

# ***Nikon***

## **N-Log 動画 テクニカルガイド** **-N-Log 動画編集編-**

# 目次

<b>N-Log 動画について</b> .....	<b>3</b>
● N-Log とは .....	<b>3</b>
● N-Log の編集 .....	<b>3</b>
<b>N-Log 動画を編集するための基本設定</b> .....	<b>4</b>
<b>LUT について</b> .....	<b>16</b>
● LUT とは .....	<b>16</b>
● N-Log 用 3D LUT とは .....	<b>17</b>
● N-Log 用 3D LUT の読み込み .....	<b>18</b>
● N-Log 用 3D LUT の適用 .....	<b>21</b>

## 本書について

本書は N-Log をご利用の方に向けた内容になっています。

### 商標

DaVinci Resolve は Blackmagic Design の登録商標です。

Apple および Final Cut Pro は、米国その他の国で登録された Apple Inc. の商標です。Adobe および Adobe Premiere は、米国その他の国で登録された Adobe Systems Incorporated の商標または登録商標です。

# N-Log 動画について

## ● N-Log とは

N-Log はニコン独自の Log 曲線を用いたガンマカーブで、センサーダイナミックレンジを最大限に活用することを目的とした技術です。ハイライト側およびシャドー側の階調とびを抑えた色飽和の少ない動画を撮影できます。

N-Log の撮影方法については、お使いのカメラによって異なります。詳しくはニコンダウンロードセンターにある各カメラの「活用ガイド」をご覧ください。

<https://downloadcenter.nikonimglib.com/>

## ● N-Log の編集

N-Log はポストプロダクション工程でカラーグレーディングを行うことを前提としています。カラーグレーディングを行うと、ひとつの素材をさまざまな雰囲気に変更できます。カラーグレーディングを行うには、対応する他社製の動画編集用ソフトウェアが必要です。

本書では Blackmagic Design 社の DaVinci Resolve 18.6 を使用します。下記の URL からアプリケーションをダウンロードし、インストールしてください。

<https://www.blackmagicdesign.com/jp/products/davinciresolve>

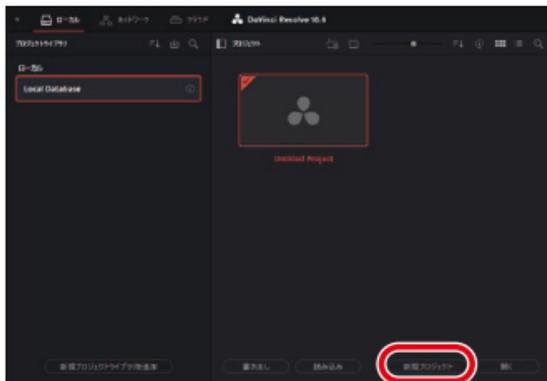
※ URL は 2024 年 4 月現在の情報です。

# N-Log 動画を編集するための基本設定

N-Log 動画を編集する方法や手順は数多くあり、ここでは一例を紹介します。最適な編集結果を得るために、事前に試し撮りおよびテスト編集を行うことをおすすめします。適用手順は、2024年4月現在の情報です。

