

Professional Scene File Setting for AG-HMC155

AG-HMC155 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.	SCENE FILE	2
Chapter 2.	DETAIL / V DETAIL	4
Chapter 3.	KNEE	6
Chapter 4.	GAMMA	8
Chapter 5.	DRS	10
Chapter 6.	DETAIL CORING /SKIN TONE DTL	12
Chapter 7.	CHROMA LEVEL / PHASE	14
Chapter 8.	MATRIX / COLOR TEMP	16
Chapter 9.	MASTER PED	18
Chapter 10.	アシスト機能について	
	・ 波形モニター	20
	・ フォーカスアシスト	21
	シーンファイル設定範囲一覧	巻末

Chapter 1 : SCENE FILE

シーンファイル : プリセットされた設定をダイアルで選択する。

シーンファイルとしてあらかじめ 6 種類の設定がプリセットされており、シーンダイアルにて選択。 それぞれの撮影条件や意図したイメージに合った設定を呼び出すことができます。

E1	(Normal)	標準的な HD 撮影用の設定です。
FI	(Normal)	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。
		ほとんどの設定が Normal と同等で、MATRIX が蛍光灯用の設定です。
50	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。
FZ	FLUO.	パルッ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。
50		解像度、色合い、コントラストにメリハリをつけた撮影に適しています。 色彩の強い、明るいイメ
гJ	SPARK	ージの派手な画になります。
		暗い部分の階調を拡げ(BLACK STRETCH)、ガンマは HIGH になっています。
F4	B-STR	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。
		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。
F5	CINE V	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。
		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。
		映画感覚の映像に仕上げるガンマカーブ
		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。
F6	CINE D	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もあります。
		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。





MENUL	F1	F2	F3	F4	F5	F6
MENU	(Normal)	FLUO.	SPARK	B-STR	CINE V	CINE D
SYNCRO SCAN	1/48.0	1/48.0	1/48.0	1/48.0	1/48.0	1/48.0
DETAIL LEVEL	0	0	+3	0	0	0
V DETAIL LEVEL	0	0	0	0	0	0
DETAIL CORING	0	0	+1	0	0	0
CHROMA LEVEL	0	0	+4	+3	-2	0
CHROMA PHASE	0	0	0	0	0	0
COLOR TEMP Ach	0	0	0	0	0	0
COLOR TEMP Bch	0	0	0	0	0	0
MASTER PED	0	0	-2	0	-2	-2
A.IRIS LEVEL	0	0	0	0	-7	-9
DRS	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
GAMMA	HD NORM	HD NORM	B.PRESS	HIGH	CINELIKE V	CINELIKE D
KNEE	AUTO	AUTO	AUTO	AUTO	AUTO	AUTO
MATRIX	NORM1	FLUO	NORM1	NORM1	CINE-LIKE	CINE-LIKE
SKIN TONE DTL	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF

各シーンファイル ダイアルの選択により変更されるメニュー項目 (太字は本書で解説)

F5 CINE V, F6 CINE Dを選択した場合でも、記録フォーマットは変更されません。

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-HMC155 では DETAIL(水平垂直両方向) と V DETAIL(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(デフォルト)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 にーの値に設定する(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。

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



DETAIL の設定

一定の可変範囲の中で、水平垂直両方向の輪郭を補正することができます。

- 1. SCENE FILE メニューの DETAIL LEVEL を開きます。
- 2. DETAIL LEVEL を-7から+7の範囲で設定し、輪郭補正の強弱の調整を行います。
- 3. 水平垂直の両方向の輪郭補正が働きます。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。

V DETAIL の設定

一定の可変範囲の中で、垂直方向の輪郭だけを補正することができます。

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. SCENE FILE メニューの V DETAIL LEVEL を開きます。
- 2. V DETAIL LEVEL を-7から+7の範囲で設定し、輪郭補正の強弱の調整を行います。

DETAIL と V DETAIL 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。

CstrpSzm	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。
LOW 5	
StipSton	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。
MID	
StipSten	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。
	ー方、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
HIGH	て、中輝度の階調を確保するようにします。

KNEE の設定

- 1. SCENE FILE メニューの KNEE を開きます。
- 2. 高輝度の映像信号を圧縮するレベル(ニーポイント)を選択します。



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

技術解説

KNEE 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-HMC155 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。

ー般的に、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。

AG-HMC155 SCENE FILE Handbook

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、映像で充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-HMC155 では下記のガンマカーブが用意されています。

