

液晶ディスプレイ

取扱説明書

MultiSync LCD-CB652
MultiSync LCD-CB752

目次

ご使用の前に	1
安全のために必ず守ること	2
付属品	9
設置	10
取付器具の取り付け	11
各部の名称	13
コントロールパネル	13
ターミナルパネル	14
リモコン	15
リモコンの使用範囲	16
設置	17
接続と設定	19
接続図	19
接続の前に	19
外部コンピューターとタッチ接続	20
音声／映像機器	20
RS-232C 接続	21
LAN 接続	21
USB 接続	21
コンピューターの接続	22
HDMI 対応プレーヤー／コンピューターの接続	22
USB 機器の接続	22
キーボードを切り替える方法	23
基本操作	25
電源オンモード／電源オフモード	25
電源ランプ	26
アスペクト	26
表示／再生可能なファイル	27
USB メモリーを安全に取り出す方法	30
OSD (On-Screen-Display) による制御	32
一般設定	32
Audio 設定	33
Screen 設定	34
Display 設定	35
Adjust 設定 *1	36
[アプリケーション]	37
設定	38
Network functions	39
無線 LAN の設定	40
HOME の使いかた	42
1. はじめに	42
2. スライドバー	43
3. ファイル	51
4. Settings	54
5. ブラウザー	54
6. Keeper	55
7. タッチメニュー	56
8. Note	57
9. スクリーンロック	65
10. ScreenShare Pro	66
11. Foxit PDF Reader Mobile	75
RS-232C でディスプレイを操作する	80
LAN 経由でディスプレイを操作する	82
ネットワークに接続する	82
困ったとき	85
仕様 - LCD-CB652	87
仕様 - LCD-CB752	88
付録 A 商標・ライセンスについて	89
付録 B 外部のリソース	96
付録 C その他	97
本機を廃棄するには (リサイクルに関する情報)	97
保証とアフターサービス	97

ご使用前に

この装置は、クラスB機器です。この装置は、住宅環境で使用することを目的としていますが、この装置がラジオやテレビジョン受信機に近接して使用されると、受信障害を引き起こすことがあります。

取扱説明書に従って正しい取り扱いをして下さい。

VCCI - B

お知らせ

VCCI に関するご説明文中で、「この装置は、住宅環境で使用することを目的としていますが、」という記述をしておりますが、これは本機が VCCI クラス B というより厳しい基準に適合させていることから、協議会から指定された文章を記述したものであり、本機は住宅環境での使用を目的とはしておりません。

注意

添付のケーブルを使用してください。

USB、はシールドタイプでコア付きケーブルを使用してください。HDMI はシールドタイプを使用してください。これ以外のタイプのケーブルを使用した場合、受信障害の原因となることがあります。

高調波電流規格 JIS C 61000-3-2 適合品

本商品は社団法人電子情報技術産業協会が定めた「表示装置の静電気に関するガイドライン」に適合しています。



グリーンマーク

JIS C 0950 (通称 J-Moss) とは、電気・電子機器の特定の化学物質の含有表示方法を規定した日本工業規格です。特定の化学物質 (鉛、水銀、カドミウム、六価クロム、PBB、PBDE) の含有状況により、次の 2 種類の表示マークがあります。

- ・含有マーク： 特定の化学物質が含有率基準値を超える製品に付与するマーク
- ・グリーンマーク： 同化学物質が含有率基準値以下 (但し除外項目あり) である製品にメーカーが任意で表示することができるマーク

本製品に表示されているマークは、グリーンマークです。

製品の情報は、<https://www.nec-display.com/jp/environment/j-moss.html> をご覧ください。

お知らせ 液晶ディスプレイに関するご注意

液晶ディスプレイは、精密度の高い技術で作られておりますが、画面の一部に点灯しないドットや常時点灯しているドットが見えることがあります。これは、液晶ディスプレイの特性によるものであり、故障ではありませんので、あらかじめご了承ください。本製品のドット抜けの割合は、CB652 は 0.000048% 以下、CB752 は 0.000036% 以下です。

本製品は、ISO9241-307 基準に従い、ドット抜けの割合基準値は 1 サブピクセル (副画素) 単位で計算しております。

【注】 一般的な言い方として「画素」を「ドット」という言葉で表現しておりますが、ISO9241-307 に従い、正確に表現すると、「画素」は「ピクセル (pixel)」、「ドット」は「副画素」とも呼ばれ「サブピクセル (sub pixels)」となります。つまり、「画素」は実体のある副画素と言われる発光する点から構成され、「副画素」は、画素に色または階調を与えるもので、一つの画素内で個別に処理される分割された画素内部構造を示します。

- (1) 本書の内容の一部または全部を無断で転載することは固くお断りします。
- (2) 本書の内容について、将来予告なしに変更することがあります。
- (3) 本書の内容については、万全を期して作成しましたが、万一誤り、記載もれなどお気付きの点がありましたらご連絡ください。
- (4) 本書に記載されている画像およびイラストは参考用のため、実際と異なる場合があります。
- (5) 本機の使用を理由とする損害、逸失利益等の請求につきましては、当社では (3) 項および (4) 項にかかわらず、いかなる責任も負いかねますので、あらかじめご了承ください。
- (6) 本書はすべての地域に共通して提供されるため、他の国に関する記載を含む場合があります。

安全のために必ず守ること

使用している表示と意味は次のようになっています。

誤った取り扱いをしたときに生じる危険とその程度を、次の表示で区分して説明しています。

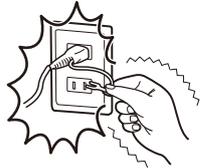
 警告	誤った取り扱いをしたときに、死亡や重傷などの重大な結果に結びつく可能性があるもの
 注意	誤った取り扱いをしたときに、傷害または家屋・家財などの損害に結びつくもの

図記号の意味は次のとおりです。

	▲ 記号は注意（警告を含む）をうながすことを表しています。 図の中に具体的な注意内容（左図の場合は感電注意）が描かれています。
	⊘ 記号はしてはいけないことを表しています。 図の中に具体的な禁止内容（左図の場合は分解禁止）が描かれています。
	● 記号はしなければならないことを表しています。 図の中に具体的な指示内容（左図の場合は電源プラグをコンセントから抜く）が描かれています。

●ご使用前に、この欄を必ずお読みになり、正しく安全にお使いください。

警告

1	 プラグを抜く	<p>故障したときは電源プラグを抜く</p> <p>本機から煙が出ている、変なにおいがする、変な音がする場合や、本機を落としたりキャビネットを破損した場合は、本機の電源を切り、電源プラグをコンセントから抜いてください。火災・感電の原因となるだけでなく、視力障害の原因になります。</p> <p>販売店に修理をご依頼ください。</p> <p>お客様による修理は危険ですから絶対におやめください。</p>	
2	  分解禁止  修理・改造禁止	<p>裏ぶたを外さない、修理・改造をしない</p> <p>内部には電圧の高い部分があり、さわるとけが・火災・感電の原因となります。修理の場合は販売店へお問い合わせください。</p>	
3	 使用禁止	<p>ぐらつく、またはスタンド部にひびや亀裂がある場合は近づかない</p> <p>本機が転倒してけがの原因となることがあります。お買い上げの販売店か、工事専門業者にご連絡ください。</p>	
4	 傷つけ禁止	<p>電源コードを傷つけない</p> <p>電源コードは大切に取り扱いってください。コードが破損すると、火災・感電の原因となります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コードの上に重い物をのせない ・コードを本機の下敷きにししない ・コードの上を敷物などで覆わない ・コードを傷つけない、加工しない ・コードを無理に曲げたり、ねじったり、引っ張ったりしない ・コードを加熱しない <p>電源コードが傷んだら（芯線の露出・断線など）販売店に交換をご依頼ください。</p>	
5	 接触禁止	<p>雷が鳴り出したら、電源コードなどには触れない</p> <p>雷が鳴り出したら電源コードなどには触れないでください。感電の原因となります。</p>	
6	 禁止	<p>添付されているもの以外の電源コードは使用しない</p> <p>本機に添付している電源コードは本機専用です。安全のため他の機器には使用できません。</p>	
7	 指示	<p>正しい電源電圧で使用する</p> <p>日本国内専用です。指定の電源電圧以外で使用すると火災・感電の原因となります。一般のご家庭のコンセント（AC100 V）でお使いいただくための電源コードを添付しております。AC100 V 以外で使用しないでください。</p>	
8	 禁止	<p>アース線を挿入・接触しない</p> <p>電源コードのアース線を電源コンセントに挿入・接触させると火災・感電の原因となります。</p>	

警告

9	 指示	<p>据え付け、取り付けは必ず工事専門業者または販売店に依頼する 工事が不完全ですと重大事故の原因となります。</p>
10	 設置禁止  禁止  屋外での 使用禁止	<p>設置するときに気を付けること 本機はスタンドなどの取り付け器具なしで設置、運用することはできません。 床置きしないでください。 取り付けは必ず工事専門業者または販売店に依頼してください。 工事が不完全ですと重大事故の原因となります。 移動の際は必ず十分な安全を確保できる 4 人以上で行ってください。 落下してけがの原因となることがあります。 市販の取り付け器具を使用する際は、器具の取扱説明書を参照し、取り付け、取り外し方法の詳細を確認してください。 布などで通風口をふさがないでください。 風通しが悪かったり、置き場所によっては、内部に熱がこもり、火災や感電の原因となることがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 換気の悪い場所 ・ 直射日光や熱器具のそば ・ 振動の多い所 ・ 湿気、ほこり、湯煙、湯気の当たる所 ・ 屋外 ・ 温度、湿度が急激に変化し結露がしやすい環境 ・ 結露が起きたときには、結露がなくなるまで電源を入れずに放置してください。そのまま使用すると故障の原因となることがあります。 ・ 本機と取付金具の総重量を恒久的に十分に保持できない場所 荷重は必ず梁などの堅牢な構造材で受けるようにし、確実に取り付けてください。 強度が不十分なところに設置すると、落下して重大事項の原因となることがあります。 ・ 人が容易にぶら下がったり、寄りかかれるような場所、頭や目がぶつかってしまうような場所。 <p>上下さかさまに設置しないでください。</p>
11	 使用禁止	<p>地震等での製品の転倒・落下によるけがなどの危害を軽減するために、転倒・落下防止対策をおこなう 取り付ける壁や台の強度によっては、転倒・落下防止効果が大幅に減少します。その場合は、適当な補強を施してください。また、転倒・落下防止対策は、けがなどの危害の軽減を意図したのですが、すべての地震に対してその効果を保証するものではありません。 固定しないと転倒してけがの原因となることがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 丈夫なロープを用いて本機を固定する 固定には本機またはスタンドに付属のクランプとネジ (M4) で本機にしっかりと締め付けてください。スタンドによってはスタンド側に転倒防止対策が施されている場合があります。スタンドの取扱説明書も参照ください。 ・ 本機を十分保持できる壁や柱などに、しっかりと固定する。 ・ ロープは本機の重さに耐えられる丈夫なものを使用する。 ・ 本機を移動する場合は、事前にロープを取り外す。 <p>落下すると重大事故の原因となることがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 落下防止用ワイヤーのみでの壁掛け設置・天吊り設置は絶対におこなわないでください。 ・ 建物や構造物の丈夫な箇所と本機の所定の箇所を市販のフック、金具などを用いて落下防止用ワイヤーで接続してください。 ・ 市販のフック、金具、ワイヤーは本機を保持するのに十分強度のある物をご使用ください。 ・ 落下防止用ワイヤーは少したるませるように設置してください。

警告

 使用禁止	<p>安定性と危険について 本機が落下すると重大事故の原因となる恐れがあります。けがなどの危害を軽減するために、本機を設置する際は取扱説明書の手順に従い、床や壁に確実に取り付けてください。特にお子様に関する事故の多くは簡単な方法で防ぐことができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 推奨されているスタンドを使用し、取扱説明書の手順に従って取り付けてください。 ・ 本機を安全に支えることができる家具に設置してください。 ・ 本機がはみださない大きさの家具に設置してください。 ・ 本機にさわろうとして設置している家具に登ったりすると危険であることをお子様に説明してください。 ・ 本機に接続するコードやケーブルは、つまづかないように、また引っ張ったりつかんだりできないように配線してください。 ・ 本機を不安定な場所に設置しないでください。 ・ 本機を背の高い家具に設置する場合は、本機と家具、家具と壁や柱など、それぞれをしっかり固定してください。 ・ 本機の下に布などを敷かないでください。 ・ 本機や設置している家具の上に、お子様の興味を引くようなもの（玩具やリモコンなど）は置かないでください。 <p>設置場所を変える場合は、上記をふまえ設置してください。</p>
 禁止	<p>傾斜面や不安定な場所に置かない 落ちたり、倒れたりしてけがの原因となります。</p>
 禁止 	<p>異物をいれない 火災・感電の原因となります。 特にお子様にご注意ください。</p>
 水ぬれ禁止	<p>水のかかるところに置かない 水などが本機の内部に入った場合はすぐに本体の電源を切り、電源コードをコンセントから抜いてお買い上げの販売店にご連絡ください。そのまま使用すると、故障・火災・感電などの原因となります。</p>
 禁止	<p>清掃時に気を付けること 付着したほこりの除去に可燃性ガスのスプレーを使用しないでください。 火災の原因となります。</p>

⚠ 注意

<p style="text-align: center;">1</p>	 プラグを持つ  プラグを抜く  しっかり 差し込む  ぬれ手禁止  禁止  ほこりを取る  アース線を 接続せよ	<p>電源コードは注意して取り扱う 電源コードが破損すると、火災・感電の原因となることがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> 電源プラグを奥までさしこむ 電源コードが容易に抜けるのを防止する電源コードを本機付属のクランプで固定してください ぬれた手で電源プラグを抜き差ししない 電源コードの抜き差しはプラグ部分を持っておこなう お手入れの際は電源プラグを抜く 電源プラグのほこりなどは定期的に取り除く 電源コードやケーブル類をつけたまま移動しない 長期間の旅行、外出のときは電源プラグを抜く 機器のアース線は確実に接続する 本機は電源コードのアース線をアースに接続することを前提に設計されているアース線つき 2 芯プラグ機器です。機器の安全確保のため、電源コードのアース線を、コンセントのアース端子に接続し、機器のアースを確実に接続してご使用ください。アースに接続しないと感電するおそれがあります。アース工事は専門業者にご依頼ください。 アースの接続は、必ず電源プラグをコンセントに差し込む前におこなってください。また、アース線を外す場合は、必ず電源コンセントから抜いてからおこなってください。    
<p style="text-align: center;">2</p>	 禁止	<p>電源コードは束ねず（丸めず）使用する ケーブルが発熱して火災の原因となるおそれがあります。</p>
<p style="text-align: center;">3</p>	 設置禁止	<p>過電圧が加わるおそれのあるネットワークには接続しない 本機の LAN ポートは、過電圧が加わるおそれのないネットワークに接続してください。LAN ポートに過電圧が加わると、感電の原因となることがあります。</p>
<p style="text-align: center;">4</p>	 禁止	<p>本機を設置している台には乗らない 置き台には乗らないでください。また、キャスター付き置き台に本機を設置する場合は、必ずキャスター止めをしてください。本機が倒れたり、置き台が動いたりしてけがの原因となることがあります。</p>
<p style="text-align: center;">5</p>	 ケガに注意  手の挟みこみに注意	<p>スタンドの取り付けや高さを調節する場合 スタンド取り付け時、本機とスタンドの間に手や指をはさむとけがの原因となることがあります。 高さ調節が可能なスタンドは指定された位置に固定してください。誤った位置に本機を固定すると転倒してけがの原因となる恐れがあります。</p>
<p style="text-align: center;">6</p>	 禁止	<p>本機を強く押さない、乗らない、つかまない、ぶら下がらない 破損して火災、感電、けがの原因となることがあります。</p>
<p style="text-align: center;">7</p>	 禁止	<p>液晶パネルに衝撃を加えない 破損してけがや故障の原因となることがあります。</p>

⚠ 注意

8	 禁止	乾電池は適切に取り扱う 乾電池は誤った使い方をすると液もれや破裂によるけがの原因となることがあります。 <ul style="list-style-type: none">乾電池のプラスとマイナスを、表示のとおり正しく入れる乾電池は種類によって特性が異なるため、種類の違う乾電池を混ぜて使用しない新しい乾電池と古い乾電池を混ぜて使用しない 新しい乾電池の寿命を短くしたり、また、古い乾電池から液がもれるおそれがあります。乾電池が使えなくなったら、すぐに取り出す 液がもれて故障の原因となるおそれがあります。 また、もれた液に触れると肌が荒れることがありますので、布でふき取るなど十分注意してください。乾電池を焼却、加熱、器具での押しつぶし、切断をすると、破裂の恐おそれがあります。高温になる場所や気圧の低い場所に放置すると、破裂したり乾電池から可燃性の液やガスが漏れる可能性があります。乾電池を廃棄する際は、販売店、または自治体に問い合わせてください。
9	 指示	適度な明るさの環境で使用する 画面の反射による目の疲れを防ぐために、適度な明るさの中でご使用ください。
10	 通気口の掃除	キャビネットの通気口を掃除する キャビネットの通気口がごみやほこりでふさがると内部に熱がこもり火災や感電の原因となることがあります。1年に一度はキャビネットの通気口を掃除してください。 特に冷却ファンを動作させて使用する場合は、通気口にごみやほこりが付着しやすくなりますので、月に一度以上は、通気口を掃除してください。
11	 内部掃除	1年に一度は内部掃除を 内部にほこりがたまったまま使うと、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。内部掃除は販売店にご依頼ください。

ディスプレイの上手な使い方

 国内専用	<p>日本国内専用です この液晶ディスプレイは日本国内用として製造・販売しています。日本国外で使用された場合、当社は一切責任を負いかねます。またこの商品に関する技術相談、アフターサービス等も日本国外ではおこなっていません。</p> <p>This color monitor is designed for use in Japan and can not be used in any other countries.</p>	 For use in Japan only
 プラグを抜く	<p>キャビネットのお手入れ お手入れの際は電源プラグを抜いてください。柔らかい布で軽くふき取ってください。汚れがひどいときには水でうすめた中性洗剤に浸した布をよくしぼってふき取り、乾いた布で仕上げてください。</p> <p>ベンジンやシンナー、アルカリ性洗剤、アルコール系洗剤、ガラスクリーナー、ワックス、研磨クリーナー、粉石鹼などでふいたり、殺虫剤をかけたりしないでください。変質・ひび割れしたり、塗装がはげる原因となることがあります。(化学ぞうきんをご使用の際は、その注意書きに従ってください。) また、ゴムやビニール製品などを長時間接触させたままにしないでください。キャビネットおよびスタンドが変色したり、変質・ひび割れするなどの原因となることがあります。</p>	
<p>液晶パネルのお手入れ パネル表面は傷つきやすいので、硬いもので押ししたりこすったりしないように、取り扱いには十分注意してください。パネル表面は触指などにより汚れることのないようにご注意ください。パネル表面が汚れた場合には、乾いた布で軽くふき取ってください。またきれいな布を使用されるとともに、同じ布の繰り返し使用はお避けください。</p>		
<p>上手な見方 明るすぎる部屋は目が疲れます。適度な明るさの中でご使用ください。また、連続して長い時間、画面を見ていると目が疲れます。</p>		
<p>部品寿命による影響 保証期間を超えて長くご使用した場合、部品劣化によるリスクが高まりますので、製品の買い替えのご検討をお願いします。</p>		

重要なお知らせ

残像について

残像とは、長時間同じ画面を表示していると、画面表示を変えたときに前の画面表示が残る現象ですが、故障ではありません。残像は、画面表示を変えることで徐々に解消されますが、あまり長時間同じ画面を表示すると残像が消えなくなりますので、同じ画面を長時間表示するような使い方は避けてください。

「スクリーンセーバー」などを使用して画面表示を変えることをおすすめします。

また、ディスプレイを使用しないときは、パワーマネージメント機能（パワーセーブ）やスケジュール機能を使ったり、リモコンや  ボタンを操作してディスプレイをスタンバイ状態にすることをおすすめします。

付属品

梱包箱*に以下のものが含まれていることをご確認ください。

- 液晶ディスプレイ
- モニター背面取付金具 x2 (製品に実装済)
- 壁取付金具
- アクセサリーボックス
 - 電源コード
 - USB ケーブル
 - リモコンおよび単 4 形乾電池 (x2)
 - 壁取付金具用ネジ類
 - HDMI ケーブル
 - RS-232C アダプター
 - クランパー
 - VGA ケーブル
 - スタイラスペン (2 個 x2)
 - セットアップマニュアル



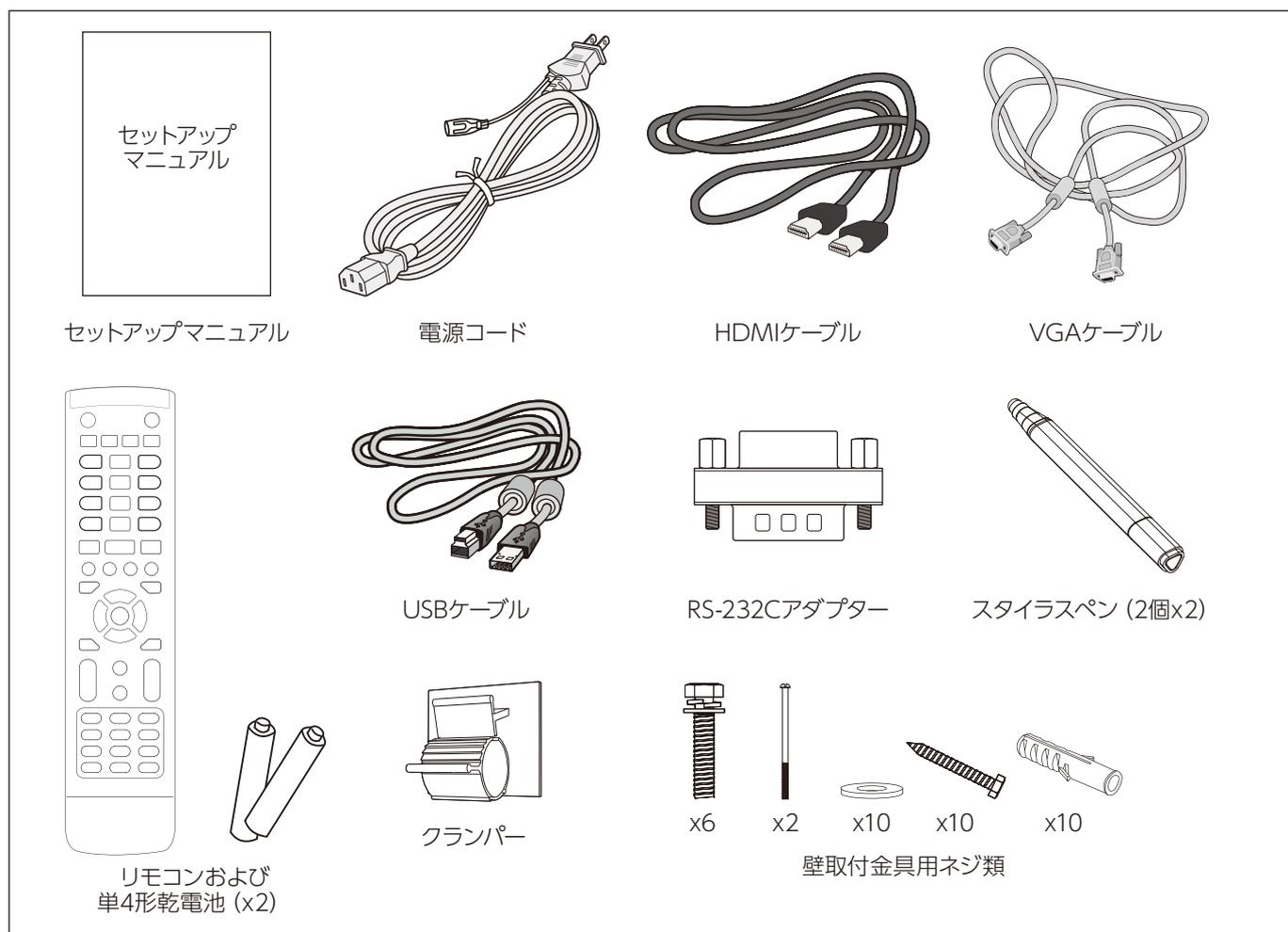
液晶ディスプレイ



モニター背面取付金具 x2
(製品に実装済)



壁取付金具

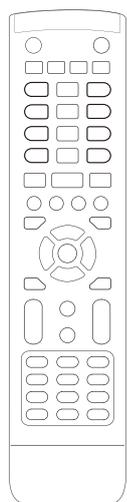


セットアップマニュアル

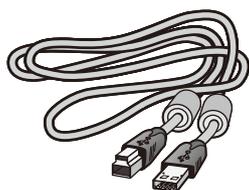
電源コード

HDMIケーブル

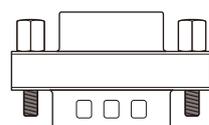
VGAケーブル



リモコンおよび
単4形乾電池 (x2)



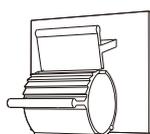
USBケーブル



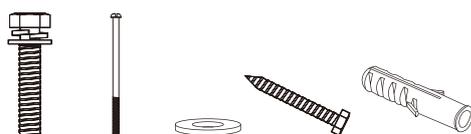
RS-232Cアダプター



スタイラスペン (2個x2)



クランパー



壁取付金具用ネジ類

アクセサリボックス

* 本機の移動、輸送時に備えて、梱包箱および緩衝材を保管しておいてください。

設置

NEC 認定の熟練したサービス担当者による正しい設置を強くおすすめします。NEC が標準として定める設置手順に従わないと、本機の損傷やお客様、設置担当者のけがの原因となることがあります。不適切な設置に起因する損傷は、保証書の対象範囲外です。以上の推奨事項に従わなかった場合、保証書が無効になることがあります。

取り付け

お客様による設置は絶対におやめください。お買い上げの販売店にご相談ください。熟練した、弊社認定の設置業者による正しい設置を強くおすすめします。本機の設置場所を事前に確認してください。壁掛けとするか天吊りとするかはお客様の責任においてご判断ください。壁や天井によっては、ディスプレイの重さを支えきれない場合があります。不適切な設置や改造、天災による破損は保証書の対象範囲外です。以上の推奨事項に従わなかった場合、保証書が無効になることがあります。ディスプレイの通風孔を取付器具などでふさがないようにご注意ください。

NEC 認定スタッフへの注意事項

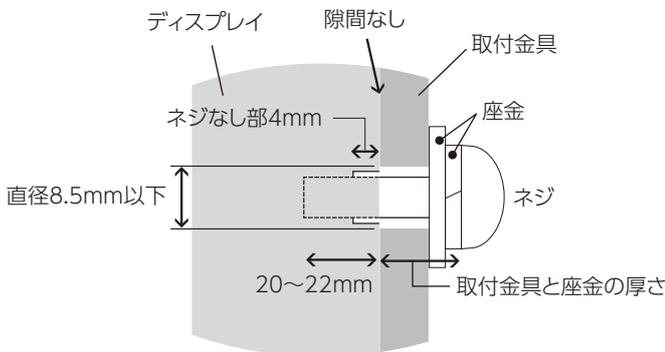
安全のため、2 つ以上の取付金具を使用して設置してください。ディスプレイは、設置場所の 2 箇所以上に固定します。

安定性に関する危険性

ディスプレイが落下すると、大けがや死亡事故につながる可能性があります。けがを防ぐため、記載の設置方法に従ってディスプレイを床や壁に確実に固定してください。

壁掛けや天吊りの作業時は以下の点にご注意ください。

- VESA 規格に準拠した取付金具を使用してください。
- M8 ネジ（長さは取付金具の板厚と座金の厚さ+ 20 ~ 22mm）のご使用を強くおすすめします。20 ~ 22mm より長いネジを使用する場合はネジ穴の深さをご確認ください。（推奨締付力：1000 ~ 1200N・cm）。取付金具のネジ穴は直径 8.5mm 以下にしてください。
- 取り付け作業の前に設置場所がディスプレイの重量を支える十分な強度があり、落下などによるけがの危険のないことを確認してください。
- 詳しくは取付器具の説明書を参照してください。
- ディスプレイと取付金具の間に隙間がないようにしてください。



