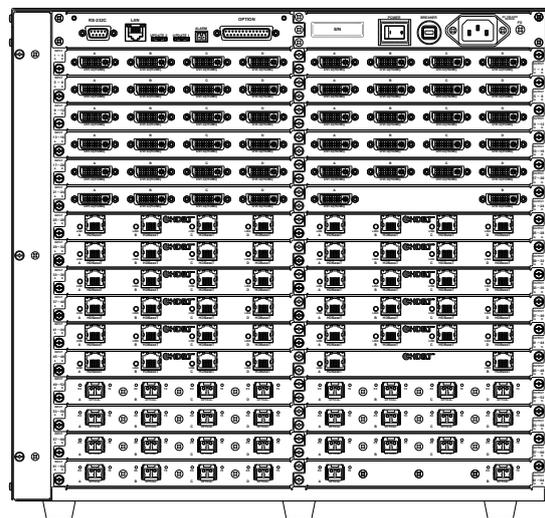
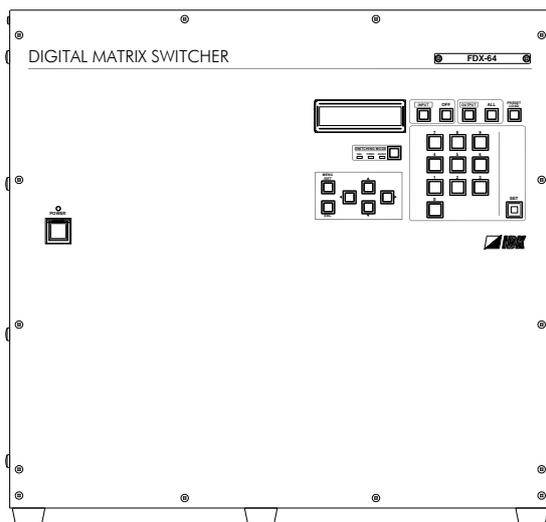


## デジタルマトリクススイッチャ

# FDX-64

<コマンドガイド>

取扱説明書 Ver.2.2.0



- この度は、本製品をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。
- 本製品の性能を十分に引き出してご活用いただくために、ご使用前に必ずこの取扱説明書をお読みください。また、お読みになった後は、本製品近くの見やすい場所に保管してください。

## 商標について

- 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, LLC の商標または、登録商標です。
- HDBaseT™ および HDBaseT Alliancer ロゴは、HDBaseT Alliance の登録商標です。
- その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。  
なお、本文中において、®マークや™マークを省略している場合があります。

# この取扱説明書をお読みいただく前に

- この取扱説明書の無断転載を禁じます。
- お客様がお持ちの製品のバージョンによっては、この取扱説明書に記載される外観図、メニュー項目および通信コマンドなどが、一部異なる場合がありますのでご了承ください。
- 取扱説明書は改善のため、事前の予告なく変更することがあります。最新の取扱説明書は、弊社のホームページからダウンロードすることができます。

<http://www.idk.co.jp/>

## 取扱説明書の分冊構成

この取扱説明書は、目的に応じて分冊で提供しています。必要に応じて、各取扱説明書をお読みください。なお、コマンドガイドについては、ホームページからの提供となります。

### ■ ユーザーズガイド

[目的]

- ・ 簡単な操作方法を知る。
- ・ 設置し、他の機器と接続する。
- ・ 入出力調整や設定などをする。

### ■ コマンドガイド (本書)

[目的]

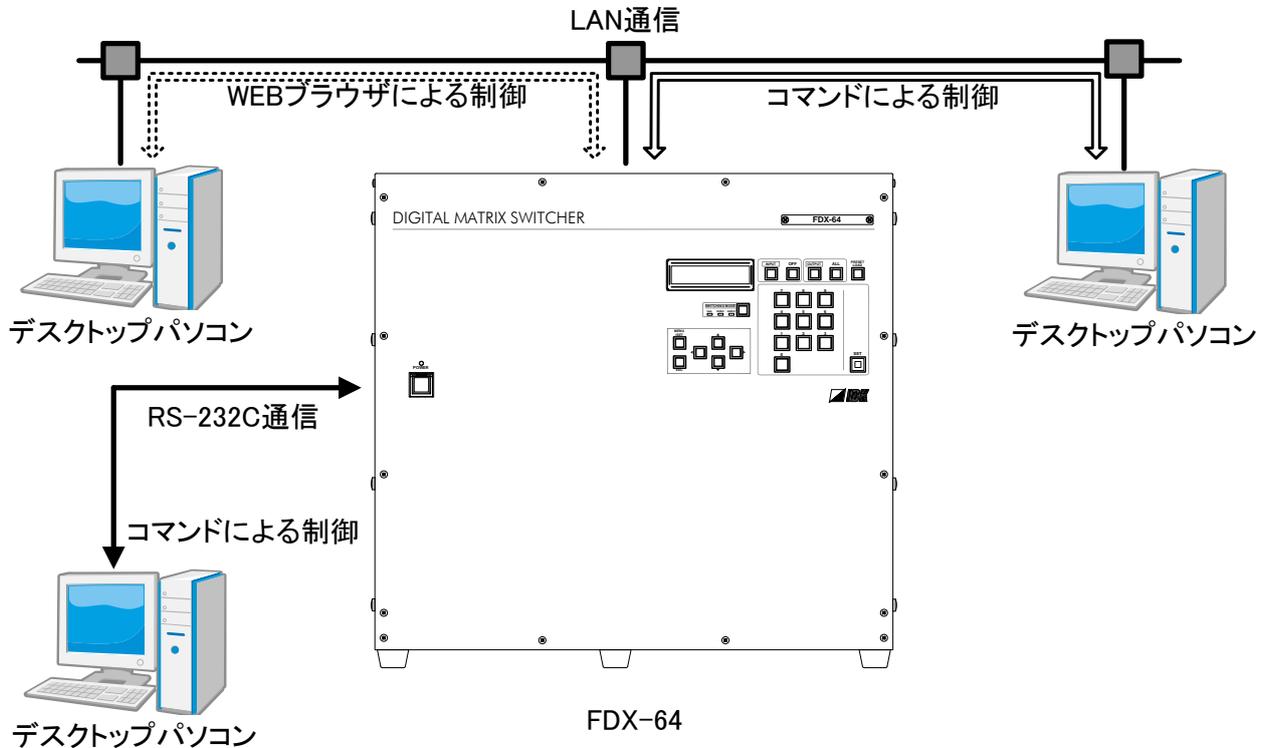
- ・ RS-232C 通信および LAN 通信などによる外部制御をする。

# 目次

1	本書の概要.....	5
2	通信仕様.....	6
2.1	RS-232C 通信.....	6
2.1.1	RS-232C 通信の概要.....	6
2.1.2	RS-232C コネクタ仕様.....	8
2.1.3	RS-232C 通信仕様.....	8
2.2	LAN 通信.....	9
2.2.1	LAN 通信の概要.....	9
2.2.2	LAN コネクタ仕様.....	13
2.2.3	LAN 通信仕様.....	13
2.2.4	TCP-IP コネクション数の制限と解決策.....	14
3	チャンネル構成.....	15
3.1	チャンネル構成概要.....	15
3.1.1	出力スロットボードのチャンネル構成について.....	15
4	コマンド.....	16
4.1	コマンド概要.....	16
4.1.1	通常コマンド.....	16
4.1.2	互換モード通信コマンド.....	17
4.2	コマンドの一覧.....	19
4.3	コマンドの詳細.....	22
4.3.1	エラーステータス.....	22
4.3.2	入出力チャンネル選択.....	23
4.3.3	入力設定.....	28
4.3.4	入力タイミング設定.....	30
4.3.5	出力設定.....	40
4.3.6	出力タイミング設定.....	45
4.3.7	音声設定.....	57
4.3.8	EDID 設定.....	58
4.3.9	RS-232C 通信設定.....	63
4.3.10	LAN 通信設定.....	64
4.3.11	プリセットメモリ設定.....	66
4.3.12	その他機能設定.....	69
4.3.13	互換モード通信コマンド設定.....	77
4.3.14	RS-232C 伝送モード.....	82

# 1 本書の概要

本書は、RS-232C 通信と LAN 通信を使って、コマンドにより FDX-64 (以下「本機」とする) を制御する方法について説明します。



[図 1.1] 外部制御概要

主にコマンドでは以下の内容を制御することができます。

- ・チャンネル切り換え※
- ・入出力、音声、EDID などの設定
- ・プリセットメモリの読み出し、保存など

※ 本機と音声ユニット（オプション）を組み合わせることで、映像と音声を連動して制御することが可能です。  
音声ユニットは、音声L用に MAL-64-B を使用し、音声R用には MAR-64-B を使用してください。

## 2 通信仕様

本章では、RS-232C 通信と LAN 通信を使って、コマンドにより FDX-64 を制御する方法について説明します。

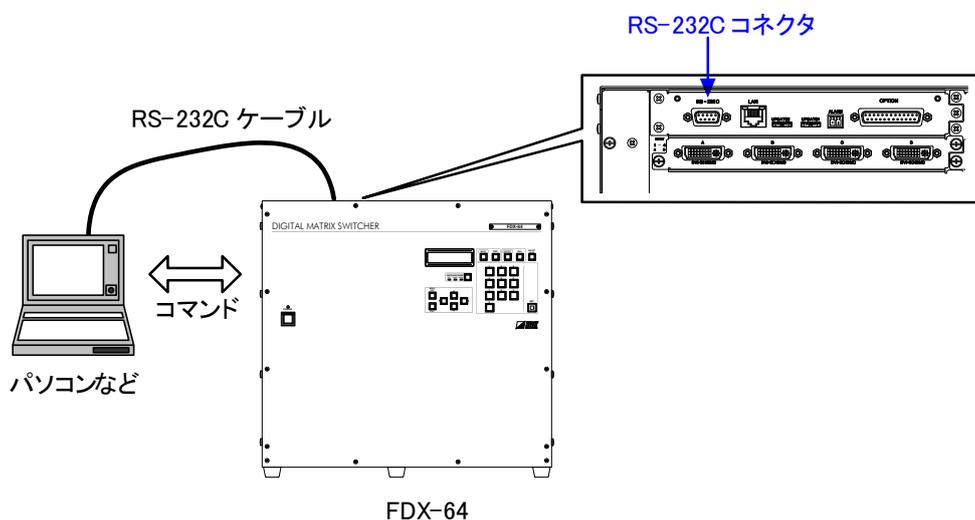
【参照：2.1 RS-232C 通信 (P.6)】

【参照：2.2 LAN 通信 (P.9)】

### 2.1 RS-232C 通信

#### 2.1.1 RS-232C 通信の概要

本機は RS-232C 通信による外部制御が可能です。パソコンなどの制御機器と本機を RS-232C ケーブルで接続し、コマンドを使って、本機の制御や状態の取得を行ってください。



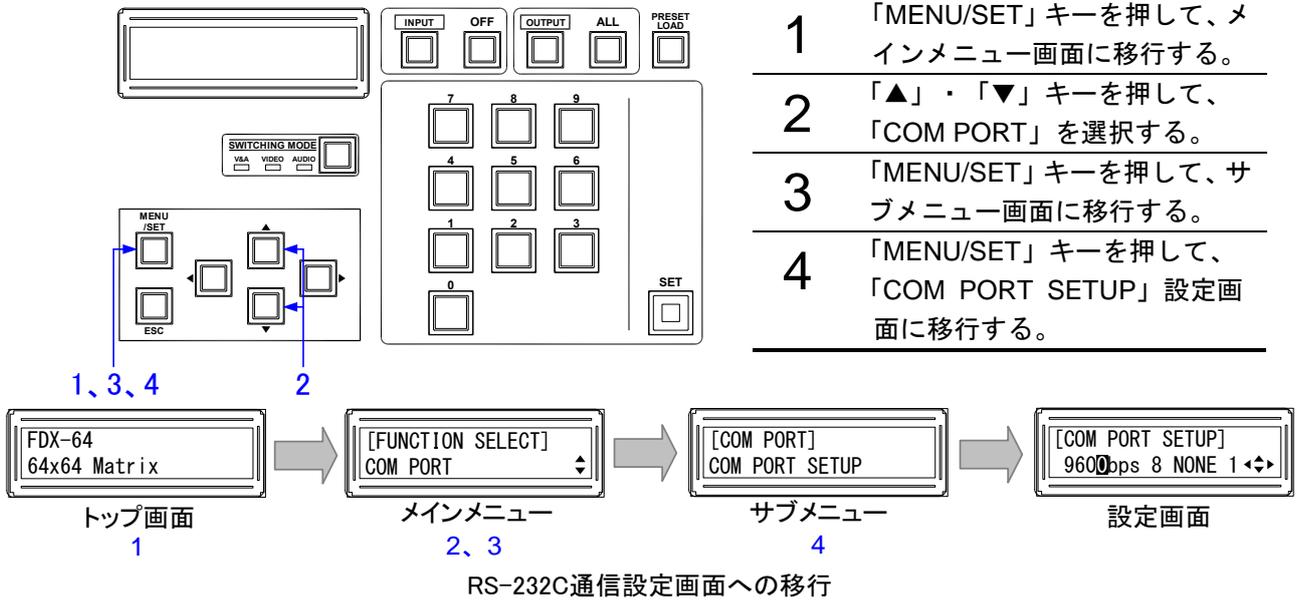
[図 2.1] 制御機器との RS-232C 接続

RS-232C 通信の設定手順は以下のとおりです。

【参照：2.1.3 RS-232C 通信仕様 (P.8)】

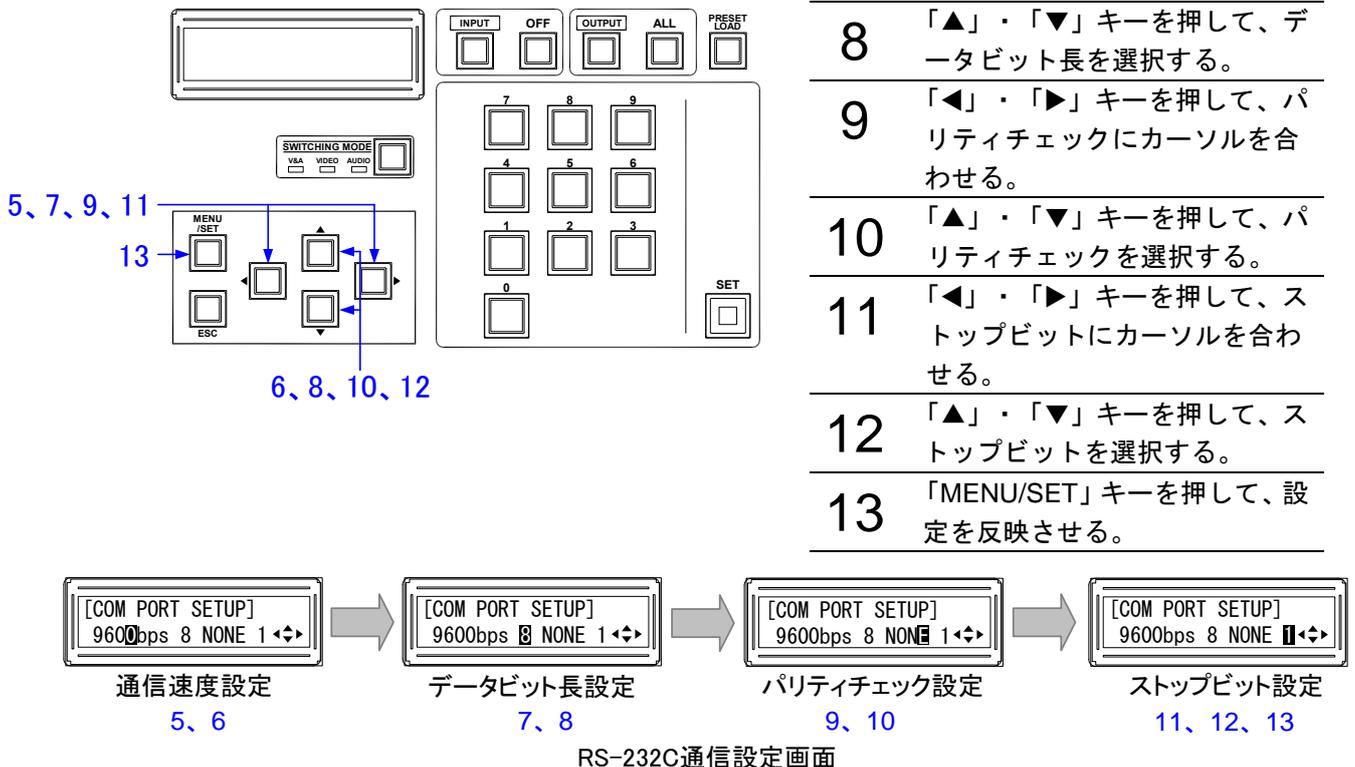
メニュー選択

設定手順



- 1 「MENU/SET」キーを押して、メインメニュー画面に移行する。
- 2 「▲」・「▼」キーを押して、「COM PORT」を選択する。
- 3 「MENU/SET」キーを押して、サブメニュー画面に移行する。
- 4 「MENU/SET」キーを押して、「COM PORT SETUP」設定画面に移行する。

