

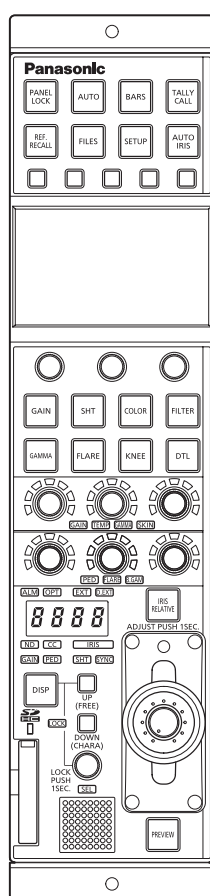
取扱いガイド

リモートオペレーションパネル

品番

AK-HRP1005G

リモートオペレーションパネルAK-HRP1005GをマルチパーパスカメラAK-UB300Gシリーズと接続してご使用になる場合にご覧ください。



リモートオペレーションパネルAK-HRP1005Gの詳しい取扱方法は、
当社Webサイト (<http://pro-av.panasonic.net/manual/jp/index.html>)
に掲載されている取扱説明書 (HTMLまたはPDF) をご覧ください。

Panasonic

JAPANESE

DVQP1364YA

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
システムブロック図	3
接続について	4
対応機能一覧	5
ROPメニュー（AK-UB300G接続時）	8
ROPメニュー一覧	8
01 PAINT SWITCH	16
02 SCENE	17
03 SHUTTER SPEED	18
04 FILTER	19
05 PEDESTAL	20
06 CHROMA	21
07 RB GAIN	22
08 COLOR TEMP	23
09 FLARE	24
10 GAMMA	25
11 BLACK GAMMA	26
12 KNEE	27
13 DETAIL	28
14 SKIN TONE DTL	30
15 MATRIX	32
16 COLOR CORRECTION	34
17 SKIN CORRECTION	37
18 DNR	38
19 HAZE REDUCTION	39
20 LENS CONTROL	40
21 SYSTEM CAM	41
22 CAMERA MENU CONTROL	42
23 ROP SETTING	43
24 CONNECT SETTING	44
25 ROP IP SETTING	45
26 CAMERA IP SETTING	45
27 AUTO IRIS SETTING	46
28 IRIS RELATIVE	47
29 HDR-PAINT	48

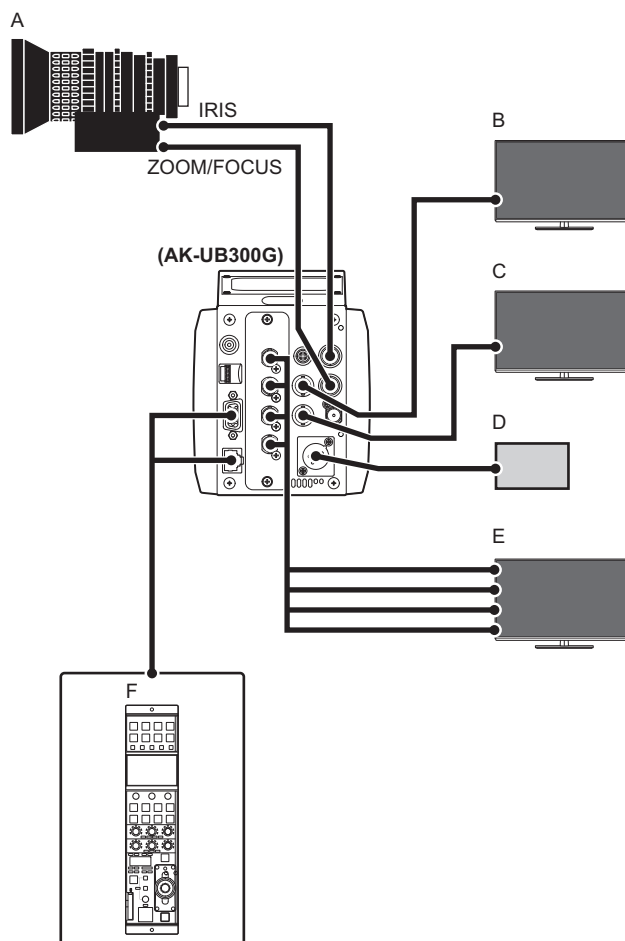
本機をAK-UB300Gシリーズと接続してご使用になる場合

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。

システムブロック図

AK-UB300Gを1台、リモートオペレーションパネルを1台接続する構成です。



- A. リモートコントロールレンズ
- B. HD モニター (HD 本線用)
- C. HD モニター (HD モニター用)
- D. 外部DC 電源
- E. UHD/HD モニター (UHD/HD 本線用)
- F. AK-HRP1005G

- 映像出力

UHDモード時

- UHD本線用：〈UHD/HD SDI OUT 1〉～〈UHD/HD SDI OUT 4〉端子からの出力を使用
- HD本線用：〈HD SDI OUT 1〉端子からの出力を使用
- HDモニター用：〈HD SDI OUT 2〉端子からの出力を使用

UHD CROPモード/HDモード時

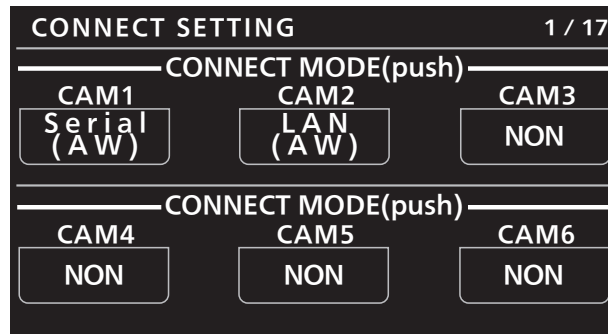
- HD 本線用：〈HD SDI OUT 1〉端子からの出力、または、〈UHD/HD SDI OUT 1〉 / 〈UHD/HD SDI OUT 2〉端子からの出力を使用
- HD モニター用：〈HD SDI OUT 2〉端子からの出力を使用

