

Professional Scene File Setting for AG-HPX555

AG-HPX555 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.	NEWS GAMMA	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	
	・フォーカスアシスト	20
	・AUTO KNEE 機能	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ヤルで選択する。

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、シーンダイヤルにて選択。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。

F1	(Normal)	標準的な HD 撮影用の設定です。 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。
F2	FLUO.	ほとんどの設定が Normal と同等で、MATRIX が蛍光灯用の設定です。 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。
F3	SPARK	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、明るいイメージの派手な画になります。
F4	B-STR	暗い部分の階調を上げ(BLACK STRETCH)、ガンマは HIGH になっています。 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。
F5	CINE V	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。 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。
F6	CINE D	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。 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。



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）

MENU	F1	F2	F3	F4	F5	F6
	(Normal)	FLUO.	SPARK	B-STR	CINE V	CINE D
OPERATION TYPE	VIDEO CAM	VIDEO CAM	VIDEO CAM	VIDEO CAM	FILM CAM	FILM CAM
FRAME RATE	(DEFAULT)	(DEFAULT)	(DEFAULT)	(DEFAULT)	** FRAME	** FRAME
SYNCHRO SCAN	1/48.0	1/48.0	1/48.0	1/48.0	180.0d	180.0d
DETAIL LEVEL	0	0	+7	0	0	0
V DETAIL LEVEL	0	0	0	0	0	0
DETAIL CORING	0	0	+4	+3	0	0
CHROMA LEVEL	0	0	0	+1	-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	0	0	-2	-2
A.IRIS LEVEL	0	0	0	0	-2	-3
NEWS GAMMA	OFF	OFF	OFF	OFF	(OFF)	(OFF)
GAMMA	HD NORM	HD NORM	SD NORM	HIGH	CINELIKE V	CINELIKE D
KNEE	MID	MID	MID	MID	(MID)	(MID)
MATRIX	NORM1	FLUO	NORM2	NORM1	CINELIKE	CINELIKE
SKIN TONE DTL	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
V DETAIL FREQ	(THIN)	(THIN)	(THIN)	(THIN)	(THICK)	(THIN)

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。

(かっこ)は表示されない、或いは表示されるが変更できない(青文字)項目です。

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-HPX555 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-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。

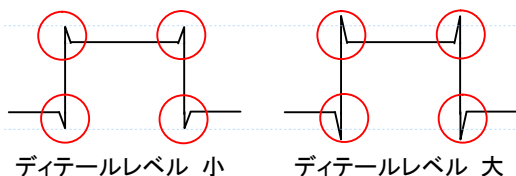
ディテールレベルを上げると、映像信号のエッジ部分の信号が大きくなり、映像の輪郭がシャープな画質になります。ディテールレベルを下げると、映像信号のエッジ部分の信号が小さくなり、映像の輪郭の強調が抑えられたソフトな画質になります。

