

Professional Scene File Setting for AG-AC90

AG-AC90 シーンファイル設定

プロフェッショナル・ハンドブック

		Page
Chapter 1.	カスタムシーン	2
Chapter 2.	ディテール / V ディテール	4
Chapter 3.	ニー	6
Chapter 4.	ガンマ	8
Chapter 5.	DRS	10
Chapter 6.	ディテールコアリング / スキンディテール	12
Chapter 7.	色レベル / 色相	14
Chapter 8.	マトリックス / 色温度	16
Chapter 9.	ペDESTAL	18

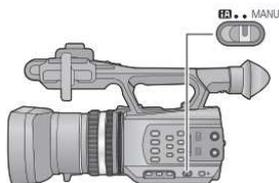
シーンファイル設定範囲一覧 巻末

Chapter 1 : CUSTOMIZE SCENE

カスタムシーン : プリセットされたシーンファイルをメニューで選択する。

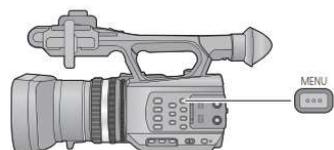
AG-AC90 には、「カメラ設定メニュー」の設定値が、あらかじめ 6 種類のシーンファイルとしてプリセットされています。「カスタムシーン」メニューにてシーンファイルを選択すると、それぞれの撮影条件や意図したイメージに合ったシーンファイル設定を呼び出すことができます。

シーン 1	標準の撮影に適した設定 ガンマは HD NORMAL、その他の要素は工場出荷時の設定になっています。
シーン 2	蛍光灯の特性を考慮した撮影(屋内など)に適した設定 ほとんどの設定が Normal と同等で、MATRIX が蛍光灯用の設定です。 パルクなど自然光に近い蛍光灯では特に必要ありませんが、青の強い蛍光灯の下で、色再現性が悪いときの条件下で撮影を行うときに適しています。
シーン 3	解像度、色合い、コントラストにめりはりをつけた撮影に適した設定 色彩の強い、明るいイメージの派手な画になります。
シーン 4	暗い部分の階調を広げた撮影(夕暮れなど)に適した設定 暗部が見えにくい時や、夕暮れシーン、劇場シーンや結婚式で明るい場面と、暗い場面の両方の詳細も見せたい時に使用すると効果的です。
シーン 5	コントラスト重視の映画感覚の撮影に適した設定 ビデオカメラ(V)で映画感覚の映像に仕上げるガンマカーブです。 レンズ絞りを通常より絞って、映像レベルを約 1/2 にして撮影して下さい。
シーン 6	ダイナミックレンジ重視の映画感覚の撮影に適した設定 ダイナミック(D)レンジを優先して、低域から広域まで万遍なく階調を確保したガンマです。 ポスプロでの処理やキネコを考える場合は、このモードで撮ると、後加工が素直に出来ます。独特の雰囲気があり、これを効果として使用する場合があります。 レンズ絞りを通常より絞って、映像レベルを約 1/2 にして撮影して下さい。



おまかせ iA/ マニュアルスイッチ

スイッチをスライドさせて、マニュアルモードに切り換えます。



MENU ボタンを押す

トップメニューで「カメラ設定」をタッチ

「カスタムシーン」をタッチ

「シーンファイル」をタッチし、「シーン1」～「シーン6」を選択

工場出荷時の設定

メニュー	シーン 1	シーン 2	シーン 3	シーン 4	シーン 5	シーン 6
ディテール	0	0	+3	0	0	0
V ディテール	0	0	0	0	0	0
ディテールコアリング	0	0	+1	0	0	0
色レベル	0	0	+2	+2	-2	0
色相	0	0	0	0	0	0
色温度 Ach	0	0	0	0	0	0
色温度 Bch	0	0	0	0	0	0
ペダスタル	0	0	-1	0	-1	-1
オートアイリスレベル	0	0	0	0	-2	-3
DRS	切	切	切	切	切	切
ガンマ	HD NORM	HD NORM	B.PRESS	HIGH	CINE-LIKE V	CINE-LIKE D
ニー	オート	オート	オート	オート	オート	オート
マトリックス	NORM1	FLUO	NORM1	NORM1	CINE-LIKE	CINE-LIKE
スキンディテール	切	切	切	切	切	切

各シーンファイルは、お好みの設定値に変更し、上書き保存することもできます。

「カスタムシーン」メニューにて「シーン1」～「シーン6」いずれかのシーンファイルを選択し、「カメラ設定メニュー」の設定を変更すると、各変更内容がそのシーンファイルに上書き保存されます。

