して任意の値に設定してください。 これによって選択する原色のコントラストレベルが影響を受けます。調整した値は直ちに画像に反映されます。
 - 他のカラーマネージメントも行う場合は、ステップ3から6を繰り替えして ください。
 - 8. すべて調整が完了したことを確認してください。
 - MENU/EXIT を押してメニューを終了し、設定を保存します。

現在またはすべての画像モードをリセットする

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

プレゼンテーションタイマーの設定

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

- システム設定:基本>プレゼンテーションタイマーメニューを開き、 MODE/ENTER を押してプレゼンテーションタイマーページを表示します。
- タイマー間隔を選択し、
 ・を使ってプレゼンテーション時間を設定します。タイマー時間は | 分から 5 分まで | 分おきに、5 から 240 分まで 5 分おきに設定できます。

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

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

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

左上 → 左下 → 右上 → 右下

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

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

- 6. ▼ を押してサウンドによる通知を選択し、
 とによって、サウンドによる通知を有効にするかどうかを決定してください。オンを選択すると、カウントダウン / アップが残り 30 秒になると、ビーッという音が 2回鳴り、タイプアップすると3回鳴ります。
- 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。
- 確認のメッセージが表示されます。はいを選択し、プロジェクタかリモコンの MODE/ENTER を押して選択肢を確認してください。スクリーン上に「タイマーはオンです」というメッセージが表示されます。タイマーがオンになると、タイマーがカウントを開始します。

タイマーを中止するには、次の手順にしたがってください。

- システム設定:基本 > プレゼンテーションタイマーメニューに進み、オフ を選択します。MODE/ENTER を押します。確認のメッセージが表示され ます。
- はいを選択して、MODE/ENTERを押します。スクリーン上に「タイマー はオフです」というメッセージが表示されます。

操作 35

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

リモート ページング操作

ページング機能を使用する前に、USB ケーブルを使ってプロジェクターを PC またはノートブックに接続します。詳細は、18 ページの「接続」を参照してくだ さい。

リモコンの PAGE +/PAGE - コマンドに応答するディスプレイ ソフトウェア プロ グラム (Microsoft PowerPoint など)を操作することができます。

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

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

画像の静止

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

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

スクリーン上でイメージが静止しても、ビデオやその他の装置で映像は流れ続け ています。接続した装置に有効なオーディオが含まれている場合は、画像が静止 しても音声は聞くことができます。

画像を隠す

プロジェクターかリモコンの ECO BLANK を使用するとスクリーンの画像が消 えるため、聴衆の関心をすべて講演者に向けることができます。オーディオ入力 を使用している場合は、この機能を使用してもサウンドは流れたままになります。

システム設定:基本>操作設定>画面オフタイマーで、一定時間消画スクリーン状態で何もしなかった場合に、自動的に画像が戻るように消画の時間を設定することができます。

プリセットの時間がこれから行うプレゼンテーションに合わない場合は、**無効**を 選択してください。

画面オフタイマーの有効 / 無効に関わらず、プロジェクタかリモコンのほとんど のキーを押すと直ちに画像を戻すことができます。

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

コントロールキーをロックする

プロジェクタのコントロールキーをロックしておくと、プロジェクタの設定が 誤って変更されるのを防止することができます。パネル キー ロックがオンになっ ているときには、プロジェクタのコントロールキーは 〇 電源を除き、どれも作 動しません。

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

パネルキーロックを解除するには、リモコンを使ってシステム設定:基本>パネ ルキーロックメニューに入り、</▶ を押してオフを選択することもできます。

- (了・ パネルキー ロックが有効になっていても、リモコンのキーは使用できます。
 - パネルキーロックを無効にせずにプロジェクタをオフにすると、プロジェクタを次回オンにしたときにもロックされたままの状態になっています。

高地での操作

海抜 I500 m ~ 3000 m 、気温 0℃ ~ 30℃ の環境で本製品を使用する場合は、**高地 対応モード**を使用されるようお勧めします。

高地対応モードに設定するには:

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

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

上記の場合を除き、その他の極限環境でプロジェクタを使用すると、プロジェク タが自動的にシャットダウンする場合があります。これはプロジェクタを過熱か ら保護するために設置された機能です。このような場合は、高地対応モードに切 り替えてみてください。これは、このプロジェクタが極限状態でも操作可能であ るということを保証するものではありません。

音量調整

次の手順はプロジェクタのスピーカーの音量調整を行うためのものです。プロ ジェクタのオーディオ入力が正しく接続されていることを確認してください。 オーディオ入力の接続方法については、18ページの「接続」を参照してください。

無音にする

音を一時的に消すには:

- MENU/EXIT を押して、システム設定:詳細メニューが表示されるまで
 ◄/▶ を押してください。
- 2. ▼ を押して、オーディオ設定を選択し、次に MODE/ENTER を押してくだ さい。するとオーディオ設定ページが表示されます。
- 3. ミュートを選択し、</ ▶ を押してオンを選択してください。
- (C) リモコンの MUTE を押すと、プロジェクターのオーディオをオン / オフにすることができます。

音量調整

音量を調整するには、■(/●)を押します。または、

- 1. 上記のステップ I-2 の手順に従ってください。
- 2. ▼ を押して、音量を選択し、次に </>
 、 を押して任意の音量に設定してくだ さい。

オフにする 電源オン/オフ音

トーンをオフにするには:

- I. 上記のステップ I-2 の手順に従ってください。
- 2. ▼ を押して、電源オン / オフ音を選択し、次に ◀/▶ を押してオフを選択し てください。
- (**電源オン/オフ音**を変更するには、ここでオンまたはオフに設定するしかありません。無音にしたり、音量を変更したりしても、**電源オン/オフ音**には影響しません。

テストパターンの使い方

このプロジェクタは格子状のテストパターン を表示できます。これはイメージサイズと フォーカスを調整し、投写画像に歪みがない ことを確認するのに役立ちます。

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



教育テンプレートの使い方

このプロジェクタには、さまざまな学習目的用に、いくつかのプリセットパターンが用意されています。パターンをアクティベートするには:

