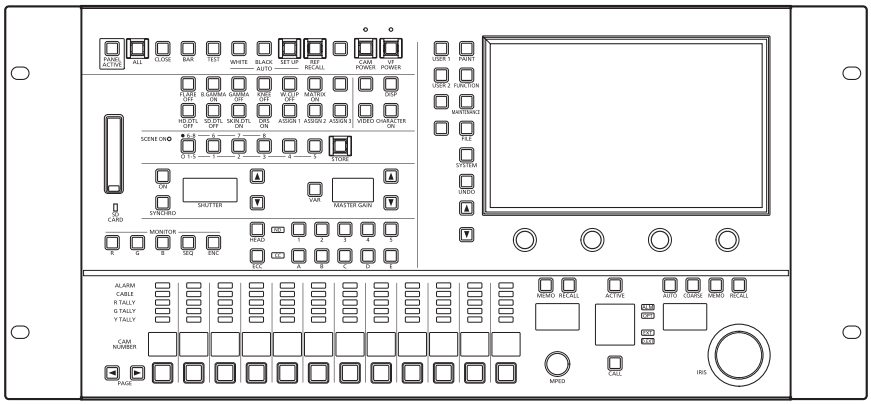
取扱いガイド

マスターセットアップユニット

品番 AK-MSU1000G

マスターセットアップユニットAK-MSU1000Gを4Kインテグレーテッドカメラ
AW-UE160と接続してご使用になる場合にご覧ください。



マスターセットアップユニットAK-MSU1000Gの詳しい取扱い方法は、
当社Webサイト(https://pro-av.panasonic.net/manual/jp/index.html)
に掲載されている取扱説明書をご覧ください。

Panasonic

JAPANESE

W0625AM0 -PS
DPQP1709ZA

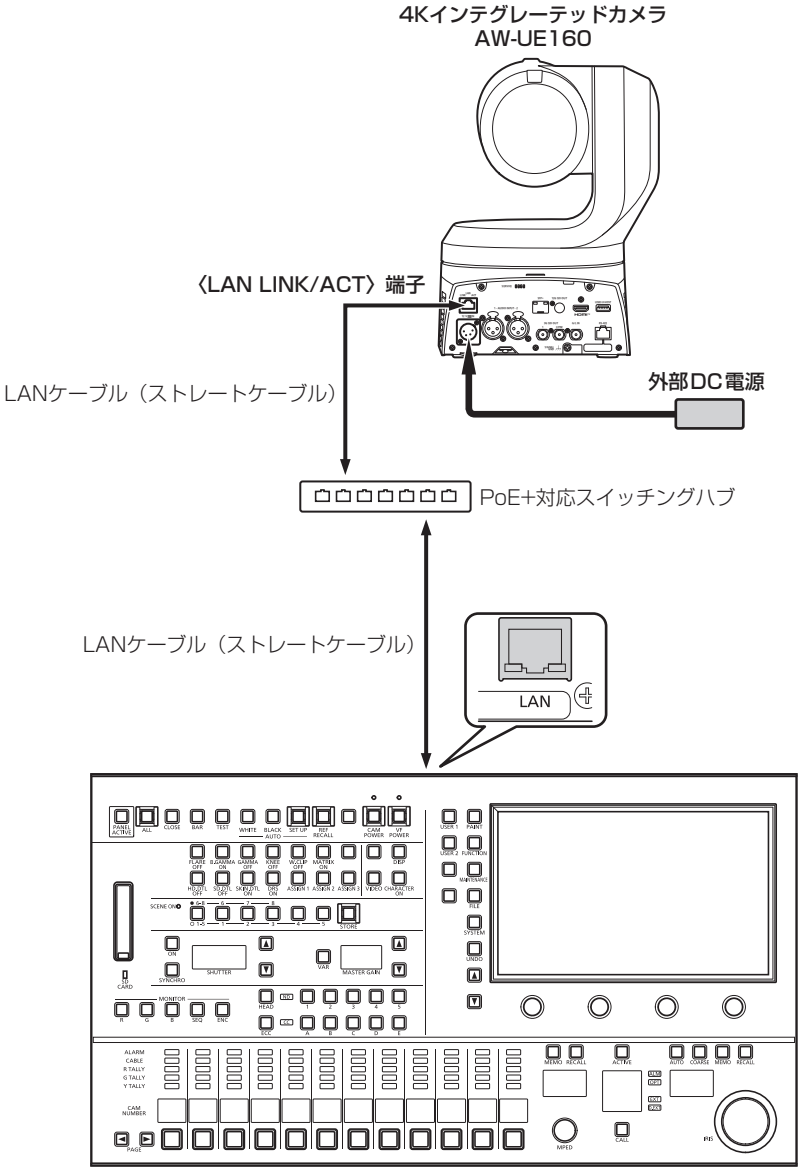
目次

本機をAW-UE160と接続してご使用になる場合 **3**
接続例 **3**
接続について **4**
対応機能一覧 **5**
MSUメニュー（AW-UE160接続時） **9**
MSUメニュー一覧 **9**
PAINT **20**
1 PAINT SW **20**
2 SHUTTER SPEED **21**
3 PED **21**
4 CHROMA **22**
5 GAIN **22**
6 WHITE BALANCE **23**
7 RGB GAIN **24**
8 COLOR TEMP **25**
9 FLARE **26**
10 GAMMA **26**
11 BLACK GAMMA **27**
12 KNEE **28**
13 WHITE CLIP **29**
14 DRS **29**
15 DTL **30**
16 SKIN TONE DTL **31**
17 DC CHROMA **32**
18 DC DTL **33**
19 DC SKIN DTL **35**
20 MATRIX **36**
21 COLOR CORRE **37**
22 DNR **39**
23 V-LOG PAINT **40**
24 HDR PAINT **41**
25 BRIGHTNESS **42**
FUNCTION **43**
1 CROP **43**
2 AUTO IRIS SET **44**
3 AUDIO/MIC **45**
MAINTENANCE **46**
1 CCU MENU CNT **46**
2 CAMERA MENU CNT **46**
3 MSU SETTING **46**
SYSTEM **47**
1 CAMERA **47**
2 CCU **48**
3 CONNECT SETTING **48**
4 CAM IP SETTING **48**
5 MSU IP SETTING **48**
6 SW LINK SETTING **48**
7 SW LINK ASSIGN **48**
8 EXT ROUTRE **48**
9 CAM SEL LINK **49**

本機をAW-UE160と接続してご使用になる場合

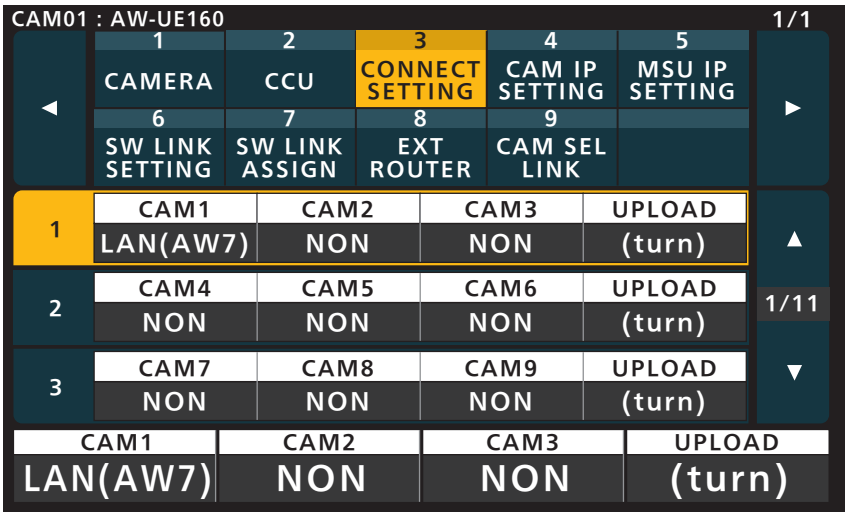
接続例

AW-UE160を1台と本機を1台接続する接続例です。



接続について

- [SYSTEM]の[CONNECT SETTING]メニューで、接続設定を「LAN(AW7)」に設定してください。



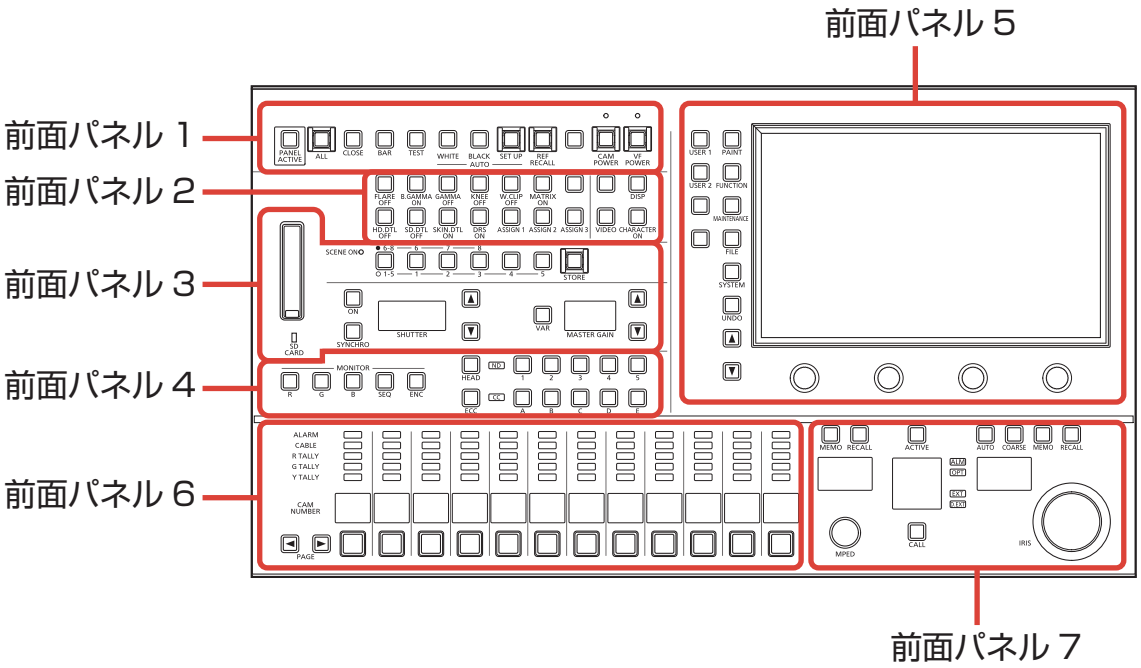
- 接続時には、以下の点にご注意ください。
  - 本機の〈LAN〉コネクターとAW-UE160の〈LAN LINK/ACT〉端子をLANケーブル（別売品）で接続してください。
  - [CAMERA IP SETTING]で接続先のカメラのIPアドレスとポート番号の設定も併せて行ってください。
  - 本機はPoE+給電で動作します。PoE+対応スイッチングハブを使用してください。
  - LANケーブル（STP）はストレートケーブル（カテゴリー5e以上）を使用してください（最大100 m）。
- 動作確認済みPoE+対応スイッチングハブ、およびPoE+インジェクターについては、販売店にお問い合わせください。

NOTE

- 本機は、AW-UE160とのシリアル接続は非対応です。

対応機能一覧

本機を4Kインテグレーテッドカメラ AW-UE160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	○	AW-UE160のみ対象です。
	[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/無効を切り替えます。
	[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	○	
	[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ー	○	
	[SCENE ON]インジケーター	○	
	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	×	
	[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	○	ホワイトバランス調整の、[ATW]の設定が割り当てられます。
	[ND]インジケーター	○	
	[1]～[5]（NDフィルター選択）ボタン	○	
	[CC]インジケーター	×	
	[A]～[E]（CCフィルター選択）ボタン	○	ホワイトバランス調整の、以下の設定が割り当てられます。 A：AWB A B：AWB B C：3200K D：5600K E：VAR
前面パネル5	[USER 1, 2]ボタン	○	
	[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	○	
前面パネル6	[ALARM]インジケーター	○	
	[CABLE]インジケーター	○	
	[R, G, Y TALLY]インジケーター	○	
	[CAM NUMBER]ディスプレイ	○	
	[PAGE]ボタン	○	
	カメラ選択ボタン	○	

番号	各部の名称	○: 有効 ×: 無効	備考
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]インジケーター	○	
	[OPT]インジケーター	×	
	[EXT]インジケーター	×	
	[D.EXT]インジケーター	○	
	[IRIS]ダイヤル	○	

MSUメニュー（AW-UE160接続時）

MSUメニュー一覧

4KインテグレーテッドカメラAW-UE160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「−」が表示されます。

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V4.70-00-0.00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	V-LOG SW	➡「V-LOG SW」（20ページ参照）
		V.PAINT	➡「V.PAINT」（20ページ参照）
		HDR SW	➡「HDR SW」（20ページ参照）
		SHOOTING	➡「SHOOTING」（20ページ参照）
		CHROMA	➡「CHROMA」（20ページ参照）
		W.CLIP	➡「W.CLIP」（20ページ参照）
		HI-COLOR	➡「HI-COLOR」（20ページ参照）
		HLG KNEE	➡「HLG KNEE」（20ページ参照）
		KNEE MD	➡「KNEE MD」（20ページ参照）
		DNR	➡「DNR」（20ページ参照）
		GAMUT	➡「GAMUT」（20ページ参照）
	2 SHUTTER SPEED	MODE	➡「MODE」（21ページ参照）
		STEP SPD	➡「STEP SPD」（21ページ参照）
		SYNC SPD	➡「SYNC SPD」（21ページ参照）
		ELC	➡「ELC」（21ページ参照）
	3 PED	R PED	➡「R PED」（21ページ参照）
		G PED	➡「G PED」（21ページ参照）
		B PED	➡「B PED」（21ページ参照）
		M.PED	➡「M.PED」（21ページ参照）
		OFFSET	➡「OFFSET」（21ページ参照）
	4 CHROMA	LEVEL	➡「LEVEL」（22ページ参照）
		LEVEL SW	➡「LEVEL SW」（22ページ参照）
	5 GAIN	GAIN	➡「GAIN」（22ページ参照）
		AGC	➡「AGC」（22ページ参照）
		AGC MAX	➡「AGC MAX」（22ページ参照）
		F.MIX SW	➡「F.MIX SW」（22ページ参照）
		FRAME MIX	➡「FRAME MIX」（22ページ参照）
		DAY/NIGHT	➡「DAY/NIGHT」（22ページ参照）

