

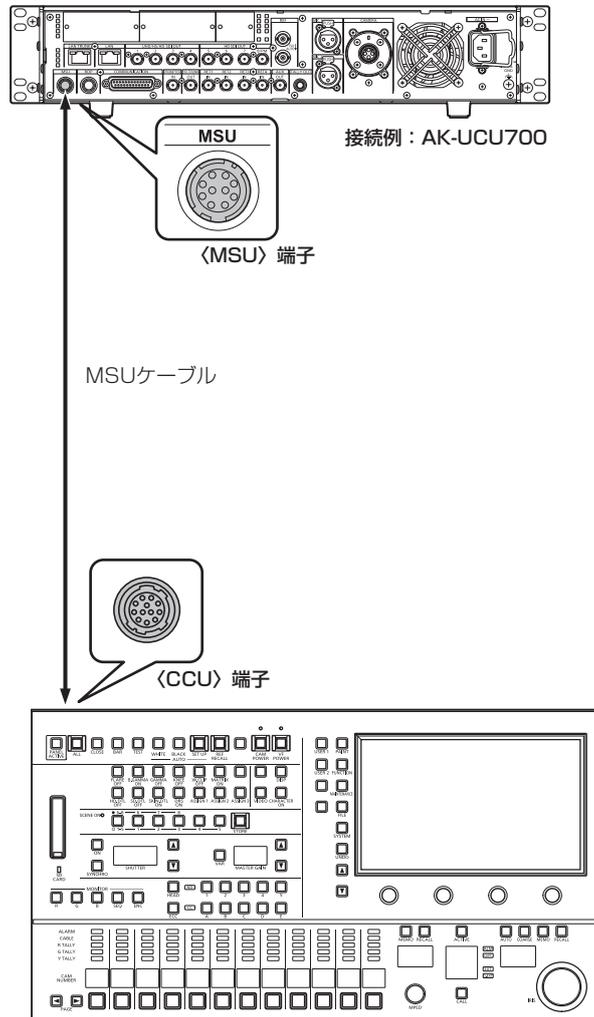
目次

本機をAK-UCX100と接続してご使用になる場合	3
接続例	3
接続について	5
対応機能一覧	6
MSUメニュー（AK-UCX100接続時）	10
MSUメニュー一覧	10
PAINT	25
1 PAINT SW	25
2 SHUTTER SPEED	27
3 BLACK SHADING	28
4 PED	29
5 UHD CHROMA	29
6 HD CHROMA	30
7 GAIN	30
8 RGB GAIN	31
9 COLOR TEMP	31
10 ECC	32
11 CAM USER SW TEMP	33
12 WHITE SHADING	34
13 FLARE	35
14 GAMMA	36
15 BLACK GAMMA	36
16 KNEE	37
17 WHITE CLIP	37
18 DRS	38
19 UHD DTL	39
20 HD DTL	40
21 UHD SKIN	42
22 HD SKIN	43
23 MATRIX	44
24 COLOR CORRE	45
25 DNR	47
26 SHUTTER SELECT	47
27 HDR-PAINT	48
28 NON LINEAR MATRIX	50
29 COLOR ADJUSTMENT	51
FUNCTION	54
1 SYSTEM CAM	54
2 AUTO IRIS	55
MAINTENANCE	56
1 CCU MENU CNT	56
2 CAMERA MENU	56
3 MSU SETTING	56
FILE	57
1 LENS FIL/EDIT	57
2 SD CARD STORE	59
3 SD CARD LOAD	59
4 REF. STORE	59
5 REF. ALL STORE	59
SYSTEM	60
1 CAMERA	60
2 CCU	60
3 CONNECT SETTING	61
4 CAM IP SETTING	62
5 MSU IP SETTING	62
6 SW LINK SETTING	62
7 SW LINK ASSIGN	62
8 EXT ROUTRE	62
9 CAM SEL LINK	63

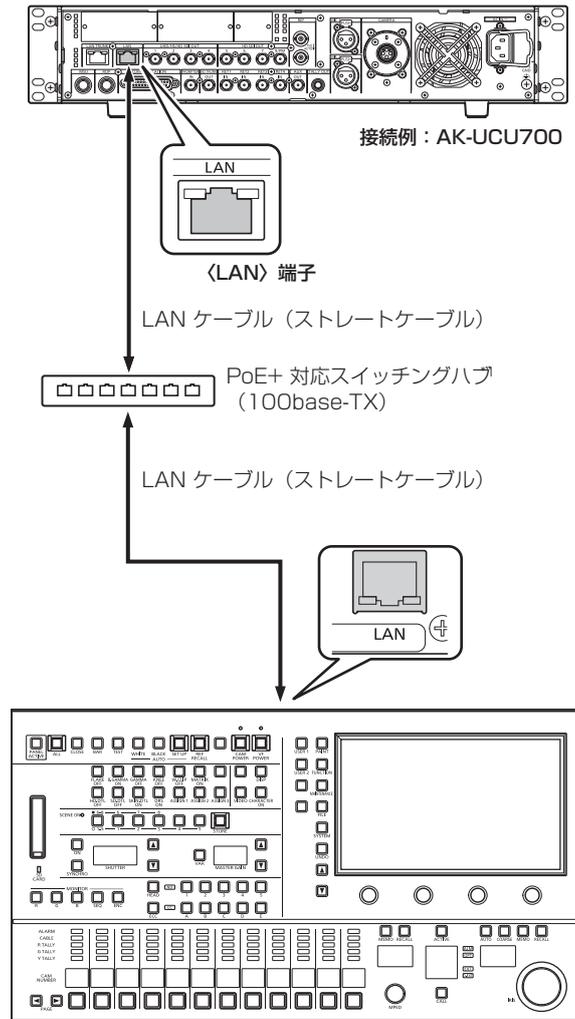
本機をAK-UCX100と接続してご使用になる場合

接続例

- AK-UCX100がCCUに接続された状態でCCUにシリアル接続した場合



■ AK-UCX100がCCUに接続された状態でCCUにIP接続した場合



*1：CCUはPoEには対応していません。

接続について

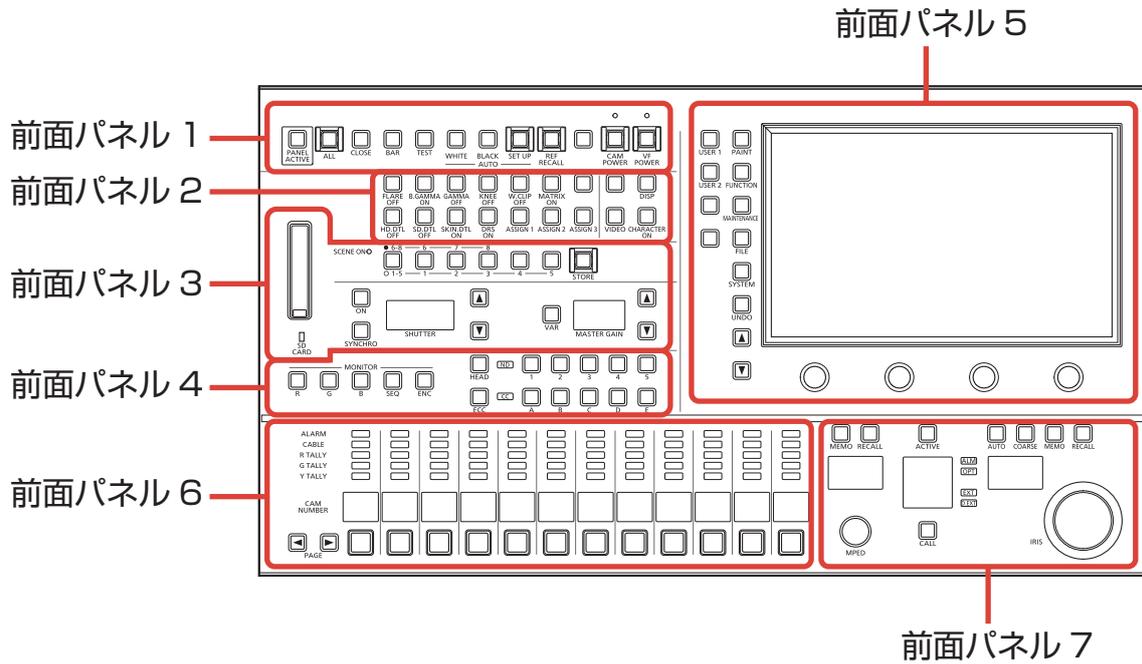
- [SYSTEM]の[CONNECT SETTING]メニューで、接続設定を「LAN(UCX)」または「Ser(UCX)」に設定してください。

CAM01 : AK-UCX100					1/1
1	2	3	4	5	
CAMERA	CCU	CONNECT SETTING	CAM IP SETTING	MSU IP SETTING	
6	7	8	9		
SW LINK SETTING	SW LINK ASSIGN	EXT ROUTER	CAM SEL LINK		
1	CAM1	CAM2	CAM3	UPLOAD	
	LAN(UCX)	NON	NON	(turn)	
2	CAM4	CAM5	CAM6	UPLOAD	1/11
	NON	NON	NON	(turn)	
3	CAM7	CAM8	CAM9	UPLOAD	
	NON	NON	NON	(turn)	
	CAM1	CAM2	CAM3	UPLOAD	
	LAN(UCX)	NON	NON	(turn)	

- 接続時には、以下の点にご注意ください。
 - [CAMERA IP SETTING]で接続先のカメラのIPアドレスとポート番号の設定も併せて行ってください。
 - 本機はPoE+給電で動作します。PoE+対応スイッチングハブを使用してください。
 - LANケーブル（STP）はストレートケーブル（カテゴリ-5e以上）を使用してください（最大100 m）。
- 動作確認済みPoE+対応スイッチングハブ、およびPoE+インジェクターについては、販売店にお問い合わせください。

対応機能一覧

本機をCCU経由にて4KスタジオカメラAK-UCX100と接続してご使用になる場合、本機の一部のボタンやダイヤルなどで、制限される/無効になる機能があります。下表をもとに、ご確認ください。



番号	各部の名称	○: 有効 ×: 無効	備考
前面パネル1	[PANEL ACTIVE]ボタン	○	
	[ALL]ボタン	○	
	[CLOSE]ボタン	○	
	[BAR]ボタン	○	
	[TEST]ボタン	○	
	[AUTO WHITE]ボタン	○	
	[AUTO BLACK]ボタン	○	
	[AUTO SET UP]ボタン	○	
	[REF RECALL]ボタン	○	
	[CAM POWER]ボタン/インジケーター	○	
	[VF POWER]ボタン/インジケーター	○	

番号	各部の名称	○: 有効 ×: 無効	備考
前面パネル2	[FLARE OFF]ボタン	○	
	[B.GAMMA ON]ボタン	○	
	[GAMMA OFF]ボタン	○	
	[KNEE OFF]ボタン	○	
	[W.CLIP OFF]ボタン	○	
	[MATRIX ON]ボタン	○	
	[ASSIGN STATUS]ボタン	○	[MAINTENANCE]メニューの[MSU SETTING]>[ASSIGN.S]で割り当てた機能の有効/無効を切り替える。
	[DISP]ボタン	○	
	[HD.DTL OFF]ボタン	○	
	[SD.DTL OFF]ボタン	×	
	[SKIN DTL ON]ボタン	○	
	[DRS ON]ボタン	○	
	[ASSIGN 1], [ASSIGN 2], [ASSIGN 3] ボタン	○	[MAINTENANCE]メニュー[MSU SETTING] > [ASSIGN 1~3]のメニューにおいて、下記の機能が割り当てられているときのみ機能します。 B.SHD (BLACK SHADING) W.SHD (WHITE SHADING) UHD DTL (UHD DETAIL) UHD S.D (UHD SKIN DTL) L.MTX (LINEAR MATRIX) C.CRPRR (COLOR CORRECTION) 5600K ECC A ECC B ECC C ECC D ECC E H.B.GAM (HDR-PAINT BLACK GAMMA) H.KNEE (HDR-PAINT KNEE)
	[VIDEO]ボタン	○	
[CHARACTER ON]ボタン	○		
前面パネル3	メモリーカードスロット	○	
	メモリーカードアクセスインジケータ	○	
	[SCENE ON]インジケータ	○	
	シーンファイルページ切り替えボタン	○	
	[1/6], [2/7], [3/8], [4], [5] (SCENE FILE) ボタン	○	
	[STORE]ボタン	○	
	[(SHUTTER) ON]ボタン	○	
	[SYNCHRO]ボタン	○	
	[SHUTTER]ディスプレイ	○	
	[SHUTTER]セットボタン	○	
	[VAR]ボタン	○	[PAINT]メニュー[GAIN] > [ISO MODE]が「dB」のときのみ有効です。
	[MASTER GAIN]ディスプレイ	○	
	[MASTER GAIN]セットボタン	○	

番号	各部の名称	○: 有効 ×: 無効	備考
前面パネル4	[MONITOR R, G, B, SEQ, ENC] (モニター切り替え) ボタン	×	
	[HEAD]ボタン	○	
	[ECC]ボタン	○	
	[ND]インジケータ	○	
	[1]~[5] (NDフィルター選択) ボタン	○	
	[CC]インジケータ	○	
	[A]~[E] (CCフィルター選択) ボタン	○	
前面パネル5	[USER 1, 2]ボタン	○	[MAINTENANCE]メニュー[MSU SETTING] > [USER 1]と[USER 2]のメニューにおいて、下記の機能が割り当てられているときのみ機能します。 PAINT(PAINT SW) SHUT (SHUTTER) B.SHD (BLACK SHADING) PED U.CHRM (UHD CHROMA) H.CHRM (HD CHROMA) GAIN C.TEMP (COLOR TEMP) ECC TEMP U (CAM USER SW) W.SHD (WHITE SHADING) FLAER GAMMA B.GAMMA (BLACK GAMMA) KNEE W.CLIP (WHITE CLIP) DRS UHD DTL HD DTL U.SKIN (UHD SKINDTL) H.SKIN (HD SKIN DTL) L.MTRX (LINEAR MATRIX) C.CORR (COLOR CORRECTION) DNR S.SEL (SHUTTER SELECT) A.IRIS (AUTO IRIS) H.PAINT (HDR-PAINT) N.MTRX (NON LINEAR MATRIX) CLR.A (COLOR ADJUST)
	[PAINT]ボタン	○	
	[FUNCTION]ボタン	○	
	[MAINTENANCE]ボタン	○	
	[FILE]ボタン	○	
	[SYSTEM]ボタン	○	
	[UNDO]ボタン	○	
	カーソル移動ボタン	○	
	液晶パネル	○	
	メニュー操作ダイヤル	○	