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

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		

プロジェクタの終了

- ① 電源または ③ OFF を押すと、確認を促すメッセージが表示されます。
 数秒以内に応答しなければ、メッセージは自動的に消えます。
- 再び () 電源または ③ OFF を押してください。POWER (電源インジケー タ ライト)がオレンジ色に点滅して投写ランプが消灯した後、プロジェクタ を冷却するためにファンが約 90 秒間動作を続けます。
- うンプを保護するため、冷却プロセスの間はプロジェクタはいかなるコマンドにも反応しません。 冷却時間を短縮するには、クイック冷却機能を有効にすることもできます。詳細は、48 ページの 「クイッククーリング」を参照してください。
 - 冷却処理が完了すると、「電源オフトーン」が 鳴ります。また POWER(電源インジケータ ライト)がオレンジ色に点灯し、ファンが停止します。電源コードをコンセントから抜き ます。
- (電源オン/オフ音をオフにする方法については、38 ページの「オフにする 電源オン/オフ音」を参照してください。



- プロジェクタが正常にシャットダウンしない場合は、ランプを保護するためにプロジェクタを再起動しようとするとファンが数分間作動して冷却を行います。ファンが停止したら再び () 電源または || ON を押してプロジェクタを起動してください。このとき POWER (電源インジケータライト)がオレンジ色に点灯します。
- ランプの寿命は、環境条件と使用条件により異なります。

直接電源オフ

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

メニューの操作

メニュー システム

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

メイン	サブメニュー		オプション
メニュー			
			オフ / 薄い黄色 / ピンク / 薄緑 / 青 /
	壁入グリーン		黒板
	縦横比		自動 / リアル /4:3/16:9/16:10
	台形補正		
	位置		
	位相		
	水平サイズ		
	デジタル ズーム		
1.			自動 / 上 - 下 /F. シーケンシャル /
表示		3D モード	フレームパッキング / サイドバイサ
	סנ		イド/オフ
	50	3D 逆同期	無効 / 逆転
		3D 設定を適用	3D 設定 I/3D 設定 2/3D 設定 3/ オフ
		3D 設定を保存	3D 設定 I/3D 設定 2/3D 設定 3
	教育テンプレート	里垢	オフ / 英字シート / ワークシート /
		7112 122	座標
		ホワイトボード	オフ / 英字シート / ワークシート / 座標
	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) / ユーザー語	没定1 / ユーザー設定2
	リファレンス	ダイナミック / プ	['] レゼンテーション /sRGB/ シネマ /
	モード	(3D)	
	輝度		
	コントラスト		
	<u>e</u>		
	色調		
2.	シャープネス		
ピクチャ	Brilliant Color		オン/オフ
_ / / /	色温度		冷/ノーマル/暖
			R ゲイン /G ゲイン /B ゲイン /
	色温度の詳細調整		Rオフセット/Gオフセット/
			Bオフセット
		原色	R/G/B/C/M/Y
	3D カラーマネー	<u>色相</u>	
	ジメント	彩度	
		<u>ケイン</u>	
	画像設定をリセッ	۲	現仕/すべて/キャンセル

メイン	サブメニュー	-	オプション
メニュー			
2 11-7	クイック自動検護	素	オン/オフ
3. 9-2	カラースペース	転換	自動 /RGB/YUV
		タイマー間隔	Ⅰ~240分
			常に使用する /3 分 /2 分 /1 分 /
		ダイマー衣示	常に使用しない
	プレゼンテー	タイマーの位置	左上/左下/右上/右下
	ション タイマー	タイマーのカウント	演 시 / ## +미
		方法	减少/ 墙加
		サウンドによる通知	オン/オフ
		オン/オフ	
			English/Français/Deutsch
			Italiano/Español/Русский
			繁體中又/简体中文/日本語/한국어/ Svonska/Nedorlands/Türkes/
	言語		Čeština/Português/ Jun / Polski
			Magyar/ Български/ Hrvatski/
			Română/ Suomi/ Norsk/ Dansk
			/Indonesian/Ελληνικά/ العربية / हिन्दी
	プロジェクタの設置		前面投写 / リア投写 /
4.			天井リア投写 / 天井前面投写
システル	、メニュー設定	< 実示時間	5 秒 /10 秒 /20 秒 /30 秒 /
シスノム		ァーユー 衣小时间	常に使用する
設定・本平		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
		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
		白動パロニナフ	無効 /3 分 /10 分 /15 分 /20 分 /
			25 分 /30 分
	谒此识宁	クイッククーリング	オン/オフ
	保TF設定	クイック再起動	オン/オフ
			無効 /5 分 /10 分 /15 分 /20 分 /
		画面オフダイマー	25 分 /30 分
			無効 /30 分 /I 時間 /2 時間 /3 時間 /
		スリーフ タイマー	4 時間 /8 時間 /12 時間
	リモート受信装		正面 + 背面 / 正面 / 背面
	パネル キー ロック		オン/オフ
	背景色		BenQ/ 黒 / 青 / 紫
	スプラッシュ ス	、クリーン	BenQ/ 黒 / 青

メイン メニュー	サブメニュー		オプション
	高地対応モード		オン/オフ
		ミュート	オン/オフ
	オーディオ設定	音量	
		電源オン/オフ音	オン/オフ
		<u> </u>	ノーマル / 省電力 /SmartEco/
	_ \f.t.c	ランノモート	LampSave/LumenCare
	フンノ設定	タイマーのリセット	· · · · ·
		同等のランプ	
		パスワードの変更	
	セキュリティ設定	セキュリティ設定の 変更	電源ロック
	#-L		2400/4800/9600/14400/19200/
	<u></u> _		38400/57600/115200
	テストパターン		オン/オフ
5.	クローズドキャプ	クローズドキャプ ション有効	オン/オフ
システム	ション	キャプションバー ジョン	CC1/CC2/CC3/CC4
		ネットワーク	オン/オフ
		モニター出力	オン/オフ
	待機設定	オーディオ パス	オフ / 音声入力 I/ 音声入力 2/
		スルー	音声 L/R/HDMI/MHL
		MHL チャージ	オン/オフ
		有線 LAN	状態
			DHCP
			IP アドレス
			サブネットマスク
	ネットワーク設定		既定のゲートウェイ
			DNS サーバー
			適用
		AMX デバイス検索	オン/オフ
		MAC アドレス	
	全設定クリア		
			・ソース
			• ビクチャモード
	現在のシステム状態		・ランプモード
0.			• 解 像 度
情報			• 3D 形式
			・ カラー システム
			・ 同等のランブ
			・ ファームウェアバージョン

