SDCNT-200

COMMANDER Pro マニュアル

2025 年 12 月
Rev. 2.00

MCW359

はじめに

このたび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。
本書は、SDCNT-200 にインストールされているソフトウェア「COMMANDER Pro」についての、操作方法を記載しております。
ご使用の前やご利用中に、必ず本書をお読みいただき、正しくお使いください。

■ 本書について

- 本書は、COMMANDER Pro のバージョン 1.3 に基づき作成しています。
- 本書では、SDCNT-200 を「コントローラー」と表記させていただいております。
- コントローラーにインストールされているソフトウェア「COMMANDER Pro」において、送信機側を「送信機」、受信機側を「受信機」と表記させていただいております。
- 本書に含まれる内容は予告なく変更される場合があります。
- 本書を弊社に許可無く、コピー、再版、他言語への翻訳を行うことはできません。

はじめに 1
1　COMMANDER Pro 6
1.1　ログイン 7
1.2　タイトルバー 8
1.3　メニューバー 8
1.4　グローバル設定 9
1.4.1　ユーザー 10
1.4.1.1　追加 11
1.4.1.2　編集 12
1.4.1.3　削除 13
1.4.2　プリセット 14
1.4.2.1　追加 15
1.4.2.2　編集 16
1.4.2.3　削除 17
1.4.2.4　実行 18
1.4.2.5　エクスポート 18
1.4.2.6　インポート 19
1.4.3　グループ 20
1.4.3.1　追加 20
1.4.3.2　編集 21
1.4.3.3　削除 21
1.4.4　マルチキャスト 22
1.4.4.1　IP モード(Auto を選択した場合) 22
1.4.4.2　IP モード（Manual を選択した場合） 23
1.4.5　スケジューラー 24
1.4.6　UI クリエイター 26
1.4.6.1　追加 26
1.4.6.2　編集(メインページ) 27
1.4.6.3　編集(テキストボックス編集) 29
1.4.6.4　編集(ボタン編集 1) 30
1.4.6.5　編集(ボタン編集 2) 31
1.4.6.6　編集(ボタン編集 3) 32
1.4.6.7　編集(ボタン編集 機能設定 1) 33
1.4.6.8　編集(ボタン編集 機能設定 2) 34
1.4.6.9　編集(画像オブジェクト編集) 36
1.4.6.10　要素をコピー 37

1.4.6.11 削除 38
1.4.6.12 QR コード作成 39
1.4.6.13 エクスポート/インポート 40
1.5 デバイス設定 41
1.5.1 設定変更 42
1.5.1.1 デバイス名 42
1.5.1.2 グループ 43
1.5.1.3 アイコン 44
1.5.1.4 ネットワーク(Auto を選択した場合) 45
1.5.1.5 ネットワーク(Manual を選択した場合) 46
1.5.1.6 HDMI 入力(送信機のみ) 50
1.5.1.7 HDMI 出力(受信機のみ) 52
1.5.1.8 アナログオーディオ(送信機) 54
1.5.1.9 アナログオーディオ(受信機) 55
1.5.1.10 デジタルオーディオ(受信機のみ) 56
1.5.1.11 RS232 シリアルパラメーター 57
1.5.1.12 デバイスモード(送信機) 58
1.5.1.13 デバイスモード(受信機) 59
1.5.2 エクスポート 60
1.5.3 インポート 60
1.6 ステータス 61
1.6.1 ステータスカード 62
1.6.2 ステータス詳細 64
1.6.2.1 ステータス詳細ヘッダー 64
1.6.2.2 詳細(TX) 65
1.6.2.3 詳細(RX) 67
1.6.3 ストリーム 69
1.6.3.1 ストリームカード(VIDEO) 70
1.6.3.2 ストリームカード(VIDEO 以外) 71
1.6.4 サブスクリプション(受信機のみ) 72
1.6.4.1 サブスクリプションカード(VIDEO) 73
1.6.4.2 サブスクリプションカード(VIDEO 以外) 74
1.7 ツール 75
1.7.1 シリアル送信 76
1.7.2 赤外線送信 78
1.7.3 コマンド送信 79
1.7.4 デバイス再起動 80
1.7.5 デバイス初期化 81

1.7.6 デバイスファームウェア更新 82
1.8 マトリックス 83
1.8.1 ビデオ/デジタルオーディオ 85
1.8.2 ビデオ 88
1.8.3 デジタルオーディオ 90
1.8.4 アナログオーディオ 92
1.8.5 シリアル 94
1.8.6 赤外線 96
1.8.7 USB 2.0 98
1.8.8 USB HID 100
1.9 ビデオウォール 102
1.9.1 構成設定 103
1.9.2 ベゼル設定 105
1.9.2.1 ベゼル設定(ベゼル補正なし) 105
1.9.2.2 ベゼル設定(ベゼルサイズが均一な場合) 106
1.9.2.3 ベゼル設定(ベゼルサイズが均一でない場合) 107
1.9.3 受信機選択 108
1.10 マルチビュー 109
1.10.1 レイアウト選択 110
1.10.2 送信機選択 112
1.10.3 構成設定 113
1.11 システム設定 114
1.11.1 設定メニュー 115
1.11.2 ネットワーク設定(WiFi クライアントモード) 116
1.11.3 ネットワーク設定(WiFi アクセスポイントモード) 118
1.11.4 ネットワーク設定(ローカル) 120
1.11.5 高度な設定 122
1.11.6 表示設定 123
1.11.7 エクスポート設定 124
1.11.8 インポート設定 124
1.11.9 システムクロック 125
1.11.10 システム再起動 125
1.11.11 システムシャットダウン 126
1.11.12 システムログ 127
1.11.13 ソフトウェア更新 128
1.11.14 バージョン 128
付録 129
制限事項 134

1 COMMANDER Pro

「COMMANDER Pro」とは、コントローラーにプリインストールされている専用ソフトウェアの名称です。

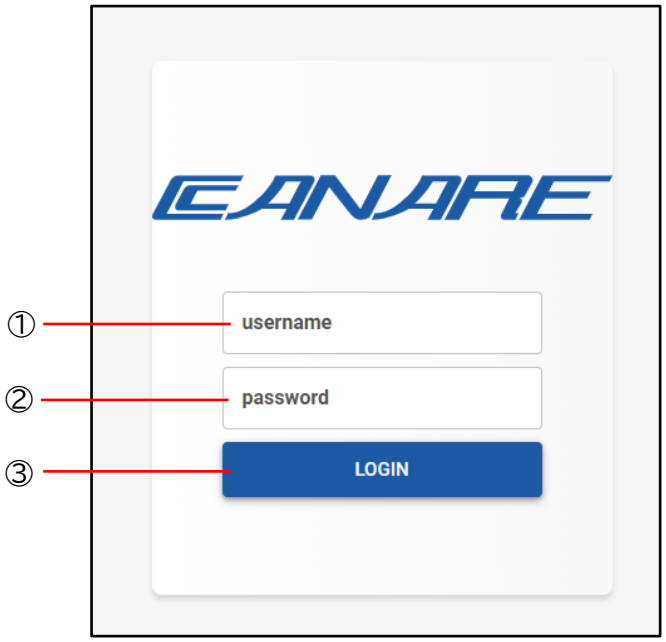
COMMANDER Pro を使用して、映像データの出力・加工処理や送受信機の監視・設定変更等を一括で行えます。また、独自のユーザーインターフェースを使用することで、操作画面を自由にカスタマイズすることが可能です。



- コントローラーの初期設定については、「SDVoE_SDCNT-200_ユーザーマニュアル」を参照してください。

1.1 ログイン

「COMMANDER Pro」のトップページです。
登録されている「ユーザー名」と「パスワード」を入力後、ログインボタンを押下することでシステムにログインできます。
また、ログインしたユーザーの権限によりログイン後に表示される画面が異なります。
※初期設定の username は「admin」、password は「admin」です。
※ログイン後に必ずパスワード変更方法を実施してください。



① **username テキストボックス**
ユーザーのユーザー名を入力します。

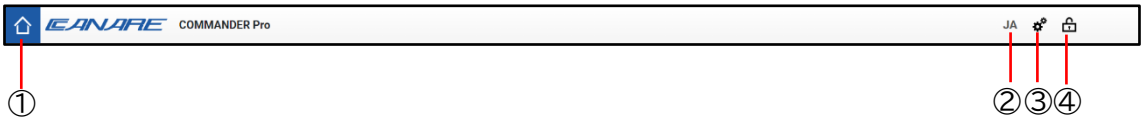
② **password テキストボックス**
ユーザーのパスワードを入力します。
※パスワードに使用できる文字は、半角英数字と記号のみです

③ **LOGIN ボタン**
ユーザー名とパスワードが適合すれば、登録されているユーザーでログインします。

1.2 タイトルバー

ログイン後の画面の上部に表示されるヘッダーです。

タイトルバーあるボタンを選択することで、設定変更や画面を移動することができます。



① **ホームボタン**

ホーム画面へ移動します。

② **言語ボタン**

表示言語を変更することができます。

③ **システム設定ボタン**

COMMANDER Pro のシステム設定を行うことができます。

④ **ログアウトボタン**

ログインしているユーザーをログアウトします。

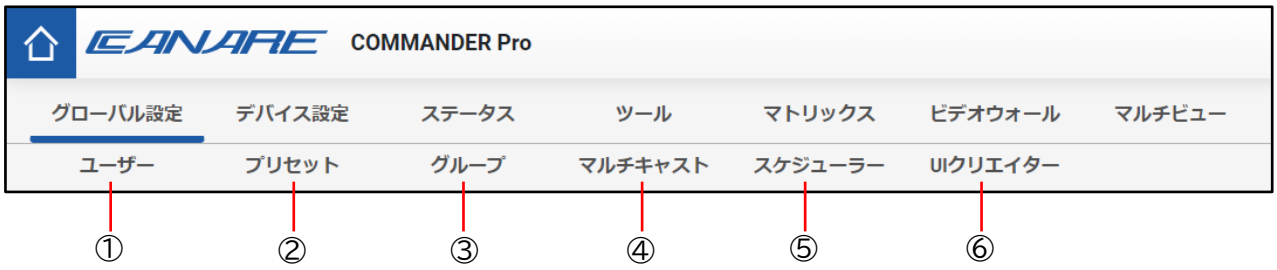
1.3 メニューバー

メニューバーにあるボタンを選択することで、各メニュー画面に移動します。



1.4 グローバル設定

グローバル設定では、COMMANDER Pro のユーザー設定の変更や、送受信機の操作に関するカスタマイズを行うことができます。



① **ユーザー**

COMMANDER Pro にログインするユーザー設定を変更することができます。
「管理者」レベルのユーザーはシステムへのフルアクセス権限を持ちます。
「ユーザー」レベルのユーザーはシステムアクセスに制限がかかっており、グローバル設定/デバイス設定/ツール/システム設定にアクセスすることはできません。

② **プリセット**

任意のコマンドを組み合わせてプリセットを作成することができます。
プリセットを作成することにより、マトリックスやマルチビュー、ビデオウォール等の操作を簡単に実行することができます。

③ **グループ**

グループを作成することができます。
デバイスをグループに設定すると、グループ単位でデバイスを表示することや、操作を実行することができます。

④ **マルチキャスト**

システムで使用するマルチキャストアドレスの範囲を設定することができます。

⑤ **スケジューラー**

プリセットを設定したスケジュールに実行することができます。

⑥ **UI クリエイター**

オリジナルのユーザーインターフェースを作成することができます。
テキストやボタン等のオブジェクトを自由にレイアウトしたり、配置したオブジェクトにプリセットを連携したりすることができます。
ユーザーインターフェースをカスタマイズすることにより、マトリックスやマルチビュー、ビデオウォール設定をより簡単な操作で実行することができます。

1.4.1　ユーザー

システムを管理する為のユーザーを管理する機能です。



① **追加**

新規でログインユーザーを追加することができます。

② **編集**

登録したユーザー情報を編集することができます。

③ **削除**

登録したユーザー情報を削除することができます。

1.4.1.1 追加

システムを管理する為のユーザーを登録する為の画面です。



① **ユーザー名テキストボックス**

登録する任意のユーザー名を入力します。

② **レベルラジオボタン**

登録するユーザーのレベルを選択します。

（管理者は全ての機能にアクセスできます。）

③ **権限チェックボックス**

ユーザーのアクセスできる機能を指定します。

④ **パスワードテキストボックス**

ログインパスワードを設定します。

※パスワードに使用できる文字は、半角英数字と記号のみです

⑤ **確認用パスワードテキストボックス**

入力したパスワードに間違いが無いか、再度入力します。

⑥ **保存ボタン**

入力した内容でユーザー情報が登録されます。

1.4.1.2 編集

システムを管理する為のユーザー情報を編集する為の画面です。



① **ユーザー選択リストボックス**
編集するユーザー名をリストから選択します。

② **ユーザー名テキストボックス**
変更するユーザーを入力します。

③ **レベルラジオボタン**
ユーザーのレベルを選択します。

④ **権限チェックボックス**
ユーザーのアクセスできる機能を指定します。

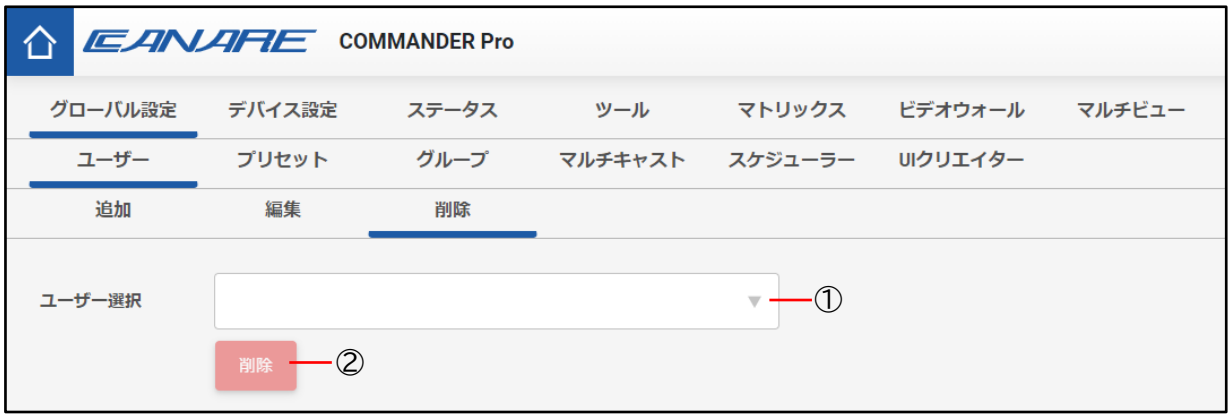
⑤ **パスワードテキストボックス**
ログインパスワードを設定します。
※パスワードに使用できる文字は、半角英数字と記号のみです

⑥ **確認用パスワードテキストボックス**
入力したパスワードに間違いが無いか、再度入力します。

⑦ **保存ボタン**
入力した内容でユーザー情報が更新されます。

1.4.1.3 削除

システムを管理する為のユーザー情報を削除する為の画面です。



① **ユーザー選択リストボックス**

削除するユーザー名をリストから選択します。

② **削除ボタン**

選択したユーザー名が削除されます。

1.4.2　プリセット

システムを運用する際に利用するプリセットを管理する機能です。

プリセットでは、操作する内容をコマンド登録することにより操作を簡略化することができます。



① **追加**

新規でプリセットを追加することができます。

② **編集**

登録したプリセットを編集することができます。

③ **削除**

登録したプリセットを削除することができます。

④ **実行**

登録したプリセットを実行することができます。

⑤ **エクスポート**

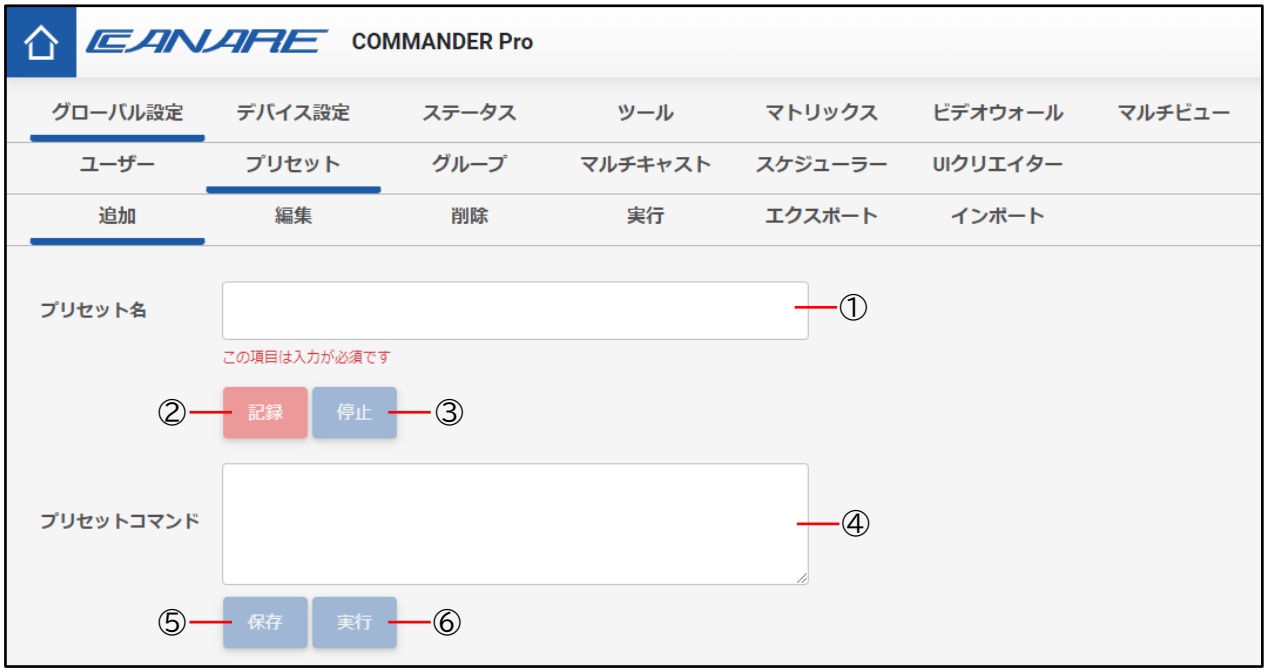
登録したプリセットをデータとしてエクスポートすることができます。

⑥ **インポート**

エクスポートで出力したプリセットデータをインポートすることができます。

1.4.2.1 追加

プリセットを登録する為の画面です。



① **プリセット名テキストボックス**

登録する任意のプリセット名を入力します。

※プリセット名に使用できる文字は、半角英数字と一部の記号のみです

② **記録ボタン**

コマンド作成の補助機能です。

このボタンをクリックすると、画面右上に「プリセット記録中」という表示がされます。

この状態で下記機能にて操作を行うと、実行した操作のコマンドがプリセットコマンドテキストボックスに入力されます。

・マトリックス

・ビデオウォール

・マルチビュー

③ **停止ボタン**

「プリセットの記録中」の状態を停止します。

④ **プリセットコマンドテキストボックス**

プリセットとして実行するコマンドを入力します。

⑤ **保存ボタン**

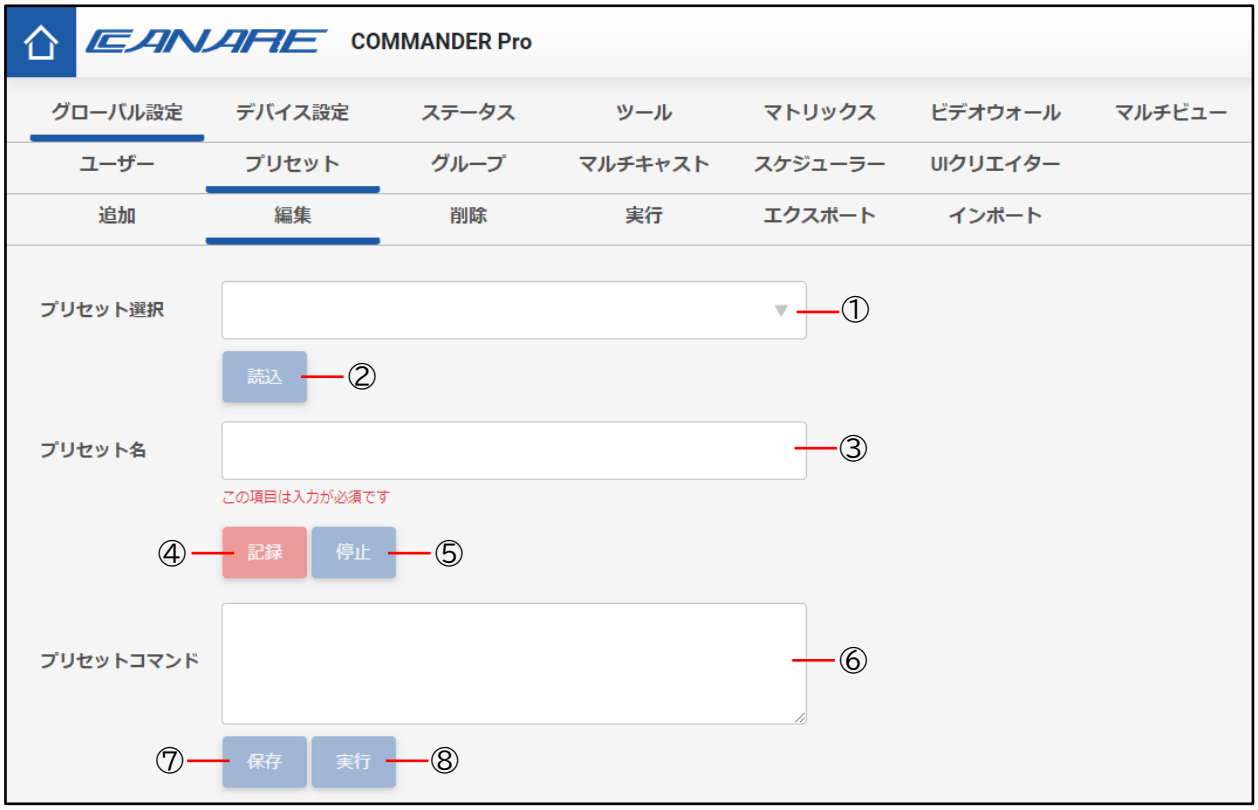
プリセットコマンドに入力した内容で、プリセットが登録されます。

⑥ **実行ボタン**

プリセットコマンドに入力されているコマンドを実行します。

1.4.2.2 編集

プリセットを編集する為の画面です。



① **プリセット選択リストボックス**

編集するプリセット名をリストから選択します。

※プリセット名に使用できる文字は、半角英数字と一部の記号のみです

② **読込ボタン**

選択中のプリセットのコマンドをプリセットコマンドテキストボックスに表示します。

③ **プリセット名テキストボックス**

変更するプリセット名を入力します。

④ **記録ボタン**

このボタンをクリックすると、画面右上に「プリセット記録中」という表示がされます。

この状態で下記機能にて操作を行うと、実行した操作のコマンドがプリセットコマンドテキストボックスに入力されます。

・マトリックス

・ビデオウォール

・マルチビュー

⑤ **停止ボタン**

「プリセットの記録中」の状態を停止します。

⑥ **プリセットコマンドテキストボックス**

プリセットとして実行するコマンドを入力します。

⑦ **保存ボタン**

プリセットコマンドに入力した内容でプリセットが更新されます。

⑧ **実行ボタン**

プリセットコマンドに入力されているコマンドを実行します。

1.4.2.3 削除

プリセットを削除する為の画面です。



① **プリセット選択ボックス**

削除するプリセット名をリストから選択します。

プリセット名を複数選択して削除することもできます。

② **削除ボタン**

選択したプリセット名が削除されます。

1.4.2.4 実行

プリセットを実行する為の画面です。



① **プリセット選択リストボックス**
実行するプリセット名をリストから選択します。

② **実行ボタン**
選択したプリセットに登録されているコマンドを実行します。

1.4.2.5 エクスポート

登録されているプリセットをエクスポートする為の画面です。



① **プリセット選択リストボックス**
エクスポートするプリセット名を選択します。

② **エクスポートボタン**
選択したプリセットを ini ファイルとして出力します。ファイル名は「(プリセット名).ini」です。

③ **すべてエクスポートボタン**
登録されている全てのプリセットを一括で出力します。ファイル名は「AllPreset.ini」です。

1.4.2.6 インポート

エスクスポートしたプリセットファイルをインポートする画面です。



① インポートボタン

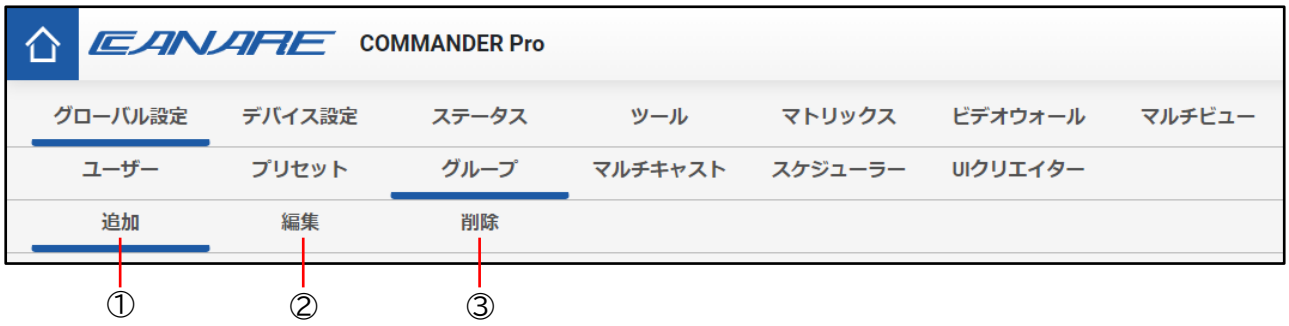
エクスポートにて出力されたファイルをインポートすることができます。
このボタンをクリックすると、ファイル選択ダイアログが表示されます。
プリセットファイルを読み込むとプリセット名とプリセットコマンドが画面上に表示されます。

② すべてインポートボタン

すべてエクスポートにて出力されたファイル(ALLPreset.ini をインポートすることができます。
このボタンをクリックすると、ファイル選択ダイアログが表示されます。
「ALLPreset.ini」ファイルを読み込むとファイル内に記載されている全てのプリセットを読み込みます。