番号	各部の名称	○: 有効 ×: 無効	備考
前面パネル6	[ALARM]インジケータ	○	
	[CABLE]インジケータ	○	
	[R, G, Y TALLY]インジケータ	○	
	[CAM NUMBER]ディスプレイ	○	
	[PAGE]ボタン	○	
	カメラ選択ボタン	○	
前面パネル7	[(MPED) MEMO]ボタン	○	
	[(MPED) RECALL]ボタン	○	
	[MPED]ディスプレイ	○	
	[ACTIVE]ボタン	○	
	カメラナンバー/タリーディスプレイ	○	
	[AUTO]ボタン	○	
	[COARSE]ボタン	○	
	[(IRIS) MEMO]ボタン	○	
	[(IRIS) RECALL]ボタン	○	
	[IRIS]ディスプレイ	○	
	[MPED]ダイヤル	○	
	[CALL]ボタン	○	
	[ALM]インジケータ	○	
	[OPT]インジケータ	○	
	[EXT]インジケータ	○	
	[D.EXT]インジケータ	○	
[IRIS]ダイヤル	○		

MSUメニュー (AK-UCX100接続時)

MSUメニュー一覧

4KスタジオカメラAK-UCX100と接続しているときのMSUメニューです。サポートされていない機能の設定値は「-」が表示されません。

メニューの操作方法については、取扱説明書の下記の項目と「バージョンアップによる機能追加」をご覧ください。

NOTE

- メニュー操作を行うには、本機のシステムバージョンをV4.96-00-0.00以降にアップグレードしてください。

➡ 「メニュー表示のしかたとメニュー構成」

PAINT	1 PAINT SW	B.SHADING	➡ 「B.SHADING」 (25ページ参照)
		W.SHADING	➡ 「W.SHADING」 (25ページ参照)
		FLARE	➡ 「FLARE」 (25ページ参照)
		GAMMA	➡ 「GAMMA」 (25ページ参照)
		B.GAMMA	➡ 「B.GAMMA」 (25ページ参照)
		DRS	➡ 「DRS」 (25ページ参照)
		W.CLIP	➡ 「W.CLIP」 (25ページ参照)
		KNEE	➡ 「KNEE」 (25ページ参照)
		MATRIX	➡ 「MATRIX」 (25ページ参照)
		C.CORR	➡ 「C.CORR」 (25ページ参照)
		HD S.DTL	➡ 「HD S.DTL」 (25ページ参照)
		HD DTL	➡ 「HD DTL」 (25ページ参照)
		UHD S.DTL	➡ 「UHD S.DTL」 (25ページ参照)
		UHD DTL	➡ 「UHD DTL」 (26ページ参照)
		P.MATRIX	➡ 「P.MATRIX」 (26ページ参照)
		L.MATRIX	➡ 「L.MATRIX」 (26ページ参照)
		V-LOG SW	➡ 「V-LOG SW」 (26ページ参照)
		V-LOG PNT	➡ 「V-LOG PNT」 (26ページ参照)
	HDR SW	➡ 「HDR SW」 (26ページ参照)	
	2 SHUTTER SPEED	SIDP	➡ 「SIDP」 (27ページ参照)
		MODE	➡ 「MODE」 (27ページ参照)
		STEP	➡ 「STEP」 (27ページ参照)
		SYNCHRO	➡ 「SYNCHRO」 (27ページ参照)
		SWITCH	➡ 「SWITCH」 (27ページ参照)

PAINT	3 BLACK SHADING	H SAW R	➡ 「H SAW R」 (28ページ参照)
		H SAW G	➡ 「H SAW G」 (28ページ参照)
		H SAW B	➡ 「H SAW B」 (28ページ参照)
		H PARA R	➡ 「H PARA R」 (28ページ参照)
		H PARA G	➡ 「H PARA G」 (28ページ参照)
		H PARA B	➡ 「H PARA B」 (28ページ参照)
		V SAW R	➡ 「V SAW R」 (28ページ参照)
		V SAW G	➡ 「V SAW G」 (28ページ参照)
		V SAW B	➡ 「V SAW B」 (28ページ参照)
		V PARA R	➡ 「V PARA R」 (28ページ参照)
		V PARA G	➡ 「V PARA G」 (28ページ参照)
		V PARA B	➡ 「V PARA B」 (28ページ参照)
		CORRECT	➡ 「CORRECT」 (28ページ参照)
	4 PED	R PED	➡ 「R PED」 (29ページ参照)
		G PED	➡ 「G PED」 (29ページ参照)
		B PED	➡ 「B PED」 (29ページ参照)
		M.PED	➡ 「M.PED」 (29ページ参照)
		OFFSET	➡ 「OFFSET」 (29ページ参照)
	5 UHD CHROMA	LEVEL	➡ 「LEVEL」 (29ページ参照)
		LEVEL SW	➡ 「LEVEL SW」 (29ページ参照)
	6 HD CHROMA	LEVEL	➡ 「LEVEL」 (30ページ参照)
		LEVEL SW	➡ 「LEVEL SW」 (30ページ参照)
	7 GAIN	ISO MODE	➡ 「ISO MODE」 (30ページ参照)
		GAIN (dB)	➡ 「GAIN (dB)」 (30ページ参照)
		OFFSET (dB)	➡ 「OFFSET (dB)」 (30ページ参照)
		GAIN (ISO)	➡ 「GAIN (ISO)」 (30ページ参照)
	8 RGB GAIN	AWB R	➡ 「AWB R」 (31ページ参照)
		AWB G	➡ 「AWB G」 (31ページ参照)
		AWB B	➡ 「AWB B」 (31ページ参照)
		OFFSET	➡ 「OFFSET」 (31ページ参照)
	9 COLOR TEMP	TEMP	➡ 「TEMP」 (31ページ参照)
		GAIN R	➡ 「GAIN R」 (31ページ参照)
		AXIS G	➡ 「AXIS G」 (31ページ参照)
		GAIN B	➡ 「GAIN B」 (31ページ参照)

PAINT	10 ECC	TEMP	➡ 「TEMP」 (32ページ参照)
		GAIN R	➡ 「GAIN R」 (32ページ参照)
		AXIS G	➡ 「AXIS G」 (32ページ参照)
		GAIN B	➡ 「GAIN B」 (32ページ参照)
		TEMP SW	➡ 「TEMP SW」 (32ページ参照)
		PRI.MEM	➡ 「PRI.MEM」 (32ページ参照)
		EXECUTE	➡ 「EXECUTE」 (32ページ参照)
		PRI.MEM	➡ 「PRI.MEM」 (32ページ参照)
		TEMP	➡ 「TEMP」 (32ページ参照)
		GAIN R	➡ 「GAIN R」 (32ページ参照)
		AXIS G	➡ 「AXIS G」 (32ページ参照)
		GAIN B	➡ 「GAIN B」 (32ページ参照)
	11 CAM USER SW TEMP	TEMP	➡ 「TEMP」 (33ページ参照)
		GAIN R	➡ 「GAIN R」 (33ページ参照)
		AXIS G	➡ 「AXIS G」 (33ページ参照)
		GAIN B	➡ 「GAIN B」 (33ページ参照)
	12 WHITE SHADING	H SAW R	➡ 「H SAW R」 (34ページ参照)
		H SAW G	➡ 「H SAW G」 (34ページ参照)
		H SAW B	➡ 「H SAW B」 (34ページ参照)
		H PARA R	➡ 「H PARA R」 (34ページ参照)
		H PARA G	➡ 「H PARA G」 (34ページ参照)
		H PARA B	➡ 「H PARA B」 (34ページ参照)
		V SAW R	➡ 「V SAW R」 (34ページ参照)
		V SAW G	➡ 「V SAW G」 (34ページ参照)
		V SAW B	➡ 「V SAW B」 (34ページ参照)
		V PARA R	➡ 「V PARA R」 (34ページ参照)
		V PARA G	➡ 「V PARA G」 (34ページ参照)
		V PARA B	➡ 「V PARA B」 (34ページ参照)
		CORRECT	➡ 「CORRECT」 (34ページ参照)
	13 FLARE	R FLARE	➡ 「R FLARE」 (35ページ参照)
		G FLARE	➡ 「G FLARE」 (35ページ参照)
		B FLARE	➡ 「B FLARE」 (35ページ参照)
		M.FLARE	➡ 「M.FLARE」 (35ページ参照)
SWITCH		➡ 「SWITCH」 (35ページ参照)	

PAINT	14 GAMMA	R GAMMA	➡ 「R GAMMA」 (36ページ参照)
		B GAMMA	➡ 「B GAMMA」 (36ページ参照)
		MASTER	➡ 「MASTER」 (36ページ参照)
		INIT GAM	➡ 「INIT GAM」 (36ページ参照)
		GAM MOD	➡ 「GAM MOD」 (36ページ参照)
		SWITCH	➡ 「SWITCH」 (36ページ参照)
		DRS EFFECT	➡ 「DRS EFFECT」 (36ページ参照)
		DRS SWITCH	➡ 「DRS SWITCH」 (36ページ参照)
	15 BLACK GAMMA	R B.GAM	➡ 「R B.GAM」 (36ページ参照)
		B B.GAM	➡ 「B B.GAM」 (36ページ参照)
		MASTER	➡ 「MASTER」 (36ページ参照)
		RANGE	➡ 「RANGE」 (36ページ参照)
		SWITCH	➡ 「SWITCH」 (36ページ参照)
	16 KNEE	R POINT %	➡ 「R POINT %」 (37ページ参照)
		B POINT %	➡ 「B POINT %」 (37ページ参照)
		M.POINT %	➡ 「M.POINT %」 (37ページ参照)
		R SLOPE	➡ 「R SLOPE」 (37ページ参照)
		B SLOPE	➡ 「B SLOPE」 (37ページ参照)
		M.SLOPE	➡ 「M.SLOPE」 (37ページ参照)
		SWITCH	➡ 「SWITCH」 (37ページ参照)
	17 WHITE CLIP	R LEVEL %	➡ 「R LEVEL %」 (37ページ参照)
		B LEVEL %	➡ 「B LEVEL %」 (37ページ参照)
		M.LEVEL %	➡ 「M.LEVEL %」 (37ページ参照)
		HI-COLOR	➡ 「HI-COLOR」 (37ページ参照)
		SWITCH	➡ 「SWITCH」 (37ページ参照)
		H-CLR SW	➡ 「H-CLR SW」 (37ページ参照)
	18 DRS	EFFECT	➡ 「EFFECT」 (38ページ参照)
		SWITCH	➡ 「SWITCH」 (38ページ参照)

PAINT	19 UHD DTL	MASTER	➡ 「MASTER」 (39ページ参照)
		PEAK FRQ	➡ 「PEAK FRQ」 (39ページ参照)
		CRISP	➡ 「CRISP」 (39ページ参照)
		L.DPNDNT	➡ 「L.DPNDNT」 (39ページ参照)
		DARK DTL	➡ 「DARK DTL」 (39ページ参照)
		GAIN(+)	➡ 「GAIN(+)」 (39ページ参照)
		GAIN(-)	➡ 「GAIN(-)」 (39ページ参照)
		CLIP+	➡ 「CLIP+」 (39ページ参照)
		CLIP-	➡ 「CLIP-」 (39ページ参照)
		APERTURE	➡ 「APERTURE」 (39ページ参照)
		DTL KNEE	➡ 「DTL KNEE」 (39ページ参照)
		SWITCH	➡ 「SWITCH」 (39ページ参照)
		L.DPN SW	➡ 「L.DPN SW」 (39ページ参照)
		D.DTL SW	➡ 「D.DTL SW」 (39ページ参照)
	20 HD DTL	MASTER	➡ 「MASTER」 (40ページ参照)
		H LEVEL	➡ 「H LEVEL」 (40ページ参照)
		V LEVEL	➡ 「V LEVEL」 (40ページ参照)
		PEAK FRQ	➡ 「PEAK FRQ」 (40ページ参照)
		V DTL FRQ	➡ 「V DTL FRQ」 (40ページ参照)
		CRISP	➡ 「CRISP」 (40ページ参照)
		L.DPNDNT	➡ 「L.DPNDNT」 (40ページ参照)
		DARK DTL	➡ 「DARK DTL」 (40ページ参照)
		GAIN (+)	➡ 「GAIN (+)」 (40ページ参照)
		GAIN (-)	➡ 「GAIN (-)」 (40ページ参照)
		CLIP+	➡ 「CLIP+」 (40ページ参照)
		CLIP-	➡ 「CLIP-」 (40ページ参照)
		APERTURE	➡ 「APERTURE」 (40ページ参照)
DTL KNEE	➡ 「DTL KNEE」 (40ページ参照)		
SWITCH	➡ 「SWITCH」 (40ページ参照)		
L.DPN SW	➡ 「L.DPN SW」 (40ページ参照)		
D.DTL SW	➡ 「D.DTL SW」 (41ページ参照)		

