

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort von Burkard Kreisel.....	6
2. In eigener Sache.....	9
3. V3 Firmware.....	12
4. Read me / Bitte lesen.....	13
5. Status? Check!.....	14
6. Alles auf Null.....	15
7. Bedienfeld.....	17
8. Shutter/Autoshutter.....	18
9. Shutter im Detail.....	19
10. Gain und ISO.....	22
11. Rauschen im CUSTOM MODE.....	24
12. Weißabgleich.....	28
13. Audio Input.....	31
14. Audio Output.....	36
15. Low Light.....	37
16. Die ND-Filter.....	38
17. Zeitlupe.....	40
18. Custom Mode / Cine EI Mode.....	43
19. S-Log - Eine Einführung.....	49
20. S-Log, S-Log2, S-Log3.....	51
21. Rauscht S-Log?.....	54
22. S-Log im CUSTOM-Modus.....	57
23. Kann S-Log 14 Blenden?.....	58
24. Gammakurven der FS7 (Custom).....	61
25. Universal-Setting für CUSTOM.....	66
26. Scenefiles für die FS7.....	67
27. Drehen im Cine EI Modus.....	68
28. MLUTS - Monitor Look up Tables.....	71
29. Wichtige MLUTs in der FS7.....	75

30. MLUT Outputs.....	76
31. MLUTs und Exposure Index.....	80
32. Workflow mit CINE EI und LUT.....	83
33. Externe Monitore mit LUT.....	85
34. CINE EI richtig belichten.....	88
35. CINE EI, MLUT und Zebra.....	91
36. Aufnahmeformate.....	94
37. Auflösung des FS7-Sensors.....	99
38. Kleiner 4K Exkurs.....	100
39. Codecs – SONY XAVC.....	102
40. XQD Memory Cards.....	107
41. XQD Tips für den Alltag.....	113
42. Assign-Tasten.....	115
43. Stromversorgung.....	125
44. XD-CA.....	128
45. Die Sucheranzeigen.....	131
46. Marker.....	139
47. Clipnamen.....	143
48. Das User-Menü und User-FILES.....	148
49. ALL Files.....	151
50. Scenefiles.....	156
51. Richtig belichten.....	158
52. Belichtungsstrategien.....	164
53. Belichten für S-Log – Teil 2.....	170
54. Backup und Archiv.....	171
55. Archiv.....	179
56. Empfehlenswertes Zubehör.....	183
57. Danksagung.....	192
58. Stichwortverzeichnis.....	193
59. Notizen.....	196

4. Read me / Bitte lesen

Bevor es ans Eingemachte geht:

Die FS7 hat eine gespaltene Persönlichkeit, nämlich den CUSTOM- und den CINE EI-Modus!

Für das Verständnis der Kamera ist es dringend notwendig, den Unterschied zwischen diesen beiden Modi zu verstehen und zu verinnerlichen. Denn viele Funktionen sind nur im einen ODER anderen Modus möglich oder verfügbar.

Beispiel?

Im Custom-Modus ist ein beliebiger Weißabgleich möglich. Dazu wählt man A oder B mithilfe des Weißabgleich-Schalters und führt einen Weißabgleich auf eine neutralweiße Karte aus.

Im Cine EI-Modus werden die Schalterpositionen Preset, A und B durch feste Presetwerte ersetzt, nämlich durch (Festwerte, unveränderbar:) 3.200K, 4.300K und 5.500K. Ein freier Weißabgleich ist im Cine EI-Modus grundsätzlich nicht möglich!

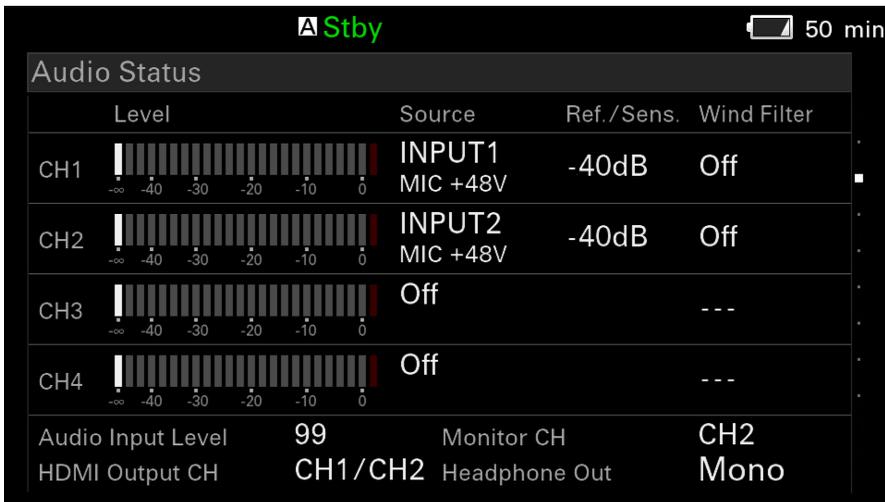
Dieses Beispiel zeigt, dass Teile dieses Buches nur verstanden werden können, wenn man den Unterschied dieser Betriebsvarianten kennt.

Aus diesem Grund beginnt das Buch nach dem „Status-Check“ mit der Unterscheidung beider Varianten, um sich dann einzeln dem Custom- und danach dem CINE EI-Modus zuzuwenden.

