

Nikon

テクニカルガイド - Log/Raw 動画 撮影・編集編 -

目次

はじめに	4
本書について	4
RAW 動画について	5
RAW 動画とは	5
記録可能な RAW 動画の種類	5
RAW 動画のメリット	6
RAW 動画の階調モードと制限について	7
階調モードが [SDR] のときの制限	7
階調モードが [N-Log] のときの制限	9
階調モードが [Log3G10] のときの制限	11
Log 撮影について	13
Log 撮影とは	13
Log 撮影のメリット	14
白とび、黒つぶれを抑えた動画を撮影可能	14
カラーグレーディングでさまざまな雰囲気に仕上げることが可能	16
Log 撮影可能な RAW 動画の種類	17
N-Log 動画	17
Log3G10 動画	17
Log 撮影における適正露出の設定方法	18
ウェーブフォームモニターで露出を設定する	18
ゼブラ表示で露出を設定する	20
RAW 動画を編集する	26
RAW 動画の編集を行う前に	26
LUT とは	28
N-Log 用 LUT とは	29
Log3G10 用 LUT とは	30
DaVinci Resolve を使用して編集する	31
N-Log 動画を編集する	31
Log3G10 動画を編集する	49
Premiere Pro を使用して編集する	66

N-Log 動画を編集する.....	66
EDIUS X Pro を使用して編集する.....	75
N-Log 動画を編集する.....	75
付録.....	94
商標について.....	94

はじめに

本書について

本書は、豊富な情報を活かした高品質な映像制作を行いたい方に向けて、ニコンのカメラ内部で記録可能な RAW 動画（[図 5](#)）および、センサーのダイナミックレンジを最大限に活かすための Log を使用した撮影（[図 13](#)）・編集（[図 26](#)）について説明しています。

RAW 動画について

RAW 動画とは

RAW 動画とは、カメラの撮像素子から出力されるデータをそのまま記録した映像データです。一般的に、通常の動画はカメラ内で階調補正や色補正、ノイズリダクション、レンズ収差補正などの現像処理が行われますが、RAW 動画では現像処理が行われません。そのため、静止画の RAW データと同様に階調や色などの情報を豊富に持っております。編集でさまざまな調整を行うような映像制作に適しています。高性能なパソコンで現像および編集を行うことを前提とした記録方式です。

記録可能な RAW 動画の種類

ニコンのカメラで記録可能な RAW 動画は次の通りです。

RAW 動画	撮影できる記録ファイル形式	内容
N-RAW	[N-RAW 12-bit (NEV)]	ニコン独自の RAW 動画フォーマットです。動画の画質を【高画質】と【標準】から選べます。
R3D NE	[R3D NE 12-bit (R3D)]	RED Digital Cinema, Inc. (RED 社) の現像パイプラインである IPP2 で RAW 現像がされ、編集を行うことを前提とした記録形式です。
Apple ProRes RAW	[ProRes RAW HQ (MOV)]	Apple 社が開発した RAW 動画フォーマットです。

ヒント：RAW 動画を編集するには

RAW 動画を編集するには、対応する他社製の動画編集用アプリケーションが必要です。詳しくは「RAW 動画の編集を行う前に」([□ 26](#)) をご覧ください。

RAW 動画のメリット

RAW 動画はカメラの撮像素子から出力されたデータをそのまま記録しています。現像処理が行われていないため、通常の動画と比べて次のようなメリットがあります。

• 高品質

画質の劣化が少なく、幅広い階調と豊富な色を表現できます。たとえば、夕焼けのグラデーションや逆光で明暗差のある場面などでも繊細な階調表現が可能です。



• 編集の自由度が高い

露出やホワイトバランスなどを細かく調整できます。撮影した場面をより繊細に表現したり、撮影時と異なる表現に変更したり、意図した通りの映像表現に近づけることができます。

- N-RW の場合、特定の編集アプリケーションを使用しているときに限り、露出やホワイトバランスなどに加えてレンズの特性による歪みとヴィネットも編集で補正できます。

RAW 動画の階調モードと制限について

N-Raw および Apple ProRes RAW は階調モードを **[SDR]** または **[N-Log]** から選択できます。R3D NE の階調モードは **[Log3G10]** に固定されます。映像制作の進め方や求める表現によって階調モードを選択してください。

項目	内容
[SDR]	SDR の露出基準で撮影される RAW です。ISO 800 未満の低感度での撮影が可能です。
[N-Log]	編集を前提とした高品質な映像制作に適した階調モードです。設定できる最低 ISO 感度は 800 となります。ハイライト側のダイナミックレンジ性能が優れており、自由度の高いカラーグレーディングを行いたい場合におすすめです。
[Log3G10]	ハイライト側の白とびやシャドウ側の黒つぶれを抑える広いダイナミックレンジの Log 曲線を使用した階調モードです。RED 社の IPP2 で撮影したデータと同様の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。

階調モードが **[SDR]** のときの制限

N-Raw または Apple ProRes RAW で **[SDR]** を選択している場合、次の動画撮影メニューに制限があります。

項目	設定可否 ^{※1}
[撮像範囲] > [撮像範囲設定]	—
[オーバーサンプリングの拡張]	✓
[ISO 感度設定] > [制御上限感度]	✓
[ピクチャーコントロール]	✓
[アクティブ D-ライティング]	—
[高感度ノイズ低減]	—
[ヴィネットコントロール]	✓
[回折補正]	—

項目	設定可否 ^{※1}
[自動ゆがみ補正]	✓ ^{※2}
[ブリーディング補正]	—
[美肌効果]	—
[動画フリッカー低減] > [デジタルフリッカー低減]	✓
[電子手ブレ補正]	—
[内蔵マイクの設定]	—

※1 ✓ : カメラのメニューで設定可能

— : カメラのメニューがグレーで表示されて設定不可

※2 装着しているレンズによっては [ON] に固定されます。

その他の制限は次の通りです。

- ・動画記録中の拡大表示が無効になります。
- ・カードフォーマットが「FAT32」の場合は動画記録を開始できません。
- ・カメラでの動画編集は行えません。
- ・HDMI 対応機器と接続時の出力解像度は、セットアップメニュー [HDMI] > [出力解像度] の設定にかかわらず最大 1920×1080 になります。

階調モードが [N-Log] のときの制限

N-RAW または Apple ProRes RAW で [N-Log] を選択している場合、次の動画撮影メニューに制限があります。

項目	設定可否 ^{※1}
[撮像範囲] > [撮像範囲設定]	—
[オーバーサンプリングの拡張]	✓
[ISO 感度設定] > [制御上限感度]	✓
[ISO 感度設定] > [M モード時の ISO 感度]	✓
[ピクチャーコントロール]	—
[アクティブ D-ライティング]	—
[高感度ノイズ低減]	—
[ヴィネットコントロール]	✓
[回折補正]	—
[自動ゆがみ補正]	✓ ^{※2}
[ブリージング補正]	—
[美肌効果]	—
[人物印象調整]	—
[動画フリッカー低減] > [デジタルフリッカー低減]	✓
[電子手ブレ補正]	—
[内蔵マイクの設定]	—

※1 ✓ : カメラのメニューで設定可能

— : カメラのメニューがグレーで表示されて設定不可

※2 装着しているレンズによっては [ON] に固定されます。

その他の制限は次の通りです。

- ・動画記録中の拡大表示が無効になります。
- ・カードフォーマットが「FAT32」の場合は動画記録を開始できません。
- ・カメラでの動画編集は行えません。
- ・HDMI 対応機器と接続時の出力解像度は、セットアップメニュー **[HDMI] > [出力解像度]** の設定にかかわらず最大 1920×1080 になります。
- ・オートフォーカス時にピントが合いにくくになりますが故障ではありません。

階調モードが [Log3G10] のときの制限

R3D NE (階調モードは [Log3G10] に固定) の場合、次の動画撮影メニューに制限があります。

項目	設定可否 ^{※1}
[撮像範囲] > [撮像範囲設定]	—
[オーバーサンプリングの拡張]	✓
[ISO 感度設定] > [制御上限感度]	✓
[ISO 感度設定] > [M モード時の ISO 感度]	✓
[ホワイトバランス]	✓
[ピクチャーコントロール]	—
[アクティブ D-ライティング]	—
[高感度ノイズ低減]	—
[ヴィネットコントロール]	✓
[回折補正]	—
[自動ゆがみ補正]	✓ ^{※2}
[ブリージング補正]	—
[美肌効果]	—
[人物印象調整]	—
[動画フリッカー低減] > [デジタルフリッカー低減]	✓
[電子手ブレ補正]	—
[内蔵マイクの設定]	—

※1 ✓ : カメラのメニューで設定可能

— : カメラのメニューがグレーで表示されて設定不可

※2 装着しているレンズによっては【ON】に固定されます。

その他の制限は次の通りです。

- ・撮影モードが**M**の場合のみ撮影可能です。
- ・露出補正是行えません。
- ・ベース ISO 感度を使用するため、ISO 感度は他の動画記録ファイル形式と異なる設定になります。
- ・動画記録中の拡大表示が無効になります。
- ・カードフォーマットが「FAT32」の場合は動画記録を開始できません。
- ・カメラでの動画編集は行えません。
- ・HDMI 対応機器と接続時の出力解像度は、セットアップメニュー【HDMI】>【出力解像度】の設定にかかわらず最大 1920×1080 になります。
- ・オートフォーカス時にピントが合いにくくになりますが故障ではありません。

Log 撮影について

Log 撮影とは

光量を対数関数でデジタル化した「Log」を使用して動画撮影することを「Log 撮影」と呼びます。Log 撮影した動画は、編集を前提とした映像制作に適しています。

- Log 撮影した動画は、白とびや黒つぶれが起きやすいシーンでも階調を残した映像が記録できます。カラーグレーディングを行うことで、広いダイナミックレンジによる豊かな階調表現を活かしたハイクオリティーな動画品質を実現します。

ヒント：Log とは

Log とは「Logarithm（対数）」のことです。光量を対数関数でデジタル化したものです。Log はネガフィルムの濃度特性が元になっており、より人間の感性に近い露光量の差を表現することが可能です。これを「Log 曲線」や「Log カーブ」と呼びます。

Log 撮影のメリット

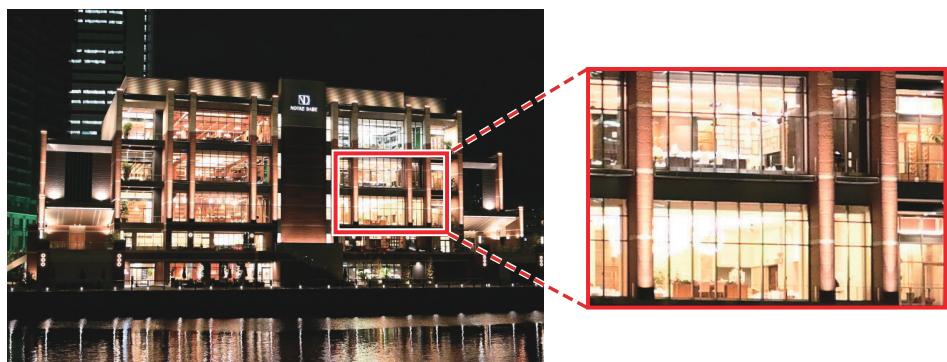
ここでは、Log 撮影を行うことで得られるメリットについて紹介します。

白とび、黒つぶれを抑えた動画を撮影可能

屋内と屋外と一緒に撮影するような、明暗差のあるシーンでもハイライト側およびシャドウ側の階調とびを抑えた撮影が可能です。

• Log を使用せずに撮影した動画の画像

明るすぎる部分では白とびを起こしています。



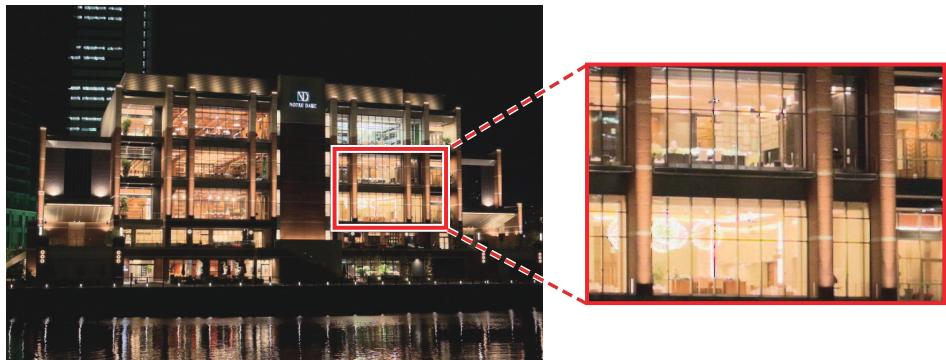
• Log を使用して撮影した動画の画像

コントラストが低く見え、階調を保って記録されています。



● **Log** を使用して撮影した動画の、カラーグレーディング後の画像

白とびも少なくなめらかな階調を保っています。



カラーグレーディングでさまざまな雰囲気に仕上げることが可能

カラーグレーディングを行うことで、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アプリケーションが必要です。



カラーグレーディング前



カラーグレーディング後

Log 撮影可能な RAW 動画の種類

ニコンのカメラで Log 撮影できる RAW 動画は、N-Log 動画および Log3G10 動画の 2 種類です。

N-Log 動画

N-Raw または Apple ProRes RAW で階調モードを **[N-Log]** に設定すると、ニコン独自の Log である N-Log を使用した Log 撮影を行えます。

- N-Log は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ウ側の階調とびを抑えた撮影ができます。
- N-Log の撮影方法は、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/>

Log3G10 動画

R3D NE（階調モードは **[Log3G10]** に固定）を選択すると、RED 社独自の Log である Log3G10 を使用した Log 撮影を行えます。

- Log3G10 は、記録した動画データを REDWideGamutRGB カラースペースでエンコードし、グレーディング処理および HDR や SDR、他の Log エンコーディングへの変換を行うことを目的として設計された Log カーブです。
- Log3G10 動画の撮影方法は、ニコンダウンロードセンターにある Log3G10 動画に対応したカメラの「活用ガイド」をご覧ください。

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

ヒント：動画記録ファイル形式ごとに選択可能な階調モードについて

動画記録ファイル形式ごとに選択可能な階調モードは次の通りです。

動画記録ファイル形式	階調モード
[N-Raw 12-bit (NEV)]	[SDR]、[N-Log]
[R3D NE 12-bit (R3D)]	[Log3G10] に固定
[ProRes RAW HQ (MOV)]	[SDR]、[N-Log]
[ProRes 422 HQ (MOV)]	[SDR]、[N-Log]
[H.265 10-bit (MOV)]	[SDR]、[HLG]、[N-Log]

Log 撮影における適正露出の設定方法

Log 撮影時に適切な露出を設定できていない場合、白とびや黒つぶれ、ノイズなどが発生することがあります。撮影後の修正は難しいため、撮影時に適切な露出を設定することが重要です。ここでは、露出の基準となる 18%グレーのカラーチャートを使って、ウェーブフォームモニターまたはゼブラ表示で適正露出を設定する方法を説明します。

ウェーブフォームモニターで露出を設定する

N-Log 動画の場合

1 撮影画面にウェーブフォームモニターを表示させる

- カスタムメニュー g [動画] > [撮影画面カスタマイズ (画像モニター)] で [輝度情報] のチェックボックスをオン (☑) にします。



- カスタムメニュー g [動画] > [輝度情報の種類] で [ウェーブフォームモニター] を選んで ⓧ ボタンを押します。
 - マルチセレクターの Ⓛ を押すと、ウェーブフォームモニターの [大きさ]、[透明度] および [表示位置] を設定できます。

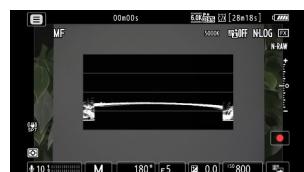


- 撮影画面にウェーブフォームモニターが表示されます。

2 被写体と同じ位置に 18%グレーのカラーチャートを置く

3 適正露出を設定する

ウェーブフォームモニターを見ながら、上から 3 段目の中央付近に波形がくる (輝度レベルが 35%程度になる) ように露出を合わせます。10bit コード値の場合は、372 度になるように露出を合わせます。



✓ N-Log 動画を Premiere Pro で開いたときのご注意

N-Log 動画を Premiere Pro で開くと、Log3G10 動画として開かれます。この場合でも N-Log 動画の適正露出に設定を合わせてください。

Log3G10 動画の場合

1 撮影画面にウェーブフォームモニターを表示させる

- カスタムメニュー g [動画] > [撮影画面カスタマイズ (画像モニター)] で [輝度情報] のチェックボックスをオン (☑) にします。



- カスタムメニュー g [動画] > [輝度情報の種類] で [ウェーブフォームモニター] を選んでマルチセレクターの中央を押します。
 - マルチセレクターを右に倒すと、ウェーブフォームモニターの [大きさ]、[透明度] および [表示位置] を設定できます。
- 撮影画面にウェーブフォームモニターが表示されます。



2 被写体と同じ位置に 18%グレーのカラーチャートを置く

3 適正露出を設定する

ウェーブフォームモニターを見ながら、上から 3 段目の中央附近に波形がくる (輝度レベルが 33%程度になる) ように露出を合わせます。10bit コード値の場合は、341 程度になるように露出を合わせます。



ゼブラ表示で露出を設定する

N-Log 動画の場合

1 撮影画面にゼブラ表示をする

- カスタムメニュー g [動画] > [ゼブラ表示] > [ゼブラ表示の検出モード] で [中間輝度] を選んで  ボタンを押します。



- カスタムメニュー g [動画] > [ゼebra表示] > [中間輝度検出の範囲] で [基準値] を [95] に、[範囲] を [± 5] に設定します。



- 設定した輝度を検出した部分が斜線で表示されます。

2 被写体と同じ位置に 18%グレーのカラーチャートを置く

3 適正露出を設定する

撮影画面を見ながら、18%グレーのカラーチャートが斜線で表示される（輝度が 95 程度になる）ように露出を合わせます。



✓ ISO 感度を低感度にした場合のご注意

低感度で撮影した動画は、ハイライトの情報が減少するため最大出力レベルが低下します。ゼブラ表示をする場合、カスタムメニュー g [動画] > [ゼebra表示] > [高輝度検出の範囲] の設定を低めに設定してください。Lo 1.0 までの場合は [230]、Lo 2.0 の場合は [200] 程度に設定することをおすすめします。

Log3G10 動画の場合

1 撮影画面にゼブラ表示をする

- カスタムメニュー g [動画] > [ゼブラ表示] > [ゼebra表示の検出モード] で [中間輝度] を選んでマルチセレクターの中央を押します。



- カスタムメニュー g [動画] > [ゼebra表示] > [中間輝度検出の範囲] で [基準値] を [85] に、[範囲] を [±5] に設定してください。



- 設定した輝度を検出した部分が斜線で表示されます。

2 被写体と同じ位置に 18%グレーのカラーチャートを置く

3 適正露出を設定する

撮影画面を見ながら、18%グレーのカラーチャートが斜線で表示される（輝度が 85 程度になる）ように露出を合わせます。



✓ Log3G10 動画を撮影する場合に、ゼebra表示で適正露出を設定するときのご注意

カスタムメニュー g [動画] > [3D LUT] を [ON] に設定している場合、ゼebra表示は LUT の影響を受けます。18%グレーのカラーチャートを用いてゼebra表示で適正露出を設定する場合は、[3D LUT] を [OFF] に設定してください。

