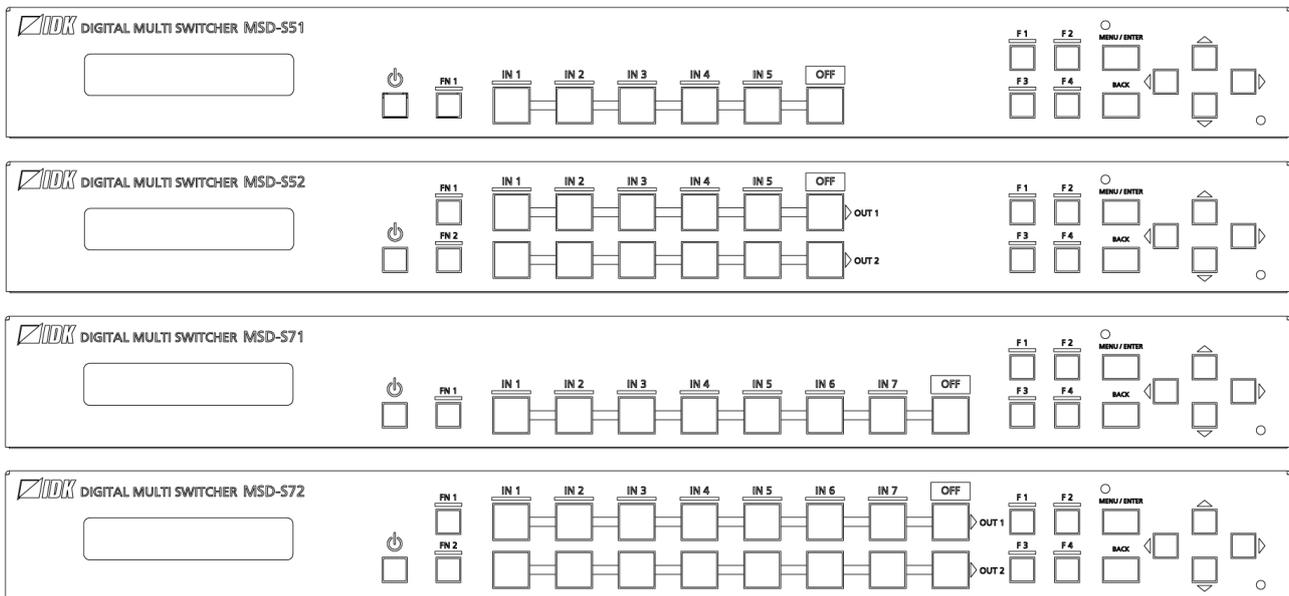


## デジタルマルチスイッチャ MSD-S シリーズ

MSD-S51 / MSD-S52 / MSD-S71 / MSD-S72

＜コマンドガイド＞

取扱説明書 Ver.1.5.0



- この度は、本製品をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。
- 本製品の性能を十分に引き出してご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。また、お読みになった後は、本製品近くの見やすい場所に保管してください。

## 商標について

- HDBaseT™および HDBaseT Alliance ロゴは、HDBaseT Alliance の登録商標です。
- HDMI、High-Definition Multimedia Interface、および HDMI ロゴ は、米国およびその他の国における HDMI Licensing Administrator, Inc. の商標または、登録商標です。
- PLink 商標は、日本、米国その他の国や地域における登録又は出願商標です。
- その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。  
なお、本文中において、®マークや™マークを省略している場合があります。

# この取扱説明書をお読みいただく前に

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

[www.idk.co.jp](http://www.idk.co.jp)

## 取扱説明書の分冊構成

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

### ■ ユーザーズガイド

[目的]

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

### ■ コマンドガイド (本書)

[目的]

- ・ RS-232C 通信および LAN 通信などによる外部制御をする。

## 目次

1	本書の概要 .....	5
2	通信仕様と設定 .....	5
2.1	RS-232C 通信 .....	5
2.1.1	RS-232C コネクタ仕様 .....	5
2.1.2	RS-232C 通信仕様 .....	5
2.1.3	RS-232C 通信の設定手順 .....	6
2.2	LAN 通信 .....	7
2.2.1	LAN コネクタ仕様 .....	7
2.2.2	LAN 通信仕様 .....	7
2.2.3	LAN 通信の設定手順 .....	8
2.2.4	TCP-IP コネクション数の制限と解決策 .....	10
3	コマンド .....	11
3.1	コマンド概要 .....	11
3.2	コマンド一覧 .....	12
3.3	コマンド詳細 .....	17
3.3.1	エラーステータス .....	17
3.3.2	本機の電源状態 .....	18
3.3.3	入出力チャンネル選択 .....	19
3.3.4	出力画角設定 .....	23
3.3.5	出力設定 .....	32
3.3.6	入力画角設定 .....	43
3.3.7	入力設定 .....	48
3.3.8	入力タイミング設定 .....	54
3.3.9	入力チャンネル自動切換設定 .....	64
3.3.10	画質調整 .....	67
3.3.11	出力音声設定 .....	74
3.3.12	入力音声設定 .....	81
3.3.13	EDID 設定 .....	85
3.3.14	RS-232C 設定 .....	92
3.3.15	LAN 設定 .....	94
3.3.16	制御コマンド設定 .....	98
3.3.17	プリセットメモリ設定 .....	113
3.3.18	ビットマップ設定 .....	121
3.3.19	オーバーレイビットマップ設定 .....	129
3.3.20	システム設定 .....	133
3.3.21	ステータス表示 .....	135

## 1 本書の概要

本書では、RS-232C 通信または LAN 通信を使用した、MSD-S51 / S52 / S71 / S72 を制御する通信コマンドについて説明します。

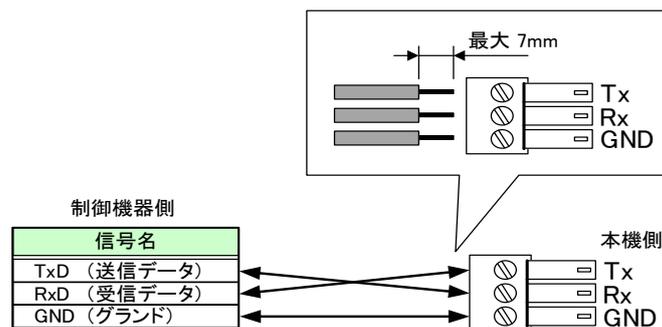
## 2 通信仕様と設定

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

### 2.1 RS-232C 通信

#### 2.1.1 RS-232C コネクタ仕様

付属のターミナルブロック (3 ピン) にケーブルを固定し、本機に接続してください。  
 なお、ケーブルは AWG 28 ~ AWG16 を推奨します。剥き線長さは最大 7 mm です。  
 必要に応じて RTS と CTS、DTR と DSR をショートしてください。



[図 2.1] ターミナルブロック (3 ピン) へのケーブルの接続方法

#### 2.1.2 RS-232C 通信仕様

RS-232C 通信仕様は次のとおりです。

[表 2.1] RS-232C 通信仕様

準拠規格	RS-232C
通信速度	4800 / 9600 / 14400 / 19200 / 38400 / 57600 / 115200 [bps]
データビット長	7 / 8 ビット
パリティチェック	なし / 奇数 / 偶数
ストップビット	1 / 2 ビット
X パラメータ	無効
フロー制御	なし
デリミタ	CR LF (復帰+改行, 16 進表記の 0D と 0A)
通信方式	全二重

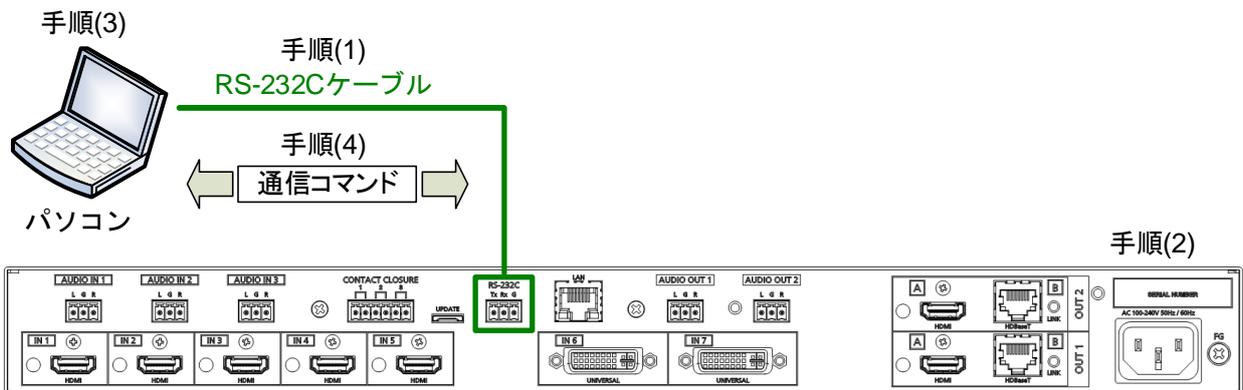
## 2.1.3 RS-232C 通信の設定手順

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

- (1) 制御機器と本機を RS-232C ケーブルで接続します。
- (2) 本機に RS-232C 通信設定をします。
  - ・ RS-232C 通信の設定：通信速度、データビット長、パリティチェック、ストップビット
  - ・ RS-232C 通信の動作モード：受信モード

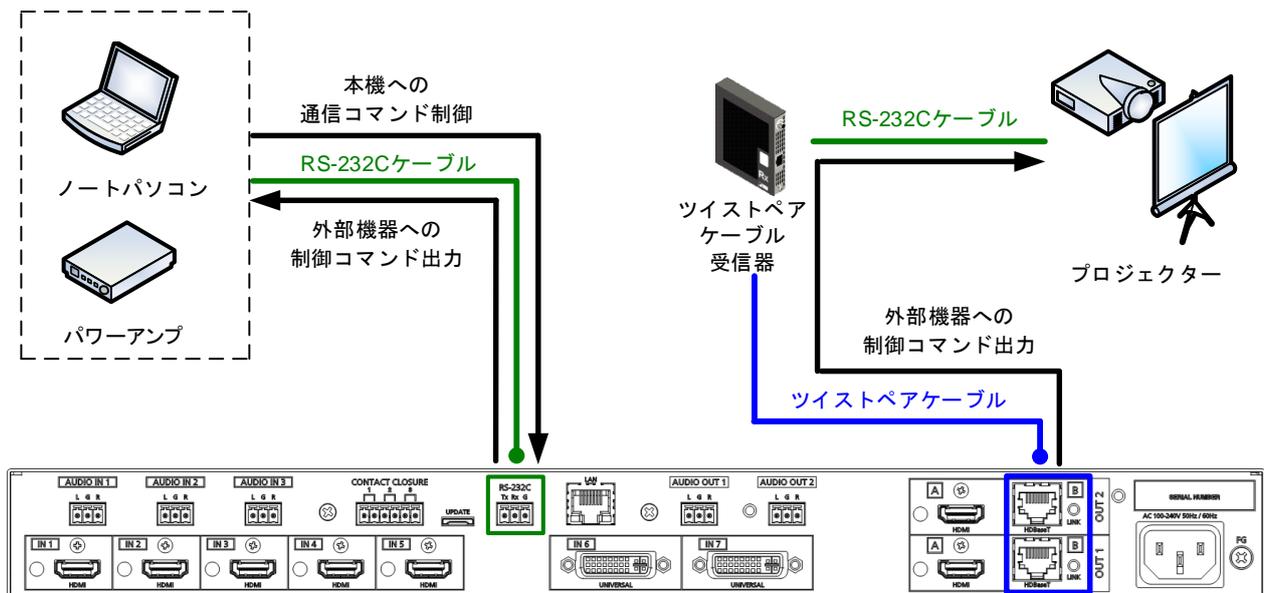
【参照：ユーザーズガイド】

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



[図 2.2] RS-232C 通信の設定手順

### ■ RS-232C 通信の動作例



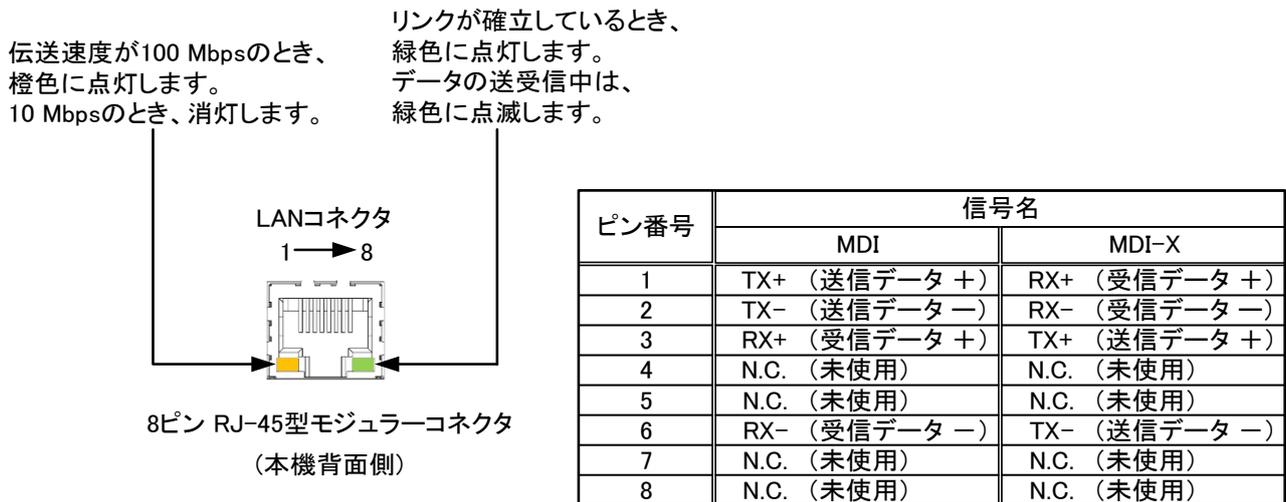
[図 2.3] RS-232C 通信の動作例

## 2.2 LAN 通信

### 2.2.1 LAN コネクタ仕様

LAN コネクタのピン配列は次のとおりです。

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



[図 2.4] LAN コネクタ仕様

### 2.2.2 LAN 通信仕様

LAN 通信仕様は次のとおりです。

[表 2.2] LAN 通信仕様

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

【注意】 同時に使用する事ができるコネクション数は最大 8 個です。

HDBT OUT1B と HDBT OUT2B の LAN 通信は、本機が電源オンのときに機能します。

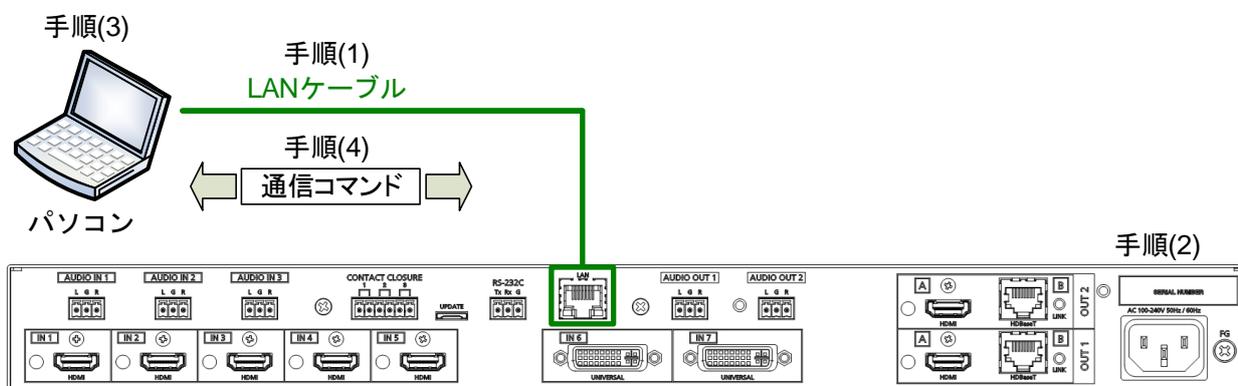
## 2.2.3 LAN 通信の設定手順

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

- (1) 制御機器と本機を LAN ケーブルで接続します。
- (2) 本機に LAN 通信設定をします。
  - ・ IP アドレス、サブネットマスク
  - ・ LAN 通信の動作モード：受信モード
  - ・ TCP ポート番号：23、1100、6000 ~ 6999 番

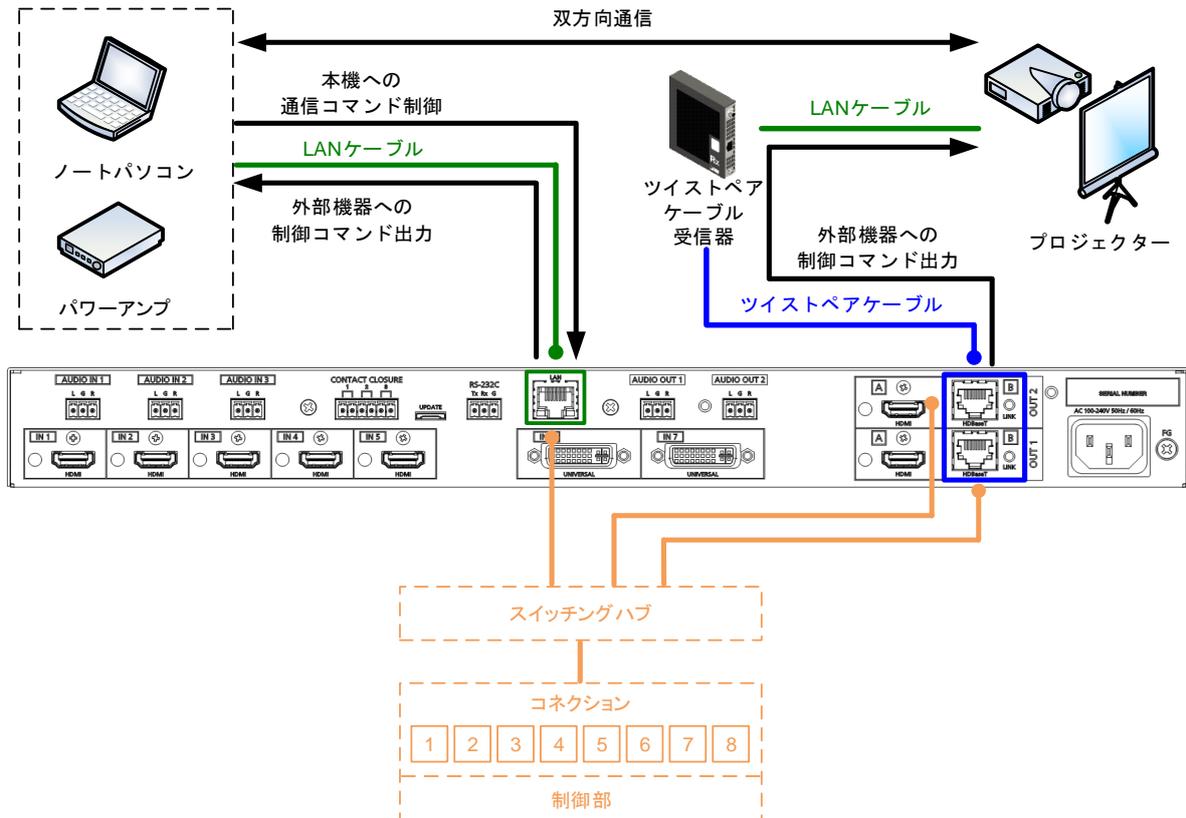
【参照：ユーザーズガイド】

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



【図 2.5】LAN 通信の設定手順

■ LAN 通信の動作例



[図 2.6] LAN 通信の動作例

## 2.2.4 TCP-IP コネクション数の制限と解決策

本機は、最大 8 コネクション (8 ポート) まで同時に接続することができます。ただし、同時に使用することができるコネクション数が限られているため、9 台以上のパソコンから制御をする場合、本機とのコネクションに失敗することがあります。

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

[表 2.3] 接続数を増やす方法

ユーザー側パソコンソフト		本機
TCP-IP コネクション	→	(1 ポート占有)
コマンド送信 (@xxx)	→	
	←	コマンド返信 (@xxx)
TCP-IP クローズ	→	(1 ポート解放)

【注意】 パソコン側から本機へ 30 秒間コマンドの送信がなかった場合、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します。そのため、パソコン側から再度コネクションを確立しないと通信ができなくなります。

再度コネクションを確立するためには、今まで繋いでいたパソコン側コネクションの切断処理をした後に、再度コネクションの確立処理をしてください。

(本機のポート数は 8 ポートのため、コネクションが繋がったままパソコン側の電源などが落とされた場合、永久にポートが占有されます。この占有を回避するため、パソコン側から通信コマンドが送信されない場合、本機はコネクションの切断処理をします。)

## 3 コマンド

---

本章では、コマンドの仕様について説明します。

### 3.1 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) の後に 3 文字の半角英字 (大文字、小文字) と、それに続くパラメータからなります。

文字や数字の間は、カンマ「,」 (16 進表記の 2C) で区切られます。コマンドの最後にデリミタ「`↵`」 (CR LF (復帰+改行, 16 進表記の 0D と 0A)) を送信することにより処理を実行します。

例 : @SPM,2 `↵`

#### ■ エラーがある場合

未定義のコマンドや書式に誤りがある場合はエラーコマンドを返します。

例 : @ABC,1 `↵`  
@ERR,1 `↵`

#### ■ HELP としての使い方

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

## 3.2 コマンド一覧

### ■ エラーステータス

コマンド	機能	ページ
@ERR	エラーステータス	17

### ■ 本機の電源状態

コマンド	機能	ページ
@GDS / @SDS	本機の電源状態	18

### ■ 入出力チャンネル選択

コマンド	機能	ページ
@GSW / @SSW	映像・音声チャンネル同時切換	19
@GPW / @SPW	映像・音声チャンネル同時切換	20
@GSV / @SSV	映像チャンネル切換	21
@GSA / @SSA	音声チャンネル切換	22
@GPI / @SPI	画面合成レイアウトパターン	22

### ■ 出力画角設定

コマンド	機能	ページ
@GOT / @SOT	出力解像度	23
@GTD	実際の出力解像度	24
@GUM / @SUM	シンク機器のアスペクト比	25
@GOP / @SOP	表示位置	26
@GOS / @SOS	表示サイズ	27
@GOM / @SOM	クロップ	28
@GBC / @SBC	背景色	29
@GTP / @STP	テストパターン	30
@OAS	出力画角設定初期化	31

### ■ 出力設定

コマンド	機能	ページ
@GVO / @SVO	出力信号設定	32
@GBO / @SBO	映像信号無入力時の出力映像	33
@GEN / @SEN	HDCP 出力モード	34
@GHR / @SHR	HDCP 認証エラー時のリトライ回数	35
@HAU	コネクションリセット	35
@GEQ / @SEQ	出力イコライザ	36
@GDM / @SDM	出力フォーマット	37
@GOA / @SOA	HDBaseT 出力ロングリーチモード	38
@GDC / @SDC	Deep Color 出力	39
@GFF / @SFF	映像切換効果	40
@GFT / @SFT	映像切換効果時間	41
@GCE / @SCE	CEC 接続	42

### ■ 入力画角設定

コマンド	機能	ページ
@GAP / @SAP	アスペクト比	43
@GAR / @SAR	アスペクト比の復元処理	43
@GOV / @SOV	オーバースキャン	44
@GNP / @SNP	表示位置	45
@GNS / @SNS	表示サイズ	46
@GNM / @SNM	クロップ	47
@IAS	入力画角設定初期化	47

### ■ 入力設定

コマンド	機能	ページ
@GIN / @SIN	DVI 入力コネクタの信号選択	48
@GDT / @SDT	映像信号の無入力監視	49
@GHE / @SHE	HDCP 入力の許可 / 禁止	49
@GIQ / @SIQ	入力イコライザ	50
@GAI / @SAI	アナログ入力の信号種別	51
@GID / @SID	入力映像信号 OFF の自動検出	52
@GFX / @SFX	入力信号ごと設定の固定	53

### ■ 入力タイミング設定

コマンド	機能	ページ
@AIS / @AIT	自動計測	54
@GHT / @SHT	水平総ピクセル数	55
@GHS / @SHS	水平取り込み開始位置	56
@GHD / @SHD	水平取り込み期間	57
@GVS / @SVS	垂直取り込み開始位置	58
@GVD / @SVD	垂直取り込み期間	59
@GIS / @SIS	取り込み開始位置の自動計測	60
@GSM / @SSM	未登録信号入力時の自動計測	60
@RTT	デジタル入力タイミングの初期化・アナログ入力タイミングの読み出し	61
@STT	アナログ入力タイミングの保存	62
@GTK / @STK	トラッキング	63

### ■ 入力チャンネル自動切換設定

コマンド	機能	ページ
@GAU / @SAU	自動切換優先度 OFF→ON	64
@GOF / @SOF	自動切換優先度 ON→OFF	65
@GMT / @SMT	自動切換後の検出無効時間	66
@GAD / @SAD	自動切換時のスイッチングモード	66

## ■ 画質調整

コマンド	機能	ページ
@GOB / @SOB	出力ブライトネス	67
@GOC / @SOC	出力コントラスト	68
@GGM / @SGM	出力ガンマ	69
@ODC	出力画質調整初期化	69
@GFL / @SFL	入力シャープネス	70
@GIB / @SIB	入力ブライトネス	70
@GIC / @SIC	入力コントラスト	71
@GHU / @SHU	入力色相	71
@GST / @SST	入力彩度	72
@GSU / @SSU	入力黒レベル	72
@IDC	入力画質調整初期化	73

## ■ 出力音声設定

コマンド	機能	ページ
@GUC / @SUC	出力音声選択	74
@GAV / @SAV	出力音声レベル	75
@SOL	出力音声レベル 相対値	75
@GOL	出力音声レベル リミット状態	76
@GAM / @SAM	音声ミュート	76
@GLO / @SLO	出力リップシンク	77
@GSF / @SSF	サンプリング周波数	78
@GFD	実際のサンプリング周波数	78
@GMD / @SMD	マルチチャンネル音声の出力	79
@GCH / @SCH	マルチチャンネル音声出力優先度	79
@GAT / @SAT	テストトーン	80

## ■ 入力音声設定

コマンド	機能	ページ
@GAS / @SAS	入力音声選択	81
@GIO / @SIO	入力音声レベルオフセット (音声入力コネクタごと)	82
@GSO / @SSO	入力音声レベルオフセット (音声入力チャンネルごと)	82
@SDZ	入力音声レベル 相対値	83
@GDZ	入力音声レベルのリミット状態	83
@GLY / @SLY	入力リップシンク	84
@GAW / @SAW	入力音声信号の安定待ち	84

### ■ EDID 設定

コマンド	機能	ページ
@GED / @SED	EDID 選択	85
@GVF / @SVF	入力解像度	86
@RME	EDID のコピー	87
@GHL / @SHL	HDMI / DVI 選択	87
@GHZ / @SHZ	フレームレート	88
@GDI / @SDI	Deep Color 入力	88
@GAF / @SAF	音声フォーマット	89
@GSP / @SSP	スピーカー構成	90

### ■ RS-232C 設定

コマンド	機能	ページ
@GCT / @SCT	RS-232C 通信の設定	92
@GCF / @SCF	RS-232C 通信の動作モード	93

### ■ LAN 設定

コマンド	機能	ページ
@GIP / @SIP	IP アドレス	94
@GSB / @SSB	サブネットマスク	94
@GGW / @SGW	ゲートウェイアドレス	95
@GMC	MAC アドレス表示	95
@GLP / @SLP	TCP ポート番号	96
@GLF / @SLF	LAN 通信の動作モード	97

### ■ 制御コマンド設定

コマンド	機能	ページ
@GEC / @SEC	制御コマンドの作成・編集 (通信コマンド制御)	98
@GEC / @SEC	制御コマンドの作成・編集 (受信データの表示)	100
@GEC / @SEC	制御コマンドの作成・編集 (コンタクトクローザ制御)	102
@GEC / @SEC	制御コマンドの作成・編集 (CEC 制御)	103
@GRC / @SRC	返信コマンドの作成・編集	104
@GCC / @SCC	制御コマンドの関連付け	105
@GTG / @STG	制御コマンド関連付けのトグル動作	107
@GUP / @SUP	制御コマンド電源オン時実行面	107
@EXC	制御コマンドの実行	108
@GSK / @SSK	FN ボタンの状態	108
@DEC	登録したコマンドまたは関連付けの消去	109
@GIT / @SIT	制御コマンド実行時の操作無効時間	109
@GTL / @STL	ファンクションボタンの点灯方法	110
@GTF / @STF	ファンクションボタン点滅時間	111
@GFA / @SFA	機能割り当て	112

## ■ プリセットメモリ設定

コマンド	機能	ページ
@RCM	クロスポイントメモリの読み出し	113
@RCV	クロスポイントメモリの読み出し (映像入力チャンネル設定)	113
@RCA	クロスポイントメモリの読み出し (音声入力チャンネル設定)	113
@SCM / @SEM	クロスポイントメモリの保存	114
@SCV / @SEV	クロスポイントメモリの保存 (映像入力チャンネル設定)	115
@SCA / @SEA	クロスポイントメモリの保存 (音声入力チャンネル設定)	116
@GCM / @ECM	クロスポイントメモリの編集	117
@GCV / @ECV	クロスポイントメモリの編集 (映像入力チャンネル設定)	118
@GCA / @ECA	クロスポイントメモリの編集 (音声入力チャンネル設定)	119
@RPM	プリセットメモリの読み出し	119
@SPM	プリセットメモリの保存	120
@GMU / @SMU	電源オン時の設定	120

## ■ ビットマップ設定

コマンド	機能	ページ
@GBM / @SBM	ビットマップの出力	121
@GBB / @SBB	背景色	122
@GBT / @SBT	アスペクト比	123
@GZP / @SZP	表示位置	124
@GBA / @SBA	入力チャンネル割り当て	125
@GPB / @SPB	電源オン時のビットマップ出力	126
@GBD / @SBD	メモリエリアの分割	127
@GBV	メモリエリアの使用状態	127
@GFZ / @SFZ	フリーズ	128
@CAP	出力映像のキャプチャ	128

## ■ オーバーレイビットマップ設定

コマンド	機能	ページ
@GZM / @SZM	オーバーレイビットマップの出力	129
@GZO / @SZO	表示位置	130
@GZT / @SZT	透過設定	131
@GBL / @SBL	ブレンディング	132

## ■ システム設定

コマンド	機能	ページ
@GLS / @SLS	ボタンロック	133
@GLM / @SLM	ボタンロック対象の設定	133
@GBZ / @SBZ	ブザー音	134

## ■ ステータス表示

コマンド	機能	ページ
@GSS	入力信号・シンク機器状態	135
@GES	シンク機器の EDID 情報	139
@GHC	システムチェック状態	140
@GIV	バージョン情報	140

### 3.3 コマンド詳細

コマンドの詳細について説明します。

説明文中で表示される“MAIN”と“PinP”は、シンク機器に表示されるメインウィンドウとサブウィンドウのことです。

省略可能な記述はカッコ“( )”で記載しています。

本書では MSD-S72 の入出力コネクタ数で説明しています。他の機種を操作の際は、入出力数に準じたパラメータに置き換えてご使用ください。

#### 3.3.1 エラーステータス

@ERR	エラーステータス
説明	コマンドが実行されないときの返信です。
返信	@ERR, error [↓]
パラメータ	error : エラーステータス 1 = 書式、値にエラーがあります。 2 = 未定義のコマンドまたはコマンドの書式に誤りがあります。 3 = 現在使用できないコマンドです。 4 = なし。 5 = 制御コマンドが登録されていないため、実行できません。 6 = 制御コマンドを実行中のため、コマンドを処理することができません。 7 = 入力タイミングの自動計測に失敗しました。 8 = シンク機器からの EDID の読み出しに失敗しました。 9 = なし。 10 = 制御コマンドが停止条件により停止しました。 11 = 制御コマンドがリトライオーバーにより停止しました。 12 = PJLink の制御コマンドがパスワードの不一致により停止しました。 13 = キャプチャする入力映像のサイズが確保されているメモリのサイズより大きいため、キャプチャすることができません。 14 = 入力映像のキャプチャに失敗しました。
取得例	@IOS [↓] @ERR,2 [↓] @IOS コマンド送信。 コマンド書式エラー。
備考	—