PAINT	21 UHD SKIN	MEM SEL	➡ 「MEM SEL」 (42ページ参照)
		CURSOR	➡ 「CURSOR」 (42ページ参照)
		POS H	➡ 「POS H」 (42ページ参照)
		POS V	➡ 「POS V」 (42ページ参照)
		SKIN GET	➡ 「SKIN GET」 (42ページ参照)
		ZEBRA	➡ 「ZEBRA」 (42ページ参照)
		EFFECT	➡ 「EFFECT」 (42ページ参照)
		MEMORY	➡ 「MEMORY」 (42ページ参照)
		CRISP	➡ 「CRISP」 (42ページ参照)
		I CENTER	➡ 「I CENTER」 (42ページ参照)
		I WIDTH	➡ 「I WIDTH」 (42ページ参照)
		Q WIDTH	➡ 「Q WIDTH」 (42ページ参照)
		Q PHASE	➡ 「Q PHASE」 (42ページ参照)
		SWITCH	➡ 「SWITCH」 (42ページ参照)
	22 HD SKIN	MEM SEL	➡ 「MEM SEL」 (43ページ参照)
		CURSOR	➡ 「CURSOR」 (43ページ参照)
		POS H	➡ 「POS H」 (43ページ参照)
		POS V	➡ 「POS V」 (43ページ参照)
		SKIN GET	➡ 「SKIN GET」 (43ページ参照)
		ZEBRA	➡ 「ZEBRA」 (43ページ参照)
		EFFECT	➡ 「EFFECT」 (43ページ参照)
		MEMORY	➡ 「MEMORY」 (43ページ参照)
		CRISP	➡ 「CRISP」 (43ページ参照)
		I CENTER	➡ 「I CENTER」 (43ページ参照)
		I WIDTH	➡ 「I WIDTH」 (43ページ参照)
Q WIDTH	➡ 「Q WIDTH」 (43ページ参照)		
Q PHASE	➡ 「Q PHASE」 (43ページ参照)		
SWITCH	➡ 「SWITCH」 (43ページ参照)		

PAINT	23 MATRIX	MATRIX	➡ 「MATRIX」 (44ページ参照)
		TABLE	➡ 「TABLE」 (44ページ参照)
		CLR CORR	➡ 「CLR CORR」 (44ページ参照)
		R-G P	➡ 「R-G P」 (44ページ参照)
		R-G N	➡ 「R-G N」 (44ページ参照)
		R-B P	➡ 「R-B P」 (44ページ参照)
		R-B N	➡ 「R-B N」 (44ページ参照)
		G-R P	➡ 「G-R P」 (44ページ参照)
		G-R N	➡ 「G-R N」 (44ページ参照)
		G-B P	➡ 「G-B P」 (44ページ参照)
		G-B N	➡ 「G-B N」 (44ページ参照)
		B-R P	➡ 「B-R P」 (44ページ参照)
		B-R N	➡ 「B-R N」 (44ページ参照)
		B-G P	➡ 「B-G P」 (44ページ参照)
		B-G N	➡ 「B-G N」 (44ページ参照)
		SWITCH	➡ 「SWITCH」 (44ページ参照)
		C. CORR SW	➡ 「C.CORR SW」 (44ページ参照)
		LINEAR SW	➡ 「LINEAR SW」 (44ページ参照)

PAINT	24 COLOR CORRE	MATRIX	➡ 「MATRIX」 (45ページ参照)
		TABLE	➡ 「TABLE」 (45ページ参照)
		CORR TBL	➡ 「CORR TBL」 (45ページ参照)
		CORRECT	➡ 「CORRECT」 (45ページ参照)
		SAT	➡ 「SAT」 (46ページ参照)
		PHASE	➡ 「PHASE」 (46ページ参照)
		SAT G	➡ 「SAT G」 (46ページ参照)
		PHS G	➡ 「PHS G」 (46ページ参照)
		SAT G_CY	➡ 「SAT G_CY」 (46ページ参照)
		PHS G_CY	➡ 「PHS G_CY」 (46ページ参照)
		SAT CY	➡ 「SAT CY」 (46ページ参照)
		PHS CY	➡ 「PHS CY」 (46ページ参照)
		SAT CY_B	➡ 「SAT CY_B」 (46ページ参照)
		PHS CY_B	➡ 「PHS CY_B」 (46ページ参照)
		SAT B	➡ 「SAT B」 (46ページ参照)
		PHS B	➡ 「PHS B」 (46ページ参照)
		SAT B_MG	➡ 「SAT B_MG」 (46ページ参照)
		PHS B_MG	➡ 「PHS B_MG」 (46ページ参照)
		SAT MG	➡ 「SAT MG」 (46ページ参照)
		PHS MG	➡ 「PHS MG」 (46ページ参照)
		SAT MG_R	➡ 「SAT MG_R」 (46ページ参照)
		PHS MG_R	➡ 「PHS MG_R」 (46ページ参照)
		SAT R	➡ 「SAT R」 (46ページ参照)
		PHS R	➡ 「PHS R」 (46ページ参照)
		SAT R_YE	➡ 「SAT R_YE」 (46ページ参照)
		PHS R_YE	➡ 「PHS R_YE」 (46ページ参照)
		SAT YE	➡ 「SAT YE」 (46ページ参照)
		PHS YE	➡ 「PHS YE」 (46ページ参照)
		SAT YE_G	➡ 「SAT YE_G」 (46ページ参照)
	PHS YE_G	➡ 「PHS YE_G」 (46ページ参照)	
	SWITCH	➡ 「SWITCH」 (46ページ参照)	
	C.CORR SW	➡ 「C.CORR SW」 (46ページ参照)	
	LINEAR SW	➡ 「LINEAR SW」 (46ページ参照)	
25 DNR	LEVEL	➡ 「LEVEL」 (47ページ参照)	
	SWITCH	➡ 「SWITCH」 (47ページ参照)	

PAINT	26 SHUTTER SELECT	DISP	➡ 「DISP」 (47ページ参照)
		SHUTTER	➡ 「SHUTTER」 (47ページ参照)
		POS 1	➡ 「POS 1」 (47ページ参照)
		POS 2	➡ 「POS 2」 (47ページ参照)
		POS 3	➡ 「POS 3」 (47ページ参照)
		POS 4	➡ 「POS 4」 (47ページ参照)
		POS 5	➡ 「POS 5」 (47ページ参照)
		POS 6	➡ 「POS 6」 (47ページ参照)
		POS 7	➡ 「POS 7」 (47ページ参照)
	POS 8	➡ 「POS 8」 (47ページ参照)	
	27 HDR-PAINT	B.GAMM R	➡ 「B.GAMM R」 (48ページ参照)
		B.GAMM B	➡ 「B.GAMM B」 (48ページ参照)
		B.GAMM M	➡ 「B.GAMM.M」 (48ページ参照)
		B.GAMM SW	➡ 「B.GAMM SW」 (48ページ参照)
		KNEE PINT	➡ 「KNEE PINT」 (48ページ参照)
		KNEE SLPE	➡ 「KNEE SLPE」 (49ページ参照)
		KNEE SW	➡ 「KNEE SW」 (49ページ参照)
		HLG MODE	➡ 「HLG MODE」 (49ページ参照)
		SDR MODE	➡ 「SDR MODE」 (49ページ参照)
		SHOOTING	➡ 「SHOOTING」 (49ページ参照)
		DNR LEV	➡ 「DNR LEV」 (49ページ参照)
		DNR SW	➡ 「DNR SW」 (49ページ参照)
		SDR BLACK	➡ 「SDR BLACK」 (49ページ参照)
		SDR GAIN	➡ 「SDR GAIN」 (49ページ参照)
		POINT	➡ 「POINT」 (49ページ参照)
	SLOPE	➡ 「SLOPE」 (49ページ参照)	
	28 NON LINEAR MATRIX	R-G P	➡ 「R-G P」 (50ページ参照)
		R-G N	➡ 「R-G N」 (50ページ参照)
		R-B P	➡ 「R-B P」 (50ページ参照)
		R-B N	➡ 「R-B N」 (50ページ参照)
		G-R P	➡ 「G-R P」 (50ページ参照)
		G-R N	➡ 「G-R N」 (50ページ参照)
		G-B P	➡ 「G-B P」 (50ページ参照)
G-B N		➡ 「G-B N」 (50ページ参照)	
B-R P		➡ 「B-R P」 (50ページ参照)	
B-R N		➡ 「B-R N」 (50ページ参照)	
B-G P		➡ 「B-G P」 (50ページ参照)	
B-G N		➡ 「B-G N」 (50ページ参照)	
SWITCH		➡ 「SWITCH」 (50ページ参照)	

PAINT	29 COLOR ADJUSTMENT	COLOR	➡ 「COLOR」 (52ページ参照)
		SAT	➡ 「SAT」 (52ページ参照)
		PHASE	➡ 「PHASE」 (52ページ参照)
		S. R	➡ 「S. R」 (52ページ参照)
		P. R	➡ 「P. R」 (52ページ参照)
		S. R-R-Mg	➡ 「S. R-R-Mg」 (52ページ参照)
		P. R-R-Mg	➡ 「P. R-R-Mg」 (52ページ参照)
		S. R-Mg	➡ 「S. R-Mg」 (52ページ参照)
		P. R-Mg	➡ 「P. R-Mg」 (52ページ参照)
		S. R-Mg-Mg	➡ 「S. R-Mg-Mg」 (52ページ参照)
		P. R-Mg-Mg	➡ 「P. R-Mg-Mg」 (52ページ参照)
		S. Mg	➡ 「S. Mg」 (52ページ参照)
		P. Mg	➡ 「P. Mg」 (52ページ参照)
		S. Mg-Mg-B	➡ 「S. Mg-Mg-B」 (52ページ参照)
		P. Mg-Mg-B	➡ 「P. Mg-Mg-B」 (52ページ参照)
		S. Mg-B	➡ 「S. Mg-B」 (52ページ参照)
		P. Mg-B	➡ 「P. Mg-B」 (52ページ参照)
		S. MG-B-B	➡ 「S. MG-B-B」 (52ページ参照)
		P. MG-B-B	➡ 「P. MG-B-B」 (52ページ参照)
		S. B	➡ 「S. B」 (52ページ参照)
		P. B	➡ 「P. B」 (52ページ参照)
		S. B-B-Cy	➡ 「S. B-B-Cy」 (53ページ参照)
		P. B-B-Cy	➡ 「P. B-B-Cy」 (53ページ参照)
		S. B-Cy	➡ 「S. B-Cy」 (53ページ参照)
		P. B-Cy	➡ 「P. B-Cy」 (53ページ参照)
		S. B-Cy-Cy	➡ 「S. B-Cy-Cy」 (53ページ参照)
		P. B-Cy-Cy	➡ 「P. B-Cy-Cy」 (53ページ参照)
		S. Cy	➡ 「S. Cy」 (53ページ参照)
		P. Cy	➡ 「P. Cy」 (53ページ参照)
		S. Cy-Cy-G	➡ 「S. Cy-Cy-G」 (53ページ参照)
		P. Cy-Cy-G	➡ 「P. Cy-Cy-G」 (53ページ参照)
		S. Cy-G	➡ 「S. Cy-G」 (53ページ参照)
		P. Cy-G	➡ 「P. Cy-G」 (53ページ参照)
S. Cy-G-G	➡ 「S. Cy-G-G」 (53ページ参照)		
P. Cy-G-G	➡ 「P. Cy-G-G」 (53ページ参照)		
S. G	➡ 「S. G」 (53ページ参照)		
P. G	➡ 「P. G」 (53ページ参照)		
S. G-G-YI	➡ 「S. G-G-YI」 (53ページ参照)		
P. G-G-YI	➡ 「P. G-G-YI」 (53ページ参照)		
S. G-YI	➡ 「S. G-YI」 (53ページ参照)		
P. G-YI	➡ 「P. G-YI」 (53ページ参照)		

PAINT	29 COLOR ADJUSTMENT	S. G-YI-YI	➡ 「S. G-YI-YI」 (53ページ参照)
		P. G-YI-YI	➡ 「P. G-YI-YI」 (53ページ参照)
		S. YI	➡ 「S. YI」 (53ページ参照)
		P. YI	➡ 「P. YI」 (53ページ参照)
		S. YI-YI-R	➡ 「S. YI-YI-R」 (53ページ参照)
		P. YI-YI-R	➡ 「P. YI-YI-R」 (53ページ参照)
		S. YI-R	➡ 「S. YI-R」 (53ページ参照)
		P. YI-R	➡ 「P. YI-R」 (53ページ参照)
		S. YI-R-R	➡ 「S. YI-R-R」 (53ページ参照)
		P. YI-R-R	➡ 「P. YI-R-R」 (53ページ参照)
	SWITCH	➡ 「SWITCH」 (53ページ参照)	
FUNCTION	1 SYSTEM CAM	INCOM1 OFF	➡ 「INCOM1 OFF」 (54ページ参照)
		INCOM2 OFF	➡ 「INCOM2 OFF」 (54ページ参照)
		MIC1 GAIN	➡ 「MIC1 GAIN」 (54ページ参照)
		MIC1 LV	➡ 「MIC1 LV」 (54ページ参照)
		MIC1 AMP	➡ 「MIC1 AMP」 (54ページ参照)
		MIC2 GAIN	➡ 「MIC2 GAIN」 (54ページ参照)
		MIC2 LV	➡ 「MIC2 LV」 (54ページ参照)
		MIC2 AMP	➡ 「MIC2 AMP」 (54ページ参照)
		CAM FAN	➡ 「CAM FAN」 (54ページ参照)
		REF.CALL	➡ 「REF.CALL」 (54ページ参照)
	2 AUTO IRIS	WINDOW	➡ 「WINDOW」 (55ページ参照)
		PEAK	➡ 「PEAK」 (55ページ参照)
		GAIN	➡ 「GAIN」 (55ページ参照)
		SPEED	➡ 「SPEED」 (55ページ参照)
		RANGE	➡ 「RANGE」 (55ページ参照)
		LEVEL	➡ 「LEVEL」 (55ページ参照)
		LENS EXT SW	➡ 「LENS EXT SW」 (55ページ参照)
		LENS EXT LV	➡ 「LENS EXT LV」 (55ページ参照)