シーンファイルを初期設定にもどすには

「初期設定」の「シーン」を選択すると、お買い上げ時の設定に戻ります。

「記録フォーマット」、「メディア選択」、「時計設定」、「LANGUAGE」の設定は変わりません。

次ページ以降で「カメラ設定メニュー」の各項目を説明します。

Chapter 2 : DETAIL

ディテール : 質感・光沢などに関わる輪郭の調整

被写体の輪郭や表面の質感を表現するにあたり、わずかな光の反射が強調されてしまったり、逆にかすんで見えることがあります。

これは、輪郭部分の映像信号を強調するディテール信号の強弱により起こる現象です。

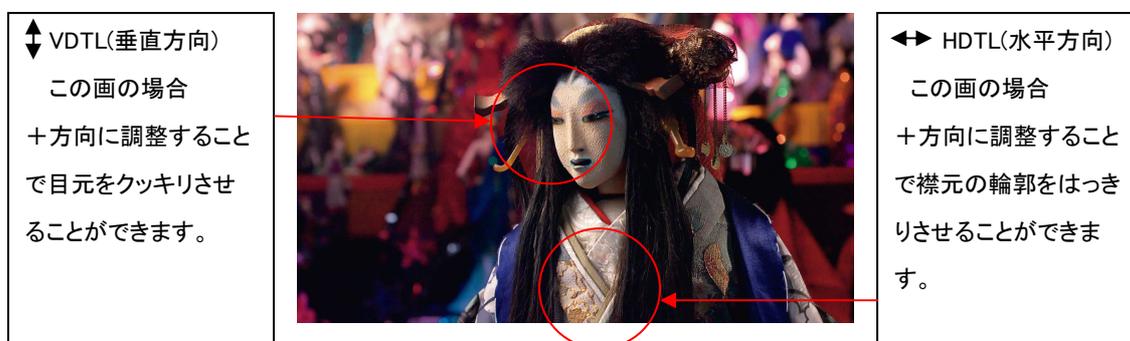
ディテール信号を調整することで被写体の光沢や質感をより自然に表現することができます。



AG-AC90 ではディテール(水平垂直両方向)とVディテール(垂直方向)を組み合わせることで、一定の輪郭信号レベルの範囲の中で、水平・垂直両方向のバランスをとりながら調整することができます。

センターの値 0 から+の値に設定する(ディテールレベルを上げる)と、映像信号の水平/垂直のエッジ部分の信号が大きくなり、映像の輪郭が強調されたシャープな画質になり、反対に-の値に設定する(ディテールレベルを下げる)と、映像の輪郭の強調が抑えられ、ソフトな画質になります。

ディテール調整後、水平垂直の解像感の差が気になるときは、Vディテールで垂直のディテールだけを調整します。



ディテールの設定

画像の輪郭補正の強弱を調整します。

- 1) MENU ボタンを押す。トップメニューで「カメラ設定」「ディテール」をタッチ
- 2) < / > をタッチして -7 から+7 の範囲で調整する
- 3) 「終了」をタッチして設定を終了する

V ディテールの設定

画像の垂直方向の輪郭補正の強弱を調整します。

特に格子模様の画で水平垂直の解像感の差が気になるとき使用します。

- 1) MENU ボタンを押す。トップメニューで「カメラ設定」「V ディテール」をタッチ
- 2) < / > をタッチして -7 から+7 の範囲で調整する
- 3) 「終了」をタッチして設定を終了する

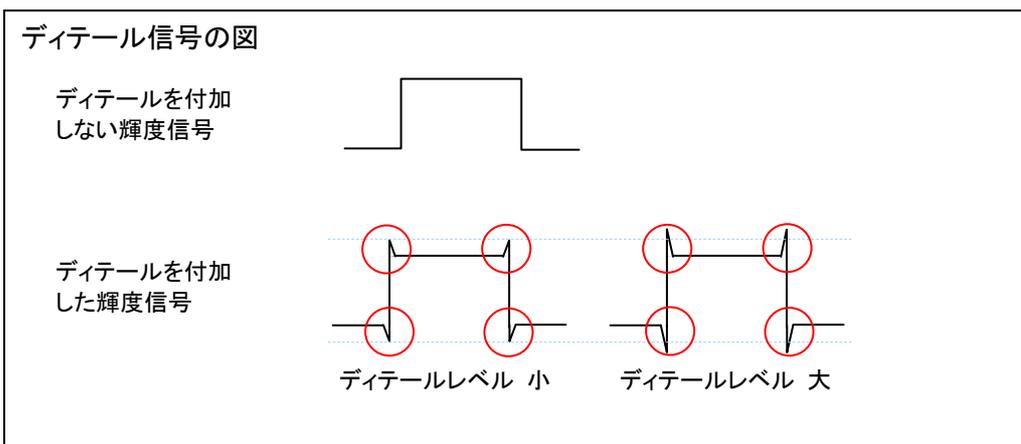
- ・ 一側にすると柔らかな映像になり、+側にするとシャープな映像になります。ディテールと V ディテールの調整を組み合わせることで、水平垂直方向のバランスをとりながら輪郭補正ができます。

技術解説

DETAIL (ディテール)

映像信号に付加される輪郭信号です。

ディテールレベルを上げると、映像信号のエッジ部分の信号が大きくなり、映像の輪郭がシャープな画質になります。ディテールレベルを下げると、映像信号のエッジ部分の信号が小さくなり、映像の輪郭の強調が抑えられたソフトな画質になります。



