

AG-HMX100  
RS-232C 制御コマンド表

パナソニック株式会社  
AVC ネットワークス社

## 【Index】

1. リモート制御.....	3
通信条件.....	3
通信手順.....	3
コマンド一覧.....	4
コマンド詳細.....	6
2. プロジェクター制御.....	33
接続イメージ図.....	33
通信条件.....	34
基本フォーマット.....	35
コマンド一覧.....	36
コマンド詳細.....	36

## 1. リモート制御

### 通信条件

ボーレート : 9600/秒 (MENU 設定)  
 パリティ : None (MENU 設定)  
 ストップビット : 1 ビット  
 データ長 : 8 ビット (MENU 設定)

上記 Menu: SETUP→RS-232C の B.RATE/DATA L/PARITY で設定する。

#### ・ピン配列

1 SPARE  
 2 RXD  
 3 TXD  
 4 DTR  
 5 SIG. G  
 6 DSR  
 9 SPARE

PC との接続には、9pin ストレートケーブル(オス-メス)を使用する。

### 通信手順

#### 1) コマンドの開始と終了

コマンドの開始は STX (0x02)、終了は ETX (0x03) とする。

STX (0x02)	コマンド (C1,C2,C3)	:	パラメータ	ETX (0x03)
		(コロン)		

#### 2) コマンドに対する応答

通常コマンドと問い合わせコマンド (QLE, QAM, QCL, QPO, QFV) に対する応答が異なる。

##### ・ 通常コマンドに対する応答

正常終了 — ACK (0x06)  
 異常終了、パラメータが不正 — NAK (0x15)

##### ・ 問い合わせコマンドに対する応答 (詳細はコマンド一覧を参照のこと)

正常終了 — Q \* \* : # # # # #  
 \* \* 部分はコマンド、  
 # # # # は応答パラメータ

※ STX-ETX が付加される

異常終了、パラメータが不正の場合 — NAK (0x15)

## コマンド一覧

	コマンド	機能
1	VBC	バックカラー選択
2	VBG	バックカラーのグラデーション設定
3	VBM	バックカラー(Custom1)の色合い、色の濃さの設定
4	VBW	Wash カラー(Custom1)の色合い、色の濃さの設定
5	VCC	選択したソースの色合いの設定
6	VCG	選択したソースの色合いの濃さの設定
7	VCY	選択したソースの色合いの輝度の設定
8	VDE	選択したソースのデジタルエフェクト設定
9	VDM	選択したソースのデジタルエフェクトのマルチストロボ効果設定
10	VCP	Aパス、Bパスに対するソースを選択
11	VFD	フェード動作のモード選択
12	VFA	オートフェードの時間を設定実行
13	VFM	フェードレベル設定
14	VWP	ワイプパターン選択
15	VWN	ワイプナンバー直接設定
16	VWD	ワイプ方向選択
17	VWB	ワイプエッジ選択
18	VWS	スクエアワイプパターンの縦横比設定
19	VWX	Transition の Effect 設定
20	VML	ミックス、ワイプなどのオーディオリンクの設定
21	VMA	オートテイクスピードの設定実行
22	VMM	WIPE/MIX レバーの位置データ設定
23	VMP	WIPE/MIX レバーとポジショナーの位置データ設定
24	VMW	Prog 出力の映像をメモリ書き込み
25	VPS	ポジショナーの Hold オンオフと、位置データ設定
26	VPC	ポジショナーのセンターオンオフ設定
27	VSF	シーングラブのオンオフ設定
28	VSD	DSK(スライスレベル)におけるキーレベル設定
29	VAS	オートテイク、オートフェード、プログラムメモリーの実行設定
30	VPG	99組のイベントメモリの実行/登録
31	VEA	Video Effect 効果の ON/OFF 設定
32	VKS	KEY の Slice、Slope 設定
33	VKL	KEY の Key Level 設定
34	VKC	KEY Crop 設定
35	VKX	KEY の Effect 設定

36	VKR	Chroma Key の色の RGB 設定
37	VDR	DSK Source への書き込み/プレビュー設定
38	VDI	DSK ON/OFF 設定
39	VDK	DSK 実行
40	VDX	DSK の Effect 設定
41	VDA	DSK Effect 効果の ON/OFF 設定
42	VDS	DSK の Slice,Slope 設定
43	VDL	DSK の Key Level 設定
44	AFD	オーディオのフェードレベルを設定
45	AEA	Audio Effect 効果の ON/OFF 設定
46	VSL	Video 入力信号の種別選択
47	ASL	Audio 入力信号の種別選択
48	ZLP	LCD パネルのスクリーンセーブ機能設定
49	QLE	現在のレバー位置の状態確認
50	QAM	現在の Audio メーターのデータの状態確認
51	QCL	現在のクロマキーColor データの状態確認
52	QPO	現在の Position データの状態確認
53	VHC	クロマキーの色キャンセル設定