- リモートオペレーションパネル

AK-HRP1005GをAK-UB300Gの〈I/F〉端子または〈LAN〉端子に接続

接続について

- [CONNECT SETTING]メニューで、接続設定を[Serial(AW)]もしくは[LAN(AW)]に設定してください。



- 接続時には、以下の点にご注意ください。

シリアル接続の場合

- 本機の[CCU]コネクタとAK-UB300Gの〈I/F〉端子を専用のケーブルで接続してください。
- 給電には、PoEインジェクターを使用してください。

LAN接続の場合

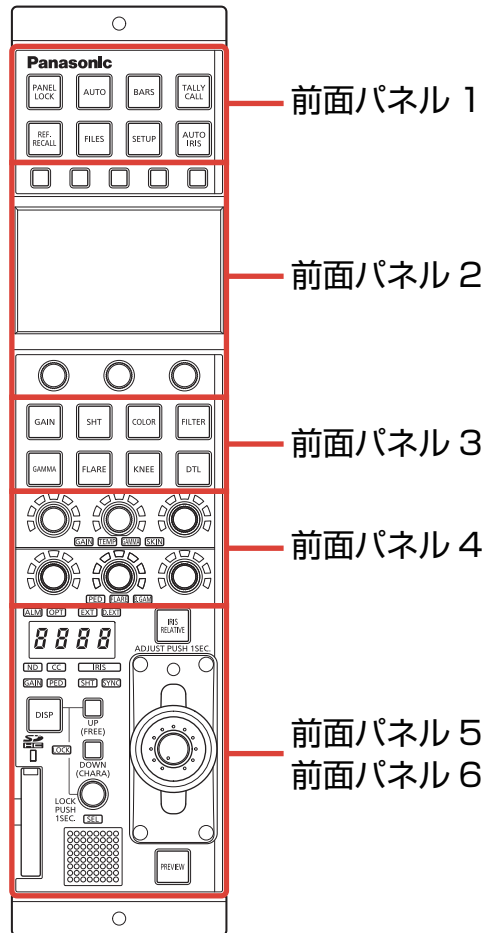
- 本機の[LAN]コネクタとAK-UB300Gの〈LAN〉端子をLANケーブル（別売品）で接続してください。
- 本機はPoE給電で動作します。PoE対応スイッチングハブを使用してください。
- LANケーブル（STP）はストレートケーブル（カテゴリ5e以上）を使用してください（最大100 m）。
- 動作確認済みPoE対応スイッチングハブ、およびPoEインジェクターについては、販売店にお問い合わせください。

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の機能が制限されたり、無効になったりします。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 LOCK]ボタン	○	
	[AUTO]ボタン	○	オートセットアップが割り当てられている場合は、動作しません。
	[BARS]ボタン	○	カラーバー信号出力のON/OFFのみ機能します。
	[TALLY/CALL]ランプ/ボタン	×	
	[REF. RECALL]ボタン	×	
	[FILES]ボタン	○	シーンファイルが選択されていないときには消灯します。
	[SETUP]ボタン	○	
	[AUTO IRIS]ボタン	○	
前面パネル2	操作ボタン	○	
	液晶パネル	○	
	メニュー操作ダイヤル	○	

番号	各部の名称	○: 有効 ×: 無効	備考
前面パネル3	[GAIN]ボタン	○	ONのときに、液晶パネルにホワイトバランスのメニューが表示されます。
	[SHT]ボタン	○	ONのときに、液晶パネルにシャッターのメニューが表示されます。
	[COLOR]ボタン	○	ボタンを押すごとにメニューが切り替わります。 [COLOR TEMP] > [CHROMA] > [MATRIX] > [SKIN CORRECTION] > メニューOFF (ステータス画面)
	[FILTER]ボタン	○	NDフィルターのみ設定できます。
	[GAMMA]ボタン	○	
	[FLARE]ボタン	○	
	[KNEE]ボタン	○	
前面パネル4	[GAIN]、[TEMP]、[GAMMA]、[SKIN]調整部	○	[GAIN]点灯時は、赤 (R) 調整用ダイヤルで「GAIN AWB R」を調整、青 (B) 調整用ダイヤルで「GAIN AWB B」を調整します。 [TEMP]点灯時は、緑 (G) 調整用ダイヤルで「COLOR TEMP」を調整します。 [GAMMA]の調整は無効です。 [SKIN]点灯時は、赤 (R) 調整用ダイヤルで「Q PHASE」を調整、緑 (G) 調整用ダイヤルで「I CENTER」を調整、青 (B) 調整用ダイヤルで「CRISP」を調整します。
	[PED]、[FLARE]、[B.GAM]調整部	○	[PED]点灯時は、赤 (R) 調整用ダイヤルで「PED R」を調整、青 (B) 調整用ダイヤルで「PED B」を調整します。 [FLARE]および[B.GAM]の調整は無効です。
前面パネル5	[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	×	
	調整値表示部	○	CCフィルターの調整値は表示されません。
	[ND]インジケータ	○	
	[CC]インジケータ	×	
	[IRIS]インジケータ	○	
	[GAIN]インジケータ	○	
	[PED]インジケータ	○	
	[SHT]インジケータ	○	
	[SYNC]インジケータ	○	
	[DISP]ボタン	○	
	[UP (FREE)]ボタン	○	
	[DOWN (CHARA)]ボタン	○	
	[LOCK]インジケータ	○	
[SEL]ダイヤル	○		

番号	各部の名称	○:有効 ×:無効	備考
前面パネル6	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	○	
	カメラナンバー/タリーディスプレイ	○	カメラナンバーのみ表示されますが、以下のシステムバージョンからタリー（赤、緑）も有効になります（ただし、LAN接続時のみとなります）。 AK-UB300G：V7.52-000-00.00 本機：V4.40-00-0.00
	[IRIS RELATIVE]ボタン	○	
	トルク調整ねじ	○	
	アイリスレバー	○	
	マスターペダスタルダイヤル	○	
	[PREVIEW]ボタン	×	

ROPメニュー (AK-UB300G接続時)

ROPメニュー一覧

マルチパースカメラAK-UB300Gと接続しているときのROP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」
- ➔ 「基本的なメニュー操作のしかた」

01 PAINT SWITCH	MATRIX	➔ 「MATRIX」 (16ページ参照)
	LINEAR MATRIX	➔ 「LINEAR MATRIX」 (16ページ参照)
	COLOR CORRECT	➔ 「COLOR CORRECT」 (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 CLEAR	➔ 「D. HAZE CLEAR」 (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)
	BLACK GAMMA	➔ 「BLACK GAMMA」 (16ページ参照)
	KNEE	➔ 「KNEE」 (16ページ参照)
02 SCENE	SCENE1(push)	➔ 「SCENE1(push)」 (17ページ参照)
	SCENE2(push)	➔ 「SCENE2(push)」 (17ページ参照)
	SCENE3(push)	➔ 「SCENE3(push)」 (17ページ参照)
	SCENE4(push)	➔ 「SCENE4(push)」 (17ページ参照)
	SCENE5(push)	➔ 「SCENE5(push)」 (17ページ参照)
	SCENE6(push)	➔ 「SCENE6(push)」 (17ページ参照)
	SCENE7(push)	➔ 「SCENE7(push)」 (17ページ参照)
	SCENE8(push)	➔ 「SCENE8(push)」 (17ページ参照)
	BUTTON SEL MODE	➔ 「BUTTON SEL MODE」 (17ページ参照)
03 SHUTTER SPEED	SHUTTER SPEED	➔ 「SHUTTER SPEED」 (18ページ参照)
	SHUTTER SYNCHRO	➔ 「SHUTTER SYNCHRO」 (18ページ参照)
	SHUTTER SW	➔ 「SHUTTER SW」 (18ページ参照)
	SHUTTER MODE	➔ 「SHUTTER MODE」 (18ページ参照)
04 FILTER	ND	➔ 「ND」 (19ページ参照)
05 PEDESTAL	PED R	➔ 「PED R」 (20ページ参照)
	PED B	➔ 「PED B」 (20ページ参照)
	M. PED	➔ 「M. PED」 (20ページ参照)
06 CHROMA	CHROMA LEVEL	➔ 「CHROMA LEVEL」 (21ページ参照)
	CHROMA LEVEL SW	➔ 「CHROMA LEVEL SW」 (21ページ参照)

