

品 番

TH-50PF50J (50V型)

TH-42PF50 (42V型)

取扱説明書 ディスプレイ編 ハイビジョンプラズマディスプレイ（業務用）



このたびは、パナソニック製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

- 取扱説明書をよくお読みのうえ、正しく安全にお使いください。
- ご使用前に「安全上のご注意」(3～8ページ)を必ずお読みください。
- 保証書は、「お買い上げ日・販売店名」などの記入を必ず確かめ、取扱説明書とともに大切に保管してください。
- この取扱説明書は、TH-50PF50J (50V型)、TH-42PF50 (42V型) 共用です。
- 製造番号は安全確保上重要なものです。お買い上げの際は、製品本体と保証書の製造番号をお確かめください。

保証書別添付

HDMI
real D 3D



TQB4TC0311

もくじ

安全上のご注意	3	メモリー機能を使う	34
お手入れ／上手な使いかた	9	メモリーに保存する	35
付属品の確認	10	メモリーを呼び出す	36
別売オプション	10	メモリーを編集する	36
リモコンの電池の入れかた	10	初期設定 (SET UP)	37
接続	11	3D映像	37
スピーカー端子の接続	11	信号モード	38
電源コードの接続と固定、接続ケーブルの固定	11	コンポーネント入力切替	41
映像機器の接続	12	YUV / RGB切替	41
VIDEO (ビデオ入力) 端子、COMPONENT RGB IN		無操作自動オフ	42
(コンポーネント / RGB入力) 端子の接続例	12	メニュー表示時間・OSD輝度	42
HDMI (HDMI入力) 端子の接続例	13	表示言語切替	42
DVI-D IN (DVI-D入力) 端子の接続例	13	スクリーンセーバー	43
PC IN (パソコン入力) 端子の接続例	14	ロングライフ設定	44
SERIAL (シリアル) 端子の接続例		ECOモード設定	47
(パソコンで制御する場合)	15	入力表示書換設定	48
各部の基本説明	16	ファンクション設定	49
リモコン	16	マルチ画面設定	50
ディスプレイ本体	17	ポートレート設定	52
基本の操作	18	タイマー設定	54
電源を入れる	18	現在時刻設定	54
入力信号を切り換える	20	ネットワーク設定	55
入力信号・画面モードなどを知りたいとき	21	ディスプレイ設置	55
音量を調整する	21	オプション (Options) メニュー ...	56
消音を使う	21	Weekly Command Timer (ウィークリーコマンドタイマー)	57
オフタイマー (OFF TIMER) を使う	21	Audio input select (音声入力選択)	58
画面領域を拡大表示する		Touch Panel settings	
(デジタルズーム)	22	(タッチパネル使用時の設定)	59
映像に合わせた拡大画面にする		Input Search (無信号時自動入力切替)	60
(ASPECT)	23	3D Safety Precautions	
3D映像を見る	25	(3D警告メッセージ)	63
3D映像を見る	25	画面モード一覧	64
3Dガラスのトラブルシューティング	26	Weekly Command Timerのコマンド...	65
設定・入力信号と映像の見えかたのイメージ	26	表示可能な入力信号	66
オンスクリーンメニューについて	27	工場出荷時の設定に戻すには	67
画面位置／サイズの調整		修理を依頼される前に	68
(POS./SIZE)	28	保証とアフターサービス	69
自動位置補正	28	仕様	70
音声の調整 (SOUND)	31		
SDI音声出力	31		
画質の調整 (PICTURE)	32		
テクニカル調整	33		

安全上のご注意 必ずお守りください

人への危害、財産の損害を防止するため、必ずお守りいただくことを説明しています。

■ 誤った使い方をしたときに生じる危害や損害の程度を区分して、説明しています。



警告

「死亡や重傷を負うおそれがある内容」です。



注意

「軽傷を負うことや、財産の損害が発生するおそれがある内容」です。

■ お守りいただく内容を次の図記号で説明しています。(次は図記号の例です)



気をつけていただく内容です。



してはいけない内容です。



実行しなければならない内容です。



警告

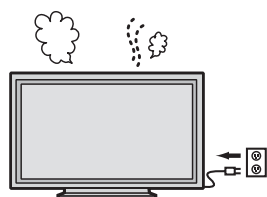
異常が発生したときはすぐに使用をやめてください。

そのまま使用すると火災・感電の原因となりますので、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いて販売店に修理をご依頼ください。

- 故障（画面が映らない、音が出ないなど）や煙が出ている、へんな臭いや音がしたら電源プラグを抜く！
電源プラグは容易に手が届く位置の電源コンセントを使用ください



電源プラグ
を抜く

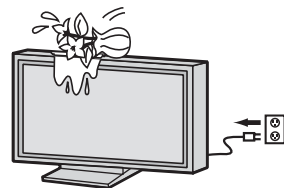


煙が出なくなるのを確認して修理を販売店にご依頼ください。
お客様による修理は危険ですから、おやめください。

- 内部に異物や水などの液体が入ったり、本機を落としたり、キャビネットが破損したら、電源プラグを抜く！



電源プラグ
を抜く



- 異物を入れないでください



通風孔などから内部に金属類や燃えやすいものなどを差し込んだり、落としたりしないでください。
火災・感電の原因となります。

- 特にお子様にはご注意ください。

● 表紙および3ページ以降のイラストはイメージイラストであり、実際の商品とは形状が異なる場合があります。

安全上のご注意

必ずお守りください

警告

電源コードについて

- クラス I 構造の本機は、必ず、電源プラグを保護接地があるコンセントに接続してください。



- 電源コードは本機に付属のもの以外は使用しないでください



火災や感電の原因となります。

- 電源プラグにほこりがたまらないよう、定期的に掃除をしてください



湿気などで絶縁不良になり火災・感電の原因となります。
電源プラグを抜き、乾いた布でふいてください。

- めれた手で電源プラグを抜き差ししないでください



ぬれ手禁止



感電の原因となります。

- コンセントや配線器具の定格を超える使い方や、交流100 V以外では使用しないでください

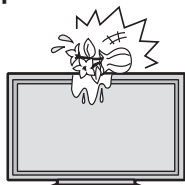


たこ足配線などで、定格を超えると、発熱により火災の原因となります。

- 上に水などの液体の入った容器を置かないでください

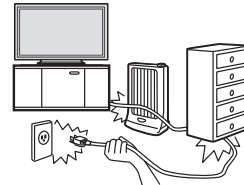


水ぬれ禁止



水などの液体がこぼれたり、中に入った場合、火災・感電の原因となります。
(花びん、植木鉢、コップ、化粧品、薬品や水などの液体が入った容器)

- 電源コードや電源プラグを破損するようなことはしないでください



傷つけたり、加工したり、重いものをのせたり、加熱したり、熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、ねじったり、引っばったりすると芯線の露出、ショート、断線により火災・感電の原因となります。

●電源コードやプラグの修理は、販売店にご依頼ください。

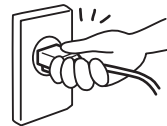
- 電源プラグは根元まで確実に差し込んでください



差し込みが不完全ですと感電や、発熱による火災の原因となります。

●傷んだプラグ・ゆるんだコンセントは使用しないでください。

- アースは確実に行ってください



感電の原因となります。本機の電源プラグはアース付き3芯プラグです。機器の安全確保のため、アースは確実に行ってご使用ください。

●アース工事は専門業者にご依頼ください。

- めらしたりしないでください

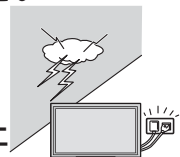


水ぬれ禁止
火災・感電の原因となります。

- 雷が鳴りだしたら本機には触れないでください



接触禁止



感電の原因となります。

警告

- 風呂場、シャワー室では使用しないでください



水場使用禁止

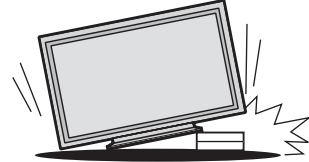
火災・感電の原因となります。



- 不安定な場所に置かないでください



ぐらついた台の上や傾いた所など、倒れたり、落ちたりして、けがの原因となります。



- 裏ぶた、キャビネット、カバーを外したり、改造したりしないでください



分解禁止

内部には電圧の高い部分があり、火災・感電の原因となります。

- 内部の点検・調整・修理は販売店にご依頼ください。



高圧注意

サービスマン以外の方は、裏ぶたをあげないでください。
内部には高電圧部分が多くあり、万一さわると危険です。

「本体に表示した事項」

注意

- 本機の通風孔をふさがないでください



内部に熱がこもり、火災や故障の原因となることがありますので次の点にご注意ください。

- 据置きスタンドをご使用のときは、上面・左右は10 cm以上、後面は7 cm以上の間隔をおいて据えつけてください。また、本機下面と床面との空間をふさがないでください。その他の取り付けかたでご使用のときは、対応する取り付け工事説明書に従ってください。（工事説明書に寸法の記載がない場合は、上下・左右は10 cm以上、後面は7 cm以上の間隔をおいて据えつけてください。）
- 押し入れ、本箱など風通しの悪い狭い所に押し込まないでください。
- テーブルクロスを掛けたり、じゅうたんや、布団の上に置かないでください。
- あお向けや横倒し、逆さまにしないでください。



- 本機に乗ったり、ぶらさがったりしないでください



倒れたり、こわれたりしてけがの原因となることがあります。

- 特に、小さなお子様にはご注意ください。



- 本機に脚立を立てかけるなどしないでください



落下してけがの原因となることがあります。

- 上に物を置かないでください



倒れたり、落下したりして、けがの原因となることがあります。



- 湿気やほこりの多い所、油煙や湯気が当たるような所に置かないでください



調理台や加湿器のそばなど火災・感電の原因となることがあります。

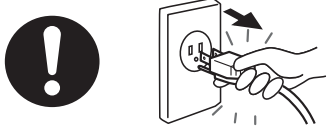


安全上のご注意

必ずお守りください

⚠ 注意

- 電源プラグを抜くときは、プラグを持って抜いてください



コードを引っばると、コードが破損し、感電・ショート・火災の原因となることがあります。

- 長期間ご使用にならないときは電源プラグをコンセントから抜いてください



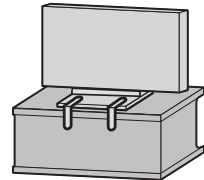
電源プラグを抜く
電源プラグにほこりがたまり火災・感電の原因となることがあります。

- 移動させる場合は、接続線を外しはしないでください

コードや本機が損傷し、火災・感電の原因となることがあります。

- 電源プラグや機器間の接続線や転倒防止具を外したことを確認のうえ、行ってください。
- 開梱や持ち運びは2人以上で行ってください。
- 本機に衝撃を与えないでください。

- 据置きスタンド(別売)をご使用になるときは、安全のため、転倒・落下防止の処置をしてください



地震やお子様がよく登ったりすると、転倒・落下しけがの原因となることがあります。

- 据置きスタンドに付属している転倒防止具を使用してください。

- 接続ケーブルの処理は確実に行ってください



ケーブルを壁面に挟んだり、無理に曲げたり、ねじったりされますと、芯線の露出、ショート、断線により、火災・感電の原因となることがあります。

- 接続ケーブルを引っばったり、ひっかけたりしないでください



倒れたり、落ちたりしてけがの原因となることがあります。

- 特に、お子様にはご注意ください。

- 新しい電池と古い電池を混ぜたり、指定以外の電池を使用しないでください



間違えますと電池の破裂、液もれにより、火災・けがや周囲を汚損する原因となることがあります。

- 電池を入れるときには、極性表示(プラス⊕とマイナス⊖の向き)に注意してください



機器の表示通り正しく入れてください。間違えますと電池の破裂、液もれにより、火災・けがや周囲を汚損する原因となることがあります。

- ディスプレイパネルはガラス製ですので、強い力や衝撃を加えないでください



けがの原因となることがあります。

お手入れについて

- 1年に一度は内部の掃除を販売店にご依頼ください



内部にほこりがたまっただけで、長い間掃除をしないと火災や故障の原因となることがあります。

湿気の多くなる梅雨期の前に行うと、より効果的です。なお、内部掃除費用については販売店にご相談ください。

- お手入れの際は、安全のため電源プラグをコンセントから抜いてください



電源プラグを抜く



感電の原因となることがあります。

3D 映像の視聴について



警告

3D グラス（別売）の使用

- 付属のバンドやノーズパッドは、乳幼児の手の届く所に置かないでください



誤って飲み込むおそれがあります。

- 万一、飲み込んだと思われるときは、すぐに医師にご相談ください。

- 3Dグラスを分解したり、改造しないでください



火災や視聴時の異常による体調不良の原因になります。

分解禁止



注意

3D 映像の視聴について

- 光過敏の既往症のある人、心臓に疾患のある人、体調不良の人は3Dグラスを使用しないでください



病状悪化の原因になることがあります。

- 3Dグラスで視聴中に疲労感、不快感など異常を感じた場合には、使用を中止してください



そのまま視聴すると体調不良の原因になることがあります。

- 適度な休憩をとってください。

- 3D映画などをご覧になる場合は1作品の視聴を目安に適度に休憩をとってください

- 3Dゲームやパソコンなどの双方向にやり取りできる機器の3D映像をご覧になる場合は、30～60分を目安に適度に休憩をとってください



長時間の視聴による目の疲れの原因になることがあります。

- コンテンツについては市販されているブルーレイディスク等や3D放送等をご使用ください。

- コンテンツをご自分で用意される場合は、3D用として適切に制作されたコンテンツをご使用ください。



目の疲れや体調不良の原因となる場合があります。

- 3Dグラスを使用しているときに誤ってディスプレイの画面や人をたたかないでください



3D映像のため、画面との距離を誤り、画面をたたきけがの原因になることがあります。

- 3Dの映像を見るときは3Dグラスをご使用ください

- 3Dグラスは、両目を水平に近い状態で視聴してください

- 近視や遠視の方、左右の視力が異なる方や乱視の方は視力矯正メガネの装着などにより、視力を適切に矯正したうえで3Dグラスをご使用ください

- 3D映像を視聴中に、はっきりと2重に像が見えたら使用を中止してください



- 画面の有効高さの3倍以上の視距離で見てください



[推奨距離] TH-42PF50: 1.6m以上
TH-50PF50J: 1.9m以上

推奨距離より近距離でのご使用は目の疲れの原因になることがあります。映画のように上下に黒帯がある場合は、映像部分の高さに対して3倍以上の視距離でご覧ください。（上記推奨距離よりも短くなります。）

安全上のご注意


必ずお守りください

3D 映像の視聴について (つづき)

注意


3D グラス (別売) の使用について

- 3Dグラスでの視聴年齢については、およそ5～6歳以上を目安にしてください


 お子様の場合は、疲労や不快感などに対する反応がわかりにくいいため、急に体調が悪くなる可能性があります。

- お様が視聴の際は、保護者の方が目の疲れが無いか、ご注意ください。


- 3Dグラスに異常・故障があったときは直ちに使用を中止してください

 そのまま使用するとけがや目の疲れ、体調不良の原因になることがあります。

- 3Dグラスをかけたまま移動しないでください


 周りが暗くなり、転倒などによるけがの原因になることがあります。

- 3Dグラスに物を落としたり、力を加えたり、踏んだりしないでください


 ガラス部分などが破損してけがの原因になることがあります。

- 3Dグラスは、指定の用途以外には使用しないでください


- 3Dグラスを割れた状態で使用しないでください

 けがや目の疲れの原因になることがあります。


- 3Dグラスを使用するときは周囲に壊れやすいものを置かないでください

 3D映像を実際の物に間違えて身体を動かし、周囲の物を破損してけがの原因になることがあります。


- 肌に異常を感じたら3Dグラスの使用を中止してください

 ごくまれに塗料や材質でアレルギーの原因になることがあります。

- 鼻やこめかみが赤くなったり、痛み、かゆみを感じたら3Dグラスの使用を中止してください

 長時間の使用による圧力により発生することがあり、体調不良の原因になることがあります。

- 3Dグラスのヒンジ部に指をはさまないようにしてください

 けがの原因になることがあります。
● 付属のケースに入れて保管してください。

- 3Dグラスを装着時は、フレームの先端にご注意ください

 目についてけがの原因になることがあります。

お手入れ／上手な使いかた

■ 設置されるとき

本機の設置については、下記の事項をお守りください。

- **機器相互の干渉に注意してください。**
プラズマディスプレイの影響を受けて、ビデオやラジオ等の映像や音声に雑音が入ったり誤動作する場合があります。
(発生した場合はディスプレイ本体から十分離してご使用ください。)
- **機器の接続は電源を「切」にして行ってください。**
各機器の説明書に従って、接続してください。
- **振動や衝撃が加わる場所への設置は避けてください。**
本機に振動や衝撃が加わって内部の部品が傷み、故障の原因となります。
振動や衝撃の加わらない場所に設置してください。
- **本機の質量に耐えられる場所に設置してください。**
指定の取り付けユニットをご使用ください。
(P.10ページ)
- **高圧電線や動力源の近くに設置しないでください。**
高圧電線や動力源の近くに本機を設置すると妨害を受ける場合があります。
- **直射日光を避け、熱器具から離して設置してください。**
キャビネットの変形や故障の原因となります。
- **本機を移動されるとき。**
ディスプレイパネル面を上または下にしての移動はパネル内部の破損の原因となります。
- **本機を縦置きに設置されるとき。**
縦置き設置時は、電源スイッチを上側にして設置してください。
また、「初期設定」メニューの「ディスプレイ設置」を「縦」に設定してください。(P.55ページ)

■ ご使用になるとき

- **本機は残像が発生することがあります。**
画面モードを「ノーマル」(映像の横縦比4:3)で長時間ご覧になると、映像の表示部と映像の映らない部分とで画面の明るさが異なるため、残像(焼き付き現象)が発生します。
画面モードをジャストやフル、ズームにしてご覧になると軽減されます。静止画や静止文字を長時間表示した場合、同様に残像が発生します。この場合は、動きのある映像でしばらくお使いいただくと、少し軽減されますが、完全に消えませんのでご注意ください。
- **ディスプレイパネル表面について**
ディスプレイパネル表面に指紋や汚れが付くと、きれいな映像が見られません。
傷や汚れが付かないよう取り扱いにご注意ください。

- **適度の音量で隣近所への配慮を**
特に夜間は小さな音でも通りやすいので、窓を閉めたりして生活環境を守りましょう。
- **ディスプレイ本体の一部が熱くなることがあります。**
前面パネル、天面、背面の一部は温度が高くなっておりませんが、性能・品質には問題ありません。
- **長時間ご使用にならないときは**
電源プラグをコンセントから抜いておいてください。
リモコンで電源を切った場合は約 0.4 W、本体の電源を切った場合は約 0.2 W の電力を消費します。

■ お手入れについて

必ず電源プラグをコンセントから抜いて行ってください。

- **キャビネットはやわらかい乾いた布で**
汚れがひどいときは水で薄めた台所用洗剤(中性)にひたした布をよく絞ってふき取り、乾いた布で仕上げてください。
化学ぞうきんをご使用の際はその注意書に従ってください。
- **殺虫剤、ベンジン、シンナーなど揮発性のものをかけない**
キャビネットの変質や塗装がはがれます。また、ゴムやビニール製品などを長時間接触させないでください。
- **ディスプレイパネルの前面は時々、やわらかい布(綿・ネル地など)で軽くふく**
 - ・ひどい汚れやディスプレイパネルの表面に付着した指紋汚れなどは、水で100倍に薄めた中性洗剤に布をひたし、固く絞ってふき取り、乾いた布で仕上げてください。
 - ・水滴が内部に入ると故障の原因になります。



お知らせ ディスプレイパネルの表面は特殊な加工をしています。固い布でふいたり、強くこすったりすると表面に傷が付く原因になります。

赤外線軽減対応モデル TH-50PF50J

本機はディスプレイパネルから放射される赤外線による、赤外線通信機器への干渉をおさえる前面ガラスを使用しています。プレゼンテーションや会議、カラオケなどに赤外線ワイヤレスマイクなどの赤外線通信機器がご使用いただけます。

付属品の確認

付属品が入っていることをご確認ください。()は個数です。

<input type="checkbox"/> 電源コード (1) 	<input type="checkbox"/> リモコン (1) N2QAYB000691 	<input type="checkbox"/> 単3形乾電池 (2) (リモコン用) 	<input type="checkbox"/> クランパー (1) TMME289 
<input type="checkbox"/> 取扱説明書 	「ディスプレイ編」 「ネットワーク操作編」		

別売オプション

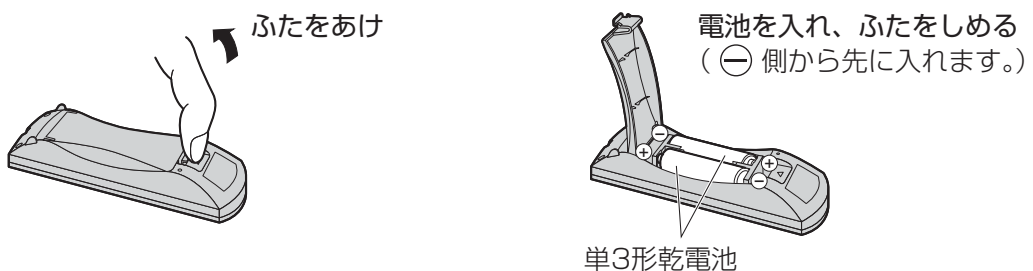
別売オプションの設置は、しっかり取り付けてください。(取り付けは専門の業者にご依頼ください。)

- 据置きスタンド：TY-ST20-K、TY-ST42P50
- 移動式スタンド：TY-ST58PF20
- 壁掛け金具
 - 垂直取付型：TY-WK42PV20
 - 角度可変型：TY-WK42PR20
- 天吊り金具：TY-CE42PS20
- スピーカー：
 - TY-SP42P8-K (42V型用 色調：黒色)
 - TY-SP50P8-K (50V型用 色調：黒色)
- デュアルビデオ端子 (BNC) ボード：TY-FB9BD
- DVI-D端子ボード：TY-FB11DD
- Dual Link HD-SDI端子ボード：TY-FB11DHD
- HD-SDI端子ボード：TY-FB9HD
- HD-SDI端子ボード (音声対応)：TY-FB10HD
- AVターミナルBOX：TY-TB10AV
- デュアルHDMI端子ボード：TY-FB10HMD
- 地上デジタルチューナーボード：TY-FB11DTJ
- 3D IR トランスミッター：TY-3D30TRW
- 光学式タッチパネル：TY-TP42P30K (42V型用)
TY-TP50P30K (50V型用)
- 映り込み軽減フィルター：TY-AR42P12W (42V型用)
TY-AR50P12W (50V型用)
- 3Dグラス：
 - TY-EW3D3SW
 - TY-EW3D3MW
 - TY-EW3D3LW
- ワイヤレスモジュール：ET-WM200

お願い

- 取り付けるときは別売オプションに同梱の説明書をよくお読みのうえ、正しく取り付けてください。
- 壁掛けの取り付け工事は、性能・安全確保のため、必ずお求めの販売店または専門業者に施工を依頼してください。
- 据置きスタンドの説明書をよくお読みのうえ、必ず転倒防止の処置をしてください。
- 設置時、衝撃などによる「パネルの割れ」が発生する場合がありますので、取り扱いにはご注意ください。

リモコンの電池の入れかた



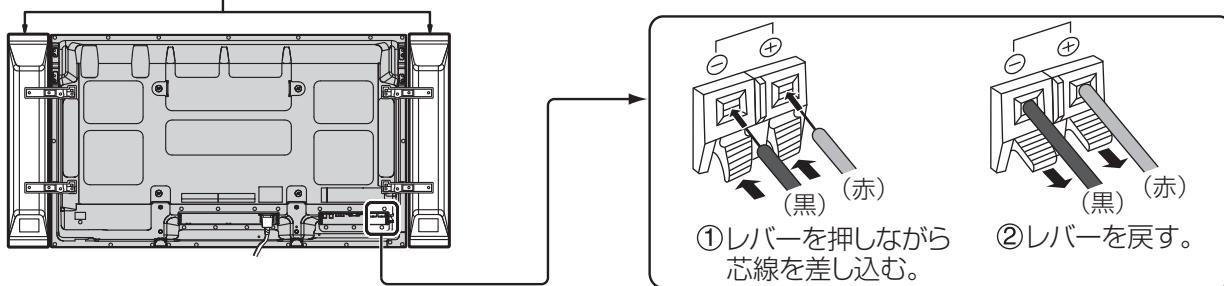
お願い

- リモコンに液状のものをかけないでください。
- リモコンを落とさないでください。
- 電池を分解したり、火の中に投入したりしないでください。
また、直射日光の当たる場所や火のそばなど、高温の場所に保管しないでください。

接続

スピーカー端子の接続

本体後面 専用スピーカー（別売オプション品）
（別売オプション品） 10ページ



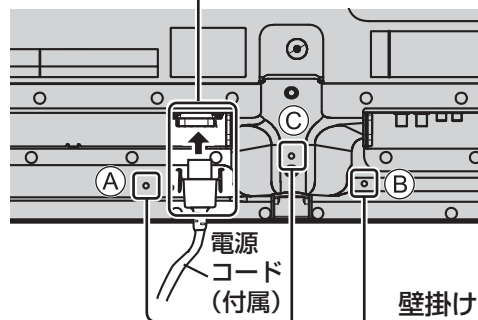
お願い ⊕と⊖をショートさせないでください。

電源コードの接続と固定、接続ケーブルの固定

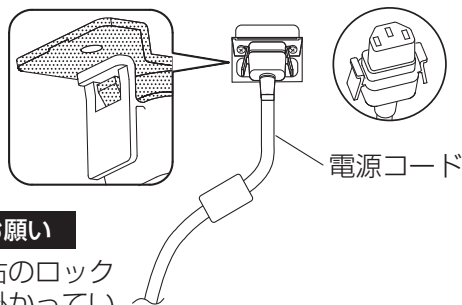
お願い

付属の電源コードセットは、本機専用です。他の用途に使用しないでください。

本体後面



電源コードの固定方法

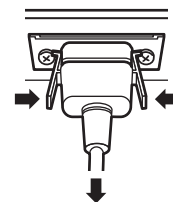


お願い

左右のロックが掛かっていることを確認してください

電源プラグを本体へ差し込む
カチッと音がするまで差し込んでください。

電源コードを外すとき



電源プラグ横のつまみを押しながらかいてください

お願い

電源コードを外す場合は、必ずコンセント側の電源プラグを先に抜いてください。

壁掛け金具（垂直取り付け型）で設置するとき

お願い

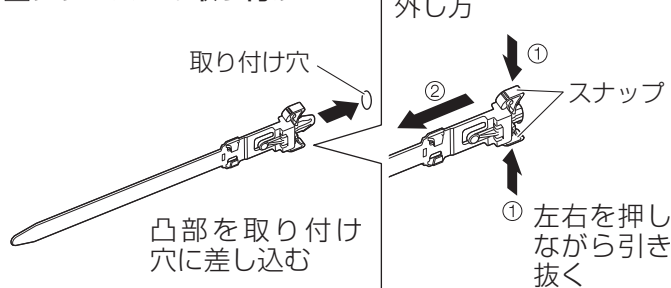
壁掛け金具（垂直取り付け型）（TY-WK42PV20）をご使用のときは、①および②の2カ所でケーブルを固定してください。③の穴にクランパーを取り付けると、壁掛け金具に挟み込むおそれがあります。