**コマンド詳細****VBC**

名 称	Back Color
書 式	VBC:a1a2b1b2
機 能	バックカラー選択
パラメータ	a1a2 =                   バックカラーの種類 CB                       : COLOR BAR WH                       : WHITE YL                       : YELLOW CY                       : CYAN GR                       : GREEN MG                       : MAGENTA RD                       : RED BU                       : BLUE BL                       : BLACK
	b1b2 = 00~FF           : Back Color Gain データ(16 進数)

※3D モード時無効

**VBG**

名 称	Back Color Gradation
書 式	VBG:a[b1b2][c1c2]
機 能	バックカラーのグラデーション設定
パラメータ	a   = F                   : Back Color Gradation OFF N                   : Back Color Gradation ON
	b1b2 =                   グラデーション方向 H1                       : H 1 H2                       : H 2 H3                       : H 3 V1                       : V 1 V2                       : V 2 V3                       : V 3 D1                       : Diag 1 D2                       : Diag 2
	c1c2 = 00~FF           : Grade データ (16 進数)

※3D モード時無効

## VBM

名 称	Back Color Manual
書 式	VBM:a1a2b1b2c1c2
機 能	バックカラー(Custom1)の色合い、色の濃さの設定
パラメータ	a1a2 = 10～EB :バックカラーY データ(16進数) b1b2 = 00～FF :バックカラーPB データ(16進数) c1c2 = 00～FF :バックカラーPR データ(16進数)
備 考	BackM

※3D モード時無効

## VBW

名 称	Back Color Wash
書 式	VBW:a1a2b1b2c1c2
機 能	Wash カラー(Custom1)の色合い、色の濃さの設定
パラメータ	a1a2 = 10～EB :Wash カラーY データ(16進数) b1b2 = 00～FF :Wash カラーPB データ(16進数) c1c2 = 00～FF :Wash カラーPR データ(16進数)
備 考	Wash

※3D モード時無効

## VCC

名 称	Color Corrector
書 式	VCC: ab1b2c1c2
機 能	選択したソースの色合いの設定
パラメータ	a = A : Color Corrector A B : Color Corrector B T : Color Corrector A + Color Corrector B  b1b2 : Color Corrector PR データ = OF : OFF = 00~FF : PR データ(16 進数)  c1c2 = 00~FF : Color Corrector PB データ(16 進数)

※3D モード時無効

## VCG

名 称	Color Corrector Gain
書 式	VCG: ab1b2
機 能	選択したソースの色合いの濃さの設定
パラメータ	a = A : Color Corrector A B : Color Corrector B T : Color Corrector A + Color Corrector B  b1b2 = 00~FF : Color Corrector Gain データ(16 進数)

※3D モード時無効

## VCY

名 称	Color Corrector Y
書 式	VCY: ab1b2c1c2
機 能	選択したソースの色合いの輝度の設定
パラメータ	a = A : Color Corrector A B : Color Corrector B T : Color Corrector A + Color Corrector B  b1b2 = 00~FF : Color Corrector Y Setup データ(16 進数)  c1c2 = 00~FF : Color Corrector Y Gain データ(16 進数)