MAINTENANCE	1 CCU MENU CNT	MENU	➡ 「MENU」 (56ページ参照)
		CURSOR	➡ 「CURSOR」 (56ページ参照)
		EXECUTE	➡ 「EXECUTE」 (56ページ参照)
	2 CAMERA MENU	MENU	➡ 「MENU」 (56ページ参照)
		CURSOR	➡ 「CURSOR」 (56ページ参照)
		EXECUTE	➡ 「EXECUTE」 (56ページ参照)
	3 MSU SETTING	USER 1-1~1-10	取扱説明書の下記の項目をご覧ください。 ➡ 「MAINTENANCE - 3 MSU SETTING」
		USER 2-1~2-10	
		ASSIGN 1~3	
		ASSIGN.S	
		LCD BRI	
		7SG BR1	
		7SG BR2	
		LED BRI	
		BUZZER	
		PERIOD	
		CYCLE	
		STD ND	
		STD CC	
		IN FMT	
		OUT FMT	
		DATA SAVE	
		DATA LOAD	
		CARD FRMT	
		INIT ALL	
		INIT	
	POWER BUTTON		
UPGRADE			
SYSTEM VERSION			
SOFT VERSION			
FPGA VERSION			

FILE	1 LENS FIL/EDIT	MODE	➡ 「MODE」 (58ページ参照)
		FILE No.	➡ 「FILE No.」 (58ページ参照)
		LENS FILE	➡ 「LENS FILE」 (58ページ参照)
		FILE NAME	➡ 「FILE NAME」 (58ページ参照)
		EXECUTE	➡ 「EXECUTE」 (58ページ参照)
		EXTENDER	➡ 「EXTENDER」 (58ページ参照)
		FILE No.	➡ 「FILE No.」 (58ページ参照)
		FILE NAME	➡ 「FILE NAME」 (58ページ参照)
		FLARE R	➡ 「FLARE R」 (58ページ参照)
		FLARE G	➡ 「FLARE G」 (58ページ参照)
		FLARE B	➡ 「FLARE B」 (58ページ参照)
		GAIN R	➡ 「GAIN R」 (58ページ参照)
		GAIN B	➡ 「GAIN B」 (58ページ参照)
		W H SAW R	➡ 「W H SAW R」 (58ページ参照)
		W H SAW G	➡ 「W H SAW G」 (58ページ参照)
		W H SAW B	➡ 「W H SAW B」 (58ページ参照)
		W H PAR R	➡ 「W H PAR R」 (58ページ参照)
		W H PAR G	➡ 「W H PAR G」 (58ページ参照)
		W H PAR B	➡ 「W H PAR B」 (58ページ参照)
		W V SAW R	➡ 「W V SAW R」 (58ページ参照)
		W V SAW G	➡ 「W V SAW G」 (58ページ参照)
		W V SAW B	➡ 「W V SAW B」 (58ページ参照)
		W V PAR R	➡ 「W V PAR R」 (58ページ参照)
		W V PAR G	➡ 「W V PAR G」 (58ページ参照)
		W V PAR B	➡ 「W V PAR B」 (58ページ参照)
STORE No.	➡ 「STORE No.」 (58ページ参照)		
STORE	➡ 「STORE」 (58ページ参照)		
CANCEL	➡ 「CANCEL」 (58ページ参照)		
2 SD CARD STORE	MODE	取扱説明書の下記の項目をご覧ください。 ➡ 「FILE - 2 SD CARD STORE」	
	SELECT		
	NUMBER		
	EXECUTE		
3 SD CARD LOAD	FILE SEL	取扱説明書の下記の項目をご覧ください。 ➡ 「FILE - 3 SD CARD LOAD」	
	PUT FILE		
	EXECUTE		
4 REF. STORE	To REF	取扱説明書の下記の項目をご覧ください。 ➡ 「FILE - 4 REF. STORE」	
	EXECUTE		
5 REF. ALL STORE	To REF	取扱説明書の下記の項目をご覧ください。 ➡ 「FILE - 5 REF. ALL STORE」	
	EXECUTE		

SYSTEM	1 CAMERA	FORMAT	➡ 「FORMAT」 (60ページ参照)
		TALLY GRD	➡ 「TALLY GRD」 (60ページ参照)
		GAMUT	➡ 「GAMUT」 (60ページ参照)
		CTRL	➡ 「CTRL」 (60ページ参照)
		SHOOTING	➡ 「SHOOTING」 (60ページ参照)
		HDR SW	➡ 「HDR SW」 (60ページ参照)
	2 CCU	FORMAT	取扱説明書の下記の項目をご覧ください。 ➡ 「SYSTEM - 2 CCU」
		RETURN FS	
		RET SEL1	
		RET SEL2	
		RET SEL3	
		RET SEL4	
		D/C MODE	
		U/C MODE	
		BARS HD	
		C/B SETUP	
		SD18 OUT	
		CAM NUM	
		HD H CRS	
		HD H FN	
		SD H CRS	
		SD H FN	
	SD-HD V		
	SCH		
	CABLE		
	FORMAT MODE		
	3 CONNECT SETTING	CAM1	➡ 「CAM1」 (61ページ参照)
		CAM2~99	➡ 「CAM2~99」 (61ページ参照)
		UPLOAD	➡ 「UPLOAD」 (61ページ参照)
	4 CAM IP SETTING	CAM SEL	取扱説明書の下記の項目をご覧ください。 ➡ 「SYSTEM - 4 CAM IP SETTING」
CAM01~CAM99 IP			
PORT			
UPLOAD			
5 MSU IP SETTING	IP	取扱説明書の下記の項目をご覧ください。 ➡ 「SYSTEM - 5 MSU IP SETTING」	
	PORT		
	UPLOAD		
	SUBNET		
	DEF GW		
	UPLOAD		
MAC ADDRESS			

SYSTEM	6 SW LINK SETTING	LINK	<p>「バージョンアップによる機能追加」の下記の項目をご覧ください。 ➡ 「AV-HS6000/AV-UHS500との連携機能」</p>
		UPDATE	
		SW IP	
		PORT	
		BUSCONT	
		BUS	
		FASIST	
		ASISTEXEC	
		MV1	
		MV2	
		MV3	
		MV4	
		TALLY IP	
		CAM INF	
	CAM NAME		
	7 SW LINK ASSIGN	SW INPUT	<p>「バージョンアップによる機能追加」の下記の項目をご覧ください。 ➡ 「AV-HS6000/AV-UHS500との連携機能」</p>
		CAM No	
		UPDATE	
	8 EXT ROUTRE		操作、設定方法については、販売店にお問い合わせください。
	9 CAM SEL LINK	RSV PORT	➡ 「RSV PORT」 (63ページ参照)
UPDATE		➡ 「UPDATE」 (63ページ参照)	
LINK		➡ 「LINK」 (63ページ参照)	

PAINT

1 PAINT SW

CAM01 : AK-UCX100						1/3
1	PAINT SW	2 SHUTTER SPEED	3 BLACK SHADING	4 PED	5 UHD CHROMA	
	6 HD CHROMA	7 GAIN	8 RGB GAIN	9 COLOR TEMP	10 ECC	
1	B.SHADING	W.SHADING	FLARE	GAMMA		
	OFF	OFF	ON	ON		
2	B.GAMMA	DRS	W.CLIP	KNEE		1/2
	OFF	OFF	ON	ON		
3	MATRIX	C.CORR	HD S.DTL	HD DTL		
	OFF	OFF	OFF	ON		
	B.SHADING	W.SHADING	FLARE	GAMMA		
	OFF	OFF	ON	ON		

CAM01 : AK-UCX100						1/3
1	PAINT SW	2 SHUTTER SPEED	3 BLACK SHADING	4 PED	5 UHD CHROMA	
	6 HD CHROMA	7 GAIN	8 RGB GAIN	9 COLOR TEMP	10 ECC	
4	UHD S.DTL	UHD DTL	P.MATRIX	L.MATRIX		
	OFF	ON	STD1	OFF		
5	V-LOG SW	V-LOG PNT	HDR SW			2/2
	OFF	OFF	OFF			
	UHD S.DTL	UHD DTL	P.MATRIX	L.MATRIX		
	OFF	ON	STD1	OFF		

項目	設定内容
B.SHADING (BLACK SHADING)	ブラックシェーディング (ノコギリ歯状波形またはバラボラ波形) のON/OFFを設定します。
W.SHADING (WHITE SHADING)	ホワイトシェーディング (ノコギリ歯状波形またはバラボラ波形) のON/OFFを設定します。
FLARE	フレアのON/OFFを設定します。
GAMMA	ガンマのON/OFFを設定します。
B.GAMMA (BLACK GAMMA)	ブラックガンマのON/OFFを設定します。
DRS	ダイナミックレンジストレッチャー機能のON/OFFを設定します。「ON」にするとコントラストを自動調整します。
W.CLIP (WHITE CLIP)	ホワイトクリップのON/OFFを設定します。
KNEE	ニーのON/OFFを設定します。
MATRIX	マトリックス (リニアマトリックス/12軸色補正) のON/OFFを設定します。
C.CORR (COLOR CORRECT)	12軸色補正のON/OFFを設定します。
HD S.DTL (HD SKIN TONE DTL)	HDの肌色ディテールのON/OFFを設定します。
HD DTL	HDディテールのON/OFFを設定します。
UHD S.DTL (UHD SKIN TONE DTL)	UHDの肌色ディテールのON/OFFを設定します。

項目	設定内容
UHD DTL	UHDディテールのON/OFFを設定します。
P.MATRIX (PRESET MATRIX)	プリセットマトリックスを設定します。
L.MATRIX (LINEAR MATRIX)	リニアマトリックスのON/OFFを設定します。
V-LOG SW	V-LOG モードのON/OFFを設定します。
V-LOG PNT	[V-LOG SW]が「ON」のときに、[PAINT SW]を設定可能にするかどうかを選択します。
HDR SW	HDRモードのON/OFFを設定します。

2 SHUTTER SPEED

CAM01 : AK-UCX100						1/3
	1 PAINT SW	2 SHUTTER SPEED	3 BLACK SHADING	4 PED	5 UHD CHROMA	
	6 HD CHROMA	7 GAIN	8 RGB GAIN	9 COLOR TEMP	10 ECC	
1	SIDP sec	MODE SHUT	STEP 100	SYNCHRO 60.00		
2	SWITCH OFF					1/1
	SIDP sec	MODE SHUT	STEP 100	SYNCHRO 60.00		

項目	設定内容
SIDP (SHUTTER DISP)	シャッターの表示を設定します。 「sec」に設定しているときは時間(分数)、「deg」に設定しているときは開角角度で表示します。
MODE	シャッターの動作モードを選択します。
STEP	シャッタースピードを設定します。
SYNCHRO	設定は行えません。
SWITCH	シャッター機能のON/OFFを設定します。

3 BLACK SHADING

CAM01 : AK-UCX100						1/3
1	2	3	4	5		
PAINT SW	SHUTTER SPEED	BLACK SHADING	PED	UHD CHROMA		
6	7	8	9	10		
HD CHROMA	GAIN	RGB GAIN	COLOR TEMP	ECC		
1	H SAW R	H PARA R	V SAW R	V PARA R		
	0	0	0	0		
2	H SAW G	H PARA G	V SAW G	V PARA G	1/2	
	0	0	0	0		
3	H SAW B	H PARA B	V SAW B	V PARA B		
	0	0	0	0		
H SAW R		H PARA R		V SAW R		V PARA R
0		0		0		0

CAM01 : AK-UCX100						1/3
1	2	3	4	5		
PAINT SW	SHUTTER SPEED	BLACK SHADING	PED	UHD CHROMA		
6	7	8	9	10		
HD CHROMA	GAIN	RGB GAIN	COLOR TEMP	ECC		
4	CORRECT					
	OFF					
5					2/2	
6						
CORRECT						
OFF						

項目	設定内容
H SAW R	R、G、Bchに対して、ノコギリ歯状波形を使って水平方向にブラックシェーディングのゲインを調整します。
H SAW G	
H SAW B	
H PARA R	R、G、Bchに対して、パラボラ波形を使って水平方向にブラックシェーディングのゲインを調整します。
H PARA G	
H PARA B	
V SAW R	R、G、Bchに対して、ノコギリ歯状波形を使って垂直方向にブラックシェーディングのゲインを調整します。
V SAW G	
V SAW B	
V PARA R	R、G、Bchに対して、パラボラ波形を使って垂直方向にブラックシェーディングのゲインを調整します。
V PARA G	
V PARA B	
CORRECT	ブラックシェーディング（ノコギリ歯状波形またはパラボラ波形）の補正のON/OFFを設定します。

4 PED

CAM01 : AK-UCX100					1/3	
◀	1	2	3	4	5	▶
	PAINT SW	SHUTTER SPEED	BLACK SHADING	PED	UHD CHROMA	
	6	7	8	9	10	
	HD CHROMA	GAIN	RGB GAIN	COLOR TEMP	ECC	
1	R PED	G PED	B PED	M.PED		▲
	0	0	0	0		
2	OFFSET					1/1
	OFF					▼
	R PED	G PED	B PED	M.PED		
	0	0	0	0		

項目	設定内容
R PED	マスターペダスタルに対して赤色の補正レベルを設定します。
G PED	マスターペダスタルに対して緑色の補正レベルを設定します。
B PED	マスターペダスタルに対して青色の補正レベルを設定します。
M.PED	マスターペダスタルの黒レベルを調整します。
OFFSET	オートブラックバランスを調整したときの[R PED]、[G PED]、[B PED]のペダスタルレベルを設定します。

