

目次

本機をAK-UB300Gシリーズ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 (AK-UB300G接続時)	9
MSUメニュー一覧	9
PAINT	16
1 PAINT SW	16
2 SHUTTER SPEED	17
3 PED	17
4 CHROMA	18
5 RB GAIN	18
6 COLOR TEMP	19
7 FLARE	19
8 GAMMA	20
9 BLACK GAMMA	20
10 KNEE	21
11 DTL	22
12 SKIN DTL	23
13 MATRIX	24
14 COLOR CORRE	25
15 SKIN CORRE	27
16 DNR	27
17 HDR PAINT	28
FUNCTION	29
1 SYSTEM CAM	29
2 AUTO IRIS	29
3 D.HAZE CLEAR	30
MAINTENANCE	31
1 CCU MENU CNT	31
2 CAMERA MENU	31
3 MSU SETTING	31
SYSTEM	32
1 CAMERA	32
2 CCU	32
3 CONNECT SETTING	33
4 CAM IP SETTING	34
5 MSU IP SETTING	34

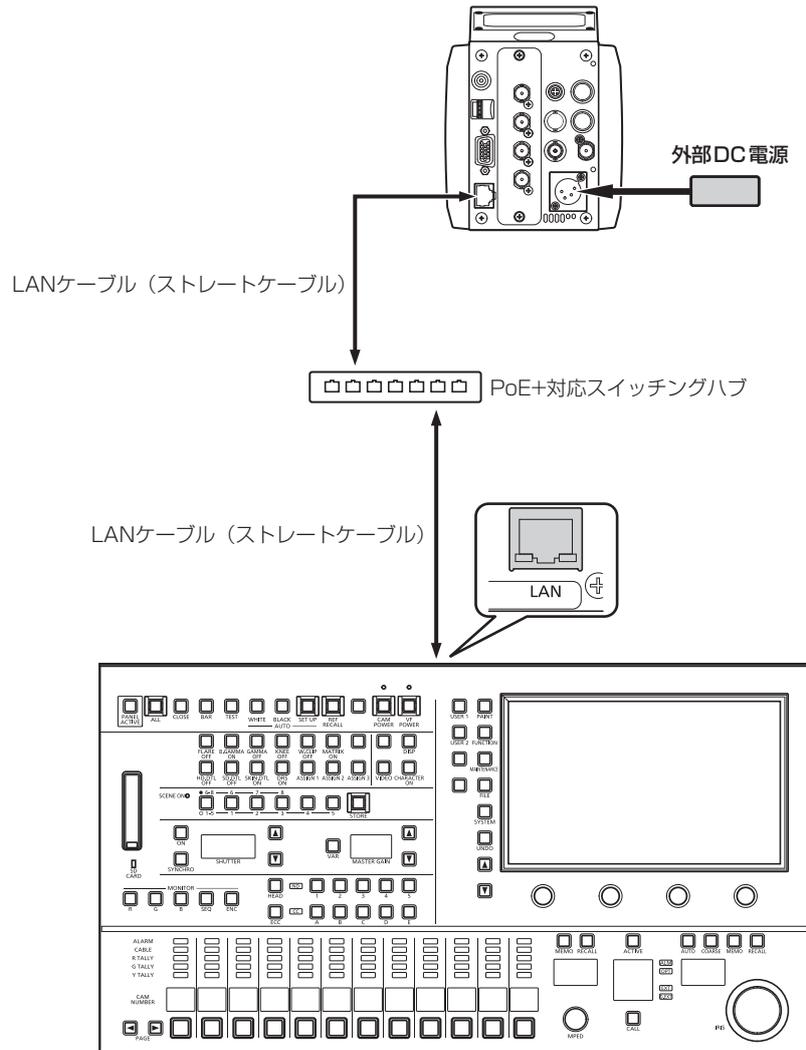
本機をAK-UB300Gシリーズと接続してご使用になる場合

NOTE

- 本説明は、本機のシステムバージョンがV4.40-00-0.00以上であることを前提に記載しています。また、AK-UB300GはV7.52-000-00.00以降のシステムバージョンでご使用ください。

接続例

AK-UB300G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(AW)]に設定してください。

CAM01 : AK-UB300					1/1
	1	2	3	4	5
	CAMERA	CCU	CONNECT SETTING	CAM IP SETTING	MSU IP SETTING
1	CAM1 LAN(AW)	CAM2 NON	CAM3 NON	UPLOAD (turn)	
2	CAM4 NON	CAM5 NON	CAM6 NON	UPLOAD (turn)	
3	CAM7 NON	CAM8 NON	CAM9 NON	UPLOAD (turn)	
	CAM1 LAN(AW)	CAM2 NON	CAM3 NON	UPLOAD (turn)	

- 接続時には、以下の点にご注意ください。
 - 本機の[LAN]コネクタとAK-UB300Gの〈LAN〉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