- 設置時に、液晶パネルに圧をかけたり、ディスプレイ各部を押しつぶしたりディスプレイにもたれかかるなどして不要な力をかけないでください。ディスプレイの歪みや破損の原因になる場合があります。

ディスプレイが壁や天井から落下することを防ぐため、安全用ワイヤーの使用を強くおすすめします。

壁や天井の、ディスプレイの重さを支えるのに十分な強度のある場所に設置してください。

フックやアイボルト、取付器具などの器具を使ってディスプレイの準備を整え、ワイヤーでディスプレイを固定します。安全ワイヤーは強く張りすぎないでください。

設置前に、取付器具がディスプレイを保持するのに十分な強度があることをご確認ください。

取り付け場所

- 天井および壁は、ディスプレイと取付器具の重量を支えるのに十分な強度が必要です。
- ドアや門扉がディスプレイにぶつかるような場所に設置しないでください。
- 振動が激しい場所、ほこりの多い場所に設置しないでください。
- 建物の主電源の供給場所に隣接して設置しないでください。
- ディスプレイや取付器具を容易につかんだり、ぶら下がったりできるような場所に設置しないでください。
- 十分な換気を保つか、ディスプレイ周囲に空調を施して、ディスプレイおよび取付器具の熱が確実に放散されるようにしてください。

保守

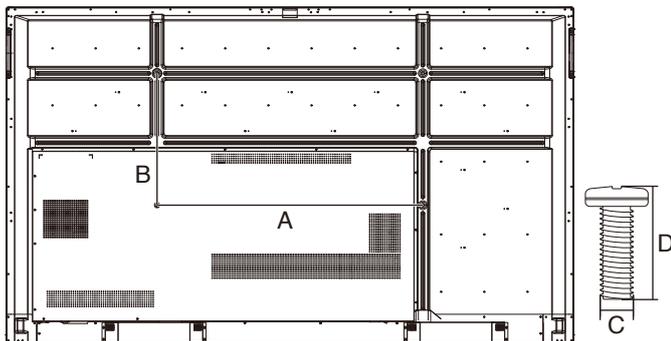
- ネジの緩みや隙間、歪みなど、取付器具によって生じる問題について定期的にチェックしてください。問題が生じた場合は、有資格のサービス担当者にご連絡ください。
- 設置場所に、経年変化による損傷や劣化の兆候がみられないか定期的にチェックしてください。

取付器具の取り付け

ディスプレイは、取付器具とともに使用するように設計されています。

1. 取付器具を取り付ける

取付器具の取り付け時にディスプレイを傾けないようご注意ください。



モデル	仕様 (A x B)	標準ネジ (C x D)	数量
CB652	600 x 400mm	M8 x 25mm	4
CB752	800 x 400mm	M8 x 25mm	4

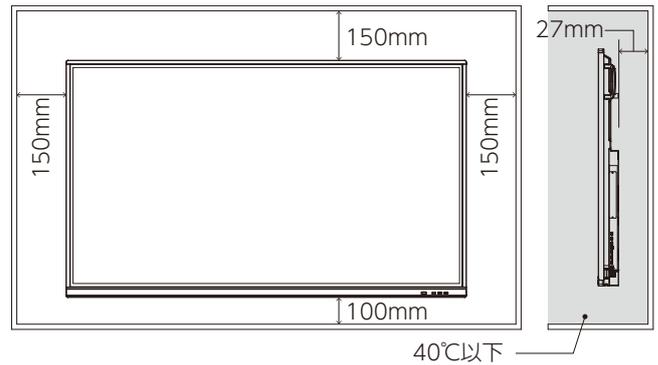
ディスプレイのスクリーン面を下にして取付器具を取り付けることができます。スクリーン面を傷つけないよう、ディスプレイを置く台の上に保護シートを敷いてください。保護シートは梱包時にディスプレイを包んでいたものをお使いください。台の上にディスプレイを傷つけるものがないことを確認してください。

お知らせ

設置作業の前に、ディスプレイを十分な広さのある平らなスペースに置いてください。

2. 換気の要件

密閉状態の空間やくぼんだ場所に設置する場合は、ディスプレイと周囲の間に、以下に示すとおり熱の放散のための十分な隙間をあけてください。



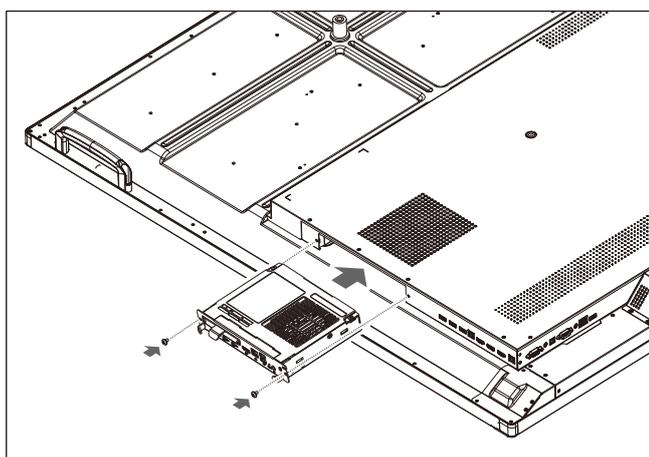
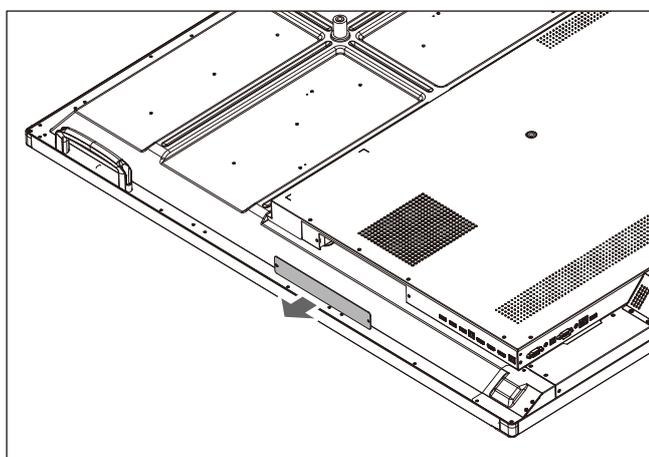
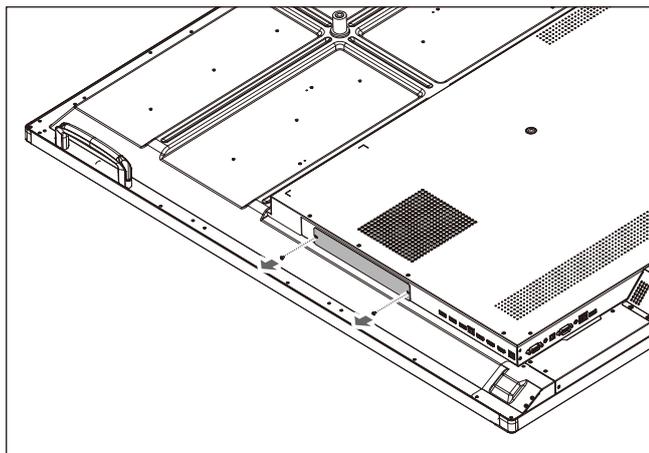
特にマルチスクリーン構成で使用する場合は、十分な換気を保つかディスプレイ周囲に空調を施して、ディスプレイおよび取付器具の熱が確実に放散されるようにしてください。

お知らせ

内蔵スピーカーの音質は、設置する部屋の音響条件によって異なります。

オプションボードの取り付け

1. 主電源スイッチをオフにする。
2. ネジを外してスロットカバーを取り外す。
3. オプションボードをディスプレイに挿入し、取り外したネジを使って固定する。(推奨締付力: 139 ~ 189N・cm)

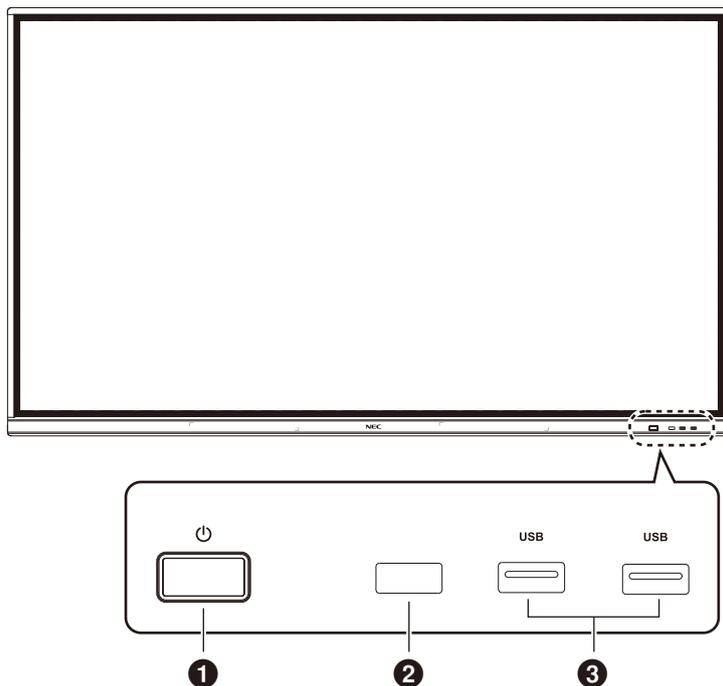


お知らせ

- ディスプレイとその他の製品をセットでお求めになった場合を除き、オプションボードはディスプレイに含まれておりません。オプションボードは別売の製品です。お求めのディスプレイに対応するオプションボードについては、販売店にお問い合わせください。
- オプションボードは正しい方向でスロットに挿入してください。
- ネジで固定する前に、オプションボードに無理な力を加えないでください。
- 斜めに挿入しないでください。

各部の名称

コントロールパネル



①

省エネモードにします。2 秒以上押し続けるとスタンバイモードになります。

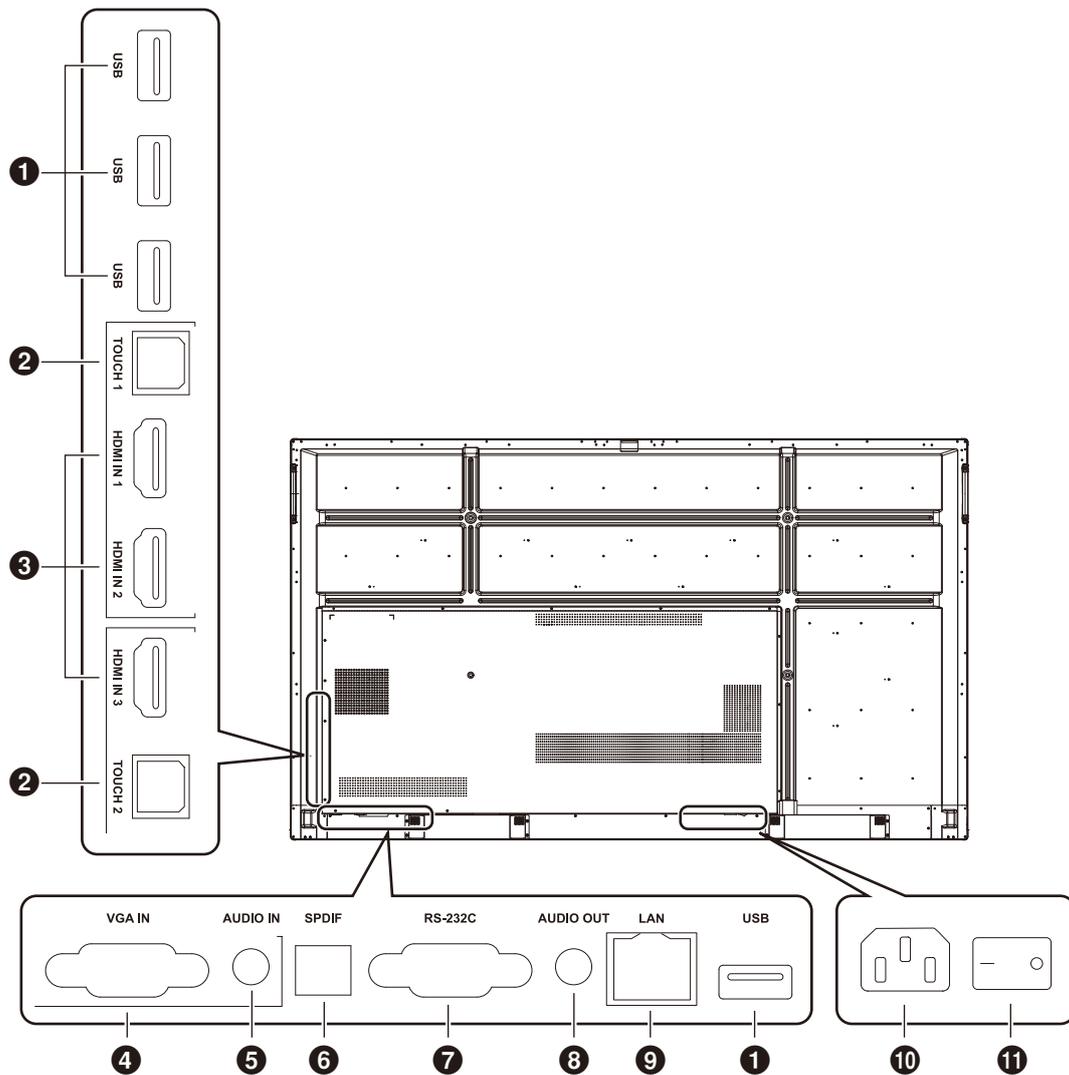
② リモコン受光部

リモコンの信号受光部です。

③ USB2.0 ポート (前面)

外付けハードディスク、USB ディスク、USB キーボード、USB マウス、USB ドライブ、無線 LAN 装置などの USB 機器を接続します。

ターミナルパネル



① USB2.0 ポート (背面)

外付けハードディスク、USB ディスク、USB キーボード、USB マウス、USB ドライブ、無線 LAN 装置などの USB 機器を接続します。

USB 2.0 ポート (背面下部)

システムの USB インターフェースです。(サービス用)

② TOUCH コネクター

外部コンピューターにタッチ信号を出力します。

③ HDMI IN コネクター

コンピューターやセットトップボックス、映像機器などの HDMI 端子と接続します。

④ VGA IN コネクター

外部コンピューターの映像信号を入力します。

⑤ AUDIO IN コネクター

外部コンピューターの音声信号を入力します。

⑥ SPDIF コネクター

光信号 (音声) を出力します。

⑦ RS-232C コネクター

外部機器とデータ信号を送受信するためのシリアルインターフェースです。

⑧ AUDIO OUT コネクター

外部スピーカーに音声を出力します。

お知らせ ヘッドホン用端子ではありません。

⑨ LAN ポート

RJ-45 端子です。

コンピューターを使用して本機の設定をすることができます。

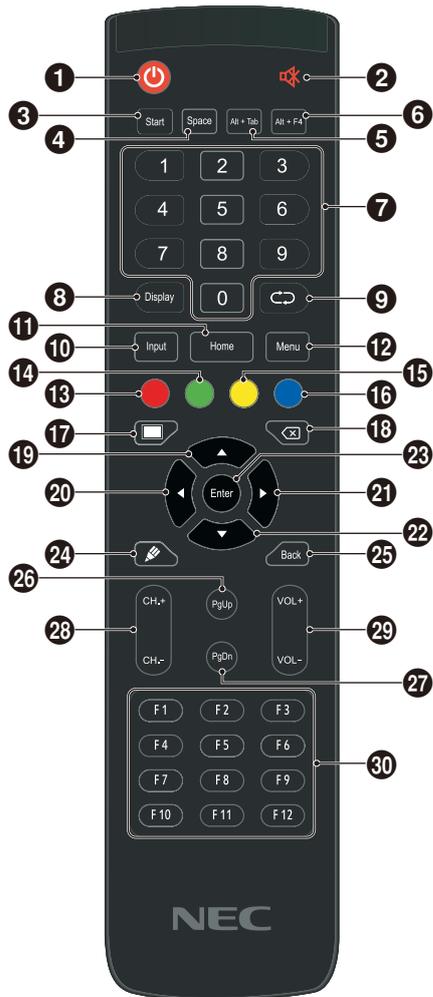
⑩ 電源入力コネクター

電源コードを接続します。

⑪ 電源スイッチ

電源をオン/オフするときに押します。「|」がオン、「○」がオフです。

リモコン



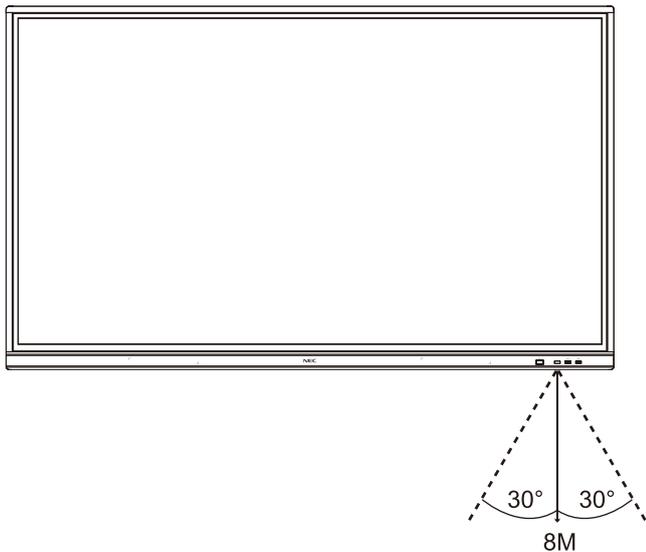
- ①** 電源をオン／オフします。
- ②** 音声をミュートします。
- ③ Start ボタン**
オプションボード装着時の Windows キーです。
- ④ Space ボタン**
オプションボード装着時のスペースキーです。
- ⑤ Alt+Tab ボタン**
オプションボード装着時の Alt+Tab キーです。
- ⑥ Alt+F4 ボタン**
オプションボード装着時のプログラムのウィンドウを閉じるときに押します。
- ⑦ 数字ボタン**
数字を入力します。
- ⑧ Display ボタン**
チャンネル情報を表示します。
- ⑨** 使用しません。
- ⑩ Input ボタン**
入力信号を必要に応じて切り替えます。
- ⑪ Home ボタン**
メインスクリーンボタンです。

- ⑫ Menu ボタン**
メニューを表示します。
- ⑬ 赤ボタン**
ボタンとタッチ機能をロック／ロック解除します。
- ⑭ 緑ボタン**
ボタンをロック／ロック解除します。
- ⑮ 黄ボタン**
タッチ機能をロック／ロック解除します。
- ⑯ 青ボタン**
フリーズ／ズームします。
- ⑰** ブランク画面にします。
- ⑱** バックスペースキーです。
- ⑲** 上方向キーです。
- ⑳** 左方向キーです。
- ㉑** 右方向キーです。
- ㉒** 下方向キーです。
- ㉓ Enter ボタン**
選択を確定します。
- ㉔** Note を起動します。
- ㉕ Back ボタン**
リターンキーです。
- ㉖ PgUp ボタン**
オプションボード装着時の前ページキーです。
- ㉗ PgDn ボタン**
オプションボード装着時の次ページキーです。
- ㉘ CH. + /CH. - ボタン**
使用しません。
- ㉙ VOL + /VOL - ボタン**
音量を調節します。
- ㉚ F1 ~ F12 ボタン**
オプションボード装着時のファンクションキーです。

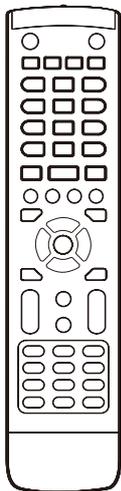
リモコンの使用範囲

リモコン操作をするときは、リモコンの先端をディスプレイのリモコン受光部の方向に向けてください。

リモコンは、リモコン受光部から 8m 以内、上下左右 30°では 4m 以内でご使用ください。



⚠ 注意 直射日光や強い光がリモコン受光部に当たっているとき、またはリモコンと受光部の間に障害物があるときは、リモコン操作ができない場合があります。



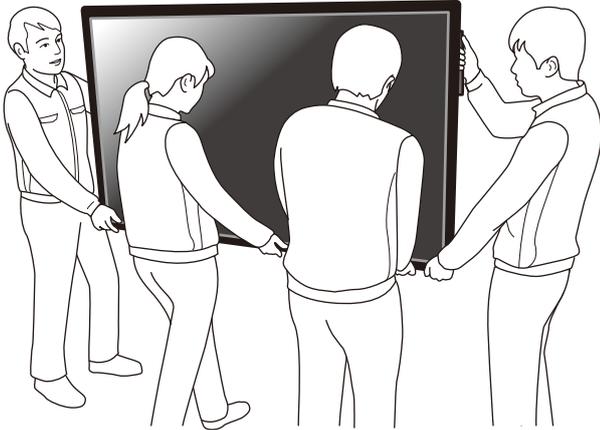
リモコンの取り扱い

- 強い衝撃を与えないでください。
- 水などの液体をかけないでください。濡れた場合は、すぐにふき取ってください。
- 熱やスチームなどにあてないでください。
- 乾電池を入れるとき以外はふたを開けないでください。

設置

1. 設置場所を決める

- ⚠ **注意** ディスプレイの設置は、必ず有資格の技術者がおこなってください。詳しくは販売店へお問い合わせください。
- ⚠ **注意** ディスプレイの運搬や設置は必ず4人以上でおこなってください。ディスプレイの落下によりけがの原因となることがあります。

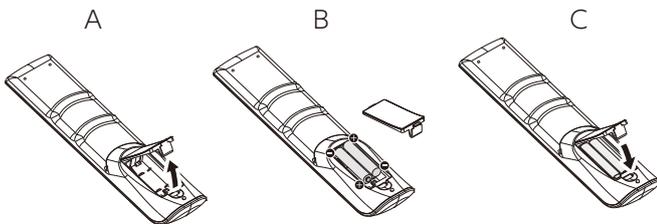


- ⚠ **注意** ディスプレイを上下さかさまにして設置、操作しないでください。

重要 ディスプレイのスクリーン面を下にして置くときは、傷がつかないように、スクリーン面より大きな、毛布などの柔らかい布を作業台の上に敷いてください。

2. リモコンに電池を入れる

1.5Vの単4形乾電池が2本必要です。
電池を入れる／交換する



- ふたを押し、スライドして開ける。
- 電池を、+と-の極性を正しくケースに入れる。
- ふたを元に戻す。

- ⚠ **注意** 乾電池は、誤った使いかたをすると液漏れや破裂のおそれがあります。

次の点にご注意ください。

- ・単4形乾電池の+/-をケース内の+/-に合わせて入れてください。
- ・異なるメーカーの乾電池を混ぜて使用しないでください。
- ・新しい乾電池と古い乾電池を混ぜて使用しないでください。乾電池の寿命が短くなったり液漏れが起きるおそれがあります。
- ・寿命がきた乾電池は、ケース内に液が漏れることを防ぐためすぐに取り出してください。
- ・漏れた液に触れないでください。肌が荒れることがあります。

お知らせ

リモコンを長時間使わない場合は乾電池を取り出してください。

3. 外部機器を接続する (19～22ページを参照)

- ・外部機器の保護のため、接続するときは主電源をオフにしてください。
- ・詳しくは機器の取扱説明書をご覧ください。

お知らせ

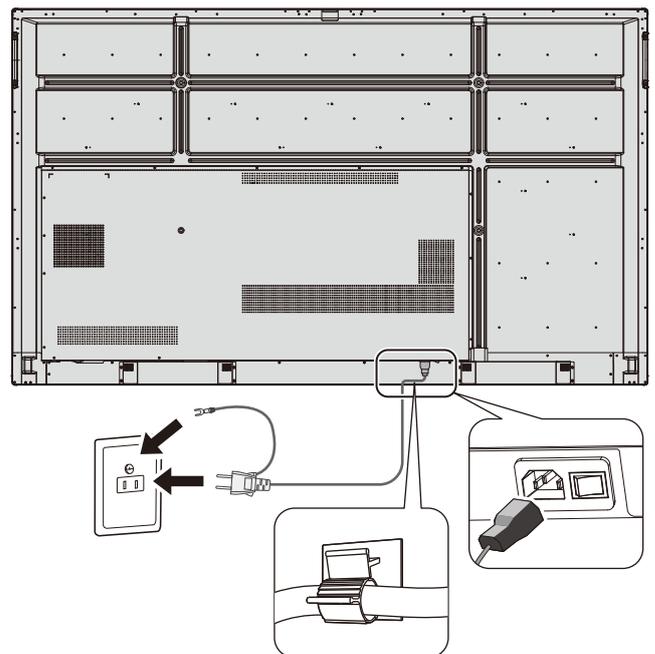
ディスプレイや外部機器の電源がオンのときにケーブルの接続や取り外しをしないでください。ディスプレイの映像が途切れることがあります。

4. 付属の電源コードを接続する

- ・ディスプレイは、アクセスが容易な電源コンセントの近くに設置してください。
- ・電源コードをクランプでディスプレイに固定します。
- ・電源コンセントの奥までしっかり差し込んでください。しっかり差し込まないと映像の質が劣化する場合があります。

お知らせ

使用する電源コードについては ⚠ **警告** の電源コードに関する項目を参照してください。



5. ケーブルについて

▲ 注意 ラジオやテレビの受信の妨げにならないように、本機に付属の指定のケーブルをお使いください。USB やミニ D-Sub 15 ピン接続には、フェライトコア付きのシールドケーブルをお使いください。D-Sub 9 ピンや HDMI 接続には、シールドケーブルをお使いください。上記以外のケーブルやアダプターを使うと、ラジオやテレビ受信を妨害することがあります。

6. 接続したすべての外部機器の電源を入れる

コンピューターを接続してある場合は、まずコンピューターの電源を入れます。

7. 外部機器を操作する

希望の入力信号をスクリーンに表示します。

8. 音量を調節する

必要に応じて音量を調節します。

9. スクリーンを調節する

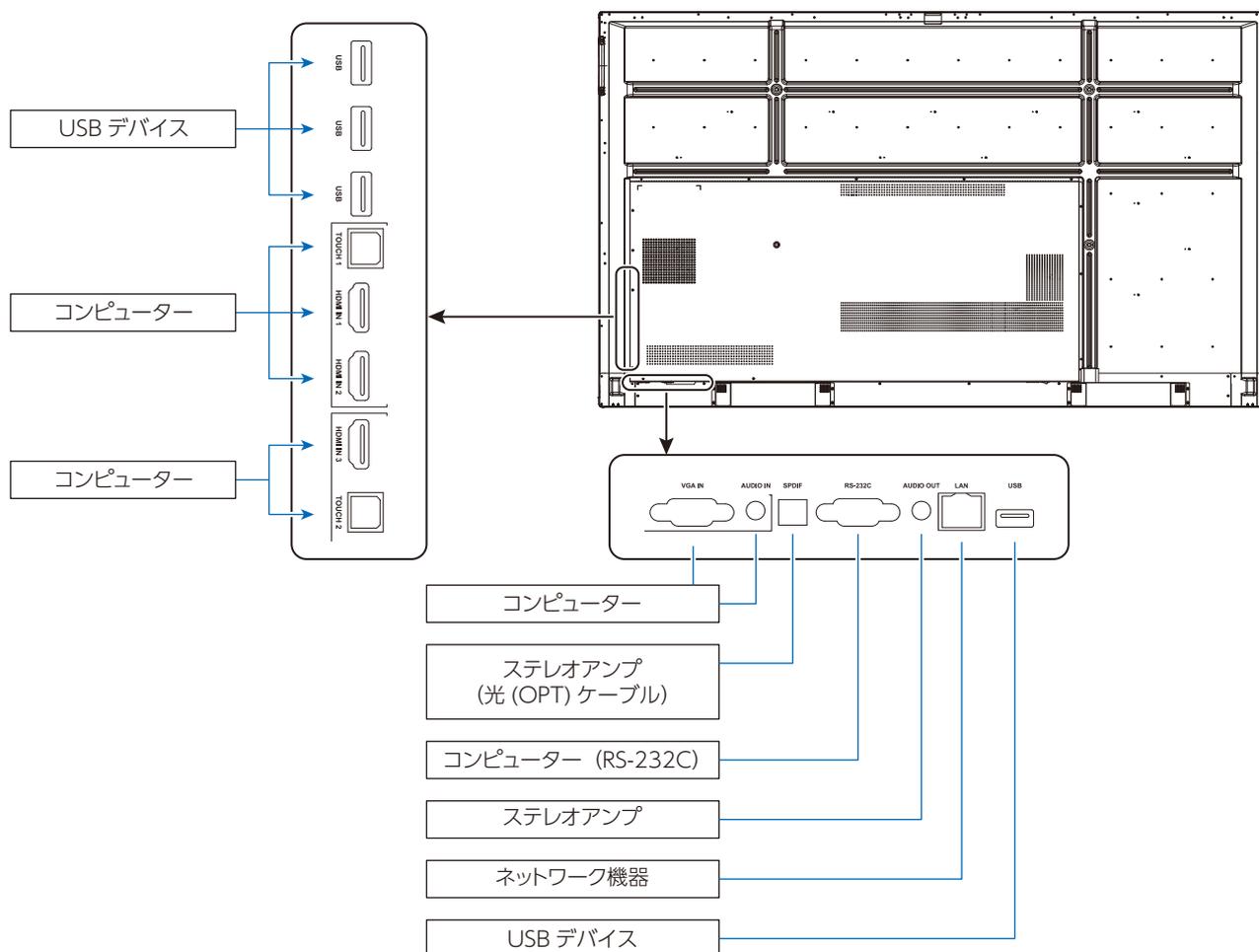
必要に応じて画像の位置を調節します。

10. 画像を調節する

必要に応じてバックライトやコントラストを調節します。

接続と設定

接続図



⚠ 注意 人体の安全および機器の保護のため、電源の接続は最後におこなってください。

お知らせ

- ディスプレイや外部機器の電源がオンのときにケーブルの接続や取り外しをしないでください。ディスプレイの映像が途切れることがあります。
- 抵抗なしのオーディオケーブルをお使いください。抵抗ありのオーディオケーブルを使うと音量が小さくなります。