5 UHD CHROMA

CAM01 : AK-UCX100					1/3	
◀	1	2	3	4	5	▶
	PAINT SW	SHUTTER SPEED	BLACK SHADING	PED	UHD CHROMA	
	6	7	8	9	10	
	HD CHROMA	GAIN	RGB GAIN	COLOR TEMP	ECC	
1	LEVEL				LEVEL SW	▲
	0				OFF	
						1/1
						▼
	LEVEL				LEVEL SW	
	0				OFF	

項目	設定内容
LEVEL	[LEVEL SW]が「ON」のときに、クロマのゲインを調整します。
LEVEL SW	クロマのゲイン調整のON/OFFを設定します。

6 HD CHROMA

CAM01 : AK-UCX100						1/3
◀	1	2	3	4	5	▶
	PAINT SW	SHUTTER SPEED	BLACK SHADING	PED	UHD CHROMA	
	4	7	8	9	10	
	HD CHROMA	GAIN	RGB GAIN	COLOR TEMP	ECC	
1	LEVEL			LEVEL SW		▶
	0			OFF		
						1/1
						▼
	LEVEL			LEVEL SW		
	0			OFF		

項目	設定内容
LEVEL	映像の色の濃淡を設定します。
LEVEL SW	映像の色の濃淡設定のON/OFFを設定します。

7 GAIN

CAM01 : AK-UCX100						1/3
◀	1	2	3	4	5	▶
	PAINT SW	SHUTTER SPEED	BLACK SHADING	PED	UHD CHROMA	
	6	7	8	9	10	
	HD CHROMA	GAIN	RGB GAIN	COLOR TEMP	ECC	
1	ISO MODE	GAIN(dB)	OFFSET(dB)			▶
	dB	0	0.0			
2		GAIN(ISO)				1/1
		800				▼
	ISO MODE	GAIN(dB)	OFFSET(dB)			
	dB	0	0.0			

項目	設定内容
ISO MODE	ゲイン値の単位を設定します。
GAIN (dB)	ゲインアップ量を設定します。
OFFSET (dB)	ゲインからのオフセットを設定します。
GAIN (ISO)	ゲインアップ量を設定します。

8 RGB GAIN

CAM01 : AK-UCX100						1/3
◀	1	2	3	4	5	▶
	PAINT SW	SHUTTER SPEED	BLACK SHADING	PED	UHD CHROMA	
	6	7	8	9	10	
	HD CHROMA	GAIN	RGB GAIN	COLOR TEMP	ECC	
1	AWB R	AWB G	AWB B			▲
	0	0	0			
2	OFFSET					1/1
	OFF					
						▼
	AWB R	AWB G	AWB B			
	0	0	0			

項目	設定内容
AWB R	ゲインに対して赤色の補正レベルを設定します。
AWB G	ゲインに対して緑色の補正レベルを設定します。
AWB B	ゲインに対して青色の補正レベルを設定します。
OFFSET	オートホワイトバランスを調整したときのRch、Gch、Bchのゲインレベルを保持するかどうかを設定します。

9 COLOR TEMP

CAM01 : AK-UCX100						1/3
◀	1	2	3	4	5	▶
	PAINT SW	SHUTTER SPEED	BLACK SHADING	PED	UHD CHROMA	
	6	7	8	9	10	
	HD CHROMA	GAIN	RGB GAIN	COLOR TEMP	ECC	
1	TEMP	GAIN R	AXIS G	GAIN B		▲
	3200	0	0	0		
						1/1
						▼
	TEMP	GAIN R	G AXIS	B GAIN		
	3200	0	0	0		

項目	設定内容
TEMP (COLOR TEMP)	色温度を設定します。
GAIN R	色温度に対して赤色の補正レベルを設定します。
AXIS G	色温度に対して緑色の補正レベルを設定します。
GAIN B	色温度に対して青色の補正レベルを設定します。

10 ECC

CAM01 : AK-UCX100					1/3
1	2	3	4	5	
PAINT SW	SHUTTER SPEED	BLACK SHADING	PED	UHD CHROMA	
6	7	8	9	10	
HD CHROMA	GAIN	RGB GAIN	COLOR TEMP	ECC	
1	TEMP	GAIN R	AXIS G	GAIN B	
	3200	0	0	0	
2	TEMP SW				1/2
	OFF				
3	PRI.MEM	EXECUTE			
	A	(trun)			
	TEMP	GAIN R	AXIS G	GAIN B	
	3200	0	0	0	

CAM01 : AK-UCX100					1/3
1	2	3	4	5	
PAINT SW	SHUTTER SPEED	BLACK SHADING	PED	UHD CHROMA	
6	7	8	9	10	
HD CHROMA	GAIN	RGB GAIN	COLOR TEMP	ECC	
4	PRI.MEM				
	A				
5	TEMP	GAIN R	AXIS G	GAIN B	2/2
	3200	0	0	0	
	PRI.MEM				
	A				

項目	設定内容
TEMP (COLOR TEMP)	[TEMP SW]が「ON」のときの色温度を設定します。
GAIN R	色温度に対して赤色の補正レベルを設定します。
AXIS G	色温度に対して緑色の補正レベルを設定します。
GAIN B	色温度に対して青色の補正レベルを設定します。
TEMP SW	色温度を手動で調整時に「ON」にします。
PRI.MEM	[COLOR TEMP]、[GAIN R]、[AXIS G]、[GAIN B]の設定内容を、ROPの5つのメモリー ([A]～[E])に記録できます。
EXECUTE	
PRI.MEM	ROPに記録した[A]～[E]のメモリーを選択します。
TEMP (COLOR TEMP)	[PRI.MEM]で指定したメモリーの設定内容を表示します。
GAIN R	
AXIS G	
GAIN B	

11 CAM USER SW TEMP

CAM01 : AK-UCX100					2/3
	11 CAM USER SW	12 WHITE SHADING	13 FLARE	14 GAMMA	15 BLACK GAMMA
	16 KNEE	17 WHITE CLIP	18 DRS	19 UHD DTL	20 HD DTL
1	TEMP	GAIN R	AXIS G	GAIN B	
	3200	0	0	0	
				1/2	
	TEMP	GAIN R	AXIS G	GAIN B	
	3200	0	0	0	

項目	設定内容
TEMP (COLOR TEMP)	カメラの[USER 1]、[USER 2]、[USER 3]、[USER 4]ボタンのいずれかに「C.TEMP」を設定し、設定が有効になっているときの色温度を設定します。
GAIN R	色温度に対して赤色の補正レベルを設定します。
AXIS G	色温度に対して緑色の補正レベルを設定します。
GAIN B	色温度に対して青色の補正レベルを設定します。

12 WHITE SHADING

CAM01 : AK-UCX100						2/3
11	12	13	14	15		
CAM USER SW	WHITE SHADING	FLARE	GAMMA	BLACK GAMMA		
16	17	18	19	20		
KNEE	WHITE CLIP	DRS	UHD DTL	HD DTL		
1	H SAW R	H PARA R	V SAW R	V PARA R		
	0	0	0	0		
2	H SAW G	H PARA G	V SAW G	V PARA G		1/2
	0	0	0	0		
3	H SAW B	H PARA B	V SAW B	V PARA B		
	0	0	0	0		
	H SAW R	H PARA R	V SAW R	V PARA R		
	0	0	0	0		

CAM01 : AK-UCX100						2/3
11	12	13	14	15		
CAM USER SW	WHITE SHADING	FLARE	GAMMA	BLACK GAMMA		
16	17	18	19	20		
KNEE	WHITE CLIP	DRS	UHD DTL	HD DTL		
4	CORRECT					
	OFF					
						2/2
	CORRECT					
	OFF					

項目	設定内容
H SAW R	R、G、Bchに対して、ノコギリ歯状波形を使って水平方向にホワイトシェーディングのゲインを調整します。
H SAW G	
H SAW B	
H PARA R	R、G、Bchに対して、パラボラ波形を使って水平方向にホワイトシェーディングのゲインを調整します。
H PARA G	
H PARA B	
V SAW R	R、G、Bchに対して、ノコギリ歯状波形を使って垂直方向にホワイトシェーディングのゲインを調整します。
V SAW G	
V SAW B	
V PARA R	R、G、Bchに対して、パラボラ波形を使って垂直方向にホワイトシェーディングのゲインを調整します。
V PARA G	
V PARA B	
CORRECT	ホワイトシェーディング（ノコギリ歯状波形またはパラボラ波形）の補正のON/OFFを設定します。

13 FLARE

CAM01 : AK-UCX100					2/3
	11 CAM USER SW	12 WHITE SHADING	13 FLARE	14 GAMMA	15 BLACK GAMMA
	16 KNEE	17 WHITE CLIP	18 DRS	19 UHD DTL	20 HD DTL
1	R FLARE	G FLARE	B FLARE	M.FLARE	
	0	0	0	0	
2	SWITCH				1/1
	OFF				
	R FLARE	G FLARE	B FLARE	M.FLARE	
	0	0	0	0	

項目	設定内容
R FLARE	Rchフレアを調整します。
G FLARE	Gchフレアを調整します。
B FLARE	Bchフレアを調整します。
M.FLARE	マスターフレアを調整します。
SWITCH	フレア補正のON/OFFを設定します。

14 GAMMA

CAM01 : AK-UCX100					2/3
11	12	13	14	15	
CAM USER SW	WHITE SHADING	FLARE	GAMMA	BLACK GAMMA	
16	17	18	19	20	
KNEE	WHITE CLIP	DRS	UHD DTL	HD DTL	
1	R GAMMA	B GAMMA	MASTER	INIT GAM	
	0	0	0.45	4.5	
2	GAM MOD			SWITCH	1/1
	HD			OFF	
3	DRS EFFECT	DRS SWITCH			
	5	OFF			
	R GAMMA	B GAMMA	MASTER	INIT GAM	
	0	0	0.45	4.5	

項目	設定内容
R GAMMA	マスターガンマに対して赤色のガンマ特性を調整します。
B GAMMA	マスターガンマに対して青色のガンマ特性を調整します。
MASTER	ガンマ特性を調整します。
INIT GAM (INITIAL GAMMA)	ガンマの立ち上がり傾きを設定します。
GAM MOD (GAMMA MODE)	ガンマ特性の種類を設定します。
SWITCH	ガンマ補正のON/OFFを設定します。
DRS EFFECT	ダイナミックレンジストレッチャー機能の高輝度部の圧縮レベルを設定します。
DRS SWITCH	ダイナミックレンジストレッチャー機能のON/OFFを設定します。

15 BLACK GAMMA

CAM01 : AK-UCX100					2/3
11	12	13	14	15	
CAM USER SW	WHITE SHADING	FLARE	GAMMA	BLACK GAMMA	
16	17	18	19	20	
KNEE	WHITE CLIP	DRS	UHD DTL	HD DTL	
1	R B.GAM	B B.GAM	MASTER	RANGE	
	0	0	0	1	
2	SWITCH				1/1
	OFF				
	R B.GAM	B B.GAM	MASTER	RANGE	
	0	0	0	1	

項目	設定内容
R B.GAM	マスターガンマに対して黒付近の赤色のガンマ特性を調整します。
B B.GAM	マスターガンマに対して黒付近の青色のガンマ特性を調整します。
MASTER	黒付近のガンマ特性を調整します。
RANGE (BLACK GAMMA RANGE)	圧縮/伸張を行う上限レベルを設定します。
SWITCH	ブラックガンマのON/OFFを設定します。 <ul style="list-style-type: none"> [PAINT SWITCH]の[DRS]が「ON」のときは設定できません。

16 KNEE

CAM01 : AK-UCX100					2/3
	11 CAM USER SW	12 WHITE SHADING	13 FLARE	14 GAMMA	15 BLACK GAMMA
	16 KNEE	17 WHITE CLIP	18 DRS	19 UHD DTL	20 HD DTL
1	R POINT %	B POINT %	M.POINT %		
	0.00	0.00	95.00		
2	R SLOPE	B SLOPE	M.SLOPE		
	0	0	130		1/1
3	SWITCH				
	OFF				
	R POINT %	B POINT %	M.POINT %		
	0.00	0.00	95.00		

項目	設定内容
R POINT %	[POINT MASTER]に対して赤色のニーポイントを調整します。
B POINT %	[POINT MASTER]に対して青色のニーポイントを調整します。
M.POINT %	ニーポイントの位置を設定します。
R SLOPE	[SLOPE MASTER]に対して赤色のニーの傾きを調整します。
B SLOPE	[SLOPE MASTER]に対して青色のニーの傾きを調整します。
M.SLOPE	ニーの傾きを設定します。
SWITCH	ニー機能のON/OFFを設定します。

17 WHITE CLIP

CAM01 : AK-UCX100					2/3
	11 CAM USER SW	12 WHITE SHADING	13 FLARE	14 GAMMA	15 BLACK GAMMA
	16 KNEE	17 WHITE CLIP	18 DRS	19 UHD DTL	20 HD DTL
1	R LEVEL %	B LEVEL %	M.LEVEL %		
	0	0	109		
2	HI-COLOR				
	32				1/1
3	SWITCH	H-CLR SW			
	ON	OFF			
	R LEVEL %	B LEVEL %	M.LEVEL %		
	0	0	109		

項目	設定内容
R LEVEL %	[M.LEVEL %]に対してRchのホワイトクリップレベルを設定します。
B LEVEL %	[M.LEVEL %]に対してBchのホワイトクリップレベルを設定します。
M.LEVEL %	マスターホワイトクリップレベルを設定します。
HI-COLOR	色のダイナミックレンジを拡大するモードのレベルを設定します。
SWITCH	ホワイトクリップ機能のON/OFFを設定します。
H-CLR SW (HI-COLOR SW)	色のダイナミックレンジを拡大するモードの制御を設定します。

18 DRS

CAM01 : AK-UCX100					2/3
11	12	13	14	15	
CAM USER SW	WHITE SHADING	FLARE	GAMMA	BLACK GAMMA	
16	17	18	19	20	
KNEE	WHITE CLIP	DRS	UHD DTL	HD DTL	
1	EFFECT			SWITCH	
	5			OFF	
					1/1
	EFFECT			SWITCH	
	5			OFF	

