

Save	Camera	This item is saved in the area that is different from the user set
	UserSet	Items stored in the user sets number 1-16
Load	SpecialTrigger	Item to be set at for special trigger modes
	UserSet	Item initialized by UserSet-load command
Reset	Reset	Items initialized at boot time and on Reset command
	FactoryDefault	Items initialized by the Factory-Default command

Command	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4	Camera	UserSet	SpecialTrigger	UserSet	Reset	FactoryDefault
					Save	Load	Reset			
VENDOR	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
MODEL	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
MANUFACTURER	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
VERSION	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ID	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
USER-ID	15 characters	—	—	—	○	—	—	—	—	○
USER-ID-DELETE	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
RESET	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
TEMPERATURE	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
BAUDRATE	9600 14400	—	—	—	○	—	—	—	—	○

	19200 <u>38400</u> 57600 115200									
LED-MODE	0 / <u>1</u> / 2 / 3 / 4	—	—	—	○	—	—	—	—	○
VSUB-EXTERNAL-MODE *1	0 / 1	—	—	—	—	○	—	○	—	○
VSUB-EXTERNAL *1	0 ~ 127	—	—	—	—	○	—	○	—	○
SENSOR-WIDTH	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
SENSOR-HEIGHT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
SENSOR-TAP *1	1 / 2	—	—	—	—	○	—	○	—	○
ROI *1	16 ~ : Width	2 ~ : Height	0 ~ : OffsetX	0 ~ : OffsetY	—	○	—	○	—	○
WIDTH *1	16 ~	—	—	—	—	○	—	○	—	○
HEIGHT *1	2 ~	—	—	—	—	○	—	○	—	○
OFFSETX *1	0 ~	—	—	—	—	○	○	○	—	○
OFFSETY *1	0 ~	—	—	—	—	○	○	○	—	○
HBINNING / HBIN	<u>1</u> / 2	—	—	—	—	○	—	○	—	○
VBINNING / VBIN	<u>1</u> / 2	—	—	—	—	○	—	○	—	○
PIXEL-DEPTH	<u>8</u> / 10 / 12 / 24	—	—	—	—	○	—	○	—	○
CAMERALINK-TAP	1 / <u>2</u>	—	—	—	—	○	—	○	—	○
TESTCHART	<u>0</u> / 1 / 2	—	—	—	—	—	—	—	○	○
FRAMERATE *1	62500 ~ *2	—	—	—	—	○	—	○	—	○

FRAMERATE-AUTO	0 / <u>1</u>	—	—	—	—	○	—	○	—	○
FRAMERATE-ACTUAL		—	—	—	—	—	—	—	—	—
SPECIAL-TRIGGER-MODE / SP-TRG-MODE	<u>0</u> / 1 / 2	—	—	—	—	—	—	—	○	○
SPECIAL-TRIGGER-FRAMECOUNT / SP-TRG-F-CNT	1 ~ <u>2</u> ~ 16	—	—	—	○	—	○	—	—	○
SPECIAL-TRIGGER-SOURCE / SP-TRG-SRC	0 / 7 / 10 / <u>11</u> / 20 101 / 102 / 103 / 104	—	—	—	○	—	○	—	—	○
SPECIAL-TRIGGER-POLARITY / SP-TRG-POL	<u>0</u> / 1	—	—	—	○	—	○	—	—	○
TRIGGER-MODE / TRG-MODE	<u>0</u> / 1	—	—	—	—	○	—	○	—	○
TRIGGER-SOURCE / TRG-SRC	0 / 7 / 10 / <u>11</u> / 20 / 101 / 102 / 103 / 104	—	—	—	—	○	—	○	—	○
TRIGGER-INHIBIT / TRG-INH	<u>0</u> / 1	—	—	—	—	○	—	○	—	○
TRIGGER-POLARITY / TRG-POL	<u>0</u> / 1	—	—	—	—	○	—	○	—	○
TRIGGER-SHIFT / TRG-SHIFT	0 / <u>1</u>	—	—	—	—	○	—	○	—	○
TRIGGER-CONTROL / TRG-CTRL	0 / <u>1</u>	—	—	—	—	○	—	○	—	○
TRIGGER-DELAY / TRG-DLY	<u>0</u> ~ 4000000	—	—	—	—	○	—	○	—	○

