

# コントロールコマンド

## ET-MWP100 シリーズ

マルチウィンドウプロセッサ



## 索引

システムコマンド .....	6
MWP100 コマンド .....	8
MWP100 アップデート .....	9
MWP100 プロパティ .....	10
エイリアス.....	11
Windows.....	11
Window プロパティ .....	12
Resources.....	13
Slots .....	15
Slot 仕様.....	16
Slot プロパティ .....	18
Input/Output 共通.....	20
Input/Output 共通プロパティ .....	21
Input/Output 仕様.....	21
Inputs.....	22
Input プロパティ .....	22
Outputs.....	26
Output プロパティ .....	26
Routing Commands.....	30
Routing.Preset プロパティ .....	30

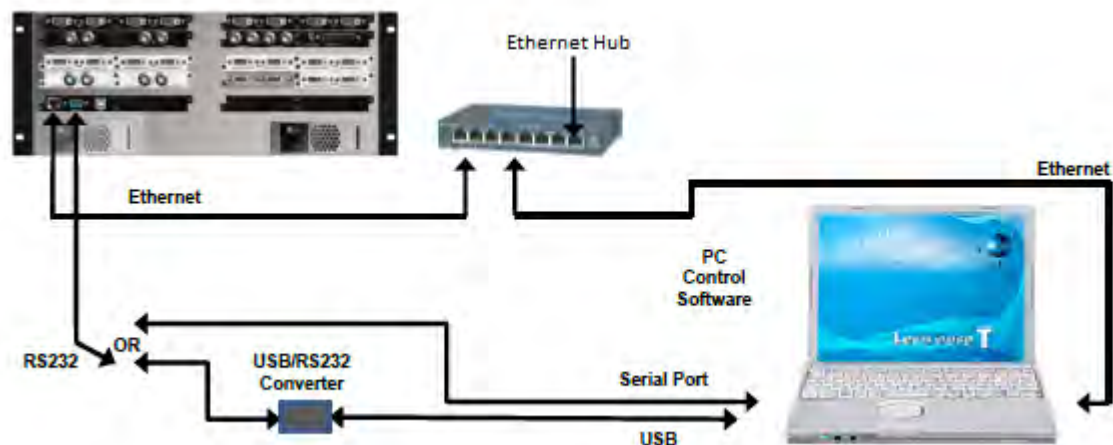
Routing.Preset 仕様 .....	31
Routing.Layouts プロパティ .....	31
Routing.Canvases プロパティ .....	32
Custom Types.....	33
Revision History .....	34

## 1. コマンド構文

全てのコマンドはそのコマンドの意味が理解できるASCIIテキストで構成されています。  
STXで始まりETXで終了するシリアルコマンドのフォーマットとは異なる形態をとっています。

ドット“.”で区切られたコマンドは上位コマンドのサブメニューを意味します。  
アンダーバー“\_”で区切られたコマンドはサブメニュー内の種別を意味します。  
イコール“=”で区切られたコマンドはパラメータを設定するときに用います。  
括弧“()”を用いたコマンドは実行コマンドを意味します。コマンド応答にも“()”が挿入されます。  
“<…>”で区切られたコマンドはサブメニューを含むコマンドを意味します。

## 2. 接続図



注意:  
IPアドレスの設定はシリアル経由でのみ設定が可能です。

### 3. 接続フォーマット

#### 3.1. リアル接続(RS232)

RS232 端子のピン配列と信号名:

1. NC
2. TXD
3. RXD
4. NC
5. GND
6. NC
7. CTS
8. RTS
9. NC

RS232 端子の通信条件:

信号レベル:RS-232C 準拠  
ボーレート: 115200 bps  
キャラクター長: 8ビット  
ストップビット長: 1ビット  
パリティ: なし  
フロー制御: なし

全てのコマンドにはASCIIフォーマットのコマンドが用いられ、  
また、コマンドの終端には改行コードが必要となります。

#### 3.2. Ethernet

Ethernetによる制御は、PCまたは外部機器より適切なコマンド処理によって制御可能となります。

また、同時接続は1接続までとなります。

接続に使用するポート番号は10001ポートです。

注意:シリアルコマンド (RS-232) およびイーサネットの同時接続による制御には対応しておりません。

両接続を同時に利用する場合は、システム側で同時接続が発生しないように管理する必要があります。

## 4. ログイン

MWP100は、コマンド受信の前にユーザーログインされている必要があります。  
ユーザーログインは、MWP100がリセット、電源OFF、ログアウトの実行まで有効です。  
Ethernet接続では、ポート切断されるとログアウトされます。

MWP100は起動後、以下レスポンスを返します。

```
// Command Interface Ready
```

```
// Please login. Use 'connect(username,password)'
```

ログインコマンドは、

```
connect(username,password)
```

です。

出荷設定のusernameとpasswordは、それぞれ、admin,adminpwです。

ログイン成功後、下記の応答を返します。

```
!Info : User admin Logged In
```

もし、ログインに失敗した場合は下記の応答を返します。

```
!Error -129 : UNAUTHORISED - Not Logged In
```

## 5. Command List

以下、MWP100のコンフィグレーション、制御、設定のためのコマンドリストです。

### システムコマンド

コマンド	シンタックス；構文	戻り値の型	内容
Login	connect(username,password)  admin,adminpw user1,user1pw user2,user2pw user3,user2pw user4,user4pw	!Info : Use admin Logged In	ログイン
Logout	Logout	! Info : User system.security.Admin_Username Logged Out // logout	ログアウト
System.backupToSDCard()	System.backupToSDCard()	!Done System.backupToSDCard() //Backup: File delete: ... //Backup: File copy: ... ... //Backup: Complete	Setting 情報を内部 SD カードへ保存
System.RestoreBackup()	System.RestoreBackup()	!Done System.RestoreBackup() ... ... //Restore: Complete	内部 SD カードから Setting 情報を呼び出し
System.ClearSavedSettings()	System.ClearSavedSettings()	!Done System.ClearSavedSettings()	保存された Setting 情報の消去
System.SaveAllSettings()	System.SaveAllSettings()	!Done System.SaveAllSettings() //Saving settings ...	現状の Setting を本体の 記憶メモリへ保存。保存実行後は、再起動時に保存した内容を読み込み。

