

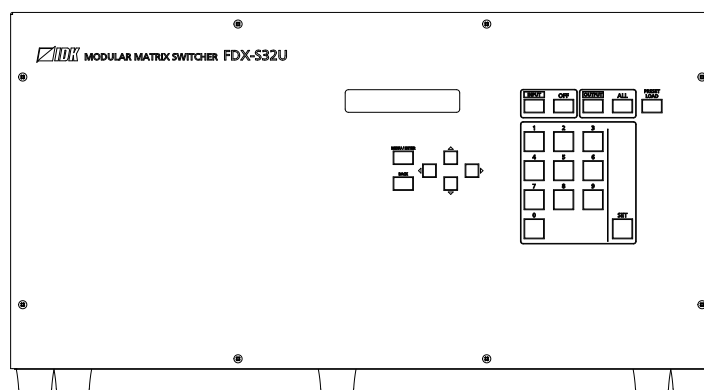
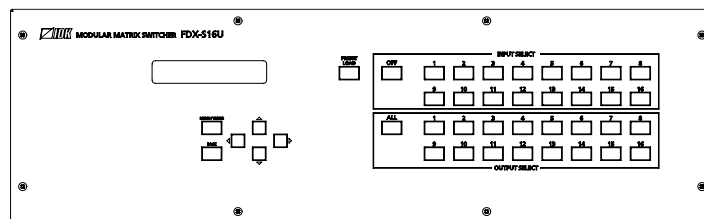
モジュラー型マトリクススイッチャ

FDX-S シリーズ

FDX-S08U / S16U / S32U / S64U

<コマンドガイド>

取扱説明書 Ver.4.10.0



- 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

- Audinate®、Audinate のロゴおよび Dante は Audinate Pty Ltd. の商標です。
- HDBaseT™および HDBaseT Alliance ロゴは、HDBaseT Alliance の登録商標です。
- 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。
- SDVoE™および SDVoE ロゴは、SDVoE Alliance の商標です。
- 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や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。

www.idk.co.jp

取扱説明書の分冊構成

取扱説明書は、目的に応じた2冊の構成です。必要に応じた、取扱説明書をお読みください。コマンドガイドは、ホームページからダウンロードしてご覧ください。

■ 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	通信仕様と設定	5
2.1	RS-232C 通信	5
2.1.1	RS-232C コネクタ仕様	5
2.1.2	RS-232C 通信仕様	6
2.1.3	RS-232C 通信の設定手順	6
2.1.4	RS-232C 伝送モードについて	7
2.2	LAN 通信	9
2.2.1	LAN コネクタ仕様	9
2.2.2	LAN 通信仕様	9
2.2.3	LAN 通信の設定手順	10
2.2.4	TCP-IP コネクション数の制限と解決策	11
2.2.5	LAN 伝送モードについて	12
2.3	状態通知について	14
2.3.1	UDP による状態通知	14
2.3.2	TCP と RS-232C による状態通知	15
3	コマンド	16
3.1	出カスロットボードのチャンネル構成について	16
3.2	コマンド概要	17
3.2.1	通常コマンド	17
3.2.2	互換コマンド	18
3.3	コマンド一覧	19
3.4	コマンド詳細	23
3.4.1	エラーステータス	23
3.4.2	入出力チャンネル選択	23
3.4.3	出力画角設定	25
3.4.4	出力設定	36
3.4.5	入力画角設定	45
3.4.6	入力設定	48
3.4.7	入力タイミング設定	51
3.4.8	画質調整	53
3.4.9	出力音声設定	59
3.4.10	入力音声設定	68
3.4.11	EDID 設定	70
3.4.12	RS-232C 設定	76
3.4.13	LAN 設定	77
3.4.14	プリセットメモリ設定	80
3.4.15	ビットマップ設定	83
3.4.16	マルチウインドウ設定	87
3.4.17	システム設定	95
3.4.18	ステータス表示	97
3.4.19	状態通知	108
3.4.20	互換モード通信コマンド設定	127
3.4.21	伝送モード	130

1 本書の概要

本書では、RS-232C 通信または LAN 通信を使用した、FDX-S シリーズを制御する通信コマンドについて説明します。

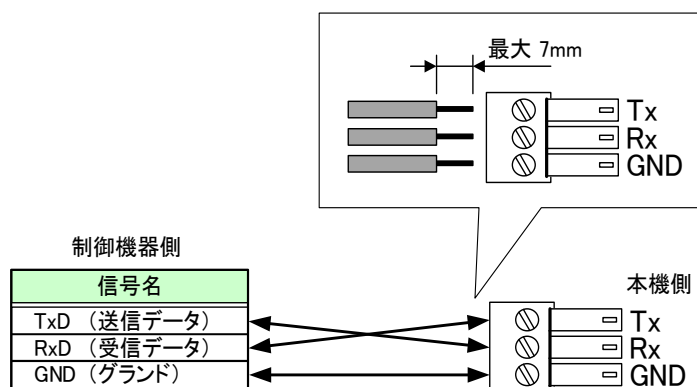
2 通信仕様と設定

本章では、RS-232C 通信と LAN 通信の仕様と、設定手順について説明します。

2.1 RS-232C 通信

2.1.1 RS-232C コネクタ仕様

付属のターミナルブロック (3 ピン) にケーブルを固定し、本機に接続してください。
 なお、ケーブルは AWG 24 ~ AWG 16 を推奨します。剥き線長さは最大 7 mm です。
 必要に応じて RTS と CTS、DTR と DSR をショートしてください。



[図 2.1] ターミナルブロック (3 ピン) への RS-232C ケーブルの接続方法

2.1.2 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

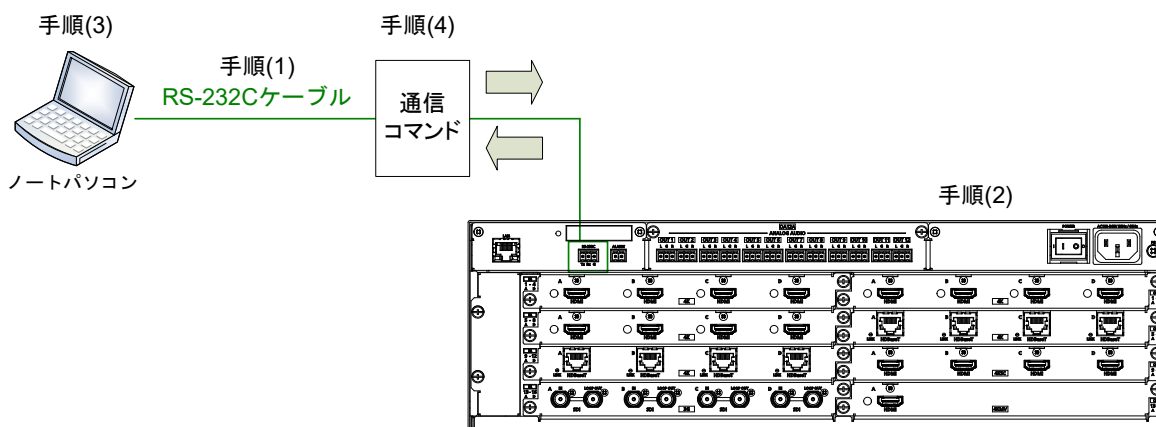
2.1.3 RS-232C 通信の設定手順

次の手順に従い、本機とパソコンなどの制御機器との RS-232C 通信設定をしてください。

- (1) 制御機器と本機を RS-232C ケーブルで接続します。
- (2) 本機に RS-232C 通信設定をします。

【参照：ユーザーズガイド】

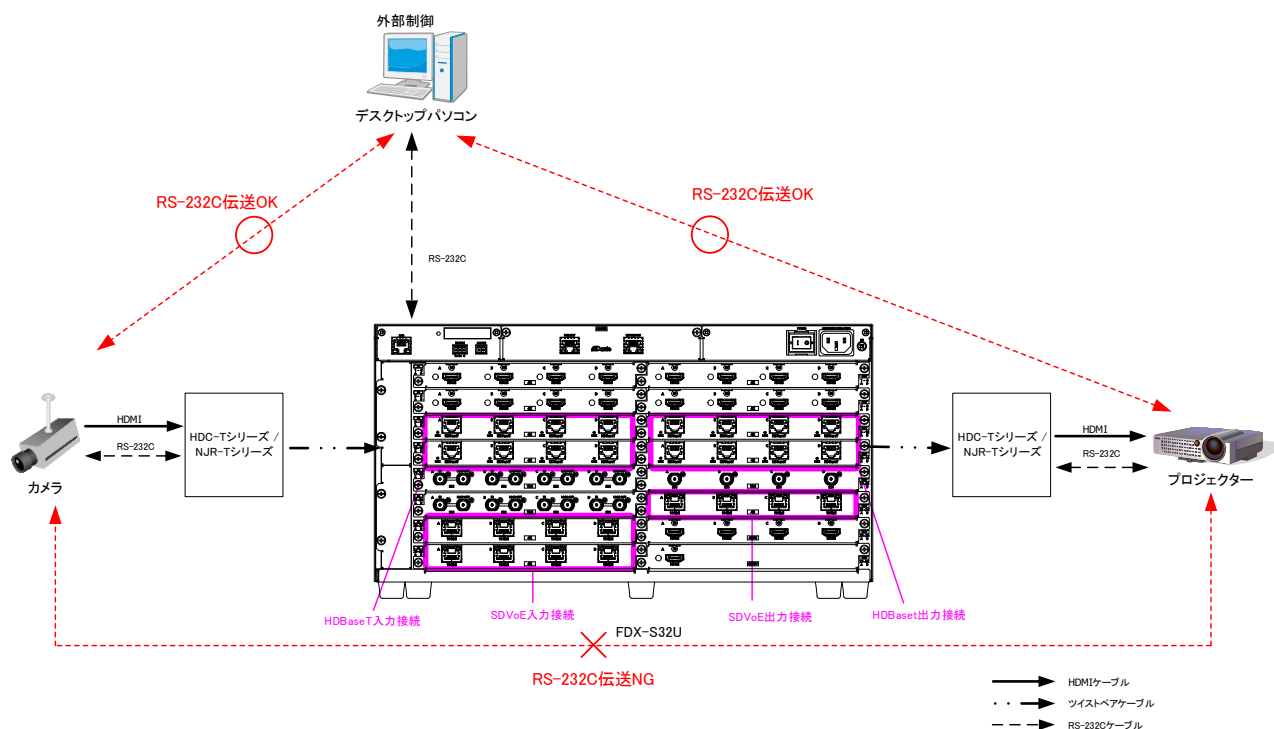
- (3) 制御機器に、上記 (2) で本機に設定した「RS-232C 通信設定」と同じ設定をします。
- (4) 制御機器から通信コマンドを本機に送信します。
通信コマンドを使うことで、本機の制御や状態を取得できます。



[図 2.2] RS-232C 通信の設定手順

2.1.4 RS-232C 伝送モードについて

本機の RS-232C コネクタから受信したデータを、HDBaseT / SDVoE 入出力スロットボード経由で、HDC シリーズ / NJR シリーズの送受信器に接続された外部機器に RS-232C 伝送することができます。



【図 2.3】 RS-232C 伝送モードの接続例

RS-232C 伝送モード設定を“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、本機の RS-232C コネクタから受信したデータを、RS-232C 伝送送信チャンネル設定で設定した入出力チャンネルに送信します。送信するチャンネルは複数設定可能です。

データを受信する場合は、RS-232C 伝送受信チャンネル設定で設定した入出力チャンネルから受信したデータを、本機の RS-232C コネクタから送信することができます。受信するチャンネルは 1 系統のみ設定可能です。

複数のチャンネルからデータを受信した場合は、設定したチャンネル以外からの受信データは破棄されます。

【参照：@G++ / @S++ RS-232C 伝送送信チャンネル設定 (P.130)】

【参照：@G+R / @S+R RS-232C 伝送受信チャンネル設定 (P.131)】

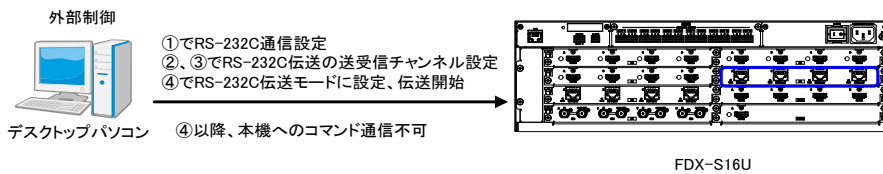
【参照：@G+S / @S+S RS-232C 伝送モード設定 (P.131)】

【注意】 HDBaseT / SDVoE 入力スロットボードと HDBaseT / SDVoE 出力スロットボード間で RS-232C 伝送することはできません。

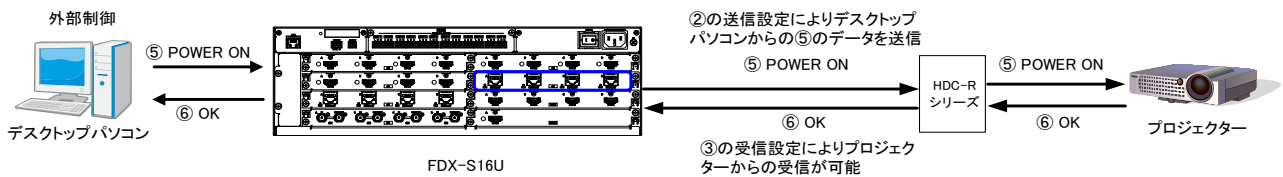
例) OUT12 にデータ送信、OUT12 からデータ受信

①	@SCT,1,1,0,0 <CR><LF>	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++,12<CR><LF>	RS-232C 伝送送信チャンネル設定 OUT12 を指定
③	@S+R,12<CR><LF>	RS-232C 伝送受信チャンネル設定 OUT12 を指定
④	@S+S,1<CR><LF>	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 OUT12 に送信される
⑤	POWER ON	プロジェクターの“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<CR><LF>	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<CR><LF>	バージョン取得

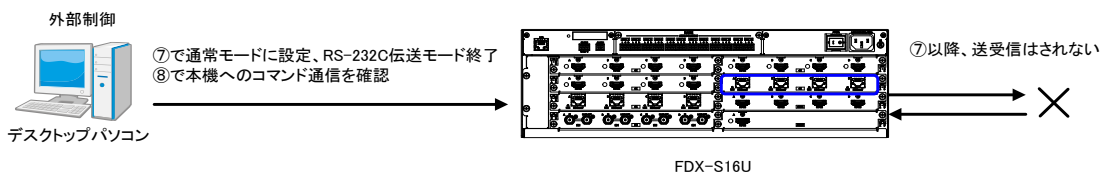
[RS-232C 伝送モード開始]



[RS-232C 伝送モード中]



[RS-232C 伝送モード終了]



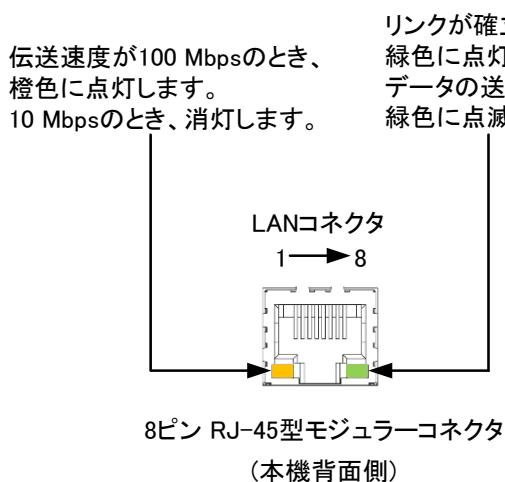
[図 2.4] RS-232C 伝送モードの動作例

2.2 LAN 通信

2.2.1 LAN コネクタ仕様

LAN コネクタのピン配列は次のとおりです。

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。



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)

[図 2.5] LAN コネクタ仕様

2.2.2 LAN 通信仕様

LAN 通信仕様は次のとおりです。

[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 通信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

【注意】 通信コマンド制御で使用できるコネクション数は最大 8 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.11)】

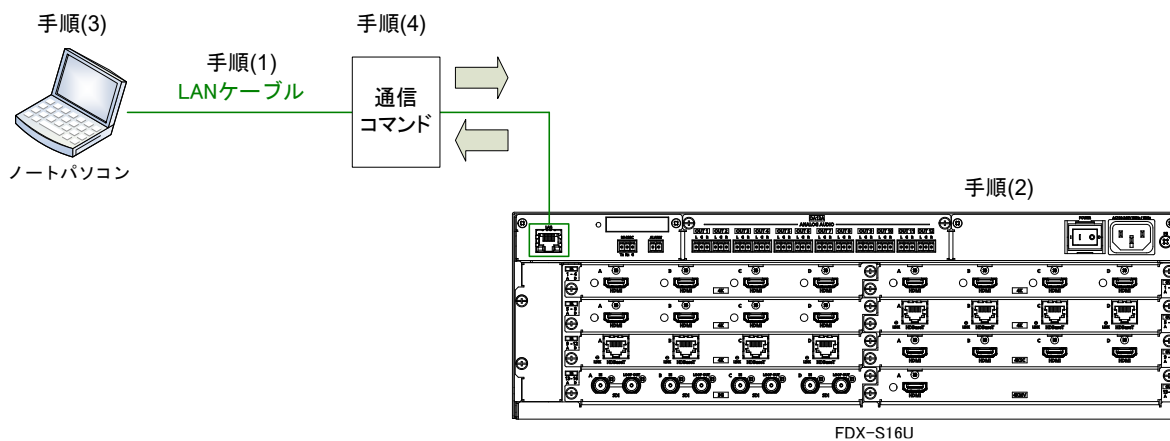
2.2.3 LAN 通信の設定手順

次の手順に従い、本機とパソコンなどの制御機器との LAN 通信設定をしてください。

- (1) 制御機器と本機を LAN ケーブルで接続します。
- (2) 本機に LAN 通信設定をします。
 - ・ IP アドレス、サブネットマスクの設定
 - ・ TCP ポート番号：1100、6000～6999 番

【参照：ユーザーズガイド】

- (3) 上記 (2) で本機に設定した IP アドレスと TCP ポート番号へ、制御機器からコネクションを確立します。
- (4) 制御機器から通信コマンドを本機に送信します。
通信コマンドを使うことで、本機の制御や状態を取得できます。



[図 2.6] LAN 通信の設定手順

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する場合、本機とのコネクションに失敗することがあります。

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する場合は、次の表に示す方法を使ってください。ユーザー側のソフトから、TCP-IP のコネクション・クローズを通信コマンドの送受信ごとに実行することで、本機側のポート占有と解放がされます。そのため、常時ポートを占有することはなく、論理的に 8 ポート以上の接続をすることができます。

[表 2.3] 接続数を増やす方法

ユーザー側パソコンソフト		本機
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 ポート解放)

【注意】 本機はパソコン側からコマンドを一定期間受信できなかったときに、コネクション数制限の問題を回避するため、自動でコネクションの切断処理をします。そのため、パソコン側から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してください。

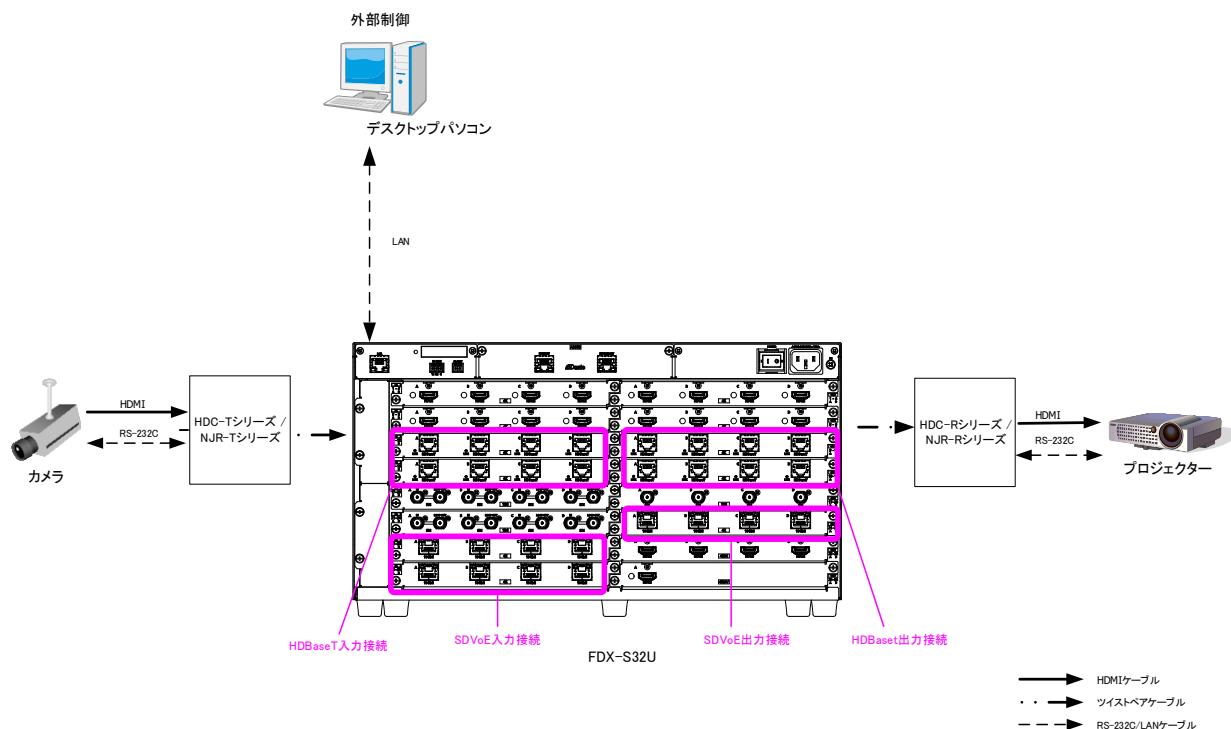
また、パソコン側からコマンドを受信できなくても、コネクションを自動で切断せずに、コネクションを確立し続けることもできます。

(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ます。この占有を回避するため、パソコン側から通信コマンドが送信されない場合、本機はコネクションの切断処理をします。)

【参照：@GLD / @SLD 自動切断 (P.79)】

2.2.5 LAN 伝送モードについて

本機の LAN コネクタから受信したデータを、HDBaseT / SDVoE 入出力スロットボード経由で、HDC シリーズ / NJR シリーズの送受信器に接続された外部機器に RS-232C 伝送することができます。



[図 2.7] LAN 伝送モードの接続例

LAN 伝送モード設定を“LAN 伝送モード”に設定すると、“通常モード”に再設定または LAN 接続が切断されるまでは、本機の LAN コネクタから受信したデータを、LAN 伝送送信チャンネル設定で設定した入出力チャンネルに送信します。送受信するチャンネルは複数設定可能です。

データを受信する場合は、LAN 伝送受信チャンネル設定で設定した入出力チャンネルから受信したデータを、本機の LAN コネクタから送信することができます。

【参照：@G-- / @S-- LAN 伝送送信チャンネル設定 (P.132)】

【参照：@G-R / @S-R LAN 伝送受信チャンネル設定 (P.132)】

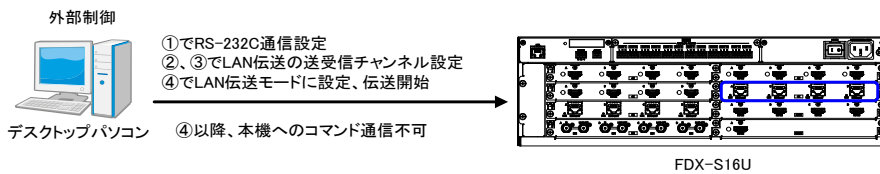
【参照：@G-S / @S-S LAN 伝送モード設定 (P.133)】

【注意】 HDBaseT / SDVoE 入力スロットボードと HDBaseT / SDVoE 出力スロットボード間で LAN 伝送することはできません。

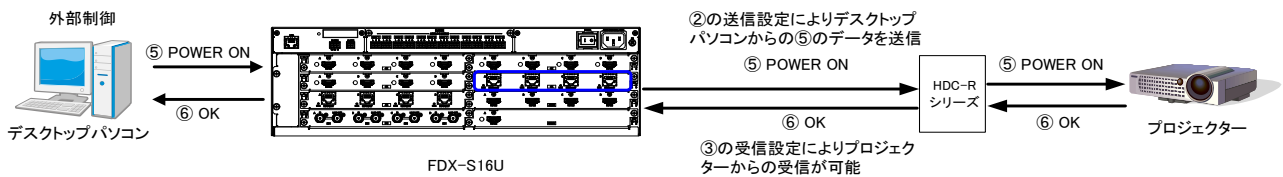
例) OUT12 にデータ送信、OUT12 からデータ受信

①	@SCT,1,1,0,0 <CR><LF>	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--,12<CR><LF>	LAN 伝送送信チャンネル設定 OUT12 を指定
③	@S-R,12<CR><LF>	LAN 伝送受信チャンネル設定 OUT12 を指定
④	@S-S,1<CR><LF>	LAN 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 OUT12 に送信される
⑤	POWER ON	プロジェクターの“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<CR><LF>	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<CR><LF>	バージョン取得

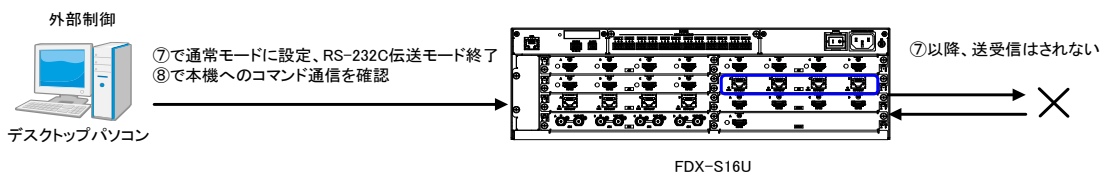
[LAN 伝送モード開始]



[LAN 伝送モード中]



[LAN 伝送モード終了]



[図 2.8] LAN 伝送モードの動作例

2.3 状態通知について

状態通知は、本機の入出力チャンネルやシステム内に、状態の変化や異常があった場合、制御機器へ通知する機能です。

2.3.1 UDP による状態通知

UDP を使用して内部状態の変化を通知することができます。

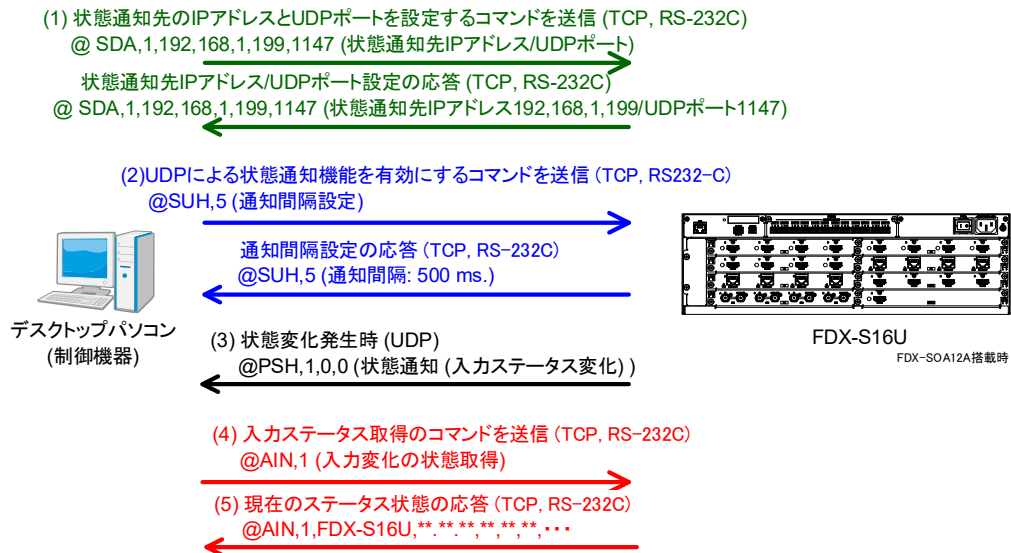
本機を起動した直後から状態通知を使用することができます。状態通知を有効にするには、制御機器から @SUH コマンドを使って本機に設定してください。

【参照：@GUH / @SUH UDP による状態通知間隔(P.109)】

UDP による状態通知は、@SDA コマンドで設定した IP アドレスの UDP ポートのみに状態変化を通知します。

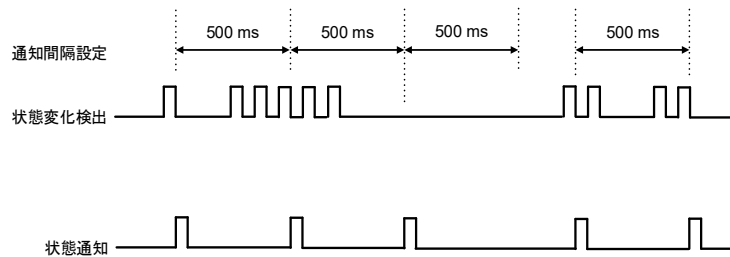
UDP による状態通知の動作は次の通りです。

- (1) 状態通知先の IP アドレスと UDP ポートを設定します
@SDA コマンドで、通知先を設定します。
- (2) 状態通知を有効にします。
@SUH コマンドで、通知間隔を設定します。
- (3) 本機に状態変化 (ここでは入力ステータスの変化) が発生したとき、本機から制御機器へ状態変化の通知をします。
- (4) 制御機器は入力ステータス取得用の @AIN コマンドを本機へ送信します。
- (5) 本機は現在のステータス状態を制御機器へ返信します。



[図 2.9] UDP による状態通知の動作

通知間隔とは、本機から制御機器へ状態通知を行ってから、次の状態通知を行うまでの期間です。本機に状態変化が検出されず通知間隔が経過したときは、次の状態変化を検出した直後に状態通知を送信します。



[図 2.10] 通知間隔と状態通知の関係図

2.3.2 TCP と RS-232C による状態通知

TCP と RS-232C を使用して内部状態の変化を通知することができます。

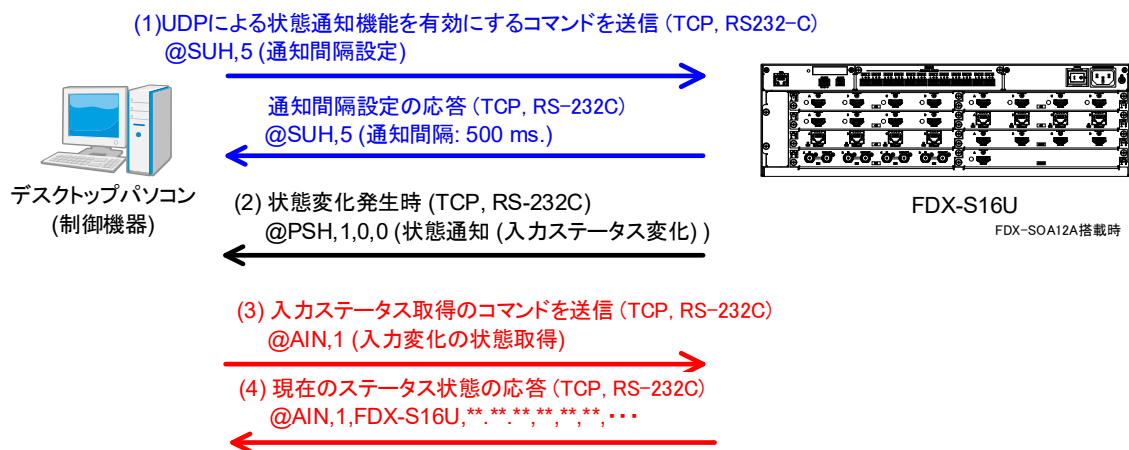
本機を起動した直後は、状態通知を行わない設定になっています。状態通知を有効にするには、制御機器から@SPH コマンドを使って本機に設定してください。