項目	設定内容
EFFECT	DRS機能の効果レベルを設定します。
SWITCH	明暗差の大きな映像を映したときに、適正に補正を行うDRS機能のON/OFFを設定します。

19 UHD DTL

CAM01 : AK-UCX100					2/3
	11 CAM USER SW	12 WHITE SHADING	13 FLARE	14 GAMMA	15 BLACK GAMMA
	16 KNEE	17 WHITE CLIP	18 DRS	19 UHD DTL	20 HD DTL
1	MASTER	PEAK FRQ	CRISP	L.DPN DNT	
	0	6	0	8	
2	DARK DTL	GAIN(+)	GAIN(-)		1/2
	3	0	0		
3	CLIP+	CLIP-	APERTURE	DTL KNEE	
	0	0	0	0	
	MASTER	PEAK FRQ	CRISP	L.DPN DNT	
	0	6	0	8	

CAM01 : AK-UCX100					2/3
	11 CAM USER SW	12 WHITE SHADING	13 FLARE	14 GAMMA	15 BLACK GAMMA
	16 KNEE	17 WHITE CLIP	18 DRS	19 UHD DTL	20 HD DTL
1	SWITCH	L.DPN SW	D.DTL SW		
	ON	OFF	OFF		
					2/2
	SWITCH	L.DPN SW	D.DTL SW		
	ON	OFF	OFF		

項目	設定内容
MASTER	輪郭補正レベル (マスター) を調整します。
PEAK FRQ (PEAK FREQUENCY)	ディテールのブースト周波数を設定します。 [DETAIL]が「ON」のときに有効です。
CRISP	ディテール信号のノイズ除去レベルを設定します。
L.DPN DNT (LEVEL DEPEND)	輝度信号のディテールを強調しているときは暗部のディテールを圧縮しています。設定が大きいほど、明るい部分のディテールも圧縮する設定となります。 [DETAIL]が「ON」のときに有効です。
DARK DTL	暗部ディテールのレベルを設定します。 [DETAIL]が「ON」のときに有効です。
GAIN(+)	プラス方向 (明るくする方向) のディテールレベルを設定します。
GAIN(-)	マイナス方向 (暗くする方向) のディテールレベルを設定します。
CLIP+	プラス方向 (明るくする方向) のディテール信号をクリップするレベルを設定します。
CLIP-	マイナス方向 (暗くする方向) のディテール信号をクリップするレベルを設定します。
APERTURE (KNEE APERTURE)	高輝度部 (非常に明るい部分) のディテールレベルを設定します。 [DETAIL]が「ON」のときに有効です。
DTL KNEE	二のディテール成分を調整します。 [DETAIL]が「ON」のときに有効です。
SWITCH	映像の輪郭 (映像のシャープさ) の調整のON/OFFを設定します。
L.DPN SW (LEVEL DEPENDENT SW)	暗部ディテールを除去するレベルのON/OFFを設定します。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。
D.DTL SW (DARK DTL SW)	暗部ディテールを付加する制御のON/OFFを設定します。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。

20 HD DTL

機能が無効な項目の設定値は「-」が表示されます。

CAM01 : AK-UCX100					2/3
11	12	13	14	15	
CAM USER SW	WHITE SHADING	FLARE	GAMMA	BLACK GAMMA	
16	17	18	19	20	
KNEE	WHITE CLIP	DRS	UHD DTL	HD DTL	
1	MASTER	H LEVEL	V LEVEL	PEAK FRQ	
	0	15	15	15.0	
2	V DTL FRQ	CRISP	L.DPNDNT	DARK DTL	1/2
	10	10	8	2	
3	GAIN(+)	GAIN(-)	CLISP+	CRISP-	
	-	-	0	0	
MASTER		H LEVEL	V LEVEL	PEAK FRQ	
0		15	15	15.0	

CAM01 : AK-UCX100					2/3
11	12	13	14	15	
CAM USER SW	WHITE SHADING	FLARE	GAMMA	BLACK GAMMA	
16	17	18	19	20	
KNEE	WHITE CLIP	DRS	UHD DTL	HD DTL	
1	APETURE	DTL KNEE			
	0	0			
2	SWITCH	L.DPN SW	D.DTL SW		2/2
	ON	OFF	OFF		
APETURE		DTL KNEE			
0		0			

項目	設定内容
MASTER	マスターディテールレベルを調整します。
H LEVEL (H DTL LEVEL)	水平ディテールレベルを調整します。
V LEVEL (V DTL LEVEL)	垂直ディテールレベルを調整します。
PEAK FRQ	水平ディテールのピーク周波数を設定します。
V DTL FRQ	V DETAILの周波数を設定します。
CRISP	ディテール信号のノイズ除去レベルを設定します。
L.DPNDNT (LEVEL DEPEND)	暗部のディテールを除去するレベルを設定します。
DARK DTL	暗部のディテールを強調するレベルを設定します。
GAIN (+)	ディテールの+ (上) 方向のレベルを変更します。
GAIN (-)	ディテールの- (下) 方向のレベルを変更します。
CLIP+	ディテールの付きすぎによるざらつきを抑えるため、ディテールクリップを調整します。
CLIP-	ディテールエッジ成分のアンダーシュート部分の長さを制限します。
APERTURE (KNEE APERTURE)	二一の開口部のレベルを調整します。
DTL KNEE	二一のディテール成分を調整します。
SWITCH	HDディテールの効果のON/OFFを設定します。
L.DPN SW (LEVEL DPND SW)	暗部のディテールを除去します。

項目	設定内容
D.DTL SW (DRK DTL SW)	暗部のディテールを強調します。

21 UHD SKIN

CAM01 : AK-UCX100					3/3
21	22	23	24	25	
UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR	
26	27	28	29		
SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST		
1	MEM SEL				
	A				
2	CURSOR	POS H	POS V	SKIN GET	1/2
	OFF	50.00	50.00	(turn)	
3	ZEBRA	EFFECT	MEMORY		
	OFF	A+B+C	A+B+C		
	MEM SEL				
	A				

CAM01 : AK-UCX100					3/3
21	22	23	24	25	
UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR	
26	27	28	29		
SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST		
4	CRISP				
	+63				
5	I CENTER	I WIDTH	Q WIDTH	Q PHASE	2/2
	65	63	32	90	
6	SWITCH				
	OFF				
	CRISP				
	+63				

項目	設定内容
MEM SEL (MEMORY SELECT)	スキントーンを効かせる被写体の肌色テーブルを選択します。
CURSOR	肌色ディテールの効果対象とする彩度と色相情報を取得する位置カーソルのON/OFFを設定します。
POS H	水平方向のカーソルポジションを設定します。
POS V	垂直方向のカーソルポジションを設定します。
SKIN GET	カーソル位置から自動で彩度と色相情報を取得します。
ZEBRA	スキントーンエリアのゼブラ表示のON/OFFを設定します。
EFFECT (ZEBRA EFFECT)	ゼブラ表示する肌色テーブルを選択します。
MEMORY (EFFECT MEMORY)	スキントーンを効かせる肌色テーブルを選択します。
CRISP	肌色領域のディテール成分から微少のノイズ成分を除きます。
I CENTER	I軸上の中心位置(スキントーンを効かせるエリア)を設定します。
I WIDTH	[I CENTER]を中心としたI軸上のスキントーンを効かせるエリア幅を設定します。
Q WIDTH	[I CENTER]を中心としたQ軸上のスキントーンを効かせるエリア幅を設定します。
Q PHASE	Q軸を基準としたスキントーンを効かせるエリアの位相を設定します。
SWITCH	スキントーンディテール機能のON/OFFを設定します。

22 HD SKIN

機能が無効な項目の設定値は「-」が表示されます。

CAM01 : AK-UCX100					3/3	
◀	21	22	23	24	25	▶
	UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR	
	26	27	28	29		
	SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST		
1	MEM SEL					▲
	A					
2	CURSOR	POS H	POS V	SKIN GET		1/2
	-	-	-	(ture)		
3	ZEBRA	EFFECT	MEMORY			▼
	OFF	A+B+C	A+B+C			
	MEM SEL					
	A					

CAM01 : AK-UCX100					3/3	
◀	21	22	23	24	25	▶
	UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR	
	26	27	28	29		
	SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST		
4	CRISP					▲
	+8					
5	I CENTER	I WIDTH	Q WIDTH	Q PHASE		2/2
	65	63	32	90		
6	SWITCH					▼
	OFF					
	CRISP					
	+8					

項目	設定内容
MEM SEL (MEMORY SELECT)	スキントーンを効かせる被写体の肌色テーブルを選択します。
CURSOR	肌色ディテールの効果対象とする彩度と色相情報を取得する位置カーソルのON/OFFを設定します。
POS H	水平方向のカーソルポジションを設定します。
POS V	垂直方向のカーソルポジションを設定します。
SKIN GET	カーソル位置から自動で彩度と色相情報を取得します。
ZEBRA	スキントーンエリアのゼブラ表示のON/OFFを設定します。
EFFECT (ZEBRA EFFECT)	ゼブラ表示する肌色テーブルを選択します。
MEMORY (EFFECT MEMORY)	スキントーンを効かせる肌色テーブルを選択します。
CRISP	肌色領域のディテール成分から微少のノイズ成分を除きます。
I CENTER	I軸上の中心位置(スキントーンを効かせるエリア)を設定します。
I WIDTH	[I CENTER]を中心としたI軸上のスキントーンを効かせるエリア幅を設定します。
Q WIDTH	[I CENTER]を中心としたQ軸上のスキントーンを効かせるエリア幅を設定します。
Q PHASE	Q軸を基準としたスキントーンを効かせるエリアの位相を設定します。
SWITCH	スキントーンディテール機能のON/OFFを設定します。

23 MATRIX

CAM01 : AK-UCX100					3/3
21	22	23	24	25	
UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR	
26	27	28	29		
SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST		
1	MATRIX	TABLE	CLR CORR		
	STD1	A	A		
2	R-G P	R-G N	R-B P	R-B N	1/2
	0	0	0	0	
3	G-R P	G-R N	G-B P	G-B N	
	0	0	0	0	
	MATRIX	TABLE	CLR CORR		
	STD1	A	A		

CAM01 : AK-UCX100					3/3
21	22	23	24	25	
UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR	
26	27	28	29		
SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST		
4	B-R P	B-R N	B-G P	B-G N	
	0	0	0	0	
5	SWITCH	C.CORR SW	LINER SW		2/2
	OFF	OFF	OFF		
	B-R P	B-R N	B-G P	B-G N	
	0	0	0	0	

項目	設定内容
MATRIX (PRESET MATRIX)	プリセットマトリックスを設定します。
TABLE (LINEAR TABLE)	リニアマトリックスのテーブルを選択します。
CLR CORR (COLOR CORRECT)	色補正テーブルを選択します。
R-G P	赤と緑の間のリニアマトリックスを調整します。
R-G N	赤と緑の間のリニアマトリックスを調整します。
R-B P	赤と青の間のリニアマトリックスを調整します。
R-B N	赤と青の間のリニアマトリックスを調整します。
G-R P	緑と赤の間のリニアマトリックスを調整します。
G-R N	緑と赤の間のリニアマトリックスを調整します。
G-B P	緑と青の間のリニアマトリックスを調整します。
G-B N	緑と青の間のリニアマトリックスを調整します。
B-R P	青と赤の間のリニアマトリックスを調整します。
B-R N	青と赤の間のリニアマトリックスを調整します。
B-G P	青と緑の間のリニアマトリックスを調整します。
B-G N	青と緑の間のリニアマトリックスを調整します。
SWITCH	マトリックス機能のON/OFFを設定します。
C.CORR SW (COLOR CORRECT SW)	12軸色補正機能のON/OFFを設定します。
LINEAR SW (LINEAR MATRIX SW)	リニアマトリックス機能のON/OFFを設定します。

24 COLOR CORRE

CAM01 : AK-UCX100					3/3
◀	21	22	23	24	25
	UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR
▶	26	27	28	29	
	SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST	
1	MATRIX	TABLE	CORR TBL		▲
	STD1	A	A		
2	CORRECT	SAT	PHASE		1/3
	G	0	0		
3	SAT G	PHS G	SAT G_CY	PHS G_CY	▼
	0	0	0	0	
MATRIX		TABLE	CORR TBL		
STD1		A	A		

CAM01 : AK-UCX100					3/3
◀	21	22	23	24	25
	UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR
▶	26	27	28	29	
	SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST	
4	SAT CY	PHS CY	SAT CY_B	PHS CY_B	▲
	0	0	0	0	
5	SAT B	PHS B	SAT B_MG	PHS B_MG	2/3
	0	0	0	0	
6	SAT MG	PHA MG	SAT MG_R	PHS MG_R	▼
	0	0	0	0	
SAT CY		PHS CY	SAT CY_B	PHS CY_B	
0		0	0	0	

CAM01 : AK-UCX100					3/3
◀	21	22	23	24	25
	UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR
▶	26	27	28	29	
	SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST	
7	SAT R	PHS R	SAT R_YE	PHS R_YE	▲
	0	0	0	0	
8	SAT YE	PHS YE	SAT YE_G	PHS YE_G	3/3
	0	0	0	0	
9	SWITCH	C.CORR SW	LINER SW		▼
	OFF	OFF	OFF		
SAT R		PHS R	SAT R_YE	PHS R_YE	
0		0	0	0	

項目	設定内容
MATRIX (PRESET MATRIX)	プリセットマトリックスを設定します。
TABLE (LINEAR TABLE)	リニアマトリックスのテーブルを選択します。
CORR TBL (COLOR CORRECT TABLE)	色補正テーブルを選択します。
CORRECT (COLOR CORRECT)	12軸マトリックスメモリの調整する色成分を選択します。