ディテール信号の図

ディテールを付加しない輝度信号



ディテールを付加した輝度信号



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。

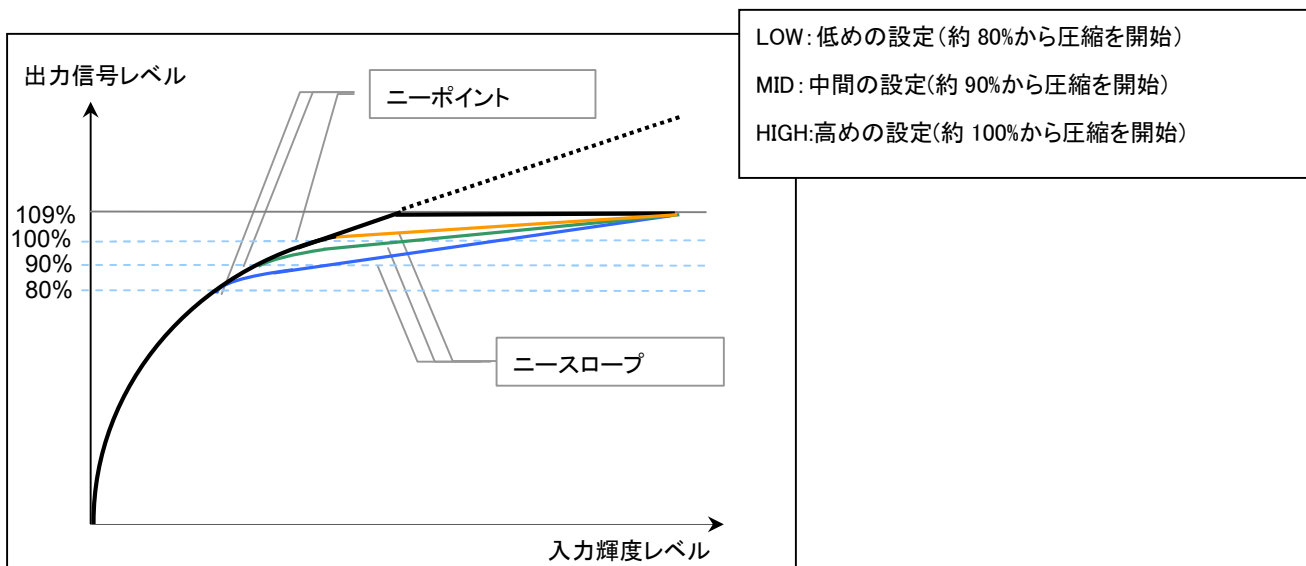
これは、この部分の輝度信号がカメラのダイナミックレンジ(処理範囲)を超えているために起こる現象です。こうした高輝度の入力信号をカメラのダイナミックレンジに収めるために、KNEE(ニー)機能を使って階調を圧縮することができます。

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、色合いが薄くなる場合があります。

	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。
	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。
	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。

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-HPX555 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

目を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-HPX555 では下記のガンマカーブが用意されています。

	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。
	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上げます。
	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。 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。
	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と見せたいとき使用します。
	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。

	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。
	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

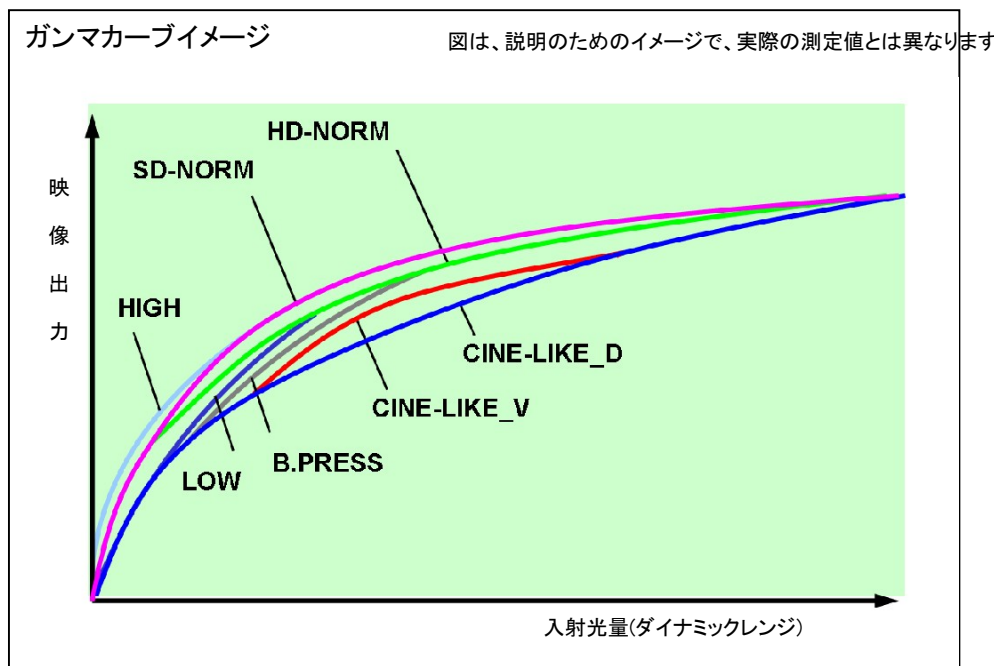
ガンマカーブを選択します。

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、その特長を十分に生かすために、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。

