

DAVINCI RESOLVE 17

Blackmagicdesign 

エディターズガイド

DaVinci Resolve 17



ダウンロード
DAVINCI
RESOLVE 17
無償!

著者: クリス・ロバーツ/Chris Roberts

このページは意図的に空白にしています。

エディターズガイド

DaVinci Resolve 17

エディターズガイド DaVinci Resolve 17

クリス・ロバーツ/Chris Roberts

Copyright © 2021 by Blackmagic Design Pty Ltd

Blackmagic Design

www.blackmagicdesign.com/jp

エラー等に関する報告は、learning@blackmagicdesign.com までご連絡ください。

シリーズ編集：パトリシア・モンテシオン/Patricia Montesion

編集：ダン・フォスター/Dan Foster

執筆協力：ジェイソン・ドラス/Jason Druss、メアリー・プラマー/Mary Plummer、

ディオ・スコペトウオロ/Dion Scoppettuolo、ダリア・フィソン/Daria Fissoun、

ロリー・キャントウェル/Rory Cantwell

表紙デザイン：Blackmagic Design

レイアウト：Blackmagic Design

著作権

著作権所有。本書のいかなる部分も、出版社の書面による許可無しで複製・伝送する行為は、その方法（電子的、機械的、写真、録画・録音、その他）に関わらず一切禁じます。転載や引用の許可に関しては、learning@blackmagicdesign.com にご連絡ください。

免責

本書で記載・省略された情報、または記述されたコンピューターソフトウェアやハードウェア製品によって生じた、あるいは生じたと申し立てられたあらゆる損失や損害について、本書の著者およびBlackmagic Designは、いかなる個人や団体に対しても一切責任を負いません。

商標

製造業者や販売業者が自らの商品を他と区別するために使用している名称の多くは、商標として登録されています。本書に登場する名称のうち、Blackmagic Designが商標として認識する名称については商標権者が要求する方法で記載しています。本書に記載されている他のすべての製品名およびサービスは、編集上の目的でのみ使用および各事業者の利益のために記載しており、商標を侵害する意図はありません。それらの名称や商品名の使用は本書による推薦やその他の提携を意味するものではありません。

(Mac)、(macOS)は、米国およびその他の国々で登録されたApple Inc.の登録商標です。Windowsは、米国およびその他の国々で登録されたMicrosoft Inc.の登録商標です。

目次

| | |
|-----------------------|-----------|
| 序文 | viii |
| 謝辞 | ix |
| 著者について | ix |
| はじめに | x |
| 1 エディットページでの編集 | 1 |
| プロジェクトのセットアップ | 2 |
| ビンの作成 | 7 |
| 表示オプション | 13 |
| 最初の編集を行う | 20 |
| トリム編集モード | 38 |
| 音楽を追加 | 39 |
| シャッフル挿入編集 | 43 |
| 長さに合わせてトリム | 44 |
| 編集の微調整 | 49 |
| オーディオミキシング | 60 |
| トランジションの追加 | 65 |
| Fusionタイトルの追加 | 68 |
| 編集を続行する | 72 |
| レッスンの復習 | 73 |
| 2 編集の準備と管理 | 75 |
| ソースファイルのバックアップ | 76 |
| オーディオをビデオに同期 | 85 |
| クリップのオーディオチャンネルを変更 | 91 |

| | |
|-----------------------|-----|
| メタデータプリセットの作成 | 96 |
| メタデータの読み込み | 101 |
| メタデータを使用してクリップ名を変更 | 104 |
| メタデータを使用して検索 | 108 |
| 自動スマートビンを使用 | 110 |
| 人物のスマートビン (Studioのみ) | 113 |
| カスタムスマートビンの作成 | 119 |
| パワービン | 123 |
| 編集用にプロキシファイルを作成 | 124 |
| プロジェクトプリセットの保存 | 132 |
| レッスンの復習 | 135 |
| 3 インタビューの編集 | 137 |
| プロジェクトの開始 | 138 |
| 選抜されたクリップのタイムラインを読み込む | 141 |
| スタック表示タイムラインの使用 | 151 |
| タイムラインを展開 | 161 |
| 可変速度エフェクトの作成 | 165 |
| スムーズカットの使用 | 171 |
| 高度なトランジションツールの使用 | 173 |
| レッスンの復習 | 177 |
| 4 会話シーンの編集 | 179 |
| ベストテイクの選択 | 180 |
| 連続性のある編集 | 193 |
| マッチフレーム機能で同期を維持 | 199 |
| シーンの編集を仕上げる | 203 |
| 複数のテイクから選択 | 203 |

| | |
|--------------------------|------------|
| ストレートカット以外の編集 | 213 |
| トリムをリアルタイムで実行 | 218 |
| 自分で試す | 221 |
| ダイナミックトリムモード | 222 |
| レッスンの復習 | 225 |
| 5 マルチカム編集 | 227 |
| マルチカムプロジェクトの開始 | 228 |
| タイムラインでアングルを切り替える | 237 |
| マルチカム・ミュージックビデオの編集 | 244 |
| リアルタイム・マルチカム編集 | 252 |
| マルチカム編集の調整 | 260 |
| マルチカムクリップの調整 | 262 |
| レッスンの復習 | 267 |
| 6 カットページのスピーディな編集 | 269 |
| プロジェクトのセットアップ | 271 |
| ソーステープを使用してクリップを確認 | 275 |
| サウンドバイトの組み立て | 281 |
| タイムラインクリップの微調整 | 288 |
| クリップの順を変更 | 293 |
| Bロールの追加 | 294 |
| スマート挿入 | 298 |
| 他のトラックを追加して使用 | 301 |
| Bロールのトリム | 308 |
| 他のカメラアングルをソース上書きで追加 | 314 |
| ソース上書きと同期ピンを併用 | 316 |
| 音楽、エフェクト、タイトルの追加 | 324 |

| | |
|-----------------------------|------------|
| レッスンの復習 | 333 |
| 7 エディットページで行う合成 | 335 |
| インタビューをスタビライズ | 336 |
| 異なるトラックに編集 | 340 |
| 複合クリップを作成 | 351 |
| 複合クリップをアニメート | 352 |
| 複合クリップを開く | 364 |
| インタビューをクロッピング | 367 |
| 背景をアニメート | 370 |
| 複合クリップにエフェクトを追加 | 379 |
| トラベリングマットの使用 | 382 |
| 調整クリップ | 398 |
| エディットページでFalirightFXを使用 | 400 |
| レンダリングして置き換え | 403 |
| レッスンの復習 | 407 |
| 8 エディットページのエフェクト | 409 |
| プロジェクトのセットアップ | 410 |
| 3DキーヤーFX | 412 |
| トランスフォームFX | 422 |
| ビデオコラージュ | 429 |
| ビデオコラージュでタイルを作成 | 444 |
| レッスンの復習 | 455 |
| 9 オーディオの編集&ミキシング | 457 |
| プロジェクトの準備 | 459 |
| 会話クリップのバランス調整 | 462 |

| | |
|--------------------------|------------|
| 他のトラックの台詞に置き換える | 466 |
| シーンを引き立てる | 471 |
| 音響空間でトラックをパン | 474 |
| レイヤーを追加して雰囲気を演出 | 478 |
| ラジオボイスの作成 | 485 |
| ミックスを簡素化 | 494 |
| ミキサーでミキシング | 501 |
| メインバスを追加 | 503 |
| Fairlightでオートメーションを記録 | 509 |
| ラウドネスの測定 | 514 |
| レッスンの復習 | 519 |
| 10 プロジェクトの書き出し | 521 |
| プロジェクトの準備 | 522 |
| クイックエクスポート | 525 |
| 異なるアスペクトレシオでフォーマット | 531 |
| スマートリフレイム (Studio版のみ) | 541 |
| デリバリーページの使用 | 544 |
| Pro Tools用にAAFを書き出す | 547 |
| 字幕の追加 | 549 |
| 字幕込みで書き出す | 564 |
| オーディオトラックの書き出し | 565 |
| 複数プロジェクトのジョブを変更およびレンダリング | 568 |
| メディア管理タイムライン | 573 |
| レッスンの復習 | 577 |

序文

エディターズガイド DaVinci Resolve 17へようこそ。

DaVinci Resolve 17は、編集、カラーコレクション、オーディオポスト、VFXがひとつのソフトウェアに融合した、唯一のポストプロダクションソリューションです。DaVinci Resolve 17の最もエキサイティングな新機能は、革新的なカットページです。カットページは、締め切りが厳しいプロジェクトで可能な限りスピーディに作業できるよう特別に設計されています。カットページはもうひとつのエディットページであり、編集に不要なステップをすべて排除した新しいスタイルの編集インターフェースを搭載。新ツールと組み合わせて使用することで、これまで以上に迅速な作業が実現します。

また、DaVinci Resolve 17では、カラーコレクション機能がより高度になったほか、従来のエディットページにもパワフルな編集オプションが新しく追加されました。さらに、Fairlightデジタルオーディオツールが大幅に強化され、Fusionページの2Dおよび3D VFX合成もさらに高速化されました。クリエイティブな作業をアプリケーション内で切り替えられるため、複数のアプリケーション間でファイルの書き出しや変換を行う必要がありません！

そして何より、DaVinci Resolve 17は完全に無償です！また、無償のDaVinci Resolveが、他の有償編集システムより多くの機能を搭載するように徹底しています。これは、ハリウッド級のプロフェッショナルなコンテンツを制作できるツールを、数千ドルもの費用をかけずに誰もが使用できるようにするというBlackmagic Designの信念に基づくものです。

DaVinci Resolve 17をぜひお楽しみください。皆様の作成する素晴らしい作品を心より楽しみにしています！

Blackmagic Design
グラント・ペティ

謝辞

本書で使用するメディアをご提供頂いた皆様に、心よりお礼を申し上げます。

- ブライアン・J・ターウィリガー (Brian J. Terwilliger) - Living in the Age of Airplanes
- DISUNITY - ガース・デ・ブルーノ・オースティン (Garth De Bruno Austin) - Banovich Studios
- Miss Rachel's Pantry、ペンシルベニア州フィラデルフィア
- 「Miserable Girl」 - Jitterbug Riot - EditStock
- ハズ・ドゥルル (HaZ Dulull) - 「Sync」。「Sync」はハスラフ・”ハズ”・ドゥルル (Hasraf “HaZ” Dulull) 氏が脚本・制作・監督を担当した概念実証ショートフィルム。著作権は hazfilm.com に帰属。

ハスラフ・”ハズ”・ドゥルル氏は、VFXスーパーバイザー/プロデューサーとしてキャリアをスタート。「Project Kronos」、「I.R.I.S.」、「SYNC」など本格的なSF短編映画で名声を確立。その後、初めての長編映画「The Beyond」で、プロデューサー、脚本、監督を務める。同作品はGravitas Venturesよりリリースされ、現在様々な配信プラットフォームで視聴可能。さらに、ドゥルル氏のオリジナルストーリーに基づく「Origin Unknown」で監督を担当。ケイティ・サッコフ (Katee Sackhoff) 主演の同作品は、2018年、Kew Mediaよりリリースされた。現在はテレビ番組や長編映画の考案および制作に従事。

ハリウッドのAPAおよびGround Control Entertainmentに所属。ツイッターアカウントは@hazvfx。

著者について

クリス・ロバーツ (Chris Roberts) 氏は、過去25年間にわたり、Avid、Apple、Adobe、Blackmagic Designのソフトウェアを使用して、オンライン企業広告からテレビ番組まで様々な素材を編集している。

2003年より、大学の生徒および講師、放送ジャーナリスト、さらにはスポーツや実話、ドラマを扱うエディターたちに、ビデオ編集のトレーニングを行っており、Blackmagicの認定マスタートレーナーとして、ヨーロッパ各地および米国で、DaVinci Resolveのエンドユーザーやトレーナーたちにトレーニングを提供している。

また、様々な雑誌やオンライン出版物にビデオ編集のテクニックに関する記事を寄稿しているだけでなく、数々の書籍で技術校閲も担当。

同氏は英国ウスターシャーで、パートナーのサマンサさんと暮らしており、仕事以外の時間は、文明崩壊後を描いたフィクション作品を読んだり、ハードロックやブルースを聴いたり、見逃したテレビ番組を一気に観たりして楽しんでいる。

本書は、同氏が心から愛し、惜しまれながら他界した母、モーリーンさんに捧げられている。

www.chrisroberts.info

はじめに

エディターズガイド DaVinci Resolve 17へようこそ。Blackmagic Designの公式トレーニングブックである本書を通して、プロであるか学生であるかに関わりなく、DaVinci Resolve 17の編集機能を最大限に活かす方法を学ぶことができます。これらを習得する上で必要なのは、MacまたはWindowsコンピューター、DaVinci Resolve 17、そして学びたいという情熱だけです。

本書では、優れた編集を作成するための実践的なレッスンをを行います。これらのレッスンは、様々な編集タスクに使用できる新しいテクニックを見つける手助けになるでしょう。本書で学ぶ内容には、新しい編集機能、様々なトリム方法、マルチレイヤータイムラインの機能などが含まれます。また、Fairlightページのオーディオ編集とミキシングについても詳しく説明します。プロのオーディオエンジニアが用いるテクニックを知ること、プロジェクトのサウンドデザインの質が向上します。

本書のレッスンを修了した後は、計50問のオンラインテストを受け、Blackmagic Designより修了証書を取得することをお勧めします。テストへのリンクは、ウェブサイトのDaVinci Resolveトレーニングページに記載されています。

www.blackmagicdesign.com/jp/products/davinciresolve/training



DaVinci Resolve 17について

DaVinci Resolveは、世界で最も急速な発展を遂げている、世界最先端の編集ソフトウェアです。また、カラーコレクションに関しては、世界で最も信頼性の高いアプリケーションとして長い歴史を持っています。DaVinci Resolve 17では、Blackmagic Designは、もうひとつの編集ページとなるカットページを追加しました。CMやニュース、その他の短い映像、締め切りの厳しいプロジェクトなどを手がけるエディター用に作られたカットページは、作業スピードを追求したページです。

レッスンの概要

本書のレッスンでは、複数のプロジェクトを使用して、様々なジャンルの編集で用いられる高度で実践的なテクニックを習得します。業界で必要とされるスキルを身に付け、実際の制作に役立てることができます。

レッスン 1

エディットページの基本的な編集スキルを紹介します。

レッスン 2

DaVinci Resolveのメディアページに搭載されたパワフルな機能を紹介します。プロジェクトを効率的に設定・管理する上で役立ちます。プロキシメディアによる新しいワークフローに関する練習もあります。

レッスン 3&4

映画やテレビから2つのジャンル（ドラマチックな会話シーンとドキュメンタリーのインタビュー）を題材として使用し、エディットページの高度な編集テクニックとトリム手法を学びます。

レッスン 5

エディットページのマルチカム編集で使用する、すべてのツールとテクニックを紹介します。

レッスン 6

カットページでよりスピーディに編集を行う方法を紹介します。また、カットページで新しいDaVinci Resolve Speed Editorを使用する利点も説明します。

レッスン 7

エディターに依頼されることの多い、モーショングラフィックスとVFXに焦点を当てます。エディットページに搭載された、様々な合成ツール、キーイングツール、トラッキングツールを使用して、プロ品質のオープニンググラフィックやリアルな合成を作成します。

レッスン 8

エディットページに新しく追加された、モーショングラフィックスおよびVFX用の3つのResolveFXを詳しく紹介します。

レッスン 9

エディットページおよびFairlightページで行う、サウンド編集、サウンドデザイン、ミキシングのワークフローについて学びます。

レッスン 10

字幕の追加方法を説明します。また、レッスン9で作成した様々なサウンドミックスと併せてプロジェクトを出力する方法も紹介します。さらにこのレッスンでは、スマートリフレームツール（Studioバージョンのみ）を使用して、プロジェクトを異なるアスペクト比にすばやくリフレームする方法も紹介します。

Blackmagic Designのトレーニング&認定プログラム

Blackmagic Designは、DaVinci Resolve 17のスキル向上を目的とした各種トレーニングブックを出版しています。詳細は以下の通りです：

- ・ ビギナーズガイド DaVinci Resolve 17
- ・ カラリストガイド DaVinci Resolve 17
- ・ エディターズガイド DaVinci Resolve 17
- ・ Fairlightオーディオガイド DaVinci Resolve 17
- ・ VFXガイド DaVinci Resolve 17

Blackmagic Designの認定トレーニングプログラムは、DaVinci Resolveの基礎を学びたい方にも、高度な編集テクニックやカラースレーディング、サウンドミキシング、VFXを学びたい方にも、それぞれに適したトレーニングを提供しています。

本書のレッスンを修了した後は、計50問で構成される1時間のオンラインテストを受け、Blackmagic Designより修了証書を取得することをお勧めします。オンラインテストへのリンクは、Blackmagic Designウェブサイトのトレーニングページにあります。また、公式トレーニングおよび認定プログラムに関する詳細もこのページに記載されています。ウェブページはこちら www.blackmagicdesign.com/jp/products/davinciresolve/training



システム要件

本書では、MacまたはWindowsで起動したDaVinci Resolve 17を使用します。DaVinci Resolveのバージョンが古い場合は、レッスンを開始する前に最新バージョンにアップグレードする必要があります。

メモ Apple MacのApp Storeからダウンロードしたソフトウェアを使用する場合は、本書の練習で参照するファイルやリソースの場所が異なる場合があります。本書のレッスンを進める上で、macOSを使用する場合は、Mac Appストアではなく、Blackmagic DesignウェブサイトからDaVinci Resolveソフトウェアをダウンロードすることをお勧めします。

DaVinci Resolveのダウンロード

Blackmagic DesignのウェブサイトではDaVinci Resolve 17以降のバージョン（無償）をダウンロードする：

- 1 WindowsまたはMacコンピューターでウェブブラウザを開きます。
- 2 ウェブブラウザのアドレスバーに以下のアドレスを入力します：
www.blackmagicdesign.com/jp/products/davinciresolve
- 3 DaVinci Resolveのページが表示されたら「ダウンロード」ボタンをクリックします。
- 4 ダウンロードページで、コンピューターのオペレーティングシステムに応じて「Mac」または「Windows」ボタンをクリックします。
- 5 インストールガイドに従い、インストールを実行します。

ソフトウェアのインストールが完了したら、以下の「レッスンファイルのコピー」セクションに従い、本書で使用するコンテンツをダウンロードします。

レッスンファイルのコピー

本書のレッスンをを行うには、はじめにDaVinci ResolveレッスンファイルをMacまたはWindowsコンピューターにダウンロードする必要があります。それらのファイルをハードディスクに保存した後は、レッスンファイルをムービーフォルダー（Mac）またはビデオフォルダー（Windows）にコピーします。

DaVinci Resolveレッスンファイルをダウンロードしてインストールする：

レッスンファイルをダウンロードする準備が整ったら、以下のステップに従います：

- 1 WindowsまたはMacコンピューターでウェブブラウザを開きます。
- 2 ウェブブラウザのアドレスバーに以下のアドレスを入力します：
www.blackmagicdesign.com/jp/products/davinciresolve/training
- 3 開いたページを下にスクロールすると「エディターズガイド DaVinci Resolve 17」があります。
- 4 リンクをクリックしてメディアをダウンロードします。ファイルのサイズは約15GBです。
- 5 ファイルがMacまたはWindowsコンピューターにダウンロードされたら、ダウンロードフォルダーを開き、同ファイルをダブルクリックして解凍します（自動的に解凍される場合もあります）。本書で使用するコンテンツがすべて入った“R17 Editing”フォルダーが作成されます。
- 6 ダウンロードフォルダー内の“R17 Editing”フォルダーを、ムービーフォルダー（Mac）またはビデオフォルダー（Windows）にドラッグします。これらのフォルダーは、どちらのプラットフォームの場合でもユーザーフォルダー内にあります。

これで、レッスン1を開始する準備が整いました。

認定

本書のレッスンを修了した後は、計50問で構成される1時間のオンラインテストを受け、Blackmagic Designより修了証書を取得することをお勧めします。オンラインテストのリンクは、本書の最後に記載されています。

このページは意図的に空白にしています。

レッスン1

エディットページでの編集

映画のストーリーリングにおいて、その中心的な役割を担うのは編集です。映画監督のフランシス・フォード・コッポラ氏も「映画の本質は編集だ」と語っています。本書では、DaVinci Resolveの奥深くパワフルな編集機能を、編集およびストーリーリングの技術に応用することで、映画の本質に迫ります。

最新の超大作映画、短納期のCM、エピソード形式のテレビ番組、ウェブシリーズなどを編集する際は、DaVinci Resolveに搭載されたツール&テクノロジーと、本書で説明されているテクニックを併用することで、ビジョンを実現できます。

エディットページは、世界中のエディターたちが何十年にもわたりその価値を証明してきた、ノンリニア編集のアプローチをサポートしています。このレッスンでは、以上のテクニックを学び、それらを自分の編集ワークフローに適用するスキルを身につけます。

所要時間

このレッスンには約70分かかります。

目次

| | |
|---------------|----|
| プロジェクトのセットアップ | 2 |
| ビンの作成 | 7 |
| 表示オプション | 13 |
| 最初の編集を行う | 20 |
| トリム編集モード | 38 |
| 音楽を追加 | 39 |
| シャッフル挿入編集 | 43 |
| 長さに合わせてトリム | 44 |
| 編集の微調整 | 49 |
| オーディオミキシング | 60 |
| トランジションの追加 | 65 |
| Fusionタイトルの追加 | 68 |
| 編集を続行する | 72 |
| レッスンの復習 | 73 |

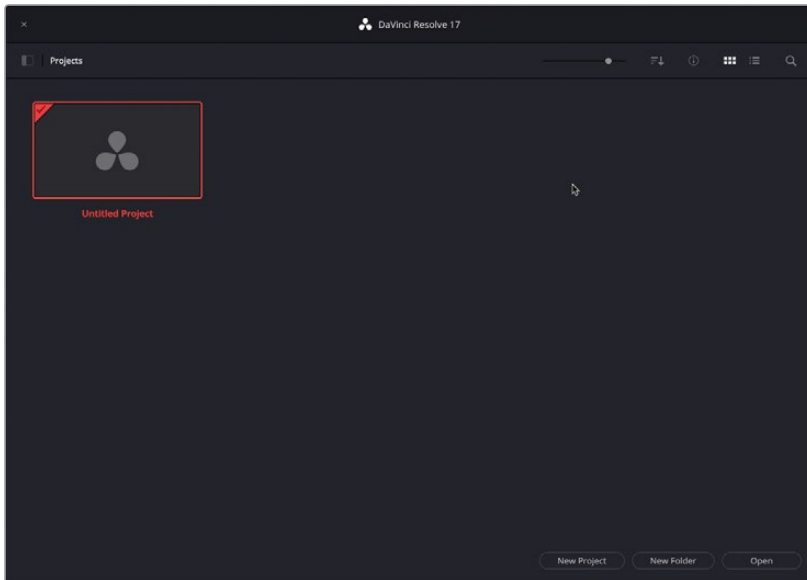
プロジェクトのセットアップ

編集は時に反復的なプロセスであり、内容が異なる多数のフッターページを使用して一貫したストーリーを構築する必要があります。音声や映像をまとめるワークフローは数多くありますが、編集に使用する素材はそれぞれ特徴が異なるため、すべてに適応できる“特效薬”のようなワークフローは存在しません。

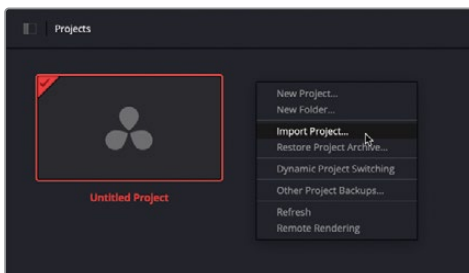
そこで、まずはブライアン・J・ターウィリガー (Brian J. Terwilliger) 監督のドキュメンタリー **Age of Airplanes** の短い予告編を編集し、世界中の編集室におけるエディターたちの思考過程や、嬉しいハプニング等について理解を深めましょう

このレッスンは、予告編を編集する上で必要なクリップが含まれるプロジェクトを読み込むことから始めます。

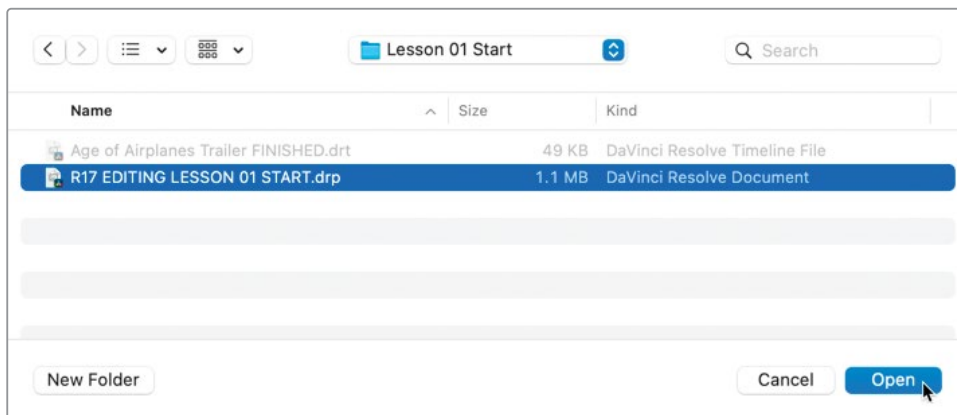
- 1 DaVinci Resolveを開くと、プロジェクトマネージャーが表示されます。



- 2 プロジェクトマネージャーで何もないエリアを右クリックし、「プロジェクトの読み込み」を選択します。

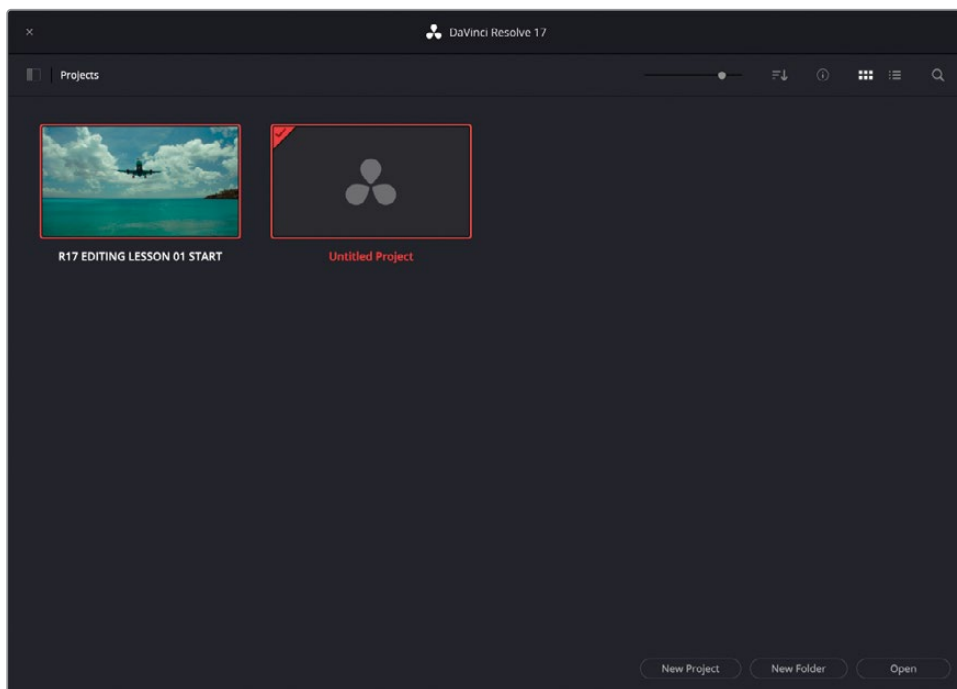


- 3 システムファイルウィンドウが表示されたら、「R17 Editing/Lessons」にナビゲートし、**R17 EDITING LESSON 01 START.drp** ファイルを選択します。



メモ .drpはDaVinci Resolveプロジェクトファイルに使用される拡張子です。

- 4 「開く」をクリックします。



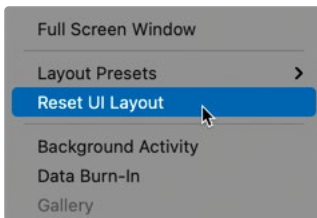
同プロジェクトがプロジェクトマネージャーに追加されます。

✖️ DaVinci Resolveは、プロジェクトをシステムから直接開くわけではありません。 .drpファイルは現在のプロジェクトデータベースに読み込まれます。データベースおよびプロジェクトファイルの作成・管理の詳細は、**ビギナーズガイド DaVinci Resolve 17** を参照してください。

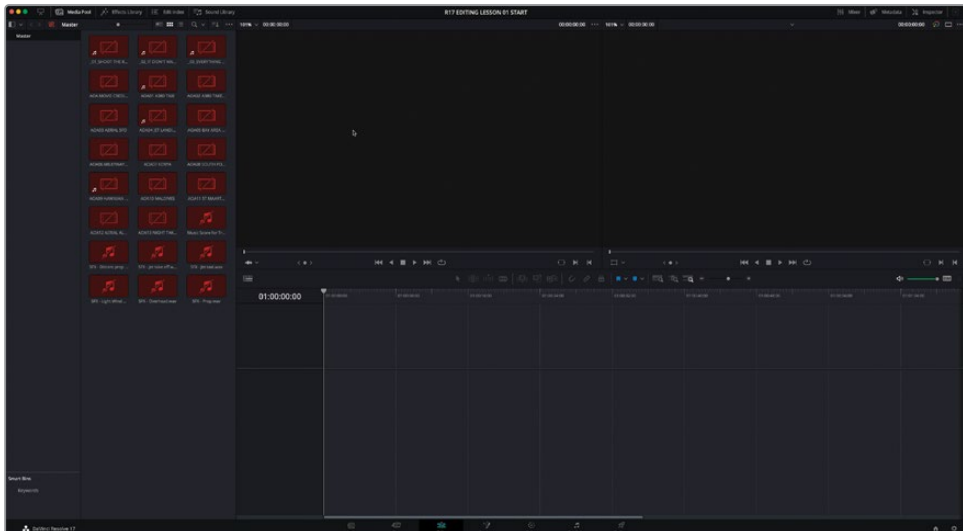
- 5 **R17 EDITING LESSON 01 START** プロジェクトをダブルクリックして開きます。
最後にDaVinci Resolveを使用した際に開いていたページで、新しいプロジェクトが開きます。
- 6 「エディット」 ボタンをクリックしてページを切り替えます。



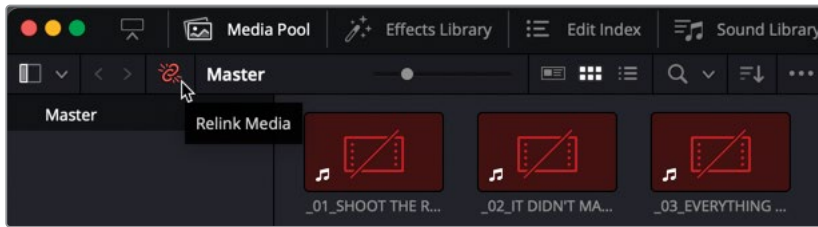
- 7 「ワークスペース」 > 「レイアウトをリセット」 を選択し、エディットページのワークスペースをデフォルトの状態にリセットします。



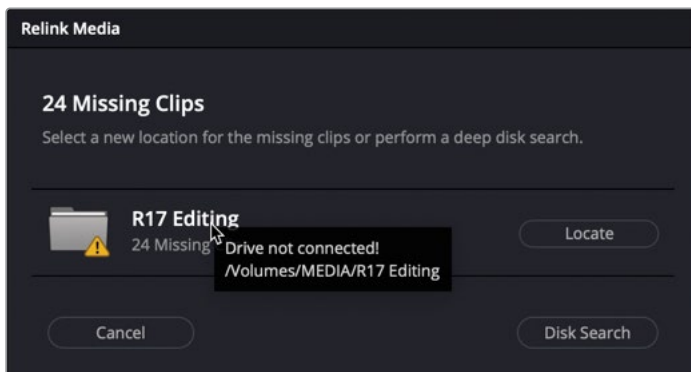
このプロジェクトでクリップの編集を開始する前に、プロジェクト内のクリップを、コンピューターのハードドライブ上のメディアファイルと再リンクする必要があります。



- 8 インターフェースの左上、メディアプールの上で、「メディアの再リンク」ボタンをクリックします。

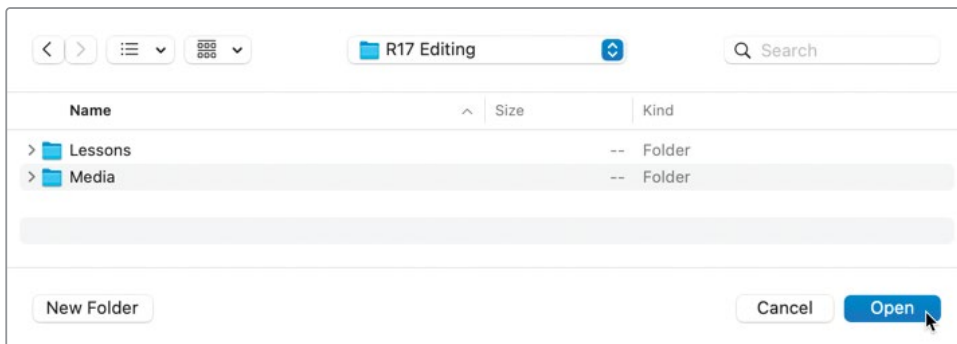


- 9 「メディアの再リンク」ウィンドウが開き、現在オフラインの状態にあるファイルの数が表示されます。

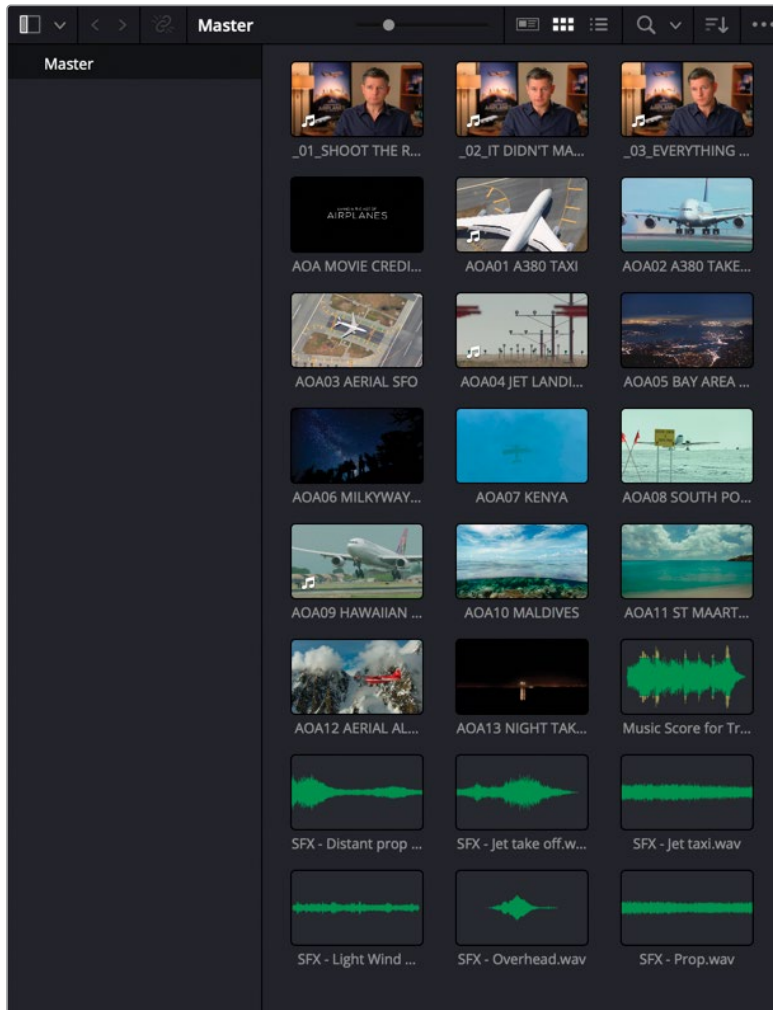


作業のこつ Resolveがファイルを探した場所にマウスを重ねると、必要なファイルの場所に関する詳細が表示されます。

- 10 「場所を特定」ボタンをクリックして、表示されたウィンドウで“R17 Editing”フォルダーにナビゲートし、「開く」をクリックします。



Resolveはこのフォルダー内のファイル構造を自動的に検索・認識し、メディアファイルを再リンクします。



メモ Resolveが適切なファイルを見つけられない場合は、「メディアの再リンク」ウィンドウの「ディスク検索」ボタンを使用して、より包括的な検索を開始できます。しかし、多数のメディアファイルが含まれる大容量のハードドライブでこの検索を実行する場合は、長時間を要することがあるので注意してください。

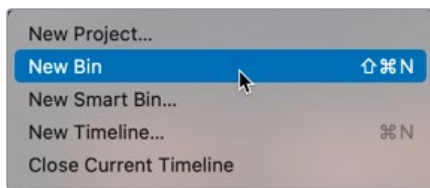
クリップの再リンクが完了したら、このプロジェクトの整理を開始できます。

ビンの作成

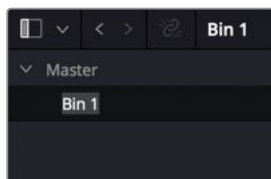
プロジェクト内のクリップを管理する上で、最も一般的な方法は、ビンの使用です。ビンを使用すると、コンピューター上でファイルを確実に管理できるのと同じように、クリップをプロジェクト内で複数のフォルダーにまとめられます。後のレッスンでは、プロジェクトを管理するより洗練された方法を学びますが、このプロジェクトでは、はじめにビンをいくつか作成してクリップをカテゴリー別に分類します。

メモ ノンリニア編集における“ビン”とは、フォルダーのことです。この専門用語の由来は、過去に映画のエディターたちが、フィルムストリップを箱にぶら下げて整理した慣習にあります。

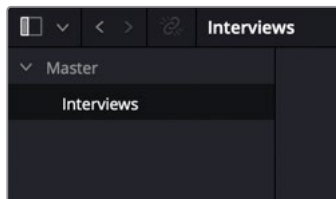
- 1つ目のビンを作成するために、メディアプールでマスタービンを選択し、「ファイル」>「新規ビン」を選択します。



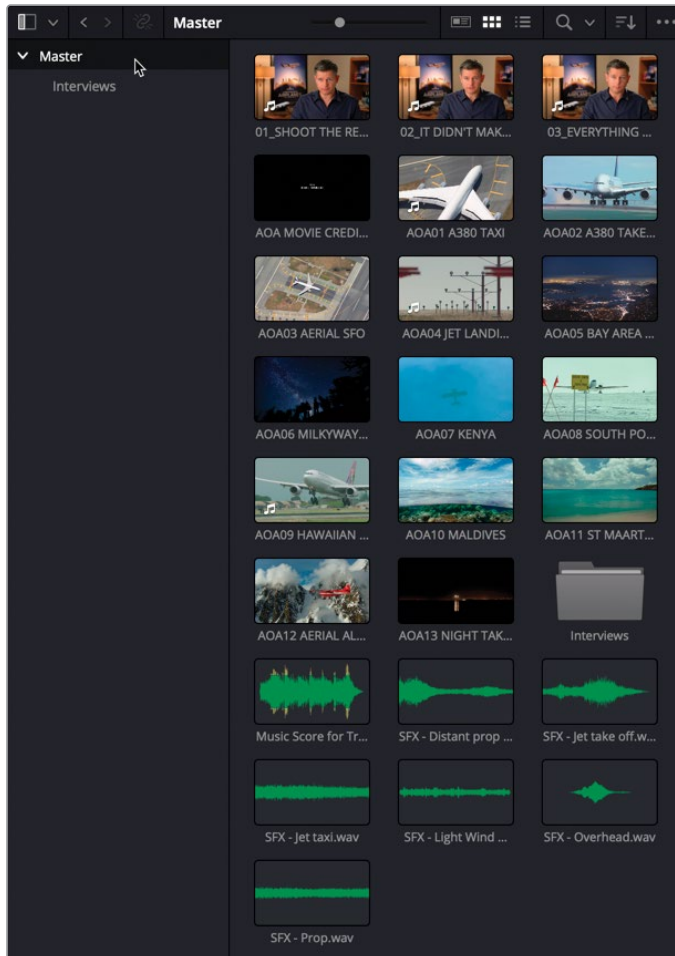
マスタービン内に、“ビン 1” という新しいビンが作成されます。



- “ビン 1” の名前をクリックしてハイライトし、**Interviews** と入力してビン名を変更します。

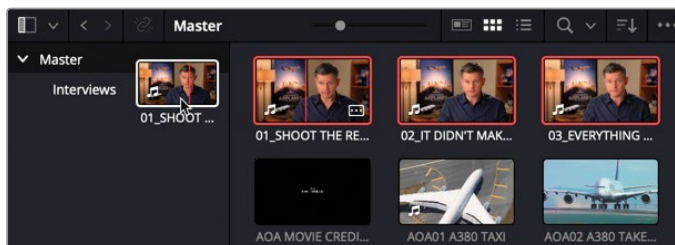


- 3 もう一度マスターピンを選択します。



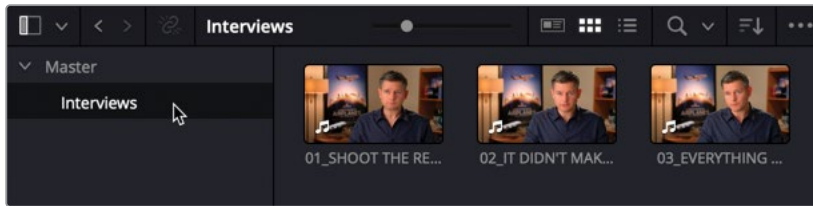
最初の3クリップは、ブライアン・J・ターウィリガー監督のインタビューです。

- 4 これら3つのクリップを「Shift」を押しながらクリックし、「Interviews」ビンにドラッグします。

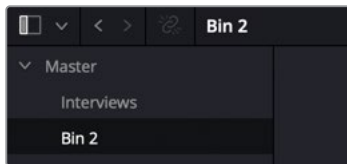


選択したクリップが「Interviews」ビンに移動します。

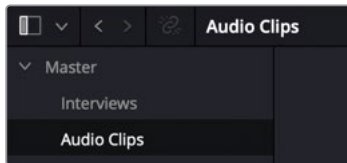
- 5 “Interviews” ビンをクリックして、インタビュークリップを表示します。



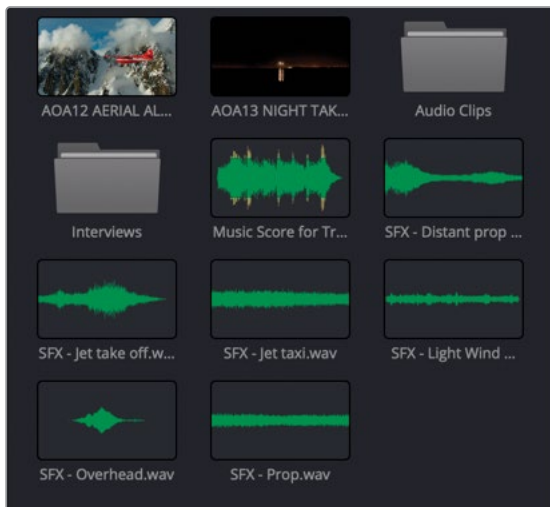
- 6 「ファイル」>「新規ビン」を選択するか、「Shift+Command+N」(macOS) または「Shift+Control+N」(Windows) を押して、2つ目の新しいビン、“ビン2”を作成します。



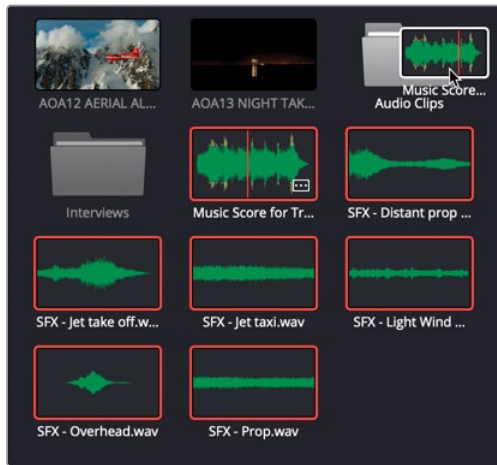
- 7 このビンの名前を **Audio Clips** に変更します。



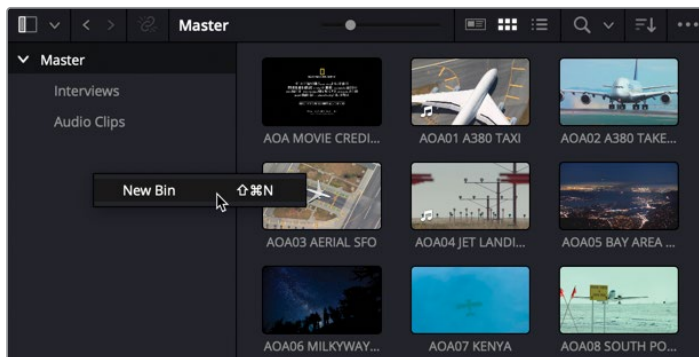
- 8 もう一度マスタービンを選択します。
プロジェクト内のオーディオクリップが、緑の波形で表示されます。



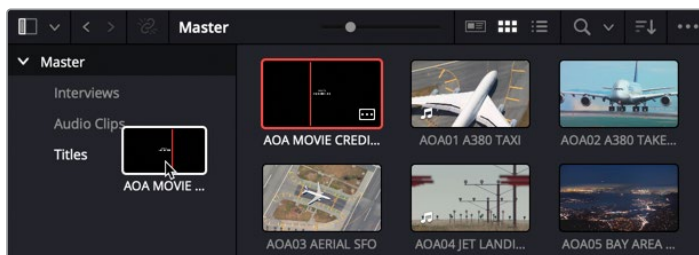
- 9 マスタービン内のオーディオクリップをすべて選択し、作成したばかりの“Audio Clips”ビンにドラッグします。



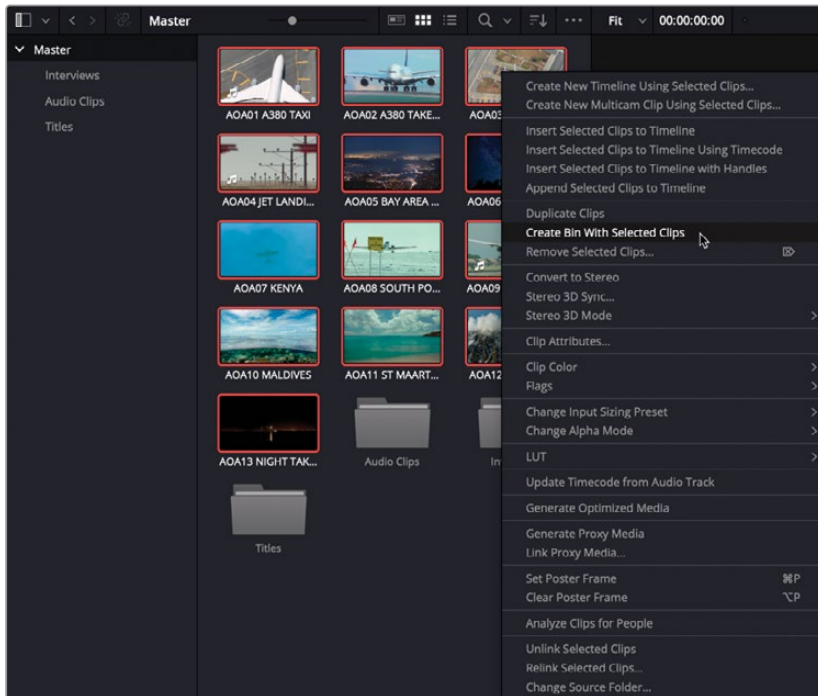
- 10 メディアプールのメインウィンドウの左にある、ビンリストのサイドバーで空のスペースを右クリックし、「新規ビン」を選択します。



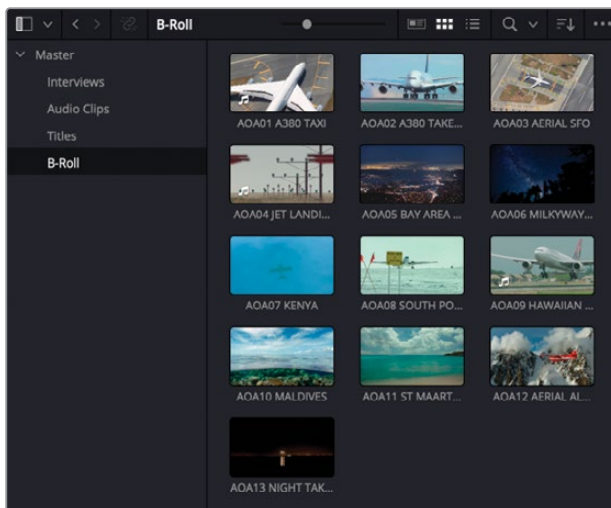
- 11 ビン名を **Titles** にします。
- 12 マスタービンで、タイトルクリップ **AOA Movie Credits** を選択し、“Titles”ビンに移動させます。



- 13 次に、マスタービン内の残りのビデオクリップをすべて選択し、それらを右クリックして、「選択したクリップでビンを作成」を選択します。

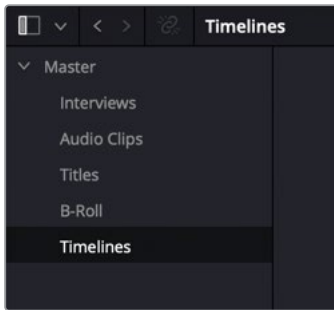


- 14 新しいビンの名前を **B-Roll** にします。



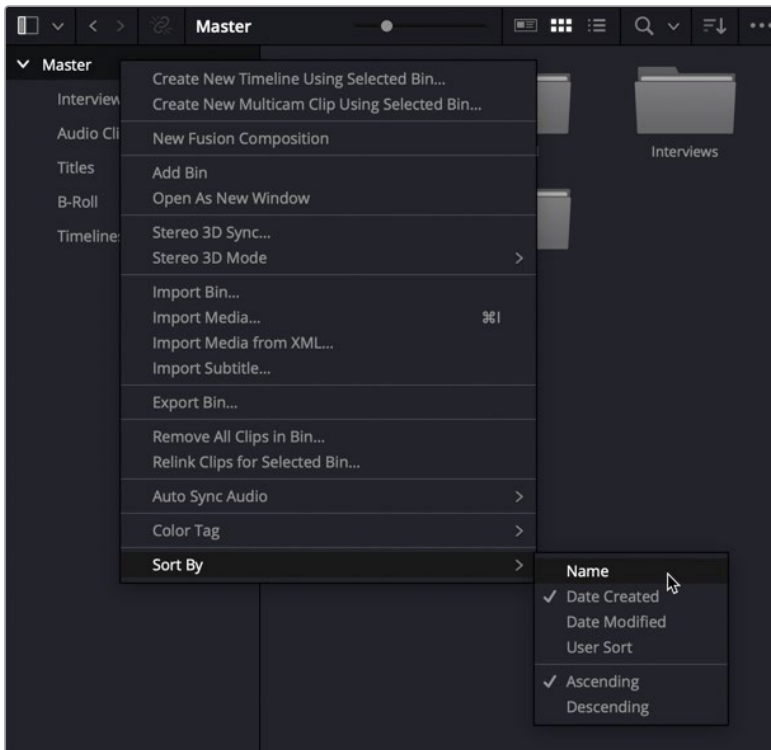
このプロジェクトにはもう1つビンが必要ですが、そのビンは今の時点では空にしておきます。

- 15 5つ目のビンを作成し、ビン名を **Timelines** にします。

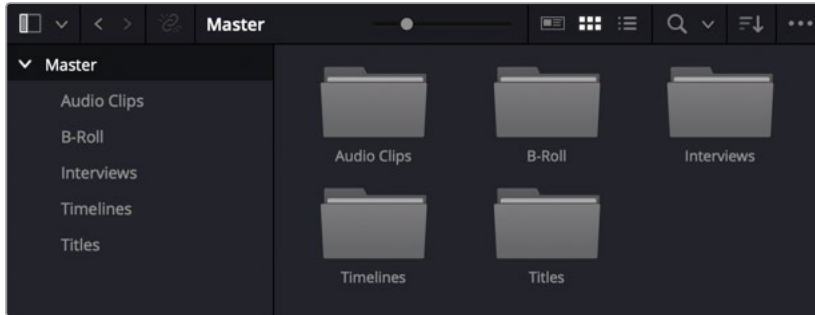


最後に、プロジェクト内のビンの並び順を選択します。

- 16 ビンリストで任意のビンを右クリックし、「並べ替え」>「名前」を選択します。



ビンリストのビンがアルファベットの昇順で並べ替えられます。



メモ メディアプールのメインウィンドウには、以下で説明する専用の並べ替えオプションがあります。

表示オプション

メディアプール内のクリップは、好みに応じて複数の方法で表示できます。現在、クリップはサムネイルで表示されています。このビューでは、参照イメージを見ながら目的のクリップを見つけられます。

- 1 “B-Roll” ビンを選択します。

このビンには、世界中の様々な場所で撮影された飛行機のクリップが複数含まれています。

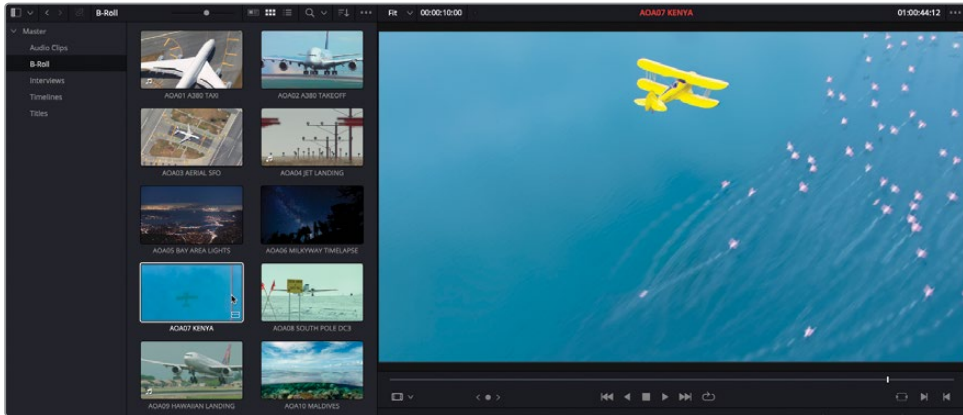
- 2 メディアプール上部のスライダーを使用して、サムネイルイメージのサイズを変更できます。

作業のこつ サムネイルのサイズを変更することで、クリップ名をより長く表示できます。

- 3 マウスポインターを **AOA07 Kenya** クリップに重ねます (クリックする必要はありません。)

マウスポインターを重ねたクリップが、自動的にソースビューアに表示されます。

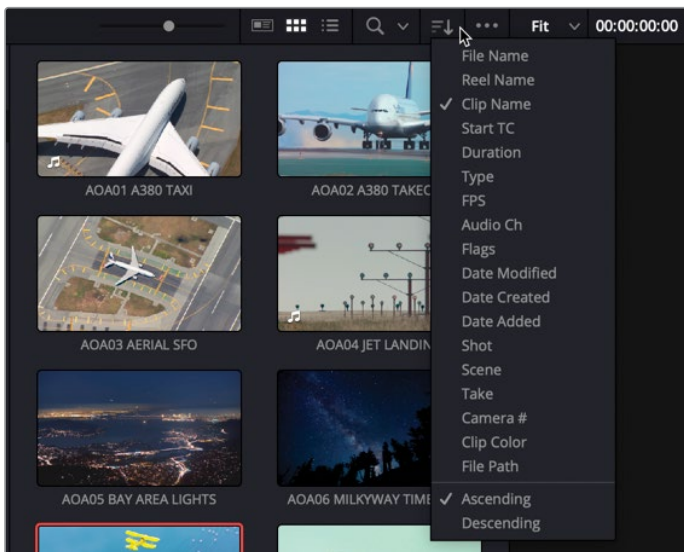
- 4 **AOA07 Kenya** クリップに重ねたマウスポインターを左右に動かし、同クリップをソースビューアでライブプレビューします。



サムネイルビューの最大の利点は、ライブメディアプレビュー機能を使用して、メディアプール内のクリップをすばやくスクラブし、目的のクリップを見つけられる点にあります。

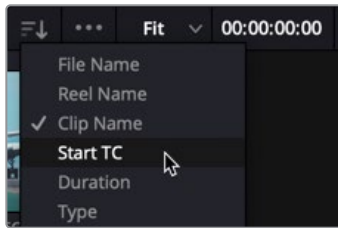
クリップの並び順も変更できます。

- 5 メディアプール上部で「並べ替え」メニューをクリックします。

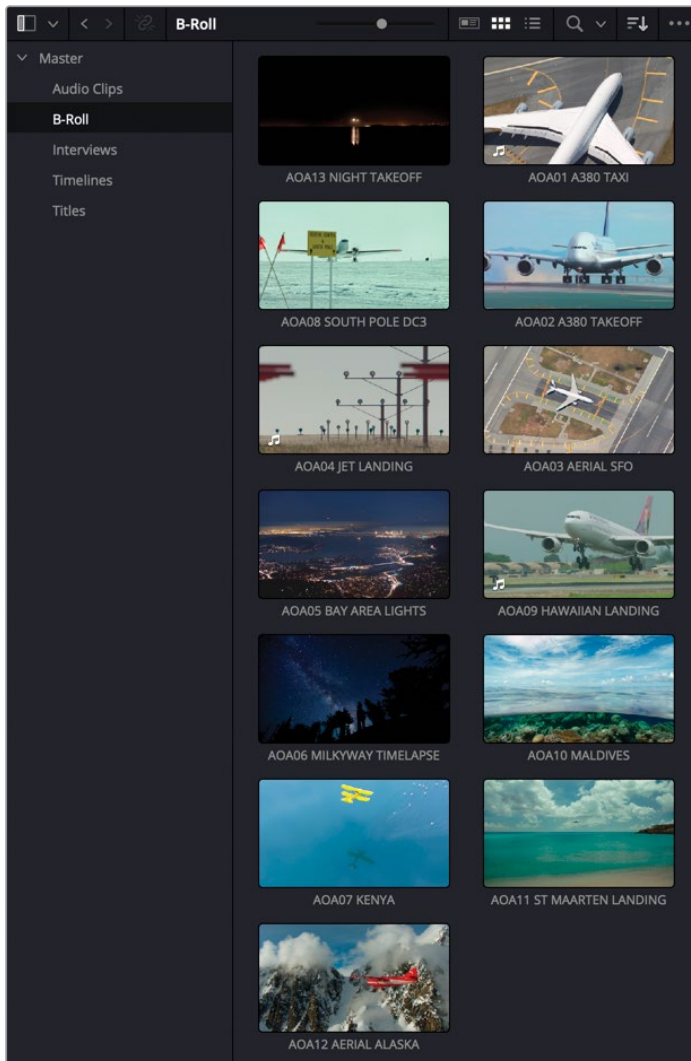


デフォルトでは、ビン内のクリップはクリップ名に基づき、アルファベットの昇順で表示されます。

- 6 「並べ替え」メニューの「開始タイムコード」をクリックします。



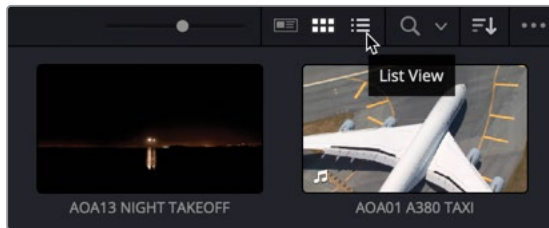
クリップがそれぞれの開始タイムコードに基づいて並べ替えられます。開始タイムコードが早いクリップほど上に、開始タイムコードが遅いクリップほど下に表示されます。



リストビュー

リストビューは、メディアプールでクリップを表示するもうひとつの方法です。

- 1 メディアプール上部の「リストビュー」ボタンをクリックします。

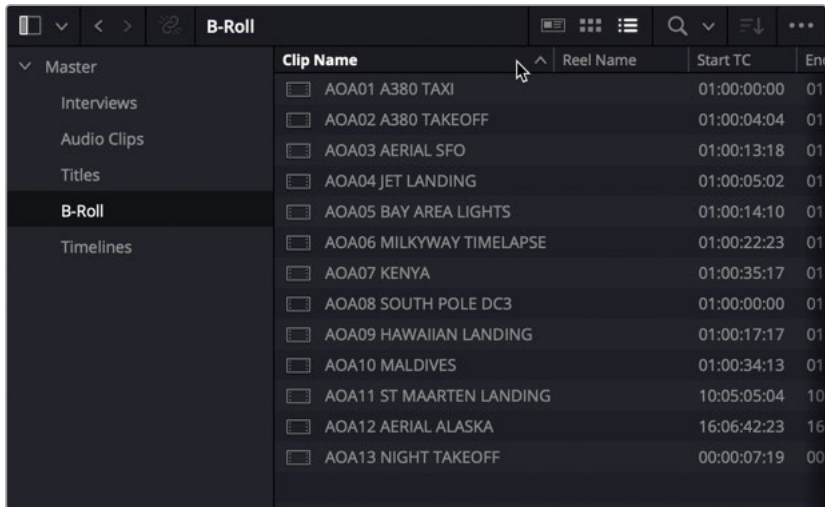


メディアプール内のクリップがリストとして表示され、クリップ名の右には各クリップのメタデータを含む情報列が表示されます。

| Clip Name | Reel Name | Start TC | End TC |
|--------------------------|-----------|-------------|--------|
| AOA13 NIGHT TAKEOFF | | 00:00:07:19 | 00 |
| AOA01 A380 TAXI | | 01:00:00:00 | 01 |
| AOA08 SOUTH POLE DC3 | | 01:00:00:00 | 01 |
| AOA02 A380 TAKEOFF | | 01:00:04:04 | 01 |
| AOA04 JET LANDING | | 01:00:05:02 | 01 |
| AOA03 AERIAL SFO | | 01:00:13:18 | 01 |
| AOA05 BAY AREA LIGHTS | | 01:00:14:10 | 01 |
| AOA09 HAWAIIAN LANDING | | 01:00:17:17 | 01 |
| AOA06 MILKYWAY TIMELAPSE | | 01:00:22:23 | 01 |
| AOA10 MALDIVES | | 01:00:34:13 | 01 |
| AOA07 KENYA | | 01:00:35:17 | 01 |
| AOA11 ST MAARTEN LANDING | | 10:05:05:04 | 10 |
| AOA12 AERIAL ALASKA | | 16:06:42:23 | 16 |

「開始タイムコード」の列名がハイライトされており、同列のヘッダーには小さい上矢印が表示されています。これは、現在、クリップが開始タイムコードの昇順で並べられていることを示しています。

- 「クリップ名」列のヘッダーをクリックします。



これにより、クリップの並び順が、クリップ名に基づくアルファベットの昇順に戻ります。

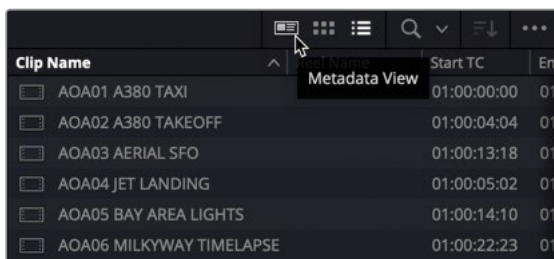
メモ リストビューでは「並べ替え」メニューは使用できません。その代わりに、列名を使用して、クリップがリスト表示される順を選択できます。

リストビューの最大の利点は、メディアプール内で各クリップの情報をより詳細に確認でき、さらに他のクリップと比較できることにあります。しかし、このビューはメディアプールにおいて大きな横方向のスペースを必要とします。

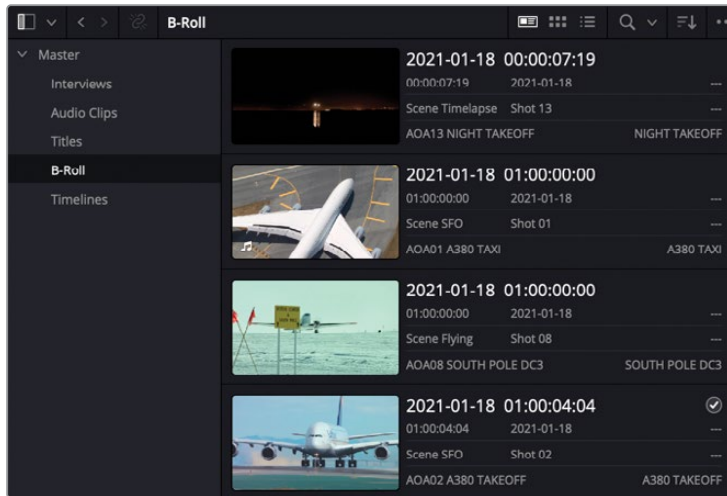
メタデータビュー

DaVinci Resolve 17では、メディアプールでクリップを表示する3つ目の方法が導入されました。新しいメタデータビューは、サムネイルビューとリストビューの間とも言えるビューです。

- メディアプール上部の「メタデータビュー」ボタンをクリックします。

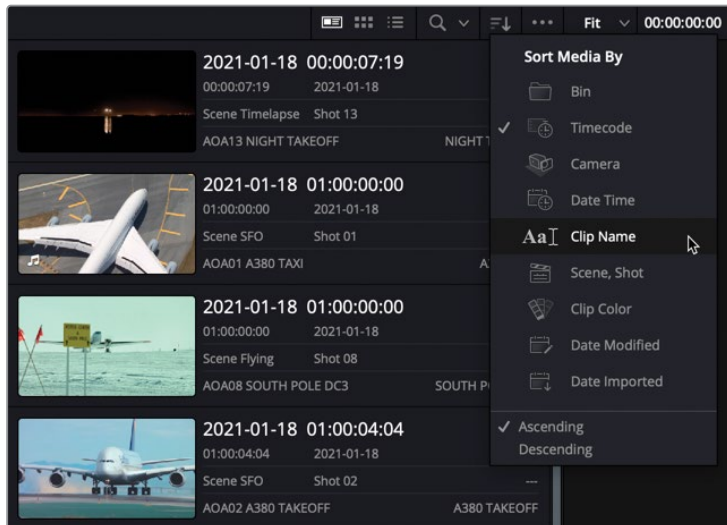


各クリップが、サムネイルと、一般的に使用されるメタデータ情報と共に表示されます。



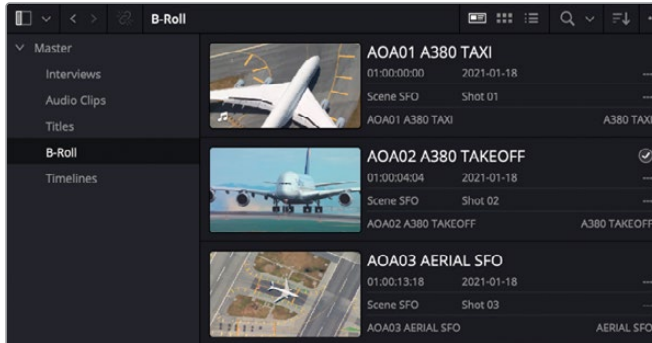
メモ サムネイルビューの場合と同じように、メタデータビューのサムネイルもライブプレビューが可能です。しかし、オーディオクリップはメタデータビューのディスプレイには表示されず、メディアプール上部にサムネイルとして表示されます。

- 2 「並べ替え」メニューをクリックします。



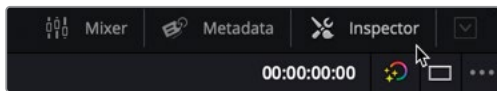
メタデータビューには、表示可能なメタデータに基づいた独自の並べ替えメニューがあります。

- 3 「並べ替え」メニューで「クリップ名」を選択します。



クリップ名が最も大きく表示され、それに基づいてクリップが並べ替えられます。

- 4 2つ目のクリップ“AOA02 A380 Takeoff”を選択し、インターフェースウィンドウ右上の「インスペクタ」ボタンをクリックしてインスペクタを開きます。

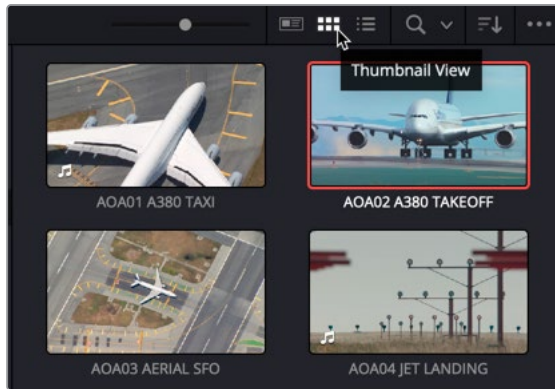


- 5 インスペクタで「ファイル」タブをクリックします。



インスペクタの「ファイル」タブには、クリップに関する有用な情報や、一般的に使用される複数のメタデータフィールドがリスト表示されます。このタブでメタデータを調整すると、メディアプールやタイムラインにおけるクリップの分類・検索に加え、表示されるクリップ名にも影響を与えます。

- 6 インスペクタを閉じ、メディアプールをサムネイルビュー（または好みのビュー）に戻して、クリップをクリップ名で並べ替えます。



作業のこつ 「ワークスペース」>「レイアウトをリセット」を選択すると、インターフェース全体をすばやくリセットできます。

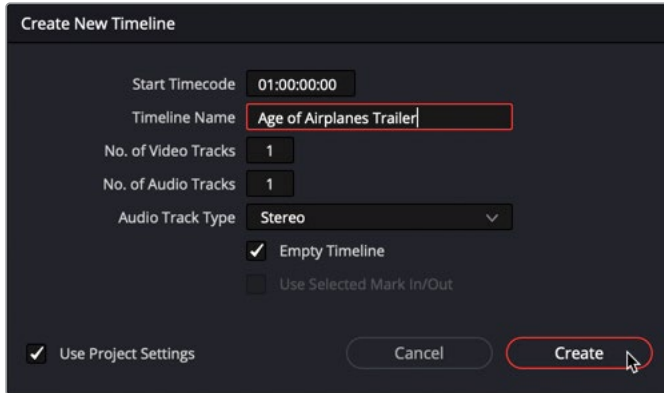
これで、最初の編集を行う準備が整いました。

最初の編集を行う

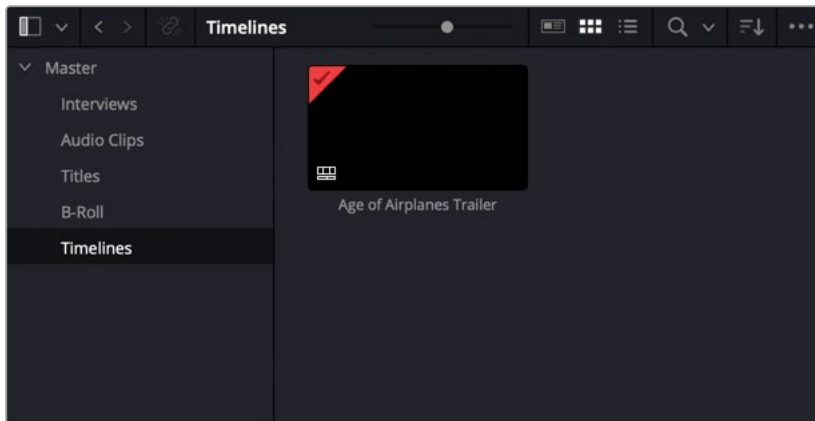
本を書く上で、最も難しいのは第1章を書くことだと言った人がいます。そして、文字を書く代わりに音声と映像を扱う編集にも同じことが言えます。空のタイムラインに最初の数クリップを配置する作業は、難しく感じられることもあります。しかし、一度フッターズの組み立てを開始すると、適切な素材とそうでない素材、さらにはエディターの工夫によって適切となる素材が見え始めます。

この過程を開始するにあたり、まず必要となるのがタイムラインです。

- 1 “Timelines” ビンを選択し、「ファイル」>「新規タイムライン」を選択するか、「Command + N」(macOS) または「Control + N」(Windows) を押します。
- 2 「新規タイムライン」ウィンドウの「タイムライン名」フィールドに、**Age of Airplanes Trailer** と入力します。

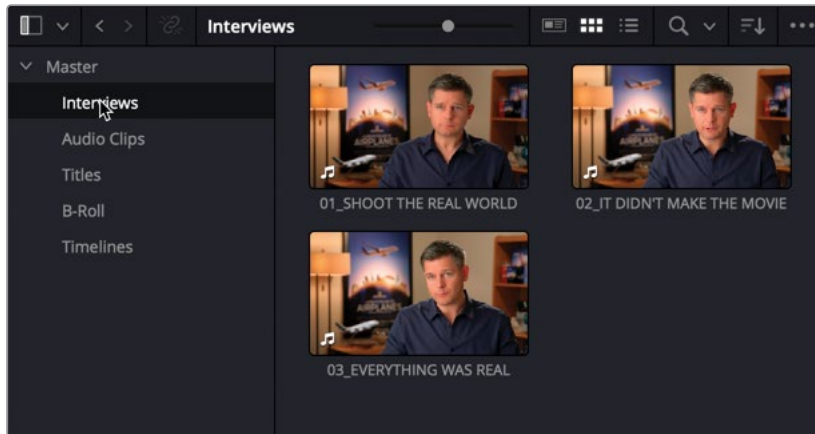


- 3 他のオプションはデフォルト設定のままにし、「作成」をクリックします。
選択したビンの中に新しいタイムラインが作成され、タイムラインウィンドウに追加コントロールが表示されます。



メモ 新規タイムラインのデフォルトの開始タイムコード、ビデオおよびオーディオトラック数、オーディオトラックの種類は、「DaVinci Resolve」>「環境設定」>「ユーザー」>「編集」で設定できます。

- 4 “Interviews” ビンを選択し、クリップをクリップ名に基づいて並べ替えます。



- 5 01_SHOOT THE REAL WORLD クリップをダブルクリックしてソースビューアで開きます。
- 6 同クリップを先頭から末尾まで再生します。



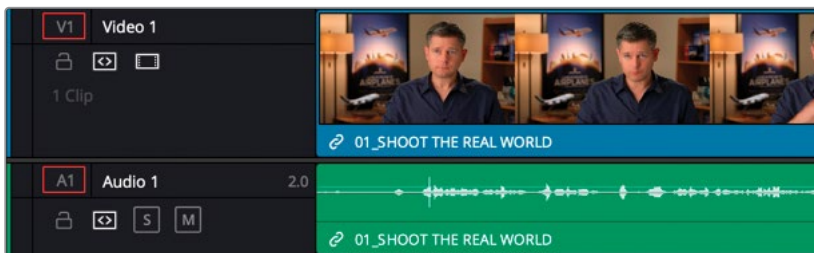
クリップ全体は使用しないかもしれませんが、不要な部分は後で削除できます。編集作業はどのような順で行っても誤りではありませんが、作業効率には違いがあります。

- 7 ソースビューアのクリップをタイムラインビューアにドラッグします。

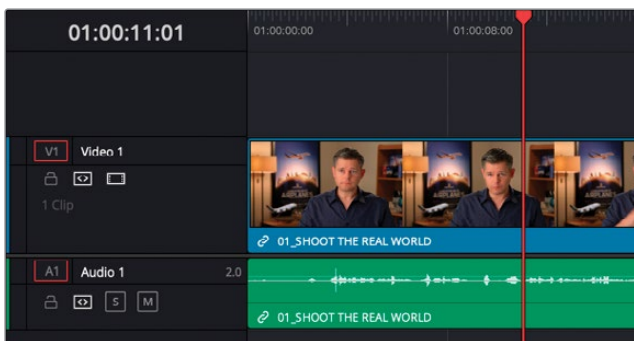


DaVinci Resolveで使用可能な編集方法を示す、一連の編集オーバーレイが表示されます。経験豊富なエディターは他のNLEで見たことがあるかもしれませんが、いくつかのオプションはDaVinci Resolve特有の機能です。デフォルトは「上書き」です。

- 8 「上書き」オーバーレイがハイライトされている状態で、マウスボタンを放します。1つ目のクリップがタイムラインに編集されます。



- 9 タイムラインでクリップを再生し、ターウィリガー監督が“... shoot the real world”と言ったところで停止します。



ここが、次の編集を行う位置です。

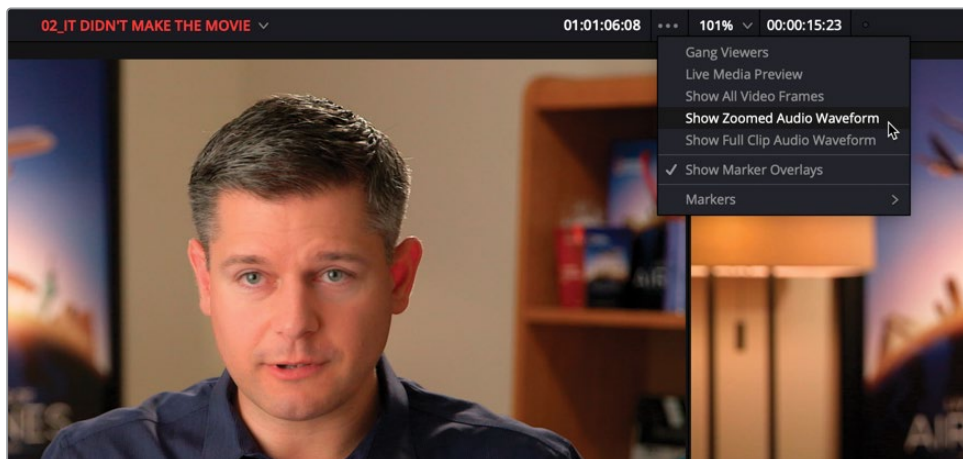
再生の制御

ビデオの再生を効果的にコントロールすることは、編集を習得する上で大切な要素のひとつです。ソースビューアおよびタイムラインビューアの下にあるトランスポートコントロールも使用できますが、キーボードショートカットはより効率的です。DaVinci Resolveのデフォルトのキーボードレイアウトは、世界中のエディターにとって馴染みのある一般的な再生ショートカットをサポートしています。例えば、再生と停止はスペースバーで、1フレームごとの移動は左右の矢印キーで実行できます。さらに、様々な速度の再生をJKLキーでコントロールできるのは、熟練のユーザーにとって朗報でしょう。DaVinci Resolveのキーボードレイアウトに関する詳細は、「DaVinci Resolve」>「キーボードのカスタマイズ」を選択して確認してください。

- 10 “Interviews” ビン内で **02_IF IT DIDN'T MAKE THE MOVIE** をダブルクリックし、ソースモニターで開きます。

同クリップを先頭から再生します。このクリップから使用したいのは一部だけです。このようなオーディオ付きのクリップを扱う際は、ソースビューアにビデオとオーディオ波形の両方を表示すると便利です。

- 11 ソースビューアのオプションメニューで、「オーディオ波形を拡大して表示」を選択します。



ソースビューアに波形が表示されます。



これは非常に便利で、クリップをスクラブまたは再生しながら、言葉が始まるポイントと終わるポイントを波形で確認できます。すばらしい機能です！

- 12 同クリップを先頭から再生し、ターウィリガー監督が “If it was possible to shoot it, we wanted to go shoot it.” という直前 (01:01:11:00あたり) で停止します。



メモ 本書の各レッスンに記述される参考用のタイムコードは、編集を行う上で最も適切であると著者が考える位置です。しかし、フッター全体を確認し、他により良い位置があれば、自由にそれらを使用してください。編集はクリエイティブな分野ですが、最終的な判断はエディターの主観に委ねられます。

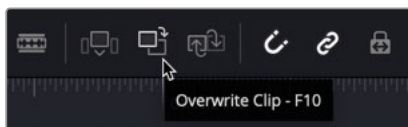
- 13 「I」を押して、現在の位置にイン点をマークします。



- 14 クリップを再生し、ターウィリガー監督が“... everything was real”と言ったところ (01:01:23:20あたり) で停止します。
- 15 「O」を押して、アウト点をマークします。

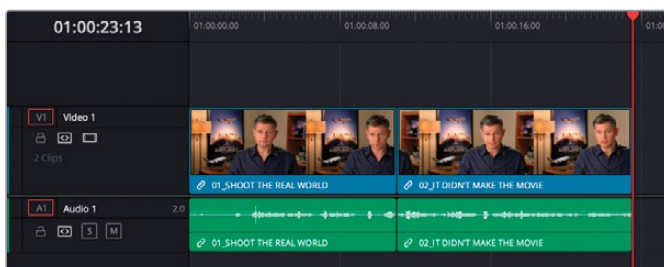


- 16 タイムラインツールバーの「クリップを上書き」ボタンをクリックするか、「F10」キーを押します。



メモ DaVinci ResolveをmacOSで起動している場合、デフォルトの編集ショートカットを使用するには、コンピューター的环境設定で「F1、F2などのキーを標準のファンクションキーとして使用」を選択する必要があります。あるいは、「fn」キーとファンクションキーを併用してmacOSのショートカットをオーバーライドします。

再生ヘッドの位置を先頭に、2つ目のインタビュークリップがタイムラインに編集されます。その際に使用されるのは、ソースクリップにマークしたイン点からアウト点までの範囲です。1つ目のクリップの末尾は、新しいクリップで上書きされます。



- 17 キーボードの上矢印キーを押して、2つのインタビュークリップの間の編集点に再生ヘッドを移動します。
- 18 「再生」>「周辺/指定の位置を再生」>「選択アイテム周辺を再生」を選択するか、スラッシュ (/) を押して、編集を確認します。

作業のこつ 「選択アイテム周辺を再生」コマンドは非常に便利で、タイムラインの任意の箇所をすばやく確認できます。この例では、クリップが一切選択されていないので、再生ヘッドの位置に基づき、再生する範囲が決まります。

クリップが1つまたは複数選択されている場合、Resolveはその周辺を再生します。選択されたクリップの前後が再生される長さは、「DaVinci Resolve」>「環境設定」の「ユーザー」タブ内、「プリロール時間」と「ポストロール時間」で設定できます。

編集は実行できましたが、この時点では不快なジャンプカットになっています。このインタビューにはもう少しフッターを追加して、物語に肉付けする必要があります。

スリーポイント編集

いくつかの例外を除き、多くの編集はスリーポイント編集と呼ばれる手法で実行されます。これは、タイムラインに追加する素材と位置を、DaVinci Resolveが算出することを意味します。前の例では、ソースクリップにマークしたイン点とアウト点が最初に必要な2つのポイント、タイムラインの再生ヘッドの位置が3つ目のポイントとして使用されました。タイムラインに編集した1つ目のクリップも、スリーポイント編集によるものでした。その際はイン点もアウト点もマークしませんでした。DaVinci Resolveはソースビューアのクリップの先頭をイン点、末尾をアウト点として使用しました。同クリップがタイムラインの先頭に配置された理由は、それが1つ目のクリップだったためではなく、その位置に再生ヘッドがあったためです。以下の練習を通して、DaVinci Resolveのスリーポイント編集の法則や、イン点とアウト点（マークした場合およびマークしていない場合）が使用される仕組みに対する理解を深めてください。後のレッスンでは、フォーポイント編集や、イン点とアウト点を異なる方法で使用する編集も学びます！

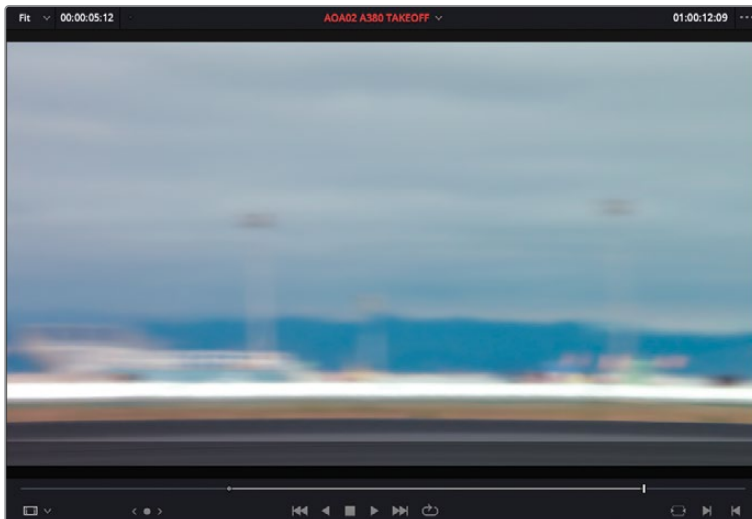
挿入編集

次は、Bロールのフッターを追加して、ターウィリガー監督の飛行機への情熱を編集で引き出します。

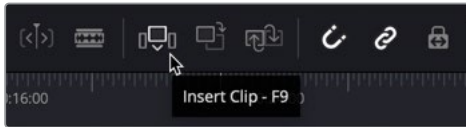
- 1 “B-Roll” ビンで **AOA02 A380 TAKEOFF** クリップをダブルクリックし、ソースビューアで開きます。同クリップを先頭から再生し、フッターの内容を確認します。
- 2 飛行機の車輪が滑走路から離れる1秒ほど前 (01:00:07:00あたり) で、「I」を押してイン点をマークします。



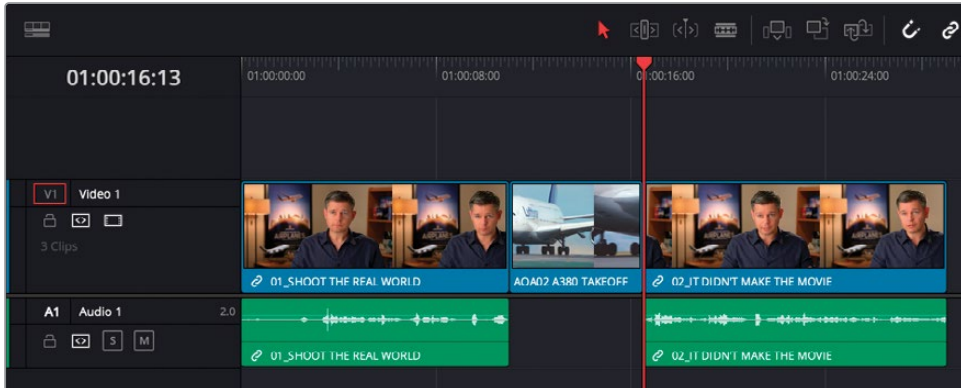
- 3 飛行機の尾翼がフレーム外となる位置で、「O」を押してアウト点をマークします。



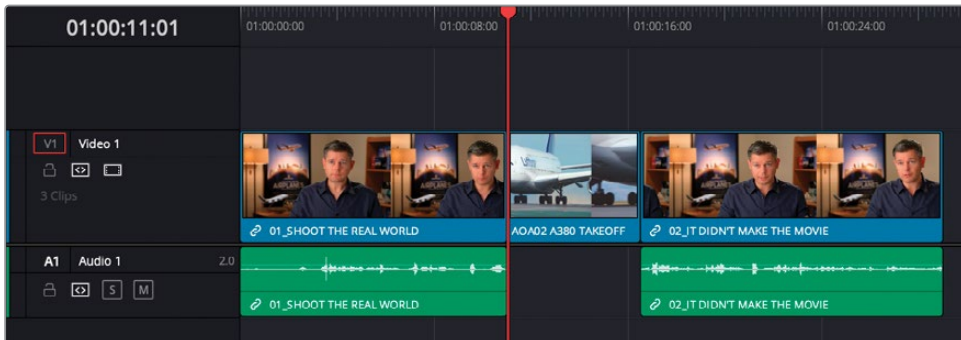
- 4 タイムラインの再生ヘッドが2つのインタビュークリップの間の編集点にあることを確認し、ソースビューアのクリップをタイムラインビューアの「挿入」オーバーレイにドラッグします。



タイムラインの2つのインタビュークリップの間に、新しいクリップが追加されます。その際は、再生ヘッドの後のクリップが上書きされるのではなく、2つのクリップの間に挿入されます。

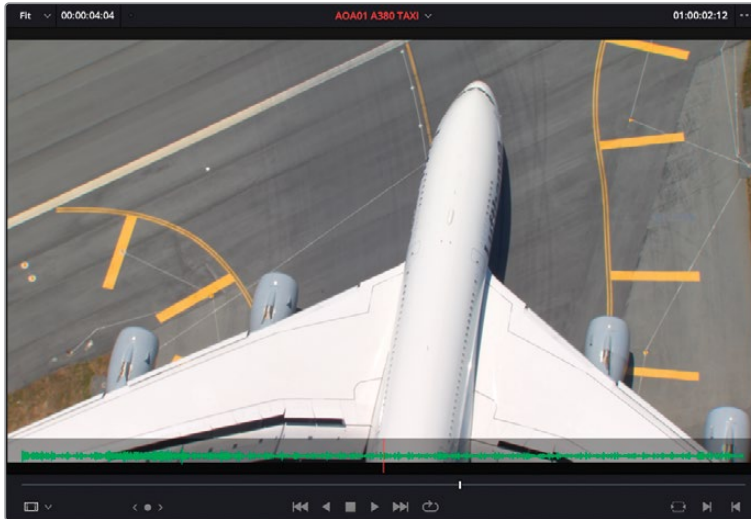


- 5 タイムラインの再生ヘッドを動かして、01_SHOOT THE REAL WORLD と AOA2 A380 TAKEOFF の間の編集点に戻します。次の編集はこの位置で行います。



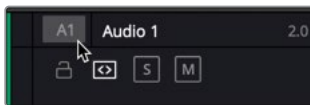
メモ 上下の矢印キーを使用すると、タイムラインで編集点から編集点にすばやく移動できます。「スナップ」が有効であれば、タイムラインで再生ヘッドをドラッグし、最も近い編集点にスナップさせることも可能です。スナップのオン/オフは「N」を押して切り替えられます。

- 6 メディアプールの「B-Roll」ビンで、**AOA01 A380 TAXI** をダブルクリックします。



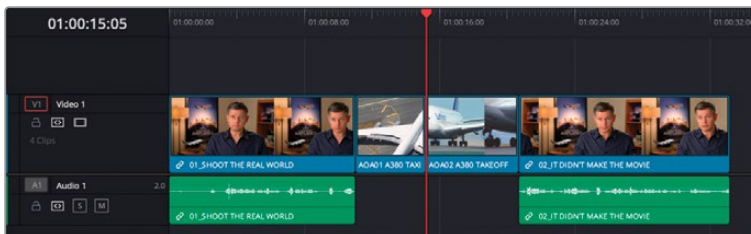
ソースビューアで同クリップを再生して確認します。このクリップは、先ほどタイムラインに編集したクリップと同型の飛行機を上から撮影した素晴らしいショットです。しかし、オーディオがやや低品質です。

- 7 タイムラインの「オーディオ 1」トラックで、赤い外枠の付いた「A1」配置先コントロールをクリックします。



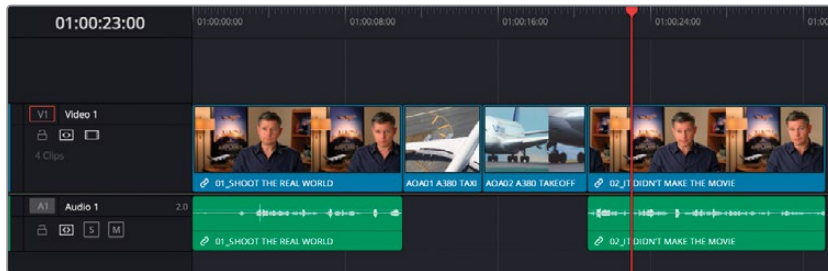
これらの配置先コントロールでは、タイムラインに編集するソースオーディオまたはビデオの要素を指定できます。「A1」コントロールを無効にしたので、ソースクリップのオーディオは自動的に編集されません。

- 8 タイムラインツールバーの「挿入」ボタンをクリックするか、「F9」を押して、新しいクリップをオーディオなしで挿入します。



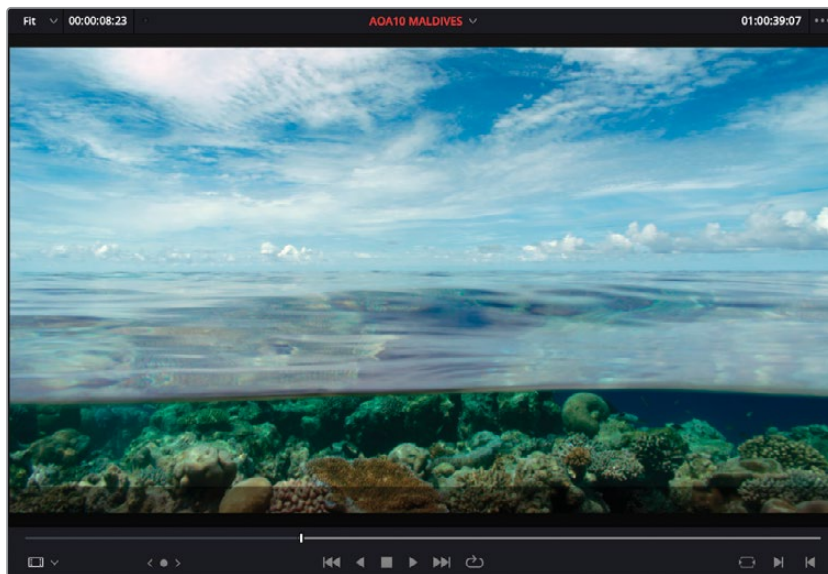
作業は順調です。これでもう少し興味深いものになりました。次は、既存のクリップを分割して新しいクリップを挿入します。

- 9 タイムラインで2つ目のインタビュークリップを再生し、ターウィリガー監督が “If it was possible to go shoot it, we wanted to go shoot it.” と言ったところで停止します。

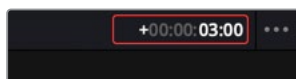


次の編集はこの位置で行います。

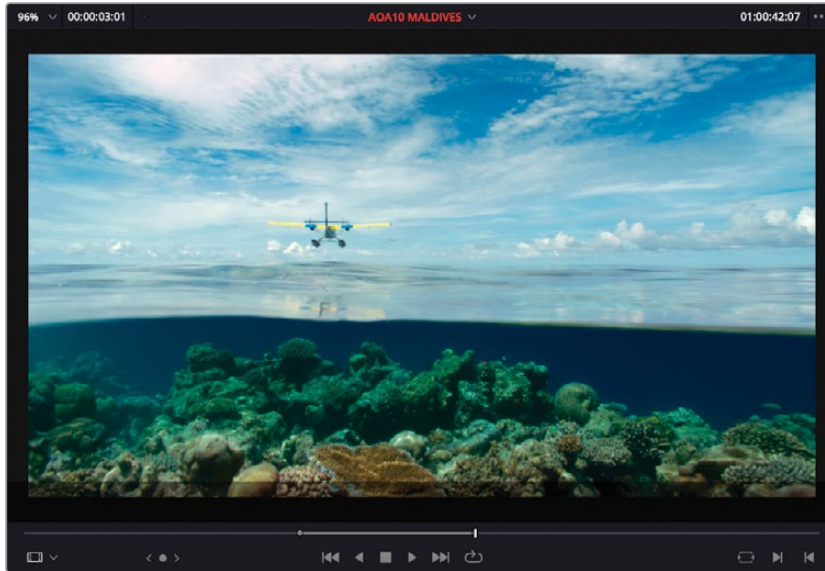
- 10 メディアプールで **AOA10 MALDIVES** をダブルクリックし、ソースビューアで再生して確認します。
- 11 飛行機の影が珊瑚礁にかかり始める位置で、イン点をマークします。



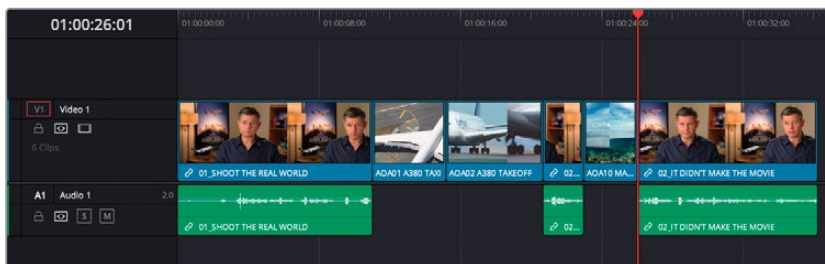
- 12 ソースビューアで **+300** と入力し、「Enter」を押して、再生ヘッドを3秒進めます。



- 13 「O」を押してアウト点をマークします。



- 14 「F9」を押して、再生ヘッドの位置にクリップを挿入します。

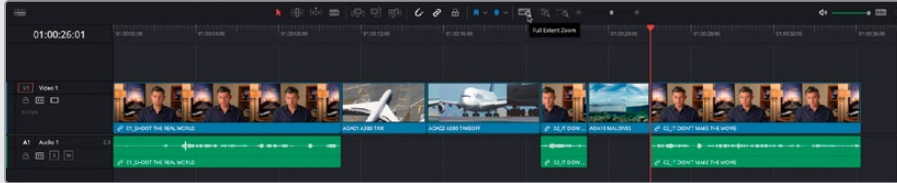


この編集は、ビデオのみの挿入にも関わらず、既存のインタビュークリップのオーディオとビデオの両方を分割して実行されました。これは、「オーディオ 1」トラックの自動トラック選択コントロールが自動的に有効になったためです。この例では、同コントロールが同期ロックとして機能し、タイムラインのオーディオクリップとビデオクリップの同期が維持されます。自動トラック選択コントロールの詳細は、後のレッスンで説明します。

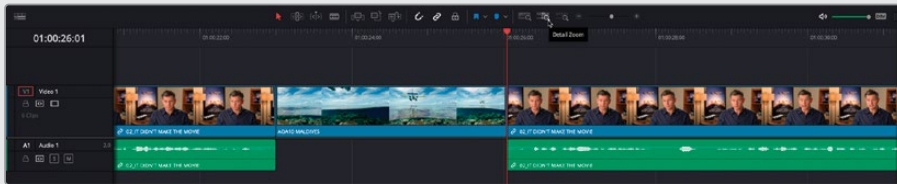
タイムラインのズームを制御

Resolveには、タイムラインのクリップのズームレベルを制御する3つのオプションがあります。全体を表示、細部ズーム、カスタムズームです。

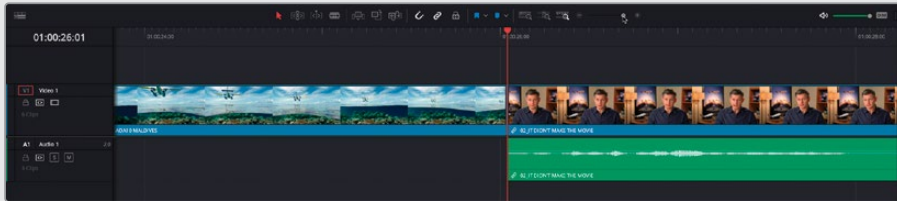
全体を表示は、タイムラインウィンドウに常にタイムライン全体の長さを表示します。すべてが見えるようズームが自動的に調整されます。編集内容を俯瞰で見たい際に最も便利です。



細部ズームは、再生ヘッドを中心に、タイムラインをより近いビューに拡大します。このオプションは、タイムラインでクリップや編集点を選択して微調整したい際に最も便利です。



カスタムズームでは、タイムラインで独自のズームスケールを設定できます。スライダーを使用して、再生ヘッドの位置でズームインまたはズームアウトできます。



タイムラインのズームに使用できるキーボードショートカットは、「Command + イコール (=)」および「Command + マイナス (-)」(macOS)と、「Control + イコール (=)」および「Control + マイナス (-)」(Windows)です。

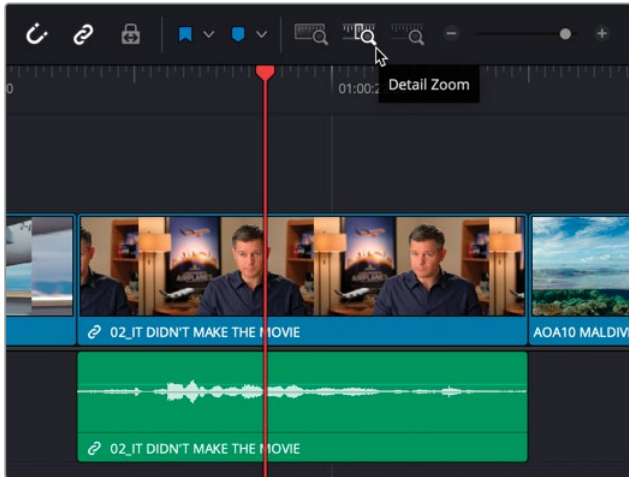
「Shift + Z」で、タイムラインをタイムラインウィンドウに適合させると、前のズームレベルに戻るのを切り替えられます。

タイムライントラックの高さを調整するには、「タイムラインビュー」オプションメニューを使用するか、タイムラインのオーディオまたはビデオエリアで「Shift」を押しながらマウススクロールホイールを使用します。

不要な部分を削除

現在のタイムラインは全体的によく編集できていますが、フッターを少しトリムし、不要な部分を削除することで、編集の質が向上します。

- 1 タイムラインの再生ヘッドを、真ん中のインタビュークリップの先頭に移動し、「細部ズーム」ボタンをクリックします。



- 2 タイムラインで、**02_IF IT DIDN'T MAKE THE MOVIE** クリップのビデオ部分を「Option + クリック」(macOS) または「Alt + クリック」(Windows) します。

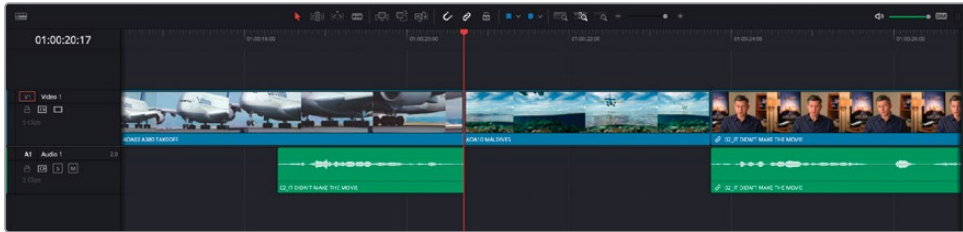


このクリップのビデオとオーディオには、小さな鎖のアイコンがあることに気が付きましたか？ このアイコンは、クリップの2つの要素（ビデオとオーディオ）がリンクされていることを意味しています。このリンク機能は、クリップの両要素を削除または移動したい場合に便利です。しかし、そのままでは同期をずらして片方を調整することはできません。「Option」(macOS) または「Alt」(Windows) を使用することで、リンク機能を一時的に無効にし、クリップのビデオ部分だけを選択できます。

メモ 「Option」(macOS) または「Alt」(Windows) を使用してクリップの両要素を選択する場合は、「リンク選択」機能が有効であることを確認してください。

- 3 選択したビデオクリップを右クリックし、ショートカットメニューから「リップル削除」を選択するか、「Shift + Delete (Backspace)」を押します。

同クリップのビデオ部分が削除され、残ったオーディオが先行クリップ (A380機の離陸シーン) の下に収まります。



他にタイムラインに起こった変化に気付きましたか？ リップル削除を実行したことで、タイムラインにギャップが生じず、残りのフッテージがすべて左に移動しました。さらに重要な点として、最後のインタビュークリップのビデオとオーディオの同期がずれていません。この結果に繋がったのも、全トラックの自動選択コントロールがデフォルトで有効であることが理由です。

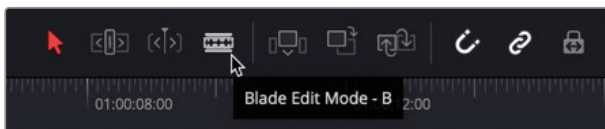
メモ 自動選択コントロールの機能を確認したい場合は、最後のステップを取り消し、「オーディオ 1」トラックの自動選択コントロールを無効にして、最後の数ステップをやり直してください。その後は、「オーディオ 1」の自動選択コントロールを再度有効にしてください。

クリップの不要な部分をタイムラインから削除するもうひとつの方法は、ブレード編集モードの使用です。

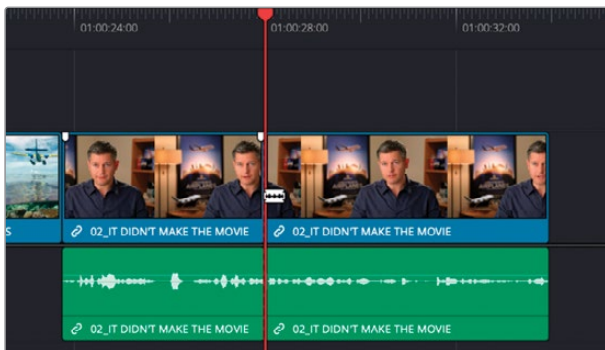
- 4 「全体を表示」ボタンをクリックし、タイムラインの最後のクリップを再生します。
“... stay at that location longer...” の部分は同じ内容の繰り返しであり、不要なので削除します。
- 5 タイムラインで最後のクリップを再生し、ターウィリガー監督が “... stay...” という直前 (01:00:28:00あたり) にイン点をマークします。



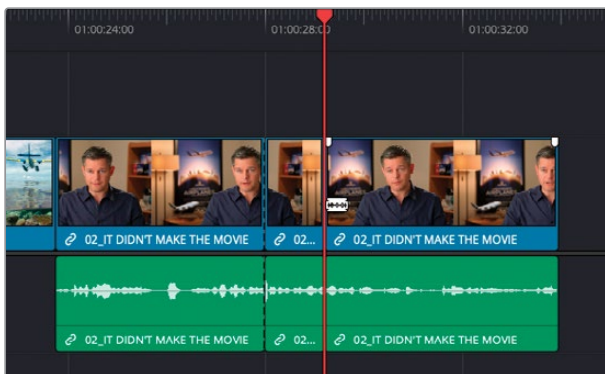
- 6 タイムラインのツールバーで「ブレード編集モード」ボタンをクリックするか、「B」を押します。



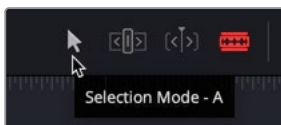
- 7 ブレード編集モードを選択したら、マウスを再生ヘッドの位置に合わせて、02_IT DOESN'T MAKE THE MOVIE クリップをクリックして、編集点を追加します。



- 8 同クリップを再生し、監督が“...or it didn't make the movie” という直前 (01:00:29:05 あたり) で停止します。
- 9 再生ヘッドの位置でクリックし、編集点をさらに追加します。



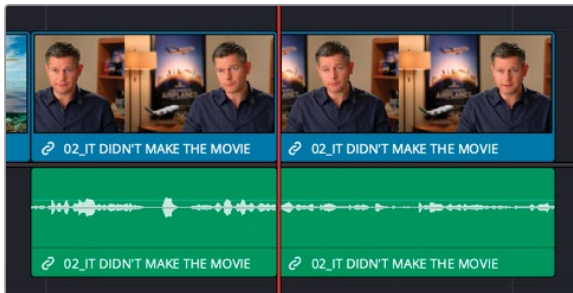
- 10 タイムラインのツールバーで「選択モード」ボタンをクリックするか、「A」キーを押します。



- 11 選択モードを有効にしたら、先ほど編集点を追加したインタビュークリップで、途中の不要な部分をクリックします。



- 12 「Shift+ Delete (Backspace)」を押して、イン点とアウト点の間の部分をリップル削除します。



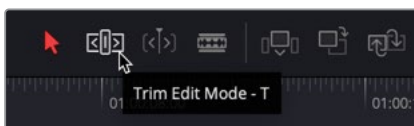
- 13 スラッシュ (/) を押して、新しい編集点を確認します。

良い出来です。タイムラインのこの部分の整理は終わりました。次は、1つ目のクリップに焦点を当てます。

トリム編集モード

クリップをトリムする際にタイムラインで使用できるモードは、ブレード編集モードだけではありません。以下の練習では、トリム編集モードを使用します。

- 1 「Home」キーを押して、再生ヘッドをタイムラインの先頭に戻します。
- 2 1つ目のクリップを再生します。
このインタビューには明らかに不要部分があるので、先頭をトリムして削除する必要があります。
- 3 ターウィリガー監督が「In this film...」と言う直前 (01:00:03:00あたり) に、タイムラインの再生ヘッドを移動します。
- 4 タイムラインのツールバーで「トリム編集モード」ボタンをクリックするか、「T」を押します。



- 1つ目のクリップの先頭をクリックし、編集点が再生ヘッドにスナップするまで右にドラッグします。



作業のこつ スナップが無効の場合は、ドラッグ中でも「N」を押して有効にできます。

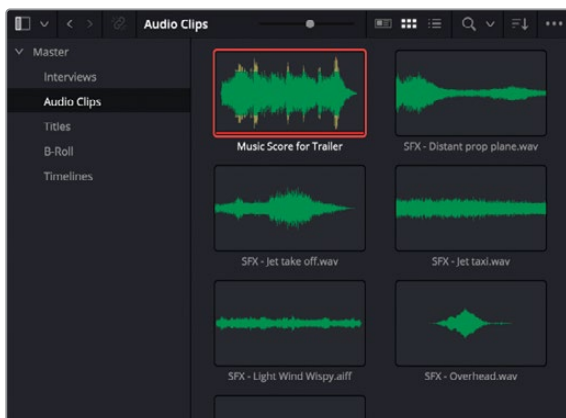
- 「A」を押して選択編集モードに切り替えます。

このクリップのオーディオとビデオはリンクしているので、それら両方を同時にトリムできました。また、トリム編集モードでトリムを実行したので、タイムラインは自動的に“リップル”されました。その結果、選択した編集点以降の全クリップ（自動選択が有効のトラックのみ）がリップルされ、それぞれの同期関係が維持されています。

音楽を追加

タイムラインの微調整を続行します。次は、最終的な映像に盛り込む音楽を追加します。

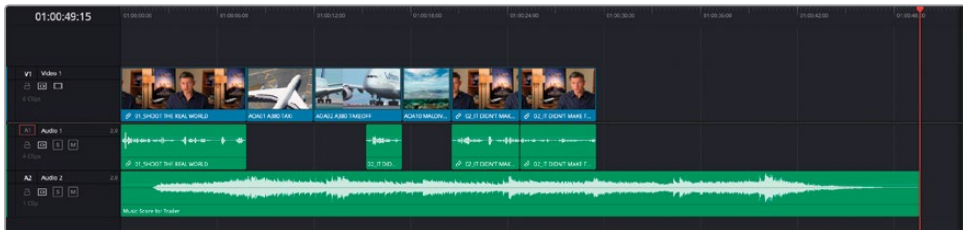
- 再生ヘッドをタイムラインの先頭に戻します。
- “Audio Clips” ビン内の **Music Score for Trailer** クリップを選択します。



- 同クリップをビンからドラッグし、タイムラインビューアの「最上位トラックに配置」オーバーレイにドロップします。



「最上位トラックに配置」を実行した結果、その編集方法名とは逆に、新しいオーディオトラックが既存のオーディオトラックの下に配置されました。「最上位トラックに配置」でクリップが配置されるのは、タイムラインで使用可能な1つ目の空のトラックです。この条件に合うトラックが検索される順は、ビデオトラックの場合は下から上、オーディオトラックの場合は上から下です。追加するソースクリップの長さに対し、それを収容できる空のトラックが無い場合は、新規トラックが作成されて新しいクリップが配置されます。「最上位トラックに配置」は、インタビューやタイトルにBロールを追加する際に便利です。この作業は後ほど行います。



メモ このステレオミュージッククリップをタイムラインに追加した結果、ステレオオーディオトラック（トラック名の隣のヘッダーに2.0と表示されます）が自動的に作成されました。

以上の練習で行ったように、オーディオクリップを使用して自動的にオーディオトラックを作成する際は、Resolveがオーディオクリップに応じて自動的にトラックの種類を一致させます。

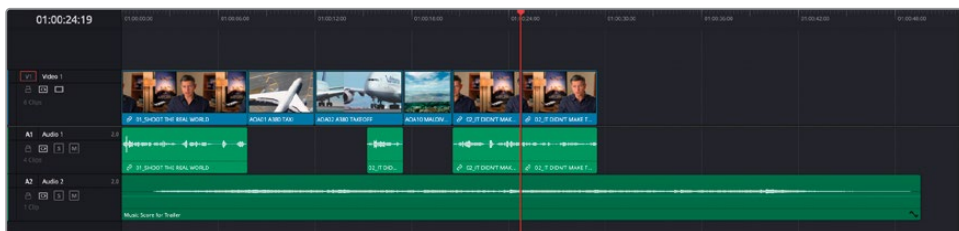
既存のオーディオトラックの種類を変更したい場合は（ステレオからモノあるいはモノからステレオなど）、トラックヘッダーを右クリックして「トラックの種類を変更」を選択します。

音楽クリップを追加した結果、インタビュー音声聞こえにくくなっているため、音楽クリップのレベルを減衰（低下）させる必要があります。

- 4 **Music Score for Trailer** クリップのボリュームオーバーレイラインを使用して、同クリップのボリュームを-18dBほど下げます。



- 5 タイムラインの再生ヘッドを、最後の2つのインタビュークリップの間の編集点に移動します。

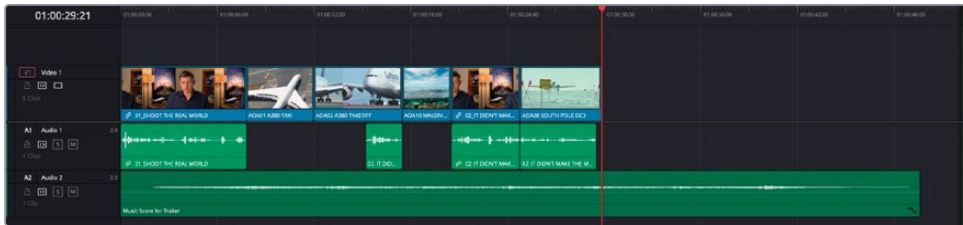


- 6 マスタービン内で **AOA8 SOUTH POLE DC3** クリップをダブルクリックし、ソースビューアで開きます。

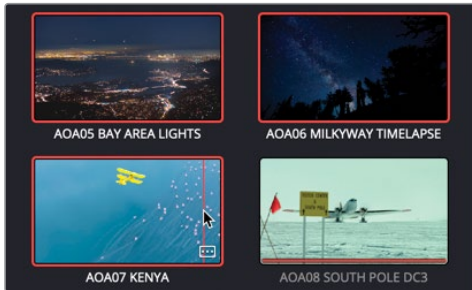
このクリップはビデオのみのクリップなので、オーディオの配置先コントロールは無効です。



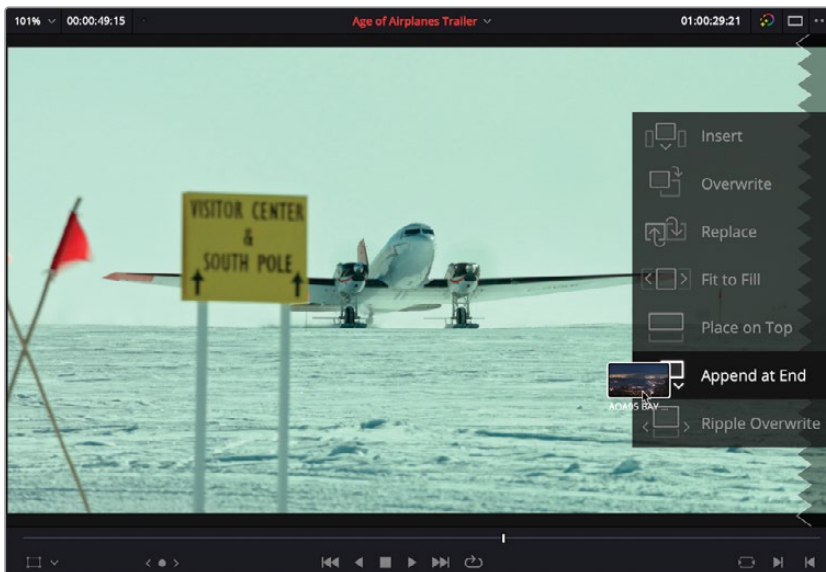
- 7 「F10」を押して、同クリップ全体を再生ヘッドの位置に上書き編集します。その結果、ターウィリガー監督の最後のインタビュークリップのビデオが上書きされ、同時にジャンプカットの問題もきれいに解消されます。



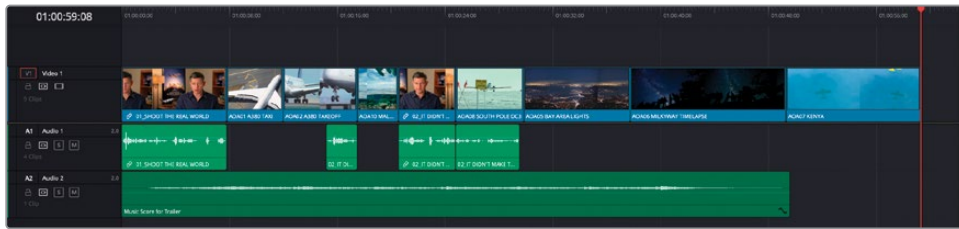
- 8 “B-Roll” ビンで、AOA05 Bay Area Lights、AOA06 Milkyway、AOA07 KENYA の3クリップを選択します。



- 9 選択したクリップのいずれかをドラッグし、タイムラインビューアの「末尾に追加」オーバーレイにドロップします。



「末尾に追加」編集では、再生ヘッドの位置に関わりなく、配置先となるトラックの最後のクリップの末尾がインポイントとして使用されます。これもスリーポイント編集のひとつです。



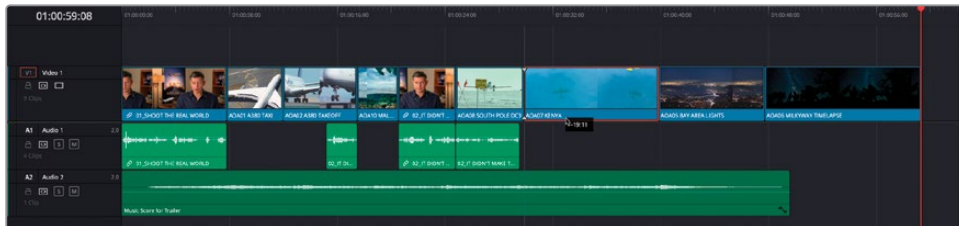
3つのクリップが、メディアプールのビン内の並び順に基づいて、タイムラインに編集されました。しかし、ストーリーを分かりやすくするためには、これらのクリップを並び替える必要があります。

シャッフル挿入編集

タイムラインの3つのクリップをすばやく並べ替えるために、シャッフル挿入編集（または入れ替え挿入編集）を用います。

はじめに、**AOA07 Kenya** クリップを逆方向にシャッフル挿入編集します。

- 1 タイムラインのスナップ機能が有効であることを確認します。
- 2 タイムラインで **AOA07 Kenya** を選択します。
- 3 「Shift + Command」 (macOS) または「Shift + Control」 (Windows) を押しながら、
- 4 **AOA07 Kenya** を左にドラッグし、同クリップの先頭を **AOA08 South Pole** と **AOA05 Bay Area Lights** の間の編集点に合わせてマウスボタンを放します。



AOA07 Kenya が左に移動し、タイムラインの他のクリップは邪魔にならない位置に移動しました。この挙動からシャッフル挿入（入れ替え挿入）と呼ばれています。シャッフル挿入編集は、タイムラインで様々なクリップの並び順をすばやく試したいときに便利なオプションです。

最後の2ステップを繰り返して、タイムラインの最後の2クリップである **AOA05 Bay Area Lights** と **AOA06 Milkway** を並び順を変更します。

- 5 タイムラインで **AOA05 Bay Area Lights** を選択します。
- 6 「Shift + Command」 (macOS) または「Shift + Control」 (Windows) を押しながら、

- 7 同クリップを **AOA06 Milkway** の末尾までドラッグします。

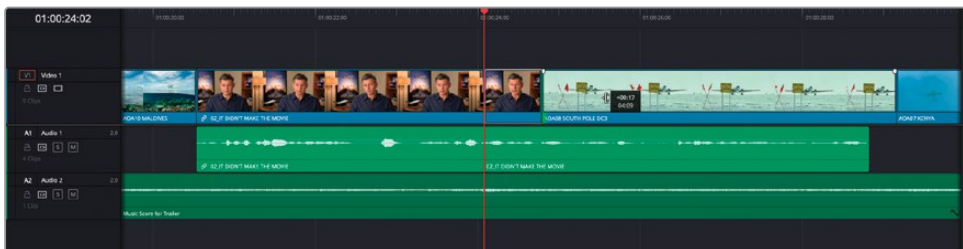


完璧です。これで、クリップが適切な順になりました。次は、これらのクリップをトリムして、タイムライン全体を適切な長さにします。

長さに合わせてトリム

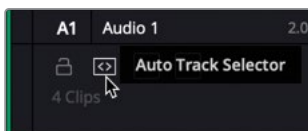
編集全体の長さを適切にするには、余分な映像をトリムする必要があります。

- 1 タイムラインの再生ヘッドを **AOA08 South Pole DC3** の先頭に配置して、「細部ズーム」ボタンをクリックします。
- 2 「T」を押して、トリム編集モードに切り替えます。
- 3 **AOA08 South Pole DC3** クリップの先頭を選択し、右にドラッグして同クリップをトリムします。

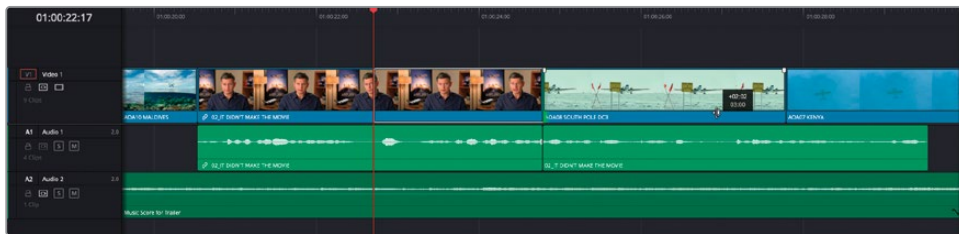


意外な結果に驚いたでしょうか？ クリップの先頭を右にトリムした結果、インタビューのオーディオが左にリップルされ、前のオーディオクリップが上書きされました！

- 4 「Command + Z」(macOS) または「Control + Z」(Windows) を押して、最後の操作を取り消します。
- 5 「オーディオ 1」トラックの自動トラック選択をクリックして、選択を解除します。

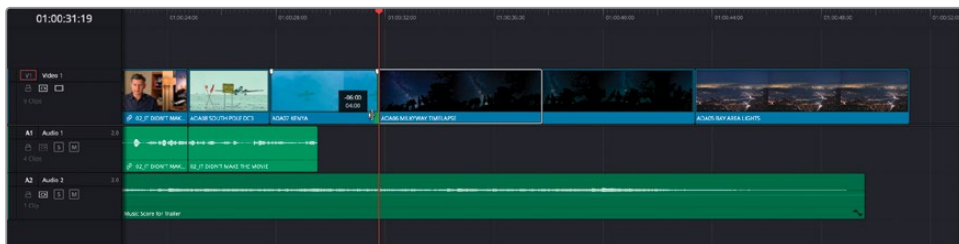


- 6 ステップ3のトリム操作を繰り返してクリップをトリムしますが、今回はインタビューオーディオは動かしません。クリップの長さを表すグレーのツールチップが3:00 (3秒) を示すよう、同クリップをトリムします。



作業のこつ トリム中に表示されるツールチップの上の白い数値は、編集をトリムした値です。グレーの数値は、トリムしたクリップの新しい長さを示します。

- 7 下矢印キーを押して、07_KENYA.mov クリップの先頭の編集点に移動します。



トラックロックと自動選択

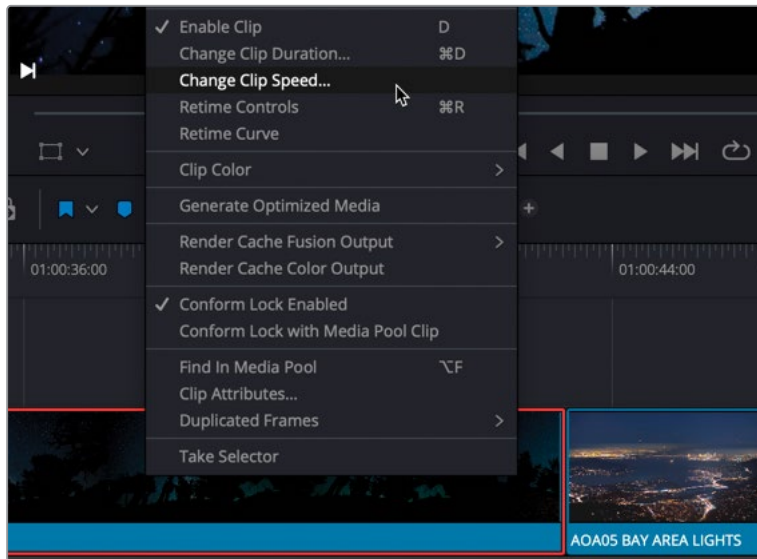
前のステップでは、自動トラック選択を使用して、タイムライン操作から特定のトラックを除外しました。しかし、トラックをロックしても良かったのではないのでしょうか？ シンプルな答えは、この例に限ってはそれでも大丈夫です。しかし、トラックロックが一回限りのツールであるのに対し、自動トラック選択はより多くのことを達成できるスイス・アーミーナイフであると考えてください。

このレッスンでは、ここまで自動トラック選択を使用してきました。同機能によって、作業中の編集より後に位置するすべてのクリップを、同期を維持したまま、まとめて移動できたからです。しかし、この操作を変更する必要がある場合もあります。この例もそのひとつです。「オーディオ 1」トラックの自動トラック選択を無効にすると、選択した編集より後に位置する同トラックのクリップは、トリム操作の対象外となります。この例では、自動トラック選択が同期ロックコントロールとして機能しますが、本書全体を通して紹介する通り、この機能はそれ以上の機能も提供します。

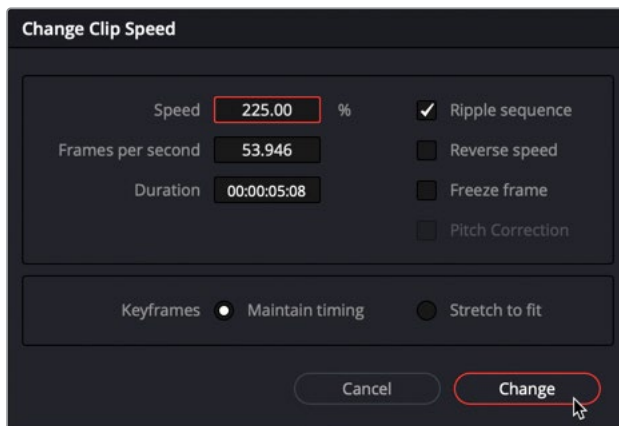
- 8 このショットの末尾を、クリップの長さが約4秒になり、水面に映る黄色い飛行機が焦点となるようトリムします。

クリップの長さを変更し、視覚的により興味深くする別の手法として、クリップの再生速度を調整するテクニックがあります/使用できます。

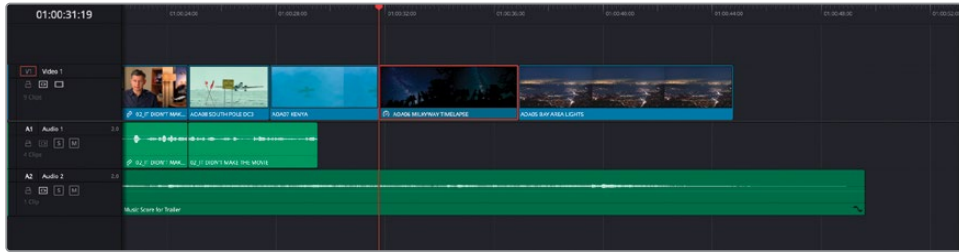
- 9 06_MILKYWAY.mov クリップを右クリックし、「クリップの速度を変更」を選択します。



- 10 「クリップの速度を変更」ウィンドウで、「速度」ボックスに225%と入力し、「シーケンスをリップル」オプションを選択します。



06_MILKYWAY.mov クリップの速度が上がり、後続クリップも変更の長さに応じてリップルされます。



- 11 タイムラインの残りの部分を再生し、音楽に含まれる最後のビート音で停止します。
- 12 タイムラインの再生ヘッドを、音楽の最後のビート音 (01:00:40:00) に移動します。



- 13 “Titles” ビン内で、**11_MOVIE_CREDITS.mov** クリップをダブルクリックし、ソースビューアで開きます。



- 14 「F10」を押して、上書き編集を実行します。

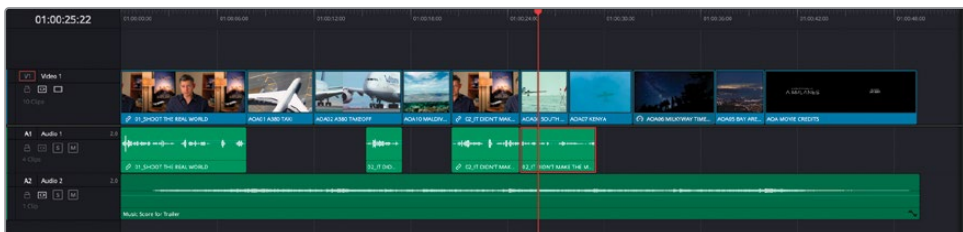


- 15 「Home」を押してタイムラインを再生し、ここまでの編集結果を確認します。

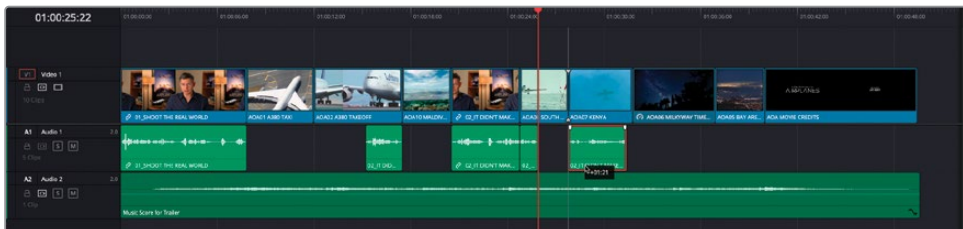
ペースの調整

この編集に加える最後の変更は、ターウィリガー監督のインタビューのペースをわずかに調整することです。多くの場合、クリップ間にわずかなギャップを作ることで、アクションやサウンド、この例では会話の一節を強調できます。

- 1 再生ヘッドを `08_SOUTH_POLE_DC3_.mov` クリップの先頭に配置します。
- 2 ターウィリガー監督の最後のオーディオクリップを再生し、「...it didn't make the movie」と言った直後で停止して、同クリップを選択します。



- 3 「Command+B」(macOS) または「Control+B」(Windows) を押して、選択したクリップの再生ヘッドの位置に編集点を追加します。
- 4 タイムラインで、分割したクリップの2つ目を選択し、右にドラッグして、`07_Kenya_.mov` の先頭にスナップさせます。



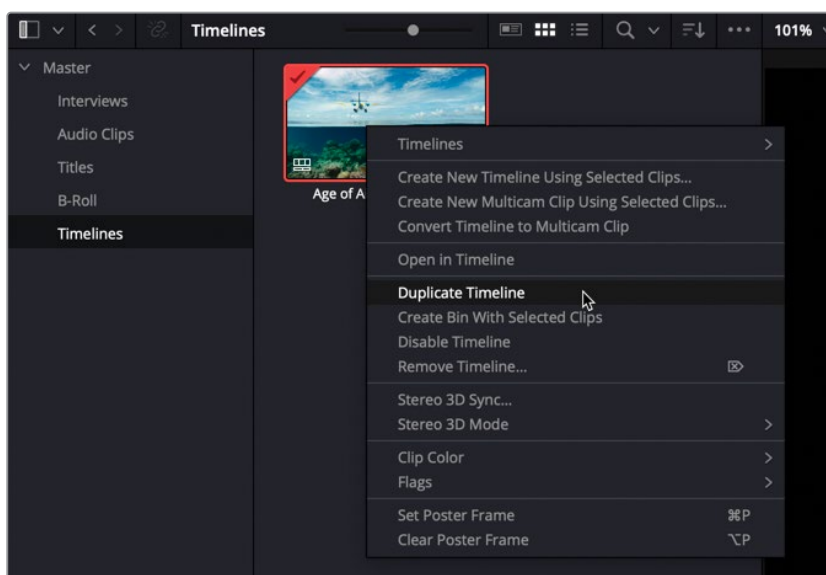
この方法でクリップを順方向に1秒ほど移動させたことで、ターウィリガー監督のインタビューにももとは存在しなかった短いスペースが作成されました。これにより、ターウィリガー監督の発話のペースに余裕が生まれ、黄色い飛行機が反射する映像と相まって、“すべてが本物”という発言が強調されています。

素晴らしい仕上がります。かなり洗練された予告編を作成できました。しかし、監督を満足させるには、まだいくつかやり残している作業があります。

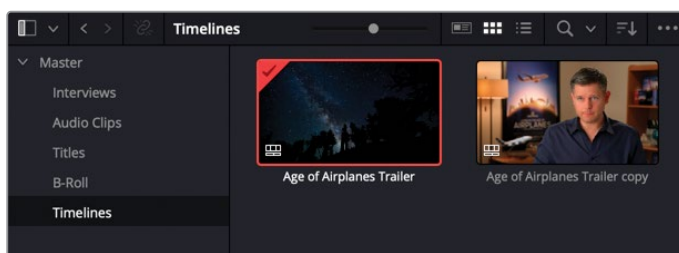
編集の微調整

作業をさらに進める前に、作業中のタイムラインはその複製を定期的に保存することをお勧めします。

- 1 “タイムライン” ビン内で、作業中の **Age of Airplanes Trailer** タイムラインを右クリックし、「クリップを複製」を選択します。



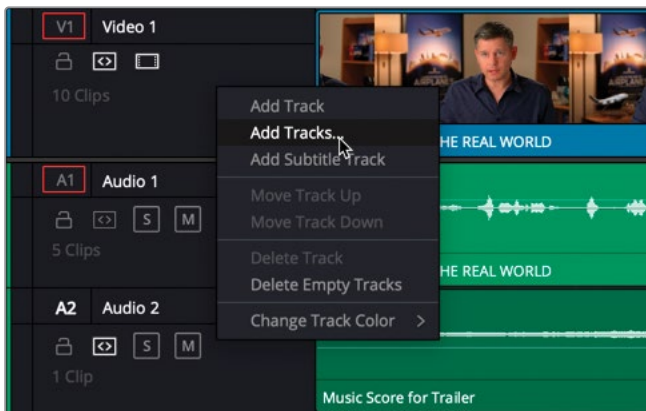
同じビン内に、タイムラインの複製が表示されます。



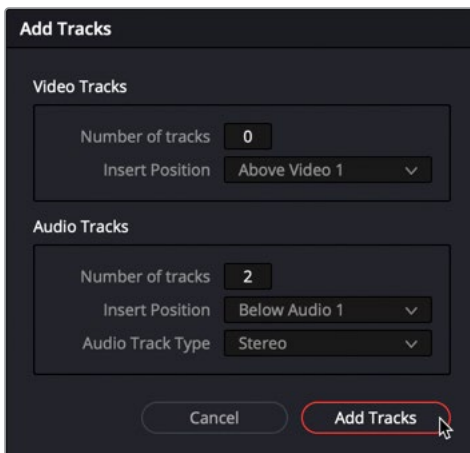
メモ 上記の作業を行うことで、この時点までのバックアップが作成された安心感を持って作業を続行できます。多くのエディターは複製したタイムラインの名前を変更し、ピン内でそれらを識別しやすくします。

タイムラインのバックアップコピーがピン内に保存されたので、次は編集の微調整を行います。はじめに、いくつかのサウンドエフェクトをBロールのフッターに追加して、映像のインパクトを強めます。

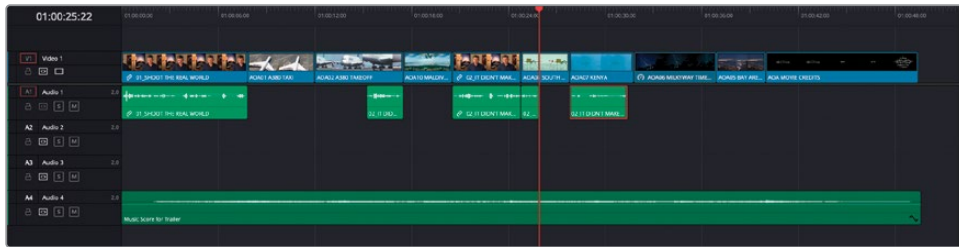
- 2 タイムラインで、トラックヘッダーのいずれかを右クリックし、「トラックを追加...」を選択します。



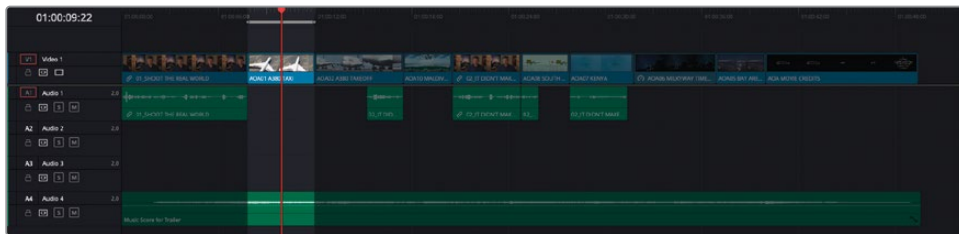
- 3 「トラックを追加」ウィンドウで、ビデオトラックの数を0、オーディオトラックの数を2に変更します。さらに、オーディオトラックの「挿入位置」が「下 - オーディオ 1」、「オーディオトラックの種類」が「ステレオ」に設定されていることを確認します。「トラックを追加」をクリックします。



オーディオトラックが設定した通りに追加されます。



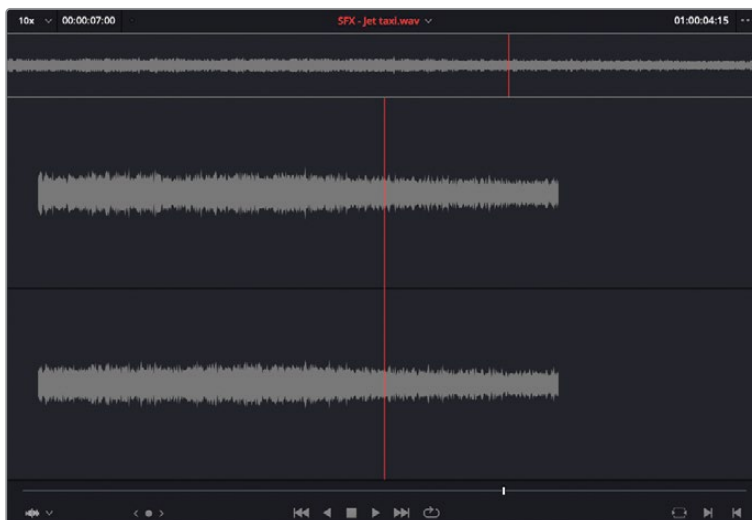
- 4 再生ヘッドを2つ目のクリップである `01_A380_TAXI.mov` に重ね、「X」を押します。



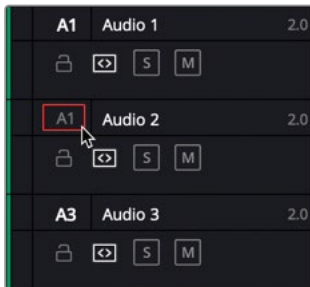
DaVinci Resoleで「X」キーを押すと、特定の位置ではなく、再生ヘッドの位置にあるクリップ（自動選択が有効なトラックの中で最下段のトラックが対象）の範囲がマークされます。

作業のこつ タイムラインで選択した単一または複数のクリップの範囲をマークしたい場合は「Shift + A」を押します。

- 5 “Audio Clips” ビン内で `SFX-jet taxi.wav` をダブルクリックし、ソースビューアで開きます。

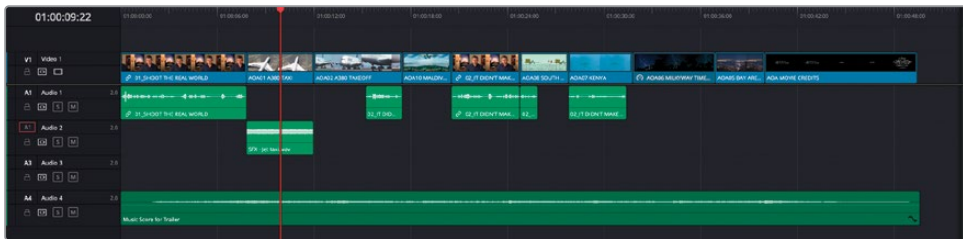


- タイムラインの配置先コントロールで、赤枠の付いた「A1」コントロールを「A2」にドラッグします。



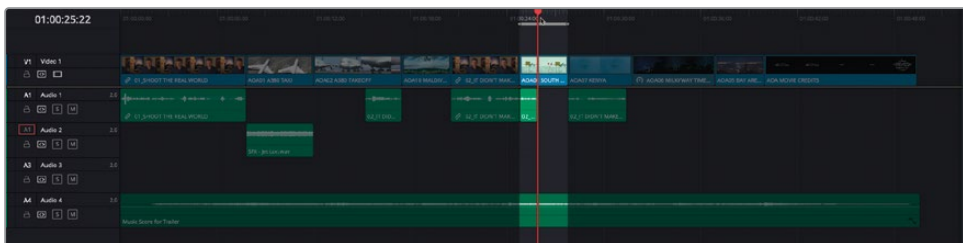
これにより、次のクリップをこのトラックに編集することを指定できます。

- 「F10」を押して、上書き編集を実行します。



以上のスリーポイント編集では、編集するクリップの長さをタイムラインのイン点とアウト点で指定しました。ソースにイン点もアウト点もマークされていないため、クリップの先頭がイン点として使用されました。

- 再生ヘッドを `08_SOUTH_POLE_DC3_mov` クリップに重ね、「X」を押して同クリップの範囲をマークします。

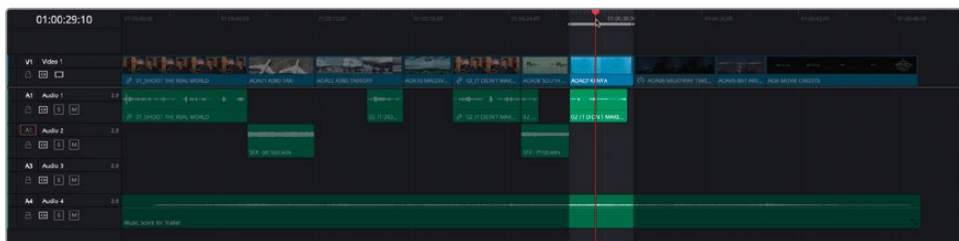


- メディアプールの「Audio Clips」ビンから、`SFX - Prop.wav` をソースビューアで開きます。

- 10 ソースビューアの再生ヘッドを同クリップの先頭に配置し、**+200** と入力して再生ヘッドを順方向に2秒移動し、「I」を押してイン点をマークします。



- 11 「F10」を押して、上書き編集を実行します。
今回はソースクリップにイン点をマークしたので、Resolveはクリップをタイムラインに編集する際にそのイン点を使用しました。
- 12 再生ヘッドが **07_KENYA.mov** に重なっていることを確認します。
- 13 「X」を押して同クリップをマークします。

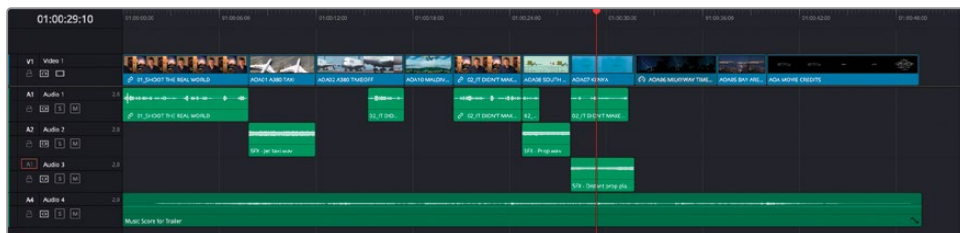


- 14 “Audio Clips” ビンから **SFX - Distant prop plane.wav** をソースビューアで開きます。

- 15 同クリップの先頭から約3秒の位置にイン点をマークします。



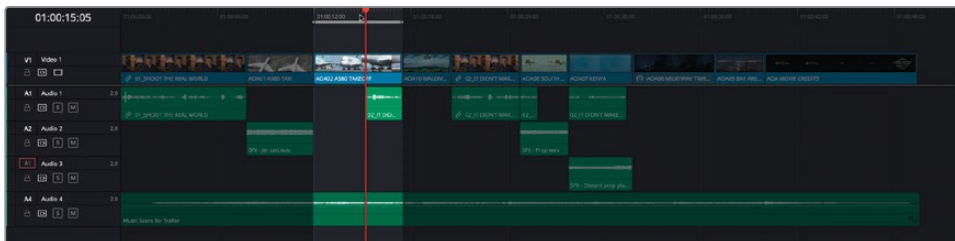
- 16 タイムラインのトラックコントロールで「A3」配置先コントロールをクリックし、このクリップを別のトラックに編集したいことをResolveに知らせます。
- 17 「F10」を押して、上書き編集を実行します。



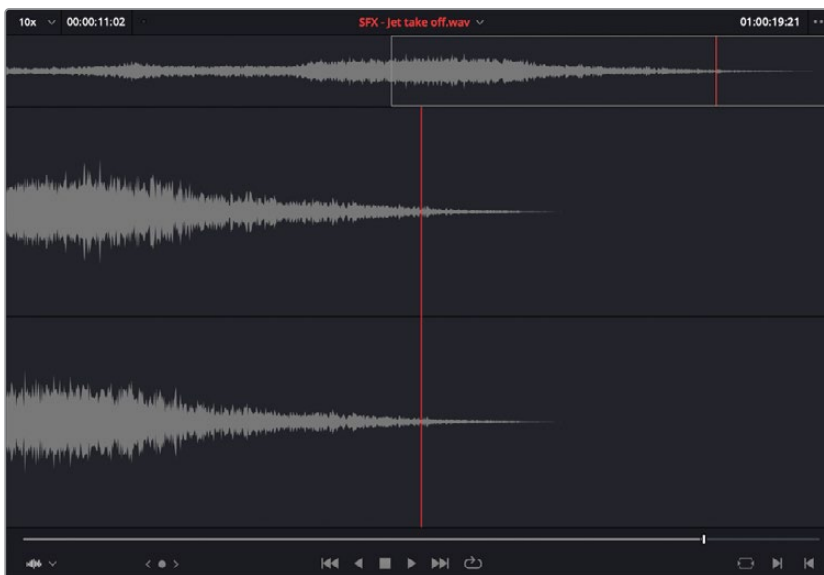
バックタイミング編集

スリーポイント編集のコンセプトに基づく、もうひとつの頻繁に使用される編集テクニックが、バックタイミング編集です。バックタイミング編集とは、ショットを終了させたい位置を指定する手法であり、イン点ではなくアウト点をマークして実行します。

- 1 タイムラインの再生ヘッドを、3つ目のクリップである **02_A380_TAKEOFF.mov** に重ね、「X」を押して同クリップの範囲をマークします。

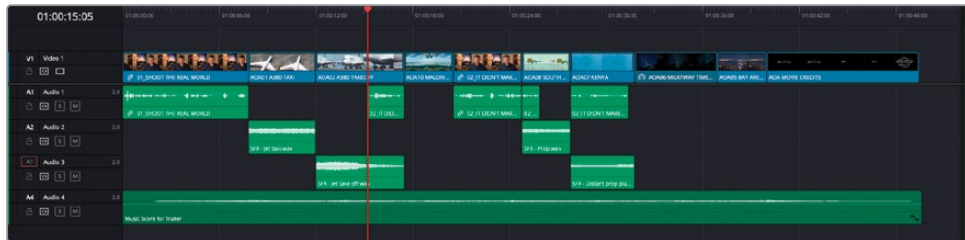


- 2 “Audio Clips” ビン内の **SFX - Jet take off.wav** クリップを、ソースビューアで開きます。
- 3 同クリップを再生し、ジェット機の音がフェードアウトし始める位置 (01:00:19:00あたり) で停止します。
- 4 「O」キーを押してアウト点をマークします。



メモ バックタイミング編集で使用するのはアウト点のみです。イン点を削除する必要がある場合は、「Option+I」(macOS) または「Alt+I」(Windows) で削除できます。

- 5 「F10」を押して、上書き編集を実行します。



今回は、ソースビューアでマークしたアウト点に基づいて、新しいクリップが終了する位置が決定されました。便利な機能です。

置き換え編集の使用

もうひとつ、非常に効果的な編集手法が、置き換え編集です。置き換え編集では、このレッスンで使用した他のスリーポイント編集とは異なり、イン点やアウト点をマークする必要がありません。その代わりに、タイムラインおよびソースビューアの再生ヘッドを使用して編集を並べます。

- 1 タイムラインの再生ヘッドを 10_MALDIVES.mov クリップに重ね、飛行機の翼がショットに入る直前に合わせます。

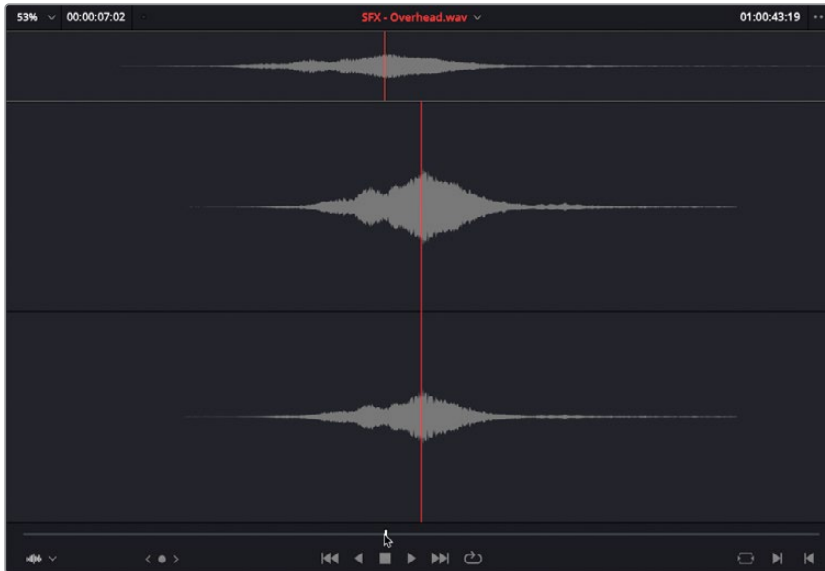


- 2 “Audio Clips” ビン内の **SFX - Overhead.wav** クリップを開きます。

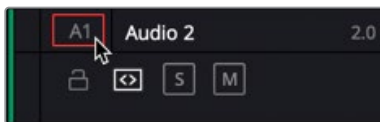


同クリップは、突出した波形のシンプルなサウンドエフェクトファイルです。

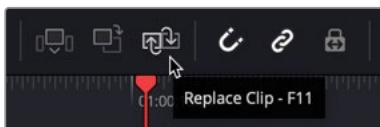
- 3 ソースビューアで、波形が最も高い位置に再生ヘッドを移動します。



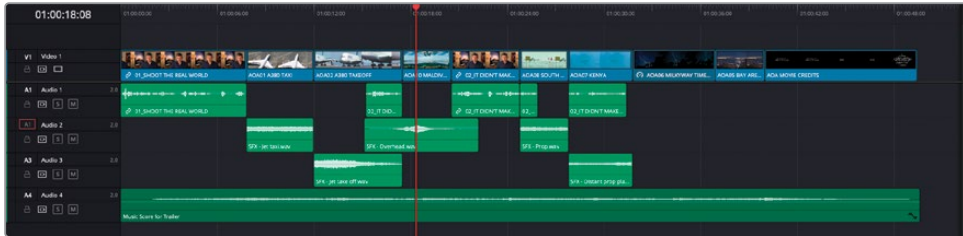
- 4 タイムラインで、「A2」配置先コントロールをクリックして有効にします。



- 5 「クリップを置き換え」ボタンをクリックするか、「F11」を押します。



- 6 スラッシュ (/) を押して、編集点の周辺を再生して確認します。



このように、非常に効果的な編集を実行できます。次の練習では、置き換え編集と、マッチフレームと呼ばれる機能を組み合わせて使用します。

マッチフレーム

使用したいクリップをビンの中から探すよりも、すでにタイムラインに編集されているクリップの一部を使用する方が簡単な場合があります。このテクニックはマッチフレームと呼ばれ、すでに編集されているクリップのソースクリップを探し出します。

- 1 タイムラインで、再生ヘッドを **07_KENYA.mov** の最後のフレームに配置して、同クリップを選択します。



- 2 タイムラインビューアの右下で「マッチフレーム」ボタンをクリックするか、「F」を押します。オリジナルソースクリップの **07_KENYA.mov** が自動的にソースビューアで開きます。その際、再生ヘッドとイン点およびアウト点は、タイムラインの同クリップと同じ位置に配置されます。



- 3 ソースビューアの再生ヘッドを、同クリップの末尾に向かって移動し、黄色い飛行機がフラミンゴの上を飛んでいるところに配置します。



- 4 「F11」を押して、置き換え編集を実行します。



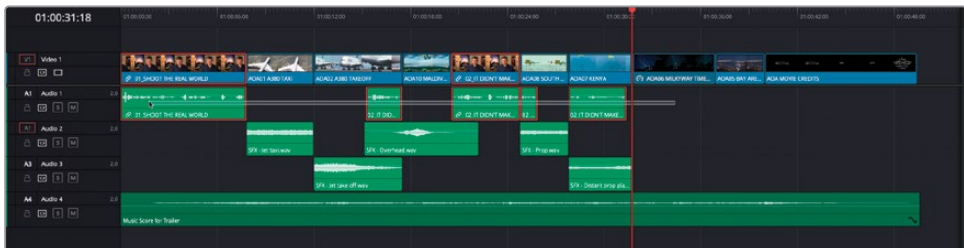
作業のこつ ソースビューアの右下にある「マッチフレーム」ボタンも使用できます。これにより、タイムラインの再生ヘッドが同じフレームに移動します。このテクニックは リバースマッチフレーム と呼ばれます。

マッチフレームと置き換え編集を組み合わせることで、イン点とアウト点を変更することなく、タイムラインの同じショットの異なる部分をすばやく簡単に使用できます。

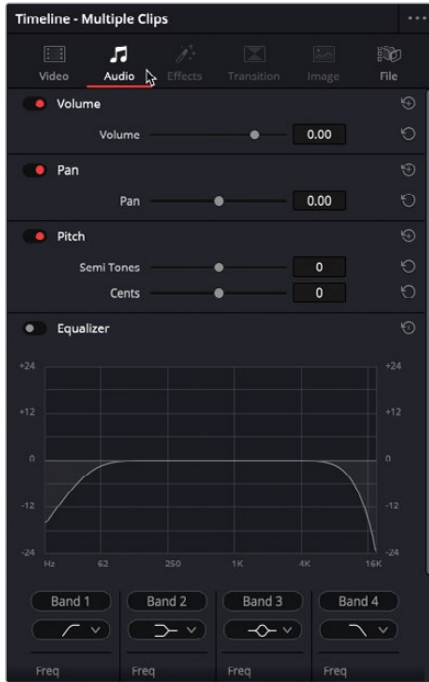
オーディオミキシング

サウンドエフェクトをいくつか追加したことで、タイムライン全体がエネルギッシュな印象となりました。この結果はサウンドの重要性を示しています。オーディオに関しては後のレッスンで多く取り組みますが、監督が作品の最終的なサウンドをイメージできる状態にするには、この時点で最低限の調整を行う必要があります。

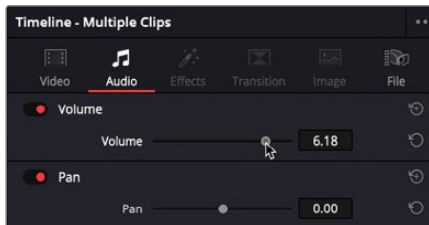
- 1 「A」を押して選択モードであることを確認し、「オーディオ 1」トラックに含まれる全インタビュークリップを選択します。



- 2 インターフェースの右上にある「インスペクタ」ボタンをクリックして、オーディオインスペクタを開きます。



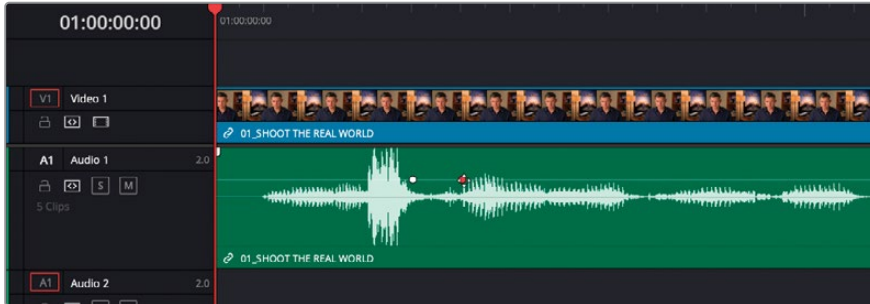
- 3 「クリップのボリューム」スライダーをドラッグして、選択したクリップのレベルを約6dB上げます。



