



デジタルマルチスイッチャ
MSD-EX1608

<コマンドガイド>

取扱説明書 Ver.2.1.0

商標について

- HDMI、High-Definition Multimedia Interface、および HDMI ロゴ は、米国およびその他の国における HDMI Licensing, LLC の商標または、登録商標です。
- Microsoft、Visual Basic は、米国 Microsoft Corporation の、米国およびその他の国における登録商標または商標です。
- Microsoft[®].NET は、お客様、情報、システムおよびデバイスを繋ぐソフトウェアです。
- 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利用いただくために、ご使用前に必ずこの「取扱説明書」をお読みください。

なお、取扱説明書は目的に応じて分冊で提供しています。必要に応じて、各取扱説明書をお読みください。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。

取扱説明書の分冊構成

取扱説明書は、下記のとおり分冊となっています。

■ユーザーズガイド

[目的]

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

■コマンドガイド(本書)

[目的]

- ・シリアル通信および LAN 通信などによる外部制御をする。

お客様がお持ちの製品のバージョンによっては、取扱説明書に記載される外観図、メニュー操作および通信コマンドなどが、一部異なる場合がありますのでご了承ください。

なお、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。また、コマンドガイドについては、ホームページからの提供となります。

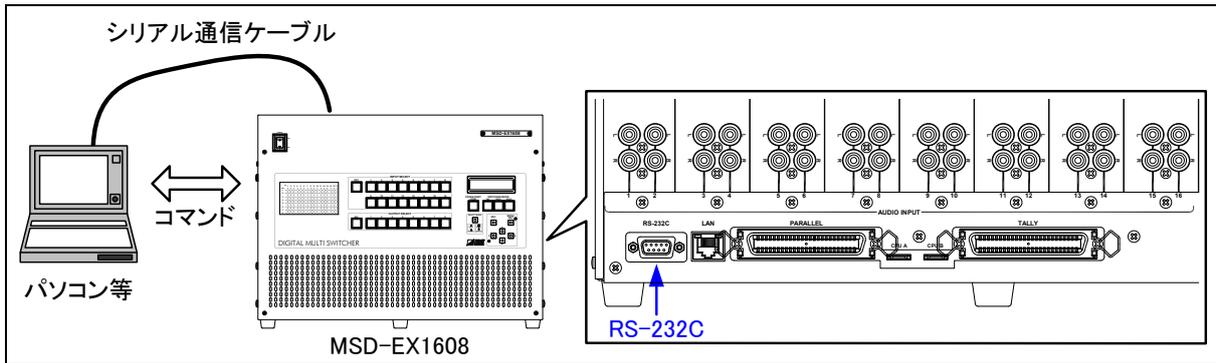
<http://www.idk.co.jp/>

目次

1	コマンド仕様	5
1.1	シリアル通信仕様	5
1.2	LAN通信仕様	6
1.2.1	TCP-IP接続数の制限と解決策	6
2	ASCIIコード表	10
3	コマンド概要	12
3.1	コマンド一覧	13
3.2	コマンド詳細	19
3.2.1	エラーステータス	19
3.2.2	入力チャンネル選択	20
3.2.3	画角設定	22
3.2.4	画質設定	33
3.2.5	入力設定	39
3.2.6	入力タイミング設定	43
3.2.7	出力設定	50
3.2.8	音声設定	57
3.2.9	EDID設定	68
3.2.10	シリアル端子設定	74
3.2.11	LAN設定	75
3.2.12	プリセットメモリ	78
3.2.13	パラレル入力(外部接点制御)	85
3.2.14	タリール出力(外部接点制御)	95
3.2.15	ビットマップ設定	96
3.2.16	その他設定	100

1 コマンド仕様

1.1 シリアル通信仕様

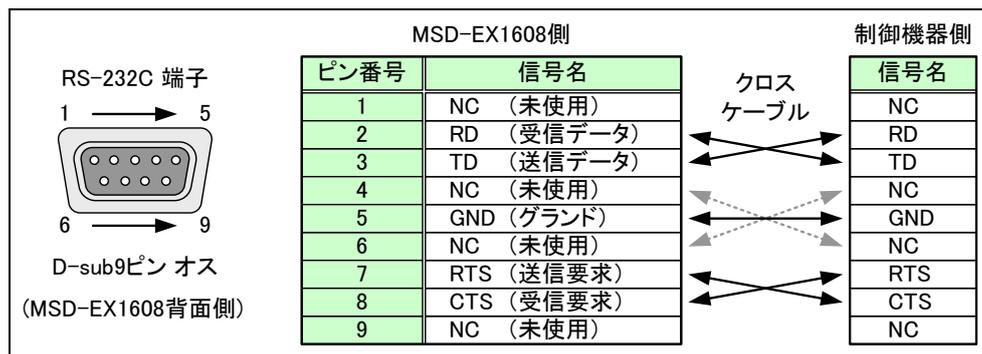


【図 1.1a】制御機器との接続

本機はシリアル通信による外部制御が可能です。パソコン等の制御装置と本機をシリアル通信ケーブルで接続し、コマンドにより本機の制御や状態の取得を行ってください。コマンドの文字表記はASCIIコード表(P. 10)に従います。シリアル端子の通信設定は「7.10 シリアル端子設定 (参照: ユーザーズガイド)」をご覧ください。

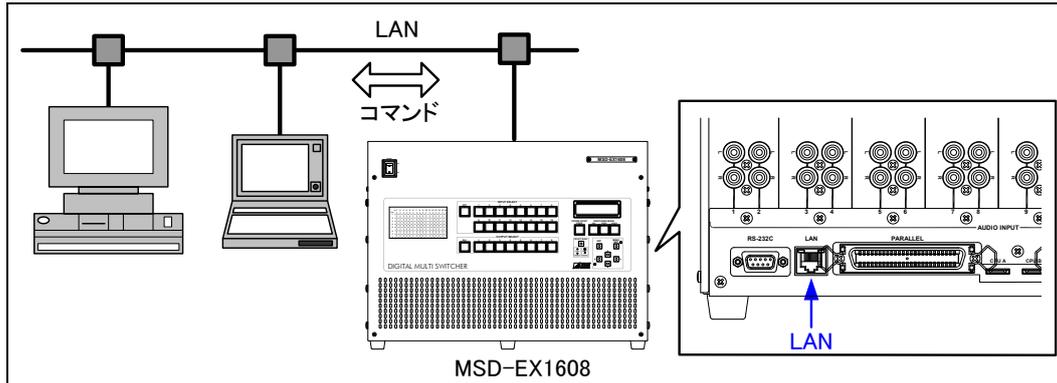
準拠規格	RS-232C
通信速度	4800, 9600, 19200, 38400[bps]
データビット長	8[bit]
パリティチェック	なし
ストップビット	1[bit]
Xパラメーター	無効
フロー制御	なし
デリミタ	CR LF (復帰+改行, 16進表記の 0D と 0A)
通信方式	全二重

【表 1.1】シリアル通信仕様



【図 1.1b】RS-232C コネクタ・ケーブル仕様

1.2 LAN通信仕様



【図 1.2a】 制御機器との LAN 接続

本機は LAN による外部制御が可能です。パソコン等の制御装置と本機を LAN で接続し、コマンドにより本機の制御や状態の取得を行って下さい。コマンドの文字表記はASCII コード表 (P. 10) に従います。コマンドによる制御を行う場合はポート 6000~6999 番、1100 番、23 番を使用してください。コネクション接続後、30 秒以上通信が無い場合、コネクションは切断されます。LAN の設定は「7.11 LAN (参照：ユーザーズガイド)」をご覧ください。

物理層	10BASE-T (IEEE802. 3i) /100Base-TX (IEEE802. 3u)
ネットワーク層	ARP, IP, ICMP
トランスポート層	TCP コマンド制御使用ポート：23, 1100, 6000~6999 WEB ブラウザ制御 (HTTP) 使用ポート：80, 5000~5999
アプリケーション層	HTTP, TELNET

【表 1.2】 LAN 通信仕様



【図 1.2b】 LAN コネクタ仕様

1.2.1 TCP-IPコネクション数の制限と解決策

本機が同時に接続できるのは、最大8コネクション(8ポート)です。したがって、9台以上のパソコンから制御を行う場合に、本機とのコネクションが出来なくなることがあります。

9コネクション以上の接続を行う場合は、お客様側のソフトで、通信コマンド送受信毎にTCP-IPのコネクションとクローズを行うことにより、本機側でポートの占有と解放が行われ、常時ポートが占有されなくなるため、論理的に8コネクション(8ポート)以上の接続を行うことが可能です。

お客様側 PC ソフト		MSD-EX1608
TCP-IP コネクション	→	(1 ポート占有→空き 7 ポート)
コマンド送信 (@xxx)	→	
	←	コマンド返信 (@xxx)
TCP-IP クローズ	→	(1 ポート開放→空き 8 ポート)

[図 1.2.1] 接続数を増やす手法

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

以下に、Microsoft Visual Basic.NET 2008 でのプログラミング例を示します。

105 行目の Button1_Click で、TextBox1 の「送信する通信コマンド」、TextBox2 の「通信先ホスト」、TextBox3 の「ポート番号」を取得し、本機へ通信コマンドを送信します。

本例では、コネクションとクローズを繰り返した場合にデータ送受信の遅延が問題になった場合のために以下のプログラミングを行っています。プログラミング例の、4、5、14、15、16 行目に相当します。

```
' クライアントをオープンします。
Private stClient As TcpClient          ' クライアントクラス
Private stns As System.Net.Sockets.NetworkStream ' ストリームクラス
Private portNum As Integer             ' ポート番号
Private hostName As String             ' ホスト名

stClient = New System.Net.Sockets.TcpClient(hostName, portNum)
stClient.NoDelay = True                ' 遅延を無効にします
stns = stClient.GetStream()           ' ストリーム オープン
```

※ TcpClient.NoDelay

送信バッファまたは受信バッファが設定されているサイズを超えていない場合に遅延を無効にします。既定値は False です。

NoDelay プロパティの変更により、送受信による遅延時間の軽減が可能です。

Microsoft Visual Basic.NET 2008 でのプログラミング例

```
1: Imports System
2: Imports System.Net.Sockets
3: Public Class Form1
4: Private stClient As TcpClient          ' クライアント
5: Private stns As System.Net.Sockets.NetworkStream ' ストリーム

6: Public Function mOpen(ByVal pHostName As String, ByVal pPortNum As Integer) As Boolean
7:     ' *****
8:     '   オープン
9:     '   戻り値 成功:True 失敗:False
10:    ' *****
11:    mOpen = False                        ' 初期値
12:    Try
13:        ' クライアントをオープンします。
14:        stClient = New System.Net.Sockets.TcpClient(pHostName, pPortNum)
15:        stClient.NoDelay = True          ' 送信/受信遅延を無効にします。
16:        stns = stClient.GetStream()     ' ストリーム オープン
17:        If stns.CanTimeout Then
18:            stns.ReadTimeout = 1000     ' タイムアウト時間(1000ms)
19:        End If
```

```

20:         mOpen = True                                ' 成功
21:     Catch ex As Exception
22:         Console.WriteLine(ex.Message)              ' 例外処理の表示
23:     End Try
24:
25: End Function
26: Private Function mSendMessage(ByVal pMsg As String) As String
27:     ' *****
28:     '   メッセージ送信
29:     '   pMsg   送信メッセージ
30:     '   戻り値  返答文字列
31:     ' *****
32:     Dim dtBirth As DateTime                          ' タイムアウト時間
33:     Dim wNow As DateTime                            ' 現在時間
34:     Dim pRecvMsg As String                          ' 返信メッセージ
35:     Dim bytes2(1024) As Byte                        ' 返信メッセージ一時格納エリア (Byte 型)
36:     Dim bytesRead2 As Integer                       ' 返信メッセージ一時格納エリア (Integer 型)
37:     Dim word As Byte()                              ' システム出力時の書き出し一時データ格納エリア
38:
39:     mSendMessage = ""                               ' 返信値 クリア
40:     pRecvMsg = ""                                   ' ワークエリアクリア
41:
42:     Try
43:         ' ----送信チェック----
44:         If stns.CanWrite Then                       ' 書き込み可能?
45:             ' 文字エンコード
46:             word = System.Text.Encoding.Default.GetBytes(pMsg + vbCrLf)
47:             ' ソケットに出力
48:             stns.Write(word, 0, word.Length)
49:         Else
50:             Exit Function
51:         End If
52:
53:         ' ----受信----
54:         dtBirth = DateTime.Now
55:         dtBirth = dtBirth.AddSeconds(3)             ' 3秒でタイムアウト
56:         Do
57:             wNow = DateTime.Now                     ' 現在時間と比較
58:             If (wNow > dtBirth) Then
59:                 Exit Do                             ' オーバーした場合処理を中断
60:             End If
61:
62:             If stns.CanRead Then                    ' 読み込み可能状態の場合
63:                 ' データの読み込み
64:                 bytesRead2 = stns.Read(bytes2, 0, bytes2.Length)
65:                 ' エンコード
66:                 pRecvMsg = pRecvMsg & _
67:                 System.Text.Encoding.Default.GetString(bytes2, 0, bytesRead2)
68:                 If pRecvMsg <> "" Then
69:                     ' @から CRLF までを抽出
70:                     If ((InStr(pRecvMsg, vbCrLf) <> 0) And (InStr(pRecvMsg, "@") <> 0)) Then
71:                         pRecvMsg = Mid(pRecvMsg, _
72:                             InStr(pRecvMsg, "@"), _
73:                             InStr(pRecvMsg, vbCrLf) _
74:                             - InStr(pRecvMsg, "@"))
75:                     End Do
76:                 End If
77:             End If
78:         End If
79:     Loop
80:     mSendMessage = pRecvMsg                         ' 受信データを返答
81:
82:     Catch ex As Exception
83:         Console.WriteLine(ex.Message)              ' 例外処理の表示
84:     End Try
85:
86: End Function

```

```

87: Public Sub mClose()
88:     '*****
89:     ' クローズ
90:     '*****
91:     Try
92:         If Not stns Is Nothing Then           ' ストリームの存在有無
93:             stns.Close()                     ' ストリームクローズ
94:         End If
95:
96:         If Not stClient Is Nothing Then      ' クライアントの存在有無
97:             stClient.Close()                 ' クライアントクローズ
98:         End If
99:
100:    Catch ex As Exception
101:        Console.WriteLine(ex.Message)       ' 例外処理の表示
102:    End Try
103:
104: End Sub

105: Private Sub Button1_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Button1.Click
106:     Dim wRecvMsg As String                   ' 受信文字列格納場所
107:     Dim i As Integer
108:     Dim wHostName As String
109:     Dim wPortNum As Integer
110:
111:     If (TextBox2.Text = "") Then            ' ホスト名チェック
112:         MsgBox("ホスト名が設定されてません。")
113:         Exit Sub
114:     End If
115:
116:     wHostName = TextBox2.Text
117:
118:     If (TextBox3.Text = "") Then            ' ポート番号チェック
119:         MsgBox("ポート番号が設定されてません。")
120:         Exit Sub
121:     End If
122:     wPortNum = Val(TextBox3.Text)
123:
124:     If TextBox1.Text = "" Then              ' 送信文字列チェック
125:         MsgBox("送信文字が設定されてません。")
126:         Exit Sub
127:     End If
128:
129:     Label6.Text = ""
130:
131:     For i = 0 To 2      ' 3 回リトライを繰り返します (万が一、他のクライアントにより MSD-EX1608 側のポートが全て
                        ' 使われた場合の処理)
132:         If Not mOpen(wHostName, wPortNum) Then
133:             MsgBox("通信オープンエラー")
134:             GoTo Exit_Step
135:         End If
136:
137:         ' オープンします
138:         wRecvMsg = mSendMessage(TextBox1.Text) ' 送信します
139:         Console.WriteLine("wRecvMsg:" & wRecvMsg & Now)
140:         mClose() ' クローズします
141:
142:         If wRecvMsg <> "" Then
143:             Label6.Text = wRecvMsg
144:             GoTo Exit_Step
145:         End If
146:
147:     Next i
148:
149:     MsgBox("送信エラー")
150:
151: Exit_Step:
152:
153: End Sub
154: End Class

```

2 ASCII コード表

文字	16進	文字	16進	文字	16進	文字	16進
NUL	00	SP	20	@	40	`	60
SOH	01	!	21	A	41	a	61
STX	02	"	22	B	42	b	62
ETX	03	#	23	C	43	c	63
EOT	04	\$	24	D	44	d	64
ENQ	05	%	25	E	45	e	65
ACK	06	&	26	F	46	f	66
BEL	07	'	27	G	47	g	67
BS	08	(28	H	48	h	68
HT	09)	29	I	49	i	69
LF	0A	*	2A	J	4A	j	6A
VT	0B	+	2B	K	4B	k	6B
FF	0C	,	2C	L	4C	l	6C
CR	0D	-	2D	M	4D	m	6D
SO	0E	.	2E	N	4E	n	6E
SI	0F	/	2F	O	4F	o	6F
DLE	10	0	30	P	50	p	70
DC1	11	1	31	Q	51	q	71
DC2	12	2	32	R	52	r	72
DC3	13	3	33	S	53	s	73
DC4	14	4	34	T	54	t	74
NAK	15	5	35	U	55	u	75
SYN	16	6	36	V	56	v	76
ETB	17	7	37	W	57	w	77
CAN	18	8	38	X	58	x	78
EM	19	9	39	Y	59	y	79
SUB	1A	:	3A	Z	5A	z	7A
ESC	1B	;	3B	[5B	{	7B
FS	1C	<	3C	¥	5C		7C
GS	1D	=	3D]	5D	}	7D
RS	1E	>	3E	^	5E	~	7E
US	1F	?	3F	_	5F	DEL	7F

[表 2a] ASCII コード表[1/2]

文字	16進	コントロールコード詳細
<i>NUL</i>	00	NULI(ヌル)
<i>SOH</i>	01	Start Of Heading(ヘッダ開始)
<i>STX</i>	02	Start of TeXt(テキスト開始)
<i>ETX</i>	03	End of TeXt(テキスト終了)
<i>EOT</i>	04	End Of Transmission(転送終了)
<i>ENQ</i>	05	ENQuiry(問合せ)
<i>ACK</i>	06	ACKnowledge(肯定応答)
<i>BEL</i>	07	BELI(ベル)
<i>BS</i>	08	Back Space(後退)
<i>HT</i>	09	Horizontal Tabulation(水平タブ)
<i>LF</i>	0A	Line Feed(改行)
<i>VT</i>	0B	Vertical Tabulation(垂直タブ)
<i>FF</i>	0C	Form Feed(改ページ)
<i>CR</i>	0D	Carriage Return(復帰)
<i>SO</i>	0E	Shift Out(シフトアウト)
<i>SI</i>	0F	Shift In(シフトイン)
<i>DLE</i>	10	Data Link Escape(伝送制御拡張)
<i>DC1</i>	11	Device Control 1(装置制御 1)
<i>DC2</i>	12	Device Control 2(装置制御 2)
<i>DC3</i>	13	Device Control 3(装置制御 3)
<i>DC4</i>	14	Device Control 4(装置制御 4)
<i>NAK</i>	15	Negative AcKnowledge(否定応答)
<i>SYN</i>	16	SYNchronous idle(同期信号)
<i>ETB</i>	17	End of Transmission Block(転送ブロック終了)
<i>CAN</i>	18	CANcel(取消)
<i>EM</i>	19	End of Medium(媒体終端)
<i>SUB</i>	1A	SUBstitute(置換)
<i>ESC</i>	1B	ESCape(拡張)
<i>FS</i>	1C	File Separator(ファイル分離)
<i>GS</i>	1D	Group Separator(グループ分離)
<i>RS</i>	1E	Record Separator(レコード分離)
<i>US</i>	1F	Unit Separator(ユニット分離)
<i>SP</i>	20	SPace(空白)
<i>DEL</i>	7F	DELete(削除)

[表 2b] ASCII コード表 [2/2]

3 コマンド概要

コマンドは各コマンドを識別する@ (16進表記の40)+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、パラメータの必要ないものがあります) コマンドの最後にデリミタを送信することにより処理を実行します。

例 : @SSW, 1, 1☐

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

☐ は、デリミタ (CR+LFで16進表記の0D+0A) を表します。

※ 一部のコマンドにはASCIIコードを指定するパラメータがあります。

① 本機の設定を変更するコマンド

コマンドとパラメータをカンマで区切って送信します。(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、パラメータの必要ないものがあります) コマンドが正常に処理されると、受信したコマンドをそのまま送り返します。

例 : @SSW, 1, 1☐ ←送信コマンド
@SSW, 1, 1☐ ←本機からのアンサー

② 本機の設定を受信するコマンド

コマンドを送信します。(コマンドによってはパラメータの必要ないものがあります) コマンドが正常に処理されると、受信したコマンドに続き現在の設定を送り返します。(コマンドによっては複数のパラメータを返すものがあります)

例 : @GSW☐ ←送信コマンド
@GSW, 1, 1, 1, 1, 1, 1☐ ←本機からのアンサー

③ エラーコマンド

未定義のコマンドやパラメータに誤りがある場合などは、エラーコマンドとエラーの詳細 (半角数字) を送り返します。

例 : @SSW, 1, 20☐ ←送信コマンド (この例ではパラメータに誤りがあります)
@ERR, 1☐ ←本機からのエラーコマンド

④ ヘルプ

コマンドを指定せずにデリミタのみを送信すると、コマンドの一覧を送り返します。(12分割で送り返しますので、全コマンドの一覧を受信したい場合はデリミタを12回送信してください)

例 : ☐ ←デリミタの送信
----- HELP (1/12) -----☐ ←以下はコマンドの一覧
(CHANNEL SELECT Command) ☐
@SSW / @GSW : Set/Get Input Channel ☐
@SSV / @GSV : Set/Get Video Input Channel ☐
@SSA / @GSA : Set/Get Audio Input Channel ☐

3.1 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	19

入力チャンネル選択

コマンド	機能	詳細ページ
@SSW	映像・音声チャンネル同時切換	20
@GSW	入力チャンネル取得	20
@SSV	映像チャンネル切換	20
@GSV	映像チャンネル取得	21
@SSA	音声チャンネル切換	21
@GSA	音声チャンネル取得	21

画角設定

コマンド	機能	詳細ページ
@SOT	出力解像度設定	22
@GOT	出力解像度設定取得	23
@GTD	実際の出力解像度取得	23
@SUM	表示機器 アスペクト比設定	24
@GUM	表示機器 アスペクト比取得	24
@SAP	アスペクト比設定	24
@GAP	アスペクト比取得	24
@SAR	アスペクト比復元処理設定	25
@GAR	アスペクト比復元処理取得	25
@SOV	オーバースキャン設定	25
@GOV	オーバースキャン取得	25
@SNP	入力表示位置設定	26
@GNP	入力表示位置取得	26
@SNS	入力表示サイズ設定	26
@GNS	入力表示サイズ取得	27
@SNM	入カマスキング設定	27
@GNM	入カマスキング取得	28
@IAS	入力オートサイジング	28
@SOP	出力表示位置設定	28
@GOP	出力表示位置取得	29
@SOS	出力表示サイズ設定	29
@GOS	出力表示サイズ取得	29
@SOM	出カマスキング設定	30
@GOM	出カマスキング取得	30
@OAS	出力オートサイジング	31
@SBC	バックカラー設定	31
@GBC	バックカラー取得	31
@STP	テストパターン設定	32
@GTP	テストパターン取得	32

画質設定

コマンド	機能	詳細ページ
@SFL	シャープネス設定	33
@GFL	シャープネス取得	33
@SBR	入力ブライトネス設定	33
@GBR	入力ブライトネス取得	33
@SCO	入力コントラスト設定	34
@GCO	入力コントラスト取得	34
@SHU	色相(HUE)設定	34
@GHU	色相(HUE)取得	35
@SST	サチレーション(彩度)設定	35
@GST	サチレーション(彩度)取得	35
@SSU	セットアップレベル設定	36
@GSU	セットアップレベル取得	36
@IDC	入力デフォルトカラー	36
@SOB	出力ブライトネス設定	37
@GOB	出力ブライトネス取得	37
@SOC	出力コントラスト設定	37
@GOC	出力コントラスト取得	38
@SGM	ガンマ設定	38
@GGM	ガンマ取得	38
@ODC	出力デフォルトカラー	38

入力設定

コマンド	機能	詳細ページ
@SIQ	入力イコライザ設定	39
@GIQ	入力イコライザ取得	39
@SDT	デジタル信号の無入力監視設定	39
@GDT	デジタル信号の無入力監視取得	40
@SHE	HDCP 入力の許可/禁止設定	40
@GHE	HDCP 入力の許可/禁止設定取得	40
@SAI	アナログ入力 信号種別設定	41
@GAI	アナログ入力 信号種別取得	41
@SRT	アナログ入力 同期信号終端設定	41
@GRT	アナログ入力 同期信号終端取得	42
@SID	入力映像信号 OFF の自動検出設定	42
@GID	入力映像信号 OFF の自動検出設定取得	42

入カタイミング設定

コマンド	機能	詳細ページ
@SHT	水平総ドット数設定	43
@GHT	水平総ドット数取得	43
@SHS	水平取り込み開始位置設定	44
@GHS	水平取り込み開始位置取得	44
@SHD	水平表示期間設定	44
@GHD	水平表示期間取得	45
@SVS	垂直取り込み開始位置設定	45
@GVS	垂直取り込み開始位置取得	45
@SVD	垂直表示期間設定	46
@GVD	垂直表示期間取得	46
@AIS	自動計測	46
@AIT	アスペクト比を考慮した自動計測	47
@SIS	取り込み開始位置の自動計測設定	47
@GIS	取り込み開始位置の自動計測取得	47
@SSM	未登録信号入力時の自動計測設定	48
@GSM	未登録信号入力時の自動計測取得	48
@RTT	機種データの読み出し	48
@STT	機種データの登録	49
@STK	トラッキング設定	49
@GTK	トラッキング取得	49

出力設定

コマンド	機能	詳細ページ
@SEQ	出カイコライザ設定	50
@GEQ	出カイコライザ取得	50
@SDM	出力モード設定	50
@GDM	出力モード取得	51
@SUY	映像信号無入力時の同期信号出力設定	51
@GUY	映像信号無入力時の同期信号出力取得	51
@SBO	映像信号無入力時の出力映像設定	51
@GBO	映像信号無入力時の出力映像取得	52
@SFF	映像入力チャンネル切り換え効果設定	52
@GFF	映像入力チャンネル切り換え効果取得	52
@SFT	映像入力チャンネル切り換え時間設定	53
@GFT	映像入力チャンネル切り換え時間取得	53
@SWC	ワイプカラー設定	53
@GWC	ワイプカラー取得	54
@SEN	HDCP 出力設定	54
@GEN	HDCP 出力取得	54
@SHR	HDCP 認証エラー時のリトライ回数設定	55
@GHR	HDCP 認証エラー時のリトライ回数取得	55
@SDC	Deep Color 出力設定	55
@GDC	Deep Color 出力取得	55
@HAU	HDCP 再認証	56

音声設定

コマンド	機能	詳細ページ
@SSL	音声出力レベル設定	57
@GSL	音声出力レベル取得	57
@SOL	音声出力レベル 相対値設定	57
@GOL	音声出力レベル リミット状態取得	58
@SAM	音声出力ミュート設定	58
@GAM	音声出力ミュート取得	58
@SAS	音声入力選択設定	58
@GAS	音声入力選択設定取得	59
@GSD	実際の音声入力選択取得	59
@SSO	音声入力レベル設定	59
@GSO	音声入力レベル取得	60
@SIL	音声入力レベル 相対値設定	60
@GIL	音声入力レベル リミット状態取得	60
@SLO	出力リップシンク設定	60
@GLO	出力リップシンク取得	61
@SLY	入力リップシンク設定	61
@GLY	入力リップシンク取得	61
@SSF	サンプリング周波数設定	61
@GSF	サンプリング周波数設定取得	62
@GFD	実際のサンプリング周波数取得	62
@SDO	音声出力端子設定	62
@GDO	音声出力端子取得	62
@SMD	マルチチャンネル音声出力設定	63
@GMD	マルチチャンネル音声出力取得	63
@SMT	ダウンミキシング方式設定	63
@GMT	ダウンミキシング方式取得	64
@SAU	入力チャンネル数設定	64
@GAU	入力チャンネル数取得	64
@SAG	出力グループ設定	65
@GAG	出力グループ取得	65
@SMP	チャンネル割り付け設定	65
@GMP	チャンネル割り付け取得	66
@SAT	テストトーン設定	66
@GAT	テストトーン取得	67

EDID 設定

コマンド	機能	詳細ページ
@SED	EDID データ設定	68
@GED	EDID データ取得	68
@SVF	パソコン用入力解像度設定	69
@GVF	パソコン用入力解像度取得	69
@SHF	AV 機器用入力解像度設定	70
@GHF	AV 機器用入力解像度取得	70
@SDI	Deep Color 入力設定	70
@GDI	Deep Color 入力取得	71
@SAF	音声フォーマット設定	71
@GAF	音声フォーマット取得	72
@SSP	スピーカ数設定	72
@GSP	スピーカ数取得	73
@RME	EDID データのコピー	73

シリアル端子設定

コマンド	機能	詳細ページ
@SCT	シリアル通信端子 通信設定	74
@GCT	シリアル通信端子 通信設定取得	74

LAN 設定

コマンド	機能	詳細ページ
@SIP	IP アドレス設定	75
@GIP	IP アドレス取得	75
@SSB	サブネットマスク設定	75
@GSB	サブネットマスク取得	75
@SGW	ゲートウェイアドレス設定	76
@GGW	ゲートウェイアドレス取得	76
@SLP	TCP ポート番号設定	76
@GLP	TCP ポート番号取得	76
@GMC	MAC アドレス取得	77

プリセットメモリ

コマンド	機能	詳細ページ
@RCM	クロスポイントメモリから映像・音声チャンネル設定を読み出す	78
@SCM	クロスポイントメモリへ映像・音声チャンネル設定を上書き保存する	78
@SEM	クロスポイントメモリへ映像・音声チャンネル設定を引き継ぎ保存する	78
@ECM	クロスポイントメモリの映像・音声チャンネル設定編集	79
@GCM	クロスポイントメモリの映像・音声チャンネル設定を取得する	79
@RCV	クロスポイントメモリから映像チャンネル設定を読み出す	79
@SCV	クロスポイントメモリへ映像チャンネル設定を上書き保存する	80
@SEV	クロスポイントメモリへ映像チャンネル設定を引き継ぎ保存する	80
@ECV	クロスポイントメモリの映像チャンネル設定編集	80
@GCV	クロスポイントメモリの映像チャンネル設定を取得する	81
@RCA	クロスポイントメモリから音声チャンネル設定を読み出す	81
@SCA	クロスポイントメモリへ音声チャンネル設定を上書き保存する	81
@SEA	クロスポイントメモリへ音声チャンネル設定を引き継ぎ保存する	82
@ECA	クロスポイントメモリの音声チャンネル設定編集	82
@GCA	クロスポイントメモリの音声チャンネル設定を取得する	82
@RPM	プリセットメモリから全設定を読み出す	83
@SPM	プリセットメモリに全設定を保存する	83
@SMU	電源投入時の状態設定	83
@GMU	電源投入時の状態取得	84