※3D モード時無効



## VDE

名 称	Digital Effect																										
書 式	VDE: ab1b2[c1[c2]][d1[d2]][e1[e2]]																										
機 能	選択したソースのデジタルエフェクト設定																										
パラメータ	a = A : Digital Effect A B : Digital Effect B																										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>b1b2=Effect 種類</th> <th>[c1[c2]]</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>MS: MOSAIC</td> <td>c1c2 = OF : MOSAIC OFF 00~1E : MOSAIC データ</td> </tr> <tr> <td>PN: PAINT</td> <td>c1 = F : PAINT OFF 0~7 : PAINT データ</td> </tr> <tr> <td>DF: DEFOCUS</td> <td>c1 = F : DEFOCUS OFF 0~7 : DEFOCUS データ</td> </tr> <tr> <td>NG: NEGA</td> <td>c1 = F : Y OFF N : Y ON d1 = F : C OFF N : C ON</td> </tr> <tr> <td>MN: MONO</td> <td>c1 = F : MONO OFF N : MONO ON</td> </tr> <tr> <td>SR: STROBE</td> <td>c1c2 = OF : STROBE OFF 00~3E : STROBE データ</td> </tr> <tr> <td>SL: STILL</td> <td>c1 = F : STILL OFF L : FIELD M : FRAME</td> </tr> <tr> <td>DC: DECAY</td> <td>c1c2 = OF : DECAY OFF 00~20 : DECAY データ</td> </tr> <tr> <td>MH: MOSAIC H MV: MOSAIC V MW: MOSAIC HV</td> <td>c1c2 = OF : MOSAIC OFF 00~1E : MOSAIC データ</td> </tr> <tr> <td>RH: MIRROR H RV: MIRROR V</td> <td>c1 = F : MIRROR OFF N : MIRROR ON</td> </tr> <tr> <td colspan="2">OF: Digital Effect OFF</td> </tr> <tr> <td colspan="2">ON: Digital Effect ON</td> </tr> </tbody> </table>	b1b2=Effect 種類	[c1[c2]]	MS: MOSAIC	c1c2 = OF : MOSAIC OFF 00~1E : MOSAIC データ	PN: PAINT	c1 = F : PAINT OFF 0~7 : PAINT データ	DF: DEFOCUS	c1 = F : DEFOCUS OFF 0~7 : DEFOCUS データ	NG: NEGA	c1 = F : Y OFF N : Y ON d1 = F : C OFF N : C ON	MN: MONO	c1 = F : MONO OFF N : MONO ON	SR: STROBE	c1c2 = OF : STROBE OFF 00~3E : STROBE データ	SL: STILL	c1 = F : STILL OFF L : FIELD M : FRAME	DC: DECAY	c1c2 = OF : DECAY OFF 00~20 : DECAY データ	MH: MOSAIC H MV: MOSAIC V MW: MOSAIC HV	c1c2 = OF : MOSAIC OFF 00~1E : MOSAIC データ	RH: MIRROR H RV: MIRROR V	c1 = F : MIRROR OFF N : MIRROR ON	OF: Digital Effect OFF		ON: Digital Effect ON	
	b1b2=Effect 種類	[c1[c2]]																									
	MS: MOSAIC	c1c2 = OF : MOSAIC OFF 00~1E : MOSAIC データ																									
	PN: PAINT	c1 = F : PAINT OFF 0~7 : PAINT データ																									
	DF: DEFOCUS	c1 = F : DEFOCUS OFF 0~7 : DEFOCUS データ																									
	NG: NEGA	c1 = F : Y OFF N : Y ON d1 = F : C OFF N : C ON																									
	MN: MONO	c1 = F : MONO OFF N : MONO ON																									
	SR: STROBE	c1c2 = OF : STROBE OFF 00~3E : STROBE データ																									
	SL: STILL	c1 = F : STILL OFF L : FIELD M : FRAME																									
	DC: DECAY	c1c2 = OF : DECAY OFF 00~20 : DECAY データ																									
	MH: MOSAIC H MV: MOSAIC V MW: MOSAIC HV	c1c2 = OF : MOSAIC OFF 00~1E : MOSAIC データ																									
	RH: MIRROR H RV: MIRROR V	c1 = F : MIRROR OFF N : MIRROR ON																									
	OF: Digital Effect OFF																										
ON: Digital Effect ON																											
備 考	※3D モード時無効 選択された ch を PVW を選択する。																										

## VDM

名 称	Digital Effect Multi
書 式	VDM:abcd1d2
機 能	選択したソースのデジタルエフェクトのマルチストロボ効果設定
パラメータ	<p>a = A : Digital Effect A  B : Digital Effect B</p> <p>b = F : Multi OFF Screen1 画面設定  1 : Multi 1 4 画面 (Ror@:c で設定)  2 : Multi 2 9 画面 (Ror@:c で設定)  3 : Multi 3 16 画面 (Ror@:c で設定)  ※b=Manual 時は、無効。(現状設定を維持)</p> <p>c = N : Once @の選択  R : Repeat R*の選択  M : Manual * 現状の Screen 設定を維持する。  ※b=F(MultiOff)時は、R.N 設定は意味無し</p> <p>d1d2 = 00~3E : マルチ動作のステップ間隔(16 進数)  c=M(Manual)の場合は、無効。  設定は x2. (0x3E の場合は、表示は 62*2=124  00 は、Manual 設定。</p>

※3D モード時無効

## VCP

名 称	Cross Point
書 式	VCP:ab[c1c2][d]
機 能	A バス、B バスに対するソースを選択
パラメータ	<p>a = バスの選択  A :バス A  B :バス B</p> <p>b = Source 選択  1~8 :Source 1~Source 8</p> <p>B :INT(Back Color)  C :INT(Color Bar)  M :INT(Memory)</p> <p>c1c2 = Source が INT(Memory)の場合、ページを指定  1-x :ページ番号(10進数)  x: 『「SETUP」-「MEMORY」-「INT V」で  設定された値』  480i 時、576i 時 最大 30  720P 時 最大 14, 1080i 時 最大 06</p> <p>d = SETUP 内の Memory 項目に依存。  Source が INT(Memory)の場合、再生方法を指定  1 :Field (選択したページが Still の場合)  :Repeat (選択したページが Movie の場合)  2 :Frame (選択したページが Still の場合)  :Once (選択したページが Movie の場合)</p>

※3D モード時無効

## VFD

名 称	Fade
書 式	VFD:abcd
機 能	フェード動作のモード選択
パラメータ	a =            Fade 種類 W            :FADE WHITE L            :FADE BLACK U            :FADE BLUE  b = X        Video(データは無視されるので任意)  c = X        Title(データは無視されるので任意)  d =            Audio A            :FADE AUDIO ON F            :FADE AUDIO OFF