【参照：@GPH / @SPH TCP, RS-232C による状態通知間隔(P.110)】

TCP と RS-232C による状態通知は、@SPH コマンドを使って設定したポートのみに状態変化を通知します。

TCP と RS-232C による状態通知の動作は次のとおりです。

- (1) 状態通知を有効にします。
@SPH コマンドで、通知間隔を設定します。
- (2) 本機に状態変化(ここでは入力ステータスの変化)が発生したとき、本機から制御機器へ状態変化の通知をします。
- (3) 制御機器は入力ステータス取得用の@AIN コマンドを本機へ送信します。
- (4) 本機は現在のステータス状態を制御機器へ返信します。



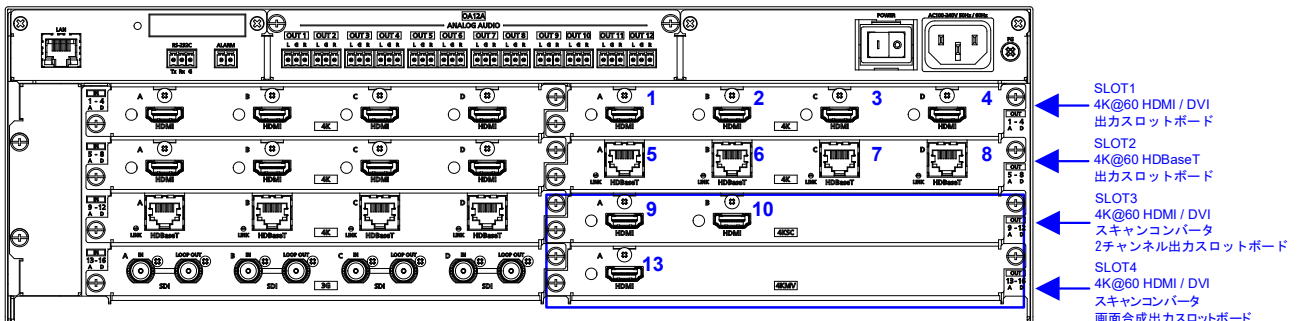
[図 2.11] 状態通知の動作

【注意】 @G+S / @S+S RS-232C 伝送モード設定 (P.131) を“RS-232C 伝送モード”に設定しているときは、RS-232C 通信による状態通知は使用できません。

3 コマンド

3.1 出力スロットボードのチャンネル構成について

- 出力スロットボードのチャンネル構成はボードの種類によって異なります。4K@60 対応スキャンコンバータ出力スロットボードは 2 チャンネルまたは 4 チャンネル単位、4K@60 対応のスキャンコンバータ画面合成出力スロットボードは 1 チャンネル単位、その他の出力スロットボードは 4 チャンネル単位で構成されています。
- 4K@60 対応スキャンコンバータ 2 チャンネル出力スロットボードのチャンネル番号は、先頭から 2 チャンネルのみ有効です。残りの 2 チャンネルは空きチャンネルとなり、設定することはできません。
- 4K@60 対応スキャンコンバータ画面合成出力スロットボードのチャンネル番号は、先頭の 1 チャンネルが有効です。コマンドによっては合成ウインドウとして、先頭 1 チャンネル含めた 4 チャンネルが割り当てられます。
- 例として、下図構成の場合の有効チャンネルについて説明します。
SLOT1 および SLOT2 には、いずれも 4 チャンネル単位の出力スロットボードが搭載されており、1~8 チャンネルが有効チャンネルになります。
SLOT3 には 4K@60 対応スキャンコンバータ出力スロットボードが搭載されており、先頭の 2 チャンネルである 9 チャンネルと 10 チャンネルが有効チャンネルです。11 チャンネルと 12 チャンネルは空きチャンネルとなり、設定できません。
SLOT4 には 4K@60 対応スキャンコンバータ画面合成出力スロットボードを搭載されており、先頭の 1 チャンネルである 13 チャンネルが有効チャンネルです。14 ~ 16 チャンネルは空きチャンネルとなりますが、コマンドによっては 13 ~ 16 チャンネルが合成ウインドウ A ~ D を指定するチャンネル番号として使用されます。



FDX-SOA12A搭載時

[図 3.1] 出力スロットボードのチャンネル構成図 (図 : FDX-S16U)

3.2 コマンド概要

コマンドには、通常コマンドと互換コマンドがあります。
これらのコマンドについて説明します。

なお、入出力チャンネル数は、製品により異なります。
コマンドの取得例と設定例は、特に記載がない場合は FDX-S16U を使用した時の例となります。
コマンドの説明で使用される“n”は、チャンネル数を示します。
“m”は、スロット数を示します。

[表 3.1] n(チャンネル数)と m(スロット数)の値

製品型番	n	m
FDX-S08U	8	2
FDX-S16U	16	4
FDX-S32U	32	8
FDX-S64U	64	16

3.2.1 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。)

コマンドとパラメータの間は、カンマ「,」 (16進表記の 2C) で区切られます。コマンドの最後に改行コード (CR LF (復帰+改行, 16進表記の 0D と 0A)) を送信することにより処理を実行します。

例 : @SPM,2<CR><LF>

■ エラーがある場合

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 : @SOT,2<CR><LF>
@ERR,1<CR><LF>

■ HELP としての使い方

コマンドを指定せずに改行コード (CR LF (復帰+改行, 16進表記の 0D と 0A)) 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。

3.2.2 互換コマンド

互換コマンドは、通常コマンドに付随するコマンドです。
このコマンドを使う場合は、本体のメニューから設定してください。

【参照：ユーザーズガイド】

コマンドは半角英字 (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。
この書式の中で、カンマ「,」 (16 進表記の 2C)、セミコロン「;」 (16 進表記の 3B) またはスラッシュ「/」 (16 進表記の 2F) が使用されます。

使用用途は次のとおりです。

- ・ 「,」 は、コマンドとパラメータの区切り
- ・ 「;」 は、入出力チャンネル間の区切り
- ・ 「/」 は、本機の入出力チャンネルと、それらのチャンネルに対応する機器との区切り

コマンドの最後に改行コード (CR LF (復帰+改行, 16 進表記の 0D と 0A)) を送信することにより処理を実行します。

例 : s,3<CR><LF>

例 : wva<CR><LF>

001;002;003;004;005;006;007;008;009;010;011;012;013;014;015;016/000;000;000;000;000;000;
000;000;000;000;000;000;000;000;000

3.3 コマンド一覧

■ 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	23

■ 入出力チャンネル選択

コマンド	機能	詳細ページ
@SSC	入出力チャンネルストレート切換	23
@GSW / @SSW	入出力チャンネル切換	24
@GCY / @SCY	出力チャンネルの入力チャンネル指定コピー	24

■ 出力画角設定

コマンド	機能	詳細ページ
@GOT / @SOT	出力解像度	25
@GUM / @SUM	シンク機器のアスペクト比	26
@GSD / @SSD	表示サイズ / 表示位置	27
@GBC / @SBC	背景色	28
@GTP / @STP	テストパターン	29
@GVW / @SVW	ビデオウォールの構成 / 表示位置	30
@GDL / @SDL	フレーム遅延	31
@GIM / @SIM	同期モード設定	32
@GES / @SES	映像同期処理	32
@GOH / @SOH	出力映像の各種設定	33

■ 出力設定

コマンド	機能	詳細ページ
@GUY / @SUY	映像信号無入力時の同期信号出力	36
@GBO / @SBO	映像信号無入力時の出力映像	36
@GEN / @SEN	HDCP 出力モード	37
@GDM / @SDM	出力フォーマット	38
@GDC / @SDC	Deep Color 出力	39
@GFA / @SFA	映像切換効果	40
@GHM / @SHM	シンク機器 EDID 判別	41
@GMK / @SMK	ホットプラグ オフ マスク	42
@GDF / @SDF	SDI 出力フォーマット変換	43
@GOG / @SOG	SDI 出力ギアボックスモード	44

■ 入力画角設定

コマンド	機能	詳細ページ
@GAP / @SAP	アスペクト比	45
@GEF / @SEF	入力映像の各種設定	46

■ 入力設定

コマンド	機能	詳細ページ
@GDT / @SDT	映像信号の無入力監視	48
@GHE / @SHE	HDCP 入力の許可 / 禁止	49
@GDU / @SDU	3G-SDI Dual Stream 信号入力時のストリーム	49
@GIG / @SIG	SDI 入力ギアボックスモード	50

■ 入力タイミング設定

コマンド	機能	詳細ページ
@GPI / @SPI	水平 / 垂直取り込み開始位置	51
@GSI / @SSI	水平 / 垂直取り込みサイズ	52

■ 画質調整

コマンド	機能	詳細ページ
@GOB / @SOB	出力ブライトネス	53
@GOC / @SOC	出力コントラスト	53
@GGM / @SGM	出力ガンマ	54
@GFL / @SFL	入力シャープネス	54
@GIB / @SIB	入力ブライトネス	55
@GIC / @SIC	入力コントラスト	56
@GHU / @SHU	入力色相	57
@GST / @SST	入力彩度	58

■ 出力音声設定

コマンド	機能	詳細ページ
@GAM / @SAM	ミュート	59
@GLO / @SLO	出力リップシンク	60
@GAS / @SAS	オーディオエンベデッド / オーディオディエンベデッド	64
@GWO / @SWO	音声選択	66
@GGO / @SGO	SDI 出力音声グループ	67

■ 入力音声設定

コマンド	機能	詳細ページ
@GAW / @SAW	音声入力時の安定待ち	68
@GAG / @SAG	SDI 入力音声グループ	69

■ EDID 設定

コマンド	機能	詳細ページ
@GVF / @SVF	入力解像度	70
@RME	EDID のコピー	71
@GEC / @SEC	EDID 読み取りチャンネル	72
@GHZ / @SHZ	フレームレート	73
@GDI / @SDI	Deep Color 入力	73
@GAF / @SAF	音声フォーマット	74
@GSP / @SSP	スピーカー構成	75

■ RS-232C 設定

コマンド	機能	詳細ページ
@GCT / @SCT	RS-232C 通信の設定	76

■ LAN 設定

コマンド	機能	詳細ページ
@GIP / @SIP	IP アドレス	77
@GSB / @SSB	サブネットマスク	77
@GGW / @SGW	ゲートウェイアドレス	78
@GMC	MAC アドレス表示	78
@GLP / @SLP	TCP ポート番号	79
@GLD / @SLD	自動切断	79

■ プリセットメモリ設定

コマンド	機能	詳細ページ
@RCM	クロスポイントの読み出し	80
@SCM	クロスポイントの上書き保存	80
@SEM	クロスポイントの引継ぎ保存	81
@GCM / @ECM	クロスポイントの編集	81
@RPM	プリセットメモリの読み出し	82
@SPM	プリセットメモリの保存	82
@GPM	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	82

■ ビットマップ設定

コマンド	機能	詳細ページ
@GBM / @SBM	ビットマップ画像の出力	83
@GBB / @SBB	背景色	84
@GBT / @SBT	アスペクト比	85
@GZP / @SZP	表示位置	86
@GPB / @SPB	電源投入時のビットマップ画像出力	86

■ マルチウインドウ設定

コマンド	機能	詳細ページ
@GOP / @SOP	ウインドウ表示サイズ / 表示位置	87
@GQP / @SQP	映像表示サイズ / 表示位置	88
@GEB / @SEB	背景色	89
@GWP / @SWP	ウインドウ優先順位	89
@GSE / @SSE	映像切換効果	90
@GWV / @SWV	ウインドウ表示	90
@GTO / @STO	オーバーレイテキスト表示位置	91
@GTS / @STS	オーバーレイテキストサイズ	91
@GFW / @SFW	ウインドウ枠サイズ	92
@GFC / @SFC	ウインドウ枠色	92
@GEW / @SEW	ウインドウ同期モード	93
@RWM	マルチウインドウメモリの読み出し	93
@SWM	マルチウインドウメモリの保存	94

■ システム設定

コマンド	機能	詳細ページ
@GLS / @SLS	ボタンロック	95
@GLM / @SLM	ボタンロック対象の設定	95
@RBT	再起動	96
@CLR	設定値の初期化	96

■ ステータス表示

コマンド	機能	詳細ページ
@GIS	入力信号状態 (チャンネルごと)	97
@GOS	シンク機器状態 (チャンネルごと)	99
@GHC	システムチェック状態	100
@GBS	スロットボード状態	100
@GSS	スロットボード搭載状態	101
@GFS	ファン状態	102
@GPS	電源電圧状態	102
@GIV	バージョン情報	103
@GHB	HDBaseTステータスに関する情報	103

■ 状態通知

コマンド	機能	詳細ページ
@GDA / @SDA	状態通知先 IP アドレス/UDP ポート	108
@GUH / @SUH	UDP による状態通知間隔	109
@GPH / @SPH	TCP, RS-232C による状態通知間隔	110
@PSH	状態通知	111
@AIN	入力信号状態 (チャンネルごと)	113
@AOT	出力信号状態 (チャンネルごと)	117
@GAA	アラーム状態	123

■ 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	チャンネル切換モード	127
z / なし	入出力チャンネル切換	128
wva / w / wa	入出力チャンネル状態	128
y / s / t	プリセットメモリの取得 / 保存 / 呼出	129
ky / kl / ku	ボタンロック状態 / ボタンロック / ボタンロック解除	129
mem	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	130

■ 伝送モード

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	130
@G+R / @S+R	RS-232C 伝送受信チャンネル設定	131
@G+S / @S+S	RS-232C 伝送モード設定	131
@G-- / @S--	LAN 伝送送信チャンネル設定	132
@G-R / @S-R	LAN 伝送受信チャンネル設定	132
@G-S / @S-S	LAN 伝送モード設定	133

3.4 コマンド詳細

3.4.1 エラーステータス

@ERR		エラーステータス
説明		コマンドが実行されないときの返信です。
返信		@ERR, error<CR><LF>
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の書式に誤りがあります。 3 = 現在使用できないコマンドです。 4 = シンク機器からの EDID の読み出しに失敗しました。
取得例	送信	@SSW<CR><LF>
	返信	@ERR,1<CR><LF>
	説明	@SSW コマンド送信。 コマンド書式エラー。
備考		—

3.4.2 入出力チャンネル選択

@SSC		入出力チャンネルストレート切換
設定	送信	@SSC<CR><LF>
	返信	@SSC<CR><LF>
パラメータ		—
設定例	送信	@SSC<CR><LF>
	返信	@SSC<CR><LF>
	説明	入出力チャンネルをストレートに設定。 正常終了。
備考		ストレート切換とは、OUT1にIN1、OUT2にIN2 … OUT16にIN16を設定することを意味します。

@GSW / @SSW		入出力チャンネル切換
取得	送信	@GSW<CR><LF>
	返信	@GSW, v_1, v_2, ..., v_8 (, v_9, ..., v_n)<CR><LF>
設定	送信	@SSW, in_1, out_1 (, in_2, out_2, ...)<CR><LF>
	返信	@SSW, in_1, out_1 (, in_2, out_2, ...)<CR><LF>
パラメータ		v_1-n : 出力チャンネルに割り当てられている入力チャンネル 0 = OFF ※初期値, 1 = IN1 ~ n = INn, -1 = 出力スロットボード未搭載
		in_1-n : 入力チャンネル 0 = OFF, 1 = IN1 ~ n = INn
		out_1-n : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ n = OUTn
取得例	送信	@GSW<CR><LF>
	返信	@GSW,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16<CR><LF>
	説明	入出力チャンネル状態を取得。 OUT1 ~ OUT16 が IN1 ~ IN16 に設定されている。
設定例	送信	@SSW,1,3<CR><LF>
	返信	@SSW,1,3<CR><LF>
	説明	OUT3 を IN1 に設定。 正常終了。
備考		—

@GCY / @SCY		出力チャンネルの入力チャンネル指定コピー
取得	送信	@GCY, sch<CR><LF>
	返信	@GCY, sch, dch_1, ..., dch_8 (, dch_9, ..., dch_n)<CR><LF>
設定	送信	@SCY, sch, dch_1 (, dch_2, ...)<CR><LF>
	返信	@SCY, sch, dch_1 (, dch_2, ...)<CR><LF>
パラメータ		sch : 設定元出力チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn, -2 = 出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
		dch_1-n : 設定先出力チャンネル 0 = 全出力 (設定時のみ), 1 = OUT1 ~ n = OUTn
取得例	送信	@GCY,1<CR><LF>
	返信	@GCY,1,2,3,4<CR><LF>
	説明	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。 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。
設定例	送信	@SCY,1,3<CR><LF>
	返信	@SCY,1,3<CR><LF>
	説明	OUT1 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。 正常終了。
備考		このコマンドは、シンク機器に出力された映像を、他のシンク機器に表示するとき に使用します。

3.4.3 出力画角設定

スキャンコンバータ出力のみ

@GOT / @SOT		出力解像度																																														
取得	送信	@GOT, out_ch<CR><LF>																																														
	返信	@GOT, out_ch, auto, resolution<CR><LF>																																														
設定	送信	@SOT, out_ch, auto, resolution<CR><LF>																																														
	返信	@SOT, out_ch, auto, resolution<CR><LF>																																														
パラメータ		<p>out_ch : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn</p> <p>auto : 出力解像度モード 0 = 固定 (resolution で指定した出力解像度で出力), 1 = 自動 ※初期値, -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)</p> <p>resolution : 出力解像度の設定値</p> <table border="0"> <tr> <td>1 = VGA (640x480),</td> <td>3 = XGA (1024x768),</td> </tr> <tr> <td>4 = WXGA (1280x768),</td> <td>5 = WXGA (1280x800),</td> </tr> <tr> <td>6 = Quad-VGA (1280x960),</td> <td>7 = SXGA (1280x1024),</td> </tr> <tr> <td>8 = WXGA (1360x768),</td> <td>9 = WXGA (1366x768),</td> </tr> <tr> <td>10 = SXGA+ (1400x1050),</td> <td>11 = WXGA+ (1440x900),</td> </tr> <tr> <td>12 = WXGA++ (1600x900),</td> <td>13 = UXGA (1600x1200),</td> </tr> <tr> <td>14 = WSXGA+ (1680x1050),</td> <td>15 = VESAHD (1920x1080),</td> </tr> <tr> <td>16 = WUXGA (1920x1200),</td> <td>17 = QWXGA (2048x1152),</td> </tr> <tr> <td>18 = WQHD (2560x1440)*,</td> <td>19 = WQXGA (2560x1600)*,</td> </tr> <tr> <td>20 = 480p 59.94Hz,</td> <td>21 = 576p 50Hz,</td> </tr> <tr> <td>22 = 720p 50Hz,</td> <td>23 = 720p 59.94Hz,</td> </tr> <tr> <td>24 = 1080i 50Hz,</td> <td>25 = 1080i 59.94Hz,</td> </tr> <tr> <td>26 = 1080p 50Hz,</td> <td>27 = 1080p 59.94Hz,</td> </tr> <tr> <td>33 = 720p 60Hz,</td> <td>35 = 1080i 60Hz,</td> </tr> <tr> <td>37 = 1080p 60Hz,</td> <td>50 = 2160p 23.98Hz (3840x2160)*,</td> </tr> <tr> <td>51 = 2160p 24Hz (3840x2160)*,</td> <td>52 = 2160p 25Hz (3840x2160)*,</td> </tr> <tr> <td>53 = 2160p 29.97Hz (3840x2160)*,</td> <td>54 = 2160p 30Hz (3840x2160)*,</td> </tr> <tr> <td>55 = 2160p 50Hz (3840x2160)*,</td> <td>56 = 2160p 59.94Hz (3840x2160)*,</td> </tr> <tr> <td>57 = 2160p 60Hz (3840x2160)*,</td> <td>60 = 4096x2160 23.98Hz*,</td> </tr> <tr> <td>61 = 4096x2160 24Hz*,</td> <td>62 = 4096x2160 25Hz*,</td> </tr> <tr> <td>63 = 4096x2160 29.97Hz*,</td> <td>64 = 4096x2160 30Hz*,</td> </tr> <tr> <td>65 = 4096x2160 50Hz*,</td> <td>66 = 4096x2160 59.94Hz*,</td> </tr> <tr> <td>67 = 4096x2160 60Hz*</td> <td></td> </tr> </table> <p>-2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ) *4K フォーマット、WQXGA および WQHD は 4K@60 対応スキャンコンバータ出力スロットボードと 4K@60 対応スキャンコンバータ画面合成出力スロットボードで選択可能</p>	1 = VGA (640x480),	3 = XGA (1024x768),	4 = WXGA (1280x768),	5 = WXGA (1280x800),	6 = Quad-VGA (1280x960),	7 = SXGA (1280x1024),	8 = WXGA (1360x768),	9 = WXGA (1366x768),	10 = SXGA+ (1400x1050),	11 = WXGA+ (1440x900),	12 = WXGA++ (1600x900),	13 = UXGA (1600x1200),	14 = WSXGA+ (1680x1050),	15 = VESAHD (1920x1080),	16 = WUXGA (1920x1200),	17 = QWXGA (2048x1152),	18 = WQHD (2560x1440)*,	19 = WQXGA (2560x1600)*,	20 = 480p 59.94Hz,	21 = 576p 50Hz,	22 = 720p 50Hz,	23 = 720p 59.94Hz,	24 = 1080i 50Hz,	25 = 1080i 59.94Hz,	26 = 1080p 50Hz,	27 = 1080p 59.94Hz,	33 = 720p 60Hz,	35 = 1080i 60Hz,	37 = 1080p 60Hz,	50 = 2160p 23.98Hz (3840x2160)*,	51 = 2160p 24Hz (3840x2160)*,	52 = 2160p 25Hz (3840x2160)*,	53 = 2160p 29.97Hz (3840x2160)*,	54 = 2160p 30Hz (3840x2160)*,	55 = 2160p 50Hz (3840x2160)*,	56 = 2160p 59.94Hz (3840x2160)*,	57 = 2160p 60Hz (3840x2160)*,	60 = 4096x2160 23.98Hz*,	61 = 4096x2160 24Hz*,	62 = 4096x2160 25Hz*,	63 = 4096x2160 29.97Hz*,	64 = 4096x2160 30Hz*,	65 = 4096x2160 50Hz*,	66 = 4096x2160 59.94Hz*,	67 = 4096x2160 60Hz*	
1 = VGA (640x480),	3 = XGA (1024x768),																																															
4 = WXGA (1280x768),	5 = WXGA (1280x800),																																															
6 = Quad-VGA (1280x960),	7 = SXGA (1280x1024),																																															
8 = WXGA (1360x768),	9 = WXGA (1366x768),																																															
10 = SXGA+ (1400x1050),	11 = WXGA+ (1440x900),																																															
12 = WXGA++ (1600x900),	13 = UXGA (1600x1200),																																															
14 = WSXGA+ (1680x1050),	15 = VESAHD (1920x1080),																																															
16 = WUXGA (1920x1200),	17 = QWXGA (2048x1152),																																															
18 = WQHD (2560x1440)*,	19 = WQXGA (2560x1600)*,																																															
20 = 480p 59.94Hz,	21 = 576p 50Hz,																																															
22 = 720p 50Hz,	23 = 720p 59.94Hz,																																															
24 = 1080i 50Hz,	25 = 1080i 59.94Hz,																																															
26 = 1080p 50Hz,	27 = 1080p 59.94Hz,																																															
33 = 720p 60Hz,	35 = 1080i 60Hz,																																															
37 = 1080p 60Hz,	50 = 2160p 23.98Hz (3840x2160)*,																																															
51 = 2160p 24Hz (3840x2160)*,	52 = 2160p 25Hz (3840x2160)*,																																															
53 = 2160p 29.97Hz (3840x2160)*,	54 = 2160p 30Hz (3840x2160)*,																																															
55 = 2160p 50Hz (3840x2160)*,	56 = 2160p 59.94Hz (3840x2160)*,																																															
57 = 2160p 60Hz (3840x2160)*,	60 = 4096x2160 23.98Hz*,																																															
61 = 4096x2160 24Hz*,	62 = 4096x2160 25Hz*,																																															
63 = 4096x2160 29.97Hz*,	64 = 4096x2160 30Hz*,																																															
65 = 4096x2160 50Hz*,	66 = 4096x2160 59.94Hz*,																																															
67 = 4096x2160 60Hz*																																																
取得例	送信	@GOT,1<CR><LF>																																														
	返信	@GOT,1,0,7<CR><LF>																																														
	説明	現在の出力チャンネル 1 の出力解像度の設定値を取得。 SXGA (1280x1024) に設定されている。																																														

@GOT / @SOT		出力解像度 (つづき)
設定例	送信	@SOT,1,0,11<CR><LF>
	返信	@SOT,1,0,11<CR><LF>
	説明	出力チャンネル 1 の出力解像度を WXGA+ (1440x900) に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ出力のみ

@GUM / @SUM		シンク機器のアスペクト比
取得	送信	@GUM, out_ch<CR><LF>
	返信	@GUM, out_ch, aspect<CR><LF>
設定	送信	@SUM, out_ch, aspect<CR><LF>
	返信	@SUM, out_ch, aspect<CR><LF>
パラメータ		out_ch : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn aspect : シンク機器のアスペクト比 0 = RESOLUTION ※初期値, 1 = 4:3, 2 = 5:3, 3 = 5:4, 4 = 16:9, 5 = 16:10, 6 = 256:135, -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GUM,1<CR><LF>
	返信	@GUM,1,4<CR><LF>
	説明	現在の出力チャンネル 1 のシンク機器アスペクト比の設定値を取得。 16:9 に設定されている。
設定例	送信	@SUM,1,4<CR><LF>
	返信	@SUM,1,4<CR><LF>
	説明	出力チャンネル 1 のシンク機器アスペクト比を 16:9 に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ出力のみ

@GSD / @SSD		表示サイズ / 表示位置
取得	送信	@GSD, out_ch<CR><LF>
	返信	@GSD, out_ch, h_zoom, v_zoom, h_posi, v_posi<CR><LF>
設定	送信	@SSD, out_ch, h_zoom, v_zoom, h_posi, v_posi<CR><LF>
	返信	@SSD, out_ch, h_zoom, v_zoom, h_posi, v_posi<CR><LF>
パラメータ		<p>out_ch : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn</p> <p>h_zoom : 水平方向表示サイズ 2000 = 20.00 % ~ 210000 = 2100.00 % ※初期値 10000 (100.00 %) -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)※ ※h_zoom, v_zoom, h_posi, v_posi は返信されない</p> <p>v_zoom : 垂直方向表示サイズ 2000 = 20.00 % ~ 210000 = 2100.00 % ※初期値 10000 (100.00 %)</p> <p>h_posi : 水平方向表示位置 -210000 = -2100.00 % ~ +210000 = +2100.00 % ※初期値 +0 (0.00 %)</p> <p>v_posi : 垂直方向表示位置 -210000 = -2100.00 % ~ +210000 = +2100.00 % ※初期値 +0 (0.00 %)</p>
取得例	送信	@GSD,1<CR><LF>
	返信	@GSD,1,10000,10000,+0,+0<CR><LF>
	説明	現在の出力チャンネル 1 の表示サイズ / 表示位置を取得。 水平方向表示サイズが 100.00 %、垂直方向表示サイズが 100.00 %、水平方向表示位置が 0.00 %、垂直方向表示位置が 0.00 % に設定されている。
設定例	送信	@SSD,1,10000,10000,0,0<CR><LF>
	返信	@SSD,1,10000,10000,0,0<CR><LF>
	説明	出力チャンネル 1 の水平方向表示サイズを 100.00 %、垂直方向表示サイズを 100.00 %、水平方向表示位置を 0.00 %、垂直方向表示位置を 0.00 % に設定。 正常終了。
備考		—

@GBC / @SBC		背景色
取得	送信	@GBC, out_ch<CR><LF>
	返信	@GBC, out_ch, b_red, b_green, b_blue, m_red, m_green, m_blue<CR><LF>
設定	送信	@SBC, out_ch, b_red, b_green, b_blue, m_red, m_green, m_blue<CR><LF>
	返信	@SBC, out_ch, b_red, b_green, b_blue, m_red, m_green, m_blue<CR><LF>
パラメータ		<p>out_ch : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn</p> <p>b_red : バックカラー (赤) b_green : バックカラー (緑) b_blue : バックカラー (青) m_red : ブランクカラー (赤) m_green : ブランクカラー (緑) m_blue : ブランクカラー (青) 0 ~ 255 ※初期値 0 (黒) -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)</p> <p>バックカラーは表示位置と表示サイズを設定したときに出力される映像余白部分の背景色を設定します。 ブランクカラーは入力チャンネル OFF 設定時と映像信号が未入力の際の出力映像の背景色を設定します。</p>
取得例	送信	@GBC,1<CR><LF>
	返信	@GBC,1,0,0,0,0,0,0<CR><LF>
	説明	現在の出力チャンネル 1 のバックカラー / ブランクカラー設定値を取得。 バックカラー赤・緑・青、ブランクカラー赤・緑・青がすべて 0 (黒) に設定されている。
設定例	送信	@SBC,1,0,0,0,0,0,0<CR><LF>
	返信	@SBC,1,0,0,0,0,0,0<CR><LF>
	説明	出力チャンネル 1 のバックカラー赤・緑・青、ブランクカラー赤・緑・青をすべて 0 (黒) に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ出力のみ

@GTP / @STP		テストパターン
取得	送信	@GTP, out_ch<CR><LF>
	返信	@GTP, out_ch, pattern<CR><LF>
設定	送信	@STP, out_ch, pattern<CR><LF>
	返信	@STP, out_ch, pattern<CR><LF>
パラメータ		<p>out_ch : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn</p> <p>pattern : テストパターン 0 = OFF ※初期値, 1 = COLOR BAR, 2 = 16 STEP GRAY, 3 = 256 STEP GRAY, 4 = WHITE RASTER, 5 = RED RASTER, 6 = GREEN RASTER, 7 = BLUE RASTER, 8 = CROSS HATCH, 9 = VERTICAL STRIPE, 10 = OUTPUT FRAME, -2 = スキャンコンバータ対応の出カスロットボード未搭載 (取得返信時のみ)</p>
取得例	送信	@GTP,1<CR><LF>
	返信	@GTP,1,1<CR><LF>
	説明	現在の出力チャンネル 1 のテストパターン設定値を取得。 COLOR BAR 表示に設定されている。
設定例	送信	@STP,1,1<CR><LF>
	返信	@STP,1,1<CR><LF>
	説明	出力チャンネル 1 のテストパターンを COLOR BAR 表示に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ出力のみ