パラレル入力(外部接点制御)

コマンド	機能	詳細ページ
@SPE	パラレル入力端子 機能割り当て設定	85
@GPE	パラレル入力端子 機能割り当て取得	85
@SPV	パラレル入力 音声レベル操作スイッチ設定	91
@GPV	パラレル入力 音声レベル操作スイッチ取得	91
@SPP	パラレル入力 ロータリーエンコーダクリック数設定	92
@GPP	パラレル入力 ロータリーエンコーダクリック数取得	92
@SPL	パラレル入力 ロック設定/解除	92
@GPL	パラレル入力 ロック状態取得	92
@SPN	パラレル入力 チャンネルスイッチングモード設定	92
@GPN	パラレル入力 チャンネルスイッチングモード取得	93
@SPS	パラレル入力 チャンネルセレクトモード設定	93
@GPS	パラレル入力 チャンネルセレクトモード取得	93
@SFP	チャタリング除去時間設定	93
@GFP	チャタリング除去時間取得	94
@PDE	パラレル入力 機能割り当て初期化	94

タリー出力(外部接点制御)

コマンド	機能	詳細ページ
@STE	タリー出力端子 機能割り当て設定	95
@GTE	タリー出力端子 機能割り当て取得	95
@TDE	タリー出力 機能割り当て初期化	95

ビットマップ設定

コマンド	機能	詳細ページ
@SBM	ビットマップ画像の出力設定	96
@GBM	ビットマップ画像の出力取得	96
@SBB	ビットマップ バックカラー設定	96
@GBB	ビットマップ バックカラー取得	97
@STC	ビットマップ 透過色設定	97
@GTC	ビットマップ 透過色取得	97
@SZP	ビットマップ 拡大表示設定	98
@GZP	ビットマップ 拡大表示取得	98
@SBA	ビットマップ 入力チャンネル割り当て設定	98
@GBA	ビットマップ 入力チャンネル割り当て取得	99
@SPB	電源投入時のビットマップ画像の出力設定	99
@GPB	電源投入時のビットマップ画像の出力取得	99

その他設定

コマンド	機能	詳細ページ
@SLS	キーロック設定/解除	100
@GLS	キーロック状態取得	100
@SLM	フロントパネル キーロック対象の設定	100
@GLM	フロントパネル キーロック対象の取得	100
@SBZ	ブザー音設定	101
@GBZ	ブザー音設定取得	101
@GSS	入出力ステータス取得	102
@GES	モニタ EDID 情報取得	105
@GIV	バージョン情報取得	106

3.2 コマンド詳細

関連項目に記載される事項は、別冊の『ユーザズガイド』をご参照ください。

3.2.1 エラーステータス

@ERR	エラーステータス		
コマンド書式	返り値のみ		
返り値書式	@ERR, <i>error</i> 		
パラメータ	<i>error</i> : 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。 (実装されていないスロットボードを指定した場合は、このエラーになります) 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 = 入力タイミングの自動計測に失敗しました。 5 = 表示機器からの EDID の読み出しに失敗しました。		
実行例	送	@SSW, 999, 1 	パラメータエラー。
	受	@ERR, 1 	
	送	@XYZ 	未定義のコマンド。
受	@ERR, 2 		
送	@RPM, 3 	データが登録されていないメモリ番号を指定。	
	受		@ERR, 3 

3.2.2 入力チャンネル選択

@SSW	映像・音声チャンネル同時切換	
コマンド書式	@SSW, in_1, out_1 (, in_2, out_2...) <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SSW, in_1, out_1 (, in_2, out_2...) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	in_1-8 : 映像・音声入力チャンネル 0 = OFF ※初期値, 1 = IN1 ~ 16 = IN16	
	out_1-8 : 映像・音声出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8	
	※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
実行例	送 @SSW, 1, 1 <input type="checkbox"/> 受 @SSW, 1, 1 <input type="checkbox"/>	OUT1 の入力チャンネルに IN1 を選択する。 正常終了。
関連項目	6.1 入力チャンネルの選択	

@GSW	入力チャンネル取得	
コマンド書式	@GSW <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GSW, video_1, audio_1, video_2, audio_2, ... video_8, audio_8 <input type="checkbox"/> ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	video_1-8 : 映像入力チャンネル	
	audio_1-8 : 音声入力チャンネル 0 = OFF ※初期値, 1 = IN1 ~ 16 = IN16	
実行例	送 @GSW <input type="checkbox"/> 受 @GSW, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, 8, 8 <input type="checkbox"/>	入力チャンネルの状態を取得。 全チャンネルともに、入力チャンネル番号=出力チャンネル番号に設定されている。
関連項目	6.1 入力チャンネルの選択	

@SSV	映像チャンネル切換	
コマンド書式	@SSV, in_1, out_1 (, in_2, out_2...) <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SSV, in_1, out_1 (, in_2, out_2...) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	in_1-8 : 映像入力チャンネル 0 = OFF ※初期値, 1 = IN1 ~ 16 = IN16	
	out_1-8 : 映像出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8	
	※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
実行例	送 @SSV, 1, 1 <input type="checkbox"/> 受 @SSV, 1, 1 <input type="checkbox"/>	OUT1 の入力チャンネルに IN1 を選択する。 正常終了。
関連項目	6.1 入力チャンネルの選択	

@GSV	映像チャンネル取得	
コマンド書式	@GSV []	
返り値書式	@GSV, out_1, out_2, ... out_8 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	out_1-8 : 映像入力チャンネル 0 = OFF ※初期値, 1 = IN1 ~ 16 = IN16	
実行例	送 @GSV [] 受 @GSV, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1 []	映像の入力チャンネルの状態を取得。 OUT3の入力チャンネルは IN2、その他の出力の入力チャンネルは IN1。
関連項目	6.1 入力チャンネルの選択	

@SSA	音声チャンネル切換	
コマンド書式	@SSA, in_1, out_1 (, in_2, out_2...) []	
返り値書式	@SSA, in_1, out_1 (, in_2, out_2...) []	
パラメータ	in_1-8 : 音声入力チャンネル 0 = OFF ※初期値, 1 = IN1 ~ 16 = IN16	
	out_1-8 : 音声出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8	
	※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
実行例	送 @SSA, 1, 1 [] 受 @SSA, 1, 1 []	OUT1の入力チャンネルに IN1 を選択する。 正常終了。
関連項目	6.1 入力チャンネルの選択	

@GSA	音声チャンネル取得	
コマンド書式	@GSA []	
返り値書式	@GSA, out_1, out_2, ... out_8 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	out_1-8 : 音声入力チャンネル 0 = OFF ※初期値, 1 = IN1 ~ 16 = IN16	
実行例	送 @GSA [] 受 @GSA, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1 []	音声の入力チャンネルの状態を取得。 OUT3の入力チャンネルは IN2、その他の出力の入力チャンネルは IN1。
関連項目	6.1 入力チャンネルの選択	

3.2.3 画角設定

@SOT	出力解像度設定																																	
コマンド書式	@SOT, <i>ch_1</i> , <i>resolution_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>resolution_2</i> ...) <input type="button" value="↵"/>																																	
返り値書式	@SOT, <i>ch_1</i> , <i>resolution_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>resolution_2</i> ...) <input type="button" value="↵"/>																																	
パラメータ	<p><i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です</p> <p><i>resolution_1-8</i> : 出力解像度</p> <table> <tr> <td>0 = AUTO ※初期値,</td> <td>1 = VGA@60 (640x480),</td> </tr> <tr> <td>2 = SVGA@60 (800x600),</td> <td>3 = XGA@60 (1024x768),</td> </tr> <tr> <td>4 = WXGA@60 (1280x768),</td> <td>5 = WXGA@60 (1280x800),</td> </tr> <tr> <td>6 = Quad-VGA@60 (1280x960),</td> <td>7 = SXGA@60 (1280x1024),</td> </tr> <tr> <td>8 = WXGA@60 (1360x768),</td> <td>9 = WXGA@60 (1366x768),</td> </tr> <tr> <td>10 = SXGA+@60 (1400x1050),</td> <td>11 = WXGA+@60 (1440x900),</td> </tr> <tr> <td>12 = WXGA++@60 (1600x900),</td> <td>13 = UXGA@60 (1600x1200),</td> </tr> <tr> <td>14 = WSXGA+@60 (1680x1050),</td> <td>15 = VESAHD@60 (1920x1080),</td> </tr> <tr> <td>16 = WUXGA@60 (1920x1200),</td> <td>17 = QWXGA@60 (2048x1152),</td> </tr> <tr> <td>18 = 480i@59.94 (720x480),</td> <td>19 = 480p@59.94 (720x480),</td> </tr> <tr> <td>20 = 576i@50 (720x576),</td> <td>21 = 576p@50 (720x576),</td> </tr> <tr> <td>22 = 720p@50 (1280x720),</td> <td>23 = 720p@59.94 (1280x720),</td> </tr> <tr> <td>24 = 720p@60 (1280x720),</td> <td>25 = 1080i@50 (1920x1080),</td> </tr> <tr> <td>26 = 1080i@59.94 (1920x1080),</td> <td>27 = 1080i@60 (1920x1080),</td> </tr> <tr> <td>28 = 1080p@50 (1920x1080),</td> <td>29 = 1080p@59.94 (1920x1080),</td> </tr> <tr> <td>30 = 1080p@60 (1920x1080)</td> <td></td> </tr> </table>		0 = AUTO ※初期値,	1 = VGA@60 (640x480),	2 = SVGA@60 (800x600),	3 = XGA@60 (1024x768),	4 = WXGA@60 (1280x768),	5 = WXGA@60 (1280x800),	6 = Quad-VGA@60 (1280x960),	7 = SXGA@60 (1280x1024),	8 = WXGA@60 (1360x768),	9 = WXGA@60 (1366x768),	10 = SXGA+@60 (1400x1050),	11 = WXGA+@60 (1440x900),	12 = WXGA++@60 (1600x900),	13 = UXGA@60 (1600x1200),	14 = WSXGA+@60 (1680x1050),	15 = VESAHD@60 (1920x1080),	16 = WUXGA@60 (1920x1200),	17 = QWXGA@60 (2048x1152),	18 = 480i@59.94 (720x480),	19 = 480p@59.94 (720x480),	20 = 576i@50 (720x576),	21 = 576p@50 (720x576),	22 = 720p@50 (1280x720),	23 = 720p@59.94 (1280x720),	24 = 720p@60 (1280x720),	25 = 1080i@50 (1920x1080),	26 = 1080i@59.94 (1920x1080),	27 = 1080i@60 (1920x1080),	28 = 1080p@50 (1920x1080),	29 = 1080p@59.94 (1920x1080),	30 = 1080p@60 (1920x1080)	
0 = AUTO ※初期値,	1 = VGA@60 (640x480),																																	
2 = SVGA@60 (800x600),	3 = XGA@60 (1024x768),																																	
4 = WXGA@60 (1280x768),	5 = WXGA@60 (1280x800),																																	
6 = Quad-VGA@60 (1280x960),	7 = SXGA@60 (1280x1024),																																	
8 = WXGA@60 (1360x768),	9 = WXGA@60 (1366x768),																																	
10 = SXGA+@60 (1400x1050),	11 = WXGA+@60 (1440x900),																																	
12 = WXGA++@60 (1600x900),	13 = UXGA@60 (1600x1200),																																	
14 = WSXGA+@60 (1680x1050),	15 = VESAHD@60 (1920x1080),																																	
16 = WUXGA@60 (1920x1200),	17 = QWXGA@60 (2048x1152),																																	
18 = 480i@59.94 (720x480),	19 = 480p@59.94 (720x480),																																	
20 = 576i@50 (720x576),	21 = 576p@50 (720x576),																																	
22 = 720p@50 (1280x720),	23 = 720p@59.94 (1280x720),																																	
24 = 720p@60 (1280x720),	25 = 1080i@50 (1920x1080),																																	
26 = 1080i@59.94 (1920x1080),	27 = 1080i@60 (1920x1080),																																	
28 = 1080p@50 (1920x1080),	29 = 1080p@59.94 (1920x1080),																																	
30 = 1080p@60 (1920x1080)																																		
実行例	送 : @SOT, 1, 10 <input type="button" value="↵"/> 受 : @SOT, 1, 10 <input type="button" value="↵"/>	OUT1 の出力解像度を SXGA+ に設定する。 正常終了。																																
関連項目	7.3.1 出力解像度																																	

@GOT	出力解像度設定取得	
コマンド書式	@GOT []	
返り値書式	@GOT, out_1, out_2, ... out_8 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	out1-8 : 各出力チャンネルの出力解像度設定 0 = AUTO ※初期値, 1 = VGA@60 (640x480), 2 = SVGA@60 (800x600), 3 = XGA@60 (1024x768), 4 = WXGA@60 (1280x768), 5 = WXGA@60 (1280x800), 6 = Quad-VGA@60 (1280x960), 7 = SXGA@60 (1280x1024), 8 = WXGA@60 (1360x768), 9 = WXGA@60 (1366x768), 10 = SXGA+@60 (1400x1050), 11 = WXGA+@60 (1440x900), 12 = WXGA++@60 (1600x900), 13 = UXGA@60 (1600x1200), 14 = WSXGA+@60 (1680x1050), 15 = VESAHD@60 (1920x1080), 16 = WUXGA@60 (1920x1200), 17 = QWXGA@60 (2048x1152), 18 = 480i@59.94 (720x480), 19 = 480p@59.94 (720x480), 20 = 576i@50 (720x576), 21 = 576p@50 (720x576), 22 = 720p@50 (1280x720), 23 = 720p@59.94 (1280x720), 24 = 720p@60 (1280x720), 25 = 1080i@50 (1920x1080), 26 = 1080i@59.94 (1920x1080), 27 = 1080i@60 (1920x1080), 28 = 1080p@50 (1920x1080), 29 = 1080p@59.94 (1920x1080), 30 = 1080p@60 (1920x1080)	
実行例	送 @GOT [] 受 @GOT, 16, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 []	出力解像度設定を取得。 OUT1 は WUXGA、その他の出力は AUTO。
関連項目	7.3.1 出力解像度	

@GTD	実際の出力解像度取得	
コマンド書式	@GTD []	
返り値書式	@GTD, out_1, out_2, ... out_8 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	out1-8 : 各出力チャンネルの実際の出力解像度 1 = VGA@60 (640x480), 2 = SVGA@60 (800x600), 3 = XGA@60 (1024x768), 4 = WXGA@60 (1280x768), 5 = WXGA@60 (1280x800), 6 = Quad-VGA@60 (1280x960), 7 = SXGA@60 (1280x1024), 8 = WXGA@60 (1360x768), 9 = WXGA@60 (1366x768), 10 = SXGA+@60 (1400x1050), 11 = WXGA+@60 (1440x900), 12 = WXGA++@60 (1600x900), 13 = UXGA@60 (1600x1200), 14 = WSXGA+@60 (1680x1050), 15 = VESAHD@60 (1920x1080), 16 = WUXGA@60 (1920x1200), 17 = QWXGA@60 (2048x1152), 18 = 480i@59.94 (720x480), 19 = 480p@59.94 (720x480), 20 = 576i@50 (720x576), 21 = 576p@50 (720x576), 22 = 720p@50 (1280x720), 23 = 720p@59.94 (1280x720), 24 = 720p@60 (1280x720), 25 = 1080i@50 (1920x1080), 26 = 1080i@59.94 (1920x1080) ※初期値, 27 = 1080i@60 (1920x1080), 28 = 1080p@50 (1920x1080), 29 = 1080p@59.94 (1920x1080), 30 = 1080p@60 (1920x1080) ※ AUTO に設定されている場合は実際に出力している解像度を返信し、AUTO 以外に設定されている場合は設定した解像度を返信します	
実行例	送 @GTD [] 受 @GTD, 29, 29, 26, 26, 26, 26, 26, 26 []	実際の出力解像度を取得。 OUT1 および OUT2 は 1080p@59.94、その他の出力は 1080i@59.94 で出力している。
関連項目	7.3.1 出力解像度	

@SUM	表示機器 アスペクト比設定	
コマンド書式	@SUM, <i>ch_1</i> , <i>aspect_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>aspect_2</i> ...)	
返り値書式	@SUM, <i>ch_1</i> , <i>aspect_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>aspect_2</i> ...)	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です <i>aspect_1-8</i> : 表示機器のアスペクト比 0 = RESOLUTION ※初期値, 1 = 4:3, 2 = 5:4, 3 = 5:3, 4 = 16:9, 5 = 16:10	
実行例	送 @SUM, 1, 4	OUT1 に 16:9 の表示機器を接続する。
	受 @SUM, 1, 4	正常終了。
関連項目	7.3.2 表示機器 アスペクト比	

@GUM	表示機器 アスペクト比取得	
コマンド書式	@GUM	
返り値書式	@GUM, <i>out_1</i> , <i>out_2</i> , ... <i>out_8</i>	
	※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>out_1-8</i> : 各出力チャンネルの表示機器のアスペクト比 0 = RESOLUTION ※初期値, 1 = 4:3, 2 = 5:4, 3 = 5:3, 4 = 16:9, 5 = 16:10	
実行例	送 @GUM	接続されている表示機器のアスペクト比を取得。
	受 @GUM, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 0	OUT1 は 16:9、その他の出力は RESOLUTION。
関連項目	7.3.2 表示機器 アスペクト比	

@SAP	アスペクト比設定	
コマンド書式	@SAP, <i>ch_1</i> , <i>aspect_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>aspect_2</i> ...)	
返り値書式	@SAP, <i>ch_1</i> , <i>aspect_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>aspect_2</i> ...)	
パラメータ	<i>ch_1-16</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です <i>aspect_1-16</i> : アスペクト比 0 = AUTO-1 ※初期値, 1 = AUTO-2, 2 = 4:3, 3 = 16:9, 4 = 14:9, 5 = 16:9 LETTER BOX, 6 = 14:9 LETTER BOX, 7 = 4:3 SIDE PANEL, 8 = 14:9 SIED PANEL, 9 = FULL, 10 = THROUGH	
実行例	送 @SAP, 7, 2	IN7 のアスペクト比を 4:3 に設定する。
	受 @SAP, 7, 2	正常終了。
関連項目	7.3.3 アスペクト比	

@GAP	アスペクト比取得	
コマンド書式	@GAP	
返り値書式	@GAP, <i>in_1</i> , <i>in_2</i> , ... <i>in_16</i>	
	※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>in_1-16</i> : 各入力チャンネルのアスペクト比設定 0 = AUTO-1 ※初期値, 1 = AUTO-2, 2 = 4:3, 3 = 16:9, 4 = 14:9, 5 = 16:9 LETTER BOX, 6 = 14:9 LETTER BOX, 7 = 4:3 SIDE PANEL, 8 = 14:9 SIED PANEL, 9 = FULL, 10 = THROUGH	
実行例	送 @GAP	各入力のアスペクト比を取得。
	受 @GAP, 0, 0, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0	IN3 は 4:3、その他の入力 は AUTO-1。
関連項目	7.3.3 アスペクト比	

@SAR	アスペクト比復元処理設定	
コマンド書式	@SAR, <i>ch_1, mode_1</i> (, <i>ch_2, mode_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SAR, <i>ch_1, mode_1</i> (, <i>ch_2, mode_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch_1-16</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です <i>mode_1-16</i> : アスペクト比復元処理設定 0 = レターボックス/サイドパネル ※初期値, 1 = サイドカット/トップボトムカット	
実行例	送 @SAR, 5, 1 <input type="checkbox"/> 受 @SAR, 5, 1 <input type="checkbox"/>	IN5 をサイドカット/トップボトムカットに設定する。 正常終了。
関連項目	7.3.4 アスペクト比復元処理	

@GAR	アスペクト比復元処理取得	
コマンド書式	@GAR <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GAR, <i>in_1, in_2, ... in_16</i> <input type="checkbox"/> ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>in_1-16</i> : 各入力チャンネルのアスペクト比復元処理設定 0 = レターボックス/サイドパネル ※初期値, 1 = サイドカット/トップボトムカット	
実行例	送 @GAR <input type="checkbox"/> 受 @GAR, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 <input type="checkbox"/>	各入力のアスペクト比の復元処理を取得する。 IN3 は サイドカット/トップボトムカット、その他の入力はレターボックス/サイドパネル。
関連項目	7.3.4 アスペクト比復元処理	

@SOV	オーバースキャン設定	
コマンド書式	@SOV, <i>ch_1, overscan_1</i> (, <i>ch_2, overscan_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SOV, <i>ch_1, overscan_1</i> (, <i>ch_2, overscan_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch_1-16</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です <i>overscan_1-16</i> : オーバースキャン 100% ~ 115% ※初期値 通常のテレビ信号 (NTSC/PAL/SDTV) の場合 105%, ハイビジョンのテレビ信号 (HDTV) またはパソコン信号の場合 100%	
実行例	送 @SOV, 7, 105 <input type="checkbox"/> 受 @SOV, 7, 105 <input type="checkbox"/>	IN7 のオーバースキャンを 105% に設定する。 正常終了。
関連項目	7.3.5 オーバースキャン	

@GOV	オーバースキャン取得	
コマンド書式	@GOV <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GOV, <i>in_1, in_2, ... in_16</i> <input type="checkbox"/> ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>in_1-16</i> : 各入力チャンネルのオーバースキャン設定 100% ~ 115% ※初期値 通常のテレビ信号 (NTSC/PAL/SDTV) の場合 105%, ハイビジョンのテレビ信号 (HDTV) またはパソコン信号の場合 100%	
実行例	送 @GOV <input type="checkbox"/> 受 @GOV, 100, 100, 105, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100 <input type="checkbox"/>	各入力のアスペクト比の復元処理を取得。 IN3 は 105%、その他の入力は 100%。
関連項目	7.3.5 オーバースキャン	

@GNS	入力表示サイズ取得	
コマンド書式	@GNS <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GNS, <i>h_in1</i> , <i>v_in1</i> , <i>h_in2</i> , <i>v_in2</i> , ... <i>h_in16</i> , <i>v_in16</i> <input type="checkbox"/> ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>h_in_1-16</i> : 水平入力表示サイズ 水平出力解像度 ÷ 100 ~ 水平出力解像度 × 4 ※初期値 水平出力解像度	
	<i>v_in_1-16</i> : 垂直入力表示サイズ 垂直出力解像度 ÷ 100 ~ 垂直出力解像度 × 4 ※初期値 垂直出力解像度	
	(注) 出力毎に解像度が異なる場合は、OUT1 の出力解像度が基準になります	
実行例	送 @GNS <input type="checkbox"/> 受 @GNS, 1925, 1084, 1920, 1080, 1920, 1080, 1920, 1080, 1920, 1080, 1920, 1080, 1920, 1080, 1920, 1080, 1920, 1080, 1920, 1080, 1920, 1080, 1920, 1080, 1920, 1080, 1920, 1080, 1920, 1080, 1920, 1080 <input type="checkbox"/>	入力表示サイズを取得。 IN1 の水平表示サイズは 1925、垂直表示サイズは 1084、その他の入力の水平表示サイズは 1920、垂直表示サイズは 1080。
関連項目	7.3.7 表示サイズ	

@SNM	入力マスキング設定	
コマンド書式	@SNM, <i>ch</i> , <i>left</i> , <i>right</i> , <i>top</i> , <i>bottom</i> <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SNM, <i>ch</i> , <i>left</i> , <i>right</i> , <i>top</i> , <i>bottom</i> <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch</i> : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>left</i> : 入力左側マスキング 水平入力表示位置 ~ 入力右側マスキング ※初期値 0	
	<i>right</i> : 入力右側マスキング 入力左側マスキング ~ 水平入力表示位置 + 水平入力表示サイズ ※初期値 水平出力解像度	
	<i>top</i> : 入力上側マスキング 垂直入力表示位置 ~ 入力下側マスキング設定 ※初期値 0	
	<i>bottom</i> : 入力下側マスキング 入力上側マスキング ~ 垂直入力表示位置 + 垂直入力表示サイズ ※初期値 垂直出力解像度	
	(注) 出力毎に解像度が異なる場合は、OUT1 の出力解像度が基準になります	
実行例	送 @SNM, 1, 0, 1920, 0, 1080 <input type="checkbox"/> 受 @SNM, 1, 0, 1920, 0, 1080 <input type="checkbox"/>	IN1 のマスキングを、左側 0、右側 1920、上側 0、下側 1080 に設定する。 正常終了。
関連項目	7.3.8 マスキング	

@GNM	入力マスク取得	
コマンド書式	@GNM, <i>ch</i> 	
返り値書式	@GNM, <i>ch, left, right, top, bottom</i> 	
パラメータ	<i>ch</i> : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>left</i> : 入力左側マスク 水平入力表示位置 ~ 入力右側マスク ※初期値 0	
	<i>right</i> : 入力右側マスク 入力左側マスク ~ 水平入力表示位置+水平入力表示サイズ ※初期値 水平出力解像度	
	<i>top</i> : 入力上側マスク 垂直入力表示位置 ~ 入力下側マスク ※初期値 0	
	<i>bottom</i> : 入力下側マスク 入力上側マスク ~ 垂直入力表示位置+垂直入力表示サイズ ※初期値 垂直出力解像度	
	(注) 出力毎に解像度が異なる場合は、OUT1 の出力解像度が基準になります	
実行例	送 @GNM, 1 	IN1 のマスクを取得。
	受 @GNM, 1, 0, 1920, 0, 1080 	左側 0、右側 1920、上側 0、下側 1080。
関連項目	7.3.8 マスキング	

@IAS	入力オートサイジング	
コマンド書式	@IAS, <i>ch_1</i> (, <i>ch_2</i> ...) 	
返り値書式	@IAS, <i>ch_1</i> (, <i>ch_2</i> ...) 	
パラメータ	<i>ch_1-16</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
実行例	送 @IAS, 1 	IN1 から入力された映像が表示機器いっぱいに表示されるよう、@SAP アスペクト比設定 (P. 24)、@SOV オーバースキャン設定 (P. 25)、@SNP 入力表示位置設定 (P. 26)、@SNS 入力表示サイズ設定 (P. 26)、@SNM 入力マスク設定 (P. 27) を初期化する。
	受 @IAS, 1 	正常終了。
関連項目	7.3.9 入力オートサイジング	

@SOP	出力表示位置設定	
コマンド書式	@SOP, <i>ch_1, h_position_1, v_position_1</i> (, <i>ch_2, h_position_2, v_position_2</i> ...) 	
返り値書式	@SOP, <i>ch_1, h_position_1, v_position_1</i> (, <i>ch_2, h_position_2, v_position_2</i> ...) 	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>h_position_1-8</i> : 水平出力表示位置 - 水平出力表示サイズ ~ + 水平出力解像度 ※初期値 0	
	<i>v_position_1-8</i> : 垂直出力表示位置 - 垂直出力表示サイズ ~ + 垂直出力解像度 ※初期値 0	
実行例	送 @SOP, 1, 5, 20 	OUT1 の水平表示位置を+5、垂直表示位置を+20 に設定する。
	受 @SOP, 1, 5, 20 	正常終了。
関連項目	7.3.6 表示位置	

@GOP	出力表示位置取得	
コマンド書式	@GOP [↵]	
返り値書式	@GOP, h_out_1, v_out_1, h_out_2, v_out_2, … h_out_8, v_out_8 [↵] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	h_out_1-8 : 各出力チャンネルの水平出力表示位置 - 水平出力表示サイズ ~ + 水平出力解像度 ※初期値 0	
	v_out_1-8 : 各出力チャンネルの垂直出力表示位置 - 垂直出力表示サイズ ~ + 垂直出力解像度 ※初期値 0	
実行例	送 @GOP [↵] 受 @GOP, 5, 20, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 [↵]	出力表示位置を取得。 OUT1 の水平表示位置は+5、垂直表示位置は+20、 その他の出力の表示位置は水平、垂直ともに0。
関連項目	7.3.6 表示位置	

@SOS	出力表示サイズ設定	
コマンド書式	@SOS, ch_1, h_size_1, v_size_1 (, ch_2, h_size_2, v_size_2 …) [↵]	
返り値書式	@SOS, ch_1, h_size_1, v_size_1 (, ch_2, h_size_2, v_size_2 …) [↵]	
パラメータ	ch_1-8 : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	h_size_1-8 : 水平出力表示サイズ 水平出力解像度 ÷ 100 ~ 水平出力解像度 × 4 ※初期値 水平出力解像度	
	v_size_1-8 : 垂直出力表示サイズ 垂直出力解像度 ÷ 100 ~ 垂直出力解像度 × 4 ※初期値 垂直出力解像度	
実行例	送 @SOS, 1, 1920, 1080 [↵] 受 @SOS, 1, 1920, 1080 [↵]	OUT1 の水平表示サイズを 1920、垂直表示サイズを 1080 に設定する。 正常終了。
関連項目	7.3.7 表示サイズ	

@GOS	出力表示サイズ取得	
コマンド書式	@GOS [↵]	
返り値書式	@GOS, h_out_1, v_out_1, h_out_2, v_out_2, … h_out_8, v_out_8 [↵] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	h_out_1-8 : 各出力チャンネルの水平出力表示サイズ 水平出力解像度 ÷ 100 ~ 水平出力解像度 × 4 ※初期値 水平出力解像度	
	v_out_1-8 : 各出力チャンネルの垂直出力表示サイズ 垂直出力解像度 ÷ 100 ~ 垂直出力解像度 × 4 ※初期値 垂直出力解像度	
実行例	送 @GOS [↵] 受 @GOS, 1920, 1035, 1920, 1080, 1920, 1080, 1920, 1080, 1920, 1080, 1920, 1080 [↵]	出力表示サイズを取得。 OUT1 の水平表示サイズは 1920、垂直表示サイズは 1035、その他の出力の水平表示サイズは 1920、垂直表示サイズは 1080。
関連項目	7.3.7 表示サイズ	