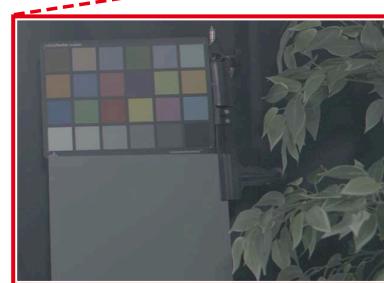
ヒント：ベース ISO 感度の設定について

ベース ISO 感度は、イメージセンサーから出力される最も広いダイナミックレンジを確保できる感度設定です。デュアルベース ISO に対応したセンサーを搭載したカメラでは、ベース ISO 感度を【低感度】または【高感度】から選べます。

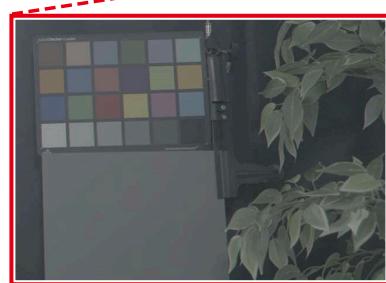


項目	内容	
[ベース ISO 感度]	[低感度]	ベース ISO 感度を ISO 800 に設定します。 ・[ISO 感度] は ISO 200～3200 の間で設定できます。
	[高感度]	ベース ISO 感度を ISO 6400 に設定します。 ・[ISO 感度] は ISO 1600～25600 の間で設定できます。

- ・[低感度] と [高感度] はそれぞれ同等のノイズレベルで設計されており、明るい環境では [低感度] を、暗い環境では [高感度] を選択してください。



[低感度] に設定したときの暗部のノイズ



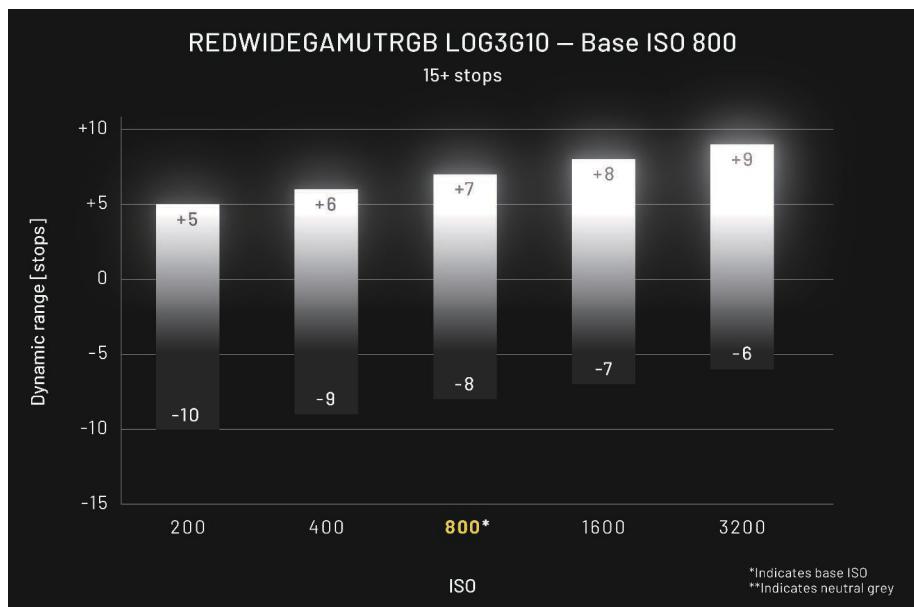
[高感度] に設定したときの暗部のノイズ

※ 同じ明るさになるように ND フィルターを使用しています。また、ノイズを見やすくするために強調処理を行っています。

ヒント：ダイナミックレンジについて

広いダイナミックレンジを確保することで、白飛びや黒つぶれを防ぎ、ノイズの発生を抑え、自然で美しい階調表現が可能になります。また、撮影後の編集や補正にも強く、より高品質な作品づくりに役立ちます。

- ニコンデジタルカメラ ZR のダイナミックレンジは次の通りです。
 - 【ベース ISO 感度】を【低感度】(ISO 800) に設定した場合



- ISO 200 に設定したときは、ハイライト側のダイナミックレンジが狭いため、明るい部分のディテールが失われています。シャドウ側はダイナミックレンジが広いため、ノイズが少なくより多くのディテールが保持されています。



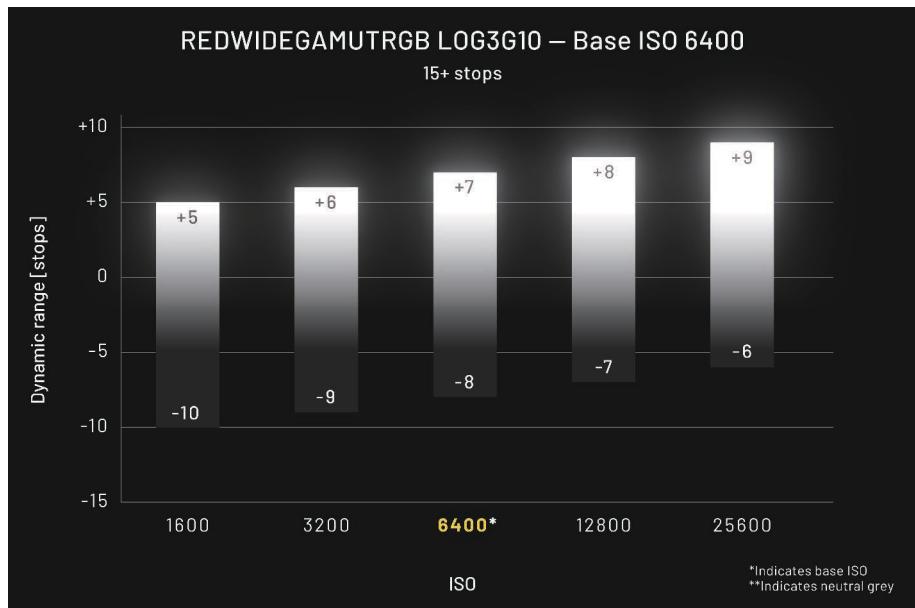
- ISO 3200 に設定したときは、ハイライト側のダイナミックレンジが広いため、明るい部分のディテールが保持されています。シャドウ側はダイナミックレンジが狭いため、暗い部分のディテールが失われています。



※ 上記の画像は、ISO 感度の設定によるダイナミックレンジの特性がわかるように、同じ明るさにしています。また、シャドウ側の特性がわかりやすいように、拡大図は強調処理を行っています。

※ これらの特性は [ベース ISO 感度] を [高感度] (ISO 6400) に設定したときも同様です。

- [ベース ISO 感度] を [高感度] (ISO 6400) に設定した場合



RAW 動画を編集する

RAW 動画の編集を行う前に

ここでは、Log 撮影した RAW 動画を対象に、編集を行う前に必要な準備について説明します。

1 動画編集に使用するアプリケーションを決める

RAW 動画の編集には、対応する他社製の動画編集用アプリケーションが必要です。次の中から使用するアプリケーションを決めてください。

- DaVinci Resolve
- Premiere Pro
- EDIUS X Pro

2 編集する動画を決める

ニコンのカメラで Log 撮影できる RAW 動画は次の 2 種類です。

- N-Log 動画 ([□ 17](#))
- Log3G10 動画 ([□ 17](#))

3 ノーマライズの方法を決める

Log 撮影した RAW 動画は、編集工程でノーマライズを行う必要があります。ここでは、ノーマライズの方法として、LUT ([□ 28](#)) を使用する方法と、カラースペース変換機能を使用する方法の 2 つをご紹介します。

- LUT を使用する場合は、事前に動画の種類に合わせた LUT を準備する必要があります。N-Log 動画の場合は「N-Log 用 LUT とは」 ([□ 29](#)) を、Log3G10 動画の場合は「Log3G10 用 LUT とは」 ([□ 30](#)) をご覧ください。

ヒント：ノーマライズとは

ノーマライズとは、撮影された素材の色空間を規格に合った基準色空間（例：Rec.709）に変換することです。

4 動画の編集を行う

手順 1～手順 3 で決めた内容に合わせて動画の編集を行います。次の中から当てはまる項目をご覧ください。

項目

DaVinci Resolve を使用して編集する

N-Log 動画を編集する	N-Log 用 LUT を使用する方法 (図 31)
	カラースペース変換機能を使用する方法 (図 40)
Log3G10 動画を編集する	Log3G10 用 LUT を使用する方法 (図 49)
	カラースペース変換機能を使用する方法 (図 58)

Premiere Pro を使用して編集する

N-Log 動画を編集する	N-Log 用 LUT を使用する方法 (図 66)
---------------	--

EDIUS X Pro を使用して編集する

N-Log 動画を編集する	N-Log 用 LUT を使用する方法 (図 75)
	カラースペース変換機能を使用する方法 (図 84)

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。

- 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できます。

ヒント：LUT の種類について

LUT には大きく分けて 2 つの種類があります。

項目	内容
テクニカル LUT	ノーマライズ用の LUT です。
クリエイティブ LUT	映像に特定のルックや雰囲気を与えるための LUT です。フィルム調やシネマティックな色味、トーンの演出など、映像の印象を演出する仕上げの工程で使用されます。

- それぞれの LUT は目的が異なるため、適切な順序での適用をおすすめします。一般的には、まずテクニカル LUT を用いて素材を基準の状態に整え、その後クリエイティブ LUT を適用して意図する表現を加えます。この順序により、各 LUT の効果を最大限に活かした安定したカラー処理が可能となります。ただし、一部のクリエイティブ LUT にはすでにテクニカル変換が含まれていることがあります。この場合は、重複して色が崩れないように、LUT の仕様を確認して使い分ける必要があります。

N-Log 用 LUT とは

N-Log 用 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適正值で見ることができる映像に仕上がります。



N-Log 用 LUT 適用前



N-Log 用 LUT※適用後

※「N-Log_BT2020_to_REC709_BT1886_size_33(cube」を使用

- N-Log 用 LUT（テクニカル LUT および RED 社監修のクリエイティブ 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.nikonimlib.com/ja/download/sw/258.html>

- クリエイティブ LUT を使用した作例



「RED_Achromic_Rec2020_N-Log_to_Rec709_BT1886(cube」を使用



「RED_FilmBiasOffset_Rec2020_N-Log_to_Rec709_BT1886(cube」を使用

Log3G10 用 LUT とは

Log3G10 用 LUT は、カメラ内でのモニタリングやノーマライズ・カラーグレーディングを目的に、Log3G10 に適用するために RED 社が開発した 3D LUT です。



Log3G10 用 LUT 適用前



Log3G10 用 LUT※適用後

※「RWG_Log3G10 to REC709_BT1886 with MEDIUM_CONTRAST and R_2_Medium size 33 v1.13(cube)」
を使用

- Log3G10 用 LUT のダウンロードについては、下記の URL をご確認ください。
https://onlinemanual.nikonimglib.com/download_red/ja/

DaVinci Resolve を使用して編集する

ここでは、N-Log 動画および Log3G10 動画の編集方法の一例を紹介します。

- ・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。
- ・以下に紹介する手順は 2025 年 10 月時点の情報です。

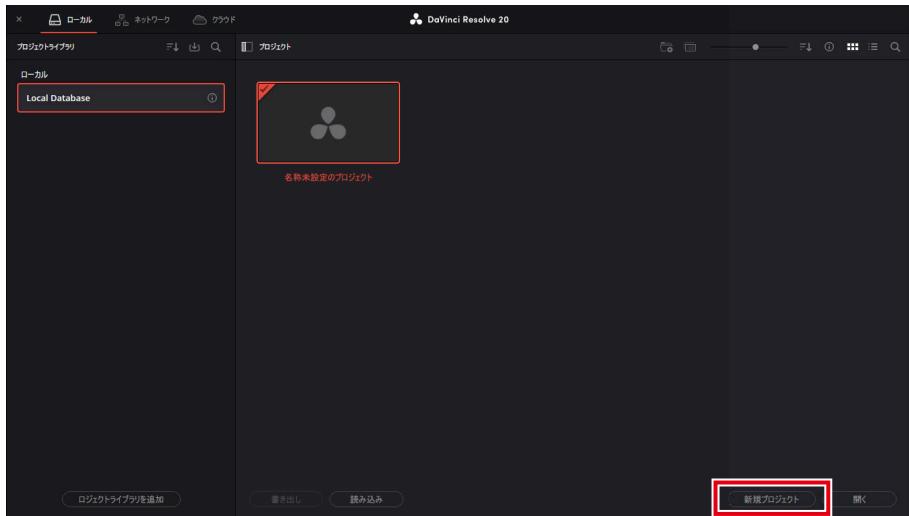
N-Log 動画を編集する

■ N-Log 用 LUT を使用する方法

テクニカル LUT を使用したカラースペース変換の方法を紹介します。

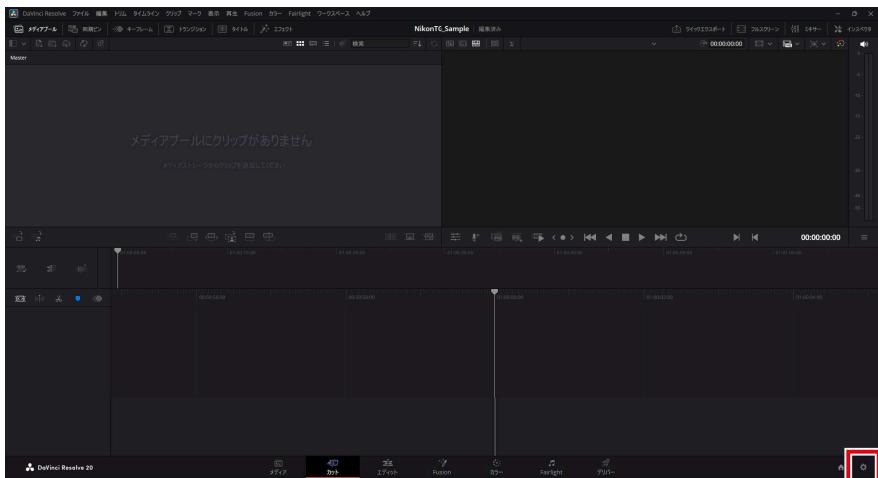
1 DaVinci Resolve を起動して新規プロジェクトを作成する

【新規プロジェクト】をクリックし、表示された画面で任意のプロジェクト名を入力して【作成】をクリックします。

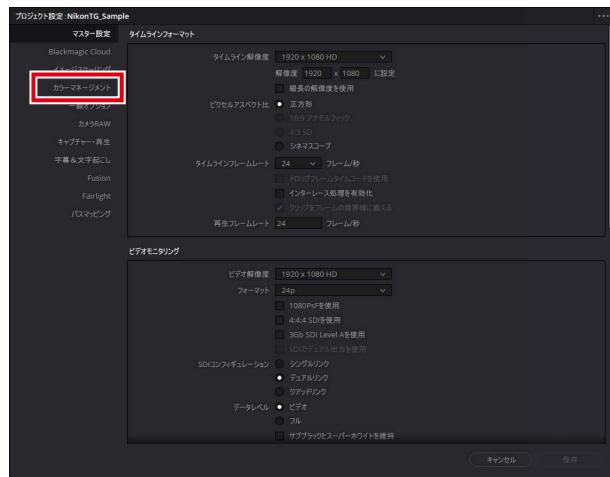


2 LUT を読み込む

- ・[プロジェクト設定] アイコンをクリックする



- ・プロジェクト設定ダイアログで [カラーマネージメント] をクリックする



・[LUT フォルダーを開く] をクリックする

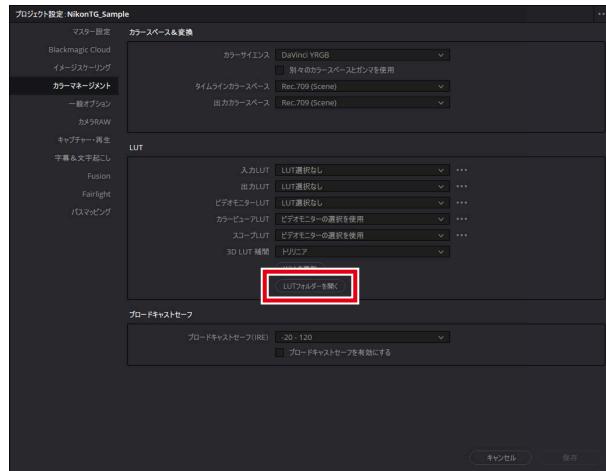
LUT フォルダーが開きます。LUT フォルダーの場所は OS によって異なります。

- Windows :

C:\ProgramData\Blackmagic Design\DaVinci Resolve\Support\LUT

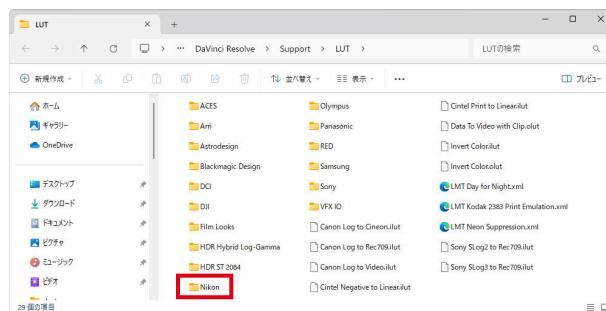
- macOS :

Library/Application Support/Blackmagic Design/DaVinci Resolve/LUT/

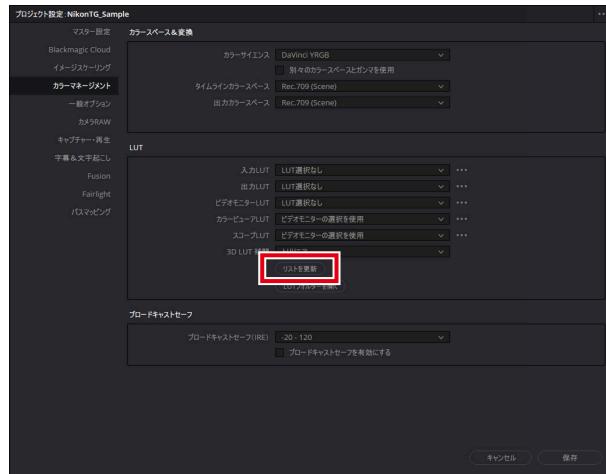


・LUT フォルダーに任意のフォルダーを作成し、N-Log 用 LUT をコピーする

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



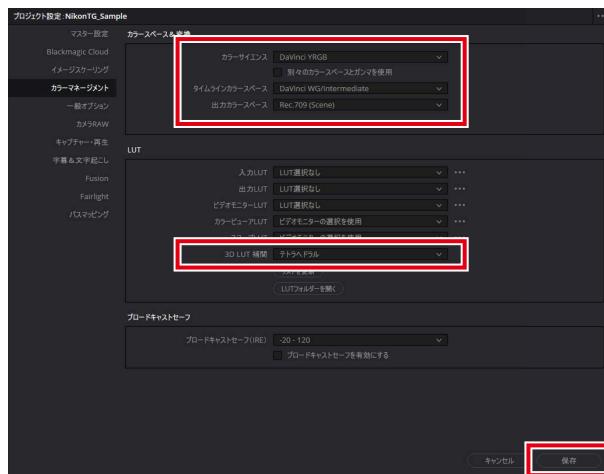
- ・[リストを更新] をクリックする
コピーした LUT が読み込まれます。



3 [カラーマネジメント] を設定する

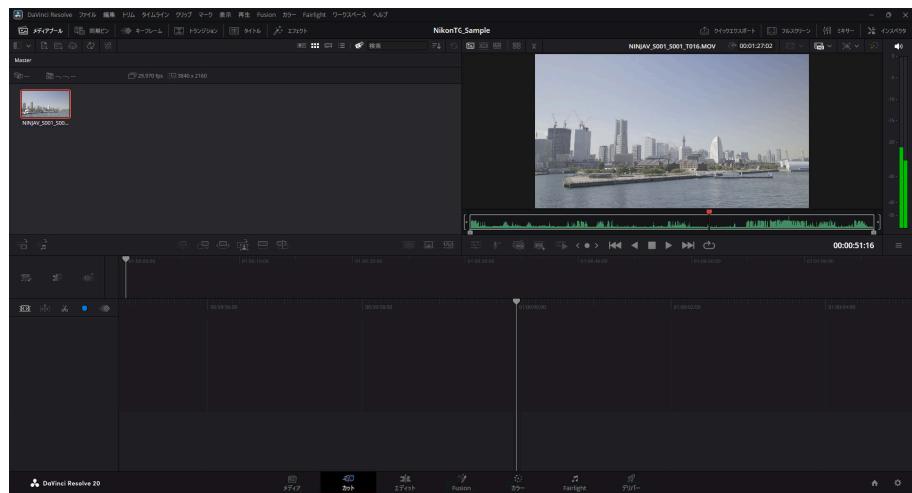
次の設定を行い、[保存] をクリックします。

- ・[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]



