

LH7H

操作説明書

UI操作の概要

1.1



初期ページ

- 1、3D LUT
- 2、垂直方向に延長
- 3、ボタンを使用します
- 4、機能
- 5、設定



2、すいちょくひっぱり

垂直ストレッチを有効にして開始線を調整するパラメータを目的のストレッチ位置に調整し、垂直ストレッチパラメータを変更するだけでOK調整を完了します。



4、機能

詳細は、「機能の概要」を参照してください。



1、3D LUT

作成したLUTファイルを保存するために使用されます。このファイルは、画面に直接適用します。



3、ボタンを使用します

一般的な機能はショートカットに設定できますワンクリックアクティベーションキー



5、環境

詳細は、「設定の概要」を参照してください。

ショートカットの説明

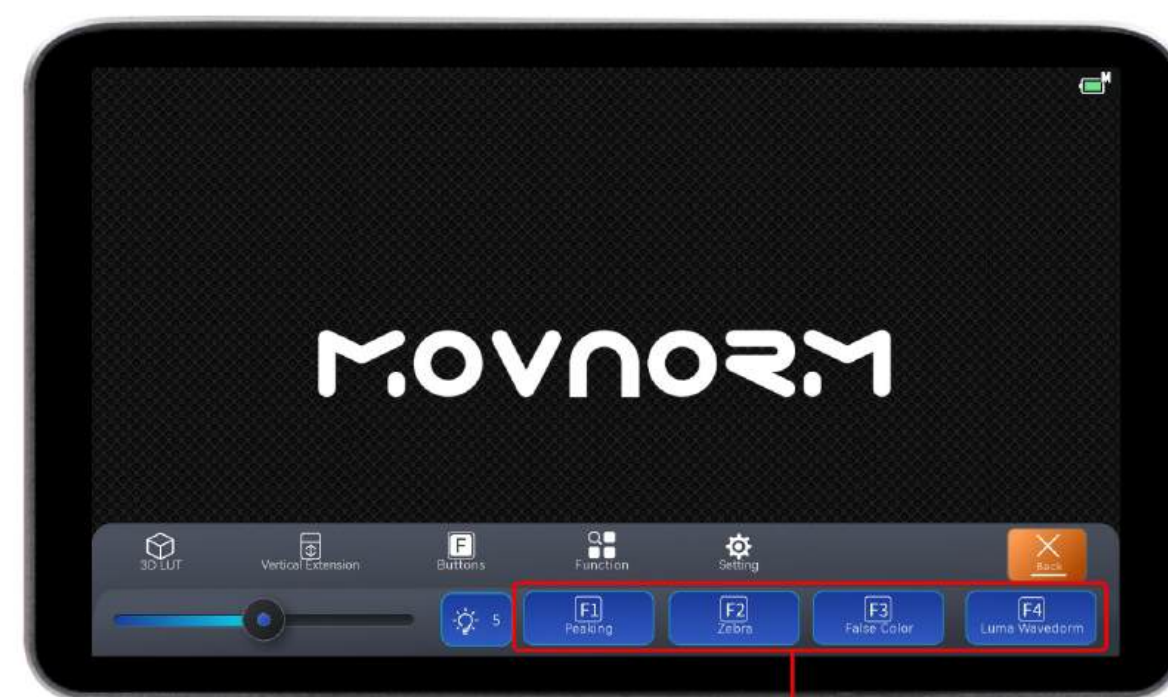
2.1



クリックショートカット置き換えたい。

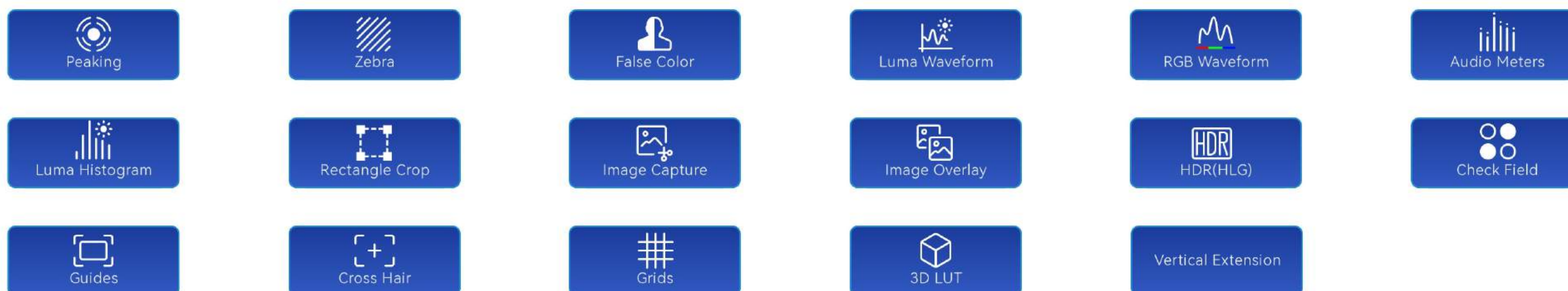
次に、目的のショートカットをクリックします交換完了

ページを変更するためにスライド



プリセット完了のショートカット

次の機能は、高速アクセス機能として設定できます。



ピーク紹介

3.1 ピーク値



ピークの概要

写真家が画像の焦点をより良く評価するのを支援する技術です撮影中です。この原理は、画像処理を用いた強調表示に関するものである特定の色またはエッジラインを持つ高コントラスト領域（通常はシャープな部分）、写真家がフォーカスされている部分とフォーカスされている部分をすばやく識別できるようにするぼんやりしています。

ピークを有効にする



クリックしてフォーカス支援を有効にします

焦点領域はハイライトされた色で画像に表示されます。

ピークオリジナル



クリックして元の画像を有効にします

元の画像は画像の表示スタイルを切り替えることができ、オリジナル画像、白黒、グレーの6つのスタイルがあります目盛（低）、グレースケール（中）、グレースケール（高）、黒。

ピークスタイル効果



フォーカス支援機能



黒ではなく白である



グレースケール（低）



グレースケール（中間）



Grayscale (High)



ブラック

ピーク感度



クリックして感度を有効にします

感度スライダをドラッグして感度レベルを調整し、範囲は1～15です。感度値が高いほど一方、値を小さくすると焦点の捕捉範囲が小さくなります。



低感度値



高感度値

ピーク-カラー



クリックして色を変更

必要に応じてフォーカスカラー（白、赤、緑、青）を選択できます

フォーカスカラースタイル



白



赤



緑



青

ピーク-ピークフレーム



ピークフレームを有効にする前に



ピークフレームを有効にした後

- 1.ピークフレームは、水平始点、垂直始点、幅、高さ、リセット、リターンなど。
- 2.ピークフレームを有効にすると、フォーカスはその中にのみ表示されます。
- 3.ピークフレームをクリックして次の画面に進み、調整することができます。ピークフレームのサイズと位置を変更するためのパラメータ設定をリセットします。

0%

X開始: ピークを移動するために追加を選択する水平移動ボックス画面に触れることで。

0%

Yスタート: ピークフレームを垂直に移動し、「値を増やす」を選択してドラッグ画面上のフレーム。

100%

幅: ピークフレームを拡張するために幅の値を増加します。

100%

高さ: 高さ値を大きくすると、ピークフレームの高さが増加します。



リセット: フォーカス支援のすべての値を元の設定に戻します。



戻る: 戻るボタンをクリックして前のページに戻る

3.2 シマウマ頭



シマウマの紹介

露出オーバー領域または特定の輝度範囲にストライプを表示することで、カメラマンがリアルタイムで露出設定を認識し調整して保持する画像の詳細。

横断歩道-イネーブル



低、中、高領域の表示制御を有効にします。切り替え可能領域ごとに個別に、または3つすべてを同時に有効にします。

シマウマ-ゾーンオプション



クリックしてゾーンオプションを有効にします

ゼブラゾーンのオプションには、低ゾーン、中ゾーン、高ゾーンがあります



ローエリア



ミッドバンド

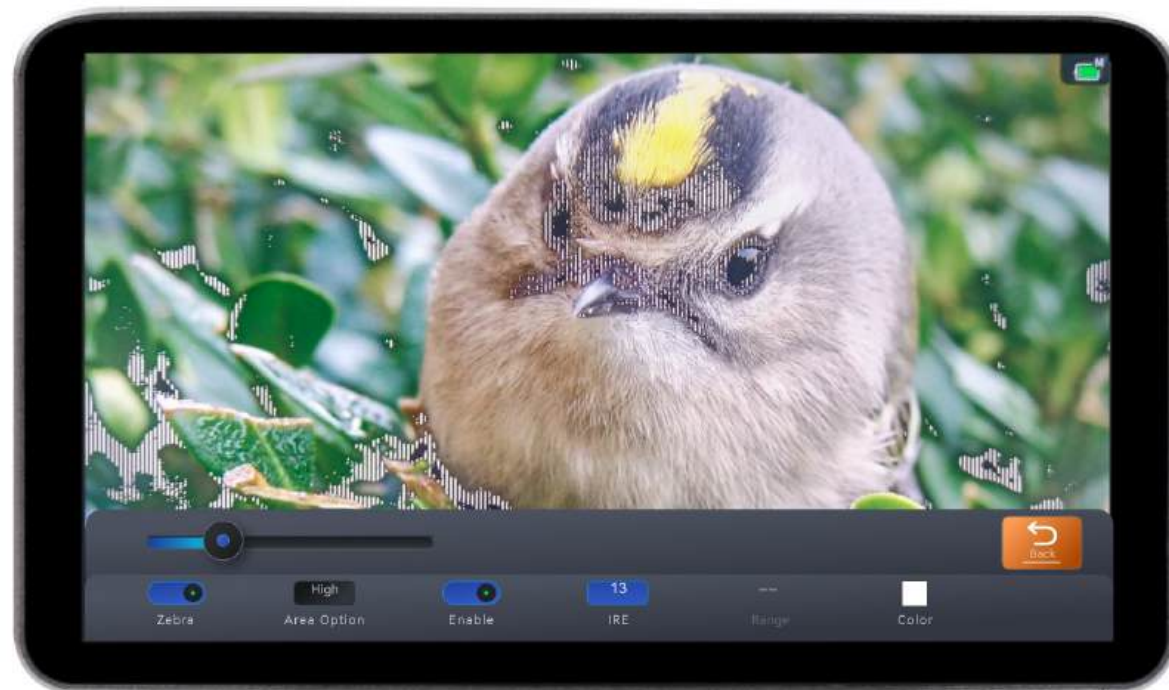


こうちいき

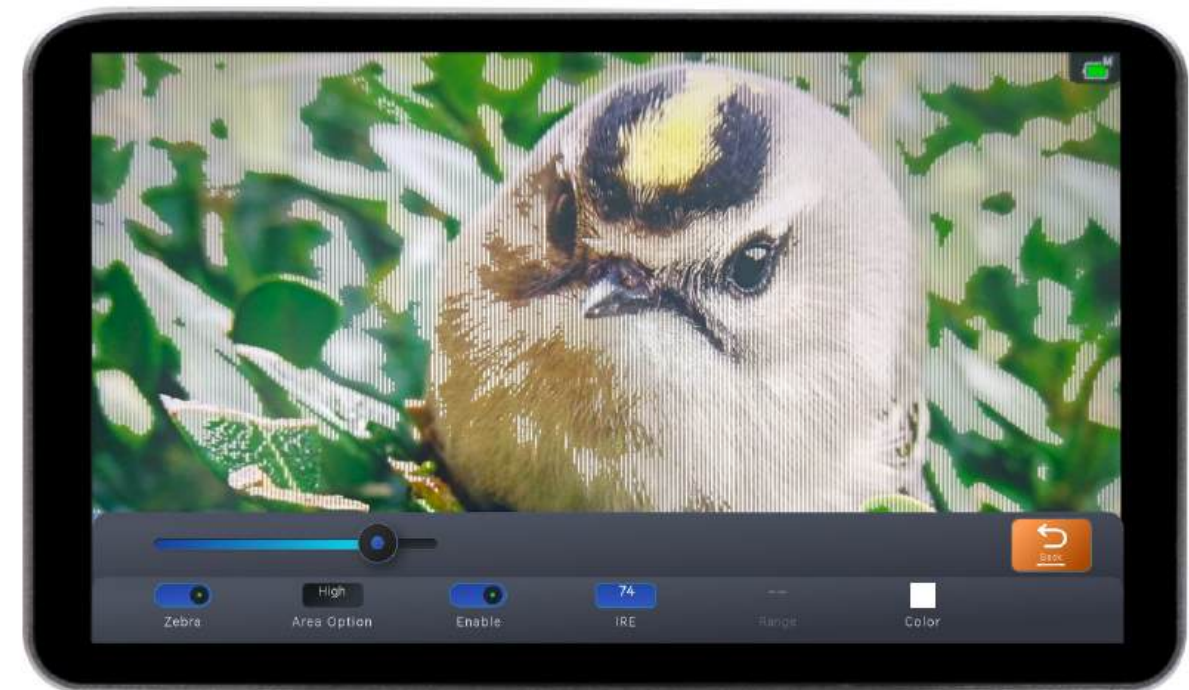
シマウマ-IRE



画像中のシマウマストライプの表示範囲は調整可能なIRE値を持つ
中間領域オプション、許容差は $\pm 0-30$ です。



低IRE効果リファレンス



高IRE効果リファレンス

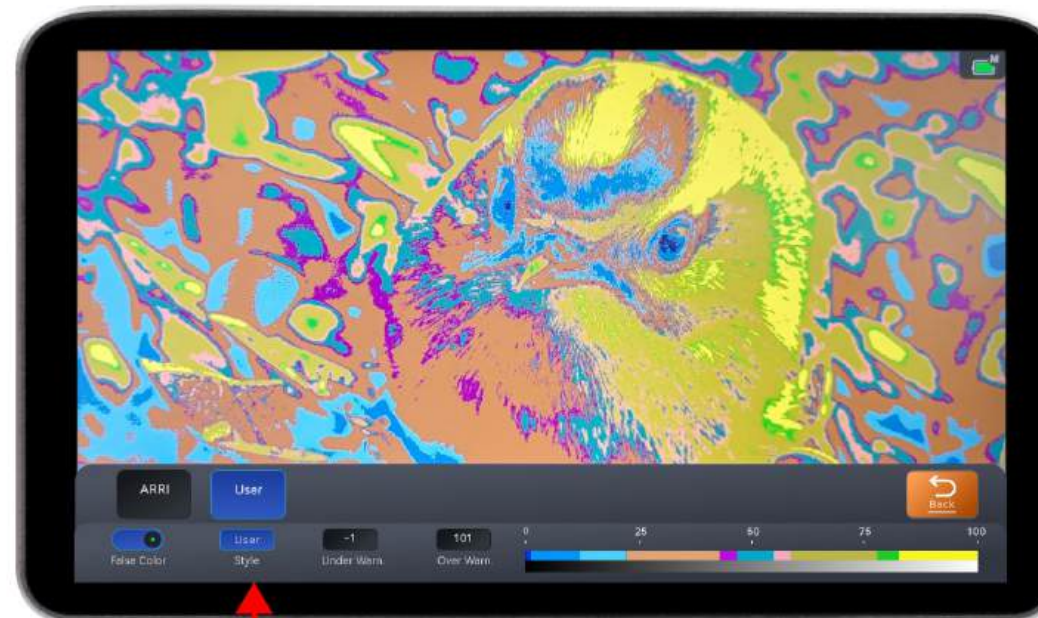
3.3 ぎじしょく



偽色の紹介

偽カラーフィーチャーは、画像内の異なる輝度レベルをいろいろな色。

偽色-ユーザースタイル



露出分布のピーク値を強調表示するためにユーザが自由に調整することができる領域（露出オーバー設定）とシャドウ領域（露出アンダー設定）。

偽色-ARRI



この偽色機能はARRIカメラのために設計されており、他の機能と高度に統合され、一貫性と専門的なワークフロー。



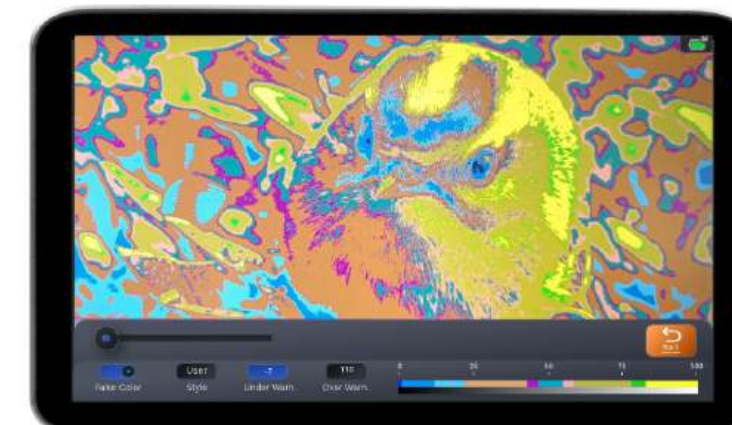
過剰曝露効果比較



過剰曝露効果比較



露出不足効果比較



露出不足効果比較

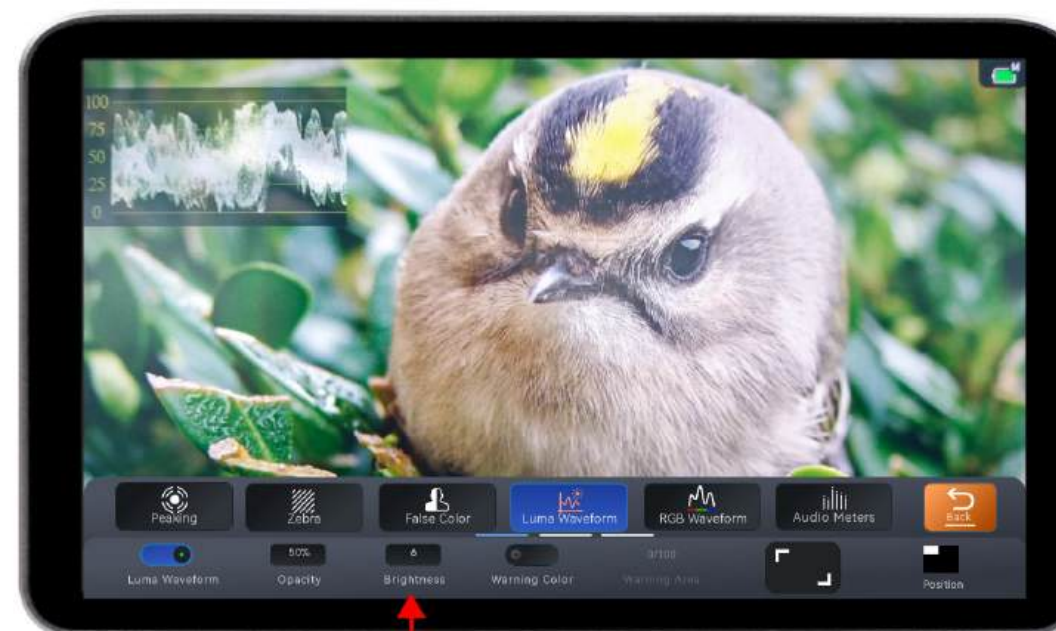
3.4 Luma波形



Luma波形の紹介

グラフィックス波形表示輝度分布画像では、ユーザーが露出レベルとコントラストを解析するのに役立ちます。水平軸は画像中の水平位置を表し、一方、垂直軸は輝度値を表している。