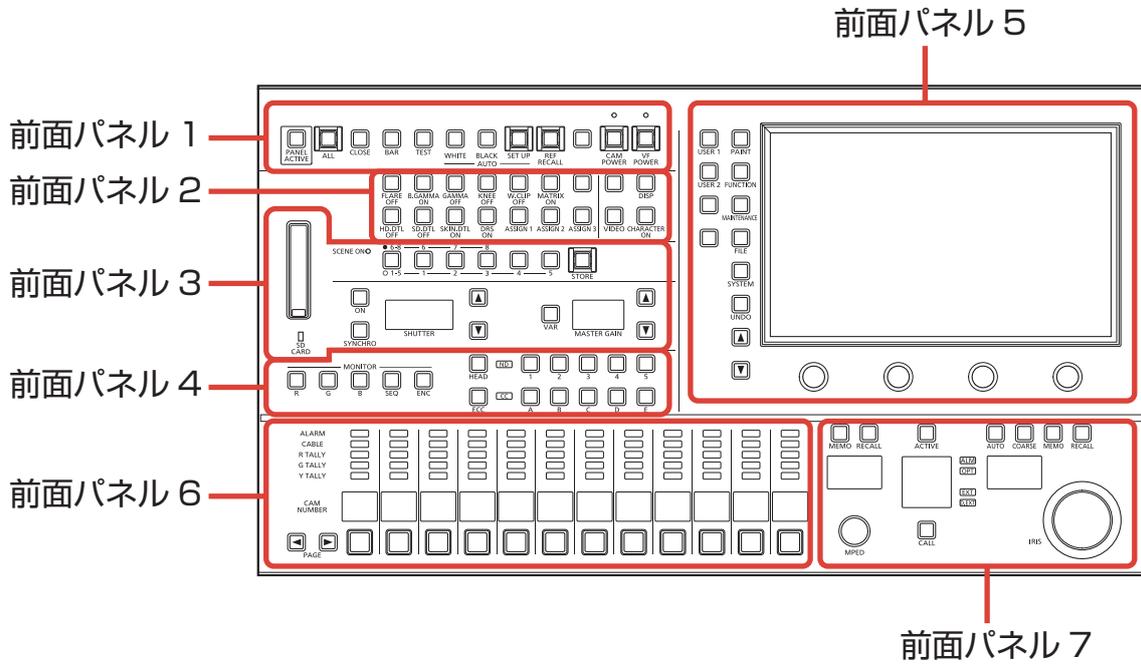
- 本機は、AK-UB300Gとのシリアル接続は非対応です。

対応機能一覧

本機をマルチパスカメラAK-UB300Gシリーズ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。

NOTE

- 本説明は、本機のシステムバージョンがV4.40-00-0.00以上であることを前提に記載しています。また、AK-UB300GはV7.52-000-00.00以降のシステムバージョンでご使用ください。



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	○	[ALL]ボタンの対象になるのは、選択されているカメラがAK-UB300Gのときには、同一機種のAK-UB300Gが対象になります。スタジオカメラは対象にはなりません。スタジオカメラが選択されているときには、AK-UB300Gは対象にはなりません。
	[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	○	以下のシステムバージョンから有効になります。 AK-UB300G : V7.52-000-00.00 本機 : V4.40-00-0.00
	[B.GAMMA ON]ボタン	○	以下のシステムバージョンから有効になります。 AK-UB300G : V7.52-000-00.00 本機 : V4.40-00-0.00
	[GAMMA OFF]ボタン	○	以下のシステムバージョンから有効になります。 AK-UB300G : V7.52-000-00.00 本機 : V4.40-00-0.00
	[KNEE OFF]ボタン	○	以下のシステムバージョンから有効になります。 AK-UB300G : V7.52-000-00.00 本機 : V4.40-00-0.00
	[W.CLIP OFF]ボタン	×	
	[MATRIX ON]ボタン	○	
	[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	×	以下のシステムバージョンから有効になります。 AK-UB300G : V7.52-000-00.00 本機 : V4.40-00-0.00
	[ASSIGN 1], [ASSIGN 2], [ASSIGN 3] ボタン	○	AK-UB300Gにない機能が割り当てられたとき には、機能しません。
	[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	○	シンクロシャッターが選択されているときは、 "--" が表示されます。
	[SHUTTER]セットボタン	○	シンクロシャッターが選択されているときは使用 できません。
	[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	×	
	[ND]インジケータ	○	
	[1]~[5] (NDフィルター選択) ボタン	○	NDフィルターは[1]~[4]のみ有効です。
	[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	○	AK-UB300Gにない機能が割り当てられたときには、機能しません。
	[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	○	
	[CABLE]インジケータ	×	
	[R, G, Y TALLY]インジケータ	○	[R TALLY]、[G TALLY]のみ有効です。
	[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	○	
	[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-UB300G接続時)

MSUメニュー一覧

マルチパスカメラAK-UB300Gと接続しているときのMSUメニューです。

NOTE

- 本説明は、本機のシステムバージョンがV4.40-00-0.00以上であることを前提に記載しています。また、AK-UB300GはV7.52-000-00.00以降のシステムバージョンでご使用ください。