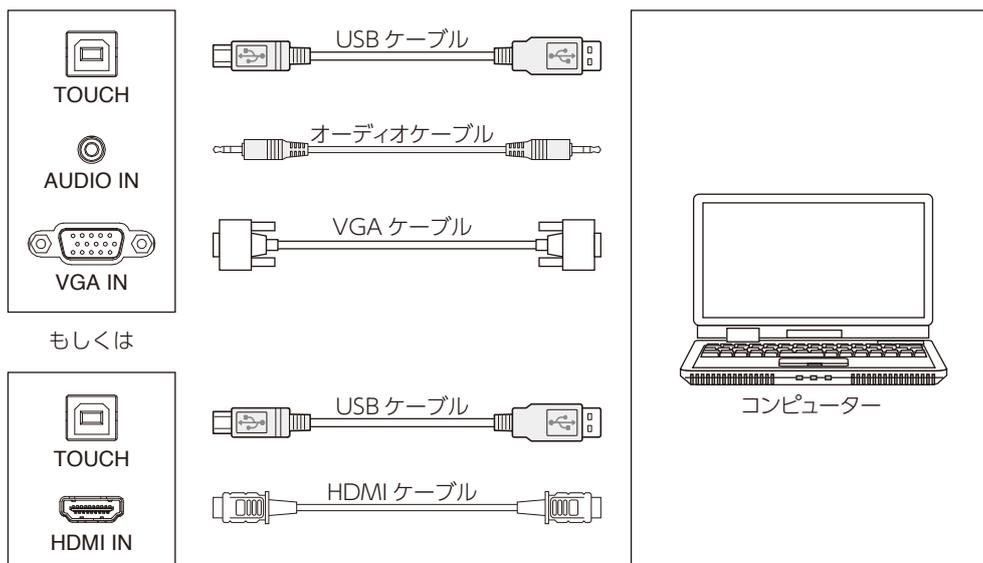
接続の前に

- * すべての機器の電源をオフにしてから接続してください。
- * 接続するそれぞれの機器の取扱説明書を参照してください。
- * USB ストレージ機器の接続や取り外しは、ディスプレイの主電源がオフの状態でおこなうことを強くおすすめします。

接続する機器	接続する端子	入力信号名	接続する音声端子
AV	HDMI IN1	HDMI 1	HDMI 1
	HDMI IN2	HDMI 2	HDMI 2
	HDMI IN3	HDMI 3	HDMI 3
コンピュータ	HDMI IN1	HDMI 1	HDMI 1
	HDMI IN2	HDMI 2	HDMI 2
	HDMI IN3	HDMI 3	HDMI 3
	VGA IN	VGA	Audio IN

入力信号ごとに正しい設定をしてください。

外部コンピューターとタッチ接続



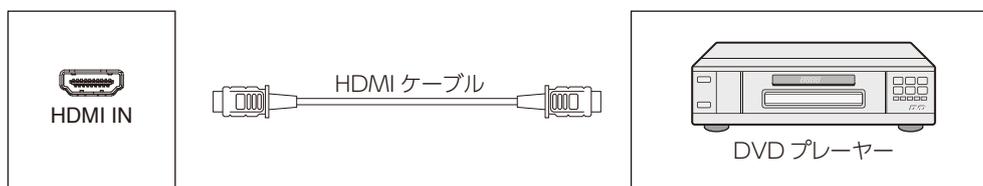
- 1) 外部コンピューターに接続します。
 - a. 外部コンピューターの VGA 出力との接続には VGA ケーブルを、音声出力との接続にはオーディオケーブルを使用します。
 - b. 外部コンピューターの HDMI 出力との接続には HDMI ケーブルを使用します。
- 2) 外部コンピューターの USB ポートとの接続には USB ケーブルを使用します。
- 3) ケーブル接続後、電源コードをコンセントに接続して電源をオンにします。
- 4) 外部コンピューターを起動します。
- 5)  ボタンを押して電源をオンにします。
- 6) INPUT ボタンで VGA/HDMI を切り替えます。

お知らせ

外部コンピューターからの映像の解像度は 3840 × 2160 が最適です。

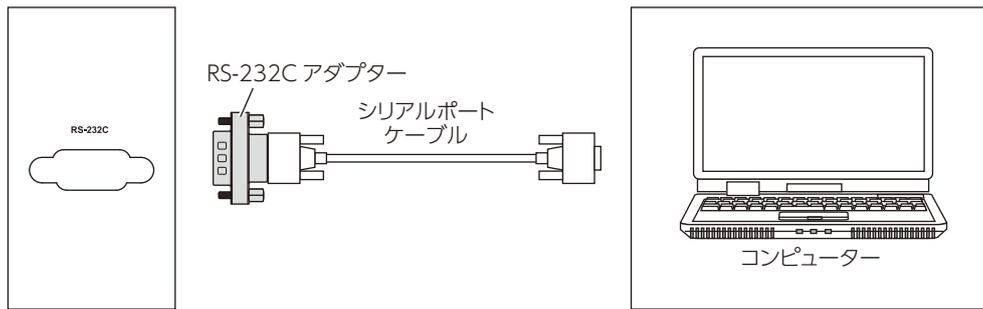
- コンピューターの推奨条件
- 1GB以上のハードディスク容量
- 2.0GHz以上のプロセッサと1GB以上のメモリー
- VGA出力/HDMI出力、音声出力、USBインターフェース
- 対応解像度 800×600、1024×768、1920×1080、3840×2160

音声／映像機器



- 1) HDMI 出力を持つ音声／映像機器との接続には HDMI ケーブルを使用します。
- 2) ケーブル接続後、電源コードをコンセントに接続して電源をオンにします。
- 3)  ボタンを押して電源をオンにします。
- 4) INPUT ボタンを押して HDMI ポートに切り替えます。

RS-232C 接続

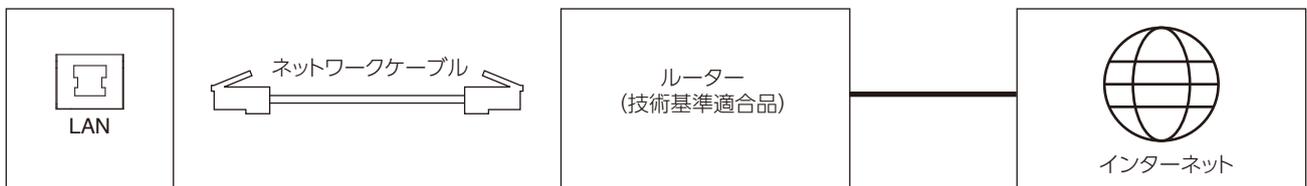


ディスプレイと制御機器間で、電源、音声、入力切り替え（80 ページ、81 ページ参照）などの機能を RS-232C 接続（ストレートケーブル）により制御することができます。

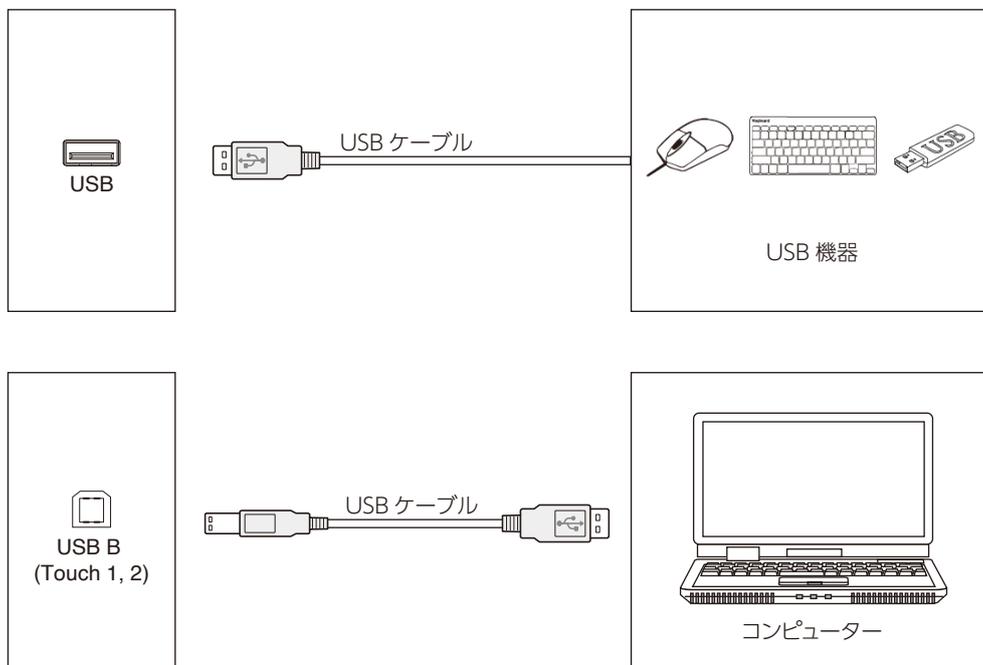
お知らせ

RS-232C 接続にクロスケーブルを使用する場合は、付属の RS-232C アダプターをお使いください。

LAN 接続



USB 接続



コンピューターの接続

コンピューターを本機に接続して、コンピューターの映像を本機に表示することができます。ディスプレイカードによっては適切な解像度に対応しておらず、映像を正しく表示できない場合があります。本機は、自動的に工場出荷時のタイミングを調節して映像を正しく表示します。

<工場出荷時の信号タイミング>

解像度	スキャン周波数		VGA	HDMI
	水平	垂直		
640 x 480	31.5kHz	60Hz	○	○
800 x 600	37.9kHz	60Hz	○	○
1024 x 768	48.4kHz	60Hz	○	○
1280 x 720	45.0kHz	60Hz	○	×
1280 x 768	47.8kHz	60Hz	○	○
1280 x 960	60.0kHz	60Hz	○	○
1280 x 1024	64.0kHz	60Hz	○	○
1360 x 768	47.7kHz	60Hz	○	○
1440 x 900	55.9kHz	60Hz	○	○
1680 x 1050	65.3kHz	60Hz	○	○
1920 x 1080	67.5kHz	60Hz	○	○
3840 x 2160	67.4kHz	30Hz	×	○

HDMI 対応プレーヤー／コンピューターの接続

- HDMI ロゴ付きの HDMI ケーブルをお使いください。
- 映像信号が現れるまで若干時間がかかることがあります。
- ディスプレイカードやディスプレイドライバーによっては映像が正しく表示されない場合があります。
- 映像が 1920 x 1080 に圧縮される場合はディスプレイカードを確認してください。
- HDMI 音声を出力するときは OSD メニューの入力で [HDMI1]、[HDMI2] または [HDMI3] に設定するか、リモコンの INPUT ボタンで [HDMI1]、[HDMI2] または [HDMI3] を選択します。
- コンピューターの電源をオンにしてからディスプレイの主電源をオンにすると、映像が表示されない場合があります。その場合は、コンピューターの電源を切り、再度オンにしてください。

USB 機器の接続

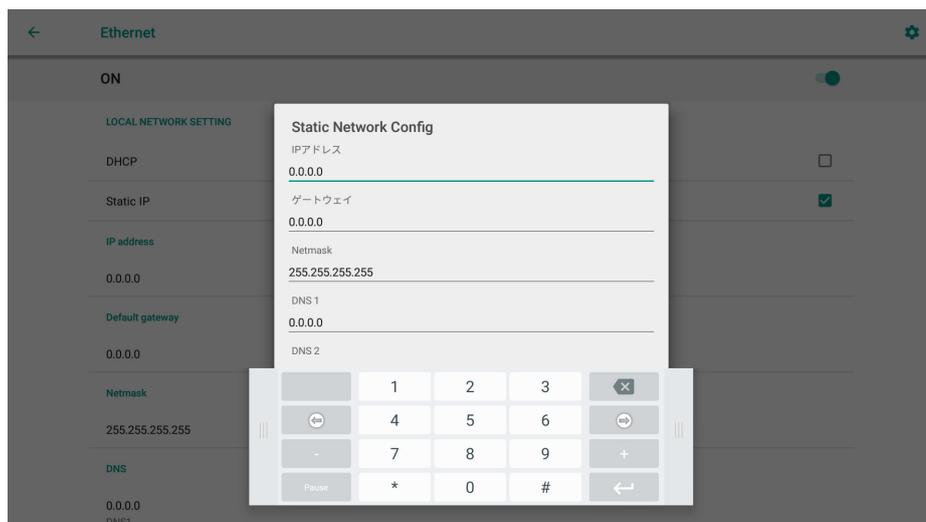
USB ダウンストリームポート

外付けハードディスク、USB ディスク、USB キーボード、USB マウス、USB ドライブ、無線 LAN 装置などの USB 機器を接続する場合は、このポートをお使いください。

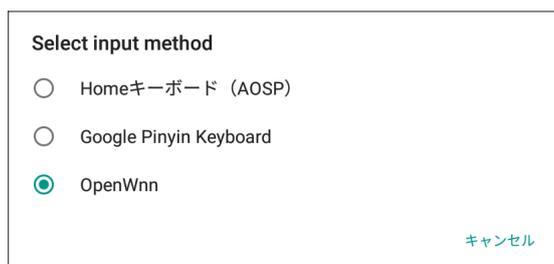
- USB 機器やケーブルを接続するときは、端子の形状と向きが正しいことをご確認ください。
- 電源については仕様の項を参照してください (87 ページ、88 ページ)。
- 電源に USB ポートを使用する場合は、500mA に対応する USB ケーブルをお使いください。
- USB ケーブルは束ねないでください。発熱や火災の原因となることがあります。

キーボードを切り替える方法

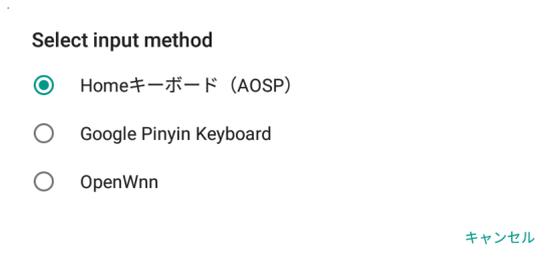
キーボードの左上隅のスペース  を長押ししてください。



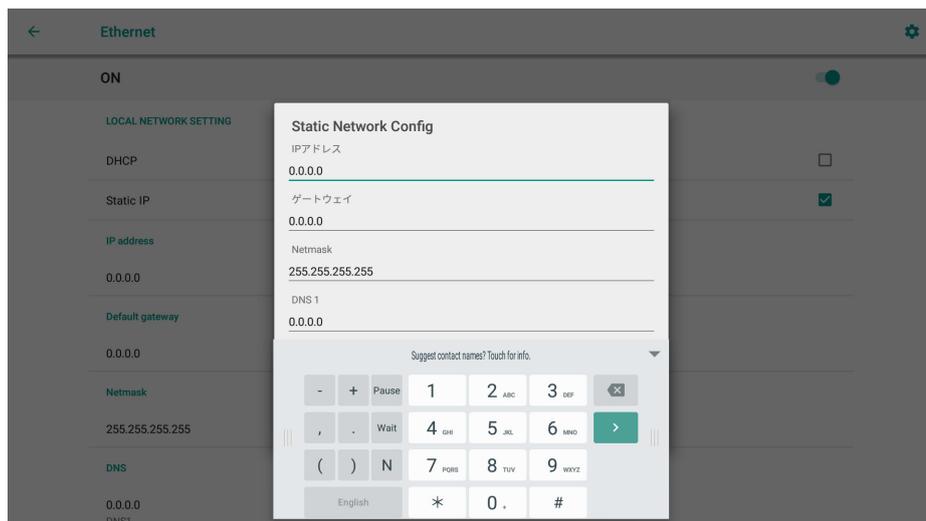
キーボードスタイルを変更する画面が表示されます。



Home キーボードを選択してください。



キーボードスタイルが変更されます。



このケースの場合、IP アドレスに必要なピリオドを入力できるキーボードに変更されました。

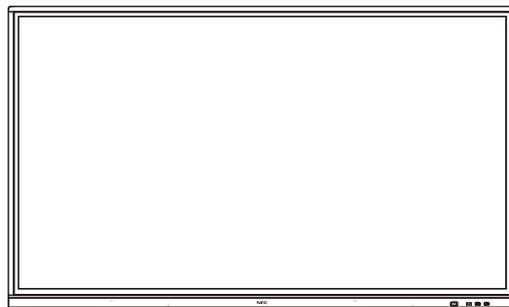
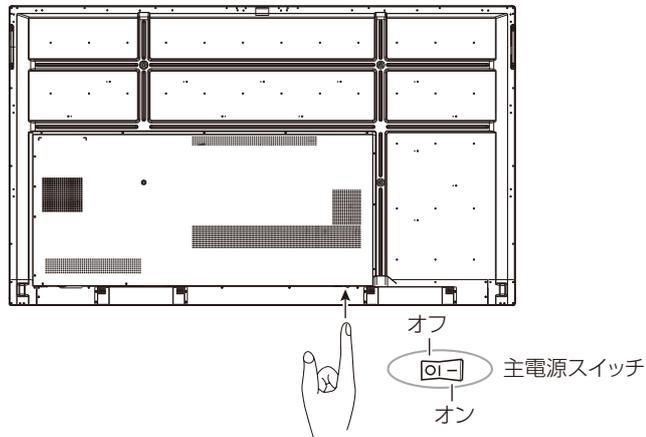
基本操作

電源オンモード／電源オフモード

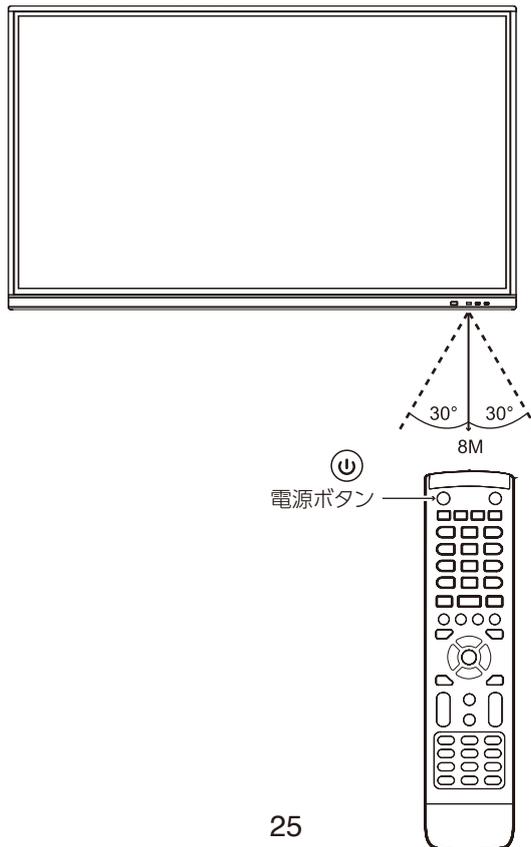
本機の電源がオンのとき、電源ランプが青色で点灯します。

お知らせ

主電源スイッチをオンにしておくと、リモコンや電源ボタンで本機の電源をオンにすることができます。



リモコンでの操作



電源ランプ

電源ランプの状態	本機の状態
青色点灯	動作中または起動中
赤色点灯	スタンバイ
青と赤で交互にゆっくり点滅	省エネモード (バックライト消灯)
青と赤で交互に素早く点滅	シャットダウン中または リモコンから信号受信

お知らせ

ランプが赤色でゆっくりと素早くの点滅を繰り返す場合は、エラーが生じた可能性があります。販売店にご相談ください。

アスペクト

ソース信号	アスペクト比
VGA	4:3
	16:9
HDMI	4:3
	16:9
	PTP*

* Point To Point 機能により、3840 x 2160 の入力に対するタッチ操作が最適化されます。(システムのタイミングまたは 3840 x 2160 の入力タイミング以外では最適化されません。)

表示／再生可能なファイル

静止画

対応フォーマット

拡張子	対応
.jpg .jpeg .jpe	ベースライン、プログレッシブ
.png	インターレース、ノンインターレース
.bmp	－
.gif	GIF の場合は静止画のみ対応しています。GIF の動画には対応していません。

動画

対応フォーマット

拡張子	コーデック
.flv	H.264 - MPEG オーディオレイヤー 3 (略表記: MP3)
	H.264 - AAC-LC (略表記: AAC)
.3gp	H.264 - AAC、MPEG4 - AAC
.avi	MPEG1 - MP3、MJPEG - MP3、Xvid-SP - MP3 MPEG2 - MPEG オーディオレイヤー 2 (略表記: MP2) MJPEG - ADPCM、MJPEG - LPCM H.264 - ADPCM、H.264 - LPCM
.m4v	H.264 - AAC
.mkv	MPEG4 - MP2、H.264 - AAC、H.265 - AAC VP8 - Vorbis、VP9 - Vorbis
.mov	MPEG4 - ADPCM、MPEG4 - LPCM、MPEG4 - MP3 MPEG4 - AAC、H.264 - MP3 H.264 - AAC、H.265 - AAC MJPEG - ADPCM、MJPEG - LPCM
.mp4	MPEG4 - MP3、MPEG4 - AAC H.264 - MP3、H.264 - AAC、H.265 - AAC、H.264 - HE-AAC
.mpg/.mpeg	MPEG1 - MP3、MPEG1 - MP2 MPEG2 - MP3、MPEG2 - MP2 MPEG2 - AAC、MPEG2 - LPCM
.ts	MPEG2 - MP2、MPEG2 - AAC H.264 - MP2、H.264 - AAC、H.265 - AAC

BGM

対応フォーマット

拡張子	オーディオコーデック
.aac	AAC
.flac	FLAC
.m4a	AAC
.mp2	MPEG1/2 レイヤー 2
.mp3	MPEG1/2 レイヤー 3
.ogg	Vorbis
.wav	LPCM/ADPCM

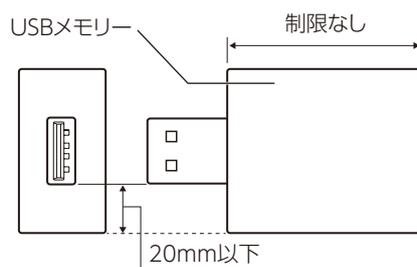
参考情報

項目	条件	
解像度	MPEG-1	MP@HL、1080P@30fps
	MPEG-2	MP@HL、1080P@30fps
	MPEG-4 映像	シンプルプロファイル
	H.264	メイン/ハイプロファイルレベル 5.2、4K x 2K 60fps
	H.265	メイン/Main10 プロファイル、 ハイティア @ レベル 5.1、4K x 2K@60fps
	モーション JPEG	MJPEG ベースラインデコード 1280 x 720p@30fps
解像度	.bmp	8000 x 8000 まで
	.gif	8000 x 8000 まで
	.jpeg/.jpg	プログレッシブ: 7000 x 7000 まで
		ベースライン: 8000 x 8000 まで
	.png	インターレース: 8000 x 8000 まで
ノンインターレース: 8000 x 8000 まで		
動画ビットレート	—	135Mbps まで
音声サンプリングレート	—	48kHz まで
音声ビットレート	MP2	384kbps まで
	MP3	320kbps まで
	ADPCM	384kbps まで
	LPCM	1.5Mbps まで
	AAC	576kbps まで

使用可能な USB メモリー

メディアプレーヤーで使用 USB メモリーは FAT32 または NTFS でフォーマットしてください。USB メモリーのフォーマット方法については、コンピューターの取扱説明書またはヘルプファイルを参照してください。

本機で USB メモリーを使用するときは、下図に従ってください。



お知らせ

本機が、接続した USB メモリーを認識しない場合は、USB メモリーのフォーマットをご確認ください。

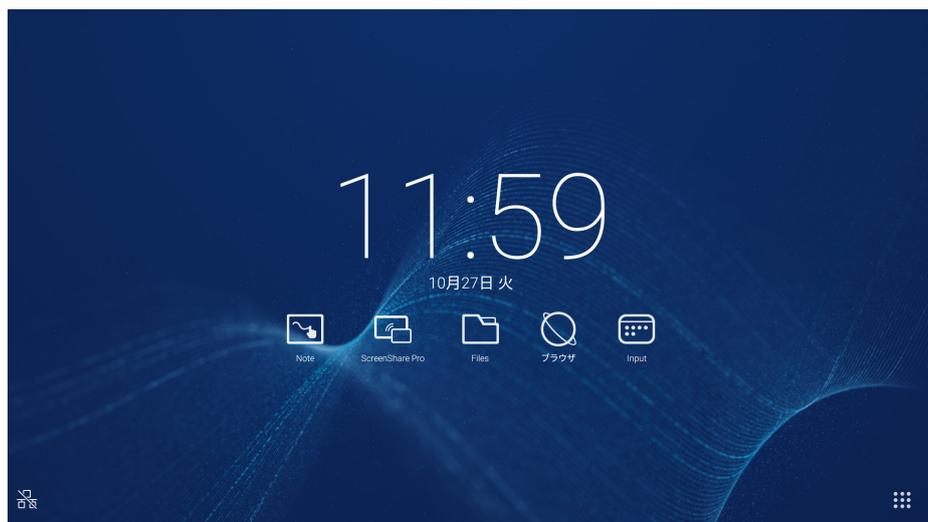
市販のすべての USB メモリーが本機で動作することを保証するものではありません。

USB メモリーを USB ポートに接続します。

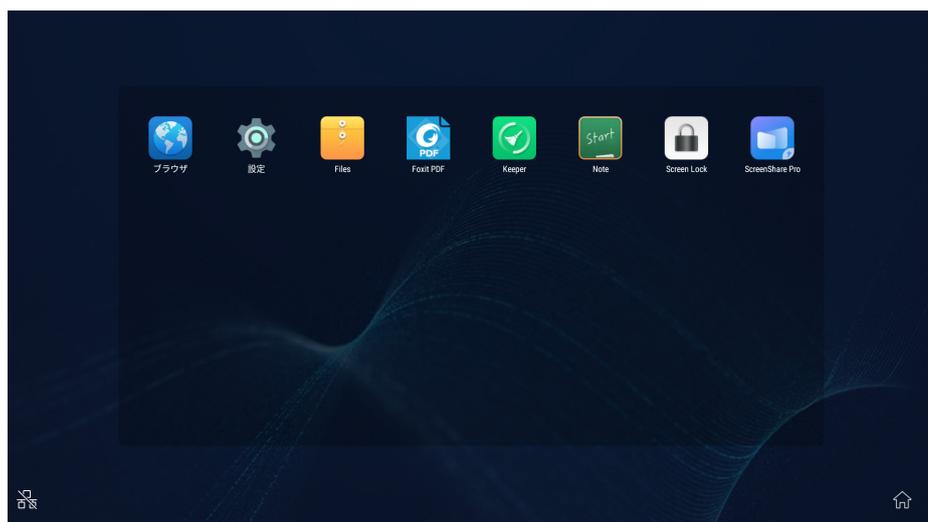
FAT32 フォーマットは読み取り／書き込みに対応し、NTFS フォーマットは読み取りのみに対応しています。