1.4.3　グループ

送信機、受信機を管理する為のグループを作成する機能です。



① **追加**

新規でグループを追加することができます。

② **編集**

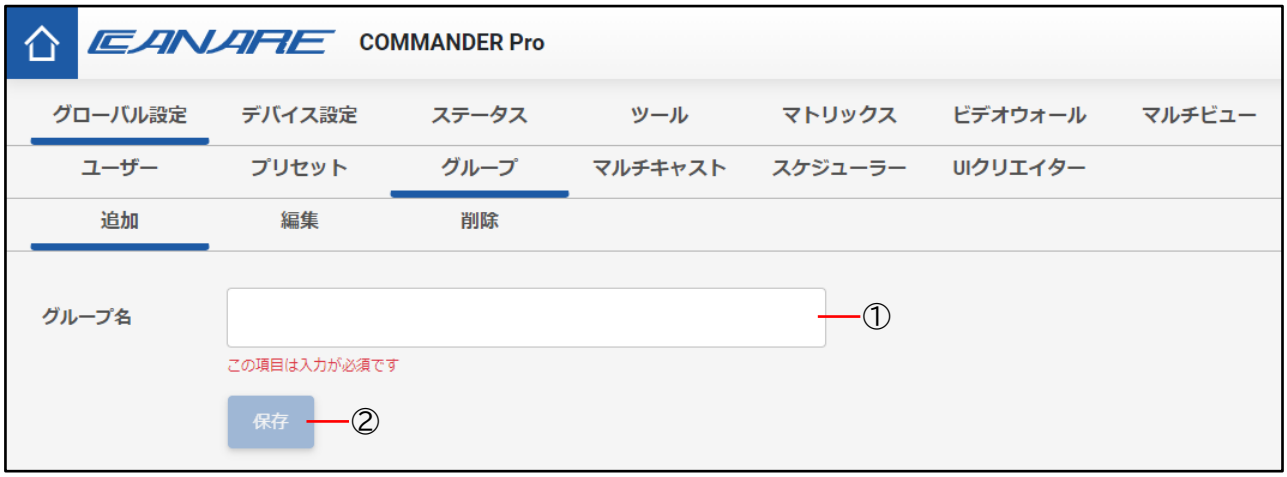
登録したグループを編集することができます。

③ **削除**

登録したグループを削除することができます。

1.4.3.1 追加

グループを登録する為の画面です。



① **グループ名テキストボックス**

登録する任意のグループ名を入力します。

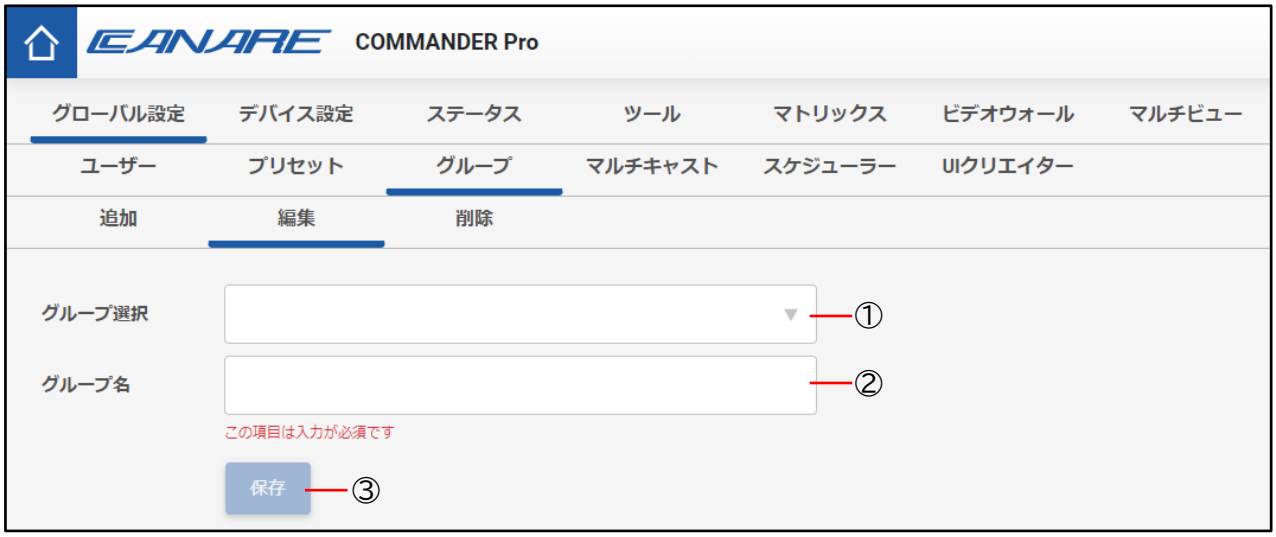
※グループ名に使用できる文字は、半角英数字と一部の記号のみです

② **保存ボタン**

入力したグループ名が登録されます。

1.4.3.2 編集

登録されているグループを編集する為の画面です。



① **グループ選択リストボックス**

編集するグループ名をリストから選択します。

② **グループ名テキストボックス**

グループ名を入力します。

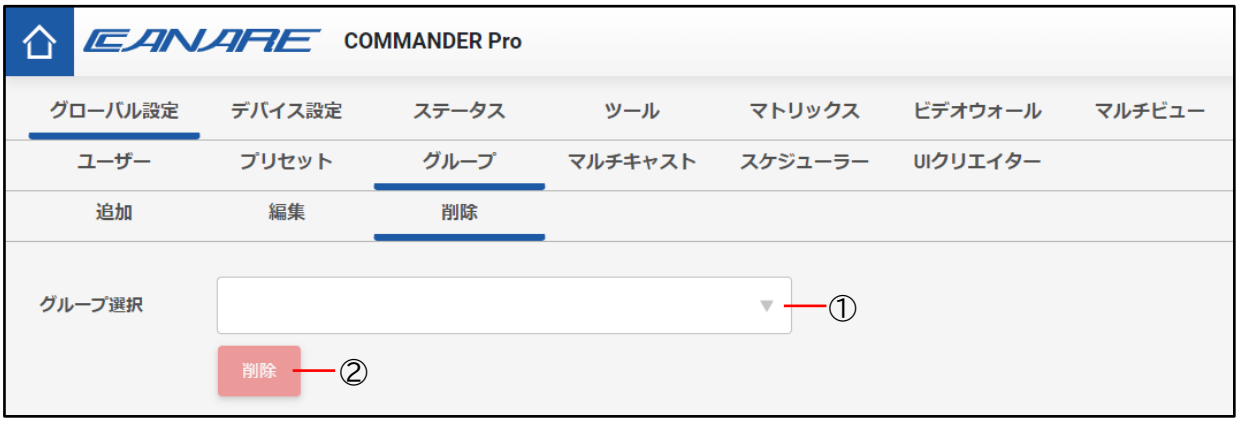
※グループ名に使用できる文字は、半角英数字と一部の記号のみです

③ **保存ボタン**

入力した内容でグループ名が更新されます。

1.4.3.3 削除

登録されているグループを削除する為の画面です。



① **グループ選択リストボックス**

削除するグループ名をリストから選択します。

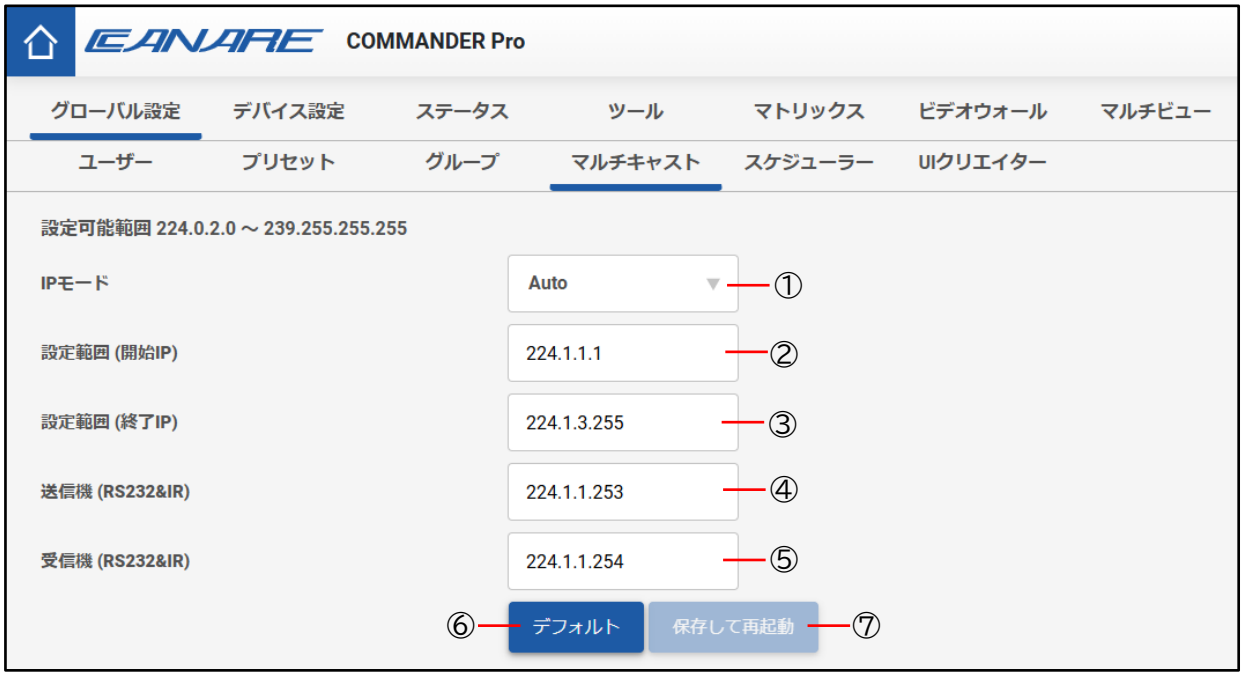
② **削除ボタン**

選択したグループ名が削除されます。

1.4.4　マルチキャスト

送信機や受信機の通信を接続する際に利用するマルチキャストアドレスの範囲を設定する機能です。
この画面は IP モードの設定値によってデザインが変わります。

1.4.4.1 IP モード(Auto を選択した場合)



① **IP モード選択リストボックス**
IP モードのリストから、Auto を選択します。

② **設定範囲（開始 IP)テキストボックス**
マルチキャストアドレスの開始する IP アドレスを設定することができます。

③ **設定範囲（終了 IP）テキストボックス**
マルチキャストアドレスの終了する IP アドレスを設定することができます。

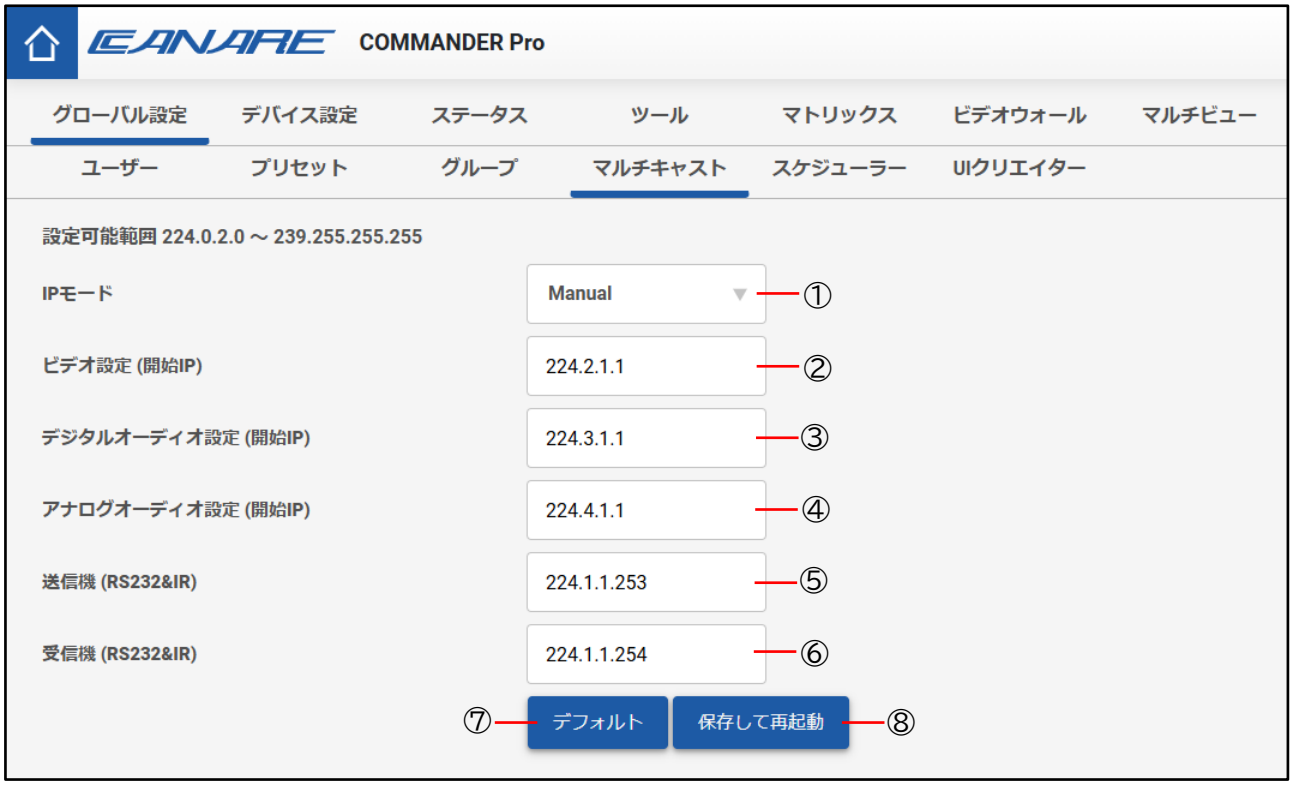
④ **送信機(RS232&IR）テキストボックス**
送信機(RS232&IR)で使用するマルチキャストアドレスを設定することができます。

⑤ **受信機(RS232&IR）テキストボックス**
受信機(RS232&IR)で使用するマルチキャストアドレスを設定することができます。

⑥ **デフォルトボタン**
設定したマルチキャストアドレスを全て初期値に戻します。

⑦ **保存して再起動ボタン**
設定した内容を保存して、装置が再起動します。
※装置の再起動後に、設定したマルチキャストアドレス範囲にて動作します。

1.4.4.2 IP モード（Manual を選択した場合）



① **IP モード選択リストボックス**
IP モードのリストから、Manual を選択します。

② **ビデオ設定(開始 IP)テキストボックス**
ビデオマルチキャストの開始する IP アドレスを設定することができます。

③ **デジタルオーディオ設定(開始 IP)テキストボックス**
デジタルオーディオマルチキャストの開始する IP アドレスを設定することができます。

④ **アナログオーディオ設定(開始 IP)テキストボックス**
アナログオーディオマルチキャストの開始する IP アドレスを設定することができます。

⑤ **送信機(RS232&IR) テキストボックス**
送信機(RS232&IR)で使用するマルチキャストアドレスを設定することができます。

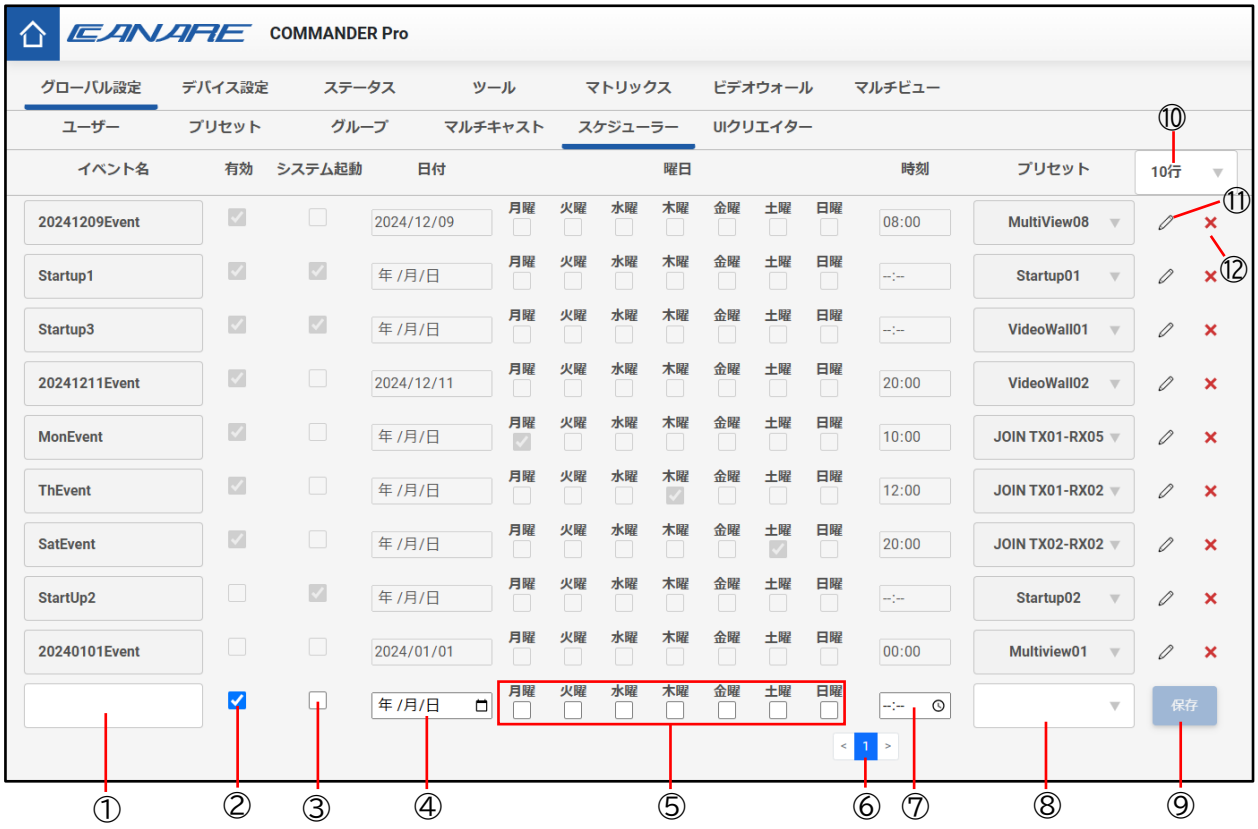
⑥ **受信機(RS232&IR) テキストボックス**
受信機(RS232&IR)で使用するマルチキャストアドレスを設定することができます。

⑦ **デフォルトボタン**
マルチキャストアドレスを全て初期値に戻します。

⑧ **保存して再起動ボタン**
設定した内容を保存して、装置が再起動します。
※装置の再起動後に、設定したマルチキャストアドレス範囲にて動作します。

1.4.5　スケジューラー

指定した日時にプリセットを実行させることができる機能です。



① **イベント名テキストボックス**

登録する任意のイベント名を入力します。

※イベント名に使用できる文字は、半角英数字と一部の記号のみです

② **有効チェックボックス**

イベントの有効/無効を設定します。有効にチェックがされているスケジュールは優先して表の上部に表示されます。

③ **システム起動チェックボックス**

イベントがシステム起動時に実行されます。

④ **実行日付 日付選択コントロール**

イベントを実行する日付を設定します。

⑤ **実行曜日チェックボックス**

イベントを実行する曜日を設定します。

⑥ **ページ選択ボタン**

スケジュール一覧に表示に応じて、クリックしたページを表示することができます。

⑦ **実行時刻 時刻選択コントロール**

イベントを実行する時刻を設定します。

⑧ **実行プリセット選択リストボックス**

イベントにて実行するプリセットを選択します。

⑨ **保存ボタン**
入力されている内容でスケジュールを保存します。また、新たにイベントの行が追加されます。

⑩ **表示行数選択リストボックス**
画面に表示されているスケジュールの１ページ当たりの表示件数を変更することができます。

⑪ **編集ボタン**
登録済みスケジュールを編集することができます。

⑫ **削除ボタン**
登録済みスケジュールを削除することができます。

1.4.6　UI クリエイター

お客様ご自身でユーザーインターフェース(UI)をデザインし、デザインしたページから操作を行うことで登録したプリセット等を実行することができる機能です。



1.4.6.1 追加

UI を新規登録する為の画面です。



① **名前テキストボックス**

登録する任意の UI 名を入力します。

※UI 名に使用できる文字は、半角英数字と一部の記号のみです

② **サイズリストボックス**

作成する UI の画面サイズを指定します。

③ **サイズ指定ボタン群**

ボタンに記載されているデバイス、または規格名に対応した画面サイズを選択するとサイズリストボックスに入力されます。

(例)下記はボタンをクリックした場合の一例

iPad 1/2/3/4 ：1024x768

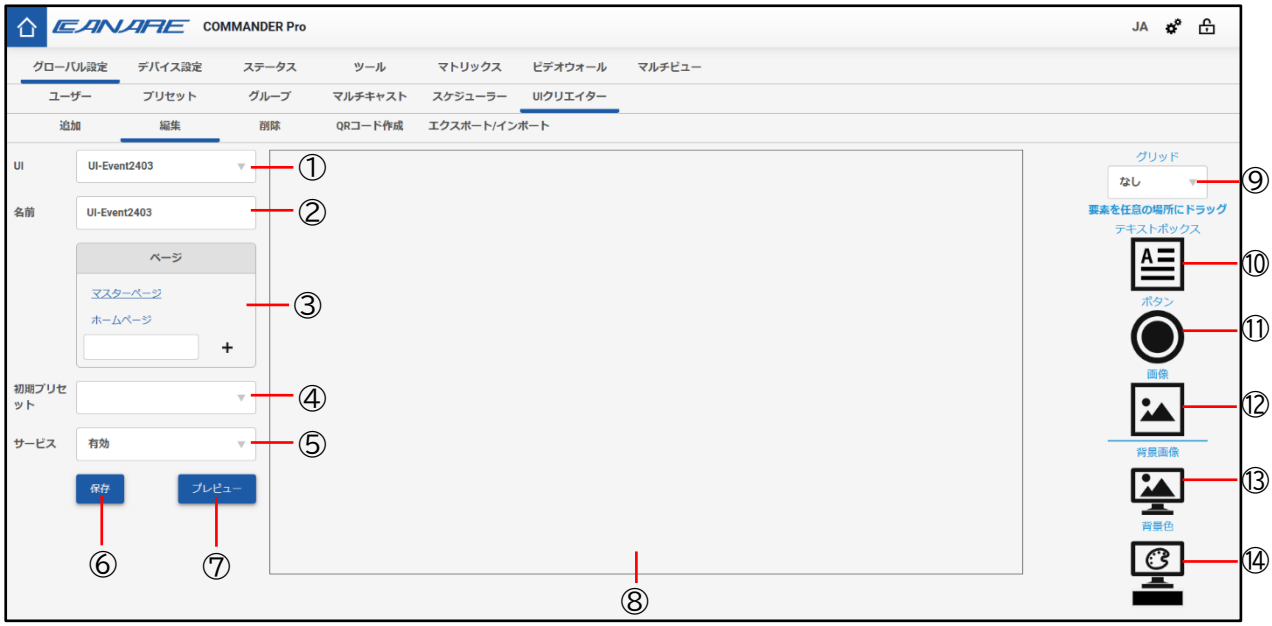
FHD：1920x1080

④ **保存ボタン**

入力した内容で UI 名が登録されます。

1.4.6.2 編集(メインページ)

登録されている UI を編集する為の画面です。



① **UI 選択リストボックス**

編集する UI 名をリストから選択します。

② **名前テキストボックス**

変更する UI 名を入力します。

※UI 名に使用できる文字は、半角英数字と一部の記号のみです

③ **ページ**

編集する任意のページを選択します。デフォルトでは、マスターページとホームページが存在します。また、デフォルトのページ以外は任意で追加/削除が可能です。

・マスターページ：全てのページの共通する要素を、表示するために使用します

・ホームページ　：UI を起動した際に、最初に表示されるページです

④ **初期プリセットリストボックス**

サービスを有効にした際に実行されるプリセットを選択することができます。

プリセットを実行する場合には、リストボックスからプリセットを選択します。

⑤ **サービスリストボックス**

作成した UI の有効/無効を設定します。

※ UI に画像オブジェクトを配置した場合、画像の容量が大きくなるにつれて UI を実行していなくてもコントローラーの動作速度に影響が出ることがあります。

UI を使用していない場合には「無効」に設定しておくことをお勧めします。

⑥ **保存ボタン**

入力した内容で UI を更新します。

⑦ **プレビューボタン**

作成した UI 画面の動作確認を行うことができます。

ボタンを選択後にプレビュー用の画面が開きます。

⑧ **UI イメージ**

UI を作成する作業画面です。オブジェクトの配置やデザインを設定して UI 画面をカスタマイズすることができます。また、ページを選択して他の UI 画面を呼び出すことができます。

⑨ **グリッドリストボックス**

UI イメージに格子状のグリット線を表示することがきます。

グリット線には「小」「中」「大」の３種類サイズがあり、ボタンやテキストボックス等のオブジェクトを均等に配置する為の補助になります。

また、グリッドの機能が有効な場合、オブジェクトは格子の左上に強制配置されます。

⑩ **テキストボックスオブジェクト**

UI イメージに文字列のオブジェクトを配置することができます。

詳細な説明は「1.4.6.3 編集(テキストボックス編集)」を参照してください。

⑪ **ボタンオブジェクト**

UI イメージにボタンのオブジェクトを配置することができます。

詳細な説明は「1.4.6.4 編集(ボタン編集 1)～1.4.6.8 編集(ボタン編集 機能設定 2)」を参照してください。

⑫ **画像オブジェクト**

UI イメージに画像のオブジェクトを配置することができます。

詳細な説明は「 1.4.6.9 編集(画像オブジェクト編集)」を参照してください。

⑬ **背景画像ボタン**

ページに任意の背景画像を設定するすることができます。

ボタンを選択すると、ファイル選択ダイアログが表示されますので、任意の画像を選択してください。選択後に選択した画像がページの背景に表示されます。

また、背景画像を削除する場合は、ボタンの右上に表示される「×」ボタンをクリックすることで背景を削除することができます。

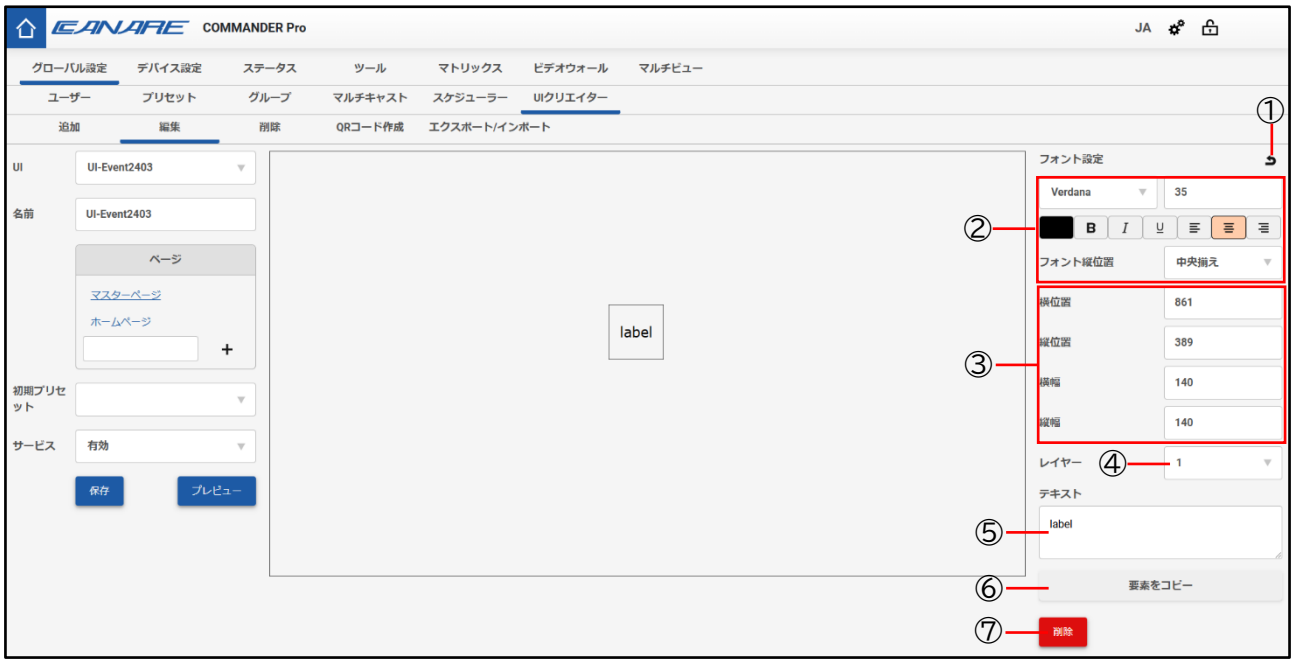
⑭ **背景色**

ページに背景色を設定することができます

ボタンを選択すると、色選択のコントロールが表示されますので、任意の色を選択してください。

また、背景色を削除する場合は、ボタンの右上に表示される「×」ボタンをクリックすることで削除することができます。

1.4.6.3 編集(テキストボックス編集)



① **戻るボタン**
メインページに戻ることができます。

② **フォント種別選択リストボックス**
テキストボックスに入力した文字のフォントやサイズ、色、スタイル、配置を設定することができます。

③ **テキストボックス位置**
テキストボックスの表示位置の座標を設定することができます。

④ **レイヤーリストボックス**
テキストボックスの表示優先度を設定することができます。

⑤ **テキストボックス**
テキストボックスに表示する文字列を入力します。
※テキストボックスに使用できる文字は、半角英数字と一部の記号のみです

⑥ **要素のコピーボタン**
選択中のテキストボックスをコピーすることができます。

⑦ **削除ボタン**
選択中のテキストボックスを削除することができます。

1.4.6.4 編集(ボタン編集 1)



① **戻るボタン**

メインページに戻ることができます。

② **ボタン位置**

ボタンの表示位置の座標を設定することができます。

③ **レイヤーリストボックス**

ボタンの表示優先度を設定することができます。

④ **名前テキストボックス**

ボタンに名前を設定することができます。

設定した名前はボタンリンクやページリンクで利用します。

※ボタン名に使用できる文字は、半角英数字と一部の記号のみです

⑤ **ボタングループテキストボックス**

ボタングループを設定することができます。

ボタングループを設定すると、グループボタンとして機能します。

※ボタングループ名に使用できる文字は、半角英数字と一部の記号のみです

⑥ **トグルボタンチェックボックス**

トグルボタンにチェック入れると、ボタンがトグルボタンとして機能します。

ボタングループを設定している場合は、チェックボックスが非表示になります。

⑦ **要素のコピーボタン**

選択中のボタンの情報をコピーすることができます。

1.4.6.5 編集(ボタン編集 2)



① **状態 1 ボタン**

状態 1 のボタン設定表示を展開することができます。

② **フォント種別選択リストボックス**

ボタン(状態 1)の文字のフォントやサイズ、色、スタイル、配置を設定することができます。

③ **テキストボックス**

ボタン(状態 1)に表示する文字列を編集することができます。

※テキストボックスに使用できる文字は、半角英数字と一部の記号のみです

④ **インポートボタン**

ボタン(状態 1)を任意の画像に設定することができます。

クリックすると、ファイル選択ダイアログが表示されます。

⑤ **ボタンライブラリボタン**

ボタン(状態 1)をあらかじめ用意された画像の中から選択することができます。

クリックすると、画像選択ダイアログが表示されます。

※ボタン使用時には、必ずボタンライブラリから画像を選択してください。

ボタンライブラリでボタンの画像を選択しないと、UI を実行時の画面にボタンが表示されません。

⑥ **プリセットリストボックス**

ボタン(状態 1)をクリックした場合、設定したプリセットを実行することができます。

1.4.6.6 編集(ボタン編集 3)



① **状態 2 ボタン**

状態 2 のボタン設定表示を展開することができます。

② **フォント種別選択リストボックス**

ボタン(状態 2)の文字のフォントやサイズ、色、スタイル、配置を設定することができます。

③ **テキストボックス**

ボタン(状態 2)に表示する文字列を編集することができます。

※テキストボックスに使用できる文字は、半角英数字と一部の記号のみです

④ **インポートボタン**

ボタン(状態 2)を任意の画像に設定することができます。

クリックするとファイル選択ダイアログが表示されます。

⑤ **ボタンライブラリボタン**

ボタン(状態 2)をあらかじめ用意された画像の中から選択することができます。

クリックすると、画像選択ダイアログが表示されます。

⑥ **プリセットリストボックス**

ボタン(状態 2)をクリックした場合、設定したプリセットを実行することができます。

⑦ **機能設定ボタン**

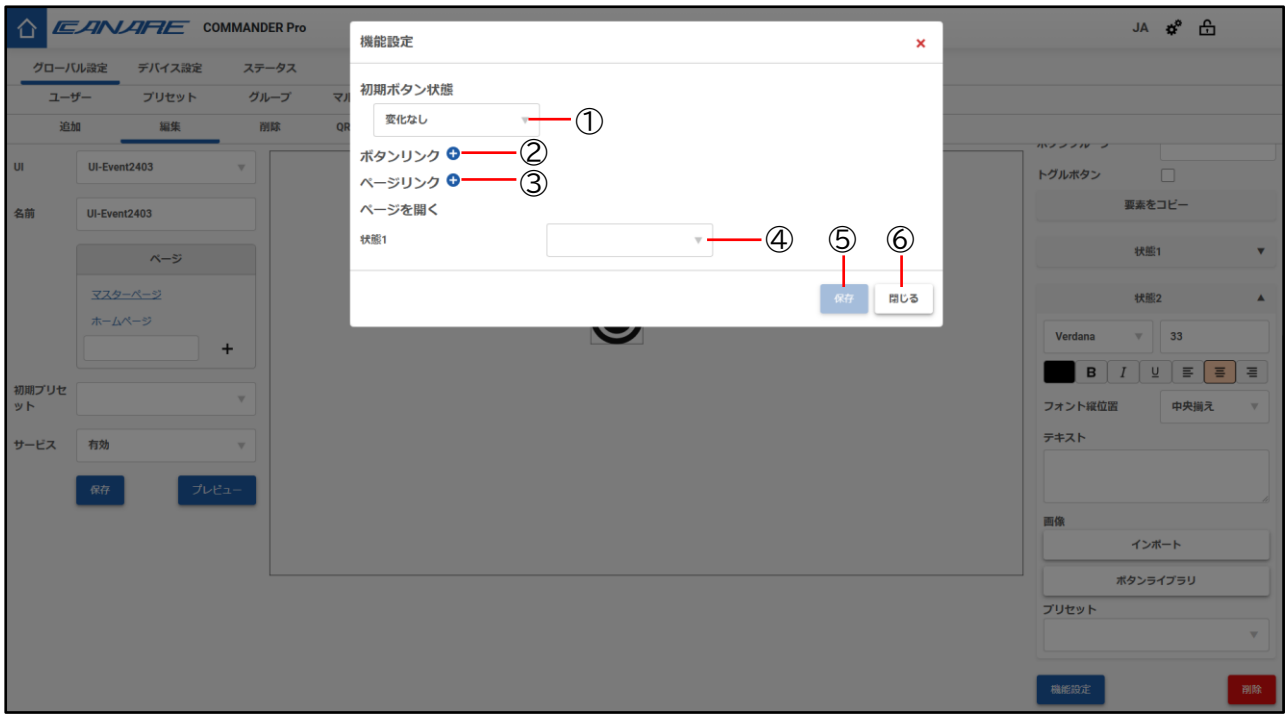
ボタンの詳細な機能を設定することができます。

クリックすると、機能設定のダイアログが表示されます。

⑧ **削除ボタン**

選択中のボタンを削除することができます。

1.4.6.7 編集(ボタン編集 機能設定 1)



① **初期ボタン状態リストボックス**
UI 有効時、またはプレビュー時の、ボタンの初期状態を設定することができます。

② **ボタンリンク追加ボタン**
ボタンリンクを追加することができます。
追加ボタンを選択すると、ボタンリンクの入力が可能になります。

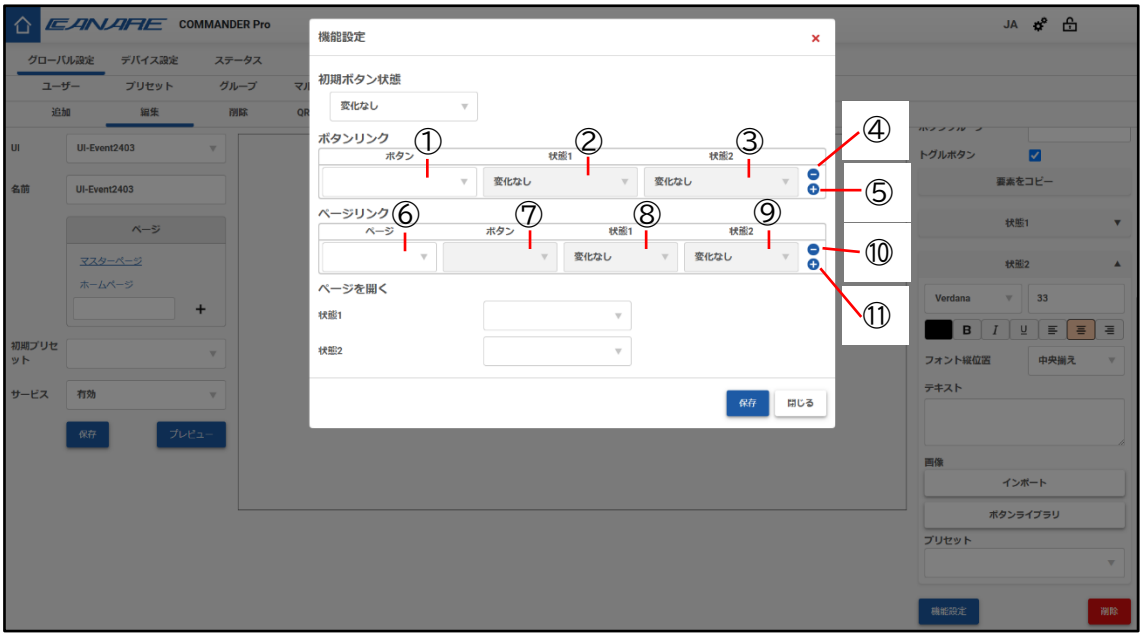
③ **ページリンク追加ボタン**
ページリンクを追加することができます。
追加ボタンを選択すると、ページリンクの入力が可能になります。

④ **ページ(状態 1)リストボックス**
遷移先のページを設定する為のリストボックス。
選択中のボタンが状態 1 の時にクリックすると、設定したページに遷移します。

⑤ **保存ボタン**
入力した設定を編集中の UI に反映します。

⑥ **閉じるボタン**
機能設定画面を閉じることができます。
入力した設定は編集中の UI に反映されません。

1.4.6.8 編集(ボタン編集 機能設定 2)



① **ボタンリストボックス**
同じページ内で、動作をリンクさせたいボタンを選択することができます。
選択中のボタンをクリックした際、ここで設定したボタンの状態を変更することができます。
また、同じページ内の名前が入力されているボタンが一覧として表示されます。

② **状態 1 リストボックス**
選択中のボタン(状態 1)クリック時、ボタンリストボックス(ボタンリンク)で選択したボタンの変更後の状態を設定することができます。

③ **状態 2 リストボックス**
選択中のボタン(状態 2)クリック時、ボタンリストボックス(ボタンリンク)で選択したボタンの変更後の状態を設定することができます。
トグルボタンチェックボックスにチェックが入っていない場合は、非表示になります。

④ **削除ボタン**
ボタンリンクを削除することができます。
削除ボタンと同じ行のボタンリンクが削除されます。

⑤ **追加ボタン**
ボタンリンクを追加することができます。
ボタンリンクの末尾に新規行を追加します。

⑥ **ページリストボックス**
動作をリンクさせたいボタンが配置されているページを選択することができます。
メインページのページに表示されているページから選択することができます。

⑦ **ボタンリストボックス**
別のページにある、動作をリンクさせたいボタンを選択することができます。
選択中のボタンをクリックした際、ここで設定したボタンの状態を変更することができます。
ページリストボックスで選択しているページの名前が、入力されているボタンが一覧として表示されます。

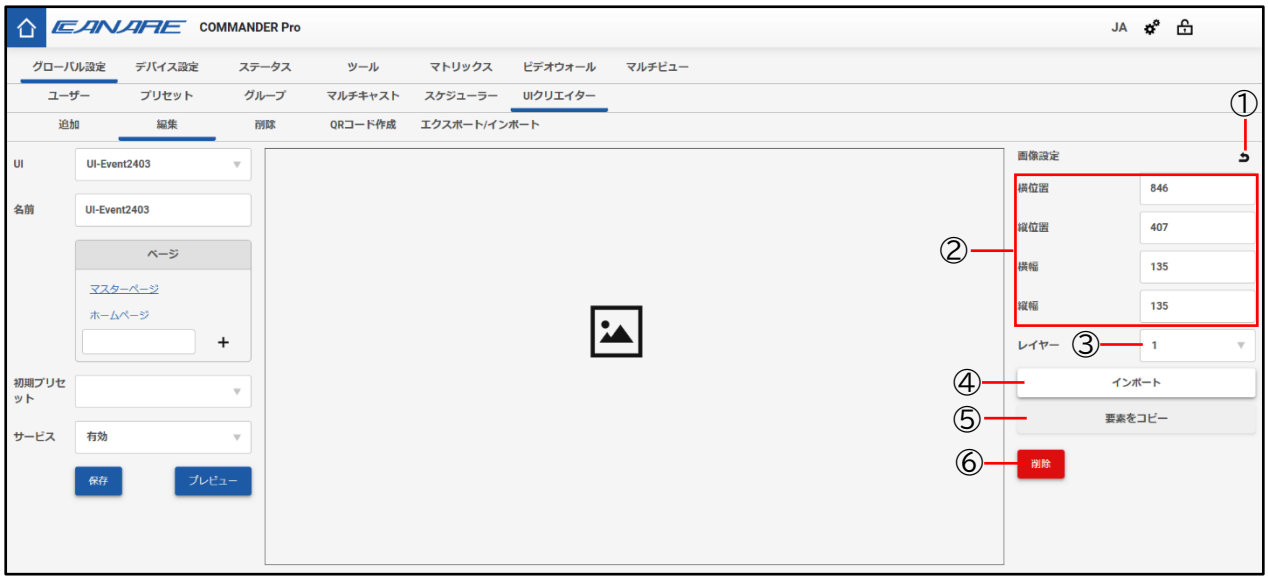
⑧ **状態 1 リストボックス**
選択中のボタン(状態 1)クリック時、ボタンリストボックス(ページリンク)で選択したボタンの変更後の状態を設定することができます。