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をご覧ください。

➔ 「メニュー表示のしかたとメニュー構成」

PAINT	1 PAINT SW	MATRIX	➔ 「MATRIX」 (16ページ参照)
		LINEAR.M	➔ 「LINEAR.M」 (16ページ参照)
		C.CORR	➔ 「C.CORR」 (16ページ参照)
		SKIN DTL	➔ 「SKIN DTL」 (16ページ参照)
		DTL	➔ 「DTL」 (16ページ参照)
		DNR	➔ 「DNR」 (16ページ参照)
		D.HAZE	➔ 「D.HAZE」 (16ページ参照)
		DRS	➔ 「DRS」 (16ページ参照)
		FLARE	➔ 「FLARE」 (16ページ参照)
		GAMMA	➔ 「GAMMA」 (16ページ参照)
		B.GAMMA	➔ 「B.GAMMA」 (16ページ参照)
	KNEE	➔ 「KNEE」 (16ページ参照)	
	2 SHUTTER SPEED	STEP	➔ 「STEP」 (17ページ参照)
		SYNCHRO	➔ 「SYNCHRO」 (17ページ参照)
		SWITCH	➔ 「SWITCH」 (17ページ参照)
		MODE	➔ 「MODE」 (17ページ参照)
	3 PED	R PED	➔ 「R PED」 (17ページ参照)
		B PED	➔ 「B PED」 (17ページ参照)
		M.PED	➔ 「M.PED」 (17ページ参照)
	4 CHROMA	LEVEL	➔ 「LEVEL」 (18ページ参照)
		LEVEL SW	➔ 「LEVEL SW」 (18ページ参照)
	5 RB GAIN	R	➔ 「R」 (18ページ参照)
		B	➔ 「B」 (18ページ参照)
	6 COLOR TEMP	TEMP	➔ 「TEMP」 (19ページ参照)
	7 FLARE	R FLARE	➔ 「R FLARE」 (19ページ参照)
		G FLARE	➔ 「G FLARE」 (19ページ参照)
		B FLARE	➔ 「B FLARE」 (19ページ参照)
		M FLARE	➔ 「M FLARE」 (19ページ参照)
		SWITCH	➔ 「SWITCH」 (19ページ参照)

PAINT	8 GAMMA	R GAMMA	➡ 「R GAMMA」 (20ページ参照)
		B GAMMA	➡ 「B GAMMA」 (20ページ参照)
		MASTER	➡ 「MASTER」 (20ページ参照)
		GAM MODE	➡ 「GAM MODE」 (20ページ参照)
		B.STRETCH	➡ 「B.STRETCH」 (20ページ参照)
		DYNAMIC	➡ 「DYNAMIC」 (20ページ参照)
		K.POINT	➡ 「K.POINT」 (20ページ参照)
		K.SLOPE	➡ 「K.SLOPE」 (20ページ参照)
		SWITCH	➡ 「SWITCH」 (20ページ参照)
	9 BLACK GAMMA	R B.GAM	➡ 「R B.GAM」 (20ページ参照)
		B B.GAM	➡ 「B B.GAM」 (20ページ参照)
		MASTER	➡ 「MASTER」 (20ページ参照)
		SWITCH	➡ 「SWITCH」 (20ページ参照)
	10 KNEE	R POINT %	➡ 「R POINT %」 (21ページ参照)
		B POINT %	➡ 「B POINT %」 (21ページ参照)
		M.POINT %	➡ 「M.POINT %」 (21ページ参照)
		R SLOPE	➡ 「R SLOPE」 (21ページ参照)
		B SLOPE	➡ 「B SLOPE」 (21ページ参照)
		M.SLOPE	➡ 「M.SLOPE」 (21ページ参照)
		POINT %	➡ 「POINT %」 (21ページ参照)
		LEVEL %	➡ 「LEVEL %」 (21ページ参照)
		RESPONSE	➡ 「RESPONSE」 (21ページ参照)
		KNEE	➡ 「KNEE」 (21ページ参照)
	11 DTL	MASTER	➡ 「MASTER」 (22ページ参照)
		H LEVEL	➡ 「H LEVEL」 (22ページ参照)
		V LEVEL	➡ 「V LEVEL」 (22ページ参照)
		PEAK FRQ	➡ 「PEAK FRQ」 (22ページ参照)
		VDTL FRQ	➡ 「VDTL FRQ」 (22ページ参照)
		CRISP	➡ 「CRISP」 (22ページ参照)
		L.DPNDNT	➡ 「L.DPNDNT」 (22ページ参照)
		DETAIL SOURCE	➡ 「DETAIL SOURCE」 (22ページ参照)
		GAIN(+)	➡ 「GAIN(+)」 (22ページ参照)
		GAIN(-)	➡ 「GAIN(-)」 (22ページ参照)
		CLIP+	➡ 「CLIP+」 (22ページ参照)
		CLIP-	➡ 「CLIP-」 (22ページ参照)
		APERTURE	➡ 「APERTURE」 (22ページ参照)
SWITCH	➡ 「SWITCH」 (22ページ参照)		
L.DPN SW	➡ 「L.DPN SW」 (22ページ参照)		