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

機能		説明	
	壁スクリーン	白以外の投写壁に投写するときに、投写画像の色を補正します。 詳細は、31 ページの「壁の色の使い方」を参照してください。	
	縦横比	入力信号ソースによって、画像の縦横比を設定するいくつかのオ プションがあります。詳細は、29 ページの「縦横比の選択」を 参照してください。	
	台形補正	イメージのキーストーンを補正します。詳細は、23 ページの 「キーストーンの補正」を参照してください。	
1. 表示.	位置	位置調整ページが開きます。投写画像を移動させるには、方向矢印キーを使用します。ページの下に表示される値は、キーを押すたびにその最高値または最低値に達するまで変化します。	
< - μ - -	位相	 画像の歪みを減少させるためにクロック位相を調整します。 この機能は PC 信号 (アナログ RGB) が選択されている場合にしか使用できません。 	
	水平サイズ	イメージの幅を調整します。 この機能は PC 信号 (アナログ RGB) が選択されている場合にしか使 用できません。	
	デジタル ズーム	投写画像のサイズを拡大または縮小します。詳細は、28 ページの「詳細の拡大と検索」を参照してください。	

機能		説明
1. 表示メニュー	3D	このプロジェクタには、画像に深みを与えることで 3D ムービー、 動画、スポーツイベントをよりリアルにご覧いただける 3D 機能 が搭載されています。3D 映像をご覧になるには、3D メガネを着 用する必要があります。
		3D モード デフォルト設定は自動で、3D コンテンツが検出された場合はプロ ジェクタが自動的に適切な 3D フォーマットを選択します。プロ ジェクタが 3D フォーマットを識別できない場合は、▲/▼ を押し て 3D モードを選択してください。
		 3D 機能がオンのとき: ・投写画像の輝度が低くなります。 ・ピクチャモードは調整できません。 ・台形補正は一定の角度にしか調整できません。 3D 逆同期 画像の深さが逆転している場合は、この機能を有効にすると問題を解決できます。
		3D 設定を適用 3D 設定を保存した後は、保存した 3D 設定を選択することでそれ を適用するかどうかを決定できます。適用後は、入力 3D コンテン ツが保存した 3D 設定と一致する場合、プロジェクタは自動的に 再生を開始します。
		() 保存されたデータを持つ 3D 設定のみ使用可能です。
		3D 設定を保存 調節後に 3D コンテンツを表示できたらこの機能を有効にして、 現在の 3D 設定を保存するために 3D 設定を選択することができ ます。
	教育テンプ レート	詳細は、39 ページの「教育テンプレートの使い方」を参照してく ださい。

機能		説明		
	ピクチャ モード	あらかじめ定義したピクチャモードを利用すると、ご使用のプロ グラムタイプに最適なプロジェクタの画像を設定することができ ます。詳細は、31 ページの「ピクチャモードの選択」を参照して ください。		
	リファレンス モード	必要な画質に最も合ったピクチャモードを選択し、下の同じページで選択リストにしたがって画像を微調整します。詳細は、32 ページの「ユーザー設定1/ユーザー設定2モードの設定」を参照してください。		
	輝度	イメージの輝度を調整します。詳細は、32 ページの「調整輝度」 を参照してください。		
	コントラスト	イメージの明るさと暗さの差を調整します。詳細は、32 ページの 調整コントラスト」を参照してください。		
2.	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、 32ページの「調整色」を参照してください。 □ この機能はビデオ、Sビデオまたはコンポーネントビデオ信号が選択さ れている場合にしか使用できません。		
ピクチャメニュー	色調	画像の赤と緑の色調を調整します。詳細は、32 ページの「調整色 調」を参照してください。 この機能はビデオまたはSビデオ信号が選択され、システムフォーマッ トが NTSC の場合にしか使用できません。		
	シャープネス	イメージがシャープまたはソフトになるように調整します。詳細 は、32ページの「調整シャープネス」を参照してください。 この機能はビデオ、Sビデオまたはコンポーネントビデオ信号が選択さ れている場合にしか使用できません。		
	Brilliant Color	詳細は、33 ページの「調整 Brilliant Color」を参照してください。		
	色温度	詳細は、33 ページの「色温度の選択」を参照してください。		
	色温度の詳細 調整	詳細は、33 ページの「任意の色温度を設定」を参照してくだ さい。		
	3D カラーマ ネージメント	詳細は、33 ページの「3D カラーマネージメント」を参照してく ださい。		
	画像設定をリ セット	詳細は、34 ページの「現在またはすべての画像モードをリセット する」を参照してください。		

	機能	説明
3. Y-	クイック自動 検索	詳細は、27 ページの「入力信号の切り替え」を参照してくだ さい。
ースメニュー	カラースペー ス転換	詳細は、28 ページの「カラースペースの変更」を参照してくだ さい。
4. システム設定	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、35 ページの「プレゼンテーションタイマーの設定」を参照してください。
	言語	オンスクリーン メニューの言語を設定します。詳細は、24 ページの「メニューの使用方法」を参照してください。
	プロジェクタ の設置	プロジェクタは、天井またはスクリーンの背後に設置したり、 I 枚あるいは複数のミラーを使用して設置することができます。 詳細は、15 ページの「場所の選択」を参照してください。
: 基本メニュー	メニュー設定	メニュー表示時間 最後にキーを押してからの OSD の表示時間を設定します。 メニュー位置 オン スクリーン ディスプレイ(OSD)メニューをオンにし ます。 アラームメッセージ アラーム メッセージをオンまたはオフにします。