## 1 DaVinci Resolve 18.6 を起動して新規プロジェクトを作成する

Project Manager 画面で[新規プロジェクト]をクリックし、任意の名前をつけたプロジェクトを作成してください。





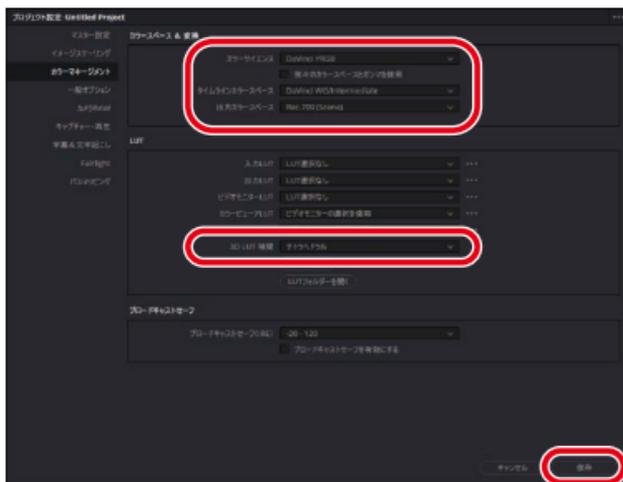
## N-Log 動画を編集するための基本設定

### 4

カラースペースと LUT を設定して [保存] をクリックする

設定は次のとおりです。

- ・ [カラーサイエンス] : [DaVinci YRGB]
- ・ [タイムラインカラースペース] : [DaVinci WG/Intermediate]
- ・ [出力カラースペース] : [Rec.709 (Scene)] (Windows)、  
[Rec.709-A] (macOS)
- ・ [3D LUT 補間] : [テトラヘドラル]



## 5

## N-Log の動画素材を読み込む



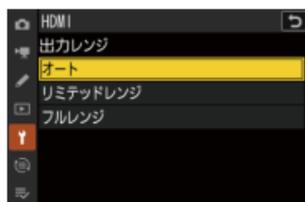
DaVinci Resolve 18.6 のウィンドウに OS から N-Log 動画素材をドラッグアンドドロップすると、動画が読み込まれます。



読み込んだ動画のフレームレートがプロジェクトと一致していない場合、ダイアログが表示されます。プロジェクトのフレームレートを優先させるため、[変更しない] をクリックします。

### 6 動画素材の出力レンジとデータレベルを合わせる

HDMI に対応した外部レコーダーを使用して動画素材を撮影する場合、カメラのセットアップメニュー [HDMI] の [出力レンジ] で設定した出力レンジと、DaVinci Resolve 18.6の[データレベル] の設定が合っていることを確認してください。



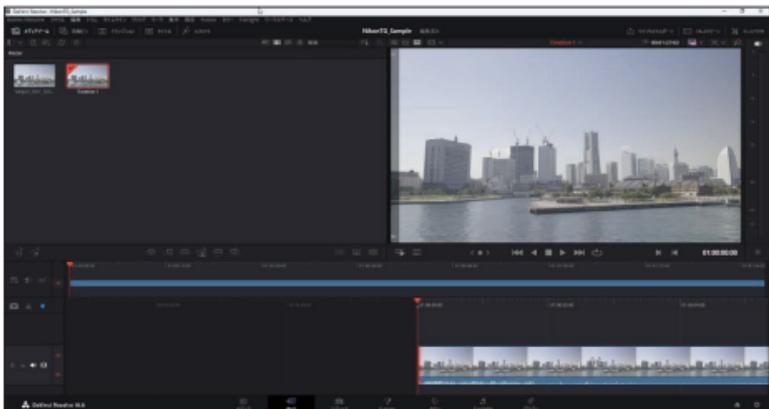
DaVinci Resolve 18.6 では、メディアプールにある素材のサムネイルを右クリックして [クリップ属性] を選び、表示されるダイアログの [データレベル] で確認できます。カメラで [リミテッドレンジ] が選ばれていた場合は [ビデオ]、[フルレンジ] が選ばれていた場合は [フル] になっていることを確認し、もし異なっていた場合は選び直してください。



## 7

## タイムラインを作成する

【ファイル】メニューの【新規タイムライン】を選びます。表示されたダイアログで【空のタイムライン】のチェックを外し、【作成】をクリックすると、タイムラインが作成されます。