PAINT	6 WHITE BALANCE	MODE	➡「MODE」（23ページ参照）
		VAR	➡「VAR」（23ページ参照）
		ATW SPD	➡「ATW SPD」（23ページ参照）
		A.TRGT R	➡「A.TRGT R」（23ページ参照）
		A.TRGT G	➡「A.TRGT G」（23ページ参照）
		SHCKLS.SW	➡「SHCKLS.SW」（23ページ参照）
		SHCKLSS	➡「SHCKLSS」（23ページ参照）
	7 RGB GAIN	Ach R	➡「Ach R」（24ページ参照）
		Ach G	➡「Ach G」（24ページ参照）
		Ach B	➡「Ach B」（24ページ参照）
		A OFFSET	➡「A OFFSET」（24ページ参照）
		Bch R	➡「Bch R」（24ページ参照）
		Bch G	➡「Bch G」（24ページ参照）
		Bch B	➡「Bch B」（24ページ参照）
		B OFFSET	➡「B OFFSET」（24ページ参照）
		PRE R	➡「PRE R」（24ページ参照）
		PRE G	➡「PRE G」（24ページ参照）
		PRE B	➡「PRE B」（24ページ参照）
		G GAIN.R	➡「G GAIN.R」（24ページ参照）
	8 COLOR TEMP	A-TEMP	➡「A-TEMP」（25ページ参照）
		B-TEMP	➡「B-TEMP」（25ページ参照）
		A-GAIN R	➡「A-GAIN R」（25ページ参照）
		A-AXIS G	➡「A-AXIS G」（25ページ参照）
		A-GAIN B	➡「A-GAIN B」（25ページ参照）
		B-GAIN R	➡「B-GAIN R」（25ページ参照）
		B-AXIS G	➡「B-AXIS G」（25ページ参照）
		B-GAIN B	➡「B-GAIN B」（25ページ参照）
	9 FLARE	R FLARE	➡「R FLARE」（26ページ参照）
		G FLARE	➡「G FLARE」（26ページ参照）
		B FLARE	➡「B FLARE」（26ページ参照）
		M.FLARE	➡「M.FLARE」（26ページ参照）
		SWITCH	➡「SWITCH」（26ページ参照）
	10 GAMMA	R GAMMA	➡「R GAMMA」（26ページ参照）
		B GAMMA	➡「B GAMMA」（26ページ参照）
		MASTER	➡「MASTER」（26ページ参照）
		INIT GAM	➡「INIT GAM」（26ページ参照）
		GAM MOD	➡「GAM MOD」（26ページ参照）
		SWITCH	➡「SWITCH」（26ページ参照）

PAINT	11 BLACK GAMMA	R B.GAM	➡「R B.GAM」（27ページ参照）
		B B.GAM	➡「B B.GAM」（27ページ参照）
		MASTER	➡「MASTER」（27ページ参照）
		RANGE	➡「RANGE」（27ページ参照）
		B.GAM SW	➡「B.GAM SW」（27ページ参照）
		GAM MODE	➡「GAM MODE」（27ページ参照）
		I.GAMMA	➡「I.GAMMA」（27ページ参照）
		SWITCH	➡「SWITCH」（27ページ参照）
	12 KNEE	MODE	➡「MODE」（28ページ参照）
		A.K.RES	➡「A.K.RES」（28ページ参照）
		KNEE	➡「KNEE」（28ページ参照）
		R POINT	➡「R POINT」（28ページ参照）
		B POINT	➡「B POINT」（28ページ参照）
		M.POINT	➡「M.POINT」（28ページ参照）
		R SLOPE	➡「R SLOPE」（28ページ参照）
		B SLOPE	➡「B SLOPE」（28ページ参照）
		M.SLOPE	➡「M.SLOPE」（28ページ参照）
	13 WHITE CLIP	R LEVEL	➡「R LEVEL」（29ページ参照）
		B LEVEL	➡「B LEVEL」（29ページ参照）
		M.LEVEL	➡「M.LEVEL」（29ページ参照）
		HI-COLOR	➡「HI-COLOR」（29ページ参照）
		SWITCH	➡「SWITCH」（29ページ参照）
		H-CLR SW	➡「H-CLR SW」（29ページ参照）
	14 DRS	EFFECT	➡「EFFECT」（29ページ参照）
		SWITCH	➡「SWITCH」（29ページ参照）
	15 DTL	M.DTL	➡「M.DTL」（30ページ参照）
		FREQUENCY	➡「FREQUENCY」（30ページ参照）
		CRISP	➡「CRISP」（30ページ参照）
		LV.DPND	➡「LV.DPND」（30ページ参照）
		DARK DTL	➡「DARK DTL」（30ページ参照）
		GAIN(+)	➡「GAIN(+)」（30ページ参照）
		GAIN(-)	➡「GAIN(-)」（30ページ参照）
		CLIP+	➡「CLIP+」（30ページ参照）
		CLIP-	➡「CLIP-」（30ページ参照）
		K.APE.LV	➡「K.APE.LV」（30ページ参照）
		D.KNEE	➡「D.KNEE」（30ページ参照）
		SWITCH	➡「SWITCH」（30ページ参照）
		D.DTL SW	➡「D.DTL SW」（30ページ参照）
		L.DPND SW	➡「L.DPND SW」（30ページ参照）

PAINT	16 SKIN TONE DTL	MEM SEL	➡「MEM SEL」（31ページ参照）
		EFFECT	➡「EFFECT」（31ページ参照）
		CRISP	➡「CRISP」（31ページ参照）
		ZEBRA	➡「ZEBRA」（31ページ参照）
		Z.EFFECT	➡「Z.EFFECT」（31ページ参照）
		I CENTER	➡「I CENTER」（31ページ参照）
		I WIDTH	➡「I WIDTH」（31ページ参照）
		Q WIDTH	➡「Q WIDTH」（31ページ参照）
		Q PHASE	➡「Q PHASE」（31ページ参照）
		SWITCH	➡「SWITCH」（31ページ参照）
	17 DC CHROMA	LEVEL	➡「LEVEL」（32ページ参照）
		LEVEL SW	➡「LEVEL SW」（32ページ参照）
	18 DC DTL	MASTER	➡「MASTER」（33ページ参照）
		H DTL	➡「H DTL」（33ページ参照）
		V DTL	➡「V DTL」（33ページ参照）
		FREQUENCY	➡「FREQUENCY」（33ページ参照）
		V.D.FREQ	➡「V.D.FREQ」（33ページ参照）
		CRISP	➡「CRISP」（33ページ参照）
		LV.DPND	➡「LV.DPND」（33ページ参照）
		DARK DTL	➡「DARK DTL」（33ページ参照）
		CLIP+	➡「CLIP+」（33ページ参照）
		CLIP-	➡「CLIP-」（33ページ参照）
		K.APE.LV	➡「K.APE.LV」（33ページ参照）
		D.KNEE	➡「D.KNEE」（33ページ参照）
		SWITCH	➡「SWITCH」（34ページ参照）
		D.DTL SW	➡「D.DTL SW」（34ページ参照）
		L.DPND SW	➡「L.DPND SW」（34ページ参照）
	19 DC SKIN DTL	MEM SEL	➡「MEM SEL」（35ページ参照）
		EFFECT	➡「EFFECT」（35ページ参照）
		CRISP	➡「CRISP」（35ページ参照）
		ZEBRA	➡「ZEBRA」（35ページ参照）
		Z.EFFECT	➡「Z.EFFECT」（35ページ参照）
		I CENTER	➡「I CENTER」（35ページ参照）
		I WIDTH	➡「I WIDTH」（35ページ参照）
		Q WIDTH	➡「Q WIDTH」（35ページ参照）
		Q PHASE	➡「Q PHASE」（35ページ参照）
		SWITCH	➡「SWITCH」（35ページ参照）

PAINT	20 MATRIX	PRESET	➡「PRESET」（36ページ参照）
		TABLE	➡「TABLE」（36ページ参照）
		CLR CORR	➡「CLR CORR」（36ページ参照）
		R-G P	➡「R-G P」（36ページ参照）
		R-G N	➡「R-G N」（36ページ参照）
		R-B P	➡「R-B P」（36ページ参照）
		R-B N	➡「R-B N」（36ページ参照）
		G-R P	➡「G-R P」（36ページ参照）
		G-R N	➡「G-R N」（36ページ参照）
		G-B P	➡「G-B P」（36ページ参照）
		G-B N	➡「G-B N」（36ページ参照）
		B-R P	➡「B-R P」（36ページ参照）
		B-R N	➡「B-R N」（36ページ参照）
		B-G P	➡「B-G P」（36ページ参照）
		B-G N	➡「B-G N」（36ページ参照）
		SWITCH	➡「SWITCH」（36ページ参照）
		LINEAR SW	➡「LINEAR SW」（36ページ参照）
		C.CORR SW	➡「C.CORR SW」（36ページ参照）

PAINT	21 COLOR CORRE	PRESET	➡「PRESET」（37ページ参照）
		TABLE	➡「TABLE」（37ページ参照）
		CORR TBL	➡「CORR TBL」（37ページ参照）
		CORRECT	➡「CORRECT」（37ページ参照）
		SAT	➡「SAT」（37ページ参照）
		PHASE	➡「PHASE」（38ページ参照）
		SAT G	➡「SAT G」（38ページ参照）
		PHS G	➡「PHS G」（38ページ参照）
		SAT G_CY	➡「SAT G_CY」（38ページ参照）
		PHS G_CY	➡「PHS G_CY」（38ページ参照）
		SAT CY	➡「SAT CY」（38ページ参照）
		PHS CY	➡「PHS CY」（38ページ参照）
		SAT CY_B	➡「SAT CY_B」（38ページ参照）
		PHS CY_B	➡「PHS CY_B」（38ページ参照）
		SAT B	➡「SAT B」（38ページ参照）
		PHS B	➡「PHS B」（38ページ参照）
		SAT B_MG	➡「SAT B_MG」（38ページ参照）
		PHS B_MG	➡「PHS B_MG」（38ページ参照）
		SAT MG	➡「SAT MG」（38ページ参照）
		PHS MG	➡「PHS MG」（38ページ参照）
		SAT MG_R	➡「SAT MG_R」（38ページ参照）
		PHS MG_R	➡「PHS MG_R」（38ページ参照）
		SAT R	➡「SAT R」（38ページ参照）
		PHS R	➡「PHS R」（38ページ参照）
		SAT R_YE	➡「SAT R_YE」（38ページ参照）
		PHS R_YE	➡「PHS R_YE」（38ページ参照）
		SAT YE	➡「SAT YE」（38ページ参照）
		PHS YE	➡「PHS YE」（38ページ参照）
		SAT YE_G	➡「SAT YE_G」（38ページ参照）
		PHS YE_G	➡「PHS YE_G」（38ページ参照）
		SWITCH	➡「SWITCH」（38ページ参照）
		LINEAR SW	➡「LINEAR SW」（38ページ参照）
		C.CORR SW	➡「C.CORR SW」（38ページ参照）
	22 DNR	LEVEL	➡「LEVEL」（39ページ参照）
		SWITCH	➡「SWITCH」（39ページ参照）

PAINT	23 V-LOG PAINT	A-C.TEMP	➡「A-C.TEMP」（40ページ参照）
		B-C.TEMP	➡「B-C.TEMP」（40ページ参照）
		A-GAIN R	➡「A-GAIN R」（40ページ参照）
		A-AXIS G	➡「A-AXIS G」（40ページ参照）
		A-GAIN B	➡「A-GAIN B」（40ページ参照）
		B-GAIN R	➡「B-GAIN R」（40ページ参照）
		B-AXIS G	➡「B-AXIS G」（40ページ参照）
		B-GAIN B	➡「B-GAIN B」（40ページ参照）
		DNR	➡「DNR」（40ページ参照）
		V-LOG SW	➡「V-LOG SW」（40ページ参照）
		PAINT SW	➡「PAINT SW」（40ページ参照）
		DNR SW	➡「DNR SW」（40ページ参照）
	24 HDR PAINT	B.GAMM R	➡「B.GAMM R」（41ページ参照）
		B.GAMM B	➡「B.GAMM B」（41ページ参照）
		B.GAMM M	➡「B.GAMM M」（41ページ参照）
		B.GAMM SW	➡「B.GAMM SW」（41ページ参照）
		KNEE PINT	➡「KNEE PINT」（41ページ参照）
		KNEE SLPE	➡「KNEE SLPE」（41ページ参照）
		KNEE SW	➡「KNEE SW」（41ページ参照）
		HDR SW	➡「HDR SW」（41ページ参照）
		HLG MODE	➡「HLG MODE」（41ページ参照）
		SDR MODE	➡「SDR MODE」（41ページ参照）
		SHOOTING	➡「SHOOTING」（41ページ参照）
		DNR LEV	➡「DNR LEV」（41ページ参照）
		DNR SW	➡「DNR SW」（41ページ参照）
		SDR BLACK	➡「SDR BALCK」（41ページ参照）
		SDR GAIN	➡「SDR GAIN」（41ページ参照）
		SDR POINT	➡「SDR POINT」（41ページ参照）
		SDR SLOPE	➡「SDR SLOPE」（41ページ参照）
	25 BRIGHTNESS	PCTR LV	➡「PCTR LV」（42ページ参照）
		FRM MIX	➡「FRM MIX」（42ページ参照）
		F.MIX SW	➡「F.MIX SW」（42ページ参照）
		DAY/NIGHT	➡「DAY/NIGHT」（42ページ参照）

FUNCTION	1 CROP	CROP OUT	➡「CROP OUT」（43ページ参照）
		MARKER	➡「MARKER」（43ページ参照）
		CROP ADJ	➡「CROP ADJ」（43ページ参照）
		SWITCH	➡「SWITCH」（43ページ参照）
		CROP H	➡「CROP H」（43ページ参照）
		CROP V	➡「CROP V」（43ページ参照）
		AF	➡「AF」（43ページ参照）
		ZOOM	➡「ZOOM」（43ページ参照）
		OUT SDI	➡「OUT SDI」（43ページ参照）
		OUT NDI	➡「OUT NDI」（43ページ参照）
		OUT IP1	➡「OUT IP1」（43ページ参照）
		OUT IP2	➡「OUT IP2」（43ページ参照）
	2 AUTO IRIS SET	SPEED	➡「SPEED」（44ページ参照）
		WINDOW	➡「WINDOW」（44ページ参照）
		P.RATE	➡「P.RATE」（44ページ参照）
	3 AUDIO/MIC	IN1 SEL	➡「IN1 SEL」（45ページ参照）
		IN1 MIC	➡「IN1 MIC」（45ページ参照）
		IN1 LINE	➡「IN1 LINE」（45ページ参照）
		IN2 SEL	➡「IN2 SEL」（45ページ参照）
		IN2 MIC	➡「IN2 MIC」（45ページ参照）
		IN2 LINE	➡「IN2 LINE」（45ページ参照）
		OUT SEL	➡「OUT SEL」（45ページ参照）
		OUT Ch1	➡「OUT Ch1」（45ページ参照）
		OUT Ch2	➡「OUT Ch2」（45ページ参照）
		SWITCH	➡「SWITCH」（45ページ参照）