*GAIN 設定が 18dB のとき、ガンマカーブは CINELIKE V に固定されます。



Chapter 5 : NEWS GAMMA

ニュースガンマ : 報道取材に最適なガンマを適用

ニュースガンマは、晴天時の屋外など明るい環境下においてももの白トビを抑えて収録できるようにする機能です。ニュース取材やスポーツイベントの収録に効果的です。

HD NORM 設定時 左の人物の顔が一部白トビをおこなっている。	NEWS GAMMA 設定時 白トビを抑え、画像情報を保持します。
	

NEWS GAMMA の設定

ニュースガンマカーブを設定します。

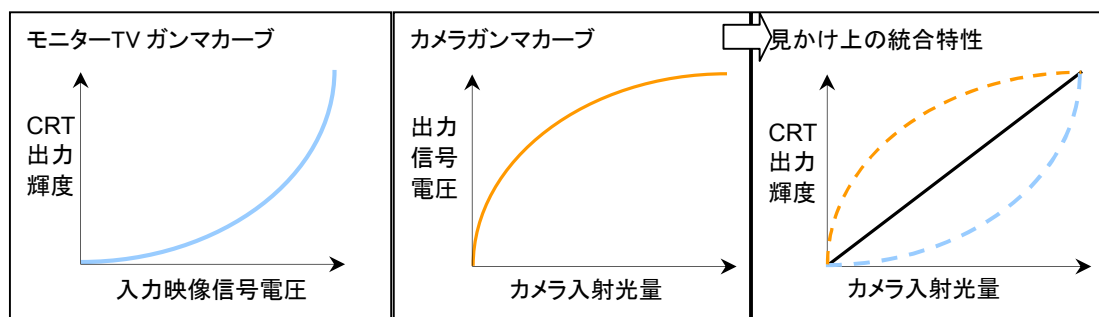
1080i/60i、50i、720/60P、50P、480/60i、576/50i のときのみ有効です。

1. RECORDING SETUP メニューの REC FORMAT が、
1080i/60i、50i、
720/60P、50P、
480/60i、576/50i のいずれかであることを確認します。
2. SCENE FILE メニューの NEWS GAMMA を開きます。
3. ON / OFF を選択します。

*GAIN 設定が 18dB のとき、ガンマカーブは CINELIKE V に固定されます。

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($\gamma=1$)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(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。

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。

	ディテール調整イメージ 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。
---	---

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。
2. 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

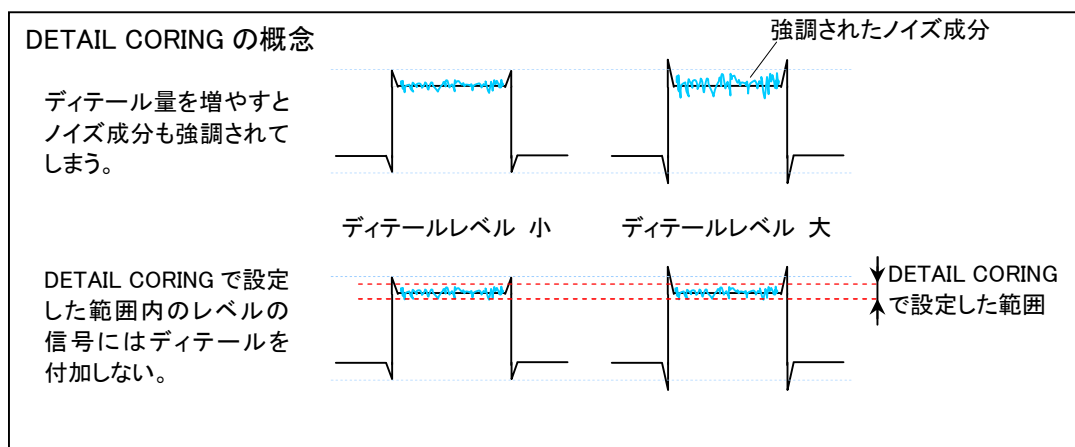
1. SCENE FILE メニューの SKIN TONE DTL を開きます。
2. ON、OFF 肌色ディテールの ON、OFF を切り替えます。
ON にすると肌色部分のディテールが減少し、肌のざらざら感を少なくします。

