



 **TAC SYSTEM**  
Copyright (C) All Rights Reserved, TACSYSTEM

この製品の日本に於けるライセンスは、タックシステム株式会社が  
保有しています。  
タックシステム株式会社の承諾無しに当マニュアルのコピー、再構成を  
禁じます。

**TAC SYSTEM INC.**  
**TAC 管理番号 : T1-10081**

# 目次



## イントロダクション

ようこそ	2
ケーブルの種類と距離のルール	2
アクセス許可	3
ポートの指定	4
付属品	5
付属品(オプション)	7

## インストール

ロケーション	8
ポート接続	9
コンピューター接続：ビデオ	9
コンピューター接続：USB	9
コンピューター接続：データリンク	9
スイッチ接続：コンピューターリンク	10
スイッチ接続：ユーザーコンソールリンク	10
スイッチ接続：ネットワークリンク	11
スイッチ接続：オプションポート	11
スイッチ接続：電源	12
コンソール接続：ビデオ	13
コンソール接続：USB	13
コンソール接続：オーディオ	14
コンソール接続：データリンク	14
コンソール接続：オプションポート	14
コンソール接続：電源	15

## 設定

DDXマトリックスへのアクセス	16
DDXマトリックスの使用	17
ダッシュボードページ	17

新しいインストールを作成するためのクイックガイド	18
操作(コントロールページ)	19
設定	20
設定>コンソール	24
設定>コンソール>レシーバー	27
設定>コンピューター	28
設定>コンピューター>トランスミッター	30
ポートの再割り当て	31
ユーザページ	32
メンテナンスページ	33
メンテナンス>診断	33
メンテナンス>システム操作	34
メンテナンス>設定	35
リセットとリカバリ	36

## オペレーション

OSDの表示	37
ヴァーチャルコントロールパネル(VCP)でのVGAインプット調整	38
USB環境	38
オーディオの使用	39
表示	40

## 詳細

サポート	42
付録1-リンクケーブル干渉からの保護	43
付録2-基本的な拡張機能—インストールのためのファームウェアのアップグレード	44
付録3-ソースライセンス	44
保証と安全に関する情報	49
無線周波数エネルギー	50

## インデックス

INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER INFORMATION

INDEX

# イントロダクション

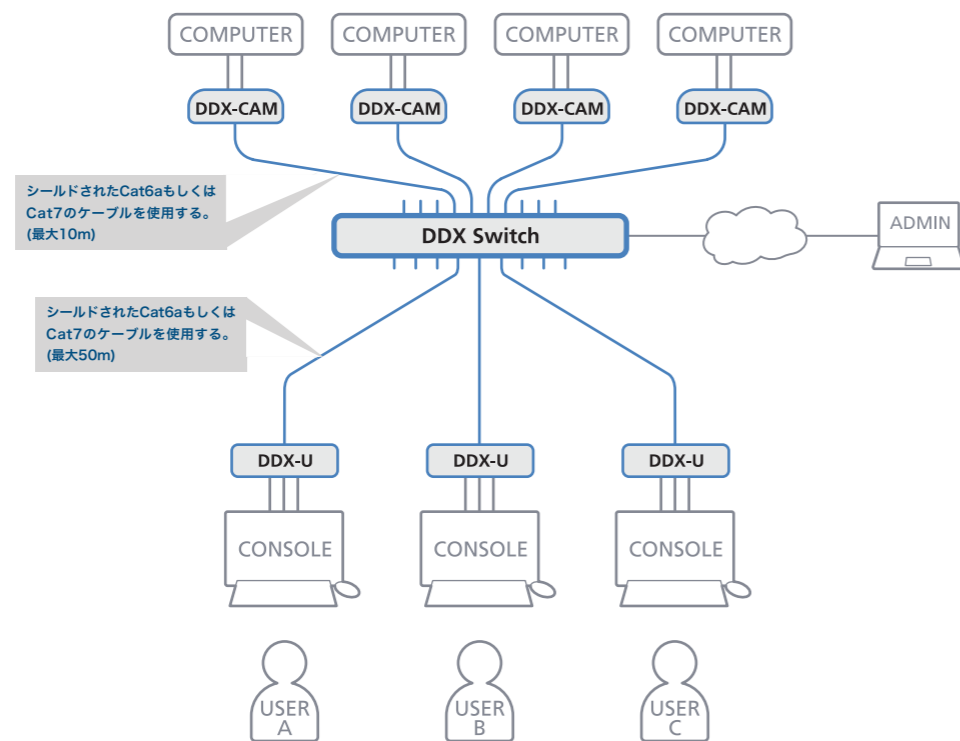
## ようこそ

AdderView DDX system をお選びいただき、ありがとうございます。  
この適応システムにより、複数のユーザー間で多数のホストコンピューターを簡単かつ柔軟に共有できます。

すべてのコンピューターは、そのUSBおよびビデオポートを介してDDX-USRモジュールにリンクされます。(コンソールを形成するため)

コンピューターとコンソールは、CAT6aまたはCAT7ケーブルを介してS/FTP, S/STP, またはPiMFシールド(詳細は付録1を参照)を介して中央のDDXスイッチにリンクされます。

各ユーザーは、管理者によって付与された権限に従って、必要なコンピューターにすばやくアクセスできます。



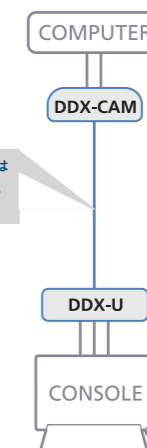
DDXスイッチにはDDXマトリックスが不可欠です。DDXマトリックスは、ブラウザベースの設定および管理ツールで、1人以上(1人または複数)のリモート管理ユーザーが操作のすべての側面を監視および管理できるようにします。

必要に応じて、コンピューターとコンソールを個別に接続して、切り替えなしでDDXエクステンダーのプロパティを利用できます。

**IMPORTANT: Always ensure you are using shielded cables.**

シールドされたCat6aもしくはCat7のケーブルを使用する。(最大50m)

シールドされたCat6aもしくはCat7のケーブルを使用する。(最大50m)



### ケーブルの種類と距離のルール

- ケーブルのシールドが必要です。DDXシステムの使用に最適なケーブルはS/FTP, S/STP, またはPiMFです。
- 推奨されるケーブル(シールドされたCAT6aまたはCAT7ケーブル)の使用で、最長50mの延長距離が動作保証されています。
- この製品では、CAT5またはCAT5eケーブルを使用しないでください。
- 追加のケーブルカップリングごとに全体のケーブル長を5m減らす必要があります。
- すべてのパッチケーブルは可能な限り短くし、2m以下にする必要があります。
- AdderシールドCAT7ケーブルを最大限に使用することをお勧めします。



INSTALLATION

CONFIGURATION






OPERATION

FURTHER INFORMATION

INDEX

## アクセス許可

DDXスイッチは、階層的なアクセス許可のシステムを使用して、多数のコンソールと複数のコンピューターを仲介します。各コンソールには、各コンピューターへの最大4種類のアクセス許可の使用が許可されます。4つのアクセス許可と、他のコンソールユーザーへの影響は次のとおりです。

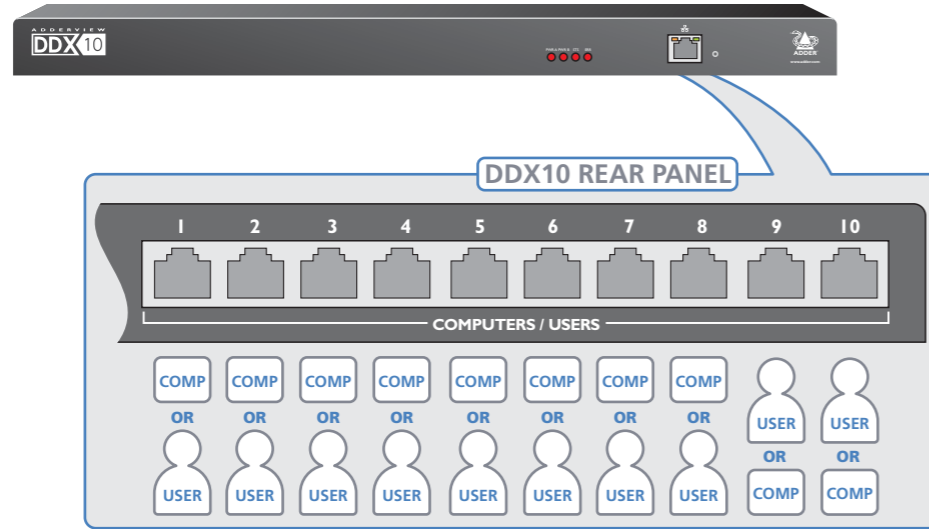
			
			
<b>VIEW ONLY</b> (表示のみのモード)	<b>SHARED ACCESS</b> (共有アクセスモード)	<b>EXCLUSIVE</b> (独占モード)	<b>PRIVATE</b> (個人モード)
選択したコンピューターの出力を表示できますが、制御できません。	選択したコンピューターの出力を表示および制御できます。	選択したコンピューターの出力を表示および制御できます。	選択したコンピューターの出力を表示および制御できます。
一度選択すると、他のコンソールは同じコンピューターに対してVIEW ONLY、SHARED ACCESS、またはEXCLUSIVEを同時に使用できます。	選択すると、他のコンソールは、同じコンピューターに対して、同時に表示のみまたはシェアリングされたアクセスを使用できます。	選択すると、他のコンソールは、同時に表示のみを使用できます。	選択すると、他のすべてのコンソールは、同じコンピューターから完全にロックアウトされます。

注：ここに表示される設定の権限は、左から右へと増加していきます。



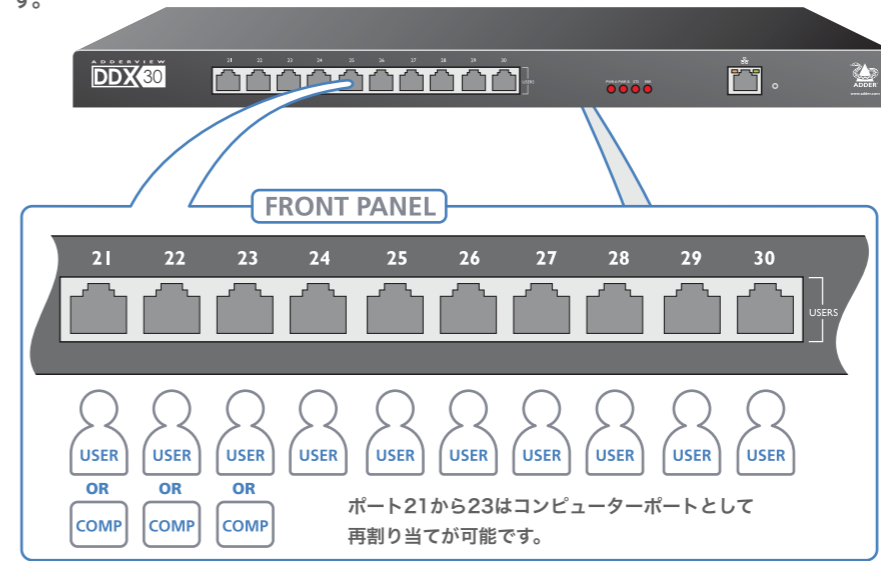
### ポートの指定 - DDX10

デフォルトでは、DDXスイッチは、リアパネルに8つのコンピューターポート(1~8)と2つのユーザーコンソールポート(9~10)を備えており、これらの指定は固定されていません。インストールでより多くのコンソールが必要な場合は、これらの標準ポートの割り当てを適切に変更できます。

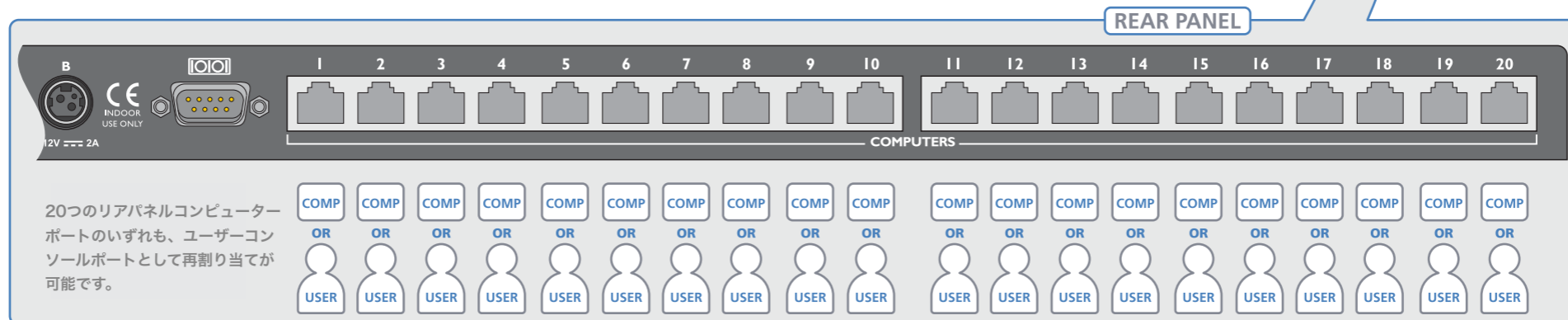


### ポートの指定 - DDX30

デフォルトでは、DDXスイッチは、フロントパネルに10つのユーザーコンソールポート、リアパネルに20つのコンピューターポートを備えていますが、これらの指定は固定されていません。インストールでより多くのコンピューターが必要な場合、またはより多くのユーザーコンソールが必要な場合は、これらの標準ポートの割り当てを適切に変更できます。



\*詳細はポートの再割り当て (P31) をご覧ください



INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

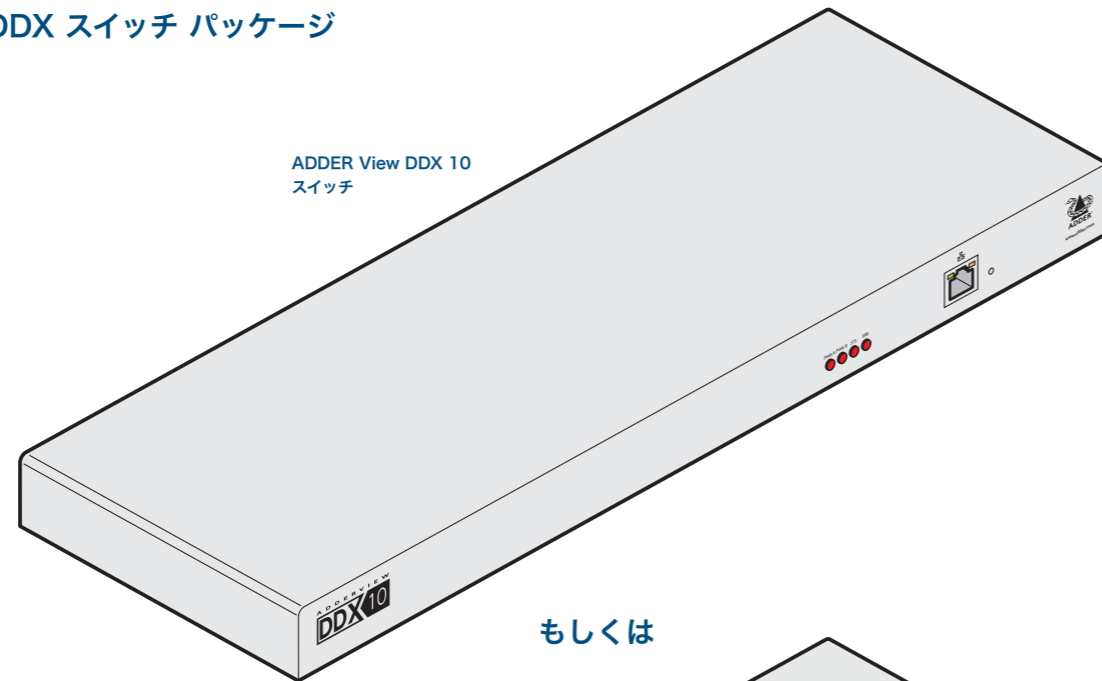
FURTHER INFORMATION

INDEX

付属品

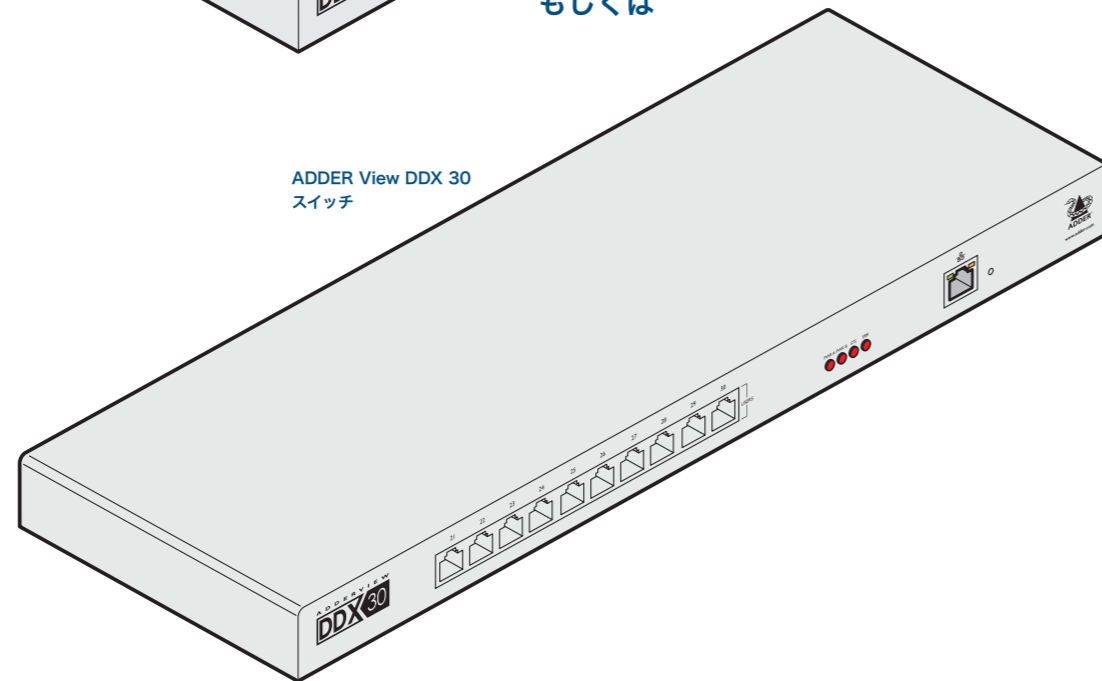


DDX スイッチ パッケージ

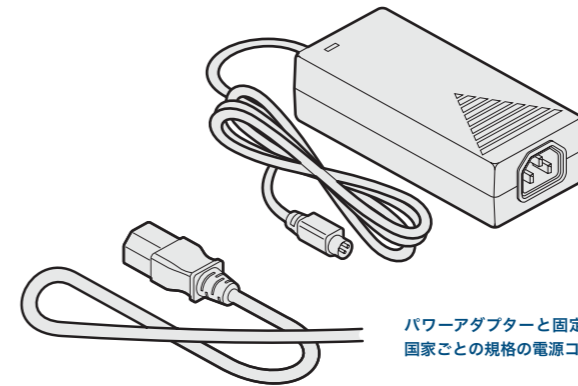


ADDER View DDX 10  
スイッチ

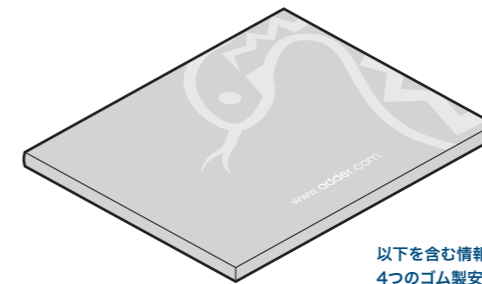
もしくは



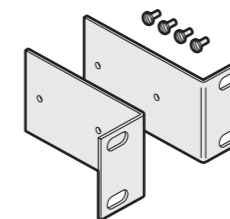
ADDER View DDX 30  
スイッチ



パワーアダプターと固定式コネクタ、  
国家ごとの規格の電源コード



以下を含む情報ウォレット：  
4つのゴム製安全脚



19インチラックマウント  
ブラケットと4本のネジ

INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

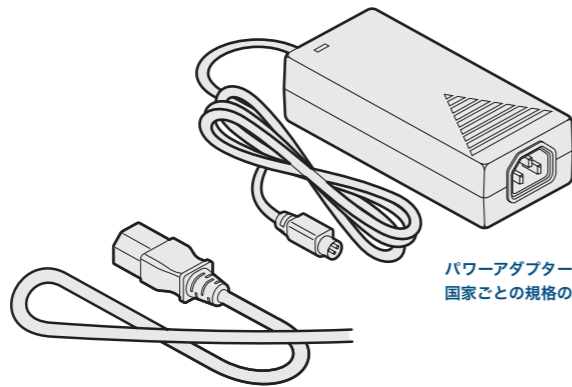
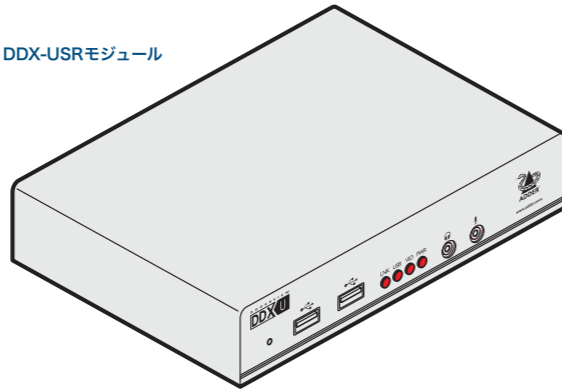
FURTHER  
INFORMATION