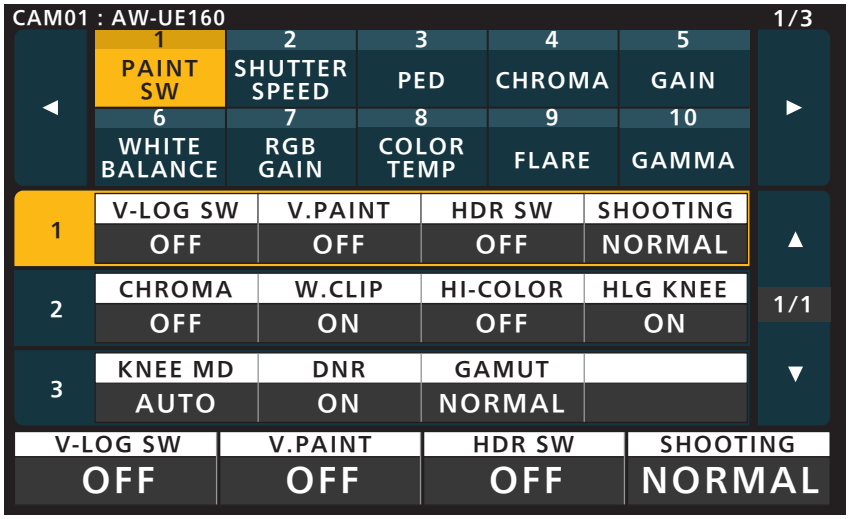
MAINTENANCE	1 CCU MENU CNT		AW-UE160接続時は使用しません。 （各項目のパラメーターに「---」が表示されます。）
	2 CAMERA MENU CNT	MENU	➡「MENU」（46ページ参照）
		CURSOR	➡「CURSOR」（46ページ参照）
		EXECUTE	➡「EXECUTE」（46ページ参照）
	3 MSU SETTING	USER 1-1～1-10	取扱説明書の下記の項目をご覧ください。 ➡「MAINTENANCE - 3 MSU SETTING」
		USER 2-1～2-10	
		B.GAM SW	
		KNEE SW	
		ASSIGN 1	
		ASSIGN 2	
		ASSIGN 3	
		ASSIGN.S	
		LCD BRI	
		7SEG BR1	
		7SEG 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	

SYSTEM	1 CAMERA	FORMAT	➡「FORMAT」（47ページ参照）
		CAM NUM	➡「CAM NUM」（47ページ参照）
		FREQUENCY	➡「FREQUENCY」（47ページ参照）
		12G-3G	➡「12G-3G」（47ページ参照）
		3G-3G_1	➡「3G-3G_1」（47ページ参照）
		3G-3G_2	➡「3G-3G_2」（47ページ参照）
		I.S.	➡「I.S.」（47ページ参照）
		I.S MD	➡「I.S MD」（47ページ参照）
		OSD 12G	➡「OSD 12G」（47ページ参照）
		OSD 3G-1	➡「OSD 3G-1」（47ページ参照）
		OSD 3G-2	➡「OSD 3G-2」（47ページ参照）
		OSD NDI	➡「OSD NDI」（47ページ参照）
		OSD HDMI	➡「OSD HDMI」（48ページ参照）
		OSD IP	➡「OSP IP」（48ページ参照）
		BAR ID	➡「BAR ID」（48ページ参照）
		STATUS	➡「STATUS」（48ページ参照）
		SHOOTING	➡「SHOOTING」（48ページ参照）
		GAMUT	➡「GAMUT」（48ページ参照）
		REF SGNL	➡「REF SGNL」（48ページ参照）
		GNLCK H	➡「GNLCK H」（48ページ参照）
		GNLCK F	➡「GNLCK F」（48ページ参照）
	2 CCU		AW-UE160接続時は使用しません。 （各項目のパラメーターに「---」が表示されます。）
	3 CONNECT SETTING	CAM1	取扱説明書の下記の項目をご覧ください。 ➡「SYSTEM - 3 CONNECT SETTING」
		CAM2～99	
	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	「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」
		UPDATE	
		SW IP	
		PORT	
		BUSCONT	
		BUS	
		FASIST	
		ASISTEXEC	
		MV1	
		MV2	
		MV3	
		MV4	
		TALLY IP	
		CAM INF	
		CAM NAME	
	7 SW LINK ASSIGN	SW INPUT	「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」
		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」（49ページ参照）
		UPDATE	➡「UPDATE」（49ページ参照）
		LINK	➡「LINK」（49ページ参照）

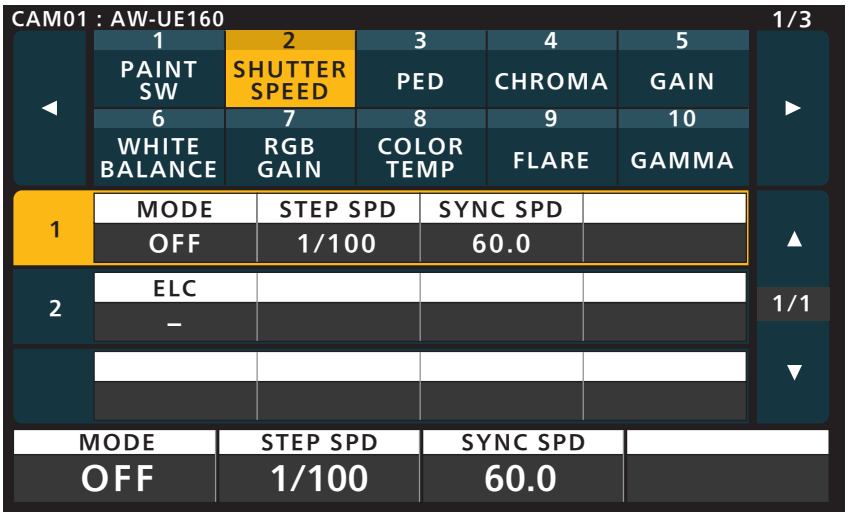
PAINT

1 PAINT SW



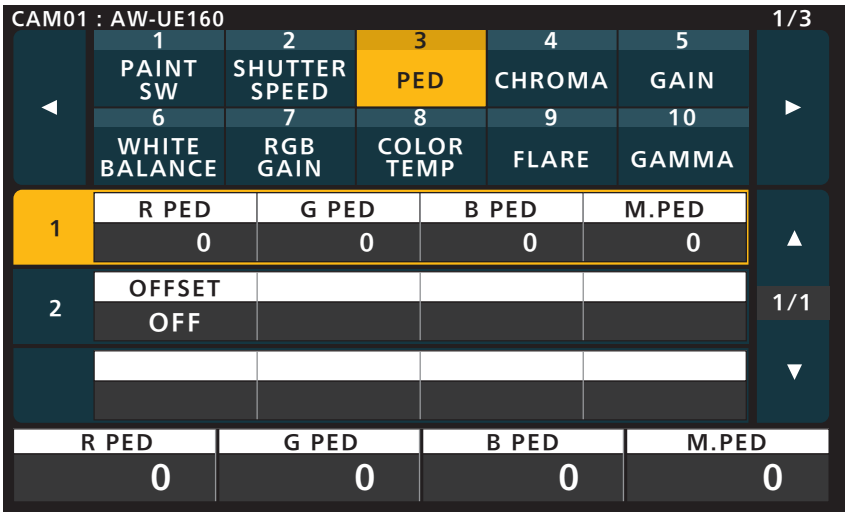
項目	設定内容
V-LOG SW	V-LOG モードのON/OFFを設定します。
V.PAINT	[V-LOG SW]が「ON」のときに、[PAINT SW]を設定可能にするかどうかを選択します。
HDR SW	HDRモードのON/OFFを設定します。
SHOOTING	撮影環境に応じた撮影モードを選択します。
CHROMA	クロマのゲイン調整のON/OFFを設定します。
W.CLIP	ホワイトクリップのON/OFFを設定します。
HI-COLOR	色のダイナミックレンジを拡大するモードのレベルを設定します。
HLG KNEE	ニー機能のON/OFFを設定します。
KNEE MD	ニー機能のモードを選択します。
DNR	ノイズリダクション機能のON/OFFを設定します。
GAMUT	色域を設定します。

2 SHUTTER SPEED



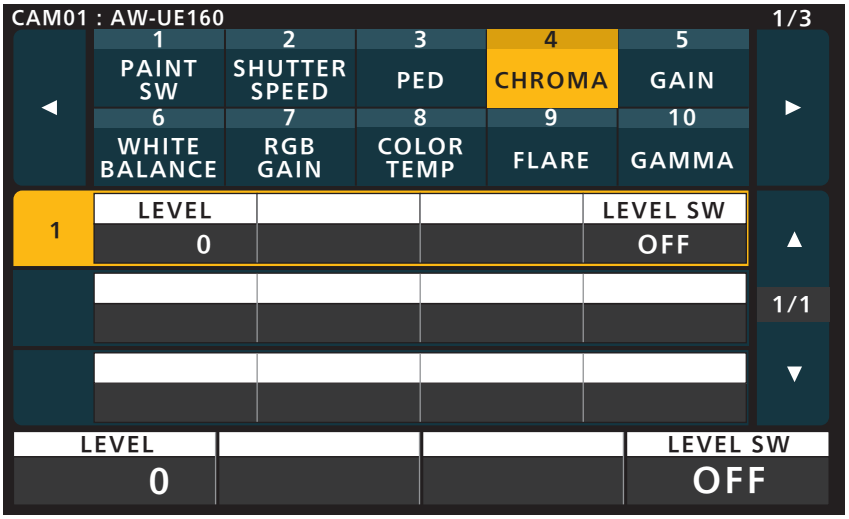
項目	設定内容
MODE	カメラのシャッターモードを選択します。
STEP SPD（STEP SPEED）	ステップシャッターを設定します。[MODE]が「STEP」のときに変更します。
SYNC SPD（SYNC SPEED）	シンクロシャッターを設定します。[MODE]が「SYNC」のときに変更します。
ELC	ELCの動作時の最大シャッター値を設定します。

3 PED



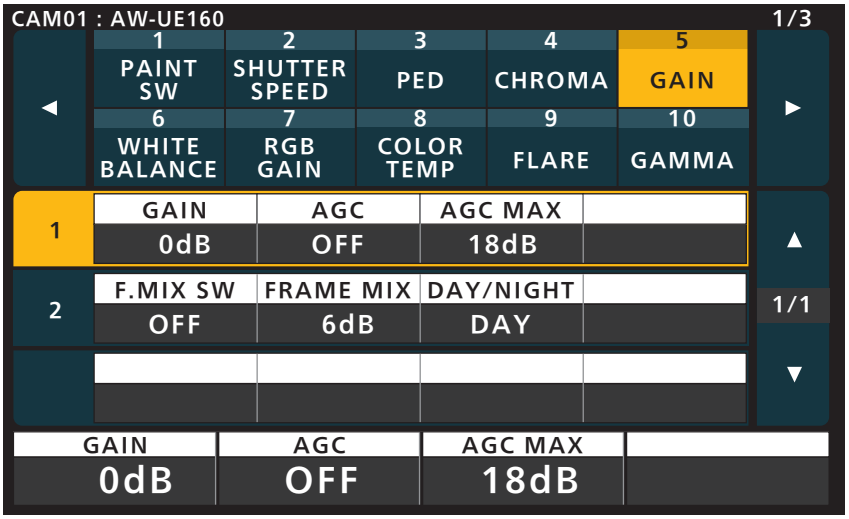
項目	設定内容
R PED	マスターペデスタルに対して赤色の補正レベルを設定します。
G PED	マスターペデスタルに対して緑色の補正レベルを設定します。
B PED	マスターペデスタルに対して青色の補正レベルを設定します。
M.PED	マスターペデスタルの黒レベルを調整します。
OFFSET	オートブラックバランスの調整を行ったときの、[R PED]、[G PED]、[B PED]のペデスタルレベルを設定します。

4 CHROMA



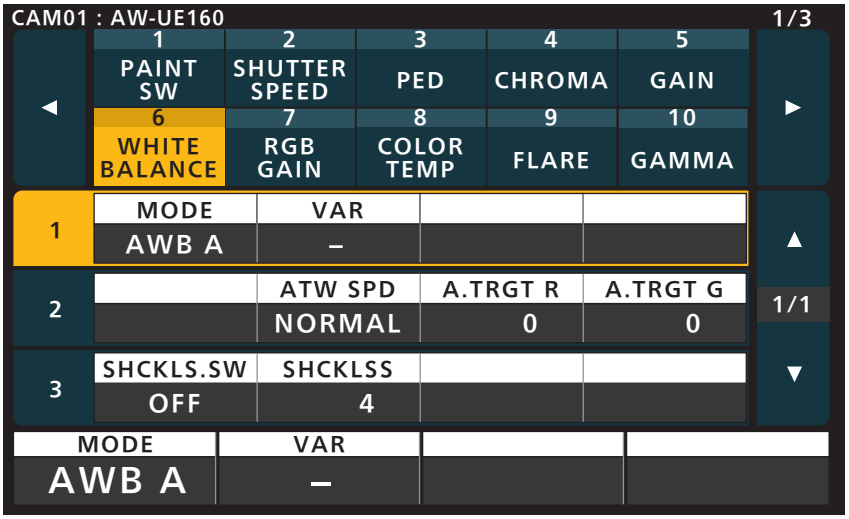
項目	設定内容
LEVEL	映像の色の濃淡を設定します。
LEVEL SW	映像の色の濃淡設定のON/OFFを設定します。

5 GAIN



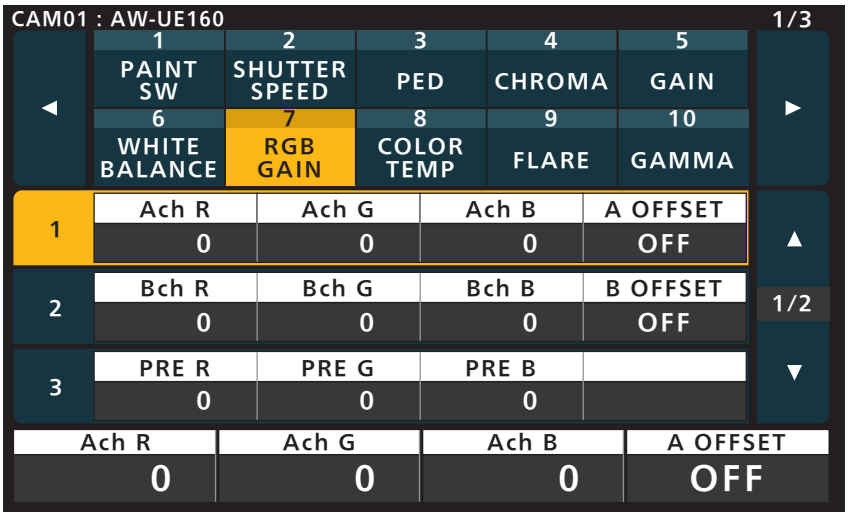
項目	設定内容
GAIN	映像のゲインを調整します。
AGC	オートゲイン制御の動作を設定します。
AGC MAX	オートゲインのときに（[AGC]が「ON」、[GAIN]が「AUTO」のとき）最大ゲインアップ量を設定します。
F.MIX SW（FRAME MIX SW）	フレーム加算（センサー蓄積によるゲインアップ）制御を設定します。
FRAME MIX	フレーム加算（センサー蓄積によるゲインアップ）の量を設定します。
DAY/NIGHT	通常撮影と暗視撮影（赤外線照射による暗視撮影）を切り替えます。