### 3.3.2 本機の電源状態

@GDS / @SDS		本機の電源状態
取得	送信	@GDS ↵
	返信	@GDS, startup ↵
設定	送信	@SDS, startup ↵
	返信	@SDS, startup ↵
パラメータ		startup : 起動状態 0 = OFF (スタンバイ), 1 = ON (電源オン)
取得例		@GDS ↵ @GDS,1 ↵
		本機の起動状態を取得。 ON (電源オン) 状態
設定例		@SDS,1 ↵ @SDS,1 ↵
		本機を ON (電源オン) 状態に設定。 正常終了
備考		—

### 3.3.3 入出力チャンネル選択

@GSW / @SSW		映像・音声チャンネル同時切換
取得	送信	@GSW <input type="checkbox"/>
	返信	@GSW, video_main_1, audio_main_1, video_main_2, audio_main_2 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SSW, input, output (, input, output) <input type="checkbox"/>
	返信	@SSW, input, output (, input, output) <input type="checkbox"/>
パラメータ		video_main_1-2 : 映像入力チャンネル OUT1 / OUT2 メインウインドウ audio_main_1-2 : 音声入力チャンネル OUT1 / OUT2 メインウインドウ 0 (OFF) ※初期値, 1 = IN1 ~ 7 = IN7
		input : 映像・音声入力チャンネル 0 (OFF) ※初期値, 1 = IN1 ~ 7 = IN7
		output : 映像・音声出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 メインウインドウ, 2 = OUT2 メインウインドウ
取得例		@GSW <input type="checkbox"/> @GSW,2,2,1,1 <input type="checkbox"/>
		入力チャンネルの状態を取得。 ・ OUT1 メインウインドウ 映像入力チャンネル = IN2 ・ OUT1 メインウインドウ 音声入力チャンネル = IN2 ・ OUT2 メインウインドウ 映像入力チャンネル = IN1 ・ OUT2 メインウインドウ 音声入力チャンネル = IN1
設定例		@SSW,1,0 <input type="checkbox"/> @SSW,1,0 <input type="checkbox"/>
		全出力の入力チャンネルを IN1 に設定。 正常終了
備考		—

@GPW / @SPW		映像・音声チャンネル同時切換
取得	送信	@GPW 
	返信	@GPW, video_main_1, audio_main_1, video_main_2, audio_main_2, video_pinp_1, audio_pinp_1, video_pinp_2, audio_pinp_2 
設定	送信	@SPW, input, output (, input, output...) 
	返信	@SPW, input, output (, input, output...) 
パラメータ		video_main_1-2 : 映像入力チャンネル OUT1 / OUT2 メインウインドウ audio_main_1-2 : 音声入力チャンネル OUT1 / OUT2 メインウインドウ video_pinp_1-2 : 映像入力チャンネル OUT1 / OUT2 サブウインドウ audio_pinp_1-2 : 音声入力チャンネル OUT1 / OUT2 サブウインドウ (未使用) 0 (OFF) ※初期値, 1 = IN1 ~ 7 = IN7
		input : 映像・音声入力チャンネル 0 (OFF) ※初期値, 1 = IN1 ~ 7 = IN7
		output : 映像・音声出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 メインウインドウ, 2 = OUT2 メインウインドウ, 201 = OUT1 サブウインドウ, 202 = OUT2 サブウインドウ
取得例		@GPW 
		@GPW,2,2,1,1,3,0,4,0  入力チャンネルの状態を取得。 ・ OUT1 メインウインドウ 映像入力チャンネル = IN2 ・ OUT1 メインウインドウ 音声入力チャンネル = IN2 ・ OUT2 メインウインドウ 映像入力チャンネル = IN1 ・ OUT2 メインウインドウ 音声入力チャンネル = IN1 ・ OUT1 サブウインドウ 映像入力チャンネル = IN3 ・ OUT2 サブウインドウ 映像入力チャンネル = IN4
設定例		@SPW,1,0 
		@SPW,1,0  全出力の入力チャンネルを IN1 に設定。 正常終了
備考		—

@GSV / @SSV		映像チャンネル切換
取得	送信	@GSV 
	返信	@GSV, video_main_1, video_main_2 
設定	送信	@SSV, input, output (, input, output) 
	返信	@SSV, input, output (, input, output) 
パラメータ	video_main_1-2 : 映像入力チャンネル OUT1 / OUT2 メインウインドウ 0 = OFF ※初期値, 1 = IN1 ~ 7 = IN7	
	input : 映像入力チャンネル 0 = OFF ※初期値, 1 = IN1 ~ 7 = IN7	
	output : 映像出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 メインウインドウ, 2 = OUT2 メインウインドウ	
取得例	@GSV 	
	@GSV,2,1 	
		映像入力チャンネルの状態を取得。 ・ OUT1 メインウインドウ = IN2 ・ OUT2 メインウインドウ = IN1
設定例	@SSV,1,0 	
	@SSV,1,0 	
		全出力の映像入力チャンネルを IN1 に設定。 正常終了
備考	—	

@GSA / @SSA		音声チャンネル切換
取得	送信	@GSA
	返信	@GSA, audio_main_1, audio_main_2
設定	送信	@SSA, input, output (, input, output)
	返信	@SSA, input, output (, input, output)
パラメータ		audio_main_1-2 : 音声入力チャンネル OUT1 / OUT2 メインウインドウ 0 = OFF ※初期値, 1 = IN1 ~ 7 = IN7
		input : 音声入力チャンネル 0 = OFF ※初期値, 1 = IN1 ~ 7 = IN7
		output : 音声出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 メインウインドウ, 2 = OUT2 メインウインドウ
取得例		@GSA
		@GSA,1,2
		音声入力チャンネルの状態を取得。 ・ OUT1 メインウインドウ = IN1 ・ OUT2 メインウインドウ = IN2
設定例		@SSA,1,1
		@SSA,1,1
		OUT1 の音声入力チャンネルを IN1 に設定。 正常終了
備考		—

@GPI / @SPI		画面合成レイアウトパターン
取得	送信	@GPI
	返信	@GPI, pinp_1, pinp_2
設定	送信	@SPI, output, pinp (, output, pinp)
	返信	@SPI, output, pinp (, output, pinp)
パラメータ		output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1, 2 = OUT2
		pinp_1-2 : 画面合成レイアウトパターン OUT1 / OUT2 pinp : 画面合成レイアウトパターン 0 = OFF ※初期値, 1 = PinP PATTERN1, 2 = PinP PATTERN2, 3 = PinP PATTERN3, 4 = PinP PATTERN4, 5 = PinP PATTERN5
取得例		@GPI
		@GPI,2,4
		画面合成レイアウトパターンを取得。 ・ OUT1 = PinP PATTERN2 ・ OUT2 = PinP PATTERN4
設定例		@SPI,1,0
		@SPI,1,0
		OUT1 の画面合成レイアウトパターンを OFF に設定。 正常終了
備考		—

## 3.3.4 出力画角設定

@GOT / @SOT		出力解像度																														
取得	送信	@GOT ↵																														
	返信	@GOT, resolution_1, resolution_2 ↵																														
設定	送信	@SOT, output, resolution, (, output, resolution) ↵																														
	返信	@SOT, output, resolution, (, output, resolution) ↵																														
パラメータ		<p>output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1, 2 = OUT2</p> <p>resolution_1-2 : 出力解像度 OUT1 / OUT2</p> <p>resolution : 出力解像度</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">1 = VGA (640x480),</td> <td style="width: 50%;">3 = XGA (1024x768),</td> </tr> <tr> <td>4 = WXGA (1280x768),</td> <td>5 = WXGA (1280x800),</td> </tr> <tr> <td>6 = QuadVGA (1280x960),</td> <td>7 = SXGA (1280x1024),</td> </tr> <tr> <td>8 = WXGA (1360x768),</td> <td>9 = WXGA (1366x768),</td> </tr> <tr> <td>10 = SXGA+ (1400x1050),</td> <td>11 = WXGA+ (1440x900),</td> </tr> <tr> <td>12 = WXGA++ (1600x900),</td> <td>13 = UXGA (1600x1200),</td> </tr> <tr> <td>14 = WSXGA+ (1680x1050),</td> <td>15 = VESAHD (1920x1080),</td> </tr> <tr> <td>16 = WUXGA (1920x1200),</td> <td>17 = QWXGA (2048x1152),</td> </tr> <tr> <td>19 = 480p 59.94Hz,</td> <td>21 = 576p 50Hz,</td> </tr> <tr> <td>22 = 720p 50Hz,</td> <td>23 = 720p 59.94Hz,</td> </tr> <tr> <td>24 = 720p 60Hz,</td> <td>25 = 1080i 50Hz,</td> </tr> <tr> <td>26 = 1080i 59.94Hz,</td> <td>27 = 1080i 60Hz,</td> </tr> <tr> <td>28 = 1080p 50Hz,</td> <td>29 = 1080p 59.94Hz,</td> </tr> <tr> <td>30 = 1080p 60Hz,</td> <td>200 = AUTO-A ※初期値,</td> </tr> <tr> <td></td> <td>201 = AUTO-B</td> </tr> </table>	1 = VGA (640x480),	3 = XGA (1024x768),	4 = WXGA (1280x768),	5 = WXGA (1280x800),	6 = QuadVGA (1280x960),	7 = SXGA (1280x1024),	8 = WXGA (1360x768),	9 = WXGA (1366x768),	10 = SXGA+ (1400x1050),	11 = WXGA+ (1440x900),	12 = WXGA++ (1600x900),	13 = UXGA (1600x1200),	14 = WSXGA+ (1680x1050),	15 = VESAHD (1920x1080),	16 = WUXGA (1920x1200),	17 = QWXGA (2048x1152),	19 = 480p 59.94Hz,	21 = 576p 50Hz,	22 = 720p 50Hz,	23 = 720p 59.94Hz,	24 = 720p 60Hz,	25 = 1080i 50Hz,	26 = 1080i 59.94Hz,	27 = 1080i 60Hz,	28 = 1080p 50Hz,	29 = 1080p 59.94Hz,	30 = 1080p 60Hz,	200 = AUTO-A ※初期値,		201 = AUTO-B
1 = VGA (640x480),	3 = XGA (1024x768),																															
4 = WXGA (1280x768),	5 = WXGA (1280x800),																															
6 = QuadVGA (1280x960),	7 = SXGA (1280x1024),																															
8 = WXGA (1360x768),	9 = WXGA (1366x768),																															
10 = SXGA+ (1400x1050),	11 = WXGA+ (1440x900),																															
12 = WXGA++ (1600x900),	13 = UXGA (1600x1200),																															
14 = WSXGA+ (1680x1050),	15 = VESAHD (1920x1080),																															
16 = WUXGA (1920x1200),	17 = QWXGA (2048x1152),																															
19 = 480p 59.94Hz,	21 = 576p 50Hz,																															
22 = 720p 50Hz,	23 = 720p 59.94Hz,																															
24 = 720p 60Hz,	25 = 1080i 50Hz,																															
26 = 1080i 59.94Hz,	27 = 1080i 60Hz,																															
28 = 1080p 50Hz,	29 = 1080p 59.94Hz,																															
30 = 1080p 60Hz,	200 = AUTO-A ※初期値,																															
	201 = AUTO-B																															
取得例		@GOT ↵																														
		@GOT,7,29 ↵																														
		出力解像度を取得。 ・ OUT1 = SXGA ・ OUT2 = 1080p 59.94Hz																														
設定例		@SOT,1,11 ↵																														
		@SOT,1,11 ↵																														
		OUT1 の出力解像度を WXGA+に設定。 正常終了																														
備考		—																														

@GTD		実際の出力解像度
取得	送信	@GTD <input type="checkbox"/>
	返信	@GTD, resolution_1, resolution_2 <input type="checkbox"/>
パラメータ		resolution_1-2 : 実際の出力解像度 OUT1 / OUT2 1 = VGA (640x480), 2 = WXGA (1280x768), 3 = XGA (1024x768), 4 = WXGA (1280x768), 5 = WXGA (1280x800), 6 = QuadVGA (1280x960), 7 = SXGA (1280x1024), 8 = WXGA (1360x768), 9 = WXGA (1366x768), 10 = SXGA+ (1400x1050), 11 = WXGA+ (1440x900), 12 = WXGA++ (1600x900), 13 = UXGA (1600x1200), 14 = WSXGA+ (1680x1050), 15 = VESAHD (1920x1080), 16 = WUXGA (1920x1200), 17 = QWXGA (2048x1152), 19 = 480p 59.94Hz, 20 = 480p 60Hz, 21 = 576p 50Hz, 22 = 720p 50Hz, 23 = 720p 59.94Hz, 24 = 720p 60Hz, 25 = 1080i 50Hz, 26 = 1080i 59.94Hz, 27 = 1080i 60Hz, 28 = 1080p 50Hz, 29 = 1080p 59.94Hz ※初期値, 30 = 1080p 60Hz
取得例		@GTD <input type="checkbox"/>
		@GTD,29,24 <input type="checkbox"/> 実際の出力解像度を取得。 ・ OUT1 = 1080p 59.94Hz ・ OUT2 = 720p 60Hz
備考		実際に出力している解像度を返信します。 【参照 : @GOT / @SOT 出力解像度 (P.23)】

@GUM / @SUM		シンク機器のアスペクト比
取得	送信	@GUM
	返信	@GUM, aspect_main_1, aspect_main_2, aspect_pinp_1, aspect_pinp_2
設定	送信	@SUM, output, aspect (, output, aspect...)
	返信	@SUM, output, aspect (, output, aspect...)
パラメータ		<p>output : 出力チャンネル  0 = 全出力,  1 = OUT1 メインウインドウ,  2 = OUT2 メインウインドウ,  201 = OUT1 サブウインドウ,  202 = OUT2 サブウインドウ</p> <p>aspect_main_1-2 : シンク機器のアスペクト比 OUT1 / OUT2 メインウインドウ  aspect_pinp_1-2 : シンク機器のアスペクト比 OUT1 / OUT2 サブウインドウ  aspect : シンク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</p>
取得例		@GUM
		@GUM,4,1,1,3
		<p>接続されているシンク機器のアスペクト比を取得。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ OUT1 メインウインドウ = 16:9</li> <li>・ OUT2 メインウインドウ = 4:3</li> <li>・ OUT1 サブウインドウ = 4:3</li> <li>・ OUT2 サブウインドウ = 5:3</li> </ul>
設定例		@SUM,1,4
		@SUM,1,4
		<p>OUT1 メインウインドウに、16:9 のシンク機器を接続するに設定。  正常終了</p>
備考		—

@GOP / @SOP		表示位置
取得	送信	@GOP [↵]
	返信	@GOP, h_position_main_1, v_position_main_1, h_position_main_2, v_position_main_2, h_position_pinp_1, v_position_pinp_1, h_position_pinp_2, v_position_pinp_2 [↵]
設定	送信	@SOP, output, h_position, v_position (, output, h_position, v_position...) [↵]
	返信	@SOP, output, h_position, v_position (, output, h_position, v_position...) [↵]
パラメータ		<p>output : 出力チャンネル  0 = 全出力,  1 = OUT1 メインウインドウ,  2 = OUT2 メインウインドウ,  201 = OUT1 サブウインドウ,  202 = OUT2 サブウインドウ</p> <p>h_position_main_1-2 : 水平表示位置 [ピクセル] OUT1 / OUT2 メインウインドウ  h_position_pinp_1-2 : 水平表示位置 [ピクセル] OUT1 / OUT2 サブウインドウ  h_position : 水平表示位置 [ピクセル]  - 水平出力表示サイズ設定 ~ + 水平出力解像度 [1 ピクセル単位]  ※初期値 下表参照</p> <p>v_position_main_1-2 : 垂直表示位置 [ライン] OUT1 / OUT2 メインウインドウ  v_position_pinp_1-2 : 垂直表示位置 [ライン] OUT1 / OUT2 サブウインドウ  v_position : 垂直表示位置 [ライン]  - 垂直出力表示サイズ設定 ~ + 垂直出力解像度 [1 ライン単位]  ※初期値 下表参照</p>
取得例		<p>@GOP [↵]  @GOP,0,0,1440,0,0,0,30,30 [↵]</p> <p>出力表示位置を取得。(水平、垂直)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ OUT1 メインウインドウ = (0, 0)</li> <li>・ OUT2 メインウインドウ = (1440, 0)</li> <li>・ OUT1 サブウインドウ = (0, 0)</li> <li>・ OUT2 サブウインドウ = (30, 30)</li> </ul>
設定例		<p>@SOP,1,5,20 [↵]  @SOP,1,5,20 [↵]</p> <p>OUT1 メインウインドウの表示位置を (5, 20) に設定。  正常終了</p>
備考		<p>現在表示されている PinP PATTERN ごとに設定します。  OFF の場合、サブウインドウの設定はできません。取得値は 0 を返信します。  【参照 : @GPI / @SPI 画面合成レイアウトパターン (P.22)】</p>

[表 3.1] 表示位置の初期値 (解像度が 1080p のとき)

設定	画面合成 レイアウト	初期値	
		水平	垂直
MAIN	—	0	0
	P1	0	0
	P2	0	0
	P3	0	0
	P4	0	0
	P5	0	270

設定	画面合成 レイアウト	初期値	
		水平	垂直
PinP	—	— (なし)	
	P1	80	45
	P2	1360	45
	P3	80	765
	P4	1360	765
	P5	960	270

@GOS / @SOS		表示サイズ
取得	送信	@GOS [↵]
	返信	@GOS, h_size_main_1, v_size_main_1, h_size_main_2, v_size_main_2, h_size_pinp_1, v_size_pinp_1, h_size_pinp_2, v_size_pinp_2 [↵]
設定	送信	@SOS, output, h_size, v_size (, output, h_size, v_size...) [↵]
	返信	@SOS, output, h_size, v_size (, output, h_size, v_size...) [↵]
パラメータ		<p>output : 出力チャンネル  0 = 全出力,  1 = OUT1 メインウインドウ,  2 = OUT2 メインウインドウ,  201 = OUT1 サブウインドウ,  202 = OUT2 サブウインドウ</p> <p>h_size_main_1-2 : 水平表示サイズ [ピクセル] OUT1 / OUT2 メインウインドウ  h_size_pinp_1-2 : 水平表示サイズ [ピクセル] OUT1 / OUT2 サブウインドウ  h_size : 水平表示サイズ [ピクセル]  水平出力解像度 ÷ 4 ~ 水平出力解像度 × 4 [1 ピクセル単位]  ※初期値 下表参照</p> <p>v_size_main_1-2 : 垂直表示サイズ [ライン] OUT1 / OUT2 メインウインドウ  v_size_pinp_1-2 : 垂直表示サイズ [ライン] OUT1 / OUT2 サブウインドウ  v_size : 垂直表示サイズ [ライン]  垂直出力解像度 ÷ 4 ~ 垂直出力解像度 × 4 [1 ライン単位]  ※初期値 下表参照</p>
取得例		<p>@GOS [↵]  @GOS,1920,1080,480,270,960,540,960,540 [↵]</p> <p>出力表示サイズを取得。  ・ OUT1 メインウインドウ = 1920x1080  ・ OUT2 メインウインドウ = 480x270  ・ OUT1 サブウインドウ = 960x540  ・ OUT2 サブウインドウ = 960x540</p>
設定例		<p>@SOS,2,1920,1080 [↵]  @SOS,2,1920,1080 [↵]</p> <p>OUT2 メインウインドウの表示サイズを 1920x1080 に設定。  正常終了</p>
備考		<p>現在表示されている PinP PATTERN ごとに設定します。  OFF の場合、サブウインドウの設定はできません。取得値は 0 を返信します。  【参照 : @GPI / @SPI 画面合成レイアウトパターン (P.22)】</p>

[表 3.2] 表示サイズの初期値 (解像度が 1080p のとき)

設定	画面合成 レイアウト	初期値	
		水平	垂直
MAIN	—	1920	1080
	P1	1920	1080
	P2	1920	1080
	P3	1920	1080
	P4	1920	1080
	P5	960	540

設定	画面合成 レイアウト	初期値	
		水平	垂直
PinP	—	— (なし)	
	P1	480	270
	P2	480	270
	P3	480	270
	P4	480	270
	P5	960	540

@GOM / @SOM		クロープ
取得	送信	@GOM, output <input type="checkbox"/>
	返信	@GOM, output, left, right, top, bottom <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SOM, output, left, right, top, bottom <input type="checkbox"/>
	返信	@SOM, output, left, right, top, bottom <input type="checkbox"/>
パラメータ	output : 出力チャンネル 1 = OUT1 メインウインドウ, 2 = OUT2 メインウインドウ, 201 = OUT1 サブウインドウ, 202 = OUT2 サブウインドウ	
	left : 左側クロープ 水平出力表示位置 (ただし 0 以上) ~ 右側クロープ [1 ピクセル単位] ※初期値 下表参照	
	right : 右側クロープ 左側クロープ ~ 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) [1 ピクセル単位] ※初期値 下表参照	
	top : 上側クロープ 垂直出力表示位置 (ただし 0 以上) ~ 下側クロープ [1 ライン単位] ※初期値 下表参照	
	bottom : 下側クロープ 上側クロープ ~ 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) [1 ライン単位] ※初期値 下表参照	
取得例	@GOM,1 <input type="checkbox"/>	
	@GOM,1,0,1920,0,1080 <input type="checkbox"/> OUT1 メインウインドウの出力クロープを取得。 左側 0、右側 1920、上側 0、下側 1080	
設定例	@SOM,1,0,1920,0,1080 <input type="checkbox"/>	
	@SOM,1,0,1920,0,1080 <input type="checkbox"/> OUT1 メインウインドウの出力クロープを、左側 0、右側 1920、上側 0、下側 1080 に設定。 正常終了	
備考	現在表示されている PinP PATTERN ごとに設定します。 OFF の場合、サブウインドウの設定はできません。取得値は 0 を返信します。 【参照 : @GPI / @SPI 画面合成レイアウトパターン (P.22)】	

【表 3.3】クロープの初期値 (解像度が 1080p のとき)

設定	画面合成レイアウト	初期値			
		左	右	上	下
MAIN	—	0	1920	0	1080
	P1	0	1920	0	1080
	P2	0	1920	0	1080
	P3	0	1920	0	1080
	P4	0	1920	0	1080
	P5	0	960	270	810

設定	画面合成レイアウト	初期値			
		左	右	上	下
PinP	—	— (なし)			
	P1	80	560	45	315
	P2	1360	1840	45	315
	P3	80	560	765	1035
	P4	1360	1840	765	1035
	P5	960	1920	270	810

@GBC / @SBC		背景色
取得	送信	@GBC, output <input type="checkbox"/>
	返信	@GBC, output, red, green, blue <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SBC, output, red, green, blue <input type="checkbox"/>
	返信	@SBC, output, red, green, blue <input type="checkbox"/>
パラメータ		output : 出力チャンネル 1 = OUT1, 2 = OUT2  red   : 背景色 (赤) green : 背景色 (緑) blue  : 背景色 (青) 0 ~ 255 ※初期値 0 (黒)
取得例		@GBC,1 <input type="checkbox"/> @GBC,1,128,128,128 <input type="checkbox"/>  OUT1 出力映像の背景色を取得。 ・ red   = 128 ・ green = 128 ・ blue  = 128 (灰色)
設定例		@SBC,1,128,128,128 <input type="checkbox"/> @SBC,1,128,128,128 <input type="checkbox"/>  OUT1 出力映像の背景色を RGB すべて 128 (灰色) に設定。 正常終了
備考		—

@GTP / @STP		テストパターン																		
取得	送信	@GTP <input type="checkbox"/>																		
	返信	@GTP, pattern_1, scroll_1, pattern_2, scroll_2 <input type="checkbox"/>																		
設定	送信	@STP, output, pattern, scroll (, output, pattern, scroll) <input type="checkbox"/>																		
	返信	@STP, output, pattern, scroll (, output, pattern, scroll) <input type="checkbox"/>																		
パラメータ	<p>output : 出力チャンネル 1 = OUT1, 2 = OUT2</p> <p>pattern_1-2 : テストパターン OUT1 / OUT2 pattern : テストパターン</p> <table border="0"> <tr> <td>0 = OFF ※初期値,</td> <td>1 = V-COLOR BAR,</td> </tr> <tr> <td>2 = H-COLOR BAR,</td> <td>3 = V-GRAY SCALE,</td> </tr> <tr> <td>4 = H-GRAY SCALE,</td> <td>5 = VERTICAL RAMP,</td> </tr> <tr> <td>6 = HORIZONTAL RAMP,</td> <td>7 = 100% WHITE RASTER,</td> </tr> <tr> <td>8 = 50% WHITE RASTER,</td> <td>9 = RED RASTER,</td> </tr> <tr> <td>10 = GREEN RASTER,</td> <td>11 = BLUE RASTER,</td> </tr> <tr> <td>12 = CROSS HATCH,</td> <td>13 = OUTPUT FRAME,</td> </tr> <tr> <td>14 = VERTICAL STRIPE,</td> <td>15 = HORIZONTAL STRIPE,</td> </tr> <tr> <td>16 = VERTICAL ZEBRA,</td> <td>17 = HORIZONTAL ZEBRA</td> </tr> </table> <p>テストパターン番号 1 ~ 6、16、17 はスクロールができます。</p> <p>scroll_1-2 : スクロール OUT1 / OUT2 scroll : 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 1 フレームごとにスクロールするピクセル数は、「設定値×3」の値です。</p>		0 = OFF ※初期値,	1 = V-COLOR BAR,	2 = H-COLOR BAR,	3 = V-GRAY SCALE,	4 = H-GRAY SCALE,	5 = VERTICAL RAMP,	6 = HORIZONTAL RAMP,	7 = 100% WHITE RASTER,	8 = 50% WHITE RASTER,	9 = RED RASTER,	10 = GREEN RASTER,	11 = BLUE RASTER,	12 = CROSS HATCH,	13 = OUTPUT FRAME,	14 = VERTICAL STRIPE,	15 = HORIZONTAL STRIPE,	16 = VERTICAL ZEBRA,	17 = HORIZONTAL ZEBRA
0 = OFF ※初期値,	1 = V-COLOR BAR,																			
2 = H-COLOR BAR,	3 = V-GRAY SCALE,																			
4 = H-GRAY SCALE,	5 = VERTICAL RAMP,																			
6 = HORIZONTAL RAMP,	7 = 100% WHITE RASTER,																			
8 = 50% WHITE RASTER,	9 = RED RASTER,																			
10 = GREEN RASTER,	11 = BLUE RASTER,																			
12 = CROSS HATCH,	13 = OUTPUT FRAME,																			
14 = VERTICAL STRIPE,	15 = HORIZONTAL STRIPE,																			
16 = VERTICAL ZEBRA,	17 = HORIZONTAL ZEBRA																			
取得例	@GTP <input type="checkbox"/>																			
	@GTP,3,1,0,0 <input type="checkbox"/>																			
		<p>テストパターンの出力設定を取得。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ OUT1 = V-GRAY SCALE、スクロールは 3 ピクセル / フレーム</li> <li>・ OUT2 = テストパターンを出力しない</li> </ul>																		
設定例	@STP,1,1,0 <input type="checkbox"/>																			
	@STP,1,1,0 <input type="checkbox"/>																			
		<p>OUT1 にスクロールしない V-COLOR BAR の表示を設定。 正常終了</p>																		
備考	—																			

@OAS		出力画角設定初期化
設定	送信	@OAS, output ↵
	返信	@OAS, output ↵
パラメータ		output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 メインウインドウ, 2 = OUT2 メインウインドウ, 201 = OUT1 サブウインドウ, 202 = OUT2 サブウインドウ
設定例		@OAS,0 ↵ @OAS,0 ↵
		全出力チャンネルの次の項目を初期化する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ @GOP / @SOP 表示位置 (P.26)</li> <li>・ @GOS / @SOS 表示サイズ (P.27)</li> <li>・ @GOM / @SOM クロップ (P.28)</li> </ul> 正常終了
備考		現在表示されている PinP PATTEN の設定が初期化されます。 【参照 : @GPI / @SPI 画面合成レイアウトパターン (P.22) 】

## 3.3.5 出力設定

@GVO / @SVO		出力信号設定
取得	送信	@GVO [↵]
	返信	@GVO, signal_1A, signal_1B, signal_2A, signal_2B [↵]
設定	送信	@SVO, output, signal (, output, signal···) [↵]
	返信	@SVO, output, signal (, output, signal···) [↵]
パラメータ		output : 出力コネクタ 0 = 全出力, 1 = HDMI OUT1A, 2 = HDBT OUT1B, 3 = HDMI OUT2A, 4 = HDBT OUT2B
		signal_1A : 映像出力 HDMI OUT1A signal_1B : 映像出力 HDBT OUT1B signal_2A : 映像出力 HDMI OUT2A signal_2B : 映像出力 HDBT OUT2B signal : 映像出力 0 = 黒画面を出力, 1 = 選択された入力信号を出力 ※初期値, 2 = 同期信号の停止と電氣的切断
取得例		@GVO [↵] @GVO,0,1,1,1 [↵]
		出力信号設定を取得。 ・ HDMI OUT1A = 黒画面を出力 ・ HDBT OUT1B = 選択された入力信号を出力 ・ HDMI OUT2A = 選択された入力信号を出力 ・ HDBT OUT2B = 選択された入力信号を出力
設定例		@SVO,1,1 [↵] @SVO,1,1 [↵]
		HDMI OUT1A は選択された入力信号を出力する。 正常終了
備考		同期信号の出力を停止すると、シンク機器はスタンバイ状態になる場合があります。

@GBO / @SBO		映像信号無入力時の出力映像
取得	送信	@GBO [↵]
	返信	@GBO, video_main_1, video_main_2, video_pinp_1, video_pinp_2 [↵]
設定	送信	@SBO, output, video (, output, video···) [↵]
	返信	@SBO, output, video (, output, video···) [↵]
パラメータ		output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 メインウインドウ, 2 = OUT2 メインウインドウ, 201 = OUT1 サブウインドウ, 202 = OUT2 サブウインドウ
		video_main_1-2 : 映像信号無入力時の出力映像 OUT1 / OUT2 メインウインドウ video_pinp_1-2 : 映像信号無入力時の出力映像 OUT1 / OUT2 サブウインドウ video : 映像信号無入力時の出力映像 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, 3 = BITMAP 1, 4 = BITMAP 2, 5 = BITMAP 3, 6 = BITMAP 4, 7 = 同期信号の停止と電氣的切断 サブウインドウには“2”と“7”以外を設定できません。 BITMAP はビットマップとして保存された番号のみ設定できます。
取得例		@GBO [↵] @GBO,1,2,0,1 [↵]
		映像信号無入力時の出力映像を取得。 ・ OUT1 メインウインドウ = ブルー画面を出力 ・ OUT2 メインウインドウ = バックカラー画面を出力 ・ OUT1 サブウインドウ = ブラック画面を出力 ・ OUT2 サブウインドウ = ブルー画面を出力
設定例		@SBO,1,1 [↵] @SBO,1,1 [↵]
		OUT1 メインウインドウは映像信号無入力するとき、ブルー画面を出力する。 正常終了
備考		同期信号の出力を停止すると、シンク機器はスタンバイ状態になる場合があります。