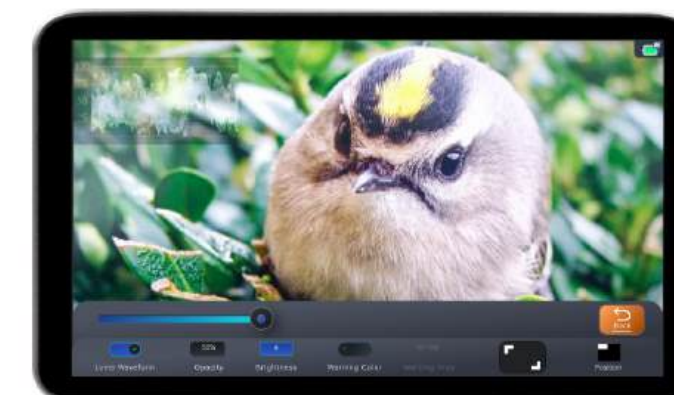
Luma波形輝度



輝度ボタンをクリックして次の画面に進みます。左または右にスライドを使用して波形の輝度を調整します。

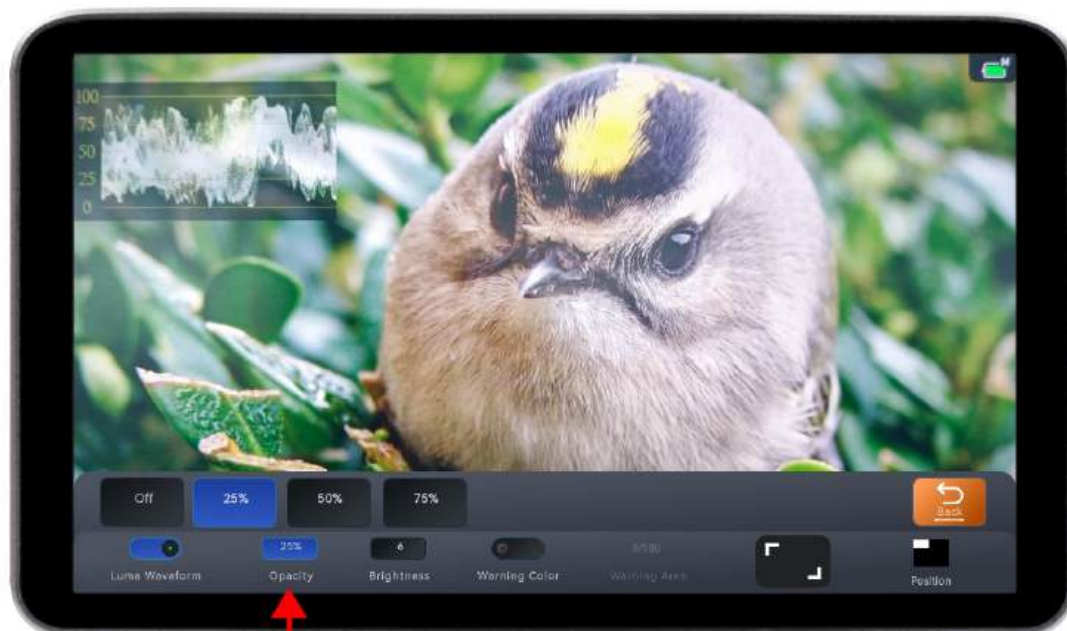


低輝度



こうど

Luma波形透明度



Luma波形透明度には、オフ、25%、50%と75%です。調整する適切な値を選択波形の透明度。



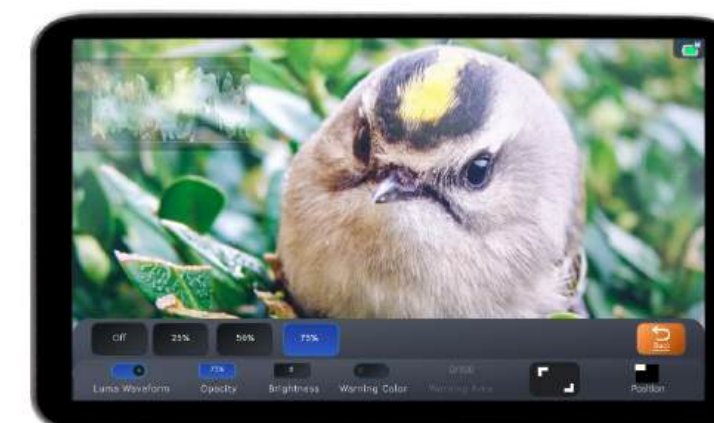
透明度オフ



透明度-25%



透明度-50%



透明度- 75%

Luma波形-色が多すぎる



Luma波形の露出過多と露出不足領域赤色にカスタマイズしてマークすることができます。

Luma波形-スケール



ズームボタンをクリックしてLuma波形を拡大または縮小する

低領域スライダを左または右にスライドさせて、範囲-7~109の範囲で底部の範囲外のピークを調整します。



オーバーフロー面積効果の比較



オーバーフロー面積効果の比較

ハイエリアスライダを左または右にスライドさせて、-7~109の範囲で範囲外のピークを調整します。



超高効果の比較



超高効果の比較

拡大後

Luma波形-位置

Luma波形は、左上隅、例えば、右上、左下、右下などです。

位置ボタンをクリックして、Luma波形に対応する位置を選択します



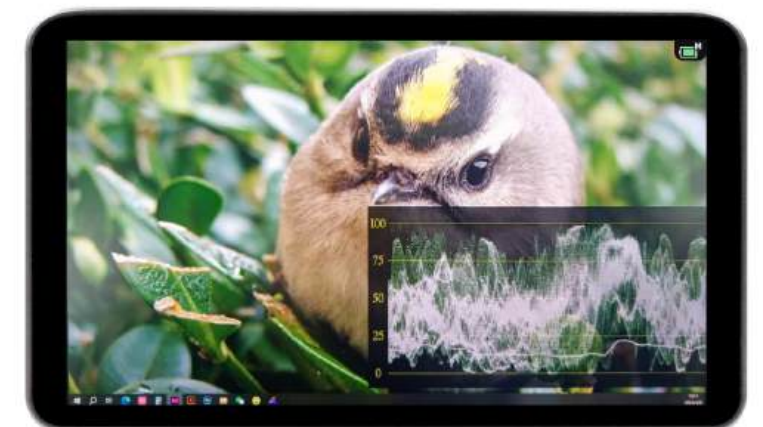
左上



右上



左下



右下

3.5 RGB波形



RGB波形の紹介

画像の赤、緑、青のチャンネルをそれぞれ表示波形。これらの波形はそれぞれの輝度分布を示しているカラーチャンネル、露出とコントラストをチェックして調整できる各チャンネル。

RGB波形-輝度



輝度ボタンをクリックして次の画面に進みます。左にスライドまたは波形の輝度を調整する権限があり、範囲は1～6です。



低輝度



高輝度

RGB波形 - 透明度



RGB波形の透明度（オフ、25%、50%、75%の4つの数値オプションを含む数値オプション。透明度ボタンをクリックすることができます、対応する値を選択して、RGB波形の透明度を調整します。RGB波形の透明度を調整します。



透明度オフ



透明性 25%



透明性 50%



透明性 75%

低域のスライダーを左右にスライドさせ、-7~109の範囲で一番下の範囲外のピークを調整する。



オーバーフロー面積の効果比較



オーバーフロー面積の効果比較

高域のスライダーを左右にスライドさせ、-7~109の範囲で範囲外のピークを調整する。



オーバーハイ・エリア効果比較



オーバーハイ・エリア効果比較

RGB 波形 - 色が強すぎる



RGB波形の露出オーバー部分と露出アンダー部分をカスタマイズし、赤でマークすることができます。

RGB波形 - 拡大



ズーム前



ズームイン後

ズーム・ボタンをクリックすると、RGB 波形が拡大または縮小されます。

RGB波形 - 位置

- 1.RGB波形は、左上、右上、左下、右下のいずれかの領域に配置できます、左上、右上、左下、右下。
- 2.位置ボタンをクリックして、RGB 波形の対応する位置を選択します。



左上



右上



左下



右下

3.6 ボリューム・インジケータ



ボリューム・インジケータの導入

入力音量をリアルタイムでモニター。

ボリュームインジケータ - 半透明

半透過ボタンをクリックすると、オーディオが半透過状態で画面に表示されます。をクリックします。



半透明オフ



チャンネル切替: チャンネルボタンをクリックすると、左右の再生を選択できます。



半透明

3.7 輝度ヒストグラム



輝度ヒストグラムの紹介

画像の明るさは画面上部にヒストグラムとして表示される。

輝度ヒストグラム- 透明度



透過ボタンをクリックすると、輝度ヒストグラムが透過的に表示されます。を透過的に表示します。



透明度オフ



透明性

輝度ヒストグラム - ズーム



ズームボタンをクリックすると、輝度ヒストグラムを拡大・縮小することができます。



ズームイン後

輝度ヒストグラム - 位置



輝度ヒストグラムは、以下の領域のいずれかに配置できます：
左上、右上、左下、右下。

位置ボタンをクリックして、対応する輝度ヒストグラムの位置を選択する。
輝度ヒストグラムに対応する位置を選択します。



左上



右上



左下



右下

3.8 長方形クロップ

長方形クロップ



有効にする前に



有効にした後

長方形クロップの導入

トリミングを有効にした後、サイズパラメータを調整して画像をトリミングします。

長方形クロップ - リサイズ



- 0% Xスタート: 水平にトリミングフレームを左右に移動する
を選択し、値を増やすを選択して画面上でフレームをドラッグします。
- 0% Yスタート: トリミングフレームを上下に移動し
を選択し、画面上でフレームをドラッグします。
- 100% 幅: 幅の値を大きくするとトリミング枠が広がります。
- 100% 高さ: トリミング枠の高さを大きくするには、高さの値を大きくします。
- リセット: すべてのトリミング値を元の設定に戻します。
- 戻る戻るボタンをクリックすると、前のページに戻ります。

3.9 キャプチャ画像



キャプチャ画像の紹介

任意のフレームをキャプチャしてUSBドライブに保存。

使用方法

ステップ1: USBドライブをモニターのUSB-Aポートに挿入します。



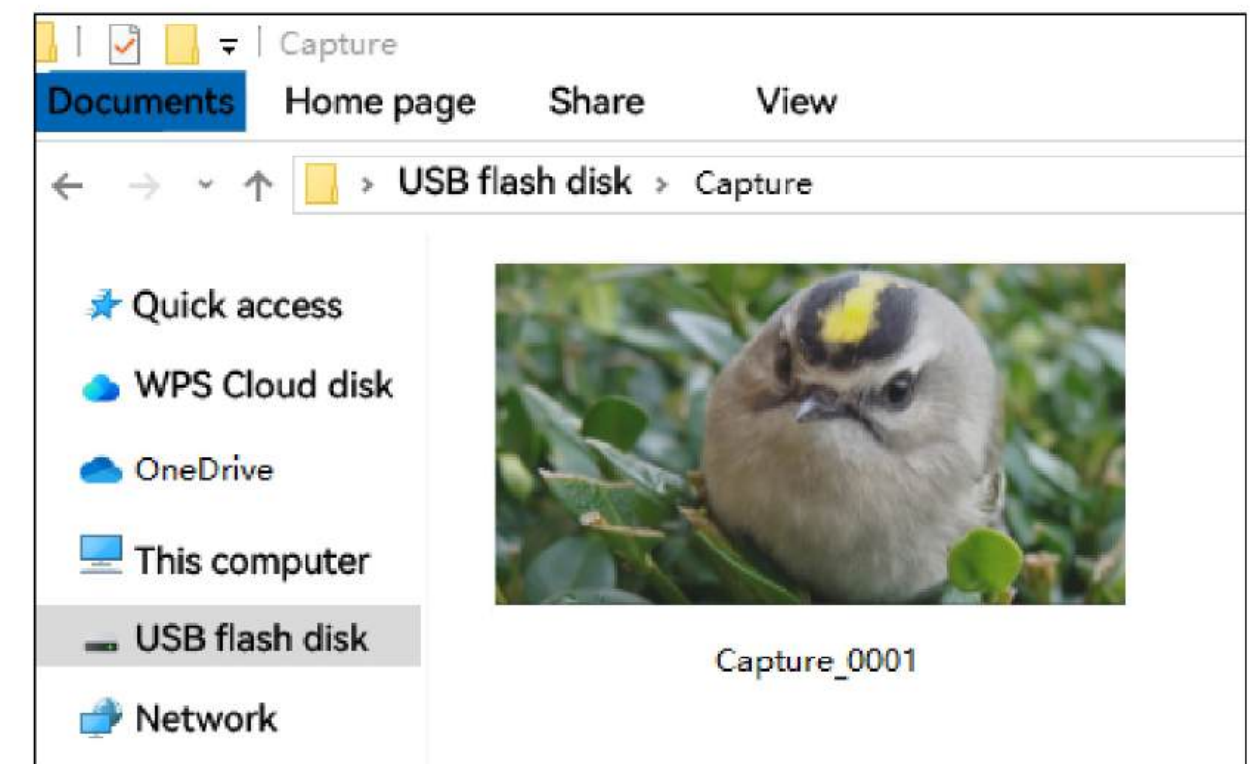
ステップ2: 「画像をキャプチャ」をクリックする。.



ステップ3: イメージキャプチャを待つ。



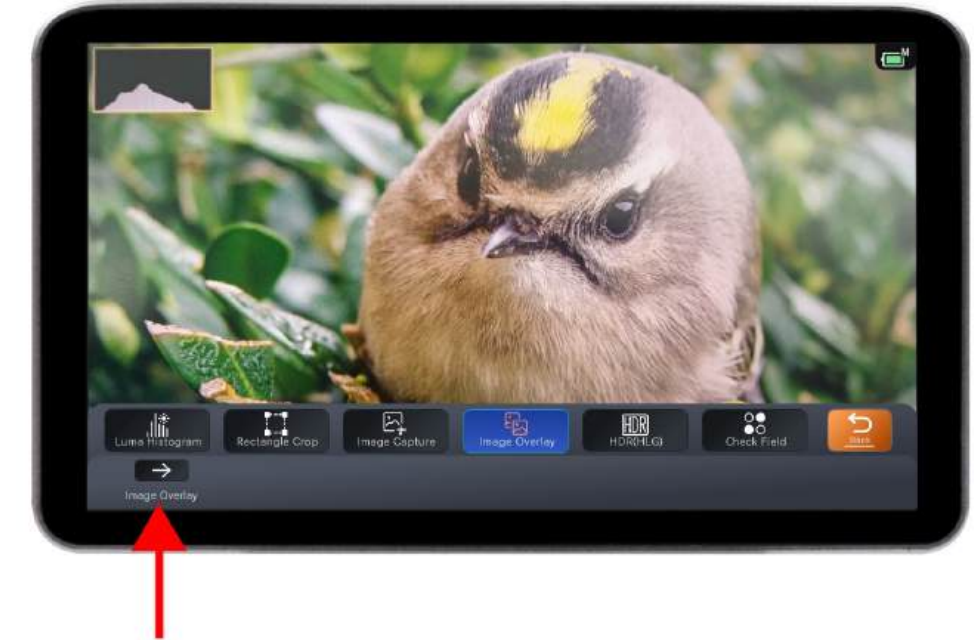
ステップ4: イメージキャプチャが終了します。



3.10 画像オーバーレイ

使用方法

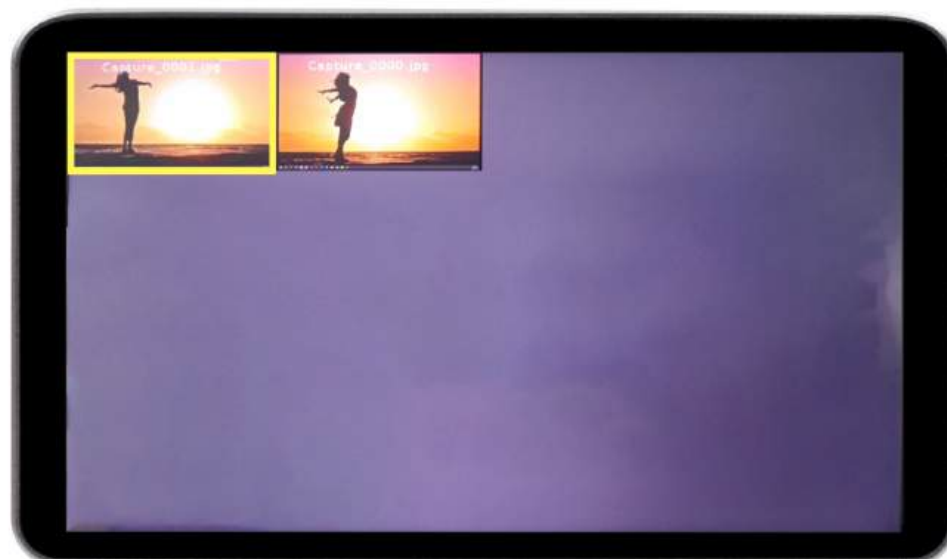
ステップ1: USBドライブをモニターのUSB-Aポートに挿入します Step 2: Click on "Image Overlay".



画像オーバーレイの導入

キャプチャした画像を使用して、USBドライブ経由でリアルタイムのビデオと半透明オーバーレイ比較することができます

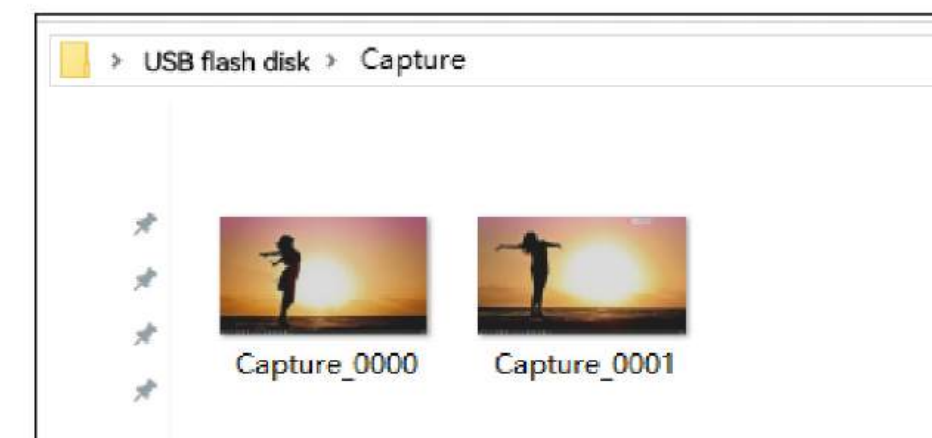
ステップ3: 画像のオーバーレイを待つ



ステップ4: イメージのオーバーレイが完了しました。



ユーザーは自分の画像を追加し、オーバーレイ用にUSBドライブに保存することができます: 16:9、1920×1080、1M以下の画像。



3.11 HDR(HLG)



HDR(HLG)の紹介

HDR (HLG) ボタンをクリックすると、コントラストが強調され、画質が向上します。



プレオープン



開封後

3.12 チェック・フィールド



チェック・フィールドの導入

異なる色のオーバーレイを適用して、画像の特定の領域や問題を強調することができます。



有効にした後

フィールドカラーをチェック

チェック・フィールドは4色（白黒グラデーション、赤、緑、青）。対応する を選択し、イメージの色を調整します。



3.13 ガイド

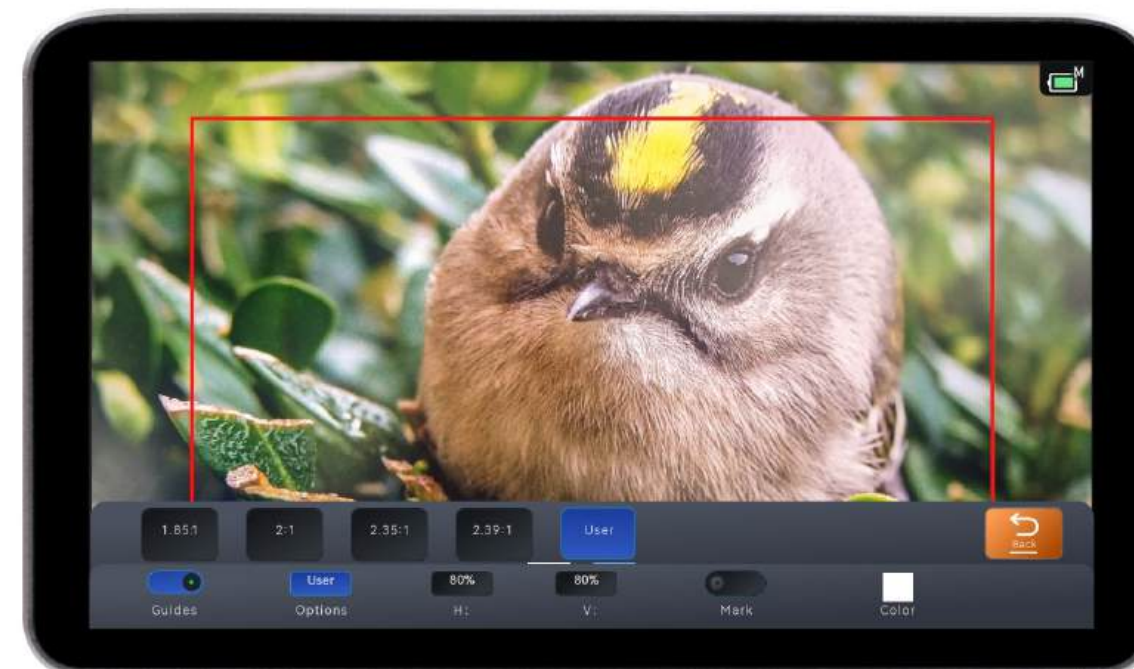
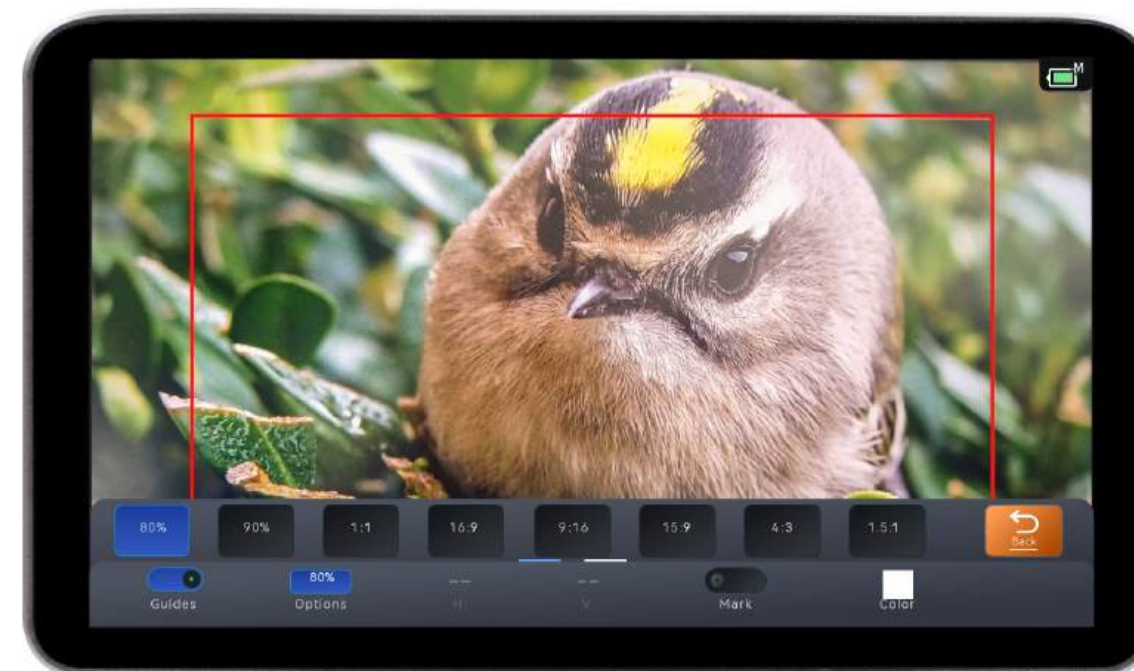


ガイドの紹介

異なるアスペクト比を表示することで、ユーザーは撮影時に最終的な出力フォーマットを理解することができ、重要な要素をよりよく表現することができます。をよりよく表現することができます。

ガイド-オプション

- 1.ガイドフレームには（1.85:1、2:1、2.35:1、2.39:1、カスタム）のオプションがあります。
- 2.対応するパラメータを選択し、フレームサイズを調整する。パラメータをカスタマイズすることもできます。

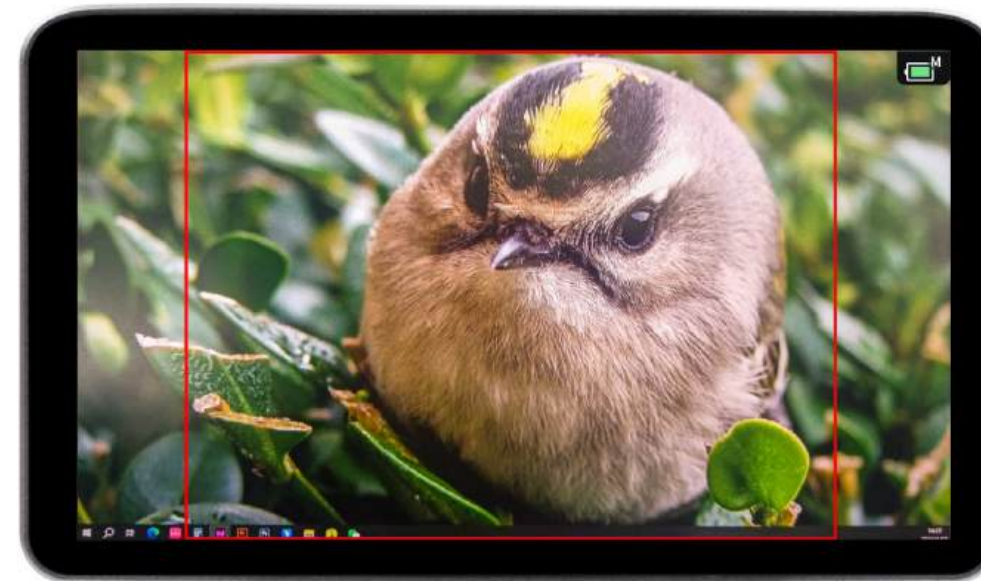




(80%)