⑨ **状態 2 リストボックス**
選択中のボタン(状態 2)クリック時、ボタンリストボックス(ページリンク)で選択したボタンの変更後の状態を設定することができます。
トグルボタンチェックボックスにチェックが入っていない場合は、非表示になります。

⑩ **ページリンク削除ボタン**
ページリンクを削除することができます。
削除ボタンと同じ行のページリンクが削除されます。

⑪ **ページリンク追加ボタン**
ページリンクを追加することができます。
ページリンクの末尾に新規行を追加します。

1.4.6.9 編集(画像オブジェクト編集)



① **戻るボタン**

メインページに戻ることができます。

② **テキストボックス位置**

画像オブジェクトの表示位置の座標を設定することができます。

③ **レイヤーリストボックス**

画像オブジェクトの表示優先度を設定することができます。

④ **インポートボタン**

画像オブジェクトに表示する画像を設定することができます。

クリックするとファイル選択ダイアログが表示されます。

※ UI に画像オブジェクトを配置した場合、画像の容量が大きくなるにつれて UI を実行していなくてもコントローラーの動作速度に影響が出ることがあります。

UI を使用していない場合には「無効」に設定しておくことをお勧めします。

⑤ **要素のコピーボタン**

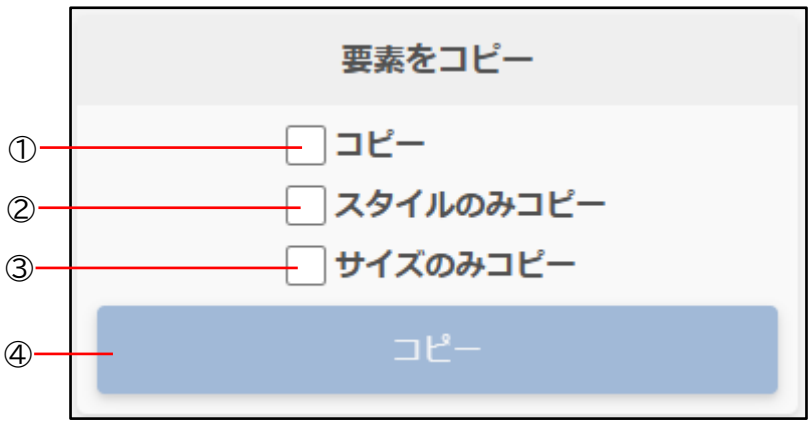
選択中のオブジェクトをコピーすることができます。

⑥ **削除ボタン**

選択中のオブジェクトを削除することができます。

1.4.6.10 要素をコピー

「要素をコピーボタン」をクリックした際に表示される、コピー選択画面です。



① **コピーチェックボックス**
全ての要素をコピーします。

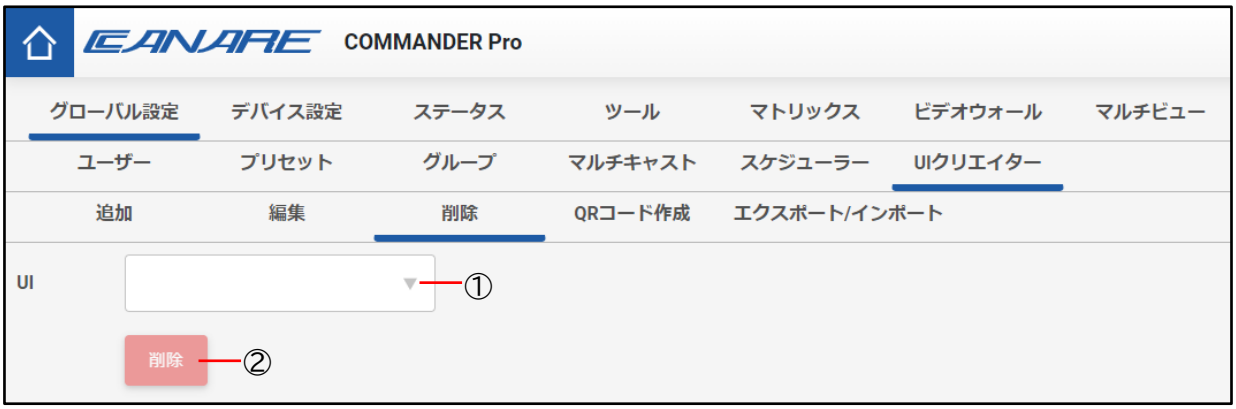
② **スタイルのみコピーチェックボックス**
スタイルの要素のみコピーします。

③ **サイズのみコピーチェックボックス**
サイズの要素のみをコピーします。

④ **コピーボタン**
チェックボックスで指定した内容でコピーします。

1.4.6.11削除

登録済みの UI を削除する為の画面です。



① **UI 選択リストボックス**

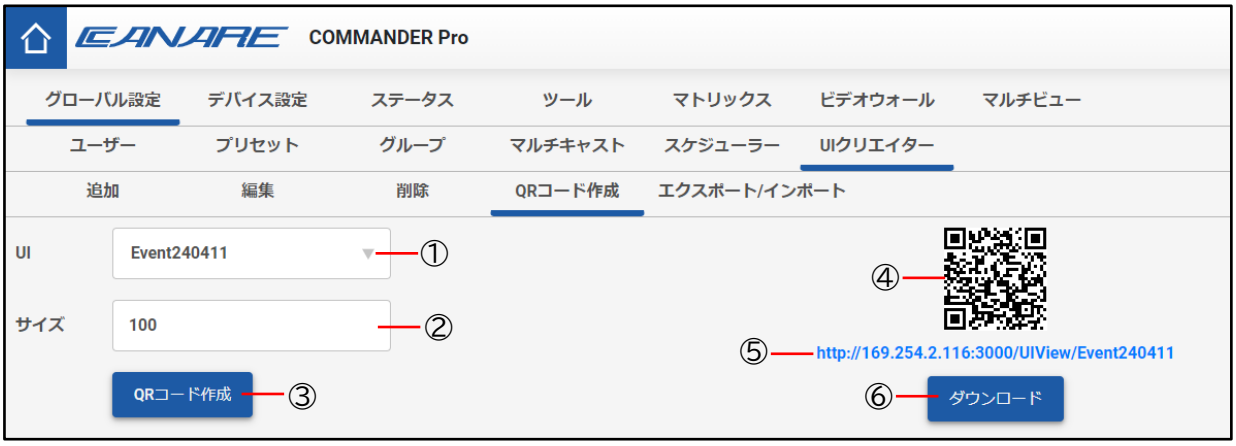
削除する UI 名をリストから選択します。

② **削除ボタン**

選択した UI 名が削除されます。

1.4.6.12QR コード作成

作成済みの UI は、URL を入力することにより簡単にアクセスすることができます。
「QR コード作成」では、UI にアクセスする URL 情報を QR コードとして作成することができます。
QR コードは 100～500px のサイズで作成できます。



① **UI 選択リストボックス**
QR コードを作成する UI 名を選択します。

② **サイズテキストボックス**
QR コードのサイズを入力します。

③ **QR コード作成ボタン**
選択した UI の QR コードを出力します。

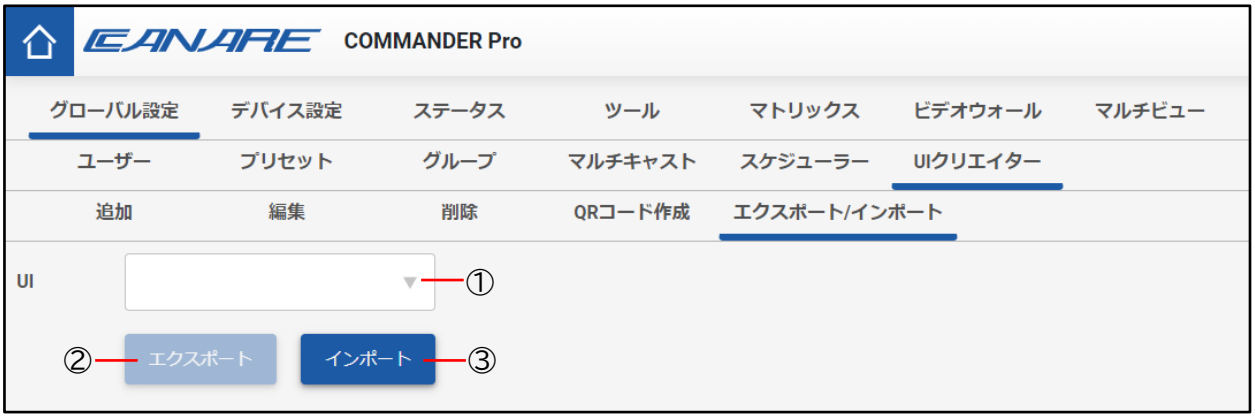
④ **QR コードイメージ**
作成した UI にアクセスする為の QR コードを表示します。

⑤ **URL リンク**
作成した UI にアクセスする為の URL を表示します。

⑥ **ダウンロードボタン**
クリックすると、作成した QR コードを jpeg ファイルでダウンロードすることができます。

1.4.6.13エクスポート/インポート

作成したUIをファイルとしてエクスポート、またはファイルからインポートすることができます。
UIデータは、iniファイル形式で管理されています。



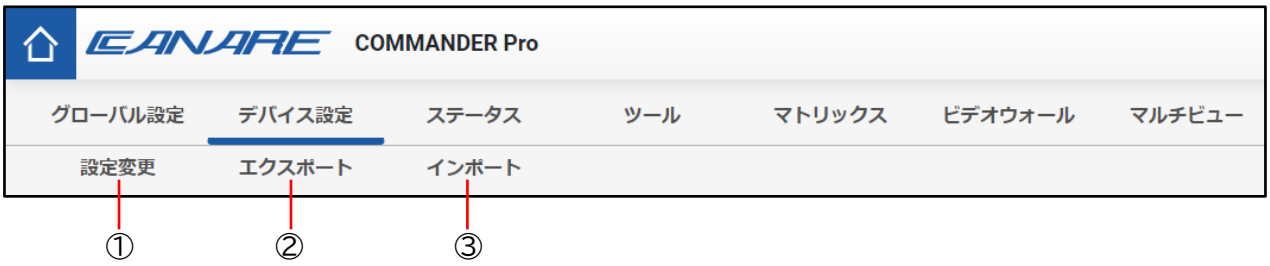
① **UI選択リストボックス**
エクスポートするUI名をリストから選択します。

② **エクスポートボタン**
選択したUIを、iniファイルとして出力します。
ファイル名は「(UI名).ini」で出力されます。

③ **インポートボタン**
エクスポートで出力されたiniファイルを、インポートすることができます。

1.5 デバイス設定

デバイスの設定では、コントローラーが認識しているデバイスの設定変更やデバイス情報のエクスポート/インポートをすることができます。



① **設定変更**

デバイスの設定内容を変更することができます。

② **エクスポート**

デバイス情報をエクスポートすることができます。

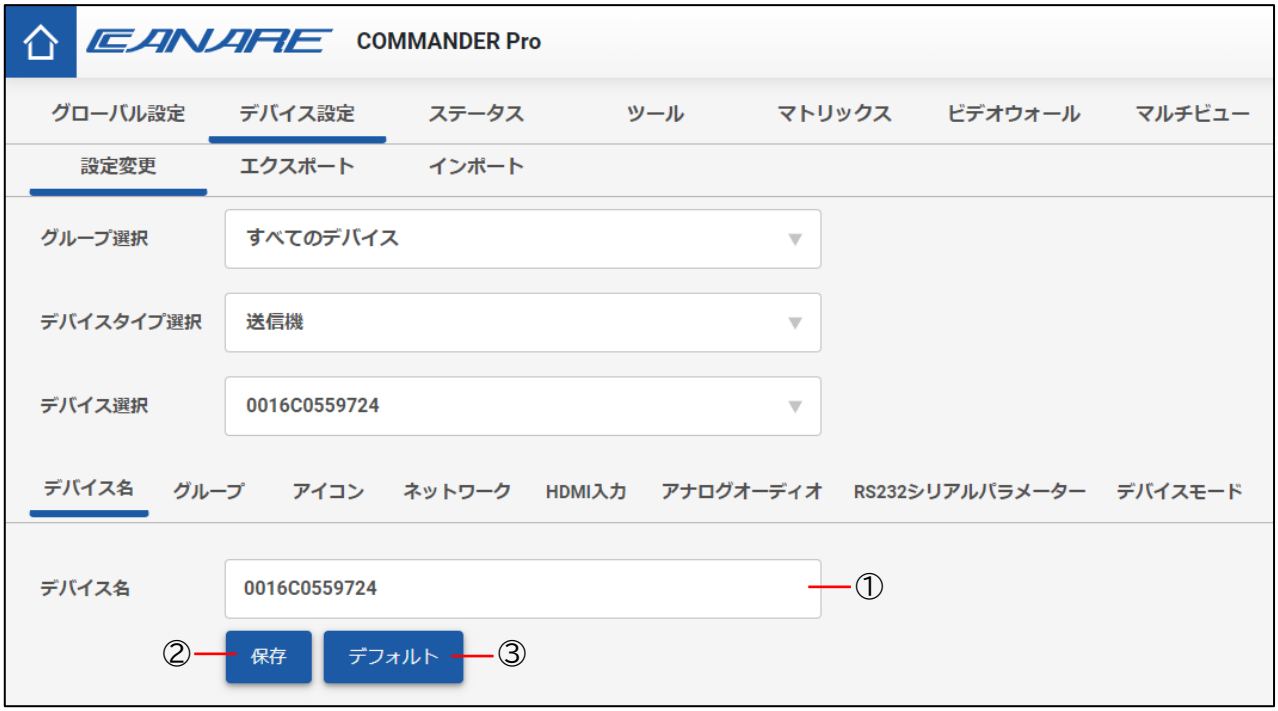
③ **インポート**

エクスポートしたデバイス情報をインポートすることができます。

1.5.1　設定変更

1.5.1.1 デバイス名

デバイスに任意の名前を付けることができます。
デバイス名を付けることにより、装置の判別がわかりやすくなります。



① **デバイス名テキストボックス**
登録する任意のデバイス名を入力します。
※デバイス名に使用できる文字は、半角英数字と一部の記号のみです
※入力できる文字数は 19 文字までです

② **保存ボタン**
入力した内容でデバイス名が更新されます。

③ **デフォルトボタン**
初期に設定されているデバイス名を呼び出します。
※保存ボタンを押さないとデバイス名が保存されません。

1.5.1.2 グループ

デバイスを作成したグループに登録することができます。
グループに登録することにより、グループ単位でデバイスを表示させることができます。
表示されるグループ名は、グローバル設定のグループ機能にて登録したグループ名が表示されます。



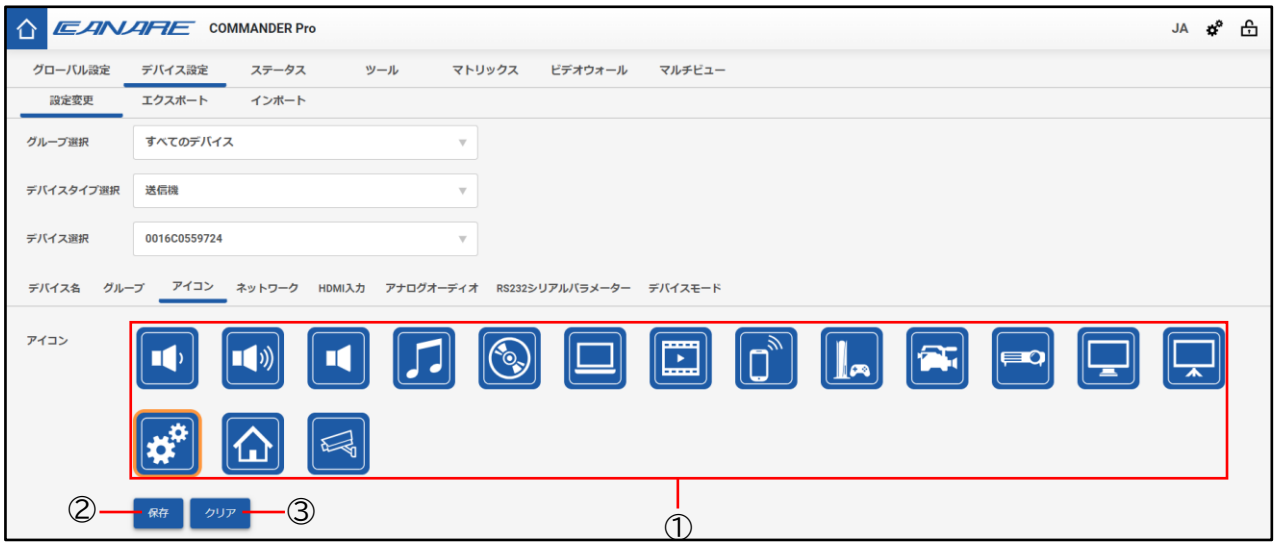
① **グループチェックボックス**
登録したいグループ名にチェックを入れます。

② **保存ボタン**
設定した内容でグループに登録されます。

③ **クリアボタン**
設定した内容を解除することができます。
※保存ボタンを押さないと解除が反映されません。

1.5.1.3 アイコン

デバイスにイメージアイコンを設定することができます。
アイコンを設定することで視覚的にデバイスを判別しやすくなります。



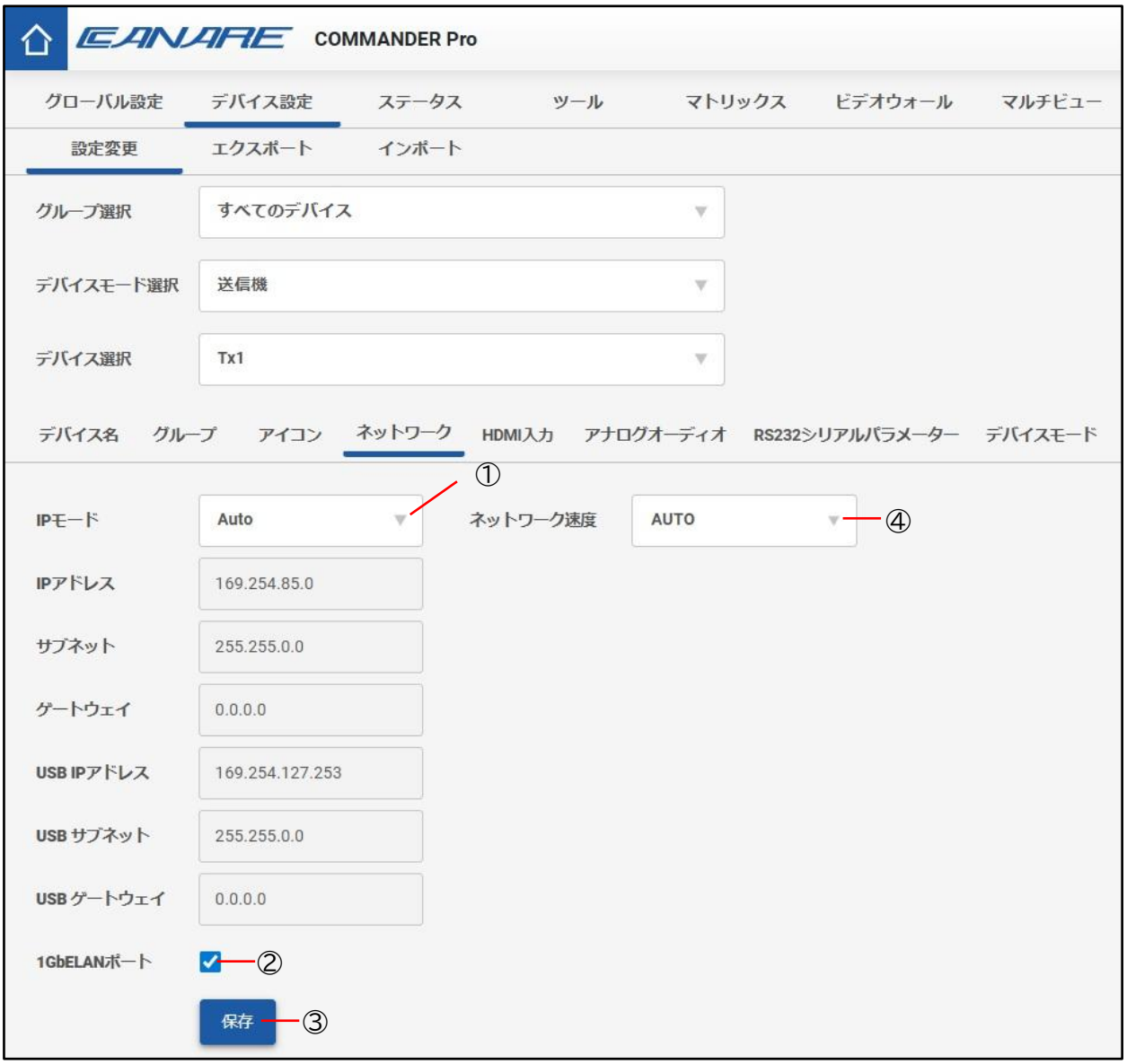
① **アイコンボタン**
用意されているデザインから、デバイスに設定するアイコンを選択します。

② **保存ボタン**
選択したアイコンが、デバイスのアイコンに登録されます。

③ **クリアボタン**
設定した内容を解除することができます。
※保存ボタンを押さないと解除が反映されません。

1.5.1.4 ネットワーク(Auto を選択した場合)

デバイス本体の IP アドレスを自動取得に設定することができます。



① **IP モードリストボックス**

IP モードリストから、Auto を選択します。

※Auto では IP アドレスの設定は不要です。

② **1GbELAN チェックボックス**

1G LAN ポートの機能を有効/無効にすることができます。

※SDCNV-200 の正面にある「1G LAN」ポートの機能の有効/無効になります。

③ **保存ボタン**

入力した内容でネットワークの設定が登録されます。

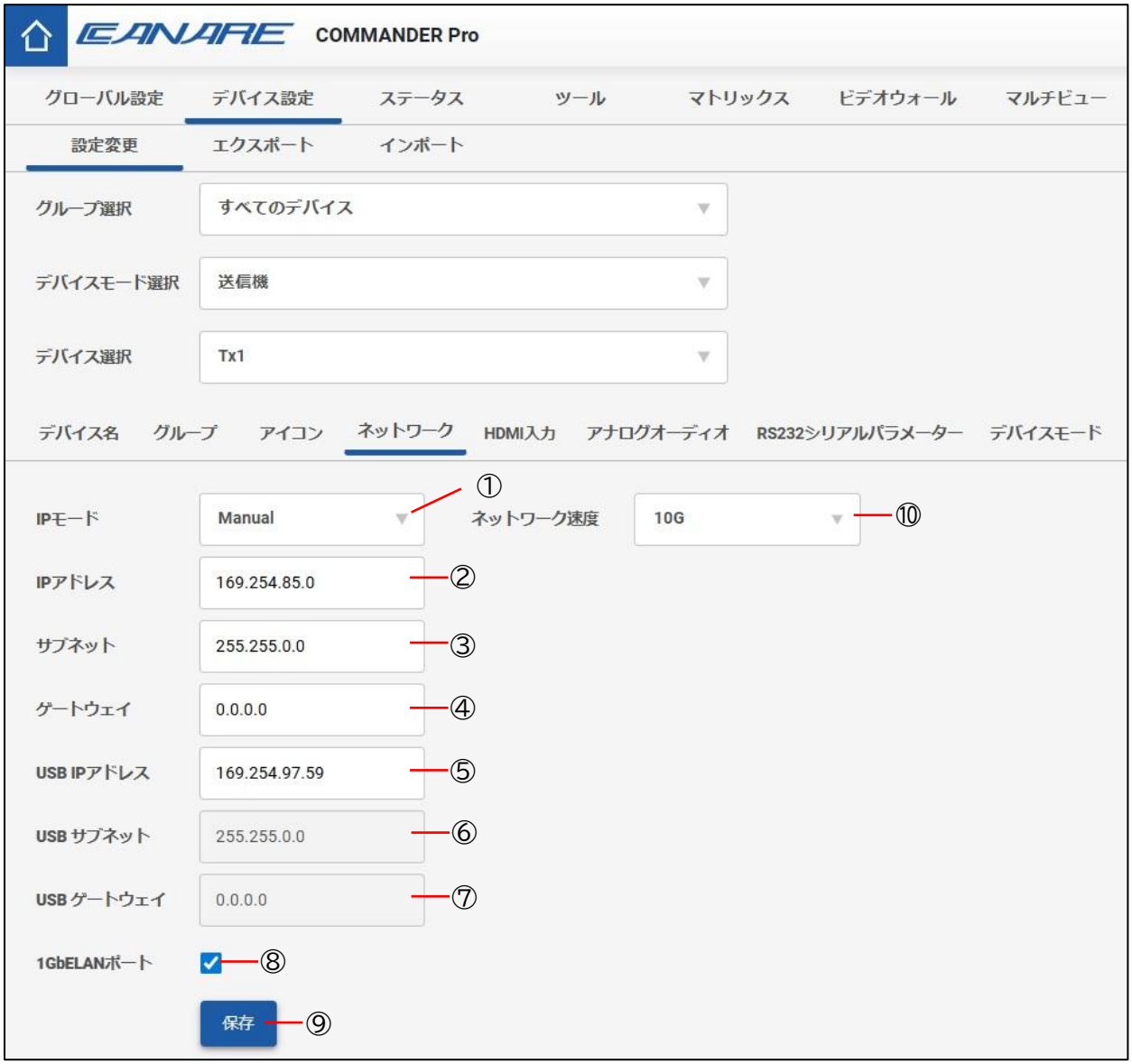
④ **ネットワーク速度リストボックス**

10GB イーサネットポートして「RJ45」を使用している場合にのみ表示され、ネットワーク速度を設定することができます。「SFP+」ポートを使用している場合には表示されません。

1.5.1.5 ネットワーク(Manual を選択した場合)

デバイス本体の IP アドレスを手動で設定することができます。

※ IP アドレスを現在設定されているセグメント範囲外に設定する場合には、事前にコントローラーのネットワーク設定が必要です。ネットワークの設定方法は、後述の手順に従って実施してください。



① **IP モードリストボックス**
IP モードリストから、Manual を選択します。

② **IP アドレステキストボックス**
任意の IP アドレスを入力します。

③ **サブネットテキストボックス**
任意のサブネットを入力します。

④ **ゲートウェイテキストボックス**
接続先(ルーター等)のアドレスを入力します。

⑤ **USB IP アドレステキストボックス**
任意の USB の IP アドレスを入力します。
※IP アドレスとセグメントを一致させて下さい。

⑥ **USB サブネット**
USB のサブネットが表示されます。
サブネットは IP アドレスのサブネットと同じ値が表示されます。

⑦ **USB ゲートウェイ**
USB のゲートウェイが表示されます。
ゲートウェイは IP アドレスのゲートウェイと同じ値が表示されます。

⑧ **1GbELAN チェックボックス**
1G LAN ポートの機能を有効/無効にすることができます。

⑨ **保存ボタン**
入力した内容でネットワークの設定が登録されます。
※デバイスの IP アドレスを変更した場合、コントローラーの IP アドレスも同一セグメントへ変更してください。
コントローラーの IP 設定は「1.11.4 ネットワーク設定(ローカル)」を参照してください。

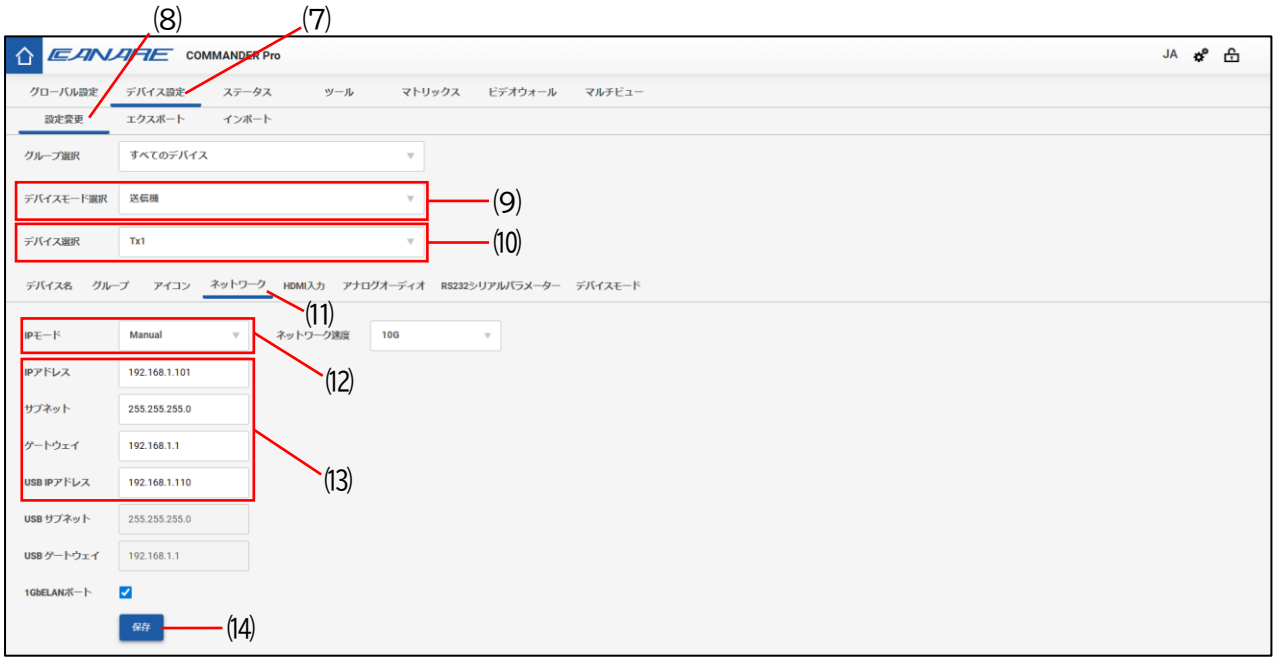
⑩ **ネットワーク速度ボタン**
10GB イーサネットポートして「RJ45」を使用している場合にのみ表示され、ネットワーク速度を設定することができます。「SFP+」ポートを使用している場合には表示されません。

■ デバイス本体の IP アドレス変更手順

⑴ トップ画面にある「設定アイコン」を選択してください。
⑵ 「ネットワーク設定」を選択してください。
⑶ インターフェースのドロップダウンリストから「LAN1」または「NIC LAN」を選択してください。
⑷ アドレス 2 のリストに、デバイスが変更したい IP アドレスと同一のセグメントの IP を入力します。
例）デバイスの IP アドレスを「192.168.xxx.xxx」に変更する場合、コントローラーの IP アドレス 2 に「192.168.yyy.yyy」の IP アドレスを入力してください。
⑸ 「保存」ボタンを選択してください。
⑹ 約 30 秒でコントローラーの IP アドレス設定が変更されます。

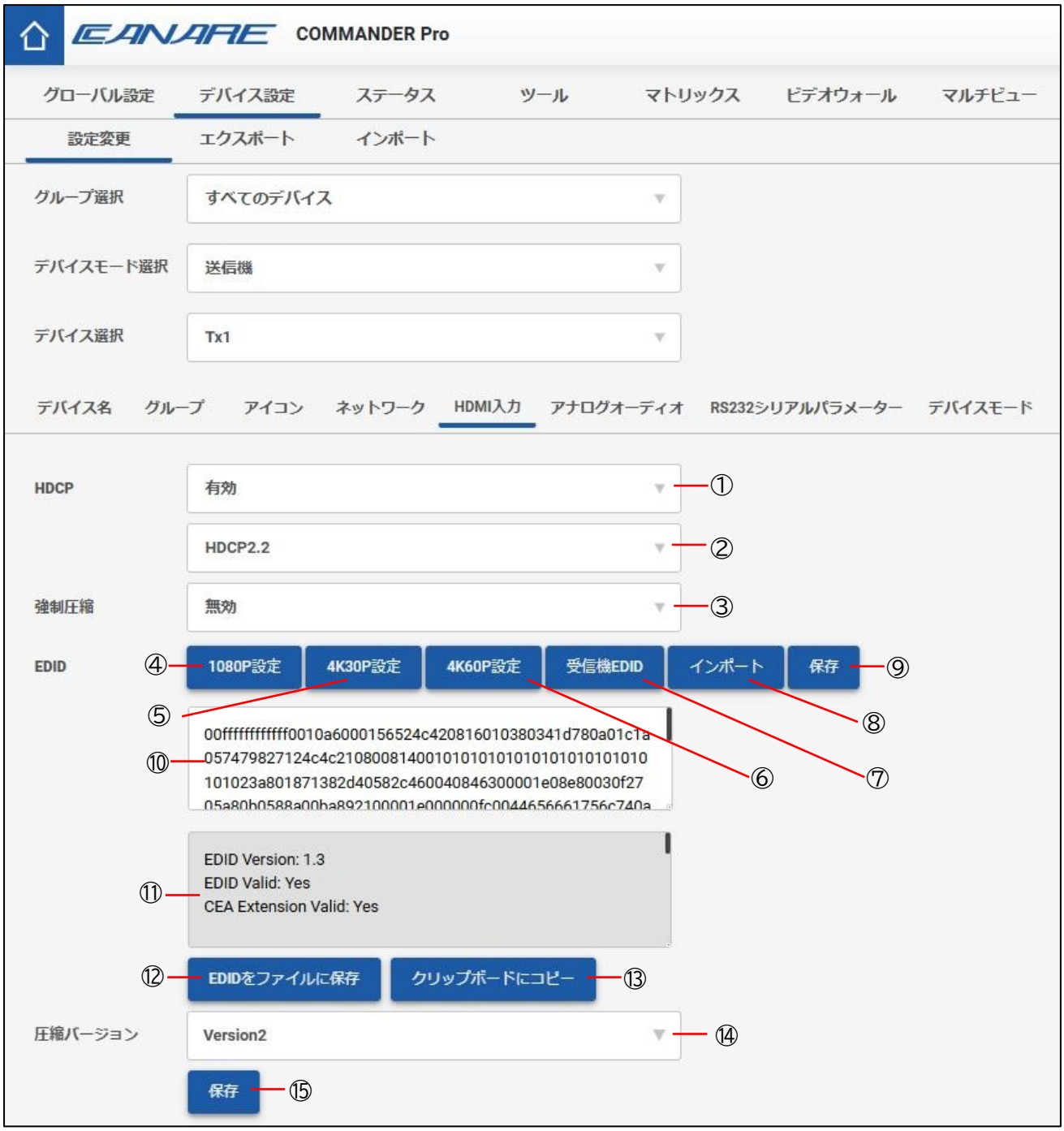


⑺ 「デバイス設定」のタブを選択してください。
⑻ 「設定変更」のタブを選択してください。
⑼ デバイスモード選択のドロップダウンリストから、「送信機」または「受信機」を選択してください。
⑽ デバイス選択のドロップダウンリストから、IP アドレスの設定を変更するデバイス名を選択してください。
⑾ 「ネットワーク」のタブを選択してください。
⑿ IP モードのドロップダウンリストから「Manual」を選択してください。
⒀ デバイスと USB IP のアドレスを入力してください。
※ゲートウェイには手順の⑷でコントローラーのアドレス２に入力した IP アドレスを入力してください。
⒁ 「保存」ボタンを選択してください。
⒂ デバイスのネットワーク設定が完了した後に、再度コントローラーのネットワーク設定を開き、「アドレス１」の IP アドレスを削除して設定を保存してください。