07 RB GAIN	GAIN AWB R	➡ 「GAIN AWB R」 (22ページ参照)
	GAIN AWB B	➡ 「GAIN AWB B」 (22ページ参照)
08 COLOR TEMP	COLOR TEMP	➡ 「COLOR TEMP」 (23ページ参照)
09 FLARE	FLARE R	➡ 「FLARE R」 (24ページ参照)
	FLARE G	➡ 「FLARE G」 (24ページ参照)
	FLARE B	➡ 「FLARE B」 (24ページ参照)
	M.FLARE	➡ 「M.FLARE」 (24ページ参照)
	FLARE	➡ 「FLARE」 (24ページ参照)
10 GAMMA	GAMMA R	➡ 「GAMMA R」 (25ページ参照)
	GAMMA MASTER	➡ 「GAMMA MASTER」 (25ページ参照)
	GAMMA B	➡ 「GAMMA B」 (25ページ参照)
	GAMMA MODE	➡ 「GAMMA MODE」 (25ページ参照)
	BLACK STRETCH	➡ 「BLACK STRETCH」 (25ページ参照)
	DYNAMIC LEVEL	➡ 「DYNAMIC LEVEL」 (25ページ参照)
	KNEE POINT	➡ 「KNEE POINT」 (25ページ参照)
	KNEE SLOPE	➡ 「KNEE SLOPE」 (25ページ参照)
	GAMMA	➡ 「GAMMA」 (25ページ参照)
	ABB	➡ 「ABB」 (25ページ参照)
11 BLACK GAMMA	BLACK GAMMA R	➡ 「BLACK GAMMA R」 (26ページ参照)
	BLACK GAMMA MASTER	➡ 「BLACK GAMMA MASTER」 (26ページ参照)
	BLACK GAMMA B	➡ 「BLACK GAMMA B」 (26ページ参照)
	B.GAMMA	➡ 「B.GAMMA」 (26ページ参照)
12 KNEE	POINT (%) R	➡ 「POINT (%) R」 (27ページ参照)
	POINT (%) MASTER	➡ 「POINT (%) MASTER」 (27ページ参照)
	POINT (%) B	➡ 「POINT (%) B」 (27ページ参照)
	SLOPE R	➡ 「SLOPE R」 (27ページ参照)
	SLOPE MASTER	➡ 「SLOPE MASTER」 (27ページ参照)
	SLOPE B	➡ 「SLOPE B」 (27ページ参照)
	AUTO KNEE POINT %	➡ 「AUTO KNEE POINT %」 (27ページ参照)
	AUTO KNEE LEVEL	➡ 「AUTO KNEE LEVEL」 (27ページ参照)
	AUTO KNEE RESPONSE	➡ 「AUTO KNEE RESPONSE」 (27ページ参照)
	KNEE	➡ 「KNEE」 (27ページ参照)

13 DETAIL	MASTER DETAIL	➡ 「MASTER DETAIL」 (28ページ参照)
	DETAIL LV H	➡ 「DETAIL LV H」 (28ページ参照)
	DETAIL LV V	➡ 「DETAIL LV V」 (28ページ参照)
	PEAK FRQ	➡ 「PEAK FRQ」 (28ページ参照)
	V DETAIL FRQ	➡ 「V DETAIL FRQ」 (28ページ参照)
	CRISP	➡ 「CRISP」 (28ページ参照)
	LEVEL DEPENDENT	➡ 「LEVEL DEPENDENT」 (28ページ参照)
	DETAIL SOURCE	➡ 「DETAIL SOURCE」 (28ページ参照)
	DETAIL GAIN (+)	➡ 「DETAIL GAIN (+)」 (28ページ参照)
	DETAIL GAIN (-)	➡ 「DETAIL GAIN (-)」 (28ページ参照)
	DETAIL CLIP+	➡ 「DETAIL CLIP+」 (28ページ参照)
	DETAIL CLIP-	➡ 「DETAIL CLIP-」 (28ページ参照)
	KNEE APERTURE	➡ 「KNEE APERTURE」 (29ページ参照)
	DETAIL	➡ 「DETAIL」 (29ページ参照)
LV DPN SW	➡ 「LV DPN SW」 (29ページ参照)	
14 SKIN TONE DTL	MEMORY SELECT	➡ 「MEMORY SELECT」 (30ページ参照)
	CURSOR	➡ 「CURSOR」 (30ページ参照)
	POS H	➡ 「POS H」 (30ページ参照)
	POS V	➡ 「POS V」 (30ページ参照)
	SKIN GET	➡ 「SKIN GET」 (30ページ参照)
	ZEBRA SWITCH	➡ 「ZEBRA SWITCH」 (30ページ参照)
	ZEBRA EFFECT	➡ 「ZEBRA EFFECT」 (30ページ参照)
	EFFECT MEMORY	➡ 「EFFECT MEMORY」 (30ページ参照)
	SKIN TONE CRISP	➡ 「SKIN TONE CRISP」 (30ページ参照)
	I CENTER	➡ 「I CENTER」 (30ページ参照)
	I WIDTH	➡ 「I WIDTH」 (31ページ参照)
	Q WIDTH	➡ 「Q WIDTH」 (31ページ参照)
	Q PHASE	➡ 「Q PHASE」 (31ページ参照)
	SKIN TONE DETAIL	➡ 「SKIN TONE DETAIL」 (31ページ参照)

15 MATRIX	LINEAR TABLE	➡ 「LINEAR TABLE」 (32ページ参照)
	COLOR CORRECT	➡ 「COLOR CORRECT」 (32ページ参照)
	MATRIX (R-G) P	➡ 「MATRIX (R-G) P」 (32ページ参照)
	MATRIX (R-G) N	➡ 「MATRIX (R-G) N」 (32ページ参照)
	MATRIX (R-B) P	➡ 「MATRIX (R-B) P」 (32ページ参照)
	MATRIX (R-B) N	➡ 「MATRIX (R-B) N」 (32ページ参照)
	MATRIX (G-R) P	➡ 「MATRIX (G-R) P」 (32ページ参照)
	MATRIX (G-R) N	➡ 「MATRIX (G-R) N」 (32ページ参照)
	MATRIX (G-B) P	➡ 「MATRIX (G-B) P」 (33ページ参照)
	MATRIX (G-B) N	➡ 「MATRIX (G-B) N」 (33ページ参照)
	MATRIX (B-R) P	➡ 「MATRIX (B-R) P」 (33ページ参照)
	MATRIX (B-R) N	➡ 「MATRIX (B-R) N」 (33ページ参照)
	MATRIX (B-G) P	➡ 「MATRIX (B-G) P」 (33ページ参照)
	MATRIX (B-G) N	➡ 「MATRIX (B-G) N」 (33ページ参照)
	MATRIX	➡ 「MATRIX」 (33ページ参照)
	COLOR CORRECT	➡ 「COLOR CORRECT」 (33ページ参照)
LINEAR MATRIX	➡ 「LINEAR MATRIX」 (33ページ参照)	