機能		説明
4. シスラ	操作設定	ダイレクト電源オン 電源コードから電源が供給されると、プロジェクターは自動的 にオンになります。
		信号入力時電源オン
		プロジェクターがスタンバイ モードになっており、VGA ケーブ ルを介して信号が入力されているときに、 () 電源 または () ONを押さなくてもプロジェクターを直接オンにするかどうかを 設定します。
		自動パワーオフ 指定した時間を経過しても入力信号が検出されないときに、自 動的にプロジェクタの電源をオフにします。詳細は、53 ページ の「設定自動パワーオフ」を参照してください。
		クイッククーリング クイッククーリング機能を有効 / 無効にします。オンを選択する とこの機能が有効になり、プロジェクタの冷却時間が通常の 90 秒よりも短くなり 15 秒程度で冷却が終了します。
		(この機能は クイック再起動 がオフのときにしか使用できません。
設定:基本メニュー		クイック再起動 オンを選択すると、プロジェクターをオフにしてから 90 秒以内 に再起動することができます。
		画面オフタイマー ブランク機能が有効になっているとき、画像をブランクにして おく時間を選択します。ここで設定した時間が経過すると、画 像は元に戻ります。詳細は、36 ページの「画像を隠す」を参照 してください。
		スリープタイマー
		目動的にシャットダウンするまでのタイマーを設定します。
	リモート受信 装置	プロジェクターのすべてのリモート受信機、または特定のリ モート受信機を有効にします。
	パネル キー ロック	也 電源以外のプロジェクタのすべてのパネルキー機能と、リモコンのキーを無効または有効にします。詳細は、37 ページの「コントロールキーをロックする」を参照してください。
	背景色	プロジェクターの背景色を設定します。
	スプラッシュ スクリーン	プロジェクタ起動時に表示されるロゴ画面を、ユーザーが選択 することができます。

機能		説明
	高地対応モー ド	高地で使用する場合の操作モードです。詳細は、37 ページの 「高地での操作」を参照してください。
	オーディオ設 定	詳細は、38 ページの「音量調整」を参照してください。
		ランプモード 詳細は、53 ページの「設定ランプモード」を参照してください。
ы	ランプ設定	タイマーのリセット 詳細は、57 ページの「ランプタイマーをリセットします」を参 照してください。
い ベンゴ		同等のランプ ランプの使用時間を計算する方法については、53 ページの「ラ ンプ時間を知るには」を参照してください。
ム設定	セキュリティ 設定	詳細は、25 ページの「パスワード機能を使用する」を参照して ください。
1: 罪省メ	ボーレート	適切な RS-232 ケーブルを使ってプロジェクタをコンピュータに 接続し、プロジェクタのファームウェアを更新またはダウンロー ドできるように、ボーレートはコンピュータと同じ値に設定して ください。この機能は専門の技術者用に設けられています。
 	テストパター ン	詳細は、38 ページの「テストパターンの使い方」を参照してく ださい。
Ϊ.	クローズド キャプション	 クローズドキャプション有効 選択した入力信号がクローズドキャプションを送信する場合は、 オンを選択して機能を有効にします。 キャプション: クローズドキャプション対応の(TV ガイドでは通常「CC」と記載されています) T V 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。 キャプションバージョン 任意のクローズドキャプション モードを選択してください。 キャプションを表示するには、CCI、CC2、CC3、CC4(CCI はキャプションをその地域の第一言語で表示します)を選択します

機能		説明
	待機設定	ネットワーク オンを選択すると、機能が有効になります。プロジェクターがスタ ンバイモードのときには、ネットワーク機能を提供できます。
5. システム設定 : 詳細		モニター出力 オンを選択すると、機能が有効になります。このプロジェクタはス タンバイモードで、COMPUTER-I ジャックが正しく装置と接続さ れている場合、VGA 信号を出力できます。接続方法については、 18 ページの「接続」を参照してください。
		オーディオ パス スルー プロジェクターがスタンバイ モードで、相当するジャックがデバ イスに正しく接続されている場合は、音を再生できます。◀/▶ を 押して使用したいソースを選択してください。接続方法について は、18 ページの「接続」を参照してください。
		この機能を有効にすると、スタンバイ時の電力消費量を若干低減することができます。
		MINL デャーン オンを選択すると、機能が有効になります。プロジェクタに電源が流れていれば、 プロジェクタが接続されている MHL 対応スマート デバイスに自動的に充電しま す。
		有線 LAN 詳細は、BenQ ネットワーク プロジェクター取扱説明書を参照して ください。
	ネットワー ク設定	AMX デバイス検索 AMX デバイス検索がオンのときには、プロジェクターを AMX コ ントローラで検出することができます。
		MAC アドレス このプロジェクターの mac アドレスを表示します。
		すべての設定を工場出荷時の値に戻します。
	全設定をリ セット	次の設定は現在の設定値のまま維持されます。台形補正、位相、水平サイズ、ユーザー設定1、ユーザー設定2、リファレンスモード、カラースペース転換、言語、プロジェクタの設置、高地対応モード、セキュリティ設定、ネットワーク設定およびボーレート。

機能		説明
	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。
6.		ランプモード 現在のランプ モードが表示されます。
情報メニュー		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 入力システムフォーマットを表示します。
		同等のランプ ランプの使用時間数を表示します。
		ファームウェアバージョン プロジェクタのファームウェアバージョンが表示されます。

メンテナンス

プロジェクタのお手入れ

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

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

レンズのクリーニング

表面に汚れやほこりが付いていたら、レンズのお手入れを行ってください。レン ズのお手入れを開始する前に、電源ケーブルを外してプロジェクタを完全に冷却 してください。

- 圧縮空気スプレーを使用してほこりを取り除きます。
- 汚れやしみが付いた場合は、レンズ クリーニング ペーパーまたはレンズ クリーナで湿らせた柔らかい布でレンズの表面を軽く拭きます。
- 研磨用パッド、アルカリ性 / 酸性クレンザー、研磨剤入りパウダー、揮発性溶剤(アルコール、ベンジン、シンナー、殺虫剤)などは一切ご使用にならないでください。ゴムやビニール部分にこのような素材を使用したり、長期間これらを接触したままの状態にしておくと、プロジェクタの表面やキャビネットの素材を傷つける場合があります。