1.5.1.6 HDMI 入力(送信機のみ)

デバイスタイプが送信機の時に、HDMI 入力に関する設定を変更することができます。



① **HDCP リストボックス**

HDCP を有効または無効の設定にすることができます。

② **HDCP バージョン選択ボックス**

HDCP のバージョンを、1.4 または 2.2 に設定にすることができます。

③ **ビデオ圧縮リストボックス**

ビデオ圧縮を、有効または無効の設定にすることができます。

④ **1080P 設定ボタン**
デフォルトで用意されている「1080P」の EDID 情報を読み込みます。

⑤ **4K30P 設定ボタン**
デフォルトで用意されている「4K30P」の EDID 情報を読み込みます。

⑥ **4K60P 設定ボタン**
デフォルトで用意されている「4K60P」の EDID 情報を読み込みます。

⑦ **受信機 EDID ボタン**
受信機に設定されている EDID 情報を読み込みます。

⑧ **インポートボタン**
EDID 情報のファイル(ini ファイル形式)を読み込むことができます。

⑨ **保存ボタン**
読み込んだ EDID 情報を対象のデバイスに保存します。

⑩ **EDID テキストボックス(バイナリ)**
EDID のバイナリ情報を表示します。

⑪ **EDID テキストボックス(EDID 情報)**
EDID のバイナリ情報から読み取れた内容を表示します。

⑫ **EDID をファイルに保存ボタン**
設定した EDID 情報をデバイスに反映します。

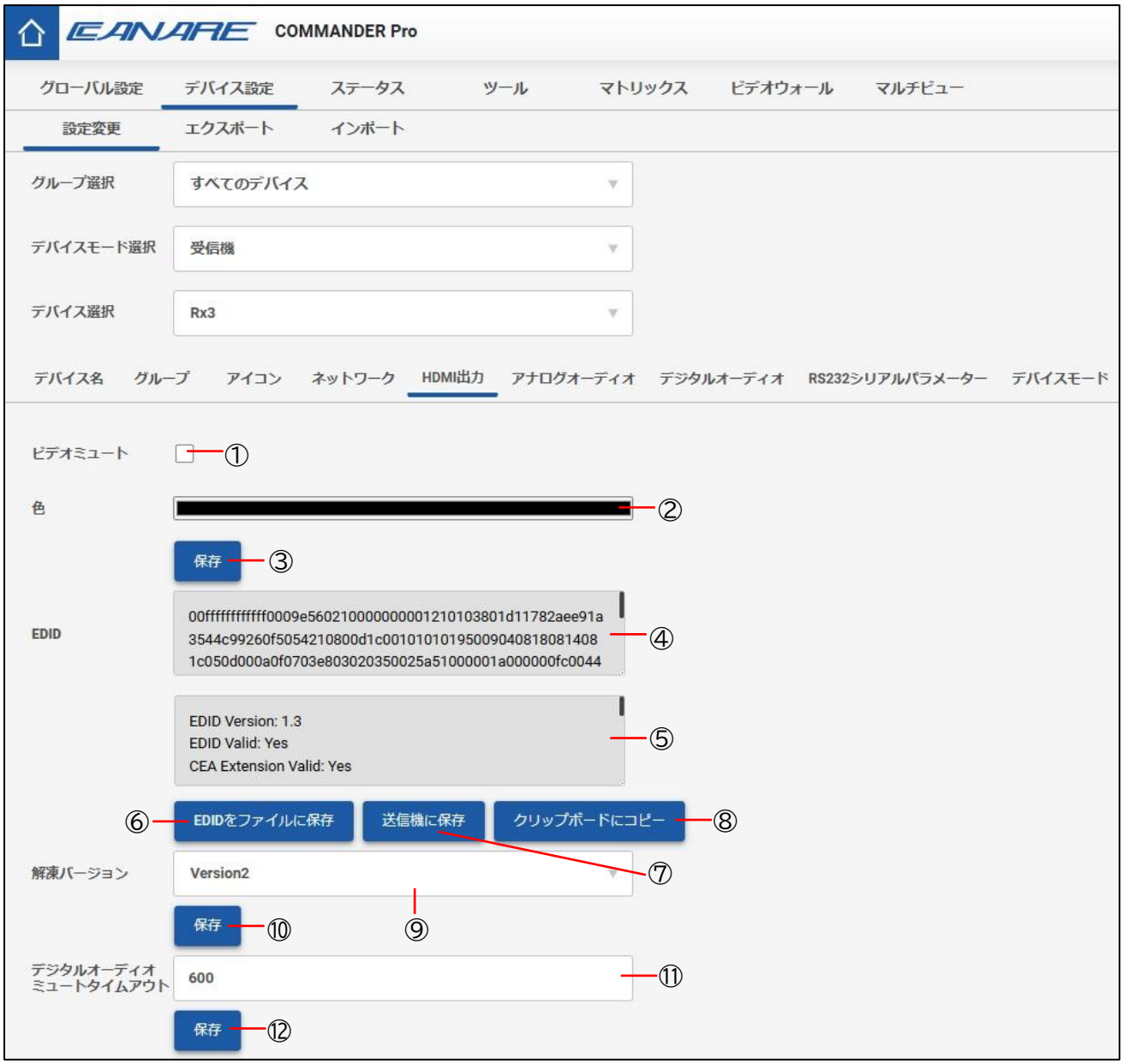
⑬ **クリップボードにコピーボタン**
EDID のバイナリ情報をクリップボードにコピーすることができます。

⑭ **圧縮バージョンボタン**
ビデオ圧縮モードを設定することができます。
HDMI 延長・分配器をご使用の場合は受信機の解凍モードと合わせてください。

⑮ **保存ボタン**
設定した圧縮バージョンを対象のデバイスに保存します。

1.5.1.7 HDMI 出力(受信機のみ)

デバイスタイプが受信機の時に、HDMI 出力に関する設定を変更することができます。



① **ビデオミュートチェックボックス**

映像を表示/非表示の設定をすることができます。

チェックを入れると、対象の受信機が接続されているディスプレイは映像が表示されず、色設定ボタンにて設定した色の背景色が表示されます。

② **色設定ボタン**

ビデオミュートチェックボックスがオンの時に、選択した色がディスプレイに表示されます。

③ **保存ボタン**

設定した内容を対象のデバイスに保存します。

④ **EDID テキストボックス(バイナリ)**
EDID のバイナリ情報を表示します。

⑤ **EDID テキストボックス(EDID 情報)**
EDID のバイナリ情報から読み取れた内容を表示します。

⑥ **EDID をファイルに保存ボタン**
EDID のバイナリ情報をファイル(ini ファイル)として出力することができます。

⑦ **送信機に保存ボタン**
受信機の EDID 情報を、送信機に保存することができます。
クリックすると、送信機を選択するダイアログが表示されます。

⑧ **クリップボードにコピーボタン**
EDID のバイナリ情報をクリップボードにコピーすることができます。

⑨ **解凍バージョンボタン**
ビデオ解凍モードを設定することができます。
HDMI 延長・分配器をご使用の場合は送信機の圧縮モードと合わせてください。

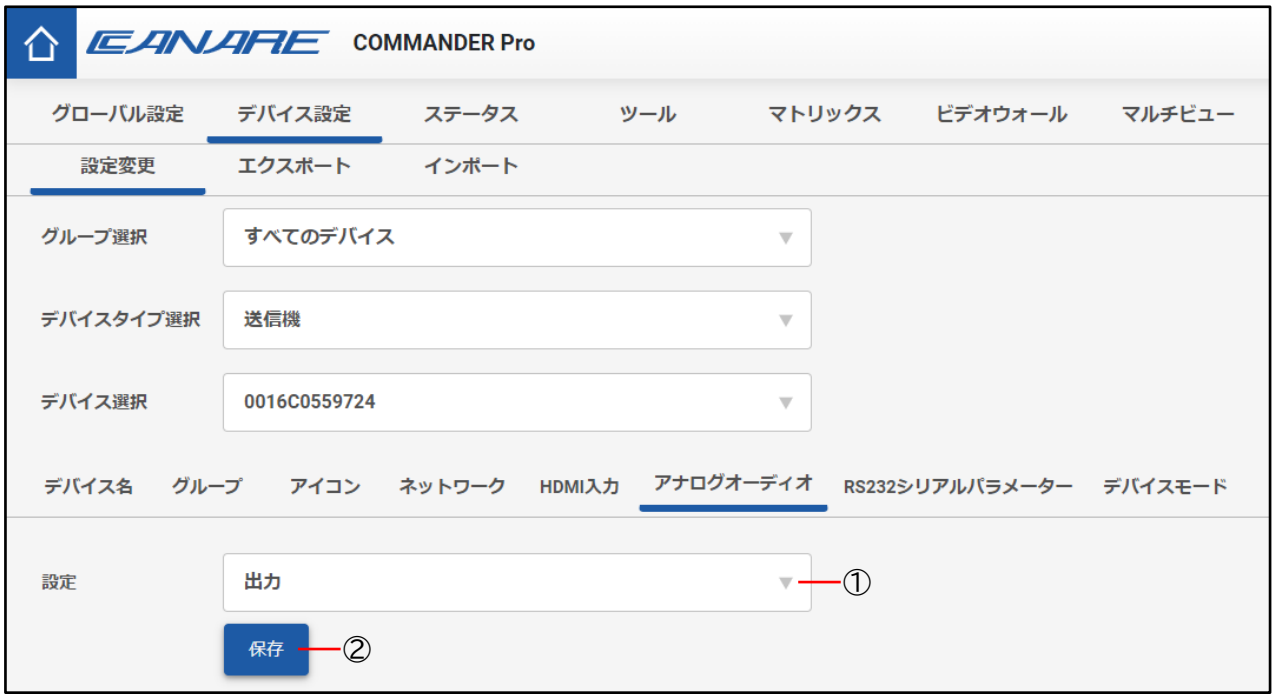
⑩ **保存ボタン**
設定した解凍バージョンを対象のデバイスに保存します。

⑪ **デジタルオーディオミュートタイムアウトテキストボックス**
デジタルオーディオミュートのタイムアウト時間を設定することができます。

⑫ **保存ボタン**
設定した内容を対象のデバイスに保存します。

1.5.1.8 アナログオーディオ(送信機)

送信機のアナログオーディオポートの入力/出力の切り替えをすることができます。



① **設定リストボックス**

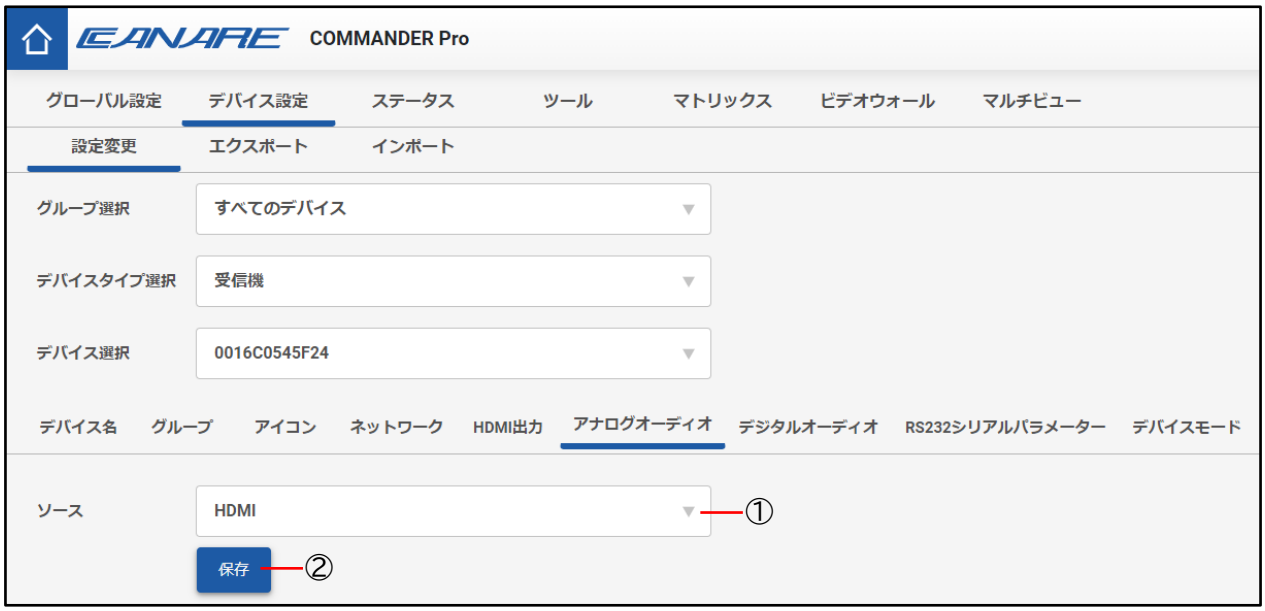
アナログオーディオの設定を、出力または入力に切り替えることができます。

② **保存ボタン**

設定した内容を対象のデバイスに保存します。

1.5.1.9 アナログオーディオ(受信機)

受信機のアナログオーディオポートの、ソース音声の切り替えをすることができます。



① **ソースリストボックス**

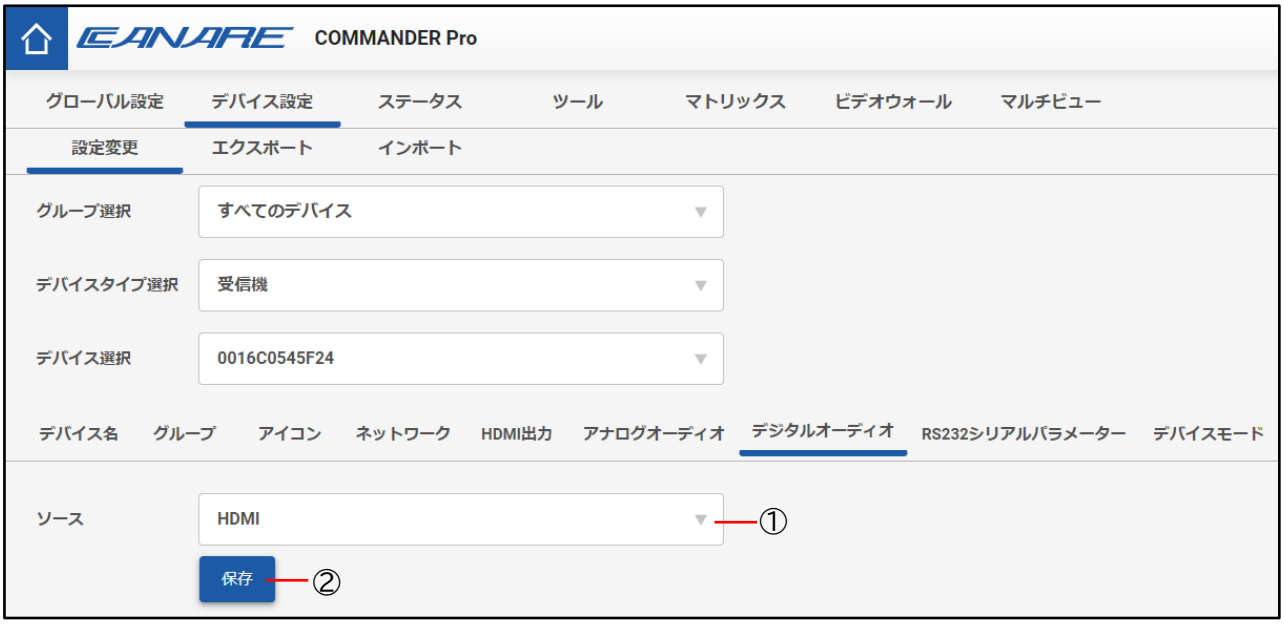
アナログオーディオのソースにする音声を選択します。

② **保存ボタン**

設定した内容を対象のデバイスに保存します。

1.5.1.10デジタルオーディオ(受信機のみ)

受信機のデジタルオーディオポートの、ソース音声の切り替えをすることができます。



① **ソースリストボックス**

デジタルオーディオのソースにする音声を選択します。

※ マトリックス設定にて「ビデオ/デジタルオーディオ分離」を有効にして使用する場合には、「HDMI(映像追従)」以外の音声を選択してください。

② **保存ボタン**

設定した内容を対象のデバイスに保存します。

1.5.1.11 RS232 シリアルパラメーター

シリアルポートの、パラメーターを設定することができます。



① **ボーレートリストボックス**
ボーレートを設定することができます。

② **データビットリストボックス**
データビットを設定することができます。

③ **ストップビットリストボックス**
ストップビットを設定することができます。

④ **パリティビットリストボックス**
パリティビットを設定することができます。

⑤ **保存ボタン**
設定した内容を対象のデバイスに保存します。

1.5.1.12 デバイスモード(送信機)

送信機の使用するデバイスを切り替えることができます。



① **モードリストボックス**

デバイスを送信機、または受信機へ切り替えることができます。

② **10G イーサネット**

通信タイプを、RJ45(10G イーサネット)または SFP+への切り替えることができます。

③ **入力**

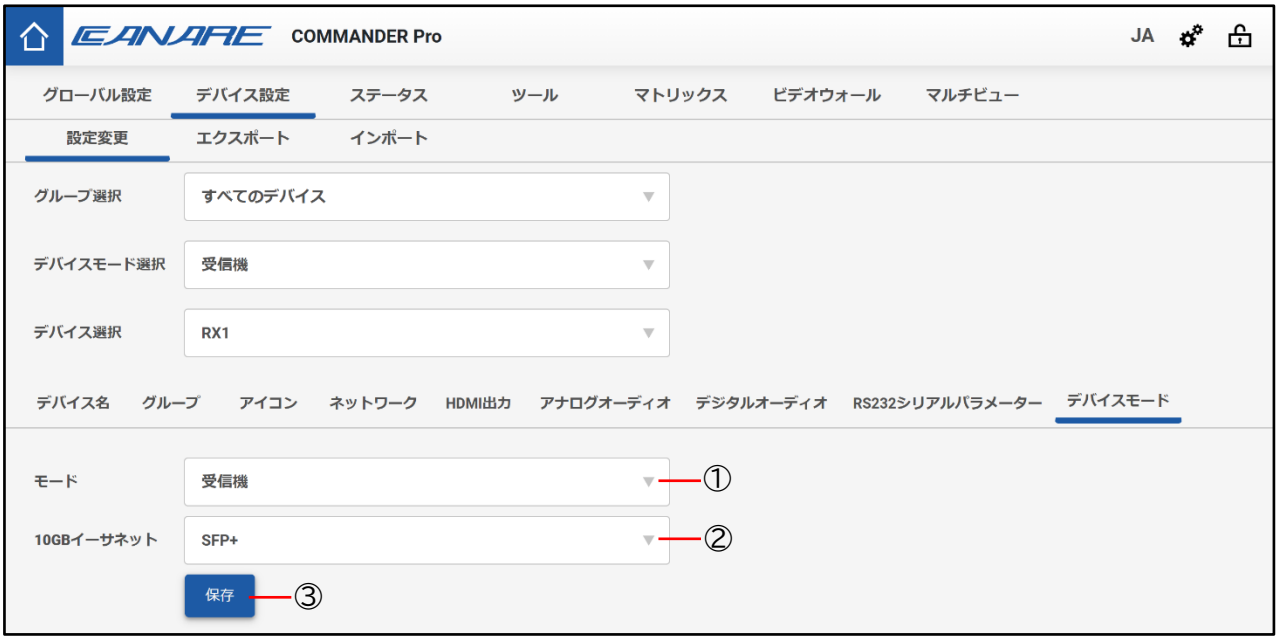
送信機の映像入力を、HDMI または USB Type-C へ切り替えることができます。

④ **保存ボタン**

設定した内容を対象のデバイスに保存します。

1.5.1.13 デバイスモード(受信機)

受信機の使用するデバイスを切り替えることができます。



① **モードリストボックス**

デバイスを、送信機または受信機へ切り替えることができます。

② **10G イーサネット**

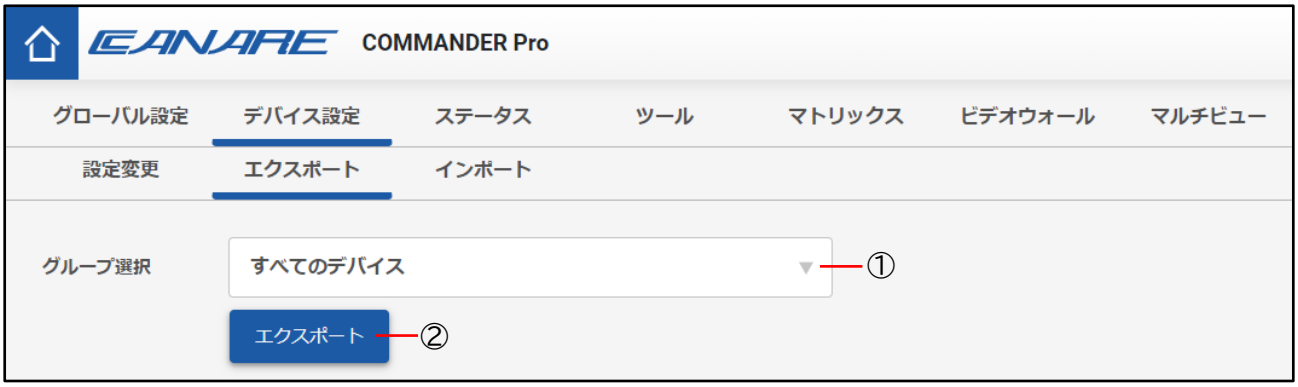
通信タイプを、RJ45(10G イーサネット)または SFP+への切り替えることができます。

③ **保存ボタン**

設定した内容を対象のデバイスに保存します。

1.5.2　エクスポート

デバイス情報をファイル(CSV 形式)で出力することができます。



① **グループ選択リストボックス**

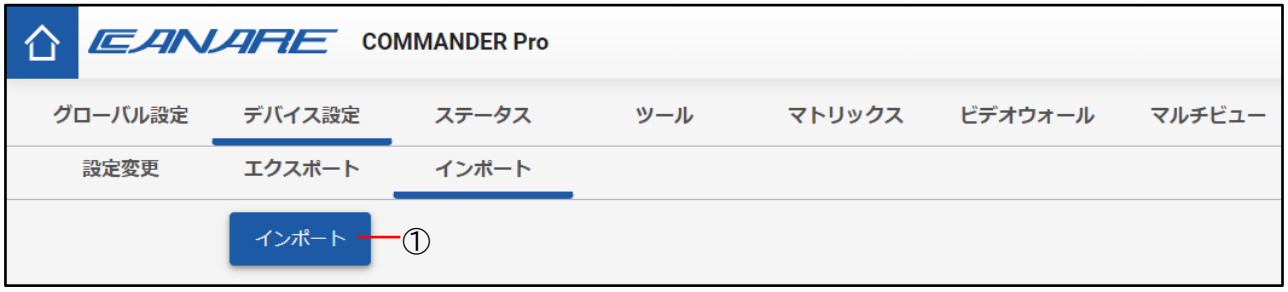
「すべてのデバイス」や「グループ化されていないデバイス」、グローバル設定の、グループで作成したグループを選択することができます。

② **エクスポートボタン**

グループ選択で指定した範囲のデバイス情報をエクスポートします。

1.5.3　インポート

エクスポートしたデバイス情報のファイル(CSV 形式)を読み込んで、デバイス情報を更新することができます。



① **インポートボタン**

クリックするとファイル選択ダイアログが表示されます。

デバイス設定のエクスポートで出力したファイル(CSV 形式)を選択することで、ファイルに設定されている設定内容をデバイスに反映することができます。

1.6 ステータス

ステータスでは、コントローラーが認識しているデバイスの情報が表示されます。



① **グループ選択リストボックス**

「すべてのデバイス」や「グループ化されていないデバイス」、またはグローバル設定で作成したグループを選択することで、ステータスに表示するデバイスをグループで絞り込むことができます。

② **ステータスレポートエクスポートボタン**

表示されているステータスのデバイス情報を、ファイル(CSV 形式)として出力することができます。

③ **ステータスカード一覧**

デバイス情報をステータスカードとして表示します。

1.6.1　ステータスカード

デバイス単体の情報確認や、接続確認、詳細確認、設定の出力、設定変更等を行うことができます。



① **デバイスタイプラベル**

デバイスタイプが、送信機または受信機なのかを表示します。

「TX」は送信機、「RX」は受信機になります。

② **デバイスステータスアイコン**

デバイスの接続状況をアイコンで表示します。

：通信中(送信機)

：通信中(受信機)

：HDMI または Type-C ケーブルが接続されていません

：LAN ケーブルが接続されていません

③ **デバイス状態アイコン**

デバイスの状態を表示します。

：動作中

：異常発生

：電源 OFF または通信切断

④ **名前ラベル**

デバイスの名前を表示します。

⑤ **グループラベル**

デバイスの所属しているグループを表示します。

⑥ **IP アドレスラベル**

デバイスの IP アドレスを表示します。

⑦ **10GB イーサネットラベル**

10GB イーサネットで使用しているポートが「SFP+」か「RJ45」のどちらかを表示します。

⑧ 入力ラベル

デバイスの映像入力方式を表示する為のラベル。

※送信機の場合のみ表示されます。

⑨ 温度ラベル

デバイスの内部温度を表示します。

⑩ 帯域ラベル

デバイスの使用しているネットワーク帯域を表示します。

⑪ 識別ボタン

デバイスの接続確認用のボタンです。

クリックすると、対象デバイスの LED が点滅します。

⑫ 詳細ボタン

デバイスの詳細情報を表示する為のボタンです。

クリックすると、詳細画面に移動します。

⑬ エクスポートボタン

デバイスの情報を、ファイルとして出力する為のボタンです。

クリックするとファイル(ini ファイル形式)でデバイス情報を出力します。

⑭ 設定ボタン

デバイスの設定画面を表示する為のボタンです。

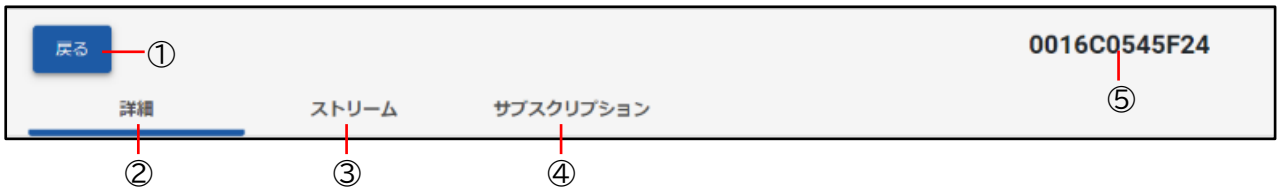
クリックするとデバイス設定画面に移動し、対象デバイスが選択された状態になります。

※ログインユーザーが「管理者」の場合のみ表示されます。

1.6.2　ステータス詳細

デバイスの詳細情報を見ることができます。

1.6.2.1 ステータス詳細ヘッダー



① **戻るボタン**

ステータス画面の TOP に移動します。

② **詳細ボタン**

詳細画面を表示します。

③ **ストリームボタン**

ストリーム画面を表示します。

④ **サブスクリプションボタン**

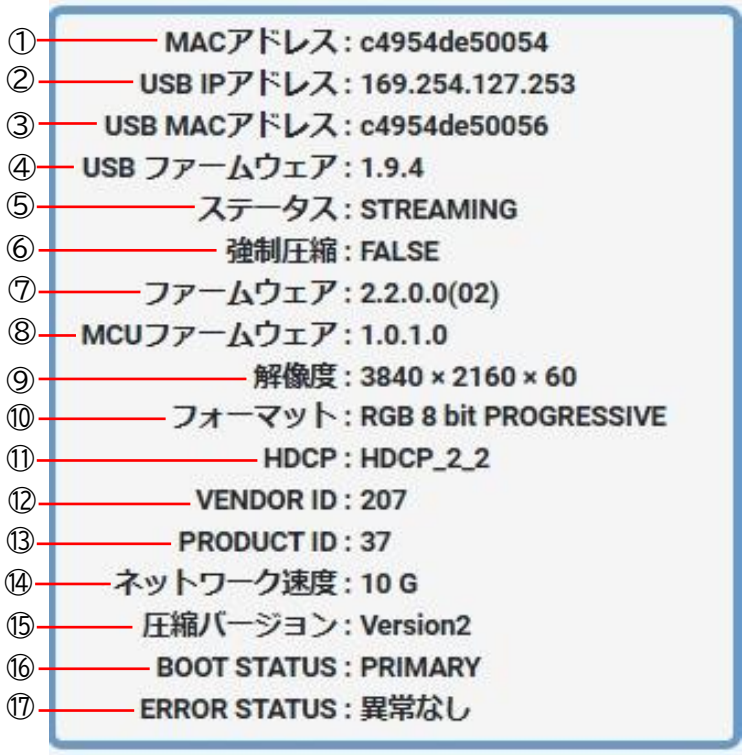
サブスクリプション画面を表示します。

※受信機の場合のみ表示されます。

⑤ **デバイス名ラベル**

デバイスの名前を表示します。

1.6.2.2 詳細(TX)



① **MAC アドレスラベル**
MAC アドレスを表示します。

② **USB IP アドレスラベル**
USB IP アドレスを表示します。

③ **USB MAC アドレスラベル**
USB MAC アドレスを表示します。

④ **USB ファームウェアラベル**
USB ファームウェアのバージョンを表示します。

⑤ **ステータスラベル**
送信機の映像出力状態を表示します。
映像を出力している場合は「STREAMING」、出力してない場合は「STOPPED」と表示されます。

⑥ **強制圧縮ラベル**
入力している映像が圧縮されているかを表示します。

⑦ **ファームウェアラベル**
ファームウェアのバージョンを表示します。

⑧ **MCU ファームウェアラベル**
MCU ファームウェアのバージョンを表示します。

⑨ **解像度ラベル**
送信機に入力されている映像の解像度を表示します。

⑩ **フォーマットラベル**

送信機に入力されている映像の色情報を表示します。

⑪ **HDCP ラベル**

HDCP のバージョンを表示します。

⑫ **VENDORID ラベル**

VENDORID を表示します。

⑬ **PRODUCTID ラベル**

PRODUCTID を表示します。

⑭ **ネットワーク速度ラベル**

ネットワーク速度を表示します。

⑮ **圧縮バージョンラベル**

圧縮バージョンを表示します。

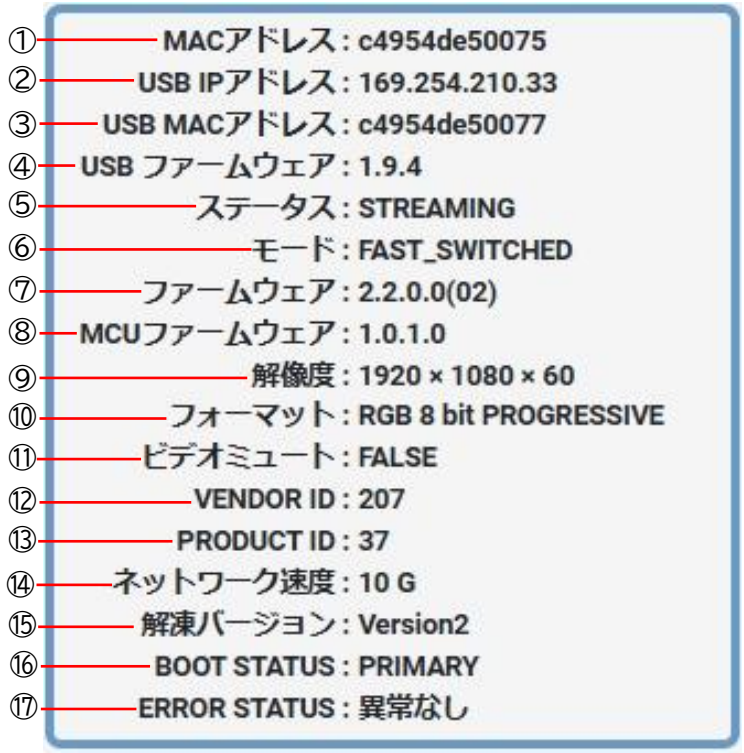
⑯ **BOOTSTATUS ラベル**

BOOTSTATUS を表示します。

⑰ **ERRORSTATUS ラベル**

デバイスの動作状態を表示します。

1.6.2.3 詳細(RX)