接続ケーブルの固定

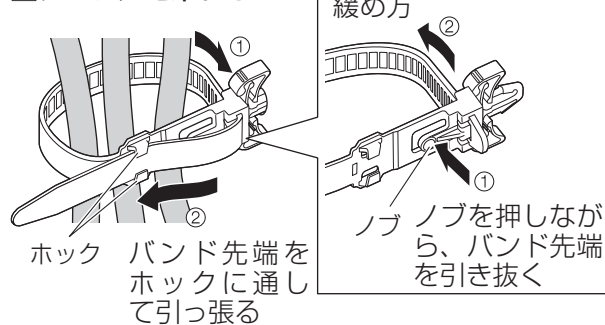
お願い

本機はクランパーを1本だけ付属しています。ケーブルを3カ所の穴で固定する場合はクランパーを別途ご用意ください。

①クランパーの取り付け

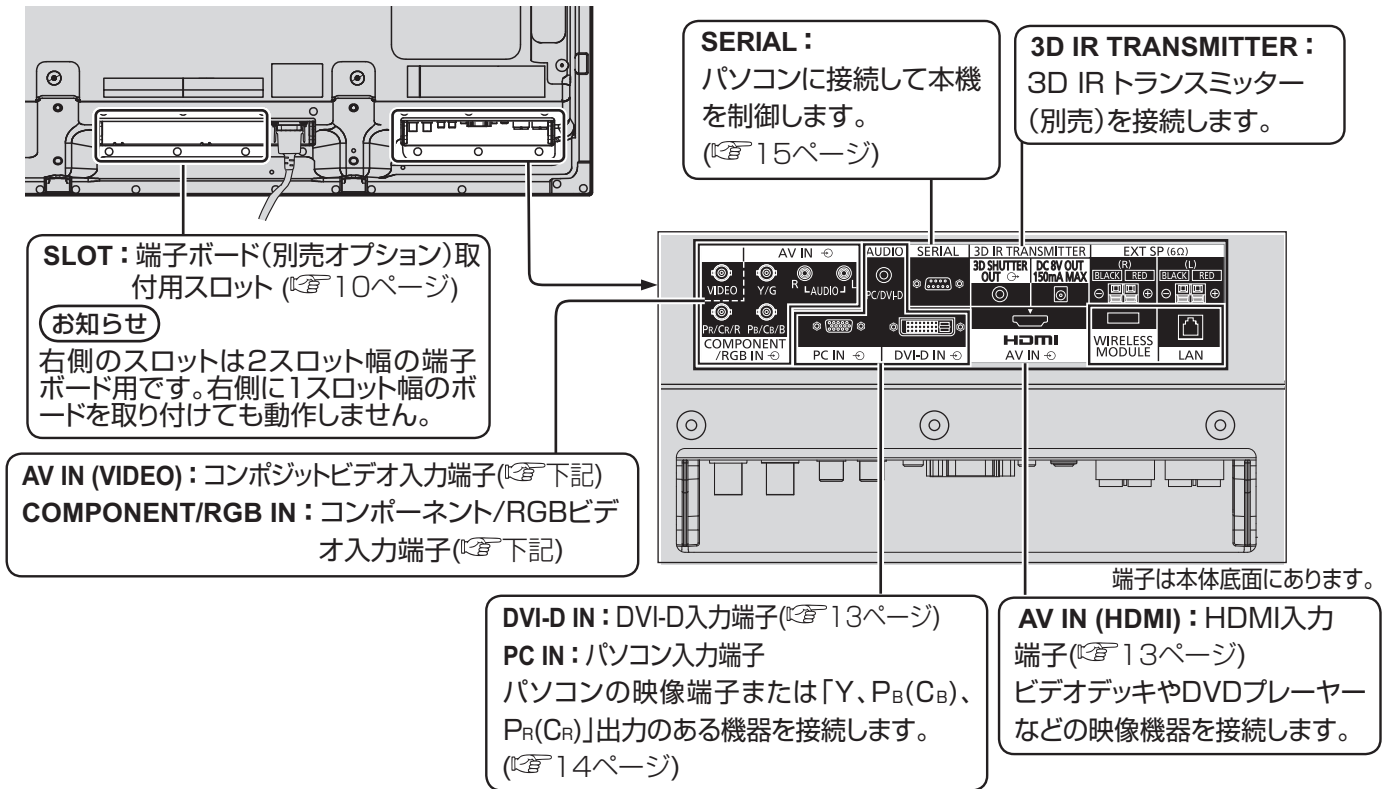


②ケーブルを束ねる



接続

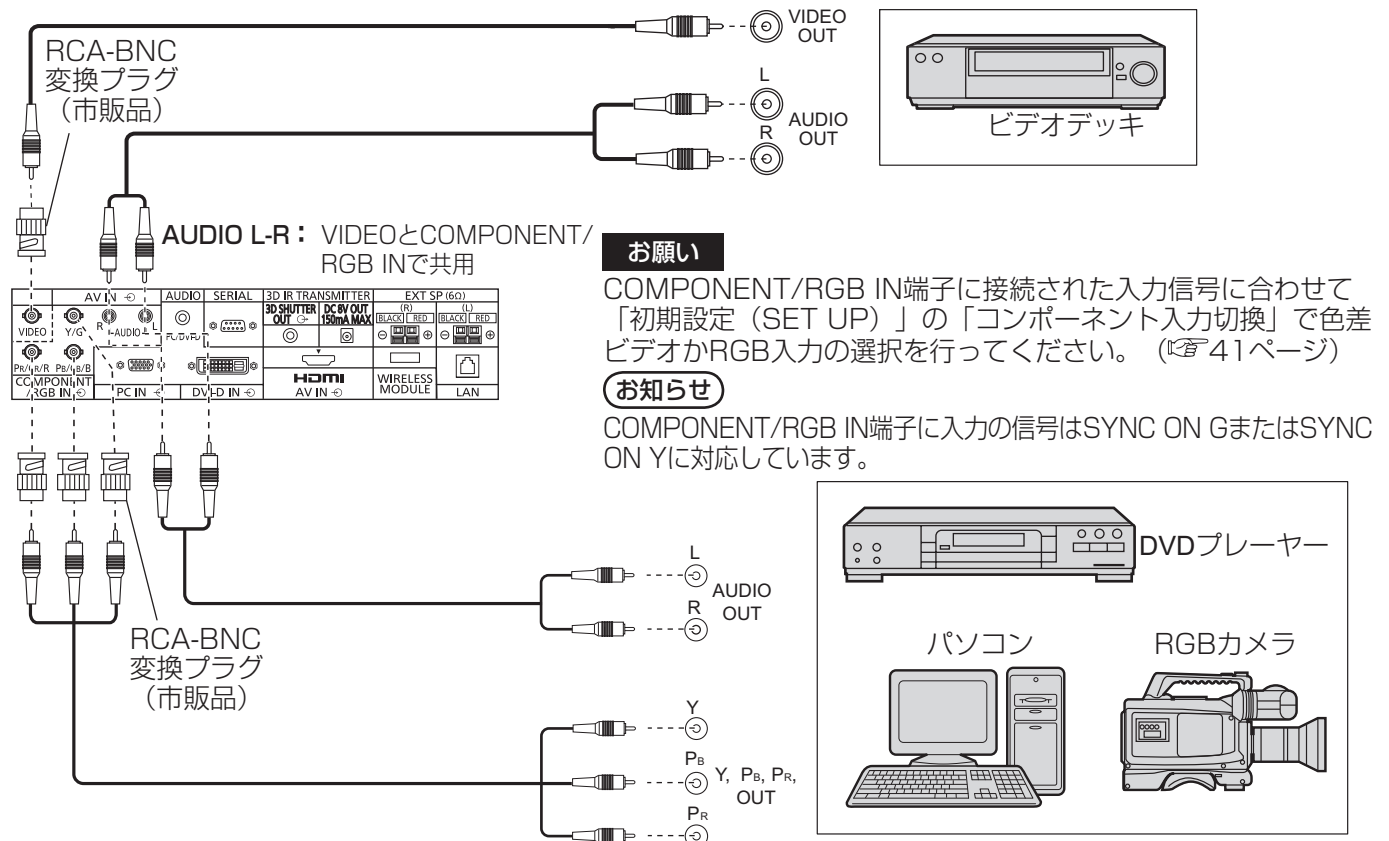
映像機器の接続



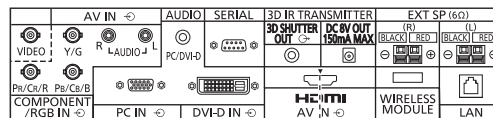
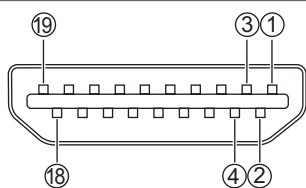
VIDEO (ビデオ入力) 端子、COMPONENT RGB IN (コンポーネント/RGB入力) 端子の接続例

お知らせ

- 映像機器や接続ケーブルおよび変換プラグは本機に付属していません。
- ブラウン管の走査を利用した電子銃による光線銃等のゲーム機器はプラズマディスプレイの構造上、使用できません。

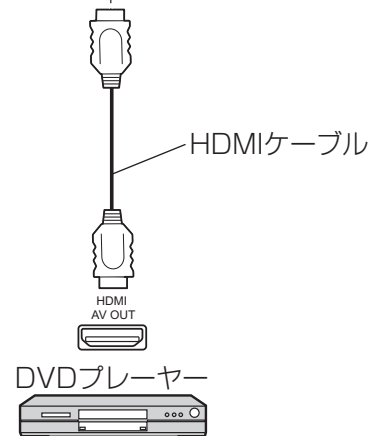


HDMI (HDMI入力) 端子の接続例



HDMI端子のピン配列と信号名

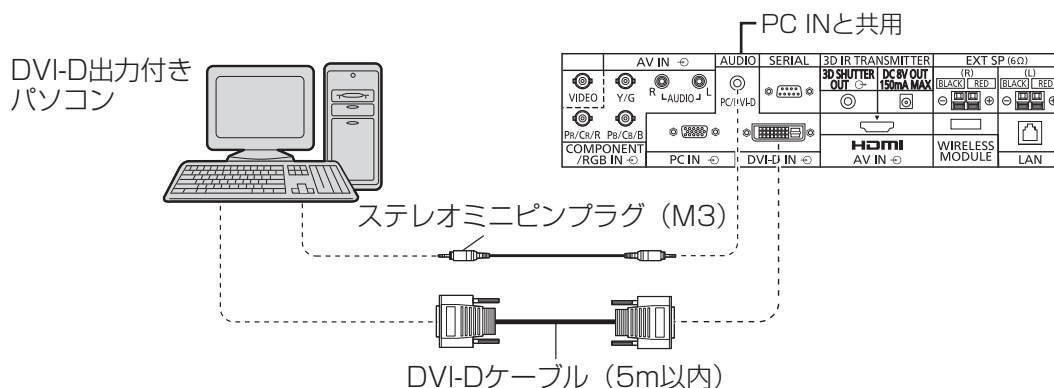
ピン No.	信号名	ピン No.	信号名
①	T.M.D.S データ2 +	⑪	T.M.D.S クロックシールド
②	T.M.D.S データ2 シールド	⑫	T.M.D.S クロッキー
③	T.M.D.S データ2 -	⑬	CEC
④	T.M.D.S データ1 +	⑭	予備 (接続なし)
⑤	T.M.D.S データ1 シールド	⑮	SCL
⑥	T.M.D.S データ1 -	⑯	SDA
⑦	T.M.D.S データ0 +	⑰	DDC/CEC グランド
⑧	T.M.D.S データ0 シールド	⑱	+5V 電源
⑨	T.M.D.S データ0 -		
⑩	T.M.D.S クロック+		



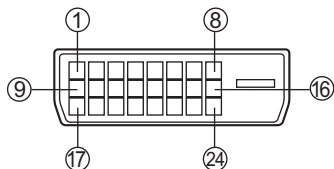
お知らせ

映像機器やHDMIケーブルは本機に付属していません。

DVI-D IN (DVI-D入力) 端子の接続例



DVI-D入力端子のピン配列と信号名



ピン No.	信号名	ピン No.	信号名
①	T.M.D.S. データ 2 -	⑬	——
②	T.M.D.S. データ 2 +	⑭	+5V 電源
③	T.M.D.S. データ 2 シールド	⑮	アース
④	——	⑯	ホットプラグ検出
⑤	——	⑰	T.M.D.S. データ 0 -
⑥	DDC クロック	⑱	T.M.D.S. データ 0 +
⑦	DDC データ	⑲	T.M.D.S. データ 0 シールド
⑧	——	⑳	——
⑨	T.M.D.S. データ 1 -	㉑	——
⑩	T.M.D.S. データ 1 +	㉒	T.M.D.S. クロック シールド
⑪	T.M.D.S. データ 1 シールド	㉓	T.M.D.S. クロック +
⑫	——	㉔	T.M.D.S. クロック -

お願い

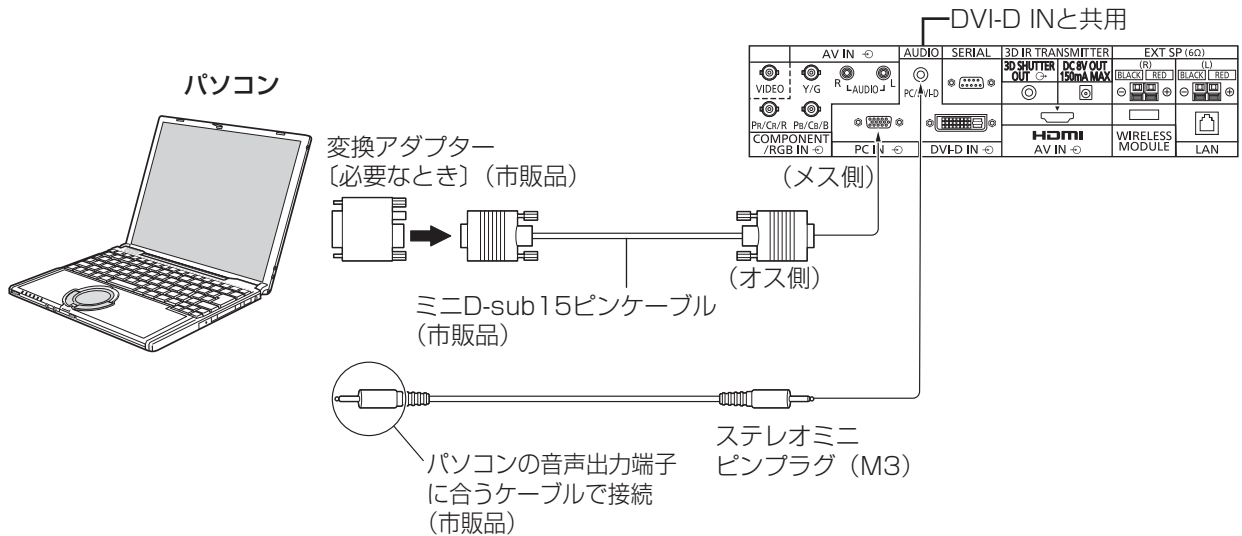
DVI-DケーブルはDVI規格準拠のケーブルをご使用ください。(ケーブルの長さや質によって画質は劣化する場合があります)

お知らせ

映像機器や接続ケーブルおよび変換プラグは本機に付属していません。

接続

PC IN (パソコン入力) 端子の接続例



接続できるパソコン信号の種類

- 本機は、下の表に記載の代表的な 32 種類のパソコン信号について、あらかじめ標準的な画面の位置やサイズなどの調整値を記憶しています。
表に記載されていないパソコン信号は、最大 8 種類まで追加して記憶します。
(対応周波数は水平：15 kHz～110 kHz、垂直：48 Hz～120 Hz です。)
(本体に記憶済みのパソコン信号一覧表) ※ パソコン側が以下の信号に対応している必要があります。

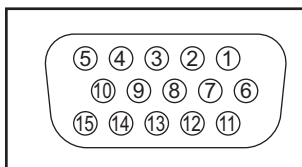
640×400:70 Hz	800×600:72 Hz	1280×768:60 Hz ※	1600×1200:65 Hz
640×480:60 Hz	800×600:75 Hz	1280×800:60 Hz	1066×600:60 Hz ※
640×480:72 Hz	800×600:85 Hz	1280×960:60 Hz	1366×768:60 Hz ※
640×480:75 Hz	1024×768:60 Hz	1280×960:85 Hz	1440×900:60 Hz
640×480:85 Hz	1024×768:70 Hz	1280×1024:60 Hz	1920×1080:60 Hz
852×480:60 Hz ※	1024×768:75 Hz	1280×1024:75 Hz	640×480:67 Hz (Mac13")
800×600:56 Hz	1024×768:85 Hz	1280×1024:85 Hz	832×624:75 Hz (Mac16")
800×600:60 Hz	1152×864:75 Hz	1600×1200:60 Hz	1152×870:75 Hz (Mac21")

- 解像度は「ノーマル」で最大1440×1080ドット、「フル」で最大1920×1080ドットの表示が可能です。(SXGA 対応)
水平または垂直解像度が上記ドットを超えるものは簡易表示になり、細かい表示が十分判読できない場合があります。
- 対応周波数を超える信号を入力すると、正常な映像を表示できません。なお、範囲内でも一部正常な映像を表示できない場合があります。
- パソコンの画面が表示されない場合はパソコンの映像信号が上記の表に該当しているかご確認のうえ、設定を変更してください。ノートパソコンでは、省電力のために映像出力をオフにしている場合があります。そのときはパソコンのファンクションキーの操作などによりオンにできる場合があります。(パソコンの取扱説明書をご確認ください)

お願い この端子 (ミニD-sub15 ピン) は、コンポーネント (色差) ビデオ信号に対応しています。入力信号に合わせて初期設定 (SET UP) の「コンポーネント入力切替」で色差ビデオかRGB 入力の選択を行ってください。(P.41 ページ)

- お知らせ**
- ディスプレイのプラグ・アンド・プレイ (DDC2B) に対応していないパソコンは接続時の設定が必要です。
 - パソコンのモデルによっては、本機と接続できないものもあります。
 - D-sub15 ピン端子の機種やMacintosh のパソコンを接続する場合には、必要に応じて市販の変換アダプターをお使いください。
※パソコンのミニD-sub15 ピン端子が、DOS/V に対応している機種は、変換アダプターは必要ありません。

パソコン入力端子 (ミニD-sub15ピン) のピン配列と信号名

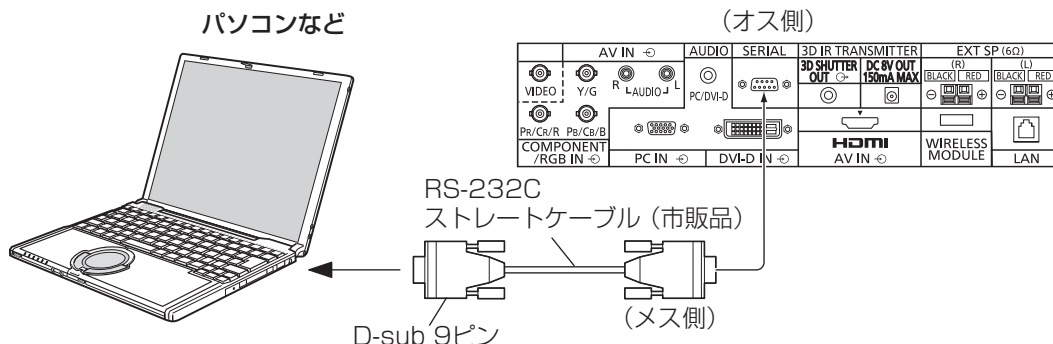


ピンNo.	信号名	ピンNo.	信号名	ピンNo.	信号名
①	R(P _R / C _R)	⑥	GND(アース)	⑪	NC(無接続)
②	G(Y)	⑦	GND(アース)	⑫	SDA
③	B(P _B / C _B)	⑧	GND(アース)	⑬	HD / SYNC
④	NC(無接続)	⑨	+5 V DC	⑭	VD
⑤	GND(アース)	⑩	GND(アース)	⑮	SCL

SERIAL (シリアル) 端子の接続例 (パソコンで制御する場合)

SERIAL (シリアル) 端子はRS-232C 準拠のため、パソコンと接続して本体をパソコンで制御することができます。

お知らせ 本機をシリアル制御する場合は「ネットワーク設定」メニューの「制御端子選択」を必ず「RS-232C」に設定してください。(取扱説明書「ネットワーク操作編」)



お願い SERIAL (シリアル) 端子とパソコンをつなぐ通信用RS-232Cストレートケーブルは、使用されるパソコンに合わせてご用意ください。

ピン配列と信号名



ピンNo.	信号名	内容
①	CD	NC
②	RXD	受信データ
③	TXD	送信データ
④	DTR	未使用
⑤	GND	グラウンド
⑥	DSR	未使用
⑦	RTS] (本体側で短絡)
⑧	CTS	
⑨	RI	NC

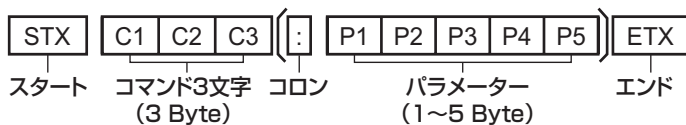
※ パソコン側の仕様で記載しています。

通信条件

信号レベル	RS-232C準拠
同期方式	調歩同期 (非同期)
ボーレート	9600 bps
パリティ	なし
キャラクター長	8 ビット
ストップビット	1 ビット
フロー制御	なし

基本フォーマット

パソコンからの伝送は STX で開始され、続いてコマンド、パラメーター、最後に ETX の順に送信します。パラメーターは制御内容の必要に応じて付加してください。



お願い 複数のコマンドを送信する場合は、必ず本機からの応答を受け取ってから、次のコマンドを送信してください。パラメーターを必要としないコマンドを送信する場合はコロンの (:) は必要ありません。

- お知らせ**
- 間違ったコマンドを送信すると、本機から“ER401”というコマンドがパソコン側に送信されます。
 - 電源「スタンバイ」状態 (リモコンで電源「切」中は“PON”コマンド以外の動作は保証されません。
 - コマンドIMSのS1AとS1Bを選択できるのは、2入力の端子ボード装着時のみです。
 - コマンドの詳細については販売店にご相談ください。

コマンド一覧

コマンド	パラメーター	制御内容
PON	なし	電源「入」
POF	なし	電源「切」
AVL	**	音量 00 ~ 63
AMT	0	消音 オフ
	1	消音 オン
IMS	なし	入力切替 (トグル)
	SL1	SLOT入力 (SLOT INPUT)
	S1A	SLOT入力 (SLOT INPUT A)
	S1B	SLOT入力 (SLOT INPUT B)
	VD1	VIDEO入力 (VIDEO)
	YP1	COMPONENT/RGB IN入力 (COMPONENT)
	HM1	HDMI入力 (HDMI)
	DV1	DVI-D IN入力 (DVI)
	PC1	PC IN入力 (PC)
	NW1	ネットワーク入力 (NETWORK)
	DAM	なし
ZOOM		ズーム (ビデオ/SD/パソコン信号時)
FULL		フル
JUST		ジャスト (ビデオ/SD信号時)
NORM		ノーマル (4:3) (ビデオ/SD/パソコン信号時)
ZOM2		サイドカットズーム (HD信号時)
SJST		サイドカットジャスト (HD信号時)
SNOM		サイドカットノーマル (HD信号時)
SFUL		サイドカットフル (HD信号時)

各部の基本説明

リモコン

電源

ディスプレイ本体の電源を入/切します。
(☞ 18ページ)

画質の調整 (PICTURE)

(☞ 32・33ページ)

画面位置/サイズ調整 (POS./SIZE)

(☞ 28～30ページ)

消音 (MUTE)

音声を一時的に消します。
(☞ 21ページ)

標準 (N)

映像や音声などの調整状態を標準値に戻します。

決定 (■)

メニュー画面で項目を決定します。

上・下・左・右

(▲・▼・◀・▶)

メニュー画面で項目の選択や設定の切り換え、レベルを調整します。

入力切換 (INPUT)

接続された機器の入力に切り換えます。(☞ 20ページ)

ECOモード (ECO)

ECOモードの設定状態を切り換えます。
(☞ 47ページ)

画面モード (ASPECT)

拡大画面を選択します。
(☞ 23・24ページ)

オフタイマー (OFF TIMER)

自動的に電源を切ります。
(☞ 21ページ)

自動位置補正 (AUTO SETUP)

画面の位置/サイズを自動補正します。
(☞ 28ページ)

音声の調整 (SOUND)

(☞ 31ページ)

初期設定 (SET UP)

(☞ 37～55ページ)

音量 (VOL ▲)

音量を調整します。
(☞ 21ページ)

戻る (R)

映像、音声などの調整画面、各種機能の設定画面を1つ前の状態に戻します。

画面表示 (RECALL)