INDEX

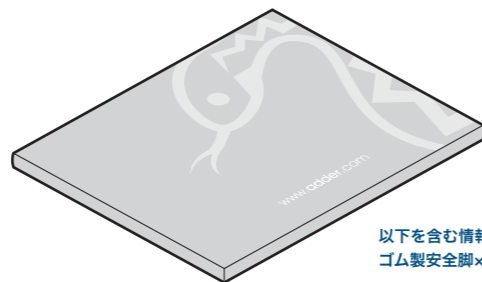
5

## DDX-USR パッケージ

DDX-USRモジュール



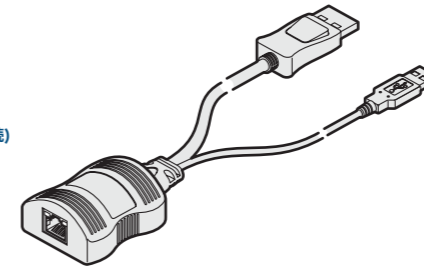
パワーアダプターと固定式コネクタ、  
国家ごとの規格の電源コード



以下を含む情報ウォレット：  
ゴム製安全脚×4

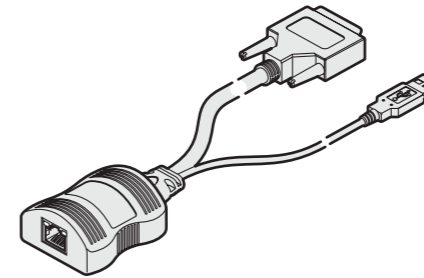
## DDX-CAM ディスプレイ ポート オプション

DDX-camモジュール  
(USBとディスプレイポート接続)  
Part number: DDX-CAM-DP



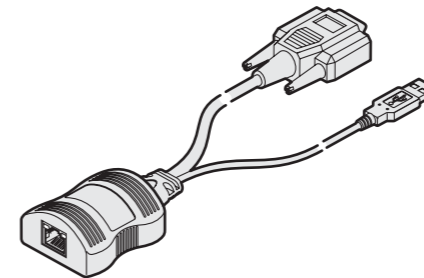
## DDX-CAM DVI オプション

DDX-camモジュール  
(USBとDVI-D接続)  
Part number: DDX-CAM-DVI



## DDX-CAMVGA オプション

DDX-camモジュール  
(USBとVGA接続)  
Part number: DDX-CAM-VGA



INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER  
INFORMATION

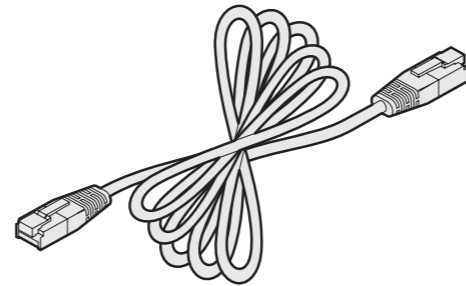
INDEX

6

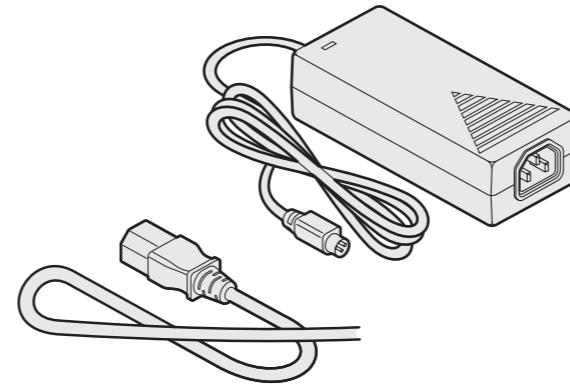
付属品 (オプション)



USB ケーブル 2m  
(タイプAからB)  
Part number:VSC24



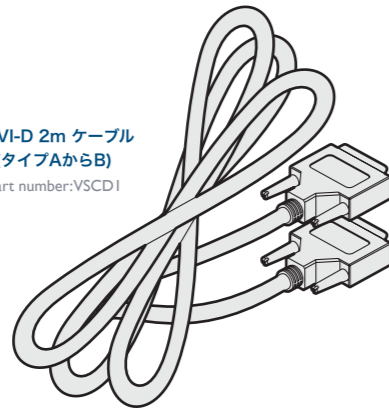
CAT7 シールド ケーブル  
3m  
Part number:VSCAT7-3M  
10m  
Part number:VSCAT7-10M  
30m  
Part number:VSCAT7-30M  
50m  
Part number:VSCAT7-50M



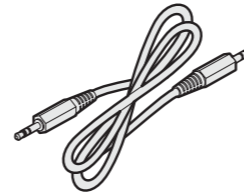
DDX-USRモジュールのロックコネクタ付きの  
交換用電源アダプタ

Part number: PSU-IEC-12VDC-1.5A

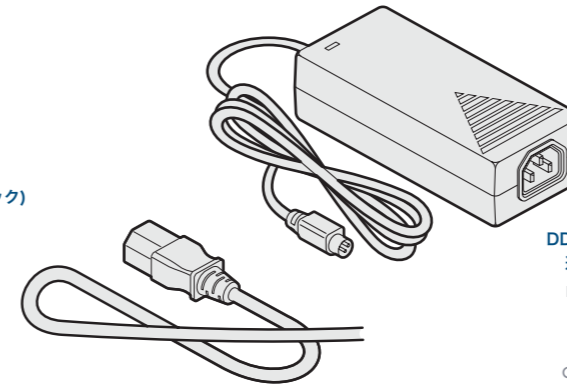
- 各国基準の電源コード
- CAB-IEC-AUS (Australia)
  - CAB-IEC-EURO (Central Europe)
  - CAB-IEC-UK (United Kingdom)
  - CAB-IEC-USA (United States)
  - CAB-IEC-JAPAN (Japan)



DVI-D 2m ケーブル  
(タイプAからB)  
Part number:VSCD1



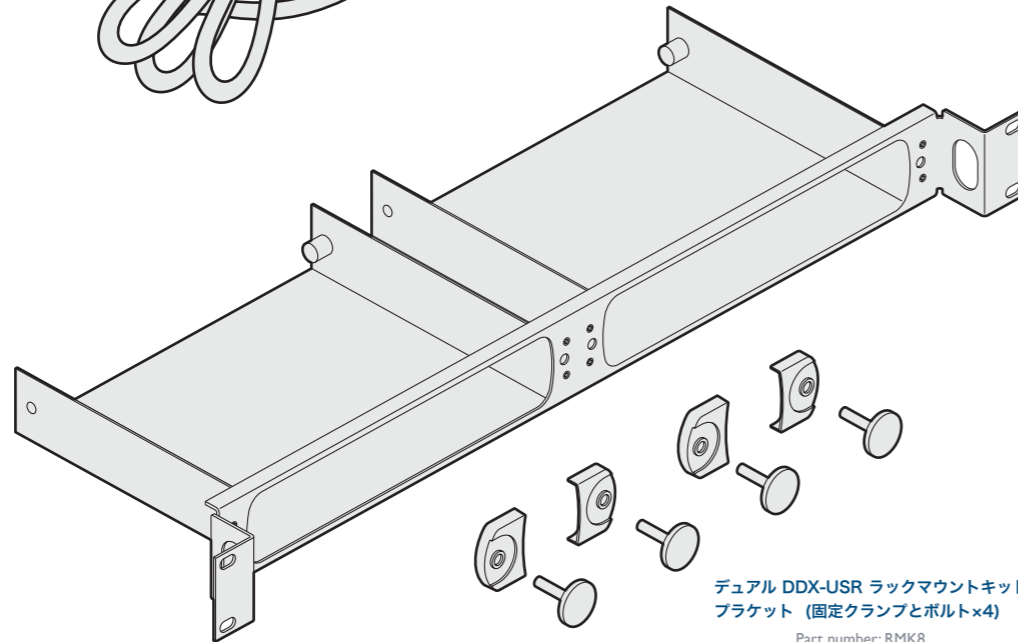
オーディオ ケーブル 3m (3.5mm ステレオ ジャック)  
Part number:VSC22



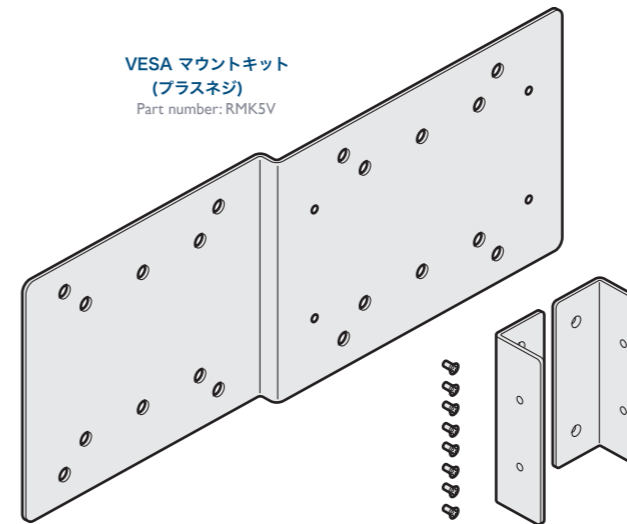
DDXスイッチ用ロックコネクタ付き  
追加または交換用電源アダプタ

Part number: PSU-IEC-12VDC-5A

- 各国基準の電源コード
- CAB-IEC-AUS (Australia)
  - CAB-IEC-EURO (Central Europe)
  - CAB-IEC-UK (United Kingdom)
  - CAB-IEC-USA (United States)
  - CAB-IEC-JAPAN (Japan)



デュアル DDX-USR ラックマウントキット  
ブラケット (固定クランプとボルト×4)  
Part number:RMK8



VESA マウントキット  
(プラスネジ)  
Part number:RMK5V

INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER INFORMATION

INDEX



# ロケーション



## ロケーション

AdderView DDX モジュールの位置を計画するときは、次の重要な点を考慮してください。

- 使用する場合は、DDXスイッチを中央の位置に配置し、最大リンク長を超えずにホストコンピュータシステムとユーザーモジュールにサービスを提供します。電源も必要です。
- 各DDX-USRモジュールを、接続先の周辺機器の近く、主電源の近くに配置します。
- [保証と安全に関する情報 \(P49\)](#)に記載されている注意事項を参照してください。

INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER  
INFORMATION

INDEX

8

## ポート接続

接続は、このガイドに記載されている順序で実行する必要はありませんが、可能であれば、最後のステップとして電源を接続します。接続は次の3つの領域に分かれています。

- ・ **コンピューター 接続** - DDX-CAMモジュールを各ホストコンピューターにリンクさせます。
- ・ **スイッチ 接続** - 使用時、DDXスイッチユニットはシステムの中心にあります。
- ・ **コンソール 接続** - 周辺機器(ディスプレイ、キーボードなど)とDDX-USRモジュールを接続します。

## コンピューター接続：ビデオ

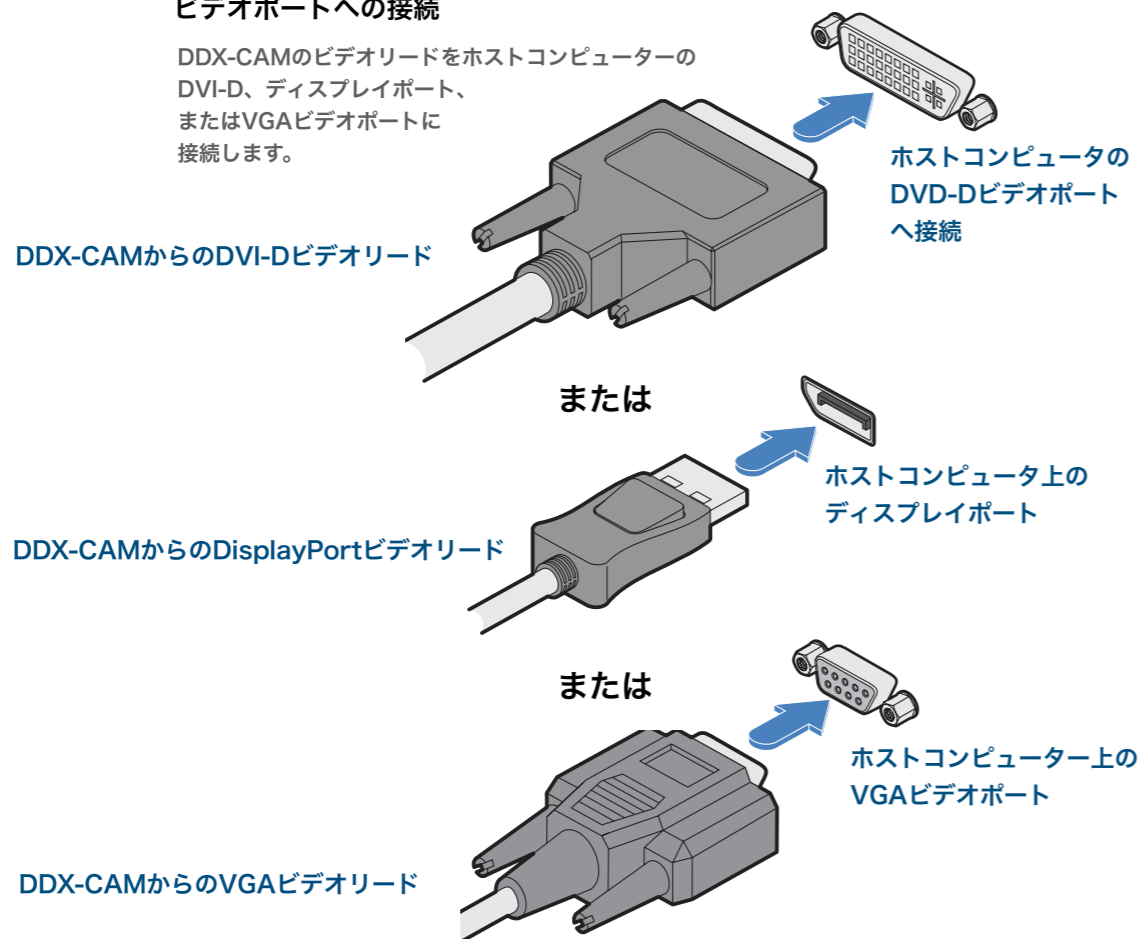
3種類のDDX-CAMモジュールが利用可能です。

<DVI-DとUSB> <Display portとUSB> <VGAとUSB>

コンピューターに複数のビデオ出力がある場合は、追加のDDX-CAMモジュールを使用して、DDXの他ポートで個別にビデオストリームを送信します。

### ビデオポートへの接続

DDX-CAMのビデオリードをホストコンピューターのDVI-D、ディスプレイポート、またはVGAビデオポートに接続します。

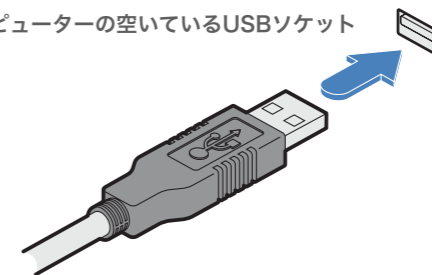


## コンピューター接続：USB

各DDX-CAMモジュールには、コンピューターへのUSB接続が1つ必要です。これにより、USB信号に加えて、DDX-CAMモジュールに必要な電力が供給されます。各DDX-USRモジュールはUSB2.0ハブとして機能し、周辺機器の4つのソケットを提供します。

### USBポートへ接続

DDX-CAMモジュールのUSBケーブルをホストコンピューターの空いているUSBソケットに接続します。



## コンピューター接続：データリンク

各DDX-CAMモジュールには、シールドされた(S/FTPまたはS/STP)CAT6aまたはCAT7ケーブルを介して中央のDDXスイッチモジュールに、あるいはDDX-USRモジュールに直接リンクされます。(単一システムの説明の場合)

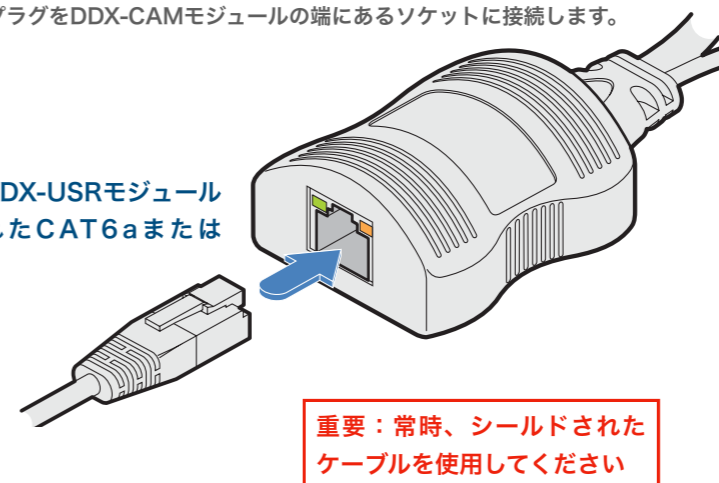
### リンクケーブルの最大の長さ

- ・ DDX-CAMからDDXスイッチへ-最大10m(32フィート)
- ・ DDX-CAMからDDX-USRモジュールへ-最大50m(164フィート)

### DDX-CAMモジュールへの接続

リンクケーブルのr-45プラグをDDX-CAMモジュールの端にあるソケットに接続します。

DDXスイッチまたはDDX-USRモジュールからのシールドされたCAT6aまたはCAT7リンク



## スイッチ(DDX10)接続：コンピューターリンク

### コンピューターリンクへの接続

シールドされた(S/FTPまたはS/STP)CAT6aまたはCAT7ケーブル(最大10m)をリモートDDX-CAMコンピューターモジュールから空のRJ-45ソケット(デフォルトではDDX10のリアパネルにあるソケット1-8)に接続するように切り替えます。



これらはイーサネット/ネットワークポートではありません。ネットワーク機器に接続しないでください。

DDX-CAMコンピューターモジュールに接続されているシールドされたCat6aもしくはCat7ケーブル

**重要：必ずシールドケーブルを使用してください。**

### ポートの再割り当て

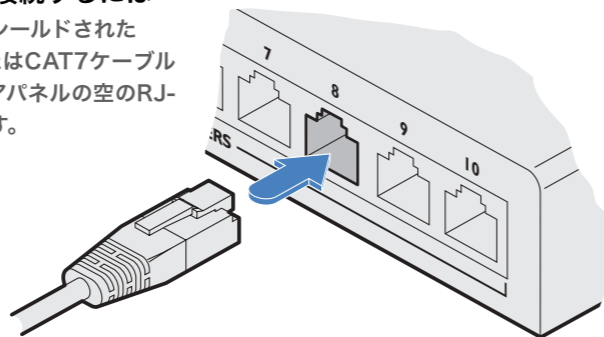
デフォルトでは、DDX10スイッチは、リアパネルに8つのユーザーポートを備えています。必要に応じて、これらの標準配置を変更できます。ポートの再割り当て(P31)を参照してください。

## スイッチ(DDX10)接続：ユーザーコンソールリンク

ユーザー コンソール リンクは、DDXスイッチのリアパネルにあるソケットを介して作成されます。

### ユーザーコンソールリンクを接続するには

リモートDDX-USRモジュールからシールドされた(S/FTPまたはS/STP)CAT6aまたはCAT7ケーブル(最大50m)を、DdXスイッチのリアパネルの空のRJ-45ソケット9および10)に接続します。



DDX-USRコモジュールに接続されているシールドされたCat6aもしくはCat7ケーブル

**重要：必ずシールドケーブルを使用してください。**



これらはイーサネット/ネットワークポートではありません。ネットワーク機器に接続しないでください。

## スイッチ(DDX30)接続：コンピューターリンク

ホストコンピューターリンクは、DDXスイッチのリアパネルのソケットに作成されます。

### コンピューターリンクへの接続

シールドされた(S/FTPまたはS/STP)CAT6aまたはCAT7ケーブル(最大10m)をリモートDDX-CAMコンピューターモジュールから空のRJ-45ソケット(デフォルトではDDX10のリアパネルにあるソケット1-8)に接続するように切り替えます。



これらはイーサネット/ネットワークポートではありません。ネットワーク機器に接続しないでください。

DDX-CAMコンピューターモジュールに接続されているシールドされたCat6aもしくはCat7ケーブル

**重要：必ずシールドケーブルを使用してください。**

### ポートの再割り当て

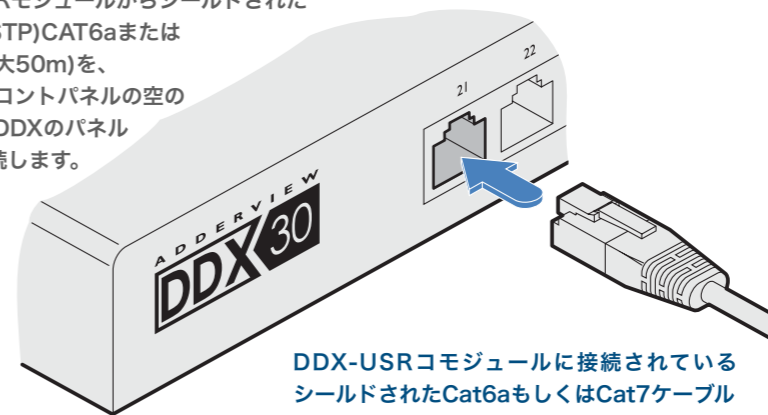
デフォルトでは、DDX30スイッチは、リアパネルに20つのコンピューターポートを備え、10つのユーザーポートを備えています。必要に応じて、これらの標準配置を変更できます。ポートの再割り当て(P31)を参照してください。

## スイッチ(DDX30)接続：ユーザーコンソールリンク

ユーザー コンソール リンクは、DDXスイッチのフロントパネルにあるソケットを介して作成されます。

### ユーザーコンソールリンクを接続するには

リモートDDX-USRモジュールからシールドされた(S/FTPまたはS/STP)CAT6aまたはCAT7ケーブル(最大50m)を、DdXスイッチのフロントパネルの空のRJ-45ソケットとDDXのパネルスイッチの間で接続します。



DDX-USRコモジュールに接続されているシールドされたCat6aもしくはCat7ケーブル

**重要：必ずシールドケーブルを使用してください。**



これらはイーサネット/ネットワークポートではありません。ネットワーク機器に接続しないでください。

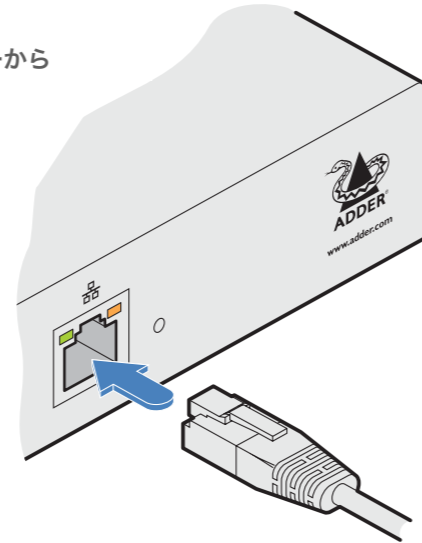


### スイッチ接続：ネットワークリンク

全てのシステムがイーサネットリンクを介して行われるため、どの場所からでも、権限のある管理ユーザーが調整を行うことができます。自動検知ネットワークポートは、10、100Mbpsまたは1Gbpsリンクを決定でき、ストレートケーブルに合わせて調整することもできます。

#### ネットワークリンクを接続するには

イーサネットスイッチまたはローカルコンピューターからCATxケーブルを接続します。



ネットワークスイッチもしくは  
近くのコンピューター

### スイッチ接続：オプションポート

拡張が必要な際に使用します。



INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER  
INFORMATION

INDEX

||

## スイッチ接続：電源

各DDXスイッチには単一の電源アダプタが付属していますが、運用の冗長性を確保するため、2つ目の入力に使用する機能を用意しています。

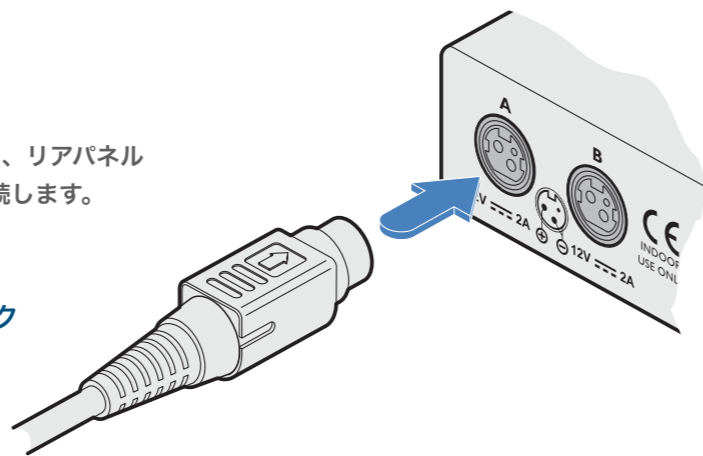
DDXユニットは、単一の電源アダプタで完全に動作します。2つのアダプタが接続されている場合、ユニットはアダプタ間で負荷を分散します。片方の電源入力に障害が発生した場合、負荷の100%がの電源アダプタに転送され、動作が中断することはありません。電源入力のリモートチェックは、ブラウザインターフェースを介していつでも可能です。