USB メモリーを安全に取り出す方法

HOME の右下隅  ボタンを選択します。



アプリケーションの起動画面の  アイコンを選択します。



設定画面の  ストレージ を選択します。



ストレージ画面の ▲ ボタンを選択します。



メッセージが表示されましたら、USB メモリーを外してください。



OSD (On-Screen-Display)による制御

OSDメニューを表示するには、本機のスクリーンを指で下部から上に向かってスワイプするか、リモコンまたはランチャーインターフェースの入力ボタンを押します。

OSD 設定 (言語 English 選択時)

設定項目	問題/オプション	
Input* ¹	OPTION	OPTION 入力を選択
	Home ボタン	Home 画面を選択
	HDMI1	HDMI1 入力を選択
	HDMI2	HDMI2 入力を選択
	HDMI3	HDMI3 入力を選択
	VGA	VGA 入力を選択
Volume	小さすぎる 大きすぎる	出力音量を大きく、または小さくする
Brightness	バックライトが暗すぎる バックライトが明るすぎる	輝度を明るく、または暗くする

*1 入力信号が切り替わるまで数秒かかります。

右上隅の☰ボタンをクリックして Audio、Screen、Display および Adjust の設定画面に切り替えます。33 ページ、34 ページ、35 ページ、および 36 ページを参照してください。

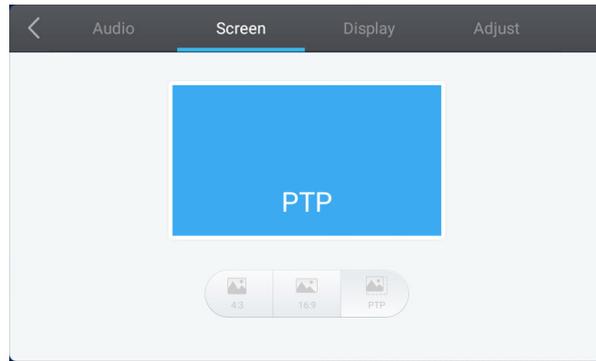
Audio 設定



設定項目	問題／オプション	
Volume	小さすぎる 大きすぎる	出力音量を大きく、または小さくする
Bass	弱すぎる 強すぎる	低域の音声を強めたり弱めたりする
Treble	弱すぎる 強すぎる	高域の音声を強めたり弱めたりする
Balance	左スピーカーの音が大きすぎる 右スピーカーの音が大きすぎる	左右スピーカーのバランスを調節する
Sound Mode	Standard	Standard
	Meeting	会議、打ち合わせなどに最適な音質
	Class	教室に最適な音質
	Custom	カスタム音質
Mute	○	直前の音量レベルに戻す
	I	音声を消す

OSD 設定 (言語 English 選択時)

Screen 設定



設定項目	問題／オプション	
Aspect ratio	16:9	すべての映像を 16:9 のアスペクト比で表示
	4:3	すべての映像を 4:3 のアスペクト比で表示
	PTP*	映像を Point To Point で表示

* Point To Point 機能により、3840 x 2160 の入力に対するタッチ操作が最適化されます。(システムまたは 3840 x 2160 の入力タイミング以外では最適化されません。)

Display 設定



設定項目	問題／オプション	
Brightness* ¹	暗すぎる 明るすぎる	映像の明るさを背景との関連において調節する
Contrast	弱すぎる 強すぎる	映像の明るさを入力信号との関連において調節する
Picture Mode	Standard	一般的な Windows 環境およびディスプレイの初期設定に適した設定
	HighBright	より明るくする
	Cinema	暗いトーンを強調した、映画に最適な設定
	Custom	Image 設定で調節したスクリーンに映像を表示
Color Temp	Standard	標準的な色
	Cold	青みがかった白
	Warm	赤みがかった白

*1 本機を暗い部屋で使う場合、画面が明るすぎると感じたときに Brightness を調節してください。

Adjust 設定 *1



設定項目	問題 / オプション	
H Position	<input type="checkbox"/> 映像が左に寄り過ぎ <input type="checkbox"/> 映像が右に寄り過ぎ	スクリーンの表示範囲内で映像の水平位置を調節
V Position	<input type="checkbox"/> 映像が下に寄り過ぎ <input type="checkbox"/> 映像が上に寄り過ぎ	スクリーンの表示範囲内で映像の垂直位置を調節
Clock	<input type="checkbox"/> 幅が狭すぎ <input type="checkbox"/> 幅が広すぎ	リモコンの ▶ を押して映像の幅をスクリーン右に向かって拡大 リモコンの ▶ を押して映像の幅をスクリーン左に向かって縮小
Phase	映像上のノイズを調節	
Auto*2	水平 / 垂直位置、クロック、位相を自動調節	

*1 VGA 入力のみ

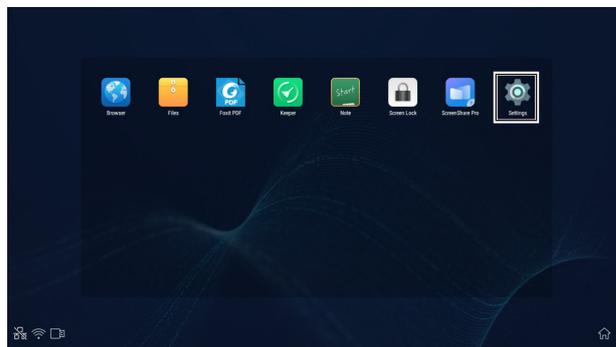
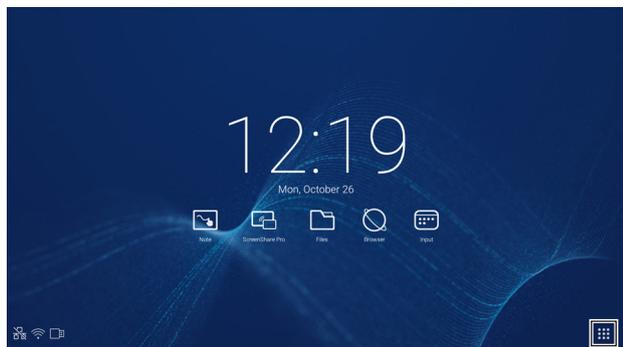
*2 最適な結果を得るために、Auto を調整パターンと組み合わせてお使いください。スクリーン調整については 34 ページを参照してください。

[アプリケーション]

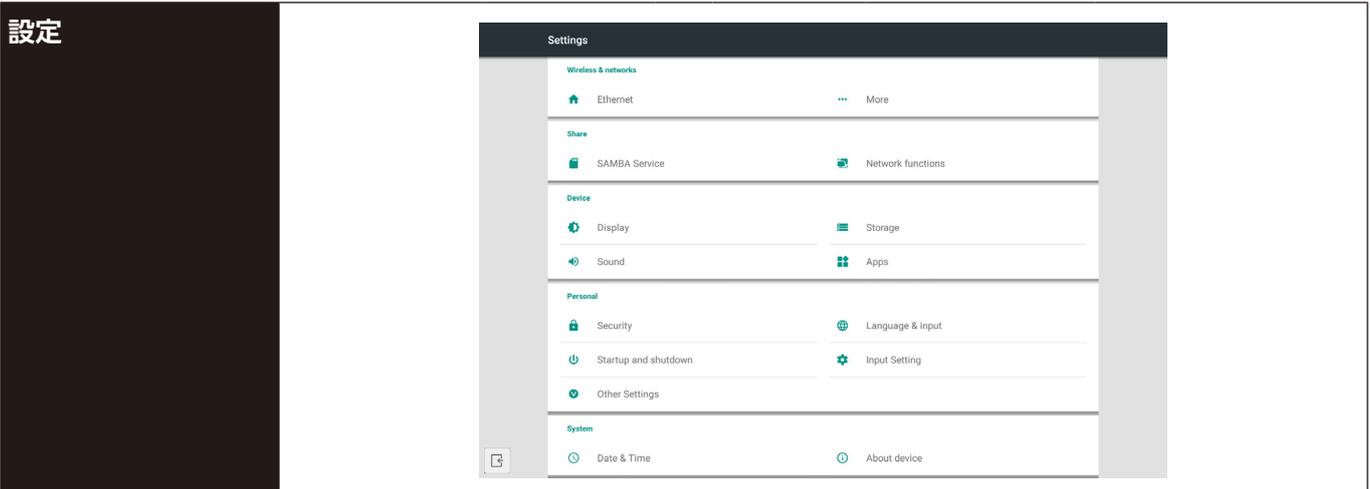
 を選択します。

または

 を選択し、続いて  を選択します。



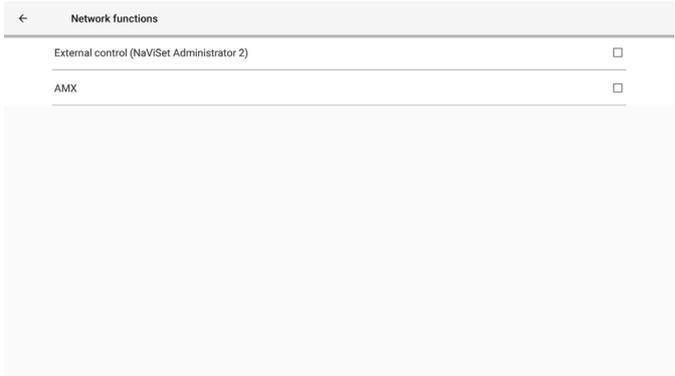
OSD 設定 (言語 English 選択時)



設定項目	問題／オプション			
Wireless & networks	Ethernet* ¹	ネットワークに有線接続する ネットワーク:オン/オフ、ローカルネットワーク設定、IP アドレス、デフォルトゲートウェイ、ネットマスク、DNS、プロキシ		
Share	SAMBA Service	SAMBA 共有サービス		
Device	Display	内蔵の壁紙を設定		
	Sound	タッチ音: オン/オフ		
	Storage	内蔵ストレージおよび USB メモリーの表示		
	Apps	各アプリケーションを表示		
Personal	Security	資格証明 (認証局)		
	Language & input	表示言語、キーボード入力、入力方法について設定 言語:ドイツ語、英語、スペイン語、フランス語、イタリア語、スウェーデン語、ロシア語、中国、日本語		
	Startup and shutdown	起動とシャットダウンに関する設定	起動チャンネル	直前のシャットダウン時のチャンネル 初期設定の起動チャンネル (ソースを選択)
			起動後スタンバイ (黒スクリーン): バックライトを消灯 お知らせ リモコンの画面オフボタンを押すと元に戻ります。	
	タイマースイッチ	タイマースイッチ	電源オフのリマインダーを閉じる	
			ブート時間/オフ時間	それぞれの時間を選択し、曜日、毎日、実働日のいずれかを選択
	Input setting	入力名をニックネームに変更		
	Other Setting	Floating Style Setting	画面上の表示方法を設定	ツールバーの設定 スライド式ツールバー/一般的ツールバー
SystemDock Channel 設定			SystemDock の設定 全チャンネルで有効/ホームで有効 全チャンネルで無効	
ウェイク・オン・LAN* ²			ウェイク・オン・LAN 機能のオン/オフ	
System	Date & time	日付と時刻の自動設定/手動設定		
	About Device	各ソフトウェアのバージョン情報		

*1 DHCP がオンの場合、DHCP サーバーをネットワークに接続してください。

*2 ウェイク・オン・LAN が有効の場合、スタンバイ時の消費電力は 2W 以下になります。

<p>Network functions</p>						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="113 555 392 607">メニュー</th> <th data-bbox="392 555 1487 607">機能</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="113 607 392 672">External Control (NaviSet Administrator 2)</td> <td data-bbox="392 607 1487 672">External Control または LAN 経由の NaViSet Administrator 2 が有効になっている場合、この設定を選択</td> </tr> <tr> <td data-bbox="113 672 392 732">AMX*1</td> <td data-bbox="392 672 1487 732">AMX 社の NetLinx コントロールシステムに対応したネットワークに接続している場合、AMX の Device Discovery による検出機能をオン/オフ</td> </tr> </tbody> </table>	メニュー	機能	External Control (NaviSet Administrator 2)	External Control または LAN 経由の NaViSet Administrator 2 が有効になっている場合、この設定を選択	AMX*1
メニュー	機能					
External Control (NaviSet Administrator 2)	External Control または LAN 経由の NaViSet Administrator 2 が有効になっている場合、この設定を選択					
AMX*1	AMX 社の NetLinx コントロールシステムに対応したネットワークに接続している場合、AMX の Device Discovery による検出機能をオン/オフ					

*1 ヒント : AMX Device Discovery に対応した機器を使用している場合は、すべての AMX の NetLinx コントロールシステムは機器を認識し、AMX サーバーから適切な Device Discovery モジュールをダウンロードします。
AMX Device Discovery が機器を認識した場合、この項を選択してください。

無線 LAN の設定

無線 LAN を使用する場合は、お使いの国／地域に該当する無線 LAN ユニット（NP 05 LM シリーズ）をお求めになり、本機に組み込んでください。

タイプ	対応する国／地域
NP05LM1	アメリカ合衆国、カナダ、メキシコ、ペルー、アルゼンチン、ブラジル、コロンビア、エクアドル
NP05LM2	EU（28ヶ国）および EFTA（3ヶ国）、スイス、トルコ、タイ、香港、ベトナム、アラブ首長国連邦、サウジアラビア、オマーン、南アフリカ、フィリピン、レバノン
NP05LM3	日本
NP05LM4	オーストラリア、ニュージーランド、中華人民共和国、シンガポール、マレーシア、大韓民国、インド、スリランカ、チリ、ロシア、ウクライナ、エジプト、イスラエル、クウェート
NP05LM5	台湾、インドネシア、パキスタン、ヨルダン、カタール

お知らせ

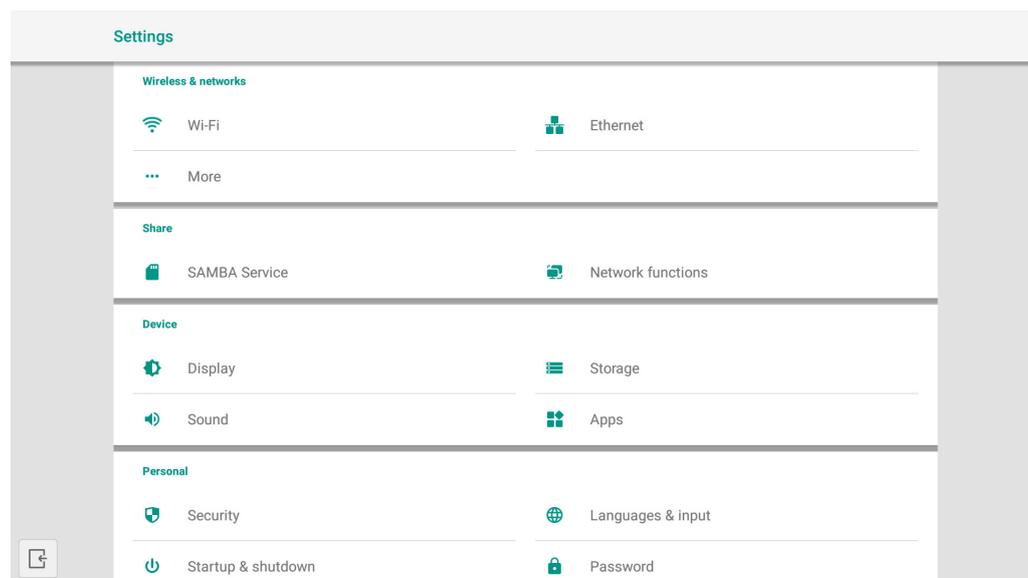
対応する国／地域については販売店にお問合せください。

無線 LAN ユニットは、本機のどの USB ポートにも接続することができます。

接続例

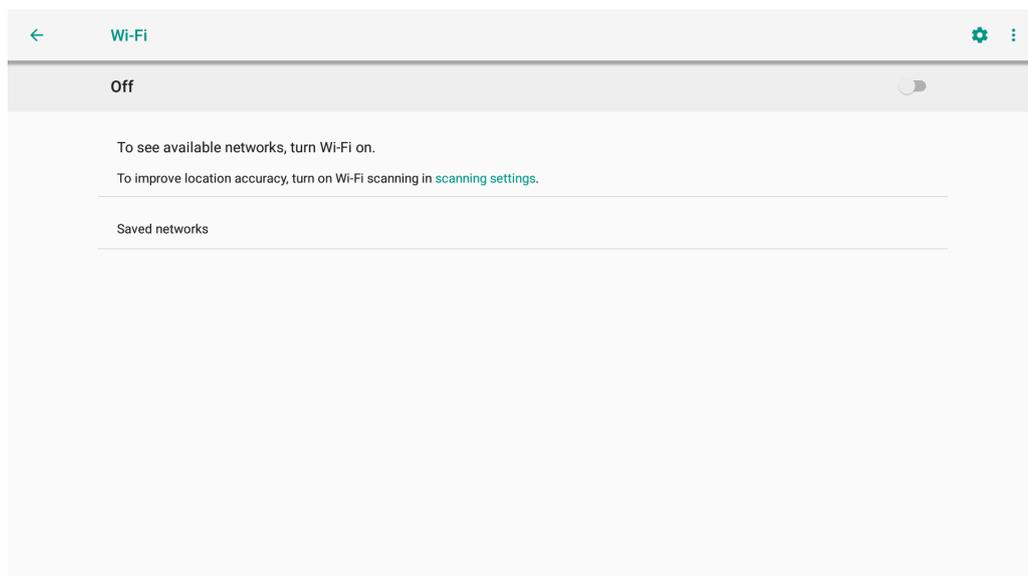


* Settings 画面



* 無線 LAN 使用時の画面

無線 LAN ユニットを接続すると、Settings 画面の左上隅に Wi-Fi メニューが表示されます。
Wi-Fi を選択し、画面右のスライドスイッチを右にスライドすると無線 LAN ユニットがオンになります。



しばらくすると接続可能な状態になります。接続先を選択し、設定をおこないます。



HOMEの使いかた

1. はじめに

HOME は、ここではタブレット PC 用のオペレーティングシステムを意味します。機器をスタートすると、図 1-1 に示すランチャーインターフェースが表示されます。

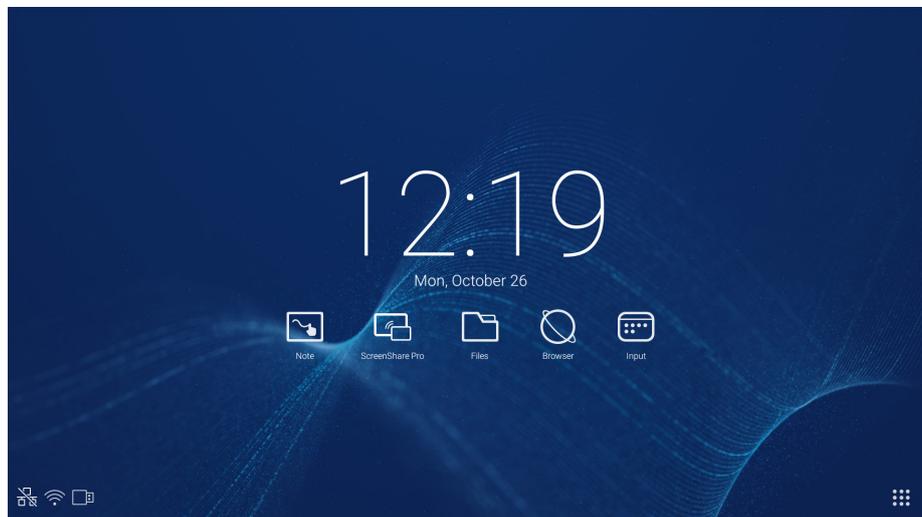


図 1-1 ランチャーインターフェース

右下隅の  ボタンをクリックすると、図 1-2 のように各アプリケーションの起動画面になります。

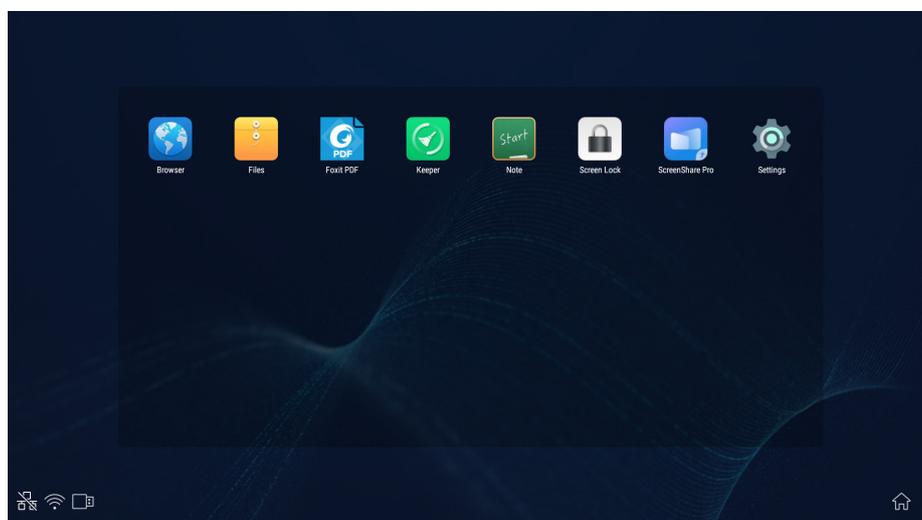


図 1-2 アプリケーション

2. スライドバー

両端のサイドバーの ▶ または ◀ でボタンをクリックしてスライドバーを呼び出します。図 2-1 に、右サイドバーの呼び出し例を示します。右サイドバーには、バックボタン、ホームボタン、最近実行したタスクの表示ボタン、注釈ツール、画面フリーズボタン、小ツール、入力スイッチがあります。

Settings のスライドバーのアクセス方法を設定することができます。



図 2-1 サイドバーボタン

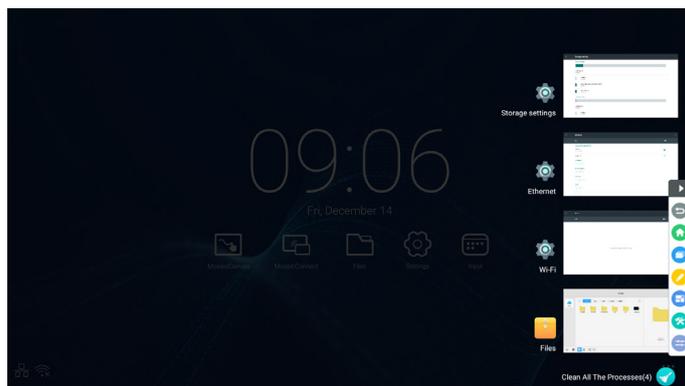
2.1 バックボタン

◀ をクリックすると直前に操作していたインターフェースに戻ります。

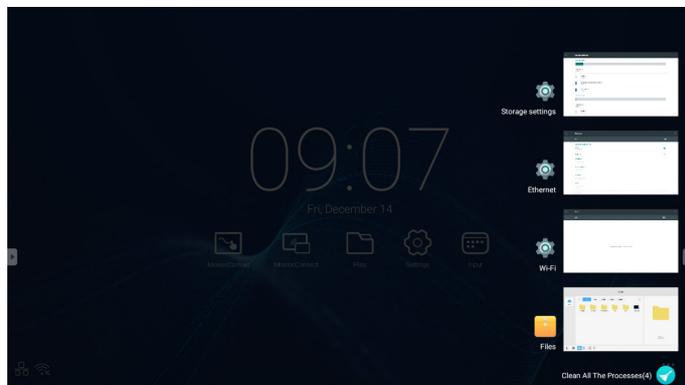
2.2 ホームボタン

🏠 をクリックするとデスクトップに戻ります。

2.3 最近実行したタスクの表示ボタン



☰ をクリックすると最近使用したアプリケーションがサムネイルで示されたウィンドウがポップアップ表示されます。サムネイルをタップすると、対応するアプリケーションが起動するか、そのアプリケーションに切り替わります。サムネイルを削除するには、削除したいサムネイルを左から右にスワイプします。



画面下部の 🗑️ (全プロセスを削除) をタップすると、すべてのサムネイルが削除されます。サムネイルを削除すると対応するアプリケーションが終了します。

2.4 注釈ツール

👉 をクリックすると、図 2-4-1 に示す注釈ツールが表示されます。注釈、ジェスチャー消去、スクリーンショットおよび終了ボタンがあります。フイックホワイトボードを使用中は、この機能は無効になります。



図 2-4-1 注釈ツール

1. **Annotation.** 注釈モードにアクセスすると注釈機能がすべて有効になり、インターフェースに直接書き込んだりメモしたりすることができます。ペンの色は赤または黒に切り替えることができます。
2. **Screenshot saving.** 📄 をクリックすると、現在の画面のスクリーンショットが保存されます。
3. **Exit.** ✖ をクリックすると注釈モードが終了します。

2.5 画面フリーズ

🔒 ボタンをクリックすると、画面フリーズツールが表示されます。画面をフリーズするとともに、ズームイン/アウトの操作ができます。

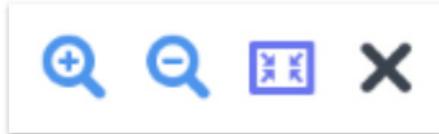


図 2-5-1 画面フリーズツール

1. **Zoom in.** 🔍+ ボタンをクリックすると、現在の画面でズームインをおこないます。
2. **Zoom out.** 🔍- ボタンをクリックすると、現在の画面でズームアウトをおこないます。
3. **Return.** 📄 ボタンをクリックすると、画面サイズが元に戻ります。
4. **Exit.** ✖ ボタンをクリックすると、画面フリーズを終了します。

2.6 小ツール

👉 をクリックすると、スポットライト、カウントダウン、ストップウォッチ、オンラインクラスなどを含む選択ボックスが表示されます。

2.6.1 スポットライト

👉 をクリックすると図 2-6-1-1 に示すスポットライトが起動します。スポットライトにより、強調したい場所に視聴者の注意を引き付けることができます。



図 2-6-1-1 スポットライト

1. 黒い領域内で、ドラッグしてスポットライトで強調する場所を移動します。
2. **Setting.** クリックすると、図 2-6-1-2 に示すウィンドウが表示されます。

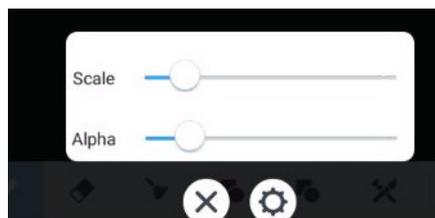


図 2-6-1-2 設定

- **Scale.** スライダーをドラッグしてスポットライトの範囲を調節します。
 - **Alpha.** スライダーをドラッグして、スポットライトがカバーする範囲の透明度を調節します。
3. スポットライトを消す。 ✖ をクリックしてスポットライトを消します。

2.6.2 カウントダウン

カウントダウンボタンをクリックすると、図 2-6-2-1 に示すカウントダウン小ツールが表示されます。START ボタンをクリックすると、図 2-6-2-2 に示すようにカウントダウンが始まります。カウントダウンを一時停止するには PAUSE ボタンをクリックします。RESET ボタンをクリックすると、カウントダウン開始状態に戻ります。

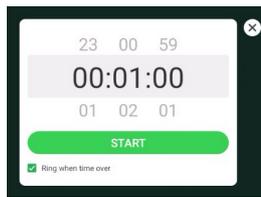


図 2-6-2-1 カウントダウン開始状態



図 2-6-2-2 カウントダウンインターフェース

2.6.3 ストップウォッチ

 ボタンをクリックすると、図 2-6-3-1 に示すストップウォッチが起動します。ストップウォッチのスタート、一時停止、再スタートおよびリセットをおこなうことができます。