@GVW / @SVW		ビデオウォールの構成 / 表示位置
取得	送信	@GVW, out_ch<CR><LF>
	返信	@GVW, out_ch, h_type, v_type, h_posi, v_posi<CR><LF>
設定	送信	@SVW, out_ch, h_type, v_type, h_posi, v_posi<CR><LF>
	返信	@SVW, out_ch, h_type, v_type, h_posi, v_posi<CR><LF>
パラメータ		<p>out_ch : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn</p> <p>h_type : ビデオウォール水平分割数 0 = 制御しない, 1 = 1 分割 ~ 20 = 20 分割 ※初期値 1 (1 分割), -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)</p> <p>v_type : ビデオウォール垂直分割数 0 = 制御しない, 1 = 1 分割 ~ 20 = 20 分割 ※初期値 1 (1 分割) -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)</p> <p>h_posi : ビデオウォール水平表示位置 0 = 制御しない, 1 = 左から 1 番目 ~ 20 = 左から 20 番目 ※初期値 1 (左から 1 番目) -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)</p> <p>v_posi : ビデオウォール垂直表示位置 0 = 制御しない, 1 = 上から 1 番目 ~ 20 = 上から 20 番目 ※初期値 1 (上から 1 番目) -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)</p>
取得例	送信	@GVW,1<CR><LF>
	返信	@GVW,1,2,2,1,1<CR><LF>
	説明	<p>現在の出力チャンネル 1 のビデオウォール設定を取得。 ビデオウォールの構成は、水平分割数が 2 分割、垂直分割数が 2 分割に設定されている。 ビデオウォール表示位置は、水平表示位置が左から 1 番目、垂直表示位置が上から 1 番目に設定されている。</p>
設定例	送信	@SVW,1,2,2,1,1<CR><LF>
	返信	@SVW,1,2,2,1,1<CR><LF>
	説明	<p>出力チャンネル 1 のビデオウォールの構成を水平分割数は 2 分割、垂直分割数は 2 分割に設定。ビデオウォール表示位置を水平表示位置は左から 1 番目、垂直表示位置は上から 1 番目に設定。 正常終了。</p>
備考		—

スキャンコンバータ出力のみ

@GDL / @SDL		フレーム遅延
取得	送信	@GDL<CR><LF>
	返信	@GDL, delay_1, ..., delay_8 (, delay_9, ..., delay_n)<CR><LF>
設定	送信	@SDL, out_ch, delay<CR><LF>
	返信	@SDL, out_ch, delay<CR><LF>
パラメータ		delay_1-n、delay : 同期モード 0 = OFF (フレーム遅延なし) ※初期値, 1 = 1 フレーム遅延, 2 = -1 フレーム遅延, -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
		out_ch : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ n = OUTn
取得例	送信 返信	@GDL<CR><LF> @GDL,0,0,0,0,1,1,1,1,2,2,2,2,-2,-2,-2,-2<CR><LF>
	説明	フレーム遅延設定値を取得。 フレーム遅延設定値は以下のとおり。 ・ OUT1 ~ 4 は OFF ・ OUT5 ~ 8 は 1 フレーム遅延 ・ OUT9 ~ 12 は -1 フレーム遅延 ・ OUT13 ~ 16 はスキャンコンバータ出力スロットボード未搭載
設定例	送信 返信	@SDL,0,1<CR><LF> @SDL,0,1<CR><LF>
	説明	全出力を 1 フレーム遅延に設定。 正常終了。
	送信 返信	@SDL,1,2<CR><LF> @SDL,1,2<CR><LF>
	説明	出力チャンネル 1 を -1 フレーム遅延に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ出力のみ

@GIM / @SIM		同期モード設定
取得	送信	@GIM<CR><LF>
	返信	@GIM, mode_1, mode_2 (, mode_3, ..., mode_m)<CR><LF>
設定	送信	@SIM, slot_1, mode_1 (, slot_2, mode_2, ...)<CR><LF>
	返信	@SIM, slot_1, mode_1 (, slot_2, mode_2, ...)<CR><LF>
パラメータ		mode_1-m : 同期モード 0 = THROUGH ※初期値, 1 = FOLLOWER, 2 = LEADER A, 3 = LEADER B, 4 = LEADER C, 5 = LEADER D, -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
		slot_1-m : 出力スロットボード 1 = 出力スロットボード 1 ~ m = 出力スロットボード m
取得例	送信	@GIM<CR><LF>
	返信	@GIM,2,1,-2,-2<CR><LF>
	説明	同期モード設定値を取得。 同期モード設定値は以下のとおり。 ・出力スロットボード 1 は LEADER A モードに設定されている。 ・出力スロットボード 2 は FOLLOWER モードに設定されている。 ・出力スロットボード 3、4 はスキャンコンバータ出力スロットボード未搭載。
設定例	送信	@SIM,1,2<CR><LF>
	返信	@SIM,1,2<CR><LF>
	説明	出力スロットボード 1 を LEADER A モードに設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ出力のみ

@GES / @SES		映像同期処理
取得	送信	@GES, out_ch<CR><LF>
	返信	@GES, out_ch, mode<CR><LF>
設定	送信	@SES, out_ch, mode<CR><LF>
	返信	@SES, out_ch, mode<CR><LF>
パラメータ		out_ch : 出力チャンネル 0 = 全出力 (設定時のみ), 1 = OUT1 ~ n = OUTn
		mode : 映像同期処理 0 = OFF ※初期値, 1 = ON, -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GES,1<CR><LF>
	返信	@GES,1,1<CR><LF>
	説明	現在の出力チャンネル 1 の映像同期処理の設定値を取得。 出力チャンネル 1 は映像同期処理 ON に設定されている。
設定例	送信	@SES,1,1<CR><LF>
	返信	@SES,1,1<CR><LF>
	説明	出力チャンネル 1 の映像同期処理を ON に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ出力のみ

@GOH / @SOH		出力映像の各種設定																																														
取得	送信	@GOH, out_ch<CR><LF>																																														
	返信	@GOH, out_ch, auto, resolution, aspect, pattern, h_zoom, v_zoom, h_posi, v_posi, m_red, m_green, m_blue, b_red, b_green, b_blue, c_red, c_green, c_blue, brightness, mode, hdcp<CR><LF>																																														
設定	送信	@SOH, out_ch, auto, resolution, aspect, pattern, h_zoom, v_zoom, h_posi, v_posi, m_red, m_green, m_blue, b_red, b_green, b_blue, c_red, c_green, c_blue, brightness, mode, hdcp<CR><LF>																																														
	返信	@SOH, out_ch, auto, resolution, aspect, pattern, h_zoom, v_zoom, h_posi, v_posi, m_red, m_green, m_blue, b_red, b_green, b_blue, c_red, c_green, c_blue, brightness, mode, hdcp<CR><LF>																																														
パラメータ		<p>out_ch : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn</p> <p>auto : 出力解像度モード 0 = 固定 (resolution で指定した出力解像度で出力), 1 = 自動 ※初期値, -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)* *resolution ~ hdcp は返信されない</p> <p>resolution : 出力解像度の設定値</p> <table border="0"> <tr> <td>1 = VGA (640x480),</td> <td>3 = XGA (1024x768),</td> </tr> <tr> <td>4 = WXGA (1280x768),</td> <td>5 = WXGA (1280x800),</td> </tr> <tr> <td>6 = Quad-VGA (1280x960),</td> <td>7 = SXGA (1280x1024),</td> </tr> <tr> <td>8 = WXGA (1360x768),</td> <td>9 = WXGA (1366x768),</td> </tr> <tr> <td>10 = SXGA+ (1400x1050),</td> <td>11 = WXGA+ (1440x900),</td> </tr> <tr> <td>12 = WXGA++ (1600x900),</td> <td>13 = UXGA (1600x1200),</td> </tr> <tr> <td>14 = WSXGA+ (1680x1050),</td> <td>15 = VESAHD (1920x1080),</td> </tr> <tr> <td>16 = WUXGA (1920x1200),</td> <td>17 = QWXGA (2048x1152),</td> </tr> <tr> <td>18 = WQHD (2560x1440)*,</td> <td>19 = WQXGA (2560x1600)*,</td> </tr> <tr> <td>20 = 480p 59.94Hz,</td> <td>21 = 576p 50Hz,</td> </tr> <tr> <td>22 = 720p 50Hz,</td> <td>23 = 720p 59.94Hz,</td> </tr> <tr> <td>24 = 1080i 50Hz,</td> <td>25 = 1080i 59.94Hz,</td> </tr> <tr> <td>26 = 1080p 50Hz,</td> <td>27 = 1080p 59.94Hz,</td> </tr> <tr> <td>33 = 720p 60Hz,</td> <td>35 = 1080i 60Hz,</td> </tr> <tr> <td>37 = 1080p 60Hz,</td> <td>50 = 2160p 23.98Hz (3840x2160)*,</td> </tr> <tr> <td>51 = 2160p 24Hz (3840x2160)*,</td> <td>52 = 2160p 25Hz (3840x2160)*,</td> </tr> <tr> <td>53 = 2160p 29.97Hz (3840x2160)*,</td> <td>54 = 2160p 30Hz (3840x2160)*,</td> </tr> <tr> <td>55 = 2160p 50Hz (3840x2160)*,</td> <td>56 = 2160p 59.94Hz (3840x2160)*,</td> </tr> <tr> <td>57 = 2160p 60Hz (3840x2160)*,</td> <td>60 = 4096x2160 23.98Hz*,</td> </tr> <tr> <td>61 = 4096x2160 24Hz*,</td> <td>62 = 4096x2160 25Hz*,</td> </tr> <tr> <td>63 = 4096x2160 29.97Hz*,</td> <td>64 = 4096x2160 30Hz*,</td> </tr> <tr> <td>65 = 4096x2160 50Hz*,</td> <td>66 = 4096x2160 59.94Hz*,</td> </tr> <tr> <td>67 = 4096x2160 60Hz*</td> <td></td> </tr> </table> <p>-2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ) *4K フォーマット、WQXGA および WQHD は 4K@60 対応スキャンコンバータ出力スロットボードと 4K@60 対応スキャンコンバータ画面合成出力スロットボードで選択可能</p>	1 = VGA (640x480),	3 = XGA (1024x768),	4 = WXGA (1280x768),	5 = WXGA (1280x800),	6 = Quad-VGA (1280x960),	7 = SXGA (1280x1024),	8 = WXGA (1360x768),	9 = WXGA (1366x768),	10 = SXGA+ (1400x1050),	11 = WXGA+ (1440x900),	12 = WXGA++ (1600x900),	13 = UXGA (1600x1200),	14 = WSXGA+ (1680x1050),	15 = VESAHD (1920x1080),	16 = WUXGA (1920x1200),	17 = QWXGA (2048x1152),	18 = WQHD (2560x1440)*,	19 = WQXGA (2560x1600)*,	20 = 480p 59.94Hz,	21 = 576p 50Hz,	22 = 720p 50Hz,	23 = 720p 59.94Hz,	24 = 1080i 50Hz,	25 = 1080i 59.94Hz,	26 = 1080p 50Hz,	27 = 1080p 59.94Hz,	33 = 720p 60Hz,	35 = 1080i 60Hz,	37 = 1080p 60Hz,	50 = 2160p 23.98Hz (3840x2160)*,	51 = 2160p 24Hz (3840x2160)*,	52 = 2160p 25Hz (3840x2160)*,	53 = 2160p 29.97Hz (3840x2160)*,	54 = 2160p 30Hz (3840x2160)*,	55 = 2160p 50Hz (3840x2160)*,	56 = 2160p 59.94Hz (3840x2160)*,	57 = 2160p 60Hz (3840x2160)*,	60 = 4096x2160 23.98Hz*,	61 = 4096x2160 24Hz*,	62 = 4096x2160 25Hz*,	63 = 4096x2160 29.97Hz*,	64 = 4096x2160 30Hz*,	65 = 4096x2160 50Hz*,	66 = 4096x2160 59.94Hz*,	67 = 4096x2160 60Hz*	
1 = VGA (640x480),	3 = XGA (1024x768),																																															
4 = WXGA (1280x768),	5 = WXGA (1280x800),																																															
6 = Quad-VGA (1280x960),	7 = SXGA (1280x1024),																																															
8 = WXGA (1360x768),	9 = WXGA (1366x768),																																															
10 = SXGA+ (1400x1050),	11 = WXGA+ (1440x900),																																															
12 = WXGA++ (1600x900),	13 = UXGA (1600x1200),																																															
14 = WSXGA+ (1680x1050),	15 = VESAHD (1920x1080),																																															
16 = WUXGA (1920x1200),	17 = QWXGA (2048x1152),																																															
18 = WQHD (2560x1440)*,	19 = WQXGA (2560x1600)*,																																															
20 = 480p 59.94Hz,	21 = 576p 50Hz,																																															
22 = 720p 50Hz,	23 = 720p 59.94Hz,																																															
24 = 1080i 50Hz,	25 = 1080i 59.94Hz,																																															
26 = 1080p 50Hz,	27 = 1080p 59.94Hz,																																															
33 = 720p 60Hz,	35 = 1080i 60Hz,																																															
37 = 1080p 60Hz,	50 = 2160p 23.98Hz (3840x2160)*,																																															
51 = 2160p 24Hz (3840x2160)*,	52 = 2160p 25Hz (3840x2160)*,																																															
53 = 2160p 29.97Hz (3840x2160)*,	54 = 2160p 30Hz (3840x2160)*,																																															
55 = 2160p 50Hz (3840x2160)*,	56 = 2160p 59.94Hz (3840x2160)*,																																															
57 = 2160p 60Hz (3840x2160)*,	60 = 4096x2160 23.98Hz*,																																															
61 = 4096x2160 24Hz*,	62 = 4096x2160 25Hz*,																																															
63 = 4096x2160 29.97Hz*,	64 = 4096x2160 30Hz*,																																															
65 = 4096x2160 50Hz*,	66 = 4096x2160 59.94Hz*,																																															
67 = 4096x2160 60Hz*																																																

@GOH / @SOH	出力映像の各種設定 (つづき)
パラメータ	aspect : シンク機器のアスペクト比 0 = RESOLUTION ※初期値, 1 = 4:3, 2 = 5:3, 3 = 5:4, 4 = 16:9, 5 = 16:10, 6 = 256:135
	pattern : テストパターン 0 = OFF ※初期値, 1 = COLOR BAR, 2 = 16 STEP GRAY, 3 = 256 STEP GRAY, 4 = 100 % WHITE RASTER, 5 = 100 % RED RASTER, 6 = 100 % GREEN RASTER, 7 = 100 % BLUE RASTER, 8 = CROSS HATCH, 9 = VERTICAL STRIPE, 10 = OUTPUT FRAME
	h_zoom : 水平方向表示サイズ v_zoom : 垂直方向表示サイズ 2000 = 20.00 % ~ 210000 = 2100.00 % ※初期値 10000 (100.00 %)
	h_posi : 水平方向表示位置 v_posi : 垂直方向表示位置 -210000 = -2100.00 % ~ +210000 = +2100.00 % ※初期値 +0 (0.00 %)
	m_red : ブランクカラー (赤) m_green : ブランクカラー (緑) m_blue : ブランクカラー (青) b_red : バックカラー (赤) b_green : バックカラー (緑) b_blue : バックカラー (青) 0 ~ 255 ※初期値 0 (黒)
	c_red : 出力コントラスト (赤) c_green : 出力コントラスト (緑) c_blue : 出力コントラスト (青) 0 ~ 200 ※初期値 100
	brightness : 出力ブライツネス 0 ~ 200 ※初期値 100
	mode : 映像切換効果 0 = CUT, 1 = FADE OUT-IN※初期値, 2 = FREEZE
	hdcp : HDCP 出力 0 = HDCP 2.2 を優先に認証する ※初期値 (4K@60 対応スキャンコンバータ出力スロットボード、 4K@60 対応スキャンコンバータ画面合成出力スロットボード), 1 = HDCP 1.4 で認証する ※初期値 (1080p 対応スキャンコンバータ出力スロットボード), 2 = 入力信号に HDCP が付加されている場合のみ HDCP 認証する, 3 = HDCP 認証しない

@GOH / @SOH		出力映像の各種設定 (つづき)
取得例	送信 返信	@GOH,1<CR><LF> @GOH,1,1,17,0,0,10000,10000,+0,+0,0,0,0,0,0,100,100,100,100,1,1<CR><LF>
	説明	現在の出力チャンネル 1 の出力映像の各種設定値を取得。 出力チャンネル 1 の出力映像の各種設定値は次のとおり設定されている。 <ul style="list-style-type: none"> ・出力解像度モード：自動で QWXGA (2048x1152) ・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 ・テストパターン：OFF ・水平方向表示サイズ：100.00 % ・垂直方向表示サイズ：100.00 % ・水平方向表示位置：0.00 % ・垂直方向表示位置：0.00 % ・ブランクカラー：赤・緑・青をすべて 0 (黒) ・バックグラウンドカラー：赤・緑・青をすべて 0 (黒) ・出力コントラスト：赤・緑・青をすべて 100 % ・出力ブライトネス：100 % ・映像切換効果：フェードアウト / フェードイン切換効果あり ・HDCP 出力：HDCP 1.4 で認証する
設定例	送信 返信	@SOH,1,0,27,0,0,10000,10000,0,0,0,0,0,0,100,100,100,100,0,2<CR><LF> @SOH,1,0,27,0,0,10000,10000,0,0,0,0,0,0,100,100,100,100,0,2<CR><LF>
	説明	出力チャンネル 1 の出力映像の各種設定値を次のとおり設定。 <ul style="list-style-type: none"> ・出力解像度モード：固定で 1080p@59 (1920x1080) ・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 ・テストパターン：OFF ・水平方向表示サイズ：100.00 % ・垂直方向表示サイズ：100.00 % ・水平方向表示位置：0.00 % ・垂直方向表示位置：0.00 % ・ブランクカラー：赤・緑・青をすべて 0 (黒) ・バックグラウンドカラー：赤・緑・青をすべて 0 (黒) ・出力コントラスト：赤・緑・青をすべて 100 % ・出力ブライトネス：100 % ・映像切換効果：フェードアウト / フェードイン切換効果なし ・HDCP 出力：入力信号に HDCP が付加されている場合のみ HDCP 認証する <p>正常終了。</p>
備考		—

3.4.4 出力設定

スキャンコンバータ出力のみ

@GUY / @SUY		映像信号無入力時の同期信号出力
取得	送信	@GUY, out_ch<CR><LF>
	返信	@GUY, out_ch, time<CR><LF>
設定	送信	@SUY, out_ch, time<CR><LF>
	返信	@SUY, out_ch, time<CR><LF>
パラメータ		out_ch : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn time : 映像信号が無入力となってから同期信号の出力を停止するまでの時間 4 = OFF (同期信号の出力を停止しない) ※初期値, 5 = 5 秒 ~ 60 = 60 秒, -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GUY,1<CR><LF>
	返信	@GUY,1,4<CR><LF>
	説明	現在の出力チャンネル 1 の映像信号無入力時の同期信号出力の設定値を取得。出力チャンネル 1 は OFF (同期信号の出力を停止しない) に設定されている。
設定例	送信	@SUY,1,5<CR><LF>
	返信	@SUY,1,5<CR><LF>
	説明	出力チャンネル 1 の映像信号無入力時の同期信号出力を 5 秒に設定。正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ出力のみ

@GBO / @SBO		映像信号無入力時の出力映像
取得	送信	@GBO, out_ch<CR><LF>
	返信	@GBO, out_ch, video<CR><LF>
設定	送信	@SBO, out_ch, video<CR><LF>
	返信	@SBO, out_ch, video<CR><LF>
パラメータ		out_ch : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn video : 映像信号無入力時の出力映像 0 = BACK COLOR ※初期値, 1 = BITMAP1 ~ 4 = BITMAP4, -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GBO,1<CR><LF>
	返信	@GBO,1,0<CR><LF>
	説明	現在の出力チャンネル 1 の映像信号無入力時の出力映像の設定値を取得。出力チャンネル 1 は BACK COLOR に設定されている。
設定例	送信	@SBO,1,1<CR><LF>
	返信	@SBO,1,1<CR><LF>
	説明	出力チャンネル 1 の映像信号無入力時の出力映像を BITMAP1 に設定。正常終了。
備考		4K@60 対応スキャンコンバータ画面合成出力スロットボードは設定できません。

スキャンコンバータ出力のみ

@GEN / @SEN		HDCP 出力モード
取得	送信	@GEN, out_ch<CR><LF>
	返信	@GEN, out_ch, hdcp<CR><LF>
設定	送信	@SEN, out_ch, hdcp<CR><LF>
	返信	@SEN, out_ch, hdcp<CR><LF>
パラメータ		<p>out_ch : 出力チャンネル 0 = 全出力 (設定時のみ), 1 = OUT1 ~ n = OUTn</p> <p>hdcp : HDCP 出力 0 = HDCP 2.2 を優先に認証する* ※初期値 (4K@60 対応スキャンコンバータ出力スロットボード、 4K@60 対応スキャンコンバータ画面合成出力スロットボード), 1 = HDCP 1.4 で認証する ※初期値 (1080p 対応スキャンコンバータ出力スロットボード), 2 = 入力信号に HDCP が付加されている場合のみ HDCP 認証する, 3 = HDCP 認証しない, -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ) * “HDCP 2.2” は 1080p 対応スキャンコンバータ出力スロットボードでは選択不可</p>
取得例	送信	@GEN,1<CR><LF>
	返信	@GEN,1,2<CR><LF>
	説明	現在の出力チャンネル 1 の HDCP 出力の設定値を取得。 出力チャンネル 1 は入力信号に HDCP が付加されている場合のみ HDCP 認証する。
設定例	送信	@SEN,1,2<CR><LF>
	返信	@SEN,1,2<CR><LF>
	説明	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 認証する」に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ出力のみ

@GFA / @SFA		映像切換効果
取得	送信	@GFA, out_ch<CR><LF>
	返信	@GFA, out_ch, mode<CR><LF>
設定	送信	@SFA, out_ch, mode<CR><LF>
	返信	@SFA, out_ch, mode<CR><LF>
パラメータ		out_ch : 出力チャンネル 0 = 全出力 (設定時のみ), 1 = OUT1 ~ n = OUTn mode : 映像切換効果 0 = CUT , 1 = FADE OUT-IN※初期値, 2 = FREEZE -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GFA,1<CR><LF>
	返信	@GFA,1,1<CR><LF>
	説明	現在の出力チャンネル 1 の映像切換効果の設定値を取得。 出力チャンネル 1 は映像切換効果が FADE OUT-IN に設定されている。
設定例	送信	@SFA,1,1<CR><LF>
	返信	@SFA,1,1<CR><LF>
	説明	出力チャンネル 1 の映像切換効果を FADE OUT-IN に設定。 正常終了。
備考		“FREEZE” は 4K@60 HDMI / DVI スキャンコンバータ出力スロットボード(FDX-SOV4UHS)で設定できます。映像同期処理が “ON” の場合には “FADE OUT-IN ”での切換になります。

12G-SDI 出力のみ

@GDF / @SDF		SDI 出力フォーマット変換
取得	送信	@GDF<CR><LF>
	返信	@GDF, conv_1, ..., conv_8 (, conv_9, ..., conv_n)<CR><LF>
設定	送信	@SDF, out_1, conv_1 (, out_2, conv_2, ...)<CR><LF>
	返信	@SDF, out_1, conv_1 (, out_2, conv_2, ...)<CR><LF>
パラメータ		conv_1-n : 変換設定 0 = OFF (色空間をそのまま出力) 1 = ON (YCbCr 4:2:2 10bit に変換して出力) ※初期値 -2 = 12G-SDI 対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
		out_1-n : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ n = OUTn
取得例	送信	@GDF<CR><LF>
	返信	@GDF,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,-2,-2,-2,-2<CR><LF>
	説明	SDI 出力フォーマット変換の設定を取得。 出力チャンネル 1 ~ 12 の SDI 出力フォーマット変換は ON に設定されている。出力チャンネル 13 ~ 16 は 12G-SDI 対応の出力スロットボード未搭載。
設定例	送信	@SDF,0,0<CR><LF>
	返信	@SDF,0,0<CR><LF>
	説明	全出力チャンネルの SDI 出力フォーマット変換を OFF に設定。 正常終了。
備考		—

@GOG / @SOG		SDI 出力ギアボックスモード
取得	送信	@GOG<CR><LF>
	返信	@GOG, mode_1, mode_2 (, mode_3, ..., mode_m)<CR><LF>
設定	送信	@SOG, slot_1, mode_1 (, slot_2, mode_2, ...)<CR><LF>
	返信	@SOG, slot_1, mode_1 (, slot_2, mode_2, ...)<CR><LF>
パラメータ		<p>mode_1-m : ギアボックスモード</p> <p>1 = シングルリンク信号出力 ※初期値</p> <p>2 = 3G デュアルリンク信号出力</p> <p>3 = 6G デュアルリンク信号出力</p> <p>4 = 3G クアッドリンク信号出力</p> <p>-2 = 12G-SDI 対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)</p> <p>slot_1-m : 出力スロットボード</p> <p>0 = 全出力スロットボード</p> <p>1 = 出力スロットボード 1 ~ m = 出力スロットボード m</p>
取得例	送信	@GOG<CR><LF>
	返信	@GOG,1,1,4,-2<CR><LF>
	説明	SDI 出力ギアボックスモードの設定を取得。 出力スロット 1、2 はシングルリンク信号出力、出力スロット 3 は 3G クアッドリンク信号出力に設定されている。出力スロット 4 は 12G-SDI 対応の出力スロットボード未搭載。
設定例	送信	@SOG,1,4<CR><LF>
	返信	@SOG,1,4<CR><LF>
	説明	出力スロット 1 のギアボックスモードを 3G クアッドリンク信号出力に設定。 正常終了。
備考		—

3.4.5 入力画角設定

スキャンコンバータ出力のみ

@GAP / @SAP		アスペクト比
取得	送信	@GAP, in_ch<CR><LF>
	返信	@GAP, in_ch, aspect<CR><LF>
設定	送信	@SAP, in_ch, aspect<CR><LF>
	返信	@SAP, in_ch, aspect<CR><LF>
パラメータ		in_ch : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ n = INn aspect : 入力信号のアスペクト比 0 = AUTO ※初期値, 1 = FULL, 2 = 4:3, 3 = 5:3, 4 = 5:4, 5 = 16:9, 6 = 16:10, 7 = 16:9 LETTER BOX, -1 = 入力ロットボード未搭載 (取得返信時のみ), -3 = 映像入力なし (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GAP,1<CR><LF>
	返信	@GAP,1,0<CR><LF>
	説明	現在の入力チャンネル 1 の入力信号のアスペクト比の設定値を取得。 AUTO に設定されている。
取得例	送信	@GAP,1<CR><LF>
	返信	@GAP,1,-3<CR><LF>
	説明	入力チャンネル 1 は映像が入力されていない。
設定例	送信	@SAP,1,0<CR><LF>
	返信	@SAP,1,0<CR><LF>
	説明	入力チャンネル 1 の入力信号のアスペクト比を AUTO に設定。 正常終了。
備考		入力信号がない場合の設定コマンドは反映されません。

スキャンコンバータ出力のみ

@GEF / @SEF		入力映像の各種設定
取得	送信	@GEF, in_ch<CR><LF>
	返信	@GEF, in_ch, h_size, v_size, h_posi, v_posi, aspect, red, green, blue, brightness, sharpness, hue, saturation<CR><LF>
設定	送信	@SEF, in_ch, h_size, v_size, h_posi, v_posi, aspect, red, green, blue, brightness, sharpness, hue, saturation<CR><LF>
	返信	@SEF, in_ch, h_size, v_size, h_posi, v_posi, aspect, red, green, blue, brightness, sharpness, hue, saturation<CR><LF>
パラメータ	in_ch : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ n = INn	
	h_size : 水平取り込みサイズ (ドット) -100 ~ +100 ※初期値 +0, -1 = 入力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)*, -3 = 映像入力なし (取得返信時のみ)* *v_size ~ saturation は返信されない	
	v_size : 垂直取り込みサイズ (ライン) -30 ~ +30 ※初期値 +0	
	h_posi : 水平取り込み開始位置 (ドット) -100 ~ +100 ※初期値 +0	
	v_posi : 垂直取り込み開始位置 (ライン) -30 ~ +30 ※初期値 +0	
	aspect : 入力信号のアスペクト比 0 = AUTO ※初期値, 1 = FULL, 2 = 4:3, 3 = 5:3, 4 = 5:4, 5 = 16:9, 6 = 16:10, 7 = 16:9 LETTER BOX	
	red : 入力コントラスト (赤) green : 入力コントラスト (緑) blue : 入力コントラスト (青) 0 ~ 200 ※初期値 100	
	brightness : 入力ブライトネス 0 ~ 200 ※初期値 100	
	sharpness : シャープネス -5 ~ 15 ※初期値 0	
	hue : 色相 0 ~ 359 ※初期値 0	
	saturation : 彩度 0 ~ 200 ※初期値 100	

@GEF / @SEF		入力映像の各種設定 (つづき)
取得例	送信 返信	@GEF,1<CR><LF> @GEF,1,+0,+0,+0,+0,0,100,100,100,100,0,0,100<CR><LF>
	説明	現在の入力チャンネル 1 の入力映像の各種設定値を取得。 入力チャンネル 1 の入力映像の各種設定値は次のとおり設定されている。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 水平・垂直取り込みサイズ : 0 ・ 水平・垂直取り込み開始位置 : 0 ・ 入力信号のアスペクト比 : AUTO ・ 入力コントラスト : 赤・緑・青ともに 100 % ・ 入力ブライトネス : 100 % ・ シャープネス : 0 ・ 色相 : 0° ・ 彩度 : 100 %
取得例	送信 返信	@GEF,1<CR><LF> @GEF,1,-3<CR><LF>
	説明	入力チャンネル 1 は映像が入力されていない。
設定例	送信 返信	@SEF,1,0,0,0,0,0,100,100,100,100,0,0,100<CR><LF> @SEF,1,0,0,0,0,0,100,100,100,100,0,0,100<CR><LF>
	説明	入力チャンネル 1 の入力映像の各種設定値を次のとおり設定。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 水平・垂直取り込みサイズ : 0 ・ 水平・垂直取り込み開始位置 : 0 ・ 入力信号のアスペクト比 : AUTO ・ 入力コントラスト : 赤・緑・青ともに 100 % ・ 入力ブライトネス : 100 % ・ シャープネス : 0 ・ 色相 : 0° ・ 彩度 : 100 % 正常終了。
備考		入力信号がない場合の設定コマンドは反映されません。