詳細については、「メンテナンス」>「診断」を参照してください。

DDXユニットにはオン/オフスイッチがないため、いずれかのポートに電力が供給されるとすぐに動作が開始されます。

### 電源アダプタを接続するには

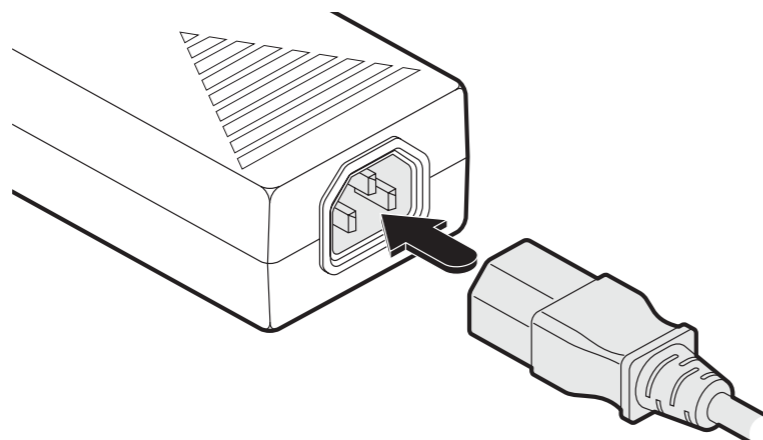
- 1 付属の電源アダプタの出力プラグを、リアパネル左側にある電源入力ソケットに接続します。



### スイッチ接続：ネットワークリンク

電源アダプタ  
(前面から)

- 2 付属の国別電源コードのIECコネクタを電源アダプタのソケットに接続します。



- 3 電源コードを近くの主電源ソケットに接続します。

- 4 電源の冗長性が必要な場合は、2番目の電源アダプタに対して手順1～3を繰り返します。

### 電源アダプタを取り外すには

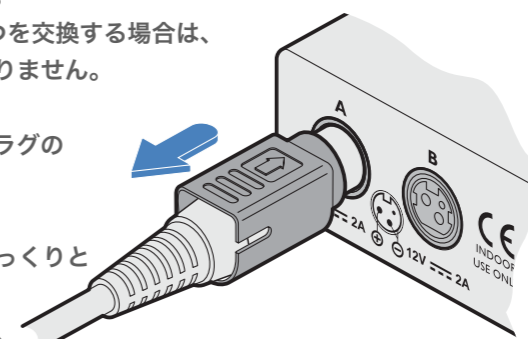
- 1 電源アダプタを電源から切り離します。

注：動作中にデュアル電源アダプタの1つを交換する場合は、他のアダプタの電源も切断する必要はありません。

- 2 モジュールに接続する電源アダプタプラグの外側をつかみます。

- 3 外部プラグの本体をモジュールからゆっくりと引き離します。

プラグの本体が後方にスライドすると、ソケットから外れ、プラグ全体を完全に引き抜くことができます。



プラグの外側本体をゆっくりと引き戻し、ロックを解除します

#### 重要：

このガイドの保証と安全に関する情報(P49)に記載されている電気安全情報を読み、それに従ってください。特に、アースされていない電源ソケットや延長ケーブルは使用しないでください。

注：モジュールと電源装置の両方は、動作中に熱を発生し、触れると暖かくなります。これらを囲んだり、空気が循環して装置を冷却できない場所に置いたりしないでください。摂氏40度を超える周囲温度で装置を操作しないでください。表面温度が40°Cを超える機器に接触させないでください。

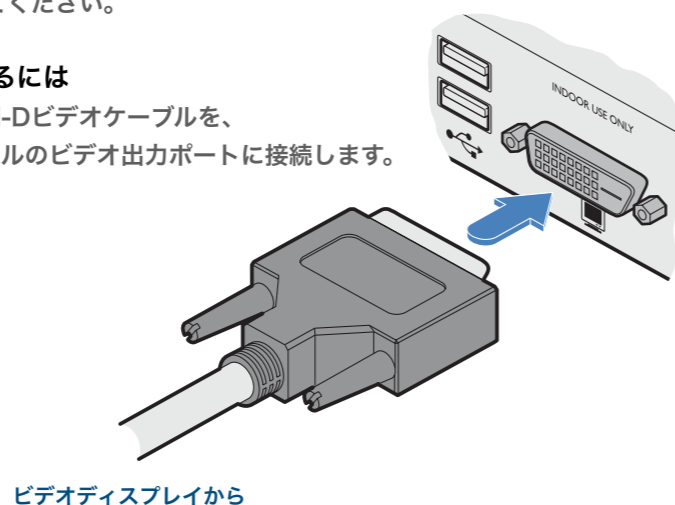


## コンソール接続：ビデオ

シングルリンクDVI-Dポートは、ユーザーモジュールのリアパネルにあります。  
DDX-USRモジュールは、最大165 MHzのピクセルクロックで1つのビデオディスプレイをサポートします。(60Hzで1920 x 1200の最大解像度に相当-別名「WUXGA」)  
デュアルビデオインストールをサポートするためにセカンドディスプレイが必要な場合は、別のDDX-USRモジュールを使用してセカンドディスプレイを駆動し、DDXマトリックス設定アプリケーション内の2つのユーザーモジュールを1つのコンソールに結合します。  
設定 > コンピューターを参照してください。

### ビデオディスプレイを接続するには

1 ビデオディスプレイからのDVI-Dビデオケーブルを、ユーザーモジュールのリアパネルのビデオ出力ポートに接続します。



## EDID マネジメント

DDXスイッチは、多数のビデオディスプレイ設定に適した多数の固定EDID(拡張ディスプレイ識別データ) プロファイルを提供します。インストールに追加のEDID定義が必要な場合は、接続されたビデオディスプレイから新しい定義を複製し、それらを使用可能な定義のリストに追加できます。  
ディスプレイからのEDIDのクローン作成の詳細については、「EDIDの追加」を参照してください。  
特定のコンピューターへのEDIDの適用の詳細については、設定 > コンピューター > トランスミッターを参照してください。

## DDX-USR モジュール スイッチ

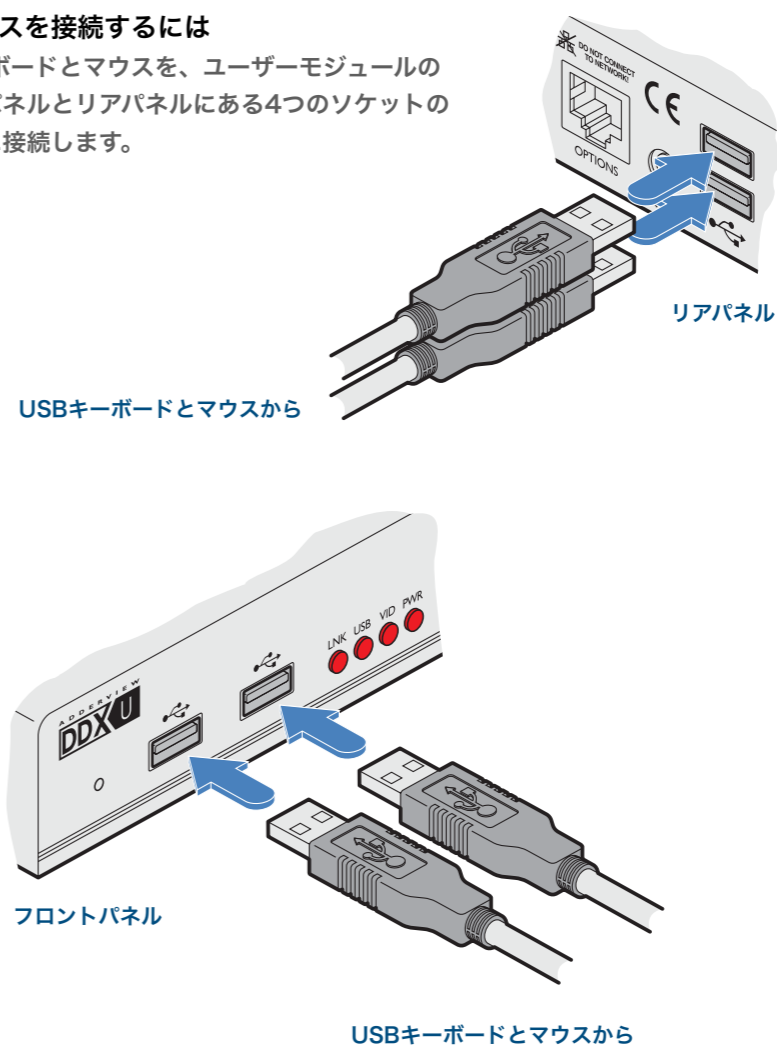
DDX-USRモジュールの2つのスイッチは、必要となった時に使えるよう用意しており、使用していないときは両方ともオフの位置のままにする必要があります。

## コンソール接続：USB

DDX-USRモジュールには、最大4つのv1.1またはv2.0 USBデバイスを(任意の組み合わせで) サポートできるUSBハブが含まれています。  
フロントパネルに2つ、背面に2つある4つのUSBソケットはすべて、動作は同じです。  
注：マルチヘッドインストールでは、USBデバイスはメインディスプレイを駆動するDDX-USRモジュールにのみ接続する必要があります。

### USBデバイスを接続するには

1 USBキーボードとマウスを、ユーザーモジュールのフロントパネルとリアパネルにある4つのソケットのいずれかに接続します。



## コンソール接続：オーディオ

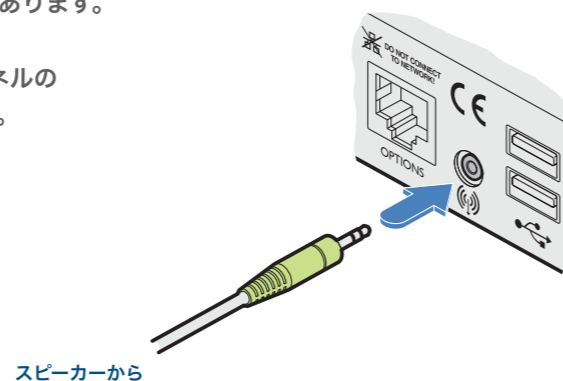
DDX-USRモジュールは、ステレオスピーカー、ヘッドフォン、およびマイクポートもサポートしています。

すべてのオーディオデバイスは、リンクされたホストコンピューターでUSBオーディオデバイスとして表示されます。

注：マルチヘッドインストールでは、オーディオデバイスはメインディスプレイを駆動するDDX-USRモジュールにのみ接続する必要があります。

スピーカーを接続するには

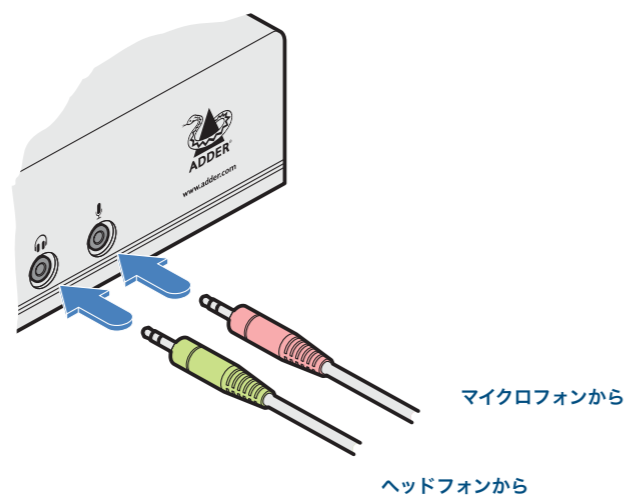
1 スピーカーをユーザーモジュールのリアパネルのオーディオライン出力ソケットに接続します。



ヘッドフォン/マイクを接続するには

1 ヘッドフォンをユーザーモジュールのフロントパネルにあるラベルの付いたソケットに接続します。

2 マイクをユーザーモジュールのフロントパネルにあるラベルの付いたソケットに接続します。



## コンソール接続：データリンク

各DDX-USRモジュールは、シールドされた(S / FTPまたはS / STP) CAT6aまたはCAT7ケーブルを介して中央のDDXスイッチモジュールに、または直接DDX-CAMモジュール(単一システムインストールの場合) にリンクされている-50メートル(164フィート) を超えないでください。

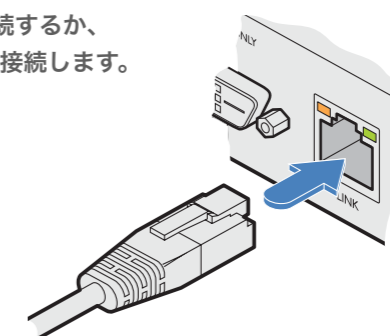
DDX-USRモジュールをリンクするには

1 シールドされた(S / FTPまたはS / STP) CAT6aまたはCAT7ケーブルをDDX-USRモジュールのリアパネルのLINKソケットに接続します。

ケーブルのもう一方の端をDDXスイッチに接続するか、DDX-CAMコンピューターモジュールに直接接続します。

重要：必ずシールドケーブルを使用してください。

DDXスイッチもしくはDDX-CAMに接続されたCAT6もしくはCAT7シールド



これはイーサネット/ネットワークポートではありません。  
ネットワーク機器に接続しないでください。

## コンソール接続：オプションポート

拡張が必要な際に使用します。



INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER INFORMATION

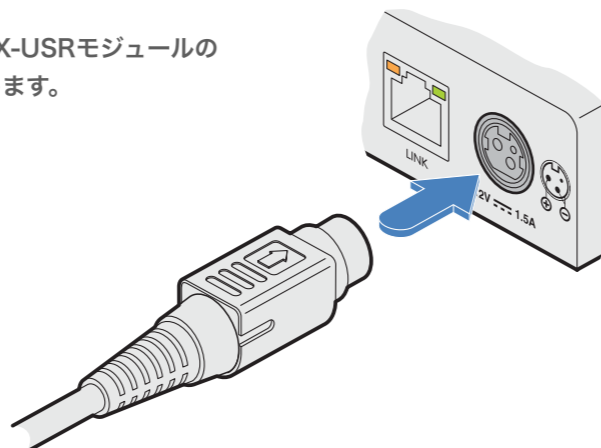
INDEX

## コンソール接続：電源

DDX-USRモジュールにはオン/オフスイッチがないため、操作はすぐに開始されます。電源が投入されたとき、付属の電源アダプタは、ロックタイプのプラグを使用しているため、誤って切断されることを防ぎます。電源アダプタを外すときは、必ず指示に従ってください。

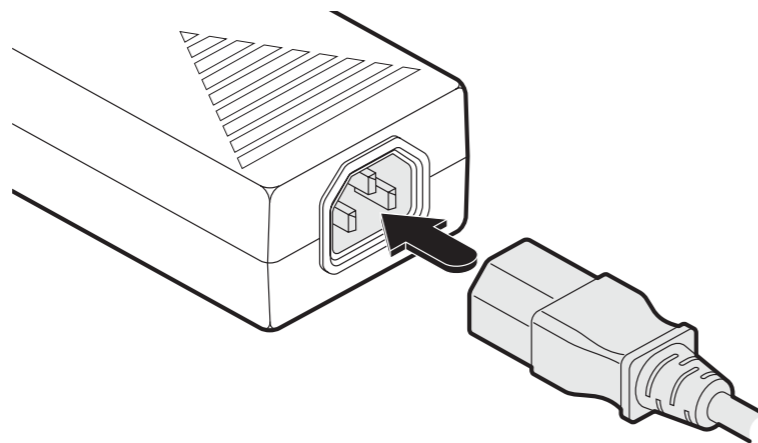
### 電源アダプタを接続するには

- 1 付属の電源アダプタの出力プラグをDDX-USRモジュールのリアパネルの電源入力ソケットに接続します。



パワーアダプターから

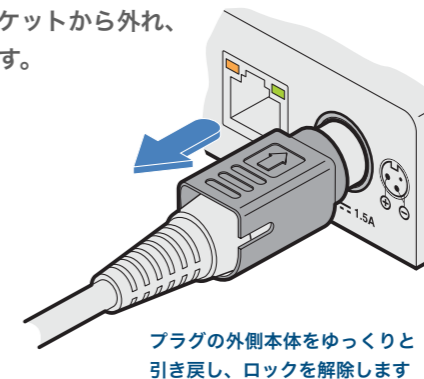
- 2 付属の国別電源コードのIECコネクタを電源アダプタのソケットに接続します。



- 3 電源コードを近くの主電源ソケットに接続します。

### 電源アダプタを取り外すには

- 1 電源アダプタを電源から切り離します。
- 2 モジュールに接続する電源アダプタプラグの外側の本体をつかみます。
- 3 外部プラグの本体をモジュールからゆっくりと引き離します。プラグの本体が後方にスライドすると、ソケットから外れ、プラグ全体を完全に引き抜くことができます。



**重要：**このガイド保証と安全に関する情報(P49)に記載されている電気安全情報を読み、それに従ってください。特に、アースされていない電源ソケットや延長ケーブルは使用しないでください。

**注：**モジュールと電源装置の両方は、動作中に熱を発生し、触れると暖かくなります。これらを囲んだり、空気が循環して装置を冷却できない場所に置いたりしないでください。摂氏40度を超える周囲温度で装置を操作しないでください。表面温度が40℃を超える機器に接触させないでください。



# 設定



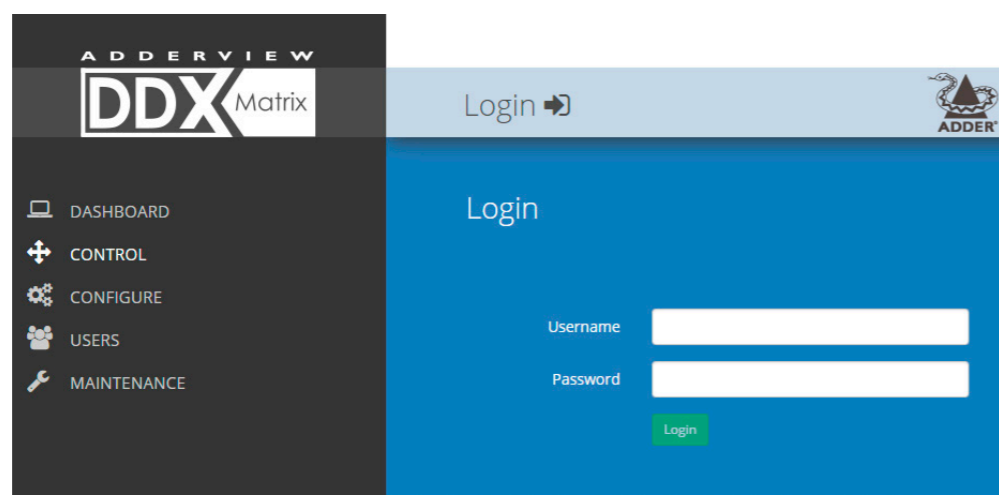
## DDXマトリックスへのアクセス

DDXスイッチは、DDXマトリックスと呼ばれる直感的なブラウザベースのアプリケーションを使用して、ネットワーク接続を介して設定されます。この安全なパスワード保護されたアプリケーションは、どこにでもいる承認されたユーザーがアクセスできます。 DDXスイッチには、クロスオリジンリソースシェアリング(CORS) からもアクセスできます。これにより、別のWebアプリケーションからブラウザでの対話が可能になります。 APIはYAML形式で提供され、`http(s)://<ipaddress>/rest-api` にあります。

DDXスイッチは、RESTful およびCORS標準に準拠しています。

## DDXマトリックスにアクセスするには

1. DDXスイッチに直接または間接的に(ネットワークスイッチを介して) 接続されているコンピューターを使用します。  
一時的に接続する必要がある場合は、右をご覧ください。
2. コンピューターでWebブラウザを実行し、DDXスイッチのIPアドレスを入力します。 DDXスイッチは、Windowsの場合はユニバーサルプラグアンドプレイ(UPnP) プロトコルを、MacおよびLinuxの場合はBonjour(mDNS-SD) プロトコルを使用して、有効なDHCPサーバーに接続し、適切なIPアドレスを決定します。 DHCPサーバーが見つからない場合、スイッチは自動的に静的IPアドレス**192.168.1.22**にフォールバックします。このアドレス選択システムは後で設定できます。スイッチが使用方法に関係なく、初期IPアドレスは次のいずれかで検出できます。
  - (同じサブネットワークに接続されている、またはスイッチに直接接続されているコンピューターの) Windowsネットワークブラウザを使用します。
  - OSD画面の右下隅(ユーザーポートの1つに接続されているコンソール) で、OSDの表示を参照してください。  
注：セキュリティのため、 DDXマトリックスはデフォルトで自己署名証明書でHTTPSを使用します-表示される可能性のある警告は無視してください。Webブラウザで表示されます。
3. 要求された場合は、ユーザー名とパスワードを入力してログオンします。  
注：デフォルトのユーザー名とパスワードは、それぞれ**admin**と**password**です。DDXマトリックスの最初のページが表示されます。