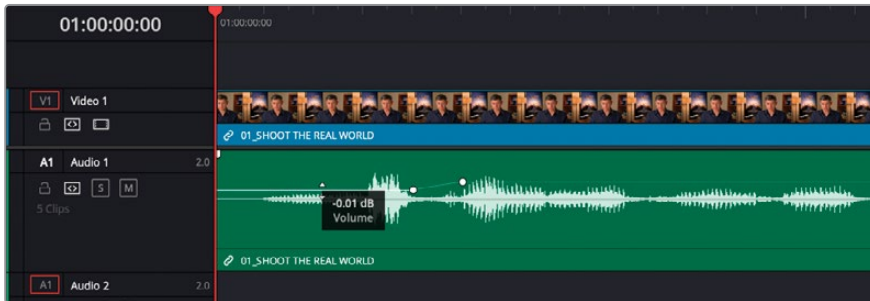
これで、メインとなるターウィリガー監督の会話のレベルは整いましたが、1つ目のクリップの前半に波形が突出した部分があります。



- 再生ヘッドをタイムラインの1つ目のクリップに配置し、「細部ズーム」ボタンをクリックします。
- ボリュームカーブを「Option + クリック」(macOS) または「Alt + クリック」(Windows) して、突出部の後にキーフレームを追加します。同じ作業を繰り返し、1つ目のキーフレームの後に2つ目を追加します。



- 1つ目のキーフレームの前のカーブ部分を下げ、突出部が同クリップの他のピークと同じ高さになるよう調整します。



- 「全体を表示」ボタンをクリックして、タイムライン全体を表示します。

オーディオメーターの表示

エディットページでオーディオレベルを確認するには、インターフェースの右上にある「ミキサー」ボタンをクリックします。さらに、ミキサーのオプションメニュー(3つのドットのボタン)をクリックして「メーター」を選択すると、メーターのみ表示できます。そうすることで、現在選択しているメインバスの合計レベルが表示されます。メインバスや他のバスの詳細は、オーディオミキシングのレッスンで学びます。

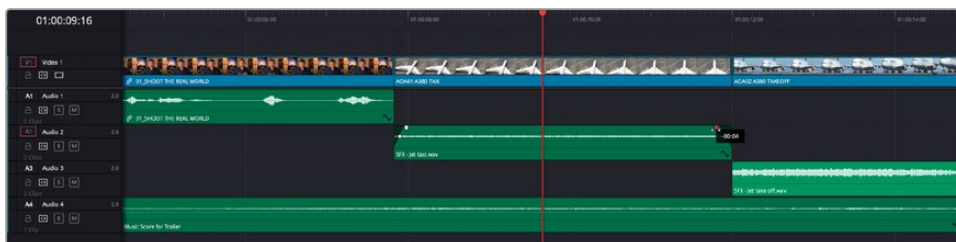
サウンドエフェクトのミキシング

次は、前の練習で追加したサウンドエフェクトに焦点を当てます。はじめにレベル調整を行い、次に各クリップの先頭および末尾にフェードを適用します。DaVinci Resolveには、このような反復作業をすばやく実行できる方法があります。

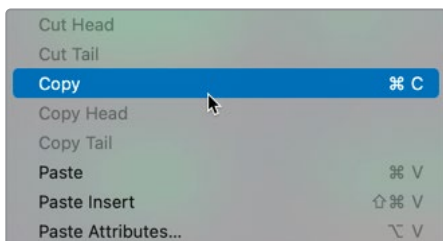
- 1 「オーディオ 2」トラックの1つ目のオーディオクリップである **SFX - Jet Taxi.wav** のレベルを約8dB下げます。



- 2 同クリップの先頭および末尾でフェードコントロールを使用し、両端に短いフェードを適用します。



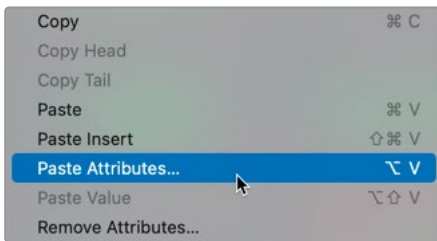
- 3 タイムラインで同クリップを選択し、「編集」>「コピー」を選択するか、「Command + C」(macOS) または「Control + C」(Windows) を押します。



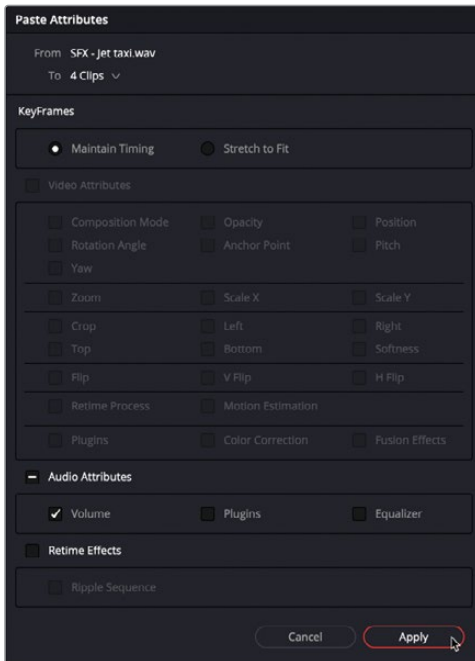
- 4 「オーディオ2」および「オーディオ3」トラックの他のオーディオクリップをすべて選択します。



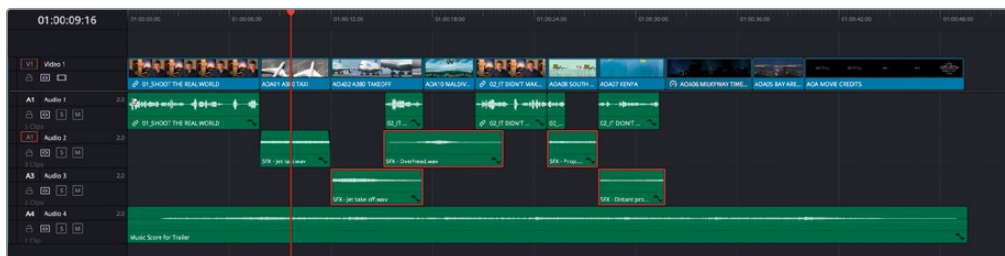
- 5 「編集」>「属性をペースト」を選択するか、「Option + V」(macOS)または「Alt + V」(Windows)を押します。



- 6 「属性をペースト」ウィンドウで、「オーディオ属性」の「ボリューム」ボックスを選択し、「適用」をクリックします。



「属性をペースト」コマンドを実行したことで、フェードハンドルの調整を含むボリューム設定が、選択した全クリップにペーストされました。各クリップのレベルは後で個別に確認する必要がありますが、この手法では作業時間を大幅に削減できます。

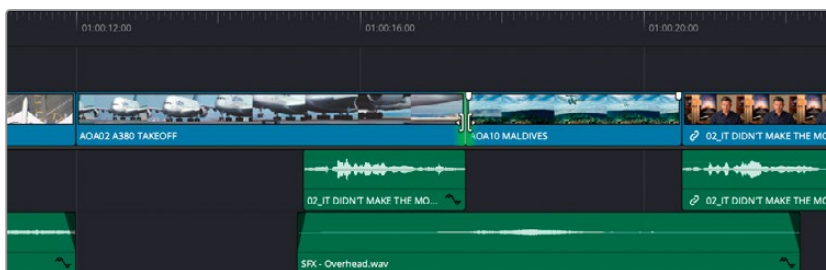


トランジションの追加

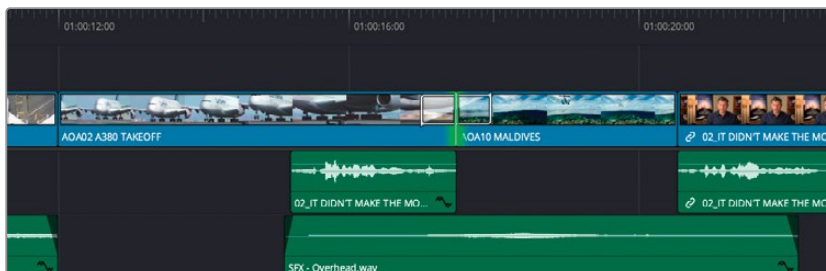
プロジェクトにトランジションを追加する際は、常に細心の注意を払う必要があります。トランジションは、伝えたい物語を考慮して挿入する必要があります。その上で、物語の邪魔をするようであれば使用すべきではありません。ある賢人もかつて、「大いなる力には大いなる責任が伴う」という言葉を残しています。

しかし、時刻や場所が切り替わるシーンなど、直接的なカットでは視聴者にとって唐突すぎてしまう場合は、トランジションを適用すると便利です。

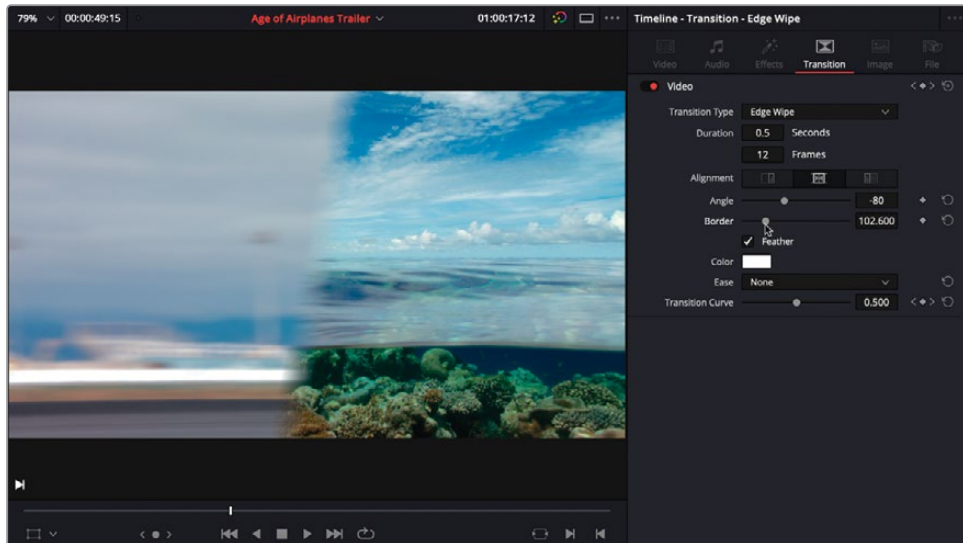
- 1 02_A380_TAKEOFF.mov と 10_MALDIVES.mov の間の編集点を選択します。



- 2 「Command + T」 (macOS) または「Control + T」 (Windows) を押して、デフォルトのクロスディゾルブトランジションを追加します。



- 3 スラッシュ (/) を押して、追加したトランジションを確認します。
- 4 タイムラインで同トランジションを選択し、インスペクタで「ビデオ」を「エッジワイプ」に変更して、「長さ」を12フレーム、「アングル」を-80前後に設定します。
- 5 さらに「フェザー」ボックスにチェックを入れ、「ボーダー」を100前後まで上げます。
- 6 最後にスラッシュ (/) を押してトランジションを再生し、自分の中のジョージ・ルーカスを呼び起こします！

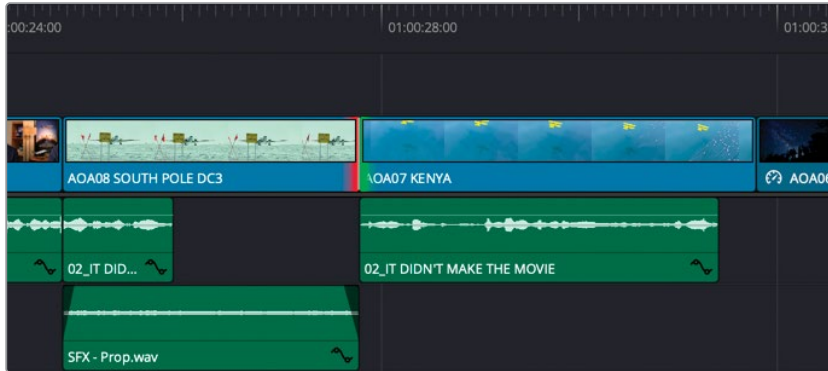


メモ 他のトランジションプリセットは、インターフェースの左上にある「エフェクトライブラリ」ボタンを押し、「ビデオトランジション」カテゴリから選択できます。

トランジション適用時の問題

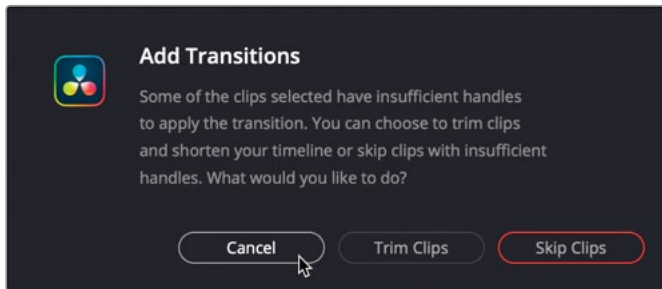
トランジションを適用する際に問題が発生する場合がありますが、DaVinci Resolveの柔軟なトリム編集モードはそれらを解決する上で役立ちます。

- 1 08_SOUTH_POLE_DC3_.mov と 07_KENYA.mov の間の編集点を選択します。



選択した編集点の片側に赤いバーが表示されます。これは、南極のショットにハンドル（使用可能なメディア）がないことを示しています。

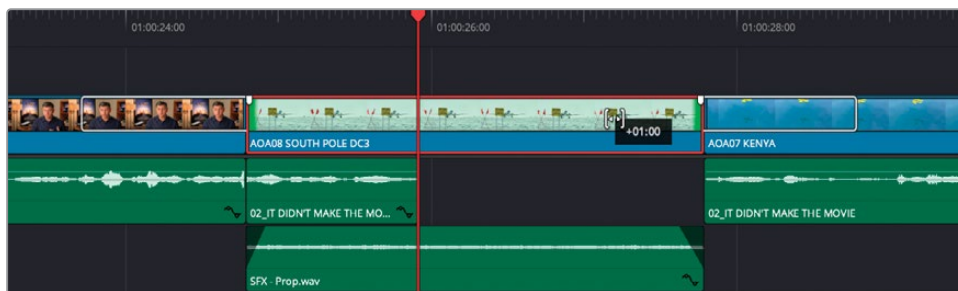
- 2 「Command + T」（macOS）または「Control + T」（Windows）を押して、クロスディゾルブトランジションを追加します。



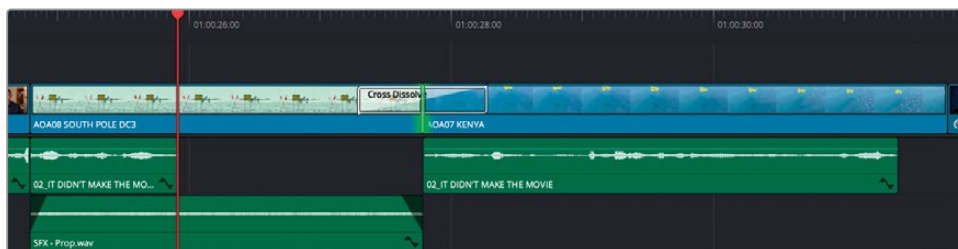
ハンドルが不十分である旨を伝えるウィンドウが表示されます。クリップをトリムしてハンドルを作成するとタイムラインが短くなるため、ここでは適切な選択肢ではありません。この問題は、スリップトリムを使用して解決します。

- 3 「キャンセル」をクリックします。
- 4 「T」を押して、トリム編集モードに切り替えます。
- 5 タイムラインで 08_SOUTH_POLE.mov クリップにズームインし、同クリップを見やすい状態にします。
- 6 マウスカーソルを、同クリップの上の部分（クリップ名バーではありません）に重ねます。自動的にスリップトリム用のアイコンに切り替わります。

- 7 同クリップを右に1秒前後、クリック&ドラッグして、クリップ内のフッターをスリップさせます。



- 8 08_SOUTH_POLE.mov と 07_KENYA.mov の間の編集点を再度選択し、「Command + T」(macOS) または「Control + T」(Windows) を押してクロスディゾルブを適用します。

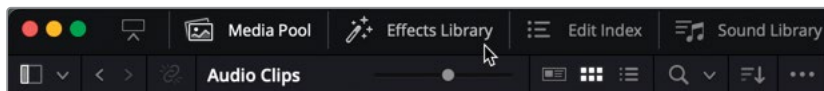


- 9 「A」を押して選択モードに戻します。

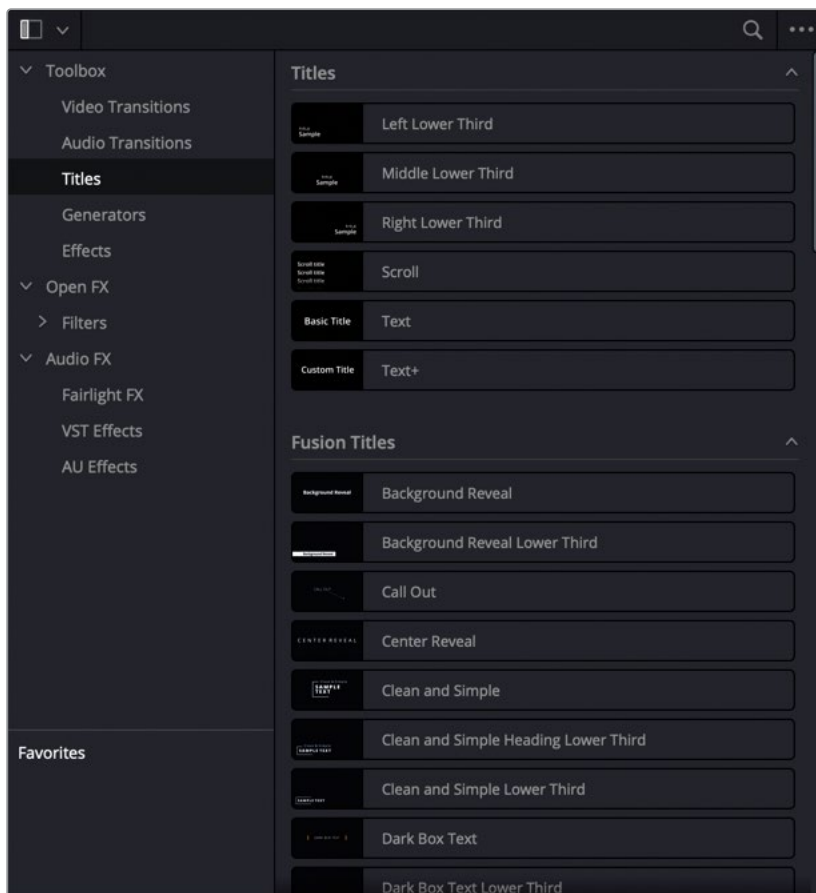
Fusionタイトルの追加

この編集の最後のステップは、ターウィリガー監督の名前を含むタイトルの追加です。DaVinci Resolveには、Fusionページで使用するために作成されたテンプレートが複数搭載されています。それらを使用するために合成のエキスパートになる必要はありませんが、テンプレートをFusionページでカスタマイズすることで、他のソフトウェアを使用する必要がなくなります。

- 1 「全体を表示」ボタンを押して、再生ヘッドをタイムラインの先頭に移動します。
- 2 エディットページの左上にある「エフェクトライブラリ」ボタンをクリックして、エフェクトライブラリを開きます。



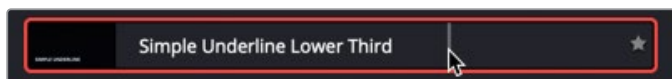
- 3 エフェクトライブラリで「タイトル」カテゴリを選択します。



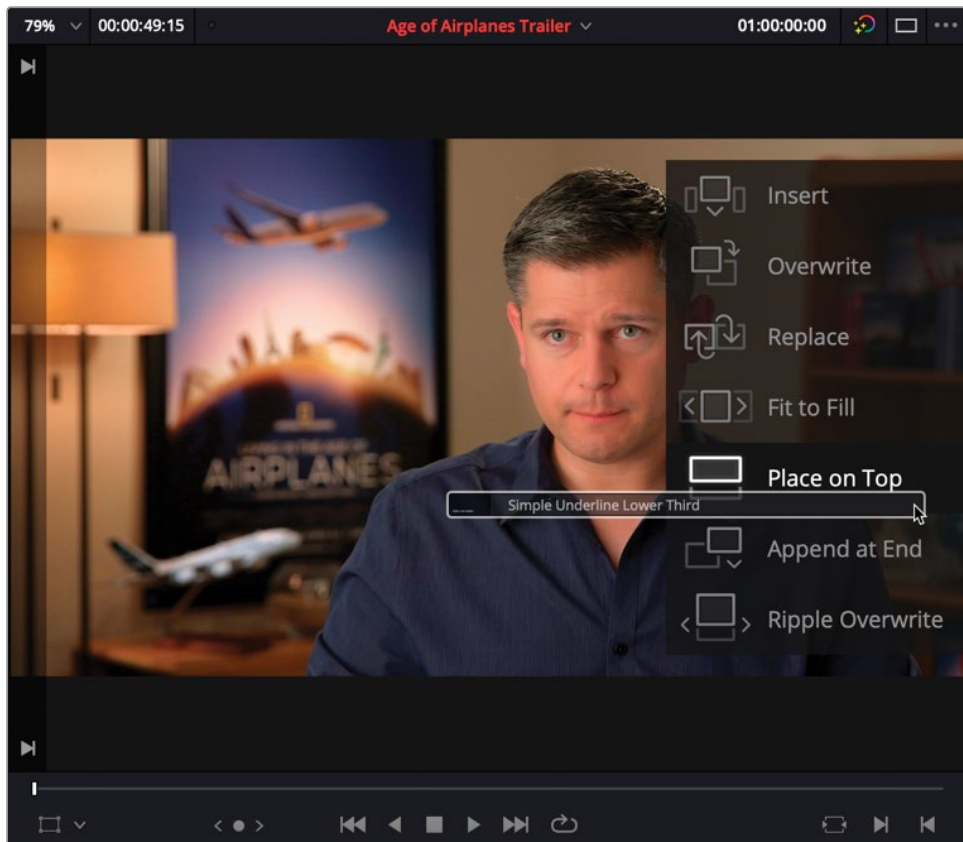
「タイトル」カテゴリには、使用可能な標準タイトルジェネレーター一式と、Fusionタイトルのテンプレートが含まれています。

作業のこつ マウスポインターを任意のタイトルジェネレーターに重ねて（クリックして選択する必要はありません）、テンプレートの範囲内で前後に動かします。アニメーションを含め、テンプレートのプレビューがタイムラインビューアに表示されます。

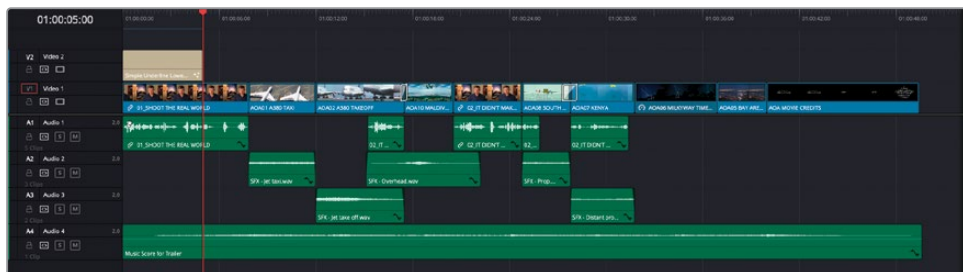
- 4 「Fusionタイトル」リストで **ローワーサード シンプル 下線** というテンプレートを選択します。



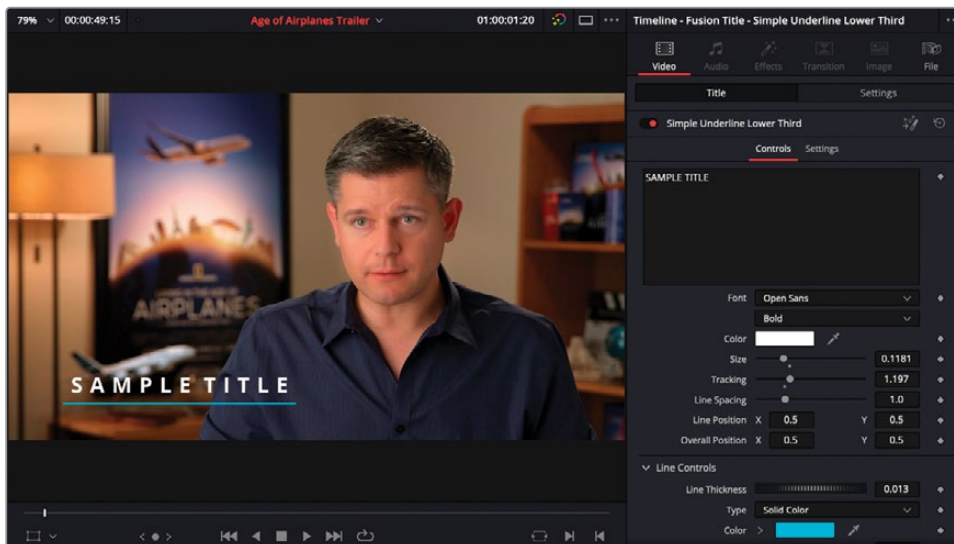
- 5 同タイトルを、タイムラインビューアの「最上位トラックに配置」オーバーレイにドラッグします。



1つ目のビデオクリップの上に新しいトラックが作成され、同タイトルが配置されます。



- タイムラインの再生ヘッドを、追加したタイトルクリップの中央付近に移動します。
インスペクタに同タイトルのコントロールが表示されます。



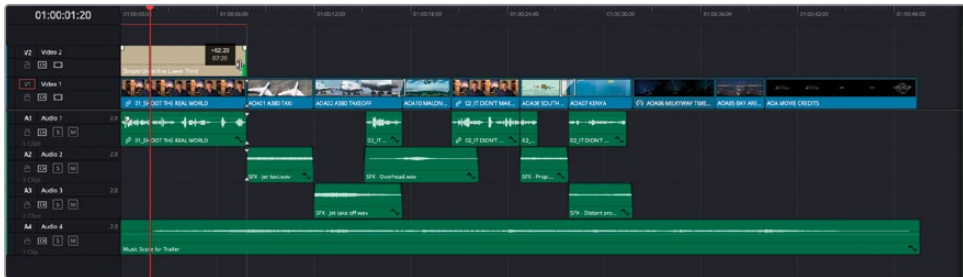
これらのコントロールでは、Fusionタイトルで使用するテキストの主な特徴を調整できます。

- 「メインテキスト」ボックスで、“SAMPLE TITLE” をハイライトし、**BRIAN J. TERWILLIGER** と入力します。
- インスペクタの下部にある「ラインコントロール」までスクロールします。
- ラインの色を、明るい青から、好みの濃さの黄色に変更します。



作業のこつ Fusionタイトルの任意のパラメーターをデフォルト設定にリセットするには、調整を加えた後にスライダーの下に表示されるグレーの点をクリックします。

- 最後に、タイムラインで同タイトルの末尾を伸ばし、「ビデオ 1」トラックの1つ目のクリップの末尾と揃えます。タイトルがキャッシュされるのを待ってから再生します。



編集を続行する

これでこのレッスンは終了です！以上の作業を通して、DaVinci Resolveの編集ツールセットに対する理解が深まったはずですが、次のレッスンに進む前に、新しく学んだスキルを実際に試すことをお勧めします。このレッスンで作成した編集は、以下の微調整を行うことで質がさらに向上します。これらの作業は、自分ひとりで行ってください。はじめに現在のタイムラインを複製し、バックアップバージョンを作成してから変更を加えることを忘れないでください。頑張ってください！

- 「オーディオ 2」および「オーディオ 3」トラックの各サウンドエフェクトクリップをトリムし、片方をフェードアウト、片方をフェードインにして重ねる。
- 「オーディオ 4」トラックの音楽クリップにキーフレームを追加して、ターウィリガー監督の最後の言葉の後のボリュームを上げる。
- 飛行機の各クリップにFusionタイトルを追加して、この作品に含まれる様々なロケーション（モルディブ、南極、ケニア）を強調する。

完成したタイムラインの確認

編集の最終バージョンを確認したい場合は、「Timelines」ピンを選択し、「ファイル」>「タイムラインの読み込み」>「AAF、XML、DRT、ADLの読み込み...」を選択して、「R17 Editing」>「Lessons」>「Lesson 01 Start」>「Age of Airplanes Trailer FINISHED.drt」にナビゲートします。

レッスンの復習

- 1 DaVinci Resolveに読み込んだクリップを管理する上で最も頻繁に使用するのは？
 - a) タイムライン
 - b) サムネイル
 - c) ビン
- 2 タイムラインの上にあるツールバーボタンを使用して実行できる編集の種類は？（複数回答可）
 - a) 上書き
 - b) 挿入
 - c) 末尾に追加
- 3 ○か×で答えてください。DaVinci Resolveでは、手動で一度に追加できるビデオトラックまたはオーディオトラックは1つのみである。
- 4 ○か×で答えてください。編集に適用されたトランジションの種類を変更するには、エフェクトライブラリから様々なトランジションにアクセスするのが唯一の方法である。
- 5 ○か×で答えてください。Fusionタイトルテンプレートに対する変更は、Fusionページで行う必要がある。

答え

- 1 Cです。DaVinci Resolveに読み込んだクリップを管理する上で最も一般的に使用されるのは、ピンです。
- 2 AとBです。ツールバーには上書き編集、挿入編集、置き換え編集のボタンがあります。「末尾に追加」編集は、タイムラインビューアのオーバーレイを使用するか、「編集」>「タイムラインの末尾に追加」を選択するか、「Shift + F12」を押して実行できます。
- 3 誤りです。タイムラインのトラックヘッダーを右クリックし、「トラックを追加...」オプションを選択すると、任意の数のトラックを追加できます。
- 4 誤りです。トランジションの種類は、インスペクタまたはエフェクトライブラリで変更できます。
- 5 誤りです。エディットページまたはカットページのFusionインスペクタで多くの変更を行えます。

レッスン 2

編集の 準備と管理

DaVinci Resolveは、編集、オーディオミキシング、VFX、カラーグレーディングのすべてをサポートする優れたシステムです。また、編集作業を行う前のオンセットの段階でも、重要な役割を担うことができます。このレッスンでは、撮影中に役立つDaVinci Resolveの機能に焦点を当てます。これらの機能は、非常にパワフルでありながら、あまり知られておらず、見落とされている場合もあります。しかし、高解像度のオリジナルメディアの管理や最適化を含め、編集に向けてのあらゆる準備作業を行う上で、これらの機能は大いに役立ちます。

所要時間

このレッスンには約60分かかります。

目次

| | |
|----------------------|-----|
| ソースファイルのバックアップ | 76 |
| オーディオをビデオに同期 | 85 |
| クリップのオーディオチャンネルを変更 | 91 |
| メタデータプリセットの作成 | 96 |
| メタデータの読み込み | 101 |
| メタデータを使用してクリップ名を変更 | 104 |
| メタデータを使用して検索 | 108 |
| 自動スマートピンを使用 | 110 |
| 人物のスマートピン (Studioのみ) | 113 |
| カスタムスマートピンの作成 | 119 |
| パワーピン | 123 |
| 編集用にプロキシファイルを作成 | 124 |
| プロジェクトプリセットの保存 | 132 |
| レッスンの復習 | 135 |

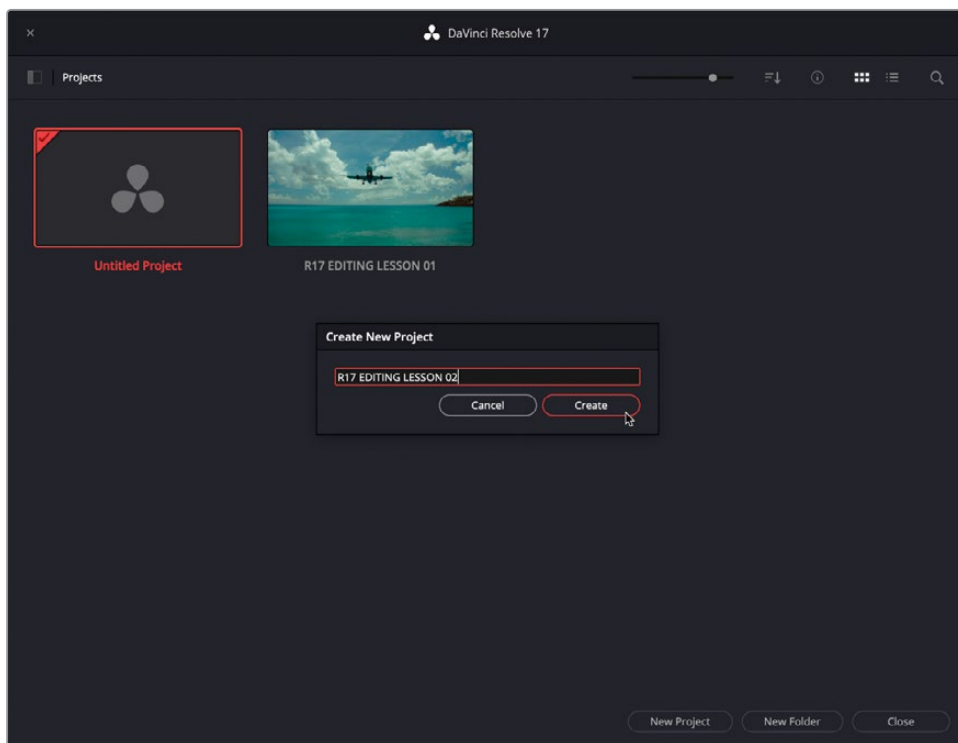
ソースファイルのバックアップ

あらゆるプロジェクトにおいて、最も重要な素材はカメラからのオリジナルメディアファイルです。カメラのオリジナルメディアは替えが利きません。何らかの理由でデータが破損した場合、代替のものを用意するには時間や手間がかかるでしょう。最悪の場合、完全な撮り直しが必要となるかもしれません！つまり、編集用のメディアファイルを受け取った際に最初に行うべき作業は、オリジナルメディアのバックアップです。

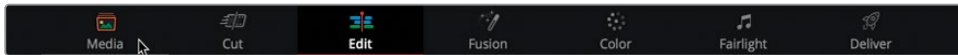
この空のプロジェクトを使用して、DaVinci Resolveの内蔵ツールでディスクイメージファイルからコンテンツをバックアップし、新しいメディアが入ったドライブの接続をシミュレートします。しかし、カメラからのC-FastカードまたはSDカードや、USBドライブなど他のデータストレージデバイスも同様に使用できます。

メモ この練習で以下の数ステップを完了するには、システム上に約2.5GBの空き容量が必要です。

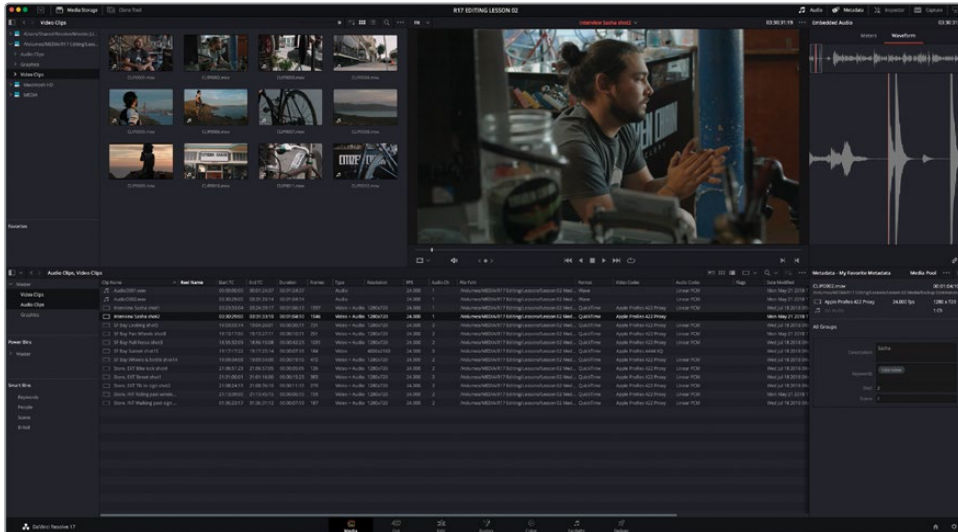
- 1 DaVinci Resolveを開き、プロジェクトマネージャーで新規プロジェクトを作成します。プロジェクトの名前を“R17 Editing Lesson 02”に設定します。



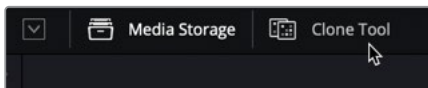
- 2 インターフェースの下部にある「メディア」ボタンをクリックするか、「Shift + 2」を押します。



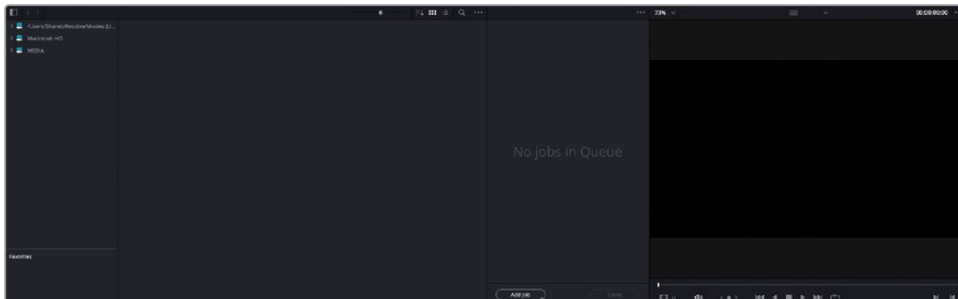
メディアページは、メディアの読み込みや管理、クリップの同期、メタデータの追加などを、最も効率的に行えるページです。また、クローンツールを使用して、カメラオリジナルメディアをバックアップできる場所でもあります。



- 3 ツールバーの左上にある「クローンツール」ボタンをクリックします。



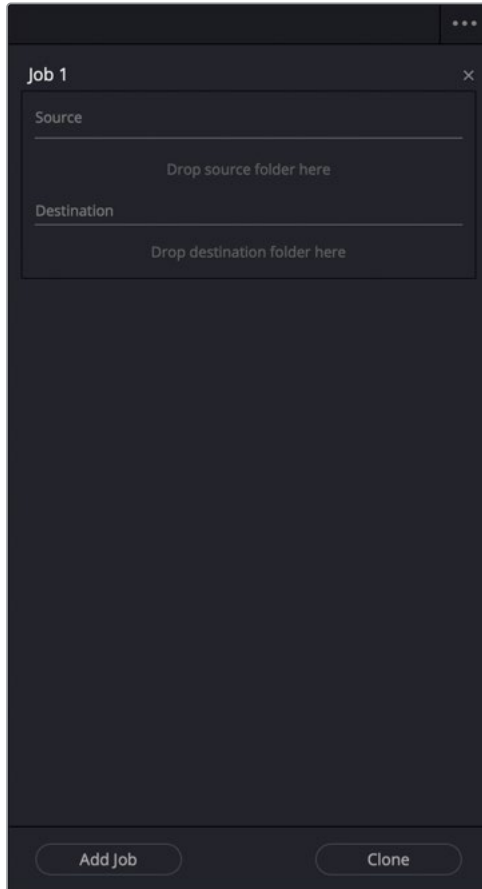
メディアストレージブラウザとビューアの間、新しいウィンドウが開きます。このウィンドウを使用して、メディアカード、フォルダー、さらにはコンテンツを含むドライブ全体のバックアップを作成できます。



- 4 クローンツールパネルの下部で「ジョブを追加」ボタンをクリックします。

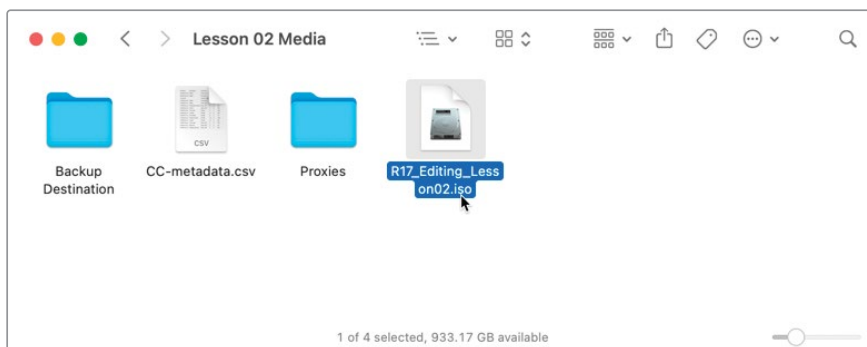


クローンツールの上部に「ジョブ 1」が表示されます。



クローンまたはバックアップしたい各アイテム（多くの場合はローカル接続されたハードドライブのディレクトリ）が、ひとつのジョブと見なされます。追加するジョブの数に制限はなく、それらの全コンテンツのクローンを一度に作成できます。コンテンツを追加するには、メディアストレージブラウザから、フォルダー、ディスクイメージ、またはカメラカードのコンテンツを、クローンツールパネルにドラッグします。

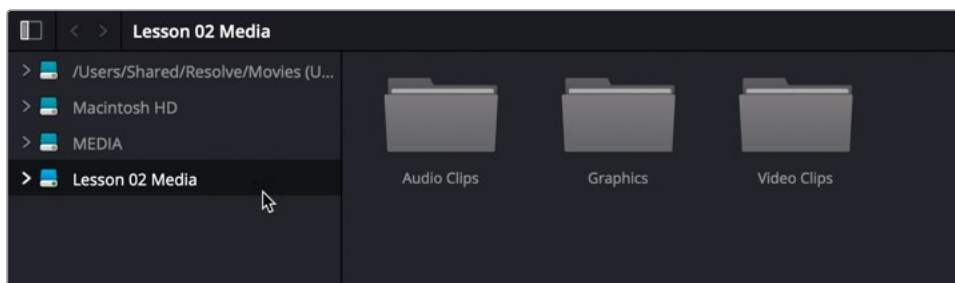
- 5 Finderウィンドウ (macOS) またはエクスプローラーウィンドウ (Windows) を開き、“R17 Editing” > “Lessons” > “Lesson02 Media” > にナビゲートします。R17_Editing_Lesson02.iso ファイルをダブルクリックして開きます。



作業のこつ このISOファイルはディスクイメージで、システム上にバーチャルハードドライブとして表示されます。このレッスンでは、コンパクトフラッシュカードまたは他のカメラストレージメディアの代わりにこのファイルが使用されます。

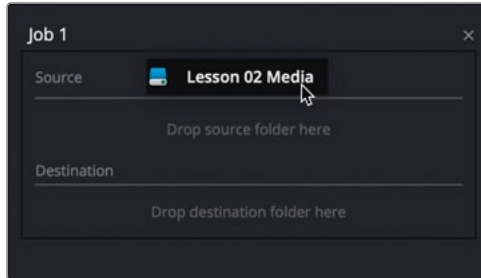
- 6 DaVinci Resolveに戻ります。

メディアストレージのリストに、新しいソース Lesson02_Media が表示され、使用可能になります。



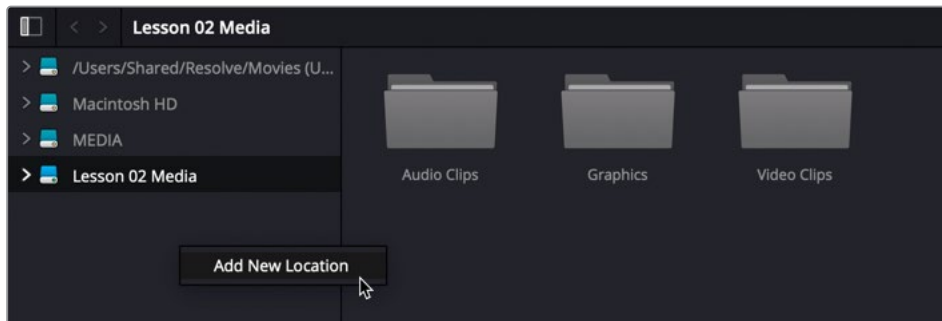
これで、ハードドライブやカメラのメディアカードなど、外部ソースの接続をシミュレートしました。

- 7 メディアストレージ内の **Lesson 02 Media** を、クローンツールの「ジョブ 1」ソースにドラッグします。

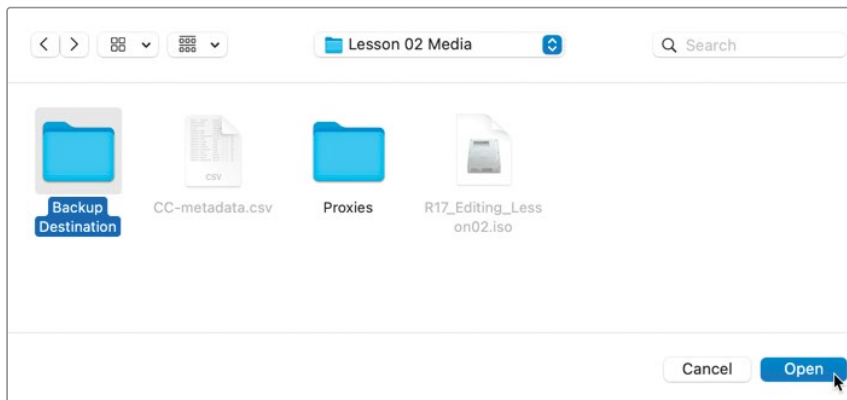


各ジョブのクローンメディアに割り当てられるソースは1つのみですが、複数の保存先を追加することで、そのソースから複数のバックアップを作成できます。

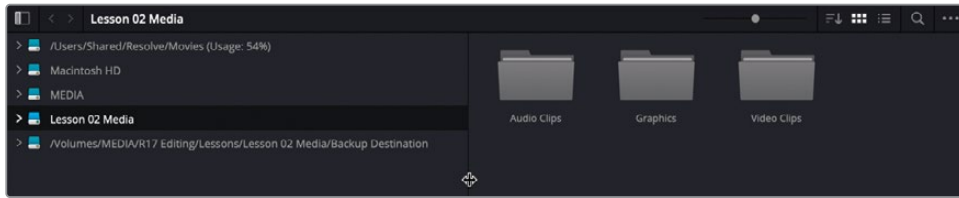
- 8 メディアストレージロケーション内の何もないスペースで右クリックし、「新しいロケーションを追加」を選択します。



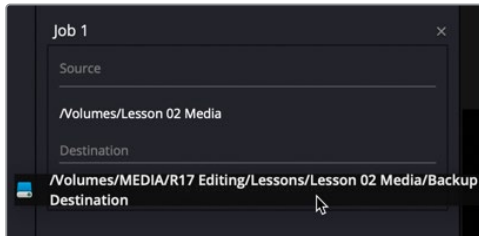
- 9 ウィンドウが表示されたら、「R17 Editing Lessons」>「Lesson 02 Media」フォルダーにナビゲートし、「Backup Destination」フォルダーを選択して「開く」をクリックします。



“Backup Destination” フォルダがメディアストレージロケーションのリストに追加されます。

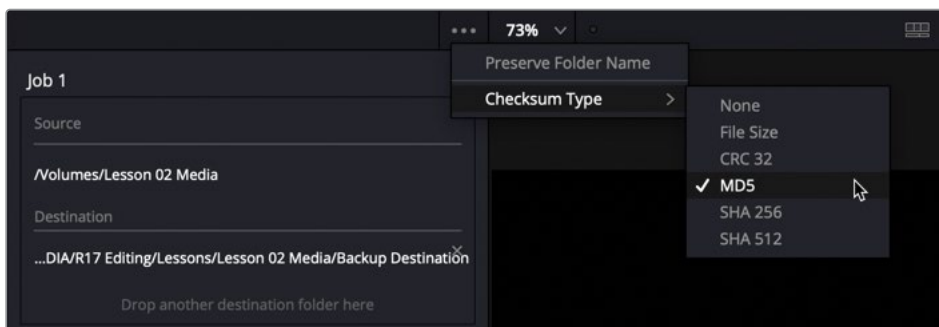


- 10 メディアストレージロケーションの“Backup Destination”を、クローンツールの「ジョブ 1」の保存先エリアにドラッグします。



作業のこつ 任意のメディアストレージ内のフォルダを右クリックして、「クローンソースに設定」または「クローン保存先として追加」を選択することも可能です。

- 11 クローンツールパネルの右上のオプションメニューで、「チェックサムの種類」>「MD5」を選択します。

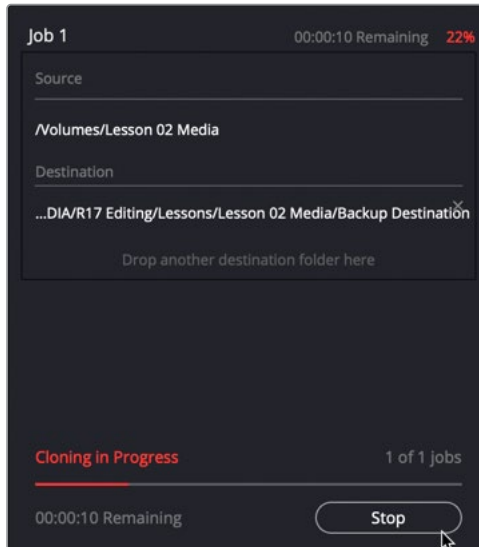


チェックサムは、コピーされたファイルの整合性を確認する方法のひとつです。チェックサムの種類は複数ありますが、業界標準のチェックサムはMD5です。撮影現場でオフロードしたメディアに対してチェックサムを要求するスタジオの基準は、MD5である場合がほとんどです。

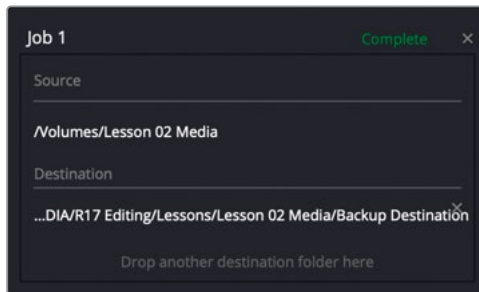
- 12 クローンツールパネルの下部で「クローン」ボタンをクリックし、バックアップを開始します。



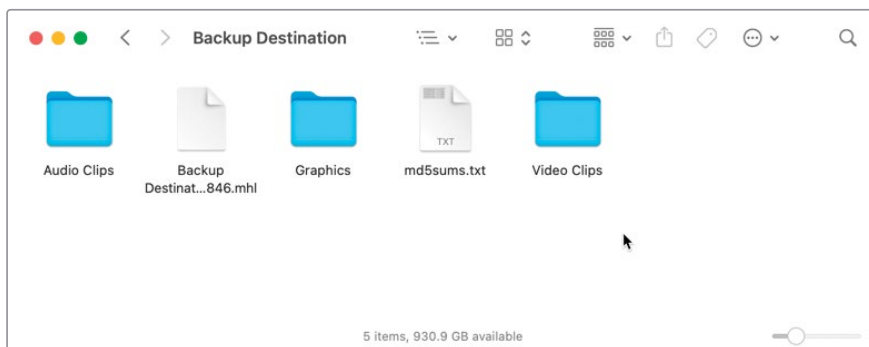
クローン処理が開始されます。バックアップ中も、DaVinci Resolveで他の作業を続行できます。



- 13 バックアップが完了すると、クローンツールのジョブの上に、緑の「完了」ラベルが表示されます。



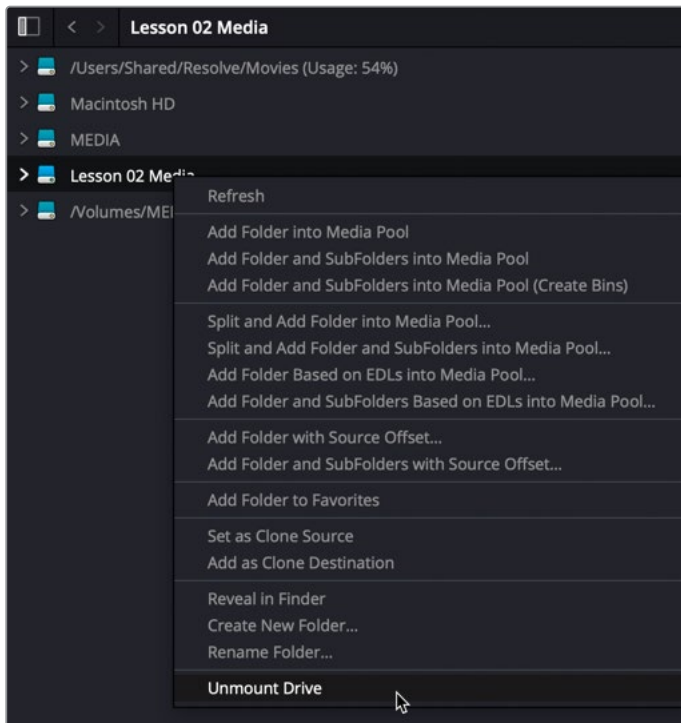
- 14 OSのインターフェースで、“R17 Editing Lessons” > “Lesson 02 Media” > “Backup Destination” フォルダにナビゲートします。



バックアップの保存先には、ディスクイメージの全コンテンツに加えて、MD5チェックサムのテキストドキュメントと.mhl (メディアハッシュリスト) ファイルが含まれています。これらは、チェックサム検証の結果を報告するものです。

メモ これらのドキュメントで生成されるチェックサムは、ソースメディアファイルが対象です。必要であれば、保存先メディアファイルのチェックサムを生成し、元の値と比較して、コピーされたメディアの整合性を確認することも可能です。

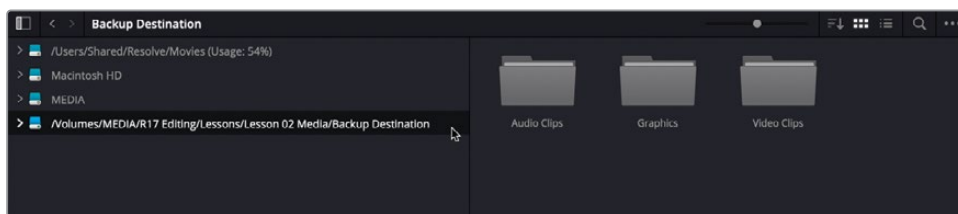
- 15 DaVinci Resolveに戻り、ツールバーの「クローンツール」ボタンをクリックしてパネルを閉じます。
- 16 メディアストレージで **Lesson 02 Media** ロケーションを右クリックし、「ドライブを取り出す」を選択して、システムからドライブをアンマウントします。この方法でドライブを安全に取り外せます。



メモ Windowsを使用しており、上記の方法でディスクイメージを取り外せない場合は、マウントされたディスクイメージを右クリックして「取り出し」を選択します。

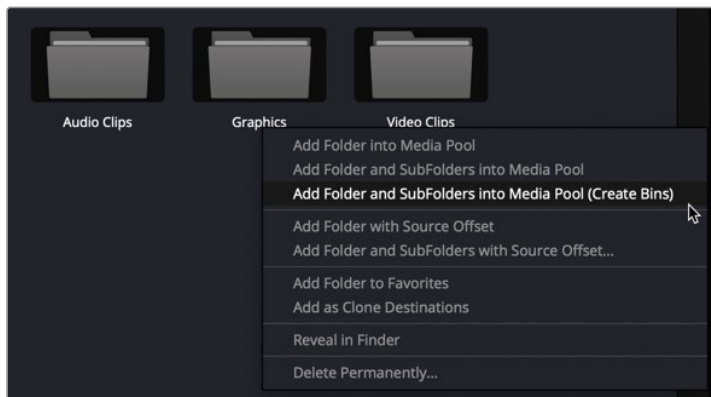
メディアファイルを編集システムにコピーできました。次はそれらをプロジェクトに読み込み、編集に向けて選別・管理しましょう。

- 17 メディアストレージロケーションで“Backup Destination”を選択します。



このフォルダーは、前の練習でディスクイメージをコピーした際に、クローンツールで保存先に設定したフォルダーです。

- 18 メディアストレージブラウザで、3つのフォルダーをすべて選択します。選択したフォルダーのいずれかを右クリックして、「フォルダーとサブフォルダーをメディアプールに追加 (ピンを作成)」を選択します。



メディアファイルがプロジェクトに読み込まれ、メディアプールに追加されます。その際は、オリジナルソースファイルのフォルダー構造が、ピン構造として復元されます。

- 19 「メディアストレージ」ボタンをクリックして、メディアストレージパネルを閉じます。

カメラのオリジナルコンテンツをクローンすることは非常に重要であり、DaVinci Resolveを現場に用意することで、撮影中にラッシュをバックアップできます。そうすることで、セットを片付けてタレントやスタッフが帰ってしまう前に、メディアのクローンとチェックを行えます。現場で問題を確認できるので、必要であればすぐに撮影し直すことができ、スケジュールや予算への影響を最小限に抑えられます。

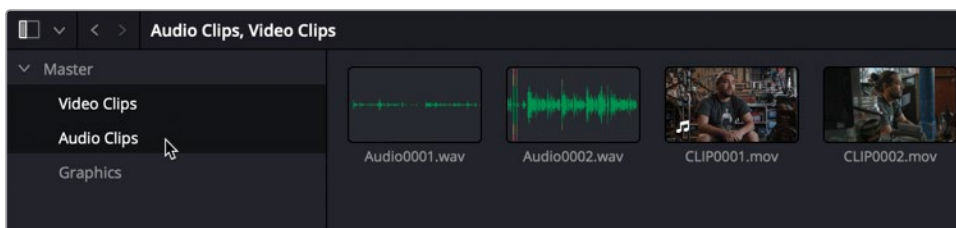
オーディオをビデオに同期

次は、プロジェクトにデイリーを読み込み、別々の機器で収録されたオーディオおよびビデオクリップを同期して、メディアの管理を開始します。制作の種類によっては、専用のデジタルオーディオ機器を使用して、最高の音質で収録する場合があります。これは、音声をカメラに収録する方法が現実的あるいは理想的でない場合も同様です。したがって、撮影されたファイルが届いた際には、オーディオとビデオを正しく同期する必要があります。この過程はデイリーの同期と呼ばれます。

波形に基づく自動同期

多くの場合、それらのファイルは、クリップ間で一致するタイムコードを使用するか、あるいはカメラで録音されたオーディオと別で収録されたオーディオクリップを比較することで、DaVinci Resolveで自動同期できます。しかし、自動同期が実行できない場合は、クリップを手動で同期する必要があります。

- 1 ビンリストで「Video Clips」ピンをクリックし、さらに「Audio Clips」ピンを「Command + クリック」(macOS) または「Control + クリック」(Windows) して、両ピンのコンテンツをメディアプールに表示します。



- 2 メディアプールの表示をリストビューに切り替え、「クリップ名」ヘッダーをクリックして、ピンをクリップ名の昇順で並べ替えます (矢印を上向きにします)。



作業のこつ サムネイルビューで作業したい場合は、ビューアのオプションメニューに含まれる「ライブメディアプレビュー」をオフにすることで、以下のステップを実行しやすくなります。

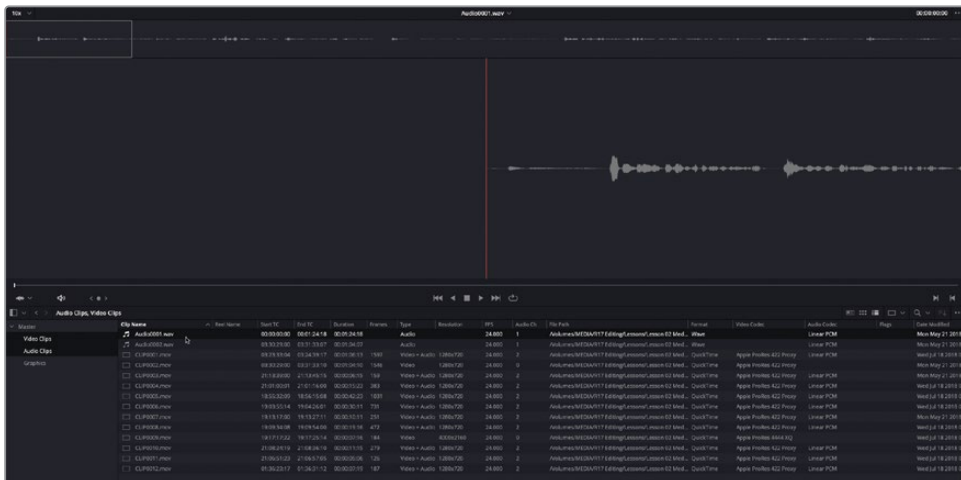
3 CLIP0001.mov を選択します。



4 サーシャのインタビューをビューアで再生します。

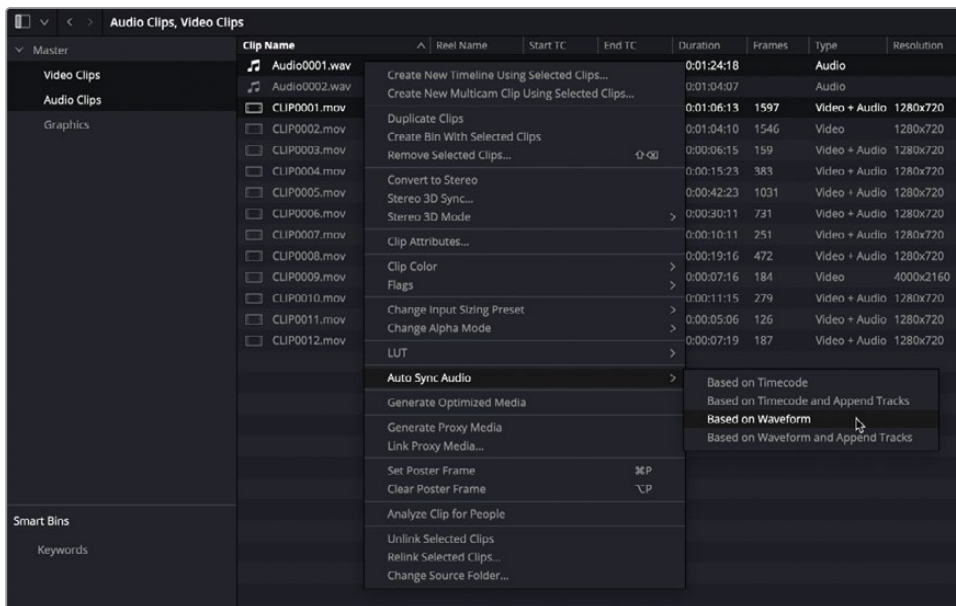
このクリップは音声が低品質です。これは、カメラに搭載されたマイクを使用したことが原因であると考えられます。

5 Audio0001.wav を選択して、ビューアで再生します。

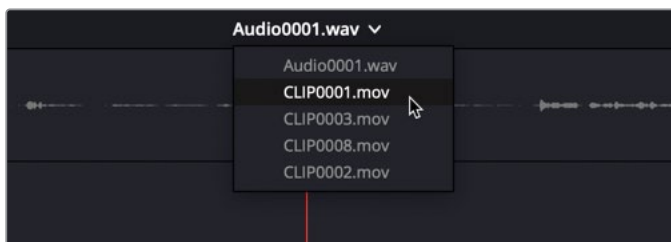


このクリップの音質は、サーシャのインタビュー音声として適切です。

- 6 メディアプールで、CLIP0001.mov と Audio0001.wav を選択し、いずれかを右クリックして、「オーディオの自動同期」>「波形に基づいて同期」を選択します。



- 7 ビューアの上にある、最近のクリップを表示するメニューを使用して、CLIP0001.mov を選択し、再生して、同期した映像と音声を確認します。



DaVinci Resolveは、2つのオーディオ波形を自動的に一致させて、オーディオクリップとビデオクリップを正確に同期させます。

メモ この過程でクリップのオリジナルオーディオが削除されることはありません。代わりに、リンクされたオーディオとしてオーディオが追加されます。これを確認するには、クリップを右クリックして「クリップ属性」を選択し、「音声」タブを選択します。このタブでは、リンクされたオーディオチャンネルとエンベッドされたオーディオチャンネルを切り替えたり、様々な構成を追加したりできます。詳細は以下の「クリップのオーディオチャンネルを変更」セクションを参照してください。

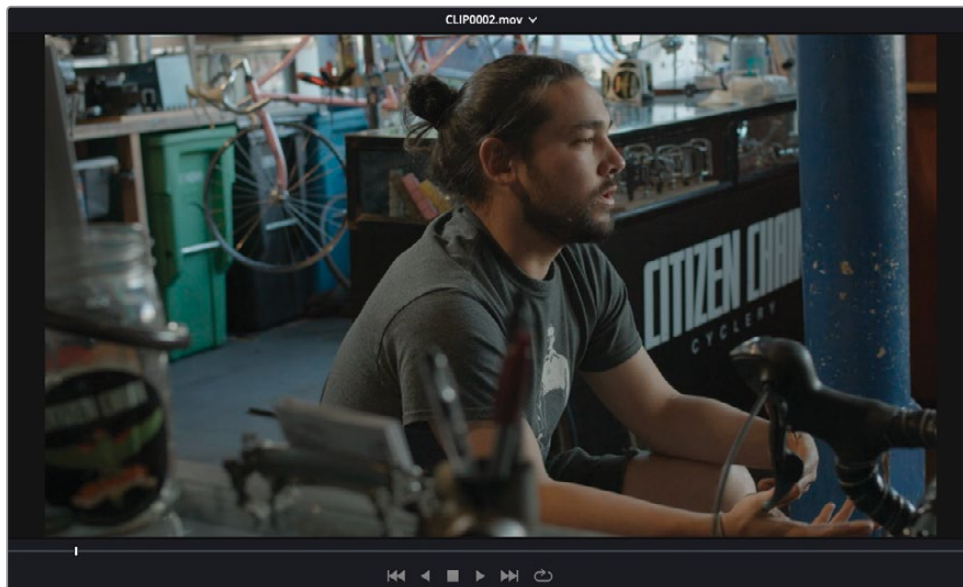
自動同期を実行する上で、エンベッドオーディオとリンクオーディオの両方を使用したい場合は、「トラックを追加」を含むオプションを選択します。

この方法で同期させたいクリップが複数ある場合は、それらのオーディオクリップおよびビデオクリップを選択し、選択したクリップのいずれかを右クリックして、「オーディオの自動同期」>「波形に基づいて同期」を選択できます。これにより、DaVinci Resolveがクリップを自動的に同期します。

オーディオとビデオを手動で同期

上の例では上手くいきましたが、自動処理は適切に機能しない場合や、実用的な理由または制作上の理由から使用できない場合もあります。

- 1 **CLIP0002.mov** を選択し、ビューアで開いて再生します。

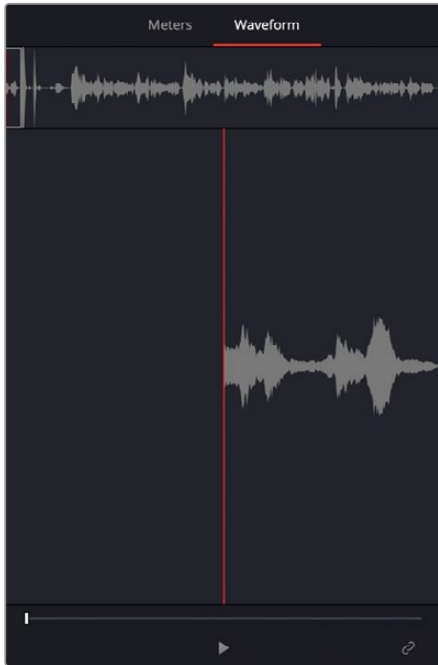


このクリップにはオーディオが含まれていないので、自動同期の基準となるオーディオ波形がありません。

- 2 これから選択するクリップのオーディオ波形を表示する準備として、オーディオパネルを開き、「波形」タブをクリックします。

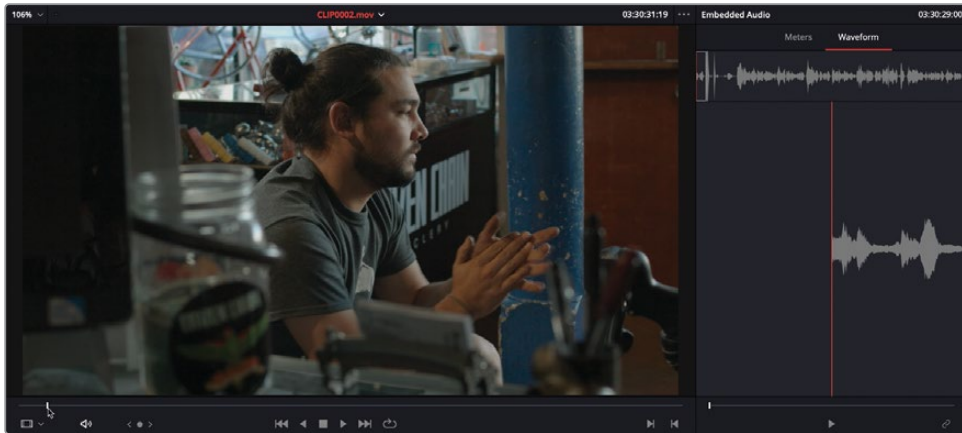


- 3 メディアプールで **Audio0002.wav** を選択します。波形ビューアが更新され、このクリップのオーディオ波形が表示され、ビューアには引き続きビデオクリップが表示されます



これら2つのクリップを手動で同期するには、ビデオクリップとオーディオクリップが一致していると考えられる位置に、それぞれの再生ヘッドを配置する必要があります。通常はカチンコやデジタルスレートが使用された位置になりますが、このクリップには存在しません。したがって、次の手段として、同期ポイントを手動で見つけます。

- 4 ビューアのジョグバーをドラッグして、サーシャが手を叩くシーンまで進みます。左右の矢印キーを押して、サーシャの両手が合わさるフレームに再生ヘッドを配置します。



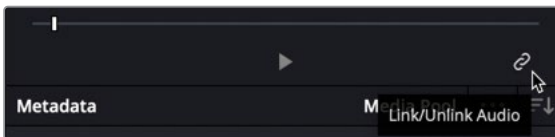
- 5 オーディオパネルのジョグバーをドラッグして、最初の波形ピークまで進みます。この波形ピークが手を叩く瞬間です。

- 6 左右の矢印キーを押して、オーディオパネルの再生ヘッドをオーディオのピークの位置に合わせます。



作業のこつ オーディオスクラブは、オーディオクリップ上で特定の位置を探す場合に便利な機能です。オーディオスクラブ機能のオン/オフは、「タイムライン」>「オーディオスクラブ」を選択するか、「Shift + S」を押して切り替えられます。

- 7 オーディオパネルの下部で「オーディオをリンク/解除」ボタンをクリックし、「クリップ」>「クリップをリンク」を選択するか、「Option + Command + L」(macOS) または「Alt + Control + L」(Windows) を押します。



オーディオウィンドウの下のトランスポートコントロールが非表示になります。これで、2つのクリップがリンクされました。



- 再生ヘッドを **CLIP0002.mov** の先頭に合わせ、再生ボタンをクリックして、音声と映像の同期を確認します。

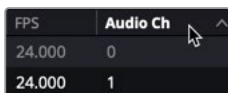
作業のこつ 完全に満足する結果が得られなかった場合は、「オーディオをリンク/解除」ボタンをもう一度クリックするか、「クリップ」>「クリップをリンク」を選択し、クリップのリンクを解除して、再生ヘッドの位置を変更できるようにします。これにより、同期関係を再調整して、クリップをリンクし直せます。

タイムコードやオーディオ波形に基づく自動同期は非常に簡単ですが、クリップを手動で同期できる機能は、オーディオクリップに瞬間的なピークが含まれており、その位置をビデオクリップで特定できる場合に便利です。デュアルシステム収録（音声と映像を別々の機器で収録する方法）でカチンコが多用されるのは、この処理を円滑に行うことが目的です。

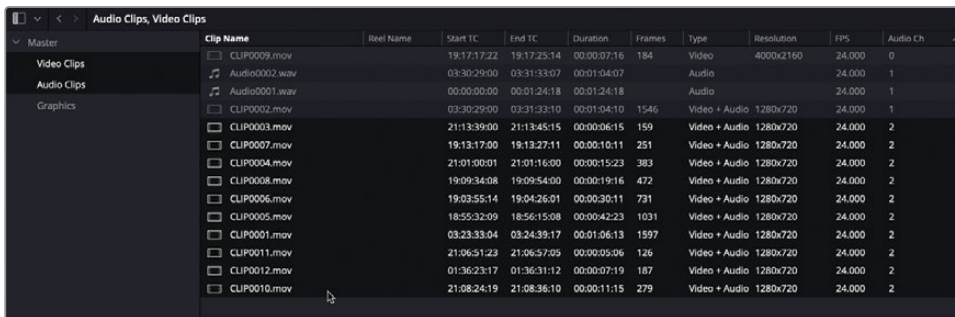
クリップのオーディオチャンネルを変更

編集の準備における次のステップは、プロジェクトに含まれるオーディオを適切に構成する作業です。これは「クリップ属性」ウィンドウで実行できます。

- “Audio Clips” ビンと “Video Clips” ビンの両方が選択されており、メディアプールがリストビューの状態で、「オーディオチャンネル」列のヘッダーをクリックして、使用可能なオーディオチャンネル数の順でクリップを並べ替えます。

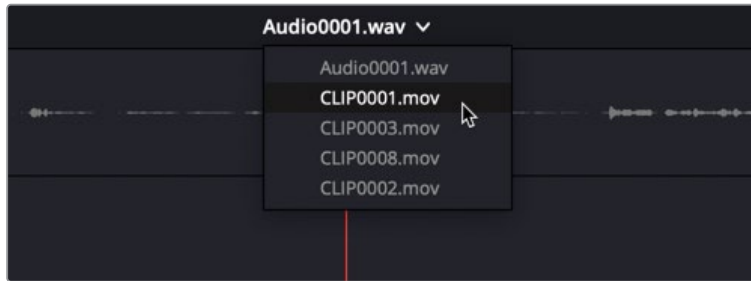


- メディアプールで **CLIP0003.mov** をクリックして選択します。
- CLIP0012.mov** を「Shift+クリック」して、これらの間のビデオクリップをすべて選択します。



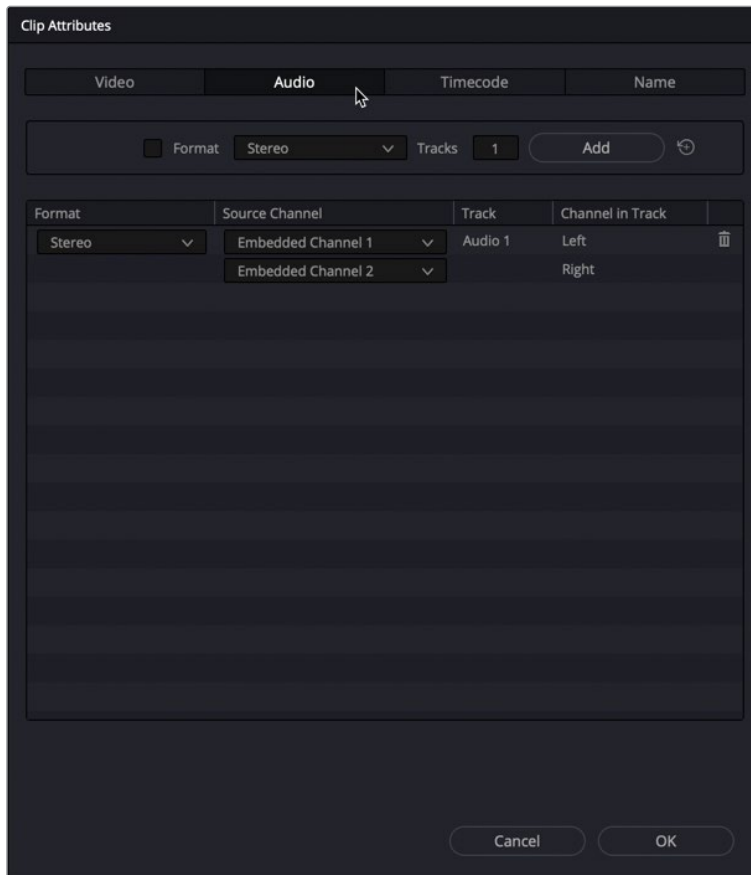
オーディオチャンネルが2つのクリップがすべて選択されます。

- 4 選択したクリップのいずれかを右クリックし、「クリップ属性」を選択します。



「クリップ属性」ウィンドウでは、クリップの表示や再生、音声に関する設定など、様々な項目を変更できます。

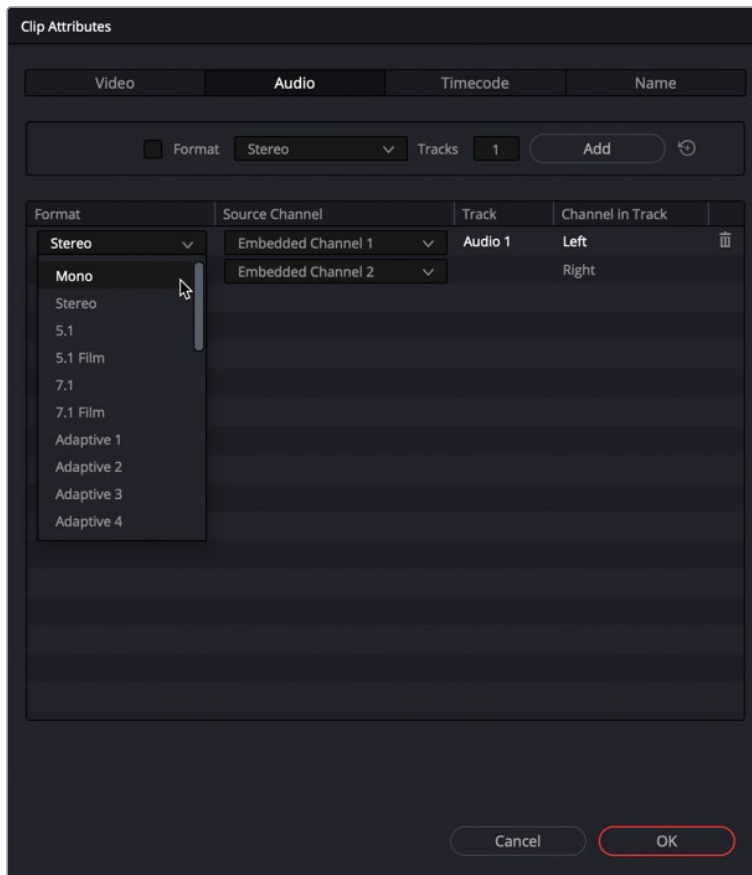
- 5 「音声」タブをクリックします。



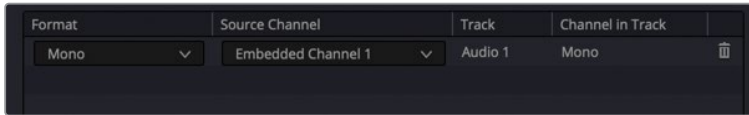
「音声」タブでは、クリップをタイムラインに編集した際に使用されるトラックの数、各トラックのチャンネル構成、各チャンネルのミュートのオン/オフなどを変更できます。この例では、各クリップのオーディオチャンネルは、自動的に単一のステレオトラックとして構成されています。しかし、このオーディオはカメラで録音されたものであり、ロケで音声がステレオ録音されることはあまりないので、2チャンネルを2つのモノトラックとして構成し直す方が理にかなっています。

メモ 受け取ったオーディオフォーマットの種類やクリップの使用方法に応じて、複数のトラックを各クリップ用に個別に設定できます。

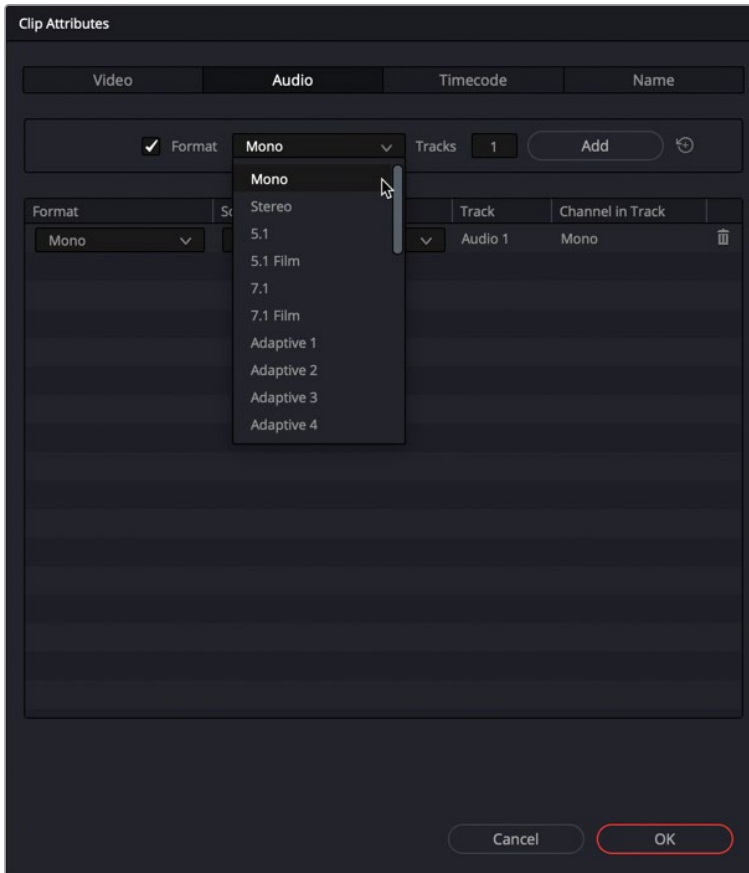
- 「フォーマット」列のメニューで「モノ」を選択し、オーディオトラックの構成をモノに変更します。



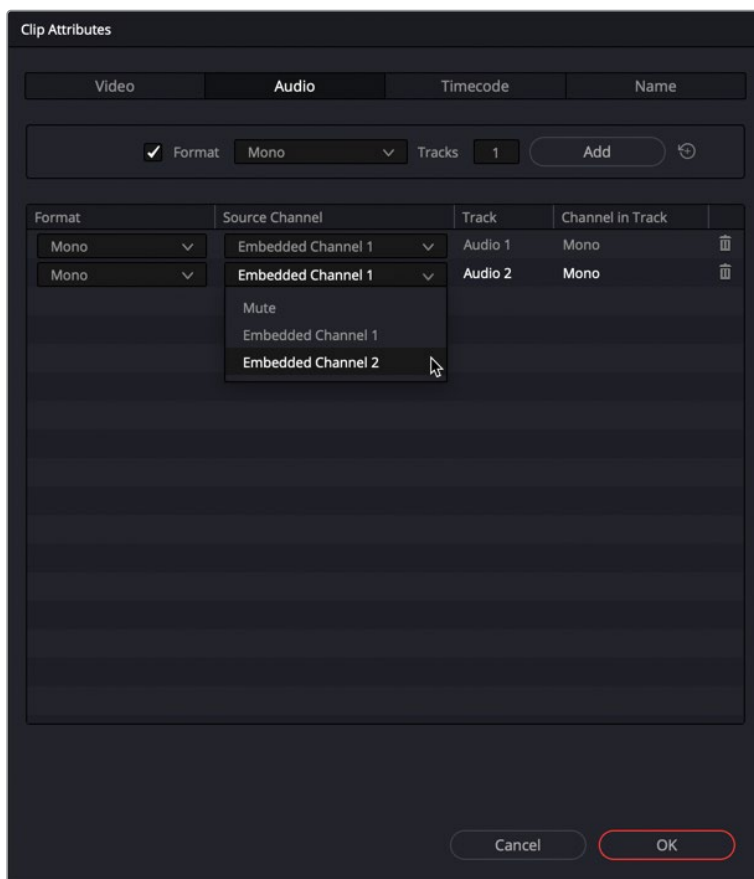
「ソースチャンネル」を「エンベデッドch 1」に変更します。



- 7 ウィンドウ上部の「フォーマット」メニューで「モノ」を選択します。「追加」をクリックしてモノトラックを挿入します。



- 8 新しい「オーディオ2」トラックの「ソースチャンネル」を「エンベデッドch2」に変更します。



- 9 「OK」をクリックして設定を保存し、ウィンドウを閉じます。

これで、全クリップの構成が、2トラックのモノオーディオに設定されました。しかし、クリップをタイムラインに編集するまで、その違いはあまり分かりません。

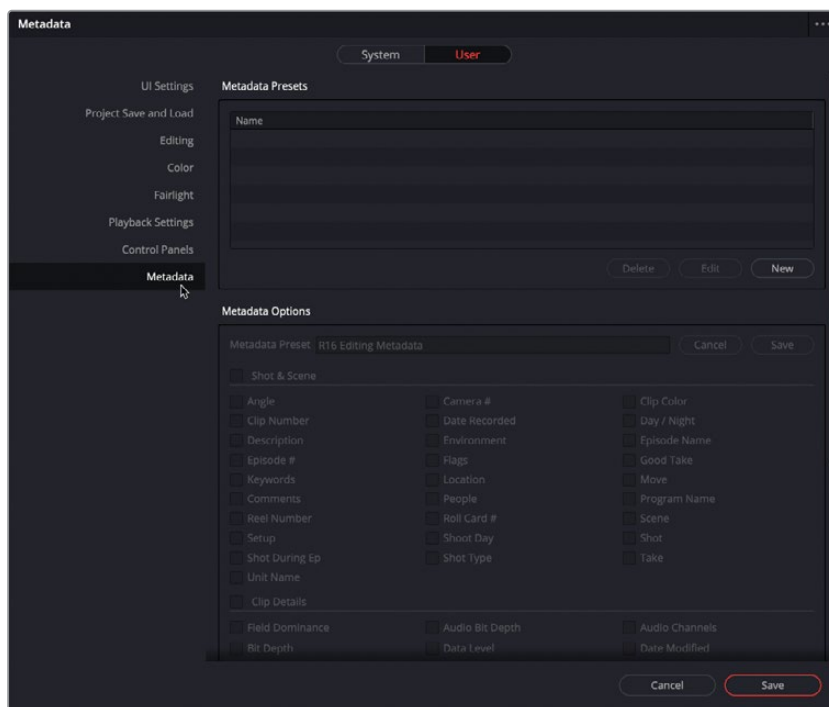
作業のこつ クリップのオーディオトラックおよびトラック設定を削除するには、マウスポインターを任意のトラックに重ね、右に表示されるゴミ箱アイコンをクリックします。これにより、オーディオは削除されず、選択したトラックのみ削除されます。

「クリップ属性」ウィンドウには、クリップの構成に関する便利な機能がいくつもあります。それらの多くは、クリップをタイムラインに編集する前に設定することをお勧めします。クリップをタイムラインに配置した後、メディアプール内のクリップの属性に加える変更は、それ以降にタイムラインに編集するクリップにのみ反映されます。全タイムラインの既存のクリップは影響を受けず、それらがタイムラインに編集された際のクリップ属性が維持されます。タイムラインの既存のクリップに変更を加えるには、クリップを右クリックし、コンテキストメニューで「クリップ属性」を選択します。

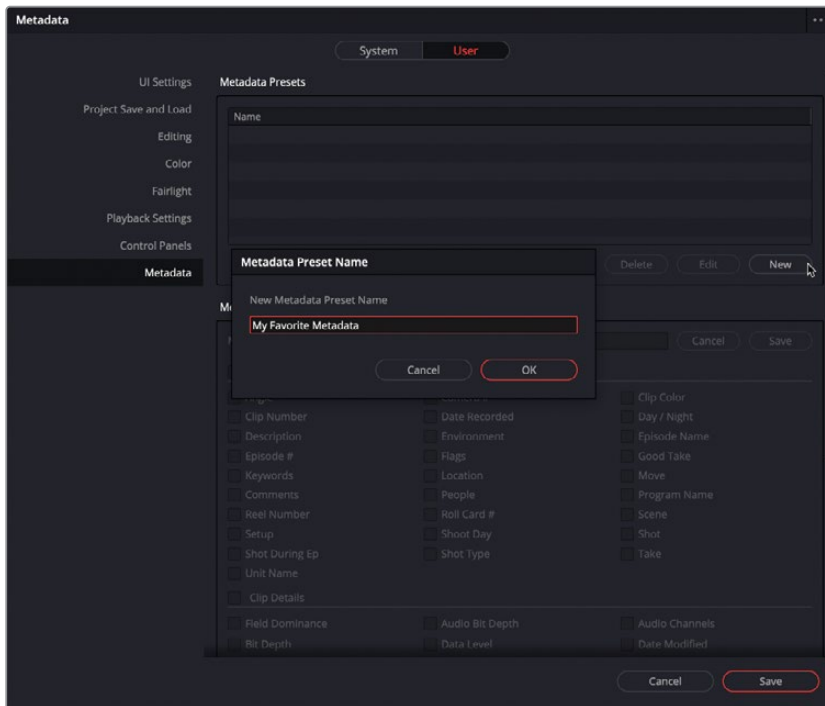
メタデータプリセットの作成

メタデータは急速に編集作業の重要な要素となりました。しかし、メタデータは非常に便利である反面、すぐに膨大な量になってしまう場合があります。DaVinci Resolveでは、いくつかのメタデータカテゴリーを使い分け、一度に表示されるメタデータの量を、管理しやすいサブセットに減らすことができます。メタデータプリセットをカスタマイズすることで、本当に必要な情報だけを表示できます。

- 1 「DaVinciResolve」 > 「環境設定」を選択するか、「Command+,」 (macOS) または「Control+,」 (Windows) を押します。
- 2 環境設定ウィンドウで「ユーザー」タブをクリックし、「メタデータ」カテゴリーを選択します。



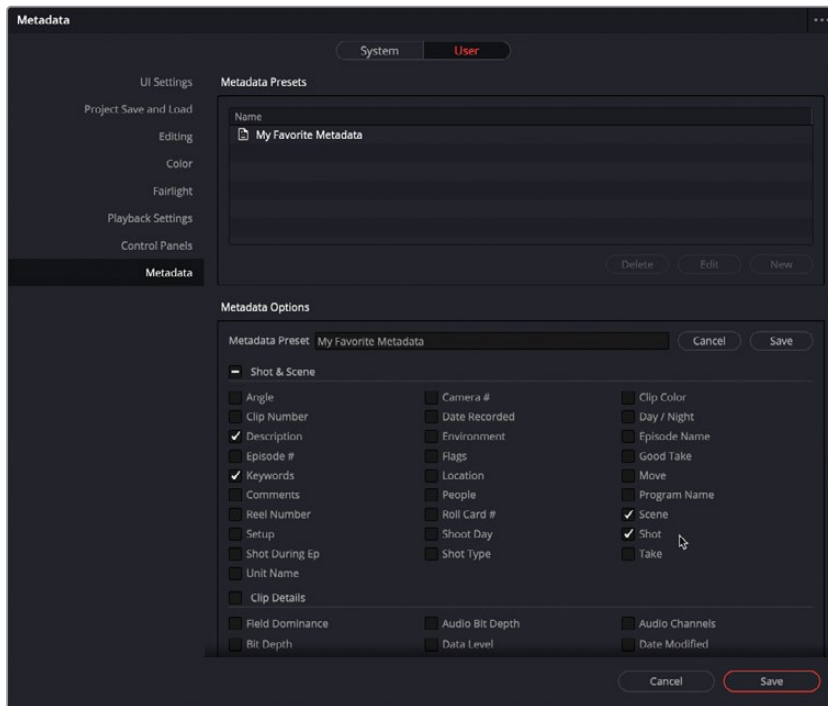
「メタデータプリセット」ペインで、独自のメタデータプリセットを作成、修正、削除できます。



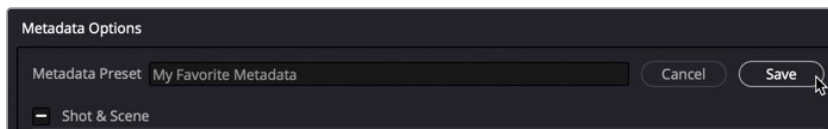
- 3 「新規」ボタンをクリックして新しいメタデータプリセットを作成し、名前を **My Favorite Metadata** に設定します。「OK」をクリックします。

「メタデータ」ペインの下部にある「メタデータオプション」には、プリセットに追加できるメタデータがすべて表示されます。

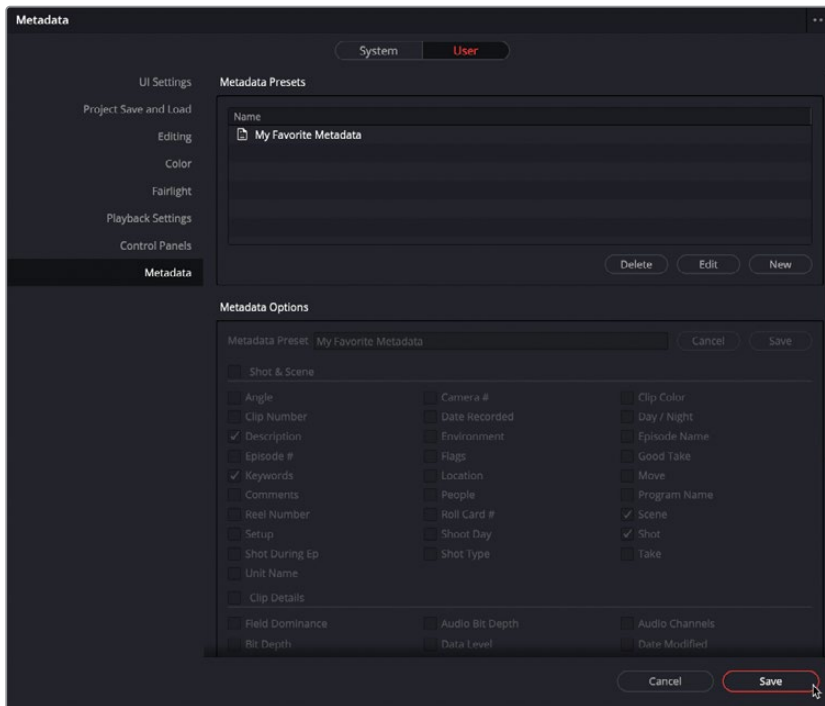
- 4 「説明」、「キーワード」、「シーン」、「ショット」のチェックボックスを選択します。



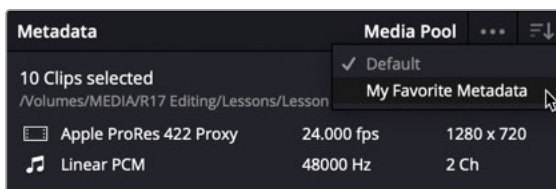
- 5 「メタデータオプション」の右上にある「保存」をクリックして、プリセットの変更を保存します。



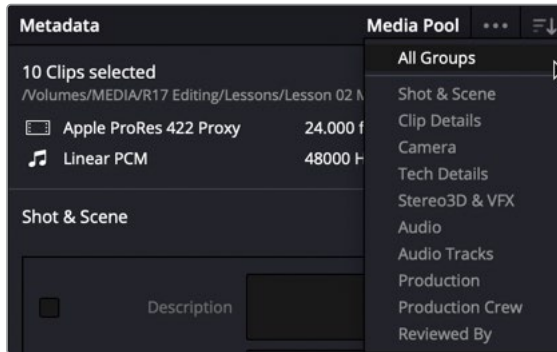
- 6 環境設定ウィンドウの下部にある「保存」をクリックして設定を保存し、ウィンドウを閉じます。



- 7 メディアプールで、1つまたは複数のクリップを選択します。インターフェースの右側にメタデータパネルが表示されていない場合は、「メタデータ」ボタンをクリックして開きます。
- 8 メタデータパネルのオプションメニューをクリックし、新しく追加された「My Favorite Metadata」を選択します。

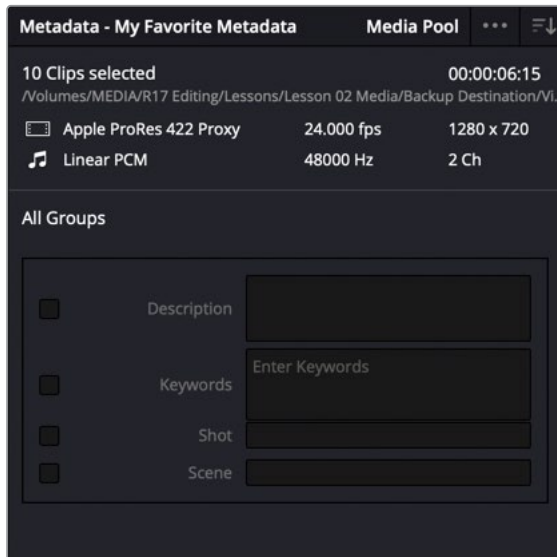


- 9 並べ替えメニューで「すべてのグループ」を選択します。



作業のこつ メタデータプリセットは、すべてのグループまたはプリセットの全フィールドが含まれるサブセットを表示するよう事前に設定しない限り、メタデータエディターに空の状態が表示されます。

このプリセットを使用すると、先ほど選択した4つのメタデータ項目がメタデータエディターに表示されます。

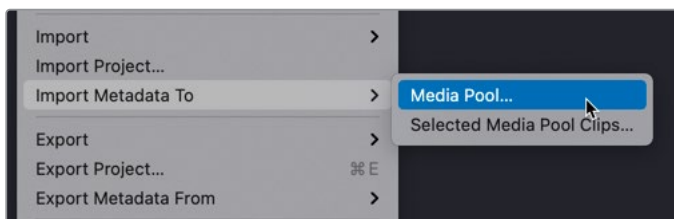


現在、メディアプールのすべてのクリップにおいて、これら4つのフィールドは空です。情報は手動で入力できますが、DaVinci Resolve以外の場所に情報がある場合は読み込みも可能です。

メタデータの読み込み

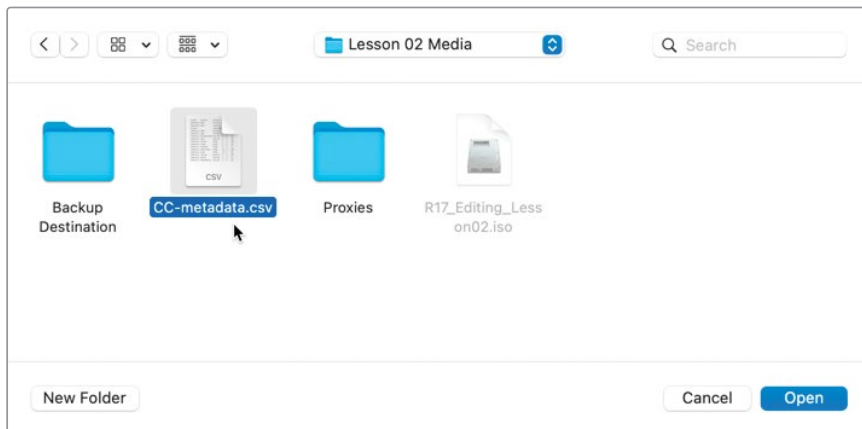
クリップにメタデータを入力する方法は数多くあります。メタデータは撮影中に手動でカメラに入力できますが、カメラオペレーターやカメラアシスタントにとって詳細なメタデータ入力の方が優先事項となることはほとんどなく、手動入力を好む人やそれだけ時間に余裕がある人はあまりいません。あるいは、撮影現場でメタデータ入力の担当者を決め、ショットやシーン、テイクなどのメタデータを記録できる表計算プログラムやスマートスレートアプリに入力する方法もあります。作成したメタデータは、CSV (カンマ区切り) フォーマットでDaVinci Resolveに読み込めます。これにより、編集にかかる時間を大幅に削減できます。

- 1 「ファイル」>「メタデータの読み込み」>「メディアプール」を選択します。



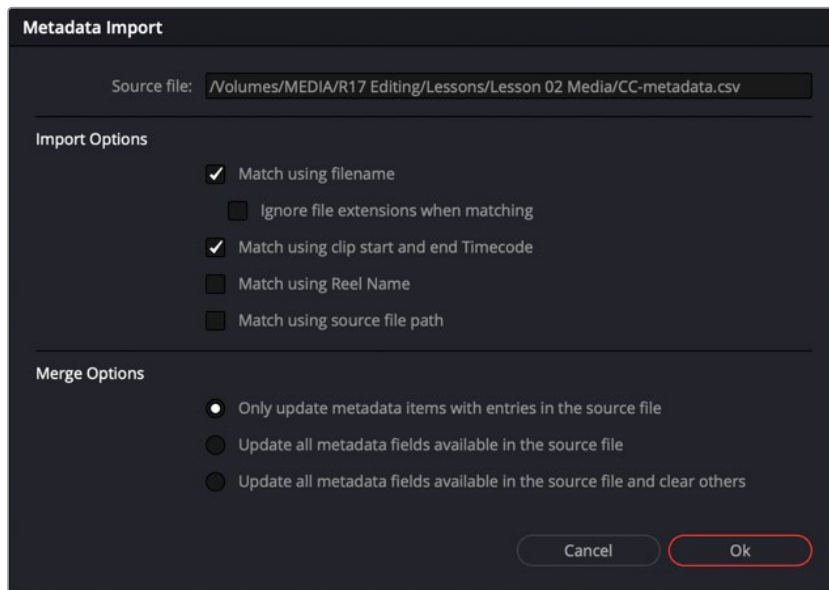
- 2 ウィンドウが表示されたら、「R17 Editing Lessons」>「Lesson 02 Media」に進みます。
[CC-metadata.csv](#) を選択します。

この.csvファイルは、シンプルな表計算プログラムで生成されたものです。

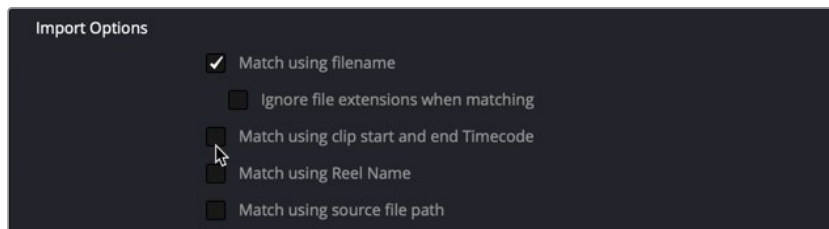


- 3 「開く」をクリックします。

「メタデータの読み込み」ウィンドウが開きます。このウィンドウで、DaVinci Resolveがクリップとメタデータをマッチさせる方法を選択できます。この例では、ファイル名でクリップをマッチできますが、タイムコードは.csvファイルに含まれていないため使用できません。

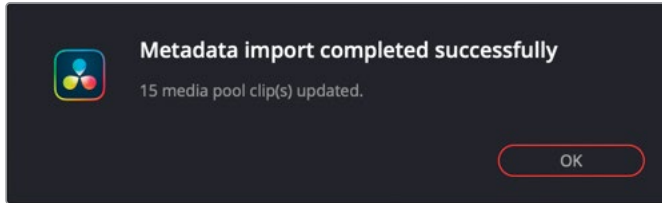


- 4 「クリップの開始タイムコードと終了タイムコードでマッチング」チェックボックスの選択を解除します。



- 5 「OK」をクリックして、.csvファイルからメタデータを読み込みます。

確認ウィンドウに、.csvファイルに含まれる情報が読み込まれ、ファイル名が一致するクリップに追加された旨のメッセージが表示されます。



メモ この方法でメタデータを読み込むと、メタデータの既存のフィールドは.csvファイルの情報で置き換えられます。.csvファイルにリストされていないメタデータフィールドに影響はありません。この挙動は「メタデータの読み込み」ウィンドウの「マージオプション」セクションで変更できます。

- 6 .csvファイルの情報がメディアプールのクリップに追加されることを確認するために、クリップをいくつか選択し、メタデータパネルで新しく追加されたメタデータを表示します。



これで、シーン、ショット、説明、キーワードの情報をクリップに追加できました。これらのメタデータは、クリップを管理したり、カメラで生成された暗号的なファイル名を分かりやすい名前に変更したりする上で役立ちます。

メタデータとビンの書き出し

メディアプールのクリップにメタデータを読み込めるのに加えて（詳細は上記のステップを参照）、メディアプールから、またはメディアプール内の選択したクリップから、メタデータを書き出すことも可能です。これは、「ファイル」>「メタデータの書き出し」>「メディアプール」、または「ファイル」>「メタデータの書き出し」>「選択したメディアプールクリップ」を選択するだけで実行できます。選択したクリップメタデータが.csvファイルとして書き出されます。つまり、同じメディアを使用するプロジェクト間で簡単にメタデータを転送できます。これは他のResolveシステム上のプロジェクトでも同様です。

DaVinci Resolve 17には、ビン全体を書き出せる新しいオプションがあり、「ファイル」>「書き出し」>「ビンの書き出し」を選択して、実行できます。このコマンドでは、現在選択しているビンから（メディアではなく）クリップメタデータが.drpfファイルに書き出されます。書き出したメタデータと同様に、複数のResolveプロジェクト間またはシステム間でビンを送るには、「ファイル」>「読み込み」>「ビンの読み込み」を選択します。

.drpfファイル内の全クリップと関連するメタデータが自動的に現在のプロジェクトに読み込まれます。ソースメディアがビンの書き出し元であるシステムと同じ場所にある場合は、新しく読み込んだクリップと自動的にリンクされます。しかし、メディアが別の場所にある場合は、手動で再リンクする必要があります。

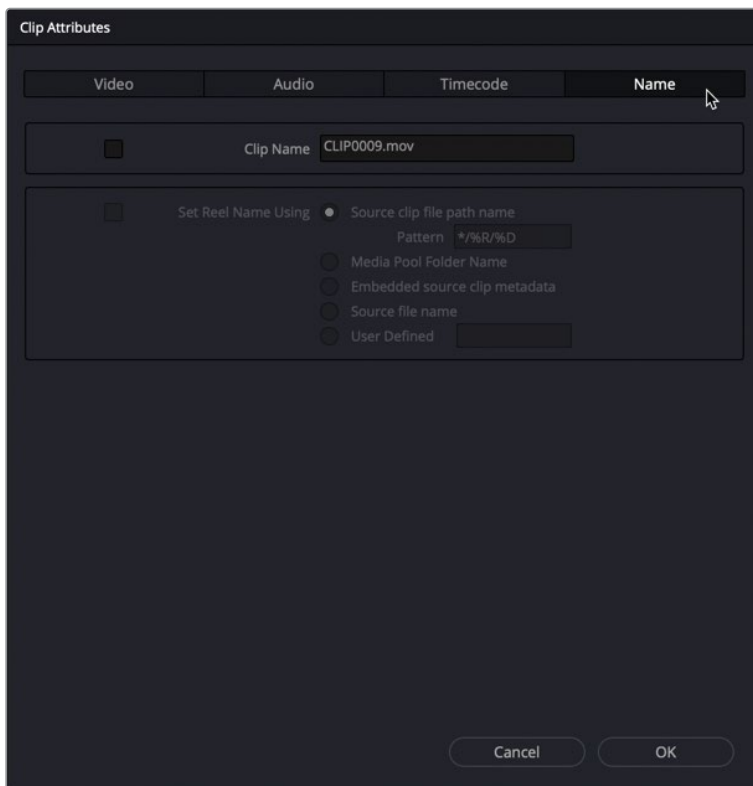
メタデータを使用してクリップ名を変更

カメラやその他のキャプチャーデバイスで生成されるクリップ名は、概して、クリップが作成された日時を含む文字・数字の列です。それらのクリップ名は、名前から内容を把握しにくいことが多いため、編集作業に向けて変更すると便利です。クリップ名は手動で入力できますが、クリップ名をより効率的に変更できる方法があります。

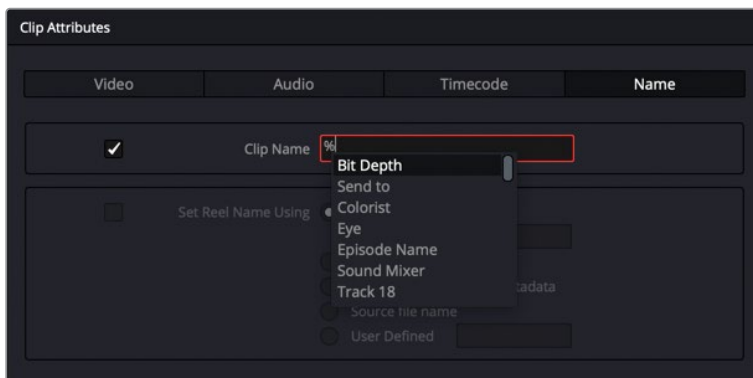
バリアブル（可変ワード）は、クリップに記録された他のメタデータ（シーン、テイク、ショット番号等）を引用します。バリアブルと呼ばれる理由は、実際に引用する数字やワードがクリップごとに異なるためです。クリップ名にバリアブルを使用すると、DaVinci Resolveは各クリップのメタデータから情報を引用してクリップ名に使用します（該当する情報がある場合）。次は、先ほど読み込んだメタデータを使用して、「Video Clips」ビン内の無機質なクリップ名を、クリップの内容を説明する名前に変更します。

- 1 “Video Clips” ビンを選択し、「Command+A」（macOS）または「Control+A」（Windows）を押して、同ビン内のビデオクリップをすべて選択します。
- 2 選択したクリップのいずれかを右クリックし、「クリップ属性」を選択します。

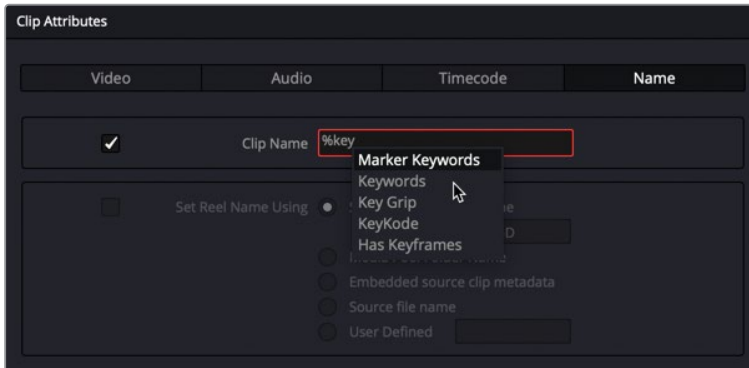
- 3 「クリップ属性」ウィンドウで、「名前」タブを選択します。



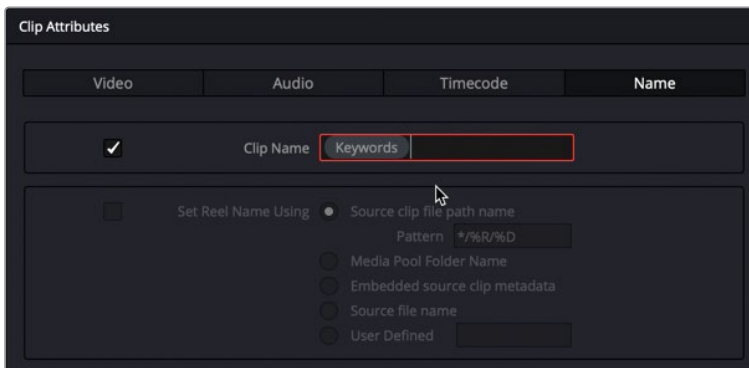
- 4 「クリップ名」フィールドの文字をハイライトして、% (半角パーセント記号) を入力します。バリエーションを入力する作業は、はじめに“%”を入力することから始まります。“%”を入力すると、バリエーションのリストが表示されます。



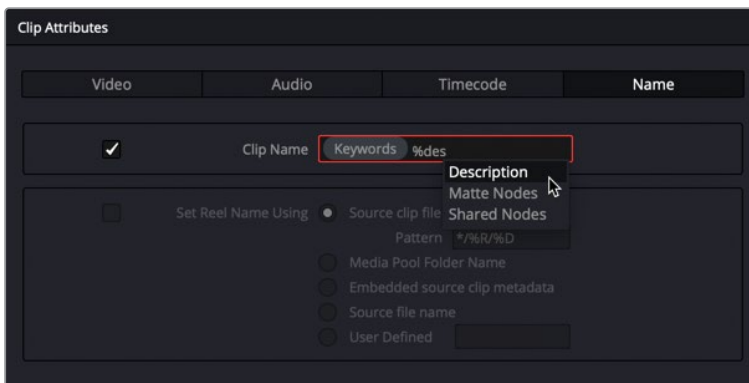
- 5 キー と入力します。”キー” を含むバリアブルのリストが表示されます。



- 6 ポップアップメニューで「キーワード」を選択し、「クリップ名」フィールドに追加します。

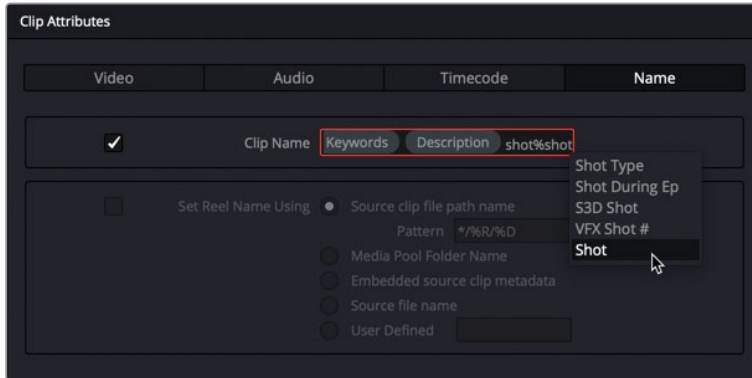


- 7 スペースバーを押して、このバリアブルの後にスペースを追加します。%説 と入力し、バリアブルのリストで「説明」を選択します。



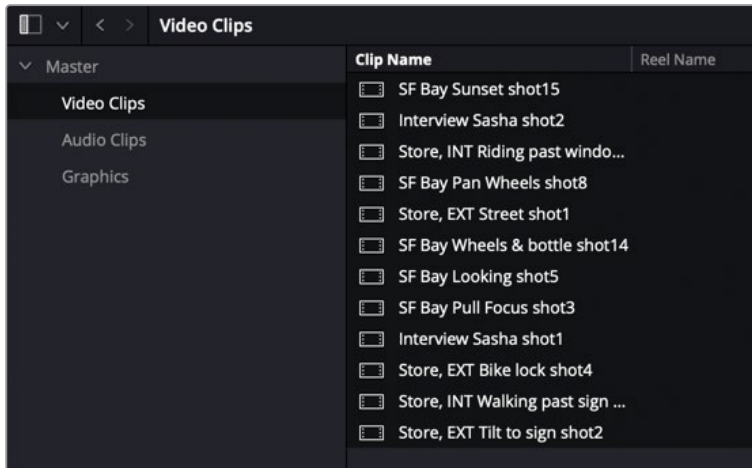
プリセットのバリエーションと、手動で入力する文字を組み合わせて、より内容の分かりやすいクリップ名を作成できます。例えば、各バリエーションの間に半角スペースを追加して、各ショット番号の前に“ショット”と追加できます。

- 「説明」の後にスペースを追加して、**ショット** と入力し、さらにスペースを追加します。
- %ショット** と入力し、ポップアップメニューで「ショット」を選択して、「クリップ名」フィールドに追加します。



- 「OK」をクリックして変更を適用します。

クリップ名が様々なメタデータフィールド（キーワード、説明、ショット番号）の組み合わせで表示されます。



メモ この方法でクリップ名を変更しても、オリジナルのメディアファイルの名前は変更されません。クリップ名は、1つまたは複数のクリップを簡単に識別する方法として、エディターによく使用されます。

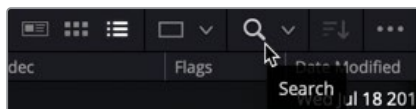
クリップ名ではなく、オリジナルのファイル名を表示したい場合は、「表示」>「ファイル名を表示」を選択します。DaVinci Resolveで生成するEDL、XML、AAFは、常にオリジナルのファイル名を引用します。

読み込んだメタデータおよびバリエーションを使用してクリップ名を変更することで、手動入力にかかる時間を大幅に削減できます。また、クリップの内容を説明する分かりやすい名前を付けられるため、カメラのログや台本のメモなど、制作に含まれる他の記録と一致させることができます。

メタデータを使用して検索

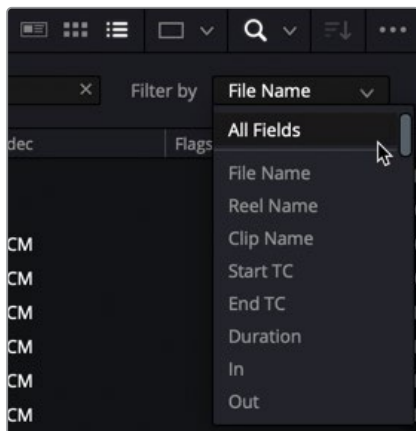
メタデータは、クリップをすばやく簡単に探す目的でも使用できます。目的の素材を可能な限りすばやく見つけられるため、物語や編集の流れに集中できます。

- 1 “Video Clips” ビンを選択します。
- 2 メディアプールの上で、検索ボタン（虫めがねのボタン）をクリックし、検索フィールドを表示します。



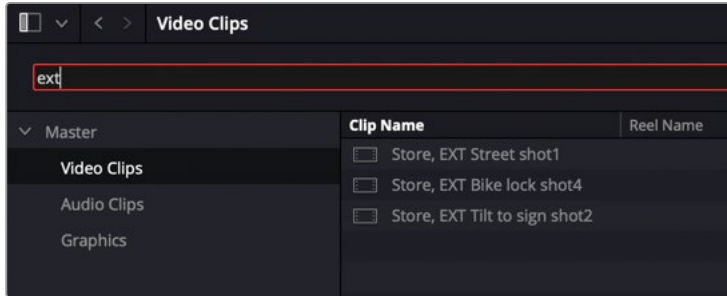
デフォルトでは、選択したビンの検索条件は、クリップのファイル名のみを設定されています。

- 3 検索フィールドの右にある「フィルター」メニューで、「すべてのフィールド」を選択します。

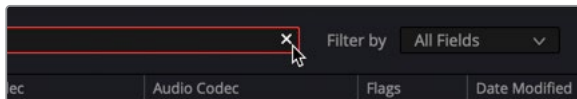


これで、DaVinci Resolveは検索可能な全メタデータフィールドを検索します。

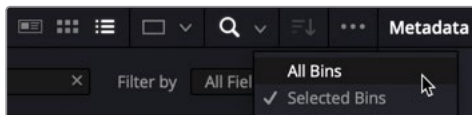
- 4 検索バーにextと入力すると、メタデータに“EXT”が含まれるショットがすべて表示されます。この例の“EXT”はエクステリア（外観）のショットを意味します。



- 5 検索バーで“ext”をハイライトし、**Sasha** と入力すると、説明フィールドに“Sasha”を含む2つのショットが表示されます。
- 6 検索バーの右のXボタンをクリックして検索キーワードを消去し、“Video Clips”ビン内の全メディアをリストに表示します。



作業のこつ 検索ボタンの隣にあるドロップダウンメニューを使用すると、検索の対象を、現在選択しているビンまたはプロジェクト内のすべてのビンから選択できます。

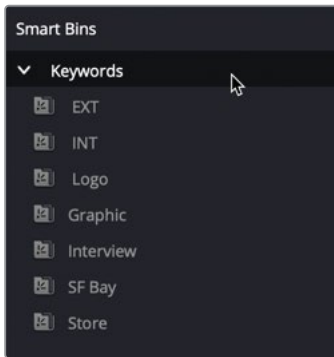


DaVinci Resolveのパワフルで反応が速い検索機能を使用すれば、メタデータの柔軟性を生かし、極めて規模の大きなプロジェクトでもメディアプールのクリップを簡単に見つけられます。

自動スマートビンを使用

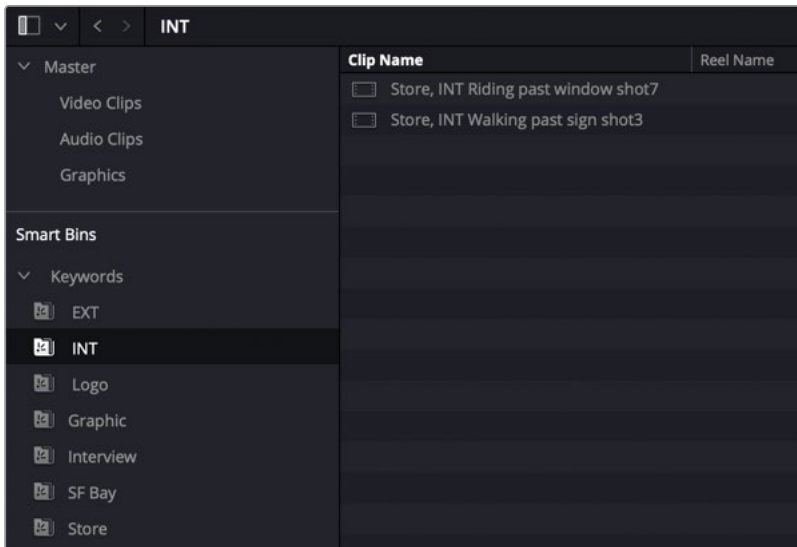
クリップにメタデータを追加するもうひとつの利点は、それを使用してスマートビンを作成できることです。キーワード、シーン、ショットのメタデータを使用して、一連のスマートビンを自動的に作成できます。

- 1 メディアプールのスマートビンの領域で、“Keywords” スマートビンフォルダーの展開矢印をクリックし、スマートビンのリストを表示します。

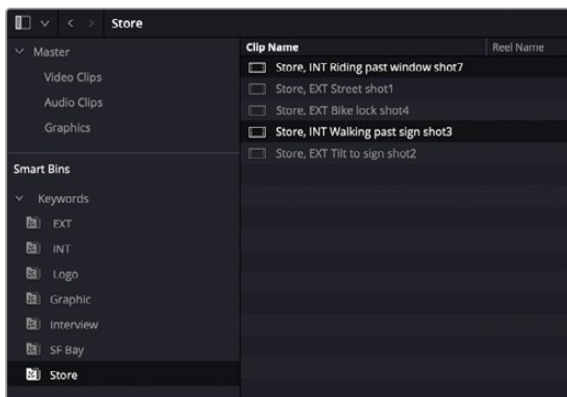


これらのスマートビンは、このプロジェクトの各クリップに現在適用されているキーワードに基づいて、自動的に作成されたものです。プロジェクト内のクリップのキーワードメタデータを変更すると、スマートビンのリストもそれに応じて更新されます。

- 2 “INT” スマートビンを選択します。このスマートビンには、“INT” のキーワードが含まれる2つのクリップが入っています。

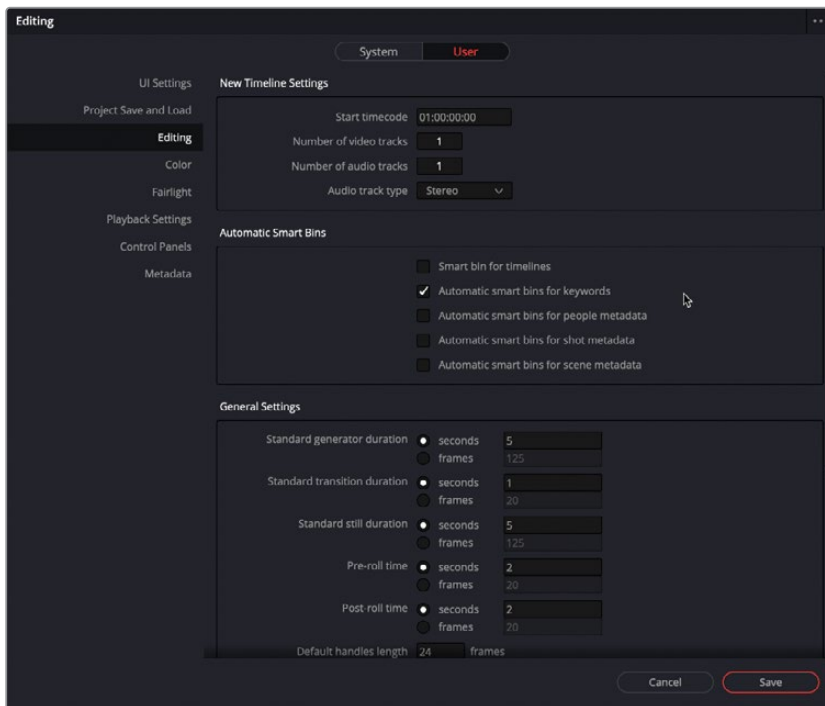


3 “Store” スマートビンを選択します。



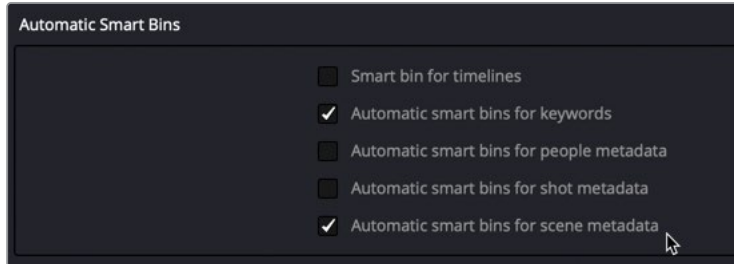
このスマートビンには計5つのクリップが入っています。そのうち2つは“INT” スマートビン内のクリップと同じです。

4 メインメニューで「DaVinci Resolve」>「環境設定」を選択して、「ユーザー」タブをクリックし、ウィンドウの左側で「編集」カテゴリーをクリックします。

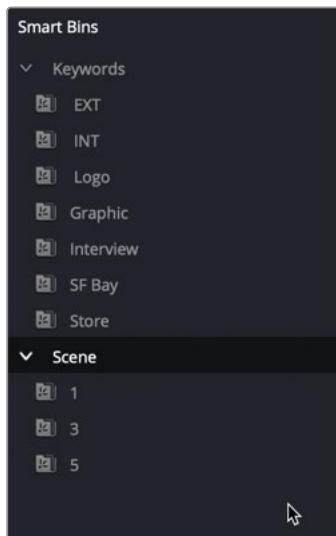


「編集」カテゴリーの設定を調整することで、キーワード以外の自動スマートビンを表示できます。

- 5 「自動スマートビン-シーンメタデータ」チェックボックスを選択し、「保存」をクリックして変更を保存し、環境設定ウィンドウを閉じます。



スマートビンリストに“Scene”フォルダーが表示されます。このフォルダーには、適切なシーンメタデータを含む3つのスマートビンが入っています。



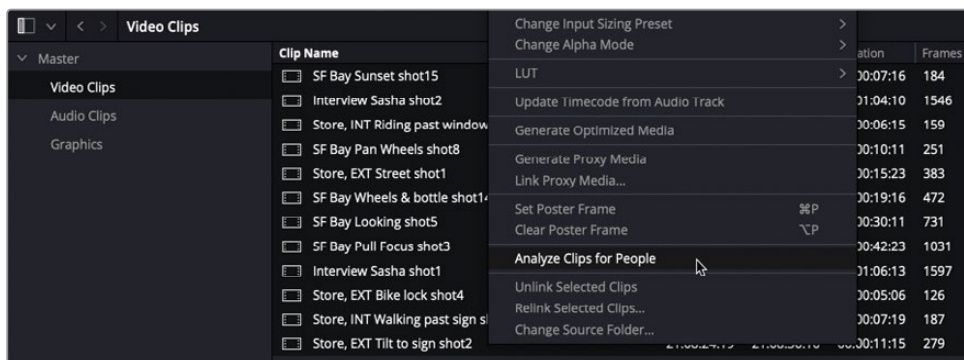
人物のスマートビン (Studioのみ)

メモ 人物メタデータのスマートビンは、DaVinci Resolve Studioでのみ使用できます。無償版のDaVinci Resolveを使用している場合、この練習を参考のために読むことはできますが、実際に作業を行うことはできません。この練習を飛ばす場合は「カスタムスマートビンの作成」セクションからステップに従ってください。

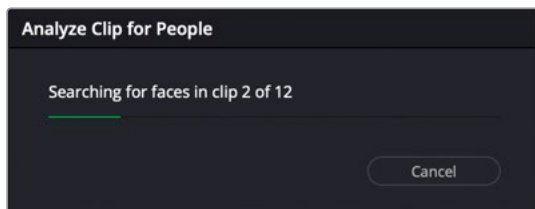
この時点でキーワードとシーンのスマートビンがありますが、俳優、インタビューを受ける人、発表者など、特定の人物のショットが含まれるクリップを見つけたい場合もあります。DaVinci Resolve Neural Engineは、ショットに含まれる人間の顔を検出し、他のショットに含まれる同じ顔を識別できます。

クリップ内の人物を見つけるには、はじめにビン内のクリップを分析します。

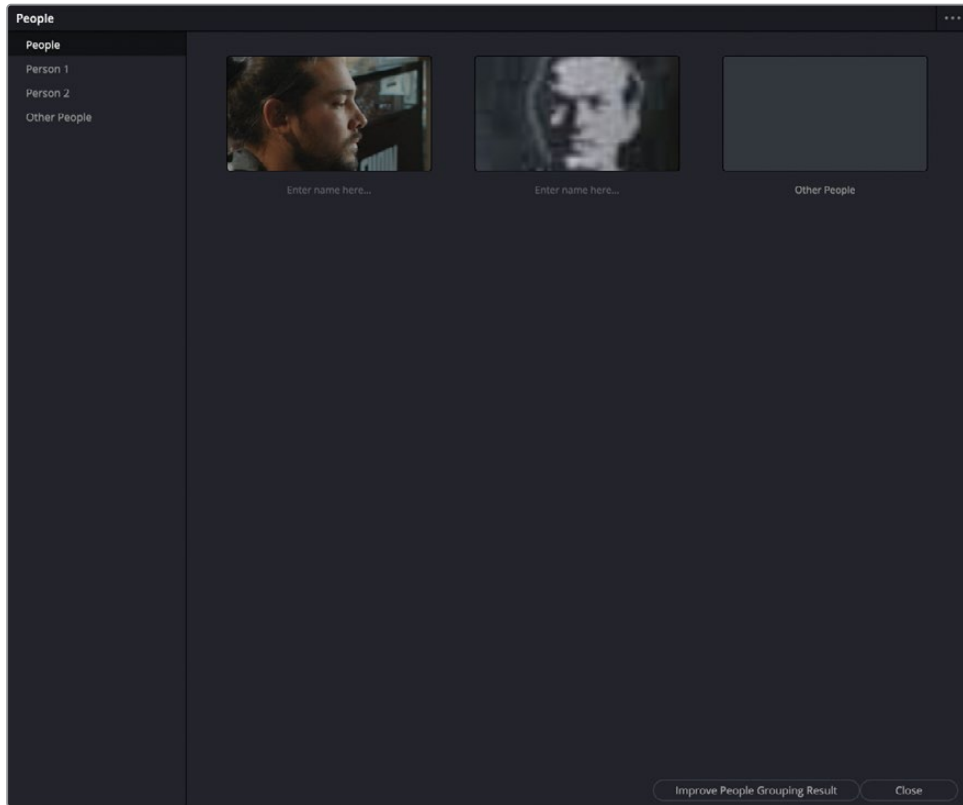
- 1 “Video Clips” ビンを選択し、「Command+A」(macOS)または「Control+A」(Windows)を押して、同ビン内のビデオクリップをすべて選択します。
- 2 選択したクリップのいずれかを右クリックし、「クリップの人物を分析」を選択します。



DaVinci Resolve Neural Engineが各クリップの分析と顔の検出を開始し、同じ顔が複数のクリップに含まれるかチェックします。



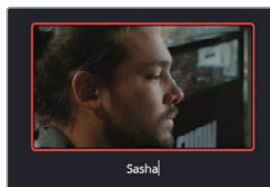
分析が完了すると、「人物」ウィンドウに分析結果が表示されます。



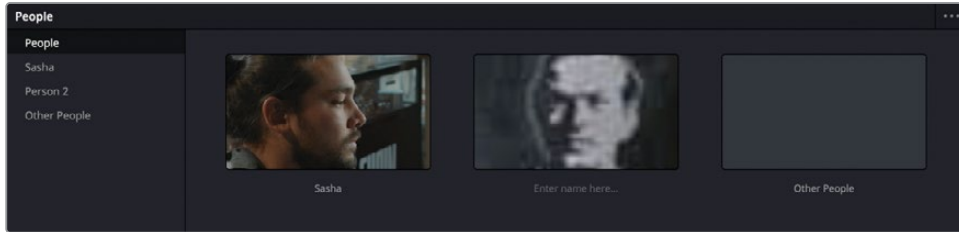
左のサイドバーに、分析に基づいて作成された顔のグループが表示されます。一番上の“People”ビンに個別の顔が表示されます。Resolveが識別した各顔に名前をつけることで、その情報をクリップの人物メタデータに追加できます。

メモ 「人物のグループ化を改善」で、複数のクリップに同じ顔が含まれるかどうかを視覚的に確認することで、DaVinci Resolve Neural Engineの結果が向上します。

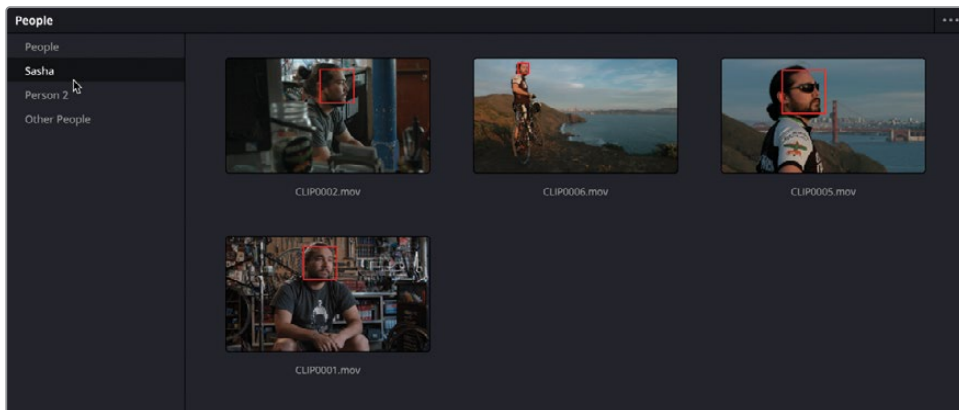
- 1つ目のサムネイルの下で1回クリックし、少し間を開けてもう1回クリックすると、名前を編集できます。この人物の名前として **Sasha** と入力します。



“People” ビン内の各ピンが、認識した顔が含まれるすべてのクリップを収集します。ピン名を設定したことで“Sasha” ビンが作成されました。

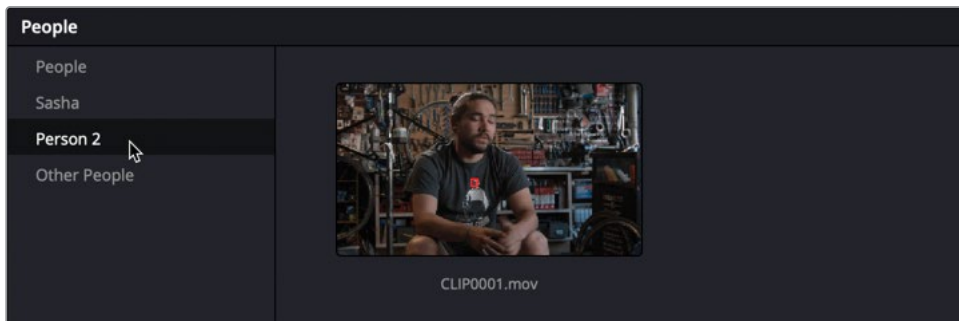


- 4 サイドバーで“Sasha” ビンを選択すると、サーシャの顔が認識されたクリップがすべて表示されます。

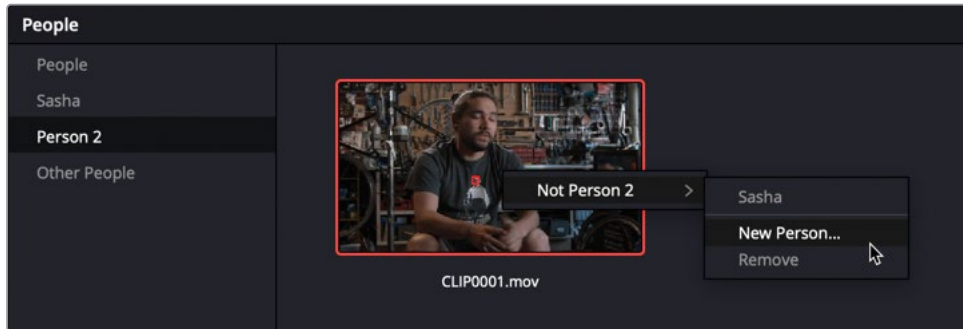


メモ 人物ピンに追加されたクリップが正しくない場合は、そのクリップを右クリックしてオプションを表示し、識別された顔を変更するか、完全に削除して、問題を解消できます。

- 5 サイドバーで“Person 2” ビンを選択し、顔として認識されたTシャツのイメージを表示します。Neural Engineはそこまで検出するほど優れています！

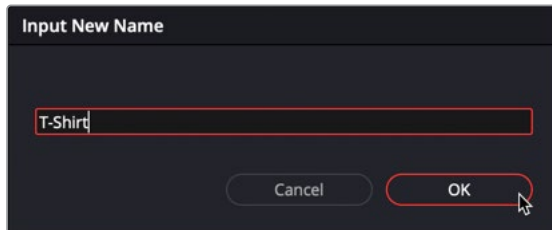


- 6 ビン内でこのクリップを右クリックし、「人物2ではない」>「新しい人物」を選択します。



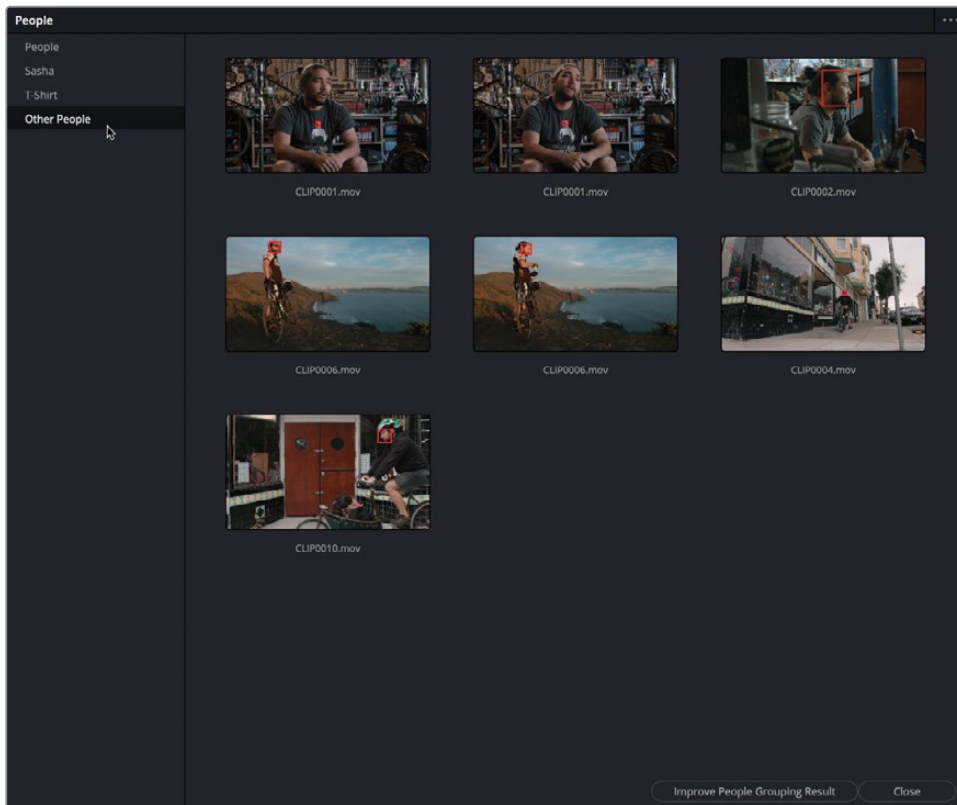
作業のこつ 「削除」オプションを使用して、検出された顔を“Other People”ビンに移動することも可能です。

- 7 この顔の名前を **T-Shirt** に設定し、「OK」をクリックして、人物2を新しい名前に変更します。

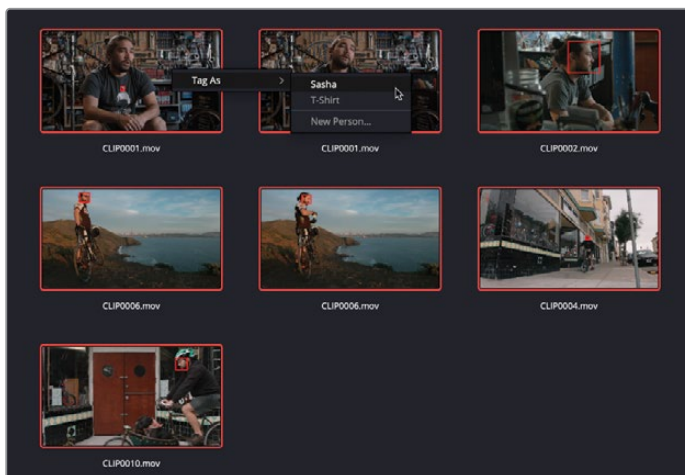


“Other People”ビンには、顔が検出されたものの、識別された人物として認識されなかったクリップが収集されます。このビンで、それらのクリップを適切な名前ですく識別できます。

- 8 “Other People” ビンを選択します。



- 9 ショットにサーシャが含まれるクリップをすべて選択し、それらのいずれかを右クリックして、「タグ付け」>「Sasha」を選択します。

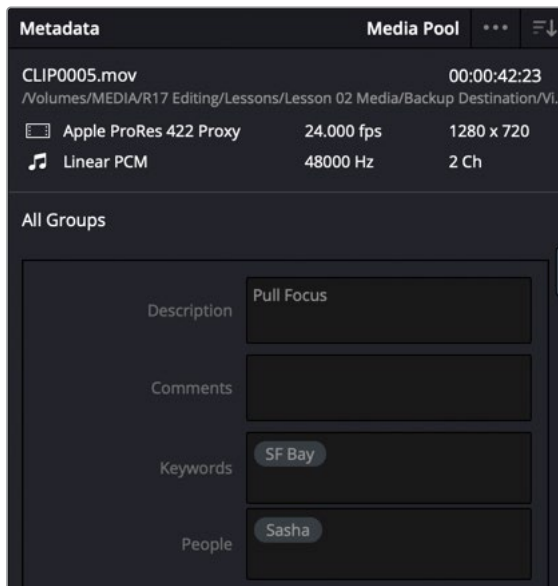


識別されていない顔が、Sashaとタグ付けされます。

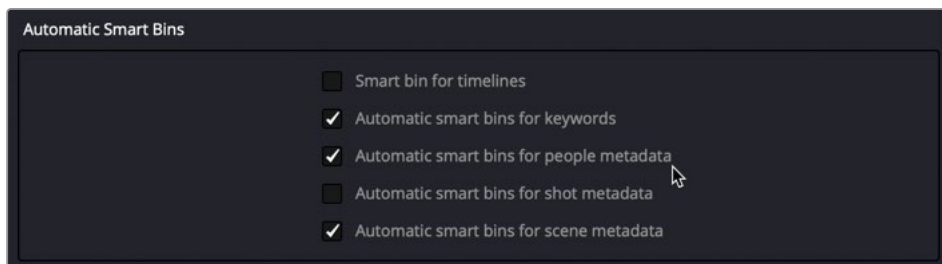
メモ これらのクリップの多くが、前のステップですでにSashaとタグ付けされているはずだと思うかもしれませんが、しかし、例え同じクリップ内であったとしても、Neural Engineが異なる顔であると判断することもあります。ショットに複数の人物が含まれる場合に、異なる顔でタグ付けできるので便利です。

- 10 ウィンドウの右下で「閉じる」をクリックし、すべての変更を確定します。

認識された各人物の名前が、適切なクリップメタデータの「人物」カテゴリに追加されます。しかし、「People」スマートビンの表示を有効にすると、さらに便利です。



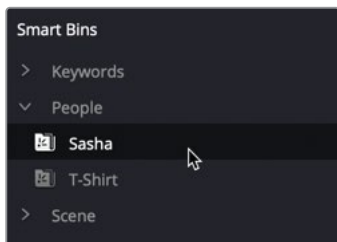
- 11 「DaVinciResolve」>「環境設定」を選択するか、「Command+,」(macOS)または「Control+,」(Windows)を押して、「ユーザー」タブを選択します。
- 12 「編集」カテゴリで「自動スマートビン-人物メタデータ」のチェックボックスを選択します。



- 13 「OK」をクリックして変更を保存し、環境設定ウィンドウを閉じます。

新しい“People”スマートビンフォルダーが、キーワードおよびシーンのスマートビンフォルダーの間に表示されます。

- 14 “People”ビンの展開矢印をクリックして、“Sasha”スマートビンを表示します。



認識されたサーシャの顔を含むすべてのクリップが、単一のスマートビン内に表示されました。“People”スマートビンを修正したい場合は、「ワークスペース」>「人物」を選択して、このウィンドウをいつでも開けます。

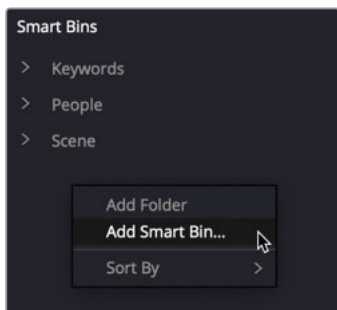
作業のこつ すべての顔をリセットするには、「人物」ウィンドウのオプションメニューをクリックして、「顔のデータベースをリセット」を選択します。

カスタムスマートビンの作成

自動スマートビンの様々なオプションを使用してプロジェクトを管理するのは大変便利ですが、スマートビンの真の力は、スマートビンに入れるものの規則を自分で設定する時に発揮されます。

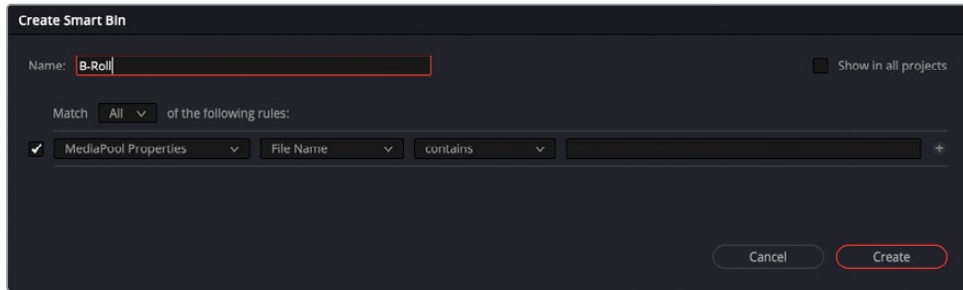
以下の練習では、プロジェクト内の特定のメディアを見つけて使用するためのスマートビンを作成します。

- 1 メディアプール内のスマートビンの領域で右クリックし、「スマートビンを追加」を選択します。

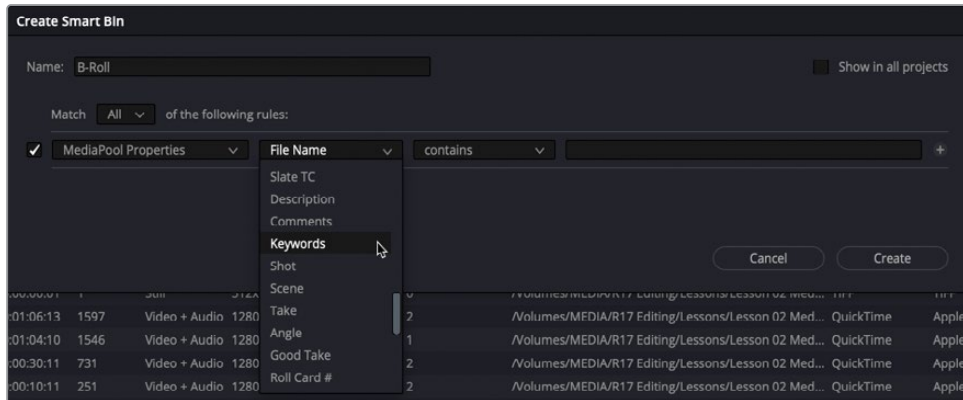


「スマートビンを作成」ウィンドウが表示されます。

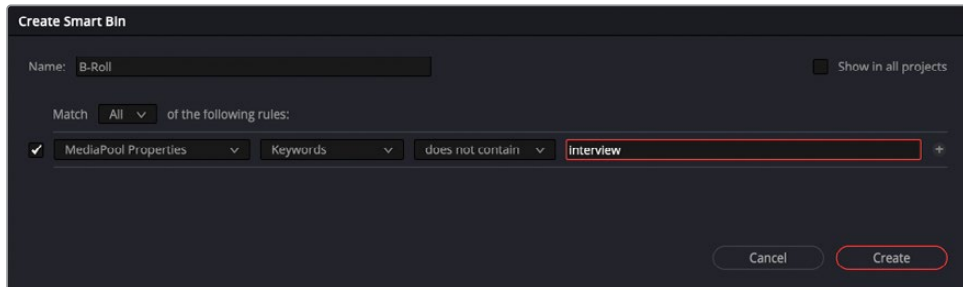
- 2 スマートビンの名前を **B-Roll** に設定します。



- 3 2つ目のポップアップメニュー（現在はファイル名）をクリックし、「キーワード」を選択します。



- 4 3つ目のポップアップメニューで、「に次を含まない」を選択し、最後のフィールドに **interview** と入力します。

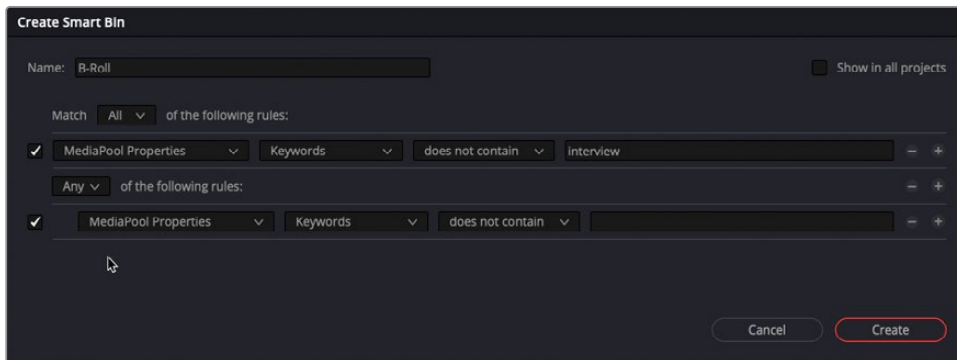


これにより、“interview”というキーワードが含まれないクリップがスマートビンに入ります。

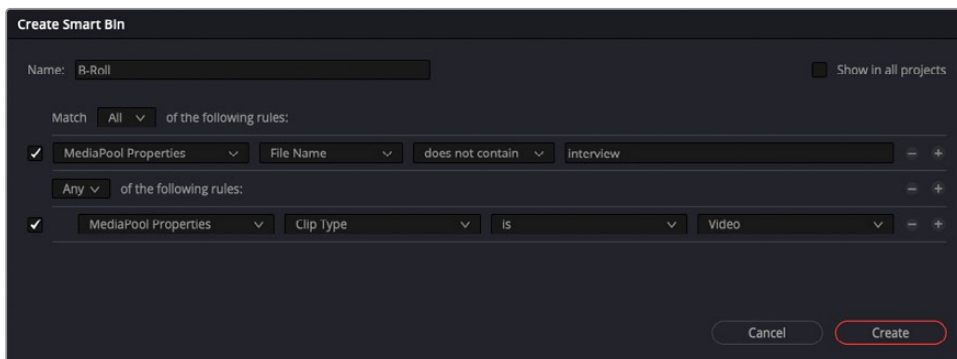
作業のこつ このスマートビンを異なるプロジェクトでも使用できるようにするには、「すべてのプロジェクトで表示」チェックボックスをクリックします。このスマートビン内のコンテンツが他のプロジェクトで使用できるようになる訳ではありませんが（その機能は次の「パワービン」セクションを参照してください）、このスマートビンの規則を（古いプロジェクトも含む）他のプロジェクトで使用できます。

この機能は、複数のプロジェクトで同じ規則をスマートビンに適用して使用することが多いユーザーにとって非常に便利です。これらのスマートビンは、「ユーザースマートビン」と表示されるスマートビンフォルダーから使用できます。

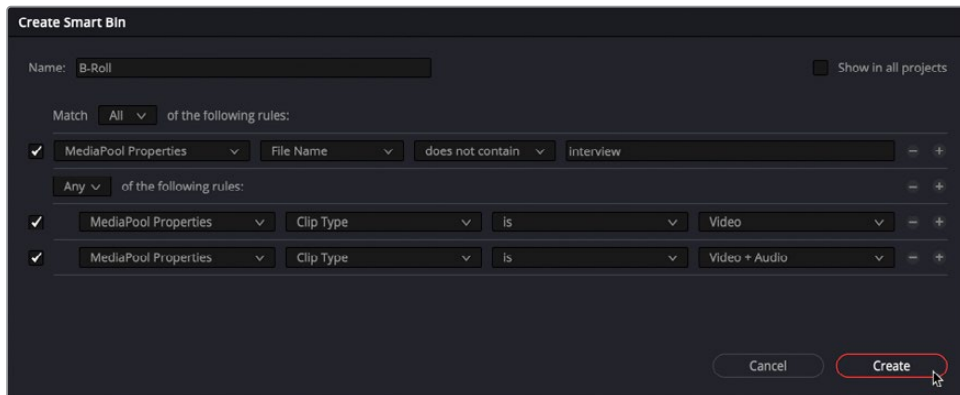
- 5 プラスボタン (+) を「Option+クリック」(macOS) または「Alt+クリック」(Windows) して、検索条件のセットを追加します。
- 6 新しく追加したセットでは、「以下のすべての」を「以下のいずれかの」に変更します。



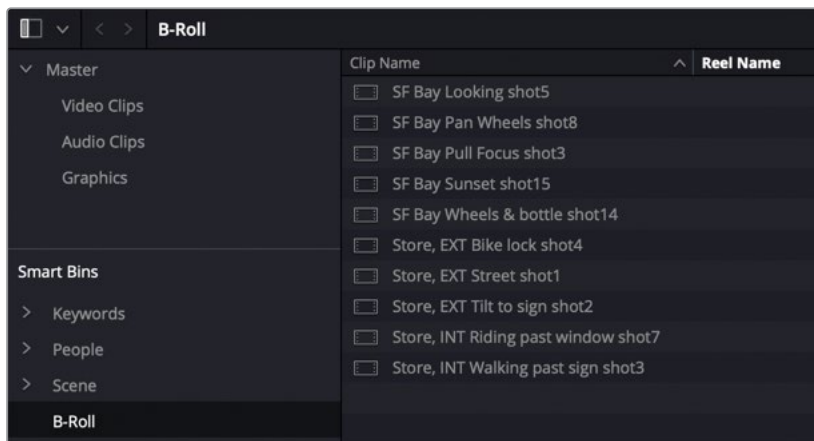
- 7 「キーワード」と表示されたポップアップをクリックし、「C」を押して「クリップ名」に移動し、もう一度「C」を押して「クリップの種類」も移動します。「クリップの種類」を選択します。
- 8 最後のポップアップメニューで「ビデオ」を選択します。



- 9 プラス (+) ボタンをクリックし、最後のメニューで「ビデオ + オーディオ」を選択します。



- 10 「スマートピンを作成」をクリックし、この検索条件でスマートピンを保存します。



現在このスマートピンには、「interview」というキーワードを含まないクリップすべてが入っていますが、それらはビデオのみ、あるいはビデオとオーディオのクリップだけです。つまり、オーディオのみのクリップやグラフィック、タイムライン、複合クリップ、マルチカムクリップは、このスマートピンでは除外されています。

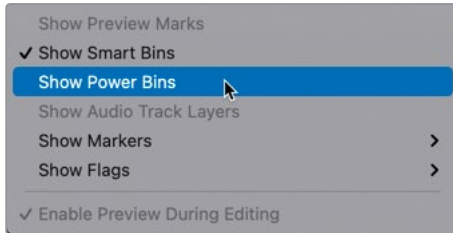
作業のこつ スマートピンの規則を変更するには、スマートピンを右クリックして「スマートピンを編集」を選択するか、既存のスマートピンをダブルクリックします。

以上から分かる通り、DaVinci Resolveは、メタデータを用いた柔軟で詳細な検索機能を搭載しています。これにより、必要なメディアをいつでも見つけられるという確信を持って作業が行えます。しかし、この機能の精度は、最初に提供された、または自分で追加したメタデータの精度に依存します。例えば、単純なつづりの誤りが原因で、潜在的な能力が発揮されないこともあります。

