

PT6

操作方法

UI操作の紹介

1.1



初期ページ

- 1、3D LUT
- 2、垂直延長
- 3、ボタン
- 4、機能
- 5、セッティング



2、垂直延長

垂直ストレッチを有効にし、スタートラインのパラメーターを希望するストレッチ位置に調整し、垂直ストレッチのパラメーターを修正するだけで調整は完了する。



4、機能

詳しくは「機能紹介」をご覧ください



1、3D LUT

作成したLUTファイルを保存するために使用します。
スクリーンに直接適用できます。



3、ボタン

よく使う機能をショートカットキーとして設定し、ワンタッチで起動できます。



5、セッティング

詳しくは「設定紹介」をご覧ください。

ショートカットキー紹介

2.1



をクリックします。
をクリックします。
をクリックします。

その後、希望のショートカットをクリックして交換を完了する。

スライドでページ切り替え



完成したショートカットをプリセットする

以下の機能は、それぞれクイックアクセス機能として設定できます。



特集紹介

3.1 フォーカス・アシスト機能



フォーカスアシストの導入

これは、写真家が撮影中に画像の焦点をよりよく評価するために使用される技術です。撮影中にその原理は、画像処理によってコントラストが高い部分（通常、シャープな部分）を特定の色やエッジラインで強調する。これにより、ピントが合っている部分とボケている部分を素早く識別することができます。を素早く識別することができます。

フォーカスアシストを有効にする



フォーカスアシストを有効にする

フォーカスエリアは強調色で画像上に表示されます。

フォーカスアシスト機能-オリジナル画像



クリックすると元の画像が表示されます。

オリジナル画像は、画像の表示スタイルを切り替えることができます。6つのスタイル：オリジナル画像、白黒、グレースケール（低）、グレースケール（中）、グレースケール（高）、黒。

オリジナル画像風エフェクト



オリジナル・イメージ



ブラック&ホワイト



グレースケール（低）



グレースケール（中）



グレースケール（高）



ブラック

フォーカス・アシスト-感受性



クリックして感度を有効にする

感度スライダーをドラッグして、感度レベルを調整する。1～15の範囲で調整できます。感度の値を高くするとフォーカスを大きくし、小さくします。



低感度値



高感度値

フォーカスアシスト -カラー



クリックして色を変更

フォーカスの色は必要に応じて選択できる（白、赤、緑、青）、または青）。

フォーカス・カラー・スタイル



白



赤



緑



青

フォーカスアシスト - 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.ピークフレームには、水平スタート、垂直スタート、幅、高さ、リセット、リターンなどが含まれる。
- 2.ピークフレームを有効にすると、フォーカスはその中のみ表示されます。
- 3.ピークフレームをクリックして次の画面に入り、パラメータを調整してピークフレームのサイズや位置を変更したり、設定をリセットしたりすることができます。

0%

Xスタート: ピークボックスを水平に移動させ、Increaseにチェックを入れると、画面をタッチしてピークボックスを移動させることができます。にチェックを入れると、スクリーンにタッチしてピークボックスを動かすことができます。

0%

Yスタート: ピークフレームを垂直方向に移動させ、値を増やすを選択してフレームを画面上にドラッグする。画面上でフレームをドラッグする。

100%

幅: 幅の値を大きくすると、ピークフレームが拡大する。

100%

高さ: 高さの値を大きくすると、ピークフレームの高さが増す。



リセット: フォーカスアシスト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すると、前のページに戻ります。

3.2 ゼブラ



ゼブラの紹介

露出オーバーの部分や特定の明るさの範囲にストライプを表示し、撮影者が露出設定をリアルタイムで識別できるようにします。リアルタイムで露出設定を調整し、画像のディテールを保持します。画像のディテールを保持します。