① **MAC アドレスラベル**

MAC アドレスを表示します。

② **USB IP アドレスラベル**

USB IP アドレスを表示します。

③ **USB MAC アドレスラベル**

USB MAC アドレスを表示します。

④ **USB ファームウェアラベル**

USB ファームウェアのバージョンを表示します。

⑤ **ステータスラベル**

送信機との接続状態を表示します。

接続している場合は「STREAMING」、未接続の場合は「STOPPED」と表示されます。

⑥ **モードラベル**

映像の出力モードを表示する為のラベル。

⑦ **ファームウェアラベル**

ファームウェアを表示する為のラベル。

⑧ **MCU ファームウェアラベル**

MCU ファームウェアを表示する為のラベル。

⑨ **解像度ラベル**

解像度を表示する為のラベル。

⑩ **フォーマットラベル**

受信機に入力されている映像の色情報を表示します。

⑪ **ビデオミュートラベル**
ビデオミュートの設定を表示します。

⑫ **VENDORID ラベル**
VENDORID を表示します。

⑬ **PRODUCTID ラベル**
PRODUCTID を表示します。

⑭ **ネットワーク速度ラベル**
ネットワーク速度を表示します

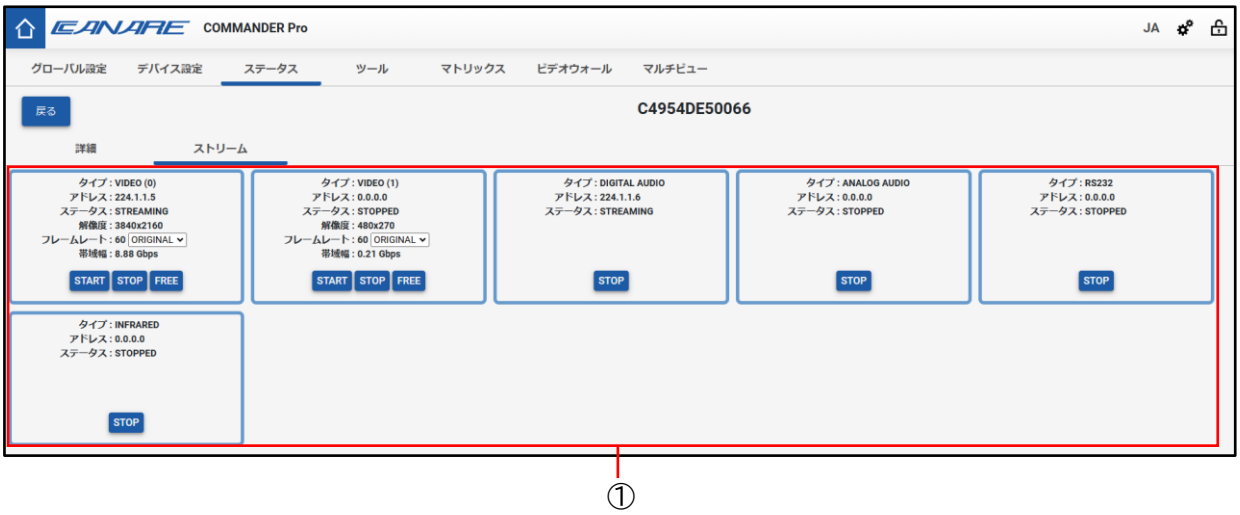
⑮ **解凍バージョンラベル**
解凍バージョンを表示します

⑯ **BOOTSTATUS ラベル**
BOOTSTATUS を表示します。

⑰ **ERRORSTATUS ラベル**
デバイスの動作状態を表示します。

1.6.3　ストリーム

デバイスの映像や音声、RS232、IR のステータス情報を見ることができます。



①　ストリーム一覧

選択したデバイスの、映像や音声、RS232、IR 情報が一覧で表示されます。

また、送信機と受信機では表示される内容が異なります。

【送信機(TX)のストリーム】

・VIDEO (0)

・VIDEO (1)

・HDMI AUDIO

・STEREO AUDIO

・RS232

・INFRARED

【受信機(RX)のストリーム】

・RS232

・INFRARED

1.6.3.1 ストリームカード(VIDEO)



① **タイプラベル**
ストリームの名前を表示します。

② **アドレスラベル**
ストリームで使用されている、マルチキャストアドレスを表示します。

③ **ステータスラベル**
ストリームの動作ステータスを表示します。

④ **解像度ラベル(VIDEO ストリームのみ)**
ストリームの解像度を表示します。

⑤ **フレームレートラベル(VIDEO ストリームのみ)**
ストリームのフレームレートを表示します。

⑥ **フレームレートリストボックス(VIDEO ストリームのみ)**
ストリームのフレームレートを変更することができます。
「ORIGINAL」を設定すると入力している映像と同じフレームレートとなり、「HALF」を設定すると入力している映像のフレームレートが、半分の値になります。
※「HALF」設定は、マトリックス機能の「SYNC モード」非対応です。「HALF」設定にする場合は、「FAST モード」でご使用ください。

⑦ **帯域幅ラベル(VIDEO ストリームのみ)**
ストリームで利用する帯域幅を表示します。

⑧ **START ボタン(VIDEO ストリームのみ)**
映像の出力を開始します。

⑨ **STOP ボタン**
映像の出力を停止します。

⑩ **FREE ボタン(VIDEO ストリームのみ)**
映像の出力を停止して、送信機と受信機の接続を解除します。

1.6.3.2 ストリームカード(VIDEO 以外)



① **タイプラベル**
ストリームの名前を表示します。

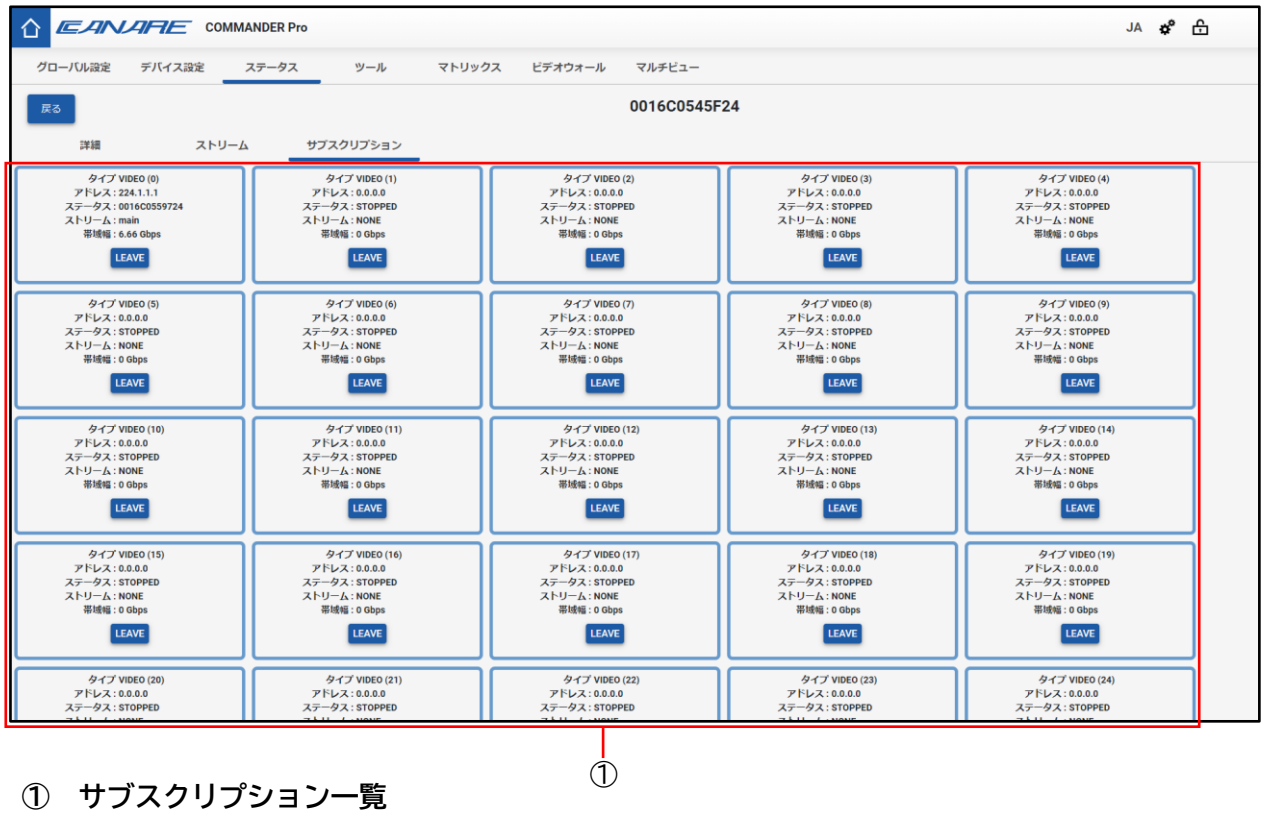
② **アドレスラベル**
ストリームで使用されているマルチキャストアドレスを表示します。

③ **ステータスラベル**
ストリームの動作ステータスを表示します。

④ **STOP ボタン**
出力を停止します。

1.6.4　サブスクリプション(受信機のみ)

受信機で使用されている、映像や音声のステータス情報を見ることができます。
また、送信機からの受信情報や、ストリームを切断することができます。



① **サブスクリプション一覧**

サブスクリプションを表示する為の一覧。
表示されるサブスクリプションは以下の内容となります。

・VIDEO（0～31）
・HDMI AUDIO
・STEREO AUDIO

1.6.4.1 サブスクリプションカード(VIDEO)



① **タイプラベル**
ストリームの名前を表示します。

② **アドレスラベル**
ストリームで使用されている、マルチキャストアドレスを表示します。

③ **ステータスラベル**
送信機との接続状態を表示します。
接続している場合には送信機の名前が、未接続の場合は「STOPPED」と表示されます

④ **ストリームラベル**
接続先のストリームが、main または sub かを表示します。
ストリームに接続されていない場合は、「NONE」と表示されます。
※main は VIDEO(0)、sub は VIDEO(1)です。

⑤ **帯域幅ラベル**
ストリームで利用する帯域幅を表示します。

⑥ **LEAVE ボタン**
送信機と受信機の接続を解除します。

1.6.4.2 サブスクリプションカード(VIDEO 以外)



① **タイプラベル**
ストリームの名前を表示します。

② **アドレスラベル**
ストリームで使用されているマルチキャストアドレスを表示します。

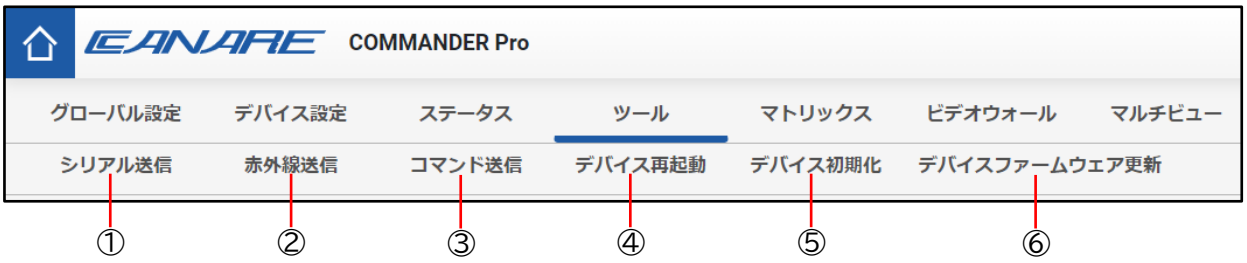
③ **ステータスラベル**
送信機との接続状態を表示します。
接続している場合には送信機の名前が、未接続の場合は「STOPPED」と表示されます。

④ **ストリームラベル**
接続先のストリームが、main または sub かを表示します。
ストリームに接続されていない場合は、「NONE」と表示されます。
※main は VIDEO(0)、sub は VIDEO(1)です。

⑤ **LEAVE ボタン**
送信機と受信機の接続を解除します。

1.7 ツール

ツールでは、デバイスに各種コマンドの送信や、再起動、初期化、ファームウェア更新等をすることができます。



① **シリアル送信**

接続機器に、任意の送信機または受信機を経由してシリアル通信でコマンド送信テストができます。

② **赤外線送信**

接続機器に、任意の送信機または受信機を経由して赤外線(IR)コードの送信テストができます。

③ **コマンド送信**

任意の送信機または受信機へ、デバイス操作用の Control Command をテストすることができます。

④ **デバイス再起動**

任意の送信機または受信機の再起動を行うことができます。

⑤ **デバイス初期化**

任意の送信機または受信機を工場出荷時の設定に初期化することができます。

⑥ **デバイスファームウェア更新**

送信機または受信機のファームウェアを更新することができます。

1.7.1　シリアル送信

接続機器に、任意の送信機または受信機を経由して、シリアル通信でコマンド送信テストができます。



① **グループ選択リストボックス**

「すべてのデバイス」や「グループ化されていないデバイス」、またはグローバル設定で作成したグループを選択することで、「デバイスの選択」に表示するデバイスをグループで絞り込むことができます。

② **デバイスの選択ラジオボタン**

シリアルを送信するデバイスを選択します。

「すべてのデバイス」「すべての送信機」「すべての受信機」を選択した場合、対象となったデバイスが全て選択されます。

③ **デバイスの選択チェックボックス**

シリアル送信をするデバイスを、個別に選択します。

デバイス選択ラジオボタンで「個別選択」を選択した場合のみ、選択が可能です。

④ **フォーマットリストボックス**

フォーマットを設定します。

「ASCII」と「HEX」が選択可能です。

⑤ **データ文字列テキストボックス**

送信するデータ文字列を入力します。

⑥ CR を追加チェックボックス
送信時の設定に CR を追加する場合はチェックを入れてください。

⑦ LF を追加チェックボックス
送信時の設定に LF を追加する場合はチェックを入れてください。

⑧ 送信ボタン
データ文字列テキストボックスに入力したコマンドを送信します。

⑨ プリセットとして保存ボタン
設定した内容をプリセットとして保存します。

1.7.2　赤外線送信

接続機器に、任意の送信機または受信機を経由して赤外線(IR)コードの送信テストができます。



① **グループ選択リストボックス**
「すべてのデバイス」や「グループ化されていないデバイス」、またはグローバル設定で作成したグループを選択することで、「デバイスの選択」に表示するデバイスをグループで絞り込むことができます。

② **デバイスの選択ラジオボタン**
赤外線コードを送信するデバイスを選択します。
「すべてのデバイス」「すべての送信機」「すべての受信機」を選択した場合、対象となったデバイスが全て選択されます。

③ **デバイスの選択チェックボックス**
赤外線コードを送信するデバイスを、個別に選択します。
デバイス選択ラジオボタンで「個別選択」を選択した場合のみ、選択が可能です。

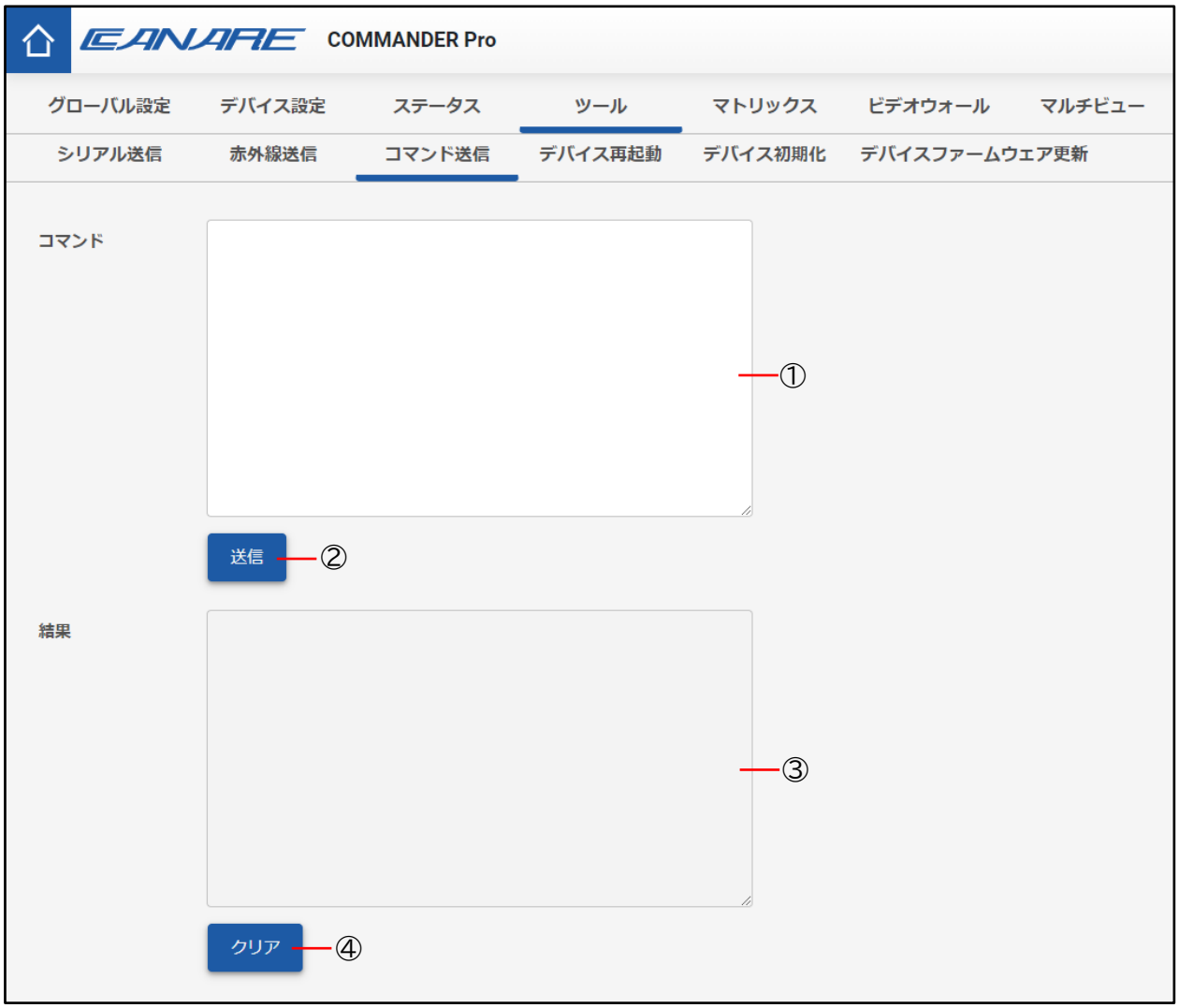
④ **赤外線コードテキストボックス**
送信する赤外線コードを入力します。

⑤ **送信ボタン**
「赤外線コードテキストボックス」に入力した赤外線コードを送信します。

⑥ **プリセットとして保存ボタン**
設定した内容をプリセットとして保存します。

1.7.3　コマンド送信

任意の送信機または受信機へ、デバイス操作用の Control Command をテストすることができます。



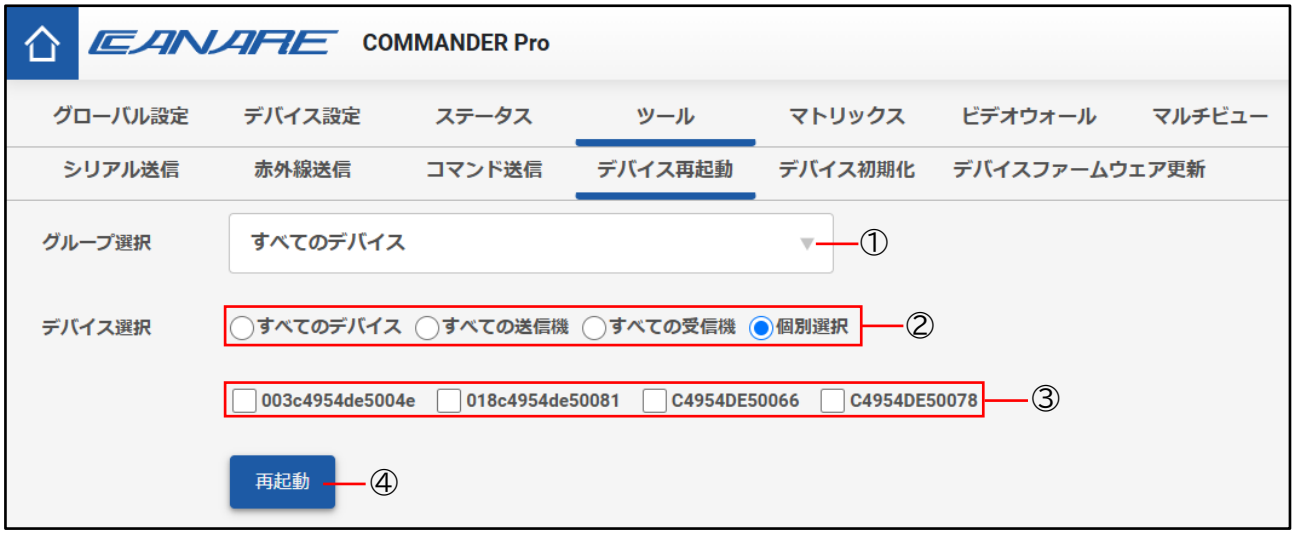
① **コマンドテキストボックス**
　送信するコマンドを入力します。

② **送信ボタン**
　「コマンドテキストボックス」に入力したコマンドを送信します。

③ **結果テキストボックス**
　コマンドを送信における応答内容を表示します。

④ **クリアボタン**
　「結果テキストボックス」の内容をクリアします。

1.7.4　デバイス再起動



① **グループ選択リストボックス**

「すべてのデバイス」や「グループ化されていないデバイス」、またはグローバル設定で作成したグループを選択することで、「デバイスの選択」に表示するデバイスをグループで絞り込むことができます。

② **デバイスの選択ラジオボタン**

再起動するデバイスを選択します。

「すべてのデバイス」「すべての送信機」「すべての受信機」を選択した場合、対象となったデバイスが全て選択されます。

③ **デバイスの選択チェックボックス**

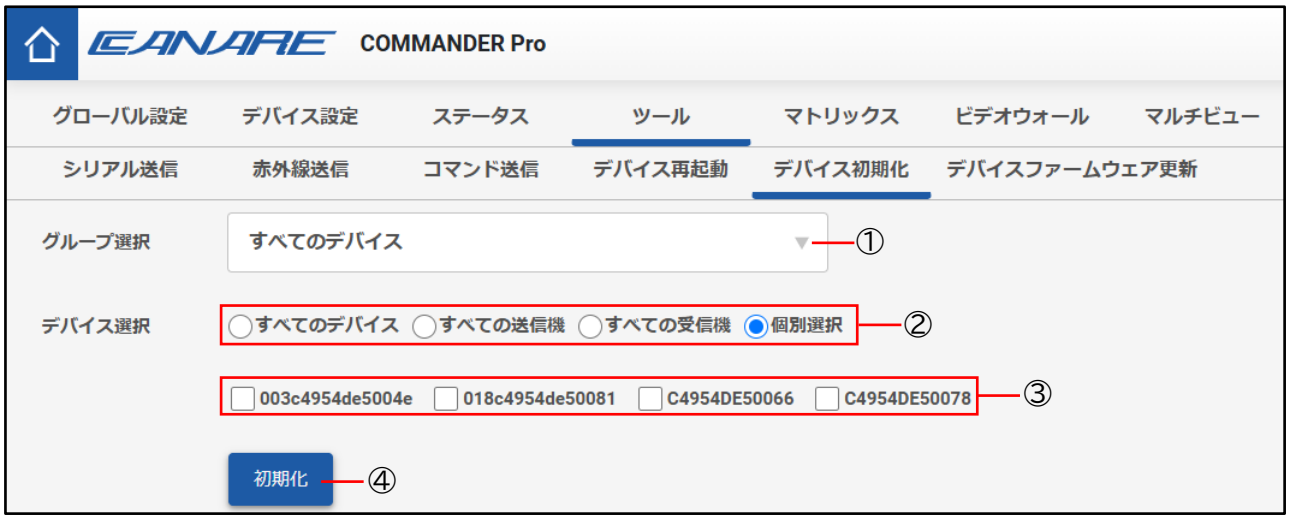
再起動するデバイスを、個別に選択します。

デバイス選択ラジオボタンで「個別選択」を選択した場合のみ、選択が可能です。

④ **再起動ボタン**

選択しているデバイスを再起動します。

1.7.5　デバイス初期化



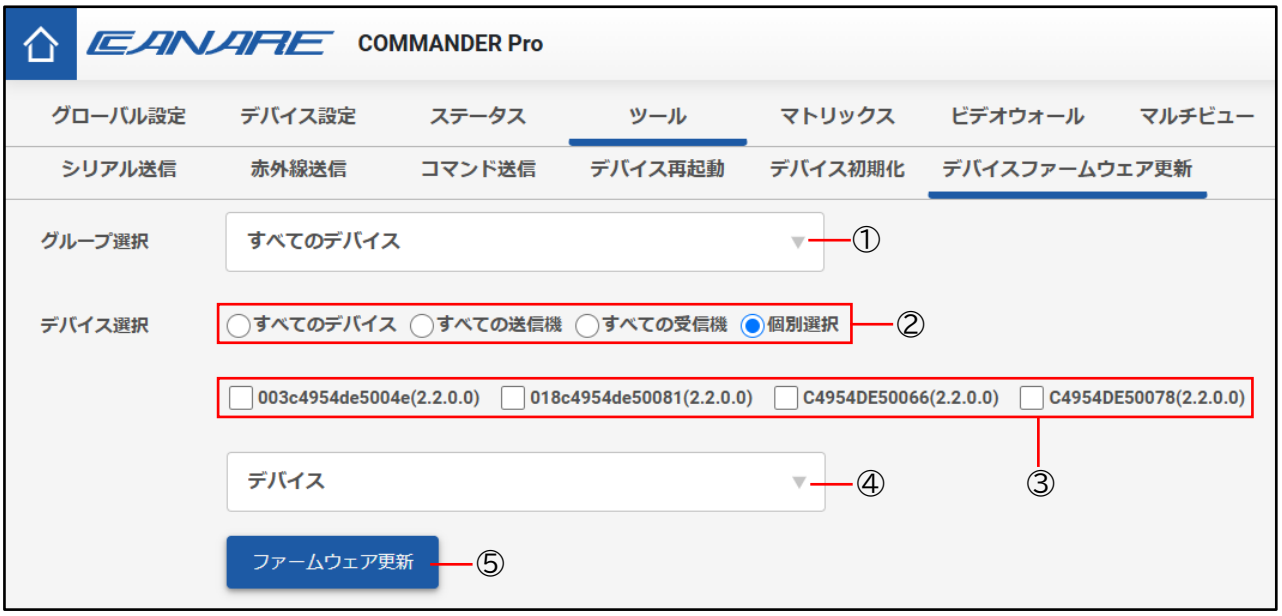
① **グループ選択リストボックス**
「すべてのデバイス」や「グループ化されていないデバイス」、またはグローバル設定で作成したグループを選択することで、「デバイスの選択」に表示するデバイスをグループで絞り込むことができます。

② **デバイスの選択ラジオボタン**
初期化するデバイスを選択します。
「すべてのデバイス」「すべての送信機」「すべての受信機」を選択した場合、対象となったデバイスが全て選択されます。

③ **デバイスの選択チェックボックス**
初期化するデバイスを個別に選択します。
デバイス選択ラジオボタンで「個別選択」を選択した場合のみ選択が可能です。

④ **初期化ボタン**
選択しているデバイスを初期化します。

1.7.6　デバイスファームウェア更新



① **グループ選択リストボックス**
「すべてのデバイス」や「グループ化されていないデバイス」、またはグローバル設定で作成したグループを選択することで、「デバイスの選択」に表示するデバイスをグループで絞り込むことができます。

② **デバイスの選択ラジオボタン**
ファームウェアを更新するデバイスを選択します。
「すべてのデバイス」「すべての送信機」「すべての受信機」を選択した場合、対象となったデバイスが全て選択されます。

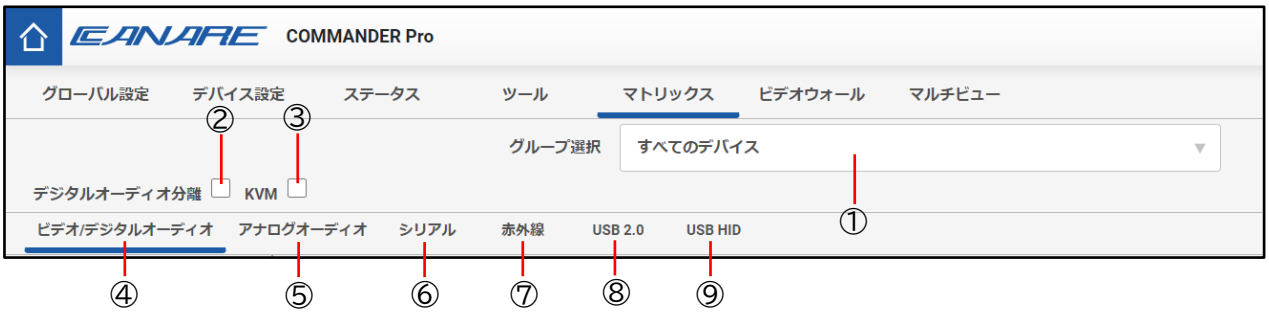
③ **デバイスの選択チェックボックス**
ファームウェアを更新するデバイスを個別に選択します。
デバイス選択ラジオボタンで「個別選択」を選択した場合のみ選択が可能です。

④ **デバイスファームウェアリストボックス**
ファームウェアを更新する対象を選択します。
「デバイス」または「MCU」を選択します。

⑤ **ファームウェア更新ボタン**
ファームウェアの更新を実施します。
クリックするとファイル選択ダイアログが表示され、選択したファイルで対象デバイスに対して更新を実施します。

1.8 マトリックス

マトリックスでは 1 つの映像を複数のディスプレイに表示する制御や、周辺機器（ビデオ/デジタルオーディオ、アナログオーディオ、シリアル、赤外線、USB2.0、USB HID）の接続/切断をすることができます。



① **グループ選択リストボックス**

デバイスをグループ単位で表示するときに使用します。

「すべてのデバイス」や「グループ化されていないデバイス」、またはグローバル設定で作成したグループを選択することができます。 j

② **デジタルオーディオ分離チェックボックス**

「ビデオ」と「デジタルオーディオ」を個別に出力できるようになります。

チェックボックスを選択すると、「ビデオ/デジタルオーディオ」は「ビデオ」と「デジタルオーディオ」に分離されます。

※ 「ビデオ」と「デジタルオーディオ」を分離して使用する場合には、対象となる受信機のデジタルオーディオ設定を「HDMI(映像追従)」以外に設定してください。

③ **KVM チェックボックス**

KVM 設定を自動選択できるようになります。

「ビデオ/デジタルオーディオ」と「ビデオ」のみ設定可能で、送信機と受信機を接続すると、「USB 2.0」と「USB HID」も同時に接続することができます。

④ **ビデオ/デジタルオーディオ**

送信機と受信機間の映像及びデジタル音声の接続を制御することができます。

⑤ **アナログオーディオ**

送信機と受信機間のアナログ音声の接続を制御することができます。

⑥ **シリアル**

トランスミッターとレシーバー間のシリアル通信の接続を制御することができます。

⑦ **赤外線**

IR IN と IR OUT 間の赤外線通信の接続を制御することができます。

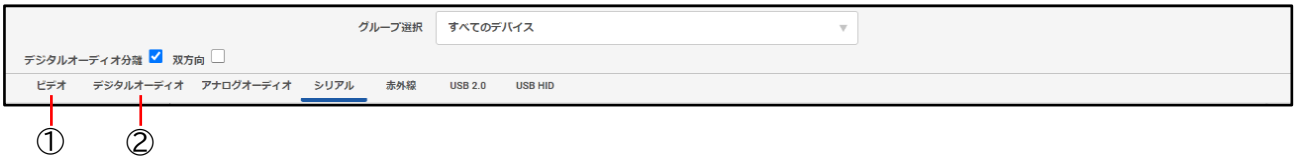
⑧ **USB 2.0**

送信機、受信機に対して USB 2.0 で接続されているコンピューター及び USB デバイスの接続を制御することができます。

⑨ **USB HID**

送信機、受信機に対して USB HID で接続されているコンピューター及びキーボード・マウスの接続を制御することができます。

<デジタルオーディオ分離チェックボックスを選択した場合>



① **ビデオ**

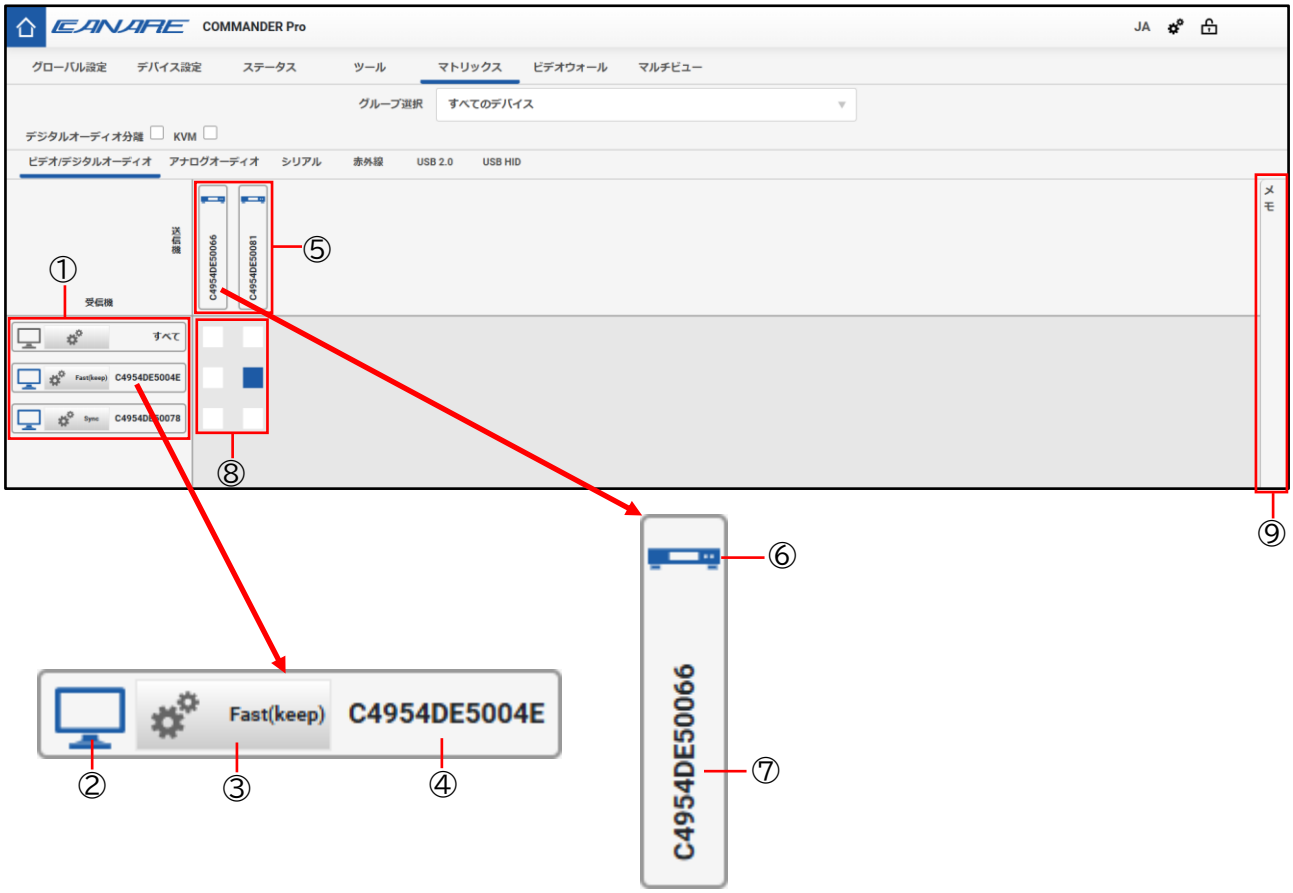
送信機と受信機間の映像の接続を制御することができます。

② **デジタルオーディオ**

送信機と受信機間のアナログ音声の接続を制御することができます

1.8.1　ビデオ/デジタルオーディオ

送信機と受信機間の映像及びデジタル音声の接続を制御することができます。



① **受信機ヘッダー**

コントローラーで認識している受信機を一覧表示します。

② **受信機アイコン**

受信機のデバイス設定で設定したアイコンが表示されます。

また、アイコン色でデバイスの状態を表します。

アイコンをクリックすると、受信機アイコン、受信機と接続中の送信機アイコン、接続状態のクロスポイントがハイライト表示になります。

③ **受信機ビデオモードボタン**

受信機のビデオモードを表示、設定することができます。

クリックするとモード変更ダイアログが表示され、任意のビデオモードに変更できます。

■Fast モード

・高速で映像の切り替えが可能なモードです。

・解像度とフレームレートの変換が可能であり、ディスプレイと同期しません。

・1～2 フレームの遅延が発生します。

・出力される映像は RGB 8bit 出力になります。

■Sync モード

・入力と出力の伝送遅延を最小で出力することが可能なモードです。

・非圧縮データの伝送遅延が常に 30μS 未満です。

・圧縮データ(4K60Hz RGB 8bit 等)でも、伝送遅延は 120μS 未満です。

・出力先とディスプレイが全て同期する為、映像切り替え時には画面が暗転します。

・入力した映像の、同じ解像度とフレームレートで出力されます。

■Sync Scale モード

・伝送遅延が少なく、解像度の変更が可能なモードです。

・解像度の変更が可能です。フレームレートの変更はできません。

・出力先とディスプレイが全て同期する為、映像切り替え時には画面が暗転します。

・出力される映像は RGB 8bit 出力になります。

<アスペクト比>

出力映像のアスペクト比の設定をします。

Keep	映像のアスペクト比を維持して出力します。
Stretch	映像を引き伸ばして最大で出力します。アスペクト比に影響します。
Crop	映像のアスペクト比を維持して出力します。ソース画像をトリミングして、黒いバーを追加せずにディスプレイを完全に塗りつぶします。 画像をトリミングすると、画像の中心が保持されます。