@GEN / @SEN		HDCP 出力モード
取得	送信	@GEN <input type="checkbox"/>
	返信	@GEN, hdcp_1A, hdcp_1B, hdcp_2A, hdcp_2B <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SEN, output, hdcp (, output, hdcp···) <input type="checkbox"/>
	返信	@SEN, output, hdcp (, output, hdcp···) <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>output : 出力コネクタ  0 = 全出力, 1 = HDMI OUT1A, 2 = HDBT OUT1B,  3 = HDMI OUT2A, 4 = HDBT OUT2B</p> <p>hdcp_1A : HDCP 出力 HDMI OUT1A  hdcp_1B : HDCP 出力 HDBT OUT1B  hdcp_2A : HDCP 出力 HDMI OUT2A  hdcp_2B : HDCP 出力 HDBT OUT2B  hdcp : HDCP 出力  0 = 入力信号に HDCP が付加されている場合のみ HDCP 出力する,  1 = 常時 HDCP 出力する ※初期値,  2 = HDCP の認証をしない</p>
取得例		@GEN <input type="checkbox"/>
		@GEN,0,1,1,1 <input type="checkbox"/>
		HDCP 出力を取得。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ HDMI OUT1A = 入力信号に HDCP が付加されている場合のみ HDCP 出力</li> <li>・ HDBT OUT1B = 常時 HDCP を出力</li> <li>・ HDMI OUT2A = 常時 HDCP を出力</li> <li>・ HDBT OUT2B = 常時 HDCP を出力</li> </ul>
設定例		@SEN,1,1 <input type="checkbox"/>
		@SEN,1,1 <input type="checkbox"/>
		HDMI OUT1A は常時 HDCP を出力する。 正常終了
備考		—

@GHR / @SHR		HDCP 認証エラー時のリトライ回数
取得	送信	@GHR <input type="checkbox"/>
	返信	@GHR, retry_1A, retry_1B, retry_2A, retry_2B <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SHR, output, retry (, output, retry···) <input type="checkbox"/>
	返信	@SHR, output, retry (, output, retry···) <input type="checkbox"/>
パラメータ	output : 出力コネクタ 0 = 全出力, 1 = HDMI OUT1A, 2 = HDBT OUT1B, 3 = HDMI OUT2A, 4 = HDBT OUT2B  retry_1A : リトライ回数 HDMI OUT1A retry_1B : リトライ回数 HDBT OUT1B retry_2A : リトライ回数 HDMI OUT2A retry_2B : リトライ回数 HDBT OUT2B retry      : 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する	
取得例	@GHR <input type="checkbox"/> @GHR,10,-1,-1,-1 <input type="checkbox"/>  HDCP 認証エラー時のリトライ回数を取得。 ・ HDMI OUT1A = 10 回 ・ HDBT OUT1B = 成功するまでリトライ ・ HDMI OUT2A = 成功するまでリトライ ・ HDBT OUT2B = 成功するまでリトライ	
	@SHR,3,10 <input type="checkbox"/> @SHR,3,10 <input type="checkbox"/>  HDMI OUT2A は 10 回までリトライする。 正常終了	
備考	—	

@HAU		コネクションリセット
設定	送信	@HAU, output (, output···) <input type="checkbox"/>
	返信	@HAU, output (, output···) <input type="checkbox"/>
パラメータ	output : 出力コネクタ 0 = 全出力, 1 = HDMI OUT1A, 2 = HDBT OUT1B, 3 = HDMI OUT2A, 4 = HDBT OUT2B	
設定例	@HAU,1 <input type="checkbox"/> @HAU,1 <input type="checkbox"/>  HDMI OUT1A に接続されたシンク機器の HDCP の再認証を実行。 正常終了	
	備考	—

@GEQ / @SEQ		出カイクライザ
取得	送信	@GEQ [↵]
	返信	@GEQ, eq_1A, eq_2A [↵]
設定	送信	@SEQ, output, eq (, output, eq) [↵]
	返信	@SEQ, output, eq (, output, eq) [↵]
パラメータ		output : 出力コネクタ 0 = 全 HDMI 出力, 1 = HDMI OUT1A, 2 = HDMI OUT2A eq_1A : 出カイクライザ HDMI OUT1A eq_2A : 出カイクライザ HDMI OUT2A eq     : 出カイクライザ 0 = OFF ※初期値, 1 = LOW, 2 = MIDDLE, 3 = HIGH
取得例		@GEQ [↵] @GEQ,0,1 [↵]
		出カイクライザを取得。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ HDMI OUT1A = OFF</li> <li>・ HDMI OUT2A = LOW</li> </ul>
設定例		@SEQ,1,0 [↵] @SEQ,1,0 [↵]
		HDMI OUT1A の出カイクライザを OFF に設定。 正常終了
備考		HDMI 出力コネクタ専用のコマンドです。

@GDM / @SDM		出力フォーマット
取得	送信	@GDM 
	返信	@GDM, format_1A, format_1B, format_2A, format_2B 
設定	送信	@SDM, output, format (, output, format...) 
	返信	@SDM, output, format (, output, format...) 
パラメータ		<p>output : 出力コネクタ  0 = 全出力, 1 = HDMI OUT1A, 2 = HDBT OUT1B,  3 = HDMI OUT2A, 4 = HDBT OUT2B</p> <p>format_1A : 出力フォーマット HDMI OUT1A  format_1B : 出力フォーマット HDBT OUT1B  format_2A : 出力フォーマット HDMI OUT2A  format_2B : 出力フォーマット HDBT OUT2B  format : 出力フォーマット  0 = DVI MODE, 1 = HDMI RGB MODE, 2 = HDMI YCbCr 4:2:2 MODE,  3 = HDMI YCbCr 4:4:4 MODE ※初期値</p>
取得例		@GDM 
		@GDM,3,0,3,3 
		<p>出力フォーマットを取得。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ HDMI OUT1A = HDMI YCbCr 4:4:4 MODE</li> <li>・ HDBT OUT1B = DVI MODE</li> <li>・ HDMI OUT2A = HDMI YCbCr 4:4:4 MODE</li> <li>・ HDBT OUT2B = HDMI YCbCr 4:4:4 MODE</li> </ul>
設定例		@SDM,1,3 
		@SDM,1,3 
		HDMI OUT1A の出力フォーマットを HDMI YCbCr 4:4:4 MODE に設定。 正常終了
備考		—

@GOA / @SOA		HDBaseT 出力ロングリーチモード
取得	送信	@GOA <input type="checkbox"/>
	返信	@GOA, long_1B, long_2B <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SOA, output, long (, output, long) <input type="checkbox"/>
	返信	@SOA, output, long (, output, long) <input type="checkbox"/>
パラメータ	output : 出力コネクタ 0 = 全 HDBaseT 出力, 1 = HDBT OUT1B, 2 = HDBT OUT2B long_1B : ロングリーチモード HDBT OUT1B long_2B : ロングリーチモード HDBT OUT2B long : ロングリーチモード 0 = OFF ※初期値, 1 = ON	
取得例	@GOA <input type="checkbox"/> @GOA,1,0 <input type="checkbox"/> HDBaseT 出力ロングリーチモードを取得。 ・ HDBT OUT1B ロングリーチモード = ON ・ HDBT OUT2B ロングリーチモード = OFF	
設定例	@SOA,1,1 <input type="checkbox"/> @SOA,1,1 <input type="checkbox"/> HDBT OUT1B のロングリーチモードを ON に設定。 正常終了	
備考	HDBaseT 出力コネクタ専用のコマンドです。 1080p (24 bit) 以下の解像度またはドットクロック 148 MHz 以下の映像が対象です。 【参照 : @GOT / @SOT 出力解像度 (P.23)】 【参照 : @GDC / @SDC Deep Color 出力 (P.39)】	

@GDC / @SDC		Deep Color 出力
取得	送信	@GDC [↵]
	返信	@GDC, color_1A, color_1B, color_2A, color_2B [↵]
設定	送信	@SDC, output, color (, output, color···) [↵]
	返信	@SDC, output, color (, output, color···) [↵]
パラメータ		output : 出力コネクタ 0 = 全出力, 1 = HDMI OUT1A, 2 = HDBT OUT1B, 3 = HDMI OUT2A, 4 = HDBT OUT2B
		color_1A : 色深度 HDMI OUT1A color_1B : 色深度 HDBT OUT1B color_2A : 色深度 HDMI OUT2A color_2B : 色深度 HDBT OUT2B color : 色深度 0 = 24-BIT COLOR ※初期値, 1 = 30-BIT COLOR
取得例		@GDC [↵] @GDC,0,1,1,1 [↵]
		色深度を取得。 ・ HDMI OUT1A = 24-BIT COLOR ・ HDBT OUT1B = 30-BIT COLOR ・ HDMI OUT2A = 30-BIT COLOR ・ HDBT OUT2B = 30-BIT COLOR
設定例		@SDC,1,0 [↵] @SDC,1,0 [↵]
		HDMI OUT1A を 24-BIT COLOR に設定。 正常終了
備考		—

@GFF / @SFF		映像切換効果
取得	送信	@GFF <input type="checkbox"/>
	返信	@GFF, switching_main_1, switching_main_2, switching_pinp_1, switching_pinp_2 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SFF, output, switching (, output, switching···) <input type="checkbox"/>
	返信	@SFF, output, switching (, output, switching···) <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>output : 出力チャンネル  0 = 全出力,  1 = OUT1 メインウインドウ,  2 = OUT2 メインウインドウ,  201 = OUT1 サブウインドウ,  202 = OUT2 サブウインドウ</p> <p>switching_main_1-2 : 映像切換効果 OUT1 / OUT2 メインウインドウ  switching_pinp_1-2 : 映像切換効果 OUT1 / OUT2 サブウインドウ  switching : 映像切換効果  0 = CUT,  1 = FADE OUT-IN,  2 = FREEZE→FADE OUT-IN ※初期値</p>
取得例		@GFF <input type="checkbox"/>
		@GFF,0,1,2,2 <input type="checkbox"/>
		映像入力チャンネルの切換効果を取得。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ OUT1 メインウインドウ = CUT</li> <li>・ OUT2 メインウインドウ = FADE OUT-IN</li> <li>・ OUT1 サブウインドウ = FREEZE→FADE OUT-IN</li> <li>・ OUT2 サブウインドウ = FREEZE→FADE OUT-IN</li> </ul>
設定例		@SFF,1,1 <input type="checkbox"/>
		@SFF,1,1 <input type="checkbox"/>
		OUT1 メインウインドウを FADE OUT-IN に設定。 正常終了
備考		—

@GFT / @SFT		映像切換効果時間
取得	送信	@GFT [↵]
	返信	@GFT, time_main_1, time_main_2, time_pinp_1, time_pinp_2 [↵]
設定	送信	@SFT, output, time (, output, time...) [↵]
	返信	@SFT, output, time (, output, time...) [↵]
パラメータ	output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 メインウインドウ, 2 = OUT2 メインウインドウ, 201 = OUT1 サブウインドウ, 202 = OUT2 サブウインドウ	
	time_main_1-2 : 映像切換効果時間 [ms] OUT1 / OUT2 メインウインドウ time_pinp_1-2 : 映像切換効果時間 [ms] OUT1 / OUT2 サブウインドウ time : 映像切換効果時間 [ms] 100 ~ 2000 ※初期値 350 10 ms 単位で設定します。下 1 桁は切り捨てられます。	
取得例	@GFT [↵] @GFT,400,1000,500,800 [↵]	
	映像切換効果時間を取得。 ・ OUT1 メインウインドウ = 400 ms ・ OUT2 メインウインドウ = 1000 ms ・ OUT1 サブウインドウ = 500 ms ・ OUT2 サブウインドウ = 8000 ms	
設定例	@SFT,1,400 [↵] @SFT,1,400 [↵]	
	OUT1 メインウインドウの映像切換効果時間を 400 ms に設定。 正常終了	
備考	—	

@GCE / @SCE		CEC 接続
取得	送信	@GCE 
	返信	@GCE, cec_1A, cec_1B, cec_2A, cec_2B 
設定	送信	@SCE, output, cec (, output, cec···) 
	返信	@SCE, output, cec (, output, cec···) 
パラメータ	<p>output : 出力コネクタ  0 = 全出力, 1 = HDMI OUT1A, 2 = HDBT OUT1B,  3 = HDMI OUT2A, 4 = HDBT OUT2B</p> <p>cec_1A : CEC 接続 HDMI OUT1A  cec_1B : CEC 接続 HDBT OUT1B  cec_2A : CEC 接続 HDMI OUT2A  cec_2B : CEC 接続 HDBT OUT2B  cec : CEC の接続  0 = 未接続 ※初期値, 1 = 選択されている映像入力チャンネル,  2 = 入力チャンネル 1, 3 = 入力チャンネル 2,  4 = 入力チャンネル 3, 5 = 入力チャンネル 4,  6 = 入力チャンネル 5</p>	
取得例	<p>@GCE </p> <p>@GCE,4,0,0,0 </p>	
	<p>CEC の接続を取得。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ HDMI OUT1A = 入力チャンネル 3 (IN3) と接続</li> <li>・ HDBT OUT1B = 未接続</li> <li>・ HDMI OUT2A = 未接続</li> <li>・ HDBT OUT2B = 未接続</li> </ul>	
設定例	<p>@SCE,1,4 </p> <p>@SCE,1,4 </p>	
	<p>HDMI OUT1A の CEC を入力チャンネル 3 (IN3) に接続する。  正常終了</p>	
備考	—	

## 3.3.6 入力画角設定

@GAP / @SAP		アスペクト比
取得	送信	@GAP <input type="checkbox"/>
	返信	@GAP, aspect_1, aspect_2, aspect_3, aspect_4, aspect_5, aspect_6, aspect_7 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SAP, input, aspect (, input, aspect···) <input type="checkbox"/>
	返信	@SAP, input, aspect (, input, aspect···) <input type="checkbox"/>
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 aspect_1-7 : アスペクト比 IN1 ~ IN7 aspect : 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 SIDE PANEL, 9 = FULL, 10 = THROUGH
取得例		@GAP <input type="checkbox"/> @GAP,0,0,2,0,0,0,0 <input type="checkbox"/> アスペクト比を取得。 IN3 は 4:3、その他の入力は AUTO-1。
設定例		@SAP,7,2 <input type="checkbox"/> @SAP,7,2 <input type="checkbox"/> IN7 のアスペクト比を 4:3 に設定。 正常終了
備考		—

@GAR / @SAR		アスペクト比の復元処理
取得	送信	@GAR <input type="checkbox"/>
	返信	@GAR, mode_1, mode_2, mode_3, mode_4, mode_5, mode_6, mode_7 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SAR, input, mode (, input, mode···) <input type="checkbox"/>
	返信	@SAR, input, mode (, input, mode···) <input type="checkbox"/>
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 mode_1-7 : アスペクト比復元処理 IN1 ~ IN7 mode : アスペクト比復元処理 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
取得例		@GAR <input type="checkbox"/> @GAR,0,0,1,0,0,0,0 <input type="checkbox"/> アスペクト比の復元処理を取得。 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。
設定例		@SAR,5,1 <input type="checkbox"/> @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。 正常終了
備考		—

@GOV / @SOV		オーバースキャン
取得	送信	@GOV [↵]
	返信	@GOV, overscan_1, overscan_2, overscan_3, overscan_4, overscan_5, overscan_6, overscan_7 [↵]
設定	送信	@SOV, input, overscan (, input, overscan...) [↵]
	返信	@SOV, input, overscan (, input, overscan...) [↵]
パラメータ	input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 overscan_1-7 : オーバースキャン [%] IN1 ~ IN7 overscan : オーバースキャン [%] 100 ~ 115 ※初期値 NTSC / PAL / SDTV : 105 HDTV / パソコン : 100	
取得例	@GOV [↵]	
	@GOV,100,100,105,100,100,100,100 [↵] オーバースキャンを取得。 IN3 は 105 %、その他の入力 は 100 %。	
設定例	@SOV,7,105 [↵]	
	@SOV,7,105 [↵] IN7 のオーバースキャンを 105 %に設定。 正常終了	
備考	-	

@GNP / @SNP		表示位置
取得	送信	@GNP 
	返信	@GNP, h_position_1, v_position_1, h_position_2, v_position_2, h_position_3, v_position_3, h_position_4, v_position_4, h_position_5, v_position_5, h_position_6, v_position_6, h_position_7, v_position_7 
設定	送信	@SNP, input, h_position, v_position (, input, h_position, v_position...) 
	返信	@SNP, input, h_position, v_position (, input, h_position, v_position...) 
パラメータ		<p>input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7</p> <p>h_position_1-7 : 水平表示位置 [ピクセル] IN1 ~ IN7 h_position : 水平表示位置 [ピクセル] - 水平入力表示サイズ設定 ~ + 水平出力解像度 [1 ピクセル単位] ※初期値 0</p> <p>v_position_1-7 : 垂直表示位置 [ライン] IN1 ~ IN7 v_position : 垂直表示位置 [ライン] - 垂直入力表示サイズ設定 ~ + 垂直出力解像度 [1 ライン単位] ※初期値 0</p>
取得例		@GNP 
		@GNP,-50,20,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 
		<p>入力表示位置を取得。 IN1 の水平表示位置は-50、垂直表示位置は+20、その他の入力の水平・垂直表示位置はすべて 0。</p>
設定例		@SNP,1,-50,20 
		@SNP,1,-50,20 
		<p>IN1 の水平表示位置を-50、垂直表示位置を+20 に設定。 正常終了</p>
備考		—

@GNS / @SNS		表示サイズ
取得	送信	@GNS <input type="checkbox"/>
	返信	@GNS, h_size_1, v_size_1, h_size_2, v_size_2, h_size_3, v_size_3, h_size_4, v_size_4, h_size_5, v_size_5, h_size_6, v_size_6, h_size_7, v_size_7 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SNS, input, h_size, v_size (, input, h_size, v_size...) <input type="checkbox"/>
	返信	@SNS, input, h_size, v_size (, input, h_size, v_size...) <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7</p> <p>h_size_1-7 : 水平表示サイズ [ピクセル] IN1 ~ IN7 h_size : 水平表示サイズ [ピクセル] 水平出力解像度÷4 ~ 水平出力解像度×4 [1 ピクセル単位] ※初期値 水平出力解像度</p> <p>v_size_1-7 : 垂直表示サイズ [ライン] IN1 ~ IN7 v_size : 垂直表示サイズ [ライン] 垂直出力解像度÷4 ~ 垂直出力解像度×4 [1 ライン単位] ※初期値 垂直出力解像度</p>
取得例		@GNS <input type="checkbox"/> @GNS,1925,1084,1920,1080,1920,1080,1920,1080,1920,1080,1920,1080,1920,1080 <input type="checkbox"/>
		入力表示サイズを取得。 IN1 の水平入力表示サイズは 1925、垂直入力表示サイズは 1084、その他の入力の水平入力表示サイズは 1920、垂直入力表示サイズは 1080。
設定例		@SNS,1,1925,1084 <input type="checkbox"/> @SNS,1,1925,1084 <input type="checkbox"/>
		IN1 の水平入力表示サイズを 1925、垂直入力表示サイズを 1084 に設定。 正常終了
備考		—

@GNM / @SNM		クロップ
取得	送信	@GNM, input <input type="checkbox"/>
	返信	@GNM, input, left, right, top, bottom <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SNM, input, left, right, top, bottom <input type="checkbox"/>
	返信	@SNM, input, left, right, top, bottom <input type="checkbox"/>
パラメータ		input : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ 7 = IN7
		left : 左側クロップ [ピクセル] 水平入力表示位置 ~ 右側クロップ [1 ピクセル単位] ※初期値 0
		right : 右側クロップ [ピクセル] 左側クロップ ~ 水平入力表示位置+水平入力表示サイズ [1 ピクセル単位] ※初期値 水平入力表示サイズ
		top : 上側クロップ [ライン] 垂直入力表示位置 ~ 下側クロップ [1 ライン単位] ※初期値 0
		bottom : 下側クロップ [ライン] 上側クロップ ~ 垂直入力表示位置+垂直入力表示サイズ [1 ライン単位] ※初期値 垂直入力表示サイズ
取得例		@GNM,1 <input type="checkbox"/>
		@GNM,1,0,1920,0,1080 <input type="checkbox"/> IN1 の入力クロップを取得。 左側 0、右側 1920、上側 0、下側 1080
設定例		@SNM,1,0,1920,0,1080 <input type="checkbox"/>
		@SNM,1,0,1920,0,1080 <input type="checkbox"/> IN1 の入力クロップを、左側 0、右側 1920、上側 0、下側 1080 に設定。 正常終了
備考		—

@IAS		入力画角設定初期化
設定	送信	@IAS, input (, input...) <input type="checkbox"/>
	返信	@IAS, input (, input...) <input type="checkbox"/>
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7
設定例		@IAS,1 <input type="checkbox"/> @IAS,1 <input type="checkbox"/>
		IN1 の次の項目を初期化する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ @GAP / @SAP アスペクト比 (P.43)</li> <li>・ @GOV / @SOV オーバースキャン (P.44)</li> <li>・ @GNP / @SNP 表示位置 (P.45)</li> <li>・ @GNS / @SNS 表示サイズ (P.46)</li> <li>・ @GNM / @SNM クロップ (P.47)</li> </ul> 正常終了
備考		—

## 3.3.7 入力設定

@GIN / @SIN		DVI 入力コネクタの信号選択
取得	送信	@GIN <input type="checkbox"/>
	返信	@GIN, signal_1, signal_2 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SIN, input, signal (, input, signal) <input type="checkbox"/>
	返信	@SIN, input, signal (, input, signal) <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>input : 入力チャンネル  MSD-S71 / S72 : 0 = 全入力, 6 = IN6, 7 = IN7  MSD-S51 / S52 : 0 = 全入力, 5 = IN5</p> <p>signal_1 : DVI 入力コネクタの信号選択  MSD-S71 / S72 の IN6、または MSD-S51 / S52 の IN5</p> <p>signal_2 : DVI 入力コネクタの信号選択  MSD-S71 / S72 の IN7</p> <p>signal : DVI 入力コネクタの信号選択  0 = アナログ信号, 1 = デジタル信号 ※初期値</p>
取得例		@GIN <input type="checkbox"/>
		@GIN,0,0 <input type="checkbox"/> DVI 入力コネクタの入力信号の設定値を取得。 IN6 と IN7 はアナログ入力信号に設定。
設定例		@SIN,6,1 <input type="checkbox"/>
		@SIN,6,1 <input type="checkbox"/> IN6 をデジタル入力信号に設定。 正常終了
備考		—

@GDT / @SDT		映像信号の無入力監視
取得	送信	@GDT [↵]
	返信	@GDT, time_1, time_2, time_3, time_4, time_5, time_6, time_7 [↵]
設定	送信	@SDT, input, time (, input, time...) [↵]
	返信	@SDT, input, time (, input, time...) [↵]
パラメータ	input : 入力チャンネル 0 = 全デジタル入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 time_1-7 : 無入力監視時間 IN1 ~ IN7 time : 無入力監視時間 0 = OFF, 2000 = 2 秒 ~ 15000 = 15 秒 ※初期値 10000 = 10 秒 -1 = アナログ設定のため対象外 (取得のみ) 100 ms 単位で設定します。下 2 桁は切り捨てられます。	
取得例	@GDT [↵] @GDT,6000,10000,10000,4000,4000,4000,4000 [↵] 入力映像信号の無入力監視時間を取得。 IN1 は 6000 ms (6 秒)、IN2 と IN3 は 10000 ms (10 秒)、IN4 ~ IN7 は 4000 ms (4 秒)。	
設定例	@SDT,3,6000 [↵] @SDT,3,6000 [↵] IN3 の無入力監視時間を 6000 ms (6 秒) に設定。 正常終了	
備考	デジタル入力専用のコマンドです。 DVI 入力コネクタの信号選択が“デジタル信号”に設定されている場合のみ有効です。 【参照 : @GIN / @SIN DVI 入力コネクタの信号選択 (P.48)】	

@GHE / @SHE		HDCP 入力の許可 / 禁止
取得	送信	@GHE [↵]
	返信	@GHE, hdcpc_1, hdcpc_2, hdcpc_3, hdcpc_4, hdcpc_5, hdcpc_6, hdcpc_7 [↵]
設定	送信	@SHE, input, hdcpc (, input, hdcpc...) [↵]
	返信	@SHE, input, hdcpc (, input, hdcpc...) [↵]
パラメータ	input : 入力チャンネル 0 = 全デジタル入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 hdcpc_1-7 : HDCP 入力の許可 / 禁止 IN1 ~ IN7 hdcpc : HDCP 入力の許可 / 禁止 0 = DISABLE (禁止), 1 = ENABLE (許可) ※初期値, -1 = アナログ設定のため対象外 (取得のみ)	
取得例	@GHE [↵] @GHE,1,1,0,1,1,1,1 [↵] HDCP 入力の許可 / 禁止設定を取得。 IN3 は HDCP 入力を禁止する、その他の入力は HDCP 入力を許可する。	
設定例	@SHE,1,0 [↵] @SHE,1,0 [↵] IN1 の HDCP 入力を禁止。 正常終了	
備考	デジタル入力専用のコマンドです。 DVI 入力コネクタの信号選択が“デジタル信号”に設定されている場合のみ有効です。 【参照 : @GIN / @SIN DVI 入力コネクタの信号選択 (P.48)】	

@GIQ / @SIQ		入カイクライザ
取得	送信	@GIQ 
	返信	@GIQ, eq_1, eq_2, eq_3, eq_4, eq_5 
設定	送信	@SIQ, input, eq (, input, eq...) 
	返信	@SIQ, input, eq (, input, eq...) 
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全 HDMI 入力コネクタ, 1 = IN1 ~ 5 = IN5
		eq_1-5 : 入カイクライザ IN1 ~ IN5
		eq : 入カイクライザ 0 = OFF, 1 = ON ※初期値
取得例		@GIQ 
		@GIQ,0,1,1,1,1 
		入カイクライザを取得。 IN1 は入カイクライザ OFF、その他の入力が入カイクライザ ON。
設定例		@SIQ,3,0 
		@SIQ,3,0 
		IN3 の入カイクライザを OFF に設定。 正常終了
備考		HDMI 入力コネクタ専用のコマンドです。

@GAI / @SAI		アナログ入力の信号種別
取得	送信	@GAI <input type="checkbox"/>
	返信	@GAI, type_1, type_2 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SAI, input, type (, input, type) <input type="checkbox"/>
	返信	@SAI, input, type (, input, type) <input type="checkbox"/>
パラメータ	<p>input : 入力チャンネル  MSD-S71 / S72 : 0 = 全アナログ入力, 6 = IN6 (アナログ), 7 = IN7 (アナログ)  MSD-S51 / S52 : 0 = 全アナログ入力, 5 = IN5 (アナログ)</p> <p>type_1 : 信号種別  MSD-S71 / S72 の IN6、または MSD-S51 / S52 の IN5</p> <p>type_2 : 信号種別  MSD-S71 / S72 の IN7</p> <p>type : 信号種別  0 = AUTO ※初期値, 1 = RGB, 2 = YPbPr,  3 = VIDEO AUTO, 4 = VIDEO, 5 = Y/C,  -1 = デジタル設定のため対象外 (取得のみ)</p>	
取得例	@GAI <input type="checkbox"/> @GAI,2,0 <input type="checkbox"/> アナログ入力の信号種別を取得。 IN6 は YPbPr、IN7 は AUTO。	
	@SAI,0,2 <input type="checkbox"/> @SAI,0,2 <input type="checkbox"/> 全アナログ入力の信号種別を YPbPr に設定。 正常終了	
備考	アナログ入力専用のコマンドです。 DVI 入力コネクタの信号選択が“アナログ信号”に設定されている場合のみ有効です。 【参照 : @GIN / @SIN DVI 入力コネクタの信号選択 (P.48)】	

@GID / @SID		入力映像信号 OFF の自動検出
取得	送信	@GID <input type="checkbox"/>
	返信	@GID, detect_1, detect_2, detect_3, detect_4, detect_5, detect_6, detect_7 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SID, input, detect (, input, detect...) <input type="checkbox"/>
	返信	@SID, input, detect (, input, detect...) <input type="checkbox"/>
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7
		detect_1-7 : 自動検出 IN1 ~ IN7 detect : 自動検出 0 = OFF, 1 = ON ※初期値
取得例		@GID <input type="checkbox"/> @GID,1,1,1,1,1,0,1 <input type="checkbox"/>
		入力映像信号 OFF の自動検出設定を取得。 IN6 は入力映像信号が途切れた場合に、瞬時に映像出力を OFF にしない。 その他の入力 は OFF にする。
設定例		@SID,2,0 <input type="checkbox"/> @SID,2,0 <input type="checkbox"/>
		IN2 は入力映像信号が途切れた場合に、瞬時に映像出力を OFF にしない。 正常終了
備考		

@GFX / @SFX		入力信号ごと設定の固定
取得	送信	@GFX, input [↵]
	返信	@GFX, input, mode (, aspect, analog, audio) [↵]
設定	送信	@SFX, input, mode (, aspect, analog, audio) [↵]
	返信	@SFX, input, mode (, aspect, analog, audio) [↵]
パラメータ		<p>input : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ 7 = IN7</p> <p>mode : 設定モード 0 = SELECTED ※初期値, 1 = ALL FIXED</p> <p>設定モードが“0 = SELECTED”時のみ設定可能です。</p> <p>aspect : アスペクト比 0 = OFF ※初期値, 1 = ON (FIXED)</p> <p>analog : アナログ入力の信号種別 (デジタル入力の場合“0”を設定) 0 = OFF, 1 = ON (FIXED) ※初期値</p> <p>audio : 音声入力レベル (アナログ入力の場合“0”を設定) 0 = OFF, 1 = ON (FIXED) ※初期値</p>
取得例		@GFX,6 [↵] @GFX,6,0,1,0,0 [↵]
		IN6 の入力信号ごと設定の固定を取得 (DVI 入力コネクタの信号選択が“アナログ”に設定されている場合)。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・アスペクト比 : 現在の設定に固定</li> <li>・アナログ入力の信号種別 : 入力信号ごとの設定を使用</li> <li>・音声入力レベル : 無効</li> </ul>
設定例		@SFX,2,1 [↵] @SFX,2,1 [↵]
		IN2 は入力信号ごと設定を現在の設定に固定。 正常終了
備考		<p>デジタル入力チャンネルの取得時、「アナログ入力の信号種別」は必ず“0”が返信されます。</p> <p>アナログ入力チャンネルの取得時、「音声入力レベル」は必ず“0”が返信されます。</p> <p>DVI 入力コネクタの信号選択で“デジタル信号”か“アナログ信号”を選択します。</p> <p style="text-align: right;">【参照 : @GIN / @SIN DVI 入力コネクタの信号選択 (P.48)】</p>

## 3.3.8 入力タイミング設定

@AIS / @AIT		自動計測
設定	説明	取り込み開始位置と取り込み期間の自動計測
	送信	@AIS, input Ⓜ
	返信	@AIS, input Ⓜ
設定	説明	アスペクト比を考慮した自動計測
	送信	@AIT, input (, mode) Ⓜ
	返信	@AIT, input (, mode) Ⓜ
パラメータ	input : 入力チャンネル MSD-S71 / S72 : 6 = IN6 (アナログ), 7 = IN7 (アナログ) MSD-S51 / S52 : 5 = IN5 (アナログ)  mode : 計測モード -1 = NEXT ASPECT, 0 = 4:3, 1 = 5:4, 2 = 5:3, 3 = 16:9, 4 = 16:10 “NEXT ASPECT” を指定した場合は、実行するたびに次のアスペクト比が順番に選択されます。また、計測モードを省略した場合は、“NEXT ASPECT” モードで実行します。	
設定例	@AIS,6 Ⓜ @AIS,6 Ⓜ  IN6 の取り込み開始位置と取り込み期間設定を自動計測。 正常終了	
	@AIT,6,0 Ⓜ @AIT,6,0 Ⓜ  IN6 の入力タイミング設定を“4:3”のアスペクト比で自動計測。 正常終了	
設定例	@AIS,6 Ⓜ @ERR,7 Ⓜ  自動計測に失敗すると、エラーが返信されます。	
	備考 アナログ入力専用のコマンドです。 DVI 入力コネクタの信号選択を“アナログ信号”に設定し、アナログ RGB / アナログ YPbPr 信号が入力されている場合のみ有効です。 【参照 : @GIN / @SIN DVI 入力コネクタの信号選択 (P.48)】	