※3D モード時無効

## VFA

名 称	Fade Auto
書 式	VFA:a1a2a3
機 能	オートフェードの時間を設定実行
パラメータ	a1a2a3 = 000~999 :Auto Fade Speed Data(10 進数) フレーム数

※3D モード時無効

## VFM

名 称	Fade Manual
書 式	VFM:a1a2
機 能	映像のフェードレベル設定
パラメータ	a1a2 = 00~FF :Fade Control データ(16 進数)

※3D モード時無効

## VWP

名 称	Wipe Pattern								
書 式	VWP:a1a2b1b2c								
機 能	ワイプパターン選択								
パラメータ	a1a2 = 00~26      Wipe No.(10進数)								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>b1b2=Effect 種類</th> <th>c</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ZM:Paint</td> <td>c = F      AB PAINT OFF 0-7      AB PAINT レベル (MENU 値)</td> </tr> <tr> <td>SC:Nega</td> <td>c = F      AB NEGA YCOFF 1,2      AB NEGA YCON</td> </tr> <tr> <td>MP:Mono</td> <td>c = F      AB MONO OFF 1~6      AB MONO ON</td> </tr> </tbody> </table>	b1b2=Effect 種類	c	ZM:Paint	c = F      AB PAINT OFF 0-7      AB PAINT レベル (MENU 値)	SC:Nega	c = F      AB NEGA YCOFF 1,2      AB NEGA YCON	MP:Mono	c = F      AB MONO OFF 1~6      AB MONO ON
	b1b2=Effect 種類	c							
	ZM:Paint	c = F      AB PAINT OFF 0-7      AB PAINT レベル (MENU 値)							
SC:Nega	c = F      AB NEGA YCOFF 1,2      AB NEGA YCON								
MP:Mono	c = F      AB MONO OFF 1~6      AB MONO ON								
備考	Effect 設定は保存。 VIDEO EFFECT LED を点灯させて設定を有効にさせる。								

※3D モード時無効

## VWN

名 称	Wipe Number
書 式	VWN:a1a2a3a4
機 能	ワイプナンバー直接設定
パラメータ	a1a2a3a4 = :Wipe ナンバー(10 進数) 0000~9999

※3D モード時無効

## VWD

名 称	Wipe Direction
書 式	VWD:ab
機 能	ワイプ方向選択
パラメータ	a = N :Reverse ON
	F :Reverse OFF
	X :Reverse don't care
	b = N :One-Way ON
	F :One-Way OFF
	X :One-Way don't care

※3D モード時無効

## VWB

名 称	Wipe Border
書 式	VWB:a1a2b1b2c1c2
機 能	ワイプエッジ選択
パラメータ	a1a2 = S1 :SOFT S2 :SOFT B1 :BORDER B2 :BORDER SB :SOFT BORDER OF :HARD WIPE
	b1b2 = 01~FF :BORDER WIDTH (16 進数)
	c1c2 =WH :WHITE YL :YELLOW CY :CYAN GR :GREEN MG :MAGENTA RD :RED BU :BLUE BL :BLACK C1 :Custom1 C2 :Custom2

※3D モード時無効

## VWS

名 称	Wipe Aspect
書 式	VWS:ab1b2
機 能	スクエアワイプパターンの縦横比設定
パラメータ	a = N :Aspect ON F :Aspect OFF
	b1b2 = 00~FF :アスペクトデータ(16 進数)

※3D モード時無効

## VWX

名 称	Wipe Effect
書 式	VWX:abcd1d2
機 能	Transition の Effect 設定
パラメータ	a = F : OFF S : Shadow T : Trail
	b = X : don't care
	c = 0 : Self 1 : Self Spark 2 : BorderMatte 3 : BorderMatte Spark ※Trail の時のみ有効
	d1d2 = : Time 設定 (10 進数) 01~32 ※Trail の時のみ有効

※3D モード時無効

## VML

名 称	Mix Audio Level
書 式	VML:a
機 能	ミックス、ワイプなどのオーディオリンクの設定 Audio Follow On/Off 制御
パラメータ	a = N : Audio Link ON F : Audio Link OFF

※3D モード時無効

## VMA

名 称	Mix Auto Take
書 式	VMA:a1a2a3
機 能	オートテイクスピードの設定実行
パラメータ	a1a2a3 = : オートテイクスピードのデータ(10 進数) 000~999 LCD 表示が変わる。 ※オートテイク実行中は、時間設定無効。

※3D モード時無効



**VMM**

名 称	ミックスレベルの設定
書 式	VMM:a1a2
機 能	Wipe/Mix レバーの位置データ設定
パラメータ	a1a2 = 00~FF :Wipe Mix レバーの A/D データ (16 進数)

※3D モード時無効

**VMP**

名 称	Mix/Positioner
書 式	VMP:a1a2b1b2c1c2d1d2d3
機 能	WIPE/MIX レバーとポジショナーの位置データ設定
パラメータ	a1a2 = 00~FF :Wipe Mix レバーデータ (16 進数)
	b1b2 = 00~FF :Positioner Y データ(16 進数)
	c1c2 = 00~FF :Positioner X データ(16 進数)
	d1d2d3 = 000~3FF :Z データ (16 進数)