<出力解像度>

出力映像の解像度を設定します。

④ 受信機名ラベル

デバイス設定で設定したデバイス名が表示されます。

⑤ 送信機ヘッダー

コントローラーで認識している送信機を一覧表示します。

⑥ 送信機アイコン

送信機のデバイス設定で設定したアイコンが表示されます。

また、アイコン色でデバイスの状態を表します。

アイコンをクリックすると、送信機アイコン、送信機と接続中の受信機アイコン、接続状態のクロスポイントがハイライト表示になります。

⑦ 送信機名ラベル

デバイス設定で設定したデバイス名が表示されます。

⑧ クロスポイントボタン

送信機と受信機のビデオ/デジタルオーディオを、接続または切断する操作をすることができます。

未選択状態のクロスポイントをクリックすることで、ビデオの接続コマンドを対象の送信機と受信機に対して送信します。

また、接続状態のクロスポイントをクリックすると切断コマンドを対象の送信機、受信機に対して送信します。

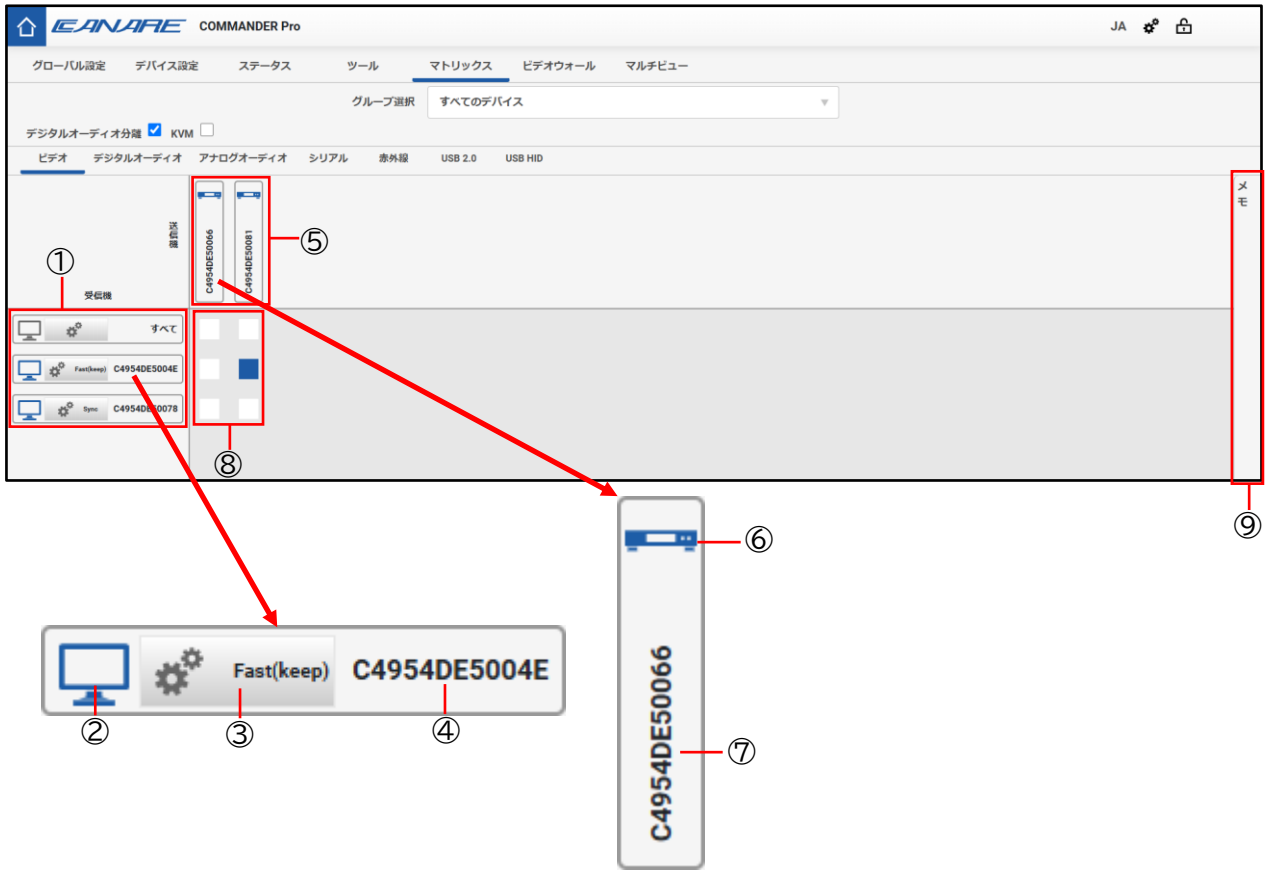
⑨ メモボタン

ビデオのデバイスアイコン及び、クロスポイントの色による接続状態の説明が記載されています。

1 度目のクリックで説明を開き、2 度目のクリックで説明を閉じることができます。

1.8.2　ビデオ

送信機と受信機間の映像の接続を制御することができます。



① **受信機ヘッダー**

コントローラーで認識している受信機を一覧表示します。

② **受信機アイコン**

受信機の、デバイス設定で設定したアイコンが表示されます。

また、アイコン色でデバイスの状態を表します。

アイコンをクリックすると、受信機アイコン、受信機と接続中の送信機アイコン、接続状態のクロスポイントがハイライト表示になります。

③ **受信機ビデオモードボタン**

受信機のビデオモードを表示、設定することができます。

クリックするとモード変更ダイアログが表示され、任意のビデオモードに変更できます。

■Fast モード

・高速で映像の切り替えが可能なモードです。

・解像度とフレームレートの変換が可能であり、ディスプレイと同期しません。

・1～2 フレームの遅延が発生します。

・出力される映像は RGB 8bit 出力になります。

■Sync モード

・入力と出力の伝送遅延を最小で出力することが可能なモードです。

・非圧縮データの伝送遅延が常に 30μS 未満です。
・圧縮データ(4K60Hz RGB 8bit 等)でも、伝送遅延は 120μS 未満です。
・出力先とディスプレイが全て同期する為、映像切り替え時には画面が暗転します。
・入力した映像の、同じ解像度とフレームレートで出力されます。

■Sync Scale モード
・伝送遅延が少なく、解像度の変更が可能なモードです。
・解像度の変更が可能です。フレームレートの変更はできません。
・出力先とディスプレイが全て同期する為、映像切り替え時には画面が暗転します。
・出力される映像は RGB 8bit 出力になります。

④ 受信機名ラベル

デバイス設定で設定したデバイス名が表示されます。

⑤ 送信機ヘッダー

コントローラーで認識している送信機を一覧表示します。

⑥ 送信機アイコン

送信機の、デバイス設定で設定したアイコンが表示されます。
また、アイコン色でデバイスの状態を表します。
アイコンをクリックすると、送信機アイコン、送信機と接続中の受信機アイコン、接続状態のクロスポイントがハイライト表示になります。

⑦ 送信機名ラベル

デバイス設定で設定したデバイス名が表示されます。

⑧ クロスポイントボタン

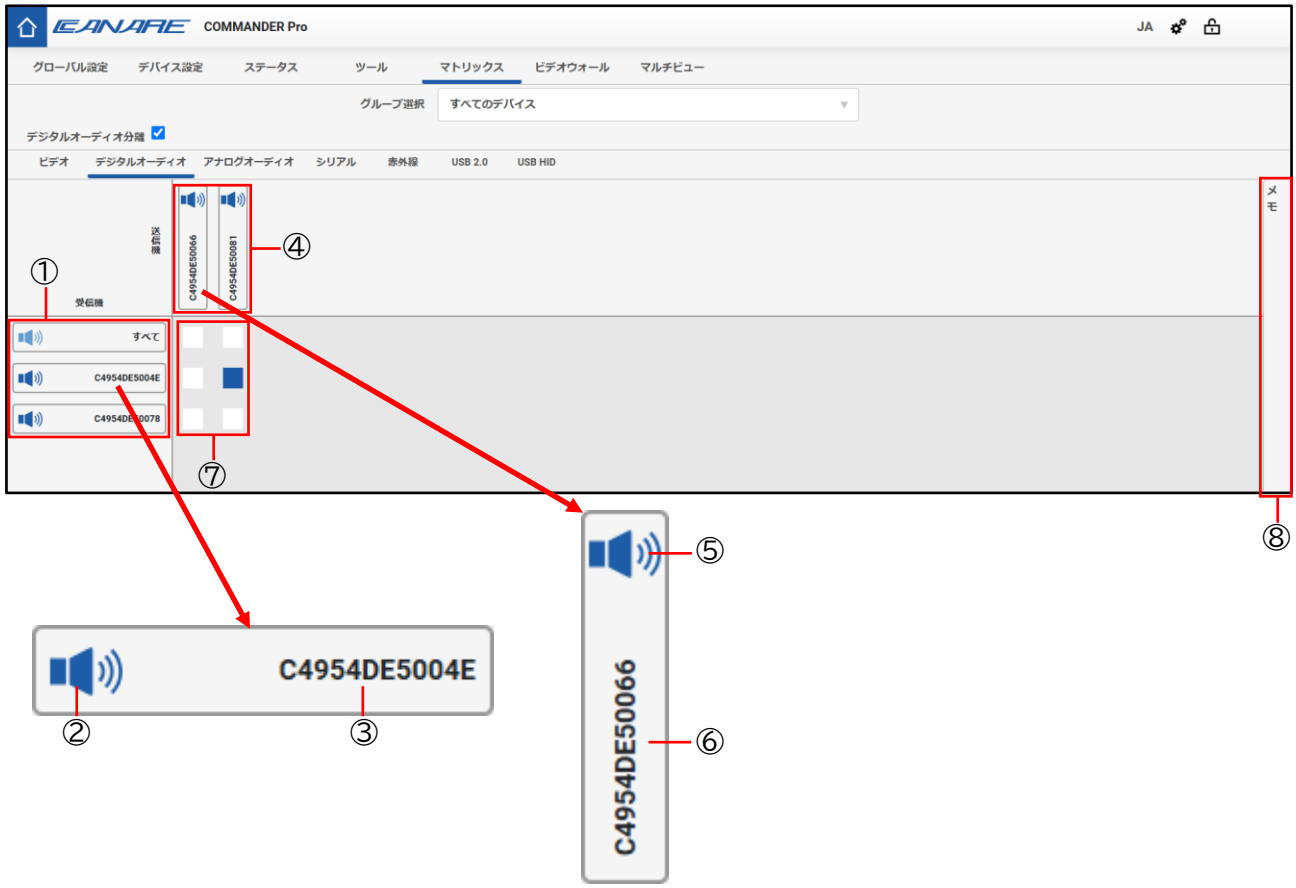
送信機と受信機のビデオを、接続または切断する操作をすることができます。
未選択状態のクロスポイントをクリックすることで、ビデオの接続コマンドを対象の送信機、受信機に対して送信します。
また、接続状態のクロスポイントをクリックすると切断コマンドを対象の送信機、受信機に対して送信します。

⑨ メモボタン

ビデオのデバイスアイコン及び、クロスポイントの色による接続状態の説明が記載されています。
1 度目のクリックで説明を開き、2 度目のクリックで説明を閉じることができます。

1.8.3　デジタルオーディオ

送信機と受信機間のデジタル音声の接続を制御することができます。



① **受信機ヘッダー**

コントローラーで認識している受信機を一覧表示します。

② **受信機アイコン**

受信機の、デバイス設定で設定したアイコンが表示されます。

また、アイコン色でデバイスの状態を表します。

アイコンをクリックすると、受信機アイコン、受信機と接続中の送信機アイコン、接続状態のクロスポイントがハイライト表示になります。

③ **受信機名ラベル**

デバイス設定で設定したデバイス名が表示されます。

④ **送信機ヘッダー**

コントローラーで認識している送信機を一覧表示します。

⑤ **送信機アイコン**

送信機の、デバイス設定で設定したアイコンが表示されます。

また、アイコン色でデバイスの状態を表します。

アイコンをクリックすると、送信機アイコン、送信機と接続中の受信機アイコン、接続状態のクロスポイントがハイライト表示になります。

⑥ 送信機名ラベル

デバイス設定で設定したデバイス名が表示されます。

⑦ クロスポイントボタン

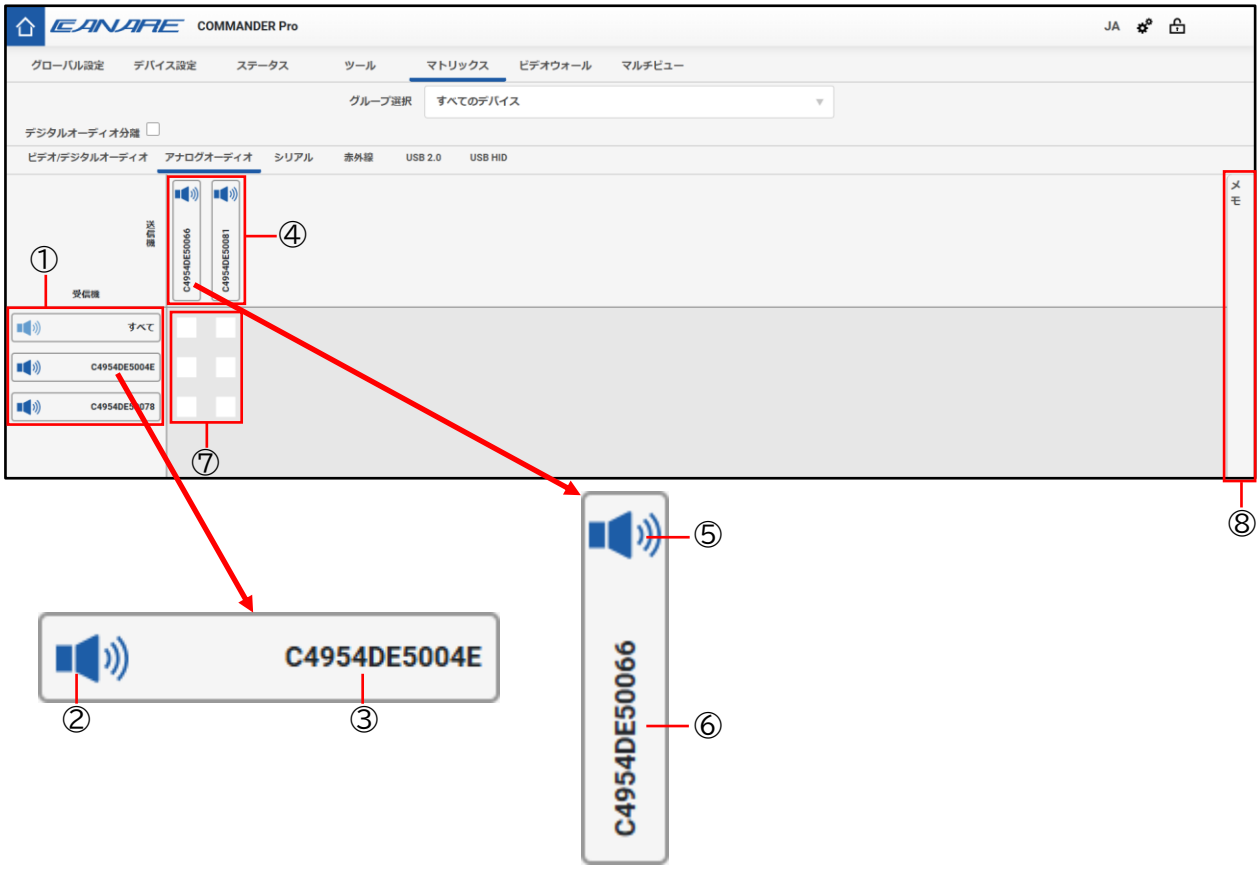
送信機と受信機のデジタルオーディオを、接続または切断する操作をすることができます。
未選択状態のクロスポイントをクリックすることで、デジタルオーディオの接続コマンドを対象の送信機、受信機に対して送信します。
また、接続状態のクロスポイントをクリックすると切断コマンドを対象の送信機、受信機に対して送信します。

⑧ メモボタン

デジタルオーディオのデバイスアイコン及び、クロスポイントの色による接続状態の説明が記載されています。
1 度目のクリックで説明を開き、2 度目のクリックで説明を閉じることができます。

1.8.4　アナログオーディオ

送信機と受信機間のアナログ音声の接続を制御することができます。



① **受信機ヘッダー**

コントローラーで認識している受信機を一覧表示します。

② **受信機アイコン**

受信機の、デバイス設定で設定したアイコンが表示されます。

また、アイコン色でデバイスの状態を表します。

アイコンをクリックすると、受信機アイコン、受信機と接続中の送信機アイコン、接続状態のクロスポイントがハイライト表示になります。

③ **受信機名ラベル**

デバイス設定で設定したデバイス名が表示されます。

④ **送信機ヘッダー**

コントローラーで認識している送信機を一覧表示します。

⑤ **送信機アイコン**

送信機の、デバイス設定で設定したアイコンが表示されます。

また、アイコン色でデバイスの状態を表します。

アイコンをクリックすると、送信機アイコン、送信機と接続中の受信機アイコン、接続状態のクロスポイントがハイライト表示になります。

⑥ 送信機名ラベル

デバイス設定で設定したデバイス名が表示されます。

⑦ クロスポイントボタン

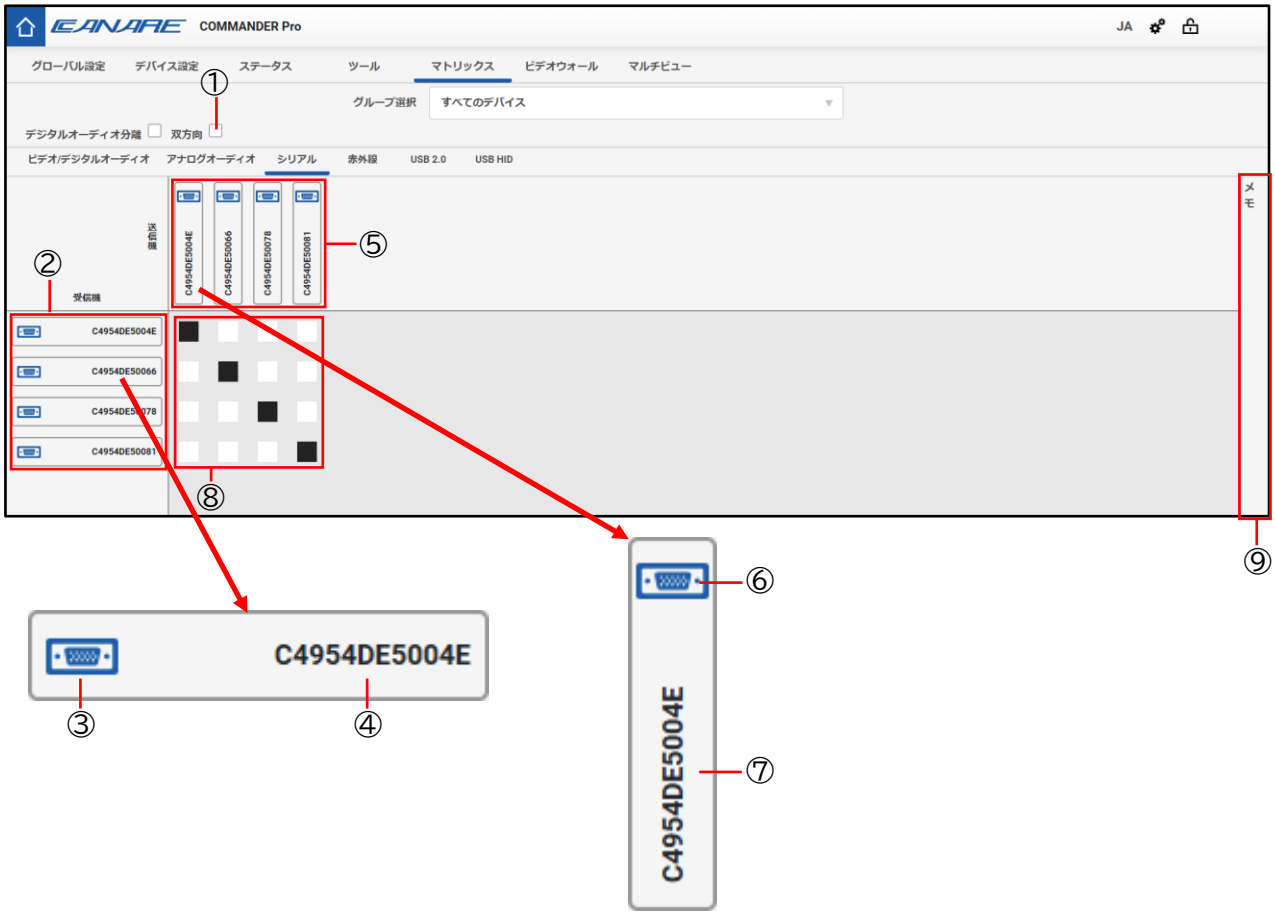
送信機と受信機のアナログオーディオを、接続または切断する操作をすることができます。
未選択状態のクロスポイントをクリックすることで、アナログオーディオの接続コマンドを対象の送信機、受信機に対して送信します。
また、接続状態のクロスポイントをクリックすると切断コマンドを対象の送信機、受信機に対して送信します。

⑧ メモボタン

アナログオーディオのデバイスアイコン及び、クロスポイントの色による接続状態の説明が記載されています。
1 度目のクリックで表示を開き、2 度目のクリックで表示を閉じることができます。

1.8.5　シリアル

トランスミッターとレシーバー間のシリアル通信の接続を制御することができます。



① **双方向チェックボックス**

「シリアル」と「赤外線」の接続を双方向に接続することができます。

双方向が選択されていない場合は、送信機と受信機をそれぞれ選択する必要があります。

② **受信機ヘッダー**

コントローラーで認識している受信機を一覧表示します。

③ **受信機アイコン**

アイコン色でデバイスの状態を表します。

アイコンをクリックすると、受信機アイコン、受信機と接続中の送信機アイコン、接続状態のクロスポイントがハイライト表示になります。

④ **受信機名ラベル**

デバイス設定で設定したデバイス名が受信機名で表示されます。

⑤ **送信機ヘッダー**

コントローラーで認識している送信機を一覧表示します。

⑥ 送信機アイコン

アイコン色でデバイスの状態を表します。

アイコンをクリックすると、送信機アイコン、送信機と接続中の受信機アイコン、接続状態のクロスポイントがハイライト表示になります。

⑦ 送信機名ラベル

デバイス設定で設定したデバイス名が送信機名で表示されます。

⑧ クロスポイントボタン

送信機と受信機のシリアル通信を、接続または切断する操作をすることができます。

未選択状態のクロスポイントをクリックすることで、シリアルの接続コマンドを対象の送信機、受信機に対して送信します。

また、接続状態のクロスポイントをクリックすると切断コマンドを対象の送信機、受信機に対して送信します。

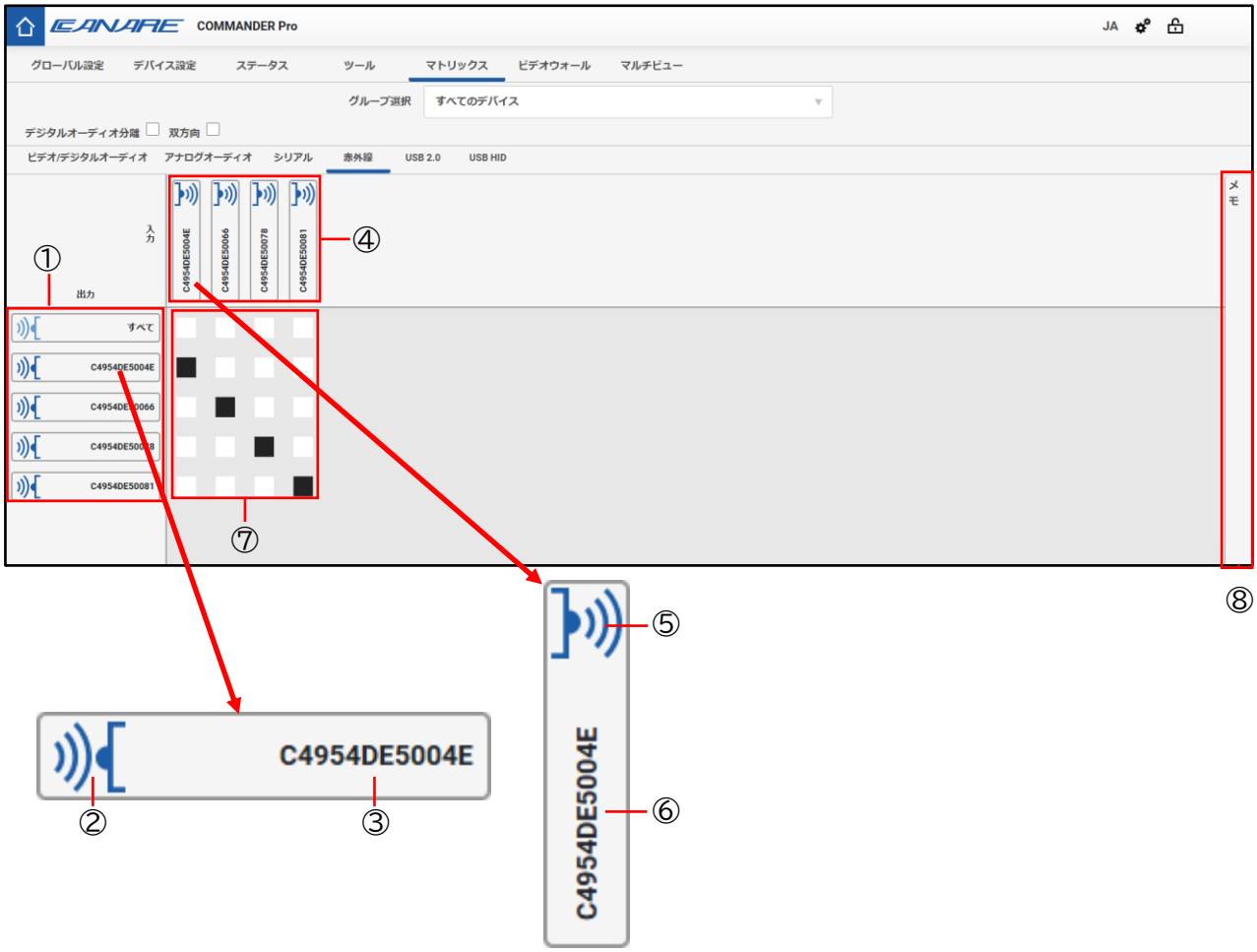
⑨ メモボタン

シリアルのデバイスアイコン及び、クロスポイントの色による接続状態の詳細を表示する為のボタン。

1 度目のクリックで説明を開き、2 度目のクリックで説明を閉じることができます。

1.8.6　赤外線

IR IN と IR OUT 間の赤外線通信の接続を制御することができます。



①　出力ヘッダー

コントローラーで認識している出力(受信機)を一覧表示します。

②　出力アイコン

アイコン色でデバイスの状態を表します。

アイコンをクリックすると、出力アイコン(受信機)、出力と接続中の入力アイコン(送信機)、接続状態のクロスポイントがハイライト表示になります。

③　出力名ラベル

デバイス設定で設定したデバイス名が出力名で表示されます。

④　入力ヘッダー

コントローラーで認識している入力を一覧表示します。

⑤　入力アイコン

アイコン色でデバイスの状態を表します。

アイコンをクリックすると、入力アイコン(送信機)、入力と接続中の受信アイコン(受信機)、接続状態のクロスポイントがハイライト表示になります。

⑥ 入力名ラベル

デバイス設定で設定したデバイス名が入力名で表示されます。

⑦ クロスポイントボタン

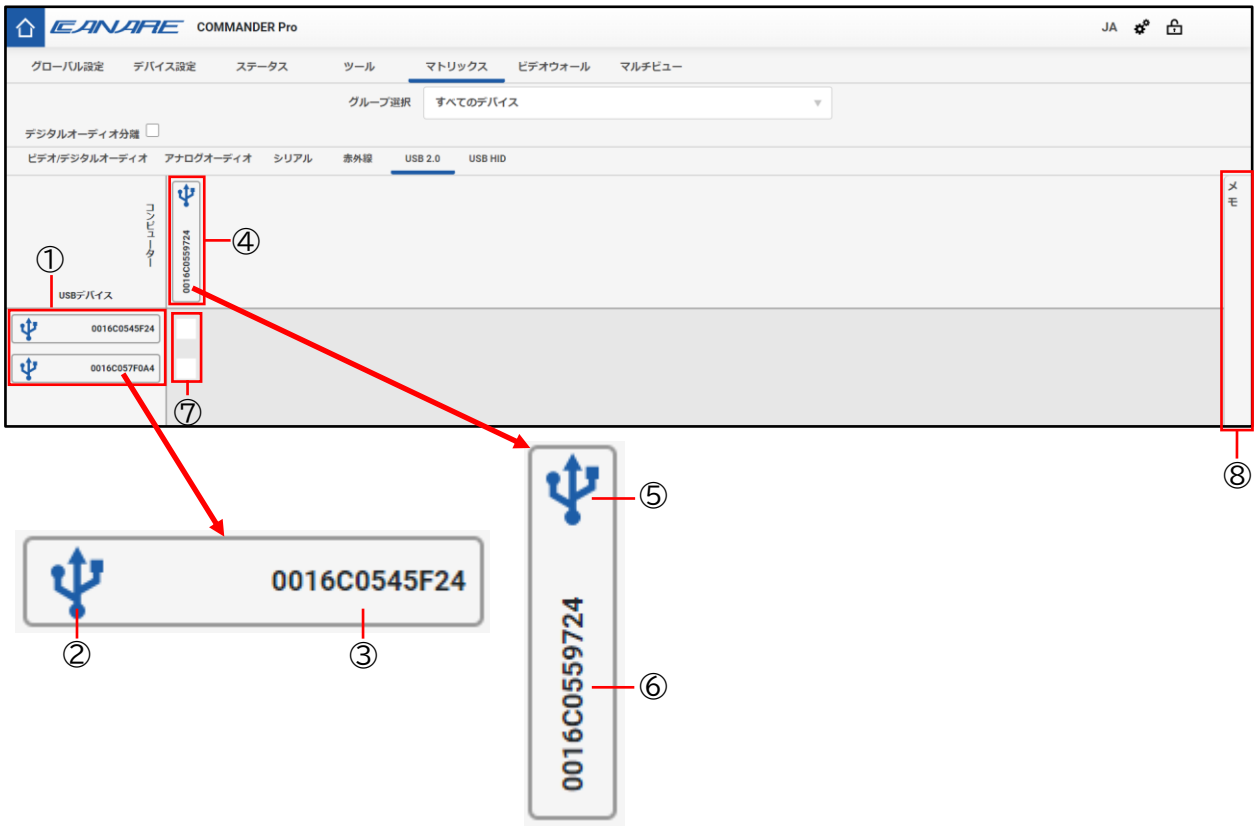
送信機と受信機の赤外線通信を、接続または切断する操作をすることができます。
未選択状態のクロスポイントをクリックすることで、赤外線の接続コマンドを対象の送信機、受信機に対して送信します。
また、接続状態のクロスポイントをクリックすると切断コマンドを対象の送信機と受信機に対して送信します。

⑧ メモボタン

赤外線のデバイスアイコン及び、クロスポイントの色による接続状態の詳細を表示する為のボタン。
1 度目のクリックで説明を開き、2 度目のクリックで説明を閉じることができます。

1.8.7 USB 2.0

送信機、受信機に対して USB 2.0 で接続されているコンピューター及び USB デバイスの接続を制御することができます。



① **USB デバイスヘッダー**
コントローラーで認識している USB デバイスを一覧表示します。

② **USB デバイスアイコン**
アイコン色でデバイスの状態を表します。
アイコンをクリックすると、USB デバイスアイコンと、USB デバイスと接続中のコンピューターアイコン、接続状態のクロスポイントがハイライト表示になります。