@GHT / @SHT		水平総ピクセル数
取得	送信	@GHT <input type="checkbox"/>
	返信	@GHT, h_total_1, h_total_2, h_total_3, h_total_4, h_total_5, h_total_6, h_total_7 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SHT, input, h_total <input type="checkbox"/>
	返信	@SHT, input, h_total <input type="checkbox"/>
パラメータ	input : 入力チャンネル MSD-S71 / S72 : 0 = 全アナログ入力, 6 = IN6 (アナログ), 7 = IN7 (アナログ) MSD-S51 / S52 : 0 = 全アナログ入力, 5 = IN5 (アナログ) h_total_1-7 : 水平総ピクセル数 IN1 ~ IN7 h_total : 水平総ピクセル数 400 ~ 4125 (ただし、サンプリングクロックの範囲は、ノンインターレス信号の場合 13 MHz ~ 165 MHz、インターレス信号の場合 13 MHz ~ 82.5 MHz です。) ※初期値 入力された信号により異なります。	
取得例	@GHT <input type="checkbox"/> @GHT,2200,2200,0,2640,1344,1792,0 <input type="checkbox"/> 水平総ピクセル数を取得。 信号が入力されていないチャンネルは 0 が返信されます。	
	@SHT,6,1344 <input type="checkbox"/> @SHT,6,1344 <input type="checkbox"/> IN6 の水平総ピクセル数を 1344 に設定。 正常終了	
設定例	@SHT,6,1344 <input type="checkbox"/> @ERR,3 <input type="checkbox"/> 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、エラーが返信されます。	
備考	取得コマンドは、全入力チャンネルの状態を取得します。 設定コマンドは、DVI 入力コネクタの信号選択を“アナログ信号”に設定し、アナログ RGB / アナログ YPbPr 信号が入力されている場合のみ有効です。 【参照 : @GIN / @SIN DVI 入力コネクタの信号選択 (P.48)】	

@GHS / @SHS		水平取り込み開始位置
取得	送信	@GHS Ⓜ
	返信	@GHS, h_start_1, h_start_2, h_start_3, h_start_4, h_start_5, h_start_6, h_start_7 Ⓜ
設定	送信	@SHS, input, h_start Ⓜ
	返信	@SHS, input, h_start Ⓜ
パラメータ		<p>input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7</p> <p>h_start_1-7 : 水平取り込み開始位置 [ピクセル] IN1 ~ IN7 h_start : 水平取り込み開始位置 [ピクセル] 64 ~ 2900 (ただし水平総ピクセル数-水平取り込み期間以下) ※初期値 入力された信号により異なります。</p>
取得例		@GHS Ⓜ
		@GHS,192,192,496,0,296,0,378 Ⓜ 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が返信されます。
設定例		@SHS,5,296 Ⓜ
		@SHS,5,296 Ⓜ IN5の水平取り込み開始位置を296に設定。 正常終了
設定例		@SHS,6,296 Ⓜ
		@ERR,3 Ⓜ 信号が入力されていない場合は、エラーが返信されます。
備考		設定コマンドは、信号が入力されている場合のみ有効なコマンドです。

@GHD / @SHD		水平取り込み期間
取得	送信	@GHD [↵]
	返信	@GHD, h_disp_1, h_disp_2, h_disp_3, h_disp_4, h_disp_5, h_disp_6, h_disp_7 [↵]
設定	送信	@SHD, input, h_disp [↵]
	返信	@SHD, input, h_disp [↵]
パラメータ		<p>input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7</p> <p>h_disp_1-7 : 水平取り込み期間 [ピクセル] IN1 ~ IN7</p> <p>h_disp : 水平取り込み期間 [ピクセル] 64 ~ 2900 (ただし水平総ピクセル数-64 以下)</p> <p>※初期値 入力された信号により異なります。</p>
取得例		@GHD [↵] @GHD,1920,1920,0,1920,1024,1360,0 [↵]
		水平取り込み期間を取得。 信号が入力されていないチャンネルは 0 が返信されます。
設定例		@SHD,5,1024 [↵] @SHD,5,1024 [↵]
		IN5 の水平取り込み期間を 1024 に設定。 正常終了
設定例		@SHD,6,1024 [↵] @ERR,3 [↵]
		信号が入力されていない場合は、エラーが返信されます。
備考		設定コマンドは、信号が入力されている場合のみ有効なコマンドです。

@GVS / @SVS		垂直取り込み開始位置
取得	送信	@GVS [↵]
	返信	@GVS, v_start_1, v_start_2, v_start_3, v_start_4, v_start_5, v_start_6, v_start_7 [↵]
設定	送信	@SVS, input, v_start [↵]
	返信	@SVS, input, v_start [↵]
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7  v_start_1-7 : 垂直取り込み開始位置 [ライン] IN1 ~ IN7 v_start      : 垂直取り込み開始位置 [ライン] 10 ~ 2048 (ただし垂直総ライン数-垂直取り込み期間以下) ※初期値 入力された信号により異なります。
取得例		@GVS [↵] @GVS,40,0,40,40,35,0,24 [↵]
		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が返信されます。
設定例		@SVS,5,35 [↵] @SVS,5,35 [↵]
		IN5の垂直取り込み開始位置を35に設定。 正常終了
設定例		@SVS,6,35 [↵] @ERR,3 [↵]
		信号が入力されていない場合は、エラーが返信されます。
備考		設定コマンドは、信号が入力されている場合のみ有効なコマンドです。

@GVD / @SVD		垂直取り込み期間
取得	送信	@GVD <input type="checkbox"/>
	返信	@GVD, v_disp_1, v_disp_2, v_disp_3, v_disp_4, v_disp_5, v_disp_6, v_disp_7 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SVD, input, v_disp <input type="checkbox"/>
	返信	@SVD, input, v_disp <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7</p> <p>v_disp_1-7 : 垂直取り込み期間 [ライン] IN1 ~ IN7 v_disp : 垂直取り込み期間 [ライン] 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。</p>
取得例		@GVD <input type="checkbox"/>
		@GVD,0,1080,1080,900,768,0,900 <input type="checkbox"/>
		<p>垂直取り込み期間を取得。 信号が入力されていないチャンネルは 0 が返信されます。</p>
設定例		@SVD,5,768 <input type="checkbox"/>
		@SVD,5,768 <input type="checkbox"/>
		<p>IN5 の垂直取り込み期間を 768 に設定。 正常終了</p>
設定例		@SVD,5,768 <input type="checkbox"/>
		@ERR,3 <input type="checkbox"/>
		<p>信号が入力されていない場合は、エラーが返信されます。</p>
備考	設定コマンドは、信号が入力されている場合のみ有効なコマンドです。	

@GIS / @SIS		取り込み開始位置の自動計測
取得	送信	@GIS <input type="checkbox"/>
	返信	@GIS, mode_1, mode_2 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SIS, input, mode (, input, mode) <input type="checkbox"/>
	返信	@SIS, input, mode (, input, mode) <input type="checkbox"/>
パラメータ	input : 入力チャンネル MSD-S71 / S72 : 0 = 全アナログ入力, 6 = IN6 (アナログ), 7 = IN7 (アナログ) MSD-S51 / S52 : 0 = 全アナログ入力, 5 = IN5 (アナログ) mode_1 : 自動計測 MSD-S71 / S72 の IN6、または MSD-S51 / S52 の IN5 mode_2 : 自動計測 MSD-S71 / S72 の IN7 mode : 自動計測 0 = この入力チャンネルからの入力信号はすべて自動計測しない, 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, -1 = デジタル設定のため対象外 (取得のみ)	
取得例	@GIS <input type="checkbox"/>	
	@GIS,0,2 <input type="checkbox"/>	
取り込み開始位置の自動計測の設定を取得。 IN6 は自動計測しない、IN7 は自動計測する。		
設定例	@SIS,6,1 <input type="checkbox"/>	
	@SIS,6,1 <input type="checkbox"/>	
IN6 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		
備考	アナログ入力専用のコマンドです。 DVI 入力コネクタの信号選択が“アナログ信号”に設定されている場合のみ有効です。 【参照 : @GIN / @SIN DVI 入力コネクタの信号選択 (P.48)】	

@GSM / @SSM		未登録信号入力時の自動計測
取得	送信	@GSM <input type="checkbox"/>
	返信	@GSM, measure <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SSM, measure <input type="checkbox"/>
	返信	@SSM, measure <input type="checkbox"/>
パラメータ	measure : 自動計測 0 = 実行しない, 1 = 実行する ※初期値	
取得例	@GSM <input type="checkbox"/>	
	@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。		
設定例	@SSM,1 <input type="checkbox"/>	
	@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		
備考	-	

@RTT		デジタル入カタイミングの初期化・アナログ入カタイミングの読み出し
設定	送信	@RTT, input (, model) 
	返信	@RTT, input (, model) 
パラメータ		input : 入力チャンネル 1 = IN1 ~ 7 = IN7
		model : 機種テーブル ※アナログ入力の場合有効 1 ~ 99 (登録した機種データです。), 100 ~ 100+n (本機にあらかじめ登録されている機種データです。n の値は入力されたアナログ信号により異なります。)
設定例		@RTT,1  @RTT,1 
		IN1 の入カタイミング設定を本機が自動検出した値に初期化。 正常終了
設定例		@RTT,6,2  @RTT,6,2 
		IN6 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設定。 正常終了
備考		入力信号がある場合のみ有効なコマンドです。 アナログ入力の場合は、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		アナログ入力タイミングの保存
設定	送信	@STT, input, model (, name) Ⓜ
	返信	@STT, input, model (, name) Ⓜ
パラメータ		<p>input : 入力チャンネル MSD-S71 / S72 : 6 = IN6 (アナログ), 7 = IN7 (アナログ) MSD-S51 / S52 : 5 = IN5 (アナログ)</p> <p>model : 機種テーブル 1 ~ 99</p> <p>name : 機種テーブル名 ASCII コードの、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す。 省略した場合は、現在保存されている名前を変更せずに入力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。</p>
設定例		<p>@STT,6,2 Ⓜ</p> <p>@STT,6,2 Ⓜ</p> <p>現在の IN6 の入力タイミング設定を、機種テーブル 2 に機種テーブル名を変更せずに保存する。 正常終了</p>
設定例		<p>@STT,6,2,XGA 60Hz Ⓜ</p> <p>@STT,6,2,XGA 60Hz Ⓜ</p> <p>現在の IN6 の入力タイミング設定を、機種テーブル 2 に「XGA 60Hz」という名前で保存する。 正常終了</p>
備考		<p>アナログ入力専用のコマンドです。 DVI 入力コネクタの信号選択を“アナログ信号”に設定し、アナログ RGB / 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。 【参照 : @GIN / @SIN DVI 入力コネクタの信号選択 (P.48)】</p>

@GTK / @STK		トラッキング
取得	送信	@GTK [↵]
	返信	@GTK, track_1, track_2 [↵]
設定	送信	@STK, input, track (, input, track) [↵]
	返信	@STK, input, track (, input, track) [↵]
パラメータ	<p>input : 入力チャンネル  MSD-S71 / S72 : 0 = 全アナログ入力, 6 = IN6 (アナログ), 7 = IN7 (アナログ)  MSD-S51 / S52 : 0 = 全アナログ入力, 5 = IN5 (アナログ)</p> <p>track_1 : トラッキング  MSD-S71 / S72 の IN6、または MSD-S51 / S52 の IN5</p> <p>track_2 : トラッキング  MSD-S71 / S72 の IN7</p> <p>track : トラッキング  0 ~ 63 ※初期値 0  -1 = デジタル設定のため対象外 (取得のみ)</p>	
取得例	@GTK [↵] @GTK,4,5 [↵]	
	トラッキングを取得。 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 が返信されます。	
設定例	@STK,6,4 [↵] @STK,6,4 [↵]	
	IN6 のトラッキングを 4 に設定。 正常終了	
備考	アナログ入力専用のコマンドです。 DVI 入力コネクタの信号選択を“アナログ信号”に設定し、アナログ RGB / 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。 【参照 : @GIN / @SIN DVI 入力コネクタの信号選択 (P.48)】	

## 3.3.9 入力チャンネル自動切換設定

@GAU / @SAU		自動切換優先度 OFF→ON
取得	送信	@GAU, output <input type="checkbox"/>
	返信	@GAU, output, priority_1, priority_2, priority_3, priority_4, priority_5, priority_6, priority_7 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SAU, output, priority_1, priority_2, priority_3, priority_4, priority_5, priority_6, priority_7 (, output, priority_1...) <input type="checkbox"/>
	返信	@SAU, output, priority_1, priority_2, priority_3, priority_4, priority_5, priority_6, priority_7 (, output, priority_1...) <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>output : 出力チャンネル  0 = 全出力,  1 = OUT1 メインウインドウ,  2 = OUT2 メインウインドウ,  201 = OUT1 サブウインドウ,  202 = OUT2 サブウインドウ  “0 = 全出力” は設定時のみ指定できます。</p> <p>priority_1-7 : 入力チャンネルの優先度 IN1 ~ IN7  0 = OFF ※初期値, 1 = 優先度 (高) ~ 7 = 優先度 (低)</p>
取得例		<p>@GAU,1 <input type="checkbox"/></p> <p>@GAU,1,1,2,3,4,5,6,7 <input type="checkbox"/></p> <p>入力信号が“OFF”(ない) から“ON”(ある) に変化したときの、OUT1 メインウインドウの入力チャンネル自動切換優先度を取得。  IN1 = 1、IN2 = 2、IN3 = 3、IN4 = 4、IN5 = 5、IN6 = 6、IN7 = 7</p>
設定例		<p>@SAU,1,7,6,5,4,3,2,1 <input type="checkbox"/></p> <p>@SAU,1,7,6,5,4,3,2,1 <input type="checkbox"/></p> <p>入力信号が“OFF”(ない) から“ON”(ある) に変化したときの、OUT1 メインウインドウの入力チャンネル自動切換優先度を IN1 = 7、IN2 = 6、IN3 = 5、IN4 = 4、IN5 = 3、IN6 = 2、IN7 = 1 に設定。  正常終了</p>
備考		—

@GOF / @SOF		自動切換優先度 ON→OFF
取得	送信	@GOF, output <input type="checkbox"/>
	返信	@GOF, output, priority_1, priority_2, priority_3, priority_4, priority_5, priority_6, priority_7 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SOF, output, priority_1, priority_2, priority_3, priority_4, priority_5, priority_6, priority_7 (, output, priority_1···) <input type="checkbox"/>
	返信	@SOF, output, priority_1, priority_2, priority_3, priority_4, priority_5, priority_6, priority_7 (, output, priority_1···) <input type="checkbox"/>
パラメータ	output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 メインウインドウ, 2 = OUT2 メインウインドウ, 201 = OUT1 サブウインドウ, 202 = OUT2 サブウインドウ “0 = 全出力” は設定時のみ指定できます。	
	priority_1-7 : 入力チャンネルの優先度 IN1 ~ IN7 0 = OFF ※初期値, 1 = 優先度 (高) ~ 7 = 優先度 (低)	
取得例	@GOF,1 <input type="checkbox"/>	
	@GOF,1,1,2,3,4,5,6,7 <input type="checkbox"/> 選択している入力チャンネルの入力信号が“ON”(ある)から“OFF”(ない)に変化したときの、OUT1 メインウインドウの入力チャンネル自動切換優先度を取得。 IN1 = 1、IN2 = 2、IN3 = 3、IN4 = 4、IN5 = 5、IN6 = 6、IN7 = 7	
設定例	@SOF,1,7,6,5,4,3,2,1 <input type="checkbox"/>	
	@SOF,1,7,6,5,4,3,2,1 <input type="checkbox"/> 選択している入力チャンネルの入力信号が“ON”(ある)から“OFF”(ない)に変化したときの、OUT1 メインウインドウの入力チャンネル自動切換優先度を IN1 = 7、IN2 = 6、IN3 = 5、IN4 = 4、IN5 = 3、IN6 = 2、IN7 = 1 に設定。 正常終了	
備考	—	

@GMT / @SMT		自動切換後の検出無効時間
取得	送信	@GMT <input type="checkbox"/>
	返信	@GMT, time_main_1, time_main_2, time_pinp_1, time_pinp_2 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SMT, output, time (, output, time...) <input type="checkbox"/>
	返信	@SMT, output, time (, output, time...) <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>output : 出力チャンネル  0 = 全出力,  1 = OUT1 メインウインドウ,  2 = OUT2 メインウインドウ,  201 = OUT1 サブウインドウ,  202 = OUT2 サブウインドウ</p> <p>time_main_1-2 : 検出無効時間 OUT1 / OUT2 メインウインドウ  time_pinp_1-2 : 検出無効時間 OUT1 / OUT2 サブウインドウ  time : 検出無効時間  0 = 0 ms ~ 999999 = 999 s 999 ms ※初期値 0 s 000 ms</p>
取得例		<p>@GMT <input type="checkbox"/></p> <p>@GMT,2000,300,1000,500 <input type="checkbox"/></p> <p>入力チャンネル自動切換後の検出無効時間を取得。  OUT1 メインウインドウ = 2000ms、OUT2 メインウインドウ = 300ms  OUT1 サブウインドウ = 1000ms、OUT2 サブウインドウ = 500ms</p>
設定例		<p>@SMT,1,10000 <input type="checkbox"/></p> <p>@SMT,1,10000 <input type="checkbox"/></p> <p>OUT1 メインウインドウの入力チャンネル自動切換後の検出無効時間を 10000 ms (10 秒) に設定。  正常終了</p>
備考		—

@GAD / @SAD		自動切換時のスイッチングモード
取得	送信	@GAD <input type="checkbox"/>
	返信	@GAD, switching_main_1, switching_main_2 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SAD, output, switching (, output, switching) <input type="checkbox"/>
	返信	@SAD, output, switching (, output, switching) <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>output : 出力チャンネル  0 = 全出力, 1 = OUT1 メインウインドウ, 2 = OUT2 メインウインドウ</p> <p>switching_main_1-2 : スイッチングモード OUT1 / OUT2 メインウインドウ  switching : スイッチングモード  0 = VIDEO, 1 = AUDIO, 2 = V&amp;A ※初期値</p>
取得例		<p>@GAD <input type="checkbox"/></p> <p>@GAD,2,2 <input type="checkbox"/></p> <p>入力チャンネル自動切換時のスイッチングモードを取得。  OUT1、OUT2 とともに V&amp;A。</p>
設定例		<p>@SAD,1,0 <input type="checkbox"/></p> <p>@SAD,1,0 <input type="checkbox"/></p> <p>OUT1 の入力チャンネル自動切換時のスイッチングモードを VIDEO に設定。  正常終了</p>
備考		—

## 3.3.10 画質調整

@GOB / @SOB		出力ブライトネス
取得	送信	@GOB [↵]
	返信	@GOB, bright_main_1, bright_main_2, bright_pinp_1, bright_pinp_2 [↵]
設定	送信	@SOB, output, bright (, output, bright...) [↵]
	返信	@SOB, output, bright (, output, bright...) [↵]
パラメータ	output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 メインウインドウ, 2 = OUT2 メインウインドウ, 201 = OUT1 サブウインドウ, 202 = OUT2 サブウインドウ	
	bright_main_1-2 : 出力ブライトネス [%] OUT1 / OUT2 メインウインドウ bright_pinp_1-2 : 出力ブライトネス [%] OUT1 / OUT2 サブウインドウ bright : 出力ブライトネス [%] 80 ~ 120 ※初期値 100	
取得例	@GOB [↵] @GOB,110,100,108,95 [↵]	
	出力ブライトネスの設定値を取得。 ・ OUT1 メインウインドウ = 110% ・ OUT2 メインウインドウ = 100% ・ OUT1 サブウインドウ = 108% ・ OUT2 サブウインドウ = 95%	
設定例	@SOB,1,110 [↵] @SOB,1,110 [↵]	
	OUT1 メインウインドウの出力ブライトネスを 110 %に設定。 正常終了	
備考	-	

@GOC / @SOC		出力コントラスト
取得	送信	@GOC, output <input type="checkbox"/>
	返信	@GOC, output, red, green, blue <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SOC, output, red, green, blue (, output, red, green, blue...) <input type="checkbox"/>
	返信	@SOC, output, red, green, blue (, output, red, green, blue...) <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>output : 出力チャンネル  0 = 全出力,  1 = OUT1 メインウインドウ,  2 = OUT2 メインウインドウ,  201 = OUT1 サブウインドウ,  202 = OUT2 サブウインドウ  “0 = 全出力” は設定時のみ指定できます。</p> <p>red : 出力コントラスト (赤) [%]  green : 出力コントラスト (緑) [%]  blue : 出力コントラスト (青) [%]  0 ~ 200 ※初期値 100</p>
取得例		@GOC,1 <input type="checkbox"/> @GOC,1,105,100,95 <input type="checkbox"/>
		OUT1 メインウインドウの出力コントラストの設定値を取得。 赤 105 %、緑 100 %、青 95 %
設定例		@SOC,1,105,100,95 <input type="checkbox"/> @SOC,1,105,100,95 <input type="checkbox"/>
		OUT1 メインウインドウの出力コントラストを赤 105 %、緑 100 %、青 95 %に設定。 正常終了
備考		—

@GGM / @SGM		出力ガンマ
取得	送信	@GGM ⓧ
	返信	@GGM, gamma_main_1, gamma_main_2, gamma_pinp_1, gamma_pinp_2 ⓧ
設定	送信	@SGM, output, gamma (, output, gamma...) ⓧ
	返信	@SGM, output, gamma (, output, gamma...) ⓧ
パラメータ		<p>output : 出力チャンネル            0 = 全出力,            1 = OUT1 メインウインドウ,            2 = OUT2 メインウインドウ,            201 = OUT1 サブウインドウ,            202 = OUT2 サブウインドウ</p> <p>gamma_main_1-2 : 出力ガンマ OUT1 / OUT2 メインウインドウ            gamma_pinp_1-2 : 出力ガンマ OUT1 / OUT2 サブウインドウ            gamma : 出力ガンマ            1 = 0.1 ~ 30 = 3.0 ※初期値 10 = 1.0</p>
取得例		<p>@GGM ⓧ            @GGM,22,25,20,30 ⓧ</p> <p>出力ガンマの設定値を取得。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ OUT1 メインウインドウ = 2.2</li> <li>・ OUT2 メインウインドウ = 2.5</li> <li>・ OUT1 サブウインドウ = 2.0</li> <li>・ OUT2 サブウインドウ = 3.0</li> </ul>
設定例		<p>@SGM,1,22 ⓧ            @SGM,1,22 ⓧ</p> <p>OUT1 メインウインドウの出力ガンマを 2.2 に設定。            正常終了</p>
備考		—

@ODC		出力画質調整初期化
設定	送信	@ODC, output (, output...) ⓧ
	返信	@ODC, output (, output...) ⓧ
パラメータ		<p>output : 出力チャンネル            0 = 全出力,            1 = OUT1 メインウインドウ,            2 = OUT2 メインウインドウ,            201 = OUT1 サブウインドウ,            202 = OUT2 サブウインドウ</p>
設定例		<p>@ODC,1 ⓧ            @ODC,1 ⓧ</p> <p>OUT1 メインウインドウの画質設定を初期化する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ @GOB / @SOB 出力ブライトネス (P.67)</li> <li>・ @GOC / @SOC 出力コントラスト (P.68)</li> <li>・ @GGM / @SGM 出力ガンマ (P.69)</li> </ul> <p>正常終了</p>
備考		—

@GFL / @SFL		入力シャープネス
取得	送信	@GFL
	返信	@GFL, sharp_1, sharp_2, sharp_3, sharp_4, sharp_5, sharp_6, sharp_7
設定	送信	@SFL, input, sharp (, input, sharp···)
	返信	@SFL, input, sharp (, input, sharp···)
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 sharp_1-7 : 入力シャープネス IN1 ~ IN7 sharp : 入力シャープネス -5 ~ +15 ※初期値 0
取得例		@GFL @GFL,5,0,0,0,0,0,0 入力シャープネスの設定値を取得。 IN1 は+5、その他の入力チャンネルは 0。
設定例		@SFL,1,5 @SFL,1,5 IN1 の入力シャープネスを+5 に設定。 正常終了
備考		—

@GIB / @SIB		入力ブライトネス
取得	送信	@GIB
	返信	@GIB, bright_1, bright_2, bright_3, bright_4, bright_5, bright_6, bright_7
設定	送信	@SIB, input, bright (, input, bright···)
	返信	@SIB, input, bright (, input, bright···)
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 bright_1-7 : 入力ブライトネス [%] IN1 ~ IN7 bright : 入力ブライトネス [%] 80 ~ 120 ※初期値 100
取得例		@GIB @GIB,110,100,100,100,100,100,100 入力ブライトネスの設定値を取得。 IN1 は 110 %、その他の入力チャンネルは 100 %。
設定例		@SIB,3,110 @SIB,3,110 IN3 の入力ブライトネスを 110 % に設定。 正常終了
備考		—

@GIC / @SIC		入力コントラスト
取得	送信	@GIC, input <input type="checkbox"/>
	返信	@GIC, input, red, green, blue <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SIC, input, red, green, blue (, input, red, green, blue···) <input type="checkbox"/>
	返信	@SIC, input, red, green, blue (, input, red, green, blue···) <input type="checkbox"/>
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 “0 = 全入力” は設定時のみ指定できます。
		red : 入力コントラスト (赤) [%] green : 入力コントラスト (緑) [%] blue : 入力コントラスト (青) [%] 0 ~ 200 ※初期値 100
取得例	@GIC,3 <input type="checkbox"/> @GIC,3,105,100,95 <input type="checkbox"/> IN3 の入力コントラストの設定値を取得。 赤 105 %、緑 100 %、青 95 %。	
	設定例	
設定例	@SIC,3,105,100,95 <input type="checkbox"/> @SIC,3,105,100,95 <input type="checkbox"/> IN3 の入力コントラストを赤 105 %、緑 100 %、青 95 %に設定。 正常終了	
	備考	—

@GHU / @SHU		入力色相
取得	送信	@GHU <input type="checkbox"/>
	返信	@GHU, hue_1, hue_2, hue_3, hue_4, hue_5, hue_6, hue_7 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SHU, input, hue (, input, hue···) <input type="checkbox"/>
	返信	@SHU, input, hue (, input, hue···) <input type="checkbox"/>
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7
		hue_1-7 : 入力色相 [°] IN1 ~ IN7 hue : 入力色相 [°] 0 ~ 359 ※初期値 0
取得例	@GHU <input type="checkbox"/> @GHU,60,0,0,0,0,0,0 <input type="checkbox"/> 入力色相の設定値を取得。 IN1 は 60°、その他の入力 は 0°。	
	設定例	
設定例	@SHU,1,60 <input type="checkbox"/> @SHU,1,60 <input type="checkbox"/> IN1 の入力色相を 60°に設定。 正常終了	
	備考	—

@GST / @SST		入力彩度
取得	送信	@GST [↵]
	返信	@GST, saturation_1, saturation_2, saturation_3, saturation_4, saturation_5, saturation_6, saturation_7 [↵]
設定	送信	@SST, input, saturation (, input, saturation···) [↵]
	返信	@SST, input, saturation (, input, saturation···) [↵]
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 saturation_1-7 : 入力彩度 [%] IN1 ~ IN7 saturation : 入力彩度 [%] 0 ~ 200 ※初期値 100
取得例		@GST [↵] @GST,100,100,100,100,105,100,100 [↵] 入力彩度の設定値を取得。 IN5 は 105 %、その他の入力 は 100 %。
		@SST,5,105 [↵] @SST,5,105 [↵] IN5 の入力彩度を 105 % に設定。 正常終了
備考		—

@GSU / @SSU		入力黒レベル
取得	送信	@GSU [↵]
	返信	@GSU, setup_1, setup_2, setup_3, setup_4, setup_5, setup_6, setup_7 [↵]
設定	送信	@SSU, input, setup (, input, setup···) [↵]
	返信	@SSU, input, setup (, input, setup···) [↵]
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 setup_1-7 : 入力黒レベル [%] IN1 ~ IN7 setup : 入力黒レベル [%] -20 = -20 × 0.5 (-10.0 %) ~ 20 = +20 × 0.5 (+10.0 %) ※初期値 0 = ±0.0 %
取得例		@GSU [↵] @GSU,0,0,0,0,15,0,0 [↵] 入力黒レベルの設定値を取得。 IN5 は+7.5 %、その他の入力 は 0 %。
		@SSU,5,15 [↵] @SSU,5,15 [↵] IN5 の入力黒レベルを+7.5 % に設定。 正常終了
備考		—

@IDC		入力画質調整初期化
設定	送信	@IDC, input (, input...) ↵
	返信	@IDC, input (, input...) ↵
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7
設定例		@IDC,1 ↵ @IDC,1 ↵ IN1 の画質設定を初期化する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ @GFL / @SFL 入力シャープネス (P.70)</li> <li>・ @GIB / @SIB 入力ブライトネス (P.70)</li> <li>・ @GIC / @SIC 入力コントラスト (P.71)</li> <li>・ @GHU / @SHU 入力色相 (P.71)</li> <li>・ @GST / @SST 入力彩度 (P.72)</li> <li>・ @GSU / @SSU 入力黒レベル (P.72)</li> </ul> 正常終了
備考		—

## 3.3.11 出力音声設定

@GUC / @SUC		出力音声選択
取得	送信	@GUC <input type="checkbox"/>
	返信	@GUC, audio_d1A, audio_d1B, audio_d2A, audio_d2B, audio_a1, audio_a2 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SUC, output, audio, (, output, audio...) <input type="checkbox"/>
	返信	@SUC, output, audio, (, output, audio...) <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>output : 出力音声コネクタ</p> <p>0 = 全出力, 1 = HDMI OUT1A, 2 = HDBT OUT1B, 3 = HDMI OUT2A, 4 = HDBT OUT2B, 5 = アナログ音声出力 1, 6 = アナログ音声出力 2</p> <p>audio_d1A : 出力音声 HDMI OUT1A audio_d1B : 出力音声 HDBT OUT1B audio_d2A : 出力音声 HDMI OUT2A audio_d2B : 出力音声 HDBT OUT2B audio_a1 : 出力音声 アナログ音声出力 1 audio_a2 : 出力音声 アナログ音声出力 2 audio : 出力音声 0 = 出力しない, 1 = 出力する ※初期値</p>
取得例		<p>@GUC <input type="checkbox"/></p> <p>@GUC,1,0,0,0,0,0 <input type="checkbox"/></p> <p>音声を出力するコネクタを取得。 HDMI OUT1A のみ音声出力、その他は音声出力しない。</p>
設定例		<p>@SUC,1,1 <input type="checkbox"/></p> <p>@SUC,1,1 <input type="checkbox"/></p> <p>HDMI OUT1A の音声を出力するに設定。 正常終了</p>
備考		—

