

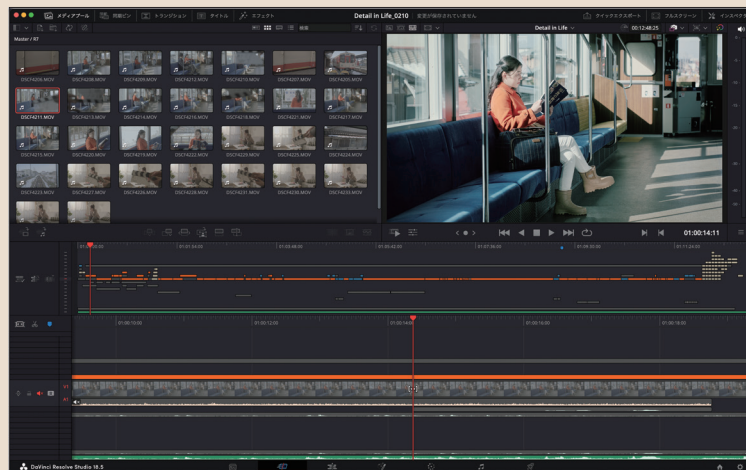
この章で
学ぶこと

DaVinci Resolveの基本を 知ろう

① DaVinci Resolveについて

まずはDaVinci Resolveについて知りましょう。また、有償版と無償版の違いや、そもそもDaVinci Resolveで何ができるのかを学び、操作する前のイメージをつかみましょう。

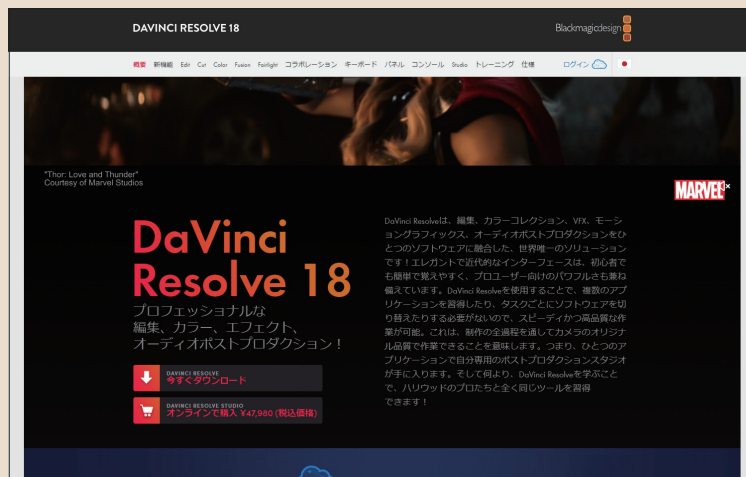
DaVinci Resolveの基礎を学ぶ



② DaVinci Resolveのインストール

DaVinci Resolveについて知ったら、次にインストールをします。今回は無償版をダウンロードする流れを紹介します。

DaVinci Resolveをインストール



③ DaVinci Resolveの初期設定

DaVinci Resolveをインストールしたら、まず始めに初期設定を行いましょう。特に重要なのは日本語設定にすることです。DaVinci Resolveは初期設定では英語表記なので、必ず変更しておきましょう。

DaVinci Resolveの初期設定



④ DaVinci Resolveの画面構成

画面構成を確認しましょう。まずは素材を取り込むメディアページの画面構成から学んでいきます。そのほかの画面構成については各章で紹介します。

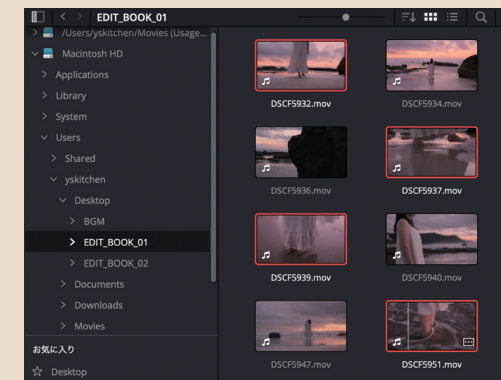
DaVinci Resolveの画面構成



⑤ 素材の取り込み

それでは実際に素材を取り込んでみましょう。素材の取り込みはドラッグ&ドロップの操作でかんたんに行うことができます。

DaVinci Resolveへの素材の取り込み



DaVinci Resolveで何ができる？

それでは実際にDaVinci Resolveで何ができるのかを確認しましょう。
ポストプロダクションワークフローの段階ごとに、機能をまとめたページで構成されています。

DaVinci Resolveで何ができる？

DaVinci Resolveはデータの読み込みや整理を司る「メディア」、編集を司る「カット」「エディット」、VFXや合成を司る「Fusion」、色やトーンを調整する「カラー」、Ma(整音作業)を司る「Fairlight」、完成データの書き出しを司る「Deliver」の7つのページで構成されており、DaVinci Resolveの画面下部のページ切り替えをクリックすることで、いつでも操作画面の移動が可能です。

これは「データの読み込みと整理→編集→合成→カラーグレーディング→MA(整音)→マスターの書き出し」という、撮影後の実際のポストプロダクションワークフローに基づいた流れになっています。本書ではDaVinci Resolve18.6を基本にカット/エディットページを中心にしながら、少しですが「カラー」「Fairlight」「Deliver」ページについても解説します。



リニア編集とノンリニア編集・オンライン編集とオフライン編集

リニア編集とは「テープ」から「テープ」へ必要な部分を再生して録画する、古くからある編集方法です。それに対してノンリニア編集は、SDカードやテープなどから「データ」としてパソコンに取り込み、そのデータを編集する編集方法です。デジタル化が進んだ現在、ノンリニア編集が主軸となっています。それと同時にオンライン編集・オフライン編集という言葉も聞いたことがあるかもしれません。かんたんにいうと「オフライン」は「仮編集」、「オンライン」は「本編集」のようなイメージです。テレビやコマーシャルなどの業務の流れの中では、オフライン編集はカットの長さやタイミングなど演出的な「映像のベースを作る作業」に注力し、オンライン編集では高度な加工や合成などエフェクトを加えた「映像の見た目の仕上げ」を行います。最近では、パソコン上で編集作業することをオフラインと呼び、スタジオで完パケ(完全に仕上がってパッケージ化された映像データ)をテープに落とすことを、オンラインと呼んでいます。