PAINT	12 SKIN DTL	MEM SEL	➡ 「MEM SEL」 (23ページ参照)
		CURSOR	➡ 「CURSOR」 (23ページ参照)
		POS H	➡ 「POS H」 (23ページ参照)
		POS V	➡ 「POS V」 (23ページ参照)
		SKIN GET	➡ 「SKIN GET」 (23ページ参照)
		ZEBRA	➡ 「ZEBRA」 (23ページ参照)
		EFFECT	➡ 「EFFECT」 (23ページ参照)
		MEMORY	➡ 「MEMORY」 (23ページ参照)
		CRISP	➡ 「CRISP」 (23ページ参照)
		I CENTER	➡ 「I CENTER」 (23ページ参照)
		I WIDTH	➡ 「I WIDTH」 (23ページ参照)
		Q WIDTH	➡ 「Q WIDTH」 (23ページ参照)
		Q PHASE	➡ 「Q PHASE」 (23ページ参照)
		SWITCH	➡ 「SWITCH」 (23ページ参照)
	13 MATRIX	TABLE	➡ 「TABLE」 (24ページ参照)
		CLR CORR	➡ 「CLR CORR」 (24ページ参照)
		R-G P	➡ 「R-G P」 (24ページ参照)
		R-G N	➡ 「R-G N」 (24ページ参照)
		R-B P	➡ 「R-B P」 (24ページ参照)
		R-B N	➡ 「R-B N」 (24ページ参照)
		G-R P	➡ 「G-R P」 (24ページ参照)
		G-R N	➡ 「G-R N」 (24ページ参照)
		G-B P	➡ 「G-B P」 (24ページ参照)
		G-B N	➡ 「G-B N」 (24ページ参照)
		B-R P	➡ 「B-R P」 (24ページ参照)
		B-R N	➡ 「B-R N」 (24ページ参照)
		B-G P	➡ 「B-G P」 (24ページ参照)
B-G N	➡ 「B-G N」 (24ページ参照)		
SWITCH	➡ 「SWITCH」 (24ページ参照)		
C.COR SW	➡ 「C.COR SW」 (24ページ参照)		
LINEAR SW	➡ 「LINEAR SW」 (24ページ参照)		

PAINT	14 COLOR CORRE	TABLE	➡ 「TABLE」 (25ページ参照)
		CORR TBL	➡ 「CORR TBL」 (25ページ参照)
		CORRECT	➡ 「CORRECT」 (25ページ参照)
		SAT	➡ 「SAT」 (25ページ参照)
		PHASE	➡ 「PHASE」 (25ページ参照)
		SAT G	➡ 「SAT G」 (25ページ参照)
		PHS G	➡ 「PHS G」 (25ページ参照)
		SAT CY_G	➡ 「SAT CY_G」 (25ページ参照)
		PHS CY_G	➡ 「PHS CY_G」 (26ページ参照)
		SAT CY	➡ 「SAT CY」 (26ページ参照)
		PHS CY	➡ 「PHS CY」 (26ページ参照)
		SAT B_CY	➡ 「SAT B_CY」 (26ページ参照)
		PHS B_CY	➡ 「PHS B_CY」 (26ページ参照)
		SAT B	➡ 「SAT B」 (26ページ参照)
		PHS B	➡ 「PHS B」 (26ページ参照)
		SAT MG_B	➡ 「SAT MG_B」 (26ページ参照)
		PHS MG_B	➡ 「PHS MG_B」 (26ページ参照)
		SAT MG	➡ 「SAT MG」 (26ページ参照)
		PHS MG	➡ 「PHS MG」 (26ページ参照)
		SAT R_MG	➡ 「SAT R_MG」 (26ページ参照)
		PHS R_MG	➡ 「PHS R_MG」 (26ページ参照)
		SAT R	➡ 「SAT R」 (26ページ参照)
		PHS R	➡ 「PHS R」 (26ページ参照)
		SAT YL_R	➡ 「SAT YL_R」 (26ページ参照)
		PHS YL_R	➡ 「PHS YL_R」 (26ページ参照)
		SAT YL	➡ 「SAT YL」 (26ページ参照)
		PHS YL	➡ 「PHS YL」 (26ページ参照)
		SAT G_YL	➡ 「SAT G_YL」 (26ページ参照)
		PHS G_YL	➡ 「PHS G_YL」 (26ページ参照)
		SWITCH	➡ 「SWITCH」 (26ページ参照)
		C.COR SW	➡ 「C.COR SW」 (26ページ参照)
		LINEAR SW	➡ 「LINEAR SW」 (26ページ参照)
	15 SKIN CORRE	HUE	➡ 「HUE」 (27ページ参照)
		TONE	➡ 「TONE」 (27ページ参照)
		SWITCH	➡ 「SWITCH」 (27ページ参照)
		TABLE	➡ 「TABLE」 (27ページ参照)
	16 DNR	LEVEL	➡ 「LEVEL」 (27ページ参照)
		SWITCH	➡ 「SWITCH」 (27ページ参照)

PAINT	17 HDR PAINT	B.GAMMA R	➡ 「B.GAMMA R」 (28ページ参照)
		B.GAMMA B	➡ 「B.GAMMA B」 (28ページ参照)
		B.GAMMA M	➡ 「B.GAMMA M」 (28ページ参照)
		B.GAMM SW	➡ 「B.GAMM SW」 (28ページ参照)
		KNEE PINT	➡ 「KNEE PINT」 (28ページ参照)
		KNEE SLPE	➡ 「KNEE SLPE」 (28ページ参照)
		KNEE SW	➡ 「KNEE SW」 (28ページ参照)
		HLG TYPE	➡ 「HLG TYPE」 (28ページ参照)
		HLG MODE	➡ 「HLG MODE」 (28ページ参照)
		SDR MODE	➡ 「SDR MODE」 (28ページ参照)
		SHOOTING	➡ 「SHOOTING」 (28ページ参照)
		DNR LEV	➡ 「DNR LEV」 (28ページ参照)
		DNR SW	➡ 「DNR SW」 (28ページ参照)
		SDR GAIN	➡ 「SDR GAIN」 (28ページ参照)
		SDR CLIP	➡ 「SDR CLIP」 (28ページ参照)
FUNCTION	1 SYSTEM CAM	CROP OUT	➡ 「CROP OUT」 (29ページ参照)
		MARKER	➡ 「MARKER」 (29ページ参照)
		CROP ADJ	➡ 「CROP ADJ」 (29ページ参照)
		CROP H %	➡ 「CROP H %」 (29ページ参照)
		CROP V %	➡ 「CROP V %」 (29ページ参照)
	2 AUTO IRIS	LEVEL	➡ 「LEVEL」 (29ページ参照)
	3 D.HAZE CLEAR	LEVEL	➡ 「LEVEL」 (30ページ参照)
		SWITCH	➡ 「SWITCH」 (30ページ参照)