ゼブラ - 有効



ロー、ミッド、ハイゾーンの表示をコントロールする。各ゾーンを個別に切り替えることも、3つすべてを同時に有効にすることもできる。

ゼブラ - ゾーンオプション



ゾーンオプションを有効にする

ゼブラゾーンオプションには、ローゾーン、ミドルゾーン、ハイゾーンがある。



低い



ミドル



高い

ゼブラ - IRE



画像内のゼブラストライプの表示範囲には、許容誤差 $\pm 0 \sim 30$ の調整可能なIRE値があります。を ± 0 -30の公差で調整できます。



低IRE効果リファレンス



高IRE効果リファレンス

3.3 偽の色



偽色の導入

偽色機能は、画像内の異なる輝度レベルを様々な色にマッピングする。

偽色 - ユーザスタイル



露出分布のピークを自由に調整できます。ハイライト部分（露出オーバー設定）とシャドー部分（露出アンダー設定）の露出分布のピークを自由に調整できます。

偽色 - ARRI



このフォールスカラー機能はARRIカメラ用に設計されており、他の機能と高度に統合され、一貫性のあるプロフェッショナルなワークフローを提供します。

偽色 - インフォメーションノート



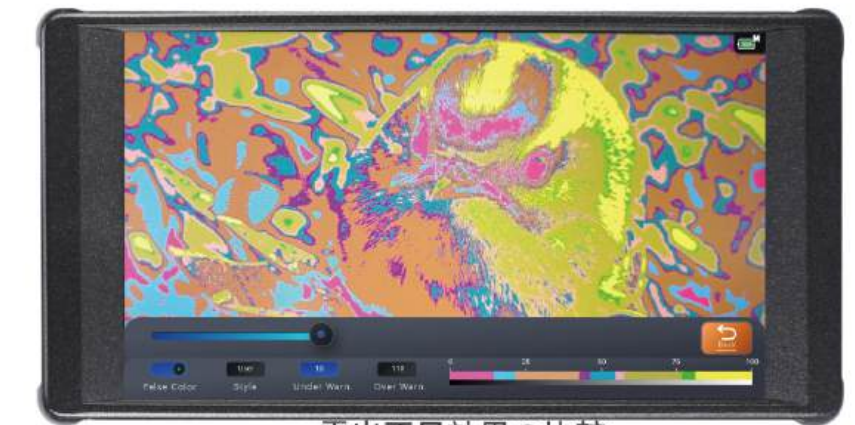
画像内の偽の色情報は、数値参照に変換することができる。数値参照に変換できる。



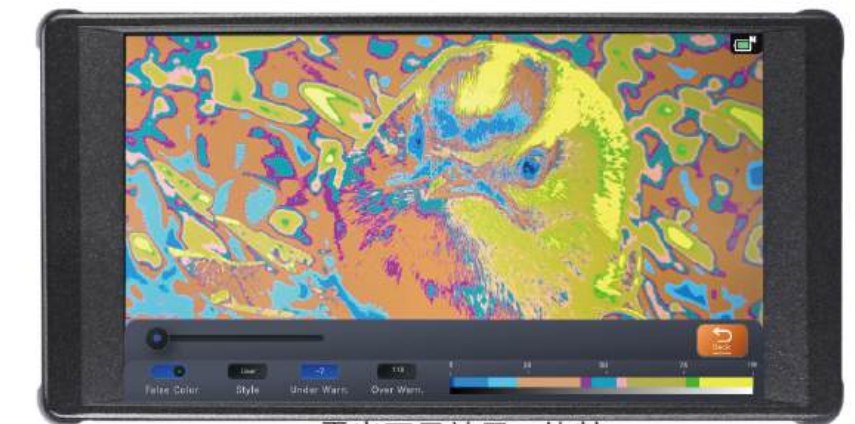
過剰露光効果の比較



過剰露光効果の比較



露出不足効果の比較



露出不足効果の比較

3.4 ルマ波形



ルマ波形の紹介

画像内の輝度分布をグラフ波形で表示し、露出レベルやコントラストの解析に役立ちます。横軸は画像内の水平位置、縦軸は輝度値を表します。

ルマ波形-輝度



明るさボタンをクリックして次の画面にアクセスします。左右にスワイプして 波形の明るさを調整します。



低輝度



高輝度

ルマ波形-透明度



ルマヒストグラムの透明度には4つのオプションがある： オフ、25%、50%、75%。対応する値を選択して 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%

ルマ波形 - 色が濃すぎる



ルマヒストグラムの露出オーバーと露出アンダーの領域をカスタマイズし、赤でマークすることができます。

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

ルマ波形 - LUTをロードする



LUTロード後のRGB波形を表示可能



LUTロード後

ルーマ波形 - 拡大



ズーム・ボタンをクリックすると、輝度波形を拡大・縮小することができます。



ズームイン後

ルマ波形 - 位置

1.輝度波形は、左上、右上、左下、右下のいずれかに配置できる。左上、右上、左下、右下。

2.位置ボタンをクリックして、輝度波形の対応する位置を選択する。



左上



右上



左下



右下

3.5 RGB波形



RGB波形の紹介

画像の赤、緑、青のチャンネルを別々の波形として表示する。波形として表示します。これらの波形は、各色チャンネルの輝度分布を示しています。各チャンネルの露出やコントラストを確認・調整できます。を確認・調整することができます。

RGB波形-輝度



明るさボタンをクリックして次の画面に入ります。左右にスワイプして 波形の明るさを調整します。



低輝度



高輝度

RGB波形 - 透明度



オフ、25%、50%、75%を含む輝度波形の透明度 4つの数値オプション。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、輝度波形の透明度を調整します。輝度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%

RGB 波形 - 色が強すぎる



輝度波形の露光オーバーと露光アンダーの領域は、赤で表示されます。をカスタマイズし、赤でマークすることができます。

低域のスライダーを左右にスライドさせ、7～109の範囲で下部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-LUT



LUTをロードする前に



LUTロード後

RGB波形 - 拡大



ズーム前

ズーム・ボタンをクリックすると、輝度波形を拡大・縮小することができます。



ズームイン後

RGB波形 - 位置

- 1.RGB波形は、左上、右上、左下、右下のいずれかに配置できます、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する。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 オーディオメーター



チャンネル切り替え: チャンネルボタンをクリックし、左右の再生を選択します。

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。

オーディオ・メーター-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



半透明

3.7 ルマヒストグラム



ルマ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。

ルマヒストグラム-透明



透過ボタンをクリックして、ルマヒストグラムを透過的に表示します。



透明性



透明性

Luma Histogram-Load LUT



ルマヒストグラム - 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

ルマヒストグラム-ポジション



ルマヒストグラムは、次のいずれかの領域に配置することができます：
左上、右上、左下、右下。

位置ボタンをクリックして、ルマ・ヒストグラムの対応する位置を選択します。
ルマ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



長方形クロップ



有効にする前に



有効にした後

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。

0% 水平スタート: 水平にトリミング枠を左右に動かし フレームを左右に移動し 画面上でフレームをドラッグします。

0% 垂直スタート: トリミングフレームを上下に動かし を上下に移動させ、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。フレームを画面上にドラッグします。

100% 幅: 幅の値を大きくすると を拡大します。

100% 高さ: 高さの値を大きくするとトリミング枠の高さを増やします。

リセット すべてのトリミング値を元の設定に戻す 設定に戻す。

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。ページ

3.9 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。画質を向上させます。



プレオープン



開封後

3.10 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。画像の特定の領域や問題を強調するために、さまざまな色のオーバーレイを適用できます。



オープン後

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。



3.11 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、ユーザーは最終的な出力形式を理解することができます。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、フレーム内の重要な要素をよりよく表現することができます。

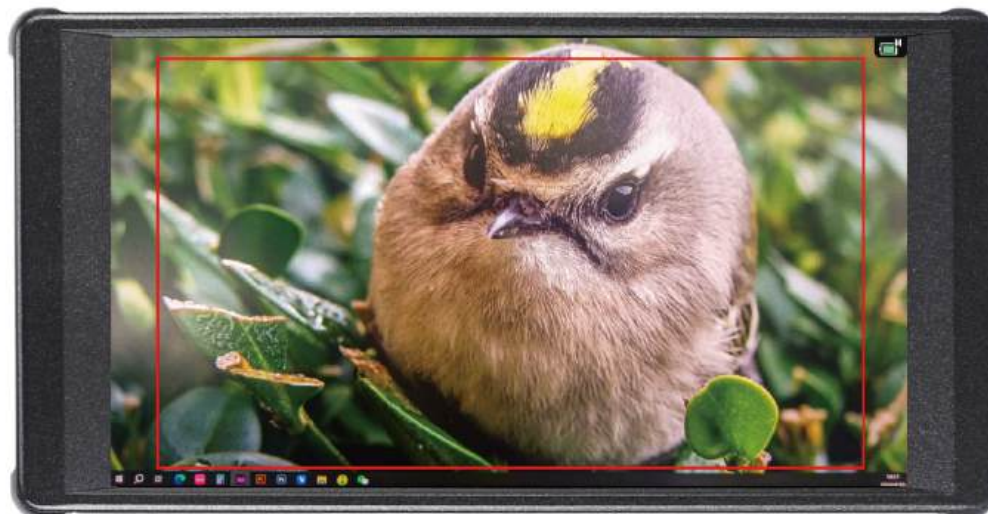
ガイド-オプション

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てフレームサイズを調整するか、パラメータをカスタマイズして精密な調整を行います。パラメータをカスタマイズすることもできます。





(80%)



(90%)