プロジェクタケースのクリーニング

ケースのお手入れを行う前に、40ページの「プロジェクタの終了」に記載されている正しい手順でプロジェクタの電源を切り、電源コードを抜いてください。

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

① ワックス、アルコール、ペンジン、シンナー、その他の化学洗剤は使用しないでください。こうした薬剤を使用すると、ケースを傷める場合があります。

プロジェクタの保管

長期間プロジェクタを保管する必要がある場合、次の手順に従ってください。

- 保管場所の温度と湿度が、プロジェクタの推奨範囲内であることを確認します。詳細は、60ページの「仕様」を参照されるか、販売店にお尋ねください。
- アジャスタフットを格納します。
- リモコンから電池を取り外します。
- ・ プロジェクタを元の梱包または同等の梱包にしまいます。

プロジェクタの移動

プロジェクタを搬送するときは、元の梱包または同等の梱包で行うことを推奨し ます。ご自分で運ぶ場合は、最初に本製品が梱包されていた材料か、キャリー バッグを使用してください。

52 メンテナンス

ランプについて

ランプ時間を知るには

プロジェクタが作動している間、プロジェクタに内蔵されたタイマーがランプの 使用時間(時間単位)を自動的に計算します。

合計(相当)ランプ時間 = 2.50 x (ノーマル モードで使用した時間) + 2.00 x (**省電力**モードで使用した時間) + 1.54 x (**SmartEco** モードで使用した時間) + 1.00 x (**LampSave** モードで使用した時間) + 2.50 x (**LumenCare** モードで使用した時間)。

ランプ使用時間を知るには:

- MENU/EXIT を押した後、
 ★ を押して システム設定:詳細メニューを選択します。
- 2. ▼ を押してランプ設定を選択し、次に MODE/ENTER を押してください。 するとランプ設定ページが表示されます。
- 3. ここでメニューに表示された同等のランプ情報を見ることができます。
- 4. メニューを終了するには、MENU/EXITを押します。

また情報メニューではランプ時間情報を見ることもできます。

ランプ寿命を延長する

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

設定ランプモード

プロジェクタを**省電力、SmartEco、LampSave、LumenCare** モードで使用する と、ランプの寿命を延長することができます。**省電力、SmartEco、LampSave** ま たは LumenCare モードに設定するには、システム設定:詳細 > ランプ設定 > ラ ンプモードメニューに進み、◀/▶ を押します。

ランプモード	説明
ノーマル	ランプを最大に明るくします。
省電力	輝度を低くして、ランプを長く使用できるようにします。また、 ファンのノイズも低くなります。
SmartEco	コンテンツの輝度レベルによって、ランプの電力消費量を自動的に 調整します。
LampSave	輝度を低くし、ランプを長く使用できるようにランプの電力を自動 的に調整します。
LumenCare	長時間使用した後、明るさがあまり変わらないように画像の明るさ を一定に保ちます。

・ 設定自動パワーオフ

指定した時間を経過しても入力信号が検出されないときには、不要にランプの寿 命を消耗しないように自動的にプロジェクタの電源をオフにします。

ランプを交換する時期

LAMP(ランプインジケータ ライト)が赤に点灯した場合、またはランプの交換時期であることを示すメッセージが表示された場合は、新しいランプを取り付けるか、お買い上げの販売店にご相談ください。古いランプを使用すると、プロジェクタの誤動作の原因となり、ランプが破裂することもあります。

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

① ランプが過熱すると、LAMP (ランプインジケータ ライト)と TEMP (温度著告ライト) が点灯します。この場合は、電源をオフにして 45 分間ほど放置し、プロジェクタを常温に戻してください。このようにしても電源をオンにしたときに「Lamp」(ランプ)インジケータまたは「Temp」(温度)インジケータが点灯する場合は、販売店にご相談ください。詳細は、58 ページの「インジケータ」を参照してください。

次のランプ警告が表示されたら、ランプを交換してください。

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。通常プロジェクタを省 電力モードで起動している場合は(53ペー ジの「ランプ時間を知るには」を参照してく ださい)、次のランプ警告メッセージが表示 されるまでプロジェクタを使用することがで きます。 メッセージを消去するには、MODE/ENTER を押します。	注意 予 借ランプを準備 ランブ > XXXX 時間 新しいランプは、lamp.benq.com からどうぞ OK
この時点でランプを交換されるよう強くお薦めします。ランプは消費アイテムです。ラン ブは使用を重ねる毎に明るさが徐々に失われます。これは正常な状態です。ランプが非常に暗くなったら、いつでもランプを交換してください。 メッセージを消去するには、MODE/ENTERを押します。	注意 聞もなくランプ交換 ランプ >XXXX 時間 新しいランプは、lamp.benq.com からどうぞ OK 注意
	今すぐランプ交換 ランブ >XXXX 時間 ランブ使用時間が経過しました 新しいランブは、lamp.benq.com からどうぞ <mark>OK</mark>
プロジェクタを正常に動作させるには、ラン プを交換してください。 メッセージを消去するには、MODE/ENTER を押します。	警告 ランプ使用時間が経過しました ランブを交換(説明書を参照) 次にランブタイマーをりせットしてください 新しいランブは、lamp.beng.com からどうぞ OK

(こう上記メッセージの "XXXX" に相当する番号は、モデル毎に異なります。

ランプの交換

- ・ 感電を防ぐため、ランプを交換する前には必ずプロジェクタの電源をオフにし、電源コードを 抜いてください。
 - 重度のやけどを負う危険を防ぐため、ランプを交換する前に、最低でも 45 分間はプロジェクタ を冷却してください。
 - 割れて鋭くなったランプのガラス片を取り除く場合は、指をけがしたり、内部部品を破損したりしないように、十分注意してください。
 - 指のけがや、レンズに触れることによる画質の劣化を避けるため、ランプを取り外すときに空のランプケースには触れないでください。
 - このランプの中には水銀が入っています。ランプの処分は、地元の有害廃棄物規制条例にした がって、正しい方法で行ってください。
 - プロジェクタを最高の状態でご使用いただくために、交換用ランプとして指定されたプロジェクタ用ランプを購入されることをお薦めします。
 - 天井に上下逆さに取り付けられているプロジェクタのランプを交換する場合は、ランプの破片 で人体や目に負傷する危険性がありますので、ランプソケットの下には絶対に立たないでくだ さい。
 - 破損したランプを処理するときには、と部屋の通気をしっかりと行ってください。マスク、防 護メガネ、ゴーグル、またはフェースシールドを着用になり、手袋など身体を保護するものも 着用することをお勧めします。
 - 電源をオフにして、プロジェクタをコンセントから抜きます。ランプが高 温になっている場合は、やけどを防ぐためにランプを約 45 分間放置して常 温に戻してください。
 - ランプカバーをプロジェクタの側面に固 定しているネジを緩めます。