③ **USB デバイス名ラベル**
デバイス設定で設定したデバイス名が USB デバイス名で表示されます。

④ **コンピューターヘッダー**
コントローラーで認識しているコンピューターを一覧表示します。

⑤ **コンピューターアイコン**
アイコン色でデバイスの状態を表します。
アイコンをクリックすると、コンピューターアイコン、コンピューターと接続中の USB デバイスアイコン、接続状態のクロスポイントがハイライト表示になります。

⑥ **コンピューター名ラベル**
デバイス設定で設定したデバイス名がコンピューター名で表示されます。

⑦ クロスポイントボタン

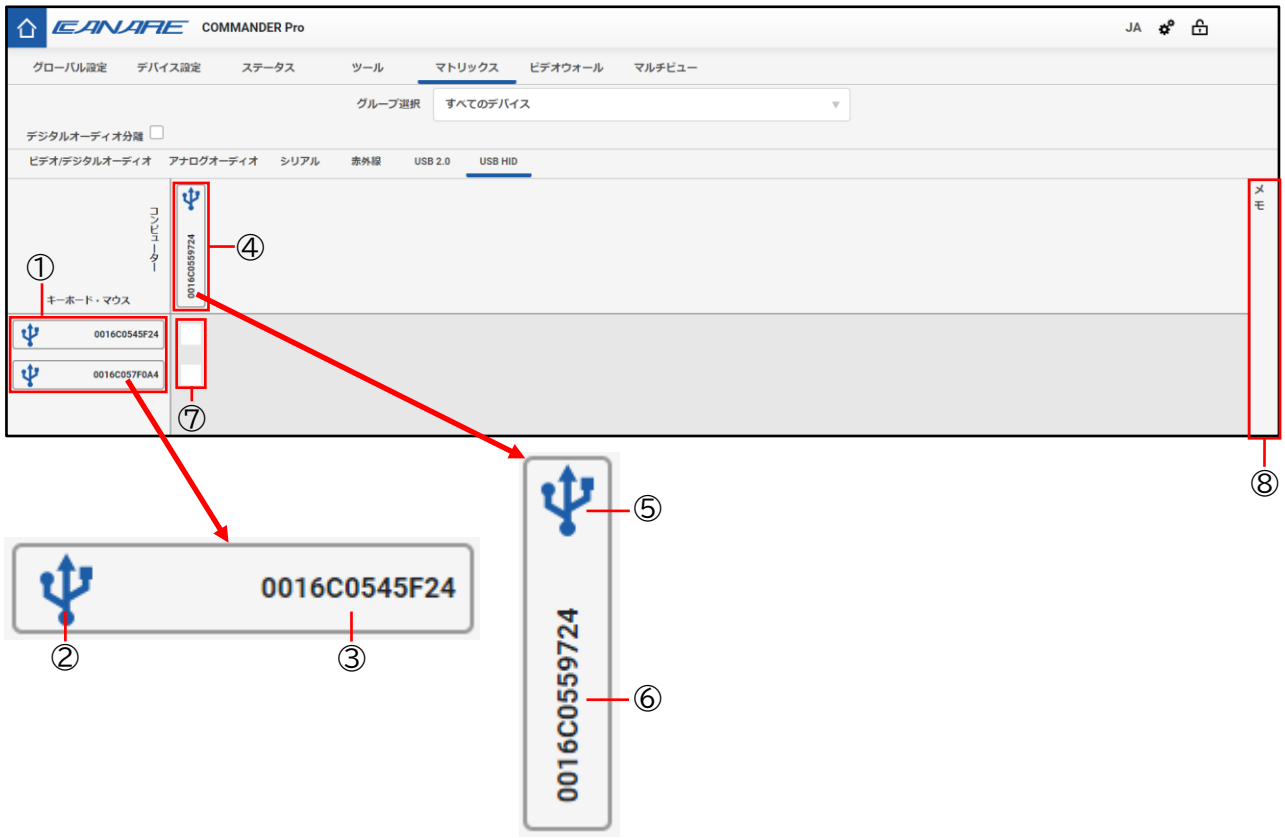
トランスミッターとレシーバーの USB 2.0 を、接続または切断する操作をすることができます。
未選択状態のクロスポイントをクリックすることで、USB 2.0 の接続コマンドを対象のトランスミッター、レシーバーに対して送信します。
また、接続状態のクロスポイントをクリックすると切断コマンドを対象のトランスミッター、レシーバーに対して送信します。

⑧ メモボタン

USB 2.0 のデバイスアイコン及び、クロスポイントの色による接続状態の詳細を表示する為のボタン。
1 度目のクリックで説明を開き、2 度目のクリックで説明を閉じることができます。

1.8.8 USB HID

送信機、受信機に対して USB HID で接続されているコンピューター及びキーボード・マウスの接続を制御することができます。



① **キーボード・マウスヘッダー**
コントローラーで認識しているキーボード・マウス(送信機)を一覧表示します。

② **キーボード・マウスイコン**
アイコン色でデバイスの状態を表します。
アイコンをクリックすると、キーボード・マウス(送信機)、キーボード・マウスと接続中のコンピューターアイコン(受信機)、接続状態のクロスポイントがハイライト表示になります。

③ **キーボード・マウス名ラベル**
デバイス設定で設定したデバイス名が、キーボード・マウス名で表示されます。

④ **コンピューターヘッダー**
コントローラーで認識しているコンピューター(受信機)を一覧表示します。

⑤ **コンピューターアイコン**
アイコン色でデバイスの状態を表します。
アイコンをクリックすると、コンピューターアイコン(受信機)、コンピューターと接続中のキーボード･マウスアイコン(送信機)､接続状態のクロスポイントがハイライト表示になります。

⑥ **コンピューター名ラベル**
デバイス設定で設定したデバイス名がコンピューター名で表示されます。

⑦ クロスポイントボタン

送信機と受信機の USB HID を、接続または切断する操作をすることができます。
未選択状態のクロスポイントをクリックすることで､USB HID の接続コマンドを対象の送信機、受信機に対して送信します。
また、接続状態のクロスポイントをクリックすると切断コマンドを対象の送信機と受信機に対して送信します。

⑧ メモボタン

USB HID のデバイスアイコン及び、クロスポイントの色による接続状態の詳細を表示する為のボタン。
1 度目のクリックで説明を開き、2 度目のクリックで説明を閉じることができます。

1.9 ビデオウォール

ビデオウォールでは、1 つの映像を分割して複数のディスプレイに出力表示することができます。



① **グループ選択リストボックス**

「すべてのデバイス」や「グループ化されていないデバイス」、またはグローバル設定で作成したグループを選択することで、「デバイスの選択」に表示するデバイスをグループで絞り込むことができます。

② **構成設定ボタン**

ビデオウォールの出力構成を設定することができます。

③ **ベゼル設定ボタン**

ディスプレイのベゼル幅を設定することができます。

④ **受信機選択ボタン**

ビデオウォールで表示する受信機選択することができます。

1.9.1 構成設定



① **ビデオウォールサイズ(横)リストボックス**
横の画面数を設定することができます。(最大 8 枚)

② **ビデオウォールサイズ(縦)リストボックス**
縦の画面数を設定することができます。(最大 5 枚)

③ **送信機リストボックス**
ビデオウォールに使用するソースの送信機を選択します。

④ **出力解像度リストボックス**
ビデオウォールに出力する画面の解像度を設定することができます。

⑤ アスペクト比リストボックス

ビデオウォールに出力する映像のアスペクト比を設定することができます。

「全画面表示」は、映像のアスペクト比に関わらず、全画面で表示します。

「アスペクトを維持」は使用している映像のアスペクト比を維持します。

⑥ モードリストボックス

ビデオウォールに出力する映像のビデオモードを設定することができます。

Sync Scale：入力と出力の伝送遅延を最小で出力することが可能なモードです。

・ディスプレイと同期しており、映像の遅延が少ないです。

・出力先とディスプレイが全て同期する為、映像切り替え時には画面が暗転します。

・フレームレートは入力した映像と同じフレームレートで出力されます。

Fast：伝送遅延はありますが、高速で映像の切り替えが可能なモードです。

・解像度の変更およびフレームレートの変換が可能であり、ディスプレイと同期しません。

・最大 1 フレームの遅延が発生します。

・出力される映像は RGB 8bit 出力になります。

⑦ ビデオウォールイメージ

ビデオウォールサイズで選択した画面のサイズが表示されます。

「受信機選択」の項目で、ウォールイメージに出力する受信機を設定することができます。

⑧ 実行ボタン

設定した内容のビデオウォールがデバイスから出力されます。

※「構成設定」と「受信機選択」の設定を入力しないとボタンを押せません。

⑨ プリセットとして保存ボタン

設定したビデオウォールの設定を、コマンドとしてプリセットに保存します。

クリックするとプリセットの保存ダイアログが表示されます。

※「構成設定」と「受信機選択」の設定を入力しないとボタンを押せません。

※プリセット名に使用できる文字は、半角英数字と一部の記号のみです

⑩ ロードプリセットボタン

プリセットからビデオウォールの設定を呼び出します。

1.9.2　ベゼル設定

1.9.2.1 ベゼル設定(ベゼル補正なし)



① **ベゼル補正チェックボックス**

ベゼル補正を設定する場合に、チェックを入れてください。

ディスプレイ幅を設定するテキストボックスが表示されます。

② **実行ボタン**

設定した内容のビデオウォールがデバイスから出力されます。

※「構成設定」と「受信機選択」の設定を入力しないとボタンを押せません。

③ **プリセットとして保存ボタン**

設定したビデオウォールの設定を、コマンドとしてプリセットに保存します。

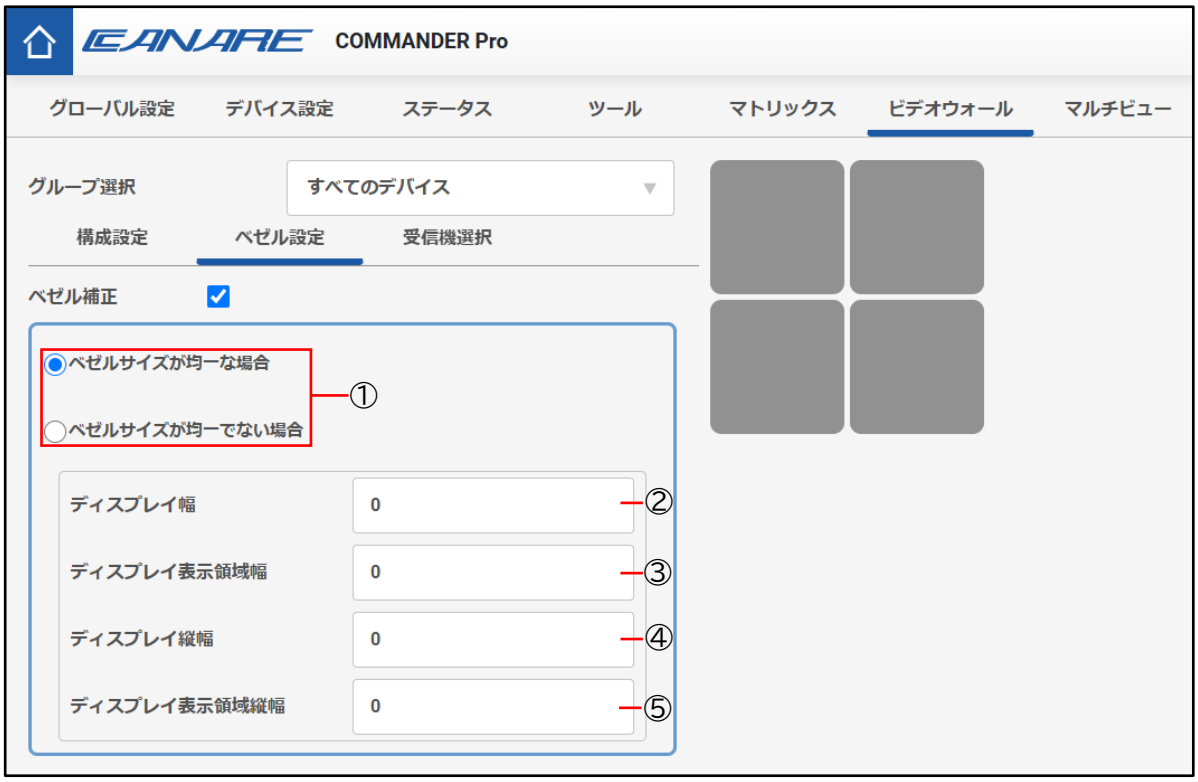
クリックするとプリセットの保存ダイアログが表示されます。

※「構成設定」と「受信機選択」の設定を入力しないとボタンを押せません。

④ **ロードプリセットボタン**

プリセットからビデオウォールの設定を呼び出します。

1.9.2.2 ベゼル設定(ベゼルサイズが均一な場合)



① **ベゼル設定ラジオボタン**
使用するディスプレイのベゼルサイズに合わせて選択してください。

② **ディスプレイ幅テキストボックス**
使用するディスプレイ幅(㎜)をテキストボックスに入力します。

③ **ディスプレイ表示領域幅テキストボックス**
使用するディスプレイの表示領域幅(㎜)をテキストボックスに入力します。

④ **ディスプレイ縦幅を設定する為のテキストボックス**
使用するディスプレイ縦幅(㎜)をテキストボックスに入力します。

⑤ **ディスプレイ表示領域縦幅テキストボックス**
使用するディスプレイの表示領域縦幅(㎜)をテキストボックスに入力します。

1.9.2.3 ベゼル設定(ベゼルサイズが均一でない場合)



① **ベゼル設定ラジオボタン**
使用するディスプレイのベゼルサイズに合わせて選択してください。

② **ディスプレイ幅テキストボックス**
使用するディスプレイ幅(㎜)をテキストボックスに入力します。

③ **ディスプレイ縦幅を設定する為のテキストボックス**
使用するディスプレイ縦幅(㎜)をテキストボックスに入力します。

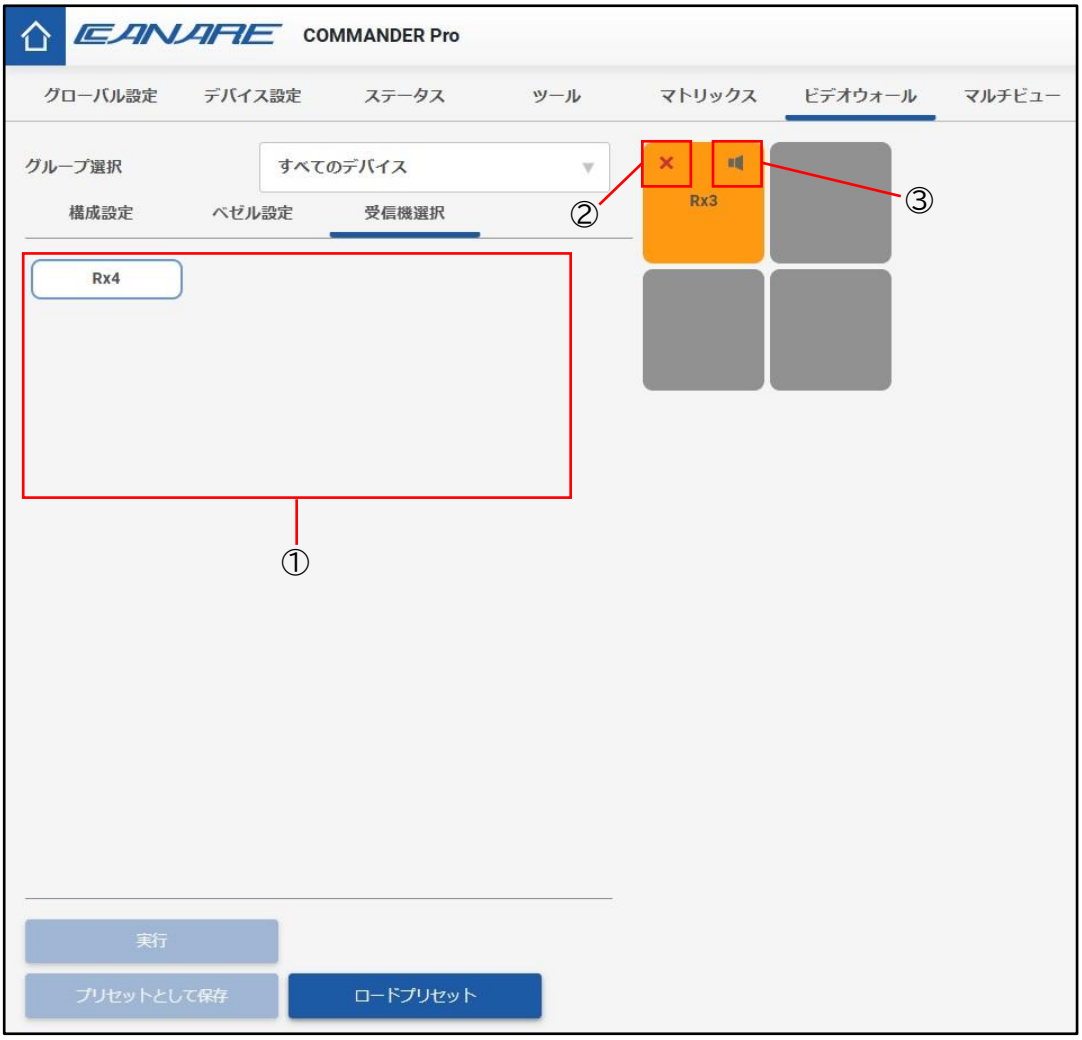
④ **ベゼル上テキストボックス**
画面上部のベゼル幅(㎜)をテキストボックスに入力します。

⑤ **ベゼル下テキストボックス**
画面下部のベゼル幅(㎜)をテキストボックスに入力します。

⑥ **ベゼル左テキストボックス**
画面左のベゼル幅(㎜)をテキストボックスに入力します。

⑦ **ベゼル右テキストボックス**
画面右のベゼル幅(㎜)をテキストボックスに入力します。

1.9.3　受信機選択



① **受信機名一覧**

ビデオウォールに設定可能な受信機の名前を表示します。

受信機の名前は、右側にあるビデオウォールイメージの任意の位置にドラッグ＆ドロップすることが可能です。

ビデオウォールを出力する際に画面にドロップした位置に受信機オブジェクトを設定することができます。

② **×ボタン**

ビデオイメージに設定した受信機をビデオイメージから削除することができます。

③ **スピーカーボタン**

ビデオイメージに設定した受信機から音声を出力するよう設定することができます。

1.10 マルチビュー

マルチビューでは、複数の送信機に入力した映像を合成し、1 つの映像として送信機から出力表示することができます。



① **グループ選択リストボックス**

「すべてのデバイス」や「グループ化されていないデバイス」、またはグローバル設定で作成したグループを選択することで、「デバイスの選択」に表示するデバイスをグループで絞り込むことができます。

② **レイアウト選択ボタン**

マルチビューに表示する画面レイアウトを選択することができます。

Live モード中は操作不可となります。

③ **送信機選択ボタン**

マルチビューに使用する、送信機を選択することができます。

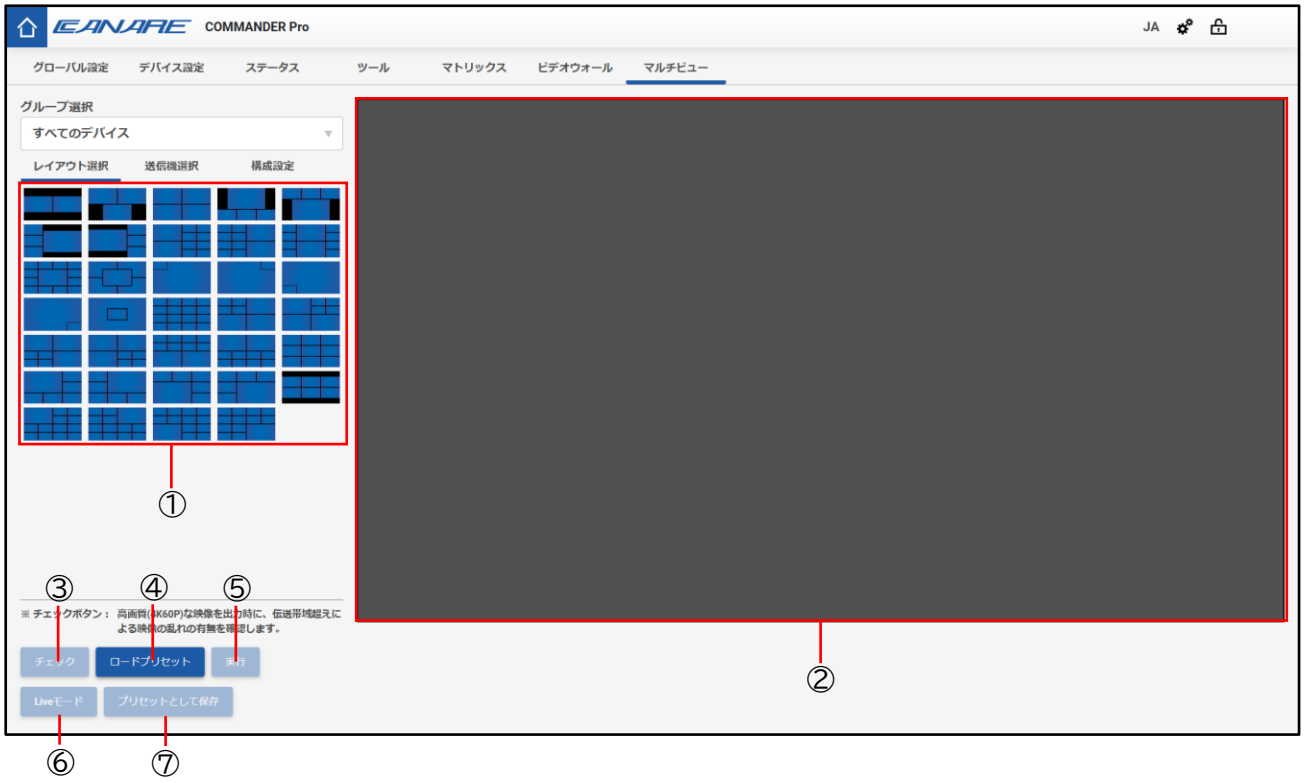
Live モード中は操作不可となります。

④ **構成設定ボタン**

マルチビューに使用する、受信機の設定をすることができます。

Live モード中は操作不可となります。

1.10.1 レイアウト選択



① **レイアウト一覧**

マルチビュー表示する画面のレイアウト一覧です。

選択するとマルチビューイメージにレイアウトを表示します。

② **マルチビューイメージ**

マルチビューのレイアウトイメージが表示されます。

選択するレイアウトによってディスプレイの構成が変わります。

「送信機選択」にて選択したレイアウトに送信機を設定することができます。

③ **チェックボタン**

マルチビューを使用する際に、帯域幅が規定値を超えていないかチェックすることができます。

※帯域幅が規定値を超えている場合は画面に乱れが発生します。

④ **ロードプリセットボタン**

プリセット一覧からマルチビューの設定を呼び出すことができます。

⑤ **実行ボタン**

設定した内容でマルチビューを実行することができます。

⑥ **Live モードボタン**

マルチビューを Live モードで出力します。

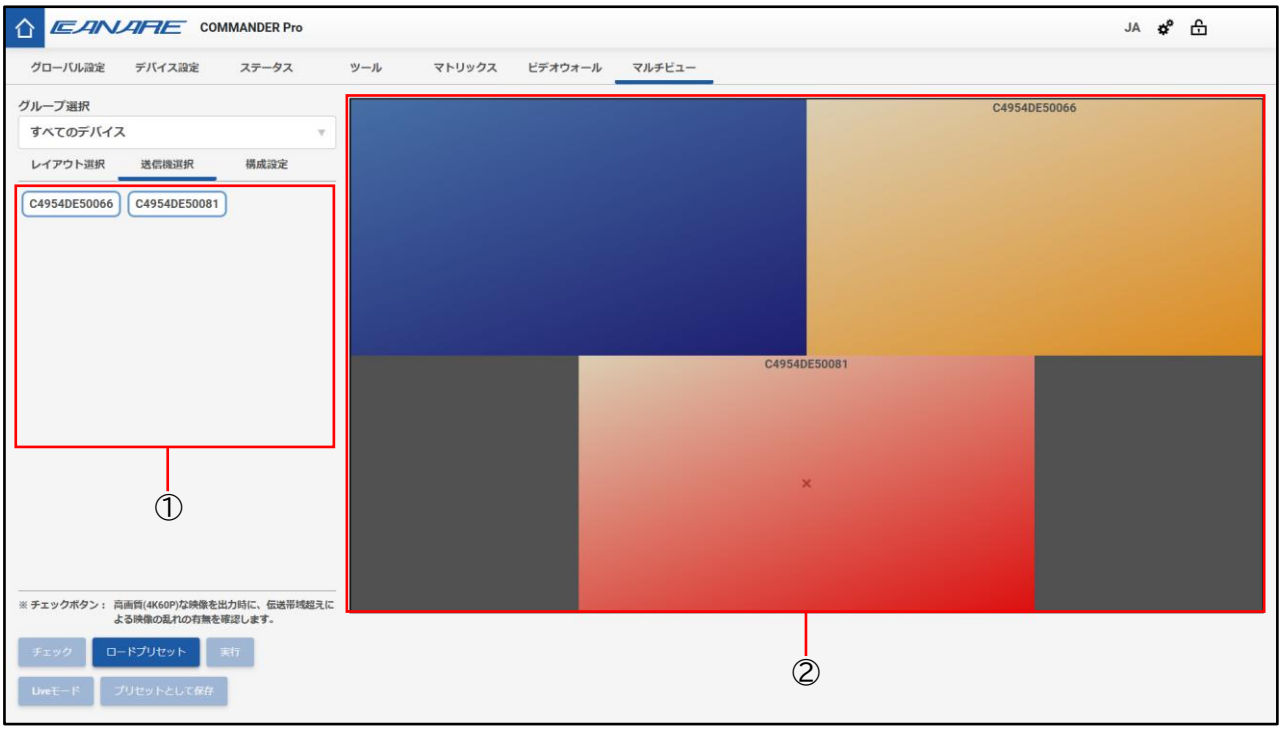
Live モード中は設定されたレイアウトに対して、高速で送信機の切り替えを行うことができます。

Live モード中に再度 Live モードボタンをクリックすると、Live モードを解除することがきます。

⑦ プリセットして保存ボタン

設定したビデオウォールの設定をコマンドとしてプリセットに保存します。
クリックするとプリセットの保存ダイアログが表示されます。
※プリセット名に使用できる文字は、半角英数字と一部の記号のみです

1.10.2　送信機選択



① **送信機オブジェクト一覧**

マルチビューに表示可能な送信機名の一覧が表示されます。

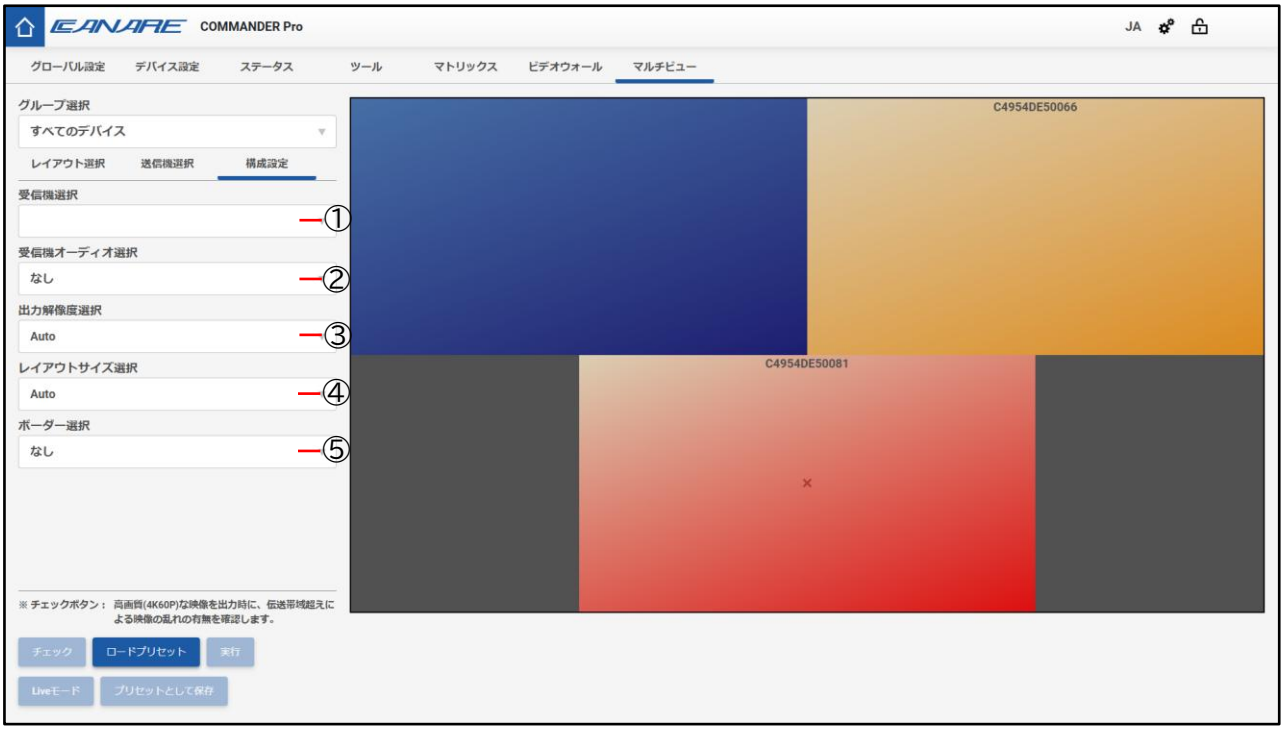
送信機名はドラッグすることが可能で、選択したマルチビューイメージの位置にドロップすることで送信機の表示位置を設定することができます。

② **×ボタン**

マルチビューイメージに設定した送信機を、マルチビューイメージから削除することができます。

マルチビューイメージに設定した送信機を選択することで×ボタンが表示されます。

1.10.3　構成設定



① **受信機選択リストボックス**
マルチビューを出力する受信機を選択することができます。

② **受信機オーディオ選択リストボックス**
受信機に出力するオーディオのソースを選択することができます。

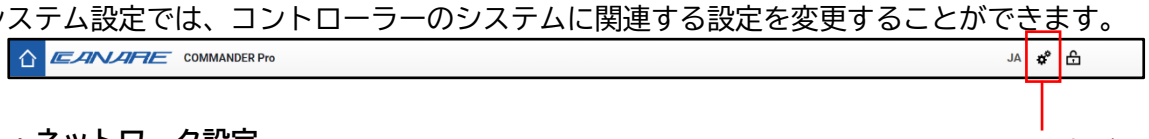
③ **出力解像度選択リストボックス**
マルチビューを出力する映像の解像度を選択することができます。

④ **レイアウトサイズ選択リストボックス**
マルチビューのレイアウトサイズを選択することができます。

⑤ **ボーダー選択リストボックス**
レイアウト間に境界線を設定することができます。

1.11 システム設定

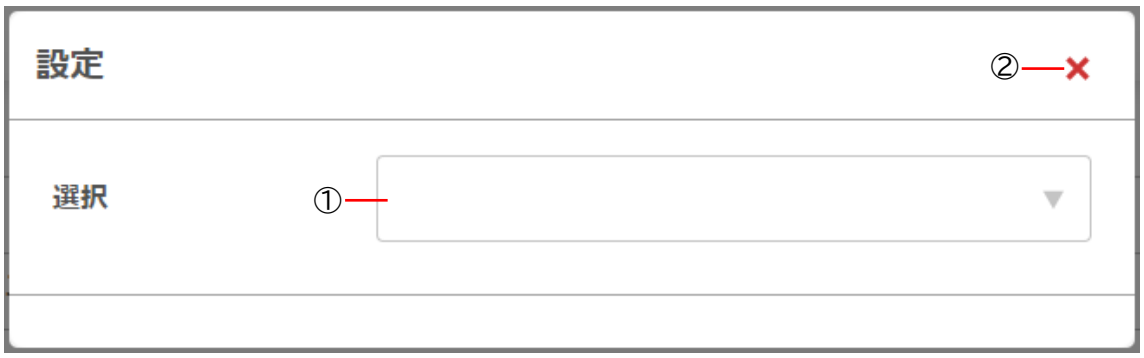
システム設定では、コントローラーのシステムに関連する設定を変更することができます。



システム設定ボタン

- **ネットワーク設定**
  ネットワーク設定を変更することができます。
- **高度な設定**
  コントローラーの詳細設定を変更することができます。
- **表示設定**
  マトリックス機能の、入力（送信機）、出力（受信機）の画面レイアウトを変更することができます。
- 設定**エクスポート設定**
  コントローラーのシステム情報をエクスポートすることができます。
- 設定**インポート設定**
  コントローラーのシステム情報ファイルをインポートすることができます。
- **システムクロック**
  コントローラーのシステム時刻を設定することができます。
- **システム再起動**
  コントローラーを再起動することができます。
- **システムシャットダウン**
  コントローラーをシャットダウンすることができます。
- **システムログ**
  システムの動作ログを確認することができます。
- **ソフトウェア更新**
  ソフトウェアを更新することができます。
- **バージョン**
  バージョンを確認することができます。