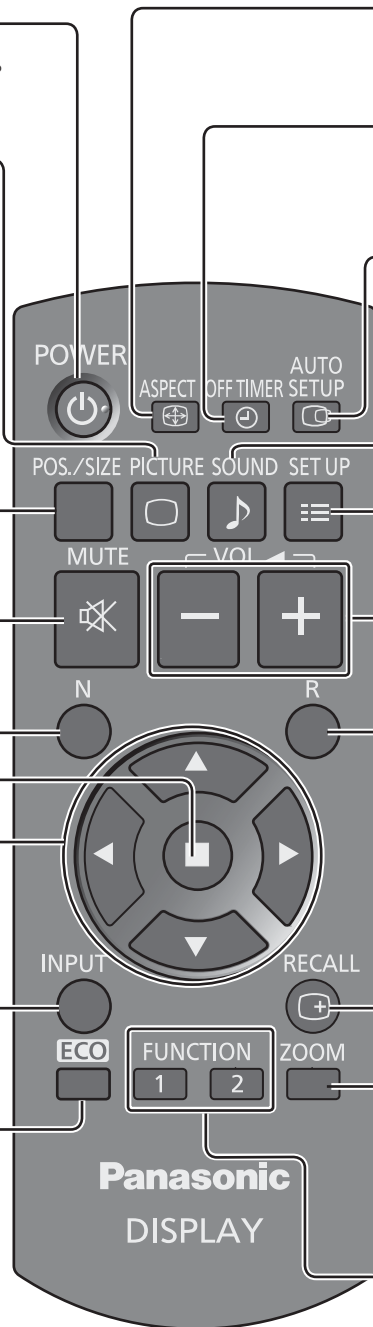
入力モード・画面モードなどの各種設定状態を確認します。
(☞ 21ページ)

デジタルズーム (ZOOM)

デジタルズームモードにします。
(☞ 22ページ)

FUNCTIONボタン (FUNCTION)

(☞ 49ページ)

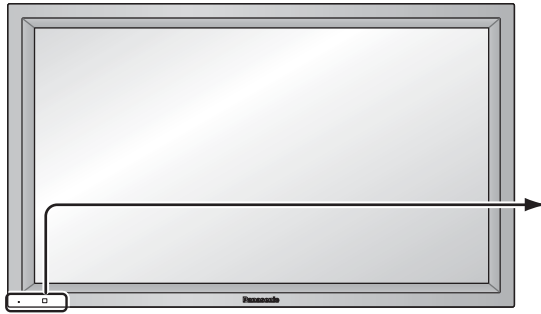


お願い

- 本体のリモコン受信部とリモコン間に障害物を置かないでください。
- 本体のリモコン受信部に直射日光や蛍光灯の強い光を当てないでください。

ディスプレイ本体

前面



電源 (φ/I): 電源を「入」・「切」します。

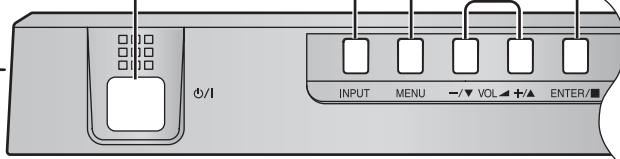
INPUT: 接続された機器を選択します。(☞ 20ページ)

MENU: メニュー画面を表示します。(☞ 27ページ)

VOL - + / ▲ ▼: 音量を調整します。/メニュー画面で項目を選択したり、設定の切り換えやレベルを調整します。

ENTER / ■: メニュー画面で項目を決定します。/拡大画面を選択します。

本体の底面にボタンがあります。



電源ランプ

ディスプレイ本体の電源「入」のとき

- 映像表示状態 緑色点灯
- リモコンで「切」(スタンバイ状態) 赤色点灯
 - ・ Slot powerが「On」のとき 橙色点灯
 - ・ 装着ボードの種類により、
 - ・ スロットに電源供給されるとき 橙色点灯
 - ・ 制御端子選択が「LAN」のとき 橙色点灯
- WEB制御が「オン」のとき 橙色点灯
- PCパワーマネージメントで電源「切」(DPMS機能) (☞ 47ページ) ... 橙色点灯
- DVI-Dパワーマネージメントで電源「切」(☞ 47ページ) ... 橙色点灯
- ディスプレイ本体の電源「切」のとき 消灯

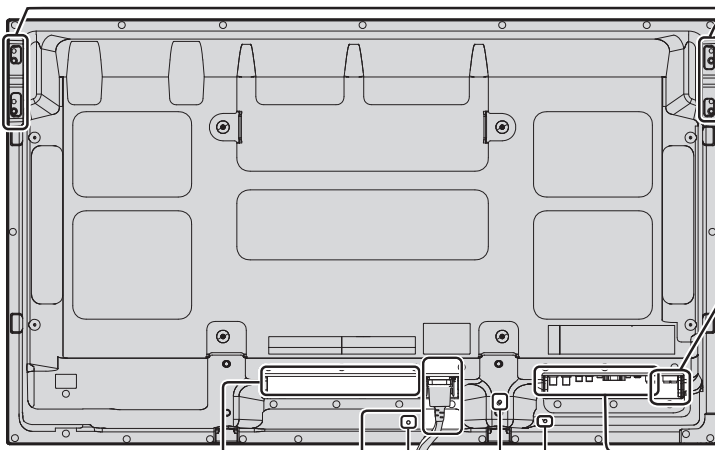
リモコン受信部

明るさセンサー

視聴環境の明るさを検知します。

- 電源が「切」および電源ランプが赤色、無点灯の場合でも一部の回路は通電状態にあります。

後面



ハンドル

左右のスピーカーを接続します。(☞ 11ページ)

お知らせ

別売りの専用スピーカーをご使用ください。接続は、専用スピーカーに付属のスピーカーコードをご使用ください。

クランパー(付属)で接続ケーブルを固定します。(☞ 11ページ)

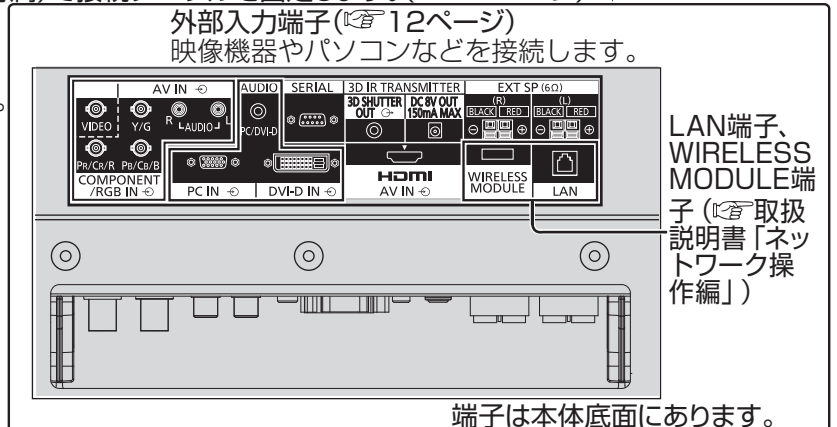
電源コードを接続・固定します。(☞ 11ページ)

SLOT: 端子ボード(別売オプション)取付用スロット (☞ 10ページ)

お知らせ

右側のスロットは2スロット幅の端子ボード用です。右側に1スロット幅のボードを取り付けても動作しません。

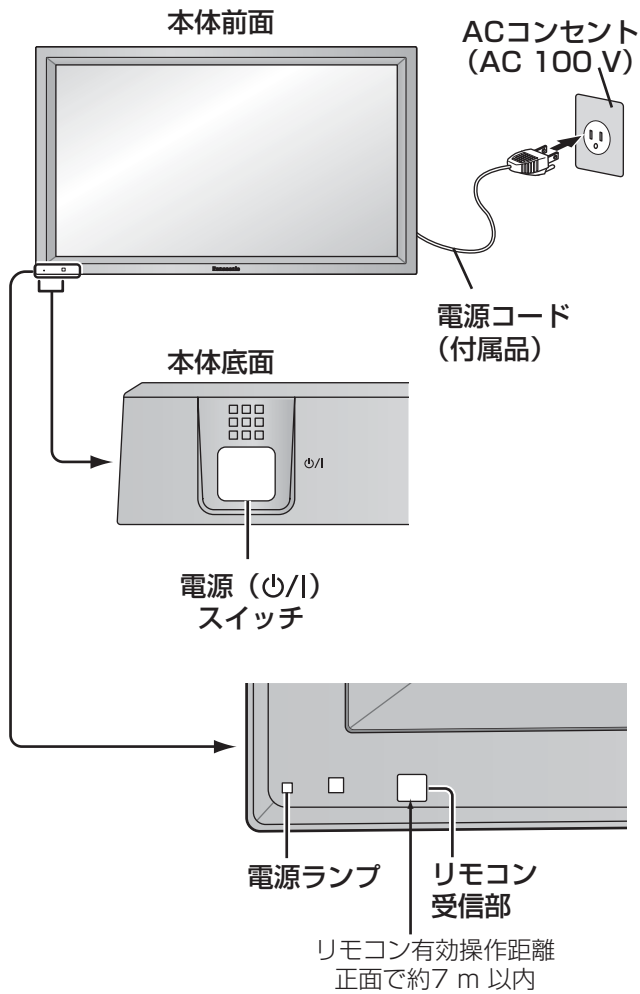
外部入力端子(☞ 12ページ)
映像機器やパソコンなどを接続します。



LAN端子、WIRELESS MODULE端子(☞取扱説明書「ネットワーク操作編」)

端子は本体底面にあります。

基本の操作



電源を入れる
 本体の電源「入」
 (電源ランプ---赤色または
 橙色)で押すと受像し
 ます。

電源を切る
 電源「入」(電源ラン
 プ---緑色)で押すと電源
 「切」(電源ランプ---赤
 色)になります。



準備

電源プラグをコンセントへ接続します。
 (AC 100 V 50 Hz/60 Hz)

お願い ●電源コードを外す場合は、必ずコンセント側の
 電源プラグを先に抜いてください。

電源を入れる

本体の電源 (ON/OFF) スイッチを押し電源を「入」にします。
 電源ランプが緑色に点灯します。

●本体の電源が「入」のとき、リモコンで操作ができます。

【ネットワークの起動】

電源を入れたとき、ネットワークの起動に時間がかかります。
 その間、「初期設定」メニューの「ネットワーク設定」はグレー
 表示になり、設定できません。

本機の電源を「入」にした後、しばらくの間、
 下のように画面表示されます。

初めて電源を「入」にしたとき

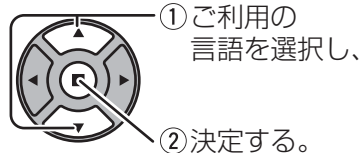
次の画面が表示されます。
 リモコンで設定してください。本体のボタンでは設定で
 きません。

お知らせ

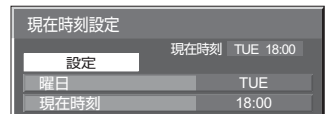
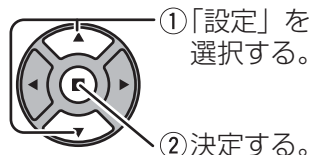
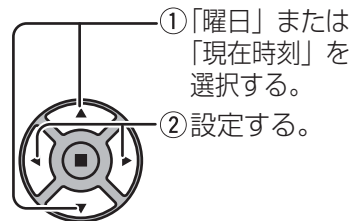
お買い上げ時にチューナーボードが装着されている場合、
 これらの画面は表示されません。また、一度設定すると、
 次回電源を「入」にしたとき表示されません。

表示言語切替 42ページ
 現在時刻設定 54ページ
 ディスプレイ設置 55ページ

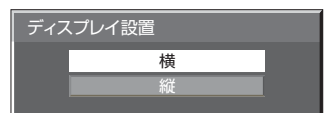
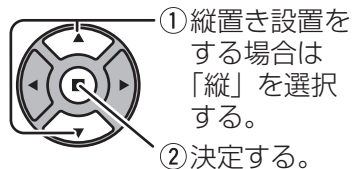
表示言語切替



現在時刻設定



ディスプレイ設置



電源「入」時の警告メッセージ

本機の電源を「入」にしたとき、次のメッセージが表示される場合があります。

3D警告メッセージ

3Dを不特定多数の方々に見せる場合、
または業務用途で使用する場合は、管理者が責任を持って、
以下の注意を3Dグラスの使用者にお伝えください。
また、ご家庭で使用する場合も、以下の注意をしてください。

- ・ 3Dを正しく、快適に見ていただくために取扱説明書の「安全上のご注意」をお読みください。
- ・ 体調不良の状態での3Dのご視聴はお止めください。
- ・ ご視聴中に体に疲れを感じられたら、直ちに使用を中止してください。
- ・ コンテンツについては市販されているブルーレイディスク等をご使用ください。

3D映像を業務用途などで不特定多数の方々に視聴させる場合は、3D警告メッセージをご使用ください。

「3D映像」メニューの「3D設定」を「オン」に設定した場合、電源を入れたときに警告メッセージが表示されます。
(☞ 37ページ)

無操作自動オフ警告メッセージ

無操作自動オフ機能が有効です。

「初期設定」メニューの「無操作自動オフ」を「有効」に設定した場合、電源を入れたときに警告メッセージが表示されます。(☞ 42ページ)

これらのメッセージ表示は、次のメニューで設定できます。

「Options」メニュー

3D Safety Precautions (☞ 63ページ)



Power On Message (☞ 63ページ)

基本の操作

本体底面



入力信号を切り換える

INPUT  または  を押して本機に入力された信号を選択します。押すごとに切り換わります。



PC : PC IN端子のパソコン入力
NETWORK : LAN端子またはWIRELESS MODULE端子のネットワーク入力
VIDEO : VIDEO端子のビデオ入力
COMPONENT* : COMPONENT/RGB IN端子のコンポーネント/RGB入力
HDMI : HDMI端子のHDMI入力
DVI : DVI-D IN端子のDVI-D入力
※ 「COMPONENT」は、「コンポーネント入力切換」の設定により、「RGB」と表示される場合があります。(☞ 41ページ)

オプションの端子ボードを装着した場合 :

→ PC → NETWORK → SLOT INPUT → VIDEO → COMPONENT → HDMI → DVI

SLOT INPUT : 端子ボードの入力信号

- 本機が対応していない端子ボードが装着されている場合は「非対応ファンクションボード」と表示します。

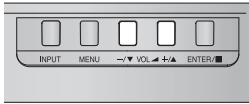
2 入力の端子ボードを装着した場合 :

→ PC → NETWORK → SLOT INPUT A → SLOT INPUT B → VIDEO → COMPONENT → HDMI → DVI

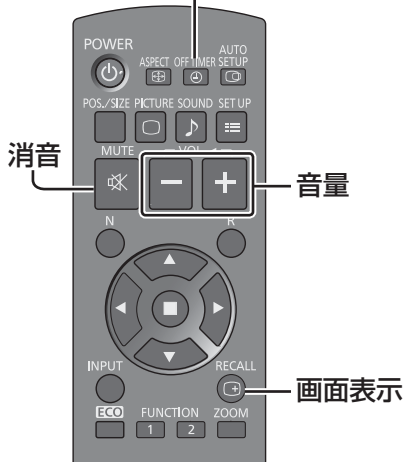
SLOT INPUT A、SLOT INPUT B : 2入力端子ボードの入力信号

- 「入力表示書換設定」で設定した信号名を表示します。(☞ 48ページ)
- 「Audio input select」で設定した音声が出力されます。(☞ 58ページ)
- 「Input lock」が「Off」以外の設定のときは入力は切り換わりません。(☞ 61ページ)
- コンポーネント(色差)ビデオ、RGBの切り換えは、接続した機器に合わせて初期設定(SET UP)の「コンポーネント入力切換」で設定します。(☞ 41ページ)
- ビデオ入力は「NTSC」「PAL」「SECAM」などのカラーシステム方式の切り換えができます。(☞ 38ページ)
- 静止画を長時間映すと、プラズマディスプレイパネルに映像の焼き付き(残像現象)を起こすおそれがあるため、画面を少し暗くする機能(☞ 68ページ)が働きますが十分ではありませんのでご注意ください。
このような現象を軽減するため、スクリーンセーバー機能およびロングライフ設定のご利用をおすすめします。(☞ 43・44ページ)

本体底面



オフタイマー

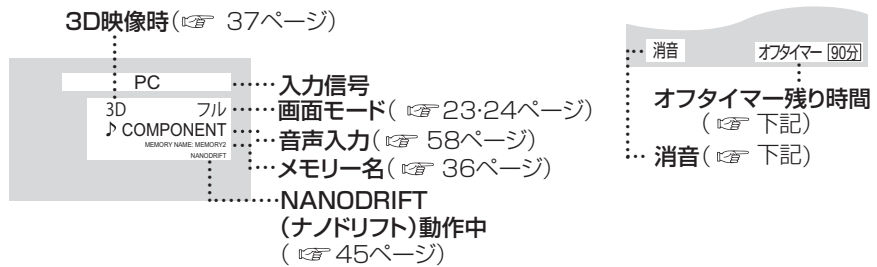


入力信号・画面モードなどを知りたいとき

入力信号・画面モードなどの各種設定状態の確認ができます。

RECALL

Ⓜ を押すと現在の入力信号と画面モードおよび現在時刻を約5秒間表示した後、オフタイマーと消音が発生中の場合はオフタイマーの残り時間を約3秒間、消音を約10秒間表示します。



- 選択している入力に映像信号がない場合は、最後に「無信号」が約30秒間表示されます。
- 時計表示をするには、現在時刻を設定し、「Clock Display」を「On」に設定してください。(54・62ページ)

音量を調整する

Ⓜ または Ⓜ を押して音量を調整します。

←VOL →

音量 20

- 電源を「切」にしても現在の音量を記憶しています。
- Maximum VOL level (最大音量設定) が「On」のときは、設定した音量まで上げると表示(数値)は赤色になり、設定した音量以上にはなりません。(61ページ)

消音を使う

一時的に音声を消したいとき、来客や電話などの対応のとき便利です。

Ⓜ を押します。

消音

画面に「消音」の表示が出て音が消えます。再度押すと解除されます。

- 電源の「切」、「入」または音量を変えても解除されます。
- 消音設定中は、操作後に「消音」の表示が出てお知らせします。

オフタイマー (OFF TIMER) を使う

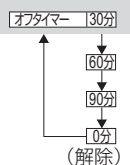
タイマー設定 (30分、60分、90分) で自動的に電源を切ることができます。

OFF TIMER

Ⓜ を押すごとにタイマー設定時間が選択できます。

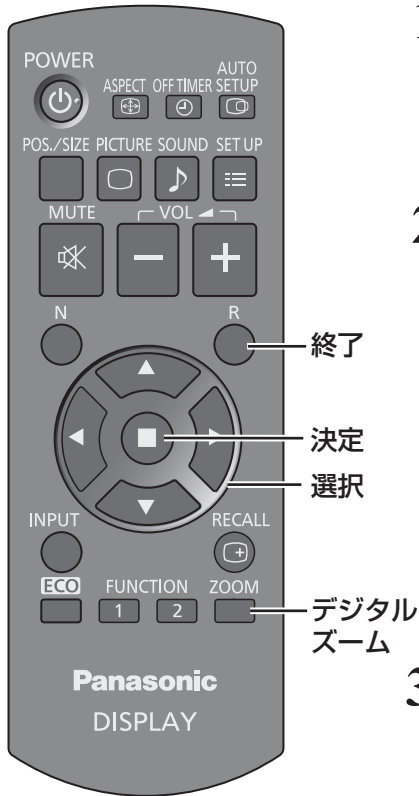
- タイマーが切れる3分前になると残り時間を点滅(赤色)表示した後、電源が切れます。

- オフタイマー残り時間を知りたいときは Ⓜ を押します。
- オフタイマー動作中に停電などで電源が切れると、オフタイマーは解除されます。



画面領域を拡大表示する（デジタルズーム）

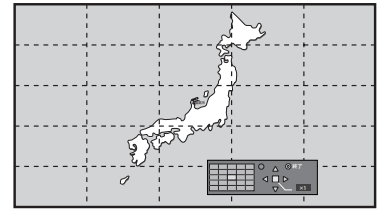
拡大したい画面領域（25領域）を選び、選んだ画像領域を2倍、3倍、4倍に拡大します。
（リモコンで操作してください。本体底面のボタンでは操作できません。）



1 デジタルズームモードにする

ZOOM を押します。

画面のアスペクトは「フル」になり、デジタルズーム操作ガイドが表示されます。



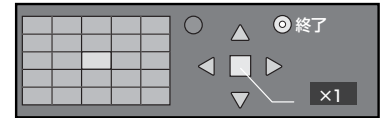
2 拡大したい画像領域を選ぶ

▲▼◀▶を押して選びます。

- 画面を拡大しているときでも選べます。
- 以下のボタンを押すと、デジタルズームモードのまま、押されたボタンの動作を行います。

リモコン：VOL、MUTE、OFF/TIMER

本体底面：(音量調整)
-/▼ VOL ▲/+

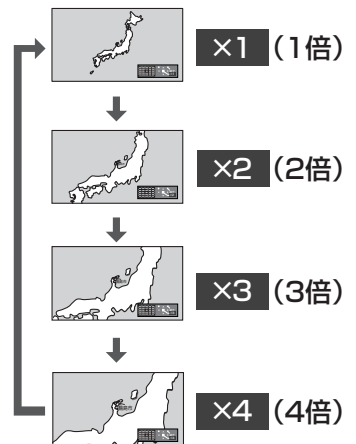


デジタルズーム操作ガイド

3 画面領域の拡大率を切り換える

■ を押すごとに、切り換わります。

- 画面の拡大率が「×1（1倍）」の場合に、約60秒間操作をしないと、終了します。
 - 画面の拡大率が「×2（2倍）」、「×3（3倍）」、「×4（4倍）」の場合に、約3秒間操作をしないとデジタルズーム操作ガイドの表示が消えます。
- ▲▼◀▶のいずれかを押すと、再度表示します。



4 デジタルズームモードを終了する

R を押すと、終了します。

画面はデジタルズームモードに入る前の状態になり、デジタルズーム操作ガイドの表示が消えます。

- 以下のボタンを押すと、終了します。その後、押されたボタンの動作を行います。

リモコン：INPUT、ASPECT、POS./SIZE、PICTURE、SOUND、SET UP、RECALL、ECO、FUNCTION 1 2

本体底面：INPUT MENU ENTER/■

- スクリーンセーバーのタイマー起動でデジタルズームモードが終了します。
- 電源を「切」にした場合には、強制終了します。
 - ・本体の電源スイッチを「切」にしたとき
 - ・オフタイマーやタイマー設定で電源が「切」になったとき
 - ・無信号自動オフやDPMS機能などで電源が「切」になったときなど

お知らせ

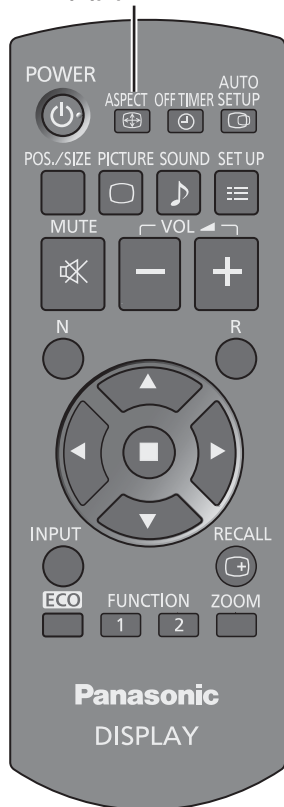
- 下記の場合は、デジタルズームモードにはなりません。
 - ・3D映像時
 - ・「マルチ画面設定」を拡大分割画面「オン」に設定しているとき
 - ・「ポートレート設定」を拡大分割画面「オン」に設定しているとき
 - ・スクリーンセーバー（色反転を除く）起動中のとき
- 拡大した映像は元の映像より粗い表示になります。

映像に合わせた拡大画面にする (ASPECT)

本体底面



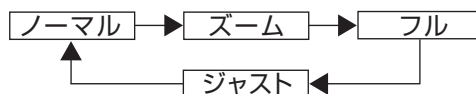
画面モード



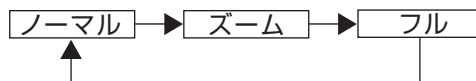
ASPECT  または  を押すごとに切り換わります。

画面モードの詳細な説明については、64ページ「画面モード一覧」をご覧ください。

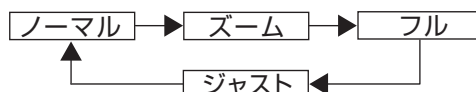
- ビデオ (Sビデオ) 信号のとき



- パソコン信号のとき



- SD信号 (525 (480) / 60i・60p、625 (575) / 50i・50p) のとき



- HD信号 (1125 (1080) / 60i・50i・60p・50p・24p・25p・30p・24sF、750 (720) / 60p・50p、1250 (1080) / 50i) のとき



- 3D映像時は「フル」固定となり、切り換えできません。

お知らせ

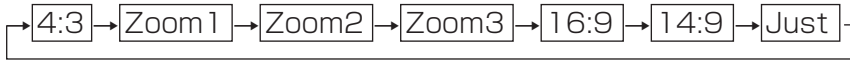
画面モードは入力端子ごとに記憶します。
2入力の端子ボード装着時は、各入力 (A/B) ごとに記憶します。

映像に合わせた拡大画面にする (ASPECT)

■全画面モード (All Aspect)

オプションメニューの「All Aspect」を「On」に設定すると (P. 63ページ)、より幅広い拡大画面の切り換えができます。全画面モードにすると、拡大画面は次のように切り換わります。
画面モードの詳しい説明については、64ページ「画面モード一覧」をご覧ください。

- ビデオ (Sビデオ) 信号入力時のとき



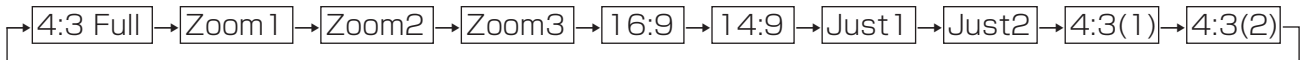
- パソコン信号のとき



- SD信号 (525 (480) / 60i・60p、625 (575) / 50i・50p) のとき



- HD信号 (1125 (1080) / 60i・50i・60p・50p・24p・25p・30p・24sF、750 (720) / 60p・50p、1250 (1080) / 50i) のとき



お知らせ

- このディスプレイは、各種の画面モード切り換え機能を備えています。テレビ番組等ソフトの映像比率と異なるモードを選択されますと、オリジナルの映像とは見えかたに差が出ます。この点にご留意のうえ、画面モードをお選びください。
- ディスプレイを営利目的、または公衆に視聴させることを目的として、画面モード切り換え機能を利用して画面の圧縮や引き伸ばし等を行いますと、著作権法上の権利を侵害するおそれがあります。他人の著作物は、許諾なく営利目的で視聴させたり、改変したりすることができませんのでご注意願います。
- ワイド映像でない従来 (通常) の4:3の映像をズーム・ジャスト・フルモードを利用して、ディスプレイの画面いっぱいに表示してご覧になると、周辺画像が一部見えなくなったり、変形して見えます。制作者の意図を尊重したオリジナルの映像は、ノーマルモードでご覧になれます。