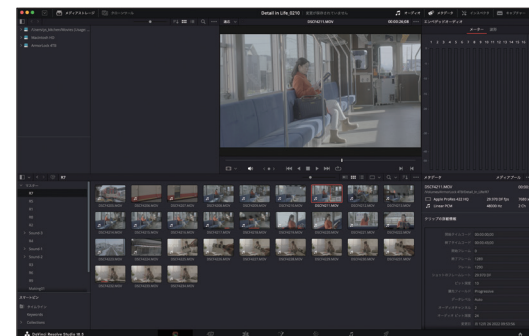


「動画」と「映像」の違い

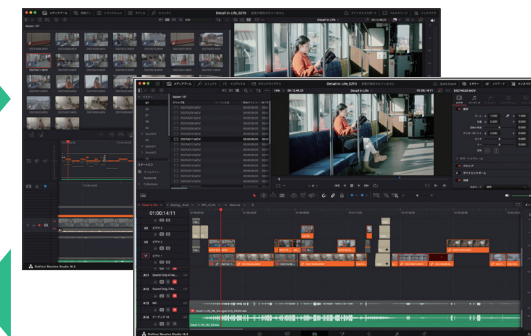
近年、誰もが動画を撮影・編集して発信できる時代になりました。それに伴い、世間では「動画編集」と「映像編集」が似て非なるものとして認識されてきています。編集作業そのものとしては何も変わらないはずなのに、「動画と映像の違い」はどこからくるものでしょう？あくまで筆者の意見ですが「動画」は「動く画像」で、主な用途としては情報の発信、今までテキストで伝えていたものを動画として発信する、いわば「動くテキストメディア」です。テレビであればニュース、YouTubeなどではトークコンテンツ、レビュー、配信などの「発信ベース」のもの、情報を視覚と聴覚を使って伝える手法です。それと反対に「映像」は「像(イメージ)を映す」もので、ブランドイメージや「こうありたい」という作り手のイメージを視覚化します。従来のテレビコマーシャルや映画、ドラマなどの「表現ベース」です。これは差別ではなく区別ですが、「動画」は作りが乱雑でも発信ベースだから許されますが、「映像」はイメージを表現するもので、その世界観におけるトーン&マナーは厳しく求められます。自分が何を作るのか、きちんと意識して制作に取り組むとよいでしょう。

ワークフローと各ページの関係

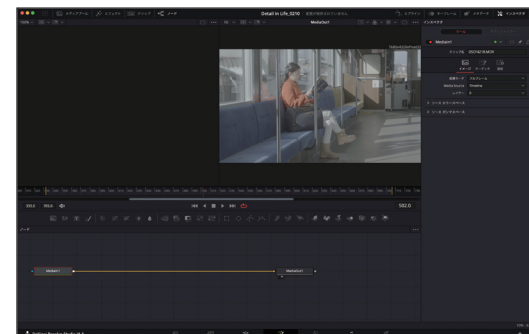
①メディア(取り込み)



②カット/③エディット(編集)

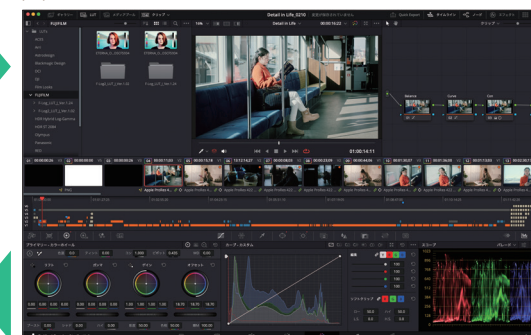


④Fusion(VFX)

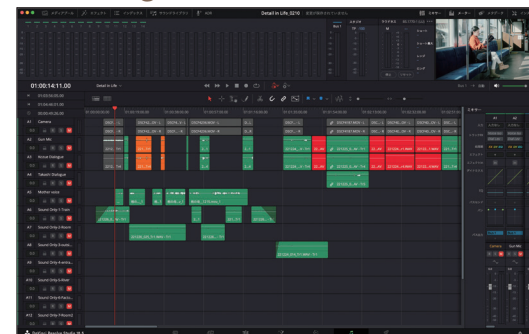


※Fusionは本書では解説していません。

⑤カラー(グレーディング)

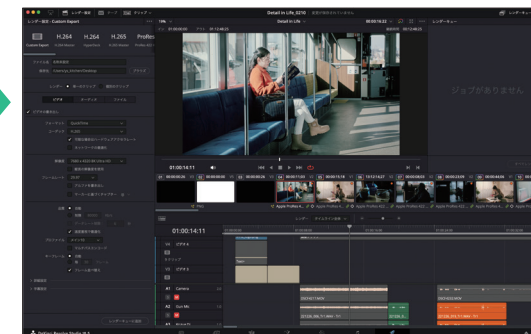


⑥Fairlight(MA)



※Fairlightは本書では一部を除き、解説していません。

⑦Deliver(書き出し)

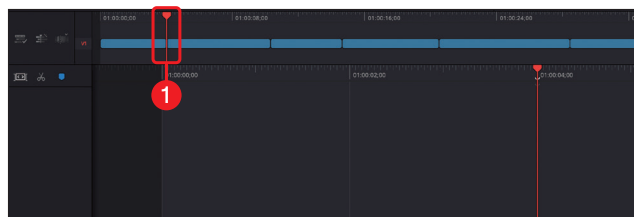


クリップを分割／削除／トリムしよう

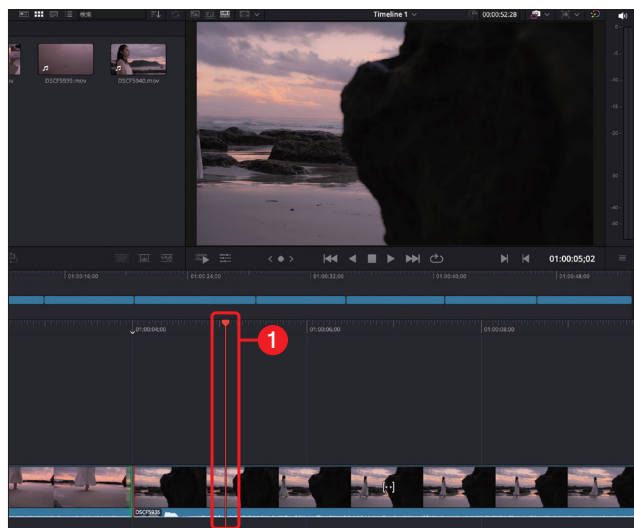
クリップが並んだところで、余分な部分を分割／削除し、編集点をトリムして「画を繋げて」いきましょう。クリップの編集後は、再生をしてきちんと繋がっているかの確認を必ず行いましょう。