5. Status? Check!

Verloren im Dschungel der Settings?

Bei nahezu allen Sony-Kameras findet man einen Taster namens STATUS. Nach dem Auslösen von STATUS wechselt das Sucherbild (mitunter auch die Ausgänge) auf die erste Statusseite. Mit dem Menürad oder Joystick lassen sich mehrere Seiten durchblättern – unter anderem lässt sich so auch die einzige hochauflösende vierkanalige Aussteuerungsanzeige mit dB-Skala öffnen (zweite Statusseite):



Statusseite 2 von 8: „Audio“

Parameter lassen sich in der Statusanzeige zwar nicht ändern, immerhin erhält man aber mit wenig Aufwand einen Überblick über Codec, Formatauswahl, Tastenbelegungen, Ausgänge und vieles mehr.

Meine Meinung:

Bevor ich rätselratend durch Dutzende von Menüseiten blättere, führe ich lieber einmal STATUS aus und gewinne so einen schnellen Überblick!

6. Alles auf Null

Kamera geliehen? Kamera total verdreht? Gerade ein Update gemacht? Dann bietet sich das Komplett-Reset an!

Allerdings muss man sich bewusst sein, dass das Reset nahezu alle Parameter zurücksetzt, z.B. das Aufnahmeformat, Tastenbelegungen, Audioeinstellungen usw.

LEIDER AUCH DIE UHRZEIT („00:00“ Uhr, Autsch!) UND DAS DATUM („1.1.2014“, nochmal Autsch!). Das Sortieren oder Archivieren von Clips in Windows oder Mac OS wird damit zur Strafe...

MENU > SYSTEM > ALL RESET

Nach OK und Reboot stellt sich die Kamera zurück und auf folgende Formate:

- CUSTOM-MODUS
- 3840 x 2160 (UHD) mit 50p und 1/50 Belichtungszeit
- XAVC-I (Intra)
- STD5 (Gammakurve für HDTV)

12. Weißabgleich

Worum geht es?

Die FS7 kennt drei Arten, das Weiß für die Aufnahme zu definieren: Preset, AWB und ATW. Das gilt nur für den Custom Modus, im Cine Modus gelten andere Regeln.

Das sollte man wissen:

Preset steht werksseitig zunächst auf 3.200K und kann nur im Paint-Menü (s.u.) direkt verändert werden.

AWB (Auto White Balance) benötigt ein Neutralweiß oder eine Graukarte als Referenz, wird auf Position (A) oder (B) des Kipphebels (25) gespeichert.

ATW (Auto Tracing White oder auch Auto Tracking White) sucht während des Drehs in hellen Bildmotiven nach dem geeigneten Weiß und passt dieses laufend an. ATW kann auch beliebig gestoppt werden, um beim aktuellen Weißwert zu bleiben.

So geht's:

Preset: Der Weißhebel (25) steht auf Preset, den passenden Kelvinwert findest Du unter

MENU > PAINT > WHITE PRESET > ...

Anschließend wird Dir eine Kelvin-Liste in 100er Schritten angeboten. Diese sind speziell für die FS7/F5 auf Kunst- und Tageslicht eingemessen worden.

AWB (Auto White Balance): Stelle den Weißhebel auf die

Speicherposition A oder B (zwei verschiedene Weißabgleiche lassen sich speichern). Halte eine Neutralweiß- oder Graukarte bildfüllend ins Führungslicht und betätige anschließend den Taster WB SET, der vorne links an der Kamera sitzt (unterhalb des Optik-Mounts).

TIP

Immer wieder schauen mich Kollegen völlig ungläubig an, wenn ich auf eine Graukarte einen Weißabgleich mache. Dabei macht jeder (J-E-D-E-R) jeden Tag den Weißabgleich auf Grau!

Bestimmt hat jeder schon mal beim Weißabgleich den Hinweis bekommen, die Weißvorlage sei zu hell („too bright“, „WB NG“, „poor White Area“). Kein Wunder, schließlich ist das weiße Blatt Papier im Führungslicht das hellste Motiv...

Was tun? Abblenden!

Was wird aus dem weißen Motiv beim Abblenden? Ein Graues!

Die genormte 18% Graukarte (kostet wenige Euro, lieber ein bisschen größer) hat mehrere Vorteile:

- sie ist genormt, also im Idealfall beliebig tauschbar
- sie repräsentiert die mittlere Helligkeit im Bild
- wird sie auch gefilmt, kann auch der Editor sich orientieren
- man muss beim AWB in der Regel nicht abblenden

18% ist der Anteil Licht, das reflektiert wird. Unser Auge (logarithmisch!) empfindet diesen Wert als Mittelgrau.

14. Audio Output

Worum geht es?

Die FS7 kann verschiedene Signale über Kopfhörer oder Lautsprecher ausgeben, hat dafür aber keine Bedienknöpfe.

Das sollte man wissen:

Der Liveton (z.B. Mikrofon) ist nicht über den Lautsprecher hörbar – wer den Protagonisten hören will, muss einen Kopfhörer verwenden. Das gilt übrigens nur für die Aufnahme, in der Wiedergabe funktioniert auch der (übrigens viel zu klein und leise dimensionierte) Lautsprecher auf der linken Rückseite.

Abgehört werden kann die Kombination 1+2, die Kombination 3+4, alle Kanäle oder jeweils ein einzelner.