@SOM	出力マスク設定		
コマンド書式	@SOM, ch, left, right, top, bottom <input type="checkbox"/>		
返り値書式	@SOM, ch, left, right, top, bottom <input type="checkbox"/>		
パラメータ	ch : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です		
	left : 出力左側マスク 水平出力表示位置 (ただし 0 以上) ~ 出力右側マスク ※初期値 0		
	right : 出力右側マスク 出力左側マスク ~ 水平出力表示位置 + 水平出力表示サイズ (ただし水平出力解像度以下) ※初期値 水平出力解像度		
	top : 出力上側マスク 垂直出力表示位置 (ただし 0 以上) ~ 出力下側マスク ※初期値 0		
	bottom : 出力下側マスク 出力上側マスク ~ 垂直出力表示位置 + 垂直出力表示サイズ (ただし垂直出力解像度以下) ※初期値 垂直出力解像度		
実行例	送	@SOM, 1, 0, 1920, 0, 1080 <input type="checkbox"/>	OUT1 のマスクを、左側 0、右側 1920、上側 0、下側 1080 に設定する。
	受	@SOM, 1, 0, 1920, 0, 1080 <input type="checkbox"/>	正常終了。
関連項目	7.3.8 マスキング		

@GOM	出力マスク取得		
コマンド書式	@GOM, ch <input type="checkbox"/>		
返り値書式	@GOM, ch, left, right, top, bottom <input type="checkbox"/>		
パラメータ	ch : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です		
	left : 出力左側マスク 水平出力表示位置 (ただし 0 以上) ~ 出力右側マスク ※初期値 0		
	right : 出力右側マスク 出力左側マスク ~ 水平出力表示位置 + 水平出力表示サイズ (ただし水平出力解像度以下) ※初期値 水平出力解像度		
	top : 出力上側マスク 垂直出力表示位置 (ただし 0 以上) ~ 出力下側マスク ※初期値 0		
	bottom : 出力下側マスク 出力上側マスク ~ 垂直出力表示位置 + 垂直出力表示サイズ (ただし垂直出力解像度以下) ※初期値 垂直出力解像度		
実行例	送	@GOM, 1 <input type="checkbox"/>	OUT1 の出力マスクを取得。
	受	@GOM, 1, 0, 1920, 0, 1080 <input type="checkbox"/>	左側 0、右側 1920、上側 0、下側 1080。
関連項目	7.3.8 マスキング		

@OAS	出力オートサイジング	
コマンド書式	@OAS, <i>ch_1</i> (, <i>ch_2</i> ...) [↵]	
返り値書式	@OAS, <i>ch_1</i> (, <i>ch_2</i> ...) [↵]	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
実行例	送 @OAS, 1 [↵] 受 @OAS, 1 [↵]	OUT1 の出力映像が表示機器いっぱいに表示されるよう、@SOP 出力表示位置設定 (P. 28)、@SOS 出力表示サイズ設定 (P. 29)、@SOM 出力マスキング設定 (P. 30) を初期化する。 正常終了。
関連項目	7.3.10 出力オートサイジング	

@SBC	バックカラー設定	
コマンド書式	@SBC, <i>ch_1</i> , <i>red_1</i> , <i>green_1</i> , <i>blue_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>red_2</i> , <i>green_2</i> , <i>blue_2</i> ...) [↵]	
返り値書式	@SBC, <i>ch_1</i> , <i>red_1</i> , <i>green_1</i> , <i>blue_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>red_2</i> , <i>green_2</i> , <i>blue_2</i> ...) [↵]	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です <i>red_1-8</i> : バックカラー(赤) <i>green_1-8</i> : バックカラー(緑) <i>blue_1-8</i> : バックカラー(青) 0 ~ 255 ※初期値 0	
実行例	送 @SBC, 1, 128, 128, 128 [↵] 受 @SBC, 1, 128, 128, 128 [↵]	OUT1 のバックカラーを RGB とともに 128 (灰色) に設定する。 正常終了。
関連項目	7.3.11 バックカラー	

@GBC	バックカラー取得	
コマンド書式	@GBC, <i>ch</i> [↵]	
返り値書式	@GBC, <i>ch</i> , <i>red</i> , <i>green</i> , <i>blue</i> [↵]	
パラメータ	<i>ch</i> : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です <i>red</i> : バックカラー(赤) <i>green</i> : バックカラー(緑) <i>blue</i> : バックカラー(青) 0 ~ 255 ※初期値 0	
実行例	送 @GBC, 1 [↵] 受 @GBC, 1, 128, 128, 128 [↵]	OUT1 のバックカラーを取得。 RGB とともに 128 (灰色)。
関連項目	7.3.11 バックカラー	

@STP	テストパターン設定	
コマンド書式	@STP, <i>ch_1</i> , <i>pattern_1</i> , <i>scroll_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>pattern_2</i> , <i>scroll_2</i> ···) <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@STP, <i>ch_1</i> , <i>pattern_1</i> , <i>scroll_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>pattern_2</i> , <i>scroll_2</i> ···) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>pattern_1-8</i> : テストパターン 0 = OFF ※ 初期値, 1 = VERTICAL COLOR BAR, 2 = HORIZONTAL COLOR BAR, 3 = VERTICAL GRAY SCALE, 4 = HORIZONTAL GRAY SCALE, 5 = VERTICAL LAMP, 6 = HORIZONTAL LAMP, 7 = 100% WHITE RASTER, 8 = 50% WHITE RASTER, 9 = 100% RED RASTER, 10 = 100% GREEN RASTER, 11 = 100% BLUE RASTER, 12 = CROSS HATCH, 13 = OUTPUT FRAME, 14 = VERTICAL STRIPE, 15 = HORIZONTAL STRIPE, 16 = VERTICAL ZEBRA, 17 = HORIZONTAL ZEBRA	
	<i>scroll_1-8</i> : スクロール 0 = OFF ※ 初期値, 1 = 3ピクセル/フレーム ~ 10 = 30ピクセル/フレーム スクロールを行う場合は、設定値×3=1フレーム毎にスクロールするピクセル数です	
実行例	送 @STP, 1, 1, 0 <input type="checkbox"/> 受 @STP, 1, 1, 0 <input type="checkbox"/>	OUT1にVERTICAL COLOR BARを表示し、スクロールしない。 正常終了。
関連項目	7.3.12 テストパターン	

@GTP	テストパターン取得	
コマンド書式	@GTP <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GTP, <i>p_out_1</i> , <i>s_out_1</i> , <i>p_out_2</i> , ··· <i>s_out_8</i> <input type="checkbox"/> ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>p_out_1-8</i> : 各出力チャンネルのテストパターン 0 = OFF ※ 初期値, 1 = VERTICAL COLOR BAR, 2 = HORIZONTAL COLOR BAR, 3 = VERTICAL GRAY SCALE, 4 = HORIZONTAL GRAY SCALE, 5 = VERTICAL LAMP, 6 = HORIZONTAL LAMP, 7 = 100% WHITE RASTER, 8 = 50% WHITE RASTER, 9 = 100% RED RASTER, 10 = 100% GREEN RASTER, 11 = 100% BLUE RASTER, 12 = CROSS HATCH, 13 = OUTPUT FRAME, 14 = VERTICAL STRIPE, 15 = HORIZONTAL STRIPE, 16 = VERTICAL ZEBRA, 17 = HORIZONTAL ZEBRA	
	<i>s_out_1-8</i> : スクロール 0 = OFF ※ 初期値, 1 = 3ピクセル/フレーム ~ 10 = 30ピクセル/フレーム スクロールを行う場合は、設定値×3=1フレーム毎にスクロールするピクセル数です	
実行例	送 @GTP <input type="checkbox"/> 受 @GTP, 3, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 <input type="checkbox"/>	テストパターンの出力設定を取得する。 OUT1はVERTICAL GRAY SCALEを3ピクセル/フレームでスクロールし、その他の出力はテストパターンを出力しない。
関連項目	7.3.12 テストパターン	

3.2.4 画質設定

@SFL	シャープネス設定	
コマンド書式	@SFL, <i>ch_1</i> , <i>sharp_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>sharp_2</i> ···)	
返り値書式	@SFL, <i>ch_1</i> , <i>sharp_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>sharp_2</i> ···)	
パラメータ	<i>ch_1-16</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>sharp_1-16</i> : シャープネス -5 ~ +15 ※初期値 0	
実行例	送 @SFL, 1, 5 受 @SFL, 1, 5	IN1 のシャープネスを+5 に設定する。 正常終了。
関連項目	7.4.1 シャープネス	

@GFL	シャープネス取得	
コマンド書式	@GFL	
返り値書式	@GFL, <i>in_1</i> , <i>in_2</i> , ... <i>in_16</i> ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>in_1-16</i> : 各入力チャンネルのシャープネス -5 ~ +15 ※初期値 0	
実行例	送 @GFL 受 @GFL, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0	シャープネスを取得。 IN1 は+5、その他の入力 は 0。
関連項目	7.4.1 シャープネス	

@SBR	入力ブライトネス設定	
コマンド書式	@SBR, <i>ch_1</i> , <i>bright_1</i> , (, <i>ch_2</i> , <i>bright_2</i> ···)	
返り値書式	@SBR, <i>ch_1</i> , <i>bright_1</i> , (, <i>ch_2</i> , <i>bright_2</i> ···)	
パラメータ	<i>ch_1-16</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>bright_1-16</i> : ブライトネス 80 ~ 120 ※初期値 100	
実行例	送 @SBR, 3, 110 受 @SBR, 3, 110	IN3 のブライトネスを 110% に設定する。 正常終了。
関連項目	7.4.2 ブライトネス	

@GBR	入力ブライトネス取得	
コマンド書式	@GBR	
返り値書式	@GBR, <i>in_1</i> , <i>in_2</i> , ... <i>in_16</i> ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>in_1-16</i> : 各入力チャンネルのブライトネス 80 ~ 120 ※初期値 100	
実行例	送 @GBR 受 @GBR, 110, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100	ブライトネスを取得。 IN1 は 110%、その他の入力 は 100%。
関連項目	7.4.2 ブライトネス	

@SCO	入力コントラスト設定	
コマンド書式	@SCO, <i>ch_1</i> , <i>r_1</i> , <i>g_1</i> , <i>b_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>r_2</i> , <i>g_2</i> , <i>b_2</i> ···) ↵	
返り値書式	@SCO, <i>ch_1</i> , <i>r_1</i> , <i>g_1</i> , <i>b_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>r_2</i> , <i>g_2</i> , <i>b_2</i> ···) ↵	
パラメータ	<i>ch_1-16</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です <i>r_1-16</i> : コントラスト(赤) <i>g_1-16</i> : コントラスト(緑) <i>b_1-16</i> : コントラスト(青) 0 ~ 200 ※初期値 100	
実行例	送 @SCO, 3, 105, 100, 95 ↵ 受 @SCO, 3, 105, 100, 95 ↵	IN3のコントラストを赤105%、緑100%、青95%に設定する。 正常終了。
関連項目	7.4.3 コントラスト	

@GCO	入力コントラスト取得	
コマンド書式	@GCO, <i>ch</i> ↵	
返り値書式	@GCO, <i>ch</i> , <i>red</i> , <i>green</i> , <i>blue</i> ↵	
パラメータ	<i>ch</i> : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です <i>red</i> : コントラスト(赤) <i>green</i> : コントラスト(緑) <i>blue</i> : コントラスト(青) 0 ~ 200 ※初期値 100	
実行例	送 @GCO, 3 ↵ 受 @GCO, 3, 105, 100, 95 ↵	IN3のコントラストを取得。 赤105%、緑100%、青95%。
関連項目	7.4.3 コントラスト	

@SHU	色相(HUE)設定	
コマンド書式	@SHU, <i>ch_1</i> , <i>hue_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>hue_2</i> ···) ↵	
返り値書式	@SHU, <i>ch_1</i> , <i>hue_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>hue_2</i> ···) ↵	
パラメータ	<i>ch_1-16</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です <i>hue_1-16</i> : 色相(HUE) 0 ~ 359 ※初期値 0	
実行例	送 @SHU, 1, 60 ↵ 受 @SHU, 1, 60 ↵ 送 @SHU, 2, 60 ↵ 受 @ERR, 3 ↵	IN1の色相を60°に設定する。 正常終了。 色差信号が入力されていない場合は、エラーが返されます。
関連項目	7.4.4 色相 (HUE)	
注意事項	色差信号が入力されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GHU	色相 (HUE) 取得	
コマンド書式	@GHU []	
返り値書式	@GHU, in_1, in_2, ... in_16 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	in_1-16 : 各入力チャンネルの色相 (HUE) 0 ~ 359 ※初期値 0	
実行例	送 @GHU [] 受 @GHU, 60, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 []	色相を取得。 IN1 は 60°、その他の入力は 0°。
関連項目	7.4.4 色相 (HUE)	

@SST	サチレーション (彩度) 設定	
コマンド書式	@SST, ch_1, saturation_1 (, ch_2, saturation_2...) []	
返り値書式	@SST, ch_1, saturation_1 (, ch_2, saturation_2...) []	
パラメータ	ch_1-16 : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	saturation_1-16 : サチレーション (彩度) 0 ~ 200 ※初期値 100	
実行例	送 @SST, 5, 105 [] 受 @SST, 5, 105 []	IN5 のサチレーションを 105% に設定する。 正常終了。
	送 @SST, 6, 105 [] 受 @ERR, 3 []	色差信号が入力されていない場合は、エラーが返されます。
関連項目	7.4.5 彩度 (SATURATION)	
注意事項	色差信号が入力されている場合のみ、有効なコマンドです。	

@GST	サチレーション (彩度) 取得	
コマンド書式	@GST []	
返り値書式	@GST, in_1, in_2, ... in_16 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	in_1-16 : 各入力チャンネルのサチレーション (彩度) 0 ~ 200 ※初期値 100	
実行例	送 @GST [] 受 @GST, 100, 100, 100, 100, 105, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100 []	サチレーションを取得する。 IN5 は 105%、その他の入力は 100%。
関連項目	7.4.5 彩度 (SATURATION)	

@SSU	セットアップレベル設定	
コマンド書式	@SSU, ch_1, setup_1 (, ch_2, setup_2...)	
返り値書式	@SSU, ch_1, setup_1 (, ch_2, setup_2...)	
パラメータ	ch_1-16 : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です setup_1-16 : セットアップレベル -20 = $-20 \times 0.5 (-10.0\%)$ ~ $+20 = +20 \times 0.5 (+10.0\%)$ ※初期値 $\pm 0 = \pm 0.0\%$	
実行例	送 @SSU, 5, 15 受 @SSU, 5, 15	IN5 のセットアップレベルを+7.5%に設定する。 正常終了。
	送 @SSU, 6, 15 受 @ERR, 3	色差信号が入力されていない場合は、エラーが返されます。
関連項目	7.4.6 セットアップレベル	
注意事項	色差信号が入力されている場合のみ、有効なコマンドです。	

@GSU	セットアップレベル取得	
コマンド書式	@GSU	
返り値書式	@GSU, in_1, in_2, ... in_16	
パラメータ	in_1-16 : 各入力チャンネルのセットアップレベル -20 = $-20 \times 0.5 (-10.0\%)$ ~ $+20 = +20 \times 0.5 (+10.0\%)$ ※初期値 $\pm 0 = \pm 0.0\%$	
実行例	送 @GSU 受 @GSU, 0, 0, 0, 0, 15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0	セットアップレベルを取得する。 IN5 は+7.5%、その他の入力 は0%。
関連項目	7.4.6 セットアップレベル	

@IDC	入力デフォルトカラー	
コマンド書式	@IDC, ch_1 (, ch_2...)	
返り値書式	@IDC, ch_1 (, ch_2...)	
パラメータ	ch_1-16 : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
実行例	送 @IDC, 1 受 @IDC, 1	IN1 の@SFL シャープネス設定 (P. 33)、@SBR 入力ブライトネス設定 (P. 33)、@SCO 入力コントラスト設定 (P. 34)、@SHU 色相 (HUE) 設定 (P. 34)、@SST サチレーション (彩度) 設定 (P. 35)、@SSU セットアップレベル設定 (P. 36) を初期化する。 正常終了。
関連項目	7.4.7 入力デフォルトカラー	

@SOB	出力ブライテネス設定	
コマンド書式	@SOB, <i>ch_1</i> , <i>bright_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>bright_2</i> ...) [↵]	
返り値書式	@SOB, <i>ch_1</i> , <i>bright_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>bright_2</i> ...) [↵]	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>bright_1-8</i> : ブライテネス 80 ~ 120 ※初期値 100	
実行例	送 @SOB, 1, 110 [↵] 受 @SOB, 1, 110 [↵]	OUT1 のブライテネスを 110% に設定する。 正常終了。
関連項目	7.4.2 ブライテネス	

@GOB	出力ブライテネス取得	
コマンド書式	@GOB [↵]	
返り値書式	@GOB, <i>out_1</i> , <i>out_2</i> , ... <i>out_8</i> [↵] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>out_1-8</i> : 各出力チャンネルのブライテネス 80 ~ 120 ※初期値 100	
実行例	送 @GOB [↵] 受 @GOB, 110, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100 [↵]	ブライテネスを取得。 OUT1 は 110%、その他の出力は 100%。
関連項目	7.4.2 ブライテネス	

@SOC	出力コントラスト設定	
コマンド書式	@SOC, <i>ch_1</i> , <i>red_1</i> , <i>green_1</i> , <i>blue_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>red_2</i> , <i>green_2</i> , <i>blue_2</i> ...) [↵]	
返り値書式	@SOC, <i>ch_1</i> , <i>red_1</i> , <i>green_1</i> , <i>blue_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>red_2</i> , <i>green_2</i> , <i>blue_2</i> ...) [↵]	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>red_1-8</i> : コントラスト(赤) <i>green_1-8</i> : コントラスト(緑) <i>blue_1-8</i> : コントラスト(青) 0 ~ 200 ※初期値 100	
実行例	送 @SOC, 1, 105, 100, 95 [↵] 受 @SOC, 1, 105, 100, 95 [↵]	OUT1 のコントラストを赤 105%、緑 100%、青 95% に設定する。 正常終了。
関連項目	7.4.3 コントラスト	

@GOC	出力コントラスト取得	
コマンド書式	@GOC, <i>ch</i> [↵]	
返り値書式	@GOC, <i>ch</i> , <i>red</i> , <i>green</i> , <i>blue</i> [↵]	
パラメータ	<i>ch</i> : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>red</i> : コントラスト(赤) <i>green</i> : コントラスト(緑) <i>blue</i> : コントラスト(青) 0 ~ 200 ※初期値 100	
実行例	送	@GOC, 1[↵]
	受	@GOC, 1, 105, 100, 95[↵]
関連項目	7.4.3 コントラスト	

@SGM	ガンマ設定	
コマンド書式	@SGM, <i>ch_1</i> , <i>gamma_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>gamma_2</i> ...) [↵]	
返り値書式	@SGM, <i>ch_1</i> , <i>gamma_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>gamma_2</i> ...) [↵]	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>gamma_1-8</i> : ガンマ 1 = 0.1 ~ 30 = 3.0 ※初期値 10 = 1.0	
実行例	送	@SGM, 1, 22[↵]
	受	@SGM, 1, 22[↵]
関連項目	7.4.8 ガンマ	

@GGM	ガンマ取得	
コマンド書式	@GGM [↵]	
返り値書式	@GGM, <i>out_1</i> , <i>out_2</i> , ... <i>out_8</i> [↵] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>out_1-8</i> : 各出力チャンネルのガンマ 1 = 0.1 ~ 30 = 3.0 ※初期値 10 = 1.0	
実行例	送	@GGM[↵]
	受	@GGM, 22, 10, 10, 10, 10, 10, 10, 10[↵]
関連項目	7.4.8 ガンマ	

@ODC	出力デフォルトカラー	
コマンド書式	@ODC, <i>ch_1</i> (, <i>ch_2</i> ...) [↵]	
返り値書式	@ODC, <i>ch_1</i> (, <i>ch_2</i> ...) [↵]	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
実行例	送	@ODC, 1[↵]
	受	@ODC, 1[↵]
関連項目	7.4.9 出力デフォルトカラー	

3.2.5 入力設定

@SIQ	入力イコライザ設定	
コマンド書式	@SIQ, <i>ch_1</i> , <i>level_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>level_2</i> ...) <input type="button" value="↵"/>	
返り値書式	@SIQ, <i>ch_1</i> , <i>level_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>level_2</i> ...) <input type="button" value="↵"/>	
パラメータ	<i>ch_1-16</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているデジタル入カスロットボードのみ指定可能です	
	<i>level_1-16</i> : 入力イコライザ 0(弱い補正) ~ 99(強い補正), 100(自動補正) ※初期値	
実行例	送 @SIQ, 2, 100 <input type="button" value="↵"/> 受 @SIQ, 2, 100 <input type="button" value="↵"/>	IN2 の入力イコライザを自動に設定する。 正常終了。
関連項目	7.5.1 入力イコライザ	
注意事項	デジタル入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GIQ	入力イコライザ取得	
コマンド書式	@GIQ <input type="button" value="↵"/>	
返り値書式	@GIQ, <i>in_1</i> , <i>in_2</i> , ... <i>in_16</i> <input type="button" value="↵"/> ※実装されているデジタル入カスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>in_1-16</i> : 各入力チャンネルの入力イコライザ 0(弱い補正) ~ 99(強い補正), 100(自動補正) ※初期値	
実行例	送 @GIQ <input type="button" value="↵"/> 受 @GIQ, 100, 100, 100, 7, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100, 100 <input type="button" value="↵"/>	入力イコライザを取得。 IN4 は 7(手動)、その他は自動。
関連項目	7.5.1 入力イコライザ	
注意事項	デジタル入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@SDT	デジタル信号の無入力監視設定	
コマンド書式	@SDT, <i>ch_1</i> , <i>time_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>time_2</i> ...) <input type="button" value="↵"/>	
返り値書式	@SDT, <i>ch_1</i> , <i>time_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>time_2</i> ...) <input type="button" value="↵"/>	
パラメータ	<i>ch_1-16</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているデジタル入カスロットボードのみ指定可能です	
	<i>time_1-16</i> : 監視時間 0 = OFF, 2000 = 2 秒 ~ 15000 = 15 秒 ※初期値 10000 = 10 秒 100ms 単位で設定し、下 2 桁に 0 以外を指定した場合は切り捨てられます(例えば 2955 と指定すると、2900ms に設定されます)	
実行例	送 @SDT, 2, 6000 <input type="button" value="↵"/> 受 @SDT, 2, 6000 <input type="button" value="↵"/>	IN2 の無入力監視時間を 6000ms (6 秒) に設定する。 正常終了。
関連項目	7.5.2 デジタル信号の無入力監視	
注意事項	デジタル入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GDT	デジタル信号の無入力監視取得	
コマンド書式	@GDT <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GDT, in_1, in_2, ... in_16 <input type="checkbox"/> ※実装されているデジタル入カスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	in_1-16 : 各入力チャンネルの監視時間 0 = OFF, 2000 = 2 秒 ~ 15000 = 15 秒 ※初期値 10000 = 10 秒	
実行例	送 @GDT <input type="checkbox"/> 受 @GDT, 6000, 10000, 10000, 10000, 10000, 10000, 10000, 10000, 10000, 10000, 10000, 10000, 10000, 10000, 10000, 10000 <input type="checkbox"/>	入力映像信号の無入力監視時間を取得。 IN1 は 6000ms(6 秒)、その他の入力は 10000ms(10 秒)。
関連項目	7.5.2 デジタル信号の無入力監視	
注意事項	デジタル入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@SHE	HDCP 入力の許可/禁止設定	
コマンド書式	@SHE, ch_1, hdcp_1 (, ch_2, hdcp_2...) <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SHE, ch_1, hdcp_1 (, ch_2, hdcp_2...) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	ch_1-16 : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているデジタル入カスロットボードのみ指定可能です hdcp_1-16 : HDCP 入力の許可/禁止 0 = DISABLE (許可しない), 1 = ENABLE (許可する) ※初期値	
実行例	送 @SHE, 1, 0 <input type="checkbox"/> 受 @SHE, 1, 0 <input type="checkbox"/>	IN1 の HDCP 入力を許可しない。 正常終了。
関連項目	7.5.3 HDCP入力の許可/禁止	
注意事項	デジタル入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GHE	HDCP 入力の許可/禁止設定取得	
コマンド書式	@GHE <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GHE, in_1, in_2, ... in_16 <input type="checkbox"/> ※実装されているデジタル入カスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	in_1-16 : 各入力チャンネルの HDCP 入力 0 = DISABLE (許可しない), 1 = ENABLE (許可する) ※初期値	
実行例	送 @GHE <input type="checkbox"/> 受 @GHE, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 <input type="checkbox"/>	HDCP 入力の許可/禁止設定を取得。 IN3 は HDCP 入力を許可しない、その他の入力は HDCP 入力を許可する
関連項目	7.5.3 HDCP入力の許可/禁止	
注意事項	デジタル入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@SAI	アナログ入力 信号種別設定	
コマンド書式	@SAI, <i>ch_1</i> , <i>type_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>type_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SAI, <i>ch_1</i> , <i>type_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>type_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch_1-16</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているアナログ入カスロットボードのみ指定可能です	
	<i>type_1-16</i> : 信号種別 0 = AUTO ※初期値, 1 = RGB, 2 = YPbPr, 3 = VIDEO, 4 = Y/C	
実行例	送 @SAI, 0, 2 <input type="checkbox"/> 受 @SAI, 0, 2 <input type="checkbox"/>	全入力チャンネルの信号種別を YPbPr に設定する。 正常終了。
関連項目	7.5.4 アナログ入力 信号種別	
注意事項	アナログ入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GAI	アナログ入力 信号種別取得	
コマンド書式	@GAI <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GAI, <i>in_1</i> , <i>in_2</i> , ... <i>in_16</i> <input type="checkbox"/> ※実装されているアナログ入カスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>in_1-16</i> : 各入力チャンネルの信号種別 0 = AUTO ※初期値, 1 = RGB, 2 = YPbPr, 3 = VIDEO, 4 = Y/C	
実行例	送 @GAI <input type="checkbox"/> 受 @GAI, 0, 0, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 <input type="checkbox"/>	アナログ入力の信号種別を取得。 IN3 は YPbPr、その他の入力 は AUTO。
関連項目	7.5.4 アナログ入力 信号種別	
注意事項	アナログ入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@SRT	アナログ入力 同期信号終端設定	
コマンド書式	@SRT, <i>ch_1</i> , <i>h_term_1</i> , <i>v_term_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>h_term_2</i> , <i>v_term_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SRT, <i>ch_1</i> , <i>h_term_1</i> , <i>v_term_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>h_term_2</i> , <i>v_term_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch_1-16</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているアナログ入カスロットボードのみ指定可能です	
	<i>h_term_1-16</i> : 水平同期信号の終端 <i>v_term_1-16</i> : 垂直同期信号の終端 0 = 終端しない ※初期値, 1 = 終端する	
実行例	送 @SRT, 6, 0, 1 <input type="checkbox"/> 受 @SRT, 6, 0, 1 <input type="checkbox"/>	IN6 の垂直同期信号を終端する。 正常終了。
関連項目	7.5.5 アナログ入力 同期信号終端	
注意事項	アナログ入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

3.2.6 入力タイミング設定

@SHT	水平総ドット数設定	
コマンド書式	@SHT, <i>ch</i> , <i>h_total</i> [↵]	
返り値書式	@SHT, <i>ch</i> , <i>h_total</i> [↵]	
パラメータ	<p><i>ch</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているアナログ入カスロットボードのみ指定可能です</p> <p><i>h_total</i> : 水平総ドット数 400 ~ 4095 (ただしインターレース信号が入力されている場合はサンプリングクロックが 13MHz~81MHz の範囲内、ノンインターレース信号が入力されている場合はサンプリングクロックが 13MHz~162MHz の範囲内) ※初期値 入力された信号により異なります</p>	
実行例	送 @SHT, 5, 1344 [↵] 受 @SHT, 5, 1344 [↵]	IN5 の水平総ドット数を 1344 に設定する。 正常終了。
	送 @SHT, 6, 1344 [↵] 受 @ERR, 3 [↵]	アナログ RGB 信号またはアナログ YPbPr 信号が入力されていない場合は、エラーが返されます。
関連項目	7.6.1 水平総ドット数	
注意事項	アナログ RGB 信号またはアナログ YPbPr 信号が入力されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GHT	水平総ドット数取得	
コマンド書式	@GHT [↵]	
返り値書式	@GHT, <i>in_1</i> , <i>in_2</i> , ... <i>in_16</i> [↵] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<p><i>in_1-16</i> : 各入力チャンネルの水平総ドット数 400 ~ 4095 (ただしインターレース信号が入力されている場合はサンプリングクロックが 13MHz~81MHz の範囲内、ノンインターレース信号が入力されている場合はサンプリングクロックが 13MHz~162MHz の範囲内) ※初期値 入力された信号により異なります</p>	
実行例	送 @GHT [↵] 受 @GHT, 2200, 2200, 0, 2640, 1344, 1792, 0, 1792, 2200, 2200, 0, 0, 0, 2200, 0, 0 [↵]	水平総ドット数を取得。 信号が入力されていないチャンネルは 0 が返されます。
関連項目	7.6.1 水平総ドット数	

@SHS	水平取り込み開始位置設定	
コマンド書式	@SHS, ch, h_start □	
返り値書式	@SHS, ch, h_start □	
パラメータ	ch : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	h_start : 水平取り込み開始位置 10 ~ 2900 (ただし水平総ドット数-水平表示期間以下) ※初期値 入力された信号により異なります	
実行例	送 @SHS, 5, 296 □	IN5 の水平取り込み開始位置を 296 に設定する。 正常終了。
	受 @SHS, 5, 296 □	
実行例	送 @SHS, 6, 296 □	信号が入力されていない場合は、エラーが返されます。
	受 @ERR, 3 □	
関連項目	7.6.2 水平取り込み開始位置	
注意事項	信号が入力されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GHS	水平取り込み開始位置取得	
コマンド書式	@GHS □	
返り値書式	@GHS, in_1, in_2, ... in_16 □ ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	in_1-16 : 各入力チャンネルの水平取り込み開始位置 10 ~ 2900 (ただし水平総ドット数-水平表示期間以下) ※初期値 入力された信号により異なります	
実行例	送 @GHS □	水平取り込み開始位置を取得。 信号が入力されていないチャンネルは 0 が返されます。
	受 @GHS, 192, 192, 496, 0, 296, 0, 378, 378, 192, 192, 0, 0, 192, 0, 0, 0 □	
関連項目	7.6.2 水平取り込み開始位置	