クリップを分割して削除する

1 最初のクリップはイン点とアウト点を決めて配置したので、ひとまず置いておいて、2つ目のクリップから調整していきます。全体タイムラインの再生ヘッドを1つ目のクリップと2つ目のクリップの間にドラッグして移動させます①。



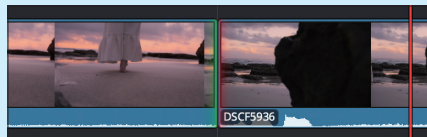
2 タイムライン上でマウスを左右にドラッグすると映像が正方向・順方向に動きます。少し進めて、女性がフレームに入ってくるあたりで止めます。ここを2つ目のカットのイン点にします①。




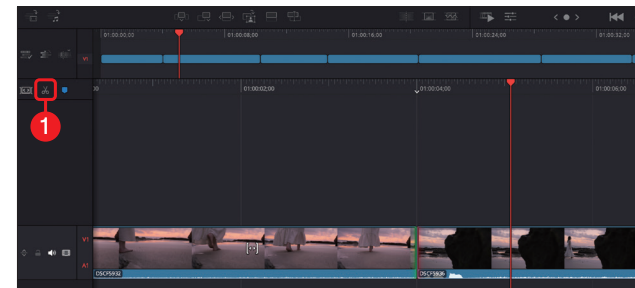
💡 2つのクリップの設置面をクリックすると、「編集点」を選択した状態になります。1つ目のクリップの最後は緑に、2つ目のクリップの最初は赤になっています。

編集点


クリップ端の緑は伸ばせる(素材がこのあともある状態)、赤は伸ばせない(素材が前後にそれ以上ない状態)を示します。1つ目は事前にトリムして配置し、2つ目はトリムせずに配置したからです。

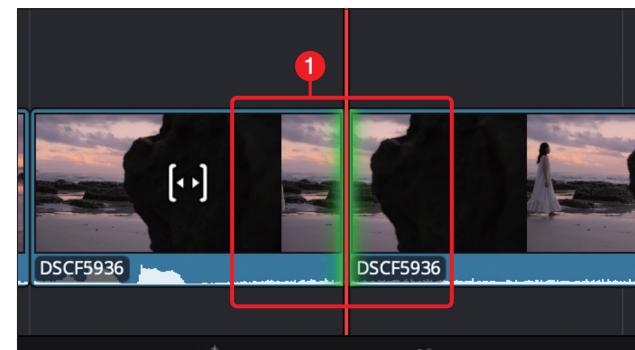


3 現在の再生ヘッドの位置でクリップを分割します。タイムライン左側のハサミのアイコンをクリックをします①。

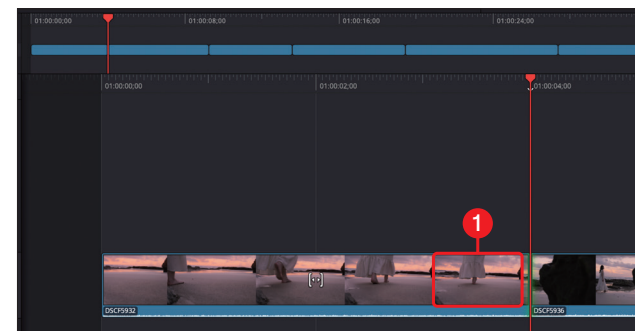


4 クリップが分割されます①。


💡 分割方法はほかにも、**[Ct]**/**[B]**キー(ブレード) (Windowsの場合は**[Ctrl]**+**[B]**キー)、または**[Ct]**+**[Y]**キー(クリップ分割) (Windowsの場合は**[Ctrl]**+**[Y]**キー)を押す方法と、再生ヘッドを右クリックして、表示されたをクリックする方法もあります。やりやすい方法で分割してください。



5 不要な前の部分を選択し、**[Delete]**キーを押して削除します。該当のクリップが消え、後ろのクリップが1つ目のクリップの直後に並びます①。




リップル削除

手順⑤の削除方法を、「リップル削除」といいます。リップル削除とは、前のクリップと後ろのクリップの間に空白を作らないように間を詰める削除方法です。一方、間を開けたいときは、「タイムラインオプション」で[Ripple On]のチェックを外す、またはをクリック、またはクリップを消去した際に、該当部分は間が詰まらず、空白(黒画面)になります。また、後ろのクリップを移動させたり、空白を選択して削除したりすることで、空白はなくなります。意図的に黒画面などの演出を使う際などで使い分けるとよいでしょう。

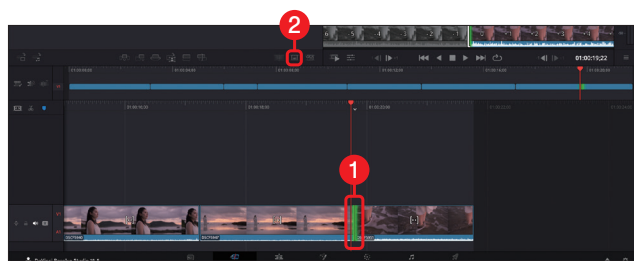
トランジションを使ってみよう

クリップの変わり目を今までのようなカットイン・カットアウトではなく、前後のクリップを重ね合わせて、徐々に後ろのクリップを表示していく「クロスディゾルブ」を使ってカットの変化を演出します。