		//Settings saved	
System.RestoreAll()	System.RestoreAll()	!Done System.RestoreAll() //Loading settings ...  //Settings loaded	穂帯メモリに記憶された Setting の呼び出し
コマンド	シンタックス；構文	戻り値の型	内容
System.Status	System.Status	System.Status = Serving  !Done System.Status	本体のステータス入手。 戻り値：Serving もしく は Busy
System.Reset()	System.Reset()	!Info: Rebooting...	本体の再起動
System.Constraints	System.Constraints	System.Constraints.MaxInputs = 12 System.Constraints.MaxOutputs = 12 System.Constraints.MaxWindows = 56 System.Constraints.MaxCanvases = 4 System.Constraints.MaxLayouts = 4 System.Constraints.MaxEHQWindows = 4 System.Constraints.MaxHQWindows = 16 System.Constraints.MaxPVWindows = 16 System.Constraints.Bandwidth_meters = <...> System.Constraints.WDP_Free = <...>  !Done System.Constraints	本体制限内容
System.Comms	System.Comms	System.Comms.RS232 = <...> System.Comms.Ethernet = <...> System.Comms.USB = <...>  !Done System.Comms	制御可能な通信プロトコル 情報
System.Comms.RS232	System.Comms.RS232	System.Comms.RS232.Baudrate = 115200 System.Comms.RS232.RS422_Mode = Off  !Done System.Comms.RS232	現状のシリアル制御 (RS232) 設定環境



System.Comms.Ethernet	System.Comms.Ethernet	System.Comms.Ethernet.Enabled = On System.Comms.Ethernet.MAC_Address = 00:16:9E:48:B7:00 System.Comms.Ethernet.IP_Address = 192.168.0.10 System.Comms.Ethernet.IP_Subnet_Mask = 255.255.255.0 System.Comms.Ethernet.Command_Port = 10001 !Done System.Comms.Ethernet	現状のイーサネット設定環境
コマンド	シンタックス；構文	戻り値の型	内容
System.Comms.USB	System.Comms.USB	System.Comms.USB.Command_Enabled = On System.Comms.USB.MSD_Enabled = On !Done System.Comms.USB	現状の USB 設定環境
System.HDCP_Status	System.HDCP_Status	System.HDCP_Status = R !Done System.HDCP_Status	HDCP モード設定環境
System.HDCP_Debug	System.HDCP_Debug	System.HDCP_Debug = Off !Done System.HDCP_Debug	HDCP 環境の確認。 サポートのデバッグ用情報
System.HDCPClearKeyFile()	System.HDCPClearKeyFile()	!Done System.HDCPClearKeyFile()	HDCP キーの本体キャッシュからの消去

・ ET-MWP100 コマンド

コマンド	シンタックス；構文	戻り値の型	内容
Coriomax	Coriomax	Coriomax.Backplane_Type = 1 Coriomax.Software_Update() Coriomax.Software_Date = Jul 15 2013 16:38:33 Coriomax.RebootToMaster() Coriomax.Software_Version = V1.168_P4 Master Coriomax.Software_Name = Multi Window Processor Coriomax.Backplane_Number = 0000000000000000 Coriomax.Serial_Number = 0000000000000000 Coriomax.Model_Number = MWP100 Coriomax.Model_Name = Multi Window Processor !Done Coriomax	本体情報の表示

MWP100 アップデート

コマンド	シンタックス；構文	タイプ	内容	戻り値の型
Software_Update()	Coriomax.Software_Update()	Void	内部メモリにデータをコピー後、本 コマンドによりアップデートを開始	Software_Update() !Done Software_Update

MWP100 プロパティ

プロパティ名	シンタックス；構文	タイプ	内容	戻り値の型
Backplane_Type	Coriomax.BackPlane_Type	BackplaneType	バックプレーンのEHQとHQの組み合わせ情報の取得と設定 例: Type 1 = 4EHQ and 16HQ windows Type 2 = 6EHQ and 12HQ windows Type 3 = 8EHQ and 8HQ windows	Coriomax.BackPlane_Type = 1 !Done Coriomax.BackPlane_Type
Software_Date	Coriomax.Software_Date	String	ソフトウェアの日付情報の取得	Coriomax.Software_Date = Jul 15 2013 16:38:33 !Done Coriomax.Software_Date
Software_Version	Coriomax.Software_Version	String	ソフトウェアのバージョン情報の取得	Coriomax.Software_Version = V1.168_P4 Master !Done Coriomax.Software_Version
Software_Name	Coriomax.Software_Name	String	ソフトウェア名の取得 Multi Window Processor	Coriomax.Software_Name = Multi Window Processor !Done Coriomax.Software_Name
Backplane_Number	Coriomax.Backplane_Number	Int	バックプレーンのシリアル番号の取得	Coriomax.Backplane_Number = 0000000000000 !Done Coriomax.Backplane_Number
Serial_Number	Coriomax.Serial_Number	Int	CPUボードのシリアル番号の取得	Coriomax.Serial_Number = 2218031005408 !Done Coriomax.Serial_Number
Model_Number	Coriomax.Model_Number	String	モデル名の取得 MWP100	Coriomax.Model_Number = MWP100 !Done Coriomax.Model_Number
Model_Name	Coriomax.Model_Name	String	デバイスモデル名の取得 Multi Window Processor	Coriomax.Model_Name = Multi Window Processor !Done Coriomax.Model_Name

## エイリアス

コマンド	シンタックス；構文	戻り値の型	内容
Aliases	Aliases	aliases.Preset = Routing.Preset aliases.Windows = Routing.Windows aliases.Canvases = Routing.Canvases aliases.Layouts = Routing.Layouts aliases.MonitorViews = Routing.Monitorviews aliases.s6i1 = Slots.Slot6.In1 aliases.s6i2 = Slots.Slot6.In2  !Done aliases	ディスプレイのエイリアス確認 Syntax: aliases.<alias> = <command> For example, "Preset" is an alias for "Routing.Preset" or typing "s6i1" is the same as typing "Slots.Slot6.In1".