Chapter 3 : KNEE

ニー : 階調の調整

晴天時の屋外やライティングにより、明るい部分がつぶれて見える、白トビが起こる場合があります。

これは、この部分の輝度信号がカメラのダイナミックレンジ(処理範囲)を超えているために起こる現象です。こうした高輝度の入力信号をカメラのダイナミックレンジに収めるために、KNEE(ニー)機能を使って階調を圧縮することができます。

ただし、このとき同時に色合いの階調も圧縮されてしまうため、映像によっては、色合いが薄くなることがあります。

	<p>LOW 輝度信号レベルが約 80%以上の部分を圧縮します。 雲と空の青が表現できています。 このシーンではこのレベルが適切です。</p>
	<p>MID 輝度信号レベルが約 90%以上の部分を圧縮します。 明るい空が白くなり、雲が判りにくくなっています。</p>
	<p>HIGH 輝度信号レベルが約 100%以上の部分を圧縮します。 空が真っ白になってしまいました。 一方、このシーンでは不適切ですが、 画面に特に高輝度部分がないシーンの場合は、Auto か 100%を使用して、中輝度の階調を確保するようにします。</p>

ただし、DRS が動作中(「切」以外に設定したとき)や GAMMA を「CINE-LIKE D」または「CINE-LIKE V」に設定したときは、ニーは「オート」になり、設定を変更しても映像は変化しませんのでご注意ください。

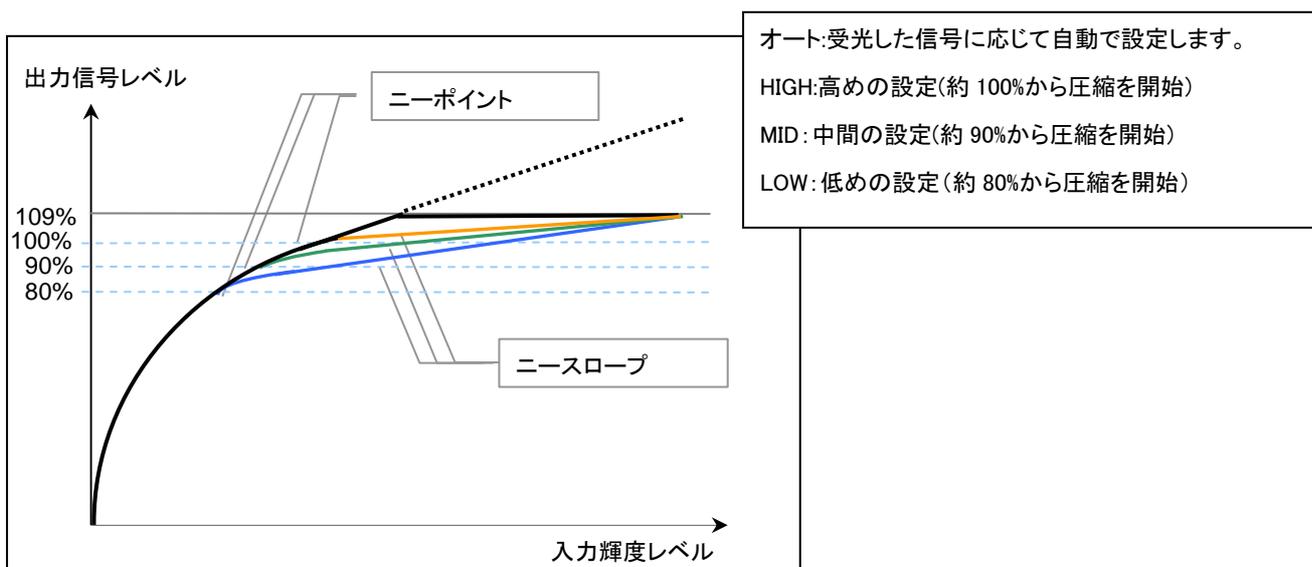
DRS については Chapter5 をご参照ください。

ニーの設定

白飛びを抑えるため、撮像素子が受光した高輝度の映像信号を圧縮するレベルを設定します。

- 1) MENU ボタンを押す。トップメニューで「カメラ設定」「ニー」をタッチする
- 2) 設定したい項目をタッチする オート/ LOW/ MID/ HIGH
- 3) 「終了」をタッチして設定を終了する

「DRS」を「切」以外に設定したときや、「ガンマ」を「CINE-LIKE D」または「CINE-LIKE V」に設定したときは「オート」になり、設定は変更できません。



図は、説明のためのイメージで、実際の測定値とは異なります

技術解説

ニーとは、被写体の輝度をカメラのダイナミックレンジ(処理範囲)に収めるために、あるレベル以上の輝度信号が約 109%(ホワイトクリップ)以内のレベルで出力されるように圧縮する機能です。

ニー・ポイントは、どのレベルから圧縮するか、という設定です。人間の肌の輝度は、85%前後といわれていますので、カメラでは人肌輝度と同程度以上の輝度で設定できるようになっています。つまり人肌の階調表現にあまり影響が出ないようにしながら、空の雲などのような、より高輝度の箇所の階調を上手く表現するためにニーを使用します。