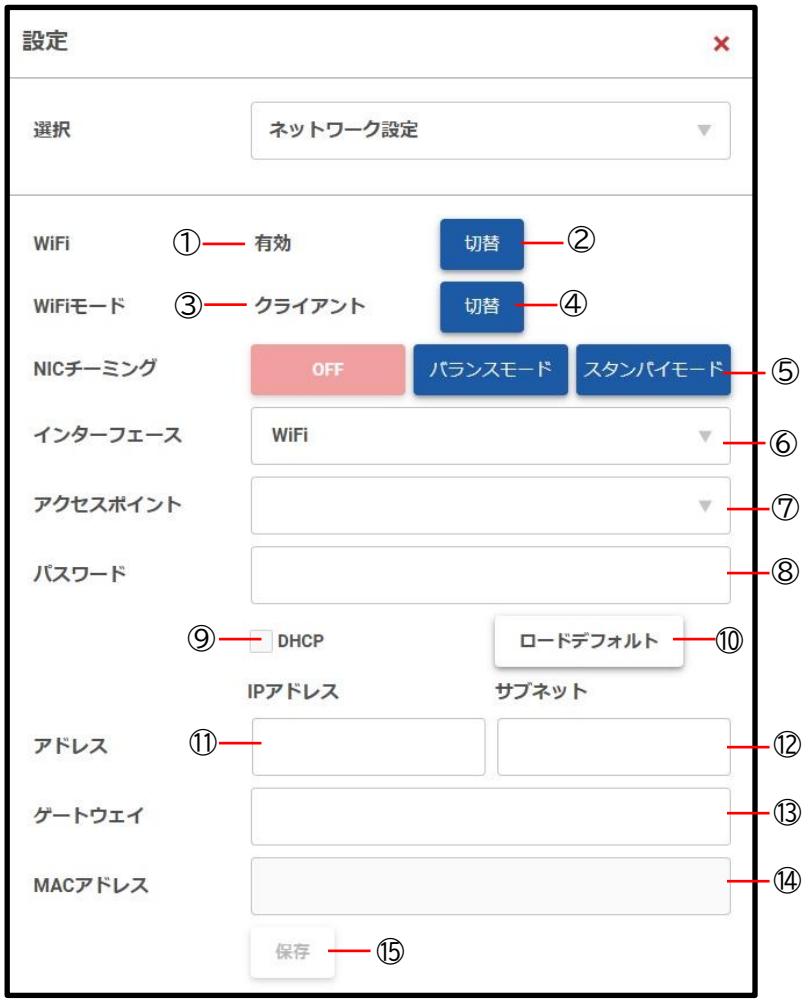
1.11.1 設定メニュー



① **選択リストボックス**
設定したい項目をリストから選択することができます。

② **×ボタン**
設定メニューを閉じることができます。

1.11.2 ネットワーク設定(WiFi クライアントモード)



① **WiFi 設定ラベル**
WiFi 機能の状態(有効または無効)を表示します。

② **WiFi 切替ボタン**
WiFi 機能を、有効または無効にします。

③ **WiFi モードラベル**
WiFi モードの状態（クライアントモードまたはアクセスポイントモード）を表示します。

④ **WiFi モード切替ボタン**
クライアントモードとアクセスポイントモードを切り替えることができます。

⑤ **NIC チーミング切替ボタン**
LAN ポートを使用して送受信機と通信する場合にのみ使われる機能で、WiFi 使用時には使われません。

⑥ **インターフェースリストボックス**
設定可能なネットワークのインターフェースを選択することができます。

⑦ **アクセスポイントリストボックス**

接続したい、WiFi のアクセスポイントを選択します。

※WiFi のインターフェース、クライアントモード選択時のみ表示されます。

⑧ **パスワードテキストボックス**

WiFi のアクセスポイントのパスワードを入力します。

※WiFi のインターフェース、クライアントモード選択時のみ表示されます。

⑨ **DHCP チェックボックス**

DHCP の設定を使用する場合に選択します。

⑩ **ロードデフォルトボタン**

IP アドレス、サブネット、ゲートウェイのデフォルト設定をロードすることができます。

デフォルト値は以下の設定値になります。

項目名	デフォルト値
IP アドレス	169.254.1.1
サブネット	255.255.0.0
ゲートウェイ	169.254.1.254

⑪ **IP アドレステキストボックス**

IP アドレスを手動で設定する場合に入力します。

⑫ **サブネットテキストボックス**

サブネットを手動で設定する場合に入力します。

⑬ **ゲートウェイテキストボックス**

ゲートウェイを手動で設定する場合に入力します。

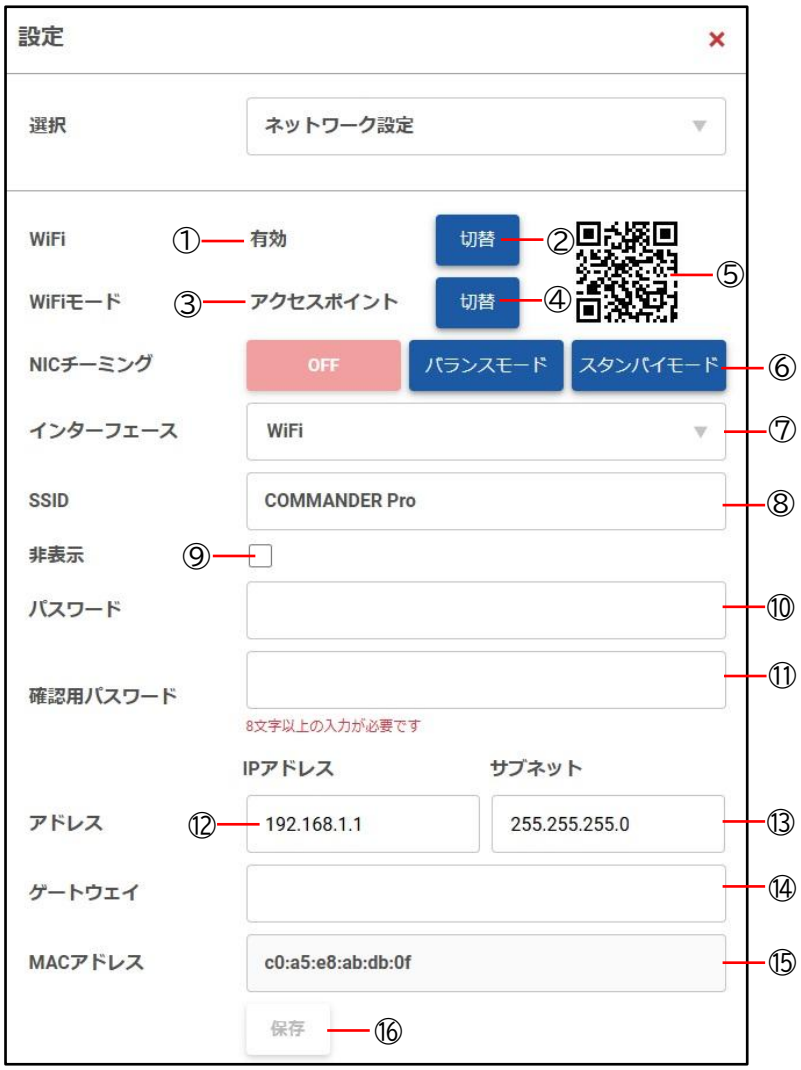
⑭ **MAC アドレステキストボックス**

MAC アドレスを表示します。

⑮ **保存ボタン**

設定した内容をコントローラーに保存します。

1.11.3 ネットワーク設定(WiFi アクセスポイントモード)



① **WiFi 設定ラベル**
WiFi 機能の状態(有効または無効)を表示します。

② **WiFi 切換えボタン**
WiFi 機能を、有効または無効にします。

③ **WiFi モードラベル**
WiFi モードの状態（クライアントモードまたはアクセスポイントモード）を表示します。

④ **WiFi モード切替ボタン**
クライアントモードとアクセスポイントモードを切り替えることができます

⑤ **QR コード**
COMMANDER Pro にアクセスするための QR コードを表示します。
※ 初めて使用する場合、事前にパスワード設定をしてください。(⑩、⑪を参照してください)。

⑥ **NIC チーミング切換えボタン**
LAN ポートを使用して送受信機と通信する場合にのみ使われる機能で、WiFi 使用時には使われません。

⑦ **インターフェースリストボックス**
設定可能なネットワークのインターフェースを選択することができます。

⑧ **SSID ラベル**
SSID ラベル（SSID 名：COMMANDER Pro）を表示します。

⑨ **SSID 非表示チェックボックス**
QR コードを読込んだ機器側の SSID リストにコントローラーの SSID 名を表示したくない場合にチェックを入れてください。

⑩ **パスワードテキストボックス**
パスワードを入力します。

⑪ **確認用パスワードテキストボックス**
入力したパスワードに間違いが無いか、再度入力します。

⑫ **IP アドレステキストボックス**
IP アドレスを設定します。
※ LAN ポートと同じセグメント帯のアドレスには設定しないでください。

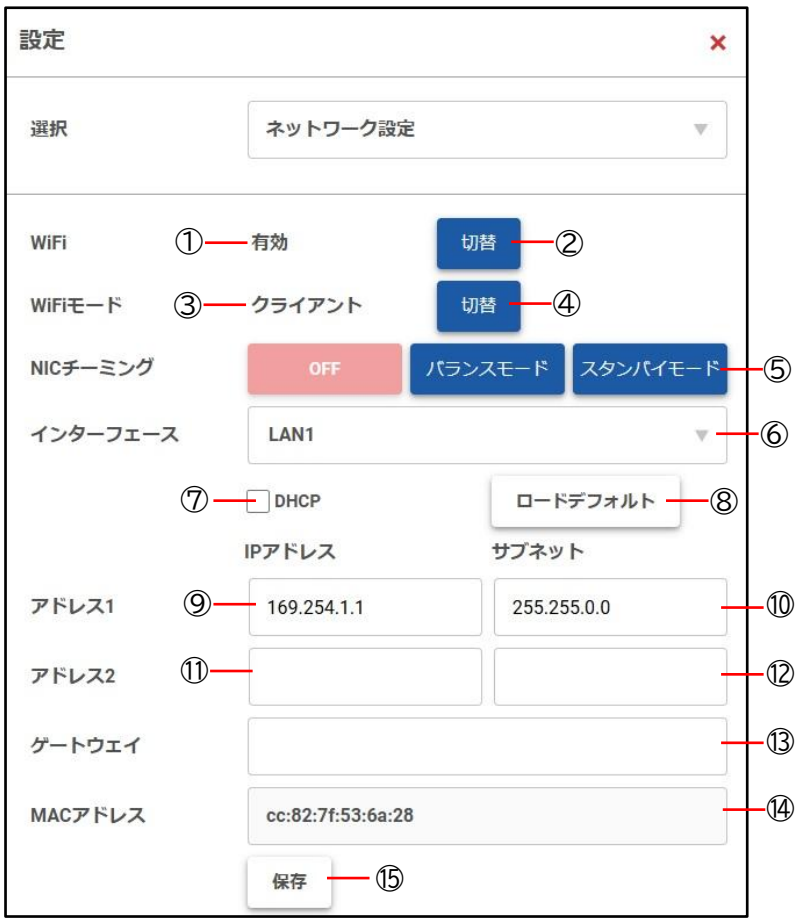
⑬ **サブネットテキストボックス**
サブネットを設定します。

⑭ **ゲートウェイテキストボックス**
ゲートウェイを設定します。

⑮ **MAC アドレステキストボックス**
MAC アドレスを表示します。

⑯ **保存ボタン**
設定した内容をコントローラーに保存します。

1.11.4 ネットワーク設定(ローカル)



① **WiFi 設定ラベル**

WiFi 機能の状態(有効または無効)を表示します。

② **WiFi 切替ボタン**

WiFi 機能を、有効または無効にします。

③ **WiFi モードラベル**

WiFi モードの状態（クライアントモードまたはアクセスポイントモード）を表示します。

④ **WiFi モード切替ボタン**

クライアントモードとアクセスポイントモードを切り替えることができます。

⑤ **NIC チーミング切替ボタン**

NIC チーミング機能を設定することができます。赤色のボタンが、現在の設定モードを表します。NIC チーミング機能を使用する場合には LAN1、LAN2 の両ポートに LAN ケーブルを接続して下さい。

※OFF：NIC チーミング機能を無効にします。

バランスモード：LAN1、LAN2 の両ポートで通信を行い、ネットワークの負荷を分散します。

スタンバイモード：LAN2 ポートがスタンバイ状態になります。LAN1 ポートに通信障害が発生した場合には、自動的に LAN2 ポートを使用した通信に切り替わります。

⑥ **インターフェースリストボックス**

設定可能なネットワークのインターフェースを選択することができます。

※ NIC チーミング機能が設定されている場合は LAN ポートが「NIC LAN」と表示されます。

⑦ **DHCP チェックボックス**

DHCP の設定を使用する場合に選択します。

⑧ **ロードデフォルトボタン**

IP アドレス、サブネット、ゲートウェイのデフォルト設定をロードすることができます。

デフォルト値は以下の設定値になります。

項目名	デフォルト値
IP アドレス	169.254.1.1
サブネット	255.255.0.0
ゲートウェイ	169.254.1.254

⑨ **IP アドレステキストボックス(アドレス１)**

IP アドレスを手動で設定する場合に入力します。

※ WiFi をアクセスポイントモードに設定している場合には、同じセグメント帯のアドレスを設定しないでください。

⑩ **サブネットテキストボックス(アドレス１)**

サブネットを手動で設定する場合に入力します。

⑪ **IP アドレステキストボックス(アドレス 2)**

IP アドレスを手動で設定する場合に入力します。

※ WiFi をアクセスポイントモードに設定している場合には、同じセグメント帯のアドレスを設定しないでください。

⑫ **サブネットテキストボックス(アドレス 2)**

サブネットを手動で設定する場合に入力します。

⑬ **ゲートウェイテキストボックス**

ゲートウェイを手動で設定する場合に入力します。

⑭ **MAC アドレステキストボックス**

MAC アドレスを表示します。

⑮ **保存ボタン**

設定した内容をコントローラーに保存します。

1.11.5 高度な設定



① **デバイスの更新テキストボックス**
デバイスデータの更新間隔を設定することができます。
10 秒(10000 ミリ秒)から 120 秒(120000 ミリ秒)の範囲で時間を設定できます。

② **システム起動時にサブスクリプションを Leave するリストボックス**
この項目が有効の場合、全ての受信機に対してサブスクリプションを解放するコマンドを送信します。

③ **温度リストボックス**
温度表記を変更することができます。

④ **接続制限リストボックス**
コントローラーに接続可能なデバイス数を設定することができます。

⑤ **保存ボタン**
設定した内容をコントローラーに保存します。

1.11.6 表示設定

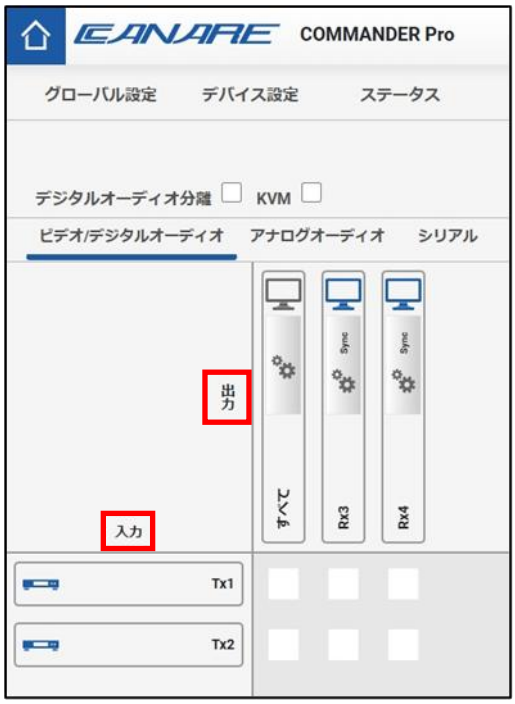


① モード選択リストボックス

マトリックス機能の入力（送信機）と出力（受信機）の画面レイアウトを設定します。

※ モード１：入力（送信機）を上部、出力（受信機）を左部に配置します。

※ モード２：入力（送信機）を左部、出力（受信機）を上部に配置します。



モード１

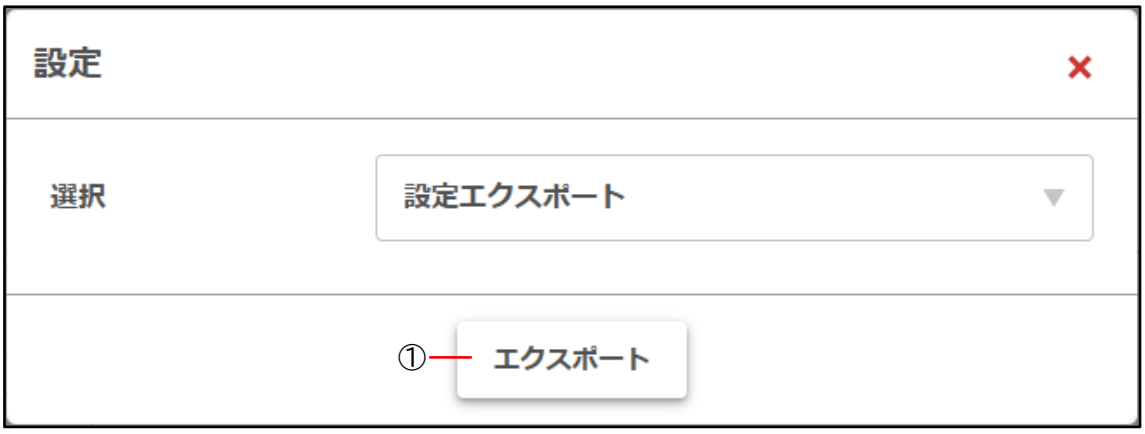


モード２

② 保存ボタン

設定した内容をコントローラーに保存します。

1.11.7 エクスポート設定



① **エクスポートボタン**
コントローラーの設定内容をファイルとして出力することができます。

1.11.8 インポート設定



① **インポートボタン**
エクスポート設定にて出力したファイルをインポートすることができます。
インポート後にファイルの設定情報がコントローラーに反映されます。

1.11.9 システムクロック



① **日時ボタン**
システムクロックを設定することができます。

② **保存ボタン**
設定した時刻をコントローラーに反映します。

1.11.10システム再起動



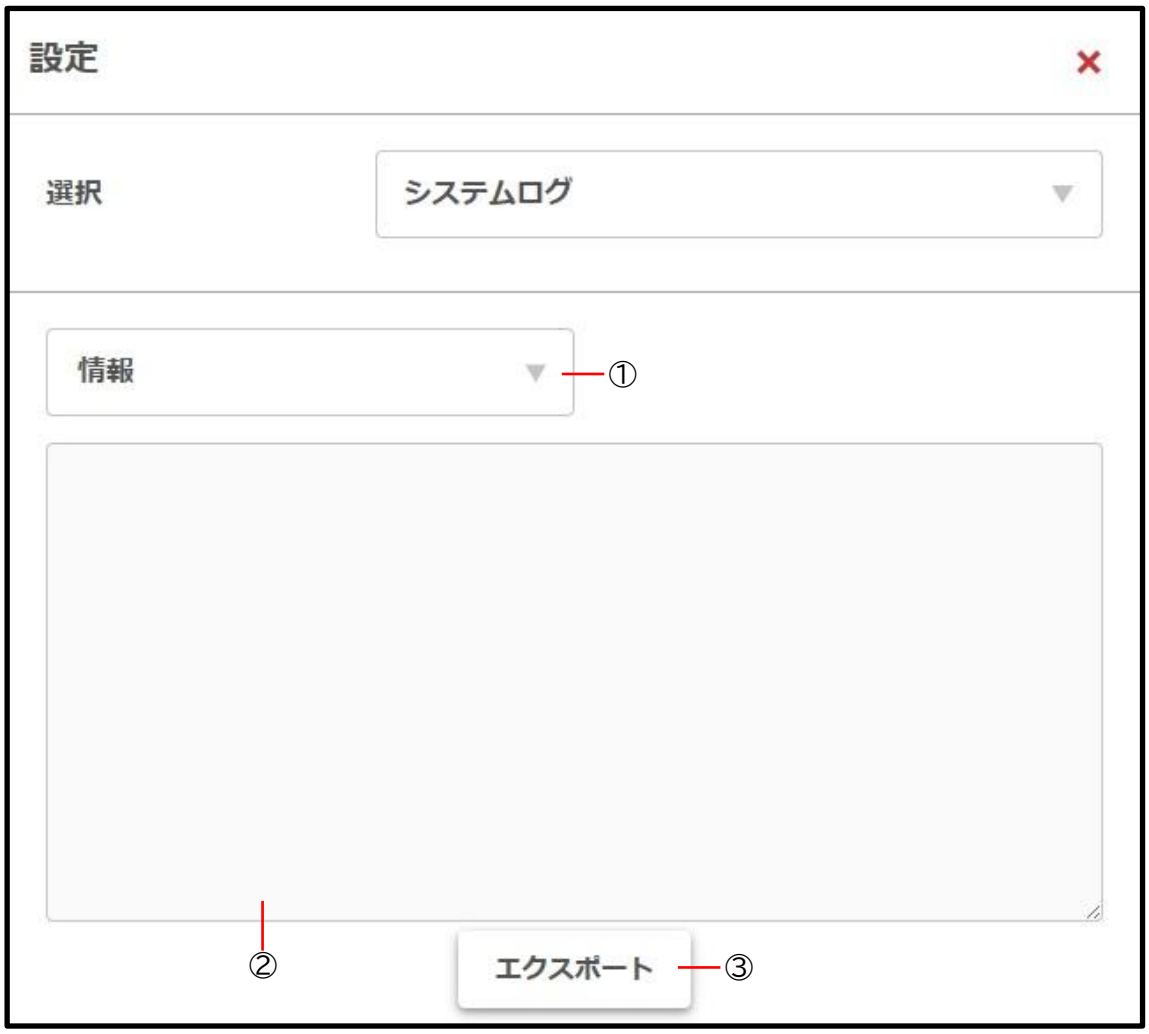
① **再起動ボタン**
システムを再起動することができます。

1.11.11システムシャットダウン



① **シャットダウンボタン**
システムをシャットダウンすることができます。

1.11.12システムログ



① **ログタイプリストボックス**
表示したいログのタイプを選択します。
ログは、システムログ、エラーログ、情報ログの 3 種類あります。

② **ログテキストボックス**
ログタイプで選択したログ内容が表示されます。

③ **エクスポートボタン**
ログテキストボックスに表示されているログを、データで出力することができます。

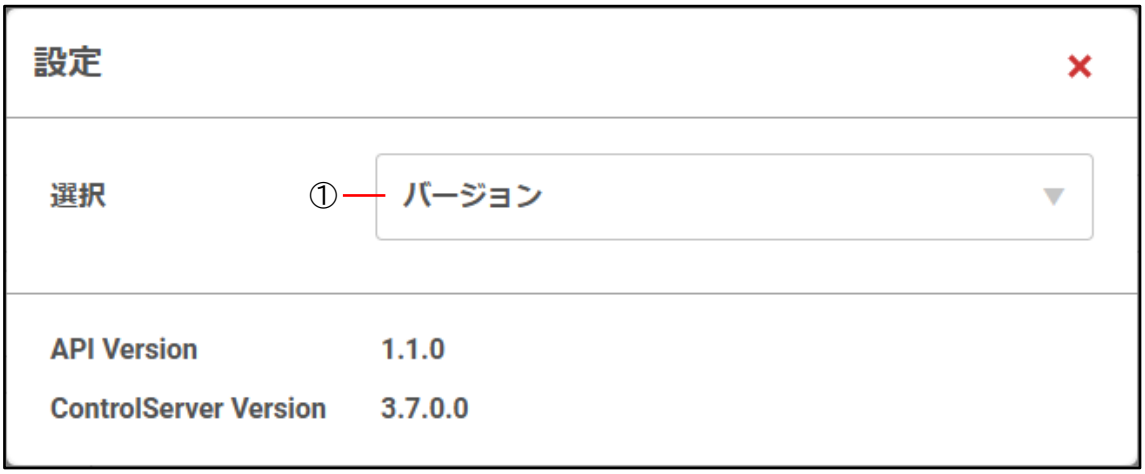
1.11.13ソフトウェア更新



① **対象リストボックス**
ファームウェアを更新する対象を選択します。

② **更新ボタン**
ファームウェアの更新を実施します。
クリックするとファイル選択ダイアログが表示され、選択したファイルで対象デバイスに対して更新を実施します。

1.11.14バージョン



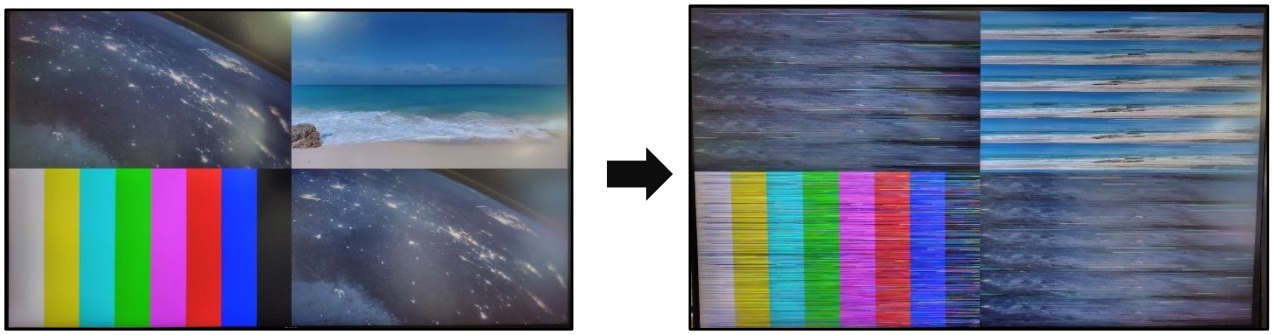
① **API バージョンラベル**
コントローラーの API バージョンを表示します。

② **ControlServer バージョンラベル**
コントローラーの ControlServer バージョンを表示します。

付録

■ よくある質問

Q1: マルチビューを出力した際に、映像が乱れて正しく表示することができません。



A: 送信機で使用しているネットワーク帯域幅(10Gbps)を超過している可能性があります。メインタブの「ステータス」より、該当する送信機の「使用帯域」を確認してください。
ネットワーク帯域幅が超過していた場合には、該当する送信機の詳細ボタンを押し、VIDEO(0)またはVIDEO(1)のフレームレートを下げるか、VIDEO(0)を停止してください。

A: 正しくないレイアウトサイズの可能性があります。レイアウト構成をチェックして、全てのウィンドウがインラインになっていること、実際のウィンドウのサイズが利用するエリアと合致していることを確認してください。全てのウィンドウが同一サイズであることも確認してください。

Q2: ビデオウォールの最大数が 8x5 に制限されているのは何故ですか？

A: ディスプレイに全画面表示させるソースから得られる画素数のためです。8x5 のビデオウォール上の 3 ソース映像の解像度が 3840x2160 のとき、各ディスプレイは、元の映像の 480x432 のみのレンダーリングとなります。これより少ないと、画素化したイメージの品質は低くなります。1920x1080 の映像ソースは、元の映像の 240x216 のみが残るので設定不可となります。元の映像コンテンツのこの 480x432 / 240x216 の画素面積は、1920x1080 または 3840x2160 のモニター解像度にスケールアップされます。

- 表示画素幅 = 解像度幅 / 水平画表示数
- 表示画素高さ = 解像度高さ / 垂直画表示数

Q3: 解像度の拡大、縮小の上限はいくつですか？

A: 解像度の 8 倍まで拡大、縮小することが可能です。例えば、480x270 のイメージは 3840x2160 に拡大することができ、240x135 のイメージは 1920x1080 にスケールアップすることができます。反対に、3840x2160 のイメージは 480x270 にスケールダウンできます。(偶数である必要があります。)

Q4: 使用できる送信機または受信機の数に上限はありますか？
A: 上限はありません。上限がある機能は以下のとおりです。
・ ネットワークの能力
・ マルチキャスト IP の割り当て

Q5: ディスプレイ上で映像出力できるストリーム数に限度があるのは何故ですか？
A: ネットワークスイッチのフラッディングを考慮する必要があるからです。IGMP（Internet Group Management Protocol）が実行されていないか、またはネットワークスイッチの設定が間違っているためです。IGMP の構成が正しくない状態では、全てのネットワークスイッチポートが全ての送信機からマルチキャストデータを受信してしまいます。ネットワークスイッチポートの帯域幅が超過すると、映像の全損失またはデータ破壊等の好ましくない影響が発生します。IGMP により、受信機に接続した任意のネットワークポートは、そのサブスクリプトしている送信機からのみマルチキャストデータを受信します。

Q6: 制御ポート 6980 に同時に TCP 接続できる数を教えてください。
A: デフォルトでは無制限になっています。「COMMANDER Pro」の設定で 1～10 接続に制限することが可能です。

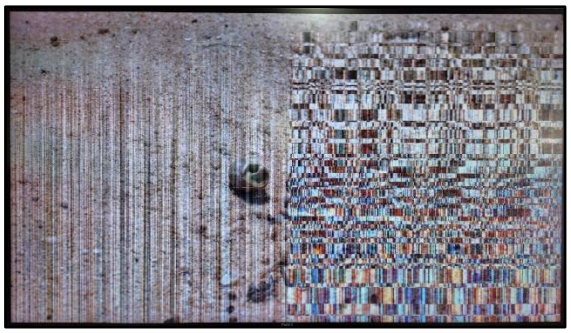
Q7: アクセスできるユーザー数に制限はありますか？
A: アクセスできるユーザー数について制限はありません。

Q8: Web ブラウザよりコントローラーへアクセスできません。
A: 電源投入後は起動までに時間がかかるため、しばらく待ってからコントローラーへアクセスしてください。もし、コントローラーへアクセスできない場合には、操作用パソコンの IP アドレスの設定をご確認ください。

Q9: システム上に、SDVoE コントローラーを冗長化できますか？
A: Multicast IP Mode を「Auto」モードに設定し、1 台以上の SDVoE コントローラーを異なる IP アドレスでネットワークに接続することで可能となります。「Manual」マルチキャストに設定の場合、全てのストリームに適用された同じマルチキャストアドレスを持っていなければなりません。

Q10: DP_ALT+USB2.0 Type-C ポートからの映像出力はできないのでしょうか？
A: DP_ALT+USB2.0 Type-C ポートは、入力のみサポートになっています。出力は受信機から HDMI で出力されます。

Q11: イメージが分割されてしまう原因は何ですか？



A: 送信機のネットワーク帯域幅が超過している可能性があります。ステータスタブより該当する送信機の詳細ボタンを押し、帯域の使用状況を確認してください。
VIDEO(0)を使用している場合、VIDEO(1)を停止するか、またはフレームレートを下げる設定とする必要があります。

Q12: ライブカメラをソースにして使用する場合、どのビデオモードを使用すれば良いですか？
A: ライブカメラをソースにする場合には、「Sync」モードに設定してご使用ください。「Sync」モード以外を使用した場合に、映像が乱れる可能性がございます。

Q13: 送受信機の Mode Setting ブロックの設定と COMMANDER Pro で表示されている、送信機と受信機の表示に違いがあるのは何故ですか？_
A: Mode Setting ブロックで送信機または受信機の設定を実施した後に、COMMANDER Pro でデバイスモード(送信機/受信機)の設定変更を実施すると、Mode Setting ブロックとの設定に差分が発生します。

Q14: デバイスの IP アドレスを変更したら、コントローラーのデバイス一覧に表示されなくなったのは何故ですか？
A: コントローラー本体の IP アドレスと、デバイスの IP アドレスのセグメントが同一でない可能性があります。
コントローラーの IP 設定「1.11.4 ネットワーク設定(ローカル)」を参照して、コントローラーの IP アドレスをデバイスと同一セグメントに変更してください。

Q15: コントローラーの IP アドレスを変更したら、コントローラーのデバイス一覧にデバイスが表示されなくなったのは何故ですか？
A: コントローラー本体の IP アドレスと、デバイスの IP アドレスのセグメントが同一でない可能性があります。
コントローラーの IP アドレスを一旦戻していただき、デバイスの IP アドレスを先に変更してから、コントローラーの IP アドレスを変更してください。

Q16: デバイスとコントローラーの IP アドレスを変更して、別のネットワークで使用したいのですが、設定手順を教えてください。

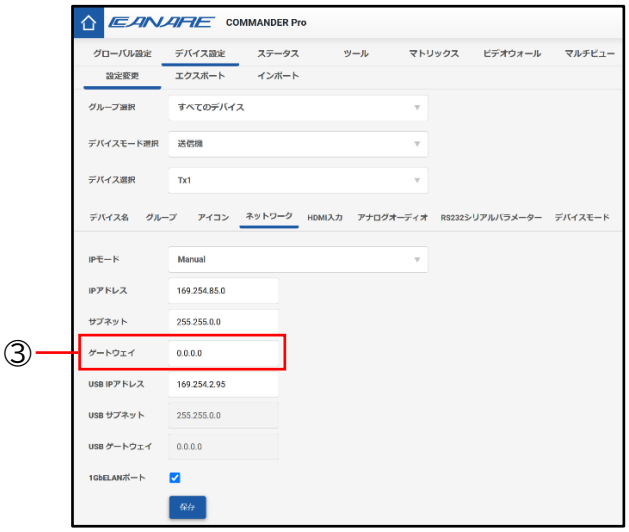
A: 以下の設定手順で IP アドレスを設定してください。

① コントローラーのネットワーク設定を開き、「アドレス２」に変更する IP アドレスを入力して、設定を保存してください。
※コントローラーのネットワーク設定は「1.11.4 ネットワーク設定(ローカル)」を参照してください。



② デバイスのネットワーク設定を開き、変更する IP アドレスを入力してください。
※デバイスのネットワーク設定は「1.5.1.5 ネットワーク(Manual を選択した場合)」を参照してください。

③ デバイスのゲートウェイに、コントローラーの「アドレス２」で入力した IP アドレスを入力して、設定を保存してください。



④ デバイスのネットワーク設定が完了した後に、再度コントローラーのネットワーク設定を開き、「アドレス１」の IP アドレスを削除して設定を保存してください。

Q17: デバイス設定でネットワーク速度を変更したら映像が表示されなくなりました。

A: ネットワークの帯域がオーバーしている可能性があります。ネットワーク速度を変更時は、ステータス画面の帯域を確認していただき、設定するネットワーク速度以下になっていることを確認してください。



制限事項

■ **制限事項**

(1) 全体

弊社が提供する SDVoE 製品がシステムとして正常に動作する機器の組合せは、弊社で販売している、送受信機(SDCNV-200/200C)と HDMI 延長・分配器(AVE10CP-TX、AVE10CP-RX、AVE10FB-TX、AVE10FB-RX、AVE10FB-TX-SM、AVE10FB-RX-SM)、コントローラー（SDCNT-200）の組合せのみです。弊社の機器以外での組合せ（例:弊社の送受信機と他社のコントローラー）での動作は保障しません。

仕様および外観は改良のため予告なく変更することがありますので、あらかじめご了承ください。

カナレ電気株式会社
https://www.canare.co.jp/

Copyright© Canare Electric Co., Ltd. All rights reserved