## Windows

コマンド	シンタックス；構文	戻り値の型	内容
Windows	Windows	Windows.Window1 = <…> Windows.Window2 = <…> ... Windows.Window56 = <…>  !Done Windows	全てのウインドウリストを表示
Windows.<window_Number>	Window.<window_Number>  Or  <window_Number>	Window.Window1.FullName = Window1 Window.Window1.Status = FREE Window.Window1.Alias = NULL Window.Window1.Input = NULL Window.Window1.InWidth = 0 Window.Window1.InHeight = 0 Window.Window1.InLeft = 0 Window.Window1.InTop = 0 Window.Window1.Canvas = NULL Window.Window1.CanWidth = 32 Window.Window1.CanHeight = 24 Window.Window1.CanXCentre = 0 Window.Window1.CanYCenter = 0	選択したウインドウの状態表示  <window_Number> = Window1 to Window56 (or MaxWindows)

		Window.Window1.Zorder = 0 Window.Window1.RotateDeg = 0 Window.Window1.WDP = 0 Window.Window1.WPDQ = 2048 Window.Window1.BdrPixWidth = 1 Window.Window1.BdrRGB = 0 Window.Window1.HFlip = Off Window.Window1.VFlip = Off Window.Window1.BandwidthPxps = 1  !Done Window.Window1	
--	--	--	--

## Window プロパティ

プロパティ名	シンタックス；構文	タイプ	戻り値の型	内容
FullName	Windows.<window_name>.FullName	String	Windows.Window1.FullName = Window1 !Done Windows.Window1.FullName	ウインドウ名の取得
Alias	Windows.<window_name>.Alias	String	Windows.Window1.Alias = NULL !Done Windows.Window1.Alias	ウインドウのエイリアス名の取得と設定
Input	Windows.<window_name>.Input	InputName	Windows.Window1.Input = NULL !Done Windows.Window1.Input	ウインドウに設定されたインプット情報の取得と設定
Canvas	Windows.<window_name>.Canvas	CanvasName[]	Windows.Window1.Canvas = NULL !Done Windows.Window1.Canvas	ウインドウに設定されたキャンバス名の取得と設定 NULL を設定時、全キャンバスからウインドウを削除
CanWidth	Windows.<window_name>.CanWidth	Int	Windows.Window1.CanWidth = 32 !Done Windows.Window1.CanWidth	ウインドウ幅の取得と設定 14-bit unsigned.
CanHeight	Windows.<window_name>.CanHeight	Int	Windows.Window1.CanHeight = 24 !Done Windows.Window1.CanHeight	ウインドウ高の取得と設定 14-bit unsigned.
CanXCentre	Windows.<window_name>.CanXCentre	Int	Windows.Window1.CanXCentre = 0 !Done Windows.Window1.CanXCentre	ウインドウセンターの X 座標の取得と設定 14-bit signed.
CanYCentre	Windows.<window_name>.CanYCenter	Int	Windows.Window1.CanYCentre = 0	ウインドウセンターの Y 座

			!Done Windows.Window1.CanYCentre	標の取得と設定 14-bit signed.
Zorder	Windows.<window_name>.Zorder	Int	Windows.Window1.Zorder = 0 !Done Windows.Window1.Zorder	キャンバス内のウインドウ Z座標の取得と設定 4-bit unsigned.
RotateDeg	Windows.<window_name>.RotateDeg	Degree	Windows.Window1.RotateDeg = 0 !Done Windows.Window1.RotateDeg	ウインドウの回転角の取得 と設定 0 to 359.
WDPQ	Windows.<window_name>.WDPQ	Int	Windows.Window1.WDPQ = 2048 !Done Windows.Window1.WDPQ	特定ウインドウの画質の設 定値の確認 EHQ:2048 HQ:1024 Preview:0
BrdPixwidth	Windows.<window_name>.BdrPixWidth	Int	Windows.Window1.BdrPixWidth = 1 !Done Windows.Window1.BdrPixWidth	ウインドウ枠幅の取得と設 定 0 to 100
BdrRGB	Windows.<window_name>.BdrRGB	Int	Windows.Window1.BdrRGB = 0 !Done Windows.Window1.BdrRGB	ウインドウ枠の色の取得と 設定
HFlip	Windows.<window_name>.HFlip	OnOff	Windows.Window1.HFlip = Off !Done Windows.Window1.HFlip	ウインドウの水平フリップ 情報の取得と設定
VFlip	Windows.<window_name>.VFlip	OnOff	Windows.Window1.VFlip = Off !Done Windows.Window1.VFlip	ウインドウの垂直フリップ 情報の取得と設定