TRIGGER-SOFTWARE / TRG-SOFT	<u>0</u> / 1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
TRIGGER-RANGE / TRG-RANGE	<u>0</u> / 1	—	—	—	—	○	—	○	—	○	—
TRIGGER-RANGE-UPPERLIMIT / TRG-RANGE-UPPER	10 ~ <u>2000000</u>	—	—	—	—	○	—	○	—	○	—
TRIGGER-RANGE-LOWERLIMIT / TRG-RANGE-LOWER	<u>10</u> ~ 2000000	—	—	—	—	○	—	○	—	○	—
EXPOSURE-MODE / EXP-MODE	<u>0</u> / 1	—	—	—	—	○	—	○	—	○	—
EXPOSURE *1 / EXP	10 ~ 2000000	—	—	—	—	○	○	○	—	○	—
EXPOSURE-AUTO / AE	<u>0</u> / 1 / 2	—	—	—	—	○	—	○	—	○	—
EXPOSURE-AUTO-SPEED / AE-SPEED	1 ~ <u>192</u> ~ 256	—	—	—	—	○	—	○	—	○	—
EXPOSURE-AUTO-UPPERLIMIT *1 / AE-UPPER	10 ~ <u>2000000</u>	—	—	—	—	○	—	○	—	○	—
EXPOSURE-AUTO-LOWERLIMIT / AE-LOWER	<u>10</u> ~ 2000000	—	—	—	—	○	—	○	—	○	—
GPO-INVERTER / GPO-INV	4 / 6 / 9	<u>0</u> / <u>1</u>	—	—	—	○	○	○	○	—	○

/TRG-CNT											
FRAME-COUNTER	<u>0</u> ~ 2147483647	—	—	—	—	—	—	—	○	○	
GAIN GAIN-TAP1 GAIN-TAP2	<u>0</u> ~ 18	—	—	—	—	○	○	○	—	○	
GAIN-FINE GAIN-FINE-TAP1 GAIN-FINE-TAP2	<u>0</u> ~ 502	—	—	—	—	○	○	○	—	○	
GAIN-AUTO /AGC	<u>0</u> / 1 / 2	—	—	—	—	○	—	○	—	○	
GAIN-AUTO-LEVEL /AGC-LEVEL	0 ~ <u>11264</u> ~ 16383	—	—	—	—	○	—	○	—	○	
GAIN-AUTO-SPEED /AGC-SPEED	1 ~ <u>256</u>	—	—	—	—	○	—	○	—	○	
GAIN-AUTO-UPPERLIMIT /AGC-UPPER	0 ~ <u>18</u>	—	—	—	—	○	—	○	—	○	
GAIN-AUTO-LOWERLIMIT /AGC-LOWER	<u>0</u> ~ 18	—	—	—	—	○	—	○	—	○	
GAIN-AUTO-FRAME-HIGHLIGHT /AGC-FRAME-HIGHLIGHT	<u>0</u> / 1	—	—	—	—	—	—	—	○	○	
GAIN-AUTO-FRAME /AGC-FRAME	1 ~ <u>50</u> ~ 100 : Width	1~ <u>50</u> ~100 : Height	0~ <u>25</u> ~99 : OffsetX	0~ <u>25</u> ~99 : OffsetY	—	○	—	○	—	○	
GAIN-AUTO-WIDTH /AGC-WIDTH	1 ~ <u>50</u> ~ 100	—	—	—	—	○	—	○	—	○	