※3D モード時無効

## VMW

名 称	Memory Write
書 式	VMW:a1a2b1b2
機 能	Prog 出力の映像をメモリ書き込む コマンドを処理すると同時に書き込みスタート
パラメータ	<p>a1a2 = 01～x</p> <p>: 書き込み開始メモリ番号(10進数) x: 『「SETUP」-「MEMORY」-「INT V」で 設定された値』 480i 時、576i 時 最大 30 720P 時 最大 14, 1080i 時 最大 06</p>
	<p>b1b2 = 01～y</p> <p>: 書き込むフレーム数。 Still の場合は 01 を Movie の場合は 02 以上を 選択すること (10進数) y: 『「SETUP」-「MEMORY」-「INT V」で 設定された値』 - a1a2</p>

※3D モード時無効

## VPS

名 称	Positioner
書 式	VPS:ab1b2c1c2d1d2d3
機 能	ポジショナーの Hold オンオフと、位置データ設定
パラメータ	a = N : Hold OFF L : Hold ON
	b1b2 = 00~FF : Positioner Y のデータ(16 進数)
	c1c2 = 00~FF : Positioner X のデータ(16 進数)
	d1d2d3 = 000~3FF : Z のデータ (16 進数)

※3D モード時無効

## VPC

名 称	Positioner Center
書 式	VPC:a
機 能	ポジショナーのセンターオンオフ設定
パラメータ	a = N : Center ON F : Center OFF
備 考	

※3D モード時無効

## VSB

名 称	Scene Graber
書 式	VSB:a
機 能	シーングラブのオンオフ設定
パラメータ	a = N : Scene Grab ON F : Scene Grab OFF

※3D モード時無効

## VSD

名 称	Super Impose Data
書 式	VSD:a1a2b1b2
機 能	DSK(スライスレベル)におけるキーレベル設定
パラメータ	a = 00~FF : Key Level (16 進数)
	b = 00~FF : 任意のデータ (Don't Care)

※3D モード時無効

## VAS

名 称	All Stop
書 式	VAS
機 能	オートテイク、オートフェード、プログラムメモリーの実行設定 実行を一時停止/再開させる(トグル動作)
パラメータ	無し

※3D モード時無効

## VPG

名 称	Program
書 式	VPG: ab1b2
機 能	99 組のイベントメモリの実行/登録
パラメータ	a = E : Execute M : Memory (No.1~99) ※上記以外が来た場合は無視する(動作しない)
	b1b2 = 00~99 : Program No. (10 進数) ※99 の場合 Program 実行モードを解除する

※3D モード時無効

## VEA

名 称	Video Effect Action
書 式	VEE: ab1b2c
機 能	Video Effect 効果の ON/OFF 設定
パラメータ	a = A : A バス B : B バス
	b1b2 = 効果の種類 ST : STILL SB : STROBE VE : VIDEO EFFECTS CE : COLOR EFFECTS
	c = N : ON F : OFF

※3D モード時無効

## VKS

名 称	Key Slice、Slope
書 式	VKS:a1a2b
機 能	KEY の Slice、Slope 設定
パラメータ	a1a2 = 00~FF :Key の Slice(16 進数)
	b = 0~F :Key の Slope(16 進数)
備 考	

※3D モード時無効

## VKL

名 称	Key Level
書 式	VKL:a1a2
機 能	KEY の Key Level 設定
パラメータ	a1a2 = 00~FF :Key Level(16 進数)
備 考	

※3D モード時無効

## VKC

名 称	KEY Crop
書 式	VKC:a1a2a3b1b2b3c1c2c3c4d1d2d3d4
機 能	Key Crop 設定
パラメータ	a1a2a3 = :Top の設定値(10 進数) 480i: ただし TOP と Bottom の値が交差しないように設定 000-243 する 576i: 000-288 720p: 000-720 1080i: 000-540
	b1b2b3 = :Bottom の設定値(10 進数) 480i: ただし TOP と Bottom の値が交差しないように設定 000-243 する 576i: 000-288 720p: 000-720 1080i: 000-540
	c1c2c3c4 = :Left の設定値(10 進数) 480i: ただし Right と Left の値が交差しないように設定する 0000-0720 576i: 0000-0720 720p: 0000-1280 1080i: 0000-1920
	d1d2d3d4 = :Right の設定値(10 進数) 480i: ただし Right と Left の値が交差しないように設定する 0000-0720 576i: 0000-0720 720p: 0000-1280 1080i: 0000-1920

※3D モード時無効

## VKX

名 称	Key Effect
書 式	VKX:abcd1d2
機 能	Key の Effect 設定
パラメータ	a = F : OFF S : Shadow T : Trail
	b = X : Don't care
	c = 0 : Self 1 : Self Spark 2 : BorderMatte 3 : BorderMatte Spark ※Trail の時のみ有効
	d1d2 = : Time 設定 01~32 ※Trail の時のみ有効