## Resources

コマンド	シンタックス; 構文	戻り値の型	内容
Resources.EDID	Resources.EDID	Resources.edid.S901 = <…> Resources.edid.S902 = <…> … Resources.edid.S1602 = <…>  !Done Resources.edid	EDID リストの取得
Resources.EDID.<EDID_Number>	Resources.EDID.<EDID_Name>	resources.edid.s1o1.FileName = nand:\TVONE\EDID\S1O1.EDD	選択されたインプットまたはアウトプットのディスプレイの EDID

		resources.edid.s1o1.EDIDVersion = 1.3 resources.edid.s1o1.Manufacturer = DEL resources.edid.s1o1.Name = DELL 2007FP resources.edid.s1o1.SerialNumber = 17996 resources.edid.s1o1.ManufactureDate = 201010 resources.edid.s1o1.Width_mm = 367 resources.edid.s1o1.Height_mm = 275 resources.edid.s1o1.HorizBdr_pix = 0 resources.edid.s1o1.VertBdr_pix = 0 resources.edid.s1o1.Extensions = 0 resources.edid.s1o1.Resolutions() resources.edid.s1o1.Remove_File()  !Done resources.edid.s1o1	ファイル情報の取得
Resources.EDID.<sXoY>.Filename	Resources.EDID.<EDID_Name>.Filename	Resources.EDID.s4o1.Filename = Nand:\TVONE\EDID\S4O1.EDD	EDID (ファイル名の取得)
Resources.EDID.<sXoY>.EDIDVersion	Resources.EDID.<EDID_Name>.EDIDVersion	Resources.EDID.s4o1.EDIDVersion = 1.3	EDID (バージョン情報の取得)
Resources.EDID.<sXoY>.Manufacturer	Resources.EDID.<EDID_Name>.Manufacturer	Resources.EDID.s4o1.Manufacturer = MEI	EDID (メーカー情報の取得)
Resources.EDID.<sXoY>.Name	Resources.EDID.<EDID_Name>.Name	Resources.EDID.s4o1.Name = ET- MWP100	EDID (製品名の取得)
Resources.EDID.<sXoY>.SerialNumber	Resources.EDID.<EDID_Name>.SerialNumber	Resources.EDID.s4o1.SerialNumber = 0	EDID (シリアル番号の取得)
Resources.EDID.<sXoY>.ManufactureDate	Resources.EDID.<EDID_Name>.ManufactureDate	Resources.EDID.s4o1.ManufactureDate = 201316	EDID (製造開始日の取得)
Resources.EDID.<sXoY>.Width_mm	Resources.EDID.<EDID_Name>.Width_mm	Resources.EDID.s4o1.Width_mm = 600	EDID (ビデオイメージ幅の取得)
Resources.EDID.<sXoY>.Height_mm	Resources.EDID.<EDID_Name>.Height_mm	Resources.EDID.s4o1.Height_mm = 450	EDID (ビデオイメージ高の取得)
Resources.EDID.<sXoY>.HorizBdr_pix	Resources.EDID.<EDID_Name>.HorizBdr_pix	Resources.EDID.s4o1.HorizBdr_pix = 0	EDID (ビデオ表示幅の取得)

Resources.EDID.<sXoY>.VertBdr_pix	Resources.EDID.<EDID_Name>.VertBdr_pix	Resources.EDID.s4o1.VertBdr_pix = 0	EDID (ビデオ表示高の取得)
Resources.EDID.<sXoY>.Extensions	Resources.EDID.<EDID_Name>.Extensions	Resources.EDID.s4o1.Extensions = 1	EDID (拡張情報の取得)
Resources.EDID.<sXoY>.Resolutions()	Resources.EDID.<EDID_Name>.Resolutions()	720x400p70 720x400p88 640x480p60 640x480p67 640x480p72 800x600p56 800x600p72 800x600p75 832x624p75 1024x768p60 1024x768p70 1024x768p75 1280x1024p60 1600x1200p60 1152x864p75 1600x1200p60  !Done resources.edid.s1o1.Resolutions()	EDID (解像度情報の取得)
Resources.EDID.<sXoY>.Remove_File()	Resources.EDID.<EDID_Name>.Remove_File()	!Done resources.edid.s9o2 !Done resources.edid.s9o2.Remove_File()	EDID ファイルの削除

## Slots

コマンド	シンタックス ; 構文	戻り値の型	内容
------	-------------	-------	----



Slots	Slots	Slots.Slot1 = <...> Slots.Slot2 = <...> Slots.Slot3 = <...> Slots.Slot4 = NO CARD Slots.Slot5 = <...> Slots.Slot6 = NO CARD Slots.Slot7 = NO CARD Slots.Slot8 = <...> Slots.Slot9 = NO CARD Slots.Slot10 = <...> Slots.Slot11 = <...> Slots.Slot12 = <...> Slots.Slot13 = NO CARD Slots.Slot14 = <...> Slots.Slot15 = <...> Slots.Slot16 = NO CARD !Done Slots	全スロット情報の表示
Slots.<slot_name>	Slots.slot1  Or  Slot1	Slot1.Cardtype = DVI_U 2-in Slot1.Carddata() Slot1.In1 = <...> Slot1.In2 = <...> Slot1.PhaseRetrain() Slot1.Module_Resolutions() !Done Slot1  Or  Slot1 = NO CARD !Done Slot1	スロットの詳細情報の表示

## Slot 仕様

仕様名	シンタックス；構文	戻り値の タイプ	内容	戻り値の型
-----	-----------	-------------	----	-------

Module_Resolutions	Slots.<slot_name>.Module_Resolutions()	String[]	サポート解像度情報の取得	Slots.Slot6.Module_Resolutions() 640x480p60;4:3; 640x480p72;4:3; 640x480p75;4:3; 640x480p85;4:3; 720x487i59.94;4:3; 720x480p59.94cea;4:3; 720x576i50;4:3; 720x576p50cea;4:3; 800x600p56;4:3; 800x600p60;4:3; 800x600p72;4:3; 800x600p75;4:3; 800x600p85;4:3; 1024x768p60;4:3; 1024x768p70;4:3; 1024x768p75;4:3; 1024x768p85;4:3; 1152x864p70gtf;4:3; 1152x864p75;4:3; 1280x720p23.98;16:9; 1280x720p24;16:9; 1280x720p25;16:9; 1280x720p29.97;16:9; 1280x720p30;16:9; 1280x720p50;16:9; 1280x720p59.94;16:9; 1280x720p60;16:9; 1280x768p60cvt;5:3; 1280x768p75cvt;5:3; 1280x768p85cvt;5:3; 1280x800p60cvt;16:10; 1280x800p75cvt;16:10;
--------------------	--	----------	--------------	--