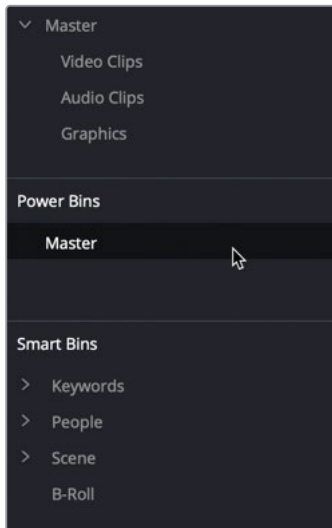
パワービン

ビンおよびスマートビンは、プロジェクト内で使用できる優れた管理ツールです。パワービンは、メディアの管理に役立つ、3種類目のビンです。現在のプロジェクトのみで使用できる通常のビンやスマートビンとは異なり、パワービンは同じデータベース上の全プロジェクトに表示されます。パワービンは、複数のプロジェクトで使用したい素材（グラフィック、タイトル、サウンドエフェクト、音楽など）の保存場所として最適です。

- 1 「表示」>「パワービンを表示」を選択します。

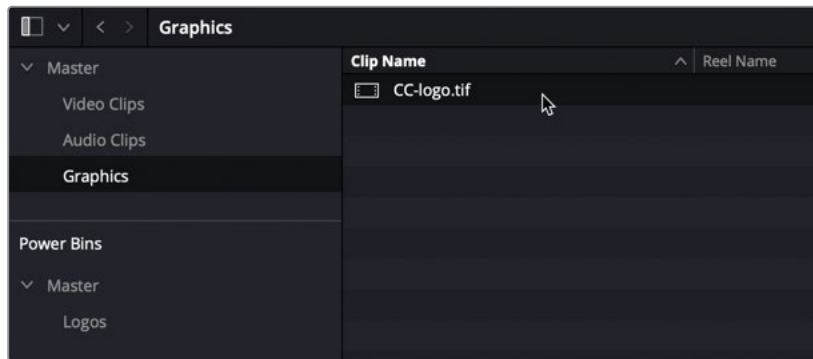


パワービンは、メディアプールのスマートビンの上に表示されます。

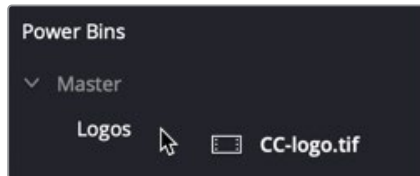


- 2 パワービンのマスタービンを選択し、「Shift + Command + N」(macOS)または「Shift + Control + N」(Windows)を押して、新しいパワービンを追加します。ビンの名前を **Logos** にします。
- 3 現在のプロジェクトの“Graphics”ビンを選択します。

このビンには、CC-logo.png ファイルが含まれています。



- 4 CC-logo.png ファイルを“Logos” パワービンにドラッグします。



パワービンは、同じデータベース上で作成するすべてのプロジェクトで表示されるので、このイメージファイルおよび関連するメタデータは、現在のデータベースに含まれる全プロジェクトから簡単にアクセスできるようになります。

メモ マルチカムクリップ、複合クリップ、タイムライン、Fusionクリップは、パワービンに入れられません。

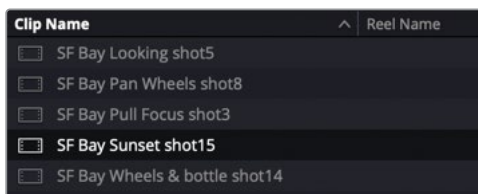
サウンドエフェクトやグラフィック、ビデオ素材などを複数のプロジェクトで共有する場合、パワービンはプロジェクト間でクリップをコピーする時間を省ける強力なツールです。

編集用にプロキシファイルを作成

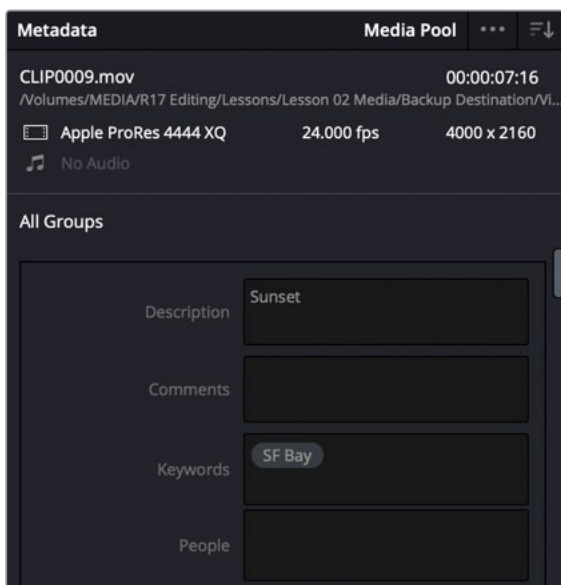
本格的な編集を始める前の最後のステップとして、高解像度のメディアのプロキシバージョンを作成する必要がある場合もあります。カメラオリジナルのコンテンツは、カラーグレーディングを行う上では理想的です。しかし、使用するハードウェアへの負荷が大きくなると、作業スピードが遅くなる場合があります。様々なショットを試したり、クリップのトリムや調整を行ったりする際は、シーンのペースや切り替わりが適切な速度である必要があります。コンピューターが効率的に処理できない解像度のメディアを使用すると、編集がストレスの溜まる作業になりかねません。

編集とカラーグレーディングを同じコンピューターで行う予定であれば、カメラオリジナルメディアとの関係性を維持したまま、低解像度のクリップをプロキシメディアとして作成できる便利な機能があります。プロキシメディアを生成することで、編集作業に十分なスピードが得られます。また、カラーグレーディングやVFXでカメラオリジナルメディアが必要になっても、ワンクリックで切り替えられます。

- 1 “Scene 5” スマートビンで **SF Bay Sunset Shot 15** を選択します。

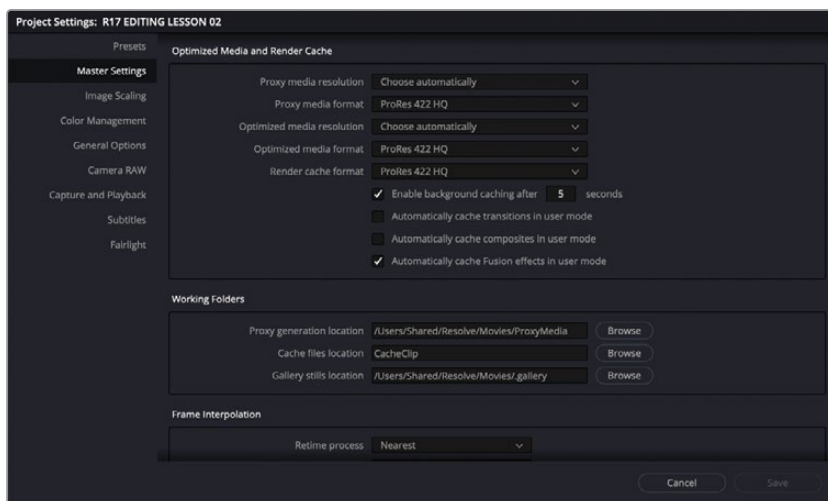


このクリップのメタデータを見てみましょう。



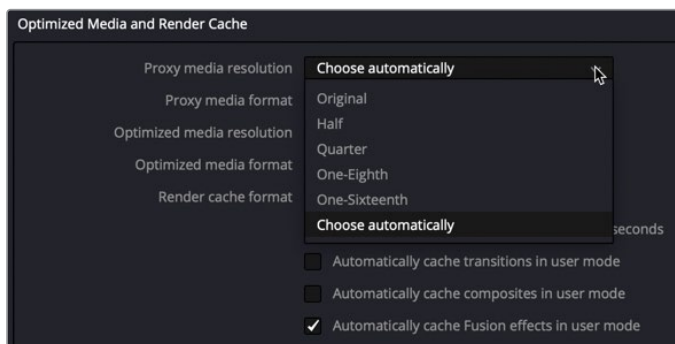
このクリップは解像度が4000x2160で、Apple ProRes 4444 XQコーデックを使用しています。この解像度は、他のクリップと比べて大幅に高いので、編集時にコンピューターの処理速度が落ちる原因となる恐れがあります。したがって、このクリップを最適化したメディアを生成するのが賢明です。この作業を実行する前に、最適化メディアに使用する解像度とコーデックを設定する必要があります。

- 2 「ファイル」>「プロジェクト設定」を選択するか、「Shift+9」を押して、「マスター設定」カテゴリを選択します。



「マスター設定」パインの「最適化メディア & レンダーキャッシュ」エリアには、プロキシメディアの解像度と圧縮コーデックを選択できるオプションがあります。

- 3 「プロキシメディアの解像度」メニューをクリックして、オプションを表示します。

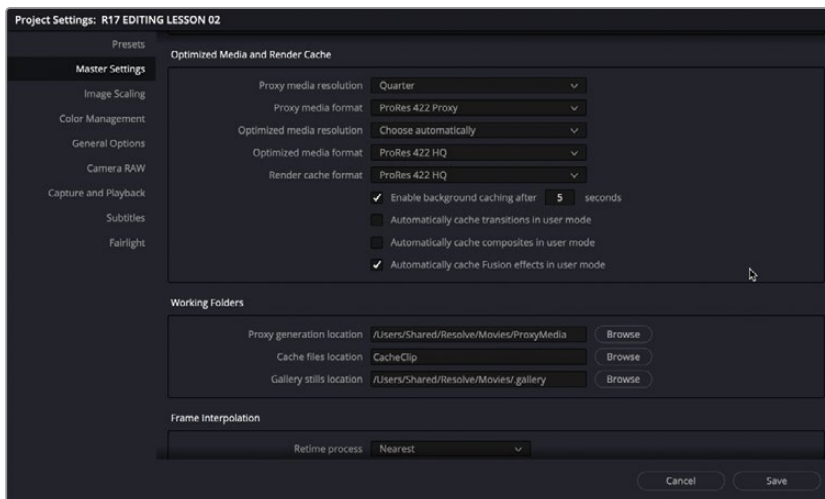


ここでは、解像度をスケールダウンする際のパーセンテージを指定するか、自動設定で処理するかを選択できます。「自動選択」を選択すると、解像度がプロジェクト設定のタイムライン解像度より高いクリップのみがスケールダウンされます。その際、それらのクリップは、現在のプロジェクトのタイムライン解像度、または可能な限りオリジナルに近い解像度にスケールダウンされます。解像度がタイムライン解像度以下のクリップには、スケールダウンは適用されません。

- 4 「1/4」を選択します。

この設定により、このファイルを最適化した、解像度1000x540のバージョンを作成できます。

- 5 「プロキシメディアのフォーマット」メニューで、「ProRes422 Proxy」(macOS) または「DNxHR LB」(Windows) を選択します。

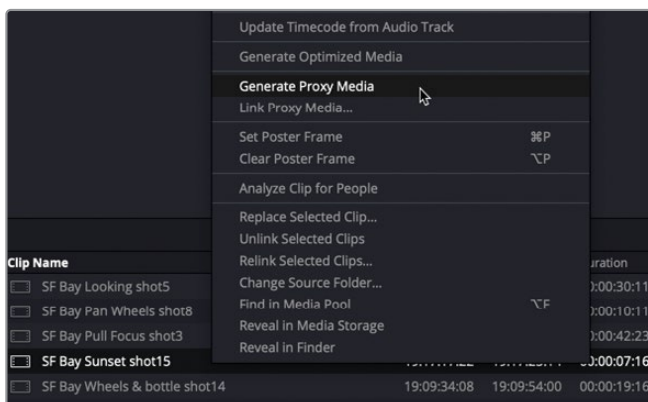


これら2つの圧縮フォーマットは低帯域幅なので、編集時のパフォーマンスが向上します。通常、プロキシメディアはできるだけ軽いファイルにします。

- 6 「作業フォルダー」セクションで、「プロキシの生成場所」にチェックを入れます。この場所にプロキシメディアファイルが保存されます。この場所を変更するには、「ブラウズ」をクリックして、システム上の任意のフォルダーを選択します。

これで、メディアプールに戻り、同クリップのプロキシメディアを生成できます。

- 7 「保存」をクリックしてプロジェクト設定ウィンドウを閉じます。
- 8 SF Bay Sunset shot 015 を右クリックし、「プロキシメディアを生成」を選択します。



プロキシメディアの生成が開始され、クリップの処理にかかる時間がプログレスバーに表示されます。

プロキシメディアの識別

このレッスンのようなシンプルなプロジェクトでは、最適化したメディアと最適化していないメディアを覚えておくことは比較的簡単です。しかし、数十のビン、数百のクリップが含まれるプロジェクトでは、最適化メディアを簡単に識別できる方法が必要です。

- 1 “Scene 5” スマートビンを選択します。同クリップビンの「解像度」列と「コーデック」列を確認します。

| Clip Name | Reel Name | Start TC | End TC | Duration | Type | Resolution | FPS | Audio Ch | Video Codec | Audio Codec |
|--------------------------------------------------------|-----------|-------------|-------------|-------------|---------------|------------|--------|----------|------------------------|-------------|
| <input type="checkbox"/> SF Bay Looking shot5 | | 19:03:55:14 | 19:04:26:01 | 00:00:30:11 | Video + Audio | 1280x720 | 24,000 | 2 | Apple ProRes 422 Proxy | Linear PCM |
| <input type="checkbox"/> SF Bay Pan Wheels shot8 | | 19:13:17:00 | 19:13:27:11 | 00:00:10:11 | Video + Audio | 1280x720 | 24,000 | 2 | Apple ProRes 422 Proxy | Linear PCM |
| <input type="checkbox"/> SF Bay Pull Focus shot3 | | 18:55:32:09 | 18:56:15:08 | 00:00:42:23 | Video + Audio | 1280x720 | 24,000 | 2 | Apple ProRes 422 Proxy | Linear PCM |
| <input type="checkbox"/> SF Bay Sunset shot15 | | 19:17:17:22 | 19:17:25:14 | 00:00:07:16 | Video | 4000x2160 | 24,000 | 0 | Apple ProRes 4444 XQ | |
| <input type="checkbox"/> SF Bay Wheels & bottle shot14 | | 19:09:34:08 | 19:09:54:00 | 00:00:19:16 | Video + Audio | 1280x720 | 24,000 | 2 | Apple ProRes 422 Proxy | Linear PCM |

これらの列には、まだカメラの元々の解像度とコーデックが表示されています。プロキシメディアを作成しても、カメラオリジナルファイルが置き換わるわけではありません。カメラオリジナルファイルはハードドライブに残ったままであり、それぞれのクリップとリンクしています。そのため、DaVinci Resolveは、引き続きカメラオリジナルのパラメーターを表示します。

- 2 同ビンで任意の列を右クリックし、「プロキシ」を選択して、「プロキシ」列を有効にします。

| Audio Ch | Vid | Keyword | Audio Codec |
|----------|-----|--------------------------------------------|-------------|
| 2 | Ap | <input type="checkbox"/> Offline Reference | Linear PCM |
| 2 | Ap | <input type="checkbox"/> Out | Linear PCM |
| 2 | Ap | <input type="checkbox"/> PAR | Linear PCM |
| 0 | Ap | <input checked="" type="checkbox"/> Proxy | |
| 2 | Ap | <input type="checkbox"/> Proxy Media Path | Linear PCM |

最適化メディアがないクリップの「プロキシ」列には「なし」と表示されます。一方、プロキシメディアがあるクリップにはプロキシの解像度が表示されます。

| Audio Ch | Video Codec | Proxy | Audio Codec |
|----------|------------------------|----------|-------------|
| 2 | Apple ProRes 422 Proxy | None | Linear PCM |
| 2 | Apple ProRes 422 Proxy | None | Linear PCM |
| 2 | Apple ProRes 422 Proxy | None | Linear PCM |
| 0 | Apple ProRes 4444 XQ | 1000x540 | |
| 2 | Apple ProRes 422 Proxy | None | Linear PCM |

作業のこつ プロキシメディアが存在するクリップをすべて収集するスマートビンを作成することも可能です。

- 3 SF Bay Sunset shot 15 を選択して、ビューアにロードします。
プロキシメディアとオリジナルファイルは、再生メニューで簡単に切り替えられます。
- 4 再生ヘッドを同クリップの半ば付近、サイクリストのシルエットが見える位置に移動します。

- 5 マウスのスクロールホイールを使用して、イメージを約500%に拡大します。
- 6 マウスの中ボタンを押したままビューアのイメージをドラッグし、明るいバックグラウンドを背景としたサイクリストのシルエットのエッジが見えるようにします。



サーシャのシルエット周辺に、圧縮によるアーチファクトが見えるはずですが、

- 7 「再生」>「プロキシメディアがある場合は使用」を選択し、同オプションのチェックを外します。



プロキシメディアからオリジナルクリップに切り替えると、圧縮アーチファクトが消えます。

- 8 「再生」>「プロキシメディアがある場合は使用」を選択します。
- 9 ビューアの拡大メニューで「適応」を選択するか、「Z」を押して、フレーム全体をビューアに表示します。

プロキシメディアを選択すると、DaVinci Resolveはフル解像度のイメージを処理する必要がなくなるため、編集作業がスピードアップします。また、カラーグレーディングやその他の目的で高解像度イメージが必要な際も、すばやく簡単に切り替えられます。

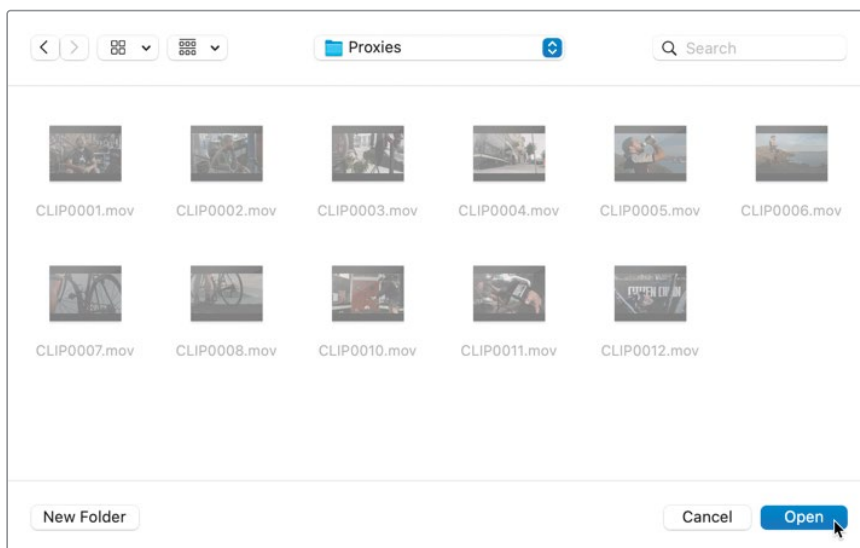
プロキシメディアに手動でリンク

外部で生成したプロキシファイルを使用することも可能です。つまり、他のResolveシステムや他のビデオ圧縮アプリケーションでプロキシメディアを生成して使用できるので便利です。

- 1 メディアプールで“Video Clips” ビンを選択します。
- 2 “Video Clips” ビン内の全クリップを選択します。
- 3 選択したクリップのいずれかを右クリックし、「プロキシメディアをリンク」を選択します。

| Clip Name | LUT | ITC | Duration |
|------------------------------|----------------------------------|-------------|-------------|
| Interview Sash | Update Timecode from Audio Track | 24:39:17 | 00:01:06:13 |
| Interview Sash | Generate Optimized Media | 31:33:10 | 00:01:04:10 |
| SF Bay Looking | Generate Proxy Media | 04:26:01 | 00:00:30:11 |
| SF Bay Pan Wh | Link Proxy Media... | 13:27:11 | 00:00:10:11 |
| SF Bay Pull Foc | Unlink Proxy Media | 56:15:08 | 00:00:42:23 |
| SF Bay Sunset | Set Poster Frame | 17:25:14 | 00:00:07:16 |
| SF Bay Wheels | Clear Poster Frame | 09:54:00 | 00:00:19:16 |
| Store, EXT Bike | Analyze Clips for People | 06:57:05 | 00:00:05:06 |
| Store, EXT Stre | Unlink Selected Clips | 01:16:00 | 00:00:15:23 |
| Store, EXT Tilt 1 | Relink Selected Clips... | 08:36:10 | 00:00:11:15 |
| Store, INT Ridin | Change Source Folder... | 13:45:15 | 00:00:06:15 |
| Store, INT Walking past sign | | 01:36:31:12 | 00:00:07:19 |

- 4 ウィンドウが開いたら、「R17 Editing Lessons」>「Media」>「Proxies」とナビゲートします。



このフォルダーには、このプロジェクトで使用しているクリップの、非常に低解像度のバージョンが含まれています。

- 5 「開く」をクリックします。

DaVinci Resolveが、タイムコードとファイル名（拡張子は無視します）に基づいて、適切なプロキシメディアを検索し、プロジェクト内のオリジナルのフル解像度クリップと自動的に接続します。

作業のこつ 特定のクリップのプロキシメディアを使用たくない場合は、選択して右クリックし、「プロキシメディアのリンクを解除」を選択します。その後もプロキシファイルは、後に再びリンクしたい時や、他のプロジェクトで使用したい時のために、システム上に残ります。

プロキシメディア vs 最適化メディア

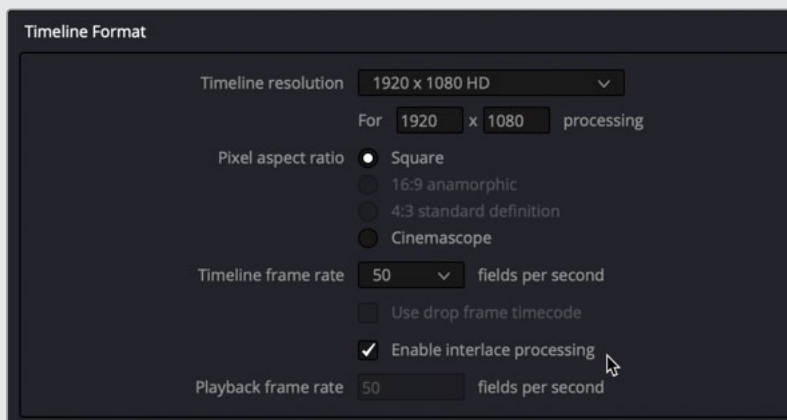
表面上は、プロキシメディアと最適化メディアは機能が似ているように見えます。これらは両方とも、ソースメディアの低帯域幅で編集しやすいバージョンを作成するためのものです。しかし、最適化メディアはDaVinci Resolveで内部管理されるため、書き出すことはできず、ユーザーはアクセスできません。逆に、プロキシメディアは、完全にポータブルで独立したメディアファイルを作成する機能であり、ユーザーが簡単に管理できます。

プロジェクトプリセットの保存

プロジェクト設定ウィンドウには、タイムラインの解像度およびフレームレートなど、多くの設定が含まれており、これらはタイムライン作成時に使用されます。最も一般的なプロジェクト設定としてプリセットを作成しておく、プロジェクトの設定が容易になります。

インターレース方式のタイムライン

DaVinci Resolve 17は、インターレース方式のタイムラインをサポートしています。タイムラインのインターレース処理を有効にするには、プロジェクト設定の「タイムラインオプション」セクションか、「新規タイムライン」ウィンドウの「フォーマット」タブで、「インターレース処理を有効化」を選択します。



インターレースタイムラインのフレームレートはフィールド毎秒で表され、50、59.94、60に設定できます。

Blackmagic Designのモニタリングデバイスを使用してネイティブのインターレース信号を出力するには、プロジェクト設定ウィンドウの「ビデオモニタリング」セクションで適切な設定を選択します。

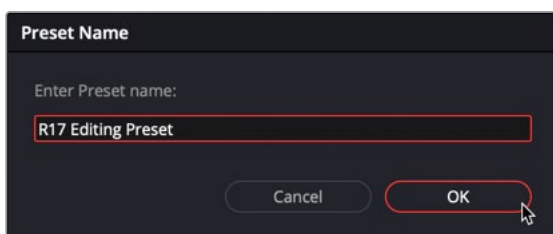
インターレースタイムラインに含まれるすべての素材（グラフィック、Fusionコンポジション、ビデオクリップ）はフィールドレベルで処理されるため、高品質で合成・タイトルを作成でき、インターレースで納品できます。

新しいプロジェクトを作成するたびにプロジェクト設定をチェックする代わりに、プロジェクト設定ウィンドウの各オプションを選択して、デフォルトとして保存できます。これにより、新しいプロジェクトを開くと、DaVinci Resolveはこれらの設定をデフォルトとして使用します。また、保存したプリセットを、既存のプロジェクトに読み込むことも可能です。

- 1 「ファイル」>「プロジェクト設定」を選択するか、「Shift + 9」を押して、プロジェクト設定ウィンドウを開きます。
- 2 ウィンドウ左側のリストで、「プリセット」カテゴリをクリックします。



- 3 「プリセット」パネルで「保存」ボタンをクリックし、現在のプロジェクトの変更を保存します。
- 4 「現在のプロジェクト」プリセットが選択された状態で「別名で保存」をクリックします。新しいプリセット名を **R17 Editing Preset** に設定し、「OK」をクリックします。

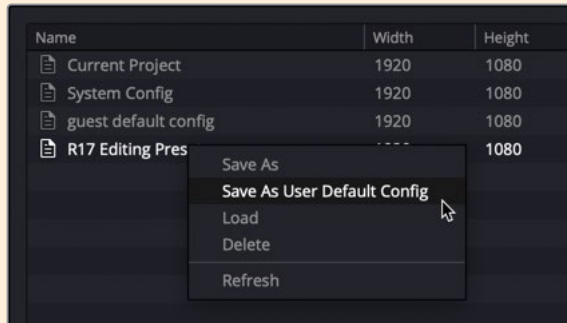


このプロジェクトの設定が保存されました。このプリセットを現在開いているプロジェクトにすばやく適用するには、プリセットを選択して「ロード」をクリックします。



作業のこつ 新しく開くすべてのプロジェクトで特定の設定を使用したい場合は、プリセットをゲストデフォルト設定に保存できます。

任意のプロジェクトプリセットを右クリックし、「ユーザーデフォルト設定として保存」を選択します。



プリセットの設定が、現在のデータベースのゲストデフォルト設定プリセットに適用されます。これで、すべての新しいプロジェクトでこれらの設定がデフォルトで使用されます。

- 5 プリセットを作成したら、「キャンセル」をクリックするか、「Esc」を押して設定ウィンドウを閉じます（保存する必要はありません）。

プロジェクトプリセットを使用すると、プリセットの作成や管理、切り替えを簡単に実行でき、様々なプロジェクトのタイムライン解像度、フレームレート、プロキシメディアのフォーマットおよび保存先や、その他の設定を必要に応じて有効にできます。プロジェクト設定ウィンドウに含まれる全パネルのほぼすべてのパラメーターは、プロジェクトプリセットとして保存可能です。しかし、新しいプロジェクトで使用されるのは、「ゲストデフォルト設定」のみです。

ここまでは、DaVinci Resolveの管理的な作業に焦点を当てました。次のレッスンでは、編集作業で使用する高度なテクニックを紹介します。

レッスンの復習

- クローンツールで使用するチェックサムの種類は？
 - なし
 - SHA 512
 - MD5
- メディアページで、オーディオとビデオを自動同期させる基準として使用できるのは？(複数回答可)
 - 波形
 - タイムコード
 - マーカー
- 同じデータベース上の複数のプロジェクトのコンテンツにアクセスできるピンは？
 - スマートピン
 - スーパーピン
 - パワーピン
- か×で答えてください。プロキシメディアを作成すると、オリジナルのメディアファイルが置き換えられる。
- か×で答えてください。現在のプロジェクト設定をプリセットとして保存すると、将来のプロジェクトで設定が容易になる。

答え

- 1 MD5
- 2 波形とタイムコードです。
- 3 パワービン
- 4 誤りです。プロキシメディアファイルは、「再生」>「プロキシメディアがある場合は使用」が有効の際に使用されます。オリジナルのフル解像度メディアファイルには影響しません。
- 5 正しいです。プロジェクトプリセットは、プロジェクト設定の「プリセット」パネルに保存されます。

レッスン 3

インタビューの編集

インタビューの受け手の魅力を最大限に引き出すには、十分な練習と、会話内容を正確に聞き取り理解する力が必要です。

インタビューの編集では、はじめは映像をほぼ無視して、会話の内容が最も良く伝わるように音声を中心に作成するのが一般的です。この作業は、オーディオのみのインタビュー編集と似ていることから、海外ではラジオ編集と呼ばれることもあります。インタビューのオーディオを適切に編集した後は、ビデオ編集のみに集中できます。各シーンに相応しい映像をBロールから選択して追加する過程を、絵を描いて付け足すことに例えて、ペイントと呼ばれることもあります。

このレッスンでは、DaVinci Resolveに搭載されたオーディオおよびビデオの高度なトリム機能や、他のワークフロー機能を使用して、100%ビーガンレストラン「Miss Rachel's Pantry」のための魅力的なソーシャルメディア広告用ビデオを作成します。

所要時間

このレッスンには約50分かかります。

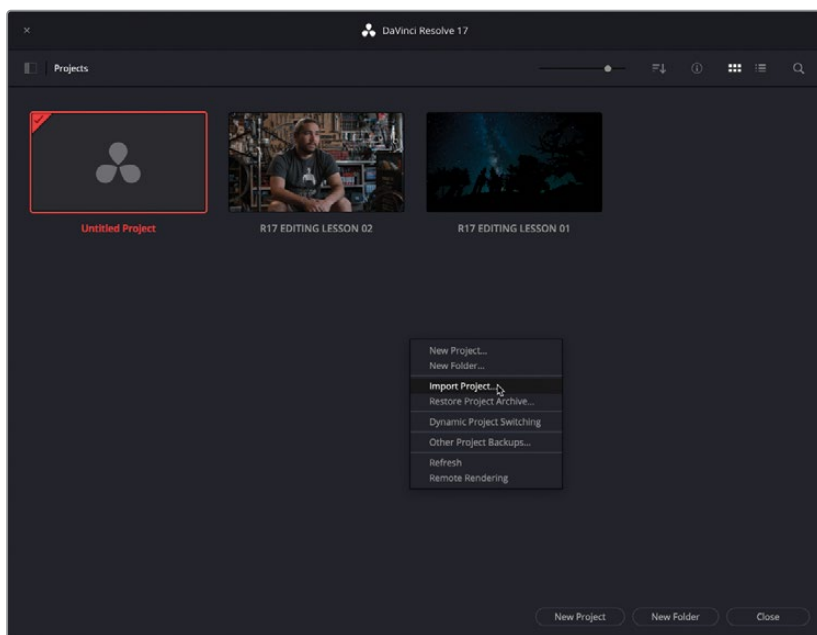
目次

| | |
|-----------------------|-----|
| プロジェクトの開始 | 138 |
| 選抜されたクリップのタイムラインを読み込む | 141 |
| スタック表示タイムラインの使用 | 151 |
| タイムラインを展開 | 161 |
| 可変速度エフェクトの作成 | 165 |
| スムーズカットの使用 | 171 |
| 高度なトランジションツールの使用 | 173 |
| レッスンの復習 | 177 |

プロジェクトの開始

まずは、DaVinci Resolveアーカイブを開きます。このアーカイブは、オーディオ編集の大部分が完成しているものの、いくつかのクリップで音声チェックが完了していません。それらのクリップを再生して、インタビューの受け手が吃ったり、“んー”などと言葉に詰まったりする部分を削除して、発話の流れをできるだけ向上させます。

- 1 プロジェクトマネージャーで右クリックし、「プロジェクトの読み込み」を選択します。

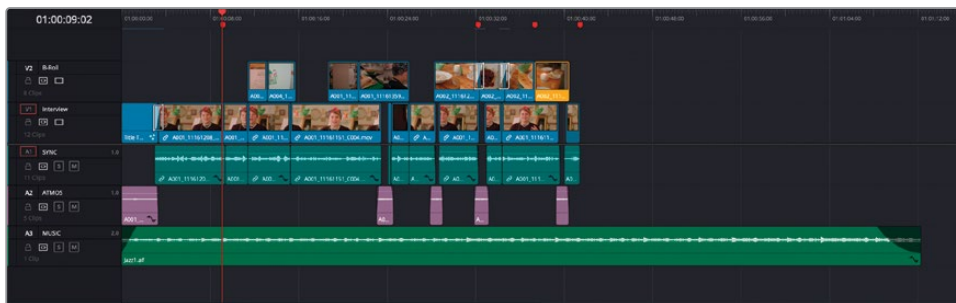


- 2 “R17 Editing Lessons” > “Lesson 03” にナビゲートし、**R17 EDITING LESSON 03 INTERVIEW .drp** を選択します。
- 3 プロジェクトマネージャーで読み込んだプロジェクトをダブルクリックして開き、「エディット」ページボタンをクリックし、メディアを再リンクします。



- 4 「ワークスペース」>「レイアウトをリセット」を選択して、ワークスペースをリセットします。

- 5 メディアプールで“Timelines” ビンを選択し、**WTPP Rough Cut** タイムラインをダブルクリックして開きます。



このタイムラインは広告ビデオの冒頭であり、すでに編集されています。

- 6 再生ヘッドをタイムラインの先頭に戻し、再生して、編集を確認します。

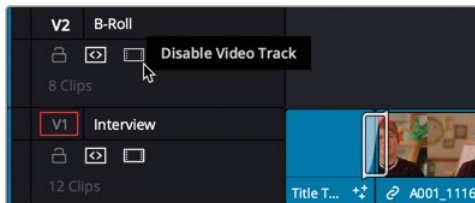
この広告ビデオは、Miss Rachel's Pantryのオーナー兼シェフであるレイチェルのインタビューによって進められています。このインタビューは音声が見えようよう編集されており、不自然な間やどもり、言葉選びの誤りなど、視聴者の気をそらす要素はあまりありません。

メモ "Interview Clips" ビン内のラッシュを見ると、各オリジナルクリップがタイムラインにどのように編集されているか分かります。

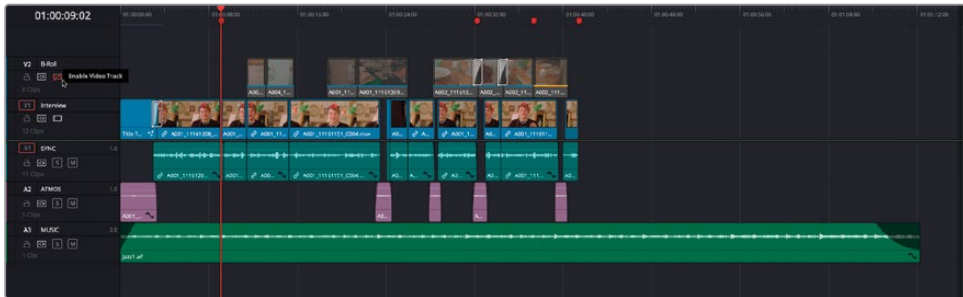
また、タイムラインには意図的なギャップがいくつか残されています。これらのギャップは、話題が切り替わる際に、インタビューの受け手および視聴者が一息つけるよう配置されています。レストランの環境音声のギャップを埋めるには、オンリー録音や背景音のクリップが役立ちます。気になるジャンプカットの多くは、BロールトラックにBロール素材を編集することでカバーされています。

Bロールなしの状態インタビューを確認するには、Bロールトラックを無効にします。

- 7 "B-Roll" トラック (V2) のヘッダーで、「ビデオトラックを無効化」ボタンをクリックします。



“B-Roll”トラックの全クリップが無効になります。



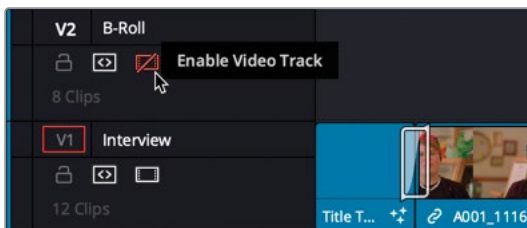
- 8 再生ヘッドをタイムラインの先頭に戻し、編集全体を再生します。

驚きです！インタビューだけの編集はかなり粗いものです。編集されたサウンドバイト間のジャンプカットが気になって、レイチェルの言葉に集中できません！ペースや息継ぎの間として機能していたギャップが、大きな隔たりに感じられます！

しかし、見た目は優れませんが、音声は問題ありません。このような編集は“ラジオ編集”と呼ばれることもあります。インタビューのオーディオ編集において、メッセージの質を損なう要素が音声に含まれている場合は、それらを削除することが大切です。

作業のこつ ラジオ編集の音声の流れを確認するには、再生中に目を閉じて、発話音声だけを聴いてください。編集の途切れ目が聞こえず、発話のテンポが自然に聞こえることが、優れたラジオ編集の鍵となります。

- 9 “B-Roll”トラックのヘッダーで「ビデオトラックを有効化」ボタンをクリックし、同トラックのクリップを再度有効にします。



これで、現在の編集がどのように構成されているか分かりました。次は、もう少しインタビュークリップを追加し、適切なBロールを割り当てます。

選抜されたクリップの タイムラインを読み込む

未使用のフッターをすべてチェックし、インタビューの終わりの部分をゆっくりと組み立てることも可能ですが、監督、編集プロデューサー、編集アシスタントは、多くの場合、使用したいまたは使用できると考えて選抜したクリップをまとめておきます。彼らはそれぞれのシステムでフッターを確認してから選抜したクリップのタイムラインを引き渡すので、受け取ったら微調整してメインの編集に組み込みます。

以下の練習も同じ流れです。広告ビデオ「Miss Rachel's Pantry」の監督は、あなたと同じラッシュのクローンコピーを受け取り、無償版のDaVinci Resolve 17を使用して、レイチェルのインタビューの終わりの部分と、最終的な編集に追加してもらいたいBロールをまとめました。

監督は、プロジェクト全体のコピーを送信して、そこから正しいバージョンのタイムラインを探すよう依頼する代わりに、該当するタイムラインだけを.drtファイルで送信してきました。

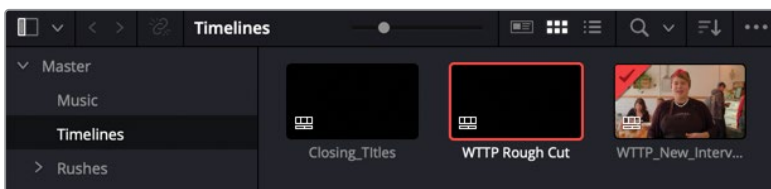
メモ 拡張子“.drt”はDaVinci Resolveタイムラインファイルのことです。このファイルを使用すると、プロジェクト間またはResolveシステム間でタイムラインを効率的に移動できます。.xmlや.aafと同じように、.drtファイルはバイナリ形式のファイルで、DaVinci Resolveプロジェクトでタイムラインを再構築するのに必要な情報だけを含んでいます。

DaVinci Resolveタイムラインファイルには、メディアは一切含まれません。したがって、読み込んだタイムラインを再生するには、そのシステム上にメディアのコピーが必要です。しかし、メディアが含まれていないことから、DaVinci Resolveタイムラインファイルはサイズが非常に小さく、クラウドストレージやEメールで簡単に転送できます。

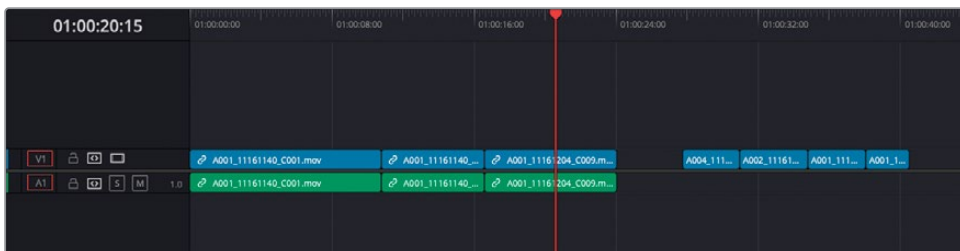
現在アクティブのタイムラインを元に.drtファイルを作成するには、「ファイル」>「書き出し」>「AAF、XML、DRTの書き出し」を選択するか、「Shift+Command+O」（macOS）または「Shift+Control+O」（Windows）を押して、ファイルの種類で「DaVinci Resolveタイムラインファイル (.drt)」を選択します。

- 1 メディアプールで“Timelines”ピンを選択します。ここが.drtファイルを読み込む場所です。
- 2 「ファイル」>「タイムラインの読み込み」>「AAF、XML、DRT、ADLの読み込み」を選択するか、「Shift+Command+I」（macOS）または「Shift+Control+I」（Windows）を押します。
- 3 “R17 Editing”>“Lessons”>“Lesson 03 Interview”にナビゲートします。[WTTTP_New_Interview.drt](#)を選択して「開く」をクリックします。

読み込んだタイムラインが“Timelines”ピンに表示され、「タイムライン」ウィンドウで開きます。



このタイムラインは、3つのインタビュークリップでシンプルに構成されており、少し間を開けて、4つのBロールクリップが置いてあります。これらが、監督があなたにメインの編集に組み込んで欲しいフッテージです。しかし、監督はエディターではないため、細かな作業のほとんどをあなたに委ねています。

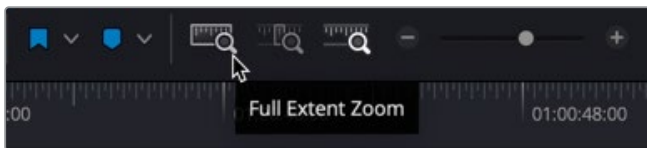


多くのエディターに共通するワークフローに、複数のタイムラインを使用して、編集全体を複数の小さいセクションに分けて作業する手法があります。例えば、劇場映画であればシーンごと、テレビ番組であればコーナーごと、企業ビデオであればチャプターごとなどに分割します。これらのシーンやコーナーは、多くの場合、何度も反復や変更を経てから、配信会社や放送局、ビデオ配信サイトに納品される最終バージョンのタイムラインに編集されます。

複数のタイムライン間で作業する

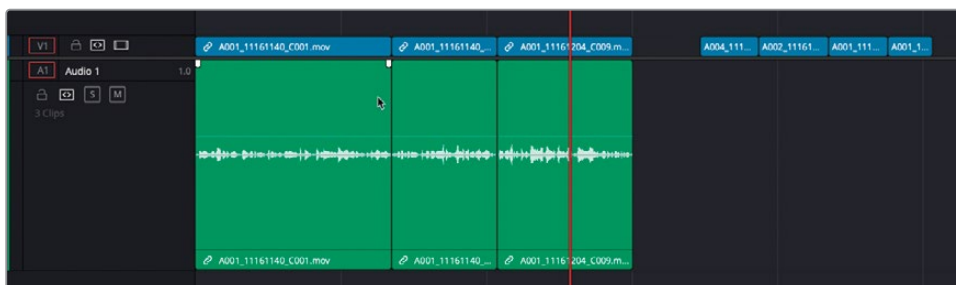
以下のステップでは、先ほど読み込んだタイムラインを使用して新しいインタビューをラジオ編集にし、その編集に新しいBロールを加えて、メインのWTPPタイムラインに組み込みます。

- 1 **WTPP_New_Interview** タイムラインで「全体を表示」ボタンをクリックし、タイムライン全体を表示します。

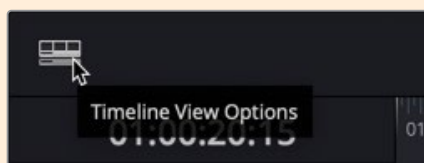


- 2 最初の3つのインタビュークリップを再生して、監督が選んだインタビュー場面を確認します。
この例のようなインタビューや会話シーンを編集する際は、クリップのオーディオ波形がはっきり見えると便利です。
- 3 「タイムライン表示オプション」ボタンをクリックします。

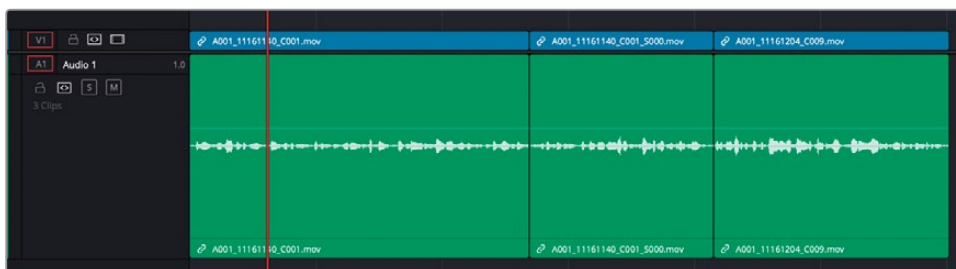
- 4 「Shift」を押しながらマウススクロールホイールを使用して、オーディオトラックの高さを調整し、クリップのオーディオ波形を表示します。ビデオトラックの高さも上げたい場合は、タイムラインのオーディオトラックとビデオトラックを隔てる境界線をドラッグすると、波形を大きく表示できます。



作業のコツ トラックの高さはタイムラインでいつでも調整できます。これを実行するには、トラックヘッダーでタイムライントラックの境界線をドラッグするか、「タイムライン表示オプション」メニューで、オーディオおよびビデオのトラックの高さのスライダーを使用します。



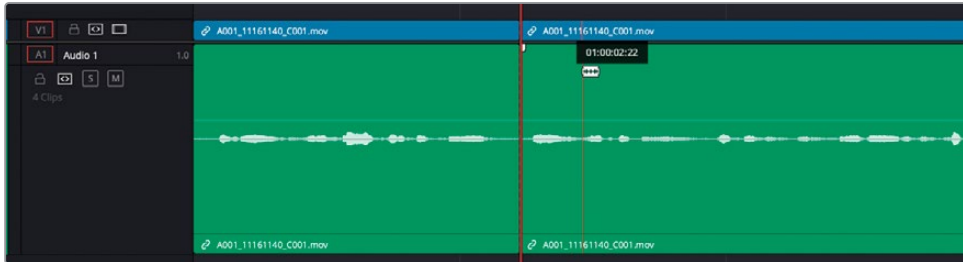
- 5 1つ目のクリップをもう一度再生し、被写体が“Umm (んー)”と言ったところ（先頭から約2秒の位置）で停止します。



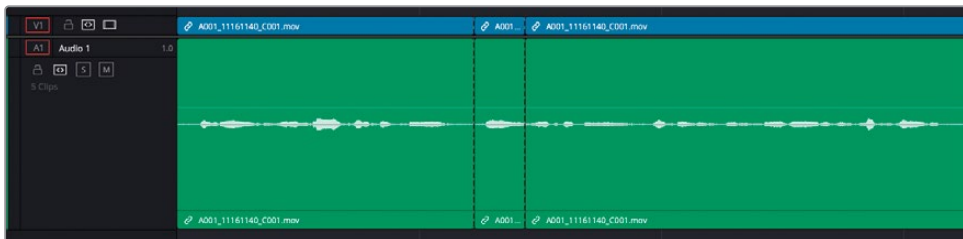
問題のある“Umm”の位置は、波形ではっきりと確認できます。波形が見にくい場合は、ツールバーの「細部ズーム」ボタンをクリックするか、「Command+イコール (=)」(macOS) または「Control+イコール (=)」(Windows) を押して、タイムラインを拡大できます。

- 6 オーディオスクラブが有効であることを確認し、無効の場合は「Shift+S」で有効にします。次に、再生ヘッドを前後にジョグして、“Umm”の始まりに合わせます。

- 7 「B」キーを押して、ブレード編集モードに切り替えます。”Umm”の直前および直後でクリックします。



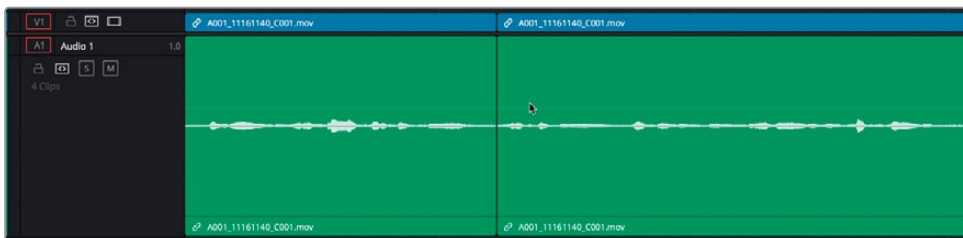
これで、“Umm”の部分が1つの独立したクリップになりました。



編集点に表示される点線は、これらの編集が“スルー編集”であることを意味しています。スルー編集とは、タイムライン上に編集点は表示されるものの、編集点の前後でフレームが一切削除されていないため、滑らかに再生される編集のことです。また、編集の実行時にタイムラインの「リンク選択」機能が有効であったため、これらのスルー編集はクリップのオーディオおよびビデオの両方に適用されています。

作業のこつ 不要なスルー編集を削除するには、削除したいスルー編集の後ろにタイムラインの再生ヘッドを移動し、「タイムライン」>「クリップを結合」を選択するか、「Option + \」（macOS）または「Alt + \」（Windows）を押します。

- 8 「A」キーを押して、選択モードに戻ります。”Umm”のクリップを選択し、「Shift + Delete」（またはBackspace）」を押して、リップル削除を実行します。

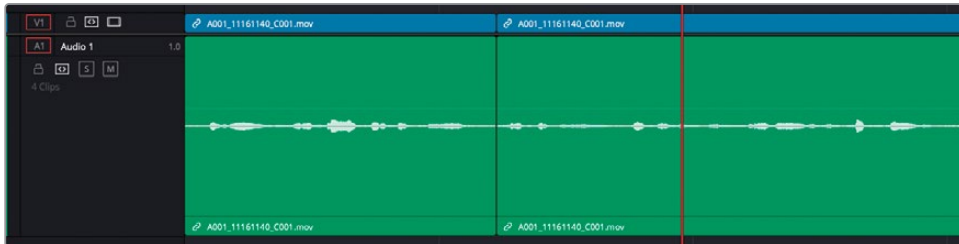


- 9 新しい編集点に再生ヘッドを移動し、スラッシュ (/) を押して周辺を再生します。

このオーディオ編集は、可能な限り目立たないようにする必要があります。新しい編集点の周辺を再生しながら、映像を見ずに、編集点の音声のみを聴いてください。そこに編集点があることがわかりますか？ 分かる場合は微調整の必要があります。その方法は以下で説明します。

作業のこつ 実行した編集の質は、タイムラインを再生して確認するまではっきりとはわかりません。嬉しい誤算が生じることもあります。完璧な編集が1回目で作成することはほぼありません。通常は、数回のトリム作業を通して、編集の質を向上させる必要があります。

- 2つ目のクリップを現状のまま再生し、「We're taking dishes and flavors」と聞こえたところで停止します。ここに、次の問題点があります。言葉につっかえ、「and」を2回言っています。この問題は簡単に修正できます。
- JKLキーを使用して、同クリップを前後に再生し、再生ヘッドを1回目の「and」の前に移動します。



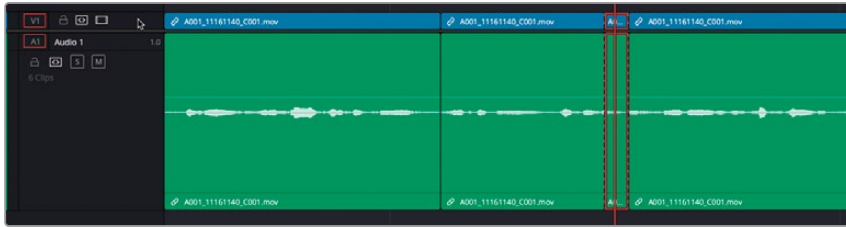
作業のこつ 「K」キーを押しながら「L」または「J」キーをタップすると、再生ヘッドを前後にジョグできます。また、オーディオスクラブ機能を有効にすると、言葉の始まりや終わりが聞こえるので便利です。オーディオスクラブ機能のオン/オフは、「タイムライン」>「オーディオスクラブ」を選択するか、「Shift + S」を押して切り替えられます。

- 「Command + B」(macOS) または「Control + B」(Windows) を押して、同クリップをカットします。

作業のこつ このキーボードショートカットを押すと、選択したクリップまたは再生ヘッドの位置のクリップに編集点が追加されます。これは、レーザー編集モードでクリックして編集点を追加するよりも正確な方法です。

- 再生ヘッドを順方向に進め、2回目の「and」の前で止めます。「Command + B」(macOS) または「Control + B」(Windows) をもう一度押して、2つ目のスルー編集を追加します。

- 14 タイムラインで分離した“and”に再生ヘッドを重ねて、「Shift + V」を押して同クリップを選択します。



- 15 「Shift + Delete (またはBackspace)」を押して、同クリップをリップル削除します。

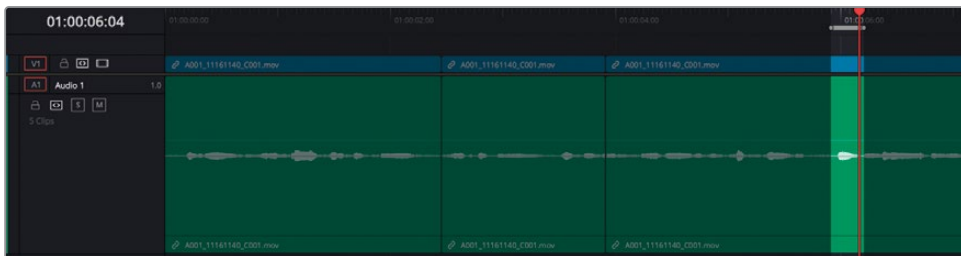
- 16 スラッシュ (/) を押して、新しい編集点の周辺を再生します。

先ほどと同じように、作成したジャンプカットを見ずに、音声のみを聴きます。ここで作成したいのは、視聴者の注意をそらすことのない、自然な音声のインタビューです。現時点で編集が滑らかでなくても、後で微調整するので大丈夫です。

- 17 インタビューの残りの部分を再生します。次に削除するのは、彼女が“textures”と言った後の“Umm”の部分です。今回は、タイムラインにイン点とアウト点をマークして、インタビューの不要部分を削除します。

- 18 タイムラインで、再生ヘッドを“Umm”の直前に移動し、「J」を押してイン点をマークします。

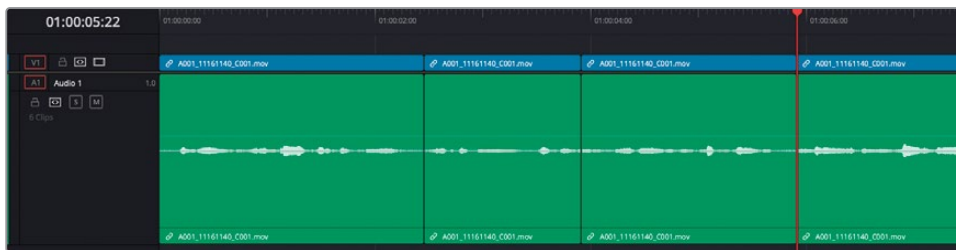
- 19 再生ヘッドを6~7フレームほど順方向に進め、“and really making them”と言い始める位置に移動します。“and”の直前で「O」を押し、アウト点をマークします。



作業のこつ DaVinci Resolveの再生ヘッドには現在のフレームも含まれるため、イン点は常にそのフレームの先頭に、アウト点はそのフレームの末尾に追加されます。アウト点を追加する際は、残したいフレーム（通常は次の言葉の開始部分）を見つけ、再生ヘッドを1フレーム戻してからアウト点を追加することをお勧めします。これにより、必要なフレームを残すことができます。

これで、インタビューから削除したい部分に、イン点とアウト点をマークできました。

- 20 「Shift + Delete (またはBackspace)」を押して、リップル削除を実行します。これで削除されるのは、タイムラインでイン点とアウト点の間にあるコンテンツのみです。



- 21 スラッシュ (/) を押して、新しい編集点を確認します。

追加練習

監督から、インタビューの特定の箇所を見直すよう依頼されました。監督は、話者がレストランの食べ物を“palatable (口に合う)”と表現した部分を気に入っていません。やや主観的な編集になりますが、レストランの食べ物を最高の言葉で説明するには、“口に合う”以上の表現が望ましいと考えられます。“palatable and”の部分を削除して、単に“making them delicious”とだけ言っているように編集することは可能でしょうか？

ラジオ編集の微調整

DaVinci Resolveに搭載されたトリム操作(ロール、リップル、スリップ、スライド)は非常に包括的であり、マウスで実行できます。しかし、編集にわずかな変更(1フレームのみの追加・削除など)を正確に加えたい場合は、キーボードショートカットを使用してトリムを実行すると便利です。この機能を使うことで、各編集に対して極めて精密なコントロールが得られます。DaVinci Resolveのトリム機能を最大限に活用する方法を学ぶことにより、様々な状況に対して最善のテクニックを選択できるようになります。

キーボードショートカットだけで、トリムする必要がある編集点を移動および選択できます。

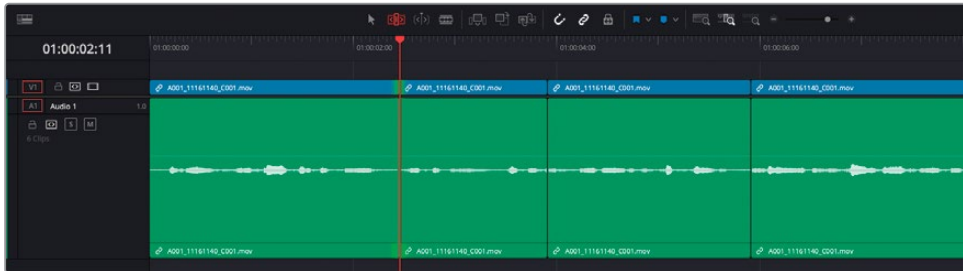
- 1 再生ヘッドを1つ目のインタビュークリップの先頭に移動します。
- 2 下矢印キーを押して、クリップの1つ目の編集点に移動します。
- 3 スラッシュ (/) を押して、編集点の周辺を再生して確認します。

特に、前の練習で作成したオーディオ編集点を注意深く聴きます。彼女の話し方が自然で継続的に聞こえますか？言葉が途切れることなく、すべての単語が最後まで発音されていますか？調整の内容がフレームの追加または削除であるか、あるいは調整の対象が先行クリップか後続クリップかに関わらず、編集点を効果的に調整する方法を見つけ出すスキルは、練習によってのみ培われます。

- 4 「T」を押して、トリムモードに切り替えます。

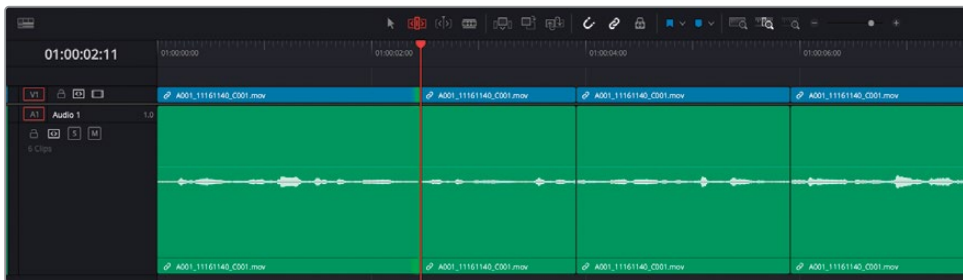
- 5 「V」キーを押して、再生ヘッドから一番近い編集点を選択します。

メモ このキーボードショートカットは、自動トラック選択が有効なトラックから、再生ヘッドに最も近い編集点を選択します。

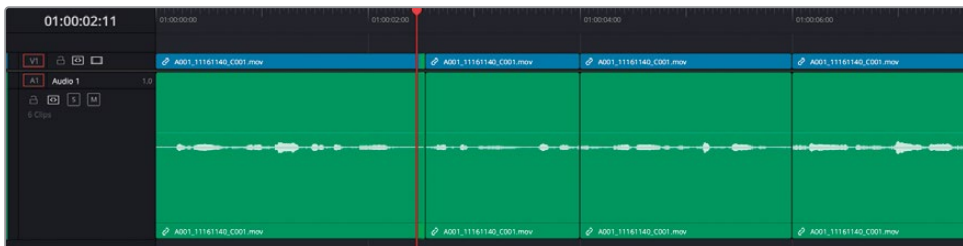


- 6 リップルトリム用に、編集点の左側（先行クリップの末尾）のみが選択されるまで「U」を押します。

メモ このキーボードショートカットは、ロール、末尾のリップル、先頭のリップルを切り替えます。



- 7 コンマ (,) を押して、選択した編集点を左に1フレームだけトリムするか、ピリオド (.) を押して、右に1フレームだけトリムします。



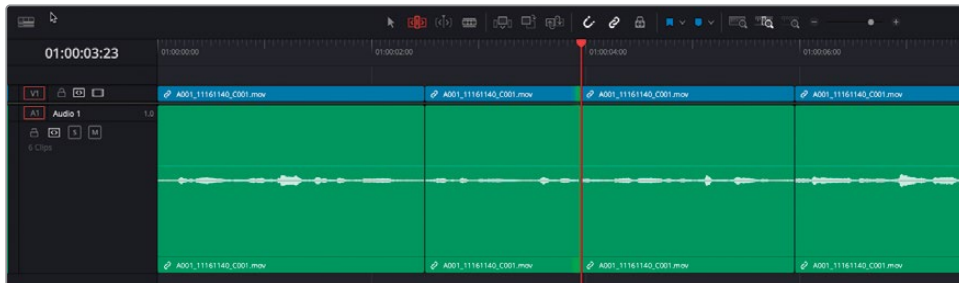
作業のこつ ここではオーディオに集中して作業を行うため、クリップの波形から目を離さず、言葉の一部が追加または削除される様子を確認しながら調整することをお勧めします。

- 8 必要に応じて「U」を2回押して後続クリップの先頭を選択し、コンマ (,) またはピリオド (.) を押して、フレームを追加または削除します。
- 9 スラッシュ (/) を押して、編集点の周辺を再生し、トリムの結果を確認します。

作業のこつ 「Shift+コンマ (,)」または「Shift+ピリオド (.)」を押すと、複数フレームのナッジを実行できます。デフォルトの値は5フレームです。この設定を変更するには、「DaVinci Resolve」>「環境設定」を選択し、「ユーザー」タブの「編集」パネルで、「ファストナッジのデフォルト値」を調整します。

満足できる結果が得られるまで、微調整を繰り返します。完成したら、次の編集点へと移動します。

- 10 下矢印キーを押して、次の編集点に移動します。他の編集点に移動すると、前の作業で編集点を選択した方法に応じて、編集点の左側または右側が選択されます。



- 11 スラッシュ (/) を押して、編集点の周辺を再生し、トリムが必要な部分を特定します。
- 12 調整が必要かどうか判断し、必要であれば「U」を押して、目的に応じて編集点を選択します。
- 13 コンマ (,) またはピリオド (.) キーを押して、先行クリップの末尾または後続クリップの先頭で、フレームの追加または削除を実行します。
- 14 スラッシュ (/) を押して、トリムの結果を確認します。
- 15 編集点の音声が自然になったら、次の編集点に進みます。
- 16 下矢印キーを押して、次の編集点に移動します。
- 17 スラッシュ (/) を押して、編集点の周辺を再生し、トリムが必要な部分を特定します。

- 18 「U」を押して編集点の選択方向を切り替え、コンマ (,) またはピリオド (.) を押して微調整を行います。
- 19 スラッシュ (/) を押して、トリムの結果を確認します。
- 20 終わったら、「A」を押して選択モードに戻します。

以上の練習では、発話に含まれる不要な部分を様々なテクニックで削除し、彼女のビジネスに関する説明をより簡潔にすることで、インタビューの一部を向上させることができました。長尺のクリップを削って短くしたい場合は、これらのキーボード入力によるトリムコマンドを使用すると、結果を目と耳で確認しながらわずかなトリムを正確に実行できるので、非常に便利です！

サブフレーム単位のオーディオ編集

ビデオのトリムは、プロジェクトのフレームレートの単位でしか実行できません。しかし、オーディオは毎秒何万というサンプル数で録音されています。DaVinci Resolveのエディットページでは、オーディオをサブフレーム単位で編集できます。微妙な音節や不明瞭な単語を分離し、より細かいトリムを行うことで、クリアな音声を作成できます。

エディットページではこのような編集が自動的に実行されるので、この機能を有効にするために何かを行う必要はありません。しかし、オーディオをサブフレーム単位でトリムする際は、タイムラインのスナップ機能およびリンク選択を無効にし、できる限りズームインし、すべてのトリム作業をマウスで実行するのが最善です。

サブフレーム単位のオーディオ編集よりさらに細かい編集が必要な場合は、Fairlightページの編集機能を使用すると、オーディオをサンプル単位で正確にトリムできます。

ラジオ編集の仕上げ

監督から受け取ったタイムラインに含まれる、もう2つのインタビュークリップを編集します。

- 1 2つ目のクリップは、レイチェルが“...vegan food is starting to get the recognition it deserves.”とだけ言うように編集します。
- 2 最後のクリップは、彼女が“Because it seems like it’s a diet or a lifestyle of cutting things out when, in reality, we’re just doing things completely differently.”と言うように編集します。

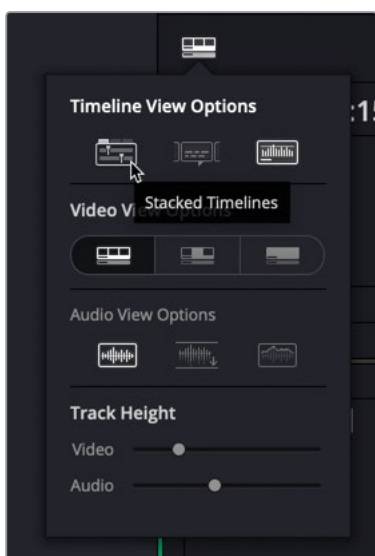
ラジオ編集が完成したら、それらの新しいインタビュークリップをメインのタイムラインに組み込んで編集を完成させます。

メモ 一貫性を持たせるために、このラジオ編集タイムラインの完成版が用意されているので、プロジェクトに読み込んで、残りのステップを完了させることができます。”Timelines”ビンを選択し、「ファイル」>「タイムラインの読み込み」>「AAF、XML、DRT、ADLの読み込み」を選択して、”DR17 Editing” > “Lessons” > “Lesson 03 Interview” > “Timelines” > “WTPP_New_Interview_RADIO_EDIT.drt”にナビゲートします。

スタック表示タイムラインの使用

優れたラジオ編集が完成したら、すでに編集が済んでいる長尺のインタビューに統合します。任意のタイムラインを、他のタイムラインでソースとして使用するには、両方のタイムラインを同時に表示できると便利です。エディットページのタイムラインでは、複数のタブを使用するか、上下に重ねて、複数のタイムラインを表示できます。

- 1 **FINISHED_WTTP_New_Interview_RADIO_EDIT** タイムラインが読み込まれており、タイムラインウィンドウで開いていることを確認します。「全体を表示」ボタンをクリックして、タイムライン全体を表示します。
- 2 「タイムライン表示オプション」メニューを選択し、左端のオプションを選択して、タイムラインのスタック機能を有効にします。

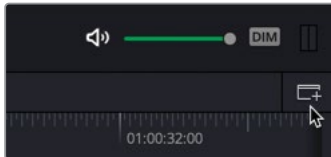


タイムラインの上に、タイムライン名を含むタブが表示されます。このタブのポップアップメニューを使用して、プロジェクト内のあらゆるタイムラインにアクセスできます。これは、タイムラインビューアのポップアップメニューに似ています。あるいは、プラス (+) ボタンを使用して追加のタブを開き、複数のタイムラインを表示できます。

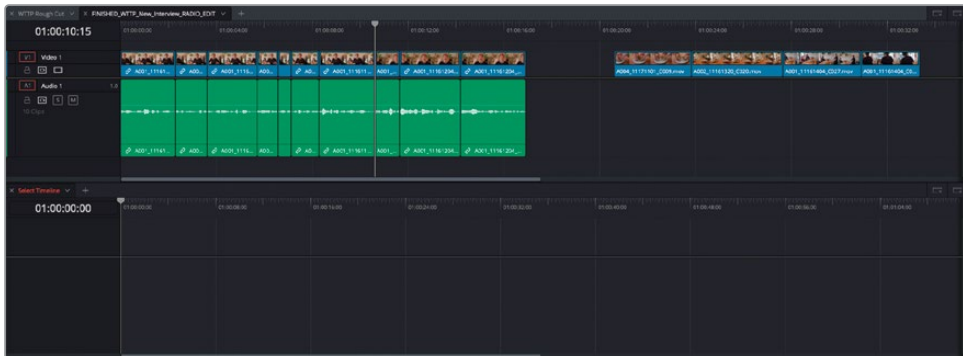
作業のこつ 既存のタブを閉じるには、タブ表示された各タイムラインの名前の隣にある「X」ボタンをクリックします。タブの並び順は、タブを横方向にドラッグして変更できます。

✖️ 各タイムラインは、プロジェクト内で1インスタンスしか開けません。タイムラインをタブで開いている場合、そのタイムラインは使用可能なタイムラインのリストにグレーで表示されます。

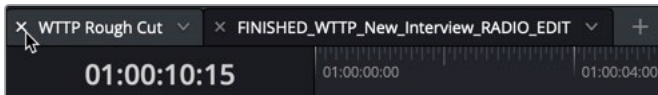
タブに加えて、タイムラインウィンドウの右上に、タイムラインを追加するボタンが表示されます。



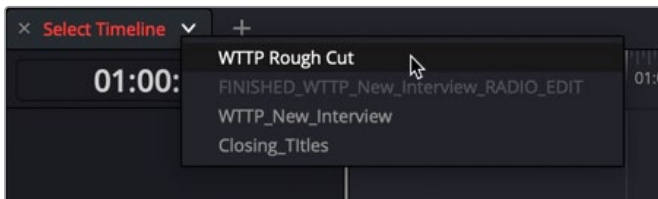
- 3 タイムラインの右上で「新規スタック表示」ボタンをクリックします。
現在のラジオ編集のタイムラインの下に、2つ目のタイムラインウィンドウが表示されます。



- 4 上のタイムラインで、**WTTP Rough Cut** タイムラインのタブを閉じます。



- 5 下のタイムラインウィンドウで、空のタイムラインタブの「タイムラインを選択」ポップアップメニューを使用し、**WTTP Rough Cut** タイムラインを選択します。

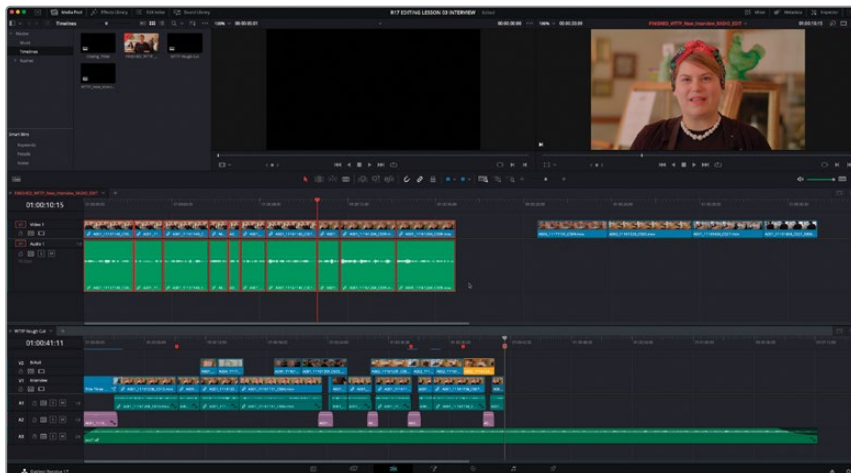


- 6 必要であれば、インターフェースのサイズを変更し、ズームコントロール、および「タイムライン表示オプション」メニュー内のタイムラインの高さスライダーを使用して、各タイムラインのコンテンツがはっきり見えるよう調整します。

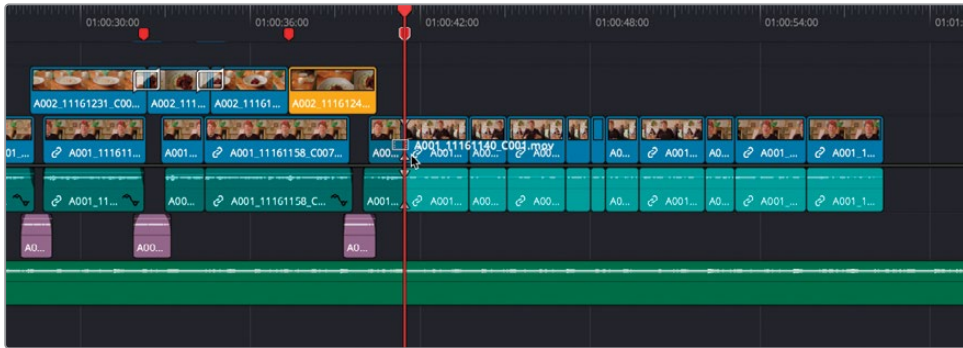


メモ タイムラインごとにズームとビューのコントロールがあり、他のタイムラインから独立して機能します。現在アクティブなタイムラインは、タイムライン名が赤でハイライトされます。

- 7 **WTTP Rough Cut** タイムラインで「Shift + 下矢印」を押し、再生ヘッドを最後のマーカー“Add Final Interview”まで移動します。
- 8 **FINISHED_WTTP_New_Interview_RADIO_EDIT** タイムラインで、編集された全インタビュークリップを選択します。



- 9 上のタイムラインで選択したインタビュークリップを、下のタイムラインにドラッグします。その際は、クリップを1つ目のビデオトラックおよびオーディオトラックに配置し、最後の赤いタイムラインマーカーにスナップさせます。



作業のこつ この時点でスナップ機能が有効になっていない場合は、「N」を押して有効にできます。これは、タイムライン間でクリップをドラッグしている最中でも実行できます。マウスボタンを放すまでスナップ機能のオン/オフを切り替えられます。

ラジオ編集タイムラインのクリップが、メインの **WTTP Rough Cut** タイムラインにコピーされます。これにより、新しいタイムラインにクリップの別バージョンを作成できました。これで、元のタイムラインに影響を与えずに、トリムなどの調整を加えられます。

次は、カットアウェイを追加する前に、このインタビューをさらに微調整します。

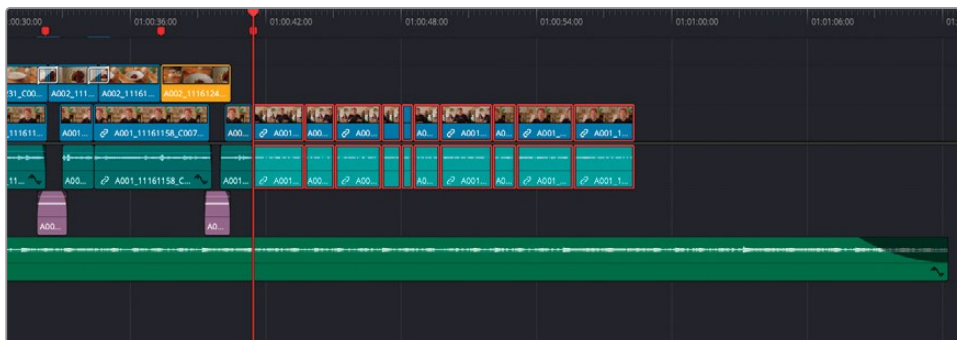
- 10 必要であれば、**WTTP Rough Cut** タイムラインの再生ヘッドを最後の赤いタイムラインマーカーに移動します。

作業のこつ 「Shift + 下矢印」を押すと次のマーカーにジャンプし、「Shift + 上矢印」を押すと前のマーカーにジャンプします。

- 11 スラッシュ (/) を押して編集点を確認します。

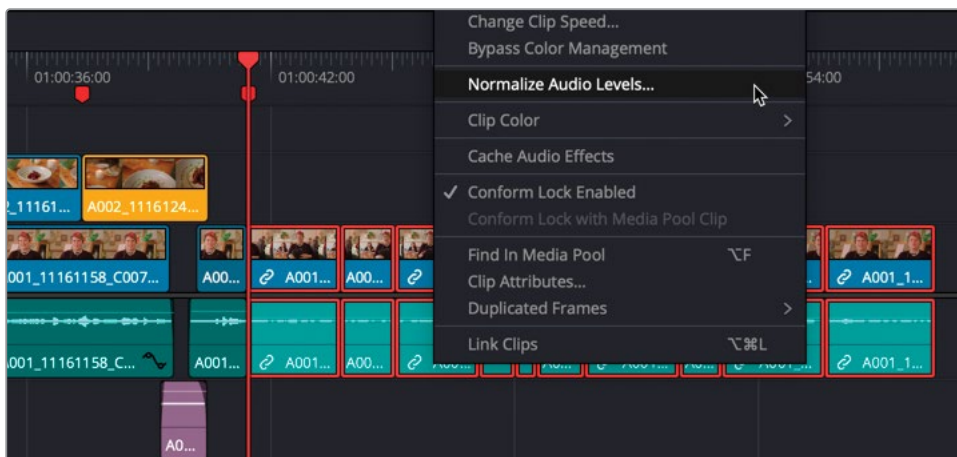
現時点では、オーディオレベルに差があり、編集が唐突すぎる印象です。

- 12 「タイムライン」>「現在のトラックで後続クリップを選択」を選択するか、「Y」を押して、再生ヘッドの位置より後にあるクリップをすべて選択します。

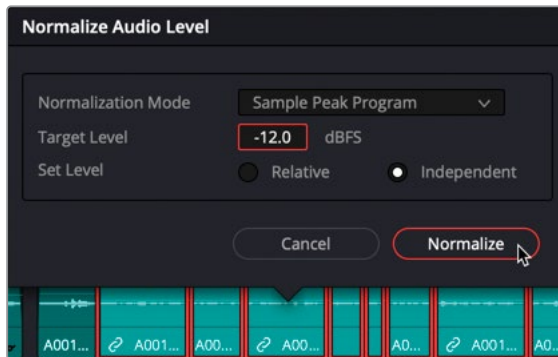


メモ このコマンドで選択されるのは、タイムラインの配置先コントロールで指定されたトラックの後続クリップです。「Command+Y」(macOS)または「Control+Y」(Windows)を押して、選択したトラックで再生ヘッドより前にあるクリップをすべて選択するか、「Option+Y」(macOS)または「Alt+Y」(Windows)を押して全トラックの後続クリップを選択するか、「Option+Command Y」(macOS)または「Alt+Control+Y」(Windows)を押して全トラックの先行クリップを選択します。

- 13 選択したインタビュークリップのいずれかを右クリックし、「オーディオレベルをノーマライズ」を選択します。



- 14 「オーディオレベルをノーマライズ」ウィンドウで「サンプルピークプログラム」を選択し、「ターゲットレベル」を-12dBFSに変更し、「レベル設定」を「個別」に設定して、「ノーマライズ」をクリックします。

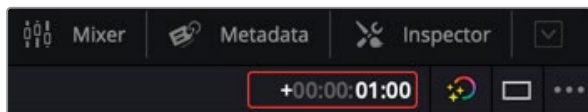


選択したクリップのオーディオがノーマライズされ、タイムラインの他の部分の調整済みのレベルと一致しました。

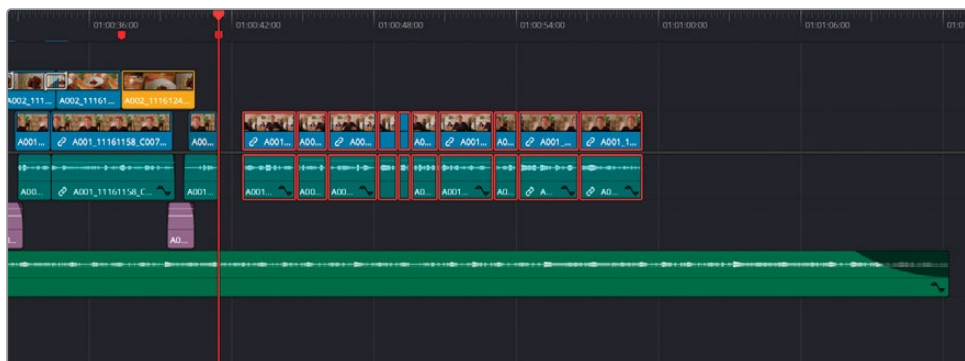
次は、新しいインタビュークリップのペースを調整します。

- 15 クリップが選択された状態のまま、+100 と入力して「Enter」を押します。

この相対的なタイムコード調整は、タイムラインビューアのタイムコードフィールドに自動的に表示されます。



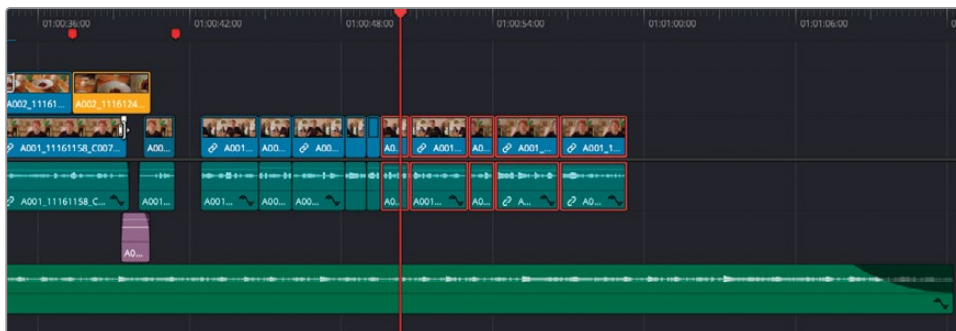
- 16 「Enter」を押します。



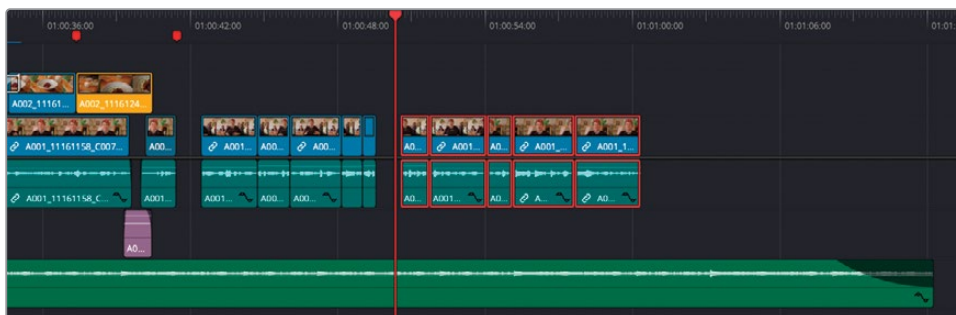
選択したクリップが順方向に1秒進み、1秒間のギャップが生じます。

- 17 順方向に再生し、レイチェルが“Vegan food...” と言うところ（新しいクリップの6つ目）で停止します。

- 18 レイチェルが“Because vegan food...”と言うところに再生ヘッドを合わせ、「Y」を押して、この位置より後にあるクリップだけを選択します。



- 19 もう一度 +100 と入力し、「Enter」を押して、これらのクリップを順方向にもう1秒進めます。

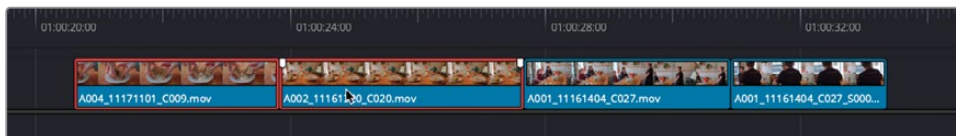


これらの1秒間のギャップによって、レイチェルのインタビューが自然に聞こえ、内容を理解しやすくする上で必要な間が生まれます。

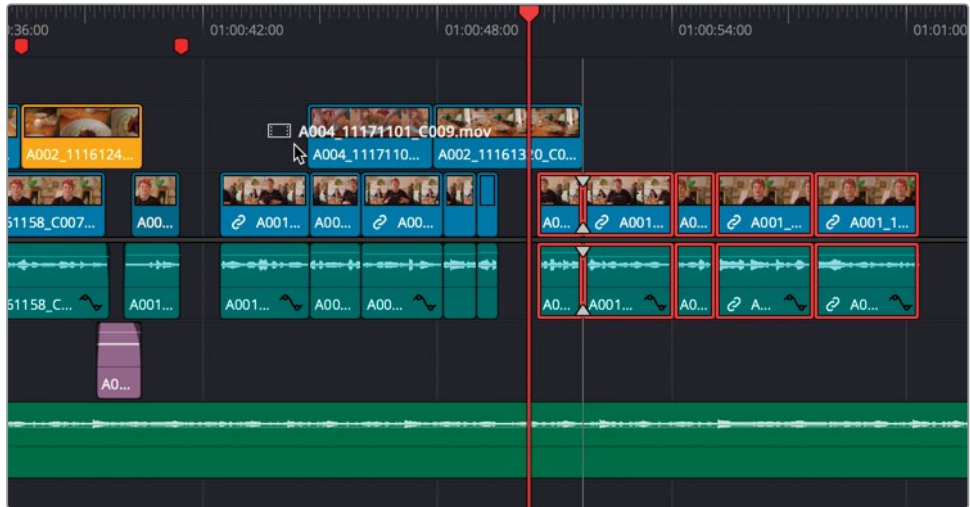
カットアウェイと背景音の追加

編集したインタビューをプロジェクトのメインのタイムラインに追加しました。次は、映像のジャンプカットを、監督から受け取ったBロールショットで覆います。

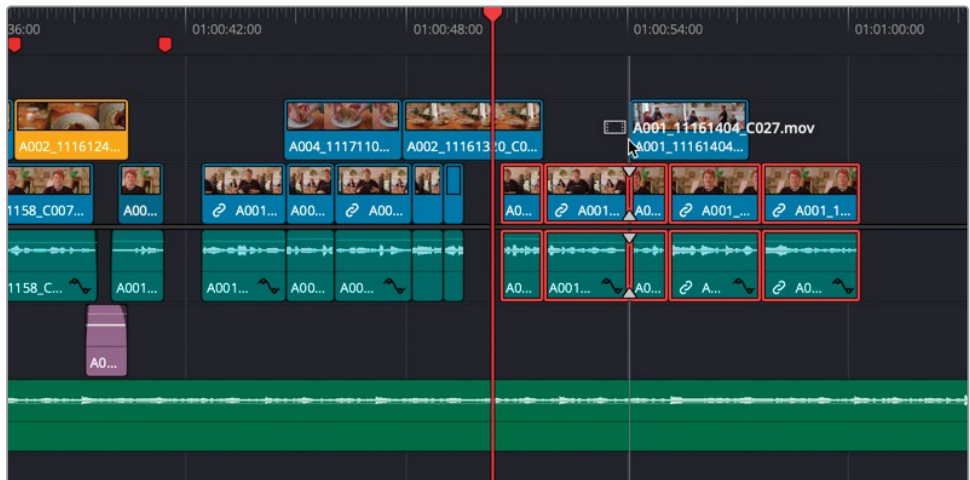
- 1 一番上のタイムライン `FINISHED_WTTP_New_Interview_RADIO_EDIT` で、ギャップの後にある最初の2つのクリップを選択します。



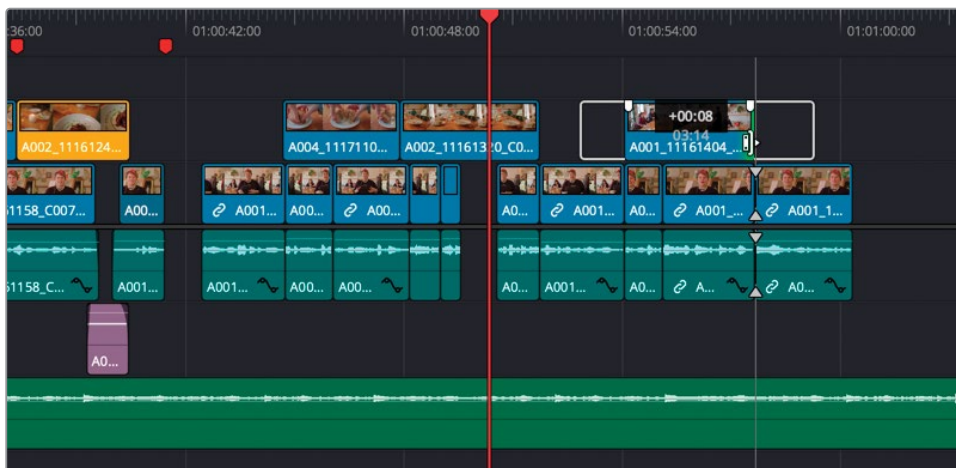
- 2 それらを **WTTP Rough Cut** タイムラインの2つ目のビデオトラックにドラッグします。その際は、2つ目のクリップの末尾を、2つ目のギャップの後の最初のクリップの末尾にスナップさせます。



- 3 上のラジオ編集タイムラインで、3つ目のカットアウェイクリップを選択し、「WTTP Rough Cut」タイムラインにドラッグします。その際は、同クリップを終わりから3つ目のクリップの先頭にスナップさせます。



- 4 このクリップの末尾をトリムして、最後のインタビュークリップの先頭にスナップさせます。



読み込んだタイムラインから新しいフットージを追加できたので、スタック表示したタイムラインは閉じて構いません。

- 5 **WTTP Rough Cut** がアクティブであることを確認し、「タイムライン表示オプション」メニューを開き、「スタック表示」ボタンをクリックし、単一タイムライン表示に戻して、エディットページのインターフェースが追加スペースを使えるように調整します。



作業のコツ スタック表示した特定のタイムラインを閉じるには、そのタイムラインの右上でスタック表示を閉じるボタンをクリックします。

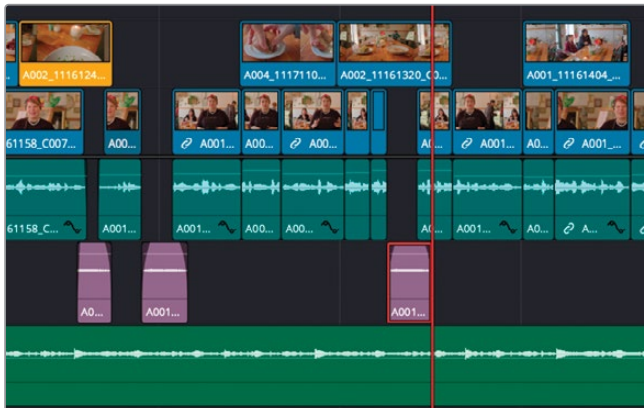
インタビューの上のトラックにBロール映像を追加することで、ジャンプカットをカバーできました。次は、インタビュー中のギャップを背景音またはオンリー録音で埋める必要があります。すでにこの目的で背景音を使用したセクションが「オーディオ2」トラックにあるので、それらのクリップを新しいギャップにコピーできます。

- 6 「ATMOS」オーディオトラックで2つ目のクリップを選択し、「Command+C」(macOS)または「Control+C」(Windows)を押します。
- 7 再生ヘッドを、最後の赤いタイムラインマーカーのギャップの先頭に配置します。
- 8 「Command+V」(macOS)または「Control+V」(Windows)を押して、コピーしたオーディオクリップをペーストします。

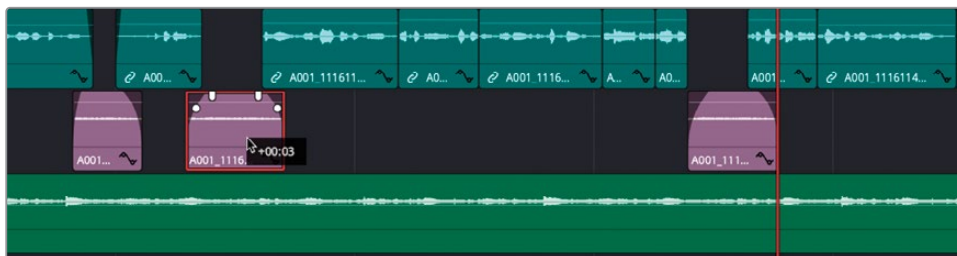


- 9 「再生」>「次のアイテム」>「ギャップ」を選択するか、「Option+Command+」(macOS)または「Alt+Control+」(Windows)を押して、次のギャップに移動します。

メモ 次のギャップおよび前のギャップに移動するコマンドでは、自動選択が有効のトラック上の適切なギャップに再生ヘッドが移動します。



- 10 「Command+V」(macOS) または「Control+V」(Windows) を押して、クリップのコピーをペーストします。
- 11 インタビュー音声のギャップをカバーするよう、ペーストしたオーディオクリップを移動・トリムします。



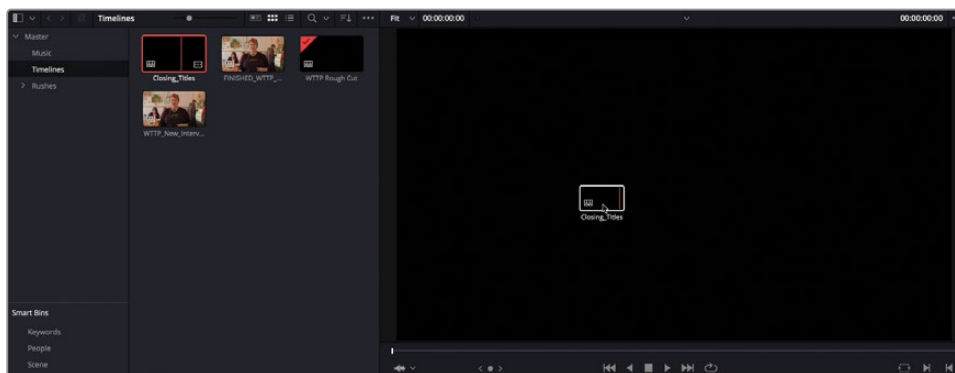
タイムラインを展開

タイムラインを他のタイムラインに編集するもうひとつの方法が、メディアプールからタイムラインウィンドウに直接ドラッグするやり方です。この方法で編集すると、デフォルトでは複合クリップが作成され、タイムラインに単一のソースクリップとして表示されます。

メモ 複合クリップの作成に関する詳細は、レッスン7のタスクで学びます。

監督はすでに、この短編広告「Miss Rachel's Pantry」の最後に入れたいタイトルのセットをまとめてあります。

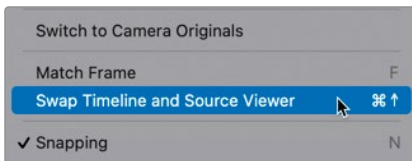
- 1 “Timelines” ビンで、**Closing Titles** タイムラインをソースビューアにドラッグします。



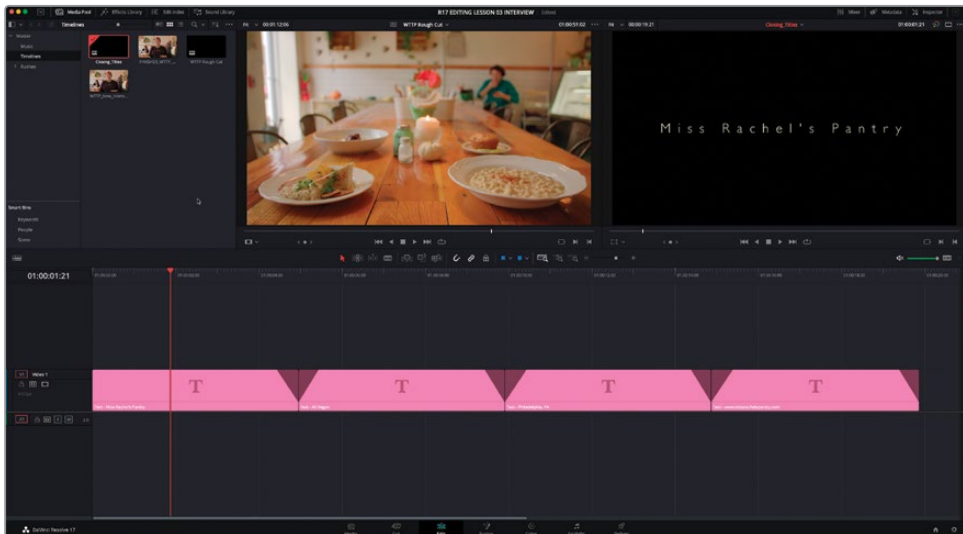
ロードされたタイムラインのコンテンツがソースビューアに表示されます。



- 2 「タイムライン」>「タイムライン/ソースビューアをスワップ」を選択します。



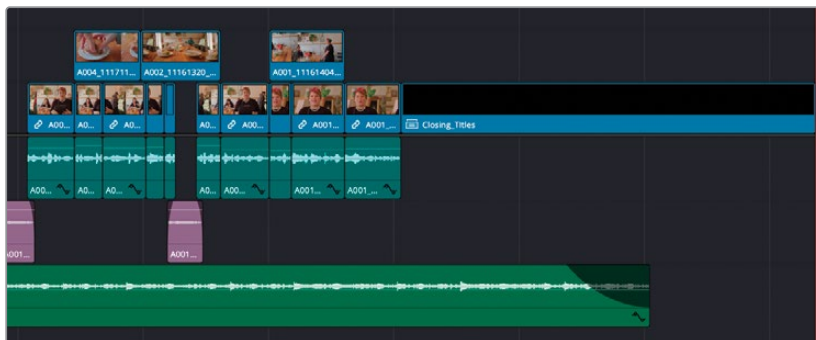
ソースビューアとタイムラインビューアの位置が入れ替わり、タイムラインにソースビューアのコンテンツが表示されます。このコンテンツには4つのタイトルが含まれており、それぞれがダイナミックズームと短いフェードイン&フェードアウトでアニメートされています。



- 3 「タイムライン」>「タイムライン/ソースビューアをスワップ」を選択するか、「Command + 上矢印」(macOS)または「Control + 上矢印」(Windows)を押して、ビューアをもう一度入れ替えます。

これらのタイトルを、**WTTP Rough Cut** タイムラインの末尾に編集する必要があります。

- 4 「Shift + F12」を押して、「末尾に追加」編集を実行します。

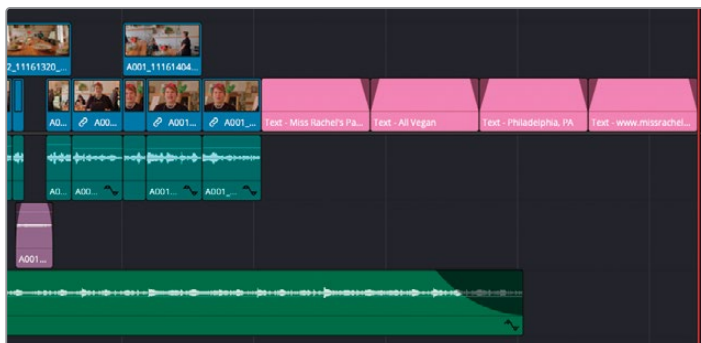


タイトルが現在のタイムラインの末尾に表示されますが、デフォルトでは単一の複合クリップとして表示されます。

複合クリップはそもそも、複数のクリップをひとつにまとめるために使用する特殊なクリップです。複合クリップは単一のソースクリップとして扱われるので、これを使用することで、タイムライン上の複数のクリップに対し、調整、エフェクトの追加、カラーコレクション、アニメートなどの処理を同時に実行できます。複合クリップの作成に関する詳細は、後のレッスンで学びます。しかしこの例では、複合クリップ内のタイトルに個別にアクセスして、それらを適切な長さにトリムする必要があります。

- 5 タイムラインで複合クリップ **Closing Titles** を選択し、「クリップ」>「ここで展開」を選択します。

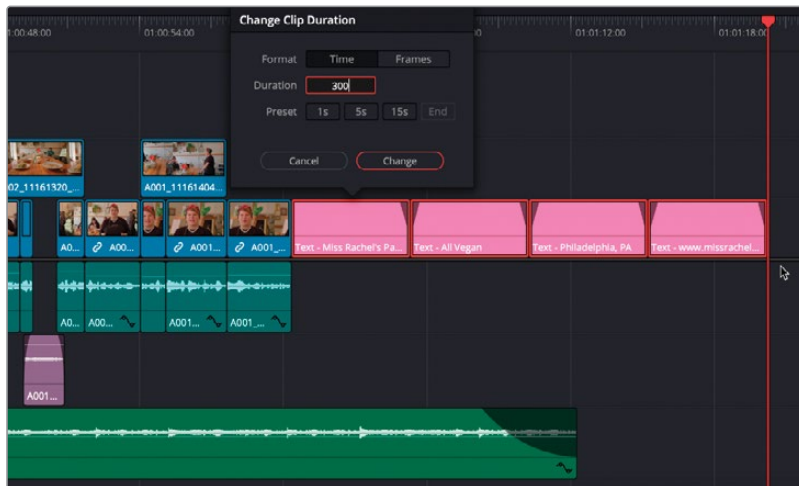
メモ クリップが複合クリップであることは、レイヤーされたビデオクリップのようなアイコンで識別できます。



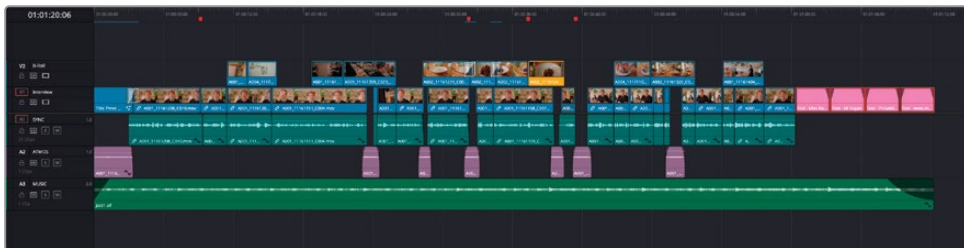
複合クリップが削除され、元の複数のタイトルが表示されます。複合クリップには複数のクリップを1つとして扱えるという利点がありますが、タイムラインで複数のタイトルを個別に表示することで、それらを音楽の終わりに合わせてトリムしやすくなります。

作業のこつ 「編集」>「編集時に複合クリップを展開」を選択しておく、タイムラインを他のタイムラインに編集した際に、自動的に複合クリップを展開できます。

- 6 タイムラインの末尾にある4つのタイトルを選択します。
- 7 ツールバーの「トリム編集モード」ボタンをクリックするか、「T」を押します。
- 8 選択したクリップのいずれかを右クリックして「クリップの長さを変更」を選択するか、「Command + D」(macOS) または「Control + D」(Windows) を押します。
- 9 「クリップの長さを変更」ウィンドウで **300** と入力し、「変更」をクリックします。



各クリップの長さが3秒に変更され、トリム編集モードが有効であることから、適切にリップルされます。



複雑な編集は、複数のタイムラインに分けて作業されることが多々あります。その場合は、各タイムラインが複数のバージョンを経てから、納品用の最終的なファイルに組み込まれます。これらのタイムラインを丁寧に管理することで、1つの巨大なタイムラインですべての作業を行うよりも、効率的に編集が行えます。

次は、異なる日時に異なる条件下で撮影された数多くのフッテージを、ひとつのまとまった素材のように見せたいプロジェクトで、タイムラインを微調整する上で使用できるテクニックをいくつか紹介します。

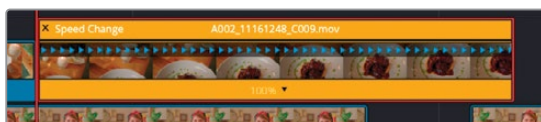
可変速度エフェクトの作成

DaVinci Resolveは、クリップの再生速度を調整する高度なコントロールを数多く搭載しています。それらのひとつが、リタイムコントロールです。このコントロールを使用すると、クリップを複数のカットに分割せずに、同じクリップに複数の速度変更を適用できます。そのような速度変更は、速度ランプと呼ばれることもあります。これらのテクニックを試すために、前のレッスンで追加した **WTTP Rough Cut** タイムラインを微調整します。

- 1 「A」を押して、選択モードにします。
- 2 タイムラインで「Bロール」トラックの黄色のクリップを選択し、スラッシュ (/) を押して周辺を再生します。

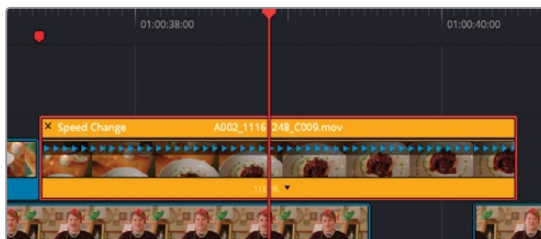
バーベキュー味のセイタンを写したこのショットは、皿に近づくとつれ減速させて、視聴者の目を料理に注目させると、さらに良くなりそうです。

- 3 「細部ズーム」ボタンをクリックして、同クリップをタイムラインで拡大します。
- 4 「Command + R」(macOS) または「Control + R」(Windows) を押します。



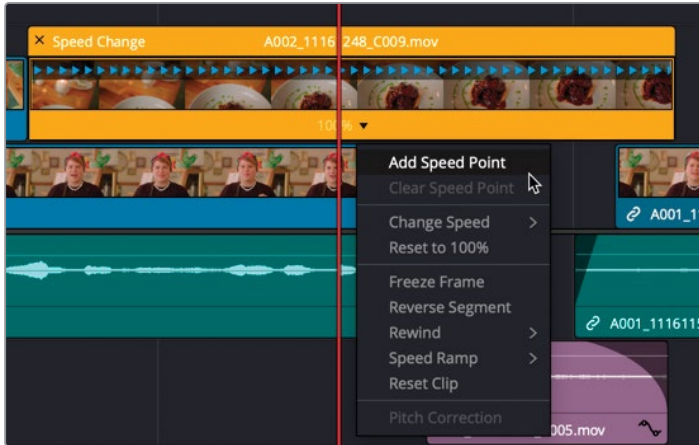
クリップの上部にバーが表示され、ビデオサムネイルの下部にはクリップの速度がパーセンテージで表示されます。

- 5 再生ヘッドを、同クリップの真ん中付近に移動します。

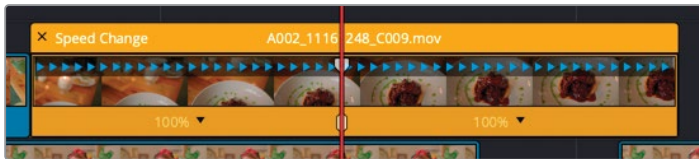


この位置からクリップの再生速度を下げます。そのためには、再生ヘッドの位置に速度変更点を追加する必要があります。

- 6 同クリップの下部で、速度のパーセンテージ表示の右にある展開矢印をクリックし、「速度変更点を追加」を選択します。

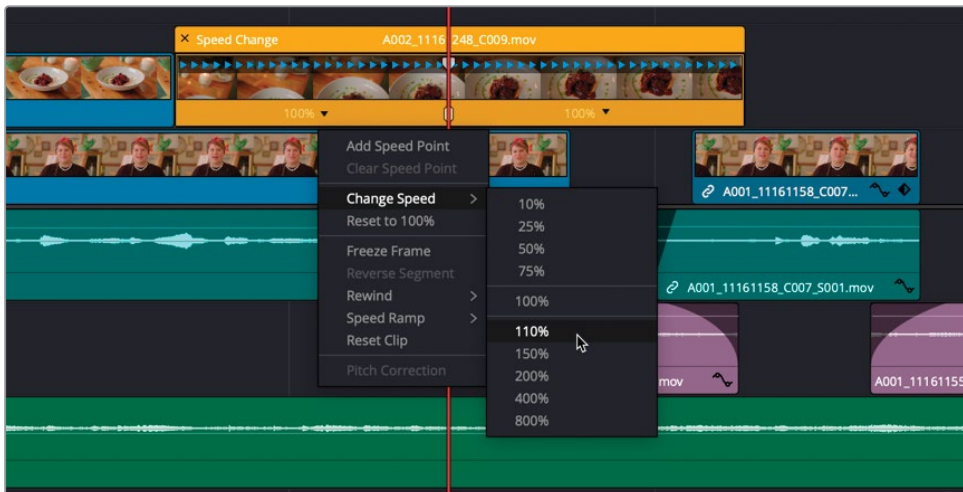


速度変更点を追加することで、クリップが2つのセクションに分割され、それぞれの再生速度を個別に調整できます。速度の調整は、速度変更点の追加に使用したメニューで実行できます。

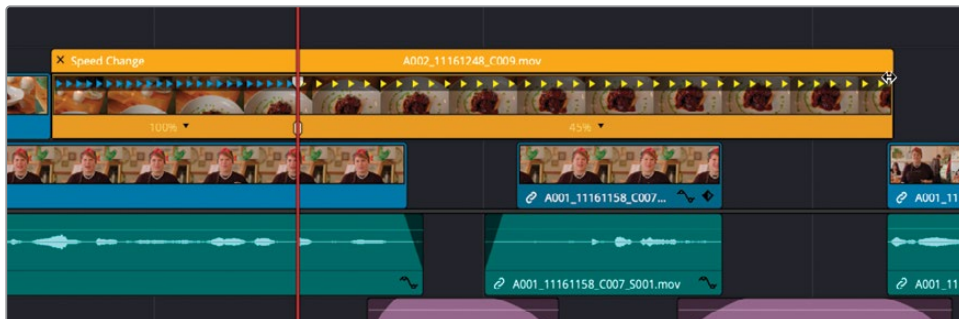


ここでは、クリップの前半部分の速度を上げ、後半部分の速度を下げてみましょう。

- 7 前半部分の展開矢印をクリックし、「速度を変更」>「110%」を選択します。



- 8 マウスポインターを速度変更バーの右端に重ね、ポインターが両方向矢印に切り替わったら、クリップの端を右にドラッグして、彼女が笑うシーンで止めます。その結果、クリップの後半部分の速度が下がり、ジャンプカットも適切に埋められました。



- 9 クリップを再生し、速度変更の結果を確認します。

クリップの速度を様々な位置で調整できるのは、シンプルですがパワフルなテクニックです。しかし、編集における他の作業と同じように、一度設定したら忘れて良いというわけではありません。速度や見え方を何度かにわたって変更することが多いでしょう。

速度と品質の修正

速度変更点の位置を修正したり、各セクションの速度を変更したりするには、速度変更点をドラッグします。各速度変更点に2つのハンドルがあります。上のハンドルをドラッグすると、左のセクションの速度を変更できます。下のハンドルをドラッグすると、速度変更点となるフレームを変更できます。

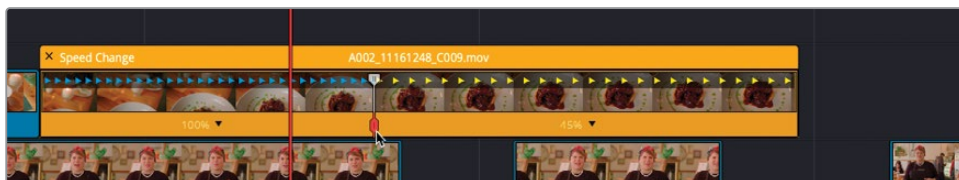
左のセクションの再生速度を変更



速度変更が適用されるフレームを変更。その際、速度自体は維持される。

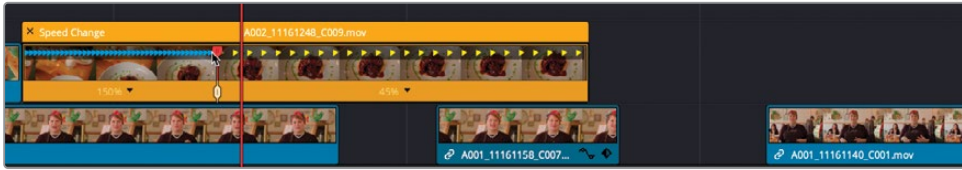
このクリップで、料理がもっと画面内に入ってから速度変更したい場合は、下のハンドルをドラッグします。

- 1 料理がもっとフレーム内に収まる位置まで、下のハンドルを右にドラッグします。



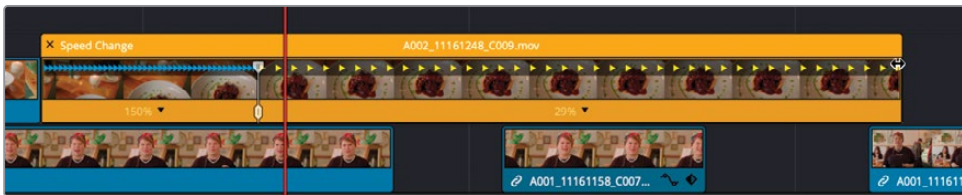
速度変更点で分割された両側の速度に影響がないのが分かります。変更されたのは、速度変更点の位置のみです。クリップ前半の再生速度を上げたい場合は、上のハンドルをドラッグします。

- 2 クリップ下部の速度表示が150%前後になるよう、上のハンドルを左にドラッグします。



クリップ前半の速度および速度変更点の位置を変更したことで、クリップ全体の長さも変更されました。クリップ後半の速度を変更して、ビデオトラック1の次のクリップに達するまで延長する必要があります。最後の部分には速度変更点がありませんが、クリップの上部にある速度バーを使用して速度を変更できます。

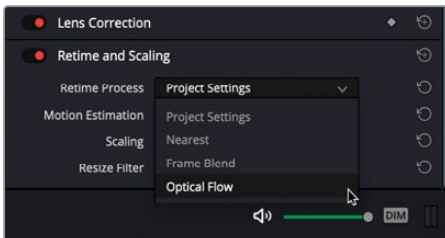
- 3 前に行ったのと同じように、速度バーの端を右にドラッグして、同クリップ後半の速度が25%前後になり、ビデオトラック1のクリップをカバーするよう延長します。



- 4 同クリップを再生して、変更の結果を確認します。
- 5 同クリップを選択し、「Command + R」(macOS) または「Control + R」(Windows) を押すか、同クリップを右クリックして「リタイムコントロール」を選択し、リタイムコントロールを閉じます。

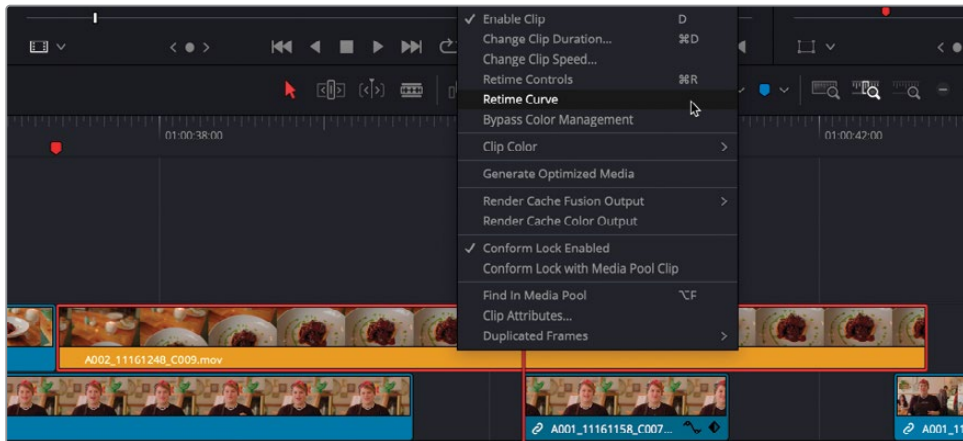
これで、元のクリップと比べてよりモダンで魅力的な、人目を引くショットを作成できました。しかし、減速した部分を再生すると、つかえながら進んでいるような印象を受けます。これは、DaVinci Resolveが速度変更に応じて既存のフレームをリピートしていることが原因です。

- 6 タイムラインで同クリップを選択し、インスペクタを開きます。「リタイム & スケーリング」コントロールで、「リタイム処理」を「プロジェクト設定」から「オプティカルフロー」に変更します。

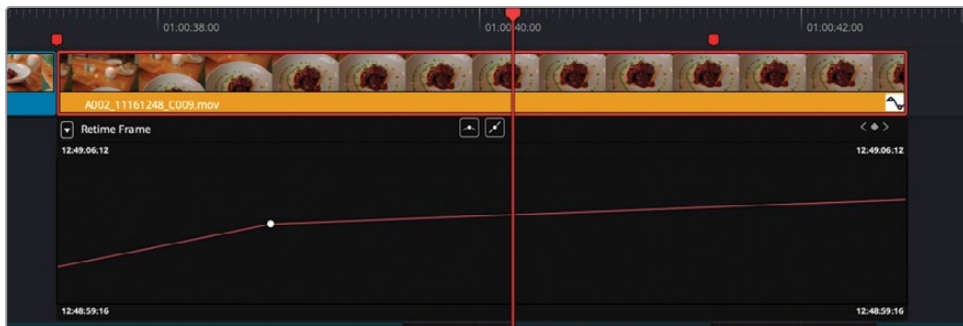


作業のこつ 「動き推定」メニューに含まれる「速度ワープ」という高度な機能は、車やフェンス、歩く・走る足など、十字交差するオブジェクトが含まれるショットのオブティカルフローを向上させます。

- 次に、速度の異なる2セクション間の切り替わりを滑らかにする必要があります。まず、タイムラインで同クリップを右クリックし、「リタイムカーブ」を選択します。



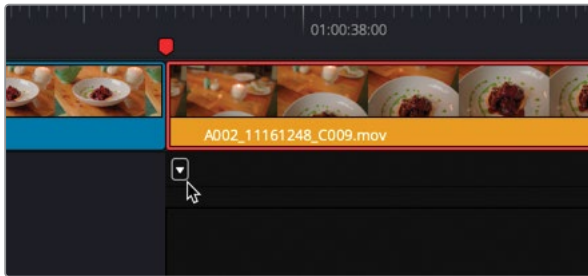
タイムラインのクリップの下に「リタイムフレーム」が開きます。



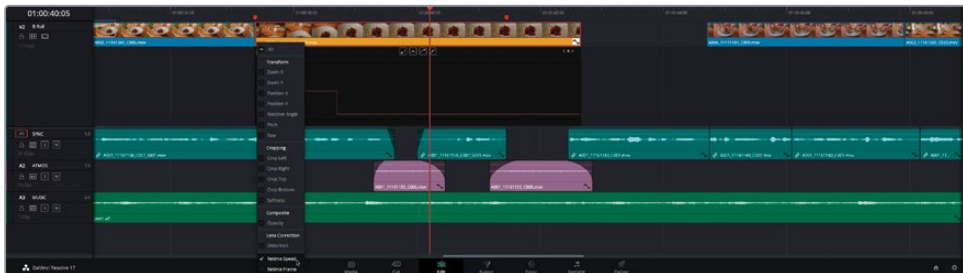
「リタイムフレーム」に表示される斜めのラインはタイムグラフで、縦の軸がクリップのソースメディアの各フレーム、横の軸がタイムラインの再生フレームを表しています。通常、このグラフは左下から右上に向かって一定に進行します。しかしこの例では、キーフレームが追加された位置で、クリップの直線的な進行が中断されています。

このグラフは、よりシンプルな表示方法に変更すると良い場合もあります。

- 8 カーブエディター左上のカーブポップアップメニューをクリックします。

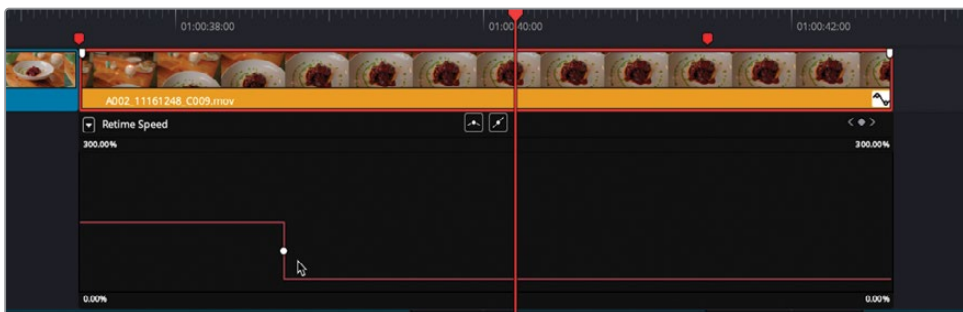


- 9 「リタイム速度」を選択し、「リタイムフレーム」の選択を解除します。



「リタイム速度」カーブは、平らな横のラインで表示されます。任意の範囲の速度を上げたい場合はこのラインを上へドラッグし、速度を下げたい場合は下へドラッグします。その際、ツールチップには、その範囲の元の速度に対する、速度変更の割合がパーセンテージで表示されます。速度変更が実行されるのにかかる時間を表すのが、異なるレベルをつなぐ縦のラインです。この例では、ラインが完全に垂直なので、速度変更は瞬間的で急激なものとなります。補間を滑らかにするには、キーフレームにハンドルを追加する必要があります。

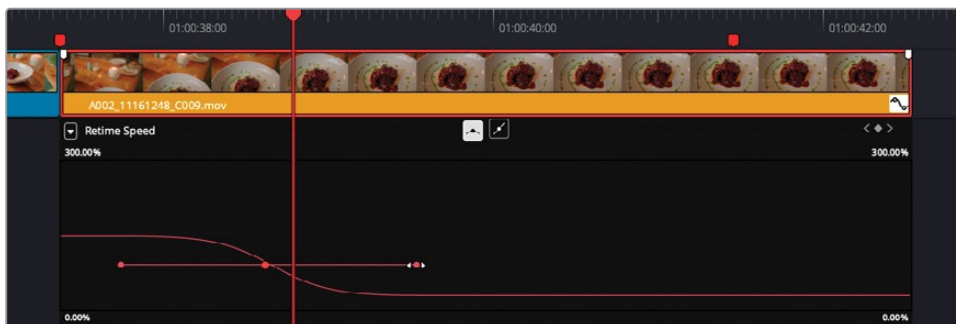
- 10 「リタイム速度」カーブでキーフレームをクリックして選択します。



- 11 ベジェコントロールをクリックします。



- 12 ハンドルを外側に向かってドラッグし、速度変更の切り替わりを滑らかにします。



- 13 最後に、クリップを右クリックして「リタイムカーブ」を選択し、リタイムカーブを非表示にします。

よりダイナミックで、よりエキサイティングな映像になりました。これで、動きのあるショットを調整してインパクトを強め、インタビュー編集に含まれるジャンプカットを目立たなくできました。

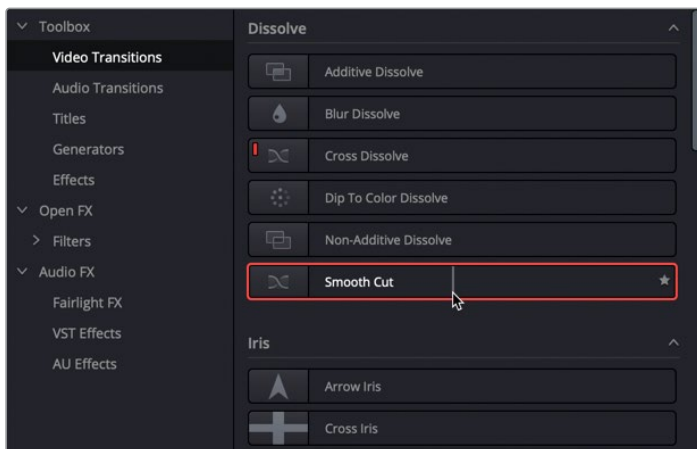
スムーズカットの使用

ジャンプカットを隠すもうひとつの方法が、スムーズカット・トランジションの使用です。

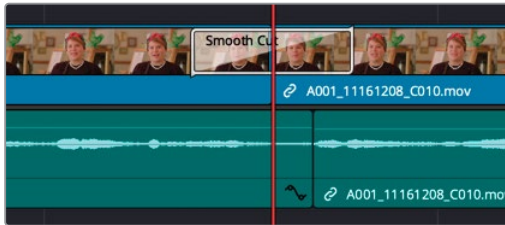
- 1 タイムラインの再生ヘッドを、1つ目の赤いタイムラインマーカーに配置します。スラッシュ (/) を押して、編集点を再生して確認します。

これは典型的なジャンプカットであり、現状ではビーガンレストランのメリットを紹介する話から注意がそれてしまいます。

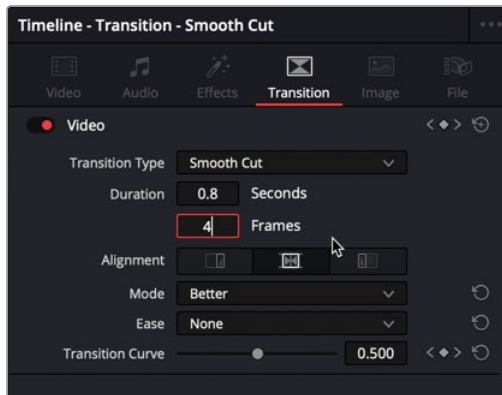
- 2 エフェクトライブラリを開き、「ビデオトランジション」グループを選択し、「ディゾルブ」カテゴリ内の「スムーズカット」を探します。



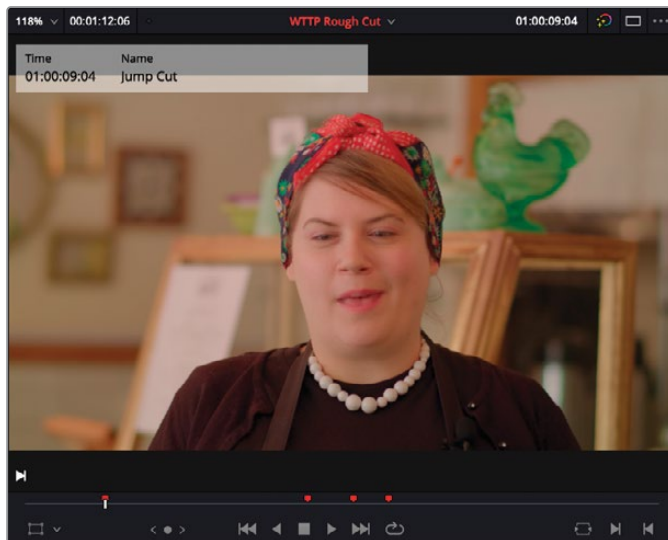
- 3 「スムーズカット」トランジションをダブルクリックして、編集点に追加します。



- 4 タイムラインで「スムーズカット」トランジションを選択し、同トランジションのインスペクタで長さを4フレームに設定します。



- 5 スラッシュ (/) を押して、トランジションの周辺を再生します。
ジャンプカットの両側がブレンドされ、単一テイクのように見えるのが確認できます。



しかし、このようなトランジションは十分に注意して使用する必要があります。インタビューの受け手が話した内容は、例えどんなに些細なことであっても、編集によって変更されたり、事実を曲げて伝えられるべきではありません。

高度なトランジションツールの使用

DaVinci Resolveの各種トランジションは、簡単に使用できます。その一方で、想像するよりもはるかに詳細なカスタマイズが可能です。DaVinci Resolveはトランジション用のカーブエディターを搭載しており、あらゆるトランジションのアニメーションをカスタマイズできます。それでは、今回のインタビュー編集用にトランジションをひとつ作成してみましょう。

- 1 タイムラインで2つ目のマーカーに移動します。

これは、タイムラインの真ん中付近に位置する、マカロニ&チーズのショットです。

- 2 同クリップの末尾にある、クロスディゾルブ・トランジションを再生します。

トランジションは上手く機能していますが、後続クリップにはカメラが安定する前の状態が何フレームが含まれています。このような場合は、トランジションの先頭にイーズアウトを追加し、後続クリップのフェードインを遅らせることで、同クリップの冒頭のカメラ揺れの影響を低減できます。この作業は、トランジションカーブエディターを使用して、イーズアウトをカスタム作成して実行できます。

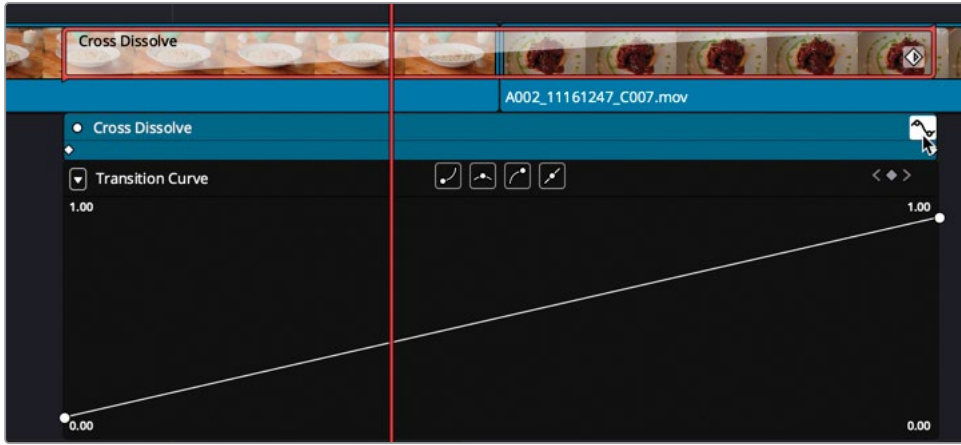
- 3 「細部ズーム」ボタンをクリックして、同トランジションを選択します。ひし形のアイコンをクリックして、キーフレームトラックを開きます。



作業のこつ ひし形のアイコンが表示されていない場合は、タイムラインにズームインしてください。

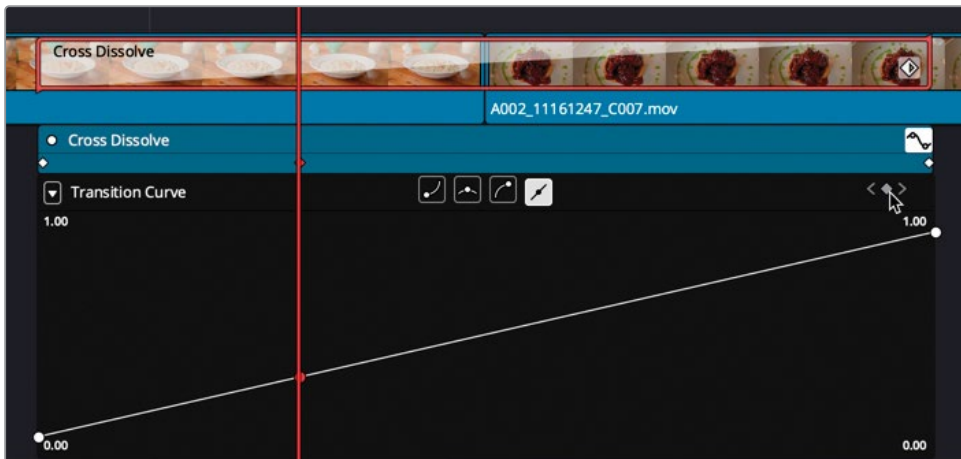
キーフレームを前後に動かすだけの場合は、このエディターで実行できます。しかし、カーブの加速度をカスタマイズするには、カーブエディターを使用する必要があります。

- クリップの下に表示されたキーフレームエディターの右端で、カーブエディターのアイコンをクリックし、トランジションのカーブエディターを開きます。

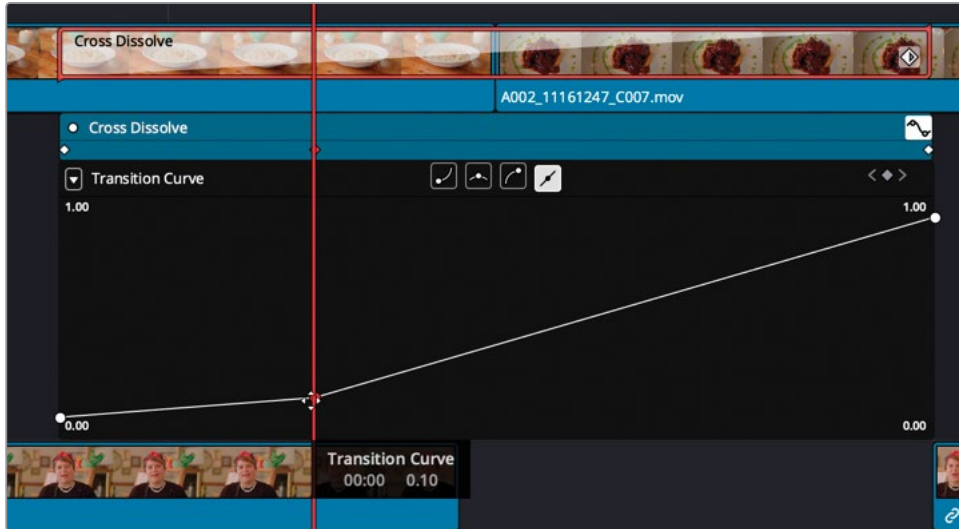


カーブエディターでカーブの傾斜を変更することで、トランジションの加速度を調整できます。デフォルトのトランジションは、左下から右上への直線的なラインです。しかし、このラインの傾斜を少し緩やかにして、トランジションを減速させることができます。トランジションの前半を減速させるには、ライン上にコントロールポイントを1つ追加し、左下のコントロールポイントと新しく追加したコントロールポイントの間の傾斜を緩やかにします。

- 再生ヘッドをトランジションの開始点から約3分の1の位置に移動し、「キーフレームを追加」ボタンをクリックします。



- 6 作成したキーフレームを「トランジションカーブ」ツールチップの表示が0.10になるまで下にドラッグします。

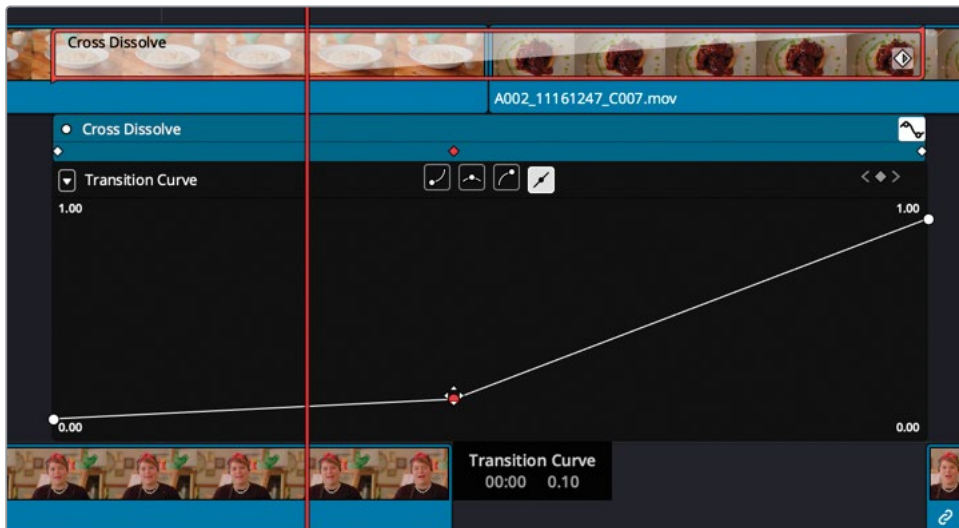


この数値は、このキーフレームの位置までにトランジションが完了する割合が10%であることを意味しています。

- 7 スラッシュ (/) を押してトランジションの周辺を再生し、結果を確認します。

加速度を変更したにも関わらず、後続クリップの先頭に含まれるカメラ揺れが十分に隠れていない場合は、コントロールポイントを横方向に動かしてタイミングを変更できます。

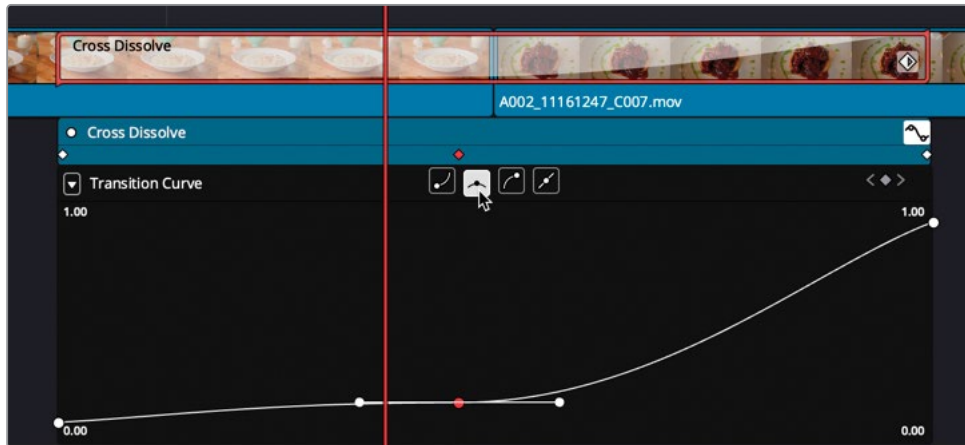
- 8 キーフレームエディターで、コントロールポイントをクリップの真ん中付近まで右にドラッグし、減速させる範囲を延長します。



- 9 スラッシュ (/) を押して、トランジションの周辺を再生します。

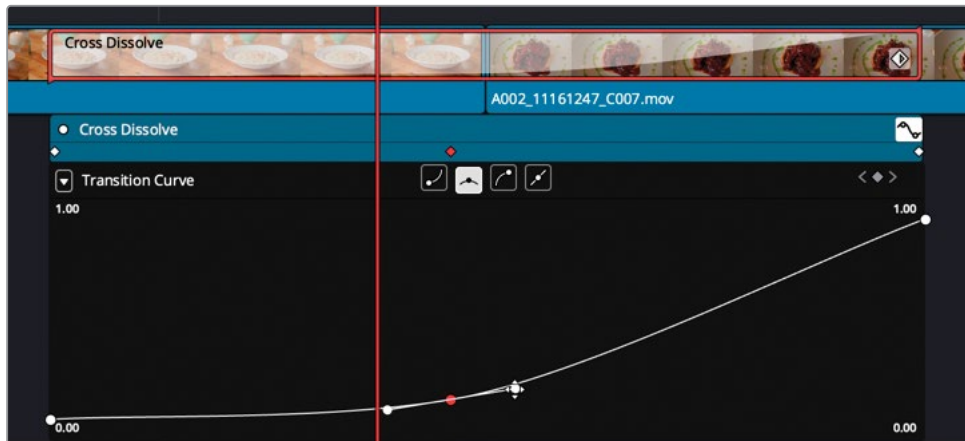
これで加速度は下がりましたが、コントロールポイント間のトランジションは直線的なままです。トランジションを滑らかにするには、カーブエディターの上にある補間ボタンを使用します。

- 10 キーフレームを選択した状態のまま、左から2番目の補間ボタンをクリックします。選択したコントロールポイントにイーズイン/イーズアウトが追加され、調整用のベジェハンドルが表示されます。



ベジェハンドルはほぼ水平な状態で追加されるので、トランジションが一時的に進行しない箇所が作成されます。しかし、これは今回の目的にそぐわないため、ハンドルを調整し、トランジションを徐々に加速させるようにします。

- 11 ベジェハンドルを調整し、より滑らかなカーブを作成します。



- 12 スラッシュ (/) を押して、トランジションの周辺を再生します。

- 13 満足できる結果が得られたら、グラフの右上のトランジションカーブエディターボタンをクリックして、カーブエディターを閉じます。さらに、タイムラインでトランジションの右下に表示されたひし形のキーフレームエディターボタンをクリックして、キーフレームエディターを閉じます。

今回作成したようなカスタムトランジションは、使用できる状況が非常に限られています。しかし、同じカスタムトランジションを繰り返し使用する場合は、それらをプリセットとして保存できます。

レッスンの復習

- 1 “ラジオ編集”と呼ばれる作業は？
 - a) ラジオ番組とテレビ番組の両方に使用される編集
 - b) 映画の評論家向けに作成する短縮版
 - c) 映像を編集する前に音声に集中する手法
- 2 タイムラインのスタック表示を有効にするオプションにアクセスできるのは？
 - a) タイムラインを他のタイムラインの上にドラッグし、2つのタイムラインウィンドウを表示する。
 - b) 「タイムライン表示オプション」メニュー
 - c) タイムラインをスタック表示できるオプションはない。
- 3 各クリップの「リタイム処理」オプションがある場所は？
 - a) リタイムフレームカーブ
 - b) インスペクタ
 - c) クリップをダブルクリックする
- 4 短いジャンプカットを目立たなくすることができるトランジションは？
 - a) スムースワイプ
 - b) スムースディゾルブ
 - c) スムースカット
- 5 高度なトランジションコントロールにアクセスする方法は？
 - a) タイムラインでトランジションを右クリックし、「高度なトランジションコントロール」を選択する。
 - b) トランジションのキーフレームボタンをクリックし、カーブエディターボタンをクリックする。
 - c) インスペクタで、トランジションのカーブエディターボタンをクリックする。

答え

- 1 Cです。インタビューの映像を編集する前に、自然で滑らかな音声の作成に専念する手法は、“ラジオ編集”と呼ばれることがあります（主に海外で使用される言葉です）。
- 2 「タイムライン表示オプション」メニュー
- 3 インспекタの「ビデオ」タブです。
- 4 Cです。スムーズカットは、短いジャンプカットを目立たなくする処理のために開発された、特殊なトランジションです。オプティカルフロー処理を使用して、トランジション全体を通してフレーム間の被写体を自動的に変形させ、スムーズな映像にします。
- 5 Bです。トランジションカーブエディターを表示するには、トランジションの右下にあるひし形のアイコンをクリックしてキーフレームエディターを表示し、さらにカーブエディターボタンをクリックします。

レッスン 4

会話シーンの編集

会話シーンの編集は、シーンの場所や状況を見せ、さらに会話がリアルタイムに進むように複数のショットを切り替えて作成します。”コンティニューイティ編集”と呼ばれるこのテクニックでは、登場人物の会話や反応に応じ、2つ（またはそれ以上）のショットを交互に切り替える作業が中心となります。このレッスンでは、登場人物たちの会話シーンでコンティニューイティ編集のテクニックを使用します。はじめに、映画制作において最も確立された技法“ショット・リバースショット”を使用して作業を開始します。その後は、DaVinci Resolve 17の編集ツール、マッチフレーム機能、トリムツールを使用して、従来の編集スタイルをスピードアップさせる方法を紹介します。

所要時間

このレッスンには約60分かかります。

目次

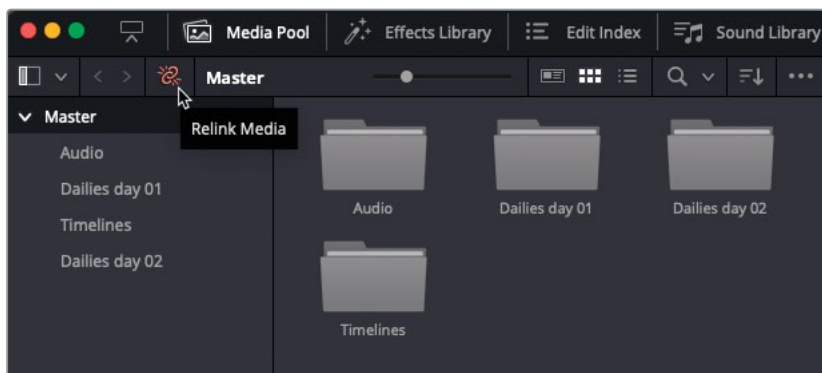
| | |
|-----------------|-----|
| ベストテイクの選択 | 180 |
| 連続性のある編集 | 193 |
| マッチフレーム機能で同期を維持 | 199 |
| シーンの編集を仕上げる | 203 |
| 複数のテイクから選択 | 203 |
| ストレートカット以外の編集 | 213 |
| トリムをリアルタイムで実行 | 218 |
| 自分で試す | 221 |
| ダイナミックトリムモード | 222 |
| レッスンの復習 | 225 |

ベストテイクの選択

各テイクを視聴し、最高のパフォーマンスが収録された部分を選別する作業は、編集の全過程において最も時間がかかる場合もあります。しかしこの作業は、収録された全コンテンツに目を通し、作品に使用できるショットと使用できないショットを見極める上で、非常に重要なステップです。最高のパフォーマンスを組み立てるには、複数のテイクから異なる部分を使用する必要があります。サブクリップは、各クリップに含まれる最善の箇所を、効率的に特定・分離する上で役立ちます。

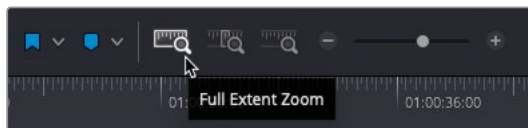
サブクリップとは、長尺クリップの特定の部分だけを使用して作成する、全く新しいクリップです。サブクリップを作成すれば、使用したい特定の部分を探し出すために、記憶を頼りに長尺クリップ内を何度も移動する必要はありません。クリップ内の良い部分を見つけたら、それらをサブクリップとして保存しておくことで、必要な際に簡単に見つけられます。

- 1 プロジェクトマネージャーで何もないエリアを右クリックし、「プロジェクトの読み込み...」を選択します。「R17 Editing」> “Lessons” > “Lesson 04 Dialogue” にナビゲートします。**R17 EDITING LESSON 04 DIALOGUE.drp** プロジェクトファイルを選択し、「開く」をクリックします。
- 2 プロジェクトが開いたら、「エディット」ボタンをクリックしてページを切り替えます。メディアファイルを再リンクします。

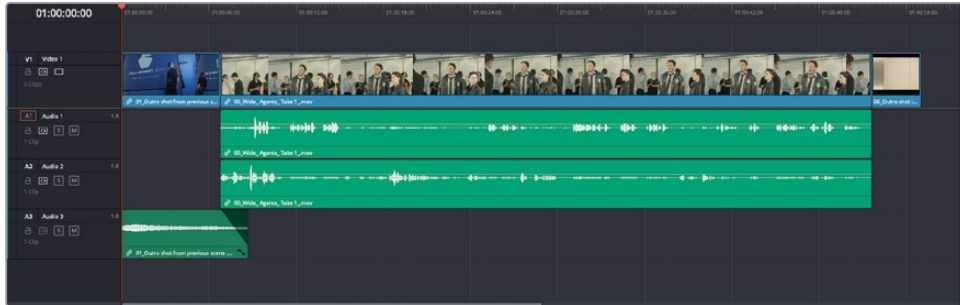


このプロジェクトは、一連のデイリーが2つのビンで管理されています。

- 3 タイムラインで「全体を表示」ボタンをクリックし、再生ヘッドをタイムラインの先頭に戻し、再生してシーンを確認します。

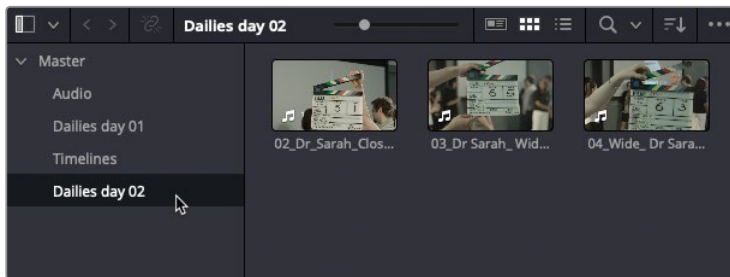


これは、ジェンキンス捜査官が“Syncs”と呼ぶロボットが暴走する様子を描いた、短編SF映画のワンシーンです。



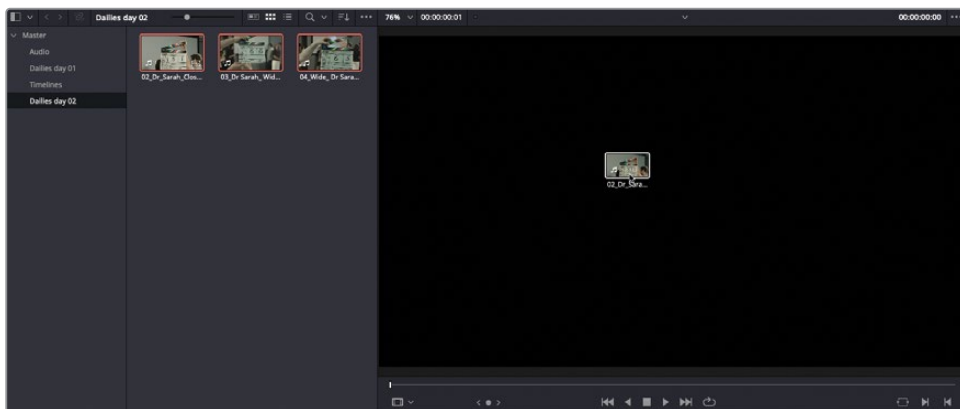
この最初のタイムラインはワンテイクで構成されていますが、博士のショットを追加して、登場人物間のやりとりを見せる必要があります。

- 4 メディアプールのビンリストで、“Dailies day 02” ビンを選択します。

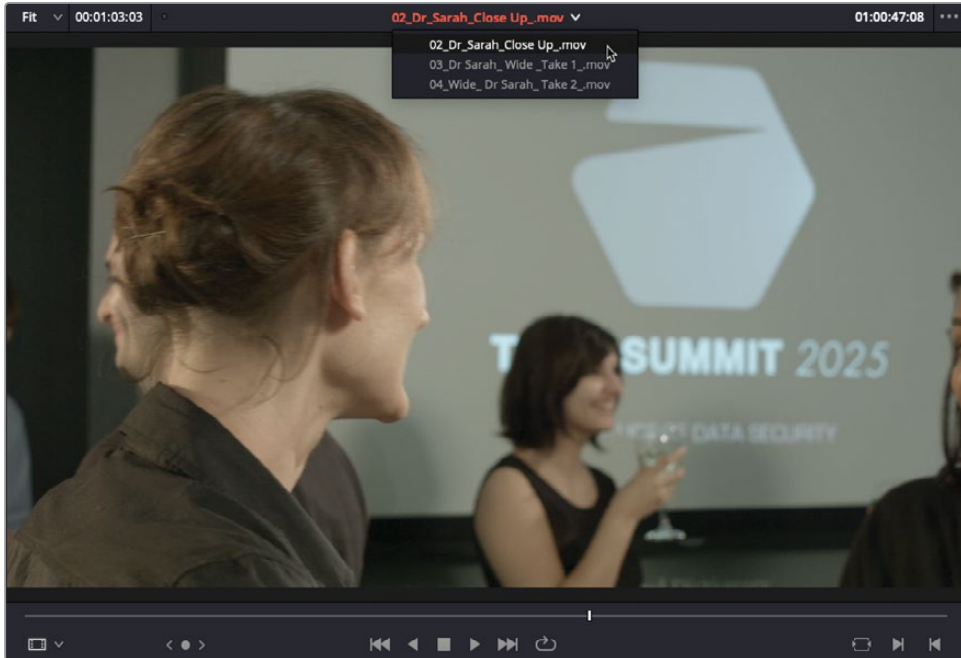


このビンにはカミンスキー博士の様々なテイクが含まれています。

- 5 ビン内の3つのクリップをすべて選択し、ソースビューアにドラッグします。



複数のクリップを同時にソースビューアにドラッグすると、ビューア上部のドロップダウンメニュー（最近使用したクリップのリスト）を使用して、それらのクリップにアクセスできます。

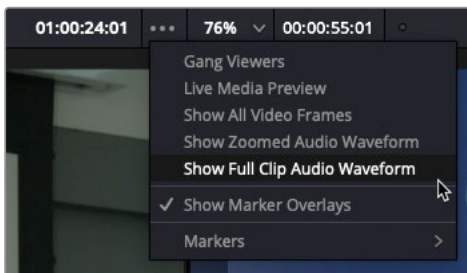


これにより、ソースビューアにロードした10個までのクリップを簡単に切り替えて表示できるので、それらのクリップをメディアプールで検索する必要がなくなります。

- 6 ソースビューア上部のメニュー（最近使用したクリップのリスト）で、**02_Dr_Sarah_Close Up_.mov** を選択し、ソースビューアにロードします。同クリップを再生して内容を確認します。

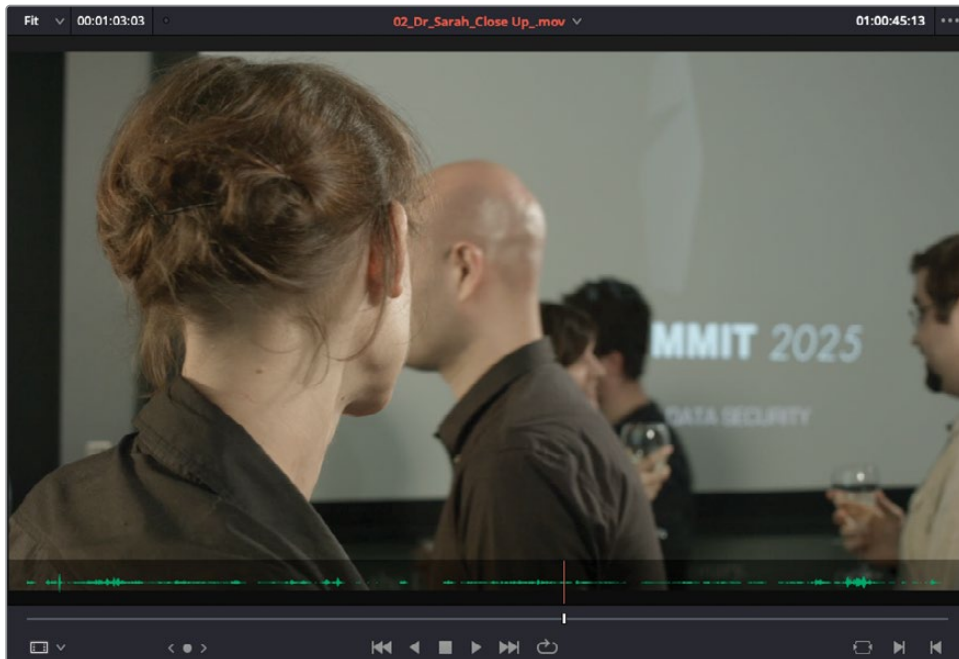
このクリップはカチンコで始まりますが、シーンが実際に始まるのは20秒以上も後です。このクリップに戻るたびに、使用できない箇所を見たりスクラブしたりするのではなく、関連する箇所だけで新しいサブクリップを作成します。

- 7 ソースビューアのオプションメニューで「クリップ全体のオーディオ波形を表示」を選択すると、会話が始まる・終わる位置を確認しやすくなります。



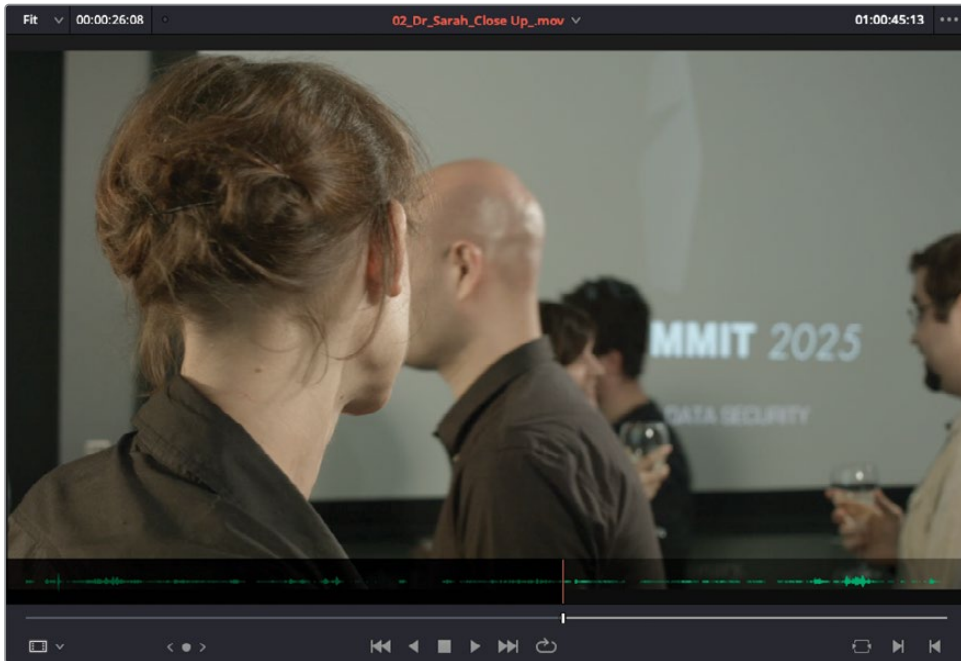
作業のこつ 「クリップ全体のオーディオ波形を表示」はこのような短いテイクにおいて便利です。長いテイクで、台詞が始まる・終わる位置を確認するには、「オーディオ波形を拡大して表示」オプションの方が便利な場合があります。

- 8 フレーム左端にカミングスキー博士が表示される直前 (01:00:38:00あたり) まで、クリップをスクラブします。
- 9 クリップを再生し、博士がカメラの方を振り向いたところで再生を停止します。
監督は、会話相手の男性の演技に満足していません。しかし、同クリップの他の部分は使用できます。
- 10 ソースビューアで、カミングスキー博士が振り返り、男性の俳優が歩き去るところ (01:00:45:00あたり) を探します。