@SHD	水平表示期間設定	
コマンド書式	@SHD, ch, h_disp □	
返り値書式	@SHD, ch, h_disp □	
パラメータ	ch : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	h_disp : 水平表示期間 10 ~ 2900 (ただし水平総ドット数-10 以下) ※初期値 入力された信号により異なります	
実行例	送 @SHD, 5, 1024 □	IN5 の水平表示期間を 1024 に設定する。 正常終了。
	受 @SHD, 5, 1024 □	
実行例	送 @SHD, 6, 1024 □	信号が入力されていない場合は、エラーが返されます。
	受 @ERR, 3 □	
関連項目	7.6.3 水平表示期間	
注意事項	信号が入力されている場合のみ、有効なコマンドです。	

@GHD	水平表示期間取得	
コマンド書式	@GHD □	
返り値書式	@GHD, in_1, in_2, … in_16 □ ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	in_1-16 : 各入力チャンネルの水平表示期間 10 ~ 2900 (ただし水平総ドット数-10 以下) ※初期値 入力された信号により異なります	
実行例	送 @GHD □ 受 @GHD, 1920, 1920, 0, 1920, 1024, 1360, 0, 1360, 1920, 1920, 0, 0, 1920, 0, 0, 0 □	水平表示期間を取得。 信号が入力されていないチャンネルは 0 が返されます。
関連項目	7. 6. 3 水平表示期間	

@SVS	垂直取り込み開始位置設定	
コマンド書式	@SVS, ch, v_start □	
返り値書式	@SVS, ch, v_start □	
パラメータ	ch : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です v_start : 垂直取り込み開始位置 [インターレース信号が入力されている場合] 16 ~ 2048 (ただし垂直総ライン数-垂直表示期間以下) [ノンインターレース信号が入力されている場合] 10 ~ 2048 (ただし垂直総ライン数-垂直表示期間以下) ※初期値 入力された信号により異なります	
実行例	送 @SVS, 5, 35 □ 受 @SVS, 5, 35 □ 送 @SVS, 6, 35 □ 受 @ERR, 3 □	IN5 の垂直取り込み開始位置を 35 に設定する。 正常終了。 信号が入力されていない場合は、エラーが返されます。
関連項目	7. 6. 4 垂直取り込み開始位置	
注意事項	信号が入力されている場合のみ、有効なコマンドです。	

@GVS	垂直取り込み開始位置取得	
コマンド書式	@GVS □	
返り値書式	@GVS, in_1, in_2, … in_16 □ ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	in_1-16 : 各入力チャンネルの垂直取り込み開始位置 [インターレース信号が入力されている場合] 16 ~ 2048 (ただし垂直総ライン数-垂直表示期間以下) [ノンインターレース信号が入力されている場合] 10 ~ 2048 (ただし垂直総ライン数-垂直表示期間以下) ※初期値 入力された信号により異なります	
実行例	送 @GVS □ 受 @GVS, 40, 0, 40, 40, 35, 0, 24, 24, 40, 40, 0, 0, 40, 0, 0, 0 □	垂直取り込み開始位置を取得。 信号が入力されていないチャンネルは 0 が返されます。
関連項目	7. 6. 4 垂直取り込み開始位置	

@SVD	垂直表示期間設定	
コマンド書式	@SVD, <i>ch</i> , <i>v_disp</i> [↵]	
返り値書式	@SVD, <i>ch</i> , <i>v_disp</i> [↵]	
パラメータ	<i>ch</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です <i>v_disp</i> : 垂直表示期間 [インターレース信号が入力されている場合] 10 ~ 1152 (ただし垂直総ライン数-16 以下) [ノンインターレース信号が入力されている場合] 10 ~ 2048 (ただし垂直総ライン数-10 以下) ※初期値 入力された信号により異なります	
実行例	送 @SVD, 5, 768 [↵] 受 @SVD, 5, 768 [↵]	IN5 の垂直表示期間を 768 に設定する。 正常終了。
	送 @SVD, 5, 768 [↵] 受 @ERR, 3 [↵]	信号が入力されていない場合は、エラーが返されます。
関連項目	7.6.5 垂直表示期間	
注意事項	信号が入力されている場合のみ、有効なコマンドです。	

@GVD	垂直表示期間取得	
コマンド書式	@GVD [↵]	
返り値書式	@GVD, <i>in_1</i> , <i>in_2</i> , ... <i>in_16</i> [↵] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>in_1-16</i> : 各入力チャンネルの垂直表示期間 [インターレース信号が入力されている場合] 10 ~ 1152 (ただし垂直総ライン数-16 以下) [ノンインターレース信号が入力されている場合] 10 ~ 2048 (ただし垂直総ライン数-10 以下) ※初期値 入力された信号により異なります	
実行例	送 @GVD [↵] 受 @GVD, 0, 1080, 1080, 900, 768, 0, 900, 0, 1080, 1080, 0, 0, 1080, 0, 0, 0 [↵]	垂直表示期間を取得。 信号が入力されていないチャンネルは 0 が返されます。
関連項目	7.6.5 垂直表示期間	

@AIS	自動計測	
コマンド書式	@AIS, <i>ch</i> [↵]	
返り値書式	@AIS, <i>ch</i> [↵]	
パラメータ	<i>ch</i> : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
実行例	送 @AIS, 1 [↵] 受 @AIS, 1 [↵]	IN1 の取り込み開始位置設定を自動計測する。 正常終了。
	送 @AIS, 1 [↵] 受 @ERR, 4 [↵]	自動計測に失敗すると、エラーが返されます。
関連項目	7.6.6 自動計測	
注意事項	アナログ RGB 信号またはアナログ YPbPr 信号が入力され、目的の入力チャンネルがいずれかの出力チャンネルに選択されている場合のみ、有効なコマンドです。	

@AIT	アスペクト比を考慮した自動計測	
コマンド書式	@AIT, <i>ch</i> <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@AIT, <i>ch</i> <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch</i> : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
実行例	送 @AIT, 1 <input type="checkbox"/>	IN1 の、入力タイミング設定を自動計測する。 正常終了。
	受 @AIT, 1 <input type="checkbox"/>	
実行例	送 @AIT, 1 <input type="checkbox"/>	自動計測に失敗すると、エラーが返されます。
	受 @ERR, 4 <input type="checkbox"/>	
関連項目	7.6.6 自動計測	
注意事項	アナログ RGB 信号またはアナログ YPbPr 信号が入力され、目的の入力チャンネルがいずれかの出力チャンネルに選択されている場合のみ、有効なコマンドです。	

@SIS	取り込み開始位置の自動計測設定	
コマンド書式	@SIS, <i>ch_1</i> , <i>mode_1</i> (<i>ch_2</i> , <i>mode_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SIS, <i>ch_1</i> , <i>mode_1</i> (<i>ch_2</i> , <i>mode_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch_1-16</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているアナログ入カスロットボードのみ指定可能です	
	<i>mode_1-16</i> : 自動計測 0 = この入力チャンネルからの入力は全て自動計測しない, 1 = 現在の入力信号は自動計測しない, 2 = 現在の入力信号は自動計測する ※初期値	
実行例	送 @SIS, 5, 1 <input type="checkbox"/>	IN5 から現在入力されている信号は自動計測しない。 正常終了。
	受 @SIS, 5, 1 <input type="checkbox"/>	
関連項目	7.6.7 取り込み開始位置の自動計測	
注意事項	アナログ入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GIS	取り込み開始位置の自動計測取得	
コマンド書式	@GIS <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GIS, <i>in_1</i> , <i>in_2</i> , ... <i>in_16</i> <input type="checkbox"/>	
	※実装されているアナログ入カスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>in_1-16</i> : 各入力チャンネルの自動計測 0 = この入力チャンネルからの入力は全て自動計測しない, 1 = 現在の入力信号は自動計測しない, 2 = 現在の入力信号は自動計測する ※初期値	
実行例	送 @GIS <input type="checkbox"/>	取り込み開始位置の自動計測設定を取得。 IN1 は自動計測しない、その他の入力は自動計測する。
	受 @GIS, 0, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2 <input type="checkbox"/>	
関連項目	7.6.7 取り込み開始位置の自動計測	
注意事項	アナログ入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@SSM	未登録信号入力時の自動計測設定	
コマンド書式	@SSM, mode <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SSM, mode <input type="checkbox"/>	
パラメータ	mode : 自動計測 0 = 実行しない, 1 = 実行する ※初期値	
実行例	送 @SSM, 1 <input type="checkbox"/> 受 @SSM, 1 <input type="checkbox"/>	未登録信号が入力された場合に自動計測を実行する。 正常終了。
関連項目	7. 6. 8 未登録信号入力時の自動計測	
注意事項	アナログ入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GSM	未登録信号入力時の自動計測取得	
コマンド書式	@GSM <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GSM, mode <input type="checkbox"/>	
パラメータ	mode : 自動計測 0 = 実行しない, 1 = 実行する ※初期値	
実行例	送 @GSM <input type="checkbox"/> 受 @GSM, 1 <input type="checkbox"/>	未登録信号が入力された場合の自動計測の実行を取得。 未登録信号が入力された場合に自動計測を実行する。
関連項目	7. 6. 8 未登録信号入力時の自動計測	
注意事項	アナログ入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@RTT	機種データの読み出し	
コマンド書式	@RTT, ch, table <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@RTT, ch, table <input type="checkbox"/>	
パラメータ	ch : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているアナログ入カスロットボードのみ指定可能です	
	table : 機種テーブル 1 ~ 99(登録した機種データ), 100 ~ 100+n(本機にあらかじめ登録されている機種データで、nは入力されている信号により異なりますが大半は0です)	
実行例	送 @RTT, 5, 2 <input type="checkbox"/> 受 @RTT, 5, 2 <input type="checkbox"/>	IN5の入カタイミング設定を機種テーブル2に保存された内容にする。 正常終了。
関連項目	7. 6. 9 機種データの読み出し	
注意事項	アナログ入カスロットボードが実装され、入力された信号に対する機種データが登録されている場合のみ有効なコマンドです。	

@STT	機種データの登録	
コマンド書式	@STT, <i>ch</i> , <i>table</i> (, <i>name</i>) 	
返り値書式	@STT, <i>ch</i> , <i>table</i> (, <i>name</i>) 	
パラメータ	<i>ch</i> : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているアナログ入カスロットボードのみ指定可能です	
	<i>table</i> : 機種テーブル 1 ~ 99	
	<i>name</i> : 機種テーブル名 ASCII コード (P. 10) の、20 ~ 7D の中から最大 14 文字まで 機種テーブル名は省略可能で、省略した場合は、現在保存されている名前を変更せずに入カタイミング設定のみ保存します。ただし現在保存されている名前がなかった場合は、自動的に解像度を機種テーブル名として保存します。	
実行例	現在の IN5 の入カタイミング設定を、機種テーブル 2 に保存する。	
	送	@STT, 5, 2  [機種テーブル名を省略した場合]
	受	@STT, 5, 2 
送	@STT, 5, 2, XGA 60Hz  [機種テーブル名を指定した場合]	
受	@STT, 5, 2, XGA 60Hz 	
関連項目	7. 6. 10 機種データの登録	
注意事項	アナログ RGB 信号またはアナログ YPbPr 信号(テレビ信号は除く)が入力されている場合のみ、有効なコマンドです。	

@STK	トラッキング設定	
コマンド書式	@STK, <i>ch_1</i> , <i>track_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>track_2</i> ...) 	
返り値書式	@STK, <i>ch_1</i> , <i>track_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>track_2</i> ...) 	
パラメータ	<i>ch_1-16</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているアナログ入カスロットボードのみ指定可能です	
	<i>track_1-16</i> : トラッキング 0 ~ 31 ※初期値 0	
実行例	送	@STK, 5, 4 
	受	@STK, 5, 4  IN5 のトラッキングを 4 に設定する。 正常終了。
関連項目	7. 6. 11 トラッキング	
注意事項	アナログ RGB 信号またはアナログ YPbPr 信号されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GTK	トラッキング取得	
コマンド書式	@GTK 	
返り値書式	@GTK, <i>in_1</i> , <i>in_2</i> , ... <i>in_16</i>  ※実装されているアナログ入カスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>in_1-16</i> : 各入力チャンネルのトラッキング 0 ~ 31 ※初期値 0	
実行例	送	@GTK 
	受	@GTK, 5, 6, 6, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0  トラッキングを取得。 IN1 は 5、IN2 および IN3 は 6。 アナログ RGB 信号またはアナログ YPbPr 信号が入力されていない場合は 0 が返されます。
関連項目	7. 6. 11 トラッキング	
注意事項	アナログ入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

3.2.7 出力設定

@SEQ	出力イコライザ設定	
コマンド書式	@SEQ, <i>ch_1</i> , <i>level_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>level_2</i> ...) <input type="button" value="↵"/>	
返り値書式	@SEQ, <i>ch_1</i> , <i>level_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>level_2</i> ...) <input type="button" value="↵"/>	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているデジタル出力スロットボードのみ指定可能です	
	<i>level_1-8</i> : 出力イコライザ 0 = OFF ※初期値, 1 = LOW, 2 = MIDDLE, 3 = HIGH	
実行例	送 @SEQ, 1, 1 <input type="button" value="↵"/> 受 @SEQ, 1, 1 <input type="button" value="↵"/>	OUT1 の出力イコライザを LOW に設定する。 正常終了。
関連項目	7.7.1 出力イコライザ	
注意事項	デジタル出力スロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GEQ	出力イコライザ取得	
コマンド書式	@GEQ <input type="button" value="↵"/>	
返り値書式	@GEQ, <i>out_1</i> , <i>out_2</i> , ... <i>out_8</i> <input type="button" value="↵"/> ※実装されているデジタル出力スロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>out_1-8</i> : 各出力チャンネルの出力イコライザ 0 = OFF ※初期値, 1 = LOW, 2 = MIDDLE, 3 = HIGH	
実行例	送 @GEQ <input type="button" value="↵"/> 受 @GEQ, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0 <input type="button" value="↵"/>	出力イコライザを取得。 OUT2 は LOW、その他の出力は OFF。
関連項目	7.7.1 出力イコライザ	
注意事項	デジタル出力スロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@SDM	出力モード設定	
コマンド書式	@SDM, <i>ch_1</i> , <i>mode_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>mode_8</i> ...) <input type="button" value="↵"/>	
返り値書式	@SDM, <i>ch_1</i> , <i>mode_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>mode_8</i> ...) <input type="button" value="↵"/>	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>mode_1-8</i> : 出力モード 0 = DVI MODE, 1 = HDMI RGB MODE, 2 = HDMI YCbCr4:2:2 MODE, 3 = HDMI YCbCr4:4:4 MODE ※初期値	
実行例	送 @SDM, 1, 0 <input type="button" value="↵"/> 受 @SDM, 1, 0 <input type="button" value="↵"/>	OUT1 の出力モードを DVI MODE に設定する。 正常終了。
関連項目	7.7.2 出力モード	

@GDM	出力モード取得	
コマンド書式	@GDM []	
返り値書式	@GDM, out_1, out_2, ... out_8 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	out_1-8 : 各出力チャンネルの出力モード 0 = DVI MODE, 1 = HDMI RGB MODE, 2 = HDMI YCbCr4:2:2 MODE, 3 = HDMI YCbCr4:4:4 MODE ※初期値	
実行例	送 @GDM [] 受 @GDM, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1 []	出力モードを取得。 OUT2 は DVI MODE、その他の出力は HDMI RGB MODE。
関連項目	7.7.2 出力モード	

@SUY	映像信号無入力時の同期信号出力設定	
コマンド書式	@SUY, ch_1, sync_1 (, ch_2, sync_2...) []	
返り値書式	@SUY, ch_1, sync_1 (, ch_2, sync_2...) []	
パラメータ	ch_1-8 : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	sync_1-8 : 同期信号出力 0 = 出力しない, 1 = 出力する ※初期値	
実行例	送 @SUY, 1, 1 [] 受 @SUY, 1, 1 []	OUT1 は映像信号が入力されていない場合でも同期信号を出力する。 正常終了。
関連項目	7.7.3 映像信号無入力時の同期信号出力	

@GUY	映像信号無入力時の同期信号出力取得	
コマンド書式	@GUY []	
返り値書式	@GUY, out_1, out_2, ... out_8 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	out_1-8 : 各出力チャンネルの同期信号出力 0 = 出力しない, 1 = 出力する ※初期値	
実行例	送 @GUY [] 受 @GUY, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1 []	映像信号無入力時の同期信号出力を取得。 OUT3 は同期信号を出力しない、その他の出力は同期信号を出力する。
関連項目	7.7.3 映像信号無入力時の同期信号出力	

@SBO	映像信号無入力時の出力映像設定	
コマンド書式	@SBO, ch_1, video_1 (, ch_2, video_2...) []	
返り値書式	@SBO, ch_1, video_1 (, ch_2, video_2...) []	
パラメータ	ch_1-8 : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	video_1-8 : 出力映像 0 = ブラック画面, 1 = ブルー画面 ※初期値, 2 = バックカラー画面	
実行例	送 @SBO, 1, 1 [] 受 @SBO, 1, 1 []	OUT1 は映像信号が入力されていない場合にブルー画面を出力する。 正常終了。
関連項目	7.7.4 映像信号無入力時の出力映像	

@GBO	映像信号無入力時の出力映像取得	
コマンド書式	@GBO []	
返り値書式	@GBO, out_1, out_2, ... out_8 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	out_1-8 : 各出力の出力映像 0 = ブラック画面, 1 = ブルー画面 ※初期値, 2 = バックカラー画面	
実行例	送 @GBO [] 受 @GBO, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 []	映像信号無入力時の出力映像を取得。 OUT1 はブルー画面を出力する、その他の出力はブラック画面を出力する。
関連項目	7.7.4 映像信号無入力時の出力映像	

@SFF	映像入力チャンネル切り換え効果設定	
コマンド書式	@SFF, ch_1, switching_1 (, ch_2, switching_2...) []	
返り値書式	@SFF, ch_1, switching_1 (, ch_2, switching_2...) []	
パラメータ	ch_1-8 : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	switching_1-8 : 切り換え効果 0 = カット, 1 = フェードアウト/フェードイン, 2 = フリーズ+フェードアウト/フェードイン ※初期値, 3 = 左→右へワイプ, 4 = 右→左へワイプ, 5 = 上→下へワイプ, 6 = 下→上へワイプ	
実行例	送 @SFF, 1, 1 [] 受 @SFF, 1, 1 []	OUT1 は入力チャンネル切り換え時にフェードアウト/フェードインする。 正常終了。
関連項目	7.7.5 映像入力チャンネル切り換え効果	

@GFF	映像入力チャンネル切り換え効果取得	
コマンド書式	@GFF []	
返り値書式	@GFF, out_1, out_2, ... out_8 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	out_1-8 : 各出力チャンネルの切り換え効果 0 = カット, 1 = フェードアウト/フェードイン, 2 = フリーズ+フェードアウト/フェードイン ※初期値, 3 = 左→右へワイプ, 4 = 右→左へワイプ, 5 = 上→下へワイプ, 6 = 下→上へワイプ	
実行例	送 @GFF [] 受 @GFF, 2, 2, 0, 2, 2, 2, 2, 2 []	入力チャンネル切り換え時の効果を取得。 OUT3 はカット切り換え、その他の出力はフリーズ後にフェードアウト/フェードインする。
関連項目	7.7.5 映像入力チャンネル切り換え効果	

@SFT	映像入力チャンネル切り換え時間設定	
コマンド書式	@SFT, <i>ch_1</i> , <i>time_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>time_2</i> ...) [↵]	
返り値書式	@SFT, <i>ch_1</i> , <i>time_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>time_2</i> ...) [↵]	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です <i>time_1-8</i> : 切り換え時間 100 = 0.1 秒 ~ 2000 = 2 秒 ※初期値 350 = 0.35 秒 10ms 単位で設定し、下 1 桁に 0 以外を指定した場合は切り捨てられます。(例えば 395 と指定すると、390ms に設定されます)	
実行例	送 @SFT, 1, 400 [↵] 受 @SFT, 1, 400 [↵]	OUT1 の切り換え時間は 400ms。 正常終了。
関連項目	7.7.6 映像入力チャンネル切り換え時間	

@GFT	映像入力チャンネル切り換え時間取得	
コマンド書式	@GFT [↵]	
返り値書式	@GFT, <i>out_1</i> , <i>out_2</i> , ... <i>out_8</i> [↵] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>out_1-8</i> : 各出力チャンネルの切り換え時間 100 = 0.1 秒 ~ 2000 = 2 秒 ※初期値 350 = 0.35 秒	
実行例	送 @GFT [↵] 受 @GFT, 400, 350, 350, 350, 350, 350, 350, 350 [↵]	入力チャンネルの切り換え時間を取得。 OUT1 は 400ms、その他の出力は 350ms。
関連項目	7.7.6 映像入力チャンネル切り換え時間	

@SWC	ワイプカラー設定	
コマンド書式	@SWC, <i>ch_1</i> , <i>red_1</i> , <i>green_1</i> , <i>blue_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>red_2</i> , <i>green_2</i> , <i>blue_2</i> ...) [↵]	
返り値書式	@SWC, <i>ch_1</i> , <i>red_1</i> , <i>green_1</i> , <i>blue_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>red_2</i> , <i>green_2</i> , <i>blue_2</i> ...) [↵]	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です <hr/> <i>red_1-8</i> : ワイプカラー(赤) <i>green_1-8</i> : ワイプカラー(緑) <i>blue_1-8</i> : ワイプカラー(青) 0 ~ 255 ※初期値 0	
実行例	送 @SWC, 1, 255, 255, 255 [↵] 受 @SWC, 1, 255, 255, 255 [↵]	OUT1 のワイプカラーを RGB とともに 255(白)に設定する。 正常終了。
関連項目	7.7.7 ワイプカラー	
注意事項	@SFF 映像入力チャンネル切り換え効果設定(P. 52)を 3~6(ワイプ切り換え)に設定している場合のみ有効に機能します。	

@GWC	ワイプカラー取得	
コマンド書式	@GWC, <i>ch</i> <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GWC, <i>ch, red, green, blue</i> <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch</i> : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です <i>red</i> : ワイプカラー(赤) <i>green</i> : ワイプカラー(緑) <i>blue</i> : ワイプカラー(青) 0 ~ 255 ※初期値 0	
実行例	送 @GWC, 1 <input type="checkbox"/> 受 @GWC, 1, 255, 255, 255 <input type="checkbox"/>	OUT1 のワイプカラーを取得。 RGB とともに 255(白)。
関連項目	7.7.7 ワイプカラー	

@SEN	HDCP 出力設定	
コマンド書式	@SEN, <i>ch_1, hdcp_1</i> (<i>, ch_2, hdcp_2...</i>) <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SEN, <i>ch_1, hdcp_1</i> (<i>, ch_2, hdcp_2...</i>) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です <i>hdcp_1-8</i> : HDCP 出力 0 = 入力信号に HDCP が付加されている場合のみ HDCP 出力, 1 = 常時 HDCP 出力 ※初期値, 2 = HDCP の認証を行わない	
実行例	送 @SEN, 1, 1 <input type="checkbox"/> 受 @SEN, 1, 1 <input type="checkbox"/>	OUT1 は常時 HDCP を出力する。 正常終了。
関連項目	7.7.8 HDCP出力	

@GEN	HDCP 出力取得	
コマンド書式	@GEN <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GEN, <i>out_1, out_2, ... out_8</i> <input type="checkbox"/> ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>out_1-8</i> : 各出力チャンネルの HDCP 出力 0 = 入力信号に HDCP が付加されている場合のみ HDCP 出力, 1 = 常時 HDCP 出力 ※初期値, 2 = HDCP の認証を行わない	
実行例	送 @GEN <input type="checkbox"/> 受 @GEN, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 1 <input type="checkbox"/>	HDCP 出力を取得。 OUT4 は入力信号に HDCP が付加されている場合のみ HDCP 出力、その他の出力は常時 HDCP を出力する。
関連項目	7.7.8 HDCP出力	

@SHR	HDCP 認証エラー時のリトライ回数設定	
コマンド書式	@SHR, <i>ch_1</i> , <i>retry_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>retry_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SHR, <i>ch_1</i> , <i>retry_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>retry_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です <i>retry_1-8</i> : リトライ回数 -1 = 成功するまでリトライする ※初期値, 0 = リトライしない, 1 ~ 100 = 任意の回数リトライを行う	
実行例	送 @SHR, 1, 10 <input type="checkbox"/> 受 @SHR, 1, 10 <input type="checkbox"/>	OUT1 は 10 回までリトライする。 正常終了。
関連項目	7.7.9 HDCP認証エラー時のリトライ回数	

@GHR	HDCP 認証エラー時のリトライ回数取得	
コマンド書式	@GHR <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GHR, <i>out_1</i> , <i>out_2</i> , ... <i>out_8</i> <input type="checkbox"/> ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>out_1-8</i> : 各出力チャンネルのリトライ回数 -1 = 成功するまでリトライする ※初期値, 0 = リトライしない, 1 ~ 100 = 任意の回数リトライを行う	
実行例	送 @GHR <input type="checkbox"/> 受 @GHR, 0, -1, -1, -1, -1, -1, -1, -1 <input type="checkbox"/>	HDCP 認証エラー時のリトライ回数を取得。 OUT1 はリトライしない。その他の出力は成功するまでリトライする。
関連項目	7.7.9 HDCP認証エラー時のリトライ回数	

@SDC	Deep Color 出力設定	
コマンド書式	@SDC, <i>ch_1</i> , <i>color_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>color_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SDC, <i>ch_1</i> , <i>color_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>color_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です <i>color_1-8</i> : 色深度 0 = 24-BIT COLOR ※初期値, 1 = 30-BIT COLOR	
実行例	送 @SDC, 1, 0 <input type="checkbox"/> 受 @SDC, 1, 0 <input type="checkbox"/>	OUT1 は 24-BIT COLOR で出力する。 正常終了。
関連項目	7.7.10 Deep Color出力	

@GDC	Deep Color 出力取得	
コマンド書式	@GDC <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GDC, <i>out_1</i> , <i>out_2</i> , ... <i>out_8</i> <input type="checkbox"/> ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>out_1-8</i> : 各出力チャンネルの色深度 0 = 24-BIT COLOR ※初期値, 1 = 30-BIT COLOR	
実行例	送 @GDC <input type="checkbox"/> 受 @GDC, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1 <input type="checkbox"/>	出力されている色深度を取得。 OUT6 は 24-BIT COLOR、その他の出力は 30-BIT COLOR。
関連項目	7.7.10 Deep Color出力	

@HAU	HDCP 再認証	
コマンド書式	@HAU, <i>ch_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>ch_3</i> ...) [↵]	
返り値書式	@HAU, <i>ch_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>ch_3</i> ...) [↵]	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
実行例	送 @HAU, 1 [↵] 受 @HAU, 1 [↵]	OUT1 端子に接続された表示機器の HDCP の再認証を実行します。 正常終了。
関連項目	7.7.11 HDCP再認証	

3.2.8 音声設定

@SSL	音声出力レベル設定	
コマンド書式	@SSL, <i>ch_1</i> , <i>level_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>level_2</i> ···) <input type="button" value="↵"/>	
返り値書式	@SSL, <i>ch_1</i> , <i>level_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>level_2</i> ···) <input type="button" value="↵"/>	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>level_1-8</i> : 音声出力レベル -60 ~ +10 ※初期値 ±0	
実行例	送 @SSL, 1, -4 <input type="button" value="↵"/> 受 @SSL, 1, -4 <input type="button" value="↵"/>	OUT1 の音声出力レベルを-4dB に設定する。 正常終了。
関連項目	7.8.1 音声出力レベル	
注意事項	ミュート中に出力レベルを変更するとミュートが解除されます。	

@GSL	音声出力レベル取得	
コマンド書式	@GSL <input type="button" value="↵"/>	
返り値書式	@GSL, <i>out_1</i> , <i>out_2</i> , ... <i>out_8</i> <input type="button" value="↵"/> ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>out_1-8</i> : 各出力チャンネルの音声出力レベル -60 ~ +10 ※初期値 ±0	
実行例	送 @GSL <input type="button" value="↵"/> 受 @GSL, -4, 0, 0, 0, 0, 0, 0 <input type="button" value="↵"/>	音声出力レベルを取得。 OUT1 は-4dB、その他の出力は±0dB。
関連項目	7.8.1 音声出力レベル	

@SOL	音声出力レベル 相対値設定	
コマンド書式	@SOL, <i>ch_1</i> , <i>updown_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>updown_2</i> ···) <input type="button" value="↵"/>	
返り値書式	@SOL, <i>ch_1</i> , <i>updown_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>updown_2</i> ···) <input type="button" value="↵"/>	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>updown_1-8</i> : 相対設定 -70 ~ +70 現在の音声出力レベル設定に、指定した値を加算します。加算した結果、音声出力レベルがリミット値(-60~+10)を超える場合は、リミット値に制限されます。	
実行例	送 @SOL, 1, -1 <input type="button" value="↵"/> 受 @SOL, 1, -1 <input type="button" value="↵"/>	OUT1 の音声出力レベルを 1dB 下げる。 正常終了。
関連項目	7.8.1 音声出力レベル	
注意事項	ミュート中に出力レベルを変更するとミュートが解除されます。	

@GOL	音声出力レベル リミット状態取得	
コマンド書式	@GOL []	
返り値書式	@GOL, out_1, out_2, ... out_8 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	out_1-8 : 各出力の音声出力レベルのリミット状態 -1 = 最小設定値 (-60dB), 0 = リミット状態ではない, 1 = 最大設定値 (+10dB)	
実行例	送 @GOL [] 受 @GOL, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 []	音声出力レベルのリミット状態を取得。 OUT1 は最大設定値、その他の出力はリミットではない。
関連項目	7.8.1 音声出力レベル	

@SAM	音声出力ミュート設定	
コマンド書式	@SAM, ch_1, mute_1 (, ch_2, mute_2...) []	
返り値書式	@SAM, ch_1, mute_1 (, ch_2, mute_2...) []	
パラメータ	ch_1-8 : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	mute_1-8 : 音声出力ミュート 0 = ミュート OFF ※初期値, 1 = ミュート ON	
実行例	送 @SAM, 1, 1 [] 受 @SAM, 1, 1 []	OUT1 の音声出力をミュートする。 正常終了。
関連項目	7.8.2 音声出力ミュート	

@GAM	音声出力ミュート取得	
コマンド書式	@GAM []	
返り値書式	@GAM, out_1, out_2, ... out_8 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	out_1-8 : 各出力の音声出力ミュート 0 = ミュート OFF ※初期値, 1 = ミュート ON	
実行例	送 @GAM [] 受 @GAM, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 []	音声出力ミュートを取得。 OUT1 はミュート ON、その他の出力はミュート OFF。
関連項目	7.8.2 音声出力ミュート	