設定変更



- 5 「◀」・「▶」キーを押して、通信速度にカーソルを合わせる。
- 6 「▲」・「▼」キーを押して、通信速度を選択する。
- 7 「◀」・「▶」キーを押して、データビット長にカーソルを合わせる。
- 8 「▲」・「▼」キーを押して、データビット長を選択する。
- 9 「◀」・「▶」キーを押して、パリティチェックにカーソルを合わせる。
- 10 「▲」・「▼」キーを押して、パリティチェックを選択する。
- 11 「◀」・「▶」キーを押して、ストップビットにカーソルを合わせる。
- 12 「▲」・「▼」キーを押して、ストップビットを選択する。
- 13 「MENU/SET」キーを押して、設定を反映させる。

【図 2.2】 RS-232C 通信設定手順

## 2.1.2 RS-232C コネクタ仕様

RS-232C コネクタのピン配列については以下のとおりです。



[図 2.3] RS-232C コネクタ仕様

## 2.1.3 RS-232C 通信仕様

RS-232C 通信の設定範囲は以下のとおりです。

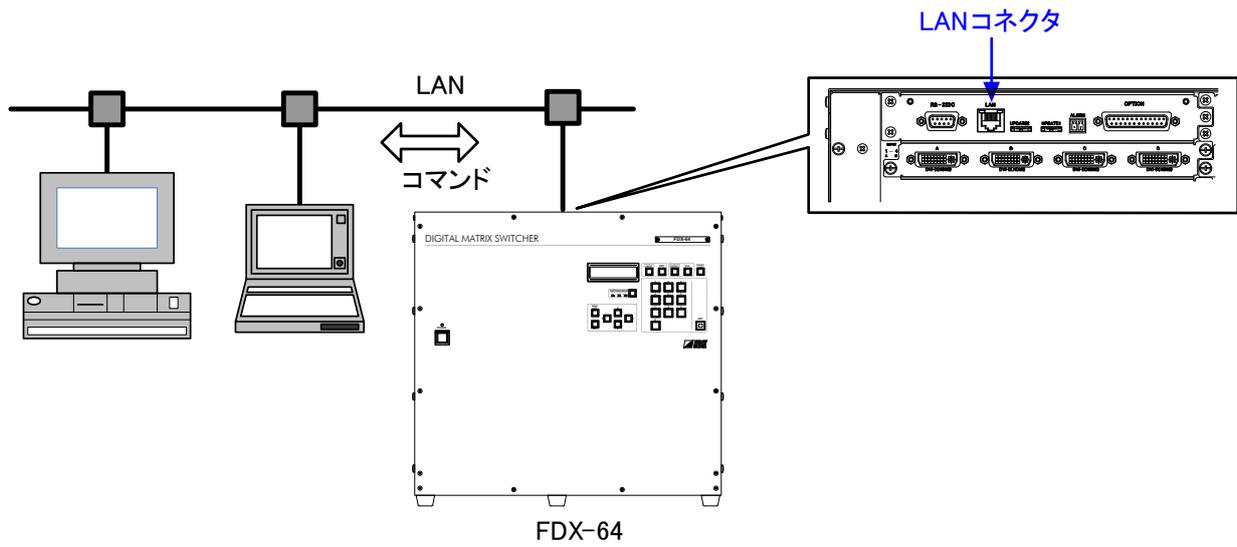
[表 2.1] RS-232C 通信仕様

準拠規格	RS-232C
通信速度	4800 / 9600 / 14400 / 19200 / 38400 [bps]
データビット長	7 / 8 ビット
パリティチェック	なし / 奇数 / 偶数
ストップビット	1 / 2 ビット
Xパラメータ	無効
フロー制御	なし
デリミタ	CR LF (復帰+改行, 16 進表記の 0D と 0A)
通信方式	全二重

## 2.2 LAN 通信

### 2.2.1 LAN 通信の概要

本機は LAN 通信による外部制御が可能です。パソコンなどの制御機器と本機を LAN ケーブルで接続し、コマンドを使って、本機の制御や状態の取得を行ってください。  
コマンドによる制御を行う場合はポート 6000~6999 番、1100 番を使用してください。コネクション接続後、30 秒以上通信がない場合、コネクションは切断されます。

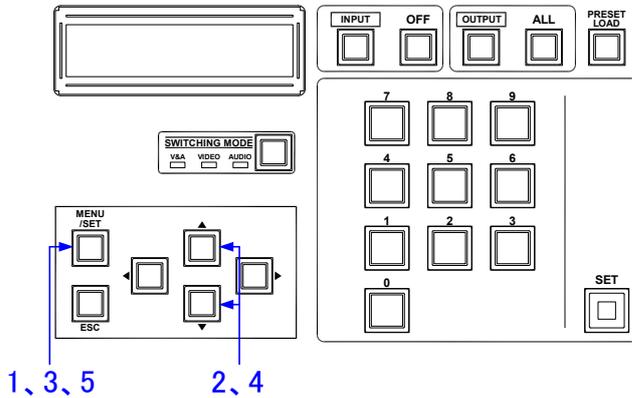


[図 2.4] 制御機器との LAN 接続

LAN 通信の設定手順は以下のとおりです。  
IP アドレス、サブネットマスクおよびポート番号を設定する必要があります。

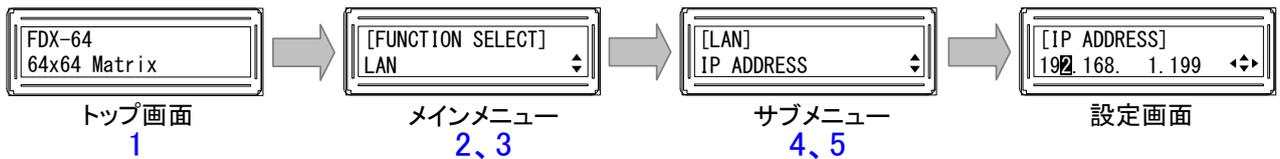
■ IP アドレスの設定

メニュー選択



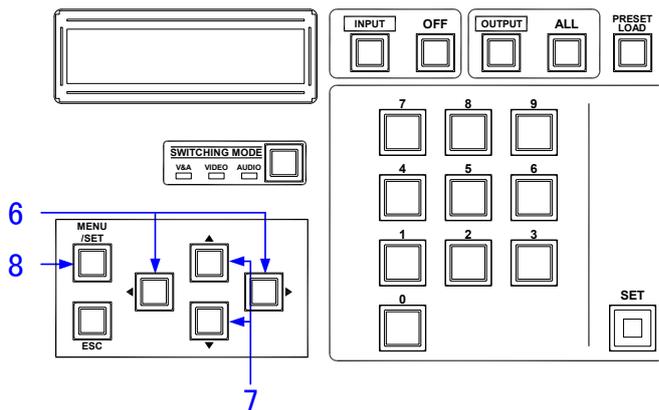
設定手順

- 1 「MENU/SET」キーを押して、メインメニュー画面に移行する。
- 2 「▲」・「▼」キーを押して、「LAN」を選択する。
- 3 「MENU/SET」キーを押して、サブメニュー画面に移行する。
- 4 「▲」・「▼」キーを押して、「IP ADDRESS」を選択する。
- 5 「MENU/SET」キーを押して、設定画面に移行する。

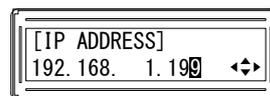


IPアドレス設定画面への移行

設定変更



- 6 「◀」・「▶」キーを押して、各桁にカーソルを合わせる。
- 7 「▲」・「▼」キーを押して、数値を選択する。
- 8 「MENU/SET」キーを押して、設定を反映させる。



IPアドレス設定

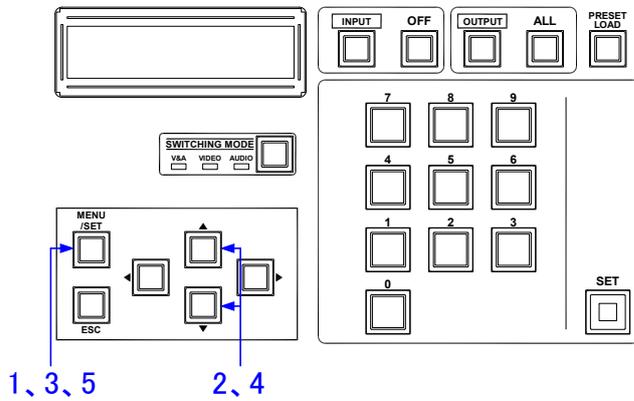
6、7、8

IPアドレス設定画面

[図 2.5] IP アドレス設定手順

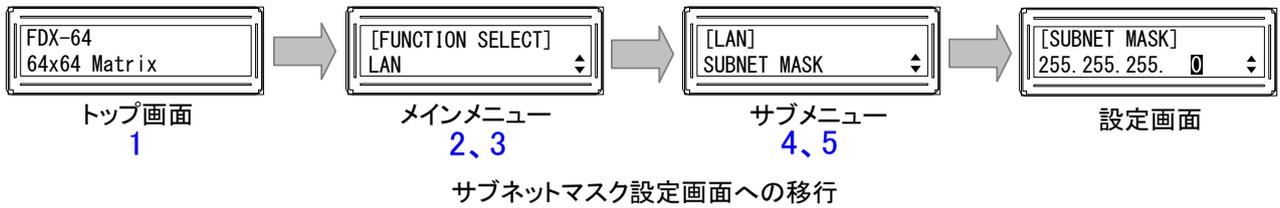
■ サブネットマスクの設定

メニュー選択

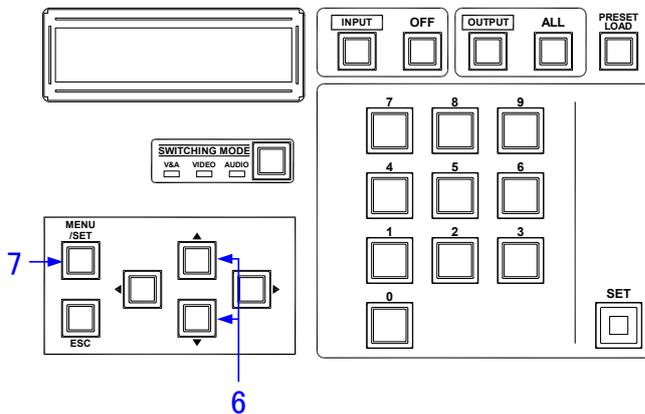


設定手順

- 1 「MENU/SET」キーを押して、メインメニュー画面に移行する。
- 2 「▲」・「▼」キーを押して、「LAN」を選択する。
- 3 「MENU/SET」キーを押して、サブメニュー画面に移行する。
- 4 「▲」・「▼」キーを押して、「SUBNET MASK」を選択する。
- 5 「MENU/SET」キーを押して、設定画面に移行する。



設定変更



- 6 「▲」・「▼」キーを押して、数値を選択する。
- 7 「MENU/SET」キーを押して、設定を反映させる。



サブネットマスク設定

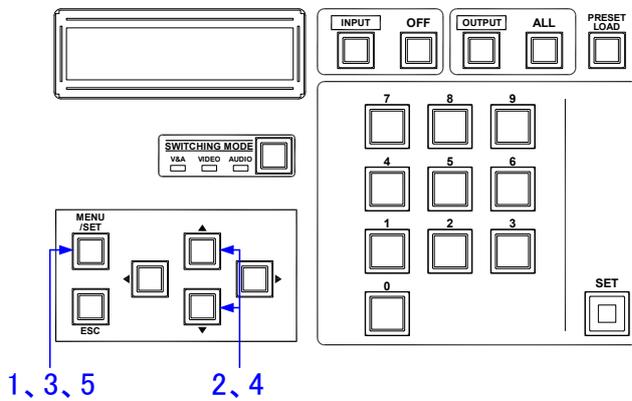
6, 7

サブネットマスク設定画面

[図 2.6] サブネットマスク設定手順

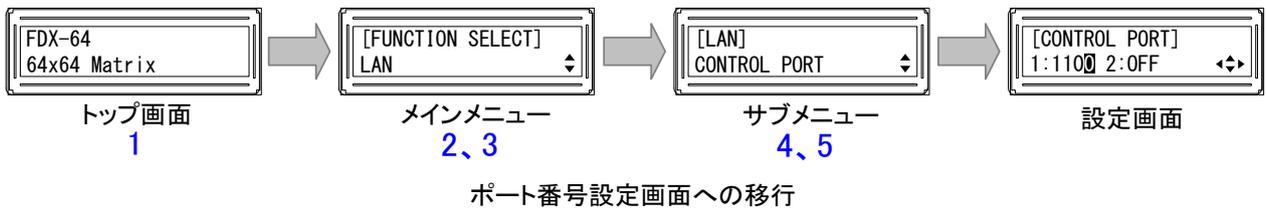
■ TCP ポート番号の設定

メニュー選択

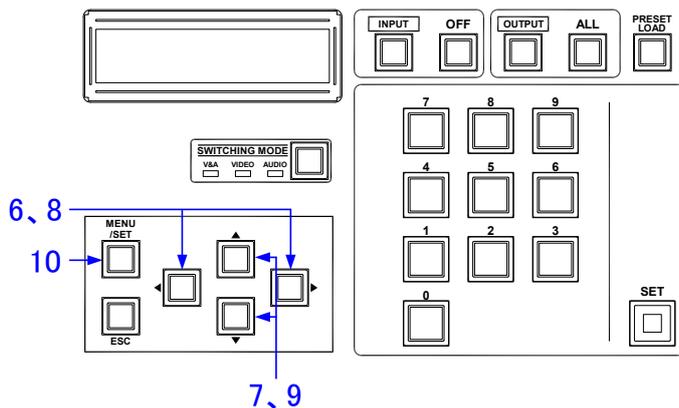


設定手順

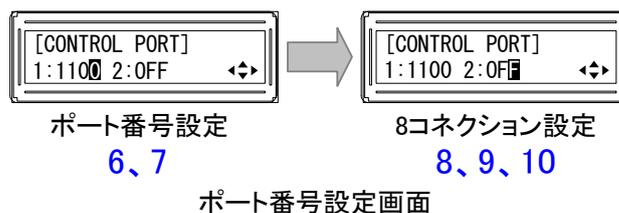
- 1 「MENU/SET」キーを押して、メインメニュー画面に移行する。
- 2 「▲」・「▼」キーを押して、「LAN」を選択する。
- 3 「MENU/SET」キーを押して、サブメニュー画面に移行する。
- 4 「▲」・「▼」キーを押して、「CONTROL PORT」を選択する。
- 5 「MENU/SET」キーを押して、設定画面に移行する。



設定変更



- 6 「◀」・「▶」キーを押して、ポート番号にカーソルを合わせる。
- 7 「▲」・「▼」キーを押して、ポート番号を選択する。
- 8 「◀」・「▶」キーを押して、8 コネクション設定にカーソルを合わせる。
- 9 「▲」・「▼」キーを押して、「OFF」を選択する。
- 10 「MENU/SET」キーを押して、設定を反映させる。

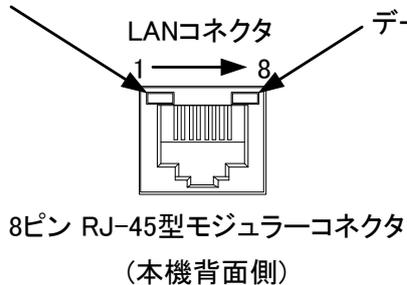


[図 2.7] TCP ポート番号設定手順

## 2.2.2 LAN コネクタ仕様

LAN コネクタのピン配列については以下のとおりです。

本機とハブやスイッチ間でリンクが  
確立すると緑色に点灯します



データが送受信できる状態のときはオレンジ色に点灯し、実際に  
データを送受信しているときはオレンジ色に点滅します

ピン番号	信号名	
	MDI	MDI-X
1	TX+ (送信データ +)	RX+ (受信データ +)
2	TX- (送信データ -)	RX- (受信データ -)
3	RX+ (受信データ +)	TX+ (送信データ +)
4	N.C. (未使用)	N.C. (未使用)
5	N.C. (未使用)	N.C. (未使用)
6	RX- (受信データ -)	TX- (送信データ -)
7	N.C. (未使用)	N.C. (未使用)
8	N.C. (未使用)	N.C. (未使用)

ストレートケーブル / クロスケーブルの判別・切り換えを自動的に行なうAuto MDI / MDI-Xに対応していますので、本機とパソコンまたはハブなどとの接続のとき、意識せずに接続することが可能です。