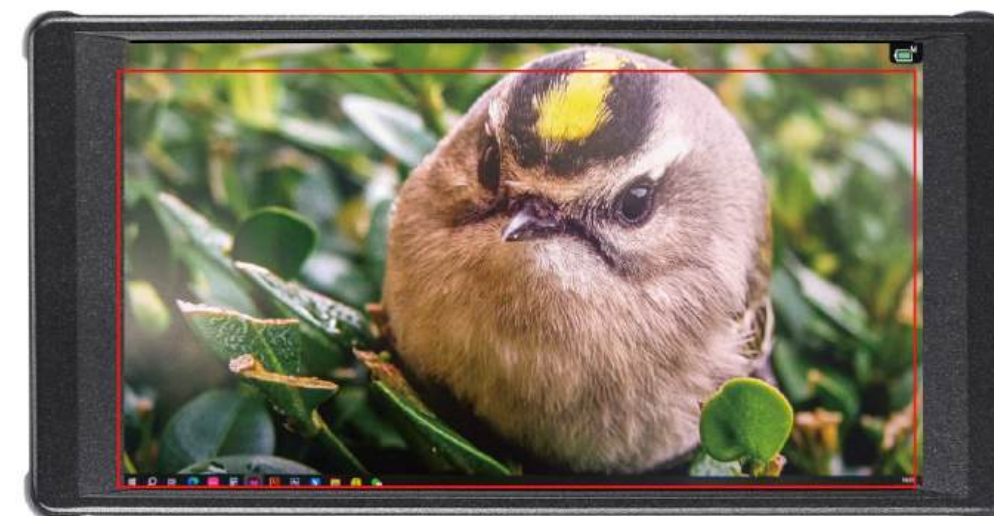
(4: 3)



(1: 1)



(16: 9)



(1.85:1)



(9: 16)



(15: 9)



(2.35:1)



(1.5: 1)



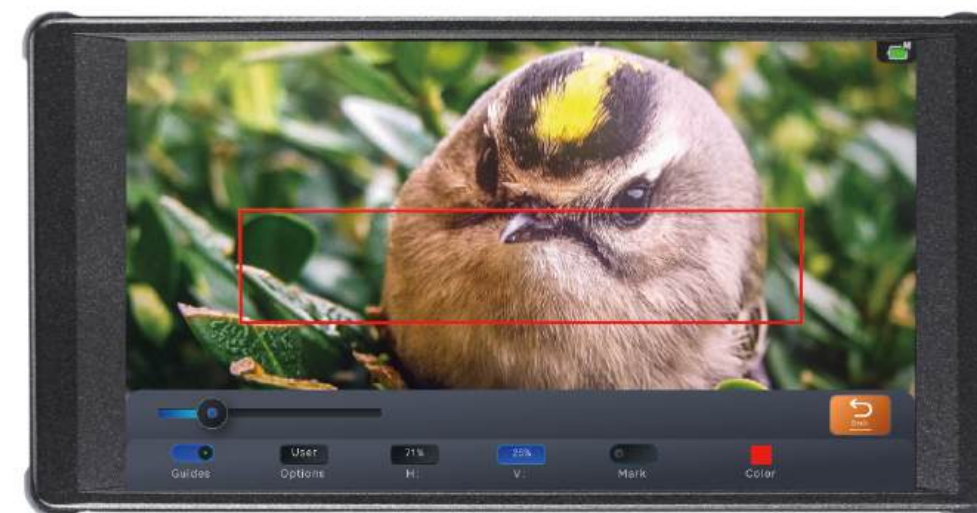
カスタマイズされた水平エフェクト



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



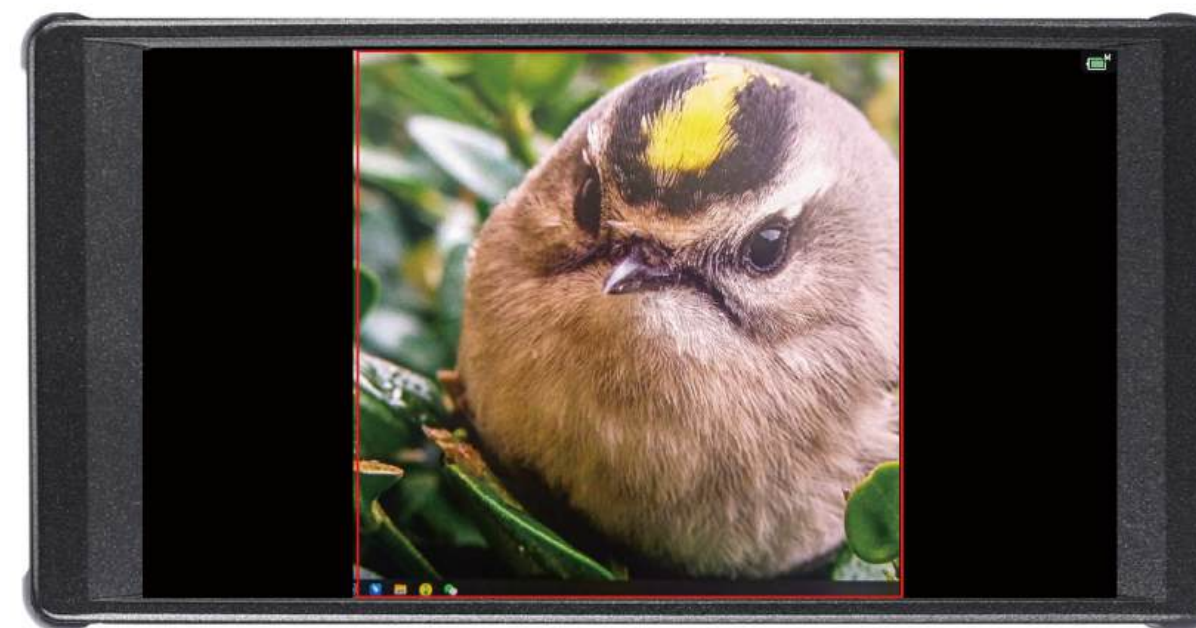
(2.39:1)