**コンピューターを一時的にネットワークポートに接続するには**

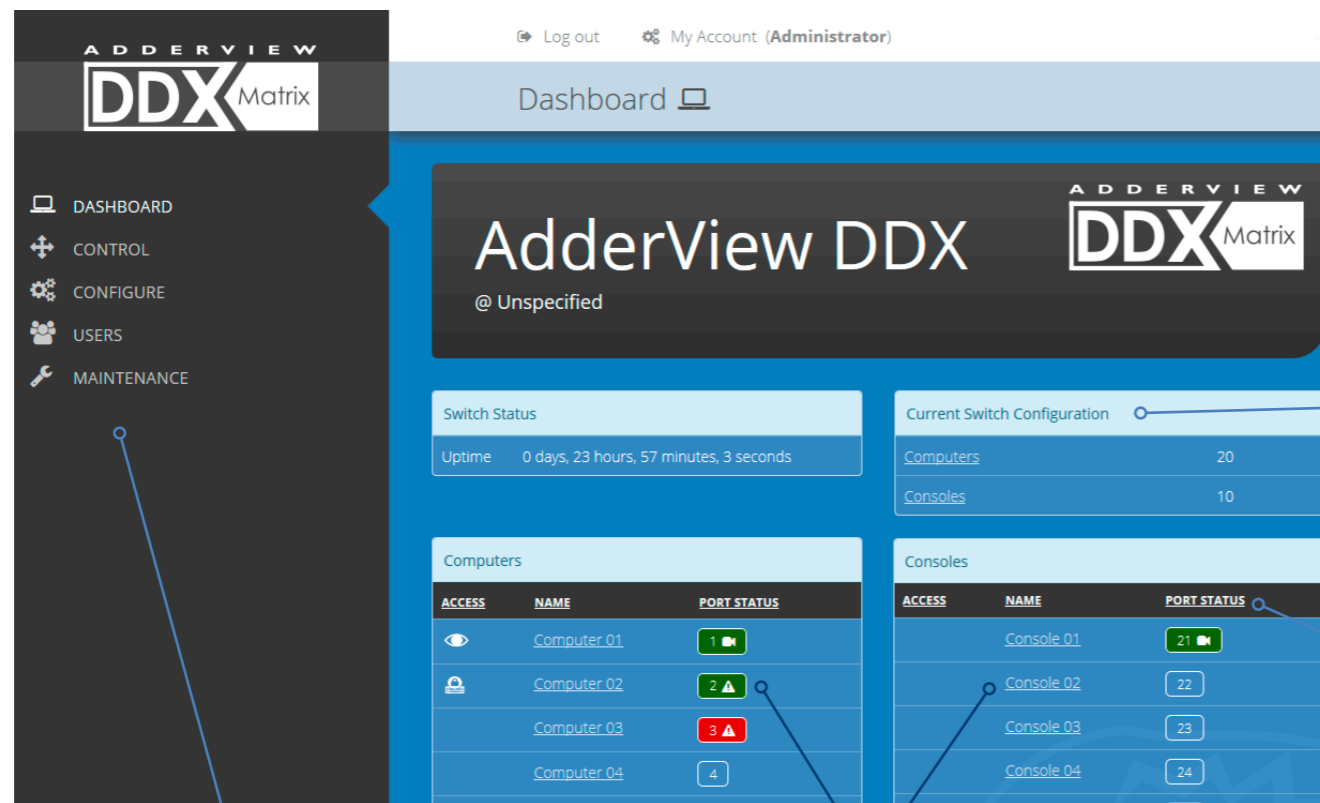
1 一時的に作成する必要がある場合  
接続を構成するには、標準のパッチケーブル(クロスオーバー接続とストレート接続の両方がサポートされています。)を使用して、DDXスイッチのフロントパネルにあるEthernet 10/100ネットワークポートとコンピューターのネットワークポートを接続します。

コンピューターからの一時リンク

## DDXマトリックスの使用

### ダッシュボードページ

ログインに成功すると、DDXマトリックスにダッシュボードページが表示され、DDXインストールの一般的な概要が提供されます。メニューの「ダッシュボード」>「エントリー」をクリックして、このページを再表示することもできます。



必要なメニュー項目をクリックして、利用可能なページの選択肢を表示します。

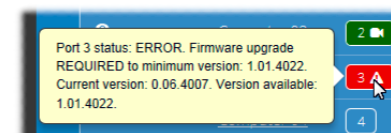
色と記号を使用して視覚的なフィードバックをすばやく提供：

- 有効なビデオ信号で動作動作可能です
  - 有効なビデオ信号で動作動作可能ですがファームウェアのアップグレードが推奨されています
  - 使用不可、ファームウェアのアップグレードが必要
  - 切断された
- 注：オレンジ色のアイコンは現在アップグレード中です

情報とオプションは、ページのメインセクション内に表示されます。マウスポインターをアイテムの上に置くと、いくつかのアイテムがさらにポップアップ情報を提供します。

見出しをクリックすると、選択した列内のエントリーに従って、リスト全体が昇順または降順で並べ替えられます。

アイコンの上にマウスを置くと、詳細情報が表示されます。



注：24時間を超えてログインしたままにすることはできません。webUIトークンの有効期限が切れた後、再度ログインする必要があります。



## 新しいインストールを作成するためのクイックガイド

新しいDDXインストールを作成する場合、DDXマトリックス内で完了する必要があるさまざまな設定タスクがあります。

このページには、実行する必要があるステージの推奨される「to doリスト」が表示されます。

### 主なタスク

- DDXスイッチのネットワークの詳細を設定します。
- EDID定義がインストールに適切であることを確認します。インストールに追加のEDID定義が必要な場合は、接続されたビデオディスプレイから新しい定義を複製し、それらを使用可能な定義のリストに追加できます。
- 必要なコンソールを追加します。(接続前または接続後)  
デフォルトでは、DDXスイッチのリアパネルには20個のコンピューターポート、フロントパネルには10個のユーザーポートがあります。  
必要に応じて、これらの標準的な配置は、インストールに合わせて変更できます。
- 各コンソールのアクセス許可を決定します。
- コンピューターを追加します。(接続前または接続後)
- ユーザーを追加し、ログインの詳細を定義します。

### 二次的なタスク

- オプションで、OSD設定を変更します。
- スイッチの説明と場所の詳細を追加します。

[セントラルスイッチ > General](#) を参照してください。

[設定 > セントラルスイッチ > EDIDの管理](#) を参照してください。  
[EDIDの追加](#) を参照してください。

[設定 > コンソール](#) を参照してください。  
[ポートの再割り当て](#) を参照してください。

[アクセス許可](#) を参照してください。  
[設定 > コンピューター](#) を参照してください。  
[ユーザー](#) ページを参照してください。

[設定 > セントラルスイッチ > OSD設定](#) を参照してください。  
[設定 > セントラルスイッチ > 一般](#) を参照してください。

INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

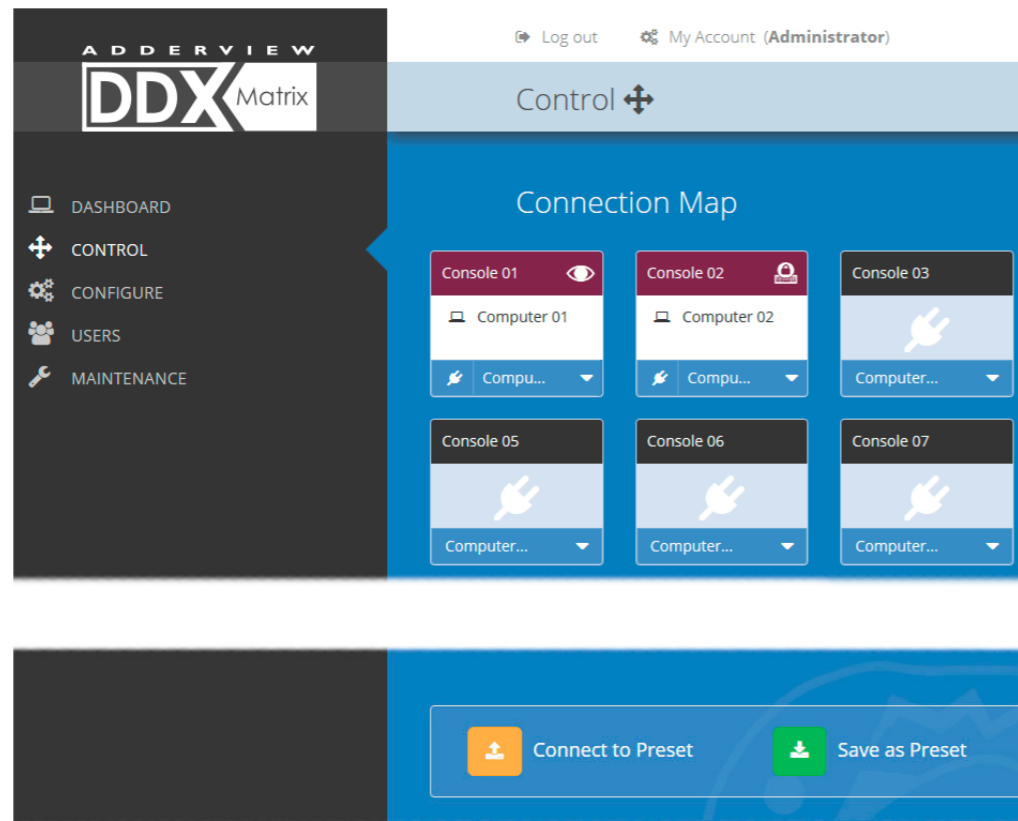
FURTHER  
INFORMATION

INDEX

## 操作(コントロールページ)

コントロールページには、管理ユーザーがコンソールをさまざまなコンピューターに接続する方法を表示して影響を与えることができる接続マップが用意されています。

このページは、ビデオのみのインストールを管理する場合に特に役立ちます。



### 接続プリセット

オプションとして、さまざまなトランスミッターとレシーバーの間でよく使用する接続の組み合わせをプリセットとして記録して呼び出すことができます。

**プリセットを記録するには：**レシーバーとトランスミッターの間の必要なリンクの組み合わせ(優先アクセス許可を含む)

を設定し、緑色の「プリセットとして保存」オプションをクリックします。

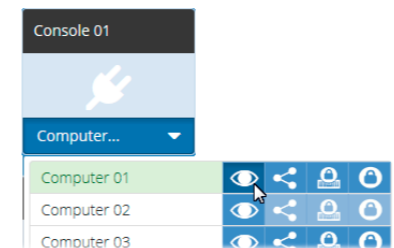
注：必要なコンソールの追加/編集ページ内で、任意のコンソールの接続設定を追加または修正できます。

(これは、この「全体への「プリセットへの接続」」オプションがクリックされるたびに実行されます)

「設定」>「コンソール」>「新しいエントリーの追加」または「設定」>「コンソール」>「エントリーの編集」で、「プリセット接続」を参照してください。プリセットを使用するには：オレンジ色の「プリセットに接続」を選択し、オプションをクリックします。

### コンソールを接続するには

1 コンソールエントリーの下矢印をクリックして、アクセスを許可されているコンピューターのリストを表示します。



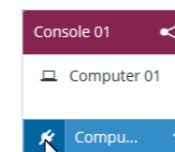
2 必要なコンピューターの横にある適切な接続アイコンをクリックします。

- VIEW ONLY**  
(表示のみのモード) - コンソールのユーザーはコンピューターの出力を表示できますが、変更することはできません。
- SHARED ACCESS**  
(共有アクセスモード) - コンソールユーザーは、他のコンソールと共にコンピューターを表示および制御できます。
- EXCLUSIVE**  
(独占モード) - 複数のコンソールユーザーがコンピューターを表示できますが、制御できるのは1人だけです。
- PRIVATE**  
(個人モード) - コンソールユーザーは、他のユーザーがロックアウトされている間、コンピューターをプライベートに表示および制御できます。  
詳細については、[アクセス許可\(P3\)](#)を参照してください。

3 下矢印をもう一度クリックして別の接続オプションを選択することにより、いつでも接続方法を変更できます。

### コンソールを切断するには

1 切断するコンソールエントリーの左下隅の ボタンをクリックします。

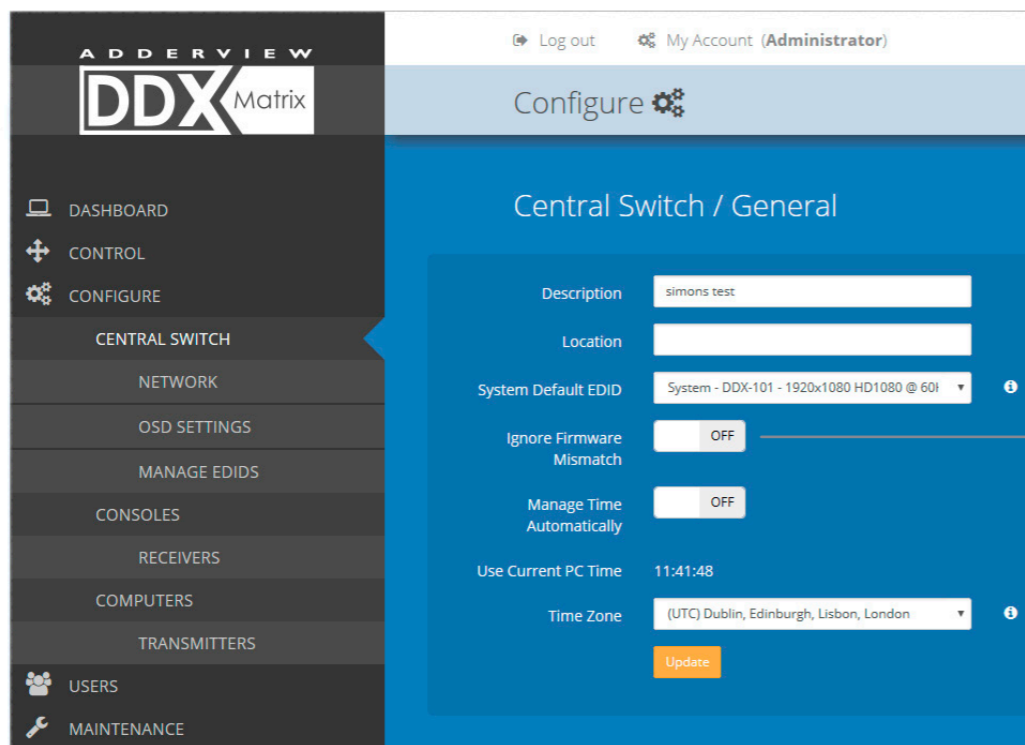




## 設定

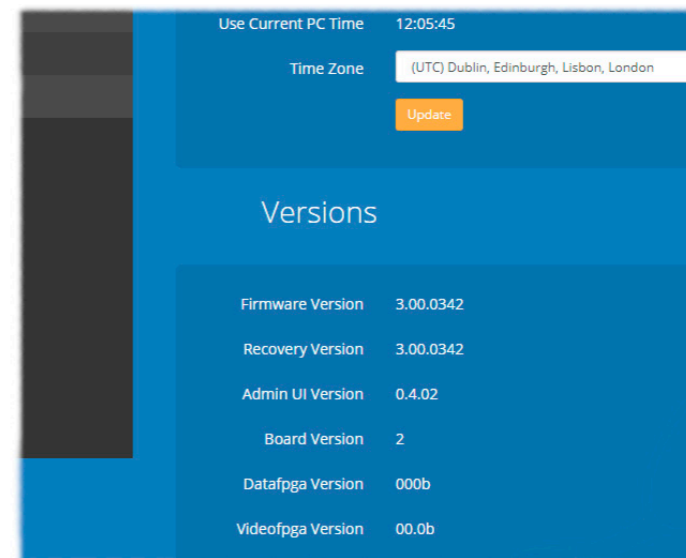
設定のオプションをクリックすると、3つのサブセクションが表示されます。

- ・セントラルスイッチ - DDXスイッチに直接関連する設定。
- ・コンソール-DDX - USBモジュールとそれらに接続されている周辺機器に関連する設定。
- ・コンピューター - DDX-CAMモジュールとそのホストコンピューターに関連する設定。



この項目は、メンテナンス > 設定 > 「Web UIモード」が「Advanced」に設定されている場合にのみ表示されます。

メンテナンス > 設定 > 「Web UIモード」が「Advanced」に設定されている場合、診断のために「General」セクションの下に追加のVersionsブロックが表示されます。



- ・ファームウェアバージョン-DDXスイッチのファームウェアバージョンを表示します。
- ・リカバリバージョン-DDXスイッチのリカバリエイメージのバージョンを表示します。
- ・管理UIバージョン-DDXマトリックス 管理ユーザーインターフェイスのバージョンを表示します。
- ・ボードバージョン-メインDDXマザーボードのバージョンを表示します。
- ・Datafpgaバージョン-データスループットを処理するゲートアレイチップのバージョンを示します。
- ・Videofpgaバージョン-ビデオ信号を処理するゲートアレイチップのバージョンを示します。

### セントラルスイッチ > General

DDXスイッチの基本設定。説明/場所は、複数のDDXインストールが管理されている場合に最も役立ちます。移動するたびに各インストールにラベルを付けることは、以下に入るのに効率的です。

- ・システムのデフォルトEDID-インストールに使用するデフォルトのEDIDを決定します。
- ・ファームウェアの不一致を無視-オンに設定されている場合、これは、すべてのモジュールが互換性のあるファームウェアバージョンを実行していることを確認します。例外的な状況でのみ、このオーバーライドを使用する必要があります。
- ・時間を自動的に管理- ONに設定すると、現在の時間とタイムゾーンが設定されたNTPおよびDHCPサーバーを介して取得されます。
- ・現在のPC時間を使用-時間を手動で管理する場合、システムの時間設定はローカルコンピューターに同期されます。
- ・タイムゾーン-時間を手動で管理する場合、またはDHCPを使用せずに実行する場合、現在のタイムゾーンを宣言できます。
- ・ファームウェアバージョン-DDXスイッチのファームウェアバージョンを表示します。
- ・リカバリバージョン-DDXスイッチのリカバリエイメージのバージョンを表示します。
- ・管理UIバージョン-DDXマトリックス管理ユーザーインターフェイスのバージョンを表示します。
- ・ボードバージョン-メインDDXマザーボードのバージョンを表示します。
- ・Datafpgaバージョン-データスループットを処理するゲートアレイチップのバージョンを示します。
- ・Videofpgaバージョン-ビデオ信号を処理するゲートアレイチップのバージョンを示します。

INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

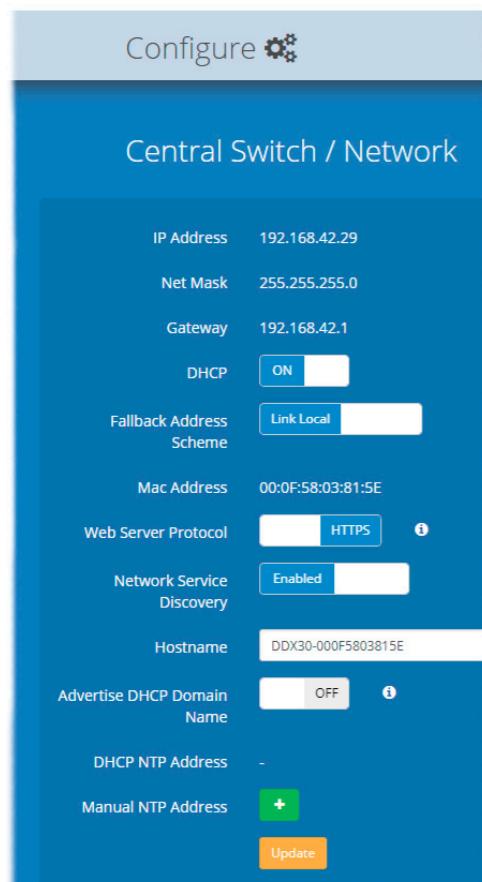
FURTHER INFORMATION

INDEX

セントラルスイッチ>ネットワーク



DDXスイッチのネットワーク機能のすべての主要な設定は次のとおりです。



- IPアドレス-スイッチの現在のIPアドレスを表示します。
- ネットマスク-IPアドレスに伴う現在のサブネットマスクを示します。
- ゲートウェイ-ゲートウェイデバイスの現在のアドレスを表示します。
- DHCPおよび(フォールバック) アドレススキーム-これらの2つのオプションを使用して、DDXスイッチのIPアドレスを取得する方法を決定できます。下記参照。
- MACアドレス-スイッチの一意の(そして固定された) MACアドレスを表示します。
- Webサーバープロトコル-Web管理用の安全でないHTTPの使用を変更できます-スイッチの再起動が必要です。  
重要：スイッチが外部ネットワークに接続されている場合は、このオプションをHTTPに設定しないでください。
- ネットワークサービス検出-「無効」に設定すると、スイッチはネットワーク上での存在を通知せず、ネットワークに接続されたコンピュータのWindowsネットワークブラウザを使用して検出できません。
- ホスト名-このホスト名とドメイン名(http(s) :// <ホスト名>、<ドメイン>) を併用してDDXマトリックスにアクセスする方法を提供し、IPアドレスを知る必要をなくします。
- DHCPドメイン名のアドバタイズ-Offに設定すると、DDXスイッチはApple®Bonjour(mDNS-SD) サービスに表示されるためにローカルに適用されたドメイン名を使用します。(これは、ローカルトップを使用する一部の正しく設定されていないネットワークで必要です-レベルドメイン)  
Onに設定すると、DDXスイッチはDHCPが提供する名前をBonjourサービスにブロードキャストします。  
DHCP NTPアドレス-DHCPがオンの場合、このエリアには、使用されているタイムサーバーのアドレスが一覧表示されます。このサービスは、DHCPサーバーでオプション42 NTPサーバーが有効になっている場合にのみサポートされます。  
代替タイムゾーンオプション4が使用されている場合、NTPサーバーのIPアドレスは表示されません。
- 手動NTPアドレス-最大5つのNTPサーバーの静的IPアドレスを入力できます。  
(サーバーからの平均フィード時間が取得されます)

DHCPおよび(フォールバック) アドレス方式

この2つのオプションによって、DDXスイッチのIPアドレスの設定方法が決まります。DHCPがONに設定され、ネットワーク経由で利用できる場合、IPアドレスはDHCPによって設定されます。

DHCPがオフに設定されているか、使用できない場合は、(フォールバック) アドレススキーム設定が有効になります。静的オプションが選択されている場合は常に、必要なIPアドレス、ネットマスク、ゲートウェイオプションを入力できます。

この概要は、設定の組み合わせと、DDXスイッチのIPアドレスへの影響を示しています

DHCP	<input checked="" type="checkbox"/>	+	Fallback Address Scheme	<input type="text"/>	Static	>	DHCP available?	<input checked="" type="checkbox"/> Use DHCP address	<input checked="" type="checkbox"/> Use Static IP address
DHCP	<input checked="" type="checkbox"/>	+	Fallback Address Scheme	<input type="text"/>	Link Local	>	DHCP available?	<input checked="" type="checkbox"/> Use DHCP address	<input checked="" type="checkbox"/> Use Link Local address
DHCP	<input type="checkbox"/>	+	Address Scheme	<input type="text"/>	Static	>	>	<input type="checkbox"/> Use Static IP address	
DHCP	<input type="checkbox"/>	+	Address Scheme	<input type="text"/>	Link Local	>	>	<input type="checkbox"/> Use Link Local address	

INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER INFORMATION

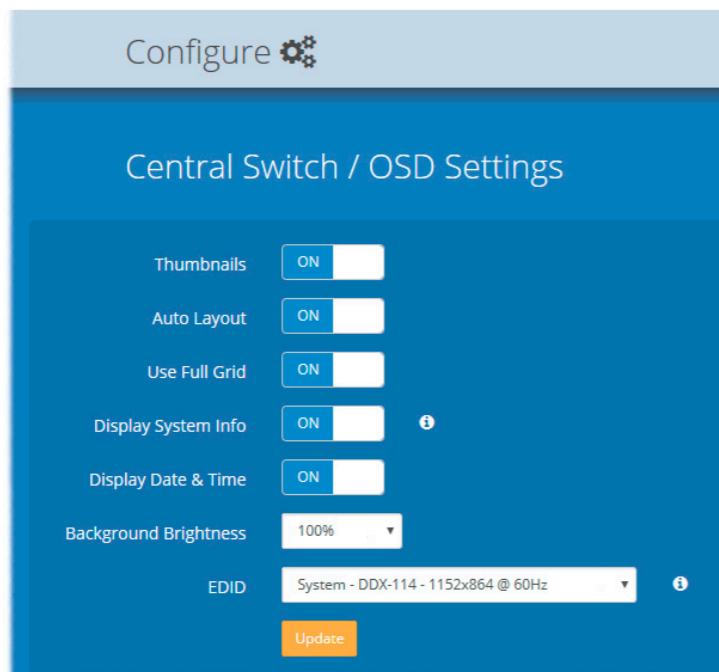
INDEX



## セントラルスイッチ>設定

このセクションでは、オンスクリーンディスプレイに関連するオプションについて説明します。

Log out My Account (Administrator)