[図 2.8] LAN コネクタ仕様

## 2.2.3 LAN 通信仕様

LAN 通信の設定範囲は以下のとおりです。

[表 2.2] LAN 通信仕様

物理層	10Base-T (IEEE802.3i) / 100Base-TX (IEEE802.3u)
ネットワーク層	ARP, IP, ICMP
トランスポート層	TCP コマンド制御使用ポート : 1100, 6000~6999 WEB ブラウザ制御 (HTTP) 使用ポート : 80
アプリケーション層	HTTP, TELNET

【注意】同時に使用する事ができるコネクション数は最大 8 個です。(WEB ブラウザ使用時は最大 4 個です。)

【参照 : 2.2.4 TCP-IP コネクション数の制限と解決策 (P.14)】

## 2.2.4 TCP-IP コネクション数の制限と解決策

本機は最大 8 コネクション (8 ポート) まで同時に接続することができます。ただし同時に使用することができるコネクション数が限られているため、9 台以上のパソコンから制御を行う場合は、本機とコネクションができなくなることがあります。

8 コネクションより多くのパソコンからコマンド制御を行う場合は、下表に示す方法を使ってユーザ側ソフトから TCP-IP のコネクションとクローズを通信コマンドの送受信ごとに行うことで、本機側のポート占有と解放が行われ、常時ポートを占有されず、論理的に 8 ポート以上の接続を行うことができます。

[表 2.3] 接続数を増やす方法

ユーザ側パソコンソフト		FDX-64
TCP-IP コネクション	→	(1 ポート占有)
コマンド送信 (@xxx)	→	
	←	コマンド返信 (@xxx)
TCP-IP クローズ	→	(1 ポート開放)

【注意】パソコン側から本機へ 30 秒間コマンドの送信が行われなかった場合、本機は、コネクション数制限の問題を回避するため、コネクションの切断処理を行います。そのためパソコン側からは再度コネクションを確立しないと通信ができなくなります。再度コネクションを確立するためには、今まで繋いでいたパソコン側コネクションの切断処理をした後に、再度コネクションの確立処理を行ってください。(本機のポート数は 8 ポートのため、コネクションが繋がったままパソコン側の電源などが落とされた場合、永久にポートが占有されてしまうため、パソコン側から通信コマンドが来ない場合、コネクションの切断処理を行っています。)

## 3 チャンネル構成

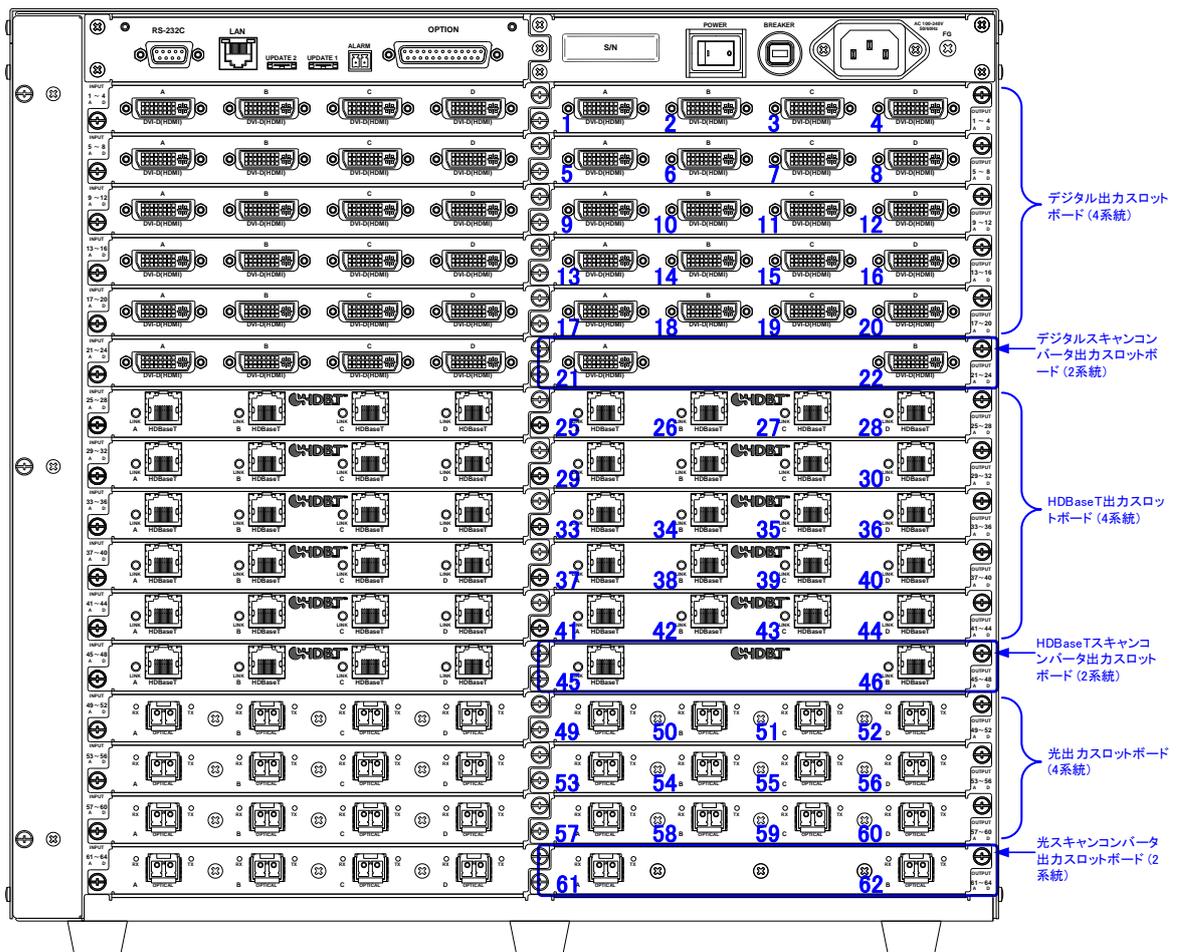
### 3.1 チャンネル構成概要

入カスロットボードは4チャンネルで構成されています。

出カスロットボードは4チャンネル、または2チャンネル (スキャンコンバータ出カスロットボード) 単位のチャンネル構成です。

#### 3.1.1 出カスロットボードのチャンネル構成について

- ・ スキャンコンバータ出カスロットボードのチャンネル番号は、先頭から2チャンネルが有効です。残りの2チャンネルは、空きチャンネルになり、設定はできません。
- ・ 下の構成図ではデジタルスキャンコンバータ出カスロットボードの21チャンネルと22チャンネルが有効チャンネルで、23チャンネルと24チャンネルは空きチャンネルです。  
HDBaseT スキャンコンバータ出カスロットボードの45チャンネルと46チャンネルが有効チャンネルで、47チャンネルと48チャンネルは空きチャンネルです。  
光スキャンコンバータ出カスロットボードの61チャンネルと62チャンネルが有効チャンネルで、63チャンネルと64チャンネルは空きチャンネルです。



[図 3.1] 出カスロットボードのチャンネル構成図

## 4 コマンド

---

### 4.1 コマンド概要

---

コマンドには、通常コマンドと互換モード通信コマンドがあります。

4.1 節では、これらのコマンドについて説明します。

#### 4.1.1 通常コマンド

---

コマンドは各コマンドを識別する@ (16 進表記の 40) の後に 3 文字の半角英字 (大文字、小文字) と、それに続くパラメータ (半角数字) からなります。(コマンドによっては複数のパラメータを指定可能なものや、パラメータを必要としないものがあります。)

コマンドの最後にデリミタ  $\square$  を送信することにより処理を実行します。

例 : @SPM,2 $\square$

「,」は、コマンドとパラメータおよびパラメータ間の区切り文字で、カンマ (16 進表記の 2C) を表します。

$\square$  は、デリミタ CR LF (復帰+改行, 16 進表記の 0D と 0A) を表します。

未定義のコマンドやパラメータに誤りがある場合はエラーコマンドを返します。

例 : @SSW,1 $\square$

@ERR,1 $\square$

コマンドを指定せずにデリミタ  $\square$  のみを送信すると、ヘルプコマンドとしてコマンドの一覧を送り返します。

例 :  $\square$

- HELP (1/8) - (CHANNEL SELECT Command) $\square$

@IOS : Input/Output Select $\square$

@GVA : Get Cross Point Video and Audio $\square$

@IOV : Input/Output Video Select $\square$

@GCP : Get Cross Point Video $\square$

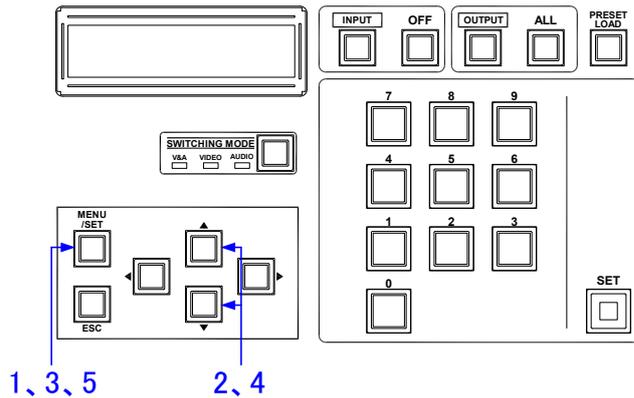
@IOA : Input/Output Audio Select $\square$

## 4.1.2 互換モード通信コマンド

本機は互換モード通信コマンドによる制御も可能です。このコマンドを使う場合は、通信コマンドモードの設定を変更する必要があります。設定手順は以下のとおりです。

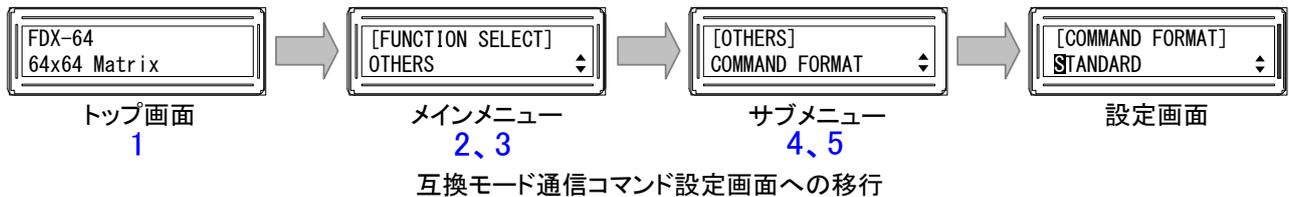
### ■互換モード通信コマンドの設定

#### メニュー選択

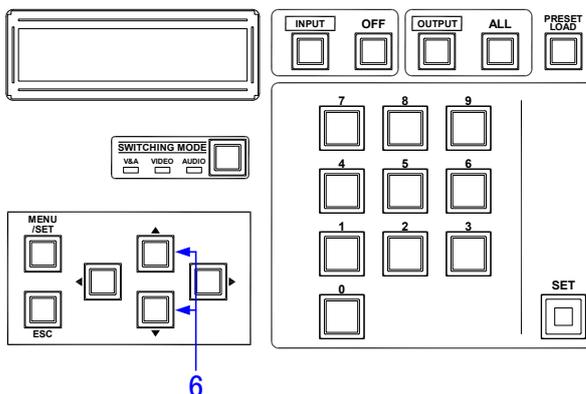


#### 設定手順

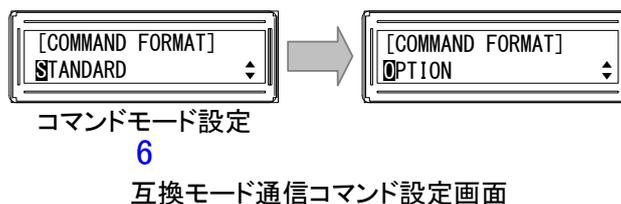
- 1 「MENU/SET」キーを押して、メインメニュー画面に移行する。
- 2 「▲」・「▼」キーを押して、「OTHERS」を選択する。
- 3 「MENU/SET」キーを押して、サブメニュー画面に移行する。
- 4 「▲」・「▼」キーを押して、「COMMAND FORMAT」を選択する。
- 5 「MENU/SET」キーを押して、設定画面に移行する。



#### 設定変更



- 6 「▲」・「▼」キーを押して、「OPTION」を選択する。



[図 4.1] 互換モード通信コマンド設定手順

コマンドの形式は半角英字 (大文字、小文字) と、それに続くパラメータ (半角数字) からなります。コマンドの最後にデリミタ  $\square$  を送信することにより、処理が実行されます。

例 : s,3 $\square$

「,」は、コマンドとパラメータおよびパラメータ間の区切り文字で、カンマ (16 進表記の 2C) を表します。  
 $\square$  は、デリミタ CR (復帰, 16 進表記の 0D) を表します。

例 : wva $\square$

```
001;002;003;004;005;006;007;008;009;010;011;012;013;014;015;016;017;018;019;020;021;022;023;024;025;026;027;028;029;030;031;032;033;034;035;036;037;038;039;040;041;042;043;044;045;046;047;048;049;050;051;052;053;054;055;056;057;058;059;060;061;062;063;064/001;002;003;004;005;006;007;008;009;010;011;012;013;014;015;016;017;018;019;020;021;022;023;024;025;026;027;028;029;030;031;032;033;034;035;036;037;038;039;040;041;042;043;044;045;046;048;049;050;051;052;053;054;055;056;057;058;059;060;061;062;063;064 $\square$ 
```

「;」は、入出力チャンネル間の区切り文字で、セミコロン (16 進表記の 3B) を表します。  
「/」は、本機と音声ユニット (オプション) のチャンネル間の区切り文字で、スラッシュ (16 進表記の 2F) を表します。

## 4.2 コマンドの一覧

### エラーステータス

コマンド	機能	詳細ページ
@ERR	エラーステータス	22

### 入出力チャンネル選択

コマンド	機能	詳細ページ
@GVA / @IOS	本機と音声ユニットの入出力チャンネル連動切り換え	23
@GCP / @IOV	本機のみ入出力チャンネル切り換え	24
@GCA / @IOA	音声ユニットのみ入出力チャンネル切り換え	25
@SSC	本機と音声ユニットの入出力チャンネル、ストレート連動切り換え	26
@SSV	本機のみ入出力チャンネル、ストレート切り換え	26
@SSA	音声ユニットのみ入出力チャンネル、ストレート切り換え	26
@GCY / @SCY	出力チャンネルの入力チャンネル指定設定コピー	27

### 入力設定

コマンド	機能	詳細ページ
@GIQ / @SIQ	入力コライザ	28
@GDT / @SDT	映像信号の無入力監視時間	28
@GHE / @SHE	HDCP 入力の許可 / 禁止	29

### 入カタイミング設定

コマンド	機能	詳細ページ
@GPI / @SPI	入力映像の取り込み開始位置	30
@GSI / @SSI	入力映像の取り込みサイズ	31
@GAP / @SAP	入力映像のアスペクト比	32
@GIC / @SIC	入力映像のコントラスト調整値	33
@GIB / @SIB	入力映像のブライトネス調整値	34
@GGM / @SGM	入力映像のガンマ補正值	35
@GFL / @SFL	入力映像のシャープネス補正值	35
@GHU / @SHU	入力映像の色相補正值	36
@GSR / @SSR	入力映像の彩度補正值	36
@GEF / @SEF	入力映像の各種補正	37

### 出力設定

コマンド	機能	詳細ページ
@GEQ / @SEQ	出カコライザ	40
@GDM / @SDM	出力モード	41
@GHM / @SHM	シンク機器 EDID チェック	42
@GMK / @SMK	ホットプラグオフマスク時間	43
@GDC / @SDC	Deep Color 出力	44

**出カタイミング設定**

コマンド	機能	詳細ページ
@GOT / @SOT	出力解像度	45
@GUM / @SUM	シンク機器アスペクト比	46
@GTP / @STP	テストパターン出力	47
@GMR / @SMR	表示倍率 / 表示位置の設定	48
@GBC / @SBC	ブランクカラー / バックグラウンドカラー	49
@GOC / @SOC	出力映像のコントラスト調整値	50
@GOB / @SOB	出力映像のブライトネス調整値	50
@GFA / @SFA	映像入力チャンネル切り換え効果	51
@GEN / @SEN	HDCP 出力	52
@GOA / @SOA	出力映像の各種設定	53

**音声設定**

コマンド	機能	詳細ページ
@GDO / @SDO	デジタル音声出力	57

**EDID 設定**

コマンド	機能	詳細ページ
@GED / @SED	EDID の解像度	58
@RME	EDID データのコピー	59
@GEC / @SEC	EDID 読み取りチャンネル	59
@GDI / @SDI	Deep Color 入力	60
@GSP / @SSP	Audio チャンネル数	61
@GAF / @SAF	音声フォーマット	62

**RS-232C 通信設定**

コマンド	機能	詳細ページ
@GCT / @SCT	RS-232C 通信	63

**LAN 通信設定**

コマンド	機能	詳細ページ
@GIP / @SIP	IP アドレス	64
@GSB / @SSB	サブネットマスク	64
@GLP / @SLP	TCP ポート番号	65
@GMC	MAC アドレス	65