※3D モード時無効

## VKR

名 称	Chroma Key Color
書 式	VKR:a1a2b1b2c1c2d
機 能	Chroma Key の色の RGB 設定
パラメータ	a1a2 = 00~FF : R 要素 (16 進数)
	b1b2 = 00~FF : G 要素 (16 進数)
	c1c2 = 00~FF : B 要素 (16 進数)
	d = 1~3 : 設定する色の選択ナンバー
備 考	

※3D モード時無効

## VDR

名 称	DSK Source
書 式	VDR:abc1c2de
機 能	DSKSource への書き込み/プレビュー設定
パラメータ	<p>Key 選択</p> <p>a =</p> <p>T : Title</p> <p>S : SDI1</p> <p>U : SDI2</p> <p>W : SDI3</p> <p>X : SDI4</p> <p>H : HDMI1(HD 時)</p> <p>I : HDMI2(HD 時)</p> <p>V : VIDEO1(SD 時)</p> <p>Y : VIDEO2(SD 時)</p> <p>D : DVI-I</p>
	<p>Fill 選択</p> <p>b =</p> <p>T : Title</p> <p>B : Border Matte</p> <p>S : SDI1</p> <p>U : SDI2</p> <p>W : SDI3</p> <p>X : SDI4</p> <p>H : HDMI1(HD 時)</p> <p>I : HDMI2(HD 時)</p> <p>V : VIDEO1(SD 時)</p> <p>Y : VIDEO2(SD 時)</p> <p>D : DVI-I</p>
	<p>:メモリーページ選択 (10進数)</p> <p>x:『「SETUP」-「MEMORY」-「INT V」で 設定された値』</p> <p>c1c2 = 01~x</p> <p>480i 時、576i 時 最大 30</p> <p>720P 時 最大 14, 1080i 時 最大 06</p>
	<p>d=X don't care</p> <p>※AG-HMX100 では、ページは分割しない</p> <p>e = W : Write</p> <p>P : Preview</p>
備 考	

※3D モード時無効



## VDI

名 称	DSK ON/OFF
書 式	VDI:abcd1d2
機 能	DSK ON/OFF 設定
パラメータ	a = F            ME Trig 設定 N            :OFF :ON
	b = F            Slide In 設定 R            :To Right L            :To Left T            :To Top B            :To Bottom
	b = F            Slide Out 設定 R            :To Right L            :To Left T            :To Top B            :To Bottom
	d = 02~64        :スピード設定(10進数) ただし実際の設定は2毎に有効

※3D モード時無効

## VDK

名 称	DSK
書 式	VDK
機 能	DSK 実行
パラメータ	なし
備 考	

※3D モード時無効

## VDX

名 称	DSK Effect
書 式	VDX:abcd1d2
機 能	DSK の Effect 設定
パラメータ	a = F : OFF S : Shadow T : Trail
	b = X : don't care
	c = 0 : Self 1 : Self Spark 2 : Border Matte 3 : Border Matte Spark ※Trail の時のみ有効
	d1d2 = : Time 設定 (10 進数) 01~32 ※Trail の時のみ有効

※3D モード時無効

## VDA

名 称	DSK Effect Action
書 式	VDA:a
機 能	DSK Effect 効果の ON/OFF 設定
パラメータ	a = N : ON F : OFF

※3D モード時無効

## VDS

名 称	DSK Key Slice,Slope
書 式	VDS:a1a2b
機 能	DSK の Slice,Slope 設定
パラメータ	a1a2 = 00~FF : Slice 設定 (16 進数)
	b = 0~F : Slope 設定 (16 進数)
備 考	

※3D モード時無効

## VDL

名 称	DSK KeyLevel
書 式	VDL:a1a2
機 能	DSK の Key Level 設定
パラメータ	a1a2 = 00~FF : Key Level (16 進数 )