4 動画素材を読み込む

動画素材をドラッグ＆ドロップすると、動画が読み込まれます。

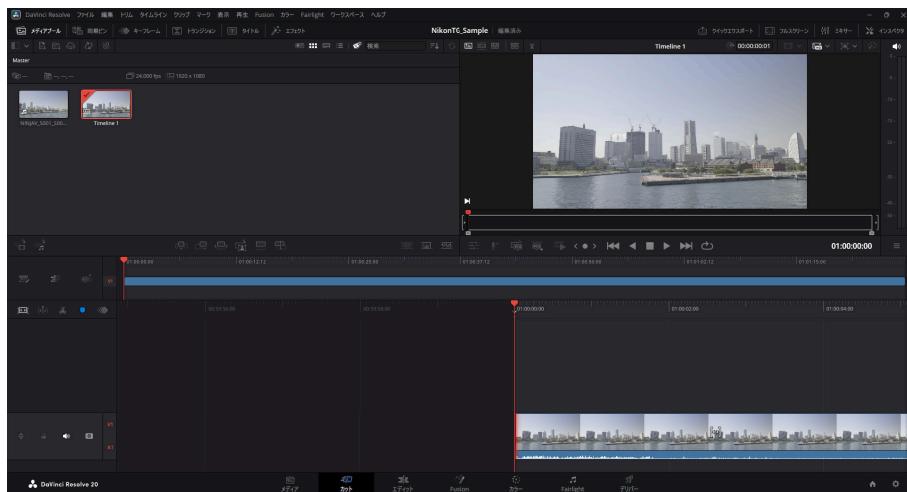
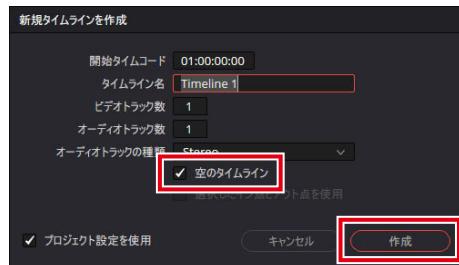


- 読み込んだ動画のフレームレートがプロジェクトと一致していない場合、ダイアログが表示されます。プロジェクトのフレームレートを優先させるため、[変更しない] をクリックします。



5 タイムラインを作成する

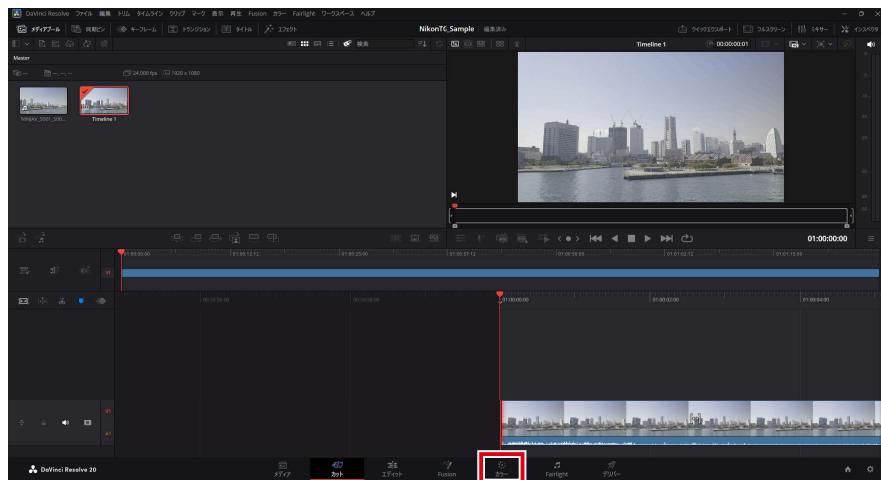
【ファイル】メニューの【新規タイムライン】をクリックします。表示されたダイアログで【空のタイムライン】のチェックを外し、【作成】をクリックすると、タイムラインが作成されます。



6 ノードを追加する

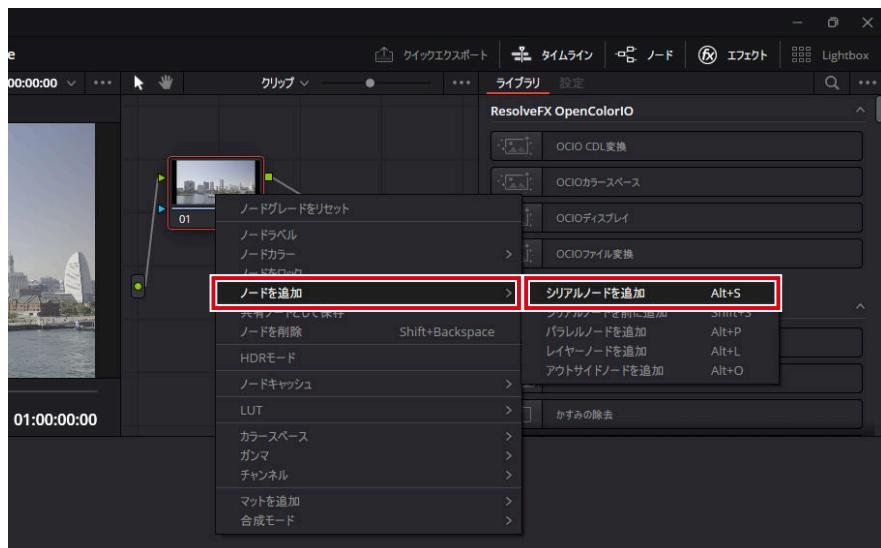
・カラーページを表示する

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替えます。



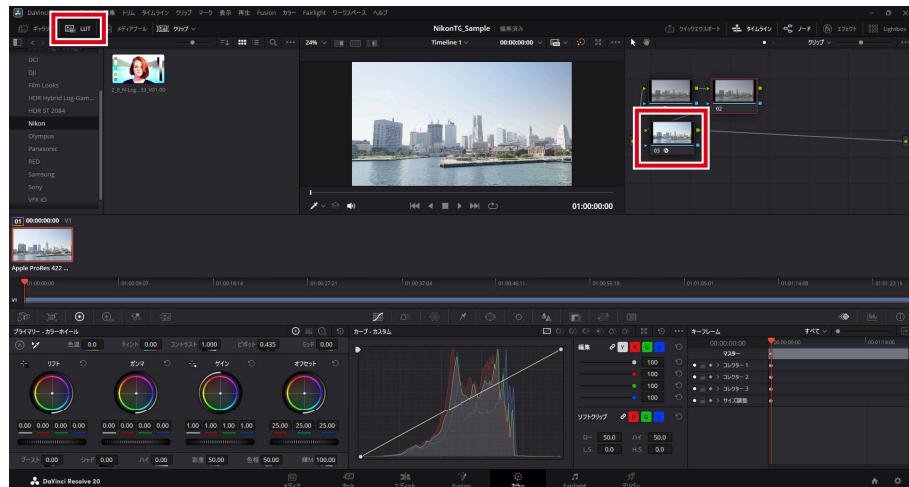
・ノードを追加する

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。複数のノードを作成する場合は、同じ手順を繰り返し行います。



7 テクニカル LUT を適用する（カラースペース変換）

カラースペース変換を行う LUT は、最後のノードに適用します。最後の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 LUT を選んでダブルクリックします。



8 カラーグレーディングを行う

カラーグレーディングは、テクニカル LUT を適用したノードよりも前に位置するノードで行います。



- ノードを追加する場合は、テクニカル LUT を適用したノードよりも前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。

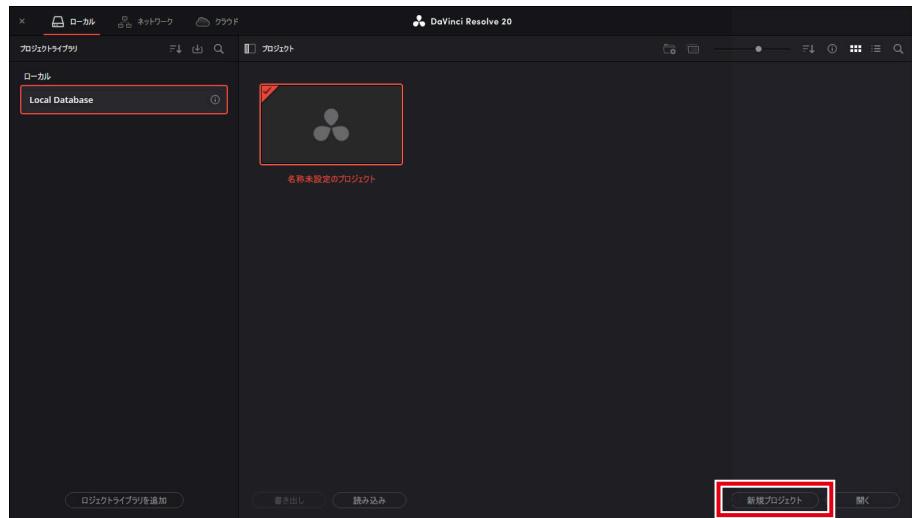
ヒント：ノードラベルについて

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便利です。

カラースペース変換機能を使用する方法

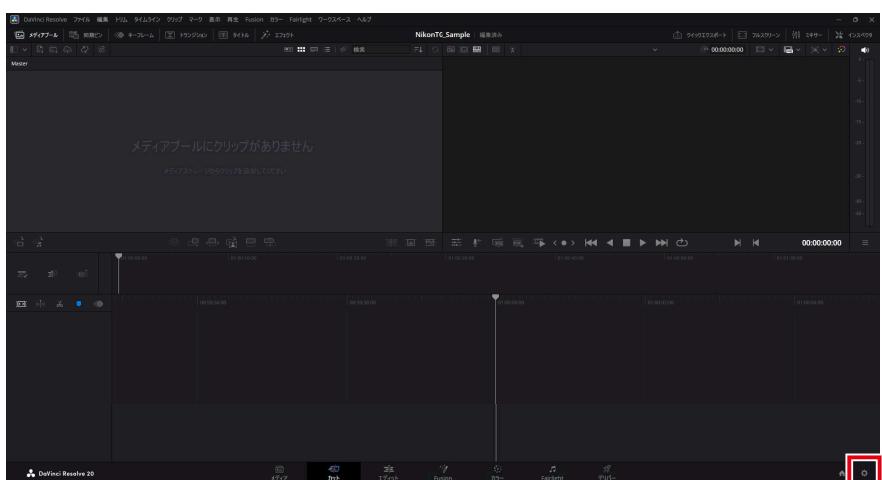
1 DaVinci Resolve を起動して新規プロジェクトを作成する

【新規プロジェクト】をクリックし、表示された画面で任意のプロジェクト名を入力して【作成】をクリックします。

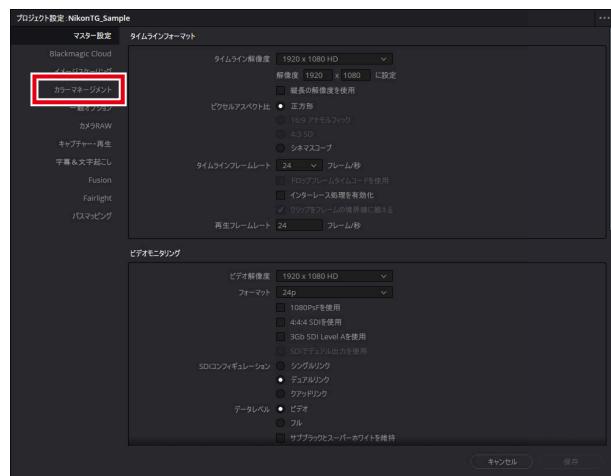


2 [カラーマネジメント] を設定する

- ・[プロジェクト設定] アイコンをクリックする

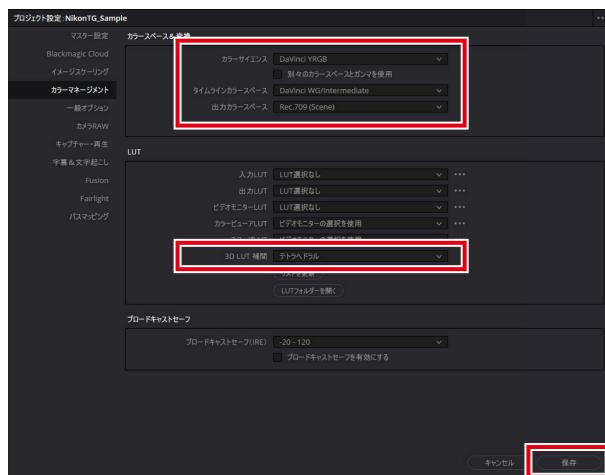


・プロジェクト設定ダイアログで【カラーマネージメント】をクリックする



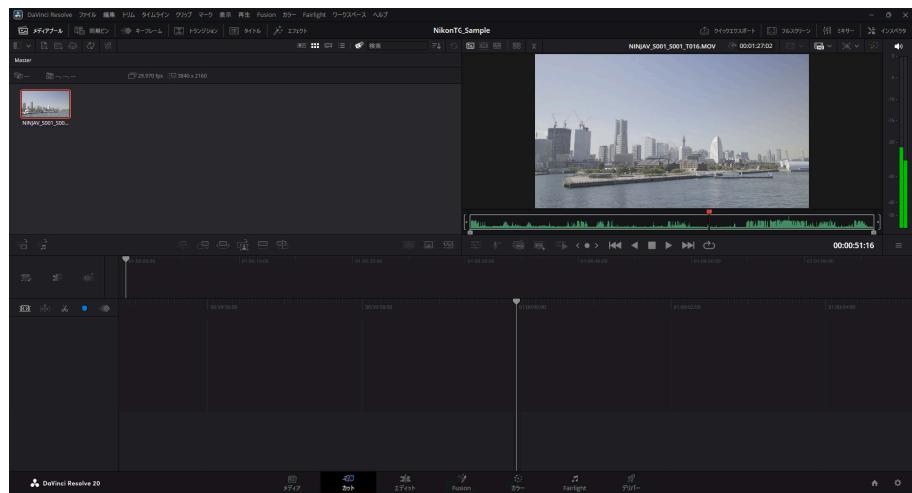
・次の設定を行い、【保存】をクリックする

- [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] : [テトラヘドロン]



3 動画素材を読み込む

動画素材をドラッグ＆ドロップすると、動画が読み込まれます。

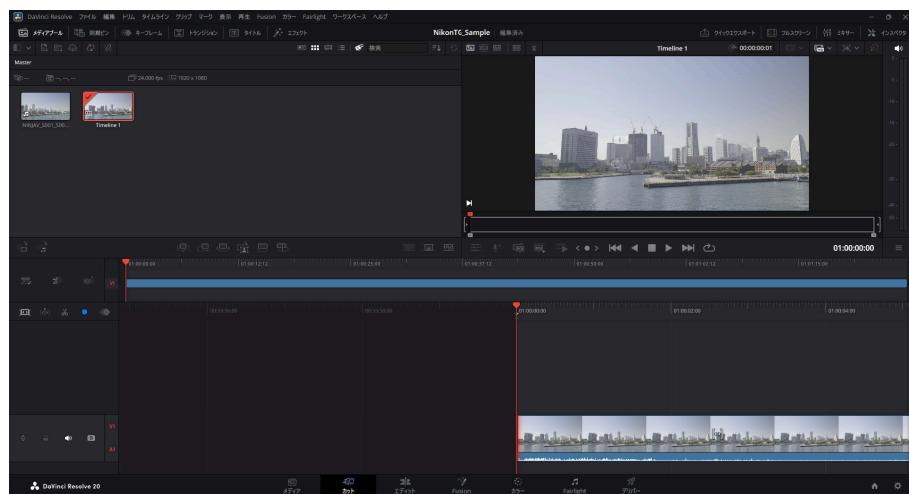
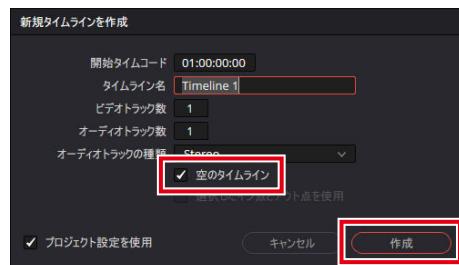


- 読み込んだ動画のフレームレートがプロジェクトと一致していない場合、ダイアログが表示されます。プロジェクトのフレームレートを優先させるため、[変更しない] をクリックします。



4 タイムラインを作成する

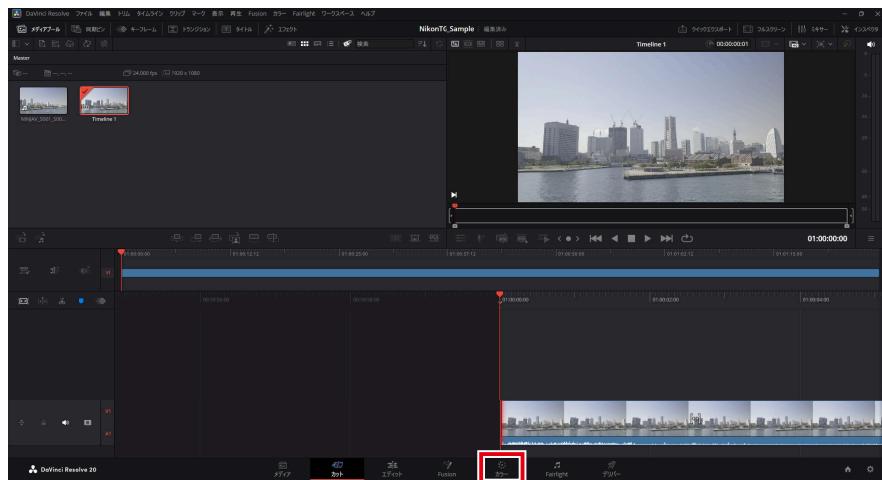
[ファイル] メニューの [新規タイムライン] をクリックします。表示されたダイアログで [空のタイムライン] のチェックを外し、[作成] をクリックすると、タイムラインが作成されます。