**プリセットメモリ設定**

コマンド	機能	詳細ページ
@RPM	プリセットメモリ読み出し	66
@SPM	プリセットメモリの上書き保存	66
@SEM	プリセットメモリの引継ぎ保存	67
@GCM / @ECM	プリセットメモリの編集	67
@GPM	現在の入出力チャンネル状態と一致するプリセットメモリ番号	68

**その他機能設定**

コマンド	機能	詳細ページ
@GLM / @SLM	キーロック	69
@GST	スロットボードステータス	69
@GSS	スロットボード装着ステータス	70
@GIV	バージョン情報	70
@GIS	入力信号状態表示 (チャンネルごと)	71
@GII	入力信号状態表示	72
@GOS	シンク機器状態表示 (チャンネルごと)	74
@GOI	シンク機器状態表示	75
@GFS	冷却ファンステータス	76
@GPS	電源電圧ステータス	76
@GDS / @SDS	フロント電源キー	76

**互換モード通信コマンド設定**

コマンド	機能	詳細ページ
mode/AV/V/A	スイッチングモード	77
z / なし	入出力チャンネル切り換え	78
wva / w / wa	入出力チャンネル状態	79
y / s / t	プリセットメモリの取得 / 保存 / 呼出	80
ky / kl / ku	キーロック状態 / キーロック / キーロック解除	81
mem	現在の入出力チャンネル状態と一致するプリセットメモリ番号	81

**RS-232C 伝送モード設定**

コマンド	機能	詳細ページ
@G++ / @S++	RS-232C 伝送送信チャンネル設定	84
@G+R / @S+R	RS-232C 伝送受信チャンネル設定	84
@S+S	RS-232C 伝送設定	84

## 4.3 コマンドの詳細

### 4.3.1 エラーステータス

@ERR	エラーステータス	
機能	取得	
書式	返り値のみ	
返り値	@ERR, error <sup>Ⓜ</sup>	
パラメータ	error : エラーステータス 1 = パラメータの書式、値にエラーがあります。 2 = 未定義のコマンド、またはコマンド書式に誤りがあります。 4 = シンク機器からの EDID の読み出しに失敗しました。 A = 電源が投入されていません。	
実行例	IOS <sup>Ⓜ</sup> @ERR,2 <sup>Ⓜ</sup>	@IOS コマンドを送信。 コマンド書式エラー。
備考	—	







@SSC	本機と音声ユニットの入出力チャンネル、ストレート連動切り換え	
機能	設定	
書式	@SSC [ ]	
返り値	@SSC [ ]	
パラメータ	-	
実行例	@SSC [ ]  @SSC [ ]	本機と音声ユニットの入出力チャンネルをストレートに設定する。 本機と音声ユニットの入出力チャンネルがストレートに変更された。
備考	ストレート切り換えとは OUTPUT1 に INPUT1 を、OUTPUT2 に INPUT2 を … OUTPUT64 に INPUT64 を設定することを意味します。	

@SSV	本機のみ入出力チャンネル、ストレート切り換え	
機能	設定	
書式	@SSV [ ]	
返り値	@SSV [ ]	
パラメータ	-	
実行例	@SSV [ ]  @SSV [ ]	本機の入出力チャンネルをストレートに設定する。 本機の入出力チャンネルがストレートに変更された。
備考	ストレート切り換えとは OUTPUT1 に INPUT1 を、OUTPUT2 に INPUT2 を … OUTPUT64 に INPUT64 を設定することを意味します。	

@SSA	音声ユニットのみ入出力チャンネル、ストレート切り換え	
機能	設定	
書式	@SSA [ ]	
返り値	@SSA [ ]	
パラメータ	-	
実行例	@SSA [ ]  @SSA [ ]	音声ユニットの入出力チャンネルをストレートに設定する。 音声ユニットの入出力チャンネルがストレートに変更された。
備考	ストレート切り換えとは OUTPUT1 に INPUT1 を、OUTPUT2 に INPUT2 を … OUTPUT64 に INPUT64 を設定することを意味します。	

@GCY / @SCY		出力チャンネルの入力チャンネル指定設定コピー	
機能	取得	設定	
書式	@GCY,sch□	@SCY,sch,dch_1 (,dch_2···)□	
返り値	@GCY,sch,dch_1, … dch_64□	@SCY,sch,dch_1 (,dch_2···)□	
パラメータ	sch : 設定元の出力チャンネル 1 ~ 64 = OUTPUT1 ~ OUTPUT64 dch_1 ~ dch_64 : 設定先の出力チャンネル 0 = 全出力, 1 ~ 64 = OUTPUT1 ~ OUTPUT64		
実行例	@GCY,1□	現在の出力チャンネル1に割り当てられている入力チャンネルと同じ設定の出力チャンネルを取得。	
	@GCY,1,2,3,4□	出力チャンネル1と同じ入力チャンネル設定は出力チャンネル2,3,4に設定されている。	
	@SCY,1,3□	出力チャンネル1に割り当てられている入力チャンネルの出力先に出力チャンネル3を追加。	
	@SCY,1,3□	出力チャンネル1に割り当てられている入力チャンネルの出力先に出力チャンネル3が追加された。	
備考	ファームウェアバージョン2.xxより対応しています。		





## 4.3.4 入力タイミング設定

@GPI / @SPI	入力映像の取り込み開始位置	
機能	取得	設定
書式	@GPI,in_ch <sup>□</sup>	@SPI,in_ch,h_posi,v_posi <sup>□</sup>
返り値	@GPI,in_ch,h_posi,v_posi <sup>□</sup>	@SPI,in_ch,h_posi,v_posi <sup>□</sup>
パラメータ	<p>in_ch : 入力チャンネル            1 ~ 64 = INPUT1 ~ INPUT64            -1 = 入カスロットボード未装着            -2 = スキャンコンバータ出力スロットボード未装着            -3 = 映像入力なし</p> <p>h_posi : 水平取り込み開始位置            0 = ※初期値, -100 ~ +100 = -100 ドット ~ +100 ドット</p> <p>v_posi : 垂直取り込み開始位置            0 = ※初期値, -30 ~ +30 = -30 ライン ~ +30 ライン</p>	
実行例	@GPI,1 <sup>□</sup>	現在の入力チャンネル 1 の入力映像の水平・垂直取り込み開始位置を取得。 水平・垂直取り込み開始位置が「0」に設定されている。
	@GPI,1,0,0 <sup>□</sup>	
	@SPI,1,0,0 <sup>□</sup>	入力チャンネル 1 の入力映像の水平・垂直取り込み開始位置を「0」に設定。 入力チャンネル 1 の入力映像の水平・垂直取り込み開始位置を「0」に変更。
	@SPI,1,0,0 <sup>□</sup>	
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。	

@GSI / @SSI	入力映像の取り込みサイズ	
機能	取得	設定
書式	@GSI,in_ch☐	@SSI,in_ch,h_size,v_size☐
返り値	@GSI,in_ch,h_size,v_size☐	@SSI,in_ch,h_size,v_size☐
パラメータ	<p>in_ch : 入力チャンネル  1 ~ 64 = INPUT1 ~ INPUT64  -1 = 入カスロットボード未装着  -2 = スキャンコンバータ出カスロットボード未装着  -3 = 映像入力なし</p> <p>h_size : 水平取り込みサイズの調整値  0 = ※初期値,  -100 ~ +100 = -100 ドット ~ +100 ドット</p> <p>v_size : 垂直取り込みサイズの調整値  0 = ※初期値,  -30 ~ +30 = -30 ライン ~ +30 ライン</p>	
実行例	@GSI,1☐  @GSI,1,0,0☐	現在の入力チャンネル 1 の水平・垂直取り込みサイズを取得。 水平・垂直取り込みサイズが「0」に設定されている。
	@SSI,1,0,0☐  @SSI,1,0,0☐	入力チャンネル 1 の水平・垂直取り込みサイズを「0」に設定。 入力チャンネル 1 の水平・垂直取り込みサイズを「0」に変更。
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。	

@GAP / @SAP	入力映像のアスペクト比	
機能	取得	設定
書式	@GAP,in_ch☐	@SAP,in_ch,aspect☐
返り値	@GAP,in_ch,aspect☐	@SAP,in_ch,aspect☐
パラメータ	<p>in_ch : 入力チャンネル  1 ~ 64 = INPUT1 ~ INPUT64  -1 = 入カスロットボード未装着  -2 = スキャンコンバータ出力スロットボード未装着  -3 = 映像入力なし</p> <p>aspect : 入力映像アスペクト比  0 = 自動補正 ※初期値  1 = 画面いっぱい映像を表示します。  2 = アスペクト比 4:3  3 = アスペクト比 5:3  4 = アスペクト比 5:4  5 = アスペクト比 16:9  6 = アスペクト比 16:10  7 = アスペクト比 16:9 レターボックス</p>	
実行例	@GAP,1☐  @GAP,1,0☐	現在の入力チャンネル1の入力映像アスペクト比設定値を取得。 入力映像アスペクト比が「自動補正」に設定されている。
	@SAP,1,0☐  @SAP,1,0☐	入力チャンネル1の入力映像アスペクト比設定を「自動補正」に設定。 入力チャンネル1の入力映像アスペクト比設定を「自動補正」に変更。
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。	

@GIC / @SIC	入力映像のコントラスト調整値	
機能	取得	設定
書式	@GIC,in_ch <sup>Ⓜ</sup>	@SIC,in_ch,red,green,blue <sup>Ⓜ</sup>
返り値	@GIC,in_ch,red,green,blue <sup>Ⓜ</sup>	@SIC,in_ch,red,green,blue <sup>Ⓜ</sup>
パラメータ	<p>in_ch : 入力チャンネル  1 ~ 64 = INPUT1 ~ INPUT64  -1 = 入カスロットボード未装着  -2 = デジタルスケーラー出カスロットボード未装着  -3 = 映像入力なし</p> <p>red : 入力映像コントラスト調整値(赤)  green : 入力映像コントラスト調整値(緑)  blue : 入力映像コントラスト調整値(青)  100 = 100 % ※初期値  0 ~ 100 = 0 % ~ 100 %</p>	
実行例	@GIC,1 <sup>Ⓜ</sup>	現在の入力チャンネル1の入力映像コントラスト調整値を取得。
	@GIC,1,100,100,100 <sup>Ⓜ</sup>	入力映像コントラスト調整値が赤・緑・青ともに「100 %」に設定されている。
	@SIC,1,100,100,100 <sup>Ⓜ</sup>	入力チャンネル1の入力映像コントラスト調整値を赤・緑・青ともに「100 %」に設定。
	@SIC,1,100,100,100 <sup>Ⓜ</sup>	入力チャンネル1の入力映像コントラスト調整値を赤・緑・青ともに「100 %」に変更。
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。	

@GIB / @SIB	入力映像のブライトネス調整値	
機能	取得	設定
書式	@GIB,in_ch☐	@SIB,in_ch,brightness☐
返り値	@GIB,in_ch,brightness☐	@SIB,in_ch,brightness☐
パラメータ	<p>in_ch : 入力チャンネル            1 ~ 64 = INPUT1 ~ INPUT64            -1 = 入カスロットボード未装着            -2 = スキャンコンバータ出カスロットボード未装着            -3 = 映像入力なし</p> <p>brightness : 入力映像ブライトネス調整値            100 = 100 % ※初期値            80 ~ 120 = 80 % ~ 120 %</p>	
実行例	@GIB,1☐  @GIB,1,100☐	現在の入力チャンネル1の入力映像ブライトネス調整値を取得。 入力映像ブライトネス調整値が「100 %」に設定されている。
	@SIB,1,100☐  @SIB,1,100☐	入力チャンネル1の入力映像ブライトネス調整値を「100 %」に設定。 入力チャンネル1の入力映像ブライトネス調整値を「100 %」に変更。
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。	

@GGM / @SGM		入力映像のガンマ補正值	
機能	取得	設定	
書式	@GGM,in_ch <sup>Ⓜ</sup>	@SGM,in_ch, gamma <sup>Ⓜ</sup>	
返り値	@GGM,in_ch,gamma <sup>Ⓜ</sup>	@SGM,in_ch, gamma <sup>Ⓜ</sup>	
パラメータ	in_ch : 入力チャンネル 1 ~ 64 = INPUT1 ~ INPUT64 -1 = 入力スロットボード未装着 -2 = スキャンコンバータ出力スロットボード未装着 -3 = 映像入力なし  gamma : 入力映像ガンマ補正值 10 = 1.0 ※初期値 1 ~ 30 = 0.1 ~ 3.0		
実行例	@GGM,1 <sup>Ⓜ</sup>	現在の入力チャンネル 1 の入力映像ガンマ補正值を取得。	
	@GGM,1,10 <sup>Ⓜ</sup>	入力映像ガンマ補正值が「1.0」に設定されている。	
	@SGM,1,10 <sup>Ⓜ</sup>	入力チャンネル 1 の入力映像ガンマ補正值を「1.0」に設定。	
	@SGM,1,10 <sup>Ⓜ</sup>	入力チャンネル 1 の入力映像ガンマ補正值を「1.0」に変更。	
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。		

@GFL / @SFL		入力映像のシャープネス補正值	
機能	取得	設定	
書式	@GFL,in_ch <sup>Ⓜ</sup>	@SFL,in_ch,sharpness <sup>Ⓜ</sup>	
返り値	@GFL,in_ch,sharpness <sup>Ⓜ</sup>	@SFL,in_ch,sharpness <sup>Ⓜ</sup>	
パラメータ	in_ch : 入力チャンネル 1 ~ 64 = INPUT1 ~ INPUT64 -1 = 入力スロットボード未装着 -2 = スキャンコンバータ出力スロットボード未装着 -3 = 映像入力なし  sharpness : 入力映像シャープネス補正值 0 = NORMAL ※初期値 -5 ~ 15 = -5 ~ +15		
実行例	@GFL,1 <sup>Ⓜ</sup>	現在の入力チャンネル 1 の入力映像シャープネス補正值を取得。	
	@GFL,1,0 <sup>Ⓜ</sup>	入力映像シャープネス補正值が「NORMAL」に設定されている。	
	@SFL,1,0 <sup>Ⓜ</sup>	入力チャンネル 1 の入力映像シャープネス補正值を「NORMAL」に設定。	
	@SFL,1,0 <sup>Ⓜ</sup>	入力チャンネル 1 の入力映像シャープネス補正值を「NORMAL」に変更。	
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。		

@GHU / @SHU		入力映像の色相補正值	
機能	取得	設定	
書式	@GHU,in_ch☐	@SHU,in_ch,hue☐	
返り値	@GHU,in_ch,hue☐	@SHU,in_ch,hue☐	
パラメータ	in_ch : 入力チャンネル 1 ~ 64 = INPUT1 ~ INPUT64 -1 = 入力スロットボード未装着 -2 = スキャンコンバータ出力スロットボード未装着 -3 = 映像入力なし  hue : 入力映像色相補正值 0 = 0° ※初期値 0 ~ 359 = 0° ~ 359°		
実行例	@GHU,1☐	現在の入力チャンネル 1 の入力映像色相補正值を取得。	
	@GHU,1,0☐	入力映像色相補正值が「0°」に設定されている。	
	@SHU,1,0☐	入力チャンネル 1 の入力映像色相補正值を「0°」に設定。	
	@SHU,1,0☐	入力チャンネル 1 の入力映像色相補正值を「0°」に変更。	
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。		

@GSR / @SSR		入力映像の彩度補正值	
機能	取得	設定	
書式	@GSR,in_ch☐	@SSR,in_ch,saturation ☐	
返り値	@GSR,in_ch,saturation☐	@SSR,in_ch,saturation ☐	
パラメータ	in_ch : 入力チャンネル 1 ~ 64 = INPUT1 ~ INPUT64 -1 = 入力スロットボード未装着 -2 = スキャンコンバータ出力スロットボード未装着 -3 = 映像入力なし  saturation : 入力映像彩度補正值 100 = 100% ※初期値 0 ~ 200 = 0% ~ 200%		
実行例	@GSR,1☐	現在の入力チャンネル 1 の入力映像彩度補正值を取得。	
	@GSR,1,100☐	入力映像彩度補正值が「100%」に設定されている。	
	@SSR,1,100☐	入力チャンネル 1 の入力映像彩度補正值を「100%」に設定。	
	@SSR,1,100☐	入力チャンネル 1 の入力映像彩度補正值を「100%」に変更。	
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。		