@GIG / @SIG		SDI 入力ギアボックスモード
取得	送信	@GIG<CR><LF>
	返信	@GIG, mode_1, mode_2 (, mode_3, ..., mode_m)<CR><LF>
設定	送信	@SIG, slot_1, mode_1 (, slot_2, mode_2, ...)<CR><LF>
	返信	@SIG, slot_1, mode_1 (, slot_2, mode_2, ...)<CR><LF>
パラメータ		<p>mode_1-m : ギアボックスモード</p> <p>0 = CH-A 入力ペイロード ID から自動判定</p> <p>1 = シングルリンク信号入力 ※初期値</p> <p>2 = 3G デュアルリンク信号入力</p> <p>3 = 6G デュアルリンク信号入力</p> <p>4 = 3G クアッドリンク信号入力</p> <p>-1 = 12G-SDI 対応の入カスロットボード未搭載 (取得返信時のみ)</p> <p>slot_1-m : 入カスロットボード</p> <p>0 = 全入カスロット, 1 = 入カスロット 1 ~ m = 入カスロット m</p>
取得例	送信	@GIG<CR><LF>
	返信	@GIG,1,1,0,-1<CR><LF>
	説明	SDI 入力ギアボックスモードの設定を取得。 入カスロット 1、2 はシングルリンク信号入力、入カスロット 3 は CH-A 入力ペイロード ID から自動判定に設定されている。入カスロット 4 は 12G-SDI 対応の入カスロットボード未搭載。
設定例	送信	@SIG,1,4<CR><LF>
	返信	@SIG,1,4<CR><LF>
	説明	入カスロット 1 の SDI 入力ギアボックスモードを 3G クアッドリンク信号入力に設定。 正常終了。
備考		FDX-S64U の場合は設定できません。

3.4.7 入力タイミング設定

スキャンコンバータ出力のみ

@GPI / @SPI		水平 / 垂直取り込み開始位置
取得	送信	@GPI, in_ch<CR><LF>
	返信	@GPI, in_ch, h_posi, v_posi<CR><LF>
設定	送信	@SPI, in_ch, h_posi, v_posi<CR><LF>
	返信	@SPI, in_ch, h_posi, v_posi<CR><LF>
パラメータ		<p>in_ch : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ n = INn</p> <p>h_posi : 水平取り込み開始位置 (ドット) -100 ~ +100 ※初期値 +0, -1 = 入力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)*, -3 = 映像入力なし (取得返信時のみ)* *v_posi は返信されない</p> <p>v_posi : 垂直取り込み開始位置 (ライン) -30 ~ +30 ※初期値 +0</p>
取得例	送信	@GPI,1<CR><LF>
	返信	@GPI,1,+0,+0<CR><LF>
	説明	現在の入力チャンネル 1 の取り込み開始位置を取得。 水平取り込み開始位置、垂直取り込み開始位置ともに 0 が設定されている。
取得例	送信	@GPI,1<CR><LF>
	返信	@GPI,1,-3<CR><LF>
	説明	入力チャンネル 1 は映像が入力されていない。
設定例	送信	@SPI,1,0,0<CR><LF>
	返信	@SPI,1,0,0<CR><LF>
	説明	入力チャンネル 1 の水平取り込み開始位置、垂直取り込み開始位置を 0 に設定。 正常終了。
備考		入力信号がない場合の設定コマンドは反映されません。

@GSI / @SSI		水平 / 垂直取り込みサイズ
取得	送信	@GSI, in_ch<CR><LF>
	返信	@GSI, in_ch, h_size, v_size<CR><LF>
設定	送信	@SSI, in_ch, h_size, v_size<CR><LF>
	返信	@SSI, in_ch, h_size, v_size<CR><LF>
パラメータ		<p>in_ch : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ n = INn</p> <p>h_size : 水平取り込みサイズ (ドット) -100 ~ +100 ※初期値 +0, -1 = 入力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)*, -3 = 映像入力なし (取得返信時のみ)* ※v_size は返信されない</p> <p>v_size : 垂直取り込みサイズ (ライン) -30 ~ +30 ※初期値 +0</p>
取得例	送信	@GSI,1<CR><LF>
	返信	@GSI,1,+0,+0<CR><LF>
	説明	現在の入力チャンネル 1 の取り込みサイズを取得。 水平取り込みサイズ、垂直取り込みサイズともに 0 が設定されている。
取得例	送信	@GSI,1<CR><LF>
	返信	@GSI,1,-3<CR><LF>
	説明	入力チャンネル 1 は映像が入力されていない。
設定例	送信	@SSI,1,0,0<CR><LF>
	返信	@SSI,1,0,0<CR><LF>
	説明	入力チャンネル 1 の水平取り込みサイズ、垂直取り込みサイズを 0 に設定。 正常終了。
備考		入力信号がない場合の設定コマンドは反映されません。

3.4.8 画質調整

スキャンコンバータ出力のみ

@GOB / @SOB		出力ブライトネス
取得	送信	@GOB, out_ch<CR><LF>
	返信	@GOB, out_ch, brightness<CR><LF>
設定	送信	@SOB, out_ch, brightness<CR><LF>
	返信	@SOB, out_ch, brightness<CR><LF>
パラメータ		out_ch : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn brightness : 出力ブライトネス 0 ~ 200 ※初期値 100, -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GOB,1<CR><LF>
	返信	@GOB,1,110<CR><LF>
	説明	現在の出力チャンネル 1 の出力ブライトネス設定値を取得。 110 %に設定されている。
設定例	送信	@SOB,1,110<CR><LF>
	返信	@SOB,1,110<CR><LF>
	説明	出力チャンネル 1 の出力ブライトネスを 110 %に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ出力のみ

@GOC / @SOC		出力コントラスト
取得	送信	@GOC, out_ch<CR><LF>
	返信	@GOC, out_ch, red, green, blue<CR><LF>
設定	送信	@SOC, out_ch, red, green, blue<CR><LF>
	返信	@SOC, out_ch, red, green, blue<CR><LF>
パラメータ		out_ch : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn red : 出力コントラスト (赤) green : 出力コントラスト (緑) blue : 出力コントラスト (青) 0 ~ 200 ※初期値 100, -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GOC,1<CR><LF>
	返信	@GOC,1,105,100,95<CR><LF>
	説明	現在の出力チャンネル 1 の出力コントラスト設定値を取得。 赤 105 %、緑 100 %、青 95 %に設定されている。
設定例	送信	@SOC,1,105,100,95<CR><LF>
	返信	@SOC,1,105,100,95<CR><LF>
	説明	出力チャンネル 1 の出力コントラストを赤 105 %、緑 100 %、青 95 %に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ出力のみ

@GGM / @SGM		出力ガンマ
取得	送信	@GGM, out_ch<CR><LF>
	返信	@GGM, out_ch, gamma<CR><LF>
設定	送信	@SGM, out_ch, gamma<CR><LF>
	返信	@SGM, out_ch, gamma<CR><LF>
パラメータ		out_ch : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn gamma : ガンマ 1 = 0.1 ~ 30 = 3.0 ※初期値 10 = 1.0, -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GGM,1<CR><LF>
	返信	@GGM,1,10<CR><LF>
	説明	現在の出力チャンネル 1 のガンマの設定値を取得。 1.0 に設定されている。
設定例	送信	@SGM,1,10<CR><LF>
	返信	@SGM,1,10<CR><LF>
	説明	出力チャンネル 1 のガンマを 1.0 に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ出力のみ

@GFL / @SFL		入力シャープネス
取得	送信	@GFL, in_ch<CR><LF>
	返信	@GFL, in_ch, sharp<CR><LF>
設定	送信	@SFL, in_ch, sharp<CR><LF>
	返信	@SFL, in_ch, sharp<CR><LF>
パラメータ		in_ch : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ n = INn sharp : シャープネス -5 ~ 15 ※初期値 0, -1 = 入力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ), -3 = 映像入力なし (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GFL,1<CR><LF>
	返信	@GFL,1,0<CR><LF>
	説明	現在の入力チャンネル 1 のシャープネスの設定値を取得。 0 に設定されている。
取得例	送信	@GFL,1<CR><LF>
	返信	@GFL,1,-3<CR><LF>
	説明	入力チャンネル 1 は映像が入力されていない。
設定例	送信	@SFL,1,0<CR><LF>
	返信	@SFL,1,0<CR><LF>
	説明	入力チャンネル 1 のシャープネスを 0 に設定。 正常終了。
備考		入力信号がない場合の設定コマンドは反映されません。

スキャンコンバータ出力のみ

@GIB / @SIB		入力ブライトネス
取得	送信	@GIB, in_ch<CR><LF>
	返信	@GIB, in_ch, brightness<CR><LF>
設定	送信	@SIB, in_ch, brightness<CR><LF>
	返信	@SIB, in_ch, brightness<CR><LF>
パラメータ		in_ch : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ n = INn brightness : 入力ブライトネス 0 ~ 200 ※初期値 100, -1 = 入力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ), -3 = 映像入力なし (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GIB,1<CR><LF>
	返信	@GIB,1,110<CR><LF>
	説明	現在の入力チャンネル 1 の入力ブライトネスの設定値を取得。 110 %に設定されている。
取得例	送信	@GIB,1<CR><LF>
	返信	@GIB,1,-3<CR><LF>
	説明	入力チャンネル 1 は映像が入力されていない。
設定例	送信	@SIB,1,110<CR><LF>
	返信	@SIB,1,110<CR><LF>
	説明	入力チャンネル 1 の入力ブライトネスを 110 %に設定。 正常終了。
備考		入力信号がない場合の設定コマンドは反映されません。

@GIC / @SIC		入力コントラスト
取得	送信	@GIC, in_ch<CR><LF>
	返信	@GIC, in_ch, red, green, blue<CR><LF>
設定	送信	@SIC, in_ch, red, green, blue<CR><LF>
	返信	@SIC, in_ch, red, green, blue<CR><LF>
パラメータ		in_ch : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ n = INn red : 入力コントラスト (赤) green : 入力コントラスト (緑) blue : 入力コントラスト (青) 0 ~ 200 ※初期値 100, -1 = 入力ロットボード未搭載 (取得返信時のみ), -3 = 映像入力なし (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GIC,1<CR><LF>
	返信	@GIC,1,105,100,95<CR><LF>
	説明	現在の入力チャンネル 1 の入力コントラストの設定値を取得。 赤 105 %、緑 100 %、青 95 % に設定されている。
取得例	送信	@GIC,1<CR><LF>
	返信	@GIC,1,-3,-3,-3<CR><LF>
	説明	入力チャンネル 1 は映像が入力されていない。
設定例	送信	@SIC,1,105,100,95<CR><LF>
	返信	@SIC,1,105,100,95<CR><LF>
	説明	入力チャンネル 1 の入力コントラストを赤 105 %、緑 100 %、青 95 % に設定。 正常終了。
備考		入力信号がない場合の設定コマンドは反映されません。

スキャンコンバータ出力のみ

@GHU / @SHU		入力色相
取得	送信	@GHU, in_ch<CR><LF>
	返信	@GHU, in_ch, hue<CR><LF>
設定	送信	@SHU, in_ch, hue<CR><LF>
	返信	@SHU, in_ch, hue<CR><LF>
パラメータ		in_ch : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ n = INn hue : 色相 0 ~ 359 ※初期値 0, -1 = 入力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ), -3 = 映像入力なし (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GHU,1<CR><LF>
	返信	@GHU,1,0<CR><LF>
	説明	現在の入力チャンネル 1 の色相の設定値を取得。 0 °に設定されている。
取得例	送信	@GHU,1<CR><LF>
	返信	@GHU,1,-3<CR><LF>
	説明	入力チャンネル 1 は映像が入力されていない。
設定例	送信	@SHU,1,0<CR><LF>
	返信	@SHU,1,0<CR><LF>
	説明	入力チャンネル 1 の色相を 0 °に設定。 正常終了。
備考		入力信号がない場合の設定コマンドは反映されません。

スキャンコンバータ出力のみ

@GST / @SST		入力彩度
取得	送信	@GST, in_ch<CR><LF>
	返信	@GST, in_ch, saturation<CR><LF>
設定	送信	@SST, in_ch, saturation<CR><LF>
	返信	@SST, in_ch, saturation<CR><LF>
パラメータ		in_ch : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ n = INn saturation : 彩度 0 ~ 200 ※初期値 100, -1 = 入力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ), -3 = 映像入力なし (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GST,1<CR><LF>
	返信	@GST,1,100<CR><LF>
	説明	現在の入力チャンネル 1 の彩度の設定値を取得。 100 %に設定されている。
取得例	送信	@GST,1<CR><LF>
	返信	@GST,1,-3<CR><LF>
	説明	入力チャンネル 1 は映像が入力されていない。
設定例	送信	@SST,1,105<CR><LF>
	返信	@SST,1,105<CR><LF>
	説明	入力チャンネル 1 の彩度を 105 %に設定。 正常終了。
備考		入力信号がない場合の設定コマンドは反映されません。

3.4.9 出力音声設定

@GAM / @SAM		ミュート
取得	送信	@GAM(,out_1)<CR><LF>
	返信	@GAM(,out_1), mode_1, ..., mode_8 (, mode_9, ..., mode_n)<CR><LF>
設定	送信	@SAM, out_1, mode_1 (, out_2, mode_2, ...)<CR><LF>
	返信	@SAM, out_1, mode_1 (, out_2, mode_2, ...)<CR><LF>
パラメータ		<p>mode_1-n : デジタル音声出力 0 = 出力停止, 1 = 音声出力 ※初期値, -2 = 出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)</p> <p>out_1-n : 出力チャンネル [FDX-S64U 以外の場合] 0 = 出力スロットボード全出力 (OUT1 ~ OUTn), 1 = OUT1 ~ n = OUTn, 300 = アナログ音声全出力 (ANALOG OUT1 ~ ANALOG OUT12), 301 = ANALOG OUT1 ~ 312 = ANALOG OUT12 500 = Dante 全出力 (DANTE OUT1 ~ DANTE OUT32), 501 = DANTE OUT1 ~ 532 = DANTE OUT32 [FDX-S64U の場合] 0 = 出力スロットボード全出力 (OUT1 ~ OUTn), 1 = OUT1 ~ n = OUTn, 300 = SLOT-A のアナログ音声全出力 (ANALOG-A OUT1 ~ ANALOG-A OUT12), 301 = ANALOG-A OUT1 ~ 312 = ANALOG-A OUT12, 400 = SLOT-B のアナログ音声全出力 (ANALOG-B OUT1 ~ ANALOG-B OUT12), 401 = ANALOG-B OUT1 ~ 412 = ANALOG-B OUT12, 500 = SLOT-A の Dante 全出力 (DANTE-A OUT1 ~ DANTE-A OUT32), 501 = DANTE-A OUT1 ~ 532 = DANTE-A OUT32, 600 = SLOT-B の Dante 全出力 (DANTE-B OUT1 ~ DANTE-B OUT32), 601 = DANTE-B OUT1 ~ 632 = DANTE-B OUT32</p>
取得例	送信	@GAM<CR><LF>
	返信	@GAM,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1<CR><LF>
	説明	デジタル音声出力の設定値を取得。 全出力チャンネルが音声出力に設定されている。
設定例	送信	@SAM,0,0<CR><LF>
	返信	@SAM,0,0<CR><LF>
	説明	全出力チャンネルのデジタル音声を出力停止に設定。 正常終了。
備考		—

@GLO / @SLO		出カリップシンク (つづき)
取得例	送信 返信	@GLO<CR><LF> @GLO,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,200, 200,200,200,-2,-2,-2,-2,-2,-2,-2,-2<CR><LF>
	説明	(FDX-S16U で FDX-SAB4A 搭載時) 出カスロットボード全出力およびアナログ音声全出力のリップシンクの設定値を取 得。 出カスロットボード全出力チャンネルが 100 ms に設定されている。 アナログ音声出力 ANALOG OUT1 ~ 4 は 200 ms に設定されている。 アナログ音声 ANALOG OUT5 ~ 12 は未搭載。(FDX-SAB4A は 4 出力)
	送信 返信	@GLO<CR><LF> @GLO,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,200, 200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200<CR><LF>
	説明	(FDX-S16U で FDX-SOA12A 搭載時) 出カスロットボード全出力およびアナログ音声全出力のリップシンクの設定値を取 得。 出カスロットボード全出力チャンネルが 100 ms に設定されている。 アナログ音声全出力チャンネルが 200 ms に設定されている。(FDX-SOA12A は 12 出力)
	送信 返信	@GLO<CR><LF> @GLO,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100, 100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100, 100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100, 100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100, 200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200,200, 200,-2,-2,-2,-2,-2,-2,-2,-2,-2,-2,-2,-2,-2<CR><LF>
	説明	(FDX-S64U で FDX-SOA12A を SLOT-A に搭載、SLOT-B は未搭載時) 出カスロットボード全出力およびアナログ音声全出力のリップシンクの設定値を取 得。 出カスロットボード全出力チャンネルが 100 ms に設定されている。 SLOT-A のアナログ音声全出力チャンネルが 200 ms に設定されている。 SLOT-B はアナログ音声出力対応オーディオボード未搭載。
	送信 返信	@GLO<CR><LF> @GLO,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,200, 200,200,200,-2,-2,-2,-2,-2,-2,-2,-2<CR><LF>
	説明	(FDX-S16U で FDX-SAB4A 搭載時) 出カスロットボード全出力およびアナログ音声全出力のリップシンクの設定値を取 得。 出カスロットボード全出力チャンネルが 100 ms に設定されている。 アナログ音声出力 ANALOG OUT1 ~ 4 は 200 ms に設定されている。 アナログ音声 ANALOG OUT5 ~ 12 は未搭載。(FDX-SAB4A は 4 出力)

@GAS / @SAS		オーディオエンベデッド / オーディオディエンベデッド
取得	送信	@GAS, out_1<CR><LF>
	返信	@GAS, out_1, select_1 (, select_2, select_3, ...)<CR><LF>
設定	送信	@SAS, out_1, select_1 (, out_2, select_2, ...)<CR><LF>
	返信	@SAS, out_1, select_1 (, out_2, select_2, ...)<CR><LF>
パラメータ		<p>out_1-n : 出力チャンネル [FDX-S64U 以外の場合] 0 = 出力スロットボード全出力 (OUT1 ~ OUTn), 1 = OUT1 ~ n = OUTn, 300 = アナログ音声全出力 (ANALOG OUT1 ~ ANALOG OUT12), 301 = ANALOG OUT1 ~ 312 = ANALOG OUT12, 500 = Dante 全出力 (DANTE OUT1 ~ DANTE OUT32), 501 = DANTE OUT1 ~ 532 = DANTE OUT32</p> <p>[FDX-S64U の場合] 0 = 出力スロットボード全出力 (OUT1 ~ OUTn), 1 = OUT1 ~ n = OUTn, 300 = SLOT-A のアナログ音声全出力 (ANALOG-A OUT1 ~ ANALOG-A OUT12), 301 = ANALOG-A OUT1 ~ 312 = ANALOG-A OUT12, 400 = SLOT-B のアナログ音声全出力 (ANALOG-B OUT1 ~ ANALOG-B OUT12), 401 = ANALOG-B OUT1 ~ 412 = ANALOG-B OUT12, 500 = SLOT-A の Dante 全出力 (DANTE-A OUT1 ~ DANTE-A OUT32), 501 = DANTE-A OUT1 ~ 532 = DANTE-A OUT32, 600 = SLOT-B の Dante 全出力 (DANTE-B OUT1 ~ DANTE-B OUT32), 601 = DANTE-B OUT1 ~ 632 = DANTE-B OUT32</p>
		<p>select_1-n : 出力音声の選択 指定する出力チャンネルによって、設定値と初期値が異なります。 【参照：ユーザーズガイド】</p> <p>[出力スロットボード出力 (OUT1 ~ OUTn) の場合] [FDX-S64U 以外の場合] 0 = 選択中の映像入力チャンネルの音声, 301 = ANALOG IN1 ~ 304 = ANALOG IN4, 501 = DANTE IN1 ~ 532 = DANTE IN32, -2 = 出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)</p> <p>[FDX-S64U の場合] 0 = 選択中の映像入力チャンネルの音声, 301 = ANALOG-A IN1 ~ 304 = ANALOG-A IN4, 401 = ANALOG-B IN1 ~ 404 = ANALOG-B IN4, 501 = DANTE-A IN1 ~ 532 = DANTE-A IN32, 601 = DANTE-B IN1 ~ 632 = DANTE-B IN32, -2 = 出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)</p> <p>[アナログ音声出力 (ANALOG OUT1 ~ 12、ANALOG-A OUT1 ~ 12、ANALOG-B OUT1 ~ 12) または Dante 出力 (DANTE OUT1 ~ 32、DANTE-A OUT1 ~ 32、DANTE-B OUT1 ~ 32) の場合] 1 = 映像入力チャンネル IN1 の音声 ~ n = 映像入力チャンネル INn の音声, 101 = 映像出力チャンネル OUT1 で選択中の映像入力チャンネルの音声 ~ 100+n = 映像出力チャンネル OUTn で選択中の映像入力チャンネルの音声, -2 = アナログ音声 / Dante 対応オーディオボード未搭載 (取得返信時のみ)</p>

スキャンコンバータ画面合成出力のみ

@GWO / @SWO		音声選択
取得	送信	@GWO<CR><LF>
	返信	@GWO, window_1, window_2 (, window_3, …, window_n)<CR><LF>
設定	送信	@SWO, out_ch_1, window_1 (, out_ch_2, window_2, …)<CR><LF>
	返信	@SWO, out_ch_1, window_1 (, out_ch_2, window_2, …)<CR><LF>
パラメータ		window_1-n : 音声選択ウインドウ 1 = ウインドウ A ~ 4 = ウインドウ D ※初期値 ウインドウ A -2 = スキャンコンバータ画面合成出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
		out_ch_1-n : 出力チャンネル 0 = 全ての出力チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn
取得例	送信	@GWO<CR><LF>
	返信	@GWO,1,1,1,1<CR><LF>
	説明	音声選択を取得。 全ての出力チャンネルはウインドウ A の音声を選択されている。
設定例	送信	@SWO,1,2<CR><LF>
	返信	@SWO,1,2<CR><LF>
	説明	出力チャンネル 1 の音声選択をウインドウ B に設定。 正常終了。
備考		本設定は、各出力スロットボードの先頭の 1 チャンネルのみに対して取得/設定します。 【参照 : 3.1 出力スロットボードのチャンネル構成について (P.16)】

12G-SDI 出力のみ

@GGO / @SGO		SDI 出力音声グループ
取得	送信	@GGO<CR><LF>
	返信	@GGO, primary_1, secondary_1, ..., primary_8, secondary_8 (, primary_9, secondary_9, ..., primary_n, secondary_n)<CR><LF>
設定	送信	@SGO, out_1, primary_1, secondary_1 (, out_2, primary_2, secondary_2, ...)<CR><LF>
	返信	@SGO, out_1, primary_1, secondary_1 (, out_2, primary_2, secondary_2, ...)<CR><LF>
パラメータ		primary_1-n : プライマリ音声 secondary_1-n : セカンダリ音声 1 = 音声グループ 1 (1ch ~ 4ch) ※初期値 (primary), 2 = 音声グループ 2 (5ch ~ 8ch) ※初期値 (secondary), 3 = 音声グループ 3 (9ch ~ 12ch), 4 = 音声グループ 4 (13ch ~ 16ch), -2 = 12G-SDI 対応の出カスロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
		out_1-n : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ n = OUTn
取得例	送信	@GGO<CR><LF>
	返信	@GGO,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,-2,-2,-2,-2,-2,-2,-2,-2<CR><LF>
	説明	SDI 出力音声グループの設定を取得。 出力チャンネル 1 ~ 12 のプライマリ音声は音声グループ 1 に、セカンダリ音声は音声グループ 2 に設定されている。出力チャンネル 13 ~ 16 は 12G-SDI 対応の出カスロットボード未搭載。
設定例	送信	@SGO,0,3,4<CR><LF>
	返信	@SGO,0,3,4<CR><LF>
	説明	全出力チャンネルのプライマリ音声を音声グループ 3 に、セカンダリ音声を音声グループ 4 に設定。 正常終了。
備考		プライマリ音声とセカンダリ音声に同一の音声グループを設定することはできません。

SDI 入力のみ

@GAG / @SAG		SDI 入力音声グループ
取得	送信	@GAG<CR><LF>
	返信	@GAG, primary_1, secondary_1, …, primary_8, secondary_8 (, primary_9, secondary_9, …, primary_n, secondary_n)<CR><LF>
設定	送信	@SAG, in_1, primary_1, secondary_1 (, in_2, primary_2, secondary_2, …)<CR><LF>
	返信	@SAG, in_1, primary_1, secondary_1 (, in_2, primary_2, secondary_2, …)<CR><LF>
パラメータ		primary_1-n : プライマリ音声 secondary_1-n : セカンダリ音声 1 = 音声グループ 1 (1ch ~ 4ch) ※初期値 (primary), 2 = 音声グループ 2 (5ch ~ 8ch) ※初期値 (secondary), 3 = 音声グループ 3 (9ch ~ 12ch), 4 = 音声グループ 4 (13ch ~ 16ch), -1 = SDI 対応の入カスロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
		in_1-n : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ n = INn
取得例	送信	@GAG<CR><LF>
	返信	@GAG,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1<CR><LF>
	説明	SDI 入力音声グループの設定を取得。 入力チャンネル 1 ~ 12 のプライマリ音声は音声グループ 1 に、セカンダリ音声は音声グループ 2 に設定されている。入力チャンネル 13 ~ 16 は SDI 対応の入カスロットボード未搭載。
設定例	送信	@SAG,0,3,4<CR><LF>
	返信	@SAG,0,3,4<CR><LF>
	説明	全入力チャンネルのプライマリ音声を音声グループ 3 に、セカンダリ音声を音声グループ 4 に設定。 正常終了。
備考		プライマリ音声とセカンダリ音声に同一の音声グループを設定することはできません。

@GAF / @SAF		音声フォーマット																
取得	送信	@GAF, in<CR><LF>																
	返信	@GAF, in, format_1, frequency_1, ..., format_7, frequency_7<CR><LF>																
設定	送信	@SAF, in, format_1, frequency_1 (, format_2, frequency_2, ...)<CR><LF>																
	返信	@SAF, in, format_1, frequency_1 (, format_2, frequency_2, ...)<CR><LF>																
パラメータ		<p>in : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ n = INn</p> <p>format_1-7 : 音声フォーマット 0 = リニア PCM, 1 = AC-3 / Dolby Digital, 2 = AAC, 3 = Dolby Digital Plus, 4 = DTS, 5 = DTS-HD, 6 = Dolby TrueHD</p> <p>frequency_1-7 : 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 = HDMI / DVI 対応の入力スロットボードまたは HDBaseT / SDVoE 対応の入力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)</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 / 176.4 / 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 Plus</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 / 176.4 / 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 Plus	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 / 176.4 / 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 Plus	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																	
取得例	送信	@GAF,1<CR><LF>																
	返信	@GAF,1,0,3,1,0,2,0,3,0,4,0,5,0,6,0<CR><LF>																
	説明	<p>入力チャンネル 1 の音声フォーマットの設定値を取得。 入力チャンネル 1 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 48 kHz、それ以外の音声フォーマットは OFF。</p>																
設定例	送信	@SAF,1,0,7<CR><LF>																
	返信	@SAF,1,0,7<CR><LF>																
	説明	入力チャンネル 1 の音声フォーマットを、リニア PCM の 192 kHz までを出力許可に設定。																
備考		<p>設定コマンドは、出力を許可する音声フォーマットと、最大サンプリング周波数を送信します。 リニア PCM は必ず許可されるので、最大サンプリング周波数を変更する必要がなければ省略可能です。 @GVF / @SVF 入力解像度 (P.70) の設定において、内蔵 EDID (設定値 : 5 ~ 26、40 ~ 45) を選択した場合に有効となります。</p>																

3.4.12 RS-232C 設定

@GCT / @SCT		RS-232C 通信の設定
取得	送信	@GCT<CR><LF>
	返信	@GCT, baudrate, length, parity, stop<CR><LF>
設定	送信	@SCT, baudrate, length, parity, stop<CR><LF>
	返信	@SCT, baudrate, length, parity, stop<CR><LF>
パラメータ	baudrate : 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	
取得例	送信	@GCT<CR><LF>
	返信	@GCT,1,1,0,0<CR><LF>
	説明	RS-232C の通信設定の設定値を取得。 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。
設定例	送信	@SCT,1,1,0,0<CR><LF>
	返信	@SCT,1,1,0,0<CR><LF>
	説明	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。 正常終了。
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、環境の設定変更をしてください。	

3.4.13 LAN 設定

@GIP / @SIP		IP アドレス
取得	送信	@GIP<CR><LF>
	返信	@GIP, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4<CR><LF>
設定	送信	@SIP, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4<CR><LF>
	返信	@SIP, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4<CR><LF>
パラメータ		unit_1 : IP アドレス上位 ~ unit_4 : 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
取得例	送信	@GIP<CR><LF>
	返信	@GIP,192,168,3,2<CR><LF>
	説明	本機の IP アドレスの設定値を取得。 IP アドレスは 192.168.3.2。
設定例	送信	@SIP,192,168,3,2<CR><LF>
	返信	@SIP,192,168,3,2<CR><LF>
	説明	本機の IP アドレスを 192.168.3.2 に設定。 正常終了。
備考		IP アドレスや通信設定が変更された場合、以後、通信不可となる可能性があります。本機に合わせ、環境の設定変更をしてください。

@GSB / @SSB		サブネットマスク
取得	送信	@GSB<CR><LF>
	返信	@GSB, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4<CR><LF>
設定	送信	@SSB, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4<CR><LF>
	返信	@SSB, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4<CR><LF>
パラメータ		unit_1 : サブネットマスク上位 ~ unit_4 : 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
取得例	送信	@GSB<CR><LF>
	返信	@GSB,255,255,192,0<CR><LF>
	説明	本機のサブネットマスクの設定値を取得。 サブネットマスクは 255.255.192.0 (= 18 ビット)。
設定例	送信	@SSB,255,255,192,0<CR><LF>
	返信	@SSB,255,255,192,0<CR><LF>
	説明	本機のサブネットマスクを 255.255.192.0 (= 18 ビット) に設定。 正常終了。
備考		IP アドレスや通信設定が変更された場合、以後、通信不可となる可能性があります。本機に合わせ、環境の設定変更をしてください。

@GGW / @SGW		ゲートウェイアドレス
取得	送信	@GGW<CR><LF>
	返信	@GGW, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4<CR><LF>
設定	送信	@SGW, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4<CR><LF>
	返信	@SGW, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4<CR><LF>
パラメータ		unit_1 : ゲートウェイアドレス上位 ~ unit_4 : ゲートウェイアドレス下位 0 ~ 255 = 8 ビット (10 進数表記) ※初期値 0.0.0.0
取得例	送信	@GGW<CR><LF>
	返信	@GGW,192,168,1,254<CR><LF>
	説明	本機のゲートウェイアドレスの設定値を取得。 ゲートウェイアドレスは 192.168.1.254。
設定例	送信	@SGW,192,168,1,254<CR><LF>
	返信	@SGW,192,168,1,254<CR><LF>
	説明	本機のゲートウェイアドレスを 192.168.1.254 に設定。 正常終了。
備考		IP アドレスや通信設定が変更された場合、以後、通信不可となる可能性があります。本機に合わせ、環境の設定変更をしてください。