ニー・スロープとは、どの程度圧縮するか、つまりニーポイントからダイナミックレンジの最大値にいたる輝度の傾斜(スロープ)のことです。

AG-AC90 では、ニースロープを任意に設定することはできませんが、ニーポイントを設定すると自動で最適なスロープに調整されます。

一般的に、高輝度部分のある映像の場合、白トビするのを抑えるため、ニーポイントを低めに設定します。一方、高輝度部分がない映像の場合は、ニーポイントを高めに設定することで、中輝度の階調を圧縮しないようにします。

Chapter 4 : GAMMA

ガンマ : 色合いや階調を豊かに

目で見た自然な色合いやメリハリが、映像で十分に表現できていないことがあります。このような場合、出力信号の階調を調整することが有効です。被写体に応じて適切なガンマカーブを選択します。

AG-AC90 では下記のガンマカーブが用意されています。

	<p>HD NORM HD 撮影に適した標準的なガンマ設定です。 ARIB、EBU、SMPTE など決められた設定に準拠しているガンマになっています。 HD で標準的な撮影をする場合にお使い下さい。</p>
	<p>LOW 低輝度部分の傾きがゆるやかなガンマカーブを使用して、落ち着いた映像にします。 コントラストがシャープになり、顔など中高域輝度の階調表現を上げます。</p>
	<p>SD NORM SD モードで撮影する時や、HD 撮影でも SD 撮影に使われたガンマを、そのまま適応したい時に使用するガンマカーブです。 AG-DVX100 シリーズを継承した標準的なガンマ設定です。 低輝度部分では HD NORM の方が傾きが穏やかになっています。 撮影は HD 記録だが、最終出力が SD にダウンコンバートするため SD 標準のガンマで撮影したい時などに適しています。</p>
	<p>HIGH 低輝度部分の傾きが急なガンマカーブです。 暗部の階調を広げた明るいトーンとソフトなコントラストになります。 暗部の階調をしっかりと見せたいとき使用します。</p>
	<p>B.PRESS LOW よりさらに暗部の傾きをなだらかにして、階調を与えた画になります。 ガンマカーブ上で Black 部分を 下に押さえた為 B.Press と呼ばれます。黒以外の階調が表現され、「LOW」よりコントラストがシャープに見えます。</p>

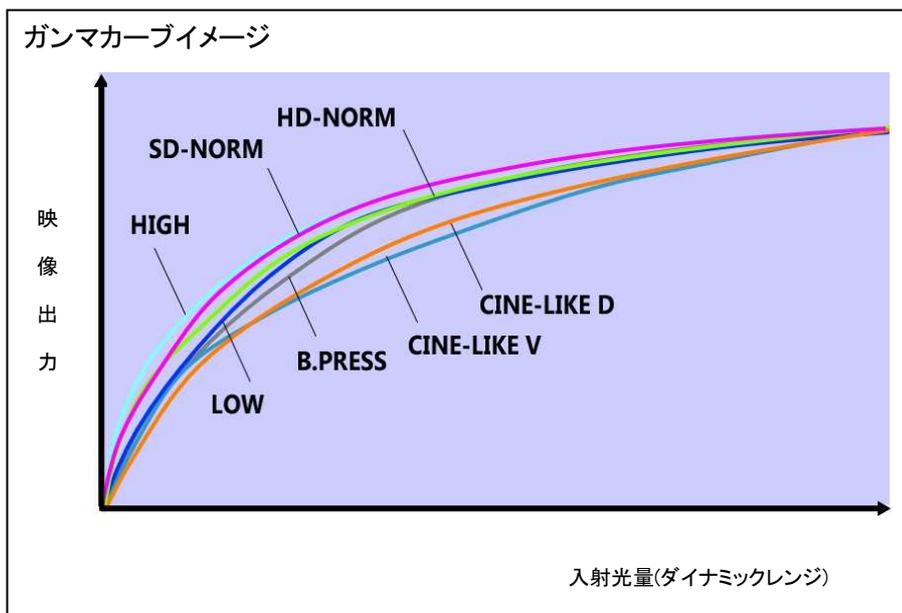
	<p>CINELIKE D 映画感覚の映像に仕上げるガンマカーブです。ダイナミック (D) レンジを優先して、低域から広域まで万遍なく階調を確保したガンマです。</p> <p>ポスプロでの処理やキネコを考える場合はこのモードで撮ると、後加工が素直に出来ます。独特の雰囲気があり、これを効果として使用する場合があります。</p> <p>レンズ絞りを通常より絞って、映像レベルを約 1/2 にして撮影して下さい。</p>
	<p>CINELIKE V ビデオカメラで映画感覚の映像に仕上げるガンマカーブです。標準のビデオモード撮影よりもコントラスト重視の画になります。</p> <p>レンズ絞りを通常より絞って、映像レベルを約 1/2 にして撮影して下さい。</p>

ガンマの設定

映像の階調やコントラストを撮影場面に合わせて設定します。

- 1) MENU ボタンを押す。トップメニューで「カメラ設定」「ガンマ」をタッチする
- 2) 設定したい項目をタッチする
HD NORM / LOW / SD NORM / HIGH / B.PRESS / CINE-LIKE_D / CINE-LIKE_V
- 3) 「終了」をタッチして設定を終了する