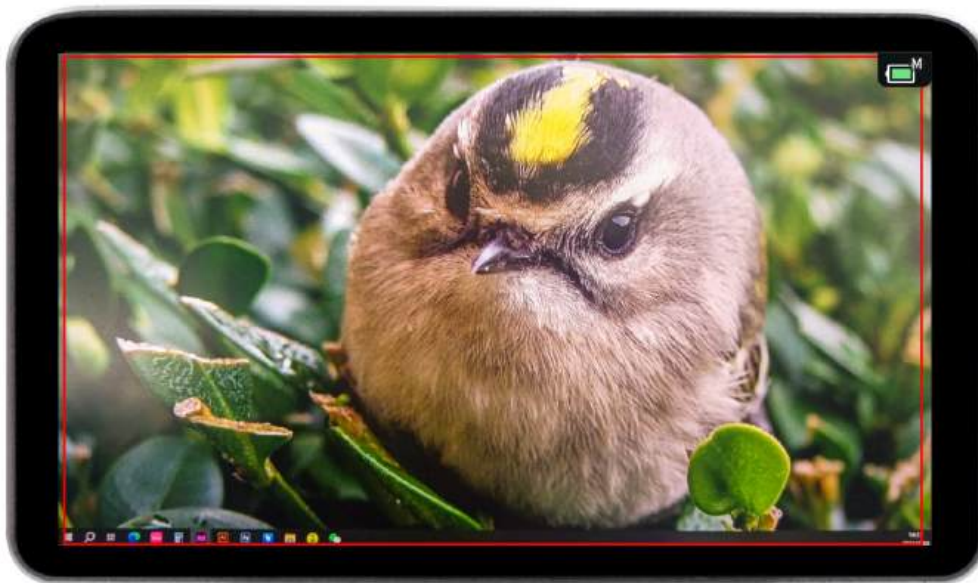
(90%)



(4: 3)



(1: 1)



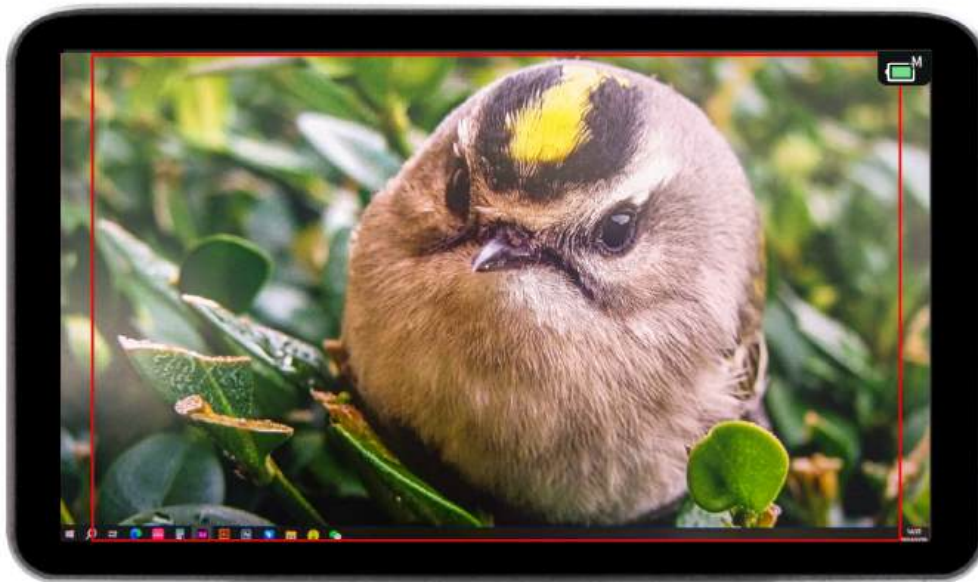
(16: 9)



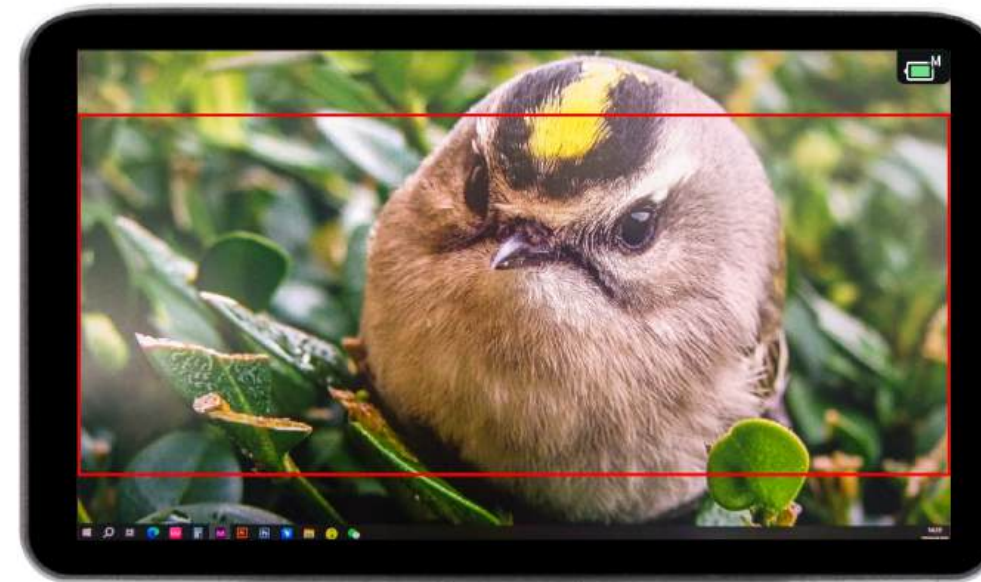
(1.85:1)



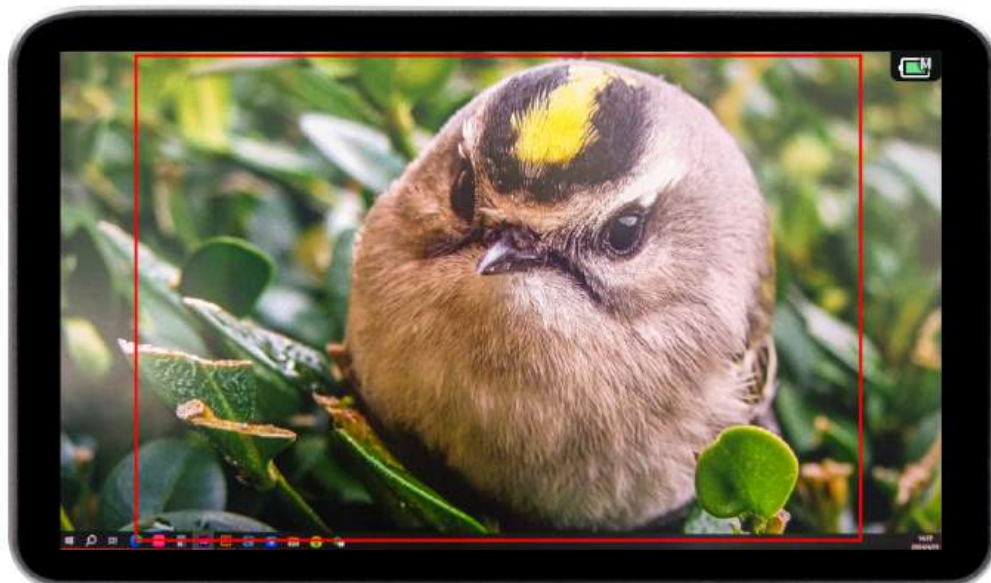
(9: 16)



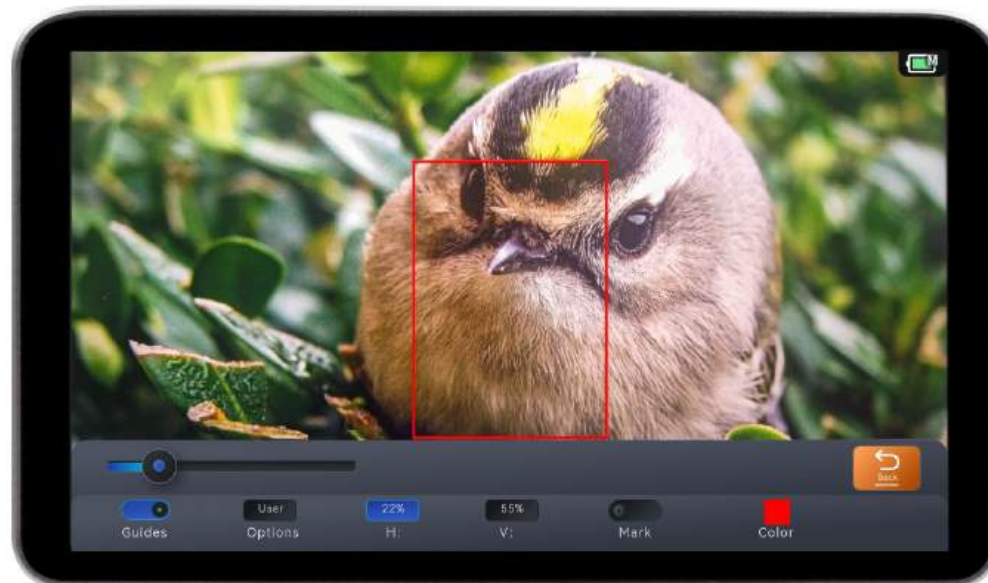
(15: 9)



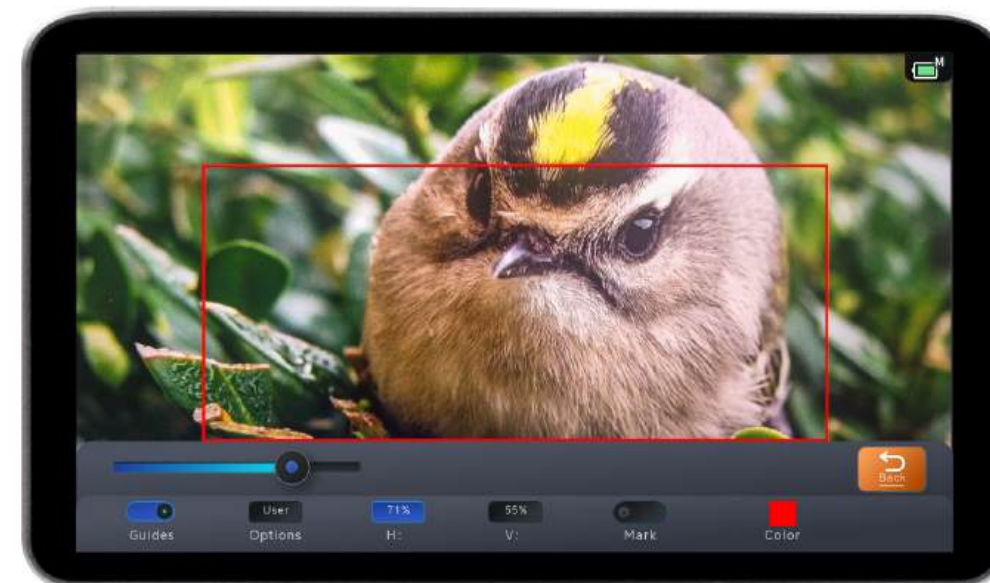
(2.35:1)



(1.5: 1)



カスタマイズされた水平エフェクト



カスタマイズされた水平エフェクト



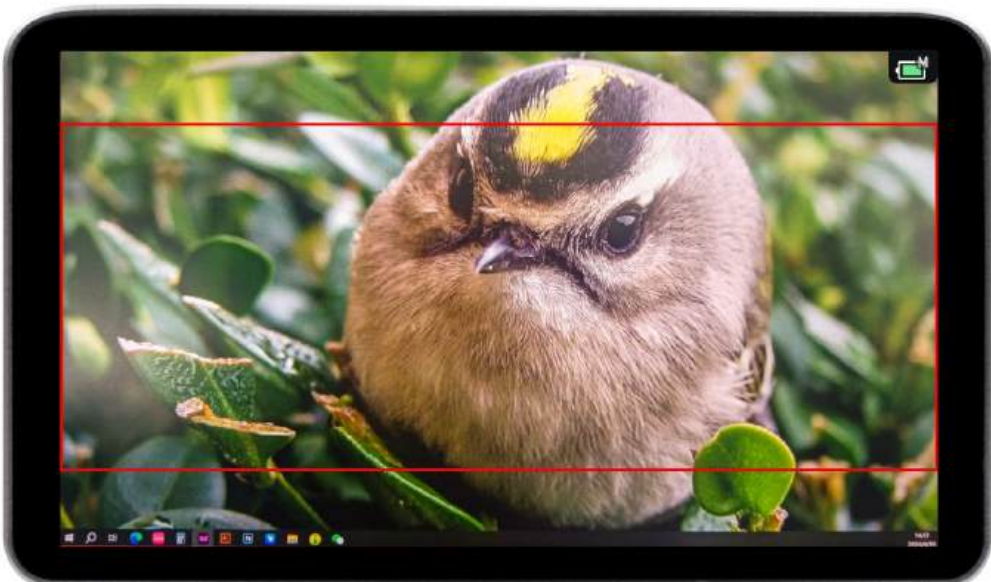
(2:1)



カスタマイズされた垂直エフェクト



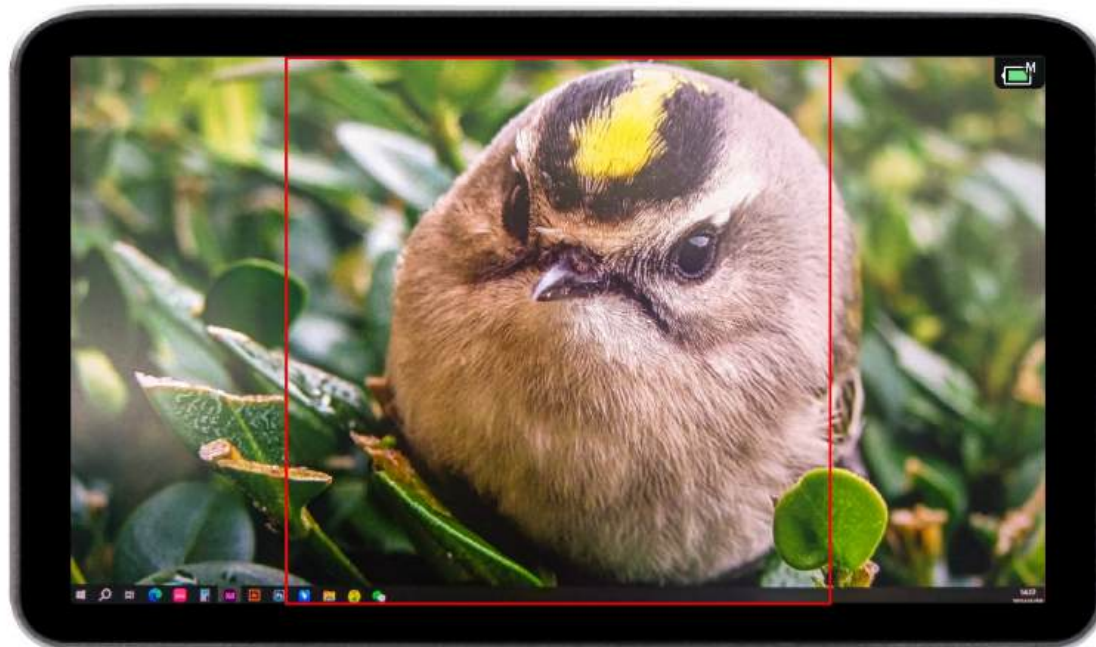
カスタマイズされた垂直エフェクト



(2.39:1)