※3D モード時無効

## AFD

名 称	Fade
書 式	AFD:ab1b2
機 能	オーディオのフェードレベルを設定

パラメータ	a = 1~8 A B	SETUP の[Audio Fader]->[Source]設定によつて設定対象が異なる <ul style="list-style-type: none"> <li>•CP Pair <ul style="list-style-type: none"> <li>1~8 :ソース 1~8 の LRch</li> <li>A :A バスに選択されているソースの LRch</li> <li>B :B バスに選択されているソースの LRch</li> </ul> </li> <li>•Bus Sepa <ul style="list-style-type: none"> <li>1 :A/Prog バスの Lch</li> <li>2 :A/Prog バスの Rch</li> <li>3 :B/Preset バスの Lch</li> <li>4 :B/Preset バスの Rch</li> <li>5~8, A, B :機能しない</li> </ul> </li> <li>•12 Pair <ul style="list-style-type: none"> <li>1 :ソース 1 の LRch</li> <li>2 :ソース 2 の LRch</li> <li>3~8, A, B :機能しない</li> </ul> </li> <li>•12 Sepa <ul style="list-style-type: none"> <li>1 :ソース 1 の Lch</li> <li>2 :ソース 1 の Rch</li> <li>3 :ソース 2 の Lch</li> <li>4 :ソース 2 の Rch</li> <li>5~8, A, B :機能しない</li> </ul> </li> </ul>
	C D E F  M H	SETUP の[Audio Fader]->[AUX/MIC]設定によつて設定対象が異なる <ul style="list-style-type: none"> <li>•Pair <ul style="list-style-type: none"> <li>C :AUX の LRch</li> <li>D :MIC の LRch</li> <li>E,F :機能しない</li> </ul> </li> <li>•Sepa <ul style="list-style-type: none"> <li>C :AUX の Lch</li> <li>D :AUX の Rch</li> <li>E :MIC の Lch</li> <li>F :MIC の Rch</li> </ul> </li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>M : Master</li> <li>H : Head Phones</li> </ul>
	b1b2 = 00~FF	:Audio レベルデータ(16 進数)

※3D モード時無効

## AEA

名 称	Audio Effect Action
書 式	AEA:a
機 能	Audio Effect 効果の ON/OFF 設定
パラメータ	a = N : ON F : OFF

※3D モード時無効

## VSL

名 称	Video Select
書 式	VSL:ab1b2c
機 能	Video 入力信号の種別選択
パラメータ	a = 1~8 :設定するクロスポイント
	b1b2 = V1 :コンポジット V4 :SDI V5 :HDMI V6 :DVI-I
	c = 1~4 :入力信号選択 SDI:1-4 コンポジット:1-2 HDMI:1-2 DVI-I:1

※3D モード時無効

## ASL

名 称	Audio Select
書 式	ASL:ab1b2c
機 能	Audio 入力信号の種別選択
パラメータ	a = 1~8 :設定するクロスポイント
	b1b2 = AN :ANALOG SD :SDI HD :HDMI
	c = 1~4 :入力信号選択 SDI:1-4 HDMI:1-2 ANALOG:1-4

※3D モード時無効

## ZLP

名 称	LCD Power
書 式	ZLP:a
機 能	LCD スクリーンセーバ機能設定
パラメータ	a = F :OFF 1 :10 分 2 :20 分 3 :30 分 4 :40 分 5 :50 分 6 :60 分

※3D モード時無効

## QLE

名 称	Lever Status
書 式	QLE
機 能	現在のレバー位置の状態確認
応 答	QLE:data          レバーの状態を 00~FF で応答 (16 進数)

※3D モード時無効

## QAM

名 称	Audio Meter
書 式	QAM
機 能	現在の Audio メーターのデータの状態確認
応 答	QAM:                  data1:AudioMeterL データ 00~0x11 で応答 data1data2          data2:AudioMeterR データ 00~0x11 で応答

※3D モード時無効

## QCL

名 称	Color Status
書 式	QCL
機 能	現在のクロマキーColor データの状態確認
応 答	QCL: data1: Red データ 00~FF data1 data2 data3 data2: Green データ 00~FF data3: Blue データ 00~FF で応答 (16 進数)

※3D モード時無効

## QPO

名 称	Position Status
書 式	QPO
機 能	現在の Position データの状態確認
応 答	QPO: data1: X データ 00~FF data1 data2 data3 data2: Y データ 00~FF data3: Z データ 000~3FF で応答 (16 進数)

※3D モード時無効

## VHC

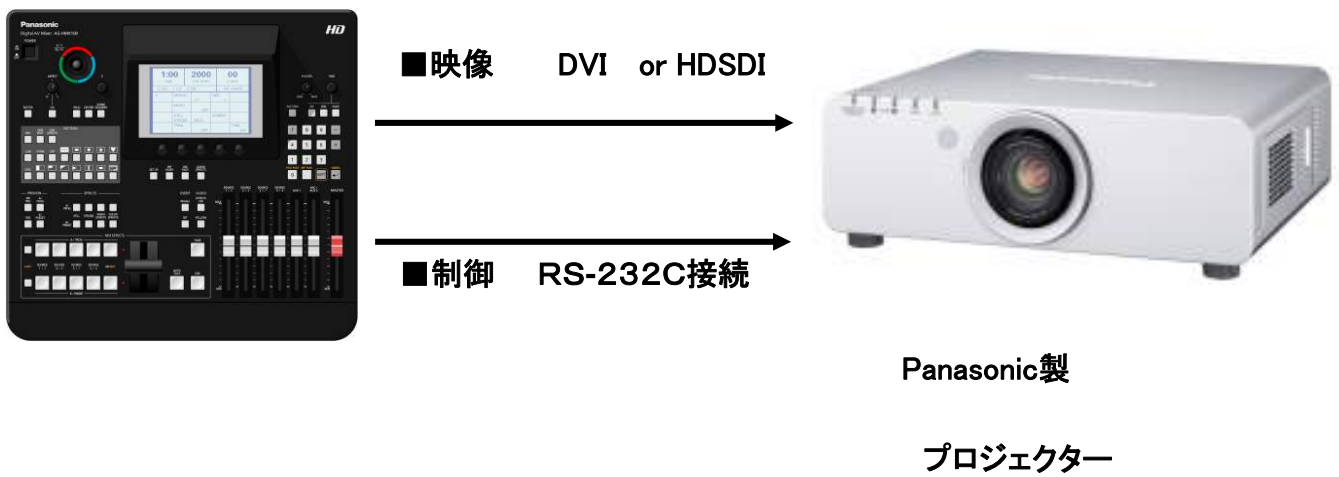
名 称	Chroma Key Cancel
書 式	VHC: a
機 能	Chroma Key の色キャンセル設定
パラメータ	a = 1~3 キャンセルする色番号
備 考	