・サムネイル-オフに設定すると、このオプションは各ユーザーのOSDメインページ内の各コンピューターのサムネイルビューを非表示にします。

・自動レイアウト-オフに設定した場合、このオプションは、使用可能なコンピューターの数に関係なく、OSDメインページ内に表示されるコンピューターの5x5グリッドを維持します。オンに設定すると、OSDビューグリッドはそれに応じて再スケーリングされます。

・フルグリッドを使用-オンに設定すると、4、9、または16台のコンピューターが接続されている場合、OSDはシステム情報用に予約するのではなく、画面の右下部分を正方形のコンピューターサムネイルとして使用します。「システム情報を表示」がオンの場合、OSDの右上隅に小さなタブが表示され、IPアドレスと互換性の問題を示すアイコンが表示されます。(問題がない場合は緑色のチェックマーク、アップグレードが推奨される場合は黄色の警告、アップグレードの場合は赤色の警告) 必須) 注：自動レイアウトがオフに設定されている場合、このオプションは非表示になります。

・システム情報の表示-オンに設定すると、DDXスイッチの現在のIPアドレスとファームウェアバージョンの詳細がOSDの右下隅に表示されるか、OSDの右上隅にIPアドレスとファームウェアアイコンが表示されます。注：「システム情報の表示」を無効にすると、OSDからIPアドレスが削除されます。「フルグリッドを使用」が有効になっている場合、このオプションはすべてのファームウェアバージョンの不一致警告も抑制します。

・日付と時刻の表示-オンに設定すると、現在の日付と時刻がOSDメニューに表示されます。

・背景の明るさ-OSDサムネイルビューの上にマウスを置いていないときの明るさを決定します。100%から20%までの5つの設定を使用できます。100%に設定すると、すべてのサムネイルが常に最大の明るさのままになります。一方、20%では、マウスがいずれかのサムネイルの上に移動するまで、すべてのサムネイルが暗くなり、その時点で、他のすべてのサムネイルに対して完全に明るくなるように最大の明るさになります。

・EDID-オプションで、OSDを表示するときに使用するビデオ解像度を決定できます。たとえば、1024x768しか表示できない19インチモニターがある場合、この設定を変更することで1024x768まで、OSDを画面解像度に合わせる事ができます。

v3.0より前のファームウェアバージョンでは1920x1080の解像度でのみOSDを表示します。この設定を変更すると、システムが自動的に再起動します。

警告：これはグローバル設定であり、システムに接続されているすべてのモニターに適用されます。変更を加える前に、すべてのモニターがこのビデオ解像度をサポートできることを確認してください。異なるサイズのモニターを使用している場合は、このオプションを最小のモニターのビデオ解像度に設定して、システムに接続されているすべてのモニターでOSDを起動できるようにする必要があります。

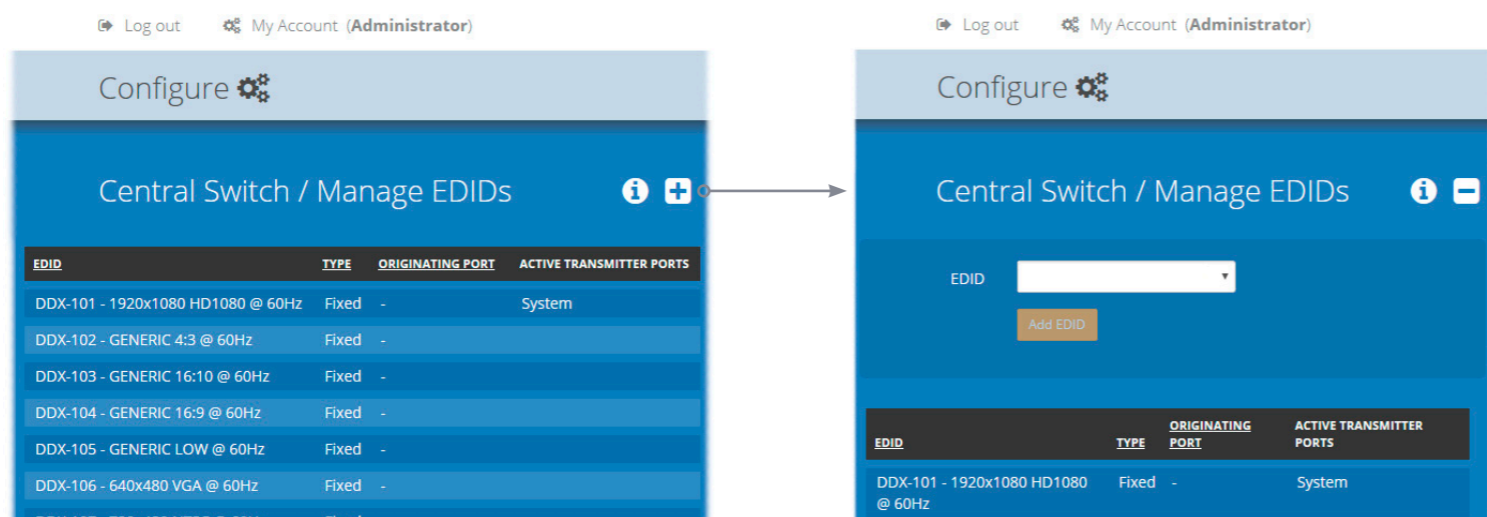
INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER INFORMATION

INDEX



### セントラルスイッチ> EDIDの管理

このページには、現在利用可能なEDID(拡張ディスプレイ識別データ)プロファイルがリストされています。

- ・**EDID**-現在保存されているすべてのプロファイルの解像度とリフレッシュレートを表示します。
- ・**タイプ**-各EDIDプロファイルの作成元を示します。固定EDIDはスイッチのファームウェアに含まれており、削除できません。ユーザーEDIDは、DDX-USRモジュールに接続された特定のビデオディスプレイから複製されたもので、必要に応じて削除できます。  
メインの「セントラルスイッチ」>「全般」ページで、固定およびユーザーEDIDのリストから「デフォルトシステムEDID」を選択できます。
- ・**発信ポート**-各ユーザーEDIDを提供したスイッチポートを示します。
- ・**アクティブなトランスミッターポート**-現在各EDIDを使用しているトランスミッター(存在する場合)を示します。

注：デュアルリンクモニターが接続されている場合、DDXスイッチはEDIDを変更して、サポート可能なビデオ解像度のみを一覧表示します。

### EDIDを追加

インストールに追加のEDID定義が必要な場合は、接続されたビデオディスプレイから新しい定義を複製し、使用可能な定義のリストに追加できます。

「+」アイコンをクリックして、スイッチポートの1つに接続された(DDX-USRモジュールを介して)ディスプレイから新しいEDIDの収集を開始します。

EDIDドロップダウンリストをクリックし、新しいEDIDプロファイルを複製する適切なレシーバー(DDX-USRモジュール)を選択します。次に、「EDIDの追加」ボタンをクリックします。

特定のコンピューターにEDIDを適用する方法の詳細については、設定 > コンピューター > レシーバー を参照してください。



## 設定>コンソール

コンソールは、1つ以上のDDX-USRモジュールの周囲に配置された一連の周辺機器の総称です。このページには、登録済みのすべてのコンソールが一覧表示されます。

Log out My Account (Administrator)

NAME	DESCRIPTION	PORTS	OSD MOUSE LAUNCH	CONNECTED COMPUTER	CURRENT ACCESS MODE	
Console 01	Console on Port 21	[21]	On	-		<input type="checkbox"/>
Console 02	Console on Port 22	[22]	On	-		<input type="checkbox"/>
Console 03	Console on Port 23	[23]	On	-		<input type="checkbox"/>
Console 04	Console on Port 24	[24]	On	-		<input type="checkbox"/>
Console 05	Console on Port 25	[25]	On	-		<input type="checkbox"/>
Console 06	Console on Port 26	[26]	On	-		<input type="checkbox"/>
Console 07	Console on Port 27	[27]	On	-		<input type="checkbox"/>

### 新しく追加する

「+」アイコンをクリックして、DDX-USRモジュールの接続前または接続後に新しいコンソールの追加を開始します。  
設定 > コンソール > 新しいエントリーの追加 を参照してください。

### 編集する

エントリーをクリックして、詳細を表示/編集します。  
設定 > コンソール > エントリーの編集 を参照してください。

名前と説明に加えて、他の列には、各コンソールエントリの次の詳細とオプションが表示されます。

- ・ポート-各DDX-USRモジュールは、DDXスイッチの単一のポートに接続します。  
この列には、各コンソールに関連付けられているDDX-USRモジュールによって使用されるポートが一覧表示されます。2つ以上のDDX-USRモジュールを組み合わせ、それぞれ別のポートに接続するマルチヘッドコンソールを形成できます。
- 注：複数のディスプレイ(マルチヘッド)を備えたコンソールの場合、追加のユーザーコンソールポートが必要です。使用可能なスペアのユーザーコンソールポートがない場合は、リアパネルの未使用のコンピューターポートを削除して、スベアとして解放することができます。ポートの再割り当てを参照してください。
- ・OSDマウスの起動-「オン」に設定すると、コンソールユーザーは中央のマウスボタンを押したまま右ボタンをクリックすることにより、オンスクリーンディスプレイを呼び出すことができます。
- ・接続されているコンピューター-コンソールが現在接続されているコンピューターを表示します。
- ・現在のアクセスモード-コンソールがリストに現在どのように接続されているかを示します。

コンピューター： VIEW ONLY (表示のみのモード) SHARED ACCESS (共有アクセスモード) EXCLUSIVE (独占モード) PRIVATE (個人モード)

- ・チェックボックス-必要なすべてのコンソールエントリーにチェックマークを付け、「選択項目の削除」ボタンを使用してそれらをまとめて削除できます。

## 設定>コンソール>新しいエントリーの追加

設定 > コンソール リスト内の「+」アイコンをクリックしてこのページを表示し、DDX-USRモジュールの接続前または接続後に新しいコンソールの追加を開始します。

### 新しく追加する

- ・名前-新しいコンソールの主要な識別子。
- ・説明-さらに情報を追加する場合に使用します。
- ・OSDマウスの起動-「オン」に設定すると、コンソールユーザーは中央のマウスボタンを押したまま右ボタンをクリックすることにより、オンスクリーンディスプレイを呼び出すことができます。
- ・OSDタッチスクリーン起動-オンに設定されている場合(およびコンソールでタッチスクリーンが使用されている場合)、半透明起動アイコンがメイン画面にオーバーレイされ、適切な場所にドラッグできます。アイコンをタップすると、通常どおりOSDが起動します。
- ・OSDホットキー修飾子-OSD起動キーとともにOSDをコンソールに表示させる標準のホットキー修飾子を変更できます。
- ・OSD起動キー-OSDホットキー修飾子と一緒にOSDをコンソールに表示させる標準キーを変更できます。
- ・VCPキー-OSDホットキー修飾子とともに仮想コントロールパネルを表示させるキーを決定します。仮想コントロールパネルを使用すると、ユーザーはビデオ画像のさまざまな側面を調整できます。(アナログVGAソースを表示する場合) [ヴァーチャルコントロールパネル\(VCP\)でのVGAインプット調整\(P35\)](#)を参照してください。
- ・キーボードレイアウト-コンソールで使用するキーボードレイアウト全体を決定します。
- ・ポート-このコンソールに関連付けられているDDX-USRモジュールで使用されるポート番号(メインDDXスイッチにあります)を追加します。マルチヘッドコンソールの場合、プライマリDDX-USRモジュール(プライマリディスプレイと周辺機器が接続されているポート)が使用するポートが最初に定義されるポートであることを確認してください。選択したポートがすでに使用されている場合、警告が表示されます。 [ポートの再割り当て\(P31\)](#)を参照してください。
- ・アクセス許可-「+」ボタンをクリックして、このコンソールにアクセスを許可する1つ以上のコンピューターを選択します。各コンピューターについて、適切なアクセス許可を選択します。(アクセス許可(P3)を参照)

= VIEW ONLY (表示のみのモード)
 = SHARED ACCESS (共有アクセスモード)
 = EXCLUSIVE (独占モード)
 = PRIVATE (個人モード)

- ・プリセット接続-「コントロール」ページで「プリセットに接続」オプションをクリックしたときに、このコンソールが接続するコンピューター(および使用するアクセス許可)を選択できます。ここで行った変更は、このコンソールの既存の設定を変更します。これは、全体的なプリセット内にすでに存在している可能性があります。
- ・コンソールを追加-クリックして設定を保存します。

## 設定>コンソール>エントリーの編集編集

このページを表示するには、設定 > コンソール リスト内のエントリーをクリックします。  
ここでは、選択したコンソールの設定の詳細を編集できます。

The screenshot shows the 'Configure' page for 'Consoles / Console 01'. The left sidebar contains navigation items: DASHBOARD, CONTROL, CONFIGURE (highlighted), CENTRAL SWITCH, NETWORK, OSD SETTINGS, MANAGE EDIDS, CONSOLES, RECEIVERS, COMPUTERS, TRANSMITTERS, USERS, and MAINTENANCE. The main content area includes:

- Name: Console 01
- Description: Console on Port 21
- OSD Mouse Launch: ON
- OSD Touchscreen Launch: ON
- OSD Hotkey Modifiers: Left Ctrl, Left Alt
- OSD Launch Key: m
- VCP Key: c
- Keyboard Layout: gb/us/es
- Port - Primary Head: Port: 21 - currently in use by: Console 01
- Port - 2nd Head: Port: 22 - currently in use by: Console 01
- Access Permissions: Computer 01, Computer 02
- Preset Connection: Computer 01
- Connected Computer: Computer 01
- Current Access Mode: Eye icon

Buttons for 'Update' and 'Delete' are visible at the bottom.

## エディット

- ・名前-コンソールの名称です。
- ・説明-コンソールに関する情報をさらに追加できます。
- ・OSDマウスの起動-「オン」に設定すると、コンソールユーザーは中央のマウスボタンを押したまま右ボタンをクリックすることにより、オンスクリーンディスプレイを呼び出すことができます。
- ・OSDタッチスクリーン起動-オンに設定されている場合(およびコンソールでタッチスクリーンが使われている場合)、半透明起動アイコンがメイン画面にオーバーレイされ、適切な場所にドラッグできます。アイコンをタップすると、通常どおりOSDが起動します。
- ・OSDホットキー修飾子-OSD起動キーとともにOSDをコンソールに表示させる標準のホットキー修飾子を変更できます。
- ・OSDLaunchKey-OSDホットキー修飾子と一緒に、OSDをコンソールに表示させる標準キーを変更できます。
- ・VCPキー-OSDホットキー修飾子とともに仮想コントロールパネルを表示させるキーを決定します。38ページも参照してください。
- ・キーボードレイアウト-コンソール全体のキーボードレイアウトを決定します。
- ・ポート-このコンソールに関連付けられているDDX-USRモジュールで使用されるユーザーポート番号(メインDDXスイッチにあります)を示します。

マルチヘッドコンソールの場合、プライマリDDX-USRモジュール(プライマリディスプレイと周辺機器が接続されているポート)が使用するポートが最初に定義されるポートであることを確認してください。選択したポートがすでに使用されている場合、警告が表示されます。ポートの再割り当て(P31)を参照してください。

- ・AccessPermissions-このコンソールがアクセスを許可されているコンピューターを選択します。
  - ・VIEW ONLY (表示のみのモード) -コンソールのユーザーはコンピューターの出力を表示できますが、変更することはできません。
  - ・SHARED ACCESS (共有アクセスモード) -コンソールユーザーは、他のコンソールと共にコンピューターを表示および制御できます。
  - ・EXCLUSIVE (独占モード) -複数のコンソールユーザーがコンピューターを表示できますが、制御できるのは1人だけです。
  - ・PRIVATE (個人モード) -コンソールユーザーは、他のユーザーがロックアウトされている間、コンピューターをプライベートに表示および制御できます。

詳細については、アクセス許可(P3)を参照してください。

- ・プリセット接続-「コントロール」ページで「プリセットに接続」オプションをクリックしたときに、このコンソールが接続するコンピューター(および使用するアクセス許可)を選択できます。ここで行った変更についての詳細については、アクセス許可(P3)を参照してください。
- ・プリセット接続-「コントロール」ページの「プリセットに接続」オプションをクリックしたときに、このコンソールが接続するコンピューター(および使用するアクセス許可)を選択できます。ここで行った変更は、このコンソールの既存の設定を変更します。これは、全体的なプリセット内にすでに存在している場合があります。変更が完了したら、「更新」ボタンをクリックします。コンソールの既存の設定を変更します。



INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER INFORMATION

INDEX

## 設定>コンソール>レシーバー

各コンソールの中心(DDXシステムに接続された一連の周辺機器の総称)には、「DDX-USRモジュール」と呼ばれるレシーバーがあります。

PORT NO	CONSOLE NAME	FIRMWARE	UNIQUE ID	TYPE	MONITOR NO	MONITOR MODEL
21	Console 01	3.00.4844	18C0010	DVI	1	DELL P2212H
22	Console 01	3.00.4844	19E0000	DVI	2	DELL P2212H
23	Console 03	3.00.4844	19F0000	DVI	1	-
24	Console 04	-	-	-	1	-
25	Console 05	-	-	-	1	-
26	Console 06	-	-	-	1	-
27	Console 07	-	-	-	1	-
28	Console 08	-	-	-	1	-

Receivers / Console 01 / Port 21

Firmware	3.00.4844
Unique ID	1C500109A69C3EAE85F81D54461900F5
Type	DVI
Monitor No	1
Monitor Model	BenQ V2200Eco
Monitor Serial No	A4A00609026
Monitor Resolution	1920 x 1080 @ 60 Hz

Receiver Operations

このページには、各DDX-USRモジュールのさまざまな詳細が表示されます。

- ・ファームウェア-各DDX-USRモジュールの現在の内部ソフトウェアバージョン。
- ・モニター番号-各ビデオディスプレイのインデックス番号。コンソールの最初のモニターには「1」というインデックスが付けられます。(追加のDDX-USRモジュールを使用して)コンソールに複数のビデオディスプレイが関連付けられている場合、この列には、セカンダリ、ターシャリなどに対して「2」、「3」などが表示されます。DDX-USRモジュール)
- ・モニターモデル-接続されているDDX-USRモジュールに報告されるビデオディスプレイモデルを示します。
- ・Unique ID-(メンテナンス > 設定 > 「Web UIモード」が「Advanced」に設定されている場合のみ表示) この列には、すべてのDDX-USRモジュールに組み込まれている一意の識別子が表示されません。

レシーバーエントリをクリックして、レシーバーが接続されているDDXスイッチポートの設定の詳細を表示します。

このページ内で、トランスミッターを再起動および/または回復することができます。

### レシーバーの回復

このオプション(メンテナンス > 設定 > 「Web UIモード」が「Advanced」に設定されている場合のみ表示されます)は、ファームウェアのアップグレード中に失敗したレシーバーを再プログラムするために使用されます。

「Receive Receiver」ボタンをクリックすると、それぞれのレシーバーの電源を再投入するように求められます。その後、リカバリーモードで起動します。次に、再プログラムボタンをクリックして操作を開始するように求められます。

## 設定>コンピューター

このページには、個々のDDX-CAMモジュールを介してDDXスイッチユニットに接続されているコンピューターシステムがリストされています。

Log out My Account (Administrator)

Configure

Computers

Click a heading to reorder the whole list in ascending or descending order according to the entries within the chosen column.