@GAV / @SAV		出力音声レベル
取得	送信	@GAV <input type="checkbox"/>
	返信	@GAV, level_d1, level_a1, level_d2, level_a2 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SAV, output, connector, level <input type="checkbox"/>
	返信	@SAV, output, connector, level <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>output : 出力チャンネル 1 = OUT1, 2 = OUT2</p> <p>connector : 出力コネクタ 1 = HDMI OUTA / HDBT OUTB, 2 = アナログ音声出力</p> <p>level_d1 : 出力音声レベル [dB] HDMI OUT1A / HDBT OUT1B level_a1 : 出力音声レベル [dB] アナログ音声出力 1 level_d2 : 出力音声レベル [dB] HDMI OUT2A / HDBT OUT2B level_a2 : 出力音声レベル [dB] アナログ音声出力 2 level : 出力音声レベル [dB] -100 ~ 10 ※初期値 0</p>
取得例		<p>@GAV <input type="checkbox"/></p> <p>@GAV,1,-4,0,0 <input type="checkbox"/></p> <p>出力音声レベルを取得。 HDMI OUT1A / HDBT OUT1B は+1 dB、アナログ音声出力 1 は-4 dB、OUT2 はすべて±0 dB。</p>
設定例		<p>@SAV,1,1,-4 <input type="checkbox"/></p> <p>@SAV,1,1,-4 <input type="checkbox"/></p> <p>HDMI OUT1A / HDBT OUT1B の出力音声レベルを-4 dB に設定。 正常終了</p>
備考		ミュート中に出力音声レベルを変更するとミュートが解除されます。

@SOL		出力音声レベル 相対値
設定	送信	@SOL, output, connector, updown <input type="checkbox"/>
	返信	@SOL, output, connector, updown <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>output : 出力チャンネル 1 = OUT1, 2 = OUT2</p> <p>connector : 出力コネクタ 1 = HDMI OUTA / HDBT OUTB, 2 = アナログ音声出力</p> <p>updown : 相対設定 [dB] -110 ~ 110 現在の出力音声レベル設定に、指定した値を加算/ 減算します。 出力音声レベルの設定値は (-100 dB ~ +10 dB) に制限されます。</p>
設定例		<p>@SOL,1,1,-1 <input type="checkbox"/></p> <p>@SOL,1,1,-1 <input type="checkbox"/></p> <p>HDMI OUT1A / HDBT OUT1B の出力音声レベルを 1 dB 下げる。 正常終了</p>
備考		ミュート中に音声出力レベルを変更すると、ミュートは解除されます。

@GOL		出力音声レベル リミット状態
取得	送信	@GOL, output <input type="checkbox"/>
	返信	@GOL, output, limit_d, limit_a <input type="checkbox"/>
パラメータ		output : 出力チャンネル 1 = OUT1, 2 = OUT2
		limit_d : 出力音声レベルのリミット状態 HDMI OUTA / HDBT OUTB limit_a : 出力音声レベルのリミット状態 アナログ音声出力 -1 = 最小設定値 (-100 dB), 0 = リミット状態ではない, 1 = 最大設定値 (+10 dB)
取得例		@GOL,1 <input type="checkbox"/>
		@GOL,1,1,-1 <input type="checkbox"/>
		OUT1 の出力音声レベルのリミット状態を取得。 ・ HDMI OUTA / HDBT OUTB の出力音声レベルは最大設定値。 ・ アナログ音声出力の出力音声レベルは最小設定値。
備考		—

@GAM / @SAM		音声ミュート
取得	送信	@GAM <input type="checkbox"/>
	返信	@GAM, mute_1, mute_2 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SAM, output, mute (, output, mute) <input type="checkbox"/>
	返信	@SAM, output, mute (, output, mute) <input type="checkbox"/>
パラメータ		output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1, 2 = OUT2
		mute_1-2 : 音声ミュート OUT1 / OUT2 mute : 音声ミュート 0 = OFF ※初期値, 1 = ON
取得例		@GAM <input type="checkbox"/>
		@GAM,1,0 <input type="checkbox"/>
		音声ミュートを取得。 OUT1 は ON (ミュート)、OUT2 は OFF (ミュート解除)。
設定例		@SAM,1,1 <input type="checkbox"/>
		@SAM,1,1 <input type="checkbox"/>
		OUT1 を音声ミュートに設定する。 正常終了
備考		—

@GLO / @SLO		出力リップシンク
取得	送信	@GLO [↵]
	返信	@GLO, time_1, time_2 [↵]
設定	送信	@SLO, output, time (, output, time) [↵]
	返信	@SLO, output, time (, output, time) [↵]
パラメータ		output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1, 2 = OUT2
		time_1-2 : 出力リップシンク [ms] OUT1 / OUT2
		time : 出力リップシンク [ms] 0 ~ 70 ※初期値 0
取得例		@GLO [↵] @GLO,2,2 [↵]
		出力リップシンクを取得。 OUT1 と OUT2 とともに 2 ms。
設定例		@SLO,1,2 [↵] @SLO,1,2 [↵]
		OUT1 の出力リップシンクを 2 ms に設定。 正常終了
備考		遅延量の最大は、入力リップシンクと出力リップシンク合わせて 70 ms です。 【参照 : @GLY / @SLY 入力リップシンク (P.84)】

<b>@GSF / @SSF</b>		<b>サンプリング周波数</b>
取得	送信	@GSF [↵]
	返信	@GSF, frequency_1, frequency_2 [↵]
設定	送信	@SSF, output, frequency (output, frequency) [↵]
	返信	@SSF, output, frequency (output, frequency) [↵]
パラメータ		output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1, 2 = OUT2
		frequency_1-2 : サンプリング周波数 OUT1 / OUT2
		frequency : サンプリング周波数 0 = AUTO-A ※初期値, 1 = AUTO-B, 2 = 32 kHz, 3 = 44.1 kHz, 4 = 48 kHz, 5 = 88.2 kHz, 6 = 96 kHz, 7 = 192 kHz
取得例		@GSF [↵] @GSF,4,2 [↵]
		出力サンプリング周波数を取得。 OUT1 は 48kHz、OUT2 は 32 kHz。
設定例		@SSF,1,4 [↵] @SSF,1,4 [↵]
		OUT1 のサンプリング周波数を 48 kHz に設定。 正常終了
備考		—

<b>@GFD</b>		<b>実際のサンプリング周波数</b>
取得	送信	@GFD [↵]
	返信	@GFD, frequency_1, frequency_2 [↵]
パラメータ		frequency_1-2 : サンプリング周波数 OUT1 / OUT2 1 = 32 kHz, 2 = 44.1 kHz, 3 = 48 kHz ※初期値, 4 = 88.2 kHz, 5 = 96 kHz, 6 = 192 kHz
取得例		@GFD [↵] @GFD,5,3 [↵]
		実際のサンプリング周波数を取得。 OUT1 は 96 kHz、OUT2 は 48 kHz で出力している。
備考		実際に出力しているサンプリング周波数を返信します。 【参照 : @GSF / @SSF サンプリング周波数 (P.78) 】

@GMD / @SMD		マルチチャンネル音声の出力
取得	送信	@GMD <input type="checkbox"/>
	返信	@GMD, multi_1, multi_2 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SMD, output, multi (, output, multi) <input type="checkbox"/>
	返信	@SMD, output, multi (, output, multi) <input type="checkbox"/>
パラメータ	output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1, 2 = OUT2 multi_1-2 : マルチチャンネル音声の出力 OUT1 / OUT2 multi : マルチチャンネル音声の出力 0 = CH1 / CH2 STEREO, 1 = CH3 / CH4 STEREO, 2 = CH5 / CH6 STEREO, 3 = CH7 / CH8 STEREO, 4 = CH1 / CH2 MONO, 5 = CH3 / CH4 MONO, 6 = CH5 / CH6 MONO, 7 = CH7 / CH8 MONO, 8 = DOWN MIX ※初期値	
取得例	@GMD <input type="checkbox"/> @GMD,4,8 <input type="checkbox"/> マルチチャンネル音声の出力を取得。 ・ OUT1 は CH1 / CH2 をモノラル化した音声出力する。 ・ OUT2 はダウンミックスした音声出力する。	
	@SMD,1,8 <input type="checkbox"/> @SMD,1,8 <input type="checkbox"/> OUT1 にダウンミックスした音声出力設定。 正常終了	
備考	-	

@GCH / @SCH		マルチチャンネル音声出力優先度
取得	送信	@GCH <input type="checkbox"/>
	返信	@GCH, priority_1, priority_2 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SCH, output, priority (, output, priority) <input type="checkbox"/>
	返信	@SCH, output, priority (, output, priority) <input type="checkbox"/>
パラメータ	output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1, 2 = OUT2 priority_1-2 : マルチチャンネル音声出力優先度 OUT1 / OUT2 priority : マルチチャンネル音声出力優先度 0 = 2CH, 1 = MULTI ※初期値	
取得例	@GCH <input type="checkbox"/> @GCH,0,1 <input type="checkbox"/> マルチチャンネル音声出力優先度を取得。 OUT1 は 2CH を優先、OUT2 はマルチチャンネル音声を優先。	
	@SCH,1,1 <input type="checkbox"/> @SCH,1,1 <input type="checkbox"/> OUT1 にマルチチャンネル音声を優先して出力設定。 正常終了	
備考	-	

@GAT / @SAT		テストトーン
取得	送信	@GAT 
	返信	@GAT, tone_1, speaker_1, tone_2, speaker_2 
設定	送信	@SAT, output, tone, speaker (, output, tone, speaker) 
	返信	@SAT, output, tone, speaker (, output, tone, speaker) 
パラメータ		<p>output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1, 2 = OUT2</p> <p>tone_1-2 : テストトーン OUT1 / OUT2 tone : テストトーン 0 = OFF ※初期値, 1 = 1 kHz, 2 = 400 Hz</p> <p>speaker_1-2 : スピーカー OUT1 / OUT2 speaker : スピーカー 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</p>
取得例		@GAT 
		@GAT,2,1,2,1 
		<p>テストトーン出力設定を取得。 OUT1 と OUT2 とともに FRONT L/R に 400 Hz のテストトーンを出力する。</p>
設定例		@SAT,1,1,0 
		@SAT,1,1,0 
		<p>OUT1 のすべてのスピーカーに 1 kHz のテストトーンを出力設定。 正常終了</p>
備考		LOW FREQUENCY EFFECT は 30 Hz です。

## 3.3.12 入力音声設定

@GAS / @SAS		入力音声選択
取得	送信	@GAS [↵]
	返信	@GAS, select_1, select_2, select_3, select_4, select_5, select_6, select_7 [↵]
設定	送信	@SAS, input, select (, input, select...) [↵]
	返信	@SAS, input, select (, input, select...) [↵]
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全入力チャンネル, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 select_1-7 : 入力音声選択 IN1 ~ IN7 select      : 入力音声選択 0 = DIGITAL ※初期値, 1 = ANALOG1, 2 = ANALOG2, 3 = ANALOG3
取得例		@GAS [↵] @GAS,1,0,0,0,0,0,0 [↵]
		入力音声選択を取得。 IN1 はアナログ音声 1 を使用し、その他の入力チャンネルはデジタル音声に設定。
設定例		@SAS,3,1 [↵] @SAS,3,1 [↵]
		IN3 をデジタル音声からアナログ音声 1 に設定。 正常終了
備考		—

@GIO / @SIO		入力音声レベルオフセット (音声入力コネクタごと)
取得	送信	@GIO [↵]
	返信	@GIO, level_d1, level_d2, level_d3, level_d4, level_d5, level_d6, level_d7, level_a1, level_a2, level_a3 [↵]
設定	送信	@SIO, input, level (, input, level···) [↵]
	返信	@SIO, input, level (, input, level···) [↵]
パラメータ		input : 音声入力コネクタ 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7, 8 = ANALOG1 ~ 10 = ANALOG3 level_d1-d7 : 入力音声レベルオフセット [dB] IN1 ~ IN7 level_a1-a3 : 入力音声レベルオフセット [dB] ANALOG1 ~ ANALOG3 level : 入力音声レベルオフセット [dB] -100 ~ 10 ※初期値 0
取得例		@GIO [↵] @GIO,0,0,0,0,-4,0,0,10,0,0 [↵]
		入力音声レベルオフセットを取得。 IN5 は-4 dB、ANALOG1 は+10dB、その他の入力チャンネルは±0 dB。
設定例		@SIO,5,-8 [↵] @SIO,5,-8 [↵]
		IN5 の入力音声レベルオフセットを-8 dB に設定。 正常終了
備考		—

@GSO / @SSO		入力音声レベルオフセット (音声入力チャンネルごと)
取得	送信	@GSO [↵]
	返信	@GSO, level_1, level_2, level_3, level_4, level_5, level_6, level_7 [↵]
設定	送信	@SSO, input, level (, input, level···) [↵]
	返信	@SSO, input, level (, input, level···) [↵]
パラメータ		input : 音声入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 level_1-7 : 入力音声レベルオフセット [dB] IN1 ~ IN7 level : 入力音声レベルオフセット [dB] -100 ~ 10 ※初期値 0
取得例		@GSO [↵] @GSO,0,0,0,0,-4,0,0 [↵]
		入力音声レベルオフセットを取得。 IN5 は-4 dB、その他の入力チャンネルは±0 dB。
設定例		@SSO,5,-8 [↵] @SSO,5,-8 [↵]
		IN5 の入力音声レベルオフセットを-8 dB に設定。 正常終了
備考		—

@SDZ		入力音声レベル 相対値
設定	送信	@SDZ, input, updown (, input, updown...) 
	返信	@SDZ, input, updown (, input, updown...) 
パラメータ		input : 音声入力コネクタ 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7, 8 = ANALOG1 ~ 10 = ANALOG3
		updown : 相対設定 [dB] -110 ~ 110 現在の入力音声レベルのオフセット設定に、指定した値を加算 / 減算します。 入力音声レベルオフセットの設定値は (-100 dB ~ +10 dB) に制限されます。
設定例		@SDZ,1,-1 
		@SDZ,1,-1 
		IN1 の入力音声レベルを 1 dB 下げる。 正常終了
備考	—	

@GDZ		入力音声レベルのリミット状態
取得	送信	@GDZ 
	返信	@GDZ, level_d1, level_d2, level_d3, level_d4, level_d5, level_d6, level_d7, level_a1, level_a2, level_a3 
パラメータ		level_d1-d7 : 入力音声レベルのリミット状態 IN1 ~ IN7 level_a1-a3 : 入力音声レベルのリミット状態 ANALOG1 ~ ANALOG3 -1 = 最小設定値 (-100 dB), 0 = リミット状態ではない, 1 = 最大設定値 (+10 dB)
取得例		@GDZ 
		@GDZ,1,0,0,0,0,0,0,0,0 
		入力音声レベルのリミット状態を取得。 IN1 の入力音声レベルは最大設定値、その他の入力のリミット状態ではない。
備考	—	

@GLY / @SLY		入力リップシンク
取得	送信	@GLY <input type="checkbox"/>
	返信	@GLY, time_1, time_2, time_3, time_4, time_5, time_6, time_7 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SLY, input, time (, input, time...) <input type="checkbox"/>
	返信	@SLY, input, time (, input, time...) <input type="checkbox"/>
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 time_1-7 : 入力リップシンク [ms] IN1 ~ IN7 time : 入力リップシンク [ms] 0 ~ 70 ※初期値 0
取得例		@GLY <input type="checkbox"/> @GLY,0,0,0,2,0,0,0 <input type="checkbox"/> 入力リップシンクを取得。 IN4 は 2 ms、その他の入力は 0 ms。
設定例		@SLY,4,20 <input type="checkbox"/> @SLY,4,20 <input type="checkbox"/> IN4 のリップシンクを 20 ms に設定。 正常終了
備考		遅延量の最大は、入力リップシンクと出力リップシンク合わせて 70 ms です。 【参照 : @GLO / @SLO 出力リップシンク (P.77)】

@GAW / @SAW		入力音声信号の安定待ち
取得	送信	@GAW <input type="checkbox"/>
	返信	@GAW, wait_1, wait_2, wait_3, wait_4, wait_5, wait_6, wait_7 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SAW, input, wait (, input, wait...) <input type="checkbox"/>
	返信	@SAW, input, wait (, input, wait...) <input type="checkbox"/>
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全デジタル入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 wait_1-7 : 入力音声信号の安定待ち IN1 ~ IN7 wait : 入力音声信号の安定待ち 0 = OFF, 1 = ON ※初期値
取得例		@GAW <input type="checkbox"/> @GAW,1,1,0,1,1,1,1 <input type="checkbox"/> 入力音声信号の安定待ちを取得。 入力音声信号の安定待ちは、IN3 デジタル入力チャンネルのみ OFF に設定。
設定例		@SAW,1,0 <input type="checkbox"/> @SAW,1,0 <input type="checkbox"/> IN1 の入力音声信号の安定待ちを OFF に設定。 正常終了
備考		デジタル入力専用のコマンドです。 DVI 入力コネクタの信号選択が“デジタル信号”に設定されている場合のみ有効です。 【参照 : @GIN / @SIN DVI 入力コネクタの信号選択 (P.48)】 入力音声選択が“DIGITAL”に設定されている場合のみ有効です。 【参照 : @GAS / @SAS 入力音声選択 (P.81)】

## 3.3.13 EDID 設定

@GED / @SED		EDID 選択
取得	送信	@GED <input type="checkbox"/>
	返信	@GED, edid_1, edid_2, edid_3, edid_4, edid_5, edid_6, edid_7 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SED, input, edid (, input, edid...) <input type="checkbox"/>
	返信	@SED, input, edid (, input, edid...) <input type="checkbox"/>
パラメータ	input : 入力チャンネル 0 = 全デジタル入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7  edid_1-7 : EDID IN1 ~ IN7 edid : EDID 0 = 内蔵 EDID ※初期値, 1 = HDMI OUT1A MONITOR, 2 = HDBT OUT1B MONITOR, 3 = HDMI OUT2A MONITOR, 4 = HDBT OUT2B MONITOR, 101 ~ 108 = COPY DATA 1 ~ COPY DATA 8, -1 = アナログ設定のため対象外 (取得のみ)	
取得例	@GED <input type="checkbox"/> @GED,0,0,0,3,0,0,0 <input type="checkbox"/> EDID 選択を取得。 IN4 は HDMI OUT2A に接続されたシンク機器の EDID、その他の入力は内蔵 EDID。	
	@SED,2,3 <input type="checkbox"/> @SED,2,3 <input type="checkbox"/> IN2 を HDMI OUT2A に接続されたシンク機器から読み取った EDID に設定。 正常終了	
備考	デジタル入力専用のコマンドです。 DVI 入力コネクタの信号選択が“デジタル信号”に設定されている場合のみ有効です。 【参照：@GIN / @SIN DVI 入力コネクタの信号選択 (P.48)】 コピーデータは、シンク機器から EDID をコピーする必要があります。 【参照：@RME EDID のコピー (P.87)】	

@GVF / @SVF		入力解像度
取得	送信	@GVF <input type="checkbox"/>
	返信	@GVF, resolution_1, resolution_2, resolution_3, resolution_4, resolution_5, resolution_6, resolution_7 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SVF, input, resolution (, input, resolution...) <input type="checkbox"/>
	返信	@SVF, input, resolution (, input, resolution...) <input type="checkbox"/>
パラメータ	input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 resolution_1-7 : 入力解像度 IN1 ~ IN7 resolution : 入力解像度 0 = SVGA(800x600), 1 = XGA(1024x768), 2 = VESA720p(1280x720), 3 = 720p(1280x720), 4 = WXGA(1280x768), 5 = WXGA(1280x800), 6 = QuadVGA(1280x960), 7 = SXGA(1280x1024), 8 = WXGA(1360x768), 9 = WXGA(1366x768), 10 = SXGA+(1400x1050), 11 = WXGA+(1440x900), 12 = WXGA++(1600x900), 13 = UXGA(1600x1200), 14 = WSXGA+(1680x1050), 15 = 1080i(1920x1080), 16 = VESA1080p(1920x1080), 17 = 1080p(1920x1080), 18 = WUXGA(1920x1200), 19 = QWXGA(2048x1152) ※初期値 1080p(1920x1080)	
取得例	@GVF <input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/> @GVF,6,6,9,6,6,6,6 <input type="checkbox"/> 入力解像度を取得。 IN3 は WXGA、その他の入力 は QuadVGA。	
設定例	@SVF,0,12 <input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/> @SVF,0,12 <input type="checkbox"/> 全入力チャンネルの EDID を WXGA++に設定。 正常終了	
備考	-	

@RME		EDID のコピー
設定	送信	@RME, output, number (, name) <input type="checkbox"/>
	返信	@RME, output, number (, name) <input type="checkbox"/>
パラメータ		output : 読み取りコネクタ 1 = HDMI OUT1A, 2 = HDBT OUT1B, 3 = HDMI OUT2A, 4 = HDBT OUT2B
		number : 保存先の COPY DATA 番号 1 ~ 8
		name : COPY DATA 名 ASCII コードの、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで COPY DATA 名は省略可能です。 省略した場合は、現在保存されている名前を変更せずに EDID の設定のみ保存します。
設定例		@RME,1,1 <input type="checkbox"/> @RME,1,1 <input type="checkbox"/>
		HDMI OUT1A に接続されているシンク機器の EDID データを読み取り、COPY DATA 1 に保存。 正常終了
設定例		@RME,1,4,800x600 <input type="checkbox"/> @RME,1,4,800x600 <input type="checkbox"/>
		HDMI OUT1A に接続されているシンク機器の 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。 正常終了
備考		コピーした EDID は入力コネクタごとに EDID 選択して使用します。 【参照 : @GED / @SED EDID 選択 (P.85)】

@GHL / @SHL		HDMI / DVI 選択
取得	送信	@GHL <input type="checkbox"/>
	返信	@GHL, mode_1, mode_2, mode_3, mode_4, mode_5, mode_6, mode_7 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SHL, input, mode (, input, mode...) <input type="checkbox"/>
	返信	@SHL, input, mode (, input, mode...) <input type="checkbox"/>
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全デジタル入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7
		mode_1-7 : 入力信号選択 IN1 ~ IN7 mode : 入力信号選択 0 = DVI, 1 = HDMI ※初期値, -1 = アナログ設定のため対象外 (取得のみ)
取得例		@GHL <input type="checkbox"/> @GHL,1,1,1,0,1,1,1 <input type="checkbox"/>
		入力信号のモードを取得。 IN4 は DVI、その他の入力 は HDMI。
設定例		@SHL,4,0 <input type="checkbox"/> @SHL,4,0 <input type="checkbox"/>
		IN4 の入力信号のモードを DVI に設定。 正常終了
備考		デジタル入力専用のコマンドです。 DVI 入力コネクタの信号選択が“デジタル信号”に設定されている場合のみ有効です。 【参照 : @GIN / @SIN DVI 入力コネクタの信号選択 (P.48)】

@GHZ / @SHZ		フレームレート
取得	送信	@GHZ [↵]
	返信	@GHZ, frame_1, frame_2, frame_3, frame_4, frame_5, frame_6, frame_7 [↵]
設定	送信	@SHZ, input, frame (, input, frame···) [↵]
	返信	@SHZ, input, frame (, input, frame···) [↵]
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 frame_1-7 : フレームレート IN1 ~ IN7 frame : フレームレート 0 = 60 Hz ※初期値, 1 = 50 Hz
取得例		@GHZ [↵] @GHZ,1,1,1,0,1,1,1 [↵] 入力映像のフレームレートを取得。 IN4 の入力映像のフレームレートは 60 Hz、その他の入力 は 50 Hz。
設定例		@SHZ,4,0 [↵] @SHZ,4,0 [↵] IN4 の入力映像のフレームレートを 60 Hz に設定。 正常終了
備考		—

@GDI / @SDI		Deep Color 入力
取得	送信	@GDI [↵]
	返信	@GDI, color_1, color_2, color_3, color_4, color_5, color_6, color_7 [↵]
設定	送信	@SDI, input, color (, input, color···) [↵]
	返信	@SDI, input, color (, input, color···) [↵]
パラメータ		input : 入力チャンネル 0 = 全デジタル入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 color_1-7 : 色深度 IN1 ~ IN7 color : 色深度 0 = 24-BIT COLOR ※初期値, 1 = 30-BIT COLOR, -1 = アナログ設定のため対象外 (取得のみ)
取得例		@GDI [↵] @GDI,1,1,1,0,1,1,1 [↵] 色深度を取得。 IN4 は 24-BIT COLOR、その他の入力 は 30-BIT COLOR。
設定例		@SDI,4,0 [↵] @SDI,4,0 [↵] IN4 の色深度を 24-BIT COLOR に設定。 正常終了
備考		デジタル入力専用のコマンドです。 DVI 入力コネクタの信号選択が“デジタル信号”に設定されている場合のみ有効です。 【参照 : @GIN / @SIN DVI 入力コネクタの信号選択 (P.48)】

@GAF / @SAF		音声フォーマット																
取得	送信	@GAF, input <input type="checkbox"/>																
	返信	@GAF, input, format, frequency (, format, frequency...) <input type="checkbox"/>																
設定	送信	@SAF, input, format, frequency (, format, frequency...) <input type="checkbox"/>																
	返信	@SAF, input, format, frequency (, format, frequency...) <input type="checkbox"/>																
パラメータ		<p>input : 入力チャンネル 0 = 全デジタル入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 “0 = 全デジタル入力”は、設定時のみ指定することができます。</p> <p>format : 音声フォーマット 0 = リニア PCM, 1 = Dolby Digital, 2 = AAC, 3 = Dolby Digital Plus, 4 = DTS, 5 = DTS-HD, 6 = Dolby TrueHD, -1 = アナログ設定のため対象外 (取得のみ) ※初期値 リニア PCM のみ出力許可</p> <p>frequency : 最大サンプリング周波数 0 = 出力を許可しない, 1 = 32 kHz, 2 = 44.1 kHz, 3 = 48 kHz, 4 = 88.2 kHz, 5 = 96 kHz, 6 = 176.4 kHz, 7 = 192 kHz ※初期値 DTS-HD は 192 kHz、Dolby TrueHD は 96 kHz、それ以外は 48 kHz</p> <p>“出力を許可しない”は、設定時のみ指定することができます。 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>最大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 / 176.4 / 192</td> </tr> <tr> <td>Dolby Digital</td> <td>出力を許可しない / 32 / 44.1 / 48</td> </tr> <tr> <td>AAC</td> <td>出力を許可しない / 32 / 44.1 / 48 / 88.2 / 96</td> </tr> <tr> <td>Dolby Digital Plus</td> <td>出力を許可しない / 32 / 44.1 / 48</td> </tr> <tr> <td>DTS</td> <td>出力を許可しない / 32 / 44.1 / 48 / 96</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</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</td> </tr> </tbody> </table> <p>取得時は、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返信します。 設定時は、出力を許可する音声フォーマットと最大サンプリング周波数を指定します。 出力を許可する音声フォーマットのみ設定します。その他の音声フォーマットはすべて“出力を許可しない”に設定されます。 リニア PCM は必須の音声フォーマットで必ず許可されます、最大サンプリング周波数を変更する必要がなければ省略可能です。</p>	音声フォーマット	最大サンプリング周波数 (kHz)	リニア PCM	32 / 44.1 / 48 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192	Dolby Digital	出力を許可しない / 32 / 44.1 / 48	AAC	出力を許可しない / 32 / 44.1 / 48 / 88.2 / 96	Dolby Digital Plus	出力を許可しない / 32 / 44.1 / 48	DTS	出力を許可しない / 32 / 44.1 / 48 / 96	DTS-HD	出力を許可しない / 44.1 / 48 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192	Dolby TrueHD	出力を許可しない / 44.1 / 48 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192
音声フォーマット	最大サンプリング周波数 (kHz)																	
リニア PCM	32 / 44.1 / 48 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192																	
Dolby Digital	出力を許可しない / 32 / 44.1 / 48																	
AAC	出力を許可しない / 32 / 44.1 / 48 / 88.2 / 96																	
Dolby Digital Plus	出力を許可しない / 32 / 44.1 / 48																	
DTS	出力を許可しない / 32 / 44.1 / 48 / 96																	
DTS-HD	出力を許可しない / 44.1 / 48 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192																	
Dolby TrueHD	出力を許可しない / 44.1 / 48 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192																	

@GAF / @SAF		音声フォーマット (つづき)
取得例		@GAF,1 [↵]
		@GAF,1,0,7 [↵]
		IN1 の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 192 kHz までの音声出力が許可されている。
設定例		@SAF,2,4,3 [↵]
		@SAF,2,4,3 [↵]
		IN2 はリニア PCM と DTS の 48 kHz までの音声を出力許可。 (リニア PCM の最大サンプリング周波数は変更されません) 正常終了
備考	デジタル入力専用のコマンドです。 DVI 入力コネクタの信号選択が“デジタル信号”に設定されている場合のみ有効です。 【参照：@GIN / @SIN DVI 入力コネクタの信号選択 (P.48)】	

@GSP / @SSP		スピーカー構成
取得	送信	@GSP, input [↵]
	返信	@GSP, input, number, speaker_1 (, speaker_2····) [↵]
設定	送信	@SSP, input, number (, speaker_1, speaker_2····) [↵]
	返信	@SSP, input, number (, speaker_1, speaker_2····) [↵]
パラメータ	input : 入力チャンネル 0 = 全デジタル入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 “0 = 全デジタル入力”は、設定時のみ指定することができます。	
	number : スピーカー数 1 ~ 8 ※初期値 2, -1 = アナログ設定のため対象外 (取得のみ)	
	speaker_1-8 : 使用するスピーカー 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	

@GSP / @SSP	スピーカー構成 (つづき)																																																																																																																							
パラメータ	<p>取得時は、スピーカー数と使用するスピーカーを返信します。 設定時は、使用するスピーカーを省略すると、スピーカー数の設定に応じて以下のように設定されます。</p> <table border="1" data-bbox="437 387 1409 790"> <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> </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> <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>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> </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> </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> </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> </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> </tr> </tbody> </table> <p>使用するスピーカーを指定したときに、スピーカー数と使用するスピーカーの合計が一致しない場合は、使用するスピーカーから自動的にスピーカー数を設定します。万一、スピーカー数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	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	8	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF																																											
number	speaker																																																																																																																							
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																																																																																																													
1	OFF	OFF	ON	OFF																																																																																																																				
2	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF																																																																																																													
3	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	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	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF																																																																																																													
8	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF																																																																																																													
取得例	<p>@GSP,1 <input type="checkbox"/></p> <p>@GSP,1,6,0,1,2,3 <input type="checkbox"/></p> <p>IN1 のスピーカー構成を取得。 次の 6 個のスピーカーを使用している。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Front Left / Right</li> <li>・ Low Frequency Effect</li> <li>・ Front Center</li> <li>・ Rear Left / Right</li> </ul>																																																																																																																							
設定例	<p>@SSP,2,8 <input type="checkbox"/></p> <p>@SSP,2,8 <input type="checkbox"/></p> <p>IN2 に次の 8 個のスピーカーを割り当てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Front Left / Right</li> <li>・ Low Frequency Effect</li> <li>・ Front Center</li> <li>・ Rear Left / Right</li> <li>・ Rear Left / Right Center</li> </ul> <p>正常終了</p>																																																																																																																							
設定例	<p>@SSP,3,8,0,3,5,6,7 <input type="checkbox"/></p> <p>@ERR,1 <input type="checkbox"/></p> <p>IN3 に次のスピーカーを割り当てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Front Left / Right</li> <li>・ Rear Left / Right</li> <li>・ Front Left / Right Center</li> <li>・ Rear Left / Right Center</li> <li>・ Front Left / Right Wide</li> </ul> <p>スピーカー数の合計が 10 個になり、設定可能な数を超えている。</p>																																																																																																																							
備考	<p>デジタル入力専用のコマンドです。 DVI 入力コネクタの信号選択が“デジタル信号”に設定されている場合のみ有効です。 【参照：@GIN / @SIN DVI 入力コネクタの信号選択 (P.48)】</p>																																																																																																																							