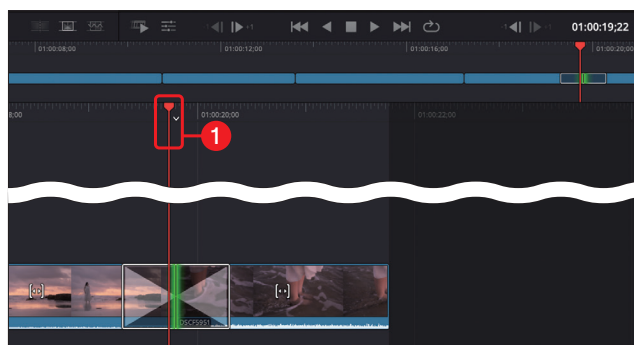
トランジションを使う

- 1 任意のクリップの編集点を選択し①、クロスディゾルブアイコンをクリックします②。

 アイコンをクリックする代わりに、**Ctrl**+**T**キーを押してもOKです。



- 2 ディゾルブがかかります①。ディゾルブをかけたクリップを再生して確認すると、前のクリップがゆっくり消えていき、それと同時に次のクリップがゆっくりと現れて、切り替わります。違和感なくクリップの切り替えを演出できます。ディゾルブはこうした「時間経過」や「場所の変化」などを表現することができます。




ディゾルブの効果

ディゾルブをかけたクリップを再生して確認しましょう。前のクリップがゆっくり消えていき、それと同時に次のクリップがゆっくりと現れて切り替わり、違和感なく繋がっています。ディゾルブはこうした「時間経過」や「場所の変化」などを表現することができます。

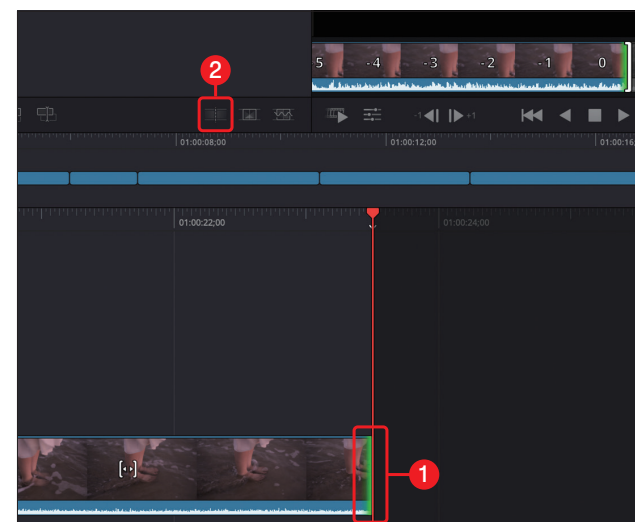


- 3 ドラッグでトランジションの長さを変更できます①。

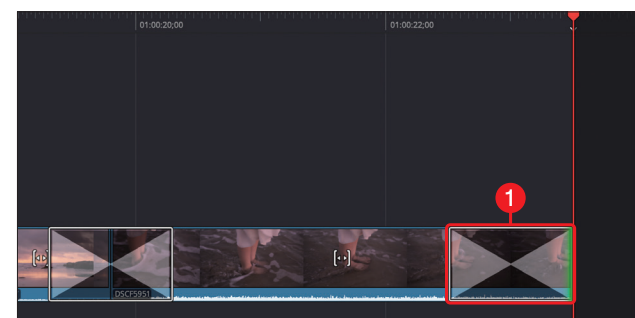
 ディゾルブのようなクリップの変化のトランジションは、編集点を境に前のクリップと後ろのクリップの前後1秒ずつをベースに重ねているイメージです。トランジション自体の長さは調整可能ですが、前後のクリップに十分な「余白(のり代)」がないと、トランジションはかけられないので注意が必要です。撮影時にもクリップの始めと終わりに少し余裕を持って撮影しておくといでしょう。



- 4 トランジションを消したい場合は、編集点のトランジションをクリックして選択し①、**Delete**キーを押す、またはカットのアイコンをクリックします②。



- 5 動画の最後に余韻をもたせて終わらせるために、クリップの最後にディゾルブをかけて、黒フェードアウトのような形で最後を締めます。最後のクリップの端を選択して、ディゾルブをかけます①。ゆっくりと黒画面になって映像が終わります。



タイムラインとトラックの 概念とUIを理解しよう

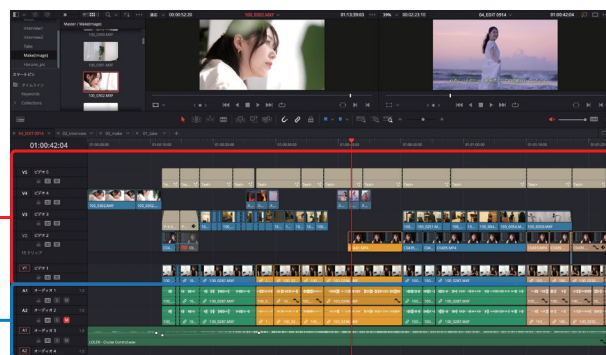
エディットページの構成やソフトウェアのあり方は、AdobeのPremiere ProやAvidのMedia Composerなど従来からの「ノンリニア編集ソフト」に近いものです。

タイムラインの概念とUIを確認する

素材を取り込み、タイムラインに配置し、画を繋ぎ、音を合わせて仕上げる、という作業面ではエディットページ、カットページ共に変わりませんが、いちばん異なるのはタイムラインの表示や、ビデオトラックとオーディオ

トラックなどのUIでしょう。カットページを学んだあとですが、DaVinci Resolve(ノンリニア編集ソフト)でのタイムラインの概念を共通認識として、改めて説明します。

- 1: 再生ヘッドを動かすことで左から右へ時間が流れていく(正方向)
- 2: クリップを並べた順番で再生されていく
- 3: ビデオトラックとオーディオトラックがある(同期されたビデオとオーディオは別に操作することも可能)
- 4: 動画、静止画、テロップ、画像など「画」に関わるものはビデオトラックに配置される
- 5: 音声、音楽、効果音など「音」に関わるものはオーディオトラックに配置される
- 6: 各トラックは自由に増やすことができる
- 7: ビデオトラックは「上にあるトラックが優先」
- 8: オーディオトラックは「配置されたトラックすべてが反映」される
- 9: タイムライン上のクリップは分割したり、削除したり、編集したりしても何度でもやり直せる
- 10: DaVinci Resolve上で取り扱う素材は「リンク形式」(元素材の場所にリンクをかけている)で、ソフトウェア上で変更をかけているため、元素材に直接変更を加えることはない