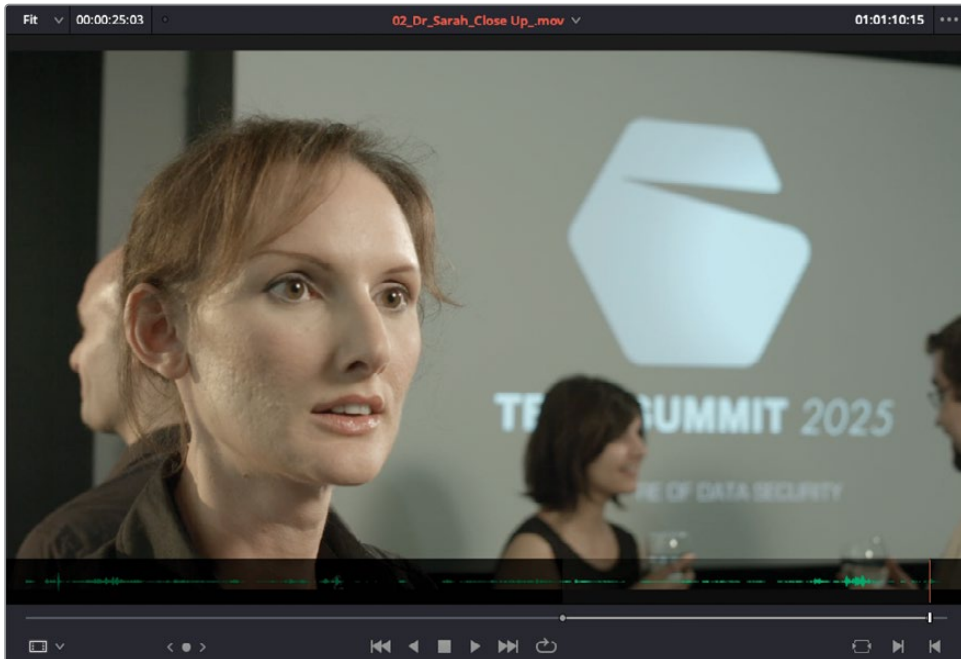


ここまで進めば、男性の演技はほぼすべてカットされます。つまり、この位置はサブクリップの開始点に適しています。

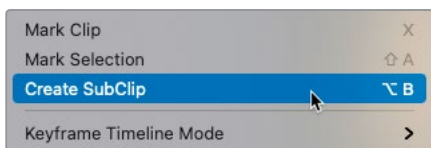
- 11 「I」を押してイン点をマークします。



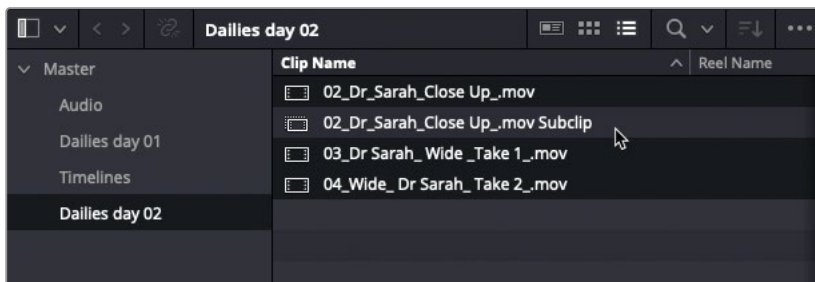
- 12 クリップを再生し、監督が“カット”と叫ぶ直前 (01:01:10:00あたり) でアウト点をマークします。



- 13 「マーク」>「サブクリップを作成」を選択するか、「Option + B」(macOS)または「Alt + B」(Windows)を押して、イン点とアウト点に基づいてサブクリップを作成します。



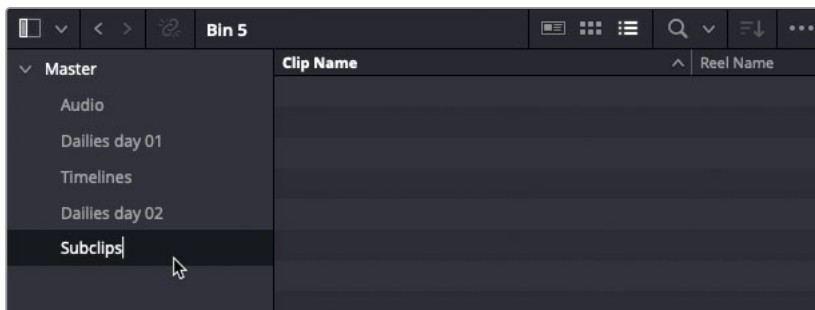
メディアプールの現在選択しているビン内に、元のクリップ名に“サブクリップ”という言葉が追加された、新しいクリップが作成されます。



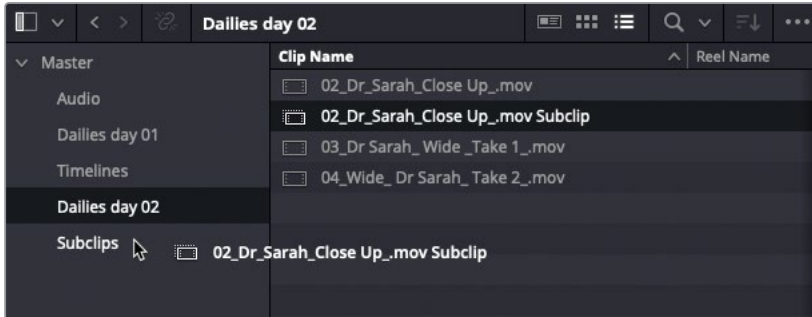
サブクリップは、サブクリップ専用のビンにまとめると便利です。これにより、オリジナルのソースクリップと混同せずすみすみます。

メモ サブクリップは、設定したイン点からアウト点の範囲を使用して作成されるだけの、元のクリップの複製に見えるかもしれませんが、サブクリップは作成後もハードドライブ上のソースメディアファイルを参照し続けるクリップであり、メディアの複製ではありません。つまり、同じマスタークリップから複数のサブクリップを作成しても、ハードドライブ上のストレージスペースを追加で使用するわけではありません。

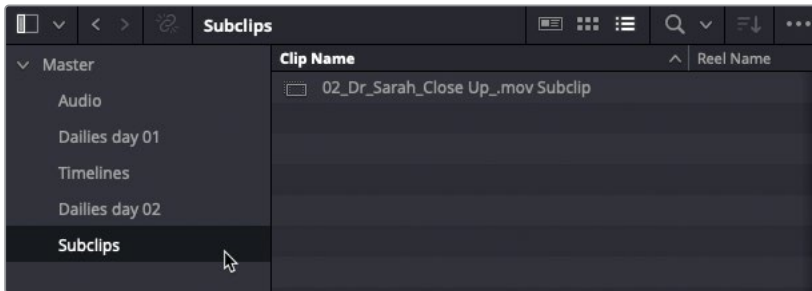
- 14 マスタービンを選択し、「ファイル」>「新規ビン」を選択するか、「Shift + Command + N」(macOS)または「Shift + Control + N」(Windows)を押します。ビン名を **Subclips** に設定します。



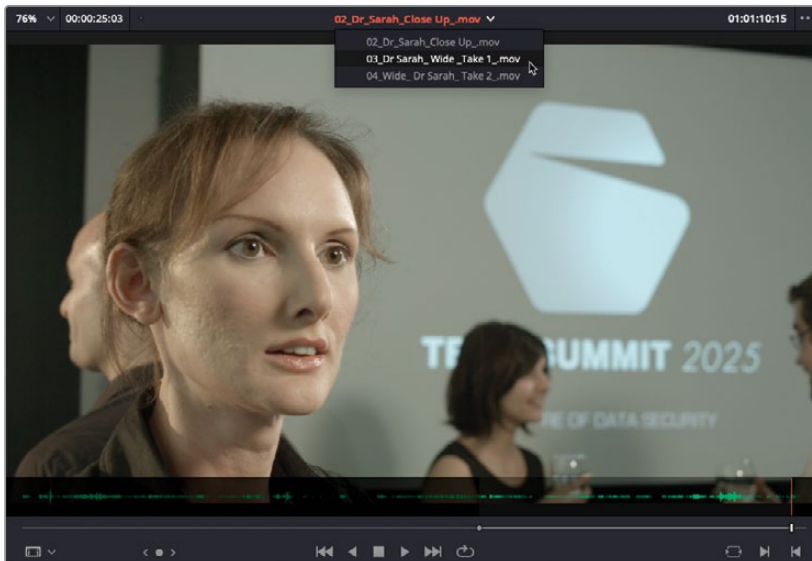
- 15 “Dailies day 02” ビン内の **02_DrSarah_Close_Up_.mov** サブクリップを、新しい“Subclips”ビンに移動します。



- 16 “Subclips” ビンを選択してコンテンツを確認します。



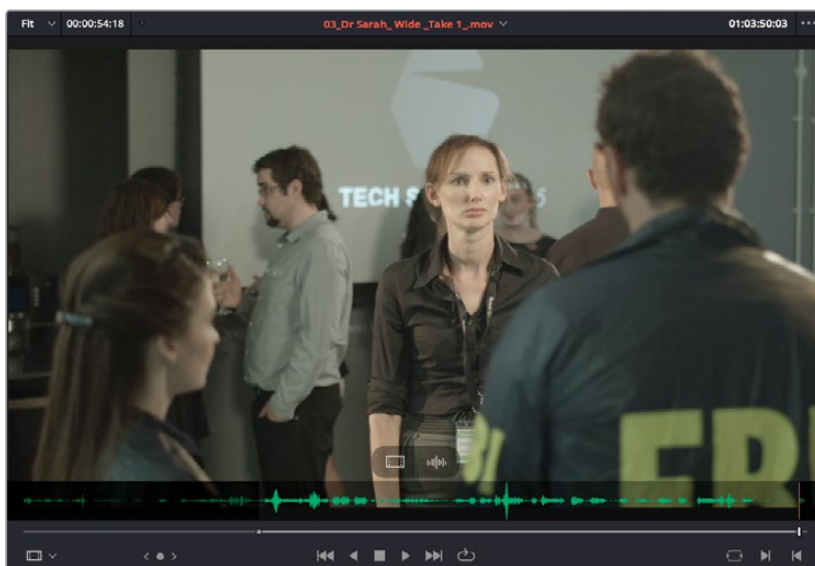
- 17 ソースビューアで、最近使用したクリップのメニューを開き、**03_DrSarah_Wide_Take1_.mov**を選択して、ソースビューアで開きます。



- 18 同クリップを先頭から再生し、男性が立ち去るシーン（01:02:55:00あたり）にイン点をマークします。

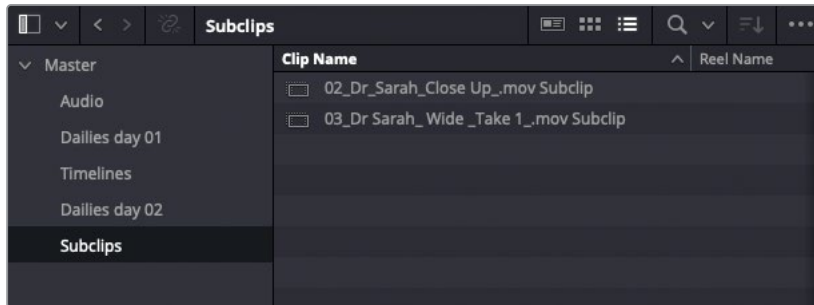


- 19 テイクの最後、監督が“カット”と叫ぶ直前（01:03:50:00あたり）でアウト点をマークします。



作業のこつ これらの箇所を簡単に特定するには、オーディオ波形オーバーレイを使用すると便利です。

- 20 「Option+B」(macOS) または「Alt+B」(Windows) を押して、現在選択している“サブクリップ” ビン内に新しいサブクリップを作成します。



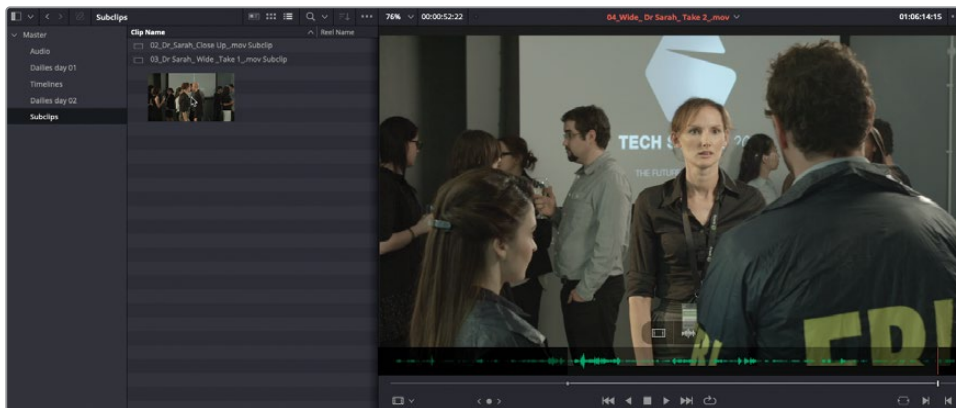
- 21 ソースビューアの上で、最近使用したクリップのリストを開き、**04_Wide_Dr Sarah_Take 2_.mov** を選択します。
- 22 このクリップは、先ほどのワイドショットのセカンドテイクなので、男性が立ち去るシーンにイン点をマークします。



23 そして、クリップの終わり近くで、監督が“カット”と叫ぶところでアウト点をマークします。



24 今回は、イン点とアウト点をマークしたクリップを、ソースビューアからメディアプール内の“サブクリップ”ビンにドラッグします。



同ビンに新しいサブクリップが追加されます。

サブクリップと範囲マーカー

サブクリップはソースクリップから完全に独立したクリップで、クリップの一部を指定するだけの範囲マーカーとは異なります。範囲マーカーで指定する範囲とは異なり、サブクリップは、専用ビンへの保存、ソースビューアへのロード、メタデータの追加が可能です。また、DaVinci Resolveのあらゆる編集機能を使用してタイムラインに編集できます。実質的に、他のソースクリップと同じように扱えるのがサブクリップの特徴です。

既存のイン点とアウト点を範囲マーカーに変換するには、「マーク」>「イン点とアウト点を範囲マーカーに変換」を選択します。既存の範囲マーカーをイン点とアウト点に変換するには、「マーク」>「範囲マーカーを基にイン点とアウト点を設定」を選択します。

サブクリップの修正

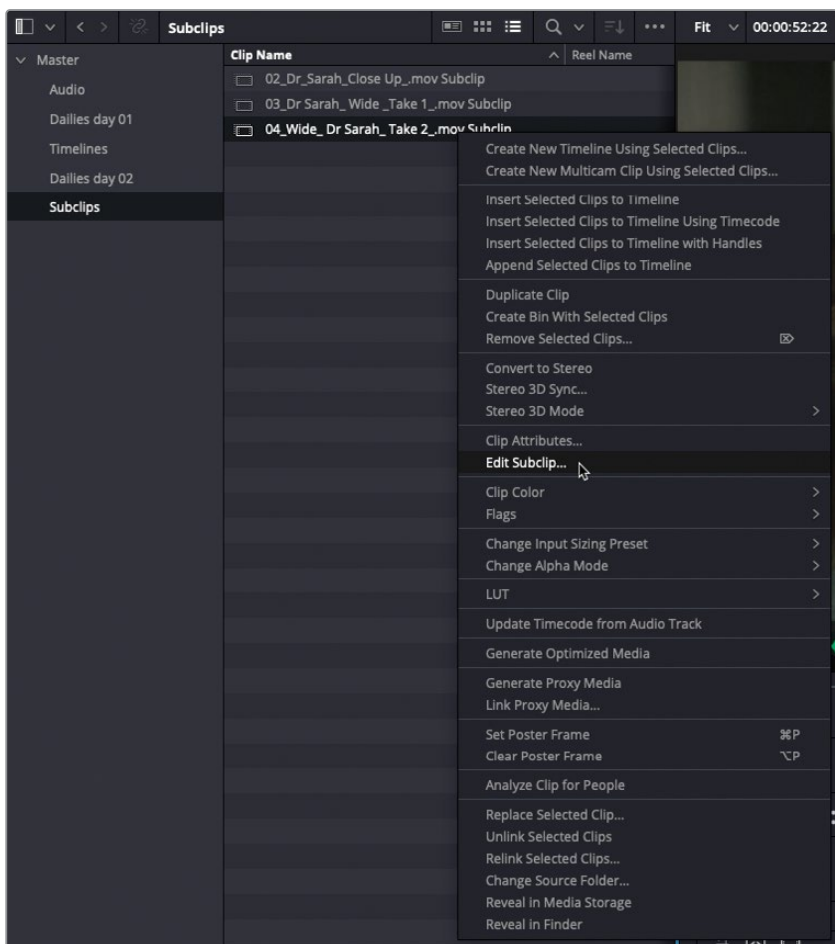
サブクリップの欠点のひとつが、元のソースメディアファイルを参照しているにも関わらず、作成時に使用したイン点からアウト点の範囲に限定されている点です。そのことから、サブクリップを作成する際は、実際に必要な範囲より長めにイン点とアウト点をマークすることをお勧めします。これにより、後からタイムラインでクリップをトリムする際に余裕が生まれます。

しかし、サブクリップに含まれていない追加フレームが必要になった場合は、いつでもその範囲を延長できます。

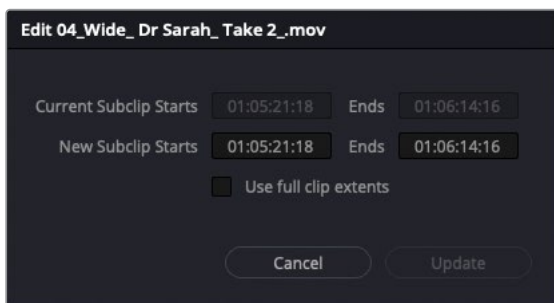
- 1 **04_Wide_Dr Sarah_Take 2_.mov** サブクリップをダブルクリックしてソースビューアにロードし、前のステップで作成した同サブクリップの長さを確認します。



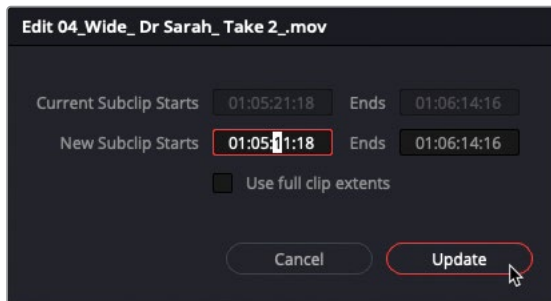
- 2 メディアプールで **04_Wide_Dr Sarah_Take 2_.mov** サブクリップを右クリックし、「サブクリップを編集...」を選択します。



ウィンドウが表示され、サブクリップの開始点および終了点の値を変更できます。または、クリップ全体の長さを使用することも可能です。



- 3 新しいサブクリップの開始点を、元の値より10秒前に設定して「更新」をクリックします。



設定の変更に伴い、ソースビューアのイン点とアウト点の位置が更新されます。その結果、男性の会話シーンが同サブクリップに含まれます。

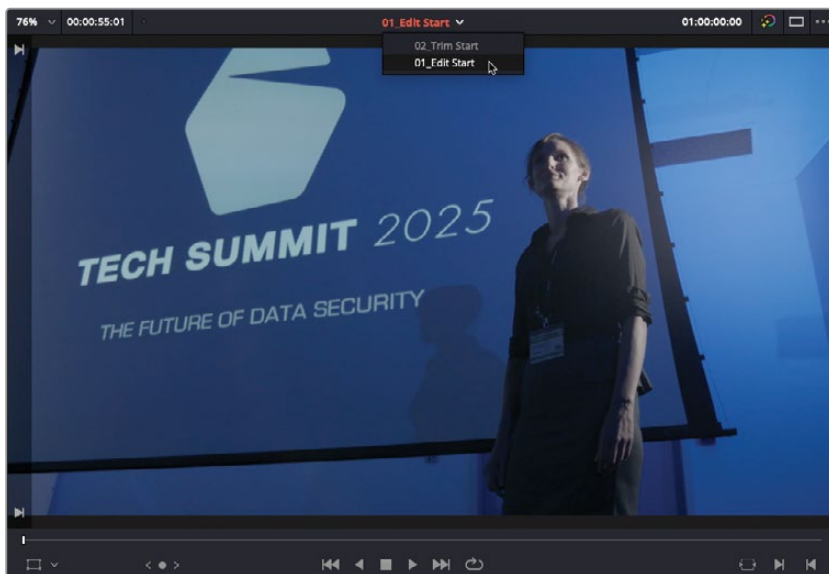


サブクリップを作成できました。次は、それらを現在のタイムラインに編集してシーンを構築します。

連続性のある編集

タイムライン上のテイクを参考に、他のテイクの台詞やアクションを編集したり、DaVinci Resolveならではの編集機能を使用してクローズアップやリアクションショットを追加したりして、時間および空間の連続性を作り出します。

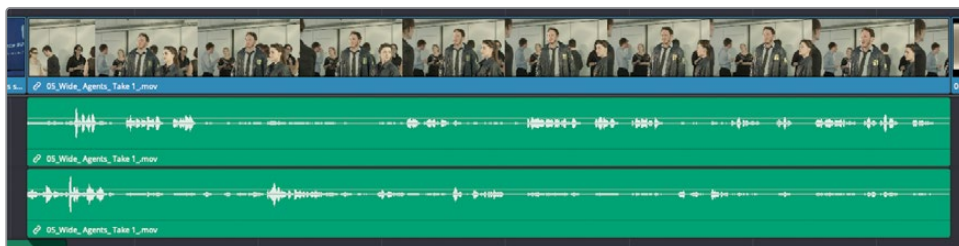
- 1 タイムラインビューアに **01 Edit Start** タイムラインが開いていることを確認します。必要であれば、同タイムラインをタイムラインビューア上部のポップアップリストで選択します。



作業のこつ プロジェクト内のタイムラインの並び方を選択するには、「DaVinci Resolve」>「環境設定...」>「ユーザー」>「ユーザーインターフェース設定」で「タイムラインの並べ替え」メニューを使用します。

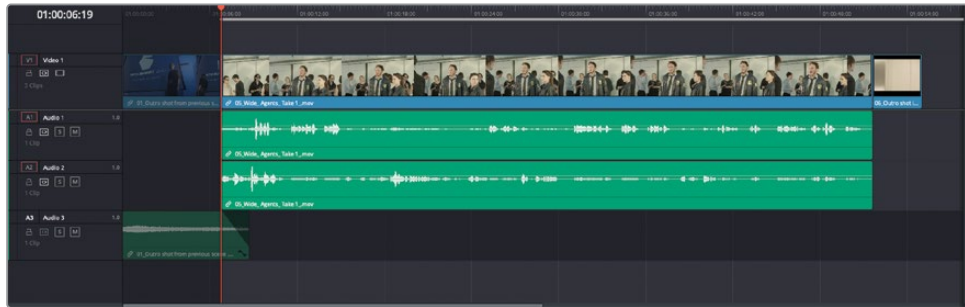
このタイムラインが、シーンのマスターショットとなります。

- 2 タイムラインを始まりから終わりまで再生し、台詞とシーンの流れを確認します。

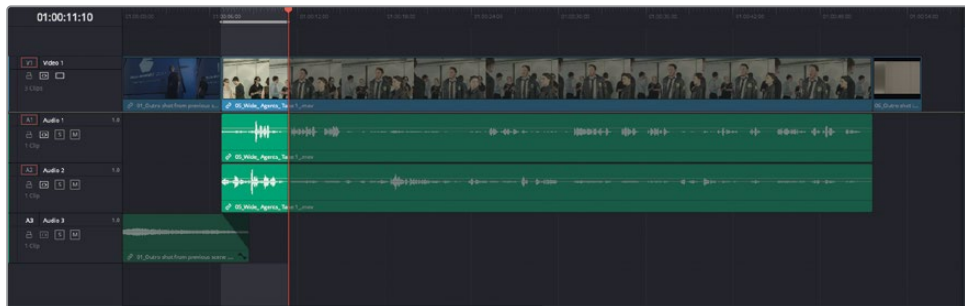


このマスターショットはFBI捜査官に焦点を当てたものであり、女性博士のリバースアングルを追加するかどうかは、エディター次第です。この過程は“空気の除去”とも呼ばれます。より正確に言えば、複数のテイクを使用した会話シーンに含まれる、不自然な抑揚・間を除去する作業です。前のレッスンの最初の数ステップと同じように、複数テイクによる会話のペースに焦点を当て、これらの登場人物が途切れなく会話しているように見せます。

- 3 タイムラインの最初の2つのクリップの間の編集点に移動し、イン点をマークします。

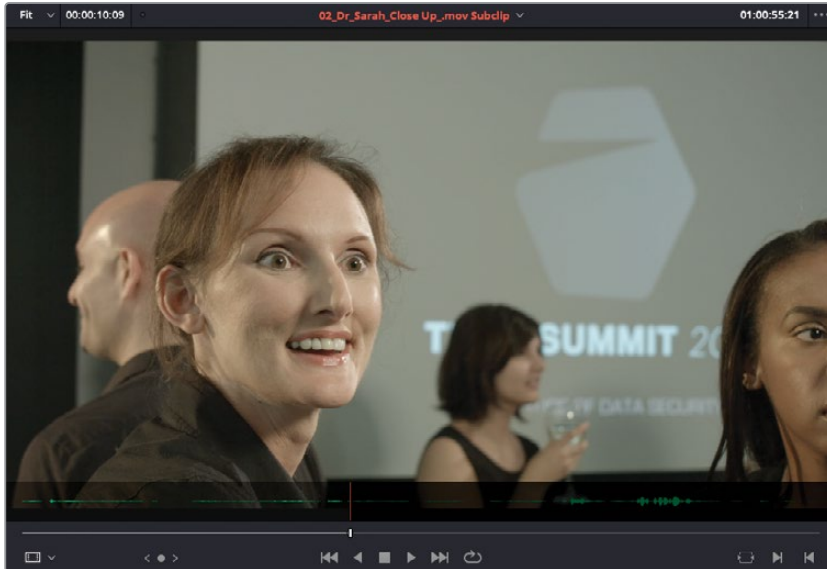


- 4 クリップを再生し、ジェンキンス捜査官の台詞“*I’m Agent Jenkins...*”の直前にアウト点をマークします。



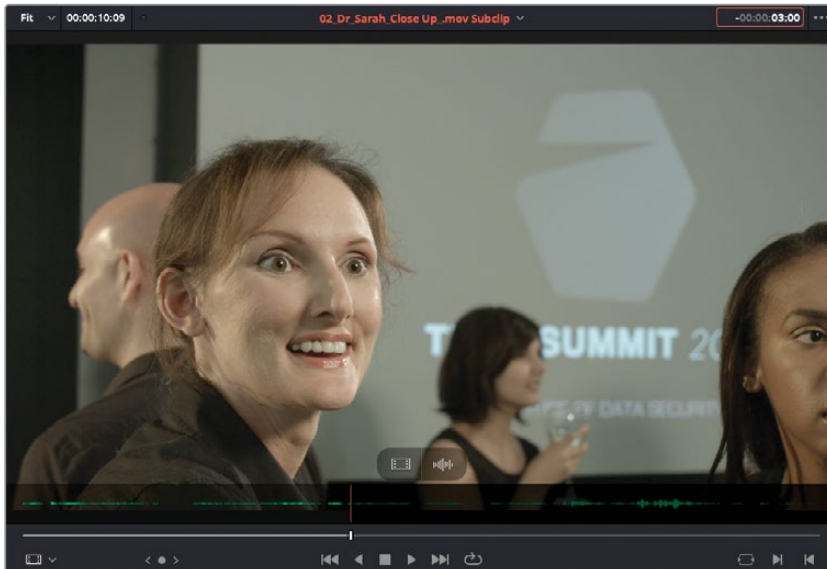
- 5 “Subclips” ビンで、**02_Dr_Sarah_Close Up_.mov** サブクリップをダブルクリックし、ソースビューアで開きます。

先にアウト点をマークします。その理由は、バックタイミング編集を行うためではなく、同じ台詞を探す方が簡単だからです。

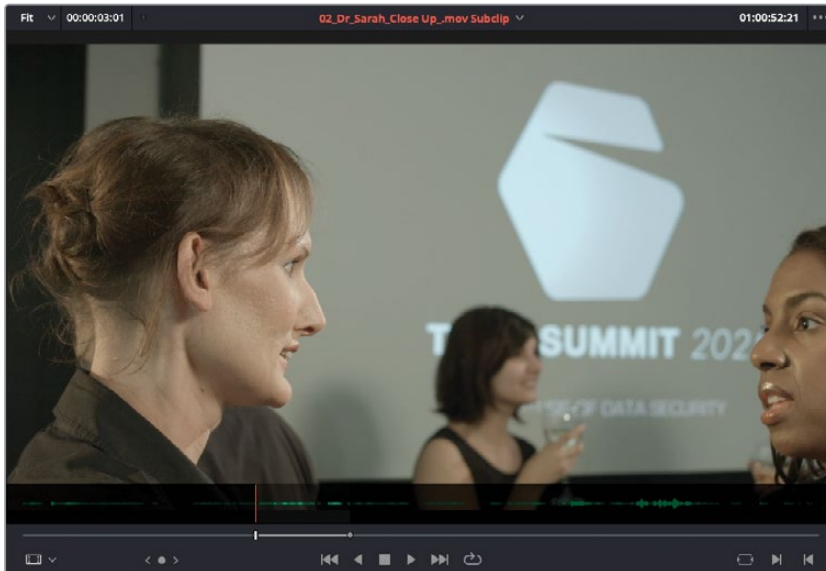


- 6 **02_DrSarah_Close Up_.mov サブクリップ** で、カミンスキー博士が“Ah yes?”と言った直後にアウト点をマークします。

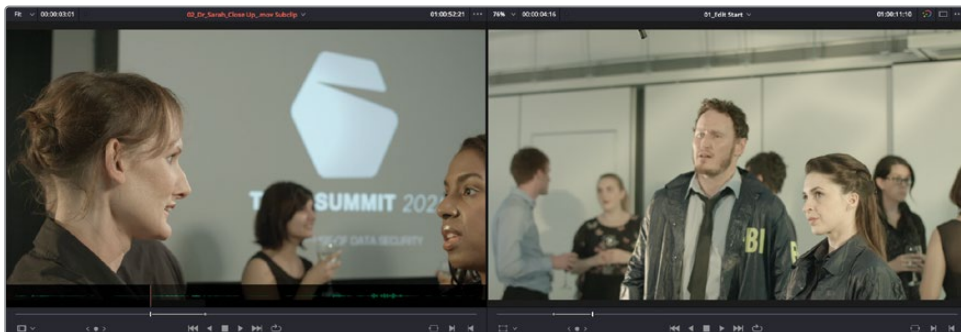
このクリップは、パーティーの様子と主役である女性博士を見せるために、少しだけ使用します



- 7 ソースビューアで **-300** と入力し、「Enter」を押して、再生ヘッドを3秒戻します。
この会話は、博士が振り返るまでは同じ雑談なので、ショットの開始点として適しています。
- 8 「J」を押してイン点をマークします。

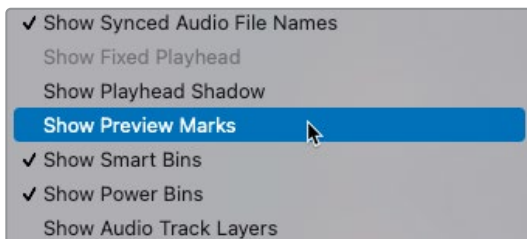


これで、タイムラインにイン点とアウト点、ソースビューアにイン点とアウト点と、計4つのポイントを追加しました。4つのポイントは良い配置ですが、これら2つの範囲は長さが異なります。ソースビューアおよびタイムラインビューアの左上を見ると、ソースは03:01、タイムラインは4:15と表示されています（この数値はタイムラインのアウト点の位置に応じて若干異なります）。



すでに学んだ通り、DaVinci Resolveの編集機能の多くは、スリーポイント編集の標準的なルールに従います。したがって、標準的な上書き編集や挿入編集に有効なのは、これら4つのポイントのうち3つだけです。Resolveがどのマークを使用するかはプレビュー可能です。

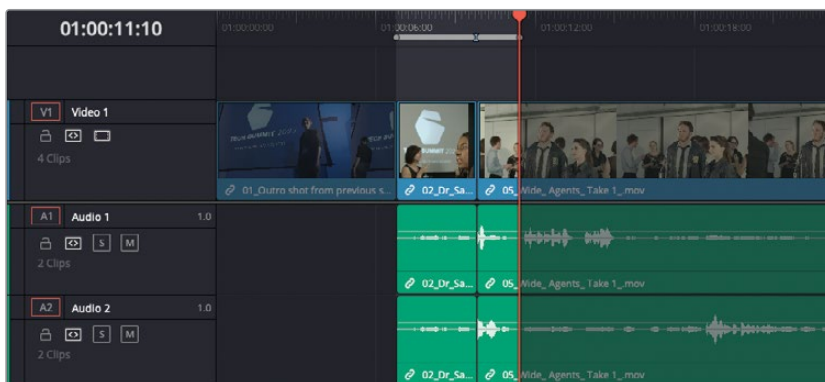
- 9 「表示」>「プレビューマークを表示」を選択します。



プレビューマークを有効にすると、タイムラインルーラーにバーチャルインジケーターが表示され、ソースクリップのアウト点が配置される位置が示されます。



- 10 「F10」を押すか、タイムラインの上にある「クリップを上書き」ボタンをクリックします。



上書き編集では、短いソースクリップに基づく範囲で編集が実行されます。これにより、前のテイクの台詞が繰り返され、ジェンキンス捜査官が次の台詞に進む前に間が生じます。この編集をそのまま使用するには、不要な間をトリムして、シーンの連続性（コンティニュイティ）を補正する必要があります。

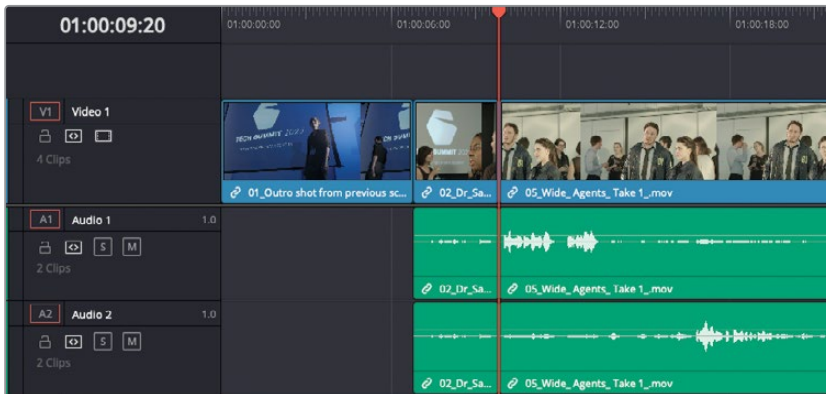
- 11 「編集」>「取り消し」を選択するか、「Command + Z」（macOS）または「Control + Z」（Windows）を押します。

DaVinci Resolveには、「リップル上書き」という独特な編集方法があります。リップル上書きでは、ソースクリップでタイムラインを上書きしてタイムラインを適切にトリムする作業を、ワンクリックで実行できます。リップル上書きを実行すると、タイムライン上で指定した範囲を、それとは長さの異なるクリップに置き換えられます。リップル上書きを行なっても、タイムラインにギャップが生じたり、隣接するクリップが上書きされることはありません。

この例でリップル上書きを実行すると、すべてのイン点およびアウト点を使用するフォーポイント編集が実行されます。



- 12 「編集」>「リップル上書き」を選択するか、「Shift+F10」を押して、リップル上書き編集を実行します。



タイムラインで編集した部分を再生します。クリップ前半の不要な部分が、博士が振り向くショットに置き換えられていることを確認します。今回の編集では、プレビューマークからタイムラインのアウト点までの間のフレームが、リップル上書き編集により自動的に削除されました。

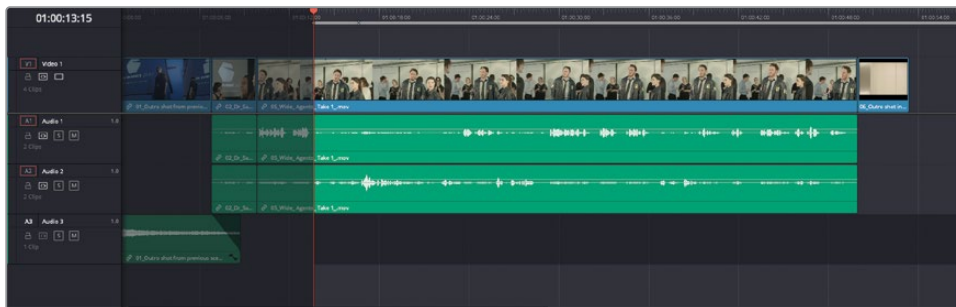
マッチフレーム機能で同期を維持

次は、博士の他のリアクションショットを挿入して、先ほどとは異なるコンティニューイティ編集を作成してみましょう。今回は、DaVinci Resolveのマッチフレーム機能を使用して、ソースクリップとタイムラインの同期を維持します。これにより、リバースアングルの挿入が簡単になります。

- 1 タイムラインで、再生ヘッドを **02_Dr_Sarah_Close Up_.mov サブクリップ** の末尾に移動します。
- 2 タイムラインを再生し、スクリーン外の博士が “I’ll catch up with you later.” とやったところで停止します。

この位置には、パーティー会場にFBI捜査官が突然来たことに対して博士がどう感じるかを見せるために、彼女のリアクションショットが必要です。しかし、FBI捜査官の待ちきれない様子も見せるために、そのリアクションショットを適切なタイミングで終了させる必要もあります。

- 3 タイムラインの再生ヘッドを、FBI捜査官の “We need you to come with us right away.” という台詞と、博士の “Umm.” という声の間に移動します。前の編集点から3〜4秒後の位置が目安です。
- 4 「J」キーを押して、タイムラインにイン点をマークします。



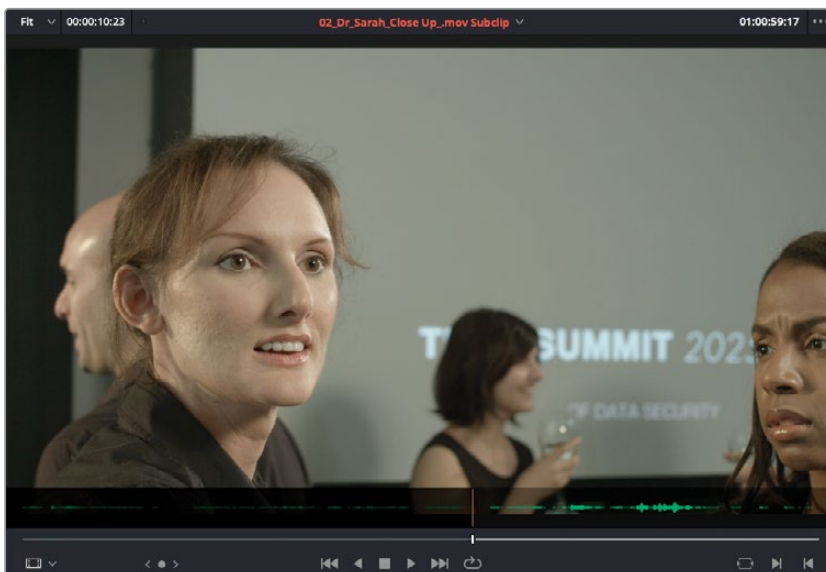
次は、タイムラインに追加するソースクリップに作業を移します。この会話の内容は、ソースビューアに表示された博士のクローズアップショットと、タイムラインのFBI捜査官のショットで全く同じです。したがって、ここではタイムラインの再生ヘッドの位置と大まかに一致する会話部分を、ソースクリップから探します。DaVinci Resolveでは、非常に優れたマッチフレーム機能を使用してこの作業を実行できます。

- 5 タイムラインの再生ヘッドを動かさずに、タイムラインの **02_Dr_Sarah_Close Up_.mov サブクリップ** を「Option+ダブルクリック」(macOS) または「Alt+ダブルクリック」(Windows) します。



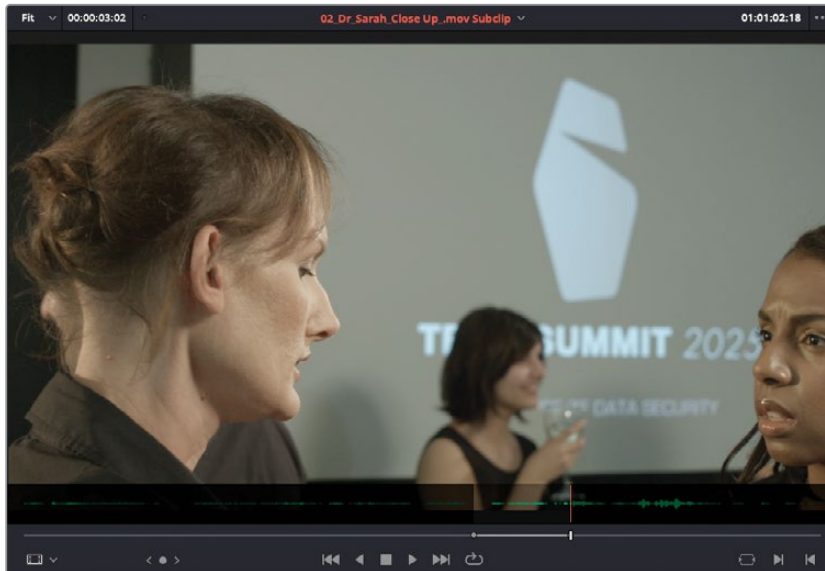
02_Dr_Sarah_Close Up_.mov サブクリップ が、同サブクリップをタイムラインに編集した際に使用したイン点およびアウト点と併せてソースビューアにロードされます。しかし、ソースビューアの再生ヘッドは、アウト点から3~4秒(タイムラインで再生ヘッドを動かした長さ)離れた位置に表示されます。ここが、博士がFBI捜査官の要求に反応して助手との会話を中断する瞬間であり、イン点をマークするのに適切な位置です。

- 6 「I」キーを押して、ソースビューアにイン点をマークします。

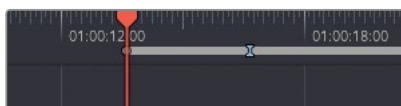


次はアウト点です。アウト点は、助手が博士に心配の言葉をかけ、博士が助手の方を振り向いた直後にマークします。

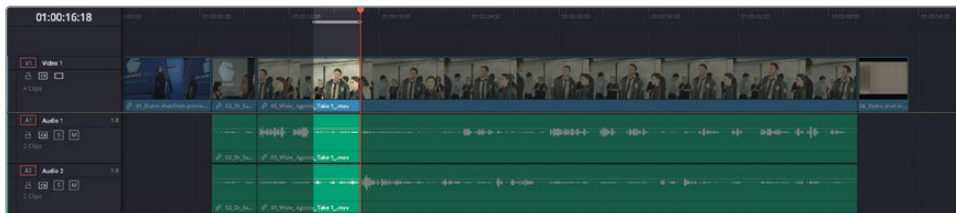
- 7 ソースビューアでクリップを再生し、博士が助手の方を振り向いた後、“Yeah, yeah,” という直前 (01:01:02:00あたり) にアウト点をマークします。



タイムラインのプレビューマークは、これから行う編集のアウト点を示しています。

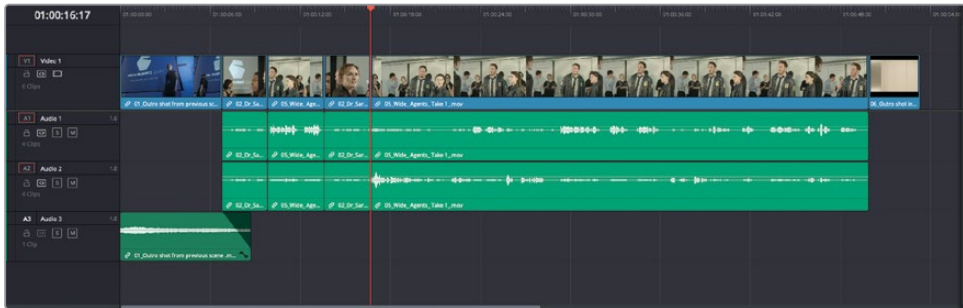


- 8 「Q」を押してタイムラインビューアに切り替え、タイムラインを順方向に再生します。助手が博士に“Is everything ok, Sarah?”と聞いた直後、かつ博士が“Yeah, yeah”と答える直前に、アウト点をマークします。



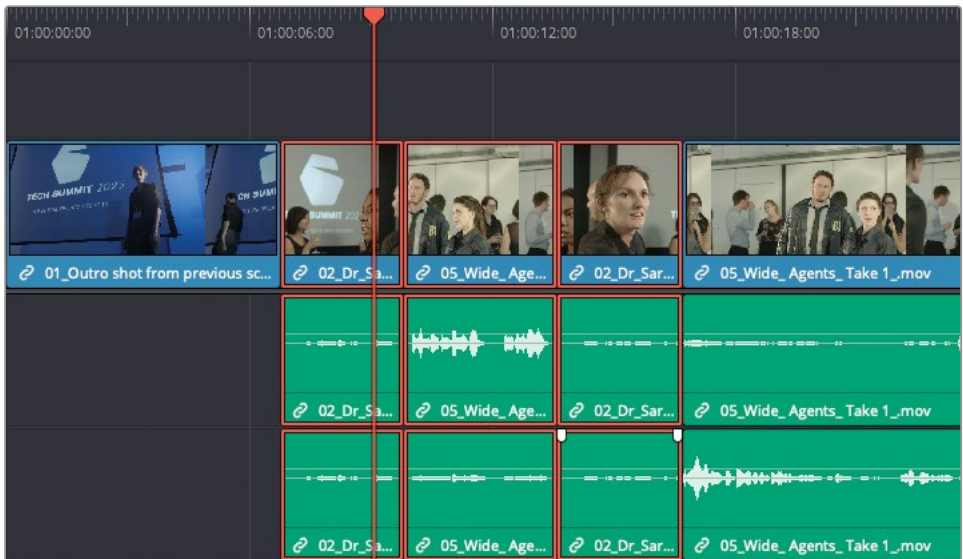
タイムラインのアウト点が、プレビューマークの数フレーム後に配置されたはずですが、範囲が短く感じられるかもしれませんが、これによりこの段階で編集をトリムする必要はなくなります。

- 9 「Shift + F10」を押して、リップル上書き編集を実行します。



これで、会話シーンを展開するショット・リバースショットを作成できました。次は編集を確認します。

- 10 タイムラインで、最初の3つのショット（博士とFBI捜査官）を選択し、スラッシュ (/) を押して、現在の選択の周辺を再生します。



今回作成したショット・リバースショットの配列は、このようなシーンを組み立てる上で最も多用されるテクニックです。マッチフレーム機能を使用し、ソースとタイムラインのタイミングを合わせることで、作業時間を大幅に短縮できます。

シーンの編集を仕上げる

このシーンを監督に見せる前に、タイムラインでもういくつかの編集を実行する必要があります。04_Wide_Dr Sarah_Take 2_.mov サブクリップ テイクおよびリップル上書きを使用して、以下のカミンスキー博士の台詞を 01_Edit Start タイムラインに編集し、シーンを完成させます。

1 “I’m sure it’s fine...Are you going to tell me what this is about?”

2 “My help? You’ll have to do better than that.”

3 “You mean, like, a virus? That wouldn’t be possible.”

追加練習として、ビデオのみの上書き編集を使用して以下を実行してください：

4 ジェンキンス捜査官が“...we believe one of your Syncs is carrying” という場面に、カミンスキー博士のリアクションショットの映像のみを追加する。

5 ジェンキンス捜査官が“I need you to tell me everything you know about the Syncs...” という場面に、カミンスキー博士の他のリアクションショットを追加する。

完成したタイムラインの確認

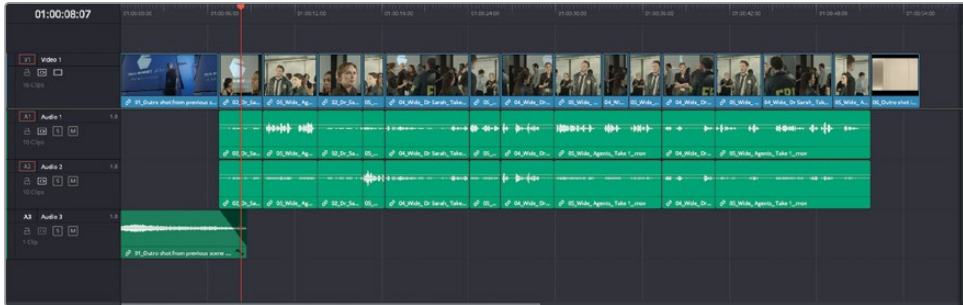
このレッスンの各ステップで作成したタイムラインのバージョンを表示したい場合は、“Timelines” ピンを選択し、「ファイル」>「タイムラインの読み込み」>「AAF、XML、DRT、ADLの読み込み」を選択して、“R17 Editing”>“Lessons”>“Lesson 04 Dialogue”> **Sync Scene Rough Cut.drt** にナビゲートします。

複数のテイクから選択

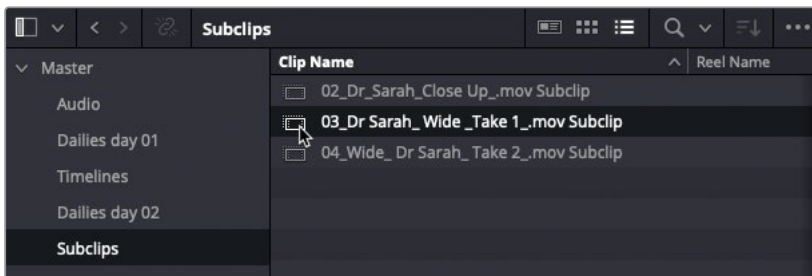
会話シーンの編集では、言葉のみを頼って編集するという罠に陥りがちです。しかし、会話の編集にはそれ以上に考慮する点があります。言葉だけでなく、登場人物の目や口、ボディランゲージにも注意を払う必要があるのです。それらすべてのパフォーマンス要素が、シーンの感情の動きおよびストーリー展開を構築する上で重要です。したがって、会話の連続性がすでに成立していたとしても、他のテイクから優れた演技要素、異なる表情、体やカメラの動きを探することは大切です。

複数のテイクを比較することは、タイムラインを何度も見直すという意味でも役立つことがあります。例えば、監督が、博士のクローズアップの代わりにワイドショットを見たいと希望しているとしたら、はじめに、リップル上書き編集を使用して、博士の最初のショットを置き換えます。

- 1 タイムラインの再生ヘッドを **02_Dr_Sarah_Close Up.mov サブクリップ**（タイムラインの先頭から2番目のショット）に重ねます。



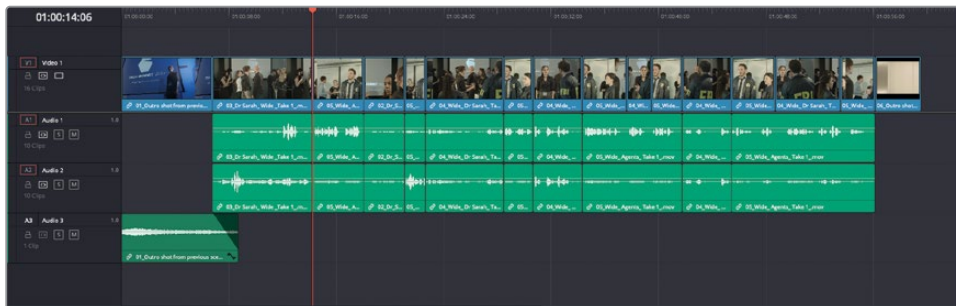
- 2 “Subclips” ビンで、**03_Dr Sarah_Wide_Take 1_mov サブクリップ** をダブルクリックし、ソースビューアで開きます。



- 3 このサブクリップを先頭から再生し、カミングスキー博士が“Yeah.yeah”と言った直後で停止して、アウト点をマークします。

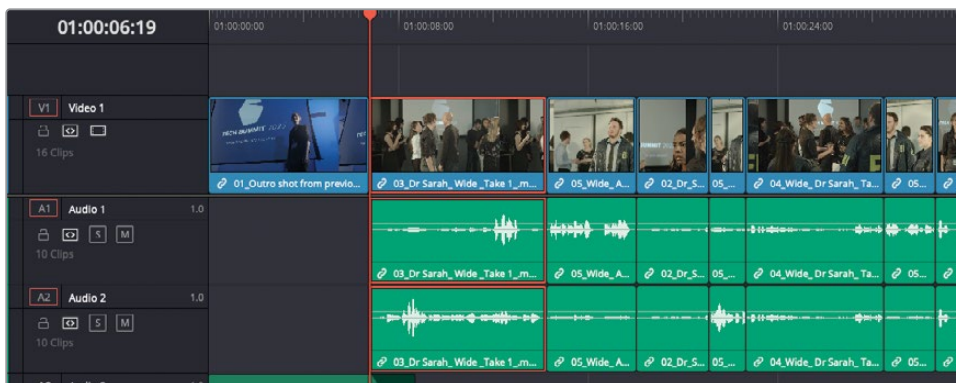


- 4 「Shift + F10」を押して、タイムラインの同ショットに対してリップル上書きを実行します。



リップル上書き編集は、古いテイクを新しいテイクにすばやく置き換えます。

- 5 上矢印を押してタイムラインの新しいクリップの先頭に移動し、「Shift + V」を押して同クリップを選択し、スラッシュ (/) を押して再生します。



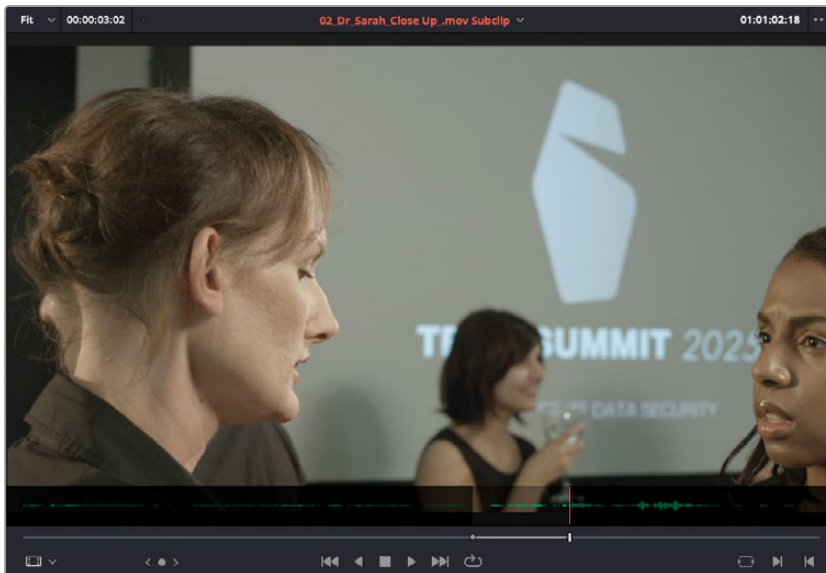
1つのアウト点しかマークしていませんが、リップル上書きの結果、サブクリップの先頭と、再生ヘッドの位置にあるクリップのイン点およびアウト点に基づいて、フォーポイント編集が実行されました。これは、リップル上書き機能がいかに柔軟であるかを示す良い例です。

テイクセクター

上の例では、リップル上書きによって、ひとつのテイクを他のテイクに簡単に入れ替えられました。しかし、エディターの多くは、監督がそれだけで満足することはめったになく、複数の選択肢を連続で見たいことを望んでいると知っています。心配は無用です。DaVinci Resolveはこの過程をテイクセクターで簡易化します。

- 1 タイムラインの再生ヘッドを **03_Dr Sarah_Wide_Take 1_.mov サブクリップ** (タイムラインの先頭から2番目のショット) に移動します。

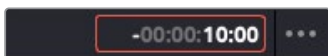
監督は、先ほどのクローズアップと比較してこのワイドショットはどうだろうと聞いています。



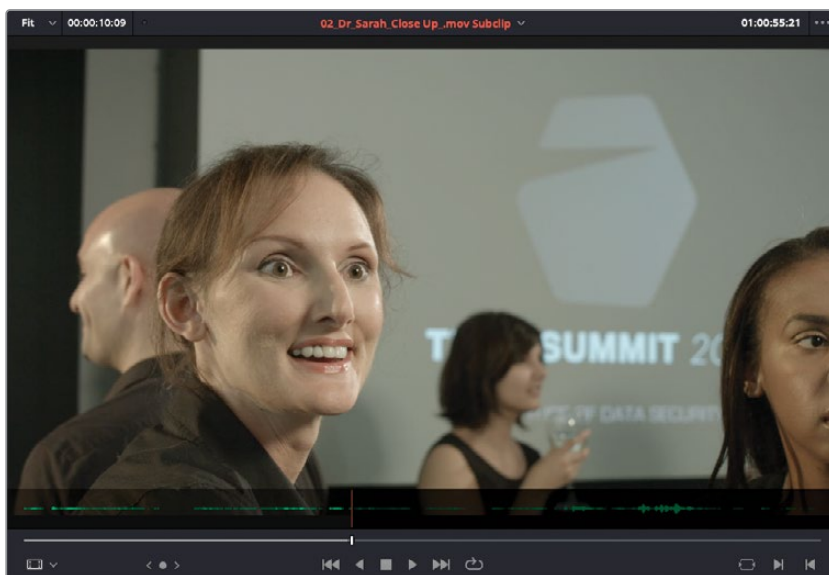
- 2 ソースビューアのクリップリストで **02_Dr_Sarah_CloseUp.mov サブクリップ** を選択し、このテイクをソースビューアに戻します。

このサブクリップの冒頭周辺にあるイン点とアウト点をすばやくリセットする必要があります。

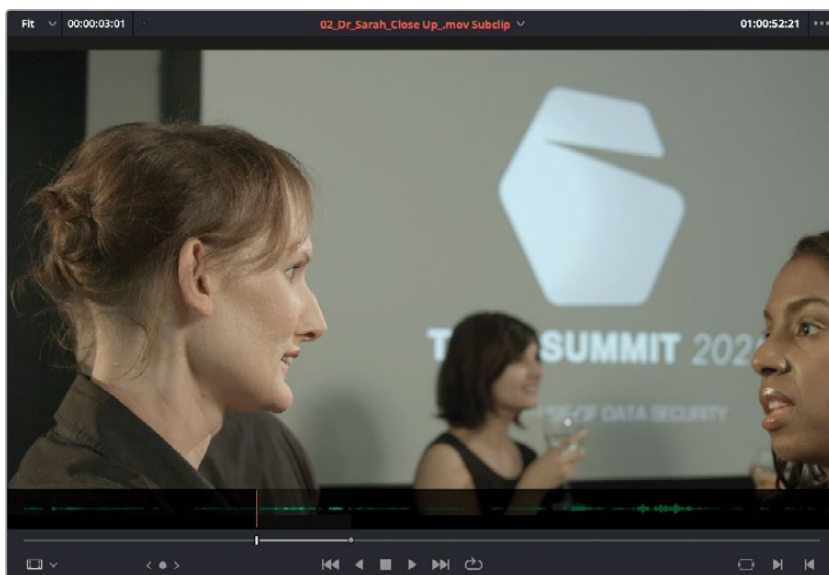
- 3 ソースビューアで **-1000** と入力し、再生ヘッドを10秒戻します。



- 4 順方向に再生し、ジェンキンス捜査官が“I’m Agent Jenkins...”と言う直前 (01:00:55:00) で停止して、アウト点をマークします。

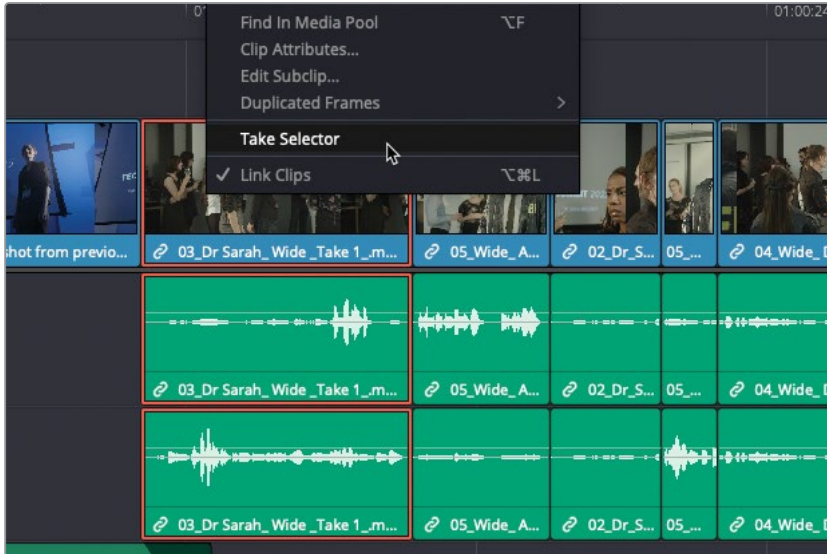


- 5 -300 と入力し、再生ヘッドを3秒戻して、イン点をマークします。

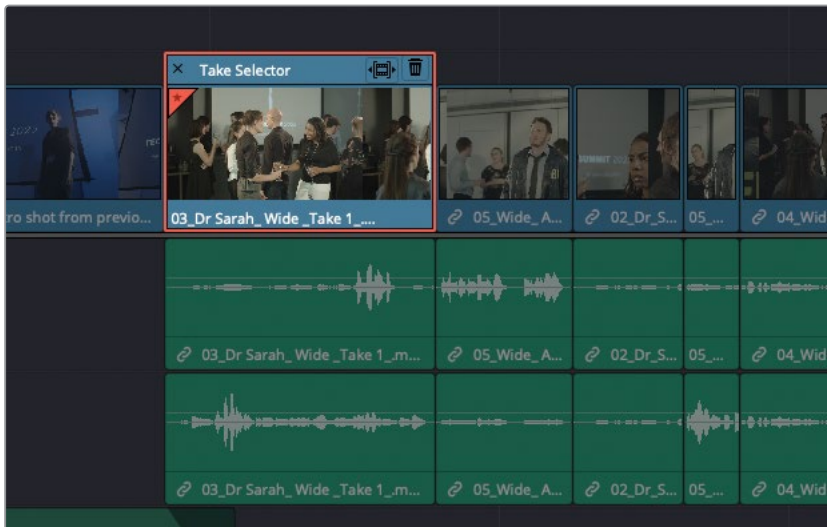


このテイクを、現在のテイクと置き換えずにタイムラインで評価するために、Resolveのテイクセレクターを有効にします。

- 6 タイムラインで **03_Dr Sarah_Wide_Take 1_.mov** サブクリップ を右クリックして「テイクセレクト」を選択するか、「クリップ」>「テイクセレクト」を選択します。

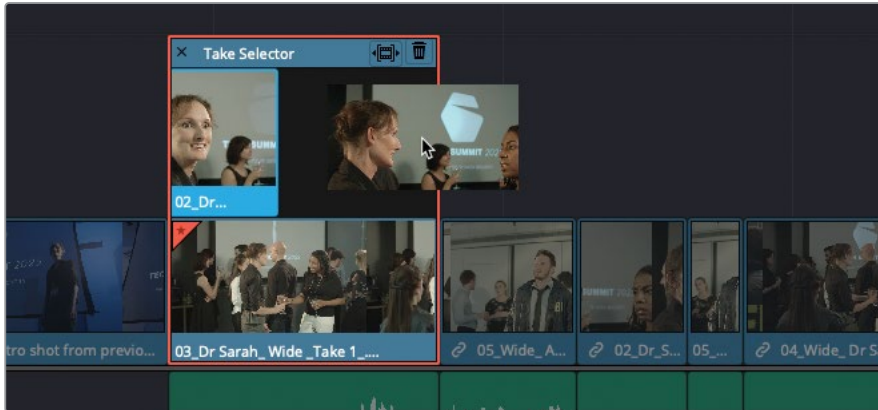


選択したクリップでテイクセレクトが有効になります。



テイクセレクトは、複数のクリップを入れる容器のように機能します。タイムラインの再生時に表示されるクリップは1つだけですが、いつでもクリップを切り替えられます。

- 7 ソースビューアの **02_Dr_Sarah_CloseUp.mov** サブクリップを、タイムラインのテイクセレクターにドラッグします。

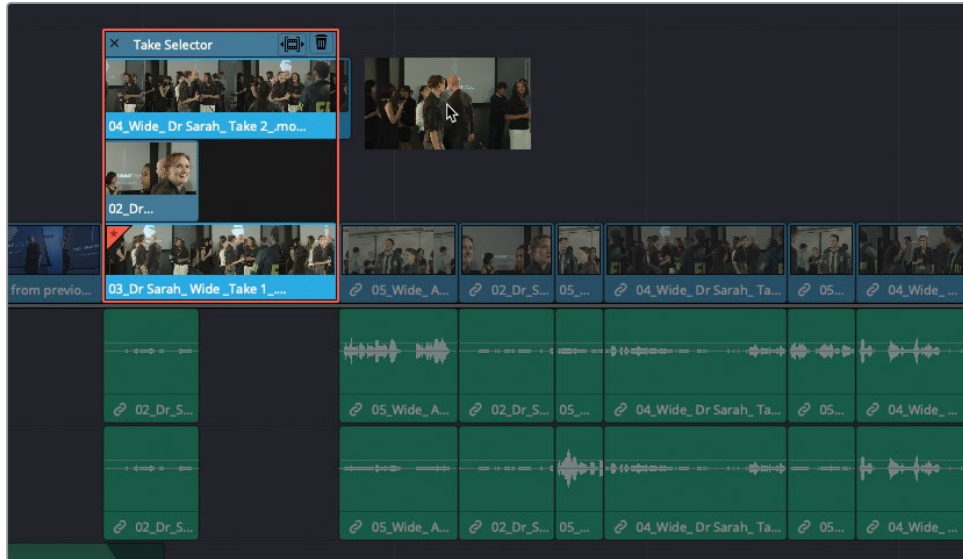


テイクセレクターに2つのクリップが上下に重なって表示されます。テイクセレクターに追加できるテイク数に制限はありません。

- 8 “Subclips” ビンで **04_DrSarah_Wide_Take 2_.mov** サブクリップをダブルクリックし、ソースビューアで開きます。
- 9 カミンスキー博士が友人に“Hey.”と挨拶する直前にイン点をマークします。
- 10 博士が振り向いて“Yeah?”と言った直後に、アウト点をマークします。

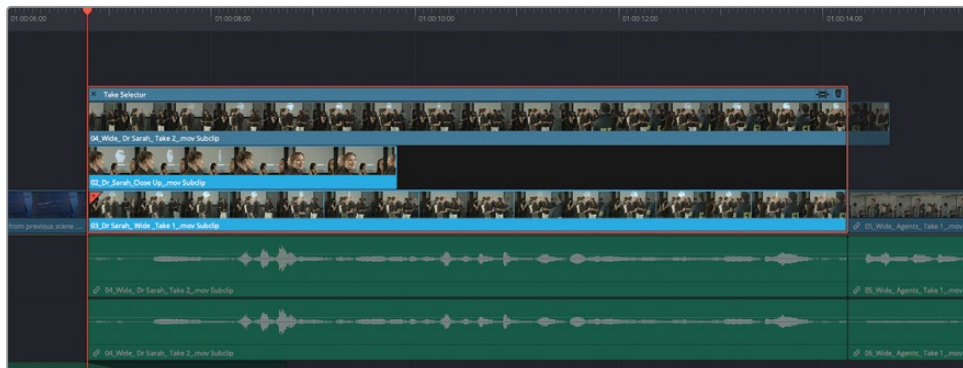


- 11 ソースビューアの 04_DrSarah_Wide_Take2_.mov サブクリップを、タイムラインのテイクセクタークリップにドラッグします。



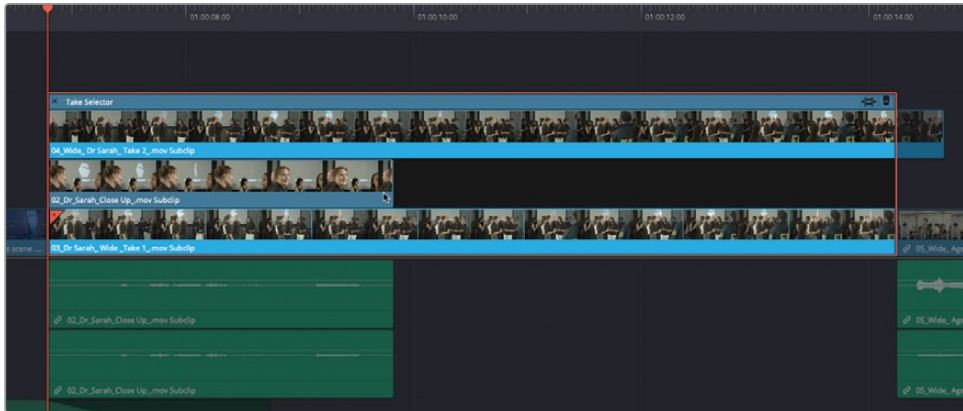
作業のこつ メディアプール内のピンから、クリップをテイクセクターにドラッグすることも可能です。

全3テイクがテイクセクターに表示されました。最後に追加したテイクがアクティブな状態ですが、タイムラインに表示するクリップはクリックして変更できます。



作業のこつ テイクセクターで選択されたクリップは薄暗く表示され、タイムライン上の他のクリップと同じ明るさになります。

- 12 テイクセクターで真ん中のクリップをクリックし、タイムラインビューアに表示します。

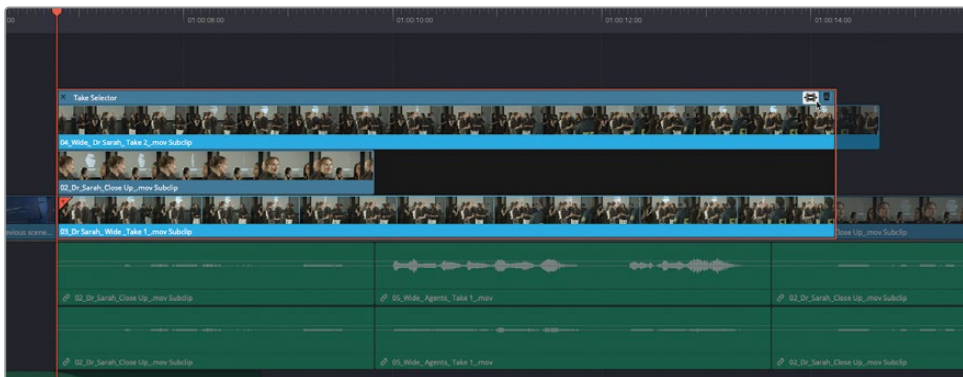


- 13 スラッシュ (/) を押して、新しいテイクを再生します。

この短いテイクは、タイムラインのオリジナルテイクと長さが一致します。元のクリップと長さが異なるテイクを選択する場合は、タイムラインをリップルして新しいテイクの長さに合わせます。

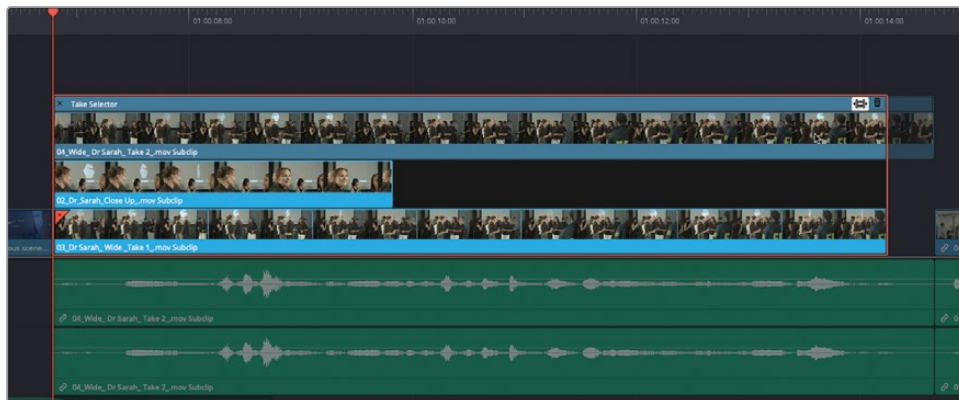


- 14 テイクセクターの右上にあるリップルボタンをクリックします。

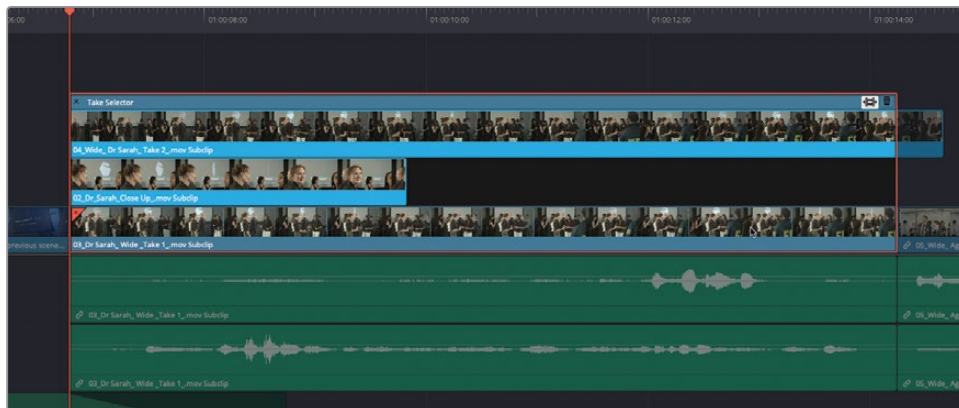


短いテイクに合わせてタイムラインが調整されます。

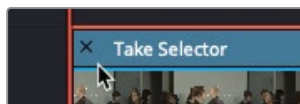
- 再生ヘッドをクリップの先頭に移動し、再生して、リップルされたタイムラインを確認します。
- テイクセレクターで上のテイクをクリックし、タイムラインに表示します。



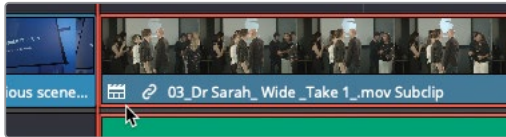
- 再生ヘッドをクリップの先頭に移動し、再生してこのテイクを確認します。
監督は、元のワイドアングルのテイクがパーティーの様子を最も良く表していると判断しました。したがって、そのテイクをタイムラインに固定します。
- テイクセレクターで、下のテイクをクリックして選択します。



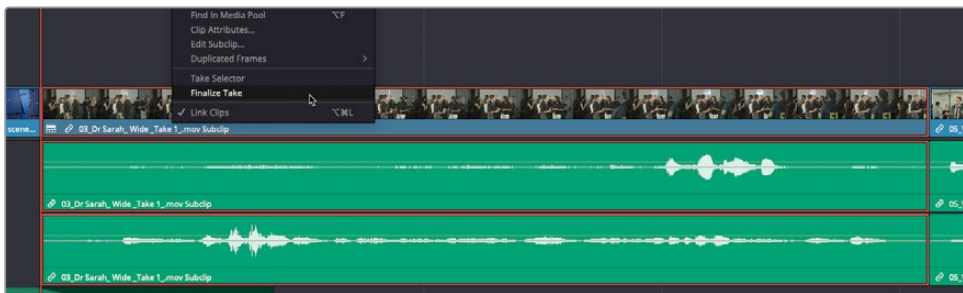
- テイクセレクターの左上で、Xボタンをクリックしてテイクセレクターを閉じます。



作業のこつ この時点では、いつでもテイクセクターを開いて、オープニングショット用の他のテイクをチェックできます。その際は、タイムラインでクリップの左下にあるテイクセクターのアイコンをダブルクリックします。



20 クリップを右クリックして「テイクを決定」を選択します。



テイクを決定すると、テイクセクターおよび他の全テイクがタイムラインから削除され、監督の最終選択が独立したクリップとして残ります。

ストレートカット以外の編集

ストレートカットは、オーディオとビデオが同時に始まり、同時に終わる編集方法であるため、切り替わりが唐突すぎて不快に感じられる場合があります。スプリット編集は、クリップのオーディオまたはビデオのいずれかを遅らせて配置する手法です。ビデオクリップとオーディオクリップをずらして編集するその形状から、「Lカット」または「Jカット」と呼ばれることもあります。スプリット編集でクリップをジグザグに配置すると、ショット間の切り替わりが自然になります。

最も一般的なスプリット編集は、Jカットです。これは、後続ショットの音声を先に再生し、ワントンポ置いてから映像を切り替える手法です。これは、私たちの多くが周囲を認識する方法でもあります。例えば、道路で車のクラクションを聞いた時、視線を音の出元に向けるのはその少し後になります。



Lカットは、先にイメージ、その後にオーディオの順で切り替えます。この手法は、何らかの出来事や発言に対する、登場人物のリアクションを見せたい場合に用いられます。

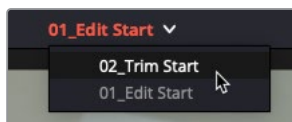


DaVinci Resolveでは、JカットやLカットを複数の方法で作成できます。まずは、Jカットのスプリット編集を見てみましょう。先に音声聞こえてその後に映像を見せる手法です。

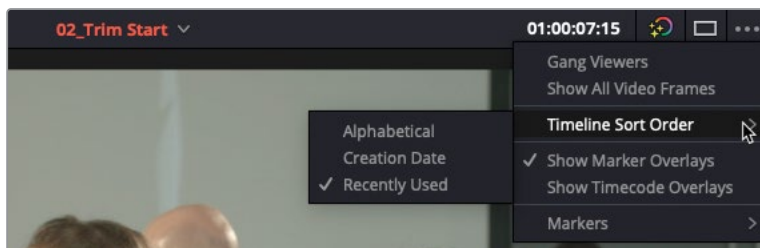
編集を延長

一連のトリム練習を始めるにあたり、すでにいくつかの編集が完了しているタイムラインを使用します。最初の練習では、スプリット編集をすばやく作成する一般的な方法を紹介します。再生ヘッドをガイドとして使用して、クリップのビデオまたはオーディオを延長する方法です。

- 1 タイムラインビューアのドロップダウンメニューで、**02 Trim Start** タイムラインを選択し、タイムラインウィンドウにロードします。

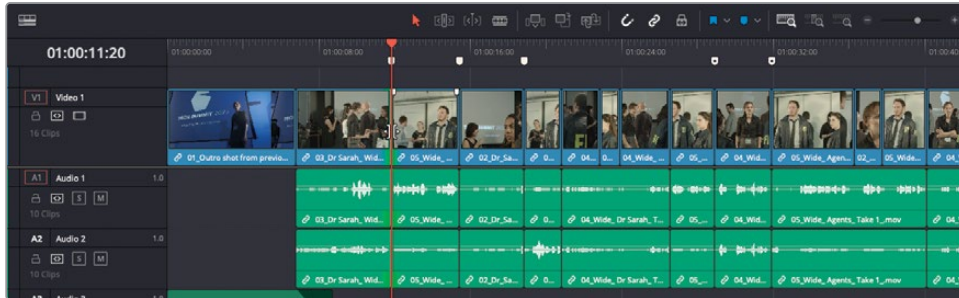


メモ タイムラインビューアのオプションメニューをクリックし、タイムラインドロップダウンメニューの並び順を選択できます。



このタイムラインは、このレッスンで実行したすべての編集の続きです。ここにいくつか追加されている編集を使用して、高度なトリムテクニックを練習します。

- 2 タイムラインで、03_Dr Sarah_Wide.mov サブクリップと 05_Wide_Agents_Take 1.mov の間の、1つ目の白いマーカーを選択します。

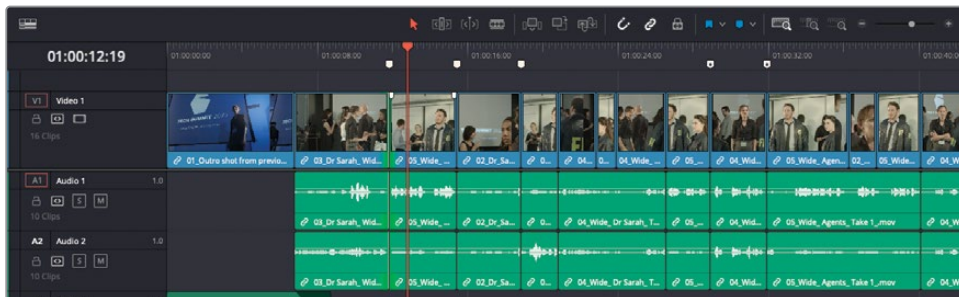


これは、先ほど作業したテイクセレクターのクリップの末尾の位置です。この編集点を選択すると、両側が緑でハイライトされ、ロールトリムを実行できる状態になります。

- 3 スラッシュ (/) を押して再生し、編集点を確認します。

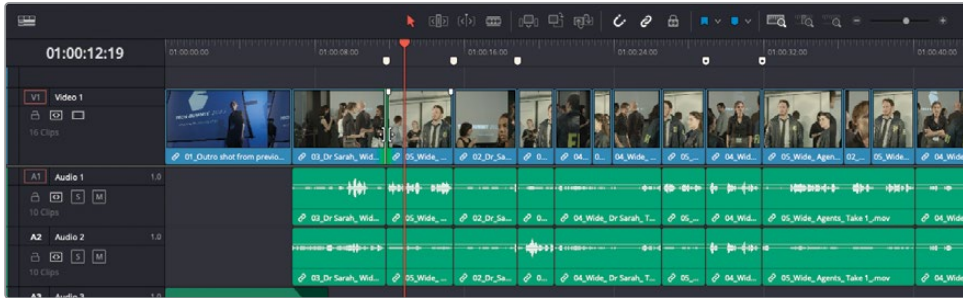
FBI捜査官が自己紹介するシーンは、博士のクリップを延長して彼女のリアクションを見せたほうが良さそうです。まず、このビデオクリップの新しい終了点とさせたい位置に再生ヘッドを配置します。

- 4 タイムラインの再生ヘッドを、FBI捜査官が同僚を紹介するために顔を横に向けるフレームに移動します。



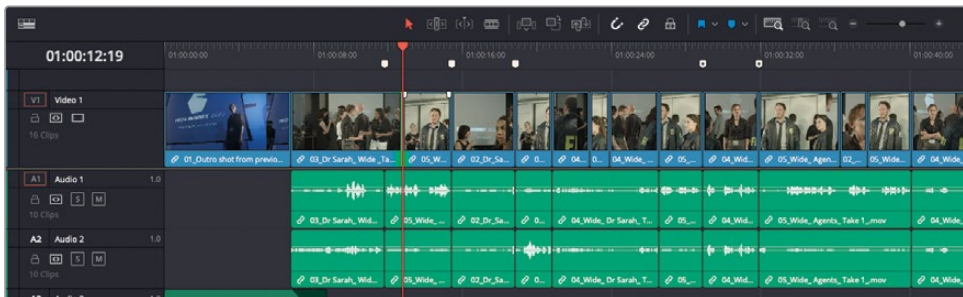
オーディオに影響を与えずに、ビデオだけを編集するには、これらのオーディオとビデオのリンクを解除しておく必要があります。これは、ツールバーのリンクボタンか、タイムラインの修飾キーとクリックを使用して実行できます。

- 5 03_Dr Sarah_Wide.mov サブクリップと 05_Wide_Agents_Take 1_.mov の間のビデオ編集点を、「Option + クリック」(macOS) または「Alt + クリック」(Windows) します。



「Option」または「Alt」を押しながらクリックすると、リンクボタンを一時的にワンクリックで無効にできます。ロールトリムの準備としてビデオを選択し、編集点を再生ヘッドの位置まで延長する準備ができました。

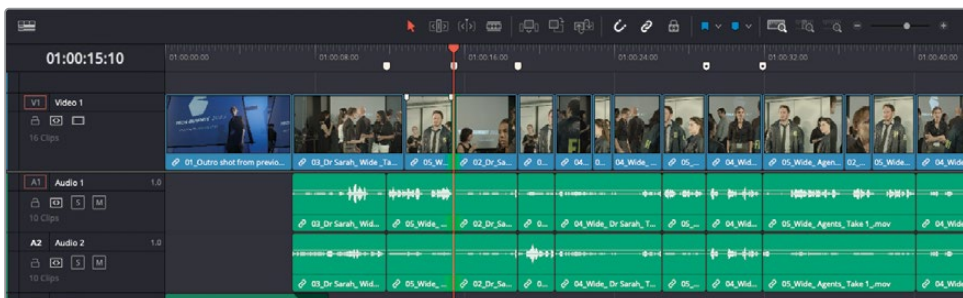
- 6 「トリム」>「編集を延長/短縮」を選択するか、「E」を押します。



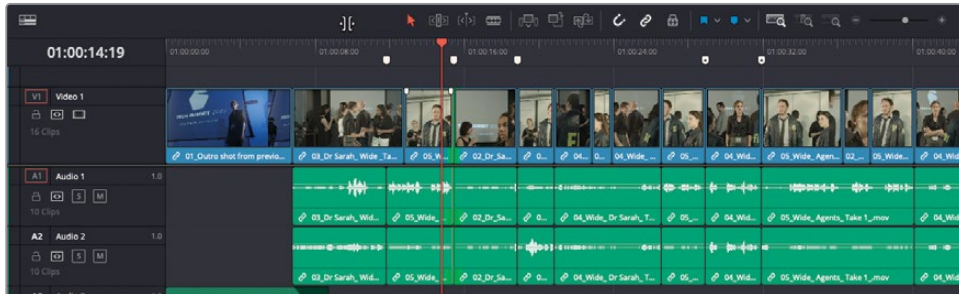
選択したビデオ編集点が、再生ヘッドの位置まで移動します。この例では、即座にロールトリムを実行して、スプリット編集を作成しました。スラッシュ (/) を押して、新しいスプリット編集を確認します。

FBI捜査官の自己紹介に、博士が反応する様子がより自然になりました。また、捜査官の台詞も、数秒後に起こる映像の切り替えに対する良いきっかけになっています。FBI捜査官のクリップの反対側も延長しましょう。

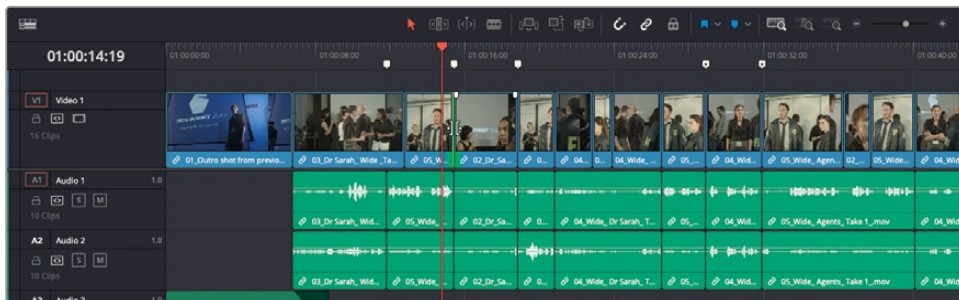
- 7 下矢印キーを押して、FBI捜査官のショットの末尾にある、2つ目の白いマーカーに移動します。



- 8 スラッシュ (/) を押して再生し、編集点を確認します。
この編集点は、カミンスキー博士のリアクションがより早く見えるようにトリムします。
- 9 FBI捜査官が「We need you to come with us」と言った後、「Right away.」という前に、再生ヘッドを配置します。

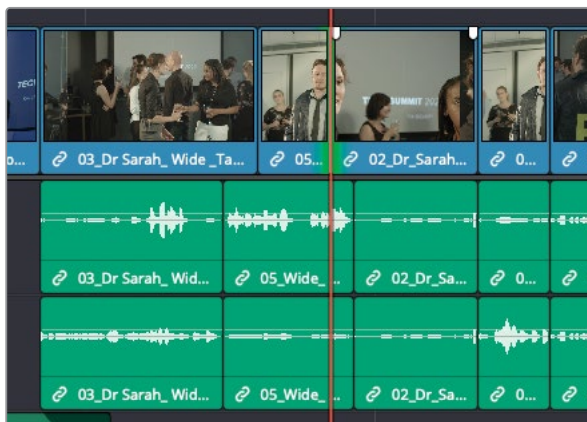


- 10 5_Wide_Agents_Take 1_.mov と 02_Dr_Sarah_Close Up_.mov の間のビデオ編集点を、「Option + クリック」(macOS) または「Alt + クリック」(Windows) します。



ロールトリムの準備としてビデオを選択し、編集点を再生ヘッドの位置まで延長する準備ができました。

- 11 「E」を押して延長編集を実行します。



選択した編集点が、再生ヘッドの位置まで移動します。

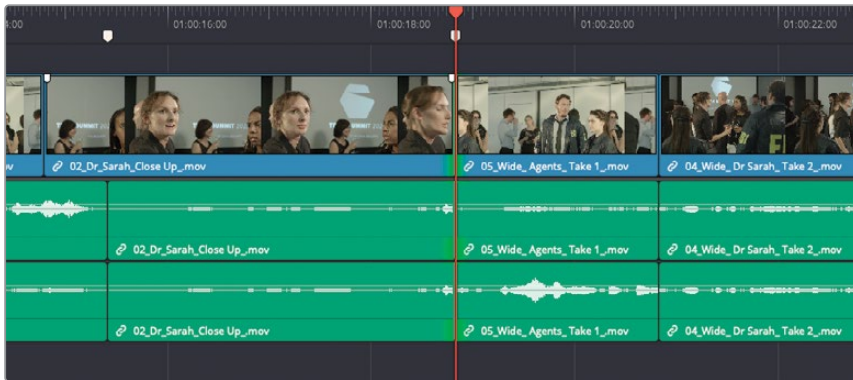
- 2 スラッシュ (/) を押して、新しいスプリット編集を確認します。

「編集を延長/短縮」コマンドの使用によるシンプルなスプリット編集の作成は、手軽で簡単な編集テクニックです。この手法はこのような会話シーンに限らず、あらゆるジャンルの編集で常に使用されています。

トリムをリアルタイムで実行

「編集を延長/短縮」コマンドは、リップトリムやロールトリムを実行できるスピーディな機能です。タイムラインを再生しながらでも実行できるため、ここまでの練習で体験したよりさらに高速になります。タイムラインで次の編集を行って試してみましょう。

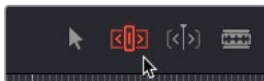
- 1 下矢印を使用して、02_Dr_Sarah_Close_Up.movサブクリップと05_Wide_Agents_Take1_.movの間の、3つ目の白いマーカーに移動します。



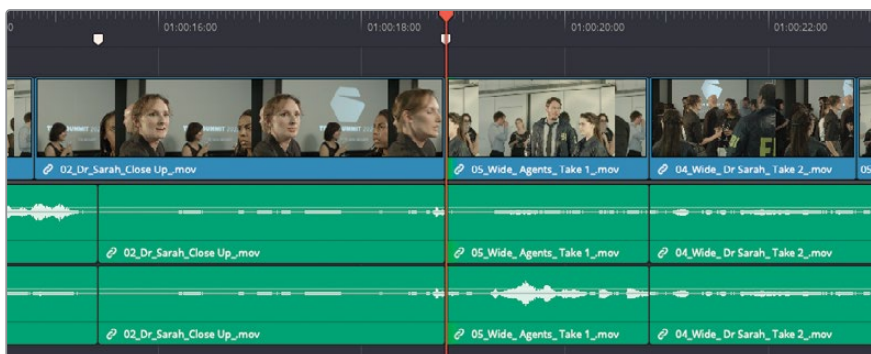
- 2 スラッシュ (/) を押して再生し、編集点を確認します。

この編集点では、先行クリップと後続クリップで同じ台詞が繰り返されています。後続クリップで博士が“Yeah, yeah,”と言う部分を削除し、FBI捜査官が待ちきれない様子はそのまま残しましょう。そのためには、片側だけのリップトリムを行うので、トリムモードに切り替え、編集点の選択を先行クリップ側に移動する必要があります。これらの操作はすべて、キーボードショートカットですばやく行えます。

- 3 「T」キーを押してトリムモードを選択します。

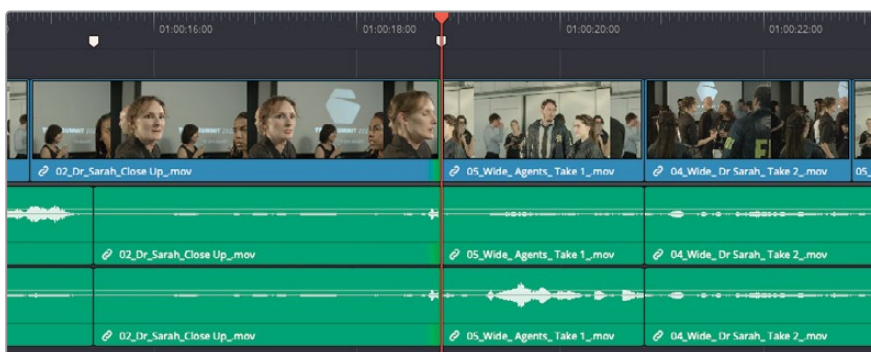


- 4 「U」キーを押して、トリム用の選択をロールトリムから片側（後続クリップ）のリップルトリムに変更します。

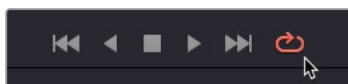


「U」キーは3方向の切り替えで、トリム選択の状態を、ロールトリム、片側のリップルトリム（後続クリップ）、片側のリップルトリム（先行クリップ）を循環します。現在、後続クリップ側が選択されていますが、「U」キーをもう一度押すと、編集点の先行クリップ側が選択されます。

- 5 「U」キーを押して、編集点の先行クリップ側を選択します。



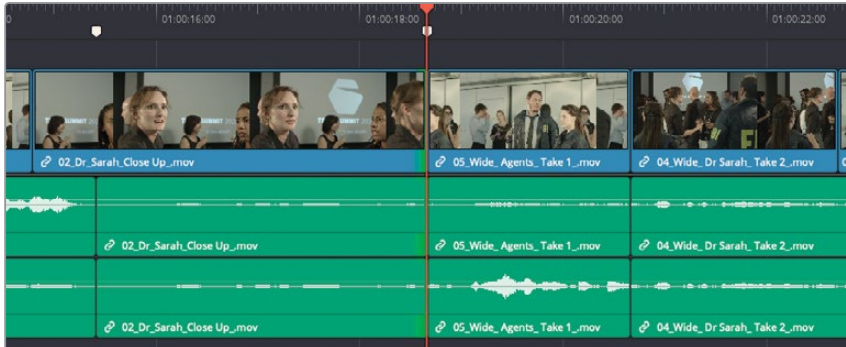
- 6 タイムラインビューアの下にあるループボタンをクリックするか、「Command + /」（macOS）または「Control + /」（Windows）を押します。



ループを有効にすると、DaVinci Resolveはユーザーが選択した再生オプションで再生を継続します。トリムポイントをループ再生するために、選択した編集点を再生しましょう。

- 7 スラッシュ (/) を押して、選択した編集点の周辺をループ再生します。
- 8 タイムラインをループ再生しながら、博士が友人の方を向き、「Yeah, yeah.」と言う直前で「E」キーを押して、新しいアウト点をマークします。

- 9 ループ再生を続けたまま、編集点の位置を調整します。コンマ (,) を押すとクリップの末尾が1フレーム削除され、ピリオド (.) を押すとクリップの末尾に1フレーム追加されます。

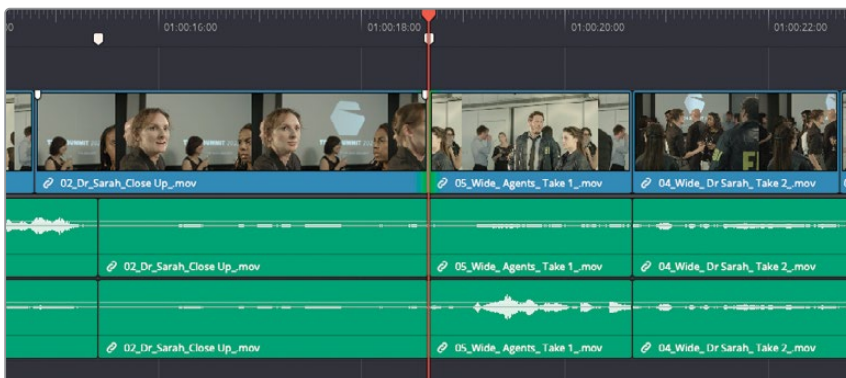


- 10 編集点の流れが適切になったら、スペースバーを押して再生を停止します。

音声にリズムカルなテンポを持たせるサウンド編集は、シーンのペースや雰囲気を演出する上で非常に大きな役割を果たします。最も自然な雰囲気を生み出す上で、リアルタイムのトリム作業は効果的な方法です。

この編集点で再生しながらトリム練習を続けるために、ビデオの編集点を少し戻して、FBI捜査官のリアクションがもう少し見えるようにし、キーボードショートカットを使用して選択を行います。

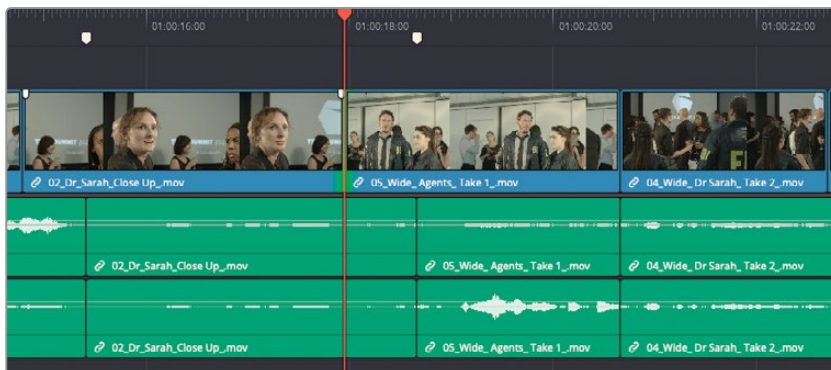
- 11 「U」を押して、編集点の両側が緑のハイライトで選択された状態にします。
- 12 「Option + U」(macOS) または「Alt + U」(Windows) を押して、トリム用にビデオトラックのみを選択します。



「U」キーを押すとトリムする編集点の側が切り替わるように、「Option」または「Alt」を押しながら「U」を押すとトリムするトラックが切り替わります。

- 13 スラッシュ (/) を押してループ再生します。
- 14 博士が“Sure,”と言った後で「E」キーを押し、ビデオ編集を逆方向に1秒ほどロールして、Lカットを作成します。

- 15 周辺を数回ループ再生し、コンマ(,)を押して編集点を逆方向に1フレーム、またはピリオド(.)を押して順方向に1フレーム移動して、カットを調整します。



- 16 カットが完成したら、スペースバーを押して再生を停止します。
17 ツールバーで「選択モード」ボタンをクリックするか、「A」を押します。

以上の練習から分かるように、JカットやLカットは、クリップの切り替えをシームレスにすることが目的です。オーディオとビデオを少しずつずらして切り替えることで、会話を進めながら他の登場人物の反応も見せることができ、編集全体のまとまりを良くすることができます。

自分で試す

タイムラインの次の2つの白いマーカーでも、編集点を微調整する必要があります。学んだばかりのキーボードショートカットによる手法を用いて、これら2つの編集点で滑らかなスプリット編集が作成できるか試してください。

以下は簡単な手順です：

- 1 再生ヘッドを4つ目の白いマーカーに移動します。
- 2 「V」キーを押して編集点を選択します。
- 3 編集点を再生して確認します。
- 4 キーボードショートカットを使用してビデオトラックを選択し、博士が“My help?”と言った後の、FBI捜査官の映像を延長します。
- 5 キーボードショートカットを使用して、次の編集点に移動します。
- 6 編集点を再生して確認します。
この編集点は2つの変更が必要です：
- 7 後続のFBI捜査官のショットをリップルトリムして、博士の会話音声を削除します。
- 8 FBI捜査官が“OK.”と言った後の、後続の博士のショットを延長します。

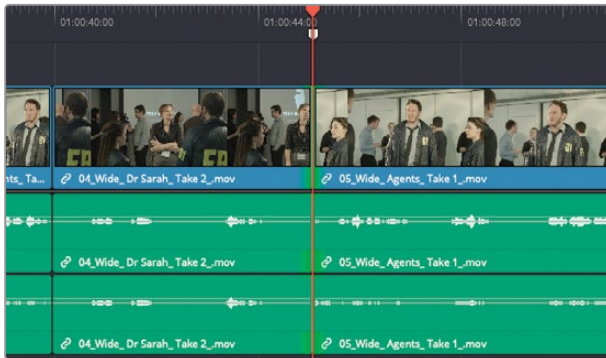
ダイナミックトリムモード

編集点を延長するのは、編集点を再生しながらトリムする方法のひとつに過ぎません。ダイナミックトリムモードを有効にすると、多くのユーザーがタイムラインを再生する上で使い慣れた、JKLキーの使用が可能になります。

- 1 再生ヘッドを6つ目の白いマーカーに移動します。

作業のこつ 「Shift+下矢印」のキーボードショートカットで次のマーカーに、「Shift+上矢印」で前のマーカーに移動できます。

- 2 「V」キーを押して、最も近い編集点のビデオとオーディオを選択します。



- 3 スラッシュ (/) を押して編集点を再生して確認します。

監督は、この編集点で、FBI捜査官の最初の2つの台詞を削除したいと考えています。監督は、FBI捜査官が“I need you to tell me everything about the Syncs.”と言うところからこのクリップを開始したいそうです。これにより、ジェンキンス捜査官の足踏みのような動作も消すことができます。

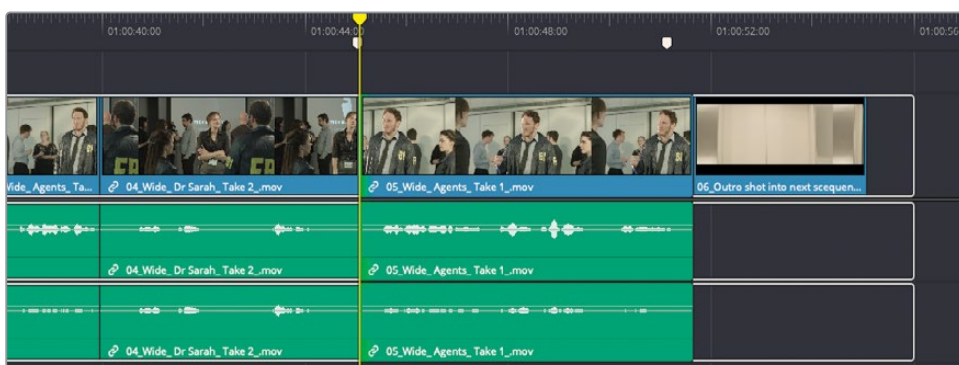
- 4 「U」キーを何度か押して、現在の編集点の後続クリップ側を選択します。
- 5 「T」を押して、トリム編集モードを有効にします。
- 6 ツールバーの「ダイナミックトリムモード」ボタンをクリックするか、「W」を押します。



ダイナミックトリムモードを有効にすると、使い慣れたキーボードショートカットが変更されます。通常は再生・停止を行なうスペースバーが、「現在のフレーム周辺を再生」と同じ機能になり、「J」と「L」で編集点をリアルタイムで調整できます。

- 7 「K」、「L」の順に長押しして、ゆっくりと順方向にトリムし、FBI捜査官が2つ目の台詞“Because it is happening.”を言い終えたら放します。

「K」と「L」を同時に押すと、順方向に1/2倍速で再生しながらトリムできます。

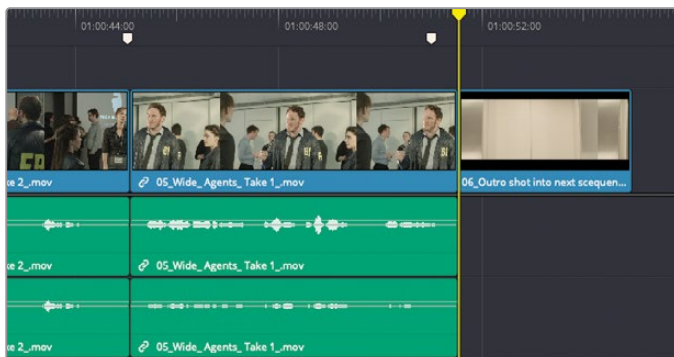


- 8 スペースバーを押して編集点を再生します。調整が必要であれば、順方向・逆方向のどちらかにトリムするかに応じて、「K」、「L」、「J」を使い分けます。

作業のこつ 1フレームずつトリムしたい場合は、コンマ (,) とピリオド (.) のショートカットを使用できます。または「K」を押しながら「J」または「L」をタップします。

ダイナミックトリムモードでは、スリップやスライドなど、慣れ親しんだトリム機能がすべて使用できます。

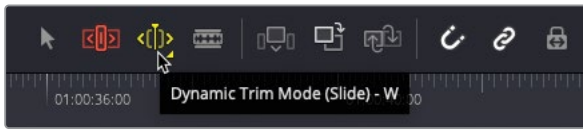
- 9 下矢印キーを押して、タイムラインの最後の編集点に移動します。



この最後のショットをよりドラマチックにして視聴者を次のシーンに導くために、最後のSyncロボットのショットを動かして、FBI捜査官が“We need to know everything.”と言うのと同様に表示されるようにしましょう。最後のクリップを逆方向にスライドして、FBI捜査官のビデオに重ねるのがひとつの方法です。この操作は、キーボードショートカットを使用してクリップ全体を選択し、ダイナミックトリムモードで逆方向にスライドさせることで簡単に実行できます。

- 10 「Shift+V」を押して、編集点だけでなく、クリップ全体を選択します。

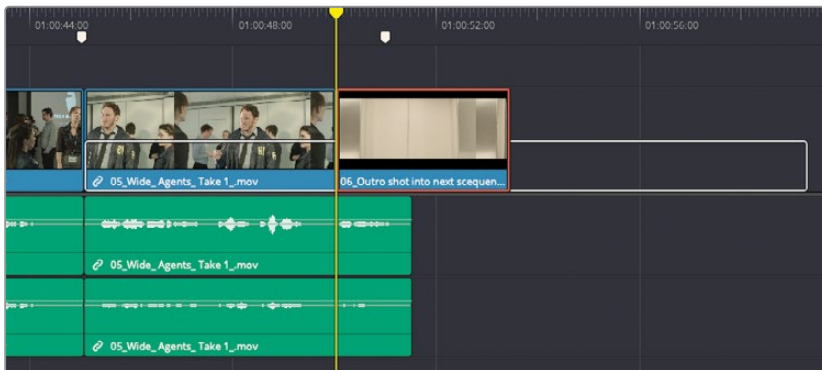
クリップを選択すると、ダイナミックトリムモード用のツールバーボタンが切り替わり、現在のモード（スリップまたはスライド）が表示されます。



- 11 ツールバーの「ダイナミックトリムモード」ボタンがスライドアイコンになるまで「S」キーを押します。

作業のこつ スリップとスライドの切り替えは、ツールバーの「ダイナミックトリムモード」ボタンを右クリックして切り替えることも可能です。

- 12 「J」と「K」キーを一緒に押して、最後のクリップをFBI捜査官が「We need to know everything.」と言い始めるところまで逆方向にスライドします。戻りすぎたら、「K」と「L」キーを押して、クリップを順方向にスライドします。



- 13 スペースバーを押して編集点を再生します。
- 14 変更が完了したら、「W」キーを押してダイナミックトリムモードを無効にし、「A」キーを押して選択ツールに戻ります。

このレッスンでは、会話シーンの編集と、その基礎となるコンティニューイティについて学びました。コンティニューイティ編集には、スクリーン内のアクションや、ショット間の時間的な流れを一致させる作業が含まれます。延長編集、リアルタイムのトリム、リップル上書き編集、テイクセクターなどは、編集の最も重要な原則を支えるResolveの機能の一部にすぎません。

レッスンの復習

- 1 エディットページで、クリップにイン点とアウト点をマークして指定した範囲からサブクリップを作成する方法は？（複数回答可）
 - a) ソースビューアのクリップをメディアプールにドラッグする。
 - b) 「Option + B」（macOS）または「Alt + B」（Windows）を押す。
 - c) ソースビューアのオプションメニューで「サブクリップを作成」を選択する。
- 2 タイムラインのプレビューマークが示すものは？
 - a) マーカーを追加できる位置
 - b) スリーポイント編集によってクリップが配置される位置
 - c) タイムラインビューアでテキストとグラフィックが並ぶ位置
- 3 かで答えてください。リップル上書きはスリーポイント編集である。
- 4 かで答えてください。再生しながら編集点を延長するには、ダイナミックトリムモードを有効にする必要がある。
- 5 かで答えてください。テイクセレクターに追加するクリップは、すべて長さが同じである必要がある。

答え

- 1 AとBです。サブクリップは以下の4つの方法で作成できます。1.「マーク」>「サブクリップを作成」を選択する。2.ソースビューアのジョグバーを右クリックして「サブクリップを作成」を選択する。3.「Option + B」(macOS) または「Alt + B」(Windows) を押す。4.ソースビューアのサブクリップをメディアプールにドラッグする。
- 2 Bです。プレビューマークは、スリーポイント編集でクリップが配置される位置を確認する上で役立ちます。
- 3 誤りです。リップル上書きはフォーポイント編集です。リップル編集は、ソースクリップとタイムラインで指定した範囲の長さが異なり、その差を補正するためにタイムラインをリップルさせたい場合に使用します。
- 4 誤りです。JKLキーを使用してトリムするには、ダイナミックトリムモードを有効にする必要があります。再生中の延長編集はいつでも実行可能です。
- 5 誤りです。テイクセクターには長さの異なるテイクを入れられます。テイクセクター内のクリップを切り替える際は、右上のリップルテイクボタン(ゴミ箱ボタンの左)を有効にできます。

レッスン 5

マルチカム編集

複数のカメラを同時に回す手法は、音楽ビデオやリアリティ番組など、様々な制作で用いられます。

カットページでは、ソース上書き編集機能を使用してマルチカムプロジェクトを編集できます。一方、エディットページは、従来のマルチカム編集ワークフローを踏襲しています。

どちらのページでも、はじめに複数のクリップを同期するので、その後は同期を気にすることなく、複数のカメラアングルを簡単に管理・編集できます。しかし、各カメラアングルの名前付けや並べ替え、切り替え、カラーグレーディングに関しては、エディットページがより柔軟です。

このレッスンでは、エディットページのマルチカム機能について知り、よくある問題の解決方法を学びます。

所要時間

このレッスンには約60分かかります。

目次

| | |
|--------------------|-----|
| マルチカムプロジェクトの開始 | 228 |
| タイムラインでアングルを切り替える | 237 |
| マルチカム・ミュージックビデオの編集 | 244 |
| リアルタイム・マルチカム編集 | 252 |
| マルチカム編集の調整 | 260 |
| マルチカムクリップの調整 | 262 |
| レッスンの復習 | 267 |

マルチカムプロジェクトの開始

エディットページでマルチカム編集を成功させるには、複数のカメラアングル間を正確に同期させることが非常に重要です。

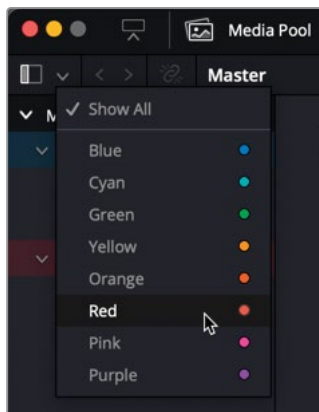
- 1 DaVinci Resolveを開き、プロジェクトマネージャーで右クリックして「プロジェクトの読み込み...」を選択します。
- 2 “R17 Editing” > “Lessons” > “Lesson 05 Multicam” **DR17 EDITING LESSON 05 MULTICAM.drp** にナビゲートして、「開く」をクリックします。読み込んだ新しいプロジェクトをダブルクリックして開きます。

- 3 必要であれば、エディットページに切り替えてメディアファイルを再リンクします。

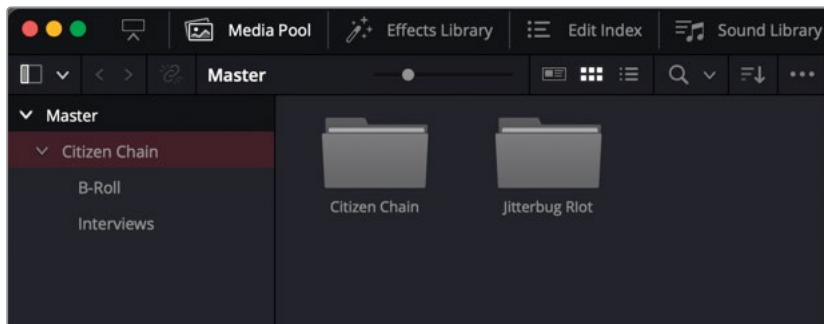
このプロジェクトには、2つの撮影からのフッターが含まれています。1つ目は“Citizen Chain Cyclery”のサーシャのインタビュー、2つ目はバンド“Jitterbug Riot”のミュージックビデオの撮影です。

別々のイベントで使用された、これらの異なるマルチカムセットアップを順番に編集していきます。

- 4 メディアプールのビンリストのポップアップメニューで「赤」を選択します。



バンドの映像はまだ使用しないので、これで青のビンをビンリストで非表示にできます。



- 5 タイムラインで、現在の編集 **Citizen Chain Multicam_START** を確認します。

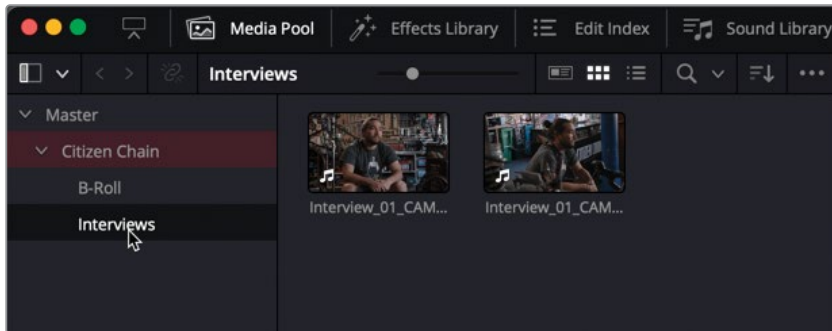
このラフ編集でサーシャのインタビューの全容を把握できます。

- 6 タイムラインツールバーで「全体を表示」ボタンをクリックします。

メモ 「全体を表示」機能は、エディットページの現在のタイムライン全体を常に表示します。これは、カットページの上のタイムラインの挙動に似ています。

監督は、3つ目のクリップの終わりでカメラがCitizen Chainの看板にパンした後から、インタビューが始まるように見せたいと考えています。

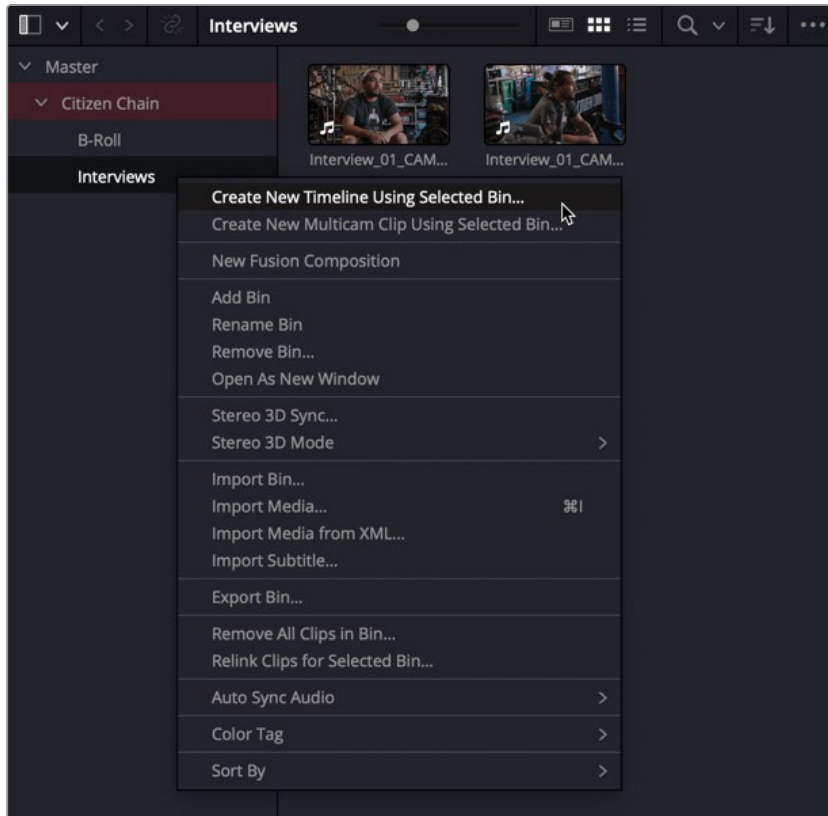
- 7 タイムラインの再生ヘッドを、**Store_Front_MS.mov** と **Rosebud_Sticker.mov** の間の編集点に配置します。
- 8 メディアプールで“Interviews” ビンを選択し、フッターを確認します。



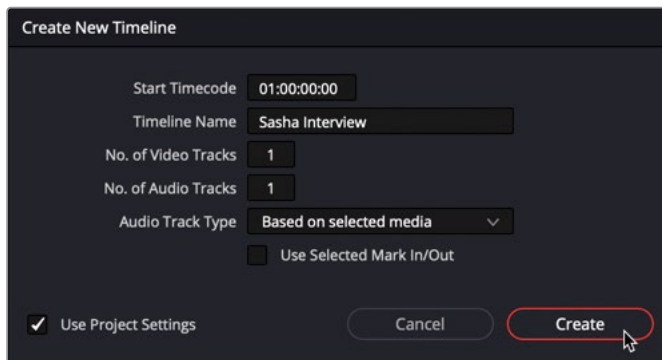
このビンには、サーシャがショップ名の由来について説明するインタビュークリップが2つ入っています。良い内容ですが、監督はもう少し流れを改善したいと考えています。幸いにも、このインタビューは複数のカメラで撮影されているので、ジャンプカットを隠すためにBロールのカットアウェイを追加したり、スムーズカットトランジションでインタビューをつなげたりする代わりに、複数のカメラアングルを切り替えて編集できます。

しかし、このインタビューの編集を始める前に、クリップを同期する必要があります。

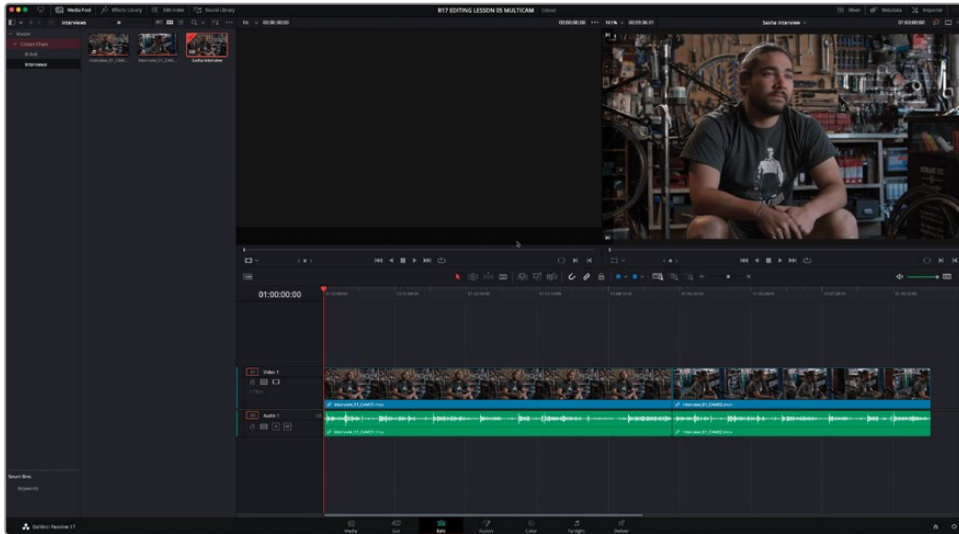
- 9 メディアプールで“Interviews” ビンを右クリックし、「選択したビンで新規タイムラインを作成」を選択します。



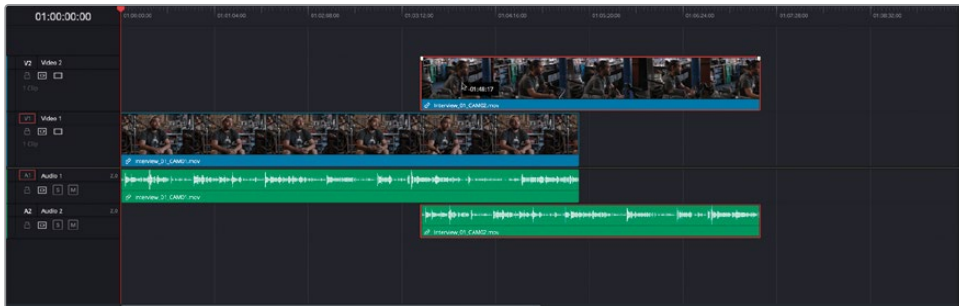
- 10 「新規タイムライン」ウィンドウで、タイムラインの名前を **Sasha Interview** にし、「選択したイン点とアウト点を使用」の選択を解除して、「作成」をクリックします。



新しいタイムラインが“Interviews”ビンに追加され、タイムラインで自動的に開きます。



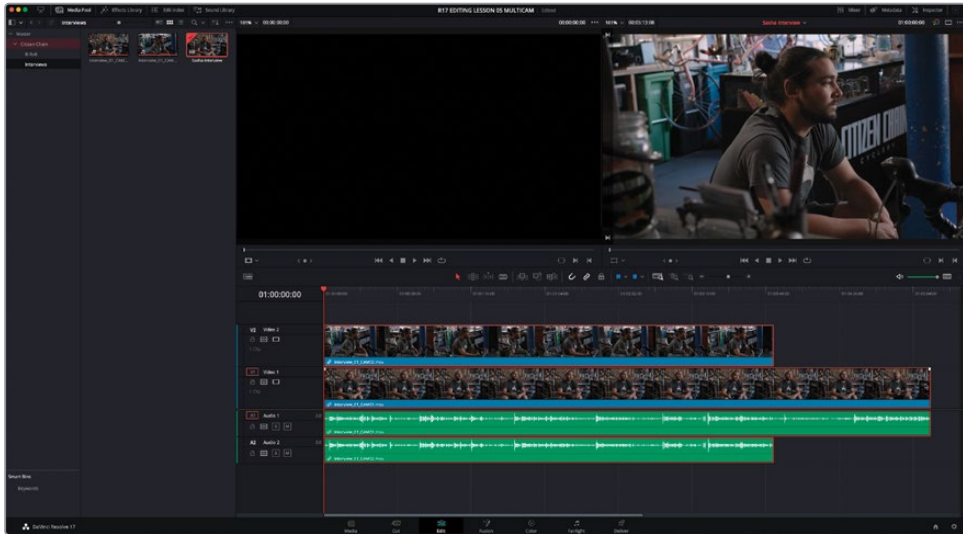
- 11 タイムラインで `Interview_01_CAM02.mov` を選択し、前のクリップの上にドラッグします。



- 12 タイムラインで両クリップを選択し、「クリップ」>「クリップを自動整列」>「波形に基づいて」を選択します。

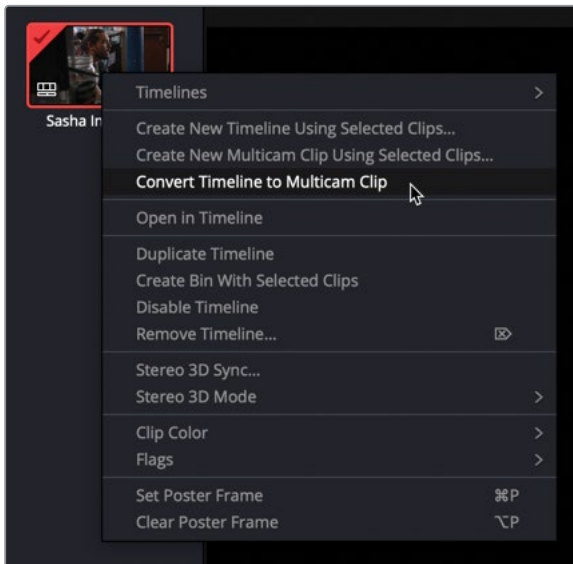
作業のコツ または、選択したクリップを右クリックして「クリップを自動整列」>「波形に基づいて」を選択できます。

簡単な分析の後、Resolveはタイムラインの2つのクリップを適切に同期します。

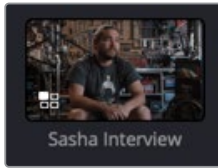


次は、「Sasha Interview」タイムラインを特殊なマルチカムクリップに変換します。

- 13 “Interviews” ビンで、「Sasha Interview」タイムラインを右クリックし、「タイムラインをマルチカムクリップに変換」を選択します。



タイムラインが閉じ、ピンのアイコンがマルチカムクリップのアイコンに変わります。

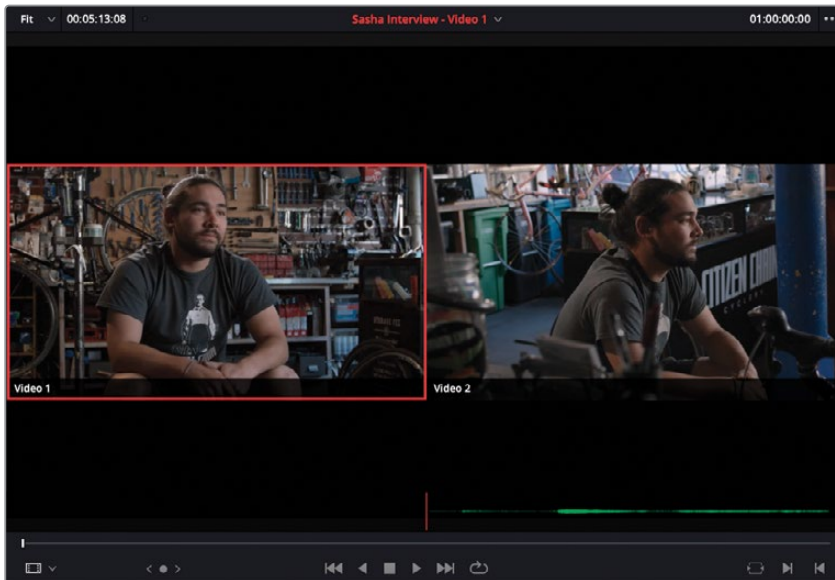


このタイムラインをメインのタイムラインに挿入し、複数のアングルを編集する準備が整いました。

マルチカムクリップの表示

マルチカムクリップは、他のソースクリップと同じように使用できます。しかし、このマルチカムクリップには2つのアングルが含まれているので、それらのショットをいつでも切り替えられます。

- 1 **Sasha Interview** マルチカムクリップをダブルクリックし、ソースビューアに開きます。

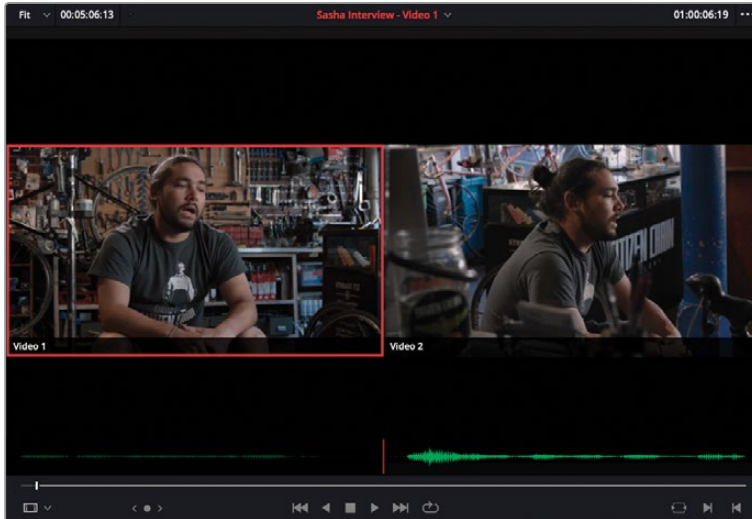


これはマルチカムクリップなので、DaVinci Resolveは自動的に2つのアングルを横並びで表示します。赤枠が表示されたアングルが、現在アクティブなアングルです。映像や音声はアクティブなアングルから使用されます。

メモ これらのアングルは、元のタイムラインのビデオトラック名に基づいて、“ビデオ1”および“ビデオ2”となっています。アングル名の変更方法はこのレッスンで後述します。

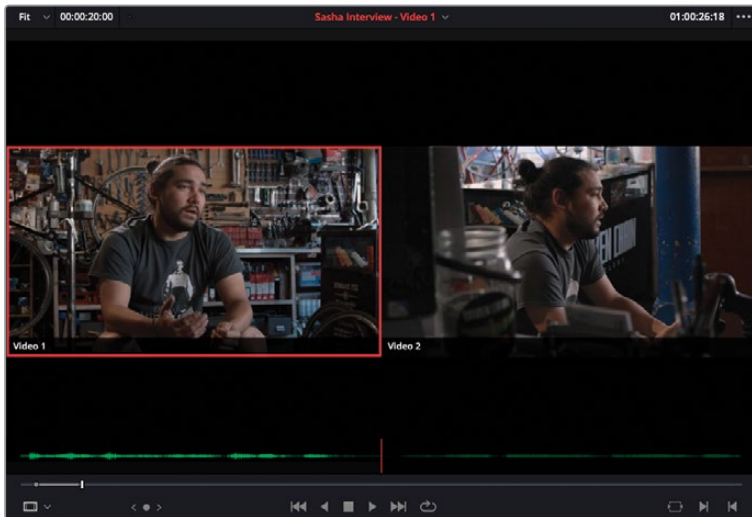
- 2 ソースビューアでマルチカムクリップを再生します。2つのアングルは同期しています。

- 3 ソースビューアで、サーシャが“I was a big fan of Orson Welles” という直前 (01:00:07:00 あたり) にイン点をマークします。



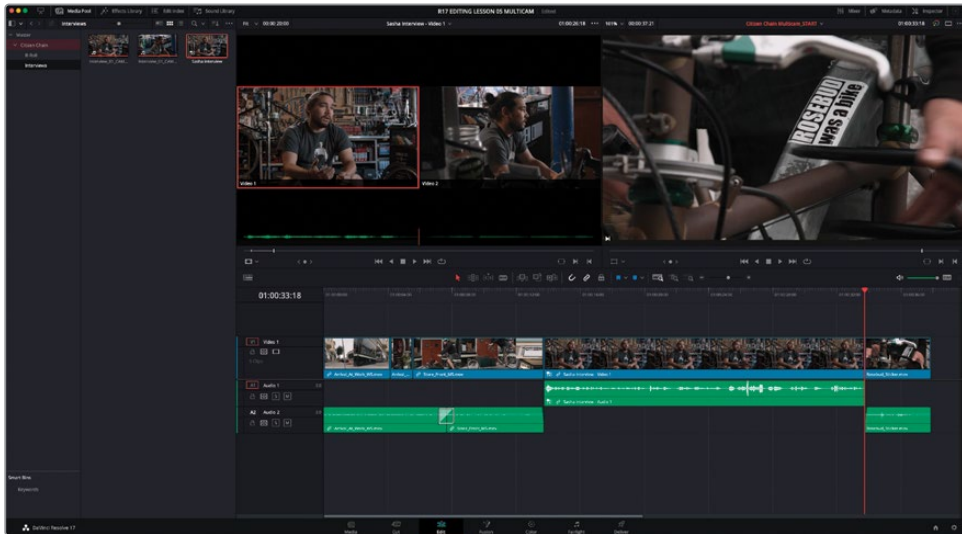
作業のこつ 前のレッスンで行ったように、ソースビューアに波形オーバーレイを表示したい場合は、マルチカムクリップを開く前に、ソースビューアのオプションメニューでこのオプションを有効にします。

- 4 サーシャが“...we found out that Rosebud was really a bicycle” と言った後 (01:00:27:00 あたり) に、アウト点をマークします。



メモ この練習で記述されるタイムコードは、このマルチカムクリップを作成した元のタイムラインのタイムコード値であり、マルチカムクリップ内の実際のソースクリップのタイムコードではありません。

- 5 「F9」を押すか、タイムラインツールバーの「クリップを挿入」ボタンをクリックするなどして、このマルチカムクリップをタイムラインの再生ヘッドの位置に挿入します。

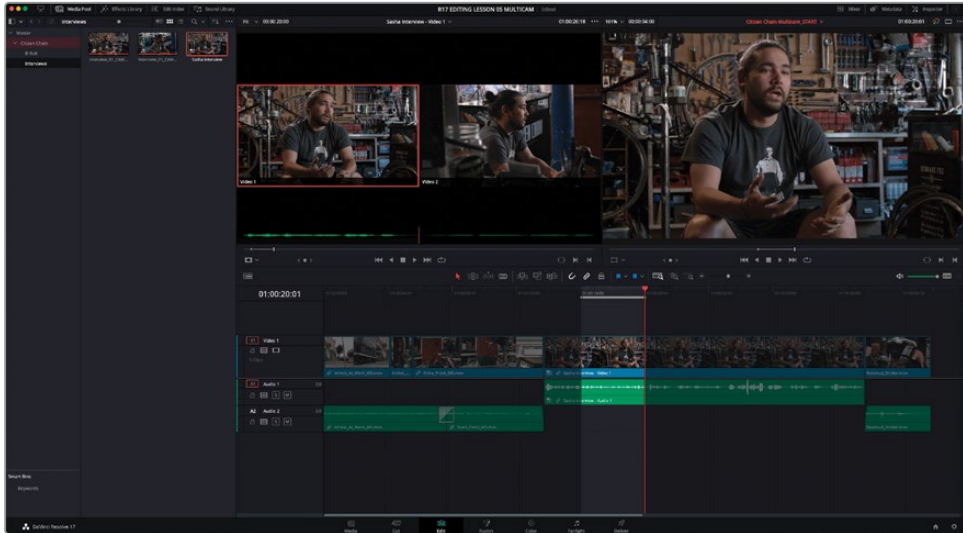


タイムライン上のマルチカムクリップを再生すると、現在アクティブなアングルが表示されます。2つ目のアングルは表示されません。

ラジオ編集の微調整

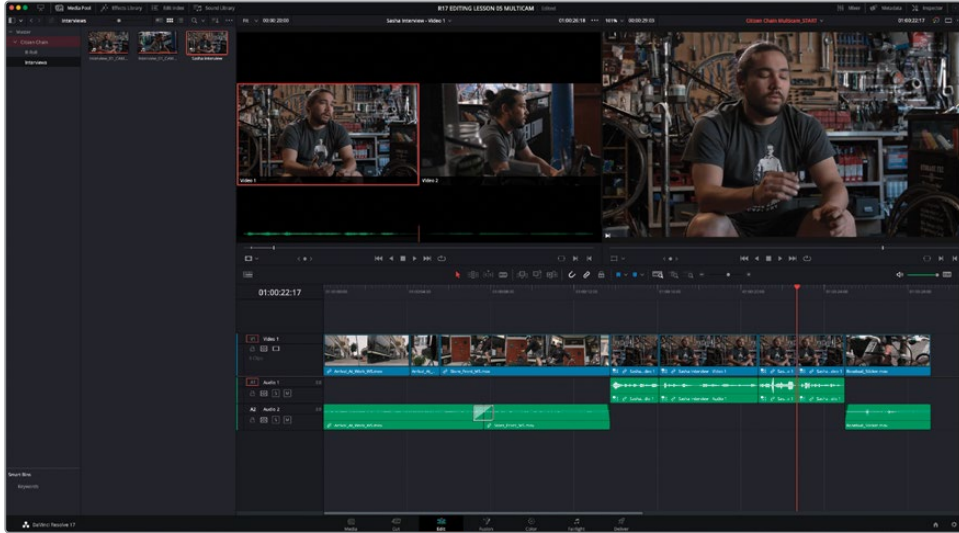
これで、インタビューのタイムラインを作成できました。次は、インタビューの流れを向上させる編集を開始します。はじめに、良い流れを作る上で妨げとなる“Umm (んー)”や“Ahhh (あー)”を削除する必要があります。その後で、インタビューの後半に含まれる不要な部分を削除します。

- 1 タイムラインのインタビューを再生し、サーシャが“I was a big fan of Orson Welles”と言ったところで停止します。「J」を押してイン点をマークします。
- 2 サーシャが“...I appreciated the pun...”と言う直前まで、インタビューを再生します。「O」キーを押してアウト点をマークします。



- 3 「Shift + Delete (またはBackspace)」を押して、マークした範囲をリップル削除します。
- 4 スラッシュ (/) を押して、編集点の周辺を再生して確認します。
この作業には、これまでのレッスンで十分に慣れているはずです。
- 5 タイムラインを再生し、数秒後の“Ummm”も同じテクニックで削除します。これは、“Citizen Chain, Citizen Kane,”の後、“And only after we named the shop...”の前にあります。
- 6 次に、“It was after we named the shop,”の後にイン点をマークし、“We found out that Rosebud was really a bicycle.”の前にアウト点をマークします。この範囲もリップル削除して、ジョークを引き立てるために無駄を省きます。

メモ サーシャが“Citizen Chain, Citizen Kane”と言う直前にも“Ummm”があり、削除できます。これは自分一人のできる追加練習として、マルチカム映像の編集に慣れたあとで取り組んでください。



この時点で監督は、この編集が視聴者を十分に引きつけられると納得しました。

- 7 再生ヘッドをインタビューの先頭に戻し、再生ボタンをクリックして、このラジオ編集を聴きます。

メモ この時点でインタビューが自然に聞こえ、流れの妨げとなる要素がないことを確認します。何らかの調整が必要な場合は、レッスン3で学んだテクニックを使用して、編集点をリップトリムしてください。

インタビューの音声編集に満足できたら、マルチカムクリップでアングル切り替えを行う準備は完了です。

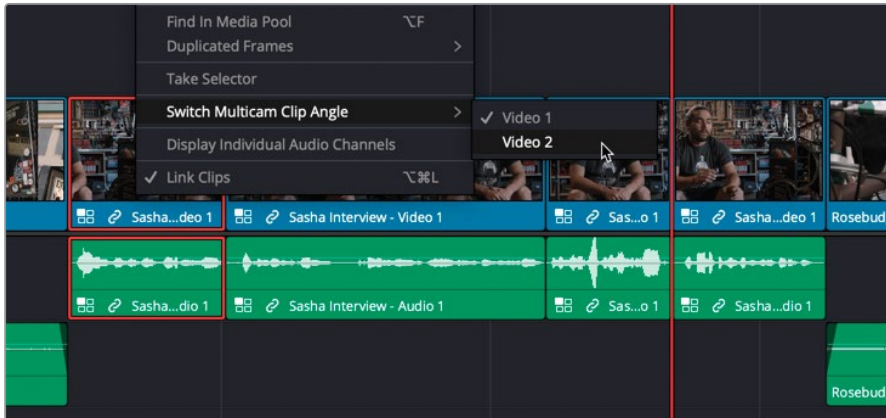
タイムラインでアングルを切り替える

マルチカム編集を行う際は、フッテージを再生しながら、リアルタイムでアングルを切り替える必要はありません。マルチカムクリップのアングルはいつでも切り替えられます。

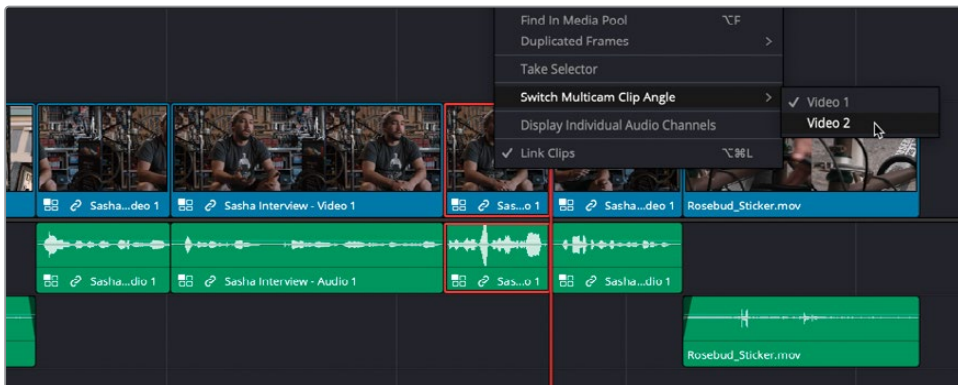
- 1 **Citizen Chain Multicam_START** タイムラインで、1つ目と2つ目のクリップ間の編集点に再生ヘッドを移動します。

作業のこつ タイムラインに編集されたマルチカムクリップは、クリップ名の横に表示される小さなボックスアイコンで識別できます。

- 2 スラッシュ (/) を押して、周辺を再生して確認します。
これはひどいジャンプカットです!
- 3 タイムラインの1つ目のマルチカムクリップを右クリックして、「マルチカムクリップの角度を切り替え」>「ビデオ 2」を選択します。



- 4 スラッシュ (/) を押して、クリップの切り替わり確認します。



- 5 タイムラインで、3つ目のマルチカムクリップを右クリックし、「マルチカムクリップの角度を切り替え」>「ビデオ 2」を選択します。

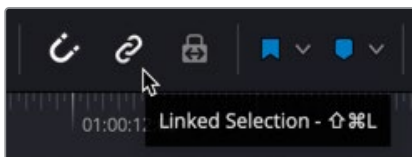
メモ 上記の操作では、タイムラインのマルチカムクリップのビデオが切り替わります。オーディオも切り替えたい場合は、オーディオクリップを右クリックして、「マルチカムクリップの角度を切り替え」を選択すると、使用可能なオーディオが表示されます。

- 6 タイムラインのマルチカムクリップの先頭に戻り、変更の結果を確認します。

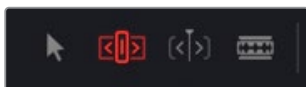
スプリット編集の活用

インタビューをフッターズの中に配置し、複数のアングルを使用するよう設定したら、次はインタビュー部分の始まり方と終わりを微調整します。

- 1 「Shift+Command+L」(macOS) または「Shift+Control+L」(Windows) を押すか、ツールバーの「リンク選択」ボタンをクリックして、タイムラインのリンク選択機能を無効にします。

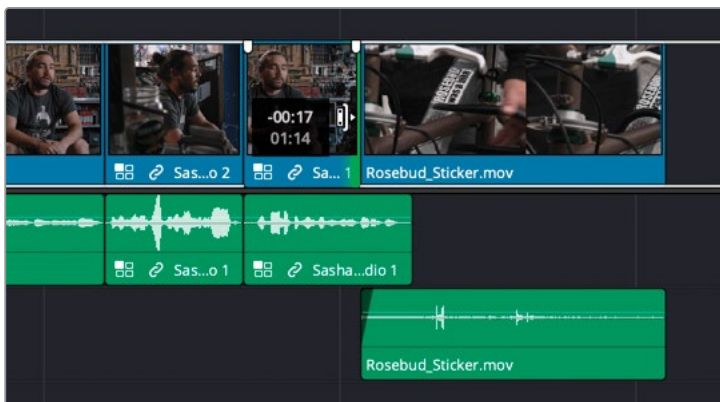


- 2 「T」を押すか、ツールバーの「トリム編集モード」ボタンをクリックして、トリム編集モードに切り替えます。



まずは、インタビューとタイムラインの最後のクリップの間の編集点を調整します。

- 3 4つ目のマルチカムクリップと **Rosebud_Sticker.mov** の間の編集点で、先行クリップのビデオの末尾を選択します。



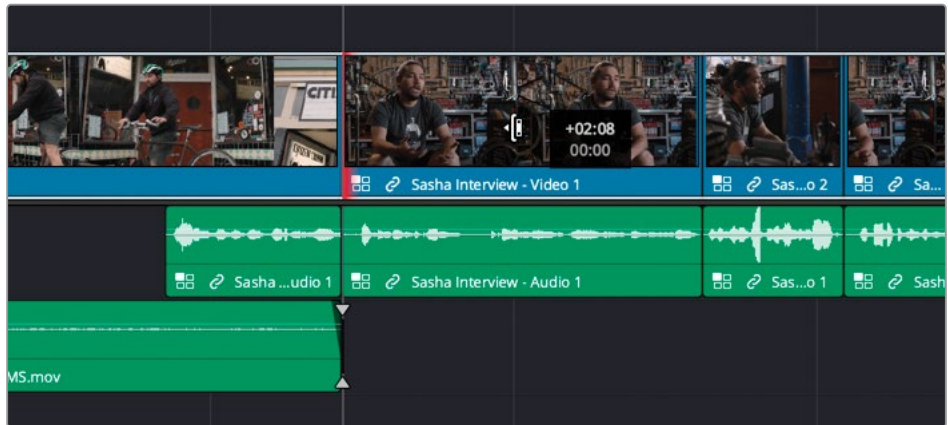
- 4 ビデオ編集点を逆方向に少しトリムして、Lカットを作成します。
- 5 スラッシュ (/) を押して、選択した編集点を再生して確認します。

シンプルな変更で作成されたこのスプリット編集によって、インタビューの終わりからBロールフッターズに戻る流れが滑らかになります。

次は、インタビューの始まりに目を向けます。

- 6 1つ目のマルチカムクリップのビデオの先頭を選択します。

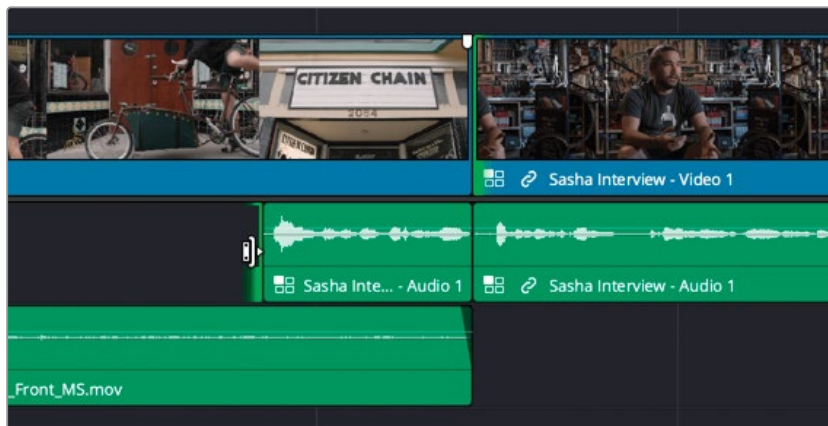
- 7 選択した編集点を、1つ目のマルチカムクリップの末尾まで順方向にトリムします。



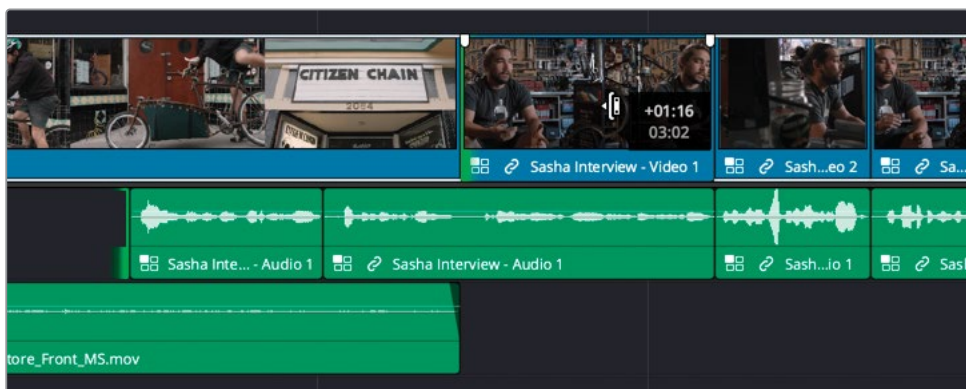
Resolveではクリップをゼロフレームまでトリムできるので、実質的に削除できます。次のクリップまでトリムしたい場合は、編集点を再選択する必要があります。

- 8 次のマルチカムクリップのビデオの先頭を再選択します。

このポイントから順方向にトリムすると、レッスン1の練習と同じように、下のオーディオが逆方向にトリムされ、前のオーディオクリップが書き込まれます。その練習では、トラックの自動トラック選択コントロールを無効にする必要がありました。しかし、その手法は残念ながらここでは使えません。代わりに、このケースでは非対称トリムを実行します。これは、2つの編集点を別々の方向にトリムできる機能です！難しく聞こえる機能名ですが、実際はとても簡単です。



- 9 後続クリップのビデオを選択したまま、インタビューの左の1つ目のオーディオクリップの前にあるギャップの末尾を「Command + クリック」(macOS) または「Control + クリック」(Windows) します。
- 10 後続クリップのビデオの先頭をクリックしたまま、順方向に1.15秒ほどトリムします(オーディオ波形の小さい平らな部分を参照すると便利です)。同時に、オーディオの編集点が逆方向にトリムされ、オーディオとビデオの同期が維持されます!