3D映像を見る

別売の3Dグラスで3Dに対応したコンテンツなどを見ると、3D映像が楽しめます。

お知らせ

本機で3D映像をお楽しみいただくには、別売の3D IR トランスミッターと3Dグラスが必要です。
詳しくは3D IR トランスミッターおよび3Dグラスの取扱説明書をご覧ください。

本機は「フレームシーケンシャル*1」、「サイドバイサイド*2」、および「トップアンドボトム*3」3D方式に対応しています。

※1 右目と左目に入る画像を鮮明度の高い品質で録画し、交互に再生する3D方式

※2、※3 ④ 26ページ「設定・入力信号と映像の見えかたのイメージ」参照

3D映像を見る

フレームシーケンシャル形式のコンテンツを見る（3D映像対応のブルーレイディスクなど）

HDMIケーブルを用いて3D対応プレーヤーを本機に接続し（④ 13ページ）、コンテンツを再生してください。

- HDMI規格に準拠したケーブルをご使用ください。
- プレーヤーの設定方法は、プレーヤーの取扱説明書をご覧ください。
- 3Dに対応していないプレーヤーを使用している場合は、3D映像が表示されません。

フレームシーケンシャル以外の3D形式コンテンツを見る

映像を見る前に画像形式を「3D方式切替」で設定してください（④ 37ページ）。

- 3Dに対応していないプレーヤーを使用している場合でも、「サイドバイサイド」と「トップアンドボトム」の3D効果をお楽しみいただけます。
- このサービスのご利用については、コンテンツやプログラムの供給元にお問い合わせください。

① 3Dグラスの電源を入れる

- 3Dグラスの取り扱いかたは、3Dグラスの取扱説明書をご参照ください。

② 3Dグラスを装着する

③ 3D映像を見る

お知らせ

- 蛍光灯を点灯した室内で3Dグラスを使用すると、光がちらついて見えることがあります。その場合は、蛍光灯を消灯するか、または「3D リフレッシュレート」を「100Hz」または「120Hz」のちらつきが軽減される方に設定してください（④ 40ページ）。
- 3Dグラスの上下を逆さまにしたり裏と表を逆に装着すると、3D映像が正しく見えません。
- 3D映像を見るとき以外は3Dグラスを装着しないでください。3Dグラスを装着していると、液晶画面（パソコン、デジタル時計、計算機など）が見えにくいことがあります。
- 3Dグラスをサングラスとして使用しないでください。
- 3D効果は、人によって見えかたに個人差があります。













3D映像を見る

3Dグラスのトラブルシューティング

こんなとき	ここをお調べください
3D映像にならない	<ul style="list-style-type: none"> ● 3Dグラスの電源が入っていますか？ ● 「3D映像」の「3D設定」が「オン」になっているか確認してください(☞ 37ページ)。 ● 3D映像信号の中には、自動では3D映像と認識されないものがあります。(☞ 下記) 画像形式を合わせるため、「3D映像」で「3D方式切換」を設定してください。 ● 3D IR トランスミッターと3Dグラスの間に物を置いていませんか？ トランスミッターからの赤外線信号が途絶えると、5分後に自動的に電源が切れます。 ● 3Dグラスの視聴可能範囲を確認してください。 ● 人によっては3D映像が見えにくかったり全く見えない場合があります。左右の視力に差がある場合は、特にそうなりがちです。3Dグラスをご使用になる前に、視力を矯正するなど、必要な対策を講じてください。
3Dグラスの電源が勝手に切れる	<ul style="list-style-type: none"> ● 3D IR トランスミッターと3Dグラスとの間に障害物がないか、また3Dグラスを視聴可能範囲内で使用しているか確認してください。トランスミッターからの赤外線信号が途絶えると、5分後に自動的に電源が切れます。
3D映像がおかしい	<ul style="list-style-type: none"> ● 「3D映像」の「左右反転」で「オフ」と「オン」を切り換えてください(☞ 37ページ)。
3Dグラスの電源を入れてもインジケータランプが点灯しない	<ul style="list-style-type: none"> ● 電池が消耗していませんか？ 電池を交換または3Dグラスを充電してください。

設定・入力信号と映像の見えかたのイメージ

映像の見えかたがおかしい場合は、下の表を参考にして、正しい3D方式を選択してください。

3D方式切換	オート	サイドバイサイド	トップアンドボトム	2D
入力信号				
サイドバイサイド	 ※1	 (正常な 3D 映像) ※2		
トップアンドボトム	 ※1		 (正常な 3D 映像) ※2	
2D	 (正常な 2D 映像)			 (正常な 2D 映像)

※1 映像が正しく認識されない場合

※2 「3D設定」が「オン」になっていると、3D映像になります。「オフ」になっていると、3D効果は得られません。

● 接続している機器やコンテンツによっては、上記の内容と違う場合があります。

オンスクリーンメニューについて

リモコン

本体

1 メニュー画面を表示する



押して選ぶ

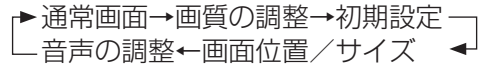
(例：画質の調整メニュー)



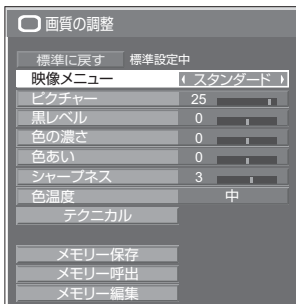
数回押す

MENU

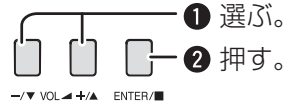
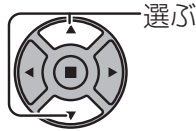
押すたびにメニュー画面が切り換わります。



2 設定項目を選択する



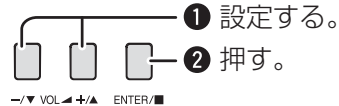
(例：画質の調整メニュー)



① 選ぶ。

② 押す。

3 設定する



① 設定する。

② 押す。

4 設定を終了する



押す



R を押すと1つ前の画面に戻ります。



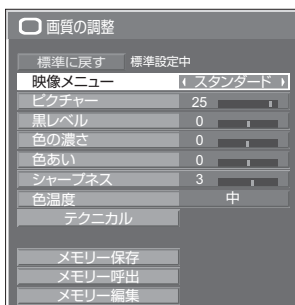
数回押す

MENU

メニュー画面一覧

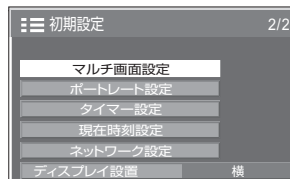
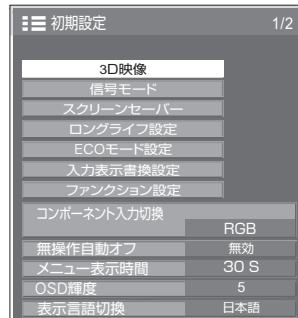
- 調整できない項目は、グレー表示になります。信号、入力、メニューの設定により調整できる項目は変わります。

画質の調整



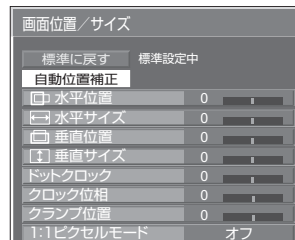
32～36ページ

初期設定



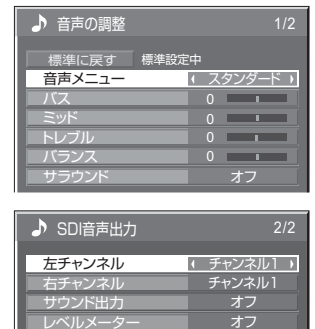
37～55ページ

画面位置/サイズ




28～30ページ


音声の調整





31ページ

画面位置 / サイズの調整 (POS./SIZE)

1  押して「画面位置 / サイズ」メニュー画面を表示する。

2  押して設定項目を選択する。


3  押して設定をする。



4  押して設定を終了する。
 を押すと1つ前の画面に戻ります。

●「画面位置 / サイズ」メニュー画面



お知らせ 調整できない項目は、グレー表示になります。信号、入力や、画面設定状態によって調整できる項目は変わります。




標準に戻す  標準に戻す 標準設定中

N
メニュー表示中に  を押す、または「標準に戻す」を選んでいるときに  を押すと表示されているメニューの調整値が標準値に戻ります。


自動位置補正

パソコン信号入力時などに「水平 / 垂直位置」、「水平 / 垂直サイズ」、「ドットクロック」、「クロック位相」を自動補正します。

本設定は以下の条件で動作します。

- ・アナログ信号 (コンポーネント/PC) 入力時:
パソコンフォーマットの信号で、初期設定 (SET UP) の「コンポーネント入力切替」( 41ページ) が「RGB」のときに本設定が有効になります。
- ・デジタル信号 (HDMI/DVI) 入力時:
パソコンフォーマットの信号のときに本設定が有効になります。
パソコンフォーマットの信号でない場合、「オーバースキャン」( 29ページ) が「オフ」または「1:1ピクセルモード」( 30ページ) が「オン」のときに本設定が有効になります。「水平 / 垂直サイズ」は自動補正しません。

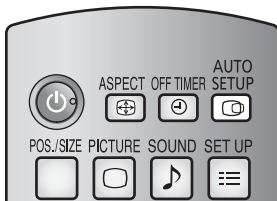
また、次の場合には本設定は無効になり、動作しません

- ・ NETWORK入力時
- ・ ビデオ信号のとき
- ・ マルチ画面、ポートレートまたはデジタルズーム時
- ・ 画面モードが「ジャスト」や「サイドカットジャスト」のとき
- ・ Optionsメニューの「Display size」( 62ページ) を「On」に設定しているとき

対応する信号の映像を表示中に

「自動位置補正」を選び、 () を押す。


リモコンで操作する



AUTO SETUP  を押すと自動位置補正が動作します。

自動位置補正が無効の場合は「無効操作」と表示します。

■Autoモード


Optionsメニューの「Auto Setup」を「Auto」に設定すると、次の場合に自動位置補正が動作します。( 63ページ)

- ・ ディスプレイの電源を「入」にしたとき
- ・ 入力信号が切り換わったとき

お知らせ

- アナログ信号でドットクロック162 MHz以上の信号のときは「ドットクロック」と「クロック位相」の自動補正はされません。
- デジタル信号のときは「ドットクロック」と「クロック位相」の自動補正はされません。
- 画像の端が判らないような画像や暗い画像を入力して自動位置補正をすると調整できないことがあります。このような場合は明るく境界線などが明確な画像に切り換えてから再度、自動位置補正をしてください。
- 信号によっては自動位置補正後もズレが生じる場合がありますので、必要に応じて位置／サイズなどの微調整を行ってください。
- 垂直周波数60Hz XGA信号（1024×768@60Hz、1280×768@60Hz、1366×768@60Hz）で自動位置補正が最適にならない場合、あらかじめ「XGAモード」（☞39ページ）で個別信号を選択設定しておく、適切に自動位置補正できる場合があります。
- 有効映像期間外に付加情報などの信号が重畳されている場合や同期信号と映像信号の時間間隔が短い場合、あるいは、3値同期信号が付加された映像信号などには自動位置補正はうまく動作しません。

お願い

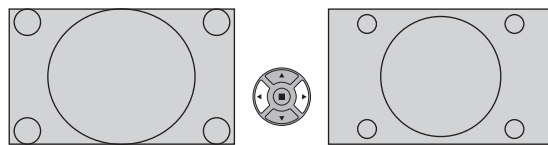
- 自動位置補正で適切な調整にならない場合は、一度「標準に戻す」を選び、 を押した後、手動で位置／サイズなどの調整を行ってください。

<p>水平位置</p> 	<p>画面を左右に移動します。</p>	<p>垂直位置</p> 	<p>画面を上下に移動します。</p>
<p>水平サイズ</p> 	<p>画面を左右に拡大／縮小します。</p>	<p>垂直サイズ</p> 	<p>画面を上下に拡大／縮小します。</p>
<p>ドットクロック (コンポーネント/PC入力時)</p>	<p>縞模様を表示した場合に、周期的な縞模様（ノイズ）が発生したときは、ノイズが少なくなるように調整してください。</p>		
<p>クロック位相 (コンポーネント/PC入力時)</p>	<p>RGB信号やパソコン信号を入力した場合に画面の輪郭に、にじみやぼけが発生することがあります。もっとも見やすくなるよう調整してください。</p>		
<p>クランプ位置 (コンポーネント/PC入力時)</p>	<p>映像の黒部分がつぶれている場合や、緑色になっている場合にクランプ位置を調整します。 クランプ位置調整の最適値 黒部分がつぶれている場合 →黒部分のつぶれがもっとも改善する値が最適値です。 黒部分が緑色になっている場合 →緑色部分が黒くなりつぶれていない値が最適値です。</p>		
<p>オーバースキャン</p>  <p>「オン」 「オフ」</p> <p>お知らせ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 「オフ」に設定した場合は、水平サイズと垂直サイズは調整できません。 ● Optionsメニューの「Display size」が「On」のとき、本設定は無効になります。（☞62ページ） 	<p>画像のオーバースキャンをオン／オフします。 設定が可能な信号は以下の通りです。 525i、525p、625i、625p、750/60p、750/50p（コンポーネント（色差）ビデオ、RGB、DVI、SDI、HDMI）</p>		

画面位置 / サイズの調整 (POS./SIZE)

1:1 ピクセルモード

1125i、1125pや1250iのとき、画面サイズを調整します。



「オフ」

「オン」

対応する入力信号

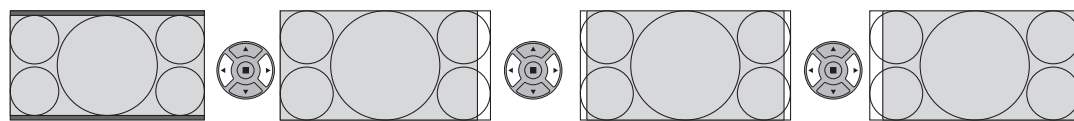
1125 (1080) /50i、60i、24sF、24p、25p、30p、50p、60p、1250 (1080) /50i

- 映像の周囲にノイズ状のものが見えるときは「オフ」設定にしてください。
- 「オン」に設定の場合は、水平サイズ、垂直サイズは調整できません。

1:1 ピクセルモード (2k1k)

(2k1k信号の場合)

入力信号が2k1k信号 (2048×1080/24p、2048×1080/24sF) のとき、画面サイズは次のように調整されます。



「オフ」

「オン (左)」

「オン (中央)」


「オン (右)」

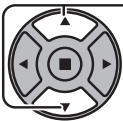
お知らせ

2k1k信号は、Dual Link HD-SDI端子ボード (TY-FB11DHD) 装着時のみ受像可能となります。



お知らせ 調整のときに画像表示エリア外にノイズが出る場合がありますが、異常ではありません。

音声の調整 (SOUND)

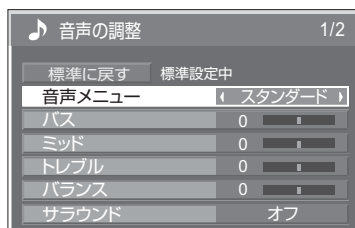
1  押して「音声の調整」メニュー画面を表示する。

2  押して設定項目を選択する。



3  押して設定する。

4  押して設定を終了する。
 を押すと1つ前の画面に戻ります。

●「音声の調整」メニュー画面



標準に戻す

メニュー表示中に  を押す、または「標準に戻す」を選んでいるときに  を押すと表示されているメニューの調整値が標準値に戻ります。

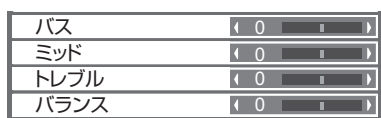
■音声メニュー

最適な音質を選びます。



……**スタンダード**：送られてくるそのままの音で聞きます。
ダイナミック：メリハリ感を強調した音で聞きます。
クリア：人の声を聞きやすくした音で聞きます。

■バス/ミッド/トレブル/バランス



……低音を調節します。
 ……中音域を調節します。
 ……高音を調節します。
 ……左右の音量を調節します。

●バス、ミッド、トレブル、サラウンドは「音声メニュー」の「スタンダード」、「ダイナミック」、「クリア」ごとに記憶します。

■サラウンド

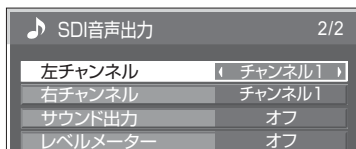


……**オフ**：通常の音声。
オン：臨場感のある音声。

SDI音声出力

本メニューは、下記の端子ボードが装着されているスロットを選択しているときのみ設定できます。
 HD-SDI端子ボード（音声対応）(TY-FB10HD)、Dual Link HD-SDI端子ボード (TY-FB11DH)

●「SDI音声出力」メニュー画面




左チャンネル **チャンネル1 ~ 16** 左チャンネルの音声チャンネルを選択します。


右チャンネル **チャンネル1 ~ 16** 右チャンネルの音声チャンネルを選択します。

サウンド出力 **オフ**：SDI音声を出力しません。
オン：SDI音声を出力します。



レベルメーター **オフ** ディスプレイに表示する音声レベルメーターの音声チャンネルを設定します。音声レベルメーターは、ディスプレイの左右に4チャンネルずつ、計8チャンネル表示します。「オフ」にすると音声レベルメーターを表示しません。
1-8ch
9-16ch

画質の調整 (PICTURE)

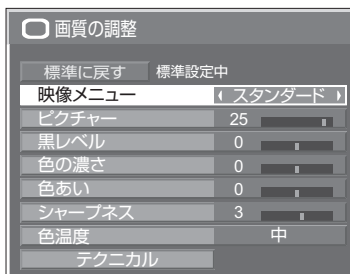
1  押して「画質の調整」メニュー画面を表示する。

2  押して設定項目を選択する。

3  押して設定する。



4  押して設定を終了する。
 を押すと1つ前の画面に戻ります。

「画質の調整」メニュー画面




お知らせ 調整できない項目は、グレー表示になります。信号、入力や、画面設定状態によって調整できる項目は変わります。

標準に戻す

メニュー表示中に  を押す、または「標準に戻す」を選んでいるときに  を押すと表示されているメニューの調整値が標準値に戻ります。

映像メニュー

映像ソースや本機を使用する場所の環境に適した見やすい映像に切り換えます。

-  **映像メニュー** (スタンダード) ……
- スタンダード** : 標準的な明るさで使用する場合に適した画像になります。
 - ダイナミック** : 明るい場所で使用する場合に適した画像になります。
 - シネマ** : 明るさを抑え、階調性を重視した画像になります。
 - モニター** : 放送局や映画コンテンツの作成用途に適しています。画面全体の平均輝度 (APL) が変化しても、同じ信号レベルであれば明るさが変化しない画像になります。

お知らせ 「映像メニュー」を「モニター」にすると、以下のメニューは設定できません。

- ロングライフ設定: ピーク制限 (☞ 45ページ)
- マルチ画面設定: AI連動 (☞ 51ページ)
- ポートレート設定: AI連動 (☞ 53ページ)

ピクチャー

映像の明暗度を調整します。



暗く  明るく

お知らせ

- 「映像メニュー」は入力端子ごとに記憶します。2入力の端子ボード装着時は、各入力 (A/B) ごとに記憶します。
- 「ピクチャー」は明るい映像のときにより明るく、また暗い映像のときにより暗く調整してもわずかしき変化しません。

黒レベル

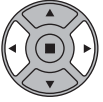
画面の暗い部分 (黒色) を調整します。



暗く  明るく

色の濃さ

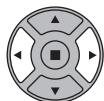


淡く  濃く

色あい

肌色部分の色あいを調整します。



赤紫色がかかった色に  緑色がかかった色に

シャープネス

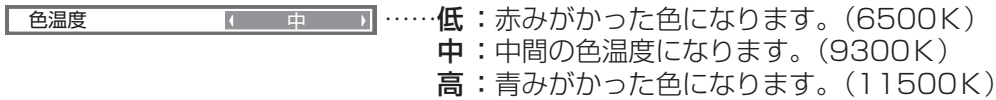
映像輪郭の鮮明度を調整します。



ソフト  シャープ

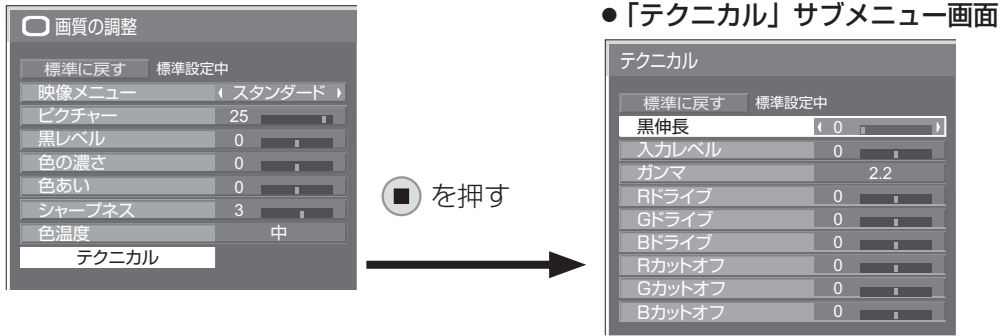
■ 色温度

画面の色調を切り換えます。



テクニカル調整

お好みにより、さらにきめ細かな調整を行うことができます。



お知らせ 調整できない項目は、グレー表示になります。信号、入力や、画面設定状態によって調整できる項目は変わります。

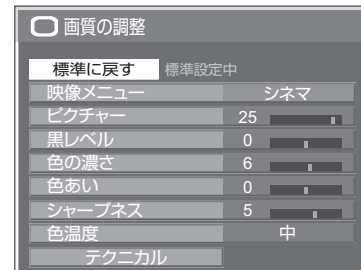
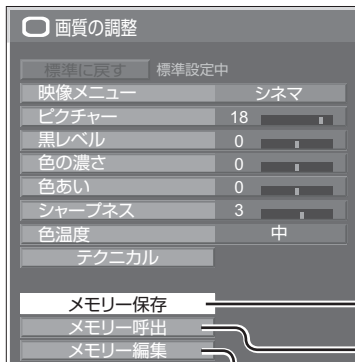
標準に戻す [標準に戻す] [標準設定中]

メニュー表示中に ^N を押す、または「標準に戻す」を選んでいるときに ^N を押すと表示されているメニューの調整値が標準値に戻ります。

調整項目	調整範囲	調整内容
黒伸長	0 (補正なし) ~ 8 (補正強)	中間より暗い部分の階調の変化を調整します。
入力レベル	-32 (レベル低) ~ +32 (レベル高)	特に白い部分や非常に明るい部分の映像を入力信号レベルで調整します。
ガンマ	2.0 2.2 2.4 2.6	明るさ感を調整します。
Rドライブ	-30 (色温度高) ~ +30 (色温度低)	赤色の明るい部分の強弱を調整します。
Gドライブ	-30 ~ +30	緑色の明るい部分の強弱を調整します。
Bドライブ	-30 (色温度低) ~ +30 (色温度高)	青色の明るい部分の強弱を調整します。
Rカットオフ	-30 (色温度高) ~ +30 (色温度低)	赤色の暗い部分の強弱を調整します。
Gカットオフ	-30 ~ +30	緑色の暗い部分の強弱を調整します。
Bカットオフ	-30 (色温度低) ~ +30 (色温度高)	青色の暗い部分の強弱を調整します。

メモリー機能を使う

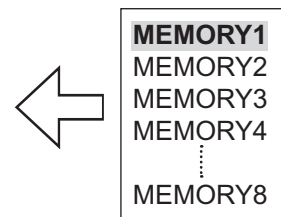
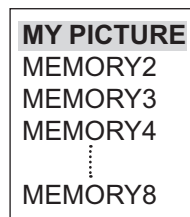
8通りの映像調整値（「画質の調整」メニューと「テクニカル」）をメモリーに保存し、必要なときに呼び出してお気に入りの映像をお楽しみいただけます。



- メモリー保存 (ⓘ 35ページ)
- メモリー呼び出し (ⓘ 36ページ)
- メモリー編集 (ⓘ 36ページ)

メモリー保存 ↓ 映像調整値を MEMORY1に保存する

メモリー編集
削除、名前の変更

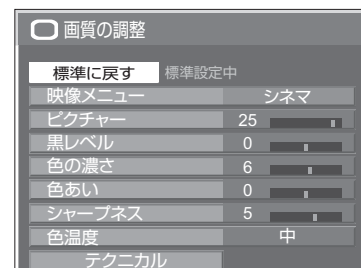


メモリー呼び出し ↓ MEMORY1を呼び出す

オリジナル映像



カスタム映像



メモリーに保存する

映像調整値をメモリーに保存します。

お知らせ 「ロングライフ設定」で設定ロック中のとき、メモリーの保存はできません。

1 「画質の調整」メニューと「テクニカル」で、画質を設定する。(P.32・33ページ)

2 「画質の調整」メニューで「メモリー保存」を選ぶ。

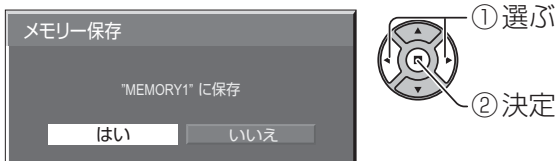


3 映像調整値を保存するメモリー名を選ぶ。



すでに映像調整値が保存されているメモリーには「*」が表示されます。

4 「はい」を選ぶ。



5 メモリー名を入力する。

【メモリー名の入力方法】

メモリー名は最大40文字まで設定できます。画面上に表示されたキーボードで文字を選んで文字を入力します。

文字入力ボックスには、すでにメモリー名が入力されています。必要に応じてメモリー名を変更してください。



例：「MY PICTURE」に設定する

① 「全削除」を選ぶ。



文字が全て削除されます。

文字を1文字削除するには「1文字削除」を選びます。

② 「M」を選ぶ。



この操作を繰り返し、文字を入力します。

③ 「Y」を選ぶ。



④ 「空白」を選ぶ。



6 メモリー名の入力が終わったら「確定」を選ぶ。

「キャンセル」を選ぶとメモリーの保存をキャンセルします。



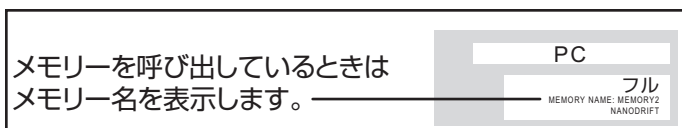
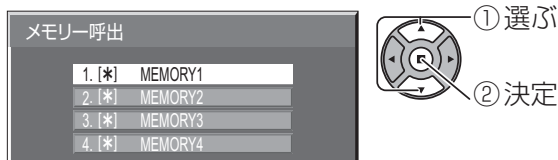
メモリー機能を使う