@SAS	音声入力選択設定	
コマンド書式	@SAS, ch_1, select_1 (, ch_2, select_2...) []	
返り値書式	@SAS, ch_1, select_1 (, ch_2, select_2...) []	
パラメータ	ch_1-16 : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されている SDI 入力スロットボードまたはデジタル入力スロットボードのみ指定可能です	
	select_1-8 : 音声入力選択 0 = 自動 ※初期値, 1 = アナログ音声, 2 = デジタル音声	
実行例	送 @SAS, 3, 1 [] 受 @SAS, 3, 1 []	IN3 の音声入力をアナログ音声に設定する。 正常終了。
関連項目	7.8.3 音声入力選択	
注意事項	SDI 入力スロットボードまたはデジタル入力スロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GSO	音声入力レベル取得	
コマンド書式	@GSO []	
返り値書式	@GSO, in_1, in_2, ... in_16 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	in_1-16 : 各入力チャンネルの音声入力レベル -60 ~ ±0 ※初期値 ±0	
実行例	送 @GSO [] 受 @GSO, 0, 0, 0, 0, -4, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 []	音声入力レベルを取得。 IN5 は-4dB、その他の入力は±0dB。
関連項目	7.8.4 音声入力レベル	

@SIL	音声入力レベル 相対値設定	
コマンド書式	@SIL, ch_1, updown_1 (, ch_2, updown_2...) []	
返り値書式	@SIL, ch_1, updown_1 (, ch_2, updown_2...) []	
パラメータ	ch_1-16 : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	updown_1-16 : 相対設定 -60 ~ +60 現在の音声入力レベル設定に、指定した値を加算します。加算した結果、音声入力レベルがリミット値(-60~±0)を超える場合は、リミット値に制限されます。	
実行例	送 @SIL, 1, -1 [] 受 @SIL, 1, -1 []	IN1 の音声入力レベルを 1dB 下げる。 正常終了。
関連項目	7.8.4 音声入力レベル	

@GIL	音声入力レベル リミット状態取得	
コマンド書式	@GIL []	
返り値書式	@GIL, in_1, in_2, ... in_16 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	in_1-16 : 各入力チャンネルの音声入力レベルのリミット状態 -1 = 最小設定値(-60dB), 0 = リミット状態ではない, 1 = 最大設定値(±0dB)	
実行例	送 @GIL [] 受 @GIL, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 []	音声入力レベルのリミット状態を取得。 IN1 は最大設定値、その他の入力のリミットではない。
関連項目	7.8.4 音声入力レベル	

@SLO	出力リップシンク設定	
コマンド書式	@SLO, ch_1, frame_1 (, ch_2, frame_2...) []	
返り値書式	@SLO, ch_1, frame_1 (, ch_2, frame_2...) []	
パラメータ	ch_1-8 : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	frame_1-8 : リップシンク 0 ~ 8 ※初期値 0	
実行例	送 @SLO, 4, 2 [] 受 @SLO, 4, 2 []	OUT4 のリップシンクを 2 フレームに設定する。 正常終了。
関連項目	7.8.5 リップシンク	

@GLO	出力リップシンク取得	
コマンド書式	@GLO []	
返り値書式	@GLO, out_1, out_2, ... out_8 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	out_1-8 : 各出力のリップシンク 0 ~ 8 ※初期値 0	
実行例	送 @GLO [] 受 @GLO, 0, 0, 0, 2, 0, 0, 0, 0 []	出力のリップシンクを取得。 OUT4 は 2 フレーム、その他の入力 は 0 フレーム。
関連項目	7.8.5 リップシンク	

@SLY	入力リップシンク設定	
コマンド書式	@SLY, ch_1, frame_1 (, ch_2, frame_2...) []	
返り値書式	@SLY, ch_1, frame_1 (, ch_2, frame_2...) []	
パラメータ	ch_1-16 : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	frame_1-16 : リップシンク 0 ~ 8 ※初期値 0	
実行例	送 @SLY, 4, 2 [] 受 @SLY, 4, 2 []	IN4 のリップシンクを 2 フレームに設定する。 正常終了。
関連項目	7.8.5 リップシンク	

@GLY	入力リップシンク取得	
コマンド書式	@GLY []	
返り値書式	@GLY, in_1, in_2, ... in_16 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	in_1-16 : 各入力チャンネルのリップシンク 0 ~ 8 ※初期値 0	
実行例	送 @GLY [] 受 @GLY, 0, 0, 0, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 []	入力のリップシンクを取得。 IN4 は 2 フレーム、その他の入力 は 0 フレーム。
関連項目	7.8.5 リップシンク	

@SSF	サンプリング周波数設定	
コマンド書式	@SSF, ch_1, frequency_1 (, ch_2, frequency_2...) []	
返り値書式	@SSF, ch_1, frequency_1 (, ch_2, frequency_2...) []	
パラメータ	ch_1-8 : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	frequency_1-8 : サンプリング周波数 0 = AUTO ※初期値, 1 = 32kHz, 2 = 44.1kHz, 3 = 48kHz, 4 = 88.2kHz, 5 = 96kHz, 6 = 192kHz	
実行例	送 @SSF, 1, 3 [] 受 @SSF, 1, 3 []	OUT1 のサンプリング周波数を 48kHz に設定する。 正常終了。
関連項目	7.8.6 サンプリング周波数	

@GSF	サンプリング周波数設定取得	
コマンド書式	@GSF []	
返り値書式	@GSF, out_1, out_2, ... out_8 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	out_1-8 : 各出力チャンネルのサンプリング周波数設定 0 = AUTO ※初期値, 1 = 32kHz, 2 = 44.1kHz, 3 = 48kHz, 4 = 88.2kHz, 5 = 96kHz, 6 = 192kHz	
実行例	送 @GSF [] 受 @GSF, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0 []	サンプリング周波数設定を取得。 OUT3 は 32kHz、その他の出力は AUTO に設定されている。
関連項目	7.8.6 サンプリング周波数	

@GFD	実際のサンプリング周波数取得	
コマンド書式	@GFD []	
返り値書式	@GFD, out_1, out_2, ... out_8 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	out_1-8 : 各出力チャンネルの実際のサンプリング周波数 1 = 32kHz, 2 = 44.1kHz, 3 = 48kHz ※初期値, 4 = 88.2kHz, 5 = 96kHz, 6 = 192kHz	
実行例	送 @GFD [] 受 @GFD, 3, 3, 1, 3, 3, 3, 3, 3 []	実際のサンプリング周波数を取得。 OUT3 は 32kHz、その他の出力は 48kHz で出力している。
関連項目	7.8.6 サンプリング周波数	

@SDO	音声出力端子設定	
コマンド書式	@SDO, ch_1, out_1 (, ch_2, out_2 ...) []	
返り値書式	@SDO, ch_1, out_1 (, ch_2, out_2 ...) []	
パラメータ	ch_1-8 : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	out_1-8 : 音声出力端子 0 = アナログ音声出力端子のみ出力, 1 = デジタル出力端子のみ出力, 2 = アナログ音声出力端子およびデジタル出力端子の両方に出力 ※初期値	
実行例	送 @SDO, 1, 0 [] 受 @SDO, 1, 0 []	OUT1 はアナログ音声出力端子のみ音声を出力する。 正常終了。
関連項目	7.8.7 音声出力端子	

@GDO	音声出力端子取得	
コマンド書式	@GDO []	
返り値書式	@GDO, out_1, out_2, ... out_8 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	out_1-8 : 各出力チャンネルの音声出力 0 = アナログ音声出力端子のみ出力, 1 = デジタル出力端子のみ出力, 2 = アナログ音声出力端子およびデジタル出力端子の両方に出力 ※初期値	
実行例	送 @GDO [] 受 @GDO, 2, 0, 2, 2, 2, 2, 2, 2 []	音声を出力する端子を取得。 OUT2 はアナログ音声出力端子のみ音声を出力し、その他の出力は両方に音声を出力する。
関連項目	7.8.7 音声出力端子	

@SMD	マルチチャンネル音声出力設定	
コマンド書式	@SMD, <i>ch_1</i> , <i>out_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>out_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SMD, <i>ch_1</i> , <i>out_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>out_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です <i>out_1-8</i> : マルチチャンネル音声出力 0 = CH1/CH2 STEREO, 1 = CH3/CH4 STEREO, 2 = CH5/CH6 STEREO, 3 = CH7/CH8 STEREO, 4 = CH3/CH4 MONO, 5 = CH5/CH6 MONO, 6 = CH7/CH8 MONO, 7 = DOWN MIX ※初期値	
実行例	送 @SMD, 1, 7 <input type="checkbox"/> 受 @SMD, 1, 7 <input type="checkbox"/>	OUT1 は DOWN MIX した音声を出力する。 正常終了。
関連項目	7.8.8 マルチチャンネル音声出力	
注意事項	SDI 入力スロットボードまたはデジタル入力スロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GMD	マルチチャンネル音声出力取得	
コマンド書式	@GMD <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GMD, <i>out_1</i> , <i>out_2</i> , ... <i>out_8</i> <input type="checkbox"/> ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>out_1-8</i> : 各出力チャンネルのマルチチャンネル音声出力 0 = CH1/CH2 STEREO, 1 = CH3/CH4 STEREO, 2 = CH5/CH6 STEREO, 3 = CH7/CH8 STEREO, 4 = CH3/CH4 MONO, 5 = CH5/CH6 MONO, 6 = CH7/CH8 MONO, 7 = DOWN MIX ※初期値	
実行例	送 @GMD <input type="checkbox"/> 受 @GMD, 7, 4, 7, 7, 7, 7, 7 <input type="checkbox"/>	マルチチャンネル音声出力を取得。 OUT2 は CH3/CH4 をモノラル化した音声を出力し、その他の出力は DOWN MIX した音声を出力する。
関連項目	7.8.8 マルチチャンネル音声出力	
注意事項	SDI 入力スロットボードまたはデジタル入力スロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@SMT	ダウンミキシング方式設定	
コマンド書式	@SMT, <i>ch_1</i> , <i>type_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>type_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SMT, <i>ch_1</i> , <i>type_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>type_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch_1-16</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されている SDI 入力スロットボードまたはデジタル入力スロットボードのみ指定可能です <i>type_1-16</i> : ダウンミキシング方式 0 = NORMAL MIX, 1 = STEREO MIX1, 2 = STEREO MIX2, 3 = SURROUND MIX1, 4 = SURROUND MIX2 ※初期値 SDI 入力 = STEREO MIX1, デジタル入力 = NORMAL MIX	
実行例	送 @SMT, 1, 0 <input type="checkbox"/> 受 @SMT, 1, 0 <input type="checkbox"/>	IN1 のダウンミキシング方式を NORMAL MIX に設定する。 正常終了。
関連項目	7.8.9 ダウンミキシング方式	
注意事項	SDI 入力スロットボードまたはデジタル入力スロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@SAG	出力グループ設定	
コマンド書式	@SAG, <i>ch_1</i> , <i>group_A1</i> , <i>group_B1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>group_A2</i> , <i>group_B2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SAG, <i>ch_1</i> , <i>group_A1</i> , <i>group_B1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>group_A2</i> , <i>group_B2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch_1-16</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されている SDI 入力スロットボードのみ指定可能です	
	<i>group_A1-A16</i> : チャンネル 1~4 に出力する音声グループ 1 ~ 4 ※初期値 1	
	<i>group_B1-B16</i> : チャンネル 5~8 に出力する音声グループ 1 ~ 4 ※初期値 2	
実行例	送 @SAG, 2, 3, 4 <input type="checkbox"/>	IN2 のチャンネル 1~4 をグループ 3、チャンネル 5~8 をグループ 4 に設定する。
	受 @SAG, 2, 3, 4 <input type="checkbox"/>	正常終了。
関連項目	7.8.11 出力グループ選択	
注意事項	SDI 入力スロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GAG	出力グループ取得	
コマンド書式	@GAG <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GAG, <i>in_A1</i> , <i>in_B1</i> , <i>in_A2</i> , ... <i>in_B16</i> <input type="checkbox"/>	
	※実装されている SDI 入力スロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>in_A1-A16</i> : チャンネル 1~4 に出力する音声グループ 1 ~ 4 ※初期値 1	
	<i>in_B1-B16</i> : チャンネル 5~8 に出力する音声グループ 1 ~ 4 ※初期値 2	
実行例	送 @GAG <input type="checkbox"/>	出力する音声グループを取得。
	受 @GAG, 1, 2, 3, 4, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2 <input type="checkbox"/>	IN2 はチャンネル 1~4 にグループ 3、チャンネル 5~8 にグループ 4 の音声を出し、その他の入力はチャンネル 1~4 にグループ 1、チャンネル 5~8 にグループ 2 の音声を出し、1, 2, 1, 2 <input type="checkbox"/>
関連項目	7.8.11 出力グループ選択	
注意事項	SDI 入力スロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@SMP	チャンネル割り付け設定	
コマンド書式	@SMP, <i>ch</i> , <i>map_1</i> , <i>map_2</i> , <i>map_3</i> , <i>map_4</i> , <i>map_5</i> , <i>map_6</i> , <i>map_7</i> , <i>map_8</i> <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SMP, <i>ch</i> , <i>map_1</i> , <i>map_2</i> , <i>map_3</i> , <i>map_4</i> , <i>map_5</i> , <i>map_6</i> , <i>map_7</i> , <i>map_8</i> <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch</i> : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されている SDI 入力スロットボードのみ指定可能です	
	<i>map_n</i> : CHn に出力する音声 (<i>n</i> は 1~8) 0 = UNUSED, 1 = CH1 ~ 8 = CH8 ※初期値 CH1->CH1, CH2->CH2, CH4->CH3, CH3->CH4, CH5->CH5, CH6->CH6, CH7->CH7, CH8->CH8	
実行例	送 @SMP, 2, 1, 2, 4, 3, 5, 6, 7, 8 <input type="checkbox"/>	IN2 の CH3 と CH4 を入れ換え、それ以外は 1:1 に設定する。
	受 @SMP, 2, 1, 2, 4, 3, 5, 6, 7, 8 <input type="checkbox"/>	正常終了。
関連項目	7.8.12 チャンネル割り付け	
注意事項	SDI 入力スロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GMP	チャンネル割り付け取得	
コマンド書式	@GMP, <i>ch</i> <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GMP, <i>ch</i> , <i>out_1</i> , <i>out_2</i> , <i>out_3</i> , <i>out_4</i> , <i>out_5</i> , <i>out_6</i> , <i>out_7</i> , <i>out_8</i> <input type="checkbox"/> ※実装されている SDI 入カスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>ch</i> : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されている SDI 入カスロットボードのみ指定可能です	
	<i>out_n</i> : CHn へ出力する音声 (<i>n</i> は 1~8) 0 = UNUSED, 1 = CH1 ~ 8 = CH8 ※初期値 CH1->CH1, CH2->CH2, CH4->CH3, CH3->CH4, CH5->CH5, CH6->CH6, CH7->CH7, CH8->CH8	
実行例	送 @GMP, 2 <input type="checkbox"/> 受 @GMP, 2, 1, 2, 4, 3, 5, 6, 7, 8 <input type="checkbox"/>	IN2 のチャンネル割り付けを取得。 CH3 と CH4 は入れ換えて出力し、それ以外は 1:1 で出力する。
関連項目	7.8.12 チャンネル割り付け	
注意事項	SDI 入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@SAT	テストトーン設定	
コマンド書式	@SAT, <i>ch_1</i> , <i>tone_1</i> , <i>speaker_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>tone_2</i> , <i>speaker_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SAT, <i>ch_1</i> , <i>tone_1</i> , <i>speaker_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>tone_2</i> , <i>speaker_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>tone_1-8</i> : テストトーン 0 = OFF ※ 初期値, 1 = 1kHz, 2 = 400Hz	
	<i>speaker_1-8</i> : スピーカ 0 = ALL ※ 初期値, 1 = FRONT L/R, 2 = REAR L/R, 3 = REAR L/R CENTER, 4 = FRONT LEFT, 5 = FRONT RIGHT, 6 = LOW FREQUENCY EFFECT, 7 = FRONT CENTER, 8 = REAR LEFT, 9 = REAR RIGHT, 10 = REAR LEFT CENTER, 11 = REAR RIGHT CENTER	
実行例	送 @SAT, 1, 1, 0 <input type="checkbox"/> 受 @SAT, 1, 1, 0 <input type="checkbox"/>	OUT1 の全スピーカに 1kHz のテストトーンを出力する。 正常終了。
関連項目	7.8.13 テストトーン	

@GAT	テストトーン取得	
コマンド書式	@GAT []	
返り値書式	@GAT, <i>t_out_1</i> , <i>s_out_1</i> , <i>t_out_2</i> , ... <i>s_out_8</i> [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>t_out_1-8</i> : 各出力チャンネルのテストトーン 0 = OFF ※ 初期値, 1 = 1kHz, 2 = 400Hz	
	<i>s_out_1-8</i> : スピーカ 0 = ALL ※ 初期値, 1 = FRONT L/R, 2 = REAR L/R, 3 = REAR L/R CENTER, 4 = FRONT LEFT, 5 = FRONT RIGHT, 6 = LOW FREQUENCY EFFECT, 7 = FRONT CENTER, 8 = REAR LEFT, 9 = REAR RIGHT, 10 = REAR LEFT CENTER, 11 = REAR RIGHT CENTER	
実行例	送 受	@GAT [] @GAT, 2, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 []
		テストトーン出力設定を取得する。 OUT1 は FRONT L/R に 400Hz のテストトーンを出力し、その他の出力はテストトーンを出力しない。
関連項目	7.8.13 テストトーン	

3.2.9 EDID設定

@SED	EDID データ設定	
コマンド書式	@SED, <i>ch_1</i> , <i>edid_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>edid_2</i> ...)	
返り値書式	@SED, <i>ch_1</i> , <i>edid_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>edid_2</i> ...)	
パラメータ	<i>ch_1-6</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているデジタル入カスロットボードのみ指定可能です <i>edid_1-16</i> : EDID データ 0 = 内蔵 EDID ※初期値, 1 ~ 8 = OUT 端子に接続された表示機器から読み取った EDID, ※ ¹ 101 ~ 108 = COPY DATA 1 ~ COPY DATA 8 ※ ² ※ ¹ 実装されている出カスロットボードのみ指定可能です ※ ² @RME EDID データのコピー (P. 73) であらかじめ表示機器から EDID データを読み取っておく必要があります	
実行例	送 @SED, 3, 2 受 @SED, 3, 2	IN3をOUT2に接続された表示機器から読み取ったEDIDに設定する。 正常終了。
関連項目	7.9.1 EDIDデータ	
注意事項	デジタル入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GED	EDID データ取得	
コマンド書式	@GED	
返り値書式	@GED, <i>in_1</i> , <i>in_2</i> , ... <i>in_16</i> ※実装されているデジタル入カスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>in_1-16</i> : 各入力チャンネルの EDID データ 0 = 内蔵 EDID ※初期値, 1 ~ 8 = OUT 端子に接続された表示機器から読み取った EDID, 101 ~ 108 = COPY DATA 1 ~ COPY DATA 8	
実行例	送 @GED 受 @GED, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0	EDID データを取得。 IN2 は OUT1 に接続された表示機器から読み取った EDID、 その他の入力の内蔵 EDID。
関連項目	7.9.1 EDIDデータ	
注意事項	デジタル入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@SHF	AV 機器用入力解像度設定	
コマンド書式	@SHF, <i>ch_1</i> , <i>resolution_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>resolution_2</i> ...) [↵]	
返り値書式	@SHF, <i>ch_1</i> , <i>resolution_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>resolution_2</i> ...) [↵]	
パラメータ	<i>ch_1-16</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているデジタル入カスロットボードのみ指定可能です <i>resolution_1-16</i> : 解像度 0 = UNUSED, 1 = 480p, 2 = 720p, 3 = 1080i, 4 = 1080p, 5 = AUTO ※初期値	
実行例	送 @SHF, 4, 4 [↵] 受 @SHF, 4, 4 [↵]	IN4 の EDID を 1080p に設定する。 正常終了。
関連項目	7.9.3 AV機器用入力解像度	
注意事項	デジタル入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GHF	AV 機器用入力解像度取得	
コマンド書式	@GHF [↵]	
返り値書式	@GHF, <i>in_1</i> , <i>in_2</i> , ... <i>in_16</i> [↵] ※実装されているデジタル入カスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>in_1-16</i> : 各入力チャンネルの解像度 0 = UNUSED, 1 = 480p, 2 = 720p, 3 = 1080i, 4 = 1080p, 5 = AUTO ※初期値	
実行例	送 @GHF [↵] 受 @GHF, 5, 5, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5 [↵]	入力解像度を取得。 IN4 は 1080p、その他の入力 は AUTO。
関連項目	7.9.3 AV機器用入力解像度	
注意事項	デジタル入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@SDI	Deep Color 入力設定	
コマンド書式	@SDI, <i>ch_1</i> , <i>color_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>color_2</i> ...) [↵]	
返り値書式	@SDI, <i>ch_1</i> , <i>color_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>color_2</i> ...) [↵]	
パラメータ	<i>ch_1-16</i> : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 ※実装されているデジタル入カスロットボードのみ指定可能です <i>color_1-16</i> : 色深度 0 = 24-BIT COLOR ※初期値, 1 = 30-BIT COLOR	
実行例	送 @SDI, 4, 0 [↵] 受 @SDI, 4, 0 [↵]	IN4 の色深度を 24-BIT COLOR に設定する。 正常終了。
関連項目	7.9.4 Deep Color入力	
注意事項	デジタル入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GDI	Deep Color 入力取得	
コマンド書式	@GDI []	
返り値書式	@GDI, in_1, in_2, ... in_16 [] ※実装されているデジタル入カスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	in_1-16 : 各入力チャンネルの色深度 0 = 24-BIT COLOR ※初期値, 1 = 30-BIT COLOR	
実行例	送 @GDI [] 受 @GDI, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 []	色深度を取得。 IN4 は 24-BIT COLOR、その他の入力は 30-BIT COLOR。
関連項目	7.9.4 Deep Color入力	
注意事項	デジタル入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@SAF	音声フォーマット設定																	
コマンド書式	@SAF, format_1, frequency_1 (, format_2, frequency_2...) []																	
返り値書式	@SAF, format_1, frequency_1 (, format_2, frequency_2...) []																	
パラメータ	<p>format_1-7 : 音声フォーマット ※初期値 リニア PCM のみ、出力許可 0 = リニア PCM, 1 = AC-3/Dolby Digital, 2 = AAC, 3 = Dolby Digital+, 4 = DTS, 5 = DTS-HD, 6 = Dolby TrueHD</p> <p>frequency_1-7 : サンプリング周波数 0 = 出力を許可しない, 1 = 32kHz, 2 = 44.1kHz, 3 = 48kHz, 4 = 88.2kHz, 5 = 96kHz, 6 = 176.2kHz, 7 = 192kHz ※初期値 下表 () 内の数値 指定可能な最大サンプリング周波数は、音声フォーマットにより異なります</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>32/44.1/48/88.2/96/192 (48)</td> </tr> <tr> <td>AC-3/Dolby Digital</td> <td>出力を許可しない/32/44.1/48 (48)</td> </tr> <tr> <td>AAC</td> <td>出力を許可しない/32/44.1/48/88.2/96 (48)</td> </tr> <tr> <td>Dolby Digital+</td> <td>出力を許可しない/32/44.1/48 (48)</td> </tr> <tr> <td>DTS</td> <td>出力を許可しない/32/44.1/48/96 (48)</td> </tr> <tr> <td>DTS-HD</td> <td>出力を許可しない/44.1/48/88.2/96/176.4/192 (192)</td> </tr> <tr> <td>Dolby TrueHD</td> <td>出力を許可しない/44.1/48/88.2/96/176.4/192 (96)</td> </tr> </tbody> </table> <p>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指定します。 出力を許可する音声フォーマットのみパラメータを送信すれば、パラメータが送信されなかつた音声フォーマットについては自動的に全て「出力を許可しない」に設定されるため、通常は「0=出力を許可しない」のパラメータを送信する必要はありません。またリニア PCM は必ず許可されるので、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。</p>		音声フォーマット	サンプリング周波数 (kHz)	リニア PCM	32/44.1/48/88.2/96/192 (48)	AC-3/Dolby Digital	出力を許可しない/32/44.1/48 (48)	AAC	出力を許可しない/32/44.1/48/88.2/96 (48)	Dolby Digital+	出力を許可しない/32/44.1/48 (48)	DTS	出力を許可しない/32/44.1/48/96 (48)	DTS-HD	出力を許可しない/44.1/48/88.2/96/176.4/192 (192)	Dolby TrueHD	出力を許可しない/44.1/48/88.2/96/176.4/192 (96)
音声フォーマット	サンプリング周波数 (kHz)																	
リニア PCM	32/44.1/48/88.2/96/192 (48)																	
AC-3/Dolby Digital	出力を許可しない/32/44.1/48 (48)																	
AAC	出力を許可しない/32/44.1/48/88.2/96 (48)																	
Dolby Digital+	出力を許可しない/32/44.1/48 (48)																	
DTS	出力を許可しない/32/44.1/48/96 (48)																	
DTS-HD	出力を許可しない/44.1/48/88.2/96/176.4/192 (192)																	
Dolby TrueHD	出力を許可しない/44.1/48/88.2/96/176.4/192 (96)																	
実行例	送 @SAF, 0, 7, 2, 3 [] 受 @SAF, 0, 7, 2, 3 [] 送 @SAF, 4, 3 [] 受 @SAF, 4, 3 []	リニア PCM の 192kHz および AAC の 48kHz までの音声を出力許可する。 正常終了。 リニア PCM および DTS の 48kHz までの音声を出力許可する。 (リニア PCM のサンプリング周波数は変更されません) 正常終了。																
関連項目	7.9.5 音声フォーマット																	
注意事項	デジタル入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。																	

@GAF	音声フォーマット取得	
コマンド書式	@GAF []	
返り値書式	@GAF, format_1, frequency_1 (, format_2, frequency_2...) []	
パラメータ	<p>format_1-7 : 音声フォーマット ※初期値 リニア PCM のみ出力許可 0 = リニア PCM, 1 = AC-3/Dolby Digital, 2 = AAC, 3 = Dolby Digital+, 4 = DTS, 5 = DTS-HD, 6 = Dolby TrueHD</p> <p>frequency_1-7 : サンプリング周波数 1 = 32kHz, 2 = 44.1kHz, 3 = 48kHz, 4 = 88.2kHz, 5 = 96kHz, 6 = 176.2kHz, 7 = 192kHz ※初期値 DTS-HD は 192kHz、Dolby TrueHD は 96kHz、それ以外は 48kHz</p> <p>出力が許可されてい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。</p>	
実行例	送 @GAF [] 受 @GAF, 0, 7 []	出力許可されている音声フォーマットを取得。 リニア PCM の 192kHz までの音声出力が許可されている。
関連項目	7.9.5 音声フォーマット	
注意事項	デジタル入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。	

@SSP	スピーカ数設定																																																																																																																																
コマンド書式	@SSP, number (, speaker_1, speaker_2...) []																																																																																																																																
返り値書式	@SSP, number (, speaker_1, speaker_2...) []																																																																																																																																
パラメータ	<p>number : スピーカ数 1 ~ 8 ※初期値 2</p> <p>speaker_1-8 : 使用するスピーカ 0 = Front Left/Right ※初期値, 1 = Low Frequency Effect, 2 = Front Center, 3 = Rear Left/Right, 4 = Rear Center, 5 = Front Left/Right Center, 6 = Rear Left/Right Center, 7 = Front Left/Right Wide, 8 = Front Left/Right High, 9 = Top Center, 10 = Front Center High</p> <p>speaker_1-8 を省略すると number の設定に応じて以下のように設定します。</p> <table border="1" data-bbox="411 1301 1385 1671"> <thead> <tr> <th rowspan="2">number</th> <th colspan="11">speaker</th> </tr> <tr> <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> <th>9</th> <th>10</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>ON</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>ON</td> <td>OFF</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>ON</td> <td>ON</td> <td>OFF</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>ON</td> <td>ON</td> <td>ON</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>ON</td> <td>ON</td> <td>OFF</td> <td>ON</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>ON</td> <td>ON</td> <td>ON</td> <td>ON</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>ON</td> <td>ON</td> <td>ON</td> <td>ON</td> <td>ON</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>ON</td> <td>ON</td> <td>ON</td> <td>ON</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>ON</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> </tr> </tbody> </table> <p>speaker_1-8 を指定したときに number と speaker_1-8 の合計が一致しない場合は、speaker_1-8 から自動的に number を設定し、万が一 number が設定可能な範囲を超えている場合はエラーになります。</p>		number	speaker											0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	OFF	OFF	ON	OFF	2	ON	OFF	3	ON	ON	OFF	4	ON	ON	ON	OFF	5	ON	ON	OFF	ON	OFF	6	ON	ON	ON	ON	OFF	7	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	8	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF																																																							
number	speaker																																																																																																																																
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																																																																																																																						
1	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF																																																																																																																					
2	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF																																																																																																																					
3	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF																																																																																																																					
4	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF																																																																																																																					
5	ON	ON	OFF	ON	OFF																																																																																																																												
6	ON	ON	ON	ON	OFF																																																																																																																												
7	ON	ON	ON	ON	ON	OFF																																																																																																																											
8	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF																																																																																																																					
実行例	送 @SSP, 8 [] 受 @SSP, 8 []	スピーカ数を 8 に設定する。(スピーカ構成は上の表の number=8 のようになります) 正常終了。																																																																																																																															
	送 @SSP, 6, 0, 1, 2, 3 [] 受 @SSP, 6, 0, 1, 2, 3 []	Front Left/Right, Low Frequency Effect, Front Center, Rear Left/Right の 6 個のスピーカを使用する。 正常終了。																																																																																																																															

	送	@SSP, 8, 0, 3, 5, 6, 7	Front Left/Right, Rear Left/Right, Front Left/Right Center, Rear Left/Right Center, Front Left/Right Wide のスピーカを使用する。
	受	@ERR, 1	スピーカ数の合計が10個になり、設定可能な数を超過している。
関連項目	7.9.6 スピーカ構成		
注意事項	デジタル入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。		