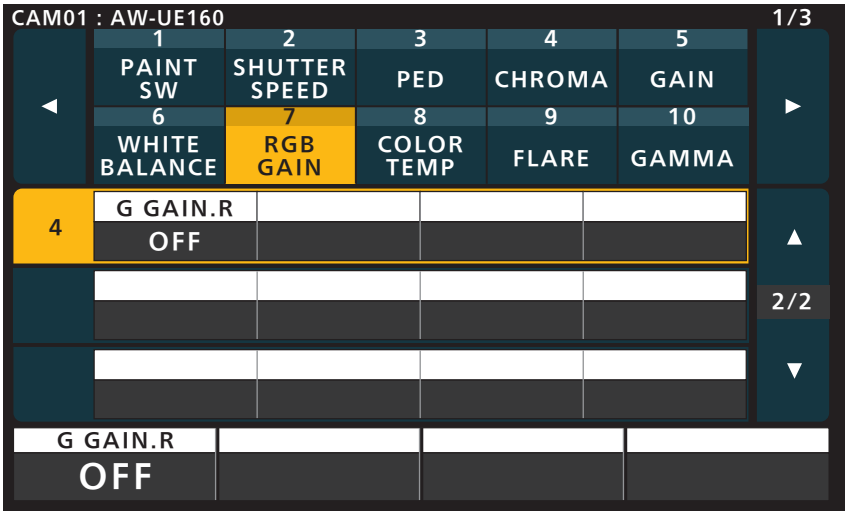
6 WHITE BALANCE



項目	設定内容
MODE	ホワイトバランス（白バランス）のモードを設定します。
VAR	色温度2000K～15000Kを指定します。[MODE]が「VAR」のときに設定を変更します。
ATW SPD	ATW機能の制御スピードを設定します。
A.TRGT R（ATW TARGET R）	オートトラッキングホワイトバランス動作で収束したときに、[R GAIN]の出力を微調整します。
A.TRGT G（ATW TARGET G）	オートトラッキングホワイトバランス動作で収束したときに、[G GAIN]の出力を微調整します。
SHCKLS.SW（SHOCKLESS WB SW）	[MODE]を切り替えたときに、瞬時に移行するか、緩やかに移行するかの制御を設定します。
SHCKLSS（SHOCKLESS WB SPEED）	[MODE]を切り替えたときの、移行するまでのスピードを設定します。

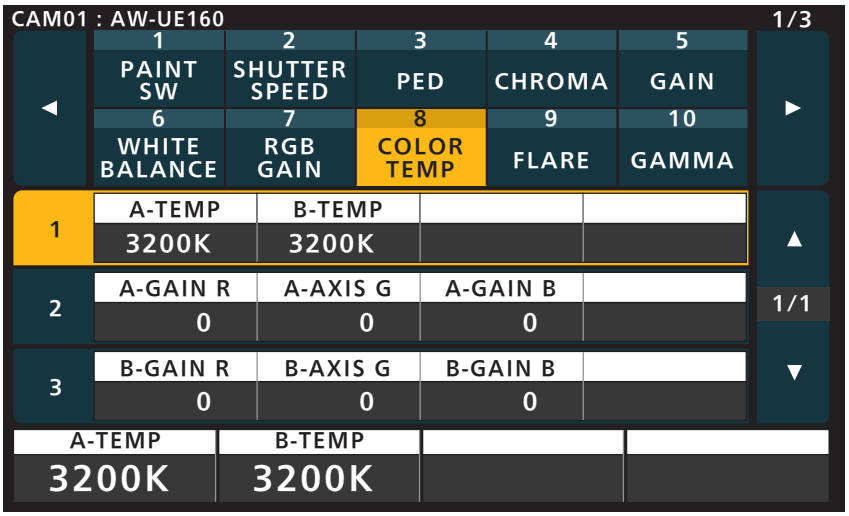
7 RGB GAIN





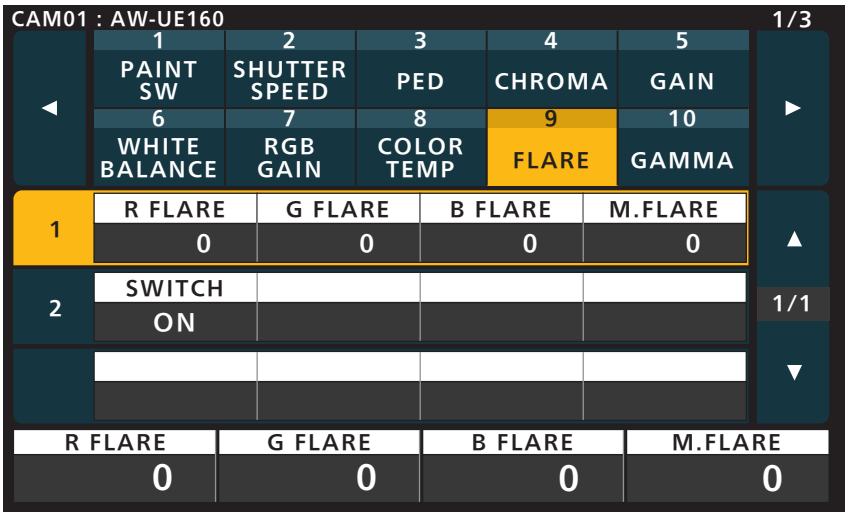
項目	設定内容
Ach R （Ach R GAIN）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB A」のときのRゲインを調整します。
Ach G （Ach G GAIN）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB A」のときのGゲインを調整します。
Ach B （Ach B GAIN）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB A」のときのBゲインを調整します。
A OFFSET （Ach OFFSET）	[WHITE BALANCE]の[MODE]を「AWB A」にしてオートホワイトバランスを行ったときの、RゲインとBゲインの値を設定します。
Bch R （Bch R GAIN）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB B」のときのRゲインを調整します。
Bch G （Bch G GAIN）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB B」のときのGゲインを調整します。
Bch B （Bch B GAIN）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB B」のときのBゲインを調整します。
B OFFSET （Bch OFFSET）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB B」にしてオートホワイトバランスを行ったときの、RゲインとBゲインの値を設定します。
PRE R （PRESET R GAIN）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「3200K」、「5600K」、「VAR」のときのRゲインを調整します。
PRE G （PRESET G GAIN）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「3200K」、「5600K」、「VAR」のときのGゲインを調整します。
PRE B （PRESET B GAIN）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「3200K」、「5600K」、「VAR」のときのBゲインを調整します。
G GAIN.R （G GAIN REL SW）	Gゲインの相対値制御のON/OFFを設定します。

8 COLOR TEMP



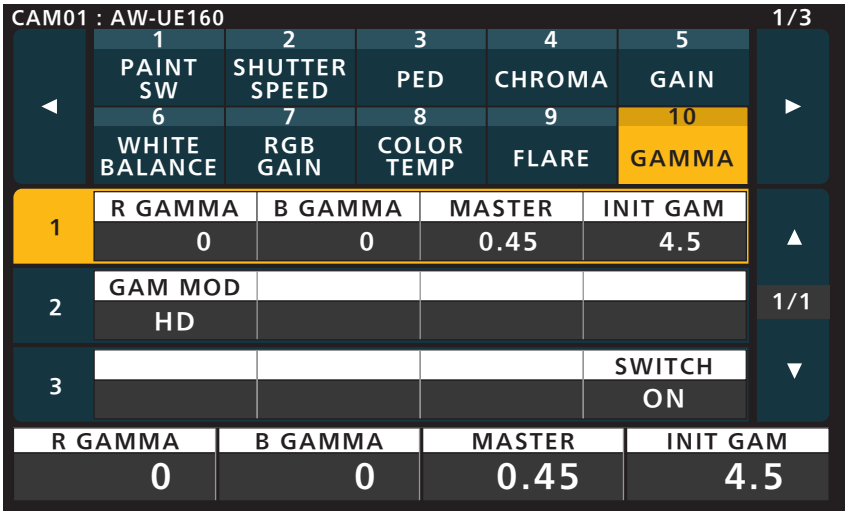
項目	設定内容
A-TEMP（Ach COLOR TEMP）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB A」のときの色温度を設定します。
B-TEMP（Bch COLOR TEMP）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB B」のときの色温度を設定します。
A-GAIN R（Ach GAIN R）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB A」のときのRゲインを調整します。
A-AXIS G（Ach AXIS G）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB A」のときのG-Mg方向のゲインを調整します。
A-GAIN B（Ach GAIN B）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB A」のときのBゲインを調整します。
B-GAIN R（Bch GAIN R）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB B」のときのRゲインを調整します。
B-AXIS G（Bch AXIS G）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB B」のときのG-Mg方向のゲインを調整します。
B-GAIN B（Bch GAIN B）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB B」のときのBゲインを調整します。

9 FLARE



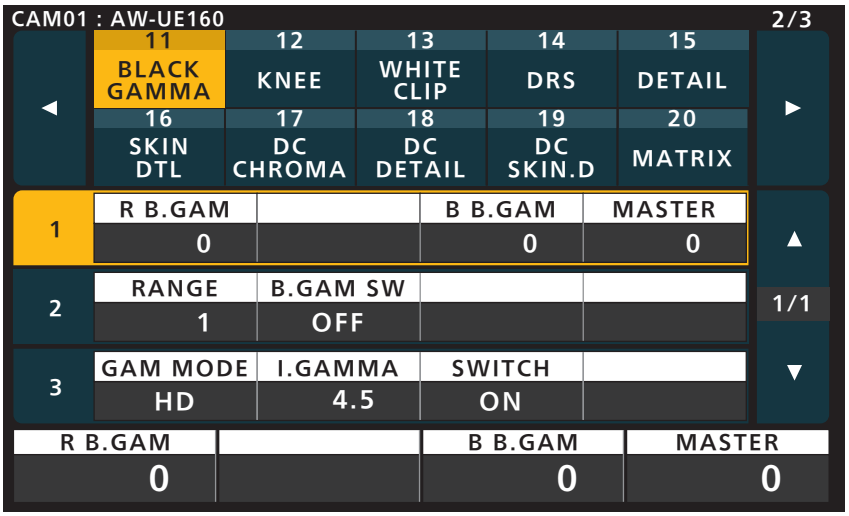
項目	設定内容
R FLARE	Rchフレアを調整します。
G FLARE	Gchフレアを調整します。
B FLARE	Bchフレアを調整します。
M.FLARE（MASTER FLARE）	マスターフレアを調整します。
SWITCH	フレア補正のON/OFFを設定します。

10 GAMMA



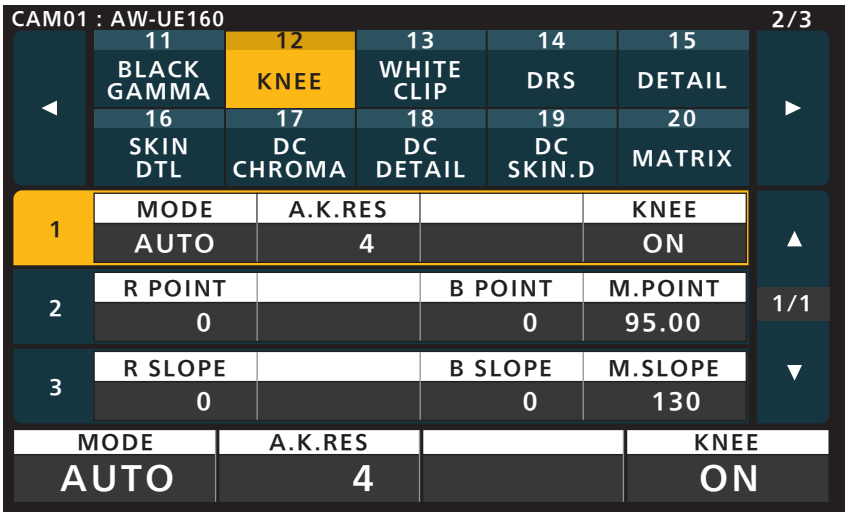
項目	設定内容
R GAMMA	Rchのガンマ補正レベルを調整します。
B GAMMA	Bchのガンマ補正レベルを調整します。
MASTER	マスターガンマ補正レベルを調整します。
INIT GAM（INITAL GAMMA）	ガンマカーブの立ち上がり傾きを設定します。
GAM MOD（GAMMA MODE）	ガンマカーブのタイプを選択します。
SWITCH	ガンマモードのON/OFFを設定します。

11 BLACK GAMMA



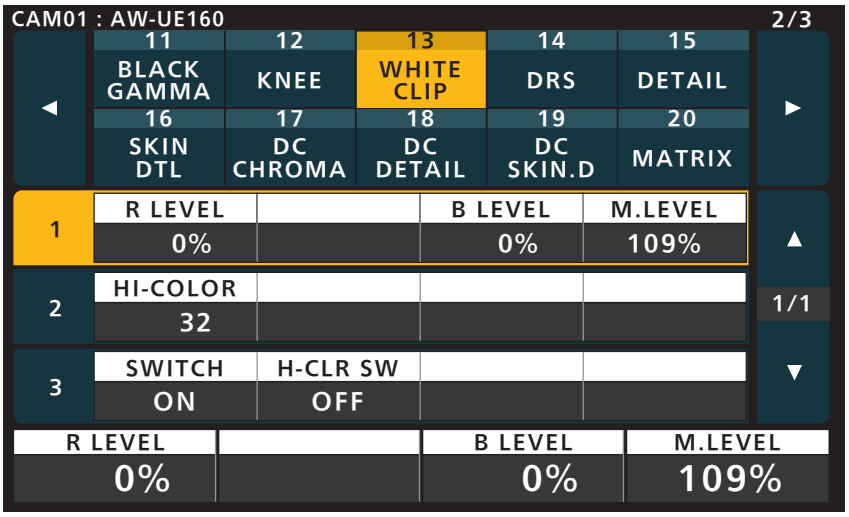
項目	設定内容
R B.GAM（R BLACK GAMMA）	Rchのブラックガンマ補正レベルを調整します。
B B.GAM（B BLACK GAMMA）	Bchのブラックガンマ補正レベルを調整します。
MASTER	マスターブラックガンマ補正レベルを調整します。
RANGE	圧縮/伸張を行う上限レベルを設定します。
B.GAM SW（BLACK GAMMA SW）	ブラックガンマモードのON/OFFを設定します。
GAM MODE（GAMMA MODE）	ガンマのモードを選択します。
I.GAMMA（INITIAL GAMMA）	ガンマカーブの立ち上がり傾きを設定します。
SWITCH	ガンマモードのON/OFFを設定します。