ガイド - マーキング

ガイド枠ボタンをクリックすると、ガイド枠部分のみが画面に表示されます。



マーキング前



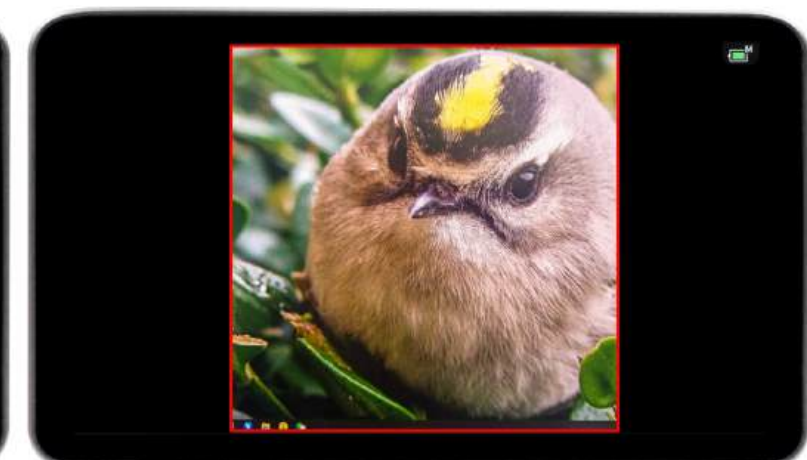
マーキング後

ガイド - カラー

ガイドフレームの色には、白、赤、緑、青があります。を選択し、色を調整します。



白



赤

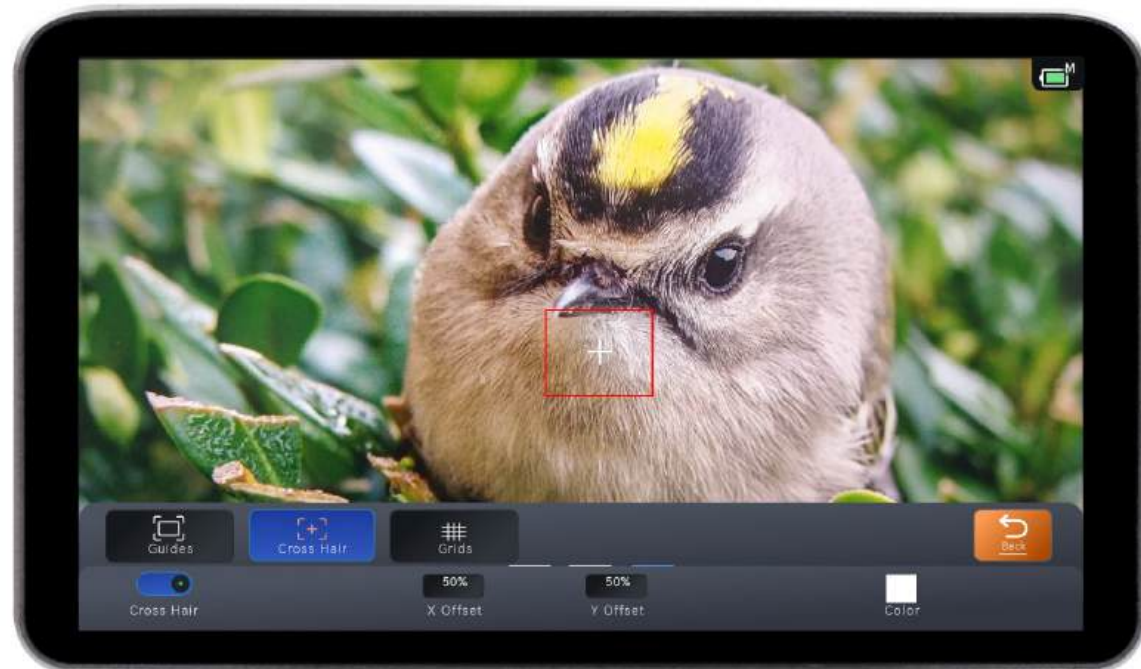


緑



青

3.14 クロスヘアー

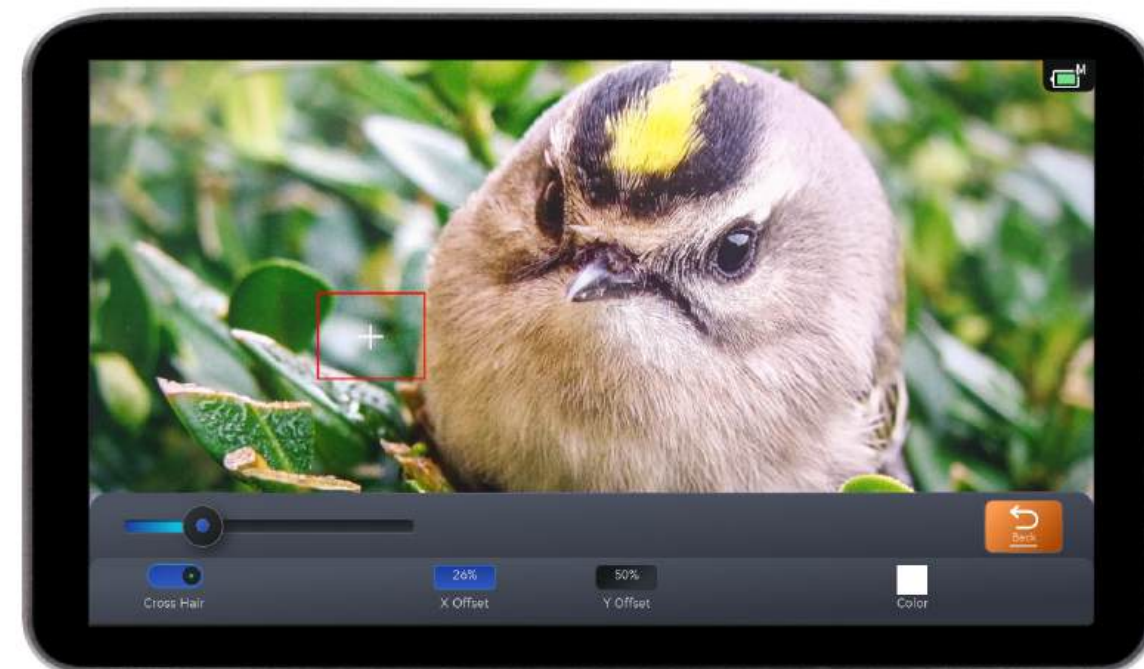


クロスヘアの導入

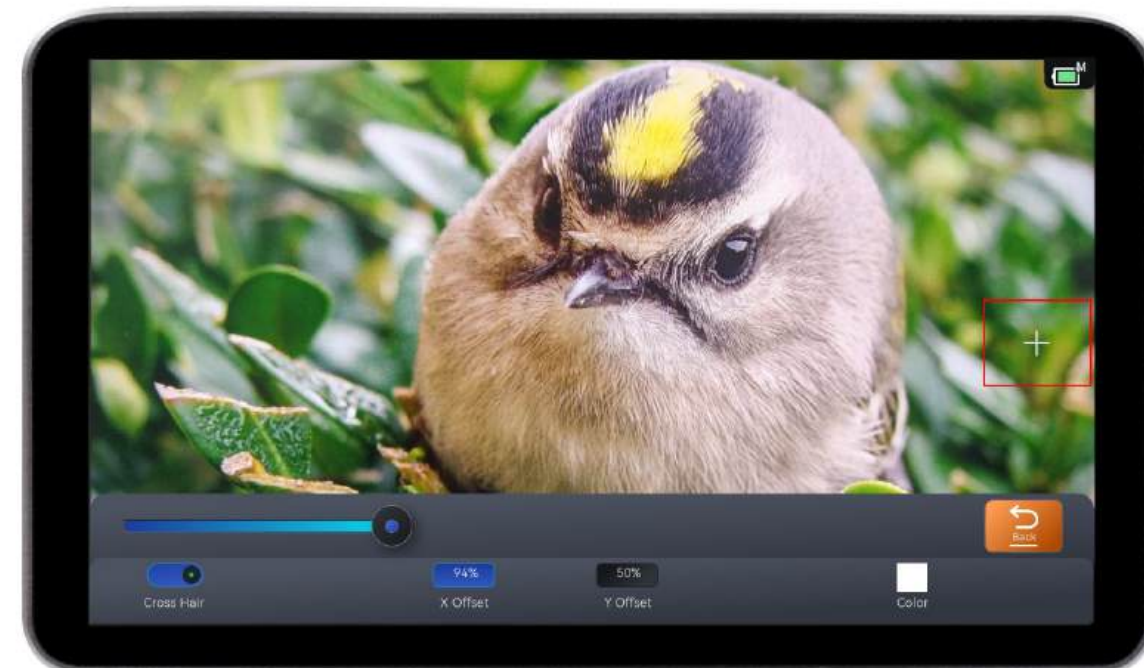
画像上に十字の基準線を表示し、被写体の位置を正確に合わせることができます。

クロスヘア-水平シフト

スライダーを動かして十字を左右にずらす。



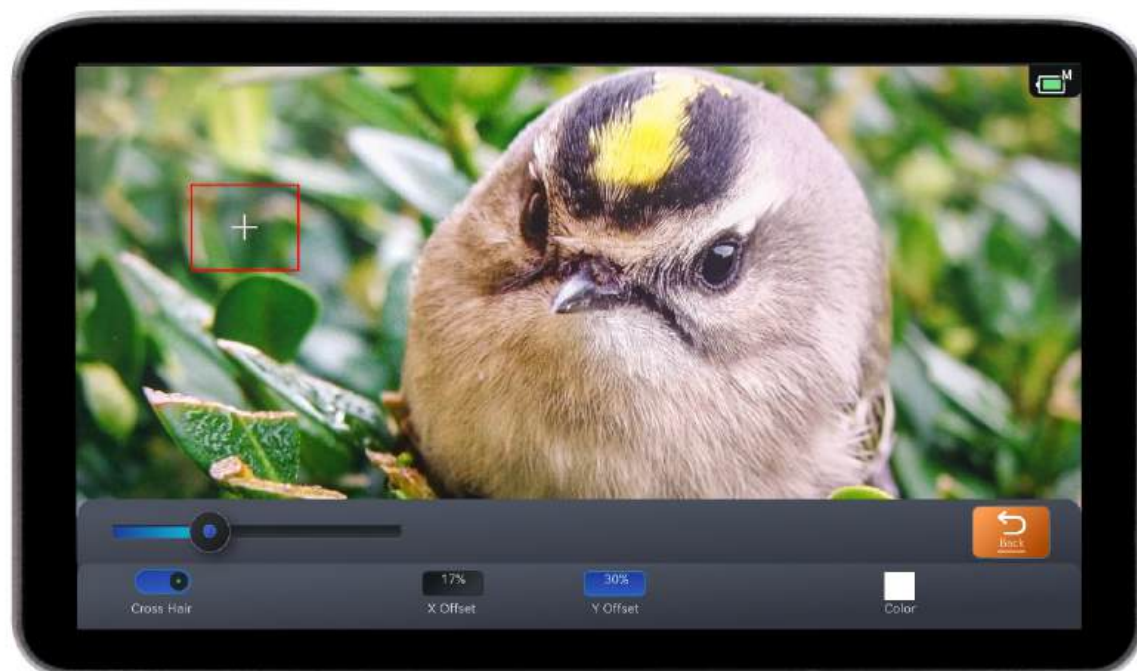
左にスワイプ



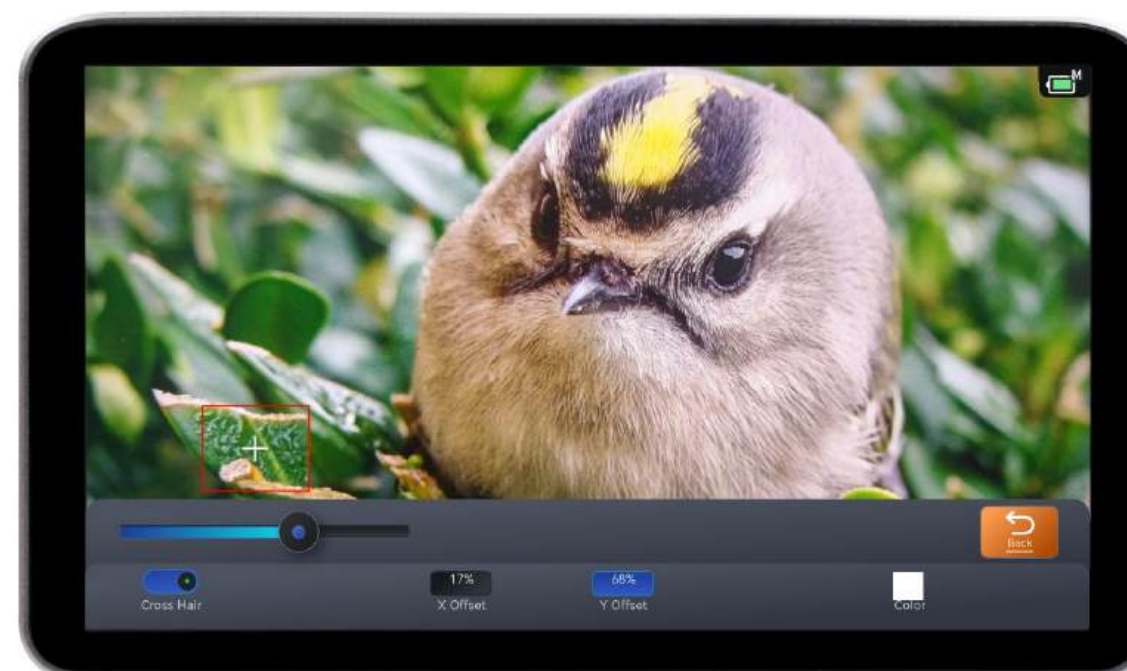
右スワイプ

クロスヘア-垂直シフト

スライダーを動かして十字線を上下に動かす。



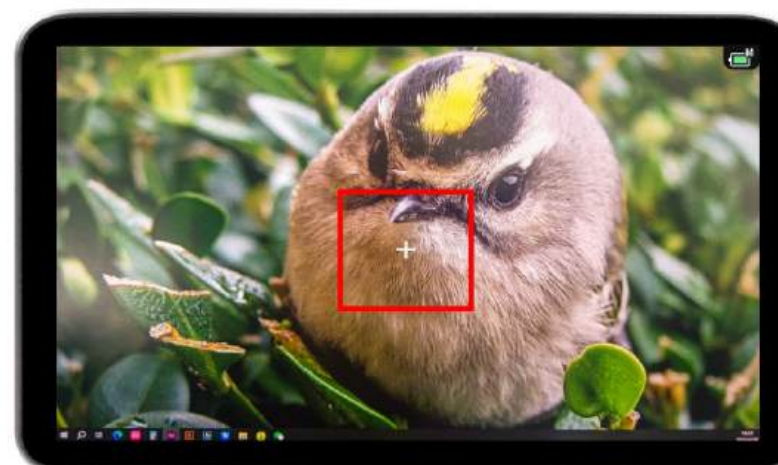
左にスワイプ



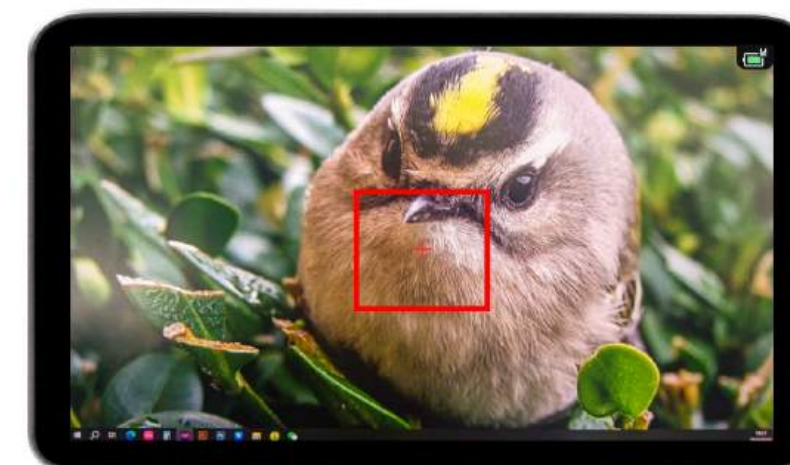
右スワイプ

クロスヘア - カラー

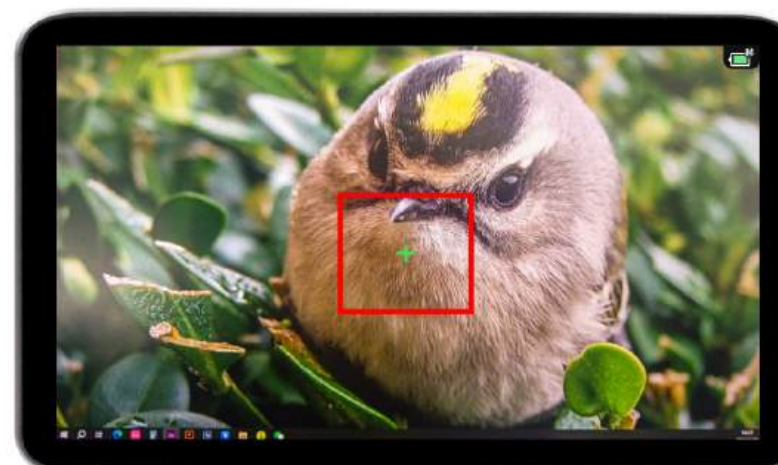
クロスヘアの色には、白、赤、緑、青があります。を選択して色を調整します。



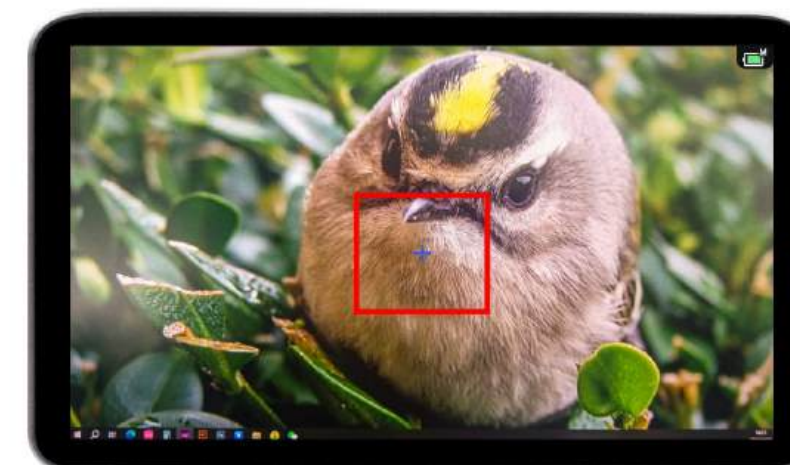
白



赤

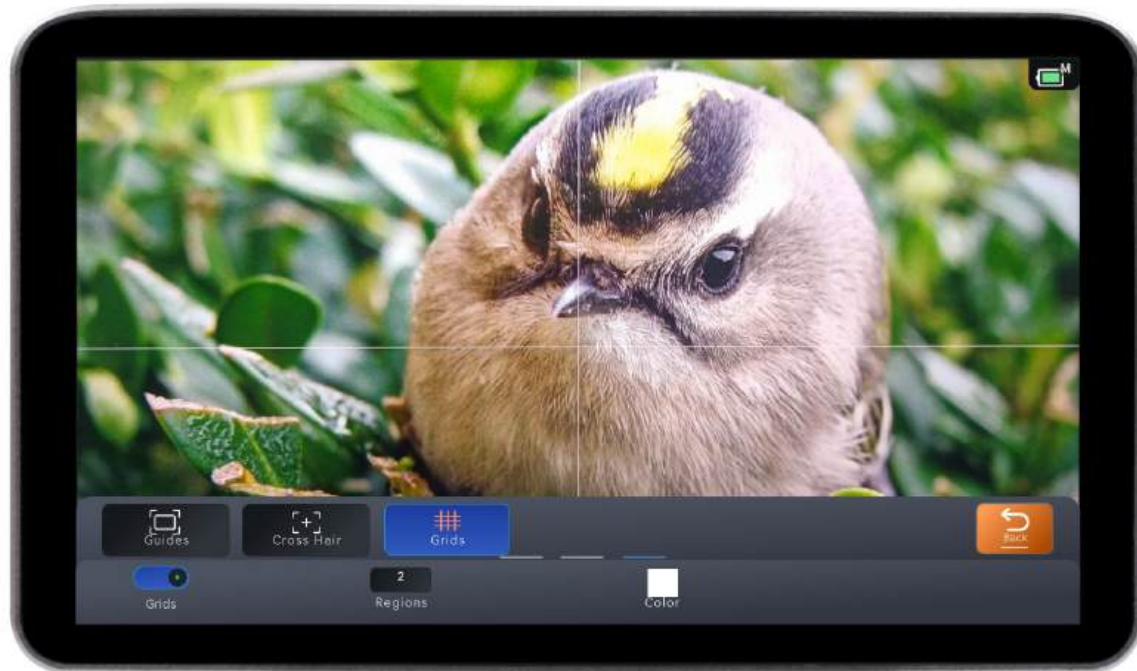


緑



青

3.15 グライド

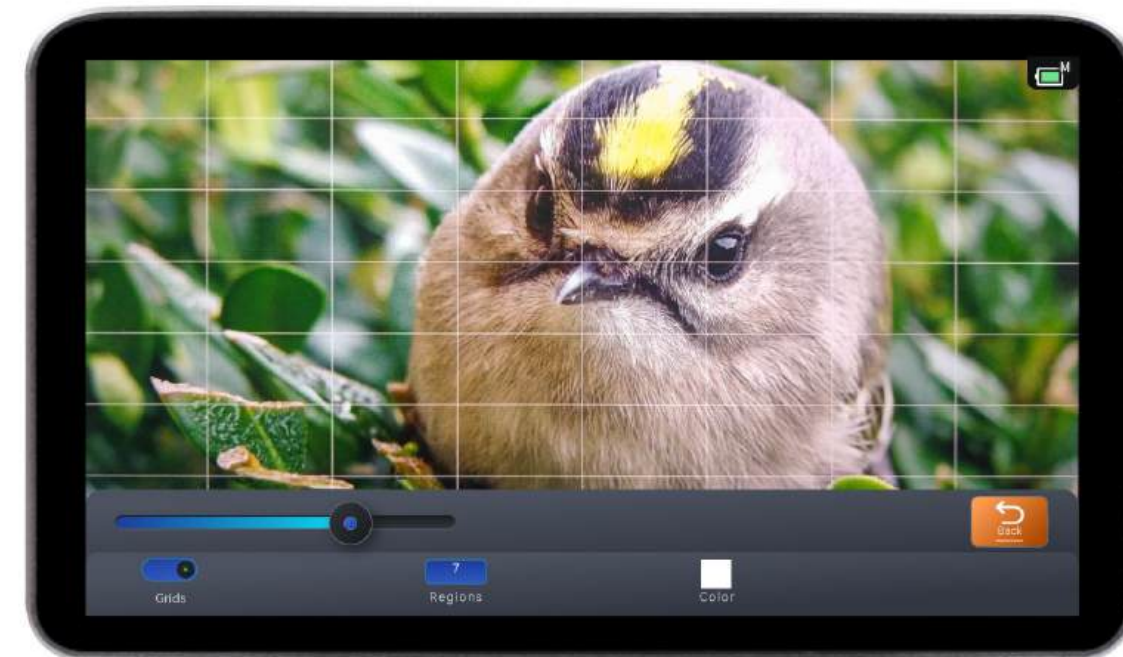
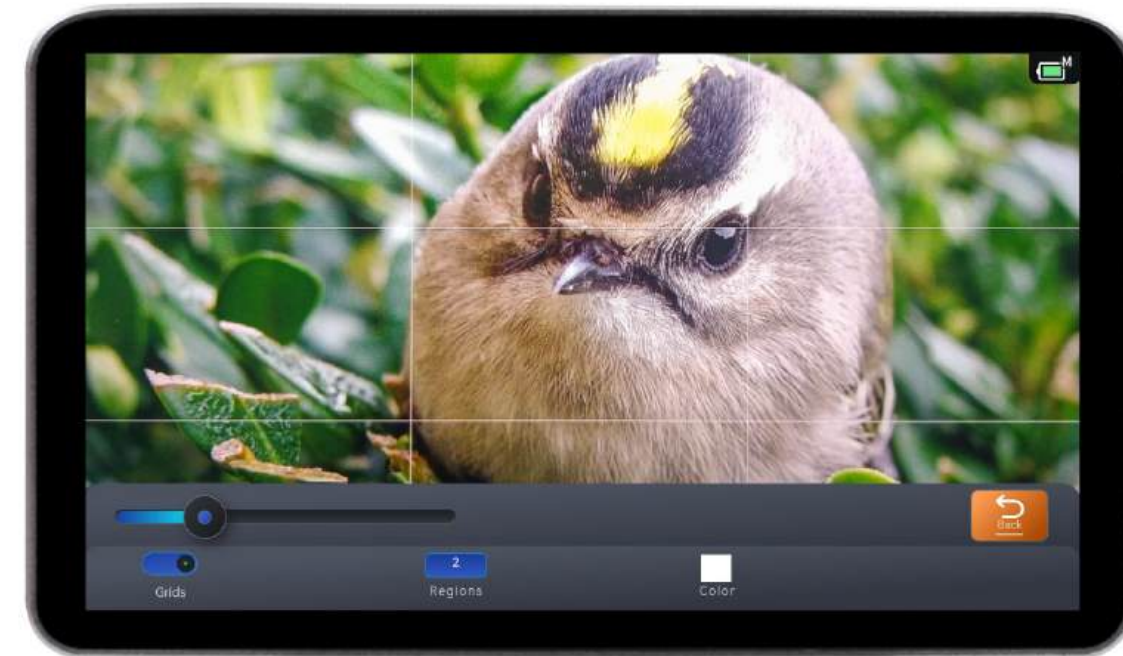