@GSP	スピーカ数取得		
コマンド書式	@GSP		
返り値書式	@GSP, number, speaker_1 (, speaker_2...)		
パラメータ	<p>number : スピーカ数 1 ~ 8 ※初期値 2</p> <p>speaker_1-8 : 使用するスピーカ 0 = Front Left/Right ※初期値, 1 = Low Frequency Effect, 2 = Front Center, 3 = Rear Left/Right, 4 = Rear Center, 5 = Front Left/Right Center, 6 = Rear Left/Right Center, 7 = Front Left/Right Wide, 8 = Front Left/Right High, 9 = Top Center, 10 = Front Center High</p>		
実行例	送	@GSP	スピーカ構成を取得。
	受	@GSP, 6, 0, 1, 2, 3	Front Left/Right, Low Frequency Effect, Front Center, Rear Left/Right の6個のスピーカを使用している。
関連項目	7.9.6 スピーカ構成		
注意事項	デジタル入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。		

@RME	EDID データのコピー		
コマンド書式	@RME, out, number (, name)		
返り値書式	@RME, out, number (, name)		
パラメータ	<p>out : 読み取り端子 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です</p> <p>number : 保存先の COPY DATA 番号 1 ~ 8</p> <p>name : COPY DATA 名 ASCII コード (P. 10) の、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで COPY DATA 名は省略可能で、省略した場合は現在保存されている名前を変更せずに EDID の設定のみ保存します。</p>		
実行例	送	@RME, 1, 1	OUT1 に接続されている標示機器の EDID データを読み取り、COPY DATA 1 に保存する。
	受	@RME, 1, 1	正常終了。
	送	@RME, 3, 4, 800x600	OUT3 に接続されている表示機器の EDID データを読み取り、COPY DATA 4 に「800x600」という名前を付けて保存する。
	受	@RME, 3, 4, 800x600	正常終了。
関連項目	7.9.7 EDIDデータのコピー		
注意事項	デジタル入カスロットボードが実装されている場合のみ有効なコマンドです。		

3.2.10 シリアル端子設定

@SCT	シリアル通信端子 通信設定	
コマンド書式	@SCT, <i>setting</i> <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SCT, <i>setting</i> <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>setting</i> : 通信速度設定 0 = 4800 [bps], 1 = 9600 [bps] ※初期値, 2 = 19200 [bps], 3 = 38400 [bps]	
実行例	送 @SCT, 3 <input type="checkbox"/>	通信速度を 38400 [bps] に設定する。
	受 @SCT, 3 <input type="checkbox"/>	正常終了。
関連項目	7.10 シリアル端子設定	
注意事項	IP アドレスやシリアル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、環境の設定変更を行ってください。	

@GCT	シリアル通信端子 通信設定取得	
コマンド書式	@GCT <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GCT, <i>setting</i> <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>setting</i> : 通信速度設定 0 = 4800 [bps], 1 = 9600 [bps] ※初期値, 2 = 19200 [bps], 3 = 38400 [bps]	
実行例	送 @GCT <input type="checkbox"/>	シリアル端子の通信設定を取得する。
	受 @GCT, 3 <input type="checkbox"/>	通信速度は 38400 [bps]。
関連項目	7.10 シリアル端子設定	

3.2.11 LAN設定

@SIP	IP アドレス設定	
コマンド書式	@SIP, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4 [↵]	
返り値書式	@SIP, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4 [↵]	
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 192.168.001.199	
実行例	送 @SIP, 192, 168, 3, 2 [↵] 受 @SIP, 192, 168, 3, 2 [↵]	本機の IP アドレスを 192.168.3.2 に設定する。 正常終了。
関連項目	7.11.1 IPアドレス	
注意事項	IP アドレスやシリアル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、環境の設定変更を行ってください。	

@GIP	IP アドレス取得	
コマンド書式	@GIP [↵]	
返り値書式	@GIP, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4 [↵]	
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 192.168.001.199	
実行例	送 @GIP [↵] 受 @GIP, 192, 168, 3, 2 [↵]	本機の IP アドレスを取得する。 IP アドレスは 192.168.3.2。
関連項目	7.11.1 IPアドレス	

@SSB	サブネットマスク設定	
コマンド書式	@SSB, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4 [↵]	
返り値書式	@SSB, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4 [↵]	
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 255.255.255.000	
実行例	送 @SSB, 255, 255, 192, 0 [↵] 受 @SSB, 255, 255, 192, 0 [↵]	サブネットマスクを 255.255.192.0(=18bit) に設定する。 正常終了。
	送 @SSB, 255, 0, 0, 128 [↵] 受 @ERR, 1 [↵]	サブネットマスクとして不正な値を指定するとエラーが返されます。
関連項目	7.11.2 サブネットマスク	
注意事項	IP アドレスやシリアル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、環境の設定変更を行ってください。	

@GSB	サブネットマスク取得	
コマンド書式	@GSB [↵]	
返り値書式	@GSB, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4 [↵]	
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 255.255.255.000	
実行例	送 @GSB [↵] 受 @GSB, 255, 255, 192, 0 [↵]	サブネットマスクを取得。 サブネットマスクは 255.255.192.0(=18bit)。
関連項目	7.11.2 サブネットマスク	

@SGW	ゲートウェイアドレス設定	
コマンド書式	@SGW, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4 ☐	
返り値書式	@SGW, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4 ☐	
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 192.168.001.200	
実行例	送 @SGW, 192, 168, 1, 254☐ 受 @SGW, 192, 168, 1, 254☐	ゲートウェイアドレスを 192.168.1.254 に設定する。 正常終了。
関連項目	7.11.3 ゲートウェイアドレス	
注意事項	IP アドレスやシリアル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、環境の設定変更を行ってください。	

@GGW	ゲートウェイアドレス取得	
コマンド書式	@GGW ☐	
返り値書式	@GGW, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4 ☐	
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 192.168.001.200	
実行例	送 @GGW☐ 受 @GGW, 192, 168, 1, 254☐	ゲートウェイアドレスを取得。 ゲートウェイアドレスは 192.168.1.254。
関連項目	7.11.3 ゲートウェイアドレス	

@SLP	TCP ポート番号設定	
コマンド書式	@SLP, connection_1, port_1 (, connection_2, port_2...) ☐	
返り値書式	@SLP, connection_1, port_1 (, connection_2, port_2...) ☐	
パラメータ	connection_1-8 : コネクション番号 0 = 全コネクション, 1 = コネクション 1 ~ 8 = コネクション 8 ----- port_1-8 : ポート番号 23, 80, 1100, 5000 ~ 5999, 6000 ~ 6999 ※初期値 コネクション 1~3 = 1100, コネクション 4~6 = 23, コネクション 7~8 = 80	
実行例	送 @SLP, 8, 6000☐ 受 @SLP, 8, 6000☐	コネクション 8 のポート番号を 6000 に設定する。 正常終了。
関連項目	7.11.4 TCPポート番号	
注意事項	IP アドレスやシリアル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、環境の設定変更を行ってください。	

@GLP	TCP ポート番号取得	
コマンド書式	@GLP ☐	
返り値書式	@GLP, connection_1, connection_2, connection_3, connection_4, connection_5, connection_6, connection_7, connection_8 ☐	
パラメータ	connection_1 ~ connection_8 : 各コネクションのポート番号 23, 80, 1100, 5000 ~ 5999, 6000 ~ 6999 ※初期値 コネクション 1~3 = 1100, コネクション 4~6 = 23, コネクション 7~8 = 80	
実行例	送 @GLP☐ 受 @GLP, 1100, 1100, 1100, 23, 23, 23, 80, 80☐	ポート番号を取得。 コネクション 1~3 は 1100, コネクション 4~6 は 23, コ ネクション 7 および 8 は 80。
関連項目	7.11.4 TCPポート番号	

@GMC	MAC アドレス取得	
コマンド書式	@GMC [↵]	
返り値書式	@GMC, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4, unit_5, unit_6 [↵]	
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)	
実行例	送 @GMC[↵]	MAC アドレスを取得。
	受 @GMC, 00, 08, E5, 4C, 00, 01[↵]	MAC アドレスを返信。
関連項目	7.11.5 MACアドレス表示	

3.2.12 プリセットメモリ

@RCM	クロスポイントメモリから映像・音声チャンネル設定を読み出す	
コマンド書式	@RCM, <i>memory</i> [↵]	
返り値書式	@RCM, <i>memory</i> [↵]	
パラメータ	<i>memory</i> : クロスポイントメモリ 1 ~ 16	
実行例	送 @RCM, 1 [↵] 受 @RCM, 1 [↵]	クロスポイントメモリ 1 の映像・音声チャンネルを読み出す。 正常終了。
関連項目	7.12.1 クロスポイントの読み出し	

@SCM	クロスポイントメモリへ映像・音声チャンネル設定を上書き保存する	
コマンド書式	@SCM, <i>memory</i> (, <i>name</i>) [↵]	
返り値書式	@SCM, <i>memory</i> (, <i>name</i>) [↵]	
パラメータ	<i>memory</i> : クロスポイントメモリ 1 ~ 16	
	<i>name</i> : メモリ名 ASCII コード (P. 10) の、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで メモリ名は省略可能で、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設定のみ保存します。	
実行例	現在の映像・音声チャンネルをクロスポイントメモリ 2 に保存する。	
	送 @SCM, 2 [↵] 受 @SCM, 2 [↵]	[メモリ名を省略した場合]
	送 @SCM, 2, PATTERN2 [↵] 受 @SCM, 2, PATTERN2 [↵]	[メモリ名を指定した場合]
関連項目	7.12.2 クロスポイントの保存	

@SEM	クロスポイントメモリへ映像・音声チャンネル設定を引き継ぎ保存する	
コマンド書式	@SEM, <i>memory</i> (, <i>name</i>) [↵]	
返り値書式	@SEM, <i>memory</i> (, <i>name</i>) [↵]	
パラメータ	<i>memory</i> : クロスポイントメモリ 1 ~ 16	
	<i>name</i> : メモリ名 ASCII コード (P. 10) の、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで メモリ名は省略可能で、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設定のみ保存します。	
実行例	現在の映像・音声チャンネルをクロスポイントメモリ 2 に保存する。ただし、チャンネル制御しない設定が保存されている出力チャンネルの設定は保存しない。	
	送 @SEM, 2 [↵] 受 @SEM, 2 [↵]	[メモリ名を省略した場合]
	送 @SEM, 2, PATTERN2 [↵] 受 @SEM, 2, PATTERN2 [↵]	[メモリ名を指定した場合]
関連項目	7.12.2 クロスポイントの保存	

@ECM	クロスポイントメモリの映像・音声チャンネル設定編集	
コマンド書式	@ECM, memory, v_1, a_1, v_2, a_2, v_3, a_3, v_4, a_4, v_5, a_5, v_6, a_6, v_7, a_7, v_8, a_8 <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@ECM, memory, v_1, a_1, v_2, a_2, v_3, a_3, v_4, a_4, v_5, a_5, v_6, a_6, v_7, a_7, v_8, a_8 <input type="checkbox"/>	
パラメータ	memory : クロスポイントメモリ 1 ~ 16 v_1-8 : 映像出力 a_1-8 : 音声出力 -1 = 制御しない, 0 = OFF, 1 = IN1 ~ 16 = IN16	
実行例	送 @ECM, 2, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, -1, -1 <input type="checkbox"/> 受 @ECM, 2, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, -1, -1 <input type="checkbox"/>	クロスポイントメモリ 2 を読み出すと、OUT1~7 は IN1 ~7 と 1:1 に設定し、OUT8 は制御しない。
関連項目	7.12.3 クロスポイントの編集	

@GCM	クロスポイントメモリの映像・音声チャンネル設定を取得する	
コマンド書式	@GCM, memory <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GCM, memory, v_1, a_1, v_2, a_2, v_3, a_3, v_4, a_4, v_5, a_5, v_6, a_6, v_7, a_7, v_8, a_8, name <input type="checkbox"/>	
パラメータ	memory : クロスポイントメモリ 1 ~ 16 v_1-8 : 映像出力 a_1-8 : 音声出力 -1 = 制御しない, 0 = OFF, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 工場出荷時はメモリに何も保存されておらず、「制御しない」状態になります。 はじめてクロスポイントに設定を保存する際に、映像のみ(@SCV, @SEV)または音声のみ(@SCA, @SEA)を保存した場合、保存していない音声または映像は「制御しない」が返信されます。	
	name : メモリ名 ASCII コード (P. 10) の、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで	
実行例	送 @GCM, 2 <input type="checkbox"/> 受 @GCM, 2, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, -1, -1, PATTE RN2 <input type="checkbox"/>	クロスポイントメモリ 2 の映像・音声チャンネルを取得。 「PATTERN2」という名前で、映像・音声ともに OUT1~7 は IN1~7 と 1:1、OUT8 は制御しない設定が保存されている。
関連項目	7.12.3 クロスポイントの編集	

@RCV	クロスポイントメモリから映像チャンネル設定を読み出す	
コマンド書式	@RCV, memory <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@RCV, memory <input type="checkbox"/>	
パラメータ	memory : クロスポイントメモリ 1 ~ 16	
実行例	送 @RCV, 1 <input type="checkbox"/> 受 @RCV, 1 <input type="checkbox"/>	クロスポイントメモリ 1 の映像チャンネルを読み出す。 正常終了。
関連項目	7.12.1 クロスポイントの読み出し	

@SCV	クロスポイントメモリへ映像チャンネル設定を上書き保存する	
コマンド書式	@SCV, memory (, name)	
返り値書式	@SCV, memory (, name)	
パラメータ	memory : クロスポイントメモリ 1 ~ 16	
	name : メモリ名 ASCII コード (P. 10) の、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで メモリ名は省略可能で、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設定のみ保存します。	
実行例	現在の映像チャンネルをクロスポイントメモリ 2 に保存する。	
	送 @SCV, 2	[メモリ名を省略した場合]
	受 @SCV, 2	
	送 @SCV, 2, PATTERN2	[メモリ名を指定した場合]
	受 @SCV, 2, PATTERN2	
関連項目	7. 12. 2 クロスポイントの保存	

@SEV	クロスポイントメモリへ映像チャンネル設定を引き継ぎ保存する	
コマンド書式	@SEV, memory (, name)	
返り値書式	@SEV, memory (, name)	
パラメータ	memory : クロスポイントメモリ 1 ~ 16	
	name : メモリ名 ASCII コード (P. 10) の、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで メモリ名は省略可能で、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設定のみ保存します。	
実行例	現在の映像チャンネルをクロスポイントメモリ 2 に保存する。ただし、チャンネル制御しない設定が保存されている出力チャンネルの設定は保存しない。	
	送 @SEV, 2	[メモリ名を省略した場合]
	受 @SEV, 2	
	送 @SEV, 2, PATTERN2	[メモリ名を指定した場合]
	受 @SEV, 2, PATTERN2	
関連項目	7. 12. 2 クロスポイントの保存	

@ECV	クロスポイントメモリの映像チャンネル設定編集	
コマンド書式	@ECV, memory, v_1, v_2, v_3, v_4, v_5, v_6, v_7, v_8	
返り値書式	@ECV, memory, v_1, v_2, v_3, v_4, v_5, v_6, v_7, v_8	
パラメータ	memory : クロスポイントメモリ 1 ~ 16	
	v_1-8 : 映像出力 -1 = 制御しない, 0 = OFF, 1 = IN1 ~ 16 = IN16	
実行例	送 @ECV, 2, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, -1	クロスポイントメモリ 2 を読み出すと、OUT1~7 は
	受 @ECV, 2, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, -1	IN1~7 と 1:1 に設定し、OUT8 は制御しない。
関連項目	7. 12. 3 クロスポイントの編集	

@GCV	クロスポイントメモリの映像チャンネル設定を取得する	
コマンド書式	@GCV, <i>memory</i> [↵]	
返り値書式	@GCV, <i>memory</i> , <i>v_1</i> , <i>v_2</i> , <i>v_3</i> , <i>v_4</i> , <i>v_5</i> , <i>v_6</i> , <i>v_7</i> , <i>v_8</i> , <i>name</i> [↵]	
パラメータ	<i>memory</i> : クロスポイントメモリ 1 ~ 16 <i>v_1-8</i> : 映像出力 -1 = 制御しない, 0 = OFF, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 工場出荷時はメモリに何も保存されておらず、「制御しない」状態になります。 はじめてクロスポイントに設定を保存する際に、音声のみ (@SCA, @SEA) を保存した場合、 保存していない映像は「制御しない」が返信されます。	
	<i>name</i> : メモリ名 ASCII コード (P. 10) の、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで	
実行例	送 @GCV, 2 [↵] 受 @GCV, 2, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, -1, PATTERN2 [↵]	クロスポイントメモリ 2 の映像チャンネルを取得。 「PATTERN2」という名前で、OUT1~7 は IN1~7 と 1:1、 OUT8 は制御しない設定が保存されている。
関連項目	7. 12. 3 クロスポイントの編集	

@RCA	クロスポイントメモリから音声チャンネル設定を読み出す	
コマンド書式	@RCA, <i>memory</i> [↵]	
返り値書式	@RCA, <i>memory</i> [↵]	
パラメータ	<i>memory</i> : クロスポイントメモリ 1 ~ 16	
実行例	送 @RCA, 1 [↵] 受 @RCA, 1 [↵]	クロスポイントメモリ 1 の音声チャンネルを読み出す。 正常終了。
関連項目	7. 12. 1 クロスポイントの読み出し	

@SCA	クロスポイントメモリへ音声チャンネル設定を上書き保存する	
コマンド書式	@SCA, <i>memory</i> (, <i>name</i>) [↵]	
返り値書式	@SCA, <i>memory</i> (, <i>name</i>) [↵]	
パラメータ	<i>memory</i> : クロスポイントメモリ 1 ~ 16 <i>name</i> : メモリ名 ASCII コード (P. 10) の、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで メモリ名は省略可能で、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設定のみ保存します。	
実行例	現在の音声チャンネルをクロスポイントメモリ 2 に保存する。	
	送 @SCA, 2 [↵] 受 @SCA, 2 [↵]	[メモリ名を省略した場合]
	送 @SCA, 2, PATTERN2 [↵] 受 @SCA, 2, PATTERN2 [↵]	[メモリ名を指定した場合]
関連項目	7. 12. 2 クロスポイントの保存	

@SEA	クロスポイントメモリへ音声チャンネル設定を引き継ぎ保存する	
コマンド書式	@SEA, memory (, name) <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SEA, memory (, name) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	memory : クロスポイントメモリ 1 ~ 16	
	name : メモリ名 ASCIIコード(P. 10)の、20 ~ 7Dの中から最大10文字まで メモリ名は省略可能で、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設定のみ保存します。	
実行例	現在の音声チャンネルをクロスポイントメモリ2に保存する。ただし、チャンネル制御しない設定が保存されている出力チャンネルの設定は保存しない。	
	送	@SEA, 2 <input type="checkbox"/> [メモリ名を省略した場合]
	受	@SEA, 2 <input type="checkbox"/>
	送	@SEA, 2, PATTERN2 <input type="checkbox"/> [メモリ名を指定した場合]
受	@SEA, 2, PATTERN2 <input type="checkbox"/>	
関連項目	7.12.2 クロスポイントの保存	

@ECA	クロスポイントメモリの音声チャンネル設定編集	
コマンド書式	@ECA, memory, a_1, a_2, a_3, a_4, a_5, a_6, a_7, a_8 <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@ECA, memory, a_1, a_2, a_3, a_4, a_5, a_6, a_7, a_8 <input type="checkbox"/>	
パラメータ	memory : クロスポイントメモリ 1 ~ 16	
	a_1-8 : 音声出力 -1 = 制御しない, 0 = OFF, 1 = IN1 ~ 16 = IN16	
実行例	送	@ECA, 2, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, -1 <input type="checkbox"/> クロスポイントメモリ 2 を読み出すと、OUT1~7 は
	受	@ECA, 2, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, -1 <input type="checkbox"/> IN1~7と1:1に設定し、OUT8は制御しない。
関連項目	7.12.3 クロスポイントの編集	

@GCA	クロスポイントメモリの音声チャンネル設定を取得する	
コマンド書式	@GCA, memory <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GCA, memory, a_1, a_2, a_3, a_4, a_5, a_6, a_7, a_8, name <input type="checkbox"/>	
パラメータ	memory : クロスポイントメモリ 1 ~ 16	
	a_1-8 : 音声出力 -1 = 制御しない, 0 = OFF, 1 = IN1 ~ 16 = IN16 工場出荷時はメモリに何も保存されておらず、「制御しない」状態になります。 はじめてクロスポイントに設定を保存する際に、映像のみ(@SCV, @SEV)を保存した場合、 保存していない音声は「制御しない」が返信されます。	
	name : メモリ名 ASCIIコード(P. 10)の、20 ~ 7Dの中から最大10文字まで	
実行例	送	@GCA, 2 <input type="checkbox"/> クロスポイントメモリ 2 の音声チャンネルを取得。
	受	@GCA, 2, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, -1, PATTERN2 <input type="checkbox"/> 「PATTERN2」という名前で、OUT1~7はIN1~7と1:1、OUT8は制御しない設定が保存されている。
関連項目	7.12.3 クロスポイントの編集	

@RPM	プリセットメモリから全設定を読み出す	
コマンド書式	@RPM, preset ↵	
返り値書式	@RPM, preset ↵	
パラメータ	preset : プリセットメモリ 1 ~ 8	
実行例	送 @RPM, 3 ↵	プリセットメモリ 3 を読み出す。 正常終了。
	受 @RPM, 3 ↵	
	送 @RPM, 7 ↵	データが登録されていないプリセットメモリは読み出すことができません。
	受 @ERR, 3 ↵	
関連項目	7.12.4 全設定の読み出し	
注意事項	この操作を行うと、一部の環境設定を除く、映像および音声の入出力に関する全ての設定が更新されます。操作には十分にご注意ください。	

@SPM	プリセットメモリに全設定を保存する	
コマンド書式	@SPM, preset (, name) ↵	
返り値書式	@SPM, preset (, name) ↵	
パラメータ	preset : プリセットメモリ 1 ~ 8	
	name : メモリ名 ASCII コード (P. 10) の、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで メモリ名は省略可能で、省略した場合は、現在保存されている名前を変更せずに各種設定のみ保存します。	
実行例	現在の設定をプリセットメモリ 2 に保存する。	
	送 @SPM, 2 ↵	[メモリ名を省略した場合]
	受 @SPM, 2 ↵	
	送 @SPM, 2, MEMORY2 ↵	[メモリ名を指定した場合]
	受 @SPM, 2, MEMORY2 ↵	
	関連項目	7.12.5 全設定の保存

@SMU	電源投入時の状態設定	
コマンド書式	@SMU, state ↵	
返り値書式	@SMU, state ↵	
パラメータ	state : 電源投入時の設定 1 ~ 16 = クロスポイントメモリ 1 ~ 16, 17 = チャンネル OFF, 18 = ラストチャンネル ※初期値, 19 ~ 26 = プリセットメモリ 1 ~ 8	
実行例	送 @SMU, 3 ↵	電源投入時のチャンネル設定をクロスポイントメモリ 3 に設定する。 正常終了。
	受 @SMU, 3 ↵	
関連項目	7.12.6 電源投入時の設定	

@GMU	電源投入時の状態取得	
コマンド書式	@GMU 	
返り値書式	@GMU, <i>state</i> 	
パラメータ	<i>state</i> : 電源投入時の設定 1 ~ 16 = クロスポイントメモリ 1 ~ 16, 17 = チャンネル OFF, 18 = ラストチャンネル ※初期値, 19 ~ 26 = プリセットメモリ 1 ~ 8	
実行例	送 @GMU  受 @GMU, 3 	電源投入時の状態を取得。 電源投入時はクロスポイントメモリ 3 に保存されたチャンネル設定で起動する。
関連項目	7.12.6 電源投入時の設定	

3.2.13 パラレル入力(外部接点制御)

@SPE	パラレル入力端子 機能割り当て設定	
コマンド書式	@SPE, pin_1, func_1(, pin_2, func_2...) [↓]	
返り値書式	@SPE, pin_1, func_1(, pin_2, func_2...) [↓]	
パラメータ	pin_1-46 : パラレル入力端子 ピン番号 0 = 全ピン, 2 ~ 24 = 2ピン ~ 24ピン, 27 ~ 49 = 27ピン ~ 49ピン	
	func_1-46 : 割り当て機能 設定値は表 3.2.13a~表 3.2.13e を、初期値は表 3.2.13f をご覧ください。	
実行例	送	@SPE, 8, 86 [↓] パラレル入力端子 8ピンにフロントパネル キーロック機能を割り当てる。
	受	@SPE, 8, 86 [↓] 正常終了。
関連項目	7.13.1 パラレル入力端子 機能割り当て	

@GPE	パラレル入力端子 機能割り当て取得	
コマンド書式	@GPE, pin_1(, pin_2...) [↓]	
返り値書式	@GPE, pin_1, func_1(, pin_2, func_2...) [↓]	
パラメータ	pin_1-46 : パラレル入力端子 ピン番号 2 ~ 24 = 2ピン ~ 24ピン, 27 ~ 49 = 27ピン ~ 49ピン	
	func_1-46 : 割り当て機能 設定値は表 3.2.13a~表 3.2.13e を、初期値は表 3.2.13f をご覧ください。	
実行例	送	@GPE, 8 [↓] パラレル入力端子 8ピンの割り当てを取得。
	受	@GPE, 8, 86 [↓] フロントパネル キーロック機能が割り当てられている。
関連項目	7.13.1 パラレル入力端子 機能割り当て	

func	機能	func	機能	func	機能
0	NOT USE	46	AUDIO-OUT6 UP/A 相 ※1	92	OUT1-IN6
1	INPUT1	47	AUDIO-OUT6 DOWN/B 相 ※2	93	OUT1-IN7
2	INPUT2	48	AUDIO-OUT6 MUTE	94	OUT1-IN8
3	INPUT3	49	AUDIO-OUT7 UP/A 相 ※1	95	OUT1-IN9
4	INPUT4	50	AUDIO-OUT7 DOWN/B 相 ※2	96	OUT1-IN10
5	INPUT5	51	AUDIO-OUT7 MUTE	97	OUT1-IN11
6	INPUT6	52	AUDIO-OUT8 UP/A 相 ※1	98	OUT1-IN12
7	INPUT7	53	AUDIO-OUT8 DOWN/B 相 ※2	99	OUT1-IN13
8	INPUT8	54	AUDIO-OUT8 MUTE	100	OUT1-IN14
9	INPUT9	55	CROSS POINT 1 LOAD	101	OUT1-IN15
10	INPUT10	56	CROSS POINT 2 LOAD	102	OUT1-IN16
11	INPUT11	57	CROSS POINT 3 LOAD	103	OUT1-OFF
12	INPUT12	58	CROSS POINT 4 LOAD	104	OUT2-IN1
13	INPUT13	59	CROSS POINT 5 LOAD	105	OUT2-IN2
14	INPUT14	60	CROSS POINT 6 LOAD	106	OUT2-IN3
15	INPUT15	61	CROSS POINT 7 LOAD	107	OUT2-IN4
16	INPUT16	62	CROSS POINT 8 LOAD	108	OUT2-IN5
17	INPUT OFF	63	CROSS POINT 9 LOAD	109	OUT2-IN6
18	OUTPUT1	64	CROSS POINT 10 LOAD	110	OUT2-IN7
19	OUTPUT2	65	CROSS POINT 11 LOAD	111	OUT2-IN8
20	OUTPUT3	66	CROSS POINT 12 LOAD	112	OUT2-IN9
21	OUTPUT4	67	CROSS POINT 13 LOAD	113	OUT2-IN10
22	OUTPUT5	68	CROSS POINT 14 LOAD	114	OUT2-IN11
23	OUTPUT6	69	CROSS POINT 15 LOAD	115	OUT2-IN12
24	OUTPUT7	70	CROSS POINT 16 LOAD	116	OUT2-IN13
25	OUTPUT8	71	PRESET 1 LOAD	117	OUT2-IN14
26	OUTPUT ALL	72	PRESET 2 LOAD	118	OUT2-IN15
27	SWITCHING-V&A	73	PRESET 3 LOAD	119	OUT2-IN16
28	SWITCHING-VIDEO	74	PRESET 4 LOAD	120	OUT2-OFF
29	SWITCHING-AUDIO	75	PRESET 5 LOAD	121	OUT3-IN1
30	SELECT MODE	76	PRESET 6 LOAD	122	OUT3-IN2
31	AUDIO-OUT1 UP/A 相 ※1	77	PRESET 7 LOAD	123	OUT3-IN3
32	AUDIO-OUT1 DOWN/B 相 ※2	78	PRESET 8 LOAD	124	OUT3-IN4
33	AUDIO-OUT1 MUTE	79	PARALLEL LOCK	125	OUT3-IN5
34	AUDIO-OUT2 UP/A 相 ※1	80	MENU-MENU/SET	126	OUT3-IN6
35	AUDIO-OUT2 DOWN/B 相 ※2	81	MENU-ESC	127	OUT3-IN7
36	AUDIO-OUT2 MUTE	82	MENU-UP	128	OUT3-IN8
37	AUDIO-OUT3 UP/A 相 ※1	83	MENU-DOWN	129	OUT3-IN9
38	AUDIO-OUT3 DOWN/B 相 ※2	84	MENU-LEFT	130	OUT3-IN10
39	AUDIO-OUT3 MUTE	85	MENU-RIGHT	131	OUT3-IN11
40	AUDIO-OUT4 UP/A 相 ※1	86	FRONT KEY LOCK	132	OUT3-IN12
41	AUDIO-OUT4 DOWN/B 相 ※2	87	OUT1-IN1	133	OUT3-IN13
42	AUDIO-OUT4 MUTE	88	OUT1-IN2	134	OUT3-IN14
43	AUDIO-OUT5 UP/A 相 ※1	89	OUT1-IN3	135	OUT3-IN15
44	AUDIO-OUT5 DOWN/B 相 ※2	90	OUT1-IN4	136	OUT3-IN16
45	AUDIO-OUT5 MUTE	91	OUT1-IN5	137	OUT3-OFF

[表 3. 2. 13a] パラレル入力端子/タリー出力端子機能割り当てパラメータ(1/5)