メモリーを呼び出す

メモリーを呼び出し、ディスプレイに映像調整値を適用します。

- お知らせ**
- 呼び出したメモリーは選択されている入力端子ごとに記憶されます。(P.20ページ)
 - 「ロングライフ設定」で設定ロック中のとき、メモリーの呼び出しはできません。

- 1 「画質の調整」メニューで「メモリー呼出」を選ぶ。 2 呼び出すメモリーを選ぶ。



メモリーを呼び出しているときはメモリー名を表示します。

メモリーを編集する

メモリーを削除またはメモリー名を変更します。

■メモリーを削除する

- 1 「画質の調整」メニューで「メモリー編集」を選ぶ。



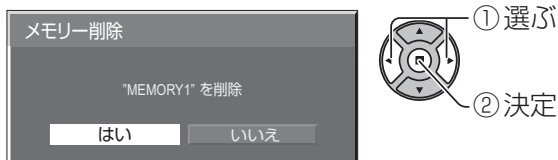
- 2 「メモリー削除」を選ぶ。



- 3 削除するメモリーを選ぶ。
全てのメモリーを削除するには「メモリー全削除」を選びます。



- 4 「はい」を選ぶ。



■メモリー名を変更する

- 1 「画質の調整」メニューで「メモリー編集」を選ぶ。



- 2 「メモリー名変更」を選ぶ。



- 3 名前を変更するメモリーを選ぶ。



- 4 メモリー名を入力する。
メモリー名の入力方法
P.35ページ





- 5 メモリー名の入力が終わったら「確定」を選ぶ。

「キャンセル」を選ぶとメモリー名の変更をキャンセルします。





初期設定 (SET UP)

1  押して「初期設定」メニュー画面を表示する。

2  押して設定項目を選択する。

3  押して設定する。

4  押して設定を終了する。
 を押すと1つ前の画面に戻ります。

● 初期設定メニュー画面

項目	ページ
3D映像	37ページ
信号モード	38 ~ 41ページ
スクリーンセーバー	43・44ページ
ロングライフ設定	44 ~ 46ページ
ECOモード設定	47ページ
入力表示書換設定	48ページ
ファンクション設定	49ページ
コンポーネント入力切換	RGB
無操作自動オフ	無効
メニュー表示時間	30 S
OSD輝度	5
表示言語切換	日本語

項目	ページ
マルチ画面設定	50・51ページ
ポートレート設定	52・53ページ
タイマー設定	54ページ
現在時刻設定	55ページ
ネットワーク設定	55ページ
ディスプレイ設置	横

3D映像

3D映像を見るための設定を行います。

お知らせ 本メニューは、入力端子ごとに設定してください。

「初期設定」メニューで「3D映像」を選んで  を押す。



● 「3D映像」サブメニュー画面

項目	設定
3D設定	オン
3D方式切換	オート
左右反転	オフ

3D映像を解除して2D映像にする場合には「使わない」に設定してください。

3D視聴に関するお願い

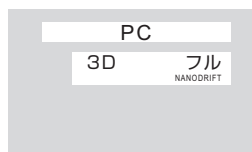
■ 3D設定

オン ↔ オフ

オン: 3D映像をご覧になる時は「オン」にします。映像信号が3Dなら3D映像、2Dなら2D映像になります。

オフ: 3D映像は2D映像になります。

「オン」に設定すると3D映像時に「3D」と表示します。



■ 3D方式切換

3Dの映像方式を設定します。

オート: 3D映像信号を受信したときに、自動的に3D映像に切り換えて表示します。

サイドバイサイド/トップアンドボトム: 「オート」で3D映像が正しく表示されないとき、3D映像の方式に合わせて設定できます。

2D: 2D映像で表示します。3D映像は正しく表示されません。

■ 左右反転

オフ ↔ オン

映像の左右が切り換わるタイミングと3Dガラスの左右のシャッターが切り換わるタイミングを補正します。

3Dガラスを装着して見ている3D映像に違和感を感じる時、「オン」に切り換えてください。

■ 3D視聴に関するお願い

3D映像を視聴する際の注意文を表示します。

初期設定 (SET UP)

信号モード

「初期設定」メニューで「信号モード」を選んで  を押す。

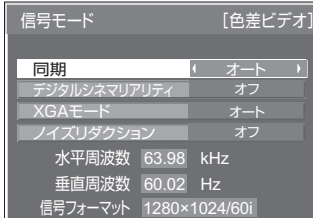


● 「信号モード」サブメニュー画面

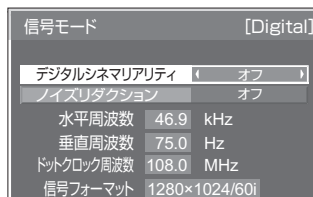
ビデオ(Sビデオ)入力時



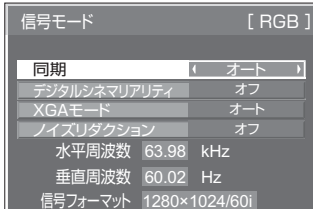
コンポーネント(色差)ビデオ信号入力時



デジタル信号入力時



RGB / パソコン信号入力時



お知らせ 入力される信号によっては別売オプション端子ボードが必要になります。

■ 3次元 Y/C (NTSC)

本メニューは、デュアルビデオ端子 (BNC) ボード (TY-FB9BD) が装着されている場合に表示されます。

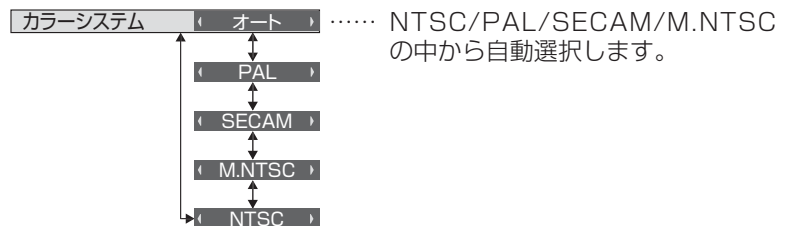
ビデオまたはSビデオ信号入力時、動いている映像が不自然に見えるときに設定します。通常は「オン」でご覧ください。



お知らせ NTSC方式の映像を映しているときに有効です。

■ カラーシステム

ビデオまたはSビデオ信号入力時、信号方式が合わず正常な映像にならない場合に方式選択します。



- 通常は「オート」に設定します。入力された信号の方式を自動的に判別します。
- 入力信号が劣化してノイズが多い、または信号レベルが低いときに「オート」に設定すると正常に表示されない場合があります。そのときは入力信号の方式に合わせて設定してください。

信号方式	水平走査周波数 (kHz)	垂直走査周波数 (Hz)	色副搬送波 (MHz)
NTSC	15.73	59.94	3.58
PAL	15.63	50.00	4.43
PAL60※	15.73	59.94	4.43
SECAM	15.63	50.00	4.25 または 4.41
M.NTSC	15.73	59.94	4.43

※PAL60の映像をご覧になるときは「オート」または「PAL」を選択してください。

■ デジタルシネマリアリティ

映画フィルムで撮影された映像を忠実に再生します。
※ 通常は「オフ」に設定してください。



お知らせ

- デジタルシネマリアリティを「オン」にすると、映画など、毎秒24コマで撮影された動きのある映像がより自然な再生映像でご覧になれます。
- 「オン」で不自然な映像になる場合は「オフ」でご覧ください。
- ビデオ(Sビデオ)入力時、NTSCおよびPAL信号に効果があります。
- コンポーネント(色差)ビデオ入力時、525i(480i)、1125(1080)/60i、625i(575i)信号に効果があります。

■ XGAモード

本メニューは、アナログ信号(コンポーネント/PC)入力時に表示されます。

本機は、画角/サンプリングが異なる3種類の垂直周波数60Hz XGA信号(1024×768@60Hz、1280×768@60Hz、1366×768@60Hz)に対応しています。

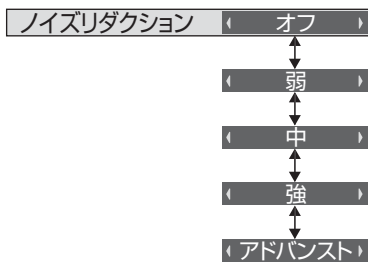


……1024×768/1280×768/1366×768の中から自動選択します。
画角や解像度の表示状態によっては、より適切で見やすい表示になるように、入力信号に合わせて設定を切り換えてください。

お知らせ 本設定を行った後は、必要に応じて「画面位置/サイズ」メニューの各調整(「自動位置補正」など)を行ってください。(P.28ページ)

■ ノイズリダクション

以下の3種類のNR(ノイズリダクション)機能をまとめて設定します。
NR、モスキートNR、ブロックNR



……ノイズリダクションが無効になります。

……ノイズリダクションの強弱を設定します。

……下記のアドバンスト調整ができます。アドバンスト調整が映像に反映されます。

お知らせ

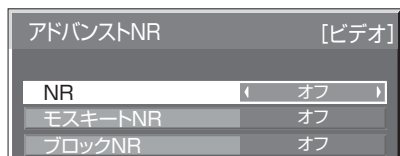
パソコン信号入力の際は「ノイズリダクション」がグレー表示になり設定できません。

アドバンスト調整

3つのNR機能を個別に設定します。

ノイズリダクション [アドバンスト] ……「アドバンスト」に設定して  を押す。

「アドバンストNR」サブメニュー画面



……オフ、弱、中、強の中から選びます。

NR : 映像のざらつき感を少なくします。

モスキートNR: MPEG映像の文字部分の周辺に現れるモスキートノイズを軽減します。

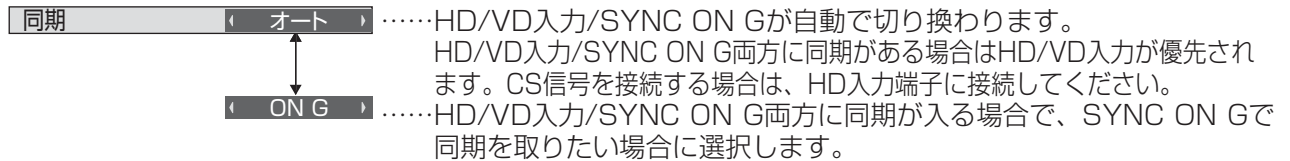
ブロックNR: MPEG映像の動画部分に現れるブロックノイズを軽減します。

初期設定 (SET UP)

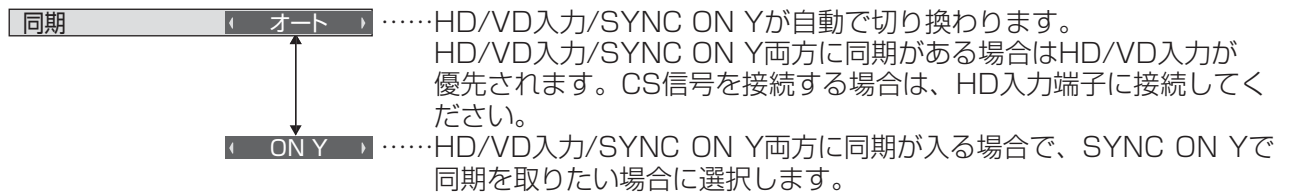
■同期

本機能はPC IN入力時に動作します。

●RGB / パソコン信号入力時



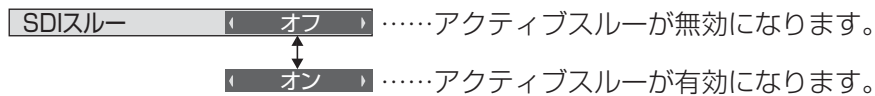
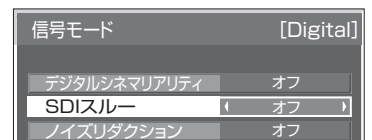
●コンポーネント (色差) ビデオ信号入力時



お知らせ COMPONENT/RGB IN端子に入力の信号はSYNC ON GまたはSYNC ON Yに対応しています。

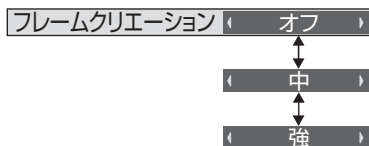
■SDIスルー

本メニューはDual Link HD-SDI端子ボード (TY-FB11DHD) を装着したスロットを選択しているときのみ設定できます。Dual Link HD-SDI端子ボード (TY-FB11DHD) のアクティブスルー機能を設定します。



■フレームクリエーション

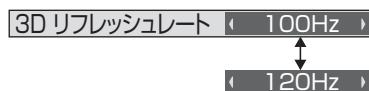
自動的にフレームレートを補正し、画像のブレを取り除いて滑らかな映像にします。



お知らせ ご覧になるコンテンツによっては画像にノイズが発生する場合があります。その場合は設定を変更してください。

■3D リフレッシュレート

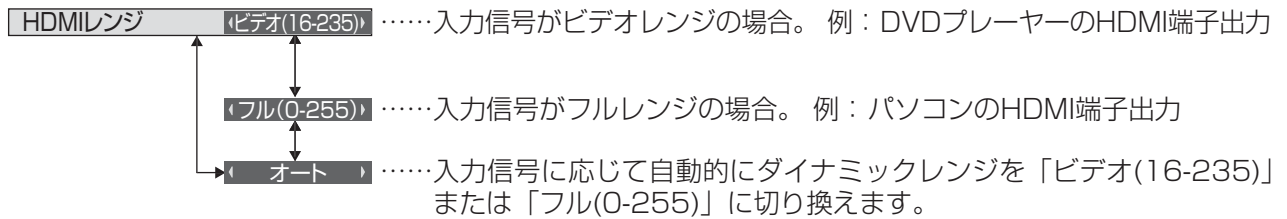
3D映像時に、照明の干渉による画像のブレやちらつきを抑えます。



お知らせ 「フレームクリエーション」が「オフ」のとき、本設定は無効になります。

■ HDMIレンジ

HDMI端子の入力信号に応じてダイナミックレンジを切り換えます。



お知らせ 本機能は、HDMI信号入力のみを設定できます。

■ 入力信号表示（コンポーネント、RGB/パソコン、デジタル信号入力時）

現在入力している信号の周波数と信号の種類を表示します。

水平周波数	63.98 kHz	……表示範囲：水平走査周波数（15 kHz ~ 110 kHz） 垂直走査周波数（48 Hz ~ 120 Hz）
垂直周波数	60.02 Hz	
信号フォーマット	1280×1024/60i	

DVI信号入力時には、ドットクロック周波数を表示します。

水平周波数	46.9 kHz
垂直周波数	75.0 Hz
ドットクロック周波数	108.0 MHz
信号フォーマット	1280×1024/60i

コンポーネント入力切換

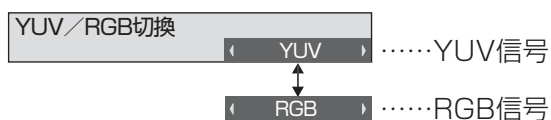
コンポーネント／RGB入力（COMPONENT/RGB IN）端子または、PC IN 端子に接続された信号に合わせて設定します。



お知らせ 入力端子（COMPONENT/RGB IN、PC IN）ごとに設定してください。

YUV / RGB切換

本メニューは、DVI信号入力時に表示されます。DVI入力信号の方式に合わせて設定します。



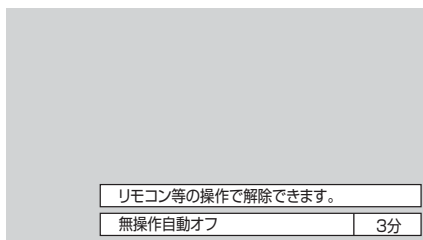
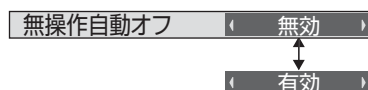
- お知らせ**
- 入力端子（SLOT、DVI-D IN）ごとに設定してください。
 - 端子ボード（別売オプション）によっては設定できない場合があります。

初期設定 (SET UP)

無操作自動オフ

「有効」にすると、本機を約4時間以上操作しないとき、自動的に電源が切れます（スタンバイ）。

電源が切れる3分前から、切れるまでの残り時間を表示します。



本機能が働いて電源が切れた場合、次回電源を入れたときに「無操作自動オフが働きました。」と表示します。

お知らせ スクリーンセーバー動作中に、本機能は動作しません。

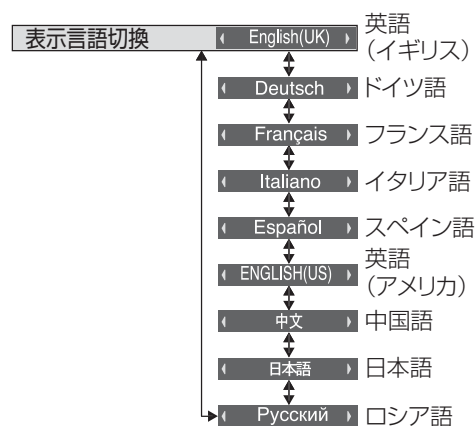
メニュー表示時間・OSD輝度

オンスクリーンメニューの表示時間と輝度レベルを設定します。



表示言語切換


選択された言語で各種メニューや設定、調整画面、操作ボタン名などを表示します。

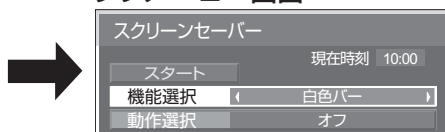


スクリーンセーバー

静止画や4:3表示画像を長時間映す場合に残像（焼き付き現象）の発生を軽減します。

●「スクリーンセーバー」サブメニュー画面

「初期設定」メニューで「スクリーンセーバー」を選んで  を押す。




スクリーンセーバーの設定

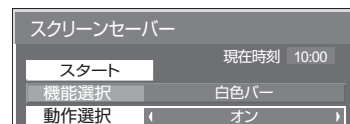
■スクリーンセーバーの動作を設定する

「機能選択」で動作したい機能を選択します。

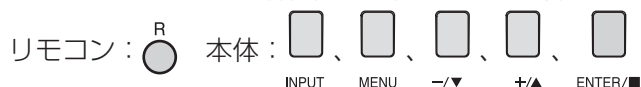
- 機能選択** ← 白色バー → ……
- 色反転**：白黒反転した映像にして、画面の残像を軽減します。
 - 白色バー**：白色バーが一定間隔で画面の左から右側へスクロール表示します。映像はディスプレイに映りません。
 - オーバーレイ白色バー**：映像を暗くして、その上に白色バーがスクロール表示します。
 - 全白表示**：ディスプレイ全面に全白パターンを表示します。

■今すぐスクリーンセーバーをスタートする

- ①「動作選択」で「オン」を選ぶ。
- ②「スタート」を選んで  を押す。
スクリーンセーバーが開始します。



お知らせ ●スクリーンセーバー動作中に以下のボタンを押すとスクリーンセーバーが解除されます。



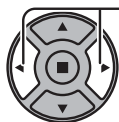
●ディスプレイの電源を「切」にすると、スクリーンセーバーは解除されます。

■一定の周期ごとにスクリーンセーバーをオン／オフする

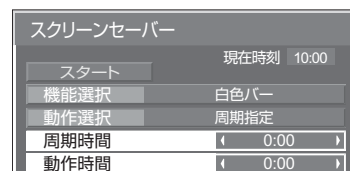
- ①「動作選択」で「周期指定」を選ぶ。
- ②「周期時間」を設定する。



- ③「動作時間」を設定する。
- 一度押すと1分ずつ変わります。
押し続けると15分ずつ変わります。

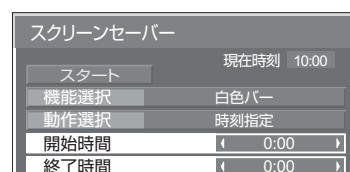
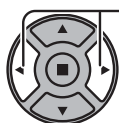


お知らせ 動作時間は周期時間より長い時間には設定できません。



■指定した時刻にスクリーンセーバーをオン／オフする

- ①「動作選択」で「時刻指定」を選択する。
 - ②「開始時間」と「終了時間」を設定する。
- 一度押すと1分ずつ変わります。
押し続けると15分ずつ変わります。

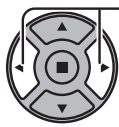


お知らせ 現在時刻を設定してから、開始時間と終了時間を設定してください。(P.54ページ)

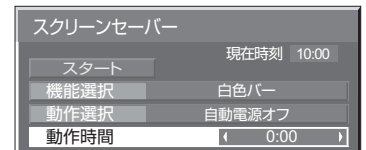
初期設定 (SET UP)

■スクリーンセーバーの後に電源を切る

- ①「動作選択」で「自動電源オフ」を選択する。
- ②「動作時間」を設定する。



一度押すと1分ずつ変わります。
押し続けると15分ずつ変わります。



- ③「スタート」を選んで を押す。

スクリーンセーバーが開始し、設定時間後に電源が「切」(スタンバイ)になります。

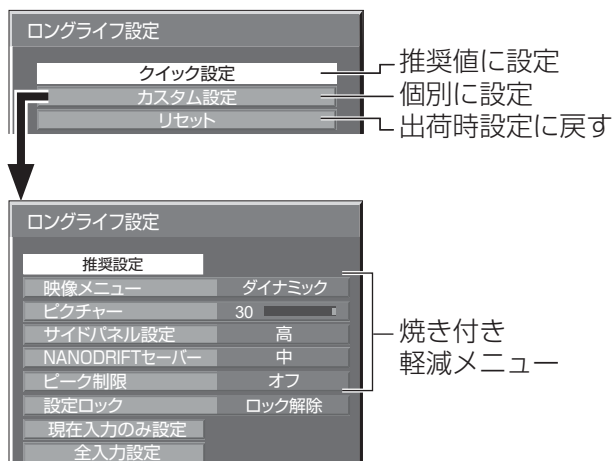
お知らせ 「動作時間」は0:00～23:59まで設定できます。「0:00」に設定したとき、「自動電源オフ」は動作しません。

ロングライフ設定

画面の焼き付きを軽減するための各種設定を行います。

「初期設定」メニューで「ロングライフ設定」を選んで を押す。

●「ロングライフ設定」サブメニュー画面



■焼き付き軽減メニュー

「ロングライフ設定」は、次の5つのメニュー（焼き付き軽減メニュー）を推奨値に設定したり、個別に設定できます。

映像メニュー

ピクチャー

「映像メニュー」と「ピクチャー」は「画質の調整」メニューと同じです（ 32ページ）。本メニューで設定した内容は「画質の調整」メニューに反映されます。

サイドパネル設定

画面モードを「ノーマル」（映像の横縦比4：3）で長時間ご覧になると、映像の表示部と両端の映らない部分とで画面の明るさが異なるため、残像（焼き付き現象）が発生します。サイドパネルを表示することで残像発生を軽減できます。

オフ：両端を暗くしておく。

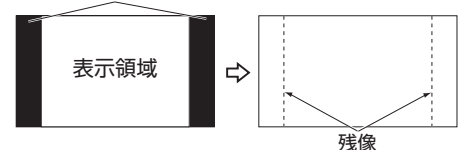
低：暗めの灰色にする。

中：灰色にする。

高：明るめの灰色にする。

お知らせ 残像発生を軽減のため「高」にしてご覧になることをおすすめします。

暗い部分(サイドパネル)



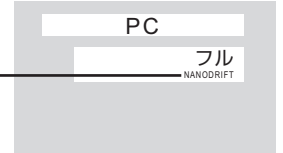
NANODRIFTセーバー

画面の表示位置をわずかに移動させて、ディスプレイパネルの焼き付きを軽減します。

弱～強：NANODRIFTセーバーが動作します。一定の時間間隔で画面の表示位置移動を行います。画面の移動範囲を設定できます。この動作により、画面の一部が欠けて見える場合があります。設定値を変更すると、位置移動によって画像が欠ける範囲をマスク表示します。



焼き付き軽減機能「NANODRIFT」動作中は「NANODRIFT」と表示します。



お知らせ 下記の場合には本機能は動作しません。

- ・「マルチ画面設定」を「オン」に設定しているとき
- ・「ポートレート設定」を「オン」に設定しているとき
- ・デジタルズームモード時

ピーク制限

オン：ディスプレイパネルの焼き付き軽減のため、映像コントラスト（ピーク輝度）を抑えます。

お知らせ 長い時間、静止画を見ていると画面が少し暗くなることがあります。(P.68ページ)

■クイック設定

焼き付き軽減のメニューを次の推奨値に設定します。また、すべてのメニューにロックが掛かります。

映像メニュー：スタンダード

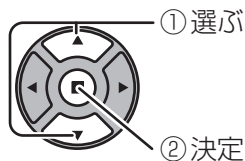
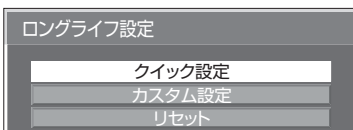
ピクチャー：機種毎に設定された推奨値

サイドパネル設定：高

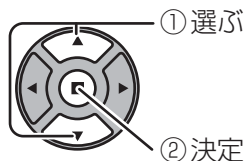
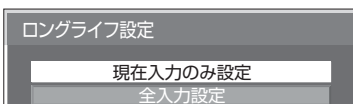
NANODRIFTセーバー：中

ピーク制限：オン

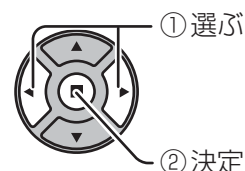
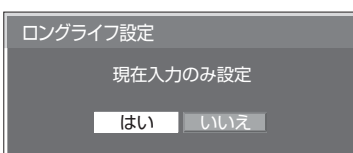
1 「クイック設定」を選ぶ。



2 設定を保存する入力を選ぶ。



3 「はい」を選ぶ。

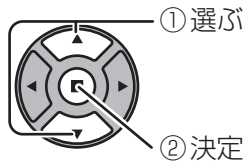
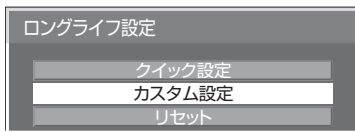


初期設定 (SET UP)

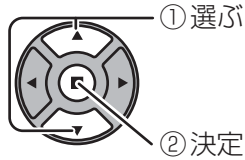
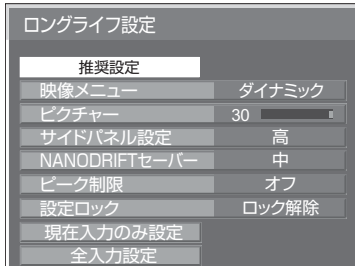
■ カスタム設定