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。
表示されます。



マーキング前



After marking

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

3.12 クロスヘア



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



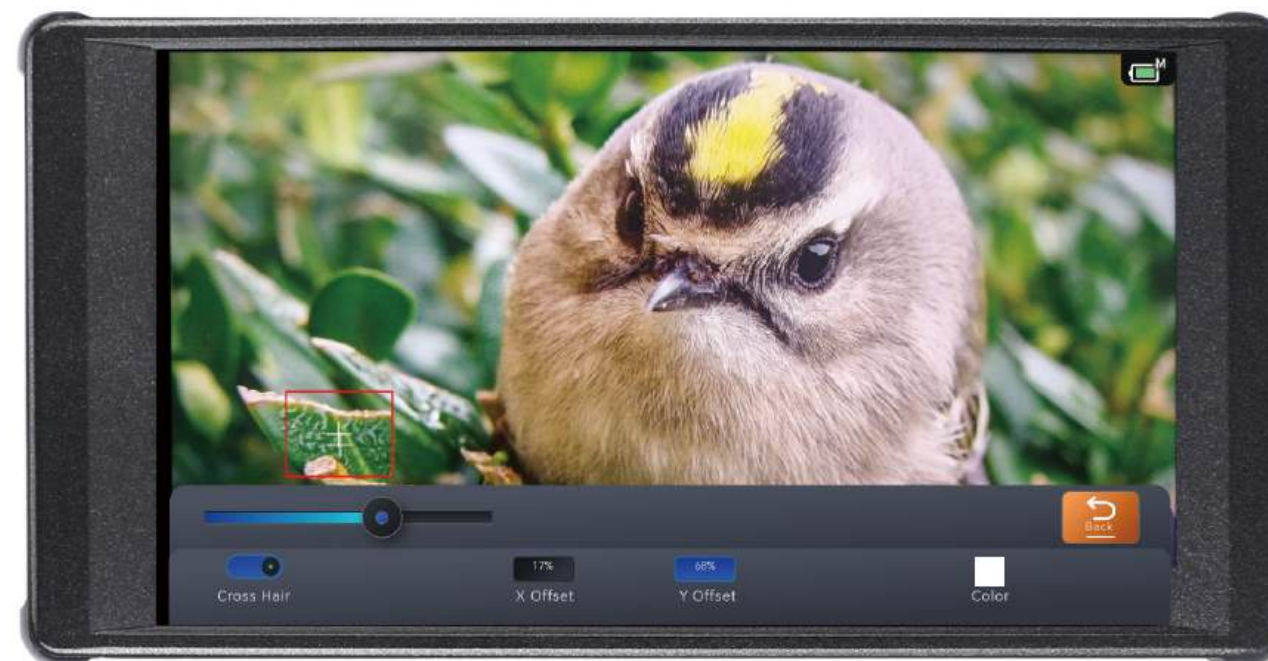
右スワイプ

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。



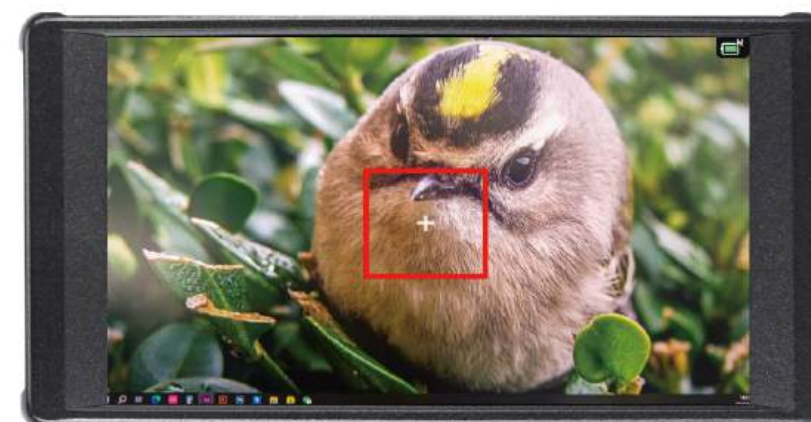
左にスワイプ



右スワイプ

クロスヘア - カラー

クロスヘアの色は、白、赤、緑、青があります。フレームを選択して色を調整します。



白



赤



緑



青

3.13 グライド

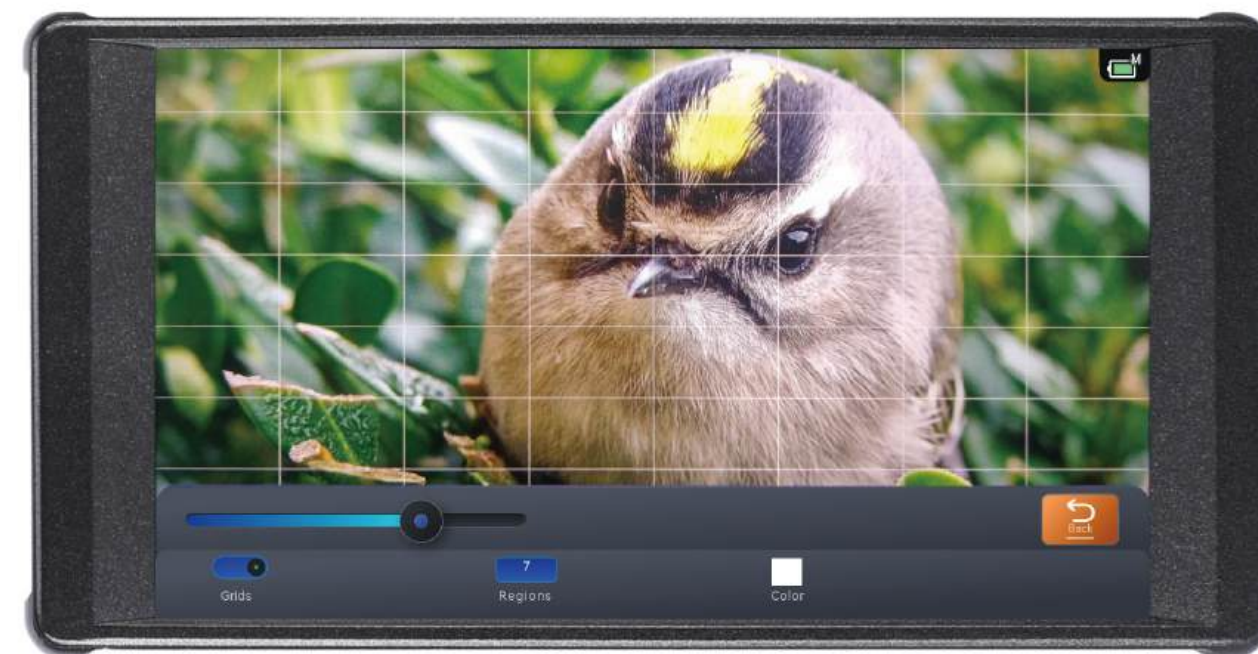
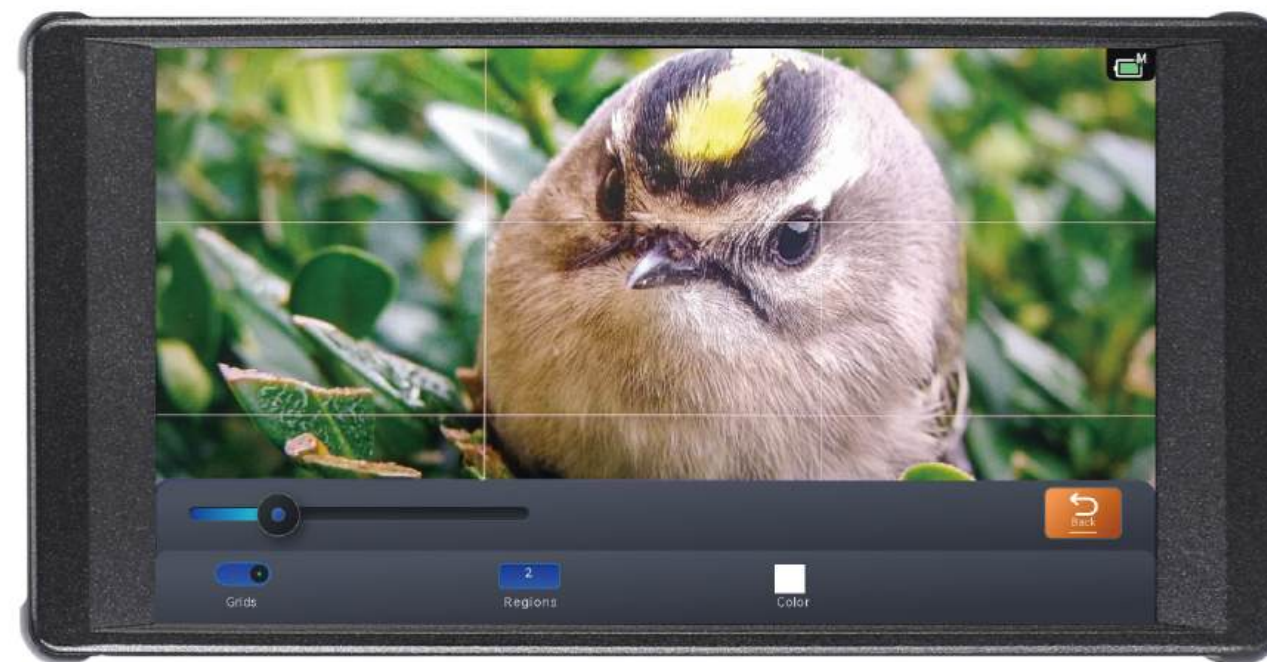