## 3.3.14 RS-232C 設定

@GCT / @SCT		RS-232C 通信の設定
取得	送信	@GCT, port <input type="checkbox"/>
	返信	@GCT, port, baudrate, length, parity, stop <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SCT, port, baudrate, length, parity, stop <input type="checkbox"/>
	返信	@SCT, port, baudrate, length, parity, stop <input type="checkbox"/>
パラメータ		port : コネクタ 1 = RS (RS-232C), 2 = HDBT OUT1B, 3 = HDBT OUT2B baudrate : 通信速度 0 = 4800 bps,      1 = 9600 bps ※初期値,      2 = 14400 bps, 3 = 19200 bps,   4 = 38400 bps,                   5 = 57600 bps, 6 = 115200 bps length : データビット長 0 = 7 bit,                   1 = 8 bit ※初期値 parity : パリティチェック 0 = なし ※初期値, 1 = 奇数,   2 = 偶数 stop : ストップビット 0 = 1 bit ※初期値, 1 = 2 bit
取得例		@GCT,1 <input type="checkbox"/> @GCT,1,3,1,0,0 <input type="checkbox"/> RS-232C コネクタに対する RS-232C 通信の設定を取得。 ・通信速度           : 19200 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
設定例		@SCT,1,3,1,0,0 <input type="checkbox"/> @SCT,1,3,1,0,0 <input type="checkbox"/> RS-232C コネクタに対する RS-232C 通信の設定を以下に設定。 ・通信速度           : 19200 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 正常終了
備考		RS-232C 通信設定は接続する制御機器に合わせ設定してください。

@GCF / @SCF		RS-232C 通信の動作モード
取得	送信	@GCF <input type="checkbox"/>
	返信	@GCF, mode_1, mode_2, mode_3 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SCF, port, mode <input type="checkbox"/>
	返信	@SCF, port, mode <input type="checkbox"/>
パラメータ		port : コネクタ 0 = 全コネクタ, 1 = RS (RS-232C), 2 = HDBT OUT1B, 3 = HDBT OUT2B mode_1 : 動作モード RS (RS-232C) mode_2 : 動作モード HDBT OUT1B mode_3 : 動作モード HDBT OUT2B mode   : 動作モード 0 = 受信モード, 1 = 送信モード ※初期値 RS (RS-232C) = 0, HDBT OUT1B = 1, HDBT OUT2B = 1
取得例		@GCF <input type="checkbox"/>
		@GCF,1,1,1 <input type="checkbox"/> RS-232C 通信の動作モードを取得。 全コネクタともに送信モード。
設定例		@SCF,1,1 <input type="checkbox"/>
		@SCF,1,1 <input type="checkbox"/> RS-232C コネクタを送信モードに設定。 正常終了
備考		制御機器から本機を制御するには“受信モード”に設定し、本機から外部機器を制御するには“送信モード”に設定します。

## 3.3.15 LAN 設定

@GIP / @SIP		IP アドレス
取得	送信	@GIP <input type="checkbox"/>
	返信	@GIP, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SIP, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4 <input type="checkbox"/>
	返信	@SIP, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4 <input type="checkbox"/>
パラメータ		unit_1 : IP アドレス上位 ~ unit_4 : IP アドレス下位 0 ~ 255 = 8 ビット (10 進数表記) ※初期値 192.168.1.199
取得例		@GIP <input type="checkbox"/> @GIP,192,168,3,2 <input type="checkbox"/> 本機の IP アドレスを取得。 IP アドレスは 192.168.3.2。
設定例		@SIP,192,168,3,2 <input type="checkbox"/> @SIP,192,168,3,2 <input type="checkbox"/> IP アドレスを 192.168.3.2 に設定。 正常終了
備考		—

@GSB / @SSB		サブネットマスク
取得	送信	@GSB <input type="checkbox"/>
	返信	@GSB, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SSB, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4 <input type="checkbox"/>
	返信	@SSB, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4 <input type="checkbox"/>
パラメータ		unit_1 : サブネットマスク上位 ~ unit_4 : サブネットマスク下位 0 ~ 255 = 8 ビット (10 進数表記) ※初期値 255.255.255.0
取得例		@GSB <input type="checkbox"/> @GSB,255,255,192,0 <input type="checkbox"/> 本機のサブネットマスクを取得。 サブネットマスクは 255.255.192.0 (= 18 ビット) 。
設定例		@SSB,255,255,192,0 <input type="checkbox"/> @SSB,255,255,192,0 <input type="checkbox"/> 本機のサブネットマスクを 255.255.192.0 (= 18 ビット) に設定。 正常終了
備考		—

<b>@GGW / @SGW</b>		<b>ゲートウェイアドレス</b>
取得	送信	@GGW ↵
	返信	@GGW, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4 ↵
設定	送信	@SGW, unit_1, unit_2, unit_3, unit_4 ↵
	返信	@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 192.168.1.200	
取得例	@GGW ↵ @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。	
設定例	@SGW,192,168,1,254 ↵ @SGW,192,168,1,254 ↵	
	ゲートウェイアドレスを 192.168.1.254 に設定。 正常終了	
備考	-	

<b>@GMC</b>		<b>MAC アドレス表示</b>
取得	送信	@GMC ↵
	返信	@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)	
取得例	@GMC ↵ @GMC,00,08,E5,5F,00,00 ↵	
	MAC アドレスを取得。 MAC アドレスは 00-08-E5-5F-00-00。	
備考	-	

@GLP / @SLP		TCP ポート番号
取得	送信	@GLP <input type="checkbox"/>
	返信	@GLP, port_1, port_2, port_3, port_4, port_5, port_6, port_7, port_8 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SLP, connection, port (, connection, port...) <input type="checkbox"/>
	返信	@SLP, connection, port (, connection, port...) <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>connection : 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</p> <p>port_1-8 : TCP ポート番号 コネクション 1 ~ コネクション 8</p> <p>port : TCP ポート番号 23, 80, 1100, 5000 ~ 5999, 6000 ~ 6999</p> <p>※初期値 コネクション 1 ~ コネクション 3 = 1100, コネクション 4 ~ コネクション 6 = 23, コネクション 7 ~ コネクション 8 = 80</p>
取得例		@GLP <input type="checkbox"/>
		@GLP,1100,1100,1100,23,23,23,80,80 <input type="checkbox"/>
		<p>TCP ポート番号の設定値を取得。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コネクション 1 ~ コネクション 3 : 1100</li> <li>・コネクション 4 ~ コネクション 6 : 23</li> <li>・コネクション 7 とコネクション 8 : 80</li> </ul>
設定例		@SLP,8,6000 <input type="checkbox"/>
		@SLP,8,6000 <input type="checkbox"/>
		<p>コネクション 8 のポート番号を 6000 に設定。 正常終了</p>
備考		—

@GLF / @SLF		LAN 通信の動作モード
取得	送信	@GLF, connection <input type="checkbox"/>
	返信	@GLF, connection, mode (, ip_1, ip_2, ip_3, ip_4, pjlink, tcp, password) <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SLF, connection, mode (, ip_1, ip_2, ip_3, ip_4, pjlink, tcp, password) <input type="checkbox"/>
	返信	@SLF, connection, mode (, ip_1, ip_2, ip_3, ip_4, pjlink, tcp, password) <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>connection : コネクション番号 1 = コネクション1 ~ 8 = コネクション8</p> <p>mode : 動作モード 0 = 受信モード ※初期値, 1 = 送信モード</p> <p>ip_1 : 接続先 IP アドレス上位 ~ ip_4 : 接続先 IP アドレス下位 0 ~ 255 = 8 ビット (10 進数表記) ※初期値 192.168.1.198 mode が “送信モード” の場合のみ、返信 / 設定します。</p> <p>pjlink : PJLink プロトコル接続 0 = PJLink を使用しない ※初期値, 1 = PJLink を使用する mode が “送信モード” の場合のみ、返信 / 設定します。</p> <p>tcp : 接続先ポート番号 1 ~ 65535 ※初期値 1100 mode が “送信モード” で、かつ pjlink が “PJLink を使用しない” の場合のみ、返信 / 設定します。なお、PJLink プロトコル接続のときは、“4352” 固定です。</p> <p>password : PJLink プロトコルのパスワード ASCII コードの、20, 30 ~ 39, 41 ~ 5A, 61 ~ 7A (英数字) の中から最大 32 文字まで。 ※初期値 すべて 20 (スペース) mode が “送信モード” で、かつ pjlink が “PJLink を使用する” の場合のみ、返信 / 設定します。 取得時は、パスワードが設定されている場合のみ返信します。 設定時は、PJLink プロトコルで接続する際にパスワードによる認証を行わない場合は、省略可能です。</p>
取得例		<p>@GLF,3 <input type="checkbox"/></p> <p>@GLF,3,1,192,168,1,2,1,PROJECTOR1 <input type="checkbox"/></p> <p>コネクション3の動作モードの設定値を取得。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・動作モード : 送信モード</li> <li>・接続先 IP アドレス : 192.168.1.2</li> <li>・PJLink : 使用する</li> <li>・パスワード : PROJECTOR1</li> </ul>
設定例		<p>@SLF,3,1,192,168,1,2,1 <input type="checkbox"/></p> <p>@SLF,3,1,192,168,1,2,1 <input type="checkbox"/></p> <p>コネクション3に次の動作モードを設定。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・動作モード : 送信モード</li> <li>・接続先 IP アドレス : 192.168.1.2</li> <li>・PJLink : 使用する</li> <li>・パスワード : 認証を行なわないに設定</li> </ul> <p>正常終了</p>
備考		<p>制御機器から本機を制御するには“受信モード”に設定し、本機から外部機器を制御するには“送信モード”に設定します。</p>

## 3.3.16 制御コマンド設定

@GEC / @SEC		制御コマンドの作成・編集 (通信コマンド制御)																																				
取得	送信	@GEC, cmd <input type="checkbox"/>																																				
	返信	@GEC, cmd, delay, port, memo, length, command, timeout, retry, interval, retryover, display (, recv_1, recv_2...) <input type="checkbox"/>																																				
設定	送信	@SEC, cmd, delay, port, memo, length, command, timeout, retry, interval, retryover, display (, recv_1, recv_2...) <input type="checkbox"/>																																				
	返信	@SEC, cmd, delay, port, memo, length, command, timeout, retry, interval, retryover, display (, recv_1, recv_2...) <input type="checkbox"/>																																				
パラメータ		<p>cmd : 制御コマンド番号 1 ~ 32</p> <p>delay : 遅延時間 0 = 0 ms ~ 999999 = 999 s 999 ms ※初期値 0 s 000 ms</p> <p>port : 出力ポート 1 ~ 4095</p> <table border="1"> <tr> <td>bit</td> <td>7</td> <td>6</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>port</td> <td>LAN 5</td> <td>LAN 4</td> <td>LAN 3</td> <td>LAN 2</td> <td>LAN 1</td> <td>HDBT OUT2B RS-232C</td> <td>HDBT OUT1B RS-232C</td> <td>RS-232C</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>bit</td> <td>15</td> <td>14</td> <td>13</td> <td>12</td> <td>11</td> <td>10</td> <td>9</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>port</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>LOOP BACK</td> <td>LAN 8</td> <td>LAN 7</td> <td>LAN 6</td> </tr> </table> <p>コマンドを送信するポートのビットを1にした2進数を10進数に換算します (12 bit から15 bit は常に0になります)。例えば、RS-232C からコマンドを送信する場合は1になり、LAN1 からコマンドを送信する場合は8になります。</p> <p>memo : メモ ASCII コードの20 ~ 7D で2C (カンマ) 以外の中から最大14文字まで</p> <p>length : 送信コマンドデータサイズ (バイト数) 0 ~ 30</p> <p>command : 送信コマンドデータ 0 ~ 9, A ~ F, a ~ f = 4ビット1桁 (16進数表記) で length × 2 桁</p> <p>timeout : タイムアウト時間 0 = 0 ms ~ 99999 = 99 s 999 ms</p> <p>retry : リトライ回数 0 ~ 99</p> <p>interval : リトライ間隔 0 = 0 ms ~ 99999 = 99 s 999 ms</p> <p>retryover : リトライオーバー時の処理 0 = 処理を停止する, 1 = 処理を継続する</p> <p>display : 受信データの表示 0 = 通信コマンド制御の場合は、0になります。</p>	bit	7	6	5	4	3	2	1	0	port	LAN 5	LAN 4	LAN 3	LAN 2	LAN 1	HDBT OUT2B RS-232C	HDBT OUT1B RS-232C	RS-232C	bit	15	14	13	12	11	10	9	8	port	—	—	—	—	LOOP BACK	LAN 8	LAN 7	LAN 6
bit	7	6	5	4	3	2	1	0																														
port	LAN 5	LAN 4	LAN 3	LAN 2	LAN 1	HDBT OUT2B RS-232C	HDBT OUT1B RS-232C	RS-232C																														
bit	15	14	13	12	11	10	9	8																														
port	—	—	—	—	LOOP BACK	LAN 8	LAN 7	LAN 6																														

@GEC / @SEC	制御コマンドの作成・編集 (通信コマンド制御) つづき
パラメータ	recv_1-32 : 返信コマンドのチェックの有無 1 ~ 32  取得時は、チェックする返信コマンド番号をカンマで区切って返信します。 設定時は、チェックする返信コマンド番号を指定し、複数チェックする場合はカンマで区切って最大 32 個まで指定可能です。チェックする返信コマンド番号のみ設定します。その他の返信コマンドは“チェックしない”に設定されます。 返信コマンドは、@GRC / @SRC 返信コマンドの作成・編集 (P.104) で登録します。
取得例	@GEC,1 <input type="checkbox"/> @GEC,1,10,1,POWER,7,5057204F4E0D0A,1000,2,500,0,0,1,2 <input type="checkbox"/>  制御コマンド番号 1 に登録された内容を取得。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・遅延時間 : 10 ms</li> <li>・出力ポート : RS-232C</li> <li>・メモ : POWER</li> <li>・データサイズ : 7 バイト</li> <li>・コマンドデータ : PW ON CR LF (ASCII 文字)</li> <li>・タイムアウト : 1000 ms</li> <li>・リトライ回数 : 2 回</li> <li>・リトライ間隔 : 500 ms 間隔で再送信する</li> <li>・リトライオーバー : 停止する</li> <li>・受信データ : 表示しない</li> <li>・返信コマンド : 1 と 2 をチェックする</li> </ul>
設定例	@SEC,2,0,2048,IN1 SELECT,10,405353572C312C310D0A,0,0,0,1,0 <input type="checkbox"/> @SEC,2,0,2048,IN1 SELECT,10,405353572C312C310D0A,0,0,0,1,0 <input type="checkbox"/>  制御コマンド番号 2 に次の内容を登録。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・遅延時間 : 0 ms</li> <li>・出力ポート : LOOP BACK</li> <li>・メモ : IN1 SELECT</li> <li>・データサイズ : 10 バイト</li> <li>・コマンドデータ : @SSW,1,1 CR LF (ASCII 文字)</li> <li>・タイムアウト : 0 ms</li> <li>・リトライ回数 : 0 回</li> <li>・リトライ間隔 : 0 ms</li> <li>・リトライオーバー : 継続する</li> <li>・受信データ : 表示しない</li> <li>・返信コマンド : チェックしない</li> </ul> 正常終了
備考	—

@GEC / @SEC		制御コマンドの作成・編集 (受信データの表示)																																				
取得	送信	@GEC, cmd <input type="checkbox"/>																																				
	返信	@GEC, cmd, delay, port, memo, length, command, timeout, retry, interval, retryover, display, delimiter <input type="checkbox"/>																																				
設定	送信	@SEC, cmd, delay, port, memo, length, command, timeout, retry, interval, retryover, display, delimiter <input type="checkbox"/>																																				
	返信	@SEC, cmd, delay, port, memo, length, command, timeout, retry, interval, retryover, display, delimiter <input type="checkbox"/>																																				
パラメータ		<p>cmd : 制御コマンド番号 1 ~ 32</p> <p>delay : 遅延時間 0 = 0 ms ~ 999999 = 999 s 999 ms</p> <p>port : 出力ポート 1 ~ 4095</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>bit</th> <th>7</th> <th>6</th> <th>5</th> <th>4</th> <th>3</th> <th>2</th> <th>1</th> <th>0</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>port</td> <td>LAN 5</td> <td>LAN 4</td> <td>LAN 3</td> <td>LAN 2</td> <td>LAN 1</td> <td>HDBT OUT2B RS-232C</td> <td>HDBT OUT1B RS-232C</td> <td>RS-232C</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>bit</th> <th>15</th> <th>14</th> <th>13</th> <th>12</th> <th>11</th> <th>10</th> <th>9</th> <th>8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>port</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>LOOP BACK</td> <td>LAN 8</td> <td>LAN 7</td> <td>LAN 6</td> </tr> </tbody> </table> <p>コマンドを送信するポートのビットを1にした2進数を10進数に換算します (12 bit から15 bit は常に0になります)。例えば、RS-232C からコマンドを送信する場合は1になり、LAN1 からコマンドを送信する場合は8になります。</p> <p>memo : メモ ASCII コードの20 ~ 7D で2C (カンマ) 以外の中から最大14文字まで</p> <p>length : 送信コマンドデータサイズ (バイト数) 0 ~ 30</p> <p>command : 送信コマンドデータ 0 ~ 9, A ~ F, a ~ f = 4ビット1桁 (16進数表記) でlength×2桁</p> <p>timeout : タイムアウト時間 0 = 0 ms ~ 99999 = 99 s 999 ms</p> <p>retry : リトライ回数 0 ~ 99</p> <p>interval : リトライ間隔 0 = 0 ms ~ 99999 = 99 s 999 ms</p> <p>retryover : リトライオーバー時の処理 0 = 処理を停止する, 1 = 処理を継続する</p> <p>display : 受信データの表示 1 = ASCII コードで表示する, 2 = 16進数で表示する</p> <p>delimiter : デリミタ デリミタを監視する場合は、0 ~ 9, A ~ F, a ~ f = 4ビット1桁 (16進数表記) で2桁 100 = デリミタを監視しない</p>	bit	7	6	5	4	3	2	1	0	port	LAN 5	LAN 4	LAN 3	LAN 2	LAN 1	HDBT OUT2B RS-232C	HDBT OUT1B RS-232C	RS-232C	bit	15	14	13	12	11	10	9	8	port	—	—	—	—	LOOP BACK	LAN 8	LAN 7	LAN 6
bit	7	6	5	4	3	2	1	0																														
port	LAN 5	LAN 4	LAN 3	LAN 2	LAN 1	HDBT OUT2B RS-232C	HDBT OUT1B RS-232C	RS-232C																														
bit	15	14	13	12	11	10	9	8																														
port	—	—	—	—	LOOP BACK	LAN 8	LAN 7	LAN 6																														

@GEC / @SEC	制御コマンドの作成・編集 (受信データの表示) つづき
取得例	<p>@GEC,3 </p> <p>@GEC,3,0,8,POWER STATUS,9,47455420504F570D0A,2000,2,200,0,1,0D </p> <p>制御コマンド番号 3 に登録された内容を取得。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・遅延時間 : 0 ms</li> <li>・出力ポート : LAN1</li> <li>・メモ : POWER STATUS</li> <li>・データサイズ : 9 バイト</li> <li>・コマンドデータ : GET POW CR LF (ASCII 文字)</li> <li>・タイムアウト : 2000 ms</li> <li>・リトライ回数 : 2 回</li> <li>・リトライ間隔 : 200 ms 間隔で再送信する</li> <li>・リトライオーバー : 停止する</li> <li>・受信データ : ASCII コードで表示する</li> <li>・デリミタ : 0D=16 進数 (CR =ASCII 文字)</li> </ul>
設定例	<p>@SEC,3,0,8,POWER STATUS,9,47455420504F570D0A,2000,2,200,0,1,0D </p> <p>@SEC,3,0,8,POWER STATUS,9,47455420504F570D0A,2000,2,200,0,1,0D </p> <p>制御コマンド番号 3 に次の内容を登録。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・遅延時間 : 0 ms</li> <li>・出力ポート : LAN1</li> <li>・メモ : POWER STATUS</li> <li>・データサイズ : 9 バイト</li> <li>・コマンドデータ : GET POW CR LF (ASCII 文字)</li> <li>・タイムアウト : 2000 ms</li> <li>・リトライ回数 : 2 回</li> <li>・リトライ間隔 : 200 ms 間隔で再送信する</li> <li>・リトライオーバー : 停止する</li> <li>・受信データ : ASCII コードで表示する</li> <li>・デリミタ : 0D=16 進数 (CR =ASCII 文字)</li> </ul> <p>正常終了</p>
備考	—

@GEC / @SEC		制御コマンドの作成・編集 (コンタクトクロージャ制御)
取得	送信	@GEC, cmd <input type="checkbox"/>
	返信	@GEC, cmd, delay, port, memo, ccno, cc, pulse (, ccno, cc, pulse...) <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SEC, cmd, delay, port, memo, ccno, cc, pulse (, ccno, cc, pulse...) <input type="checkbox"/>
	返信	@SEC, cmd, delay, port, memo, ccno, cc, pulse (, ccno, cc, pulse...) <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>cmd : 制御コマンド番号 1 ~ 32</p> <p>delay : 遅延時間 0 = 0 ms ~ 999999 = 999 s 999 ms</p> <p>port : 出力ポート コンタクトクロージャ制御は、4096 固定です。</p> <p>memo : メモ ASCII コードの 20 ~ 7D で 2C (カンマ) 以外の中から最大 14 文字まで</p> <p>ccno : コンタクトクロージャ番号 1 = CH1, 2 = CH2, 3 = CH3 取得時は、制御する端子番号のみ返信します。 設定時は、制御する端子番号のみ指定します。その他の端子番号は“制御しない”に設定されます。</p> <p>cc : コンタクトクロージャ制御 0 = 接点 OFF, 1 = 接点 ON, 2 = トグル動作, 3 = 制御しない</p> <p>pulse : パルス幅 0 = 状態保持, 100 = 100 ms ~ 9990 = 9990 ms (10 ms 単位) 接点制御後、元に戻すまでの時間を指定します。</p>
取得例		@GEC,7 <input type="checkbox"/>
		@GEC,7,20,4096,SCREEN UP,1,1,100 <input type="checkbox"/> 制御コマンド番号 7 に登録された内容を取得。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・遅延時間 : 20 ms</li> <li>・メモ : SCREEN UP</li> <li>・コンタクトクロージャの CH1 を 100 ms 期間接点 ON する</li> <li>・その他の端子はすべて制御しない</li> </ul>
設定例		@SEC,6,50,4096,PROJECTOR ON,1,0,200,2,1,0 <input type="checkbox"/>
		@SEC,6,50,4096,PROJECTOR ON,1,0,200,2,1,0 <input type="checkbox"/> 制御コマンド番号 6 に次の内容を登録。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・遅延時間 : 50 ms</li> <li>・メモ : PROJECTOR ON</li> <li>・コンタクトクロージャの CH1 を 200 ms 期間接点 OFF する</li> <li>・コンタクトクロージャの CH2 を接点 ON にする</li> <li>・コンタクトクロージャの CH3 は制御しない</li> </ul> 正常終了
備考		—

@GEC / @SEC		制御コマンドの作成・編集 (CEC 制御)
取得	送信	@GEC, cmd [↵]
	返信	@GEC, cmd, delay, port, memo, error, output, cec (, output, cec···) [↵]
設定	送信	@SEC, cmd, delay, port, memo, error, output, cec (, output, cec···) [↵]
	返信	@SEC, cmd, delay, port, memo, error, output, cec (, output, cec···) [↵]
パラメータ	cmd : 制御コマンド番号 1 ~ 32	
	delay : 遅延時間 0 = 0 ms ~ 999999 = 999 s 999 ms	
	port : 出力ポート CEC 制御は、8192 固定です。	
	memo : メモ ASCII コードの 20 ~ 7D で 2C (カンマ) 以外の中から最大 14 文字まで	
	error : 機器から応答がなかった時の処理 0 = 処理を停止する, 1 = 処理を継続する	
	output : 出力コネクタ 1 = HDMI OUT1A, 2 = HDBT OUT1B, 3 = HDMI OUT2A, 4 = HDBT OUT2B 取得時は、制御する出力コネクタのみ返信します。 設定時は、制御する出力コネクタのみ指定します。その他の出力コネクタは“制御しない”に設定されます。	
	cec : 制御コマンド 0 = 制御しない, 1 = POWER OFF, 2 = POWER ON	
取得例	@GEC,7 [↵] @GEC,7,0,8192,DISPLAY1 ON,0,1,2 [↵]	
	制御コマンド番号 7 に登録された内容を取得。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・遅延時間 : 0 ms</li> <li>・メモ : DISPLAY1 ON</li> <li>・エラー時 : 停止する</li> <li>・HDMI OUT1A に接続されたシンク機器の電源を ON する</li> <li>・その他の出力コネクタは制御しない</li> </ul>	
設定例	@SEC,7,0,8192,DISPLAY1 ON,0,1,2 [↵] @SEC,7,0,8192,DISPLAY1 ON,0,1,2 [↵]	
	制御コマンド番号 7 に次の内容を登録。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・遅延時間 : 0 ms</li> <li>・メモ : DISPLAY1 ON</li> <li>・エラー時 : 停止する</li> <li>・HDMI OUT1A に接続されたシンク機器の電源を ON する</li> <li>・その他の出力コネクタは制御しない</li> </ul> 正常終了	
備考	—	

@GRC / @SRC		返信コマンドの作成・編集
取得	送信	@GRC, reply <input type="checkbox"/>
	返信	@GRC, reply, process, length, command, mask, memo <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SRC, reply, process, length, command, mask, memo <input type="checkbox"/>
	返信	@SRC, reply, process, length, command, mask, memo <input type="checkbox"/>
パラメータ		reply : 返信コマンド番号 1 ~ 32 process : 処理判定 0 = 処理を停止する, 1 = 処理を継続する, 2 = コマンドを再送信する length : 返信コマンドデータサイズ (バイト数) 0 ~ 30 command : 返信コマンドデータ 0 ~ 9, A ~ F, a ~ f = 4 ビット 1 桁 (16 進数表記) で length×2 桁 mask : マスクデータ 0 ~ 9, A ~ F, a ~ f = 4 ビット 1 桁 (16 進数表記) で length×2 桁 memo : メモ ASCII コードの 20 ~ 7D で 2C (カンマ) 以外の中から最大 14 文字まで
取得例		@GRC,2 <input type="checkbox"/> @GRC,2,0,1,40,40,NG <input type="checkbox"/> 返信コマンド番号 2 に登録された内容を取得。 ・処理判定 : 停止する ・データサイズ : 1 バイト ・コマンドデータ : 40 (16 進数) ・マスクデータ : 40 (上から 2 ビット目をチェック) ・メモ : NG
設定例		@SRC,1,1,9,52454356204F4B0D0A,FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,OK <input type="checkbox"/> @SRC,1,1,9,52454356204F4B0D0A,FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,OK <input type="checkbox"/> 返信コマンド番号 1 に次の内容を登録。 ・処理判定 : 継続する ・データサイズ : 9 バイト ・コマンドデータ : RECV OK CR LF (ASCII 文字) ・マスクデータ : すべて FF (全ビットチェック) ・メモ : OK 正常終了
備考		—

@GCC / @SCC		制御コマンドの関連付け
取得	送信	@GCC, event 
	返信	@GCC, event, c_1 (, c_2, c_3...) 
設定	送信	@SCC, event, c_1 (, c_2, c_3...) 
	返信	@SCC, event, c_1 (, c_2, c_3...) 
パラメータ		<p>event : 制御コマンド実行条件 設定値は <b>[表 3.4]</b> をご覧ください。</p> <p>c_1-10 : 送信コマンド 0 = 関連付けなし, 1 = 制御コマンド 1 ~ 32 = 制御コマンド 32</p> <p>次のいずれかで登録した制御コマンドを関連付けます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ @GEC / @SEC 制御コマンドの作成・編集 (通信コマンド制御) (P.98)</li> <li>・ @GEC / @SEC 制御コマンドの作成・編集 (受信データの表示) (P.100)</li> <li>・ @GEC / @SEC 制御コマンドの作成・編集 (コンタクトクロージャ制御) (P.102)</li> <li>・ @GEC / @SEC 制御コマンドの作成・編集 (CEC 制御) (P.103)</li> </ul>
取得例		@GCC,23 
		@GCC,23,5,2,1 
		電源投入時に関連付けられている制御コマンドを取得。 制御コマンド 5、制御コマンド 2、制御コマンド 1 の順で実行する。
設定例		@SCC,23,5,2,1 
		@SCC,23,5,2,1 
		電源投入時に制御コマンド 5、制御コマンド 2、制御コマンド 1 の順で実行。 正常終了
備考		—

[表 3.4] 制御コマンド実行条件

event	実行条件	event	実行条件
1	COMMAND F1-PLANE A	25	VIDEO: MAIN1-IN1
2	COMMAND F1-PLANE B	26	VIDEO: MAIN1-IN2
3	COMMAND F2-PLANE A	27	VIDEO: MAIN1-IN3
4	COMMAND F2-PLANE B	28	VIDEO: MAIN1-IN4
5	COMMAND F3-PLANE A	29	VIDEO: MAIN1-IN5
6	COMMAND F3-PLANE B	30	VIDEO: MAIN1-IN6
7	COMMAND F4-PLANE A	31	VIDEO: MAIN1-IN7
8	COMMAND F4-PLANE B	32	VIDEO: MAIN1-OFF
9	COMMAND F5-PLANE A	33	AUDIO: MAIN1-IN1
10	COMMAND F5-PLANE B	34	AUDIO: MAIN1-IN2
11	COMMAND F6-PLANE A	35	AUDIO: MAIN1-IN3
12	COMMAND F6-PLANE B	36	AUDIO: MAIN1-IN4
13	COMMAND F7-PLANE A	37	AUDIO: MAIN1-IN5
14	COMMAND F7-PLANE B	38	AUDIO: MAIN1-IN6
15	COMMAND F8-PLANE A	39	AUDIO: MAIN1-IN7
16	COMMAND F8-PLANE B	40	AUDIO: MAIN1-OFF
17	COMMAND F9-PLANE A	41	VIDEO: MAIN2-IN1
18	COMMAND F9-PLANE B	42	VIDEO: MAIN2-IN2
19	COMMAND FN1-PLANE A	43	VIDEO: MAIN2-IN3
20	COMMAND FN1-PLANE B	44	VIDEO: MAIN2-IN4
21	COMMAND FN2-PLANE A	45	VIDEO: MAIN2-IN5
22	COMMAND FN2-PLANE B	46	VIDEO: MAIN2-IN6
23	POWER ON	47	VIDEO: MAIN2-IN7
24	STANDBY	48	VIDEO: MAIN2-OFF
		49	AUDIO: MAIN2-IN1
		50	AUDIO: MAIN2-IN2
		51	AUDIO: MAIN2-IN3
		52	AUDIO: MAIN2-IN4
		53	AUDIO: MAIN2-IN5
		54	AUDIO: MAIN2-IN6
		55	AUDIO: MAIN2-IN7
		56	AUDIO: MAIN2-OFF

@GTG / @STG		制御コマンド関連付けのトグル動作
取得	送信	@GTG, event (, event···)
	返信	@GTG, event, toggle (, event, toggle···)
設定	送信	@STG, event, toggle (, event, toggle···)
	返信	@STG, event, toggle (, event, toggle···)
パラメータ		event : コマンド実行条件 0 = 全制御コマンド, 1 = F1 ボタン ~ 9 = F9 ボタン, 10 = FN1 ボタン, 11 = FN2 ボタン  toggle : トグル動作 0 = トグル動作しない ※初期値, 1 = トグル動作する
取得例		@GTG,1
		@GTG,1,1
		F1 ボタンのトグル動作取得。 F1 ボタンはトグル動作する。
設定例		@STG,1,1
		@STG,1,1
		F1 ボタンをトグル動作するに設定。 正常終了
備考		—