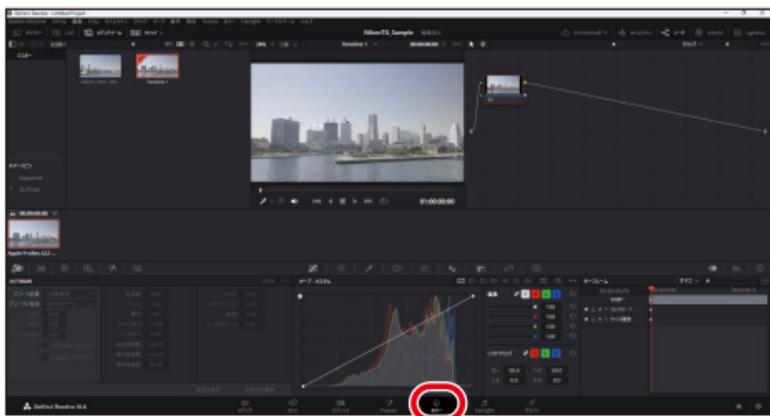


## N-Log 動画を編集するための基本設定

8

### カラーページを表示する

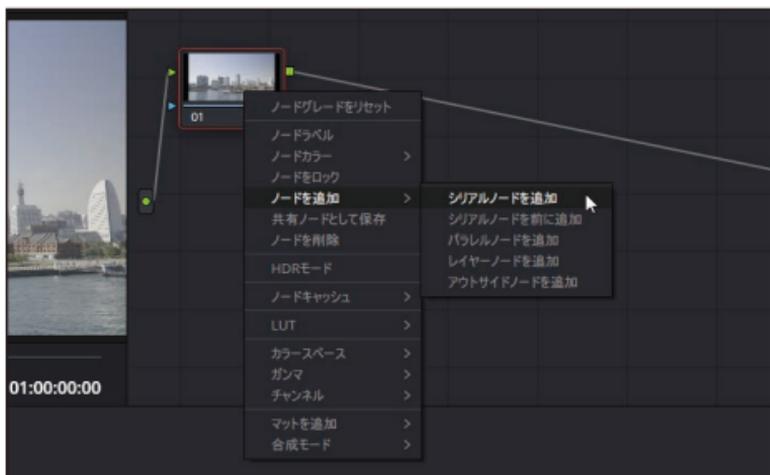
ウィンドウ下にある [カラー] ボタン  をクリックして、画面をカラーページに切り換えます。