グライドの紹介

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。

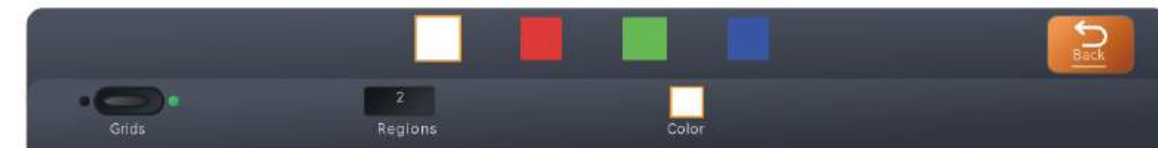
グリッド-レンジ

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。



ガイド-カラー

グリッドの色には、白、赤、緑、青があります。を選択します。



白



赤



緑



青

設定紹介

4.1 写真



写真紹介

調整可能な画像パラメータには、明るさ、コントラスト、彩度、シャープネス、色相、バックライトの明るさ、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。

映像の明るさ

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。0～100の範囲で調整できます。



映像の明るさ効果の比較



映像の明るさ効果の比較



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



画像コントラスト効果の比較

コントラストアイコンをクリックして左右にスワイプし、彩度を調整する。彩度を0～100の範囲で調整できます。

ピクチャー・クロマ



ピクチャー・サチュレーション効果の比較

ピクチャー - シャープネス



ピクチャーシャープネス効果の比較

写真 - 色合い



画像階調効果の比較



ピクチャー・サチュレーション効果の比較

コントラストアイコンをクリックして左右にスワイプし、彩度を調整する。彩度を0～100の範囲で調整できます。



ピクチャー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、スライダバーを左右に動かし画面の明るさを調整するパラメータを調整します。画面の明るさを調整します。



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

ピクチャーバックライト



バックライトの輝度効果の比較

バックライトの明るさアイコンをクリックし、スライダバーを左右に動かしてパラメータを調整することができます。バーを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、1～10の調整可能な範囲



バックライトの輝度効果の比較

映像 - アナモフィック



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ーを調整します。デフォルト設定（1.00X、1.33X、1.42X、1.50X、1.60X、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)



(User4.00X)

映像色温度



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



(5600K)



(6500K)



(7500K)



(9300K)

4.2 ディスプレイ・フリップ



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-ディスプレイ・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すると、ディスプレイフリップモードには水平フリップと垂直フリップがあります。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、メニューのフリップ方向を選択できます。状況に応じてメニューのフリップ方向を選択できます。



ディスプレイ・フリップ-ディスプレイ・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フリップの方向を選択することができます。



水平フリップ



垂直フリップ



水平フリップ



垂直フリップ

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、メニュー透明度、システムリセット、ブラックレベル、ジェスチャーズーム、メニューエフェクト、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、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。メニュー言語は（英語、繁体字中国語、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）が含まれています。



英語



繁体中文



日本語



簡体字中国語



ロシア語



フランス語



英語

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、画面の変更、メニューの透明度、オフメニューの透明度、低メニューの透明度、メニューの透明度、高メニューの透明度を含むメニューの透明度のメニューの透明度を調整することができ、ユーザーは状況の実際のニーズに応じて選択することができます。



オフ



低い



ミドル



高い

システム設定 - システムリセット

システム・リセット: システムの初期パラメーターをリセットする。
システムリセットの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する。



システム設定 - 黒レベル

画像の最も暗い部分の明るさを調整し、黒い部分が正確に表示されるようにします。を調整します。



有効にする前に



有効にした後

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、の両側に拡大または縮小は、画面のサイズに調整することができます 画面のサイズに調整することができます。



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。閉じているときは、フォールスカラー、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。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。



スライダーバーを左右にスライドさせて、画像パラメータを調整します。

システム設定-メニュー効果

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。



4.4 サウンド設定



サウンド・コンフィグ導入

レバーを左右にスライドさせて音量を調整、調整範囲は0～10。

4.5 ファームウェア



ファームウェアの紹介

モニターのファームウェアバージョンをアップグレードする。

モニターファームウェアのバージョンアップ

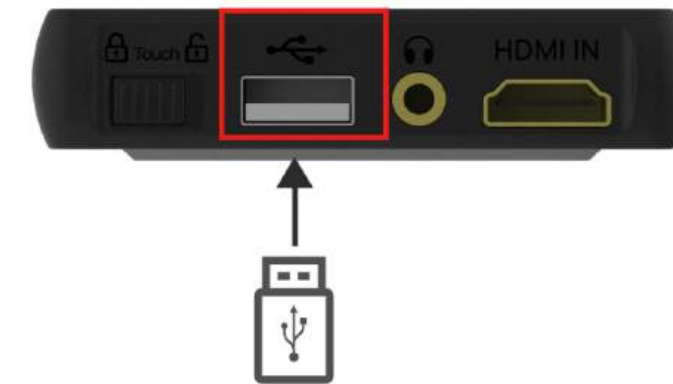
準備のステップ

- 1、ファームウェアアップグレードファイルをUSBメモリのルートディレクトリに入れます。
- 2、アップグレード中に電源が切れない。
- 3、FAT、FAT32、EXFAT、NTFSフォーマットのUディスクをサポート。