ビデオトラック
(上のトラックが優先して表示される)

オーディオトラック
(すべてのクリップが反映される)

時間軸

タイムラインとツールを確認する

続いてタイムラインの仕様とツールを確認しましょう。ここで覚えきれなくても、実際に使いながら自然と覚え

ていけるので安心してください。

選択モード(通常) | ダイナミックトリムモード | スナップのON/OFF | ポジションロック | 全体表示 | 細部表示 | カスタム表示 | 拡大・縮小

トリム編集モード | ブレードモード | 映像と音のリンクのON/OFF

編集モード選択ツール | クリップオプション | タイムライン拡大・縮小表示設定

再生音量の調整(DIM→ミュート)

フラグ マーカー

オーディオメーター

ビデオトラック | オーディオトラック | メーター表示に変更可能

トラックのロック | トラックのON/OFF | トラックのロック | ソロ | ミュート | リップル編集のロック

タイムラインの表示変更

タイムラインのタブ表示

オーディオ波形表示

ビデオ表示オプション

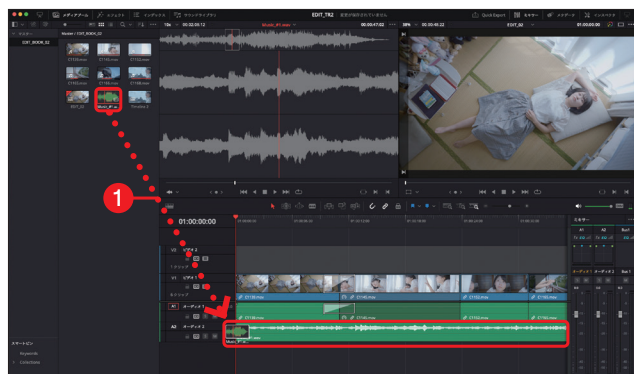
トラックの高さ | ビデオ | オーディオ | ビデオ・オーディオトラックの高さの設定

BGMを入れてみよう

映像にBGMを入れるには、カットページで効果音を入れた要領で、オーディオトラックにオーディオクリップを配置し、ミキサーで音量などを調整します。

BGMを挿入する

- 1 オーディオクリップを「A1」トラックの下にドラッグします①。オーディオトラックが自動的に作られて、配置されます。

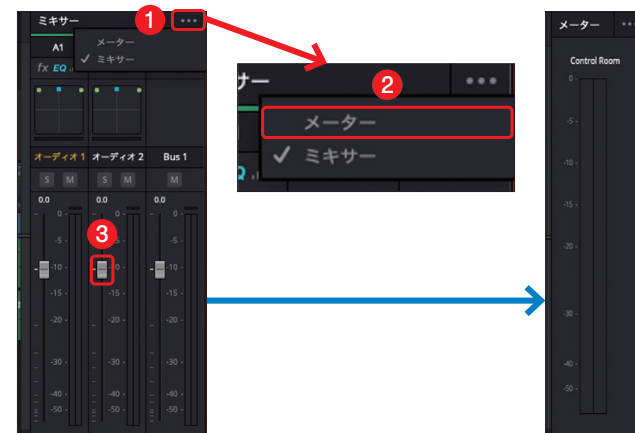


- 2 オーディオメーターを表示させるために、画面右上の「ミキサー」をクリックします①。画面右下にミキサーが表示されます。

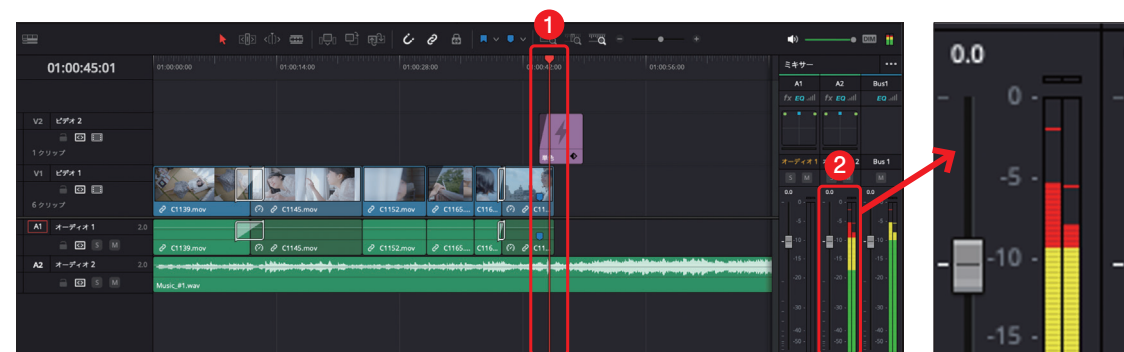


💡すでにオーディオメーターが表示されている場合は、この操作は必要ありません。

- 3 [ミキサー] をクリックして① [メーター] をクリックすると②、ミキサー表示からメーター表示に変更できます。すべてのオーディオトラックが合わさった音量のみを確認したい場合は、メーター表示にするでしょう②。ミキサーを使って全体の音量調整を行います。ミキサー表示のまま、「オーディオ2」のスライダーを上下にスライドして③、BGMの音量を調整します。

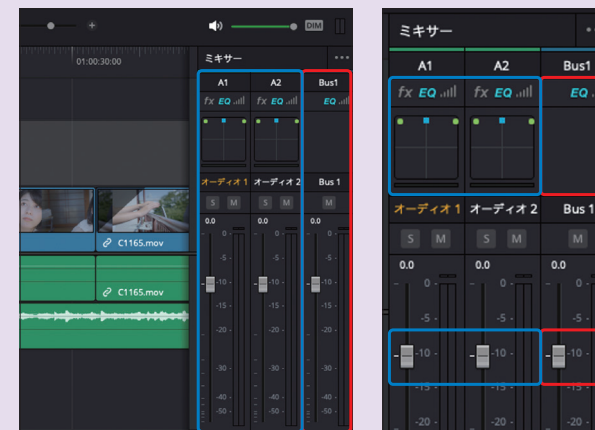


- 4 映像の頭に合わせて音楽が配置されます。タイムラインで再生しながら①、ボリュームを確認します。映像からはみ出た分の音楽はトリムし、ボリュームの全体の音量と、いちばん大きいときの音量をメーターで確認します②。