16 COLOR CORRECTION	LINEAR TABLE	➡ 「LINEAR TABLE」 (35ページ参照)
	COLOR CORRECT	➡ 「COLOR CORRECT」 (35ページ参照)
	COLOR CORRECT	➡ 「COLOR CORRECT」 (35ページ参照)
	SAT	➡ 「SAT」 (35ページ参照)
	PHASE	➡ 「PHASE」 (35ページ参照)
	SAT G	➡ 「SAT G」 (35ページ参照)
	PHASE G	➡ 「PHASE G」 (35ページ参照)
	SAT CY_G	➡ 「SAT CY_G」 (35ページ参照)
	PHASE CY_G	➡ 「PHASE CY_G」 (35ページ参照)
	SAT CY	➡ 「SAT CY」 (35ページ参照)
	PHASE CY	➡ 「PHASE CY」 (35ページ参照)
	SAT B_CY	➡ 「SAT B_CY」 (35ページ参照)
	PHASE B_CY	➡ 「PHASE B_CY」 (35ページ参照)
	SAT B	➡ 「SAT B」 (35ページ参照)
	PHASE B	➡ 「PHASE B」 (35ページ参照)
	SAT MG_B	➡ 「SAT MG_B」 (35ページ参照)
	PHASE MG_B	➡ 「PHASE MG_B」 (35ページ参照)
	SAT MG	➡ 「SAT MG」 (35ページ参照)
	PHASE MG	➡ 「PHASE MG」 (35ページ参照)
	SAT R_MG	➡ 「SAT R_MG」 (35ページ参照)
	PHASE R_MG	➡ 「PHASE R_MG」 (35ページ参照)
	SAT R	➡ 「SAT R」 (35ページ参照)
	PHASE R	➡ 「PHASE R」 (35ページ参照)
	SAT YL_R	➡ 「SAT YL_R」 (36ページ参照)
	PHASE YL_R	➡ 「PHASE YL_R」 (36ページ参照)
	SAT YL	➡ 「SAT YL」 (36ページ参照)
	PHASE YL	➡ 「PHASE YL」 (36ページ参照)
	SAT G_YL	➡ 「SAT G_YL」 (36ページ参照)
	PHASE G_YL	➡ 「PHASE G_YL」 (36ページ参照)
	MATRIX	➡ 「MATRIX」 (36ページ参照)
COLOR CORRECT	➡ 「COLOR CORRECT」 (36ページ参照)	
LINEAR MATRIX	➡ 「LINEAR MATRIX」 (36ページ参照)	
17 SKIN CORRECTION	SKIN AREA HUE	➡ 「SKIN AREA HUE」 (37ページ参照)
	SKIN AREA TONE	➡ 「SKIN AREA TONE」 (37ページ参照)
	SKIN AREA SW	➡ 「SKIN AREA SW」 (37ページ参照)
	SKIN AREA TABLE	➡ 「SKIN AREA TABLE」 (37ページ参照)
18 DNR	DNR LEVEL	➡ 「DNR LEVEL」 (38ページ参照)
	DNR SW	➡ 「DNR SW」 (38ページ参照)
19 HAZE REDUCTION	LEVEL	➡ 「LEVEL」 (39ページ参照)
	SW	➡ 「SW」 (39ページ参照)

20 LENS CONTROL	FOCUS MODE	➡ 「FOCUS MODE」 (40ページ参照)
	FOCUS SPEED	➡ 「FOCUS SPEED」 (40ページ参照)
	FOCUS	➡ 「FOCUS」 (40ページ参照)
	ZOOM WIDE	➡ 「ZOOM WIDE」 (40ページ参照)
	ZOOM SPEED	➡ 「ZOOM SPEED」 (40ページ参照)
	ZOOM TELE	➡ 「ZOOM TELE」 (40ページ参照)
21 SYSTEM CAM	FORMAT	➡ 「FORMAT」 (41ページ参照)
	CROP OUT	➡ 「CROP OUT」 (41ページ参照)
	CROP MARKER	➡ 「CROP MARKER」 (41ページ参照)
	CROP ADJ	➡ 「CROP ADJ」 (41ページ参照)
	CROP H POS (%)	➡ 「CROP H POS (%)」 (41ページ参照)
	CROP V POS (%)	➡ 「CROP V POS (%)」 (41ページ参照)
	GEN LOCK INPUT	➡ 「GEN LOCK INPUT」 (41ページ参照)
	GEN LOCK COARSE	➡ 「GEN LOCK COARSE」 (41ページ参照)
	GEN LOCK FINE	➡ 「GEN LOCK FINE」 (41ページ参照)
	SHOOTING MODE	➡ 「SHOOTING MODE」 (41ページ参照)
22 CAMERA MENU CONTROL	MENU ON/OFF	➡ 「MENU ON/OFF」 (42ページ参照)
	CURSOR/PARAMETER	➡ 「CURSOR/PARAMETER」 (42ページ参照)
	EXECUTE	➡ 「EXECUTE」 (42ページ参照)

23 ROP SETTING	IRIS LEV MOD	取扱説明書の下記の項目をご覧ください。 ➡ 「37 ROP SETTING」
	M.PED CONT	
	LOCK SELECT	
	AUTO BUTTON	
	G/M PED VOL	
	FREE+LOCK	
	CAM SEL	
	DTL BUTTON	
	SKIN VOL	
	LCD BRIGHT	
	PANEL BRIGHT	
	B.GAMMA VOL	
	BUZZER	
	PERIOD	
	CYCLE	
	STD POSITION M.PED	
	STD POSITION VAR	
	STD POSITION ND	
	STD POSITION CC	
	IRIS PRIORITY	
	ROP DATA SAVE	
	ROP DATA LOAD	
	SD CARD FORMAT	
	INITIAL with NW	
INITIAL		
UPGRADE		
IRIS CALIBRATION TOP		
IRIS CALIBRATION BOTTOM		
SYSTEM VERSION		
SOFT VERSION		
FPGA VERSION		
24 CONNECT SETTING	CONNECT MODE CAM1	➡ 「CONNECT MODE CAM1」 (44ページ参照)
	CONNECT MODE CAM2~CAM99	➡ 「CONNECT MODE CAM2~CAM99」 (44ページ参照)