@GUP / @SUP		制御コマンド電源オン時実行面
取得	送信	@GUP, event (, event···)
	返信	@GUP, event, plane (, event, plane···)
設定	送信	@SUP, event, plane (, event, plane···)
	返信	@SUP, event, plane (, event, plane···)
パラメータ		event : コマンド実行条件 0 = 全制御コマンド, 1 = F1 ボタン ~ 9 = F9 ボタン, 10 = FN1 ボタン, 11 = FN2 ボタン  plane : 電源オン時の実行面 0 = AUTO ※初期値, 1 = PLANE A, 2 = PLANE B
取得例		@GUP,1
		@GUP,1,1
		F1 ボタンの実行面を取得。 F1 ボタンは PLANE A を実行する。
設定例		@SUP,1,1
		@SUP,1,1
		F1 ボタンを PLANE A に設定。 正常終了
備考		—

@EXC		制御コマンドの実行
設定	送信	@EXC, command_1 (, command_2...) [↵]
	返信	@EXC, command_1 (, command_2...) [↵]
パラメータ	command_1-5 : 制御コマンド 1 = CMD 1 ~ 32 = CMD 32, A/a = F1 ボタン ~ I/i = F9 ボタン, J/j = FN1 ボタン, K/k = FN2 ボタン	
設定例	@EXC,1,2,3 [↵] @EXC,1,2,3 [↵]	
	COMMAND 1→2→3 の順番に実行。 正常終了	
設定例	@EXC,6 [↵] @EXC,6,RECV:POWER OFF [↵]	
	CMD 6 を実行。 正常終了 受信データを表示するコマンドを実行した場合は、受信した結果が返信されます。この例では、コマンドを送信した機器から「POWER OFF」と受信されました。	
備考	制御コマンドの実行が終了してから結果を返信するため、返信に時間がかかる場合があります。	

@GSK / @SSK		FN ボタンの状態
取得	送信	@GSK [↵]
	返信	@GSK, onoff_1, onoff_2 [↵]
設定	送信	@SSK, button, onoff (, button, onoff) [↵]
	返信	@SSK, button, onoff (, button, onoff) [↵]
パラメータ	button : FN ボタン 0 = 全 FN ボタン, 1 = FN1 ボタン, 2 = FN2 ボタン onoff_1-2 : FN1 ボタンの状態、FN2 ボタンの状態 onoff : FN ボタンの状態 0 = OFF, 1 = ON, -1 = 機能割り当てが“COMMAND”以外なので対象外 (取得のみ) OFF から ON に切り換えた場合には PLANE-A、ON から OFF に切り換えた場合には PLANE-B に割り当てた制御コマンドを実行します。	
取得例	@GSK [↵] @GSK,1,0 [↵]	
	FN ボタンの状態を取得。 FN1 ボタンは ON、FN2 ボタンは OFF。	
設定例	@SSK,1,1 [↵] @SSK,1,1 [↵]	
	FN1 ボタンを ON に設定。 正常終了	
備考	制御コマンドの実行が終了してから実行結果を返信するため、返信に時間がかかる場合があります。 FN ボタンの機能が“COMMAND”に設定されている場合のみ有効です。 【参照：@GFA / @SFA 機能割り当て (P.112)】	

@DEC		登録したコマンドまたは関連付けの消去
設定	送信	@DEC, no_1 (, no_2, no_3...) [ ]
	返信	@DEC, no_1 (, no_2, no_3...) [ ]
パラメータ		no_1-32 : 消去するコマンドまたは関連付け 1 ~ 32 : 制御コマンド 1 ~ 32, 101 ~ 132 : 返信コマンド 1 ~ 32, 201 ~ 256 : 制御コマンドの関連付け 1 ~ 56 「返信コマンド」は、3桁目に1を付けた返信コマンド番号を設定してください。 「制御コマンドの関連付け」は、3桁目に2を付けた制御コマンド実行条件の番号を設定してください。 【参照 : [表 3.4] 制御コマンド実行条件 (P.106)】
設定例		@DEC,221 [ ] @DEC,221 [ ]
		COMMAND FN2-PLANE A の関連付けを消去。 正常終了
備考		—

@GIT / @SIT		制御コマンド実行時の操作無効時間
取得	送信	@GIT [ ]
	返信	@GIT, time [ ]
設定	送信	@SIT, time [ ]
	返信	@SIT, time [ ]
パラメータ		time : 操作無効時間 0 = 0 ms ~ 999999 = 999 s 999 ms ※初期値 0 s 000 ms
取得例		@GIT [ ] @GIT,2000 [ ]
		制御コマンド実行時の操作無効時間を取得。 制御コマンド実行中または制御コマンド開始後 2000 ms (2 秒) 経過するまでは制御コマンドの操作を受け付けない。
設定例		@SIT,2000 [ ] @SIT,2000 [ ]
		制御コマンド実行時の操作無効時間を 2000 ms (2 秒) に設定。 正常終了
備考		FN ボタンの機能が“COMMAND”に設定されている場合のみ有効です。 【参照 : @GFA / @SFA 機能割り当て (P.112)】

@GTL / @STL		ファンクションボタンの点灯方法
取得	送信	@GTL, button (, button···) 
	返信	@GTL, button, led (, button, led···) 
設定	送信	@STL, button, led (, button, led···) 
	返信	@STL, button, led (, button, led···) 
パラメータ		<p>button : ファンクションボタン  0 = 全ファンクションボタン,  1 = F1 ボタン ~ 9 = F9 ボタン,  10 = FN1 ボタン, 11 = FN2 ボタン</p> <p>取得時 “0 = 全ファンクションボタン” を指定すると、全ボタンの点灯方法が順に返信されます。</p> <p>led : 点灯方法  ファンクションボタンへ1面 (PLANE A) の制御コマンドを関連付けしている場合:  0 = 制御コマンドが登録されているときに点灯  1 = 制御コマンド実行中に点灯</p> <p>ファンクションボタンへ2面 (PLANE A と PLANE B) の制御コマンドを関連付けしている場合:  0 = ファンクションボタンが点灯 / 点滅のとき、任意のボタンを押すと、ボタンに関連付けされた制御コマンドが実行されます。  点灯 : PLANE A に登録された制御コマンド  点滅 : PLANE B に登録された制御コマンド</p> <p>1 = ファンクションボタンが点灯 / 消灯のとき、任意のボタンを押すと、ボタンに関連付けされた制御コマンドが実行されます。  点灯 : PLANE A に登録された制御コマンド  消灯 : PLANE B に登録された制御コマンド</p> <p>※初期値 F1 ボタン ~ F9 ボタン : 0  FN1 ボタン、FN2 ボタン : 1</p>
取得例		@GTL,3 
		@GTL,3,0 
		F3 ボタンの点灯方法を取得。 F3 ボタンは制御コマンドが登録されている場合に点灯。 (1面の制御コマンドを関連付けしている場合)
設定例		@STL,3,1 
		@STL,3,1 
		F3 ボタンはコマンド実行中に点灯するに設定。 (1面の制御コマンドを関連付けしている場合) 正常終了
備考		—

@GTF / @STF		ファンクションボタン点滅時間
取得	送信	@GTF, button (, button···) 
	返信	@GTF, button, blink (, button, blink···) 
設定	送信	@STF, button, blink (, button, blink···) 
	返信	@STF, button, blink (, button, blink···) 
パラメータ		<p>button : ファンクションボタン  0 = 全ファンクションボタン,  1 = F1 ボタン ~ 4 = F4 ボタン,  10 = FN1 ボタン, 11 = FN2 ボタン</p> <p>取得時 “0 = 全ファンクションボタン” を指定すると、全ボタンの点滅時間が順に返信されます。</p> <p>blink : 点滅時間  -1 = 制御コマンド実行中に点滅する,  0 = 点滅しない,  1 = 1 秒 ~ 1000 = 1000 秒まで指定された時間点滅する</p> <p>※初期値 F1 ボタン ~ F4 ボタン : 0  FN1 ボタン、FN2 ボタン : -1</p>
取得例		@GTF,1 
		@GTF,1,-1 
		F1 ボタンの点滅時間を取得。 制御コマンド実行中に点滅。
設定例		@STF,1,5 
		@STF,1,5 
		F1 ボタンは、制御コマンド実行開始後 5 秒間点滅。 正常終了
備考		本体のファンクションボタンのみ点滅します。WEB ブラウザでは点滅しません。

@GFA / @SFA		機能割り当て
取得	送信	@GFA Ⓜ
	返信	@GFA, function_1, function_2, function_3, function_4, function_5, function_6 Ⓜ
設定	送信	@SFA, button, function Ⓜ
	返信	@SFA, button, function Ⓜ
パラメータ		button : ファンクションボタン 0 = 全ファンクションボタン, 1 = F1 ボタン ~ 4 = F4 ボタン, 10 = FN1 ボタン, 11 = FN2 ボタン
		function_1-6 : 機能割り当て F1 ボタン ~ F4 ボタン、FN1 ボタン、FN2 ボタン function : 機能割り当て 0 = COMMAND ※初期値, 1 = OUT1 PinP PATTERN, 2 = OUT2 PinP PATTERN, 21 = PinP WINDOW, 41 = CROSSPOINT No.1 ~ 49 = CROSSPOINT No.9, 61 = PRESET MEMORY No.1 ~ 68 = PRESET MEMORY No.8
取得例		@GFA Ⓜ @GFA,1,0,0,0,0,0 Ⓜ
		各ボタンに割り当てられている機能を取得。 F1 ボタンに OUT1 PinP PATTERN、その他のボタンは COMMAND が割り当てられている。
設定例		@SFA,1,21 Ⓜ @SFA,1,21 Ⓜ
		F1 ボタンに、PinP WINDOW 機能を割り当てる。 正常終了
備考		—

### 3.3.17 プリセットメモリ設定

@RCM		クロスポイントメモリの読み出し
設定	送信	@RCM, xpoint <input type="checkbox"/>
	返信	@RCM, xpoint <input type="checkbox"/>
パラメータ	xpoint : クロスポイントメモリ 1 ~ 9	
設定例	@RCM,1 <input type="checkbox"/>	
	@RCM,1 <input type="checkbox"/> クロスポイントメモリ 1 の映像・音声入力チャンネルおよび画面合成レイアウトパターンを読み出す。 正常終了	
備考	-	

@RCV		クロスポイントメモリの読み出し (映像入力チャンネル設定)
設定	送信	@RCV, xpoint <input type="checkbox"/>
	返信	@RCV, xpoint <input type="checkbox"/>
パラメータ	xpoint : クロスポイントメモリ 1 ~ 9	
設定例	@RCV,1 <input type="checkbox"/>	
	@RCV,1 <input type="checkbox"/> クロスポイントメモリ 1 の MAIN と PinP の映像入力チャンネルおよび画面合成レイアウトパターンを読み出す。 正常終了	
備考	-	

@RCA		クロスポイントメモリの読み出し (音声入力チャンネル設定)
設定	送信	@RCA, xpoint <input type="checkbox"/>
	返信	@RCA, xpoint <input type="checkbox"/>
パラメータ	xpoint : クロスポイントメモリ 1 ~ 9	
設定例	@RCA,1 <input type="checkbox"/>	
	@RCA,1 <input type="checkbox"/> クロスポイントメモリ 1 の MAIN の音声入力チャンネルを読み出す。 正常終了	
備考	-	

@SCM / @SEM		クロスポイントメモリの保存
設定	説明	上書き保存
	送信	@SCM, xpoint (, name) <input type="checkbox"/>
	返信	@SCM, xpoint (, name) <input type="checkbox"/>
設定	説明	引き継ぎ保存
	送信	@SEM, xpoint (, name) <input type="checkbox"/>
	返信	@SEM, xpoint (, name) <input type="checkbox"/>
パラメータ	<p>xpoint : クロスポイントメモリ 1 ~ 9</p> <p>name : クロスポイントメモリ名 ASCII コードの、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで クロスポイントメモリ名は省略可能です。省略した場合は、現在保存されている名前を変更せずにクロスポイントと画面合成レイアウトパターンを設定を保存します。</p>	
設定例	<p>@SCM,2 <input type="checkbox"/></p> <p>@SCM,2 <input type="checkbox"/></p> <p>現在の映像・音声入力チャンネルと画面合成レイアウトパターンを、クロスポイントメモリ 2 にクロスポイントメモリ名を変更せずに保存する。 正常終了</p>	
	<p>@SEM,2,XPS2 <input type="checkbox"/></p> <p>@SEM,2,XPS2 <input type="checkbox"/></p> <p>現在の映像・音声入力チャンネルと画面合成レイアウトパターンを、クロスポイントメモリ 2 に「XPS2」というクロスポイントメモリ名で保存する。 ただし、映像・音声入力チャンネルまたは画面合成レイアウトパターンを“制御しない”で保存した情報はそのまま引き継がれます。 正常終了</p>	
備考	<p>引き継ぎ保存とは、クロスポイントメモリの編集で“制御しない”を設定している項目は、“制御しない”のまま保存します。 【参照：@GCM / @ECM クロスポイントメモリの編集 (P.117)】</p>	

@SCV / @SEV		クロスポイントメモリの保存 (映像入力チャンネル設定)
設定	説明	上書き保存
	送信	@SCV, xpoint (, name) <input type="checkbox"/>
	返信	@SCV, xpoint (, name) <input type="checkbox"/>
設定	説明	引き継ぎ保存
	送信	@SEV, xpoint (, name) <input type="checkbox"/>
	返信	@SEV, xpoint (, name) <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>xpoint : クロスポイントメモリ 1 ~ 9</p> <p>name : クロスポイントメモリ名 ASCII コードの、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで クロスポイントメモリ名は省略可能です。省略した場合は、現在保存されている名前を変更せずにクロスポイントと画面合成レイアウトパターンを設定を保存します。</p>
設定例		<p>@SCV,2 <input type="checkbox"/></p> <p>@SCV,2 <input type="checkbox"/></p> <p>現在の MAIN と PinP の映像チャンネル、および PinP パターンを、クロスポイントメモリ 2 にクロスポイントメモリ名を変更せずに保存する。 正常終了</p>
		<p>@SEV,2,XPS2 <input type="checkbox"/></p> <p>@SEV,2,XPS2 <input type="checkbox"/></p> <p>現在の MAIN と PinP の映像入力チャンネルおよび画面合成レイアウトパターンを、クロスポイントメモリ 2 に「XPS2」というクロスポイントメモリ名で保存する。 ただし、映像入力チャンネルまたは画面合成レイアウトパターンを“制御しない”で保存された情報はそのまま引き継がれます。 正常終了</p>
備考		<p>引き継ぎ保存とは、クロスポイントメモリの編集で“制御しない”を設定している項目は、“制御しない”のまま保存します。 【参照：@GCM / @ECM クロスポイントメモリの編集 (P.117)】</p>

@SCA / @SEA		クロスポイントメモリの保存 (音声入力チャンネル設定)
設定	説明	上書き保存
	送信	@SCA, xpoint (, name) <input type="checkbox"/>
	返信	@SCA, xpoint (, name) <input type="checkbox"/>
設定	説明	引き継ぎ保存
	送信	@SEA, xpoint (, name) <input type="checkbox"/>
	返信	@SEA, xpoint (, name) <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>xpoint : クロスポイントメモリ 1 ~ 9</p> <p>name : クロスポイントメモリ名 ASCII コードの、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで クロスポイントメモリ名は省略可能です。省略した場合は、現在保存されている名前を変更せずにクロスポイントの設定のみ保存します。</p>
設定例		@SCA,2 <input type="checkbox"/> @SCA,2 <input type="checkbox"/>
		現在の MAIN の音声入力チャンネルを、クロスポイントメモリ 2 にクロスポイントメモリ名を変更せずに保存する。 正常終了
設定例		@SEA,2,XPS2 <input type="checkbox"/> @SEA,2,XPS2 <input type="checkbox"/>
		現在の MAIN の音声入力チャンネルを、クロスポイントメモリ 2 に「XPS2」というクロスポイントメモリ名で保存する。 ただし、音声入力チャンネルを“制御しない”で保存された情報はそのまま引き継がれます。 正常終了
備考		<p>引き継ぎ保存とは、クロスポイントメモリの編集で“制御しない”を設定している項目は、“制御しない”のまま保存します。</p> <p>【参照：@GCM / @ECM クロスポイントメモリの編集 (P.117)】</p>

@GCM / @ECM		クロスポイントメモリの編集
取得	送信	@GCM, xpoint [↵]
	返信	@GCM, xpoint, main_v_1, main_a_1, main_v_2, main_a_2, pinp_v_1, pinp_a_1, pinp_v_2, pinp_a_2, pinp_on_1, pinp_on_2, name [↵]
設定	送信	@ECM, xpoint, main_v_1, main_a_1, main_v_2, main_a_2, pinp_v_1, pinp_a_1, pinp_v_2, pinp_a_2, pinp_on_1, pinp_on_2 [↵]
	返信	@ECM, xpoint, main_v_1, main_a_1, main_v_2, main_a_2, pinp_v_1, pinp_a_1, pinp_v_2, pinp_a_2, pinp_on_1, pinp_on_2 [↵]
パラメータ		<p>xpoint : クロスポイントメモリ 1 ~ 9</p> <p>main_v_1-2 : 映像入力チャンネル OUT1 / OUT2 メインウインドウ main_a_1-2 : 音声入力チャンネル OUT1 / OUT2 メインウインドウ pinp_v_1-2 : 映像入力チャンネル OUT1 / OUT2 サブウインドウ pinp_a_1-2 : 音声入力チャンネル OUT1 / OUT2 サブウインドウ -1 = 制御しない ※初期値, 0 = OFF, 1 = IN1 ~ 7 = IN7</p> <p>pinp_on_1-2 : 画面合成レイアウトパターン OUT1 / OUT2 -1 = 制御しない ※初期値, 0 = OFF, 1 = PinP PATTERN 1, 2 = PinP PATTERN 2, 3 = PinP PATTERN 3, 4 = PinP PATTERN 4, 5 = PinP PATTERN 5</p> <p>name : クロスポイントメモリ名 ASCII コードの、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで ※初期値 20 (スペース)</p>
取得例		<p>@GCM,2 [↵] @GCM,2,3,3,4,4,0,-1,1,-1,0,1,XPS2 [↵]</p> <p>クロスポイントメモリ 2 の映像・音声入力チャンネルと画面合成レイアウトパターンを取得。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・クロスポイントメモリ名 : XPS2</li> <li>・OUT1 メインウインドウ : 映像・音声ともに IN3</li> <li>・OUT1 サブウインドウ : OFF</li> <li>・OUT1 画面合成レイアウトパターン : OFF</li> <li>・OUT2 メインウインドウ : 映像・音声ともに IN4</li> <li>・OUT2 サブウインドウ : IN1</li> <li>・OUT2 画面合成レイアウトパターン : PinP PATTERN 1</li> </ul>
設定例		<p>@ECM,2,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,0,0 [↵] @ECM,2,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,0,0 [↵]</p> <p>クロスポイントメモリ 2 は、OUT1、OUT2 とともにメインウインドウとサブウインドウは制御しない、画面合成レイアウトパターンを OFF に設定。 正常終了</p>
備考		サブウインドウの音声入力チャンネルには、“制御しない” または “OFF” を指定します。これ以外を指定するとエラーが返信されます。

@GCV / @ECV		クロスポイントメモリの編集 (映像入力チャンネル設定)
取得	送信	@GCV, xpoint [↵]
	返信	@GCV, xpoint, main_v_1, main_v_2, pinp_v_1, pinp_v_2, pinp_on_1, pinp_on_2, name [↵]
設定	送信	@ECV, xpoint, main_v_1, main_v_2, pinp_v_1, pinp_v_2, pinp_on_1, pinp_on_2 [↵]
	返信	@ECV, xpoint, main_v_1, main_v_2, pinp_v_1, pinp_v_2, pinp_on_1, pinp_on_2 [↵]
パラメータ	<p>xpoint : クロスポイントメモリ 1 ~ 9</p> <p>main_v_1-2 : 映像入力チャンネル OUT1 / OUT2 メインウインドウ pinp_v_1-2 : 映像入力チャンネル OUT1 / OUT2 サブウインドウ -1 = 制御しない ※初期値, 0 = OFF, 1 = IN1 ~ 7 = IN7</p> <p>pinp_on_1-2 : 画面合成レイアウトパターン OUT1 / OUT2 -1 = 制御しない ※初期値, 0 = OFF, 1 = PinP PATTERN 1, 2 = PinP PATTERN 2, 3 = PinP PATTERN 3, 4 = PinP PATTERN 4, 5 = PinP PATTERN 5</p> <p>name : クロスポイントメモリ名 ASCII コードの、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで ※初期値 20 (スペース)</p>	
取得例	<p>@GCV,2 [↵] @GCV,2,3,4,-1,1,0,1,XPS2 [↵]</p> <p>クロスポイントメモリ 2 の映像入力チャンネルと画面合成レイアウトパターンを取得。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・クロスポイントメモリ名 : XPS2</li> <li>・OUT1 メインウインドウ : IN3</li> <li>・OUT1 サブウインドウ : 制御しない</li> <li>・OUT1 画面合成レイアウトパターン : OFF</li> <li>・OUT2 メインウインドウ : IN4</li> <li>・OUT2 サブウインドウ : IN1</li> <li>・OUT2 画面合成レイアウトパターン : PinP PATTERN 1</li> </ul>	
設定例	<p>@ECV,2,-1,-1,-1,-1,0,0 [↵] @ECV,2,-1,-1,-1,-1,0,0 [↵]</p> <p>クロスポイントメモリ 2 は、OUT1、OUT2 とともに、メインウインドウとサブウインドウは制御しない、画面合成レイアウトパターンを OFF に設定。 正常終了</p>	
備考	-	

@GCA / @ECA		クロスポイントメモリの編集 (音声入力チャンネル設定)
取得	送信	@GCA, xpoint [↵]
	返信	@GCA, xpoint, main_a_1, main_a_2, name [↵]
設定	送信	@ECA, xpoint, main_a_1, main_a_2 [↵]
	返信	@ECA, xpoint, main_a_1, main_a_2 [↵]
パラメータ		xpoint : クロスポイントメモリ 1 ~ 9 main_a_1-2 : 音声入力チャンネル OUT1 / OUT2 -1 = 制御しない ※初期値, 0 = OFF, 1 = IN1 ~ 7 = IN7 name : クロスポイントメモリ名 ASCII コードの、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで ※初期値 20 (スペース)
取得例		@GCA,2 [↵] @GCA,2,3,4,XPS2 [↵] クロスポイントメモリ 2 の音声入力チャンネルを取得。 ・クロスポイントメモリ名 : XPS2 ・OUT1 音声入力チャンネル : IN3 ・OUT2 音声入力チャンネル : IN4
設定例		@ECA,2,1,1 [↵] @ECA,2,1,1 [↵] クロスポイントメモリ 2 は、OUT1、OUT2 とともに、音声入力チャンネルを IN1 に設定。 正常終了
備考		—

@RPM		プリセットメモリの読み出し
設定	送信	@RPM, preset [↵]
	返信	@RPM, preset [↵]
パラメータ		preset : プリセットメモリ 1 ~ 8
設定例		@RPM,3 [↵] @RPM,3 [↵] プリセットメモリ 3 を読み出す。 正常終了
備考		プリセットメモリは、一部の環境設定を除く、映像と音声の入出力に関するすべての設定が保存されます。読み出すことでこれらの設定が適用されます。

@SPM		プリセットメモリの保存
設定	送信	@SPM, preset (, name) ⓧ
	返信	@SPM, preset (, name) ⓧ
パラメータ		preset : プリセットメモリ 1 ~ 8
		name : プリセットメモリ名 ASCII コードの、20 ~ 7D の中から最大 10 文字まで プリセット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設定のみ保存します。
設定例		@SPM,2 ⓧ @SPM,2 ⓧ
		現在の設定を、プリセットメモリ 2 にプリセットメモリ名を変更せずに保存する。 正常終了
設定例		@SPM,2,MEM2 ⓧ @SPM,2,MEM2 ⓧ
		現在の設定を、プリセットメモリ 2 に「MEM2」というプリセットメモリ名で保存する。 正常終了
備考		プリセットメモリは、一部の環境設定を除く、映像と音声の入出力に関するすべての設定が保存されます。

@GMU / @SMU		電源オン時の設定
取得	送信	@GMU ⓧ
	返信	@GMU, state ⓧ
設定	送信	@SMU, state ⓧ
	返信	@SMU, state ⓧ
パラメータ		state : 電源オン時の設定 1 = クロスポイントメモリ 1 ~ 9 = クロスポイントメモリ 9, 10 = チャンネル OFF, 11 = ラストチャンネル ※初期値, 12 = プリセットメモリ 1 ~ 19 = プリセットメモリ 8
取得例		@GMU ⓧ @GMU,3 ⓧ
		電源オン時の入出力チャンネル設定を取得。 電源オン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。
設定例		@SMU,3 ⓧ @SMU,3 ⓧ
		電源オン時の入出力チャンネル設定をクロスポイントメモリ 3 に設定。 正常終了
備考		—

## 3.3.18 ビットマップ設定

@GBM / @SBM		ビットマップの出力
取得	送信	@GBM [↵]
	返信	@GBM, bitmap_main_1, bitmap_main_2, bitmap_pinp_1, bitmap_pinp_2 [↵]
設定	送信	@SBM, output, bitmap (, output, bitmap···) [↵]
	返信	@SBM, output, bitmap (, output, bitmap···) [↵]
パラメータ	<p>output : 出力チャンネル            0 = 全出力,            1 = OUT1 メインウインドウ,            2 = OUT2 メインウインドウ,            201 = OUT1 サブウインドウ,            202 = OUT2 サブウインドウ</p> <p>bitmap_main_1-2 : ビットマップの出力 OUT1 / OUT2 メインウインドウ            bitmap_pinp_1-2 : ビットマップの出力 OUT1 / OUT2 サブウインドウ            bitmap : ビットマップの出力            0 = OFF ※初期値,      1 = ビットマップ 1,      2 = ビットマップ 2,            3 = ビットマップ 3,      4 = ビットマップ 4            ビットマップで保存されている番号のみ指定可能です。</p>	
取得例	@GBM [↵] @GBM,1,0,0,0 [↵]	
	ビットマップの出力設定を取得。 ・ OUT1 メインウインドウはビットマップ 1 の画像を出力。 ・ その他のウインドウはビットマップを出力しない。	
設定例	@SBM,1,1 [↵] @SBM,1,1 [↵]	
	OUT1 メインウインドウにビットマップ 1 の画像を出力する。 正常終了	
備考	メインウインドウへは、画面全体にビットマップが表示されます。	

@GGB / @SBB		背景色
取得	送信	@GGB, output [↵]
	返信	@GGB, output, red, green, blue (, red, green, blue···) [↵]
設定	送信	@SBB, output, bitmap, red, green, blue (, output, bitmap, red, green, blue···) [↵]
	返信	@SBB, output, bitmap, red, green, blue (, output, bitmap, red, green, blue···) [↵]
パラメータ	<p>output : 出力チャンネル  0 = 全出力,  1 = OUT1 メインウインドウ, 2 = OUT2 メインウインドウ  “0 = 全出力” は設定時のみ指定できます。</p> <p>bitmap : ビットマップ番号  0 = 全ビットマップ, 1 = ビットマップ 1, 2 = ビットマップ 2,  3 = ビットマップ 3, 4 = ビットマップ 4  ビットマップで保存されている番号のみ指定可能です。</p> <p>red : 背景色 (赤)  green : 背景色 (緑)  blue : 背景色 (青)  0 ~ 255 ※初期値 255 (白)</p>	
取得例	@GGB,1 [↵] @GGB,1,255,0,0 [↵]	
	OUT1 メインウインドウに表示するビットマップの背景色を取得。 R が 255、G と B が 0 に設定されている (赤)。 ビットマップが複数個保存されている場合は、ビットマップとして保存されている若いビットマップ番号から順に設定値を取得できます。	
設定例	@SBB,1,1,255,255,255 [↵] @SBB,1,1,255,255,255 [↵]	
	OUT1 メインウインドウにビットマップ 1 の画像を出力したときの背景色を RGB ともに 255 (白) に設定。 正常終了	
備考	メインウインドウへは、画面全体にビットマップが表示されます。	

@GBT / @SBT		アスペクト比
取得	送信	@GBT, output <input type="checkbox"/>
	返信	@GBT, output, aspect (, aspect···) <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SBT, output, bitmap, aspect (, output, bitmap, aspect···) <input type="checkbox"/>
	返信	@SBT, output, bitmap, aspect (, output, bitmap, aspect···) <input type="checkbox"/>
パラメータ	output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 メインウインドウ, 2 = OUT2 メインウインドウ, 201 = OUT1 サブウインドウ, 202 = OUT2 サブウインドウ “0 = 全出力” は設定時のみ指定できます。	
	bitmap : ビットマップ番号 0 = 全ビットマップ, 1 = ビットマップ 1, 2 = ビットマップ 2, 3 = ビットマップ 3, 4 = ビットマップ 4 ビットマップで保存されている番号のみ指定可能です。	
	aspect : アスペクト比 0 = AUTO ※初期値, 1 = FULL, 2 = THROUGH	
取得例	@GBT,1 <input type="checkbox"/>	
	@GBT,1,1,1,1,1 <input type="checkbox"/> OUT1 メインウインドウに表示するビットマップのアスペクト比を取得。 すべてのビットマップ番号で FULL 画面表示する。 ビットマップが複数個保存されている場合は、ビットマップとして保存されている若いビットマップ番号から順に設定値を取得できます。	
設定例	@SBT,1,1,1 <input type="checkbox"/>	
	@SBT,1,1,1 <input type="checkbox"/> OUT1 メインウインドウにビットマップ 1 の画像を出力したときのアスペクト比を FULL に設定。 正常終了	
備考	メインウインドウへは、画面全体にビットマップが表示されます。	

@GZP / @SZP		表示位置
取得	送信	@GZP, output <input type="checkbox"/>
	返信	@GZP, output, position (, position···) <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SZP, output, bitmap, position (, output, bitmap, position···) <input type="checkbox"/>
	返信	@SZP, output, bitmap, position (, output, bitmap, position···) <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>output : 出力チャンネル  0 = 全出力,  1 = OUT1 メインウインドウ, 2 = OUT2 メインウインドウ  “0 = 全出力” は設定時のみ指定できます。</p> <p>bitmap : ビットマップ番号  0 = 全ビットマップ, 1 = ビットマップ 1, 2 = ビットマップ 2,  3 = ビットマップ 3, 4 = ビットマップ 4  ビットマップで保存されている番号のみ指定可能です。</p> <p>position : 表示位置  0 = CENTER ※初期値, 1 = TOP-LEFT, 2 = BOTTOM-LEFT,  3 = TOP-RIGHT, 4 = BOTTOM-RIGHT</p>
取得例		<p>@GZP,1 <input type="checkbox"/></p> <p>@GZP,1,1 <input type="checkbox"/></p> <p>OUT1 メインウインドウに表示するビットマップの表示位置を取得。  左上に表示する。  ビットマップが複数個保存されている場合は、ビットマップとして保存されている若いビットマップ番号から順に設定値を取得できます。</p>
設定例		<p>@SZP,1,1,1 <input type="checkbox"/></p> <p>@SZP,1,1,1 <input type="checkbox"/></p> <p>OUT1 メインウインドウにビットマップ 1 の画像を出力するときの表示位置を左上に設定。  正常終了</p>
備考		メインウインドウへは、画面全体にビットマップが表示されます。