- プロジェクタからランプカバーを外します。
- ・ ランプカバーを外したまま、電源を入れないでく ださい。
 - ランプとプロジェクタの間に指を挿入しないでく ださい。プロジェクタ内部の尖ったパーツにより ケガをする場合があります。
 - 図に示すように、プロジェクタからラン プコネクタを外します。
 - 5. ランプを固定しているネジを緩め ます。
 - 6. ハンドルを上に持ち上げてください。



10



- ハンドルを使ってゆっくりとランプをプロジェクタから引き出します。
- ・ 急激に引っ張るとランプが割れ、ガラスの破片がプロジェクタ内に散乱します。
 - 取り出したランプは、水のかかる場所、子供の手が 届く場所、可燃物の付近には置かないでください。
 - ランプを取り外した後は、プロジェクタ内に手を入れないでください。内部の光学部品に手を触れると、 投写イメージの色が不均一になり歪む場合があります。
 - 図に示すとおり、新しいランプを下げ ます。





- 9. ランプを固定しているネジを締めます。
- ハンドルが完全にフラットな状態になっており、ロックされていることを確認してください。
- II. ランプコネクタを再度接続します。
- ・ ネジの締め方がゆるいと接触が悪くなり、故障の原因になる場合があります。
 - ネジを締め過ぎないでください。
 - I2. プロジェクタにランプカバーを戻します。



- ランプカバーを固定するネジを締めます。
- ・ ネジの締め方がゆるいと接触が悪くなり、故障の原因になる場合があります。
 - ネジを締め過ぎないでください。



I4. 電源を接続し、プロジェクタを再起動します。

/ ∩ ランプカバーを外したまま、電源を入れないでください。

ランプタイマーをリセットします

15. スタートアップロゴの次にオンスクリーンメニューが表示されます。システム設定:詳細 > ランプ設定メニューに進みます。MODE/ENTER を押します。するとランプ設定ページが表示されます。タイマーのリセットを選択してください。ランプタイマーをリセットしても良いかどうかを確認するためのメッセージが表示されます。リセットを選択し、MODE/ENTER を押します。するとランプ時間が0にリセットされます。

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

インジケータ

	ライト		状態と説明				
POWER	ТЕМР						
	電源の状況						
オレンジ	オフ	オフ	スタンバイ モード				
緑 に点滅	オフ	オフ	電源を入れる				
緑	オフ	オフ	通常動作状態				
オレンジ に点滅	オフ	オフ	通常の電源オフ冷却				
赤	オフ	オフ	ダウンロード				
緑	オフ	赤	CW スタート失敗				
赤 に点滅	オフ	オフ	スケーラー シャットダウン失敗(データ 中止)				
オフ	赤	オフ	LAN ダウンロード失敗				
オフ	之	オフ	LAN ダウンロード中				
緑	オフ	オフ	書き込みオン				
緑	緑	緑	書き込みオフ				
		ラン	プの状況				
オフ	オフ	赤	通常動作時にランプIエラー発生				
オフ	オフ	オレンジ に点滅	ランプ不点灯				
		温度	の状況				
赤	赤	オフ	ファンIエラー(実際のファン速度が適正 速度よりも <u>+</u> 25% オーバー)				
赤	赤 に点滅	オフ	ファン2エラー(実際のファン速度が適正 速度よりも <u>+</u> 25% オーバー)				
赤	緑	オフ	ファン 3 エラー(実際のファン速度が適正 速度よりも <u>+</u> 25% オーバー)				
緑	赤	オフ	温度 エラー(上限温度オーバー)				
緑	赤 に点滅	オフ	感熱センサー I オープン エラー				
緑	縁	オフ	感熱センサー ショート エラー				
禄	緑 に点滅	オフ	感熱 IC#I I2C エラー接続エラー				
禄 に 点滅	赤	オフ	温度2エラー(上限温度オーバー)				
緑 に点滅	赤 に点滅	オフ	感熱センサー 2 オープン エラー				
緑 に点滅	緑	オフ	感熱センサー 2 ショート エラー				
緑 に点滅	緑 に点滅	オフ	感熱 IC #2 I2C 接続エラー				

58 メンテナンス

トラブルシューティング

⑦ プロジェクタの電源がオンにならない

原因	対応
電源コードから電源が来ていません。	電源コードをプロジェクタの電源ジャックと コンセントに差し込みます。コンセントにス イッチがある場合は、スイッチがオンになっ ていることを確認します。
冷却プロセスの間にプロジェクタの 電源をオンにしようとしています。	冷却プロセスが完了するまでお待ちくだ さい。

② 画像が映らない

原因	対応
ビデオ ソースがオンになっていない	ビデオ ソースをオンにし、信号ケーブルが正
か、正しく接続されていません。	しく接続されていることを確認します。
プロジェクタが正しく入力信号機器 に接続されていません。	接続を確認します。
入力信号が正しく選択されていま	プロジェクタまたはリモコンの SOURCE
せん。	キーで正しい入力信号を選択します。
レンズカバーが閉じられたままです。	レンズカバーを外してください。

? イメージがぼやける

原因	対応
投写レンズの焦点が合っていません。	ピントリングで焦点を合わせます。
プロジェクタとスクリーンの位置が	投写角度および方向、また必要であればプロ
正しく合っていません。	ジェクタの高さを調整します。
レンズカバーが閉じられたままです。	レンズカバーを外してください。