12 KNEE



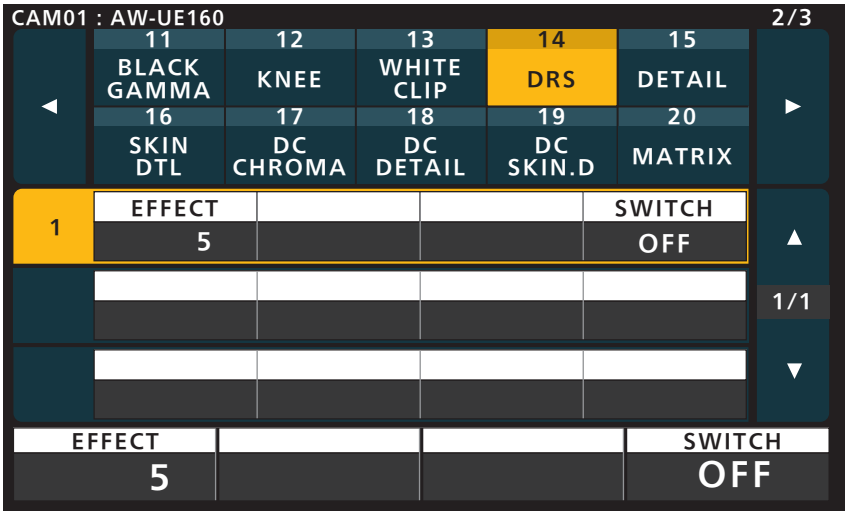
項目	設定内容
MODE	階調圧縮（ニー）の動作モードを設定します。 ● [DRS]を有効にしているときは、ニーの設定が無効になります。
A.K.RES（AUTO KNEE RESPONSE）	オートニー応答速度を設定します。
KNEE	階調圧縮（ニー）の動作モードのON/OFFを設定します。
R POINT	[M.POINT]に対してRchの圧縮レベル（ニーポイント）の位置を設定します。
B POINT	[M.POINT]に対してBchの圧縮レベル（ニーポイント）の位置を設定します。
M.POINT（MASTER POINT）	高輝度映像信号の圧縮レベル（ニーポイント）の位置を設定します。 [MODE]が「MANUAL」のときに有効です。
R SLOPE	[M.SLOPE]に対してRchの傾きを設定します。 [MODE]が「MANUAL」のときに有効です。
B SLOPE	[M.SLOPE]に対してBchの傾きを設定します。 [MODE]が「MANUAL」のときに有効です。
M.SLOPE（MASTER SLOPE）	ニーの傾きを設定します。 [MODE]が「MANUAL」のときに有効です。

13 WHITE CLIP



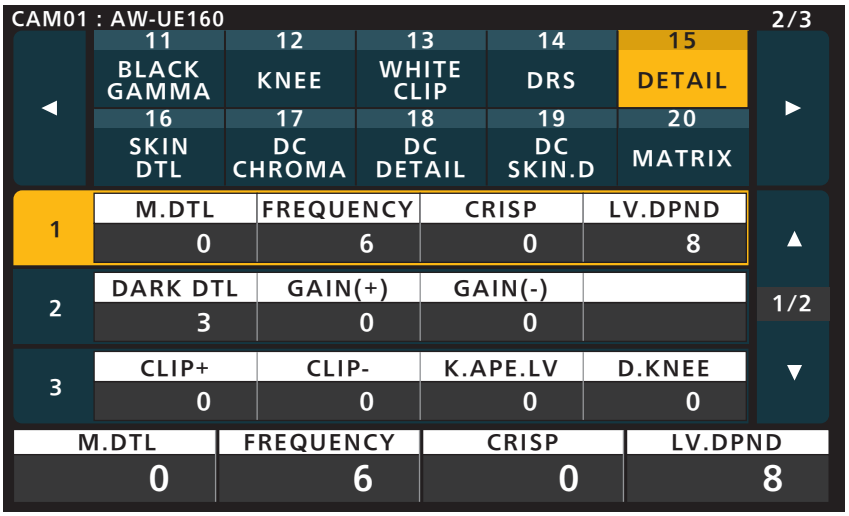
項目	設定内容
R LEVEL	Rchのホワイトクリップレベルを設定します。
B LEVEL	Bchのホワイトクリップレベルを設定します。
M.LEVEL（MASTER LEVEL）	マスターホワイトクリップレベルを設定します。
HI-COLOR	色のダイナミックレンジを拡大するモードの制御を設定します。
SWITCH	ホワイトクリップ機能のON/OFFを設定します。
H-CLR SW（HI-COLOR SW）	色のダイナミックレンジを拡大する機能のON/OFFを設定します。

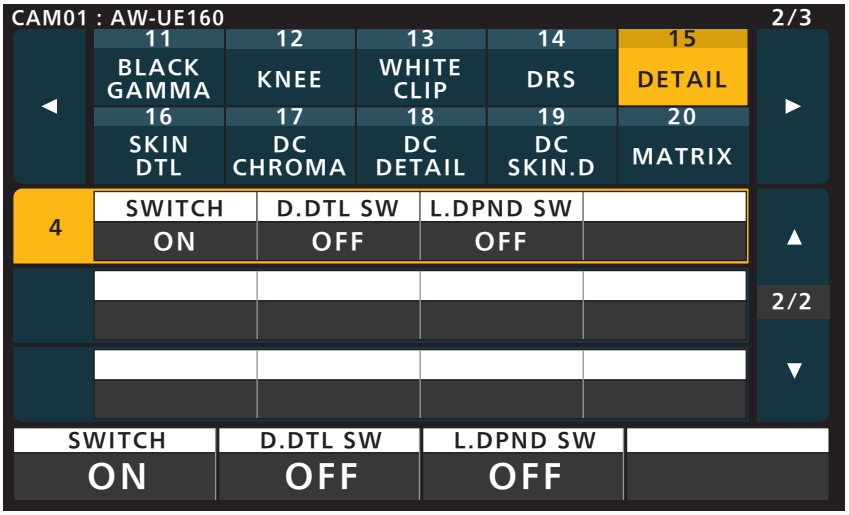
14 DRS



項目	設定内容
EFFECT（EFFECT DEPTH）	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。

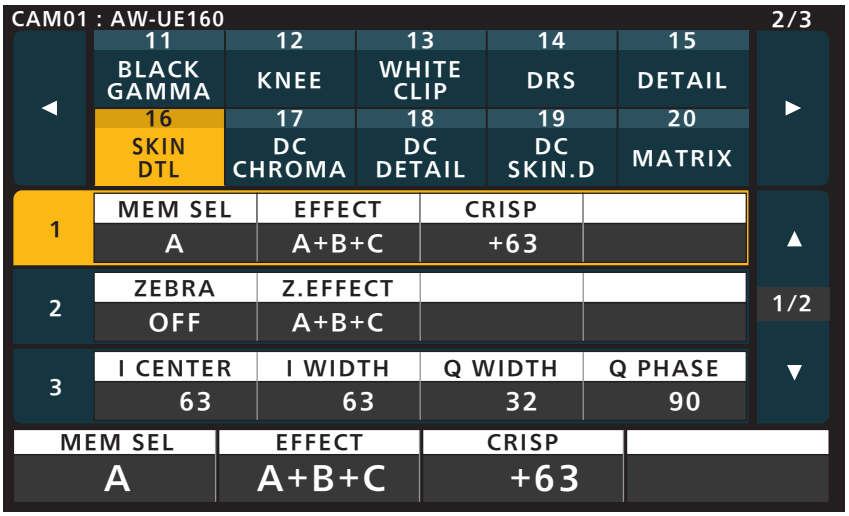
15 DTL

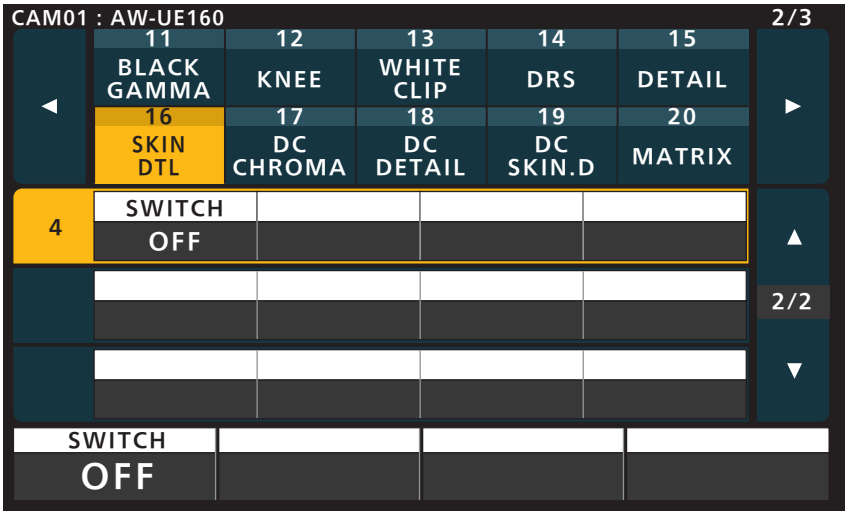




項目	設定内容
M.DTL	輪郭補正レベル（マスター）の調整を行います。
FREQUENCY（PEAK FREQUENCY）	ディテールのブースト周波数を設定します。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。
CRISP	ディテール信号のノイズ除去レベルを設定します。
LV.DPND（LEVEL DEPEND）	輝度信号のディテールを強調しているときは暗部のディテールを圧縮しています。設定が大きいほど、明るい部分のディテールも圧縮する設定となります。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。
DARK DTL	暗部ディテールのレベルを設定します。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。
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。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。
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。
K.APE.LV（KNEE APETURE LEVEL）	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。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。
D.KNEE（DTL KNEE）	ニーのディテール成分を調整します。 [SWITCH]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。
D.DTL SW（DERL 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。
L.DPND SW（LEVEL DPND 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。

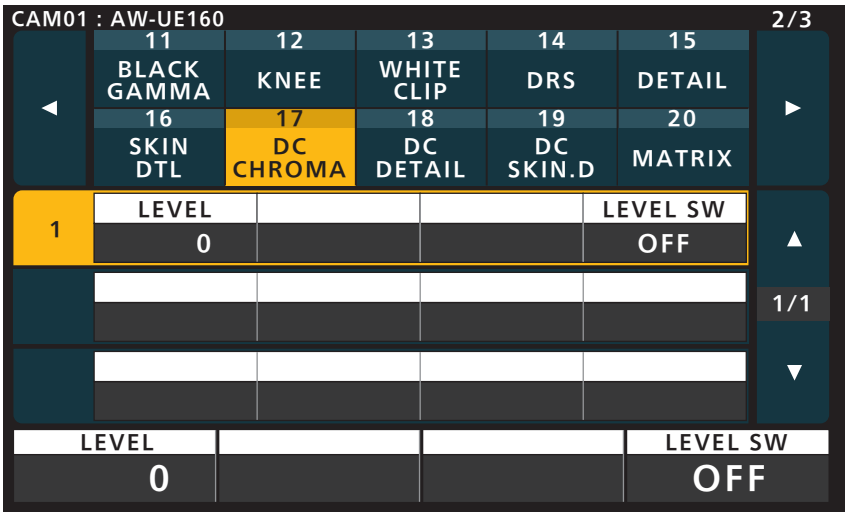
16 SKIN TONE DTL





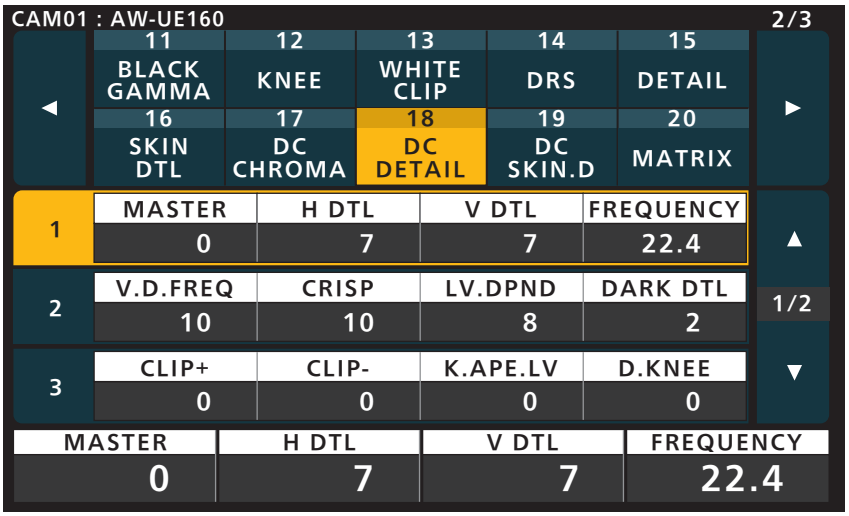
項目	設定内容
MEM SEL（MEMORY SELECT）	スキントーンを効かせる被写体の肌色テーブルを選択します。
EFFECT（EFFECT MEMORY）	スキントーンを効かせる肌色テーブルを選択します。
CRISP	スキントーンディテールを調整します。
ZEBRA	スキントーンエリアのゼブラ表示のON/OFFを設定します。
Z.EFFECT（ZEBRA EFFECT）	ゼブラ表示する肌色テーブルを選択します。
I CENTER	I軸上の中心位置（スキントーンを効かせるエリア）を設定します。
I WIDTH	[I CENTER]を中心としたI軸上のスキントーンを効かせるエリア幅を設定します。
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。

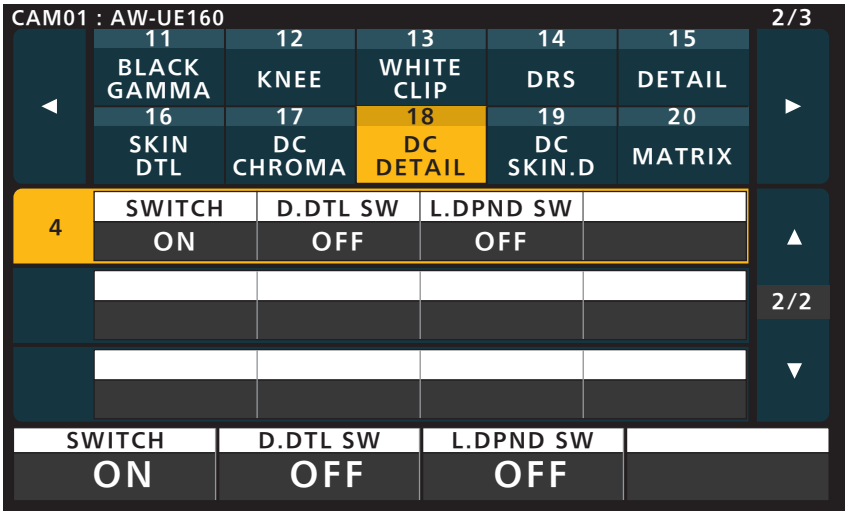
17 DC CHROMA



項目	設定内容
LEVEL	4KからHDへダウンコンバートした映像の色の濃淡を設定します。
LEVEL SW	4KからHDへダウンコンバートした映像の色の濃淡設定のON/OFFを設定します。