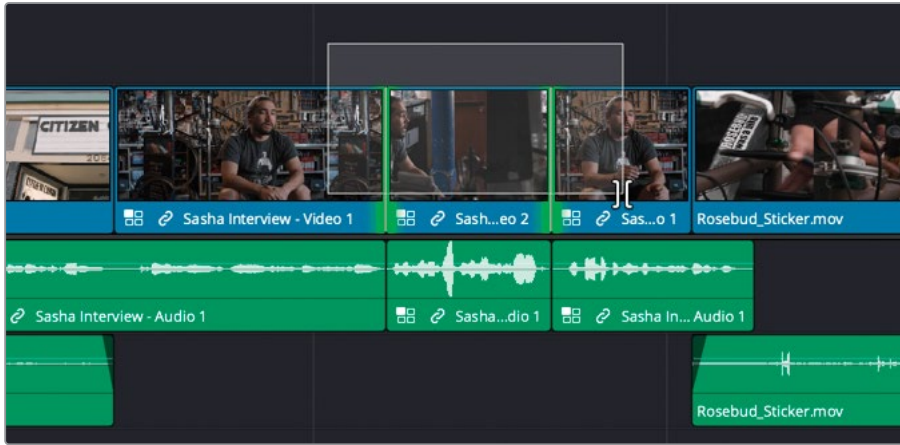
作業のこつ コンマ (,) およびピリオド (.) キーでも編集を微調整できます。

- 11 スラッシュ (/) を押して、選択した編集点の周辺を再生し、作成したばかりのスプリット編集を確認してください。

メモ このような非対称トリムは頻繁に使用しないかもしれませんが、タイムラインをトリムする際に複雑な選択が可能であることを知るのには、Resolveのトリム機能を習得する上で重要なステップです。

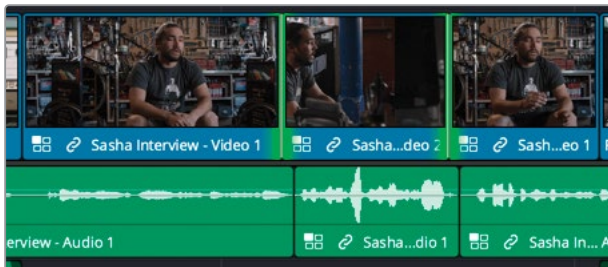
これで、インタビューの始まり・終わりと、Bロール映像との切り替わりが、きれいなインターカットになりました。次は、いくつかの小さなスプリット編集を追加して、カメラ間の切り替えを滑らかにします。

- 12 トリム編集モードであることを確認して、タイムラインの何も無い場所からクリック&ドラッグを開始し、残り3つのマルチカムクリップの2つの編集点を囲みます。



編集点が自動的にロールトリム用に選択されます。

- 13 コンマ (,) を3~4回押して、ビデオの編集点を数フレーム左にロールし、小さい2つのLカットを作成します。



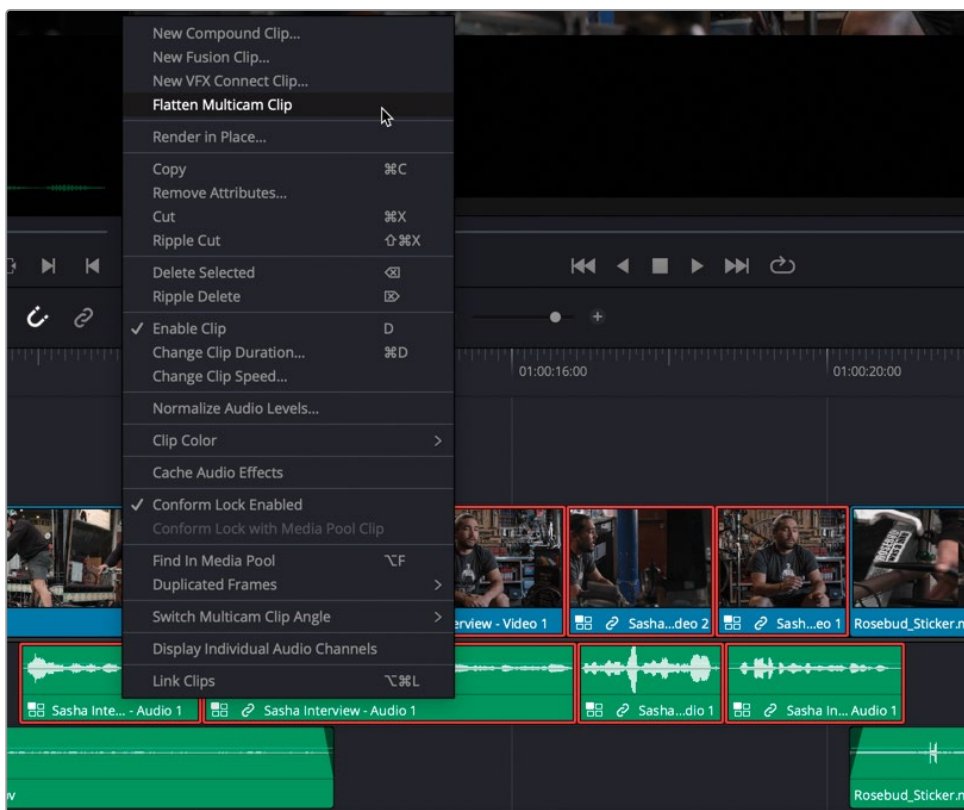
- 14 スラッシュ (/) をもう一度押して、選択した編集点を確認します。

ビデオの編集点とオーディオの編集点を少しずらすことで、クリップの切り替わりが滑らかになり、より自然な印象になりました。

- 15 それぞれの編集点を確認し、必要に応じてスプリット編集を調整します。ビデオの編集点を1~2フレームずらすだけで、編集点の見え方が大幅に改善される場合があります。

作業のこつ Lカットを作成する際は、常に逆方向に戻して編集点をロールする必要はありません。ビデオの編集点を順方向にロールし、Jカットを作成した方がよい場合もあります。

- 16 終わったら、タイムラインの全マルチカムクリップ（オーディオとビデオの両方）を選択します。選択したクリップのいずれかを右クリックし、「シングルクリップに変換」を選択します。



メモ マルチカムクリップをシングルクリップに変換すると、現在アクティブなアングルが通常のタイムラインクリップとしてタイムラインに残り、他のアングルはすべて削除されます。マルチカムクリップをシングルクリップに変換すると、他のアングルに切り替えることができなくなります。

このインタビューは複数のカメラで撮影されているので、全体的にBロールを使用したり、スムーズカットトランジションに頼ったりせずに、効果的に編集できます。

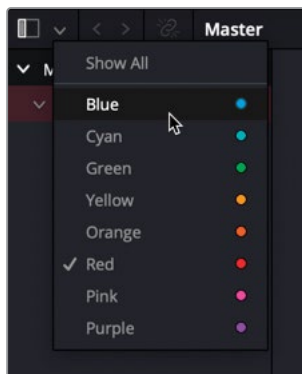
完成したタイムラインの確認

このレッスンの各ステップに従って作成した編集の完成版にアクセスするには、「ファイル」>「タイムラインの読み込み」>「AAF、XML、DRT、ADLの読み込み」を選択し、「R17 Editing」>「Lessons」>「Lesson 05 Multicam」> **Citizen Chain Multicam Finished .drt** にナビゲートします。

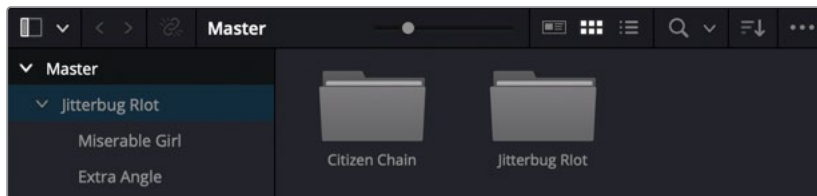
マルチカム・ミュージックビデオの編集

以下のマルチカムの練習では、ライブミュージックビデオを編集します。その過程を通して、エディットページのマルチカム編集における、より詳細な機能について学びます。

- 1 ビンリストのポップアップメニューで、青のピンを表示するよう選択します。



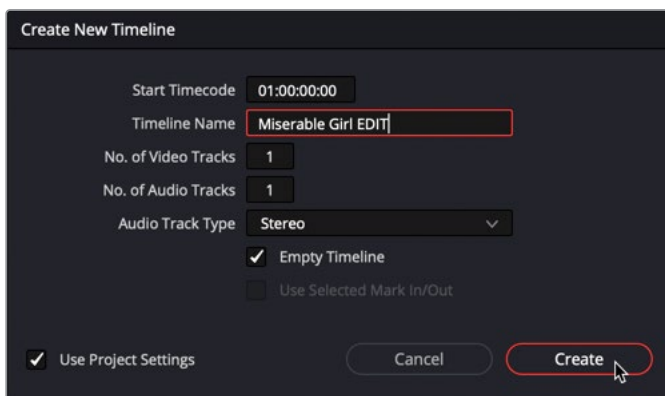
“Citizen Chain” ビンは赤で色分けされているので非表示となり、青で色分けされている“Jitterbug Riot” ビンが表示されます。



この練習は、新しい空のタイムラインを作成することから始まります。

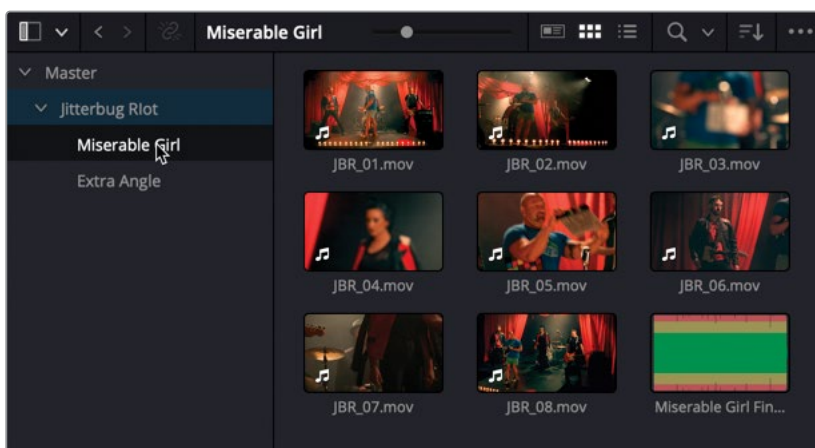
- 2 “Jitterbug Riot” ビンを選択して、「Command + N」(macOS) または「Control + N」(Windows) を押し、新しいタイムラインを作成します。

- 3 「新規タイムライン」ウィンドウで、タイムライン名を、バンドが演奏する曲名にちなんで **Miserable Girl EDIT** に設定し、「作成」をクリックします。



新しいタイムラインがビンに追加されます。

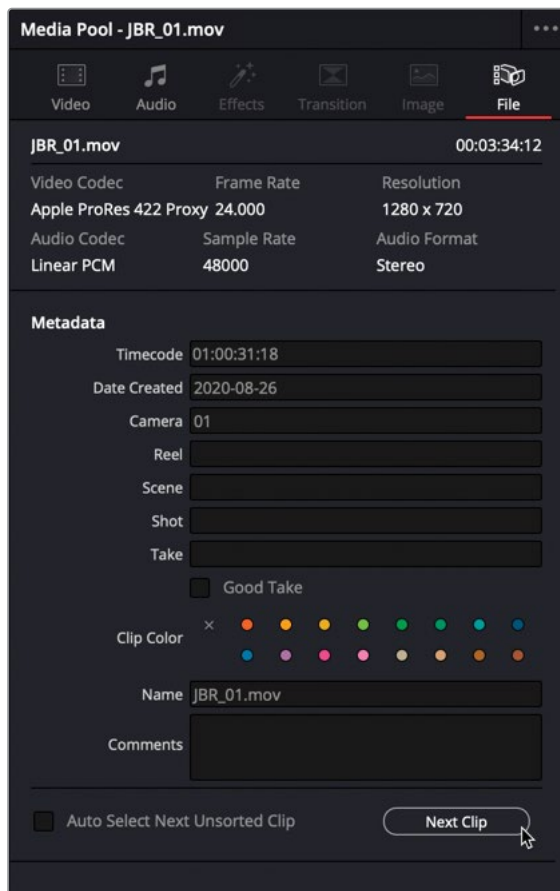
- 4 “Miserable Girl” ビンを選択して、フッテージを確認します。



このビンには、バンドが曲を演奏する様子のビデオクリップが8つ含まれています。各ビデオクリップには、カメラの内蔵マイクで録音された様々な音質の参照用音声が入っています。バンドの演奏をミックスしたクリーンな音声は、別の.wavオーディオファイルに含まれています。

- 5 ビン内のクリップがクリップ名の順に並んでいることを確認して、**JBR_01.mov** を選択します。

- 6 インスペクタを開いて「ファイル」タブを選択します。



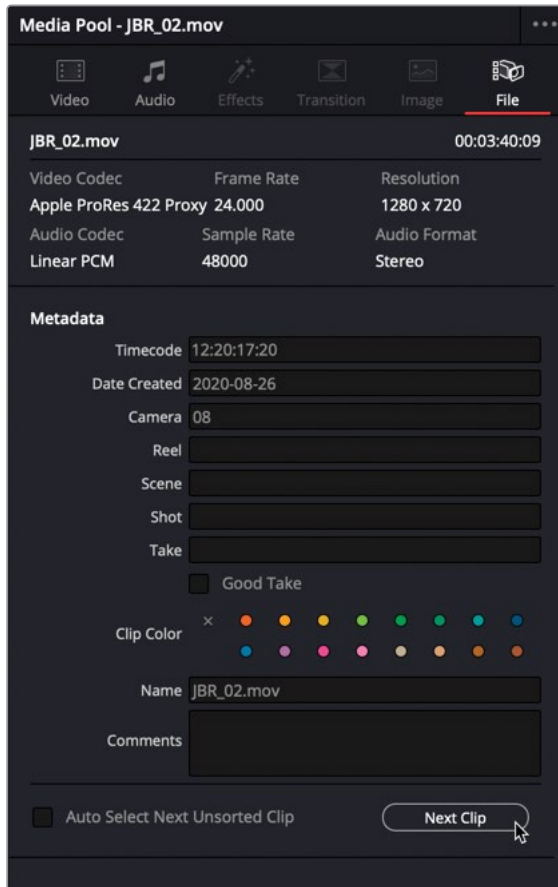
「ファイル」タブには、選択したクリップの主なメタデータが表示されます。

メモ インスペクタ内のこのタブはカスタマイズできませんが、便利な場所にあります。包括的なメタデータビューは「メタデータ」パネルにあります。

このクリップの「ファイル」タブでは、「カメラ」メタデータが0.1と認識されています。

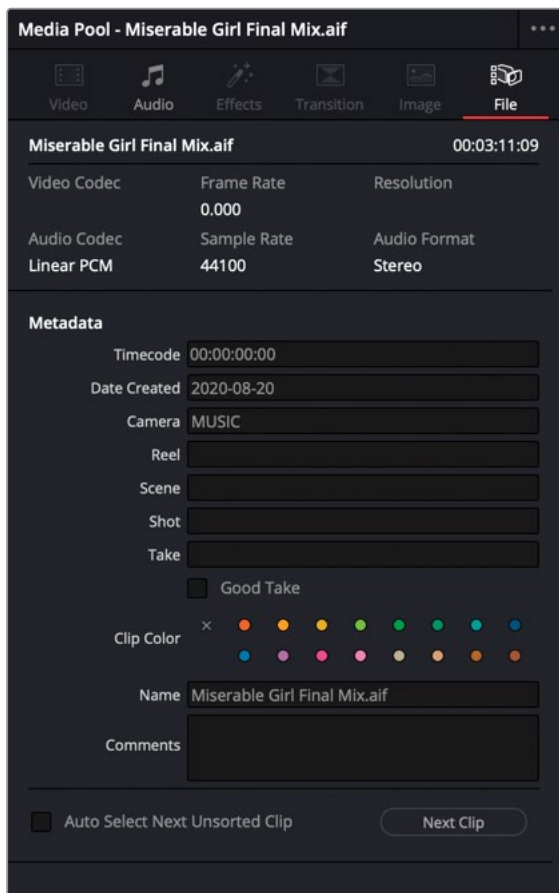
- 7 同タブの下部で「次のクリップ」ボタンをクリックします。

ビン内の次のクリップである **JBR_02.mov** が選択され、「ファイル」タブに同クリップのメタデータが表示されます。



このクリップの「ファイル」タブでは、「カメラ」メタデータが08と認識されています。他のカメラも同様に、異なるカメラメタデータで認識されます。

- 8 ビン内で **Miserable Girl Final Mix.aif** を選択します。

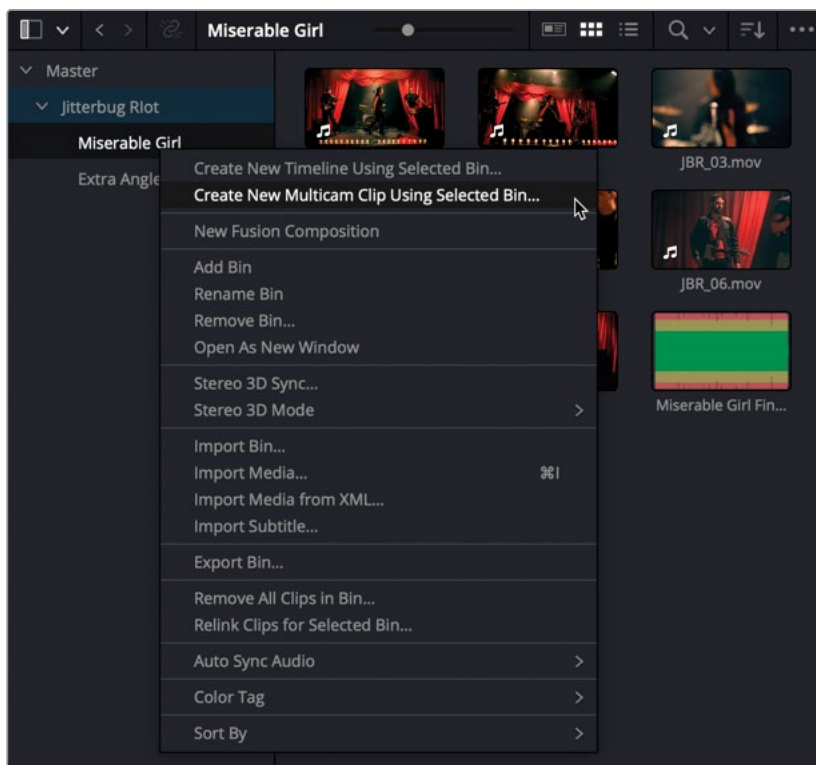


- 9 このオーディオのみのクリップは、「カメラ」メタデータが“MUSIC”と認識されています。

マルチカムクリップの作成

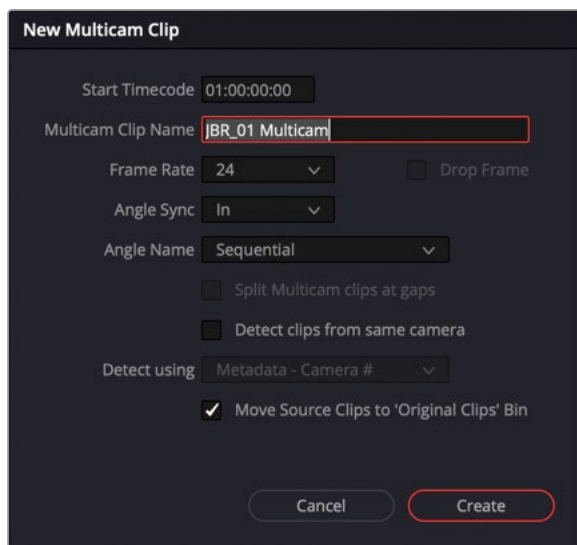
前の練習と同じように、エディットページでマルチカム映像を編集する上での最初のステップは、同期した複数のクリップから1つのマルチカムクリップを作成する作業です。

- 1 ビンリストで“Miserable Girl” ビンを右クリックし、「選択したビンで新規マルチカムクリップを作成」を選択します。



メモ 新規マルチカムクリップは、ビン全体からではなく、個別に選択したクリップからでも作成できます。

「新規マルチカムクリップ」ウィンドウが表示されます。ここで、クリップの同期方法とマルチカムクリップの作成方法を選択できます。



- 2 「マルチカムクリップ名」フィールドに、**Miserable Girl SYNC** と入力します。
- 3 「アングルの同期」ポップアップメニューで「サウンド」を選択します。

「サウンド」を選択したことで、クリップがそれぞれのオーディオコンテンツに基づいて同期されます。これは、前の練習のインタビュークリップや、レッスン2の2台のシステムで収録されたクリップを同期した際と同様です。

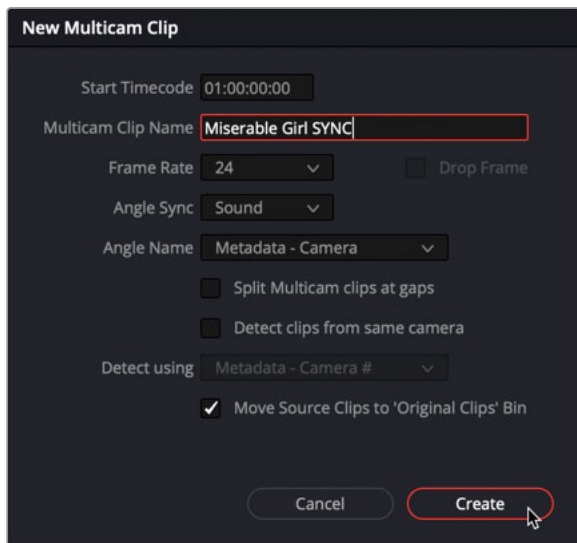
メモ マルチカムクリップを同期する他のオプションとして、既存のイン点とアウト点を使用したり、タイムコードまたはマーカーをマッチさせたりする方法があります。

- 4 「アングル名」メニューを「メタデータ - カメラ番号」に変更します。

メモ 各アングルの並び順は「アングル名」オプションの選択に基づいて決定されます。「シーケンシャル」を選択すると、DaVinci Resolveは各アングルにアングル1、アングル2とラベルを付け、開始タイムコード値に基づいて並べ替えます。タイムコード値が最も低いアングルが最初のアングルとなります。

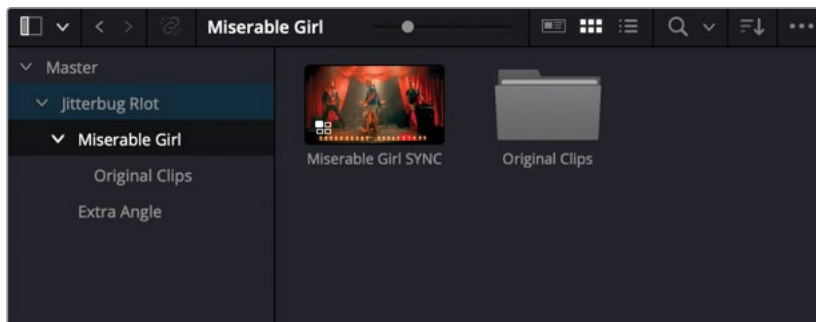
「クリップ名」を選択すると、クリップ名が英数字順で並べられ、各アングルに適切なラベルが付けられます。「メタデータ - アングル」または「メタデータ - カメラ番号」では、クリップがそれぞれのメタデータに記録された情報に基づいて並べられます。

- 5 「ソースクリップをオリジナルクリップビンに移動」オプションが選択されていることを確認します。



- 6 「作成」をクリックして、マルチカムクリップを作成します。

DaVinci Resolveがクリップのオーディオを分析し、選択したビン内に新しいマルチカムクリップを作成します。

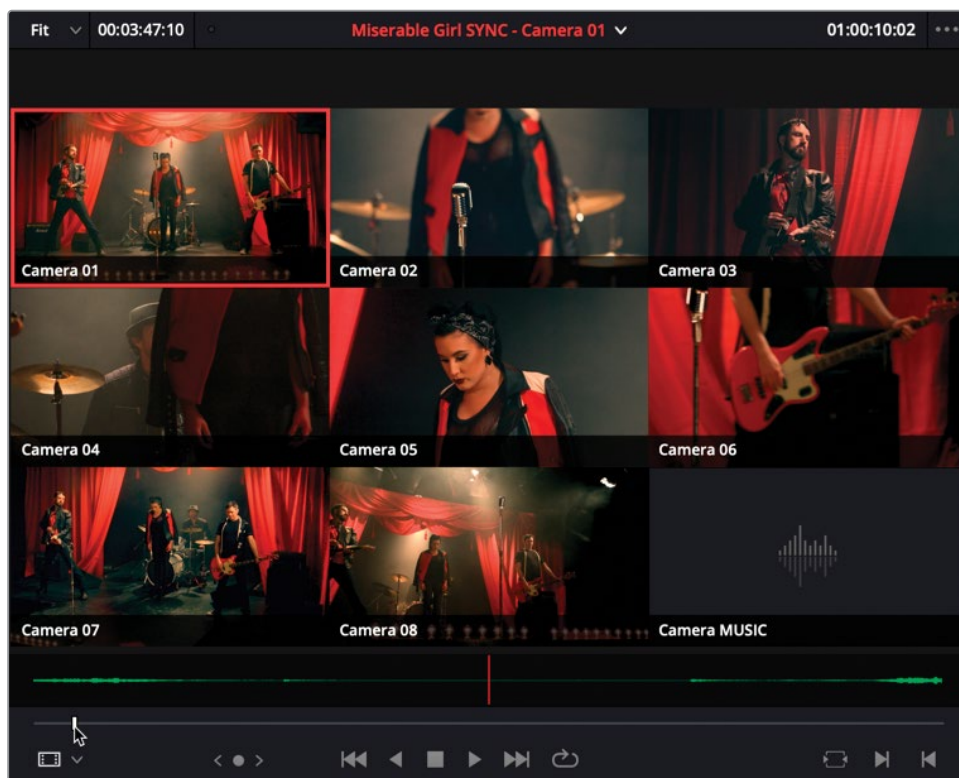


また、個別カメラのソースクリップを含む“オリジナルクリップ”ビンも作成されます。

リアルタイム・マルチカム編集

複数のアングルをリアルタイムで切り替える作業は、エディットページにおけるマルチカム編集の醍醐味であり、ライブスタジオでスイッチャーを使用しているような感覚で行えます。この手法では、タイムラインを再生するのにかかるのと同じ時間で素材を編集できるので、作業時間を大幅に短縮できます。

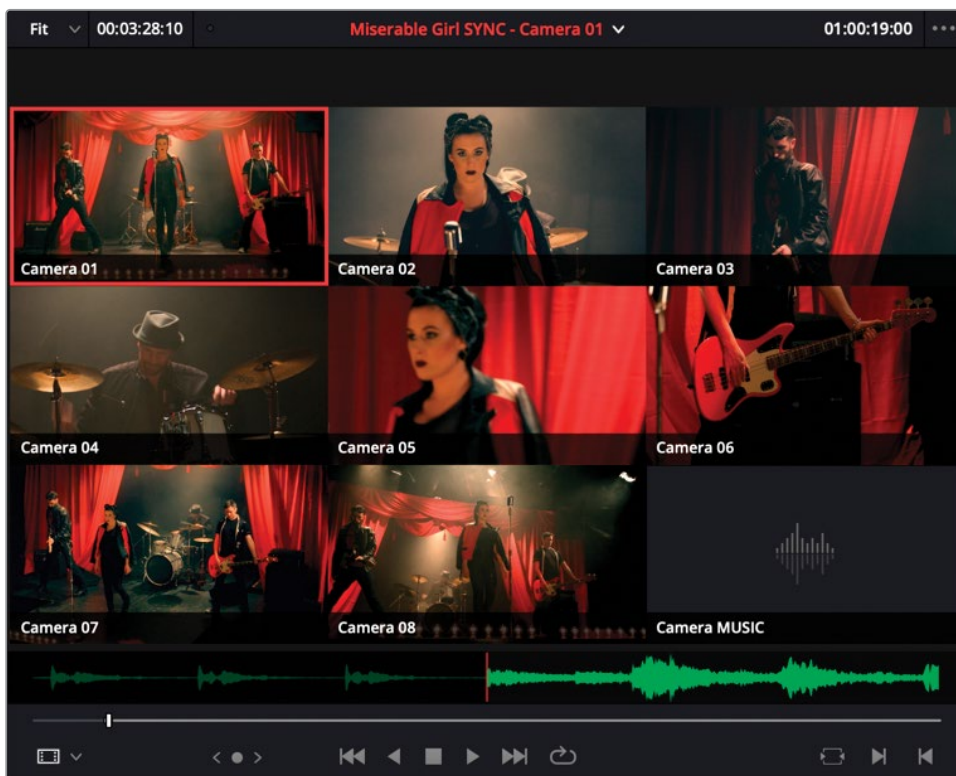
- 1 **Miserable Girl SYNC** マルチカムクリップをダブルクリックして、ソースビューアで開きます。



ソースビューアでマルチカムクリップが開き、9つの各クリップ（アングル）が別々のボックスで、適切なカメラメタデータと共に表示されます。このビューでは、全アングルが左から右、上から下の順で並べられます。つまり、1つ目のアングル（CAM_01と認識された **JBR_01.mov**）が左上のウィンドウに、9つ目のアングル（MUSICと認識された **Miserable Girl Final Mix.aif**）が右下のウィンドウに表示されます。各アングル名には、カメラメタデータ情報が引き続き使用されます。

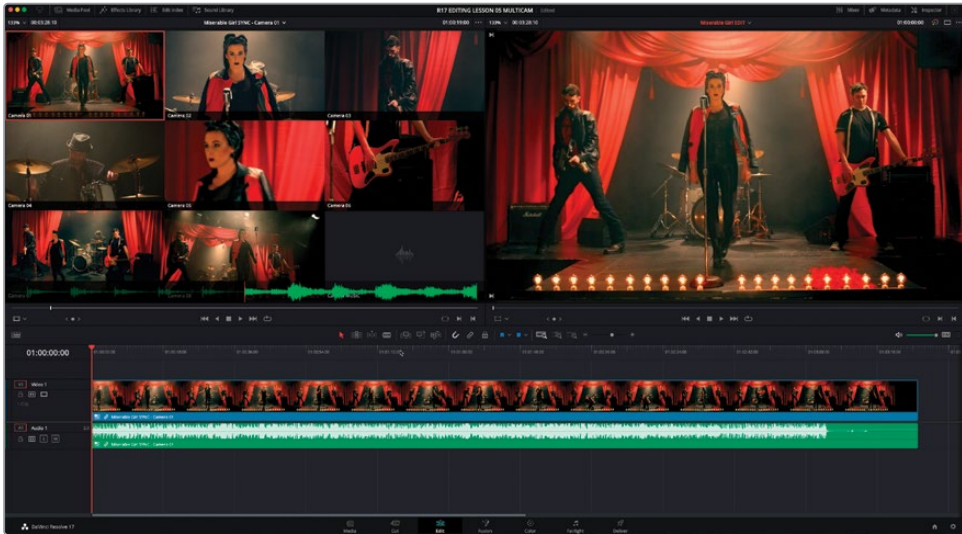
メモ すべてのカメラで撮影が同時に開始されたわけではないので、再生ヘッドがマルチカムクリップの先頭にある場合、多くのアングルに空白フレームが表示されます。再生ヘッドをマルチカムクリップで少し先に動かすと、全アングルのフテージが確認できます。

- 2 ソースビューアでマルチカムクリップを再生し、全アングルが同期していることを確認します。ビューアの左上に表示された **Camera 01** がデフォルトで選択されているため、クリップを再生すると、このアングルの音声聞こえます。
- 3 音楽が始まる直前 (01:00:19:00あたり) にイン点をマークします。



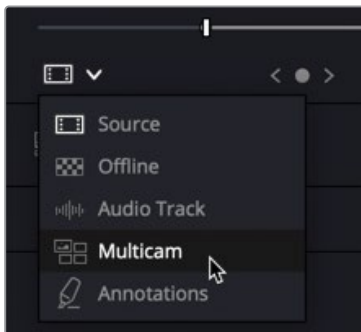
- 4 上書き編集を実行し、このクリップを空の“Miserable Girl EDIT” タイムラインに編集します。
- 5 メディアプールおよび「インスペクタ」ボタンをクリックして、それぞれのパネルを非表示にし、マルチカム映像を見るスペースを広げます。
- 6 タイムラインツールバーの「全体を表示」ボタンをクリックして、タイムライン全体を表示し、タイムラインウィンドウのサイズを調整します。

- 7 「Home」キーを押して、再生ヘッドをタイムラインの先頭に戻します。

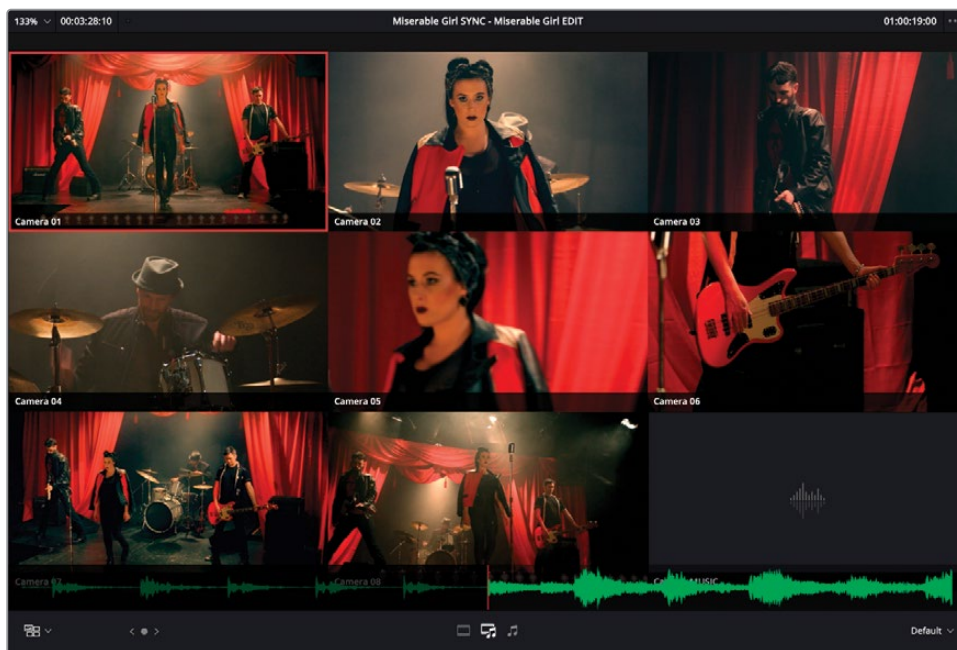


タイムラインビューアに、1つ目のアングル **Camera 01** だけが表示されます。これがアクティブカメラであるためです。カメラアングルを効果的に切り替え、ソースビューアとタイムラインクリップとの同期を維持するには、ソースビューアのマルチカムモードを有効にする必要があります。

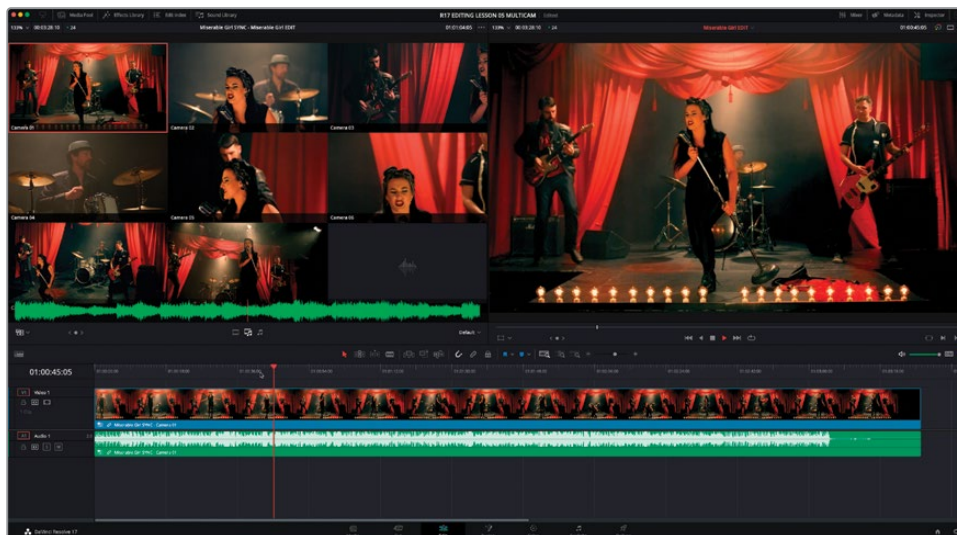
- 8 ソースビューアのモードメニューで「マルチカム」を選択し、マルチカムビューアを表示します。



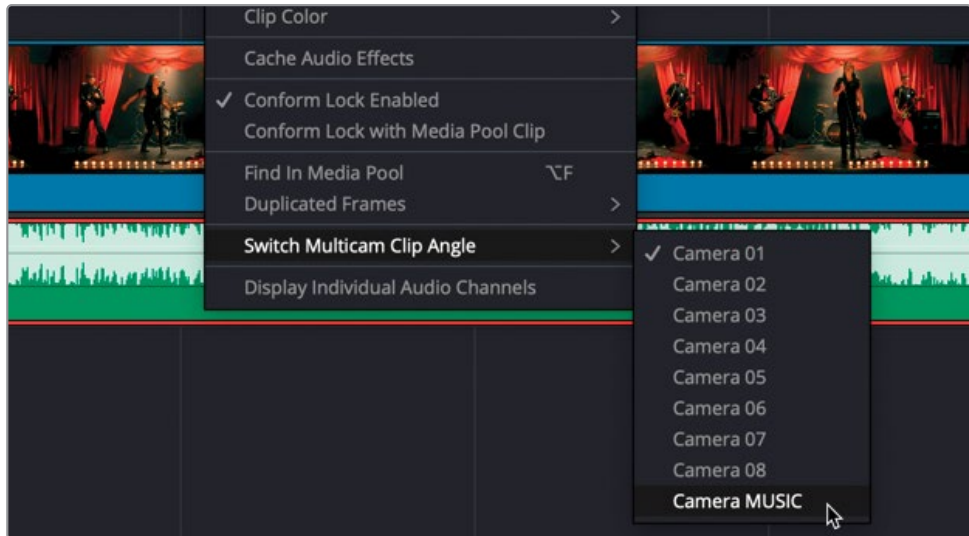
マルチカムモードを有効にすると、ビューアの下の特ランスポートコントロールが、マルチカム関連のコントロールに置き換えられます。タイムラインの再生ヘッドを移動すると、マルチカムビューアのソースクリップも移動して同期関係が維持されるので、特ランスポートコントロールは不要になります。



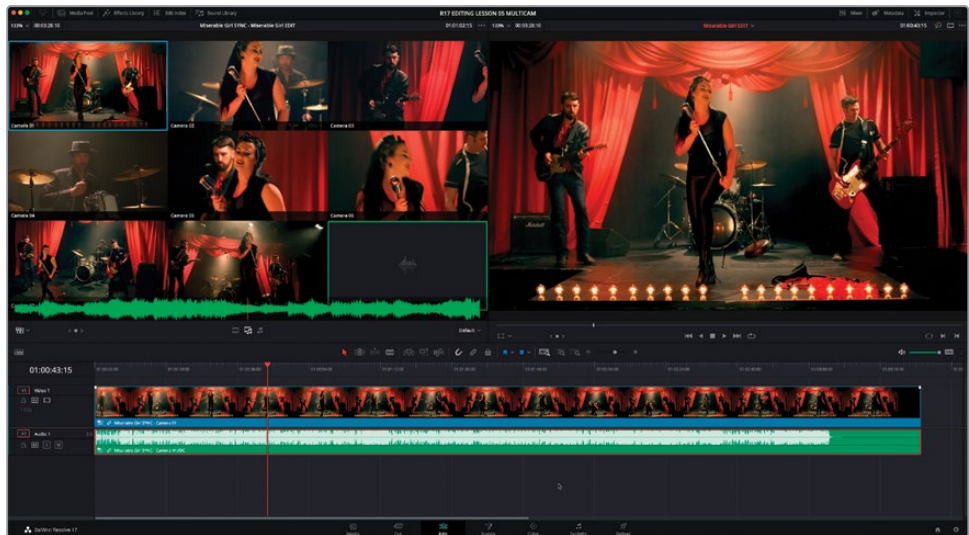
- 9 タイムラインを再生し、マルチカムビューアの複数アングルがタイムラインビューアと同期して再生されるのを確認します。



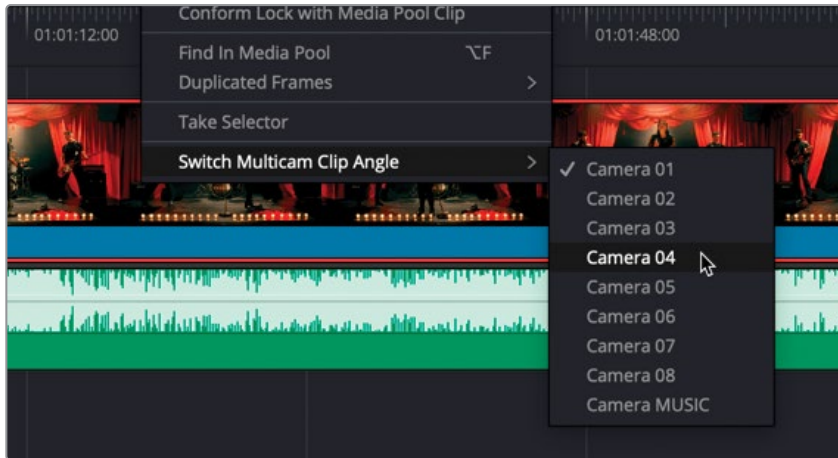
- 10 タイムラインでマルチカムクリップのオーディオを右クリックし、「マルチカムクリップのアングルを切り替え」>「Camera MUSIC」を選択します。



マルチカムクリップのオーディオが切り替わり、**Miserable Girl Final Mix.aif** ファイルのオーディオが再生される状態になります。マルチカムビューアでは **MUSIC** アングルの周囲に緑のボックスが表示され、現在アクティブなオーディオであることが分かります。



- 11 タイムラインでマルチカムクリップのビデオを右クリックし、「マルチカムクリップの角度を切り替え」>「Camera 04」を選択します。



タイムラインビューアのビデオが更新され、「Angle 4」のビデオクリップが表示されます。マルチカムビューアの同角度の周囲には青のボックスが表示され、現在アクティブなビデオ角度であることが分かります。



次は、マルチカムクリップからビデオだけ編集したいことをResolveに伝えます。複数のカメラのオーディオを使用したい訳ではないからです。

マルチカムクリップの下ソースビューアにある3つのボタンでは、角度を切り替えた際にマルチカムクリップの何を切り替えるかを指定できます。選択肢はビデオのみ、ビデオとサウンド、サウンドのみです。

- 12 左端のビデオボタンをクリックして、マルチカムクリップのビデオのみ編集できるようにします。



次は楽しい作業です！

- 13 再生ヘッドをタイムラインの先頭に配置し、再生ボタンをクリックします。再生が始まったら、ソースビューアで任意のビデオクリップをクリックして、マルチカムクリップのアングルをリアルタイムで切り替えます。アングルを切り替える度に、タイムラインに編集点が追加されます。タイムラインの最後までこの作業を続けます。



メモ マルチカムソースビューアで任意のボックスをクリックする代わりに、キーボード上部の1、2、3キーを押してアングルを切り替えることも可能です。

- 14 曲の最後まで進んだら、再生ヘッドをタイムラインの先頭に戻し、再生をクリックして、マルチカメラ編集の傑作をチェックしましょう！

結果はどうでしたか？

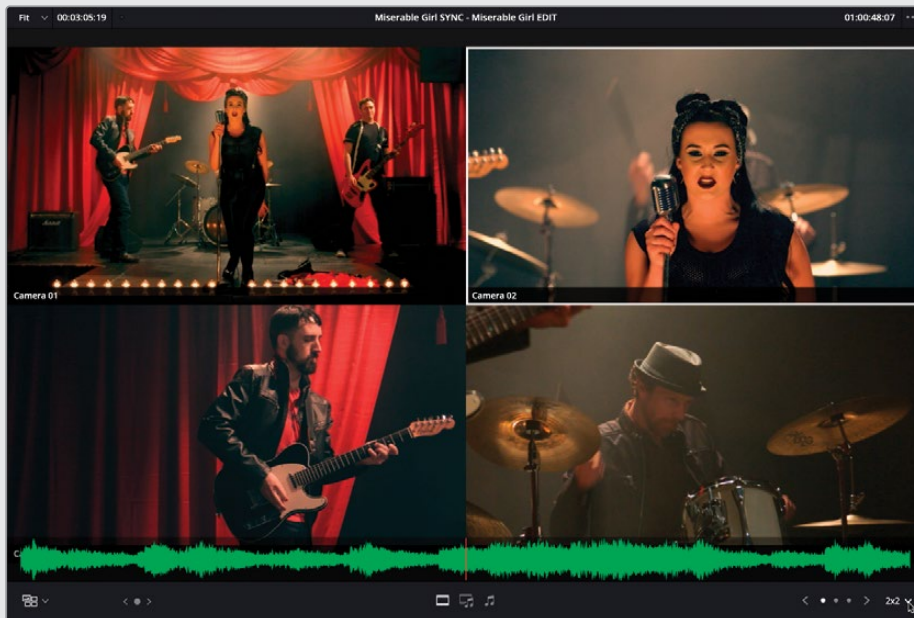
リアルタイムのマルチカメラ編集は楽しい作業ですが、最初から完璧な編集ができあがることはないでしょう。1回目の試みで、完璧なタイミングで最適なアングルに切り替えられるのは非常に稀です。

代わりに、これをラフカットと見なして、微調整する必要があります。

マルチカム編集のテクニック

このようなマルチカム素材を編集する際は、最初の試みですべてのカットを完璧にしようにしないでください。それよりも、音楽のテンポや各アングルの感覚を掴むようにしてください。カット割りを実行する前に、マルチカムクリップを数回見直すことをお勧めします。編集を開始したら、音楽に最も合うと感じられるところでカットし、失敗を恐れないうでください。編集をさらに微調整する方法は次のステップで学びます。

多くのアングルに同時に集中するのが難しい場合は、表示するアングル数を減らすとよいでしょう。その場合は、マルチカムソースビューアの右下でマルチカム表示ポップアップメニューをクリックし、「2x2」などのオプションを選択します。このオプションでは、マルチカムクリップの最初の4アングルしか表示されず、他のアングルは別のマルチカムページに収納されます。これらのページにはマルチカムページボタンを使用してアクセスできます。



このように、表示するアングル数を減らすことで、マルチカム編集を開始しやすくなる場合があります。他のアングルは、最初のラフカットが完成してから追加できます。

このレッスンで行ったように、メタデータを使用して最も重要なクリップをアングル1~4に設定できます（またはこのレッスン後半の「マルチカムクリップの調整」セクションを参照してください）。これにより、マルチカムクリップを作成する際にクリップを適切に並べられます。

マルチカム編集の調整

完成したラフカットを再生して確認すると、2種類の問題があることに気づくでしょう。アングルが切り替わるタイミングが悪いか、切り替わったアングルが間違っているかです。

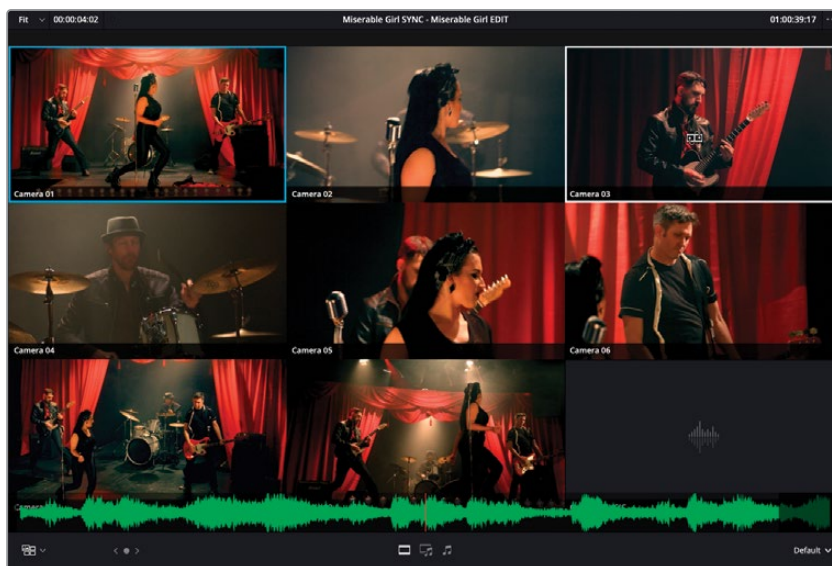
それら両方の問題が同時に存在するかもしれません！

しかし、心配は無用です。これは、テレビの生放送ではありません。ポストプロダクションである以上、実際に視聴されるまで、何度でも変更が許されます。1つ目のタイミングに関する問題は、簡単に解決できます。既存の編集点の位置は、すでに習得した通り、様々なテクニックでロールトリムを実行することにより変更できます。

2つ目の問題であるアングルの誤りも、ソースビューアでアングルを切り替えて簡単に解決できます。

作業のこつ マルチカム編集では、各アングル間の同期に十分に注意する必要があります。したがって、マルチカム編集では、クリップのリップル、スリップ、スライドは、それらの機能を完璧に習得するまで避けるのが無難です。

- 1 タイムラインのマルチカム編集を再生し、変更を加えたいショットまで進んだら、再生を停止します。
マルチカムモードでは、ソースビューアはタイムラインの再生ヘッドと自動的に連動します。したがって、マルチカム編集を再生するとソースビューアも更新されます。
- 2 マルチカムビューアで、現在と異なるアングルを「Option+クリック」(macOS) または「Alt+クリック」(Windows) して、アクティブなアングルを新しいアングルに切り替えます。



アクティブなアングルを切り替える際は、マウスポインターが置き換え編集アイコンに切り替わります。

新しいカットも簡単に追加できます。

- 3 タイムラインの再生ヘッドを任意のマルチカムクリップの途中に移動し、ソースビューアで他のアングルをクリックします。



タイムラインの再生ヘッドの位置に新しい編集点が追加され、そこから次の編集点までが新しいアングルに置き換えられます。

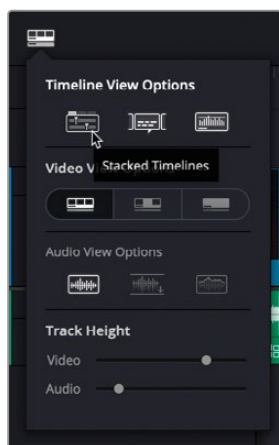
作業のコツ キーボード上部の数字キー（1、2、3など）でも、タイムラインの再生ヘッドの位置にカットを追加できます。「Option + 数字キー」（macOS）または「Alt + 数字キー」（Windows）を押すと、タイムラインの再生ヘッドの位置でマルチカムクリップのアングルを切り替えられます。これらの操作は、再生中または停止時のどちらでも実行できます。

素晴らしい仕上がります。これで、マルチカメラ編集の楽しさと、それをResolveで行う方法を体験しました。この編集をさらに調整する前に、マルチカムクリップ自体を調整する他の方法を見てみましょう。

マルチカムクリップの調整

マルチカムクリップは、タイムラインでは1つのクリップに見えますが、実際には容器的なタイムラインの一種であり、複合クリップと非常に似ています。複合クリップの詳細はレッスン7で学びます。しかしこの段階では、アングルの順番や名前を変更する必要がある場合などに、マルチカムクリップは専用のタイムラインで開けることを知っておくと便利です。

- 1 「タイムライン表示オプション」メニューで、「スタック表示」を選択します。



これで、このプロジェクトで作成した各タイムラインを個別のタブとして開けます。

- 2 タイムラインでマルチカムクリップのいずれかを選択して「クリップ」>「タイムラインで開く」を選択するか、**Miserable Girl SYNC** マルチカムクリップのいずれかを右クリックして「タイムラインで開く」を選択します。

マルチカムクリップがタイムラインに専用のタブで表示されます。



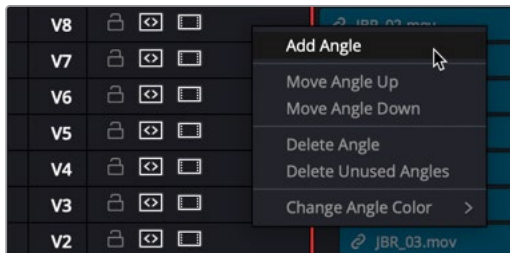
作業のこつ 多数のタイムライントラックを効果的に表示するには、「タイムライン表示オプション」ボタンをクリックして、ビデオおよびオーディオトラックの高さを最小化します。また、ビューアとツールバーの間のラインを上ドラッグして、タイムラインエリアを広げます。

以上で、Resolveがマルチカムクリップを構成・管理する方法が分かります。このレッスンで最初のマルチカムクリップを作成する前に、タイムラインでサーシャのインタビューのクリップを配置した方法とよく似ています。この構成はシンプルです。”ビデオ1”および”オーディオ1”トラックのコンテンツは、マルチカムビューアに1つ目のアングルとして表示されます。”ビデオ2”および”オーディオ2”トラックのコンテンツは、2つ目のアングルとして表示されます。また、トラック名は、マルチカムソースビューアに表示されるアングル名と同じになります。

メモ 「V9」トラックが空であることに注目してください。これは、**Miserable Girl Final Mix.aif** のオーディオが「A9」トラックに配置されており、この編集の音楽をアングル9として使用できることを意味します。

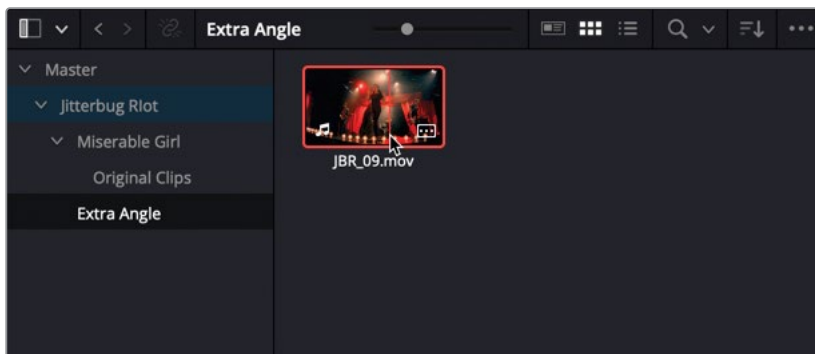
次は、アングルを追加して、マルチカムクリップ内のアングルを並べ替えます。

- 3 タイムラインでビデオトラックヘッダーのいずれかを右クリックし、「アングルを追加」を選択します。



新しいアングル、「V10」と「A10」が追加されます。

- 4 メディアプールを開き、「Extra Angle」ビンを選択します。



10番目の現在未使用のアングルは、このビン内の **JBR_09.mov** です。

- 5 JBR_09.mov クリップを、マルチカムクリップタイムラインの新しい「V10」トラックにドラッグします。

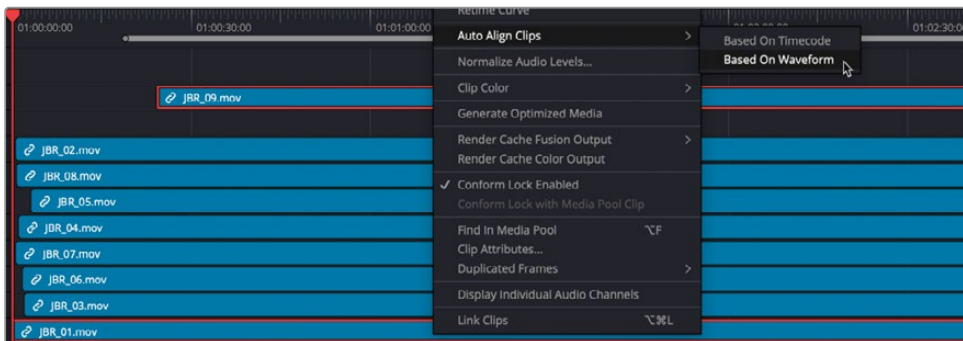


次はこのアングルを、マルチカムクリップタイムラインの他のアングルと同期する必要があります。

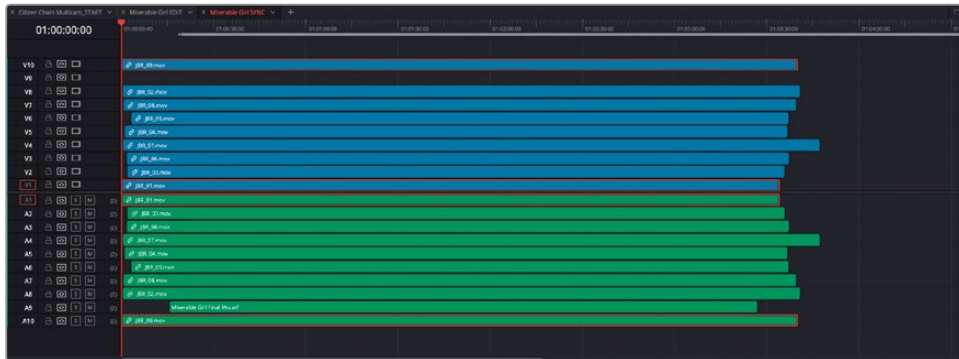
- 6 「リンク選択」が有効であることを確認して、「V10」および「A10」のクリップと、タイムラインの他のすべてのクリップを選択します。



- 7 ビデオクリップのいずれかを右クリックし、「クリップを自動整列」>「波形に基づいて」を選択します。



Resolveが新しいアングルと既存のアングルを瞬時に同期します！



次は、新しいアングルの名前を変更して、マルチカムクリップを整理整頓します。

- 8 「V10」のトラックヘッダーを右クリックして「アングルを下に移動」を選択します。



Resolveが「V10」と「V9」、「A10」と「A9」のアングルを変更します。

- 9 「V9」の高さを少し上げると、このアングル名がまだ「Camera 10」であることが分かります。
- 10 アングル名をクリックして **Camera 09** と入力し、マルチカムクリップの他のアングル名と合わせます。

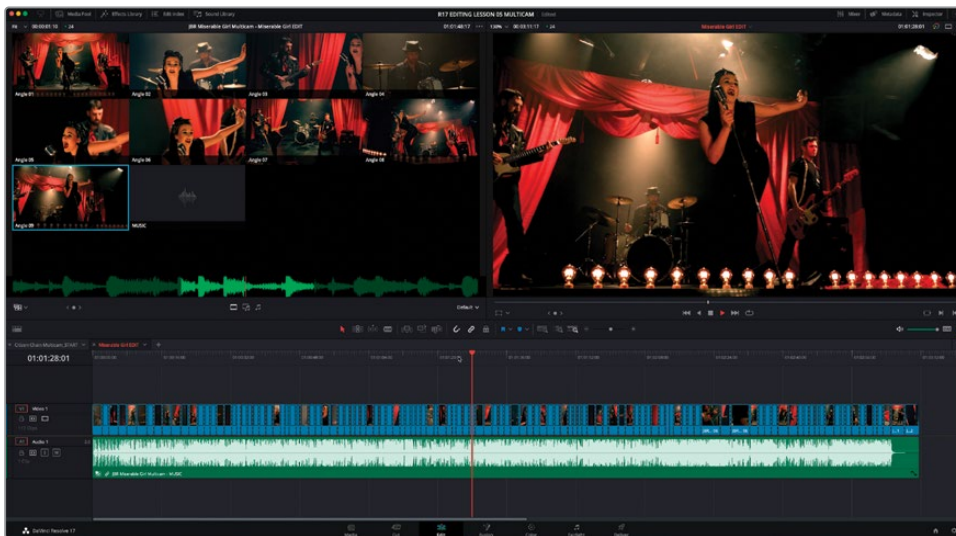


これで、新しいアングルをマルチカム編集で使用できます。

- 11 **Miserable Girl Edit** のタイムラインタブを選択し、この編集のメインタイムラインに戻ります。
- 12 ソースビューアのポップアップメニューで「マルチカム」を選択し、ソースビューアをマルチカムビューアに切り替えます。

- 13 マルチカムビューのポップアップメニューで「4x4」を選択し、マルチカムクリップの全10アングルと、6つのアングルまで追加できる（現在は未使用）のスペースを表示します。

メモ マルチカムクリップに含まれるアングル数に制限はありませんが、一度に表示できる最大アングル数は4x4までです。このオプションで表示できる16個以上のアングルには、後続のマルチカムページでアクセスできます。



- 14 最後に、マルチカム編集全体を再生し、必要に応じて微調整を加えます。終わったら、新しいカメラアングルを含めてマルチカムクリップをシングルクリップに変換します。

完成したタイムラインの確認

このレッスンの各ステップに従って作成した編集の完成版にアクセスするには、「ファイル」>「タイムラインの読み込み」>「AAF、XML、DRT、ADLの読み込み」を選択し、「R17 Editing」>「Lessons」>「Lesson 05 Multicam」にナビゲートします。ここには完成したタイムラインの2つのバージョンがあります。**MISERABLE GIRL FINISHED.drt** は編集されたバージョンで、マルチカム編集のスキルを磨くために使用できます。このタイムラインは、編集で使用されるマルチカムクリップを読み込みます。**MISERABLE GIRL FINISHED_FLATTENED.drt** は、同じ編集ですが、シングルクリップ化されているため、他のアングルは使用できません。

これで終了です！このレッスンでは、DaVinci Resolveのエディットページで最も複雑なマルチカム編集タスクにも対応できるスキルを習得しました。複数のカメラで撮影されたフッターのカット割りは、エディットページとカットページの両方で実行できる編集のひとつですが、複数のクリップを同期させて編集する方法はそれぞれのページで異なります。もちろん、自分にとって最適なワークフローを自由に選択できます！

マルチカムプロジェクトをリアルタイムで再生しながら編集する際は、音楽のリズムとテーマを把握し、それらの特徴を捉えながらカット割りすることが大切です。時には、マルチカムクリップを3〜4種類の異なるスタイルでカット割りし、様々なペースを試して、後で最善のものを選ぶのもひとつの方法です。しかし、他のあらゆる編集と同様、視聴者に最高の映像を提供するためには、各カットを繰り返しチェックし、微調整を行うことが不可欠です。

レッスンの復習

- 1 マルチカムクリップで、音声のない映像のみのクリップのアングルを同期する上で使用できるのは？（複数回答可）
 - a) イン点またはアウト点
 - b) マーカー
 - c) タイムコード
- 2 マルチカムビューで同時に表示できるアングルの最大数は？
 - a) 16
 - b) 18
 - c) 28
- 3 マルチカムクリップに新しい編集点を加えるのではなく、マルチカムクリップ全体を他のアングルに切り替える際に使用する修飾キーは？
 - a) Command (macOS) またはControl (Windows)
 - b) Option (macOS) またはAlt (Windows)
 - c) Shift
- 4 ○か×で教えてください。既存のマルチカムクリップにおいて、アングル名の変更、アングルの追加、アングルの並び順の変更などはできない。
- 5 ○か×で教えてください。マルチカムクリップをシングルクリップに変換すると、同期した他のアングルはすべて失われる。

答え

- 1 AとBとCです。アングルの同期には、音声ではなく、イン点やアウト点、タイムコード、マーカーを使用できます。
- 2 Aの16です。それ以上のアングルには他のページに切り替えてアクセスできますが、1ページに表示できる最大アングル数は16 (4x4) です。
- 3 Bです。任意のアングルを「Option+クリック」(macOS) または「Alt+クリック」(Windows) して、他のアングルに切り替えます。
- 4 誤りです。マルチカムクリップを右クリックし、「タイムラインで開く」を選択して、既存のマルチカムクリップを調整できます。
- 5 正しいです。マルチカムクリップをシングルクリップに変換すると、未使用のアングルはすべて削除され、タイムライン上のアクティブなアングルで使用されているクリップだけが残ります。

レッスン 6

カットページのスピーディな編集

編集において、すべてのアプローチに適した手法は存在しません。そのため、DaVinci Resolveは、2つの編集インターフェース（カットページ&エディットページ）を備えています。カットページには、編集作業をこれまで以上に高速化できるイノベーションが数多く導入されています。編集作業のスピードと精度は、長尺のテレビドラマ、ドキュメンタリー、ニュース、企業ビデオ、ミュージックビデオ、テレビCMなど、あらゆるプロジェクトにおいて極めて重要です。カットページは独自の革新的なツール群を搭載しており、大量のフッターおよびマルチカメラ撮影のフッターに対応できます。

さらにカットページは、DaVinci Resolve Speed EditorやDaVinci Resolve Editor Keyboardなど、DaVinci Resolve専用ハードウェアとの使用も考慮して特別に設計されています。これらのキーボードを使用すると、まるでフィルムやビデオテープを扱うかのように、フッターをより直接的にコントロールできます。

所要時間

このレッスンには約60分かかります。

目次

| | |
|---------------------|-----|
| プロジェクトのセットアップ | 271 |
| ソーステープを使用してクリップを確認 | 275 |
| サウンドバイトの組み立て | 281 |
| タイムラインクリップの微調整 | 288 |
| クリップの順を変更 | 293 |
| Bロールの追加 | 294 |
| スマート挿入 | 298 |
| 他のトラックを追加して使用 | 301 |
| Bロールのトリム | 308 |
| 他のカメラアングルをソース上書きで追加 | 314 |
| ソース上書きと同期ピンを併用 | 316 |
| 音楽、エフェクト、タイトルの追加 | 324 |
| レッスンの復習 | 333 |

編集キーボード

DaVinci Resolve用の編集キーボードシリーズは、編集作業を劇的にスピードアップすることを念頭に、カットページに合わせてデザインされています。手で感じられる物理的なコントロールを使用することで、ソフトウェアのみで作業する場合と比べ、はるかに優れた編集体験が得られます。



DaVinci Resolve Speed Editor

Speed Editorは、コンパクトなユニットで、編集専用の機能を備えており、キーボードやマウスと一緒に使用できるよう設計されています。しかし、マウスとは異なり、サーチダイヤルはタイムラインを手で掴んでいるような感覚で使用できます！SHTL、JOG、SCRLボタンでは、ソーステープおよびタイムラインを非常に正確にスクロールできます。トリムキーがあることで、サーチダイヤルはライブトリムにも使用できます。サーチダイヤルは大きく高精度なので、作業が今まで以上に直感的になり、スピードアップします。

このレッスンを通して、カットページのマウス機能およびキーボード機能をSpeed Editorで実行する方法を、サイドバーで説明します。



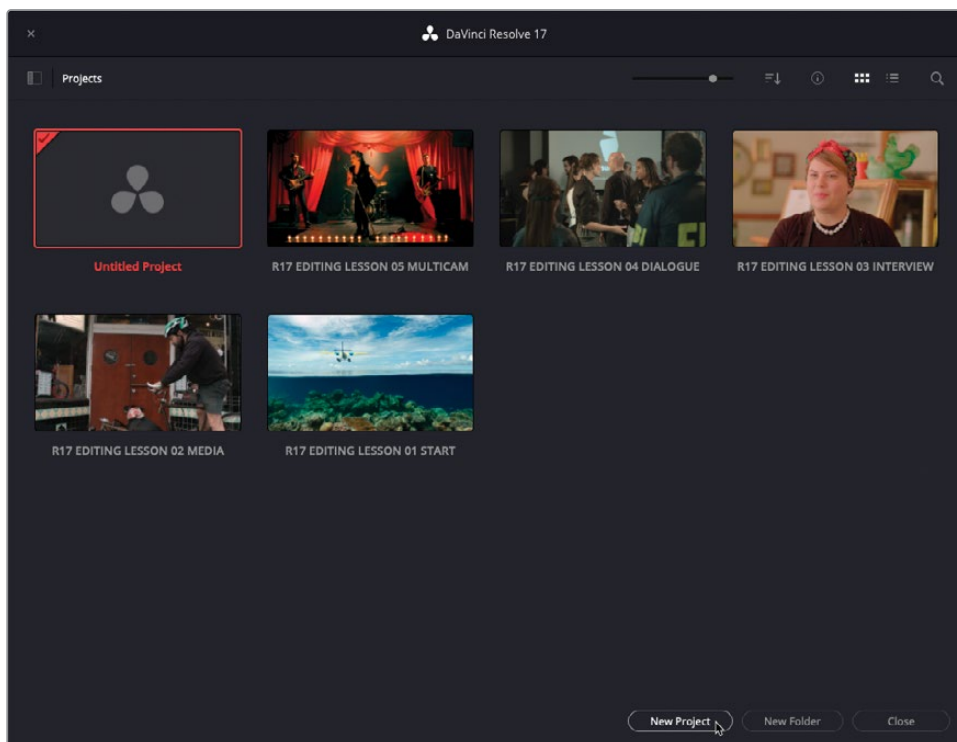
DaVinci Resolve Editor Keyboard

DaVinci Resolve Editor Keyboardは、フルサイズのキーボードで、より高速に作業を行い、より早くプロジェクトを完成させることが求められるプロのエディター向けに設計されています。通常のキーボードとは異なり、DaVinci Resolve Editor KeyboardはSpeed Editorの機能の多くに加えて、Speed Editorには搭載されていない表示・並べ替え機能も搭載しています。Editor Keyboardの利点は、普段のキーボードおよびSpeed Editorの組み合わせと完全に置き換えられるところにあります。

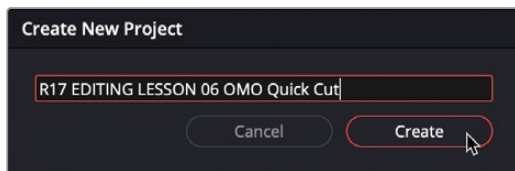
プロジェクトのセットアップ

カットページの使用を始めるには、新しいプロジェクトを作成してクリップをいくつか読み込みます。

- 1 DaVinci Resolveアプリケーションを起動します。



- 2 「新規プロジェクト」をクリックし、プロジェクト名を R17 EDITING LESSON 06 OMO Quick Cut にして、「作成」をクリックします。



3 ウィンドウ下部の「カット」ボタンをクリックし、カットページに切り替えます。

メディアプール。クリップおよび編集されたタイムラインがすべて含まれています。

ビューア。表示をソースクリップとタイムラインで切り替えられます。



上のタイムライン。タイムライン全体が表示されるため、スクロールが不要です。

ツールバー。再生、編集、トランジションに関連するボタンがあります。

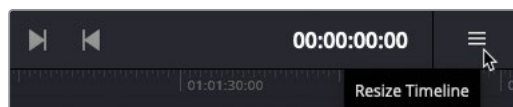
下のタイムライン。現在のタイムライン位置の詳細なビューが表示されます。

カットページを開発する際、Blackmagic Designは一步立ち止まり、革新的かつスピーディな編集が可能になる方法について検討を重ねました。カットページとエディットページは、編集ツールとしての特徴が大きく異なるため、インターフェースも異なります。カットページでは、作業を遅延させる可能性のある不要なステップが排除されており、すべてのクリックや操作が直接結果につながります。無駄なクリックやオプション設定は存在しません。カットページは、ユーザーがこれから行う操作を予想することで、スピーディなワークフローを実現します。

左上にはメディアプールがあります。ここで、プロジェクトに含まれる全クリップの並べ替えや整理、確認が可能です。

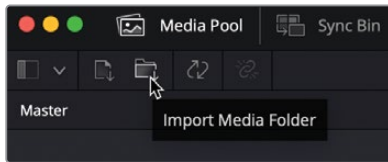
フッターをより広いスペースで見たい場合は、インターフェースのサイズを簡単に変更できます。

4 オーディオメーターの下で「タイムラインのサイズを変更」コントロールをクリックし、下にドラッグして、メディアプールとビューアのスペースを広げます。



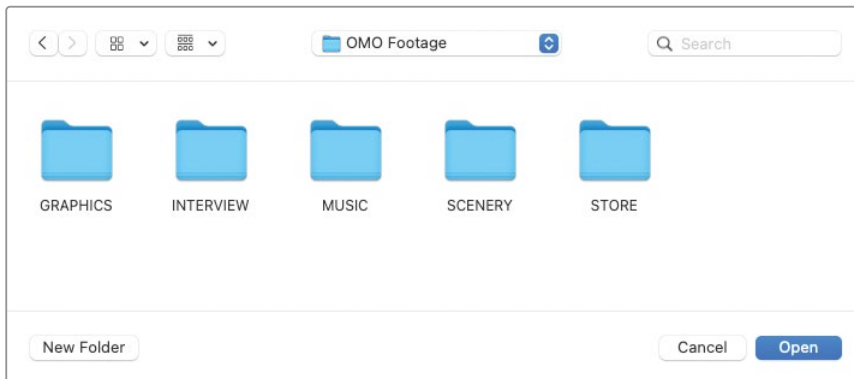
プロジェクトを開始する際は、左上にあるボタンを使用して、メディアプールにクリップを読み込みます。

- 5 メディアプールの左上で「メディアフォルダーの読み込み」ボタンをクリックします。



作業のこつ 「メディアフォルダーの読み込み」ボタンを使用すると、選択した1つまたは複数のオーディオ、ビデオ、グラフィッククリップを読み込みます。

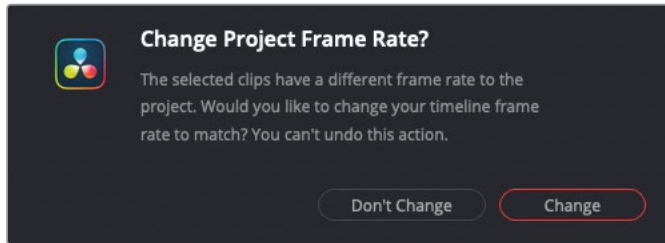
- 6 ウィンドウが開いたら、「R17 Editing」>「Media」>「OMO Footage」フォルダーにナビゲートします。
- 7 同フォルダー内で「OMO Footage」フォルダーを選択します。



このフォルダーには、インタビュークリップ、景色のクリップ、グラフィック、オーディオ、店頭
のクリップのサブフォルダーが含まれています。クリップが入ったサブフォルダーが含まれる
フォルダーを読み込むと、フォルダーの構造は維持されます。

- 8 「開く」をクリックしてフォルダーおよびクリップを読み込みます。

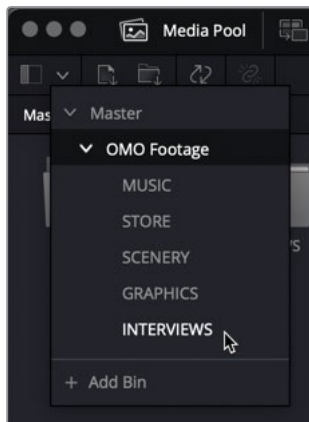
読み込もうとしているクリップのフレームレートが、プロジェクトと異なることを知らせるウィンドウが表示されます。このウィンドウでは、DaVinci Resolveの設定をクリップのフォーマットに合わせて切り替えられます。その場合、プロジェクト設定ウィンドウを開く必要はありません。



- 9 「変更」をクリックすると、読み込むクリップのフレームレートに合わせてDaVinci Resolveの設定が変更されます。

全メディアがメディアプールに読み込まれ、各フォルダーがビンに変わります。

- 10 ビンのドロップダウンメニューで、「INTERVIEW」ビンを選択します。



- 11 ビンリストをもう一度クリックして「マスター」を選択し、プロジェクトのマスタービンに戻ります。

メモ ビン内のクリップを他のビンに移動させたい場合は、そのクリップを選択して「ビンリスト」ボタンにドラッグします。ビンリストが開いたら、クリップの移動先となるビンを選択できます。

ソーステープを使用してクリップを確認

これまでほとんどの編集ソフトウェアでは、編集に使用するクリップの箇所を選ぶ前に、クリップを1つずつ確認する必要がありました。しかし、たとえ短編プロジェクトであっても撮影されるフッターの量は膨大なため、カットページは独自の機能を採用しており、全フッターをこれまで以上にすばやく確認できます。

- 1 ビューアウィンドウの上部で「ソーステープ」ボタンをクリックします。



メディアプールの表示が切り替わり、現在のプロジェクトに含まれるすべてのフッターが表示されます。



ソーステープモードでは、ビューアを使用してフッターを簡単に確認できます。

- 2 ビューア下部の再生ヘッドをドラッグすると、プロジェクト内の全フッターをスクラブできます。

ソーステープモードでドラッグして移動する際は、スクラブ中のクリップがビン内でハイライトされます。

ビューアのスクラバーバーにある白い縦線は、ソーステープ内の各クリップを示しています。ソーステープ内の前後のクリップに移動するのは簡単です。

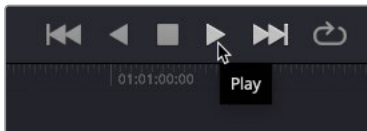
- 3 ビューア下部の「次のクリップに移動」ボタンをクリックすると、後続クリップの先頭にジャンプします。「前のクリップに移動」ボタンをクリックすると、先行クリップの末尾に移動します。



作業のこつ メディアプール内のクリップサムネイルアイコンをクリックしてハイライトすると、そのクリップにジャンプします。

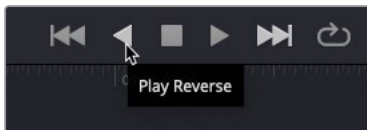
ソーステープ内のクリップを再生するには、トランスポートコントロールを使用します。

- 4 「再生」ボタンをクリックして再生を開始します。



現在のクリップが再生されます。

- 5 「逆再生」ボタンをクリックします。

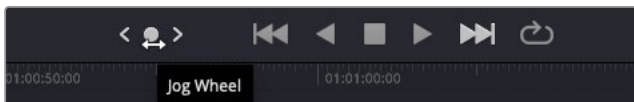


現在のクリップが逆再生されます。

- 6 「停止」ボタンですべての再生が停止します。

特定の箇所またはアクションを探す際は、選択したクリップをより高精度でスクラブすることも可能です。

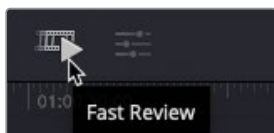
- 7 「ジョグホイール」コントロールをクリックすると、クリップをゆっくりとスクラブできます。



ジョグホイールを使用する際は、オーディオ付きクリップの波形がズームインされた状態でビューアに表示されます。

また、ファストレビュー機能では、ソーステープ内のすべてのフッターを非常にすばやく確認できます。

- 「ファストレビュー」ボタンをクリックすると、ファストレビュー再生が始まります。



ファストレビューは、各クリップの長さに応じて再生速度を自動的に変更しながら、全クリップを再生する機能です。各クリップが同じ時間再生されるよう、長いクリップは短いクリップより高速で再生されます。これにより、新しい素材を時間をかけずにすばやく簡単に確認できます。コンテンツを確認することで、タイムラインでプロモーションビデオを組み立てる際に、使用するべき箇所を把握した状態で作業を開始できます。

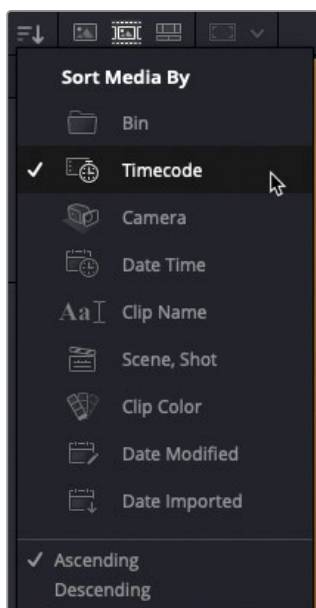
作業のこつ カットページは、エディットページで使用した従来のJKLショートカットによる再生もサポートしています。

ソースステップ内のクリップを変更

クリップを様々な方法で確認できることに加え、ソースステップモードではクリップの並び順や表示方法も変更できます。

ソースステップモードは常に、メディアプール内で選択された現在のビン（現在のビン内のビンも含む）のフッターを、メディアプール内のクリップ表示と同じ順で表示します。

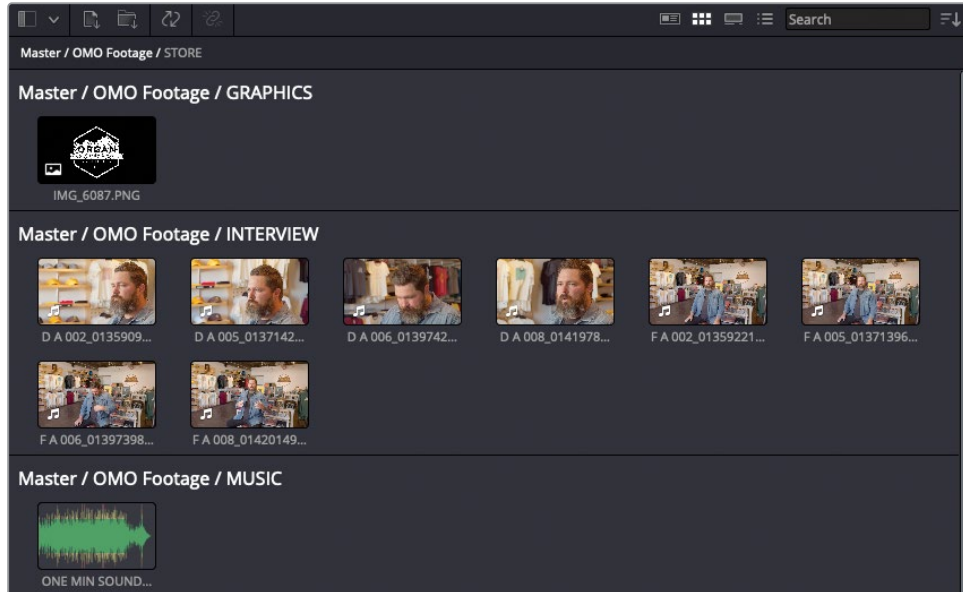
- メディアプール上部で「メディアの並べ替え」メニューをクリックします。



デフォルトでは、クリップは記録されたタイムコードに基づいて昇順で表示されます。つまり、タイムコードの数値が若いクリップほど上に表示されます。

- 2 「メディアの並べ替え」を「ビン」に変更します。

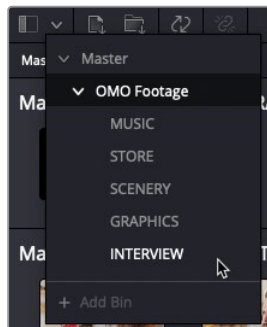
これにより、クリップはそれぞれが含まれるビンの順で表示されます。この変更は、ソースステップビューアのクリップの並び順にも反映されます。



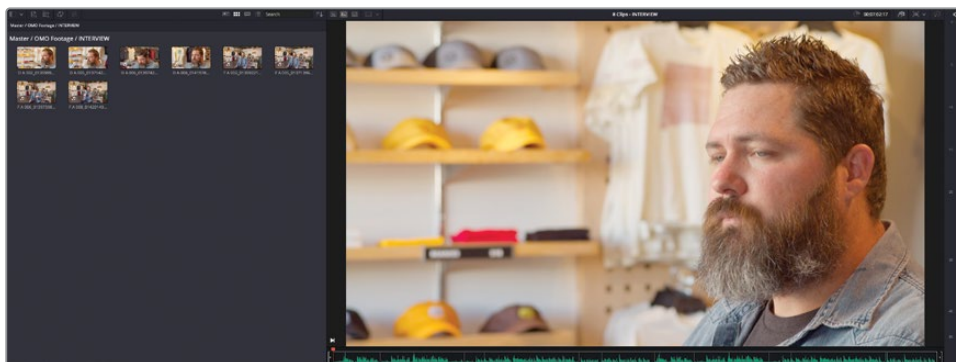
メモ 音楽やサウンドエフェクトなど、オーディオのみのクリップはソースステップに表示されませんが、それらのクリップにはメディアプールからアクセスできます。

ソースステップに表示されるフッターの量に制限を設けることも可能です。この機能は、フッターの数が膨大なプロジェクトで便利です。

- 3 ビンリストをクリックして、「INTERVIEW」ビンを選択します。



メディアプールとソーステープの両方に、「INTERVIEW」ビン内のクリップだけが表示されます。これらのクリップはクリップ名で管理され、開始タイムコードの時間ごとにグループ化されています。



- 4 ビンリストを使用してマスタービンに戻り、ソーステープ内の全クリップを表示します。

作業のこつ ビン内のフッターズ（または「メディアの並べ替え」メニューの他のオプションで使用されるあらゆるフッターズグループ）には、「ソーステープ」ボタンをもう一度クリックしてもアクセスできます。そうすることで、そのショットグループに入ることができます。戻るには「Esc」キーを押します。

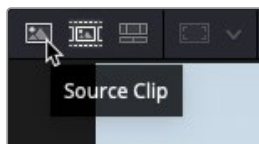
また、イン点とアウト点を使用して、表示したいフッターズを指定することも可能です。ソーステープで、表示させたいフッターズの周辺にイン点とアウト点をマークし、もう一度「ソーステープ」ボタンをクリックします。これにより、ソーステープ上でマークした範囲のみが表示されます。「Esc」キーを押すとソーステープの表示レベルに戻ります。

メディアプールから1つのクリップだけをビューアに表示することも可能です。この機能は、インタビューなど、1つのクリップのフッターズだけに集中したい場合に非常に便利です。

- 5 メディアプールを下にスクロールし、「Master/OMO Footage/STORE」ビン内の **OMO STORE EXT FRONT** クリップを選択します。

ソーステープの再生ヘッドがこのクリップの先頭に移動します。

- 6 ビューア上部の「ソーステープ」ボタンをクリックすると、**OMO STORE EXT FRONT** クリップだけが表示されます。



- 7 「ソーステープ」ボタンをクリックすると、ソーステープ全体に戻ります。

作業のこつ 最後に選択したソースモードとタイムラインモードは、「Q」キーを押して切り替えられます。ソーステープモードとソースクリップモードは「Shift+Q」を押して切り替えられます。

この練習は以上です。これらの作業から、カットページでは想像以上にスピーディにクリップを確認できることが分かります。ここからはより楽しい作業です。これらのクリップを編集してつなぎ合わせ、企業がソーシャルメディアで配信する短編プロモーションビデオを作成します。

Speed Editorでクリップをレビュー

Speed Editorの右側には、タイムラインモードとソーステープモードを切り替える専用のボタンがあります。サーチダイヤルでフッターをスピーディに移動でき、その際の挙動は同ダイヤルの上にある3つのボタンで指定できます。

SHTL (シャトル)：このキーで長尺のクリップをすばやくナビゲートできます。ダイヤルを中央よりやや左に回すと再生ヘッドが逆方向に移動し、やや右に回すと再生ヘッドが順方向に移動します。中央から大きく回すほど、より速くシャトルします。なお、「中央」とは、「SHTL」ボタンを有効にした際にダイヤルのくぼみがある位置になります。

JOG (ジョグ)：このキーを使用すると、短い範囲をより正確にナビゲートできます。ダイヤルのくぼみに指を置き、左に回すと逆方向に1フレームずつ、右に回すと順方向に1フレームずつジョグできます。

SCRL (スクロール)：このキーは、高ギアのジョグモードとして使用できます。ホイールを左に回すと逆方向に再生し、右に回すと順方向に再生します。スクロールは、フレーム単位ではなく、秒単位で機能します。サーチダイヤルを回す速さによって、再生ヘッドがフッターを進む速さが決まります。

Speed Editorで「SNAP」ボタンを有効にし、サーチダイヤルを非常にゆっくりと回すと、再生ヘッドがタイムラインの各編集点で一時的に止まります。

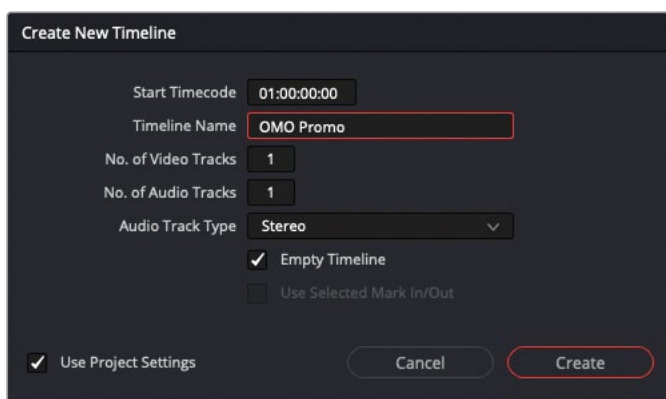


サウンドバイトの組み立て

この編集のゴールは、アウトドア・ファッション・ブランド、Organ Mountain Outfittersの1分間のビデオを作成することです。クライアントから受け取ったクリップには、アウトドアライフを楽しむ服装の人々や、店頭で買い物をする顧客の様子、創業者であるクリス・ラング氏の短いインタビューのほか、短い音楽および会社のロゴ (PNGファイル) が含まれています。

まずは、新しいタイムラインの作成から始めます。

- 1 「ファイル」 > 「新規タイムライン...」を選択するか、「Command + N」 (macOS) または「Control + N」 (Windows) を押します。
「新規タイムラインを作成」ウィンドウが開きます。
- 2 「タイムライン名」フィールドに **OMO Promo** と入力して「作成」をクリックします。



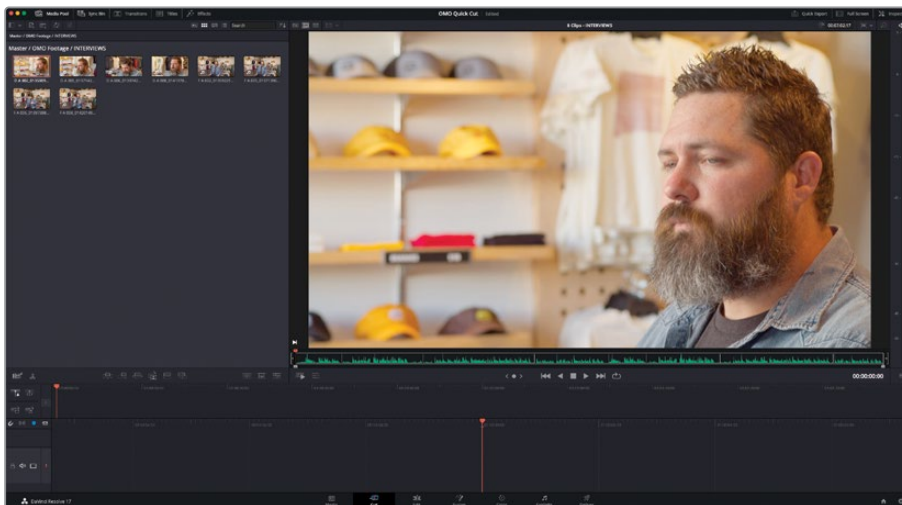
新しいタイムラインが作成され、タイムラインエリアの左側に追加コントロールがいくつか表示されます。

メモ デフォルトでは、カットページで作成する新規タイムラインはすべてマスタービンに格納されますが、ソーステープには表示されません。作成した新しいタイムラインを表示するには、ビューア上部の「タイムライン」ボタンをクリックします。

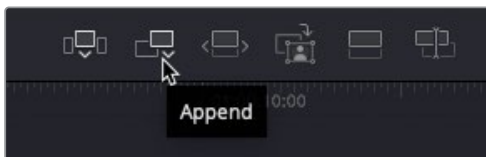
このフッターを編集するに当たって、クリスのインタビューからサウンドバイトを切り貼りすることから始めます。

メモ カットページの重要なコンセプトは、クリップをタイムラインに非常にすばやく追加することです。クリップをタイムラインに追加した後は、それらの調整に完全に集中して、最終的な編集を仕上げられます。他の編集ソフトウェア（DaVinci Resolveのエディットページを含む）とは異なり、カットページが編集中にソースクリップとタイムラインを行き来しない理由はその点にあります。

- 3 ビンリストを使用して、「INTERVIEW」ピンを選択して「ソーステープ」ボタンをクリックします。
- 4 ビューアの再生ヘッドを、1つ目のインタビュークリップの先頭に配置します。



- 5 1つ目のクリップを再生し、クリスの発言を聴きます。
クリスと会社について、そして彼らが地域社会をサポートすることに焦点を当てていることの紹介です。最終的には少し長すぎるかもしれませんが、この段階ではよしとしましょう！
- 6 ソーステープの再生ヘッドが1つ目のクリップにあることを確認し、メディアプール下部の「末尾に追加」編集ボタンをクリックします。



クリップがタイムラインに追加されます。



さらにサウンドバイトを追加

クリスとOrgan Mountain Outfittersを紹介できました。次はクリスの情熱について視聴者に伝えましょう。

- 1 “INTERVIEW” ビン内の4つ目のインタビュークリップの先頭に移動します。



作業のこつ ソーステープビューアでは、上下の矢印キーを使用して、前後のクリップの先頭に移動できます。

- 2 クリスが “We want people to experience the Southwest...” というところまでクリップを再生します。

ここが、このインタビュークリップを開始したい位置です。イン点とアウト点を使用することで、クリップ全体を追加するのではなく、クリップの特定の箇所を追加できます。

- 3 「J」を押して、クリスが “We want...” という直前にイン点を追加します。



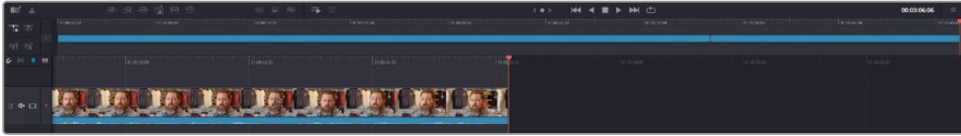
- 4 再生して進み、クリスが “...the landscapes.” と言った後で停止します。

ここが、サウンドバイトを終わりにしたい位置です。

- 5 「O」キーを押してアウト点を追加します。



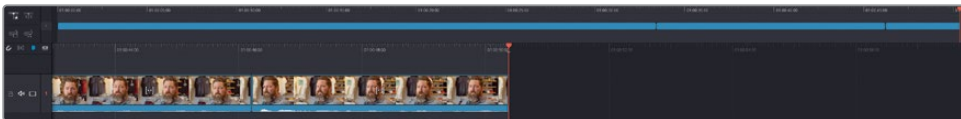
- 6 「末尾に追加」ボタンをクリックします。



- 7 ソーステープでインタビューの再生を続行し、クリスが“*Our brand is really a reflection of...*”という直前にイン点を追加します。
- 8 さらに“*...and who we are.*”と言った直後にアウト点を追加します。



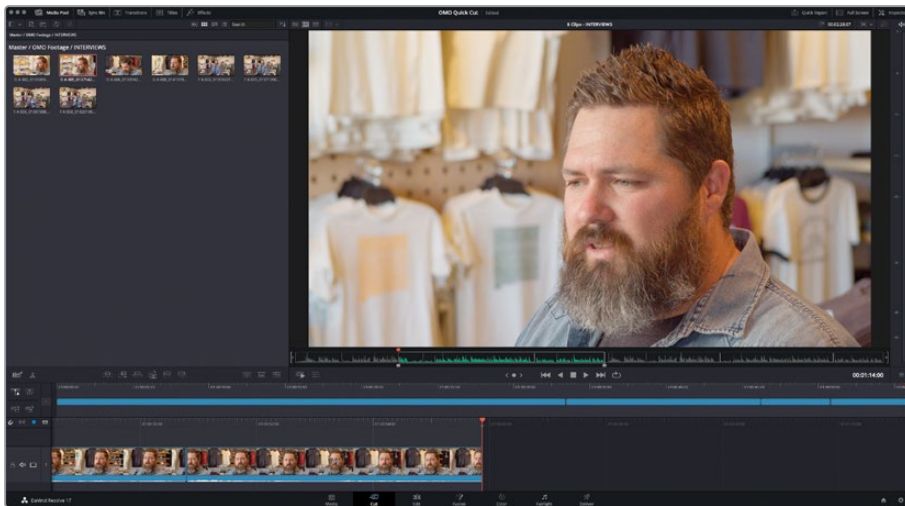
- 9 「末尾に追加」ボタンをクリックするか、「Shift + F12」を押して、末尾に追加編集を実行します。



- 10 インタビューの再生を続行し、“The only way to do that...” という直前にイン点を追加します。さらに、クリスが話しを終え、瞬きをする前にアウト点を追加します。末尾に追加編集を実行します。



- 11 ソーステープビューアで、2つ目のインタビュークリップに移動します。このクリップを再生し、クリスが“*That’s really what inspires us...*” という直前にイン点を追加します。



作業のこつ このサウンドバイトはインタビュークリップの終わりにあるので、通常
の速度ではなく2倍の速度でインタビューを再生しても問題ありません。「L」を2回
押して2倍速にします。

クリスは“that’s”と2回言っているので、正しい位置を特定することが重要です。1回目の“that’s”の後にイン点を正しく追加するために使用できるのが「イン点をジョグ」コントロールです。



- 12 ソーステープのスクロールエリアの左側にある「イン点をジョグ」コントロールを使用すると、イン点が最適な位置になるよう微調整できます。同じように、ソーステープのスクロールエリアの右端にあるコントロールではアウト点をジョグして微調整できます。



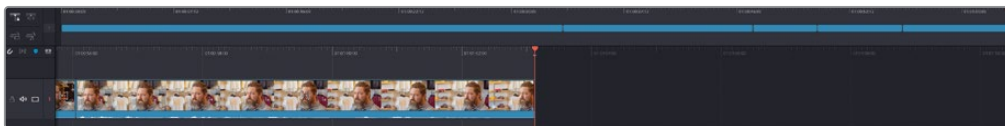
- 13 インタビュークリップの終盤、クリスが“...where the design process starts”と言った後にアウト点を追加し、クリップをタイムラインの末尾に追加します。



以上のように、インタビューを編集する上で、ソーステープとタイムラインを行き来することなく、非常にすばやく作業を進められます。これがカットページの利点のひとつです。まずはタイムラインにクリップを次々と追加して、任意の段階で編集を微調整できます。

タイムラインクリップの微調整

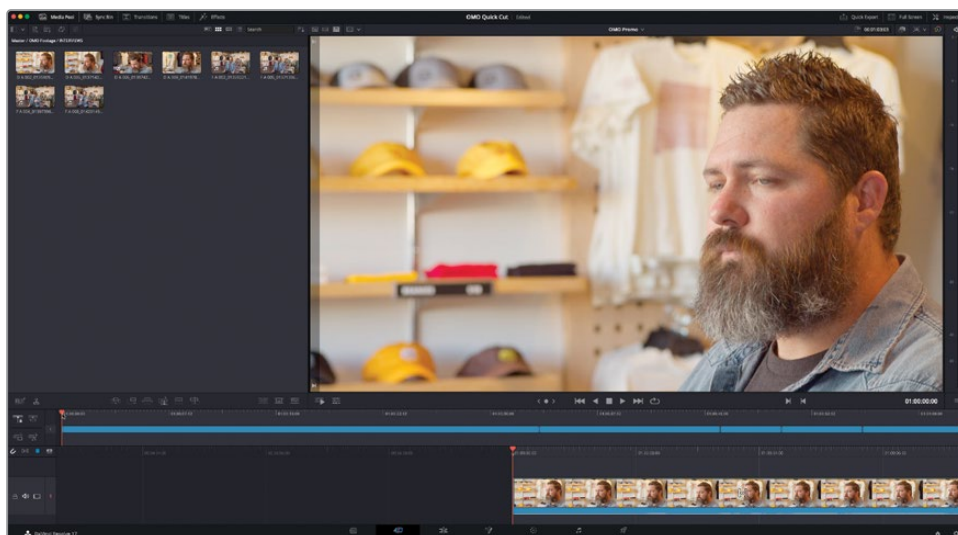
カットページにはタイムラインが2通りの方法で表示されます。上のタイムラインは、常にタイムライン全体を表示するため、複雑なタイムラインでも簡単にナビゲートできます。下のタイムラインは、再生ヘッドの周辺を拡大表示するため、個別のクリップを正確に編集する上で便利です。



このデュアルタイムラインビューは、エディットページのタイムラインの「全体を表示」と「細部ズーム」オプションを反映したものです。両方のタイムラインを同時に見ること、タイムラインをズームインまたはズームアウトする時間が省けます。

下のタイムラインに表示されるクリップの高さは、作業スペースに応じて自動的に変更されます。複雑なタイムラインでクリップを少し大きく表示したい場合は、「タイムラインのサイズを変更」コントロールを使用して、タイムラインの表示に使用するスペースを調整できます。クリップの高さが動的に変更されて適合します。

- 1 上のタイムラインで、再生ヘッドを1つ目のクリップの先頭に移動します。

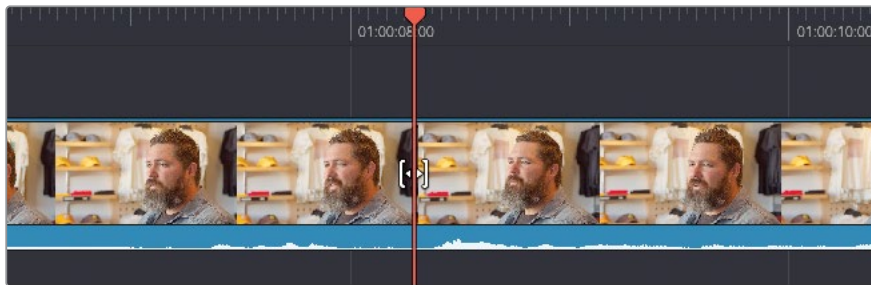


ビューアがタイムラインモードに切り替わり、タイムラインのフッターが表示されます。

- 2 タイムラインを再生し、クリスが笑った後、”My name is Chris Lang...” という直前で停止します。

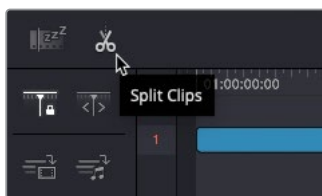


下のタイムラインで波形表示を見ると、クリスが自己紹介を始める位置が分かります。



次は、この位置までのフッテージをすべて削除します。最も簡単なのは、再生ヘッドの位置でクリップをカットする方法です。

- 3 タイムライン左上の「クリップを分割」ボタンをクリックするか、「Command+B」(macOS) または「Control+B」(Windows) を押します。

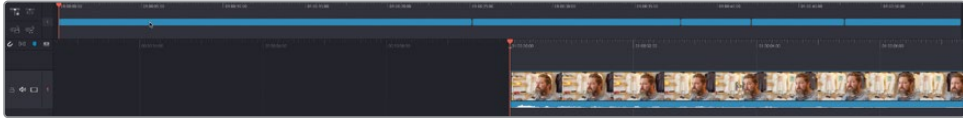


再生ヘッドの位置でクリップに編集点が追加されます。

- 4 いずれかのタイムラインで、分割したクリップの1番目のセクションを選択します。



- 5 「Delete」または「Backspace」を押して、クリップの不要な部分を削除します。



- 6 クリスのインタビューを再生し、彼が“... Las Cruces, New Mexico”と言った後、瞬きをする前に停止します。

クリスは、会社が販売ごとに昼食を提供することで地域社会に貢献していることについて話していますが、それは今回の編集にあまり関係ありません。ここでは、彼の衣類ブランドが体現しているライフスタイルについて話している箇所が重要です。



- 7 下のタイムラインで、再生ヘッドの上部を右クリックし、ショートカットから「クリップを分割」オプションを選択して、再生ヘッドの位置に編集点を追加します。



- 8 クリップの2番目のセクション（追加した編集点より後の部分）を選択します。



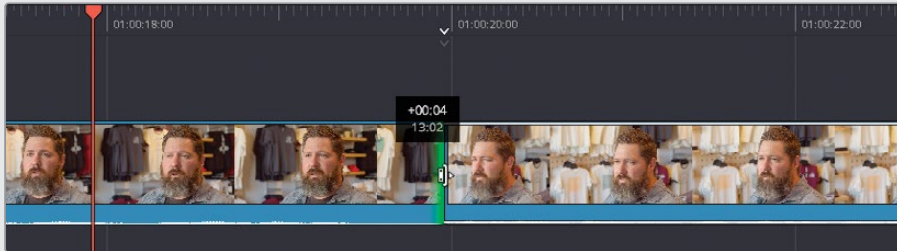
- 9 「Delete」または「Backspace」を押してタイムラインから削除します。



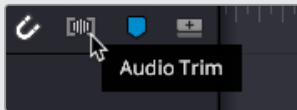
ラジオ編集をオーディオトリムで微調整

クリスの音声によるラジオ編集を微調整する上で、カットページにはいくつか便利な機能があります。

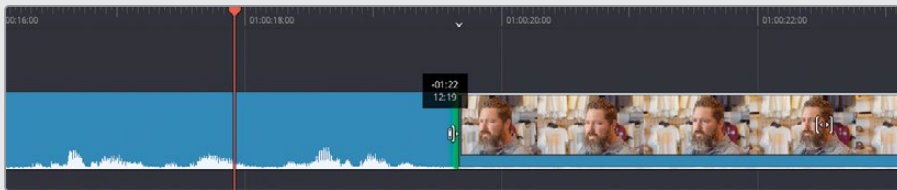
まず、カットページにトリム専用モードはありません。トラック1の任意のクリップで、編集点の左側または右側を選択し、ドラッグするだけで、クリップをトリムしてタイムラインをリップルできます。



次に、オーディオトリム機能を有効にすることで、クリップのトリム中に表示される波形を調整できます。



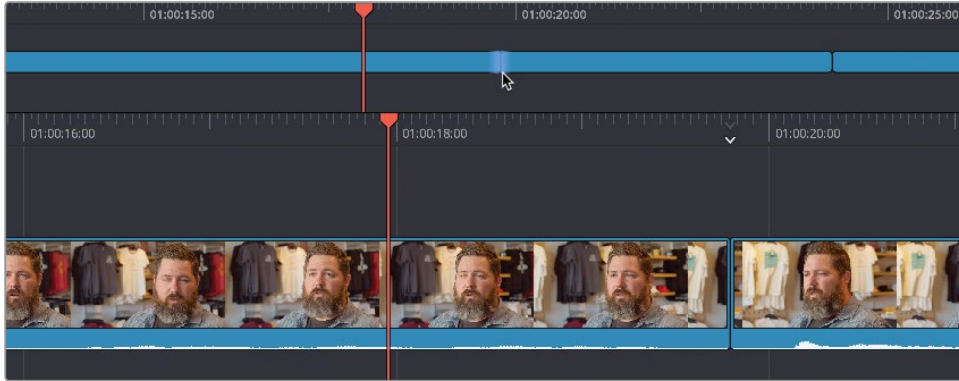
オーディオトリムを有効にすると、波形が大きく表示されるので、クリスが話し始める位置および話し終える位置を簡単に確認できます。



クリップの順を変更

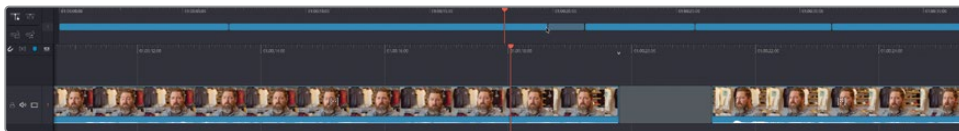
インタビューのクリップを並べましたが、全体を通して聴いてみると、最後のサウンドバイトが意味を成していないことに気づくかもしれません。しかし、カットページではクリップの順を非常に簡単に変更できます。

- 1 タイムラインで最後のクリップを選択します。このサウンドバイトを他の位置に移動します。
- 2 上のタイムラインで、最後のクリップを、2つ目のクリップと3つ目のクリップの間の編集点までドラッグします。



編集点がハイライトされます。

- 3 クリップを編集点に重ねたまま、上下両方のタイムラインにギャップが表示されるのを待ちます。ギャップが表示されたらマウスボタンをリリースします。



5つ目のクリップが前に移動してタイムラインの3つ目のクリップになり、他のクリップもそれに応じて移動します。

このように、カットページでは、クリップの移動・並べ替えをすばやく直感的に実行できます。

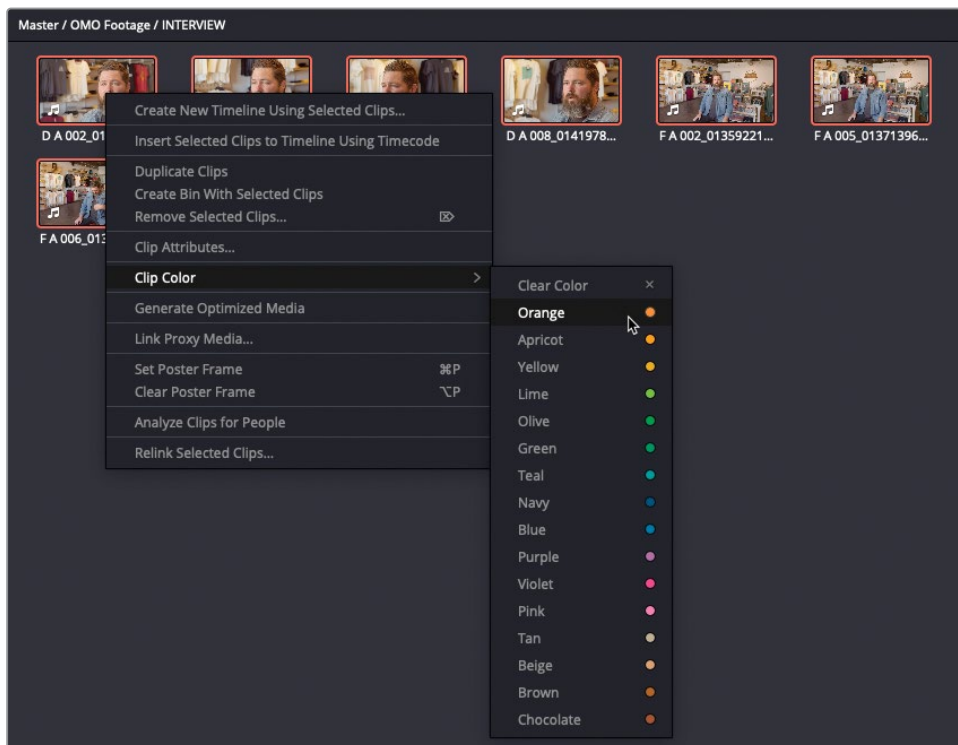
Bロールの追加

インタビューのメインとなる各サウンドバイトを適切な位置に配置できました。次は、クリスによる説明や、アウトドアのライフスタイルが彼のブランドとその衣類に与えている影響を分かりやすくするためのショットを追加します。そのためには、サウンドバイトの間にクリップをいくつか挿入してから、インタビューの上にクリップを追加することで、クリスの姿は見えなくても、彼の言葉は聞こえるように編集します。

タイムラインにクリップを追加する前に、インタビュークリップに色をつけることで、タイムラインで識別しやすくなります。

メモ 自分のプログラムを編集する上でこの色分け作業は必須ではありませんが、ここではタイムラインの特定の位置を分かりやすくするために、非常にパワフルな補助機能として使用しています。

- 1 メディアプールで“INTERVIEW”ビン内のクリップをすべて選択し、右クリックして「クリップカラー」>「オレンジ」を選択します。



タイムラインの全クリップがオレンジになり、インタビュークリップを識別しやすくなります。

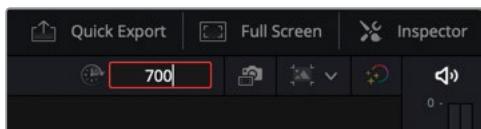
次は、ブランド名のOrgan Mountainとラベル付けされたオープニングショットを追加します。

- 2 「ソーステープ」ボタンをクリックするか、「Q」を押して、ソーステープビューアに切り替えます。
- 3 ビンリストを使用して、「SCENERY」ビンに移動します。
- 4 ソーステープをスクラブして、「Organ Mountain」クリップを探します。見つけたら、同クリップの先頭に再生ヘッドを配置します。
- 5 「J」を押して、イン点を追加します。



このクリップから数秒をオープニングショットとして使用します。クリップを再生して数秒数えるのではなく、ビューアで任意の長さを指定できます。

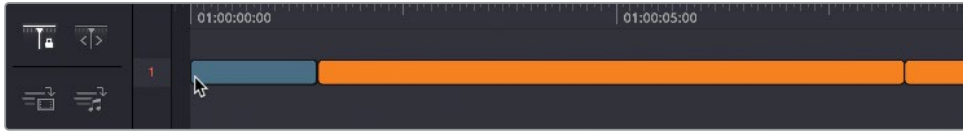
- 6 ビューア右上のタイムコードボックスをクリックして、**700** と入力し、「Enter」または「Return」を押します。



イン点から7秒後にアウト点が追加されます。

次は、マーク付けしたクリップをタイムラインの任意の位置にドラッグします。

- 7 ビューア内のショットをクリックして上のタイムラインの先頭までドラッグします。編集がハイライトされてギャップが表示されたら、マウスボタンを放してクリップを挿入します。



監督はこのショットを大変気に入っており、オープニングショットだけではなく、クローージングショットとしても使用して、作品全体を前後から挟みたいと考えています。

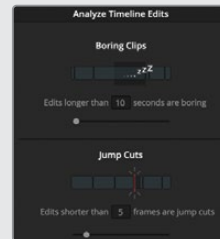
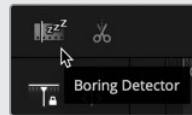
- 8 ソーステープビューアから“Organ Mountain”ショットをタイムラインの末尾にドラッグします。



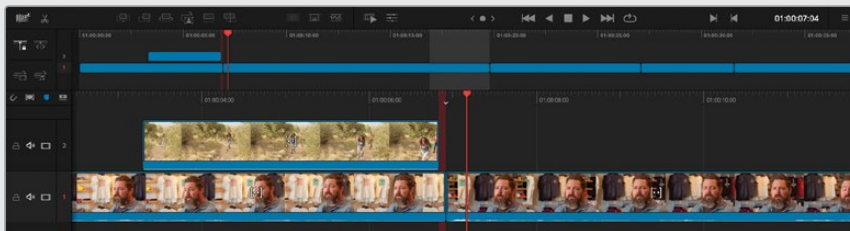
ボーリングディテクター

ボーリングディテクターは、タイムラインの各クリップの長さをライブ分析し、“長すぎる”または“短すぎる”と考えられる箇所をハイライトします。

ボーリングディテクターを有効にすると、クリップを“退屈なクリップ”または“ジャンプカット”と見なす長さを選択できます。

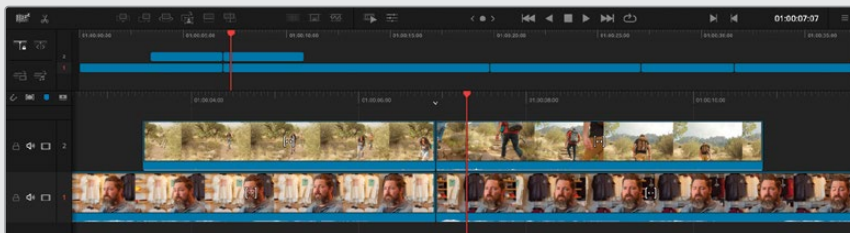


「分析」をクリックすると、ボーリングディテクターはこれらのパラメーターの範囲外となるクリップをハイライトします。



“退屈なクリップ”の長さを超過するクリップは、明るいグレーでハイライトされます。これらのクリップは、トリムするか、カットアウェイを追加するなどして、視覚的な面白さを足しても良いかもしれません。

“ジャンプカット”の長さより短いクリップは、赤でハイライトされ、フラッシュフレームが発生しやすい箇所を示します。これらの箇所には小さなギャップがある場合が多いので確認してください。



編集作業を続ける中で、ボーリングディテクターはクリップの長さの分析を更新し続けます。ボーリングディテクターを無効にしたい場合は、「ボーリングディテクター」ボタンを再度クリックします。ボーリングディテクターを再度有効にすると、「タイムラインの編集を分析」ウィンドウがもう一度開き、退屈なクリップおよびジャンプカットと見なす長さを更新できます。

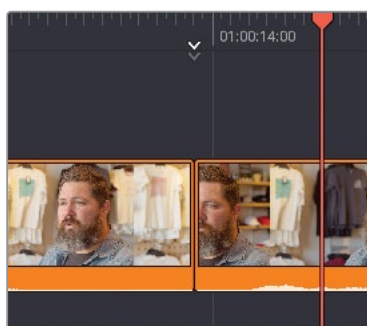
スマート挿入

カットページの編集機能には、その時に選択されているクリップや、再生ヘッドの位置を細かく気にしなくても、目的通りの結果が得られるインテリジェントな機能が搭載されています。挿入編集のような馴染みのある操作であっても、一般的に予想されるよりインテリジェントな機能になっています。

- 1 上のタイムラインの再生ヘッドを、1つ目および2つ目のオレンジのクリップの間の編集点の近くに移動します。



下のタイムラインの上部に、小さい下矢印アイコンが表示されます。これはスマートインジケータです。



スマートインジケータは、編集が実行される位置を示します。スマートインジケータを参照することで、タイムラインにイン点とアウト点を追加する手間が省けます。タイムラインで再生ヘッドを配置する際は、スマートインジケータが自動的に表示され、最も近くにある編集点を教えてくれます。タイムラインをスクロールすると、スマートインジケータも編集点から編集点へと移動するので、スピーディな作業が可能です。

- 2 「Q」を押すか「ソーステープ」ボタンをクリックしてスクラブし、3人が道を歩いているショット (Pine Tree Walking.mov) を探します。
- 3 先頭の女性が木の陰から出てくるところにイン点を追加します。
- 4 タイムコードフィールドをクリックして **200** と入力し、このクリップの長さを2秒間に設定します。



- 5 ツールバーの「スマート挿入」ボタンをクリックするか、「F9」を押します。

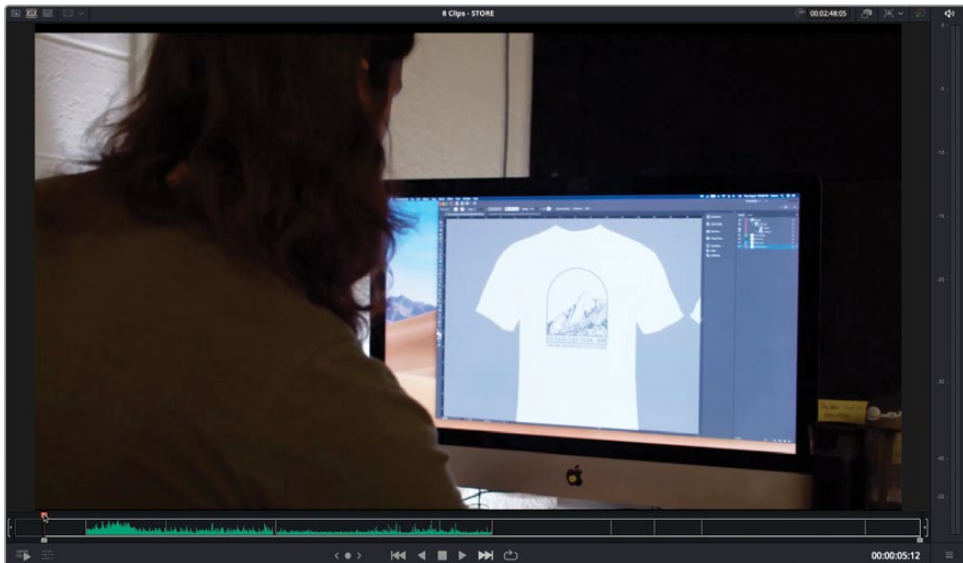


スマート挿入を実行すると、再生ヘッドに最も近い編集点にクリップが挿入され、他のクリップはタイムライン上で右に移動します。

- 6 上のタイムラインの再生ヘッドを、3つ目のオレンジのインタビュークリップの後の編集点の近くに移動します。このクリップでは、クリスが衣類のデザインに対するインスピレーションについて話しています。

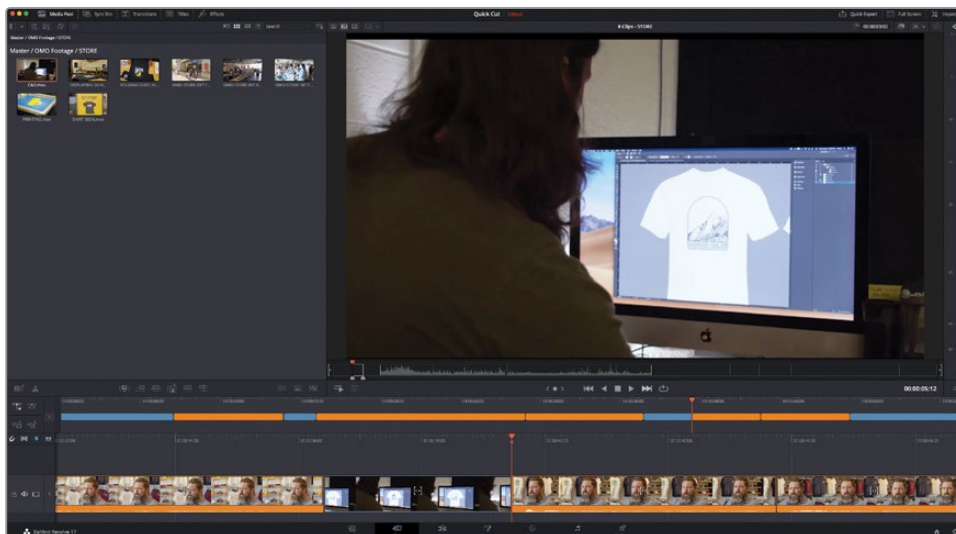


- 7 「Q」を押してソーステープに切り替え、ビンリストを使用して“STORE”ビンに移動します。このビンの1つ目のクリップでは、男性がコンピューターでTシャツをデザインしています。
- 8 デザインに黒の円が表示される直前にイン点を設定します。



- 9 タイムコードフィールドに、3秒を意味する 300 と入力します。

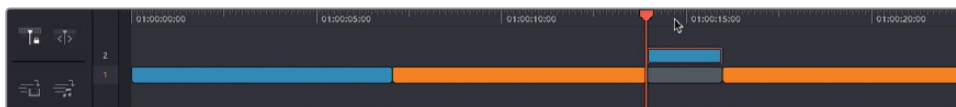
- 10 「スマート挿入」ボタンをクリックするか、「F9」を押して、3つ目のオレンジのクリップの後にクリップを挿入します。



他のトラックを追加して使用

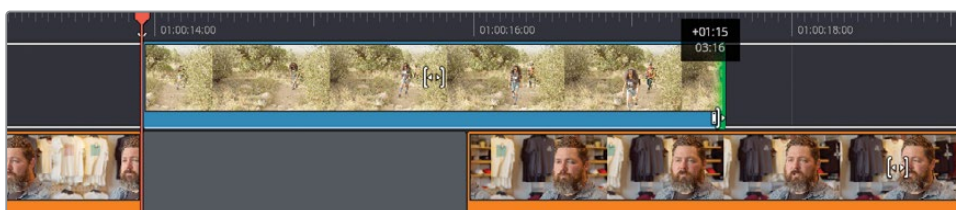
すべてのクリップを1つのトラックに並べる代わりに、他のトラックを追加して使用し、複数の編集を重ねることで、より洗練された結果が得られます。

- 1 上のタイムラインで、2つ目の青いクリップを選択し、上にドラッグして新しいトラックを作成します。



トラック2が自動的に作成され、元のクリップの位置にはギャップが残ります。

- 2 下のタイムラインで、トラック2の青いクリップの末尾を選択し、白いツールチップの値が“1:15”（1秒15フレーム）になるまで右にトリムします。



- 3 上のタイムラインで、再生ヘッドを青いクリップの左まで移動し、再生して変更箇所を確認します。

人が歩いているショットが延長され、クリスのインタビューの一部と重なりました。トラック1以外のトラックのクリップをトリムしても、カットページはタイムラインをリップルしません。

作業のこつ トリムは上のタイムラインでも実行できますが、今回のように細かい作業は下のタイムラインで行う方がより簡単です。

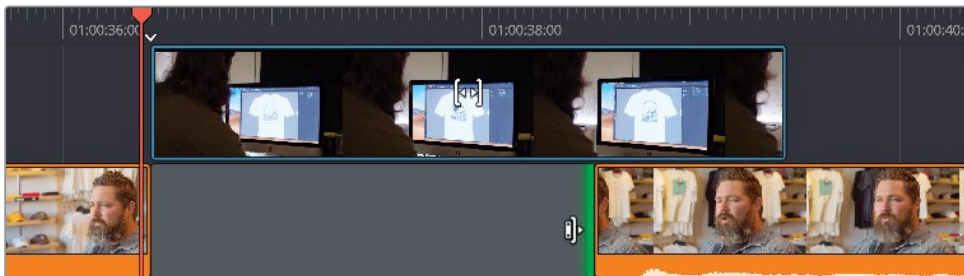
次は、3つ目の青いクリップにも同様の変更を加えます。

- 4 上のタイムラインで、3つ目の青いクリップを選択し、上のトラック2にドラッグして、元の位置にギャップが残った状態にします。



今回は、このギャップをトリムすることでスプリット編集を作成します。

- 5 下のタイムラインで、ギャップの末尾を逆方向に1秒ほどトリムして、スプリット編集を作成します。再生して変更箇所を確認します。



他のトラックに編集

前の数ステップのようにクリップを他のトラックに移動するだけでなく、任意のトラックに素材を直接編集することも可能です。以下の数ステップでは、オープニングショットに1つのグラフィックを追加し、インタビュークリップの終盤にいくつかのカットアウェイを追加します。

- 1 上のタイムラインで、再生ヘッドを編集の先頭まで移動します。

- 2 「Q」を押してソーステープモードに戻し、ビンリストで“GRAPHICS”ビンを選択します。



このビンには、Organ Mountain OutfitterのロゴのPNGファイルが1つだけ含まれています。PNGファイルは、透明度の情報、つまりアルファチャンネルを保持できることから、他のクリップの上に重ねて配置するのに便利なファイルです。

- 3 「最上位トラックに配置」ボタンをクリックします。



グラフィックがオープニングクリップの上のトラック2に追加されます。このようにグラフィックをタイムラインに追加する際は、デフォルトで5秒間の長さが適用されますが、必要に応じていつでもトリムできます。

- 4 下のタイムラインで、グラフィックの末尾を、下にあるトラック1のクリップと同じ長さになるようトリムします。



- 5 再生ヘッドをタイムラインの先頭に移動して再生し、ロゴ付きのオープニングショットを確認します。

カットアウェイの追加

「最上位トラックに配置」編集を使用して、クリスのインタビューシーンにカットアウェイを追加できます。カットアウェイは、視聴者の興味を引きつけたり、インタビューのジャンプカットを隠したりなど、様々な目的で使用できます。このインタビューでは、メインの部分にもカットアウェイが必要ですが、まずは終盤のシンプルなセクションを使用してカットアウェイの入れ方を学びます。

- 1 上のタイムラインの再生ヘッドを移動して、トラック2の3つ目の青いクリップの末尾にスナップさせます。

メモ スナップ機能のオン/オフは、タイムラインの左側にあるマグネットアイコンを使用するか、「N」を押して、いつでも切り替えられます。

トラック2にカットアウェイをいくつか追加します。

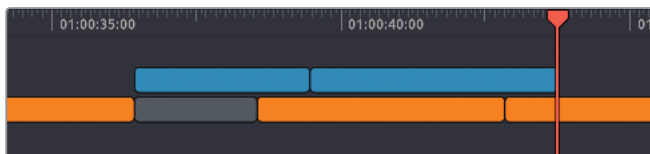
- 2 「Q」を押してソーステープモードに切り替え、ビンリストを使用して“STORE”ビンに移動します。
- 3 ソーステープをスクラブして、Organ Mountain Outfittersショップの外観のショットを探します。
- 4 白い服を着た男性がショップに入っていくところにイン点を設定します。



- 5 ピンクの服を着た女性がドアから出てくるところにアウト点を設定します。



- 6 「最上位トラックに配置」ボタンをクリックします。



外観のショットがトラック2に追加され、インタビュー終盤のジャンプカットをうまく隠せました。

- 7 上のタイムラインの再生ヘッドを移動して、トラック2の2つ目の青いクリップにスナップさせます。

次は、クリスの話す内容（南西部のアウトドアから受けるインスピレーション）を引き立てるために、一連のカットアウェイを追加します。

作業のこつ インタビューのこの部分でクリスが話す内容を確認しておく、用意されている様々なクリップの中から、使用するショットを決めるのに役立ちます。

- 8 ビンリストを使用して“SCENERY”ビンに移動し、「Q」を押してソーステープモードに切り替えます。

このビンには多くのショットが用意されています。クリスのインタビュークリップを確認した時と同じように、使用可能なすべてのクリップをチェックできます。

- 9 「ファストレビュー」ボタンをクリックします。

- 10 ファストレビューが終わったら、数名が階段を上って行くショット (PINE TREE TRAIL STEPS.mov) に再生ヘッドを戻します。
- 11 3人目がショットに入ってくる直前にイン点を設定します。
- 12 3人全員がショットに入り、約3秒後、遠くに山が見えるところでアウト点を設定します。



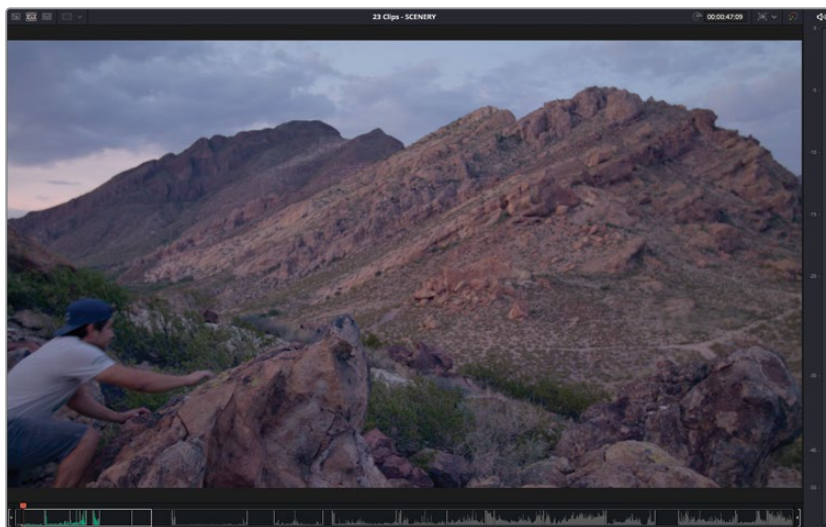
- 13 「最上位トラックに配置」ボタンをクリックするか、「F12」を押します。
- 14 4人の友人グループが砂の上に座っているショットを探します。
- 15 ピンクの服を着た女性が手を上げるところにイン点、同じ女性が手を下げる直前にアウト点を設定します。「F12」を押して、最上位トラックに配置編集を実行します。



- 16 女性がファイヤースティックを持ってダンスするショットを探して、任意の3秒間をマークし、「F12」を押して最上位トラックに配置編集を実行します。



- 17 最後に、ソーステープの先頭に戻り、男性が岩の上でジャンプするところにイン点を設定します。



- 18 4秒間の範囲をマークして、最上位トラックに配置編集を実行します。



最後に行なった編集によって、インタビューに含まれる最後のジャンプカットを隠せましたが、まだ作業は残っています。次はすべての編集をチェックして流れを確認し、必要であればさらにトリムを行います。

Bロールのトリム

トラック1のインタビュークリップは、イン点とアウト点を調整することで、すでに微調整しました。その過程では、各クリップの長さ変更に応じて、タイムラインがリップルされる仕組みも分かりました。しかし、他のトラックでクリップをトリムする場合は挙動がやや異なり、それらはリップルしません。その場合は、クリップをロールして編集点を調整するか、スリップまたはスライドしてクリップ全体を調整します。先ほど追加したカットアウェイを使用して、これらの機能をチェックしてみましょう。

メモ クリップに追加するイン点とアウト点の位置によって、作業の結果は少しずつ異なるため、各ユーザーのタイムラインが、以下のステップに含まれるスクリーンショットと全く同じになるとは限りません。しかし、このレッスンの各ステップに従って作業を行っていただければ、結果は近いものになります。

- 1 トラック2で、2つ目および3つ目の青いクリップの間の編集点に再生ヘッドを配置します。

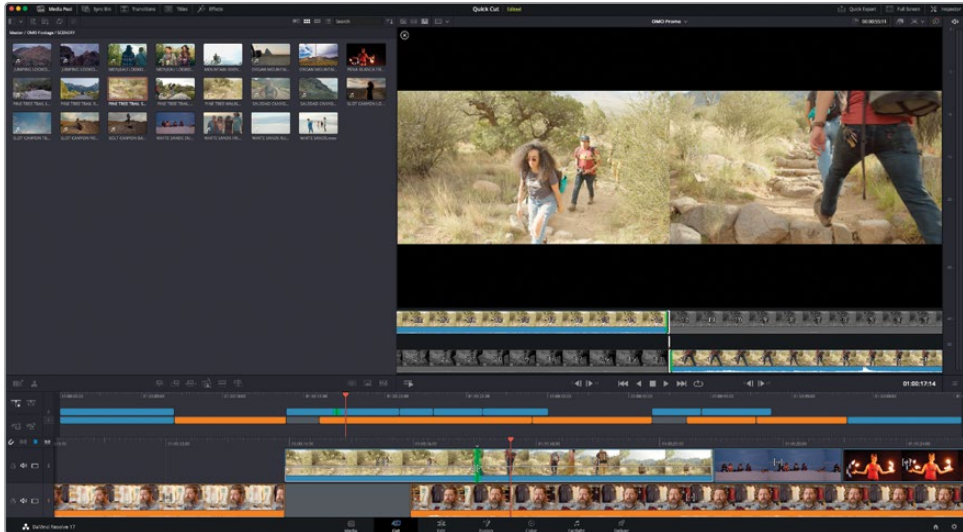


- 2 スラッシュ (/) を押して「周辺/指定の位置を再生」機能を使用し、編集を確認します。
これら2つのクリップは、同じグループの人たちが山を登っている映像です。しかし、少しの調整を加えることで、連続したアクションの2クリップに見せることができます。はじめに編集点をロールします。
- 3 下のタイムラインで、マウスカーソルを編集点の中央に重ねてクリックし、編集点の両側を選択します。



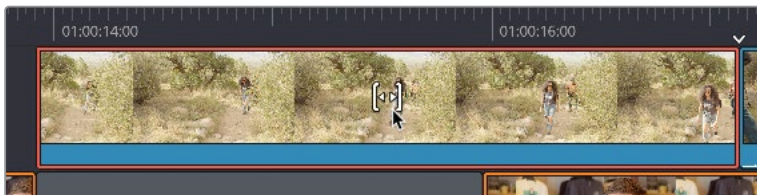
編集点を挟む、先行クリップおよび後続クリップの両方が選択され、トリムビューアが表示されます。

- 4 編集点を逆方向にドラッグし、ビューアの右側に表示された後続クリップで、前から2番目の男性が階段に左足を乗せる直前で止めます。



作業のこつ 1フレームずつトリムしたい場合は、「+1」または「-1」のトリムボタンをクリックするか、コンマ (,) またはピリオド (.) を押します。

- 5 スラッシュ (/) を押して、クリップの切り替わりを確認します。
結果は悪くありませんが、1つ目のショットは、前から2番目の男性が左足を前に出すところで終わるのが理想的です。この場合、1つ目のクリップをスリップできます。
- 6 下のタイムラインで、1つ目のカットアウェイのスリップアイコンにマウスカーソルを重ねます。



- 7 クリックして左にドラッグし、クリップをスリップします。右上のビューアを見ながら、2番目を歩く男性が左足を前に出すところに合わせます。適切なフレームに合わせられたら、マウスボタンを放し、スラッシュ (/) を押して変更箇所を確認します。



この2つのクリップは異なる時間に撮影されているので、切り替わりはシームレスではありませんが、男性が歩く全体的な動きは編集を行うのに十分です。

クリップをスライド

次に配置された、友人たちのホワイトサンドのショットは編集において効果的ですが、少し短すぎます。ここで注意すべきは、トラック1以外のトラックに配置されたクリップはリップルしない点です。つまり、このショットの末尾をトリムして延長すると、後続ショットを一部上書きすることになります。しかし、後続ショットはスライドできます。

メモ ショットをスライドすることは、移動することとは異なります。ショットのスライドでは、クリップの端のハンドルが使用されるため、ギャップが生じず、それを埋める必要もありません。

- 1 下のタイムラインで、ファイヤーダンサーのクリップを選択して「Shift」を押します。



スリップアイコンがスライドアイコンに切り替わります。

- 2 クリップを右にドラッグし、ツールチップの表示が1:00になったら止めます。



ファイヤーダンサーのクリップを順方向に1秒スライドした結果、ホワイトサンドのクリップが1秒長くなり、後続ショット（男性が岩の上でジャンプするショット）が1秒短くなりました。しかしこれは、男性がジャンプしている途中にカットしていることとなります！この問題はクリップをスリッして修正できます。

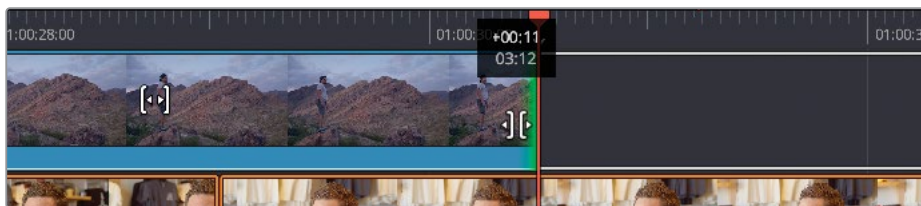
メモ ビデオ編集では、ひとつのストーリーの中で種類の異なるフッテージをシームレスに見せる必要があるため、複数のトリム機能を切り替えながら作業するのはよくあることです。

- 3 下のタイムラインで、最後のカットアウェイクリップを、男性がすでに岩の上に立っているところまでスリッし、スラッシュ (/) を押して編集をチェックします。



これで大丈夫です。クリップをスリッし、男性のジャンプを省いたことで、クリスの発言により適した映像になりました。

- 4 最後に、このクリップの末尾を順方向に10フレームほどトリムして、クリスが “That’s what really inspires us...” と言った後に終わるようにし、”...and we take that inspiration...” と
言う前に彼のショットに戻るようになります。



素晴らしい出来です!カットページの直感的なトリム機能を使用して、一連のカットアウエイを微調整できました。カットページの全トリム機能は、変更を行う前に特定のトリムモードやトリムツールを選択する必要がないので、いつでも使用可能です。

Speed Editorでクリップをトリム・移動

Speed Editorのサーチダイヤルを使用すると、マウスやキーボードを使用する場合と比べ、より手の感覚や連動を感じながらトリムできます。

Speed Editorのいずれかのトリムボタンを長押しすると、再生ヘッドに最も近い編集点が自動的に選択され、スマートインジケーターによって表示されます。



Speed Editorでトリムする際は、「CAM 2」を押すとビデオトラック2のカット、「CAM 3」を押すとビデオトラック3のカット（以下同様）を選択できます。

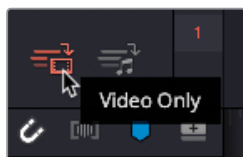
Speed Editorを使用してクリップを移動したい場合は、クリップを選択し、「SPLIT」ボタンを押しながらダイヤルを回します。上のタイムラインで、選択したクリップの位置が変わるのが確認できます。



他のカメラアングルをソース上書きで追加

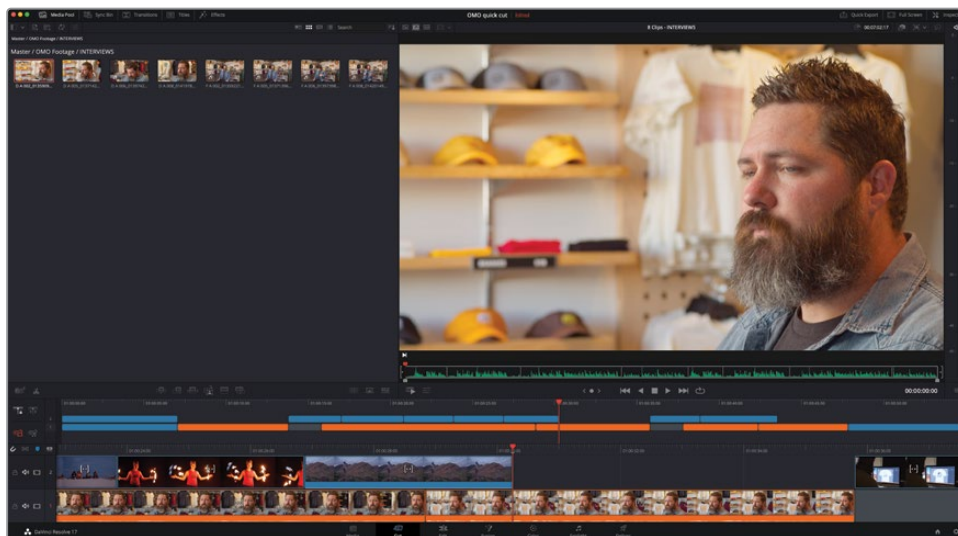
このインタビューを収録した際、撮影スタッフはタイムコードを一致させた2台のカメラを使用しました。これにより、カットページのソース上書き編集機能を使用して、マルチカム素材を簡単に編集できます。

- 1 2台目のカメラのオーディオは必要ないので、タイムラインコントロールで「ビデオのみ」ボタンをクリックします。



作業のこつ タイムラインのビデオクリップに付属するオーディオを無効にするには、下のタイムラインでクリップを右クリックして「ミュート」を選択します。

- 2 ビンリストで“INTERVIEWS” ビンを選択します。
- 3 「Q」を押すか、「ソーステープ」ボタンをクリックして、ソーステープモードに切り替えます。



“INTERVIEWS” ビン内のすべてのクリップがソーステープに表示されます。

- 4 ソーステープをスクラブして、クリスのインタビューの1つ目のワイドアングルを探します。

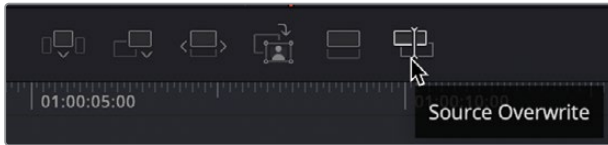


これが、クリスの自己紹介として使用する、1つ目のワイドアングルです。

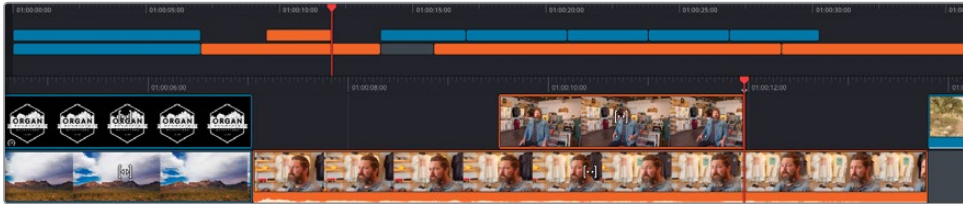
- 5 クリスが自己紹介した後、“We are located in...” という直前にイン点を設定します。
6 “Las Cruces, New Mexico.” という直前にアウト点を設定します。



- 7 ツールバーで「ソース上書き」ボタンをクリックします。



これだけです！タイムラインで、クリップがオープニングインタビューの適切な位置に編集されました。クリスがショップ内にいる時のことを話す際にショップが表示されます！



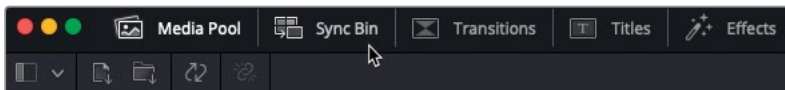
Resolveはクリップを配置する位置をどのようにして正確に判断できたのでしょうか？

ソース上書きは、カットページ特有の非常に特殊な編集機能です。タイムコードが一致する複数のクリップを扱う際に便利で、新しいカメラアングルを既存のビデオトラックの上に自動的に配置できます。2つのアングルがきれいに揃い、アクションの同期も完璧なまま維持されます！

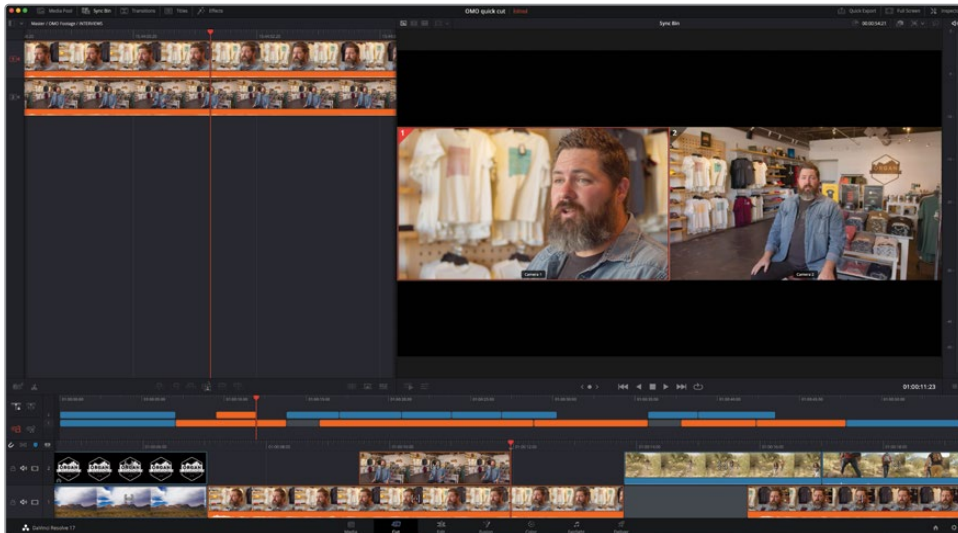
ソース上書きと同期ビンを併用

ソース上書きは同期ビンと併用することも可能です。同期ビンもカットページ特有の機能であり、タイムラインのあらゆる位置で、マッチするカメラアングルをすばやく確認・選択できます。

- 1 メディアプールの上部にある「同期ビン」ボタンをクリックします。



同期ピンが開き、タイムラインと同期した全クリップがフィルムストリップとして表示されます。



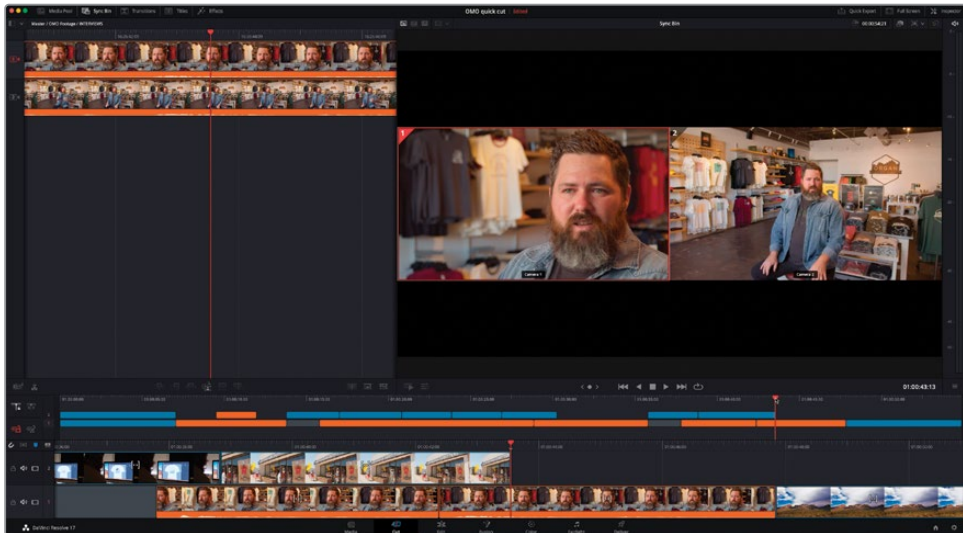
同期ピン内の、現在のタイムライン位置と一致する2つのクリップが、同期ピンの再生ヘッドの位置に表示されます。ビューアには、同期したカメラアングルのマルチビューが表示され、現在タイムラインで使用されているアングルがハイライトされます。同期ピンを使用することで、ビューアをクリックするだけで任意のカメラアングルを簡単に選択できます。

メモ タイムラインと一致するタイムコードがない場合、同期ピンは空で表示されます。

- 再生ヘッドを移動して、トラック2の最後のクリップ（ショップの外観のショット）の末尾にスナップさせます。



同期ビンに、インタビューのこの部分の両カメラアングルが表示されます。



- 3 ワイドアングルのイメージをクリックします。



ソースクリップビューアでワイドショットが開きます。タイムラインの再生ヘッドの位置にイン点、クリップの末尾にアウト点が設定されています。



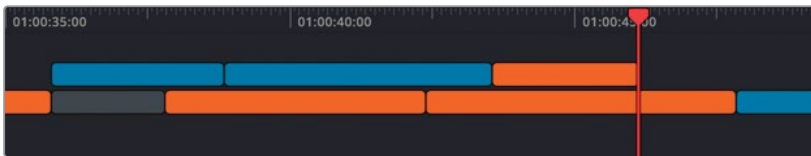
しかし、このサウンドバイトの終わりに、クリスの最後の発言をクローズアップショットで見られるように切り替えます。

メモ 同期ビンで任意の角度を選択すると、デフォルトでは、イン点からアウト点までの長さが5秒間になります。この例では、クリップの長さが足りないため、アウト点がクリップの末尾に設定されます。

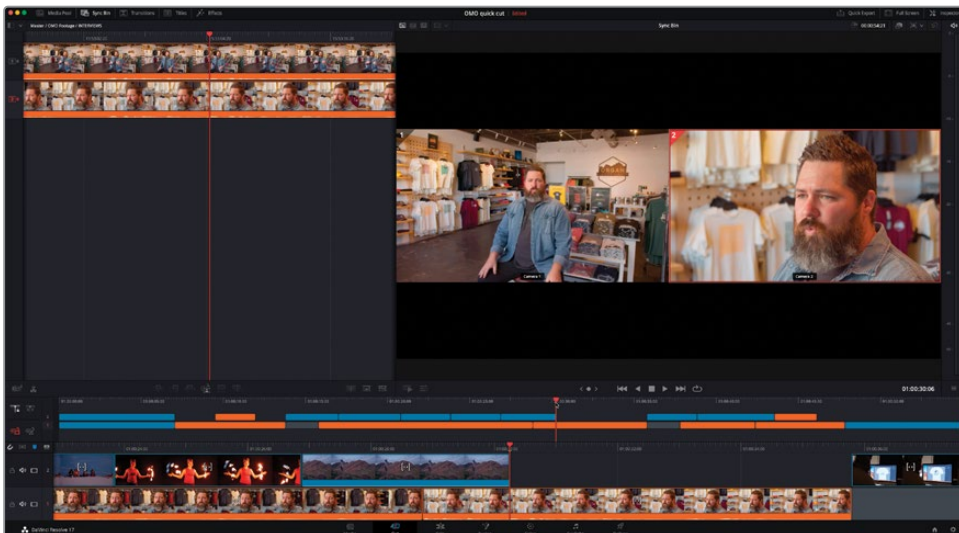
- 4 ビューア内のマークされたクリップを再生し、クリスが“...we say experience the Southwest.”という直前に新しいアウト点を設定します。



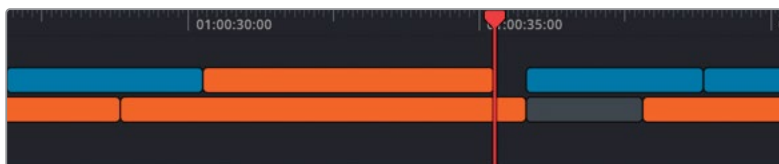
- 5 「ソース上書き」ボタンをクリックして、クリップをタイムラインに追加します。



- 6 トラック2の、5つ連続するカットアウェイクリップの末尾に再生ヘッドを移動します。クリスが“...and we take that inspiration...”と言っているショットです。

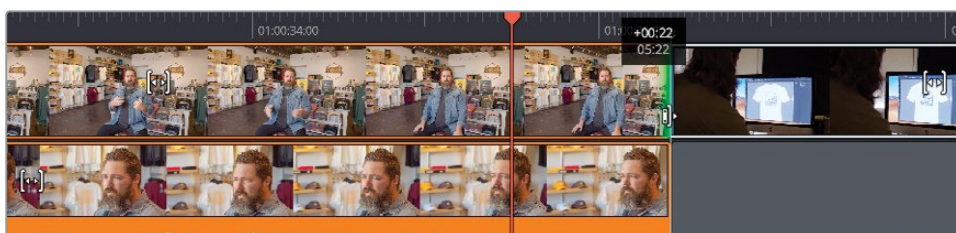


- 7 ビューアでワイドアングルを選択し、「ソース上書き」ボタンをクリックします。
新しいアングルが編集に追加されます。

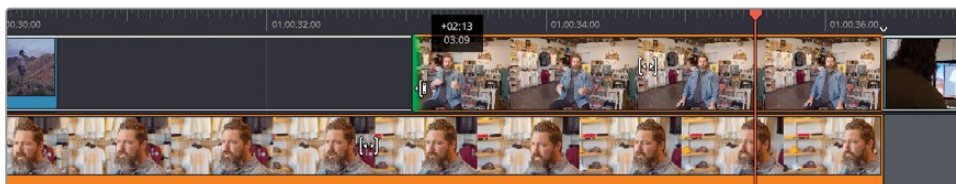


クリップの調整はいつでもタイムラインで直接実行できます。クリップを誤って移動、スリッ
プ、またはスライドすると、同期がずれるので注意してください！

- 8 「タイムラインビューア」ボタンをクリックします。新しいアングルの末尾を、後続の青いカッ
トアウェイクリップの先頭にスナップするまでトリムします。



- 9 新しいクリップの先頭を2秒ほどトリムし、サウンドバイトの半分くらいの位置から始まるよう
にします。



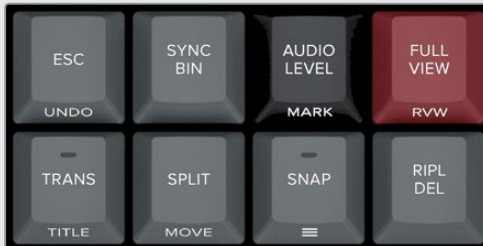
- 10 すべての変更箇所を確認します。

以上の作業から分かるように、カットページ特有の同期ピンおよびソース上書き機能を使用する
ことで、複数のカメラで撮影されたフッテージを、他のあらゆる種類のフッテージの場合と同様
に自然に編集できます。

Speed Editorでライブ上書き

ライブ上書きはSpeed Editor特有の機能です。ライブ上書きでは、マルチカム素材を同期ビンで管理する際に、正確な編集をすばやく実行できます。

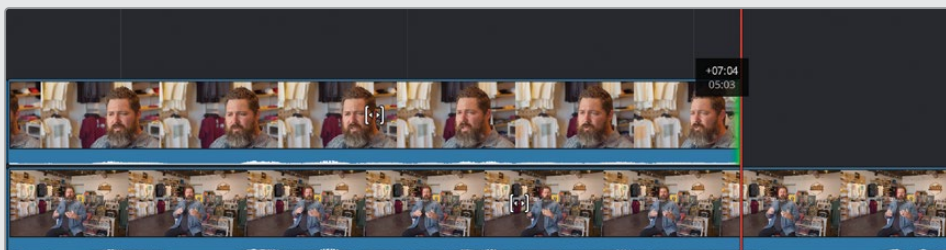
「SYNC BIN」ボタンを押して、同期ビンで使用可能なアングルを表示します。



Speed Editorで、タイムラインにライブ上書きしたいカメラ番号のボタンを押した状態にします。



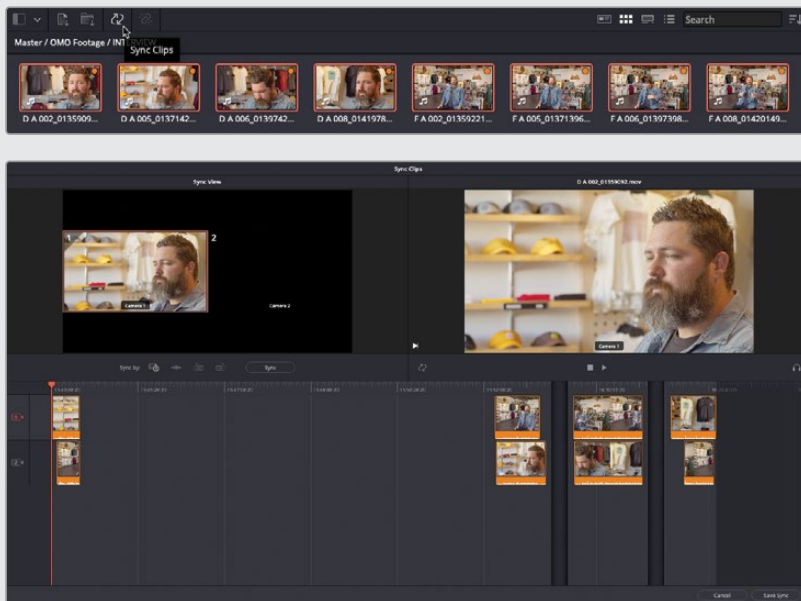
サーチダイヤルを右に回すと、選択したアングルが現在のタイムラインクリップの上を上書きされます。



タイムコードが正確でないフッテージを同期

クリップのタイムコードは常に一致しているわけではありません。カットページに搭載された「クリップの同期」ウィンドウでは、アクションカムや携帯電話で撮影したクリップなど、タイムコードが正確でないソースを、プロ環境で収録されたコンテンツと同期できます。

メディアプールで、同期したいクリップをすべて選択し、「クリップを同期」ボタンをクリックします。



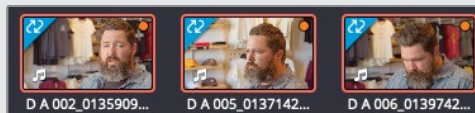
「クリップを同期」ウィンドウに、選択した各クリップの同期関係が表示されます。デフォルトでは、これらの同期関係はクリップに記録されたタイムコードに基づくものですが、オーディオ波形分析または事前に設定したイン点/アウト点に基づく同期関係に変更することも可能です。



同期方法を選択して「同期」をクリックします。「クリップの同期」ウィンドウの左側にある「同期ビュー」を使用すると、クリップが同期していることを確認できます。

「同期を保存」をクリックして保存し、「クリップの同期」ウィンドウを閉じます。

メディアプール内の同期したクリップにカラーバッジが表示され、それらが同期関係にあることがわかります。同期クリップのグループごとに、異なるカラーバッジが表示されます。



これで、同期ビン内の同期したフッテージに手動でアクセスできます。

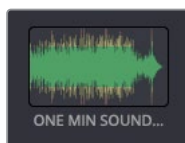
音楽、エフェクト、タイトルの追加

編集は順調です。次は音楽を追加したり、微調整を加えたりして、最後の仕上げに集中しましょう。

1 再生ヘッドをタイムラインの先頭に移動します。

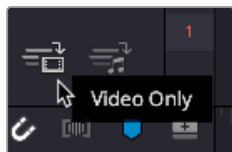
2 ビンリストで“MUSIC” ビンを選択します。

このビンには1つのオーディオクリップが含まれています。



メモ オーディオのみのクリップはソーステープに表示されませんが、メディアプールで選択し、ソースクリップビューアに表示することは可能です。

3 「ビデオのみ」ボタンの選択を解除して、オーディオクリップをタイムラインに編集できる状態にします。



4 **ONE MIN SOUNDTRACK.wav** クリップを選択し、「F12」を押すか、「最上位トラックに配置」ボタンをクリックします。

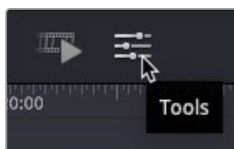
5 上のタイムラインの再生ヘッドを先頭に戻して再生し、音楽を聴きます。

このオーディオは、クリスが話し始める前までは適切です。しかし、クリスの声を聞こえやすくするために、オーディオレベルを下げる必要があります。

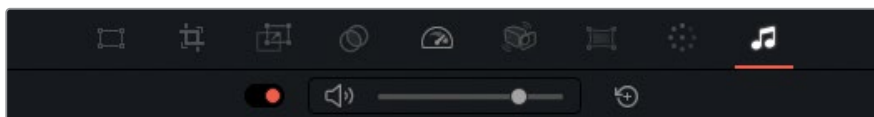
- 6 タイムラインの先頭に戻り、緑のオーディオクリップを選択します。



- 7 「ツール」 ボタンをクリックします。

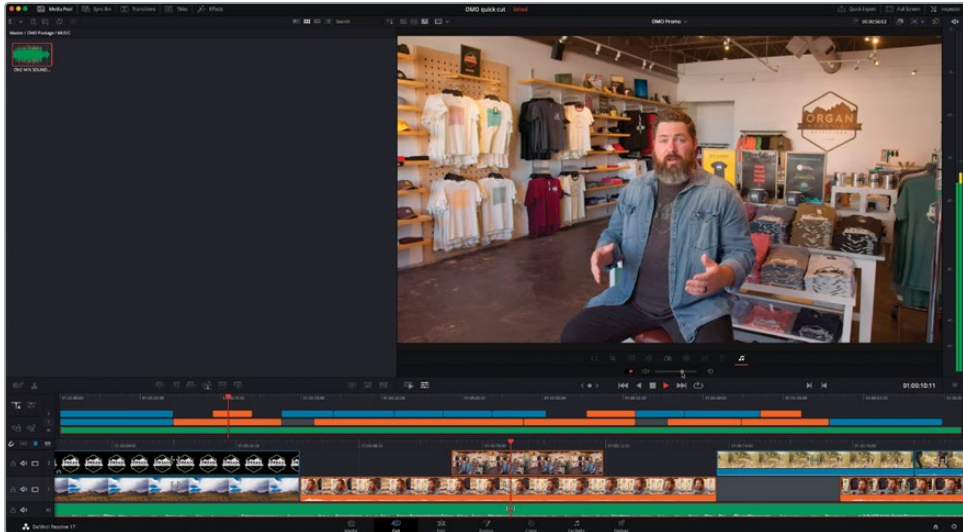


タイムラインビューアの下に、カットページのツールコントロールが開きます。これらのコントロールでは、様々なオプションにすばやくアクセスできます。現在はオーディオクリップを選択しているので、自動的にオーディオレベルコントロールが選択されています。



メモ 「ツール」メニューは、主なクリップ調整にすばやくアクセスでき、ラップトップなどの小型ディスプレイでも作業しやすいよう特別にデザインされています。オーディオおよびビデオクリップに関するより包括的なコントロールセットには、インスペクタからアクセスできます。また、カットページにない機能（タイムラインにオーディオキーフレームを追加・調整する機能など）には、エディットページに切り替えてアクセスできます。

- 再生を開始し、スライダーを使用して、音楽と重なったクリスのインタビューがはっきりと聞こえるよう、選択した音楽クリップのオーディオレベルを調整します。



レベルのダッキング

始まりのオープニングタイトルでは音楽のレベルが大きく、クリスが話し始めると同時に小さくなれば理想的です。これは、オーディオクリップの分割およびオーディオトランジションの追加によって実行できます。

- 1 緑のオーディオクリップが選択されたままの状態、再生ヘッドを1つ目の編集点（クリスのインタビューが始まる場所）に配置します。
- 2 「クリップを分割」ボタンをクリックするか、「Command + B」（macOS）または「Control + B」（Windows）を押して、音楽クリップに編集点を追加します。
- 3 オーディオツールで「リセット」ボタンをクリックし、オーディオで選択した部分のレベルをリセットします。
- 4 音楽の1つ目の部分を再生し、編集点に到達したところでレベルの差を聴き比べます。

作業のこつ 1つ目のクリップのレベルをデフォルト値から少し下げても良いかもしれませんが、音楽クリップなど、オーディオのみのクリップは、会話クリップと比較すると概してレベルが大きすぎます。

- 5 2つの音楽クリップの間の編集点を選択し、「タイムライン」>「トランジションを追加」を選択するか、「Command + T」(macOS)または「Control + T」(Windows)を押します。



標準のオーディオトランジションが、選択した編集点に追加されます。

作業のコツ エディットページのエフェクトライブラリに含まれるすべてのビデオトランジションおよびオーディオトランジションは、カットページでも使用できます。カットページ上部の「トランジション」ボタンをクリックするだけで、それらのトランジションをタイムラインの編集点にドラッグ&ドロップできます。

- 6 下のタイムラインで、トランジションの両端をドラッグし、長さを10フレームに短縮します。



良い出来です。この音楽は、編集したビデオの全体的な雰囲気をつくる上で非常に効果的です。次は、他のトランジションを使用して、Organ Mountain Outfittersのロゴをフェードインさせます。

オープニングシーケンスの構築

監督は、ビデオが始まって数秒後にブランドのロゴがフェードインすることを望んでいます。

- 1 下のタイムラインをスクロールして、Organ Mountain Outfittersのロゴクリップの先頭がはっきり見えるようにします。
- 2 ロゴクリップの先頭を2秒くらいにトリムします。



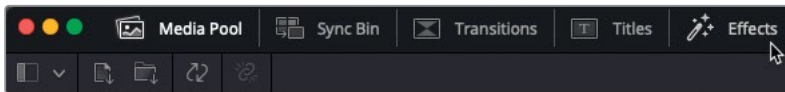
- 3 スマートインジケーターがロゴクリップの先頭位置を示していない場合は、そうなるよう下のタイムラインをスクロールします。



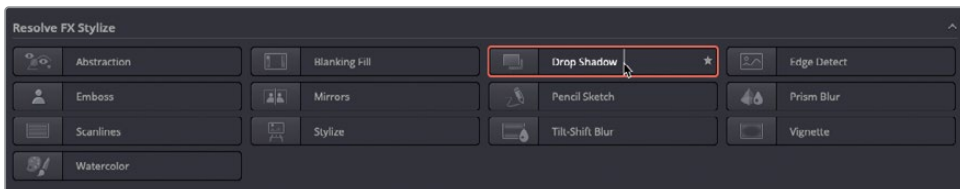
- 4 「ディゾルブ」ボタンをクリックして、標準のトランジションを追加します。編集点に1秒間のクロスディゾルブが追加されます。
- 5 変更箇所を再生してロゴのフェードインを確認します。

ロゴを背景からもう少し際立たせるために、Resolveのエフェクトライブラリからドロップシャドウを追加します。

- 6 再生ヘッドをロゴクリップに重ねてビューアに表示します。さらに「エフェクト」ブラウザをクリックして、プロジェクトに追加可能な各種オーディオエフェクトおよびビデオエフェクト、ジェネレーターを表示します。



- 7 ビデオエフェクト内の「ResolveFX スタイライズ」カテゴリをスクロールすると、「ドロップシャドウ」エフェクトがあります。



作業のこつ これらのブラウザに表示されるトランジション、タイトル、エフェクトの内容は、マウスカーソルを重ねることでライブプレビューできます。

- 8 「ドロップシャドウ」エフェクトをダブルクリックしてグラフィックに適用し、再生して変更を確認します。

ドロップシャドウによって、背景クリップの明るいエリアからグラフィックが浮かび上がって見えます。

メモ エフェクトの各種コントロールは、インスペクタの「エフェクト」タブ内にあります。

クロージングタイトルの追加

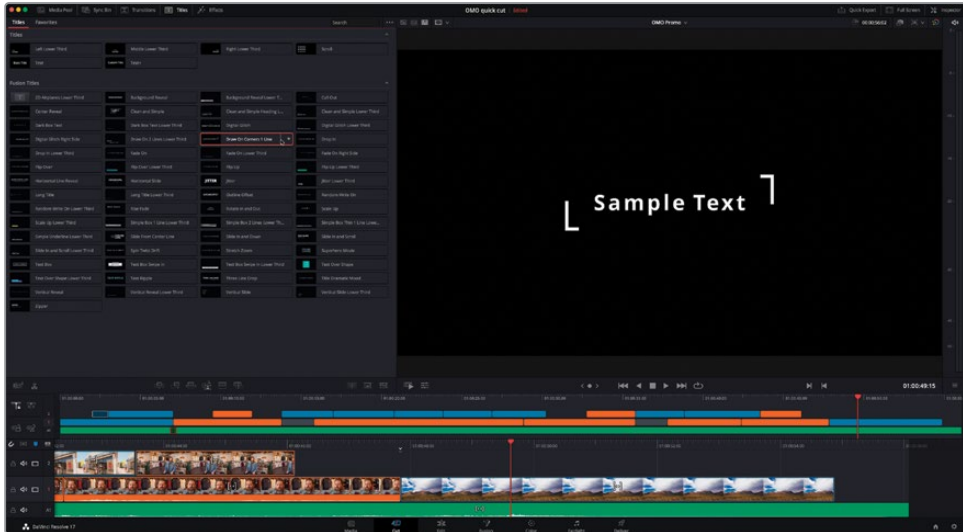
オープニングは非常に簡単に作成できました。次はクロージングタイトルです。ここでは、Fusionタイトルテンプレートをアニメートして、「コール トゥ アクション (行動喚起)」を追加します。

- 1 上のタイムラインの再生ヘッドを、最後のオレンジのクリップと最後の青いクリップの間の編集点に移動します。
- 2 最後のクリップを、音楽の中でギターがかき鳴らされる箇所 (50秒前後の位置) まで再生します。
ここにタイトルを追加します。
- 3 タイトルブラウザを選択します。



タイトルブラウザには、数多くのベーシックなタイトルに加え、より高度なFusionタイトルテンプレートも含まれており、それらの多くは様々な方法でアニメートまたはカスタマイズできます。

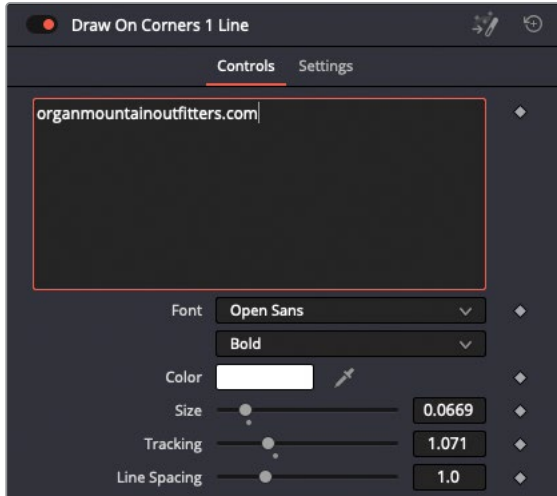
- 4 **Draw On Corners 1 Line** テンプレートを選択し、マウスを左右に動かして、テンプレートの内容を確認します。



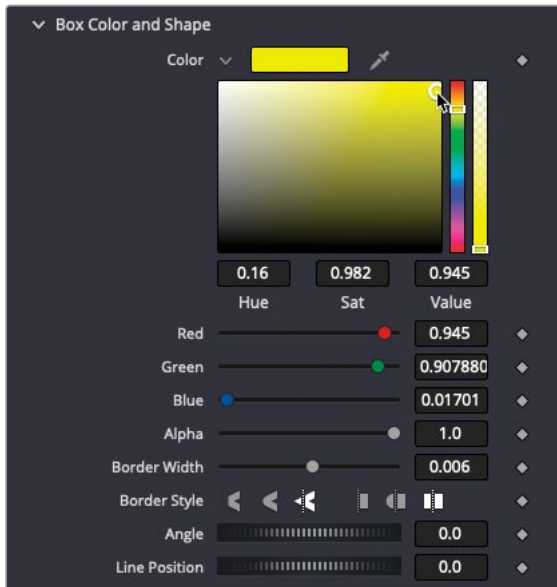
- 5 「最上位トラックに配置」ボタンをクリックするか、「F12」を押して、「Organ Mountain」クリップの上に2秒間のタイトルテンプレートを配置します。
- 6 下のタイムラインをスクロールして、再生ヘッドがタイトルの中心に位置するようにします。タイトルテンプレートを調整するには、インスペクタを開く必要があります。
- 7 「インスペクタ」ボタンをクリックして、タイトルのコントロールを表示します。



- 8 テキストボックス内のデフォルトの“SampleText”をハイライトし、**organmountainoutfitters.com** と入力します。



- 9 展開矢印をクリックし、「ボックスのカラー&形状」コントロールを表示します。
- 10 カラーピッカーコントロールを開いて、アニメートされたハイライトの色を明るい黄色に変更します。



- 満足できる結果が得られたら、インスペクタを閉じてコントロールを非表示にします。
- “Organ Mountain” ショットおよびタイトルの末尾をトリムして、音楽クリップの末尾に合わせます。



- 任意の追加作業として、クリスの最後のサウンドバイトの後、音楽のボリュームを徐々に上げられるか考えてみてください。

これで終了です! Organ Mountain Outfittersの短編ビデオが完成しました。編集されたビデオを視聴して、自身の努力を称賛してください!