@GEF / @SEF	入力映像の各種補正	
機能	取得	設定
書式	@GEF,in_ch☐	@SEF,in_ch,h_size,v_size,h_posi,v_posi,aspect,red,green,blue,brightness,gamma,sharpness,hue,saturation☐
返り値	@GEF,in_ch,h_size,v_size,h_posi,v_posi,aspect,red,green,blue,brightness,gamma,sharpness,hue,saturation☐	@SEF,in_ch,h_size,v_size,h_posi,v_posi,aspect,red,green,blue,brightness,gamma,sharpness,hue,saturation☐
パラメータ	<p>in_ch : 入力チャンネル  1 ~ 64 = INPUT1 ~ INPUT64  -1 = 入力スロットボード未装着  -2 = スキャンコンバータ出力スロットボード未装着  -3 = 映像入力なし</p> <p>h_size : 水平取り込みサイズの調整値  0 = ※初期値,  -100 ~ +100 = -100 ドット ~ +100 ドット</p> <p>v_size : 垂直取り込みサイズの調整値  0 = ※初期値,  -30 ~ +30 = -30 ライン ~ +30 ライン</p> <p>h_posi : 水平取り込み開始位置  0 = ※初期値,  -100 ~ +100 = -100 ドット ~ +100 ドット</p> <p>v_posi : 垂直取り込み開始位置  0 = ※初期値,  -30 ~ +30 = -30 ライン ~ +30 ライン</p> <p>aspect : 入力映像アスペクト比  0 = 自動補正 ※初期値  1 = 画面いっぱい映像を表示します。  2 = アスペクト比 4:3  3 = アスペクト比 5:3  4 = アスペクト比 5:4  5 = アスペクト比 16:9  6 = アスペクト比 16:10  7 = アスペクト比 16:9 レターボックス</p>	

@GEF / @SEF	入力映像の各種補正 (つづき)	
パラメータ	<p>red : 入力映像コントラスト調整値(赤)  green : 入力映像コントラスト調整値(緑)  blue : 入力映像コントラスト調整値(青)  100 = 100 % ※初期値  0 ~ 100 = 0 % ~ 100 %</p> <p>brightness : 入力映像ブライトネス調整値  100 = 100 % ※初期値  80 ~ 120 = 80 % ~ 120 %</p> <p>gamma : 入力映像ガンマ補正值  10 = 1.0 ※初期値  1 ~ 30 = 0.1 ~ 3.0</p> <p>sharpness : 入力映像シャープネス補正值  0 = NORMAL ※初期値  -5 ~ 15 = -5 ~ +15</p> <p>hue : 入力映像色相補正值  0 = 0° ※初期値  0 ~ 359 = 0° ~ 359°</p> <p>saturation : 入力映像彩度補正值  100 = 100 % ※初期値  0 ~ 200 = 0 % ~ 200 %</p>	
実行例	<p>@GEF,1☐</p> <p>@GEF,1,+0,+0,+0,+0,0,100,100,100,  100,10,0,0,100☐</p>	<p>現在の入力チャンネル 1 の入力映像の各種補正值を取得。</p> <p>入力チャンネル 1 の入力映像の各種補正值は次のとおり設定されている。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 水平・垂直取り込みサイズ : 0</li> <li>・ 水平・垂直取り込み開始位置 : 0</li> <li>・ 入力映像アスペクト比 : 自動補正</li> <li>・ 入力映像コントラスト調整値 :  赤・緑・青ともに 100 %</li> <li>・ 入力映像ブライトネス調整値 : 100 %</li> <li>・ 入力映像ガンマ補正值 : 1.0</li> <li>・ 入力映像シャープネス補正值 : NORMAL</li> <li>・ 入力映像色相補正值 : 0°</li> <li>・ 入力映像彩度補正值 : 100 %</li> </ul>

@GEF / @SEF	入力映像の各種補正 (つづき)	
実行例	<p>@SEF,1,+0,+0,+0,+0,0,100,100,100,100,10,0,0,100☑</p> <p>@SEF,1,+0,+0,+0,+0,0,100,100,100,100,10,0,0,100☑</p>	<p>入力チャンネル 1 の入力映像の各種補正値を次のとおり設定。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 水平・垂直取り込みサイズ : 0</li> <li>・ 水平・垂直取り込み開始位置 : 0</li> <li>・ 入力映像アスペクト比 : 自動補正</li> <li>・ 入力映像コントラスト調整値 : 赤・緑・青ともに 100 %</li> <li>・ 入力映像ブライトネス調整値 : 100 %</li> <li>・ 入力映像ガンマ補正値 : 1.0</li> <li>・ 入力映像シャープネス補正値 : NORMAL</li> <li>・ 入力映像色相補正値 : 0°</li> <li>・ 入力映像彩度補正値 : 100 %</li> </ul> <p>入力チャンネル 1 の入力映像の各種補正値を次のとおり変更。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 水平・垂直取り込みサイズを : 0</li> <li>・ 水平・垂直取り込み開始位置 : 0</li> <li>・ 入力映像アスペクト比 : 自動補正</li> <li>・ 入力映像コントラスト調整値 : 赤・緑・青ともに 100 %</li> <li>・ 入力映像ブライトネス調整値 : 100 %</li> <li>・ 入力映像ガンマ補正値 : 1.0</li> <li>・ 入力映像シャープネス補正値 : NORMAL</li> <li>・ 入力映像色相補正値 : 0°</li> <li>・ 入力映像彩度補正値 : 100 %</li> </ul>
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。	











## 4.3.6 出力タイミング設定

@GOT / @SOT	出力解像度	
機能	取得	設定
書式	@GOT,out_ch <sup>Ⓜ</sup>	@SOT,out_ch,auto,resolution <sup>Ⓜ</sup>
返り値	@GOT,out_ch,auto,resolution <sup>Ⓜ</sup>	@SOT,out_ch,auto,resolution <sup>Ⓜ</sup>
パラメータ	<p>out_ch : 出力チャンネル  1 ~ 64 = OUTPUT1 ~ OUTPUT64  -2 = スキャンコンバータ出力スロットボード未装着</p> <p>auto : 出力解像度モード  00 = 固定  resolution で設定される出力解像度で出力されます。  01 = 自動 ※初期値</p> <p>resolution : 出力解像度  01 = VGA@60(640x480)  02 = SVGA@60(800x600)  03 = XGA@60(1024x768)  04 = WXGA@60(1280x768)  05 = WXGA@60(1280x800)  06 = Quad-VGA@60(1280x960)  07 = SXGA@60(1280x1024)  08 = WXGA@60(1360x768)  09 = WXGA@60(1366x768)  10 = SXGA+@60(1400x1050)  11 = WXGA+@60(1440x900)  12 = WXGA++@60(1600x900)  13 = UXGA@60(1600x1200)  14 = WSXGA+@60(1680x1050)  15 = VESAHD@60(1920x1080)  16 = WUXGA@60(1920x1200)  17 = QWXGA@60(2048x1152)  18 = 480p@59.94(720x480)  19 = 576p@50(720x576)  20 = 720p@50(1280x720)  21 = 720p@59.94(1280x720)  22 = 1080i@50(1920x1080)  23 = 1080i@59.94(1920x1080)  24 = 1080p@50(1920x1080)  25 = 1080p@59.94(1920x1080) ※初期値</p>	

@GOT / @SOT	出力解像度(つづき)	
実行例	@GOT,1 <sup>□</sup>	現在の出力チャンネル1の出力解像度設定を取得。 出力解像度が「1080p@59.94(1920x1080)」に自動で設定されている。
	@GOT,1,1,25 <sup>□</sup>	
	@SOT,1,0,25 <sup>□</sup>	出力チャンネル1の出力解像度を「1080p@59.94(1920x1080)」に設定。 出力チャンネル1の出力解像度を「1080p@59.94(1920x1080)」に変更。
@SOT,1,0,25 <sup>□</sup>		
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。	

@GUM / @SUM	シンク機器アスペクト比	
機能	取得	設定
書式	@GUM,out_ch <sup>□</sup>	@SUM,out_ch,aspect <sup>□</sup>
返り値	@GUM,out_ch,aspect <sup>□</sup>	@SUM,out_ch,aspect <sup>□</sup>
パラメータ	out_ch : 出力チャンネル 1 ~ 64 = OUTPUT1 ~ OUTPUT64 -2 = スキャンコンバータ出力スロットボード未装着  aspect : シンク機器アスペクト比 0 = 出力解像度のアスペクト比で出力 ※初期値 1 = アスペクト比 4:3 2 = アスペクト比 5:3 3 = アスペクト比 5:4 4 = アスペクト比 16:9 5 = アスペクト比 16:10	
実行例	@GUM,1 <sup>□</sup>	現在の出力チャンネル1のシンク機器アスペクト比設定値を取得。 シンク機器アスペクト比が「出力解像度のアスペクト比で出力」に設定されている。
	@GUM,1,0 <sup>□</sup>	
	@SUM,1,0 <sup>□</sup>	出力チャンネル1のシンク機器アスペクト比を「出力解像度のアスペクト比で出力」に設定。 出力チャンネル1のシンク機器アスペクト比を「出力解像度のアスペクト比で出力」に変更。
@SUM,1,0 <sup>□</sup>		
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。	

@GTP / @STP	テストパターン出力	
機能	取得	設定
書式	@GTP,out_ch <sup>□</sup>	@STP,out_ch,pattern <sup>□</sup>
返り値	@GTP,out_ch,pattern <sup>□</sup>	@STP,out_ch,pattern <sup>□</sup>
パラメータ	<p>out_ch : 出力チャンネル  1 ~ 64 = OUTPUT1 ~ OUTPUT64  -2 = スキャンコンバータ出カスロットボード未装着</p> <p>pattern : テストパターン  0 = OFF テストパターン出力なし ※初期値  1 = V-STRIPES (白 / 黒の縦線)  2 = CROSS HATCH (格子)  3 = WHITE RASTER (白塗りつぶし)  4 = RED RASTER (赤塗りつぶし)  5 = GREEN RASTER (緑塗りつぶし)  6 = BLUE RASTER (青塗りつぶし)  7 = COLOR BAR (カラーバー)  8 = 16STEP GRAY (16 ステップのグレースケール)  9 = 256STEP GRAY (256 ステップのグレースケール)</p>	
実行例	@GTP,1 <sup>□</sup>  @GTP,1,0 <sup>□</sup>	現在の出力チャンネル 1 のテストパターンを取得。 テストパターンが「テストパターン出力なし」に設定されている。
	@STP,1,0 <sup>□</sup>  @STP,1,0 <sup>□</sup>	出力チャンネル 1 のテストパターン設定を「テストパターン出力なし」に設定。 出力チャンネル 1 のテストパターン設定を「テストパターン出力なし」に変更。
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。	

@GMR / @SMR		表示倍率 / 表示位置の設定	
機能	取得	設定	
書式	@GMR,out_ch <sup>□</sup>	@SMR,out_ch,h_zoom,v_zoom,h_posi,v_posi <sup>□</sup>	
返り値	@GMR,out_ch,h_zoom,v_zoom,h_posi,v_posi <sup>□</sup>	@SMR,out_ch,h_zoom,v_zoom,h_posi,v_posi <sup>□</sup>	
パラメータ	<p>out_ch : 出力チャンネル  1 ~ 64 = OUTPUT1 ~ OUTPUT64  -2 = スキャンコンバータ出力スロットボード未装着</p> <p>h_zoom : 水平方向表示倍率  v_zoom : 垂直方向表示倍率  1000 = 100 % ※初期値  200 ~ 4000 = 20.0 % ~ 400 %</p> <p>h_posi : 水平方向表示位置  v_posi : 垂直方向表示位置  0 = 0% ※初期値  -4000 ~ +4000 = -400 % ~ +400 %</p>		
実行例	@GMR,1 <sup>□</sup>	現在の出力チャンネル1の表示倍率 / 表示位置を取得。	
	@GMR,1,1000,1000,0,0 <sup>□</sup>	水平方向表示倍率が「100%」、垂直方向表示倍率が「100%」、水平方向表示位置が「0%」、垂直方向表示位置が「0%」に設定されている。	
	@SMR,1,1000,1000,0,0 <sup>□</sup>	出力チャンネル1の水平方向表示倍率を「100%」、垂直方向表示倍率を「100%」、水平方向表示位置を「0%」、垂直方向表示位置を「0%」に設定。	
	@SMR,1,1000,1000,0,0 <sup>□</sup>	出力チャンネル1の水平方向表示倍率を「100%」、垂直方向表示倍率を「100%」、水平方向表示位置を「0%」、垂直方向表示位置を「0%」に変更。	
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。		

@GBC / @SBC	ブランクカラー / バックグラウンドカラー	
機能	取得	設定
書式	@GBC,out_ch <sup>□</sup>	@SBC,out_ch,mred,mgreen,mblue,bred,bgreen,bblue <sup>□</sup>
返り値	@GBC,out_ch,mred,mgreen,mblue,bred,bgreen,bblue <sup>□</sup>	@SMR,out_ch,mred,mgreen,mblue,bred,bgreen,bblue <sup>□</sup>
パラメータ	<p>out_ch : 出力チャンネル  0 = 全出力  1 ~ 64 = OUTPUT1 ~ OUTPUT64  -2 = スキャンコンバータ出カスロットボード未装着</p> <p>mred : ブランクカラー(赤)  mgreen : ブランクカラー(緑)  mblue : ブランクカラー(青)  bred : バックグラウンドカラー(赤)  bgreen : バックグラウンドカラー(緑)  bblue : バックグラウンドカラー(青)  0 = 0 ※初期値  0 ~ 255 = 0 ~ 255</p>	
実行例	@GBC,1 <sup>□</sup>	現在の出力チャンネル1のブランクカラー / バックグラウンドカラーを取得。 ブランクカラーが赤・緑・青ともに「0(黒)」、バックグラウンドカラーが赤・緑・青ともに「0(黒)」に設定されている。
	@SBC,1,0,0,0,0,0,0 <sup>□</sup>	出力チャンネル1のブランクカラー / バックグラウンドカラーを赤・緑・青ともに「0(黒)」に設定。 出力チャンネル1のブランクカラーを赤・緑・青ともに「0(黒)」、バックグラウンドカラーを赤・緑・青ともに「0(黒)」に変更。
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。	

<b>@GOC / @SOC 出力映像のコントラスト調整値</b>		
機能	取得	設定
書式	@GOC,out_ch☑	@SOC,out_ch,contrast ☑
返り値	@GOC,out_ch,contrast☑	@SOC,out_ch,contrast ☑
パラメータ	out_ch : 出力チャンネル 0 = 全出力 1 ~ 64 = OUTPUT1 ~ OUTPUT64 -2 = スキャンコンバータ出力スロットボード未装着  contrast : 出力映像コントラスト調整値 100 = 100 % ※初期値 0 ~ 100 = 0 % ~ 100 %	
実行例	@GOC,1☑  @GOC,1,100☑	現在の出力チャンネル 1 の出力映像コントラスト調整値を取得。 出力映像コントラスト調整値が「100 %」に設定されている。
	@SOC,1,100☑  @SOC,1,100☑	出力チャンネル 1 の出力映像コントラスト調整値を「100 %」に設定。 出力チャンネル 1 の出力映像コントラスト調整を「100 %」に変更。
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。	

<b>@GOB / @SOB 出力映像のブライトネス調整値</b>		
機能	取得	設定
書式	@GOB,out_ch☑	@SOB,out_ch,brightness☑
返り値	@GOB,out_ch,brightness☑	@SOB,out_ch,brightness☑
パラメータ	out_ch : 出力チャンネル 0 = 全出力 1 ~ 64 = OUTPUT1 ~ OUTPUT64 -2 = スキャンコンバータ出力スロットボード未装着  brightness : 出力映像ブライトネス調整値 100 = 100 % ※初期値 0 ~ 200 = 0 % ~ 200 %	
実行例	@GOB,1☑  @GOB,1,100☑	現在の出力チャンネル 1 の出力映像ブライトネス調整値を取得。 出力映像ブライトネス調整値が「100 %」に設定されている。
	@SOB,1,100☑  @SOB,1,100☑	出力チャンネル 1 の出力映像ブライトネス調整値を「100 %」に設定。 出力チャンネル 1 の出力映像ブライトネス調整値を「100 %」に変更。
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。	

@GFA / @SFA 映像入力チャンネル切り換え効果		
機能	取得	設定
書式	@GFA,out_ch□	@SFA,out_ch,mode□
返り値	@GFA,out_ch,mode□	@SFA,out_ch,mode□
パラメータ	<p>out_ch : 出力チャンネル            0 = 全出力            1 ~ 64 = OUTPUT1 ~ OUTPUT64            -2 = スキャンコンバータ出力スロットボード未装着</p> <p>mode : フェードアウト / フェードイン切り換え効果            1 = あり ※初期値            0 = なし</p>	
実行例	@GFA,1□  @GFA,1,1□	現在の出力チャンネル1のフェードアウト / フェードイン切り換え効果を取得。出力チャンネル1のフェードアウト / フェードイン切り換え効果が「あり」に設定されている。
	@SFA,1,1□  @SFA,1,1□	出力チャンネル1のフェードアウト / フェードイン切り換え効果を「あり」に設定。出力チャンネル1のフェードアウト / フェードイン切り換え効果を「あり」に変更。
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。	