So geht's:

Audio Output Menü > Monitor CH > Auswahl

Der wichtigste Eintrag in diesem Menü:

Audio Output Menü > Monitor Volume > 0 ... 15

Ich empfehle dringend, „Monitor Volume“ ins User Menü zu legen! Es gibt sonst keine andere Möglichkeit, die Lautstärke des Monitors oder des Kopfhörers schnell anzupassen.

Letzter nennenswerter Parameter ist Headphone Out, den man von Stereo auf Mono umschalten kann, falls man nur einen einseitigen Hörer verwendet.

Wenn Du den CUSTOM-Modus auswählst...

- x sind die Paint-Menüs für die Farb- und Kontrastgestaltung verantwortlich
- x werden die Farben über die „Matrix“ gesteuert
- x Aufgezeichnet wird, was man im Sucher/Monitor zu sehen bekommt!
- x WYSIWYG: „What You See Is What You Get“, oder wie wir im Ruhrpott sagen würden: „Watte siehs, krichse auch!“
- x ist i.d.R. die Rauschunterdrückung aktiv (siehe Menüs)
- x ist kein Look-up-Table (LUT, mLUT) verfügbar
- x hängt die Empfindlichkeit von der gewählten Gammakurve ab (bei REC 709 HDTV Standard = ISO 800)
- x sind Auto-Gain, Auto-Shutter, Auto-Iris* möglich
 - *) nur bei kompatiblen Optiken mit steuerbarer Iris

Der Custom-Modus bietet sich an, wenn Material ohne weitere Nachbearbeitung weitergegeben werden soll, zum Beispiel bei Nachrichtenproduktion, Live-Events oder Liveübertragungen.

Wegen der Rauschunterdrückung ist der Custom-Modus bei sehr dunkler Umgebung u.U. dem Cine EI-Modus** überlegen.

Wegen der Rauschunterdrückung ist der Custom-Modus auch bei Zeitlupen und dunklen Motiven u.U. dem Cine EI-Modus** überlegen (siehe Zeitlupen in Kapitel 17).

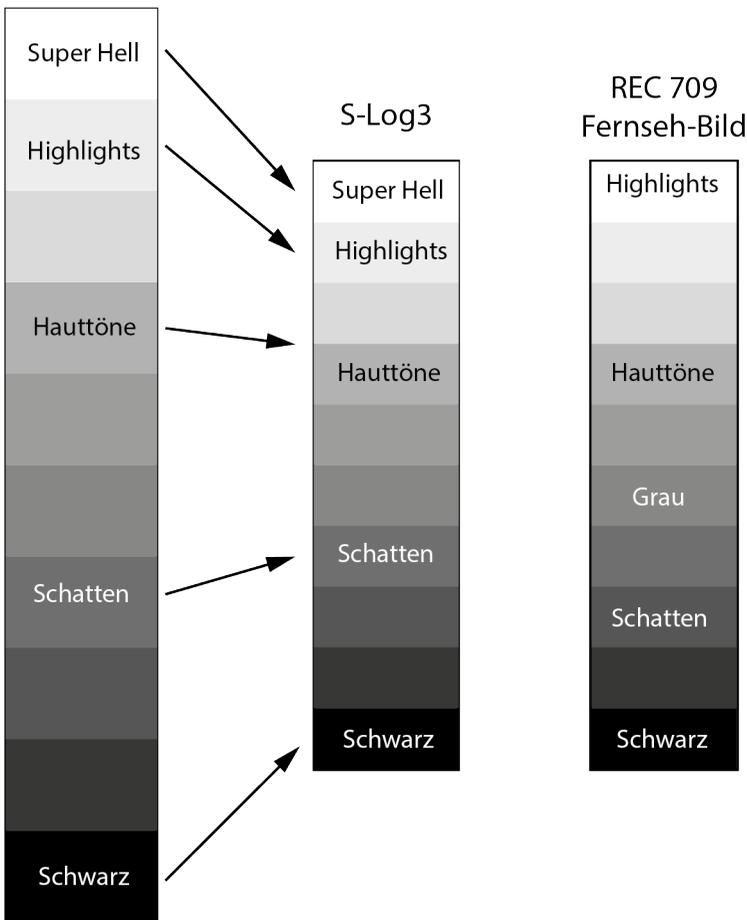
Der Custom-Modus unterstützt nicht die CINE EI-Workflows!

** ab V3.0 Cine EI-Modus auch mit Rauschunterdrückung

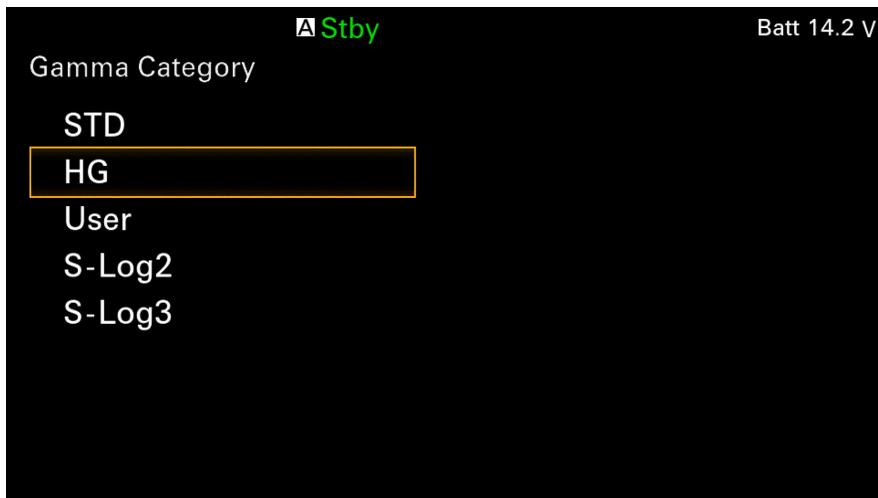
doppelten Boden!