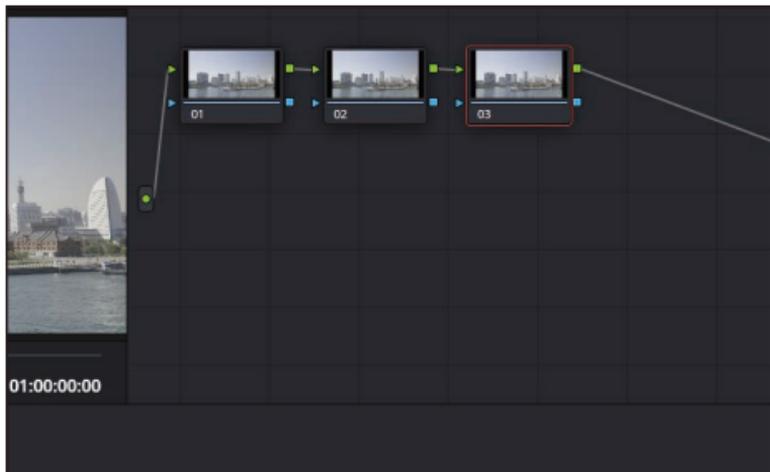
## 9

## ノードを2つ以上追加する

- ノードを右クリックし、[ノードを追加] > [シリアルノードを追加] でノードを追加します。



- 同じ手順を繰り返してノードを複数作成します。



## N-Log 動画を編集するための基本設定

**10**

最初のノードにエフェクトを適用する

[エフェクト] から [カラースペース変換] を選んで最初のノードにドラッグ & ドロップします。

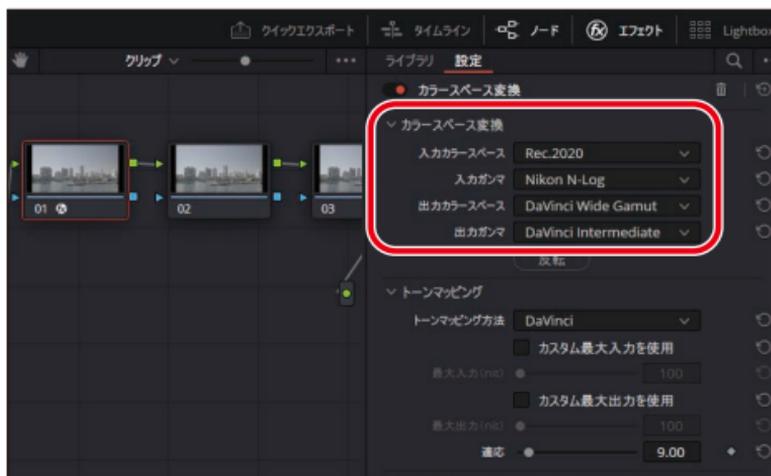


## 11

## 最初のノードにカラースペースを設定する

[カラースペース変換] の設定を次のように設定します。

- ・ [入力カラースペース] : [Rec.2020]
- ・ [入力ガンマ] : [Nikon N-Log]
- ・ [出力カラースペース] : [DaVinci Wide Gamut]
- ・ [出力ガンマ] : [DaVinci Intermediate]



## N-Log 動画を編集するための基本設定

**12** 最後のノードにも同様にカラースペースを設定する  
最後のノードには [カラースペース変換] の設定を次のように設定します。

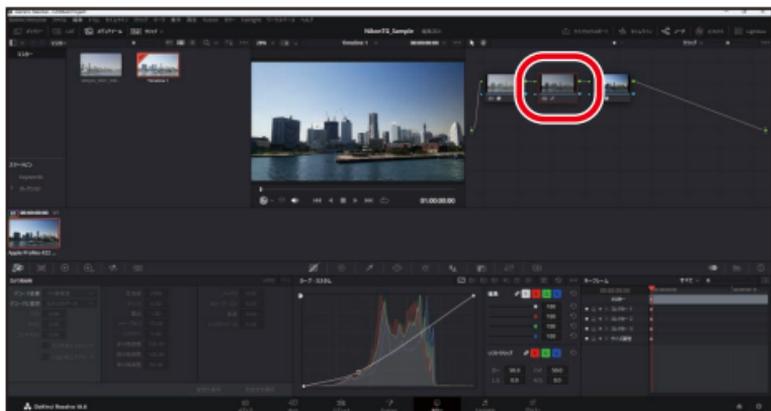
- ・ [入力カラースペース] : [DaVinci Wide Gamut]
- ・ [入力ガンマ] : [DaVinci Intermediate]
- ・ [出力カラースペース] : [Rec.709]
- ・ [出力ガンマ] : [Rec.709] (Windows)、[Rec.709-A] (macOS)



# 13

## 中央のノードでカラーグレーディングを行う

動画のカラーグレーディングは中央のノードで行います。シリアルノードは複数追加することが可能です。ノードを追加する場合は、最初と最後のノードの間に追加してください。



カラーグレーディングの方法などについては、DaVinci Resolve のヘルプや Blackmagic Design 社の公式ページなどをご覧ください。

### ノードラベルについて

ノードを右クリックして「ノードラベル」を選ぶと、ノードにラベルをつけることができます。複数のノードを使用してグレーディングを行う場合、どのノードに何を適用したかをラベリングしておくとう便利です。

# LUT について

## ● LUT とは

LUTとは「Look Up Table」のことです。入力した動画の色データを出力する場合に、どのような値に変換するかがあらかじめ設定された一覧表がプリセットデータとして用意されています。色データを調整する場合にこの表を参照し、表の設定値に従ってR、G、Bの各色を変換していきます。

入力に対して出力が1対1のLUTを1D LUTと呼びます。R、G、Bの各色に1D LUTを適用する場合、色味や彩度の調整ができません。R、G、Bの3つの入力値の組み合わせに対して、R、G、Bの3つの出力値の組み合わせで参照するLUTを3D LUTと呼びます。3D LUTを使用することで、画像の色味や彩度も合わせて調整することが可能です。