GAIN-AUTO-HEIGHT / AGC-HEIGHT	1 ~ <u>50</u> ~ 100	—	—	—	—	○	—	○	—	○
GAIN-AUTO-OFFSETX / AGC-OFFSETX	0 ~ <u>25</u> ~ 99	—	—	—	—	○	—	○	—	○
GAIN-AUTO-OFFSETY / AGC-OFFSETY	0 ~ <u>25</u> ~ 99	—	—	—	—	○	—	○	—	○
GAIN-RED-FINE GAIN-RED-FINE-TAP1 GAIN-RED-FINE-TAP2 / RGAIN-FINE / RGAIN-FINE-TAP1 / RGAIN-FINE-TAP2	256 ~ <u>*2</u> ~ 4095	—	—	—	—	○	○	○	—	○
GAIN-GREEN-FINE GAIN-GREEN-FINE-TAP1 GAIN-GREEN-FINE-TAP2 / GGAIN-FINE / GGAIN-FINE-TAP1 / GGAIN-FINE-TAP2	256 ~ <u>*2</u> ~ 4095	—	—	—	—	○	○	○	—	○
GAIN-BLUE-FINE GAIN-BLUE-FINE-TAP1 GAIN-BLUE-FINE-TAP2 / BGAIN-FINE / BGAIN-FINE-TAP1 / BGAIN-FINE-TAP2	256 ~ <u>*2</u> ~ 4095	—	—	—	—	○	○	○	—	○

WHITEBALANCE-AUTO / AWB	<u>0</u> : Off 1 : On	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○
WHITEBALANCE-FRAME-HIGHLIGHT / AWB-FRAME-HIGHLIGHT	<u>0</u> : Off 1 : On	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○
WHITEBALANCE-FRAME / AWB-FRAME	1~ <u>50</u> ~100 : Width	1~ <u>50</u> ~100 : Height	0~ <u>25</u> ~99 [Offset X]	0~ <u>25</u> ~99 [Offset Y]	—	○	—	○	—	○	
WHITEBALANCE-FRAME-WIDTH / AWB-WIDTH	1 ~ <u>50</u> ~ 100	—	—	—	—	○	—	○	—	○	
WHITEBALANCE-FRAME-HEIGHT / AWB-HEIGHT	1 ~ <u>50</u> ~ 100	—	—	—	—	○	—	○	—	○	
WHITEBALANCE-FRAME-OFFSETX / AWB-OFFSETX	0 ~ <u>25</u> ~ 99	—	—	—	—	○	—	○	—	○	
WHITEBALANCE-FRAME-OFFSETY / AWB-OFFSETY	0 ~ <u>25</u> ~ 99	—	—	—	—	○	—	○	—	○	
BLACKLEVEL *1 / BL	~ 2047	—	—	—	—	○	○	○	—	○	
BLACKLEVEL-ADJUST-TAP1 BLACKLEVEL-ADJUST-TAP2 / BL-ADJ-1 / BL-ADJ-2	-255 ~ <u>0</u> ~ +255	—	—	—	—	○	○	○	—	○	
BLACKLEVEL-AUTO-BALANCE / BL-AB	<u>0</u> / 1 / 2	—	—	—	—	○	—	○	—	○	
BLACKLEVEL-AUTO-BALANCE-LIMIT / BL-AB-LIMIT	1 ~ <u>512</u> ~ 16383	—	—	—	—	○	—	○	—	○	

DEFECT-PATTERN-LOAD	<u>0</u> / 1 2	—	—	—	—	○	○	○	—	○
DEFECT-PATTERN-SAVE	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
DEFECT-THRESHOLD	0 ~ <u>8192</u> ~ 16383	—	—	—	○	—	—	—	○	○
DEFECT-DETECTION-RESULT	<u>1</u> ~ 0 ~ 2047	—	—	—	—	—	—	—	—	—
FREE-MEMORY	0~(32Kbyte / 4) : Index	0 : Value	—	—	○	—	—	—	—	○
FREE-MEMORY-READ	0 ~ 8191 : Index	1~(8192 - Index) : Size	—	—	—	—	—	—	—	—
FREE-MEMORY-SAVE	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
VISIBILITY	1 / 2 / <u>3</u>	—	—	—	—	—	—	—	○	○
HELP	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

