

Les paramètres colorimétriques de la HC-X1000 peuvent être classés en 3 groupes :

**RELATIF A LA NETTE**

DETAIL LEVEL	(-7 à +7)
V DETAIL LEVEL	(-7 à +7)
DETAIL CORING	(-7 à +7)
SKIN TONE DTL	(ON/OFF)

**RELATIF A LA LUMINOSITE (LUMINANCE)**

MASTER PED	(-15 à +15)
DRS	(OFF/1/2/3)
GAMMA	(HD NORM/LOW/SD NORM/HIGH/B.PRESS/CINELIKE D/CINELIKE V)
AUTO IRIS LEVEL	(-10 à +10)

**RELATIF AUX COULEURS**

CHROMA LEVEL	(-7 à +7)
CHROMA PHASE	(-7 à +7)
CHROMA TEMP Ach/Bch	(-7 à +7)
MATRIX	(NORM1 /NORM2/FLUO/CINE-LIKE)

**DETAIL LEVEL**

Cette fonction permet d'ajuster une correction de contour d'image, à la fois dans les directions horizontale et verticale. Plus simplement, elle ajoute plus de détails à votre image. Le réglage du niveau de détail dans les "+" améliore le contour et l'image devient plus nette. Le réglage du niveau de détail dans les "-" va diminuer les détails dans les contours et l'image devient plus douce.

**V DETAIL LEVEL**

Cette fonction permet de régler uniquement le détail vertical.

Il est préférable de maintenir un bon équilibre entre DETAIL et V DETAIL.

*(Si la résolution entre horizontale et verticale semble être déséquilibrée, ajustez "DETAIL LEVEL" en premier, puis régler le "V DETAIL LEVEL").*

**DETAIL CORING**

Cette fonction permet d'ajuster le niveau de réduction du bruit électronique. Plus la valeur négative augmente et plus le bruit augmente, plus la valeur positive augmente et plus le bruit s'estompe.

Certaines images peuvent devenir très plates et perdre leur texture si SKIN TONE DTL est sur ON et si la valeur de DETAIL CORING est trop haute.

DETAIL CORING réduit le bruit causé par les fonctions DETAIL LEVEL et V DETAIL LEVEL en ajustant les zones où le signal est ajouté.

**CHROMA LEVEL**

Cette fonction ajuste le niveau de saturation des couleurs. Plus la valeur positive sera haute, et plus la saturation sera élevée. Inversement, plus la valeur négative sera haute et plus la saturation des couleurs sera basse.

**CHROMA PHASE**

Cette fonction ajuste le niveau de saturation des tonalités. Plus la valeur positive sera haute, et plus les tons magenta et pourpres seront élevés. Inversement, plus la valeur négative sera haute et plus les tons jaunes et verts des couleurs seront rehaussés.

## AUTO IRIS LEVEL

Cette fonction va diminuer ou augmenter la lumière dans votre image comme le ferai l'iris de votre objectif. Plus la valeur positive sera haute et plus l'image sera éclaircie. Inversement, plus la valeur négative sera haute et plus la l'image sera assombrie.

**Remarque :** Ce paramètre va s'ajouter au réglage qui sera effectuée manuellement lors de la prise de vue. Il est préférable de le réserver à des profils spécifiques répondant à des scènes appropriées ou les éclairages artificiels sont difficiles à utiliser. Ex. : Eglises, concerts, parkings, métros, cages d'escaliers.

## KNEE

C'est le réglage manuel de l'écrêtage des blancs. Plus précisément, il permet de régler l'épaule de la courbe des hautes lumières dans l'image.

## GAMMA

HD NORM: Destiné aux enregistrements standard en HD

LOW: Permet de réduire le contraste de scènes trop contrastées

SD NORM: Destiné aux enregistrements standard en SD

HIGH: Augmente le contraste et le niveaux de couleur

B.PRESS: Augmente le contraste et les noirs dans les scènes à faible contraste

CINE-LIKE D: Cette courbe favorise la dynamique d'image

CINE-LIKE V: Cette courbe favorise le contraste de l'image

## COLOR TEMP

Ce paramètre ajuste le niveau de température des couleurs de votre scène. Une valeur de plus en plus positive donnera un effet bleu à votre scène et donc plus froid. Une valeur de plus en plus négative donnera un effet orange à votre scène et donc plus chaud.

**REMARQUE :** Après de très nombreux tests, j'ai constaté que les valeurs positives des paramètres Ach et Bch étaient vraiment visibles quand la balance des blancs est au dessus des 5000K. Les valeurs négatives sont très peu visibles si votre **BdB** est **au dessus de 5000k**.

Inversement, les valeurs positives des paramètres Ach et Bch n'étaient pas visibles quand la balance des blancs est au dessous des 5000K. Les valeurs négatives sont beaucoup plus visibles si votre **BdB** est **au dessous de 5000k**.

## MATRIX

L'aspect ses couleurs peut être modifié avec les tables de matrices. Ces tables servent à mélanger les couleurs primaires Rouge, Bleu, vert pour produire de nombreuses tonalités. Il est souvent utile de compenser les couleurs en fonction des éclairages.

NORM1 : adapté pour les situations de plein air ou sous des lampes halogènes. Panasonic préconise cette table avec la camera utilisée en NTCS.

NORM2 : cette table est plus riche en couleurs. Panasonic la préconise avec la camera utilisée en PAL.

FLUO : adapté pour les prises de vue en intérieur ou sous des lampes fluorescentes.

CINE-LIKE : adapté pour obtenir un aspect cinématographique. Panasonic recommande d'utiliser avec cette table, les courbes gamma CINE LIKE V ou CINE LIKE D.

## MASTER PED

Le MASTER PEDESTAL est utilisé pour ajuster le niveau des noirs. Ce paramètre est compris entre les valeurs -15 et +15. Une valeur de plus en plus grande en négatif augmentera le niveau du noir et le contraste de l'image. Une valeur de plus en plus grande en positif diminuera le niveau de noir et donnera un effet brumeux.

Les paramètres de netteté et de lumière peuvent être utilisés avec MASTER PED pour affiner la douceur de l'image. Certaines combinaisons vont permettre de donner un aspect plus ou moins doux à votre image. Le tableau ci-dessous vous donne des pistes pour vous y retrouver.

	NETTE	LUMINANCE	
	DTL	GAMMA	MASTER PED
Effet + Net	+	LOW, B.PRESS	- <i>Contraste + dur, noir + profond</i>
Effet + Doux	-	HIGH, CINELIKE D	+ <i>Contraste + léger, noir + gris</i>

### SKIN TONE DTL

Ce paramètre est utilisé pour améliorer la qualité des peaux des visages.

### DRS

ATTENTION : Le DRS ne fonctionne que dans les modes 60i, 50i et 60p et 50p.

Cette fonction sert à ajuster la courbe gamma dans les zones d'intensité basse. Quand vous appliquez une valeur haute, du bruit électronique peut apparaître. Cet effet peut rendre une image non naturelle.