5 ノードを追加する

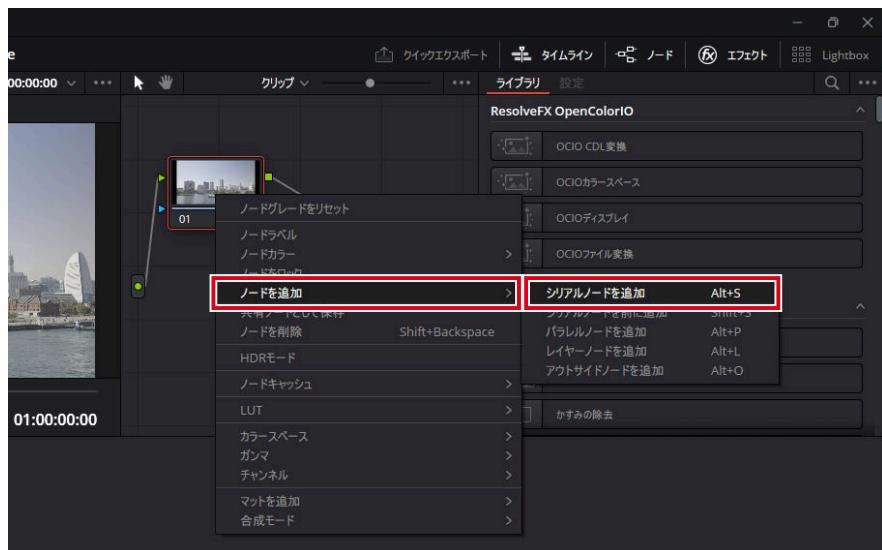
・カラーページを表示する

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替えます。



・ノードを2つ以上追加する

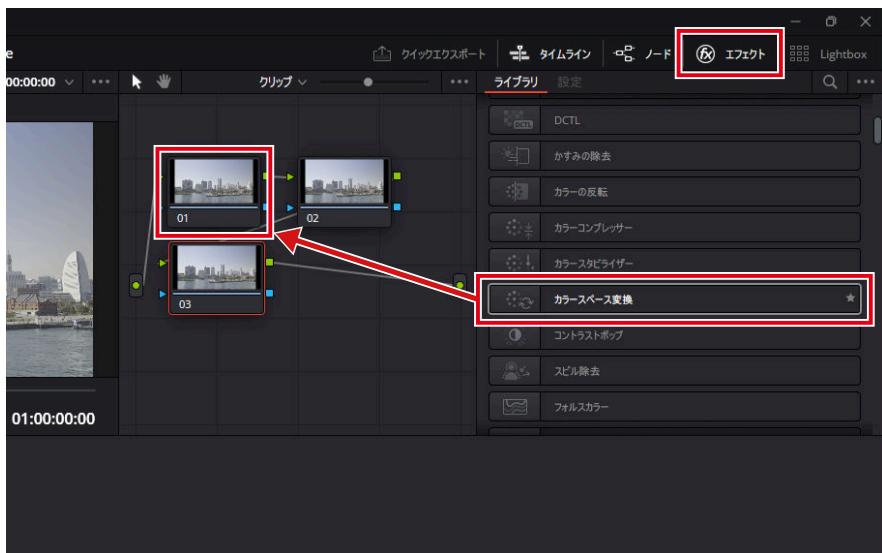
ノードを右クリックし、【ノードを追加】 > 【シリアルノードを追加】でノードを追加します。同じ手順を繰り返してノードを複数作成します。



6 [カラースペース変換] を設定する

- 最初のノードにエフェクトを適用する

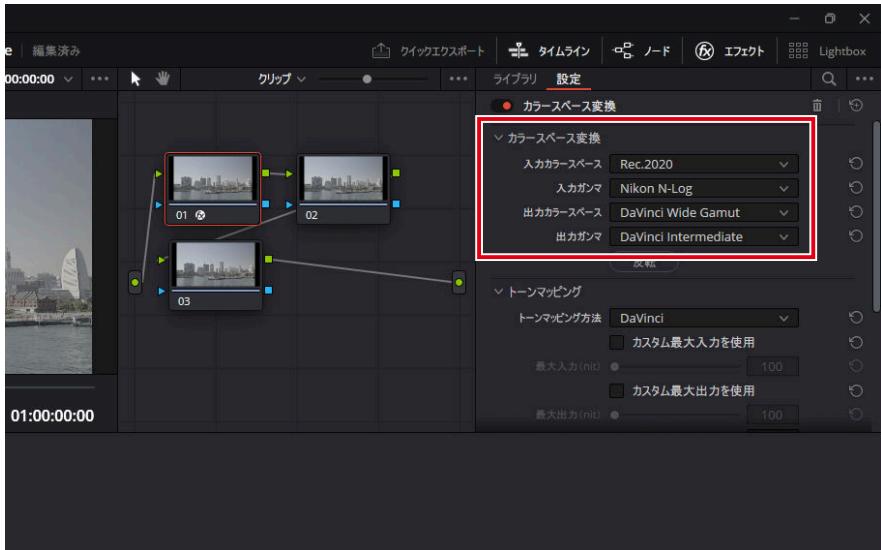
[エフェクト] > [カラースペース変換] をクリックし、最初のノードにドラッグ&ドロップします。



・最初のノードにカラースペースを設定する

次の設定を行います。

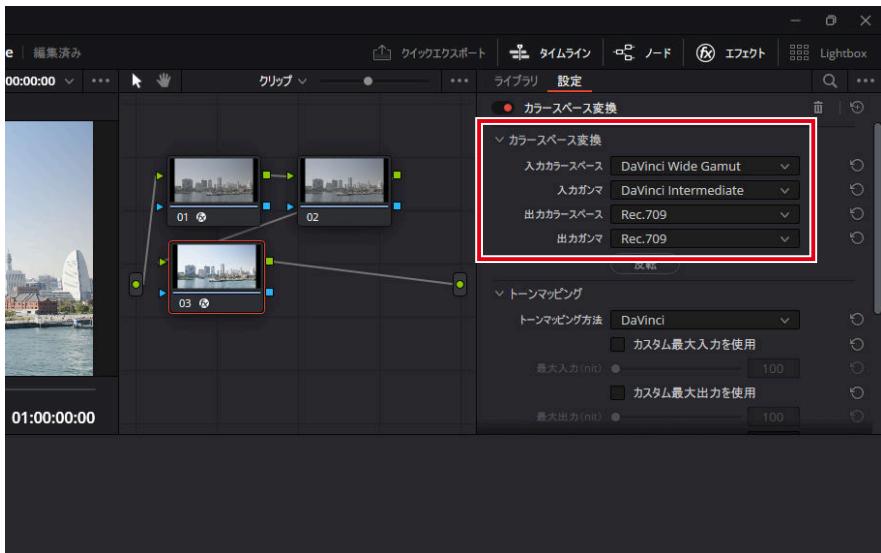
- [入力カラースペース] : [Rec.2020]
- [入力ガンマ] : [Nikon N-Log]
- [出力カラースペース] : [DaVinci Wide Gamut]
- [出力ガンマ] : [DaVinci Intermediate]



- 最後のノードにカラースペースを設定する

最初のノードと同様に [エフェクト] > [カラースペース変換] をドラッグ&ドロップし、次の設定を行います。

- [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)



7 カラーグレーディングを行う

カラーグレーディングはカラースペース変換を適用した2つのノードの間に位置するノードで行います。



- ノードを追加する場合は、カラースペース変換を適用した2つ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。

ヒント：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、どのノードになにを適用したかをラベリングしておくと便利です。

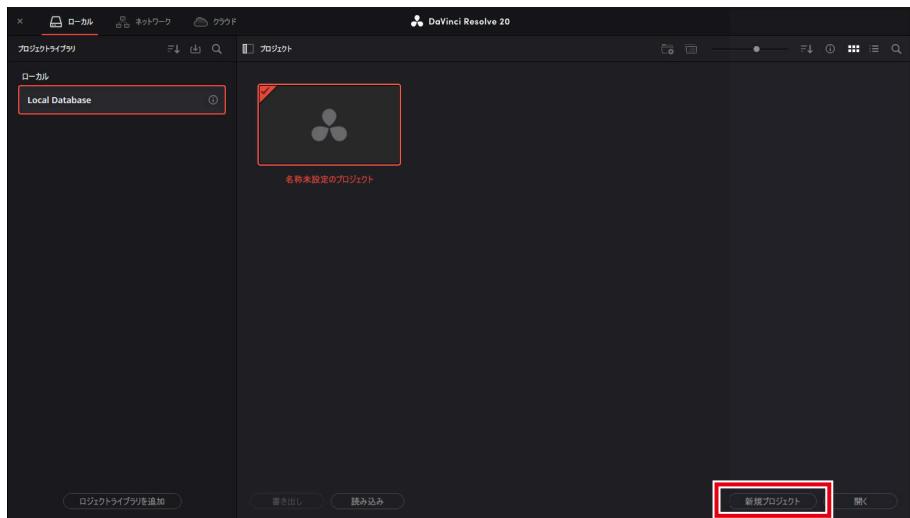
Log3G10 動画を編集する

Log3G10 用 LUT を使用する方法

テクニカル LUT を使用したカラースペース変換の方法をご紹介します。

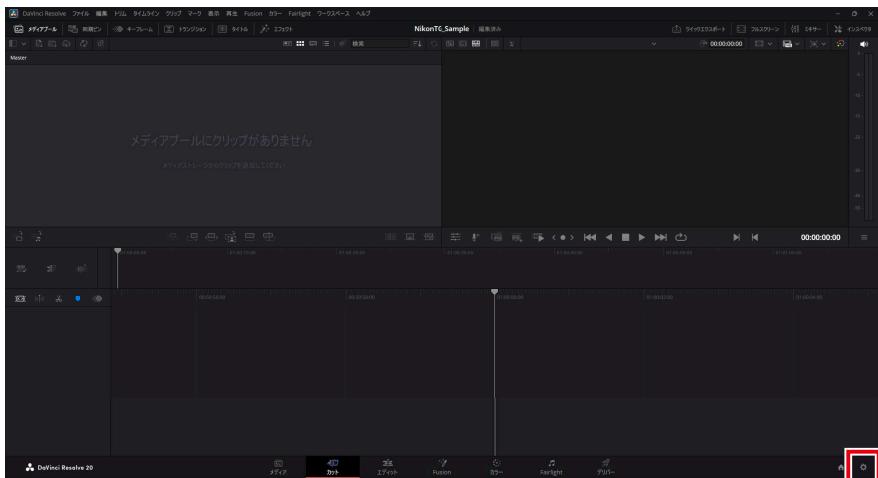
1 DaVinci Resolve を起動して新規プロジェクトを作成する

【新規プロジェクト】をクリックし、表示された画面で任意のプロジェクト名を入力して【作成】をクリックします。

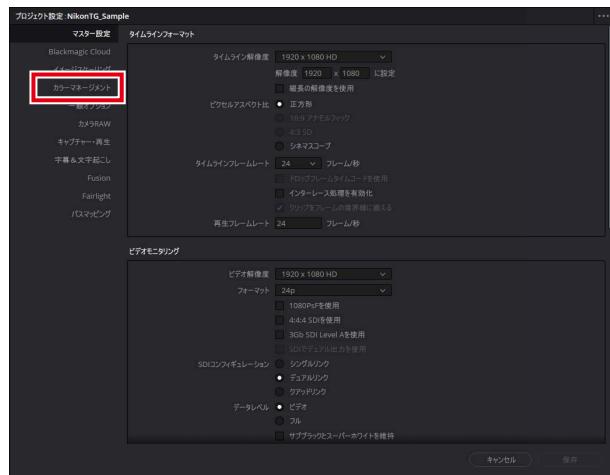


2 LUT を読み込む

- ・[プロジェクト設定] アイコンをクリックする



- ・プロジェクト設定ダイアログで [カラーマネージメント] をクリックする



・[LUT フォルダーを開く] をクリックする

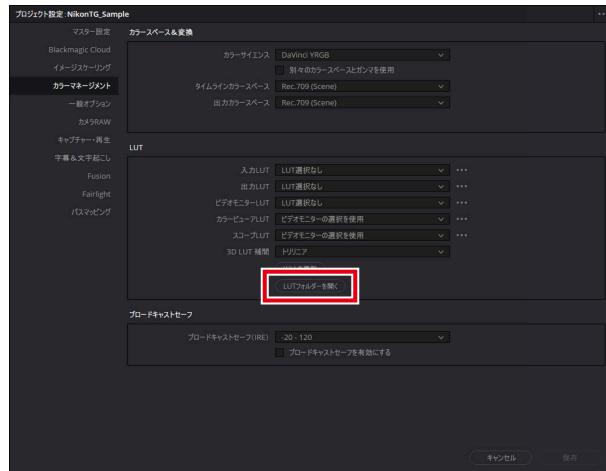
LUT フォルダーが開きます。LUT フォルダーの場所は OS によって異なります。

- Windows :

C:\ProgramData\Blackmagic Design\DaVinci Resolve\Support\LUT

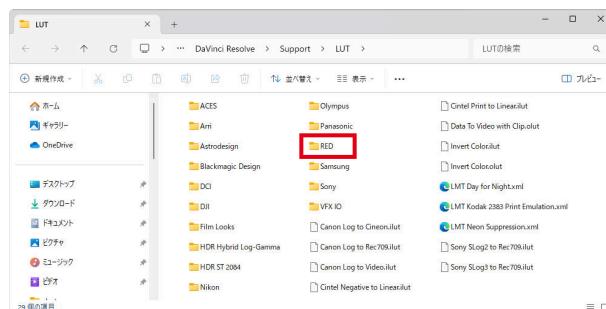
- macOS :

Library/Application Support/Blackmagic Design/DaVinci Resolve/LUT/



・LUT フォルダーに任意のフォルダーを作成し、Log3G10 用 LUT をコピーする

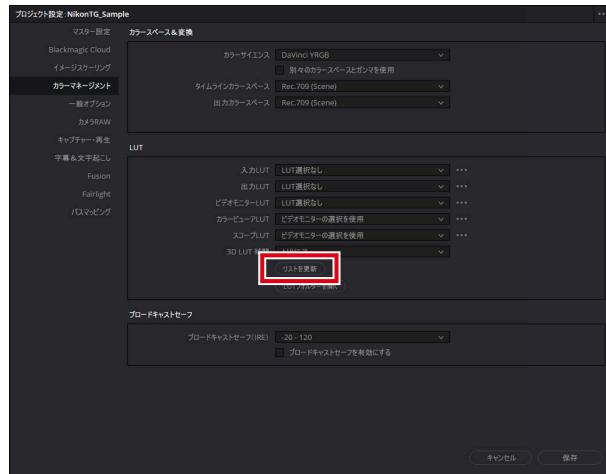
ここでは「RED」フォルダーを作成し、その中にダウンロードした Log3G10 用 LUT をコピーしています。



ヒント : ZR にあらかじめインストールされている LUT について

ZR には、RED 社が提供している IPP2 Output Presets 内の、RWG_Log3G10 to REC709_BT1886 with MEDIUM_CONTRAST and R_2_Medium size_33 v1.13 が、カスタムメニュー g [動画] > [3D LUT] > [LUT の選択] の [REC.709] としてあらかじめインストールされています。

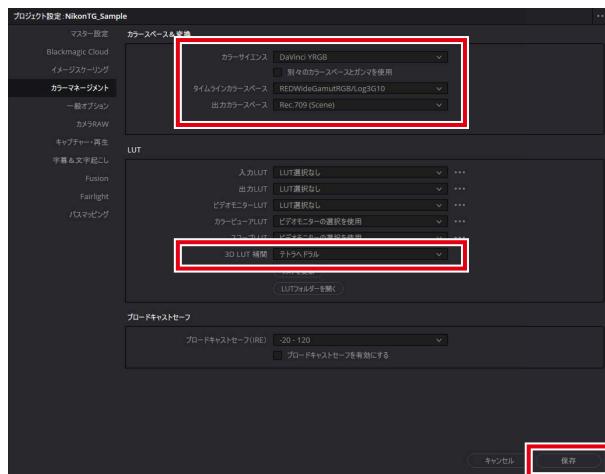
- ・[リストを更新] をクリックする
コピーした LUT が読み込まれます。



3 [カラーマネージメント] を設定する

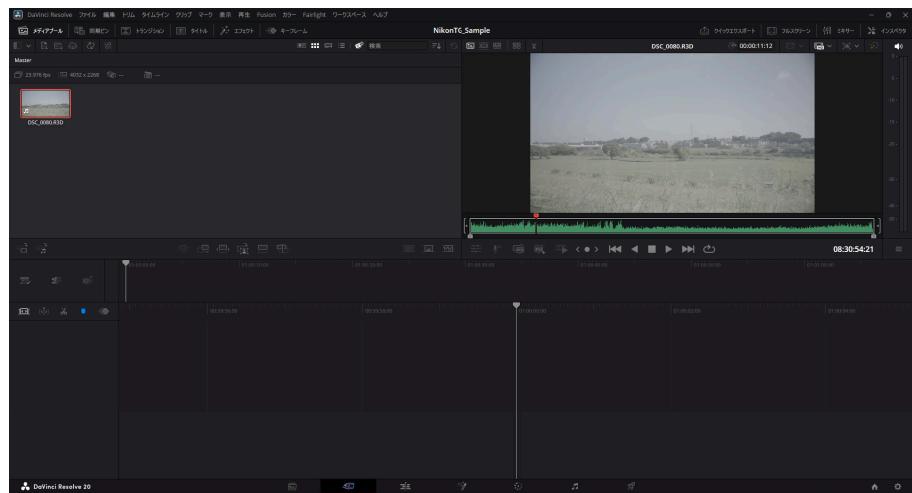
次の設定を行い、[保存] をクリックします。

- ・[カラーサイエンス] : [DaVinci YRGB]
- ・[タイムラインカラースペース] : [REDWideGamutRGB/Log3G10]
- ・[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]



4 動画素材を読み込む

動画素材をドラッグ＆ドロップすると、動画が読み込まれます。

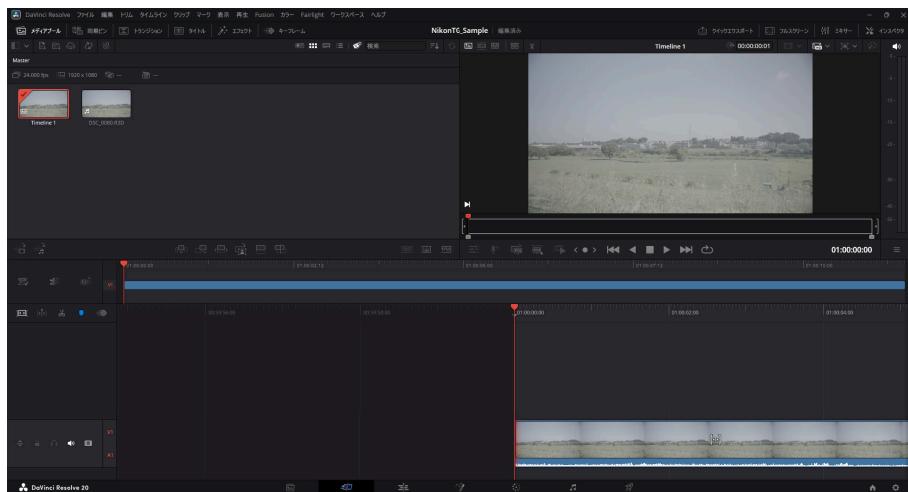
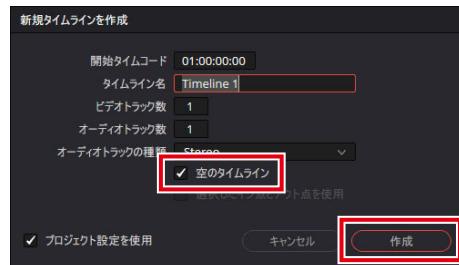