Dazu zeichnen wir den großen Dynamikumfang des Sensors (zehn, zwölf oder mehr Blenden) hochwertig auf, für ein Videosystem, das unser Bild in der Wiedergabe zunächst nur mit „schlappen“ 6-Blenden (64:1) Kontrast zeigen wird:

14 Blenden Dynamik
Motiv



14 Blenden S-Log-Aufzeichnung treffen auf 6 Blenden Wiedergabe.



Auswahl der Gamma-Kategorie

Sony hat verschiedene Kategorien vorsortiert:

- x STD (Standard, für „normale“, kontrastreiche Bilder)
- x HG (Hypergammas, aus HDCAM/XDCAM und 2 neue)
- x User (für Selbstentwickler)
- x S-Log2
- x S-Log3

STD – Standard: „Keine Zeit für Colorgrading – STD erzeugt ein fertiges Bild“

Gammakurven aus der Standard-Kategorie sind kontrastreich und erzeugen ein „normales“ TV-Bild. Dabei unterscheidet sich der Charakter von STD1 bis STD6 vor allem durch den Kontrast in den Mitten und Tiefen. STD1 imitiert beispielsweise den Kontrast von Digibeta. . STD5 entspricht der HDTV-Norm REC 709.

Kameramann ein gewohntes Bild und einige kreative Tools an die Hand bzw. in den Sucher zu geben – auch wenn die FS7 trotzdem das S-Log-Bild aufzeichnet!

Schlauer Trick...

Das sollte man wissen:

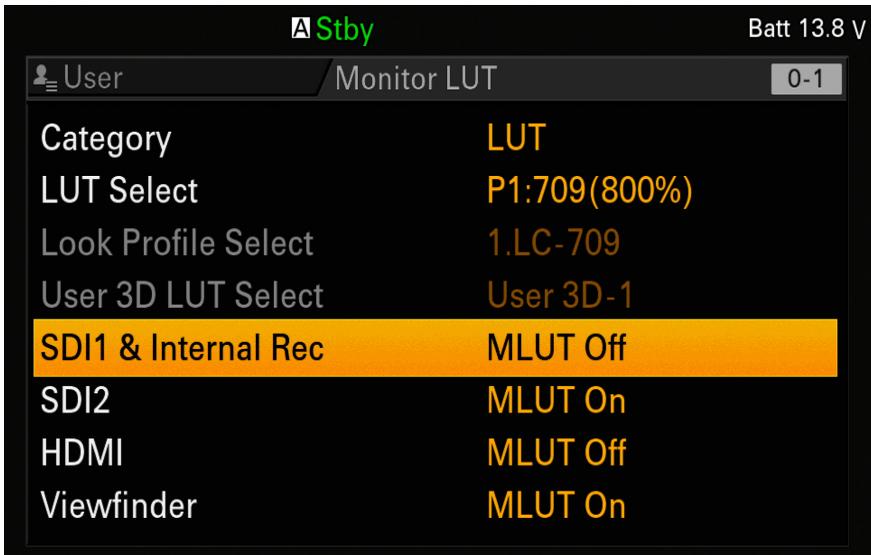
Sony unterscheidet die

- x 1D Look Up Tables (eindimensional für R, G, B; bei Sony kurz: „LUT“)
- x Look Profiles (4 Sony Korrekturen mit verschiedenen Looks)
- x 3D User LUTs (dreidimensionale LUTs, importierbar)

1D LUTs: Die Werte R, G und B können IN SICHER ZWAR verändert werden (unterschiedliche Kennlinien), nicht aber vermischt werden (aus Rot kann nicht Grün werden). Die 1D LUTs sind technisch genauer aufgelöst (10-bit), dafür aber nicht so flexibel.

Look Profiles sind von Sony erstellte 3D LUTs (s.u.) – das Kind braucht halt einen schicken Namen.

3D User LUTs sind 33x33x33 Wertelisten, die am PC beliebig verändert und dann in die FS7 eingeladen werden können. RGB-Kombinationen aus dem Sensor werden in der Liste „nachgeschlagen“ und durch andere Werte ersetzt. So lässt sich aus einer dunklen grünen Wiese auch eine rote helle machen. Oder Filmlooks mit starken Farbänderungen und unterschiedlichen Sättigungen simulieren.



Soll in der Regel abgeschaltet bleiben: SDI1 & Int.Rec. MLUT

Beispiele, warum man ein LUT intern aufzeichnen würde:

- x bei paralleler Aufzeichnung mit einem externen Rekorder.
Das interne Signal wäre dann eine vorkorrigierte Arbeitsversion für den leichteren Schnitt („Rushes“, „Dailies“)
- x um z.B. einen vorher entwickelten Filmlook fest einzubrennen.
- x um das „Alexa-like“ LC709A fest einzubrennen

Meine Meinung:

Das LC709A macht aus der FS7 sicherlich keine Arri Alexa. Dennoch imitiert es die Anmutung, wirkt in der Überbelichtung pastellig, „leicht“ oder „luftig“ und vor allem Sony-untypisch.