18 DC DTL

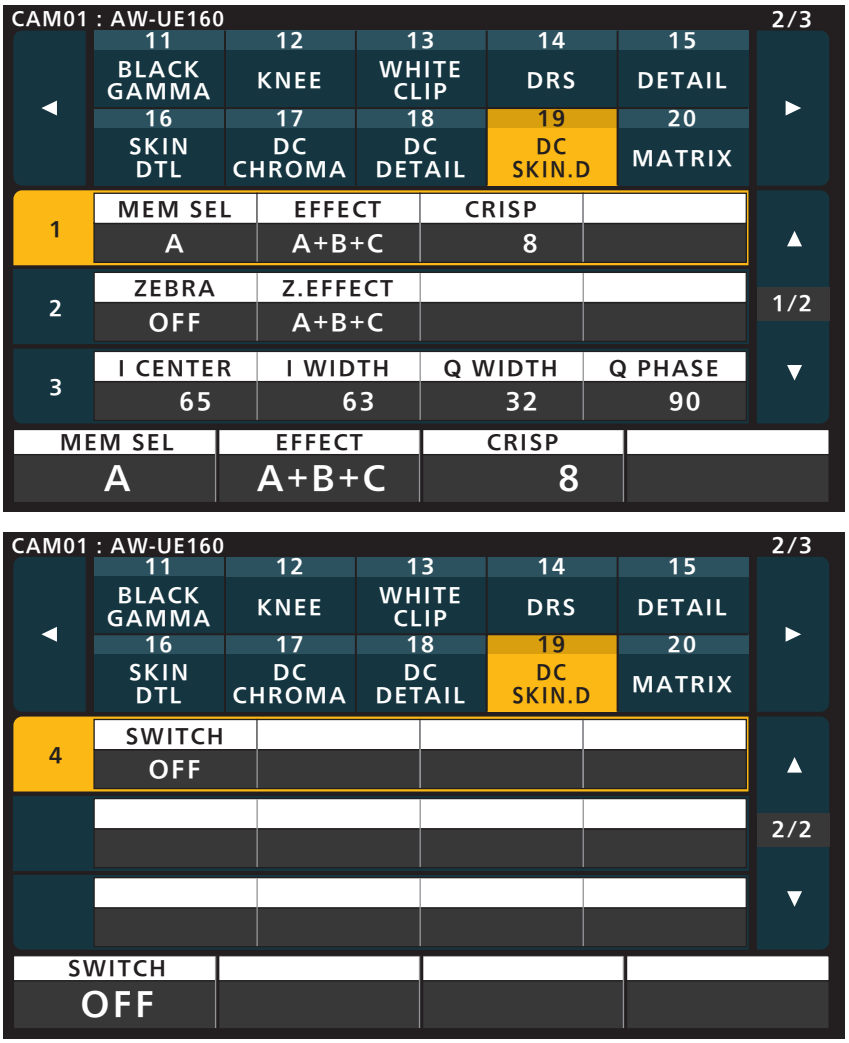




項目	設定内容
MASTER （MASTER DTL）	4KからHDへダウンコンバートした映像の輪郭補正レベル（マスター）を調整します。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。
H DTL	4KからHDへダウンコンバートした映像の平行方向の輪郭補正レベルを調整します。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。
V DTL	4KからHDへダウンコンバートした映像の垂直方向の輪郭補正レベルを調整します。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。
FREQUENCY （PEAK FREQUENCY）	4KからHDへダウンコンバートした映像のディテールのブースト周波数を設定します。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。
V.D.FREQ （V DTL FREQUENCY）	4KからHDへダウンコンバートした映像のディテール（垂直方向）のブースト周波数を設定します。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。
CRISP	4KからHDへダウンコンバートした映像のディテール信号のノイズ除去レベルを設定します。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。
LV.DPND （LEVEL DEPENDENT）	4KからHDへダウンコンバートした映像の暗部ディテールを除去するレベルを設定します。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。
DARK DTL	4KからHDへダウンコンバートした映像の暗部ディテールのレベルを設定します。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。
CLIP+	4KからHDへダウンコンバートした映像のプラス方向（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。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。
CLIP-	4KからHDへダウンコンバートした映像のマイナス方向（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。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。
K.APE.LV （KNEE APETURE LEVEL）	4KからHDへダウンコンバートした映像の高輝度部のディテールのレベルを調整します。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。
D.KNEE （DTL KNEE）	4KからHDへダウンコンバートした映像のニーのディテール成分を調整します。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。

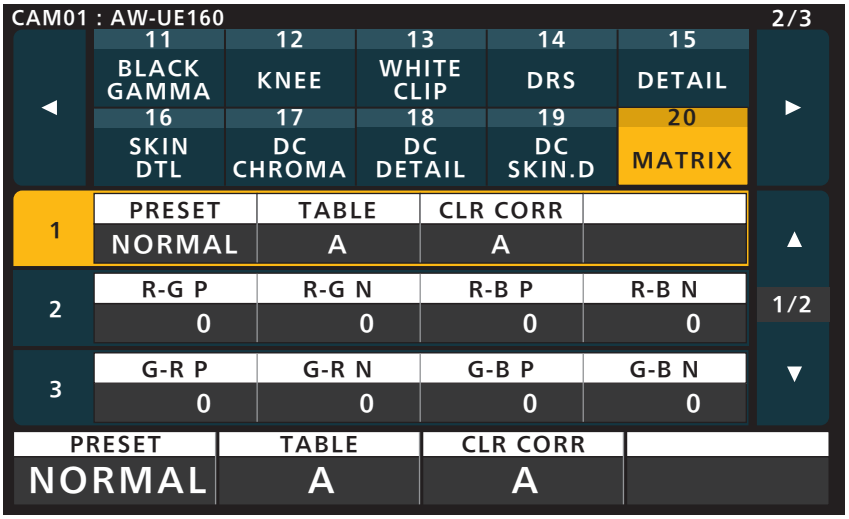
項目	設定内容
SWITCH	4KからHDへダウンコンバートした映像の輪郭（映像のシャープさ）の調整のON/OFFを設定します。
D.DTL SW （DARK DTL SW）	4KからHDへダウンコンバートした映像の暗部ディテールを付加する制御のON/OFFを設定します。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。
L.DPND SW （LEVEL DPENDENT SW）	4KからHDへダウンコンバートした映像の暗部ディテールを除去するレベルのON/OFFを設定します。 [SWITCH]が「ON」のときに有効です。

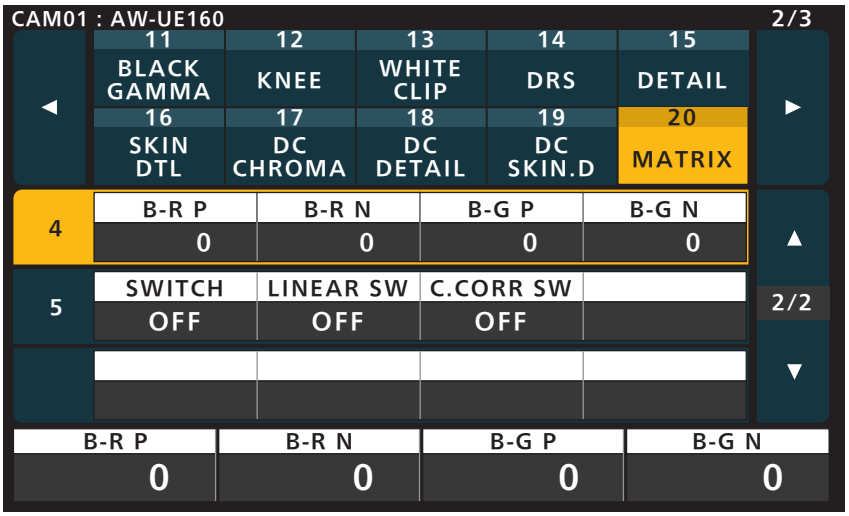
19 DC SKIN DTL



項目	設定内容
MEM SEL（MEMORY SELECT）	4KからHDへダウンコンバートした映像の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。
EFFECT	4KからHDへダウンコンバートした映像のスキントーンを効かせる肌色テーブルを選択します。
CRISP	4KからHDへダウンコンバートした映像のスキントーンディテールを調整します。
ZEBRA	4KからHDへダウンコンバートした映像のスキントーンエリアのゼブラ表示のON/OFFを設定します。
Z.EFFECT（ZEBRA EFFECT）	4KからHDへダウンコンバートした映像のゼブラ表示する肌色テーブルを選択します。
I CENTER	4KからHDへダウンコンバートした映像の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	4KからHDへダウンコンバートした映像の[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	4KからHDへダウンコンバートした映像の[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	4KからHDへダウンコンバートした映像の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	4KからHDへダウンコンバートした映像のスキントーンディテール機能のON/OFFを設定します。

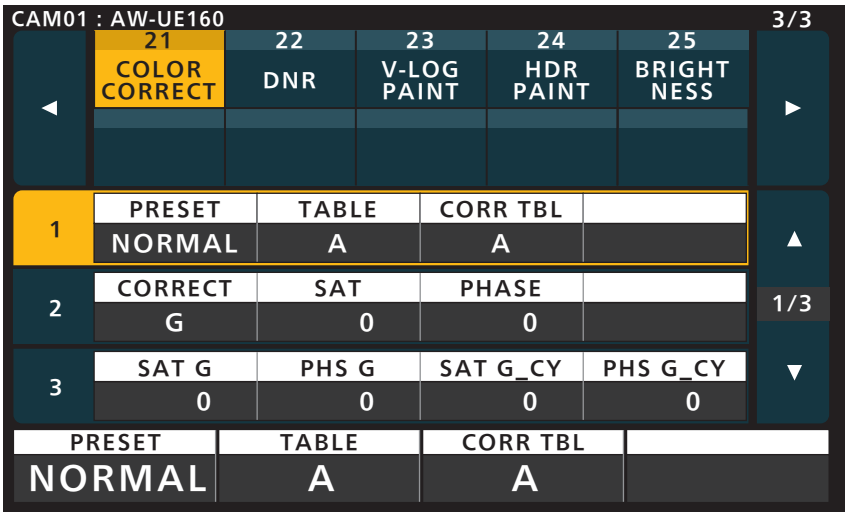
20 MATRIX

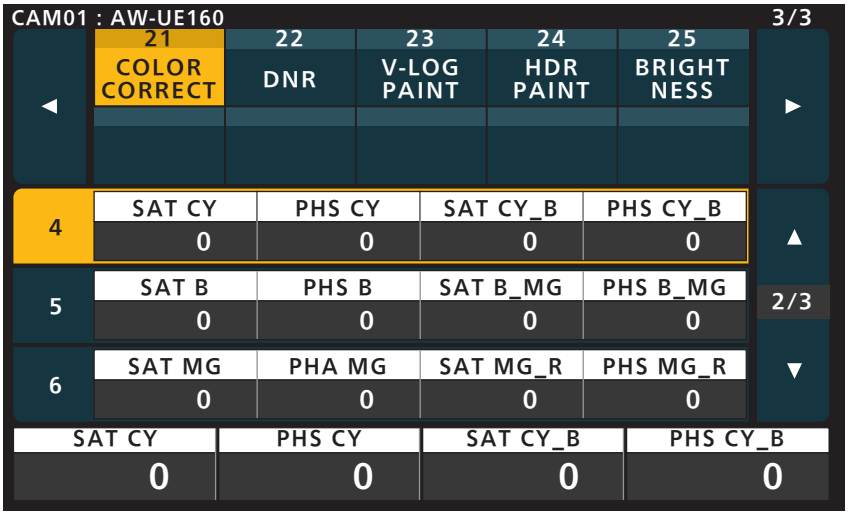


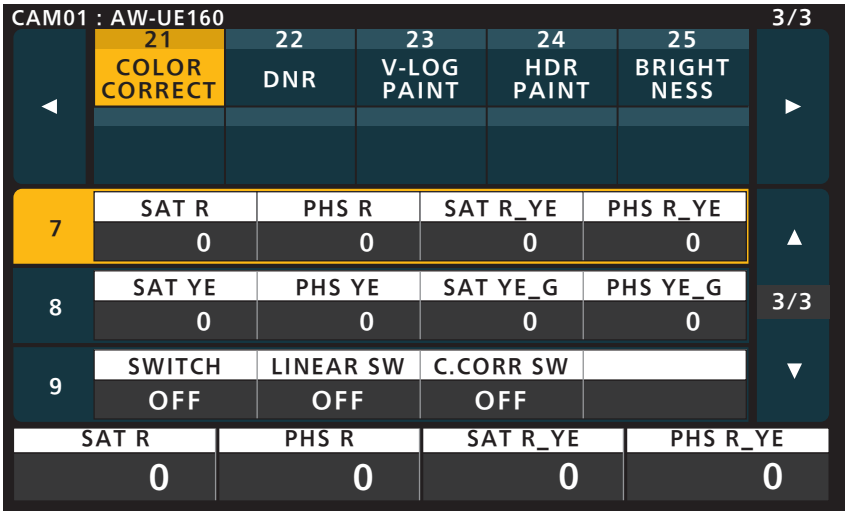


項目	設定内容
PRESET	マトリックスのタイプを選択します。
TABLE	リニアマトリックスのテーブルを選択します。
CLR CORR（COLOR CORRECT TABLE）	カラーコレクションのテーブルを選択します。
R-G P	リニアマトリックスを調整します。
R-G N	
R-B P	
R-B N	
G-R P	
G-R N	
G-B P	
G-B N	
B-R P	
B-R N	
B-G P	
B-G N	
SWITCH	マトリックス（リニアマトリックス/カラーコレクション）のON/OFF設定をします。
LINEAR SW	リニアマトリックス機能のON/OFFを設定します。
C.CORR SW（COLOR CORRECT SW）	カラーコレクション機能のON/OFFを設定します。

21 COLOR CORRE



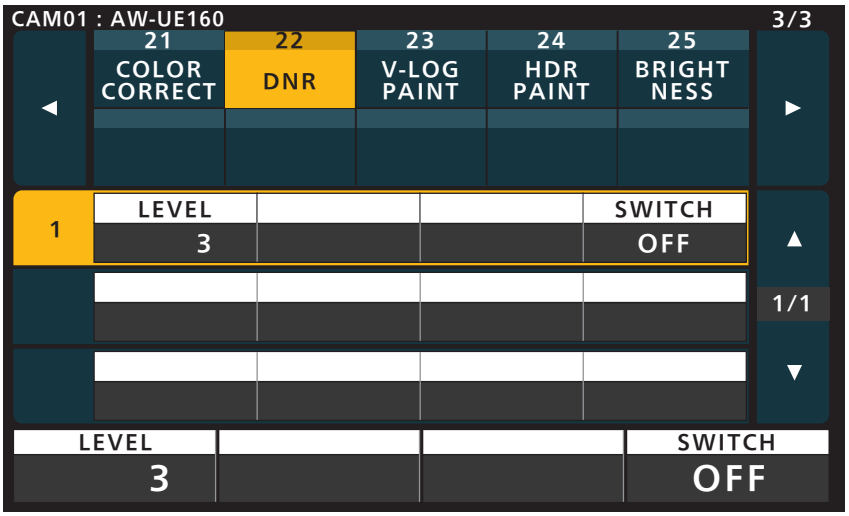




項目	設定内容
PRESET	マトリックスのタイプを選択します。
TABLE （LINEAR TABLE）	リニアマトリックスのテーブルを選択します。
CORR TBL （COLOR CORRECT TABLE）	カラーコレクションのテーブルを選択します。
CORRECT （COLOR CORRECT）	飽和度と色相を調整します。
SAT	各色の飽和度を調整します。