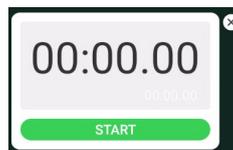


図 2-6-3-1 ストップウォッチ

2.6.4 オンラインクラス

 をクリックしてオンラインクラスを開始します。生徒は QR コードをスキャンしてクラスに参加し、教師は ENTER THE CLASS をクリックします。

全員が同じ IFP ネットワークに接続していることをご確認ください。



図 2-6-4-1 QR コード

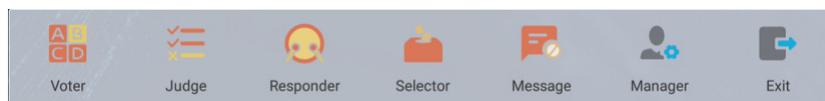


図 2-6-4-2 メニューバー

2.6.4.1 Voter

 ボタンをクリックすると、教室インターフェース画面の下部に解答バーが表示されます。質問のタイプとして、Single choice または Multiple choice のいずれかをクリックします。

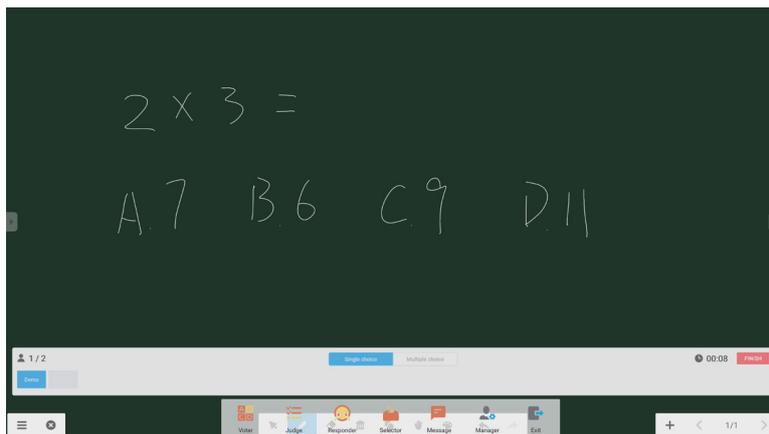


図 2-6-4-1-1 Voter

Answer. Begin をクリックすると問題に解答することができます。問題に解答した生徒の名前は青で表示されます。

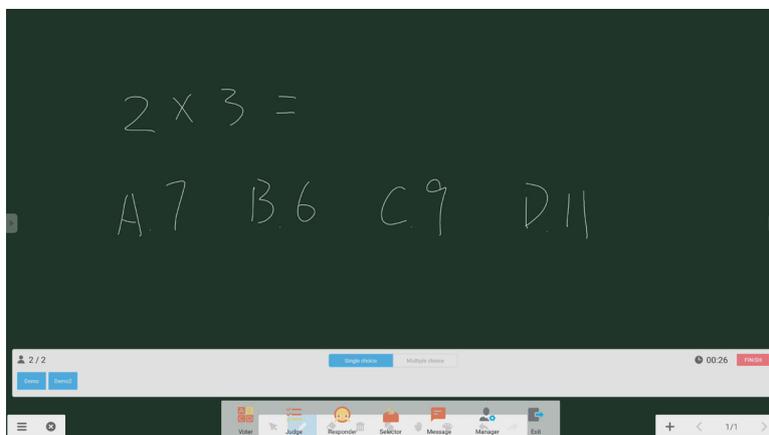


図 2-6-4-1-2 Voter

Answers statistics. Finish をクリックすると出題と解答が終了し、Answers statistics ページが表示されます。

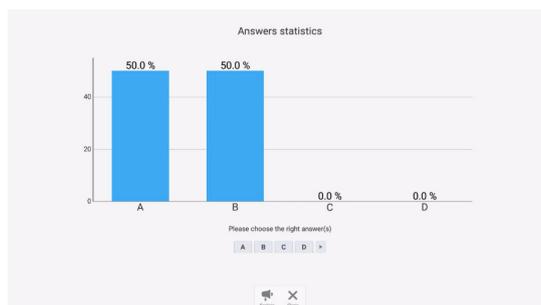


図 2-6-4-1-3 Answers statistics

正解を選択し、正答率を計算します。

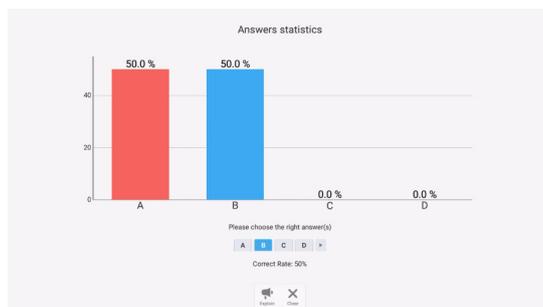


図 2-6-4-1-4 Answers statistics

Explain. Answers statistics 画面の Explain ボタン  をクリックすると指導ページに切り替わります。解答の状況を確認しつつ、問題の説明を見ることができます。

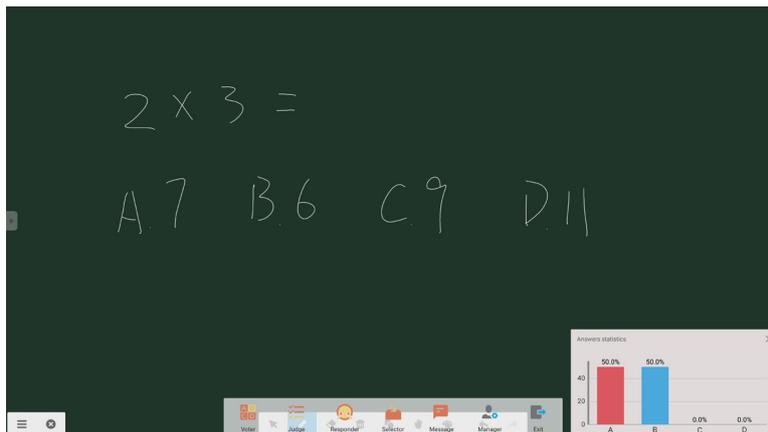


図 2-6-4-1-5 Explain

2.6.4.2 Judge

 ボタンをクリックすると、教室インターフェース画面の下部に解答バーが表示されます。

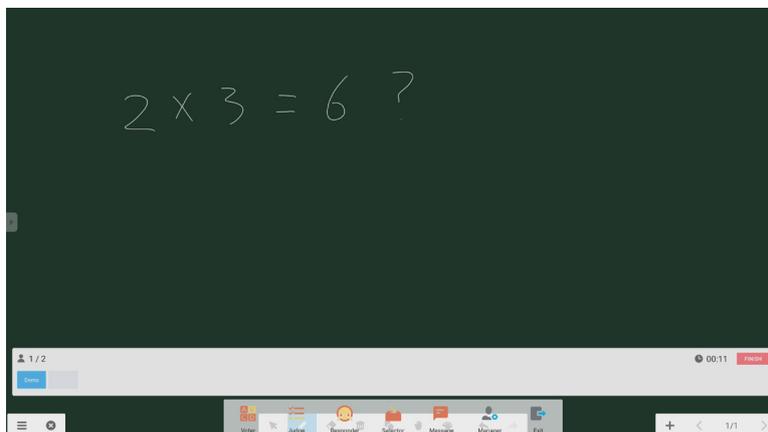


図 2-6-4-2-1 Judge

Answer. Begin をクリックすると問題に解答することができます。問題に解答した生徒の名前は青で表示されます。

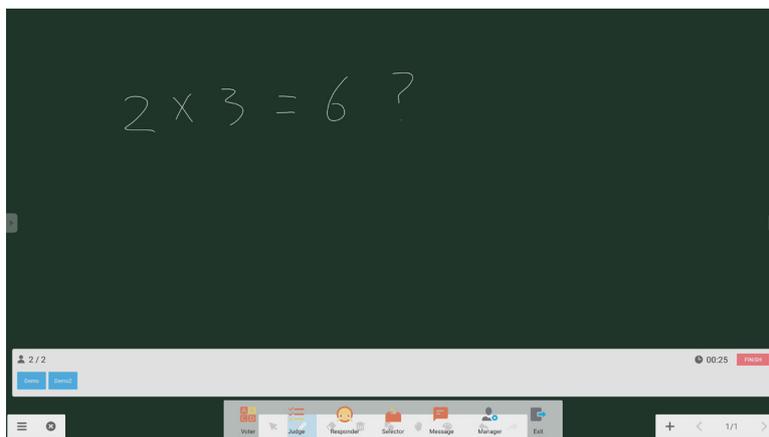


図 2-6-4-2-2 Voter

Answers statistics. Finish をクリックすると出題と解答が終了し、Answers statistics ページが表示されます。正解を選択し、正答率を計算します。

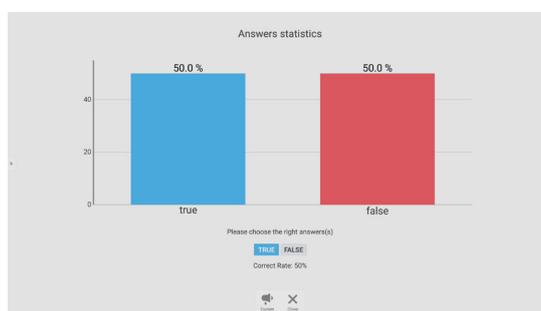


図 2-6-4-2-3 Answers statistics

Explain. Answers statistics 画面の Explain ボタン  をクリックすると指導ページに切り替わります。生徒は、解答の状況を確認しつつ問題の説明を見ることができます。

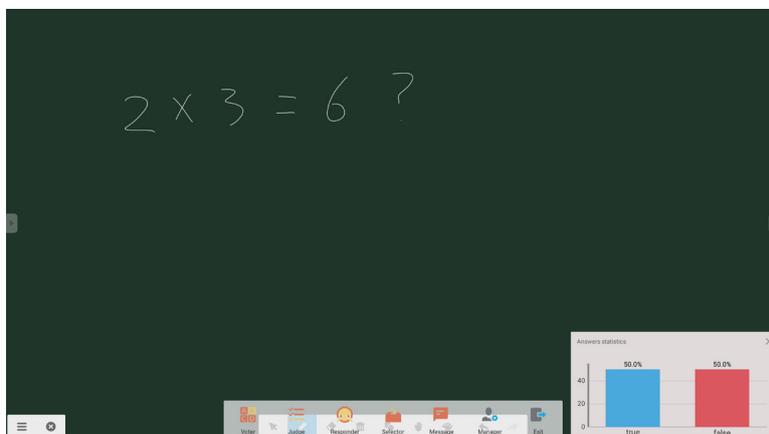


図 2-6-4-2-4 Explain

2.6.4.3 Responder

👉 ボタンをクリックすると Responder ウィンドウが表示されます。生徒は、OK ボタンを押すと解答することができます。



図 2-6-4-3-1 Responder

2.6.4.4 Selector

👉 ボタンをクリックすると Selector ウィンドウが表示されます。オンラインクラスから一人以上をランダムにピックアップすることができます。

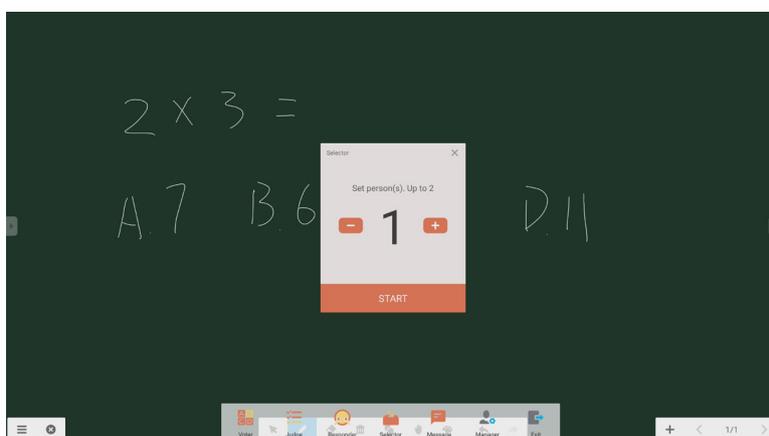


図 2-6-4-4-1 Selector

ピックアップする人数を設定し、START をクリックします。オンラインクラスからランダムに名前をピックアップします。

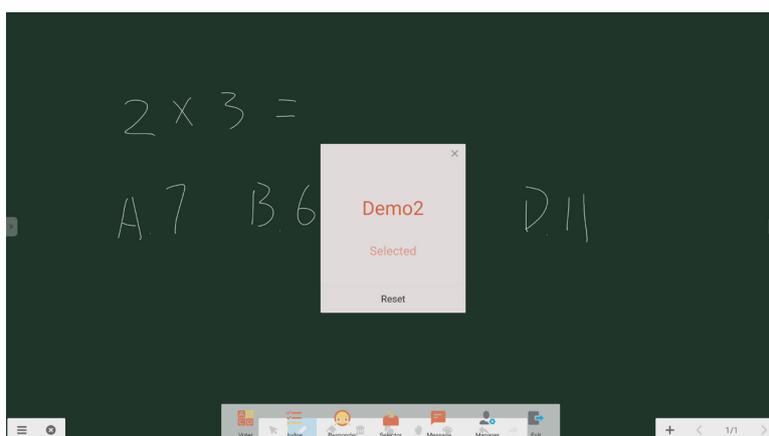


図 2-6-4-4-2 Select 実行結果

2.6.4.5 Message

Message が有効になると、生徒は携帯電話からコメントの発信ができるようになります。コメントは、タブレット PC 上にリアルタイムで表示されます。

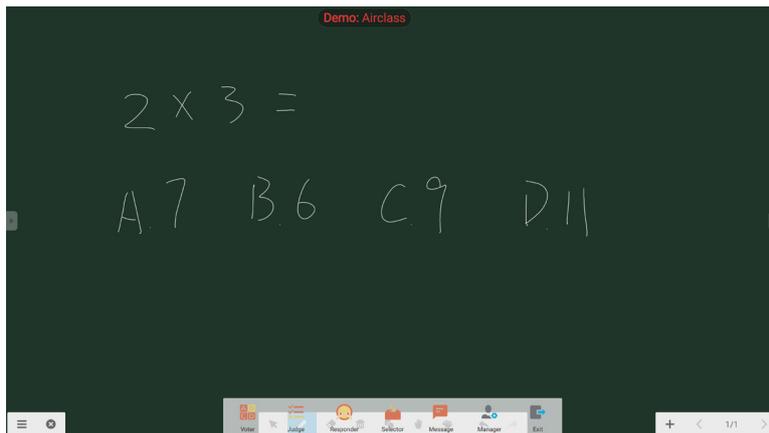


図 2-6-4-5-1 Message

2.6.4.6 Manager

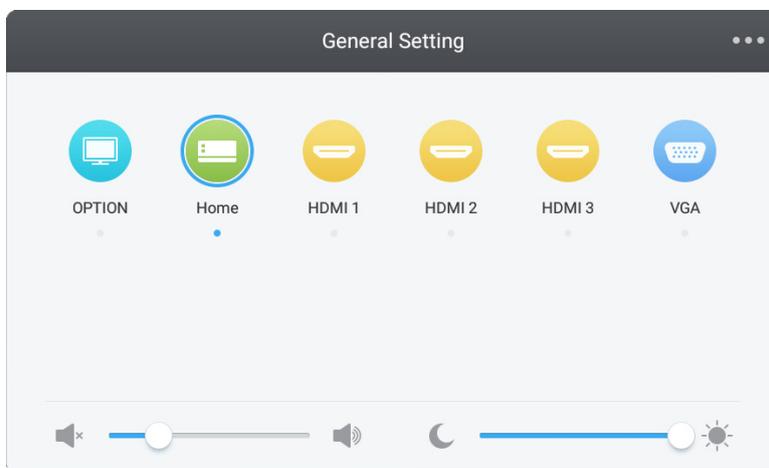
Manager ボタンをクリックすると QR コードが表示され、それによって生徒は簡単にオンラインクラスに参加することができます。



図 2-6-4-6-1 Manager

2.7 入力切り替えスイッチ

🔌 をクリックすると入力信号選択画面が表示されます。



3. ファイル

📁 をクリックすると図 4-1 に示すファイル閲覧画面が表示されます。システムに保存されている、文書やホワイトボード、動画、静止画、音声などのファイルを閲覧することができます。ここでは、外部 USB メモリーに保存されているファイルかどうかの識別、カテゴリーに分けての閲覧、ファイルの検索などの操作が可能です。

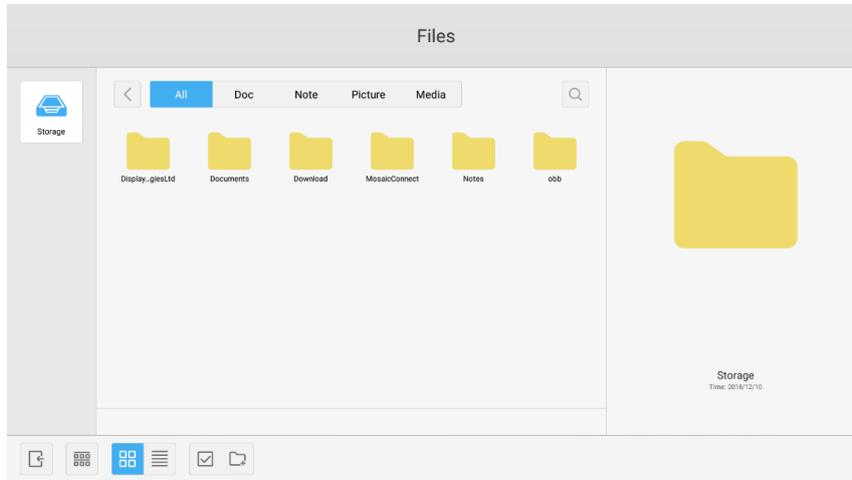


図 3-1 ファイルの閲覧

3.1 カテゴリーごとに関連する

システムに保存されているリソースを、文書、ホワイトボード（ホワイトボードの面単位で、あるいはクイックスクリーンショットで保存されたページ）、動画、静止画、音声などのカテゴリーに分けて閲覧することができます。

- **All.** 初期設定では、内部ストレージデバイスにアクセスすると全リソースが表示されます。
- **Doc.** PDF の文書を閲覧するときにクリックします。
- **Note.** ホワイトボードで保存されたファイルとクイックスクリーンショットを閲覧するときにクリックします。
- **Picture.** システムに対応する、.jpg、.jpeg、.png、.bmp および .gif 形式で保存された静止画を閲覧するときにクリックします。
- **Media.** システムに対応する、.avi、.flv、.m4v、.mkv、.mov、.mp4、.mpeg、.mpg、.3gp および .ts 形式で保存された動画を閲覧するときにクリックします。
- **Search.** インターフェースの右上隅の入力ボックスに検索したいリソース名を入力し、クリックして検索を開始します。例えば、「word」と入力すると「word」という名前のリソースを見つけることができます。

3.2 リソースを操作する

システムに保存するファイルを新規作成したり、システム内のファイルに対して選択、すべてを選択、選択のキャンセル、コピー、ペースト、カット、デリート、リネームおよび追加の操作をすることができます。

1. **Selecting.** ボタンをクリックすると X に変わり、リソースの左上隅に選択ボックスが表示されます。必要なリソースを選択します。

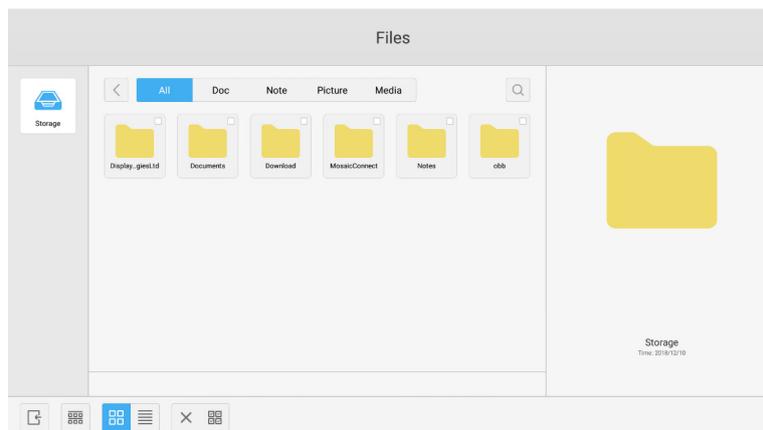


図 3-2-1 選択インターフェース

2. **Selecting all.** すべてボタンをクリックすると、現在のディレクトリー下のすべてのリソースを選択することができます。

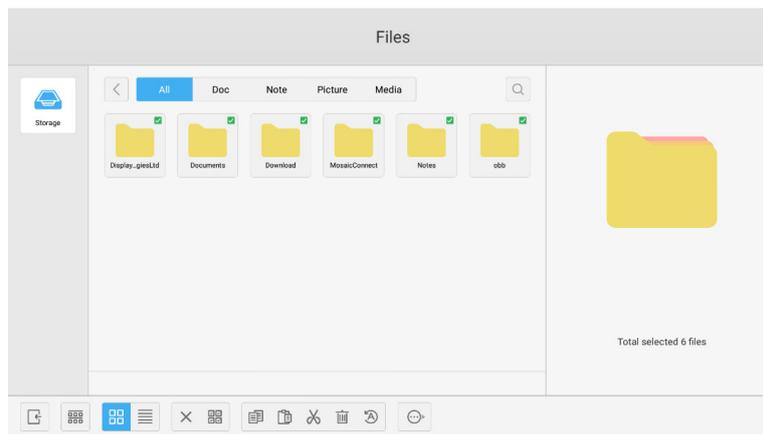


図 3-2-2 すべてを選択のインターフェース

3. **Cancelling selecting.** 解除ボタンをクリックすると、現在選択されているすべてのリソースの選択を解除します。

4. **Creating.** 新規フォルダーボタンをクリックして、現在のディレクトリー下に新規フォルダーを作成します。

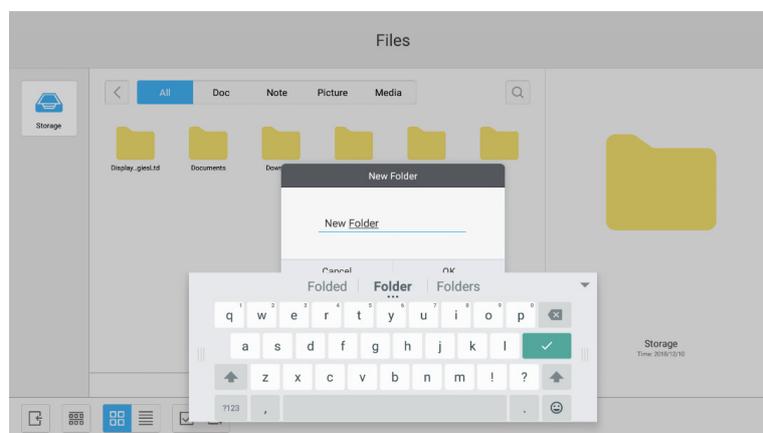


図 3-2-3 New Folder

5. **Copying.** リソースを選択すると、コピーボタンが表示されます。コピーボタンをクリックして選択されているリソースをコピーします。
6. **Cutting.** リソースを選択すると、カットボタンが表示されます。カットボタンをクリックして選択されているリソースをカットします。
7. **Deleting.** 削除ボタンをクリックして選択されているリソースをデリートします。
8. **Pasting.** コピーまたはカットされたリソースがある場合、ペーストボタンが有効になります。コピー／カットされたリソースを必要な場所にペーストすることができます。デフォルトフォルダーがすべてのリソース場所を表示しているときのみ、ペーストをおこなうことができます。
9. **Renaming.** リネームボタンをクリックして選択されているリソースのリネームをおこないます。
10. **More.** USBメモリーを挿入し、メニューボタンをクリックすると[send to]ボタンが表示されます。選択したファイルを転送先のフォルダーに送ることができます。
11. リソースを選択するとウィンドウ下部にリソース操作メニューが表示されます。現在のリソースに対して、デリート、コピー、カット、ペーストおよびリネームの操作をおこなうことができます。

3.3 メニューを並べ替える

- 並べ替えボタンをクリックすると図 4-3-1 に示すメニューが表示されます。リソースを、名前順、タイプ順、サイズ順および作成日時順に並べ替えることができます。初期設定では名前順に表示されます。

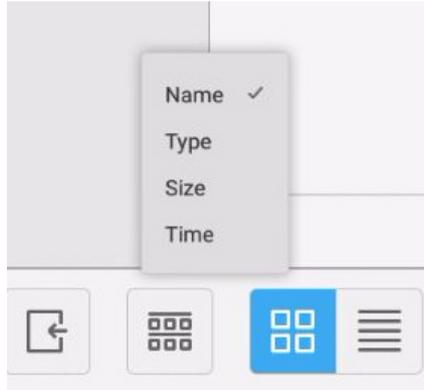


図 3-3-1 並べ替えメニュー

- Name.**「名前順に並べ替える」を選択すると、リソースは名前順に表示されます。
 - Type.**「タイプ順に並べ替える」を選択すると、リソースはタイプ順に表示されます。
 - Size.**「サイズ順に並べ替える」を選択すると、リソースはサイズ順に表示されます。
 - Time.**「作成日時順に並べ替える」を選択すると、リソースは作成日時順に表示されます。
- **タイル** リソースをアイコンのフォームで表示するには、をクリックします。初期設定では、図 4-3-2 に示すようにリソースはアイコンのフォームに従って表示されます。

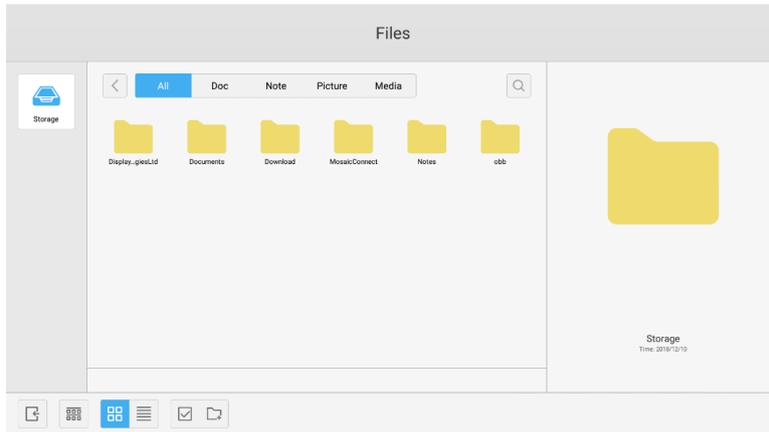


図 3-3-2 タイル表示

- **List.** をクリックすると、図 4-3-3 に示すように、リソースは詳細情報とともにリスト表示されます。

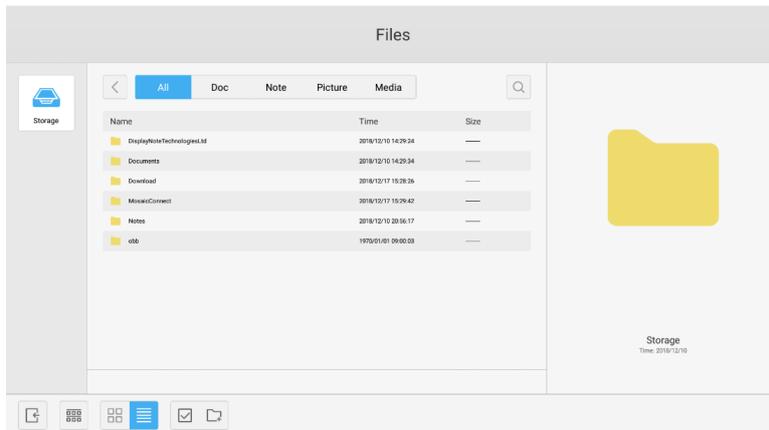


図 3-3-3 リスト表示

3.4 終了する

をクリックすると、ファイルの閲覧を終了しホーム画面に戻ります。

4.Settings

⚙️ ボタンをクリックすると図 5-1 に示す Settings 画面が表示されます。設定したい項目を、Wireless & networks、Share、Device、Personal および System のいずれかをタップして選択します。