LC709A einzubrennen ist eine echte Alternative, wenn kein

34. CINE EI richtig belichten

Der CINE EI-Modus orientiert sich an Filmkameras: S-Log zeichnet logarithmisch auf und verteilt in weiten Bereichen ideale Digitalwerte auf die verschiedenen Blendenstufen.

Damit werden mehr Arbeitsweisen möglich:

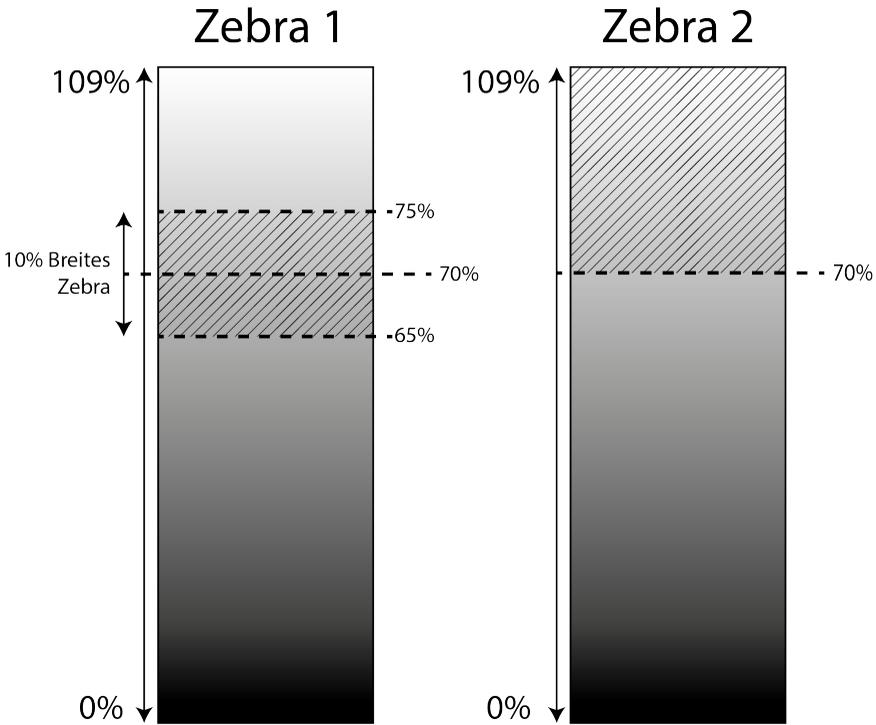
Belichtungsmesser:

Der Exposure Index („EI“) liefert die Vorgabe für den Belichtungsmesser. Dieser sollte vorher für die FS7 kalibriert oder angepasst werden.



Belichtungsmesser für Film, hier am Beispiel Sekonic 758Cine

ABER: Belichtungsmesser suchen die Graukarte in der **Mitte** zwischen Schwarz und Weiß. Grau ist bei S-Log-Kurven aber tiefer angelegt (z.B. 41% bei S-Log3). Darauf kann man den Belichtungsmesser einrichten (Grau = 107) oder verschieben!



Zebra 1 als „von/bis“-Anzeige, Zebra 2 als „ab hier...“-Anzeige.

TIP:

S-Log2 und S-Log3 haben unterschiedliche Kennlinien!

Matt reflektierendes Weiß im Führungslicht erzeugt in REC 709 mit Knie ca. **90%** und in S-Log3 gerade mal **61%** Signalpegel. Einige Kameraleute drehen mit S-Log3 im Sucher und setzen das Zebra2 auf **60%** (d.h. Zebra zeigt sich von **60%** aufwärts bis **109%**) als Weiß-/Highlight-Anzeige.

Diese Highlight-Warnung kann man auch als Belichtungshilfe nutzen:

Alle Aufnahmeformate auf einen Blick (ohne Gewähr):