NUMBER	NAME	DESCRIPTION	PORTS	THUMBNAIL	PRIMARY CONSOLE	CONNECTED CONSOLES	CURRENT ACCESS MODE	✓
1	Computer 01	Computer description	[1]	✓	-	Console 01	👁	■
2	Computer 02	Computer description	[2]	✓	-	Console 02	🔗	■
3	Computer 03	Computer description	[3]	✓	-	-		■
4	Computer 04	Computer description	[4]	✓	-	-		■
5	Computer 05	Computer description	[5]	✓	-	-		■
6	Computer 06	Computer description	[6]	✓	-	-		■
7	Computer 07	Computer description	[7]	✓	-	-		■
19	Computer 19	Computer description	[19]	✓	-	-		■
20	Computer 20	Computer description	[20]	✓	-	-		■

Delete Selected

Log out My Account (Administrator)

Configure

Computers

Name

Description

Computer Number  ⓘ

Port - Primary Head

### 新しく追加する

「+」アイコンをクリックして、DDX-CAMモジュールの接続前または接続後に、新しいコンピューターの追加を開始します。

- ・名前-新しいコンピューターの主要な識別子。
- ・説明-コンピューターに関する情報。
- ・コンピューター番号-新しいエントリーに関連付けることができる残りの空のコンピューター番号のリストを提供します。選択した番号により、OSD画面でのこのコンピューターの位置が決まり、アクセスに使用するホットキー(Ctrl + Alt + n) も決まります。集ページ内で、他のコンピューターと使用する番号を入れ替えることができます。
- ・ポート-このコンピューターに関連付けられているDDX-CAMモジュールが使用する1つ以上のポート番号を追加します。

名前と説明に加えて、列には各コンピューターエントリーに関する次の有用な詳細も表示されます。

- ・ **Port(s)** -各DDX-CAMモジュールは、DDXスイッチの単一のポートに接続します。  
この列には、各コンピューターに関連付けられているDDX-CAMモジュールによって使用されるポートが一覧表示されます。2つ以上のDDX-CAMモジュールを組み合わせ、それぞれ別のポートに接続する追加のディスプレイ(マルチヘッド)をサポートできます。インストール内のユーザーコンソールの数が少ない場合は、3つのユーザーコンソールポート(21~23)をコンピューターポートに変更できます。**ポートの再割り当て(P31)**を参照してください。
- ・ **Thumbnail** -コンピューターのビデオ出力のサムネイル画像を各ユーザーのOSD画面に表示するかどうかを指定します。無効(チェックを外す)にすると、黒い画像がOSD画面に表示されます。
- ・ **Primary Console** -現在コンピューターを制御しているコンソールを表示します。
- ・ **Connected Consoles** -各コンピューターが接続されているすべてのコンソールをリストします。
- ・ **Current Access Mode** -リストされたコンソールが現在コンピューターにアクセスしている方法を示します  
 =  VIEW ONLY (表示のみのモード) \ =  SHARED ACCESS (共有アクセスモード) \ =  EXCLUSIVE (独占モード) \ =  PRIVATE (個人モード)
- ・ **Tick box** -必要なすべてのコンピューターエントリーにチェックを入れ、「選択項目の削除」ボタンを使用してそれらをまとめて削除できます。

### エディット

エントリーをクリックして、詳細とオプションを表示/編集します。

「設定」>「コンピューター」>「エントリーの編集」を参照してください。

## 設定>コンピューター>エントリーの編集

このページでは、選択したコンピューターの設定の詳細を編集できます。

The screenshot shows the 'Configure' page for 'Computer 01' in the DDX Matrix interface. The left sidebar contains navigation items: DASHBOARD, CONTROL, CONFIGURE, CENTRAL SWITCH, NETWORK, OSD SETTINGS, MANAGE EDIDS, CONSOLES, RECEIVERS, COMPUTERS (highlighted), TRANSMITTERS, USERS, and MAINTENANCE. The main content area is titled 'Computers / Computer 01' and contains the following configuration fields:

- Name: Computer 01
- Description: Computer description
- Computer Number: Number: 1 - currently assigned to: Computer 01
- Port - Primary Head: Port: 1 - currently in use by: Computer 01
- Port - 2nd Head: Port: 2 - currently in use by: Computer 01
- Thumbnail: Enabled
- Primary Console: -
- Connected Consoles: Console 01
- Current Access Mode: [Eye icon]

At the bottom of the configuration section, there are 'Update' and 'Delete' buttons. Below this is a 'Transmitters' section with a table:

PORT NO	FIRMWARE	UNIQUE ID
1	3.00.4844	FDDF0002A808BAE3922D755C01C00F5

## 編集する

- **Name (名前)**-コンピューターの主要な識別子。
- **Description (説明)**-コンピューターに関する情報をさらに追加する場合に使用します。
- **Computer Number (コンピューター番号)**-このエントリーに関連付けることができるコンピューター番号(使用済みおよび空いている)のリストを表示します。選択した番号により、OSD画面でのこのコンピューターの位置が決まり、アクセスに使用するホットキー(**Ctrl + Alt + n**) も決まります。別のコンピューターで既に使用されているコンピューター番号を選択すると、そのコンピューター番号とこのコンピューターが保持している既存の番号が入れ替わられます。
- **Port(s) (ポート)**-このコンピューターに関連付けられたDDX-CAMモジュールが使用する1つ以上のポート番号を示します。マルチヘッドコンピューターの場合、プライマリDDX-CAMモジュール(プライマリビデオ出力にリンクされているポート) が使用するポートがリストの最初のポートであることを確認してください。インストール内のユーザーコンソールの数が少ない場合は、3つのユーザーコンソールポート(21~23)をコンピューターポートに変更できます。**ポートの再割り当て(P31)**を参照してください。
- **Thumbnail (サムネイル)**-このコンピューターのビデオ出力のサムネイルビューを各ユーザーのOSD画面に表示するかどうかを示します。
- **プライマリコンソール**-このコンピューターに接続されているプライマリコンソールを示します。
- **接続されたコンソール**-このコンピューターに接続されている他のコンソールを示します。
- **現在のアクセスモード**-現在このコンピューターで使用されている最高レベルのアクセスモード(表示のみ、共有、排他など)を示します。
- **トランスミッター**-このコンピューターにサービスを提供しているトランスミッター(DDX-CAMモジュール)をリストします。

変更が完了したら、「更新」ボタンをクリックします。



INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER INFORMATION

INDEX



## 設定>コンピューター>トランスミッター

各コンピューターは、DDX-CAMトランスミッターモジュールに接続します。  
このページには、各DDX-CAMモジュールとその主要な詳細がリストされています。

PORT NO	COMPUTER NAME	FIRMWARE	UNIQUE ID	TYPE	MONITOR NO
1	Computer 01	3.00.4844	FDDF0002A808	DVI	1
2	Computer 01	3.00.4844	FECF0002A808E	DVI	2
3	Computer 03	-	-	-	1
4	Computer 04	-	-	-	1
5	Computer 05	-	-	-	1
6	Computer 06	-	-	-	1
7	Computer 07	-	-	-	1
8	Computer 08	-	-	-	1
9	Computer 09	-	-	-	1
10	Computer 10	-	-	-	1

Firmware: 3.00.4844  
 Unique ID: FDDF0002A808BAAE3922D755C01C00F5  
 Type: DVI  
 Monitor No: 1  
 EDID: System Default EDID ( DDX-101 - 1920x1080 HD1080 @ 60Hz )  
 [Update]

Transmitter Operations  
 [C] Reboot Transmitter [Wrench] Recover Transmitter

このページには、各DDX-CAMモジュールのさまざまな詳細がリストされています。

- ・コンピューター名-接続されている各コンピューターの名前。
- ・ファームウェア-各DDX-CAMモジュールの現在の内部ソフトウェアバージョン。
- ・モニター番号-各ビデオディスプレイポートのインデックス番号。コンピュータの最初のポートには、「1」というインデックスが付けられます。コンピュータに複数のビデオディスプレイが接続されている場合(追加のDDX-CAMモジュールを使用して)、この列には、セカンダリ、ターシャリなどに対して「2」、「3」などが表示されます。DDX-CAMモジュール。
- ・固有ID-(メンテナンス > 設定 > 「Web UIモード」が「Advanced」に設定されている場合にのみ表示されます) この列には、すべてのDDX-CAMモジュールに組み込まれている固有IDが表示されます。

トランスミッターエントリをクリックして、DDXスイッチのポートの設定の詳細を表示します。このページ内で、トランスミッターを再起動またはリカバリーできます。

### 別のEDIDの適用

コンピューターが、デフォルトのシステムEDIDとして使用されているものとは異なるEDIDプロファイルを使用する必要がある場合は、以下の手順を実行します。

- 1 必要に応じて、必要なEDIDを複製します  
-EDIDの追加を参照してください。
- 2 「設定」 > 「コンピューター」 > 「レシーバー」ページを表示し、必要なコンピューターエントリをクリックします。(上のページを表示するため)
- 3 EDIDドロップダウンリストから適切なエントリを選択します。
- 4 「更新」 ボタンをクリックします。

### レシーバーの回復

このオプション(次の場合にのみ表示されます)

メンテナンス > 設定 > 「Web UIモード」が「Advanced」) は、ファームウェアのアップグレード中に失敗したトランスミッターを再プログラムするために使用されます。「トランスミッターの回復」ボタンをクリックすると、それぞれのトランスミッターの電源を再投入するように求められ、その後、トランスミッターが回復モードで起動します。次に、再プログラムボタンをクリックして操作を開始するように求められます。

INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER INFORMATION

INDEX

30

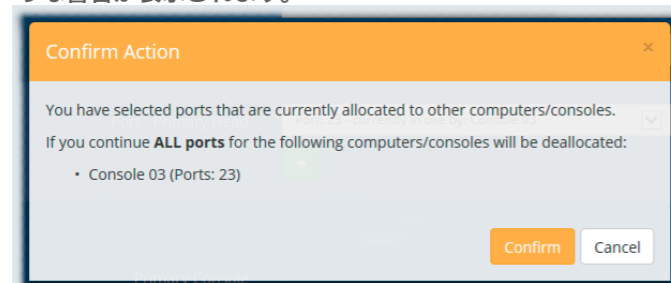
## ポートの再割り当て

デフォルトでは、DDXスイッチのフロントパネルには10個のユーザーコンソールポートがあり、リアパネルには20個のコンピューターポートがありますが、これらの指定は固定されていません。インストールでより多くのコンピューターが必要な場合や、より多くのユーザーコンソールが必要な場合は、これらの標準ポートの割り当てを次のように変更できます。

- ・20個のリアパネルに設置されているコンピューターポートのいずれも、ユーザーコンソールポートとして再割り当てできます。
- ・フロントパネルポートのうち3つ(21~23のラベルが付いている)は、コンピューターポートとして使用できます。

## すでに使用されているポートを再割り当てするには

- 1 コンピューターまたはコンソールのエントリーを作成(または編集)するときに、必要なポートを選択します。ポートがすでに使用されている場合は、「更新」ボタンをクリックすると、次のような警告が表示されます。



- 2 「確認」ボタンをクリックします。

選択したポートは、最初に既存の関係から割り当て解除され、次にデバイスとペアリングされます。最初にポートを使用していたデバイスは、ポートの割り当てなしで残されるため、別途注意が必要です。

注：マルチヘッドフォンコンピューター/コンソールからポートを割り当てすると、そのコンピューター/コンソールに関連つけられているすべてのポートが割り当て解除されます。







## ユーザーズページ

このページには、登録済みのすべてのユーザーが一覧表示され、必要に応じて、管理ユーザーがエントリーを追加、編集、削除できます。

注：ユーザーの詳細に変更を加える場合は、バックアップファイルを作成することをお勧めします。

The screenshot shows the 'Users' management page in the DDX Matrix application. On the left is a navigation menu with options: DASHBOARD, CONTROL, CONFIGURE, USERS, and MAINTENANCE. The main content area has a header 'Users' with a '+ Add' button. Below it is a table with columns 'NAME', 'USERNAME', and 'ROLE'. One entry is visible: 'Administrator' with username 'admin' and role 'Admin'. An arrow points from this entry to a detailed form for adding a new user. The form includes fields for 'Forename(s)', 'Surname', 'Username', 'Password', and a 'Role' dropdown menu (set to 'User'). There is an 'Add' button at the bottom of the form. Below the form is a section for editing the selected user, titled 'Users / Administrator'. It contains the same fields as the add form, but with 'Update' and 'Delete' buttons instead of 'Add'. Below this is a 'Change Password' section with 'New Password' and 'Confirm Password' fields and an 'Update Password' button.

**新しく追加する**  
「+」アイコンをクリックして、新しいユーザーの追加を開始します。

**エディット**  
「ユーザーエントリー」をクリックして、詳細を編集します。  
注：管理者アカウントだけが残っている場合は、削除できません。

INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER INFORMATION

INDEX

## メンテナンスページ

メンテナンスセクションには、診断、システム操作、設定の3つのページがあります。

### メンテナンス>診断

このページでは、電源入力(およびスイッチの温度)に関する重要なフィードバックを提供します。

温度情報は、メンテナンス > 設定 > 「Web UIモード」が「Advanced」に設定されている場合にのみ表示されます。

NUMBER	TYPE	UPTIME	STATUS
1	transmitter	0 days, 20 hours, 4 minutes, 41 seconds	Operational
21	receiver	0 days, 20 hours, 4 minutes, 42 seconds	Operational

このセクションには、  
主電源入力のステータスが表示されます。

これらの項目は、設定>詳細モードオンを  
選択した場合にのみ表示されます。  
このセクションは、以下のDDXスイッチ内  
の現在の温度測定値を示します。  
・プロセッサコア  
・内部ケース領域  
・メイン回路基板  
・赤、緑、青のビデオスイッチ

このセクションには、現在アクティブなポート、  
それらのアップタイムとステータスが一覧表示されます。

## メンテナンス>システム操作

このページでは、さまざまな状況で必要になる可能性のある重要なシステム操作を選択できます。



### 応答しないレシーバーまたはトランスミッターの回復

レシーバーまたはトランスミッターへのファームウェアのアップグレードが失敗した場合、ユニットが応答しなくなる可能性があります。その場合は、このガイドの他のセクションで提供されているアドバイスに従ってください。

- ・トランスミッターの回復
- ・レシーバーの回復

### ファームウェアのアップグレード

DDXスイッチおよび接続されているすべてのモジュールのファームウェアを最新バージョンにアップグレードします。このボタンをクリックすると、確認が必要になります。

注：すべてのポートが使用されているフル装備のスイッチでは、1つまたは2つのポートのみが使用されているスイッチよりも、アップグレードを適用するのにさらに1分かかります。スイッチがリンクローカルアドレス上にあり、ファームウェアをV3.0より前のバージョンにアップグレードしている場合、スイッチをアップグレードすると、再起動後に新しいリンクローカルアドレスが割り当てられることに注意してください。スイッチのファームウェアがV3.0以降の場合、同じリンクローカルアドレスが使用されます。

### バックアップ

DDXマトリックスシステム設定のコピーをファイルに保存します。バックアップファイルは、DDXマトリックスを表示するコンピューターに保存されます。

### Tx / Rxファームウェアの同期

接続されているすべてのモジュールのファームウェアをメインスイッチのファームウェアと一致するようにアップグレードします。このボタンをクリックすると、確認が必要になります。

注：このオプションを使用する前に、DDXスイッチに最新のファームウェアがインストールされていることを確認してください。

### 復元

システム設定をバックアップファイルから復元します。ファイルダイアログが表示され、ファイル名と場所を選択できます。

注：誤ったバックアップを防ぐためにスイッチのみのバックアップにアップロードされるファイル

V3.0以降のファームウェアで作成されたファイルは、V3.0スイッチで復元されません。ファームウェアが2.0以下のスイッチから取得したバックアップファイルは、V3.0スイッチでは復元されません。

### 再起動システム

スイッチとすべてのモジュールを含むDDXシステム全体の再起動を実行します。このボタンをクリックすると、確認が必要になります。

### ファクトリーリセット

すべてのDDXシステム設定設定を工場出荷時のデフォルトに戻します。

INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

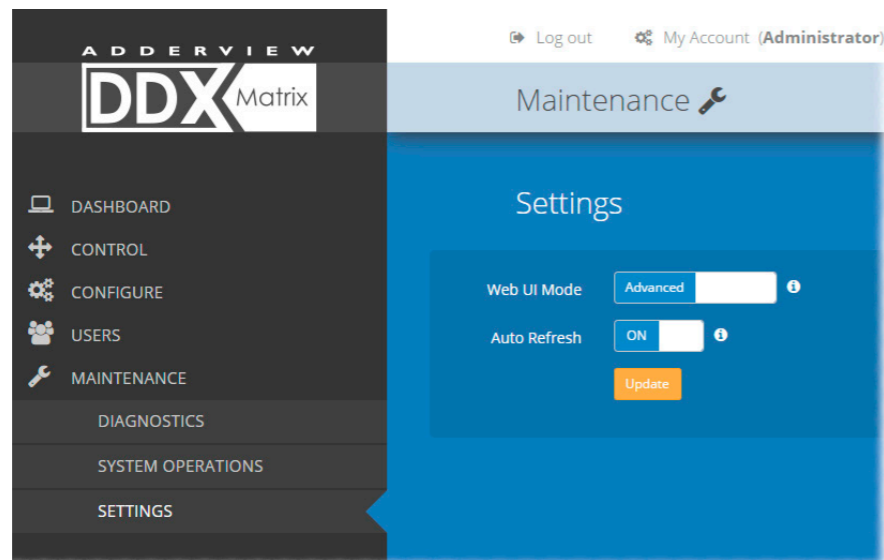
FURTHER INFORMATION

INDEX



## メンテナンス>設定

このページには、ユーザーインターフェイスに関連するオプションが表示されます。変更を加えたら、「更新」ボタンをクリックして変更を保存する必要があります。



### Web UI Mode

このオプションを「Advanced (詳細)」に設定すると、特定のページに次のような詳細が表示されます。

- ・設定 > セントラルスイッチ > 一般
- ・設定 > コンソール > レシーバー
- ・設定 > コンピューター > トランスミッター
- ・メンテナンス > 診断

### Auto Refresh (自動更新)

このオプションがオンに設定されている場合、ダッシュボード、コントロール、および診断ページは数秒ごとにコンテンツを自動的に更新します。

### Update (更新)

オプションに加えられた変更を保存して有効にするには、このボタンをクリックします。

INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER  
INFORMATION

INDEX

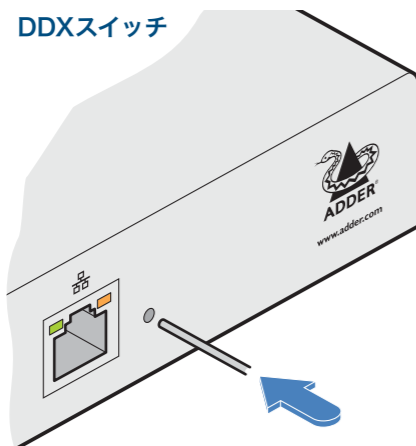
## リセットとリカバリー

メインスイッチまたはモジュールにハードリセットを与える必要がある場合があります。

DDXスイッチとDDX-USRモジュールの両方に、この目的のための隠しリセットボタンがあります。

フロントパネルの埋め込み式リセットボタンを押し続けるには、細い道具(まっすぐに伸ばしたペーパークリップなど)を使用する必要があります。

### DDXスイッチ



#### DDXスイッチ>リカバリーイメージで起動

この手順は、試行されたファームウェアのアップグレードが失敗した場合に必要なことがあります。スイッチは工場出荷時のデフォルト設定をロードするため、工場出荷時のユーザー名/パスワードと新しく決定されたIPアドレスを使用してログインする必要があります。(DDXマトリックスへのアクセスを参照) Webインターフェースにアクセスするときに、新しい一時SSL証明書を受け入れる必要があります。注：すべての設定データ(ユーザー、コンソール、コンピューター、ネットワークなど)は保持されます。

- 1 STS(ステータス)インジケータがゆっくり点滅し始めるまで、埋め込み式のリセットボタンを10秒間押し続けます。
- 2 リセットボタンを放します。STSインジケータが消灯し、スイッチがリカバリーイメージを使用して自動的に起動します。STSインジケータが再び点滅し始め、リカバリーイメージから実行されていることを示します。(赤いバナーがDDXマトリックス画面の上部にも表示されます)
- 3 電力の安定性が良いなどの動作条件を確認したら、ファームウェアのアップグレードにもう一度進みます。

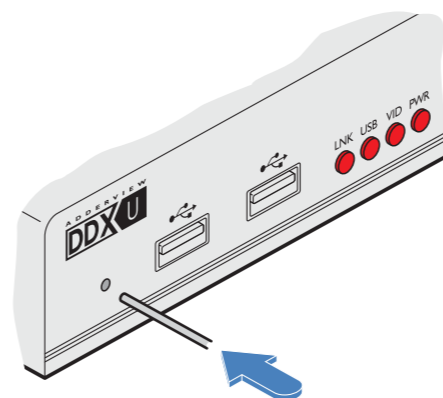
#### DDXスイッチ>リセット

この手順は、スイッチが応答しなくなった場合に必要になることがあります。

注：すべての設定データ(ユーザー、コンソール、コンピューター、ネットワークなど)は保持されます。

- 1 埋め込み式のリセットボタンを押して放します。スイッチが再起動します。

### DDX-USRモジュール



#### DDX-USRモジュール>リカバリーモードで起動

この手順は、試行されたファームウェアのアップグレードが失敗した場合に必要なことがあります。このような状況では、DDX-USRモジュールは、ファームウェアアップグレードを再試行する前に、ユニットを動作状態に戻すリカバリーイメージを常に保持します。

- 1 PWRインジケータがすばやく点滅し始めるまで、埋め込み式のリセットボタンを10秒間押し続けます。
- 2 リセットボタンを離します。
- 3 電力の安定性などの動作条件を確認したら、ファームウェアのアップグレードにもう一度進みます。

#### DDX-USRモジュール>リセット

この手順は、DDX-USRが応答しなくなった場合に必要になることがあります。

- 1 埋め込み式のリセットボタンを押して放します。DDX-USRモジュールが再起動します。

#### 応答しないレシーバーまたはトランスミッターの回復

レシーバーまたはトランスミッターへのファームウェアのアップグレードが失敗した場合、ユニットが応答しなくなる可能性があります。その場合は、このガイドの他のセクションで提供されているアドバイスに従ってください。

- ・トランスミッターの回復
- ・レシーバーの回復

# オペレーション



INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER INFORMATION

INDEX

DDXシステムは、運用中に透過的になるように設計されています。シンプルなOSD(オンスクリーンディスプレイ) インターフェイスにより、各ユーザーは使用可能なホストコンピューターを表示および選択できます。

注：デフォルトのOSD解像度は1920 x 1080です。ビデオディスプレイがこの解像度をサポートしていない場合は、セントラルスイッチ> OSD設定を参照して、画面に適した設定を選択してください。

## OSDの表示

OSDを表示するには、次のいずれかを実行します。

- ・コンソールのキーボードから、CTRL + ALT + M \*を押す、または
- ・コンソールマウスから、中央のボタンを押し続けてから、右ボタンを押す\*、または
- ・タッチスクリーンから、タッチスクリーンで半透明ランチャアイコン(表示されている場合)をタップします\*。OSDが表示されます。



## \* OSDアクセス設定

キーボード、マウス、タッチスクリーンのアクセス方法の正確な機能または可用性は、設定 > コンソール ページ内の設定に依存します。

設定 > コンソール > 新しいエントリーの追加 または  
設定 > コンソール > エントリーの編集 を参照してください。

## サムネイル画像

利用可能なホストコンピューターの出力は、ライブサムネイル画像内に表示されます。

注：コンピューターでビデオを利用できない場合、または「サムネイル」オプションがオフに設定されている場合、黒い画像が表示されます。セントラルスイッチ > OSD設定 を参照してください。

## スイッチ情報

右下隅の追加情報(現在のIPアドレス設定、ファームウェアバージョン、現在のファームウェアアップグレードの警告/エラーなど) は、システム情報の表示オプションがオンに設定されている場合、OSD画面に表示されます。





セントラルスイッチ > OSD設定 を参照してください。

## USB環境

### コンピューターを選択

マウスを使用してコンピューターを選択するには

- 1 前のページに示した方法のいずれかを使用して、コンソールからOSDを表示します。
- 2 必要な画面イメージの上にマウスポインターを置きます。ポップアップ接続アイコンのセットが表示されます。

-  **VIEW ONLY**  
(表示のみのモード) -コンピューターの出力を表示できますが、変更することはできません。
-  **SHARED ACCESS**  
(共有アクセスモード) -他のユーザーと共にコンソール、コンピューターを表示および制御できます。
-  **EXCLUSIVE**  
(独占モード) -複数のユーザーがコンピューターを表示できますが、それを制御(または最初の接続を確立する)できるのは1人だけです。
-  **PRIVATE**  
(個人モード) -他のユーザーがロックアウトされている間、コンピューターをプライベートに表示および制御できます。

詳細については、[アクセス許可\(P3\)](#)を参照してください。

注：アイコンがグレー表示されている場合、そのアクセス方法は使用できません。

3 必要な接続方法をクリックします。選択したコンピューターからのビデオ出力がフル・スクリーンで表示され、通常どおり使用できます。

注：OSDを表示しているときに、コンピューターのサムネイルの外側をクリックして前のコンピューターに戻ることもできます(まだ使用可能な場合は、最後のアクセス許可が付与されています)。

ホットキーを使用してコンピューターを選択するには(OSDを表示せずに)