メモ 自分のタイムラインと、同じステップに沿って事前に作成されたバージョンを比較したい場合は、「ファイル」>「読み込み」>「タイムライン」で、「R17 Editing」>「Lessons」>「Lesson06CutPage」>「OMOPROMOFINISHED.drt」を選択してください。

Speed Editorでトランジションを追加

Speed Editorで、左下の「DIS」ボタンを押すと、スマートインジケーターに示された編集点に、標準のトランジションが追加されます。トランジションの長さを調整するには、「TRANS DUR」ボタンを押しながらダイヤルを回します。



終了です!このレッスンでは、カットページとエディットページの編集タスクの違いを学びました。カットページの最終的な目的は、再生ヘッドの位置など細かな点を気にすることなく、すばやく正確に映像を編集できることにあります。

エディットページとカットページは互いに独立したものではないので、どちらかを選択しなければならないわけではありません。DaVinci Resolveの他のすべてのページと同じように、いつでもページを自由に切り替えることで、目の前のタスクに最適なページで作業できます。

レッスンの復習

- 1 カットページで、同期したクリップを別のアングルで編集する機能は？
 - a) スマート挿入
 - b) 上書き
 - c) ソース上書き

- 2 ○か×で教えてください。カットページに搭載されたトランジションは、カット、クロスディゾルブ、スムースカットの3種類である。

- 3 ○か×で教えてください。カットページでトリムモードを選択すると、あらゆる編集をリッフルトリムできる。

- 4 ○か×で教えてください。フィット トゥ フィルや置き換えなど、エディットページ特有の機能で編集されたエディットページのクリップは、カットページに表示されない。

- 5 カットページでより高速に作業するために設計されたハードウェアは？ 該当するものをすべて選択してください。
 - a) DaVinci Resolve Editor Keyboard
 - b) DaVinci Resolve Quick Keyboard
 - c) DaVinci Resolve Speed Editor

答え

- 1 Cです。カットページで同期したクリップを活用できる編集機能はソース上書きだけです。
- 2 誤りです。トランジションブラウザにはエディットページと同じトランジションがすべて含まれています。
- 3 誤りです。カットページにトリムモードはありません。トラック1のクリップをトリムすると、タイムラインが自動的にリップルされます。他のトラックのクリップをトリムしても、タイムラインはリップルされません。
- 4 誤りです。エディットページまたはカットページで追加するクリップはすべて両ページに表示されます。
- 5 AのDaVinci Resolve Editor Keyboardと、CのDavinci Resolve Speed Editorです。

レッスン7

エディットページで行う合成

マルチレイヤーのビデオ広告（プロモ）は、ビデオ、オーディオ、モーショングラフィックス、テキストを結合して作る、シームレスにアニメートされた短編ビデオです。創造力や想像力は動画広告を特別なものにする上で大切ですが、最も重要な目的は常にメッセージを明確に伝えることです。このレッスンで学ぶレイヤリングやグラフィック、アニメーションなどのテクニックは、視聴者を商品に瞬時に引き込む必要があるCMなどのプロジェクトに適用できます。またこれらのテクニックは、難解で複雑な概念を分かりやすく説明する必要がある教育用コンテンツの制作でも役立ちます。

このレッスンでは、DaVinci Resolve 17のエディットページで使用できる合成機能およびアニメーション機能を紹介します。昨今では、モーショングラフィックスのプリビズ目的、あるいは最終的なコンテンツとして、エディターが合成を構築し、ある程度のキーフレームアニメーションを適用する場合があります。

所要時間

このレッスンには約75分かかります。

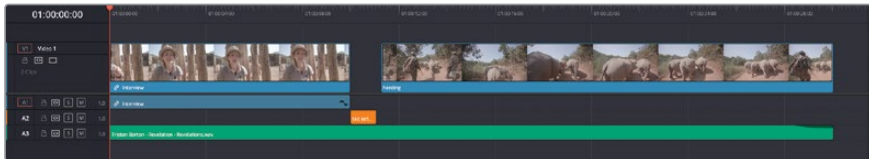
目次

| | |
|------------------------|-----|
| インタビューをスタビライズ | 336 |
| 異なるトラックに編集 | 340 |
| 複合クリップを作成 | 351 |
| 複合クリップをアニメート | 352 |
| 複合クリップを開く | 364 |
| インタビューをクロッピング | 367 |
| 背景をアニメート | 370 |
| 複合クリップにエフェクトを追加 | 379 |
| トラベリングマットの使用 | 382 |
| 調整クリップ | 398 |
| エディットページでFalirghtFXを使用 | 400 |
| レンダリングして置き換え | 403 |
| レッスンの復習 | 407 |

明瞭なマルチレイヤー動画広告を作成するには、作業を開始する前に、作品のビジョンがなければなりません。伝達したいメッセージが完全に定まっていなければ、適切なアプローチを選択することは困難です。

この広告のゴールは、サイの保護団体の活動を紹介するドキュメンタリーとして、30秒間のシンプルなマルチレイヤー動画を作成することです。

- 1 DaVinci Resolveを開き、プロジェクトマネージャーの何も無いエリアを右クリックして「プロジェクトの読み込み...」を選択します。”R17 Editing” > “Lessons” > “Lesson 07 Compositing” にナビゲートし、**R17 EDITING LESSON 07 COMPOSITING.drp** を選択して、「開く」をクリックします。
- 2 プロジェクトが開いたら、「エディット」ボタンをクリックしてページを切り替えます。メディアアファイルを再リンクします。
- 3 「ワークスペース」>「UIレイアウトをリセット」を選択して、インターフェースをデフォルト設定に戻します。
- 4 “Timelines” ビンで、**DISUNITY PROMO START** タイムラインをダブルクリックして再生します。



このタイムラインは、2つのクリップと1つのタイトルで、30秒間の動画広告の基礎を形成しています。これら両方のクリップに手を加えて見た目を向上させ、クリップ間のギャップで聞こえるライフルの音も強調します。

インタビューをスタビライズ

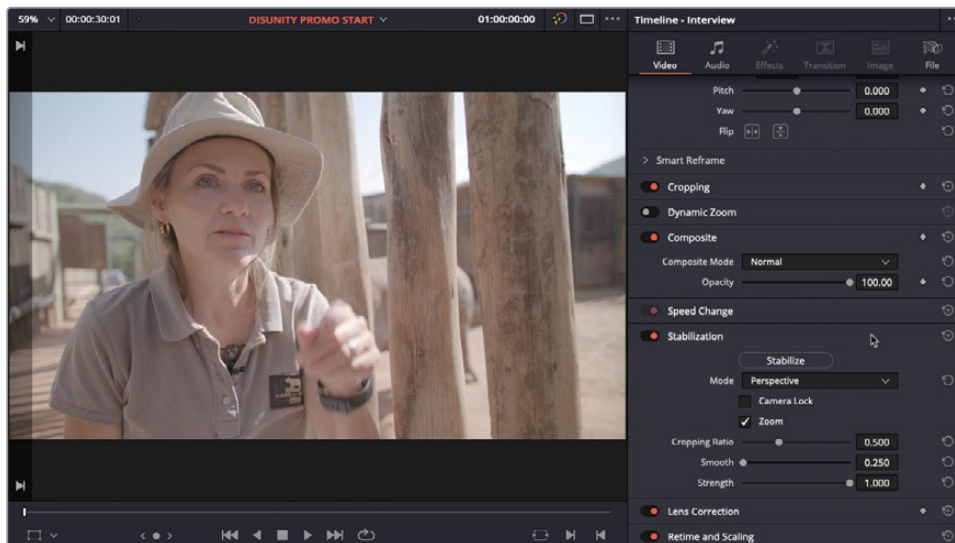
監督からの1つ目の要求は、最初のインタビュークリップをスタビライズすることです。

- 1 再生ヘッドをタイムラインの先頭に移動し、1つ目のクリップを再生します。



この短いサウンドバイトは保護活動家の一人のもですが、手持ちカメラで撮影されたので動きが多く、監督は修正を求めています。Resolveのスタビライゼーション機能を使用して、この動きを低減します。

- 再生ヘッドを1つ目のクリップに重ねます。
- インスペクタを開いて「ビデオ」タブを選択します。
- 「スタビライゼーション」バーをクリックし、拡大してコントロールを表示します。

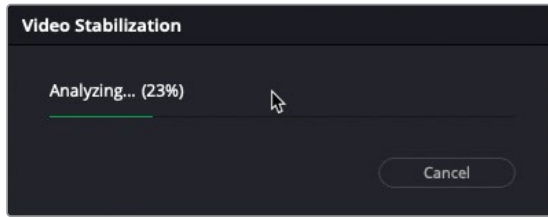


エディットページの「スタビライゼーション」コントロールに表示されるコントロールは、カットページおよびカラーページと同じコントロールです。唯一の違いは、結果を微調整したい場合に、カラーページのトラッカーパネルではスタビライゼーショングラフにアクセスできる点です。

- 「スタビライズ」ボタンをクリックします。



Resolveがイメージ内の動きを分析し、カメラの動きを低減するよう試みます。



- 6 インタビューをもう一度再生して結果を確認します。

イメージは少し安定したようですが、保護活動家の背景が波打って見えるのが気になります。これは、後景と前景の視差の違いにより生じている問題です。この影響を最小限にするためには、設定をいくつか変更する必要があります。

作業のこつ 「Command+F」（macOS）または「Control+F」（Windows）を押してタイムラインをフルスクリーンで再生すると、結果が確認しやすくなります。「Esc」を押すとResolveインターフェースに戻れます。

- 7 スタビライゼーションコントロールの「モード」メニューを「遠近なし」に変更します。



メモ 「モード」メニューは3つのオプションから選択できます。「縦横のみ」は、パンとティルトの分析・スタビライゼーションを有効にします。このオプションは、X軸またはY軸のみ、あるいはそれら両方だけの動きを安定化させたい場合に便利です。「遠近なし」は、パン、ティルト、ズーム、回転の分析・スタビライゼーションを有効にします。デフォルト設定の「遠近」は、パン、ティルト、ズーム、回転、遠近の分析・スタビライゼーションを有効にします。波打つ背景の原因となっているのは遠近のスタビライゼーションです。

- 8 「スタビライズ」をもう一度クリックします。
- 9 再生ヘッドをクリップの先頭に戻し、「Command + F」(macOS) または「Control + F」(Windows) を押して結果を確認します。

背景の波打ちは顕著でなくなりましたが、動きはまだ目立ちます。
- 10 「Esc」を押して、Resolveインターフェースに戻します。
- 11 「スムーズ」スライダーを0.9前後まで上げます。

スムーズの値を高くすると、カメラの動きがさらに軽減されます。
- 12 「強度」の値を0.75前後まで下げます。



強度の値を下げると、スタビライゼーションが弱まり、元のカメラの動きが少しショットに戻ります。

- 13 「スタビライズ」をもう一度クリックします。
- 14 「Command + F」(macOS) または「Control + F」(Windows) を押して、結果をフルスクリーンで確認します。必要に応じて、スムーズと強度の設定を満足できる結果が得られるまで調整します。

メモ カメラの動きは、すべて除去するのではなく、目立たなくすることを心がけて作業します。

ショットに含まれるカメラの動きが気にならなくなったら、次は、この短編動画広告に対する監督のクリエイティブなビジョンを実現します。

異なるトラックに編集

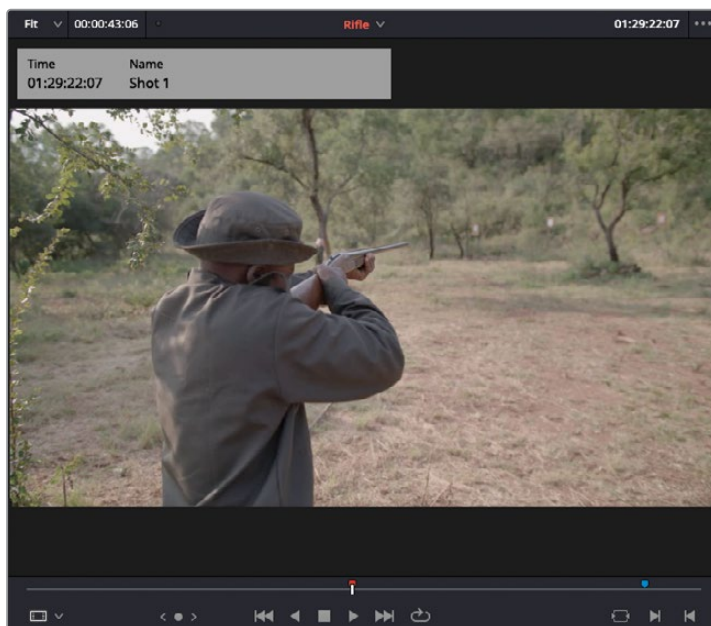
このような動画広告の作成では、タイムラインに追加するクリップ数が多いことよりも、複数のトラックを使用して縦に重ねるクリップ数が多いことが、作業が複雑に感じられる原因となります。

監督はクリエイティブな視点から、保護活動家がサイについて話す場面で、レンジャー隊員がライフルを撃つショットとサイのショットを並べることが望んでいます。これを実現するには、画面上でドラマチックな反応を生むショットを重ねることから始めます。

- 1 “Video” ピンで **rifle** クリップをダブルクリックし、ソースビューアにロードします。

このクリップではライフルを2回撃っています。発砲のタイミングが分かるよう、このクリップにはマーカーが配置されています。しかし、ライフルの銃声は、2つの既存のクリップの間のギャップにすでにあるので、これらの部分を使用する必要はありません。

- 2 「Shift + 下矢印」を押して、赤のマーカーに移動します。



ライフルを撃っているイメージは不要なので、再生ヘッドを1秒戻してイン点をマークします。

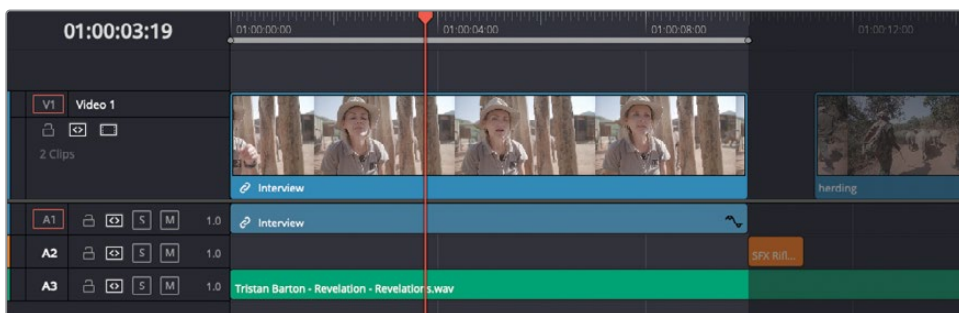
- 0キーボードで **-1.** (マイナス、1、ピリオド) と入力し、「Enter」を押して、再生ヘッドを1秒戻します。アウト点をマークします。



メモ タイムコード値を入力する際は、ピリオド (.) を使用すると、“00” の代わりになります。

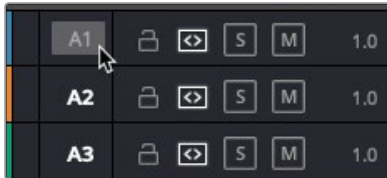
次は、タイムラインの1つ目のクリップの長さに基づいて範囲を指定します。

- タイムラインで再生ヘッドを1つ目のクリップに重ね、「X」を押して、同クリップの始めと終わりにイン点とアウト点をマークします。



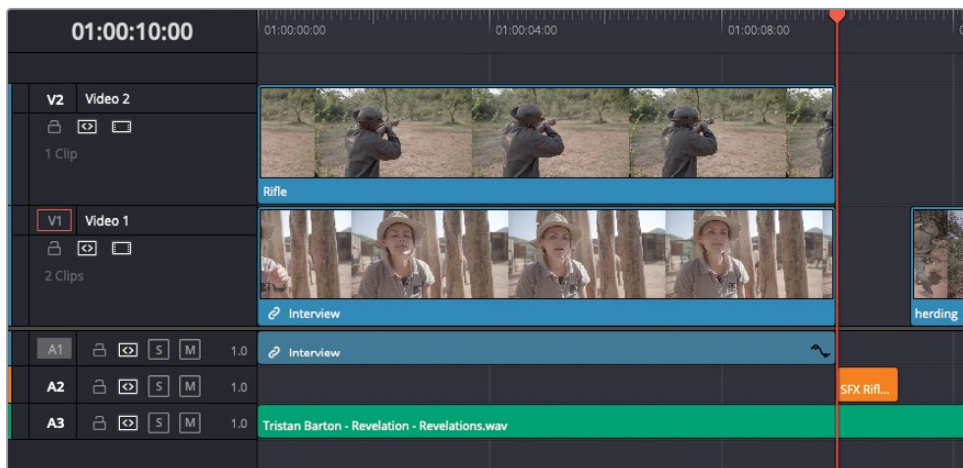
ライフルの音を聞こえないようにしたいので、オーディオを無効にします。

- オーディオ2のトラックヘッダーで、「A1」の配置先コントロールをクリックするか、「Option + Command + 1」(macOS) または「Alt + Control + 1」(Windows) を押して、ソースクリップのオーディオを無効にします。



適切な範囲をマークし、正しいトラックを対象にしたら、編集を実行できます。

- 「F12」を押して、「最上位トラックに配置」編集を実行します。

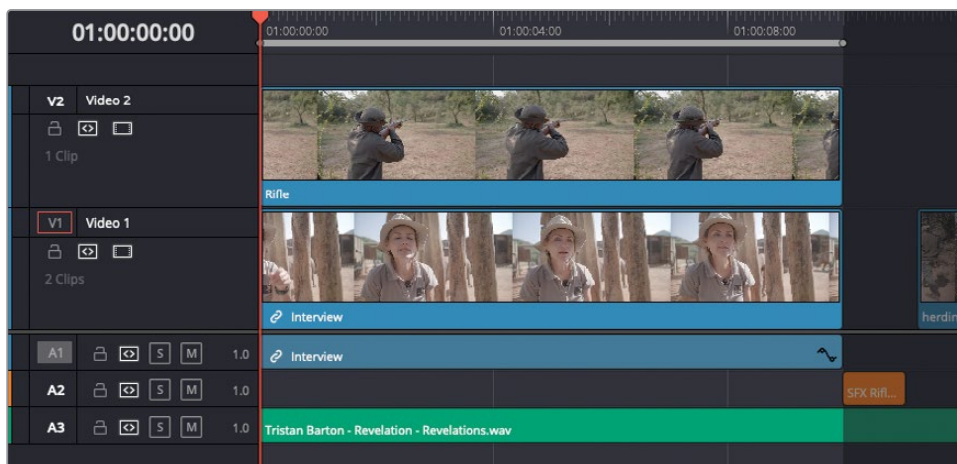


ビデオトラック2に、オーディオが含まれない、バックタイミング編集したライフルのクリップが配置されます。次に、サイのクリップをもう1つ追加します。

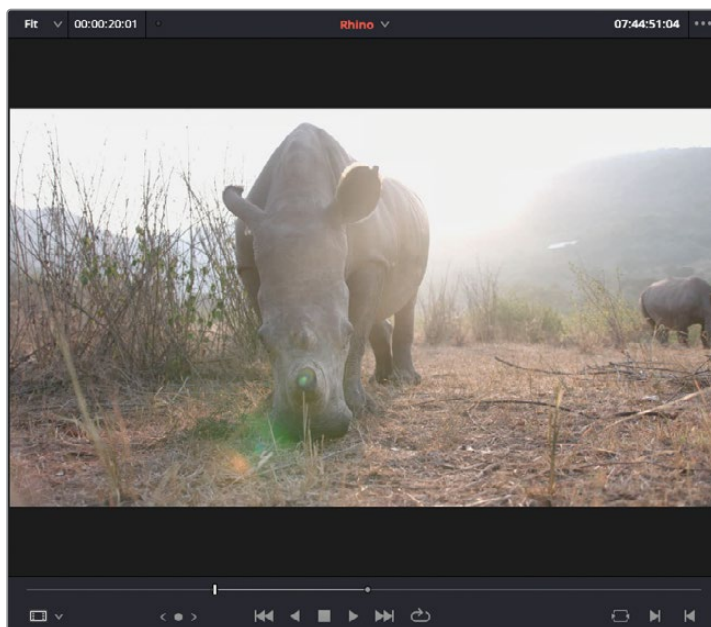
フィット トゥ フィル編集

フィット トゥ フィルは、ソースクリップとタイムラインで長さの異なる範囲をマークして実行するフォーポイント編集です。DaVinci Resolveは、必要な速度調整を自動的に算出して、ソースクリップの長さをタイムラインの長さ一致させます。この自動的に行われる速度変更は、音楽のフレーズ内やボイスオーバーセクション中など特定の時間内に、特定のアクションを起こしたい場合に便利です。

- 1 再生ヘッドをタイムラインの先頭に移動して、「X」を押し、次のクリップ用にイン点とアウト点をマークします。



- 2 「Video」 ビンで **Rhino** クリップをダブルクリックし、ソースビューアにロードします。

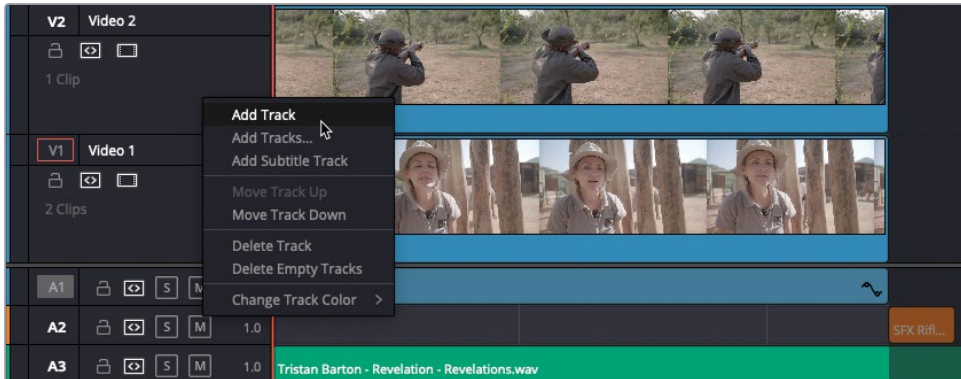


このクリップには、20秒間の範囲をマークしたイン点とアウト点があります。

- 3 「Option + /」 (macOS) または「Alt + /」 (Windows) を押すと、イン点からアウト点まで再生され、再生ヘッドが現在のフレームに戻ります。

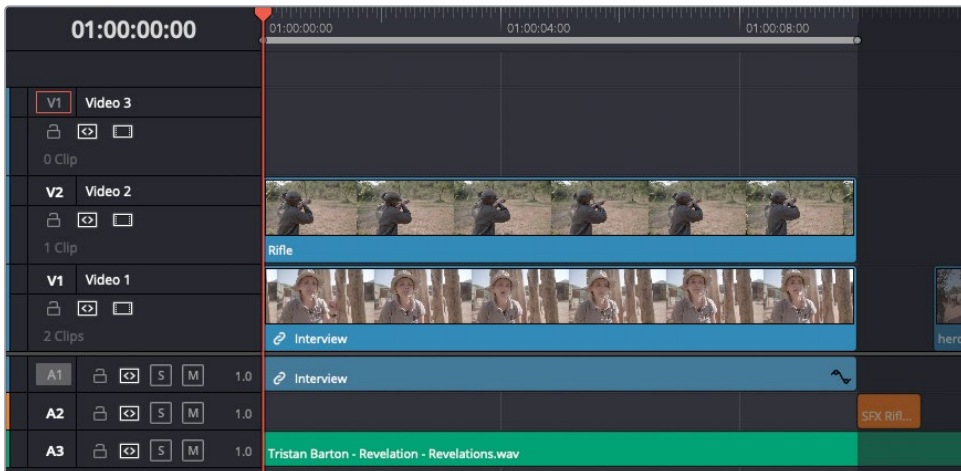
このショットでは、サイが非常にゆっくり動いています。このショットをスピードアップして、サイの動作全体を、タイムラインでマークした10秒間の範囲に収めます。

- 4 タイムラインのトラックヘッダーで「A1」の配置先コントロールが無効であることを確認し、ビデオトラックのみ編集されるようにします。他に空いているビデオトラックがないので、新しいビデオトラックを追加する必要があります。
- 5 タイムラインで“ビデオ 2”トラックのヘッダーを右クリックし、「トラックを追加」を選択します。

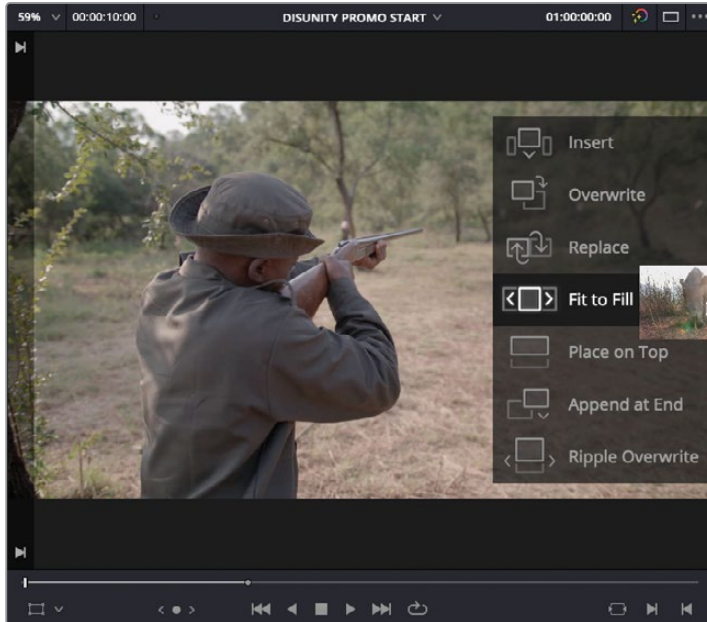


“ビデオ 2”の上に“ビデオ 3”が新しく追加されます。次は、このソースクリップの映像を“ビデオ 3”トラックにパッチします。

- 6 「Option + 3」 (macOS) または「Alt + 3」 (Windows) を押して、ソースビデオをタイムラインの“ビデオ 3”トラックにパッチします。



- 7 タイムラインビューアのオーバーレイを使用するか、「Shift + F11」を押して、フィット トゥ フィル編集を実行します。



新しいクリップがタイムラインに追加されます。その際は、20秒間のソースクリップがタイムラインでマークされた10秒間の範囲に収まるよう、速度が上げられます。



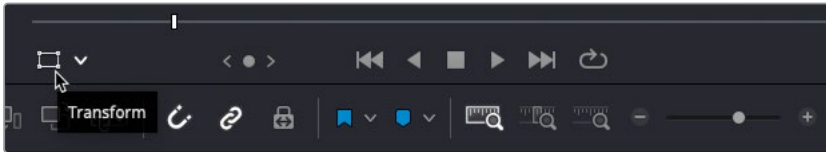
- 8 タイムラインに追加したサイズのクリップの先頭に移動し、再生して編集を確認します。

クリップを上書きしてリタイムコントロールで速度を設定しなくても、ソースクリップから使用したい範囲と、それを配置したいタイムラインの範囲が分かっている場合は、フィット トゥ フィル編集を使用することで、不要なステップを省略できます。

クリップのスケールリングと配置

現在、各クリップが全フレームを埋めているので、上のトラックが下のトラックを隠しています。スクリーンのスケールコントロールおよび位置コントロールを使用して、サイとレンジャー隊員のクリップが、ピクチャーインピクチャーで見えるようにします。

- 1 再生ヘッドを **Rhino** クリップの途中に重ね、**Rhino** クリップをクリックして選択します。
オンスクリーンコントロールを使用して、この **Rhino** クリップをスケールリングし、ピクチャーインピクチャーとしてフレーム右下に配置します。
- 2 タイムラインビューアの左下で「変形」ボタンをクリックするか、「Shift+`」（抑音アクセント）を押して、ビューアに変形コントロールを表示します。



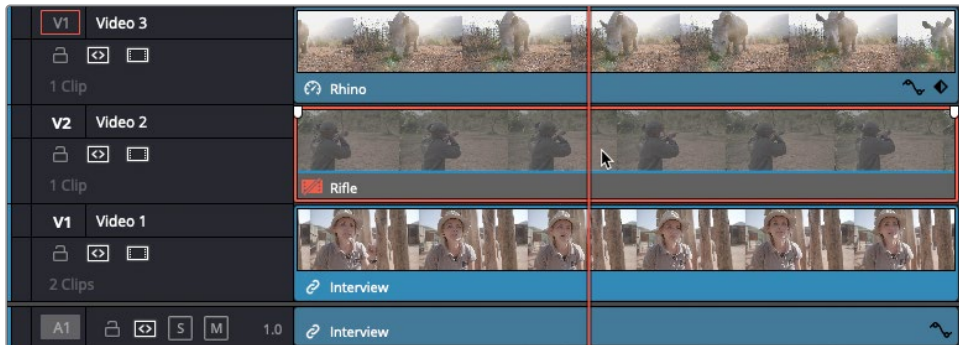
- 3 オンスクリーンコントロールのコーナーハンドルをドラッグし、イメージを縮小して、フレーム内の右下に配置します。



メモ コーナーではなく、上下左右の辺のハンドルを使用してサイズ変更すると、クリップのX軸またはY軸のズームが独立して調整されます。クリップのアスペクト比を変更したくない場合は、コーナーハンドルを使用してください。

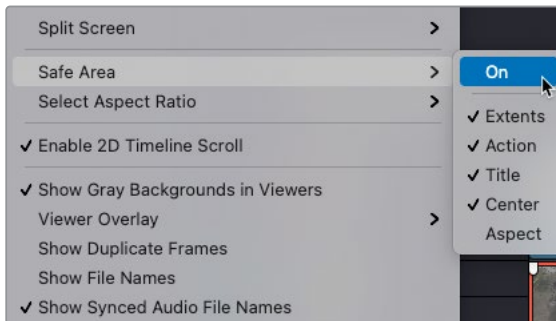
このクリップの位置が、背景のインタビュークリップに対して適切であることを判断しやすくするために、**Rifle** クリップを無効にします。

- 4 タイムラインで **Rifle** クリップを選択し、「D」を押します。同クリップがタイムラインで無効になります。



このようなマルチレイヤー合成を作成する際は、タイトルセーフエリアのガイドがあると便利です。タイトルセーフとは、標準的なテレビスクリーンに表示されるエリアのことです。

- 5 「表示」>「セーフエリア」>「オン」を選択します。



タイトルセーフのガイドがタイムラインビューアに表示されます。



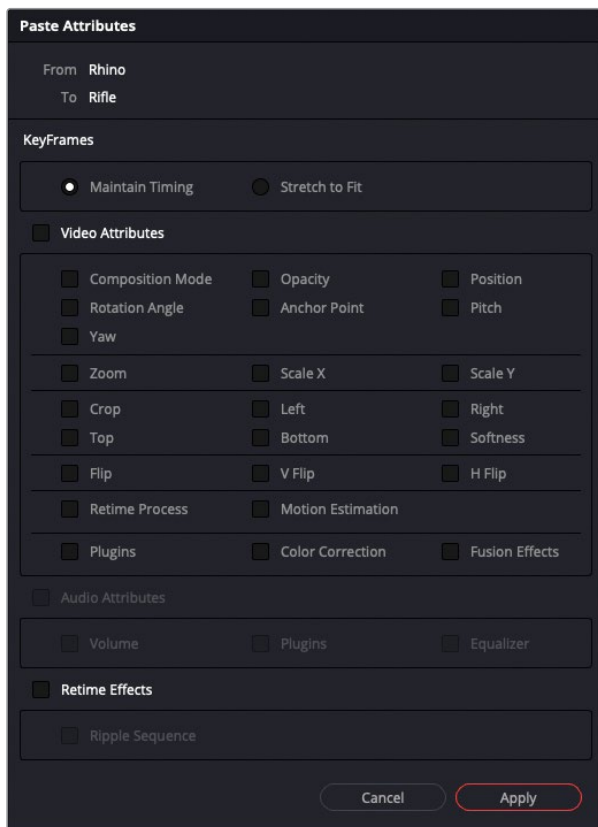
- 6 タイムラインで **Rhino** クリップを選択したら、スクリーンの変形コントロールを使用して、クリップのサイズと位置を上イメージと同じになるよう調整します。

メモ サイズ変更した後のイメージをセーフエリアの内側のボックス（このエリアがタイトルセーフと呼ばれます）に収めることで、このイメージはテレビの画面で視聴される場合にも確実に表示されます。

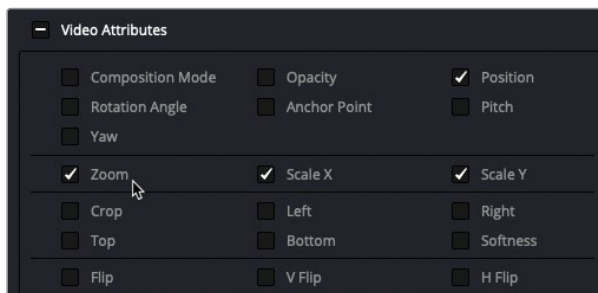
次は、**Rifle** クリップも同じサイズにしますが、フレームの右上に配置します。サイズを一致させる最も簡単な方法は、属性のコピー＆ペーストです。

- 7 タイムラインで **Rhino** が選択されていることを確認し、「編集」>「コピー」を選択するか、「Command + C」（macOS）または「Control + C」（Windows）を押します。
- 8 タイムラインで **Rifle** を選択し、「D」を押して同クリップを有効にします。
- 9 「編集」>「属性をペースト」を選択するか、「Option + V」（macOS）または「Alt + V」（Windows）を押します。

「属性をペースト」コマンドを選択すると、クリップに適用したい属性を選択できるウィンドウが開きます。



- 10 「属性をペースト」ウィンドウで「位置」および「ズーム」のチェックボックスを選択します。



メモ 「ズーム」チェックボックスを有効にすると、「スケールX」と「スケールY」のパラメーターが両方とも自動的に有効になります。

- 11 ウィンドウの下部で「適用」をクリックします。

Rifle がスケールダウンされ、Rhino クリップとまったく同じサイズ・位置になります。位置はビューア内でドラッグして調整できます。

- 12 オンスクリーンコントロールを「Shift+ドラッグ」して、ライフルのクリップを右上に移動し、サイのクリップと水平になるよう揃えます。



2つのピクチャーインピクチャー・クリップをスケーリングしたことで、後景のインタビューが見えるようになりました。ピクチャーインピクチャー・クリップにアニメーションやエフェクトを適用したい場合は、それらのクリップを1つの複合クリップとしてまとめると作業しやすくなる場合があります。

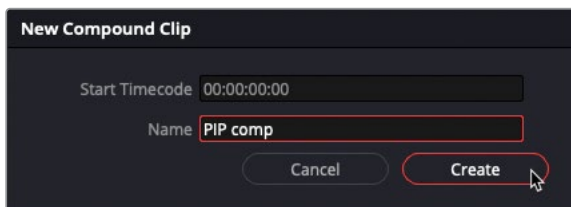
複合クリップを作成

これら2つのピクチャーインピクチャー・クリップを画面外から画面内へアニメートします。もちろん、タイムラインで各クリップを個別にアニメートすることは可能ですが、両レイヤーをまとめて処理できれば作業が簡単になります。1つの素材としてアニメートできれば、複数のレイヤーを操作する必要がありません。全トラックを1つの複合クリップにまとめると、単一のクリップとして簡単に扱え、各クリップにも個別にアクセスできます。

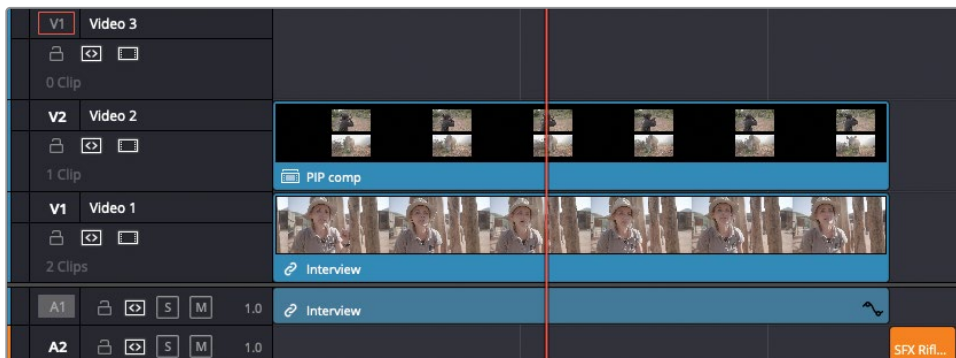
- 1 サイとライフル、両方のクリップをタイムラインで選択します。



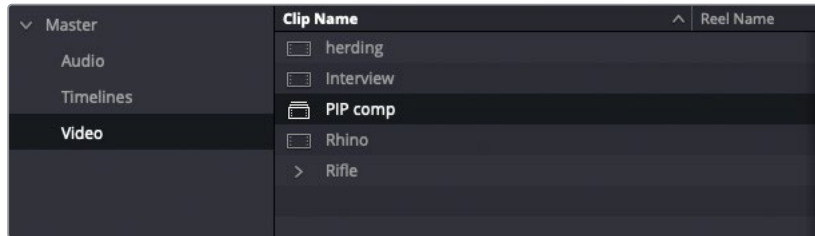
- 2 次に「クリップ」>「新規複合クリップ」を選択するか、選択したクリップのいずれかを右クリックして「新規複合クリップ」を選択します。複合クリップの名前を入力するウィンドウが表示されます。
- 3 複合クリップの名前を **PIP comp** (PIP=ピクチャーインピクチャー) にして「作成」をクリックします。



両ビデオクリップがタイムラインで1つの新しい複合クリップになります。



この複合クリップは、メディアプール内の選択したビンに追加されます。



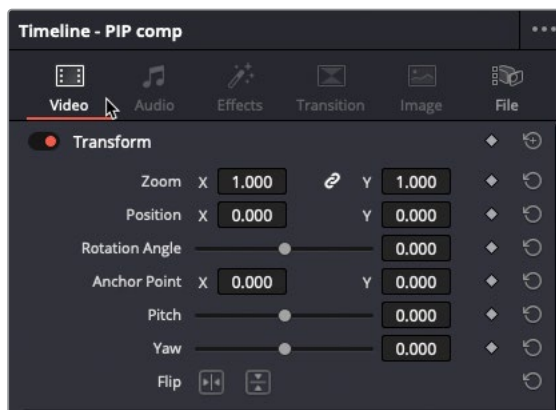
複合クリップは普通のソースクリップと同じように扱われますが、ビデオクリップとオーディオクリップをフラット化したミックスダウンではありません。複合クリップは、編集素材の入れ物であり、中の素材はライブの状態で維持されるので、いつでもアクセスできます。

作業のこつ ビン内の複合クリップを削除すると、通常のソースクリップの場合と同様に、その複合クリップが編集されているタイムラインからも削除されます。

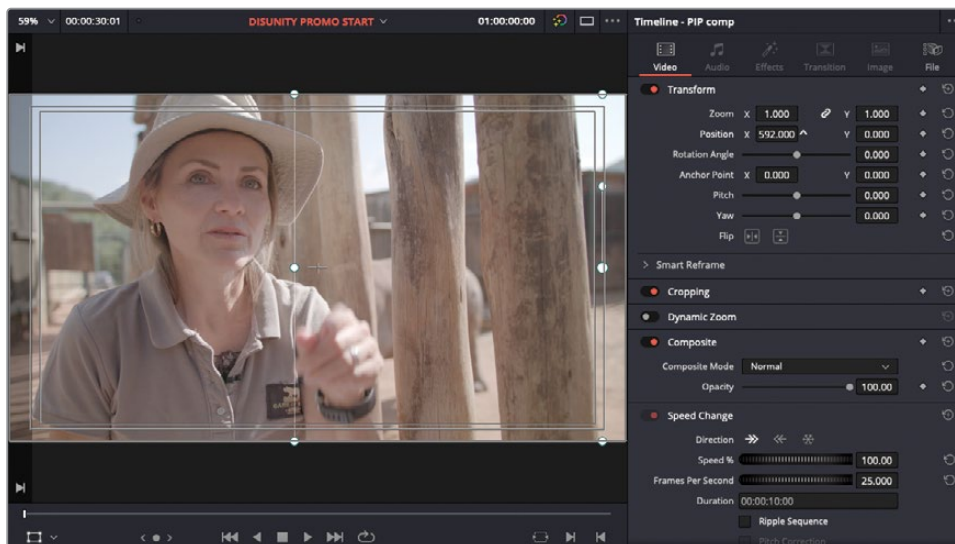
複合クリップをアニメート

DaVinci Resolveのアニメーション機能は、他のアプリケーションでキーフレームアニメーションを使用した経験があれば馴染みのあるものでしょう。インスペクタで何らかのパラメーターのキーフレーミングを有効にした後は、クリップの位置やスケールの変更は、インスペクタ、タイムライン、ビューアのいずれかで実行できます。

- 1 タイムラインの先頭に移動します。
この位置に1つ目のキーフレームを作成して、アニメーションを開始します。
- 2 インスペクタの「ビデオ」タブをクリックします。

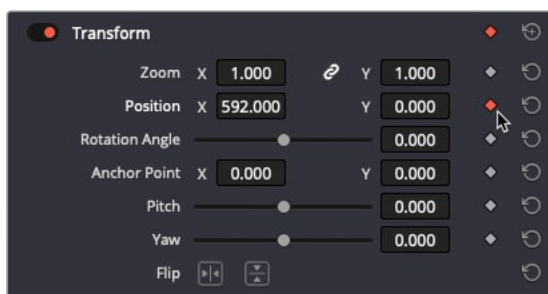


- 3 「位置X」の数値フィールドで右にドラッグし、クリップを完全にフレーム外に出します。



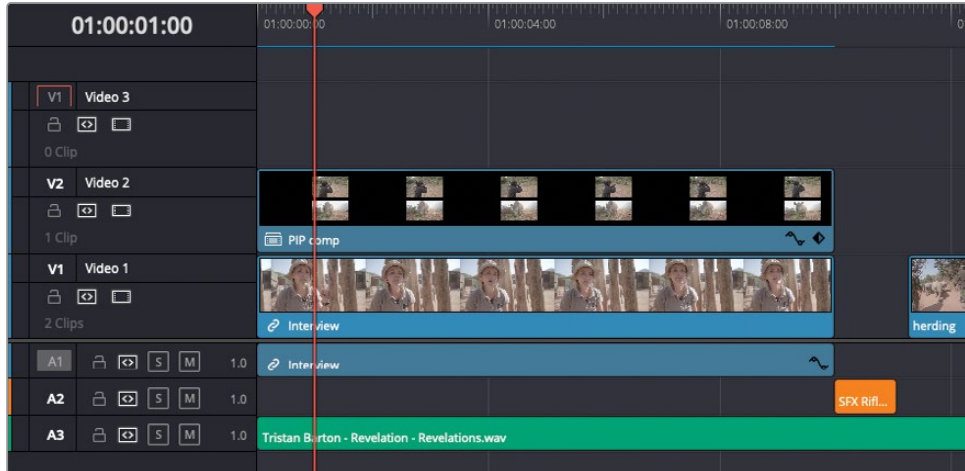
作業のコツ インスペクタでパラメーターを調整する上で、タイムラインのクリップを選択する必要があるとは限りません。DaVinci Resolveは、一番上のビデオトラックで再生ヘッドの位置にあるクリップのコントロールをインスペクタに表示します。しかし、どのクリップが選択されるか定かでない場合は、タイムラインで任意のクリップを選択すると誤操作を避けられます。

- 4 インスペクタの「位置」パラメーターの右にあるキーフレームボタンをクリックします。



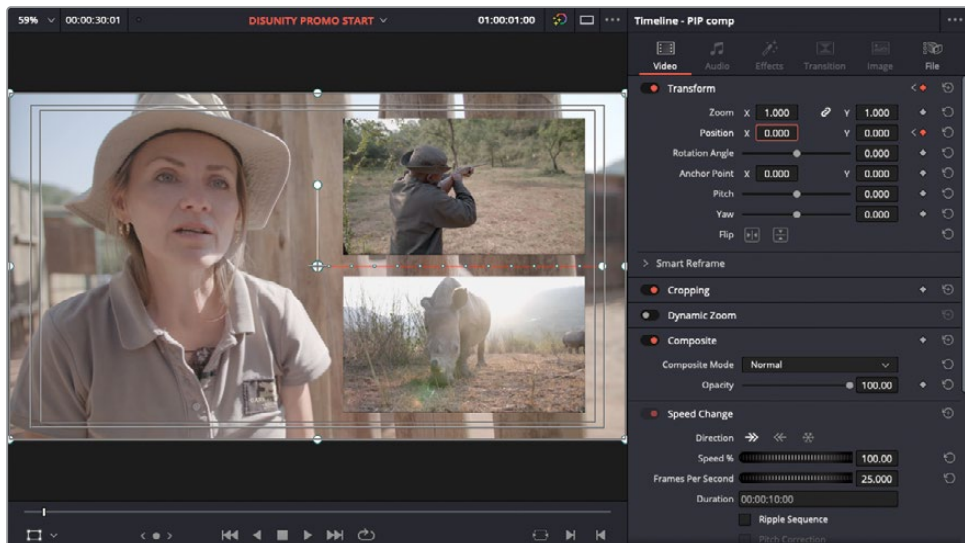
「変形」カテゴリの「位置X」および「位置Y」パラメーターにキーフレームが追加されます。アニメーションを完成させるために、次は2つのクリップが画面内に収まるフレームに移動する必要があります。

- 5 タイムラインで何も選択していない状態で、+1. (プラス、1、ピリオド) と入力し、「Enter」を押します。



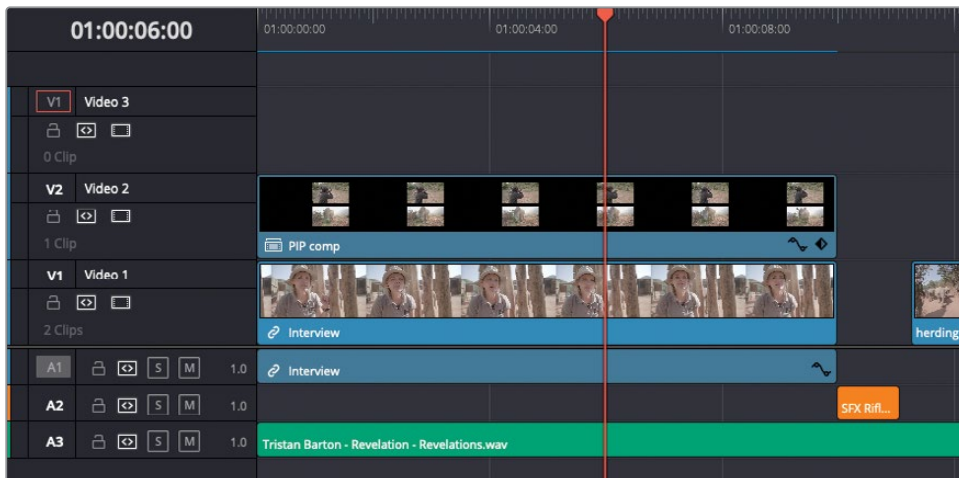
再生ヘッドが順方向に1フレーム動きます。ここに、両クリップを所定の位置に配置するためのキーフレームを追加します。

- 6 「位置 X」フィールドを左にドラッグして2つのクリップを完全にフレーム内に収めるか、同フィールドに 0 と入力して「Enter」を押します。



メモ 2つのオリジナルクリップのズームと位置の値を変更したのと同じように、オンスクリーンコントロールを使用して複合クリップのX位置を変更することも可能です。しかし、インスペクタのパラメーターを使用することで、より高精度にコントロールできます。

- 再生ヘッドをタイムラインの先頭に移動し、スペースバーを押して再生します。
2つのクリップが右側から一緒にアニメートされます。
次は、複合クリップをアニメートして、2つのクリップを縮小します。
- 再生ヘッドをアニメーションの終わりに配置し、**PIP comp** クリップが選択されていない状態で **+5.** (プラス、5、ピリオド) と入力し、順方向に5秒移動します。



- インスペクタの「ビデオ」タブで、「ズーム」パラメーターのキーフレームをクリックして追加します。



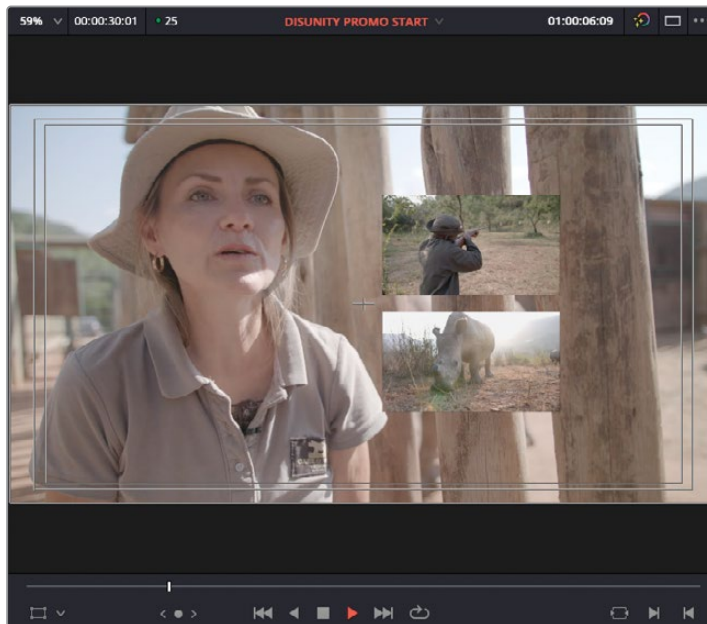
- +1.** (プラス、1、ピリオド) と入力して、順方向に1秒ジャンプします。

- 11 「ズーム X」と「ズーム Y」の値を0に変更します。



メモ デフォルトでは「ズーム X」と「ズーム Y」のパラメーターはリンクしています。リンクボタンを使用してリンクを解除することで、それらの値を個別にアニメートまたは調整できます。

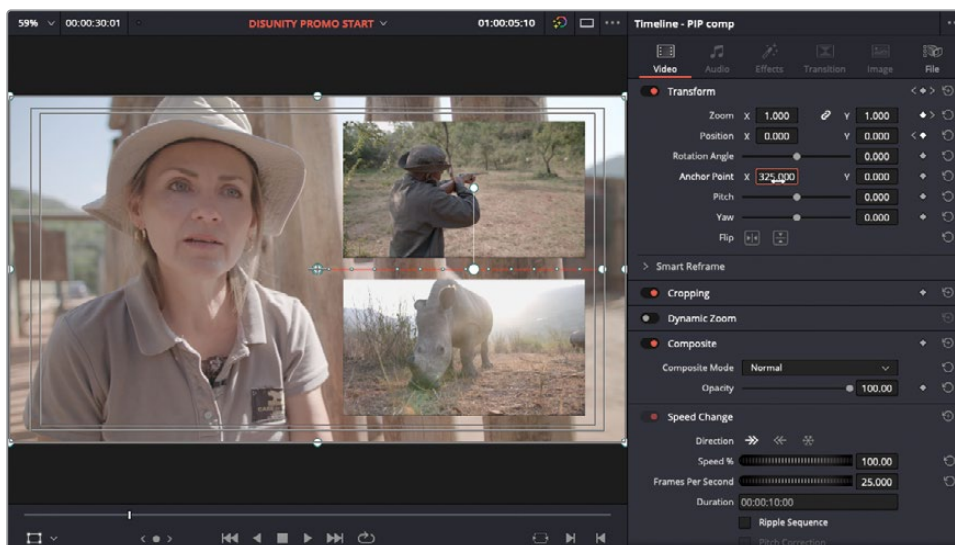
- 12 変更したアニメーションを再生します。



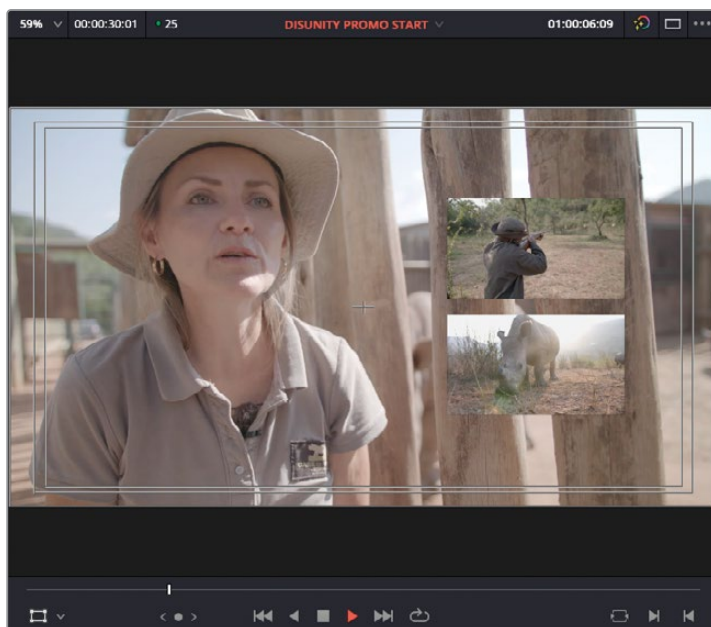
2つのクリップがビューアの中央に向かってアニメートする様子を見てください。この動きは、複合クリップのアンカーポイントの位置に基づいて行われています。アンカーポイントとは、クリップをズームまたは回転する際に中心となる位置です。デフォルトでは、すべてのクリップのアンカーポイントは各クリップのイメージの中心です。

- 13 ズームアニメーションが開始される前の位置に再生ヘッドを移動します。
- 14 タイムラインで複合クリップをクリックします。タイムラインビューアにオンスクリーンの変形コントロールが表示されます。

- 15 インспекタの「ビデオ」タブで「アンカーポイント X」の値を右にドラッグし、オンスクリーンの回転コントロールを2つのピクチャーインピクチャー・イメージの間に配置します。目安は300ピクセルですが、複合クリップ内のイメージのサイズにもよります。



- 16 ズームアニメーションを再生して、違いを確認します。



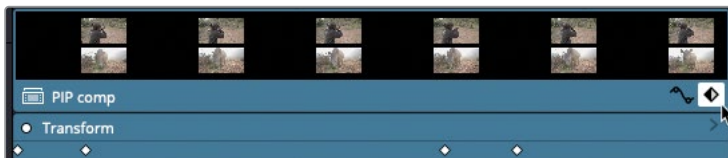
アンカーポイントを調整することは、最小限のキーフレーム数でクリップのアニメーションを適切に調整できるようにする上で重要です。

アニメーションのタイミング調整

現在、このアニメーションはやや硬く、速度も少し下げた方が良さそうです。動きのタイミングを調整するには、キーフレーム間の距離を変更する必要があります。そのためには、タイムラインでクリップのキーフレームトラックを表示する必要があります。

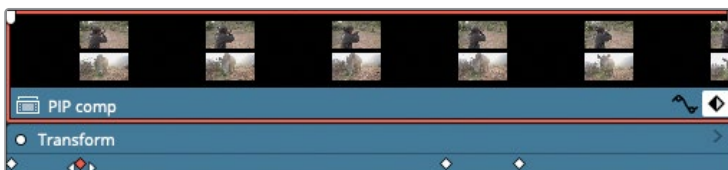
- 1 タイムラインで、複合クリップの右下にある小さいひし形のボタンをクリックします。

このボタンをクリックすると、クリップのキーフレームトラックが表示されます。複合クリップに追加した4つのキーフレームが小さいひし形で表示されます。



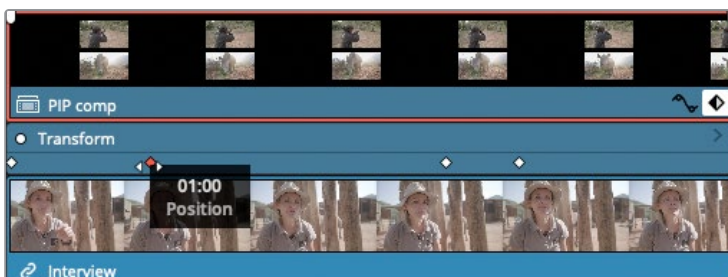
メモ この小さいひし形のボタンが表示されるのは、タイムラインクリップに1つ以上のキーフレームが適用されている場合のみです。

- 2 キーフレームトラックで、2つ目のキーフレームのひし形をクリックします。



キーフレームが赤くなり、選択されているのが分かります。

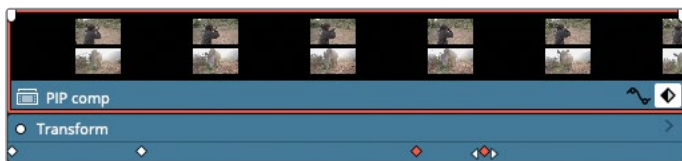
- 3 選択したキーフレームを右にドラッグして、ツールチップに「1:00 位置」と表示されたところで止めます。



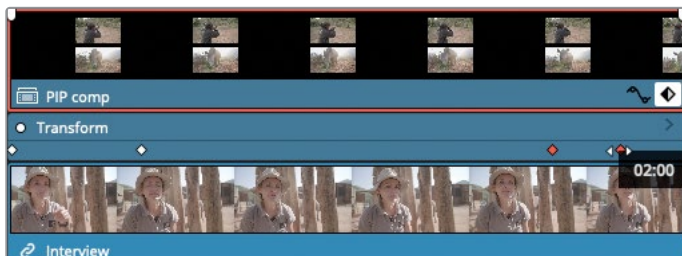
これは、位置のキーフレームを1秒移動したことを意味します。

- 4 再生ヘッドをタイムラインの先頭に戻し、再生して、減速したアニメーションを確認します。減速したことでアニメーションはかなり良くなりました。

- 3つ目のキーフレームをクリックし、4つ目のキーフレームを「Shift + クリック」します。

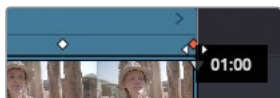


- 選択した両キーフレームを順方向にドラッグし、ツールチップに2:00と表示されたところで止めます。



これにより、選択したキーフレームがそれぞれ順方向に2秒移動します。

- 両キーフレームの選択を解除し、4つ目のキーフレームをクリックして選択します。
- 4つ目のキーフレームを順方向にドラッグし、ツールチップに1:00と表示されたところで止めます。



これにより、4つ目のキーフレームが順方向にさらに1秒進みます。

- タイムラインの先頭に戻り、調整したアニメーションを再生します。

アニメーションのタイミングを調整した後は、2つのクリップがそれぞれの動きを開始・終了する際の急激な変化に対処できます。

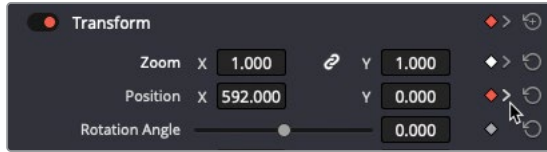
アニメーションを滑らかにする

1つ目のアニメーションの終わりを滑らかにするには、インスペクタまたはビューアで加速度を調整できます。

- タイムラインの先頭に移動します。

この動きはスクリーン外で始まるので、1つ目のキーフレームの加速度を調整しても意味がありません。したがって、2つ目のキーフレーム（アニメーションの最初の部分が終わる位置）に移動します。

- 2 インスペクタで次のキーフレームに進むボタンをクリックするか、右角括弧 (]) を押して、タイムラインで次のキーフレームに移動します。



- 3 インスペクタで「位置」パラメーターの赤いキーフレームを右クリックし、「イーズイン」を選択します。



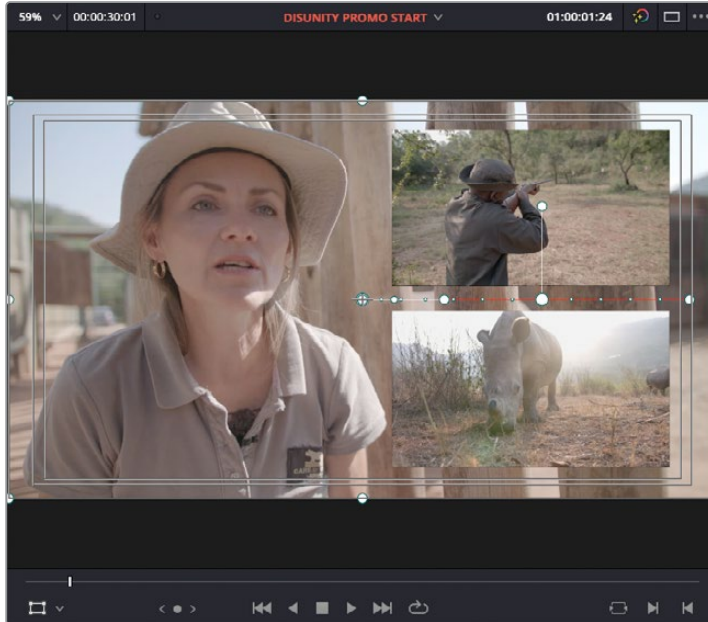
メモ 「イーズイン」が使用できるのは、選択したキーフレームの左にキーフレームがある場合のみで、選択したキーフレームに向かって左から再生される加速度に影響します。選択したキーフレームの右にキーフレームがある場合は「イーズアウト」を使用できます。このオプションでは、選択したキーフレーム以降の加速度を調整できます。左右両方にキーフレームがある場合は「イーズイン&イーズアウト」のオプションが使用でき、キーフレームの両側に同時に影響します。

- 4 タイムラインの先頭に移動し、順方向に再生して結果を確認します。
アニメーションの終わりがやや滑らかになりましたが、さらに改善できそうです。アニメーションに適用されるイーズ効果の量を変更するには、ビューアでモーションパスを調整する必要があります。
- 5 左角括弧 ([) を押して2つ目のキーフレームに戻り、タイムラインで複合クリップを選択します。

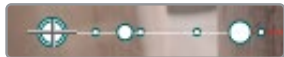
作業のこつ 再生ヘッドがタイムラインのキーフレームより左にある場合は、右角括弧 (]) を押して次のキーフレームに移動できます。

- 6 タイムラインビューアの下部で、変形オンスクリーンコントロールが有効であることを確認します。

変形オンスクリーンコントロールが有効で、クリップが選択されていれば、複合クリップのモーションパスがビューアに表示されます。このパスは、クリップがスクリーンを移動する過程を表しています。

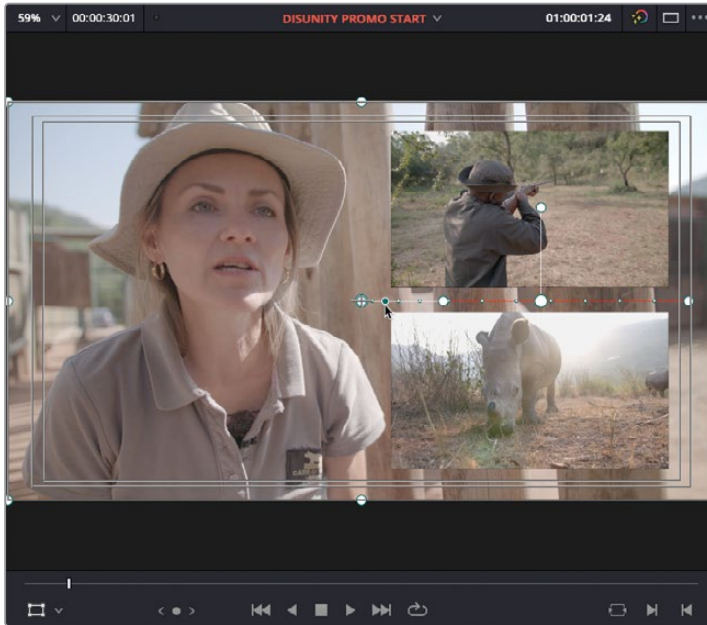


現在のキーフレームの位置では、ビューアのモーションパスに2つのハンドルが表示されています。



右にある大きい外側のハンドルでは、パスの形状または曲率を変更し、クリップがスクリーン上を移動するルートを調整できます。小さい中間のハンドルでは、アニメーションの加速度を制御できます。

- 7 中間のコントロールを左にドラッグしてキーフレームに近づけます。



中間のハンドルをキーフレームに向かって動かすと、キーフレームまでのアニメーションがより滑らかになります。その際は、モーションパス上のドット間の距離が縮まります。これを補正するために、モーションパス上で他のドット間の距離が広くなります。これにより、その部分のアニメーションがより高速で実行され、2つ目のキーフレームまでの低速部分が補正されることが分かります。このコントロールを使用しても、アニメーションの開始・終了のタイミングは調整されず、指定したモーションパス上を移動する速度だけに影響します。

- 8 タイムラインの先頭に移動し、再生して結果を確認します。

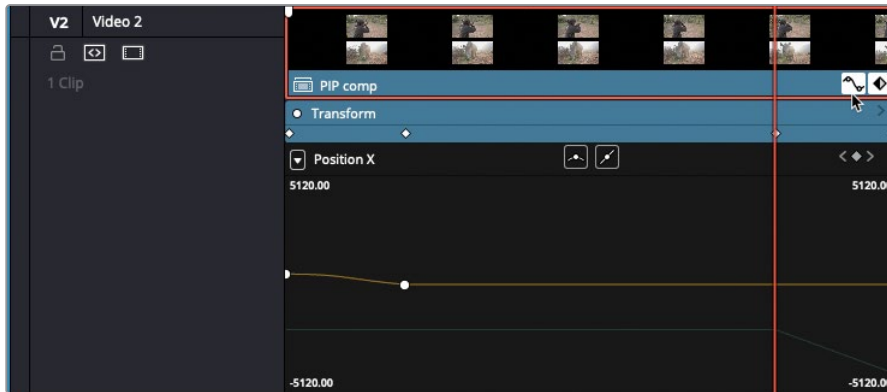
結果は滑らかで、アニメーションの終わりがより自然になりました。

次は、ズームアニメーションの始まりに同様の補間を適用します。

- 9 必要に応じて左角括弧 ([) または右角括弧 (]) を押して、複合クリップの3つ目のキーフレームに移動します。

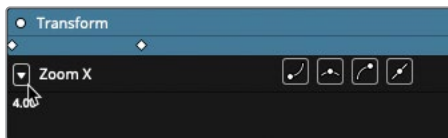
このアニメーションで使用しているのは、空間的キーフレームではなく、時間的キーフレームであるため、加速度のカーブは、タイムラインでクリップのアニメーションカーブコントロールを使用して調整する必要があります。

- 10 タイムラインの複合クリップの右下で、キーフレームボタンの左にあるアニメーションカーブをクリックします。

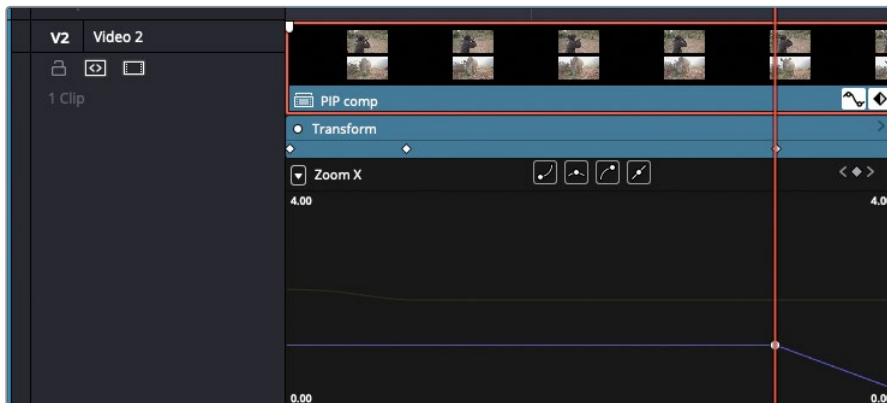


タイムラインのキーフレームトラックの下に、クリップのアニメーションカーブが開きます。

- 11 左上のカーブポップアップメニューで「ズーム X」を選択します。

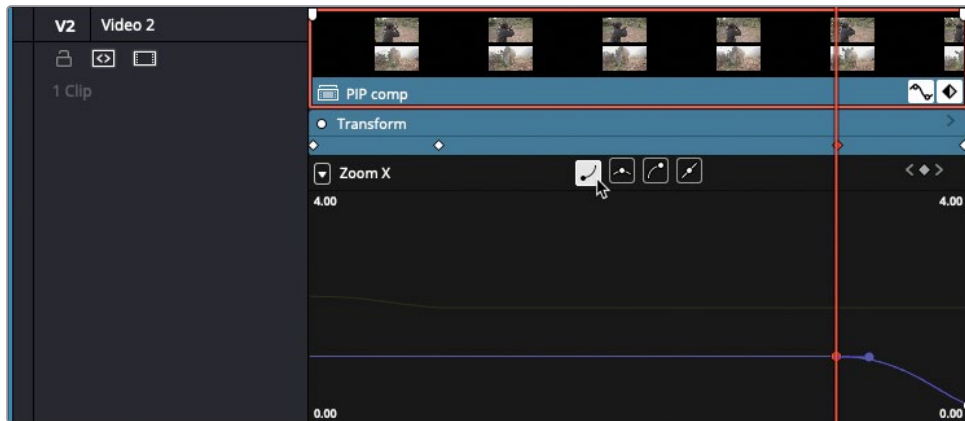


これにより、カーブに含まれる「ズーム X」のキーフレームがすべて表示されます。



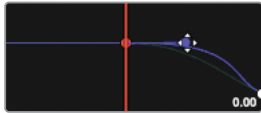
メモ デフォルトでは、「ズーム X」および「ズーム Y」のパラメーターはリンクされているため、いずれかを調整するともう一方も調整され、クリップのアスペクト比が維持されます。この挙動を一時無効にして各ズームパラメーターを個別に変更したい場合は、インスペクタの「ビデオ」タブ内、両ズームパラメーターの間にある「リンク」アイコンをクリックします。

- 「ズーム X」の1つ目のキーフレームをクリックします。
- カーブの上の「イーズアウト」ボタンをクリックします。



キーフレームの右側にベジェハンドルが表示されます。これらのハンドルを使用してアニメーション開始時の速度を調整できます。

- ベジェハンドルを右にドラッグして、アニメーションの始まりを減速させます。

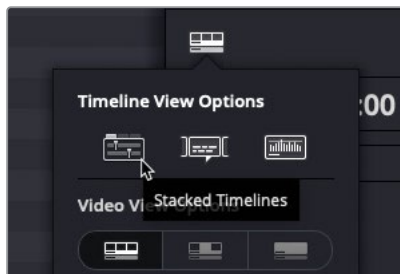


- 満足できる結果が得られたら、ボタンをクリックしてアニメーションカーブとキーフレームトラックを非表示にし、「Shift + ` (抑音アクセント)」を押してオンスクリーン変形コントロールを無効にします。

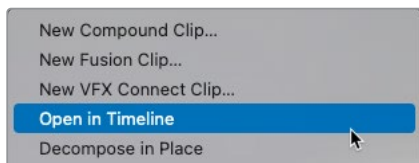
複合クリップを開く

複合クリップを活用することで、その中に含まれる全クリップにエフェクトやアニメーションを簡単に適用できます。しかし、複合クリップの内容を変更するには、その複合クリップを専用のタイムラインで開く必要があります。

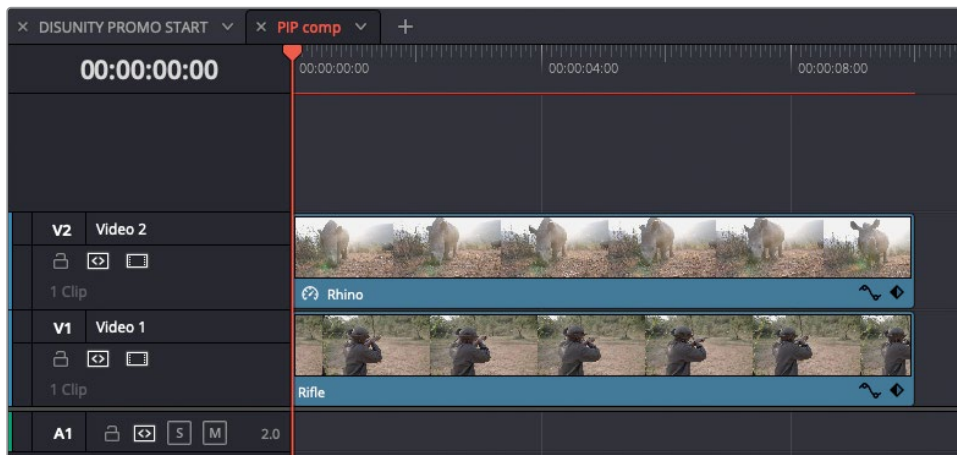
- 「タイムライン表示オプション」メニューで、「スタック表示」を有効にします。



- 2 「クリップ」>「タイムラインで開く」を選択します。



複合クリップに対して「タイムラインで開く」を選択すると、その複合クリップの内容がタイムラインパネルに表示されます。



- 3 タイムラインで **Rifle** クリップを選択します。
このショットはハンドヘルドカメラによる揺れがあるので、安定させた方が良いでしょう。
- 4 インспекタで「ビデオ」タブをクリックし、「スタビライゼーション」ヘッダーをクリックしてコントロールを表示します。
- 5 「カメラロック」チェックボックスをクリックして、「スタビライズ」ボタンをクリックします。



メモ 「カメラロック」オプションを有効にすると、Resolveはショットからすべての動きを除去しようとします。しかし、だからと言って撮影時に三脚が不要であるという意味ではありません！

分析が終わったら結果を再生できます。

- クリップを再生して結果を確認します。
元のショットと比較するために、スタビライゼーションを無効にすることも可能です。
- 「スタビライゼーション」ヘッダーの左にある赤いスイッチをクリックして同機能を無効にし、クリップを再生します。確認したらスタビライゼーションを再度有効にします。
Rifle クリップを安定化させたら、次は **Rhino** クリップのカメラの揺れを除去します。
- タイムラインで **Rhino** クリップを選択し、インスペクタの「ビデオ」タブで「スタビライザー」コントロールを開いて、「スタビライズ」をクリックします。

作業のこつ このクリップを使用して、DaVinci Resolveのスタビライゼーション機能を練習できます。このレッスンで紹介した各オプションを試して、それぞれの結果を確認してみてください。スタビライゼーションコントロールをリセットするには、同コントロール右上のリセットボタンをクリックします。

スタビライゼーションが完了したら、タイムライン全体に戻ります。

- 複合クリップのタイムラインタブを閉じます。



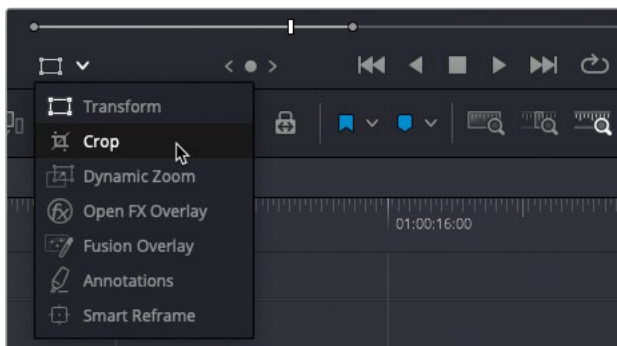
メモ タイムラインのスタック表示を有効にしなかった場合は、複合クリップタイムラインの左下にあるパスコントロールで **01_Start timeline** のタイムライン名をダブルクリックすると、同タイムラインに戻れます。

タイムラインの複合クリップを変更したので、ビン内の関連する複合クリップおよび **01_Start timeline** で使用されている複合クリップも更新されました。ビン内に保存された複合クリップは、タイムラインに編集された複合クリップにライブリンクされているため、同じ変更がすべて反映されます。

インタビューをクロッピング

監督は、インタビュークリップを背景として使用するのではなく、2つの小さいクリップの左側に、ピクチャーインピクチャーとして表示することを望んでいます。そのためには、DaVinci Resolveのクロッピングオプションを使用します。はじめに、イメージを適切なサイズにクロッピングします。

- 1 タイムラインでインタビュークリップを選択し、タイムラインビューアのオンスクリーンコントロール・メニューで「クロップ」を選択します。



タイムラインビューアで、選択したクリップ周辺に表示される境界ボックスのハンドルを使用して、クリップをクロップできます。

- 2 オンスクリーンコントロールの右側のハンドルを左にドラッグし、Rifle クリップおよび Rhino クリップの左端を超える位置まで動かします。



- 3 底辺中央のハンドルを使用して **Interview** クリップの底辺をクロップし、**Rhino** クリップの底辺と揃えます。



作業のこつ 2つの辺を正しく揃えるには、タイムラインビューアをズームインすると便利です。タイムラインビューアにマウスポインターを重ね、スクロールホイールを使用してズームインし、マウスの中ボタンでパンすることで、辺が正しく揃っているか確認できます。作業が終わったら、「Z」を押すとタイムラインビューアのズームをすばやくリセットできます。

- 4 同じ作業を **Interview** クリップの上辺でも繰り返し、**Rifle** クリップの上辺と揃えます。
- 5 最後に“Interview”クリップの左辺をタイトルセーフエリアの内側までクロップします。



クロップしたイメージの位置を維持

先ほどクロップしたイメージは、合成全体には上手く収まりましたが、そのイメージ自体の構図が最適ではありません。

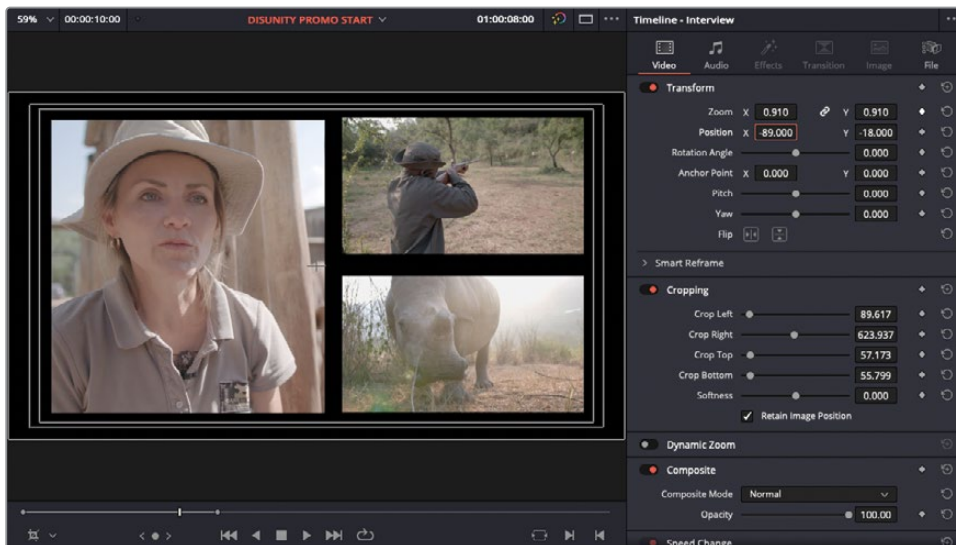
- 1 タイムラインの **Interview** クリップが選択された状態で、インスペクタの「ビデオ」タブで「クロップ」コントロールを見つけます。

作業のこつ 「左クロップ」、「右クロップ」、「上クロップ」、「下クロップ」、「ソフトネス」のスライダーを使用して細かく調整できます。

- 2 「ビデオ」タブ内の「クロップ」コントロールで、「イメージの位置を維持」チェックボックスをクリックします。



- 3 同タブ内の「変形」コントロールで「ズーム」および「位置」パラメーターを使用して、インタビュークリップの構図をクロップした範囲内で調整します。



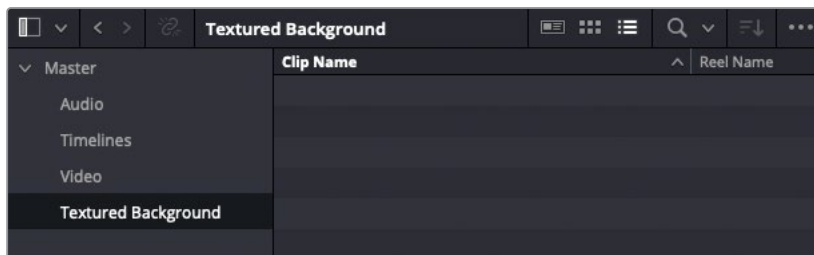
作業のこつ 「Shift+` (抑音アクセント)」を押してオンスクリーンコントロールを無効にすると、変更がイメージに与える影響をタイムラインビューアで確認できるので便利です。または、変形オンスクリーンコントロールを有効にすると、タイムラインビューアのクロップされた範囲内でイメージをドラッグできます。

「イメージの位置を維持」オプションは、クロップ操作がイメージに適用されるデフォルトの処理順より優先されます。通常の処理順では、変形の設定はクロップより前に適用されます。これは、変形コントロールをクロップの後で調整した場合でも同様です。つまり、最初にイメージを配置し、次にクロップ操作を行う必要があります。「イメージの位置を維持」オプションを使用すると、クロップ操作が変形設定よりも前にクリップに適用されるため、目的通りの合成をより簡単に作成できます。

背景をアニメート

イメージをスクリーンに配置できました。次は、現時点ではやや味気ない空白の背景を埋めていきます。そのためには、デフォルトのFusionジェネレーターのひとつを適用・調整します。まずはFusionジェネレーターを新しいタイムラインに編集して、その後でメインタイムラインにコピーします。

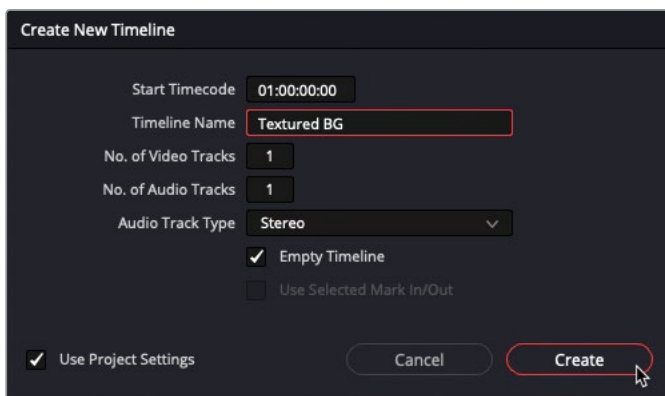
- 1 メディアプールでマスターピンを選択し、「Shift + Command + N」(macOS) または「Shift + Control + N」(Windows) を押すか、「ファイル」>「新規ピン」を選択して、新しいピンを追加します。
- 2 新しいピン名をハイライトし、**Textured Background** と入力して名前を変更します。



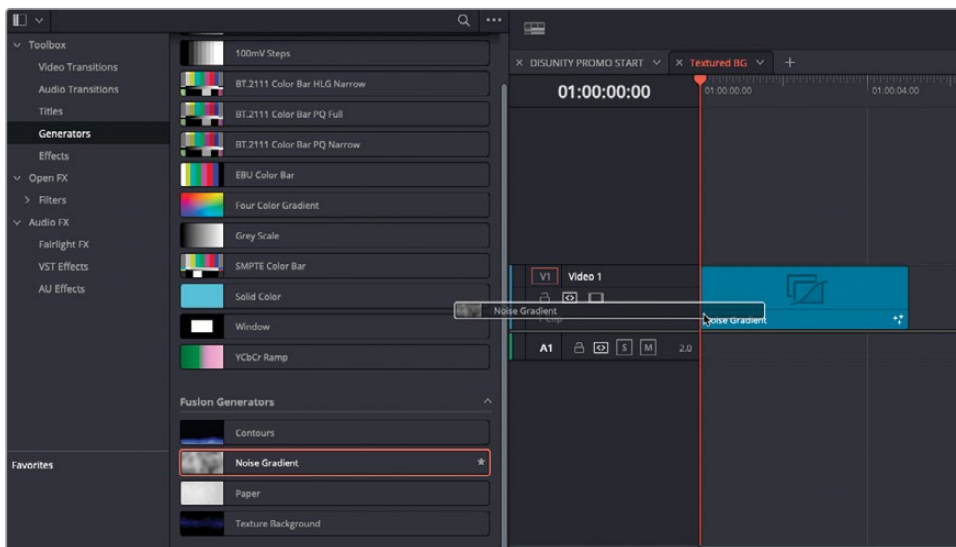
以下のステップでは、作業する素材をそれぞれのピンに入れてプロジェクトを整理された状態に保ちます。

- 3 “Textured Background” ピンを選択し、「Command+N」(macOS) または「Control+N」(Windows) を押すか、「ファイル」>「新規タイムライン」を選択して、新しいタイムラインを作成します。

- 4 「新規タイムライン」ウィンドウの「タイムライン名」ボックスに **Textured BG** と入力して、「作成」をクリックします。

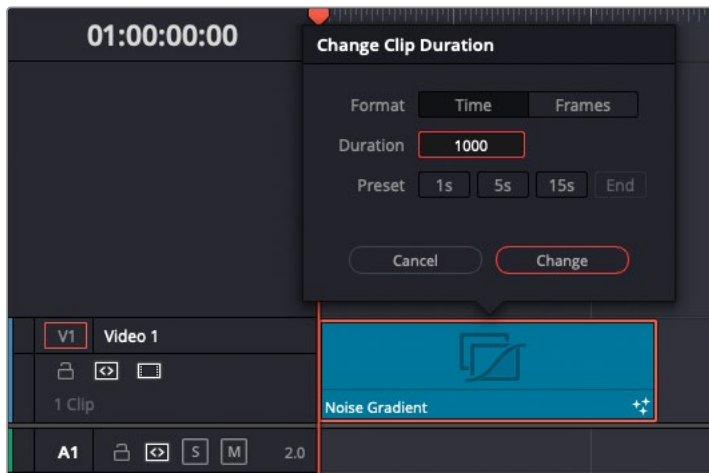


- 5 エフェクトライブラリを開き、「ジェネレーター」カテゴリーを選択して下にスクロールし、デフォルトのFusionジェネレーターを表示します。
- 6 「ノイズグラデーション」を選択し、新しいタイムラインに編集します。

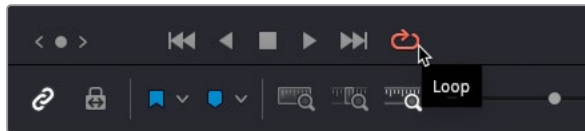


作業のコツ ジェネレーターやタイトルをタイムラインに編集する際は、ドラッグ&ドロップの編集テクニックを使用できます。または、ジェネレーターをエフェクトライブラリからタイムラインビューアにドラッグし、タイムラインのイン点とアウト点に基づいて標準の編集機能（上書き、挿入など）を使用して、スリーポイント編集を実行できます。

- 7 タイムラインに編集したジェネレーターを右クリックして「クリップの長さを変更」を選択するか、「Command + D」(macOS) または「Control + D」(Windows) を押します。
- 8 長さを10:00に変更して「変更」をクリックします。



- 9 タイムラインビューアで「ループ再生」ボタンをクリックするか、「Command + /」(macOS) または「Control + /」(Windows) を押して、再生を開始します。



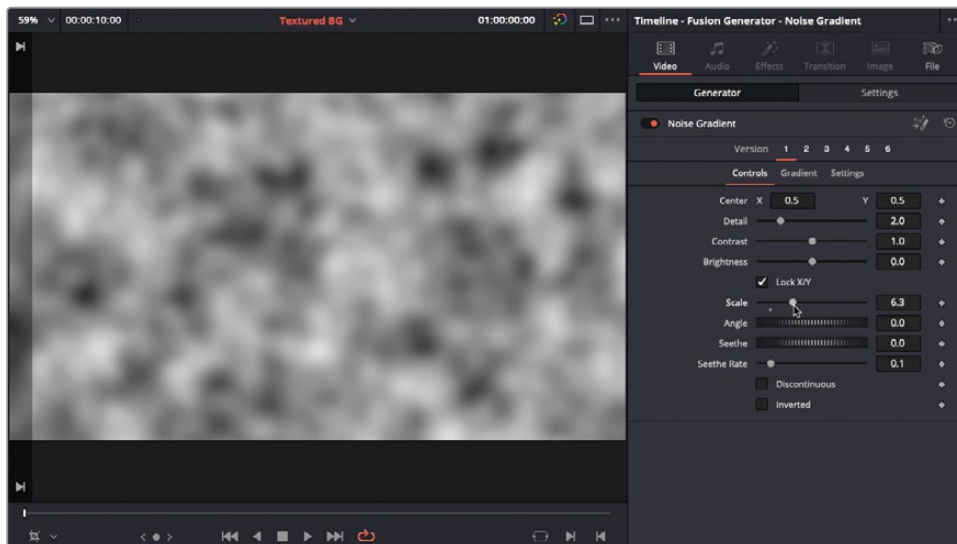
タイムラインが再生され、再生ヘッドが末尾に到達すると自動的に先頭に戻り、タイムラインがループ再生されます。

- 10 必要であれば、インスペクタの「ビデオ」タブからジェネレーターコントロールにアクセスできます。



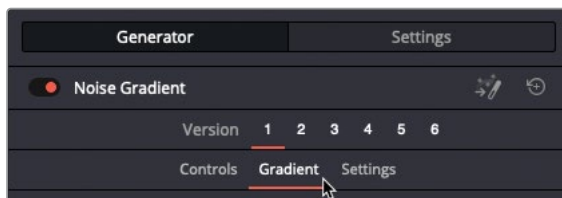
これらのコントロールは、Fusionページのものと同じコントロールです。これらを使用して、現在作業中のピクチャーインピクチャー合成用に背景をカスタム作成できます。はじめに、もう少しテクスチャーが必要です。

- 11 インスペクタで「スケール」パラメーターを6まで上げます。



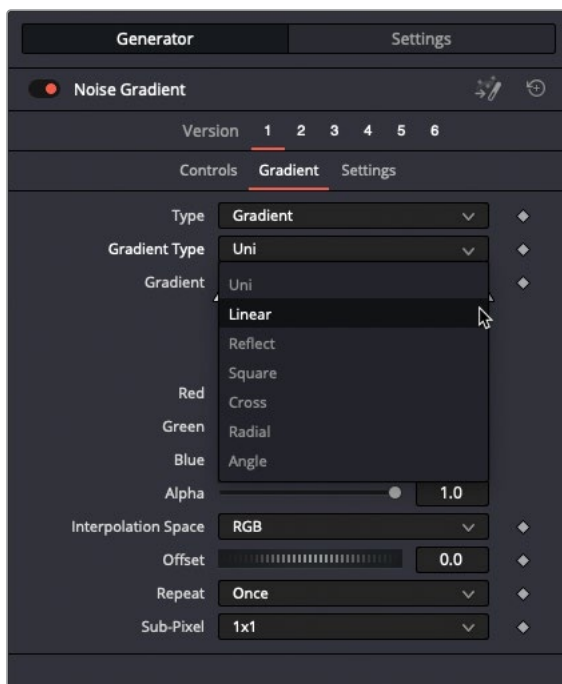
ノイズの量が増えます。

- 12 ジェネレーターのインスペクタで「グラデーション」タブを選択します。

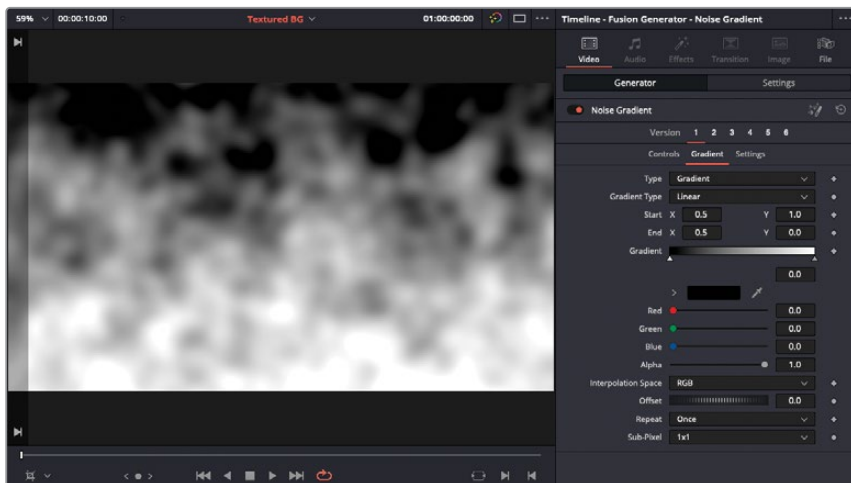


ここで、ノイズジェネレーターにデフォルトで使用されている、シンプルな白黒グラデーションの特性を変更できます。

- 13 「グラデーションの種類」を「リニア」に変更します。



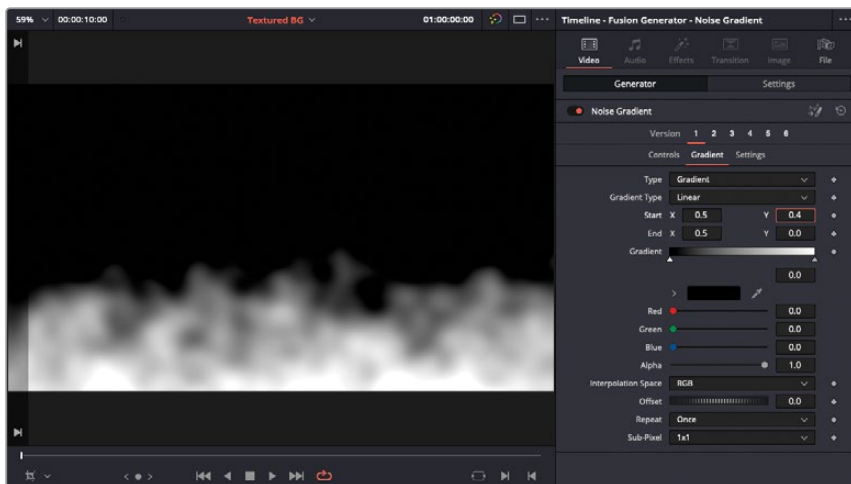
これで、グラデーションがタイムラインビューアの上で始まり、下に向かって変化していきます。その結果、タイムラインの上部に黒が多く、下部に白が多い状態になります。このグラデーションは、インスペクタ内の「グラデーション」カラーコントロールにより影響を受けます。



メモ グラデーションの開始値・終了値は、エディットページの一般的なXY座標系の値ではありません。これらの値 (0~1) はFusionで使用されるため、作業中の解像度に関わらず一様に適用されます。

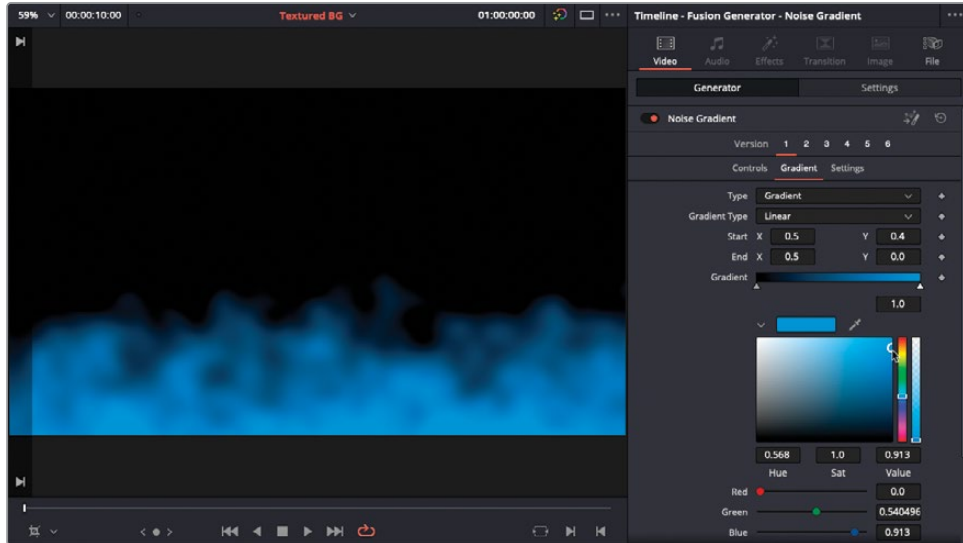
つまり、開始Xが0の場合は開始ポイントがタイムラインビューアの左端にあり、開始Xが1の場合は開始ポイントがタイムラインビューアの右端にあることを意味します。同様に、Yが0の場合はポイントがビューアの上端、Yが1の場合はビューアの下端にあります。

14 「開始Y」パラメーター値をクリックして左にドラッグし、0.4前後に設定します。



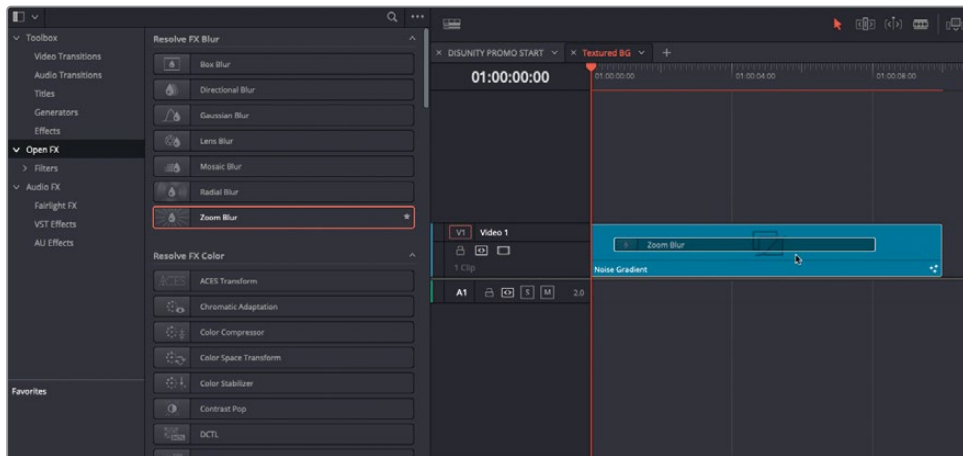
次は、ノイズにカラーを少し追加します。

- 15 「グラデーション」カラーバーの右側の三角形をクリックして、カラーボックスの隣の展開矢印をクリックし、色相&カラースワッチを使用して明るい青を選択します。

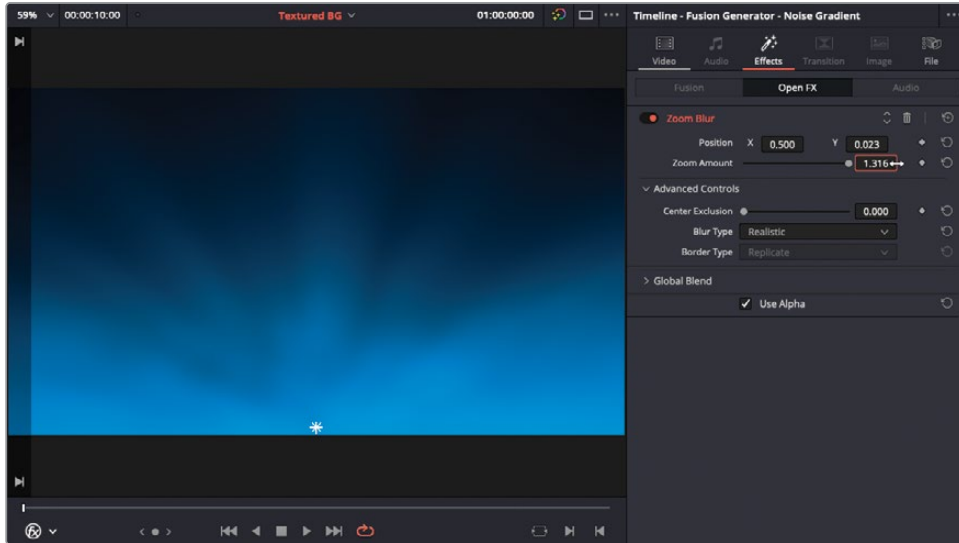


ジェネレーターが渦巻く低い霧のように見えます。

- 16 エフェクトライブラリのサイドバーで「OpenFX」グループを選択し、「ResolveFX ブラー」カテゴリを探します。「ブラー (ズーム)」フィルターを、タイムラインのノイズジェネレーターにドラッグします。



- 17 インスペクタの「エフェクト」タブをクリックし、「ブラー（ズーム）」のコントロールを表示して、「位置 Y」を0.02、「ズームの量」を1.3に設定します。

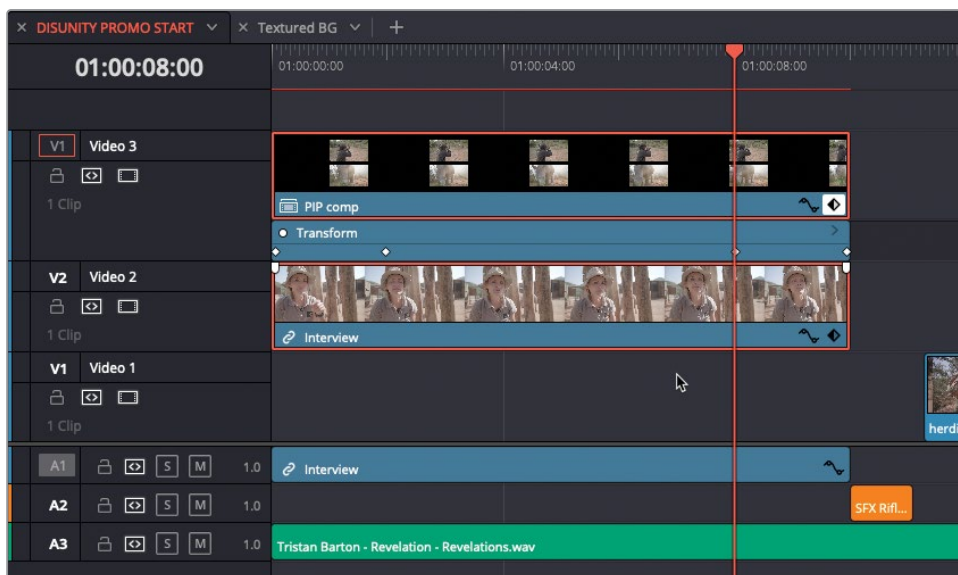


作業のこつ 「ズームの量」スライダーは1.0が上限ですが、値フィールドをクリック&ドラッグすると値をさらに上げられます。または、値フィールドをハイライトして値を手動入力することも可能です。

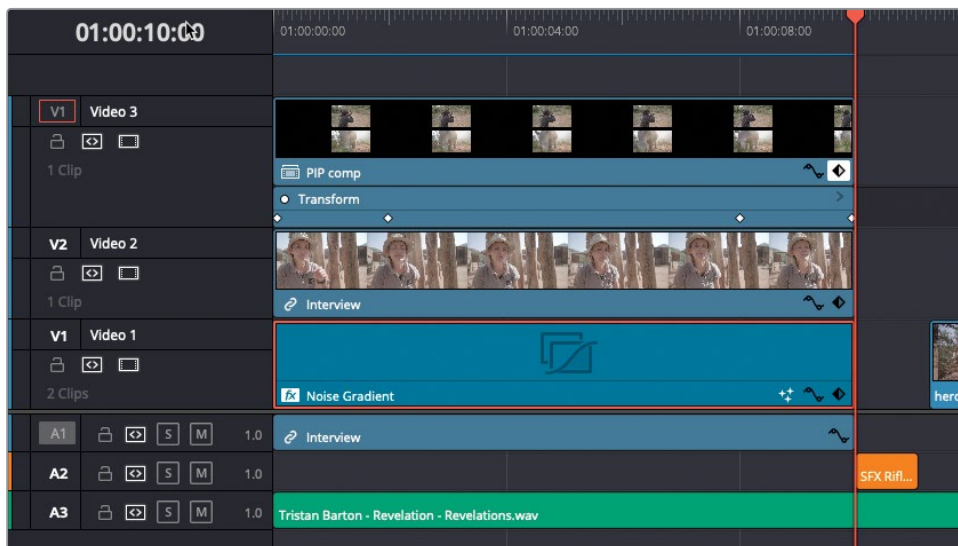
ノイズジェネレーターが下から照らされた霧のようになり、背景テクスチャーとしてより適切になりました。次は、正しいタイムラインにコピー&ペーストします。

- 18 タイムラインでノイズジェネレーターを選択して、「Command+C」（macOS）または「Control+C」（Windows）を押して同クリップをコピーしたら、次に、タイムラインビューアのポップアップメニューを使用して、前に作業していたタイムライン **DISUNITY PROMO START** を選択します。
- 19 必要に応じて「Shift+Command+L」（macOS）または「Shift+Control+L」（Windows）を押してタイムラインのリンク選択を無効にし、**Interview** クリップと **PIP Comp** クリップを選択します。

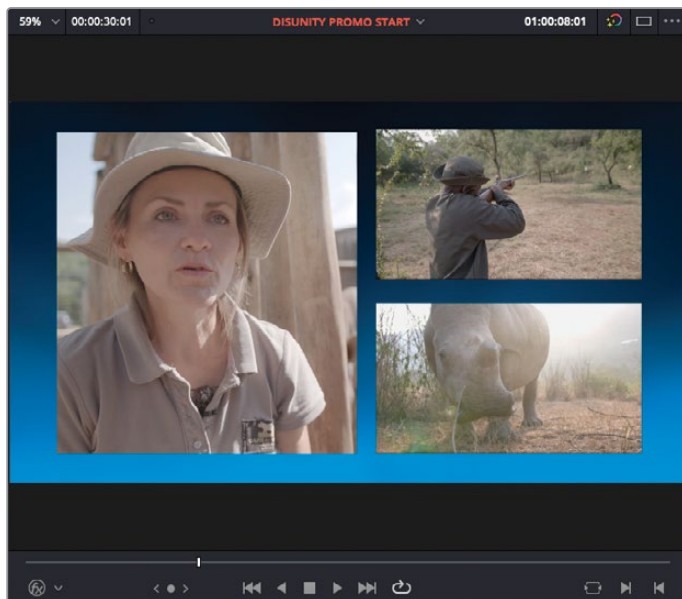
- 20 「Option + 上矢印」 (macOS) または「Alt + 上矢印」 (Windows) を押して、選択したクリップを1つ上のビデオトラックに移動します。



- 21 再生ヘッドをタイムラインの先頭に戻し、「Command + V」 (macOS) または「Control + V」 (Windows) を押して、コピーしたジェネレーターを「V1」トラックにペースト上書きします。ジェネレーターは正しい長さでペーストされるはずですが、必要であれば、**Interview** クリップに合わせてトリムします。



- 22 「Shift + Command + L」 (macOS) または「Shift + Control + L」 (Windows) を押してリンク選択を再度有効にし、タイムラインビューアのループを無効にします。



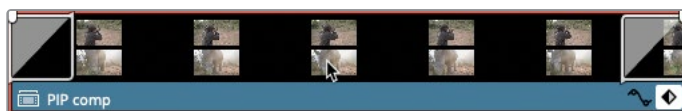
このようにノイズジェネレーターを背景に使用するのは、DaVinci Resolveでテクスチャー背景を作成する限りない方法のひとつに過ぎません。インスペクタのジェネレーターコントロールを自由に使用して、アニメーションをさらに調整してみてください。

複合クリップにエフェクトを追加

合成はうまく機能していますが、右側の2つのクリップにフェードを少し追加し、3つのピクチャーインピクチャーすべてに柔らかなドロップシャドウを追加することで、より良い仕上がりになりそうです。

複合クリップは通常のクリップと同じように動作・機能するため、トランジションおよびResolveFXも他のクリップの場合と同じように複合クリップに追加できます。つまり、1つのエフェクトの複数のインスタンスを各クリップに個別に追加する必要がないため、非常に便利です。

- 1 タイムラインで **PIP Comp** 複合クリップを選択します。
この複合クリップに、フェードインとフェードアウトを一回で追加します。
- 2 「タイムライン」>「トランジションを追加」を選択するか、「Command+T」 (macOS) または「Control+T」 (Windows) を押します。



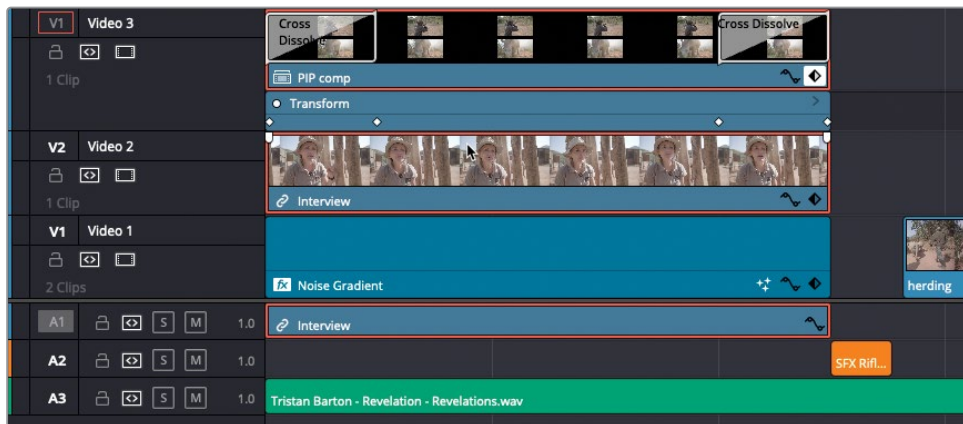
複合クリップの両端にクロスフェードが追加されます。

- 3 タイムラインで両トランジションを「Command + クリック」(macOS) または「Control + クリック」(Windows) して選択し、「Command + D」(macOS) または「Control + D」(Windows) を押します。
- 4 「トランジションの長さを変更」ウィンドウの「長さ」フィールドに **200** と入力し、「変更」をクリックします。

両トランジションが新しい長さ (2秒) に変更されます。

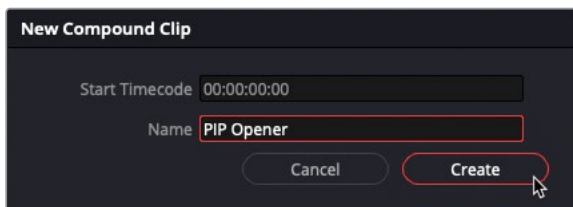


- 5 再生ヘッドをタイムラインの先頭に移動して、結果を再生します。
次は、もうひとつの複合クリップとOpenFXフィルターを使用して、3つのクリップすべてに仕上げのドロップシャドウを追加します。
- 6 タイムラインで **PIP Comp** クリップと **Interview** クリップを選択し、「クリップ」>「新規複合クリップ」を選択するか、選択したクリップを右クリックして「新規複合クリップ」を選択します。

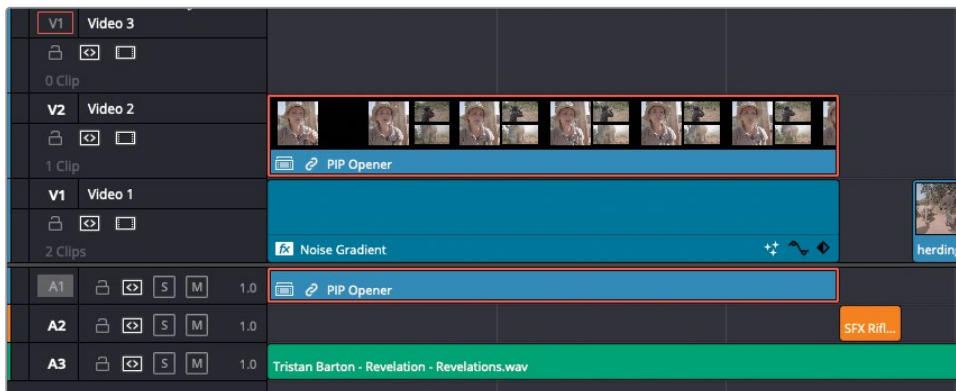


メモ 複合クリップの中に複合クリップをネスト化する上で、階層数に限りはありませんが、映画「インセプション」のストーリーのように、複合クリップが複雑で分かりにくい構造になってしまう可能性があります。したがって、複合クリップには常に適切な名前をつけて、作業中の階層を把握しやすくすることが大切です。

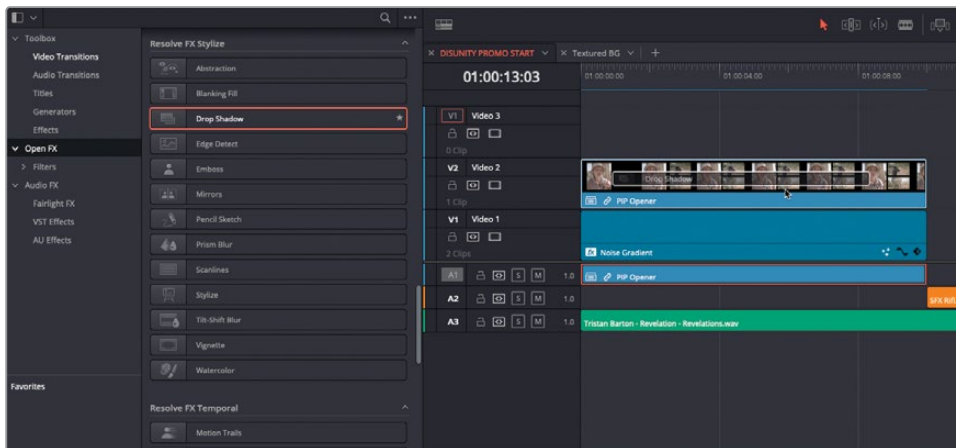
- 「名前」フィールドに **PIP Opener** と入力し、「作成」をクリックします。



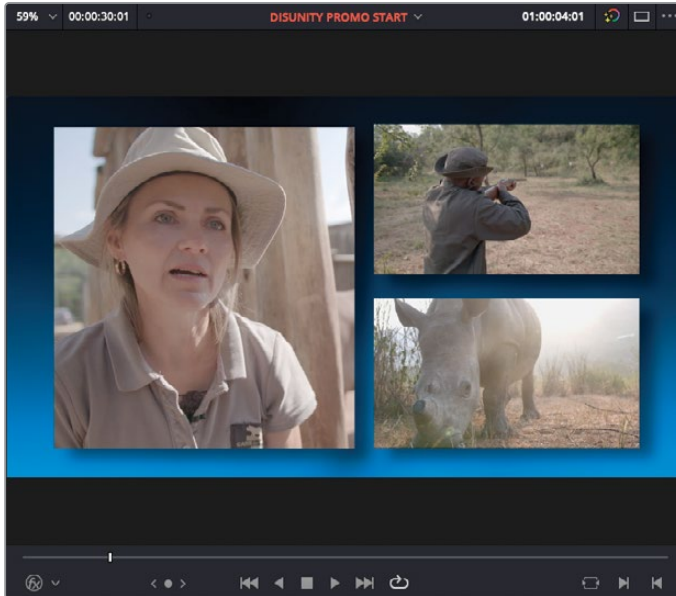
新しい複合クリップが、タイムラインと、メディアプール内で現在選択したピンに追加されます。



- エフェクトライブラリパネルのサイドバーで「OpenFX」を選択し、「ResolveFX スタイライズ」カテゴリまで下にスクロールします。
- エフェクトライブラリ内の「ドロップシャドウ」エフェクトを、タイムラインの複合クリップにドラッグします。



- 10 インспекタの「エフェクト」タブで、「シャドウの強度」を0.7前後まで上げ、「ドロップの距離」を0.02前後まで下げ、「ブラー」を0.3まで下げます。



3つのピクチャーインピクチャークリップすべてに同じドロップシャドウが適用され、背景から際立って見えるようになります。ドロップシャドウはいつでも自由に変更できます。1セットのコントロールが、1つのフィルターで、1つの複合クリップに適用されているだけなので、簡単に変更できます。

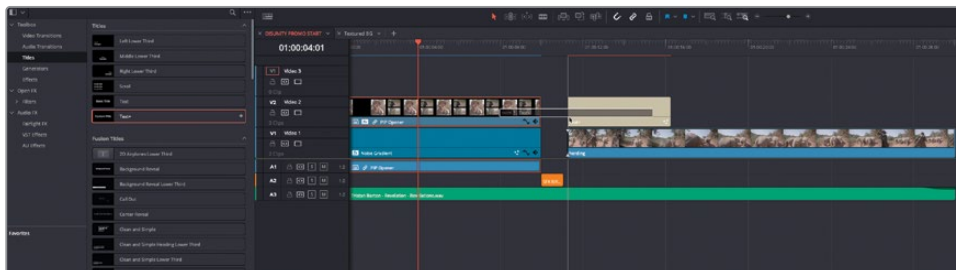
トラベリングマットの使用

マスクとマットを使用して複数のイメージを1つのイメージに結合する処理は、写真・映像の制作に欠かせません。これとほぼ同じ方法で、近年のコンポジターやエフェクトアーティストは、合成ソフトウェアでトラベリングマットを使用します。トラベリングマットという用語は、時間とともに変化するマットを指します。DaVinci Resolveの過去バージョンでは、この方法で複数のイメージを合成できるのはカラーページとFusionページに限られていましたが、DaVinci Resolve 17では、外部または内部で生成したエレメントをマットとして使用することで、エディットページでも同じ結果が得られます。

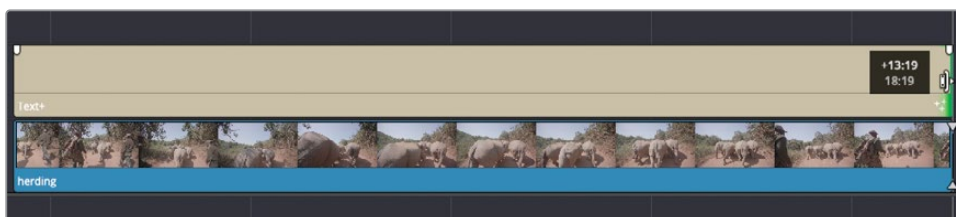
メモ 以下の例ではテキスト+ジェネレーターを使用してトラベリングマットを作成しますが、サードパーティ製のグラフィックスまたはアニメーションツールを使用して必要なマットを作成することも可能です。輝度合成モードを使用したい場合はシンプルな白黒イメージが適していますが、アルファ合成モードを使用したい場合はアルファレイヤーをサポートしているイメージファイル（TGA、TIFF、PNGなど）が適しています。

はじめに、テキスト+ジェネレーターを使用して、シンプルなテキストエレメントを作成します。

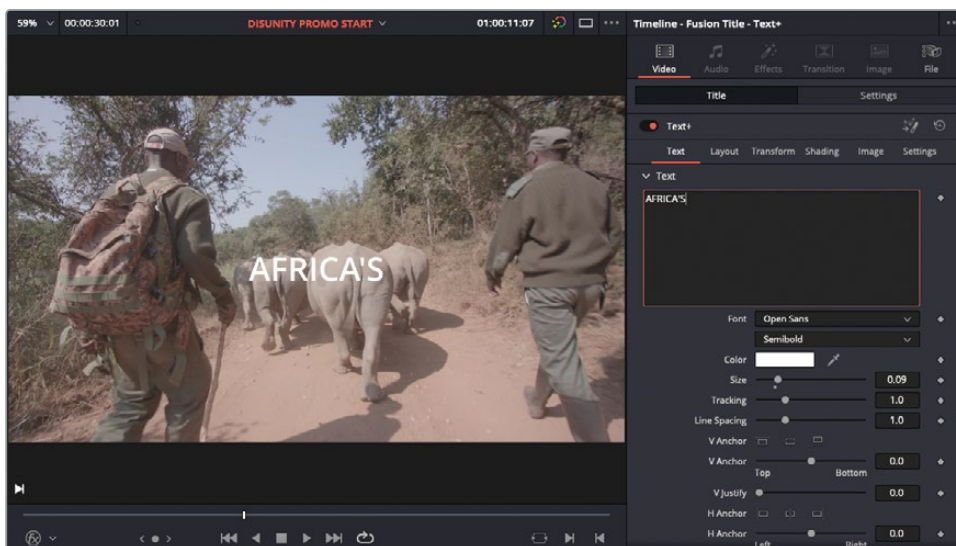
- 1 エフェクトライブラリのサイドバーで「タイトル」を選択し、「テキスト+」を選択します。
- 2 テキスト+を、エフェクトライブラリから herding クリップの上の「V2」トラックにドラッグします。その際は、タイムライン上部のオレンジのマーカーを参照すると便利です。



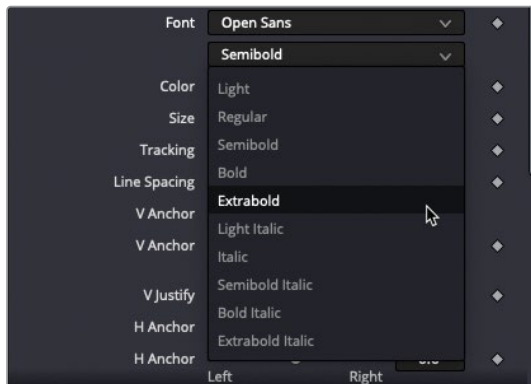
- 3 テキスト+ジェネレータークリップを、herding クリップの末尾に合わせてトリムします。



- 4 再生ヘッドをテキスト+クリップの先頭に配置します。
- 5 インスペクタのテキストボックスで“Custom Title”を選択し、大文字で **AFRICA'S** と入力します。

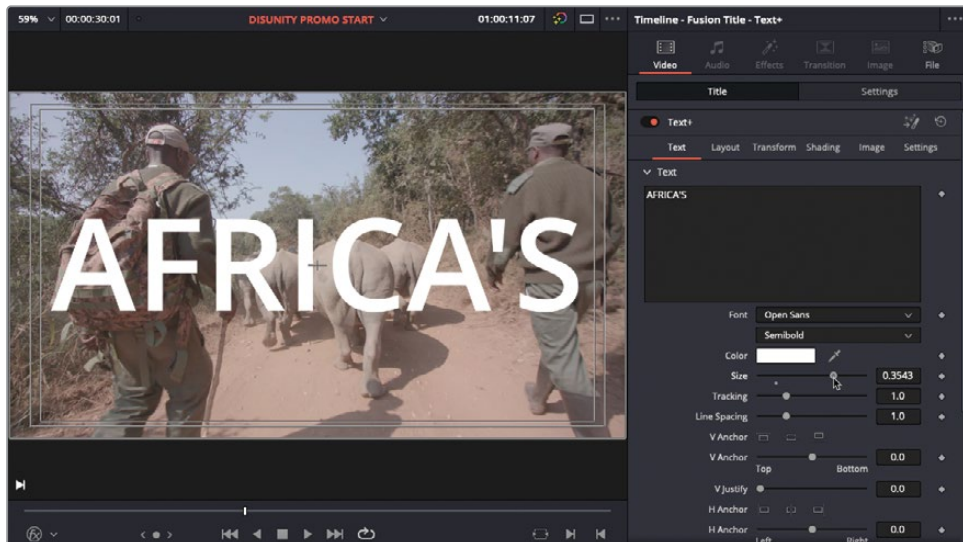


- 6 フォントは「Open Sans」のまま、書体を「Extrabold」に変更します。



作業のこつ フォント名をクリックしてシステム内のフォントリストをスクロールすると、DaVinci Resolveはマウスポインターの位置に応じてテキストを動的に更新します。これにより、システム内にインストールされた多数のフォントから簡単に選択できます。

- 7 「サイズ」を0.35前後に変更します。その際はテキストがセーフエリア内に収まるよう注意してください。



画面をもう少しテキストで埋める必要があります。

- 8 テキスト+のインスペクタ上部で「設定」タブをクリックします。
インスペクタの「ビデオ」タブに似たコントロールが表示されます。

- 9 「ズーム X」と「ズーム Y」の間のリンクアイコンをクリックして、Yの値を3.0に変更します。



テキストが縦にサイズ変更され、タイムラインビューアがさらに埋まります。

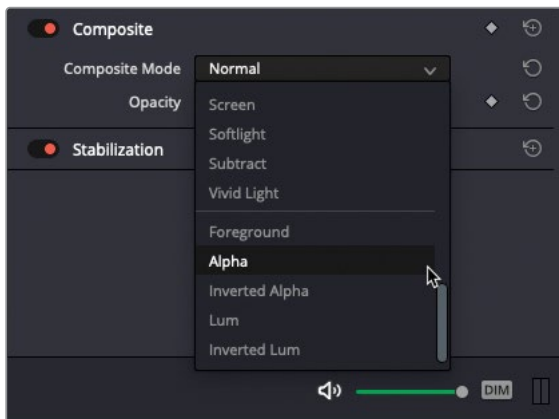
合成モードを変更

素晴らしい出来です。基本的なマットが完成しました。次は、これを合成したいことをResolveに伝える必要があります。

- 1 テキスト+ジェネレーターのインスペクタの「ビデオ」タブで、「合成」コントロールまで下にスクロールします。

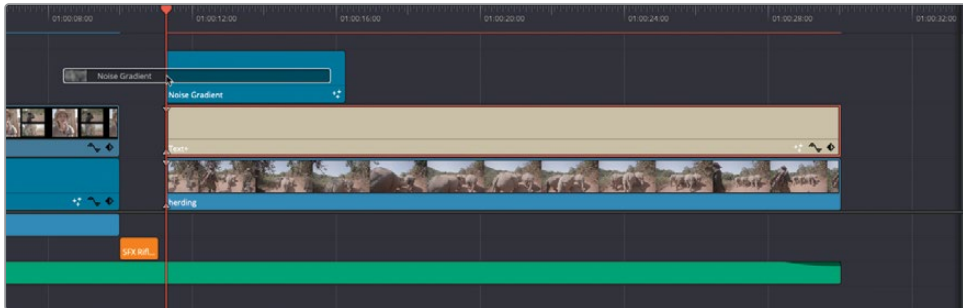
このテキスト+ジェネレーターにはアルファチャンネルが含まれており、テキストを他のビデオオクリップの上に配置できるので、それを作業開始ポイントとして使用します。

- 2 「合成モード」メニューのリストを下にスクロールして「アルファ」を選択します。

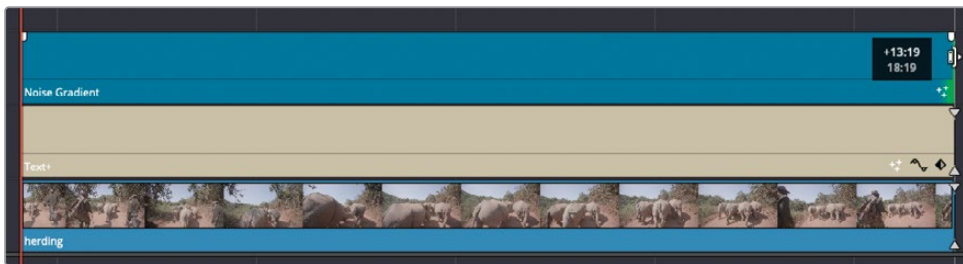


何も変更は見られません。テキスト+クリップをマットとして使用するには、上のトラックにもうひとつクリップを編集して、そのクリップの合成モードを前景に変更する必要があります。この例では、ノイズジェネレーターを使用して、別のテクスチャーを作成します。

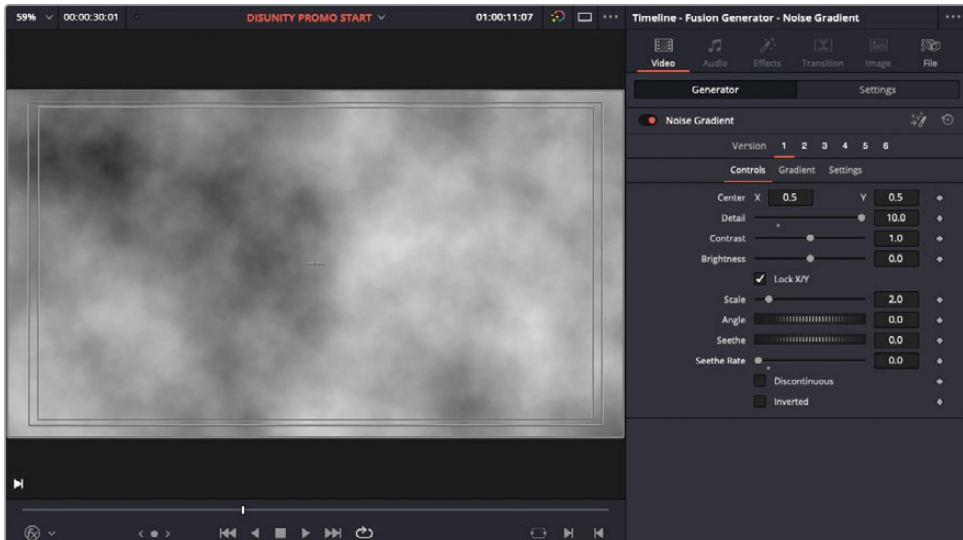
- 3 エフェクトライブラリの「ジェネレーター」カテゴリから、「ノイズグラデーション」ジェネレーターをビデオトラック3にドラッグして、テキスト+タイトルの先頭から始まるようにします。



- 4 追加した「ノイズグラデーション」をテキスト+タイトルと同じ長さになるようトリムします。



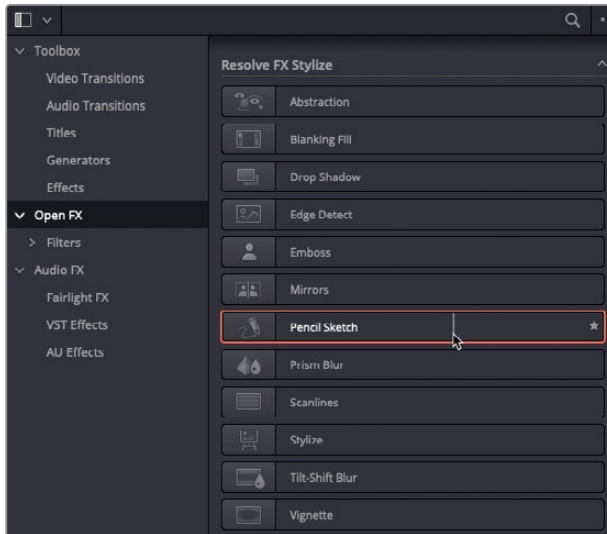
- 5 インспекタの「ビデオ」タブで、「ディテール」を10.0、「変化のレート」を0.0に変更します。



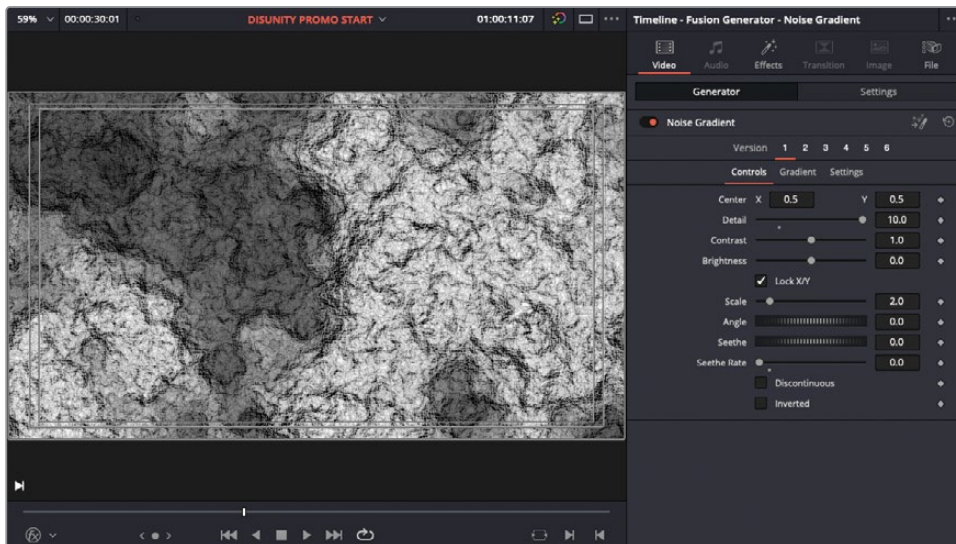
「ディテール」を上げるとジェネレーターにノイズが追加されます。「変化のレート」はノイズが動く速さをコントロールします。0に設定すると、動かないノイズジェネレーターが作成されます。

しかし、このノイズジェネレーターはもう少し様式化されたものにしましょう。そのためにOpenFXフィルターのひとつを使用します。

- 6 エフェクトライブラリパネルのサイドバーで「OpenFX」を選択し、「ResolveFX スタイライズ」カテゴリーまで下にスクロールします。

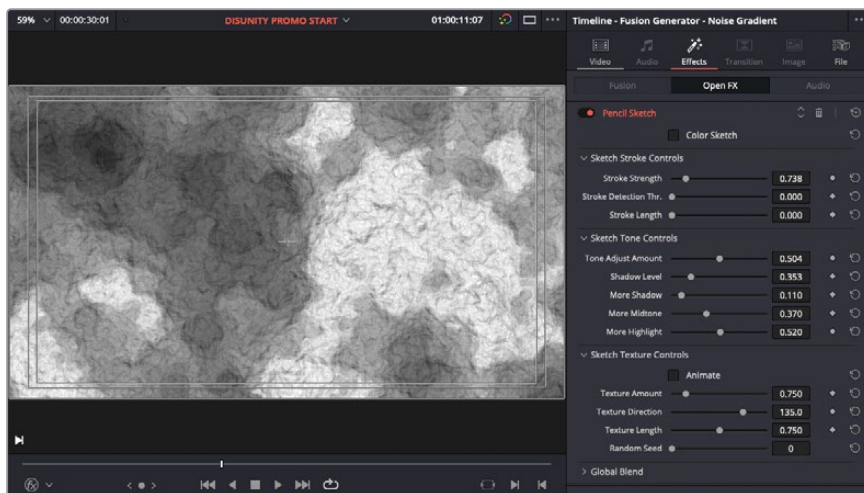


- 7 「鉛筆スケッチ」フィルターを「V3」トラックの **Noise Generator** にドラッグします。



これにより、**ノイズジェネレーター** クリップの見た目が劇的に変化します！

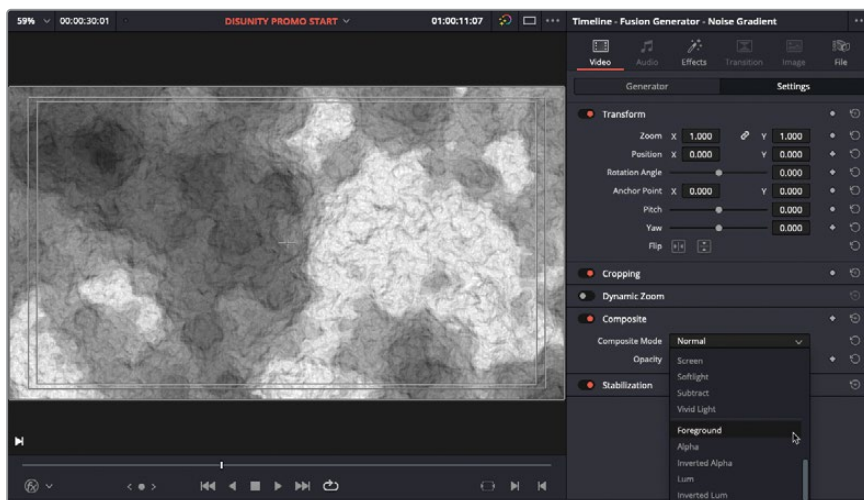
- 8 インспекタの「エフェクト」タブで、「鉛筆スケッチ」のコントロールにアクセスします。「ストロークの強度」を0.7前後、「ストロークの長さ」を0、「トーン調整の量」を0.5に設定します。これらの調整により、「鉛筆スケッチ」フィルターの全体的な荒さが低減します。
- 9 最後に、必要のないアニメーションを無効にするために、「スケッチテクスチャー コントロール」の「アニメート」チェックボックスの選択を解除します。



ノイズジェネレーターが岩の表面のような外観になりました。

次は、マットとして指定したテキスト+ジェネレーターを使用して、これを合成したいことを Resolve に伝えます。

- 10 ノイズジェネレーターのインспекタの「ビデオ」タブに切り替え、「設定」タブを選択します。
- 11 「合成」コントロールの「合成モード」メニューでリストを下にスクロールし、「前景」を選択します。



素晴らしい出来です！ノイズジェネレーターで作成したテクスチャーが、テキスト+クリップの文字の内側に適用されます。

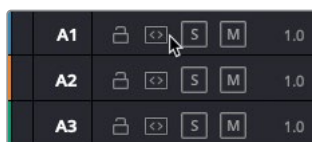


メモ ジェネレータークリップが文字の外側に見えるようにしたい場合は、テキスト+クリップの合成モードを「反転アルファ」に変更します。

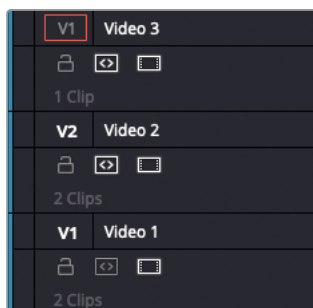
タイトルの変更

テキストに質感を加えたので、次はこのタイトルの仕上げに入ります。まずは、タイトルに変更を加えるために編集点をいくつか追加します。

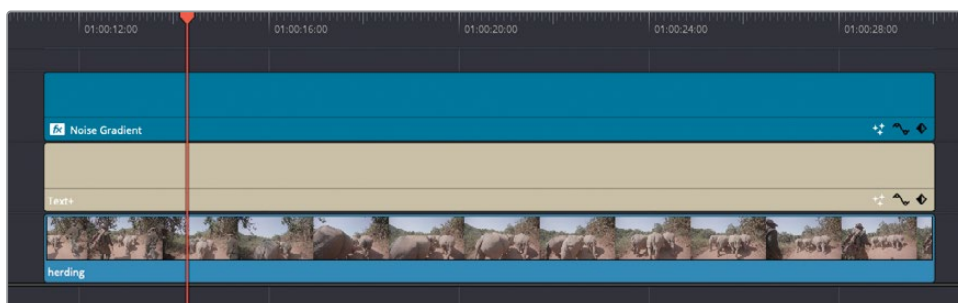
- 1 オーディオトラックのいずれかで自動選択コントロールを「Shift+クリック」し、全オーディオトラックの自動選択コントロールを無効にします。



- 「Option + F1」 (macOS) または「Alt + F1」 (Windows) を押して、「ビデオ 1」トラックの自動選択を無効にします。

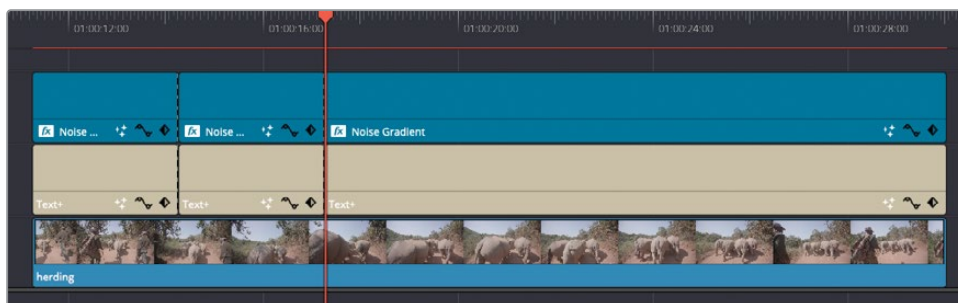


- 再生ヘッドをテキスト+クリップの先頭に配置し、タイムラインで何も選択されていないことを確認して、**+3.** (プラス、3、ピリオド) と入力し、「Enter」を押します。

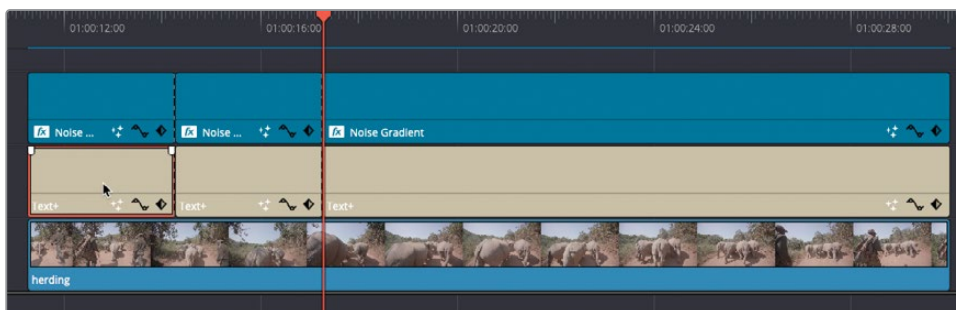


再生ヘッドが順方向に3秒移動します。

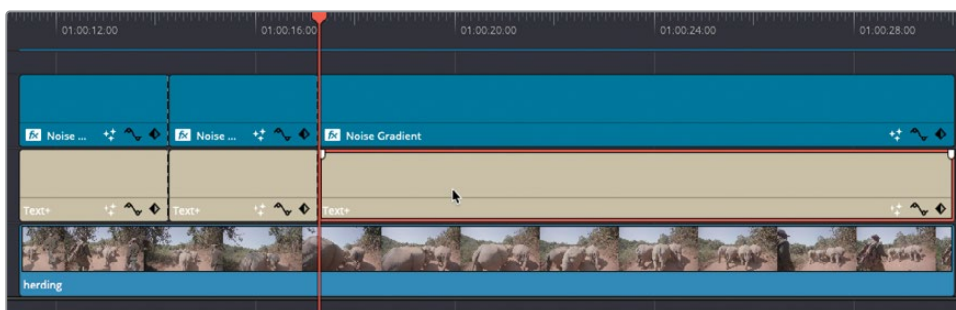
- 「Command + B」 (macOS) または「Control + B」 (Windows) を押して、自動選択が有効のトラックのクリップ上に編集点を追加します。
- 再び **+3.** (プラス、3、ピリオド) と入力し、「Enter」を押して、再生ヘッドをさらに3秒進めます。「Command + B」 (macOS) または「Control + B」 (Windows) を押して、自動選択が有効のトラックに編集点をもう1つ追加します。



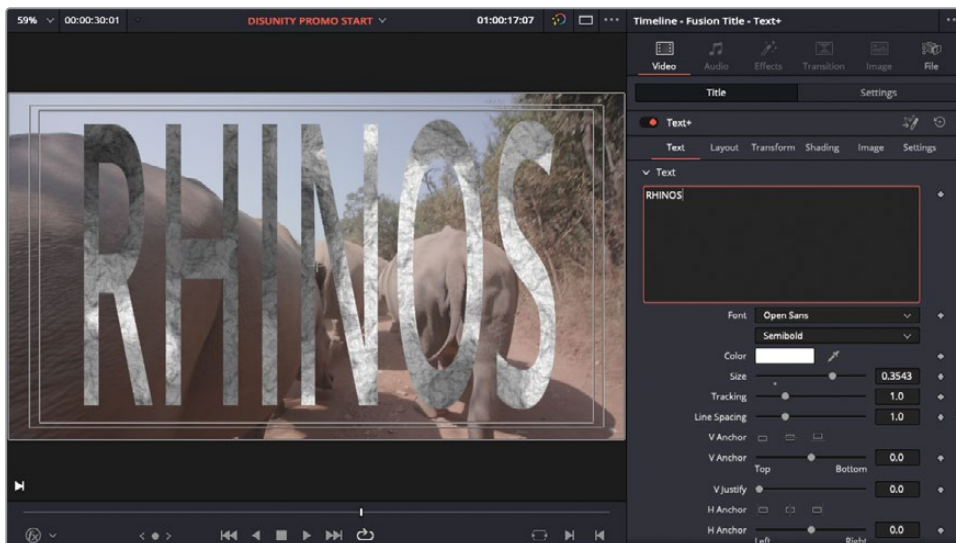
- 6 タイムラインで3つのテキスト+クリップの1つ目を選択し、インスペクタの「ビデオ」タブでテキストボックス内の“AFRICA’S”をハイライトして、**SAVING**と入力します。



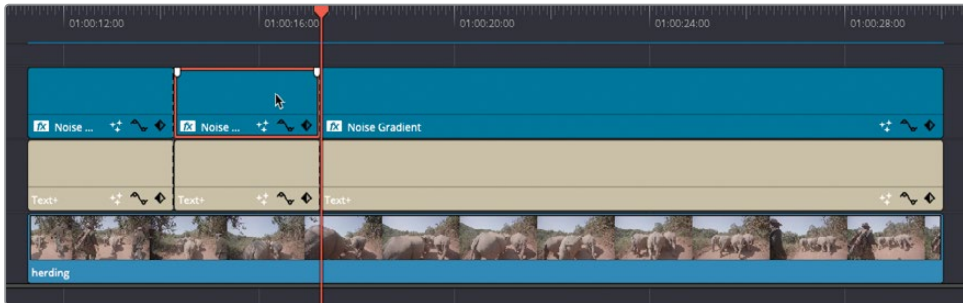
- 7 タイムラインで3つ目のテキスト+クリップを選択します。



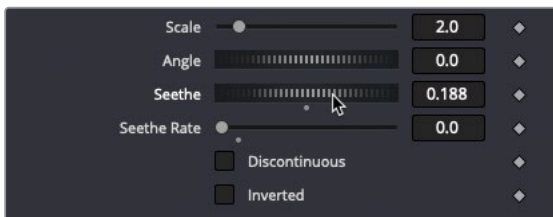
- 8 テキストボックス内の“AFRICA’S”をハイライトして、**RHINOS**と入力します。



- 9 “ビデオ 3”トラックで2つ目のノイズジェネレータークリップを選択します。



- 10 インспекタの「ビデオ」タブ内、「ジェネレーター」コントロールで、「変化」コントロールを使用してテクスチャーのパターンを調整します。値は元の値と異なってさえいれば、数値は問いません。

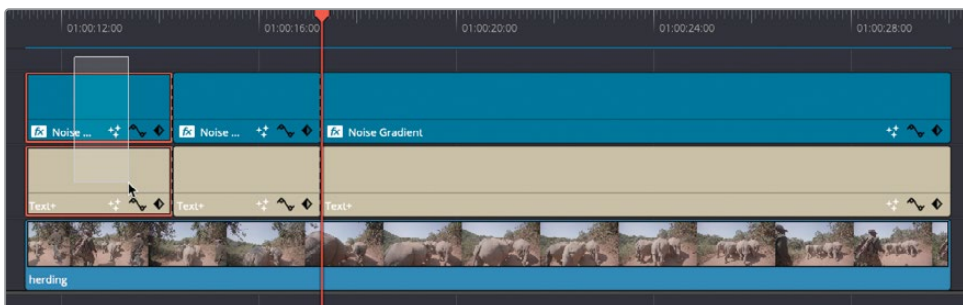


- 11 3つ目および最後のノイズジェネレータークリップを選択し、「変化」コントロールでパターンを調整します。値は重要ではありません。左にドラッグして負の値にします。

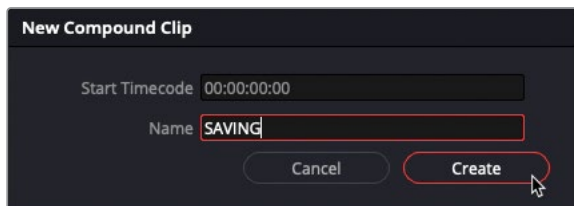
編集点でマットが変化し、監督のビジョン通りになりました。必要であれば、編集点を自由にロールして各単語のタイミングを調整してください。

現在タイムラインには6つのクリップがあり、3つのタイトルが構成されています。タイムライン上の素材を簡素化して作業しやすくするために、各タイトルおよびテクスチャーをそれぞれ複合クリップにネスト化します。

- 12 タイムラインで1つ目のテキスト+およびノイズジェネレーターを選択し、「クリップ」>「新規複合クリップ」を選択します。

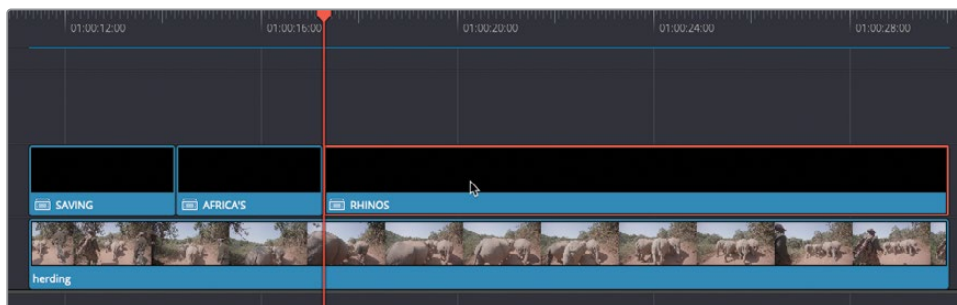


- 13 「新規複合クリップ」ウィンドウの「名前」フィールドに **SAVING** と入力し、「作成」をクリックします。



新しい複合クリップが作成され、タイムラインおよび現在選択しているピンに追加されます。

- 14 次のテキスト+およびノイズジェネレーターを選択し、右クリックして、「新規複合クリップ」を選択します。
- 15 「新規複合クリップ」ウィンドウで、新しい複合クリップの名前を **AFRICA'S** にし、「作成」をクリックします。
- 16 最後のテキスト+およびノイズジェネレーターを選択し、最後の複合クリップを作成して名前を **RHINOS** にします。

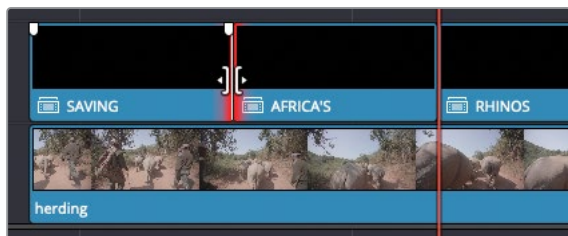


作業のこつ 新規複合クリップを作成するショートカットはデフォルトでは存在しませんが、「DaVinci Resolve」>「キーボードのカスタマイズ」でいつでも割り当てられます。同じコマンドを何度も繰り返している場合は、ショートカットを学んだり、既存のものがなければ独自のショートカットを作成したりする良い機会でしょう。

トランジションのハンドルを作成

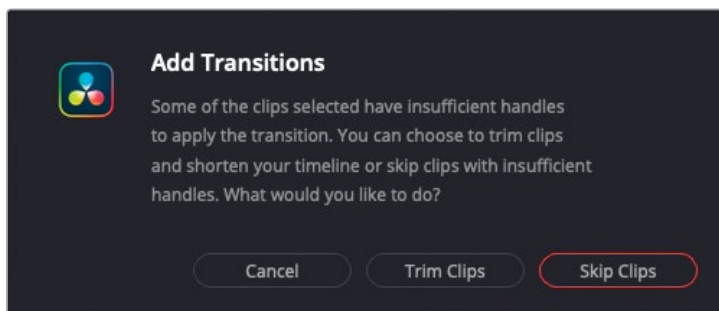
次は、タイトル間をシンプルに切り替えるのではなく、トランジションを追加します。しかし、各タイトルはそれぞれの複合クリップにネスト化されているので、クリップの長さは複合クリップのコンテンツの長さに制限されます。

- 1 “SAVINGS” および “AFRICA’S” の複合クリップの間の編集点を選択します。



編集点の両側に赤いトリムインジケータが表示されます。すでに説明した通り、これはトランジションを作成するためのハンドルがないことを意味します。

- 2 ハンドルが不十分な状態でトランジションの作成を試みるとどうなるかを見るために、「Command + T」（macOS）または「Control + T」（Windows）を押します。