・読み込んだ動画のフレームレートがプロジェクトと一致していない場合、ダイアログが表示されます。プロジェクトのフレームレートを優先させるため、[変更しない] をクリックします。



5 タイムラインを作成する

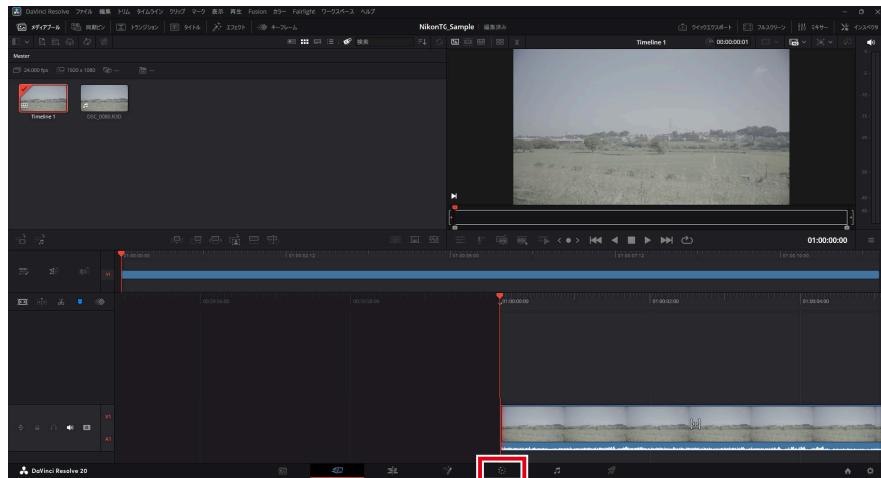
[ファイル] メニューの [新規タイムライン] をクリックします。表示されたダイアログで [空のタイムライン] のチェックを外し、[作成] をクリックすると、タイムラインが作成されます。



6 ノードを追加する

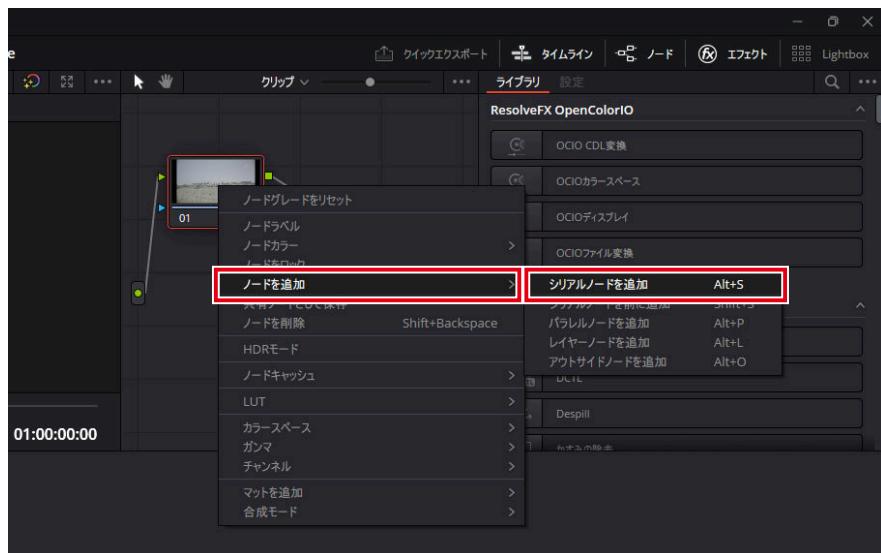
・カラーページを表示する

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替えます。



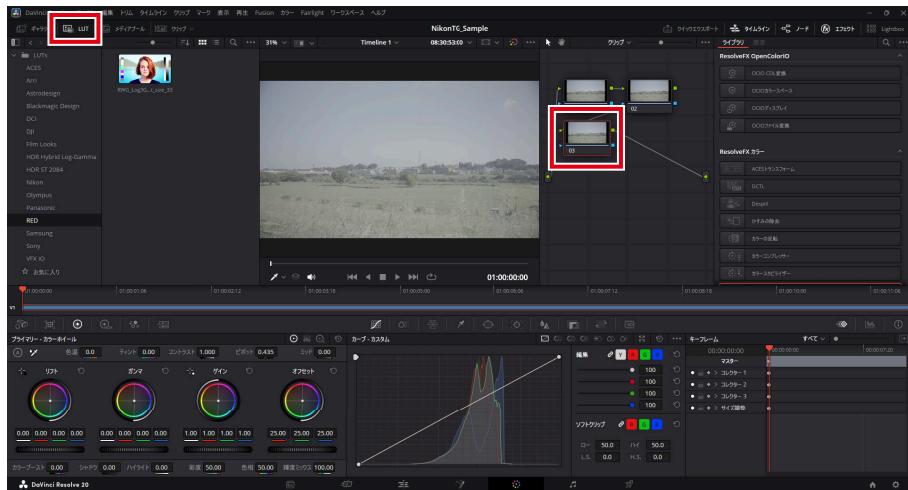
・ノードを追加する

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。複数のノードを作成する場合は、同じ手順を繰り返し行います。



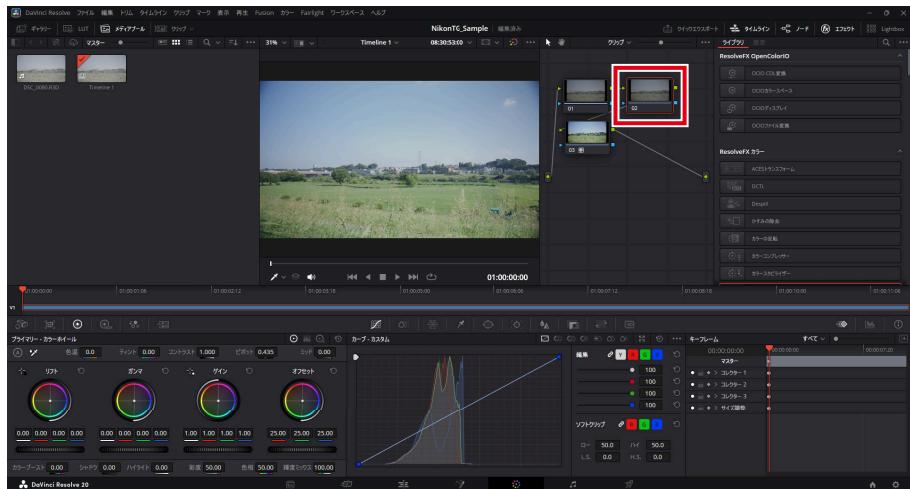
7 テクニカル LUT を適用する

テクニカル LUT は、最後のノードに適用します。最後の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 Log3G10 用テクニカル LUT を選んでダブルクリックします。



8 カラーグレーディングを行う

カラーグレーディングは、テクニカル LUT を適用したノードよりも前に位置するノードで行います。



- ノードを追加する場合は、テクニカル LUT を適用したノードよりも前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。

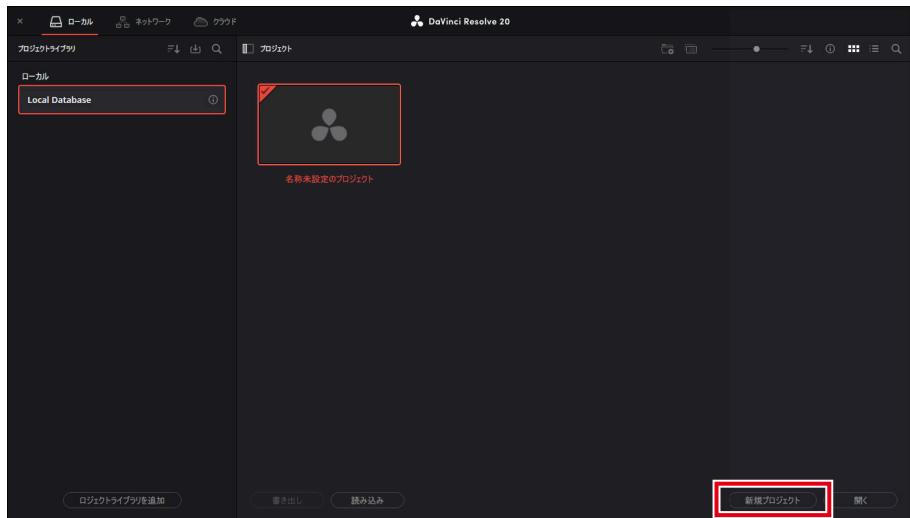
ヒント：ノードラベルについて

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便利です。

カラースペース変換機能を使用する方法

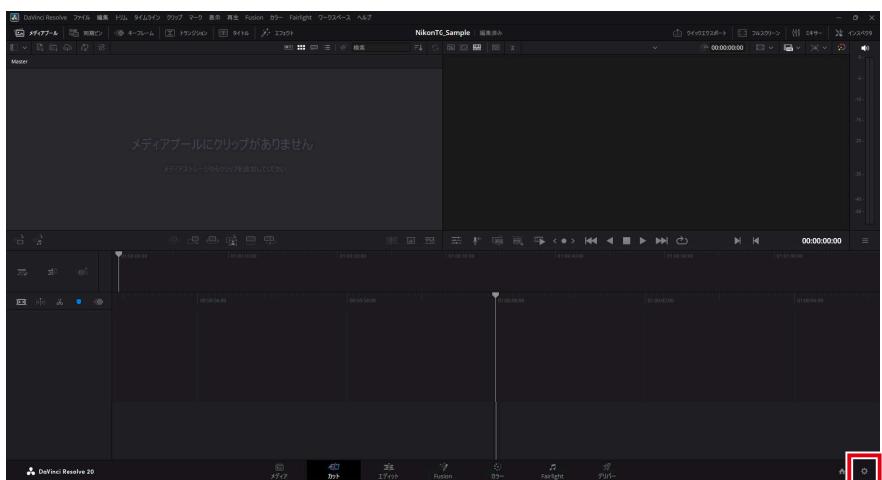
1 DaVinci Resolve を起動して新規プロジェクトを作成する

【新規プロジェクト】をクリックし、表示された画面で任意のプロジェクト名を入力して【作成】をクリックします。

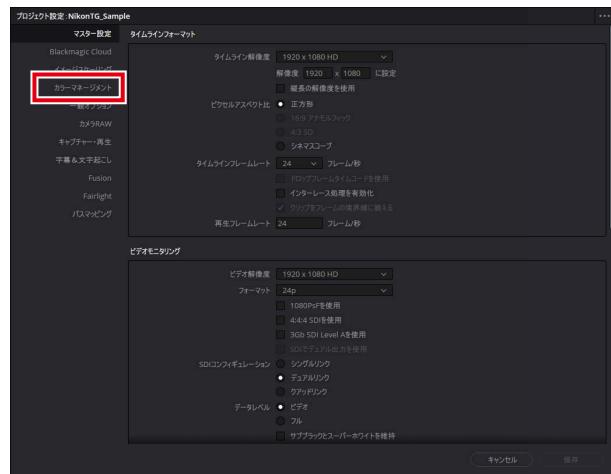


2 [カラーマネジメント] を設定する

- ・[プロジェクト設定] アイコンをクリックする

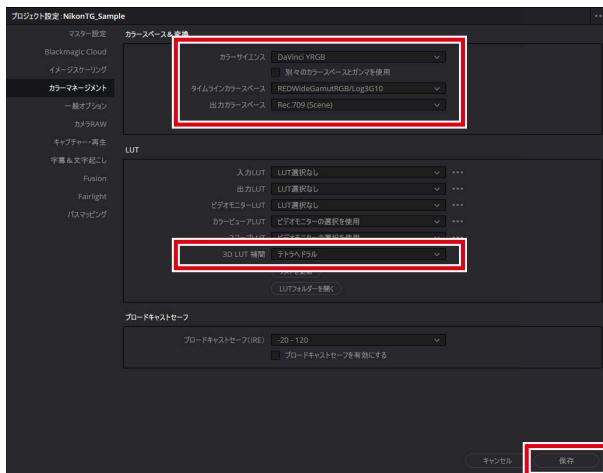


・プロジェクト設定ダイアログで【カラーマネージメント】をクリックする



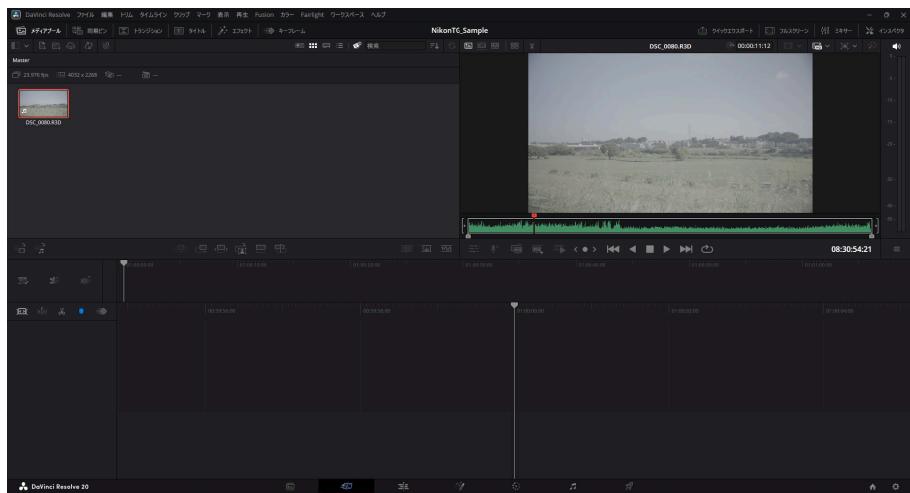
・次の設定を行い、【保存】をクリックする

- [カラーサイエンス] : [DaVinci YRGB]
- [タイムラインカラースペース] : [REDWideGamutRGB/Log3G10]
- [出力カラースペース] : [Rec.709 (Scene)] (Windows)、[Rec.709-A] (macOS)
- [3D LUT 補間] : [テトラヘドロン]



3 動画素材を読み込む

動画素材をドラッグ＆ドロップすると、動画が読み込まれます。

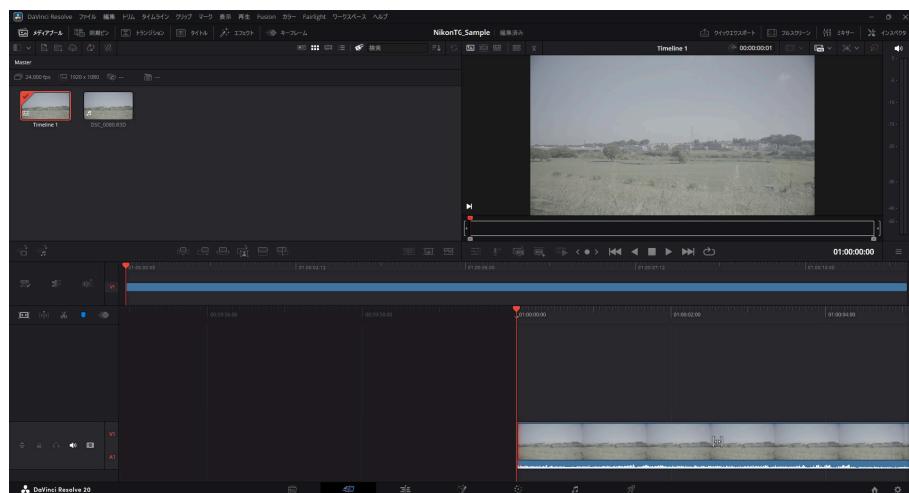
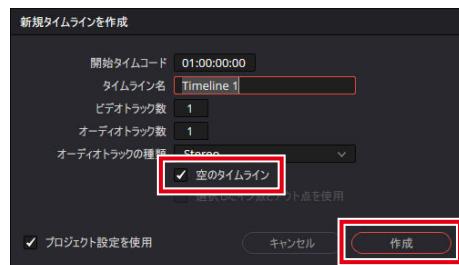


・読み込んだ動画のフレームレートがプロジェクトと一致していない場合、ダイアログが表示されます。プロジェクトのフレームレートを優先させるため、[変更しない] をクリックします。



4 タイムラインを作成する

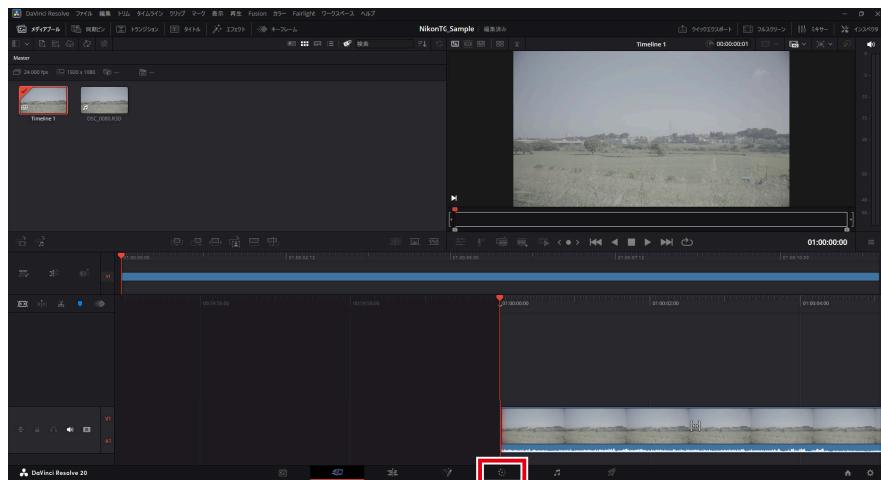
[ファイル] メニューの [新規タイムライン] をクリックします。表示されたダイアログで [空のタイムライン] のチェックを外し、[作成] をクリックすると、タイムラインが作成されます。



5 ノードを追加する

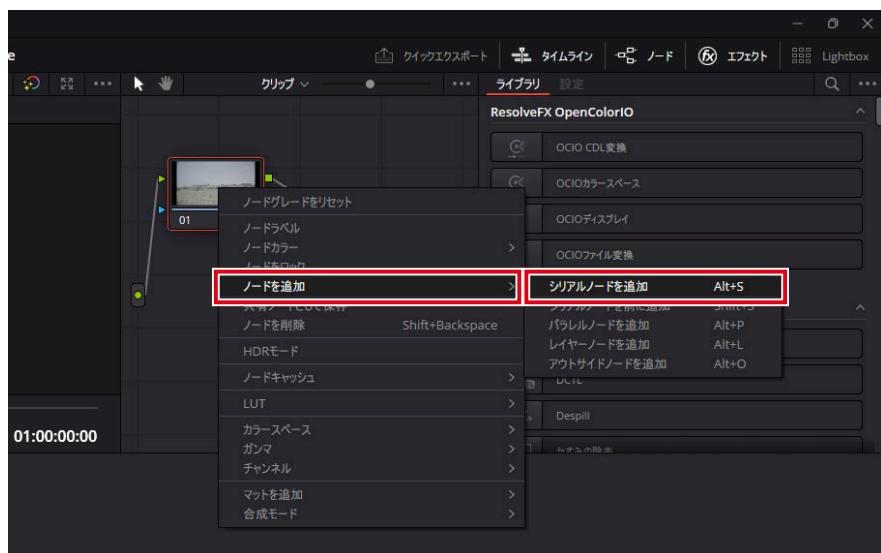
・カラーページを表示する

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替えます。



・ノードを追加する

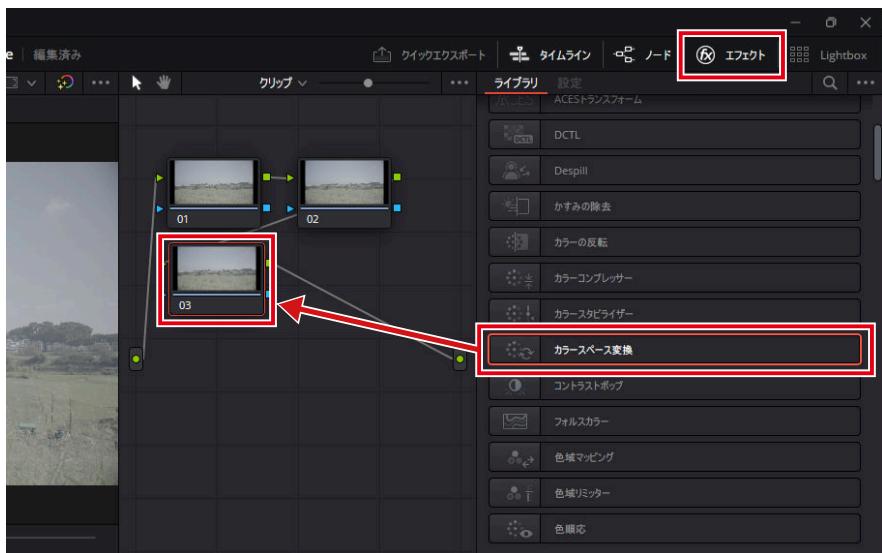
ノードを右クリックし、【ノードを追加】 > 【シリアルノードを追加】でノードを追加します。複数のノードを作成する場合は、同じ手順を繰り返し行います。