## ● N-Log 用 3D LUT とは

### ■ N-Log 用 3D LUT について

N-Log 用 3D LUT はカラーグレーディング時に N-Log に適用するためにニコンが開発した 3D LUT です。

N-Log ガンマを使用して撮影された素材は広い階調を保って記録されますが、そのまま再生するとコントラストが低いように見えてしまいます。カラーグレーディング時に 3D LUT を使用することで、Rec.709 の表示に対応したモニターで美しく見ることができるよう映像に仕上がります。



N-Log 用 3D LUT 適用前の素材



N-Log 用 3D LUT 適用後

### ■ N-Log 用 3D LUT のダウンロード

N-Log 用 3D LUT はニコンダウンロードセンターで公開されています。あらかじめ下記の URL からダウンロードしてください。

<https://downloadcenter.nikonimglib.com/>

### ● N-Log 用 3D LUT の読み込み

N-Log 用 3D LUT を使用してカラーグレーディングを行うには対応する他社製の動画編集用ソフトウェアが必要です。

本書では Blackmagic Design 社の DaVinci Resolve 18.6 を使用して N-Log 用 3D LUT を適用する方法を紹介します。

#### **N-Log 用 3D LUT を適用できるアプリケーションについて**

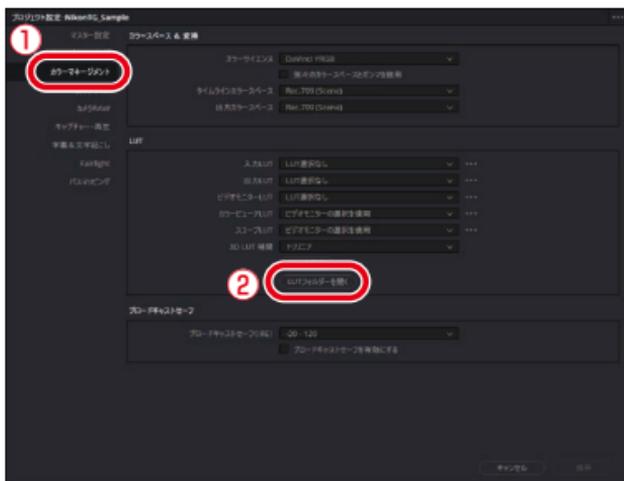
DaVinci Resolve 以外に次のアプリケーションでも N-Log 用 3D LUT を適用できます。

- Adobe : Premiere Pro
- Apple : Final Cut Pro X

**※ニコンが推奨または動作を保証するものではありません。**

各アプリケーションの使用方法については各メーカーにお問い合わせください。

- 1** プロジェクト設定ダイアログで [カラーマネージメント] を選び、[LUT フォルダーを開く] をクリックする



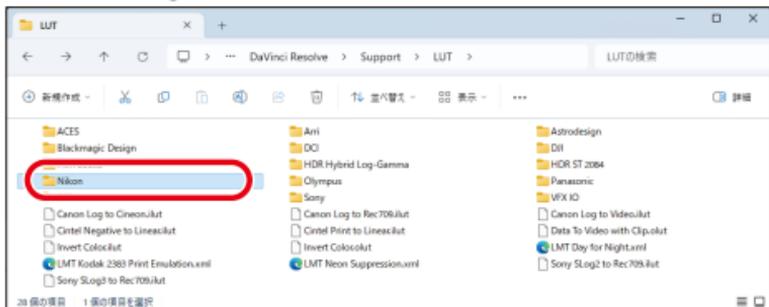
DaVinci Resolve 18.6 の LUT フォルダーが開きます。LUT フォルダーの場所は OS によって異なります。

- **Windows** :  
C:\ProgramData\Blackmagic Design\DaVinci Resolve\Support\LUT
- **macOS** :  
Library/Application Support/Blackmagic Design/DaVinci Resolve/LUT/