@GMC		MAC アドレス表示
取得	送信	@GMC<CR><LF>
	返信	@GMC, uni_1, unit_2, unit_3, unit_4, unit_5, unit_6<CR><LF>
パラメータ		unit_1 : MAC アドレス上位 ~ unit_6 : MAC アドレス下位 00 ~ FF = 8 ビット (16 進数表記)
取得例	送信	@GMC<CR><LF>
	返信	@GMC,00,08,E5,65,00,00<CR><LF>
	説明	MAC アドレスを取得。 MAC アドレスは 00-08-E5-65-00-00。
備考		—

@GLP / @SLP		TCP ポート番号
取得	送信	@GLP<CR><LF>
	返信	@GLP, port, reserve<CR><LF>
設定	送信	@SLP, port, reserve<CR><LF>
	返信	@SLP, port, reserve<CR><LF>
パラメータ		port : TCP ポート番号 1100, 6000 ~ 6999 ※初期値 1100
		reserve : 予約 "1" 固定です。
取得例	送信	@GLP<CR><LF>
	返信	@GLP,1100,1<CR><LF>
	説明	本機の TCP ポート番号の設定値を取得。 ポート番号は 1100 に設定されている。
設定例	送信	@SLP,1100,1<CR><LF>
	返信	@SLP,1100,1<CR><LF>
	説明	本機の TCP ポート番号を 1100 に設定。 正常終了。
備考		IP アドレスや通信設定が変更された場合、以後、通信不可となる可能性があります。本機に合わせ、環境の設定変更をしてください。

@GLD / @SLD		自動切断
取得	送信	@GLD, service<CR><LF>
	返信	@GLD, service, time<CR><LF>
設定	送信	@SLD, service, time<CR><LF>
	返信	@SLD, service, time<CR><LF>
パラメータ		service : ネットワークサービス "1" 固定です。
		time : 自動切断時間 0 = コネクションを切断しない 1 = 1 秒 ~ 180 = 180 秒 ※初期値 30 秒
取得例	送信	@GLD,1<CR><LF>
	返信	@GLD,1,120<CR><LF>
	説明	本機の自動切断の設定値を取得。 自動切断時間は 120 秒に設定されている。
設定例	送信	@SLD,1,120<CR><LF>
	返信	@SLD,1,120<CR><LF>
	説明	本機の自動切断時間を 120 秒に設定。 正常終了。
備考		—

3.4.14 プリセットメモリ設定

@RCM		クロスポイントの読み出し
設定	送信	@RCM, memory<CR><LF>
	返信	@RCM, memory<CR><LF>
パラメータ		memory : クロスポイントメモリ 1 ~ 32
設定例	送信	@RCM,1<CR><LF>
	返信	@RCM,1<CR><LF>
	説明	クロスポイントメモリ 1のクロスポイントを読み出す。 正常終了。
備考		—

@SCM		クロスポイントの上書き保存
設定	送信	@SCM, memory (, name)<CR><LF>
	返信	@SCM, memory (, name)<CR><LF>
パラメータ		memory : クロスポイントメモリ 1 ~ 32 name : メモリ名 ASCII コードの、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで、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クロスポイントのみ保存します。
設定例	送信	@SCM,1,MEMORY1<CR><LF>
	返信	@SCM,1,MEMORY1<CR><LF>
	説明	クロスポイントの状態を、クロスポイントメモリ 1に「MEMORY1」の名前で上書き保存する。 正常終了。
備考		上書き保存 : クロスポイン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でも、その出力チャンネルの設定を保存します。 チャンネル制御を行わない設定は @GCM / @ECM クロスポイントの編集 (P.81) で設定します。

@RPM		プリセットメモリの読み出し
設定	送信	@RPM, preset<CR><LF>
	返信	@RPM, preset<CR><LF>
パラメータ		preset : プリセットメモリ 1 ~ 32
設定例	送信	@RPM,1<CR><LF>
	返信	@RPM,1<CR><LF>
	説明	プリセットメモリ 1 の設定を読み出す。 正常終了。
備考		—

@SPM		プリセットメモリの保存
設定	説明	上書き保存
	送信	@SPM, preset (, name)<CR><LF>
	返信	@SPM, preset (, name)<CR><LF>
パラメータ		preset : プリセットメモリ 1 ~ 32 name : メモリ名 ASCII コードの、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで、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現在の設定のみ保存します。
設定例	送信	@SPM,1,MEMORY1<CR><LF>
	返信	@SPM,1,MEMORY1<CR><LF>
	説明	現在の設定を、プリセットメモリ 1 に「MEMORY1」の名前で保存する。 正常終了。
備考		—

@GPM		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
取得	送信	@GPM<CR><LF>
	返信	@GPM, preset<CR><LF>
パラメータ		preset : 設定されている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 000 = なし, 001 = プリセットメモリ 1 ~ 032 = プリセットメモリ 32
取得例	送信	@GPM<CR><LF>
	返信	@GPM,000<CR><LF>
	説明	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。 一致するプリセットメモリなし。
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信します。

スキャンコンバータ出力のみ

@GBB / @SBB		背景色
取得	送信	@GBB, ch<CR><LF>
	返信	@GBB, ch, red_1, green_1, blue_1, red_2, green_2, blue_2, red_3, green_3, blue_3, red_4, green_4, blue_4<CR><LF>
設定	送信	@SBB, ch, bitmap, red, green, blue<CR><LF>
	返信	@SBB, ch, bitmap, red, green, blue<CR><LF>
パラメータ		<p>ch : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ n = OUTn</p> <p>reg / red_1-4 : 背景色 (赤) green / green_1-4 : 背景色 (緑) blue / blue_1-4 : 背景色 (青) 0 ~ 255 ※初期値 0 (黒), -2 = スキャンコンバータ対応の出カスロットボード未搭載 (取得返信時のみ)</p> <p>bitmap : ビットマップ番号 0 = 全ビットマップ, 1 = ビットマップ 1, 2 = ビットマップ 2, 3 = ビットマップ 3, 4 = ビットマップ 4</p>
取得例	送信 返信	@GBB,1<CR><LF> @GBB,1,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0<CR><LF>
	説明	出力チャンネル 1 にビットマップ画像を出力する場合の背景色を取得。 ビットマップ 1 は赤が 255、緑と青が 0 に設定されている (赤)。 ビットマップ 2 ~ 4 は 0 に設定されている (黒)。
設定例	送信 返信	@SBB,1,1,255,255,255<CR><LF> @SBB,1,1,255,255,255<CR><LF>
	説明	ビットマップ 1 を出力チャンネル 1 に出力する場合の背景色を赤・緑・青ともに 255 (白) に設定する。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ出力のみ

@GBT / @SBT		アスペクト比
取得	送信	@GBT, ch<CR><LF>
	返信	@GBT, ch, aspect_1, aspect_2, aspect_3, aspect_4<CR><LF>
設定	送信	@SBT, ch, bitmap, aspect<CR><LF>
	返信	@SBT, ch, bitmap, aspect<CR><LF>
パラメータ		<p>ch : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ n = OUTn</p> <p>aspect / aspect_1-4 : アスペクト比 0 = AUTO ※初期値, 1 = FULL, 2 = THROUGH, -2 = スキャンコンバータ対応の出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)</p> <p>bitmap : ビットマップ番号 0 = 全ビットマップ, 1 = ビットマップ 1, 2 = ビットマップ 2, 3 = ビットマップ 3, 4 = ビットマップ 4</p>
取得例	送信	@GBT,1<CR><LF>
	返信	@GBT,1,1,0,0,0<CR><LF>
	説明	出力チャンネル 1 にビットマップ画像を出力する場合のアスペクト比を取得。ビットマップ 1 のアスペクト比は FULL 画面表示、その他のビットマップは AUTO に設定されている。
設定例	送信	@SBT,1,1,1<CR><LF>
	返信	@SBT,1,1,1<CR><LF>
	説明	ビットマップ 1 を出力チャンネル 1 に出力する場合のアスペクト比を FULL 画面表示に設定。 正常終了。
備考		—

3.4.16 マルチウィンドウ設定

スキャンコンバータ画面合成出力のみ

@GOP / @SOP		ウィンドウ表示サイズ / 表示位置
取得	送信	@GOP, out_ch<CR><LF>
	返信	@GOP, out_ch, h_zoom, v_zoom, h_posi, v_posi<CR><LF>
設定	送信	@SOP, out_ch, h_zoom, v_zoom, h_posi, v_posi<CR><LF>
	返信	@SOP, out_ch, h_zoom, v_zoom, h_posi, v_posi<CR><LF>
パラメータ		out_ch : 出力ウィンドウ 1 = OUT1 ~ n = OUTn
		h_zoom : 水平方向表示サイズ 500 = 5.00 % ~ 40000 = 400.00 % ※初期値 5000 (50.00 %) -2 = スキャンコンバータ画面合成出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)* *h_zoom, v_zoom, h_posi, v_posi は返信されない
		v_zoom : 垂直方向表示サイズ 500 = 5.00 % ~ 40000 = 400.00 % ※初期値 5000 (50.00 %)
		h_posi : 水平方向表示位置 -40000 = -400.00 % ~ +10000 = +100.00 % ※初期値 +0 (0.00 %), +5000 (50.00 %)
		v_posi : 垂直方向表示位置 -40000 = -400.00 % ~ +10000 = +100.00 % ※初期値 +0 (0.00 %), +5000 (50.00 %)
取得例	送信	@GOP, 1<CR><LF>
	返信	@GOP, 1, 10000, 10000, +0, +0<CR><LF>
	説明	現在の出力ウィンドウ 1 の表示サイズ / 表示位置を取得。 水平方向表示サイズが 100.00 %、垂直方向表示サイズが 100.00 %、水平方向表示位置が 0.00 %、垂直方向表示位置が 0.00 % に設定されている。
設定例	送信	@SOP, 1, 5000, 5000, 0, 0<CR><LF>
	返信	@SOP, 1, 5000, 5000, 0, 0<CR><LF>
	説明	出力ウィンドウ 1 の水平方向表示サイズを 50.00 %、垂直方向表示サイズを 50.00 %、水平方向表示位置を 0.00 %、垂直方向表示位置を 0.00 % に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ画面合成出力のみ

@GQP / @SQP		映像表示サイズ / 表示位置
取得	送信	@GQP, out_ch<CR><LF>
	返信	@GQP, out_ch, h_zoom, v_zoom, h_posi, v_posi<CR><LF>
設定	送信	@SQP, out_ch, h_zoom, v_zoom, h_posi, v_posi<CR><LF>
	返信	@SQP, out_ch, h_zoom, v_zoom, h_posi, v_posi<CR><LF>
パラメータ		<p>out_ch : 出力ウインドウ 1 = OUT1 ~ n = OUTn</p> <p>h_zoom : 水平方向表示サイズ 2000 = 20.00 % ~ 40000 = 400.00 % ※初期値 10000 (100.00 %) -2 = スキャンコンバータ画面合成出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)※ ※h_zoom, v_zoom, h_posi, v_posi は返信されない</p> <p>v_zoom : 垂直方向表示サイズ 2000 = 20.00 % ~ 40000 = 400.00 % ※初期値 10000 (100.00 %)</p> <p>h_posi : 水平方向表示位置 -40000 = -400.00 % ~ +10000 = +100.00 % ※初期値 +0 (0.00 %)</p> <p>v_posi : 垂直方向表示位置 -40000 = -400.00 % ~ +10000 = +100.00 % ※初期値 +0 (0.00 %)</p>
取得例	送信	@GQP,1<CR><LF>
	返信	@GQP,1,10000,10000,+0,+0<CR><LF>
	説明	現在の出力ウインドウ 1 に表示される映像の表示サイズ / 表示位置を取得。 水平方向表示サイズが 100.00 %、垂直方向表示サイズが 100.00 %、水平方向表示位置が 0.00 %、垂直方向表示位置が 0.00 % に設定されている。
設定例	送信	@SQP,1,10000,10000,0,0<CR><LF>
	返信	@SQP,1,10000,10000,0,0<CR><LF>
	説明	出力ウインドウ 1 に表示される映像の水平方向表示サイズを 100.00 %、垂直方向表示サイズを 100.00 %、水平方向表示位置を 0.00 %、垂直方向表示位置を 0.00 % に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ画面合成出力のみ

@GEB / @SEB		背景色
取得	送信	@GEB, out_ch<CR><LF>
	返信	@GEB, out_ch, red, green, blue<CR><LF>
設定	送信	@SEB, out_ch, red, green, blue<CR><LF>
	返信	@SEB, out_ch, red, green, blue<CR><LF>
パラメータ		out_ch : 出力ウィンドウ 1 = OUT1 ~ n = OUTn red : 背景色 (赤) green : 背景色 (緑) blue : 背景色 (青) 0 ~ 255 ※初期値 0 (黒) -2 = スキャンコンバータ画面合成出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GEB,1<CR><LF>
	返信	@GEB,1,0,0,0<CR><LF>
	説明	現在の出力ウィンドウ 1 の背景色設定値を取得。 背景色がすべて 0 (黒) に設定されている。
設定例	送信	@SEB,1,0,0,0<CR><LF>
	返信	@SEB,1,0,0,0<CR><LF>
	説明	出力ウィンドウ 1 の背景色赤・緑・青をすべて 0 (黒) に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ画面合成出力のみ

@GWP / @SWP		ウィンドウ優先順位
取得	送信	@GWP, out_ch<CR><LF>
	返信	@GWP, out_ch, window_a, window_b, window_c, window_d<CR><LF>
設定	送信	@SWP, out_ch, window_a, window_b, window_c, window_d<CR><LF>
	返信	@SWP, out_ch, window_a, window_b, window_c, window_d<CR><LF>
パラメータ		out_ch : 対象出力スロットボードのチャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn window_a ~ d : ウィンドウ A ~ D の優先順位 1 = 最前面 ~ 4 = 最背面 ※初期値 1,2,3,4 -2 = スキャンコンバータ画面合成出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GWP,1<CR><LF>
	返信	@GWP,1,1,2,3,4<CR><LF>
	説明	現在の出力スロットボード 1 の優先順位設定値を取得。 window_a > window_b > window_c > window_d
設定例	送信	@SWP,1,1,2,3,4<CR><LF>
	返信	@SWP,1,1,2,3,4<CR><LF>
	説明	出力スロットボード 1 の優先順位を “window_a > window_b > window_c > window_d” に設定。 正常終了。
備考		本設定は、各出力スロットボードの先頭の 1 チャンネルのみに対して取得 / 設定します。 【参照 : 3.1 出力スロットボードのチャンネル構成について (P.16)】

スキャンコンバータ画面合成出力のみ

@GSE / @SSE		映像切換効果
取得	送信	@GSE, out_ch<CR><LF>
	返信	@GSE, out_ch, mode<CR><LF>
設定	送信	@SSE, out_ch, mode<CR><LF>
	返信	@SSE, out_ch, mode<CR><LF>
パラメータ		out_ch : 出力ウィンドウ 0 = 全出力 (設定時のみ), 1 = OUT1 ~ n = OUTn mode : フェードアウト / フェードイン切換効果 0 = OFF, 1 = ON ※初期値, -2 = スキャンコンバータ画面合成出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GSE,1<CR><LF>
	返信	@GSE,1,1<CR><LF>
	説明	現在の出力ウィンドウ 1 の映像切換効果の設定値を取得。 出力ウィンドウ 1 は映像切換効果が ON に設定されている。
設定例	送信	@SSE,1,1<CR><LF>
	返信	@SSE,1,1<CR><LF>
	説明	出力ウィンドウ 1 の映像切換効果を ON に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ画面合成出力のみ

@GWV / @SWV		ウィンドウ表示
取得	送信	@GWV, out_ch<CR><LF>
	返信	@GWV, out_ch, mode<CR><LF>
設定	送信	@SWV, out_ch, mode<CR><LF>
	返信	@SWV, out_ch, mode<CR><LF>
パラメータ		out_ch : 出力ウィンドウ 0 = 全出力 (設定時のみ), 1 = OUT1 ~ n = OUTn mode : ウィンドウ表示 / 非表示 0 = OFF, 1 = ON ※初期値, -2 = スキャンコンバータ画面合成出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GWV,1<CR><LF>
	返信	@GWV,1,1<CR><LF>
	説明	現在の出力ウィンドウ 1 のウィンドウ表示の設定値を取得。 出力ウィンドウ 1 はウィンドウ表示が ON に設定されている。
設定例	送信	@SWV,1,1<CR><LF>
	返信	@SWV,1,1<CR><LF>
	説明	出力ウィンドウ 1 のウィンドウ表示を ON に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ画面合成出力のみ

@GTO / @STO		オーバーレイテキスト表示位置
取得	送信	@GTO, out_ch<CR><LF>
	返信	@GTO, out_ch, position<CR><LF>
設定	送信	@STO, out_ch, position<CR><LF>
	返信	@STO, out_ch, position<CR><LF>
パラメータ		<p>out_ch : 出力ウィンドウ 0 = 全出力 (※設定時のみ), 1 = OUT1 ~ n = OUTn</p> <p>position : 表示位置 0 = OFF, 1 = TOP-LEFT ※初期値, 2 = TOP-CENTER, 3 = TOP-RIGHT, 4 = BOTTOM-LEFT, 5 = BOTTOM-CENTER, 6 = BOTTOM-RIGHT -2 = スキャンコンバータ画面合成出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)</p>
取得例	送信	@GTO,1<CR><LF>
	返信	@GTO,1,1<CR><LF>
	説明	現在の出力ウィンドウ 1 のオーバーレイテキスト表示位置の設定値を取得。 出力ウィンドウ 1 はオーバーレイテキスト表示位置が左上表示に設定されている。
設定例	送信	@STO,1,1<CR><LF>
	返信	@STO,1,1<CR><LF>
	説明	出力ウィンドウ 1 のオーバーレイテキスト表示位置を左上表示に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ画面合成出力のみ

@GTS / @STS		オーバーレイテキストサイズ
取得	送信	@GTS, out_ch<CR><LF>
	返信	@GTS, out_ch, mode<CR><LF>
設定	送信	@STS, out_ch, mode<CR><LF>
	返信	@STS, out_ch, mode<CR><LF>
パラメータ		<p>out_ch : 出力ウィンドウ 0 = 全出力 (設定時のみ), 1 = OUT1 ~ n = OUTn</p> <p>mode : サイズ 0 = SMALL, 1 = LARGE ※初期値, -2 = スキャンコンバータ画面合成出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)</p>
取得例	送信	@GTS,1<CR><LF>
	返信	@GTS,1,0<CR><LF>
	説明	現在の出力ウィンドウ 1 のオーバーレイテキストサイズの設定値を取得。 出力ウィンドウ 1 はオーバーレイテキストサイズが SMALL に設定されている。
設定例	送信	@STS,1,0<CR><LF>
	返信	@STS,1,0<CR><LF>
	説明	出力ウィンドウ 1 のオーバーレイテキストサイズを SMALL に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ画面合成出力のみ

@GFW / @SFW		ウィンドウ枠サイズ
取得	送信	@GFW, out_ch<CR><LF>
	返信	@GFW, out_ch, width<CR><LF>
設定	送信	@SFW, out_ch, width<CR><LF>
	返信	@SFW, out_ch, width<CR><LF>
パラメータ		out_ch : 出力ウィンドウ 1 = OUT1 ~ n = OUTn width : ウィンドウ枠サイズ 0 = 0 ピクセル ~ 15 = 15 ピクセル ※初期値 0 ピクセル -2 = スキャンコンバータ画面合成出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GFW,1<CR><LF>
	返信	@GFW,1,0<CR><LF>
	説明	現在の出力ウィンドウ 1 のウィンドウ枠サイズ設定値を取得。 ウィンドウ枠サイズが 0 に設定されている。
設定例	送信	@SFW,1,0<CR><LF>
	返信	@SFW,1,0<CR><LF>
	説明	出力ウィンドウ 1 のウィンドウ枠サイズを 0 に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ画面合成出力のみ

@GFC / @SFC		ウィンドウ枠色
取得	送信	@GFC, out_ch<CR><LF>
	返信	@GFC, out_ch, red, green, blue<CR><LF>
設定	送信	@SFC, out_ch, red, green, blue<CR><LF>
	返信	@SFC, out_ch, red, green, blue<CR><LF>
パラメータ		out_ch : 出力ウィンドウ 1 = OUT1 ~ n = OUTn red : ウィンドウ枠色 (赤) green : ウィンドウ枠色 (緑) blue : ウィンドウ枠色 (青) 0 ~ 255 ※初期値 0 (黒) -2 = スキャンコンバータ画面合成出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)
取得例	送信	@GFC,1<CR><LF>
	返信	@GFC,1,0,0,0<CR><LF>
	説明	現在の出力ウィンドウ 1 のウィンドウ枠色設定値を取得。 ウィンドウ枠色がすべて 0 (黒) に設定されている。
設定例	送信	@SFC,1,0,0,0<CR><LF>
	返信	@SFC,1,0,0,0<CR><LF>
	説明	出力ウィンドウ 1 のウィンドウ枠色赤・緑・青をすべて 0 (黒) に設定。 正常終了。
備考		—

スキャンコンバータ画面合成出力のみ

@GEW / @SEW		ウインドウ同期モード
取得	送信	@GEW, out_ch<CR><LF>
	返信	@GEW, out_ch, mode<CR><LF>
設定	送信	@SEW, out_ch, mode<CR><LF>
	返信	@SEW out_ch, mode<CR><LF>
パラメータ		<p>out_ch : 出力チャンネル 0 = 全出力 (設定時のみ), 1 = OUT1 ~ n = OUTn</p> <p>mode : ウインドウ D の同期モード 0 = OFF, 1 = ON ※初期値, -2 = スキャンコンバータ画面合成出力スロットボード未搭載 (取得返信時のみ)</p>
取得例	送信	@GEW,1<CR><LF>
	返信	@GEW,1,1<CR><LF>
	説明	現在の出力ウインドウ 1 のウインドウ同期モードを取得。 ウインドウ同期処理は ON に設定されている。
設定例	送信	@SEW,1,0<CR><LF>
	返信	@SEW,1,0<CR><LF>
	説明	出力ウインドウ 1 のウインドウ同期モードを OFF に設定。 正常終了。
備考		<p>本設定は、映像同期処理の設定が“ON”に設定されているときに動作します。 【参照：@GES / @SES 映像同期処理 (P. 32)】</p> <p>本設定は、各出力スロットボードの先頭の 1 チャンネルのみに対して取得 / 設定します。 【参照：3.1 出力スロットボードのチャンネル構成について (P.16)】</p>

スキャンコンバータ画面合成出力のみ

@RWM		マルチウインドウメモリの読み出し
設定	送信	@RWM, out_ch, preset<CR><LF>
	返信	@RWM, out_ch, preset<CR><LF>
パラメータ		<p>out_ch : 対象出力スロットボードのチャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn</p> <p>preset : マルチウインドウメモリ 1 ~ 10</p>
設定例	送信	@RWM,1,1<CR><LF>
	返信	@RWM,1,1<CR><LF>
	説明	出力ウインドウ 1 ~ 4 にマルチウインドウメモリ 1 の設定を読み出す。 正常終了。
備考		<p>本設定は、各出力スロットボードの先頭の 1 チャンネルのみに対して設定します。 【参照：3.1 出力スロットボードのチャンネル構成について (P.16)】</p>

@SWM		マルチウインドウメモリの保存
設定	説明	上書き保存
	送信	@SWM, out_ch, preset (, name)<CR><LF>
	返信	@SWM, out_ch, preset (, name)<CR><LF>
パラメータ		out_ch : 対象出力スロットボードのチャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn
		preset : マルチウインドウメモリ 1 ~ 10
		name : メモリ名 ASCII コードの、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで、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現在の設定のみ保存します。
設定例	送信 返信	@SWM,1,1,MEMORY1<CR><LF> @SWM,1,1,MEMORY1<CR><LF>
	説明	現在の出力ウインドウ 1 ~ 4 の設定を、マルチウインドウメモリ 1 に「MEMORY1」の名前で保存する。 正常終了。
備考		スロットボード単位で保存されます。 本設定は、各出力スロットボードの先頭の 1 チャンネルのみに対して設定します。 【参照 : 3.1 出力スロットボードのチャンネル構成について (P.16)】

3.4.17 システム設定

@GLS / @SLS		ボタンロック
取得	送信	@GLS<CR><LF>
	返信	@GLS, lock<CR><LF>
設定	送信	@SLS, lock<CR><LF>
	返信	@SLS, lock<CR><LF>
パラメータ		lock : ボタンロック設定 0 = ロック解除 ※初期値, 1 = ロック有効, 2 = 現在の設定を逆にする
取得例	送信	@GLS<CR><LF>
	返信	@GLS,0<CR><LF>
	説明	ボタンロック状態を取得。 ボタンロック解除状態。
設定例	送信	@SLS,1<CR><LF>
	返信	@SLS,1<CR><LF>
	説明	ボタンロックに設定。 正常終了。
備考		—

@GLM / @SLM		ボタンロック対象の設定
取得	送信	@GLM<CR><LF>
	返信	@GLM, channel, menu, preset<CR><LF>
設定	送信	@SLM, channel, menu, preset<CR><LF>
	返信	@SLM, channel, menu, preset<CR><LF>
パラメータ		channel : 入力チャンネル選択ボタン、出力チャンネル選択ボタン、 入出力チャンネル設定ボタン menu : MENU / ENTER ボタン、十字方向ボタン preset : PRESET LOAD ボタン 0 = ロック対象外, 1 = ロック対象 ※初期値
取得例	送信	@GLM<CR><LF>
	返信	@GLM,1,1,1<CR><LF>
	説明	ボタンロック対象状態を取得。 次のボタンがボタンロック対象。 ・入力チャンネル選択ボタン、出力チャンネル選択ボタン、 入出力チャンネル設定ボタン ・MENU / ENTER ボタン、十字方向ボタン ・PRESET LOAD ボタン
設定例	送信	@SLM,1,1,1<CR><LF>
	返信	@SLM,1,1,1<CR><LF>
	説明	次のボタンをボタンロック対象に設定。 ・入力チャンネル選択ボタン、出力チャンネル選択ボタン、 入出力チャンネル設定ボタン ・MENU / ENTER ボタン、十字方向ボタン ・PRESET LOAD ボタン 正常終了。
備考		—

@RBT		再起動
設定	送信	@RBT<CR><LF>
	返信	@RBT<CR><LF>
設定例	送信	@RBT<CR><LF>
	返信	@RBT<CR><LF>
	説明	本機を再起動。 正常終了。
備考		—

@CLR		設定値の初期化
設定	送信	@CLR, mode<CR><LF>
	返信	@CLR, mode<CR><LF>
パラメータ		mode : 初期化モード 0 = 全設定の初期化, 1 = 通信設定を除く全設定の初期化
設定例	送信	@CLR,0<CR><LF>
	返信	@CLR,0<CR><LF>
	説明	全設定値を初期化。 正常終了。
備考		実行後再起動します。

3.4.18 ステータス表示

@GIS		入力信号状態 (チャンネルごと)																							
取得	送信	@GIS, in, mode<CR><LF>																							
	返信	@GIS, in, mode, status_1 (, status_2, status_3, status_4, status_5)<CR><LF>																							
パラメータ		in : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ n = INn																							
		mode : 取得する情報 0 = 入力信号全状態, 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 = 入力カラースペース, 4 = 入力音声 / 入力サンプリング周波数, 5 = HDCP 入力の有無																							
		status_1 : 入力モード / 入力色深度																							
		<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>s</td> <td>SDI 信号</td> </tr> <tr> <td>N</td> <td>入力信号なし</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	s	SDI 信号	N	入力信号なし	<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>08</td> <td>24 bit / pixel (8 bit / component)</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>30 bit / pixel (10 bit / component)</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>36 bit / pixel (12 bit / component)</td> </tr> </tbody> </table>	入力色深度	表示内容説明	08	24 bit / pixel (8 bit / component)	10	30 bit / pixel (10 bit / component)	12	36 bit / pixel (12 bit / component)
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																								
s	SDI 信号																								
N	入力信号なし																								
入力色深度	表示内容説明																								
08	24 bit / pixel (8 bit / component)																								
10	30 bit / pixel (10 bit / component)																								
12	36 bit / pixel (12 bit / component)																								
		status_2 : 入力解像度 / 垂直同期周波数																							
		<table border="1"> <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> <tr> <td>NO BOARD</td> <td>スロットボード未搭載</td> </tr> </tbody> </table>	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	NO BOARD	スロットボード未搭載													
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																								
NO BOARD	スロットボード未搭載																								

@GIS		入力信号状態 (チャンネルごと) (つづき)														
パラメータ		status_3 : 入力カラースペース <table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>RGB</td> <td>RGB 入力</td> </tr> <tr> <td>YCbCr 4:2:2</td> <td>YCbCr 4:2:2 入力</td> </tr> <tr> <td>YCbCr 4:4:4</td> <td>YCbCr 4:4:4 入力</td> </tr> <tr> <td>YCbCr 4:2:0</td> <td>YCbCr 4:2:0 入力</td> </tr> <tr> <td>NO SIGNAL</td> <td>入力信号なし</td> </tr> <tr> <td>NO BOARD</td> <td>スロットボード未搭載</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	RGB	RGB 入力	YCbCr 4:2:2	YCbCr 4:2:2 入力	YCbCr 4:4:4	YCbCr 4:4:4 入力	YCbCr 4:2:0	YCbCr 4:2:0 入力	NO SIGNAL	入力信号なし	NO BOARD	スロットボード未搭載
	表示例	表示内容説明														
	RGB	RGB 入力														
YCbCr 4:2:2	YCbCr 4:2:2 入力															
YCbCr 4:4:4	YCbCr 4:4:4 入力															
YCbCr 4:2:0	YCbCr 4:2:0 入力															
NO SIGNAL	入力信号なし															
NO BOARD	スロットボード未搭載															
		status_4 : 入力音声 / 入力サンプリング周波数 <table border="1"> <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> <tr> <td>NO BOARD</td> <td>スロットボード未搭載</td> </tr> </tbody> </table>	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	NO BOARD	スロットボード未搭載		
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															
NO BOARD	スロットボード未搭載															
		status_5 : HDCP 入力の有無 <table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>HDCP OFF</td> <td>HDCP なし信号入力</td> </tr> <tr> <td>HDCP 1.4</td> <td>HDCP 1.4 信号入力</td> </tr> <tr> <td>HDCP 2.2 Type0</td> <td>HDCP 2.2 ストリームタイプ 0 信号入力</td> </tr> <tr> <td>HDCP 2.2 Type1</td> <td>HDCP 2.2 ストリームタイプ 1 信号入力</td> </tr> <tr> <td>NO SIGNAL</td> <td>入力信号なし</td> </tr> <tr> <td>NO BOARD</td> <td>スロットボード未搭載</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	HDCP OFF	HDCP なし信号入力	HDCP 1.4	HDCP 1.4 信号入力	HDCP 2.2 Type0	HDCP 2.2 ストリームタイプ 0 信号入力	HDCP 2.2 Type1	HDCP 2.2 ストリームタイプ 1 信号入力	NO SIGNAL	入力信号なし	NO BOARD	スロットボード未搭載
表示例	表示内容説明															
HDCP OFF	HDCP なし信号入力															
HDCP 1.4	HDCP 1.4 信号入力															
HDCP 2.2 Type0	HDCP 2.2 ストリームタイプ 0 信号入力															
HDCP 2.2 Type1	HDCP 2.2 ストリームタイプ 1 信号入力															
NO SIGNAL	入力信号なし															
NO BOARD	スロットボード未搭載															
取得例	送信	@GIS,1,0<CR><LF>														
	返信	@GIS,1,0,H08,1920x1080p 59.94Hz,YCbCr 4:4:4,L-PCM 48kHz,HDCP 2.2 Type0 <CR><LF>														
	説明	IN1 の入力信号全状態を取得。 IN1 の入力信号の全状態は以下のとおり。 <ul style="list-style-type: none"> ・入力モード : HDMI モード ・入力色深度 : 24 bit / pixel (8 bit / component) ・入力解像度 / 垂直周波数 : 1080p59.94Hz ・入力カラースペース : YCbCr 4:4:4 ・音声入力 / 音声入力サンプリング周波数 : 2 チャンネルリニア PCM 48 kHz ・HDCP 入力の有無 : HDCP 2.2 Type 0 が付加されている 														
備考		—														