Codec	Auflösung	fps	Sampling	Mbit/s	S&Q
XAVC-I	4096x2160	59.94p	10 bit / 4:2:2	600 Mbit/s	1-60
XAVC-I	4096x2160	50p	10 bit / 4:2:2	500 Mbit/s	1-60
XAVC-I	4096x2160	29.97p	10 bit / 4:2:2	300 Mbit/s	1-60
XAVC-I	4096x2160	25p	10 bit / 4:2:2	250 Mbit/s	1-60
XAVC-I	4096x2160	23.98p	10 bit / 4:2:2	240 Mbit/s	1-60
XAVC-I	3840x2160	59.94p	10 bit / 4:2:2	600 Mbit/s	1-60
XAVC-I	3840x2160	50p	10 bit / 4:2:2	500 Mbit/s	1-60
XAVC-I	3840x2160	29.97p	10 bit / 4:2:2	300 Mbit/s	1-60
XAVC-I	3840x2160	25p	10 bit / 4:2:2	250 Mbit/s	1-60
XAVC-I	3840x2160	23.98p	10 bit / 4:2:2	240 Mbit/s	1-60
XAVC-I	1920x1080	59.94p	10 bit / 4:2:2	222 Mbit/s	1-180
XAVC-I	1920x1080	59.94i	10 bit / 4:2:2	111 Mbit/s	1-180
XAVC-I	1920x1080	50p	10 bit / 4:2:2	185 Mbit/s	1-180
XAVC-I	1920x1080	50i	10 bit / 4:2:2	93 Mbit/s	1-180
XAVC-I	1920x1080	29.97p	10 bit / 4:2:2	111 Mbit/s	1-180
XAVC-I	1920x1080	25p	10 bit / 4:2:2	93 Mbit/s	1-180
XAVC-I	1920x1080	23.98p	10 bit / 4:2:2	89 Mbit/s	1-180
XAVC-L	3840x2160	59.94p	8 bit / 4:2:0	150 Mbit/s	1-60
XAVC-L	3840x2160	50p	8 bit / 4:2:0	150 Mbit/s	1-60
XAVC-L	3840x2160	29.97p	8 bit / 4:2:0	100 Mbit/s	1-60
XAVC-L	3840x2160	25p	8 bit / 4:2:0	100 Mbit/s	1-60
XAVC-L	3840x2160	23.98p	8 bit / 4:2:0	100 Mbit/s	1-60

XAVC-I = XAVC Intraframe, XAVC-L = XAVC Long GOP
(Group of Pictures)

MPEG = XDCAM HD422

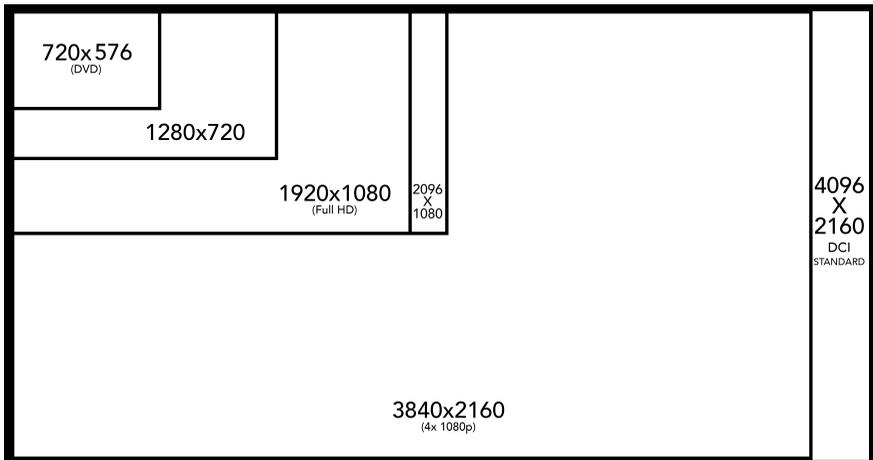
37. Auflösung des FS7-Sensors

Der Sensor der FS7 löst „netto“ (nach dem Debayering) 4096x2160 Pixel auf. Andere Auflösungen werden daraus generiert oder hochwertig skaliert:

- x 4096 x 2160 DCI (Kino) 4K, 23.98 bis 60p
- x 3840 x 2160 UHD (Consumer) „4K“, 23.98 bis 60p
- x 1920 x 1080 Full HD, 23.98 bis 60p, max 180p
- x 1280 x 720 Kleines HD (EBU Sendeformat) – allerdings nicht in allen Codecs

In einigen Modi ist es auch möglich, ein SD-Signal über die Ausgänge auszugeben (im OUTPUT-Menü).

UHD (Ultra HD) ist auch bekannt als Quad HD, QFHD und bezeichnet die Vervierfachung des üblichen 1920 x 1080 Bildes. UHD ist damit sozusagen das TV-Format von 4K.



Der Sensor der FS7

So geht's:

MENU > SYSTEM > ASSIGNABLE BUTTON , dann Taster und Funktion auswählen.

Auf den folgenden Seiten kommt eine Übersicht über alle möglichen Funktionen und eine kurze Beschreibung:

MARKER schaltet die im Marker Menü definierten Markierungen für den Sucher UND die Ausgänge gesamt ein und aus. Zu den möglichen Markierungen gehört Center Marker (Fadenkreuz in der Mitte), Seitenverhältnis (z.B. 2.35:1), sicherer Bereich, User Box und Hilfslinien

ZEBRA schaltet das Zebra (1, 1&2, 2 definiert im VF-Menü) ein oder aus. Den gleichen Schalter findest Du auch seitlich am Sucher. Leider gibt es keine Rückmeldung, ob Zebra an oder aus ist... Ich würde keinen extra Knopf dafür opfern, auf der anderen Seite könnte man es z.B. mal schnell vom Zoomgriff aus aktivieren

PEAKING schaltet die Kantenanhebung für das Sucherbild an und aus, auch diesen Schalter gibt es direkt am Sucher.

VIDEO SIGNAL MONITOR aktiviert den Waveform Monitor bzw. schaltet zyklisch zwischen Waveform, Vektorskop und Histogramm.

DURATION/TIMECODE/USERBIT Ich denke, das stellt man eher zwischendurch im Menü ein. Wechselt die Anzeige im Sucher zwischen Dauer des Clips, aktuellem Zeitcode und

43. Stromversorgung

Worum geht es?