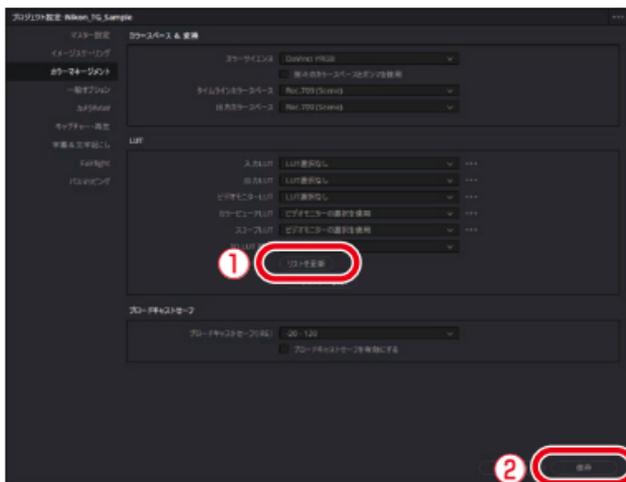
## LUT について

### 2 LUT フォルダに任意のフォルダを作成し、N-Log 用 3D LUT をコピーする

ここでは「Nikon」フォルダを作成し、その中にダウンロードした N-Log 用 3D LUT をコピーしています。



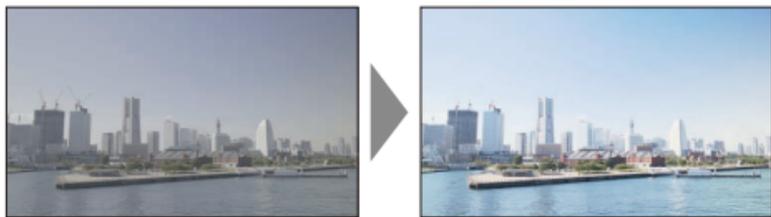
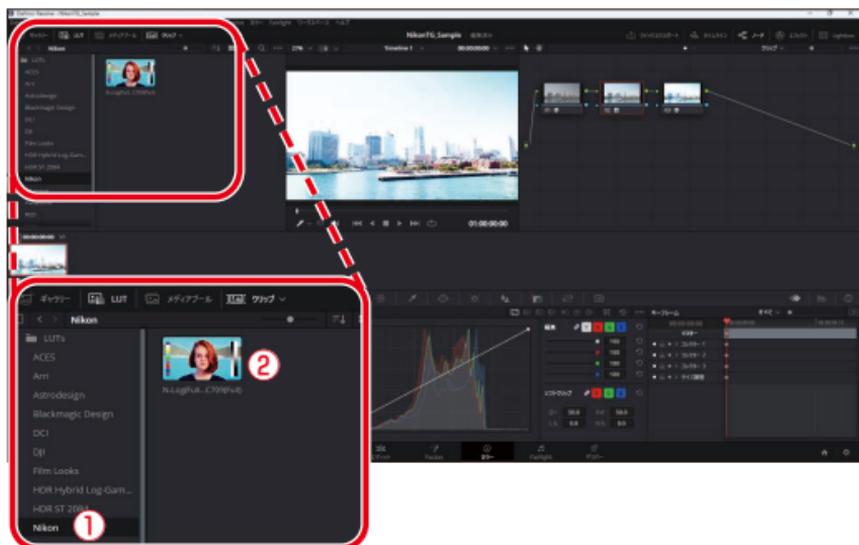
### 3 [リストを更新] をクリックしてから [保存] をクリックする



手順 2 で追加した LUT が読み込まれます。

## ● N-Log 用 3D LUT の適用

N-Log 用 3D LUT を適用したいノードをクリックし、ウィンドウ左上にある [LUT] ブラウザで N-Log 用 3D LUT を選んでダブルクリックします。



LUT 適用後の調整方法などについては、DaVinci Resolve のヘルプや Blackmagic Design 社の公式ページなどをご覧ください。