項目	設定内容
SAT	[CORRECT]で選択した色成分の飽和度を調整します。
PHASE	[CORRECT]で選択した色成分の色相を調整します。
SAT G	緑の色飽和度を調整します。
PHS G	緑の色相を調整します。
SAT G_CY	緑とシアンの間の色飽和度を調整します。
PHS G_CY	緑とシアンの間の色相を調整します。
SAT CY	シアンの色飽和度を調整します。
PHS CY	シアンの色相を調整します。
SAT CY_B	シアンと青の間の色飽和度を調整します。
PHS CY_B	シアンと青の間の色相を調整します。
SAT B	青の色飽和度を調整します。
PHS B	青の色相を調整します。
SAT B_MG	青とマゼンタの間の色飽和度を調整します。
PHS B_MG	青とマゼンタの間の色相を調整します。
SAT MG	マゼンタの色飽和度を調整します。
PHS MG	マゼンタの色相を調整します。
SAT MG_R	マゼンタと赤の間の色飽和度を調整します。
PHS MG_R	マゼンタと赤の間の色相を調整します。
SAT R	赤の色飽和度を調整します。
PHS R	赤の色相を調整します。
SAT R_YE	赤と黄の間の色飽和度を調整します。
PHS R_YE	赤と黄の間の色相を調整します。
SAT YE	黄の色飽和度を調整します。
PHS YE	黄の色相を調整します。
SAT YE_G	黄と緑の間の色飽和度を調整します。
PHS YE_G	黄と緑の間の色相を調整します。
SWITCH	マトリックス機能のON/OFFを設定します。
C.CORR SW (COLOR CORRECT SW)	12軸色補正機能のON/OFFを設定します。
LINEAR SW (LINEAR MATRIX SW)	リニアマトリックス機能のON/OFFを設定します。

25 DNR

CAM01 : AK-UCX100					3/3
21	22	23	24	22	
UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR	
26	27	28	29		
SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJUST		
1	LEVEL			SWITCH	
	3			ON	
					1/1
	LEVEL			SWITCH	
	3			ON	

項目	設定内容
LEVEL	デジタルノイズリダクションのレベルを設定します。
SWITCH	デジタルノイズリダクション機能のON/OFFを設定します。

26 SHUTTER SELECT

CAM01 : AK-UCX100					3/3
21	22	23	24	25	
UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR	
26	27	28	29		
SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJUST		
1	DISP			SHUTTER	
	sec			ENABALE	
2	POS 1	POS 2	POS 3	POS 4	1/1
	100	120	125	250	
3	POS 5	POS 6	POS 7	POS 8	
	500	1000	1500	2000	
	DISP			SHUTTER	
	sec			ENABLE	

項目	設定内容
DISP (SHUTTER DISP)	シャッターの表示を設定します。 「sec」に設定しているときは時間(分数)、「deg」に設定しているときは開角角度で表示します。
SHUTTER	シャッターポジションを切り替えるときに、シャッターOFFを含めるか選択します。
POS 1	[POS 1]~[POS 8]のシャッタースピードを設定します。
POS 2	
POS 3	
POS 4	
POS 5	
POS 6	
POS 7	
POS 8	

27 HDR-PAINT

CAM01 : AK-UCX100					3/3
21	22	23	24	25	
UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR	
26	27	28	29		
SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST		
1	B.GAMM R	B.GAMM B	B.GAMM M		
	0	0	0		
2	B.GAMM SW				1/3
	OFF				
3	KNEE PINT	KNEE SLPE	KNEE SW		
	100.0	0	OFF		
	B.GAMM R	B.GAMM B	B.GAMM M		
	0	0	0		

CAM01 : AK-UCX100					3/3
21	22	23	24	25	
UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR	
26	27	28	29		
SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST		
4	HLG MODE	SDR MODE			
	FIX	FIX			
5	SHOOTING	DNR LEV	DNR SW	SDR BLACK	2/3
	NORMAL	3	OFF	0	
6	SDR GAIN				
	0				
	HLG MODE	SDR MODE			
	FIX	FIX			

CAM01 : AK-UCX100					3/3
21	22	23	24	25	
UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR	
26	27	28	29		
SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST		
7	POINT	SLOPE			
	100	0			
					3/3
	POINT	SLOPE			
	100	0			

項目	設定内容
B.GAMM R (HLG BLACK GAMMA R)	マスターガンマに対して黒付近の赤色のガンマ特性を調整します。
B.GAMM B (HLG BLACK GAMMA B)	マスターガンマに対して黒付近の青色のガンマ特性を調整します。
B.GAMM.M (HLG BLACK GAMMA MASTER)	黒付近のガンマ特性を調整します。
B.GAMM SW	[MSU SETTING]の[B.GAM SW]で「HDR」設定時、ブラックガンマのON/OFFを設定します。
KNEE PINT	[GAM MOD]で「VIDEO REC」設定時、ニーポイントを設定します。

項目	設定内容
KNEE SLPE	[GAM MOD]で「VIDEO REC」設定時、ニースロープを設定します。
KNEE SW	[MSU SETTING]の[KNEE SW]で「HDR」設定時、ニー機能のON/OFFを設定します。
HLG MODE	HLGモードを設定します。
SDR MODE (SDR CONVERT MODE)	SDRモードを設定します。
SHOOTING	撮影モードを設定します。
DNR LEV	ノイズリダクションのレベルを設定します。
DNR SW	ノイズリダクション機能のON/OFFを設定します。
SDR BLACK (SDR CONVERT BLACK)	SDR映像の黒レベルのオフセットを調整します。
SDR GAIN (SDR CONVERT GAIN)	SDRのゲインを設定します。
POINT (SDR CONVERT POINT)	SDRのポイントを設定します。
SLOPE (SDR CONVERT SLOPE)	SDRのスロープを設定します。

28 NON LINEAR MATRIX

CAM01 : AK-UCX100					3/3
◀	21	22	23	24	25
	UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR
▶	26	27	28	29	
	SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST	
1	R-G P	R-G N	R-B P	R-B N	▲
	0	0	0	0	
2	G-R P	G-R N	G-B P	G-B N	1/2
	0	0	0	0	
3	B-R P	B-R N	B-G P	B-G N	▼
	0	0	0	0	
R-G P		R-G N	R-B P	R-B N	
0		0	0	0	

CAM01 : AK-UCX100					3/3
◀	21	22	23	24	25
	UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR
▶	26	27	28	29	
	SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST	
4	SWITCH				▲
	OFF				
					2/2
SWITCH					
OFF					

項目	設定内容
R-G P	赤と緑の間のマトリックスを調整します。
R-G N	
R-B P	赤と青の間のマトリックスを調整します。
R-B N	
G-R P	緑と赤の間のマトリックスを調整します。
G-R N	
G-B P	緑と青の間のマトリックスを調整します。
G-B N	
B-R P	青と赤の間のマトリックスを調整します。
B-R N	
B-G P	青と緑の間のマトリックスを調整します。
B-G N	
SWITCH	NON LINEAR MATRIX機能のON/OFFを設定します。

29 COLOR ADJUSTMENT

CAM01 : AK-UCX100					3/3
◀	21	22	23	24	25
	UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR
	26	27	28	29	
	SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST	
1	COLOR	SAT	PHASE		
	R	0	0		▲
2	S. R	P. R	S. R-R-Mg	P. R-R-Mg	1/5
	0	0	0	0	
3	S. R-Mg	P. R-Mg	S. R-Mg-Mg	P. R-Mg-Mg	▼
	0	0	0	0	
COLOR		SAT		PHASE	
R		0		0	

CAM01 : AK-UCX100					3/3
◀	21	22	23	24	25
	UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR
	26	27	28	29	
	SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST	
4	S. Mg	P. Mg	S. Mg-Mg-B	P. Mg-Mg-B	▲
	0	0	0	0	
5	S. Mg-B	P. Mg-B	S. MG-B-B	P. MG-B-B	2/5
	0	0	0	0	
6	S. B	P. B	S. B-B-Cy	P. B-B-Cy	▼
	0	0	0	0	
S. Mg		P. Mg		S. Mg-Mg-B	P. Mg-Mg-B
0		0		0	0

CAM01 : AK-UCX100					3/3
◀	21	22	23	24	25
	UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR
	26	27	28	29	
	SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST	
7	S. B-Cy	P. B-Cy	S. B-Cy-Cy	P. B-Cy-Cy	▲
	0	0	0	0	
8	S. Cy	P. Cy	S. Cy-Cy-G	P. Cy-Cy-G	3/5
	0	0	0	0	
9	S. Cy-G	P. Cy-G	S. Cy-G-G	P. Cy-G-G	▼
	0	0	0	0	
S. B-Cy		P. B-Cy		S. B-Cy-Cy	P. B-Cy-Cy
0		0		0	0

CAM01 : AK-UCX100					3/3
21	22	23	24	25	
UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR	
26	27	28	29		
SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST		
10	S. G	P. G	S. G-G-YI	P. G-G-YI	
	0	0	0	0	
11	S. G-YI	P. G-YI	S. G-YI-YI	P. G-YI-YI	4/5
	0	0	0	0	
12	S. YI	P. YI	S. YI-YI-R	P. YI-YI-R	
	0	0	0	0	
	S. G	P. G	S. G-G-YI	P. G-G-YI	
	0	0	0	0	

CAM01 : AK-UCX100					3/3
21	22	23	24	25	
UHD SKIN	HD SKIN	MATRIX	COLOR CORRE	DNR	
26	27	28	29		
SHUTTER SELECT	HDR PAINT	NON L.MATRIX	COLOR ADJST		
13	S. YI-R	P. YI-R	S. YI-R-R	P. YI-R-R	
	0	0	0	0	
14	SWITCH				5/5
	0				
	S. YI-R	P. YI-R	S. YI-R-R	P. YI-R-R	
	0	0	0	0	

項目	設定内容
COLOR (COLOR CORRECT)	12軸マトリックスメモリーの調整する色成分を選択します。
SAT	[COLOR]で選択した色成分の飽和度を調整します。
PHASE	[COLOR]で選択した色成分の色相を調整します。
S. R	赤の色飽和度を調整します。
P. R	赤の色相を調整します。
S. R-R-Mg	赤と「赤、マゼンタ間」の間の色飽和度を調整します。
P. R-R-Mg	赤と「赤、マゼンタ間」の間の色相を調整します。
S. R-Mg	赤とマゼンタの間の色飽和度を調整します。
P. R-Mg	赤とマゼンタの間の色相を調整します。
S. R-Mg-Mg	「赤、マゼンタ間」とマゼンタの間の色飽和度を調整します。
P. R-Mg-Mg	「赤、マゼンタ間」とマゼンタの間の色相を調整します。
S. Mg	マゼンタの色飽和度を調整します。
P. Mg	マゼンタの色相を調整します。
S. Mg-Mg-B	マゼンタと「マゼンタ、青間」の間の色飽和度を調整します。
P. Mg-Mg-B	マゼンタと「マゼンタ、青間」の間の色相を調整します。
S. Mg-B	マゼンタと青の間の色飽和度を調整します。
P. Mg-B	マゼンタと青の間の色相を調整します。
S. MG-B-B	「マゼンタ、青間」と青の間の色飽和度を調整します。
P. MG-B-B	「マゼンタ、青間」と青の間の色相を調整します。
S. B	青の色飽和度を調整します。
P. B	青の色相を調整します。

項目	設定内容
S. B-B-Cy	青と「青、シアン間」の間の色飽和度を調整します。
P. B-B-Cy	青と「青、シアン間」の間の色相を調整します。
S. B-Cy	青とシアンの間の色飽和度を調整します。
P. B-Cy	青とシアンの間の色相を調整します。
S. B-Cy-Cy	「青、シアン間」とシアンの間の色飽和度を調整します。
P. B-Cy-Cy	「青、シアン間」とシアンの間の色相を調整します。
S. Cy	シアンの色飽和度を調整します。
P. Cy	シアンの色相を調整します。
S. Cy-Cy-G	シアンと「シアン、緑間」の間の色飽和度を調整します。
P. Cy-Cy-G	シアンと「シアン、緑間」の間の色相を調整します。
S. Cy-G	シアンと緑の間の色飽和度を調整します。
P. Cy-G	シアンと緑の間の色相を調整します。
S. Cy-G-G	「シアン、緑間」と緑の間の色飽和度を調整します。
P. Cy-G-G	「シアン、緑間」と緑の間の色相を調整します。
S. G	緑の色飽和度を調整します。
P. G	緑の色相を調整します。
S. G-G-YI	緑と「緑、黄間」の間の色飽和度を調整します。
P. G-G-YI	緑と「緑、黄間」の間の色相を調整します。
S. G-YI	緑と黄の間の色飽和度を調整します。
P. G-YI	緑と黄の間の色相を調整します。
S. G-YI-YI	「緑、黄間」と黄の間の色飽和度を調整します。
P. G-YI-YI	「緑、黄間」と黄の間の色相を調整します。
S. YI	黄の色飽和度を調整します。
P. YI	黄の色相を調整します。
S. YI-YI-R	黄と「黄、赤間」の間の色飽和度を調整します。
P. YI-YI-R	黄と「黄、赤間」の間の色相を調整します。
S. YI-R	黄と赤の間の色飽和度を調整します。
P. YI-R	黄と赤の間の色相を調整します。
S. YI-R-R	「黄、赤間」と赤の間の色飽和度を調整します。
P. YI-R-R	「黄、赤間」と赤の間の色相を調整します。
SWITCH	COLOR ADJUSTMENT機能のON/OFFを設定します。

FUNCTION

1 SYSTEM CAM

CAM01 : AK-UCX100					1/1
	1	2			
	SYSTEM CAM	AUTO IRIS			
1	INCOM1OFF (turn)	INCOM2OFF (turn)			
2	MIC1 GAIN 60	MIC1 LV 0	MIC1 AMP 0		1/2
3	MIC2 GAIN 60	MIC2 LV 0	MIC2 AMP 0		
	INCOM1OFF (turn)	INCOM2OFF (turn)			