6 [カラースペース変換] を設定する

- 最後のノードにエフェクトを適用する

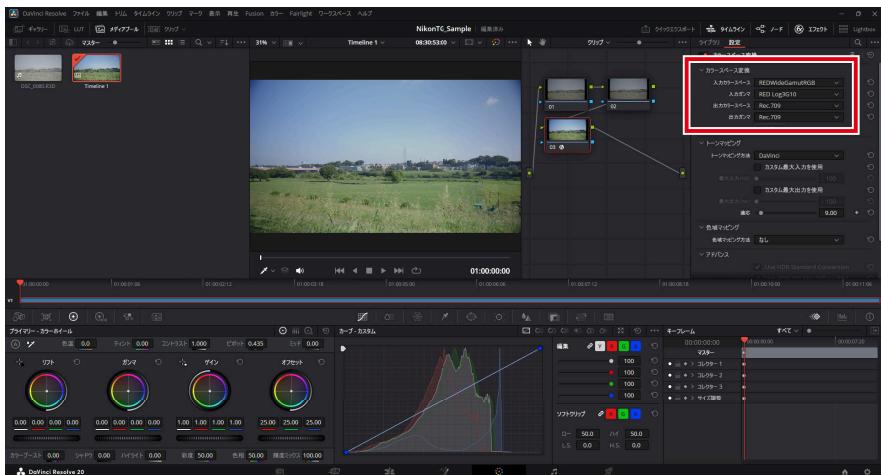
[エフェクト] > [カラースペース変換] をクリックし、最後のノードにドラッグ&ドロップします。



・最後のノードにカラースペースを設定する

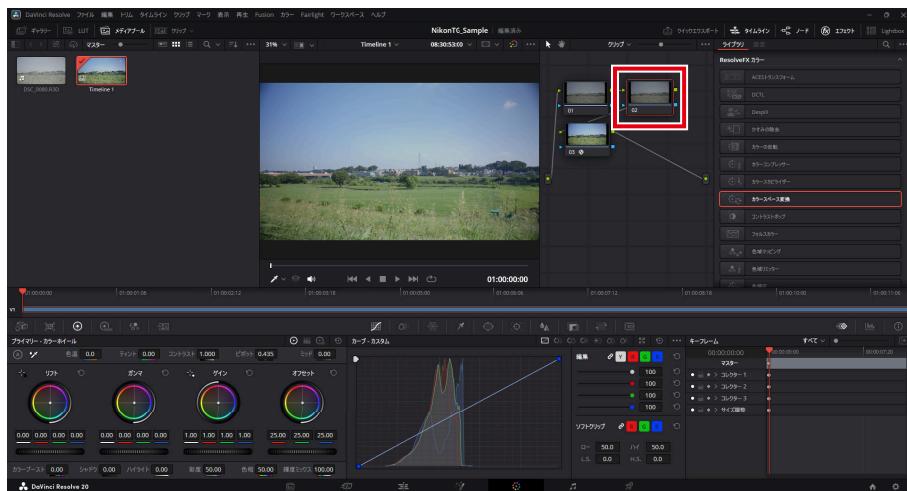
次の設定を行います。

- [入力カラースペース] : [REDWideGamutRGB]
- [入力ガンマ] : [RED Log3G10]
- [出力カラースペース] : [Rec.709]
- [出力ガンマ] : [Rec.709] (Windows)、[Rec.709-A] (macOS)



7 カラーグレーディングを行う

カラーグレーディングは、カラースペース変換を適用したノードよりも前に位置するノードで行います。



- ノードを追加する場合は、カラースペース変換を適用したノードよりも前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。

ヒント：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便利です。

Premiere Pro を使用して編集する

ここでは、N-Log 動画の編集方法の一例を紹介します。

- ・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。
- ・以下に紹介する手順は 2025 年 10 月時点の情報です。

N-Log 動画を編集する

■ N-Log 用 LUT を使用する方法

階調モードを [N-Log] に設定して撮影した N-RAW を Premiere Pro で開くと、RED Wide Gamut(RWG)/ Log3G10 が適用されます。ここでは、RWG/Log3g10 to Rec2020/N-Log LUT (以下、Log 変換 LUT) およびテクニカル LUT を使用したカラースペース変換の方法をご紹介します。

手順	内容	カラースペース*
1	Log 変換 LUT をダウンロードする	—
2	LUT を読み込む	—
3	Premiere Pro を起動して新規プロジェクトを作成する	—
4	動画素材を読み込む	RWG/Log3G10
5	タイムラインを作成する	RWG/Log3G10
6	調整レイヤーを作成する	RWG/Log3G10
7	調整レイヤーをタイムラインに配置する	RWG/Log3G10
8	Log 変換 LUT を適用する	Rec.2020/N-Log
9	テクニカル LUT (Rec.709) を適用する	Rec.709/BT.1886

* 各手順を行ったときのカラースペースを表しています。

1 Log 変換 LUT をダウンロードする

Log 変換 LUT はニコンダウンロードセンターで公開されています。下記の URL からダウンロードしてください。

https://downloadcenter.nikonimaginglib.com/ja/products/662/RWG_Log3g10_to_Rec2020_N-Log_LUT.html

ダウンロードしたファイルには次の LUT が含まれています。

- LOG3G10toNLOG_65(cube) : 本書で使用をおすすめしている LUT です。
- LOG3G10toNLOG_33(cube) : 「LOG3G10toNLOG_65(cube)」よりも色変換の精度が落ちる場合があります。「LOG3G10toNLOG_65(cube)」が使用できない環境でご使用ください。

2 LUT を読み込む

次の場所に Log 変換 LUT および N-Log 用 LUT をコピーします。コピーする場所は OS によって異なります。

- Windows :

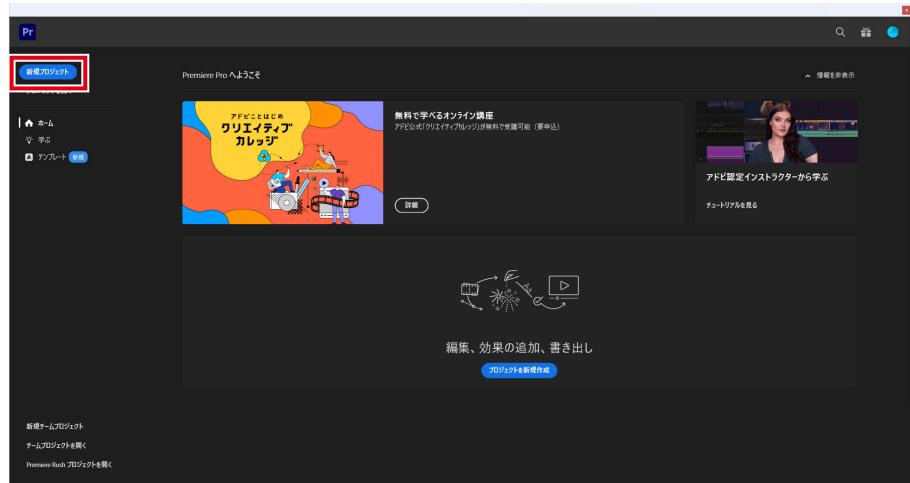
C:\Program Files\Adobe\Adobe Premiere Pro 2025\Lumetri\LUTs\Technical

- macOS :

Applications/Adobe Premiere Pro 2025/Lumetri/LUTs/Technical/

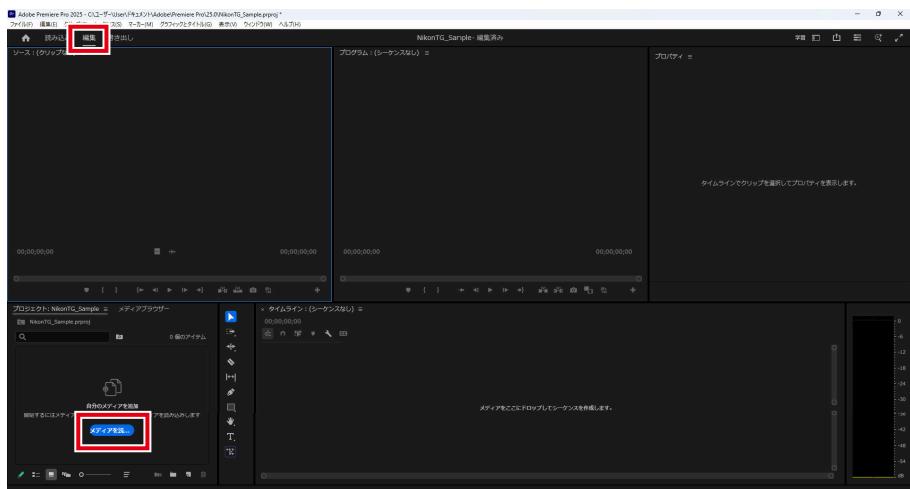
3 Premiere Pro を起動して新規プロジェクトを作成する

【新規プロジェクト】をクリックし、表示された画面で任意のプロジェクト名を入力して【作成】をクリックします。



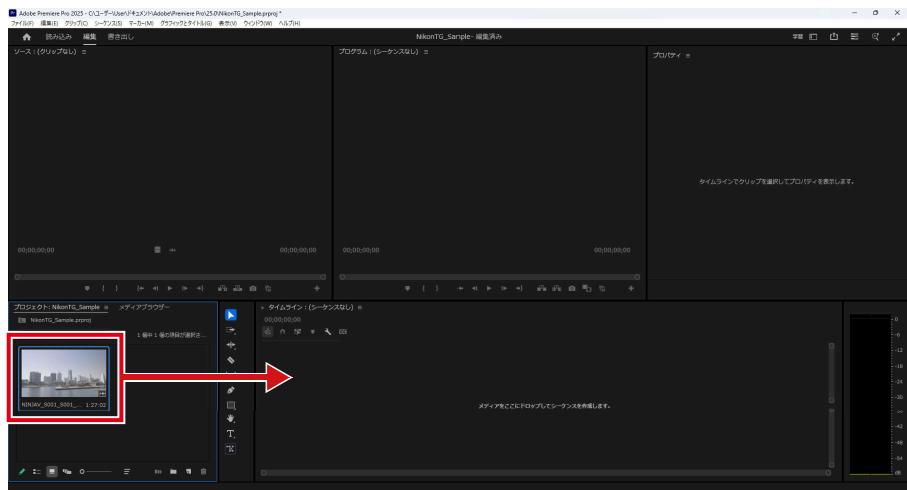
4 動画素材を読み込む

【編集】をクリックして表示される画面の左下にある、【プロジェクト】パネル内の【メディアを読み込み】から動画素材を読み込んでください。動画素材をドラッグ&ドロップしても読み込みできます。



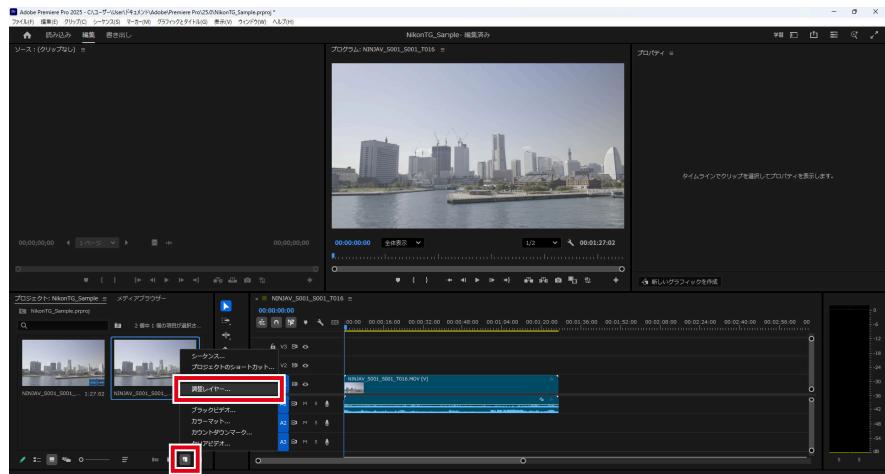
5 タイムラインを作成する

読み込んだ動画素材を【タイムライン】パネルにドラッグ&ドロップします。



6 調整レイヤーを作成する

・【新規項目】 > 【調整レイヤー】をクリックする

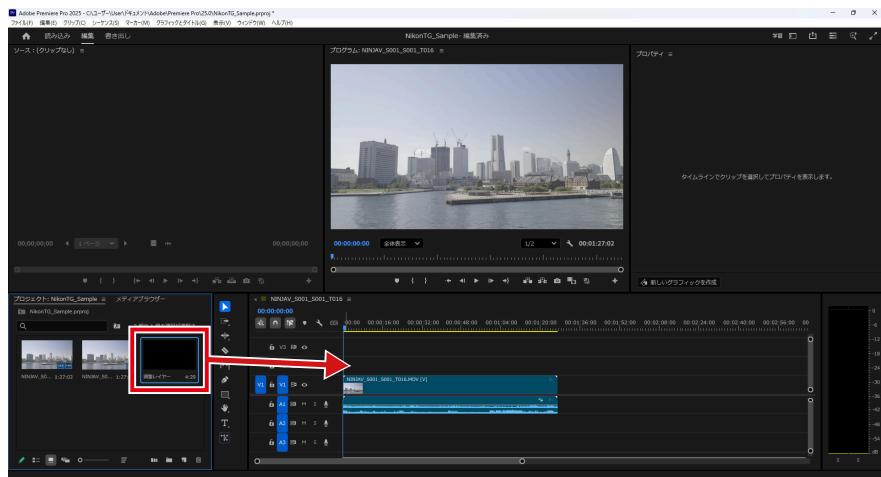


- 表示されたダイアログで任意の設定を行い、[OK] をクリックする
[プロジェクト] パネル内に調整レイヤーが作成されます。

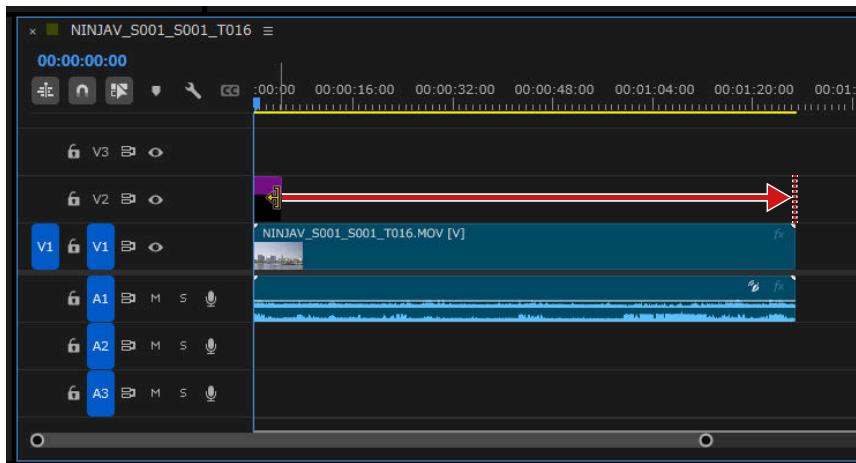


7 調整レイヤーをタイムラインに配置する

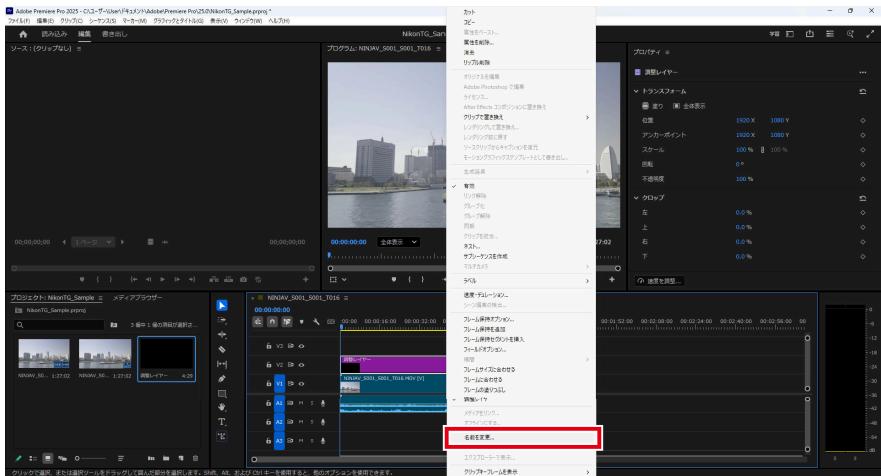
- ・調整レイヤーを、タイムラインで編集している動画素材の上側にドラッグ＆ドロップする