Setup Scene 4	HD NORM HD 撮影に適した標準的なガンマ設定です。
	ARIB、EBU、SMPTE などで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。
HD NORM	
Setup Scene 47	LOW 低輝度部分の傾きが穏やかで、メリハリのある画になります。
	顔など中高域輝度の階調表現を拡げます。
LOW	
Setup Scone sa	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です。
	AG-DVX100の標準的なガンマと同じ設定です。
	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。
SD NORM	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。
Setup Scene	HIGH 低輝度部分の傾きが急になっています。
	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見せたいとき使用します。
HIGH	
SeturScene	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、コントラストがシャープに見えます。
B.PRESS	

Setup Scone	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。
	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
CINELIKE D	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
	場合もあります。
	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
	ι, ·
Setup Scene	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。
	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
CINELIKE V	い。

GAMMA の設定

ガンマカーブを選択します。

- 1. SCENE FILE メニューの GAMMA を開きます。
- 2. 適切なガンマカーブを選択します。

HD NORM / LOW / SD NORM / HIGH / B.PRESS / CINE-LIKE_D / CINE-LIKE_V *CINE-LIKE ガンマを選択したときは、その特長を充分に生かすために、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

AG-HMC155 SCENE FILE Handbook

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-HMC155 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 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。60i、60P 時のみ有効です。

- 1. RECORDING SETUP メニューの REC FORMAT が、 / 60i、 / 60P であることを確認します。
- 2. SCENE FILE メニューの DRS を開きます。
- 3. OFF、1、2、3から値を選択します。 目標とする高輝度部の圧縮度合いを設定します。

数値が大きいほど高輝度の圧縮レベルが大きくなります。

*ただし、圧縮レベルを大きくすると、暗部のノイズも大きくなりますので、必ず映像を確認しながら 調整を行ってください。

技術解説

GAMMA 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(γ=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(γ=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(γ=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

DETAIL CORING とSKIN TONE DTL : 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。 DETAIL CORING 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。



DETAIL 調整の例

DETAIL +7 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。
DETAIL 0 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。

このように、DETAIL / V DETAIL 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。 DETAIL CORING 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、SKIN TONE DTL 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、SKIN TONE DTLを ON にしたり、DETAIL CORING 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。

DETAIL CORING 設定

- 1. SCENE FILE メニューの DETAIL CORING を開きます。
- ディテール信号のノイズを除去するレベルを-7から+7の範囲で設定します。-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 が、レベルの低い信号への強調も効かなくなります。

*同じ設定値でも記録フォーマットやライティングにより変化の度合いが異なることがあります。かならずモニターなどで映像を確認しながら調整ください。

SKIN TONE DTL 設定

- 1. SCENE FILE メニューの SKIN TONE DTL を開きます。
- ON、OFF 肌色ディテールの ON、OFF を切り替えます。
 ON にすると肌色部分のディテールが減少し、肌のざらざら感を少なくします。

技術解説

DETAIL CORING は、DETAIL LEVEL、V DETAIL LEVEL 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、DETAIL CORING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。

DETAIL CORINGによるディテール範囲の調整は、GAMMA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 SKIN TONE DTL 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。



図は、説明のためのイメージで、実際の波形とは異なります

AG-HMC155 SCENE FILE Handbook

Chapter 7 : CHROMA LEVEL / PHASE

クロマレベル/クロマフェイズ : 色の強さ、位相の調整を行う

色信号の強さ(クロマレベル)や色信号の位相(クロマフェイズ)を調整したり、場合によっては色温 度を調整するなどで、色合いの微調整をすることになります。 この章では、CHROMA LEVEL(色の濃さ) と CHROMA PHASE(色相)の調整を説明します。

CHROMA LEVEL の調整 色の濃さが変化します。



さか変化します。 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。

CHROMA PHASE の調整 色相が変化します。



CHROMA LEVEL (色信号のレベル)の設定

- 1. SCENE FILE メニューの CHROMA LEVEL を開きます。
- 2. 0を基準として、-7から+7までの範囲で、クロマレベルの調整を行います。

CHROMA PHASE(色信号の位相)の設定

- 1. SCENE FILE メニューの CHROMA PHASE を開きます。
- 2. 0を基準として、-7から+7までの範囲で、クロマ位相の微調整を行います。

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。

CHROMA PHASE (色相) 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。

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。

ベクトルスコープでの色の表示例

CHROMA PHASE(色相)とCHROMA LEVEL(色の濃さ)