*CINE-LIKE D または CINE-LIKE V を選択したときは、その特長を十分に生かすために、アイリス(レンズ絞り) は通常の映像レベルより低く(約 1/2)することをお勧めします。



図は、説明のためのイメージで、実際の測定値とは異なります

Chapter 5 : DRS

ダイナミックレンジストレッチャー : 自動で最適ガンマを適用

AG-AC90 では、DRS=ダイナミックレンジストレッチャー機能を働かせることにより、各画素ごとの明暗に応じたガンマカーブとニースロープを推定し、リアルタイムで調整します。これにより暗部・明部それぞれに高い階調表現が保持でき、黒ツブレ、白トビだけでなく、色合いの圧縮も最小限に抑えられます。

DRS 設定 OFF 時

明暗のコントラストが強い



DRS 設定 ON 時 (+3 設定時のイメージ)

暗部の階調を高くすることができる一方、白トビや色合いの圧縮が抑えられる。



DRS の設定

ダイナミックレンジ・ストレッチャーの機能を選択します。

- 1) MENU ボタンを押す。トップメニューで「カメラ設定」「DRS」をタッチする
- 2) 設定したい項目をタッチする「切」/「1」/「2」/「3」
- 3) 「終了」をタッチして設定を終了する

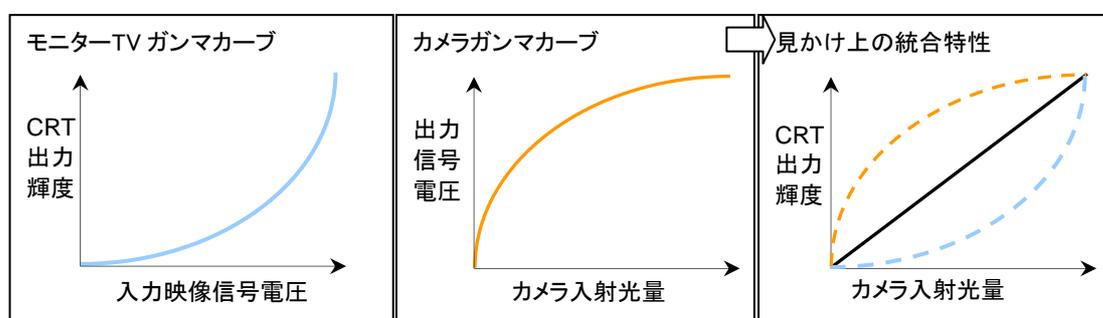
数値が大きいほど DRS の効果(高輝度部の圧縮レベル)が大きくなり、見た目のダイナミックレンジを拡大することができます。

* ただし、レベルを大きくすると、暗部のノイズも大きくなることもあるほか、画によっては不自然になることがありますので、必ず映像を確認しながら調整を行ってください。

極端に暗い部分や明るい部分があるとき、または明るさが不十分なときは、効果がわかりにくい場合があります。

技術解説

GAMMA(ガンマ)とはカメラやモニターTVに入力される信号と出力される信号のレベルの関係を表した値です。一般的に、直線的なガンマ($\gamma=1$)が肉眼で見る映像にもっとも近い映像再現になるといわれています。ところが、モニターTVのガンマは信号の入力レベルが上がれば上がるほど出力レベルが高くなる特性を持っているため($\gamma=$ 約 2.2)、最終的にガンマが直線に近づくように、カメラでガンマを補正して収録します($\gamma=$ 通常 0.45(2.2の逆数))。



図は、説明のためのイメージで、実際の測定値とは異なります

こうしたガンマの補正度合いによって、全体の雰囲気を変えることができるため、例えばフィルムで撮影したような色合いの映像表現など、より積極的な映像表現に活用することができます。

DRS は、画素ごとの明暗に応じて自動的に最適なガンマカーブとニースロープを推定し、リアルタイムで、最適なガンマ調整を行う機能です。

Chapter 6 : DETAIL CORING /SKIN TONE DTL

ディテールコアリング と スキンディテール : 輪郭の微調整

輪郭の補正は、ディテール調整によりできますが、輪郭を強調すると鮮明な画像表現ができる一方、映像全体が粗くなることがあります。

これは、付加されるディテール信号が、ノイズなどの低いレベルの信号にも作用するためです。ディテールコアリング機能により、ディテール信号を付加する適用範囲を調整し、ディテール調整によるノイズを軽減することができます。

	<p>ディテール調整イメージ</p> <p>輪郭を強調する一方、ノイズとなりやすい信号にはディテールを付加しないことで質感が保たれる。</p>
---	--

ディテール 調整の例

	<p>ディテール +7</p> <p>この画の場合、輪郭や背景が強調されるが肌の細部や髪の毛の一本一本が見える。</p>
	<p>ディテール 0</p> <p>この画の場合、輪郭や背景は強調されないが肌や髪の毛の全体の質感は保たれる。</p>