Die FS7 bietet verschiedene Möglichkeiten der Stromversorgung. Ohne XD-CA Einheit verwendet man die seit der PMW-EX1 bekannten Sony BPU Akkus (30Wh, 60Wh, 90Wh). Mittlerweile gibt es auch eine Variante mit zusätzlichem DC-Out, z.B. für ein Kopflicht.

Alternativ lässt sich die FS7 über einen rückseitigen DC IN speisen (12V) oder mit dem optionalen XDCA-FS7 Modul mit professionellen EB/ENG-Akkus verschiedenster Hersteller vorsorgen (V-Mount Akkus, übliche Kapazitäten von 80Wh bis 200Wh).

Das sollte man wissen:

Die FS7 braucht im Regelfall ca. 20 Watt inkl. Sucher.

D.h. ein BP-U60 (60Wh) hält theoretisch 3 Stunden – rechnen wir mal pessimistisch (drehsicherer) und gehen von mindestens 2 Stunden aus.

Der BP-U90 (90Wh) ist schon relativ schwer, balanciert den Body aber selbst mit einer schwereren Foto-Optik angenehm aus (handheld).

Die originalen BP-U Akkus zeigen die Aufnahmezeit realistisch minutengenau an.

Andere Hersteller

Auch andere Hersteller bauen die BP-U Akkus nach. Dabei imitieren einige den Sony-Akkuchip, andere nicht. Bitte bei Bestellung unbedingt nachfragen oder vor dem Dreh testen!

45. Die Sucheranzeigen

Worum geht es?

Die Funktionen und Möglichkeiten der FS7 sind umfassend und komplex. Aus diesem Grund lassen sich nahezu alle Rück- und Statusmeldungen der FS7 im Sucher einblenden.

Welche Anzeigen dauerhaft eingeblendet werden sollen, kann man im VF Display Menü festlegen.

Das sollte man wissen:

- x Die Einblendungen im Sucher können auch auf SDI2 und/oder HDMI ausgegeben werden können (Output-Menü)
- x Der Taster „DISPLAY“ vorne links blendet alle Anzeigen komplett aus oder wieder ein.
- x Das Wegnehmen einer Anzeige (z.B. „Steadyshot“) bewirkt nicht das Abschalten der Funktion selbst – diese bleiben weiterhin aktiv!

So geht's:

Wähle

MENU > VF > DISPLAY ON/OFF

SETTING ist der Master-Schalter für die Einblendungen (vgl. Display Taster an der Kamera)

46. Marker

Worum geht es?

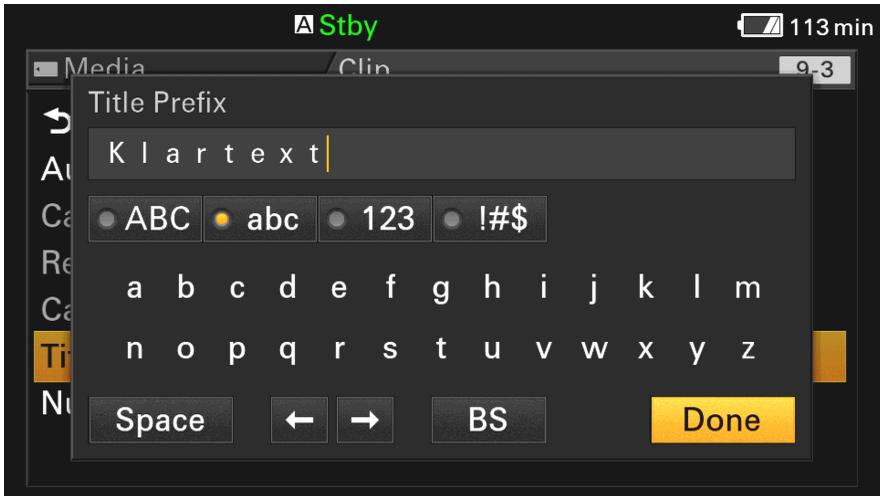
Eingeblendete Markierungen erleichtern das Kadrieren, das zielgerichtete Zoomen und das Drehen für andere Seitenverhältnisse wie z.B. 1.85:1 oder 2.35:1.



Display mit Center- und verdunkeltem Aspectmarker

Das sollte man wissen:

- x Die Markierungen im Sucher können auch auf SDI2 und HDMI ausgegeben werden können (Output-Menü)
- x Die Taste „DISPLAY“ vorne links schaltet bei Bedarf alle Einblendungen und Markierungen aus
- x Die Einstellungen für die Markierungen werden im ALL-FILE mit abgespeichert und sind für individuelle Drehs vorbereitbar



Eingabe des Title Prefix – geht mit dem Joystick am Smartgriff deutlich schneller

Meine Meinung:

Die Benennung von Clips macht den Alltag wirklich leichter, kann aber auch zum Fluch werden, wenn Clips versehentlich falsch benannt werden und die Clips der Reisedokumentation anschließend „Sportschau_0035“ heißen... Ein Traum für Cutter und Editoren!

Das heißt im Umkehrschluss: Entweder man kümmert sich IMMER um die Benennung der Clips oder besser gar nicht!

denen man „mal eben“ Material vom letzten Dreh archivieren und bei Bedarf zeitnah wieder einladen kann. Wir haben ein ODS-Laufwerk seit Anfang 2015 im Einsatz.