MAINTENANCE	1 CCU MENU CNT		AK-UB300G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	MENU	➡ 「MENU」 (31ページ参照)
		CURSOR	➡ 「CURSOR」 (31ページ参照)
		EXECUTE	➡ 「EXECUTE」 (31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			

SYSTEM	1 CAMERA	FORMAT	➡ 「FORMAT」 (32ページ参照)
		G.LCK IN	➡ 「G.LCK IN」 (32ページ参照)
		G.LCK CRS	➡ 「G.LCK CRS」 (32ページ参照)
		G.LCK FNE	➡ 「G.LCK FNE」 (32ページ参照)
		SHOOTING	➡ 「SHOOTING」 (32ページ参照)
	2 CCU	AK-UB300G接続時は使用しません。	
	3 CONNECT SETTING	CAM1	➡ 「CAM1」 (33ページ参照)
		CAM2～99	➡ 「CAM2～99」 (33ページ参照)
		UPLOAD	➡ 「UPLOAD」 (33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	

PAINT

1 PAINT SW

CAM01 : AK-UB300						1/2
	1 PAINT SW	2 SHUTTER SPEED	3 PED	4 CHROMA	5 RB GAIN	
	6 COLOR TEMP	7 FLARE	8 GAMMA	9 BLACK GAMMA	10 KNEE	
1	MATRIX ON	LINEAR.M ON	C.CORR ON	SKIN DTL ON		
2	DTL ON	DNR ON	D.HAZE ON	DRS ON		1/1
3	FLARE ON	GAMMA ON	B.GAMMA ON	KNEE MANUAL		
	MATRIX ON	LINEAR.M ON	C.CORR ON	SKIN DTL ON		

項目	設定内容
MATRIX	マトリックス (リニアマトリックス/12軸色補正) の有効/無効を設定します。
LINEAR.M	リニアマトリックスの有効/無効を設定します。
C.CORR	12軸色補正の有効/無効を設定します。
SKIN DTL	肌色ディテールの有効/無効を設定します。
DTL	ディテールの有効/無効を設定します。
DNR	ノイズリダクション機能の有効/無効を設定します。
D.HAZE	霧除去機能の有効/無効を設定します。
DRS	ダイナミックレンジストレッチャーの有効/無効を設定します。 UHDモード/UHD CROPモードのときは [---] と表示されます。
FLARE	フレアの有効/無効を設定します。
GAMMA	ガンマの有効/無効を設定します。
B.GAMMA	ブラックガンマの有効/無効を設定します。 ● [PAINT SWITCH]の[DRS]が[ON]のときは設定できません。
KNEE	ニーの有効/無効を設定します。

2 SHUTTER SPEED

CAM01 : AK-UB300						1/2
◀	1	2	3	4	5	▶
	PAINT SW	SHUTTER SPEED	PED	CHROMA	RB GAIN	
	6	7	8	9	10	
	COLOR TEMP	FLARE	GAMMA	BLACK GAMMA	KNEE	
1	STEP	SYNCHRO				▲
	100	—				
2	SWITCH	MODE				1/1
	ON	SHUT				
						▼
	STEP	SYNCHRO				
	100	—				

項目	設定内容
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	シャッター機能の有効/無効を設定します。
MODE	シャッターの動作モードを選択します。

3 PED

CAM01 : AK-UB300						1/2
◀	1	2	3	4	5	▶
	PAINT SW	SHUTTER SPEED	PED	CHROMA	RB GAIN	
	6	7	8	9	10	
	COLOR TEMP	FLARE	GAMMA	BLACK GAMMA	KNEE	
1	R PED		B PED	M.PED		▲
	0		0	0		
						1/1
						▼
	R PED		B PED	M.PED		
	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。
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。

4 CHROMA

CAM01 : AK-UB300						1/2
◀	1	2	3	4	5	▶
	PAINT SW	SHUTTER SPEED	PED	CHROMA	RB GAIN	
	6	7	8	9	10	
	COLOR TEMP	FLARE	GAMMA	BLACK GAMMA	KNEE	
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有効/無効を設定します。

5 RB GAIN

CAM01 : AK-UB300						1/2
◀	1	2	3	4	5	▶
	PAINT SW	SHUTTER SPEED	PED	CHROMA	RB GAIN	
	6	7	8	9	10	
	COLOR TEMP	FLARE	GAMMA	BLACK GAMMA	KNEE	
1	R			B		
	0			0		
						1/1
						▼
	B			B		
	0			0		