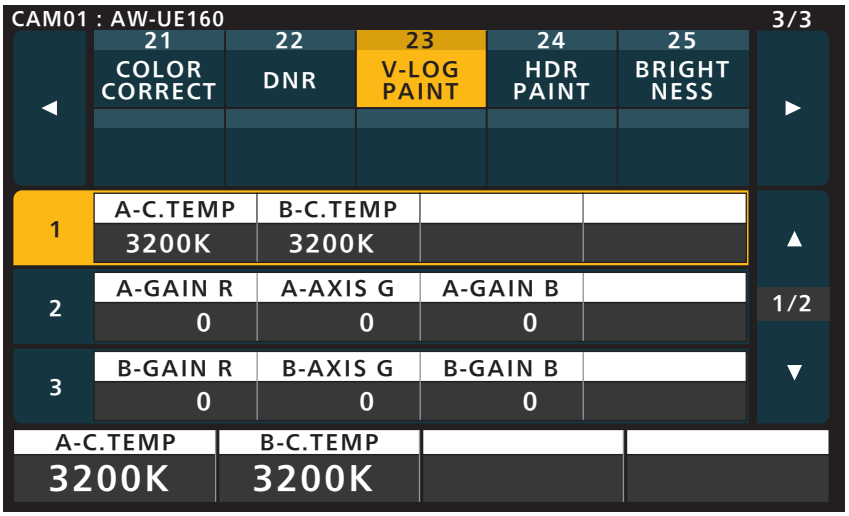
項目	設定内容
PHASE	各色の色相を調整します。
SAT G	緑の飽和度を調整します。
PHS G	緑の色相を調整します。
SAT G_CY	緑とシアンの中間色の飽和度を調整します。
PHS G_CY	緑とシアンの中間色の色相を調整します。
SAT CY	シアンの飽和度を調整します。
PHS CY	シアンの色相を調整します。
SAT CY_B	シアンと青の中間色の飽和度を調整します。
PHS CY_B	シアンと青の中間色の色相を調整します。
SAT B	青の飽和度を調整します。
PHS B	青の色相を調整します。
SAT B_MG	青とマゼンタの中間色の飽和度を調整します。
PHS B_MG	青とマゼンタの中間色の色相を調整します。
SAT MG	マゼンタの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	マゼンタと赤の中間色の飽和度を調整します。
PHS MG_R	マゼンタと赤の中間色の色相を調整します。
SAT R	赤の飽和度を調整します。
PHS R	赤の色相を調整します。
SAT R_YE	赤と黄の中間色の飽和度を調整します。
PHS R_YE	赤と黄の中間色の色相を調整します。
SAT YE	黄の飽和度を調整します。
PHS YE	黄の色相を調整します。
SAT YE_G	黄と緑の中間色の飽和度を調整します。
PHS YE_G	黄と緑の中間色の色相を調整します。
SWITCH	マトリックス（リニアマトリックス/カラーコレクション）のON/OFFを設定します。
LINEAR SW	リニアマトリックス機能のON/OFFを設定します。
C.CORR SW （COLOR CORRECT SW）	カラーコレクション機能のON/OFFを設定します。

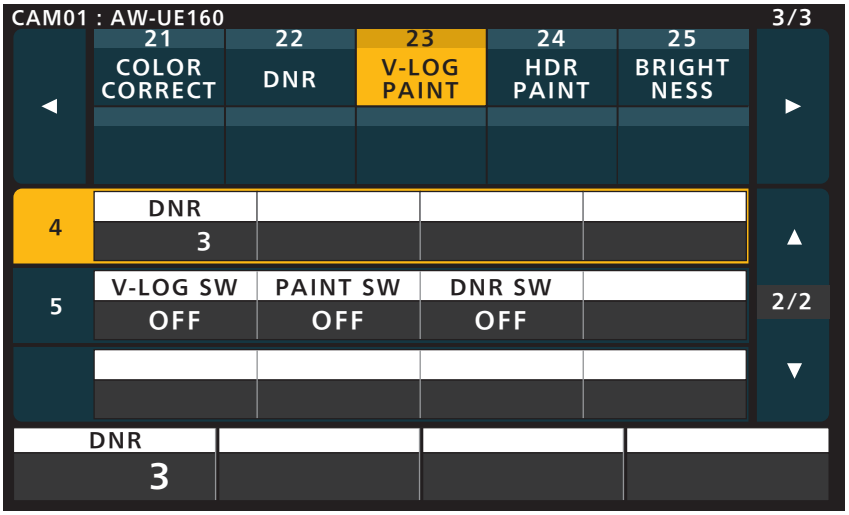
22 DNR



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

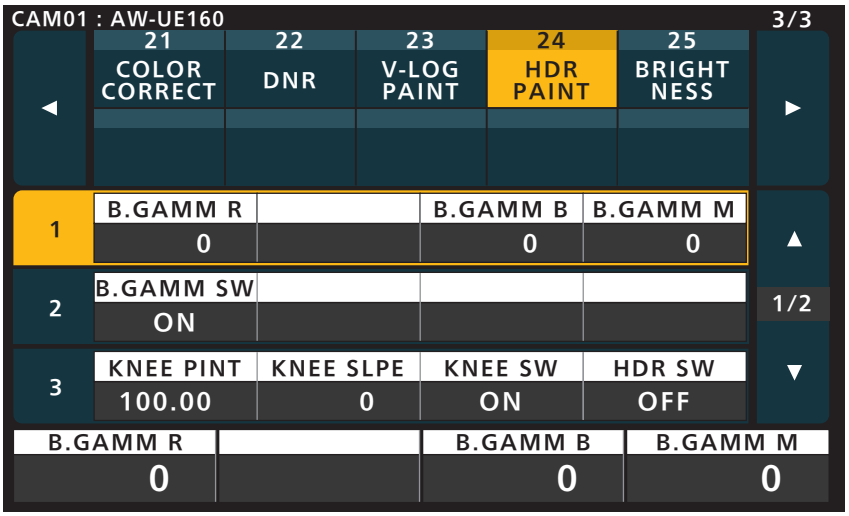
23 V-LOG PAINT

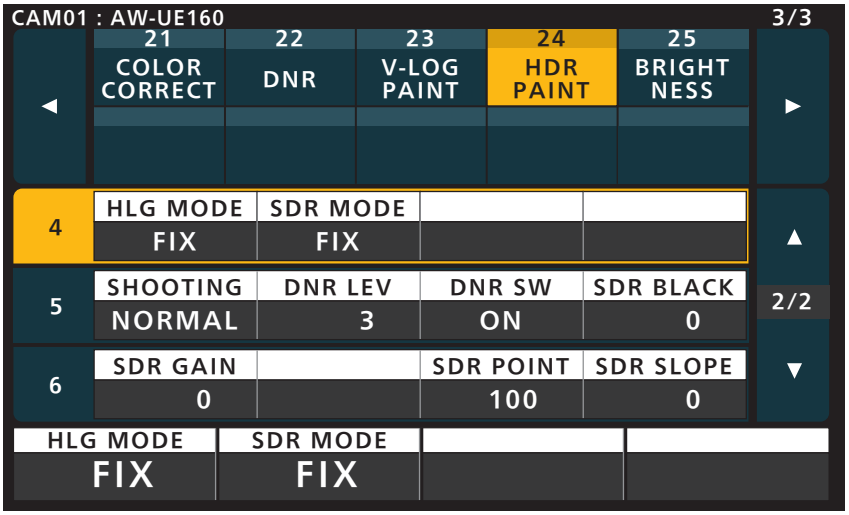




項目	設定内容
A-C.TEMP（Ach COLOR TEMP）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB A」のときの色温度を設定します。
B-C.TEMP（Bch COLOR TEMP）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB B」のときの色温度を設定します。
A-GAIN R（Ach GAIN R）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB A」のときのRゲインを調整します。
A-AXIS G（Ach AXIS G）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB A」のときのG-Mg方向のゲインを調整します。
A-GAIN B（Ach GAIN B）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB A」のときのBゲインを調整します。
B-GAIN R（Bch GAIN R）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB B」のときのRゲインを調整します。
B-AXIS G（Bch AXIS G）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB B」のときのG-Mg方向のゲインを調整します。
B-GAIN B（Bch GAIN B）	[WHITE BALANCE]の[MODE]が「AWB B」のときのBゲインを調整します。
DNR	デジタルノイズリダクションのレベルを設定します。
V-LOG SW	システム全体のカラーを設定します。
PAINT SW	[V-LOG SW]が「ON」のときに、[PAINT]メニューを設定可能にするかどうかを選択します。
DNR SW	デジタルノイズリダクション機能のON/OFFを設定します。

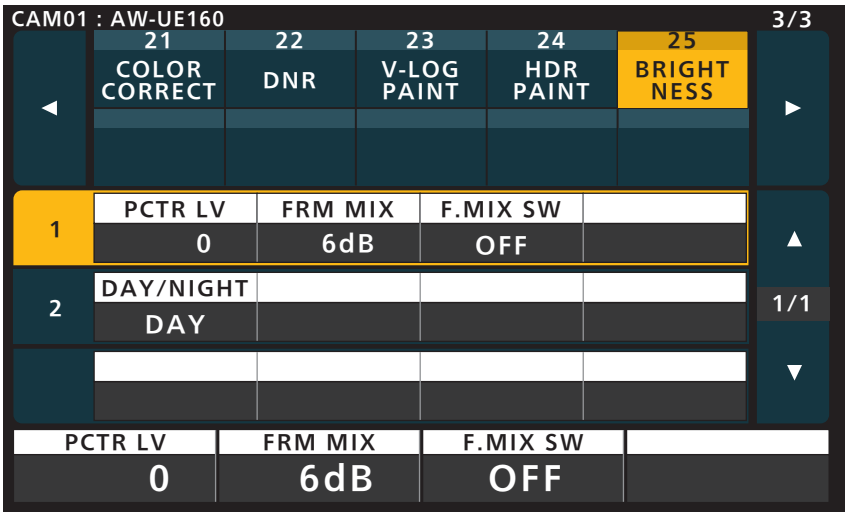
24 HDR PAINT





項目	設定内容
B.GAMM R	Rchのブラックガンマ補正レベルを調整します。
B.GAMM B	Bchのブラックガンマ補正レベルを調整します。
B.GAMM M	マスターブラックガンマ補正レベルを調整します。
B.GAMM SW	ブラックガンマのON/OFFを設定します。
KNEE PINT	ニーポイントの位置を設定します。
KNEE SLPE	ニーの傾きを設定します。
KNEE SW	ニーのON/OFFを設定します。
HDR SW	HDRモードのON/OFFを設定します。
HLG MODE	HLGの設定モードを選択します。
SDR MODE	SDRに変換するモードを選択します。
SHOOTING（SHOOTING MODE）	撮影環境に応じた撮影モードを選択します。
DNR LEV	デジタルノイズリダクションのレベルを設定します。
DNR SW	デジタルノイズリダクション機能のON/OFFを設定します。
SDR BALCK（SDR CONVERT BLACK OFFSET）	SDR映像の黒レベルオフセットを調整します。
SDR GAIN（SDR CONVERT GAIN）	SDR映像のゲインを設定します。
SDR POINT（SDR CONVERT POINT）	SDR映像に圧縮を開始する映像レベルを設定します。
SDR SLOPE（SDR CONVERT SLOPE）	SDR映像を圧縮する傾きを設定します。

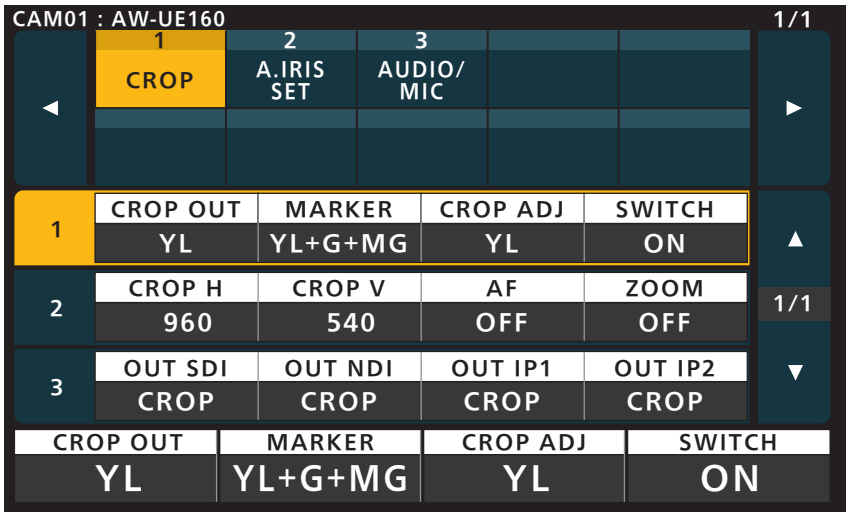
25 BRIGHTNESS



項目	設定内容
PCTR LV（PICTURE LEVEL）	自動露出補正の目標映像レベルを設定します。
FRM MIX（FRAME MIX）	フレーム加算（センサー蓄積によるゲインアップ）の量を設定します。
F.MIX SW（FRAME MIX SW）	フレーム加算（センサー蓄積によるゲインアップ）制御を設定します。
DAY/NIGHT	通常撮影（デイモード）と暗視撮影（ナイトモード：赤外線照射による暗視撮影）を切り替えます。