※1 パラレル入力端子の場合は「UP/A 相」、タリー出力端子の場合は「MAX」になります。

※2 パラレル入力端子の場合は「DOWN/B 相」、タリー出力端子の場合は「MIN」になります。

func	機能	func	機能	func	機能
138	OUT4-IN1	188	OUT6-OFF	238	OUT ALL-IN16
139	OUT4-IN2	189	OUT7-IN1	239	OUT ALL-OFF
140	OUT4-IN3	190	OUT7-IN2	240	V&A:OUT1-IN1
141	OUT4-IN4	191	OUT7-IN3	241	V&A:OUT1-IN2
142	OUT4-IN5	192	OUT7-IN4	242	V&A:OUT1-IN3
143	OUT4-IN6	193	OUT7-IN5	243	V&A:OUT1-IN4
144	OUT4-IN7	194	OUT7-IN6	244	V&A:OUT1-IN5
145	OUT4-IN8	195	OUT7-IN7	245	V&A:OUT1-IN6
146	OUT4-IN9	196	OUT7-IN8	246	V&A:OUT1-IN7
147	OUT4-IN10	197	OUT7-IN9	247	V&A:OUT1-IN8
148	OUT4-IN11	198	OUT7-IN10	248	V&A:OUT1-IN9
149	OUT4-IN12	199	OUT7-IN11	249	V&A:OUT1-IN10
150	OUT4-IN13	200	OUT7-IN12	250	V&A:OUT1-IN11
151	OUT4-IN14	201	OUT7-IN13	251	V&A:OUT1-IN12
152	OUT4-IN15	202	OUT7-IN14	252	V&A:OUT1-IN13
153	OUT4-IN16	203	OUT7-IN15	253	V&A:OUT1-IN14
154	OUT4-OFF	204	OUT7-IN16	254	V&A:OUT1-IN15
155	OUT5-IN1	205	OUT7-OFF	255	V&A:OUT1-IN16
156	OUT5-IN2	206	OUT8-IN1	256	V&A:OUT1-OFF
157	OUT5-IN3	207	OUT8-IN2	257	VIDEO:OUT1-IN1
158	OUT5-IN4	208	OUT8-IN3	258	VIDEO:OUT1-IN2
159	OUT5-IN5	209	OUT8-IN4	259	VIDEO:OUT1-IN3
160	OUT5-IN6	210	OUT8-IN5	260	VIDEO:OUT1-IN4
161	OUT5-IN7	211	OUT8-IN6	261	VIDEO:OUT1-IN5
162	OUT5-IN8	212	OUT8-IN7	262	VIDEO:OUT1-IN6
163	OUT5-IN9	213	OUT8-IN8	263	VIDEO:OUT1-IN7
164	OUT5-IN10	214	OUT8-IN9	264	VIDEO:OUT1-IN8
165	OUT5-IN11	215	OUT8-IN10	265	VIDEO:OUT1-IN9
166	OUT5-IN12	216	OUT8-IN11	266	VIDEO:OUT1-IN10
167	OUT5-IN13	217	OUT8-IN12	267	VIDEO:OUT1-IN11
168	OUT5-IN14	218	OUT8-IN13	268	VIDEO:OUT1-IN12
169	OUT5-IN15	219	OUT8-IN14	269	VIDEO:OUT1-IN13
170	OUT5-IN16	220	OUT8-IN15	270	VIDEO:OUT1-IN14
171	OUT5-OFF	221	OUT8-IN16	271	VIDEO:OUT1-IN15
172	OUT6-IN1	222	OUT8-OFF	272	VIDEO:OUT1-IN16
173	OUT6-IN2	223	OUT ALL-IN1	273	VIDEO:OUT1-OFF
174	OUT6-IN3	224	OUT ALL-IN2	274	AUDIO:OUT1-IN1
175	OUT6-IN4	225	OUT ALL-IN3	275	AUDIO:OUT1-IN2
176	OUT6-IN5	226	OUT ALL-IN4	276	AUDIO:OUT1-IN3
177	OUT6-IN6	227	OUT ALL-IN5	277	AUDIO:OUT1-IN4
178	OUT6-IN7	228	OUT ALL-IN6	278	AUDIO:OUT1-IN5
179	OUT6-IN8	229	OUT ALL-IN7	279	AUDIO:OUT1-IN6
180	OUT6-IN9	230	OUT ALL-IN8	280	AUDIO:OUT1-IN7
181	OUT6-IN10	231	OUT ALL-IN9	281	AUDIO:OUT1-IN8
182	OUT6-IN11	232	OUT ALL-IN10	282	AUDIO:OUT1-IN9
183	OUT6-IN12	233	OUT ALL-IN11	283	AUDIO:OUT1-IN10
184	OUT6-IN13	234	OUT ALL-IN12	284	AUDIO:OUT1-IN11
185	OUT6-IN14	235	OUT ALL-IN13	285	AUDIO:OUT1-IN12
186	OUT6-IN15	236	OUT ALL-IN14	286	AUDIO:OUT1-IN13
187	OUT6-IN16	237	OUT ALL-IN15	287	AUDIO:OUT1-IN14

[表 3. 2. 13b] パラレル入力端子／タリ-出力端子機能割り当てパラメータ (2/5)

<i>func</i>	機能	<i>func</i>	機能	<i>func</i>	機能
288	AUDIO:OUT1-IN15	338	AUDIO:OUT2-IN14	388	AUDIO:OUT3-IN13
289	AUDIO:OUT1-IN16	339	AUDIO:OUT2-IN15	389	AUDIO:OUT3-IN14
290	AUDIO:OUT1-OFF	340	AUDIO:OUT2-IN16	390	AUDIO:OUT3-IN15
291	V&A:OUT2-IN1	341	AUDIO:OUT2-OFF	391	AUDIO:OUT3-IN16
292	V&A:OUT2-IN2	342	V&A:OUT3-IN1	392	AUDIO:OUT3-OFF
293	V&A:OUT2-IN3	343	V&A:OUT3-IN2	393	V&A:OUT4-IN1
294	V&A:OUT2-IN4	344	V&A:OUT3-IN3	394	V&A:OUT4-IN2
295	V&A:OUT2-IN5	345	V&A:OUT3-IN4	395	V&A:OUT4-IN3
296	V&A:OUT2-IN6	346	V&A:OUT3-IN5	396	V&A:OUT4-IN4
297	V&A:OUT2-IN7	347	V&A:OUT3-IN6	397	V&A:OUT4-IN5
298	V&A:OUT2-IN8	348	V&A:OUT3-IN7	398	V&A:OUT4-IN6
299	V&A:OUT2-IN9	349	V&A:OUT3-IN8	399	V&A:OUT4-IN7
300	V&A:OUT2-IN10	350	V&A:OUT3-IN9	400	V&A:OUT4-IN8
301	V&A:OUT2-IN11	351	V&A:OUT3-IN10	401	V&A:OUT4-IN9
302	V&A:OUT2-IN12	352	V&A:OUT3-IN11	402	V&A:OUT4-IN10
303	V&A:OUT2-IN13	353	V&A:OUT3-IN12	403	V&A:OUT4-IN11
304	V&A:OUT2-IN14	354	V&A:OUT3-IN13	404	V&A:OUT4-IN12
305	V&A:OUT2-IN15	355	V&A:OUT3-IN14	405	V&A:OUT4-IN13
306	V&A:OUT2-IN16	356	V&A:OUT3-IN15	406	V&A:OUT4-IN14
307	V&A:OUT2-OFF	357	V&A:OUT3-IN16	407	V&A:OUT4-IN15
308	VIDEO:OUT2-IN1	358	V&A:OUT3-OFF	408	V&A:OUT4-IN16
309	VIDEO:OUT2-IN2	359	VIDEO:OUT3-IN1	409	V&A:OUT4-OFF
310	VIDEO:OUT2-IN3	360	VIDEO:OUT3-IN2	410	VIDEO:OUT4-IN1
311	VIDEO:OUT2-IN4	361	VIDEO:OUT3-IN3	411	VIDEO:OUT4-IN2
312	VIDEO:OUT2-IN5	362	VIDEO:OUT3-IN4	412	VIDEO:OUT4-IN3
313	VIDEO:OUT2-IN6	363	VIDEO:OUT3-IN5	413	VIDEO:OUT4-IN4
314	VIDEO:OUT2-IN7	364	VIDEO:OUT3-IN6	414	VIDEO:OUT4-IN5
315	VIDEO:OUT2-IN8	365	VIDEO:OUT3-IN7	415	VIDEO:OUT4-IN6
316	VIDEO:OUT2-IN9	366	VIDEO:OUT3-IN8	416	VIDEO:OUT4-IN7
317	VIDEO:OUT2-IN10	367	VIDEO:OUT3-IN9	417	VIDEO:OUT4-IN8
318	VIDEO:OUT2-IN11	368	VIDEO:OUT3-IN10	418	VIDEO:OUT4-IN9
319	VIDEO:OUT2-IN12	369	VIDEO:OUT3-IN11	419	VIDEO:OUT4-IN10
320	VIDEO:OUT2-IN13	370	VIDEO:OUT3-IN12	420	VIDEO:OUT4-IN11
321	VIDEO:OUT2-IN14	371	VIDEO:OUT3-IN13	421	VIDEO:OUT4-IN12
322	VIDEO:OUT2-IN15	372	VIDEO:OUT3-IN14	422	VIDEO:OUT4-IN13
323	VIDEO:OUT2-IN16	373	VIDEO:OUT3-IN15	423	VIDEO:OUT4-IN14
324	VIDEO:OUT2-OFF	374	VIDEO:OUT3-IN16	424	VIDEO:OUT4-IN15
325	AUDIO:OUT2-IN1	375	VIDEO:OUT3-OFF	425	VIDEO:OUT4-IN16
326	AUDIO:OUT2-IN2	376	AUDIO:OUT3-IN1	426	VIDEO:OUT4-OFF
327	AUDIO:OUT2-IN3	377	AUDIO:OUT3-IN2	427	AUDIO:OUT4-IN1
328	AUDIO:OUT2-IN4	378	AUDIO:OUT3-IN3	428	AUDIO:OUT4-IN2
329	AUDIO:OUT2-IN5	379	AUDIO:OUT3-IN4	429	AUDIO:OUT4-IN3
330	AUDIO:OUT2-IN6	380	AUDIO:OUT3-IN5	430	AUDIO:OUT4-IN4
331	AUDIO:OUT2-IN7	381	AUDIO:OUT3-IN6	431	AUDIO:OUT4-IN5
332	AUDIO:OUT2-IN8	382	AUDIO:OUT3-IN7	432	AUDIO:OUT4-IN6
333	AUDIO:OUT2-IN9	383	AUDIO:OUT3-IN8	433	AUDIO:OUT4-IN7
334	AUDIO:OUT2-IN10	384	AUDIO:OUT3-IN9	434	AUDIO:OUT4-IN8
335	AUDIO:OUT2-IN11	385	AUDIO:OUT3-IN10	435	AUDIO:OUT4-IN9
336	AUDIO:OUT2-IN12	386	AUDIO:OUT3-IN11	436	AUDIO:OUT4-IN10
337	AUDIO:OUT2-IN13	387	AUDIO:OUT3-IN12	437	AUDIO:OUT4-IN11

[表 3. 2. 13c] パラレル入力端子/タリ-出力端子機能割り当てパラメータ(3/5)

<i>func</i>	機能	<i>func</i>	機能	<i>func</i>	機能
438	AUDIO:OUT4-IN12	488	AUDIO:OUT5-IN11	538	AUDIO:OUT6-IN10
439	AUDIO:OUT4-IN13	489	AUDIO:OUT5-IN12	539	AUDIO:OUT6-IN11
440	AUDIO:OUT4-IN14	490	AUDIO:OUT5-IN13	540	AUDIO:OUT6-IN12
441	AUDIO:OUT4-IN15	491	AUDIO:OUT5-IN14	541	AUDIO:OUT6-IN13
442	AUDIO:OUT4-IN16	492	AUDIO:OUT5-IN15	542	AUDIO:OUT6-IN14
443	AUDIO:OUT4-OFF	493	AUDIO:OUT5-IN16	543	AUDIO:OUT6-IN15
444	V&A:OUT5-IN1	494	AUDIO:OUT5-OFF	544	AUDIO:OUT6-IN16
445	V&A:OUT5-IN2	495	V&A:OUT6-IN1	545	AUDIO:OUT6-OFF
446	V&A:OUT5-IN3	496	V&A:OUT6-IN2	546	V&A:OUT7-IN1
447	V&A:OUT5-IN4	497	V&A:OUT6-IN3	547	V&A:OUT7-IN2
448	V&A:OUT5-IN5	498	V&A:OUT6-IN4	548	V&A:OUT7-IN3
449	V&A:OUT5-IN6	499	V&A:OUT6-IN5	549	V&A:OUT7-IN4
450	V&A:OUT5-IN7	500	V&A:OUT6-IN6	550	V&A:OUT7-IN5
451	V&A:OUT5-IN8	501	V&A:OUT6-IN7	551	V&A:OUT7-IN6
452	V&A:OUT5-IN9	502	V&A:OUT6-IN8	552	V&A:OUT7-IN7
453	V&A:OUT5-IN10	503	V&A:OUT6-IN9	553	V&A:OUT7-IN8
454	V&A:OUT5-IN11	504	V&A:OUT6-IN10	554	V&A:OUT7-IN9
455	V&A:OUT5-IN12	505	V&A:OUT6-IN11	555	V&A:OUT7-IN10
456	V&A:OUT5-IN13	506	V&A:OUT6-IN12	556	V&A:OUT7-IN11
457	V&A:OUT5-IN14	507	V&A:OUT6-IN13	557	V&A:OUT7-IN12
458	V&A:OUT5-IN15	508	V&A:OUT6-IN14	558	V&A:OUT7-IN13
459	V&A:OUT5-IN16	509	V&A:OUT6-IN15	559	V&A:OUT7-IN14
460	V&A:OUT5-OFF	510	V&A:OUT6-IN16	560	V&A:OUT7-IN15
461	VIDEO:OUT5-IN1	511	V&A:OUT6-OFF	561	V&A:OUT7-IN16
462	VIDEO:OUT5-IN2	512	VIDEO:OUT6-IN1	562	V&A:OUT7-OFF
463	VIDEO:OUT5-IN3	513	VIDEO:OUT6-IN2	563	VIDEO:OUT7-IN1
464	VIDEO:OUT5-IN4	514	VIDEO:OUT6-IN3	564	VIDEO:OUT7-IN2
465	VIDEO:OUT5-IN5	515	VIDEO:OUT6-IN4	565	VIDEO:OUT7-IN3
466	VIDEO:OUT5-IN6	516	VIDEO:OUT6-IN5	566	VIDEO:OUT7-IN4
467	VIDEO:OUT5-IN7	517	VIDEO:OUT6-IN6	567	VIDEO:OUT7-IN5
468	VIDEO:OUT5-IN8	518	VIDEO:OUT6-IN7	568	VIDEO:OUT7-IN6
469	VIDEO:OUT5-IN9	519	VIDEO:OUT6-IN8	569	VIDEO:OUT7-IN7
470	VIDEO:OUT5-IN10	520	VIDEO:OUT6-IN9	570	VIDEO:OUT7-IN8
471	VIDEO:OUT5-IN11	521	VIDEO:OUT6-IN10	571	VIDEO:OUT7-IN9
472	VIDEO:OUT5-IN12	522	VIDEO:OUT6-IN11	572	VIDEO:OUT7-IN10
473	VIDEO:OUT5-IN13	523	VIDEO:OUT6-IN12	573	VIDEO:OUT7-IN11
474	VIDEO:OUT5-IN14	524	VIDEO:OUT6-IN13	574	VIDEO:OUT7-IN12
475	VIDEO:OUT5-IN15	525	VIDEO:OUT6-IN14	575	VIDEO:OUT7-IN13
476	VIDEO:OUT5-IN16	526	VIDEO:OUT6-IN15	576	VIDEO:OUT7-IN14
477	VIDEO:OUT5-OFF	527	VIDEO:OUT6-IN16	577	VIDEO:OUT7-IN15
478	AUDIO:OUT5-IN1	528	VIDEO:OUT6-OFF	578	VIDEO:OUT7-IN16
479	AUDIO:OUT5-IN2	529	AUDIO:OUT6-IN1	579	VIDEO:OUT7-OFF
480	AUDIO:OUT5-IN3	530	AUDIO:OUT6-IN2	580	AUDIO:OUT7-IN1
481	AUDIO:OUT5-IN4	531	AUDIO:OUT6-IN3	581	AUDIO:OUT7-IN2
482	AUDIO:OUT5-IN5	532	AUDIO:OUT6-IN4	582	AUDIO:OUT7-IN3
483	AUDIO:OUT5-IN6	533	AUDIO:OUT6-IN5	583	AUDIO:OUT7-IN4
484	AUDIO:OUT5-IN7	534	AUDIO:OUT6-IN6	584	AUDIO:OUT7-IN5
485	AUDIO:OUT5-IN8	535	AUDIO:OUT6-IN7	585	AUDIO:OUT7-IN6
486	AUDIO:OUT5-IN9	536	AUDIO:OUT6-IN8	586	AUDIO:OUT7-IN7
487	AUDIO:OUT5-IN10	537	AUDIO:OUT6-IN9	587	AUDIO:OUT7-IN8

[表 3. 2. 13d] パラレル入力端子/タリ-出力端子機能割り当てパラメータ(4/5)

func	機能	func	機能	func	機能
588	AUDIO:OUT7-IN9	625	VIDEO:OUT8-IN12	662	V&A:OUT ALL-IN15
589	AUDIO:OUT7-IN10	626	VIDEO:OUT8-IN13	663	V&A:OUT ALL-IN16
590	AUDIO:OUT7-IN11	627	VIDEO:OUT8-IN14	664	V&A:OUT ALL-OFF
591	AUDIO:OUT7-IN12	628	VIDEO:OUT8-IN15	665	VIDEO:OUT ALL-IN1
592	AUDIO:OUT7-IN13	629	VIDEO:OUT8-IN16	666	VIDEO:OUT ALL-IN2
593	AUDIO:OUT7-IN14	630	VIDEO:OUT8-OFF	667	VIDEO:OUT ALL-IN3
594	AUDIO:OUT7-IN15	631	AUDIO:OUT8-IN1	668	VIDEO:OUT ALL-IN4
595	AUDIO:OUT7-IN16	632	AUDIO:OUT8-IN2	669	VIDEO:OUT ALL-IN5
596	AUDIO:OUT7-OFF	633	AUDIO:OUT8-IN3	670	VIDEO:OUT ALL-IN6
597	V&A:OUT8-IN1	634	AUDIO:OUT8-IN4	671	VIDEO:OUT ALL-IN7
598	V&A:OUT8-IN2	635	AUDIO:OUT8-IN5	672	VIDEO:OUT ALL-IN8
599	V&A:OUT8-IN3	636	AUDIO:OUT8-IN6	673	VIDEO:OUT ALL-IN9
600	V&A:OUT8-IN4	637	AUDIO:OUT8-IN7	674	VIDEO:OUT ALL-IN10
601	V&A:OUT8-IN5	638	AUDIO:OUT8-IN8	675	VIDEO:OUT ALL-IN11
602	V&A:OUT8-IN6	639	AUDIO:OUT8-IN9	676	VIDEO:OUT ALL-IN12
603	V&A:OUT8-IN7	640	AUDIO:OUT8-IN10	677	VIDEO:OUT ALL-IN13
604	V&A:OUT8-IN8	641	AUDIO:OUT8-IN11	678	VIDEO:OUT ALL-IN14
605	V&A:OUT8-IN9	642	AUDIO:OUT8-IN12	679	VIDEO:OUT ALL-IN15
606	V&A:OUT8-IN10	643	AUDIO:OUT8-IN13	680	VIDEO:OUT ALL-IN16
607	V&A:OUT8-IN11	644	AUDIO:OUT8-IN14	681	VIDEO:OUT ALL-OFF
608	V&A:OUT8-IN12	645	AUDIO:OUT8-IN15	682	AUDIO:OUT ALL-IN1
609	V&A:OUT8-IN13	646	AUDIO:OUT8-IN16	683	AUDIO:OUT ALL-IN2
610	V&A:OUT8-IN14	647	AUDIO:OUT8-OFF	684	AUDIO:OUT ALL-IN3
611	V&A:OUT8-IN15	648	V&A:OUT ALL-IN1	685	AUDIO:OUT ALL-IN4
612	V&A:OUT8-IN16	649	V&A:OUT ALL-IN2	686	AUDIO:OUT ALL-IN5
613	V&A:OUT8-OFF	650	V&A:OUT ALL-IN3	687	AUDIO:OUT ALL-IN6
614	VIDEO:OUT8-IN1	651	V&A:OUT ALL-IN4	688	AUDIO:OUT ALL-IN7
615	VIDEO:OUT8-IN2	652	V&A:OUT ALL-IN5	689	AUDIO:OUT ALL-IN8
616	VIDEO:OUT8-IN3	653	V&A:OUT ALL-IN6	690	AUDIO:OUT ALL-IN9
617	VIDEO:OUT8-IN4	654	V&A:OUT ALL-IN7	691	AUDIO:OUT ALL-IN10
618	VIDEO:OUT8-IN5	655	V&A:OUT ALL-IN8	692	AUDIO:OUT ALL-IN11
619	VIDEO:OUT8-IN6	656	V&A:OUT ALL-IN9	693	AUDIO:OUT ALL-IN12
620	VIDEO:OUT8-IN7	657	V&A:OUT ALL-IN10	694	AUDIO:OUT ALL-IN13
621	VIDEO:OUT8-IN8	658	V&A:OUT ALL-IN11	695	AUDIO:OUT ALL-IN14
622	VIDEO:OUT8-IN9	659	V&A:OUT ALL-IN12	696	AUDIO:OUT ALL-IN15
623	VIDEO:OUT8-IN10	660	V&A:OUT ALL-IN13	697	AUDIO:OUT ALL-IN16
624	VIDEO:OUT8-IN11	661	V&A:OUT ALL-IN14	698	AUDIO:OUT ALL-OFF

[表 3. 2. 13e] パラレル入力端子/タリー出力端子機能割り当てパラメータ (5/5)

※ 実装されていないスロットボードを指定することはできません。ただし、@SBA ビットマップ 入力チャンネル 割り当て設定 (P. 98) で、割り当てた入力スロットボードは指定することができます。

pin	func	機能	pin	func	機能
1			26		
2	1	INPUT1	27	24	OUTPUT7
3	2	INPUT2	28	25	OUTPUT8
4	3	INPUT3	29	26	OUTPUT ALL
5	4	INPUT4	30	27	SWITCHING-V&A
6	5	INPUT5	31	28	SWITCHING-VIDEO
7	6	INPUT6	32	29	SWITCHING-AUDIO
8	7	INPUT7	33	30	SELECT MODE
9	8	INPUT8	34	55	CROSS POINT 1 LOAD
10	9	INPUT9	35	56	CROSS POINT 2 LOAD
11	10	INPUT10	36	57	CROSS POINT 3 LOAD
12	11	INPUT11	37	58	CROSS POINT 4 LOAD
13	12	INPUT12	38	59	CROSS POINT 5 LOAD
14	13	INPUT13	39	60	CROSS POINT 6 LOAD
15	14	INPUT14	40	61	CROSS POINT 7 LOAD
16	15	INPUT15	41	62	CROSS POINT 8 LOAD
17	16	INPUT16	42	63	CROSS POINT 9 LOAD
18	17	INPUT OFF	43	64	CROSS POINT 10 LOAD
19	18	OUTPUT1	44	65	CROSS POINT 11 LOAD
20	19	OUTPUT2	45	66	CROSS POINT 12 LOAD
21	20	OUTPUT3	46	67	CROSS POINT 13 LOAD
22	21	OUTPUT4	47	68	CROSS POINT 14 LOAD
23	22	OUTPUT5	48	69	CROSS POINT 15 LOAD
24	23	OUTPUT6	49	70	CROSS POINT 16 LOAD
25			50		

[表 3. 2. 13f] パラレル入力端子／ターリー出力端子工場出荷時設定

※ スロットボードが実装されていない(@SBAビットマップ 入力チャンネル割り当て設定 (P. 98) で、割り当てた入力スロットボードは除く) チャンネルは「UNUSED」になります。

@SPV	パラレル入力 音声レベル操作スイッチ設定	
コマンド書式	@SPV, switch <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SPV, switch <input type="checkbox"/>	
パラメータ	switch : 音声レベル操作スイッチ 0 = ロータリーエンコーダ, 1 = プッシュスイッチ ※初期値	
実行例	送 @SPV, 0 <input type="checkbox"/>	音声レベルの操作スイッチをロータリーエンコーダに設定する。
	受 @SPV, 0 <input type="checkbox"/>	正常終了
関連項目	7. 13. 2 パラレル入力 音声レベル操作スイッチ	

@GPV	パラレル入力 音声レベル操作スイッチ取得	
コマンド書式	@GPV <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GPV, switch <input type="checkbox"/>	
パラメータ	switch : 音声レベル操作スイッチ 0 = ロータリーエンコーダ, 1 = プッシュスイッチ ※初期値	
実行例	送 @GPV <input type="checkbox"/>	音声レベル操作スイッチの種別を取得。
	受 @GPV, 0 <input type="checkbox"/>	ロータリーエンコーダ。
関連項目	7. 13. 2 パラレル入力 音声レベル操作スイッチ	

@SPP	パラレル入力 ロータリーエンコーダクリック数設定	
コマンド書式	@SPP, <i>pluse</i> <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SPP, <i>pulse</i> <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>pulse</i> : クリック数 1 ~ 50 ※初期値 5	
実行例	送 @SPP, 10 <input type="checkbox"/> 受 @SPP, 10 <input type="checkbox"/>	ロータリーエンコーダ 10 回のクリックで設定を可変する。 正常終了
関連項目	7. 13. 3 パラレル入力 ロータリーエンコーダクリック数	

@GPP	パラレル入力 ロータリーエンコーダクリック数取得	
コマンド書式	@GPP <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GPP, <i>pulse</i> <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>pulse</i> : クリック数 1 ~ 50 ※初期値 5	
実行例	送 @GPP <input type="checkbox"/> 受 @GPP, 10 <input type="checkbox"/>	設定を可変するためのロータリーエンコーダのクリック数を取得。 10 クリック。
関連項目	7. 13. 3 パラレル入力 ロータリーエンコーダクリック数	

@SPL	パラレル入力 ロック設定/解除	
コマンド書式	@SPL, <i>lock</i> <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SPL, <i>lock</i> <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>lock</i> : 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	
実行例	送 @SPL, 1 <input type="checkbox"/> 受 @SPL, 1 <input type="checkbox"/>	パラレル入力をロックする。 正常終了
関連項目	7. 13. 4 パラレル入力 ロック設定	

@GPL	パラレル入力 ロック状態取得	
コマンド書式	@GPL <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GPL, <i>lock</i> <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>lock</i> : ロック設定 0 = ロック解除 ※初期値, 1 = ロック有効	
実行例	送 @GPL <input type="checkbox"/> 受 @GPL, 1 <input type="checkbox"/>	パラレル入力 ロック状態を取得。 キーロック中。
関連項目	7. 13. 4 パラレル入力 ロック設定	

@SPN	パラレル入力 チャンネルスイッチングモード設定	
コマンド書式	@SPN, <i>sw_mode</i> <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SPN, <i>sw_mode</i> <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>sw_mode</i> : パラレル入力 チャンネルスイッチングモード 0 = 映像&音声同時切換 ※初期値, 1 = 映像のみ切換, 2 = 音声のみ切換	
実行例	送 @SPN, 0 <input type="checkbox"/> 受 @SPN, 0 <input type="checkbox"/>	映像&音声同時切り換えに設定する。 正常終了。
関連項目	7. 13. 5 パラレル入力 チャンネルスイッチングモード	

@GPN	パラレル入力 チャンネルスイッチングモード取得	
コマンド書式	@GPN [↵]	
返り値書式	@GPN, <i>sw_mode</i> [↵]	
パラメータ	<i>sw_mode</i> : パラレル入力 チャンネルスイッチングモード 0 = 映像&音声同時切替 ※初期値, 1 = 映像のみ切替, 2 = 音声のみ切替	
実行例	送 @GPN[↵] 受 @GPN, 0[↵]	パラレル入力 チャンネルスイッチングモードを取得。 映像&音声同時切り換えに設定されている。
関連項目	7.13.5 パラレル入力 チャンネルスイッチングモード	

@SPS	パラレル入力 チャンネルセレクトモード設定	
コマンド書式	@SPS, <i>select_mode</i> [↵]	
返り値書式	@SPS, <i>select_mode</i> [↵]	
パラメータ	<i>select_mode</i> : パラレル入力 チャンネルセレクトモード 0 = 入力チャンネルに出力チャンネルを追加 (INPUT->OUTPUT), 1 = 出力チャンネルに入力チャンネルを選択 (OUTPUT->INPUT) ※初期値	
実行例	送 @SPS, 1[↵] 受 @SPS, 1[↵]	OUTPUT->INPUT モードに設定する。 正常終了
関連項目	7.13.6 パラレル入力 チャンネルセレクトモード	

@GPS	パラレル入力 チャンネルセレクトモード取得	
コマンド書式	@GPS [↵]	
返り値書式	@GPS, <i>select_mode</i> [↵]	
パラメータ	<i>select_mode</i> : パラレル入力 チャンネルセレクトモード 0 = 入力チャンネルに出力チャンネルを追加 (INPUT->OUTPUT), 1 = 出力チャンネルに入力チャンネルを選択 (OUTPUT->INPUT) ※初期値	
実行例	送 @GPS[↵] 受 @GPS, 1[↵]	パラレル入力 チャンネルセレクトモードを取得。 OUTPUT->INPUT モードに設定されている。
関連項目	7.13.6 パラレル入力 チャンネルセレクトモード	

@SFP	チャタリング除去時間設定	
コマンド書式	@SFP, <i>swich</i> , <i>encoder</i> [↵]	
返り値書式	@SFP, <i>swich</i> , <i>encoder</i> [↵]	
パラメータ	<i>switch</i> : プッシュスイッチのチャタリング除去時間 0 ~ 300 ※初期値 30 <i>encoder</i> : ロータリーエンコーダのチャタリング除去時間 0 ~ 300 ※初期値 0	
実行例	送 @SFP, 10, 2[↵] 受 @SFP, 10, 2[↵]	プッシュスイッチのチャタリング除去時間を10ms、ロータリーエンコーダのチャタリング除去時間を2msに設定する。 正常終了。
関連項目	7.13.7 パラレル入力 チャタリング除去時間	

@GFP	チャタリング除去時間取得	
コマンド書式	@GFP <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GFP, <i>swieth</i> , <i>encoder</i> <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>swieth</i> : プッシュスイッチのチャタリング除去時間 0 ~ 300 ※初期値 30	
	<i>encoder</i> : ロータリーエンコーダのチャタリング除去時間 0 ~ 300 ※初期値 0	
実行例	送 @GFP <input type="checkbox"/> 受 @GFP, 10, 2 <input type="checkbox"/>	チャタリング除去時間を取得。 プッシュスイッチは 10ms、ロータリーエンコーダは 2ms。
関連項目	7.13.7 パラレル入力 チャタリング除去時間	