項目	設定内容
R	ゲインに対して赤色の補正レベルを設定します。
B	ゲインに対して青色の補正レベルを設定します。

6 COLOR TEMP

CAM01 : AK-UB300						1/2
1	PAINT SW	2 SHUTTER SPEED	3 PED	4 CHROMA	5 RB GAIN	▶
6	COLOR TEMP	7 FLARE	8 GAMMA	9 BLACK GAMMA	10 KNEE	
1	TEMP					▲
	3200					
						1/1
						▼
	TEMP					
	3200					

項目	設定内容
TEMP	色温度の設定を行います。

7 FLARE

CAM01 : AK-UB300						1/2
1	PAINT SW	2 SHUTTER SPEED	3 PED	4 CHROMA	5 RB GAIN	▶
6	COLOR TEMP	7 FLARE	8 GAMMA	9 BLACK GAMMA	10 KNEE	
1	R FLARE	G FLARE	B FLARE	M FLARE		▲
	0	0	0	0		
2	SWITCH					1/1
	ON					▼
	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	フレア補正の有効/無効を設定します。

8 GAMMA

CAM01 : AK-UB300					1/2
1	2	3	4	5	
PAINT SW	SHUTTER SPEED	PED	CHROMA	RB GAIN	
6	7	8	9	10	
COLOR TEMP	FLARE	GAMMA	BLACK GAMMA	KNEE	
1	R GAMMA	B GAMMA	MASTER		
	0	0	0.045		
2	GAM MODE	B.STRECH	DYNAMIC		1/1
	HD	0	500		
3	K.POINT	K.SLOPE		SWITCH	
	30	150		ON	
	R GAMMA	B GAMMA	MASTER		
	0	0	0.045		

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。
GAM MODE	ガンマ特性の種類を設定します。
B.STRETCH	[GAMMA MODE]で[FILM REC]設定時、ガンマストレッチの位置を設定します。
DYNAMIC	[GAMMA MODE]で[FILM REC]設定時、ダイナミックレンジを設定します。
K.POINT	[GAMMA MODE]で[VIDEO REC]設定時、ニーポイントを設定します。
K.SLOPE	[GAMMA MODE]で[VIDEO REC]設定時、ニースロープを設定します。
SWITCH	ガンマ補正の有効/無効を設定します。

9 BLACK GAMMA

CAM01 : AK-UB300					1/2
1	2	3	4	5	
PAINT SW	SHUTTER SPEED	PED	CHROMA	RB GAIN	
6	7	8	9	10	
COLOR TEMP	FLARE	GAMMA	BLACK GAMMA	KNEE	
1	R B.GAM	B B.GAM	MASTER		
	0	0	0		
2	SWITCH				1/1
	OFF				
	R B.GAM	B B.GAM	MASTER		
	0	0	0		

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。
SWITCH	ブラックガンマの有効/無効を設定します。 <ul style="list-style-type: none"> • [PAINT SWITCH]の[DRS]が[ON]のときは設定できません。

10 KNEE

CAM01 : AK-UB300					1/2
1	PAINT SW	SHUTTER SPEED	PED	CHROMA	RB GAIN
6	COLOR TEMP	FLARE	GAMMA	BLACK GAMMA	KNEE
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	POINT %	LEVEL %	RESPONSE	KNEE	
	95.00	108	4	MANUAL	
	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。
POINT %	オートニーの折れ点位置を設定します。
LEVEL %	オートニーの最大レベルを設定します。
RESPONSE	オートニーの応答速度を設定します。設定値が小さいほど応答速度が速くなります。
KNEE	ニー機能の有効/無効を設定します。

11 DTL

CAM01 : AK-UB300					2/2
11	DTL	12 SKIN DTL	13 MATRIX	14 COLOR CORRE	15 SKIN CORRE
16	DNR	17 HDR PAINT			
1	MASTER	H LEVEL	V LEVEL	PEAK FRQ	
	0	15	27	18	
2	VDTL FRQ	CRISP	L.DPNDNT		1/2
	18	0	8		
3	DETAIL SOURCE		GAIN(+)	GAIN(-)	
	(G+R)/2		0	0	
MASTER		H LEVEL	V LEVEL	PEAK FRQ	
0		15	27	18	

CAM01 : AK-UB300					2/2
11	DTL	12 SKIN DTL	13 MATRIX	14 COLOR CORRE	15 SKIN CORRE
16	DNR	17 HDR PAINT			
4	CLIP+	CLIP-	APERTURE		
	0	0	5		
5	SWITCH	L.DPN SW			2/2
	ON	OFF			
CLIP+		CLIP-	APERTURE		
0		0	5		

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	水平ディテールレベルを調整します。
V 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。
VDTL FRQ	垂直ディテール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	暗部のディテールを除去するレベルを設定します。
DETAIL SOURCE	ディテール成分を作る源信号を選択します。
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	二の開口部のレベルを調整します。
SWITCH	全ディテール機能の有効/無効を設定します。
L.DPN SW	暗部のディテールを除去する機能の有効/無効を設定します。

12 SKIN DTL

CAM01 : AK-UB300						2/2
	11	12	13	14	15	
	DTL	SKIN DTL	MATRIX	COLOR CORRE	SKIN CORRE	
	16	17				
	DNR	HDR PAINT				
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-UB300						2/2
	11	12	13	14	15	
	DTL	SKIN DTL	MATRIX	COLOR CORRE	SKIN CORRE	
	16	17				
	DNR	HDR PAINT				
4	CRISP					
	+63					
5	I CENTER	I WIDTH	Q WIDTH	Q PHASE		2/2
	18	8	43	90		
6	SWITCH					
	OFF					
	CRISP					
	+63					