グライドの紹介

グリッドを有効にすると、画像が均等に分割され、より正確で便利な撮影が可能になります。より正確で便利な撮影ができます。

グリッド-レンジ

グリッドの範囲をクリックし、スライダーを調節してグリッドの数を増やす。

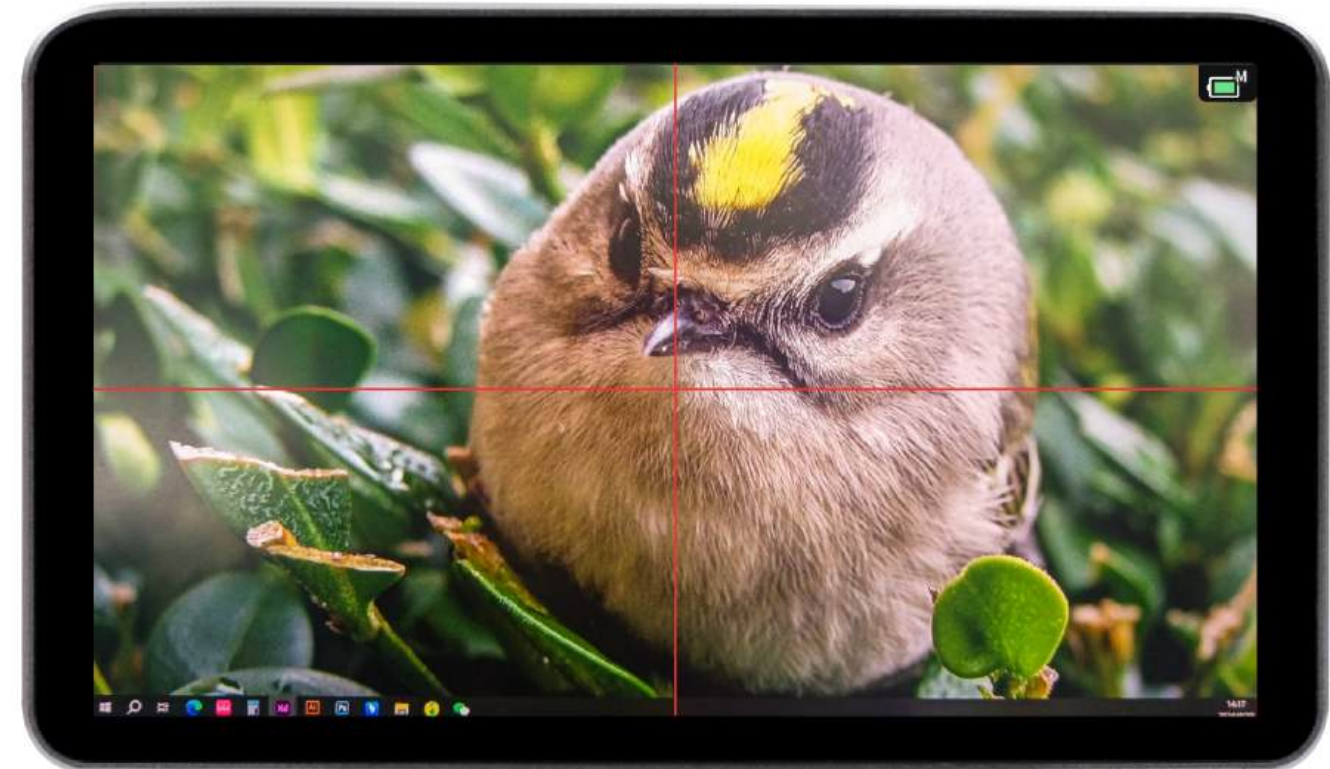


グリッド-カラー

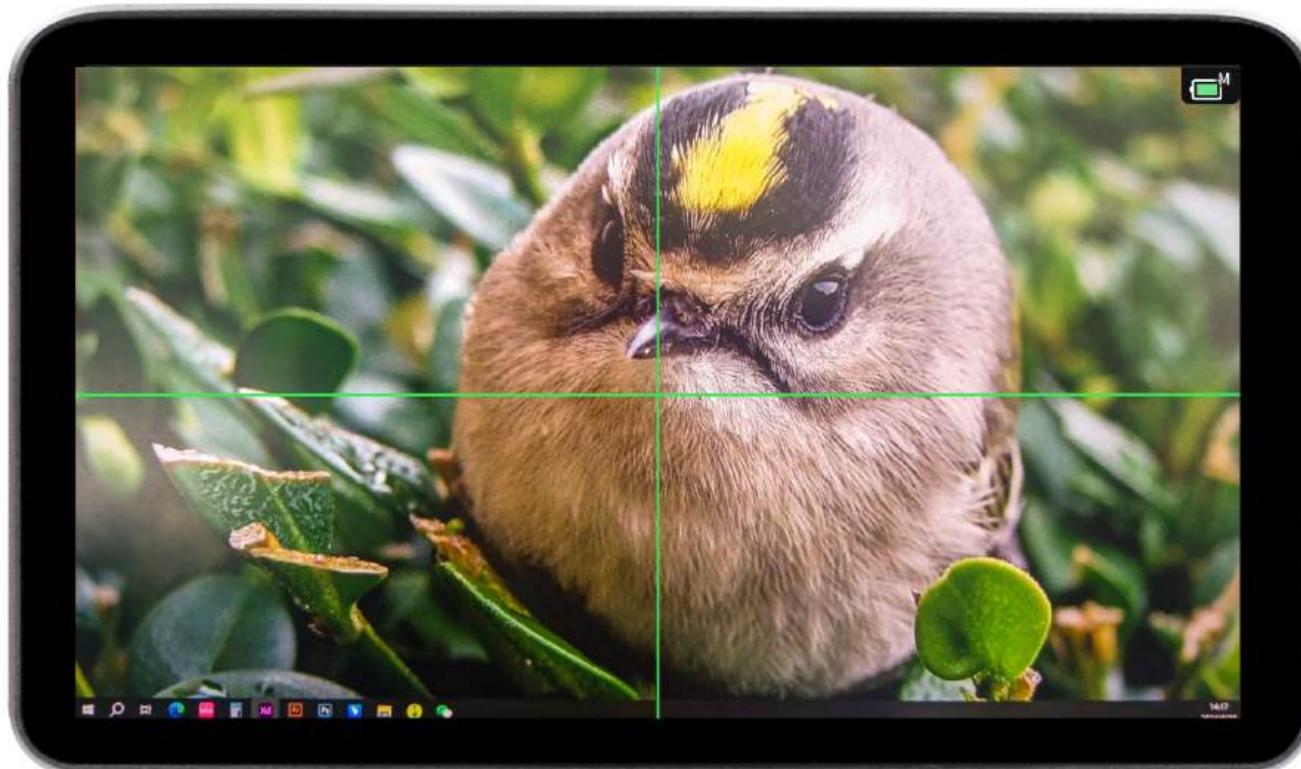
グリッドの色には白、赤、緑、青があり、対応する色枠を選択して色を調整する。



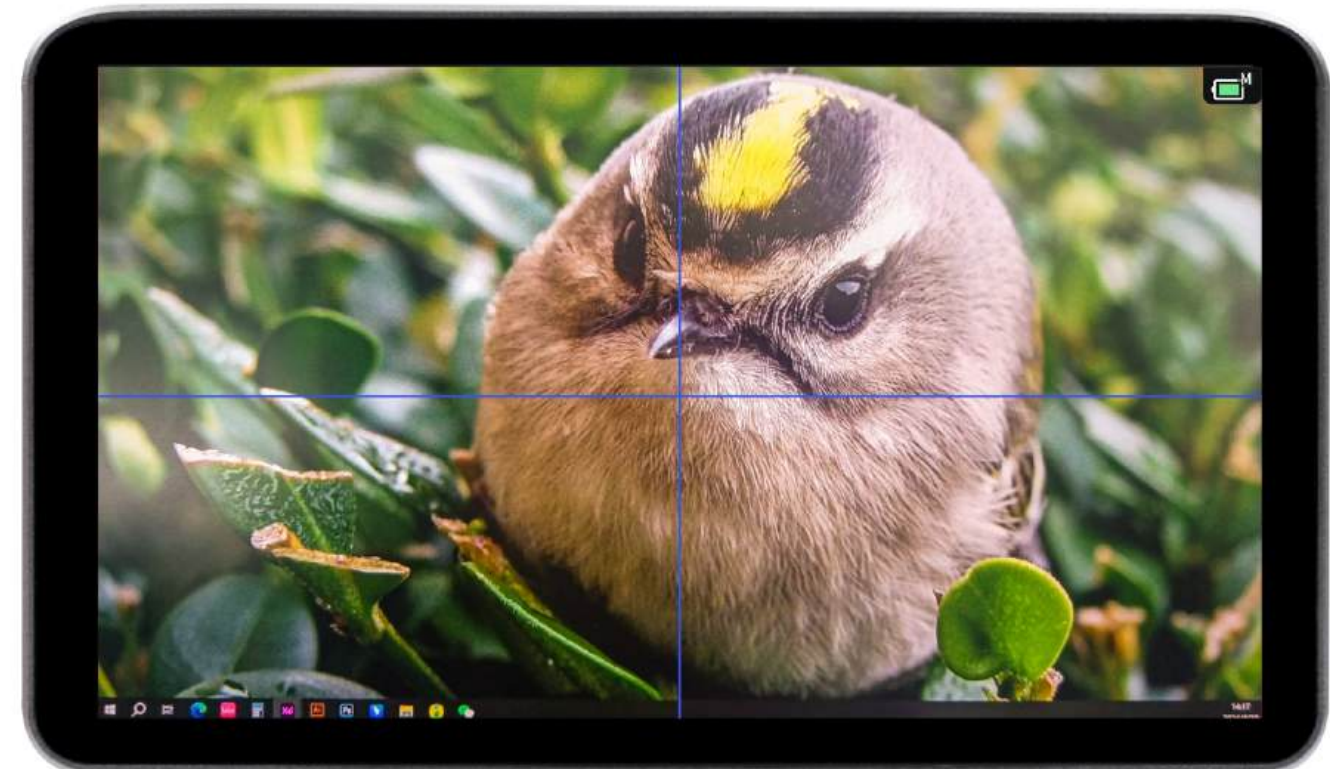
white



red



green



blue

設定紹介

4.1 画像



画像紹介

調整可能な画像パラメータには、輝度、コントラスト、彩度、シャープネス、色相、バックライト輝度、歪み、色温度が含まれます、シャープネス、色相、バックライトの明るさ、歪み、色温度。

イメージコントラスト



画像コントラスト効果の比較

彩度アイコンをクリックして、スライダバーを左右に動かし 左右に動かしてパラメータを調整することができます。画面の明るさ、0～100の調整可能な範囲

画像 - 明るさ



画像輝度効果の比較

明るさのアイコンをクリックして左右にスワイプし、明るさを調整します。輝度を0～100の範囲で調整できます。



画像輝度効果の比較



画像コントラスト効果の比較



画像コントラスト効果の比較

イメージクロマ



画像の彩度効果の比較

彩度アイコンをクリックして、スライダーバーを左右に動かすと右のパラメータを調整し、明るさを制御することができます。0から100の調整可能な範囲、画面の



画像の彩度効果の比較

イメージ - 色合い



画像階調効果の比較



画像階調効果の比較

色合いアイコンをクリックすると、スライダーバーを左右に動かすことができます。をクリックしてパラメータを調整し、画面の明るさを制御します、調整範囲0-100

画像 - シャープネス



画像のシャープネス効果の比較

シャープネスのアイコンをクリックして、スライダーバーを左右に動かして、画面の明るさを調整するパラメータを調整できます。



画像のシャープネス効果の比較

イメージ・バックライト



バックライトの輝度効果の比較



バックライトの輝度効果の比較

バックライトの明るさのアイコンをクリックします。スライダーバーを左右に動かしてパラメータを調整できます。画面の明るさを制御するために、調整可能な 0-100 の範囲

画像の歪み



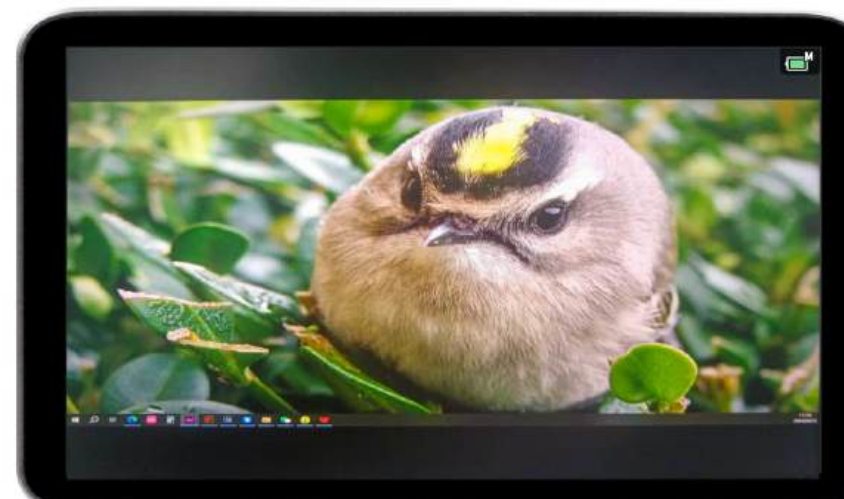
ディストーションアイコンをクリックして、ディストーションパラメータを調整します。ディストーションパラメータを調整することができます、1.60倍、1.66倍、1.80倍、1.85倍、2.00倍、2.35倍、カスタム4.00倍）。



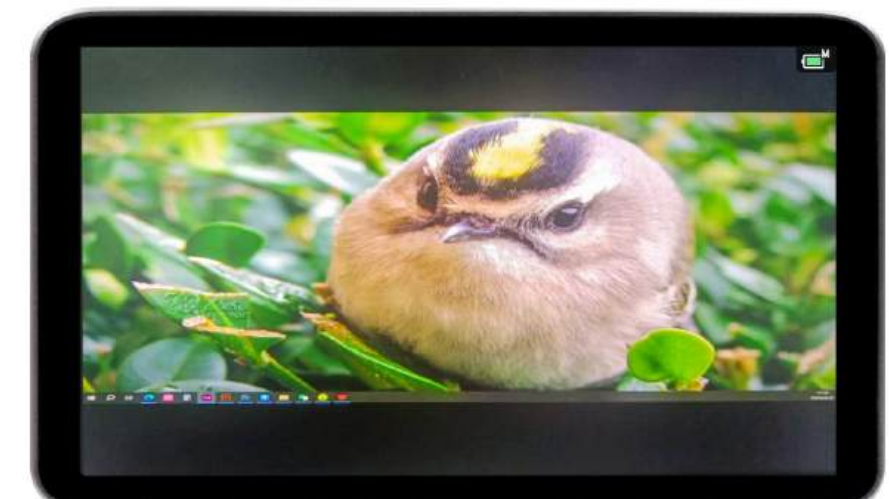
(1.00X)



(1.33X)



(1.42X)



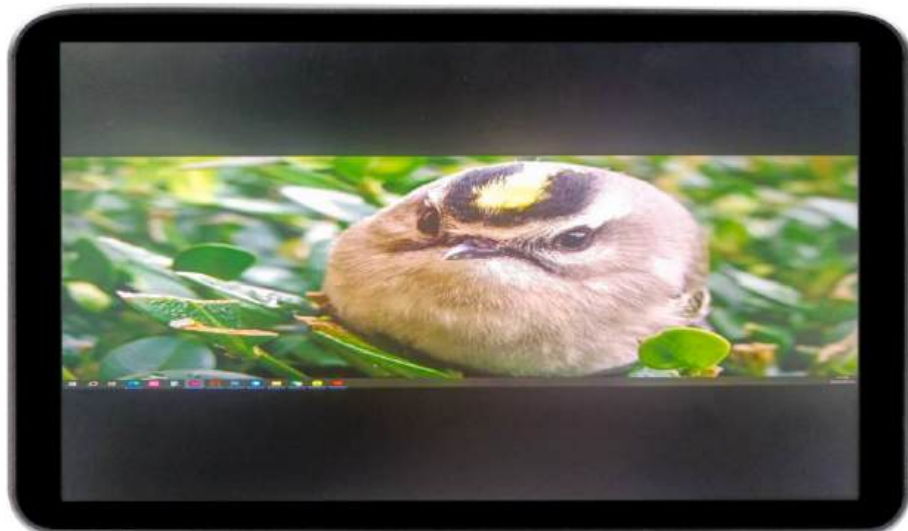
(1.50X)



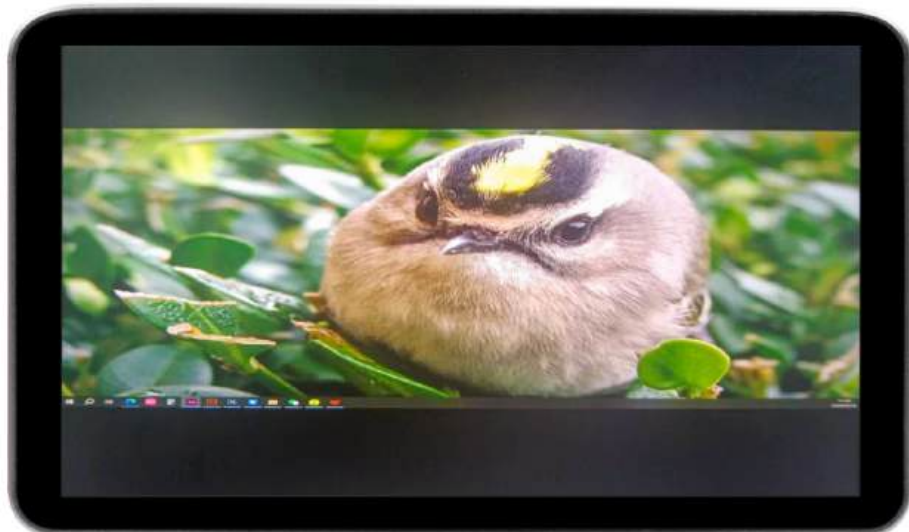
(1.60X)



(1.66X)



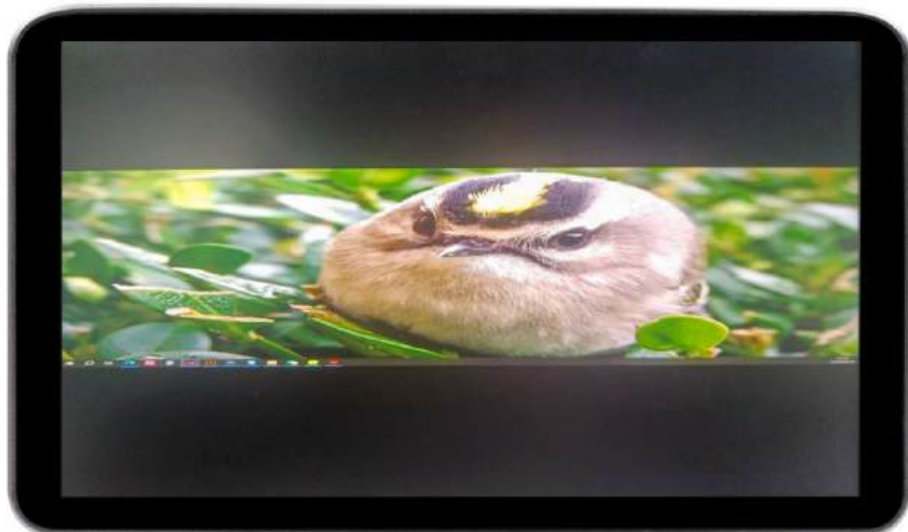
(1.80X)



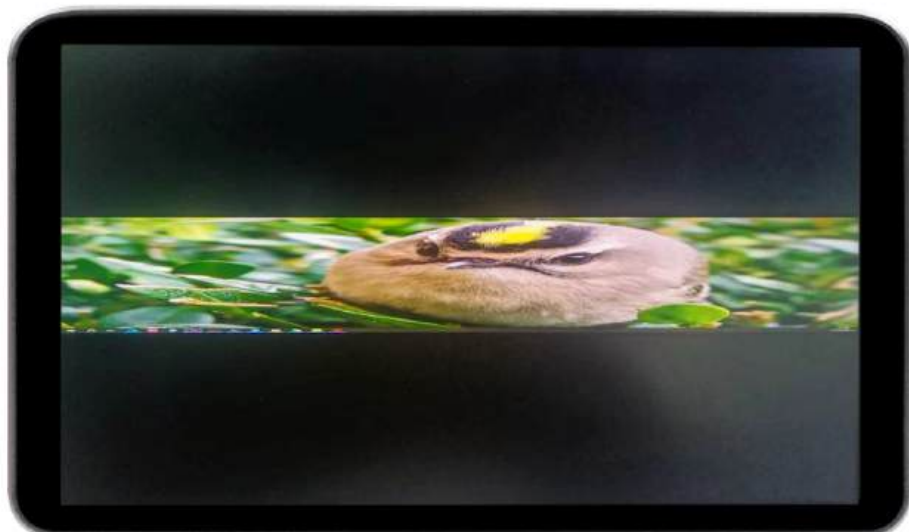
(1.85X)



(2.00X)



(2.35X)



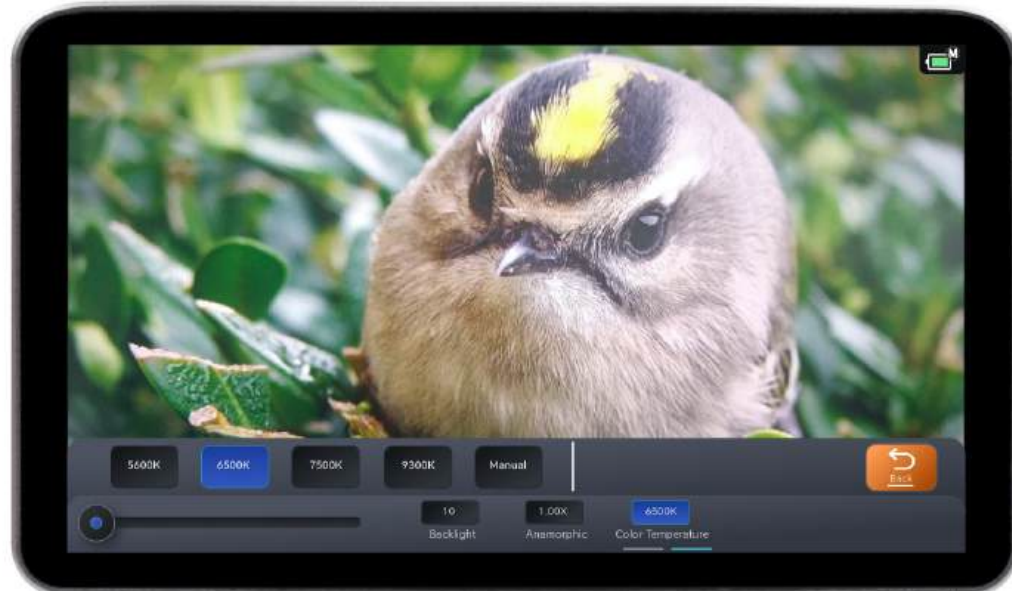
(用户4.00X)

画像の色温度

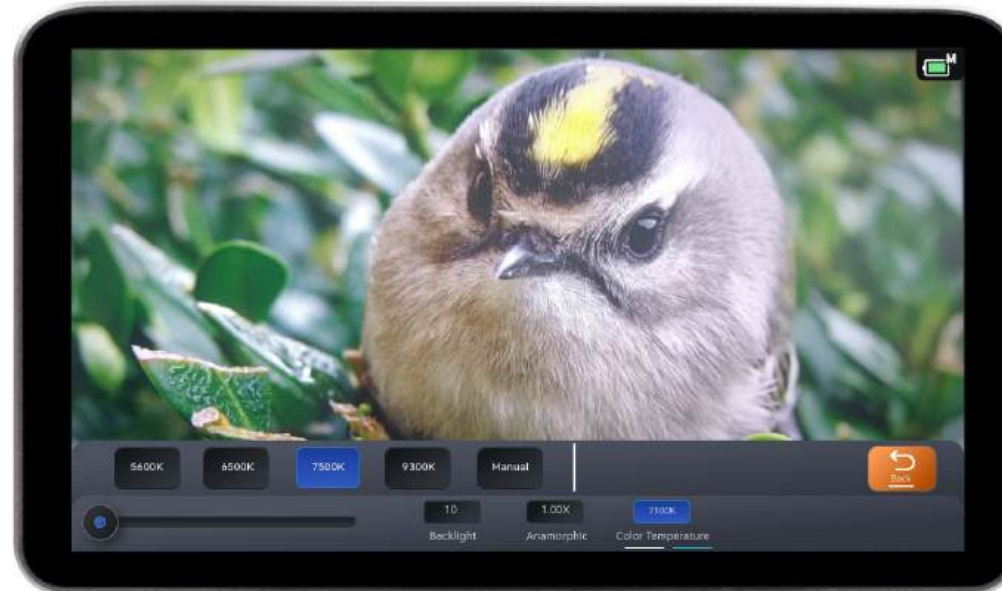


(5600K)