・Ctrl + Altを押したまま、必要なコンピューターの番号を入力します。

ビデオ選択したコンピューターからの出力は全画面表示され、通常どおり使用できます。

注：共有アクセスモードは、コンピューターをホットキーで選択する場合に常に使用されません。

### ヴァーチャルコントロールパネル(VCP)でのVGAインプット調整

ビデオ入力(DDX-CAM-VGAを介して)アナログVGAソースから供給される場合、可能な限り最良の画像を実現するために微調整が必要になる場合があります。

VCPパネルでこれを行うことができます。

アナログVGA入力からの画像を調整するには

- 1 コンソールから**OSD**を表示します。
- 2 適切なコンピューターを選択します。
- 3 次のホットキーの組み合わせを押します。CTRL+ ALT + Cで仮想コントロールパネルを表示します。
- 4 次に：
  - ・画面イメージの位置を変更するには、キーボードの矢印キーを使用します。
  - ・明るさを調整するには：+キーと-キーを使用します。
  - ・クロック位相を調整するには、<キー>キーを使用します。
  - ・デフォルト設定にリセットするには、Rキーを押します。
- 5 通常の操作に戻るには、**Escape(Esc)** キーを押します。加えられた変更はすべて、コンソール内のこのコンピューターに保存され、コンピューターに再度アクセスするたびに再適用されます。

### USBの改善

DDXスイッチファームウェアのバージョン2.0では、元のv1.03に比べてUSBサポートが次のように改善されています。

- ・Windows 8との互換性を通知するタッチスクリーンがサポートされるようになりました。独自のドライバーを使用したり、Windows 8のサポートを宣言していないタッチスクリーンはサポートされていません。複数のタッチスクリーンが、レシーバーが報告する結合されたHIDデバイスに統合されました。
- ・CCS-PRO4によって報告されたAdder Free-Flowマウスがマージされ、トランスミッターによって1つのFree-Flowマウスのみが報告されるようになりました。以前は、4つのレシーバーがCCS-PRO4に接続されている場合、4つの異なるFree-Flowマウスが報告され、他のエミュレートされていないUSBデバイスをレシーバーに接続できないことを意味します。
- ・最大5つの非エミュレートUSB HIDデバイスをトランスミッターに接続できます。トランスミッターは最大7つのUSBデバイスをサポートできますが、キーボード/マウスとタッチスクリーンをサポートするHIDデバイスの組み合わせと、スピーカーとマイクをサポートするオーディオデバイスを常に報告します。



## オーディオの使用

DDXシステムはステレオオーディオを完全にサポートし、すべてのオーディオデバイスが表示されます。

リンクされたホストコンピューターでUSBオーディオデバイスとして。シンプルなエクステンダーの配置で動作するDDXデバイス(DDXスイッチを使用しない) とフルDDXマトリックスインストールでは、オーディオ操作にわずかな違いがあります。

## シンプルなエクステンダーインストールでのオーディオの使用

オーディオは、入力レベル、入力ミュート、入力AGC、サイドトーンレベル、サイドトーンミュート、出力レベル、出力ミュート、および出力バランスのコントロールを備えたUSBヘッドセットとしてコンピューターのオペレーティングシステムに提示されます。オーディオデバイスは、DDX-CAMモジュールの電源投入時にコンピューターに永続的に提供されません。

すべての標準オペレーティングシステムコントロールを使用して、オーディオ機能を調整できます。

注：コーデックのアーキテクチャにより、入力(マイク) レベルの調整または入力(マイク) のミュートもサイドトーンレベルとミュートに影響します。

## フルDDXマトリックスインストールでのオーディオの使用

オーディオ機能は、すべてのコンピューターでデフォルトで有効になっています。マルチヘッドコンピューターの場合、オーディオはプライマリトランスミッターでのみ有効になりますが、2つのオーディオデバイスが各トランスミッターに1つずつコンピューターに表示されます。マルチヘッドコンソールの場合、オーディオはプライマリレシーバーでのみ有効になります。

## マルチユーザー状況でのオーディオの管理

- ・すべての接続モードで、コンピューターのオーディオ出力はトランスミッターからレシーバーにルーティングされます。
- ・View OnlyモードとShared Accessモードでは、レシーバー入力オーディオは無視されます。
- ・エクスクルーシブモードとプライベートモードでは、レシーバーの入力オーディオがトランスミッターにルーティングされます。

注：上記は、ビデオごとに出力オーディオをルーティングし、USBごとに入力オーディオをルーティングすることと同等です。(入力オーディオストリームが無視されるVIEW ONLYモードとSHARED ACCESSを除く)

OSD選択画面を表示すると、入出力音声は抑制されます。

現在コンピューターを制御しているユーザーは、標準のオペレーティングシステムのオーディオ機能を使用してオーディオレベルを調整できます。それらの変更は、同じコンピューターを表示する他のすべてのユーザーのオーディオに影響します。表示モードで接続している追加のユーザー、または制御できない追加の共有アクセスユーザーは、メインユーザーが指定した音量で音声を聞くことができます。ユーザーがマシンを切り替えると、オーディオレベルは現在の接続に合わせて自動的に調整されます。



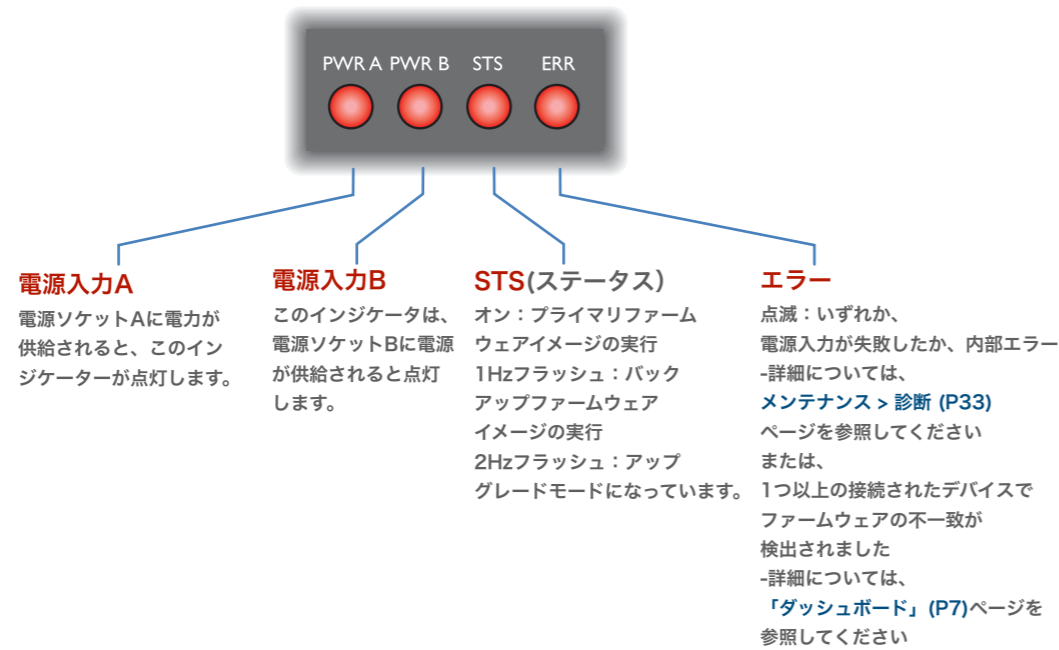
## 表示

### インジケータ

DDXスイッチ、DDX-CAMおよびDDX-USRモジュールには、ステータス情報を提供するさまざまなインジケータが含まれています。

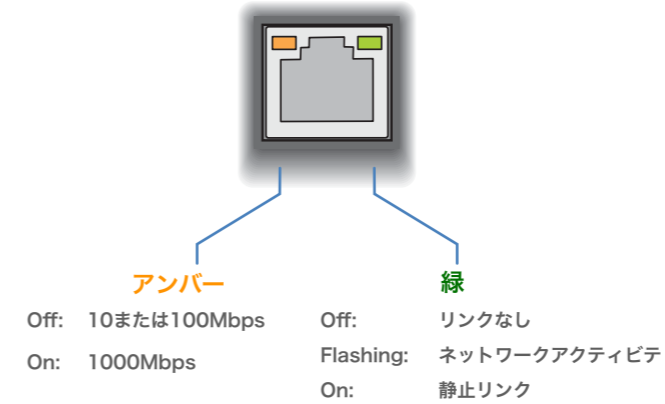
#### DDXスイッチ-赤いフロントパネルステータスインジケータ

DDXスイッチのフロントパネルにある赤いステータスインジケータは、さまざまな主要な電源と操作のフィードバックを提供します。



#### DDXスイッチ-緑色と黄色のネットワークステータスインジケータ

ネットワークリンクポートの緑とオレンジのステータスインジケータは、さらに詳しいステータス情報を提供します。



INSTALLATION

CONFIGURATION

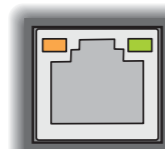
OPERATION

FURTHER INFORMATION

INDEX

### DDX-USRモジュール-緑色と黄色のステータスインジケータ

各DDX-USR(コンソール/ユーザー) モジュールのリンクポートの緑色と黄色のインジケータは、次のステータス情報を表示します。



#### アンバー

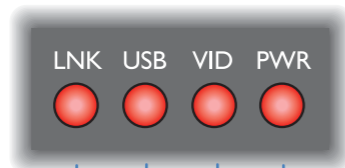
オフ：電源がない  
 ゆっくり点滅：電源はあるがビデオがない、またはビデオがロックされていない。  
 オン：電源が存在し、ビデオロックされている。

#### 緑

オフ：電源なし  
 点滅：電源はあるが、データリンクがない  
 点灯：電源があり、リンクが確立されています。

### DDX-USRモジュール-赤色のフロントパネルステータスインジケータ

各DDX-USR(コンソール/ユーザー) モジュールのフロントパネルにある赤いインジケータは、次のステータス情報を提供します。



#### LNK

オフ：電源が入っていないか、リンクがありません。  
 点滅：互換性のないストリーミングバージョンが原因でスイッチがリンク接続を拒否しました。  
 オン：リンクが確立されています。

#### 特別な条件

PWRがオン、黄色が点滅、緑色がオフ：ソフトウェアの障害により、DDX-USRモジュールを回復する必要があります。  
[設定 > コンソール > レシーバー](#) を参照してください。

#### USB

オフ：電源が入っていないか、アクティブなUSB接続がありません。  
 点滅：USB接続がSHARED ACCESSで競合していません。(キーボードのLEDも点滅します。)  
 オン：USBは、DDXスイッチを介して、または直接、単純なエクステンダーインストールでDDX-CAMモジュールにルーティングされます。

#### VID

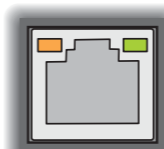
オフ：電源が入っていないか、ビデオがロックされていません。  
 オン：電源が供給され、ビデオがロックされています。

#### PWR

オフ：電力が供給されていません。  
 ゆっくり点滅：DDXスイッチによって検体のアップグレードが強制されています。  
 高速点滅：USBリカバリモードのレシーバー。  
 オン：電力供給

### DDX-CAMモジュール-緑色と黄色のステータスインジケータ

各DDX-CAM(コンピューター) モジュールのリンクポートの緑色と黄色のインジケータは、次のステータス情報を表示します。



#### アンバー

オフ：電源がない  
 ゆっくり点滅：電源が供給されていませんが、ビデオがありません。  
 オン：電源が供給されており、ビデオがロックされています。

#### 緑

オフ：電源がない  
 ゆっくり点滅：電源はあるがデータリンクがない  
 速く点滅：DDXスイッチまたはDDX-USR Powerが存在し、リンクが確立されているため、ファームウェアのアップグレードが強制されています。  
 オン：電源供給とリンクが確立されています。

#### 特別な条件

PWRがオン、黄色が点滅、緑色がオフ：ソフトウェアの障害により、DDX-USRモジュールを回復する必要があります。[設定 > コンソール > レシーバー](#) を参照してください。

黄色の点滅と緑の消灯：DDX-CAMモジュールの回復を必要とするソフトウェア障害。  
[設定 > コンピューター > トランスミッター](#) を参照してください。

# 詳細



この章には、次のようなさまざまな情報が含まれています。

- ・サポート-右を参照
- ・付録1-リンクケーブル干渉保護
- ・付録2-基本的なエクステンダーインストール用のファームウェアアップグレード
- ・安全情報
- ・保証
- ・無線周波数エネルギー(radio frequency energy)ステートメント

## サポート

このガイドに記載されている情報を確認しても問題が解決しない場合は、他に次のような解決方法があります。

- ・ オンラインのソリューションとアップデート: [www.adder.com/support](http://www.adder.com/support)  
最新のソリューションおよびファームウェアアップデートについては、[adder.com](http://adder.com) Webサイトのサポート・セクションを参照してください。
- ・ テクニカル・サポート: [www.adder.com/en/support/how-can-we-help-you](http://www.adder.com/en/support/how-can-we-help-you)  
テクニカルサポートについては、[adder.com](http://adder.com) Webサイトのサポートセクションにある連絡フォームを使用してください。地域のオフィスから連絡があります。

INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER  
INFORMATION

INDEX

42

### 付録1-リンクケーブル干渉保護

カテゴリ定格(CAT 5e、CAT 6a、CAT 7など) はケーブルの電気的性能を決定しますが、ケーブルの仕様で重要な要素は、干渉からの保護です。ケーブル距離とデータレートが増加すると、外部ソースと内部ソースの両方からの干渉の影響を受けやすくなります。

他の電磁源への近接が主な外部の脅威であり、4つすべてのケーブルペアを囲む全体的なスクリーニングを使用してこれらを抑えることができます。ただし、同じケーブル内の隣接するツイストペアからの干渉の可能性もあり、これはデータの整合性と同じくらい危険な場合があります。このようなクロストークは、各ケーブルペアを個別にシールドすることで解消されます。

各カテゴリの評価では、リンクが配置されている環境に合わせて、外部スクリーニングと内部シールドのさまざまな組み合わせを指定できます。

#### 干渉保護コード

干渉保護は次のように分類されます。



#### 場所

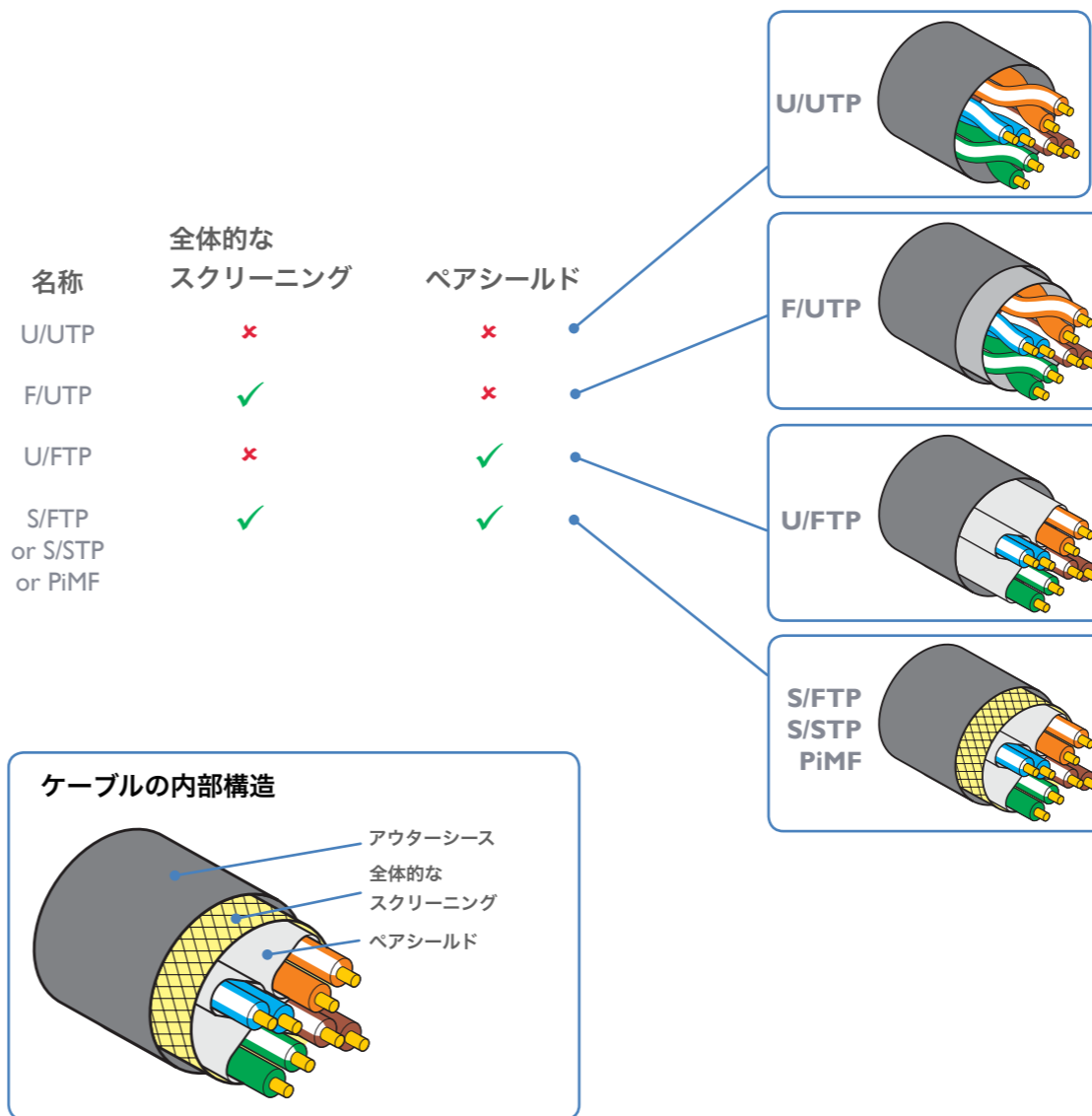
**U** = シールドなし (**unshielded**)

**F** = ホイルシールド (**foil shielding**)

**S** = 編組シールドPiMF (**braided shielding**)

**PiMF** = 金属箔のペア (**Pairs in Metal Foil**)

注：DDXモジュールでシールドのされていないケーブルを使用しないでください。



INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER INFORMATION

INDEX



## 付録2-ファームウェアのアップグレード

### 基本的な拡張機能のインストール

エクステンダーシステム(または個々のDDX-USRユニット)は、必要に応じてUSBスティックを使用してアップグレードできます。

1 DDX-USRを互換性のあるディスプレイとキーボードに接続します。オプションで、シールドされたCAT6aまたはCAT7データケーブルを使用してDDX-CAMモジュールに接続し、同時にアップグレードします。

2 DDX-USRユニットで、エクステンダーファームウェアアップグレードファイルを含むFAT32フォーマットのUSBスティックを前面のUSBポートの1つに挿入します。

注：エクステンダーファームウェアアップグレードファイルはルートフォルダーにある必要があります。

3 DDX-USRユニットとDDX-CAMモジュールに電源を投入します。

**重要：アップグレードプロセス全体を通じて電源が中断されないようにしてください。**

4 PWRインジケータがすばやく点滅し始めるまで、埋め込み式のリセットボタンを10秒間押し続けてから、リセットボタンを離します。

5 プロンプトが表示されたら、エクステンダーファームウェアアップグレードファイルの名前を入力し、**Enter**キーを押します。

6 接続された(DDX-CAM) トランスミッターユニットもアップグレードする必要があるかどうか尋ねられたら、必要に応じて**Y**または**N**を入力します。

7 ディスプレイにアップグレードの進行状況と確認メッセージが表示されます。

8 成功すると、DDX-USRおよびDDX-CAMモジュールが自動的に再起動し、USBスティックを取り外すことができます。

## 付録3-ソースライセンス

この製品には、オープンソースコミュニティから派生したバイナリが含まれています。以下にリストされているモジュールは、GNU General Public License v2に基づいてライセンスされており、リクエストに応じてソース形式で提供する必要があります。

・u-boot                      ・hotplug  
・linux-arm-freescale    ・udev  
・busybox                    ・kobs-ng  
・termcap                    ・freetype  
・iproute                    ・i2c-tools

この製品には、オープンソースコミュニティから派生したバイナリが含まれています。以下にリストされているモジュールは、GNU Lesser General Public License v2.1に基づいてライセンスされ、リクエストに応じてソース形式で提供する必要があります。

・libconfig  
・directfb  
・libdaemon  
・nss-mdns  
・avahi

リストされているGPLモジュールに加えて、この製品には、独自のライセンス要件を持つサードパーティのオープンソースから派生したバイナリも含まれています。各モジュールは、必要な著作権ステートメントおよび配布条件とともに以下にリストされています。

モジュール：iperf

「iperf、Copyright(c) 2014-2016、The Regents of California of the University, through Lawrence Berkeley National Laboratory(U.S. Dept. of Energyからの必要な承認の受領を条件とします) 無断転載を禁止します。」

以下の条件が満たされている場合に限り、変更の有無にかかわらず、ソースおよびバイナリ形式での再配布および使用が許可されます。

- (1) ソースコードの再配布では、上記の著作権表示、この条件のリスト、および次の免責事項を保持する必要があります。
- (2) バイナリ形式で再配布する場合は、上記の著作権表示、この条件のリスト、および以下の免責事項を、配布物とともに提供されるドキュメントやその他の資料に複製する必要があります。
- (3) カリフォルニア大学ローレンスバークレー国立研究所(米国エネルギー省) の名前もその貢献者の名前も、書面による事前の明確な許可なしに、このソフトウェアから派生した製品を推奨または宣伝するために使用することはできません。

このソフトウェアは、著作権者および寄稿者によって「現状のまま」提供され、商品性および特定の目的への適合性の黙示の保証を含むがこれに限定されない、いかなる明示的または黙示的な保証も否認されます。

いかなる場合においても、著作権者または寄稿者は、直接的、間接的、付随的、特別、模範的なものに対して責任を負わないものとします。

または派生的損害(これに限定されないが、代替商品またはサービスの購入、使用、データ、または利益の喪失、または事業の中断) 過失またはその他の場合を含めて) 損害の可能性について知らされていたとしても、本ソフトウェアの使用のいかなる方法においても発生します。

お客様は、バグ修正、パッチ、またはソースコードの機能や性能、またはパフォーマンスのアップグレード(「拡張機能」)を提供する義務を一切負いません。ただし、エンハンスメントを公に、または直接、ローレンスバークレー国立研究所に提供する場合、そのようなエンハンスメントに対して個別の書面によるライセンス契約を課すことなく、ここで次のライセンスを付与します。

<バイナリーおよびソースコード形式で、派生物をインストール、使用、変更、準備し、他のコンピューターソフトウェアに組み込み、そのような拡張または派生物を配布およびサブライセンスするための非独占的な、ロイヤリティフリー(使用料無料)の永久ライセンス>

=====

このソフトウェアには、次のソースコード(src/cjson.{c,h})が含まれています。

Copyright(c) 2009 Dave Gamble

これにより、このソフトウェアおよび関連するドキュメントファイル(以下「ソフトウェア」)のコピーを取得するすべての人に、使用、コピー、変更、マージの権利を含むがこれに限定されない制限なしでソフトウェアを扱うことが許可されます。以下の条件に従って、本ソフトウェアのコピーを発行、配布、サブライセンス、および/または販売し、本ソフトウェアの提供先に本ソフトウェアの提供を許可します。

上記の著作権表示とこの許可通知は、ソフトウェアのすべてのコピーまたは実質的な部分に含まれるものとします。

本ソフトウェアは「現状のまま」で提供され、商品性、特定目的への適合性、および非侵害性の保証を含み、また、これらに限定されない、明示的または黙示的を問わず、いかなる種類の保証もありません。