@GOS		シンク機器状態 (チャンネルごと)													
取得	送信	@GOS, out, mode<CR><LF>													
	返信	@GOS, out, mode, status_1 (, status_2)<CR><LF>													
パラメータ	out : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn														
	mode : 取得する情報 0 = シンク機器の全状態, 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														
	status_1 : シンク機器の HDCP 対応状態														
	<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 2.2 SUPPORT</td> <td>HDCP 2.2 に対応したシンク機器が接続</td> </tr> <tr> <td>HDCP 1.4 SUPPORT</td> <td>HDCP 1.4 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> <tr> <td>NO BOARD</td> <td>スロットボード未搭載</td> </tr> </tbody> </table>		表示内容	表示内容説明	HDCP 2.2 SUPPORT	HDCP 2.2 に対応したシンク機器が接続	HDCP 1.4 SUPPORT	HDCP 1.4 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	NO BOARD
表示内容	表示内容説明														
HDCP 2.2 SUPPORT	HDCP 2.2 に対応したシンク機器が接続														
HDCP 1.4 SUPPORT	HDCP 1.4 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														
NO BOARD	スロットボード未搭載														
status_2 : シンク機器との HDCP 認証状態															
<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>認証に成功</td> </tr> <tr> <td>HDCP ERROR</td> <td>認証に失敗</td> </tr> <tr> <td>HDCP CHECK NOW</td> <td>認証中</td> </tr> <tr> <td>NO BOARD</td> <td>スロットボード未搭載</td> </tr> </tbody> </table>		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	認証に成功	HDCP ERROR	認証に失敗	HDCP CHECK NOW	認証中	NO BOARD	スロットボード未搭載		
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	認証に成功														
HDCP ERROR	認証に失敗														
HDCP CHECK NOW	認証中														
NO BOARD	スロットボード未搭載														
取得例	送信	@GOS,1,0<CR><LF>													
	返信	@GOS,1,0,HDCP 2.2 SUPPORT,HDCP OK<CR><LF>													
	説明	OUT1 のシンク機器の全状態を取得。 OUT1 のシンク機器状態は、HDCP 2.2 に対応したシンク機器が接続され、HDCP 認証に成功している。													
備考	—														

@GHC		システムチェック状態
取得	送信	@GHC<CR><LF>
	返信	@GHC, voltage, rpm, temp, in, out, audio<CR><LF>
パラメータ		voltage : 電源電圧状態 0 = 正常, 1 = 異常
		rpm : ファン状態 0 = 正常, 1 = 異常
		temp : 機内温度状態 0 = 正常, 1 = 異常
		in : 入力スロットボード通信状態 0 = 正常, 1 = 異常
		out : 出力スロットボード通信状態 0 = 正常, 1 = 異常
		audio : オーディオボード状態 0 = 正常, 1 = 異常
取得例	送信	@GHC<CR><LF>
	返信	@GHC,0,0,0,0,0,0<CR><LF>
	説明	システムチェックの結果を取得。 電源電圧、ファン、機内温度および入出力スロットボードの通信状態、オーディオボードの状態は異常なし。
備考		—

@GBS		スロットボード状態
取得	送信	@GBS, board, slot<CR><LF>
	返信	@GBS, board, slot, temp, status<CR><LF>
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, 2 = オーディオボード
		slot : スロットボード位置 1 = スロットボード 1 ~ m = スロットボード m ※ “m” はスロットボード数を示します。 ※オーディオボードは FDX-S64U では “1” または “2”、 FDX-S64U 以外では “1” 固定です。
		temp : 温度の値 温度レベル 100 倍した値, -1 = スロットボード未搭載 例) 38.75℃の場合は 3875 ※オーディオボード (搭載時) は “0” 固定です。
		status : スロットボードの状態 0 = 正常, 1 = 異常, -1 = スロットボード未搭載
取得例	送信	@GBS,0,1<CR><LF>
	返信	@GBS,0,1,3425,0<CR><LF>
	説明	入力スロットボード 1 の状態を取得。 温度は 34.25 °C、正常。
備考		—

@GSS		スロットボード搭載状態
取得	送信	@GSS, board<CR><LF>
	返信	@GSS, board, slot_1, slot_2 (, slot_3, ..., slot_m)<CR><LF>
パラメータ		<p>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, 2 = オーディオボード</p> <p>slot_1-m : スロットボード搭載状態</p> <p>board : “0” のとき 0 = 未搭載, 4 = 3G-SDI / HD-SDI / SD-SDI 入力 (FDX-SIV4S) 搭載, 101 = 4K@60 HDMI / DVI 入力 (FDX-SIV4UH) 搭載, 102 = 4K@60 HDBaseT 入力 (FDX-SIV4UT) 搭載, 104 = 12G-SDI / 6G-SDI / 3G-SDI / HD-SDI 入力 (FDX-SIV4US) 搭載, 108 = 4K@60 SDVoE 入力 (FDX-SIV4UC) 搭載</p> <p>board : “1” のとき 0 = 未搭載, 4 = 1080p HDMI / DVI スキャンコンバータ出力 (FDX-SOV4HS) 搭載, 5 = 1080p HDBaseT スキャンコンバータ出力 (FDX-SOV4TS) 搭載, 101 = 4K@60 HDMI / DVI 出力 (FDX-SOV4UH) 搭載, 102 = 4K@60 HDBaseT 出力 (FDX-SOV4UT) 搭載, 104 = 4K@60 HDMI / DVI スキャンコンバータ出力 (FDX-SOV2UHS) 搭載, 106 = 4K@60 HDMI / DVI スキャンコンバータ画面合成出力 (FDX-SOV1UHM) 搭載, 107 = 12G-SDI / 6G-SDI / 3G-SDI / HD-SDI 出力 (FDX-SOV4US) 搭載, 108 = 4K@60 SDVoE 出力 (FDX-SOV4UC) 搭載, 109 = 4K@60 HDMI / DVI スキャンコンバータ出力 (FDX-SOV4UHS) 搭載,</p> <p>board : “2” のとき 0 = 未搭載, 1 = アナログ音声 4 入出力 (FDX-SAB4A) 搭載, 2 = アナログ音声 12 出力 (FDX-SOA12A) 搭載, 3 = ネットワークオーディオ (Dante) 64 入出力 (FDX-SAB64D) 搭載</p>
取得例	送信	@GSS,0<CR><LF>
	返信	@GSS,0,101,101,101,101,0,0,0,0<CR><LF>
	説明	<p>入力スロットボードの搭載状態を取得。 FDX-S32U の入力スロットボード 5 ~ 8 は未搭載で、それ以外は 4K@60 HDMI / DVI 対応の入力スロットボード (FDX-SIV4UH) が搭載。</p>
備考		—

@GFS		ファン状態										
取得	送信	@GFS<CR><LF>										
	返信	@GFS, rpm_1, s_1, rpm_2, s_2 (, rpm_3, s_3, ..., rpm_n, s_n)<CR><LF>										
パラメータ		rpm_1-n : ファンの回転数 s_1-n : 状態 0 = 正常, 1 = 異常										
取得例	送信	@GFS<CR><LF>										
	返信	@GFS,3540,0,3540,0,3540,0<CR><LF>										
	説明	ファンの状態を取得。 すべてのファンは回転数が 3540、状態は正常。										
備考		FAN の個数 (n) <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>製品型番</th> <th>n</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FDX-S08U</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>FDX-S16U</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>FDX-S32U</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>FDX-S64U</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table>	製品型番	n	FDX-S08U	4	FDX-S16U	3	FDX-S32U	5	FDX-S64U	10
製品型番	n											
FDX-S08U	4											
FDX-S16U	3											
FDX-S32U	5											
FDX-S64U	10											

@GPS		電源電圧状態															
取得	送信	@GPS<CR><LF>															
	返信	@GPS, status1 (, status2) (, status3) (, status4)<CR><LF>															
パラメータ		status1-4 : 状態 0 = 正常, 1 = 異常 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>製品型番</th> <th>通常電源</th> <th>二重化電源ユニット搭載時</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FDX-S08U</td> <td>status1</td> <td>status1</td> </tr> <tr> <td>FDX-S16U</td> <td></td> <td>status2</td> </tr> <tr> <td>FDX-S32U</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>FDX-S64U</td> <td>status1 status2</td> <td>status1 status2 status3 status4</td> </tr> </tbody> </table>	製品型番	通常電源	二重化電源ユニット搭載時	FDX-S08U	status1	status1	FDX-S16U		status2	FDX-S32U			FDX-S64U	status1 status2	status1 status2 status3 status4
製品型番	通常電源	二重化電源ユニット搭載時															
FDX-S08U	status1	status1															
FDX-S16U		status2															
FDX-S32U																	
FDX-S64U	status1 status2	status1 status2 status3 status4															
取得例	送信	@GPS<CR><LF>															
	返信	@GPS,0<CR><LF>															
	説明	電源電圧の状態を取得。 電源電圧の状態は正常。															
備考		—															

@GIV		バージョン情報
取得	送信	@GIV<CR><LF>
	返信	@GIV, id, version, input, output<CR><LF>
パラメータ		id : 製品型番
		version : ファームウェアバージョン
		input : 入力数 1 ~ n
		output : 出力数 1 ~ n
取得例	送信	@GIV<CR><LF>
	返信	@GIV,FDX-S16U,01.00.01,12,12<CR><LF>
	説明	製品の情報を取得。 ファームウェアバージョンは 01.00.01 で入力数、出力数は共に 12。
備考		—

@GHB		HDBaseT ステータスに関する情報								
取得	送信	@GHB, ch, mode<CR><LF>								
	返信	@GHB, ch, mode, status_1 (, status_2, status_3, …)<CR><LF>								
パラメータ		ch : 入出力チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn, 101 = IN1 ~ 100+n = INn								
		mode : 取得する情報 0 = 全ステータス, 1 = 伝送する映像信号の情報, 2 = リンクステータス, 3 = ソース / シンク機器の接続状態, 4 = 本機のデバイスタイプ, 5 = 本機のバージョン ID, 6 = 本機のオペレーションモード, 7 = 接続先のデバイスタイプ, 8 = 接続先のバージョン ID, 9 = 接続先のオペレーションモード, 10 = ツイストペアケーブルの長さ, 11 = 映像信号のビットエラーレート値, 12 = 映像信号の信号品質値, 13 = 映像信号の信号品質の最大値, 14 = 映像信号の残留誤差値, 15 = 映像信号の残留誤差の最大値								
		status_1 : 伝送する映像信号の情報								
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1920x1080p 59.94Hz YCbCr 4:4:4 24 BIT COLOR</td> <td>映像信号の解像度、垂直同期周波数、色空間、色深度を表示</td> </tr> <tr> <td>NO SIGNAL</td> <td>入力信号なし</td> </tr> <tr> <td>UNCONNECTED</td> <td>HDBaseT コネクタではない</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	1920x1080p 59.94Hz YCbCr 4:4:4 24 BIT COLOR	映像信号の解像度、垂直同期周波数、色空間、色深度を表示	NO SIGNAL	入力信号なし	UNCONNECTED	HDBaseT コネクタではない
	表示例	表示内容説明								
	1920x1080p 59.94Hz YCbCr 4:4:4 24 BIT COLOR	映像信号の解像度、垂直同期周波数、色空間、色深度を表示								
	NO SIGNAL	入力信号なし								
	UNCONNECTED	HDBaseT コネクタではない								
		status_2 : リンクステータス								
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>LINK ON</td> <td>送信器または受信器が接続されている</td> </tr> <tr> <td>LINK OFF</td> <td>未接続</td> </tr> <tr> <td>UNCONNECTED</td> <td>HDBaseT コネクタではない</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	LINK ON	送信器または受信器が接続されている	LINK OFF	未接続	UNCONNECTED	HDBaseT コネクタではない
表示例	表示内容説明									
LINK ON	送信器または受信器が接続されている									
LINK OFF	未接続									
UNCONNECTED	HDBaseT コネクタではない									

@GHB	HDBaseT ステータスに関する情報 (つづき)													
パラメータ	status_3 : ソース機器 / シンク機器の接続状態													
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="406 309 734 347">表示例</th> <th data-bbox="734 309 1420 347">表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="406 347 734 385">ON</td> <td data-bbox="734 347 1420 385">ソース機器またはシンク機器が接続されている</td> </tr> <tr> <td data-bbox="406 385 734 423">OFF</td> <td data-bbox="734 385 1420 423">未接続</td> </tr> <tr> <td data-bbox="406 423 734 477">UNCONNECTED</td> <td data-bbox="734 423 1420 477">HDBaseT コネクタではない</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	ON	ソース機器またはシンク機器が接続されている	OFF	未接続	UNCONNECTED	HDBaseT コネクタではない					
	表示例	表示内容説明												
	ON	ソース機器またはシンク機器が接続されている												
	OFF	未接続												
	UNCONNECTED	HDBaseT コネクタではない												
	status_4 : 本機のデバイスタイプ													
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="406 589 734 627">表示例</th> <th data-bbox="734 589 1420 627">表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="406 627 734 665">VS100RX</td> <td data-bbox="734 627 1420 665">VS100RX</td> </tr> <tr> <td data-bbox="406 665 734 703">VS100TX</td> <td data-bbox="734 665 1420 703">VS100TX</td> </tr> <tr> <td data-bbox="406 703 734 741">UNKNOWN</td> <td data-bbox="734 703 1420 741">不明</td> </tr> <tr> <td data-bbox="406 741 734 801">UNCONNECTED</td> <td data-bbox="734 741 1420 801">HDBaseT コネクタではない</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	VS100RX	VS100RX	VS100TX	VS100TX	UNKNOWN	不明	UNCONNECTED	HDBaseT コネクタではない			
	表示例	表示内容説明												
	VS100RX	VS100RX												
	VS100TX	VS100TX												
	UNKNOWN	不明												
	UNCONNECTED	HDBaseT コネクタではない												
	status_5 : 本機のバージョン ID													
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="406 913 734 952">表示例</th> <th data-bbox="734 913 1420 952">表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="406 952 734 990">13 07 21 10</td> <td data-bbox="734 952 1420 990">13.07.21.10</td> </tr> <tr> <td data-bbox="406 990 734 1028">UNKNOWN</td> <td data-bbox="734 990 1420 1028">不明</td> </tr> <tr> <td data-bbox="406 1028 734 1088">UNCONNECTED</td> <td data-bbox="734 1028 1420 1088">HDBaseT コネクタではない</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	13 07 21 10	13.07.21.10	UNKNOWN	不明	UNCONNECTED	HDBaseT コネクタではない					
	表示例	表示内容説明												
	13 07 21 10	13.07.21.10												
	UNKNOWN	不明												
	UNCONNECTED	HDBaseT コネクタではない												
	status_6 : 本機のオペレーションモード													
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="406 1216 734 1254">表示例</th> <th data-bbox="734 1216 1420 1254">表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="406 1254 734 1292">HDBT MODE</td> <td data-bbox="734 1254 1420 1292">HDBaseT モード</td> </tr> <tr> <td data-bbox="406 1292 734 1330">LONG REACH MODE</td> <td data-bbox="734 1292 1420 1330">ロングリーチモード</td> </tr> <tr> <td data-bbox="406 1330 734 1368">LPPF1 MODE</td> <td data-bbox="734 1330 1420 1368">LOW POWER モード 1</td> </tr> <tr> <td data-bbox="406 1368 734 1406">LPPF2 MODE</td> <td data-bbox="734 1368 1420 1406">LOW POWER モード 2</td> </tr> <tr> <td data-bbox="406 1406 734 1444">UNKNOWN</td> <td data-bbox="734 1406 1420 1444">不明</td> </tr> <tr> <td data-bbox="406 1444 734 1507">UNCONNECTED</td> <td data-bbox="734 1444 1420 1507">HDBaseT コネクタではない</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	HDBT MODE	HDBaseT モード	LONG REACH MODE	ロングリーチモード	LPPF1 MODE	LOW POWER モード 1	LPPF2 MODE	LOW POWER モード 2	UNKNOWN	不明	UNCONNECTED
表示例	表示内容説明													
HDBT MODE	HDBaseT モード													
LONG REACH MODE	ロングリーチモード													
LPPF1 MODE	LOW POWER モード 1													
LPPF2 MODE	LOW POWER モード 2													
UNKNOWN	不明													
UNCONNECTED	HDBaseT コネクタではない													
status_7 : 接続先のデバイスタイプ														
<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="406 1619 734 1657">表示例</th> <th data-bbox="734 1619 1420 1657">表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="406 1657 734 1695">VS100RX</td> <td data-bbox="734 1657 1420 1695">VS100RX</td> </tr> <tr> <td data-bbox="406 1695 734 1733">VS100TX</td> <td data-bbox="734 1695 1420 1733">VS100TX</td> </tr> <tr> <td data-bbox="406 1733 734 1771">UNKNOWN</td> <td data-bbox="734 1733 1420 1771">不明</td> </tr> <tr> <td data-bbox="406 1771 734 1832">UNCONNECTED</td> <td data-bbox="734 1771 1420 1832">未接続、または HDBaseT コネクタではない</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	VS100RX	VS100RX	VS100TX	VS100TX	UNKNOWN	不明	UNCONNECTED	未接続、または HDBaseT コネクタではない				
表示例	表示内容説明													
VS100RX	VS100RX													
VS100TX	VS100TX													
UNKNOWN	不明													
UNCONNECTED	未接続、または HDBaseT コネクタではない													

@GHB	HDBaseT ステータスに関する情報 (つづき)														
パラメータ	status_8 : 接続先のバージョン ID <table border="1" data-bbox="414 302 1420 470"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>13 07 21 10</td> <td>13.07.21.10</td> </tr> <tr> <td>UNKNOWN</td> <td>不明</td> </tr> <tr> <td>UNCONNECTED</td> <td>未接続、または HDBaseT コネクタではない</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	13 07 21 10	13.07.21.10	UNKNOWN	不明	UNCONNECTED	未接続、または HDBaseT コネクタではない						
	表示例	表示内容説明													
	13 07 21 10	13.07.21.10													
	UNKNOWN	不明													
	UNCONNECTED	未接続、または HDBaseT コネクタではない													
	status_9 : 接続先のオペレーションモード <table border="1" data-bbox="414 582 1420 873"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>HDBT MODE</td> <td>HDBaseT モード</td> </tr> <tr> <td>LONG REACH MODE</td> <td>ロングリーチモード</td> </tr> <tr> <td>LPPF1 MODE</td> <td>LOW POWER モード 1</td> </tr> <tr> <td>LPPF2 MODE</td> <td>LOW POWER モード 2</td> </tr> <tr> <td>UNKNOWN</td> <td>不明</td> </tr> <tr> <td>UNCONNECTED</td> <td>未接続、または HDBaseT コネクタではない</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	HDBT MODE	HDBaseT モード	LONG REACH MODE	ロングリーチモード	LPPF1 MODE	LOW POWER モード 1	LPPF2 MODE	LOW POWER モード 2	UNKNOWN	不明	UNCONNECTED	未接続、または HDBaseT コネクタではない
	表示例	表示内容説明													
	HDBT MODE	HDBaseT モード													
	LONG REACH MODE	ロングリーチモード													
	LPPF1 MODE	LOW POWER モード 1													
	LPPF2 MODE	LOW POWER モード 2													
	UNKNOWN	不明													
	UNCONNECTED	未接続、または HDBaseT コネクタではない													
	status_10 : ツイストペアケーブルの長さ <table border="1" data-bbox="414 985 1420 1232"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>85m</td> <td>ツイストペアケーブルの長さを表示</td> </tr> <tr> <td><20m</td> <td>20 m 以下の計測距離範囲外</td> </tr> <tr> <td>100m<</td> <td>100 m 以上の計測距離範囲外</td> </tr> <tr> <td>UNKNOWN</td> <td>不明</td> </tr> <tr> <td>UNCONNECTED</td> <td>未接続、または HDBaseT コネクタではない</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	85m	ツイストペアケーブルの長さを表示	<20m	20 m 以下の計測距離範囲外	100m<	100 m 以上の計測距離範囲外	UNKNOWN	不明	UNCONNECTED	未接続、または HDBaseT コネクタではない		
	表示例	表示内容説明													
85m	ツイストペアケーブルの長さを表示														
<20m	20 m 以下の計測距離範囲外														
100m<	100 m 以上の計測距離範囲外														
UNKNOWN	不明														
UNCONNECTED	未接続、または HDBaseT コネクタではない														
status_11 : 映像信号のビットエラーレート値 <table border="1" data-bbox="414 1344 1420 1556"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10e-11</td> <td>信号のビットエラー値を表示 (表示例は 10e-11 乗)</td> </tr> <tr> <td>UNKNOWN</td> <td>不明</td> </tr> <tr> <td>NO SIGNAL</td> <td>映像信号なし</td> </tr> <tr> <td>UNCONNECTED</td> <td>未接続、または HDBaseT コネクタではない</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	10e-11	信号のビットエラー値を表示 (表示例は 10e-11 乗)	UNKNOWN	不明	NO SIGNAL	映像信号なし	UNCONNECTED	未接続、または HDBaseT コネクタではない					
表示例	表示内容説明														
10e-11	信号のビットエラー値を表示 (表示例は 10e-11 乗)														
UNKNOWN	不明														
NO SIGNAL	映像信号なし														
UNCONNECTED	未接続、または HDBaseT コネクタではない														
status_12 : 映像信号の信号品質値 <table border="1" data-bbox="414 1668 1420 1836"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A:-22 B:-20 C:-21 D:-22</td> <td>信号品質の値を表示</td> </tr> <tr> <td>UNKNOWN</td> <td>不明</td> </tr> <tr> <td>UNCONNECTED</td> <td>未接続、または HDBaseT コネクタではない</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	A:-22 B:-20 C:-21 D:-22	信号品質の値を表示	UNKNOWN	不明	UNCONNECTED	未接続、または HDBaseT コネクタではない							
表示例	表示内容説明														
A:-22 B:-20 C:-21 D:-22	信号品質の値を表示														
UNKNOWN	不明														
UNCONNECTED	未接続、または HDBaseT コネクタではない														

@GHB	HDBaseT ステータスに関する情報 (つづき)								
	<p>status_13 : 映像信号の信号品質の最大値</p> <table border="1" data-bbox="414 309 1420 477"> <thead> <tr> <th data-bbox="414 309 798 347">表示例</th> <th data-bbox="798 309 1420 347">表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="414 347 798 385">A:-22 B:-20 C:-21 D:-22</td> <td data-bbox="798 347 1420 385">信号品質の最大値を表示</td> </tr> <tr> <td data-bbox="414 385 798 423">-- -- --</td> <td data-bbox="798 385 1420 423">未取得</td> </tr> <tr> <td data-bbox="414 423 798 477">UNCONNECTED</td> <td data-bbox="798 423 1420 477">未接続、または HDBaseT コネクタではない</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	A:-22 B:-20 C:-21 D:-22	信号品質の最大値を表示	-- -- --	未取得	UNCONNECTED	未接続、または HDBaseT コネクタではない
表示例	表示内容説明								
A:-22 B:-20 C:-21 D:-22	信号品質の最大値を表示								
-- -- --	未取得								
UNCONNECTED	未接続、または HDBaseT コネクタではない								
	<p>status_14 : 映像信号の残留誤差値</p> <table border="1" data-bbox="414 589 1420 757"> <thead> <tr> <th data-bbox="414 589 798 627">表示例</th> <th data-bbox="798 589 1420 627">表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="414 627 798 665">A:0.34 B:0.35 C:0.32 D:0.33</td> <td data-bbox="798 627 1420 665">信号の残留誤差値を表示</td> </tr> <tr> <td data-bbox="414 665 798 703">UNKNOWN</td> <td data-bbox="798 665 1420 703">不明</td> </tr> <tr> <td data-bbox="414 703 798 757">UNCONNECTED</td> <td data-bbox="798 703 1420 757">未接続、または HDBaseT コネクタではない</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	A:0.34 B:0.35 C:0.32 D:0.33	信号の残留誤差値を表示	UNKNOWN	不明	UNCONNECTED	未接続、または HDBaseT コネクタではない
表示例	表示内容説明								
A:0.34 B:0.35 C:0.32 D:0.33	信号の残留誤差値を表示								
UNKNOWN	不明								
UNCONNECTED	未接続、または HDBaseT コネクタではない								
	<p>status_15 : 映像信号の残留誤差の最大値</p> <table border="1" data-bbox="414 869 1420 1037"> <thead> <tr> <th data-bbox="414 869 798 907">表示例</th> <th data-bbox="798 869 1420 907">表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="414 907 798 945">A:0.34 B:0.35 C:0.32 D:0.33</td> <td data-bbox="798 907 1420 945">信号の残留誤差の最大値を表示</td> </tr> <tr> <td data-bbox="414 945 798 983">-- -- --</td> <td data-bbox="798 945 1420 983">未取得</td> </tr> <tr> <td data-bbox="414 983 798 1037">UNCONNECTED</td> <td data-bbox="798 983 1420 1037">未接続、または HDBaseT コネクタではない</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	A:0.34 B:0.35 C:0.32 D:0.33	信号の残留誤差の最大値を表示	-- -- --	未取得	UNCONNECTED	未接続、または HDBaseT コネクタではない
表示例	表示内容説明								
A:0.34 B:0.35 C:0.32 D:0.33	信号の残留誤差の最大値を表示								
-- -- --	未取得								
UNCONNECTED	未接続、または HDBaseT コネクタではない								

@GHB		HDBaseT ステータスに関する情報 (つづき)																																															
取得例	送信 返信	@GHB,1,0<CR><LF> @GHB,1,0,1920x1080p 59.94Hz YCbCr 4:4:4 24 BIT COLOR,LINK ON,ON, VS100TX,13 07 21 00,HDBT MODE,VS100RX,13 07 21 00, HDBT MODE,85m,10e-11,A:-22 B:-20 C:-21 D:-22, A:-22 B:-20 C:-21 D:-22, A:0.34 B:0.35 C:0.32 D:0.33,A:0.34 B:0.35 C:0.32 D:0.33<CR><LF>																																															
	説明	<p>OUT1 の HDBaseT ステータスに関する情報について全ステータスを取得。 OUT1 の HDBaseT ステータスは以下のとおり。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>パラメータ</th> <th>項目</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>status_1</td> <td>伝送する映像信号の表示</td> <td>1920x1080p 59.94Hz YCbCr 4:4:4 24 BIT COLOR</td> </tr> <tr> <td>status_2</td> <td>リンクステータス</td> <td>接続</td> </tr> <tr> <td>status_3</td> <td>シンク機器の接続状態</td> <td>接続</td> </tr> <tr> <td>status_4</td> <td>OUT1 のデバイスタイプ</td> <td>VS100TX</td> </tr> <tr> <td>status_5</td> <td>OUT1 のバージョン ID</td> <td>13.07.21.00</td> </tr> <tr> <td>status_6</td> <td>OUT1 のオペレーションモード</td> <td>HDBaseT モード</td> </tr> <tr> <td>status_7</td> <td>シンク機器のデバイスタイプ</td> <td>VS100RX</td> </tr> <tr> <td>status_8</td> <td>シンク機器のバージョン ID</td> <td>13.07.21.00</td> </tr> <tr> <td>status_9</td> <td>シンク機器のオペレーションモード</td> <td>HDBaseT モード</td> </tr> <tr> <td>status_10</td> <td>ツイストペアケーブルの長さ</td> <td>85 m</td> </tr> <tr> <td>status_11</td> <td>映像信号のビットエラーレート値</td> <td>10e-11</td> </tr> <tr> <td>status_12</td> <td>映像信号の信号品質値</td> <td>A : -22 dB B : -20 dB C : -21 dB D : -22 dB</td> </tr> <tr> <td>status_13</td> <td>映像信号の信号品質の最大値</td> <td>A : -22 dB B : -20 dB C : -21 dB D : -22 dB</td> </tr> <tr> <td>status_14</td> <td>映像信号の残留誤差値</td> <td>A : 0.34 B : 0.35 C : 0.32 D : 0.33</td> </tr> <tr> <td>status_15</td> <td>映像信号の残留誤差の最大値</td> <td>A : 0.34 B : 0.35 C : 0.32 D : 0.33</td> </tr> </tbody> </table>	パラメータ	項目	内容	status_1	伝送する映像信号の表示	1920x1080p 59.94Hz YCbCr 4:4:4 24 BIT COLOR	status_2	リンクステータス	接続	status_3	シンク機器の接続状態	接続	status_4	OUT1 のデバイスタイプ	VS100TX	status_5	OUT1 のバージョン ID	13.07.21.00	status_6	OUT1 のオペレーションモード	HDBaseT モード	status_7	シンク機器のデバイスタイプ	VS100RX	status_8	シンク機器のバージョン ID	13.07.21.00	status_9	シンク機器のオペレーションモード	HDBaseT モード	status_10	ツイストペアケーブルの長さ	85 m	status_11	映像信号のビットエラーレート値	10e-11	status_12	映像信号の信号品質値	A : -22 dB B : -20 dB C : -21 dB D : -22 dB	status_13	映像信号の信号品質の最大値	A : -22 dB B : -20 dB C : -21 dB D : -22 dB	status_14	映像信号の残留誤差値	A : 0.34 B : 0.35 C : 0.32 D : 0.33	status_15	映像信号の残留誤差の最大値
パラメータ	項目	内容																																															
status_1	伝送する映像信号の表示	1920x1080p 59.94Hz YCbCr 4:4:4 24 BIT COLOR																																															
status_2	リンクステータス	接続																																															
status_3	シンク機器の接続状態	接続																																															
status_4	OUT1 のデバイスタイプ	VS100TX																																															
status_5	OUT1 のバージョン ID	13.07.21.00																																															
status_6	OUT1 のオペレーションモード	HDBaseT モード																																															
status_7	シンク機器のデバイスタイプ	VS100RX																																															
status_8	シンク機器のバージョン ID	13.07.21.00																																															
status_9	シンク機器のオペレーションモード	HDBaseT モード																																															
status_10	ツイストペアケーブルの長さ	85 m																																															
status_11	映像信号のビットエラーレート値	10e-11																																															
status_12	映像信号の信号品質値	A : -22 dB B : -20 dB C : -21 dB D : -22 dB																																															
status_13	映像信号の信号品質の最大値	A : -22 dB B : -20 dB C : -21 dB D : -22 dB																																															
status_14	映像信号の残留誤差値	A : 0.34 B : 0.35 C : 0.32 D : 0.33																																															
status_15	映像信号の残留誤差の最大値	A : 0.34 B : 0.35 C : 0.32 D : 0.33																																															
備考	-																																																