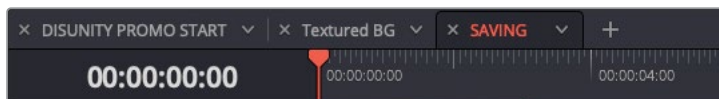


クリップの長さを調整しない限りトランジションは作成できないという旨の注意メッセージが表示されます。

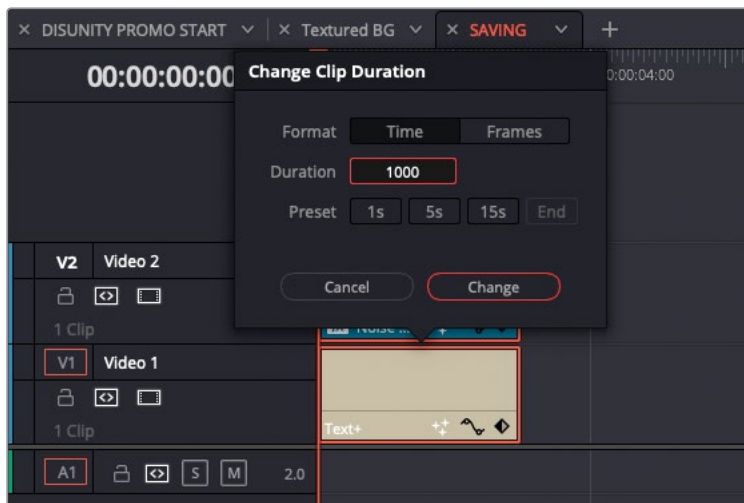
- 3 「キャンセル」をクリックします。

現時点で複合クリップにハンドルはありませんが、複合クリップ内でコンテンツを追加することはできます。

- 4 タイムラインで“SAVING”複合クリップを右クリックし、「タイムラインで開く」を選択します。“SAVING”複合クリップが専用のタブで開きます。

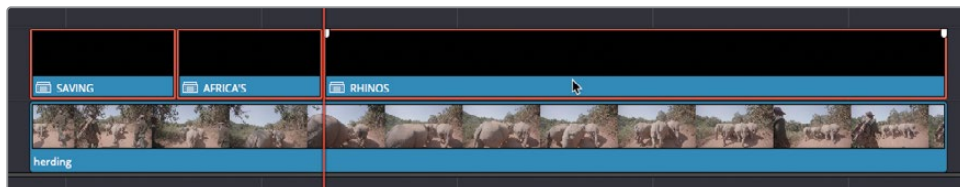


- 5 タイムラインで両ジェネレーターを選択し、「Command+D」(macOS) または「Control+D」(Windows) を押し、「クリップの長さを変更」ボックスに **1000** と入力して、「変更」をクリックします。

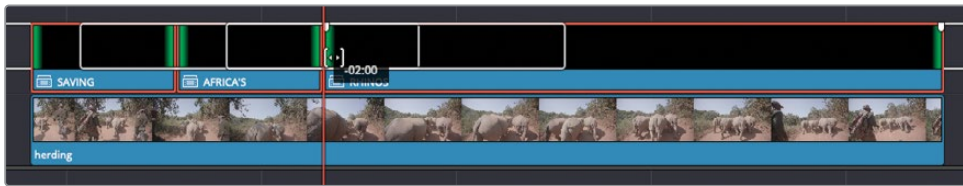


クリップが10秒の長さに変更されます。

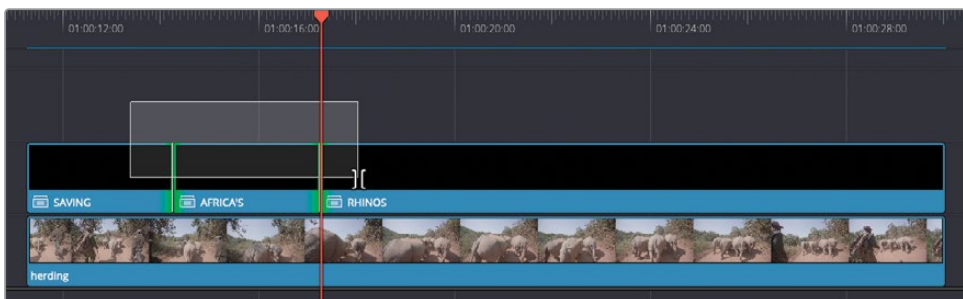
- 6 **DISUNITY PROMO START** タイムラインタブを選択します。
複合クリップ内のクリップの長さを調整しましたが、メインタイムラインにおける複合クリップ自体の長さは変わっていません。
- 7 **AFRICA'S** 複合クリップを右クリックして、「タイムラインで開く」を選択します。
- 8 **AFRICA'S** 複合クリップのタイムラインで、両クリップを選択し、「Command+D」(macOS) または「Control + D」(Windows) を押して、「長さ」ボックスに **1000** と入力し、「変更」をクリックします。
- 9 **DISUNITY PROMO START** タイムラインに戻り、上のステップを繰り返して、**RHINOS** 複合クリップ内のクリップの長さを20秒に変更します。
各複合クリップにハンドルを追加できました。次は、それらの複合クリップをスリッパせます。
- 10 **DISUNITY PROMO START** タイムラインで、**SAVING**、**AFRICA'S**、**RHINOS** 複合クリップをそれぞれ選択します。



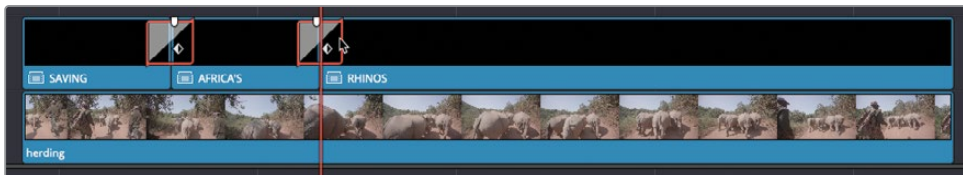
- 11 「T」を押して、トリム編集モードに切り替えます。
- 12 選択した複合クリップのいずれかをクリックして左にドラッグし、ツールチップに-02:00と表示されるまで、各クリップを逆方向にスリップさせます。



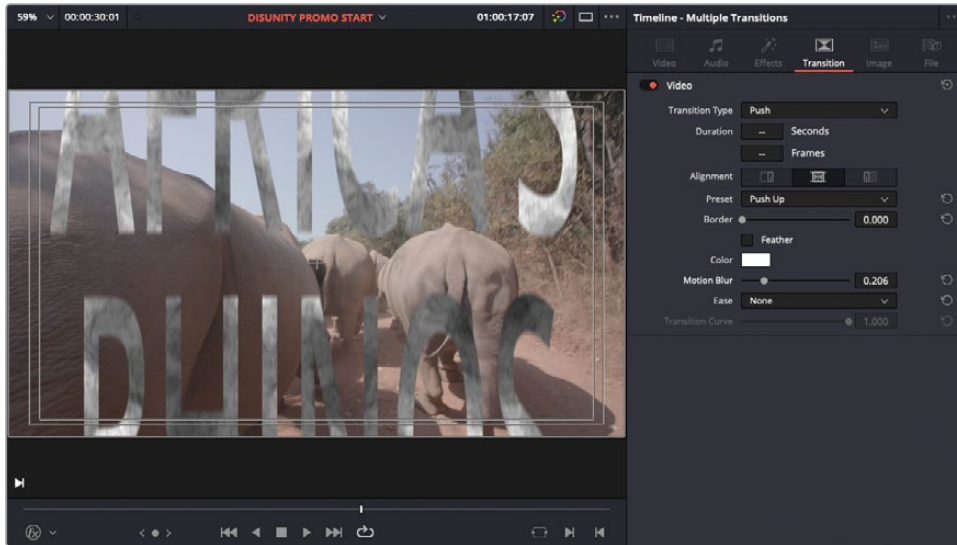
- 13 トリム編集モードのまま、境界ボックスをドラッグして、3つの複合クリップの間の2つの編集点を選択します。



- 14 「Command + T」(macOS) または「Control + T」(Windows) を押して、標準のトランジションを追加します。
- 15 「A」を押して選択モードの切り替え、追加したばかりの2つのトランジションを「Command + クリック」(macOS) または「Control + クリック」(Windows) して選択します。



- 16 インスペクタで「トランジションの種類」を「プッシュ」に変更し、「長さ」は1.0秒のまま、「プリセット」を「プッシュ 上」に変更し、「モーションブラー」スライダーを0.2に調整し、「イーズ」メニューを「イン&アウト」に設定します。

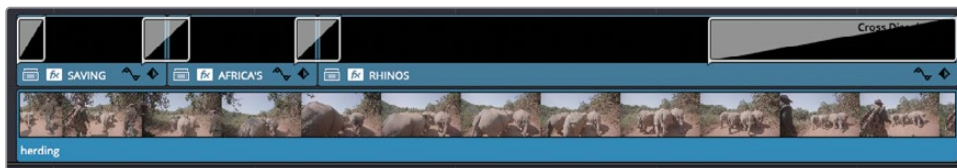


作業のコツ モーションブラーでは、動くオブジェクトの向きに適用するブラーの量を制御して、フィルムおよびビデオカメラで最速のシャッタースピード以外で撮影した映像をシミュレートできます。

結果を再生します。

最後にこのタイトルシーケンスにフェードインとフェードアウトを追加します。

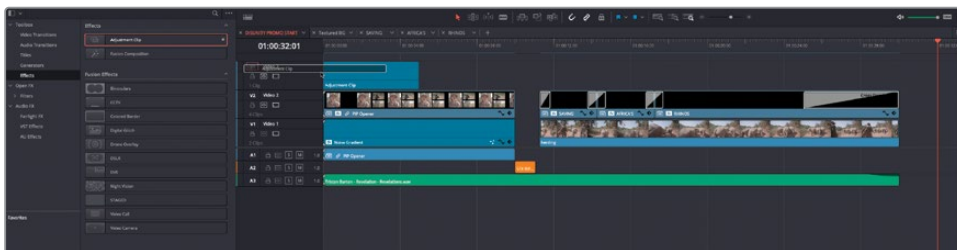
- 17 “SAVING” 複合クリップの先頭に、15フレームのクロスディゾルブ・トランジションを追加します。
- 18 “RHINO” 複合クリップの末尾に、5秒のトランジションを追加します。
- 19 最後に、3つの複合クリップをすべて選択して、エフェクトライブラリの「OpenFX」カテゴリーから「ドロップシャドウ」フィルターを追加します。



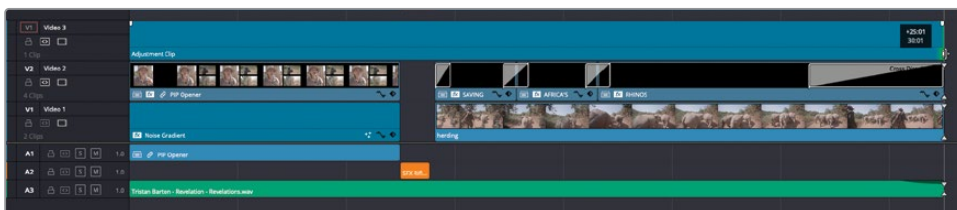
調整クリップ

複合クリップは複数のクリップに変更を加える上でパワフルな方法ですが、調整クリップを使用する方法もあります。調整クリップを使用すると、タイムラインで複数のクリップを複合クリップにまとめる必要なく、それらにエフェクトを適用できます。調整クリップ自体にはコンテンツは一切含まれていません。調整クリップをタイムライントラックに編集すると、その調整クリップに適用されているエフェクトまたは調整が、その下のタイムライントラックに位置する全クリップに適用されます。

- 1 エフェクトライブラリの「エフェクト」カテゴリーから、「調整クリップ」をタイムラインの「ビデオ 3」トラックの先頭にドラッグします。



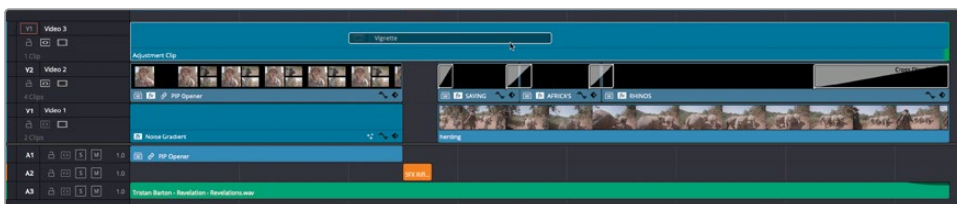
- 2 調整クリップの末尾をトリムして、タイムラインの全クリップをカバーします。



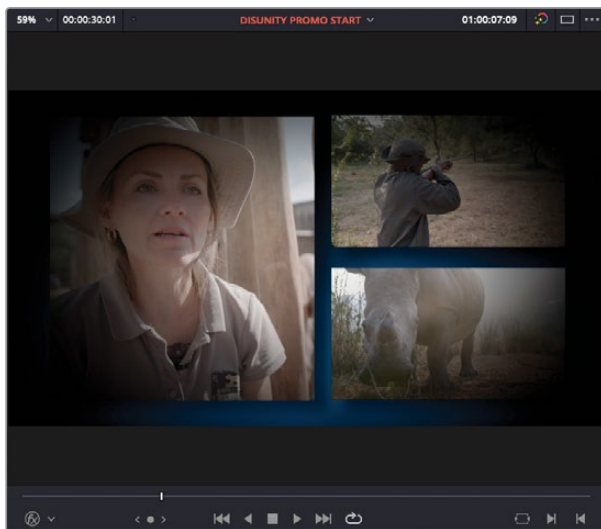
- 3 エフェクトライブラリで「OpenFX」を選択し、「ResolveFX スタイライズ」カテゴリーまで下にスクロールします。



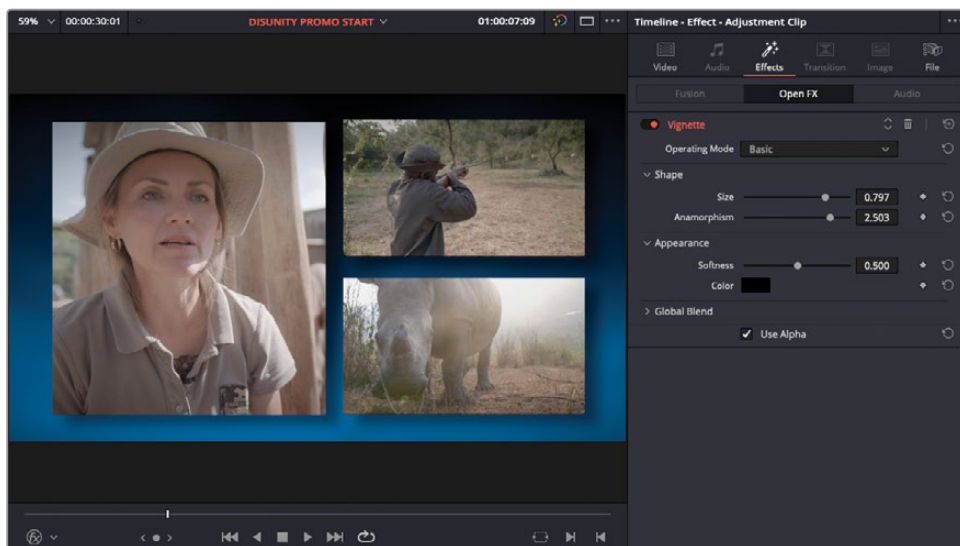
- 4 エフェクトライブラリの「ビネット」フィルターを、タイムラインの調整クリップにドラッグします。



レンズの不完全性を再現するビネット効果によって、フレームの周りにカスタマイズ可能な暗いシェードが追加されます。



- 5 調整クリップを選択し、インスペクタの「エフェクト」タブをクリックして、ビネットコントロールを表示します。
- 6 「ソフトネス」を0.0に変更し、ビネットの形状を確認します。
- 7 「サイズ」を0.8前後、「アナモルフィック」を2.5まで上げて、フレーム周辺のビネットが目立たなくなるようにします。
- 8 「ソフトネス」コントロールをリセットして、元の値である0.5に戻します。



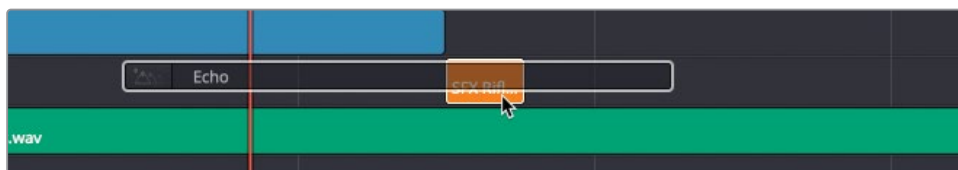
調整クリップの下のトラックの全クリップにエフェクトが適用されます。

調整クリップで行った変更が定かでない場合は、調整クリップを無効にするか、調整クリップがあるトラックをミュートすると、オリジナルクリップが表示されます。

エディットページでFairlightFXを使用

DaVinci Resolveは、多くのVFXに加えて一連のオーディオエフェクトも搭載しているため、オーディオを引き立てることができます。後のレッスンで紹介するFairlightページを使用すると、プロフェッショナルなデジタルオーディオミキシングおよびサウンドデザインを実行できます。しかしその前に、エディットページのFairlightFXを使用して、オーディオトラック3の銃声のサウンドエフェクトを際立たせる方法を学びます。

- 1 エフェクトライブラリで「FairlightFX」カテゴリを選択し、「エコー (Echo)」エフェクトを“オーディオ 3”トラックの **SFX Rifle Shot 02.wav** クリップにドラッグします。

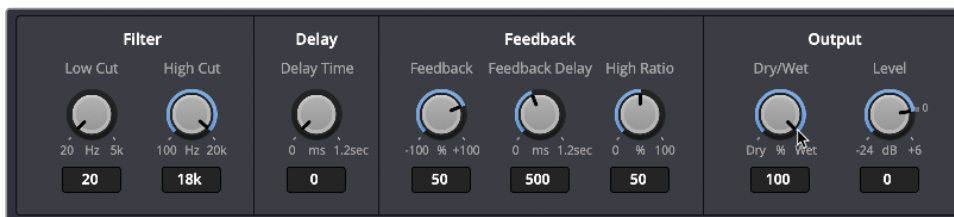


オーディオクリップにエフェクトを適用すると「エコー」ウィンドウが開き、エフェクトをカスタマイズするコントロールが表示されます。



“herding” クリップが表示される場所でライフルの銃声を数回エコーさせれば、この広告動画におけるドラマチックなポイントになります。

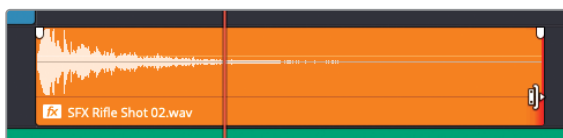
- 2 「ディレイ」を0、「フィードバック」を50、「ウェット/ドライ」を100に設定します。



- 3 「エコー」ウィンドウの左上をクリックして閉じます。
- 4 タイムラインの **SFX Rifle Shot 02.wav** クリップを再生し、ライフルの銃声に追加したエコー効果を聴きます。

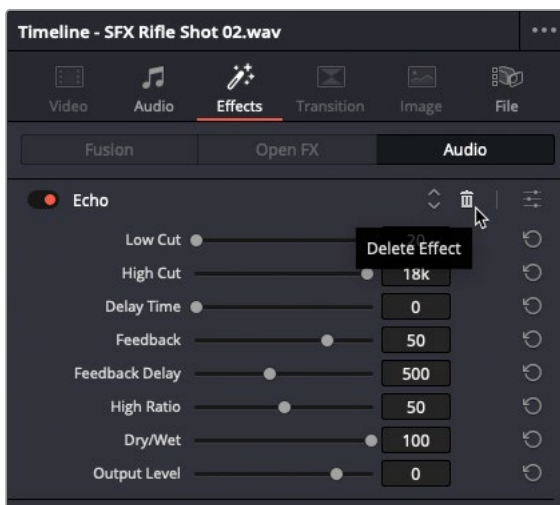
エコーはクリップの長さしか続いておらず、再生ヘッドがクリップの末尾に到達すると突然切れています。エコーを延長するには、クリップ自体を延長する必要があります。

- 5 **SFX Rifle Shot 02.wav** クリップのアウト点を選択します。



しかし、残念ながらトリムインジケータは赤で表示され、このクリップには余分なハンドルがないことがすぐにわかります。どこからかハンドルを作成する必要があります。この例では、複合クリップを使用します。

- 6 インспекタの「エフェクト」タブをクリックし、このクリップから「エコー」エフェクトを削除します。



✕モ 複合クリップを作成する前にエフェクトを削除しないと、複合クリップ内のクリップにエフェクトが適用されたままになるので、上手くいきません！

7 **SFX Rifle Shot 02.wav** クリップを選択したまま、「クリップ」>「新規複合クリップ」を選択するか、同クリップを右クリックして「新規複合クリップ」を選択します。

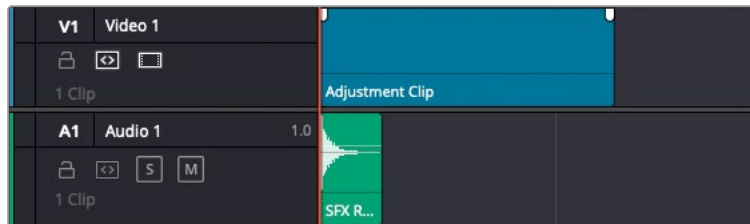
8 新しい複合クリップの名前を **Gunshot extended** に設定し、「作成」をクリックして、複合クリップをタイムラインおよび選択したピンに追加します。

この複合クリップを延長するには、専用のタイムラインで開く必要があります。

9 **Gunshot extended** 複合クリップを右クリックして「タイムラインで開く」を選択します。

複合クリップが新しいタイムラインタブで開きます。メインタイムラインで複合クリップを延長するには、現在の銃を撃つクリップより長いクリップを追加する必要があります。追加するクリップは何でも良いですが、調整クリップはオーディオが含まれず、基本的には空のビデオクリップなので最善の選択肢でしょう。

10 エフェクトライブラリで「エフェクト」カテゴリーをクリックし、「調整クリップ」を選択して、**Gunshot extended** タイムラインにドラッグします。



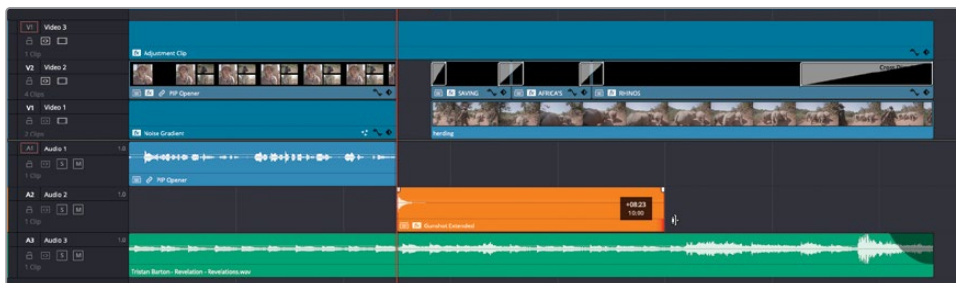
複合クリップが自動的に新しいビデオトラックを作成します。

11 調整クリップの長さを10:00（10秒間）に変更し、**Gunshot extended** タイムラインを閉じて、**DISUNITY PROMO START** タイムラインに戻ります。

12 エフェクトライブラリの「FairlightFX」から「エコー (Echo)」を **Gunshot extended** 複合クリップに追加します。

13 「ディレイ」を0、「フィードバック」を50、「ウェット/ドライ」を100に設定します。

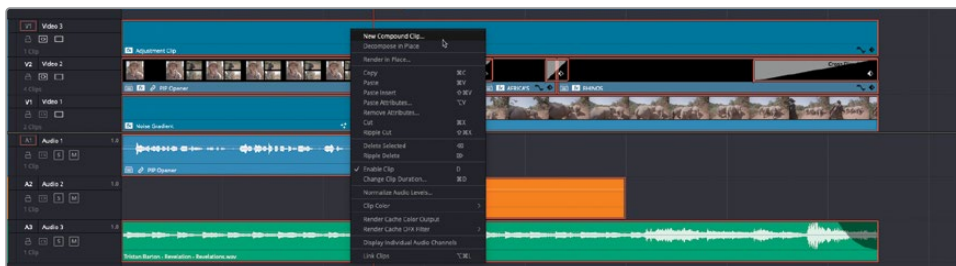
- 14 **Gunshot extended** 複合クリップを10:00 (10秒間) にトリムし、銃声のエコーとフェードアウトを確認します。



レンダリングして置き換え

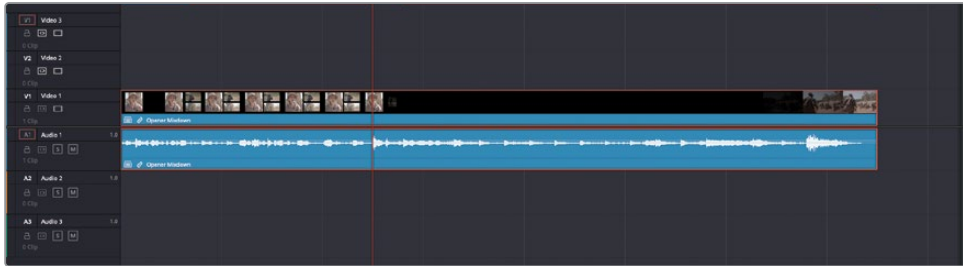
作成したオープニングクリップは短いものの、複数のレイヤーで構成され、キーフレームも適用されているので、タイムラインはかなり複雑なものになりました。編集の一部が、相互に作用する複数レイヤーで構成されている場合、その部分を扱う方法として、DaVinci Resolveの「レンダリングして置き換え」機能を使用してミックスダウンを作成する手法があります。

- 1 **DISUNITY PROMO START** タイムラインで、「Command + A」(macOS) または「Control + A」(Windows) を押して、全クリップを選択します。
- 2 タイムラインの全クリップが選択された状態で、「クリップ」>「新規複合クリップ」を選択するか、選択したクリップを右クリックして「新規複合クリップ」を選択します。

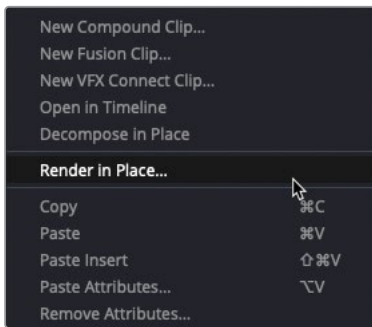


- 3 「新規複合クリップ」ウィンドウの「名前」フィールドに **Opener Mixdown** と入力し、「作成」をクリックします。

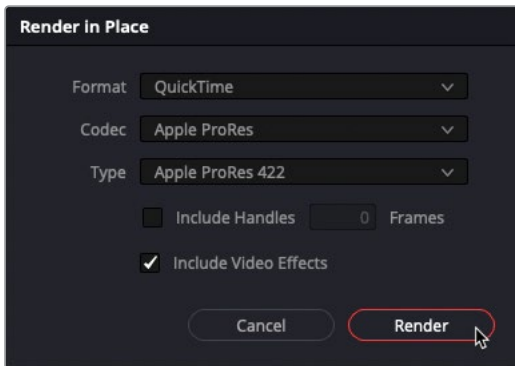
選択したクリップが複合クリップにまとめられ、メディアプール内の選択したビンに追加されます。



- 4 タイムラインで **Opener Mixdown** 複合クリップを右クリックし、「レンダリングして置き換え」を選択します。

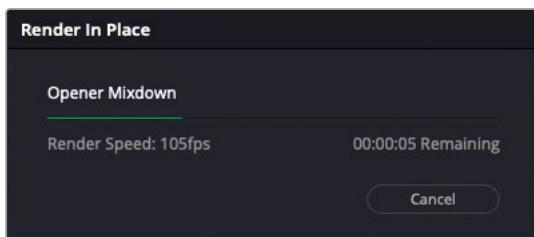


「レンダリングして置き換え」ウィンドウが表示されます。



- 5 オプションはすべてデフォルト設定のままにし、「レンダー」をクリックします。
レンダリングしたファイルの保存先を指定するウィンドウが表示されます。

- 6 システム上の適切な場所を選択し、ファイルを作成して「開く」をクリックします。
DaVinci Resolveが複合クリップを新しい自己完結型ビデオファイルにレンダリングします。



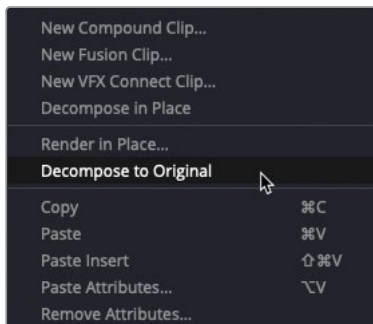
新しいファイルが、タイムラインの複合クリップの位置に使用され、メディアプール内で現在選択しているビンに追加されます。「レンダリングして置き換え」は非常に便利で、タイムラインの複雑な箇所を単一のビデオファイルにまとめられるので、DaVinci Resolveが簡単に再生できます。



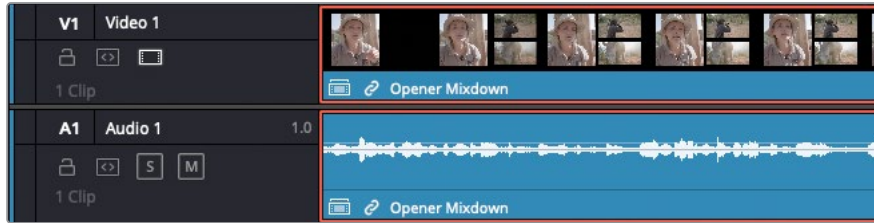
メモ 「レンダリングして置き換え」は、オーディオを新しいビデオクリップの一部としてレンダリングしません。

複合クリップのミックスダウンバージョンを作成しましたが、その後も調整は可能です。

- 7 タイムラインで **Opener Mixdown Render 1.mov** を右クリックし、「オリジナルに分解」を選択します。



Opener Mixdown Render 1.mov ビデオクリップがタイムラインから削除され、元の Opener Mixdown 複合クリップが残り、調整できる状態になります。



作業のこつ 「レンダリングして置き換え」機能で作成した各ビデオクリップは、ファイル名に“レンダー1”、“レンダー2”、“レンダー3”などの文字が追加されます。これにより、スマートピンを作成してこれらのクリップをグループ化することで、簡単に見つけられるようになります。また「レンダリングして置き換え」に使用するクリップにカラータグを付けておくと、タイムラインで一目で識別できるので便利です。

マルチレイヤー広告ビデオの編集はクリエイティブな可能性に溢れているため、画面で表示されるのを見る楽しさだけのために、素材やエフェクト、アニメーションを追加したくなることもあるでしょう。しかし、不要な素材は、メッセージを明瞭にする代わりに、かえって混乱を招く原因となる場合があります。

動画広告用にモーショングラフィックス・アニメーションを作成する際は、すべてのビジュアル素材とそれらの動かし方を熟考してください。そして、プロジェクトを通して行う創造的・技術的な選択が、視聴者との意思疎通を助長するものであるよう心がけてください。そうすることで、より魅力的なデザインを作成し、作品のインパクトを最大限に高めることができます。

レッスンの復習

- 1 フィットトゥ フィル編集を使用して、あらかじめ指定した2秒間の範囲に、4秒間のソースクリップを編集するとどうなる？
 - a) 最初の2秒間だけがタイムラインで使用される。
 - b) クリップがリタイム処理され、オリジナルの50%の速度になる。
 - c) クリップがリタイム処理され、オリジナルの200%の速度になる。
- 2 ○か×で答えてください。ビューアにスケーリングおよび位置のコントロールを表示するのに必要な作業は、タイムラインでクリップを選択するだけである。
- 3 ○か×で答えてください。複合クリップを作成するには、タイムラインでクリップの範囲にイン点とアウト点をマークし、「クリップ」>「新規複合クリップ」を選択する。
- 4 ○か×で答えてください。複合クリップに入れられるのはビデオクリップだけであり、選択したオーディオクリップは無視される。
- 5 ○か×で答えてください。調整クリップが影響を与えるのは、調整クリップのすぐ下にある1つのビデオトラックだけである。

答え

- 1 cです。クリップがリタイム処理され、オリジナルの200%の速度になります。
- 2 誤りです。ビューアにスケーリングおよび位置のコントロールを表示するには、変形オンスクリーンコントロール用のボタンを有効にする必要があります。
- 3 誤りです。複合クリップを作成するには、タイムラインでクリップを選択し、それらを右クリックして、「新規複合クリップ」を選択します。
- 4 誤りです。複合クリップにはビデオもオーディオも入れられます。しかし「レンダリングして置き換え」機能でレンダリングされるのはビデオファイルのみであり、選択したオーディオクリップはタイムラインに未処理のまま残ります。
- 5 誤りです。調整クリップは、調整クリップの下にある全ビデオトラックに影響します。

レッスン 8

エディットページの エフェクト

前のレッスンでは、DaVinci Resolve 17で複数のクリップを合成し、クリエイティブな結果を得るテクニックをいくつか紹介しました。このレッスンでは、それらのテクニックをさらに掘り下げ、DaVinci Resolve 17に搭載された特殊なエフェクトを活用する方法を学びます。

所要時間

このレッスンには約45分かかります。

目次

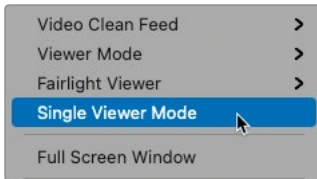
| | |
|-----------------|-----|
| プロジェクトのセットアップ | 410 |
| 3DキーヤーFX | 412 |
| トランスフォームFX | 422 |
| ビデオカラージュ | 429 |
| ビデオカラージュでタイルを作成 | 444 |
| レッスンの復習 | 455 |

プロジェクトのセットアップ

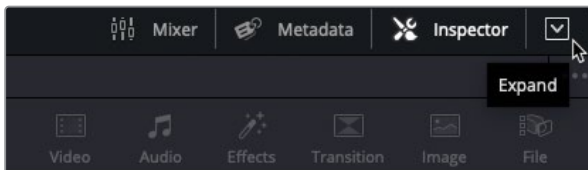
このレッスンを開始するために、DaVinci Resolveプロジェクトを読み込んで、エディットページのワークスペースをエフェクト作業用に構成します。

- 1 DaVinci Resolveを開き、プロジェクトマネージャーの何もないエリアを右クリックして「プロジェクトの読み込み...」を選択します。”R17 Editing” > “Lessons” > “Lesson 08 Effects” の順に進みます。
- 2 **R17EDITINGLESSON08EFFECTS.drp** プロジェクトファイルを選択し、「開く」を選択します。
プロジェクトがプロジェクトマネージャーに追加されます。
- 3 プロジェクトが開いたら、「エディット」ボタンをクリックしてページを切り替え、メディアファイルを再リンクします。

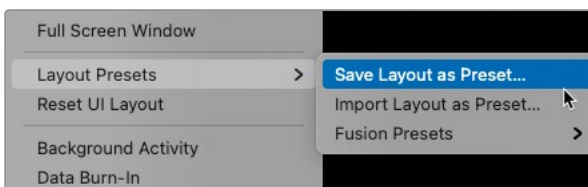
このレッスンで行う作業の種類に応じて、インターフェースをより能率化するために、エディットページのワークスペースを調整して、新しいレイアウトを保存します。
- 4 「ワークスペース」 > 「レイアウトをリセット」を選択して、インターフェースをデフォルト設定に戻します。
- 5 インターフェース左上の「メディアプール」ボタンを押してメディアプールを閉じ、「エフェクトライブラリ」ボタンをクリックしてエフェクトライブラリを表示します。
- 6 「ワークスペース」 > 「シングルビューアモード」を選択して、ソースビューアを閉じます。



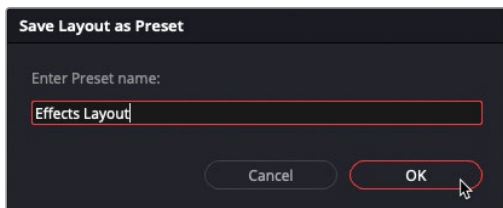
- 7 インターフェース右上の「インスペクタ」ボタンを押してインスペクタを開き、拡大ボタンを押してインスペクタを最大の高さで表示し、各パラメーターにアクセスしやすくします。



- 8 「ワークスペース」 > 「レイアウトプリセット」 > 「レイアウトをプリセットとして保存」を選択します。



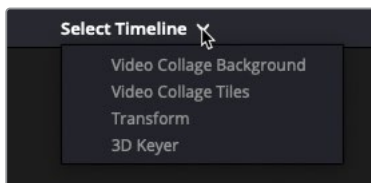
- 9 「レイアウトをプリセットとして保存」ウィンドウで、「プリセット名を入力」フィールドに **Effects Layout** と入力し、「OK」をクリックします。



作業のこつ エディットページのデフォルトのレイアウトを復元するには、「ワークスペース」>「レイアウトをリセット」を選択します。保存したプリセットを呼び出すには、「ワークスペース」>「レイアウトプリセット」>「Effects Layout」>「プリセットをロード」を選択します。後でこのレイアウトプリセットに変更を加える場合は、「ワークスペース」>「レイアウトプリセット」>「Effects Layout」>「プリセットを更新」を選択して、プリセットに対する変更を保存します。

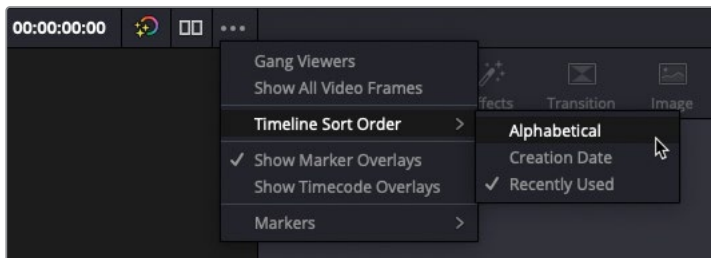
最後に、このレッスンでは複数のタイムラインを切り替えるので、タイムラインをアルファベット順に並べ替えておくくと便利です。

- 10 タイムラインの上にある「タイムラインを選択」メニューをクリックします。

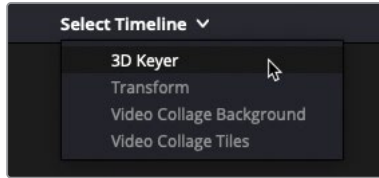


タイムラインメニューに現在のプロジェクトの全タイムラインがリスト表示されるので、タイムラインを簡単に切り替えられます。このプロジェクトに含まれるタイムラインは4つのみですが、他のプロジェクトはより多くのタイムラインが含まれる場合もあります。デフォルトでは、Resolveはタイムラインリストを「最後に使用」の順で並べるので、最近アクセスしたタイムラインほど上の方に表示されます。

- 11 タイムラインビューアのオプションメニューをクリックして、「タイムラインの並べ替え」>「アルファベット順」を選択します。



- 12 「タイムラインを選択」メニューをもう一度クリックして並び順が変更されたのを確認し、「3D Keyer」を選択して1つ目のタイムラインを開きます。



作業のこつ 「DaVinci Resolve」>「環境設定」>「ユーザー」>「ユーザーインターフェイス設定」でタイムラインの並べ替えオプションにアクセスし、「タイムラインの並べ替え」メニューを変更することも可能です。



プロジェクトアーカイブを復元し、インターフェイスも適切に設定できたので、このレッスンの最初の練習を開始する準備が整いました。

3DキーヤーFX

多くのエディターが直面する一般的なエフェクト作業のひとつが、グリーンバックまたはブルーバックのフッターの処理です。このようなフッターは、キーイングして背景に重ねることを念頭に作成されるものであり、ファンタジーおよびSF映画、多くのテレビ番組やオンラインビデオで、出演者をバーチャル背景上に表示したい場合に使用される一般的なテクニックです。

過去バージョンのResolveでこの処理を行うには、エディットページで前景クリップと後景クリップを編集してから、Fusionページ（またはカラーページ）でフッテージを合成する必要がありました。しかし、DaVinci Resolve 17では、エディットページだけで合成ショットを完成させることができます。

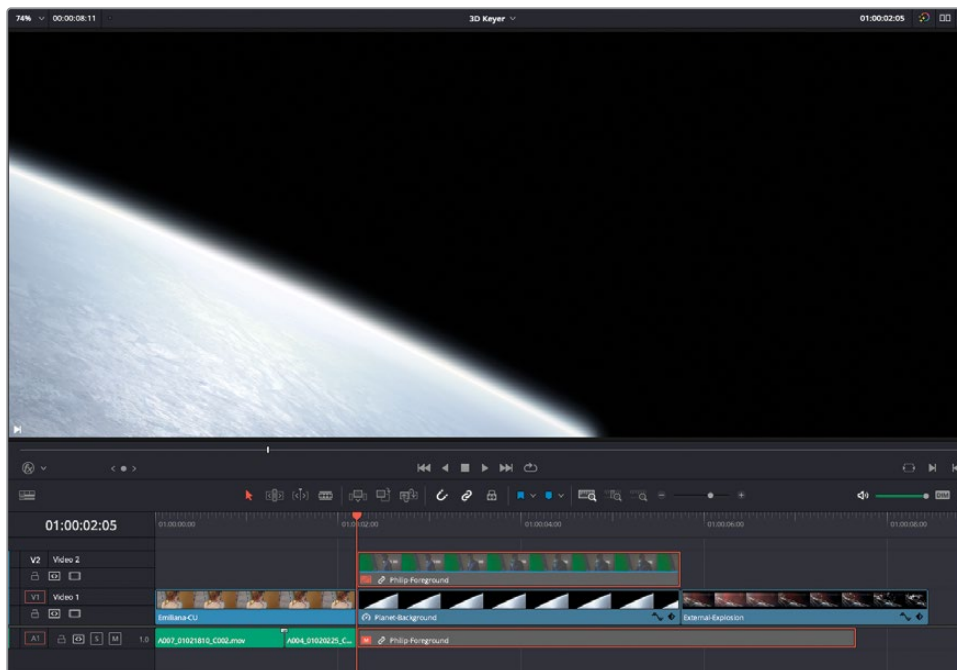
また、後でVFX専門アーティストがショットを仕上げる予定であっても、エディターは前景と後景がどのように作用するかをチェックするために、仮の合成を作成する必要があるかもしれません。ショットが思った通りの合成にならない場合、エディターはテイクの入れ替えや、問題のある箇所の編集し直しをVFXアーティストが行うよりも簡単に実行できます。

以下の練習では、新しい3Dキーヤーエフェクトを使用して、短編SF映画 **Hyperdrive** のワンシーンを合成します。

- 1 “3D Keyer” タイムラインを再生し、あらかじめ編集された短いシーンを確認します。次に再生ヘッドを“ビデオ 2”トラックのクリップの先頭に移動します。

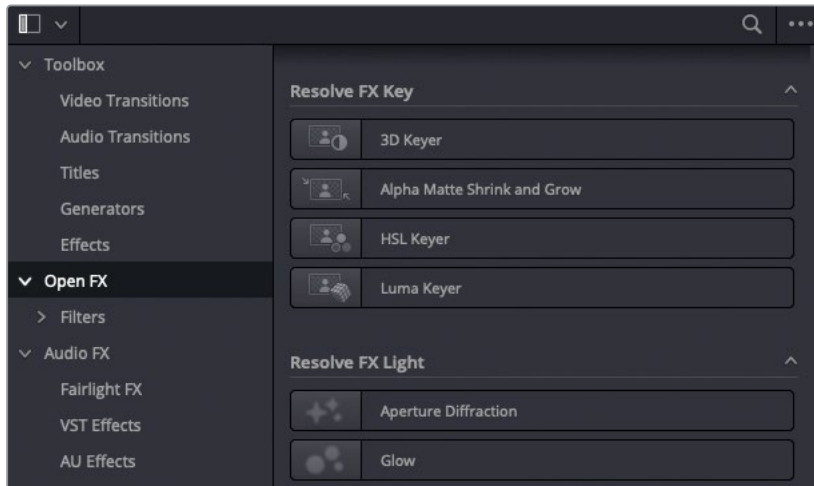
2つ目の男性のショットは背景がグリーンバックであるため、当然ながら現時点では、2人の登場人物が宇宙船の中にいるという設定は成立していません。

- 2 “ビデオ2”トラックのクリップを選択し、「D」を押して同クリップを無効にして、後景プレート（惑星の映像）が見えるようにします。



宇宙船の窓の外に見えるべき映像はこのクリップです。そのためには、3Dキーヤーを適用する必要があります。

- もう一度「D」を押してタイムラインのクリップを有効にします。
- エフェクトライブラリで「OpenFX」>「フィルター」を選択し、同カテゴリーをスクロールして「ResolveFX キー」フィルターグループを見つけます。



メモ 「ResolveFX キー」グループ内の各フィルターは、カラーページのクオリファイアーに基づくものであり、カラーページのコントロールをパッケージ化してエディットページで使用できるようにしたものです。ここでは2つのカラーキーフィルターを選択して使用できます。

以下の練習では「3Dキーヤー」を使用しますが、色相、彩度、明るさの組み合わせを細かく指定して、より洗練されたキーを作成したい場合は、ほぼ同じ方法で操作できる「HSLキーヤー」が便利です。

「ルマキーヤー」は、クリップの輝度（明るさ）だけに基づいてキーイングを実行できるキーで、合成モードと併せて使用されることが多いです。

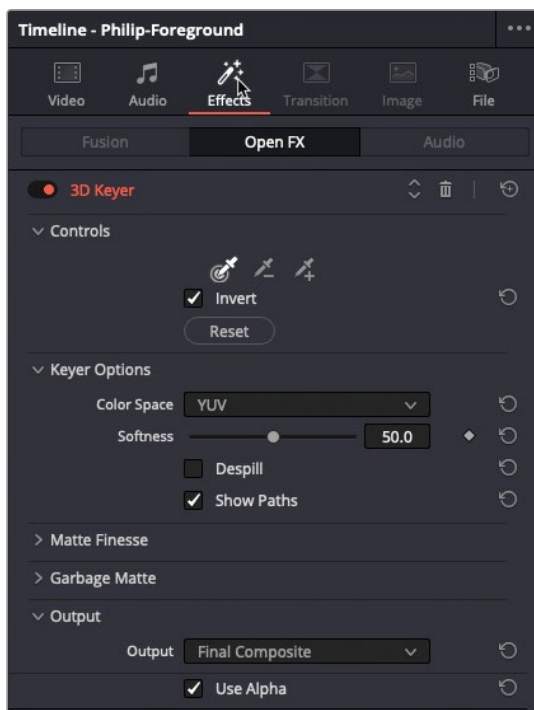
「アルファマットの縮小&拡大」フィルターは、他のキーで作成したキーを微調整したい場合に使用できます。

- 「3Dキーヤー」フィルターをダブルクリックして、「ビデオ 2」にある、選択されたグリーンバックのクリップ（男性のクリップ）に適用します。

エフェクトが適用されると、タイムラインのクリップにFXバッジが表示され、インスペクタの「エフェクト」タブがハイライトされます。

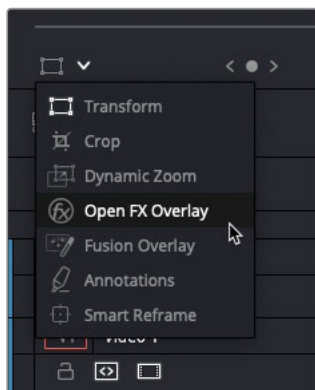


- 6 インスペクタの「エフェクト」タブを選択して、3Dキーヤーフィルターのコントロールを表示します。



このショットを背景プレートに合成するには、はじめにビューアのオンスクリーン・エフェクトコントロールを有効にする必要があります。

- 7 タイムラインビューアのオンスクリーンコントロール用メニューで、「OpenFX」オーバーレイをクリックします。



これにより、エフェクトのオンスクリーンコントロールが有効になります（ビューアでアクセスできるコントロールがあるエフェクトに限ります）。

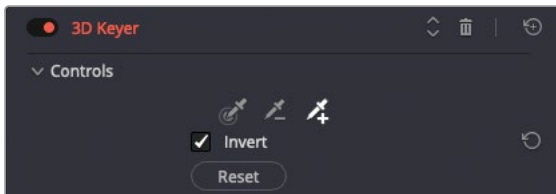
- 8 マウスポインターを使用して、グリーンバックの中央のエリアをクリック&ドラッグします。



これにより、青いオンスクリーンコントロールでハイライトされたグリーンバックの色相、彩度、輝度の値がサンプリングされます。しかし、緑色の一部が選択から外れています。



インスペクタの「エフェクト」タブを見ると、3Dキーヤーのピッカーツールが自動的に追加コントロールに切り替わっています。



このコントロールを使用して、最初の選択範囲から外れた緑色のエリアを追加できます。

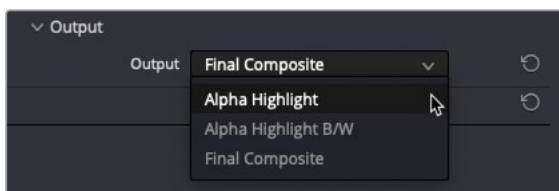
- 9 もう一度クリック&ドラッグして、最初の選択範囲の左右にある緑色のエリアでキー領域を2つ作成します。



作業のこつ 選択範囲が広くなりすぎて、緑色以外の部分も選択されてしまった場合は、ピッカーツールの「削減」を使用して削除できます。

グリーンバックの領域を追加で選択すると、窓の端に緑色が残ります。キーをさらに絞り込むには、選択する対象をもう少し分かりやすく表示できると便利です。

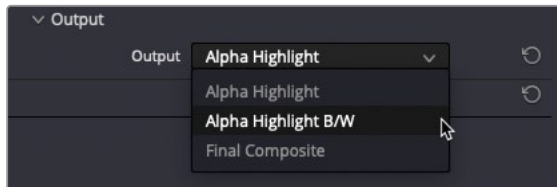
- 10 インспекタの「エフェクト」タブで、「3Dキーヤー」コントロールの下部にある「出力」メニューを「アルファハイライト」に変更します。



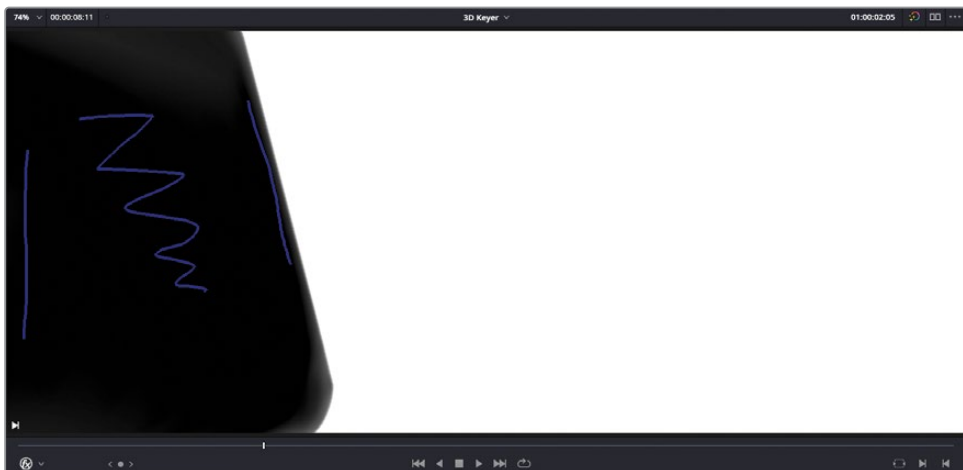
アルファハイライトは、キー用に選択された領域を平坦なグレーで表示するので、窓周辺に残った緑色のエリアを簡単に確認できます。



- 11 「出力」メニューを「アルファハイライト 白/黒」に変更します。



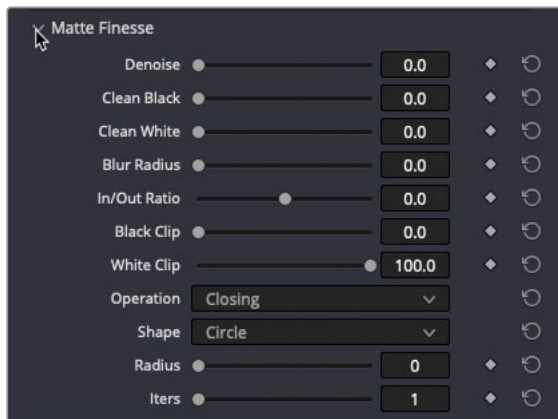
このビューでは、このクリップ用に作成しているアルファチャンネルが表示されます。白いエリアは後景プレートが見えない不透明部分、黒いエリアは後景プレートが完全に見える透明部分、グレーのエリアは半透明部分です。



作業のコツ 作成中のキーを見やすくしたい場合（特にビューアの出力を専用モニターに表示していない場合）は、「P」を押してシネマモードを有効にし、ビューアをフルスクリーン出力で表示します。もう一度「P」を押してシネマモードを無効にし、Resolveインターフェースに戻ります。

キーを洗練させるには、マツフィネスコントロールにアクセスする必要があります。

- 12 インспекタの「エフェクト」タブで「マツフィネス」コントロールの展開トライアングルをクリックします。



「マツフィネス」コントロールは、キーの明瞭さを調整できる、使いやすいコントロールを搭載しています。この例では、キーの黒いエリアだけをクリーンアップします。

- 13 「黒クリーン」スライダーを14.0前後まで上げ、グリーンバックのはみ出した部分を選択範囲に含めます。

作業のコツ マウスのスクロールホイールでズームインし、中ボタンを使用してタイムラインビューアでクリップを左右にパンすると、マツの調整を細かく確認できます。満足できる結果が得られたら、「Z」を押して、ショット全体をタイムラインビューアに適合させます。

- 14 「出力」メニューを「最終合成」に変更し、「Shift+`」（抑音アクセント）」を押して、オンスクリーンFXコントロールを無効にし、ここまでの結果を確認します。



スピル除去を有効にする

ここまでで、許容できる結果が得られ、監督も後景と前景のエLEMENTが予定通りに上手く組み合わせられたことに満足しています。しかし、いつも同じことが言えますが、この合成も複数の方法で改善してショットをさらに向上させることができます。1つ目の方法は、グリーンバックからスピルを除去することです。

メモ キーイングフィルターの多くは、色相、彩度、輝度の範囲選択に基づいてキーを作成するので、撮影時にグリーンバックに十分な照明を当てると適切なHSL値（色相、彩度、輝度の値）を選択しやすくなります。しかし、そうすることで、グリーンバックの近くにある前景ELEMENTに、緑色の不要な反射（スピル）が生じることがあります。

- 1 “ビデオ 2”のクリップを、男性が窓の方から振り向くところまで再生します。



注意深く見ると、男性の顔に緑色が反射しています。また、男性のユニフォームの右上（USEFのロゴ周辺）は、本来は緑色ではありませんが、グリーンバックの後景から光が反射して緑がかかっています。

- 2 インスペクタの「エフェクト」タブで、「キーヤーオプション」コントロール内の「スピル除去」チェックボックスをクリックし、スピル除去オプションを有効にします。

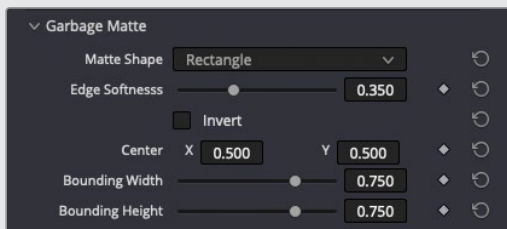


「スピル除去」チェックボックスによって自動カラーコレクションが有効になり、イメージのオリジナルカラーが維持されたまま、スピルが除去されます。



ガベージマット

カラーキーヤーでショットを合成する際に使用されるもうひとつの一般的なテクニックが、ガベージマットを使用して、ショットの一部を除外する方法です。この手法は、グリーンバックがフレーム全体より小さい場合や、ショットに不適切な光やマイクが含まれる場合に特に便利です。現在作業中である「Hyperlight」のショットにガベージマットは不要ですが、ResolveFXキーヤーにはシンプルな四角形または円形のマットを追加するオプションがあります。



最後の仕上げを適用

グリーンバックをキーで抜き、スピル除去で合成をクリーンアップできました。最後にいくつかの仕上げ作業を行なって、男性が宇宙船から惑星を見下ろしている様子をよりリアルにするなど、ショットを最大限に引き立てます。

はじめに、前景クリップを右に配置し直して、男性の背後の窓により多くの景色を表示します。

- 1 インспекタの「ビデオ」タブをクリックします。
- 2 同タブで「位置 X」フィールドをクリックして右にドラッグし、値を90.0前後に設定して、前景クリップを右に少し移動します。



作業のこつ キーイングしたクリップを使用することで、前景および後景クリップの位置関係を完全にコントロールできます。

前景クリップをさらに右に移動すると、男性の背後に惑星がより多く表示されます。

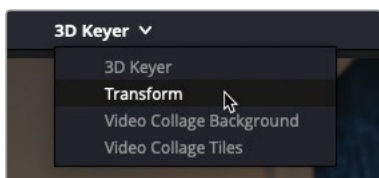
素晴らしい映像になりました!このように、新しい3Dキーヤーを使用することで、エディットページで合成ショットを簡単に作成できます。

トランスフォームFX

多くのエディターが依頼されるもうひとつの一般的なタスクに、エレメントを追加してショットを引き立てる作業があります。例えば、トラックの側面にロゴを追加したり、スクリーンにコンテンツを追加したりして、シーンとの関連性を高める作業です。前のレッスンでは、ショットをすばやくサイズ変更・配置して、ピクチャーインピクチャー効果を作成する方法を学びました。しかし、ショットに追加したいエレメントの角度がカメラときれいに揃っていることは極めて稀です。そのような場合は、トランスフォームフィルターを使用して、イメージの四隅を所定の位置に固定できます。

このテクニックを実践するために、サーシャがショップに着くシーンに「Citizen Chain」のロゴを追加します。

- 1 タイムラインビューアのメニューで「Transform」タイムラインを選択します。



このタイムラインには3つのショットが含まれます。最初のショットには「Citizen Chain」ロゴの.pngバージョンが重ねて編集されています。

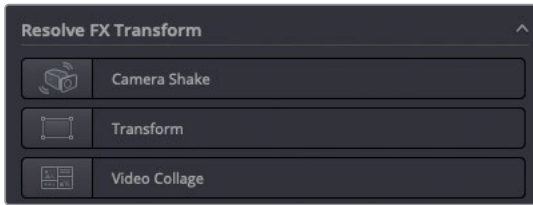


- 2 タイムラインで **CC-Logo.png** クリップを選択し、「D」を押してグラフィックを無効にして、下のクリップを表示します。

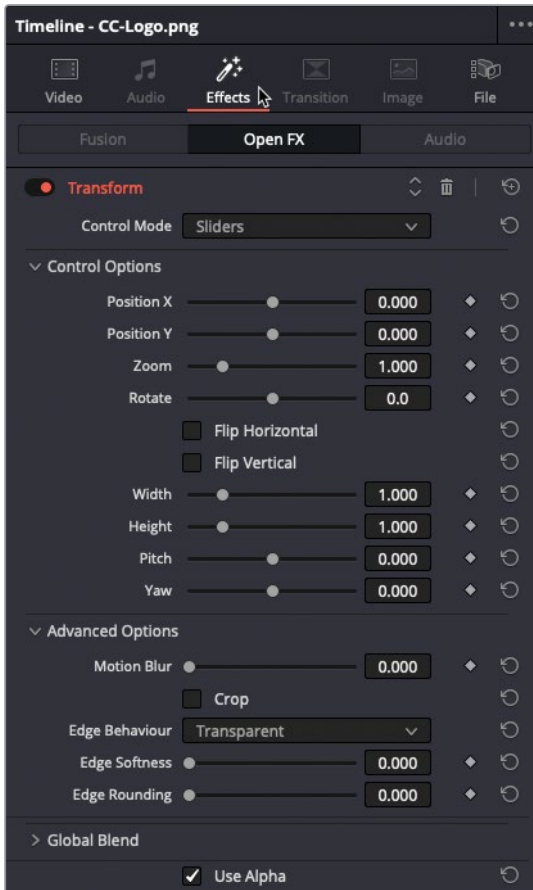
監督は、フレーム内の左の窓にロゴが描かれているように合成することを要求しています。

- 3 もう一度「D」を押して、タイムラインの **CC-Logo.png** クリップを再度有効にします。

- 4 エフェクトライブラリ内の「ResolveFX トランスフォーム」グループを見つけます。



- 5 「変形」フィルターをダブルクリックしてタイムラインの **CC-Logo.png** クリップに適用し、インスペクタ内の「エフェクト」タブをクリックします。



一看すると、この変形フィルターのコントロールは、インスペクタの「ビデオ」タブに含まれる標準の変形フィルターのパラメーターと非常によく似ていると思うかもしれません。しかし、このフィルターには標準の変形フィルターと比べてさらに多くのコントロールがあり、モーションブラー、エッジの挙動、クロッピングコントロールなどの高度なオプションが含まれています。

この変形エフェクトでは、コントロールモードを3種類から選択できます。

- 6 「コントロールモード」メニューを「インタラクティブ - キャンバス」に変更します。



- 7 「Shift + ` (抑音アクセント)」を押して、ビューアのOpen FXオーバーレイを有効にします。

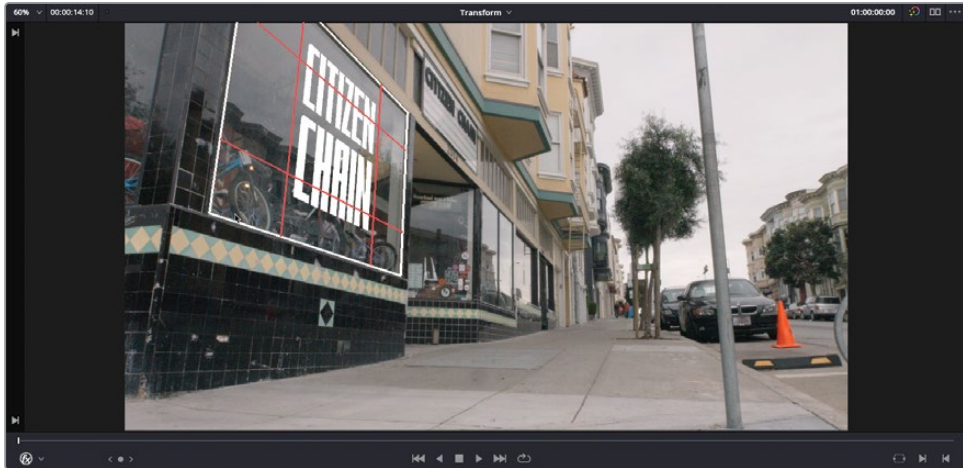


メモ 前の3Dキーヤーの練習を行っていない場合は、オンスクリーンコントロールのポップアップメニューでOpen FXオーバーレイを手動で選択する必要があります。

「インタラクティブ - キャンバス」モードでは、変形フィルターのコントロールの多くがインスペクタからタイムラインビューアに移動され、白いアウトラインと、内側に赤いラインが交差して表示されます。これらのオンスクリーンコントロールをドラッグして、イメージを様々な方向に歪めることができます。

作業のコツ オンスクリーンコントロールに加えた変更をリセットするには、インスペクタの「エフェクト」タブで、同フィルターのコントロールオプションのリセットボタンをクリックします。

- 8 再生ヘッドをタイムラインの先頭に配置したら、角のエリアで各コントロールをドラッグし、グラフィックの角と辺を、ビデオクリップに含まれる窓の角と縁に揃えます。



メモ 窓の左上の角はショットに含まれていないので、グラフィックの辺と窓の縁が交わる位置を想定して配置する必要があります。

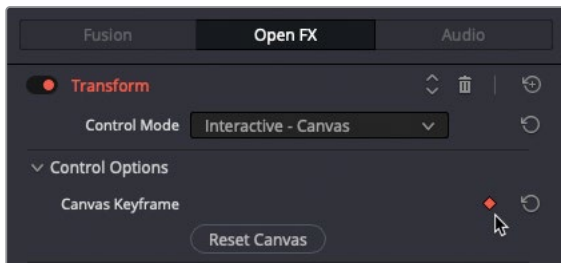
- 9 グラフィックと窓が揃ったら、再生を開始します。



上手くいきません。グラフィックは完璧に揃っていますが、サーシャが到着する際にカメラが右に動くので、窓はフレーム内で移動するのに対して、グラフィックは移動しません。

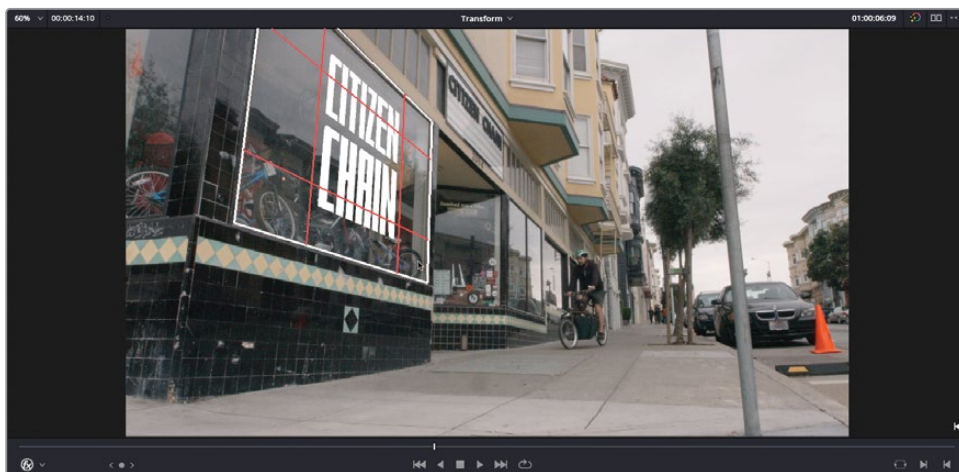
しかし問題ありません。いくつかキーフレームを使用して改善できます。

- 10 再生ヘッドをタイムラインの先頭に戻し、インスペクタの「エフェクト」タブで「キャンバスキーフレーム」コントロールのキーフレームボタンをクリックします。



キーフレームボタンが赤くなり、クリップの先頭にキーフレームが適用されたことが分かります。

- 11 再生ヘッドをタイムラインの **CC-Logo.png** クリップの最後のフレームに移動し、オンスクリーンコントロールの角のエリアを調整して、グラフィックと窓を揃え直します。



これにより、クリップの末尾にキーフレームが追加されます。

- 12 「Shift+` (抑音アクセント)」を押して、タイムラインビューアのオンスクリーンコントロールを無効にし、キーフレーミングの結果を確認します。

完璧です！グラフィックがショップのウィンドウディスプレイの一部に見えます。これらのキーフレームにより、グラフィックがカメラの動きを追います。幸い、カメラの動きは滑らかで一定です。そうでなければ、より多くのキーフレームが必要となっていたでしょう。

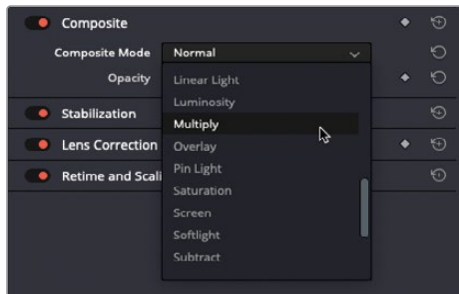
最後にもう一手間加えると、このエフェクトをさらに引き立てられます。グラフィックの合成モードを変更することで、背景クリップとの一体感をより高めることができます。

合成モードの各オプションは、合成処理が2つのクリップに与える影響に基づいて分類できます。

- ・色が暗くなる：比較（暗）、乗算
- ・色が明るくなる：加算、比較（明）、スクリーン
- ・色のコントラストを上げる：ハードライト/Hardlight、オーバーレイ/Overlay、ソフトライト/Softlight
- ・色が相殺される：減算（“差の絶対値”のシンプルなバージョン）
- ・カラーが反転する：差の絶対値（減算に似ているが負の値を使用）

多くの場合、主要なものをいくつか設定して、それらがクリップに与える影響を確認することで、合成モードを最も実用的に使用できます。

- 13 **CC-Logo.png** クリップのインスペクタの「ビデオ」タブで、「合成」コントロール内の「合成モード」を「オーバーレイ」に変更します。



オーバーレイ合成モードは、後景ビデオクリップのグラフィックが最も明るい領域のコントラストを上げます。pngが透明の部分ではクリップのコントラストに変化はありません。

- 14 「不透明度」スライダーを65.0前後まで下げてグラフィックの強度を弱め、ビデオクリップとより一体化させます。



メモ 変形フィルターの最後のコントロールモードは「インタラクティブ - ピン」です。このモードにおけるイメージ調整は、ピンと呼ばれるコントロールポイントをタイムラインビューアに手動で配置して実行します。

1つのピンで実行できるのは位置のコントロールだけです。スケーリングと回転の調整には最低2つのポイントが必要です。ピンの1つをドラッグすると、イメージが他のピンを基点としてスケーリングまたは回転します。

3つのピンを使用し、そのうち1つをドラッグすることで、遠近感の歪みを作成できます。最大4つのピンを追加して、「インタラクティブ - キャンバス」モードで指定した領域に依存しない独自のコーナーピンによる歪みを作成できます。

これで終了です！以上の練習では、クリップを歪ませたり、キーフレーミングしたりして、カメラの角度に関わらず他のショットに合成する方法を習得しました！

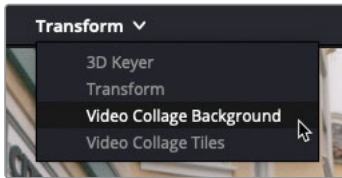
ビデオコラージュ

このレッスンで最後に使用するResolveFXは、ビデオコラージュです。前のレッスンでは、インスペクタの「ビデオ」タブで変形パラメーターを使用して、クリップのズームと位置を調整し、ピクチャーインピクチャー効果を作成する方法を学びました。「ビデオコラージュ」フィルターでは、均一なグリッドベースのピクチャーインピクチャーおよび他の分割スクリーンレイアウトを簡単に作成できます。このフィルターは、多数のクリップのスケーリングと位置を調整する必要がある、ビデオウォールエフェクトに最適です。

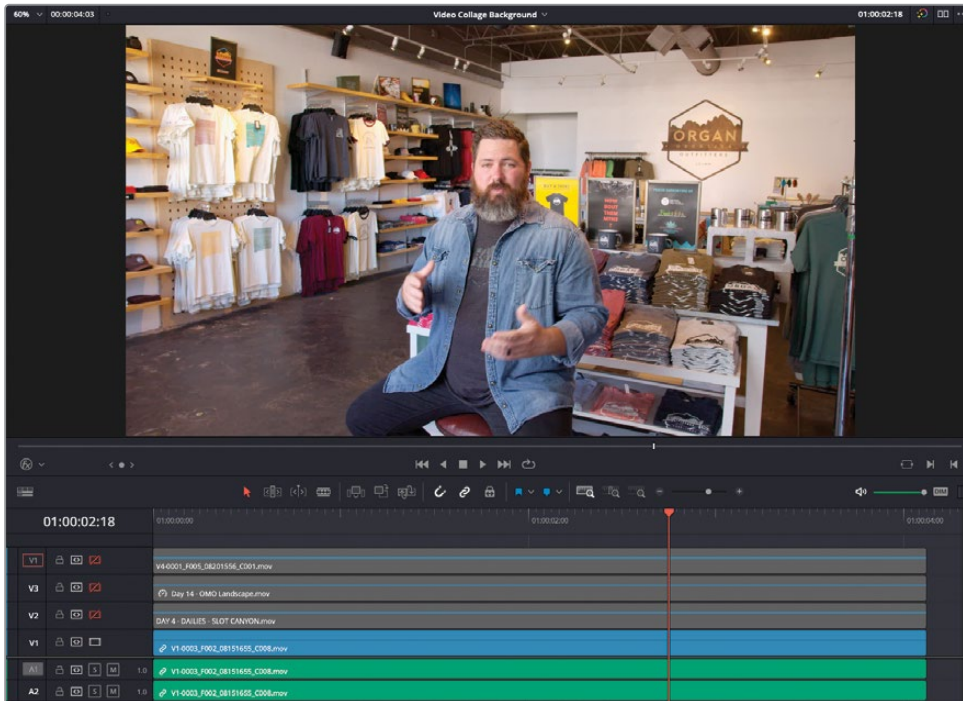


ビデオコラージュは主に2通りの方法で機能します。はじめにデフォルトの「背景を作成」を使用しましょう。

- 1 タイムラインビューアのメニューで「Video Collage Background」タイムラインを選択します。



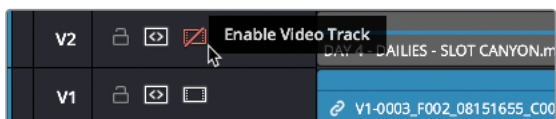
このタイムラインは、異なるトラックで重なり合った複数のビデオクリップで構成されています。コンテンツを把握しやすいように、「ビデオ 1」以外のトラックは無効になっています。まずは、他のトラックをひとつずつ有効にします。



メモ トラックの無効化は、クリップの無効化と異なり、トラック上の全クリップが無効になります。これは、オーディオトラックのミュートコントロールの機能と似ています。

“ビデオ 1” のクリップは、Organ Mountain Outfittersのオーナー、Chris Lang氏による短いサウンドバイトです。

- このインタビュークリップを再生して内容を把握してから、再生ヘッドをタイムラインの先頭に戻します。
- “ビデオ 2”の「ビデオトラックを有効化」コントロールをクリックして同トラックを有効にし、もう一度タイムラインを再生してクリップを確認します。



- ステップ3を“ビデオ 3”と“ビデオ 4”でも繰り返し、全4トラックを有効にして、各クリップの内容を把握します。

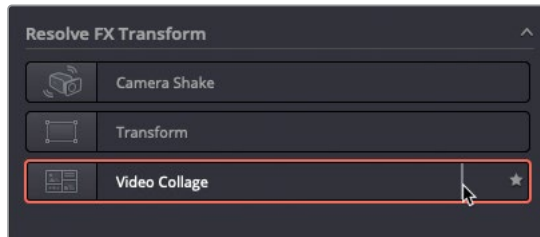
作業のこつ 無効になったトラックボタンを「Shift+クリック」すると、そのタイムラインの無効のトラックがすべて有効になります。



次は、ビデオコラージュを使用して、様式化されたピクチャーインピクチャーを作成します。

通常、ピクチャーインピクチャーエフェクトを作成する際は、前のレッスンでも行ったように、上のビデオトラックの全クリップのサイズと位置を適切に調整する必要があります。しかし、ビデオコラージュフィルターはデフォルトで一番上のクリップを背景とします。そして、同クリップをフレームとして使用してその中に穴を作成して、下のトラックを表示します。

- 5 エフェクトライブラリの「ResolveFX トランスフォーム」フィルターグループで、「ビデオコラージュ」フィルターをダブルクリックし、「ビデオ 4」のクリップに適用します。



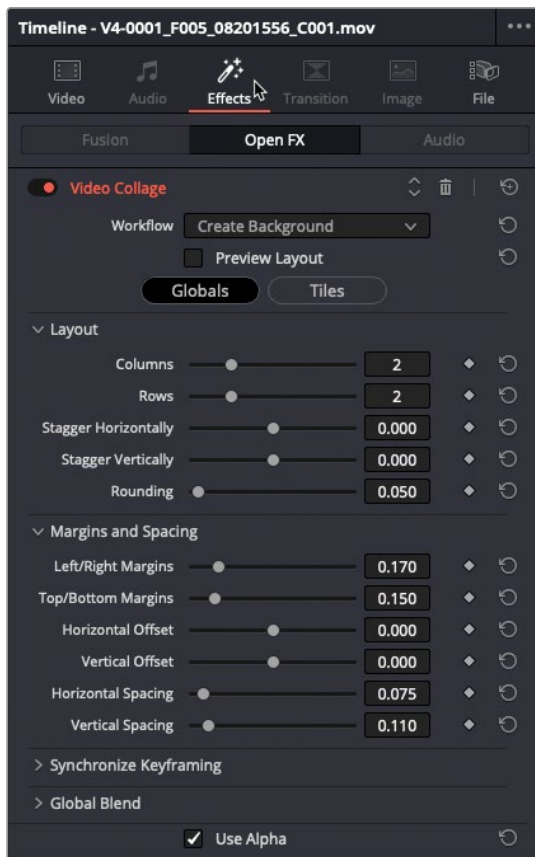
“ビデオ 4”のクリップに4つのボックスが表示され、それらに“ビデオ 3”のクリップが表示されます。これらのボックスは、ビデオコラージュフィルターによって“ビデオ 4”に作成された穴です。



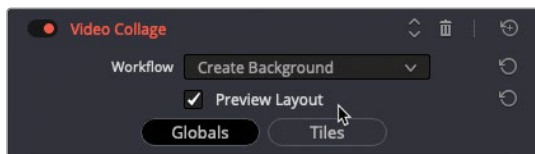
レイアウトの設定

ビデオコラージュフィルターを設定する最初のステップは、インスペクタのコントロールを使用して、穴（タイルと呼ばれます）を並べる作業です。

- 1 インスペクタの「エフェクト」タブをクリックして、「ビデオコラージュ」コントロールを表示します。



- 2 「レイアウトをプレビュー」チェックボックスをクリックします。



各タイルがハイライトされ、それぞれに番号が表示されます。実際のタイル数は、インスペクタの列と行のコントロールで決まります。色の濃い影が入っているタイルが、現在選択されているタイルです。



- 3 インスペクタで「列」と「行」をそれぞれ5に設定します。



メモ 列数と行数のスライダーでは、最大5x5（計25タイル）のグリッドを作成できます。それ以上の数が必要であれば、各コントロールの数値フィールドに値を直接入力できます。しかし、10x10グリッド（100タイル）以上になると扱いにくいので注意してください！

- 4 「横方向のずれ」と「縦方向のずれ」スライダーを動かして、グリッドを調整します。



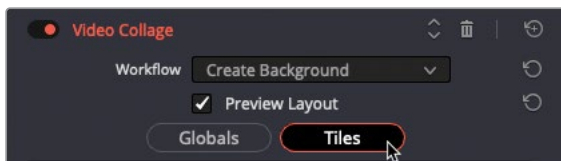
この例では、2列x2行の偶数グリッドから始めます。

- 「列」と「行」の値を2に設定します。
- 「横方向のずれ」と「縦方向のずれ」スライダーを0.0にリセットします。
- 「角の丸み」スライダーを0.15前後にし、タイルの角に丸みを帯びさせます。



これで、基本的なレイアウトが完成しました。次は各タイルに注目します。

- インスペクタで「タイル」ボタンをクリックし、タイルコントロールに切り替えます。



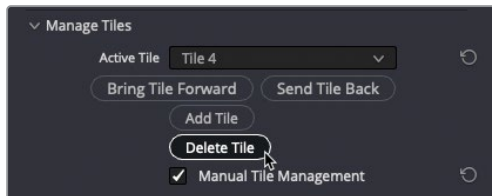
これらのコントロールでは、タイルをグループとして、または個別にカスタマイズできます。タイル4は必要ないので、レイアウトから取り除きます。

- 「アクティブタイル」メニューで「タイル4」を選択します。

レイアウト内のタイル4がアクティブタイルとなり、影のラインが表示されます。



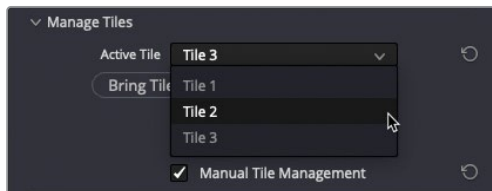
- 10 「手動タイル管理」チェックボックスをクリックします。
- 11 「タイルを削除」をクリックし、レイアウトからタイル4を削除します。



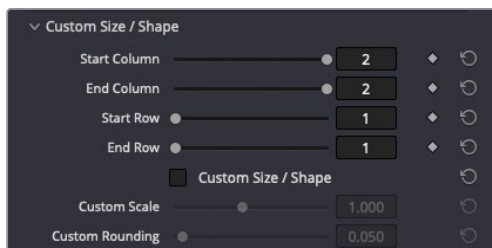
タイル4が削除され、デフォルト設定に基づき、タイル3が現在アクティブなタイルとなります。



- 12 「アクティブタイル」メニューで「タイル2」を選択し、現在アクティブなタイルにします。

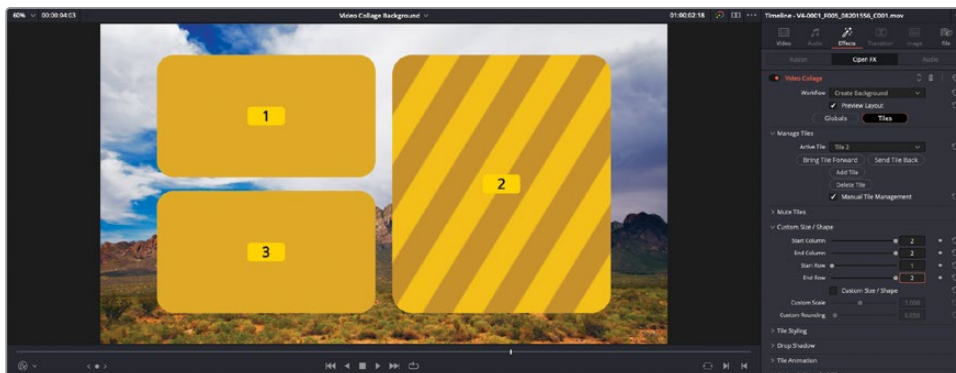


- 13 「カスタムサイズ&形状」の展開矢印をクリックして、コントロールを表示します。



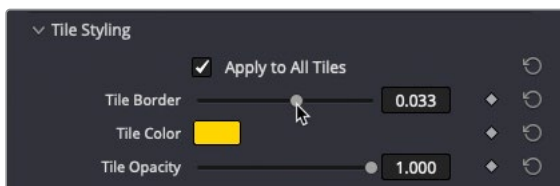
現在、タイル2が占めているのは、列2、行1の一部のみです。

- 14 タイル2の「終了行」を2に設定して、削除したタイル4が占めていたスペースにタイル2を拡大します。



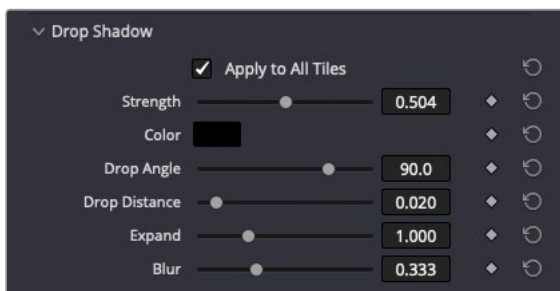
タイルのレイアウトを設定できたので、次は全タイルの見え方をまとめてカスタマイズします。

- 15 「タイルのスタイル」の隣の展開矢印をクリックし、コントロールを表示します。
- 16 「タイルの境界」を0.03前後まで上げ、全タイルの周辺に、統一の境界線を追加します。



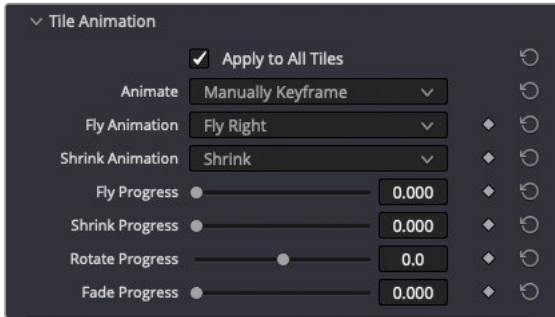
作業のこつ 「全タイルに適用」チェックボックスのチェックを外すと、現在選択しているタイルの境界設定を必要に応じてカスタマイズできます。

- 17 「ドロップシャドウ」コントロールの展開矢印をクリックし、「強度」の値を0.50前後、「ドロップの角度」を90.00前後までそれぞれ上げて、各タイル周辺のドロップシャドウをカスタマイズします。

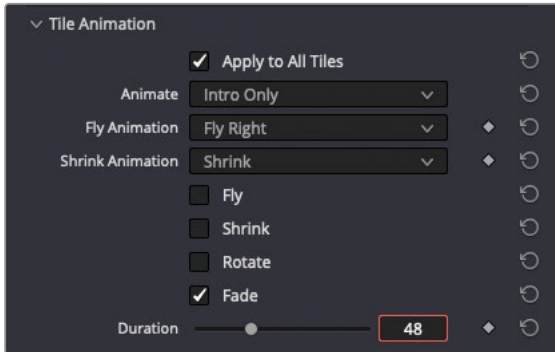


最後に、ビデオコラージュフィルターのパワフルな側面のひとつである、各タイル用にアニメートされたイントロおよびアウトロをすばやく簡単に使用できる機能を使用します。これらのアニメーションは、カスタム可能な長さで、手動でキーフレーミングまたは自動で生成できます。アニメーションは、フェード、飛行、縮小、回転の4種類から選択できます。しかし「背景を作成」モードでは、タイルのコンテンツではなく、タイルによって作成された穴だけがアニメートされるので、ここではフェードまたは縮小が良いオプションです。

- 18 展開矢印をクリックして「タイルアニメーション」コントロールを表示します。



- 19 「アニメート」メニューを「イントロのみ」に変更します。
- 20 「縮小」のチェックを外し、「フェード」チェックボックスを選択します。
- 21 「長さ」スライダーを48に変更し、これらのタイル用に2秒間のフェードを作成します（このタイムラインは24fpsに設定されています）。



- 22 タイムラインを再生して、全タイトルに均一に適用されたフェードを含めてエフェクトを確認します。



作業は順調です。次は、ビデオコラージュエフェクトで作成された穴を埋めます。

コンテンツのサイズ調整

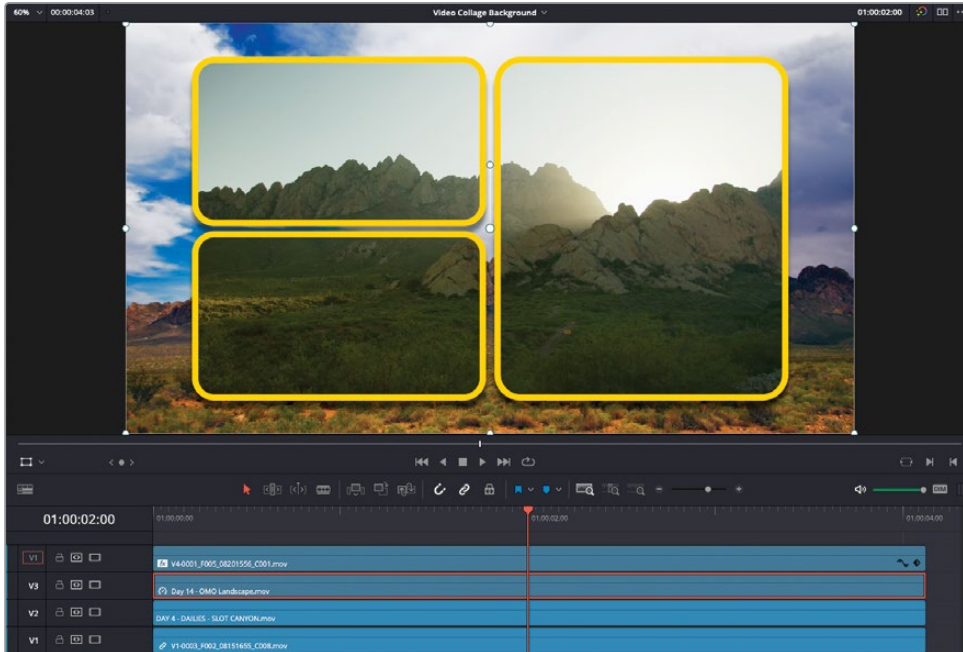
ここまでで「レイアウトをプレビュー」を使用して、ビデオコラージュのグリッド、見た目、アニメーションを設定しました。次は、プレビューモードを無効にし、下のクリップをサイズ変更して、背景クリップの穴を埋めます。

- 1 再生ヘッドをタイムラインの中間付近 (2:00あたり) に配置し、48フレームのフェードイン後の3つのタイトルがはっきり見える状態にします。
- 2 「ビデオコラージュ」コントロールの上部で「レイアウトをプレビュー」のチェックを外します。

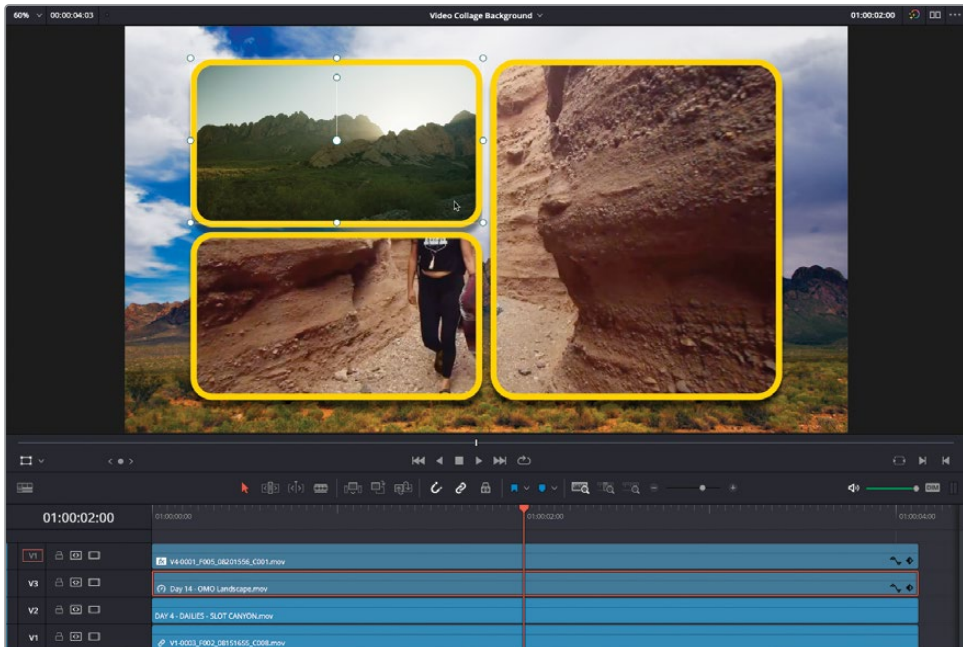


各タイトルによって作成された穴を通して、「ビデオ3」のクリップが見えるようになります。このクリップのサイズを調整して、タイトル1の穴に適合させる必要があります。

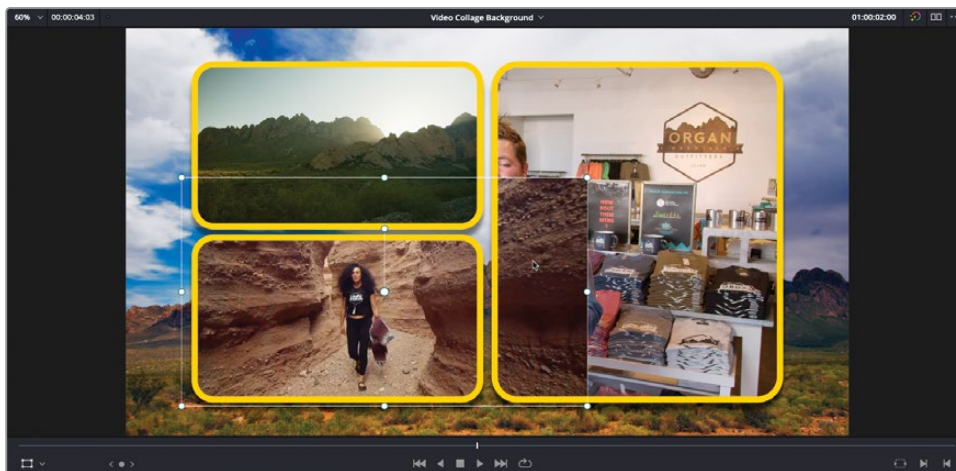
- 3 “ビデオ 3” のクリップを選択し、タイムラインビューアの「変形」オンスクリーンコントロールを有効にします。



- 4 同オンスクリーンコントロールを使用して、“ビデオ3”のクリップのズームと位置を調整し、グリッド左上に作成された穴に合わせます。



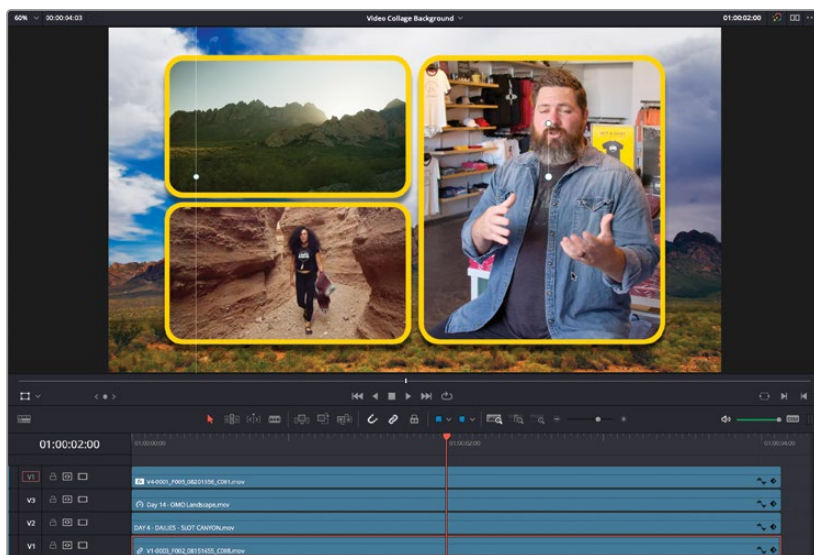
- 5 “ビデオ 2” のクリップを選択し、同オンスクリーンコントロールを使用して、タイル3によって作成された穴の中のクリップのサイズと位置を調整します。



- 6 クリップの端がタイルの枠をはみ出しているので、オンスクリーンコントロールを「クロップ」に変更して調整し、タイルの外側にはみ出した部分を削除します。



- 最後に、オンスクリーンコントロールを「変形」に戻して、「ビデオ 1」のクリップを選択し、タイトル2によって作成された穴の中のインタビューをサイズ変更します。



- 各クリップをそれぞれ適切な穴の中に配置できたら、「Shift+` (抑音アクセント)」を押してオンスクリーンコントロールを無効にし、タイムラインを確認します。
すばらしい出来です！しかし、いつものように最後の仕上げがあります。

エフェクトのスタック表示と並べ替え

ビデオコラージュを使用して作成したエフェクトはすばらしい見栄えですが、前景のクリップをさらに際立たせるには後景を少しぼかすと良いでしょう。

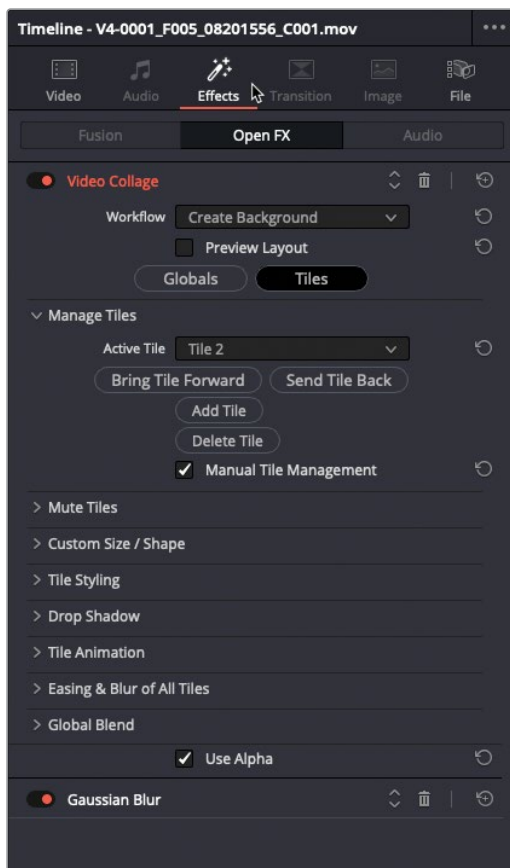
- タイムラインで全クリップの選択を解除し、エフェクトライブラリでフィルターリストの一番上までスクロールし、「ResolveFX ブラー」カテゴリーを見つけます。「ブラー (ガウス)」フィルターをダブルクリックして、「ビデオ 4」のクリップに適用します。



ブラーエフェクトを適用した結果、タイルの端やドロップシャドウを含めて、クリップの全体がぼけてしまいました。

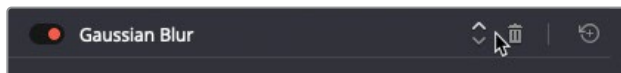
クリップに対するエフェクトの適用順を並べ替えて、それらのエレメントをシャープに維持したまま、山のイメージだけをぼかす必要があります。

- 2 インスペクタで「エフェクト」タブをクリックします。



「ブラー（ガウス）」フィルターは、ビデオコラージュより後に適用されたため、「ビデオコラージュ」の下に表示されています。

- 3 「ブラー（ガウス）」フィルターの上矢印コントロールをクリックして、「ビデオコラージュ」の上に移動します。



エフェクトの適用順を変更した結果、背景のイメージはぼけたまま、タイルの端はぼけていない状態になりました。

- 4 インспекタの「エフェクト」タブで、「ブラー（ガウス）」フィルターをクリックしてコントロールを表示し、ブラーの適用量を好みに応じて調整します。



メモ エディットページの「エフェクト」タブで一度に表示できるのは、1つのフィルターのコントロールのみです。しかし「ブラー（ガウス）」フィルターの場合と同じように、他のエフェクトもエフェクト名をクリックすると、いつでもアクセス可能です。

すばらしい出来です。以上の練習では、ビデオコラージュフィルターを使用して、インспекタの「ビデオ」タブの「背景を作成」モードで変形コントロールを使用する以上の、効果的なピクチャーインピクチャーを作成する方法を説明しました。次は「タイルを作成」モードの使用方法です。

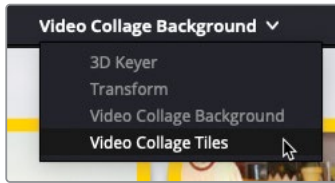
ビデオコラージュでタイルを作成

ビデオコラージュは、クリップを個別のタイルとして作成・アニメートする目的でも使用できます。この作業は、一番下のビデオトラックに背景レイヤーを置き、その上に後続のレイヤーを編集するという、従来の合成の作成方法と似ています。

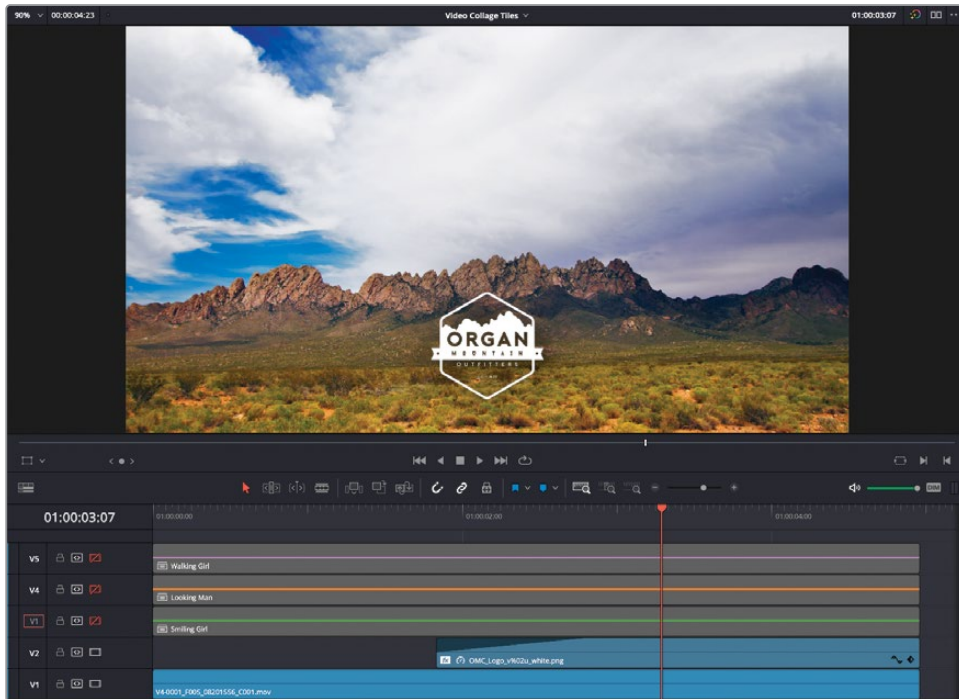
この例では、「レイアウトをプレビュー」モードを使用して1つのクリップにビデオコラージュを適用し、レイアウトとアニメーションに満足できたら、他のクリップにエフェクトをコピーしてさらに調整するのが最善です。

他の一般的な編集と同じように、複雑なステップが数多く含まれるように見えるかもしれませんが、一度セットアップが完了すれば、大きな恩恵が得られます！

- 1 タイムラインビューアのメニューで「Video Collage Tiles」タイムラインを選択します。

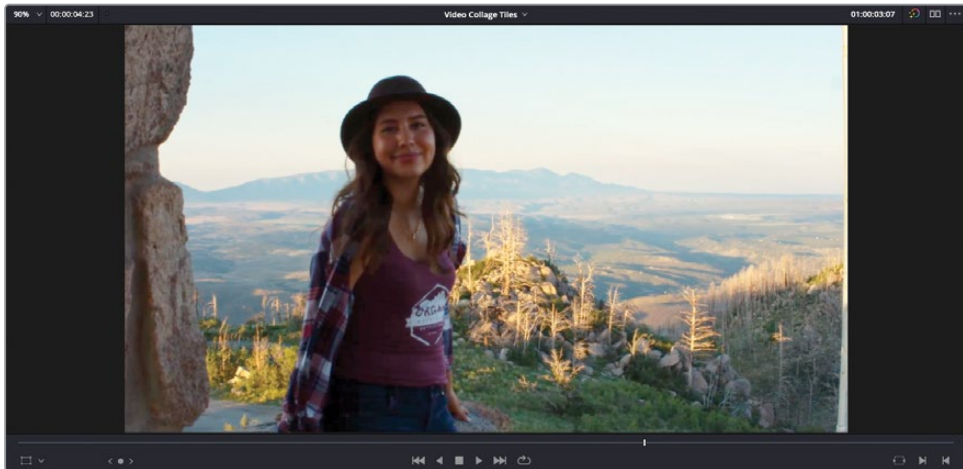


前のタイムラインと同様に、このタイムラインも“ビデオ 1”に背景クリップがあり、“ビデオ 2”にフェードインするロゴがあります。“ビデオ 3”から“ビデオ 5”は現在無効ですが、それらのトラックにもOrgan Mountain Outfitters用のカスタムアニメーションイントロに使用するクリップがあります。



- 2 タイムラインで“ビデオ 3”を有効にし、帽子をかぶった女性のショットを表示します。

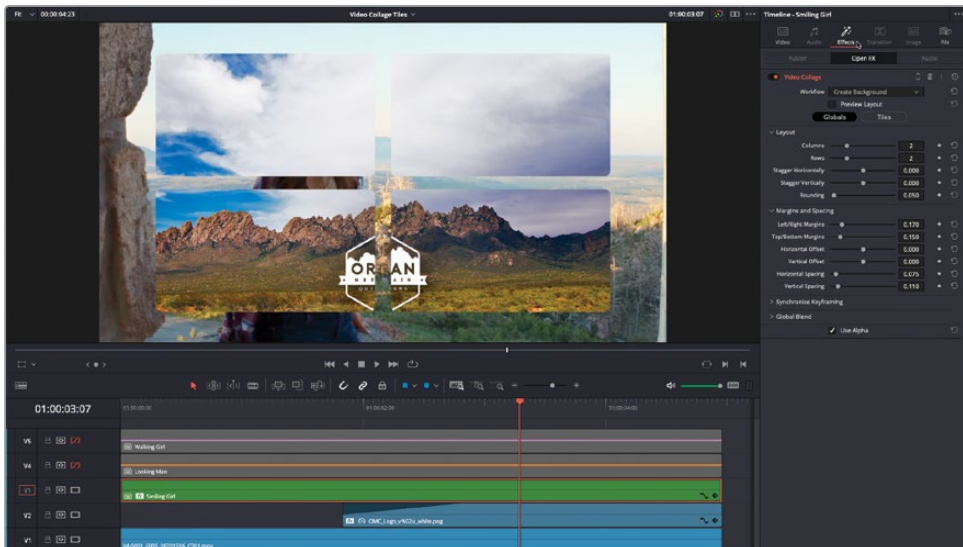
- 3 女性がカメラの方を向く瞬間 (3:00あたり) に、再生ヘッドを配置します。



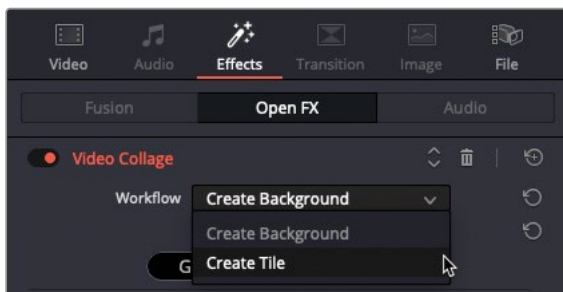
- 4 エフェクトライブラリの「ResolveFX トランスフォーム」グループから、「ビデオコラージュ」フィルターを「ビデオ 3」のクリップに適用します。

前回と同じように、同フィルターのデフォルトは2x2グリッドで、下の2つのビデオトラックのクリップが表示されます。

- 5 “ビデオ 3”のクリップを選択し、インスペクタの「エフェクト」タブをクリックします。



- 6 「ワークフロー」メニューを「タイルを作成」に変更します。



ハットをかぶった女性がピクチャーインピクチャーで表示されます。



- 7 「レイアウトをプレビュー」チェックボックスをクリックして、タイルのプレビューを表示します。



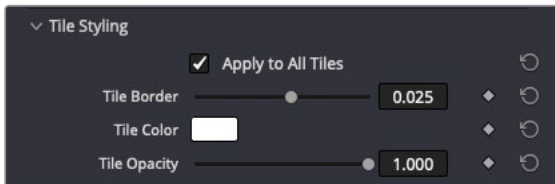
- 8 「列」の値を3、「行」の値を1に設定します。
9 「角の丸み」を1.0に上げ、3つの丸いタイルを作成します。

- 10 「縦方向のオフセット」を0.22前後に設定し、各タイルが山の上に見えるようにします。
- 11 「横方向の間隔」を0.15前後に設定し、各タイルのサイズを縮小します。

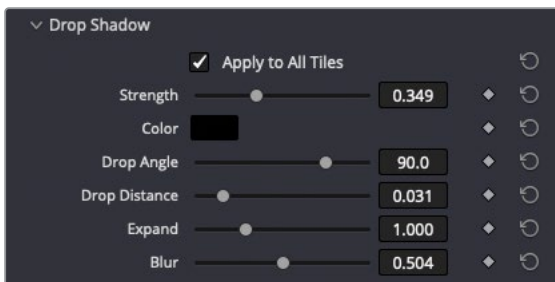


メモ タイルのサイズは「左右の余白」と「上下の余白」に基づいて決定されます。その際、両端のタイルはこれらの余白に沿って配置され、追加のタイルは両端のタイルの間に均等に配置されます。したがって、各タイル間の「横方向の間隔」を上げると、外側の余白に変更がない場合、各タイルは小さくなります。

- 12 「タイル」ボタンをクリックして「タイルのスタイル」コントロールを表示します。「タイルの境界」を0.025前後まで上げます。次に「タイルの色」チップをクリックしてカラーピッカーを有効にし、Organ Mountain Outfittersのロゴの色とマッチする白い境界線を選択します



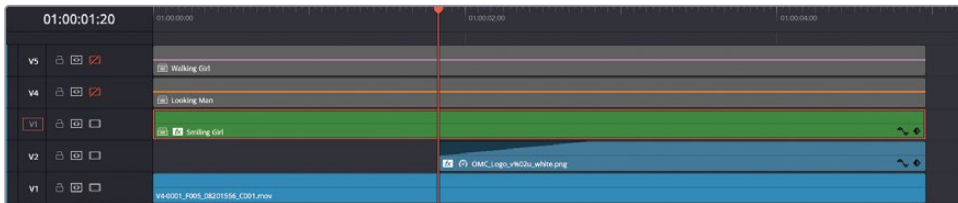
- 13 「ドロップシャドウ」コントロールを開き、「強度」を0.35前後、「ドロップの角度」を90.0、「ドロップの距離」を0.03前後、「ブラー」を0.5前後に設定し、微妙に拡散したドロップシャドウを作成します。



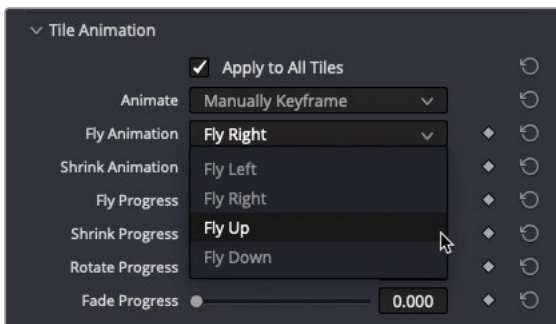
タイトルのスタイルと位置を設定できたので、次はスクリーン上でのアニメートの仕方考えます。



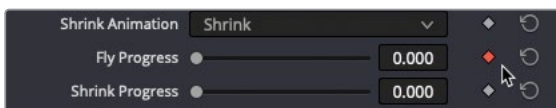
- 14 再生ヘッドを「ビデオ 2」のクリップの先頭に戻し、「タイトルアニメーション」コントロールを開きます。



- 15 「飛行アニメーション」メニューを「上から飛行」に変更します。これにより、アニメーションがスクリーン上部から開始されます。



- 16 「飛行の進捗」コントロールのキーフレーム追加ボタンをクリックします。



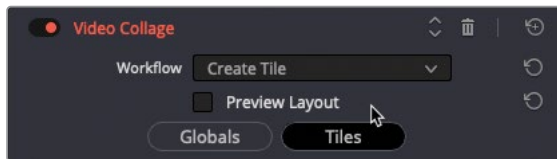
- 再生ヘッドをタイムラインの先頭に戻し、「飛行の進捗」スライダーを全タイトルがスクリーン上部に消えるまで上げます（値を0.55前後に設定します）。



アニメーションのイージングとモーションブラーの追加

一般的なアニメーション設定が完了したので、アニメーションの動きにイージングを適用します。また、モーションブラーを少し適用することで、最終的なアニメーションがより自然になります。これらのステップを行う前に、エフェクトを適用することでクリップにどのような影響があるのかを確認できるようにします。

- 「レイアウトをプレビュー」の選択を解除します。



- 「全タイトルのイージング&ブラー」コントロールを開きます。



「動き&サイズのイーズ」メニューでは、タイトルの位置とサイズのパラメーターに適用されたキーフレームのイージングの種類を指定できます。「アニメーションのイーズ」は、「タイトルアニメーション」コントロールに適用されるイージングを指定します。

- 「アニメーションのイーズ」メニューを「アウト」に変更します。これにより、アニメーションの最後にカーブが適用され、タイトルがロゴの上で穏やかに止まります。

メモ この設定に適用されるイージングの量は「イーズの適用量」スライダーで調整可能です。値を上げるほど多くのイージングが適用されます。

- 4 「モーションブラー」を0.50前後まで上げます。

モーションブラーを適用すると、動きの向きに従ってタイルのピクセルにブラーが適用され、アニメーションがより滑らかになります。これは、ビデオカメラのシャッターをシミュレートした効果です。



これでアニメーションの大部分は完成です。しかし、まだクリップが円形タイルの中心に合っていない。

- 5 「コンテンツのリサイズ」コントロールを開き、「パン」を0.05前後、「ズーム」を0.7前後に設定して、女性を円形の中心に合わせます。



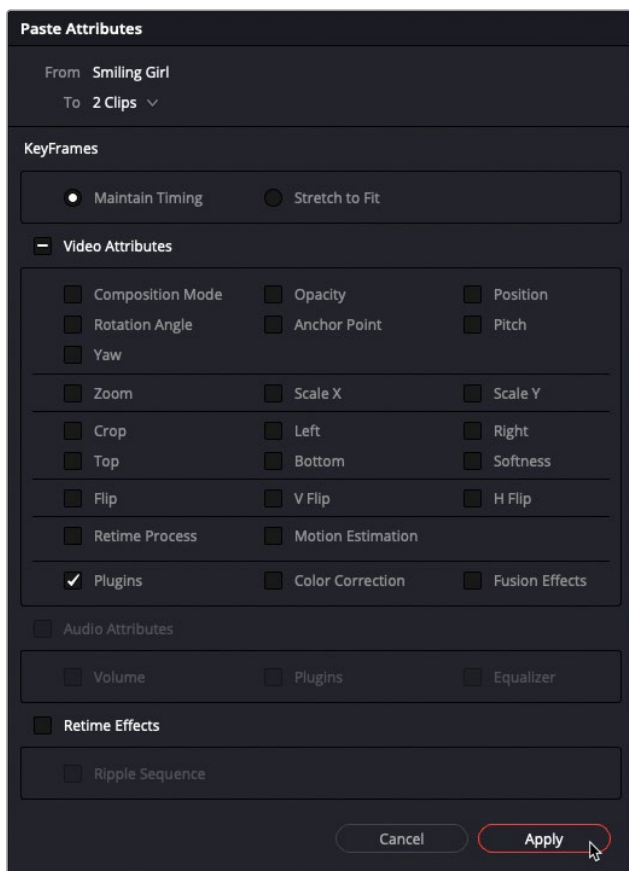
このフィルターを「ビデオ 4」および「ビデオ 5」のクリップにコピーする準備ができました。



属性のコピー&ペースト

同じエフェクトを同じ設定で、他のクリップに適用する最も簡単な方法が「属性のコピー&ペースト」コマンドの使用です。このコマンドを実行した後は、クリップに適用されたフィルターに少しの調整を加えるだけです。

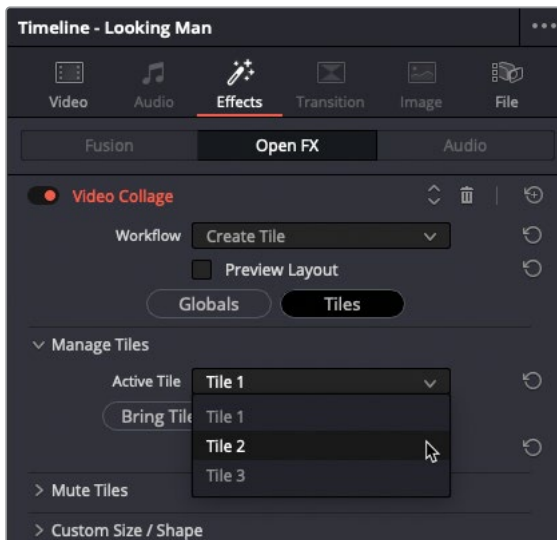
- 1 “ビデオ 3” のクリップをクリックして選択し、「Command + C」（macOS）または「Control + C」（Windows）を押すか、「編集」>「コピー」を選択して、同クリップをコピーします。
- 2 “ビデオ 4” と “ビデオ 5” の「ビデオトラックを有効化」ボタンを「Shift + クリック」して、無効のトラックをすべて有効にします。
- 3 “ビデオ 4” と “ビデオ 5” のクリップを選択して、「Option + V」（macOS）または「Alt + V」（Windows）を押すか、「編集」>「属性をペースト」を選択します。
- 4 「属性をペースト」ウィンドウで「プラグイン」を選択して「適用」をクリックします。



ビデオコラージュフィルターが、コピー元のクリップと全く同じ設定で、選択したクリップに適用されます。コピーされたこれらのフィルターには少し調整が必要です。



- 5 “ビデオ 5” のクリップを「Command + クリック」(macOS) または「Control + クリック」(Windows) して選択を解除し、“ビデオ 4” のクリップだけが選択された状態にします。
- 6 インспекタの「エフェクト」タブをクリックし、選択したクリップの「ビデオコラージュ」設定を表示します。
- 7 「タイトルの管理」コントロール内で、「アクティブタイトル」メニューを「タイトル2」に変更します。



“ビデオ 2” のクリップが、タイル2で指定された位置に表示されます。



- 8 「コンテンツのリサイズ」コントロールを開いて、「パン」を0.05前後に、「ズーム」を0.6に変更します。



- 9 “ビデオ 5” のクリップを選択して「アクティブタイトル」を「タイル3」に変更し、「コンテンツのリサイズ」コントロールで「ズーム」を0.57前後にします。



- 10 再生ヘッドをタイムラインの先頭に移動して再生し、最終的な合成クリップを確認します。

メモ 完成した各タイムラインの.drtファイルは、「R17 Editing」>「Lessons」>「Lesson 08 Effects」>「Finished Timelines」から読み込めます。

終了です！このレッスンを修了したことで、DaVinci Resolve 17の新しいエフェクトのいくつかを使用して、エディターたちが日常行う一般的なタスクを実行できるようになりました。

レッスンの復習

- 1 ブルーバックまたはグリーンバックの映像を背景に重ねてキーイングできるResolveFXは？
 - a) ルマキーヤー
 - b) HSLキーヤー
 - c) 3Dキーヤー
- 2 ○か×で教えてください。クリップにResolveFXが適用されているか確認する唯一の方法は、インスペクタを開くことである。
- 3 クリップのピッチ、ヨー、幅、高さの値を、直感的なオンスクリーンコントロールを使用して簡単に調整できるResolveFXは？
 - a) 歪み
 - b) 遠近
 - c) 変形
- 4 複雑なピクチャーインピクチャー・エフェクトをすばやく作成できるResolveFXは？
 - a) グリッド
 - b) ビデオコラージュ
 - c) ブランキングフィル
- 5 ○か×で教えてください。ビデオコラージュ・アニメーションのプリセットはキーフレームリングできない。

答え

- 1 bとcです。ルマキーヤーには、色相および彩度の値を選択するコントロールがありません。
- 2 誤りです。タイムラインクリップのクリップ名の隣に小さいFXバッジが表示されます。
- 3 cの変形です。
- 4 bのビデオコラージュです。
- 5 誤りです。

レッスン 9

オーディオの編集 & ミキシング

プロジェクトのサウンドトラックは、全体的な視聴体験に影響するとても重要な要素のひとつです。映像の編集、エフェクト、グレーディングが最高級だったとしても、音声をきれいに聞き取ることができなければ、視聴者は物語に入り込むことができず、スイッチを切ってしまうでしょう。これは、映画、テレビ番組、ビデオにおいて、過去も現在も同じです。

このレッスンでは、タイムラインのオーディオ編集、サウンドデザイン、最終的なミキシングで使用する具体的なテクニックを紹介します。これらの作業には、EQおよびダイナミクスコントロールを使用したサウンドトラックのスイートニング、トラックオートメーションのパンおよび記録、納品に向けたラウドネス規格への適合などが含まれます。

所要時間

このレッスンには約60分かかります。

目次

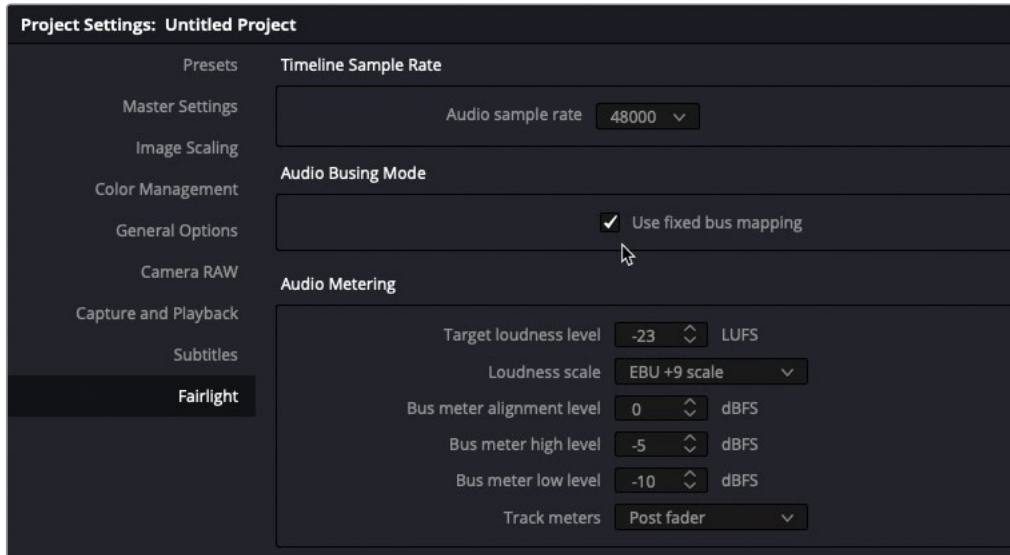
| | |
|-----------------------|-----|
| プロジェクトの準備 | 459 |
| 会話クリップのバランス調整 | 462 |
| 他のトラックの台詞に置き換える | 466 |
| シーンを引き立てる | 471 |
| 音響空間でトラックをパン | 474 |
| レイヤーを追加して雰囲気を演出 | 478 |
| ラジオボイスの作成 | 485 |
| ミックスを簡素化 | 494 |
| ミキサーでミキシング | 501 |
| メインバスを追加 | 503 |
| Fairlightでオートメーションを記録 | 509 |
| ラウドネスの測定 | 514 |
| レッスンの復習 | 519 |

はじめにエディットページで実行できる作業を紹介しますが、DaVinci Resolve 17に搭載されたオーディオ機能の可能性を正しく理解するには、Fairlightページについて知る必要があります。Fairlightページは、ハリウッド級の壮大なサウンドトラックを作成できるように設計されていますが、エディターでもすぐに馴染める、使いやすさが特徴です。

このレッスンでは、DaVinci Resolveの固定バスマッピング機能を用いた、オーディオミキシングの方法を紹介します。DaVinci Resolve 17から、固定バスは新規プロジェクトのデフォルトバス処理モードではなくなり、新しいFlexBusマッピングが使用されます。

新しいFlexBus構造は、Resolveのバス性能を完全にアップグレードし、ユーザー指定のバスを提供するだけでなく、極めて多数のオーディオトラックを扱える設計です。以前の固定バス処理は、メイン、サブミックス、その他のバスを従来のアプローチで処理する構造です。

Davinci Resolveで作成した新規プロジェクトで、固定バスマッピングを使用したい場合は、タイムラインを作成する前に、プロジェクト設定のFairlightセクションで「固定バスマッピングを使用」を有効にします。プロジェクトにタイムラインが1つでもあると、このオプションは変更できません。

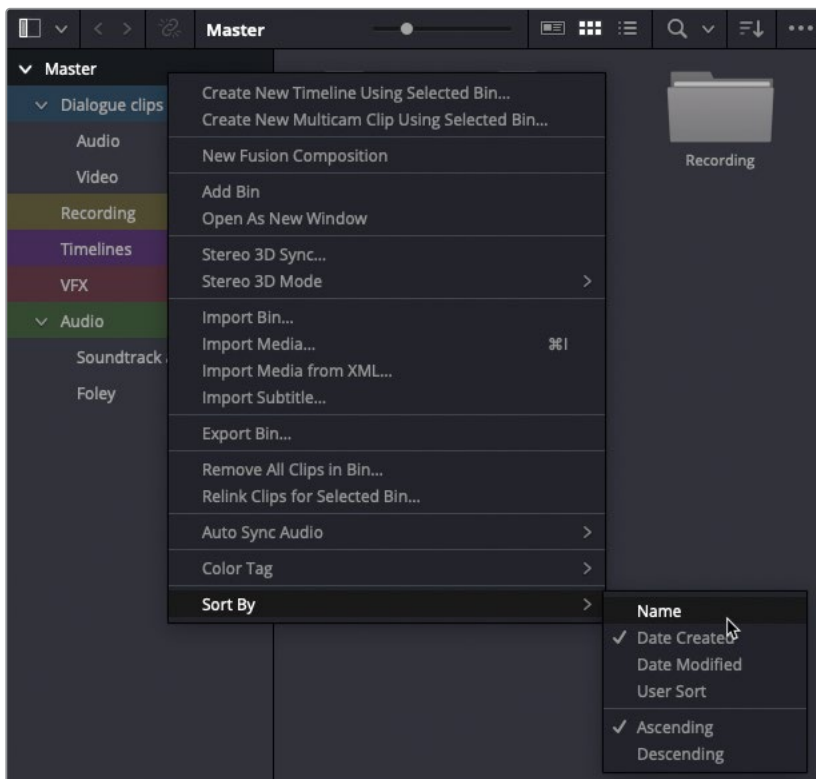


プロジェクトの準備

作業を開始する前に、まずはプロジェクトを開き、このレッスンで使用するビンとタイムラインを把握しましょう。

作業のこつ このレッスンのオーディオを細やかに聴き分けるには、高品質のスピーカーやヘッドフォンを使用するのが理想的です。

- 1 プロジェクトマネージャーで右クリックし、「プロジェクトの読み込み」を選択します。”R17 Editing” > “Lessons” > “Lesson 09 Audio”の順に進みます。 [R15 Editing Lesson 09 Audio.drp](#) プロジェクトを選択します。「開く」をクリックして、プロジェクトを読み込みます。
- 2 同プロジェクトを開き、メディアファイルを再リンクします。
メディアプール内の一連のビンには、博士とFBI捜査官のシーンで使用する素材が含まれています。
- 3 マスタービンを右クリックし、「並べ替え」 > 「名前」を選択して、ビンを名前の順（昇順）で並べ替えます。



- 4 タイムラインビューアのメニューで、AUDIO EDITING START タイムラインを選択して開きます。
- 5 「全体を表示」ボタンをクリックして、タイムライン全体を表示します。
- 6 タイムラインを再生し、シーンの内容を確認します。



驚きです!このタイムラインには様々な要素が含まれています!カミンスキー博士とFBI捜査官のシーンは、過去のレッスンで編集したので馴染みがあるはずですが、これはそのシーンをわずかに調整した別バージョンで、ペースを円滑にするために台詞がいくつか除去されています。また、サウンドトラックを引き立てるために、いくつかの元素が追加されています。例えば「A4」トラックのオーディオクリップはFBI捜査官への無線です。また、「A6」～「A8」にはジェンキンス捜査官の最後の台詞をかき消すような音楽とエフェクトがあります。

現在のオーディオ編集を把握するために、いくつかのトラックをミュートしましょう。

- 7 「A4」、「A7」、「A8」、「A9」のミュートボタンをクリックし、タイムラインを再生してシーンを確認します。



このタイムラインは登場人物ごとにオーディオトラックがあり、シーン内に台詞がひとつしかないアシスタントでさえ専用のトラックがあります。これはオーディオミキシング処理を簡単にするためであり、作業を開始しやすくなります。

ミキシングを始めるべきタイミングは？

ここまでの練習で、DaVinci Resolveにおけるオーディオのサブフレーム単位の編集、オーディオレベルの調整、フェードの追加、FairlightFXについて学びました。しかし、オーディオ作業は編集作業の終盤に行われることが多いため、このレッスンも最後から2番目のチャプターとなっています。

編集の過程でもオーディオレベルを大まかには調整しますが、編集が完了するまでは、オーディオミックスに時間をかけて完璧にする必要はありません。編集の完了とは、通常はピクチャーロック（画に鍵をかける意味）と呼ばれる段階のことであり、監督またはクライアントがその段階までの仕上がりに満足し、微調整を開始できる時点を指します。それより早い段階でオーディオ編集を始めてしまうと、あるシーンの一部または全体を削除することになった場合に、そのシーンのオーディオ編集に費やした努力と時間がすべて無駄になってしまいます。同じ理由から、映像のグレーディングも、シーンの映像が固定され、もう変更しないと決定された時点から開始されます。

しかし実際には、ピクチャーロックとなってミキシングやグレーディングを開始した後（極端な例では完了した後）に、編集にさらなる調整が必要になる可能性もあります。そのような場合、Resolveでは目的のページをクリックするだけで作業内容をシームレスに切り替えられるので、編集、ミキシング、グレーディングのツールが同じアプリケーションに搭載されている利点が特に明確になります。

これから作業するタイムラインの大半には、主に3種類のオーディオ素材があります。会話音声（登場人物、インタビューの受け手、ボイスオーバーの話し言葉）、エフェクト（ドアを閉める音、iPhoneのキーボードを押す音、近づいてくる飛行機の音、野生の狼の遠吠えなど、スクリーン内外で生じるサウンド）、音楽（シーンの雰囲気を決める音声）です。

多くの場合、同じ種類のオーディオクリップが、異なるオーディオトラックに配置されています。例えば、このタイムラインは会話クリップ用に4つのトラックがあります。各トラックが異なる登場人物用で、4つ目は無線通信士の台詞用です。エフェクトトラックも4つあります。1つはシーン冒頭の聴衆による拍手喝采、もう1つは室内の人たちの話し声、残り2つはシーン終了間際の効果音です。そのほか、ミックスされた音楽用のトラックも1つあります。

各グループのオーディオは、シーン内またはシーン外の音声です。シーン内の音声（または物語世界の音）とは、スピーカーやラジオから流れる音楽など、シーン内から聞こえる音です。しかし、物語世界の音として分類されるのは、目に見える音源からの音だけではありません。車やバス、サイレンなどの音を使用すれば、たとえスクリーンに車が一台も見えなくても、混雑した都市の交差点をイメージさせることができます！シーン内の音声（または非物語世界の音）とは、スクリーンの世界からは決して聞こえることのない音声です。例えば、ナレーターの声オーバーや、視聴者の感情を盛り上げるための音楽などです。

このシーンには、物語世界の音と非物語世界の音の両方があります。それぞれ識別できますか？

シーン冒頭のショットで博士がステージを去っていく際のサウンドは、大勢の聴衆による拍手喝采をイメージして作成されたものです。一方、その後のショットで聞こえる話し声は、博士と捜査官の周りのエキストラによるものです。この“WALLA”トラックは、群衆による特徴のないサウンドであり、一貫性のあるバックグラウンドノイズ（またはルームトーン）としての利点があって、会話クリップの隙間を埋めるのに役立ちます。しかし、効果音やシーン終盤の音楽は、明らかに視聴者の耳を刺激するためのものであり、シーンの終わりを感動的に演出します。

会話クリップのバランス調整

3種類の一般的なオーディオ素材において、最も重要なのは会話でしょう。このレッスンのドラマシーンのストーリーであれ、前のレッスンで編集した「Citizen Chain」や「Age of Airplanes」のインタビューであれ、会話の内容が聞こえなければ、視聴者は物語についていくことができません。画面上の人々の会話によって、どれだけの情報が伝達されているか想像してみてください。会話音声サウンドトラックにとって最も重要でない数少ない例は、完全に音楽重視で編集されたビデオ（マルチカメラレッスンのJitterbug Riotの映像など）や、会話が意図的にミックスに埋もれている場合などです。

これを踏まえると、オーディオミキシングの過程において、通常、最初に手をつけるべきは会話音声であることが理解できます。

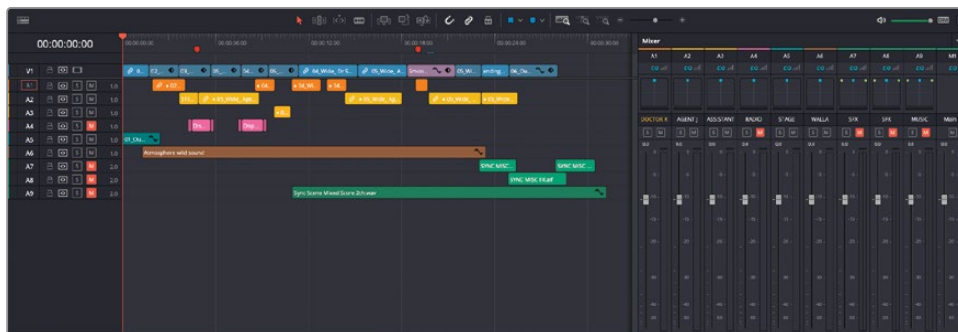
- 1 タイムラインを再生し、今回は会話クリップを注意深く聴きます。

このシーンのオーディオは録音状態が良く、各クリップから会話音声が含まれる部分が編集されています。ただし、各会話クリップのレベルを同じ設定にする必要があります。

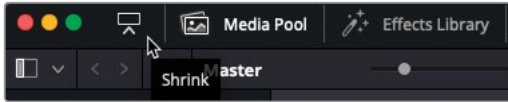
- 2 インターフェース右上の「ミキサー」ボタンをクリックします。



エディットページのオーディオミキサーがタイムラインの右に表示されます。ミキサーが最大幅で表示されない場合は、ミキサーの左端を左にドラッグし、全コントロールを表示します。

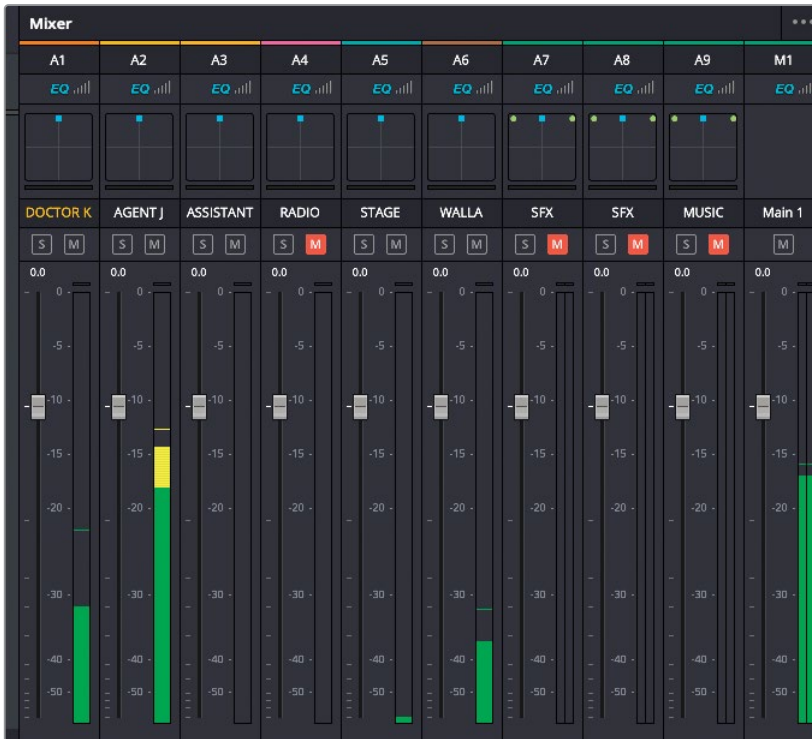


作業のこつ タイムラインとミキサーのためにインターフェース下部により広いスペースが必要な場合は、インターフェースの「メディアプール」ボタンの左にある「縮小」ボタンをクリックすると、半分の高さのメディアプールを使用できます。



ミキサーには、タイムラインの各オーディオトラック用のチャンネルストリップと、タイムライン全体のマスターコントロールであるメインチャンネル用のチャンネルストリップが含まれています。これまでのレッスンで行ったように、DaVinci Resolveでは各オーディオクリップをトラック内で調整できます。さらに各トラックは、トラックの出力がメイン出力に送信される前にミキサーで調整できます。スピーカーやヘッドフォンから再生されるのは、メインチャンネルの出力です。ミキサーのトラックコントロールに対する調整は、そのトラックの全クリップに影響します。

- 3 タイムラインをもう一度再生し、今回は再生時の各トラックのオーディオレベルに注目します。



“DoctorK” のオーディオクリップのレベルは、“Agent J” のクリップより低いことが分かります。

クリップのオーディオレベルを調整する量は？

DaVinci Resolveのミキサーでは、各メーターが様々なレベルを緑、黄、赤で色分けして表示するので、オーディオレベルを設定する際の目安としても使用できます。現在の作業目的においては、一貫性さえ持たせられれば、つまり同じトラックにあるクリップをすべて同じボリュームに設定すれば、それがどんなレベルであるかは重要ではありません。

目安として、会話のレベルはオーディオミキサーの黄色の範囲内 (-18dBFS~-8dBFS) に設定すると良いでしょう。静かな台詞はこの範囲の下限近くに、叫ぶような台詞は上限近くになります。会話レベルの一般的な目安は-12dBFS前後です。

この時点で同トラックのオーディオレベルコントロールを触りたくなくなるかもしれませんが、まずはできるだけクリップ単位でレベルを調整する必要があります。あるクリップのレベルが不適切でも、全クリップがそうとは限らないからです。

- 4 「A1」トラックの1つ目の会話クリップを再生し、ミキサーで同トラックのコントロールストリップに表示されるレベルをチェックします。

このクリップは-20dBFSをやっと超える程度なので、オーディオレベルを上げる例として適しています！

- 5 ツールチップに+6dBと表示されるまで、タイムラインでこのクリップのボリュームを上げて、もう一度再生します。

クリップのボリュームが上がり、主に黄色で表示されるようになり、ピークが-15dBFS前後になりました。その結果、後続の“AGENT J”のクリップより聞こえが良くなりました。



オーディオレベルのノーマライズ

この時点で、全会話クリップのバランスを調整してレベルを近づける必要があります。重要なのは、会話の台詞がはっきりと聞こえることです。この処理を行うために全クリップに適用できるのがノーマライズです。しかしこの機能は、使えばすべてのオーディオレベルを修正せずに済むという機能ではなく、様々な条件下でこの処理を能率化するものです。

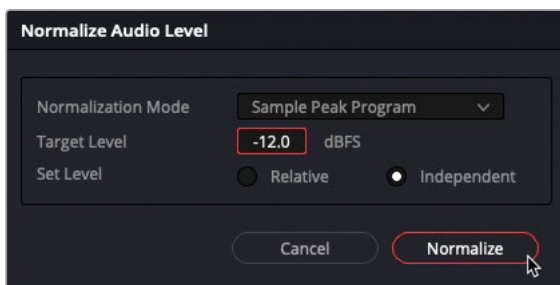
- 1 タイムラインをクリック&ドラッグして「A1」、「A2」、「A3」トラックの全クリップを選択します。



- 2 選択したクリップのいずれかを右クリックし、「オーディオレベルをノーマライズ」を選択します。

「オーディオレベルをノーマライズ」ウィンドウが表示されます。

- 3 「ノーマライズモード」は「サンプルピークプログラム」のまま、「ターゲットレベル」を-12dBFSにし、「レベル設定」を「個別」に設定します。「ノーマライズ」をクリックします。



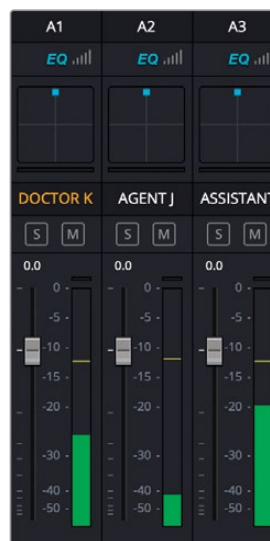
選択したオーディオクリップのボリュームが調整され、波形にも反映されます。その結果、複数のクリップの波形がそれぞれ近いサイズになり、およそ同じレベルになったことが分かります。

- 4 もう一度タイムラインを再生し、ミキサーでオーディオレベルの変化を確認します。

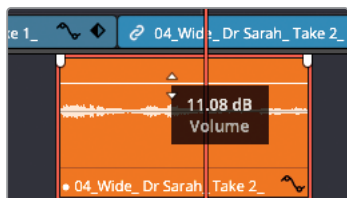
全クリップが一貫性のあるレベルで再生されます。しかし、すでに説明した通り、オーディオレベルのノーマライズはそれ自体が解決策ではなく、全体を大まかに揃えるだけです。ここから各クリップを調整して、任意のレベルに設定する必要があります。

- 5 「A1」の3つ目のクリップを再生します。博士がアシスタントに小声でつぶやくシーンです。

先ほどのノーマライズで各クリップのレベルが上がっていますが、このクリップに関しては適切なレベルではありません。

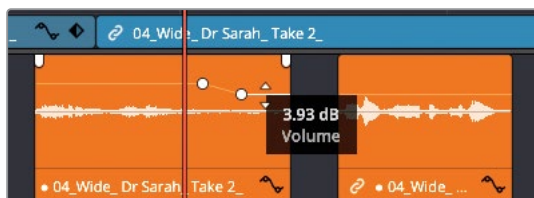


- このクリップのボリュームカーブを10dB前後まで下げ、メーターで黄色のターゲットエリアの低い値になるよう設定します。



レベルの微調整はいつでもキーフレームを追加して行えます。

- このクリップはまだ後半の雑音が気になるので、博士の台詞の後でボリュームカーブを「Option + クリック」(macOS) または「Alt + クリック」(Windows) して、キーフレームを2つ追加します。さらに、2つ目のキーフレームの後の部分を4dB前後まで下げて、雑音をミックスに馴染ませます。



最初の3トラックの各会話クリップのバランス調整を続けて、シーン全体に一貫性を持たせます。

他のトラックの台詞に置き換える

エディターがよく直面する問題のひとつとして、視覚的に優れたテイクであっても、音声最適でない場合があります。実際にテイクの多くは、音声ではなく、視覚的要素に基づいて選出されます。その場合は、タイムラインのオーディオを他のテイクのオーディオに簡単に置き換えられます。

- 再生ヘッドをタイムラインの2つ目の赤いマーカーに移動します。

作業のこつ 「Shift + 上矢印」または「Shift + 下矢印」を押すと、再生ヘッドが前後のマーカーにジャンプします。

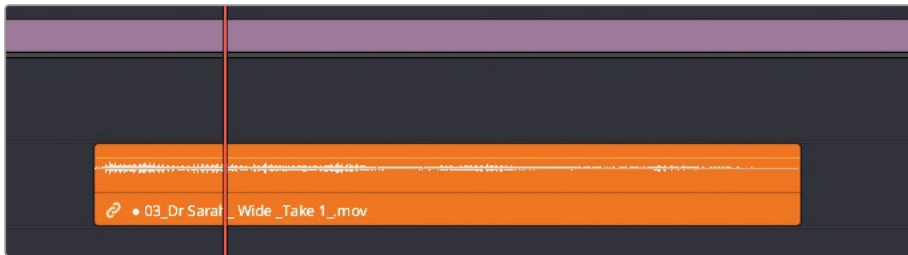
- スラッシュ (/) を押して、現在の再生ヘッドの位置周辺を再生します。

おっと！博士が手を下ろした時に、自分自身を叩いているように聞こえます！これはとても気になる音です。編集で除去しようと思うかもしれませんが、大変難しい作業になります。代わりに、Resolveのオーディオトラックレイヤー機能を使用して、台詞を他のテイクに置き換えます。

- 3 「細部ズーム」ボタンをクリックして、現在の再生ヘッドの位置にズームインします。
- 4 「表示」>「オーディオトラックレイヤーを表示」を選択します。



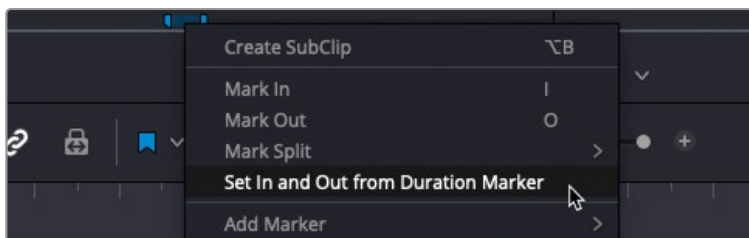
全タイムライントラックの高さが縮小されて見えます。しかしよく見ると、各トラックのクリップの上にスペースがあり、細い境界線で分かれています。これらがオーディオトラックレイヤーです。



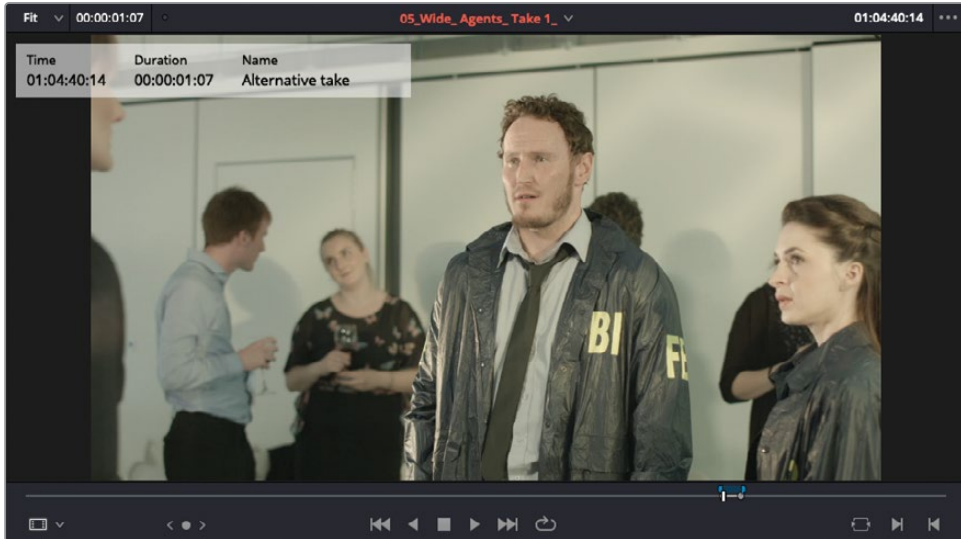
メモ オーディオトラックレイヤー機能は、ビデオトラックの操作方法と良く似ています。オーディオトラックレイヤーに追加するオーディオクリップの量に制限はなく、上に重ねて表示されます。しかし、再生されるのは一番上のレイヤーのクリップだけです。これは「V2」トラックのカットアウェイの挙動と似ています。

優先されるのは常に一番上のクリップです。それを下の段にあるクリップとミックスすることはできませんが、一番上のクリップにオーディオフェードを適用して、下のクリップからフェードインさせることは可能です。

- 5 メディアプールで、「Dialogue Clips」ビン内の「Video」ビンを選択し、**05_Wide_Agents_Take_1_**クリップをダブルクリックしてソースビューアで開きます。
- 6 ソースビューアで青の範囲マーカを右クリックし、「範囲マーカを基にイン点とアウト点を設定」を選択して、イン点とアウト点を追加します。

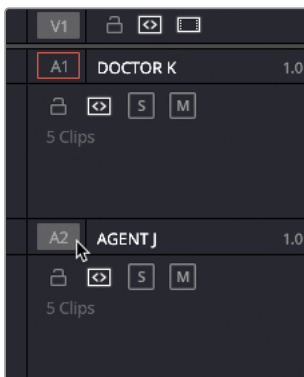


- 「Option+」 (macOS) または「Alt+」 (Windows) を押して、イン点からアウト点まで再生します。

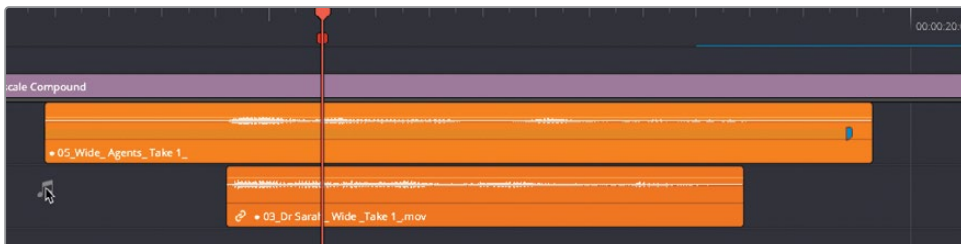


これは、同じ台詞のよりきれいに聞こえるクリーンなバージョンです。

- タイムラインで「A2」のトラックソースコントロールの選択を解除します。



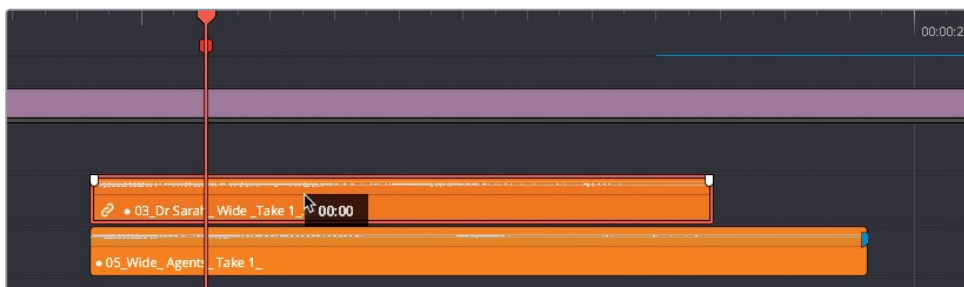
- ソースビューアのオーバーレイボタンを使用して同オーディオクリップをドラッグし、「A1」の既存のクリップの上に配置します。博士の台詞は1つ目のソースチャンネルにあります。



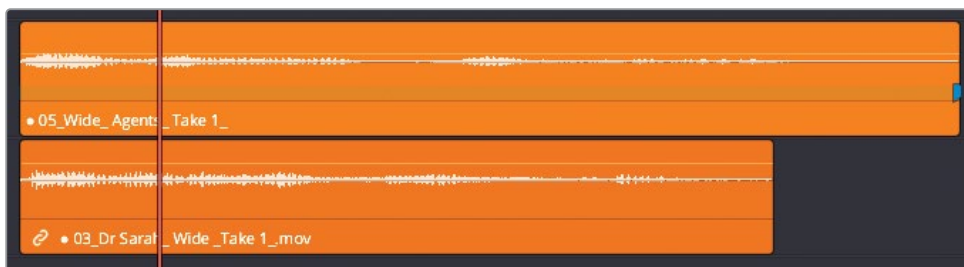
- 10 追加したクリップの先頭を、博士の声の波形の始まりまでトリムします。次に、同クリップを下のトラックレイヤーにあるオリジナルクリップと揃えます。



- 11 スラッシュ (/) を押して、追加したオーディオクリップを再生します。
手の音が消えました！
- 12 オリジナルの会話クリップを新しく追加したクリップの上にドラッグし、トラックレイヤーの順を入れ替えます。



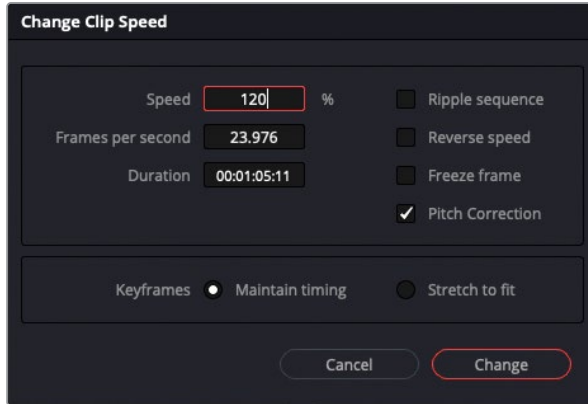
- 13 もう一度スラッシュ (/) を押して、オリジナルのテイクを確認します。
- 14 もう一度それらの順を入れ替えて、新しいテイクを古いテイクの上に配置します。



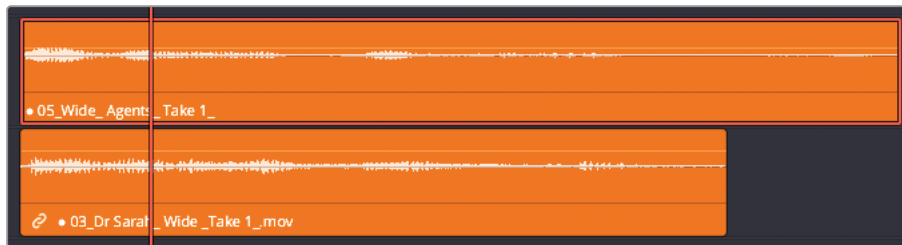
比較した結果、新しいテイクの音声で問題ないでしょう。博士を演じる女優はほぼ同じ速さで台詞を言っているので、唇と言葉のずれに気づく人がいるとは思えません。しかしよく見ると、一番上のレイヤーの波形がオリジナルテイクのオーディオと完全には揃っていません。この問題は、オーディオクリップの速度を調整することで簡単に修正できます。

- 15 一番上のオーディオクリップを右クリックして、「クリップの速度を変更」を選択します。

- 16 速度を120%に変更します。「シーケンスをリップル」が選択されていないことを確認し、「ピッチ補正」を選択して「OK」をクリックします。



オーディオクリップの速度が調整され、オーディオピッチが自動的に調整されるので、博士の新しい音声が完璧に同期します。ヘリウムを吸ったような声にも聞こえません！



作業のこつ Fairlightページのエラスティックウェーブ機能を使用してオーディオクリップの速度を手動で調整することも可能です。この方法では、オーディオクリップのピッチを変更せずに、可変速度調整を行うことができます。

- 17 新しく追加したクリップの余分な音声をトリムし、「表示」>「オーディオトラックレイヤーを表示」を選択してトラックレイヤーを非表示にします。



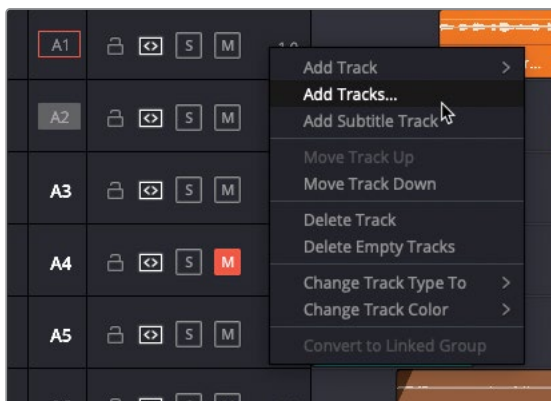
- 18 同オーディオクリップをもう一度再生し、博士の他の会話クリップに合わせて、新しいクリップのレベルを調整します。
- 19 「全体を表示」を選択し、オーディオトラックの高さを調整して、全オーディオトラックがタイムラインに表示されるようにします。

オーディオトラックレイヤーは、DaVinci Resolveでオーディオ作業をする上で便利な機能です。複数のボイスオーバーテイクを切り替えたり、音楽を異なるタイミングで試したりなど、様々な目的で使用できます。オーディオトラックレイヤーのこのような方法での使用は、テイクセレクターの使用とよく似ています（テイクセレクターはオーディオクリップでは使用できません）。

シーンを引き立てる

会話音声のバランス調整と修正が完了しました。次は、このシーンのサウンドデザインに目を向けます。脚本上このシーンは、観衆の多いテクノロジーカンファレンスの休憩時間という設定です。「A6」の **Atmosphere wild sound** クリップは部屋の中の人々の話し声ですが、脚本に従えば部屋いっぱいの人々の話し声が必要なので、今のままでは雰囲気は十分でなく、追加する必要があります。はじめに **Atmosphere wild sound** クリップを複製して、部屋の中の人々の数を増やします。

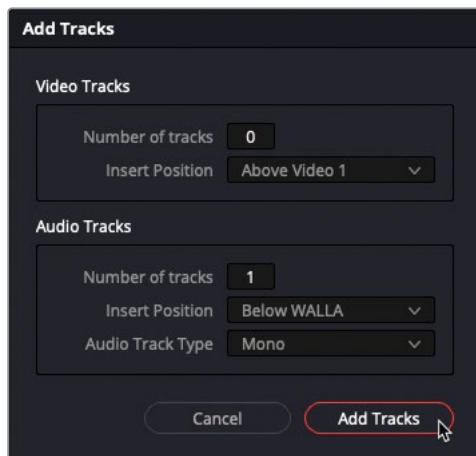
- 1 任意のトラックのタイムラインヘッダーを右クリックして「トラックを追加」を選択します。



「トラックを追加」ウィンドウが開きます。

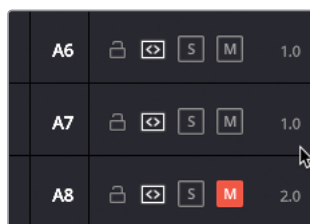
この操作では、ビデオトラックは追加したくありません。しかし、モノの **Atmosphere wild sound** クリップを複製するためのオーディオトラックは追加する必要があります。

- ビデオトラック数を0に変更し、オーディオトラック数は1のままにします。「挿入位置」メニューで「下 - Walla」を選択し、「オーディオトラックの種類」を「モノ」に設定します。「トラックを追加」をクリックします。

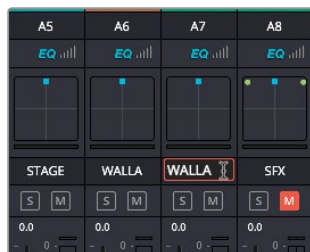


Atmosphere wild sound クリップのトラックの下にモノトラックが追加されます。

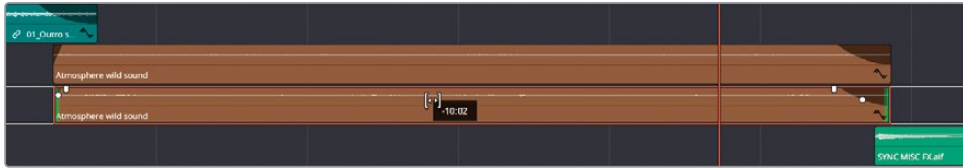
メモ タイムライン内のトラックの位置はいつでも変更可能で、任意のトラックヘッダーを右クリックし、必要に応じて「トラックを上へ移動」または「トラックを下へ移動」を選択します。または、Fairlightページの「インデックス」パネルでも、選択したオーディオトラックをドラッグして任意の順に並べ替えられます。