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

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、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。

	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。

	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。
	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。

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。

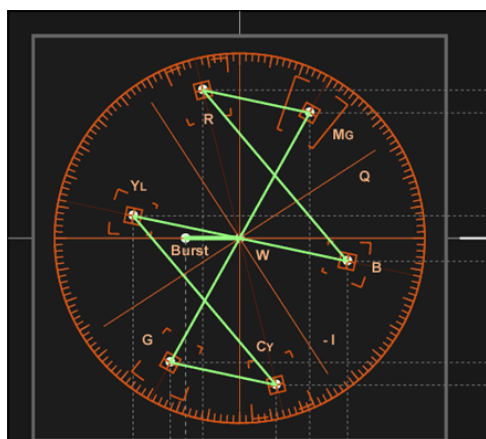
技術解説

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。

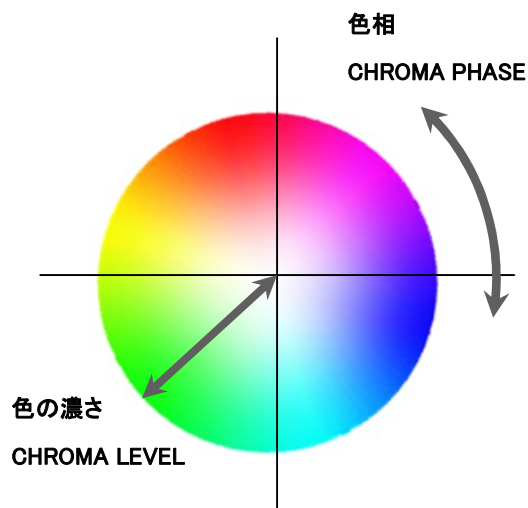
CHROMA LEVEL (色の濃さ) の調整は、位相はそのままに、それぞれの地点での色信号のレベルの強弱の調整になります。

ベクトルスコープでの色の表示例



図は説明のためのイメージです。

CHROMA PHASE(色相)と CHROMA LEVEL(色の濃さ)



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): 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を表現します。
NORM2(ノーマル 2): NORM1 より鮮やかな色を表現します。
FLUO: 蛍光灯下の屋外で撮影を行うときに適した色を表現します。
CINE-LIKE: 映画感覚の撮影を行うときに適した色を表現します。

	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い。
	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。 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。
	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。
	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。

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. 0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。

夕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、夕方の浜辺が演出できます。



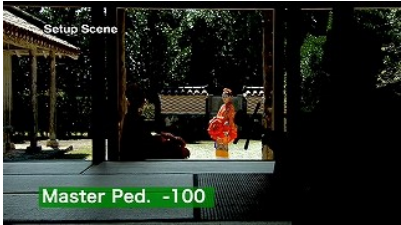
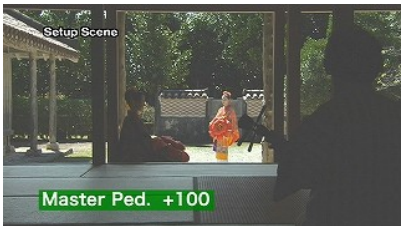
Chapter 9 : MASTER PED

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
硬い画	+ エッジを強調する	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	— エッジをぼかす	HIGH CINELIKE D 暗部の傾斜が急	+ コントラストを弱める