56. Empfehlenswertes Zubehör

Gutes Zubehör kauft man nur einmal!

Meine persönliche „Must Have“-Bestenliste im Schnelldurchlauf:

Shape Verlängerungsarm für dem Smartgriff

Produktname: *Shape FS7*

Remote Extension Handle

Mit einem Knopfdruck lässt sich der Arm im Winkel verändern. Ideal für schnelle Einsätze, zum einfachen Absetzen der Kamera, für Kamera „rein & raus“. Mit etwas Übung Einhandbedienung. Pflichtkauf!



58. Stichwortverzeichnis

1.85:1.....	100, 139	Cine EI richtig belichten.....	88
2.35:1.....	100, 139	Cine EI Workflow.....	83
2K Center Scan.....	41	Clip-Nummerierung.....	143
2K Full Scan.....	41	Clipnamen.....	143
4K-Exkurs.....	100	Codec.....	102f.
Abspielsteuerung.....	120	Country.....	95
Adobe Production Suite.....	189	Custom Modus.....	43, 158
Akkus (BP-U).....	125	Custom Modus (Universal Setting).....	66
Akkus (V-Mount).....	125, 185	Datentransfer.....	111
ALL File.....	47, 95, 151	dB-Skala.....	14, 137f.
ALL File speichern / laden...	154	DC IN.....	125
Alphatron.....	185	DCI.....	99f.
Apple ProRes.....	103	Digibeta.....	9
Archiv.....	171, 179	Display Taster.....	137
ATW.....	28	DLT.....	179
Auflösung.....	94, 99	Dynamikumfang.....	49, 164
Aufnahmeformate.....	94, 97	EF to E-Mount.....	190
Aussteuerungsanzeige.....	14	Empfindlichkeit.....	22
Auto-Belichtung.....	167	Film-Benennung.....	146
AUTO-BELICHTUNG.....	167	Firmware Update.....	154
AWB.....	28	Focus Assist.....	135
Backup.....	171	Focus Magnifier.....	117
Banding.....	105	Framerate.....	94
Bauchbinden.....	141	Gain.....	22
Belichtung.....	158	Gammakurven.....	61
Belichtungsmesser.....	88	Gespaltene Persönlichkeit.....	13
Belichtungsstrategien.....	164	Graukarte.....	29, 88, 165, 169f.
Bildrate.....	94	Guide Frame.....	142
Catalyst Browse.....	188	HDCAM.....	9
Catalyst Prepare.....	189	HDMI Funkübertragung.....	186
Catalyst Software.....	83	HiKey / LowKey.....	79, 94, 121
Chrosziel.....	184	Histogramm.....	161
Cine EI.....	43, 68, 158		

Hypergamma.....	23	Picture Cache Record.....	120
Imagevideos.....	96	Playback.....	120
Intraframe Format.....	103	Rauschreduktion.....	24, 69
ISO.....	22	Rauschunterdrückung.....	45
ISO 2000.....	56	RAW.....	61
Kamerareset.....	15	S-Log. 46, 49, 51, 54, 72, 104, 167, 170	
Kameratasche.....	186	S-Log im CUSTOM-Modus.....	57
Kinoproduktion.....	100	Scene Files.....	151
Klartextnamen.....	143	Schärfentiefe.....	39
LC709A.....	77	SD Karte formatieren.....	150
Lens Files.....	152	SD-Karte.....	108, 151
Level Gauge.....	137	Sensor.....	99
Log-C.....	52	Shutter.....	18f., 39
log. Signalaufzeichnung.....	51	Speicherkarten.....	107
Long GOP Format.....	103	Status.....	14, 131
LTO.....	179	Steadyshot.....	119
LUT.....	85	Stromversorgung.....	125
Marker.....	139	Sucher.....	184f.
Marker (100%).....	142	Sucheranzeigen.....	131
Marker (Aspect).....	140	SxS.....	108
Marker (Center).....	140	Teracopy.....	190
Metabones.....	190	Tonaufzeichnung.....	96
MLUT.....	71, 75	TV-Akquise.....	96
MLUT (Cine EI).....	80	UHD.....	99
MLUT Outputs.....	76	Uhrzeit.....	15
Mpeg.....	102f.	User Assign.....	115
MPEG.....	105	User Assign Button.....	123
MRW-E80.....	109	User Box.....	141
ND-Filter.....	38f.	User File.....	148
Neatvideo.....	189	User Gamma Files.....	151
NextoDI NSB25.....	173	User Menü.....	47, 148
ODS-D77U.....	181	User Menü Item.....	151
ONE SHOT Chart.....	166	User Menü laden/speichern.	150
Optical Disc Archive.....	181	Verlängerungsarm.....	183
OUTPUT-Menü.....	99		

Wasserwaage.....	137	XAVC-S	105
Waveform-Monitor.....	161	XDCAM.....	103, 105
Waveformmonitor.....	170	XDCAM HD.....	103
Webformate.....	96	XQD.....	107
Weißabgleich.....	28	XQD Tips.....	113
XAVC.....	102	Z-Finder.....	184
XAVC-I.....	103f.	Zahnkränze für Foto-Optiken.....	
XAVC-L.....	103f.		187
XAVC-L35.....	104	Zebra.....	91, 158, 164
XAVC-L50.....	104	Zeitlupe.....	96