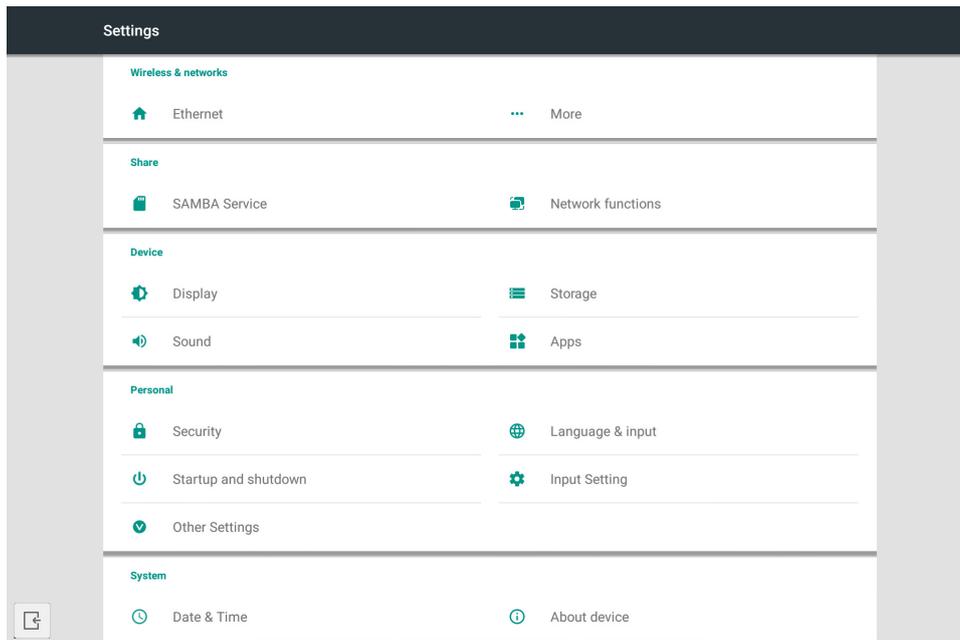


図 4-1 Settings メニュー

4.1 Wireless & networks

ネットワークを有効にするかどうかを決めて、IP アドレス、マスク、ゲートウェイの情報を確認することができます。

4.2 Share

SAMBA 共有サービスおよびネットワーク機能（外部制御および AMX）。

4.3 Device

Display: 壁紙などを設定します。

Storage: 本機のストレージデバイスについて表示します。

Sound: タッチサウンドと音声出力の設定をします。

Apps: 本機のすべてのアプリケーション。

4.4 Personal

Language & input、Startup and shutdown、Security、Input Setting および Other Settings の各項を設定します。

Language & input: 表示言語、キーボード入力および入力方法について設定します。

Startup and shutdown: 起動チャンネルと起動後スタンバイ（黒画面）の設定をおこないます。

Input Setting: 入力名をニックネームに変更します。

Other Settings: ツールバーの設定、システムドックの設定およびウェイク・オン・LAN の設定をおこないます。

4.5 System

日時の設定および本機についての表示をおこないます。

5. ブラウザー

ネットワークに正常に接続しているとき、🌐 ボタンをクリックするとウェブページにアクセスするためのウェブサイトが表示されます。

6. Keeper

🟢をクリックすると、図 7-1 に示す Keeper インターフェイス画面が表示されます。メモリの最適化、ゴミ箱のクリアおよびタブレット PC のハードウェアチェックができます。

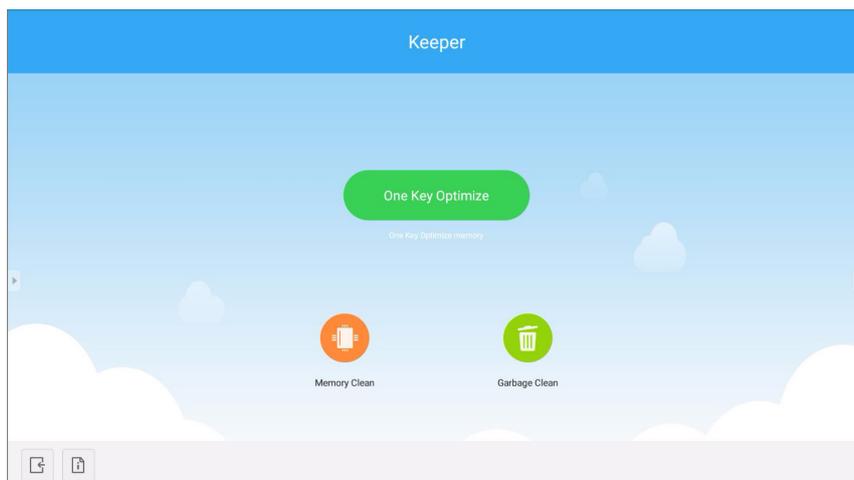


図 6-1 Keeper

- **One Key Optimize.** 🟢をクリックすると、メモリの最適化、ゴミ箱のクリアおよびハードウェアチェックを同時にこなうことができます。
- **Memory Clean.** 🟠をクリックしてメモリーを最適化します。

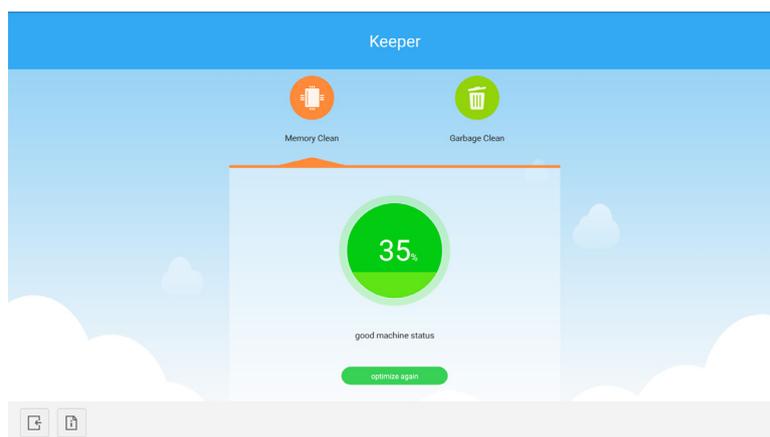


図 6-2 Memory Clean

- **Garbage Clean.** 🟢をクリックしてディスクのゴミ箱をクリアします。

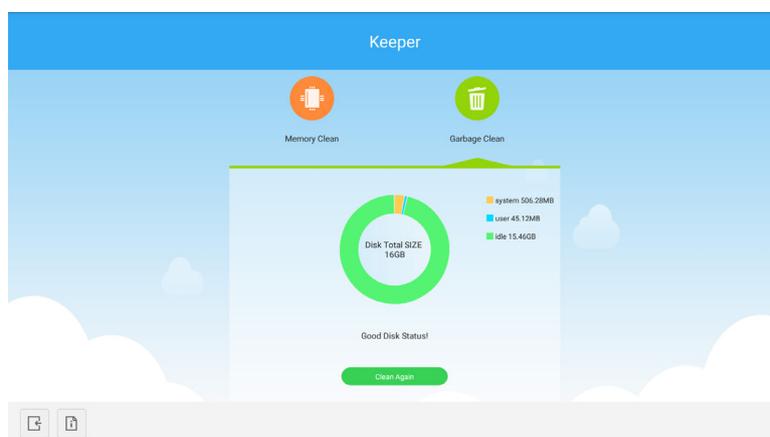


図 6-3 Garbage Clean

- **Version information.** ⓘをクリックすると、本機のシステムのバージョンおよびスタイラスペンのバージョンが表示されます。
- **Exit.** 🏠をクリックすると、Keeper を終了してメインインターフェイスに戻ります。

7. タッチメニュー

画面下部から上に向かって指でスワイプするとタッチメニューが表示されます。

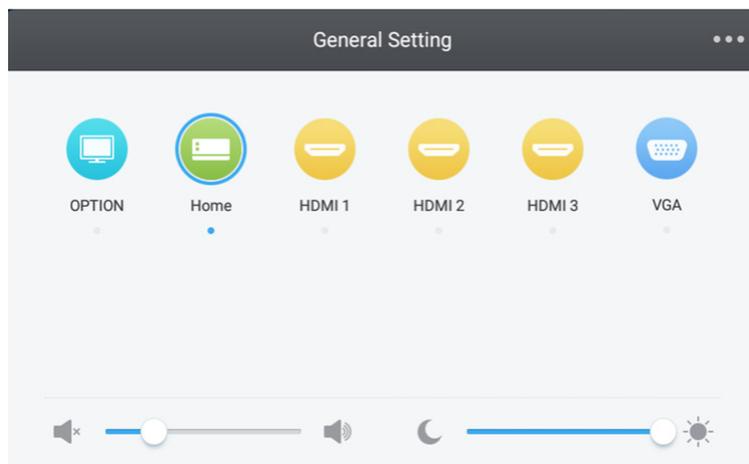


図 7-1 General Setting

OPTION: OPTION 入力を選択します。
Home: Home 入力を選択します。
HDMI: HDMI 入力を選択します。
VGA: VGA 入力を選択します。
入力信号が切り替わるまで数秒がかかります。

8. Note

 をクリックすると、図 8-1 に示す Note が開きます。

お知らせ

ホーム画面の  ボタンをクリックしても利用できます。

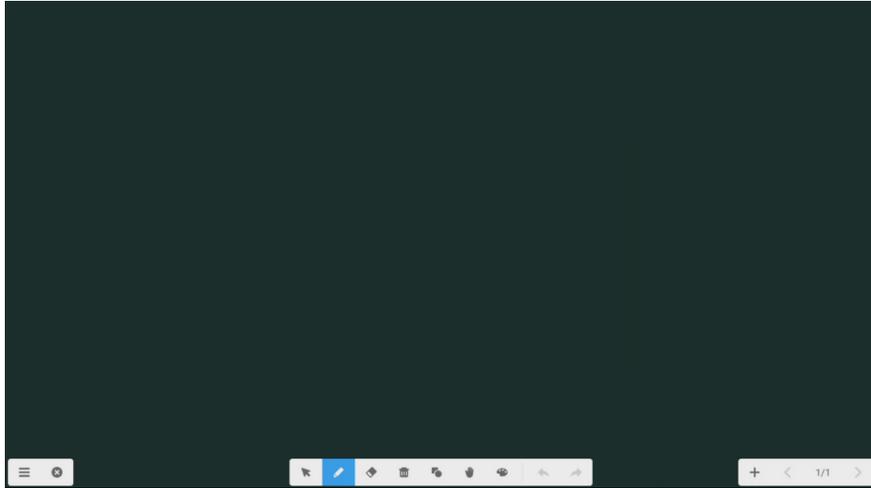


図 8-1

8.1 画面左下のメニュー

 をクリックすると、図 8-1-1 のメニューが表示されます。背景の設定および各種の保存ができます。

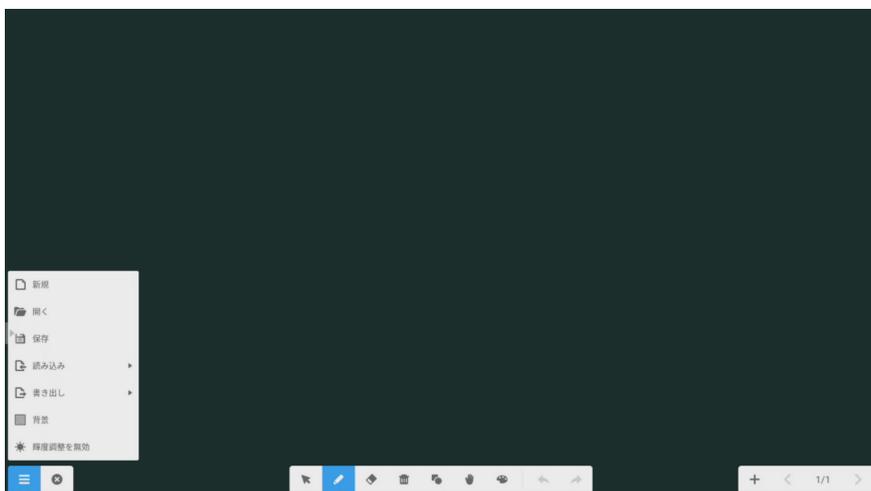


図 8-1-1

8.1.1 新規

 ボタンをクリックして、新しいホワイトボードファイルを作ります。

8.1.2 開く

 ボタンをクリックして、ファイル選択ウィンドウを表示します。ローカルの .enb または .iwb 形式のファイルを開くことができます。

8.1.3 保存

 ボタンをクリックして、現在の文書を .enb 形式で閲覧できるファイルとして保存します。

8.1.4 読み込み

 ボタンをクリックして、現在の文書に画像や PDF ファイル、SVG ファイルを読み込みます。



図 8-1-4-1

8.1.5 書き出し

 ボタンをクリックして、現在のホワイトボードアプリの内容を画像や PDF ファイル、SVG ファイル、インタラクティブホワイトボードの形式で書き出します。



図 8-1-5-1

8.1.6 背景

■をクリックして、現在のページの背景色(初期設定は黒)を変更します。希望の色をクリックして背景色を切り替えます。カラーテクスチャ、画像付きテクスチャまたはカスタム画像の背景に設定することもできます。

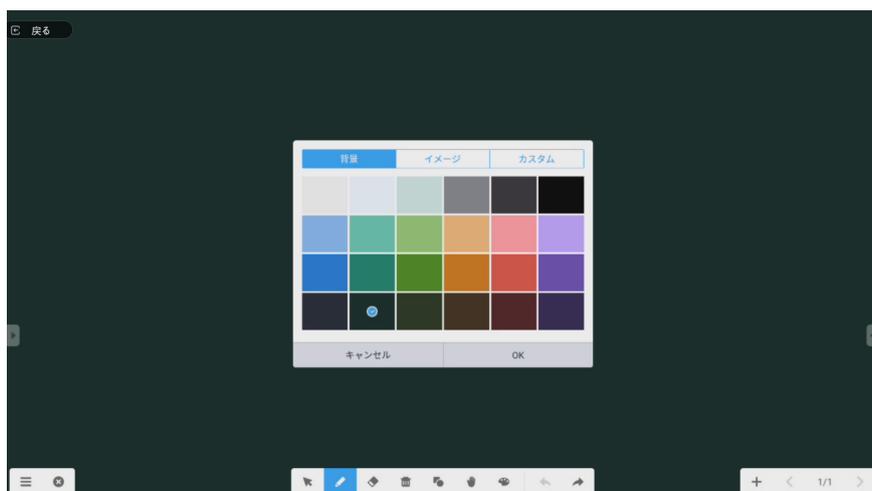


図 8-1-6-1 カラーテクスチャ、カスタム画像の背景

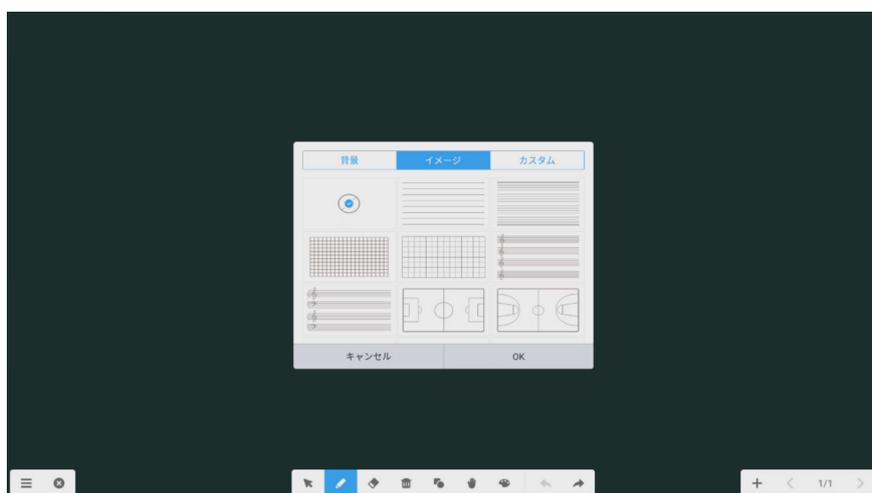


図 8-1-6-2 テクスチャの背景

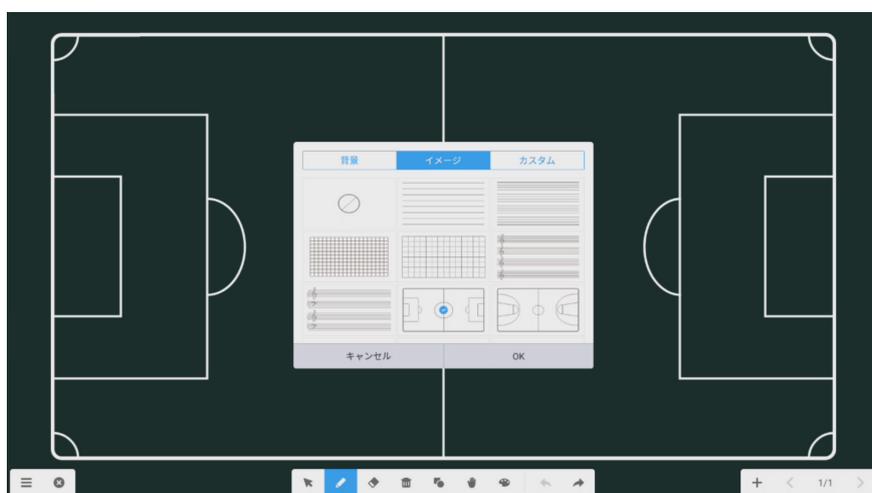


図 8-1-6-3 カラーテクスチャの背景

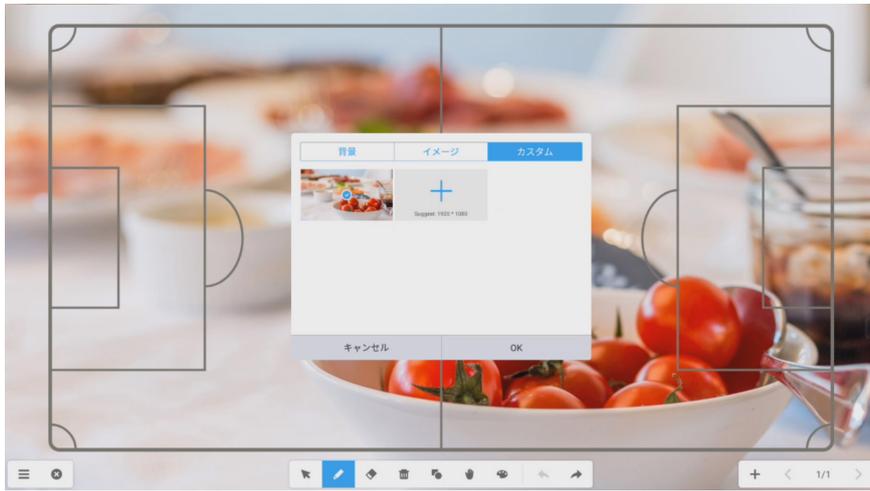


図 8-1-6-4 カスタム画像の背景

8.1.7 輝度調整を無効にする

☀️ をクリックして、自動輝度調整（初期設定では無効）を有効にします。

8.2 画面下部のメニュー

8.2.1 選択

🖱️ ボタンをクリックするとオブジェクトが選択できるようになります。任意の図形を描いたり画面上のオブジェクトをクリックしたりするとオブジェクトが選択でき、選択したオブジェクトを移動したりズームイン、ズームアウトの操作をすることができます。

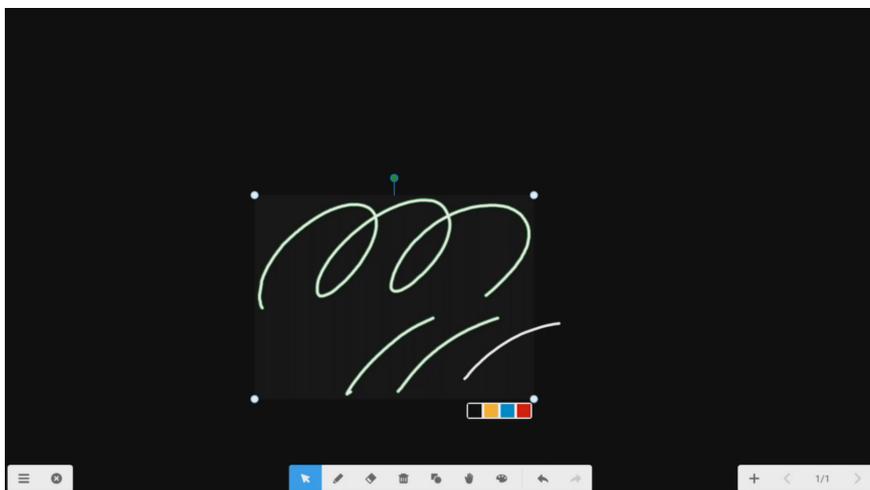


図 8-2-1-1 オブジェクトの選択

オブジェクトを選択後、以下の機能が使用できます。

- オブジェクトの移動
 - オブジェクト内の 1 点をドラッグして希望の位置に移動できます。
- オブジェクトの拡大・縮小 / 回転
 - オブジェクト内の 2 点を操作して、拡大 / 縮小ができます。
 - 4 つの頂点にある点を操作して、拡大 / 縮小ができます。
 - 緑の点を操作して、回転ができます。
- オブジェクトの色管理
 - オブジェクトの傍の色選択ボックスで、黒 / 黄 / 青 / 赤に変更できます。

背景に対して 2 点を操作して、ズームイン / ズームアウトができます。

8.2.2 ペン

ペンボタンをクリックするとペン設定ウィンドウが表示されます。手書きのサイズとカラーを設定し、スライドバーをスライドすると、手書きする位置に手書きツールが現れます。

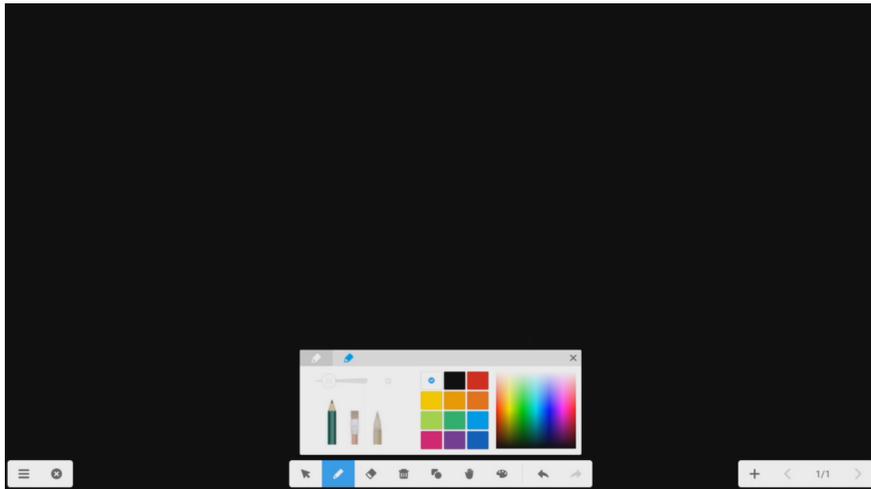


図 8-2-2-1 ペン設定

1. ペン先：鉛筆、ブラシおよび筆があります。初期設定は鉛筆です。
2. サイズ：サイズスライドバーをスライドして、サイズを調整します。
3. カラー：カラーディスクの色をクリックしてカラーを変更します。

8.2.3 消しゴム

✎ をクリックして消しゴムを選択します。オブジェクトの消す部分を円でなぞります。

8.2.4 削除

🗑️ をクリックして画面全体をクリアします。

8.2.5 形状

形状ボタン  をクリックして、2D の形状ウィンドウ（初期設定）を表示します。2D ボタン、3D ボタンをクリックして形状のタイプを切り替えることができます。

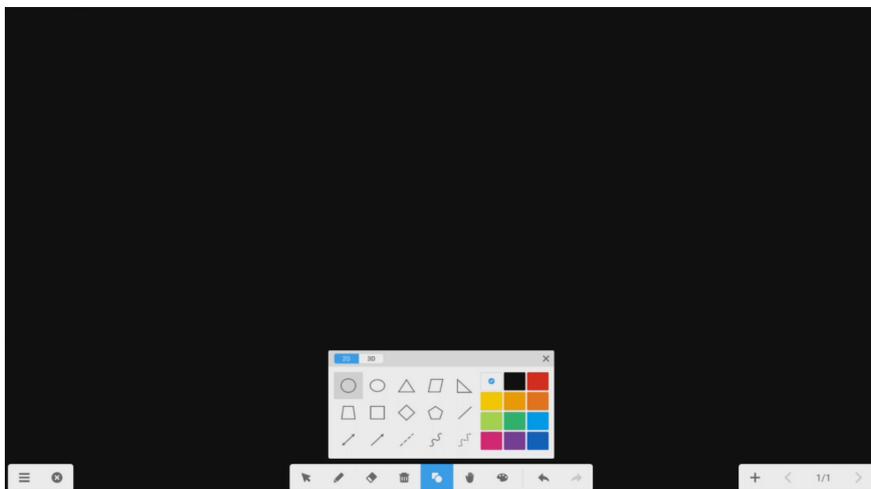


図 8-2-5-1 形状設定

8.2.6 ルームモード

1.  をクリックしてルームモードに切り替えます。
 - (1) 2点进行操作して現在のページ全体をズームイン、ズームアウト。
 - (2) 1点进行操作して現在のページ全体を移動します。
2. ルームモードで  ボタンをクリックすると、ルームの設定状態が表示されます。

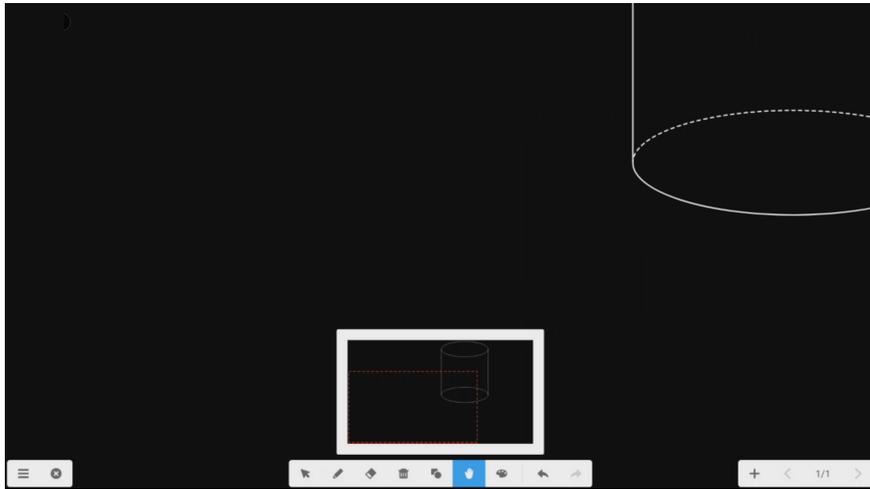
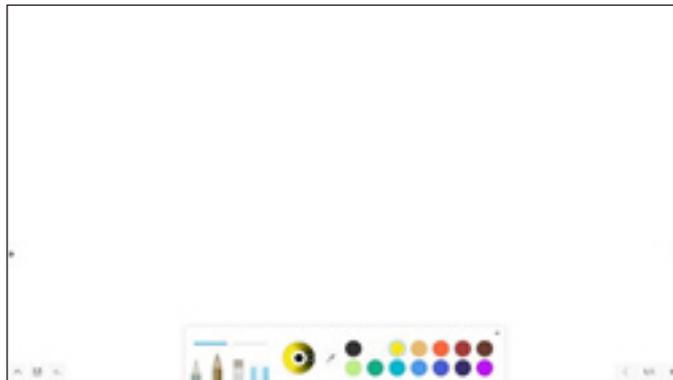