- ドラッグ＆ドロップした調整レイヤーの右端をクリックした状態で、動画素材と同じ長さになるまで引き延ばします。

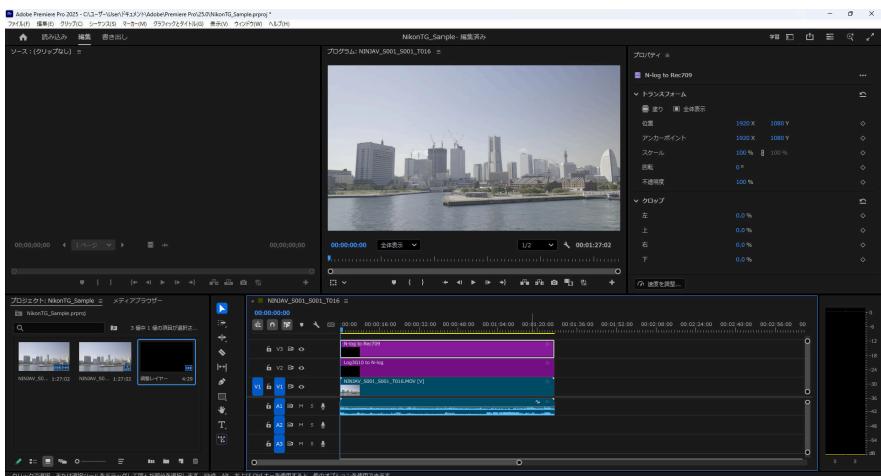


- ・タイムライン上の調整レイヤーの上で右クリックし、【名前を変更】をクリックする
名前を「Log3G10 to N-log」に変更します。



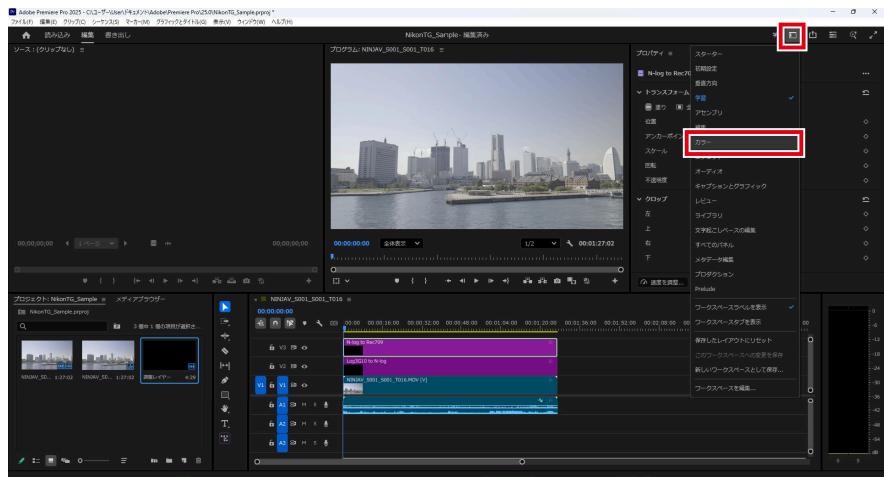
- ・上記と同様の操作で 2つ目の調整レイヤーをタイムラインに配置する

2つ目の調整レイヤーは、1つ目に作成した調整レイヤーの上側にドラッグ＆ドロップします。名前は「N-log to Rec709」に変更します。



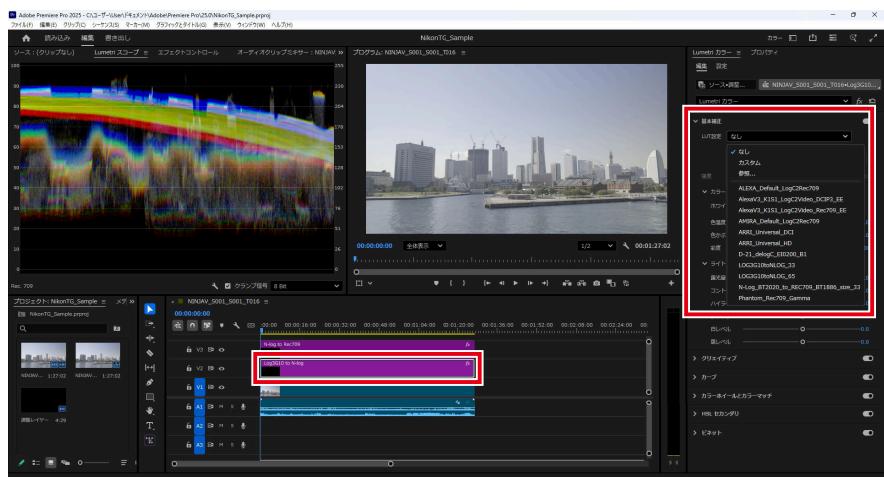
8 Log 変換 LUT を適用する

- ・[ワークスペース] > [カラー] をクリックする
- ・[Lumetri カラー] パネルが表示されます。



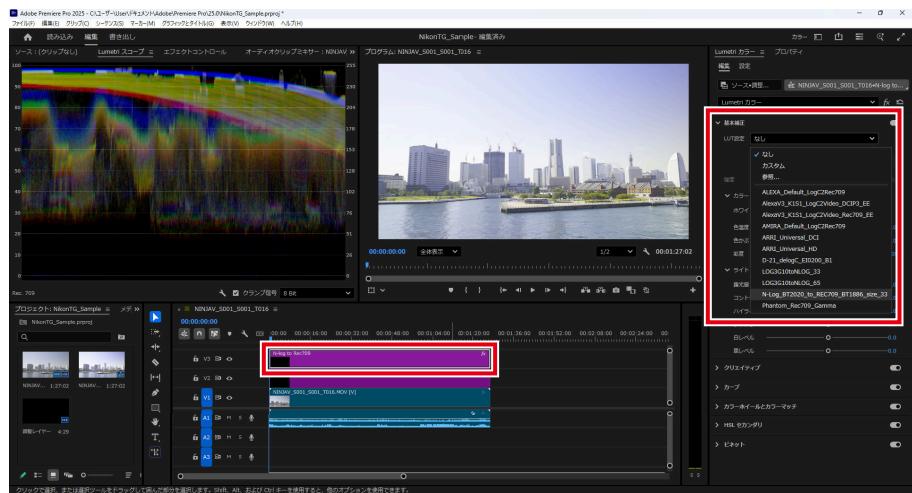
- ・タイムライン上の調整レイヤー「Log3G10 to N-log」を選択し、[Lumetri カラー] パネルの [基本補正] > [LUT 設定] から Log 変換 LUT を選択する

本書では「LOG3G10toNLOG_65」の使用をおすすめしていますが、お使いのパソコンによつては「LOG3G10toNLOG_33」をご使用ください。



9 テクニカル LUT (Rec.709) を適用する

タイムライン上の調整レイヤー「N-log to Rec709」を選択し、[Lumetri カラー] パネルの [基本補正] > [LUT 設定] からテクニカル LUT を選択します。



EDIUS X Pro を使用して編集する

ここでは、N-Log 動画の編集方法の一例を紹介します。

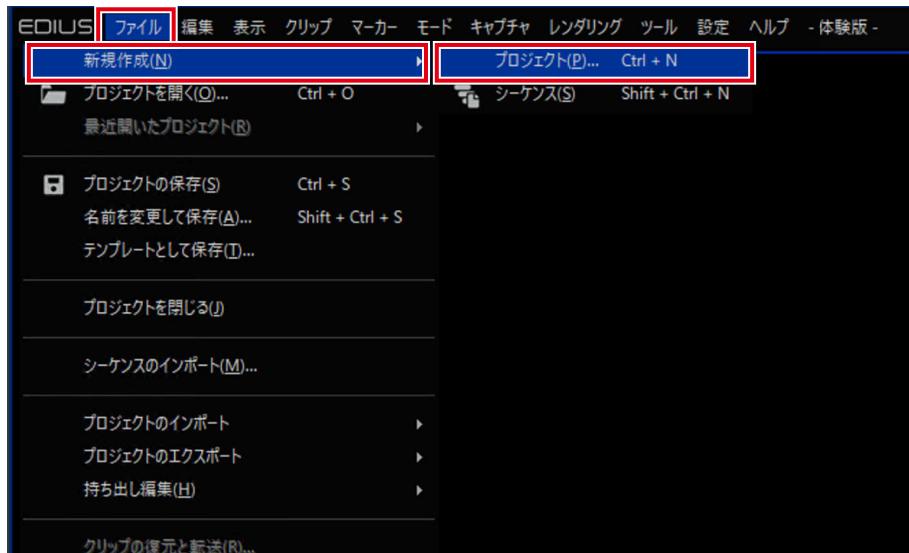
- ・最適な編集結果を得るために、事前に試し撮りおよびテスト編集を行うことをおすすめします。
- ・レンダリングを含む編集作業には EDIUS X Pro 10.32 以降の有償版が必要です。
- ・EDIUS X Pro は以下 URL のサイトからダウンロードし、インストールしてください。
<https://www.ediusworld.com/jp/products/index.html>
- ・以下に紹介する手順は 2022 年 6 月時点の情報です。

N-Log 動画を編集する

N-Log 用 LUT を使用する方法

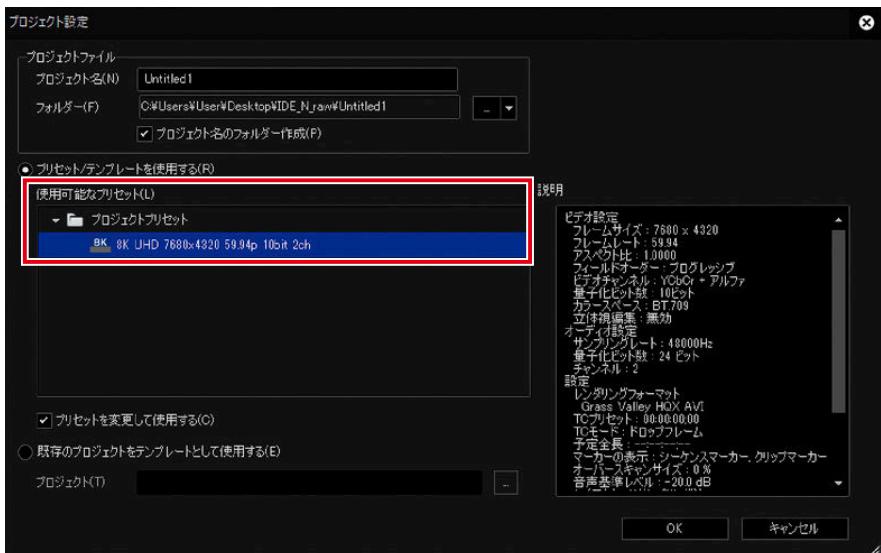
1 EDIUS X Pro を起動して新規プロジェクトを作成する

[ファイル] > [新規作成] > [プロジェクト] をクリックし、新規プロジェクトを作成します。

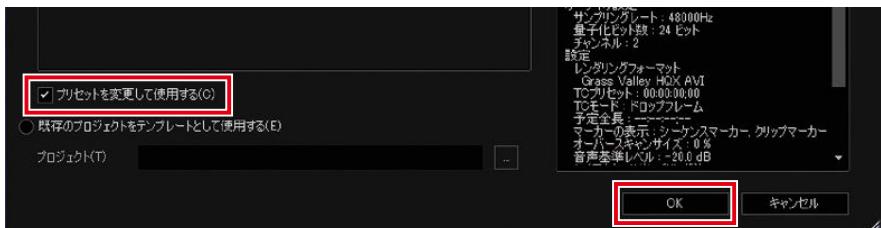


2 使用するプリセットを選ぶ

- 【使用可能なプリセット】から使用するプリセットをクリックする



- 【プリセットを変更して使用する】にチェックを入れ、【OK】をクリックする



3 プロジェクトの設定を行う

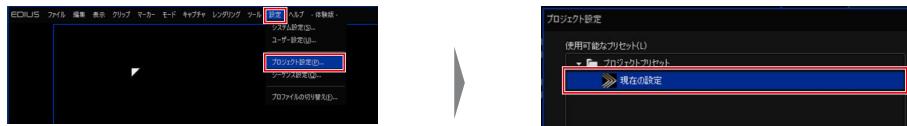
次の設定を行い、[OK] をクリックします。

- ・[映像プリセット] : [8K UHD 7680x4320 59.94p]
- ・[ビデオ量子化ビット数] : [10bit]
- ・[カラースペース] : [BT.709]
- ・[HDR/SDR ゲイン] : [6.15 dB]
- ・[トーンマッピング] : [ソフトクリップ]



ヒント：一度設定したプロジェクトの設定を変更するには

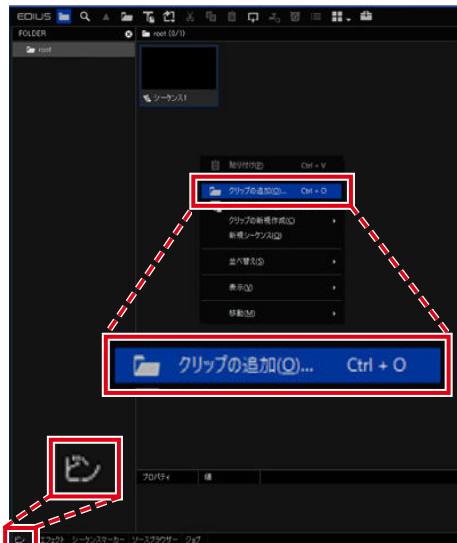
[設定] > [プロジェクト設定] をクリックし、[現在の設定] をクリックします。[プロジェクト設定] 画面が表示され、設定を変更できます。



4 動画素材を読み込む

- ※ ここでは、EDIUS X Pro のプロキシモードを利用した編集を前提に、Proxy ファイルも同時に読み込みます。
- ※ RAW 動画を取り扱うため、編集中の CPU 負荷が高くなります。そのため、編集には EDIUS X Pro のプロキシモードを利用することをおすすめします。

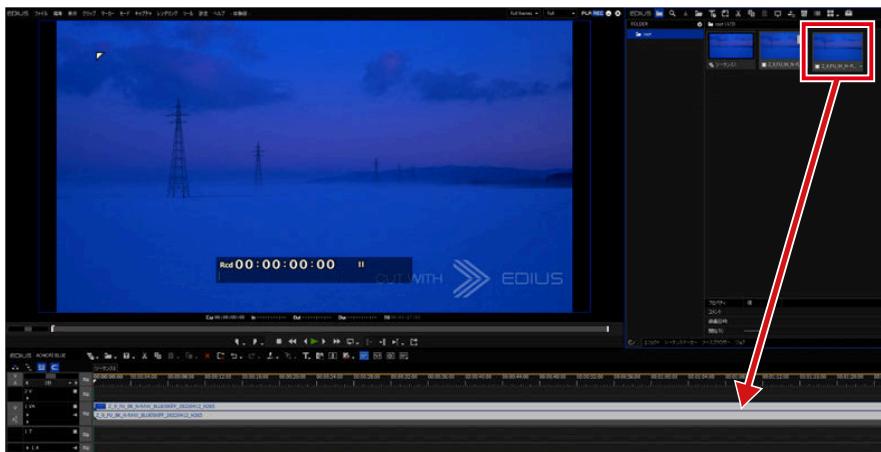
- ・読み込んだクリップを管理する画面右上の【BIN】パネル内で右クリックし、【クリップの追加】をクリックする



- ・RAW 動画を撮影すると、同じフォルダ内に N-Raw と proxy 動画が生成されるので、N-Raw ファイルと一緒に proxy ファイルも選択して【開く】をクリックする
proxy 動画が読み込まれると、サムネイルの右上に仮編集クリップマークが表示されます。



- N-RAW ファイルをタイムラインにドラッグ&ドロップする



- [モード] > [プロキシモード] をクリックする

タイムライン上のクリップに格子状の表示が表されたら、もとの N-RAW から proxy を取り扱う状態に切り替わっています。



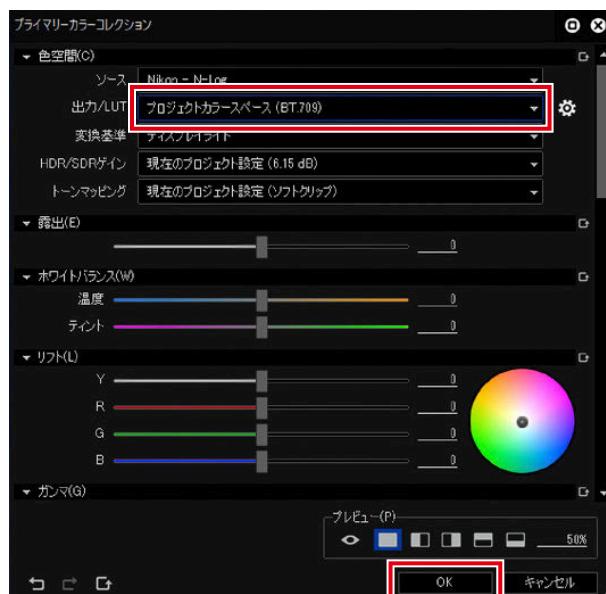
5 N-Log 用 LUT を使用してカラースペースとガンマを変換する

- ※ プロジェクト設定の通り、SDR、カラースペース BT.709 の環境で視聴することが前提です。
- ※ EDIUS X Pro で N-RAW を読み込むと、N-Log としてデコードされるため、カラースペースは rec.2020 でガンマは N-Log です。
- ※ ニコン提供の N-Log 用 LUT が EDIUS X Pro に登録されていることが前提です。

- ・インフォメーションウィンドウ内の【プライマリーカラーコレクション】をクリックし、プライマリーカラーコレクションウィンドウを開く



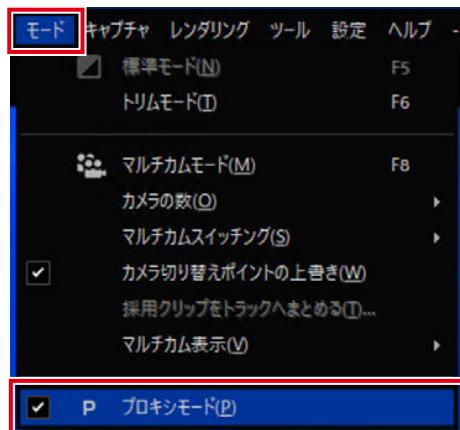
- ・[出力/LUT] から適用する N-Log 用 LUT を選択し、[OK] をクリックする



6 動画を書き出す

※ 実際の手順では、動画を書き出す前に編集やカラーグレーディングなどの処理が行われるのが一般的ですが、本書では省略しています。

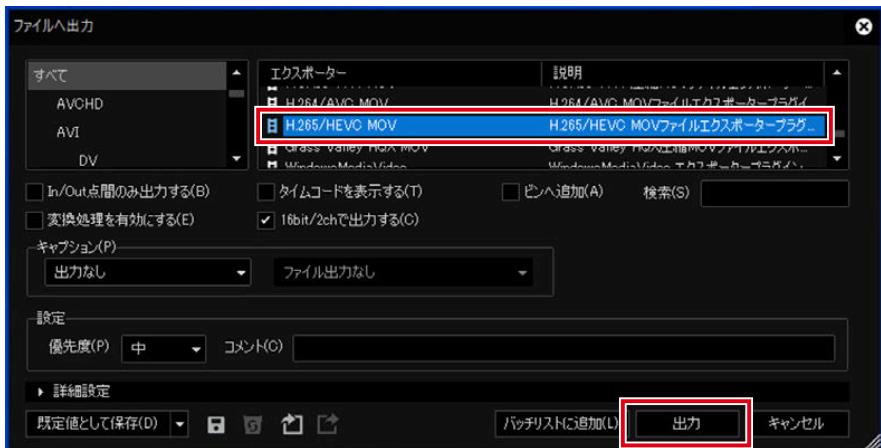
- ・[モード] > [プロキシモード] をクリックしてチェックを外す



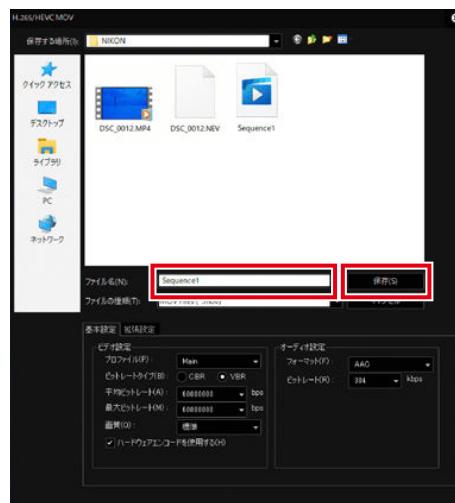
- ・プレビューウィンドウの下にある [エクスポート] アイコンをクリックし、[ファイルへ出力] を選ぶ