このように、ディテール/ V ディテール調整だけでは、意図せず質感が変化してしまうことがあります。

ディテールコアリング調整により低レベル信号の強調を抑えることで、映像によっては、この変化をある程度調整することができます。

また、特に人物の肌色部分のざらざらしたノイズの場合、スキンディテール機能により、肌色部分のディテールを減少することで、ざらざら感を軽減することができます。

ただし、スキンディテールを ON にしたり、ディテールコアリング の数値を上げすぎると、場合によっては、肌や物の質感を特長づける自然な濃淡にまで効果が及んでしまい、自然な表現ができなくなることがありますので、必ず映像を確認しながら調整を行ってください。

ディテールコアリング設定

ディテールのノイズを除去するレベルを調整します。

- 1) MENU ボタンを押す。トップメニューで「カメラ設定」「ディテールコアリング」をタッチする
- 2) < / > をタッチして -7 から+7 の範囲で調整する
-方向にすると鮮明な画像になりますが、ノイズも多少増えます。
+方向にするとノイズが少なくなります。

- 3) 「終了」をタッチして設定を終了する

スキンドィテール設定

肌の色をソフトに見せ、よりきれいに撮影でき、人物の胸から上を大きく撮る場合に効果的です。

- 1) MENU ボタンを押す。トップメニューで「カメラ設定」「スキンドィテール」をタッチする
- 2) 「入」をタッチする
- 3) 「終了」をタッチして設定を終了する

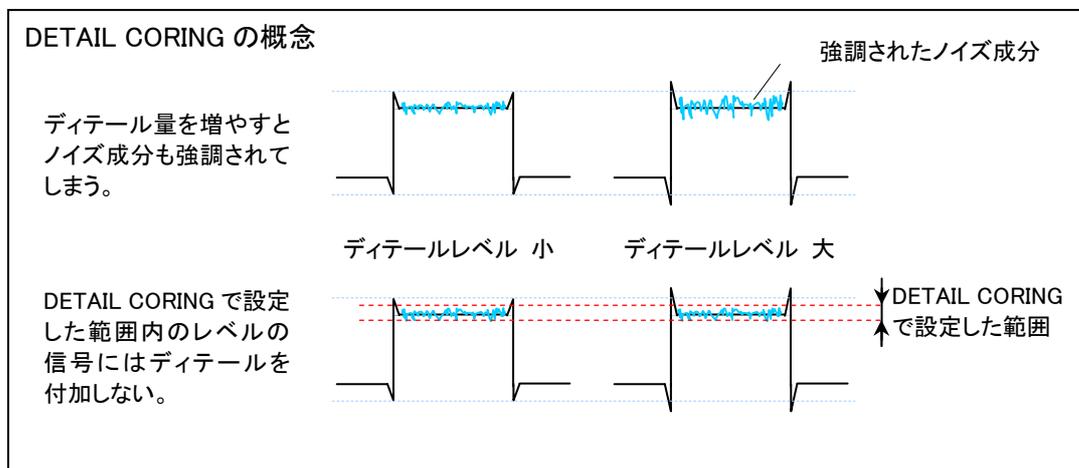
背景などに肌色に近い色をした箇所があると、その部分も同時に滑らかになります。明るさが不十分なときは、効果がわかりにくい場合があります。また、人物を小さく撮影すると顔がぼけて映る場合があります。そのときは「切」にするか、顔を大きく(アップで)撮影してください。

技術解説

ディテールコアリングは、ディテール、V ディテールなどで付加したディテール信号を、強調したい部分だけに残し、ノイズ信号には作用しないように、設定するものです。ノイズ信号は低レベルのため、ディテールコアリングをノイズ信号よりも高いレベルに設定することにより、ディテール信号がノイズに作用せず、強調したい高輝度の信号だけに作用します。この調整により、被写体の輪郭を強調し質感を保つ一方、映像全体の粗さを抑えることができます。

ディテールコアリングによるディテール範囲の調整は、ガンマ設定により目だってしまったノイズを軽減することにも有効な場合があります。

さらにスキンドィテールを ON にすることで、肌色のざらつきを軽減し、人物表現においても場合によっては、自然な質感を表現することができます。



Chapter 7 : CHROMA LEVEL / PHASE

色レベル／色相 : 色の濃さ、色合いの調整を行う

色信号の強さ（色レベル:クロマレベル=色の濃さ）や色信号の位相（色相:クロマフェイズ=色合い）を調整したり、場合によっては色温度を調整するなど、色合いの微調整をすることになります。

この章では、色レベルと色相の調整を説明します。

色レベルの調整 色の濃さが変化します。

	<p>初期設定値は ゼロで プラス+7から マイナス-7まで変化させる事が出来ます。 色信号のレベルが変わり、画面上で色の濃さが変わります。</p>
	

色相の調整 色合いが変化します

	<p>プラス+7 紫/マゼンダの部分がはっきりとしてきます。 顔色は少し青白い感じになります。</p>
	<p>マイナス-7 黄/緑の部分がはっきりとしてきます。 顔色に黄色が強くなりました。 傘の色も変化しています。</p>