@GEN / @SEN	HDCP 出力	
機能	取得	設定
書式	@GEN,out_ch	@SEN,out_ch,hdcp
返り値	@GEN,out_ch,hdcp	@SEN,out_ch,hdcp
パラメータ	<p>out_ch : 出力チャンネル  0 = 全出力  1 ~ 64 = OUTPUT1 ~ OUTPUT64  -2 = スキャンコンバータ出力スロットボード未装着</p> <p>hdcp : HDCP 出力  0 = HDCP の付加された入力チャンネルが選択されるまでは HDCP 出力しない  ※初期値  1 = 入力信号に HDCP が付加されている場合のみ HDCP 出力する</p>	
実行例	@GEN,1	現在の出力チャンネル 1 の HDCP 出力を取得。
	@GEN,1,0	出力チャンネル 1 は「HDCP の付加された入力チャンネルが選択されるまでは HDCP 出力しない」に設定されている。
	@SEN,1,1	出力チャンネル 1 の HDCP 出力を「入力信号に HDCP が付加されている場合のみ HDCP 出力する」に設定。
	@SEN,1,1	出力チャンネル 1 の HDCP 出力を「入力信号に HDCP が付加されている場合のみ HDCP 出力する」に変更。
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。	

@GOA / @SOA 出力映像の各種設定		
機能	取得	設定
書式	@GOA,out_ch☐	@SOA,out_ch,auto,resolution,aspect,pattern,h_zoom,v_zoom,h_posi,v_posi,mred,mgreen,mblue,bred,bgreen,bblue,contrast,brightness,mode,hdcpc☐
返り値	@GOA,out_ch,auto,resolution,aspect,pattern,h_zoom,v_zoom,h_posi,v_posi,mred,mgreen,mblue,bred,bgreen,bblue,contrast,brightness,mode,hdcpc☐	@SOA,out_ch,auto,resolution,aspect,pattern,h_zoom,v_zoom,h_posi,v_posi,mred,mgreen,mblue,bred,bgreen,bblue,contrast,brightness,mode,hdcpc☐
パラメータ	<p>out_ch : 出力チャンネル  1 ~ 64 = OUTPUT1 ~ OUTPUT64  -2 = スキャンコンバータ出力スロットボード未装着</p> <p>auto : 出力解像度モード  00 = 固定  resolution で設定される出力解像度で出力されます。  01 = 自動 ※初期値</p> <p>resolution : 出力解像度  01 = VGA@60(640x480)  02 = SVGA@60(800x600)  03 = XGA@60(1024x768)  04 = WXGA@60(1280x768)  05 = WXGA@60(1280x800)  06 = Quad-VGA@60(1280x960)  07 = SXGA@60(1280x1024)  08 = WXGA@60(1360x768)  09 = WXGA@60(1366x768)  10 = SXGA+@60(1400x1050)  11 = WXGA+@60(1440x900)  12 = WXGA++@60(1600x900)  13 = UXGA@60(1600x1200)  14 = WSXGA+@60(1680x1050)  15 = VESAHD@60(1920x1080)  16 = WUXGA@60(1920x1200)  17 = QWXGA@60(2048x1152)  18 = 480p@59.94(720x480)  19 = 576p@50(720x576)  20 = 720p@50(1280x720)  21 = 720p@59.94(1280x720)  22 = 1080i@50(1920x1080)  23 = 1080i@59.94(1920x1080)  24 = 1080p@50(1920x1080)  25 = 1080p@59.94(1920x1080) ※初期値</p>	

@GOA / @SOA	出力映像の各種設定 (つづき)
パラメータ	<p>aspect : シンク機器アスペクト比  0 = 出力解像度のアスペクト比で出力 ※初期値  1 = アスペクト比 4:3  2 = アスペクト比 5:3  3 = アスペクト比 5:4  4 = アスペクト比 16:9  5 = アスペクト比 16:10</p> <p>pattern : テストパターン  0 = OFF テストパターン出力なし ※初期値  1 = V-STRIPES (白 / 黒の縦線)  2 = CROSS HATCH (格子)  3 = WHITE RASTER (白塗りつぶし)  4 = RED RASTER (赤塗りつぶし)  5 = GREEN RASTER (緑塗りつぶし)  6 = BLUE RASTER (青塗りつぶし)  7 = COLOR BAR (カラーバー)  8 = 16STEP GRAY (16 ステップのグレースケール)  9 = 256STEP GRAY (256 ステップのグレースケール)</p> <p>h_zoom : 水平方向表示倍率  v_zoom : 垂直方向表示倍率  1000 = 100 % ※初期値  200 ~ 4000 = 20.0 % ~ 400 %</p> <p>h_posi : 水平方向表示位置  v_posi : 垂直方向表示位置  0 = 0 % ※初期値  -4000 ~ +4000 = -400 % ~ +400 %</p> <p>mred : ブランクカラー(赤)  mgreen : ブランクカラー(緑)  mblue : ブランクカラー(青)  bred : バックグラウンドカラー(赤)  bgreen : バックグラウンドカラー(緑)  bblue : バックグラウンドカラー(青)  0 = 0 ※初期値  0 ~ 255 = 0 ~ 255</p> <p>contrast : 出力映像コントラスト調整値  100 = 100 % ※初期値  0 ~ 200 = 0 % ~ 200 %</p> <p>brightness : 出力映像ブライツネス調整値  100 = 100 % ※初期値  0 ~ 200 = 0 % ~ 200 %</p>

@GOA / @SOA	出力映像の各種設定 (つづき)	
パラメータ	<p>mode : フェードアウト / フェードイン切り換え効果  1 = あり ※初期値  0 = なし</p> <p>hdcp : HDCP 出力  0 = HDCP の付加された入力チャンネルが選択されるまでは HDCP 出力しない  ※初期値  1 = 入力信号に HDCP が付加されている場合のみ HDCP 出力する</p>	
実行例	<p>@GOA,1<sup>Ⓛ</sup></p> <p>@GOA,1,1,25,0,0,1000,1000,+0,+0,0,0,0,0,0,0,100,100,1,0<sup>Ⓛ</sup></p>	<p>現在の出力チャンネル 1 の出力映像の各種設定を取得。</p> <p>出力チャンネル 1 の出力映像の各種設定は次のとおり設定されている。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 出力解像度モード : 自動</li> <li>・ 出力解像度 : 1080p@59.94(1920x1080)</li> <li>・ シンク機器アスペクト比 : 出力解像度のアスペクト比で出力</li> <li>・ テストパターン : 出力なし</li> <li>・ 水平方向表示倍率 : 100 %</li> <li>・ 垂直方向表示倍率 : 100 %</li> <li>・ 水平方向表示位置 : 0 %</li> <li>・ 垂直方向表示位置 : 0 %</li> <li>・ ブランクカラー : 赤・緑・青ともに 0(黒)</li> <li>・ バックグラウンドカラー : 赤・緑・青ともに 0(黒)</li> <li>・ 出力映像コントラスト調整値 : 100 %</li> <li>・ 出力映像ブライトネス調整値 : 100 %</li> <li>・ フェードアウト / フェードイン切り換え効果 : あり</li> <li>・ HDCP 出力 : HDCP の付加された入力チャンネルが選択されるまでは HDCP 出力しない</li> </ul>

@GOA / @SOA	出力映像の各種設定 (つづき)	
実行例	<p>@SOA,1,0,25,0,0,1000,1000,+0,+0,0,0,0,0,0,0,100,100,1,0☒</p>	<p>出力チャンネル 1 の出力映像の各種設定を次のとおり設定。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 出力解像度モード：手動</li> <li>・ 出力解像度：1080p@59.94(1920x1080)</li> <li>・ シンク機器アスペクト比： <ul style="list-style-type: none"> <li>出力解像度のアスペクト比で出力</li> </ul> </li> <li>・ テストパターン：出力なし</li> <li>・ 水平方向表示倍率：100 %</li> <li>・ 垂直方向表示倍率：100 %</li> <li>・ 水平方向表示位置：0 %</li> <li>・ 垂直方向表示位置：0 %</li> <li>・ ブランクカラー：赤・緑・青ともに 0(黒)</li> <li>・ バックグラウンドカラー： <ul style="list-style-type: none"> <li>赤・緑・青ともに 0(黒)</li> </ul> </li> <li>・ 出力映像コントラスト調整値：100 %</li> <li>・ 出力映像ブライトネス調整値：100 %</li> <li>・ フェードアウト / フェードイン切り換え効果：あり</li> <li>・ HDCP 出力： <ul style="list-style-type: none"> <li>HDCP の付加された入力チャンネルが選択されるまでは HDCP 出力しない</li> </ul> </li> </ul>
	<p>@SOA,1,0,25,0,0,1000,1000,+0,+0,0,0,0,0,0,0,100,100,1,0☒</p>	<p>出力チャンネル 1 の出力映像の各種設定を次のとおり変更。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 出力解像度モード：手動</li> <li>・ 出力解像度：1080p@59.94(1920x1080)</li> <li>・ シンク機器アスペクト比： <ul style="list-style-type: none"> <li>出力解像度のアスペクト比で出力</li> </ul> </li> <li>・ テストパターン：出力なし</li> <li>・ 水平方向表示倍率：100 %</li> <li>・ 垂直方向表示倍率：100 %</li> <li>・ 水平方向表示位置：0 %</li> <li>・ 垂直方向表示位置：0 %</li> <li>・ ブランクカラー：赤・緑・青ともに 0(黒)</li> <li>・ バックグラウンドカラー： <ul style="list-style-type: none"> <li>赤・緑・青ともに 0(黒)</li> </ul> </li> <li>・ 出力映像コントラスト調整値：100 %</li> <li>・ 出力映像ブライトネス調整値：100 %</li> <li>・ フェードアウト / フェードイン切り換え効果：あり</li> <li>・ HDCP 出力： <ul style="list-style-type: none"> <li>HDCP の付加された入力チャンネルが選択されるまでは HDCP 出力しない</li> </ul> </li> </ul>
備考	ファームウェアバージョン 2.xx より対応しています。	











@GAF / @SAF	音声フォーマット																	
機能	取得	設定																
書式	@GAF,in <sup>Ⓜ</sup>	@SAF,in,format_1,frequency_1 (,format_2,frequency_2...) <sup>Ⓜ</sup>																
返り値	@GAF,in,format_1,frequency_1, ... format_7,frequency_7 <sup>Ⓜ</sup>	@SAF,in,format_1,frequency_1 (,format_2,frequency_2...) <sup>Ⓜ</sup>																
パラメータ	<p>in : 入力チャンネル 1 ~ 64 = INPUT1 ~ INPUT64</p> <p>format_1 ~ format_7 : 音声フォーマット 0 = リニア PCM, 1 = AC-3 / Dolby Digital, 2 = AAC, 3 = Dolby Digital+, 4 = DTS, 5 = DTS-HD, 6 = Dolby TrueHD</p> <p>frequency_1 ~ frequency_7 : 最大サンプリング周波数 0 = OFF (出力禁止), 1 = 32 kHz, 2 = 44.1 kHz, 3 = 48 kHz, 4 = 88.2 kHz, 5 = 96 kHz, 6 = 176.4 kHz, 7 = 192 kHz, -1 = 入カスロットボード未装着</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>音声フォーマット</th> <th>サンプリング周波数 (kHz)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>リニア PCM</td> <td>32 / 44.1 / 48 (※初期値) / 88.2 / 96 / 192</td> </tr> <tr> <td>AC-3 / Dolby Digital</td> <td>OFF (※初期値) / 32 / 44.1 / 48</td> </tr> <tr> <td>AAC</td> <td>OFF (※初期値) / 32 / 44.1 / 48 / 88.2 / 96</td> </tr> <tr> <td>Dolby Digital +</td> <td>OFF (※初期値) / 32 / 44.1 / 48</td> </tr> <tr> <td>DTS</td> <td>OFF (※初期値) / 32 / 44.1 / 48 / 96</td> </tr> <tr> <td>DTS-HD</td> <td>OFF (※初期値) / 44.1 / 48 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192</td> </tr> <tr> <td>Dolby TrueHD</td> <td>OFF (※初期値) / 44.1 / 48 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192</td> </tr> </tbody> </table>		音声フォーマット	サンプリング周波数 (kHz)	リニア PCM	32 / 44.1 / 48 (※初期値) / 88.2 / 96 / 192	AC-3 / Dolby Digital	OFF (※初期値) / 32 / 44.1 / 48	AAC	OFF (※初期値) / 32 / 44.1 / 48 / 88.2 / 96	Dolby Digital +	OFF (※初期値) / 32 / 44.1 / 48	DTS	OFF (※初期値) / 32 / 44.1 / 48 / 96	DTS-HD	OFF (※初期値) / 44.1 / 48 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192	Dolby TrueHD	OFF (※初期値) / 44.1 / 48 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192
音声フォーマット	サンプリング周波数 (kHz)																	
リニア PCM	32 / 44.1 / 48 (※初期値) / 88.2 / 96 / 192																	
AC-3 / Dolby Digital	OFF (※初期値) / 32 / 44.1 / 48																	
AAC	OFF (※初期値) / 32 / 44.1 / 48 / 88.2 / 96																	
Dolby Digital +	OFF (※初期値) / 32 / 44.1 / 48																	
DTS	OFF (※初期値) / 32 / 44.1 / 48 / 96																	
DTS-HD	OFF (※初期値) / 44.1 / 48 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192																	
Dolby TrueHD	OFF (※初期値) / 44.1 / 48 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192																	
実行例	@GAF,1 <sup>Ⓜ</sup>  @GAF,1,0,3,1,0,2,0,3,0,4,0,5,0,6,0 <sup>Ⓜ</sup>  @SAF,1,0,7 <sup>Ⓜ</sup>  @SAF,1,0,7 <sup>Ⓜ</sup>	INPUT1 チャンネルの音声フォーマット状態を取得。 INPUT1 の音声フォーマットはリニア PCM の最大サンプリング周波数は 48 kHz、それ以外の音声フォーマットは「OFF」に設定されている。 INPUT1 のリニア PCM を 192 kHz まで出力許可に設定。 INPUT1 のリニア PCM が 192 kHz まで出力許可に変更。																
備考	指定可能な最大サンプリング周波数は、音声フォーマットによって異なります。 リニア PCM は出力禁止にすることはできません。																	

## 4.3.9 RS-232C 通信設定

@GCT / @SCT	RS-232C 通信	
機能	取得	設定
書式	@GCT☐	@SCT, bps, length, parity, stop☐
返り値	@GCT, bps, length, parity, stop☐	@SCT, bps, length, parity, stop☐
パラメータ	bps : 通信速度 0 = 4800 bps,                    1 = 9600 bps ※初期値,                    2 = 14400 bps, 3 = 19200 bps,                    4 = 38400 bps  length : データビット長 0 = 7 bit,                    1 = 8 bit ※初期値  parity : パリティチェック 0 = なし ※初期値,            1 = 奇数,            2 = 偶数  stop : ストップビット 0 = 1 bit ※初期値,            1 = 2 bit	
実行例	@GCT☐ @GCT,1,1,0,0☐	現在の RS-232C 通信設定状態を取得。 通信速度は 9600 bps、データビット長は 8 bit、パリティチェックなし、ストップビットは 1 bit に設定されている。
	@SCT,1,1,0,0☐  @SCT,1,1,0,0☐	RS-232C 通信設定を通信速度 9600 bps、データビット長 8 bit、パリティチェックなし、ストップビット 1 bit に設定。 RS-232C 通信設定が通信速度 9600 bps、データビット長 8 bit、パリティチェックなし、ストップビット 1 bit に変更。
備考	RS-232C 通信設定が変更された場合、以後通信不可となる場合があります。本機に合わせ、環境の設定変更を行ってください。	

## 4.3.10 LAN 通信設定

@GIP / @SIP	IP アドレス	
機能	取得	設定
書式	@GIP [↵]	@SIP,unit_1,unit_2,unit_3,unit_4 [↵]
返り値	@GIP,unit_1,unit_2,unit_3,unit_4 [↵]	@SIP,unit_1,unit_2,unit_3,unit_4 [↵]
パラメータ	unit_1 ~ unit_4 : IP アドレス上位 ~ IP アドレス下位 0 ~ 255 = 8 ビット (10 進数表記) ※初期値 192.168.1.199	
実行例	@GIP [↵] @GIP,192,168,1,200 [↵]	現在の IP アドレスを取得。 192.168.1.200 に設定されている。
	@SIP,192,169,1,200 [↵] @SIP,192,169,1,200 [↵]	IP アドレスを 192.168.1.200 に設定。 IP アドレスが 192.168.1.200 に変更。
備考	LAN 通信設定が変更された場合、以後通信不可となる場合があります。本機に合わせ、環境の設定変更を行ってください。	