図は説明のためのイメージです。



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、MATRIX テーブルから色 合いを選択することもできます。

MATRIX 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. SCENE FILE メニューの MATRIX を開きます。
- 2. NORM1(ノーマル1) / NORM2(ノーマル2) / FLUO / CINE-LIKE より選択します。

ScittpScent	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。
	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
NORMI	い。
SchopSecret	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 より濃い色にします。
	一般的に 欧州など PAL 地域で好まれる色作りです。
NORM2	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。
Schup Seens	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。
	パルッ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。
FLUO	
SellepSecre	CINE-LIKE 映画感覚の撮影を行うのに適した色を表現します。
	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。
CINE-LIKE	

COLOR TEMP(色温度)の調整

ホワイトバランス Ach/Bch それぞれの調整を行った後に行います。

- 1. 調整を行ったホワイトバランスの ch に応じて、SCENE FILE メニューの COLOR TEMP Ach も しくは COLOR TEMP Bch を開きます。
- 2. Oを基準として、-7から+7までの範囲で、色温度の微調整を行います。

タ方に撮影した浜辺の風景ですが、Color Temp 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、タ方の浜辺が演出できます。





AG-HMC155 SCENE FILE Handbook

Chapter 9 : MASTER PED

マスターペデスタル : 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
		LOW	
西山市	+	B PRESS	—
使い国	エッジを強調する	暗部の傾斜がゆるやか	黒をしめる
		(暗部の階調を抑える)	
		HIGH	I
やわらかい画	_	CINELIKE D	
	エッジをぼかす	暗部の傾斜が急	コントラストを弱める

Setup Seene Master Ped100	-100 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。 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。
Setup Scene Master Ped. ±0	±0 通常の設定です。
Solup Scene Master Ped. +100	+100 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。

MASTER PED(マスターペデスタル)の調整

- 1. SCENE FILE メニューの MASTER PED を開きます。
- 2. 0を基準として-100から+100までの範囲で調整を行います。

技術解説

マスターペデスタルとは(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、影響が大きいため、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。



Chapter 10: アシスト機能について

波形モニター / フォーカスアシスト

波形モニター



ウェーブフォームモニター(WFM)表示



```
ベクトルスコープ表示
```



表示の見方

<WAVE ウェーブフォームモニター>



上から2本目の線が 100%、下が 0% 一般的に人肌の輝度は 85-100%、場合によって は、人肌の輝度で適切な IRIS をチェックすること ができます。

<VECTOR ベクトルスコープ>



7 つの正方形は、 Red, Magenta, Blue, Cyan, Green, Yellow White を示します。

* 図中の色表記は、参考として記載しているものです。 本機上には表示されません。

フォーカスアシスト

FOCUS ASSIST ボタンを押すと、画面中央部分が拡大表示、または画面の右上に周波数分布グラフが表示され、ピントを容易に合わせることができます。

もう一度FOCUS ASSIST ボタンを押すと元の画面に戻ります。

・FOCUS ASSIST
SW MODE メニューを開き
FOCUS ASSIST 設定にて
FOCUS ASSIST ボタンに以下の機能を割り当てる
(1) EXPANDED(拡大画像)
(2) GRAPH(ヒストグラム表示)
(3) BOTH(拡大表示+ヒストグラム表示)

FOCUS ASSIST ボタン





シーンファイル設定範囲一覧

シーンファイルメニューでは、各項目で輪郭・階調・色調に関わる設定ができます。

輪郭を調整するメニュー項目

MENU	ディフォルト値	設定範囲
DETAIL LEVEL	0	-7~+7
V DETAIL LEVEL	0	-7~+7
DETAIL CORING	0	-7~+7
SKIN TONE DTL	OFF	ON / OFF

階調を調整するメニュー項目

MASTER PED	0	-100~+100
DRS	OFF	OFF / 1 / 2 / 3
CANNAA		HD NORM / LOW / SD NORM / HIGH /
GAMMA		B.PRESS / CINELIKE D / CINELIKE V
KNEE	AUTO	AUTO / LOW / MID / HIGH

色調を調整するメニュー項目

CHROMA LEVEL	0	-7~+7
CHROMA PHASE	0	-7~+7
COLOR TEMP Ach/Bch	0	-7~+7
MATRIX	NORM1	NORM1 / NORM2 / FLUO / CINE-LIKE