色レベルの設定

- 1) MENU ボタンを押す。トップメニューで「カメラ設定」「色レベル」をタッチする
- 2) < / > をタッチして -7 から+7 の範囲で調整する
- 3) 「終了」をタッチして設定を終了する

色相の設定

- 1) MENU ボタンを押す。トップメニューで「カメラ設定」「色相」をタッチする
- 2) < / > をタッチして -7 から+7 の範囲で調整する
- 3) 「終了」をタッチして設定を終了する

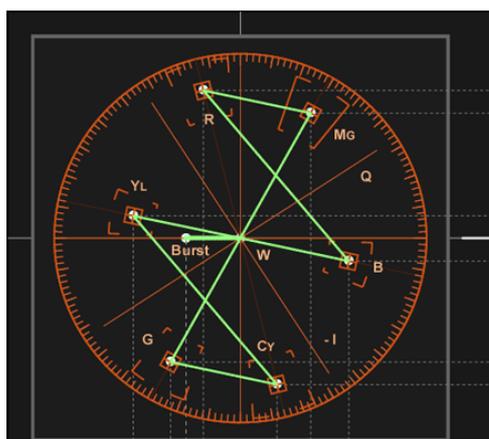
技術解説

R,G,B それぞれの相関性を円環で表現することがあります。

色レベル:CHROMA LEVEL (色の濃さ) の調整は、位相はそのままに、それぞれの地点での色信号のレベルの強弱の調整になります。

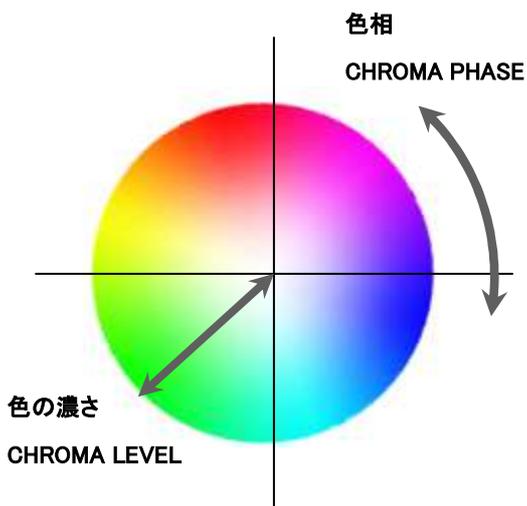
色相 :CHROMA PHASE (色合い) を調整する、ということは、その円全体を一定程度回す、ということになります。

ベクトルスコープでの色の表示例



図は説明のためのイメージです。

色レベル : CHROMA LEVEL と色相 : CHROMA PHASE



Chapter 8 : MATRIX / COLOR TEMP

マトリックス/ 色温度 : 色合いを決める

表現上、より積極的に色合いを変更したい場合、あらかじめ用意された、マトリックステーブルから色合いを選択することもできます。

マトリックスの選択

マトリックステーブルを選択して、撮影時の色の表現を決定します。

- 1) MENU ボタンを押す。トップメニューで「カメラ設定」「マトリックス」をタッチする
- 2) 設定したい項目をタッチする NORM1 / NORM2 / FLUO / CINE-LIKE
- 3) 「終了」をタッチして設定を終了する

	<p>NORM1 屋外やハロゲンランプの光源で撮影を行うときに適した色味にします。</p> <p>一般的に 日本や北米の NTSC 地域で好まれる色使いです。 各地域により、またお客さまにより、好みは異なりますので、確認してお使い下さい。</p>
	<p>NORM2 屋外やハロゲンランプの光源で撮影を行うときに適した色味にします。 NORM 1 より鮮やかな色を表現します。</p> <p>一般的に 欧州など PAL 地域で好まれる色作りです。 各地域により、またお客さまにより、好みは異なりますので、確認してお使い下さい。</p>
	<p>FLUO 蛍光灯下の屋内での撮影を行うときに適した色を表現します。</p> <p>パルクなど自然光に近い蛍光灯では特に必要ありませんが、青の強い蛍光灯の下で、色再現性が悪いときの条件下で撮影を行うときに適しています。</p>
	<p>CINE-LIKE 映画感覚の撮影を行うのに適した色を表現します。</p> <p>ガンマを Cine Like V と Cine Like D を選んだ時にはこのマトリックス設定を選んでお使い下さい。</p>

ホワイトバランスの手動設定 (Ach / Bch)

おまかせ iA/ マニュアルスイッチ (2 ページ 図参照)

スイッチをスライドさせて、マニュアルモードに切り換えます。

- 1) 画面いっぱいに白い被写体を映す
- 2) W.B. ボタンを押して「Ach」(もしくは「Bch」)を表示する
Bch が表示されている場合、操作アイコン Bch をタッチすると、Ach に切り換わります。
- 3) W.B. ボタンを押し続けて、ホワイトバランス調整を開始する
画面が一瞬黒くなり、「WB SET OK」と表示され、調整が終了し、設定が保存されます。

色温度の調整

「Ach/Bch」のホワイトバランスの微調整ができます。ホワイトバランス調整後に行ってください。

おまかせ iA/ マニュアルスイッチ (2 ページ 図参照)