図 8-2-6-1 ルーム設定

- (1) 赤枠内に、現在のページの全オブジェクトが表示されます。

8.2.7 お絵描きボード



8.2.7.1 画面左下のメニュー

8.2.7.1.1 終了

-  ボタンをクリックすると、このアプリはバックグラウンドでの動作に切り替わります。
Note を終了すると、何も保存されずにこのアプリは動作を終了します。

8.2.7.1.2 保存

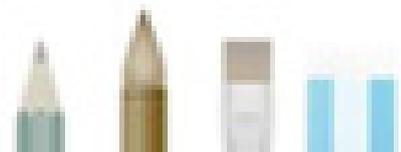
-  ボタンをクリックすると、すべてのページを選択したフォルダーにエクスポートします。

8.2.7.1.3 取り消し

 ボタンをクリックすると、最後の操作が取り消されます。

8.2.7.2 画面左下のメニュー

8.2.7.2.1 ペングループ



ボード上に絵を描くときに使うペンを選択します。

8.2.7.2.2 ペンの太さ調節スライダー



選択したペンの太さを調節します。

ペンには、それぞれの倍率があります。例えば、スライダーの位置を同じにしても、ペンと消しゴムではその幅が異なります。

8.2.7.2.3 パレット



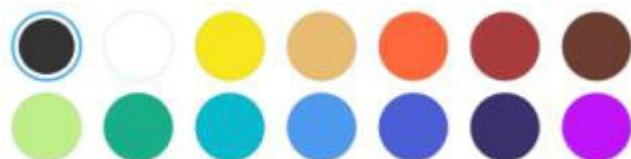
パレットには以下の 3 つの部分があります。

- ・ お絵描きの現在の色を示した中央の円
- ・ 選択した色のベースにしたグラデーションカラーリング。
- ・ ドラッグしてカラーリングの色を選択できるインジケータ。

8.2.7.2.4 カラーピッカー

 ボタンで、ボード上の色をドラッグしてピックアップするためのサンプルが使えるようになります。

8.2.7.2.5 規定色



丸いカラーボタンの中から、お絵描きに使う色をクリックして選択します。

8.2.7.2.6 ツールボックスの非表示

 ボタンをクリックするとツールボックスが非表示になります。

8.2.7.2.7 ツールボックスの表示

 ボタンをクリックするとツールボックスが再び表示されます。

8.2.7.3 画面右下のメニュー

8.2.7.3.1 ページ切り替え



描いたページを、前のページへ、後のページへと切り替えます。

8.2.7.3.2 新しいページ

最後のページに到達すると、**+** ボタンが表示されます。

最後のページの次に新しいページを追加することができます。

8.2.8 元に戻す

← ボタンをクリックすると、直前の操作が取り消されます。

8.2.9 やり直す

↶ をクリックすると、取り消した操作が元に戻ります。取り消しの操作をおこなう前は、このボタンが非表示状態になっています。

8.3 画面右下のメニュー

8.3.1 ページの追加

+ ボタンをクリックして、新規のページを追加します。

8.3.2 前のページ

← ボタンをクリックすると、前のページに戻ります。現在のページが先頭ページの場合は、このボタンは無効です。

8.3.3 ページ付け

2/7 をクリックすると、すべてのページがサムネイル表示されます。サムネイルから希望のページをクリックするとそのページが表示されます。

8.3.4 次のページ

現在のページが最後ではないとき、**→** をクリックすると次のページに切り替わります。

9. スクリーンロック

パスワードが未設定のとき、 ボタンをクリックすると、パスワードを設定画面が表示されます。[パスワードを設定] をクリックするとパスワード設定画面に切り替わります。

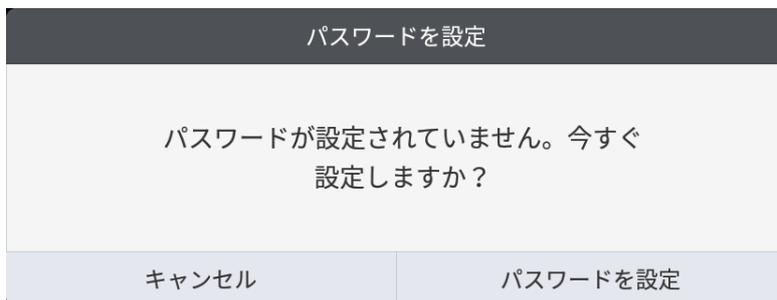


図 9-1 パスワードを設定画面

パスワードを設定するとスクリーンがロックされます。ロックを解除するにはパスワードの入力が必要です。

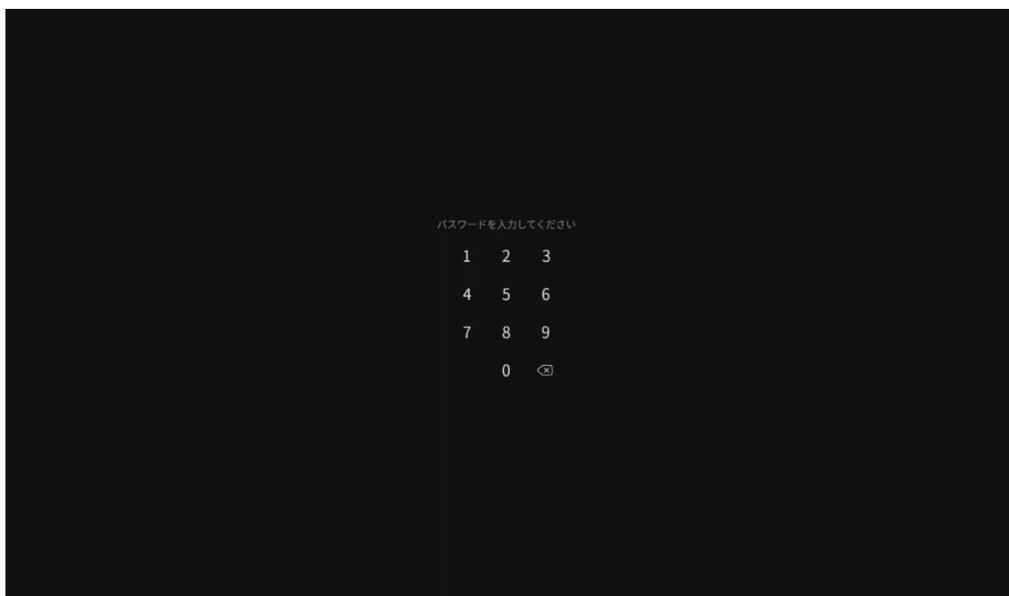


図 9-2 パスワード入力

お知らせ

パスワードを解除するまでは、入力切替やリモコン操作など全ての操作ができません。

⚠ 注意 パスワードを忘れた場合は工場出荷状態に初期化する必要があります。初期化するためには販売店または修理受付 /アフターサービス窓口にお問い合わせください。

10. ScreenShare Pro

クライアント端末の画面をネットワークを介して本機に投影するためのアプリケーションです。

 をクリックすると、ScreenShare Pro が開きます。

お知らせ

ホーム画面の  ボタンをクリックしても利用できます。



図 10-1 メイン画面

- QR コードを読み取るかブラウザに URL を入力してクライアント用アプリをダウンロードします。
対応しているクライアント端末：
Windows PC、Mac、iPad/iPhone、Chromebook、Android
- クライアントのデバイスが本機と同じネットワークに接続していることをご確認ください。
- 本機との関連付けのため、各デバイスに同じコードを入力します。

お知らせ

- 画面を共有するためには、ご利用されているネットワーク機器の設定で、接続している端末間での通信を許可する必要があります。この機能は機器によって名称が異なります。（「プライバシーセパレーター」「ネットワーク分離」「APアイソレーション」など）
詳しくはご利用されているネットワーク機器の取扱説明書をご確認頂くか、ネットワーク管理者にご相談ください。
- すべての端末での画面共有を保証するものではありません。
- 動画再生ではコマ落ちや画乱れが発生する場合があります。

10.1 マスターモード

マスターモードを設定することで、許可したクライアントだけがスクリーンをシェアすることができるようになります。メニューの [モードを切り替] をクリックします。



図 10-1-1 メニュー

ボタンをクリックしてモードを切り替えます。



図 10-1-2 「モードを切り替えます」画面

マスターモードに切り替えようとする時、すべてのデバイスの接続が切断されることに注意をうながすメッセージが表示されます。



図 10-1-3 モード切り替え時のメッセージ



図 10-1-4 マスターモード画面

マスターモードでは、本アプリケーションが許可したクライアントだけがスクリーンをシェアすることができます。リクエストの承認には、ふたつの方法があります。

- リクエストはポップアップウィンドウ上に表示されます。リクエストを受け入れるときは[承諾]を、拒否するときは[遮断]をクリックします。

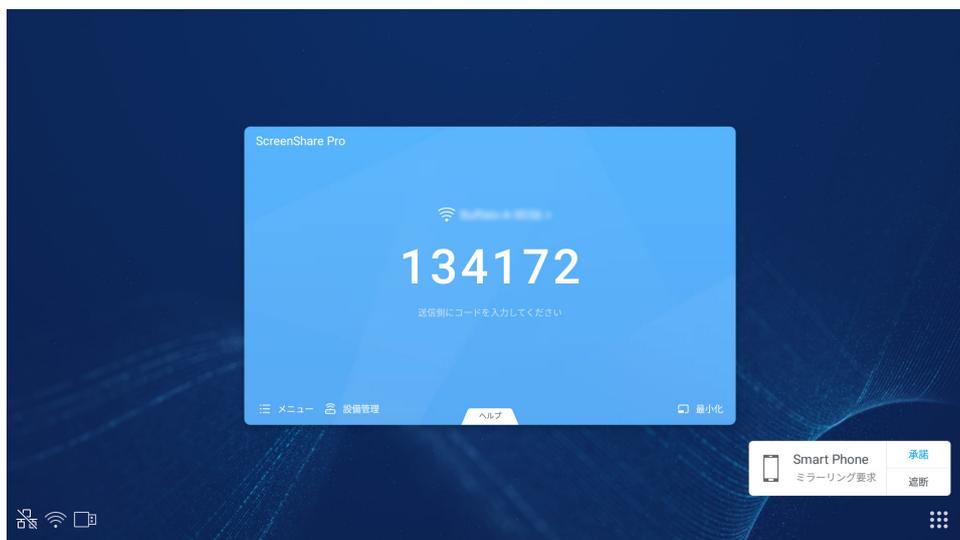


図 10-1-5 リクエストポップアップウィンドウ



図 10-1-6 [承諾] または [遮断] をクリック

- 設備管理のアイコンをクリックしてリクエストを確認します。リクエストを受け入れるときは  を、拒否するときは  をクリックします。



図 10-1-7 デバイスリスト

- 本アプリケーションが承諾したクライアントデバイスは、デバイス側で操作するか設備管理画面で  をクリックするとスクリーンをシェアすることができます。本アプリケーションは、いつでも画面の共有を終了することができます。



図 10-1-8 デバイスの状態

10.2 本アプリケーションから画面の共有を開始する

接続中のデバイスはすべて一覧表示されます。

クリックして、デバイスからのリクエストを承認し設備管理の権限を与えます。



図 10-2-1 デバイスに権限付与



図 10-2-2 デバイスに権限付与することの確認画面

10.3 複数のクライアント端末での画面共有

6 台の画面を同時に表示できます。

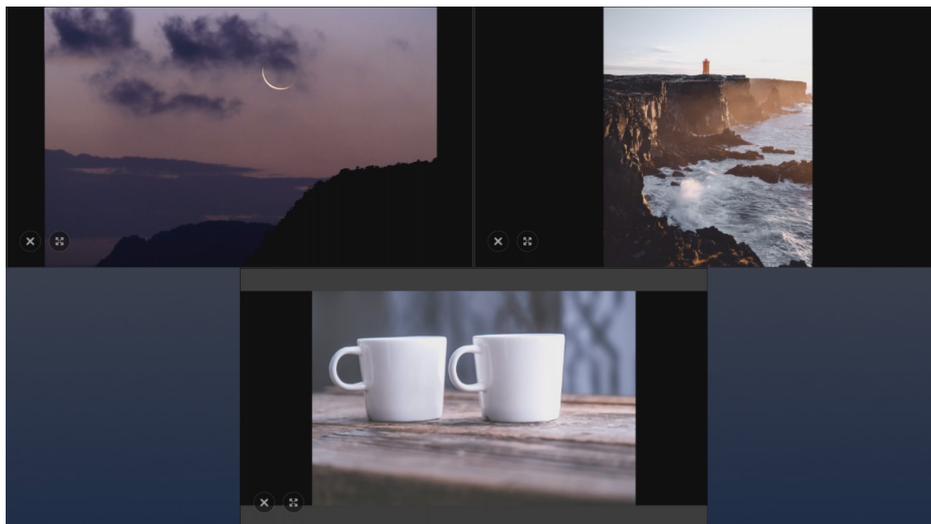


図 10-3-1 複数のクライアント端末

10.4 アドバンスコードモード

6桁の数字コード以外に、数字+文字のアドバンスコードモードが設定可能です。
メニューの「設定」をクリックして設定画面に切り替えます。



図 10-4-1 メニューの「設定」



図 10-4-2 設定画面



図 10-4-3 アドバンスコードモード切り替確認画面



図 10-4-4 アドバンスコードモードのメイン画面

接続する機器が多いネットワーク環境状態で ScreenShare Pro が確実に動作するよう、アドバンスドコードモードが用意されています。

クライアントデバイスの設定を調整し、アドバンスドコードモードに切り替えたら新しいコードを入力します。

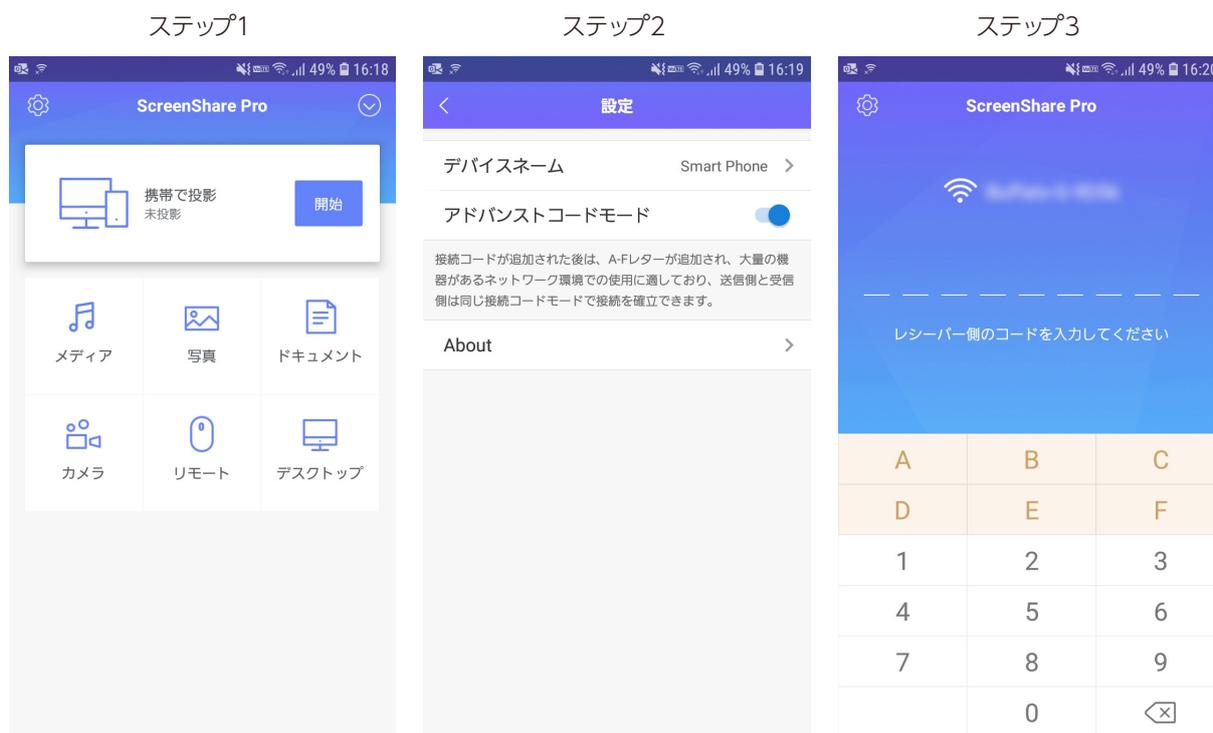


図 10-4-5

10.5 アップデート

新しいバージョンが配信されるとメニューに赤丸のマークが表示されます。

画面の指示に従ってバージョンアップを行ってください。



図 10-5-1

お知らせ

バージョンアップを行うにはインターネットへの接続が必要です。

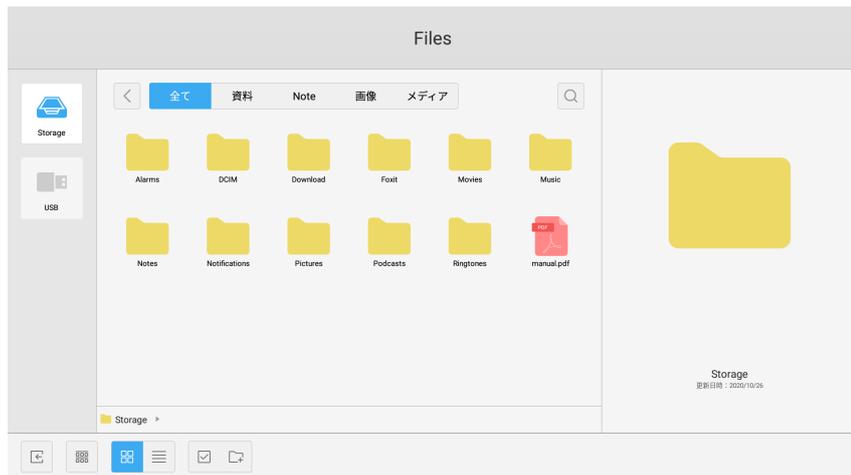
本アプリケーションのバージョンアップを行った場合は、必ずクライアント端末のアプリケーションも最新版にアップデートしてください。

11. Foxit PDF Reader Mobile

PDF ファイルを表示するアプリケーションです。

11.1 PDFの開き方

ファイルアプリケーション（51 ページ参照）で PDF ファイルを選択して表示します。



PDF ファイルをダブルクリックすると本アプリケーションが起動します。

11.2 ツールバー

CB652_CB752_JP.pdf

リモコンは、リモコン受光部から 8m 以内、上下左右 30°では 4m 以内でご使用ください。

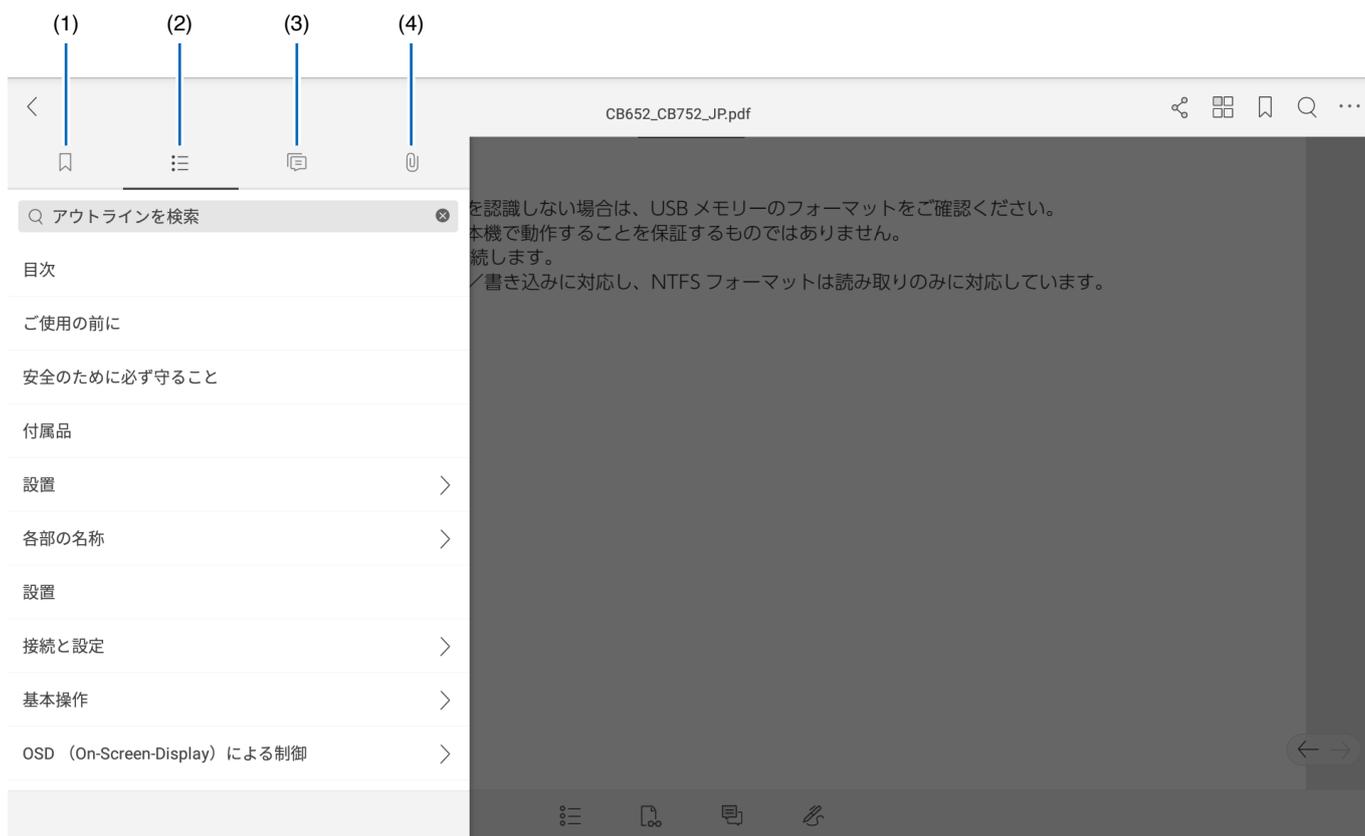
注意 直射日光や強い光がリモコン受光部 ☉ 当たっているとき、またリモコン受光部の間に

(1) (2) (3) (4)

(5) (6) (7) (8)

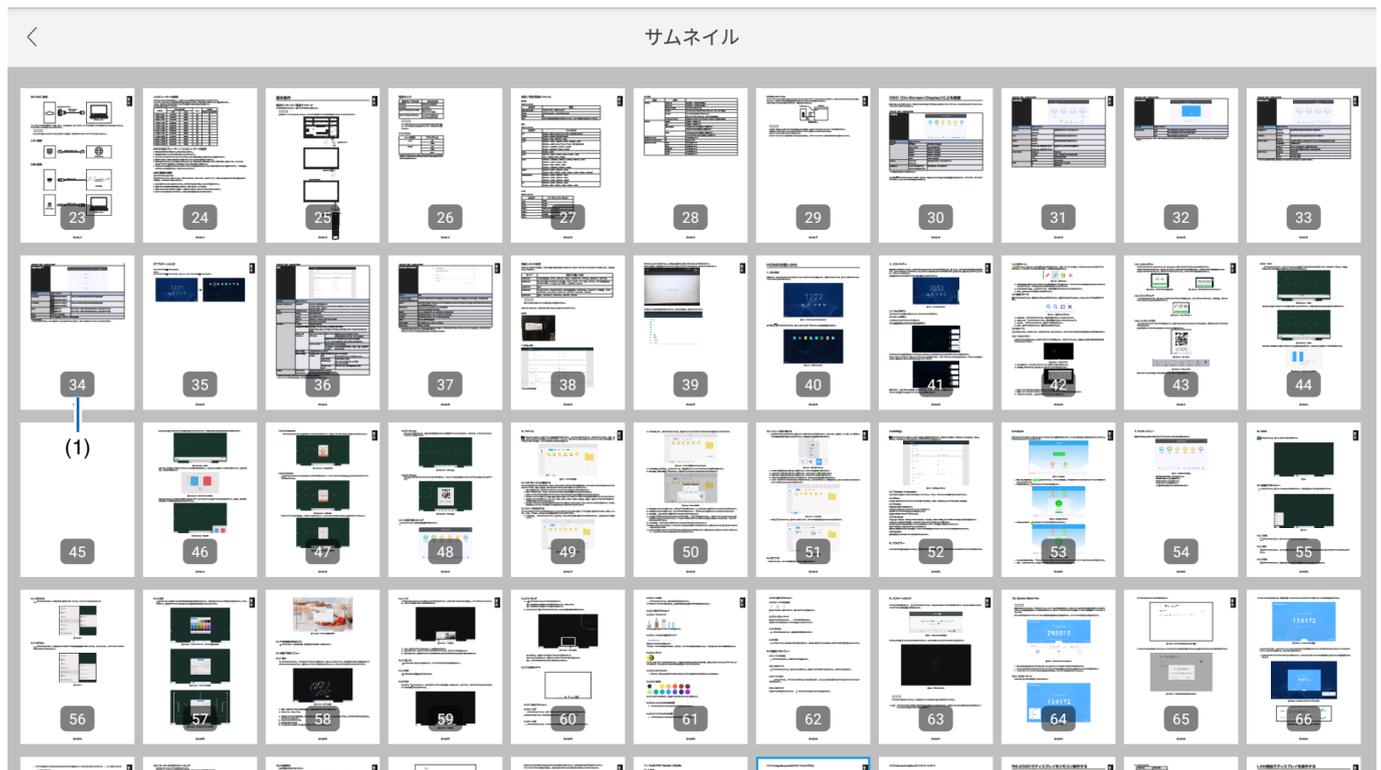
- (1) サムネイル表示します。
- (2) ブックマークをオン / オフします。
- (3) 文字を検索します。
- (4) ファイルの保存など詳細メニューを表示します。
- (5) ナビゲーションパネルを表示します (詳細は 77 ページ参照)。
- (6) 表示モードパネルを表示します。
- (7) コメントツールバーを表示します (詳細は 79 ページ参照)。
- (8) サインパネルを表示します。

11.3 Navigation panel(ナビゲーションパネル)



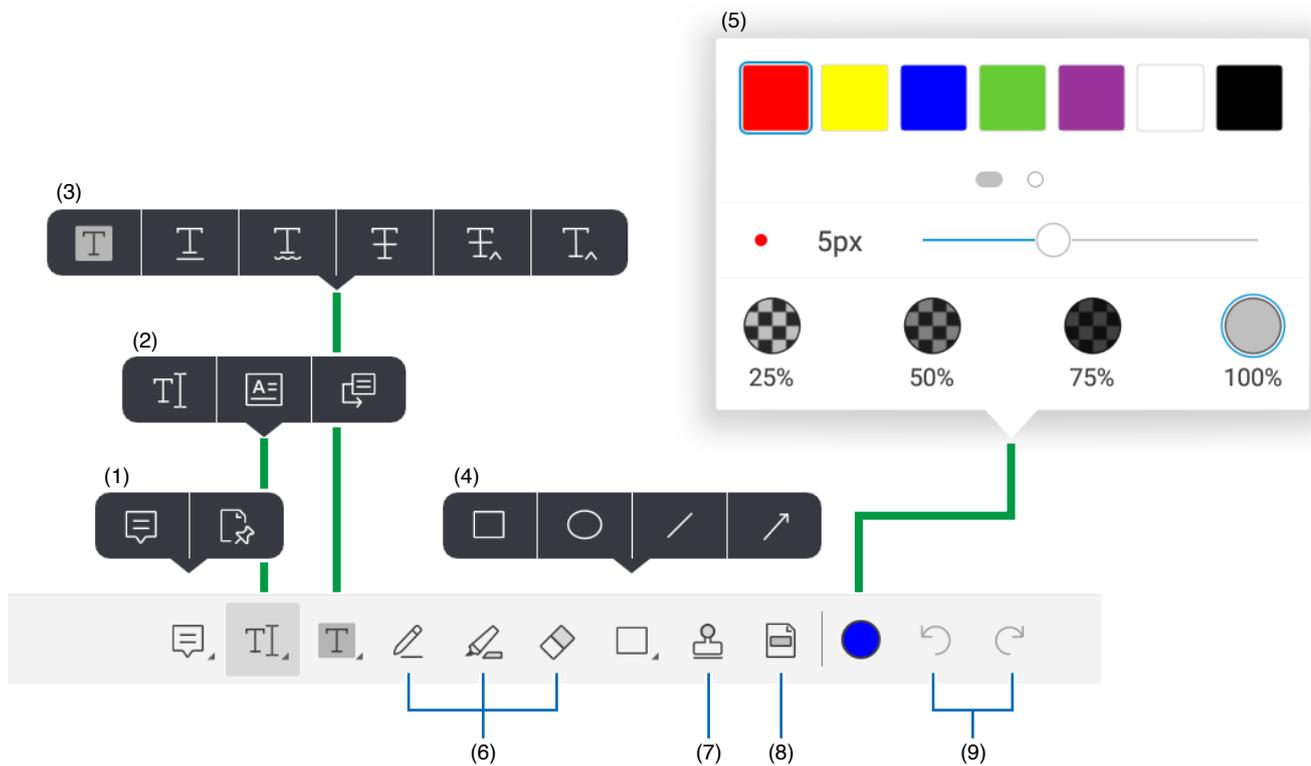
- (1) ブックマークしているページのリストを表示します。
- (2) アウトラインのリストを表示します。
- (3) 注釈があるページのリストを表示します。
- (4) 添付ファイルがあるページのリストを表示します。