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 (PT6 bin) をUSBフラッシュドライブのルートディレクトリに送信します。

PT6.bin	2024/1/22 16:00
MOV_OS_PORTKEYS_PT6_v1_17_1D_...	2024/4/12 8:48

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。



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 5: アップグレードが完了するまで待ちます。



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、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てはいけません。



ステップ7: アップグレードが完了したら、「Firmware」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

USBから3D LUTを保存



3D LUTの紹介

3D LUTを開いた後、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する。USB検索では、外付けUSBフラッシュドライブにLUTファイルを送信する必要があります。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、保存する必要があるLUT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)。



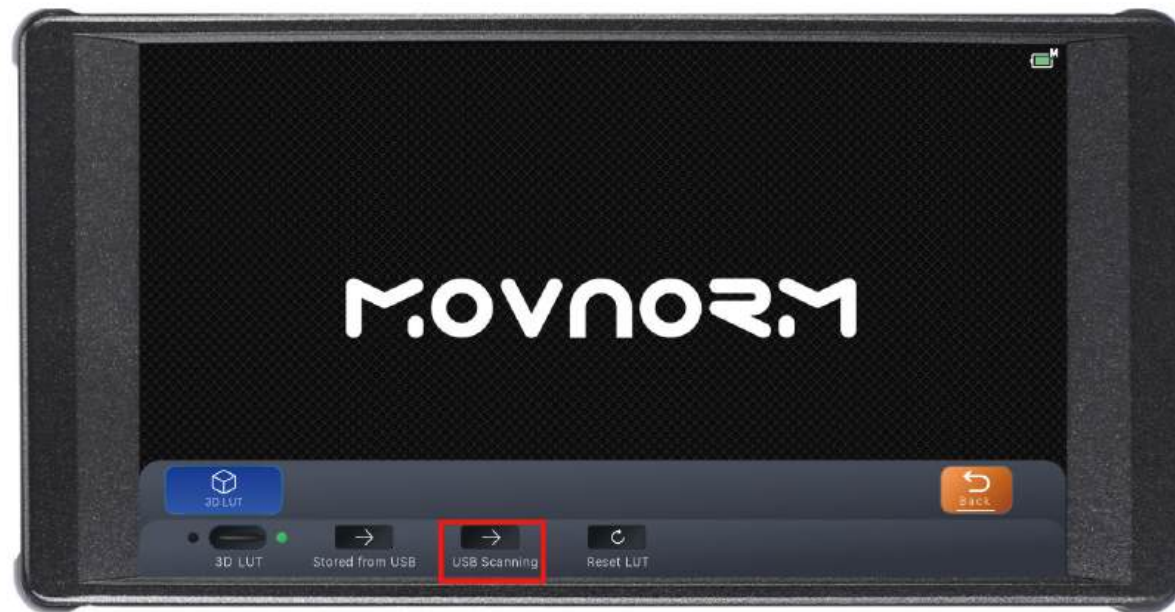
1. User Storageをクリックして3D LUTページに入り、ユーザーは実際のニーズに合ったLUTを選択して画像に適用することができます。

長押し



2. LUTを長押しして削除を選択する

3D LUT-USBルックアップ



USB ルックアップでは、外付け USB フラッシュドライブに送信する LUT ファイルを作成し、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、保存する必要がある LUT ファイルをクリックし、処理を完了する必要があります。(LUTファイルはユーザーのメモリに繰り返し保存することができます)。