スイッチをスライドさせて、マニュアルモードに切り換えます。

- 1) MENU ボタンを押す。トップメニューで「カメラ設定」をタッチ
「色温度 Ach」または「色温度 Bch」をタッチ
- 2) < / > をタッチして 0 を基準として -7 から +7 の範囲で調整する
- 3) 「終了」をタッチして設定を終了する

夕方に撮影した浜辺の風景ですが、色温度で調整を行うことで、撮影時の時間帯を他の時間帯に見せることも可能になります。

+7 では青みがまし、早朝の浜辺。

-7 ではオレンジがまし、夕方の浜辺が演出できます。



Chapter 9 : MASTER PED

ペデスタル : 輝度と色の階調の基準

映像信号のうち、輝度信号の基準となるのが、黒(ブラック)で、マスターペデスタルと呼ばれます。このペデスタルレベルの下限を調整することで、黒の浮き具合だけでなく、全体の輝度バランスを設定することができます。

いわゆる硬い画、やわらかい画とは輪郭と階調の調整が大きく関係しています。

	輪郭	階調	
	DTL	ガンマ	マスターペデスタル
硬い画	+	LOW B PRESS 暗部の傾斜がゆるやか (暗部の階調を抑える)	- 黒をしめる
やわらかい画	-	HIGH CINELIKE D 暗部の傾斜が急	+ コントラストを弱める

	<p>-15 マスターペデスタルを下げる事で コントラストを強調した硬い画になります。</p> <p>実際にモヤがかかった場所でも、モヤを消したような画を撮る事ができます。</p>
	<p>±0 通常の設定です。</p>
	<p>+15 少し上げる事で、モヤがかかったような効果を出すこともできます。</p>

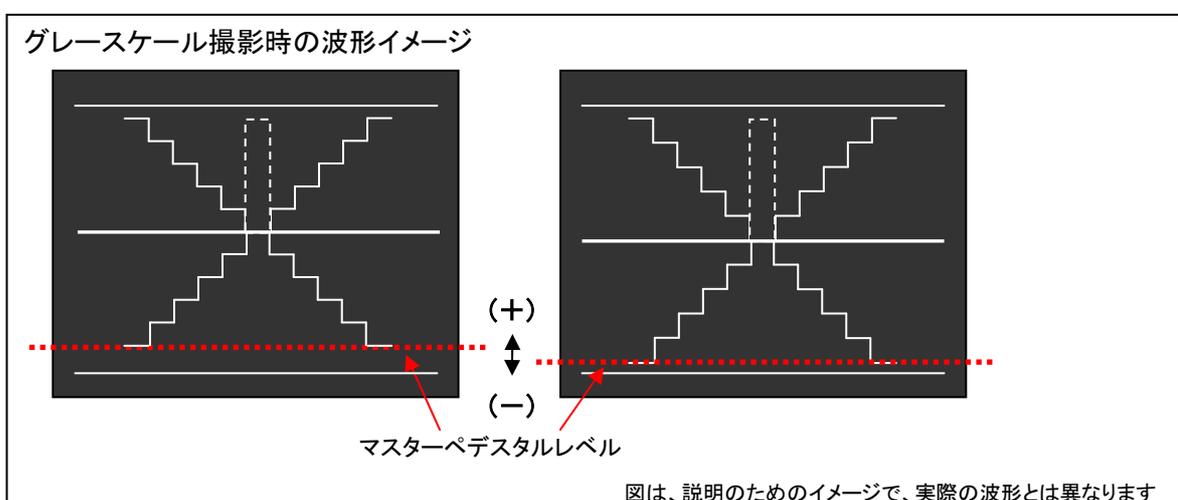
ペDESTタルの調整

映像の基準とする黒レベルを調整します。

- 1) MENU ボタンを押す。トップメニューで「カメラ設定」「ペDESTタル」をタッチする
- 2) < / > をタッチして -15 から+15 の範囲で、黒レベルを調整する
- 3) 「終了」をタッチして設定を終了する

技術解説

マスターペDESTタルとは(マスターブラックなどとも言う)、映像の基準となるブラックのレベルを調整するもので、この調整については、影響が大きいので、波形モニターや高い精度のモニターで確認することが理想です。



Professional Scene File Setting for AG-AC90

シーンファイル設定範囲一覧

各メニュー設定は、輪郭・階調・色調の調整に分けることができます。

輪郭を調整するメニュー項目

メニュー	設定範囲
ディテール	-7 ~ +7
V ディテール	-7 ~ +7
ディテールコアリング	-7 ~ +7
スキンドテール	入 / 切

階調を調整するメニュー項目

ペDESTAL	-15 ~ +15
DRS	切 / 1 / 2 / 3
ガンマ	HD NORM / LOW / SD NORM / HIGH / B.PRESS / CINELIKE D / CINELIKE V
ニー	オート / LOW / MID / HIGH

色調を調整するメニュー項目

色レベル	-7 ~ +7
色相	-7 ~ +7
色温度 Ach/Bch	-7 ~ +7
マトリックス	NORM1 / NORM2 / FLUO / CINE-LIKE