				1280x800p85cvt;16:10; 1280x960p60;4:3; 1280x960p85;4:3; 1280x1024p50cvt;5:4; 1280x1024p60;5:4; 1280x1024p75;5:4; 1280x1024p85;5:4; 1360x768p60;16:9; 1400x900p60gtf;16:9; 1400x1050p50gtf;4:3; 1400x1050p50cvt;4:3; 1400x1050p60cvt;4:3; 1400x1050p75cvt;4:3; 1440x900p60cvt;16:10; 1440x900p75cvt;16:10; 1440x900p85cvt;16:10; 1600x1200p60;4:3; 1680x1050p60cvt;16:10; 1920x1080i47.96;16:9; 1920x1080i48;16:9; 1920x1080i50;16:9; 1920x1080i59.94;16:9; 1920x1080i60;16:9; 1920x1080p23.98;16:9; 1920x1080p24;16:9; 1920x1080p25;16:9; 1920x1080p29.97;16:9; 1920x1080p30;16:9; 1920x1080p50;16:9; 1920x1080p59.94;16:9; 1920x1080p60;16:9; 1920x1200p50cvt-rb;16:10; 1920x1200p60cvt-rb;16:10;
--	--	--	--	--

				!Done Slots.Slot6.Module_Resolutions()

## Slot プロパティ

プロパティ名	シンタックス；構文	タイプ	内容	戻り値の型
Cardtype	Slots.<slot_name>.Cardtype	CardTypeEnum	カードタイプ情報の取得	Slots.Slot6.Cardtype = DVI_U 2-in !Done Slots.Slot6.Cardtype
InN	Slots.<slot_name>.InN	Input	入力 Slot の inN のプロパティ表示 N は Slot により(1~4)まで設定可能	See Input/Output Common
outN	Slots.<slot_name>.outN	Output	出力 Slot の inN のプロパティ表示 N は Slot により(1~4)まで設定可能	See Input/Output Common

## Input/Output 共通

コマンド	シンタックス；構文	戻り値の型	内容
Slots.<slot_name>.InN	Slots.<slot_name>.InN  Or  <slot_name>.InN  Or  S<slot_number><input_number>	Slot1.In1.FullName = In1 Slot1.In1.Status = INVALID Slot1.In1.Alias = s1i1 Slot1.In1.WindowList = <Empty> Slot1.In1.TypeChoice = DVI Slot1.In1.AspectChoice = 4:3 Slot1.In1.Brightness = 0 Slot1.In1.Contrast = 100 Slot1.In1.ColourScale = Auto Slot1.In1.Type = 0 Slot1.In1.Set_Resolution = NULL Slot1.In1.Measured_Resolution = ... ... !Done Slot1.In1	入力スロットの詳細表示  コマンド例 Slots.Slot1.In2 Slot1.In2 S1I2
Slots.<slot_name>.OutN	Slots.<slot_name>.OutN  Or  <slot_name>.OutN  Or  S<slot_number>O<input_number>	Slot5.Out1.FullName = Out1 Slot5.Out1.Status = UNKNOWN Slot5.Out1.Alias = s5o1 Slot5.Out1.AspectChoice = 4:3 Slot5.Out1.DisplayType = Monitor Slot5.Out1.Resolution = 1024x768p60 Slot5.Out1.DefaultLoRes = 720x576i50 Slot5.Out1.Width = 1024 Slot5.Out1.Height = 768 Slot5.Out1.Field_Rate = 60 Slot5.Out1.Frame_ip = p Slot5.Out1.AnalogType = RGBHV Slot5.Out1.ColourScale = Auto Slot5.Out1.GenlockSource = NULL Slot5.Out1.Genlock = Off ... ...	出力スロットの詳細表示  コマンド例 Slots.Slot5.Out2 Slot5.Out2 S5O2

		!Done Slot5.Out1	
--	--	------------------	--

## Input/Output 共通プロパティ

プロパティ名	シンタックス；構文	タイプ	内容	戻り値の型
FullName	<slot_name>.<io_name>.FullName	String	スロットのスロット名の取得	Slot1.In1.Fullname
Alias	<slot_name>.<io_name>.Alias	String	スロットのエイリアス名の取得と設定	Slot2.Out1.Alias Slot2.Out1.Alias = MyOutput1
ColourScale	<slot_name>.<io_name>.ColourScale	<a href="#">ColourScale</a>	スロットのカラー選択情報の取得と設定	Slot1.In2.ColourScale Slot1.In2.ColourScale = RGB
HDMI	<slot_name>.<io_name>.HDMI	<a href="#">HDMIStatus</a>	スロットの HDMI 情報の取得	Slot2.Out2.HDMI

## Input/Output 仕様

仕様名	シンタックス；構文	戻り値のタイプ	内容	戻り値の型
ForceLinkRefresh()	<slot_name>.<io_name>.ForceLinkRefresh()	Void	スロットのリセットコマンド	!Done Slot6.In1.ForceLinkRefresh()