	-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。
	±0 通常の設定です。
	+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。

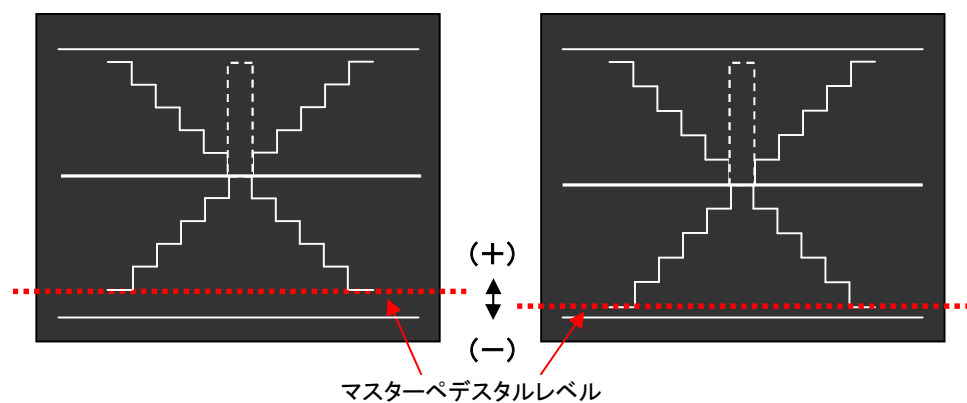
MASTER PED(マスターペDESTAL)の調整

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DESTAL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。

グレースケール撮影時の波形イメージ



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

Chapter 10 : アシスト機能について

フォーカスアシスト / AUTO KNEE 機能

フォーカスアシスト

FOCUS ASSIST ボタンにて、フォーカスアシスト機能を ON/OFF します。

フォーカスアシスト機能を ON にすると、ビューファインダー/LCD 画面の右上に周波数分布グラフが表示されます。



GRAPH(ヒストグラム表示)



ピントが合っていない時

ピントが合ってくると

白い範囲が右に移動する

グラフが右に表示されるよう、レンズのフォーカスリングを調整してください。

AUTO KNEE 機能

高輝度の背景で人物や風景などにレベルを合わせて撮影すると、背景が白くつぶれ、背景にある建物や風景がぼやけてしまいます。このようなとき AUTO KNEE 機能を動作させると、背景がくっきりと再現できます。

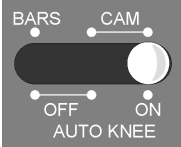
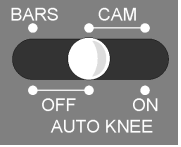
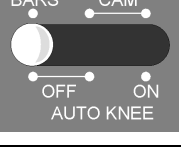
AUTO KNEE 機能は下記のような場面の撮影に効果を発揮します。

- ・ 晴天時に日陰の人物を撮るとき
- ・ 車内、または屋内の人物と窓越しの屋外の風景を同時に撮影するとき
- ・ コントラストの強い場面を撮るとき



OUTPUT/AUTO KNEE 選択スイッチを切り替えることにより

カメラ部からメモリー記録部、ビューファインダー、ビデオモニターへ出力する映像信号を選択します。

CAM. AUTO KNEE ON 	カメラで撮影している映像が出力され、 AUTO KNEE 回路が動作します。 受光した信号に応じて映像信号を圧縮するレベル(KNEE ポイント)が自動的に変化します。
CAM. AUTO KNEE OFF 	カメラで撮影している映像が出力され、 AUTO KNEE 回路は動作しません。 KNEE ポイントはメニュー操作で設定されたレベルに固定されます。
BARS 	カラーバー信号が出力されます。 AUTO KNEE 回路は動作しません。

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
NEWS GAMMA	OFF	ON / OFF
GAMMA	HD NORM	HD NORM / LOW / SD NORM / HIGH / B.PRESS / CINELIKE D / CINELIKE V
KNEE	MID	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 / CINELIKE