焼き付き軽減のメニューを個別に設定します。

1 「カスタム設定」を選ぶ。

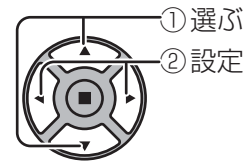
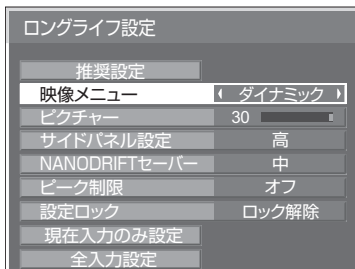


2 各メニューを推奨値に設定する場合「推奨設定」を選ぶ。

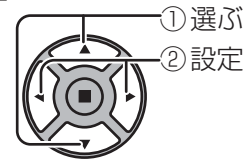
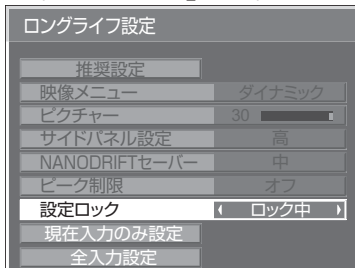


各メニューは「クイック設定」と同じ設定値になります。

3 各メニューを設定する。



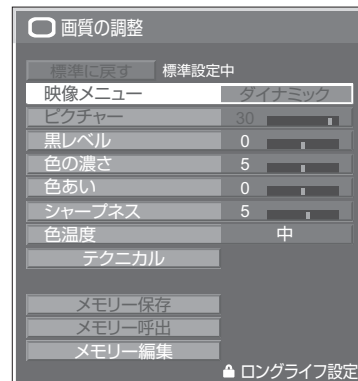
4 各メニューの設定をロックする場合「設定ロック」を「ロック中」にする。



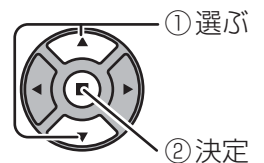
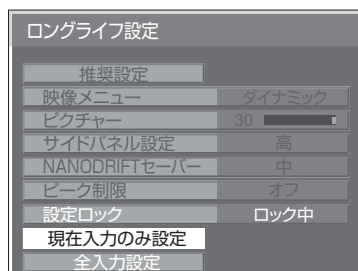
ロックが掛かると、各メニューはグレー表示になり、設定できなくなります。

「映像メニュー」と「ピクチャー」は、「画質の調整」メニューでも設定できなくなり、ロック設定を示すアイコンが表示されます。

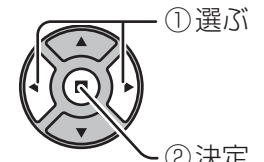
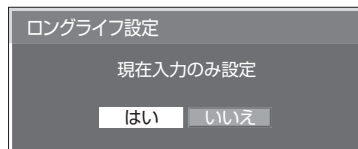
また、「標準に戻す」、「メモリー保存」および「メモリー呼出」もできません。



5 設定を保存する入力を選ぶ。



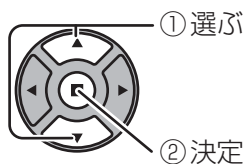
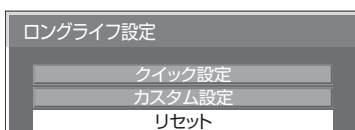
6 「はい」を選ぶ。



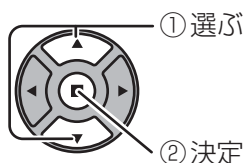
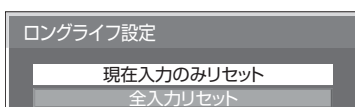
■ リセット

焼き付き軽減のメニューを工場出荷時の状態に戻します。また、各メニューのロックが解除されます。

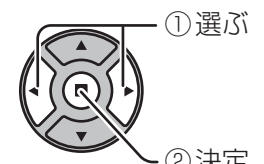
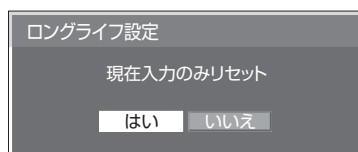
1 「リセット」を選ぶ。



2 設定をリセットする入力を選ぶ。




3 「はい」を選ぶ。



ECOモード設定

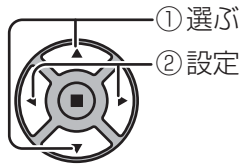
消費電力を低減するための各種設定を行います。

「初期設定」メニューで「ECOモード設定」を選んで  を押す。



●「ECOモード設定」サブメニュー画面

ECOモード設定	
ECOモード	カスタム
消費電力低減設定	オフ
待機電力低減設定	オフ
PCパワーマネージメント	オフ
DVI-Dパワーマネージメント	オフ
無信号自動オフ	無効



■ECOモード

ECOモード ← カスタム ……消費電力低減のメニューを個別に設定します。




……消費電力低減のメニューを次の固定値に設定します。個別に設定はできません。

消費電力低減設定：センサー
待機電力低減設定：オン
PCパワーマネージメント：オン
DVI-Dパワーマネージメント：オン
無信号自動オフ：有効

リモコンで操作する

ECO

 を押すと「ECOモード」が切り換わります。

ECOモード オン

■カスタム設定

消費電力低減のメニューを個別に設定します。「ECOモード」が「カスタム」のとき、設定が有効になります。

消費電力低減設定

ディスプレイパネルの発光レベル（APL）を調節して消費電力を低減します。

オフ：本機能は動作しません。

オン：ディスプレイパネルの発光レベル（APL）を抑えます。

センサー：視聴環境に応じてディスプレイパネルの発光レベル（APL）を自動調節します。

待機電力低減設定

「オン」にすると電源スタンバイのときの消費電力を減らして、待機電力を低減します。

お知らせ 「オン」のときは、「オフ」より電源「入」時に画面が表示するまでに時間がかかることがあります。

PCパワーマネージメント（DPMS機能）

「オン」にすると、次の条件で本機能が動作し、自動的に電源を入/切します。


PC IN入力時に約30秒間、映像（HD/VD同期信号）が検知されないとき

→電源「切」（スタンバイ） 電源ランプ：橙色点灯

その後、映像（HD/VD同期信号）が検知されると

→電源「入」 電源ランプ：緑色点灯

お知らせ ● PC IN入力時のみ動作します。

● 「信号モード」の「同期」が「オート」、「コンポーネント入力切替」が「RGB」のときのみ動作します。
( 40、41ページ)

DVI-Dパワーマネージメント

「オン」にすると、次の条件で本機能が動作し、自動的に電源を入/切します。

DVI入力時に約30秒間、映像（同期信号）が検知されないとき

→電源「切」（スタンバイ） 電源ランプ：橙色点灯

その後、映像（同期信号）が検知されると

→電源「入」 電源ランプ：緑色点灯

お知らせ ● DVI入力時のみ動作します。

● 本機能はDVI-D端子ボード（TY-FB11DD）には対応しておりません。


● 端子ボード（別売オプション）によっては設定できない場合があります。

無信号自動オフ

「有効」にすると、約10分間入力同期信号が無いと自動的に電源が切れます。

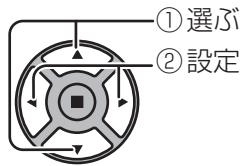
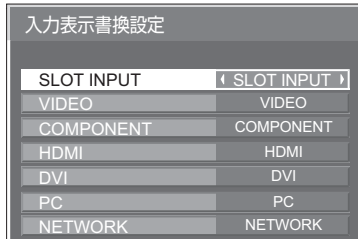
初期設定 (SET UP)

入力表示書換設定


入力端子に接続した機器に合わせて表示名を変更します。
「初期設定」メニューで「入力表示書換設定」を選んで  を押す。




入力端子を選び、信号名を設定する。



入力端子	表示名
[SLOT INPUT] ^{*1}	SLOT INPUT / DVD1 / DVD2 / DVD3 / DVD4 / Blu-ray1 / Blu-ray2 / Blu-ray3 / Blu-ray4 / CATV / VCR / STB / (スキップ)
[VIDEO]	VIDEO / DVD1 / DVD2 / DVD3 / DVD4 / Blu-ray1 / Blu-ray2 / Blu-ray3 / Blu-ray4 / CATV / VCR / STB / (スキップ)
[COMPONENT] ^{*2}	COMPONENT / DVD1 / DVD2 / DVD3 / DVD4 / Blu-ray1 / Blu-ray2 / Blu-ray3 / Blu-ray4 / CATV / VCR / STB / (スキップ)
[HDMI]	HDMI / DVD1 / DVD2 / DVD3 / DVD4 / Blu-ray1 / Blu-ray2 / Blu-ray3 / Blu-ray4 / CATV / VCR / STB / (スキップ)
[DVI]	DVI / DVD1 / DVD2 / DVD3 / DVD4 / Blu-ray1 / Blu-ray2 / Blu-ray3 / Blu-ray4 / CATV / VCR / STB / (スキップ)
[PC]	PC / DVD1 / DVD2 / DVD3 / DVD4 / Blu-ray1 / Blu-ray2 / Blu-ray3 / Blu-ray4 / CATV / VCR / STB / (スキップ)
[NETWORK]	NETWORK / (スキップ)

(スキップ) :  を押したときに入力を飛び越して表示します。

※1 「SLOT INPUT」は、端子ボード装着時に表示されます。

※2 「COMPONENT」は、「コンポーネント入力切替」の設定により、「RGB」と表示される場合があります。
( 41ページ)

2 入力の端子ボードを装着した場合

「SLOT INPUT」は「SLOT INPUT A」および「SLOT INPUT B」と表示され、個別に設定できます。

[SLOT INPUT A] SLOT INPUT A / DVD1 / DVD2 / DVD3 / DVD4 / Blu-ray1 / Blu-ray2 / Blu-ray3 / Blu-ray4 / CATV / VCR / STB / (スキップ)

[SLOT INPUT B] SLOT INPUT B / DVD1 / DVD2 / DVD3 / DVD4 / Blu-ray1 / Blu-ray2 / Blu-ray3 / Blu-ray4 / CATV / VCR / STB / (スキップ)

固定表示の端子ボードを装着した場合 (チューナーボードなど)


「SLOT INPUT」の入力ラベルは固定表示と(スキップ)のみ設定できます。

[SLOT INPUT] **固定表示** / (スキップ)

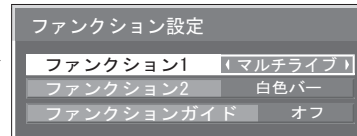
ファンクション設定

FUNCTION

1 2 を押したときに動作する機能を設定します。

「初期設定」メニューで「ファンクション設定」を選んで  を押す。

●「ファンクション設定」サブメニュー画面



お知らせ 工場出荷時は次のように機能が設定されています。

FUNCTION1 ボタン：マルチライブ

FUNCTION2 ボタン：白色バー

■ファンクション1、ファンクション2

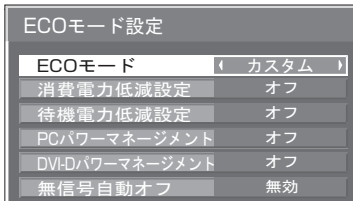
FUNCTIONボタンに次の機能を設定します。

ECOモード設定 / 3D映像 / 信号モード / タイマー設定

メニュー画面を表示します。(例：ECO MENU)

FUNCTION

1 2



FUNCTIONボタンを押すとメニューが消えます。

白色バー

スクリーンセーバー（白色バー）が動作し、15分後にディスプレイはスタンバイモードになります。



解除するにはリモコンの何れかのボタンを押します。

INPUT (SLOT)*~ INPUT (NETWORK)

FUNCTION

1 2

を押して入力をワンタッチで選択できます。

※「INPUT (SLOT)」は、端子ボード装着時に表示されます。

2入力の端子ボードを装着している場合は「INPUT (SLOT A)」および「INPUT (SLOT B)」と表示されます。

ネットワーク設定

「ネットワーク設定」メニューを表示します。

コンピューター検索

ネットワーク上の接続可能なコンピューターの一覧が表示されます。

マルチライブ

「ワイヤレスマネージャー ME5.5」を使用時、マルチライブモードに切り換えます。

AVミュート

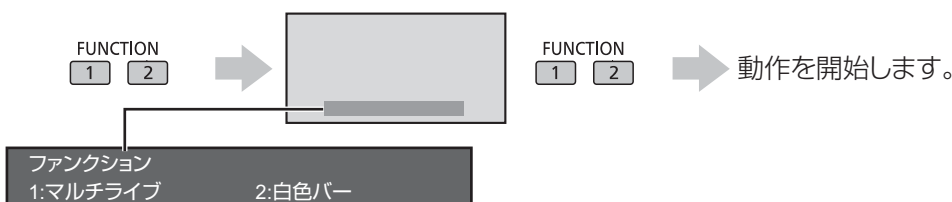
音声や映像をミュートします。解除するにはリモコンの何れかのボタンを押します。

■ファンクションガイド

FUNCTIONボタンの機能表示を設定します。

オン: FUNCTIONボタンを押すとボタンの機能一覧を表示します。

オフ: 機能一覧は表示しません。




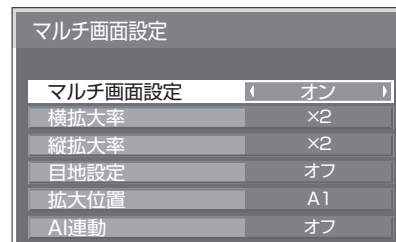
初期設定 (SET UP)

マルチ画面設定

横方向に1～5台と縦方向に1～5台を並べたプラズマディスプレイを1つのグループとして、拡大した映像を映します。

● 「マルチ画面設定」サブメニュー画面

「初期設定」メニューで「マルチ画面設定」を選んで  を押す。




お知らせ

- マルチ画面設定「オフ」時に画面位置／サイズ調整 (P.28ページ) で、同一画角に調整後、マルチ画面設定を「オン」にして再度、画面位置／サイズで画角を微調整してください。
- 画面位置／サイズ調整機能は、マルチ画面の状態でも調整できます。
- マルチ画面設定を「オン」にするとポートレート設定 (P.52ページ) はできません。
- マルチ画面時、3D映像は2D映像になります。

■ マルチ画面設定

マルチ画面設定  ……拡大分割画面にしない。

 ……拡大分割画面にする。

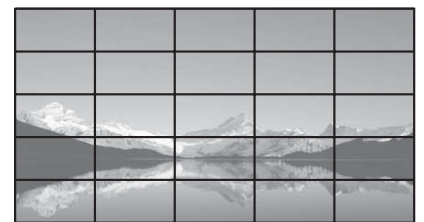
「オン」のときは、画面のアスペクトは「フル」になります。

■ 横拡大率

マルチ画面表示の横方向の拡大率を設定します。

横拡大率  ……×1～×5

例) 横拡大率「×5」と縦拡大率「×5」に設定のマルチ画面



■ 縦拡大率

マルチ画面表示の縦方向の拡大率を設定します。


縦拡大率  ……×1～×5

■ 目地設定

マルチ画面表示の目地の有無を設定します。

目地設定  …… 目地部分を含むすべての映像を表示します。

(パソコンなどで文字情報を表示する場合に適しています)

 …… 目地部分の映像を表示しません。

(動画など動きのある映像を表示する場合に適しています)

表示例)

「オフ」のとき



「オン」のとき




目地

■ 拡大位置

マルチ画面の画面位置を割り当てます。

例) 横拡大率「×5」、縦拡大率「×5」の場合

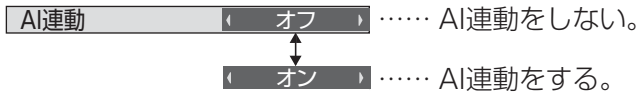
A1	A2	A3	A4	A5
B1	B2	B3	B4	B5
C1	C2	C3	C4	C5
D1	D2	D3	D4	D5
E1	E2	E3	E4	E5

拡大位置  …… A1～A5、B1～B5、C1～C5、D1～D5、E1～E5から選ぶ。

- 「横拡大率」「縦拡大率」の設定により、設定の表示内容は変わります。

■ AI連動

マルチ画面表示を構成するディスプレイ毎の明るさのピークを低減し、均一な表示に近づけます。

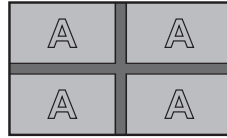


表示例)

「オフ」のとき



「オン」のとき



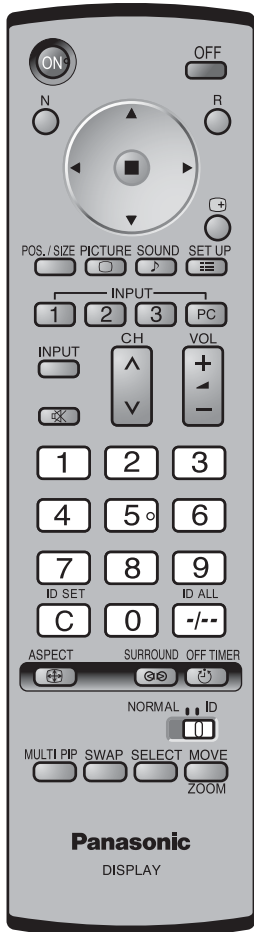
ディスプレイ毎に明るさが異なる 明るさの差が抑えられる

お知らせ AI連動を「オン」にすると、以下のメニューの調整値は標準値に固定され、設定できません。
画質の調整：色の濃さ、色あい、入力レベル（テクニカル）（☞ 32・33ページ）

IDリモコン機能を使う

マルチ画面システムなど複数台のディスプレイ本体を近接した場所で使用する場合、リモコンでディスプレイ本体を個別に操作することができます。その場合は事前にID selectで設定したディスプレイ本体のID番号とリモコンのID番号を合合わせる必要があります。以下の手順でリモコンのID番号を設定してください。

お知らせ 本機能をご使用になるには、別売のIDリモコン（品番：EUR7636070R）が必要です。



■ リモコンのID番号の設定

1 **NORMAL ID** をID側(**NORMAL ID**)にする。

2 **ID SET C** を押す。

3 **1** ~ **9**、**0** から選んで押す。(2桁目の番号を設定)

4 **1** ~ **9**、**0** から選んで押す。(1桁目の番号を設定)

- 手順2～4は時間を空けずに操作してください。
- 設定できるID番号は0～99までです。

例) IDを「1」に設定の場合は手順2の後、続けて **0**、**1** を押す。
IDを「12」に設定の場合は手順2の後、続けて **1**、**2** を押す。
● 3桁の番号を押したときは、最初の2桁が有効になります。

■ IDリモコンのボタン操作



以外のボタンは通常のリモコンと同じ操作になります。

■ リモコンのID番号の設定解除 (ID「0」)

ID selectで設定したID番号と一致しなくても操作できます。

ID ALL **ID SET**
-/-- を押す。(**C**、**0**、**0** を押したときと同じです)

お知らせ ● IDリモコンで操作する場合はRemote IDを「On」にします。（☞ 61ページ）
オプションメニュー表示中はIDが一致しなくても操作できます。
● ID selectが0以外の設定で、リモコンのID番号がID selectの設定と一致しない場合は、リモコンで操作できません。（☞ 61ページ）

初期設定 (SET UP)


ポートレート設定

縦置きにしたプラズマディスプレイに、入力映像を3分割し、3倍に拡大・90度回転した映像を映します。

ポートレート画面表示例



● 「ポートレート設定」サブメニュー画面

「初期設定」メニューで「ポートレート設定」を選んで  を押す。

ポートレート設定	
ポートレート設定	オン
目地設定	オフ
設定範囲	16:9
拡大位置	1
Ai連動	オフ

お知らせ

- ディスプレイを縦置きにしてポートレート機能を使用する場合は、初期設定メニューの「ディスプレイ設置」を「縦」に設定してください。(P.55ページ)
- ポートレート設定を「オン」にするとマルチ画面設定 (P.50ページ) はできません。
- ポートレート時、3D映像は2D映像になります。

お願い



縦置き設置時は、電源スイッチを上側にして設置してください。

■ ポートレート設定

ポートレート設定  ……拡大分割画面にしない。
↑↓
 ……拡大分割画面にする。

■ 目地設定

ポートレート画面表示の目地の有無を設定します。

目地設定  ……目地部分を含むすべての映像を表示します。
(パソコンなどで文字情報を表示する場合に適しています)
↑↓
 ……目地部分の映像を表示しません。
(動画など動きのある映像を表示する場合に適しています)

表示例)

「オフ」のとき



「オン」のとき



目地

■ 設定範囲

ポートレート画面表示の画像の分割モードを設定します。

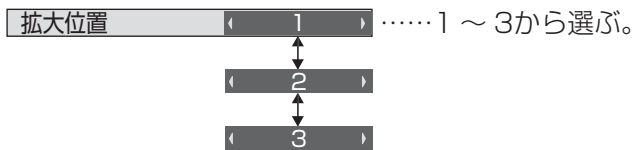


お知らせ

- HD信号映像の場合は、「設定範囲」は「16:9」になり、設定はできません。
HD信号：1125 (1080) / 60i・50i・60p・50p・24p・25p・30p・24sF、750 (720) / 60p・50p、1250 (1080) / 50i
- 「設定範囲」が「16:9」のときは、画面モード（アスペクト）は「フル」に固定されます。

■ 拡大位置

ポートレート画面で表示する画面位置を割り当てます。



拡大位置設定画面

ポートレート設定「オン」のとき：
指定した拡大位置の映像に切り換わります。



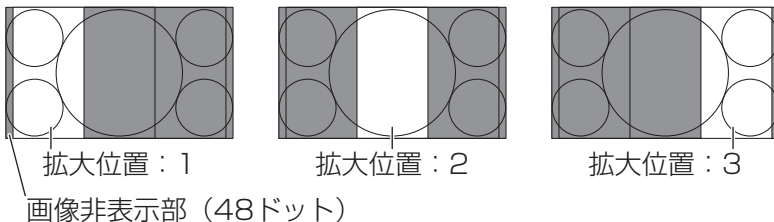
ポートレート設定「オフ」のとき：
指定した拡大位置のみを表示し、
他はグレースケールがかかります。
例) 拡大位置「1」の場合



設定範囲と拡大位置

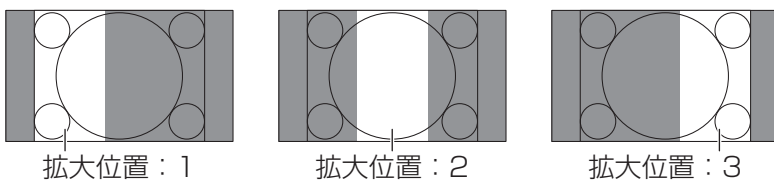
設定範囲の設定により、画像の分割モードと拡大位置は次のようになります。

設定範囲 16:9



16：9の映像を表示するのに適しています。4：3の映像は横に拡大された映像になります。また、画像の両端が48ドット分カットされます。

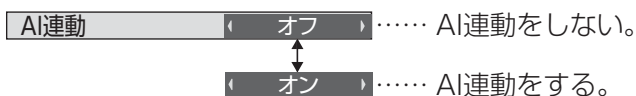
設定範囲 4:3



4：3の映像をそのままの比率で表示します。各拡大位置間で画像に重なりが生じますが、画面位置／サイズの調整で表示位置を調整すると重なりを解消できます。(☞ 28ページ)

■ AI連動

3台のディスプレイに画像を分割表示したときの、ディスプレイ毎の明るさのピークを低減し、均一な表示に近づけます。



お知らせ

AI連動を「オン」にすると、以下のメニューの調整値は標準値に固定され、設定できません。
画質の調整：色の濃さ、色あい、入力レベル（テクニカル）
(☞ 32・33ページ)

表示例)

「オフ」のとき



ディスプレイ毎に
明るさが異なる

「オン」のとき



明るさの差が抑えら
れる

初期設定 (SET UP)

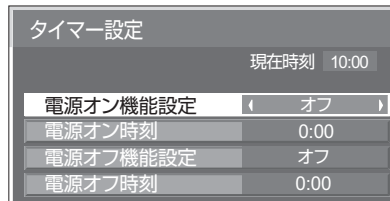
タイマー設定

自動的に電源を「入」または「切」にする設定を行います。

● 「タイマー設定」サブメニュー画面

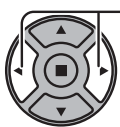
「初期設定」メニューで「タイマー設定」を選んで

■ を押す。



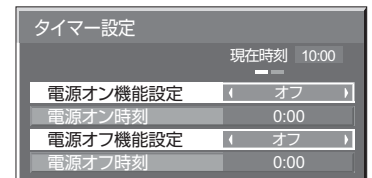
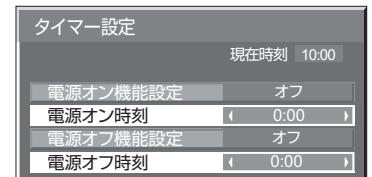
■ 指定した時刻に電源を「入」または「切」にする

- ① 「電源オン時刻」または「電源オフ時刻」を選ぶ。
- ② 「電源オン時刻」または「電源オフ時刻」を設定する。



一度押すと1分ずつ変わります。
押し続けると15分ずつ変わります。

- ③ 「電源オン機能設定」または「電源オフ機能設定」を選ぶ。
- ④ 「オン」に設定する。



お知らせ 現在時刻を設定してから、タイマー設定をしてください。(☞ 下記)

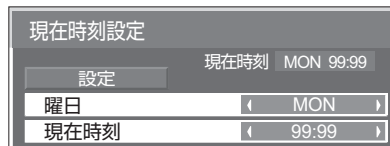
現在時刻設定

曜日と現在時刻を設定します。(「99:99」と表示されている場合は、未設定となっています。)

● 「現在時刻設定」サブメニュー画面

「初期設定」メニューで「現在時刻設定」を選んで

■ を押す。



■ 曜日と現在時刻を設定する

- ① 「曜日」または「現在時刻」を選ぶ。
- ② 「曜日」または「現在時刻」を設定する。



一度押すと、現在時刻は1分ずつ変わります。
押し続けると15分ずつ変わります。

- ③ 「設定」を選んで ■ を押す。



- お知らせ**
- 現在時刻を設定しないとタイマー設定やスクリーンセーバーなどの時間設定はできません。
 - 曜日および現在時刻の設定は、下記の場合にリセットされます。
 - ・ 本体の電源スイッチを「切」にしたり、電源プラグを抜いたり、停電などで約7日間放置したとき。
 - 現在時刻を「99:99」以外に設定しないと、曜日と現在時刻の設定はできません。