@GSB / @SSB	サブネットマスク	
機能	取得	設定
書式	@GSB [↵]	@SSB,unit_1,unit_2,unit_3,unit_4 [↵]
返り値	@GSB,unit_1,unit_2,unit_3,unit_4 [↵]	@SSB,unit_1,unit_2,unit_3,unit_4 [↵]
パラメータ	unit_1 ~ unit_4 : サブネットマスク上位 ~ サブネットマスク下位 0 ~ 255 = 8 ビット (10 進数表記) ※初期値 255.255.255.0	
実行例	@GSB [↵] @GSB,255,255,255,0 [↵]	現在のサブネットマスクを取得。 255.255.255.0 に設定されている。
	@SSB,255,255,255,254 [↵] @SSB,255,255,255,254 [↵]	サブネットマスクを 255.255.255.254 に設定。 サブネットマスクが 255.255.255.254 に変更。
備考	LAN 通信設定が変更された場合、以後通信不可となる場合があります。本機に合わせ、環境の設定変更を行ってください。	

@GLP / @SLP	TCP ポート番号	
機能	取得	設定
書式	@GLP [ ]	@SLP,port,add [ ]
返り値	@GLP,port,add [ ]	@SLP,port,add [ ]
パラメータ	port : ポート番号 1100 ※初期値, 6000 ~ 6999  add : 8 コネクション設定 0 = 8 コネクション設定「OFF」 ※初期値 (WEB ブラウザ 4 コネクション / 通信コマンド制御 4 コネクション), 1 = 8 コネクション設定「ON」 (通信コマンド制御 8 コネクション)	
実行例	@GLP [ ] @GLP,1100,0 [ ]	現在の TCP ポート番号を取得。 ポート番号 1100、8 コネクション設定「OFF」に設定されている。
	@SLP,1100,0 [ ] @SLP,1100,0 [ ]	ポート番号 1100、8 コネクション設定「OFF」に設定。 ポート番号 1100、8 コネクション設定「OFF」に変更。
備考	LAN 通信設定が変更された場合、以後通信不可となる場合があります。本機に合わせ、環境の設定変更を行ってください。	

@GMC	MAC アドレス	
機能	取得	
書式	@GMC [ ]	
返り値	@GMC,unit_1, unit_2, unit_3, unit_4, unit_5, unit_6, [ ]	
パラメータ	unit_1 ~ unit_6 : MAC アドレス上位 ~ MAC アドレス下位 00 ~ FF = 8 ビット (16 進数表記)	
実行例	@GMC [ ] @GMC,00,08,E5,59,00,01 [ ]	MAC アドレスを取得。 MAC アドレスを表示。
備考	—	

## 4.3.11 プリセットメモリ設定

@RPM	プリセットメモリ読み出し	
機能	設定	
書式	@RPM,preset [↵]	
返り値	@RPM,preset [↵]	
パラメータ	preset : プリセットメモリ 1 ~ 32 = プリセットメモリ番号	
実行例	@RPM,1 [↵] @RPM,1 [↵]	プリセットメモリ 1 の読み出しに設定。 プリセットメモリ 1 の読み出しを実行。
備考	-	

@SPM	プリセットメモリの上書き保存	
機能	設定	
書式	@SPM,preset (,name) [↵]	
返り値	@SPM,preset (,name) [↵]	
パラメータ	preset : プリセットメモリ 1 ~ 32 = プリセットメモリ番号  name : メモリ名 ASCII コードの 0x20 ~ 0x7D の中から最大 10 文字	
実行例	@SPM,1,MEMORY1 [↵]  @SPM,1,MEMORY1 [↵]	現在の入出力チャンネル状態をプリセットメモリ 1 に MEMORY1 の名前で保存に設定。 現在の入出力チャンネル状態がプリセットメモリ 1 に MEMORY1 の名前で保存を実行。
備考	メモリ名は省略可能です。省略した場合は、現在保存されている名前を変更せずに入出力チャンネルの設定のみ保存します。	

@SEM		プリセットメモリの引継ぎ保存
機能	設定	
書式	@SEM,preset (,name)☑	
返り値	@SEM,preset (,name)☑	
パラメータ	preset : プリセットメモリ 1 ~ 32 = プリセットメモリ番号  name : メモリ名 ASCII コードの 0x20 ~ 0x7D の中から最大 10 文字	
実行例	@SEM,1,MEMORY1 ☑  @SEM,1,MEMORY1 ☑	現在の入出力チャンネル状態をプリセットメモリ 1 に MEMORY1 の名前で保存に設定。  現在の入出力チャンネル状態がプリセットメモリ 1 に MEMORY1 の名前で保存を実行。
備考	メモリ名は省略可能です。省略した場合は、現在保存されている名前を変更せずに入出力チャンネルの設定のみ保存します。 プリセットメモリの設定内容でチャンネル制御を行わない設定が含まれている場合、その出力チャンネルの設定は保存しません。	

@GCM / @ECM		プリセットメモリの編集
機能	取得	設定
書式	@GCM,preset☑	@ECM,preset,v_1,a_1...v_64,a_64☑
返り値	@GCM,preset,v_1,a_1...v_64,a_64☑	@ECM,preset,v_1,a_1...v_64,a_64☑
パラメータ	preset : プリセットメモリ 1 ~ 32 = プリセットメモリ番号  v_1 ~ v_64 : 本機出力チャンネル a_1 ~ a_64 : 音声ユニットの出力チャンネル -1 = 制御しない ※初期値,   0 = OFF,   1 ~ 64 = INPUT1 ~ INPUT64	
実行例	@GCM,1☑ @GCM,1,-1,-1,...,-1,-1,-1,-1☑	プリセットメモリ番号 1 の状態を取得。 全出力チャンネル制御しないに設定されている。
	@ECM,1,1,1...63,63,-1,-1☑  @ECM,1,1,1...63,63,-1,-1☑	プリセットメモリ 1 に対して OUTPUT1 ~ OUTPUT63 までの入出力チャンネルをストレート設定、OUTPUT64 を制御しないに設定。  プリセットメモリ 1 に対して OUTPUT1 ~ OUTPUT63 までの入出力チャンネルがストレート設定、OUTPUT64 が制御しないに変更。
備考	—	

<b>@GPM</b>	<b>現在の入出力チャンネル状態と一致するプリセットメモリ番号</b>	
機能	取得	
書式	@GPM□	
返り値	@GPM, video, audio□	
パラメータ	video : 現在設定されている本機の入出力チャンネル状態と一致するプリセットメモリ番号 audio : 現在設定されている音声ユニットのチャンネル状態と一致するプリセットメモリ番号 000 = なし,      001 ~ 032 =プリセットメモリ番号	
実行例	@GPM□  @GPM,000,000□	現在の入出力チャンネル状態と一致するプリセットメモリ番号を取得。 現在の入出力チャンネル状態と一致するプリセットメモリ番号を表示。
備考	複数のメモリ番号が一致する場合、小さい方の番号を返します。	

## 4.3.12 その他機能設定

@GLM / @SLM		キーロック
機能	取得	設定
書式	@GLM [↵]	@SLM,channel,menu,preset [↵]
返り値	@GLM,channel,menu,preset [↵]	@SLM,channel,menu,preset [↵]
パラメータ	channel : 入出力チャンネル設定キー / スイッチングモード選択キー menu : メニュー操作キー preset : プリセットメモリ読み出しキー 0 = キーロック「OFF」 ※初期値, 1 = キーロック「ON」	
実行例	@GLM [↵] @GLM,0,0,0 [↵]	現在のキーロック状態を取得。 全てのキーがキーロック「OFF」に設定されている。
	@SLM,1,1,1 [↵]  @SLM,1,1,1 [↵]	入出力チャンネル設定キー / スイッチングモード選択キー、メニュー操作キー、プリセットメモリ読み出しキーのキーロックを「ON」に設定。 入出力チャンネル設定キー / スイッチングモード選択キー、メニュー操作キー、プリセットメモリ読み出しキーのキーロックが「ON」に変更。
備考	—	

@GST		スロットボードステータス
機能	取得	
書式	@GST,board,slot [↵]	
返り値	@GST,board,slot,temp,voltage [↵]	
パラメータ	board : スロットボード選択 0 = 入力スロットボード, 1 = 出力スロットボード  slot : スロットボード位置 1 ~ 16 = スロットボード1 ~ スロットボード16  temp : 温度 温度レベルを100倍した値, -1 = スロットボード未装着 例) 38.75°Cの場合は3875  voltage : 電圧 0 = 正常, 1 = 異常, -1 = スロットボード未装着	
実行例	@GST,0,1 [↵]  @GST,0,1,3425,0 [↵]	現在の入力スロットボード1のスロットボードステータスを取得。 入力スロットボード1の温度は34.25°Cで電圧は正常。
	備考	—



@GIS	入力信号状態表示 (チャンネルごと)																																							
機能	取得																																							
書式	@GIS,in,mode☐																																							
返り値	@GIS,in,mode,status_1 (,status_2,status_3)☐																																							
パラメータ	<p>in : 入力チャンネル 1 ~ 64 = INPUT1 ~ INPUT64</p> <p>mode : 取得ステータス 0 = 入力信号全ステータス,                   1 = 入力モード / 入力色深度, 2 = 入力解像度 / 垂直同期周波数,       3 = 入力音声 / 入力サンプリング周波数</p> <p>status_1 : 入力モード / 入力色深度</p> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <thead> <tr> <th>入力モード</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>d</td><td>DVI 信号、HDCP なし</td></tr> <tr><td>D</td><td>DVI 信号、HDCP あり</td></tr> <tr><td>h</td><td>HDMI 信号、HDCP なし</td></tr> <tr><td>H</td><td>HDMI 信号、HDCP あり</td></tr> <tr><td>N</td><td>入力信号なし</td></tr> </tbody> </table> <table border="1" style="display: inline-table;"> <thead> <tr> <th>入力色深度</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>08</td><td>24bit / pixel ( 8bit / component)</td></tr> <tr><td>10</td><td>30bit / pixel (10bit / component)</td></tr> <tr><td>12</td><td>36bit / pixel (12bit / component)</td></tr> </tbody> </table> <p>status_2 : 入力解像度 / 垂直同期周波数</p> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1920x1080p 59.94Hz</td><td>1080p@59.94</td></tr> <tr><td>1600x1200p 60Hz</td><td>UXGA@60</td></tr> <tr><td>NO SIGNAL</td><td>入力信号なし</td></tr> </tbody> </table> <p>status_3 : 入力音声 / 入力サンプリング周波数</p> <table border="1" style="display: inline-table;"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>L-PCM 48kHz</td><td>2 チャンネルリニア PCM 48 kHz</td></tr> <tr><td>L-PCM 48kHz M</td><td>マルチチャンネルリニア PCM 48 kHz</td></tr> <tr><td>COMPRESSED AUDIO</td><td>圧縮音声</td></tr> <tr><td>NO AUDIO</td><td>音声入力なし</td></tr> </tbody> </table>		入力モード	表示内容説明	d	DVI 信号、HDCP なし	D	DVI 信号、HDCP あり	h	HDMI 信号、HDCP なし	H	HDMI 信号、HDCP あり	N	入力信号なし	入力色深度	表示内容説明	08	24bit / pixel ( 8bit / component)	10	30bit / pixel (10bit / component)	12	36bit / pixel (12bit / component)	表示例	表示内容説明	1920x1080p 59.94Hz	1080p@59.94	1600x1200p 60Hz	UXGA@60	NO SIGNAL	入力信号なし	表示例	表示内容説明	L-PCM 48kHz	2 チャンネルリニア PCM 48 kHz	L-PCM 48kHz M	マルチチャンネルリニア PCM 48 kHz	COMPRESSED AUDIO	圧縮音声	NO AUDIO	音声入力なし
入力モード	表示内容説明																																							
d	DVI 信号、HDCP なし																																							
D	DVI 信号、HDCP あり																																							
h	HDMI 信号、HDCP なし																																							
H	HDMI 信号、HDCP あり																																							
N	入力信号なし																																							
入力色深度	表示内容説明																																							
08	24bit / pixel ( 8bit / component)																																							
10	30bit / pixel (10bit / component)																																							
12	36bit / pixel (12bit / component)																																							
表示例	表示内容説明																																							
1920x1080p 59.94Hz	1080p@59.94																																							
1600x1200p 60Hz	UXGA@60																																							
NO SIGNAL	入力信号なし																																							
表示例	表示内容説明																																							
L-PCM 48kHz	2 チャンネルリニア PCM 48 kHz																																							
L-PCM 48kHz M	マルチチャンネルリニア PCM 48 kHz																																							
COMPRESSED AUDIO	圧縮音声																																							
NO AUDIO	音声入力なし																																							
実行例	@GIS,1,0☐  @GIS,1,0,H08,1920x1080p 59.94Hz, L-PCM 48kHz☐	<p>入力チャンネル 1 の入力信号全ステータスを取得。</p> <p>入力チャンネル 1 の入力信号全ステータスは次のとおり設定されている。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・入力モード : HDMI 信号、HDCP あり</li> <li>・入力色深度 : 24 bit / pixel (8 bit / component)</li> <li>・入力解像度 : 1080p@59.94</li> <li>・入力音声 : 2 チャンネルリニア PCM48 kHz</li> </ul>																																						
備考	—																																							

@GII	入力信号状態表示																																						
機能	取得																																						
書式	@GII□																																						
返り値	@GII,status_1, ... status_64□																																						
パラメータ	<p>status_1 ~ status_64 : 入力信号ステータス            -1 = 入力スロットボード未装着            -3 = 入力信号なし</p> <p>上記以外の場合、入力信号ステータスを 6 文字のデータで返信します。            上位 1 桁目 : 入力モード</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>入力モード</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>d</td> <td>DVI 信号、HDCP なし</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>DVI 信号、HDCP あり</td> </tr> <tr> <td>h</td> <td>HDMI 信号、HDCP なし</td> </tr> <tr> <td>H</td> <td>HDMI 信号、HDCP あり</td> </tr> <tr> <td>N</td> <td>入力信号なし</td> </tr> </tbody> </table> <p>上位 2 桁目 : 入力色深度</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>入力色深度</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>24bit / pixel ( 8bit / component)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>30bit / pixel ( 10bit / component)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>36bit / pixel ( 12bit / component)</td> </tr> </tbody> </table> <p>上位 3~4 桁目 : VIC 番号 (16 進表記)</p> <p>下位 2 桁目 : 入力音声 / 入力サンプリング周波数</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>表示内容</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X</td> <td>音声入力なし</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>44.1kHz</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>48kHz</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>32kHz</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>88.2kHz</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>96kHz</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>176kHz</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>192kHz</td> </tr> </tbody> </table>	入力モード	表示内容説明	d	DVI 信号、HDCP なし	D	DVI 信号、HDCP あり	h	HDMI 信号、HDCP なし	H	HDMI 信号、HDCP あり	N	入力信号なし	入力色深度	表示内容説明	0	24bit / pixel ( 8bit / component)	1	30bit / pixel ( 10bit / component)	2	36bit / pixel ( 12bit / component)	表示内容	表示内容説明	X	音声入力なし	0	44.1kHz	2	48kHz	3	32kHz	8	88.2kHz	A	96kHz	B	176kHz	C	192kHz
入力モード	表示内容説明																																						
d	DVI 信号、HDCP なし																																						
D	DVI 信号、HDCP あり																																						
h	HDMI 信号、HDCP なし																																						
H	HDMI 信号、HDCP あり																																						
N	入力信号なし																																						
入力色深度	表示内容説明																																						
0	24bit / pixel ( 8bit / component)																																						
1	30bit / pixel ( 10bit / component)																																						
2	36bit / pixel ( 12bit / component)																																						
表示内容	表示内容説明																																						
X	音声入力なし																																						
0	44.1kHz																																						
2	48kHz																																						
3	32kHz																																						
8	88.2kHz																																						
A	96kHz																																						
B	176kHz																																						
C	192kHz																																						