ミキサー

ミキサーはクリップ単位ではなく、トラックごとにEQ (イコライザー) やエフェクトをかけたり、音の出力をコントロールしたりできます。スライダーを上げれば大きく、下げれば小さくなります。ソロ、ミュートのON/OFFもここで操作できます。「Bus1」は現存するオーディオトラックを合わせたもので、全体の音声の出力を調整できます。たとえば、複数人が登場するドラマやインタビュー撮影のときなどに、トラックごとに音声を整理して調整して使います。

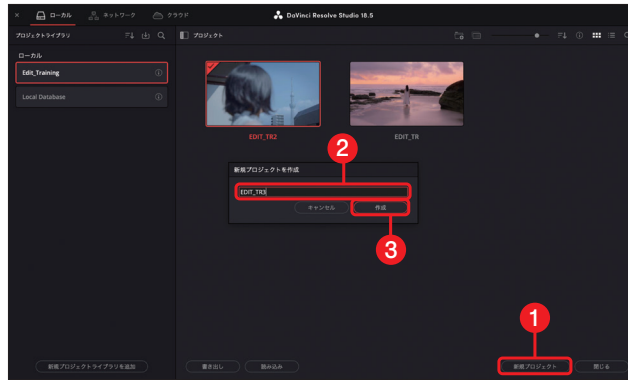


4K動画の編集を始める前の準備をしよう

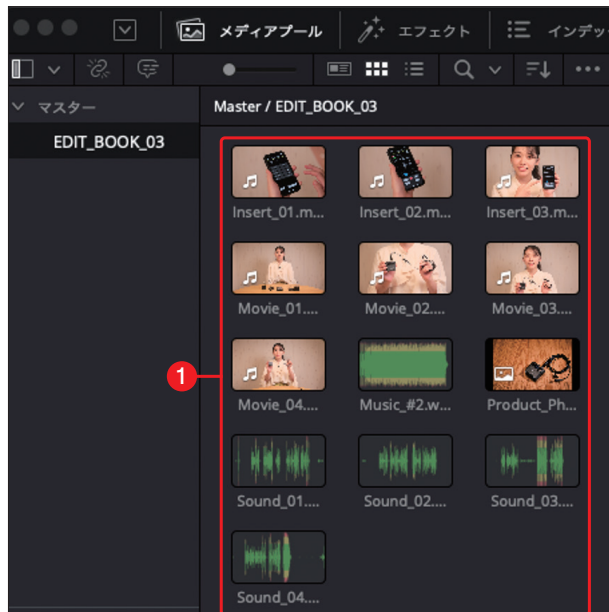
エディットページでの4K動画の編集を始める前に、素材を取り込んでおきましょう。今回は4Kの動画の素材を使います。

プロジェクトを作って素材を読み込む

- 1 エディットページを開き、[新規プロジェクト]をクリックします①。プロジェクト名を入力して②、[作成]をクリックします③。



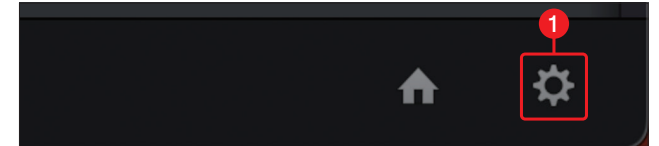
- 2 ダウンロードファイルの「EDIT_BOOK_03」のフォルダをメディアプールに読み込みます①。



- 3 [変更しない]をクリックします①。



- 4 画面右下の⚙️をクリックして①、「プロジェクト設定」画面を開きます。



- 5 「タイムライン解像度」は「1920x1080 HD」に①、「タイムラインフレームレート」は「29.97」に設定します②。



今回の素材は4K 29.97p (30p)の素材です。「タイムラインフレームレート」は「29.97」に設定しましょう。136ページのCOLUMNでお伝えしたように、今回は編集で素材のリサイズを行います。使用する映像素材は4K (3840x2160)ですが、FHD (1920x1080)のタイムライン解像度で編集を行います。このことにより、2倍までのリサイズが可能になります。

素材の内容を確認する

今回トレーニングで作成するのは、YouTubeなどでよく見かける商品紹介動画のコンテンツです。俳優の遥野さん(今までのトレーニングでモデルとして登場していましたが、ピンマイクレコーダーを紹介する短い動画で

す。カメラに向かって話し、具体的な説明カットやイメージカットを挿入する動画です。また字幕テロップなども登場します。では編集に使用する素材の内容をチェックしてみましょう。

完成イメージ



イメージ・説明部分を インサートしよう

Aロールが完成したら、内容を具体的に演出できるように、
Bロール(イメージカットや説明カット)をAロールの適切な場所にインサートしていきます。

素材を確認する

3つあるインサート素材の内容を改めて確認すると、下記の3つと1枚の商品写真になります。Aロールのどこに使えるか、再生しながら検討してみます。

Insert_01.mov



スマホを操作する手のアップ

Insert_02.mov



スマホのアップ

Insert_03.mov



スマホを指差す選野さん

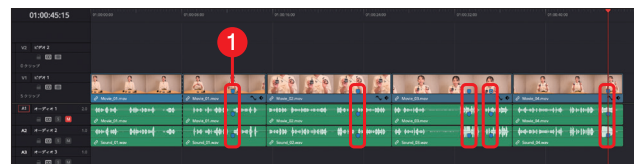
「Insert_01」は、「Movie_02」の「ワイヤレスマイクと違い、混線や音切れの心配がありません」に使いそうです。「Insert_02」は、「Movie_03」の「突然の大きな声も！」のところに使いそうです。「Insert_03」は、「Movie_03」の「きちんとクリアに収録できます」のあたりに使いそ