25 ROP IP SETTING	IP ADDRESS 1	取扱説明書の下記の項目をご覧ください。 ➡ 「39 ROP IP SETTING」
	IP ADDRESS 2	
	IP ADDRESS 3	
	IP ADDRESS 4	
	IP ADDRESS PORT	
	IP ADDRESS UPLOAD	
	SUBNET MASK 1	
	SUBNET MASK 2	
	SUBNET MASK 3	
	SUBNET MASK 4	
	SUBNET MASK UPLOAD	
	DEFAULT GATEWAY	
	DEFAULT GATEWAY UPLOAD	
MAC ADDRESS		
26 CAMERA IP SETTING	CAM1～CAM99 IP ADDRESS	取扱説明書の下記の項目をご覧ください。 ➡ 「40 CAMERA IP SETTING」
	CAM1～CAM99 PORT	
	CAM1～CAM99 INF UPLOAD	
27 AUTO IRIS SETTING	LEVEL	➡ 「LEVEL」 (46ページ参照)
28 IRIS RELATIVE	SENSE	取扱説明書の下記の項目をご覧ください。 ➡ 「29 IRIS RELATIVE」
	COARSE	
	RELATIVE	
29 HDR-PAINT	HLG BLACK GAMMA R	➡ 「HLG BLACK GAMMA R」 (48ページ参照)
	HLG BLACK GAMMA MASTER	➡ 「HLG BLACK GAMMA MASTER」 (48ページ参照)
	HLG BLACK GAMMA B	➡ 「HLG BLACK GAMMA B」 (48ページ参照)
	HLG B.GAMMA	➡ 「HLG B.GAMMA」 (48ページ参照)
	HLG KNEE POINT	➡ 「HLG KNEE POINT」 (48ページ参照)
	HLG KNEE SLOPE	➡ 「HLG KNEE SLOPE」 (48ページ参照)
	HLG KNEE SW	➡ 「HLG KNEE SW」 (48ページ参照)
	HLG TYPE	➡ 「HLG TYPE」 (48ページ参照)
	HLG MODE	➡ 「HLG MODE」 (48ページ参照)
	SDR CNVRT MD	➡ 「SDR CNVRT MD」 (48ページ参照)
	SHOOTING MODE	➡ 「SHOOTING MODE」 (48ページ参照)
	DNR LEVEL	➡ 「DNR LEVEL」 (49ページ参照)
	DNR SW	➡ 「DNR SW」 (49ページ参照)
	SDR CONVERT GAIN	➡ 「SDR CONVERT GAIN」 (49ページ参照)
	SDR CONVERT CLIP	➡ 「SDR CONVERT CLIP」 (49ページ参照)

01 PAINT SWITCH

PAINT SWITCH			1 / 2
MATRIX	LINEAR MATRIX	COLOR CORRECT	
OFF	OFF	OFF	
SKIN DTL	DTL	DNR	
OFF	OFF	OFF	

PAINT SWITCH			2 / 2
D. HAZE CLEAR	DRS	FLARE	
OFF	OFF	OFF	
GAMMA	BLACK GAMMA	KNEE	
OFF	OFF	MANUAL	

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 MATRIX	リニアマトリックスの有効/無効を設定します。
COLOR CORRECT	12 軸色補正の有効/無効を設定します。
SKIN DTL	肌色ディテール機能の有効/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 CLEAR	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。
BLACK GAMMA	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。
KNEE	ニーの有効/無効を設定します。

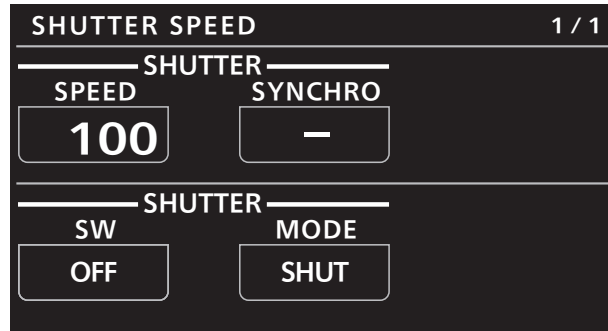
02 SCENE

SCENE			1 / 2
SCENE1 (push)	SCENE2 (push)	SCENE3 (push)	
OFF	OFF	OFF	
SCENE4 (push)	SCENE5 (push)	SCENE6 (push)	
OFF	OFF	OFF	

SCENE		2 / 2
SCENE7 (push)	SCENE8 (push)	
OFF	OFF	
BUTTON SEL MODE		
MODE1		

項目	設定内容
SCENE1 (push)	シーンファイルのON/OFFを設定します。 ● ONにすると、他のシーンファイルはOFFになります。 ● ONのシーンファイルを再度選択するとSCENE OFFになります。
SCENE2 (push)	
SCENE3 (push)	
SCENE4 (push)	
SCENE5 (push)	
SCENE6 (push)	
SCENE7 (push)	
SCENE8 (push)	
BUTTON SEL MODE	パネルの[FILES]ボタン押下時の動作を逆にできます。 MODE1 (デフォルト) 短押し：シーンファイルの呼び出し 長押し：メニュー表示 MODE2 短押し：メニュー表示 長押し：シーンファイルの呼び出し

03 SHUTTER SPEED



項目	設定内容
SHUTTER SPEED	[SHUTTER MODE]が[SHUT]のときのシャッタースピードを設定します。
SHUTTER SYNCHRO	設定は行えません。
SHUTTER SW	シャッター機能の有効/無効を設定します。
SHUTTER MODE	シャッターの動作モードを選択します。 SHUT [SHUTTER SPEED]で設定されたシャッタースピードになります。 SYNC [SHUTTER SYNCHRO]で設定されたシャッタースピードになります。

04 FILTER



項目	設定内容
ND	NDフィルターのポジションを設定します。

05 PEDESTAL

PEDESTAL
1 / 1

PED

R
0

B
0

M . PED

0

項目	設定内容
PED R	マスターペDESTALに対して赤色の補正レベルを設定します。
PED B	マスターペDESTAL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DESTALの黒レベルを調整します。

06 CHROMA

CHROMA
 OFF
1 / 1

CHROMA LEVEL

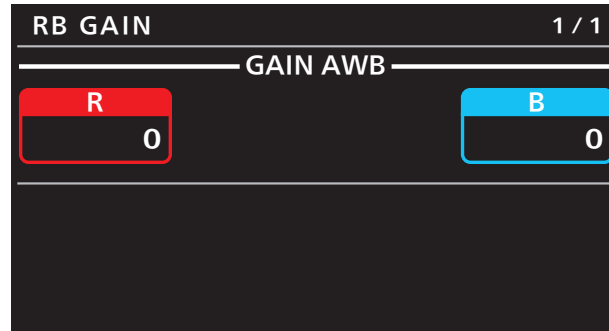
0

CHROMA LEVEL SW

OFF

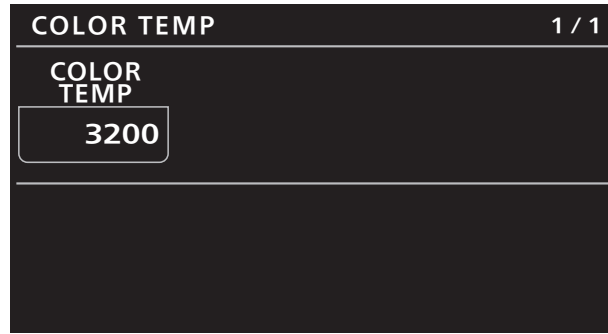
項目	設定内容
CHROMA LEVEL	[CHROMA SW]が[ON]のときに、クロマのゲインを調整します。
CHROMA LEVEL SW	クロマのゲイン調整の有効/無効を設定します。