<b>@GOS</b>	<b>シンク機器状態表示 (チャンネルごと)</b>																					
機能	取得																					
書式	@GOS,out,mode☐																					
返り値	@GOS,out,mode,status_1 (,status_2)☐																					
パラメータ	<p>out : 出力チャンネル 1 ~ 64 = OUTPUT1 ~ OUTPUT64</p> <p>mode : 取得ステータス 0 = シンク機器状態全ステータス,    1 = シンク機器の HDCP 対応状態, 2 = シンク機器との HDCP 認証状態</p> <p>status_1 : シンク機器の HDCP 対応状態</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>表示内容</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>HDCP SUPPORT</td> <td>HDCP に対応したシンク機器が接続</td> </tr> <tr> <td>HDCP NOT SUPPORT</td> <td>HDCP に対応していないシンク機器が接続</td> </tr> <tr> <td>HDCP NOT CHECK</td> <td>シンク機器の HDCP 対応未確認</td> </tr> <tr> <td>UNCONNECTED</td> <td>シンク機器が未接続</td> </tr> </tbody> </table> <p>status_2 : シンク機器との HDCP 認証状態</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>表示内容</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>HDCP OFF</td> <td>HDCP の付加された信号が入力されていない</td> </tr> <tr> <td>HDCP OK</td> <td>HDCP 認証に成功</td> </tr> <tr> <td>HDCP ERROR</td> <td>HDCP 認証に失敗</td> </tr> <tr> <td>HDCP CHECK NOW</td> <td>HDCP 認証中</td> </tr> </tbody> </table>		表示内容	表示内容説明	HDCP SUPPORT	HDCP に対応したシンク機器が接続	HDCP NOT SUPPORT	HDCP に対応していないシンク機器が接続	HDCP NOT CHECK	シンク機器の HDCP 対応未確認	UNCONNECTED	シンク機器が未接続	表示内容	表示内容説明	HDCP OFF	HDCP の付加された信号が入力されていない	HDCP OK	HDCP 認証に成功	HDCP ERROR	HDCP 認証に失敗	HDCP CHECK NOW	HDCP 認証中
表示内容	表示内容説明																					
HDCP SUPPORT	HDCP に対応したシンク機器が接続																					
HDCP NOT SUPPORT	HDCP に対応していないシンク機器が接続																					
HDCP NOT CHECK	シンク機器の HDCP 対応未確認																					
UNCONNECTED	シンク機器が未接続																					
表示内容	表示内容説明																					
HDCP OFF	HDCP の付加された信号が入力されていない																					
HDCP OK	HDCP 認証に成功																					
HDCP ERROR	HDCP 認証に失敗																					
HDCP CHECK NOW	HDCP 認証中																					
実行例	@GOS,1,0☐  @GOS,1,0,HDCP SUPPORT,HDCP OK☐	出力チャンネル 1 のシンク機器状態の全ステータスを取得。 出力チャンネル 1 のシンク機器ステータスは、HDCP に対応したシンク機器が接続、HDCP 認証に成功している。																				
備考	—																					





## 4.3.13 互換モード通信コマンド設定

mode / AV / V / A		スイッチングモード	
機能	取得	設定	
書式	mode [ ]	AV [ ] (本機と音声ユニットの入出力チャンネル連動切り換え)	V [ ] (本機のみ入出力チャンネル切り換え)
		A [ ] (音声ユニットのみ入出力チャンネル切り換え)	
返り値	status [ ]	-	
パラメータ	status : スイッチングモード AV = 本機と音声ユニットの入出力チャンネル連動切り換え, V = 本機のみ入出力チャンネル切り換え, A = 音声ユニットのみ入出力チャンネル切り換え		
実行例	mode [ ] AV [ ]	現在のスイッチングモードを取得。 スイッチングモードは本機と音声ユニットの入出力チャンネル連動切り換えに設定されている。	
	AV [ ]	スイッチングモードを本機と音声ユニットの入出力チャンネル連動切り換えに変更。	
備考	コマンドが実行されると、電源の再起動、または別モードへの切り換えコマンドを受信するまでモードは保持されます。 本機フロントパネルのスイッチングモードとは独立しています。 電源投入時の初期状態は常に“本機と音声ユニットの入出力チャンネル連動切り換え”となります。		

z / なし		入出力チャンネル切り換え	
機能	取得	設定	
書式	z,output_xx [ ]	input_1,output_1 (,input_2,output_2···) [ ]	
返り値	input_v / input_a [ ]	-	
パラメータ	<p>input_1 ~ input_64 : 本機と音声ユニットの入力チャンネル  q = OFF,        0 = OFF,    1 ~ 64 = INPUT1 ~ INPUT64</p> <p>output_1 ~ output_64 : 本機と音声ユニットの出力チャンネル  r = 全出力(設定時のみ指定可能),  0 = 全出力(設定時のみ指定可能)  1 ~ 64 = OUTPUT1 ~ OUTPUT64</p> <p>input_v : 本機の入力チャンネル  input_a : 音声ユニットの入力チャンネル  000 = OFF ※初期値,    001 ~ 064 = INPUT1 ~ INPUT64</p>		
実行例	z,1 [ ]	OUTPUT1 に設定された入力チャンネルを取得。	
	001/001 [ ]	本機と音声ユニットの OUTPUT1 が INPUT1 に設定されている。	
	1,3 [ ]	OUTPUT3 を INPUT1 に設定。	
備考	<p>本機フロントパネルのスイッチングモードとは独立しています。  互換モード通信コマンドにより設定したスイッチングモードで切り換わります。</p>		





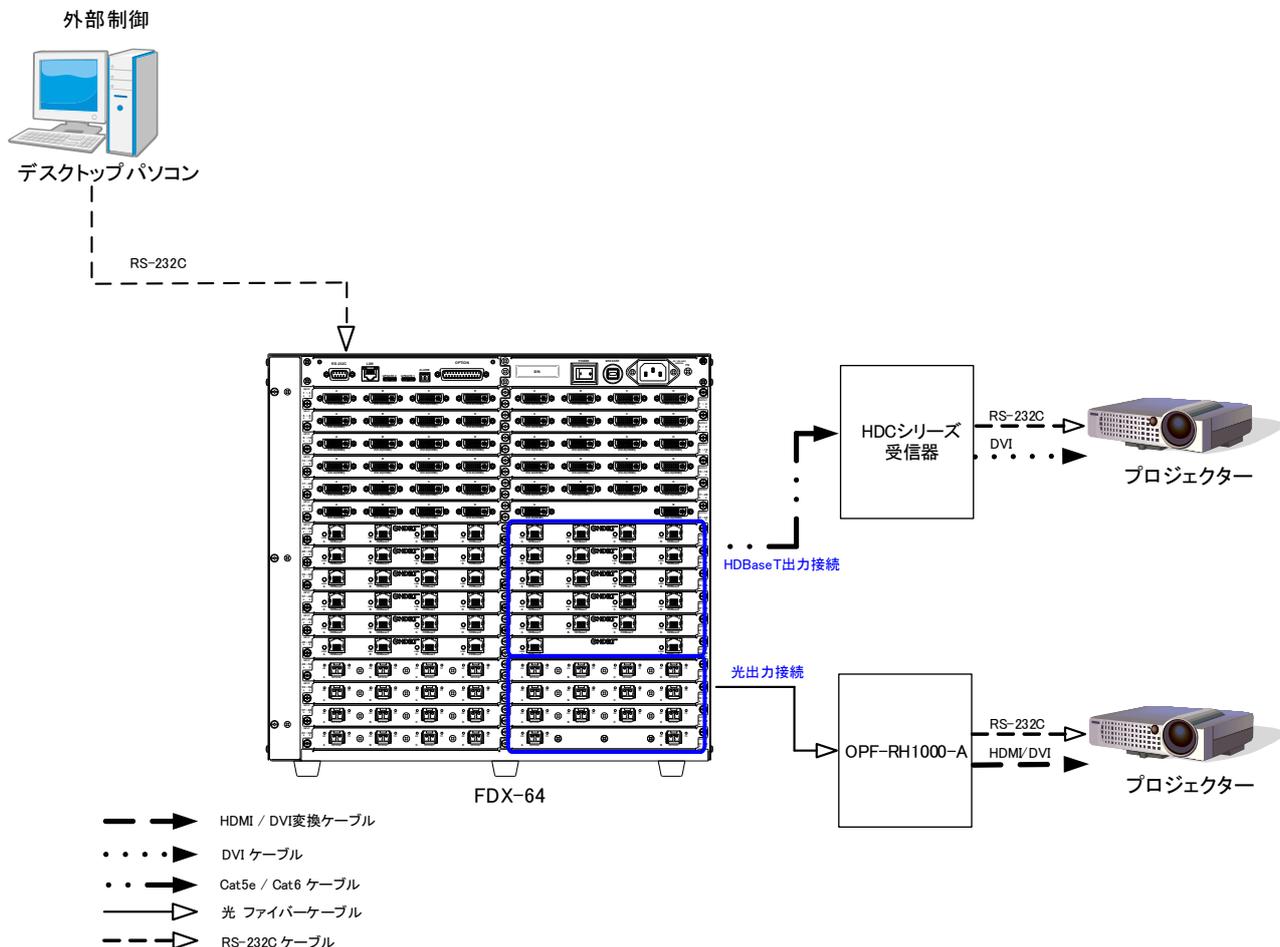
ky / kl / ku	キーロック状態 / キーロック / キーロック解除	
機能	取得	設定
書式	ky☐	kl☐ (キーロック) ku☐ (キーロックの解除)
返り値	lock☐	—
パラメータ	lock : キーロック状態 FREE = キーロック解除 ※初期値, LOCK = キーロック	
実行例	ky☐ FREE☐	キーロック状態を取得。 キーロック解除に設定されている。
	kl☐	キーロックを実行。
備考	キーロック対象の設定でキーロック対象になっているキーのみロックされます。	

mem	現在の入出力チャンネル状態と一致するプリセットメモリ番号	
機能	取得	
書式	mem☐	
返り値	video/audio☐	
パラメータ	video : 本機のチャンネル状態と一致するプリセットメモリ番号 audio : 音声ユニットのチャンネル状態と一致するプリセットメモリ番号 000 = なし, 001 ~ 032 = 現在の入出力チャンネル状態と一致するプリセットメモリ番号	
実行例	mem☐	現在の入出力チャンネル状態と一致する プリセットメモリ番号を取得。
	001/001☐	現在の入出力チャンネル状態と一致する プリセットメモリ番号を表示。
備考	複数のメモリ番号が一致する場合、小さい方の番号を返します。	

### 4.3.14 RS-232C 伝送モード

本機に装着したHDBaseT 出力スロットボードまたは光出力スロットボードを使用し RS-232C 伝送することで、HDC シリーズ受信器、OPF-RH1000-A に RS-232C 接続されたシンク機器を制御することができます。

【参照：2.1.1 RS-232C 通信の概要 (P.6)】



[図 4.2] RS-232C 伝送モードの接続例

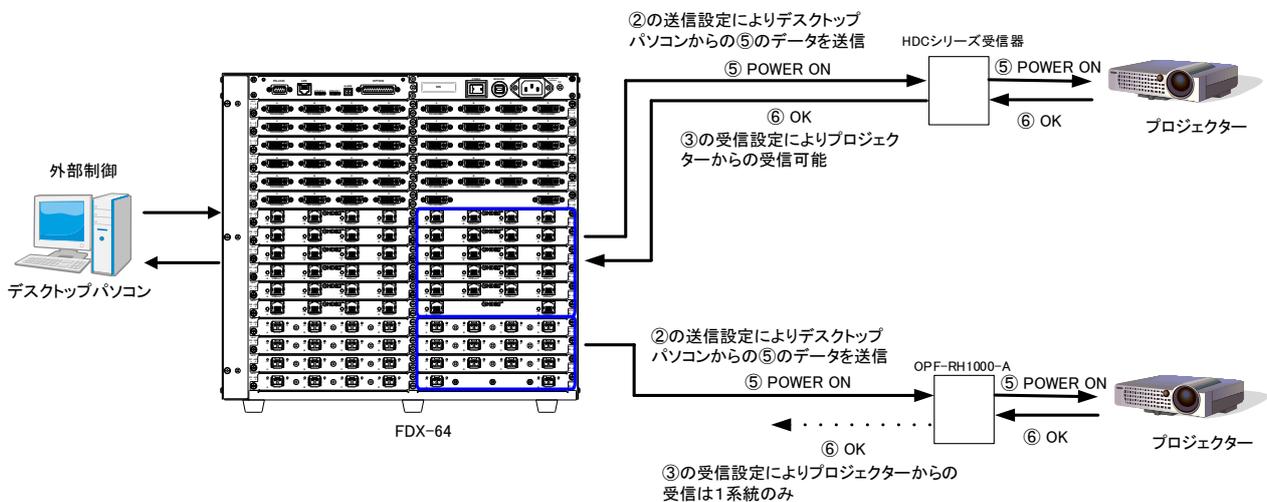
伝送モードを RS-232C 伝送モードに設定すると、通常モードに再設定されるまでは、本機が受信したデータを指定した出力チャンネルに送信します。

※ 送信チャンネルの指定は複数設定可能です。受信チャンネルは 1 系統のみ指定可能です。

※ データビット長は 8 bit 固定です。

例) OUTPUT16,OUTPUT28 にデータ送信、OUTPUT16 からデータ受信

①	@SCT,1,1,0,0	RS-232C 通信設定を通信速度 9600 bps、データビット長 8 bit、パリティチェックなし、ストップビット 1 bit に設定。
②	@S++,16,28	RS-232C 伝送送信チャンネル設定、OUTPUT16,OUTPUT28 指定
③	@S+R,16	RS-232C 伝送受信設定、OUTPUT16 指定
④	@S+S,1	RS-232C 伝送モードに設定 これ以降、本機が受信したデータが @S++ で指定した OUTPUT16,OUTPUT28 に送信される
⑤	POWER ON	プロジェクターへ”電源 ON” コマンドを送信
⑥	OK	プロジェクターから”電源 ON” コマンドの受信
⑦	@S+S,0	RS-232C 伝送通常モードに設定 これ以降、本機へのコマンド通信が可能
⑧	@GIV	バージョン取得



[図 4.3] RS-232C 伝送モード送受信例

<b>@G++ / @S++</b>		<b>RS-232C 伝送送信チャンネル設定</b>	
機能	取得	設定	
書式	@G++ <input type="checkbox"/>	@S++,ch_1 (,ch_2,···) <input type="checkbox"/>	
返り値	@G++,ch_1,···ch_64 <input type="checkbox"/>	@S++,ch_1 (,ch_2,···) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	ch_1 ~ ch_64 : RS-232C 伝送送信チャンネル 1 ~ 64 = OUTPUT1 ~ OUTPUT64 ※初期値は全てのチャンネルが未選択		
実行例	@G++ <input type="checkbox"/>  @G++,1,2,3,4 <input type="checkbox"/>	RS-232C 伝送送信チャンネル設定状態を取得。 OUTPUT1 ~ OUTPUT4 が RS-232C 伝送送信チャンネルに設定されている。	
	@S++,1,16 <input type="checkbox"/>  @S++,1,16 <input type="checkbox"/>	OUTPUT1 と OUTPUT16 を RS-232C 伝送送信チャンネルに設定。 OUTPUT1 と OUTPUT16 を RS-232C 伝送送信チャンネルに変更。	
備考	—		

<b>@G+R / @S+R</b>		<b>RS-232C 伝送受信チャンネル設定</b>	
機能	取得	設定	
書式	@G+R <input type="checkbox"/>	@S+R,channel <input type="checkbox"/>	
返り値	@G+R,channel <input type="checkbox"/>	@S+R,channel <input type="checkbox"/>	
パラメータ	channel : RS-232C 伝送受信チャンネル 1 ~ 64 = OUTPUT1 ~ OUTPUT64 ※初期値は 1 (OUTPUT1)		
実行例	@G+R <input type="checkbox"/>  @G+R,4 <input type="checkbox"/>	RS-232C 伝送受信チャンネル設定状態を取得。 OUTPUT4 が RS-232C 伝送受信チャンネルに設定されている。	
	@S+R,1 <input type="checkbox"/>  @S+R,1 <input type="checkbox"/>	OUTPUT1 を RS-232C 伝送受信チャンネルに設定。 OUTPUT1 を RS-232C 伝送受信チャンネルに変更。	
備考	—		

<b>@S+S</b>		<b>RS-232C 伝送設定</b>	
機能	設定		
書式	@S+S,mode <input type="checkbox"/>		
返り値	@S+S,mode <input type="checkbox"/>		
パラメータ	mode : RS-232C 伝送モード設定 0 = 通常モード ※初期値, 1 = RS-232C 伝送モード RS-232C 伝送モードに設定すると、@S++、@S+R で設定した出力スロットボードを通して RS-232C 伝送が行われます。		
実行例	@S+S,1 <input type="checkbox"/> @S+S,1 <input type="checkbox"/>	RS-232C 伝送モードに設定。 RS-232C 伝送モードに変更。	
	@S+S,0 <input type="checkbox"/> @S+S,0 <input type="checkbox"/>	RS-232C 伝送モードを通常モードに設定。 RS-232C 伝送モードを通常モードに変更。	
備考	—		



---

---

FDX-64 取扱説明書 <コマンドガイド>

Ver.2.2.0

発行日 2016年07月05日

---

---



**株式会社 アイ・ディ・ケイ**

**本 社** 〒242-0021 神奈川県大和市中央 7-9-1  
TEL (046) 200-0764 FAX (046) 200-0765

**関西営業所** 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町 1-23-5 大同生命江坂第2ビル5階  
TEL (06) 6192-0764 FAX (06) 6192-0906

**九州営業所** 〒812-0011 福岡県福岡市博多区博多駅前 4-9-2 八百治センタービル3階  
TEL (092) 431-0764 FAX (092) 431-0906

**Eメールアドレス** info@idk.co.jp **ホームページ** <http://www.idk.co.jp/>