⑦ リモコンが機能しない

原因	対応
電池が切れています。	電池を新しい電池に交換します。
リモコンとプロジェクタの間に障害 物があります。	障害物を取り除きます。
プロジェクタからの距離が遠すぎ	プロジェクタから8メートル(26 フィート)
ます。	以内の場所に立ちます。

? パスワードが間違っている

原因	対応			
入力したパスワードが正しくありま	詳細は、26 ページの「パスワードの呼び戻し			
せん。	を行うには」を参照してください。			

仕様

プロジェクタの仕様

(仕様はすべて予告なしに変更されることがあります。

光学仕様

1024 x 768 XGA (MX823ST) 1280 x 800 WXGA (MW824ST)

ディスプレイ システム 1-CHIP DMD レンズ F/ ナンバー F = 2.6, f = 6.9 mm (MX823ST) F = 2.8, f = 7.51 mm (MW824ST) ランプ 210 W ランプ

電気仕様

電源 AC100-240V、3.2 A、50-60 Hz(自動) 消費電力 300 W(最大); < 0.5 W(スタンバイ)

機械仕様

重量 2.6 Kg (5.73 lbs)

出力端子

RGB 出力 D-Sub 15-pin (メス) x 1 スピーカー (ステレオ)10w 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 pin x 1 LAN コントロール RJ45 x 1 IR 受信機 x 2 USB ポート(Mini-B x 1)

入力端子

コンピュータ入力 RGB 入力 D-Sub 15-pin (メス) x 2 ビデオ信号入力 S-VIDEO Mini DIN 4-pin ポート x 1 VIDEO RCA ジャック x 1 SD/HDTV 信号入力 アナログ - コンポーネント RCA ジャック x 3 (RGB 入力経由) デジタル - HDMI/MHL x 1 オーディオ信号入力 オーディオ入力

環境要件

動作温度範囲 0°C-40°C(海抜)

動作相対湿度 10%-90%(結露なきこと)

動作高度 0-1499 m(0°C-35°C) 1500-3000 m(0°C-30°C のとき、 高地対応モードオン)

外形寸法



単位:mm

天井取り付け

天井取り付けネジ:M4 (最長 = 25 mm; 最短 = 20 mm)



壁取り付け

取り付けの最低要件

コンピュータ 解像度: XGA 画像解像度: XGA	参照図	SMART Board 660	Smart Board 680	Promethean ActivBoard 164	Promethean ActivBoard 178	RM ClassBoard2 77.5	Hitachi StarBoard FX-63	StarBoard FX-77
画像対角 (インチ)	D	64	77	64	78	78	63	77
高さ (mm)	н	975	1173	975	1189	1181	960	1173
幅 (mm)	W	1300	1565	1300	1585	1575	1280	1565
床から画像底 辺までの距離 (mm)	f	900	900	900	900	900	900	900
スクリーンか らプロジェク タのレンズま での距離 (mm)	a	790	950	790	970	970	780	950
ケース上辺か ら画像上辺ま での距離 (mm)	Ь	94	124	94	126	126	92	124
 壁取り付け位 置上辺から天 井までの距離 (mm) 	с	50	50	50	50	50	50	50
天井の最低高 (mm)	e	2347	2575	2347	2593	2585	2330	2575

コンピュータ解像度: WXGA 画像解像度:WXGA	参照図	SMART Board 685	Promethean ActivBoard 387	Hitachi FX- TRIO-88W	Hitachi FX- TRIO-88W
画像対角(インチ)	D	87	87	88	88
高さ (mm)	н	7	7	1181	1181
幅(mm)	W	1874	1874	1887	1887
床から画像底辺まで の距離(mm)	f	900	900	900	900
スクリーンからプロ ジェクタのレンズま での距離(mm)	a	916	916	926	926
ケース上辺から画像 上辺までの距離 (mm)	b	6.8	6.8	7.5	7.5
壁取り付け位置上辺 から天井までの距離 (mm)	с	50	50	50	50
天井の最低高(mm)	е	2461.8	2461.8	2472.5	2472.5



- - 測定値はすべておよその値であり、実際のサイズにより変わります。プロジェクタを一定場所に固定する予定であれば、設置を行う前に実際にプロジェクタを使って投写サイズと距離を 測っておかれるようお薦めします。このように準備しておくことによって、プロジェクタを最 適な位置に固定することができます。
 - 記載される寸法は参照用であり、さまざまな要素によりその都度異なります。
 - 寸法はキーストーン補正0で構成したプロジェクタを元にしています。
 - この寸法は、プロジェクタの底辺とスクリーン面の角度が 90 度になるように壁に取り付ける場合を想定しています。

タイミングチャート

サポートされる PC 入力のタイミング

极准在	표	垂直周波数	水平周波数	ピクセル周波数	
門牛1家/支		(Hz)	(kHz)	(MHz)	
	VGA_60*	59.940	31.469	25.175	
640 x 490	VGA_72	72.809	37.861	31.500	
040 X 400	VGA_75	75.000	37.500	31.500	
	VGA_85	85.008	43.269	36.000	
720 x 400	720 x 400_70	70.087	31.469	28.3221	
	SVGA_60*	60.317	37.879	40.000	
	SVGA_72	72.188	48.077	50.000	
	SVGA_75	75.000	46.875	49.500	
800 x 600	SVGA_85	85.061	53.674	56.250	
	SVGA_120**	110 954	77 405	92.000	
	(Reduce Blanking)	119.004	11.425	03.000	
	XGA_60*	60.004	48.363	65.000	
	XGA_70	70.069	56.476	75.000	
1024 × 769	XGA_75	75.029	60.023	78.750	
1024 X 700	XGA_85	84.997	68.667	94.500	
	XGA_120**	110 090	07 551	44E E	
	(Reduce Blanking)	119.989	97.551	115.5	
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67.5	108	
1024 x 576	BenQ Notebook	60.0	35,820	46.966	
1024 x 370	Timing	00.0	33.020	+0.000	
1024 x 600	BenQ Notebook	64 995	41.467	51 419	
1024 X 000	Timing	04.000	41.407	01.110	
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45.000	74.250	
1280 x 768	1280 x 768_60*	59.87	47.776	79.5	
	WXGA_60*	59.810	49.702	83.500	
	WXGA_75	74.934	62.795	106.500	
1280 x 800	WXGA_85	84.880	71.554	122.500	
	WXGA_120**	110 000	101 563	146.25	
	(Reduce Blanking)	119.909	101.505		
	SXGA_60***	60.020	63.981	108.000	
1280 x 1024	SXGA_75	75.025	79.976	135.000	
	SXGA_85	85.024	91.146	157.500	
1280 × 060	1280 x 960_60***	60.000	60.000	108.000	
1200 x 900	1280 x 960_85	85.002	85.938	148.500	
1360 x 768	1360 x 768_60***	60.015	47.712	85.5	
1440 x 900	WXGA+_60***	59.887	55.935	106.500	
1400 x 1050	SXGA+_60***	59.978	65.317	121.750	
1600 x 1200	UXGA***	60.000	75.000	162.000	
1680 x 1050	1680x1050_60***	59.954	65.29	146.25	
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	75.060	68.680	100.000	