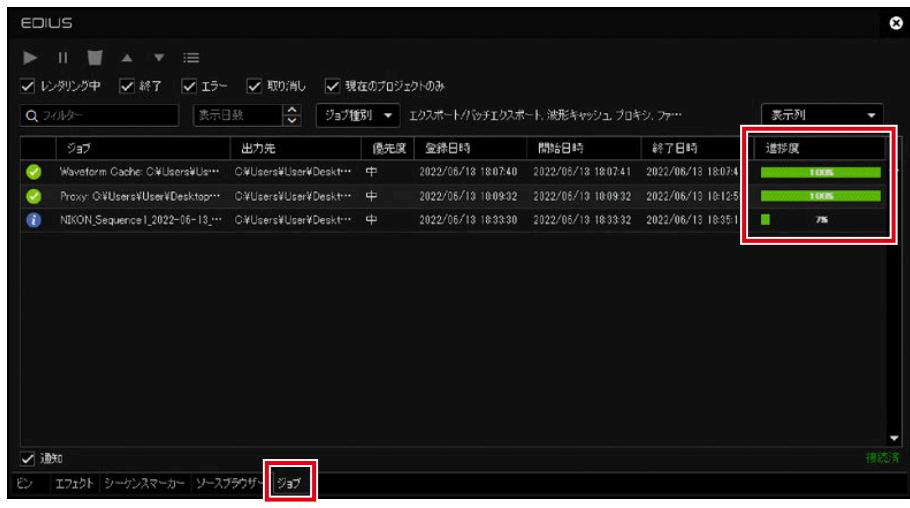
- 任意のエクスポートを選択し、[出力] をクリックする



- ファイルに任意の名前を付けて [保存] をクリックする



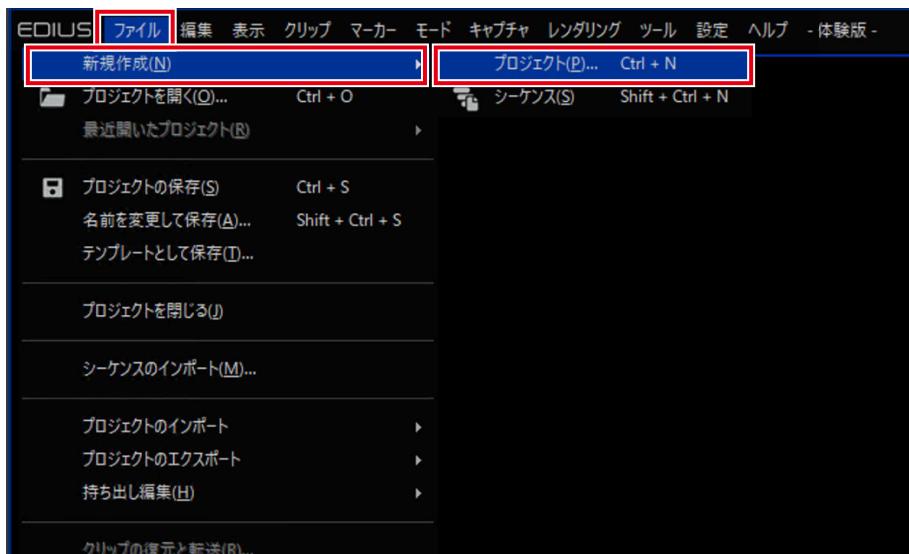
ヒント：書き出しの進行状況を確認するには
ビンウィンドウの「ジョブ」タブから進行状況を確認できます。



カラースペース変換機能を使用する方法

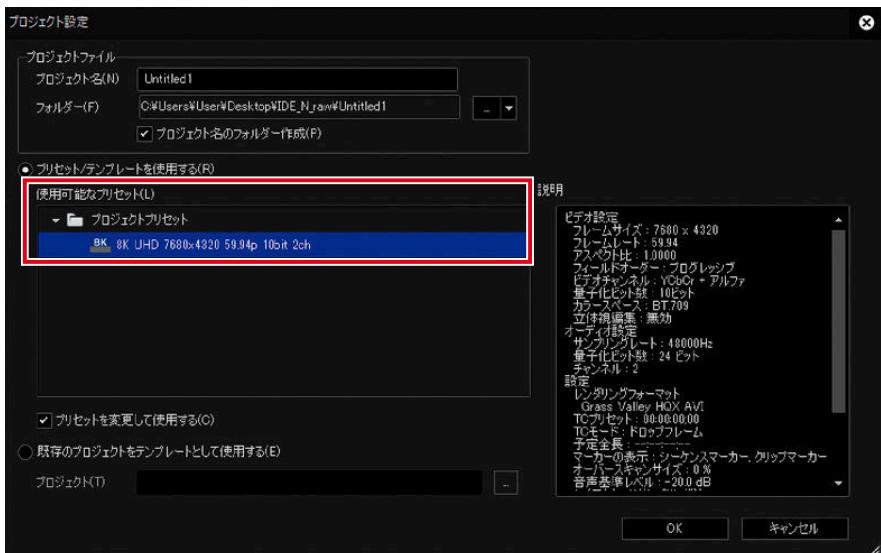
1 EDIUS X Pro を起動して新規プロジェクトを作成する

[ファイル] > [新規作成] > [プロジェクト] をクリックし、新規プロジェクトを作成します。

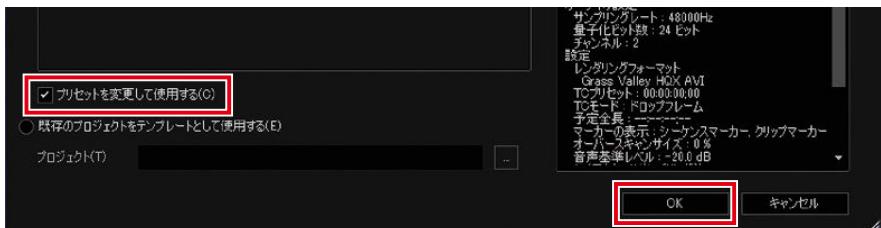


2 使用するプリセットを選ぶ

- 【使用可能なプリセット】から使用するプリセットをクリックする



- 【プリセットを変更して使用する】にチェックを入れ、【OK】をクリックする



3 プロジェクトの設定を行う

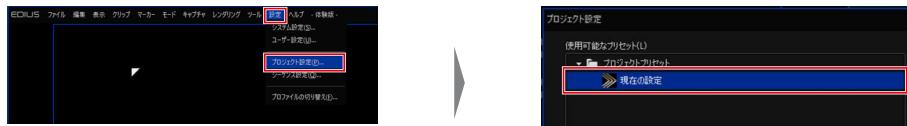
次の設定を行い、[OK] をクリックします。

- ・[映像プリセット] : [8K UHD 7680x4320 59.94p]
- ・[ビデオ量子化ビット数] : [10bit]
- ・[カラースペース] : [BT.709]
- ・[HDR/SDR ゲイン] : [6.15 dB]
- ・[トーンマッピング] : [ソフトクリップ]



ヒント：一度設定したプロジェクトの設定を変更するには

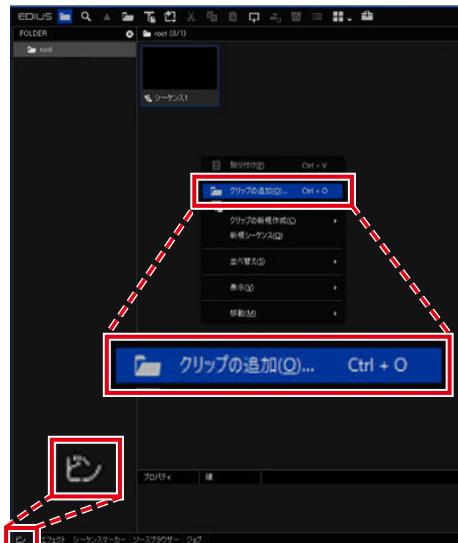
[設定] > [プロジェクト設定] をクリックし、[現在の設定] をクリックします。[プロジェクト設定] 画面が表示され、設定を変更できます。



4 動画素材を読み込む

- ※ ここでは、EDIUS X Pro のプロキシモードを利用した編集を前提に、Proxy ファイルも同時に読み込みます。
- ※ RAW 動画を取り扱うため、編集中の CPU 負荷が高くなります。そのため、編集には EDIUS X Pro のプロキシモードを利用することをおすすめします。

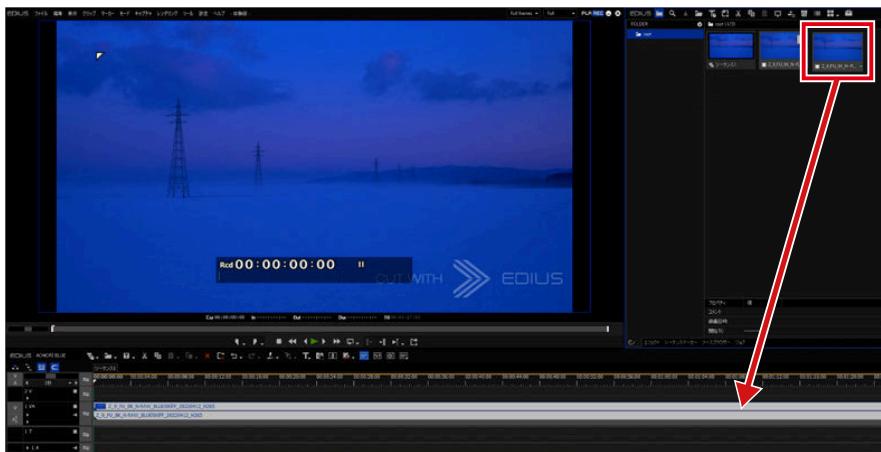
- ・読み込んだクリップを管理する画面右上の【BIN】パネル内で右クリックし、【クリップの追加】をクリックする



- ・RAW 動画を撮影すると、同じフォルダ内に N-Raw と proxy 動画が生成されるので、N-Raw ファイルと同時に proxy ファイルも選択して【開く】をクリックする
proxy 動画が読み込まれると、サムネイルの右上に仮編集クリップマークが表示されます。



- N-RAW ファイルをタイムラインにドラッグ&ドロップする



- [モード] > [プロキシモード] をクリックする

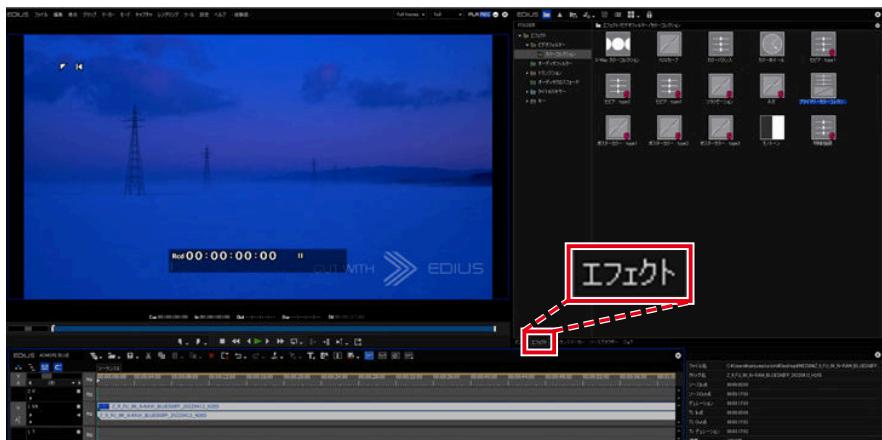
タイムライン上のクリップに格子状の表示が表されたら、もとの N-RAW から proxy を取り扱う状態に切り替わっています。



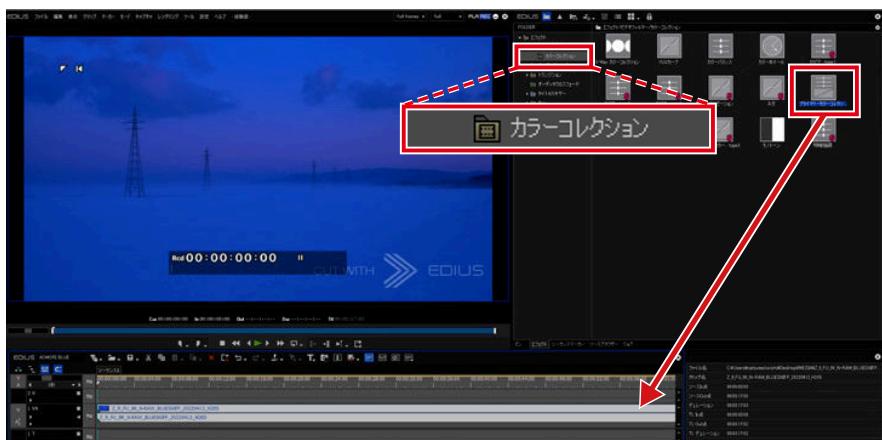
5 エフェクトからカラースペースとガンマを変換する

※ 変換には、Log フォーマットで撮影したクリップにカラーグレーディングを行い、明るさや色を調整できるプライマリーカラーコレクションを使います。

- ・画面右上のパネルのタブを【ピン】から【エフェクト】に変更する



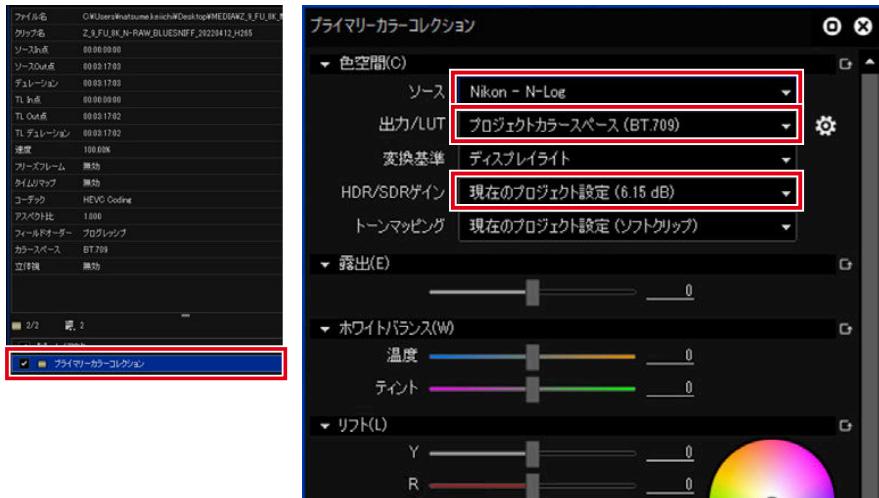
- ・[ビデオフィルター] を選び、[カラーコレクション] > [プライマリーカラーコレクション] をタイムライン中のクリップへドラッグ&ドロップする
プレビューウィンドウの表示が変化します。



- ・インフォメーションウィンドウ内の【プライマリーカラーコレクション】をクリックし、プライマリーカラーコレクションウィンドウを開く

【色空間】が次の設定になっていることを確認してください。

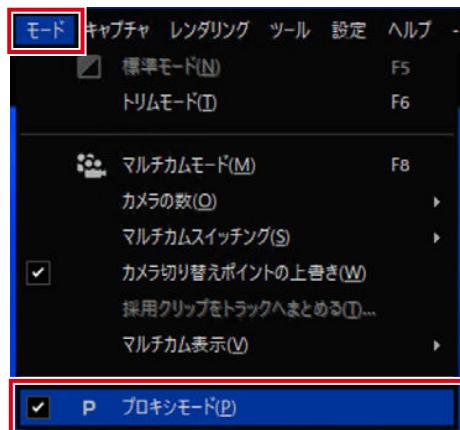
- [ソース] : [N-Log]
- [出力/LUT] : [プロジェクトカラースペース (BT.709)]
- [HDR/SDR ゲイン] : [現在のプロジェクト設定]



6 動画を書き出す

※ 実際の手順では、動画を書き出す前に編集やカラーグレーディングなどの処理が行われるのが一般的ですが、本書では省略しています。

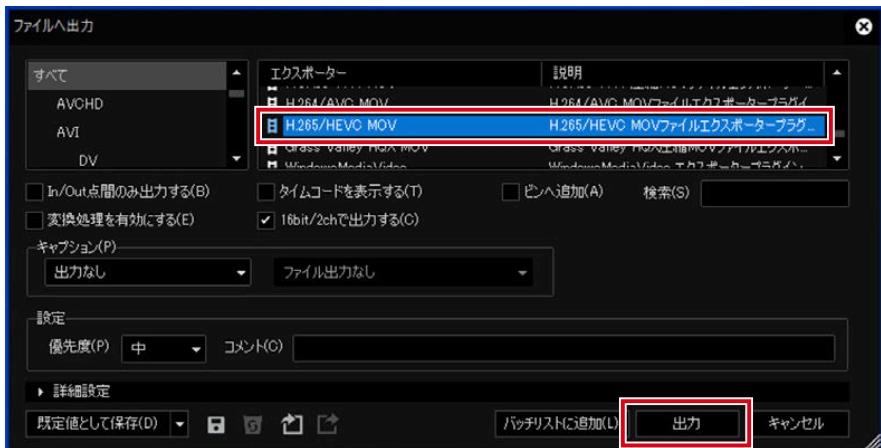
- ・[モード] > [プロキシモード] をクリックしてチェックを外す



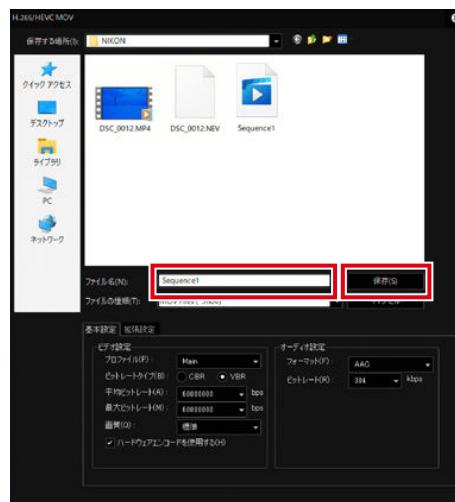
- ・プレビューウィンドウの下にある [エクスポート] アイコンをクリックし、[ファイルへ出力] を選ぶ



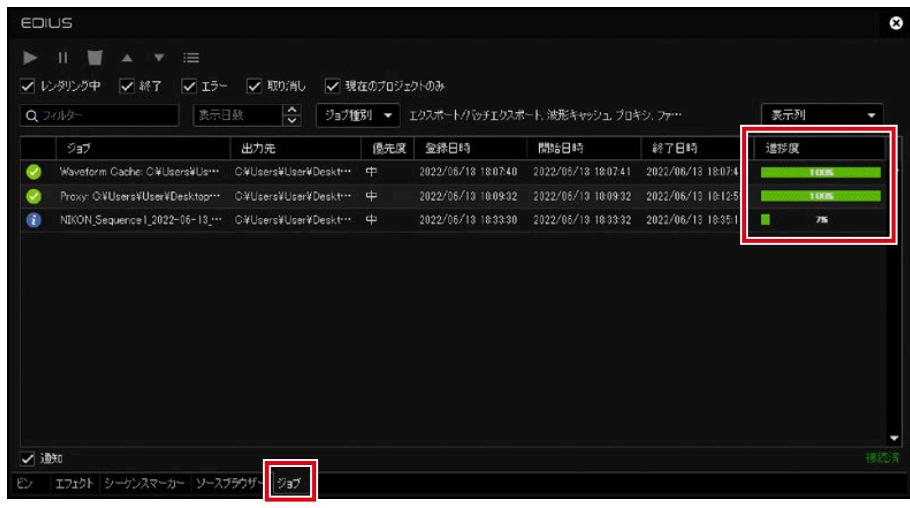
- 任意のエクスポートを選択し、[出力] をクリックする



- ファイルに任意の名前を付けて [保存] をクリックする



ヒント：書き出しの進行状況を確認するには
ビンウィンドウの「ジョブ」タブから進行状況を確認できます。



付録

商標について

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