うです。画面の中に小さい丸や四角などでワイプ表示するのがよいかもしれません。「Product_Photo」は、冒頭の商品名を言っているところか、ラストの「バイバイ」のあとに使いそうです。ひとまず冒頭に入れておき、ラストにはのちほど入れます。

インサートしてフェードイン・フェードアウトさせる

- クリップのインサートの目安のとなる場所に、**[M]**キーを押してクリックして、マーカーを付けます**1**。

付けたマーカーをダブルクリックすると、メモを入力することができます。

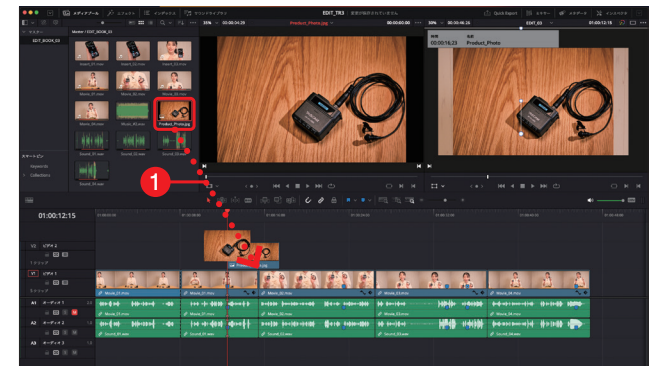


- ビューア右上の **☰** をクリックして**1**、**[マーカーオーバーレイを表示]**をクリックし、チェックを付けます**2**。マーカーの内容がビューアの左上に表示されます**3**。

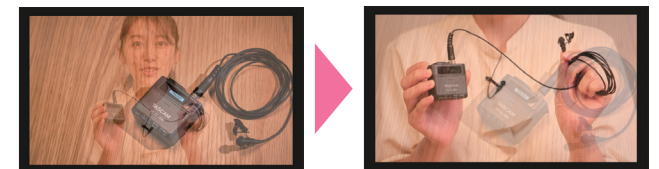
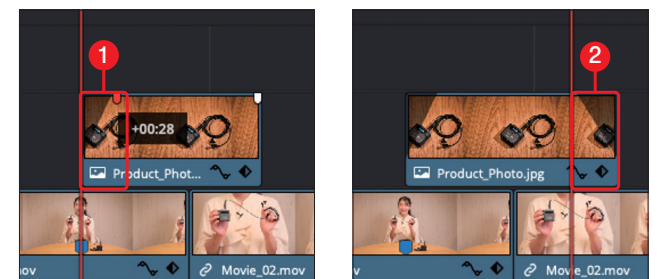


- 最初のマーカーのあたりに「Product_Photo」の写真素材(jpg)クリップをドラッグで配置します**1**。「ビデオトラック1」の上にドロップすることで、「ビデオトラック2」が自動的に作られ、写真が配置されます。

右の画像の右のビューア画面のように写真素材と映像素材のアスペクト(縦横の比率)が違う場合、「ビデオトラック1」が左右にはみ出して見えてしまいます。その場合は写真素材を変形(拡大・移動)して、下のトラックが見えないように調整しましょう。



- 突然写真がインサートされる感じに違和感があるので、始点のスライダーを右方向にスライドさせてフェードインさせます**1**。同様に終点のスライダーは左方向にスライドさせてフェードアウトさせます**2**。



マルチカム編集をしよう

いよいよマルチカム編集を進めていきます。「Multicam_01」を置いたタイムラインのオーディオトラックを「Mono」にした前提で進めていきましょう。オーディオは「Angle 1」を使うので、スイッチング内容は画だけにします。

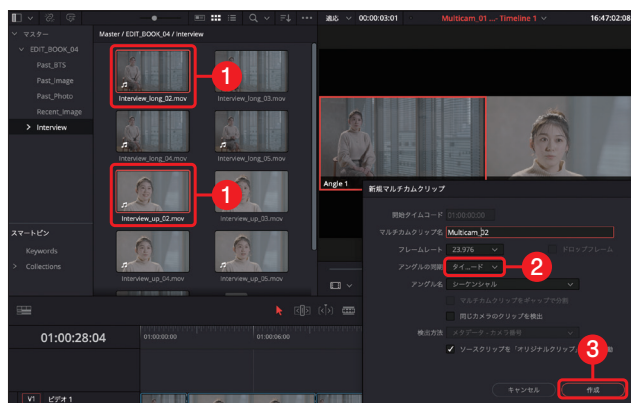
マルチカム編集をする

スイッチングしながら編集を行います。のちほどインサート映像を入れますが、ここでは言葉に合わせてヒキ→ヨリにスイッチングします。通常の編集と同様、不要

部分(間が空いてしまった部分)は削除してトークを完成させましょう。



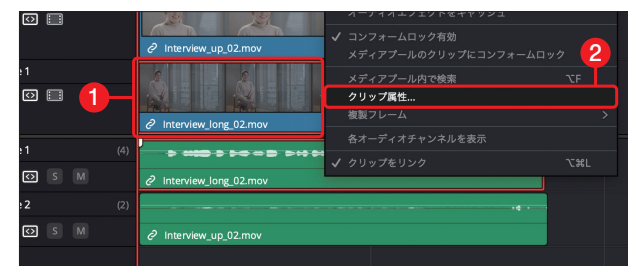
1 マルチカムクリップにするクリップを [Ctrl]キーを押しながらクリックして複数選択し①、右クリックして「選択したクリップで新規マルチカムクリップを作成」をクリックします。「アングルの同期」を「タイムコード」に設定します②。「作成」をクリックします③。



2 マルチカムクリップをタイムラインにドラッグして配置し、右クリックします①。「タイムラインで開く」をクリックします②。



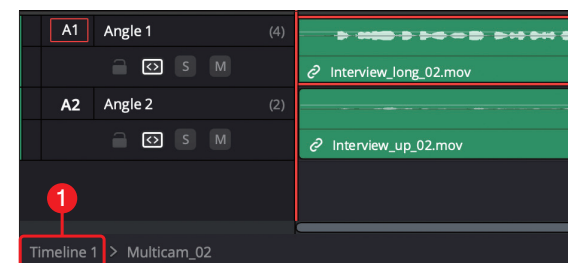
3 「Interview_long_02」を右クリックし①、「クリップ属性」をクリックします②。