*1 Please refer to the parameter list for the factory setting

*2 Factory setting is different for each camera

	XCL-C30/C	XCL-C32/C	XCL-C130/C	XCL-C280/C	XCL-C500/C	
VSUB-EXTERNAL-MODE	<u>0</u> : Off 1: On	<u>0</u> : Off 1: On	<u>0</u> : Off	<u>0</u> : Off 1: On	<u>1</u> : On	
VSUB-EXTERNAL	<u>80</u>	<u>76</u>	—	<u>81</u>	<u>*1</u>	
SENSOR-TAP	<u>1</u> : 1 ch	<u>1</u> : 1 ch	<u>1</u> : 1 ch	1: 1 ch <u>2</u> : 2 ch	<u>2</u> : 2 ch	
ROI	Width	16 ~ <u>640</u> ~ 658	16 ~ <u>640</u> ~ 658	16 ~ <u>1280</u> ~ 1296	16 ~ <u>1920</u> ~ 1940	16 ~ <u>2448</u> ~ 2056
	Height	2 ~ <u>480</u> ~ 494	2 ~ <u>480</u> ~ 494	2 ~ <u>960</u> ~ 966	2 ~ <u>1440</u> ~ 1460	480 ~ <u>2048</u> ~ 2058
	OffsetX	0 ~ <u>8</u> ~ (658 - Width)	0 ~ <u>8</u> ~ (658 - Width)	0 ~ <u>8</u> ~ (1296 - Width)	0~ <u>10</u> ~(1940 - Width)	0~ <u>4</u> ~(2456 - Width)
	OffsetY	0 ~ <u>6</u> ~ (494 - Height)	0 ~ <u>6</u> ~ (494 - Height)	0 ~ <u>2</u> ~ (966 - Height)	0~ <u>10</u> ~(1460 - Height)	0~ <u>4</u> ~(2058 - Height)
Width	16 ~ <u>640</u> ~ 658	16 ~ <u>640</u> ~ 658	16 ~ <u>1280</u> ~ 1296	16 ~ <u>1920</u> ~ 1940	16 ~ <u>2448</u> ~ 2056	
Height	2 ~ <u>480</u> ~ 494	2 ~ <u>480</u> ~ 494	2 ~ <u>960</u> ~ 966	2 ~ <u>1440</u> ~ 1460	480 ~ <u>2048</u> ~ 2058	
OffsetX	0 ~ <u>8</u> ~ (658 - Width)	0 ~ <u>8</u> ~ (658 - Width)	0 ~ <u>8</u> ~ (1296 - Width)	0~ <u>10</u> ~(1940 - Width)	0 ~ <u>4</u> ~ (2456 - Width)	
OffsetY	0 ~ <u>6</u> ~ (494 - Height)	0 ~ <u>6</u> ~ (494 - Height)	0 ~ <u>2</u> ~ (966 - Height)	0~ <u>10</u> ~(1460 - Height)	0~ <u>4</u> ~(2058 - Height)	
FRAMERATE	62500~ <u>130000000</u> ~*2	62500~ <u>104000000</u> ~*2	62500~ <u>31000000</u> ~*2	62500~ <u>26000000</u> ~*2	62500~ <u>150000000</u> ~*2	
EXPOSURE	10 ~ <u>7674</u> ~ 2000000	10 ~ <u>9593</u> ~ 2000000	10 ~ <u>32169</u> ~ 2000000	10 ~ <u>37880</u> ~ 2000000	10 ~ <u>64825</u> ~ 2000000	
EXPOSURE-AUTO-UPPERLIMIT	10 ~ <u>7674</u> ~ 2000000	10 ~ <u>9593</u> ~ 2000000	10 ~ <u>32169</u> ~ 2000000	10 ~ <u>37880</u> ~ 2000000	10 ~ <u>64825</u> ~ 2000000	
BLACKLEVEL	0 ~ <u>1023</u> ~ 2047	0 ~ <u>1023</u> ~ 2047	0 ~ <u>1023</u> ~ 2047	*1 ~ <u>960</u> ~ 2047	*1 ~ <u>960</u> ~ 2047	

*1 Factory setting is different for each camera.

*2 Change the upper limit by setting the partial reading