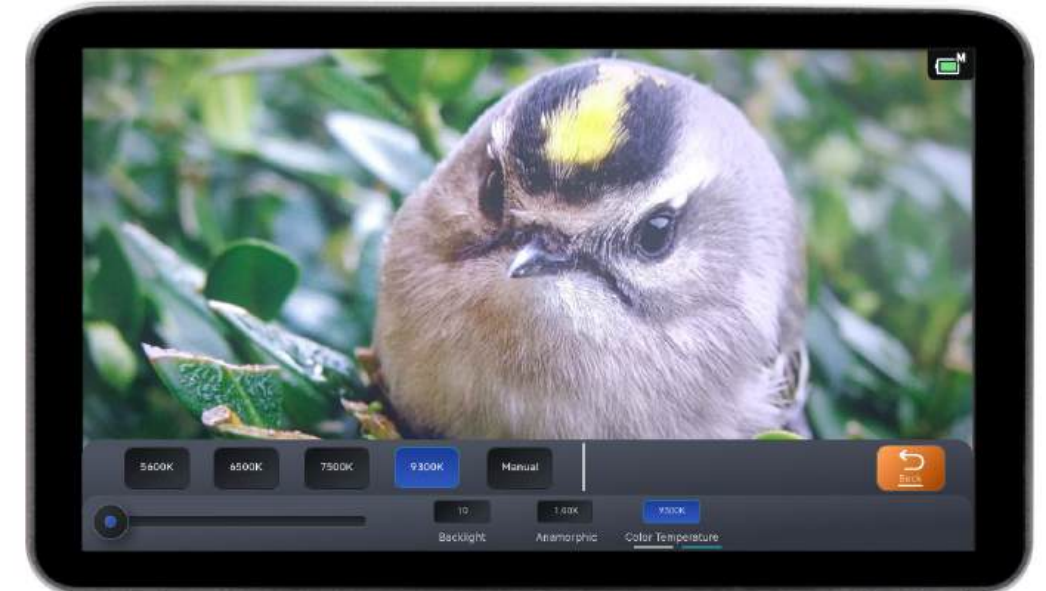
手動で画像の色温度パラメータをカスタマイズするために設定します、
画像のデフォルトの色温度パラメータは、(5600K、6500K、7500K、
9300Kなど)



(6500K)



(7500K)



(9300K)

ディスプレイ・フリップ-ディスプレイ・フリップ・モード

4.2 ディスプレイ・フリップ

ディスプレイフリップアイコンをクリックします。フリップと垂直フリップがあります。ユーザーは実際の状況に応じて 実際の状況に応じて



ディスプレイ・フリップの紹介
メニューバーや画像を縦横反転させる



ディスプレイ・フリップ・モード-Hフリップ



ディスプレイ・フリップ・モード-Vフリップ

ディスプレイ・フリップメニュー・フリップモード

ディスプレイフリップアイコンをクリックし、ディスプレイフリップモードには以下が含まれます。水平フリップと垂直フリップがあります。ユーザーは実際の状況に応じて 実際の状況に応じてメニューの



OSDフリップ・モードHフリップ



OSDフリップ・モードVフリップ

4.3 システム設定

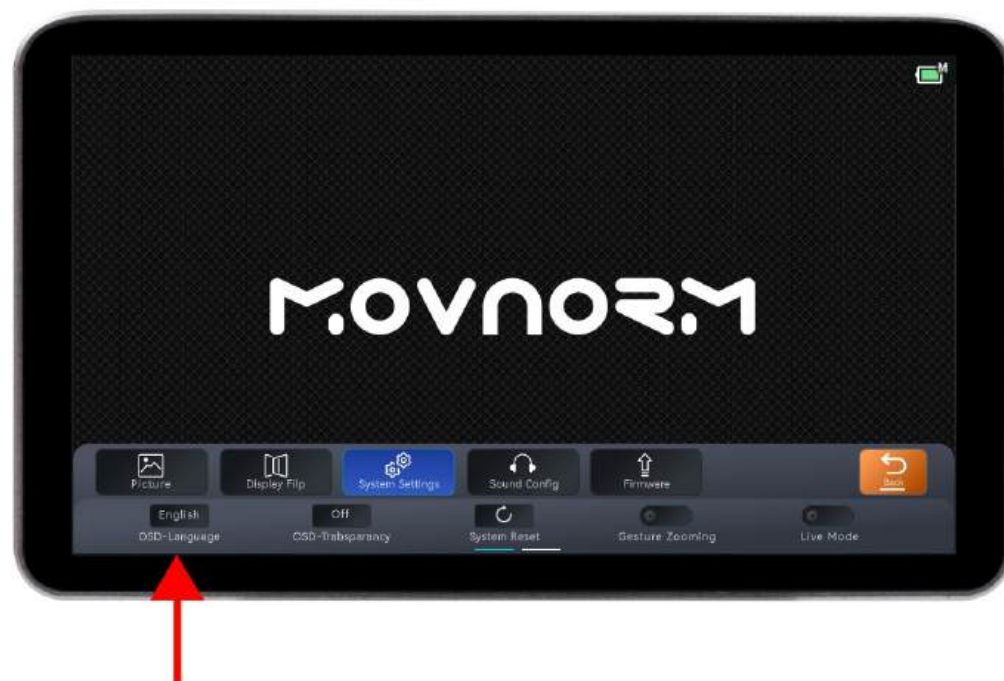


システム設定の紹介

システム設定には、メニュー言語、メニューの透明度、システムリセット、ジェスチャーズーム、ライブモードメニュー効果、録画ボタン位置が含まれます。

システム設定 - メニュー言語

メニュー言語をクリックして、メニュー言語オプションを入力します、ユーザーは、実際の状況に応じて適切な言語を選択することができます。ユーザーは実際の状況に応じて適切な言語を選択することができます、日本語、簡体字中国語、ロシア語、フランス語、スペイン語など)



English



Traditional Chinese



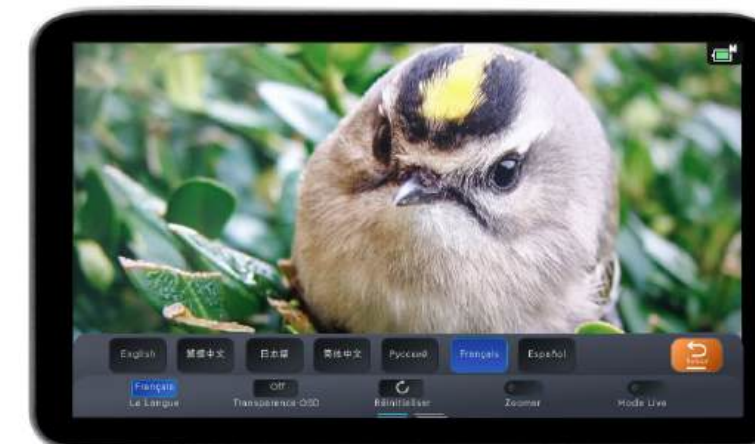
Japanese



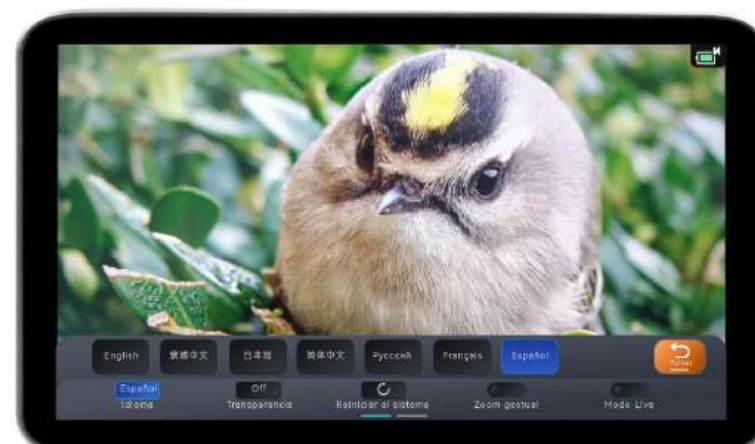
Simplified Chinese



Russian



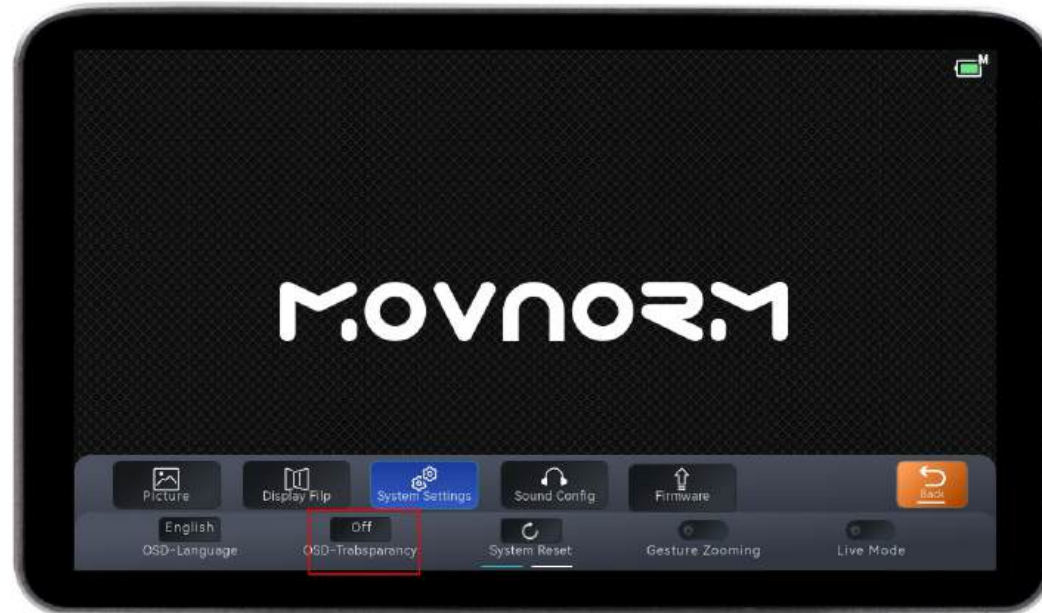
French



Spanish

システム設定 - メニューの透明度

メニューの透明度アイコンをクリックすると、透明度を調整することができます。画面の変更、メニューの透明度、オフを含む、メニューの透明度 メニューの透明度、低いメニューの透明度、メニューの透明度、高メニューの透明度、ユーザーは実際のニーズに応じて選択することができます 状況の



システム設定 - システムリセット

システム・リセット： システムリセットアイコンをクリックして、システムをリセットするかどうかを選択します。



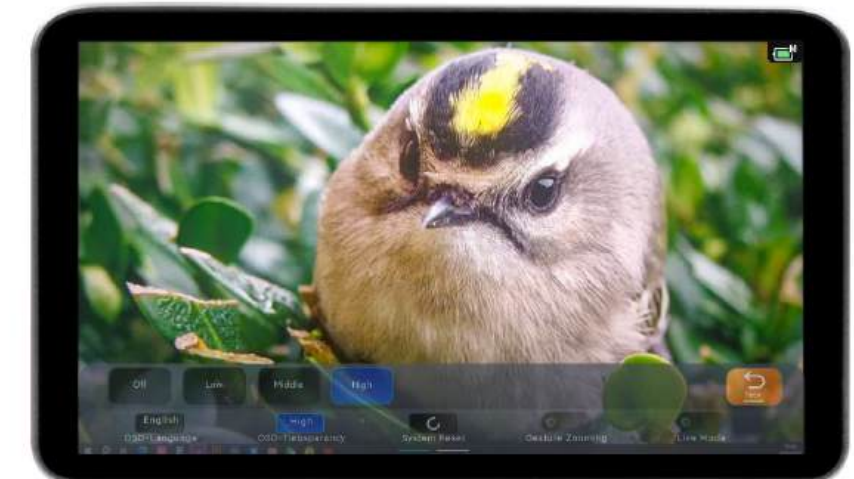
オフ



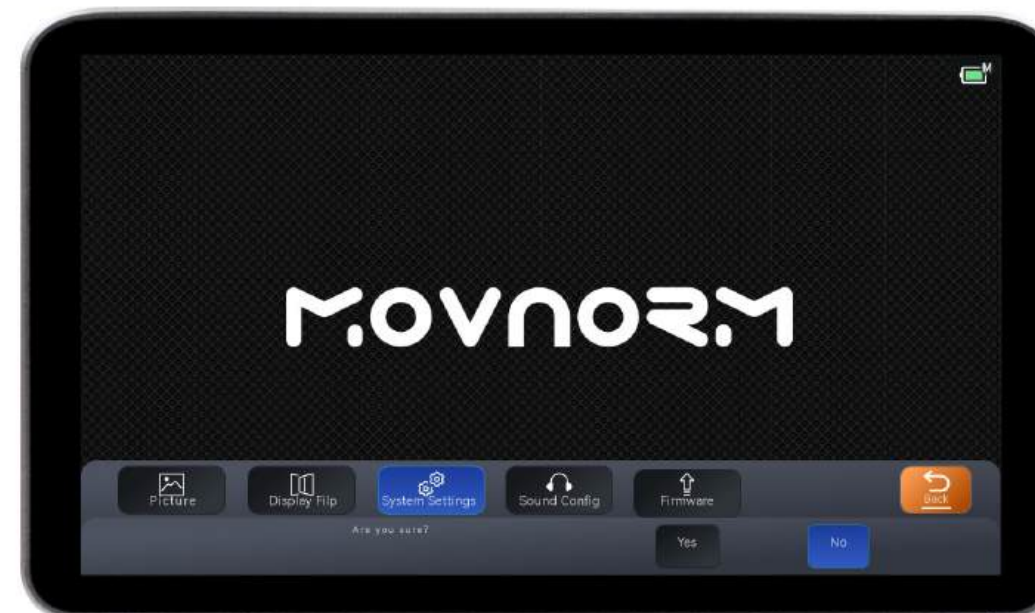
低い



ミドル



高い



システム設定 - ジェスチャーズーム

ジェスチャーズームアイコンを開き、2本の指を合わせて画面上に置きます、拡大または縮小の両側のサイズに調整することができます 画面



有効にする前に



有効にした後

システム設定 - ライブモード

開いているときは、ルミナンス波形を開いた後、画像設定を調整できます。閉じた場合は、フォールスカラーの機能をオフにすることができます、ルマ波形（各種）、ベクトル波形、タイムコードの機能をオフにすることができます。



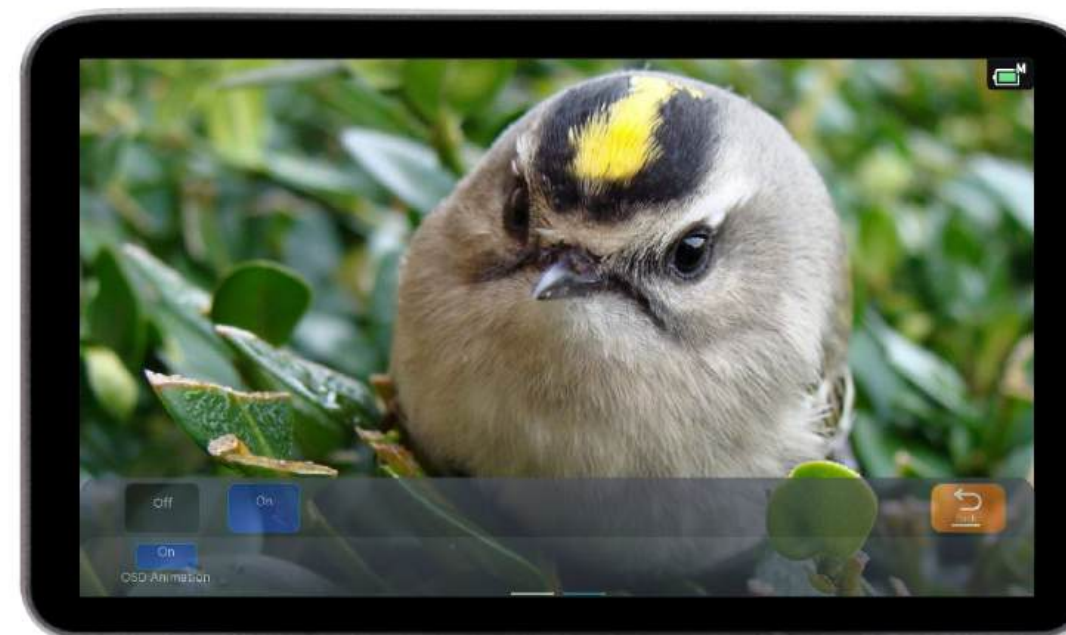
輝度波形



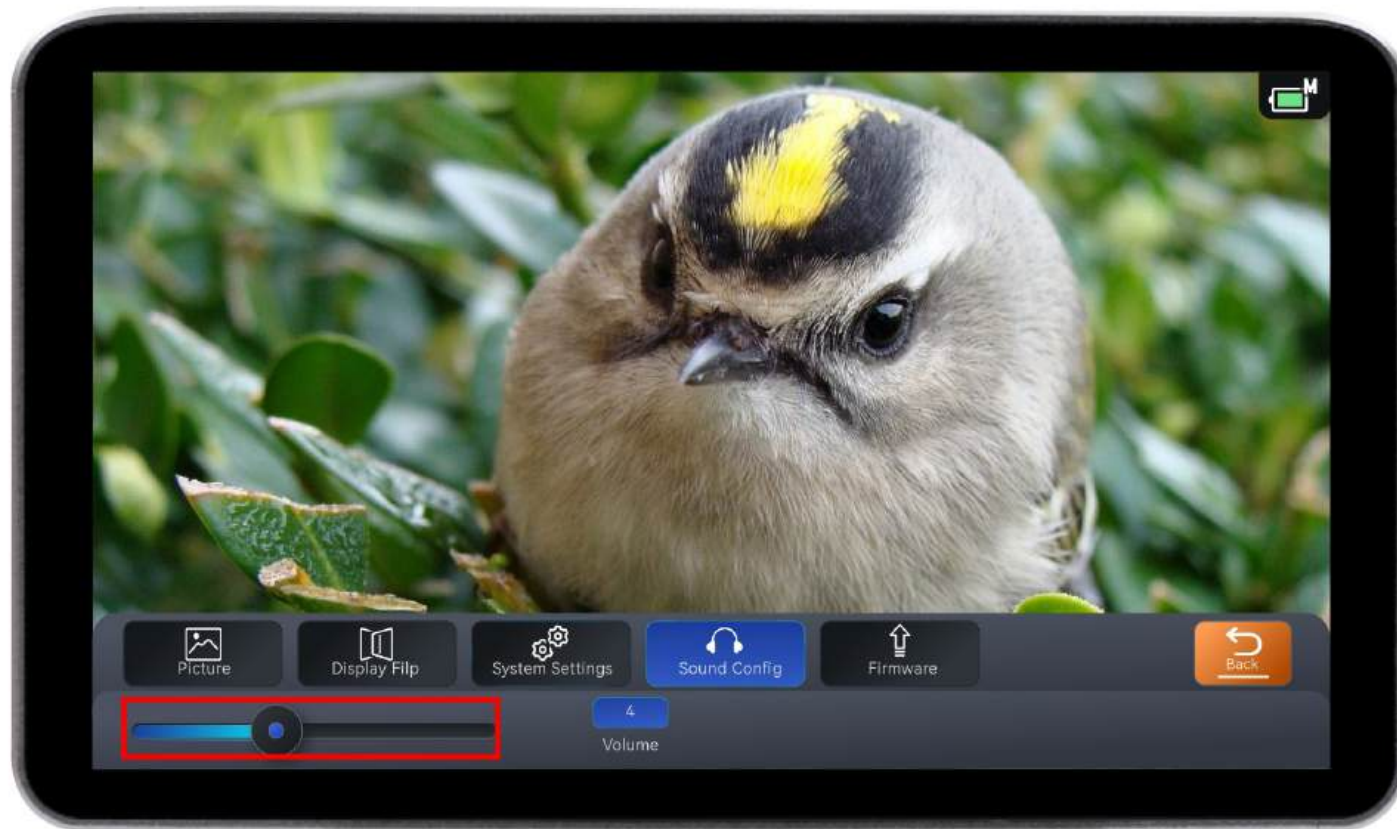
スライダーバーを左右にスライドさせて調整する
画像パラメータ

システム設定-OSDアニメーション

メニュー・エフェクトをオンにすると、メニュー・バーのトグル・スクリーンがフェード・トグルになる。トグルになります。



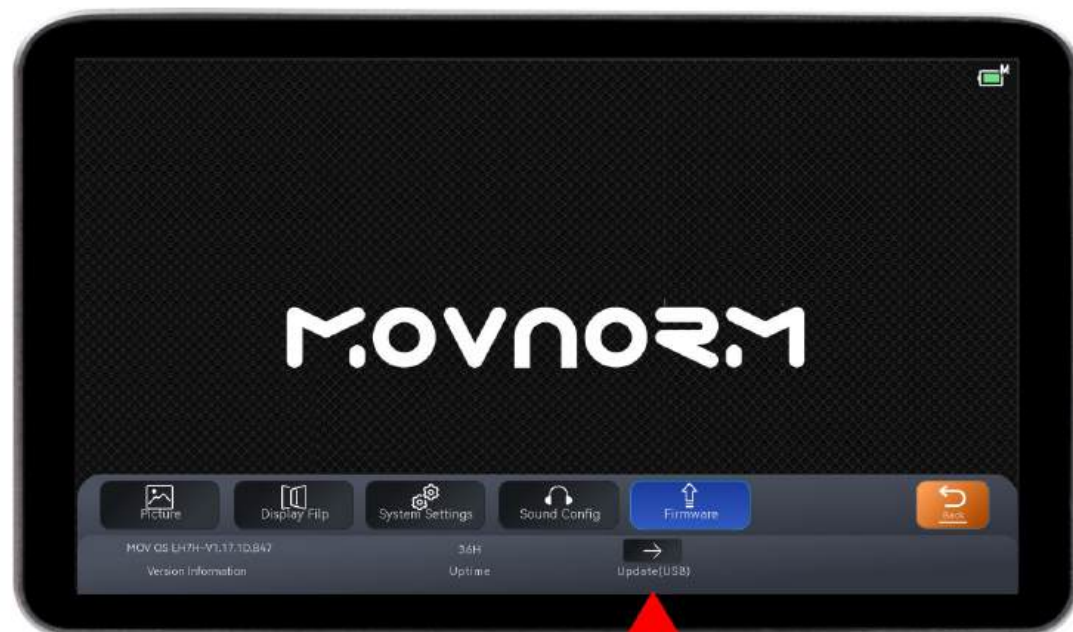
4.4 サウンドデバイス



サウンドデバイスの紹介

レバーを左右にスライドさせて音量を調整、調整範囲0～10

4.5 ファームウェア



ファームウェアの紹介

モニターファームウェアのバージョンアップ

モニターファームウェアのバージョンアップ

準備のステップ:

1. ファームウェアアップグレードファイルをUSBフラッシュドライブのルートディレクトリに入れる。
2. アップグレード中に電源が切れない
3. サポート FAT、FAT32、EXFAT および NTFS フォーマット U ディスク

ステップ1: ファームウェアアップグレードファイルを解凍し、アップグレードファイル (LH7H bin) ををUSBメモリーのルート・ディレクトリーにコピーしてください。

USB fash disk (G:)				
Name	REVISION DATE	Type	Size	
LH7H.bin	2024/1/22 16:00	BIN DOCUMENT	5,088 KB	
MOV_OS_PORTKEYS_LH7H_V1_17_1D_...	2024/4/12 8:48	360 ZIP FILE	4,339 KB	

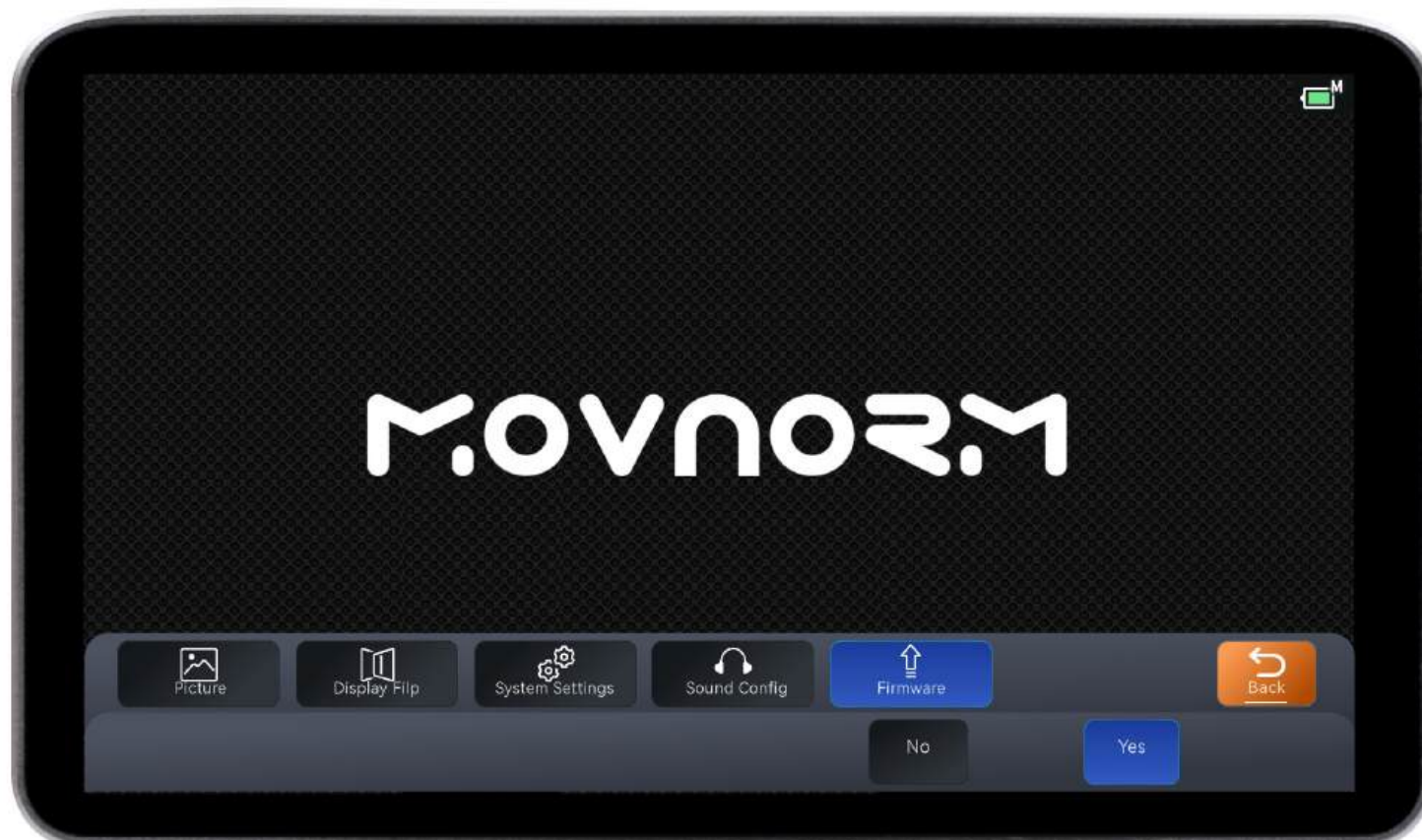
ステップ 2: モニターを電源に接続し、アップグレードファイルの入った USB フラッシュドライブをモニターの USB-A ポートに挿入します。ドライブをモニターのUSB-Aポートに挿入します。



ステップ3: コンピューターの電源を入れ、「設定」→「ファームウェア」→「ソフトウェアアップグレード (USB)」をクリックする。



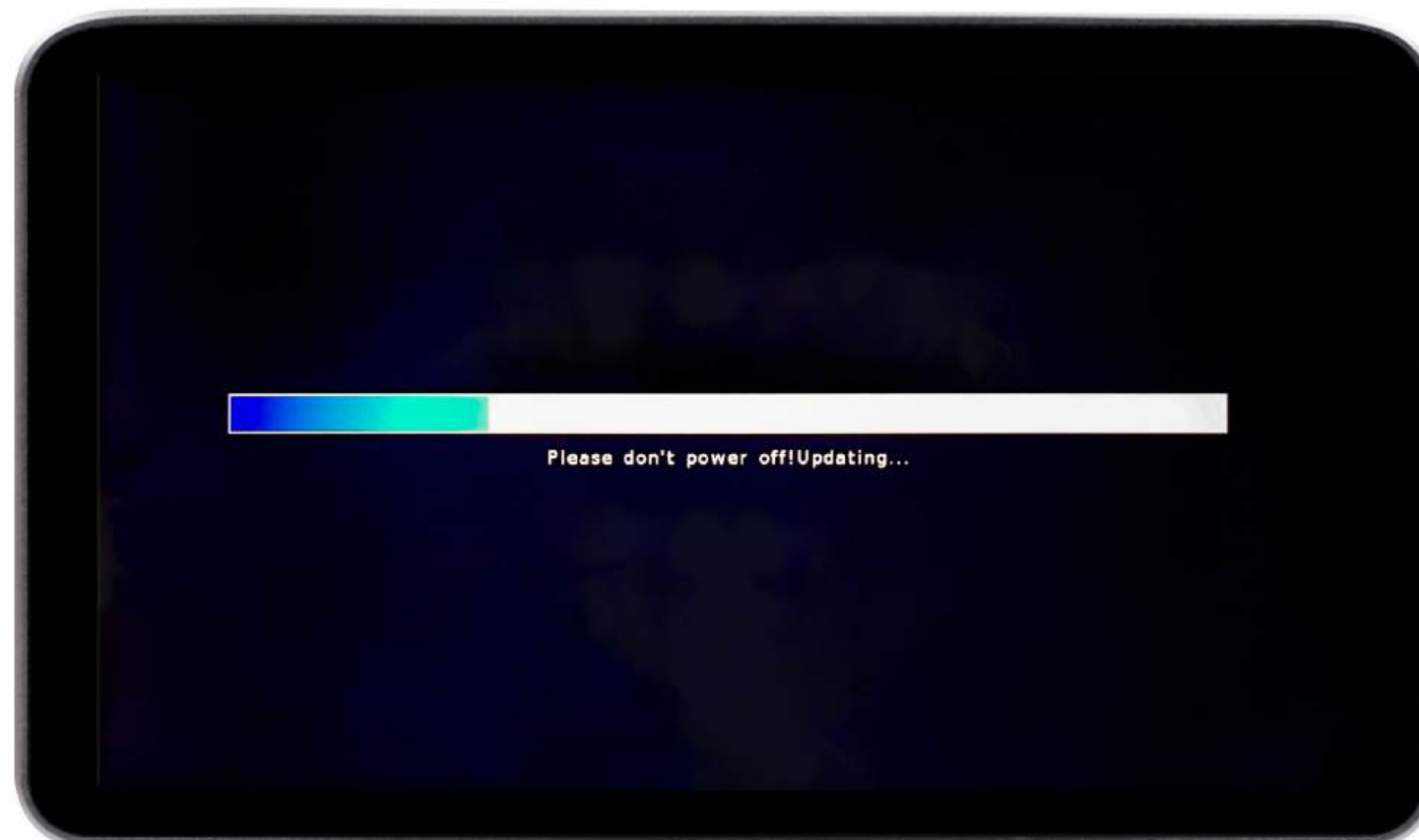
ステップ4: 「はい」を選択する。



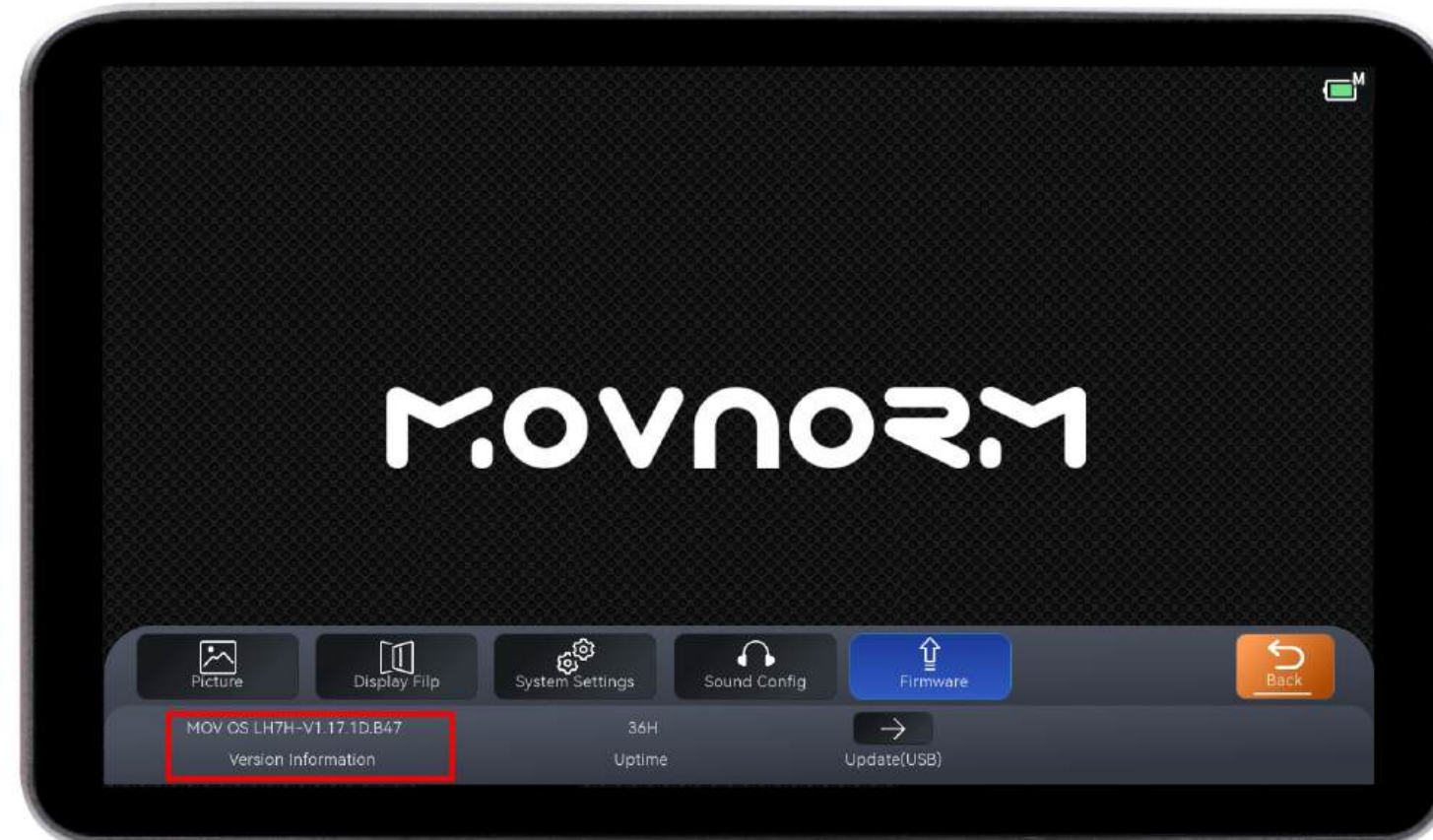
ステップ6: アップグレードが完了し、黒い画面に画面が、システム構成のアップグレードです、黒い画面は正常な現象であり、途中でオンとオフを切り替えしないでください。



ステップ5: アップグレードが完了するまで待つ

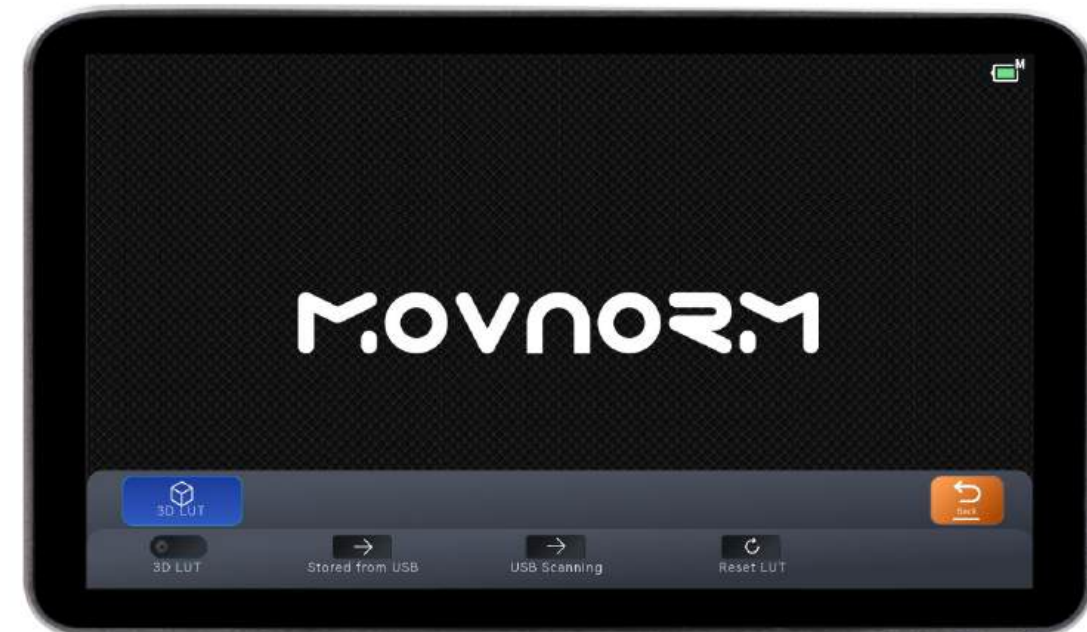


ステップ7: アップグレードが完了したら、「ファームウェア」インターフェイスに入り、ファームウェアが正常にアップグレードされたかどうかを確認します。



3D LUTの紹介

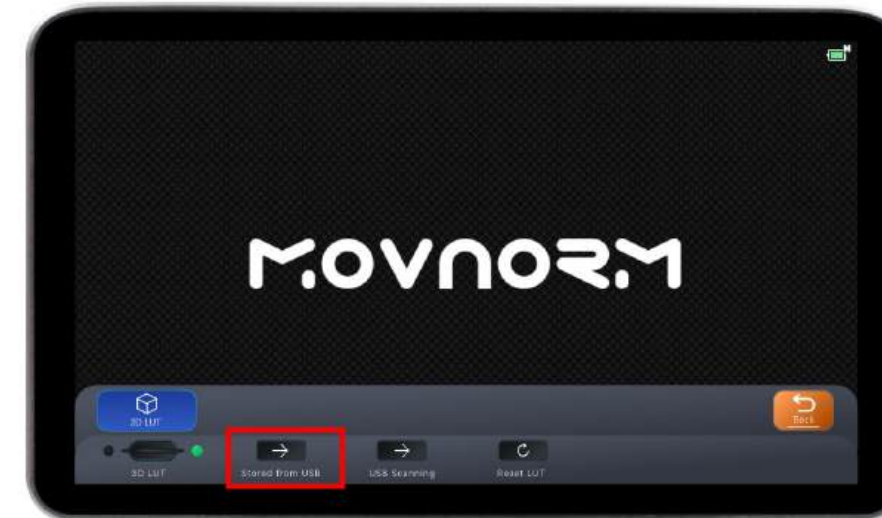
5.1 3D LUT



3D LUTの紹介

3D LUTを開いたら、ユーザーストレージをクリックし、LUTファイルをクリックして画面に適用します。LUTファイルをクリックして画面に適用します。USB検索では、LUTファイルを外付けUSBフラッシュドライブに送信する必要があります。LUTファイルを外付けUSBフラッシュドライブに送信し、USBフラッシュドライブをモニターのUSBポートに接続し、リムーバブルディスクを選択します。リムーバブルディスクを選択し、保存するLUTファイルをクリックします。ファイルをクリックします。(LUTファイルはユーザーのストレージに再保存することができます。)

USBから3D LUTを保存



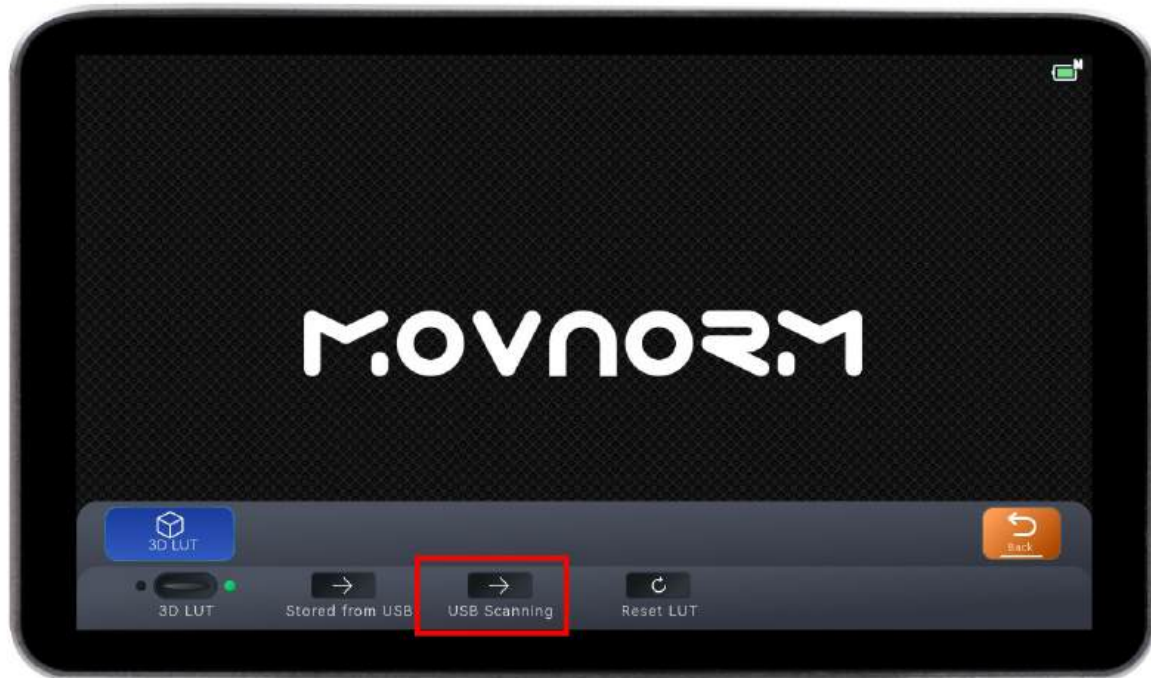
1. User Storageをクリックして、3D LUTページに入る、ユーザーが実際のニーズに合ったLUTを選択し、画像に適用することができます。



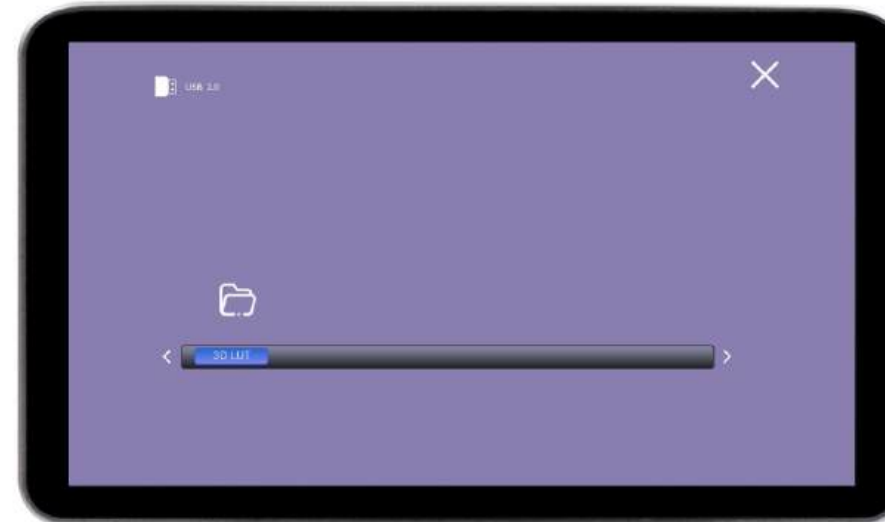
タップ・アンド・ホールド

2. LUTを長押しして削除を選択

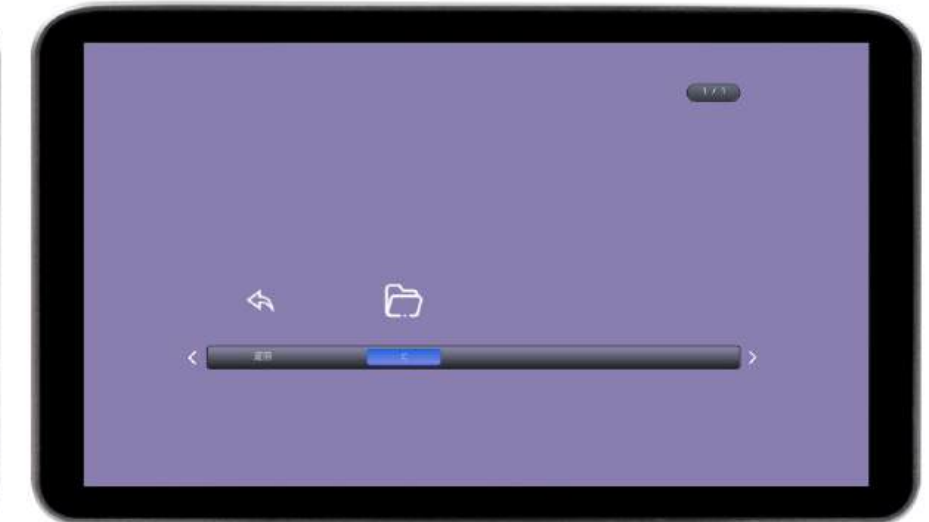
3D LUT-USB lookup



In USB lookup, you need to make a good LUT file sent to the external USB flash drive, connect the USB flash drive to the USB port of the monitor, select the removable disk, click on the LUT file that needs to be stored, and then you can complete the process. (The LUT file can be repeatedly stored in the user's memory)