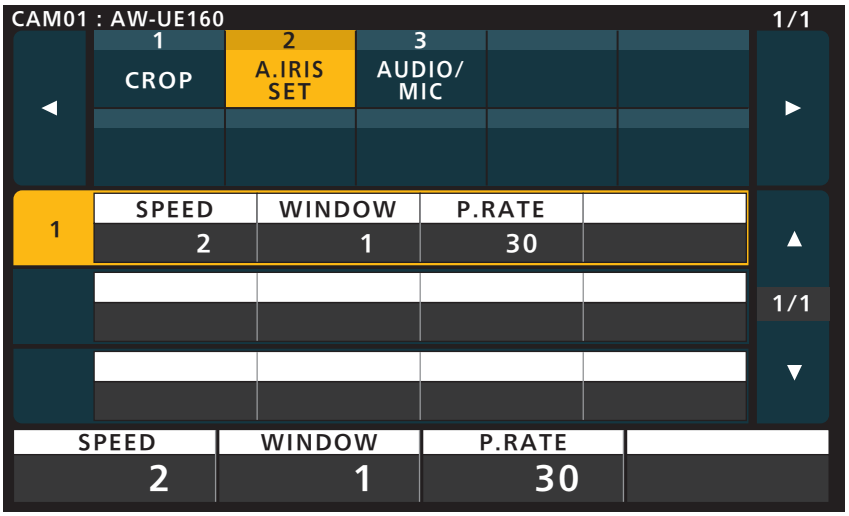
FUNCTION

1 CROP



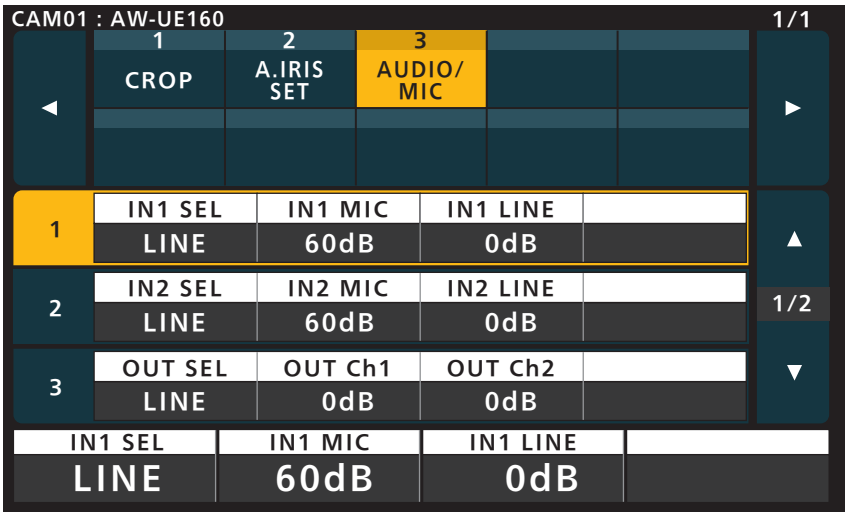
項目	設定内容
CROP OUT	クロップ時の切り出し出力映像を設定します。
MARKER	クロップ時に、表示する切り出し枠を設定します。
CROP ADJ	クロップ時の位置を調整する切り出し枠を設定します。
SWITCH	映像の切り出しを行う機能（Crop機能）のON/OFFを設定します。
CROP H	クロップ時の切り出し水平位置を設定します。
CROP V	クロップ時の切り出し垂直位置を設定します。
AF	[CROP OUT]で指定したCROP枠内の映像で、フォーカス調整（ピント合わせ）機能のON/OFFを選択します。
ZOOM	UHD（3840×2160）の映像から切り出しを行うときに、デジタルズームを用いたCROPを実施するかどうかを設定します。
OUT SDI	リモートカメラの〈3G SDI OUT〉端子から出力する映像のFULL/CROPを設定します。
OUT NDI	リモートカメラのHigh bandwidth NDIから出力する映像のFULL/CROPを設定します。
OUT IP1	各配信のCH1（H.264(1)、H.265(1)、JPEG(1)）の配信映像に適用されます。
OUT IP2	各配信のCH2～CH3（H.264(2)～(3)、H.265(2)～(3)、JPEG(2)～(3)）の配信映像に適用されます。

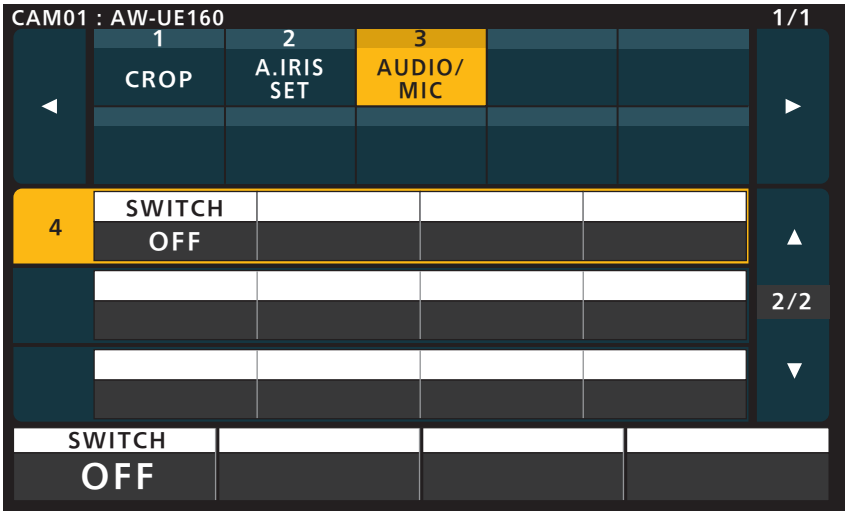
2 AUTO IRIS SET



項目	設定内容
SPEED （AUTO IRIS SPEED）	オートアイリス機能の制御スピードを設定します。
WINDOW （AUTO IRIS WINDOW）	オートアイリス検出ウィンドウを選択します。
P.RATE （AUTO IRIS PEAK RATE）	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。

3 AUDIO/MIC





項目	設定内容
IN1 SEL	AUDIO INPUT1入力の切り替えを設定します。
IN1 MIC	AUDIO INPUT1マイク入力のマイクアンプGAINを設定します。
IN1 LINE	AUDIO INPUT1マイク入力のマイクアンプGAINを設定します。
IN2 SEL	AUDIO INPUT2入力の切り替えを設定します。
IN2 MIC	AUDIO INPUT2マイク入力のマイクアンプGAINを設定します。
IN2 LINE	AUDIO INPUT2マイク入力のマイクアンプGAINを設定します。
OUT SEL	音声出力先を選択します。
OUT Ch1	CH1音声出力のボリュームを設定します。
OUT Ch2	CH2音声出力のボリュームを設定します。
SWITCH	AUDIO入力のOFF/ONを設定します。

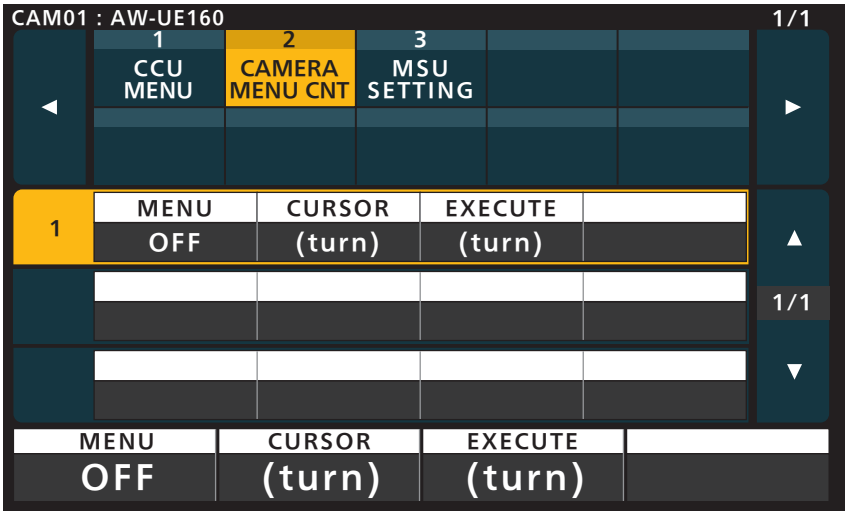
MAINTENANCE

1 CCU MENU CNT

AW-UE160接続時は使用しません。

（各項目のパラメーターに「---」が表示されます。）

2 CAMERA MENU CNT



項目	設定内容
MENU	メニューのON/OFFを行います。
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。

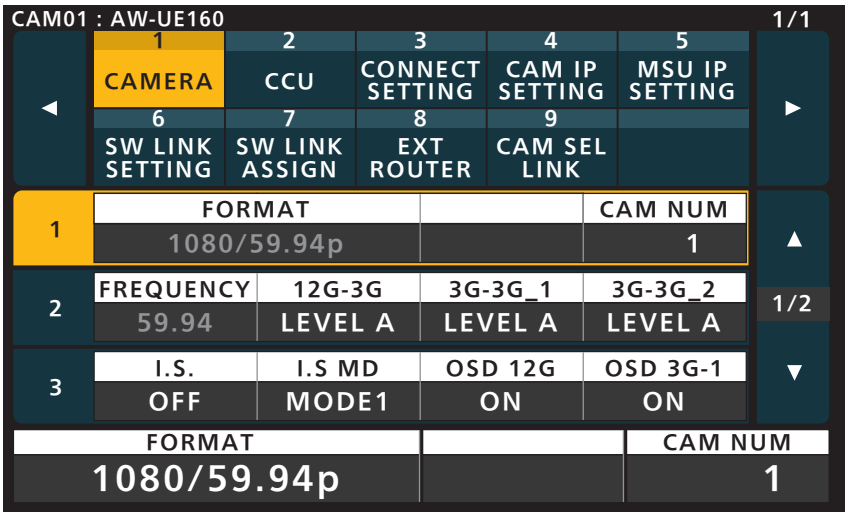
3 MSU SETTING

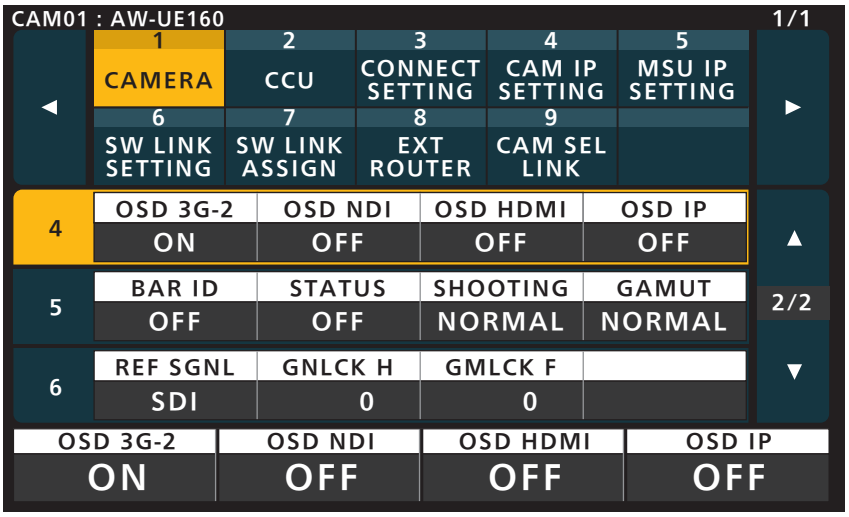
操作、設定方法については、取扱説明書の下記の項目をご覧ください。

➡「MAINTENANCE - 3 MSU SETTING」

SYSTEM

1 CAMERA





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）。
CAM NUM （CAMERA NUMBER）	カメラ側で管理されているカメラ番号の設定を変更します。
FREQUENCY	フレーム周波数を表示します（設定変更は行なえません）。
12G-3G （12G 3G SDI）	12G SDI OUT/SFP+の映像フォーマットが「1080/59.94p」または「1080/50p」のときに、3G SDI信号を出力するときのフォーマットを選択します。
3G-3G_1 （3G 3G SDI1）	3G SDI OUT1の映像フォーマットが「1080/59.94p」または「1080/50p」のときに、3G SDI信号を出力するときのフォーマットを選択します。
3G-3G_2 （3G 3G SDI2）	3G SDI OUT2/PMの映像フォーマットが「1080/59.94p」または「1080/50p」のときに、3G SDI信号を出力するときのフォーマットを選択します。
I.S.	画揺れ補正のON/OFFを設定します。
I.S MD	画揺れ補正のモードを設定します。
OSD 12G （OSD MIX 12G）	〈12G SDI OUT〉端子から出力する、カメラメニューやステータスなどの表示のON/OFFを設定します。
OSD 3G-1 （OSD 3G SDI OUT1）	〈3G SDI OUT1〉端子から出力する、カメラメニューやステータスなどの表示のON/OFFを設定します。
OSD 3G-2 （OSD 3G SDI OUT2）	〈3G SDI OUT2/PM〉端子から出力する、カメラメニューやステータスなどの表示のON/OFFを設定します。
OSD NDI （OSD MIX NDI）	〈LAN〉端子から出力する、カメラメニューやステータスなどの表示のON/OFFを設定します。

項目	設定内容
OSD HDMI （OSD MIX HDMI）	〈HDMI〉端子から出力する、カメラメニューやステータスなどの表示のON/OFFを設定します。
OSP IP （OSD MIX IP）	〈LAN LINK/ACT〉端子から出力する、カメラメニューやステータスなどの表示のON/OFFを設定します。
BAR ID	カラーバー上のID表示のON/OFFを設定します。
STATUS	AWBおよびABB実行時の、ステータス表示とエラー表示のON/OFFを設定します。
SHOOTING （SHOOTING MODE）	撮影モードを設定します。
GAMUT	色域を設定します。
REF SGNL	映像/音声出力信号の同期をとるための設定を行います。
GNLCK H （GENLOCK H COARSE）	ゲンロック時の水平位相を粗調整します。
GNLCK F （GENLOCK H FINE）	ゲンロック時の水平位相を微調整します。

2 CCU

AW-UE160接続時は使用しません。

（各項目のパラメーターに「---」が表示されます。）

3 CONNECT 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 - 3 CONNECT SETTING」

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。

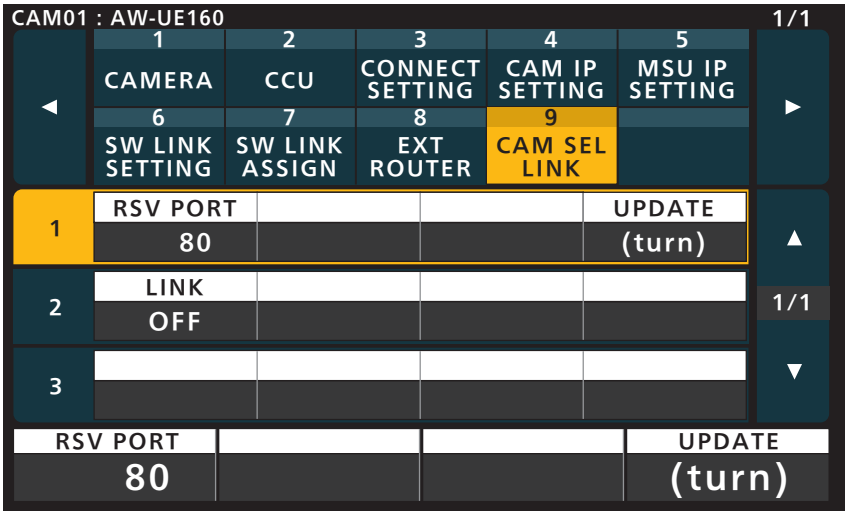
➡「AV-HS6000/AV-UHS500との連携機能」

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。



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。