11.4 サムネイル表示



(1) ページ番号

11.5 コメントツールバー



- (1) 注釈を追加したりファイルを添付します。
- (2) テキストボックスを作成してコメントを入力します。
- (3) PDF ファイルのテキストを装飾します。
- (4) 図形を描画します。
- (5) 色や太さに関する設定をします。
- (6) ペンや蛍光ペンで描画します。
- (7) スタンプ画像を追加します。
- (8) 選択範囲をハイライトします。
- (9) 元に戻す、繰り返しをします。

RS-232Cでディスプレイを操作する

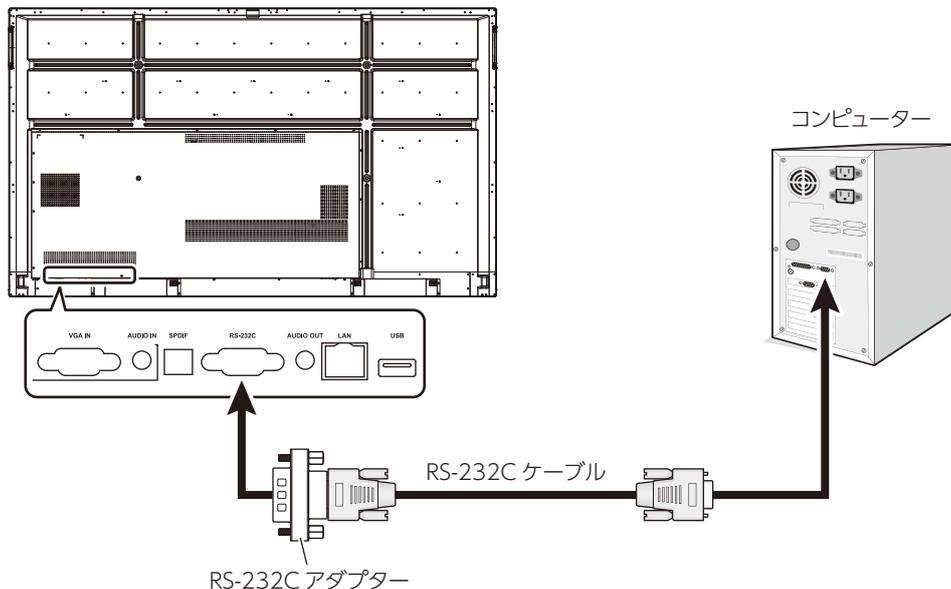
コンピューターを RS-232C 端子に接続するとコンピューターからディスプレイを操作することができます。コンピューターから制御できる機能は以下のとおりです。

- 電源オン/スタンバイ
- 入力信号の切り替え
- 音声ミュートのオン/オフ

接続

ディスプレイとコンピューター

- コンピューターを接続するときはディスプレイの主電源をオフにしておきます。
- 接続したら、まずコンピューターの電源をオンにし、次にディスプレイの主電源をオンにします。逆の順で電源をオンにすると、COM ポートが正常に働かないことがあります。
- RS-232C で接続したディスプレイをリモート操作するときは、「制御コマンド一覧」(84 ページ参照) をご覧になるか、弊社ウェブサイトにある“External_Control.pdf” ファイルを参照してください。



お知らせ

コンピューターに 25 ピンシリアル端子しかない場合は、25 ピンシリアルポートアダプターが必要です。詳しくは販売店へお問い合わせください。

ピン配列については、81 ページの「2) RS-232C 入出力」をご覧ください。

RS-232C 接続にクロスケーブルを使用する場合は、付属の RS-232C アダプターをお使いください。

RS-232C で接続したコンピューターから、制御コマンドによりディスプレイを操作します。制御コマンドについては、「制御コマンド一覧」(次ページ) をご覧ください。

1) インターフェース

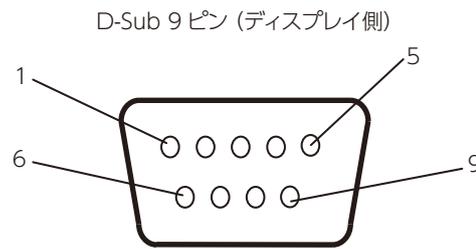
プロトコル	RS-232C
ボーレート	9600 (bps)
データ長	8 (ビット)
パリティ	なし
ストップビット	1 (ビット)
フロー制御	なし

本機で RS-232C 制御に使用するのは RXD、TXD および GND です。
RS-232C 制御にはリバースケーブル (ヌルモデムケーブル) (別売) をお使いください。

2) ピン配列

RS-232C 入出力

ピン番号	名称
1	NC
2	TXD
3	RXD
4	NC
5	GND
6	NC
7	NC
8	NC
9	NC



本機で RS-232C 制御に使用するのは RXD、TXD および GND です。
付属のコンバーターを使用すると、TXD (ピン 2) と RXD (ピン 3) が入れ替わります。

外部制御

外部機器を接続する

外部機器の接続方法は二通りあります。

- RS-232C 端子を使用する。
外部機器を RS-232C ケーブルで本機の RS-232C 端子に接続します。
- LAN ポートを使用する。
外部機器を LAN ケーブルで本機の LAN ポートに接続します。
使用する LAN ケーブルについて詳しくはネットワーク管理者にお問い合わせください。

接続インターフェース

RS-232C インターフェース

プロトコル	RS-232C
ボーレート	9600 (bps)
データ長	8 (ビット)
パリティ	なし
ストップビット	1 (ビット)
フロー制御	なし

LAN インターフェース

プロトコル	TCP
ポート番号	7142
通信速度	自動設定 (10/100Mbps)

制御コマンド一覧

下記以外のコマンドについては、弊社ウェブサイトにある“External_Control.pdf” ファイルを参照してください。

機能 (モニター ID = 1)	コードデータ
電源オン	01 30 41 30 41 30 43 02 43 32 30 33 44 36 30 30 30 31 03 73 0d
電源オフ	01 30 41 30 41 30 43 02 43 32 30 33 44 36 30 30 30 34 03 76 0d
入カソースとして HDMI1 を選択	01 30 41 30 45 30 41 02 30 30 36 30 30 30 31 31 03 72 0d または 01 30 41 30 45 30 41 02 31 31 30 36 30 30 31 31 03 72 0d
入カソースとして HDMI2 を選択	01 30 41 30 45 30 41 02 30 30 36 30 30 30 31 32 03 71 0d または 01 30 41 30 45 30 41 02 31 31 30 36 30 30 31 32 03 71 0d
入カソースとして HDMI3 を選択	01 30 41 30 45 30 41 02 30 30 36 30 30 30 38 32 03 78 0d または 01 30 41 30 45 30 41 02 31 31 30 36 30 30 38 32 03 78 0d
入カソースとして VGA (RGB) を選択	01 30 41 30 45 30 41 02 30 30 36 30 30 30 30 31 03 73 0d
入カソースとして Home を選択	01 30 41 30 45 30 41 02 30 30 36 30 30 30 38 37 03 7D 0d または 01 30 41 30 45 30 41 02 31 31 30 36 30 30 38 37 03 7D 0d
音声ミュートオン	01 30 41 30 45 30 41 02 30 30 38 44 30 30 30 31 03 09 0d
音声ミュートオフ	01 30 41 30 45 30 41 02 30 30 38 44 30 30 30 32 03 0a 0d

困ったとき

画面に何も映らない

- 信号ケーブルをディスプレイカード／コンピューターにしっかり差し込んでください。
- ディスプレイカードをスロットにしっかり差し込んでください。
- 主電源スイッチをオンにしてください。
- ディスプレイおよびコンピューターの電源スイッチをオンにしてください。
- 使用するディスプレイカードまたはシステムで、対応する解像度が選択されているかご確認ください。解像度の変更方法については、ディスプレイカードやシステムの取扱説明書をご覧ください。
- 本機やディスプレイカードの互換性および推奨信号タイミングをご確認ください。
- 信号ケーブル端子のピンが曲がっていたり不具合がないかご確認ください。
- HDCP（不正コピー防止技術）が適用されていないかご確認ください。HDCP は、デジタル信号で送信される映像データが不正にコピーされるのを防止するシステムです。デジタル入力したコンテンツが表示されない場合でも、その原因が本機の誤動作であるとは限りません。HDCP が実装されていると、Digital Content Protection 社の決定と意向に従い、HDCP で保護されたコンテンツが表示されない場合があります。
- 映像信号の入力が定められた時間途絶えるとディスプレイは自動的にスタンバイ状態になります。リモコンまたはディスプレイの電源ボタンを押してください。
- コンピューター起動時に信号ケーブルを抜くと映像が表示されなくなることがあります。ディスプレイとコンピューターの電源をオフにし、信号ケーブルを接続して、コンピューターとディスプレイの電源をオンにしてください。

電源ボタンを押しても電源が入らない

- 電源コードをコンセントから抜いて本機をリセットしてください。
- 本機の主電源スイッチをご確認ください。

焼き付きが起こる

- LCD の画面では焼き付きが起こることがあります。前の画像が残像あるいはゴーストとして表示されたままになっている現象を焼き付きといいます。CRT モニターと異なり、LCD の焼き付きは持続しませんが、同じ静止画像を長時間にわたって表示し続けることは避けてください。焼き付きを除去するには、前の画像が表示されていたのと同じ時間リモコンでディスプレイをスタンバイ状態にするか、ディスプレイの主電源スイッチをオフにしてください。例えば、同一の静止画像を 1 時間表示し続けた結果残像が見える場合、残像を消すために 1 時間本機をスタンバイ状態にするか主電源スイッチをオフにします。

お知らせ

他の表示機器同様、弊社は、動画のスクリーンセーバーを使用する、アイドル状態のスクリーンに一定間隔で切り替わる静止画を表示する、あるいはディスプレイを使用しないときはスタンバイ状態にするか主電源スイッチをオフにすることをおすすめします。

画像が点滅する

- シグナルリピーターやディストリビューター、あるいは長いケーブルをお使いの場合、画像が荒くなったり瞬点滅することがあります。この場合は、リピーターやディストリビューターは使用せず、ケーブルを直接ディスプレイに接続するか、より高品質のケーブルをお使いください。ツイストペアエクステンダーを使用すると、ディスプレイの使用環境やお使いのケーブルによっては画像が粗くなる場合があります。詳しくは販売店にお問い合わせください。

画像が不安定、ぼやけている、流れる

- 信号ケーブルをコンピューターにしっかり差し込んでください。
- 本機やディスプレイカードの互換性および推奨信号タイミングをご確認ください。
- 文字が不明瞭な場合は、ノンインターレースに切り替え、リフレッシュレートは 60Hz に設定してください。
- 電源を入れたとき、あるいは設定を変更したときは、映像が歪むことがあります。

ディスプレイの LED が点灯しない（青、赤で点灯しない）

- 電源コードを接続し、主電源スイッチをオンにしてください。
- コンピューターが省電力モードに入っていないことをご確認ください（キーボードやマウスを操作してみてください）。

LED が青以外の色で点滅または点灯している

- 何らかのエラーが生じた可能性があります。販売店にお問合せください。
- ディスプレイがスタンバイ状態になっている可能性があります。リモコンまたはディスプレイの電源ボタンを押してください。

アプリケーションの動作が不安定

- アプリケーションを終了してください。43 ページの「2. サイドバー」の項をご覧ください。

お知らせ

この方法でアプリケーションを終了した場合、更新したデータは保存されません。

音が出ない

- オーディオケーブルが確実に接続されているかご確認ください。
- 音声ミュートをオンにしていないかご確認ください。ミュートのオン/オフにはリモコンを使用します。
- 音量が最小になっていないかご確認ください。
- コンピューターが HDMI の音声信号に対応しているかご確認ください。
確認できないときは販売店へお問い合わせください。
- ライン出力が使えない場合は、サラウンドがオンになっていないかお確かめください。

リモコンが働かない

- リモコンの乾電池の状態をご確認ください。
- 乾電池の向きが正しいかお確かめください。
- リモコンをディスプレイのリモコン受光部に向けて操作してください。
- 直射日光や強い光がリモコン受光部に当たっているとき、またはリモコンと受光部の間に障害物があるときは、リモコン操作ができない場合があります。

タイマースイッチが機能しない

- オフタイムが設定されているときは、タイマースイッチは機能しません。
- オフタイムが有効でディスプレイの電源をオフにしたときに予期せず電源が遮断されると、オフタイムはリセットされません。

映像パターンによっては、わずかな垂直の縞や水平の縞が表示されることがありますが、本機の故障や劣化ではありません。

テレビに干渉が起こる

- 各機器のシールドを確認し、必要に応じてディスプレイを機器から遠ざけてください。

RS-232C 制御、LAN 経由の制御ができない

- RS-232C (リバース) ケーブル、LAN ケーブルをチェックしてください。LAN ケーブルは、カテゴリー 5 以上のものがが必要です。

メディアプレーヤー機能が USB メモリーを認識しない。

- USB メモリーが USB 端子に接続されているかご確認ください。

ディスプレイは自動的にスタンバイ状態に入ります。

- オフタイムの設定をご確認ください。

仕様 – LCD-CB652

型名	LCD-CB652		
サイズ (表示サイズ)	64.5 型 (163.9cm)		
有効表示領域	1428.5 × 803.5mm		
表示画素数	3840 × 2160		
画素ピッチ	0.372mm		
表示色	約 10 億 7,374 万色		
視野角 (標準値)	左右 178°、上下 178° (コントラスト比 10 : 1 以上)		
最大輝度	350cd		
コントラスト比 (標準値)	1200 : 1		
応答速度 (標準値) ※ ¹	8ms (G to G)		
走査周波数	水平周波数	アナログ : 15-92kHz (25-148.5MHz) デジタル : 26 – 135kHz (25-300MHz)	
	垂直周波数	アナログ : 50-86Hz デジタル : 23-86Hz	
ビデオ入力	HDMI (HDCP 対応) × 3、VGA (ミニ D-SUB15 ピン)		
音声端子	オーディオ入力	デジタル音声信号	HDMI x3, OPS : PCM 32, 44.1, 48kHz (16, 20, 24bit), 2ch
		アナログ音声信号	φ 3.5mm ステレオミニジャック × 1: ステレオ L/R 0.5Vrms
	オーディオ出力	デジタル音声信号	SPDIF (光)
		アナログ音声信号	φ 3.5mm ステレオミニジャック × 1: ステレオ L/R 150 m Vrms
制御	制御入力コネクタ	D-SUB9 ピン (RS-232)	
	LAN コネクタ	RJ45	
USB ポート	USB2.0 (Type A) ダウンストリームポート × 6、 USB (Type B) アップストリームポート (タッチ用) × 2		
スピーカ	15W+15W		
タッチパネル	検出方式	赤外線走査方式	
	マルチタッチ	最大 10 点書き込み / 20 点タッチ	
	対応 OS	Windows 10、macOS、Chrome OS	
	保護ガラス	4.0mm 厚強化ガラス	
	表面処理 (反射防止)	AG コーティング	
	表面硬度	7H	
	透過率	88%以上	
使用環境条件	温度	0 ~ 40 °C	
	湿度	10 ~ 90% (結露のないこと)	
保存環境条件	温度	-20 ~ 60 °C	
	湿度	10 ~ 90% (結露のないこと)	
電源入力	AC100V、50/60Hz		
定格入力電流	4.0A		
消費電力	通常動作時	160W ※ ¹ 、400W (最大負荷時)	
	ネットワークスタンバイ時	2W	
	スリープ時	0.5W	
オプションボード用供給電力	18V / 5.5A		
質量	約 39.2 kg		
外形寸法 (突起部を除く)	1488.4(W) × 896.8(H) × 87.5(D) mm		
主な付属品	電源コード、HDMI ケーブル、VGA ケーブル、USB ケーブル、 クランパー、スタイラスペン 4 本、リモコン (単 4 電池 × 2)、 RS-232C アダプター、セットアップマニュアル、 モニター背面取付金具 × 2 (製品に実装済)、壁取付金具、 壁取付金具用ネジ類		

※¹ 工場出荷時の設定条件

仕様 – LCD-CB752

型名	LCD-CB752		
サイズ (表示サイズ)	74.5 型 (189.2cm)		
有効表示領域	1649.7 × 927.9mm		
表示画素数	3840 × 2160		
画素ピッチ	0.430mm		
表示色	約 10 億 7,374 万色		
視野角 (標準値)	左右 178°、上下 178° (コントラスト比 10 : 1 以上)		
最大輝度	350cd		
コントラスト比 (標準値)	1100 : 1		
応答速度 (標準値) ※ ¹	8ms (G to G)		
走査周波数	水平周波数	アナログ : 15-92kHz (25-148.5MHz) デジタル : 26 – 135kHz (25-300MHz)	
	垂直周波数	アナログ : 50-86Hz デジタル : 23-86Hz	
ビデオ入力	HDMI (HDCP 対応) × 3、VGA (ミニ D-SUB15 ピン)		
音声端子	オーディオ入力	デジタル音声信号	HDMI x3, OPS : PCM 32, 44.1, 48kHz (16, 20, 24bit), 2ch
		アナログ音声信号	φ 3.5mm ステレオミニジャック × 1: ステレオ L/R 0.5Vrms
	オーディオ出力	デジタル音声信号	SPDIF (光)
		アナログ音声信号	φ 3.5mm ステレオミニジャック × 1: ステレオ L/R 150 m Vrms
制御	制御入力コネクタ	D-SUB9 ピン (RS-232)	
	LAN コネクタ	RJ45	
USB ポート	USB2.0 (Type A) ダウンストリームポート × 6、 USB (Type B) アップストリームポート (タッチ用) × 2		
スピーカ	15W+15W		
タッチパネル	検出方式	赤外線走査方式	
	マルチタッチ	最大 10 点書き込み / 20 点タッチ	
	対応 OS	Windows 10、macOS、Chrome OS	
	保護ガラス	4.0mm 厚強化ガラス	
	表面処理 (反射防止)	AG コーティング	
	表面硬度	7H	
	透過率	88%以上	
使用環境条件	温度	0 ~ 40 °C	
	湿度	10 ~ 90% (結露のないこと)	
保存環境条件	温度	-20 ~ 60 °C	
	湿度	10 ~ 90% (結露のないこと)	
電源入力	AC100V、50/60Hz		
定格入力電流	4.3A		
消費電力	通常動作時	210W ※ ¹ 、430W (最大負荷時)	
	ネットワークスタンバイ時	2W	
	スリープ時	0.5W	
オプションボード用供給電力	18V / 5.5A		
質量	約 52.6 kg		
外形寸法 (突起部を除く)	1709.4 (W) × 1020.0(H) × 86.8(D) mm		
主な付属品	電源コード、HDMI ケーブル、VGA ケーブル、USB ケーブル、 クランパー、スタイラスペン 4 本、リモコン (単 4 電池 × 2)、 RS-232C アダプター、セットアップマニュアル、 モニター背面取付金具 × 2 (製品に実装済)、壁取付金具、 壁取付金具用ネジ類		

※¹ 工場出荷時の設定条件

付録 A 商標・ライセンスについて

MultiSync、NaViSet はシャープ NEC ディスプレイソリューションズ株式会社の登録商標です。

Adobe および Adobe ロゴは、Adobe Systems Incorporated (アドビシステムズ社) の商標です。

Microsoft® および Windows® は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。

HDMI、High-Definition Multimedia Interface、および HDMI ロゴは、米国およびその他の国における HDMI Licensing Administrator, Inc. の商標または、登録商標です。

Ethernet は、富士ゼロックス株式会社の登録商標です。

AMX、AMX ロゴは米国およびその他の国における米国 AMX LLC の登録商標または商標です。

Android、Chrome、Chromebook は、Google LLC の商標です。

Mac、macOS、OS X、iPhone、iPad は、米国およびその他の国々で登録された Apple Inc. の商標です。

[QR コード\ QR Code] は株式会社デンソーウエーブの登録商標です。

Foxit は、Foxit Software Inc. の登録商標です。

その他の社名および商品名は、各社の商標および登録商標です。



本製品に含まれる GPL/LGPL 等適用ソフトウェアのライセンスについて

本製品には GNU General Public License (GPL)、GNU Lesser General Public License (LGPL) その他に基づきライセンスされるソフトウェアが含まれています。当該ソフトウェアに関する詳細は、当社 Web サイトをご確認ください。

[お知らせ] 本製品で使用している MPEG-4 AVC、MPEG-4 Visual ライセンスについて

1. MPEG AVC

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL USE OF A CONSUMER OR OTHER USES IN WHICH IT DOES NOT RECEIVE REMUNERATION TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://WWW.MPEGLA.COM)

2. MPEG-4 Visual

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO") AND/OR (ii) DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NONCOMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNAL AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, LLC. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://WWW.MPEGLA.COM).

GPL/LGPL Software Licenses Used by the Product

Thank you for purchasing an NEC product.

GPL/LGPL software

The product includes software licensed under GNU General Public License (GPL) or GNU Lesser General Public License (LGPL).

We disclose the software's source codes so that you may get, copy, distribute and modify it licensed under GPL or LGPL.

For the full text of GPL and LGPL, refer to the next page and later.

- We cannot answer any question relating to the contents of the source codes.
- There is no guarantee or warranty for the disclosed GPL/LGPL software perse, which does not influence the conditions of the warranty or guarantee for the product.

[Getting the source codes]

Request the source codes from the following website.

https://form.nec.jp/nec-display/root_en/2755e4/Inquiry.do?fid=2755e4

The product includes software licensed under the licenses below.

For the license agreements below, refer to each document. (Next page and later)

Open Source Software	Version	License
picasso	2.5.2	Apache License 2.0
gson	2.3.1, 2.7.0, 2.8.0	Apache License 2.0
RxJava	2.1.0, 2.1.1, 2.1.13	Apache License 2.0
RxAndroid	2.0.1, 2.0.2	Apache License 2.0
RxBinding	2.0.0	Apache License 2.0
Arouter	1.3.0	Apache License 2.0
EventBus	2.4.0, 3.0.0	Apache License 2.0
netty	4.1.2	Apache License 2.0
okhttp	3.2.0, 3.4.1, 3.8.0	Apache License 2.0
retrofit	2.0.0, 2.1.0, 2.2.0, 2.3.0	Apache License 2.0
stetho	1.3.1, 1.5.0	BSD
protobuff	3.2.0, 3.3.1	BSD
greenDAO	3.0.0	Apache License 2.0
ViewPagerIndicator	2.4.1	Apache License 2.0
jjdxxm_ijkplayer	1.0.5	Apache License 2.0
FileDownloader	1.5.1	Apache License 2.0
dagger	2.11	Apache License 2.0
zxing	3.3.0	Apache License 2.0
glide	3.7.0	BSD
		MIT
		Apache License 2.0
cropview	1.0.0	Apache License 2.0
nanohttpd	2.2.0	Apache License 2.0
recyclerview-animators	1.3.0	Apache License 2.0
fastjson	1.2.45	Apache License 2.0
Noto Sans	-	Apache License 2.0
kernel	3.10.0	GPL V2
AOSP	5.1.1	Apache License 2.0
OpenWnn	-	Apache License 2.0

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

Apache License

Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

1. You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and
2. You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and
3. You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and
4. If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

MIT License

Copyright (c) <year> <copyright holders>

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

BSD License

For Stetho software

Copyright (c) 2015, Facebook, Inc. All rights reserved.

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

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- * 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.
- * Neither the name Facebook nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS 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 COPYRIGHT HOLDER 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.

Copyright 2008 Google Inc. All rights reserved.

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

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- * 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.
- * Neither the name of Google Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS 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 COPYRIGHT OWNER 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.

Code generated by the Protocol Buffer compiler is owned by the owner of the input file used when generating it. This code is not standalone and requires a support library to be linked with it. This support library is itself covered by the above license.

付録 B 外部のリソース

本機の仕様、アクセサリやオプションのソフトウェアに関するドキュメントで、取扱説明書にも記載されているものは以下のとおりです。

当社のWebサイト

日本：<https://www.nec-display.com/jp/>

補足ドキュメント

「NEC LCD Monitor - External Control」(PDF 形式)

RS-232C または LAN を介してディスプレイを外部制御したりディスプレイへの問い合わせをするための通信プロトコルについて記載しています。このプロトコルは符号化バイナリを用いており、チェックサム計算が必要で、ディスプレイのほぼすべての機能を制御できるコマンドです。

詳細は当社 Web サイトを参照ください。

ソフトウェア

以下ソフトウェアは当社 Web サイトからダウンロードできます。

https://www.nec-display.com/dl/jp/dp_index.html

「NaViSet Administrator」ソフトウェア



当社のディスプレイおよびプロジェクターをネットワークを介して高度に、かつパワフルに制御・監視し、資産を管理するフリーソフトです。Windows および macOS 環境下で動作します。

最新バージョンの「NaViSet Administrator」ソフトウェアは、当社 Web サイトをご確認ください。

付録 C その他

本機を廃棄するには（リサイクルに関する情報）

本製品は「資源有効利用促進法」に基づく指定再資源化製品です。希少資源の再利用のため、不要になった製品のリサイクルにご協力ください。詳しくは当社 Web サイトをご参照ください。

「ディスプレイのリサイクル」について

<https://www.nec-display.com/jp/environment/recycle/display.html>

法人のお客様（産業廃棄物として廃棄される場合）

当社は資源有効利用促進法に基づき、回収・リサイクルシステムを構築し、積極的に資源の有効利用につとめています。回収・リサイクルのお見積り・お申し込みについては上記 Web サイトをご参照ください。

個人のお客様

“PC リサイクルマーク”のシールが貼り付けられている当社製品は、ご家庭からの排出時、新たな料金負担を頂くことなく、当社が責任を持って回収・リサイクルいたします。

※ “PC リサイクルマーク”のない製品は、排出時、お客様に回収・リサイクル料金をご負担頂きます。

※ 本機をご購入いただいた個人のお客様には、お申込みいただくことにより、無償で“PC リサイクルマーク”を提供いたします。

お申し込み方法は上記 Web サイトをご参照ください。



リサイクル

PC リサイクルマーク

保証とアフターサービス

- この商品には保証書を添付しています。
保証書は必ず「お買上げ日・販売店名」などの記入をお確かめのうえ、販売店からお受け取りください。
内容をよくお読みのあと、大切に保管してください。
- 保証期間経過後の修理については、お買上げの販売店にご相談ください。
修理によって機能が維持できる場合は、お客様のご要望により有料修理いたします。
- その他、アフターサービスについてご不明の場合は、お買上げの販売店または修理受付 / アフターサービス窓口にご相談ください。

法人ユーザー様の窓口
NEC ビジネス PC 修理受付センター
フリーコール：0120-00-8283
携帯電話をご利用のお客様はこちらの番号へおかけください。 0570-064-211（通話料お客様負担）
受付時間：月～金 9:00～18:00 休日は、土曜・日曜・祝日および年末年始等の所定休日とさせていただきますので、ご了承ください。

アフターサービスを依頼される場合は次の内容をご連絡ください。

- お名前
- ご住所（付近の目標など）
- 電話番号
- 品名：マルチシンク液晶ディスプレイ
- 型名：LCD-CB652 / LCD-CB752
- 製造番号（本機背面のラベルに記載）
- 故障の症状、状況など（できるだけ詳しく）
- 購入年月日または使用年数