1



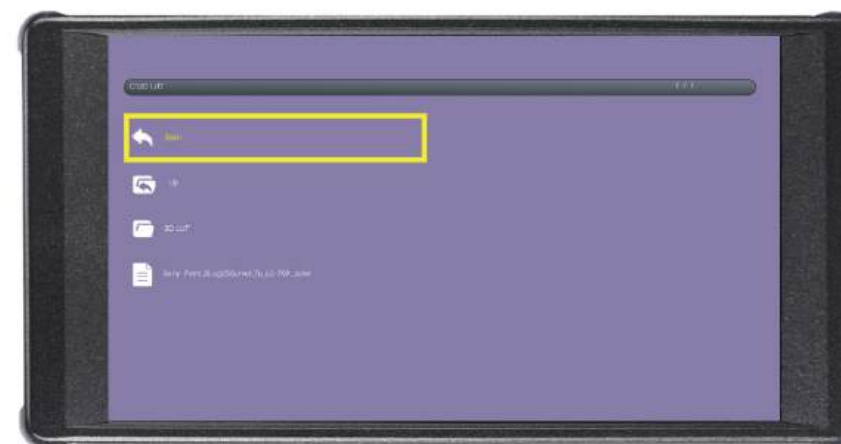
2



3



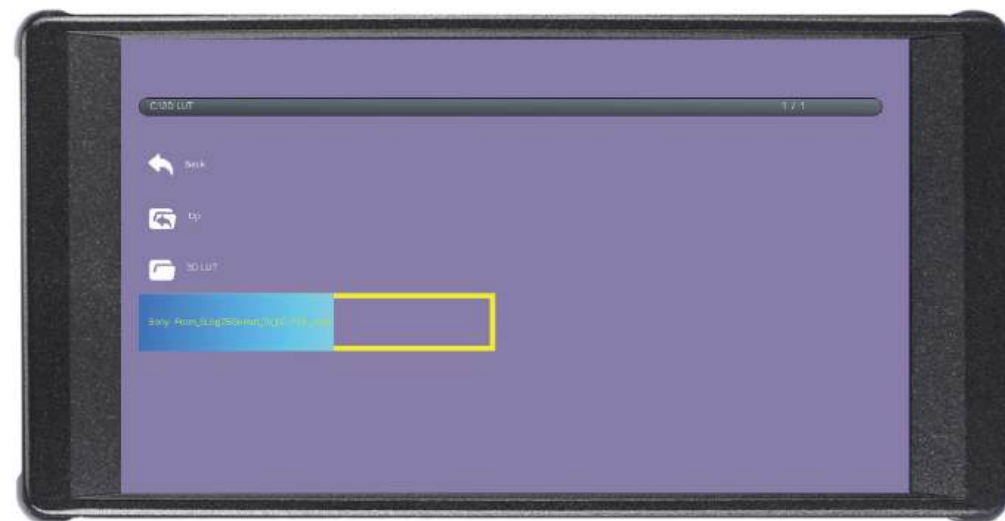
4



5



6



7



8



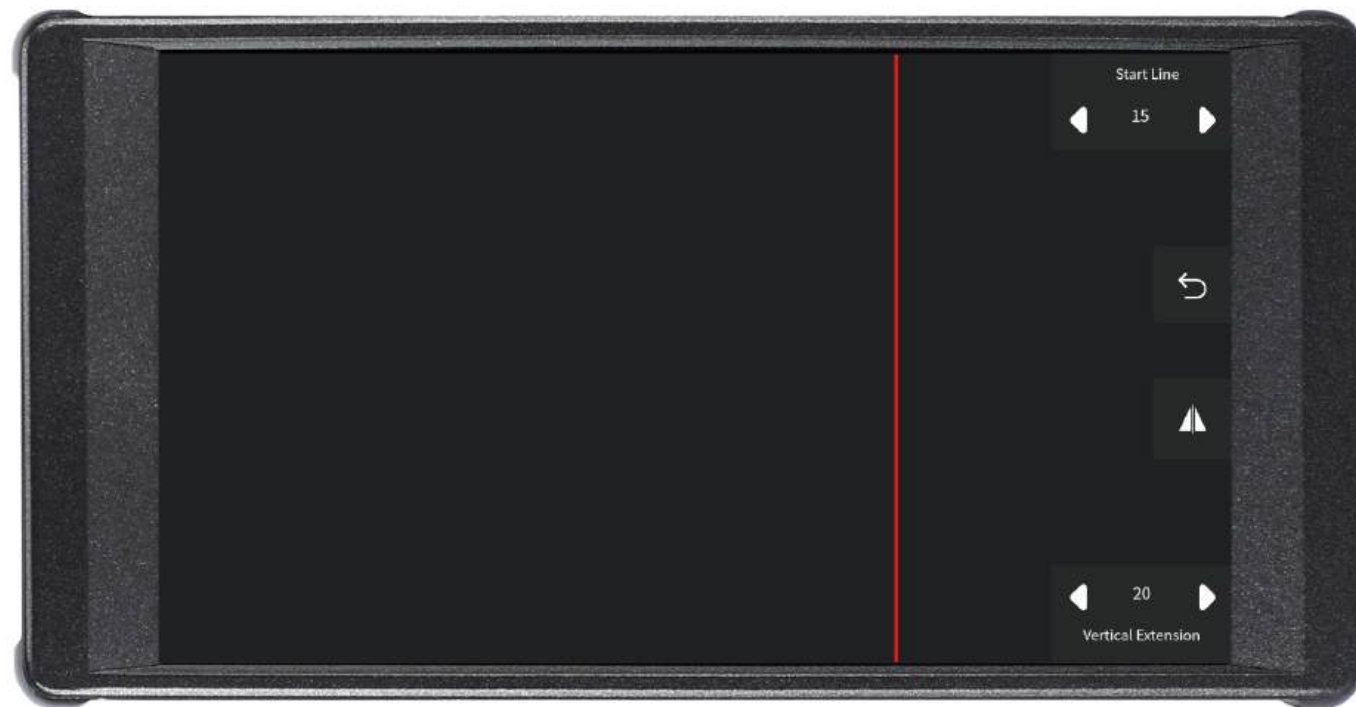
9

3D LUT-リセットLUT



LUTを初期設定に戻します。

垂直エクステンションのご紹介

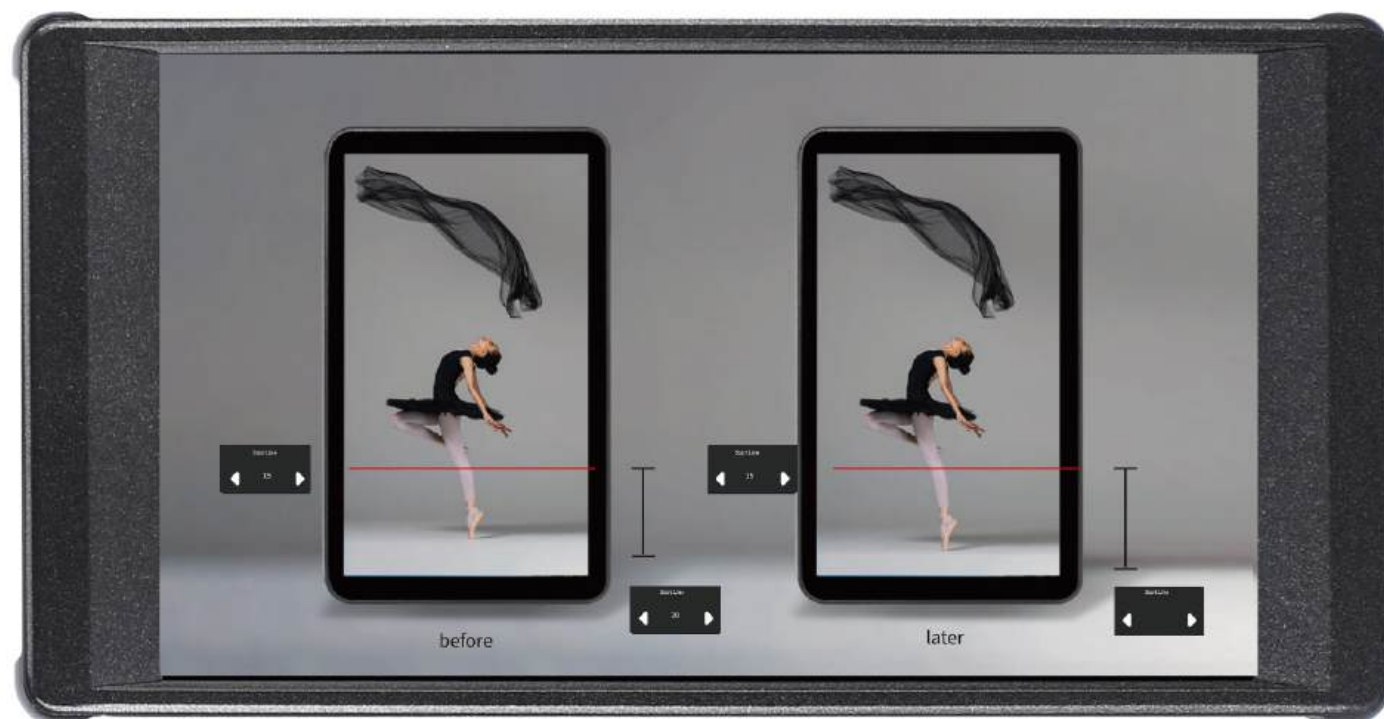


垂直延長の導入

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し、垂直ストレッチパラメータを調整して調整を完了する。