CAM01 : AK-UCX100					1/1
	1	2			
	SYSTEM CAM	AUTO IRIS			
4	CAM FAN NORMAL	REF.CALL FCTRY			
					2/2
	CAM FAN NORMAL	REF.CALL FCTRY			

項目	設定内容
INCOM1 OFF	INCOM1 のTALKをOFFにします。
INCOM2 OFF	INCOM2のTALKをOFFにします。
MIC1 GAIN	MIC1のゲインを粗調整します。
MIC1 LV	カメラの〈MIC 1〉端子への入力レベルを調整します。
MIC1 AMP	MIC1のゲインを微調整します。 (1 dB刻み)
MIC2 GAIN	MIC2のゲインを粗調整します。
MIC2 LV	カメラの〈MIC 2〉端子への入力レベルを調整します。
MIC2 AMP	MIC2のゲインを微調整します。 (1 dB刻み)
CAM FAN	カメラの空冷ファンの動作を設定します。
REF.CALL	[REF RECALL]ボタンを押したときに呼び出すリファレンスファイルを設定します。

2 AUTO IRIS

CAM01 : AK-UCX100					1/1
	1	2			
	SYSTEM CAM	AUTO IRIS			
1	WINDOW	PEAK			
	1	30			
2	GAIN	SPEED	RANG	LEVEL	1/1
	LENS	15	NORMAL	+50	
3	LENS EXT SW	LENS EXT LV			
	OFF	0			
	WINDOW	PEAK			
	1	30			

項目	設定内容
WINDOW (WINDOW SELECT)	測光範囲を設定します。
PEAK (PEAK RATIO)	オートアイリス測光のピーク値と平均値の割合を設定します。
GAIN	オートアイリスの測光速度の調整を、レンズのアイリスゲインボリュームから行うか、メニューから行うかを切り替えます。
SPEED	オートアイリススピードを設定します。
RANGE	[IRIS]ダイヤルによるオートアイリスレベルの微調整範囲を設定します。
LEVEL	オートアイリスの目標値（明るさ）を調整します。
LENS EXT SW (LENS EXT COMP SW)	レンズエクステンダーが有効のときALC補正を設定します。
LENS EXT LV (LENS EXT COMP LEVEL)	レンズエクステンダーが有効のときALC補正量を設定します。

MAINTENANCE

1 CCU MENU CNT

CAM01 : AK-UCX100				1/1
◀	1 CCU MENU	2 CAMERA MENU	3 MSU SETTING	▶
1	MENU OFF	CURSOR (turn)	EXECUTE (turn)	▲
				1/1
				▼
	MENU OFF	CURSOR (turn)	EXECUTE (turn)	

項目	設定内容
MENU	メニューのON/OFFを設定します。
CURSOR	メニューのカーソル移動もしくは設定値変更の操作を行います。
EXECUTE	選択された処理を決定します。

2 CAMERA MENU

CAM01 : AK-UCX100				1/1
◀	1 CCU MENU	2 CAMERA MENU	3 MSU SETTING	▶
1	MENU OFF	CURSOR (turn)	EXECUTE (turn)	▲
				1/1
				▼
	MENU OFF	CURSOR (turn)	EXECUTE (turn)	

項目	設定内容
MENU	メニューのON/OFFを設定します。
CURSOR	メニューのカーソル移動もしくは設定値変更の操作を行います。
EXECUTE	選択された処理を決定します。

3 MSU SETTING

操作、設定方法については、取扱説明書の下記の項目をご覧ください。

➡ [MAINTENANCE - 3 MSU SETTING]

FILE

1 LENS FIL/EDIT

CAM01 : AK-UCX100					1/1
1	2	3	4	5	
LENS FIL/EDIT	SD CARD STORE	SD CARD LOAD	REF. STORE	REF.ALL STORE	
1	MODE	FILE No.	LENS FILE		
	LOAD	OFF	OFF		
2	FILE NAME				1/4
	-				
3	EXECUTE				
	NO?				
	MODE	FILE No.	LENS FILE		
	LOAD	OFF	OFF		

CAM01 : AK-UCX100					1/1
1	2	3	4	5	
LENS FIL/EDIT	SD CARD STORE	SD CARD LOAD	REF. STORE	REF.ALL STORE	
4	EXTENDER	FILE No.			
	x1	OFF			
5	FILE NAME				2/4
	-				
6	FLARE R	FLARE G	FLARE B		
	0	0	0		
	EXTENDER	FILE No.			
	x1	OFF			

CAM01 : AK-UCX100					1/1
1	2	3	4	5	
LENS FIL/EDIT	SD CARD STORE	SD CARD LOAD	REF. STORE	REF.ALL STORE	
7	GAIN R	GAIN B			
	0	0			
8	W H SAW R	W H SAW G	W H SAW B		3/4
	0	0	0		
9	W H PAR R	W H PAR G	W H PAR B		
	0	0	0		
	GAIN R	GAIN B			
	0	0			

CAM01 : AK-UCX100					1/1
1	2	3	4	5	
LENS FIL/EDIT	SD CARD STORE	SD CARD LOAD	REF. STORE	REF.ALL STORE	
10	W V SAW R 0	W V SAW G 0	W V SAW B 0		▲
11	W V PAR R 0	W V PAR G 0	W V PAR B 0		4/4 ▼
12	STORE No. 1	STORE NO?	CANCEL NO?		
	W V SAW R 0	W V SAW G 0	W V SAW B 0		

項目	設定内容
MODE	現時点のレンズファイルをカメラ内に保存 (STORE) するか、またはカメラ内に保存されているレンズファイルを読み出すか (LOAD) を選択します。
FILE No.	ファイルを選択します。
LENS FILE	LENSファイルのON/OFFを設定します。
FILE NAME	[FILE No.]で指定した番号のファイル名が表示されます。 [MODE]の設定が「STORE」のときは、ファイル名を変更できます。
EXECUTE	[MODE]が「LOAD」のとき ファイルを読み出します。 [MODE]が「STORE」のとき ファイルを保存します。
EXTENDER	レンズエクステンダーの現在の倍率を設定します。
FILE No.	現在読み込み中のレンズファイルの番号を表示します。
FILE NAME	現在読み込み中のレンズファイルの名称を表示します。
FLARE R	表示データのRフレアを調整します。
FLARE G	表示データのGフレアを調整します。
FLARE B	表示データのBフレアを調整します。
GAIN R	表示データのRゲインを調整します。
GAIN B	表示データのBゲインを調整します。
W H SAW R	表示データのR、G、Bch ホワイトシェーディングを、ノコギリ歯状波形を使って水平方向に調整します。
W H SAW G	
W H SAW B	
W H PAR R	表示データのR、G、Bch ホワイトシェーディングを、パラボラ波形を使って水平方向に調整します。
W H PAR G	
W H PAR B	
W V SAW R	表示データのR、G、Bch ホワイトシェーディングを、ノコギリ歯状波形を使って垂直方向に調整します。
W V SAW G	
W V SAW B	
W V PAR R	表示データのR、G、Bch ホワイトシェーディングを、パラボラ波形を使って垂直方向に調整します。
W V PAR G	
W V PAR B	
STORE No.	登録するLENSファイルの番号を指定します。
STORE	[FLARE R/G/B]、[GAIN R/B]、[W H SAW R/G/B]、[W H PAR R/G/B]、[W V SAW R/G/B]、[W V PAR R/G/B]の設定を[FILE No.]で指定したレンズファイルに保存します。
CANCEL	[FLARE R/G/B]、[GAIN R/B]、[W H SAW R/G/B]、[W H PAR R/G/B]、[W V SAW R/G/B]、[W V PAR R/G/B]の設定を破棄し、変更前の状態に戻します。

2 SD CARD STORE

操作、設定方法については、取扱説明書の下記の項目をご覧ください。

➡ [FILE - 2 SD CARD STORE]

3 SD CARD LOAD

操作、設定方法については、取扱説明書の下記の項目をご覧ください。

➡ [FILE - 3 SD CARD LOAD]

4 REF. STORE

操作、設定方法については、取扱説明書の下記の項目をご覧ください。

➡ [FILE - 4 REF. STORE]

5 REF. ALL STORE

操作、設定方法については、取扱説明書の下記の項目をご覧ください。

➡ [FILE - 5 REF. ALL STORE]

SYSTEM

1 CAMERA

CAM01 : AK-UCX100					1/1
	1 CAMERA	2 CCU	3 CONNECT SETTING	4 CAM IP SETTING	5 MSU IP SETTING
	6 SW LINK SETTING	7 SW LINK ASSIGN	8 EXT ROUTER	9 CAM SEL LINK	
1	FORMAT		TALLY GRD		
	2160/59.94p		OFF		
2	GAMUT	CTRL	SHOOTING	HDR SW	1/2
	NORMAL	Mode1	NORMAL	OFF	
	FORMAT		TALLY GRD		
	2160/59.94p		OFF		

項目	設定内容
FORMAT	システムフォーマットを表示します (設定変更は行なえません)。
TALLY GRD (TALLY GUARD)	ON設定ではASU、AWB、ABBの自動系動作が、タリ-ON中にはガードされ無効になります。
GAMUT	色域を設定します。
CTRL (CTRL ROTATION)	数値を基準として操作するモードと、効果を基準として操作するモードがあります。
SHOOTING	撮影モードを設定します。
HDR SW	HDRモードのON/OFFを設定します。

2 CCU

操作、設定方法については、取扱説明書の下記の項目をご覧ください。

➡ [SYSTEM - 2 CCU]

3 CONNECT SETTING

CAM01 : AK-UCX100					1/1
1	2	3	4	5	
CAMERA	CCU	CONNECT SETTING	CAM IP SETTING	MSU IP SETTING	
6	7	8	9		
SW LINK SETTING	SW LINK ASSIGN	EXT ROUTER	CAM SEL LINK		
1	CAM1 LAN(UCX)	CAM2 NON	CAM3 NON	UPLOAD (turn)	▲
2	CAM4 NON	CAM5 NON	CAM6 NON	UPLOAD (turn)	1/11
3	CAM7 NON	CAM8 NON	CAM9 NON	UPLOAD (turn)	▼
	CAM1 LAN(UCX)	CAM2 NON	CAM3 NON	UPLOAD (turn)	

CAM01 : AK-UCX100					1/1
1	2	3	4	5	
CAMERA	CCU	CONNECT SETTING	CAM IP SETTING	MSU IP SETTING	
6	7	8	9		
SW LINK SETTING	SW LINK ASSIGN	EXT ROUTER	CAM SEL LINK		
4	CAM10 NON	CAM11 NON	CAM12 NON	UPLOAD (turn)	▲
5	CAM13 NON	CAM14 NON	CAM15 NON	UPLOAD (turn)	2/11
6	CAM16 NON	CAM17 NON	CAM18 NON	UPLOAD (turn)	▼
	CAM10 NON	CAM11 NON	CAM12 NON	UPLOAD (turn)	

}

CAM01 : AK-UCX100					1/1
1	2	3	4	5	
CAMERA	CCU	CONNECT SETTING	CAM IP SETTING	MSU IP SETTING	
6	7	8	9		
SW LINK SETTING	SW LINK ASSIGN	EXT ROUTER	CAM SEL LINK		
31	CAM91 NON	CAM92 NON	CAM93 NON	UPLOAD (turn)	▲
32	CAM94 NON	CAM95 NON	CAM96 NON	UPLOAD (turn)	11/11
33	CAM97 NON	CAM98 NON	CAM99 NON	UPLOAD (turn)	▼
	CAM91 NON	CAM92 NON	CAM93 NON	UPLOAD (turn)	

項目	設定内容
CAM1	カメラ1の接続方式を設定します。 設定変更後に、[UPLOAD]を選択すると変更内容を反映します。 AK-UCX100と接続するときには、[LAN(UCX)]を選択します。
CAM2~99	カメラ2~99の接続方式を設定します。 設定変更後に、[UPLOAD]を選択すると変更内容を反映します。 AK-UCX100と接続するときには、[LAN(UCX)]を選択します。
UPLOAD	メニュー操作ダイヤルを押すと、対象のカメラの接続方式が設定されます。

4 CAM IP SETTING

操作、設定方法については、取扱説明書の下記の項目をご覧ください。

➡ 「SYSTEM - 4 CAM IP SETTING」

5 MSU IP SETTING

操作、設定方法については、取扱説明書の下記の項目をご覧ください。

➡ 「SYSTEM - 5 MSU IP SETTING」

6 SW LINK SETTING

操作、設定方法については、「バージョンアップによる機能追加」の下記の項目をご覧ください。

➡ 「AV-HS6000/AV-UHS500との連携機能」

7 SW LINK ASSIGN

操作、設定方法については、「バージョンアップによる機能追加」の下記の項目をご覧ください。

➡ 「AV-HS6000/AV-UHS500との連携機能」

8 EXT ROUTRE

操作、設定方法については、販売店にお問い合わせください。

9 CAM SEL LINK

リモートカメラコントローラーAW-RP150Gのカメラ選択と連動させることができます。

CAM01 : AK-UCX100					1/1
1	2	3	4	5	
CAMERA	CCU	CONNECT SETTING	CAM IP SETTING	MSU IP SETTING	
6	7	8	9		
SW LINK SETTING	SW LINK ASSIGN	EXT ROUTER	CAM SEL LINK		
1	RSV PORT			UPDATE	
	80			(turn)	
2	LINK				1/1
	OFF				
3					
	RSV PORT			UPDATE	
	80			(turn)	

項目	設定内容
RSV PORT (RECEIVE PORT)	AW-RP150Gのカメラ選択の通知を受信する、本機のポート番号を設定します。
UPDATE	[RSV PORT]の設定を保存します。アップデートするまで設定は反映されません。
LINK (LINK SW)	カメラ選択の連動のON/OFFを設定します。「ON」にするとカメラ選択が連動します。