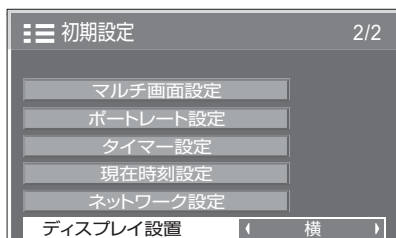
ネットワーク設定

コンピューターとネットワーク通信するときに設定します。

PJLink・ネットワーク関連の詳細は、取扱説明書「ネットワーク操作編」をご覧ください。

ディスプレイ設置

縦置き設置時のファンの制御やパネルの駆動制御、およびオンスクリーンメニューの表示方法を設定します。



横

横置き用のファン制御およびパネル駆動制御になります。



縦

縦置き用のファン制御およびパネル駆動制御になります。


オンスクリーンメニューが反時計方向に90度回転表示し、縦置き設置時に表示が見やすくなります。


お願い 縦置き設置時は、電源スイッチを上側にして設置してください。


お知らせ 本設定を切り換えた場合、次回電源を入れたときにファン制御およびパネル駆動制御は切り換わりません。

オプション (Options) メニュー


本機は設置場所や用途に合わせて使用される場合に便利な特殊機能を備えています。


1  押して「初期設定」メニュー画面を表示する。

2  ① 押して「表示言語切替」を選択する。
② 3秒以上押す

3  ① 押して「Options」を選択する。
② 押して「Options」メニューを表示する。

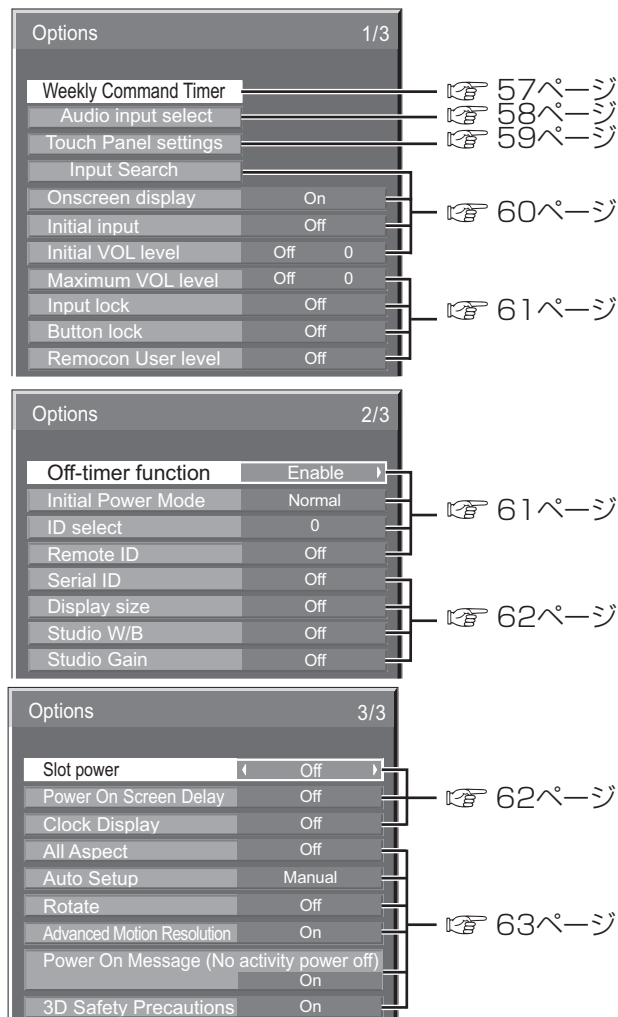


4  ① 押して設定項目を選択する。
② 押して設定する。


「Weekly Command Timer」、 「Audio input select」、 「Touch Panel settings」 または「Input Search」を選び、 を押すと設定画面になります。(☞ 57 ~ 60ページ)

5  押して設定を終了する。

● Optionsメニュー画面



お知らせ ● 「オプション (Options)」メニューの操作はすべてリモコンで行います。本体の操作ボタンではできません。

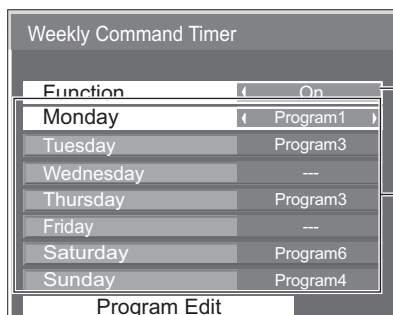
-  を押すと1つ前の画面に戻ります。
- オプションメニューの言語は英語表示のみです。

Weekly Command Timer (ウィークリーコマンドタイマー)

曜日ごとにプログラム設定（時刻、コマンド）されたタイマー制御ができます。

- 曜日と現在時刻を設定してから、ウィークリーコマンドタイマーを設定してください。（☞ 54ページ）

■ウィークリーコマンドタイマーの使用と各曜日ごとのプログラムを選択します。



1 ウィークリーコマンドタイマーを使うとき

▲▼で「Function」を選び、◀▶で「On」に設定する。

2 各曜日ごとにプログラムを選択する

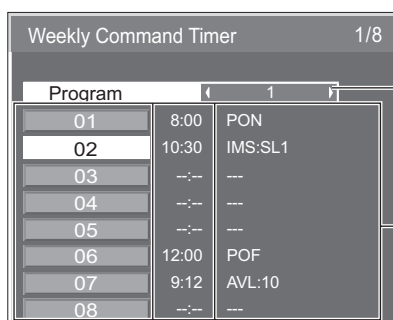
▲▼で曜日を選び、◀▶でプログラム番号を選ぶ。
プログラム番号はProgram1～7まで設定できます。---は未設定です。

お知らせ 「Function」を「On」に設定すると、タイマー設定（☞ 54ページ）およびスクリーンセーバー（☞ 43ページ）の「周期指定」「時刻指定」は無効になります。

▲▼で「Program Edit」を選び、を押す。

■プログラム番号ごとのプログラム内容を表示します。

1プログラム64コマンド番号までの設定ができます。



1 表示させたいプログラム番号を選択する

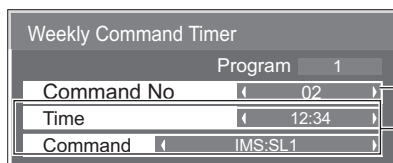
▲▼で「Program」を選び、◀▶でプログラム番号（1～7）を切り換える。

コマンド番号ごとの設定内容
---、---は時刻、コマンドが未設定です。

2 確認したいコマンド番号を選択する

- ① ▲▼でコマンド番号を選ぶ。◀▶でページ切り換えができます。
- ② コマンドの設定をするときは を押す。

■コマンド番号ごとにタイマー時刻とコマンドの設定をします。



1 設定したいコマンド番号を選択する

- ① ▲▼で「Command No」を選ぶ。
- ② ◀▶でコマンド番号を選ぶ。

2 タイマー時刻、コマンドを設定する

- ① ▲▼で「Time」または「Command」を選ぶ。
- ② ◀▶で設定する。

Time：◀▶を1度押すと1分ごとに変化します。押し続けると15分ごとに変化します。

Command：本機には、あらかじめ設定された64種類の内蔵コマンドがあります（☞ 65ページ）。「Time」で設定した時刻に実行するコマンドを選んでください。

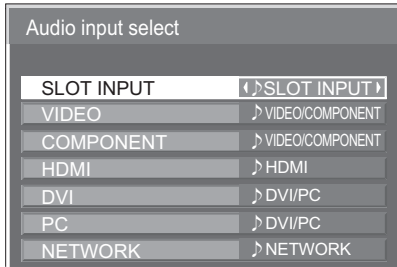
お知らせ を押すと1つ前の画面に戻ります。

- お知らせ**
- コマンド番号に関係なく、設定した時刻順にコマンドを実行します。
 - 同じ時刻に複数のコマンドを設定した場合は、コマンド番号順に実行します。
 - を押すと「Time」は---、「Command」は---になります。

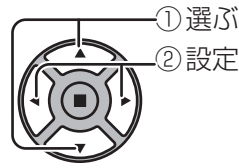
オプション (Options) メニュー

Audio input select (音声入力選択)

映像入力を選んだときの音声を設定します。



入力端子を選び、音声入力を設定する。



入力端子

[SLOT INPUT]^{※1}
[VIDEO]
[COMPONENT]^{※2}
[HDMI]
[DVI]
[PC]
[NETWORK]

音声入力

SLOT INPUT / VIDEO/COMPONENT / DVI/PC / NETWORK / NO AUDIO
SLOT INPUT / VIDEO/COMPONENT / DVI/PC / NETWORK / NO AUDIO
SLOT INPUT / VIDEO/COMPONENT / DVI/PC / NETWORK / NO AUDIO
SLOT INPUT / VIDEO/COMPONENT / HDMI / DVI/PC / NETWORK / NO AUDIO
SLOT INPUT / VIDEO/COMPONENT / DVI/PC / NETWORK / NO AUDIO
SLOT INPUT / VIDEO/COMPONENT / DVI/PC / NETWORK / NO AUDIO
SLOT INPUT / VIDEO/COMPONENT / DVI/PC / NETWORK / NO AUDIO

VIDEO/COMPONENT : VIDEOとCOMPONENT共用の音声入力

DVI/PC : DVIとPC共用の音声入力

NO AUDIO : 音声入力なし (ミュート)

※1 「SLOT INPUT」は、端子ボード装着時に表示されます。

※2 「COMPONENT」は、「コンポーネント入力切換」の設定により、「RGB」と表示される場合があります。
(41ページ)

2 入力の端子ボードを装着した場合

「SLOT INPUT」は「SLOT INPUT A」および「SLOT INPUT B」と表示され、個別に設定できます。
他の入力端子を設定する場合は「SLOT INPUT A」および「SLOT INPUT B」を選べます。

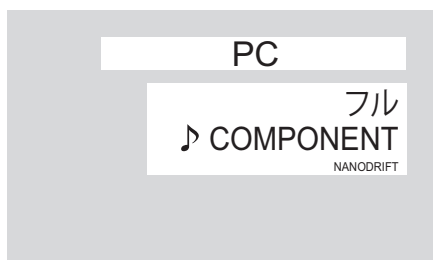
入力端子

[SLOT INPUT A]
[SLOT INPUT B]
[VIDEO]
[COMPONENT]
[HDMI]
[DVI]
[PC]
[NETWORK]

音声入力

SLOT INPUT A / VIDEO/COMPONENT / DVI/PC / NETWORK / NO AUDIO
SLOT INPUT B / VIDEO/COMPONENT / DVI/PC / NETWORK / NO AUDIO
SLOT INPUT A / SLOT INPUT B / VIDEO/COMPONENT / DVI/PC / NETWORK / NO AUDIO
SLOT INPUT A / SLOT INPUT B / VIDEO/COMPONENT / DVI/PC / NETWORK / NO AUDIO
SLOT INPUT A / SLOT INPUT B / VIDEO/COMPONENT / HDMI / DVI/PC / NETWORK / NO AUDIO
SLOT INPUT A / SLOT INPUT B / VIDEO/COMPONENT / DVI/PC / NETWORK / NO AUDIO
SLOT INPUT A / SLOT INPUT B / VIDEO/COMPONENT / DVI/PC / NETWORK / NO AUDIO
SLOT INPUT A / SLOT INPUT B / VIDEO/COMPONENT / DVI/PC / NETWORK / NO AUDIO

映像入力と音声入力が異なる場合は、下のように音声入力が表示されます。

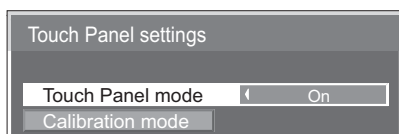


お知らせ

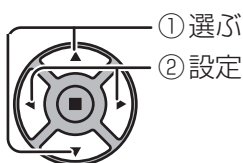
- HDMI音声は、HDMI入力の際のみ選べます。
- SLOT INPUT A 入力にBの音声、またはSLOT INPUT B 入力にAの音声は設定できません。
- SLOTにチューナーボードが装着されている場合、SLOT INPUT以外の入力の際には、SLOT INPUTの音声は出力されません。

Touch Panel settings (タッチパネル使用時の設定)

光学式タッチパネル (別売) 使用時に、NANODRIFTセーバー (☞ 45ページ) の動作を制限するモードを設定します。



「Touch Panel mode」を「On」に設定する。



Touch Panel mode : On時のNANODRIFTセーバー

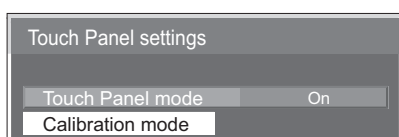
NANODRIFT設定値は「オン」になり、グレー表示します。

NANODRIFTの移動量を5×5ドットに制限し、タッチパネルのポインタずれを防止します。

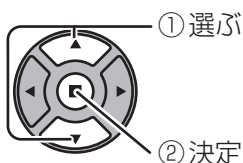
■ Calibration mode (キャリブレーションモード)

タッチパネルのキャリブレーションをするときに設定します。


「Touch Panel mode」が「On」のときに設定できます。

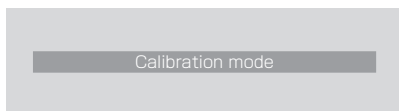


「Calibration mode」を選び  を押す。



メニュー表示がないとき (通常画面)

 を3秒以上押す。



画面の表示位置が中央になり、NANODRIFTの動作が180秒間停止します。180秒後またはリモコンでメニュー表示をすると、キャリブレーションモードは解除されます。

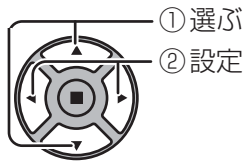
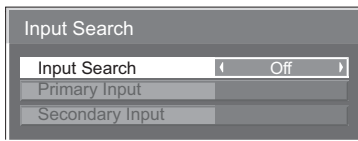
お知らせ

キャリブレーションの設定方法については、タッチパネルの取扱説明書をご覧ください。

オプション (Options) メニュー

Input Search (無信号時自動入力切替)

無信号になったとき、信号のある他の入力に自動で切り換えます。



Input Search

設定値

Off : 無信号時、入力の自動切り換えをしません。

All Inputs : 全入力をサーチして、信号のある入力に切り換えます。

下記の順で入力をサーチします。

例 : 現在の入力がPCの場合



Priority : 「Primary Input」と「Secondary Input」を順にサーチして、信号のある入力に切り換えます。



入力サーチ中は「サーチ中」と表示します。

Primary Input、Secondary Input

「Priority」のときにサーチする入力を設定します。

設定値

(NONE)、SLOT INPUT*、VIDEO、COMPONENT、HDMI、DVI、PC、NETWORK


*「SLOT INPUT」は、端子ボード装着時に表示されます。

2入力の端子ボードを装着している場合は「SLOT INPUT A」および「SLOT INPUT B」と表示されます。

お知らせ

- 「Input lock」が「Off」以外の場合は、グレー表示になり設定できません。(☞ 61ページ)
- 本機能で入力が切り換わった場合、次回電源「入」時はその入力になります。電源「入」時に元の入力にするには「Initial input」を元の入力に設定してください。

Onscreen display (オンスクリーン表示)

電源オン表示、入力切替表示、無信号表示、メニュー画面表示後の消音表示、 を押した後の消音とオフタイマー残り時間表示、オフタイマー 3分前の残時間表示を行わなくすることができます。

設定値

On : 表示にします。

Off : 非表示にします。

Initial input (スタート入力設定)

電源「入」時の入力を設定します。

設定値

Off、SLOT INPUT*¹、VIDEO、COMPONENT*²、HDMI、DVI、PC、NETWORK

*¹「SLOT INPUT」は、端子ボード装着時に表示されます。

2入力の端子ボードを装着している場合は「SLOT INPUT A」および「SLOT INPUT B」と表示されます。

*²「COMPONENT」は、「コンポーネント入力切替」の設定により、「RGB」と表示される場合があります。(☞ 41ページ)

お知らせ

「Input lock」が「Off」以外の場合は、グレー表示になり設定できません。(☞ 61ページ)

Initial VOL level (スタート音量設定)

電源「入」時の音量を設定します。

設定値

Off : 通常の音量になります。

On : 設定した音量になります。

(メニューの「Initial VOL level」を選択中で「On」の状態のときは、設定されている音量で出力します)

■音量の設定

 を押して音量を調整します。

お知らせ

「Maximum VOL level」が「On」のときは「Maximum VOL level」で設定した音量以上には設定できません。(☞ 61ページ)

Maximum VOL level (最大音量設定)

音量を設定以上に大きくならないようにします。

設定値 Off : 通常の音量になります。
On : 設定した音量になります。

(メニューの「Maximum VOL level」を選択中で「On」の状態のときは、設定されている音量で出力します)

■ 音量の設定

 を押して音量を調整します。

お知らせ

「Maximum VOL level」を「Off」から「On」にしたとき、「Maximum VOL level」で設定した音量が「Initial VOL level」の設定した音量以下では強制的に「Initial VOL level」で設定した音量は「Maximum VOL level」で設定した音量になります。

Input lock (入力切換固定)

入力を固定して「入力切換」操作をできなくします。

設定値 Off、SLOT INPUT^{*1}、VIDEO、COMPONENT^{*2}、HDMI、DVI、PC、NETWORK

※1「SLOT INPUT」は、端子ボード装着時に表示されます。

2入力の端子ボードを装着している場合は「SLOT INPUT A」および「SLOT INPUT B」と表示されます。

※2「COMPONENT」は、「コンポーネント入力切換」の設定により、「RGB」と表示される場合があります。(P.41ページ)

お知らせ

「Off」以外に設定すると、すぐに入力切換操作ができなくなります。

Button lock (ボタン操作制限)

本体底面のボタン操作を制限します。

設定値 Off : ボタン操作を制限しません。
MENU & ENTER :  と  操作はできません。
On : すべてのボタン操作はできません。

Button lockは、次の手順で本体のボタンを操作して設定できます。

Off :  を4回押す →  を4回押す →  を4回押す →  を押す

MENU & ENTER :

 を4回押す →  を4回押す →  を4回押す →  を押す

On :  を4回押す →  を4回押す →  を4回押す →  を押す

Remocon User level(リモコン操作制限)

リモコンのボタン操作を制限します。

設定値 Off : ボタン操作を制限しません。

User1 : 、、、、 以外のボタン操作はできません。

User2 :  以外のボタン操作はできません。

User3 : すべてのボタン操作はできません。

Off-timer function (オフタイマー機能)

オフタイマー機能を有効/無効の設定をします。

設定値 Enable : オフタイマー機能を有効にします。
Disable : オフタイマー機能を無効にします。

お知らせ

オフタイマー設定時は「Disable」にするとオフタイマーが解除されます。

Initial Power Mode (電源復帰モード)

電源プラグの抜き差し時や、停電などで電源が瞬断した後、再度電源が復帰したときの本体の電源状態を設定します。

設定値 Normal : 電源が切れる前の状態で復帰します。
Standby : 電源「スタンバイ」の状態復帰します(電源ランプ：赤色/橙色点灯)。
On : 電源「入」の状態復帰します(電源ランプ：緑色点灯)。

お知らせ

本機を複数台設置されている場合は、電源が復帰したときの負担を軽減するために「Standby」に設定されることをおすすめします。

ID select (ID番号選択)

「Remote ID」「Serial ID」でディスプレイ本体(パネル)の制御を行うときのID番号(パネル番号)を設定します。

設定値 ID select : 設定値 : 0 ~ 100。(標準値 : 0)

お知らせ

IDリモコン機能を使い「0」に設定の場合は、リモコンのID番号と一致しなくても操作できます。

Remote ID (リモコンID)

IDリモコン機能を有効/無効の設定をします。

設定値 Off : IDリモコン機能を無効にします。(通常のリモコンとして操作ができます)
On : IDリモコン機能を有効にします。
「On」に切り換えと同時に有効になります。

お知らせ

IDリモコン機能を使うときは、リモコンのID番号とディスプレイ本体のID番号の設定が必要です。リモコンのID番号の設定は(P.51ページ)、ディスプレイ本体のID番号は上記(ID select)をご覧ください。

オプション (Options) メニュー

Serial ID (シリアルID)

SERIAL (シリアル) 端子に接続したパソコンからの外部制御をディスプレイのID番号 (パネルID) により制御する設定をします。

設定値 Off : IDによる外部制御を無効にします。
On : IDによる外部制御を有効にします。

Display size (画面表示領域設定)

画面の映像表示領域の設定をします。

設定値 Off : 通常の映像表示領域にします。
On : 映像表示領域を通常の約95%にして映像端が確認できます。

「Off」のとき全域表示



「On」のとき画角の95%領域表示



- 設定が有効になる信号は以下の通りです。
NTSC、PAL、SECAM、M.NTSC、PAL60、PAL-M、PAL-N (ビデオ) 525i、525p、625i、625p、750/60p、750/50p、1125/60i、1125/50i、1125/24sF、1125/25p、1125/24p、1125/60p、1125/50p、1125/30p、1250/50i (コンポーネント (色差) ビデオ、RGB、DVI、SDI、HDMI)
(DVI、SDI、HDMIの対応信号は各ボードの説明書を参照ください。)
- デジタルズーム、マルチ画面、ポートレート画面では、この設定は有効になりません。
- 「On」に設定して画面表示中は画面位置/サイズの調整は水平位置、垂直位置のみできます。

Studio W/B (スタジオW/B)

スタジオW/Bの設定をします。

設定値 Off : 設定が無効になります。
On : テレビスタジオ用の色温度にします。

お知らせ

「画質の調整」の「色温度」が「低」のときに有効になります。

Studio Gain (スタジオゲイン)

画像の明るい部分が白くつぶれて見える場合 (白つぶれ) に、コントラストを高めて見やすい映像にします。

設定値 Off : スタジオゲイン機能を無効にします。
On : スタジオゲイン機能を有効にします。(白つぶれを解消します)

- 設定が有効になる信号は以下の通りです。
コンポーネント (色差) ビデオ、RGB (アナログ)、SDI、HDMI

Slot power (スロット電源)

スロット電源への電源供給の設定を行います。「[On]」または装着ボードにより、スロットに電源供給されるとき…電源「スタンバイ」時は電源ランプ橙色点灯)

設定値 Off : 電源供給はしません
Auto: 電源「入」時に電源供給します。
電源「スタンバイ」状態 (リモコンで電源「切」時は電源供給しません。
On : 電源「入」時、電源「スタンバイ」状態 (リモコンで電源「切」) 時に電源供給します。(機能動作を保持する必要があるボードを装着のとき)

お知らせ

装着されるボードによっては設定に関わらず電源「入」時と「スタンバイ」状態 (リモコンで電源「切」) 時に電源供給されます。

Power On Screen Delay (起動遅延制御)

マルチ画面システムなどで複数台のディスプレイを設置し、同時に電源「入」にしたとき、各ディスプレイの電源が入るタイミングを遅らせて電源負荷を分散します。各ディスプレイごとに設定してください。

設定値 Off : 電源「入」と同時に電源が入ります。
1…30 : 遅延時間(秒)を設定します。電源を「入」にしてから設定した時間だけ遅れてディスプレイの電源が入ります。

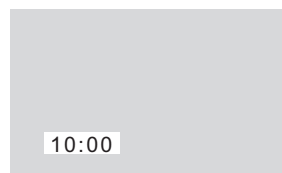
お知らせ

- 遅延動作開始から終了までの間は、電源ランプが緑色点滅します。
- 電源プラグの抜き差し時や、停電などで電源が瞬断した後、再度電源が復帰したときにもこの機能は働きます。スタンバイ時のスロット電源供給時に電源プラグを抜き差しすると、スロットへの電源供給が遅延動作します。そのとき、電源ランプは赤色点灯後、電源供給とともに橙色点灯します。

Clock Display (時計表示設定)

時計表示の表示/非表示を設定します

設定値 Off : 時計を表示しません。
On : 時計を表示します。




時計表示は、^{RECALL} (3) を押したとき、ディスプレイの左下に表示されます。

お知らせ

現在時刻が未設定の場合、「Clock Display」を「On」に設定しても時計は表示されません。(P.54ページ)

All Aspect (全画面モード設定)

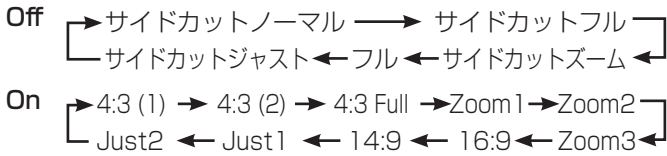
ASPECT

を押したときの画面モード切換パターンを工場出荷時の仕様から全画面モード切換仕様に設定します。

設定値 Off : 工場出荷時の画面モード切換仕様
On : 全画面モード切換仕様


「All Aspect」の設定を切り換えると、画面モードは次のようになります。

例) HD信号入力の場合



Auto Setup (自動位置補正)

「画面位置/サイズ」メニューの自動位置補正の動作モードを設定します。

設定値 Manual : リモコンの  を押したときや「画面位置/サイズ」メニューで自動位置補正を実行したときに動作する。
Auto : リモコン、メニューでの操作以外に、次の場合に自動位置補正が動作します。
● ディスプレイの電源を「入」にしたとき
● 入力信号が切り換わったとき

Rotate (映像回転)

映像回転表示機能の設定をします。

設定値 Off : 映像を回転しない。
On : 映像を180度回転します。

お知らせ 映像回転時、3D映像は2D映像になります。

Advanced Motion Resolution (動画解像度向上)

動画映像を、より高い解像度で表示させます。

設定値 On、Off

お知らせ

- 不自然な映像になる場合は「Off」に設定してください。
- 3D映像時、本機能は無効です。

Power On Message (無操作自動オフ警告メッセージ)

電源「入」時の無操作自動オフ警告メッセージの表示/非表示を設定します。

設定値 On : 電源「入」時に警告メッセージを表示します。
Off : 電源「入」時に警告メッセージを表示しません。

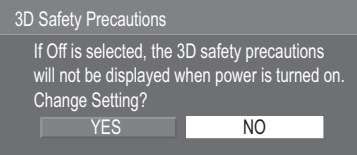
お知らせ

本設定は、「無操作自動オフ」が「有効」の場合に有効になります。(P.42ページ)

3D Safety Precautions (3D警告メッセージ)

電源ON時の3D警告メッセージの表示/非表示を設定します。「On」から「Off」に設定する場合、下の確認画面が表示されます。「YES」を選ぶと設定が切り換わります。