いかなる場合も、著作者または著作権者は、契約、不法行為、またはその他の責任を問わず、本ソフトウェアまたは本ソフトウェアの使用またはその他の取引から生じた、またはそれらに関連して生じたいかなる請求、損害、その他の責任についても責任を負わないものとします。

=====

このソフトウェアには、次のソースコード(src/net.{c,h})が含まれています。

このソフトウェアは、MITのプロジェクトの一部として開発されました。

Copyright(c) 2005-2007 Russ Cox、マサチューセッツ工科大学

これにより、このソフトウェアおよび関連するドキュメントファイル(以下「ソフトウェア」)のコピーを取得するすべての人に、使用、コピー、変更、マージの権利を含むがこれに限定されない制限なしでソフトウェアを扱うことが許可されます。次の条件に従って、本ソフトウェアのコピーを発行、配布、サブライセンス、および/または販売し、本ソフトウェアの提供先に本ソフトウェアの提供を許可します。

上記の著作権表示とこの許可通知は、ソフトウェアのすべてのコピーまたは実質的な部分に含まれるものとします。

本ソフトウェアは「現状のまま」で提供され、商品性、特定目的への適合性、および非侵害性の保証を含み、また、これらに限定されない、明示的または黙示的を問わず、いかなる種類の保証もありません。

いかなる場合も、著作者または著作権者は、契約、不法行為、またはその他の責任を問わず、本ソフトウェアまたは本ソフトウェアの使用またはその他の取引から生じた、またはそれらに関連して生じたいかなる請求、損害、その他の責任についても責任を負わないものとします。

=====

以前のライブラリの一部が含まれています。

このソフトウェアの作成者は、ルーセントテクノロジーズのRob Pike、Sape Mullender、およびRuss Cox Copyright(c) 2003です。

この通知全体が、このソフトウェアのコピーまたは変更を含むすべてのソフトウェア、およびそのソフトウェアのサポートドキュメントのすべてのコピーに含まれていることを条件として、このソフトウェアをあらゆる目的で無料で使用、コピー、変更、および配布する許可がここに付与されます。

本ソフトウェアは「現状のまま」で提供され、商品性、特定目的への適合性、および非侵害性の保証を含み、また、これらに限定されない、明示的または黙示的を問わず、いかなる種類の保証もありません。



INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER INFORMATION

INDEX



=====  
このソフトウェアには、次のソースコード(src/queue.h)が含まれています。

Copyright(c) 1991、1993

カリフォルニア大学の摂政。無断転載を禁止します。

以下の条件が満たされている場合に限り、変更の有無にかかわらず、ソースおよびバイナリ形式での再配布および使用が許可されます。

- 1.ソースコードの再配布には、上記の著作権表示、この条件のリスト、および次の免責事項を含める必要があります。
- 2.バイナリ形式での再配布では、上記の著作権表示、この条件のリスト、および次の免責事項を、配布物とともに提供されるドキュメントやその他の資料に複製する必要があります。
- 3.特別な事前の書面による許可なしに、大学の名前またはその寄稿者の名前を使用して、このソフトウェアから派生した製品を推奨または宣伝することはできません。このソフトウェアは、「現状のまま」であり、商品性および特定の目的への適合性の黙示の保証を含むがこれに限定されない、明示的または黙示的の保証は否認されます。いかなる場合も、複製物または寄稿者は、直接的、間接的、偶発的、特別、例示的、または結

果的損害(代替商品またはサービスの取得を含むが、これらに限定されない使用、データ、または利益の損失;または業務の中断)使用、データ、または利益の損失に対して責任を負わないものとします。(過失その他の事由を含みます。)

責任の理論にかかわらず、契約の責任、厳格な責任、または不法行為(過失またはその他を含む)にかかわらず、このような損害の可能性について知らされていたとしても、このソフトウェアの使用またはその他の取引に起因する、それらに関連するかに関わらず、請求、損害、その他の責任を負わないものとします。

@(#)queue.h 8.5 (パークレー) 8/20/94

=====

このソフトウェアには、次のソースコード(src / tcp\_window\_size. {c, h})が含まれています。

-----  
Copyright(c) 1999,2000,2001,2002,2003

イリノイ大学の評議員会

全著作権所有、無断複写・転載を禁じます。

-----  
これにより、このソフトウェア(lperf)と関連するドキュメントファイル(以下「ソフトウェア」)のコピーを取得するすべての人に、使用、コピー、次の条件に従って、ソフトウェアのコピーを変更、マージ、公開、配布、サブライセンス、および/または販売し、ソフトウェアの提供先にこれを許可します。

ソースコードの再配布では、上記の著作権表示、この条件のリスト、および以下の免責事項を保持する必要があります。

バイナリ形式で再配布する場合は、上記の著作権表示、この条件のリスト、および以下の免責事項を、配布物とともに提供されるドキュメントやその他の資料に複製する必要があります。

イリノイ大学(NCSA)の名前もその貢献者の名前も、特定の事前の書面による許可なしに、このソフトウェアから派生した製品を推奨または宣伝するために使用することはできません。

本ソフトウェアは「現状のまま」で提供され、いかなる保証もありません。

明示または黙示を問わず、商品性、特定の目的への適合性、非侵害性の保証を含みますが、これらに限定されません。いかなる場合も、契約者、著作権所有者は、契約、不法行為、またはその他の責任を問わず、本ソフトウェアまたは本ソフトウェアの使用またはその他の取引に起因するか、それらに関連するかに関わらず、請求、損害、その他の責任を負わないものとします。

-----  
国立応用研究所

スーパーコンピューティングアプリケーションの国立センター

イリノイ大学アーバナシャンペーン校

<http://www.ncsa.uiuc.edu>

-----  
tcp\_window\_size.c

Mark Gates 作成<mgates@nlanr.net>

-----  
set / getsockopt

=====  
このソフトウェアには、次のソースコード(src/units.{c,h})が含まれています。

-----  
Copyright(c) 1999,2000,2001,2002,2003

イリノイ大学の評議員会

全著作権所有、無断複写・転載を禁じます。

-----  
これにより、このソフトウェア(lperf)および関連するドキュメントファイル(以下「ソフトウェア」)のコピーを取得するすべての人に、使用、コピー、次の条件に従って、ソフトウェアのコピーを変更、マージ、公開、配布、サブライセンス、および/または販売し、ソフトウェアの提供を受けた人がそうすることを許可する：ソースコードの再配布は、上記の著作権表示を保持する必要があります。この条件のリストと以下の免責事項。

バイナリ形式で再配布する場合は、上記の著作権表示、この条件のリスト、および以下の免責事項を、配布物とともに提供されるドキュメントやその他の資料に複製する必要があります。

イリノイ大学(NCSA) の名前もその貢献者の名前も、特定の事前の書面による許可なしに、このソフトウェアから派生した製品を推奨または宣伝するために使用することはできません。

本ソフトウェアは「現状のまま」で提供され、明示または黙示を問わず、いかなる種類の保証もありません。

商品性、特定の目的への適合性、非侵害性。いかなる場合においても、契約者、著作権者は、契約、不法行為、またはその他の責任を問わず、ソフトウェアまたは本ソフトウェアの使用またはその他の取引に起因するか、それらに関連するかを問わず、いかなる賠償責任も負わないものとします。

---

国立応用研究所

スーパーコンピューティングアプリケーションの国立センター  
イリノイ大学アーバナシャンペーン校

<http://www.ncsa.uiuc.edu>

---

stdio.c

Mark Gates <[mgates@nlanr.net](mailto:mgates@nlanr.net)>

およびAjay Tirumalla <[tirumala@ncsa.uiuc.edu](mailto:tirumala@ncsa.uiuc.edu)>

入力と出力の数値、キロ、メガ、ギガで変換

このソフトウェアには、次のソースコード(src / portable\_endian.h) が含まれています。

```
// 「ライセンス」 : パブリックドメイン
```

```
//私、MathiasPanzenböckは、このファイルをパブリックドメインに配置します。自分の責任で、好きなように使用してください。
```

モジュール : openssl

ライセンスの問題

OpenSSLツールキットはデュアルライセンスの下にあります。つまり、OpenSSLライセンスの条件と元のSSLeayライセンスの両方がツールキットに適用されます。実際のライセンステキストについては、以下を参照してください。実際、どちらのライセンスもBSDスタイルのオープンソースライセンスです。OpenSSLに関連するライセンスの問題が発生した場合は、[openssl-core @ openssl.org](mailto:openssl-core@openssl.org)にお問い合わせください。

## OpenSSLライセンス

=====  
Copyright(c) 1998-2011 OpenSSL Project. 全著作権所有。

以下の条件が満たされている場合に限り、変更の有無にかかわらず、ソースおよびバイナリ形式での再配布および使用が許可されます。

1. ソースコードの再配布には、上記の著作権表示、この条件のリスト、および次の免責事項を含める必要があります。
2. バイナリ形式での再配布では、上記の著作権表示、この条件のリスト、および次の免責事項を、配布物とともに提供されるドキュメントやその他の資料に複製する必要があります。
3. このソフトウェアの機能または使用法について言及するすべての広告資料は、次の謝辞を表示する必要があります。  
「この製品には、OpenSSL Toolkitで使用するためにOpenSSLプロジェクトによって開発されたソフトウェアが含まれています。  
(<http://www.openssl.org/>) 」
4. 「OpenSSL Toolkit」 および 「OpenSSL Project」 という名前は、事前の書面による許可なしに、このソフトウェアから派生した製品を推奨または宣伝するために使用してはなりません。書面による許可については、連絡してください

[openssl-core@openssl.org](mailto:openssl-core@openssl.org)

5. このソフトウェアから派生した製品は、OpenSSLプロジェクトの書面による事前の許可なしに、「OpenSSL」と呼ばれることも、「OpenSSL」が名前に表示されることもありません。
6. いかなる形式の再配布でも、次の謝辞を保持する必要があります。  
「この製品には、OpenSSL Toolkitで使用するためにOpenSSLプロジェクトによって開発されたソフトウェアが含まれています(<http://www.openssl.org/>) 」

このソフトウェアはOpenSSLプロジェクトによって「現状のまま」提供され、商品性および特定の目的に対する適合性の黙示の保証を含むが、これに限定されない明示または黙示の保証は否認されます。

いかなる場合も、OpenSSLプロジェクトまたはそのコントリビューターは、直接的、間接的、偶発的、特別、例示的、または派生的な損害(代替商品またはサービスの購入を含むが、これらに限定されない) に対する責任を負わないものとします。またはビジネスの中断責任の理論にかかわらず、契約、厳格責任、または不法行為(過失またはその他の場合を含む) 、広告掲載の有無にかかわらず、このソフトウェアの使用のいかなる方法においても、同様に責任を負わないものとします。



INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER INFORMATION

INDEX



この製品には、Eric Young(eay@cryptsoft.com) が作成した暗号化ソフトウェアが含まれています。この製品には、Tim Hudson(tjh@cryptsoft.com) によって作成されたソフトウェアが含まれています。

オリジナルのSSLeyライセンス

Copyright(C) 1995-1998 Eric Young(eay@cryptsoft.com)

All rights reserved

このパッケージは、Eric Young(eay@cryptsoft.com) によって作成されたSSL実装です。実装は、Netscapes SSLに準拠するように記述されています。

このライブラリは、次の条件が満たされている限り、商用および非商用での使用は無料です。次の条件は、RC4、RSA、lhash、DESなどのコードであっても、この配布に含まれるすべてのコードに適用されます。 SSLコードではありません。このディストリビューションに含まれるSSLドキュメントは、所有者がTim Hudson(tjh@cryptsoft.com) であることを除いて、同じ著作権条件の対象です。著作権は引き続きEric Youngのものであり、コード内の著作権表示は削除されません。このパッケージが製品で使用されている場合、Eric Youngには、使用されているライブラリーのパーツの作成者としての帰属を与える必要があります。これは、プログラムの起動時のテキストメッセージの形式、またはパッケージで提供されるドキュメント(オンラインまたはテキスト) のいずれかです。

以下の条件が満たされている場合に限り、変更の有無にかかわらず、ソースおよびバイナリ形式での再配布および使用が許可されます。

1.ソースコードの再配布では、著作権表示、この条件のリスト、および次の免責事項を保持する必要があります。

2.バイナリ形式での再配布では、上記の著作権表示、この条件のリスト、および次の免責事項を、配布物とともに提供されるドキュメントやその他の資料に複製する必要があります。

3.このソフトウェアの機能または使用について言及するすべての広告資料は、次の謝辞を表示する必要があります。

「この製品には、Eric Young(eay @ cryptsoft. com) によって作成された暗号化ソフトウェアが含まれています。」使用されているライブラリーのルーチンが暗号化に関連していない場合、「暗号化」という単語は省略できます)

4.アプリディレクトリ(アプリケーションコード) からWindows固有のコード(またはその派生物) を含める場合は、確認を含める必要があります。

「この製品には、Tim Hudson(tjh@cryptsoft.com) によって作成されたソフトウェアが含まれています。」

このソフトウェアは、ERIC YOUNGにより「現状有姿」で提供され、明示的に提供されます。

商品性および特定の目的への適合性の黙示の保証を含むがこれに限定されない黙示の保証は、否認されます。いかなる場合も、作者または寄稿者を保護するものではありません。

直接的、間接的、付随的、特別、模範的、または派生的損害(これに限定されないが、代替商品またはサービスの購入、使用の喪失、データ、または利益、またはビジネスの中断)、契約、厳格責任、または不法行為(過失またはその他の場合を含む) にかかわらず、このような損害の可能性について知らされていたとしても、このソフトウェアの使用において一切の責任を負いません。

このコードの公的に利用可能なバージョンまたは派生物のライセンスおよび配布条件は変更できません。つまり、このコードを単にコピーして別の配布ライセンス(GNU Public Licenceを含む) の下に置くことはできません。

モジュール：libupnp

Copyright(c) 2000-2003 Intel Corporation All rights reserved.

以下の条件が満たされている場合に限り、変更の有無にかかわらず、ソースおよびバイナリ形式での再配布および使用が許可されます。

・ソースコードの再配布では、上記の著作権表示、この条件のリスト、および次の免責事項を保持する必要があります。

・バイナリ形式での再配布では、上記の著作権表示、この条件のリスト、および次の免責事項を、配布物とともに提供されるドキュメントおよび/またはその他の資料に複製する必要があります。

・書面による事前の特別な許可なしに、Intel Corporationの名前またはその寄稿者の名前を使用して、このソフトウェアから派生した製品を推奨または宣伝することはできません。

このソフトウェアは、著作権者および寄稿者によって「現状有姿」で提供され、商品性および特定の目的に対する適合性の黙示の保証を含むがこれに限定されない、いかなる明示的または黙示的な保証も否認されます。いかなる場合においても、インテルまたはコントリビューターは、直接的、間接的、偶発的、特別、例示的、または結果的損害(代替商品またはサービスの購入を含むが、これらに限定されない)、使用、データ、または利益の損失、またはバスに対して責任を負わないものとします。中断) 理由にかかわらず、契約、厳格責任、または不法行為(過失またはその他を含む) にかかわらず、本ソフトウェアの使用のいかなる方法においても、可能性のあることを知らされていたとしても、責任を負わないものとします。

モジュール：tzdata

元のTZdataライセンス

これは、タイムゾーンと夏時間のデータのDebianパッケージ済みバージョンです。

<http://www.iana.org/time-zones>からダウンロードされました

上流の著者：Internet Assigned Numbers Authority(IANA) の解説は [tz@iana.org](mailto:tz@iana.org)宛てに送信してください

著作権：このデータベースはパブリックドメインにあります。





INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER  
INFORMATION

INDEX

49

## 安全情報

- ・乾燥したオイルフリーの室内環境でのみ使用してください。
- ・警告-電源アダプタ内に有効なパーツがあります。
- ・電源アダプタ内にユーザーが修理できる部品はありません。分解しないでください。
- ・電源アダプタを、電力を供給しているモジュールの近くのコンセントに差し込みます。
- ・アースされていない電源ソケットまたは延長ケーブルを使用しないでください。
- ・ケースが損傷したり、ひびが入ったり、壊れたりした場合、または電源アダプタが正しく動作していないと思われる場合は、電源アダプタを使用しないでください。
- ・電源アダプタは、メーカーが承認したタイプのみと交換してください。
- ・モジュールで電源延長コードを使用する場合は、延長コードに接続されているデバイスの合計アンペア定格がコードのアンペア定格を超えていないことを確認してください。  
また、コンセントに接続されているすべてのデバイスの合計アンペア定格が、コンセントのアンペア定格を超えていないことを確認してください。
- ・モジュールを自分で修理しようとししないでください

## 保証

Adder Technology Ltdは、この製品に、最初の購入日から2年間、仕上がりと材料に欠陥がないことを保証します。保証期間中に通常の使用で製品が正常に動作しない場合、Adderは無料で交換または修理します。誤用やAdderの制御の及ばない状況による損害については、責任を負うことはできません。また、Adderは、この製品の使用により直接的または間接的に生じた損失、損傷、または怪我の責任を負いません。この保証の条件に基づくAdderの全責任は、すべての状況において、この製品の交換価値に限定されるものとしてします。

この製品のインストールまたは使用で解決できない問題が発生した場合は、「困ったときは」セクションを参照してください。



## 無線周波数エネルギー

無線周波数エネルギー放出規制への準拠を維持し、電磁妨害に対する適切な高レベルの耐性を確保するには、カテゴリ5e(またはそれ以上)のツイストペアケーブルを使用してユニットを接続する必要があります。

この機器で使用されるすべてのケーブルは、無線周波数エネルギー放出規制への準拠を維持し、電磁妨害に対する適切な高レベルの耐性を確保するためにシールドする必要があります。

## 欧州EMC指令2004/108 / EC

この機器はテストされ、ヨーロッパ規格EN55032の仕様に基づくクラスAコンピューティングデバイスの制限に準拠していることが確認されています。これらの制限は、有害な干渉に対する適切な保護を提供するように設計されています。この機器は、無線周波数エネルギーを生成、使用、および放射する可能性があり、指示に従って設置および使用しない場合、ラジオまたはテレビ受信に有害な干渉を引き起こす可能性があります。ただし、特定の設置状況で有害な干渉が発生しないという保証はありません。この機器がラジオやテレビの受信に干渉を引き起こしている場合は、機器の電源をオン/オフすることで確認できます。ユーザーは、干渉を修正することをお勧めします。

- (a)受信アンテナの向き、位置を変える。
- (b)機器とトランスミッターの距離を離す。
- (c)トランスミッターが接続されているものとは異なる回路のコンセントに機器を接続する。
- (d)サプライヤーまたは経験のあるラジオ/テレビ技術者に相談する。

## FCCコンプライアンス声明(米国)

この機器は無線周波数エネルギーを生成、使用、および放射する可能性があり、適切に取り付けられていない場合、つまり製造元の指示に厳密に従っていない場合、無線通信に干渉を引き起こす可能性があります。テスト済みであり、クラスAコンピューティングデバイスの制限に準拠していることが確認されています。

FCCルールのパート15のサブパートJの仕様。これは、機器が商業環境で操作された場合に、そのような干渉に対する合理的な保護を提供するように設計されています。住宅地でこの機器を操作すると干渉が発生する場合があります。その場合、ユーザーは自己負担で干渉を修正するために必要な措置を講じる必要があります。製造元によって明示的に承認されていない変更または修正を行うと、機器を操作するユーザーの権限が無効になる場合があります。

## カナダ通信省のRFI声明

この機器は、カナダ通信省の電波干渉規制で定められているデジタル機器からの電波ノイズのクラスA制限を超えていません。

INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER  
INFORMATION

INDEX



INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER  
INFORMATION

INDEX



ウェブ：[www.adder.com](http://www.adder.com)

コンタクト：[www.adder.com/contact](http://www.adder.com/contact)

サポート：[www.adder.com/support](http://www.adder.com/support)

Documentation by:  [www.ctxd.com](http://www.ctxd.com)

© 2018 Adder Technology Limited  
All trademarks are acknowledged.  
Part No. MAN-DDX-ADDER • Release 1.5

# インデックス



## A

Access permissions 3  
Add EDID 23  
Audio 39  
Audio connections  
  console 14  
Auto Refresh 35

## B

Backup 34

## C

Cable types 43  
Category rating 43  
Computer  
  choosing 38  
Computer link  
  connecting 10  
  switch 10  
Computers  
  configure 28  
Configure pages 20  
Connection preset 19  
Consoles  
  configure 24  
Control page 19  
Crosstalk 43

## D

Dashboard page 17  
Data link  
  console 14  
Data link connection  
  computer 9  
DDX-CAM 9  
DDX Matrix  
  accessing 16  
DDX-USR switches 13  
Diagnostics 33  
DisplayPort 9  
DVI-D 9

## E

EDID  
  applying 30  
EDID management 13  
Exclusive 19

## F

Firmware upgrade  
  extenders 44  
  via switch 34  
FTP 43

## G

Gateway 21

## H

Headphone connection 14  
Hotkeys 38  
HTTPS 16  
HTTP Server 21

## I

IEC connector 12  
Ignore Firmware Mismatch 20  
Indicators 40  
  modules 41  
  switch 40  
Interference  
  protection 43  
IP Address 21

## M

MAC Address 21  
Maintenance pages 33  
Manage EDIDs 23  
Microphone connection 14  
Mode switches 16

## N

Net Mask 21  
Network link  
  connecting 11  
  switch 11  
Network port  
  temporary connection 16  
Network settings 21

## O

OSD  
  viewing 37  
OSD Settings 22

## P

Password  
  default 16  
PiMF 43  
Port  
  designations 4  
  reallocation 31  
Power connection  
  console 15  
  switch 12  
Power disconnect 12  
Preset Connection 25,26  
Primary console 25,26,28,29  
Private 19

## R

Reallocating ports 31  
Reboot System 34  
Receivers  
  configure 27  
Recover  
  failed upgrade 36  
  receiver 27  
  transmitter 30  
Recovering a receiver 27  
Resetting 36  
Restore 34  
RJ-45 socket 10

## S

Safety information 49  
Screening 43  
Settings 35  
Shared access 19  
Shielding 43  
STP 43

## Switches

  DDX-USR 13  
  Sync Tx/Rx Firmware 34  
  System Default EDID 20  
  System Operations 34

## T

  Thumbnails 22,28  
  Touchscreen 37  
  Transmitters  
    configure 30

## U

  Unique ID 27,30  
  Upgrade firmware 34,44  
  UPnP 16  
  USB  
    remote module 13  
  USB connection  
    computer 9  
    console 13  
  User console link  
    switch 10  
  Username  
    default 16  
  UTP 43

## V

  Video  
    remote module 13  
  Video connection  
    computer 9  
    console 13  
  View only 19  
  Virtual Control Panel 25,38

## W

  Warranty 49  
  Web UI Mode 35

INSTALLATION

CONFIGURATION

OPERATION

FURTHER  
INFORMATION

INDEX