## Inputs

### Input プロパティ

プロパティ名	シンタックス；構文	タイプ	内容	戻り値の型
WindowList	<slot_name>.<input_name>.WindowList	String	各スロットのインプットに割り付けられているウインドウリストの表示	Slot6.In1.WindowList = <Empty> !Done Slot6.In1.WindowList
TypeChoice	<slot_name>.<input_name>.TypeChoice	<a href="#">TypeChoice</a>	入力スロットタイプの表示	Slot6.In1.TypeChoice = DVI !Done Slot6.In1.TypeChoice
Brightness	<slot_name>.<input_name>.Brightness	Int	入力スロットの明るさ情報の取得と設定 Valid range is from -30 to 30	Slot1.In1.Brightness = 15 !Done Slot1.In1.Brightness
Contrast	<slot_name>.<input_name>.Contrast	Percentage	入力スロットのコントラスト情報の取得と設定 Valid range is from 30% to 130%	Slot1.In1.Contrast = 50 !Done Slot1.In1.Contrast
Status	<slot_name>.<input_name>.Status	<a href="#">StatusEnum</a>	入力スロットのステータス表示	Slot6.In1.Status = INVALID !Done Slot6.In1.Status
Set_Resolution	<slot_name>.<input_name>.Set_Resolution	Resolution	入力スロットの現在の解像度ステータス	Slot6.In1.Set_Res

n			表示	olution = NULL !Done Slot6.In1.Set_Resolution
Measured_Resolution	<slot_name>.<input_name>.Measured_Resolution	Resolution	入力スロットで判定された解像度ステータス表示	Slot6.In1.Measured_Resolution = !Done Slot6.In1.Measured_Resolution
Measured_Width	<slot_name>.<input_name>.Measured_Width	Int	入力スロットで判定された水平解像度ステータス表示	Slot6.In1.Measured_Width = 0 !Done Slot6.In1.Measured_Width
Measured_Height	<slot_name>.<input_name>.Measured_Height	Int	入力スロットで判定された垂直解像度ステータス表示	Slot6.In1.Measured_Height = 0 !Done Slot6.In1.Measured_Height
Measured_Field_Rate	<slot_name>.<input_name>.Measured_Field_Rate	Int	入力スロットで判定されたフィールド周波数ステータス表示	Slot6.In1.Measured_Field_Rate = 0 !Done Slot6.In1.Measured_Field_Rate
Measured_VTotal	<slot_name>.<input_name>.Measured_VTotal	Int	入力スロットで判定された総ライン数ステータス表示	Slot6.In1.Measured_VTotal = 0 !Done Slot6.In1.Measured_VTotal
Measured_Frame_ip	<slot_name>.<input_name>.Measured_Frame_ip	String	入力スロットで判定されたフレームタイプのステータス表示 I = Interlaced	Slot6.In1.Measured_Frame_ip = p !Done



			P = Progressive	Slot6.In1.Measured_Frame_ip
EDID_Filename	<slot_name>.<input_name>.EDID_Filename	String	入力スロットに現在設定されているEDIDのファイル名を表示	Slot6.In1.EDID_Filename = s6i1.edd !Done Slot6.In1.EDID_Filename
LeftCrop	<slot_name>.<input_name>.LeftCrop	Int	入力スロットの左クロップ値の取得と設定	Slot6.In1.LeftCrop = 0 !Done Slot6.In1.LeftCrop
RightCrop	<slot_name>.<input_name>.RightCrop	Int	入力スロットの右クロップ値の取得と設定	Slot6.In1.RightCrop = 0 !Done Slot6.In1.RightCrop
TopCrop	<slot_name>.<input_name>.TopCrop	Int	入力スロットの上クロップ値の取得と設定	Slot6.In1.TopCrop = 0 !Done Slot6.In1.TopCrop
BottomCrop	<slot_name>.<input_name>.BottomCrop	Int	入力スロットの下クロップ値の取得と設定	Slot6.In1.BottomCrop = 0 !Done Slot6.In1.BottomCrop
AnV_Offset	<slot_name>.<input_name>.AnV_Offset	Int	DVI-2Uからの非標準アナログ信号入力時の信号の垂直オフセット調整 Range from -100 to 100.	Slot6.In1.AnV_Offset = 0 !Done Slot6.In1.AnV_Offset

				set
AnH_Offset	<slot_name>.<input_name>.AnH_Offset	Int	DVI-2U からの非標準アナログ信号入力時の信号の水平オフセット調整 Range from -100 to 100.	Slot6.In1.AnH_Offset = 0 !Done Slot6.In1.AnH_Offset
OnSrcLossColour	<slot_name>.<input_name>.OnSrcLossColour	<a href="#">SrcLossColour</a>	入力スロットのソースロスカラーの取得と設定	Slot6.In1.OnSrcLossColour = Blue !Done Slot6.In1.OnSrcLossColour
HDCP_Enabled	<slot_name>.<input_name>.HDCP_Enabled	OnOff	入力スロットの HDCP イネーブルの取得と設定 注:SDI/3G-SDI スロットは非対応	Slot6.In1.HDCP_Enabled = Supported !Done Slot6.In1.HDCP_Enabled
HDCP_Required	<slot_name>.<input_name>.HDCP_Required	Required/Off	入力信号の HDCP の情報の取得 注:SDI/3G-SDI スロットは非対応	Slot6.In1.HDCP_Required = Off !Done Slot6.In1.HDCP_Required

## Outputs

### Output プロパティ

プロパティ名	シンタックス；構文	タイプ	内容	戻り値の型
DisplayType	<slot_name>.<output_name>.DisplayType	<a href="#">DisplayTypeEnum</a>	出力ディスプレイ情報の取得と設定	Slot2.Out2.DisplayType = Monitor !Done Slot2.Out2.DisplayType
Resolution	<slot_name>.<output_name>.Resolution	Resolution	出力スロットの解像度の取得と設定	Slot2.Out1.Resolution = 1920x1080i60 !Done Slot2.Out1.Resolution
Width	<slot_name>.<output_name>.Width	Int	出力解像度に対する水平幅値の取得	Slot2.Out1.Width = 1920 !Done Slot2.Out1.Width
Height	<slot_name>.<output_name>.Height	Int	出力解像度に対する垂直高値の取得	Slot2.Out1.Height = 1080 !Done Slot2.Out1.Height
HDCP_Active	<slot_name>.<output_name>.HDCP_Active	ActiveInactive	出力スロットの HDCP アクティブ情報の取得	Slot2.Out1.HDCP_Active = INACTIVE !Done Slot2.Out1.HDCP_Active
HDCP_Downstream	<slot_name>.<output_name>.HDCP_Downstream	<a href="#">HDCPDownstream</a>	出力スロットの HDCP 値の設定と取得	Slot2.Out1.HDCP_Downstream =