項目	設定内容
MEM SEL	肌色ディテール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有効/無効を設定します。
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	PM出力のY信号に肌色ディテール効果をつける領域を認識できるように、ゼブラをつけるか付けないかを設定します。
EFFECT	ゼブラ表示のテーブルを選択します。
MEMORY	肌色ディテールを効かせる肌色テーブルを選択します。
CRISP	肌色ディテールを調整します。
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	肌色ディテールの有効/無効を設定します。

13 MATRIX

CAM01 : AK-UB300						2/2
11	12	13	14	15		
DTL	SKIN DTL	MATRIX	COLOR CORRE	SKIN CORRE		
16	17					
DNR	HDR PAINT					
1	TABLE		CLR CORR			
	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		
	TABLE		CLR CORR			
	A		A			

CAM01 : AK-UB300						2/2
11	12	13	14	15		
DTL	SKIN DTL	MATRIX	COLOR CORRE	SKIN CORRE		
16	17					
DNR	HDR PAINT					
4	B-R P	B-R N	B-G P	B-G N		
	0	0	0	0		
5	SWITCH	C.COR SW	LINEAR 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
TABLE	リニアマトリックスのテーブルを選択します。
CLR CORR	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有効/無効を設定します。
C.COR SW	12軸色補正機能の有効/無効を設定します。
LINEAR SW	リニアマトリックス機能の有効/無効を設定します。

14 COLOR CORRE

CAM01 : AK-UB300					2/2
	11	12	13	14	15
	DTL	SKIN DTL	MATRIX	COLOR CORRE	SKIN CORRE
	16	17			
	DNR	HDR PAINT			
1		TABLE	CORR TBL		
		A	A		
2	CORRECT	SAT	PHASE		
	G	0	0		1/3
3	SAT G	PHS G	SAT CY_G	PHS CY_G	
	0	0	0	0	
		TABLE	COLOR TBL		
		A	A		

CAM01 : AK-UB300					2/2
	11	12	13	14	15
	DTL	SKIN DTL	MATRIX	COLOR CORRE	SKIN CORRE
	16	17			
	DNR	HDR PAINT			
4	SAT CY	PHS CY	SAT B_CY	PHS B_CY	
	0	0	0	0	
5	SAT B	PHS B	SAT MG_B	PHS MG_B	
	0	0	0	0	2/3
6	SAT MG	PHS MG	SAT R_MG	PHS R_MG	
	0	0	0	0	
	SAT CY	PHS CY	SAT B_CY	PHS B_CY	
	0	0	0	0	

CAM01 : AK-UB300					2/2
	11	12	13	14	15
	DTL	SKIN DTL	MATRIX	COLOR CORRE	SKIN CORRE
	16	17			
	DNR	HDR PAINT			
7	SAT R	PHS R	SAT YL_R	PHS YL_R	
	0	0	0	0	
8	SAT YL	PHS YL	SAT G_YL	PHS G_YL	
	0	0	0	0	3/3
9	SWITCH	C.COR SW	LINEAR SW		
	OFF	OFF	OFF		
	SAT R	PHS R	SAT YL_R	PHS YL_R	
	0	0	0	0	

項目	設定内容
TABLE	リニアマトリックスのテーブルを選択します。
CORR TBL	色補正テーブルを選択します。
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	[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 CY_G	シアンと緑の間の色飽和度を調整します。

項目	設定内容
PHS CY_G	シアンと緑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 B_CY	青とシアンの間の色飽和度を調整します。
PHS B_CY	青とシアン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 MG_B	マゼンタと青の間の色飽和度を調整します。
PHS MG_B	マゼンタと青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 R_MG	赤とマゼンタの間の色飽和度を調整します。
PHS R_MG	赤とマゼンタ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 YL_R	黄と赤の間の色飽和度を調整します。
PHS YL_R	黄と赤の間の色相を調整します。
SAT YL	黄の色飽和度を調整します。
PHS YL	黄の色相を調整します。
SAT G_YL	緑と黄の間の色飽和度を調整します。
PHS G_YL	緑と黄の間の色相を調整します。
SWITCH	マトリックス機能の有効/無効を設定します。
C.COR SW	12軸色補正機能の有効/無効を設定します。
LINEAR SW	リニアマトリックス機能の有効/無効を設定します。

15 SKIN CORRE

CAM01 : AK-UB300					2/2
◀	11 DTL	12 SKIN DTL	13 MATRIX	14 COLOR CORRE	15 SKIN CORRE ▶
	16 DNR	17 HDR PAINT			
1	HUE	TONE			▲
	0	0			
2	SWITCH	TABLE			1/1
	OFF	A			
					▼
	HUE	TONE			
	0	0			

項目	設定内容
HUE	スキンエリアの色相を微調整します。
TONE	スキンエリアのトーンを微調整します。
SWITCH	スキンエリアの色を微調整する機能の有効/無効を設定します。
TABLE	スキンエリアのテーブルを選択します。

16 DNR

CAM01 : AK-UB300					2/2
◀	11 DTL	12 SKIN DTL	13 MATRIX	14 COLOR CORRE	15 SKIN CORRE ▶
	16 DNR	17 HDR PAINT			
1	LEVEL			SWITCH	▲
	3			ON	
					1/1
					▼
	LEVEL			SWITCH	
	3			ON	