3.4.19 状態通知

@GDA / @SDA		状態通知先 IP アドレス/UDP ポート
取得	送信	@GDA, reserve<CR><LF>
	返信	@GDA, reserve, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4, port<CR><LF>
設定	送信	@SDA, reserve, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4, port<CR><LF>
	返信	@SDA, reserve, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4, port<CR><LF>
パラメータ		reserve : 通信速度 "1" 固定です。
		unit_1 : IP アドレス上位 ~ unit_4 : IP アドレス下位 0 ~ 255 = 8 ビット (10 進数表記) ※初期値 192.168.1.200
		port : UDP ポート番号 1 ~ 65535 ※初期値 1147
取得例	送信	@GDA<CR><LF>
	返信	@GDA,1,192,168,1,200,1147<CR><LF>
	説明	状態通知先の IP アドレス/UDP ポートを取得。 IP アドレスは 192.168.1.200、UDP ポート番号は 1147。
設定例	送信	@SDA,1,192,168,1,201,1148<CR><LF>
	返信	@SDA,1,192,168,1,201,1148<CR><LF>
	説明	状態通知先の IP アドレスを 192.168.1.201、UDP ポート番号を 1148 に設定。 正常終了。
備考		UDP による状態通知間隔が "OFF" 以外に設定されている場合は、設定できません。 【参照 : @GUH / @SUH UDP による状態通知間隔 (P.109)】

@GUH / @SUH		UDP による状態通知間隔																																																																										
取得	送信	@GUH<CR><LF>																																																																										
	返信	@GUH, time, save<CR><LF>																																																																										
設定	送信	@SUH, time(, save)<CR><LF>																																																																										
	返信	@SUH, time(, save)<CR><LF>																																																																										
パラメータ		<p>time : 状態通知間隔 0 = OFF ※初期値, 1 = 100 ms ~ 50 = 5000 ms</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>time</th> <th>ON / OFF</th> <th>通知間隔</th> <th></th> <th>time</th> <th>ON / OFF</th> <th>通知間隔</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>OFF</td> <td>—</td> <td rowspan="11">~</td> <td>40</td> <td>ON</td> <td>4000 ms</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>ON</td> <td>100 ms</td> <td>41</td> <td>ON</td> <td>4100 ms</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>ON</td> <td>200 ms</td> <td>42</td> <td>ON</td> <td>4200 ms</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>ON</td> <td>300 ms</td> <td>43</td> <td>ON</td> <td>4300 ms</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>ON</td> <td>400 ms</td> <td>44</td> <td>ON</td> <td>4400 ms</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>ON</td> <td>500 ms</td> <td>45</td> <td>ON</td> <td>4500 ms</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>ON</td> <td>600 ms</td> <td>46</td> <td>ON</td> <td>4600 ms</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>ON</td> <td>700 ms</td> <td>47</td> <td>ON</td> <td>4700 ms</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>ON</td> <td>800 ms</td> <td>48</td> <td>ON</td> <td>4800 ms</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>ON</td> <td>900 ms</td> <td>49</td> <td>ON</td> <td>4900 ms</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>ON</td> <td>1000 ms</td> <td>50</td> <td>ON</td> <td>5000 ms</td> </tr> </tbody> </table> <p>save : 設定の保存 0 = 保存しない (次回起動時に状態通知時間を OFF に初期化) ※初期値 1 = 保存する ※省略した場合、設定を保存しない。</p>	time	ON / OFF	通知間隔		time	ON / OFF	通知間隔	0	OFF	—	~	40	ON	4000 ms	1	ON	100 ms	41	ON	4100 ms	2	ON	200 ms	42	ON	4200 ms	3	ON	300 ms	43	ON	4300 ms	4	ON	400 ms	44	ON	4400 ms	5	ON	500 ms	45	ON	4500 ms	6	ON	600 ms	46	ON	4600 ms	7	ON	700 ms	47	ON	4700 ms	8	ON	800 ms	48	ON	4800 ms	9	ON	900 ms	49	ON	4900 ms	10	ON	1000 ms	50	ON	5000 ms
time	ON / OFF	通知間隔		time	ON / OFF	通知間隔																																																																						
0	OFF	—	~	40	ON	4000 ms																																																																						
1	ON	100 ms		41	ON	4100 ms																																																																						
2	ON	200 ms		42	ON	4200 ms																																																																						
3	ON	300 ms		43	ON	4300 ms																																																																						
4	ON	400 ms		44	ON	4400 ms																																																																						
5	ON	500 ms		45	ON	4500 ms																																																																						
6	ON	600 ms		46	ON	4600 ms																																																																						
7	ON	700 ms		47	ON	4700 ms																																																																						
8	ON	800 ms		48	ON	4800 ms																																																																						
9	ON	900 ms		49	ON	4900 ms																																																																						
10	ON	1000 ms		50	ON	5000 ms																																																																						
取得例	送信	@GUH<CR><LF>																																																																										
	返信	@GUH,5,1<CR><LF>																																																																										
	説明	状態通知間隔の設定値を取得。 状態通知間隔は 500 ms、設定は保存する。																																																																										
設定例	送信	@SUH,50,1<CR><LF>																																																																										
	返信	@SUH,50,1<CR><LF>																																																																										
	説明	状態通知間隔を 5000 ms (5 秒) に設定し、設定を保存する。 正常終了。																																																																										
備考		—																																																																										

@GPH / @SPH		TCP, RS-232C による状態通知間隔																																																																										
取得	送信	@GPH<CR><LF>																																																																										
	返信	@GPH, time<CR><LF>																																																																										
設定	送信	@SPH, time<CR><LF>																																																																										
	返信	@SPH, time<CR><LF>																																																																										
パラメータ	time : 状態通知間隔 0 = OFF ※初期値, 1 = 100 ms ~ 50 = 5000 ms																																																																											
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>time</th> <th>ON / OFF</th> <th>通知間隔</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>0</td><td>OFF</td><td>—</td></tr> <tr><td>1</td><td>ON</td><td>100 ms</td></tr> <tr><td>2</td><td>ON</td><td>200 ms</td></tr> <tr><td>3</td><td>ON</td><td>300 ms</td></tr> <tr><td>4</td><td>ON</td><td>400 ms</td></tr> <tr><td>5</td><td>ON</td><td>500 ms</td></tr> <tr><td>6</td><td>ON</td><td>600 ms</td></tr> <tr><td>7</td><td>ON</td><td>700 ms</td></tr> <tr><td>8</td><td>ON</td><td>800 ms</td></tr> <tr><td>9</td><td>ON</td><td>900 ms</td></tr> <tr><td>10</td><td>ON</td><td>1000 ms</td></tr> </tbody> </table>	time	ON / OFF	通知間隔	0	OFF	—	1	ON	100 ms	2	ON	200 ms	3	ON	300 ms	4	ON	400 ms	5	ON	500 ms	6	ON	600 ms	7	ON	700 ms	8	ON	800 ms	9	ON	900 ms	10	ON	1000 ms	~	<table border="1"> <thead> <tr> <th>time</th> <th>ON / OFF</th> <th>通知間隔</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>40</td><td>ON</td><td>4000 ms</td></tr> <tr><td>41</td><td>ON</td><td>4100 ms</td></tr> <tr><td>42</td><td>ON</td><td>4200 ms</td></tr> <tr><td>43</td><td>ON</td><td>4300 ms</td></tr> <tr><td>44</td><td>ON</td><td>4400 ms</td></tr> <tr><td>45</td><td>ON</td><td>4500 ms</td></tr> <tr><td>46</td><td>ON</td><td>4600 ms</td></tr> <tr><td>47</td><td>ON</td><td>4700 ms</td></tr> <tr><td>48</td><td>ON</td><td>4800 ms</td></tr> <tr><td>49</td><td>ON</td><td>4900 ms</td></tr> <tr><td>50</td><td>ON</td><td>5000 ms</td></tr> </tbody> </table>	time	ON / OFF	通知間隔	40	ON	4000 ms	41	ON	4100 ms	42	ON	4200 ms	43	ON	4300 ms	44	ON	4400 ms	45	ON	4500 ms	46	ON	4600 ms	47	ON	4700 ms	48	ON	4800 ms	49	ON	4900 ms	50	ON	5000 ms
time	ON / OFF	通知間隔																																																																										
0	OFF	—																																																																										
1	ON	100 ms																																																																										
2	ON	200 ms																																																																										
3	ON	300 ms																																																																										
4	ON	400 ms																																																																										
5	ON	500 ms																																																																										
6	ON	600 ms																																																																										
7	ON	700 ms																																																																										
8	ON	800 ms																																																																										
9	ON	900 ms																																																																										
10	ON	1000 ms																																																																										
time	ON / OFF	通知間隔																																																																										
40	ON	4000 ms																																																																										
41	ON	4100 ms																																																																										
42	ON	4200 ms																																																																										
43	ON	4300 ms																																																																										
44	ON	4400 ms																																																																										
45	ON	4500 ms																																																																										
46	ON	4600 ms																																																																										
47	ON	4700 ms																																																																										
48	ON	4800 ms																																																																										
49	ON	4900 ms																																																																										
50	ON	5000 ms																																																																										
取得例	送信	@GPH<CR><LF>																																																																										
	返信	@GPH,5<CR><LF>																																																																										
	説明	状態通知間隔の設定値を取得。 状態通知間隔は 500 ms。																																																																										
設定例	送信	@SPH,50<CR><LF>																																																																										
	返信	@SPH,50<CR><LF>																																																																										
	説明	状態通知間隔を 5000 ms (5 秒) に設定。 正常終了。																																																																										
備考	本機を起動した直後は、状態通知を行わない設定になっています。																																																																											

@PSH		状態通知																																																																																																																																																																																																																																										
取得	受信	@PSH, in ,out, system<CR><LF>																																																																																																																																																																																																																																										
パラメータ		<p>in : 入力状態変化の検知 0 = 変化なし, 1 ~ FFFFFFFF = 変化あり</p> <table border="1"> <tr><td>bit</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td></tr> <tr><td>in</td><td>IN8</td><td>IN7</td><td>IN6</td><td>IN5</td><td>IN4</td><td>IN3</td><td>IN2</td><td>IN1</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>bit</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td></tr> <tr><td>in</td><td>IN16</td><td>IN15</td><td>IN14</td><td>IN13</td><td>IN12</td><td>IN11</td><td>IN10</td><td>IN9</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>bit</td><td>23</td><td>22</td><td>21</td><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td></tr> <tr><td>in</td><td>IN24</td><td>IN23</td><td>IN22</td><td>IN21</td><td>IN20</td><td>IN19</td><td>IN18</td><td>IN17</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>bit</td><td>31</td><td>30</td><td>29</td><td>28</td><td>27</td><td>26</td><td>25</td><td>24</td></tr> <tr><td>in</td><td>IN32</td><td>IN31</td><td>IN30</td><td>IN29</td><td>IN28</td><td>IN27</td><td>IN26</td><td>IN25</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>bit</td><td>39</td><td>38</td><td>37</td><td>36</td><td>35</td><td>34</td><td>33</td><td>32</td></tr> <tr><td>in</td><td>IN40</td><td>IN39</td><td>IN38</td><td>IN37</td><td>IN36</td><td>IN35</td><td>IN34</td><td>IN33</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>bit</td><td>47</td><td>46</td><td>45</td><td>44</td><td>43</td><td>42</td><td>41</td><td>40</td></tr> <tr><td>in</td><td>IN48</td><td>IN47</td><td>IN46</td><td>IN45</td><td>IN44</td><td>IN43</td><td>IN42</td><td>IN41</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>bit</td><td>55</td><td>54</td><td>53</td><td>52</td><td>51</td><td>50</td><td>49</td><td>48</td></tr> <tr><td>in</td><td>IN56</td><td>IN55</td><td>IN54</td><td>IN53</td><td>IN52</td><td>IN51</td><td>IN50</td><td>IN49</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>bit</td><td>63</td><td>62</td><td>61</td><td>60</td><td>59</td><td>58</td><td>57</td><td>56</td></tr> <tr><td>in</td><td>IN64</td><td>IN63</td><td>IN62</td><td>IN61</td><td>IN60</td><td>IN59</td><td>IN58</td><td>IN57</td></tr> </table> <p>状態変化を検知したチャンネルのビットが1になり、16進数で表示します。 IN1が変化 ⇒ 1 IN16とIN2が変化 ⇒ 8002 IN17～IN24が変化 ⇒ FF0000</p> <p>out : 出力状態変化の検知 0 = 変化なし, 1 ~ FFFFFFFF = 変化あり</p> <table border="1"> <tr><td>bit</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td><td>0</td></tr> <tr><td>out</td><td>OUT8</td><td>OUT7</td><td>OUT6</td><td>OUT5</td><td>OUT4</td><td>OUT3</td><td>OUT2</td><td>OUT1</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>Bit</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td></tr> <tr><td>out</td><td>OUT16</td><td>OUT15</td><td>OUT14</td><td>OUT13</td><td>OUT12</td><td>OUT11</td><td>OUT10</td><td>OUT9</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>bit</td><td>23</td><td>22</td><td>21</td><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td></tr> <tr><td>out</td><td>OUT24</td><td>OUT23</td><td>OUT22</td><td>OUT21</td><td>OUT20</td><td>OUT19</td><td>OUT18</td><td>OUT17</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>bit</td><td>31</td><td>30</td><td>29</td><td>28</td><td>27</td><td>26</td><td>25</td><td>24</td></tr> <tr><td>out</td><td>OUT32</td><td>OUT31</td><td>OUT30</td><td>OUT29</td><td>OUT28</td><td>OUT27</td><td>OUT26</td><td>OUT25</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>bit</td><td>39</td><td>38</td><td>37</td><td>36</td><td>35</td><td>34</td><td>33</td><td>32</td></tr> <tr><td>out</td><td>OUT40</td><td>OUT39</td><td>OUT38</td><td>OUT37</td><td>OUT36</td><td>OUT35</td><td>OUT34</td><td>OUT33</td></tr> </table>	bit	7	6	5	4	3	2	1	0	in	IN8	IN7	IN6	IN5	IN4	IN3	IN2	IN1	bit	15	14	13	12	11	10	9	8	in	IN16	IN15	IN14	IN13	IN12	IN11	IN10	IN9	bit	23	22	21	20	19	18	17	16	in	IN24	IN23	IN22	IN21	IN20	IN19	IN18	IN17	bit	31	30	29	28	27	26	25	24	in	IN32	IN31	IN30	IN29	IN28	IN27	IN26	IN25	bit	39	38	37	36	35	34	33	32	in	IN40	IN39	IN38	IN37	IN36	IN35	IN34	IN33	bit	47	46	45	44	43	42	41	40	in	IN48	IN47	IN46	IN45	IN44	IN43	IN42	IN41	bit	55	54	53	52	51	50	49	48	in	IN56	IN55	IN54	IN53	IN52	IN51	IN50	IN49	bit	63	62	61	60	59	58	57	56	in	IN64	IN63	IN62	IN61	IN60	IN59	IN58	IN57	bit	7	6	5	4	3	2	1	0	out	OUT8	OUT7	OUT6	OUT5	OUT4	OUT3	OUT2	OUT1	Bit	15	14	13	12	11	10	9	8	out	OUT16	OUT15	OUT14	OUT13	OUT12	OUT11	OUT10	OUT9	bit	23	22	21	20	19	18	17	16	out	OUT24	OUT23	OUT22	OUT21	OUT20	OUT19	OUT18	OUT17	bit	31	30	29	28	27	26	25	24	out	OUT32	OUT31	OUT30	OUT29	OUT28	OUT27	OUT26	OUT25	bit	39	38	37	36	35	34	33	32	out	OUT40	OUT39	OUT38	OUT37	OUT36	OUT35	OUT34	OUT33
bit	7	6	5	4	3	2	1	0																																																																																																																																																																																																																																				
in	IN8	IN7	IN6	IN5	IN4	IN3	IN2	IN1																																																																																																																																																																																																																																				
bit	15	14	13	12	11	10	9	8																																																																																																																																																																																																																																				
in	IN16	IN15	IN14	IN13	IN12	IN11	IN10	IN9																																																																																																																																																																																																																																				
bit	23	22	21	20	19	18	17	16																																																																																																																																																																																																																																				
in	IN24	IN23	IN22	IN21	IN20	IN19	IN18	IN17																																																																																																																																																																																																																																				
bit	31	30	29	28	27	26	25	24																																																																																																																																																																																																																																				
in	IN32	IN31	IN30	IN29	IN28	IN27	IN26	IN25																																																																																																																																																																																																																																				
bit	39	38	37	36	35	34	33	32																																																																																																																																																																																																																																				
in	IN40	IN39	IN38	IN37	IN36	IN35	IN34	IN33																																																																																																																																																																																																																																				
bit	47	46	45	44	43	42	41	40																																																																																																																																																																																																																																				
in	IN48	IN47	IN46	IN45	IN44	IN43	IN42	IN41																																																																																																																																																																																																																																				
bit	55	54	53	52	51	50	49	48																																																																																																																																																																																																																																				
in	IN56	IN55	IN54	IN53	IN52	IN51	IN50	IN49																																																																																																																																																																																																																																				
bit	63	62	61	60	59	58	57	56																																																																																																																																																																																																																																				
in	IN64	IN63	IN62	IN61	IN60	IN59	IN58	IN57																																																																																																																																																																																																																																				
bit	7	6	5	4	3	2	1	0																																																																																																																																																																																																																																				
out	OUT8	OUT7	OUT6	OUT5	OUT4	OUT3	OUT2	OUT1																																																																																																																																																																																																																																				
Bit	15	14	13	12	11	10	9	8																																																																																																																																																																																																																																				
out	OUT16	OUT15	OUT14	OUT13	OUT12	OUT11	OUT10	OUT9																																																																																																																																																																																																																																				
bit	23	22	21	20	19	18	17	16																																																																																																																																																																																																																																				
out	OUT24	OUT23	OUT22	OUT21	OUT20	OUT19	OUT18	OUT17																																																																																																																																																																																																																																				
bit	31	30	29	28	27	26	25	24																																																																																																																																																																																																																																				
out	OUT32	OUT31	OUT30	OUT29	OUT28	OUT27	OUT26	OUT25																																																																																																																																																																																																																																				
bit	39	38	37	36	35	34	33	32																																																																																																																																																																																																																																				
out	OUT40	OUT39	OUT38	OUT37	OUT36	OUT35	OUT34	OUT33																																																																																																																																																																																																																																				

@PSH		状態通知 (つづき)								
パラメータ		bit	47	46	45	44	43	42	41	40
		out	OUT48	OUT47	OUT46	OUT45	OUT44	OUT43	OUT42	OUT41
		bit	55	54	53	52	51	50	49	48
		out	OUT56	OUT55	OUT54	OUT53	OUT52	OUT51	OUT50	OUT49
		bit	63	62	61	60	59	58	57	56
		out	OUT64	OUT63	OUT62	OUT61	OUT60	OUT59	OUT58	OUT57
		状態変化を検知したチャンネルのビットが 1 になり、16 進数で表示します。 OUT1 が変化 ⇒ 1 OUT16 と OUT2 が変化 ⇒ 8002 OUT17 ~ OUT24 が変化 ⇒ FF0000								
		system : システム状態変化の検知 0 = 変化なし, 1 = 変化あり								
取得例	受信	@PSH,1,0,0<CR><LF>								
	説明	製品の状態変化情報を取得。 製品の状態変化は以下のとおり。 <ul style="list-style-type: none"> ・入力状態変化 : IN1 ・出力状態変化 : 変化なし ・システム状態変化 : 変化なし 								
備考		@GPH / @SPH TCP, RS-232C による状態通知間隔 (P.110) が設定されている場合のみ、本機からコマンドが送信されます。								

@AIN		入力信号状態 (チャンネルごと)				
取得	送信	@AIN, in<CR><LF>				
	返信	@AIN, status_1, status_2, status_3, status_4, status_5, status_6, status_7, status_8, status_9, status_10, status_11, status_12, status_13, status_14, status_15, status_16, status_17, status_18, status_19<CR><LF>				
パラメータ		in : 取得チャンネル 1 = IN1 ~ n = INn				
		status_1 : 入力チャンネル				
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>1 = IN1 ~ n = INn</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	1	1 = IN1 ~ n = INn
		表示例	表示内容説明			
		1	1 = IN1 ~ n = INn			
		status_2 : 製品型番				
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FDX-S16U</td> <td>製品型番</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	FDX-S16U	製品型番
		表示例	表示内容説明			
		FDX-S16U	製品型番			
		status_3 : バージョン				
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>01.00.00</td> <td>バージョン</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	01.00.00	バージョン
		表示例	表示内容説明			
		01.00.00	バージョン			
status_4 : 有効データ数						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>スロット未搭載</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>スロット搭載</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	1	スロット未搭載	15	スロット搭載
表示例	表示内容説明					
1	スロット未搭載					
15	スロット搭載					
status_5 : 入力スロットボードの搭載状態						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>スロット未搭載</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>スロット搭載</td> </tr> </tbody> </table> <p>※未搭載の場合、status_6 以降の情報はありません。</p>	表示例	表示内容説明	0	スロット未搭載	1	スロット搭載
表示例	表示内容説明					
0	スロット未搭載					
1	スロット搭載					
status_6 : 入力映像の水平画素数						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>入力信号なし</td> </tr> <tr> <td>1920</td> <td>1920 ピクセル</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	0	入力信号なし	1920	1920 ピクセル
表示例	表示内容説明					
0	入力信号なし					
1920	1920 ピクセル					
status_7 : 入力映像の垂直画素数						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>入力信号なし</td> </tr> <tr> <td>1080</td> <td>1080 ライン</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	0	入力信号なし	1080	1080 ライン
表示例	表示内容説明					
0	入力信号なし					
1080	1080 ライン					

@AIN	入力信号状態 (チャンネルごと) (つづき)						
パラメータ	status_8 : 入力映像の垂直同期周波数						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>入力信号なし</td> </tr> <tr> <td>59.94</td> <td>59.94 Hz</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	0	入力信号なし	59.94	59.94 Hz
	表示例	表示内容説明					
	0	入力信号なし					
	59.94	59.94 Hz					
	status_9 : 入力映像の走査方式						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0 : 入力信号なし 1 : プログレッシブ方式 2 : インターレース方式</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	1	0 : 入力信号なし 1 : プログレッシブ方式 2 : インターレース方式		
表示例	表示内容説明						
1	0 : 入力信号なし 1 : プログレッシブ方式 2 : インターレース方式						
status_10 : 入力映像の HDMI / DVI モード							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>0 : 入力信号なし 1 : DVI 信号入力 2 : HDMI 信号入力 3 : SDI 信号入力</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	2	0 : 入力信号なし 1 : DVI 信号入力 2 : HDMI 信号入力 3 : SDI 信号入力			
表示例	表示内容説明						
2	0 : 入力信号なし 1 : DVI 信号入力 2 : HDMI 信号入力 3 : SDI 信号入力						
status_11 : 入力映像の色空間							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0 : 入力信号なし 1 : RGB 入力 2 : YCbCr 4:2:2 入力 3 : YCbCr 4:4:4 入力 4 : YCbCr 4:2:0 入力 255 : 不明</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	1	0 : 入力信号なし 1 : RGB 入力 2 : YCbCr 4:2:2 入力 3 : YCbCr 4:4:4 入力 4 : YCbCr 4:2:0 入力 255 : 不明			
表示例	表示内容説明						
1	0 : 入力信号なし 1 : RGB 入力 2 : YCbCr 4:2:2 入力 3 : YCbCr 4:4:4 入力 4 : YCbCr 4:2:0 入力 255 : 不明						
status_12 : 入力映像のカラーレンジ							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>0 : 入力信号なし 1 : リミテッドレンジ入力 2 : フルレンジ入力</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	2	0 : 入力信号なし 1 : リミテッドレンジ入力 2 : フルレンジ入力			
表示例	表示内容説明						
2	0 : 入力信号なし 1 : リミテッドレンジ入力 2 : フルレンジ入力						
status_13 : 入力映像の色深度							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0 : 入力信号なし 1 : 24 bit / pixel (8 bit / component) 2 : 30 bit / pixel (10 bit / component) 3 : 36 bit / pixel (12 bit / component)</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	1	0 : 入力信号なし 1 : 24 bit / pixel (8 bit / component) 2 : 30 bit / pixel (10 bit / component) 3 : 36 bit / pixel (12 bit / component)			
表示例	表示内容説明						
1	0 : 入力信号なし 1 : 24 bit / pixel (8 bit / component) 2 : 30 bit / pixel (10 bit / component) 3 : 36 bit / pixel (12 bit / component)						

@AIN	入力信号状態 (チャンネルごと) (つづき)				
パラメータ	status_14 : +5 V 信号入力状態				
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0 : +5 V 信号なし 1 : +5 V 信号あり</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	1	0 : +5 V 信号なし 1 : +5 V 信号あり
	表示例	表示内容説明			
	1	0 : +5 V 信号なし 1 : +5 V 信号あり			
	status_15 : 入力映像の HDCP 認証有無 (ソース機器側からの認証)				
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>0 : 入力信号なし 1 : HDCP なし 2 : HDCP 1.4 3 : HDCP 2.2 Type 0 4 : HDCP 2.2 Type 1</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	2	0 : 入力信号なし 1 : HDCP なし 2 : HDCP 1.4 3 : HDCP 2.2 Type 0 4 : HDCP 2.2 Type 1
	表示例	表示内容説明			
2	0 : 入力信号なし 1 : HDCP なし 2 : HDCP 1.4 3 : HDCP 2.2 Type 0 4 : HDCP 2.2 Type 1				
status_16 : 音声入力形式					
<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0 : 入力信号なし 1 : リニア PCM 2 : 圧縮音声</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	1	0 : 入力信号なし 1 : リニア PCM 2 : 圧縮音声	
表示例	表示内容説明				
1	0 : 入力信号なし 1 : リニア PCM 2 : 圧縮音声				
status_17 : 音声入力サンプリング周波数					
<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5</td> <td>0 : 入力信号なし 1 : 22.05 kHz 2 : 24.0 kHz 3 : 32 kHz 4 : 44.1 kHz 5 : 48 kHz 6 : 88.2 kHz 7 : 96 kHz 8 : 176 kHz 9 : 192 kHz 10 : 768.0 kHz 255 : 不明</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	5	0 : 入力信号なし 1 : 22.05 kHz 2 : 24.0 kHz 3 : 32 kHz 4 : 44.1 kHz 5 : 48 kHz 6 : 88.2 kHz 7 : 96 kHz 8 : 176 kHz 9 : 192 kHz 10 : 768.0 kHz 255 : 不明	
表示例	表示内容説明				
5	0 : 入力信号なし 1 : 22.05 kHz 2 : 24.0 kHz 3 : 32 kHz 4 : 44.1 kHz 5 : 48 kHz 6 : 88.2 kHz 7 : 96 kHz 8 : 176 kHz 9 : 192 kHz 10 : 768.0 kHz 255 : 不明				
status_18 : 音声入力ビット長					
<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>9</td> <td>0 : 入力信号なし 1 : 16 bit 2 : 17 bit 3 : 18 bit 4 : 19 bit 5 : 20 bit 6 : 21 bit 7 : 22 bit 8 : 23 bit 9 : 24 bit 255 : 不明</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	9	0 : 入力信号なし 1 : 16 bit 2 : 17 bit 3 : 18 bit 4 : 19 bit 5 : 20 bit 6 : 21 bit 7 : 22 bit 8 : 23 bit 9 : 24 bit 255 : 不明	
表示例	表示内容説明				
9	0 : 入力信号なし 1 : 16 bit 2 : 17 bit 3 : 18 bit 4 : 19 bit 5 : 20 bit 6 : 21 bit 7 : 22 bit 8 : 23 bit 9 : 24 bit 255 : 不明				

@AIN		入力信号状態 (チャンネルごと) (つづき)				
パラメータ		status_19 : 音声入力 HBR モード <table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td> 0 : 入力信号なし 1 : HBR 以外のモード (PCM モード、その他の圧縮音声) 2 : HBR モード </td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	1	0 : 入力信号なし 1 : HBR 以外のモード (PCM モード、その他の圧縮音声) 2 : HBR モード
表示例	表示内容説明					
1	0 : 入力信号なし 1 : HBR 以外のモード (PCM モード、その他の圧縮音声) 2 : HBR モード					
取得例	送信 返信	@AIN,1<CR><LF> @AIN,1,FDX-S16U,01.00.00,15,1,1920,1080,59.94,1,2,1,2,1,1,2,1,5,9,1<CR><LF>				
	説明	IN1 の入力信号から全状態を取得。 入力信号の全状態は以下のとおり。 <ul style="list-style-type: none"> ・取得チャンネル : IN1 ・製品型番 : FDX-S16U ・バージョン : 01.00.00 ・有効データ数 : 有効データ数 15 ・入力スロットボードの搭載状態 : 搭載 ・入力映像の水平画素数 : 1920 ピクセル ・入力映像の垂直画素数 : 1080 ライン ・入力映像周波数 : 59.94 Hz ・入力映像の走査方式 : プログレッシブ方式 ・入力映像の HDMI / DVI モード : HDMI 信号入力 ・入力映像の色空間 : RGB 入力 ・入力映像のカラーレンジ : フルレンジ入力 ・入力映像の色深度 : 24 bit / pixel (8 bit / component) ・+5V 信号入力状態 : +5 V 信号あり ・入力信号の HDCP 認証有無 : HDCP 1.4 ・音声入力形式 : リニア PCM ・音声入力サンプリング周波数 : 48 kHz ・音声入力ビット長 : 24 bit ・音声入力 HBR モード : HBR 以外のモード 				
備考		—				

@AOT		出力信号状態 (チャンネルごと)																												
取得	送信	@AOT, out<CR><LF>																												
	返信	@AOT, status_1, status_2, status_3, status_4, status_5, status_6, status_7, status_8, status_9, status_10, status_11, status_12, status_13, status_14, status_15, status_16, status_17, status_18, status_19, status_20, status_21, status_22, status_23, status_24, status_25<CR><LF>																												
パラメータ		<p>out : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn</p> <p>status_1 : 出力チャンネル</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>1 = OUT1 ~ n = OUTn</td> </tr> </tbody> </table> <p>status_2 : 製品型番</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FDX-S16U</td> <td>製品型番</td> </tr> </tbody> </table> <p>status_3 : バージョン</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>01.00.00</td> <td>バージョン</td> </tr> </tbody> </table> <p>status_4 : 有効データ数</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>スロット未搭載</td> </tr> <tr> <td>21</td> <td>スロット搭載</td> </tr> </tbody> </table> <p>status_5 : 出力スロットボードの搭載状態</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>スロット未搭載</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>スロット搭載</td> </tr> </tbody> </table> <p>※未搭載の場合、status_6 以降の情報はありません。</p> <p>status_6 : 選択中の入力チャンネル</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0 = 選択なし 1 = IN1 ~ n = INn</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	1	1 = OUT1 ~ n = OUTn	表示例	表示内容説明	FDX-S16U	製品型番	表示例	表示内容説明	01.00.00	バージョン	表示例	表示内容説明	1	スロット未搭載	21	スロット搭載	表示例	表示内容説明	0	スロット未搭載	1	スロット搭載	表示例	表示内容説明	1	0 = 選択なし 1 = IN1 ~ n = INn
表示例	表示内容説明																													
1	1 = OUT1 ~ n = OUTn																													
表示例	表示内容説明																													
FDX-S16U	製品型番																													
表示例	表示内容説明																													
01.00.00	バージョン																													
表示例	表示内容説明																													
1	スロット未搭載																													
21	スロット搭載																													
表示例	表示内容説明																													
0	スロット未搭載																													
1	スロット搭載																													
表示例	表示内容説明																													
1	0 = 選択なし 1 = IN1 ~ n = INn																													