				HoldOn !Done Slot2.Out1.HDCP_D ownstream
Field_Rate	<slot_name>.<output_name>.Field_Rate	String	出力スロットのフィールド周波数のステータス表示	Slot2.Out1.Field_Rate = 60 !Done Slot2.Out1.Field_Rate
Frame_ip	<slot_name>.<output_name>.Frame_ip	Int	出力スロットのフレームタイプのステータス表示 I = Interlaced P = Progressive	Slot2.Out1.Frame_ip = i !Done Slot2.Out1.Frame_ip
AnalogType	<slot_name>.<output_name>.AnalogType	<a href="#">AnalogType</a>	出力スロットのアナログタイプの取得と設定	Slot2.Out1.AnalogType = RGBHV !Done Slot2.Out1.AnalogType
GenlockSource	<slot_name>.<output_name>.GenlockSource	Input	出力スロットのゲンロックソースの取得と設定	Slot2.Out2.GenlockSource = Slot1.In1 !Done Slot2.Out2.GenlockSource
Genlock	<slot_name>.<output_name>.Genlock	<a href="#">GenlockStatus</a>	出力スロットのゲンロックステータス表示	Slot2.Out2.Genlock = On !Done Slot2.Out2.Genlock
Layout	<slot_name>.<output_name>.Layout	Layout	出力スロットのレイアウトの取得と設定	Slot2.Out2.Layout = Layout1 !Done Slot2.Out2.Layout

HeightInLayout	<slot_name>.<output_name>.HeightInLayout	Int	出力スロットのレイアウト上の高さ情報の取得と設定	Slot2.Out2.HeightInLayout = 720 !Done Slot2.Out2.HeightInLayout
WidthInLayout	<slot_name>.<output_name>.WidthInLayout	Int	出力スロットのレイアウト上の幅情報の取得と設定	Slot2.Out2.WidthInLayout = 1280 !Done Slot2.Out2.WidthInLayout
LayoutYCentre	<slot_name>.<output_name>.LayoutYCentre	Int	出力スロットの中心 Y 座標位置の取得と設定	Slot2.Out2.LayoutYCentre = -100 !Done Slot2.Out2.LayoutYCentre
LayoutXCentre	<slot_name>.<output_name>.LayoutXCentre	Int	出力スロットの中心 X 座標位置の取得と設定	Slot2.Out2.LayoutXCentre = 200 !Done Slot2.Out2.LayoutXCentre
RotateOutDeg	<slot_name>.<output_name>.RotateOutDeg	Degree	出力スロットの回転位置の取得と設定 From 0 to 359	Slot2.Out2.RotateOutDeg = 270 !Done Slot2.Out2.RotateOutDeg = 270
GammaRed	<slot_name>.<output_name>.GammaRed	Double	出力スロットの R ガンマ値の取得と設定 Range: 0.30 to 2.00	Slot2.Out1.GammaRed = 1.50 !Done Slot2.Out1.GammaR

				ed
GammaBlue	<slot_name>.<output_name>.GammaBlue	Double	出力スロットの B ガンマ値の取得と設定 Range: 0.30 to 2.00	Slot2.Out1.GammaBlue = 0.50 !Done Slot2.Out1.GammaBlue
GammaGreen	<slot_name>.<output_name>.GammaGreen	Double	出力スロットの G ガンマ値の取得と設定 Range: 0.30 to 2.00	Slot2.Out1.GammaGreen = 1.25 !Done Slot2.Out1.GammaGreen
SCurve	<slot_name>.<output_name>.SCurve	Double	出力スロットの S カーブ値の取得と設定 Range: 0.30 to 2.00	Slot2.Out1.SCurve = 1.00 !Done Slot2.Out1.SCurve
EdgeBlend_Mode	<slot_name>.<output_name>.EdgeBlend_Mode	OnOff	出力スロットのエッジブレンディングモード値の取得と設定	Slot2.Out2.EdgeBlend_Mode = On !Done Slot2.Out2.EdgeBlend_Mode
OuterGrid	<slot_name>.<output_name>.OuterGrid	OnOff	出力スロットのエッジブレンディングの ON/OFF 設定 注:出力ディスプレイ情報がプロジェクター設定時のみ有効	Slot2.Out2.OuterGrid = Off !Done Slot2.Out2.OuterGrid
BottomOverlap	<slot_name>.<output_name>.BottomOverlap	Int	プロジェクターのポジション設定値の取得と設定 注:エッジブレンディング使用時のみ有効	n/a – Used by GUI. Default values for Overlap properties = 80. Default EBPos – top -383; bottom 383; left -511; right 511

				Default BB – all 0
TopOverlap	<slot_name>.<output_name>.TopOverlap	Int	プロジェクターのポジション設定値の取得と設定 注:エッジブレンディング使用時のみ有効 出力スロットに割り当てられたインプットリストの取得	n/a – Used by GUI. Default values for Overlap properties = 80. Default EBPos – top -383; bottom 383; left -511; right 511 Default BB – all 0 Slot2.Out2.InsList = Slot1.In1 !Done Slot2.Out2.InsList
LeftOverlap	<slot_name>.<output_name>.LeftOverlap	Int		
RightOverlap	<slot_name>.<output_name>.RightOverlap	Int		
BottomEBPos	<slot_name>.<output_name>.BottomEBPos	Int		
TopEBPos	<slot_name>.<output_name>.TopEBPos	Int		
RightEBPos	<slot_name>.<output_name>.RightEBPos	Int		
LeftEBPos	<slot_name>.<output_name>.LeftEBPos	Int		
Bottom_BB	<slot_name>.<output_name>.Bottom_BB	Int		
Top_BB	<slot_name>.<output_name>.Top_BB	Int		
Right_BB	<slot_name>.<output_name>.Right_BB	Int		
Left_BB	<slot_name>.<output_name>.Left_BB	Int		
Centre_BB	<slot_name>.<output_name>.Centre_BB	Int		
InsList	<slot_name>.<output_name>.InsList	Input[]		