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。 数値が大きいほど、ノイズリダクションの効果が強くなります。
SWITCH	ノイズリダクション機能の有効/無効を設定します。

17 HDR PAINT

CAM01 : AK-UB300					2/2
	11	12	13	14	15
	DTL	SKIN DTL	MATRIX	COLOR CORRE	SKIN CORRE
	16	17			
	DNR	HDR PAINT			
1	B.GAMM R	B.GAMM B	B.GAMM M		
	0	0	0		
2	B.GAMM SW				
	OFF				1/2
3	KNEE PINT	KNEE SLPE	KNEE SW	HLG TYPE	
	80.00	130	OFF	NORMAL	
	B.GAMM R	B.GAMM B	B.GAMM M		
	0	0	0		

CAM01 : AK-UB300					2/2
	11	12	13	14	15
	DTL	SKIN DTL	MATRIX	COLOR CORRE	SKIN CORRE
	16	17			
	DNR	HDR PAINT			
4	HLG MODE	SDR MODE			
	FIX	FIX			
5	SHOOTING	DNR LEV	DNR SW		
	NORMAL	3	ON		2/2
6	SDR GAIN	SDR CLIP			
	0	HIGH			
	HLG MODE	SDR MODE			
	FIX	FIX			

項目	設定内容
B.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.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.GAMMA M	黒付近のガンマ特性を調整します。
B.GAMM SW	ブラックガンマの有効/無効を設定します。
KNEE PINT	[GAMMA MODE]で[VIDEO REC]設定時、ニーポイントを設定します。
KNEE SLPE	[GAMMA MODE]で[VIDEO REC]設定時、ニースロープを設定します。
KNEE SW	ニー機能の有効/無効を設定します。
HLG TYPE	HLGタイプを設定します。
HLG MODE	HLGモードを設定します。
SDR 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有効/無効を設定します。
SDR GAIN	SDRのゲインを設定します。
SDR CLIP	SDRのクリップを設定します。

FUNCTION

1 SYSTEM CAM

CAM01 : AK-UB300					1/1
	1 SYSTEM CAM	2 AUTO IRIS	3 D.HAZE CLEAR		
1	CROP OUT YL	MARKER Y+G+M	CROP ADJ YL		
2	CROP H % 0.00	CROP V % 0.00			1/1
	CROP OUT YL	MARKER Y+G+M	CROP ADJ YL		

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。
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。

2 AUTO IRIS

CAM01 : AK-UB300					1/1
	1 SYSTEM CAM	2 AUTO IRIS	3 D.HAZE CLEAR		
1	LEVEL 50				
	LEVEL 50				1/1

項目	設定内容
LEVEL	オートアイリスレベルを調整します。

3 D.HAZE CLEAR

CAM01 : AK-UB300				1/1
◀	1 SYSTEM CAM	2 AUTO IRIS	3 D.HAZE CLEAR	▶
1	LEVEL 1		SWITCH OFF	▲
				1/1
				▼
	LEVEL 1		SWITCH OFF	

項目	設定内容
LEVEL	霧除去のレベルを設定します。 数値が大きいほど、霧除去の効果が大きくなります。
SWITCH	霧除去機能の有効/無効を設定します。

MAINTENANCE

1 CCU MENU CNT

AK-UB300G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

CAM01 : AK-UB300				1/1
1	2	3		
CCU MENU CNT	CAMERA MENU	MSU SETTING		
1	MENU	CURSOR	EXECUTE	
	OFF	(turn)	(turn)	
				1/1
	MENU	CURSOR	EXECUTE	
	OFF	(turn)	(turn)	

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

CAM01 : AK-UB300					1/1
1	2	3	4	5	
CAMERA	CCU	CONNECT SETTING	CAM IP SETTING	MSU IP SETTING	
1	FORMAT				
	1080/59.94P				▲
2	G.LCK IN	G.LCK CRS	G.LCK FNE		1/1
	BNC	0	0		
3	SHOOTING				▼
	H.SENS				
FORMAT					
1080/59.94p					

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）。
G.LCK IN	同期信号入力をBNCから入力するか、D-SUBから入力するかを設定します。
G.LCK CRS	水平同期の位相合わせの粗調整をします。
G.LCK FNE	水平同期の位相合わせの微調整をします。
SHOOTING	撮影モードを設定します。

2 CCU

AK-UB300G接続時は使用しません。

3 CONNECT SETTING

CAM01 : AK-UB300					1/1
1	2	3	4	5	
CAMERA	CCU	CONNECT SETTING	CAM IP SETTING	MSU IP SETTING	
1	CAM1 LAN(AW)	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		CAM2	CAM3	UPLOAD	
LAN(AW)		NON	NON	(turn)	

CAM01 : AK-UB300					1/1
1	2	3	4	5	
CAMERA	CCU	CONNECT SETTING	CAM IP SETTING	MSU IP SETTING	
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		CAM11	CAM12	UPLOAD	
NON		NON	NON	(turn)	

}

CAM01 : AK-UB300					1/1
1	2	3	4	5	
CAMERA	CCU	CONNECT SETTING	CAM IP SETTING	MSU IP SETTING	
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		CAM92	CAM93	UPLOAD	
NON		NON	NON	(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-UB300Gシリーズと接続するときには、[LAN(AW)]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-UB300Gシリーズと接続するときには、[LAN(AW)]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]