※3D モード時無効



## 2. プロジェクター制御

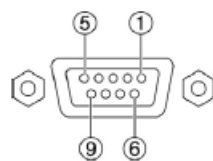
### 接続イメージ図



## 通信条件

### <ピン配列と信号名>

#### ●シリアル入力端子



D-Sub 9P・メス型

ピン番号	信号名	内容
1	—	NC
2	TXD	送信データ
3	RXD	受信データ
4	—	内部で接続されています
5	GND	グラウンド
6	—	NC
7	CTS	内部で接続されています
8	RTS	
9	—	NC

AG-HMX100 からプロジェクターを制御する場合、DCE⇔DCE 接続となる為、クロスケーブル (オス型⇔オス型)を使用する。

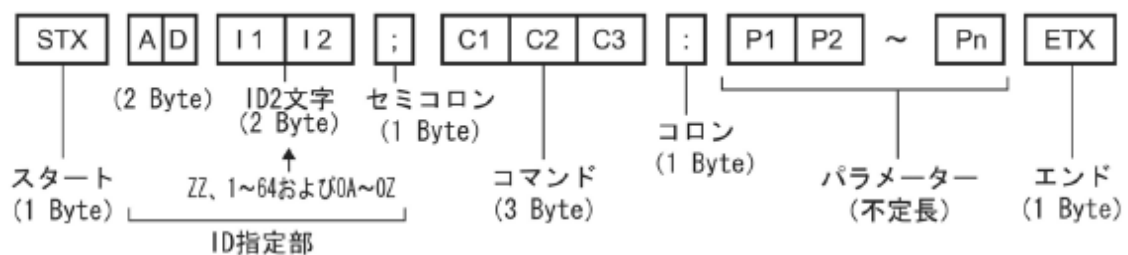
AV ミキサーから、プロジェクターの電源とシャッターを RS-232C 経由で制御する。  
AV ミキサーは HD-SDI 出力と DVI-D 出力を持ち、HDTV フォーマットで出力する。

#### 工場出荷時の設定

信号レベル	RS-232C準拠
同期方式	調歩同期
ボーレート	9600 bps
パリティ	なし
キャラクター長	8 ビット
ストップビット	1 ビット
Xパラメーター	なし
Yパラメーター	なし

## 基本フォーマット

パソコンからの伝送は STX で開始され、続いて ID、コマンド、パラメーター、最後に ETX の順に送信します。パラメーターは制御内容の必要に応じて付加してください。



- ・ランプ点灯開始時、約 10 秒～60 秒間はコマンドを送受信できないので、10 秒～60 秒経過後に送受信する。
- ・複数のコマンドを送信する場合は、必ずプロジェクターからの応答を受け取ってから 0.5 秒以上経過後に、次のコマンドを送信する。
- ・プロジェクター内部の処理により、応答までに時間がかかる場合がある。コマンドの応答までのタイムアウトは、10 秒以上に設定する。パラメーターを必要としないコマンドを送信する場合は、コロン(:)は必要ありません。
- ・ID は、「ZZ」で送信する。(HMX100 は、ID=ZZ のみ)

**コマンド一覧**

コマンド	機能
PON	スタンバイ電源 ON
POF	スタンバイ電源 OFF
OSH	シャッター機能制御
QPW	スタンバイ電源の状態問い合わせ
WSH	シャッター機能の状態問い合わせ

**コマンド詳細****PON**

名 称	スタンバイ電源 ON
書 式	PON
機 能	スタンバイ電源を ON する
応 答	PON

**POF**

名 称	スタンバイ電源 OFF
書 式	POF
機 能	スタンバイ電源を OFF する
応 答	POF

## OSH

名 称	シャッター機能	
書 式	OSH:a a=0:オフ 1:オン	
機 能	シャッター機能を制御する	
応 答	OSH:0	オフ
	OSH:1	オン

## QPW

名 称	スタンバイ電源の状態問い合わせ	
書 式	QPW	
機 能	スタンバイ電源の状態問い合わせ	
応 答	001	オン
	000	オフ

## QSH

名 称	シャッター機能の状態問い合わせ	
書 式	QSH	
機 能	シャッター機能の状態問い合わせ	
応 答	1	オン
	0	オフ