07 RB GAIN



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

08 COLOR TEMP



項目	設定内容
COLOR TEMP	色温度の設定を行います。

09 FLARE

FLARE
 OFF
1 / 2

R
-100

G
0

B
-100

M.FLARE

FLARE
 OFF
2 / 2

FLARE

項目	設定内容
FLARE R	Rchフレアを調整します。
FLARE G	Gchフレアを調整します。
FLARE B	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。
FLARE	フレア補正の有効/無効を設定します。

10 GAMMA

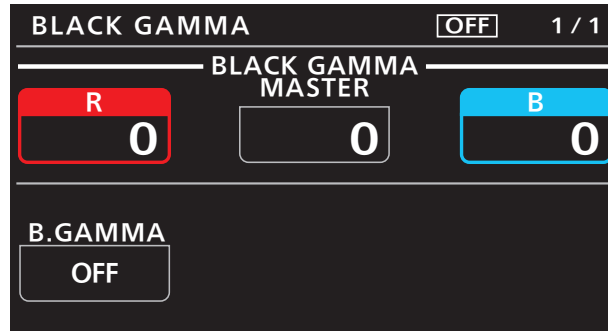
GAMMA		OFF	1 / 3
R	GAMMA MASTER	B	
0	0.045	0	
GAMMA MODE			
HD			

GAMMA		OFF	2 / 3
BLACK STRETCH	DYNAMIC LEVEL		
30	200		
KNEE			
POINT	SLOPE		
30	150		

GAMMA		OFF	3 / 3
GAMMA	ABB (push)		
OFF	NO?		

項目	設定内容
GAMMA R	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。
GAMMA MASTER	ガンマ特性を調整します。
GAMMA B	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。
GAMMA MODE	ガンマ特性の種類を設定します。
BLACK 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 LEVEL	[GAMMA MODE]で[FILM REC]設定時、ダイナミックレンジを設定します。
KNEE POINT	[GAMMA MODE]で[VIDEO REC]設定時、ニーポイントを設定します。
KNEE SLOPE	[GAMMA MODE]で[VIDEO REC]設定時、ニースロープを設定します。
GAMMA	ガンマ補正の有効/無効を設定します。
ABB	[YES?]を選択すると、オートブラックバランス調整を実行します。 ブラックバランス調整中（点灯中）にボタンを長押しすると、調整を中止します。 (CCUのピクチャーモニター (PM) に[BREAK]が表示されます。)

11 BLACK GAMMA



項目	設定内容
BLACK 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。
BLACK GAMMA MASTER	黒付近のガンマ特性を調整します。
BLACK 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	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。

12 KNEE

KNEE
[OFF] 1 / 2

R
0.00

POINT(%)
MASTER
95.00

B
0.00

R
0

SLOPE
MASTER
130

B
0

KNEE
[OFF] 2 / 2

POINT %
95.00

AUTO KNEE
LEVEL
108

RESPONSE
4

KNEE
MANUAL

項目	設定内容
POINT (%) R	[POINT MASTER]に対して赤色のニーポイントを調整します。
POINT (%) MASTER	ニーポイントの位置を設定します。
POINT (%) B	[POINT MASTER]に対して青色のニーポイントを調整します。
SLOPE R	[SLOPE MASTER]に対して赤色のニーの傾きを調整します。
SLOPE MASTER	ニーの傾きを設定します。
SLOPE B	[SLOPE MASTER]に対して青色のニーの傾きを調整します。
AUTO KNEE POINT %	オートニーの折れ点位置を設定します。
AUTO KNEE LEVEL	オートニーの最大レベルを設定します。
AUTO KNEE 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。

13 DETAIL

DETAIL ON 1 / 4

MASTER DETAIL DETAIL LV

H V

PEAK FRQ V DETAIL FRQ CRISP

DETAIL ON 2 / 4

LEVEL DEPENDENT

DETAIL SOURCE

DETAIL ON 3 / 4

DETAIL

GAIN(+) GAIN(-)

DETAIL

CLIP+ CLIP-

DETAIL ON 4 / 4

KNEE APERTURE

DETAIL LV DPN SW

項目	設定内容
MASTER DETAIL	マスターディテールレベルを調整します。
DETAIL LV H	水平ディテールレベルを調整します。
DETAIL LV V	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。
V DETAIL 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。
LEVEL DEPENDENT	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。
DETAIL GAIN (+)	ディテールの+ (上) 方向のレベルを変更します。
DETAIL GAIN (-)	ディテールの- (下) 方向のレベルを変更します。
DETAIL CLIP+	ディテールの付きすぎによるぎらつきを抑えるため、ディテールクリップを調整します。
DETAIL 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。

項目	設定内容
KNEE APERTURE	二一の開口部のレベルを調整します。
DETAIL	全ディテール機能の有効/無効を設定します。
LV 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。

14 SKIN TONE DTL

SKIN TONE DTL		OFF	1 / 4
MEMORY SELECT	CURSOR		
A	OFF		
POS			SKIN GET
H	V		(push)
50 . 00	50 . 00		

SKIN TONE DTL			OFF	2 / 4
ZEBRA SWITCH	ZEBRA EFFECT	EFFECT MEMORY		
OFF	A+B+C	A+B+C		
SKIN TONE CRISP				
+63				

SKIN TONE DTL		OFF	3 / 4
I CENTER	I WIDH		
87	20		
Q WIDH	Q PHASE		
43	90		

SKIN TONE DTL		OFF	4 / 4
SKIN TONE DETAIL			
OFF			

項目	設定内容
MEMORY SELECT	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 SWITCH	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、ゼブラをつけるか付けないかを設定します。
ZEBRA EFFECT	ゼブラ表示のテーブルを選択します。
EFFECT 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。
SKIN TONE 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。

項目	設定内容
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。
SKIN TONE DETAIL	肌色ディテール機能の有効/無効を設定します。

15 MATRIX

MATRIX OFF 1 / 4

LINEAR TABLE COLOR CORRECT

A A

MATRIX(R-G)

P N

0 0

MATRIX OFF 2 / 4

MATRIX(R-B)

P N

0 0

MATRIX(G-R)

P N

0 0

MATRIX OFF 3 / 4

MATRIX(G-B)

P N

0 0

MATRIX(B-R)