設定値 On : 電源ON時に3D警告メッセージを表示します。
Off : 電源ON時に3D警告メッセージを表示しません。

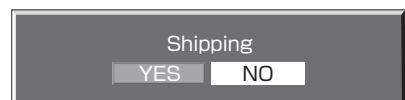


ボタン操作制限、リモコン操作制限、リモコンIDの設定を標準値に戻すには

「Button lock」「Remocon User level」「Remote ID」の設定を行ない、リモコンと本体底面のボタンで本機の操作ができなくなったときに、設定を「Off」に戻し操作ができるようにします。

本体底面のボタン  とリモコン  を同時に5秒以上押す

「Shipping」メニューを表示した後、表示が消えロックが解除されます。



- 「Button lock」「Remocon User level」「Remote ID」の設定が「Off」に戻ります。

画面モード一覧

画面モード		映像 → 拡大画面	説明
All Aspect : On	工場出荷時 All Aspect : Off		
16:9	フル		映像を画面いっぱいに表示します。SD信号の場合は4:3の映像を横方向に拡大します。16:9のアナモフィック映像を表示するのに適しています。
14:9	—		14:9のレターボックス映像を縦および横方向に拡大します。垂直は画面いっぱい、水平は画面より少し小さめに表示します。映像の上下端はカットされます。画面の両端にはサイドパネルを表示します。
Just Just1	ジャスト		4:3の映像を横方向に拡大し、違和感の少ない映像にします。画面の左右周辺は少し伸びた表示になります。
Just2	サイドカット ジャスト		4:3の映像を横方向に拡大し、違和感の少ない映像にします。映像の左右端はカットされます。画面の左右端周辺は少し伸びた表示になります。
4:3 4:3 (1)	ノーマル		4:3映像をそのまま表示します。画面の両端にはサイドパネルを表示します。
4:3 (2)	サイドカット ノーマル		4:3の映像をそのまま表示します。映像の両端はサイドパネルでマスクされます。
4:3 Full	サイドカット フル		4:3の映像を横方向に拡大し、画面いっぱいに表示します。映像の左右端はカットされます。
Zoom Zoom1	ズーム		16:9のレターボックス映像を縦および横方向に拡大し、画面いっぱいに表示します。映像の上下端はカットされます。
Zoom2	サイドカット ズーム		16:9のレターボックス映像を縦および横方向に拡大し、画面いっぱいに表示します。映像の上下端および左右端はカットされます。
Zoom3	—		2.35:1のレターボックス映像を縦および横方向に拡大し、垂直は画面いっぱい、水平は画面より少し大きめに表示します。映像の上下端および左右端はカットされます。

Weekly Command Timer のコマンド

No.	コマンド	制御内容	No.	コマンド	制御内容
1	AAC:MENCLR	音声メニュー クリア	33	-	-
2	AAC:MENDYN	音声メニュー ダイナミック	34	-	-
3	AAC:MENSTD	音声メニュー スタンダード	35	-	-
4	AAC:SURMON	サラウンド ON	36	-	-
5	AAC:SUROFF	サラウンド OFF	37	-	-
6	AMT:0	音声ミュート OFF	38	-	-
7	AMT:1	音声ミュート ON	39	IMS:SL1	入力切換 SLOT INPUT 選択
8	-	-	40	IMS:S1A	入力切換 SLOT INPUT A 選択
9	-	-	41	IMS:S1B	入力切換 SLOT INPUT B 選択
10	AVL:00	音量 00	42	IMS:VD1	入力切換 VIDEO 選択
11	AVL:10	音量 10	43	IMS:YP1	入力切換 COMPONENT 選択
12	AVL:20	音量 20	44	IMS:HM1	入力切換 HDMI 選択
13	AVL:30	音量 30	45	IMS:DV1	入力切換 DVI 選択
14	AVL:40	音量 40	46	IMS:PC1	入力切換 PC 選択
15	AVL:50	音量 50	47	IMS:NW1	入力切換 NETWORK 選択
16	AVL:60	音量 60	48	-	-
17	DAM:FULL	画面モード フル	49	-	-
18	DAM:JUST	画面モード ジャスト	50	-	-
19	DAM:NORM	画面モード ノーマル	51	-	-
20	-	-	52	-	-
21	DAM:ZOOM	画面モード ズーム	53	-	-
22	-	-	54	-	-
23	-	-	55	OSP:SCRO	スクリーンセーバー白色バー OFF
24	-	-	56	OSP:SCR1	スクリーンセーバー白色バー ON
25	-	-	57	POF	電源「切」
26	-	-	58	PON	電源「入」
27	-	-	59	SSC:FNC0	スクリーンセーバー機能選択 白色バー
28	-	-	60	SSC:FNC1	スクリーンセーバー機能選択 色反転
29	-	-	61	SSC:MOD0	スクリーンセーバー動作選択 OFF
30	-	-	62	SSC:MOD3	スクリーンセーバー動作選択 ON
31	-	-	63	VMT:0*	映像ミュート OFF
32	-	-	64	VMT:1*	映像ミュート ON

※ リモコン操作による電源の入/切では、映像ミュート状態は解除できません。ディスプレイ本体のボタンによる電源の入/切またはコマンドVMT:0で解除されます。

表示可能な入力信号

*: 表示可能な入力信号

	信号名	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	COMPONENT/RGB IN, PC IN (Dotclock (MHz))	DVI-D IN (Dotclock (MHz))	HDMI
1	525 (480) / 60i	15.73	59.94	* (13.5)	* (27.0)	*
2	525 (480) / 60p	31.47	59.94	* (27.0) ※5	* (27.0)	*
3	625 (575) / 50i	15.63	50.00	* (13.5)		
4	625 (576) / 50i	15.63	50.00		* (27.0)	*
5	625 (575) / 50p	31.25	50.00	* (27.0)		
6	625 (576) / 50p	31.25	50.00		* (27.0)	*
7	750 (720) / 60p	45.00	60.00	* (74.25)	* (74.25)	*
8	750 (720) / 50p	37.50	50.00	* (74.25)	* (74.25)	*
9	1,125 (1,080) / 60p	67.50	60.00	* (148.5) ※1	* (148.5)	*
10	1,125 (1,080) / 60i	33.75	60.00	* (74.25) ※1	* (74.25)	*
11	1,125 (1,080) / 50p	56.26	50.00	* (148.5) ※1	* (148.5)	*
12	1,125 (1,080) / 50i	28.13	50.00	* (74.25) ※1	* (74.25)	*
13	1,125 (1,080) / 24sF	27.00	48.00	* (74.25) ※2		
14	1,125 (1,080) / 30p	33.75	30.00	* (74.25) ※1	* (74.25)	
15	1,125 (1,080) / 25p	28.13	25.00	* (74.25) ※1	* (74.25)	
16	1,125 (1,080) / 24p	27.00	24.00	* (74.25) ※1	* (74.25)	*
17	1,250 (1,080) / 50i	31.25	50.00	* (74.25) ※3		
18	2,048 × 1,080 / 24sF ※7	27.00	48.00			
19	2,048 × 1,080 / 24p ※7	27.00	24.00			
20	640 × 400 @70 Hz	31.46	70.07	* (25.17)		
21	640 × 480 @60 Hz	31.47	59.94	* (25.18) ※6	* (25.18)	*
22	640 × 480 @72 Hz	37.86	72.81	* (31.5)		
23	640 × 480 @75 Hz	37.50	75.00	* (31.5)		
24	640 × 480 @85 Hz	43.27	85.01	* (36.0)		
25	800 × 600 @56 Hz	35.16	56.25	* (36.0)		
26	800 × 600 @60 Hz	37.88	60.32	* (40.0)	* (40.0)	*
27	800 × 600 @72 Hz	48.08	72.19	* (50.0)		
28	800 × 600 @75 Hz	46.88	75.00	* (49.5)		
29	800 × 600 @85 Hz	53.67	85.06	* (56.25)		
30	852 × 480 @60 Hz	31.47	59.94	* (33.54) ※6	* (34.24)	*
31	1,024 × 768 @50 Hz	39.55	50.00		* (51.89)	*
32	1,024 × 768 @60 Hz	48.36	60.00	* (65.0)	* (65.0)	*
33	1,024 × 768 @70 Hz	56.48	70.07	* (75.0)		
34	1,024 × 768 @75 Hz	60.02	75.03	* (78.75)		
35	1,024 × 768 @85 Hz	68.68	85.00	* (94.5)		
36	1,066 × 600 @60 Hz	37.64	59.94	* (53.0)	* (53.0)	*
37	1,152 × 864 @60 Hz	53.70	60.00		* (81.62)	*
38	1,152 × 864 @75 Hz	67.50	75.00	* (108.0)		
39	1,280 × 768 @60 Hz	47.70	60.00	* (80.14)		
40	1,280 × 800 @60 Hz (1)	49.31	59.91	* (71.0)	* (71.0)	*
41	1,280 × 800 @60 Hz (2)	49.70	59.81	* (83.5)	* (83.5)	*
42	1,280 × 960 @60 Hz	60.00	60.00	* (108.0)		
43	1,280 × 960 @85 Hz	85.94	85.00	* (148.5)		
44	1,280 × 1,024 @60 Hz	63.98	60.02	* (108.0)	* (108.0)	*
45	1,280 × 1,024 @75 Hz	79.98	75.03	* (135.0)		
46	1,280 × 1,024 @85 Hz	91.15	85.02	* (157.5)		
47	1,366 × 768 @50 Hz	39.55	50.00		* (69.92)	*
48	1,366 × 768 @60 Hz	48.36	60.00	* (86.71)	* (87.44)	*
49	1,400 × 1,050 @60 Hz	65.22	60.00		* (122.61)	*
50	1,440 × 900 @60 Hz (1)	55.47	59.90	* (88.75)	* (88.75)	*
51	1,440 × 900 @60 Hz (2)	55.93	59.89	* (106.5)	* (106.5)	*
52	1,600 × 1,200 @60 Hz	75.00	60.00	* (162.0)	* (162.0)	*
53	1,600 × 1,200 @65 Hz	81.25	65.00	* (175.5)		
54	1,920 × 1,080 @60 Hz	67.50	60.00	* (148.5) ※4	* (148.5)	*
55	1,920 × 1,200 @60 Hz	74.04	59.95		* (154.0)	*
56	Macintosh13" (640 × 480)	35.00	66.67	* (30.24)		
57	Macintosh16" (832 × 624)	49.72	74.54	* (57.28)		
58	Macintosh21" (1,152 × 870)	68.68	75.06	* (100.0)		











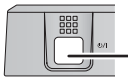
- ※1 SMPTE 274M準拠。 ※2 SMPTE RP211準拠。 ※3 SMPTE 295M準拠。
 ※4 1,125 (1,080) / 60p として認識します。
 ※5 PC INに525p信号を入力し、RGBフォーマット選択した場合、VGA 60 Hzとして認識します。
 ※6 PC IN以外の入力端子にVGA 60 Hzフォーマットの信号が入力された場合、525pとして認識します。
 ※7 SMPTE 292M, 372M準拠。Dual Link HD-SDI端子ボード (TY-FB11DHD) 装着時に受像可能となります。

ビデオ入力 (VIDEO)

	信号名	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)
1	NTSC	15.73	59.94
2	PAL	15.63	50.00
3	PAL60	15.73	59.94
4	SECAM	15.63	50.00
5	M.NTSC	15.73	59.94

工場出荷時の設定に戻すには

「画質の調整」「音声の調整」「初期設定」「画面位置/サイズ」「テクニカル」「オプション」メニューの設定、調整値を以下の操作で工場出荷時の状態に戻します。

	リモコン操作	本体操作
1	 ① 押して「初期設定」メニュー画面を表示する。	 を数回押す MENU
2	 ① 押して「表示言語切換」を選択する。 ② 3秒以上押す。	 または  を押す。 -/▼ +/▲
3	 ① 押して「Shipping」を選択する。 ② 押して「Shipping」画面を表示する。	 を5秒以上押す。 ENTER/■
4	 ① 押して「YES」を選択する。 ② 押す。	 ① 押す。  ② 押す。 -/▼ ENTER/■
5	 ① 10秒以上待った後、本体の電源 (⏻/) スイッチを押して電源を切る。	

修理を依頼される前に…もう一度次の点をお調べください。

こんなとき	ここをお調べください	参照ページ
画面に光らない点がある	● プラズマディスプレイパネルは非常に精密度の高い技術で作られています。画面の一部に画素欠けや輝点が存在する場合がありますが、これは故障ではありません。	—
電源が入らない	● コンセントまたは本機から電源プラグが外れていませんか。	11・18
電源が自動的に切れる	● 「初期設定」メニューの「PCパワーマネージメント」、「DVI-Dパワーマネージメント」、「無信号自動オフ」または「無操作自動オフ」が「オン（有効）」に設定されていませんか。	42・47
電源ランプが赤色点滅する	● 故障の可能性があります。お買い上げの販売店にご相談ください。	—
リモコンで操作できない	● 電池が消耗していませんか。電池は正しく入っていますか。 ● リモコン受信部に外光や蛍光灯の強い光が当たっていませんか。 ● 本機専用のリモコンを使用していますか。（他のリモコンでは動作しません） ● オプションメニューの「Remocon User level」設定を「Off」以外にしていませんか。	— — — 61
IDリモコンで操作できない	● 「Remote ID」設定を「On」にしていませんか。また、リモコンの操作モード切り換えスイッチを「ID」側にしていませんか。（「Remote ID」設定を「On」にしている場合はリモコンの操作モード切り換えスイッチを「ID」側にしてID番号を設定する必要があります）	61
本機から時々、「ピシッ」と音がする	● 画面や音声に異常がない場合、室温の変化によりキャビネットがわずかに伸縮する音です。性能その他には影響ありません。	—
映像が出るまでに時間がかかる	● 本機は美しい映像を再現させるため各種信号をデジタル処理しておりますので、電源を入れたとき、入力を切り換えたときに映像が出るまでに少し時間がかかる場合があります。	—
画面にはん点が出る	● 自動車・電車・高圧線・ネオンなどからの妨害電波を受けていませんか。	—
色あいが悪い、色が薄い	● 色の濃さ、色あいの調整がずれていませんか。（映像の調整値をご確認ください）	32
色模様が出たり色が消える	● 他のテレビから影響（妨害電波）を受けていませんか。本機の設置場所を変えると良化することもあります。	—
ズームにしたとき画面の上または下が欠ける	● 映像の画面位置調整をずらしたままになっていませんか。画面位置の調整をしてください。	28～30
ズームにしたとき画面の上下に映像の出ない部分ができる	● 16：9より横長の映像ソフト（シネマサイズのソフトなど）のときは、画面の上下に映像のない部分ができることがあります。	23・24
映像の輪郭がチラチラする	● パネルの駆動方式による特性上、動きのある映像部分で輪郭がチラチラするように見えることがありますが、故障ではありません。	—
内部から音がする	● 電源を入れると、ディスプレイパネルの駆動音が聞こえる場合があります。故障ではありませんので、ご了承ください。	—
色が極端に悪い	● 「コンポーネント入力切換」の「色差ビデオ」、「RGB」は正しく選択されていますか。	41
4：3 映像の両端部分の明るさが変わる	● 「サイドパネル設定」を「高」または「中」にして見ていると、表示内容によっては両端部分の明るさが変化する場合があります。これは故障ではありませんので、あらかじめご了承ください。	44
動きの少ない明るい映像のときに画面が少し暗くなる	● 写真やパソコンの静止画像など動きの少ない明るい映像を長い間表示すると画面がやや暗くなります。これは、画面の焼き付きや寿命の劣化を軽減するためで、故障ではありません。	—
ディスプレイ本体から「ヒューヒュー」と音がする	● 本機は静音タイプの冷却用ファンを搭載していますが、夜間など静かな環境ではファンの風切り音が聞こえる場合があります。排気孔からのほこりが壁に付着することもありますので、設置場所にご注意願います。	—
本体底面のボタンで操作できない	● オプションメニューの「Button lock」設定を「Off」以外にしていませんか。	61

保証とアフターサービス (よくお読みください)

修理・お取り扱い・お手入れなどのご相談は……
まず、お買い上げの販売店へお申し付けください。

修理を依頼されるとき

68 ページ「修理を依頼される前に」の表や、組み合わせをされた機器の「取扱説明書」もよくお読みのうえ調べていただき、直らないときは、まず電源プラグを抜いて、お買い上げの販売店へご連絡ください。

●保証期間中は

保証書の規定に従って出張修理をさせていただきます。

●保証期間を過ぎているときは

修理すれば使用できる製品については、ご要望により修理させていただきます。

下記修理料金の仕組みをご参照のうえご相談ください。

●修理料金の仕組み

修理料金は、技術料・部品代・出張料などで構成されています。

技術料 は、診断・故障個所の修理および部品交換・調整・修理完了時の点検などの作業にかかる費用です。

部品代 は、修理に使用した部品および補助材料代です。

出張料 は、お客様のご依頼により製品のある場所へ技術者を派遣する場合の費用です。

■保証書 (別添付)

お買い上げ日・販売店名などの記入を必ず確かめ、お買い上げの販売店からお受け取りください。
よくお読みのあと、保存してください。

保証期間: お買い上げ日から本体 1 年間

(ただしプラズマディスプレイパネルの焼き付きは除く)

■補修用性能部品の保有期間

当社は、このプラズマディスプレイの補修用性能部品を、製造打ち切り後 8 年保有しています。

注) 補修用性能部品とは、その製品の機能を維持するために必要な部品です。

ご相談窓口におけるお客様の個人情報のお取り扱いについて

パナソニック株式会社およびグループ関係会社は、お客様の個人情報をご相談対応や修理対応などに利用させていただきます。ご相談内容は録音させていただきます。また、折り返し電話をさせていただくための発信番号を通知いたしております。なお、個人情報を適切に管理し、修理業務等を委託する場合や正当な理由がある場合を除き、第三者に開示・提供いたしません。個人情報に関するお問い合わせは、ご相談いただきました窓口にご連絡ください。

修理を依頼されるときご連絡いただきたい内容

ご 氏 名	
ご 住 所	付近の見取り図、目印など。
電 話 番 号	呼び出しでもけっこうです。
製品名・品番 お買い上げ日	お手もとの保証書をご覧ください。
故障または異常の内容	詳しくお願いします。
訪問ご希望日	

仕様

品番		TH-42PF50 (42V型) *	TH-50PF50J (50V型) *	
種類	ハイビジョンプラズマディスプレイ			
使用電源	AC100 V ±10 % 50 Hz / 60 Hz			
消費電力	375 W		465 W	
	本体電源「切」時 約 0.2 W リモコンで電源「切」時 約 0.4 W			
音声実用最大出力	16 W (8 W + 8 W) JEITA [専用スピーカーを使用]			
プラズマディスプレイパネル	駆動方式 AC型			
画面寸法	42V型* (アスペクト比16:9)	50V型* (アスペクト比16:9)		
画面寸法	幅 92.1 cm 高さ 51.8 cm 対角 105.7 cm 幅 110.5 cm 高さ 62.2 cm 対角 126.8 cm			
画素数	2,073,600画素 (水平1,920×垂直1,080) [ドット数5,760×1,080]			
動作使用条件	温度: 0 °C ~ 40 °C 湿度: 20 % ~ 80 %			
本体	ビデオ入力端子 AV IN	VIDEO AUDIO L-R	BNC接栓 1.0 V [p-p] (75 Ω) RCAピンジャック×2 0.5 V [rms] COMPONENT/RGB IN と共用	
	HDMI入力端子 HDMI	TYPE Aコネクタ		
	コンポーネントビデオ/ RGB入力端子 COMPONENT/ RGB IN	Y/G P _B /C _B /B P _R /C _R /R AUDIO L-R	BNC接栓 1.0 V [p-p] (75 Ω) 同期信号を含む BNC接栓 0.7 V [p-p] (75 Ω) BNC接栓 0.7 V [p-p] (75 Ω) RCAピンジャック×2 0.5 V [rms] VIDEO と共用	
	デジタルRGB 入力端子 DVI-D IN	DVI-D 24ピン AUDIO	DVI Revision 1.0準拠 HDCP 1.1対応 M3ジャック 0.5 V [rms] PC INと共用	
	パソコン入力端子 PC IN	ミニD-sub 15ピン SXGA対応: マルチスキャン方式 (DDC2B対応) *対応周波数: 水平15 kHz ~ 110 kHz 垂直48 Hz ~ 120 Hz (但し表示ドット数が水平あるいは、垂直画素数を超える信号は簡易表示) Y/G P _B /C _B /B P _R /C _R /R HD/VD AUDIO		
	シリアル端子 SERIAL	外部制御用端子 D-sub 9ピン RS-232C準拠		
	3Dシャッター 出力端子 3D IR TRANSMITTER	3D IR トランスミッター (TY-3D30TRW) 用 3D SHUTTER OUT M3ジャック×1 DC 8V OUT センタープラス EIAJ 4mmプラグ対応		
	ワイヤレスモ ジュール接続端子 WIRELESS MODULE	ワイヤレスモジュール (ET-WM200) 用		
	LAN端子 LAN	RJ45 10BASE-T/100BASE-TX、PLink™対応		
	外部スピーカー端子 EXT SP	6 Ω、16 W [8 W + 8 W] (10 % THD)		
	外形寸法	幅 102.0 cm 高さ 61.0 cm 奥行 8.9 cm	幅 121.0 cm 高さ 72.4 cm 奥行 8.9 cm	
	質量	約 25.0 kg		約 33.0 kg
	キャビネット材質	前面: 樹脂、バックカバー: 金属		
	リモコン	品番	N2QAYB000691	
		使用電源	DC 3 V (単3形乾電池2コ)	
		操作距離	約 7 m以内 (プラズマディスプレイ正面距離)	
		使用範囲	受信部左右: 30°以内、受信部上下: 20°以内	
質量		約 100 g (乾電池含む)		

※ ディスプレイのV型は、有効画面の対角寸法を基準とした大きさの目安です。

● 本製品は「JIS C 61000-3-2 適合品」です。

本機を使用できるのは、日本国内のみで外国では電源電圧が異なりますので使用できません。

(This set is designed for use in Japan only and can not be used in any other country.)

商標について

- VGA、XGA、SXGA は米国 International Business Machines Corporation の商標です。
- Macintosh は米国 Apple Inc. 社の登録商標です。
- HDMI、HDMI ロゴ、および High-Definition Multimedia Interface は、米国および他の国における HDMI Licensing LLC の商標または、登録商標です。
- RealD 3D は、RealD 社の商標です。

なお、各社の商標および製品商標に対しては特に注記のない場合でも、これを十分尊重いたします。

本製品は、以下の種類のソフトウェアから構成されています。

- (1) パナソニック株式会社 (パナソニック) が独自に開発したソフトウェア
 - (2) 第三者が保有しており、別途規定される条件に基づきパナソニックに利用許諾されたソフトウェア
 - (3) GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2.0 (GPL-2.0) に基づき利用許諾されるソフトウェア
 - (4) GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2.1 (LGPL-2.1) に基づき利用許諾されるソフトウェア
 - (5) GPL, LGPL 以外に基づき利用許諾されるオープンソースソフトウェア
- 上記 (3)、(4) に基づくソフトウェアに関しては、例えば以下で開示される GNU GENERAL PUBLIC LICENSE V2.0, GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE V2.1 の条件をご参照ください。
<http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.html>
<http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/lgpl-2.1.html>

これら GPL, LGPL の条件で利用許諾されるソフトウェア (GPL/LGPL ソフトウェア) は、これら単体で有用であることを期待して頒布されますが、「商品性」または「特定の目的についての適合性」についての黙示の保証をしないことを含め、一切の保証はなされません。

製品発売後、少なくとも3年間、パナソニックは下記のコンタクト情報宛てにコンタクトしてきた個人・団体に対し、GPL/LGPL の利用許諾条件の下、実費にて、GPL/LGPL ソフトウェアに対応する、機械により読み取り可能な完全なソースコードと著作者のリストを頒布します。

コンタクト情報

oss-cd-request@gg.jp.panasonic.com

(5) には以下が含まれます。

1. The software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit.
(<http://www.openssl.org/>)
2. The software developed by the University of California, Berkeley and its contributors.
3. FreeType code.
4. The Independent JPEG Group's JPEG software.
5. tthttpd code.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software. Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations. Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
 - c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:
 - a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
 - b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
 - c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the program's name and an idea of what it does.

Copyright (C) yyyy name of author

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY;
for details type 'show w'.

This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type 'show c' for details.

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program 'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

signature of Ty Coon, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a sub-routine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.

51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs. When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called “this License”). Each licensee is addressed as “you”.

A “library” means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The “Library”, below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A “work based on the Library” means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification”).

“Source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library’s complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a) The modified work must itself be a software library.
 - b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a “work that uses the Library”. Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a “work that uses the Library” with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a “work that uses the library”. The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a “work that uses the Library” uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a “work that uses the Library” with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer’s own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable “work that uses the Library”, as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user’s computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the “work that uses the Library” must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
 - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
 - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.
11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.
12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the library's name and an idea of what it does.

Copyright (C) year name of author

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

signature of Ty Coon, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

OpenSSL

This is a copy of the current LICENSE file inside the CVS repository.

LICENSE ISSUES

The OpenSSL toolkit stays under a dual license, i.e. both the conditions of the OpenSSL License and the original SSLeay license apply to the toolkit. See below for the actual license texts. Actually both licenses are BSD-style Open Source licenses. In case of any license issues related to OpenSSL please contact openssl-core@openssl.org.

OpenSSL License

Copyright (c) 1998-2006 The OpenSSL Project. All rights reserved. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- 1** Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- 2** Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- 3** All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment: "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)"
- 4** The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org.
- 5** Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.
- 6** Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment: "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A

PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com).

This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Original SSLeay License

/ Copyright (C) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com) All rights reserved.

This package is an SSL implementation written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL.

This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are aheared to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed. If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used.

This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- 1** Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- 2** Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- 3** All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement: "This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com)" The word 'cryptographic' can be left out if the rouines from the library being used are not cryptographic related :-).

4 If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgement: "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The licence and distribution terms for any publically available version or derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence [including the GNU Public Licence.]

tthttpd

Copyright (c) 1995,1998,1999,2000,2001 by Jef Poskanzer <jef@mail.acme.com>.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

パナソニック株式会社
AVCネットワークス社

〒571-8504 大阪府門真市松生町1番15号

☎ 大阪 (06) 6905 - 5574

© Panasonic Corporation 2012