@AOT	出力信号状態 (チャンネルごと) (つづき)						
パラメータ	status_7 : 出力映像の水平画素数 <table border="1" data-bbox="416 309 1311 434"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>出力信号なし</td> </tr> <tr> <td>1920</td> <td>1920 ピクセル</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	0	出力信号なし	1920	1920 ピクセル
	表示例	表示内容説明					
	0	出力信号なし					
	1920	1920 ピクセル					
	status_8 : 出力映像の垂直画素数 <table border="1" data-bbox="416 551 1311 676"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>出力信号なし</td> </tr> <tr> <td>1080</td> <td>1080 ライン</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	0	出力信号なし	1080	1080 ライン
	表示例	表示内容説明					
	0	出力信号なし					
	1080	1080 ライン					
	status_9 : 出力映像の垂直同期周波数 <table border="1" data-bbox="416 792 1311 918"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>出力信号なし</td> </tr> <tr> <td>59.94</td> <td>59.94 Hz</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	0	出力信号なし	59.94	59.94 Hz
	表示例	表示内容説明					
	0	出力信号なし					
	59.94	59.94 Hz					
status_10 : 出力映像の走査方式 <table border="1" data-bbox="416 1034 1311 1196"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0 : 出力信号なし 1 : プログレッシブ方式 2 : インターレース方式</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	1	0 : 出力信号なし 1 : プログレッシブ方式 2 : インターレース方式			
表示例	表示内容説明						
1	0 : 出力信号なし 1 : プログレッシブ方式 2 : インターレース方式						
status_11 : 出力映像の HDMI / DVI モード <table border="1" data-bbox="416 1312 1311 1514"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>0 : 出力信号なし 1 : DVI 信号出力 2 : HDMI 信号出力 3 : SDI 信号出力</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	2	0 : 出力信号なし 1 : DVI 信号出力 2 : HDMI 信号出力 3 : SDI 信号出力			
表示例	表示内容説明						
2	0 : 出力信号なし 1 : DVI 信号出力 2 : HDMI 信号出力 3 : SDI 信号出力						
status_12 : 出力映像の色空間 <table border="1" data-bbox="416 1630 1311 1868"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0 : 出力信号なし 1 : RGB 出力 2 : YCbCr 4:2:2 出力 3 : YCbCr 4:4:4 出力 4 : YCbCr 4:2:0 出力</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	1	0 : 出力信号なし 1 : RGB 出力 2 : YCbCr 4:2:2 出力 3 : YCbCr 4:4:4 出力 4 : YCbCr 4:2:0 出力			
表示例	表示内容説明						
1	0 : 出力信号なし 1 : RGB 出力 2 : YCbCr 4:2:2 出力 3 : YCbCr 4:4:4 出力 4 : YCbCr 4:2:0 出力						

@AOT	出力信号状態 (チャンネルごと) (つづき)				
パラメータ	status_13 : 出力映像のカラーレンジ <table border="1" data-bbox="414 302 1308 470"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>0 : 出力信号なし 1 : リミテッドレンジ出力 2 : フルレンジ出力</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	2	0 : 出力信号なし 1 : リミテッドレンジ出力 2 : フルレンジ出力
	表示例	表示内容説明			
2	0 : 出力信号なし 1 : リミテッドレンジ出力 2 : フルレンジ出力				
	status_14 : 出力映像の色深度 <table border="1" data-bbox="414 582 1308 784"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0 : 出力信号なし 1 : 24 bit / pixel (8 bit / component) 2 : 30 bit / pixel (10 bit / component) 3 : 36 bit / pixel (12 bit / component)</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	1	0 : 出力信号なし 1 : 24 bit / pixel (8 bit / component) 2 : 30 bit / pixel (10 bit / component) 3 : 36 bit / pixel (12 bit / component)
	表示例	表示内容説明			
1	0 : 出力信号なし 1 : 24 bit / pixel (8 bit / component) 2 : 30 bit / pixel (10 bit / component) 3 : 36 bit / pixel (12 bit / component)				
	status_15 : ホットプラグ検出状態 <table border="1" data-bbox="414 907 1308 1030"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0 : ホットプラグ検出なし 1 : ホットプラグ検出あり</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	1	0 : ホットプラグ検出なし 1 : ホットプラグ検出あり
	表示例	表示内容説明			
1	0 : ホットプラグ検出なし 1 : ホットプラグ検出あり				
	status_16 : HDCP 認証状態 <table border="1" data-bbox="414 1142 1308 1422"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4</td> <td>0 : HDCP 認証なし 1 : HDCP 認証中 2 : HDCP 認証中 3 : HDCP 認証中 4 : HDCP 認証正常終了 5 : HDCP 認証異常終了</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	4	0 : HDCP 認証なし 1 : HDCP 認証中 2 : HDCP 認証中 3 : HDCP 認証中 4 : HDCP 認証正常終了 5 : HDCP 認証異常終了
	表示例	表示内容説明			
4	0 : HDCP 認証なし 1 : HDCP 認証中 2 : HDCP 認証中 3 : HDCP 認証中 4 : HDCP 認証正常終了 5 : HDCP 認証異常終了				
	status_17 : HDCP の出力状態 <table border="1" data-bbox="414 1534 1308 1736"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0 : HDCP 出力なし 1 : HDCP 1.4 出力 2 : HDCP 2.2 Type 0 出力 3 : HDCP 2.2 Type 1 出力</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	1	0 : HDCP 出力なし 1 : HDCP 1.4 出力 2 : HDCP 2.2 Type 0 出力 3 : HDCP 2.2 Type 1 出力
	表示例	表示内容説明			
1	0 : HDCP 出力なし 1 : HDCP 1.4 出力 2 : HDCP 2.2 Type 0 出力 3 : HDCP 2.2 Type 1 出力				

@AOT	出力信号状態 (チャンネルごと) (つづき)																	
パラメータ	status_18 : 音声出力形式 <table border="1" data-bbox="418 309 1311 472"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0 : 出力信号なし 1 : リニア PCM 2 : 圧縮音声</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	1	0 : 出力信号なし 1 : リニア PCM 2 : 圧縮音声													
	表示例	表示内容説明																
	1	0 : 出力信号なし 1 : リニア PCM 2 : 圧縮音声																
	status_19 : EDID 読み込み状態 <table border="1" data-bbox="418 589 1311 752"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>0 : 未接続(EDID 未取得) 1 : 失敗 2 : 成功</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	2	0 : 未接続(EDID 未取得) 1 : 失敗 2 : 成功													
	表示例	表示内容説明																
	2	0 : 未接続(EDID 未取得) 1 : 失敗 2 : 成功																
status_20 : HDMI / DVI モード シンク 機器対応状態 <table border="1" data-bbox="418 869 1311 1070"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>0 : 未接続(EDID 未取得) 1 : DVI モード 2 : HDMI モード (リニア PCM 対応) 3 : HDMI モード (圧縮音声対応)</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	2	0 : 未接続(EDID 未取得) 1 : DVI モード 2 : HDMI モード (リニア PCM 対応) 3 : HDMI モード (圧縮音声対応)														
表示例	表示内容説明																	
2	0 : 未接続(EDID 未取得) 1 : DVI モード 2 : HDMI モード (リニア PCM 対応) 3 : HDMI モード (圧縮音声対応)																	
status_21 : 色空間 シンク 機器対応状態 <table border="1" data-bbox="418 1184 1428 1308"> <thead> <tr> <th>bit</th> <th>7</th> <th>6</th> <th>5</th> <th>4</th> <th>3</th> <th>2</th> <th>1</th> <th>0</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Color</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>YCbCr 4:2:0</td> <td>YCbCr 4:4:4</td> <td>YCbCr 4:2:2</td> <td>RGB</td> </tr> </tbody> </table> <p>色空間に対応したビットが 1 になり、10 進数で表示します。 “0” は未接続 (EDID 未取得) です。</p>	bit	7	6	5	4	3	2	1	0	Color	-	-	-	-	YCbCr 4:2:0	YCbCr 4:4:4	YCbCr 4:2:2	RGB
bit	7	6	5	4	3	2	1	0										
Color	-	-	-	-	YCbCr 4:2:0	YCbCr 4:4:4	YCbCr 4:2:2	RGB										
status_22 : 色深度 シンク 機器対応状態 <table border="1" data-bbox="418 1503 1311 1704"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0 : 未接続 (EDID 未取得) 1 : 24 bit / pixel (8 bit / component) 2 : 30 bit / pixel (10 bit / component) 3 : 36 bit / pixel (12 bit / component)</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	1	0 : 未接続 (EDID 未取得) 1 : 24 bit / pixel (8 bit / component) 2 : 30 bit / pixel (10 bit / component) 3 : 36 bit / pixel (12 bit / component)														
表示例	表示内容説明																	
1	0 : 未接続 (EDID 未取得) 1 : 24 bit / pixel (8 bit / component) 2 : 30 bit / pixel (10 bit / component) 3 : 36 bit / pixel (12 bit / component)																	

@AOT	出力信号状態 (チャンネルごと) (つづき)				
パラメータ	status_23 : HDCP シンク機器対応状態 <table border="1" data-bbox="416 311 1310 510"> <thead> <tr> <th data-bbox="416 311 740 347">表示例</th> <th data-bbox="740 311 1310 347">表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="416 347 740 510">2</td> <td data-bbox="740 347 1310 510"> 0 : 未接続 (EDID 未取得) 1 : HDCP 非対応 2 : HDCP 1.4 対応 3 : HDCP 2.2 対応 </td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	2	0 : 未接続 (EDID 未取得) 1 : HDCP 非対応 2 : HDCP 1.4 対応 3 : HDCP 2.2 対応
	表示例	表示内容説明			
	2	0 : 未接続 (EDID 未取得) 1 : HDCP 非対応 2 : HDCP 1.4 対応 3 : HDCP 2.2 対応			
	status_24 : SCDC シンク機器対応状態 <table border="1" data-bbox="416 629 1310 788"> <thead> <tr> <th data-bbox="416 629 740 665">表示例</th> <th data-bbox="740 629 1310 665">表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="416 665 740 788">2</td> <td data-bbox="740 665 1310 788"> 0 : 未接続 (EDID 未取得) 1 : SCDC 非対応 2 : SCDC 対応 </td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	2	0 : 未接続 (EDID 未取得) 1 : SCDC 非対応 2 : SCDC 対応
	表示例	表示内容説明			
	2	0 : 未接続 (EDID 未取得) 1 : SCDC 非対応 2 : SCDC 対応			
	status_25 : HDR シンク機器対応状態 <table border="1" data-bbox="416 907 1310 1066"> <thead> <tr> <th data-bbox="416 907 740 943">表示例</th> <th data-bbox="740 907 1310 943">表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="416 943 740 1066">2</td> <td data-bbox="740 943 1310 1066"> 0 : 未接続 (EDID 未取得) 1 : HDR 非対応 2 : HDR 対応 </td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	2	0 : 未接続 (EDID 未取得) 1 : HDR 非対応 2 : HDR 対応
	表示例	表示内容説明			
	2	0 : 未接続 (EDID 未取得) 1 : HDR 非対応 2 : HDR 対応			

@AOT		出力信号状態 (チャンネルごと) (つづき)
取得例	送信 返信	@AOT,1<CR><LF> @AOT,1,FDX-S16U,01.00.00,21,1,1,1920,1080,59.94,1,2,1,2,1,1,4,1,1,2,2,7,1,2,2,2<CR><LF>
	説明	<p>OUT1 の出力信号から全状態を取得。 出力信号の全状態は以下のとおり。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・取得チャンネル：OUT1 ・製品型番：FDX-S16U ・バージョン：01.00.00 ・有効データ数：21 ・出力スロットボードの搭載状態：搭載 ・選択中の入力チャンネル：IN1 ・出力映像の水平画素数：1920 ピクセル ・出力映像の垂直画素数：1080 ライン ・出力映像周波数：59.94 Hz ・出力映像の走査方式：プログレッシブ方式 ・出力映像の HDMI / DVI モード：HDMI 信号出力 ・出力映像の色空間：RGB 出力 ・出力映像のカラーレンジ：フルレンジ出力 ・出力映像の色深度：24 bit / pixel (8 bit / component) ・ホットプラグ検出状態：ホットプラグ検出あり ・HDCP 認証状態：正常終了 ・HDCP の出力状態：HDCP 1.4 出力 ・音声出力形式：リニア PCM ・EDID 読み込み状態：成功 ・HDMI / DVI モード シンク機器対応状態：HDMI モード (リニア PCM 対応) ・色空間 シンク機器対応状態：RGB, YCbCr 4:4:4, YCbCr 4:2:2 対応 ・色深度 シンク機器対応状態：24 bit / pixel (8 bit / component) ・HDCP シンク機器対応状態：HDCP 1.4 対応 ・SCDC シンク機器対応状態：SCDC 対応 ・HDR シンク機器対応状態：HDR 対応
備考		—

@GAA		アラーム状態				
取得	送信	@GAA<CR><LF>				
	返信	@GAA, status_1, status_2, status_3, status_4, status_5_1, staus_5_2, …, status_5_16, status_6_1, status_6_2, …, status_6_16, status_7_1, status_7_2, …, status_7_10<CR><LF>				
パラメータ		status_1 : 製品型番				
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FDX-S16U</td> <td>製品型番</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	FDX-S16U	製品型番
		表示例	表示内容説明			
		FDX-S16U	製品型番			
		status_2 : バージョン				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>01.00.00</td> <td>バージョン</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	01.00.00	バージョン		
表示例	表示内容説明					
01.00.00	バージョン					
status_3 : 有効データ数						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>12</td> <td>FDX-S08U は “9” 固定です。 FDX-S16U は “12” 固定です。 FDX-S32U は “22” 固定です。 FDX-S64U は “43” 固定です。</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	12	FDX-S08U は “9” 固定です。 FDX-S16U は “12” 固定です。 FDX-S32U は “22” 固定です。 FDX-S64U は “43” 固定です。		
表示例	表示内容説明					
12	FDX-S08U は “9” 固定です。 FDX-S16U は “12” 固定です。 FDX-S32U は “22” 固定です。 FDX-S64U は “43” 固定です。					
		status_4 : 電源電圧状態、オーディオボード状態				
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0 : 異常なし 1 : 電源電圧異常あり 2 : オーディオボード (FDX-S64U の場合は OPTION A) 異常あり 4 : オーディオボード (OPTION B) 異常あり (FDX-S64U のみ) 複数の異常がある場合は下記のように加算した数字となります。 3 : 電源電圧、オーディオボード (OPTION A) 共に異常あり 6 : オーディオボード (OPTION A、OPTION B) 共に異常あり 7 : 電源電圧、オーディオボード (OPTION A、 OPTION B) 共に異常あり</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	0	0 : 異常なし 1 : 電源電圧異常あり 2 : オーディオボード (FDX-S64U の場合は OPTION A) 異常あり 4 : オーディオボード (OPTION B) 異常あり (FDX-S64U のみ) 複数の異常がある場合は下記のように加算した数字となります。 3 : 電源電圧、オーディオボード (OPTION A) 共に異常あり 6 : オーディオボード (OPTION A、OPTION B) 共に異常あり 7 : 電源電圧、オーディオボード (OPTION A、 OPTION B) 共に異常あり
表示例	表示内容説明					
0	0 : 異常なし 1 : 電源電圧異常あり 2 : オーディオボード (FDX-S64U の場合は OPTION A) 異常あり 4 : オーディオボード (OPTION B) 異常あり (FDX-S64U のみ) 複数の異常がある場合は下記のように加算した数字となります。 3 : 電源電圧、オーディオボード (OPTION A) 共に異常あり 6 : オーディオボード (OPTION A、OPTION B) 共に異常あり 7 : 電源電圧、オーディオボード (OPTION A、 OPTION B) 共に異常あり					

@GAA	アラーム状態 (つづき)				
パラメータ	<p>status_5_1-16 : 入力スロットボード状態</p> <p>FDX-S08U は status_5_1 ~ status_5_2 の 2 スロット分になります。 FDX-S16U は status_5_1 ~ status_5_4 の 4 スロット分になります。 FDX-S32U は status_5_1 ~ status_5_8 の 8 スロット分になります。 FDX-S64U は status_5_1 ~ status_5_16 の 16 スロット分になります。</p> <table border="1" data-bbox="416 504 1310 703"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0 : 異常なし 2 : 温度異常 4 : 温度以外の異常 -1 : スロットボード未搭載</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	0	0 : 異常なし 2 : 温度異常 4 : 温度以外の異常 -1 : スロットボード未搭載
表示例	表示内容説明				
0	0 : 異常なし 2 : 温度異常 4 : 温度以外の異常 -1 : スロットボード未搭載				
	<p>status_6_1-16 : 出力スロットボード状態</p> <p>FDX-S08U は status_6_1 ~ status_6_2 の 2 スロット分になります。 FDX-S16U は status_6_1 ~ status_6_4 の 4 スロット分になります。 FDX-S32U は status_6_1 ~ status_6_8 の 8 スロット分になります。 FDX-S64U は status_6_1 ~ status_6_16 の 16 スロット分になります。</p> <table border="1" data-bbox="416 1014 1310 1214"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0 : 異常なし 2 : 温度異常 4 : 温度以外の異常 -1 : スロットボード未搭載</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	0	0 : 異常なし 2 : 温度異常 4 : 温度以外の異常 -1 : スロットボード未搭載
表示例	表示内容説明				
0	0 : 異常なし 2 : 温度異常 4 : 温度以外の異常 -1 : スロットボード未搭載				
	<p>status_7_1-10 : ファン状態</p> <p>FDX-S08U は status_7_1 ~ status_7_4 の 4 個分になります。 FDX-S16U は status_7_1 ~ status_7_3 の 3 個分になります。 FDX-S32U は status_7_1 ~ status_7_5 の 5 個分になります。 FDX-S64U は status_7_1 ~ status_7_10 の 10 個分になります。</p> <table border="1" data-bbox="416 1525 1310 1648"> <thead> <tr> <th>表示例</th> <th>表示内容説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0 : 異常なし 1 : 異常あり</td> </tr> </tbody> </table>	表示例	表示内容説明	0	0 : 異常なし 1 : 異常あり
表示例	表示内容説明				
0	0 : 異常なし 1 : 異常あり				

@GAA		アラーム状態 (つづき)
取得例	送信	@GAA<CR><LF>
	返信	@GAA,FDX-S16U,01.00.00,12,0,0,0,-1,-1,0,0,-1,-1,0,0,0<CR><LF>
	説明	<p>アラームの全状態を取得。 アラームの全状態は以下のとおり。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・製品型番 : FDX-S16U ・バージョン : 01.00.00 ・有効データ数 : 12 ・電源電圧、オーディオボード状態 : 異常なし ・入カスロットボード状態 : <ul style="list-style-type: none"> 入カスロット 1 : 異常なし 入カスロット 2 : 異常なし 入カスロット 3 : スロットボード未搭載 入カスロット 4 : スロットボード未搭載 ・出カスロットボード状態 : <ul style="list-style-type: none"> 出カスロット 1 : 異常なし 出カスロット 2 : 異常なし 出カスロット 3 : スロットボード未搭載 出カスロット 4 : スロットボード未搭載 ・ファン状態 : <ul style="list-style-type: none"> ファン 1 : 異常なし ファン 2 : 異常なし ファン 3 : 異常なし

@GAA		アラーム状態 (つづき)
取得例	送信 返信	@GAA<CR><LF> @GAA,FDX-S32U,01.00.00,22,0,0,0,0,0,-1,-1,-1,-1,0,0,0,0,-1,-1,-1,-1,0,0,0,0<CR><LF>
	説明	<p>アラームの全状態を取得。 アラームの全状態は以下のとおり。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・製品型番 : FDX-S32U ・バージョン : 01.00.00 ・有効データ数 : 22 ・電源電圧、オーディオボード状態 : 異常なし ・入力スロットボード状態 : <ul style="list-style-type: none"> 入力スロット 1 : 異常なし 入力スロット 2 : 異常なし 入力スロット 3 : 異常なし 入力スロット 4 : 異常なし 入力スロット 5 : スロットボード未搭載 入力スロット 6 : スロットボード未搭載 入力スロット 7 : スロットボード未搭載 入力スロット 8 : スロットボード未搭載 ・出力スロットボード状態 : <ul style="list-style-type: none"> 出力スロット 1 : 異常なし 出力スロット 2 : 異常なし 出力スロット 3 : 異常なし 出力スロット 4 : 異常なし 出力スロット 5 : スロットボード未搭載 出力スロット 6 : スロットボード未搭載 出力スロット 7 : スロットボード未搭載 出力スロット 8 : スロットボード未搭載 ・ファン状態 : <ul style="list-style-type: none"> ファン 1 : 異常なし ファン 2 : 異常なし ファン 3 : 異常なし ファン 4 : 異常なし ファン 5 : 異常なし
備考		機種により入出力スロット、ファンと電源ユニットの数が異なるため、コマンドの長さは異なります。

3.4.20 互換モード通信コマンド設定

mode / AV / V / A		チャンネル切換モード
取得	送信	mode<CR><LF>
	返信	status<CR><LF>
設定	送信	AV<CR><LF> (入出力チャンネル切換) V<CR><LF> (入出力チャンネル切換) A<CR><LF> (本機では非対応のモード)
	返信	—
パラメータ		status : チャンネル切換モード AV = 入出力チャンネル切換, V = 入出力チャンネル切換, A = 本機では非対応のモード
取得例	送信	mode<CR><LF>
	返信	AV<CR>
	説明	チャンネル切換モードを取得。 入出力チャンネル切換モードに設定されている。
設定例	送信	AV<CR><LF>
	返信	—
	説明	入出力チャンネル切換モードに変更。 正常終了。
備考		<ul style="list-style-type: none"> ・ 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換コマンドを受信するまでモードは保持されます。 ・ 電源投入時の初期状態は常に“AV”となります。 ・ 本機では、“A”の設定値は非対応です。 本機を制御するときは、“AV”または“V”の設定値をご使用ください。

z / なし		入出力チャンネル切換
取得	送信	z, output_1<CR><LF>
	返信	input_v / input_a<CR><LF>
設定	送信	input_1, output_1 (, input_2, output_2, …)<CR><LF>
	返信	—
パラメータ		output_1-n : 出力チャンネル r = 全出力 (設定時のみ), 0 = 全出力 (設定時のみ), 1 = OUT1 ~ n = OUTn
		input_v : 入力チャンネル input_a : “000” 固定です。 000 = OFF ※初期値, 001 = IN1 ~ 0n = INn
		input_1-n : 入力チャンネル q = OFF, 0 = OFF, 1 = IN1 ~ n = INn
取得例	送信	z,1<CR><LF>
	返信	001/000<CR>
	説明	OUT1 に設定されている入力チャンネルを取得。 IN1 が設定されている。
設定例	送信	1,3<CR><LF>
	返信	—
	説明	OUT3 を IN1 に設定。 正常終了。
備考		—

wva / w / wa		入出力チャンネル状態
取得	送信	wva<CR><LF> (本機と非対応モード向けの入出力チャンネル状態取得) w<CR><LF> (入出力チャンネル状態取得) wa<CR><LF> (本機では非対応のモード向け入出力チャンネル状態取得)
	返信	v_1; … (; v_n) / a_1; … (; a_n)<CR> (wva コマンドの返り値) v_1; … (; v_n)<CR> (w コマンドの返り値) a_1; … (; a_n)<CR> (wa コマンドの返り値)
	パラメータ	v_1-n : 出力チャンネルに割り当てられている入力チャンネル a_1-n : “000” 固定です。 000 = OFF ※初期値, 001 = IN1 ~ 0n = INn
取得例	送信	wva<CR><LF>
	返信	000;000;000;000;000;000;000;000;000;000;000;000;000;000;000;000/000;000; 000;000;000;000;000;000;000;000;000;000;000;000;000;000;000<CR>
	説明	入出力チャンネル状態を取得。 全出力チャンネルの入力チャンネルは OFF に設定されている。
備考		—

mem		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
取得	送信	mem<CR><LF>
	返信	video / audio<CR><LF>
パラメータ		video : 設定されている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 : “000” 固定です。 000 = なし, 001 = プリセットメモリ 1 ~ 032 = プリセットメモリ 32
取得例	送信	mem<CR><LF>
	返信	001/000<CR>
	説明	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。 プリセットメモリ番号 1 が一致している。
備考		複数のプリセットメモリ番号が一致する場合、小さい番号を返信します。

3.4.21 伝送モード

HDBaseT、SDVoE のみ

@G++ / @S++		RS-232C 伝送送信チャンネル設定
取得	送信	@G++<CR><LF>
	返信	@G++, ch_1, ..., ch_8 (, ch_9, ..., ch_n)<CR><LF>
設定	送信	@S++, ch_1 (, ch_2, ...)<CR><LF>
	返信	@S++, ch_1 (, ch_2, ...)<CR><LF>
パラメータ		ch_1 ~ ch_n : RS-232C 伝送送信チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn, 101 = IN1 ~ 100+n = INn
取得例	送信	@G++<CR><LF>
	返信	@G++,1,2,3,4<CR><LF>
	説明	RS-232C 伝送送信チャンネルの設定値を取得。 OUT1 ~ OUT4 が RS-232C 伝送送信チャンネルに設定されている。
設定例	送信	@S++,1,12<CR><LF>
	返信	@S++,1,12<CR><LF>
	説明	OUT1 と OUT12 を RS-232C 伝送送信チャンネルに設定。 正常終了。
備考		—

HDBaseT、SDVoE のみ

@G+R / @S+R		RS-232C 伝送受信チャンネル設定
取得	送信	@G+R<CR><LF>
	返信	@G+R, channel<CR><LF>
設定	送信	@S+R, channel<CR><LF>
	返信	@S+R, channel<CR><LF>
パラメータ		channel : RS-232C 伝送受信チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn, 101 = IN1 ~ 100+n = INn
取得例	送信	@G+R<CR><LF>
	返信	@G+R,4<CR><LF>
	説明	RS-232C 伝送受信チャンネルの設定値を取得。 OUT4 が RS-232C 伝送受信チャンネルに設定されている。
設定例	送信	@S+R,1<CR><LF>
	返信	@S+R,1<CR><LF>
	説明	OUT1 を RS-232C 伝送受信チャンネルに設定。 正常終了。
備考		—

HDBaseT、SDVoE のみ

@G+S / @S+S		RS-232C 伝送モード設定
取得	送信	@G+S<CR><LF>
	返信	@G+S, mode<CR><LF>
設定	送信	@S+S, mode<CR><LF>
	返信	@S+S, mode<CR><LF>
パラメータ		mode : RS-232C 伝送モード設定 0 = 通常モード, 1 = RS-232C 伝送モード RS-232C 伝送モードに設定すると以後、通常モードに設定するコマンドを受信する まで本機への通信は RS-232C 伝送されます。
取得例	送信	@G+S<CR><LF>
	返信	@G+S,1<CR><LF>
	説明	RS-232C 伝送設定の設定値を取得。 RS-232C 伝送モードに設定されている。
設定例	送信	@S+S,0<CR><LF>
	返信	@S+S,0<CR><LF>
	説明	RS-232C 伝送設定を通常モードに設定。 正常終了。
備考		—

HDBaseT、SDVoE のみ

@G-- / @S--		LAN 伝送送信チャンネル設定
取得	送信	@G--<CR><LF>
	返信	@G--, ch_1, ..., ch_8 (, ch_9, ..., ch_n)<CR><LF>
設定	送信	@S--, ch_1 (, ch_2, ...)<CR><LF>
	返信	@S--, ch_1 (, ch_2, ...)<CR><LF>
パラメータ		ch_1 ~ ch_n : LAN 伝送送信チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn, 101 = IN1 ~ 100+n = INn
取得例	送信	@G--<CR><LF>
	返信	@G--,1,2,3,4<CR><LF>
	説明	LAN 伝送送信チャンネルの設定値を取得。 OUT1 ~ OUT4 が LAN 伝送送信チャンネルに設定されている。
設定例	送信	@S--,1,12<CR><LF>
	返信	@S--,1,12<CR><LF>
	説明	OUT1 と OUT12 を LAN 伝送送信チャンネルに設定。 正常終了。
備考		—

HDBaseT、SDVoE のみ

@G-R / @S-R		LAN 伝送受信チャンネル設定
取得	送信	@G-R<CR><LF>
	返信	@G-R, ch_1, ..., ch_8 (, ch_9, ..., ch_n)<CR><LF>
設定	送信	@S-R, ch_1 (, ch_2, ...)<CR><LF>
	返信	@S-R, ch_1 (, ch_2, ...)<CR><LF>
パラメータ		ch_1 ~ ch_n : LAN 伝送受信チャンネル 1 = OUT1 ~ n = OUTn, 101 = IN1 ~ 100+n = INn
取得例	送信	@G-R<CR><LF>
	返信	@G-R,4<CR><LF>
	説明	LAN 伝送受信チャンネルの設定値を取得。 OUT4 が LAN 伝送受信チャンネルに設定されている。
設定例	送信	@S-R,1<CR><LF>
	返信	@S-R,1<CR><LF>
	説明	OUT1 を LAN 伝送受信チャンネルに設定。 正常終了。
備考		—

HDBaseT、SDVoE のみ

@G-S / @S-S		LAN 伝送モード設定
取得	送信	@G-S<CR><LF>
	返信	@G-S, mode<CR><LF>
設定	送信	@S-S, mode<CR><LF>
	返信	@S-S, mode<CR><LF>
パラメータ		mode : LAN 伝送モード設定 0 = 通常モード, 1 = LAN 伝送モード LAN 伝送モードに設定すると以後、通常モードに設定するコマンドを受信するまで本機への通信は LAN 伝送されます。
取得例	送信	@G-S<CR><LF>
	返信	@G-S,0<CR><LF>
	説明	LAN 伝送設定の設定値を取得。 LAN 伝送モードに設定されている。
設定例	送信	@S-S,0<CR><LF>
	返信	@S-S,0<CR><LF>
	説明	LAN 伝送設定を通常モードに設定。 正常終了。
備考		—

FDX-S シリーズ取扱説明書

<コマンドガイド>

Ver.4.10.0

発行日 2026 年 1 月 5 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 www.idk.co.jp