P N

0 0

MATRIX OFF 4 / 4

MATRIX(B-G)

P N

0 0

MATRIX COLOR CORRECT LINEAR MATRIX

OFF OFF OFF

項目	設定内容
LINEAR TABLE	リニアマトリックスのテーブルを選択します。
COLOR CORRECT	色補正テーブルを選択します。
MATRIX (R-G) P	赤と緑の間のリニアマトリックスを調整します。 [MATRIX]が[OFF]のときは使用できません。
MATRIX (R-G) N	赤と緑の間のリニアマトリックスを調整します。 [MATRIX]が[OFF]のときは使用できません。
MATRIX (R-B) P	赤と青の間のリニアマトリックスを調整します。 [MATRIX]が[OFF]のときは使用できません。
MATRIX (R-B) N	赤と青の間のリニアマトリックスを調整します。 [MATRIX]が[OFF]のときは使用できません。
MATRIX (G-R) P	緑と赤の間のリニアマトリックスを調整します。 [MATRIX]が[OFF]のときは使用できません。
MATRIX (G-R) N	緑と赤の間のリニアマトリックスを調整します。 [MATRIX]が[OFF]のときは使用できません。

項目	設定内容
MATRIX (G-B) P	緑と青の間のリニアマトリックスを調整します。 [MATRIX]が[OFF]のときは使用できません。
MATRIX (G-B) N	緑と青の間のリニアマトリックスを調整します。 [MATRIX]が[OFF]のときは使用できません。
MATRIX (B-R) P	青と赤の間のリニアマトリックスを調整します。 [MATRIX]が[OFF]のときは使用できません。
MATRIX (B-R) N	青と赤の間のリニアマトリックスを調整します。 [MATRIX]が[OFF]のときは使用できません。
MATRIX (B-G) P	青と緑の間のリニアマトリックスを調整します。 [MATRIX]が[OFF]のときは使用できません。
MATRIX (B-G) N	青と緑の間のリニアマトリックスを調整します。 [MATRIX]が[OFF]のときは使用できません。
MATRIX	マトリックス機能の有効/無効を設定します。
COLOR CORRECT	12 軸色補正機能の有効/無効を設定します。
LINEAR MATRIX	リニアマトリックス機能の有効/無効を設定します。

16 COLOR CORRECTION

COLOR CORRECTION OFF 1 / 8

LINEAR TABLE A	COLOR CORRECT A	
COLOR CORRECT G	SAT 0	PHASE 0

COLOR CORRECTION OFF 2 / 8

SAT G 0	PHASE G 0
SAT CY_G 0	PHASE CY_G 0

COLOR CORRECTION OFF 3 / 8

SAT CY 0	PHASE CY 0
SAT B_CY 0	PHASE B_CY 0

COLOR CORRECTION OFF 4 / 8

SAT B 0	PHASE B 0
SAT MG_B 0	PHASE MG_B 0

COLOR CORRECTION OFF 5 / 8

SAT MG 0	PHASE MG 0
SAT R_MG 0	PHASE R_MG 0

COLOR CORRECTION OFF 6 / 8

SAT_R PHASE_R

SAT_{YL_R} PHASE_{YL_R}

COLOR CORRECTION OFF 7 / 8

SAT_{YL} PHASE_{YL}

SAT_{G_YL} PHASE_{G_YL}

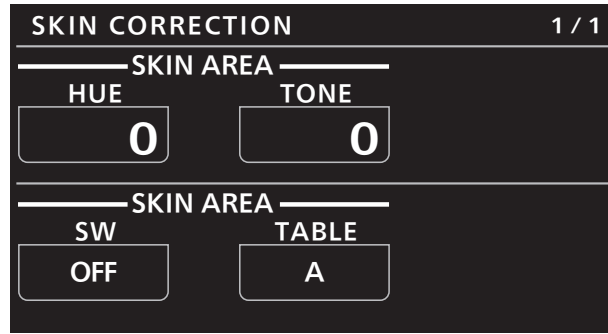
COLOR CORRECTION OFF 8 / 8

MATRIX COLOR CORRECT LINEAR MATRIX

項目	設定内容
LINEAR TABLE	リニアマトリックスのテーブルを選択します。
COLOR CORRECT	色補正テーブルを選択します。
COLOR CORRECT	12軸マトリックスメモリの調整する色成分を選択します。
SAT	[COLOR CORRECT]で選択した色成分の飽和度を調整します。
PHASE	[COLOR 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。
PHASE G	緑の色相を調整します。
SAT CY_G	緑とシアンの間の色飽和度を調整します。
PHASE CY_G	緑とシアン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。
PHASE CY	シアンの色相を調整します。
SAT B_CY	シアンと青の間の色飽和度を調整します。
PHASE B_CY	シアンと青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。
PHASE B	青の色相を調整します。
SAT MG_B	青とマゼンタの間の色飽和度を調整します。
PHASE MG_B	青とマゼンタ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。
PHASE MG	マゼンタの色相を調整します。
SAT R_MG	マゼンタと赤の間の色飽和度を調整します。
PHASE R_MG	マゼンタと赤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。
PHASE R	赤の色相を調整します。

項目	設定内容
SAT YL_R	赤と黄の間の色飽和度を調整します。
PHASE YL_R	赤と黄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。
PHASE YL	黄の色相を調整します。
SAT G_YL	黄と緑の間の色飽和度を調整します。
PHASE G_YL	黄と緑の間の色相を調整します。
MATRIX	マトリックス機能の有効/無効を設定します。
COLOR CORRECT	12 軸色補正機能の有効/無効を設定します。
LINEAR MATRIX	リニアマトリックス機能の有効/無効を設定します。

17 SKIN CORRECTION



項目	設定内容
SKIN AREA HUE	スキンエリアの色相を微調整します。
SKIN AREA TONE	スキンエリアのトーンを微調整します。
SKIN AREA SW	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。
SKIN AREA TABLE	スキンエリアのテーブルを選択します。

18 DNR

DNR	ON	1 / 1
DNR LEVEL		
3		
DNR SW		
ON		

項目	設定内容
DNR 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。
DNR SW	ノイズリダクション機能の有効/無効を設定します。

19 HAZE REDUCTION

HAZE REDUCTION OFF 1 / 1

LEVEL

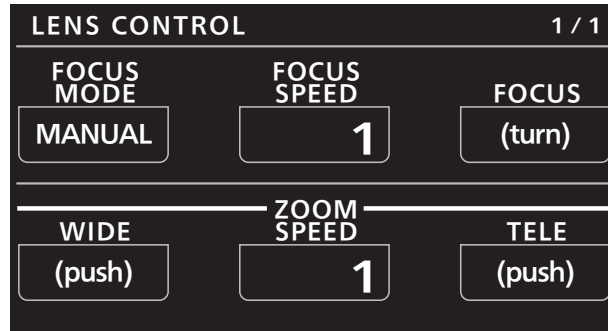
1

SW

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。
SW	霧除去機能の有効/無効を設定します。

20 LENS CONTROL



項目	設定内容
FOCUS MODE	フォーカス調整（ピント合わせ）機能の自動/手動を選択します。（AUTO/MANUALの制御が可能なレンズの場合のみの機能です。制御できない場合には[-]が表示されます。）
FOCUS SPEED	フォーカスの動作速度を調整します。
FOCUS	手動でレンズのフォーカスを調整します。
ZOOM WIDE	広角（Wide）へレンズのズームを調整します。
ZOOM SPEED	ズームの動作速度を調整します。
ZOOM TELE	望遠（Tele）へレンズのズームを調整します。