@PDE	パラレル入力 機能割り当て初期化	
コマンド書式	@PDE, <i>mode</i> <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@PDE, <i>mode</i> <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>mode</i> : 初期化モード 0 = FACTORY DEFAULT (初期化後の設定は表 3.2f をご覧ください) 1 = ALL CLEAR (初期化後は全ピン割り当てなしになります) 2 = TALLY->PARALLEL COPY (タリー出力端子と同じ設定になります)	
	送 @PDE, 0 <input type="checkbox"/> 受 @PDE, 0 <input type="checkbox"/>	パラレル入力の機能を工場出荷設定に初期化します。 正常終了。
関連項目	7.13.10 パラレル入力 機能割り当て初期化	

3.2.14 タリー出力(外部接点制御)

@STE	タリー出力端子 機能割り当て設定	
コマンド書式	@STE, <i>pin_1</i> , <i>func_1</i> (, <i>pin_2</i> , <i>func_2</i> ...)	
返り値書式	@STE, <i>pin_1</i> , <i>func_1</i> (, <i>pin_2</i> , <i>func_2</i> ...)	
パラメータ	<i>pin_1-46</i> : タリー出力端子 ピン番号 0 = 全ピン, 2 ~ 24 = 2ピン ~ 24ピン, 27 ~ 49 = 27ピン ~ 49ピン <i>func_1-46</i> : 割り当て機能 設定値は表 3.2a~表 3.2e を、初期値は表 3.2f をご覧ください。	
実行例	送 @STE, 8, 86 受 @STE, 8, 86	タリー出力端子 8 ピンにフロントパネル キーロック機能を割り当てる。
関連項目	7.14.1 タリー出力端子 機能割り当て	

@GTE	タリー出力端子 機能割り当て取得	
コマンド書式	@GTE, <i>pin_1</i> (, <i>pin_2</i> ...)	
返り値書式	@GTE, <i>pin_1</i> , <i>func_1</i> (, <i>pin_2</i> , <i>func_2</i> ...)	
パラメータ	<i>pin_1-46</i> : タリー出力端子 ピン番号 2 ~ 24 = 2ピン ~ 24ピン, 27 ~ 49 = 27ピン ~ 49ピン <i>func_1-46</i> : 割り当て機能 設定値は表 3.2a~表 3.2e を、初期値は表 3.2f をご覧ください。	
実行例	送 @GTE, 8 受 @GTE, 8, 86	タリー出力端子 8 ピンの割り当てを取得。 フロントパネル キーロック機能が割り当てられている。
関連項目	7.14.1 タリー出力端子 機能割り当て	

@TDE	タリー出力 機能割り当て初期化	
コマンド書式	@TDE, <i>mode</i>	
返り値書式	@TDE, <i>mode</i>	
パラメータ	<i>mode</i> : 初期化モード 0 = FACTORY DEFAULT (初期化後の設定は表 3.2f をご覧ください) 1 = ALL CLEAR (初期化後は全ピン割り当てなしになります) 2 = PARALLEL->TALLY COPY (パラレル入力端子と同じ設定になります)	
実行例	送 @TDE, 0 受 @TDE, 0	タリー出力の機能を工場出荷設定に初期化します。 正常終了。
関連項目	7.14.2 タリー出力 機能割り当て初期化	

3.2.15 ビットマップ設定

@SBM	ビットマップ画像の出力設定	
コマンド書式	@SBM, <i>ch_1</i> , <i>out_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>out_2</i> ...) [↵]	
返り値書式	@SBM, <i>ch_1</i> , <i>out_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>out_2</i> ...) [↵]	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>out_1-8</i> : ビットマップ画像出力設定 0 = OFF ※初期値, 1 = ON	
実行例	送 @SBM, 1, 1 [↵] 受 @SBM, 1, 1 [↵]	OUT1 に通常の映像の代わりにビットマップ画像を出力する。 正常終了。
関連項目	7.15.2 ビットマップ画像の出力	

@GBM	ビットマップ画像の出力取得	
コマンド書式	@GBM [↵]	
返り値書式	@GBM, <i>out_1</i> , <i>out_2</i> , ... <i>out_8</i> [↵] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>out_1-8</i> : 各出力チャンネルのビットマップ画像出力設定 0 = OFF ※初期値, 1 = ON	
実行例	送 @GBM [↵] 受 @GBM, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 [↵]	出力されている映像を取得。 OUT1 のみビットマップ画像を出力している。
関連項目	7.15.2 ビットマップ画像の出力	

@SBB	ビットマップ バックカラー設定	
コマンド書式	@SBB, <i>ch_1</i> , <i>red_1</i> , <i>green_1</i> , <i>blue_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>red_2</i> , <i>green_2</i> , <i>blue_2</i> ...) [↵]	
返り値書式	@SBB, <i>ch_1</i> , <i>red_1</i> , <i>green_1</i> , <i>blue_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>red_2</i> , <i>green_2</i> , <i>blue_2</i> ...) [↵]	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>red_1-8</i> : バックカラー(赤) <i>green_1-8</i> : バックカラー(緑) <i>blue_1-8</i> : バックカラー(青) 0 ~ 255 ※初期値 0	
実行例	送 @SBB, 1, 255, 255, 255 [↵] 受 @SBB, 1, 255, 255, 255 [↵]	OUT1 のバックカラーを RGB とともに 255(白色)に設定する。 正常終了。
関連項目	7.15.3 バックカラー	

@GBB	ビットマップ バックカラー取得	
コマンド書式	@GBB, <i>ch</i> <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GBB, <i>ch</i> , <i>red</i> , <i>green</i> , <i>blue</i> <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch</i> : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>red</i> : バックカラー(赤) <i>green</i> : バックカラー(緑) <i>blue</i> : バックカラー(青) 0 ~ 255 ※初期値 0	
実行例	送 @GBB, 1 <input type="checkbox"/>	OUT1 のバックカラーを取得。
	受 @GBB, 1, 255, 255, 255 <input type="checkbox"/>	バックカラーは RGB ともに 255 (白色)。
関連項目	7.15.3 バックカラー	

@STC	ビットマップ 透過色設定	
コマンド書式	@STC, <i>ch_1</i> , <i>pallet_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>pallet_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@STC, <i>ch_1</i> , <i>pallet_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>pallet_2</i> ...) <input type="checkbox"/>	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>pallet_1-8</i> : 各出力チャンネルのカラーパレットの番号 0 = OFF (透過しない) ※初期値, 1 ~ n (ビットマップデータの色数により最大パラメータ n は変わります)	
実行例	送 @STC, 1, 0 <input type="checkbox"/>	OUT1 のビットマップは透過しない。
	受 @STC, 1, 0 <input type="checkbox"/>	正常終了。
	送 @STC, 2, 2 <input type="checkbox"/>	OUT2 はカラーパレット 2 番に登録されている色をバックカラーに置き換える。
	受 @STC, 2, 2 <input type="checkbox"/>	正常終了。
関連項目	7.15.4 透過色	

@GTC	ビットマップ 透過色取得	
コマンド書式	@GTC <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GTC, <i>out_1</i> , <i>out_2</i> , ... <i>out_8</i> <input type="checkbox"/> ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	<i>out_1-8</i> : カラーパレットの番号 0 = OFF (透過しない) ※初期値, 1 ~ n (ビットマップデータの色数により最大パラメータ n は変わります)	
実行例	送 @GTC <input type="checkbox"/>	透過色を取得。
	受 @GTC, 0, 2, 0, 0, 0, 0, 0 <input type="checkbox"/>	OUT2 はカラーパレット 2 番に登録されている色をバックカラーに置き換え、その他の出力は透過しない。
関連項目	7.15.4 透過色	

@SZP	ビットマップ 拡大表示設定	
コマンド書式	@SZP, <i>ch_1</i> , <i>hzoom_1</i> , <i>vzoom_1</i> , <i>position_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>hzoom_2</i> , <i>vzoom_2</i> , <i>position_2</i> ...)	
返り値書式	@SZP, <i>ch_1</i> , <i>hzoom_1</i> , <i>vzoom_1</i> , <i>position_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>hzoom_2</i> , <i>vzoom_2</i> , <i>position_2</i> ...)	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>hzoom_1-8</i> : 水平拡大率 <i>vzoom_1-8</i> : 垂直拡大率 0 = AUTO ※初期値, 1 = x1, 2 = x2, 3 = x4, 4 = x8, 5 = x16	
	<i>position_1-8</i> : 表示位置 0 = CENTER ※初期値, 1 = TOP-LEFT, 2 = BOTTOM-LEFT, 3 = TOP-RIGHT, 4 = BOTTOM-RIGHT	
実行例	送 @SZP, 1, 2, 2, 1 受 @SZP, 1, 2, 2, 1	OUT1 は水平、垂直ともに2倍に拡大して左上に表示する。 正常終了。
関連項目	7.15.5 拡大表示	

@GZP	ビットマップ 拡大表示取得	
コマンド書式	@GZP, <i>ch</i>	
返り値書式	@GZP, <i>ch</i> , <i>hzoom</i> , <i>vzoom</i> , <i>position</i>	
パラメータ	<i>ch</i> : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>hzoom</i> : 水平拡大率 <i>vzoom</i> : 垂直拡大率 0 = AUTO ※初期値, 1 = x1, 2 = x2, 3 = x4, 4 = x8, 5 = x16	
	<i>position</i> : 表示位置 0 = CENTER ※初期値, 1 = TOP-LEFT, 2 = BOTTOM-LEFT, 3 = TOP-RIGHT, 4 = BOTTOM-RIGHT	
実行例	送 @GZP, 1 受 @GZP, 1, 0, 0, 0	OUT1 の拡大表示設定を取得。 水平、垂直ともに自動サイズ設定で中央に表示する。
関連項目	7.15.5 拡大表示	

@SBA	ビットマップ 入力チャンネル割り当て設定	
コマンド書式	@SBA, <i>ch_1</i> , <i>input_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>input_2</i> ...)	
返り値書式	@SBA, <i>ch_1</i> , <i>input_1</i> (, <i>ch_2</i> , <i>input_2</i> ...)	
パラメータ	<i>ch_1-8</i> : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です	
	<i>input_1-8</i> : 入力チャンネル割り当て 0 = NONE ※初期値, 1 = IN1 ~ 16 = IN16	
実行例	送 @SBA, 1, 8 受 @SBA, 1, 8	OUT1 は IN8 にビットマップを割り当てる。(IN8 を選択するとビットマップが出力されます) 正常終了。
関連項目	7.15.6 入力チャンネル割り当て	

@GBA	ビットマップ 入力チャンネル割り当て取得	
コマンド書式	@GBA []	
返り値書式	@GBA, out_1, out_2, ... out_8 [] ※実装されているスロットボードの設定のみ返信されます	
パラメータ	out_1-8 : 各出力チャンネルの入力チャンネル割り当て 0 = NONE ※初期値, 1 = IN1 ~ 16 = IN16	
実行例	送 @GBA [] 受 @GBA, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0 []	ビットマップの入力チャンネル割り当てを取得。 OUT1 は IN1 にビットマップが割り当てられており、その他の出力はビットマップが割り当てられていない。
関連項目	7.15.6 入力チャンネル割り当て	

@SPB	電源投入時のビットマップ画像の出力設定	
コマンド書式	@SPB, out []	
返り値書式	@SPB, out []	
パラメータ	out : ビットマップ画像出力設定 0 = OFF, 1 = ON ※初期値	
実行例	送 @SPB, 0 [] 受 @SPB, 0 []	電源投入時にビットマップ画像を出力しない。 正常終了。
関連項目	7.15.7 電源投入時のビットマップ画像の出力	

@GPB	電源投入時のビットマップ画像の出力取得	
コマンド書式	@GPB []	
返り値書式	@GPB, out []	
パラメータ	out : ビットマップ画像出力設定 0 = OFF, 1 = ON ※初期値	
実行例	送 @GPB [] 受 @GPB, 0 []	電源投入時のビットマップ画像出力を取得。 ビットマップを出力しない。
関連項目	7.15.7 電源投入時のビットマップ画像の出力	

3.2.16 その他設定

@SLS	キーロック設定/解除	
コマンド書式	@SLS, lock <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SLS, lock <input type="checkbox"/>	
パラメータ	lock : キーロック設定 0 = キーロック解除 ※初期値, 1 = キーロック, 2 = 現在の設定を逆にする	
実行例	送 @SLS, 1 <input type="checkbox"/>	フロントパネルをロックする。
	受 @SLS, 1 <input type="checkbox"/>	正常終了。
関連項目	6.4 キーロック設定/解除の操作	

@GLS	キーロック状態取得	
コマンド書式	@GLS <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GLS, lock <input type="checkbox"/>	
パラメータ	lock : キーロック設定 0 = ロック解除 ※初期値, 1 = ロック有効	
実行例	送 @GLS <input type="checkbox"/>	キーロック状態を取得。
	受 @GLS, 1 <input type="checkbox"/>	フロントパネルはキーロック中。
関連項目	6.4 キーロック設定/解除の操作	

@SLM	フロントパネル キーロック対象の設定	
コマンド書式	@SLM, channel, channel mode, menu, cross <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@SLM, channel, channel mode, menu, cross <input type="checkbox"/>	
パラメータ	channel : 入力チャンネル選択キー channel mode : 入力チャンネル切り換えモード選択キー menu : メニュー制御キー cross : クロスポイントメモリ読み出しキー 0 = キーロック対象外, 1 = キーロック対象 ※初期値	
実行例	送 @SLM, 1, 0, 0, 0 <input type="checkbox"/>	入力チャンネル選択キーのみをキーロック対象にする。
	受 @SLM, 1, 0, 0, 0 <input type="checkbox"/>	正常終了。
関連項目	7.16.1 キーロック対象の設定	

@GLM	フロントパネル キーロック対象の取得	
コマンド書式	@GLM <input type="checkbox"/>	
返り値書式	@GLM, channel, channel mode, menu, cross <input type="checkbox"/>	
パラメータ	channel : 入力チャンネル選択キー channel mode : 入力チャンネル切り換えモード選択キー menu : メニュー制御キー cross : クロスポイントメモリ読み出しキー 0 = キーロック対象外, 1 = キーロック対象 ※初期値	
実行例	送 @GLM <input type="checkbox"/>	キーロック設定の状態を取得する。
	受 @GLM, 1, 0, 0, 0 <input type="checkbox"/>	入力チャンネル選択キーのみがキーロック対象。
関連項目	7.16.1 キーロック対象の設定	

@SBZ	ブザー音設定	
コマンド書式	@SBZ, bz []	
返り値書式	@SBZ, bz []	
パラメータ	bz : ブザー音設定 0 = OFF, 1 = ON ※初期値	
実行例	送 @SBZ, 1 []	ブザー音を ON に設定する。
	受 @SBZ, 1 []	正常終了。
関連項目	7.16.3 ブザー音	

@GBZ	ブザー音設定取得	
コマンド書式	@GBZ []	
返り値書式	@GBZ, bz []	
パラメータ	bz : ブザー音設定 0 = OFF, 1 = ON ※初期値	
実行例	送 @GBZ []	ブザー音の状態を取得。
	受 @GBZ, 1 []	ブザー音は ON に設定されている。
関連項目	7.16.3 ブザー音	

@GSS	入出力ステータス取得																								
コマンド書式	@GSS, channel, mode 																								
返り値書式	@GSS, channel, mode, status_1 (, status_2, status_3...) 																								
パラメータ	<p>channel : 入出力チャンネル 1 = IN1 ~ 16 = IN16, 21 = OUT1 ~ 28 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です</p> <hr/> <p>mode : 取得するステータス</p> <p>channel = 1~16 で SDI 入力スロットボードの場合 0 = 1~3 の全て, 1 = 入力信号の種類 ^{※1}, 2 = 映像入力信号のフォーマット ^{※2}, 3 = 音声入力信号のフォーマット ^{※3}</p> <p>channel = 1~16 でデジタル入力スロットボードの場合 0 = 1~4 の全て, 1 = 入力信号の種類 ^{※1}, 2 = 映像入力信号のフォーマット ^{※2}, 3 = 音声入力信号のフォーマット ^{※3}, 4 = HDCP 入力の有無</p> <p>channel = 1~16 でアナログ入力スロットボードの場合 0 = 1~2 の全て, 1 = 入力信号の種類 ^{※1}, 2 = 映像入力信号のフォーマット ^{※2},</p> <p>channel = 21~28 の場合 0 = 1~3 の全て, 1 = HDCP の認証状態 ^{※4}, 2 = 出力信号の種類 ^{※5}, 3 = エラーコード ^{※6}</p> <p>※1 入力信号の種類は以下のいずれかを返信します</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>返信</th> <th>入力信号の種類</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>s</td> <td>SD-SDI 信号が入力されています</td> </tr> <tr> <td>h</td> <td>HD-SDI 信号が入力されています</td> </tr> <tr> <td>A-xx yy</td> <td>3G-SDI のレベル A 信号が入力されており、xx はサンプリング構造、yy は色深度を示します サンプリング構造は YCbCr 422, YCbCr 444, YCbCrA 4224, YCbCrA 4444, RGB 444, RGBA 4444, XYZ 444 のいずれかになり、色深度は 8bit, 10bit, 12bit のいずれかになります</td> </tr> <tr> <td>B-xx yy</td> <td>3G-SDI のレベル B 信号が入力されており、xx はサンプリング構造、yy は色深度を示します</td> </tr> <tr> <td>Hzz</td> <td>HDMI 信号が入力されており、zz は色深度で 24 または 30 のいずれかになります</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>DVI 信号が入力されています</td> </tr> <tr> <td>R</td> <td>アナログ RGB 信号が入力されています</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>アナログ YPbPr 信号が入力されています</td> </tr> <tr> <td>V</td> <td>アナログ VIDEO 信号が入力されています</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>アナログ Y/C 信号が入力されています</td> </tr> <tr> <td>N</td> <td>信号が入力されていません</td> </tr> </tbody> </table>	返信	入力信号の種類	s	SD-SDI 信号が入力されています	h	HD-SDI 信号が入力されています	A-xx yy	3G-SDI のレベル A 信号が入力されており、xx はサンプリング構造、yy は色深度を示します サンプリング構造は YCbCr 422, YCbCr 444, YCbCrA 4224, YCbCrA 4444, RGB 444, RGBA 4444, XYZ 444 のいずれかになり、色深度は 8bit, 10bit, 12bit のいずれかになります	B-xx yy	3G-SDI のレベル B 信号が入力されており、xx はサンプリング構造、yy は色深度を示します	Hzz	HDMI 信号が入力されており、zz は色深度で 24 または 30 のいずれかになります	D	DVI 信号が入力されています	R	アナログ RGB 信号が入力されています	Y	アナログ YPbPr 信号が入力されています	V	アナログ VIDEO 信号が入力されています	S	アナログ Y/C 信号が入力されています	N	信号が入力されていません
返信	入力信号の種類																								
s	SD-SDI 信号が入力されています																								
h	HD-SDI 信号が入力されています																								
A-xx yy	3G-SDI のレベル A 信号が入力されており、xx はサンプリング構造、yy は色深度を示します サンプリング構造は YCbCr 422, YCbCr 444, YCbCrA 4224, YCbCrA 4444, RGB 444, RGBA 4444, XYZ 444 のいずれかになり、色深度は 8bit, 10bit, 12bit のいずれかになります																								
B-xx yy	3G-SDI のレベル B 信号が入力されており、xx はサンプリング構造、yy は色深度を示します																								
Hzz	HDMI 信号が入力されており、zz は色深度で 24 または 30 のいずれかになります																								
D	DVI 信号が入力されています																								
R	アナログ RGB 信号が入力されています																								
Y	アナログ YPbPr 信号が入力されています																								
V	アナログ VIDEO 信号が入力されています																								
S	アナログ Y/C 信号が入力されています																								
N	信号が入力されていません																								

※2 映像入力信号のフォーマットは以下のように返信します

返信例	映像入力信号のフォーマット
1080i 59.94Hz	SDTV/HDTV 信号が入力されており、フォーマットの種別と垂直同期周波数を返信します
800 x 600 60.00Hz	RGB 信号が入力されており、水平解像度 × 垂直解像度と垂直同期周波数を返信します
NTSC	アナログ VIDEO 信号またはアナログ Y/C 信号が入力されており、フォーマットの種別を返信します
56.83kHz 60.02Hz	本機が判別できない信号が入力されており、水平同期周波数と垂直同期周波数を返信します
NO SIGNAL	映像信号が入力されていません

※3 音声入力信号のフォーマットは以下のように返信します

返信例	音声入力信号のフォーマット
LINEAR PCM 48kHz	リニア PCM 信号が入力されており、サンプリング周波数を返信します
LINEAR PCM 48kHz (ASYNCHRONOUS)	非同期のリニア PCM 信号が入力されています (SDI 入力の場合のみ返信されます)
LINEAR PCM 48kHz (MULTI CHANNEL)	マルチチャンネルのリニア PCM 信号が入力されています (デジタル入力の場合のみ返信されます)
COMPRESSED AUDIO	圧縮音声信号 (Dolby Digital、DTS 等) が入力されています (本機では詳細なフォーマット判別を行っていませんので、圧縮音声が入力されている場合は全て同じ表示になります)
NO SIGNAL	音声信号が入力されていません

※4 HDCP の認証状態は以下のいずれかを返信します

返信例	HDCP の認証状態
HDCP SUPPORT	HDCP に対応した表示機器が接続されています
HDCP NOT SUPPORT	HDCP に対応していない表示機器が接続されています
HDCP ERROR	HDCP に対応した表示機器が接続されていますが、認証に失敗しました
HDCP CHECK NOW	表示機器の接続状態が変わった場合などに表示され、表示機器の状態を確認中です
CAT6 NO LINK	Cat5e/6 のケーブルが接続されていません
UNCONNECTED	表示機器が接続されていません

※5 出力信号の種類は以下のいずれかを返信します

返信	出力信号の種類
Hxx	HDMI 信号を出力しており、xx は色深度で 24 または 30 のいずれかになります
D	DVI 信号を入力しています
C	HDCP の認証中のため、映像を出力していません
O	Cat5e/6 のケーブルが接続されていません
N	表示機器が接続されていません

※6 DVI 出力端子または HDC 出力端子への映像出力、DVI 出力端子または HDC 出力端子への音声出力、アナログ音声出力端子への音声出力の順でエラーコードを返信します

エラーコードは以下のいずれかになります

エラーコード	映像出力の状態	音声出力の状態
0	正常に映像または音声が出力されています	
1	—	@SAM 音声出力ミュート設定 (P. 58) が「ON」に設定されています
2	デジタル入力の場合のみ返信され、DDC 電源が入力されていません (入力機器が接続されていない場合は、通常この状態になります)	
3	映像信号が入力されていません	音声信号が入力されていません ※7
4	デジタル入力の場合のみ返信され、ソース機器の映像出力または音声出力がミュート状態です	
5	デジタル入力の場合のみ返信され、HDCP の付加された信号が入力されているが、表示機器が HDCP に対応していません (HDCP の認証処理中にも返信されることがあります)	
6	デジタル入力の場合のみ返信され、映像または音声の出力に必要な情報 (パケット) をソース機器が出力していません	
7	SDI 入力またはデジタル入力の場合のみ返信されます	
	SDI 入力の場合は、本機が対応していない信号 (3G-SDI で、かつレベル A の 1080p 50Hz/59.94Hz/60Hz 以外の信号) が入力されています	SDI 入力の場合は、本機が対応していない信号 (3G-SDI で、かつレベル A の 1080p 50Hz/59.94Hz/60Hz 以外の信号、圧縮音声、SD-SDI の非同期音声) が入力されています
	デジタル入力の場合は、本機が対応していない信号 (サンプリングクロックが範囲外) が入力されています	デジタル入力の場合は、圧縮音声が入力されているため音声を出力することができません (圧縮音声に対応した表示機器以外には、圧縮音声は出力されません)
8	—	@SDO 音声出力端子設定 (P. 62) が「OFF」に設定されています
9	—	@SDM 出力モード設定 (P. 50) が「DVI MODE」に設定されているか、音声に対応していない表示機器が接続されています ※8
A	入力チャンネルが OFF に設定されています	
B	表示機器が接続されていません ※8	
C	HDCP の認証中です ※8	
D	HDCP の認証に失敗しました ※8	
E	Cat5e/6 のケーブルが接続されていません ※9	

※7 デジタル音声の場合は、安定した音声クロックが入力されていない場合に入力なしと判断し、アナログ音声の場合は、ある一定レベル以上の音声信号が入力されていない場合に入力なしと判断します。

※8 DVI 出力端子または HDBaseT 出力端子のみの状態になります。

※9 HDBaseT 出力端子のみの状態になります。

実行例	送 受	@GSS, 1, 0 ☐ @GSS, 1, 0, A-YCbCr 422 10bit, 1080P 59.94Hz, LINEAR PCM 48kHz ☐	INI (SDI 入力) の全ステータスを取得。 ・ 入力信号の種類 : 3G レベル A 信号の YCbCr 4:2:2 の 10bit ・ 映像入力信号 : 1080P 59.94Hz ・ 音声入力信号 : LINEAR PCM 48kHz
-----	--------	--	--

送 受	@GSS, 3, 0 @GSS, 3, 0, H30, 1080P 60Hz, LINEAR PCM 48kHz, HDCP ON	IN3 (デジタル入力) の全ステータスを取得。 ・入力信号の種類 : 30-BIT COLOR の HDMI 信号 ・映像入力信号 : 1080P 60Hz ・音声入力信号 : LINEAR PCM 48kHz ・HDCP : ON
送 受	@GSS, 8, 2 @GSS, 8, 2, 1024x 768 60.00Hz	IN8 (アナログ入力) の映像入力信号のフォーマットを取得。 ・映像入力信号 : 1024x 768 60.00Hz
送 受	@GSS, 4, 3 @GSS, 4, 3, NO SIGNAL	IN4 の音声入力信号のフォーマットを取得。 ・音声入力信号 : 入力信号なし
送 受	@GSS, 21, 0 @GSS, 21, 0, HDCP SUPPORT, H30, 000	OUT1 の全ステータスを取得。 ・HDCP の認証状態 : 正常終了 ・出力信号の種類 : 30-BIT COLOR の HDMI 信号 ・エラーコード : 映像、音声ともに正常
送 受	@GSS, 23, 1 @GSS, 23, 1, UNCONNECTED	OUT3 の HDCP の認証状態を取得。 ・HDCP の認証状態 : 未接続
送 受	@GSS, 24, 3 @GSS, 24, 3, 300	OUT4 のエラーコードを取得。 ・エラーコード : 映像信号が入力されておらず、音声信号は正常
関連項目	7.16.7 入力信号状態表示 7.16.8 表示機器状態表示	

@GES	モニタ EDID 情報取得
コマンド書式	@GES, channel, mode
返り値書式	@GES, channel, mode, status_1 (, status_2, status_3...)
パラメータ	<p>channel : 出力チャンネル 1 = OUT1 ~ 8 = OUT8 ※実装されているスロットボードのみ指定可能です</p> <p>mode : 取得するステータス 0 = 1~4 の全て, 1 = モニタ名, 2 = 解像度とピクセルクロック, 3 = HDMI 対応状況およびサンプリング構造と色深度 *1, 4 = 音声の対応状況と、サンプリング周波数, ビット長, チャンネル数および圧縮音声の対応状況 *2</p> <p>※1 HDMI に対応していない表示機器の場合「DVI」と返信します HDMI に対応している表示機器の場合「HDMI」と返信し、続けて対応しているサンプリング構造 (RGB, YCbCr 4:2:2, YCbCr 4:4:4 のうち対応しているものを/で区切って返信)-対応している色深度 (8, 10, 12 のうち対応しているものを/で区切って返信) の順で返信します</p> <p>※2 音声に対応していない表示機器の場合「AUDIO NOT SUPPORT」と返信します 音声に対応している表示機器の場合「LINEAR PCM」と返信し、続けて対応しているサンプリング周波数 (32, 44.1, 48, 88.2, 96, 176.4, 192 のうち対応しているものを/で区切って返信)-ビット長 (16, 20, 24 のうち対応しているものを/で区切って返信)-チャンネル数 (1~8 のいずれか)-圧縮音声に対応していれば「COMPRESSED AUDIO SUPPORT」の順で返信します</p>

実行例	送	@GES, 1, 0 ☐	OUT1 に接続された表示機器の EDID 情報を取得。
	受	@GES, 1, 0, MSD-EX1608, 1920x1080 148.50MHz, DVI, AUDIO NOT SUPPORT ☐	<ul style="list-style-type: none"> ・ モニタ名 : MSD-EX1608 ・ 解像度 : 1920x1080 ・ ピクセルクロック : 148.50MHz ・ HDMI : 非対応 ・ 音声 : 非対応
	送	@GES, 2, 0 ☐	OUT2 に接続された表示機器の EDID 情報を取得。
	受	@GES, 2, 0, MSD-4403-A, 1920x1200 154.00MHz, HDMI- RGB/YCbCr422/YCbCr444-24 BIT COLOR, LINEAR PCM-32/ 44.1/48kHz-16/20/24BIT-2 CHANNEL ☐	<ul style="list-style-type: none"> ・ モニタ名 : MSD-4403-A ・ 解像度 : 1920x1200 ・ ピクセルクロック : 154.00MHz ・ HDMI : 対応 ・ サンプリング構造 : RGB/YCbCr 4:2:2/ YCbCr 4:4:4 ・ 色深度 : 24BIT COLOR ・ 音声 : 対応 ・ サンプリング周波数 : 32/44.1/48kHz ・ ビット長 : 16/20/24BIT ・ チャンネル数 : 2CHANNEL ・ 圧縮音声 : 非対応
関連項目	7.16.9 表示機器のEDID情報表示		

@GIV	バージョン情報取得		
コマンド書式	@GIV ☐		
返り値書式	@GIV, id, ver ☐		
パラメータ	id : 製品型番		
	ver : ファームウェアバージョン		
実行例	送	@GIV ☐	製品の情報を取得。
	受	@GIV, MSD-EX1608, CPU-A=1.00, CPU-B=1.00 ☐	製品型番とファームウェアバージョンを返信。
関連項目	7.16.10 バージョン情報表示		



株式会社 アイ・ディ・ケイ
TEL (046) 200-0764 FAX (046) 200-0765
月曜～金曜 AM9:00～PM5:00

MSD-EX1608 取扱説明書 (コマンドガイド)
発行日 2015年11月11日 Ver.2.1.0

* 本書は改善の為、事前の予告無く変更することがあります。
* 本書の無断転載を禁じます。