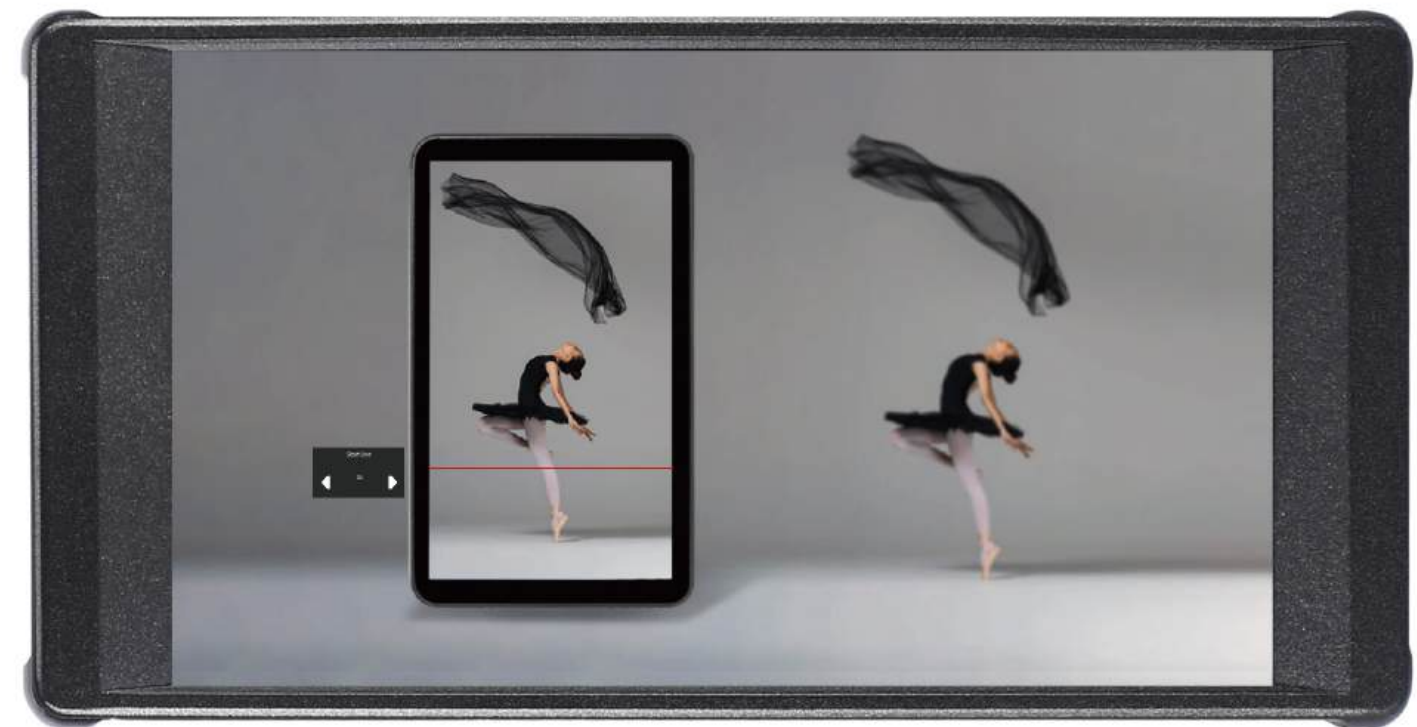
垂直エクステンション - 垂直エクステンション

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。



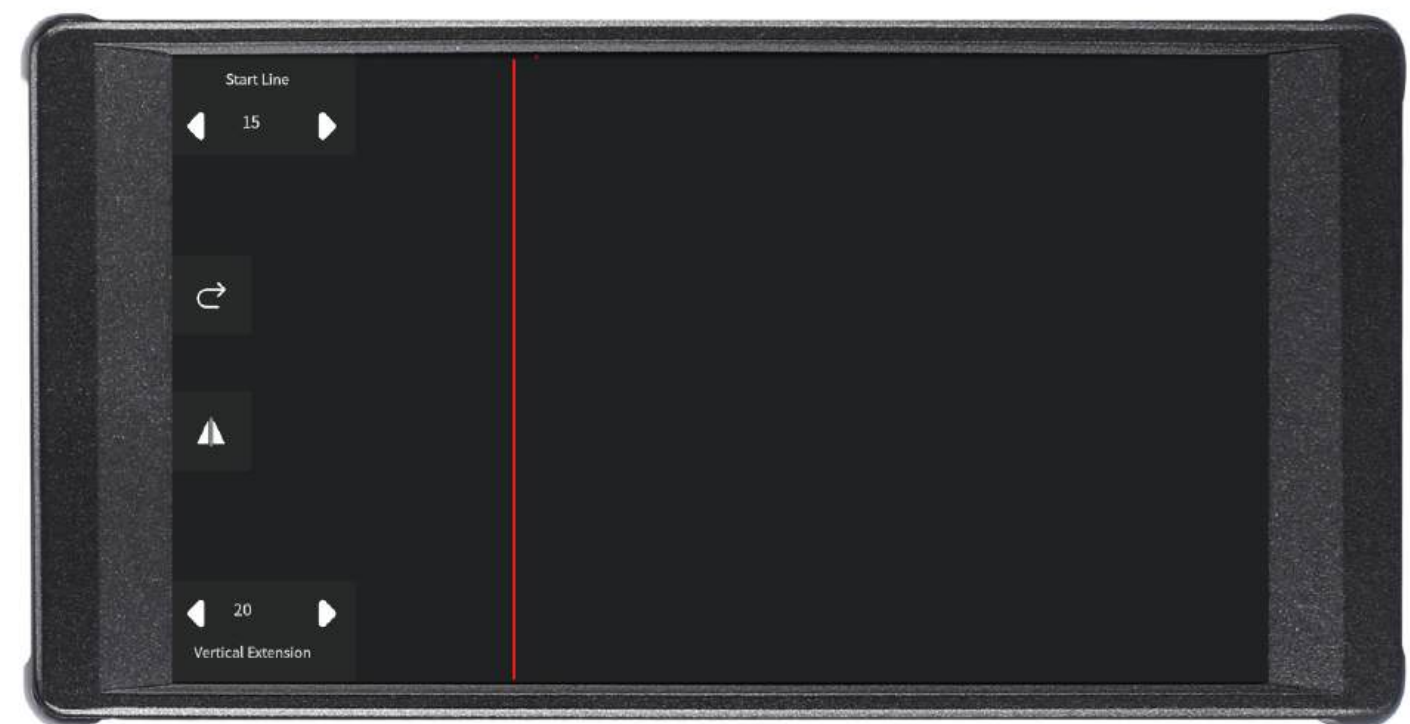
垂直延長 - スタートライン

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右側に転送され、画面イメージのパラメータがミラーストレッチされるように調整するモニター。



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