21 SYSTEM CAM

SYSTEM CAM 1 / 3

FORMAT

2160/59.94P

OUT
YL

CROP
MARKER
Y+G+M

ADJ
YL

SYSTEM CAM 2 / 3

CROP

H POS(%)
0.00

V POS(%)
0.00

GEN LOCK

INPUT
BNC

COARSE
0

FINE
0

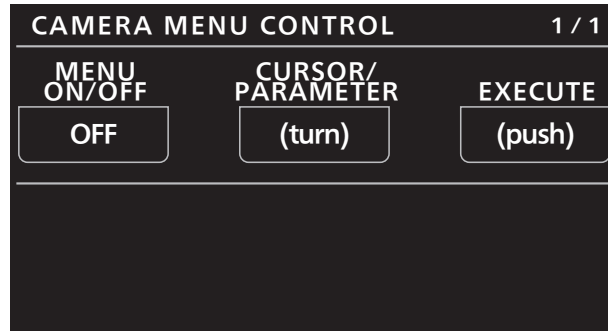
SYSTEM CAM 3 / 3

SHOOTING
MODE

NORMAL

項目	設定内容
FORMAT	システムフォーマットを設定します。
CROP OUT	クロップ時の切り出し出力映像を設定します。
CROP 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 POS (%)	クロップ時の切り出し水平位置を設定します。
CROP V POS (%)	クロップ時の切り出し垂直位置を設定します。
GEN LOCK INPUT	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。
GEN LOCK COARSE	水平同期の位相合わせの粗調整をします。
GEN LOCK FINE	水平同期の位相合わせの微調整をします。
SHOOTING MODE	撮影モードを設定します。

22 CAMERA MENU CONTROL



項目	設定内容
MENU ON/OFF	メニューのON / OFFを行います。
CURSOR/PARAMETER	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。

23 ROP 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。

➡ [37 ROP SETTING]

24 CONNECT SETTING

CONNECT SETTING 1 / 17

CONNECT MODE(push)

CAM1	CAM2	CAM3
Serial	LAN	NON

CONNECT MODE(push)

CAM4	CAM5	CAM6
NON	NON	NON

CONNECT SETTING 2 / 17

CONNECT MODE(push)

CAM7	CAM8	CAM9
NON	NON	NON

CONNECT MODE(push)

CAM10	CAM11	CAM12
NON	NON	NON



CONNECT SETTING 17 / 17

CONNECT MODE(push)

CAM97	CAM98	CAM99
NON	NON	NON

項目	設定内容
CONNECT MODE CAM1	<p>カメラ1の接続方式を設定します。 設定変更後に、[MENU]ダイヤルを押すことで変更内容を反映します。 Serial、LAN：AK-UC3000シリーズ、AK-HC5000シリーズと接続するときに選択します。 Serial(AK)、LAN(AK)：AK-HC3500Aシリーズ、AK-HC3800シリーズと接続するときに選択します。 Serial(AW)、LAN(AW)：AK-UB300Gシリーズと接続するときに選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Serial]、[Serial(AK)]、[Serial(AW)]は複数のカメラに設定を行えません。
CONNECT MODE CAM2～CAM99	<p>カメラ2～99の接続方式を設定します。 設定変更後に、[MENU]ダイヤルを押すことで変更内容を反映します。 Serial、LAN：AK-UC3000シリーズ、AK-HC5000シリーズと接続するときに選択します。 Serial(AK)、LAN(AK)：AK-HC3500Aシリーズ、AK-HC3800シリーズと接続するときに選択します。 Serial(AW)、LAN(AW)：AK-UB300Gシリーズと接続するときに選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Serial]、[Serial(AK)]、[Serial(AW)]は複数のカメラに設定を行えません。

NOTE

- AK-UB300Gは、システムのバージョンが07.0A-000-00.00以降で、接続可能です。
- [Serial(AW)]は、本機のシステムのバージョンが4.50-00-0.00以降で、選択可能となります。

25 ROP 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。

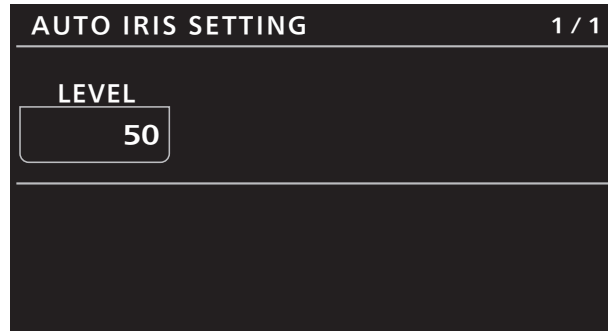
➡ 「39 ROP IP SETTING」

26 CAMERA 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。

➡ 「40 CAMERA IP SETTING」

27 AUTO IRIS SETTING



項目	設定内容
LEVEL	オートアイリスレベルを調整します。

28 IRIS RELATIVE

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。

➡ 「29 IRIS RELATIVE」

29 HDR-PAINT

HDR-PAINT 1 / 4

HLG BLACK GAMMA MASTER

R 0 0 B 0

HLG B.GAMMA OFF

HDR-PAINT 2 / 4

HLG KNEE POINT SLOPE

80.00 130

HLG KNEE SW TYPE

OFF NORMAL

HDR-PAINT 3 / 4

HLG MODE SDR CNVRT MD

FIX FIX

SHOOTING MODE DNR LEVEL SW

NORMAL 3 ON

HDR-PAINT 4 / 4

SDR CONVERT GAIN CLIP

0 HIGH

項目	設定内容
HLG BLACK 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。
HLG BLACK GAMMA MASTER	黒付近のガンマ特性を調整します。
HLG BLACK 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。
HLG B.GAMMA	ブラックガンマの有効/無効を設定します。
HLG KNEE POINT	[GAMMA MODE]で[VIDEO REC]設定時、ニーポイントを設定します。
HLG KNEE SLOPE	[GAMMA MODE]で[VIDEO REC]設定時、ニースロープを設定します。
HLG 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 CNVRT MD	SDRモードを設定します。
SHOOTING MODE	撮影モードを設定します。

項目	設定内容
DNR LEVEL	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 CONVERT GAIN	SDRのゲインを設定します。
SDR CONVERT CLIP	SDRのクリップを設定します。