(ご・*F. シーケンシャル、上 - 下およびサイドバイサイドフォーマットの 3D 信号用にサポートされるタイミング。
 **F. シーケンシャルフォーマットの 3D 信号用にサポートされるタイミング。

**** 上 - 下 およびサイドバイサイドフォーマットの 3D 信号用にサポートされるタイミング。

仕様 65

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

サポートされる HDMI (HDCP) 入力のタイミング

解像度	モード	垂直周波数 (U-)	水平周波数	ピクセル周波数 (MHz)	
	VGA 60*	50.040	31.460	25.175	
	VGA_00	72 800	37.861	31 500	
640 x 480	VGA_72	75.009	37.501	31.500	
	VGA 85	85.008	43 269	36,000	
720 x 400	720 x 400 70	70.087	45.209	28 3221	
720 X 400	120 X 400_10 SVGA_60*	60.317	37.870	40.000	
	SVGA_00	72 188	48 077	50.000	
	SVGA 75	75.000	46.875	49,500	
800 x 600	SVGA 85	85.061	53 674	56 250	
	SVGA 120**	00.001	33.074	30.230	
	(Reduce Blanking)	119.854	77.425	83.000	
		60 004	48 363	65,000	
	XGA_00	70.069		75.000	
	XGA_70	75.029	60.023	78.750	
1024 x 768	XGA 85	84 997	68.667	94 500	
	XGA 120**	04.337	00.007	34.300	
	(Reduce Blanking)	119.989	97.551	115.5	
1152 x 864	(Reduce Bianking) 1152 x 864 75	75	67.5	108	
1280 x 768	1280 x 768 60*	59.87	47 776	79.5	
1200 X 700	BenO Notebook	00.07		10.0	
1024 x 576@60Hz	Timing	60.00	35.820	46.996	
	BenQ Notebook				
1024 x 600@65Hz	Timina	64.995	41.467	51.419	
1280 x 720	1280 x 720 60*	60	45.000	74.250	
1280 x 768	1280 x 768 60*	59.870	47,776	79.5	
	WXGA 60*	59.810	49.702	83.500	
	WXGA 75	74.934	62.795	106.500	
1280 x 800	WXGA 85	84.880	71.554	122.500	
	WXGA 120**	0		122.000	
	(Reduce Blanking)	119.909	101.563	146.25	
	SXGA 60***	60.020	63.981	108.000	
1280 x 1024	SXGA 75	75.025	79.976	135.000	
	SXGA 85	85.024	91.146	157.500	
4000 000		60.000	60.000	108	
1280 x 960	1280 x 960 85	85.002	85.938	148.500	
1360 x 768	1360 x 768 60***	60.015	47.712	85.500	
1440 x 900	WXGA+ 60***	59.887	55.935	106.500	
1400 x 1050	SXGA+ 60***	59.978	65.317	121.750	
1600 x 1200	UXGA***	60.000	75.000	162.000	
1680 x 1050	1680x1050 60***	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	75.06	68.68	100.00	

(ご・*F. シーケンシャル、上 - 下およびサイドバイサイドフォーマットの 3D 信号用にサポートされるタイミング。
 **F. シーケンシャルフォーマットの 3D 信号用にサポートされるタイミング。

*** 上 - 下 およびサイドバイサイドフォーマットの 3D 信号用にサポートされるタイミング。

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

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

(***F. シーケンシャル**フォーマットの 3D 信号用にサポートされるタイミング。

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

**** サイドバイサイドフォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。

****** 上 - 下フォーマットの 3D 信号に対応するタイミング。

サポートされる MHL 入力のタイミング

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

コンポーネント YPbPr 入力用にサポートされているタイミ ング

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

(了・ *F. シーケンシャルフォーマットの 3D 信号用にサポートされるタイミング。

1080i(1125i)@60Hz または 1080i(1125i)@50Hz 信号を表示すると、イメージが若干揺れる場合があります。

ビデオおよび S ビデオ入力用にサポートされているタイミ ング

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

(_____ *F. シーケンシャルフォーマットの 3D 信号用にサポートされるタイミング。

保証と著作権について

限定保証

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

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

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

詳細は、弊社ホームページ www.BenQ.com をご覧ください。

著作権

Copyright 2013 by BenQ コーポレーション。無断複製を禁ず。本書のいかなる部分 も、BenQ コーポレーションの事前の書面による同意なく、電子的、機械的、磁気 的、光学的、化学的、手動その他の手段を問わず、複製、転載、改変、検索シス テムへの保存、他言語またはコンピュータ言語への翻訳を行うことはできません。

免責

BenQ コーポレーションは、明示的または暗示的を問わず、本書の内容に関して、 特に保証、商業的可能性、特定目的への適合性に関しては、いかなる表明または 保証もいたしません。さらに、BenQ コーポレーションは本書を改定する権利と、 このような改定や変更についていかなる人物に対しても通知する義務を負うこと なく内容を変更できる権利を有しています。

*DLP、Digital Micromirror Device、および DMD は、Texas Instruments の商標です。 その他の著作権は各社または各組織に帰属します。

特許

本 BenQ プロジェクターには、次の特許が適用されます。

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