4 「音声」タブをクリックします①。「フォーマット」を「適応2」に設定します②。「OK」をクリックします。



5 [Timeline 1] をクリックして①、編集タイムラインに戻ります。

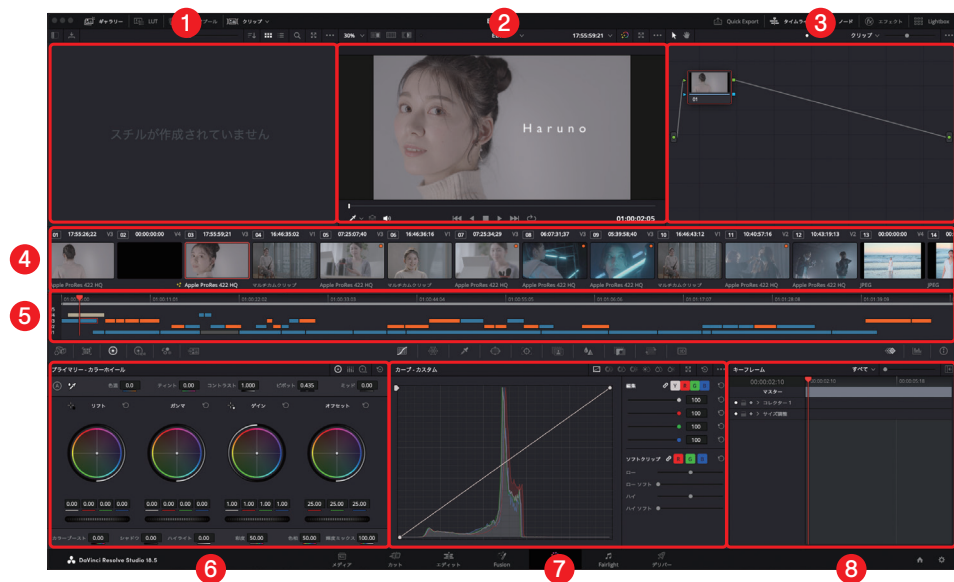


💡 マルチカム編集以外の作業をしてからマルチカム編集に戻ったとき、マルチカム編集ができないことがあります。大抵の場合、ソースビューアのモードがマルチカム編集モードになっていないことが多いです。作業の前に必ずソースビューアの左下のモードを確認しましょう。また、シングルビューアモードではマルチカム編集はできないので注意が必要です。

カラーページのUIを知ろう

カラーページは多機能なため、すべてを紹介しきれません。本書では要点を絞って説明していきます。一度に覚えきれなくても大丈夫です。

カラーページの画面構成



① スチルギャラリー	カラーグレーディングの参考として使用するスチルフレームや、コピーする可能性のあるグレーディングデータを保存できます。
② ビューア	動画の確認を行う画面です。
③ ノードエディター	任意の数のノードを作成できるさまざまなノードを組み合わせて色を分離したり、キーを合成したりして異なるコレクションを実現できます。
④ クリップサムネイル	編集クリップ単位でサムネイル表示されます。右クリックすると、調整項目が増えます。
⑤ タイムライン	現在の編集タイムラインが表示されます。
⑥ レフトパレット	カラーマルチパレットやプライマリー・カラーホイールが配置されており、RGBでの色の調整や、ブラック・ホワイトの領域を調整することができます。
⑦ センターパレット	色味をグラフで確認することができ、カーブやトラッキングなど調整をすることができます。
⑧ キーフレームエディター	キーフレームや情報などを確認することができます。

■プライマリー・カラーホイール

基本のツールとなる、プライマリー・カラーホイールには、4つのカラーホイールと、その下にジョグダイヤル状の4つのマスターホイールがあります。「リフト」(暗部を中心)、「ガンマ」(中間の明るさを中心)、「ゲイン」(明

部を中心)の3つのトーンレンジ別に明るさや色の調整ができます。「オフセット」は現在のコントラストを保ったまま、全体的に明るさや色を変化させます。

自動バランス

オートで調整

自動ホワイト

ピックした場所でホワイト調整

モード切り替え

左から
・カラーホイール
・カラーバー
・Logホイール

オールリセット

カラーホイールとレフトパレット内の調整項目をすべてリセット

個別リセット

各カラーホイールとマスターホイールの変更を同時にリセットする

ブラック／ホワイトポイントピッカー

クリップの中のもっとも暗い場所をブラックポイントピッカー、もっとも明るい場所をホワイトピッカーでピックすることで、自動で最大幅のコントラストに調整することができる



マスターホイール

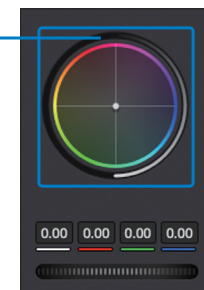
左方向にドラッグすると該当するトーンが暗くなり、右方向にドラッグすると明るくなる。調整を行うと下のYRGBパラメータが動き、数値が変わる

各カラーホイールでコントロールできるカラー領域

- ・リフト (最左) : ブラックの領域 (ブラックを最大に中間グレーを通過してホワイトへ向かう)
- ・ガンマ (左) : 中間グレーの領域 (中間グレーを最大にブラック／ホワイトに向かって減少)
- ・ゲイン (右) : ホワイト部分の領域 (ホワイトを最大に中間グレーを通過してブラックに向かう)
- ・オフセット (最右) : リフト・ガンマ・ゲインを維持したままYRGBを同時に上下することができる

カラーホイール

カラーチャンネルのバランスを調整する



- ・ドラッグ
ポインタの動きに合わせてバランス調整
- ・**[Shift]**キー + ドラッグ
ポインタの位置にジャンプ
- ・ダブルクリック
カラー調整のみリセットする
- ・**[⌘]**キー + ドラッグ (Windowsの場合は**[Alt]**キー + ドラッグ)
コントラスト調整 (マスターホイールと同じ機能)

カラーホイールは中央のボタンをマウスで動かすことで、色相方向の色へと変化する。さらにキーボード操作を加えることで、操作性が変わる