## Routing Commands

コマンド	シンタックス；構文	戻り値の型	内容
Routing	Routing	Routing.Preset = <…> Routing.Layouts = <…> Routing.Canvases = <…> Routing.Windows = <…>  !Done Routing	全ての Routing コマンドと Property を表示

## Routing.Preset プロパティ

プロパティ名	シンタックス；構文	タイプ	内容	戻り値の型
NameRead	Routing.Preset.NameRead	String	現在のプリセット名の取得と設定	

Read	Routing.Preset.Read	Int	プリセット ID の取得と設定	

## Routing.Preset 仕様

仕様名	シンタックス；構文	戻り値のタイプ	内容	戻り値の型
CopyPreset(x,y)	CopyPreset(x,y)	Void	現在のキャンパスの x レイヤの状態をプリセット Y にコピー (x, y は 0 が現在のレイヤ、それ以外は preset 番号を意味する)	CopyPreset(0,2) (Copies from live to Preset 2) CopyPreset(2,0) (Restore from Preset2 to live)
RemovePresetFiles()	Routing.Preset.RemovePresetFiles()	Void	プリセットデータの消去	
RestoreAllPresets()	Routing.Preset.RestoreAllPresets()	Void	SD カードからプリセットデータのロード	
SaveAllPresets()	Routing.Preset.SaveAllPresets()	Void	SD カードにプリセットデータの保存	
RmvPresetFileRead()	Routing.Preset.RmvPresetFileRead()	Void	現在設定されているプリセット ID のプリセットデータの消去	
RestoreRead()	Routing.Preset.RestoreRead()	Void	現在設定されているプリセット ID のロード	
SaveRead()	Routing.Preset.SaveRead()	Void	現在のレイアウトを設定されているプリセット ID に保存	

## Routing.Layouts プロパティ

プロパティ名	シンタックス；構文	タイプ	内容	戻り値の型
OutputList	Routing.Layouts.<layout_name>.OutputList	Output[]	レイアウトに関する出力リストの設定と表示	Routing.Layouts.Layout1.OutputList Routing.Layouts.Layout1.OutputList = Slot3.Out1,Slot3.Out2



CanYCentre	Routing.Layouts.<layout_name>.CanYCentre	Int	キャンバスの垂直センター位置の取得と設定 Range: -8191 to 8191 (negative shifts down; positive shifts up)	Routing.Layouts.Layout1.CanYCentre Routing.Layouts.Layout1.CanYCentre = -200
CanXCentre	Routing.Layouts.<layout_name>.CanXCentre	Int	キャンバスの水平センター位置の取得と設定 Range: -8191 to 8191 (negative shifts right; positive shifts left)	Routing.Layouts.Layout1.CanXCentre Routing.Layouts.Layout1.CanXCentre = -100
CanHeight4kUnit	Routing.Layouts.<layout_name>.CanHeight4kUnit	Int	キャンバスの垂直サイズの取得と設定 Range: -32 to 16383 (smaller number is larger image)	Routing.Layouts.Layout1.CanHeight4kUnit Routing.Layouts.Layout1.CanHeight4kUnit = 100
CanWidth4kUnit	Routing.Layouts.<layout_name>.CanWidth4kUnit	Int	キャンバスの水平サイズの取得と設定 Range: -32 to 16383 (smaller number is larger image)	Routing.Layouts.Layout1.CanWidth4kUnit Routing.Layouts.Layout1.CanWidth4kUnit = 100
Canvas	Routing.Layouts.<layout_name>.Canvas	Canvas	レイアウトに関するキャンバス情報の取得と設定	Routing.Layouts.Layout1.Canvas Routing.Layouts.Layout1.Canvas = Canvas1
Alias	Routing.Layouts.<layout_name>.Alias	String	レイアウトのエイリアス名の取得と設定	Routing.Layouts.Layout1.Alias Routing.Layouts.Layout1.Alias = MyWindow
FullName	Routing.Layouts.<layout_name>.FullName	String	レイアウト名の取得	Routing.Layouts.Layout1.FullName

## Routing.Canvases プロパティ

プロパティ名	シンタックス; 構文	タイプ	内容	戻り値の型
LayoutList	Routing.Canvases.<canvas_name>.LayoutList	Layout[]	キャンバスに関するレイアウトリストの取得と設定	Routing.Canvases.Canvas1.LayoutList Routing.Canvases.Canvas1.LayoutList = Layout1,Layout2
WindowList	Routing.Canvases.<canvas_name>.WindowList	Window[]	キャンバスに関するウィンドウリストの取得と設定	Routing.Canvases.Canvas1.WindowList Routing.Canvases.Canvas1.WindowList = Window1,Window5,Window8
Alias	Routing.Canvases.<canvas_name>.Alias	String	キャンバスのエイリアス名の取得と設定	Routing.Canvases.Canvas1.Alias Routing.Canvases.Canvas1.Alias = MyWindow
FullName	Routing.Canvases.<canvas_name>.FullName	String	キャンバス名の取得	Routing.Canvases.Canvas1.FullName

## Custom Types

Name	Values
DisplayTypeEnum	Monitor, Projector, None
StatusEnum	UNKNOWN, OK, INVALID
ColourScale	Auto, Black, YUV, RGB, YUV_601, YUV_709
TypeChoice	DVI, RGBHV, RGsb, YUV, CV, YC
SrcLossColour	Black, Blue, Red, Green, Yellow, Magenta, Cyan, White

HDCPDownstream	HoldOn, KeepOff, FollowSource
AnalogType	RGBHV, RGBs, RGsB, YCbCr/YPbPr
GenlockStatus	Off, Locked

### Revision History

Version	Date	Reason for modification
V1.42	06/11/13	First Release