@GBA / @SBA		入力チャンネル割り当て
取得	送信	@GBA, output <input type="checkbox"/>
	返信	@GBA, output, bitmap_1, bitmap_2, bitmap_3, bitmap_4, bitmap_5, bitmap_6, bitmap_7, bitmap_8 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SBA, output, input, bitmap (, output, input, bitmap...) <input type="checkbox"/>
	返信	@SBA, output, input, bitmap (, output, input, bitmap...) <input type="checkbox"/>
パラメータ	output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 メインウインドウ, 2 = OUT2 メインウインドウ, 201 = OUT1 サブウインドウ, 202 = OUT2 サブウインドウ “0 = 全出力” は設定時のみ指定できます。	
	input : 入力チャンネル MSD-S72 / S71 : 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 7 = IN7, 8 = OFF MSD-S52 / S51 : 0 = 全入力, 1 = IN1 ~ 5 = IN5, 6 = OFF	
	bitmap_1-8 : ビットマップ割り当て IN1 ~ IN7, OFF bitmap : ビットマップ割り当て 0 = OFF ※初期値, 1 = ビットマップ 1, 2 = ビットマップ 2, 3 = ビットマップ 3, 4 = ビットマップ 4 ビットマップで保存されている番号のみ指定可能です。	
取得例	@GBA,1 <input type="checkbox"/> @GBA,1,0,0,0,0,0,0,1,1 <input type="checkbox"/>	
	OUT1 メインウインドウで選択される入力チャンネルへのビットマップ割り当てを取得。 OUT1 メインウインドウの IN7 と OFF にビットマップ 1 が割り当てられて、その他の入力チャンネルはビットマップが割り当てられていない。	
設定例	@SBA,1,7,1 <input type="checkbox"/> @SBA,1,7,1 <input type="checkbox"/>	
	OUT1 メインウインドウに、IN7 に割り当てられたビットマップ 1 の画像が出力されるように設定。 正常終了	
備考	メインウインドウへは、画面全体にビットマップが表示されます。	

@GPB / @SPB		電源オン時のビットマップ出力
取得	送信	@GPB <input type="checkbox"/>
	返信	@GPB, bitmap_main_1, bitmap_main_2, bitmap_pinp_1, bitmap_pinp_2 <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SPB, output, bitmap (, output, bitmap···) <input type="checkbox"/>
	返信	@SPB, output, bitmap (, output, bitmap···) <input type="checkbox"/>
パラメータ	output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 メインウインドウ, 2 = OUT2 メインウインドウ, 201 = OUT1 サブウインドウ, 202 = OUT2 サブウインドウ	
	bitmap_main_1-2 : ビットマップの出力 OUT1 / OUT2 メインウインドウ bitmap_pinp_1-2 : ビットマップの出力 OUT1 / OUT2 サブウインドウ bitmap : ビットマップの出力 0 = OFF ※初期値, 1 = ビットマップ 1, 2 = ビットマップ 2, 3 = ビットマップ 3, 4 = ビットマップ 4 ビットマップで保存されている番号のみ指定可能です。	
取得例	@GPB <input type="checkbox"/>	
	@GPB,0,1,2,3 <input type="checkbox"/>	
電源オン時のビットマップ出力の設定を取得。 ・ OUT1 メインウインドウにビットマップは出力しない。 ・ OUT2 メインウインドウにビットマップ 1 の画像を出力する。 ・ OUT1 サブウインドウにビットマップ 2 の画像を出力する。 ・ OUT2 サブウインドウにビットマップ 3 の画像を出力する。		
設定例	@SPB,0,1 <input type="checkbox"/>	
	@SPB,0,1 <input type="checkbox"/>	
電源オン時にすべての出力チャンネルでビットマップ 1 の画像を出力するように設定。 正常終了		
備考	メインウインドウへは、画面全体にビットマップが表示されます。	

@GBD / @SBD		メモリエリアの分割
取得	送信	@GBD [↵]
	返信	@GBD, num, block_1 (, block_2····) [↵]
設定	送信	@SBD, num, mode (, block_1, block_2····) [↵]
	返信	@SBD, num, mode, block_1 (, block_2····) [↵]
パラメータ		<p>num : 分割数 1 ~ 4 ※初期値 1</p> <p>mode : 分割モード 0 = 自動モード,           1 = リサイズモード, 2 = 強制モード,           3 = サイズ指定モード サイズ指定モードを選択した場合は、block_1-4 を指定します。</p> <p>block_1-4 : 各メモリのブロックサイズ 0 ~ 128 ※初期値 128 分割後のブロックサイズを指定、返信します。 1 ブロックは 65,536 バイトで、全ビットマップの合計サイズが 128 ブロック (8,388,608 バイト) 以下になるように設定します。 mode が “3” の場合のみ指定します。</p>
取得例		<p>@GBD [↵] @GBD,2,64,64 [↵]</p> <p>ビットマップ用メモリの分割設定を取得。 ビットマップ1とビットマップ2は、それぞれ 64 ブロック (4,194,304 バイト) のメモリが確保されている。</p>
設定例		<p>@SBD,2,1 [↵] @SBD,2,1,64,64 [↵]</p> <p>ビットマップ用メモリをリサイズモードで 2 分割に設定。 ビットマップ1とビットマップ2は、それぞれ 64 ブロック (4,194,304 バイト) のメモリを確保した。 正常終了</p>
備考		ビットマップとオーバーレイビットマップの画像を合わせて 4 枚保存することができます。

@GBV		メモリエリアの使用状態
取得	送信	@GBV [↵]
	返信	@GBV, num, block_1 (, block_2····) [↵]
パラメータ		<p>num : 分割数 1 ~ 4 ※初期値 1</p> <p>block_1-4 : 実際に使用されている各メモリのブロックサイズ 0 ~ 128 ※初期値 12</p>
取得例		<p>@GBV [↵] @GBV,2,32,0 [↵]</p> <p>メモリエリアの実際の使用状態を取得。 ビットマップ1は 32 ブロック (2,097,152 バイト) が使用され、ビットマップ2は保存されていない。</p>
備考		—

@GFZ / @SFZ		フリーズ
取得	送信	@GFZ [↵]
	返信	@GFZ, freeze_1, freeze_2 [↵]
設定	送信	@SFZ, output, freeze (, output, freeze) [↵]
	返信	@SFZ, output, freeze (, output, freeze) [↵]
パラメータ		output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1 メインウインドウ, 2 = OUT2 メインウインドウ freeze_1-2 : フリーズ (静止) 設定 OUT1 / OUT2 freeze : フリーズ (静止) 設定 0 = OFF ※初期値, 1 = ON
取得例		@GFZ [↵] @GFZ,1,0 [↵] フリーズの状態を取得。 OUT1 メインウインドウは入力映像をフリーズして出力している。
設定例		@SFZ,1,1 [↵] @SFZ,1,1 [↵] OUT1 メインウインドウの映像をフリーズに設定。 正常終了
備考		フリーズは、入力チャンネルを切り換えた場合にも解除されます。

@CAP		出力映像のキャプチャ
設定	送信	@CAP, output, bitmap [↵]
	返信	@CAP, output, bitmap [↵]
パラメータ		output : 出力チャンネル 1 = OUT1 メインウインドウ, 2 = OUT2 メインウインドウ bitmap : ビットマップ番号 1 = ビットマップ 1, 2 = ビットマップ 2, 3 = ビットマップ 3, 4 = ビットマップ 4 ビットマップは分割数以下の番号のみ指定可能です。
設定例		@CAP,1,2 [↵] @CAP,1,2 [↵] OUT1 メインウインドウの出力映像をビットマップ 2 に保存する。 正常終了
備考		—

### 3.3.19 オーバーレイビットマップ設定

@GZM / @SZM		オーバーレイビットマップの出力
取得	送信	@GZM [↵]
	返信	@GZM, bitmap_1, bitmap_2 [↵]
設定	送信	@SZM, output, bitmap (, output, bitmap...) [↵]
	返信	@SZM, output, bitmap (, output, bitmap...) [↵]
パラメータ		<p>output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1, 2 = OUT2</p> <p>bitmap_1-2 : オーバーレイビットマップの出力 OUT1 / OUT2 bitmap : オーバーレイビットマップの出力 0 = OFF ※初期値, 1 = ビットマップ 1, 2 = ビットマップ 2, 3 = ビットマップ 3, 4 = ビットマップ 4 オーバーレイビットマップで保存されている番号のみ指定可能です。</p>
取得例		@GZM [↵] @GZM,1,0 [↵]
		オーバーレイビットマップの出力設定を取得。 ・ OUT1 はビットマップ 1 のオーバーレイビットマップを出力。 ・ OUT2 はオーバーレイビットマップを出力しない。
設定例		@SZM,1,1 [↵] @SZM,1,1 [↵]
		OUT1 にビットマップ 1 のオーバーレイビットマップを出力する。 正常終了
備考		—

@GZO / @SZO		表示位置
取得	送信	@GZO, output <input type="checkbox"/>
	返信	@GZO, output, position (, position...) <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SZO, output, bitmap, position (, output, bitmap, position...) <input type="checkbox"/>
	返信	@SZO, output, bitmap, position (, output, bitmap, position...) <input type="checkbox"/>
パラメータ	output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1, 2 = OUT2	
	bitmap : ビットマップ番号 0 = 全ビットマップ, 1 = ビットマップ1, 2 = ビットマップ2, 3 = ビットマップ3, 4 = ビットマップ4 オーバーレイビットマップで保存されている番号のみ指定可能です。	
	position : 表示位置 0 = CENTER ※初期値, 1 = TOP-LEFT, 2 = BOTTOM-LEFT, 3 = TOP-RIGHT, 4 = BOTTOM-RIGHT	
取得例	@GZO,1 <input type="checkbox"/>	
	@GZO,1,1 <input type="checkbox"/> OUT1 に表示するオーバーレイビットマップの表示位置を取得。 左上に表示する。 オーバーレイビットマップが複数個保存されている場合は、オーバーレイビットマップとして保存されている若いビットマップ番号から順に設定値を取得できます。	
設定例	@SZO,1,1,1 <input type="checkbox"/>	
	@SZO,1,1,1 <input type="checkbox"/> OUT1 にビットマップ1 のオーバーレイビットマップを出力するときの表示位置を左上に設定。 正常終了	
備考	-	

@GZT / @SZT		透過設定
取得	送信	@GZT, output ↵
	返信	@GZT, output, transparency, red, green, blue (, transparency, red, green, blue···) ↵
設定	送信	@SZT, output, bitmap, transparency, red, green, blue (, output, bitmap, transparency, red, green, blue···) ↵
	返信	@SZT, output, bitmap, transparency, red, green, blue (, output, bitmap, transparency, red, green, blue···) ↵
パラメータ		<p>output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1, 2 = OUT2</p> <p>bitmap : ビットマップ番号 0 = 全ビットマップ, 1 = ビットマップ 1, 2 = ビットマップ 2, 3 = ビットマップ 3, 4 = ビットマップ 4 オーバーレイビットマップで保存されている番号のみ指定可能です。</p> <p>transparency : 透過 0 = OFF ※初期値, 1 = ON</p> <p>red : 透過色 (赤) green : 透過色 (緑) blue : 透過色 (青) 0 ~ 255 ※初期値 0 (黒)</p>
取得例		<p>@GZT,1 ↵</p> <p>@GZT,1,1,255,255,255 ↵</p> <p>OUT1 に表示するオーバーレイビットマップの透過設定を取得。 RGB とともに 255 (白) を透過して表示する。 オーバーレイビットマップが複数個保存されている場合は、オーバーレイビットマップとして保存されている若いビットマップ番号から順に設定値を取得できます。</p>
設定例		<p>@SZT,1,1,1,255,255,255 ↵</p> <p>@SZT,1,1,1,255,255,255 ↵</p> <p>OUT1 にビットマップ 1 のオーバーレイビットマップを出力するときの透過する色を RGB とともに 255 (白) に設定。 正常終了</p>
備考		—

@GBL / @SBL		ブレンディング
取得	送信	@GBL, output <input type="checkbox"/>
	返信	@GBL, output, blend (, blend···) <input type="checkbox"/>
設定	送信	@SBL, output, bitmap, blend (, output, bitmap, blend···) <input type="checkbox"/>
	返信	@SBL, output, bitmap, blend (, output, bitmap, blend···) <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>output : 出力チャンネル 0 = 全出力, 1 = OUT1, 2 = OUT2</p> <p>bitmap : ビットマップ番号 0 = 全ビットマップ, 1 = ビットマップ 1, 2 = ビットマップ 2, 3 = ビットマップ 3, 4 = ビットマップ 4 オーバーレイビットマップで保存されている番号のみ指定可能です。</p> <p>blend : ブレンド率 0 ~ 100 [%] ※初期値 100</p>
取得例		<p>@GBL,1 <input type="checkbox"/></p> <p>@GBL,1,50 <input type="checkbox"/></p> <p>OUT1 に表示するオーバーレイビットマップのブレンド率を取得。 50 %の透過率で表示する。 オーバーレイビットマップが複数個保存されている場合は、オーバーレイビットマップとして保存されている若いビットマップ番号から順に設定値を取得できます。</p>
設定例		<p>@SBL,1,1,50 <input type="checkbox"/></p> <p>@SBL,1,1,50 <input type="checkbox"/></p> <p>OUT1 にビットマップ 1 のオーバーレイビットマップを出力するときのブレンド率を 50 %に設定。 正常終了</p>
備考		—

## 3.3.20 システム設定

@GLS / @SLS		ボタンロック
取得	送信	@GLS ⏏
	返信	@GLS, lock ⏏
設定	送信	@SLS, lock ⏏
	返信	@SLS, lock ⏏
パラメータ		lock : ボタンロック設定 0 = ロック解除 ※初期値, 1 = ロック有効, 2 = 現在の設定を逆にする
取得例	@GLS ⏏	
	@GLS,1 ⏏ ボタンロックの状態を取得。 ロック有効	
設定例	@SLS,1 ⏏	
	@SLS,1 ⏏ ボタンロックを有効に設定。 正常終了	
備考		ボタンロックの対象は、ブロックごとに設定することができます。 【参照 : @GLM / @SLM ボタンロック対象の設定 (P.133)】

@GLM / @SLM		ボタンロック対象の設定
取得	送信	@GLM ⏏
	返信	@GLM, channel, menu, f_button, fn_button, standby ⏏
設定	送信	@SLM, channel, menu, f_button, fn_button, standby ⏏
	返信	@SLM, channel, menu, f_button, fn_button, standby ⏏
パラメータ		channel : 入力チャンネル選択ボタン menu : メニュー操作ボタン f_button : F ボタン fn_button : FN ボタン standby : スタンバイボタン 0 = ボタンロック対象外, 1 = ボタンロック対象 ※初期値
取得例	@GLM ⏏	
	@GLM,1,0,0,0,0 ⏏ ボタンロック対象を取得。 入力チャンネル選択ボタンのみがロック対象。	
設定例	@SLM,1,0,0,0,0 ⏏	
	@SLM,1,0,0,0,0 ⏏ 入力チャンネル選択ボタンのみをロック対象に設定。 正常終了	
備考		—

@GBZ / @SBZ		ブザー音
取得	送信	@GBZ ↵
	返信	@GBZ, bz ↵
設定	送信	@SBZ, bz ↵
	返信	@SBZ, bz ↵
パラメータ		bz : ブザー音 0 = OFF ※初期値, 1 = ON
取得例		@GBZ ↵ @GBZ,1 ↵
		ブザー音の状態を取得。 ブザー音は ON に設定されている。
設定例		@SBZ,1 ↵ @SBZ,1 ↵
		ブザー音を ON に設定。 正常終了
備考		—

## 3.3.21 ステータス表示

@GSS		入力信号・シンク機器状態																
取得	送信	@GSS, channel, mode [↵]																
	返信	@GSS, channel, mode, status_1 (, status_2, status_3····) [↵]																
パラメータ	channel : 入出力コネクタ 1 = IN1,                      2 = IN2,                      3 = IN3,                      4 = IN4, 5 = IN5,                      6 = IN6,                      7 = IN7, 11 = HDMI OUT1A,          12 = HDBT OUT1B, 13 = HDMI OUT2A,          14 = HDBT OUT2B																	
	mode : 取得するステータス channel = 1 ~ 7 (デジタル入力コネクタ) の場合 0 = 1 ~ 4 のすべて, 1 = 入力信号の種類 <sup>※1</sup> , 2 = 映像入力信号のフォーマット <sup>※2</sup> , 3 = 音声入力信号のフォーマット <sup>※3</sup> , 4 = 入力信号の HDCP 著作権保護 <sup>※4</sup> channel = 6 ~ 7 (アナログ入力コネクタ) の場合 0 = 1 ~ 2 のすべて, 1 = 入力信号の種類 <sup>※1</sup> , 2 = 映像入力信号のフォーマット <sup>※2</sup> channel = 11 ~ 13 (出力コネクタ) の場合 0 = 1 ~ 3 のすべて, 1 = HDCP の認証状態 <sup>※5</sup> , 2 = 出力信号の種類 <sup>※6</sup> , 3 = エラーコード <sup>※7</sup>																	
		status_1-4 : ステータス mode の番号																
		※1 入力信号の種類 <table border="1" data-bbox="443 1339 1412 1702"> <thead> <tr> <th>返信</th> <th>入力信号の種類</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Hxx</td> <td>HDMI 信号が入力されています。 xx は色深度を示し、24 または 30 を返信します。</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>アナログコンポジットビデオ信号が入力されています。</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>アナログ S ビデオ信号が入力されています。</td> </tr> <tr> <td>N</td> <td>信号は入力されていません。</td> </tr> </tbody> </table>	返信	入力信号の種類	Hxx	HDMI 信号が入力されています。 xx は色深度を示し、24 または 30 を返信します。	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	アナログコンポジットビデオ信号が入力されています。	S	アナログ S ビデオ信号が入力されています。	N	信号は入力されていません。
返信	入力信号の種類																	
Hxx	HDMI 信号が入力されています。 xx は色深度を示し、24 または 30 を返信します。																	
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	アナログコンポジットビデオ信号が入力されています。																	
S	アナログ S ビデオ信号が入力されています。																	
N	信号は入力されていません。																	

@GSS	入力信号・シンク機器状態 (つづき)																																														
パラメータ	<p>※2 映像入力信号のフォーマット</p> <table border="1" data-bbox="443 309 1410 745"> <thead> <tr> <th>返信例</th> <th>映像入力信号のフォーマット</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1080i 59.94Hz</td> <td>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。</td> </tr> <tr> <td>800 x 600 60.00Hz</td> <td>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。</td> </tr> <tr> <td>NTSC</td> <td>アナログコンポジットビデオ信号またはアナログSビデオ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。</td> </tr> <tr> <td>56.83kHz 60.02Hz</td> <td>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。</td> </tr> <tr> <td>NO SIGNAL</td> <td>映像信号が入力されていません。</td> </tr> </tbody> </table> <p>※3 音声入力信号のフォーマット</p> <table border="1" data-bbox="443 824 1410 1216"> <thead> <tr> <th>返信例</th> <th>音声入力信号のフォーマット</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>LINEAR PCM 48kHz</td> <td>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。</td> </tr> <tr> <td>LINEAR PCM 48kHz (MULTI CHANNEL)</td> <td>マルチチャンネルリニア 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。</td> </tr> <tr> <td>COMPRESSED AUDIO</td> <td>圧縮音声信号 (Dolby Digital、DTS など) 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しないので、圧縮音声が入力されている場合はすべて同じ表示になります。)</td> </tr> <tr> <td>NO SIGNAL</td> <td>音声信号が入力されていません。</td> </tr> </tbody> </table> <p>※4 入力信号の HDCP 著作権保護</p> <table border="1" data-bbox="443 1294 1410 1417"> <thead> <tr> <th>返信例</th> <th>入力信号の HDCP 著作権保護</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>HDCP ON</td> <td>HDCP で著作権保護された信号が入力されています。</td> </tr> <tr> <td>HDCP OFF</td> <td>著作権保護なしの信号が入力されています。</td> </tr> </tbody> </table> <p>※5 HDCP の認証状態</p> <table border="1" data-bbox="443 1496 1410 2022"> <thead> <tr> <th>返信例</th> <th>HDCP の認証状態</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>HDCP SUPPORT</td> <td>HDCP に対応したシンク機器が接続されています。</td> </tr> <tr> <td>HDCP NOT SUPPORT</td> <td>HDCP に対応していないシンク機器が接続されています。</td> </tr> <tr> <td>HDCP ERROR</td> <td>HDCP に対応したシンク機器が接続されていますが、認証に失敗しました。</td> </tr> <tr> <td>HDCP CHECK NOW</td> <td>シンク機器の状態を確認中です。</td> </tr> <tr> <td>SINK DEVICE DISCONNECT</td> <td>シンク機器が切り離されました。</td> </tr> <tr> <td>HDBaseT LINK DISCONNECT</td> <td>HDBaseT 出力のケーブルが切り離されました。</td> </tr> <tr> <td>HDBaseT NO LINK</td> <td>HDBaseT 出力のケーブルが接続されていません。</td> </tr> <tr> <td>UNCONNECTED</td> <td>シンク機器が接続されていません。</td> </tr> </tbody> </table>	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	アナログコンポジットビデオ信号またはアナログSビデオ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。	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 (MULTI CHANNEL)	マルチチャンネルリニア 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。	COMPRESSED AUDIO	圧縮音声信号 (Dolby Digital、DTS など) 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しないので、圧縮音声が入力されている場合はすべ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。	返信例	入力信号の HDCP 著作権保護	HDCP ON	HDCP で著作権保護された信号が入力されています。	HDCP OFF	著作権保護なしの信号が入力されています。	返信例	HDCP の認証状態	HDCP SUPPORT	HDCP に対応したシンク機器が接続されています。	HDCP NOT SUPPORT	HDCP に対応していないシンク機器が接続されています。	HDCP ERROR	HDCP に対応したシンク機器が接続されていますが、認証に失敗しました。	HDCP CHECK NOW	シンク機器の状態を確認中です。	SINK DEVICE DISCONNECT	シンク機器が切り離されました。	HDBaseT LINK DISCONNECT	HDBaseT 出力のケーブルが切り離されました。	HDBaseT NO LINK	HDBaseT 出力のケーブルが接続されていません。	UNCONNECTED	シンク機器が接続されていません。
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	アナログコンポジットビデオ信号またはアナログSビデオ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。																																														
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 (MULTI CHANNEL)	マルチチャンネルリニア 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。																																														
COMPRESSED AUDIO	圧縮音声信号 (Dolby Digital、DTS など) 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しないので、圧縮音声が入力されている場合はすべ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。																																														
返信例	入力信号の HDCP 著作権保護																																														
HDCP ON	HDCP で著作権保護された信号が入力されています。																																														
HDCP OFF	著作権保護なしの信号が入力されています。																																														
返信例	HDCP の認証状態																																														
HDCP SUPPORT	HDCP に対応したシンク機器が接続されています。																																														
HDCP NOT SUPPORT	HDCP に対応していないシンク機器が接続されています。																																														
HDCP ERROR	HDCP に対応したシンク機器が接続されていますが、認証に失敗しました。																																														
HDCP CHECK NOW	シンク機器の状態を確認中です。																																														
SINK DEVICE DISCONNECT	シンク機器が切り離されました。																																														
HDBaseT LINK DISCONNECT	HDBaseT 出力のケーブルが切り離されました。																																														
HDBaseT NO LINK	HDBaseT 出力のケーブルが接続されていません。																																														
UNCONNECTED	シンク機器が接続されていません。																																														

@GSS	入力信号・シンク機器状態 (つづき)		
パラメータ	※6 出力信号の種類		
	返信	出力信号の種類	
	Hxx	HDMI 信号が出力されています。 xx は色深度を示し、24 または 30 を返信します。	
	D	DVI 信号が出力されています。	
	C	HDCP の認証中のため、映像を出力していません。	
	N	シンク機器は接続されていません。	
	O	ツイストペアケーブルは接続されていません。	
	※7 エラーコード		
	映像出力・音声出力、アナログ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	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出力されています。		
1	@GVO / @SVO 出力信号設定 (P.32) が“黒画面を出力する”に設定されています。	@GAM / @SAM 音声ミュート (P.76) 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。(ソース機器が接続されていない場合は、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。 ※8	
4	デジタル入力の場合のみ返信されます。 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ます。 HDCP の付加された信号が入力されていますが、シンク機器が 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ます。 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	本機が対応していない信号 (ドットクロック範囲外) が入力されています。	圧縮音声が入力されているため音声出力できません。(圧縮音声に対応したシンク機器以外には、圧縮音声は出力されません。)	

@GSS	入力信号・シンク機器状態 (つづき)																													
パラメータ	<table border="1" data-bbox="443 275 1412 1025"> <thead> <tr> <th data-bbox="443 275 598 353">エラーコード</th> <th data-bbox="598 275 991 353">映像出力の状態</th> <th data-bbox="991 275 1412 353">音声出力の状態</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="443 353 598 472">8</td> <td data-bbox="598 353 991 472">—</td> <td data-bbox="991 353 1412 472"><b>@GUC / @SUC 出力音声選択 (P.74)</b> が“出力しない”に設定されています。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="443 472 598 667">9</td> <td data-bbox="598 472 991 667">—</td> <td data-bbox="991 472 1412 667"><b>@GDM / @SDM 出力フォーマット (P.37)</b> が“DVI MODE”に設定されているか、音声に対応していないシンク機器が接続されています。<sup>※8</sup></td> </tr> <tr> <td data-bbox="443 667 598 824">A</td> <td colspan="2" data-bbox="598 667 1412 824">入力チャンネルが“OFF”に設定されています。 (<b>@GSW / @SSW 映像・音声チャンネル同時切換 (P.19)</b>、 <b>@GSV / @SSV 映像チャンネル切換 (P.21)</b>、 <b>@GSA / @SSA 音声チャンネル切換 (P.22)</b>)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="443 824 598 862">B</td> <td data-bbox="598 824 991 862">—</td> <td data-bbox="991 824 1412 862">—</td> </tr> <tr> <td data-bbox="443 862 598 900">C</td> <td colspan="2" data-bbox="598 862 1412 900">シンク機器が接続されていません。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="443 900 598 938">D</td> <td colspan="2" data-bbox="598 900 1412 938">HDCP の認証中です。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="443 938 598 976">E</td> <td colspan="2" data-bbox="598 938 1412 976">HDCP の認証に失敗しました。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="443 976 598 1025">F</td> <td colspan="2" data-bbox="598 976 1412 1025">ツイストペアケーブルが接続されていません。</td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="411 1070 1428 1176">※8 アナログ音声信号の入力状態は検出できません。 そのため“0”が返信される場合でも、アナログ音声入力を選択されているときは音声が出力されないことがあります。</p>			エラーコード	映像出力の状態	音声出力の状態	8	—	<b>@GUC / @SUC 出力音声選択 (P.74)</b> が“出力しない”に設定されています。	9	—	<b>@GDM / @SDM 出力フォーマット (P.37)</b> が“DVI MODE”に設定されているか、音声に対応していないシンク機器が接続されています。 <sup>※8</sup>	A	入力チャンネルが“OFF”に設定されています。 ( <b>@GSW / @SSW 映像・音声チャンネル同時切換 (P.19)</b> 、 <b>@GSV / @SSV 映像チャンネル切換 (P.21)</b> 、 <b>@GSA / @SSA 音声チャンネル切換 (P.22)</b> )		B	—	—	C	シンク機器が接続されていません。		D	HDCP の認証中です。		E	HDCP の認証に失敗しました。		F	ツイストペアケーブルが接続されていません。	
エラーコード	映像出力の状態	音声出力の状態																												
8	—	<b>@GUC / @SUC 出力音声選択 (P.74)</b> が“出力しない”に設定されています。																												
9	—	<b>@GDM / @SDM 出力フォーマット (P.37)</b> が“DVI MODE”に設定されているか、音声に対応していないシンク機器が接続されています。 <sup>※8</sup>																												
A	入力チャンネルが“OFF”に設定されています。 ( <b>@GSW / @SSW 映像・音声チャンネル同時切換 (P.19)</b> 、 <b>@GSV / @SSV 映像チャンネル切換 (P.21)</b> 、 <b>@GSA / @SSA 音声チャンネル切換 (P.22)</b> )																													
B	—	—																												
C	シンク機器が接続されていません。																													
D	HDCP の認証中です。																													
E	HDCP の認証に失敗しました。																													
F	ツイストペアケーブルが接続されていません。																													
取得例	<p data-bbox="411 1227 587 1256">@GSS,1,0 </p> <p data-bbox="411 1263 1189 1292">@GSS,1,0,H30,1080P 60Hz,LINEAR PCM 48kHz, HDCP ON </p> <p data-bbox="411 1299 742 1328">IN1 の全ステータスを取得。</p> <ul data-bbox="443 1339 1037 1485" style="list-style-type: none"> <li>・入力信号の種類 : 30-BIT COLOR の HDMI 信号</li> <li>・映像入力信号 : 1080P 60Hz</li> <li>・音声入力信号 : LINEAR PCM 48kHz</li> <li>・HDCP : ON</li> </ul>																													
備考	—																													

@GES		シンク機器の EDID 情報
取得	送信	@GES, channel, mode <input type="checkbox"/>
	返信	@GES, channel, mode, status_1 (, status_2, status_3, status_4) <input type="checkbox"/>
パラメータ		<p>channel : 出力コネクタ 1 = HDMI OUT1A, 2 = HDBT OUT1B, 3 = HDMI OUT2A, 4 = HDBT OUT2B</p> <p>mode : 取得するステータス 0 = 1~4 のすべて, 1 = モニタ名, 2 = 解像度とドットクロック, 3 = HDMI 対応状況およびサンプリング構造と色深度<sup>※1</sup>, 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<sup>※2</sup></p> <p>status_1-4 : ステータス モードの番号</p> <p>※1 HDMI に対応していないシンク機器の場合 “DVI” と返信します。 HDMI に対応しているシンク機器の場合 “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 (24, 30, 36 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シンク機器の場合 “AUDIO NOT SUPPORT” と返信します。 音声に対応しているシンク機器の場合 “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>
取得例		<p>@GES,1,0 <input type="checkbox"/></p> <p>@GES,1,0,MSD-S72,1920x1080 148.50MHz,DVI,AUDIO NOT SUPPORT <input type="checkbox"/></p> <p>HDMI OUT1A に接続されたシンク機器の EDID 情報を取得。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ モニタ名 : MSD-S72</li> <li>・ 解像度 : 1920x1080</li> <li>・ ドットクロック : 148.50MHz</li> <li>・ HDMI : 非対応</li> <li>・ 音声 : 非対応</li> </ul>
備考		—

<b>@GHC</b>		<b>システムチェック状態</b>
取得	送信	@GHC ↵
	返信	@GHC, fan, temp ↵
パラメータ		fan : ファンの回転数状態 0 = 正常, 1 = 異常
		temp : 本体内部の温度状態 0 = 正常, 1 = 異常
取得例		@GHC ↵
		@GHC,1,0 ↵ システムチェックの結果を取得。 ・ファンの回転数 : 異常 ・本体内部の温度状態 : 正常
備考		—

<b>@GIV</b>		<b>バージョン情報</b>
取得	送信	@GIV ↵
	返信	@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
取得例		@GIV ↵
		@GIV, MSD-S72,1.00.00 ↵ 製品の情報を取得。 製品型番とファームウェアバージョンを返信。
備考		—

---

---

MSD-S シリーズ取扱説明書

<コマンドガイド>

Ver.1.5.0

発行日 2024 年 12 月 2 日

---

---



株式会社 アイ・ディ・ケイ

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

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

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

E メールアドレス [info@idk.co.jp](mailto:info@idk.co.jp) ホームページ [www.idk.co.jp](http://www.idk.co.jp)