1



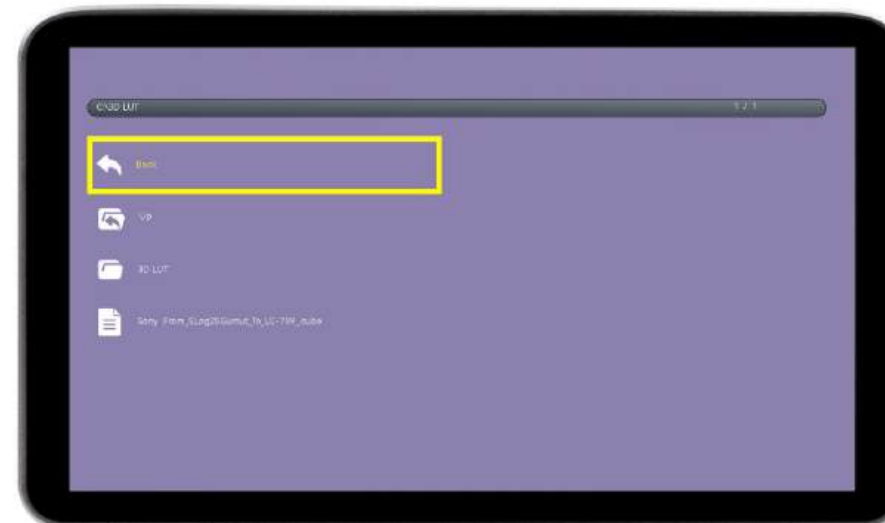
2



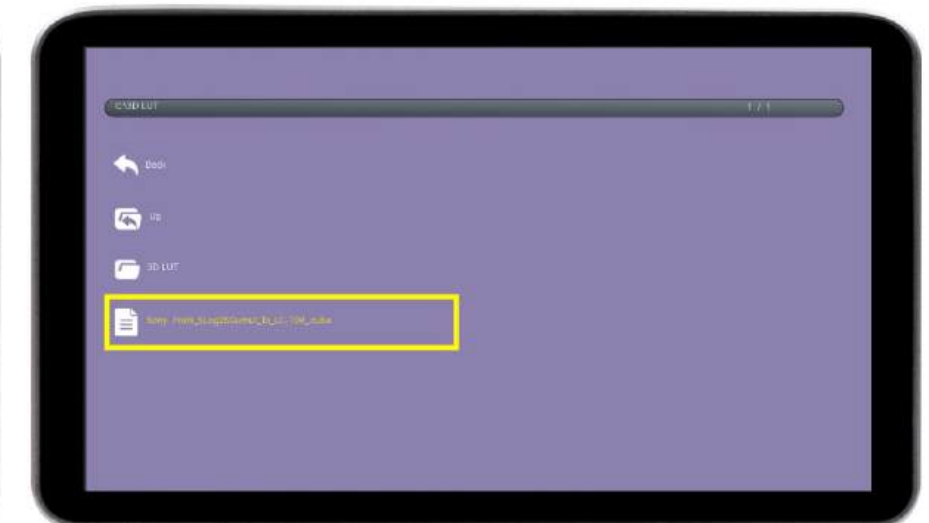
3



4



5



6



7

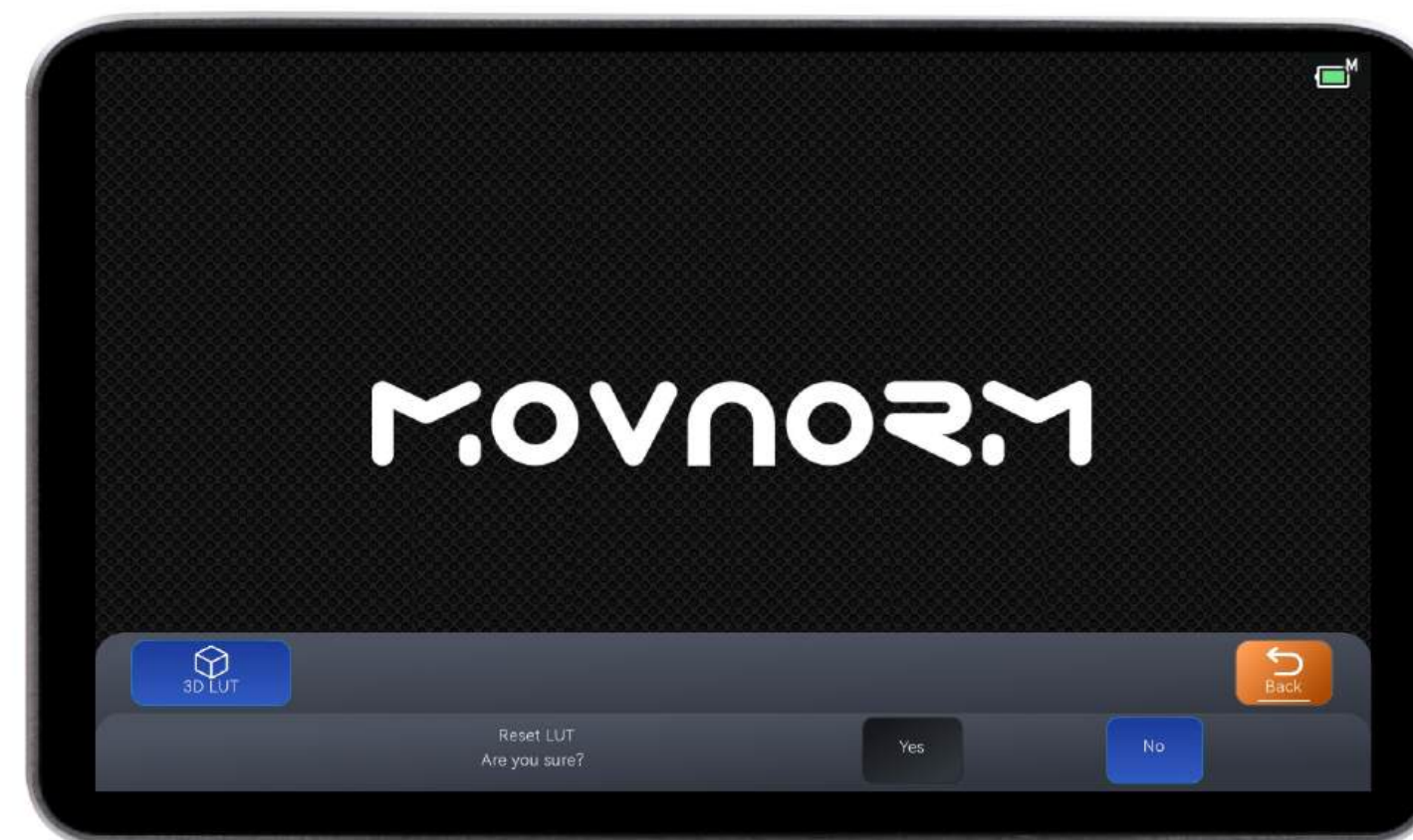
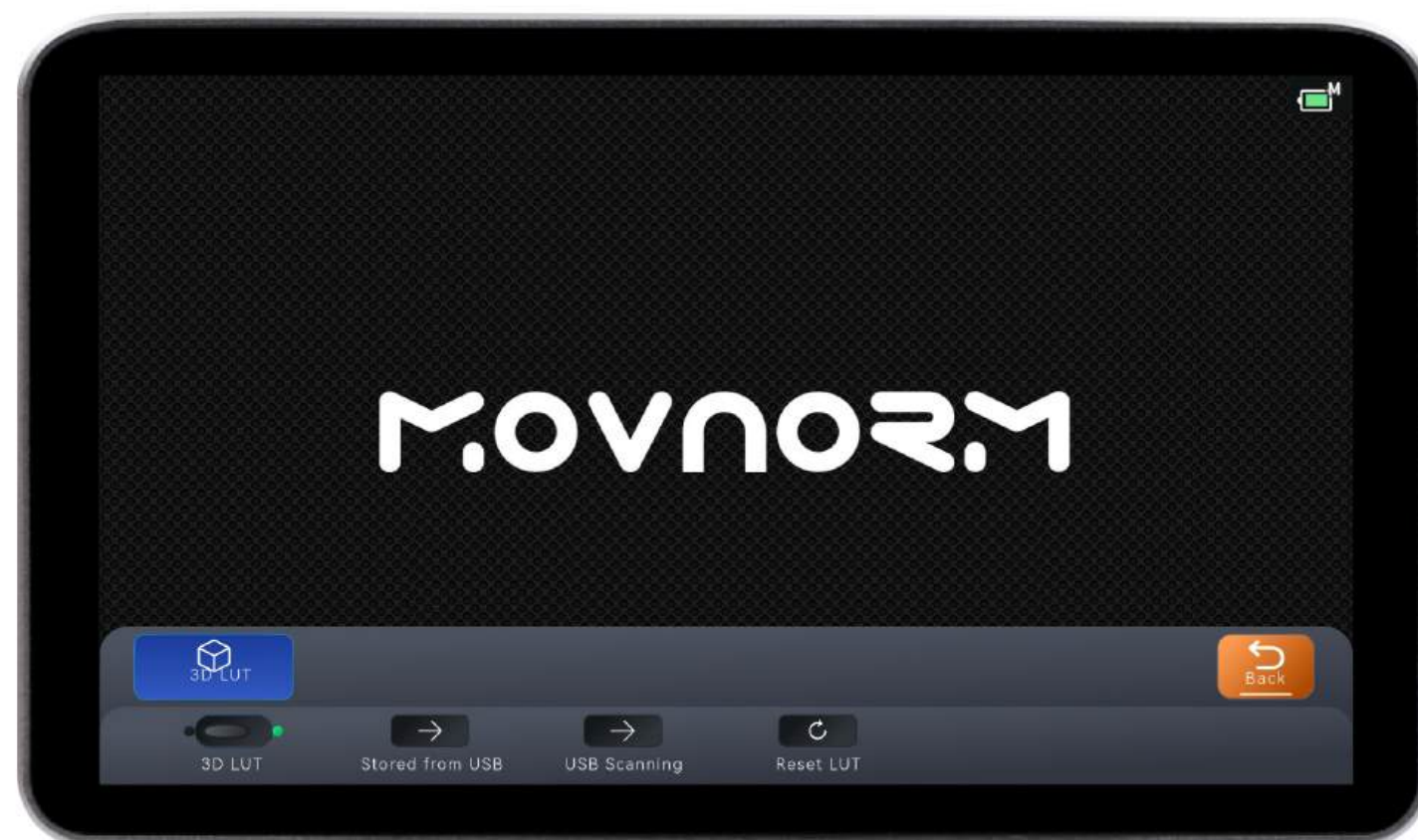


8



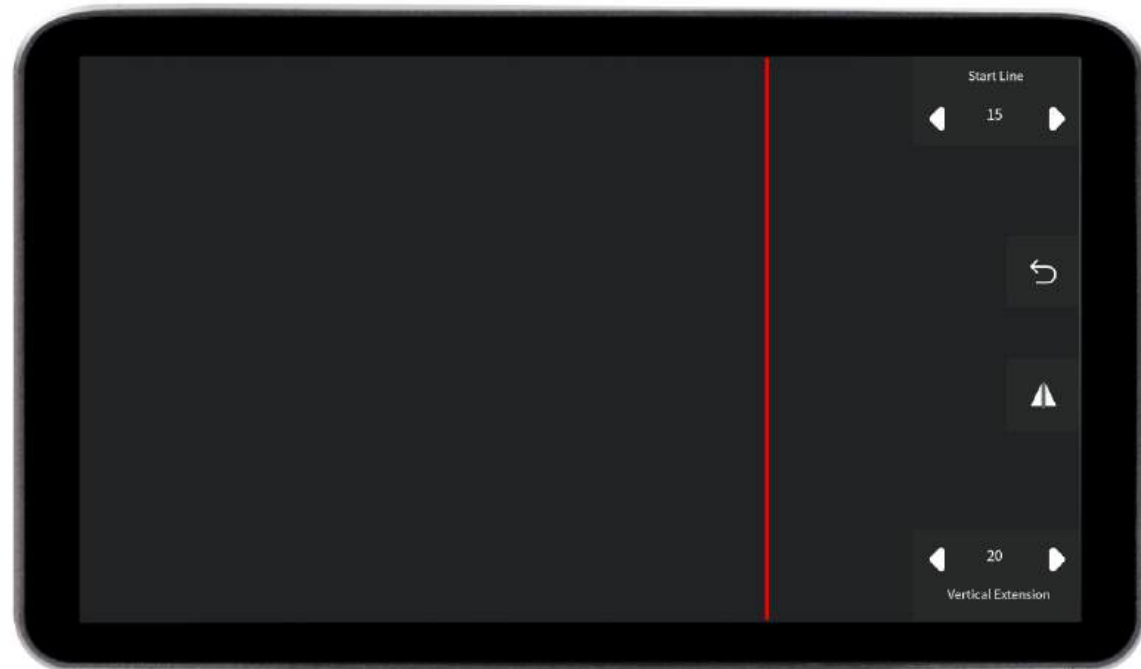
9

3D LUT-リセットLUT



LUTを元の設定に戻す

垂直延長の導入

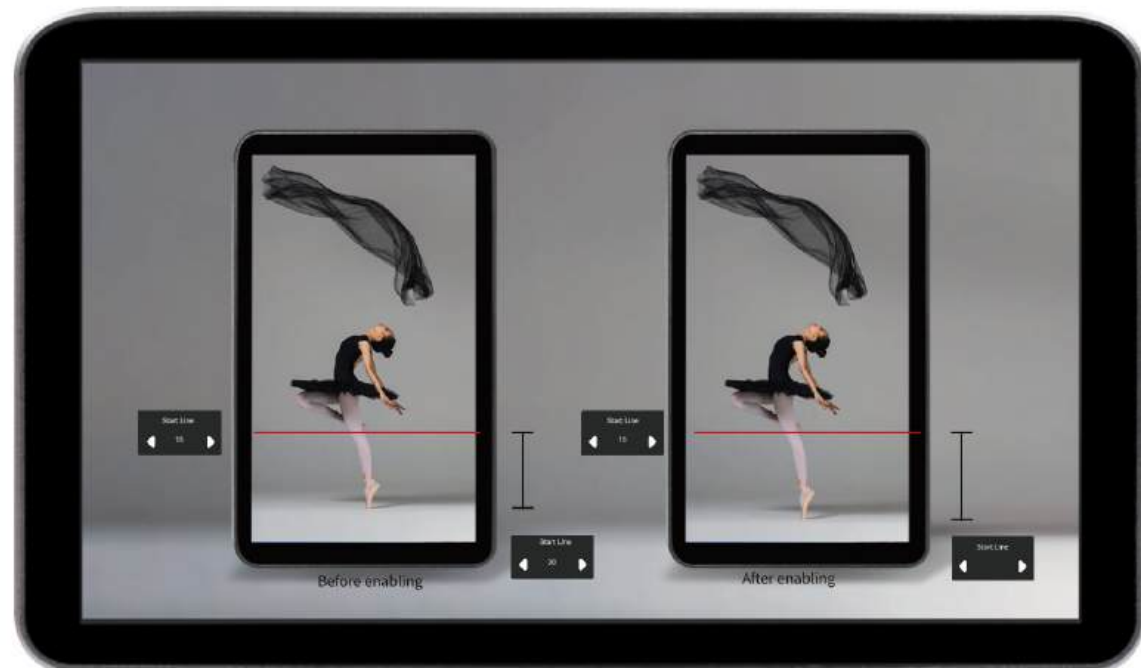


垂直延長の導入

垂直ストレッチをオンにし、スタートラインパラメータを画面上のストレッチ調整が必要な位置に調整する。を調整し、垂直ストレッチパラメータを調整して調整を完了します。パラメータを調整して調整を完了します。

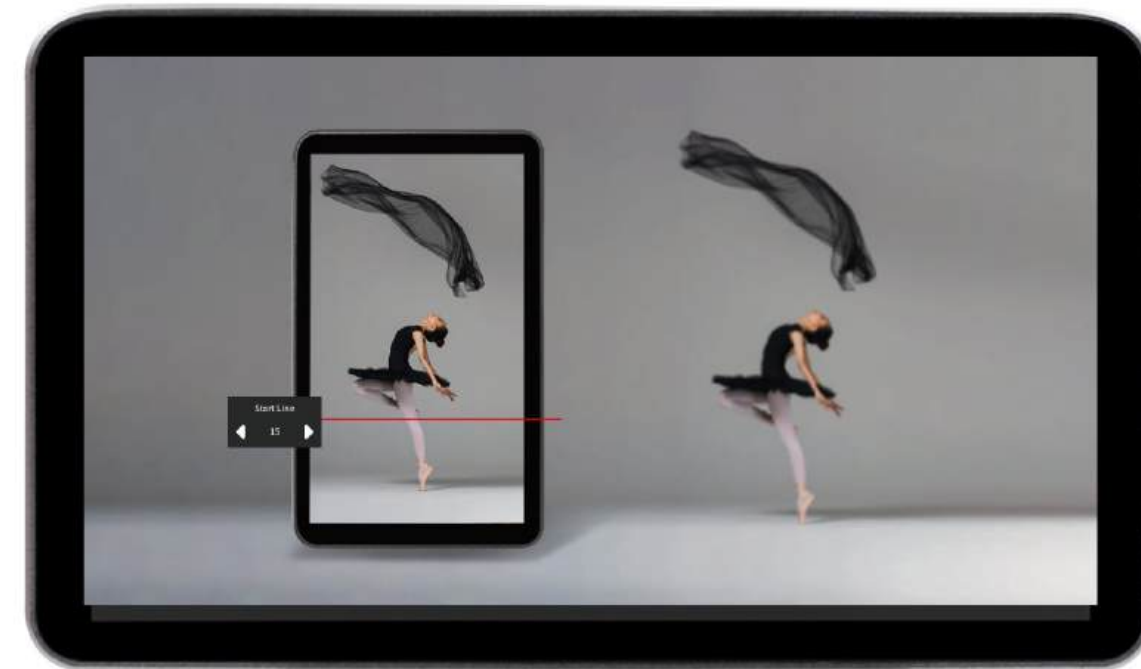
垂直エクステンション - 垂直エクステンション

垂直ストレッチのパラメータ設定を調整し、スクリーン画像を引き伸ばす。



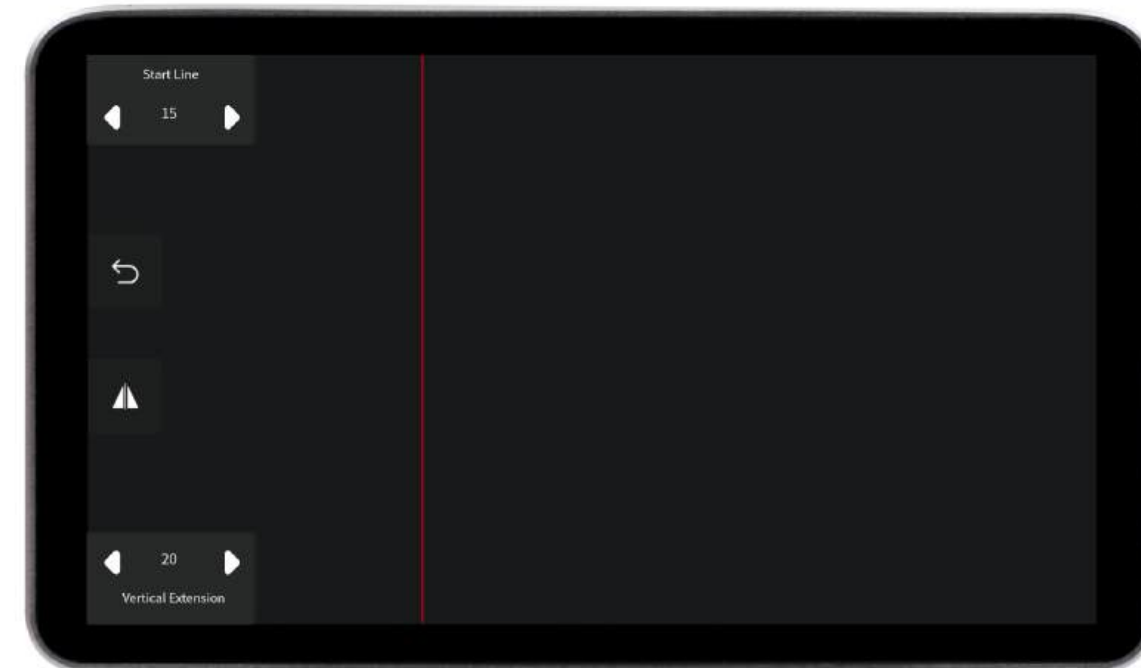
垂直延長 - スタートライン

スタートラインの位置を変えて画像の位置を変える



垂直延長 - 鏡像

ページのパラメータ設定がすべて左に転送され、画面のパラメータを調整します。画面イメージのパラメータがミラーストレッチされます



6.1 モニターのステータスバー



電源アイコンをクリックすると、モニターとカメラが表示されます。



をクリックした後