- ミキサーで新しい“Audio 7”トラックの名前をダブルクリックして **WALLA** と入力します。

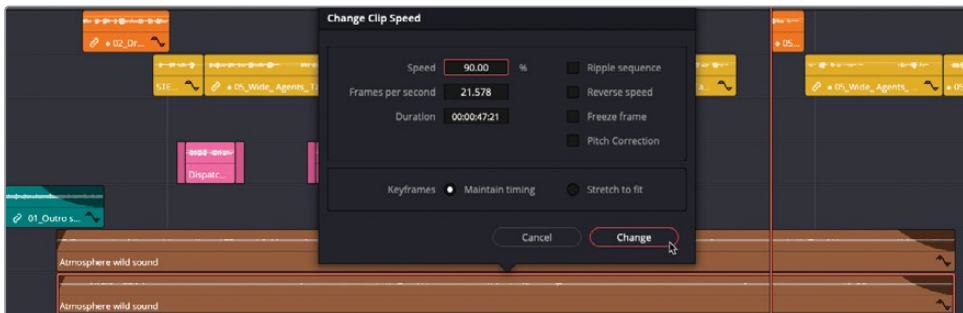


- 6 「T」を押してトリム編集モードを有効にし、2つある **Atmosphere wild sound** クリップのいずれかを-10秒スリップさせます。



メモ フッテージを逆方向にスリップさせると、クリップの終わりにより近い部分が使用されます。

- 7 最後に **Atmosphere wild sound** クリップのいずれかを右クリックし、「クリップの速度を変更」を選択します。速度を90%に変更し、「ピッチ補正」オプションを無効にして変更を確認します。



作業は順調です。2つのクリップのうち1つのタイミングと速度を変更することで、画面には数人しかいませんが、大勢が話しているように聞こえます。

終了です！追加の俳優を雇うことなく、部屋の中の人数を増やせました。プロデューサーも喜ぶでしょう！

音響空間でトラックをパン

パンコントロールを使用することで、トラックのオーディオをパノラマ音場内で自由に配置できます。聴覚的エレメントを空間的に配置する作業は、撮影監督がショットの視覚的エレメントを構成するのと似ています。モノトラックは、フレーム外またはフレーム内の任意の音源から聞こえるように正確に配置できます。DaVinci Resolveのミキサーは高度なパンコントロールを搭載しており、2D (ステレオ) および3D (サラウンド) のオーディオ配置が可能です。

以下の練習では、ミキサーのパンコントロールを使用して“WALLA”トラックの聞こえ方を広げることで、会話トラックの邪魔をしないようにします。

メモ コンピューターに内蔵されたスピーカーや安価なシングルスピーカーを使用している場合、以下のパンの練習で変更結果を正確に確認するために、ヘッドホンの使用をお勧めします。

- 1 再生ヘッドをシーンの先頭に戻し、もう一度再生して、目を閉じてよく聴きます。メインの会話および周囲の話し声がどこから聞こえてくるか分かりますか？

目を使えば画面上で何が起きているか分かりますが、目を閉じると、すべてが正面から聞こえてきます。もちろん、室内の人々は全方向にいるはずですが。

この音声は一連のモノトラックから再生されているため、全トラックのサウンドがタイムラインの両出力チャンネルから、つまり両スピーカーから均等に出力されています。その結果、音声では中央に聞こえます。

- 2 シーンの再生を続けたまま、ミキサーのパンコントロールで「A6」トラックの青いハンドルを、コントロールストリップのパンコントロールの左上の角までドラッグします。



変化が分かりますか？ 室内の人々の一部を部屋の隅に移動させたように聞こえるはずですが。

- 3 「A7」トラックの青いハンドルを右上の角までドラッグします。

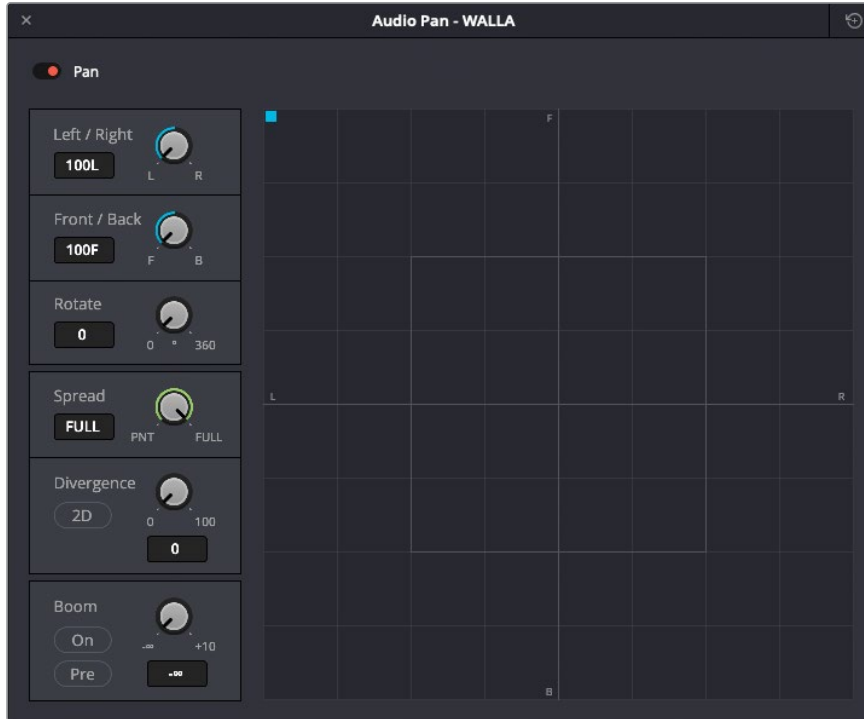


- 4 タイムラインを先頭から再生し、2つの“WALLA”トラックを音響空間の左端と右端にパンした結果を確認します。

わずか数秒の作業で、音響空間の両端を聴衆の話し声で埋めることができました。その結果、より大きな部屋に分散している人々の声を聞いているように感じられます。もうひとつ重要なこととして、それらの声を俳優のオーディオトラックから遠ざけることで、重要な会話が聞こえやすくなります。

パンコントロールは別ウィンドウで開くことでより見やすくなります。

- 5 ミキサーの「A6」トラックで、パンコントロールをダブルクリックして「オーディオパン」ウィンドウを開きます。



パンコントロールは、設定やプロジェクトに応じて、自動的に2D（ステレオ）または3D（サラウンド）で機能します。コントロールの中心が、視聴者から見た音場の中心です。グリッドの上、右、下、左に表示されたF、R、B、Lは、パノラマ音場における前、右、後、左を示しています。

パノラマ音場におけるオーディオトラックの配置は、視聴者が認識する音源の位置に影響します。「スプレッド」は、ステレオクリップなど、リンクされたソース用のコントロールです。

「ダイバージェンス」は、サラウンドミックス内でオーディオ信号を他のスピーカーに拡散する度合いを指定します。「LFE」は、2.1または5.1チャンネルのメインにおいて、トラックのサウンドを低音効果（LFE）スピーカーに送信する量を指定します。

「A6」トラックをよく見ると、左前にパンされていることがわかります。パンを左後に変更して、違いを聴いてみましょう。

メモ 音の位置を前後に変更しても、ステレオスピーカーやヘッドフォンでは変化は分かりません。また、左右チャンネルのみを出力するオーディオインターフェースやミキサーでモニタリングしている場合、左前、中央前、右前にパンされていない出力は聞こえないことがあります

- 再生を開始し、青いハンドルをパン領域の左後の角までドラッグします。次に中心までパンし、さらに右にパンします。パンコントロールを左に戻します。

パンと同時に、聴衆の声が部屋の中を移動したことが分かりましたか？ 聴衆の配置は自由に選択できます。

- 「A6」および「A7」トラックのパンコントロールを使用して、両「WALLA」トラックをパノラマ音場の任意の位置に配置します。適切な位置が分からない場合は、左端と右端（前後軸ではバックとセンターの間）に配置してください。
- ミキサーの「A6」および「A7」トラックの名前をそれぞれ**WALLA-L**と**WALLA-R**に変更します。



各トラックをパンすることでシーンの音響空間を構成した後は、各トラックのレベル調整を続行できます。オーディオのポストプロダクションにおいて、ボリュームコントロールは最終的なミックスを出力するまで継続的に行う作業です。

追加練習

前述のステップを練習するには、最初の聴衆による拍手喝采のクリップの処理を繰り返します。

既存の“STAGE SFX”トラックの下にモノトラックを作成します。このトラックの名前をSTAGE-Rに変更し、色をティールにして「A5」トラックに合わせます。

“STAGE SFX”トラックの名前をSTAGE-Lに変更します。

01_Outro shot from previous scene クリップのオーディオを、この新しいトラックに複製します。

いずれかのクリップのオーディオをスリップさせ、トラックのパンを調整して、部屋を喝采の音で満たします。

喝采のクリップのいずれかの速度を、ピッチ補正ありまたはピッチ補正なしで調整します。



レイヤーを追加して雰囲気演出

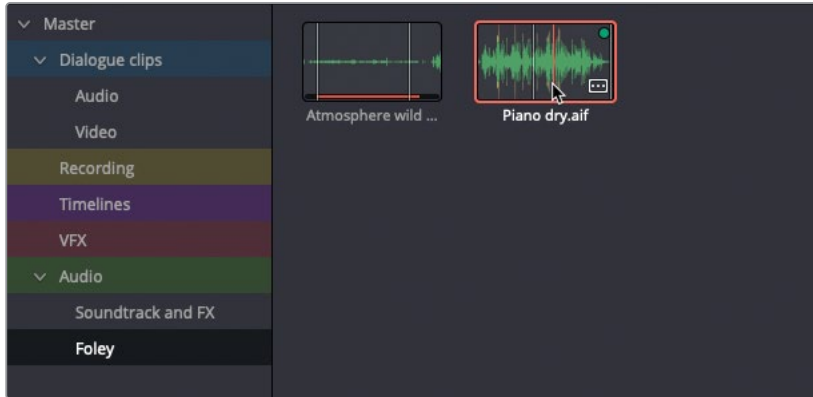
このシーンの脚本では、博士が同僚と知的な話し合いをしているところに、FBI捜査官が割り込みます。聴衆の数は増やしたので、次はシーンにもう少し雰囲気を加えます。

- 1 メディアプールで“Foley”ピンを選択します。

メモ 映像制作において“フォーリー”という用語は、映画のサウンドトラックに追加される、物語世界の音を指します。様々な面を歩く足音や、交通音、衣擦れ音、ライトセーバーを振る音などがその例です。

フォーリーという名前は、映画界における日常音の録音・同期の先駆者、ジャック・フォーリー氏に由来し、そのようなサウンドを作成・録音する場所はフォーリースタジオ、実際に音を出す・録音する人はフォーリーアーティストと呼ばれます。

このピンにはオリジナルの **Atmosphere wild sound** クリップと **Piano.aif** クリップが含まれています。

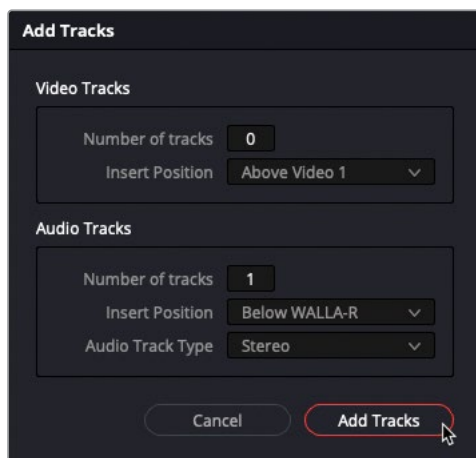


- 2 **Piano.aif** クリップをダブルクリックしてソースビューアにロードし、再生して聴きます。



このクリップは、スタジオ内で演奏されたピアノのステレオ録音です。クリップの一部にはすでにイン点とアウト点がマークされています。このクリップを新しいトラックに編集して、スクリーン外のピアニストがカンファレンスの参加者たちを楽しませるために鍵盤を鳴らしているかのような雰囲気シーンを全体に追加します。

- 3 タイムラインで、トラックヘッダーのいずれかを右クリックし、「トラックを追加...」を選択します。ビデオトラックの数を0、オーディオトラックの「挿入位置」を「下-Walla-R」に変更し、「オーディオトラックの種類」は「ステレオ」のままにします。「トラックを追加」をクリックします。



新しいステレオトラック「A9」が追加されます。

| | | | | | |
|-----|---|---|---|---|-----|
| A8 | 🔒 | 🔗 | S | M | 1.0 |
| A9 | 🔒 | 🔗 | S | M | 2.0 |
| A10 | 🔒 | 🔗 | S | M | 2.0 |

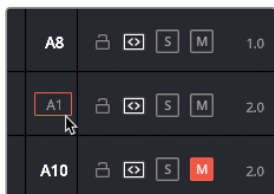
メモ タイムラインに追加するのはステレオクリップなので、ステレオトラックに追加することで、ミックスのステレオ効果が維持されます。ステレオクリップをモノトラックに追加すると、2つのステレオチャンネルのうち1つ目だけが使用され、逆にモノクリップをステレオトラックに追加すると、モノオーディオは1つ目のチャンネル（通常は左の出力）で再生されます。

誤った種類のトラックを作成してしまった場合は、トラックヘッダーを右クリックして「トラックの種類を変更」を選択して変更できます。また、クリップ自体のオーディオ構成が不適切な場合は「クリップ属性」で修正できます。

- 4 ミキサーで新しい「A9」トラックの名前を **Piano** に変更し、タイムラインで同トラックのヘッダーを右クリックして「トラックカラーを変更」>「タン」を選択します。



- 5 「A9」の配置先コントロールをクリックして、この新しいトラックを対象にします。

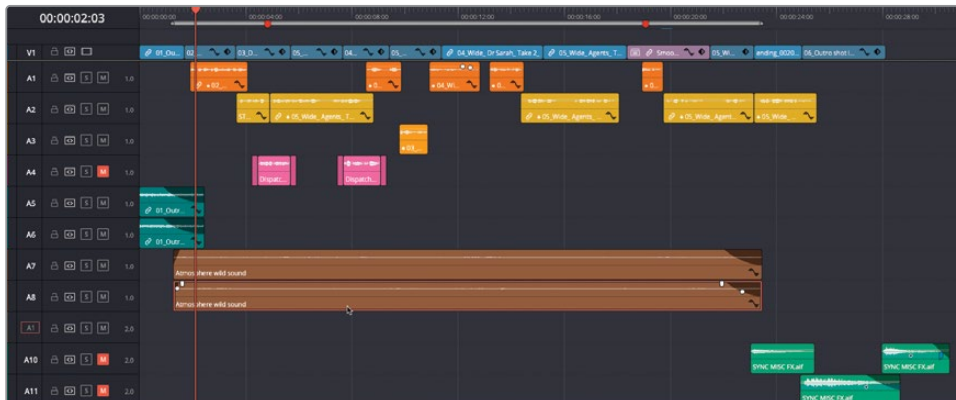


メモ タイムラインの最初の8つのビデオトラックまたはオーディオトラックを対象にしたい場合は、デフォルトのキーボードショートカットを使用できます。各ショートカットは「タイムライン」>「配置先トラックを選択」で表示できます。9つ目以降のトラックを対象にするには、マウスでクリックするのが簡単です。

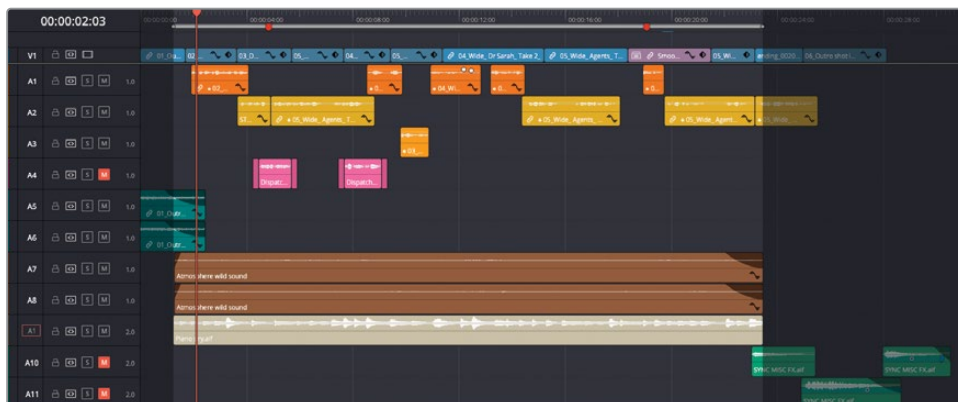
これで、いずれかの“Walla”トラックのクリップの長さを使用して、ピアノ音声の長さをマークできます。

- 6 「A8」トラックのクリップを選択して、「選択したクリップをマーク」を選択するか「Shift+A」を押します。

選択したクリップの長さに基づき、イン点とアウト点がタイムラインに追加されます。

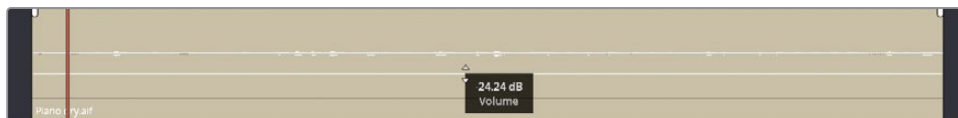


7 上書き編集を実行します。



メモ 必要に応じて「Option+X」（macOS）または「Alt+X」（Windows）を押し、タイムラインのイン点とアウト点を削除します。

- 「A9」トラックのサイズを拡大して波形を見やすくし、ピアノのクリップのボリュームを-25dB下げ、"Walla"トラックと同じくらいのレベルにします。その際はミキサーに表示された「A9」のレベルを参照すると便利です。



- フェードハンドルを使用して、ピアノのクリップの先頭に10フレームのフェード、末尾に2秒のフェードを追加し、フェードアウトのカーブを調整して滑らかな対数フェードを作成します。

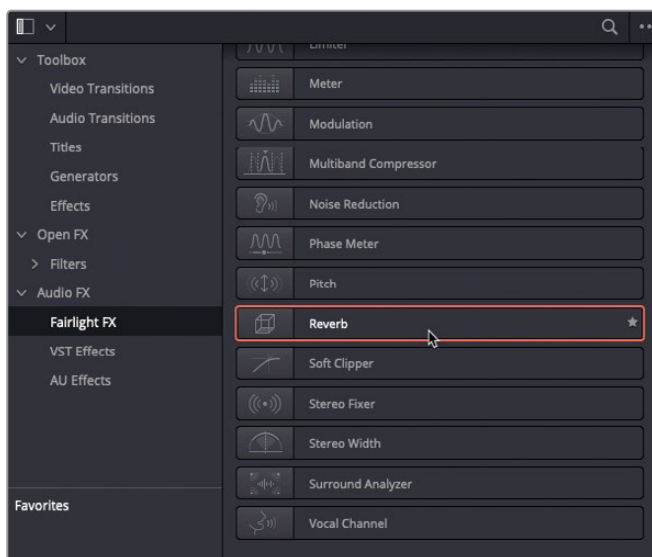


完璧です。これで、博士とFBI捜査官が話しているバックグラウンドとして、カンファレンスの参加者たちが聴くエンターテインメントを演出できました。

空間を満たす

ピアノの音でシーンに雰囲気を追加しましたが、まだ少し味気ない印象があります。その理由は、このピアノの音声がサウンドスタジオで録音されたものであり、スタジオの壁には不要な反射音を低減するための吸音材が貼られているためです。このような録音はフォーリークリップに最適で、内蔵されたFairlightFXを使用して、シーンに適した任意のリバーブを追加できます

- 1 「エフェクト」をクリックし、「オーディオFX」カテゴリ内の「FairlightFX」を選択します。



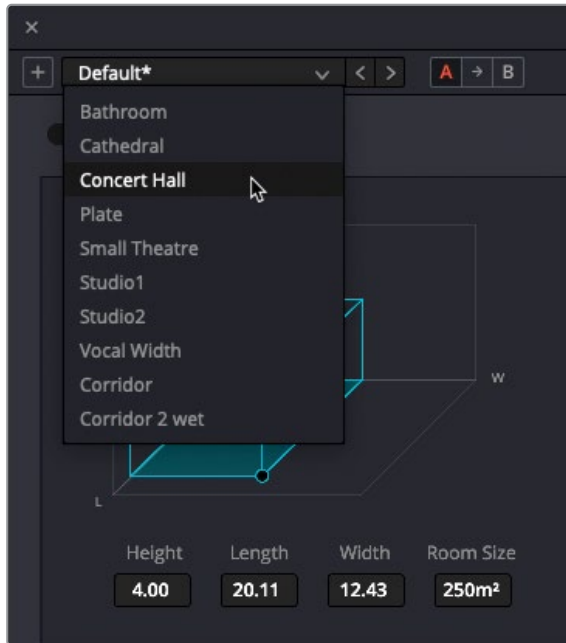
- 2 「リバーブ (Reverb)」エフェクトをタイムラインの「A9」のトラックヘッダーにドラッグします。



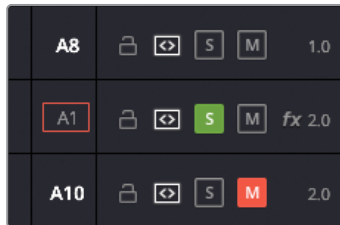
リバーブ用のコントロールウィンドウが自動的に開きます。



- 3 左上のプリセットメニューで「コンサートホール (Concert Hall)」プリセットを選択します。



- 4 「A9」トラックをソロにし、再生して、ピアノの音が室内を跳ね返る反響音を聴きます。



作業のこつ リバーブコントロールウィンドウの左上の赤いアクティブスイッチを使用して、エフェクトの有効/無効を切り替えると、エフェクトが適用されたサウンドと適用されていないサウンドを比較できます。

- 5 リバーブコントロールウィンドウを閉じて、「A9」トラックのソロを解除します。

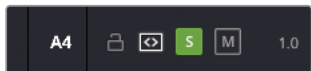
メモ エディットページで、トラックに適用されているオーディオエフェクトのコントロールにアクセスするには、タイムラインでトラックヘッダーをクリックし、インスペクタの「エフェクト」タブを開きます。

エフェクトを個別のクリップではなくトラックに適用することで、そのトラック上のあらゆる位置にあるクリップすべてに簡単にリバーブを適用できます。トラックにエフェクトが適用されているかどうかは、タイムラインのトラックヘッダーと、ミキサーのトラックコントロールの上部にFXバッジが表示されているかどうかで確認できます。

ラジオボイスの作成

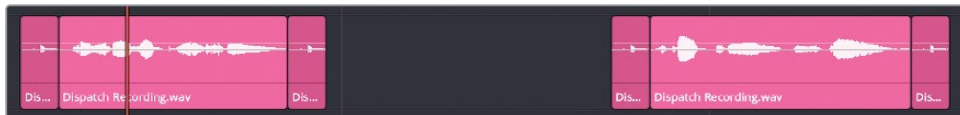
シーンのサウンドデザインに使用できるいくつかの作業を学びました。次は、捜査官の無線機から聞こえる音声に取り組みます。この場合は、トラックのレベルを変更する前に、クリップのEQを調整します。

- 1 再生ヘッドをタイムラインの1つ目のマーカーに移動します。
- 2 「細部ズーム」ボタンをクリックするか、タイムラインのズームを調整して、「A4」トラックの最初の3クリップがはっきり見えるようにします。
- 3 「A4」のミュートボタンをクリックして同トラックのミュートを解除し、ソロボタンを押してソロにします。



- 4 スラッシュ (/) を押して、マーカー周辺を再生します。

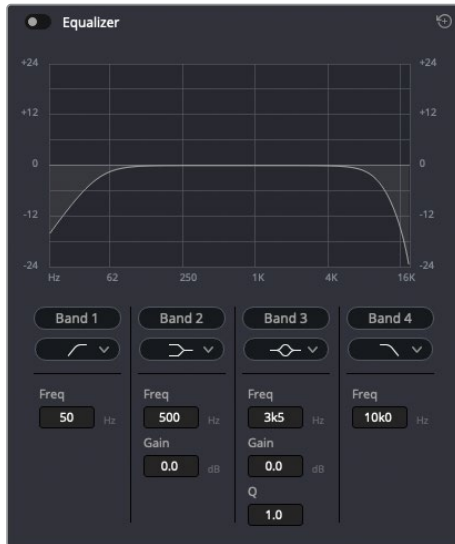
タイムラインのこの位置には、捜査官の台詞の始まりと終わりに、無線機の通信士による台詞のサウンドエフェクトがあります。この台詞は声優の声で、Resolveに直接録音したものです。しかしこの音声は、スタジオマイクそのままの音に聞こえるので、無線機から聞こえる音に変える必要があります。



メモ Fairlightページのオーディオ録音の詳細は「ビギナーズガイド DaVinci Resolve 17」を参照してください。

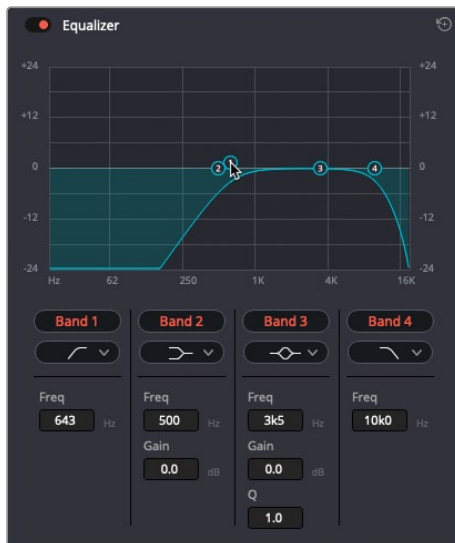
- 5 タイムラインで「A4」の **Dispatch Recording.wav** クリップを選択します。

- 6 インспекタの「オーディオ」タブを開き、「EQ」コントロールまで下にスクロールします。

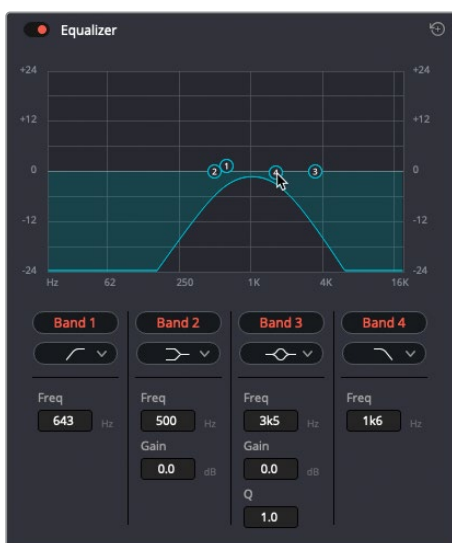


DaVinci Resolveでは、オーディオクリップごとにコントロールセットがあり、4バンド・パラメトリックEQが含まれています。これを使用して、クリップの様々な周波数帯域を増幅・減衰できます。

- 7 選択したクリップのEQを有効にします。
- 8 「Command+スラッシュ (/)」 (macOS) または「Control+スラッシュ (/)」 (Windows) を押してループ再生を有効にし、スラッシュ (/) を押してマーカー周辺を再生します。台詞を数回聴いて、サウンドを確認します。



- 9 インспекタの「オーディオ」タブで、「バンド 1」コントロールを650Hz前後まで右に移動し、クリップの低音域をカットします。
- 10 「バンド 4」コントロールを1.5kHz前後まで左に移動し、声の高音域をカットします。



声の周波数帯域を中域のみに制限したことで、すでに人工的な甲高いサウンドになりました。

- 11 「バンド 3」コントロールを「バンド 1」と「バンド 4」コントロールの間 (1kHz前後) にドラッグし、上に+10dBドラッグします。



これにより、1kHz帯域が10dB増幅されます。

- クリップを再生して変更の結果を確認します。

声優の台詞から、低音域の温かさと高音域の明るさが失われ、無線機のスピーカーから聞こえるような金属的な音になりました。

ダイナミックレンジのコントロール

さらに人工的な声にするために、オーディオレベルのダイナミックレンジを狭めます。ダイナミックレンジとは、オーディオの最も大音量の部分と、最も小音量の部分の差を指します。

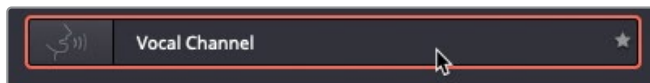
- 再生ヘッドをタイムラインの1つ目のマーカーに移動し、スラッシュ (/) を押して周辺を再生し、ミキサーで「A4」トラックのオーディオメーターを確認します。

このクリップを再生すると、声は-18dBFSくらいから始まりますが、俳優が“caution”と言うところで-10dBFSまで上がります。

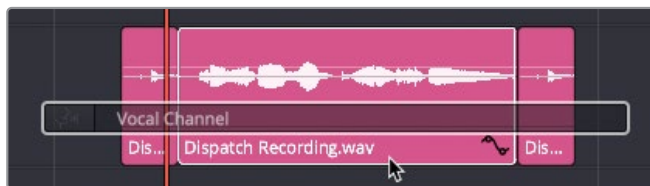
これは、会話をする際に生じる、自然な強調・抑揚の効果です。この効果は、俳優やインタビューの受け手、ボイスオーバーアーティストなど、話者の種類に関わらず、あらゆる会話で見られます。ダイナミックレンジを狭くし、これらの台詞をさらに人工的なサウンドにするために、コンプレッサーを追加し、音量レベルを上から圧縮してダイナミックレンジを制限します。



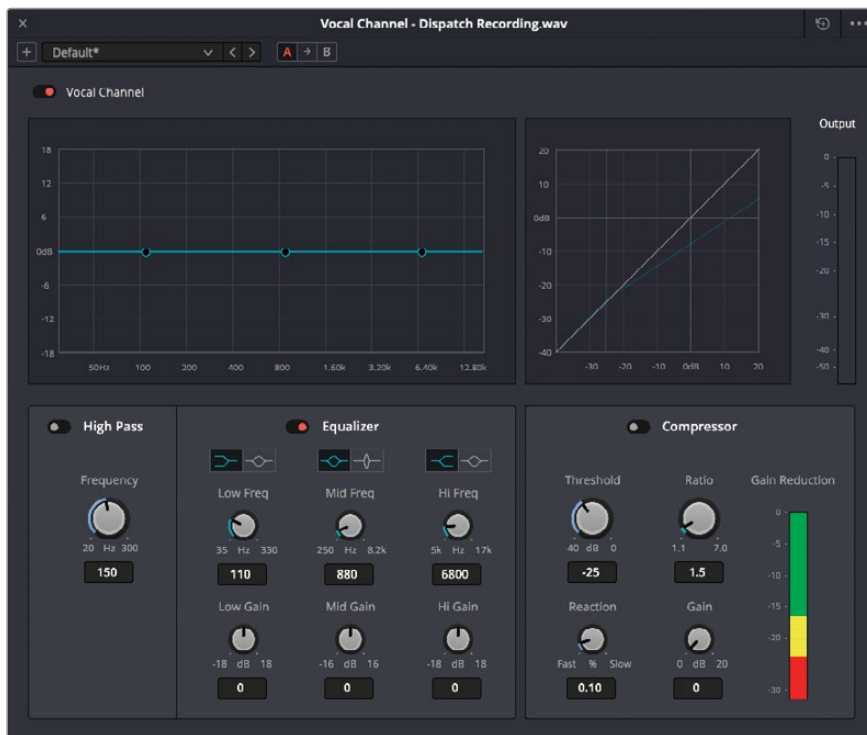
- エフェクトライブラリを開き、「FairlightFX」を選択して、「ボーカルチャンネル (Vocal Channel)」エフェクトを見つけます。



- 同エフェクトをタイムラインの1つ目の **Dispatch Recording.wav** クリップにドラッグします。



エフェクトのコントロールが自動的に開きます。



ボーカルチャンネルエフェクトは、2つのパートに分かれています。左側はこれまでのレッスンで使用したものと同様のEQコントロールです。「ハイパス」コントロールを有効にすると、低音域を除去できます。「EQ」コントロールは、3つの周波数帯域を調整でき、インスペクタの「オーディオ」タブのEQと似ています。

右側はコンプレッサーです。

- 4 スイッチをクリックしてコンプレッサーを有効にします。

コンプレッサーコントロールが有効になり、現在の設定がオーディオに与える影響がグラフに表示されます。

- 5 スラッシュ (/) を押してマーカー周辺を再生し、出力メーターをチェックします。

ボーカルチャンネルエフェクトのコンプレッサーを有効にするだけで、オーディオのピークが-10dBFS未満に収まっています。現在のピークは約-12dBFSです。これはわずかな変化ですが、さらに調整できます。

- 6 コンプレッサーコントロールの「しきい値」は-25のままにします。

しきい値とは、コンプレッサーの効果が適用され始めるレベルです。このレベル未満のオーディオはコンプレッサーの影響を受けません。音が小さめの台詞でも-18dBFSほどなので、しきい値設定が-25であればすべての会話音声の対象となります。

- 7 「レシオ」コントロールを7に上げます。

レシオは、コンプレッサー（圧縮）の適用量です。デフォルト値は1.5で、オーディオがしきい値を1.5dB超過するごとに、コンプレッサーの効果によって1dBずつだけ上がることになります。エフェクトを有効にしてすぐにピークが-10dBFSから-12dBFSに下がったのはそのためです。レシオを7に上げることは、オーディオが現在のしきい値（-25dBFS）を7dB超過するごとに、コンプレッサーの効果によって1dBずつ上がることを意味します。やや極端な設定ですが、この例には適しています。



- 8 スラッシュ (/) を押して、結果を出力メーターでチェックします。

クリップのダイナミックレンジがほぼなくなったことが分かります。オーディオレベルが上から下に圧縮されました。結果として音量が非常に小さくなりました。これを補うために、ゲインコントロールを使用して音量を必要なレベルまで上げます。

- 9 「ゲイン」コントロールを6前後に設定します。ゲインが6dB追加され、無線機から聞こえる声が適切なレベルになります。

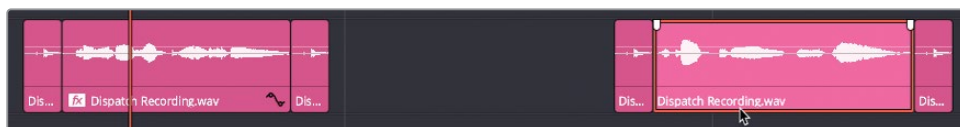
- 10 最後に「反応」コントロールを0にして(コンプレッサーが即座に作動する状態)、ボーカルチャンネルコントロールを閉じます。



EQのコピー&ペーストとFairlightFX

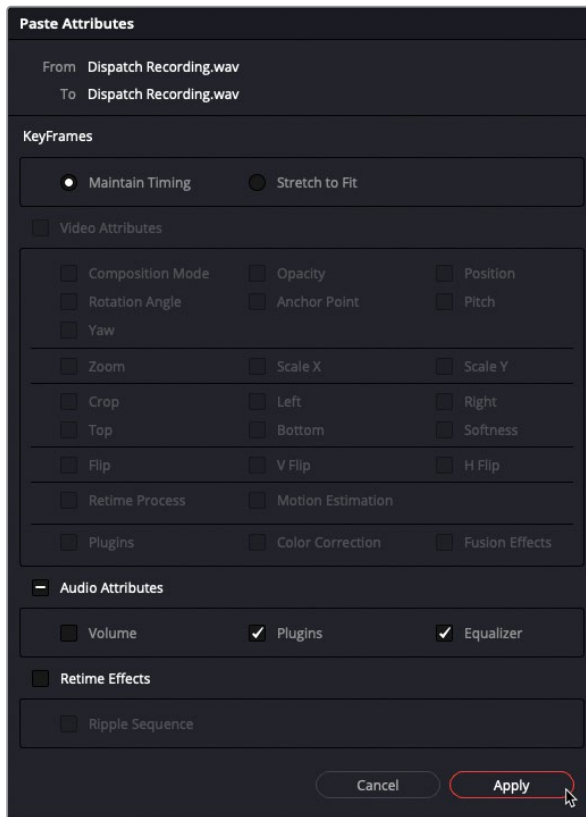
無線機から聞こえる1つ目の台詞の周波数帯域を調整し、ダイナミックレンジを狭めました。次は同じ調整を2つ目の台詞にも適用します。

- 1 EQを適用した **Dispatch Recording.wav** を選択し、「編集」>「コピー」を選択するか、「Command + C」(macOS) または「Control + C」(Windows) を押します。
- 2 「A4」で無線機の2つ目の台詞(同トラックで5つ目のクリップ)を選択し、「編集」>「属性をペースト」を選択するか、「Option + V」(macOS) または「Alt + V」(Windows) を押します。



「属性をペースト」ウィンドウが表示されます。

- 3 「プラグイン」と「EQ」を選択して「適用」をクリックします。



1つ目の台詞のボーカルチャンネルエフェクトとEQの設定が、2つ目の台詞に適用されます。

- 4 タイムラインの再生ヘッドを無線機の2つ目の台詞に移動し、スラッシュ (/) を押し、結果を確認します。

トラックのレベル設定

無線機の音声がそれらしいサウンドになりましたが、シーン内の他の会話トラックと併せて聴く必要があります。この例の無線機の音声は、FBI捜査官の調査に緊急感を持たせることが目的なので、きれいに聞こえる必要はありません。

- 1 タイムラインの再生ヘッドを1つ目の赤いマーカーに戻します。
- 2 「A4」のソロボタンをクリックし、ソロを解除します。



- 3 スラッシュ (/) を押して、無線機から聞こえる台詞をサウンドデザイン全体の一部としてチェックします。

無線機の音声はミックスに含まれていますが、視聴者が集中すべき実際の会話とぶつかっているため、レベルを下げて邪魔にならないようにする必要があります。

しかし、これらのクリップは無線機のトラックの2つのエレメントにすぎず、無線機が接続される音、解除される音のクリップもあります。無線機から聞こえる台詞のレベルを調整するのであれば、接続音のレベルも下げる必要があります。「A4」トラック全体のレベルを調整した方が簡単なのはそのためです。

- 4 ミキサーのレベルスライダーを使用して、「A4」のオーディオレベルを-6dBほど下げます。



作業のこつ トラックレベルへの相対的な調整値はスライダーコントロール上部で確認できます。

- 5 変更を行ったら、スラッシュ (/) を押して結果を聴きます。

各クリップのレベルを個別に調整する必要なく、無線機の音声がシーンに馴染みました。以上が、オーディオの種類に応じて専用トラックがあることの利点と、各クリップのバランスを調整した後にミキサーを使用して任意のトラックのレベルを微調整する方法です。

ミックスを簡素化

次は、各トラックをミキサーで調整する方法について考えます。各会話クリップはすでに適切なレベルなので、それらのトラックを調整する必要はありません。しかし、空気感を生み出しているトラックはさらに調整する必要があるかもしれません。特に「A7」、「A8」、「A9」（参加者たちの話し声およびピアノのトラック）です。このシーンはトラック数が少なく、比較的シンプルですが、それでもサブミックスを作成して処理を簡素化する利点があります。

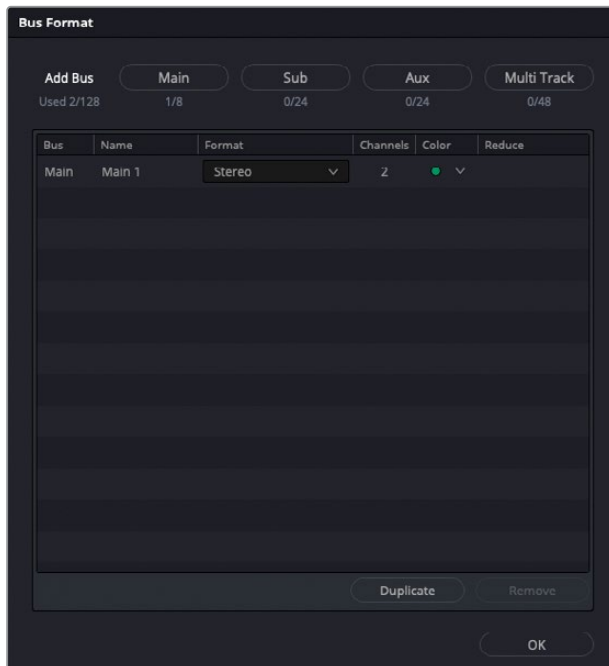
サブミックスとは、複数のトラックをミキサー内の1つのバスにルーティングする機能で、オーディオミキシングがさらに制御しやすくなります。これにより、ルーティングされた複数のトラックの出力レベルを1つのコントロールセットで調整できます。

この処理を試すために、このシーンの音声に対して、物語世界の音、非物語世界の音、音楽を含む、3つのサブミックスを作成します。

作業のこつ サブミックスバスは24個まで作成でき、複数トラックからのオーディオを制御するために使用できます。これにより、非常に複雑なタイムラインのミキシングを大幅に簡素化できます。

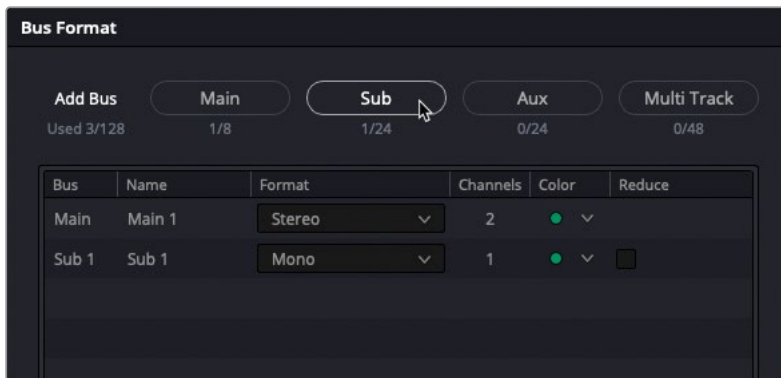
- 1 「Fairlight」 > 「バスのフォーマット」を選択します。

「バスのフォーマット」ウィンドウが開きます。



メモ エディットページからでも、FairlightメニューでFairlight機能のいくつかにアクセスできます。しかし、Fairlightページに移動しなければ使用できないオプションも数多くあります。

- 2 「サブ」をクリックして1つ目のサブミックスを追加します。



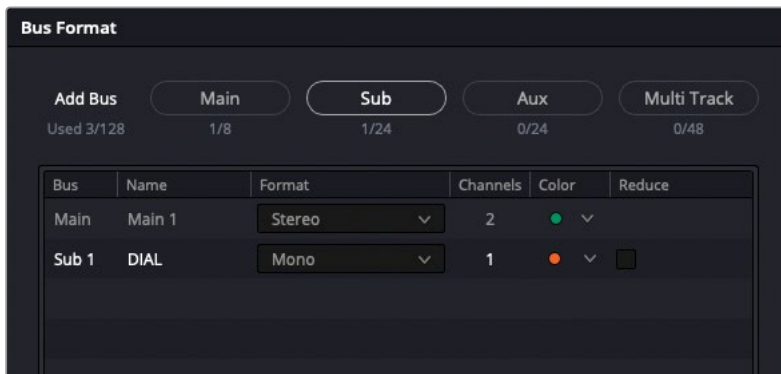
バスのリストに「サブ 1 (Sub 1)」が追加されます。

会話トラックにはこの新しいサブミックスを使用するので、この時点で名前を変更しておくといいでしょう。

- 3 「サブ 1 (Sub 1)」の「名前」フィールドをクリックして **DIAL** と入力します。

メモ ”DIAL” は “dialogue” の略です。トラック名は短くすることでミキサーまたはトラックヘッダーで読みやすくなります。

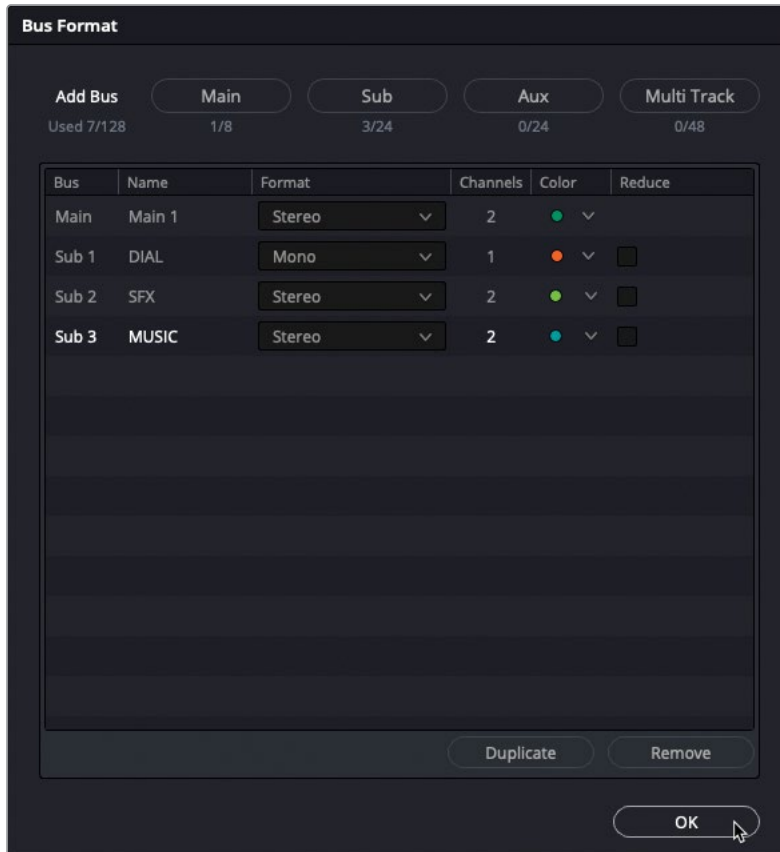
- 4 会話なので「フォーマット」はモノのまま、「カラー」をオレンジに変更します。



メモ ミキサーバスにオーディオクリップは含まれないので、カラーを変更する目的はミキサー内で識別できるようにするためです。

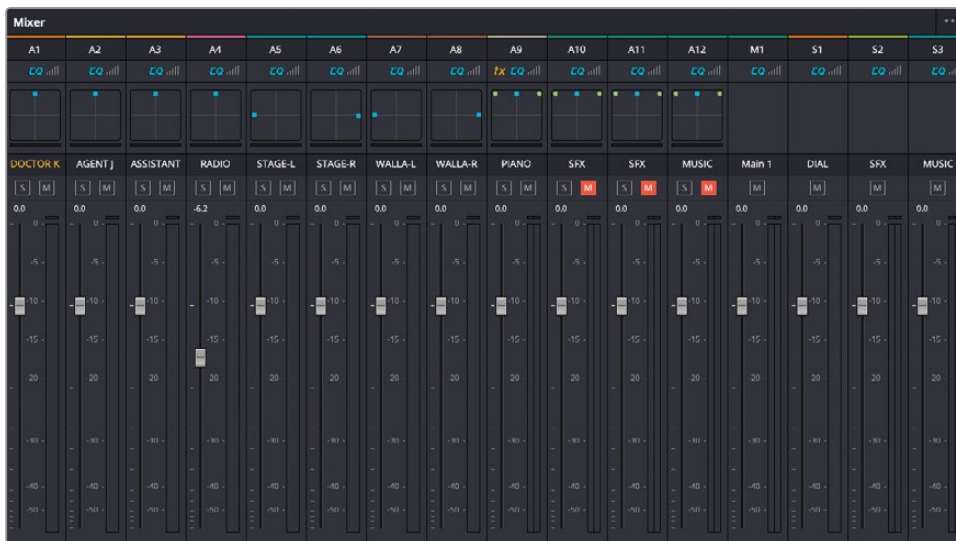
次は、物語世界の音、非物語世界の音と音楽用に、もう2つサブミックスバスを追加する必要があります。

- 5 「サブ」ボタンを2回クリックしてサブ2とサブ3を追加します。
- 6 サブ2の名前を **SFX** に、サブ3を **MUSIC** に変更します。
- 7 サブ2および3のフォーマットをステレオに変更します。
- 8 サブ2のカラーを「ライム」、サブ3のカラーを「ティール」に変更します。



- 9 「OK」をクリックして変更を保存し、「バスのフォーマット」ウィンドウを閉じます。

- 10 ミキサーで「Main 1」チャンネルストリップの隣の境界線をドラッグし、サブミックスの各コントロールを表示します。



トラックをバスに割り当てる

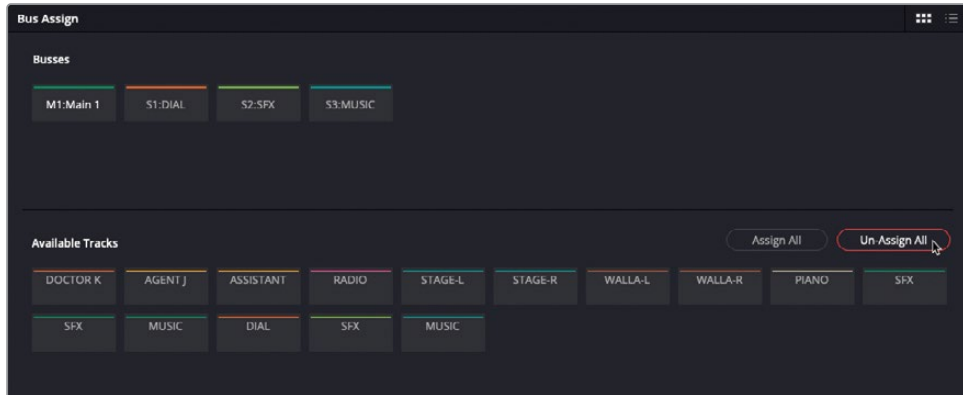
タイムラインに3つのサブミックスを追加しました。次は、各トラックのオーディオを適切なサブミックスバスに割り当てる必要があります。

- 1 「Fairlight」>「バスの割り当て」を選択して、「バスの割り当て」ウィンドウを開きます。



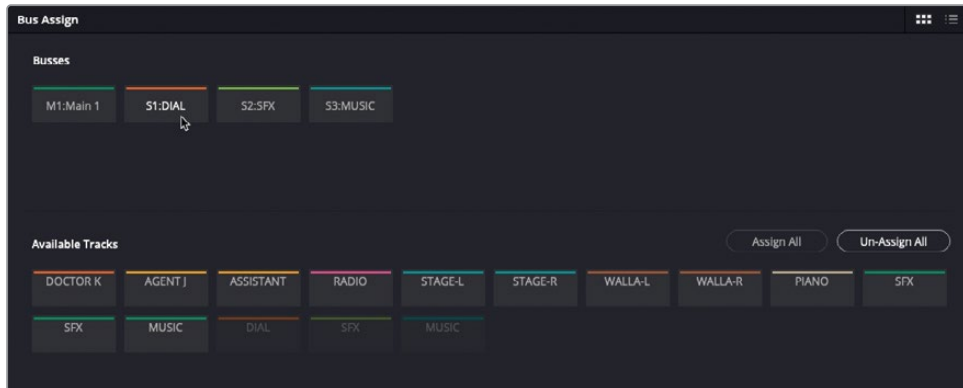
「バスの割り当て」ウィンドウでは、オーディオがトラックから出力された後の送信先を表示・変更できます。デフォルトでは、全オーディオトラックが自動的に「Main 1」出力にルーティングされており、「M1」と表示されています。これが、タイムラインを再生した際に聞こえる音声です。

- 2 「すべて解除」をクリックします。

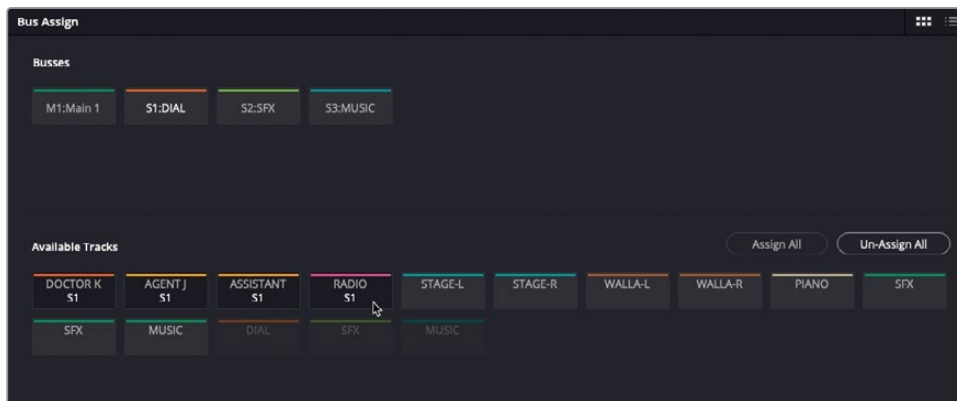


現在、全トラックが送信先を割り当てられておらず、M1出力バスに送信されないので、何も聞こえません。

- 3 「バスの割り当て」ウィンドウの上部にある「バス」セクションで、「S1:DIAL」バスをクリックして選択します。



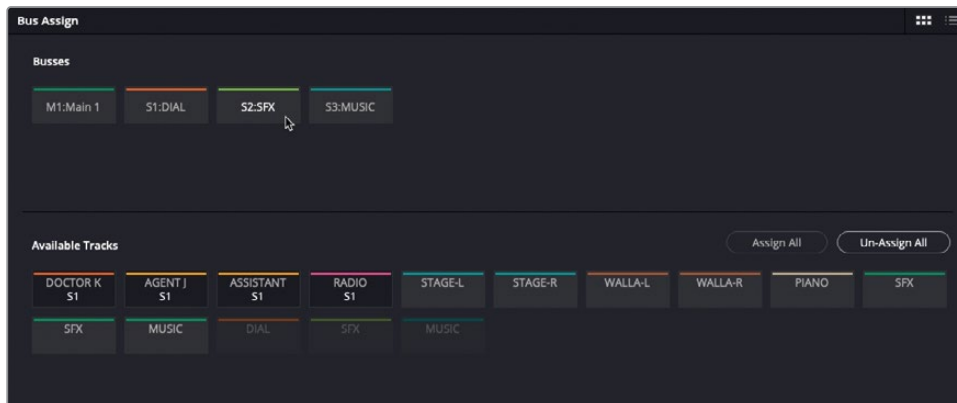
- 4 「トラック」エリアで、タイムラインの各会話トラックをクリックします。つまり、博士、捜査官、アシスタント、無線機の音声です。



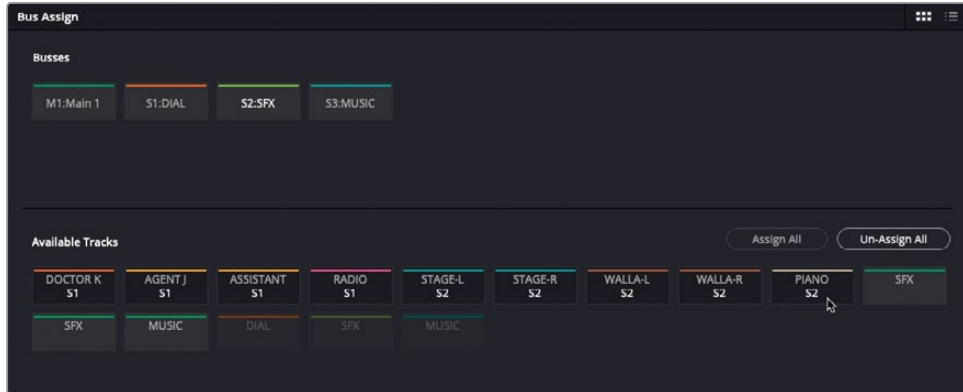
各トラック名の下に「S1」と表示され、ルーティング先のバスが確認できます。

メモ トラックは複数のバスに同時に送信することも可能なので、複数の送信先が設定されている場合もあります。

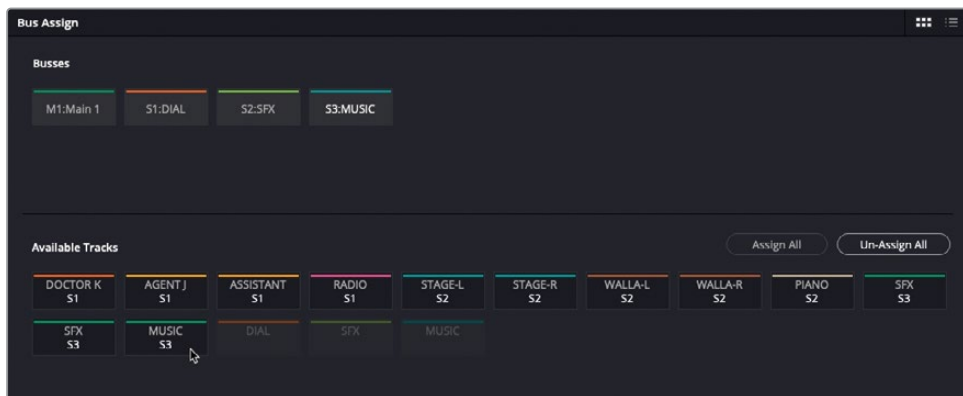
- 5 「バス」セクションで「S2:SFX」ボタンをクリックし、「SFX」サブミックスバスを選択します。



- 6 会話音声が含まれているトラックをクリックします。つまり「STAGE」、「WALLA-L」、「WALLA-R」、「PIANO」です。



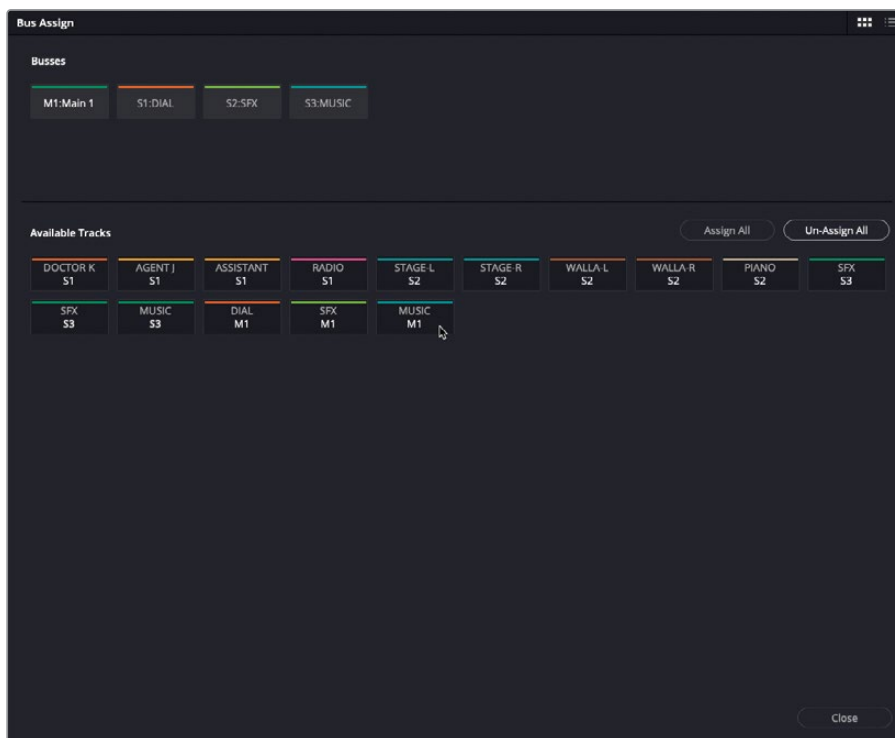
- 7 「S3」バスをクリックして、非物語世界の音および音楽用のサブミックスバスを選択し、「SFX-1」、「SFX-2」、「MUSIC」トラックをクリックして「S3」に割り当てます。



作業のこつ 特定のバスからトラックの割り当てを解除するには、「バスの割り当て」ウィンドウの「バス」セクションで、任意のバスおよびトラックの順にクリックします。選択したバスに割り当てられていたトラックが解除されます。

最後に、サブミックスをステレオの「Main1」バスにルーティングするまでは何も聞こえません。

- 「バス」セクションで「M1:Main1」ボタンをクリックし、次に「トラック」セクションで「DIAL」、「SFX」、「MUSIC」ボタンをクリックします。



- 各トラックを適切なサブミックスに割り当てたら、「閉じる」をクリックします。

ミキサーでミキシング

驚きです！手のかかる作業だったと感じるかもしれませんが、すべてはここから報われます！このシーンのオーディオは、各サブミックスのコントロールを使用して、簡単にミキシングできるようになっているからです。

- ミキサーで「A10」、「A11」、「A12」のミュートを解除します。

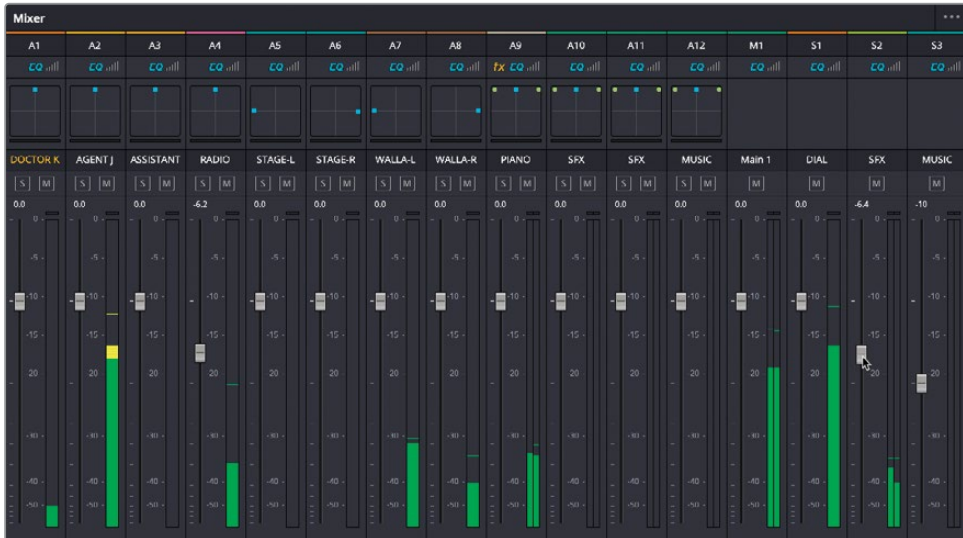
作業のこつ ミュートされたトラックのいずれかを「Shift+クリック」すると、すべてのミュートトラックが解除されます。

- タイムラインを先頭から再生し、サウンドトラックに含まれる様々なエレメントを聴きます。どのように感じますか？ おそらく、終盤のサウンドエフェクトと音楽の音量が大きすぎると感じたでしょう！

- 3 もう一度タイムラインを再生し、今回は“MUSIC”サブミックスのスライダーを使用して、音楽のレベルを-10dBほど（または、シーンのクライマックスで会話が聴き取れる適切なレベル）まで下げます。



- 4 同じテクニックを使用して“SFX”サブミックスのレベルも調整し、参加者たちの話し声とピアノの音を同時に下げます（目安は-6dBほどです）。



以上の作業と結果から分かる通り、サブミックスを使用することでシーンのオーディオミキシングが非常に簡単になりました。無線機の音声をさらに変更したいなど、より高度な制御が必要な場合は、特定のトラックのレベルをいつでも調整できます。また、必要であれば各クリップのレベルを個別に調整することも可能です。

メインバスを追加

DaVinci Resolveのバスの能力を理解したので、タイムラインのオーディオミキシングは大幅に簡単になります。しかし、エディターが必ず認識しておくべき種類のバスがメインバスです。メイン

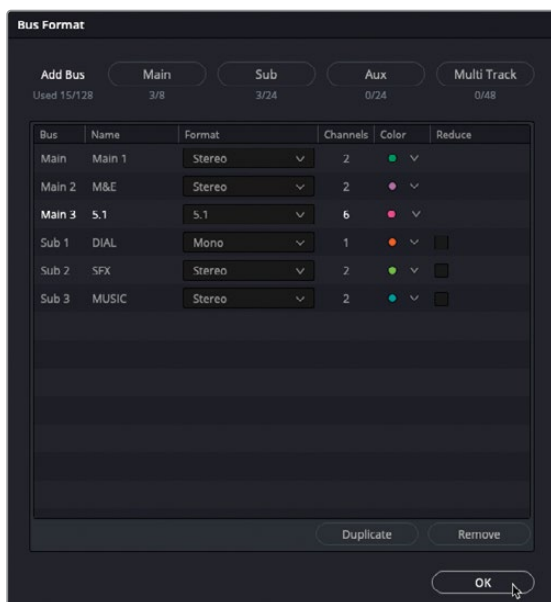
メインバスは、全タイムライントラックのすべてのオーディオがタイムラインから出力され、コンピュータに接続したスピーカーから再生されるために使用されます。デフォルトでは、タイムラインの作成時にステレオメインも1つ作成され、このバスは“Main 1”と表示されます。つまり、タイムラインの全オーディオが2つの出力チャンネルの1つから再生されるようミックスダウンされることを意味します。しかし、1つのタイムラインで、異なるミックス用に複数のメイン出力を作成することも可能です。

以下のステップでは、このタイムライン用に2つのメインバスを追加で作成します。1つはサウンドトラックのM&E（音楽とエフェクト）バージョン用、もう1つは同じサウンドトラックの5.1サラウンドサウンドミックス用です！

- 1 「Fairlight」 > 「バスのフォーマット」を選択して、現在のサブミックスが含まれる「バスのフォーマット」ウィンドウを開きます。
- 2 「メイン」を2回クリックし、メインバスを2つ追加します。

メモ 1つのタイムラインに8つまでのメインバスを使用できます。

- 3 “Main 2”の名前を **M&E** に変更し、フォーマットをステレオ、カラーを紫に変更します。
- 4 “Main 3”の名前を **5.1** に変更し、フォーマットを5.1、カラーをバイオレットに変更します。



- 5 「OK」をクリックして変更を確定します。

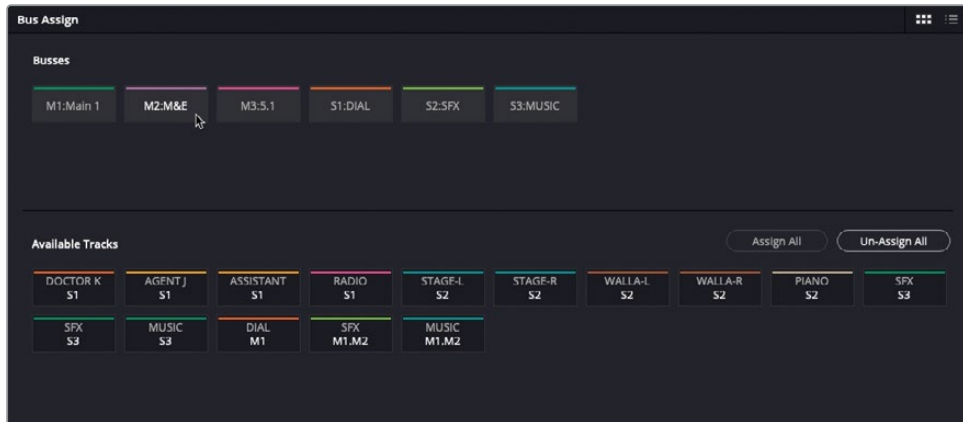
新しい「M2」と「M3」チャンネルがミキサーに表示されますが、この時点では何もルーティングされていません。

| M1 | M2 | M3 |
|--------|-----|-----|
| EQ | EQ | EQ |
| | | |
| Main 1 | M&E | 5.1 |
| M | M | M |

- 6 「Fairlight」 > 「バスの割り当て」を選択します。
- 7 「バスの割り当て」ウィンドウの「バス」セクションで「M2:M&E」メインバスを選択します。

このメインバスはサウンドトラックのM&Eバージョンで、「Main 1」のメインステレオミックスの会話音声以外のすべてが含まれています。このバスがあることで、この作品の他言語への吹き替えが容易になります。

- 8 「M2:M&E」メインバスを選択した状態で、「トラック」セクションの「SFX」および「MUSIC」サブミックスをクリックします。



すでにサブミックスはセットアップしてあるので、新しいメインバスに全トラックをルーティングする必要はなく、適切なサブミックスを接続するだけです。

- 「バス」セクションで「M3:5.1」メインを選択します。
- 「トラック」セクションで「DIAL」、「SFX」、「MUSIC」サブミックスをクリックし、タイムラインの3つ目のメインに送信される状態にします。

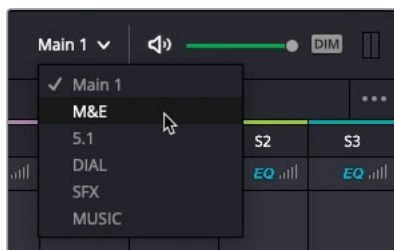


- 「閉じる」をクリックして「バスの割り当て」ウィンドウを閉じます。

異なるバスをモニタリング

同じタイムラインの異なるミックスを聴くには、聴くバスを変更するだけです。これはエディットページで直接切り替えられます。

- 再生ヘッドをタイムラインの先頭に戻して、シーンを再生します。
- ミキサーの上にある「コントロールルーム」メニューで「M&E」を選択します。



これは、会話音声トラックが含まれないサウンドトラックです。

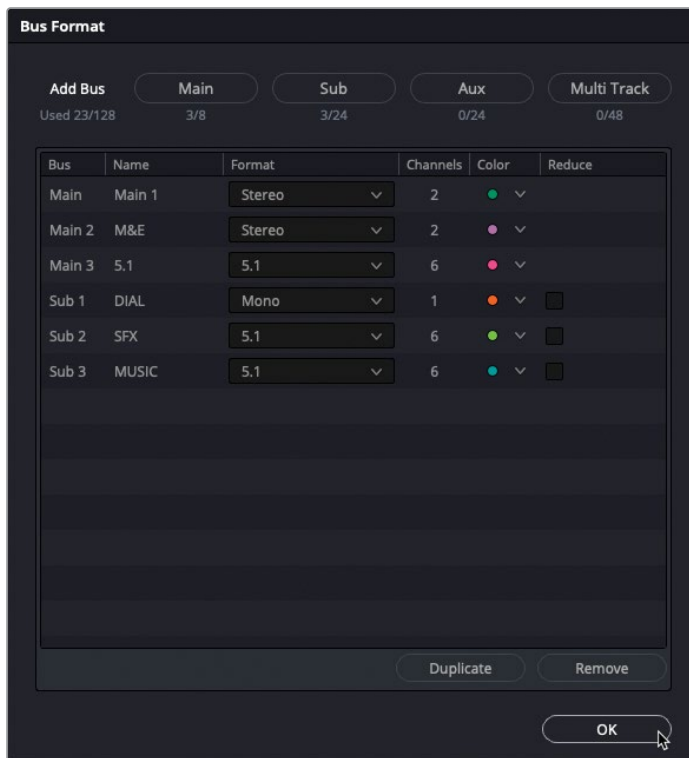
- 「コントロールルーム」メニューで「DIAL」を選択します。
シーンの会話サブミックスだけが聞こえます。

- 4 「コントロールルーム」メニューで「5.1」を選択します。



これで、同じミックスをサラウンドミックスとして聴いている状態になります。残念ながら、サラウンドシステムを接続してResolveが使用できるよう適切に設定していない限り、音声に変化はなく、ミキサーのメーターにだけ反映されます。しかし、「5.1」メインバスの3チャンネルは現在使用されていないので、タイムラインでオーディオが処理される方法を変更する必要があります。その理由は、エフェクトと音楽のサブミックスがどちらもステレオであるためです。

- 5 「Fairlight」>「バスのフォーマット」を選択して「バスのフォーマット」ウィンドウを開きます。
- 6 “Sub2”と“Sub3”のフォーマットを「5.1」に変更して「OK」をクリックします。



サブミックスをステレオから5.1に変更することで、サラウンドパンが適用されたオーディオが適切にルーティングされます。

- 7 もう一度タイムラインを再生します。

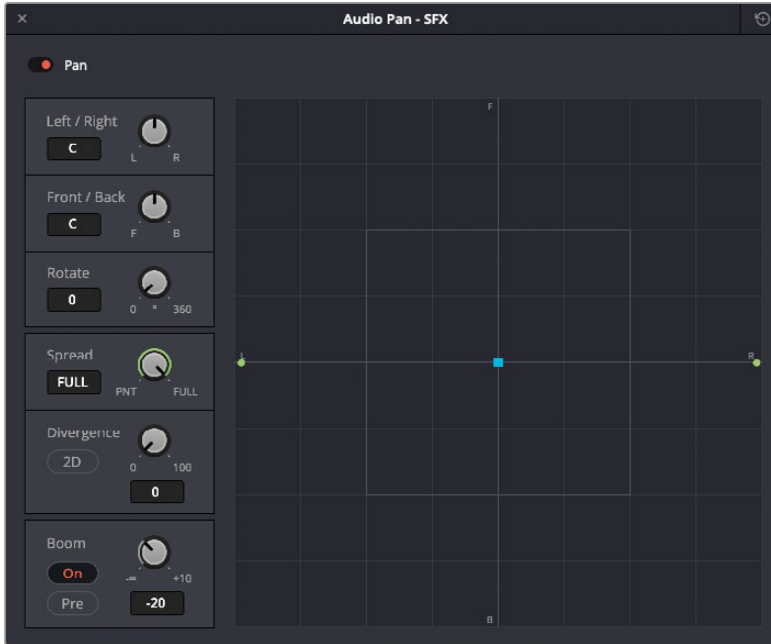
“5.1” メインの2つのリアチャンネルが使用されているのが見えますが、音は聞こえません。これは“WALLA”トラックのパンが、左右と、前後の中間に設定されているためです。

- 8 ミキサーをできるだけ拡大し、“WALLA-L” および “WALLA-R” トラックのパンコントロールがどのように設定されているか確認します。
- 9 “PIANO” トラックの青いハンドルをパンコントロールの下部までドラッグし、リアスピーカーで再生されるようにします。5.1環境であれば、ピアノ演奏者が自分の背後にいるように聞こえるはずです。



- 10 “A10 SFX” トラックのパンコントロールをダブルクリックします。
- 11 「前/後」コントロールをセンターに合わせます。

- 12 「LFE」コントロールの「オン」をクリックしてオーディオをサブウーファーチャンネルに送信し、レベルを-20に設定します。



- 13 “A11”、“SFX”、“MUSIC”トラックで、前の3ステップを繰り返します。



- 14 タイムラインをもう一度再生して、“5.1”メイン内のチャンネルがどのように使用されているか確認します。
- 15 「コントロールルーム」メニューで「Main 1」を選択し、フルステレオミックスを聴きます。

この練習では、DaVinci Resolve 17のオーディオ作業がいかにか包括的かつ柔軟であるかと、1つのミックスを様々なスピーカー構成で使用方法を説明しました。

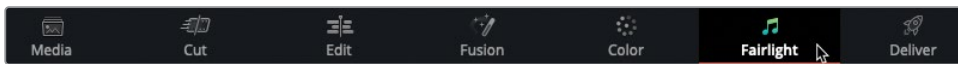


Fairlightでオートメーションを記録

以上の練習では、エディットページのオーディオコントロールだけを使用して、非常に洗練されたミックスを作成しました。しかし、状況によっては、エディットページに含まれていない他のコントロールにアクセスする必要があります。その場合はFairlightページに移動すると簡単です。このレッスンの最後の2つの練習では、Fairlightページを使用して、レベルの変更をリアルタイムで記録する方法と、ラウドネスレベルをモニタリングする方法を学びます。

これらの機能は、タイムラインで何か操作をしなくても、Fairlightページで開くだけで使用できます。Fairlightページで行うあらゆる変更はすぐにエディットページに反映され、その逆の場合も同様です。それがDaVinci Resolveの強みです！

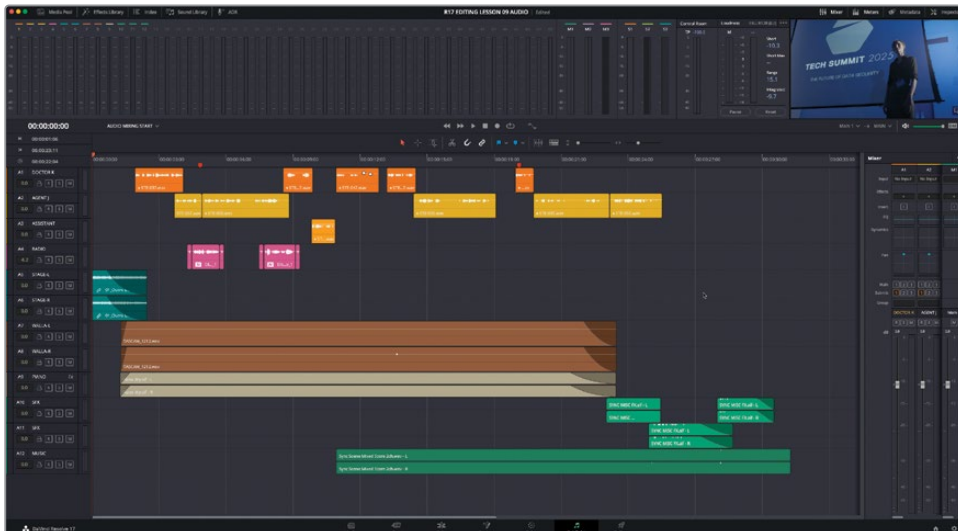
- 1 Fairlightページボタンをクリックするか、「Shift + 7」を押します。



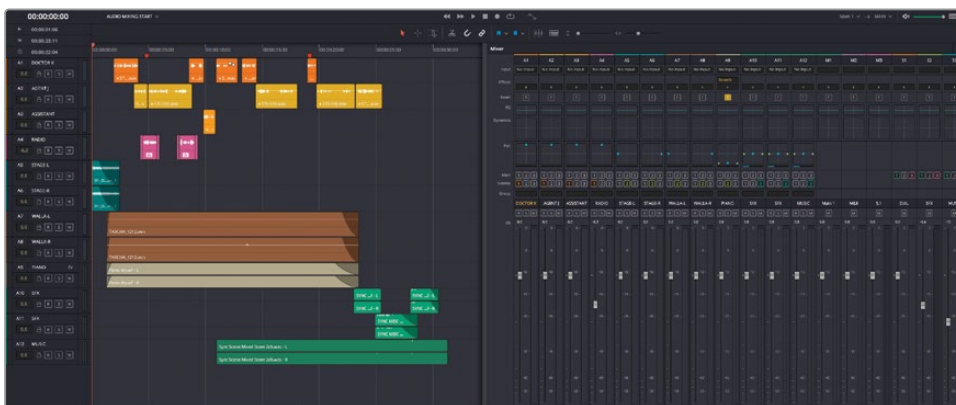
Fairlightページが開きます。

作業のこつ 以前にFairlightページを使用しており、インターフェースをデフォルトのレイアウトにリセットしたい場合は、「ワークスペース」>「レイアウトをリセット」を選択します。このコマンドでは全ページのレイアウトがリセットされるので、特定のレイアウトを保存することを検討してください。

レイアウトプリセットは、ページごとではなく全ページのレイアウトをまとめて保存する機能なので、特定のページのレイアウトの変更を保存する際は、以前に保存したレイアウトを更新することを検討してください。



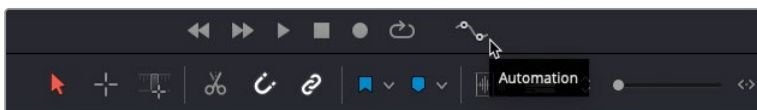
- 2 ミキサーを拡大してタイムラインの全バスを表示します。
- 3 「Shift+Z」を押すと、タイムラインが現在のタイムラインに合わせて自動的にサイズ変更されます。



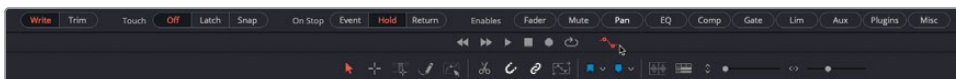
メモ エディットページの機能の多くはFairlightページでも同様に動作するので、Fairlightページも比較的親しみやすいはずです。

“MUSIC”サブミックスのレベルを調整するために、タイムラインのオートメーション設定を有効にします。

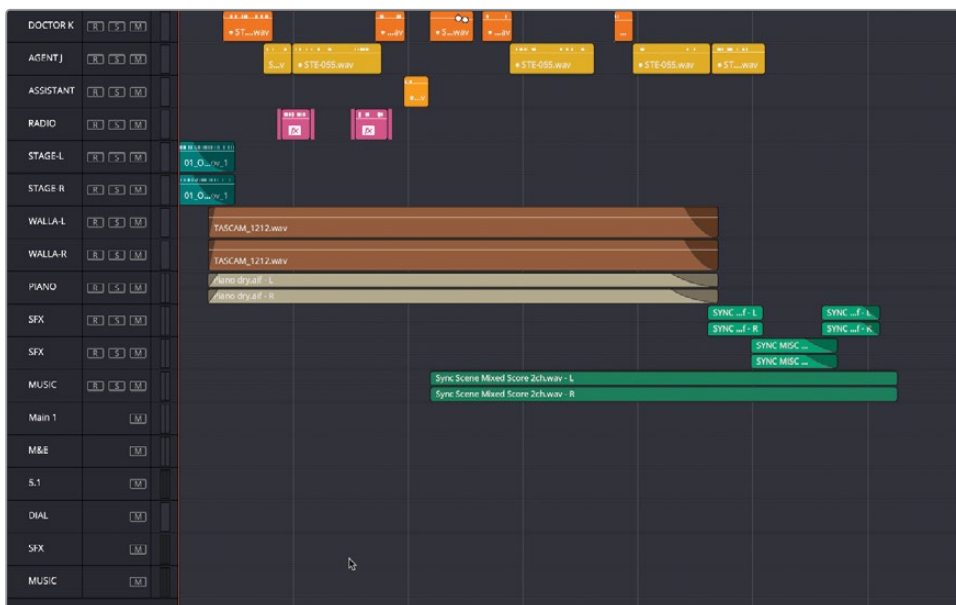
- 4 トランスポートコントロールの隣にある「オートメーション」ボタンをクリックします。



トランスポートコントロールの上にオートメーションツールバーが開き、タイムラインに各バス用のトラックが表示されます。

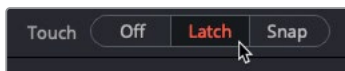


作業のこつ 「Shift」を押しながらスクロールすることで、タイムライントラックの高さをエディットページと同様の方法で調整できます。



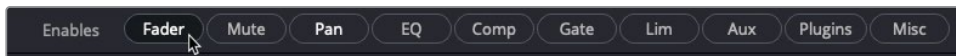
オートメーション機能では、時間の経過に合わせて調整するコントロールを選択できます。同機能を有効にしたコントロールを再生中に調整すると、それらの調整は記録され、リアルタイムで適用されます。

- 5 オートメーションツールバーの「タッチ」オプションを「ラッチ」に変更します。



ラッチ設定では、オートメーションツールバーで有効にしたコントロールを動かすと同時にオートメーションデータの記録が開始され、コントロールを放すまで続行されます。

- 6 「有効」コントロールの「フェーダー」ボタンをクリックして有効にします。



これにより、Fairlightはフェーダーだけのオートメーションを有効にします。ほかにも、パン、EQ、プラグイン（エフェクトライブラリのFairlightFXフィルターを含む）など、複数のコントロールを同時に有効にすることも可能です。

- 7 タイムラインの再生ヘッドを「A12」の音楽の先頭直前に配置します。

- 8 タイムラインを再生し、ジェンキンス捜査官が彼の最後の台詞である “We need you to tell us everything you know...” と言うところで、ミキサーの “MUSIC” サブミックスのフェーダーを+5dBほど上げます。



フェーダーを選択すると赤く光り、変更が記録されていることが分かります。

- 9 シーンが終わったら再生を停止します。

フェーダーコントロールが緑になり、オートメーションが記録されたことを示します。



- 10 再生ヘッドを2つ目のマーカーに移動して再生し、変更結果を確認します。

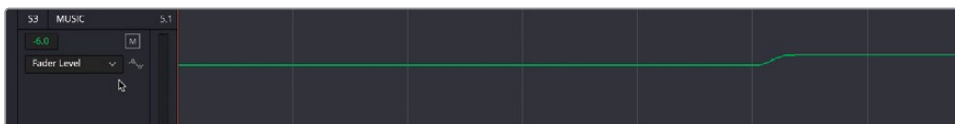
ジェンキンス捜査官が驚きのニュースを伝えるところで、音楽サブミックスのフェーダーがひとりでに動き出します！

メモ オートメーションの記録は必要に応じてやり直しが可能で、タイムラインをもう一度再生し、有効なコントロールに調整を加えるだけです。または「記録」モードから「修正」モードに変更し、すでに記録したオートメーションデータに変更を加えることも可能です。

オートメーションの表示と調整

トラックまたはバスに記録したオートメーションカーブはタイムラインに表示できます。必要であれば、このカーブでオートメーションを手動で調整することも可能です。

- 1 Fairlightタイムラインで、縦方向のズームスライダーを使用するか、「Shift」を押しながらスクロールして、タイムライントラックの高さを変更します。
- 2 タイムラインの下部にスクロールすると「M1」、「M2」、「M3」または「S1」、「S2」、「S3」と表示された、メインおよびサブミックスのバストラックがあります。
- 3 “MUSIC” サブミックストラック (S3) で、オートメーションメニューをクリックして「フェーダーレベル」を選択します。



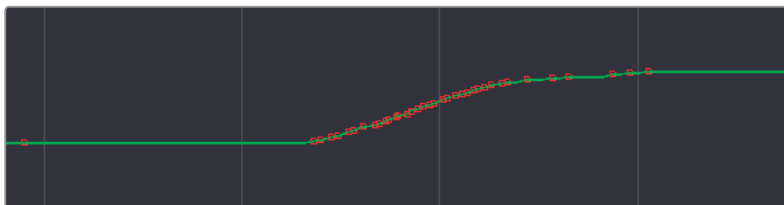
フェーダーのオートメーションカーブが「S3」トラックに表示されます。

このカーブはペンシルまたは範囲選択ツールで調整できます。

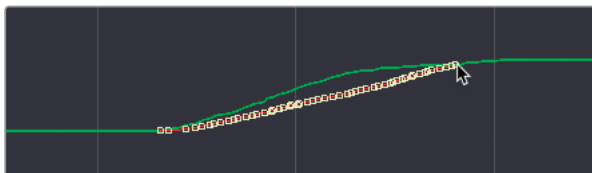
- 4 タイムラインツールバーで「ペンシル」ツールを選択します。



いずれかのオートメーション編集ツールを選択すると、現在有効なオートメーションカーブにアクティブコントロールポイントが表示されます。



- 5 ペンシルを使用して、新しいパスをクリック&ドラッグし、オートメーションカーブを描き直します。



- 6 または「範囲選択」ツールで、1つのコントロールポイントをクリックして選択するか、オートメーションカーブを囲むように選択範囲をドラッグして複数のコントロールポイントを選択できます。選択したコントロールポイントは、まとめて調整するか、「Delete」または「Backspace」を押して完全に削除できます。



メモ オートメーションツールバーを非表示にすると、記録したあらゆるオートメーションが無効になります。オートメーションを再度有効にするには、オートメーションツールバーを再度開きます。誤ってオートメーションを記録してしまうのを防ぐには「タッチ」メニューを「オフ」にします。

ラウドネスの測定

Fairlightページに搭載された、ミックス全体のラウドネス値を分析できる機能も、エディターの多くが理解しておくべき機能のひとつです。この機能は、多くの放送局やオンライン配信サービスが求めるオーディオ仕様に、納品する最終的なファイルを正確に一致させる上で重要です。

過去には、放送規格はサウンドトラックのピークレベルの最大値に基づいて定められていました。つまり、そのレベルを超過しない限り、オーディオコンテンツは品質管理を問題なく通過していました。その結果、テレビCMにおいては、オーディオを高度に圧縮してダイナミックレンジを狭め、ボイスオーバーを最大許容レベルまで上げるのが一般的となりました。

音響場を均等にするために、現在ラウドネス規格は、テレビおよびラジオを含むあらゆる放送番組に適用されています。20秒間のコマーシャルであれ4時間の映画であれ、種類や長さは関係ありません。放送コンテンツのラウドネス基準値は、北米およびアジアの一部では-24LUFS（ラウドネスユニット・フルスケール）が一般的であるのに対し、英国および欧州では-23LUFSです。これらの規格は、劇場映画、予告編、NetflixやYouTubeなどの配信サービスによって異なります。

以下の練習では、ミキシングされたシーンの全体的なラウドネスをモニタリングして、基準値である-23LUFSの前後0.5以内に収めます。

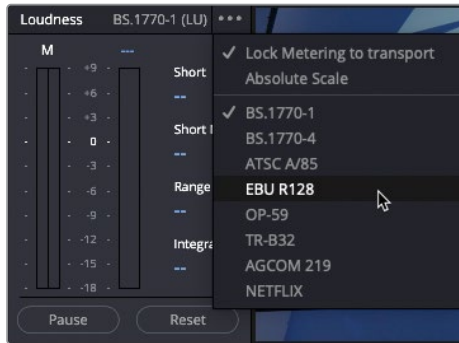
ラウドネスメーター

Fairlightページのラウドネスメーターには、様々なラウドネス測定値を出力するグラフィックおよび数値のディスプレイがあり、その中で最も重要なのは「ロング」レベルです。



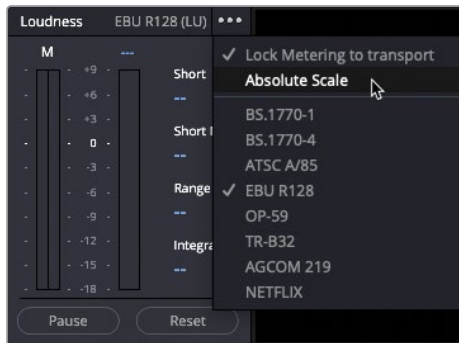
- ・ 「M」メーターは、再生ヘッドの位置の瞬間的なラウドネスユニットを表示します。
- ・ ラウドネスユニットメーターは、再生範囲内の全チャンネルの合計値を表示します。同メーター上部の数値は、その再生範囲内の最大LU値です。
- ・ 「ショート」は、30秒間ごとのラウドネスを表示します。
- ・ 「ショート最大」は、再生範囲内の最大トゥルーピーク値を表示します。
- ・ 「レンジ」は、プログラム全体のラウドネスのダイナミックレンジを表示します。
- ・ 「ロング」は、再生範囲全体の平均ラウドネス値を表示します。放送局の基準値(-23または-24LUFS)に一致させるのはこの値です。

- 1 ラウドネスメーターのオプションメニューをクリックします。



ATSC A/85 (米国の放送)、EBU R128 (英国および欧州の放送)、OP-59 (ニュージーランドおよびオーストラリアの放送)、TR-B32 (日本の放送)、Netflix用のオプションなどを含む、国際的な業界標準ラウドネスモニタリング規格のリストが表示されます。

- 2 「EBUR128」を選択して、ラウドネスメーターを欧州の放送用にモニタリングできるように設定します。
- 3 ラウドネスメーターのオプションメニューをもう一度クリックして「絶対スケール」を選択します。



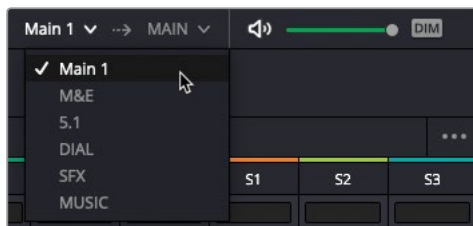
絶対スケールを選択すると、ラウドネスメーターが更新されて選択した規格が反映されます。この例では「EBUR128」を選択したので、必要レベルである-23LUFSがメーターに表示されます。



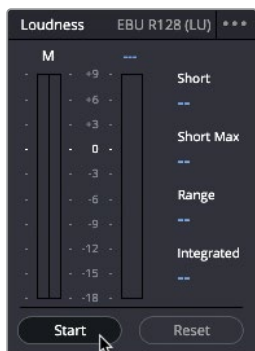
分析の開始

ラウドネスメーターを適切な規格に設定したので、次はレベルが規格に適合しているか調べます。ミキシングされたシーンのラウドネスをFairlightで分析するには、タイムライン全体をリアルタイムで再生する必要があります。

- 1 その際は、必ず適切なメインバスが分析されるよう注意してください。ミキサーの上にある「コントロールルーム」メニューで「Main 1」を選択します。



- 2 再生ヘッドをタイムラインの先頭に移動します。
- 3 ラウドネスメーターで「リセット」をクリックし、「開始」をクリックします。

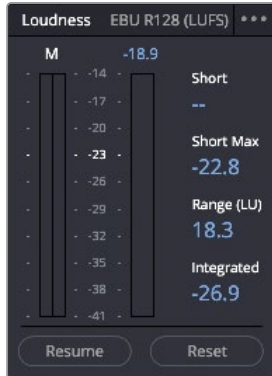


- 4 タイムラインを先頭から末尾まで再生します。再生中は「ロング」の表示に注目し、オーディオミックスの測定値が-23LUFSにどれだけ近いか確認します。シーンが最後まで再生されたら停止します。

どうでしたか？「ロング」のレベルは-23LUFSにどれだけ近かったですか？最初は100%正確でなくても大丈夫です。経験とともに正しいレベルを判断できるようになります。放送局の多くは、全体のラウドネス値が規格から0.5LUFS前後しても許容するので、「ロング」の値が-23.5~-22.5LUFSであれば大丈夫です。値がその範囲外の場合は調整が必要です。

ラウドネスユニット (LU) とデシベル (dB) ではオーディオの分析および測定の方法が異なりますが、1対1の関係性にあるため、「ロング」の値を合わせる際はフェーダーを簡単に調整できます。例えば、プログラム全体を再生した後に「ロング」に-21LUFSと表示された場合、マスターフェーダーを使用してデシベル値を2dB下げることによって、「ロング」の値を-23LUFSに合わせられます。

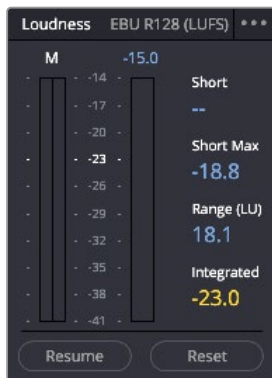
- 5 ミキサーで“Main 1”のフェーダーを必要に応じて上下させます。下の例では、全体のラウドネスレベル（ロング）が-26.9LUFSなので、“Main 1”のフェーダーを+3.9dBほど上げます。



- 6 “Main 1”のフェーダーを必要に応じて調整し、タイムラインの再生ヘッドをシーンの先頭に戻します。



- 7 ラウドネスメーターで「リセット」をクリックし、「開始」をクリックします。
8 シーンをもう一度再生し、全体のラウドネスレベルに対する変更の結果を確認します。



追加練習

ミックスのラウドネスを正確に計測できるようになったので、Netflixへの納品を目的とした5.1メインの計測を行ってみましょう。

- 「コントロールルーム」メニューで「5.1 Main」をモニタリングしていることを確認します。
- ラウドネスメーターのオプションメニューで「NETFLIX」規格を選択します。全体のラウドネスに対するNetflixのターゲットレベルは-27LUFS (+/-2LU) です。
- ラウドネスメーターの「リセット」と「開始」をクリックしてから、再生を開始します。
- シーン全体を最初から最後まで再生することで、最も正確なラウドネス値が得られます！

終了です！以上の練習を通して、ハイエンドのプロフェッショナルなオーディオポストプロダクションを、自分のコンピューターで完遂できました。オーディオポストプロダクションの世界は、正に評価されないことがあります、本当に素晴らしいものです。本書のレッスンを通して、ポストプロダクションの価値と、DaVinci Resolveに標準装備された高品質のツールに対する理解を深めていただければ幸いです。

レッスンの復習

- 1 ○か×で教えてください。オーディオレベルのノーマライズは、すべてのオーディオが適正なレベルであることをすばやく確認する方法である。
- 2 ○か×で教えてください。エディットページではオーディオクリップの速度を変更できる。
- 3 ○か×で教えてください。トラックのミュートおよびソロは、タイムラインのトラックヘッダーコントロールでのみ実行できる。
- 4 サブミックスの追加・削除を実行できるウィンドウは？
 - a) バスの割り当て
 - b) バスのフォーマット
 - c) バスのルーティング
- 5 ○か×で教えてください。FairlightFXは、Fairlightページで適用する必要がある。

答え

- 1 ×です。オーディオをノーマライズすると、ピークが特定の値になるようクリップのレベルが調整されます。
- 2 ○です。オーディオクリップの速度を調整するには、クリップを右クリックして「クリップの速度を変更」を選択します。
- 3 ×です。ミキサー内のコントロールも使用できます。
- 4 bの「バスのフォーマット」ウィンドウでは、サブミックスを含む様々なバスの追加、変更、削除が可能です。
- 5 ×です。FairlightFXは、カットページ、エディットページ、Fairlightページのエフェクトライブラリで使用できます。

レッスン 10

プロジェクトの書き出し

プロジェクトの完成時や、ワークフローの中間地点、デイリーの生成時など、プロジェクトを書き出したい場合は、DaVinci Resolveのデリバリーページを使用して、レンダリングや最終的な出力に関する設定が行えます。

このレッスンでは、字幕とオーディオサブミックスを追加およびフォーマットして、最終的な出力に含める方法を説明します。

所要時間

このレッスンには約60分かかります。

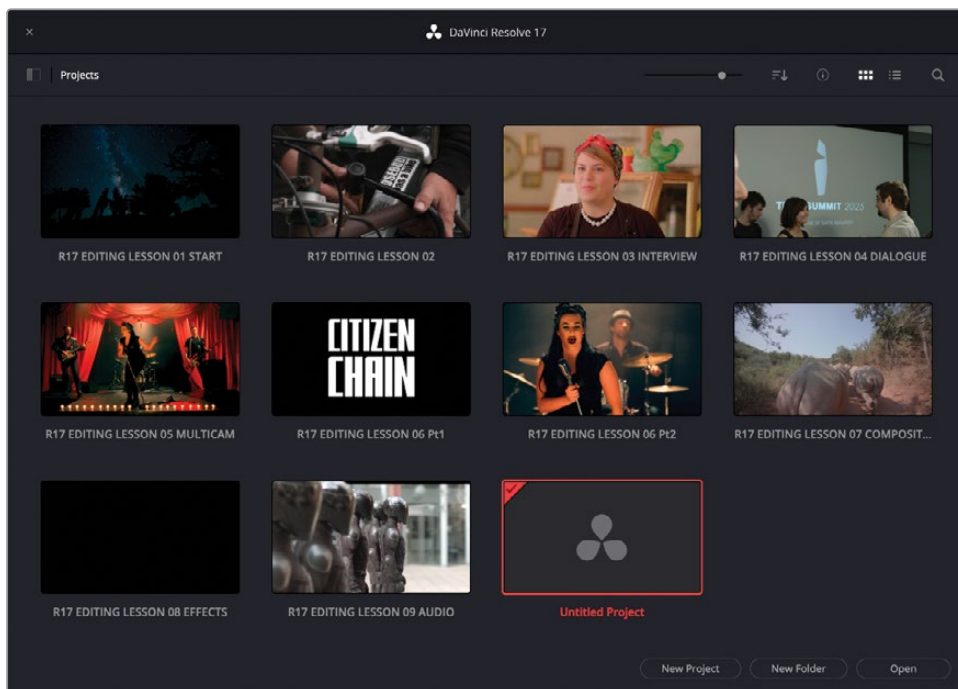
目次

| | |
|--------------------------|-----|
| プロジェクトの準備 | 522 |
| クイックエクスポート | 525 |
| 異なるアスペクトレシオでフォーマット | 531 |
| スマートリフレーム (Studio版のみ) | 541 |
| デリバリーページの使用 | 544 |
| Pro Tools用にAAFを書き出す | 547 |
| 字幕の追加 | 549 |
| 字幕込みで書き出す | 564 |
| オーディオトラックの書き出し | 565 |
| 複数プロジェクトのジョブを変更およびレンダリング | 568 |
| メディア管理タイムライン | 573 |
| レッスンの復習 | 577 |

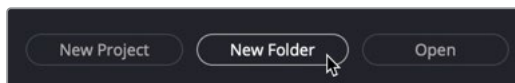
プロジェクトの準備

このレッスンでは、これまでに作業した3つのプロジェクトを使用して、DaVinci Resolve 17でプロジェクトを様々なフォーマットで書き出す際のオプションについて学びます。まずは、プロジェクトマネージャーを使用して、3つのプロジェクトを別々のフォルダーに読み込みます。

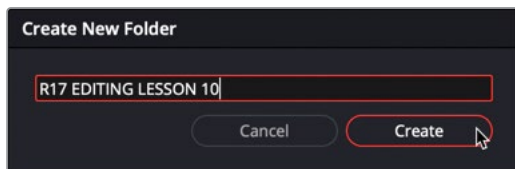
- 1 DaVinci Resolve 17を起動します。



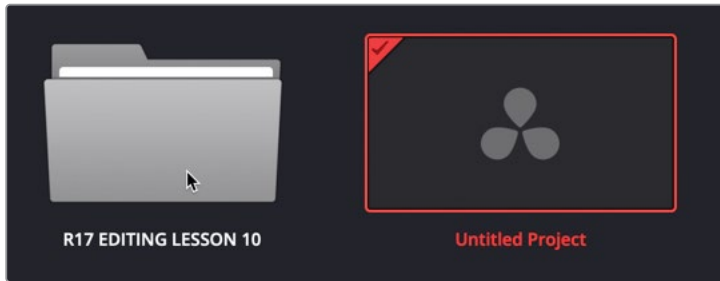
- 2 プロジェクトマネージャーで「新規フォルダー」をクリックします。



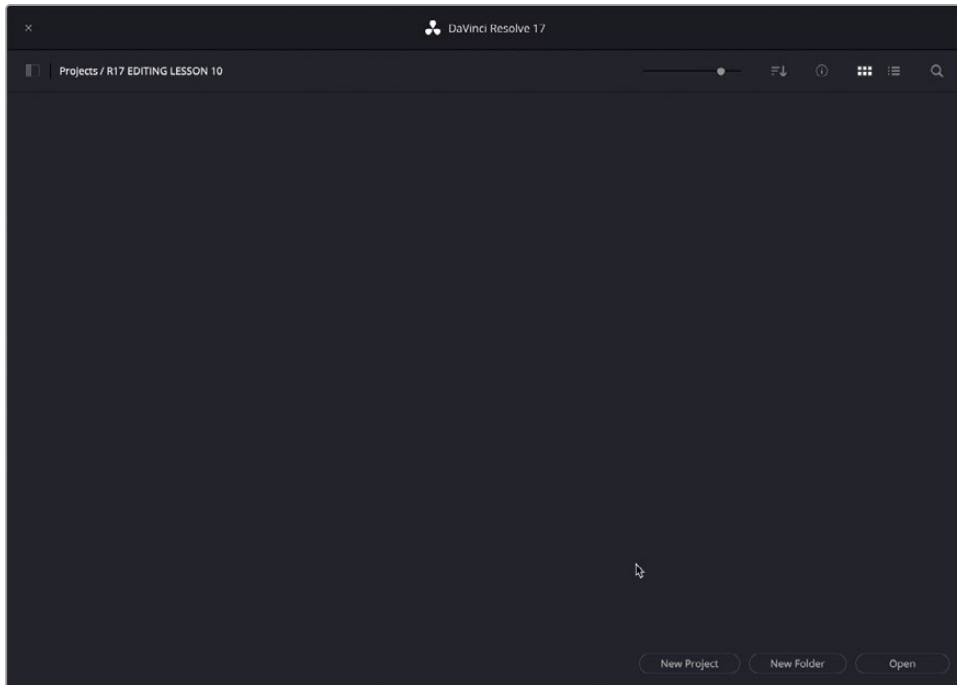
- 3 「新規フォルダーを作成」ウィンドウに **R17 Editing Lesson 10** と入力し、「作成」をクリックします。



プロジェクトマネージャー内に新しいフォルダーが作成されます。



- 4 “R17 Editing Lesson 10” フォルダーをダブルクリックして開きます。

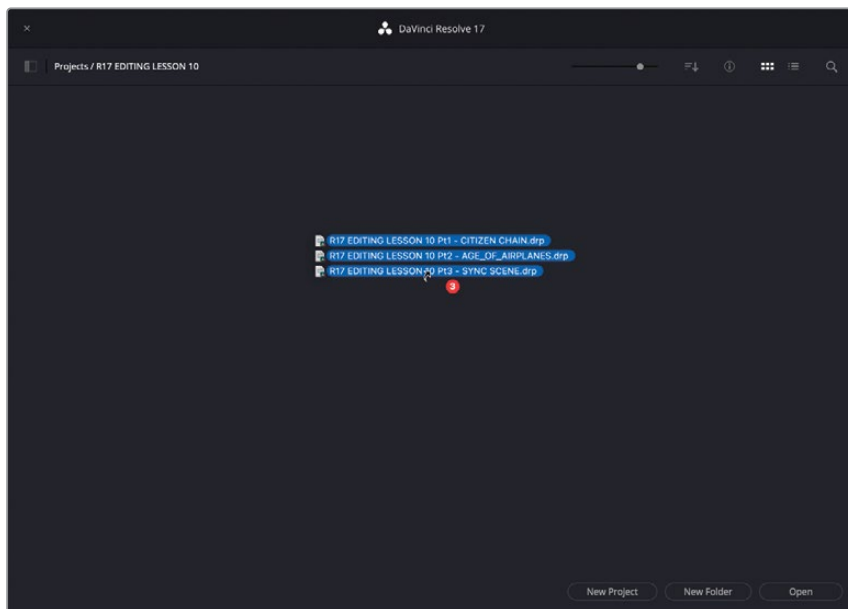


作業のこつ 右上のフォルダーパスを使用してこのフォルダーを出ることができます。

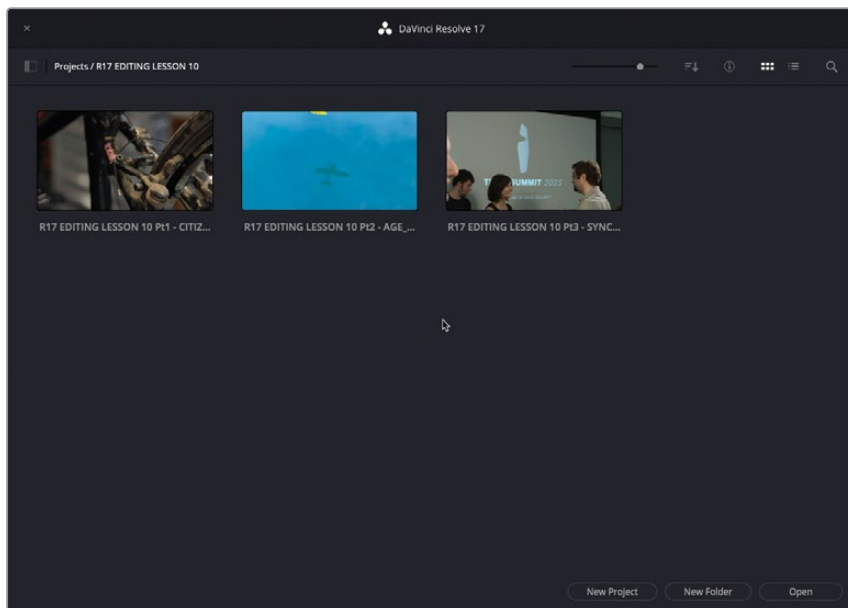
- 5 Finderウィンドウ (macOS) またはエクスプローラーウィンドウ (Windows) を開き、“R17 Editing” > “Lessons” > “Lesson 10 Delivery” にナビゲートします。

このフォルダーには、このレッスンで使用する複数のファイルが含まれています。

- 6 3つのDaVinci Resolveプロジェクトファイル (R17 EDITING LESSON 10 Pt1 - CITIZEN CHAIN.drp、R17 EDITING LESSON 10 Pt2 - AGE_OF_AIRPLANES.drp、R17 EDITING LESSON 10 Pt3 - SYNC SCENE.drp) を選択して、プロジェクトマネージャーウィンドウにドラッグします。



各プロジェクトがプロジェクトマネージャーに読み込まれます。これでレッスンの準備ができました。



クイックエクスポート

1つ目の書き出しオプションは、クイックエクスポートです。これは便利なオプションで、カットページ、エディットページ、カラーページ、Fairlightページから使用でき、複雑な設定を気にすることなく、納品用のファイルをすばやく書き出せます。さらに、様々なビデオ配信サービスに直接アップロードできる機能もあります。

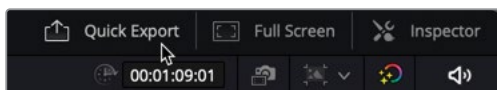
- 1 R17 EDITING LESSON 10 Pt1 – CITIZEN CHAIN プロジェクトをダブルクリックして開き、メディアファイルを再リンクします。

これは、カットページで編集した Citizen Chain フッテージの別バージョンです。

- 2 必要であれば「カット」ページボタンをクリックするか「Shift + 3」を押します。

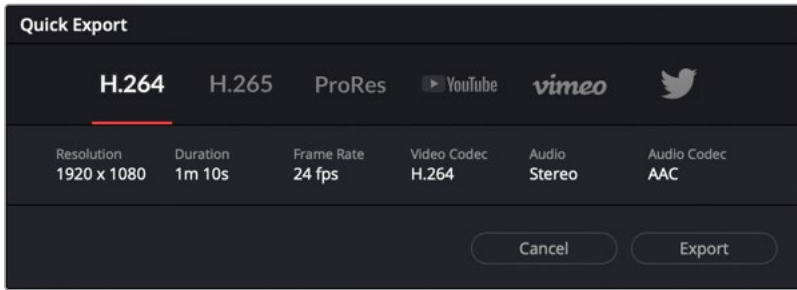


- 3 カットページの右上にある「クイックエクスポート」ボタンをクリックします。



メモ 「クイックエクスポート」ウィンドウは、カットページ、エディットページ、カラーページ、Fairlightページからも「ファイル」>「クイックエクスポート」を選択してアクセスできます。

「クイックエクスポート」ウィンドウが開き、デフォルトオプションが表示されます。



メモ Windowsコンピューターの場合、ProRes QuickTimeファイルの書き出しオプションは含まれません。

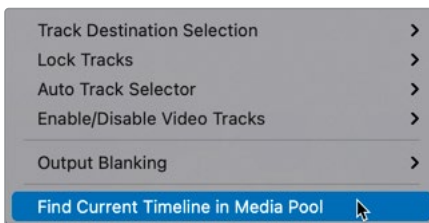
- 4 「H.264」プリセットを選択します。

解像度、長さ、フレームレート、ビデオおよびオーディオコーデックなど、作成されるファイルに関する情報は、選択したプリセットの下に表示されます。

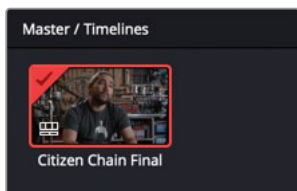
作業のこつ タイムライン全体を書き出す必要がない場合は、タイムラインにイン点とアウト点をマークできます。

この例では、クライアントが720p HDのクイックエクスポートを求めています。残念ながら、現在のウィンドウでクイックエクスポートの設定を変更することはできません。

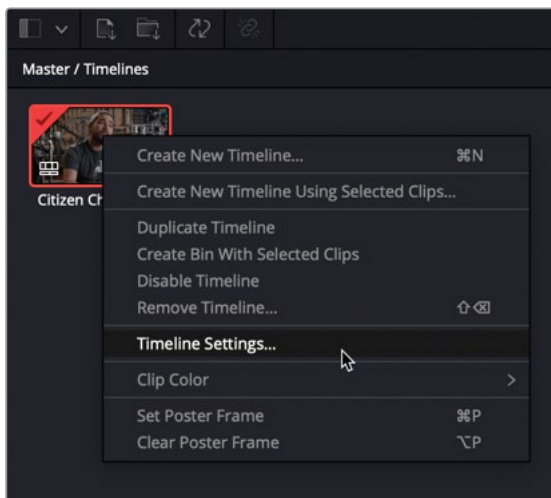
- 5 「キャンセル」をクリックして書き出しをキャンセルします。
- 6 「タイムライン」>「メディアプール内で現在のタイムラインを検索」を選択します。



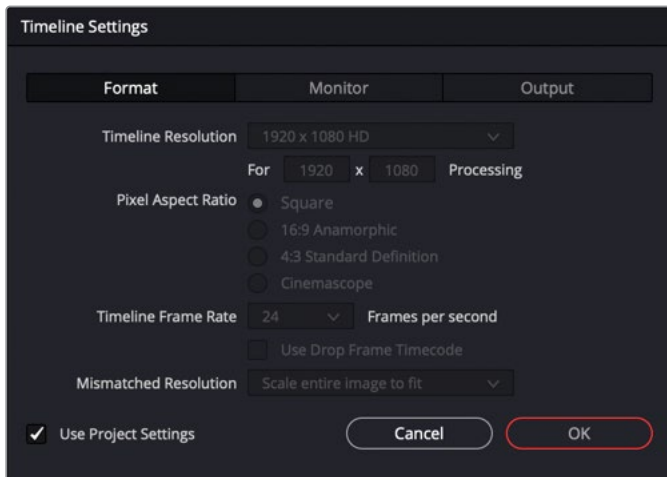
現在のタイムラインがメディアプール内に表示されます。



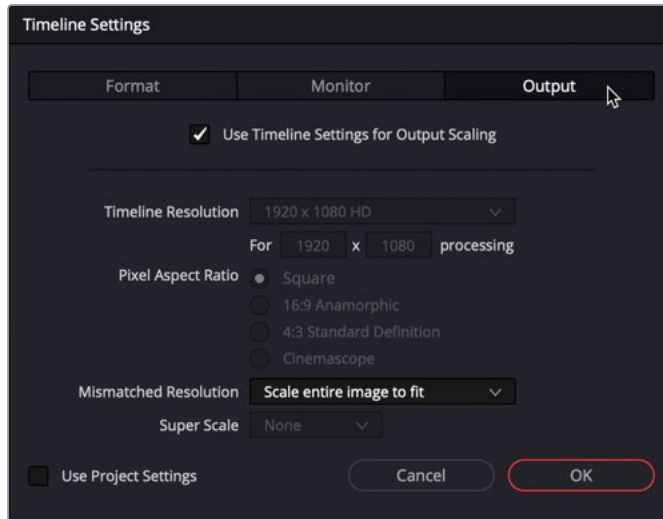
- 7 **Citizen Chain Final** タイムラインを右クリックして「タイムライン設定」を選択します。



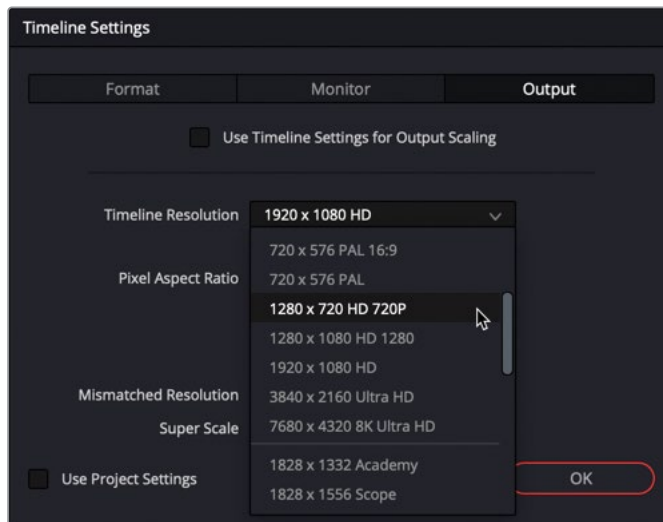
タイムラインの現在の設定が表示されます。これはプロジェクト設定に基づいて作成されたものです。



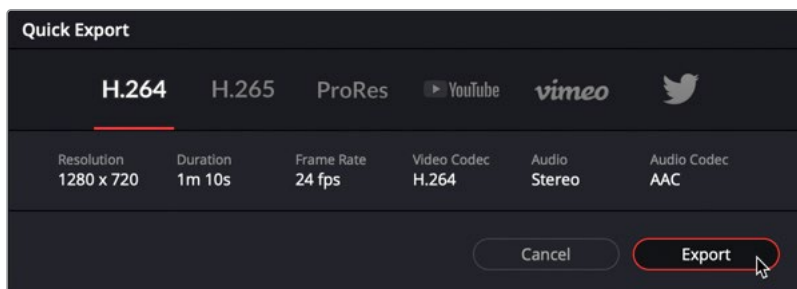
- 8 「プロジェクト設定を使用」の選択を解除してタイムラインの設定を変更し、「出力」タブをクリックします。



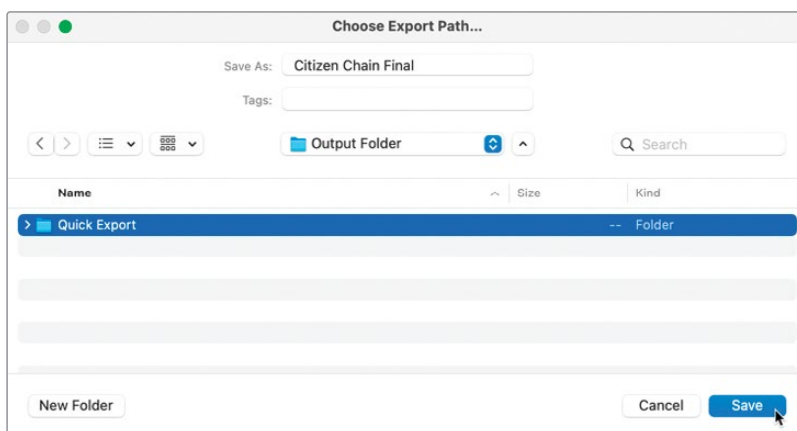
- 9 「タイムライン設定を出力スケーリングに使用」オプションを解除して、「タイムライン解像度」メニューを「1280 x 720 HD 720P」に変更して「OK」をクリックします。



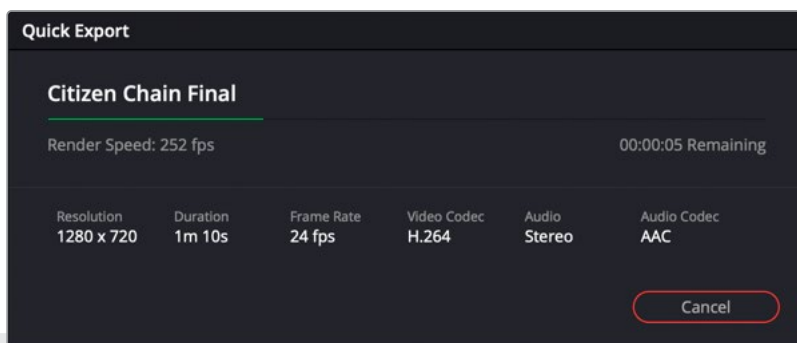
- 10 「ファイル」>「クイックエクスポート」を選択してクイックエクスポートウィンドウを開き、出力解像度に変更されたことを確認します。「書き出し」をクリックします。



- 11 「書き出しパスを選択」ウィンドウで、「R17 Editing Lessons」> “Lesson 10” > “Output” フォルダにナビゲートします。**Quick Export** という新しいフォルダを作成して「保存」をクリックします。



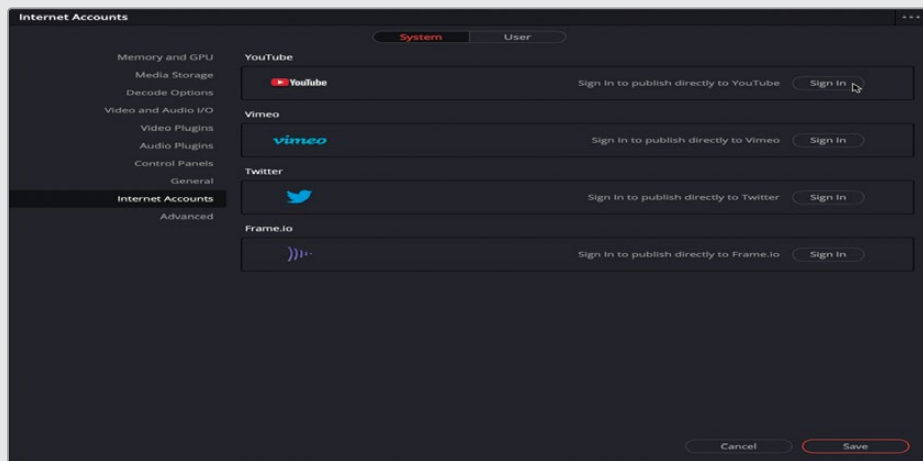
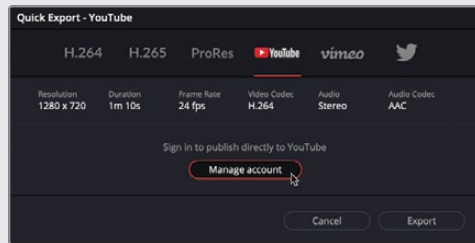
クイックエクスポート処理によって、コンピューター上の選択した場所にすぐにファイルが書き出されます。



ソーシャルメディアに直接アップロード

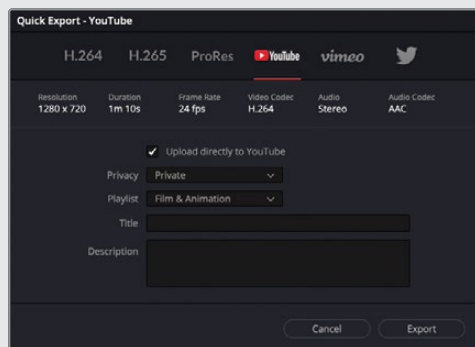
「クイックエクスポート」ウィンドウでは、YouTube、Vimeo、Twitterなどのソーシャルメディアプラットフォームに、書き出したファイルを直接アップロードすることも可能です。これを行うには、DaVinci Resolveの環境設定でソーシャルメディアのアカウントにサインインする必要があります。まだサインインしていない場合は「アカウント管理」をクリックして、環境設定ウィンドウの「インターネットアカウント」を開きます。

ここで任意のソーシャルメディアのアカウントに直接サインインできます。DaVinci Resolve Studioは、オンラインでの映像のレビュー・共同作業を提供するサービス、Frame.ioへのアップロードもサポートしています。



アカウントにサインインし、DaVinci Resolveにアカウントへのアクセスを許可したら「保存」をクリックします。

「クイックエクスポート」ウィンドウでは、書き出したファイルを任意のサイトに自動的にアップロードする際に、プライバシー設定、タイトルおよび説明文を含めることができます。これにより、サイトを閲覧するユーザーは、タイトルや説明を使用してビデオを検索できます。



異なるアスペクトレシオでフォーマット

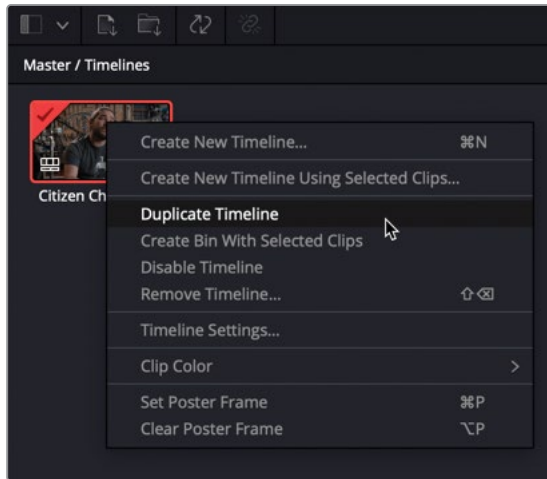
近年のビデオカメラの多くは従来の16:9アスペクトレシオで映像を収録しますが、納品で常に16:9の映像が求められるとは限りません。実際、ビデオの多くはモバイル機器で視聴されるため、ソーシャルメディアのコンテンツ制作者の多くは、1:1 (Instagramなどで好まれる正方形フォーマット) または9:16 (TikTokで人気のある縦長フォーマット) など、従来とは異なるアスペクトレシオを好みます。

DaVinci Resolve 17では、タイムライン設定を様々なアスペクトレシオにカスタマイズできます。以下の練習では、タイムラインを正方形のアスペクトレシオに簡単に変更する方法を学びます。

メモ カットページのビューアは、複数のアスペクトレシオ用のセーフエリアに対応しているので便利です。これらを参照することで、各ショットが標準的なアスペクトレシオに対してどのようにフレーミングされるかを、タイムライン解像度を変更する前に確認できます。



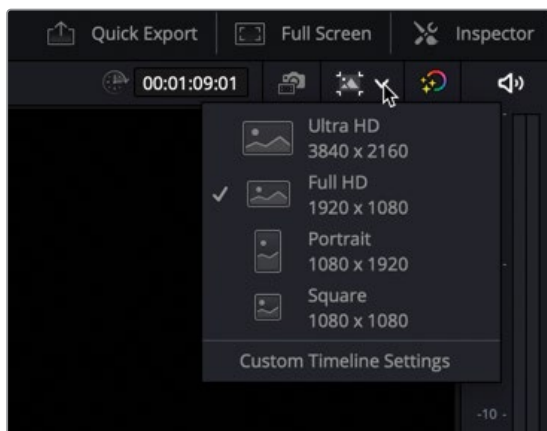
- 1 メディアプールで“Citizen Chain Final” タイムラインを右クリックし、「タイムラインを複製」を選択します。



- 2 複製したタイムラインの名前を **Citizen Chain Final SQUARE** に変更し、ダブルクリックしてタイムラインで開きます。

作業のこつ メディアプールのリストビューを使用すると長いクリップ名も簡単に確認できます。ビューア上部のタイムラインメニューでは、プロジェクト内の有効なタイムラインすべてにアクセスできます。

- 3 ビューア右上の「タイムライン解像度」メニューをクリックし、一般的なタイムラインプリセットのリストを表示します。

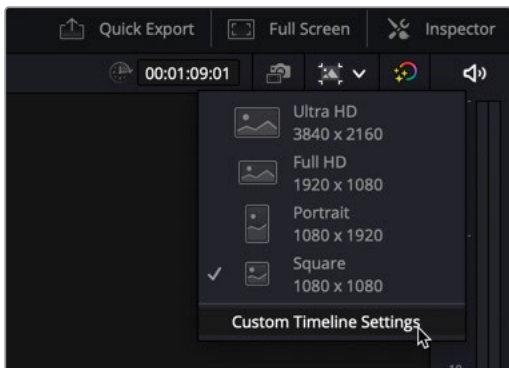


- 4 「正方形 1080 x 1080」を選択します。

現在のタイムラインが新しいアスペクトレシオに更新されます。しかし、現状ではレターボックス16:9の映像が正方形のアスペクトレシオになっただけです。クライアントは映像の上下にあるブランクのスペースを気に入っておらず、正方形のアスペクトレシオに完全に収めることを望んでいます。

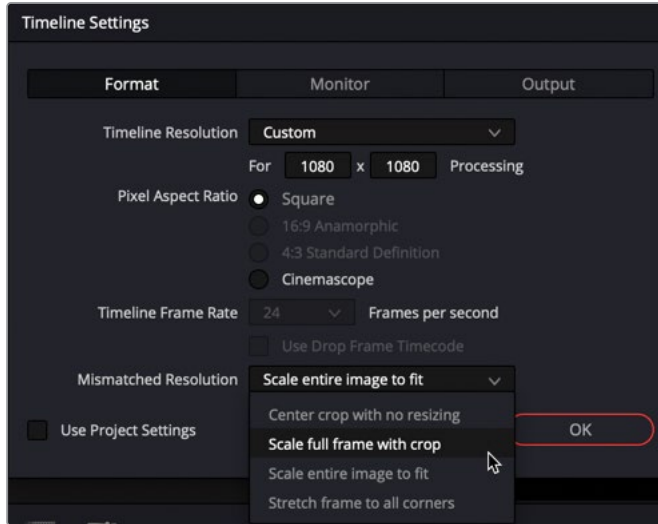


- 5 「タイムライン解像度」メニューをもう一度クリックして、「カスタムタイムライン設定」を選択します。



「タイムライン設定」ウィンドウが開き、タイムライン解像度設定に変更が反映されます。

- 6 「解像度が一致しない際の処理」メニューを「最短辺をマッチ: 他をクロップ」に変更して「OK」をクリックします。



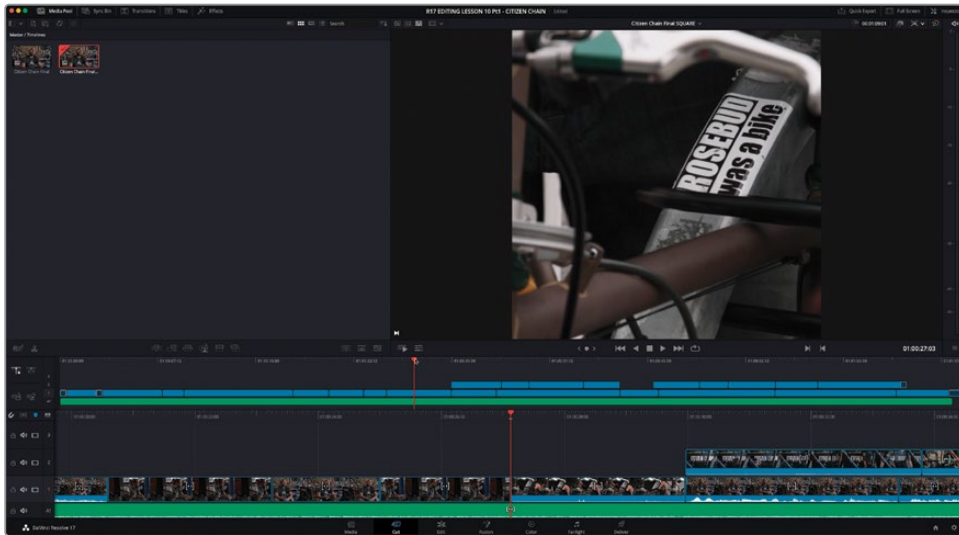
タイムラインの全クリップが1:1アスペクトレシオに適切に収まります。しかし、正方形のアスペクトレシオに変更することを念頭に撮影されたショットでない限り、適切にフレーミングされない場合もあります。



ショットのリフレーミング

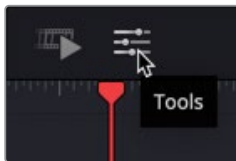
最終的な映像の一部または全部が1:1アスペクトレシオで表示される必要があることを撮影監督が事前に理解していない限り、高い確率でショットのフレーミングを調整する必要があります。しかし、DaVinci Resolveは解像度非依存なので、ショットがクロップされた状態で表示されていても、すべての映像情報にいつでもアクセスできます。

- 1 正方形アスペクトレシオのタイムラインで、サーシャが自転車に鍵をかけているショットを見つけます。「Rosebud was a bike」というステッカーが映るショットです。

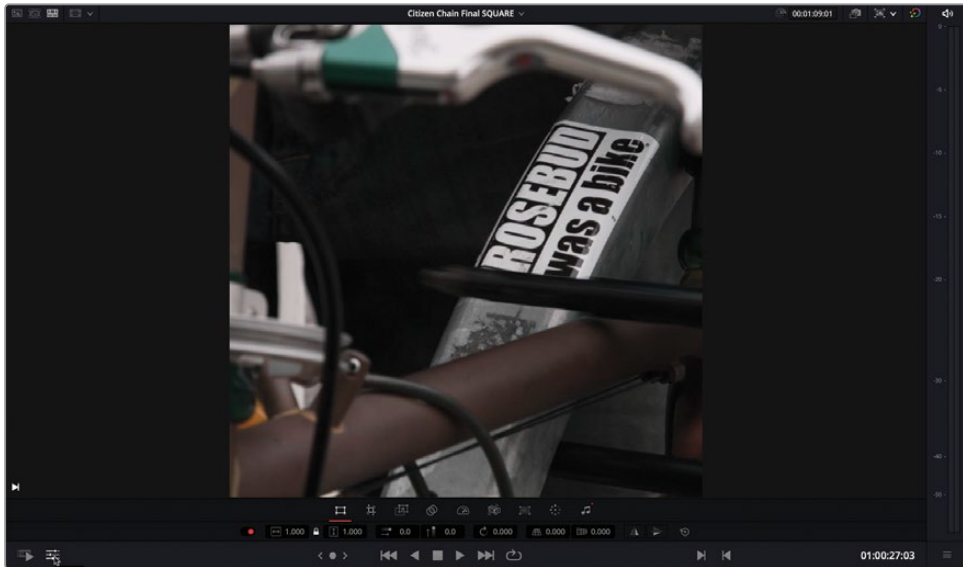


インタビュークリップの多くはアスペクトレシオ変更による問題はほとんど生じていませんが、このショットはステッカーが中心からずれており、インパクトが失われています。

- 2 「ツール」 ボタンをクリックして変形コントロールを表示します。



カットページのツールコントロールでは、インスペクタ内の多くのパラメーターに直接アクセスできます。これらをビューアの下にコンパクトに表示することは、ラップトップや小さな画面のシステムで作業している場合に特に便利です。



- 3 横方向の位置コントロールを使用して、クリップをわずかに左に動かし、ステッカーをショットの中心に合わせます。クリップのフレーミング調整が終わったら、「ツール」ボタンをもう一度クリックしてツールを閉じます。



メモ インспекタの「ビデオ」タブに含まれる変形コントロールを使用することも可能です。

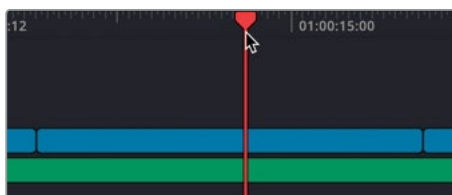
以上のように、ショットのアスペクトレシオは簡単に変更できます。しかし、やや難しい場合もあります。

- 再生ヘッドをタイムラインの4つ目のクリップの先頭に移動し、再生してショットを視聴します。

このショットは、ショップに到着したサーシャと愛犬からショップ名までのティルトアップ（カメラを上に向けて撮影する映像）です。残念ながら、撮影監督はこのショットがソーシャルメディアに使用される可能性を考慮していなかったため、編集で可能な限り調整する必要があります。



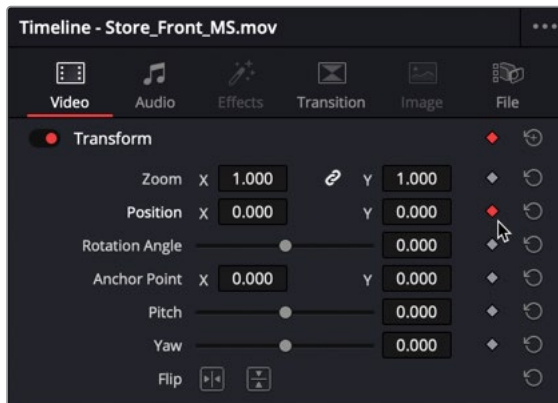
- 同ショットの中間付近で、上に向かって動き出すあたりに再生ヘッドを配置します。



- インспекタを開きます。

インспекタの通常のコントロールはすべてカットページから直接アクセスできます。

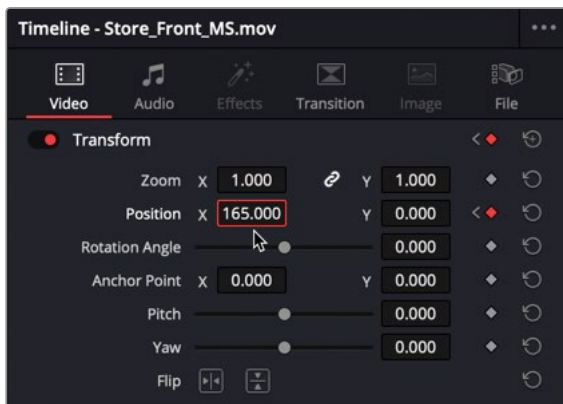
- 7 「キーフレーム」ボタンをクリックして、「位置」パラメーターにキーフレームを1つ追加します。



- 8 クリップを順方向に再生し、ティルトアップが終わる直前で停止します。



- 9 「位置 X」パラメーターを、ショップ名の左端がショット内に収まるように調整します(165.0前後)。



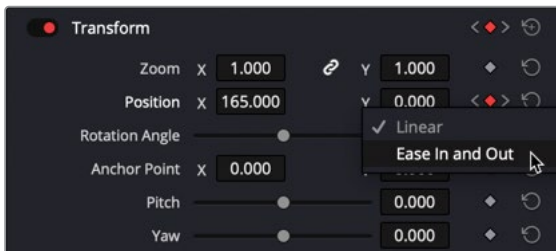
- 10 順方向に1秒ほど、カメラの動きが終わるまで再生します。
- 11 「キーフレーム」ボタンをクリックして、位置の値を調整せずに3つ目のキーフレームを追加します。



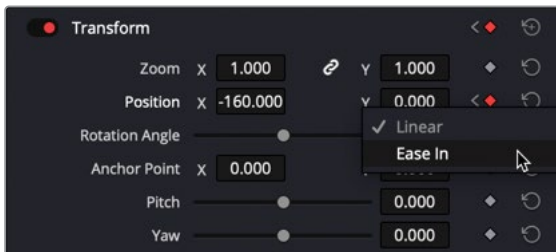
- 12 順方向に1秒ほど、サーシャが“Welles”というところまで再生します。再生を停止し、「位置 X」の値をショップ名の右端がショット内に収まるよう調整します (-160前後)。



- 13 ショットの先頭に戻り、再生して確認します。
- 14 キーフレーム間の動きを滑らかにするために、左角括弧 ([]) または右角括弧 (]) を押して再生ヘッドを3つ目のキーフレームに移動し、位置パラメーターのキーフレームコントロールを右クリックして「イーズイン&イーズアウト」を選択します。



- 15 右角括弧 (]) を押して、4つ目のキーフレームに移動します。キーフレームアイコンを右クリックして「イーズイン」を選択します。



- 16 アニメーションの変更を確認します。

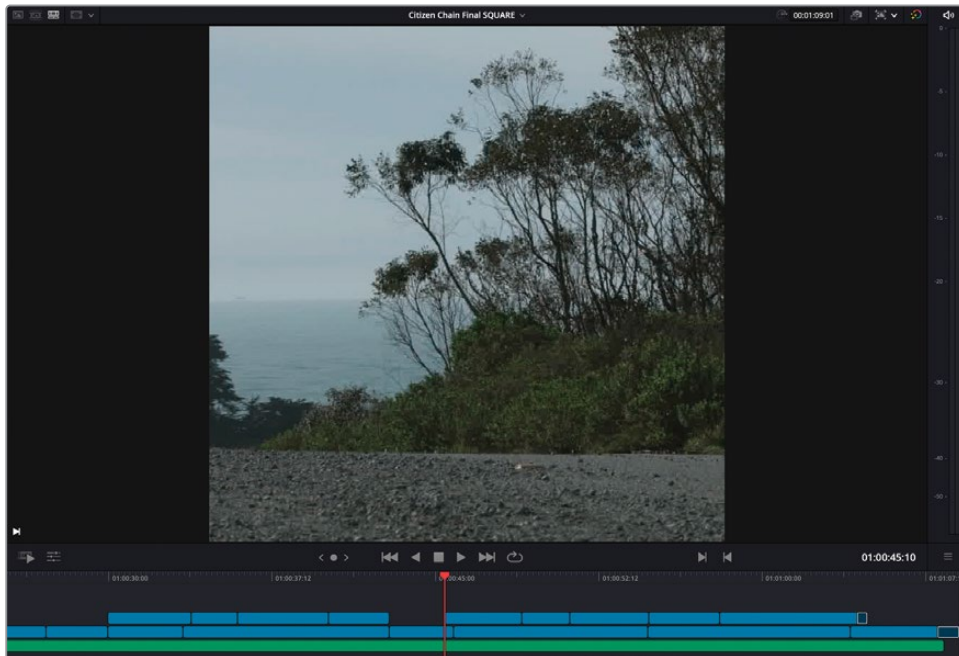
作業のこつ キーフレームをより細かくコントロールしたい場合は、エディットページに切り替えて、レッスン7で行ったように、キーフレームトラックおよびアニメーションカーブを開いて調整できます。

スマートリフレーム (Studio版のみ)

メモ 以下の練習では、DaVinci Resolve Studioにのみ搭載されたスマートリフレーム機能を使用します。無償版のDaVinci Resolveを使用している場合は、スマートリフレーム機能がないため、以下のステップを手動で行う必要があります。

キーフレームの追加およびクリップのフレーミング調整は手動でも行えますが、多数のショットでこの処理を行う必要がある場合、ビデオ書き出しの準備に時間がかかる可能性があります。複数のショットをリフレーミングする場合は、DaVinci Resolve 17のスマートリフレーム機能を使用すると時間を大幅に節約できます。

- 1 **Citizen Chain Final SQUARE** タイムラインで、再生ヘッドをトラック2の2つ目のクリップグループの先頭 (01:00:46:00前後) に移動します。

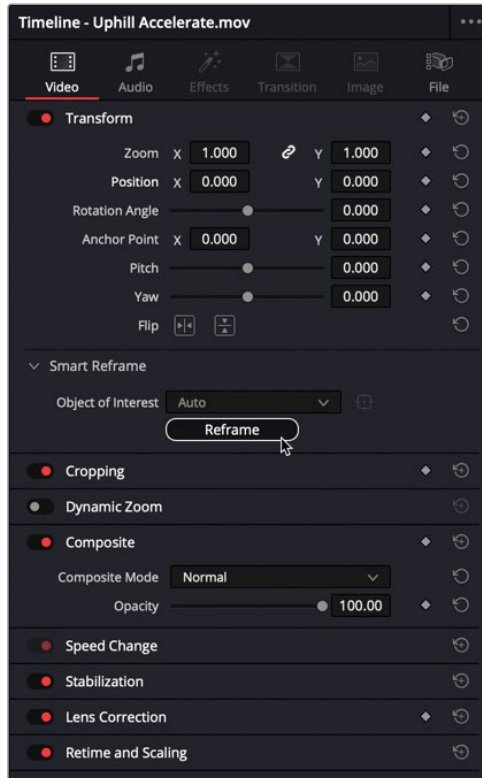


2 1つ目のショットを再生します。

このショットは何もない状態から突然、サーシャが自転車で通り過ぎます！このショットは左右にパンしており、サーシャがフレームの左側から自転車でフレームインし、右側にフレームアウトしていく様子を追っています。このショットは、前の例と同じようにシンプルにキーフレームリングすることも可能ですが、ここでは代わりにスマートリフレームを使用して効果を見てみましょう。

3 タイムラインで同クリップを選択します。

4 インスペクタで「スマートリフレーム」コントロールを開き「リフレーム」をクリックします。



短時間の分析の後、ショットが更新され、サーシャがフレーム内に表示されます。



- 5 スラッシュ (/) を押して、現在のフレーム周辺を再生します。

驚きです!ショットが自動的にキーフレーミングされ、サーシャがショット内に収まりました。これにより、視聴者が数秒間にわたって何もないフレームを見て困惑することはありません!

メモ スマートリフレームは、DaVinci Resolve Neural Engineを使用してクリップを分析し、ショットに最適なフレーミングを判断します。追跡すべき被写体をNeural Engineが判断できないショット(2人の会話シーンなど)では、「関心対象」メニューを「リファレンスポイント」に変更して、シンプルなオンスクリーンコントロールを有効にします。分析の対象にしたい被写体にボックスを重ね、「リフレーム」ボタンをクリックすると、Neural Engineが残りの処理を実行します。

作業のこつ 複数のタイムラインクリップを選択し、まとめてスマートリフレームの自動機能を使用することも可能です。各クリップは最善の結果を得るために別々に分析されます。

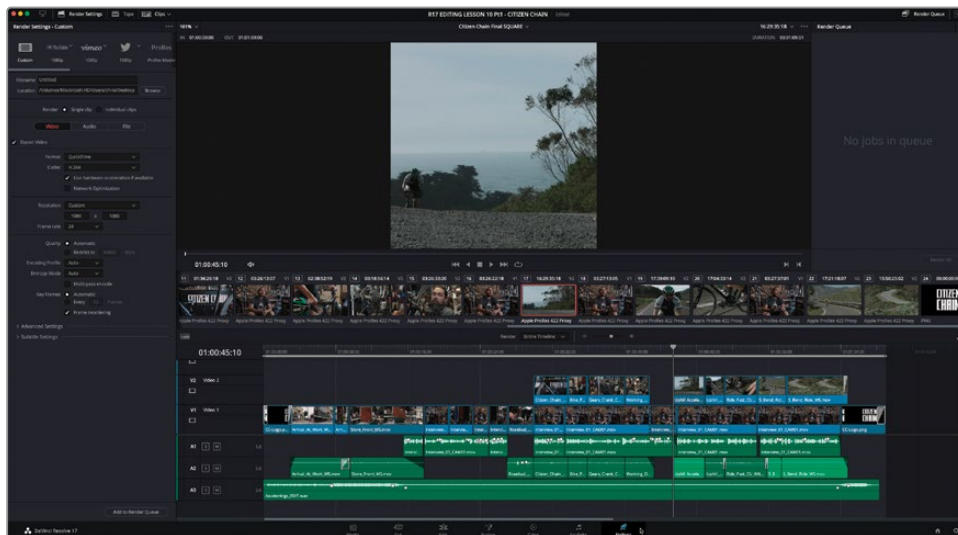
デリバーページの使用

クイックエクスポート機能でビデオを書き出す代わりに、デリバーページのオプションを使用します。

- 1 「デリバー」ボタンをクリックします。

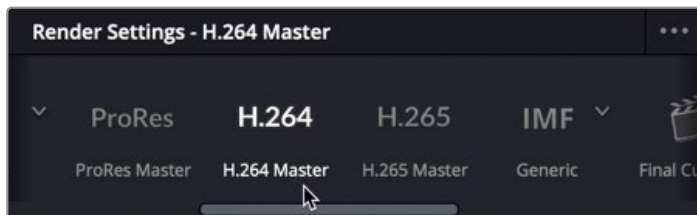


デリバーページに正方形アスペクトレシオのタイムラインが開き、書き出すファイルに対して、より詳細な設定が行えます。



メモ レンダー設定ウィンドウには一般的な書き出しプリセットのリストがあります。各プリセットの下矢印をクリックすると、異なる解像度など様々なオプションが表示されます。

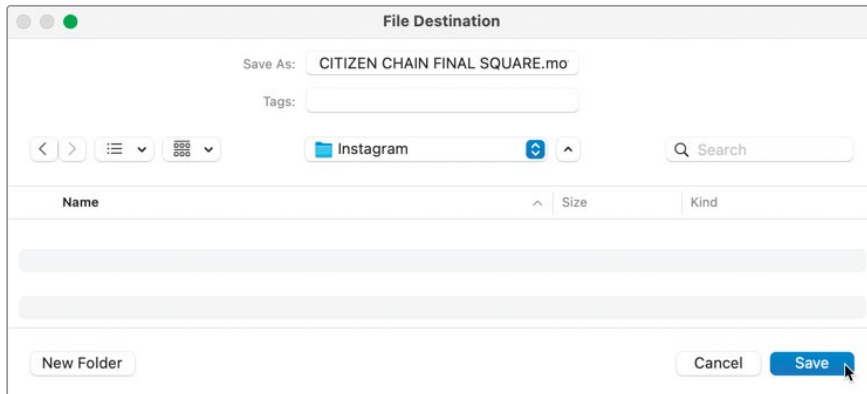
- 2 正方形のビデオをInstagramや他のソーシャルメディア用に書き出すには「H.264マスター」プリセットを選択します。



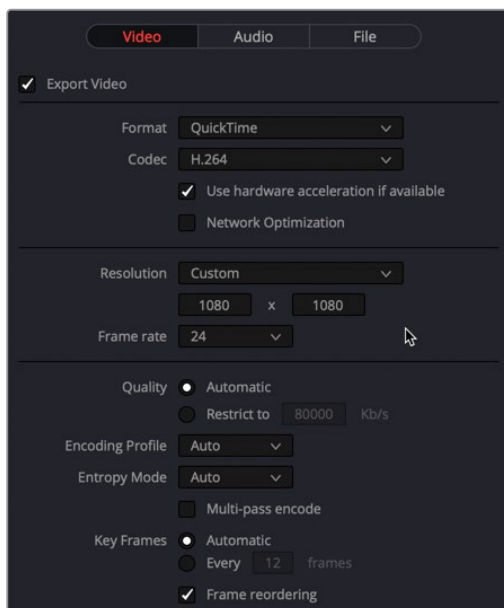
- 3 「ファイル名」フィールドに **Citizen Chain Final Square** と入力します。



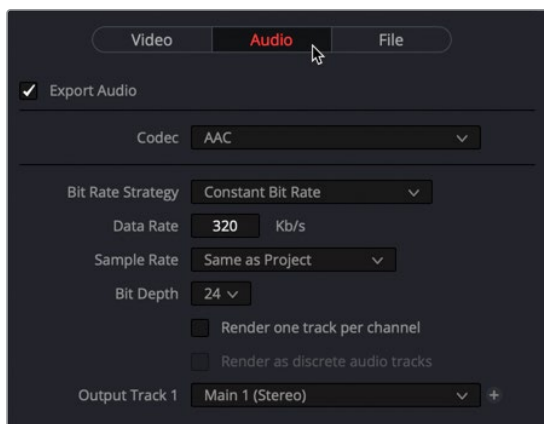
- 4 「保存先」の「ブラウズ」ボタンをクリックして、「ファイルの保存先」ウィンドウで“R17 Editing Lessons” > “Lesson 10” > “Output Folder”を選択します。
- 5 ここに新しいフォルダーを作成し、名前を **Instagram** に設定して「保存」をクリックします。



- 6 「ビデオ」タブで、解像度が1080x1080、フレームレートが24であることを確認します。



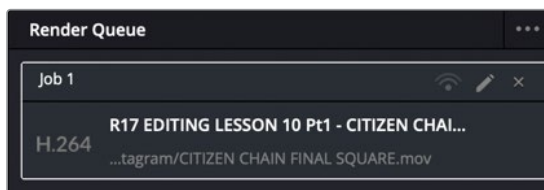
- 7 「オーディオ」タブをクリックし、コーデックがAAC、データレートが320Kb/s、出力トラックがこのタイムライン唯一のメイン出力である「Main 1」に設定されていることを確認します。



- 8 レンダー設定パネルの下部で「レンダーキューに追加」ボタンをクリックします。



このジョブがレンダーキューに「ジョブ1」として追加されます。この時点で同ジョブをレンダー出力できますが、その前にレンダーキューにもういくつかジョブを追加します。



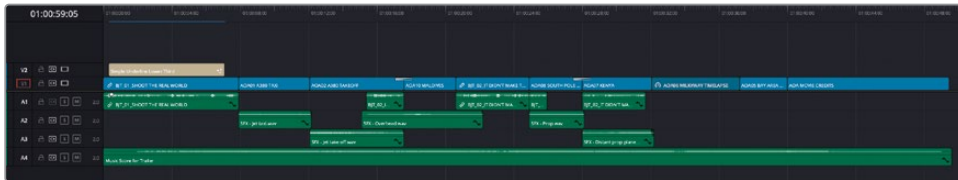
データレベルについて

「詳細設定」に含まれる「データレベル」では、イメージのデータレンジをソースに基づいて指定できます。デフォルトの「自動」は、選択したコーデックに適したデータレベルでメディアをレンダリングします。「ビデオ」はYCbCrフォーマットのオプションであり、Rec.709ビデオ規格を使用するフォーマットにおいて、10-bitシステムのピクセルデータ値を64~940に制限します。「フル」は、映画の標準である4~1024値にデータレンジを拡張します。この規格はDPXなどのデジタルフィルムフォーマットで使用されています。通常この設定は変更せず、DaVinci Resolveにデータレベルを自動選択させるのが最善です。しかし、最終的なビデオがキャリブレーション済みのモニターで見ると大幅に暗いまたは明るい場合は、データレベルの処理が適切でない可能性があります。稀ではありますが、そのような問題が生じる場合は、データレベルを目的に応じて手動で設定してください。

Pro Tools用にAAFを書き出す

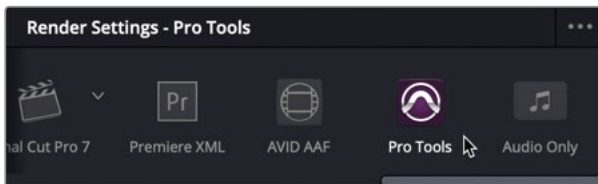
Fairlightはオーディオのミキシングおよびマスタリングに必要なツールをすべて搭載していますが、Pro Toolsシステムでミキシングを行うためにオーディオを送信することを求められるエディターも少なくありません。以下の練習では、この目的のためにPro Tools書き出しプリセットを使用します。

- 1 「Shift + J」を押してプロジェクトマネージャーを開きます。
- 2 **R17 EDITING LESSON 10 Pt2 – AGE OF AIRPLANES** プロジェクトをダブルクリックします。メッセージが表示されたら、現在の“Citizen Chain project”プロジェクトを保存して、変更が失われるのを防ぎます。
- 3 エディットページに切り替え、「メディアの再リンク」ボタンを使用してファイルを再リンクします。



このプロジェクトは、レッスン1で編集した **Age of Airplanes** 広告ビデオの別バージョンです！レッスン1では、このプロジェクトのオーディオ調整にあまり時間をかけませんでした。このオーディオを、Pro Toolsシステムによるミキシングを依頼するためのフォーマットで書き出します。

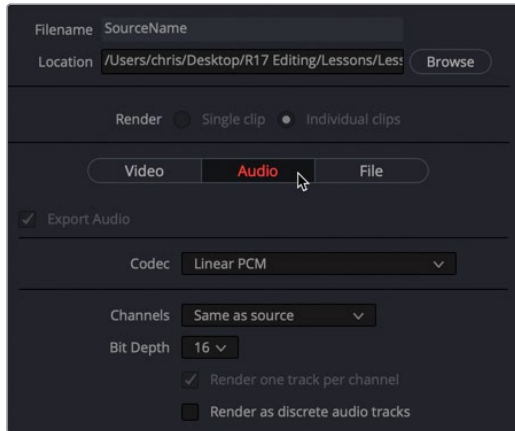
- 4 メディアを再リンクしてオンライン状態にし、デリバーページに切り替え、「レンダー設定」パネルで「Pro Tools」プリセットを選択します。



メモ Resolveは、AAF (Advanced Authoring Format) を使用して、Pro Toolsシステム用のシーケンス情報を出力します。

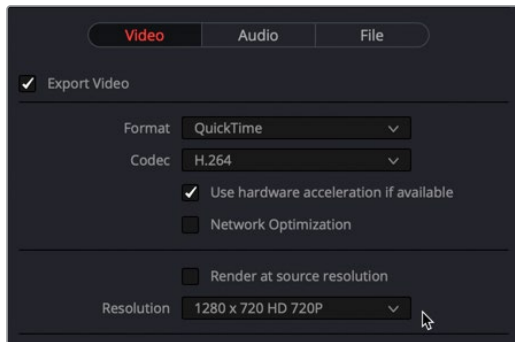
- 5 「ブラウズ」をクリックして、“R17 Editing Lessons” > “Lesson 10” > “Output Folder”を選択します。ここに新しいフォルダーを作成し、名前を **Pro Tools AAF** に設定して「開く」をクリックします。

- 6 「オーディオ」タブで、コーデックが「リニアPCM」に設定されていることを確認します。これにより、タイムラインのオーディオクリップを、多くのPro Toolsユーザーが好む非圧縮.wavファイルで書き出せます。



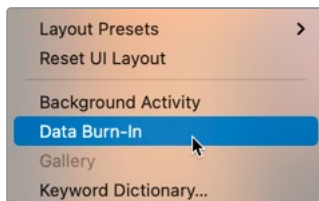
オーディオファイルの他にも、Pro Toolsユーザーがタイムラインを読み込む際にタイムコード同期の確認に使用する、ビデオ参照ファイルも提供する必要があります。

- 7 「ビデオ」タブをクリックします。フォーマットを「QuickTime」に変更し、コーデックが「H.264」、解像度が「1280 x 720 HD 720P」であることを確認します。



タイムコードを焼き付けるバーンインタイムコード (BiTC) をビデオ参照クリップに含めても便利です。

- 8 「ワークスペース」>「データ焼き付け」を選択します。

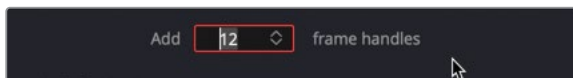


- 「データ焼き付け」ウィンドウで「タイムラインタイムコード」を選択し、タイムラインのタイムコードを表示します。「サイズ」を85前後、「背景の不透明度」を80に設定して同ウィンドウを閉じます。



最後に、書き出すオーディオメディアにハンドルを追加する必要があります。

- 「ビデオ」タブの「詳細設定」を開き、ハンドルを12フレーム追加します。



- 「レンダーキューに追加」をクリックして、このジョブをレンダーキューに追加します。

完璧です。2つのジョブがキューに追加され、書き出す準備が整いました。もう1つだけジョブを追加したら、全ジョブをまとめて書き出せます。

字幕の追加

DaVinci Resolveでは、複数の方法でタイムラインに字幕を追加できます。プロジェクトで使用する字幕をすべて手動で作成することもできますが、DaVinci Resolveがサポートする字幕ファイルを読み込むことも可能です。

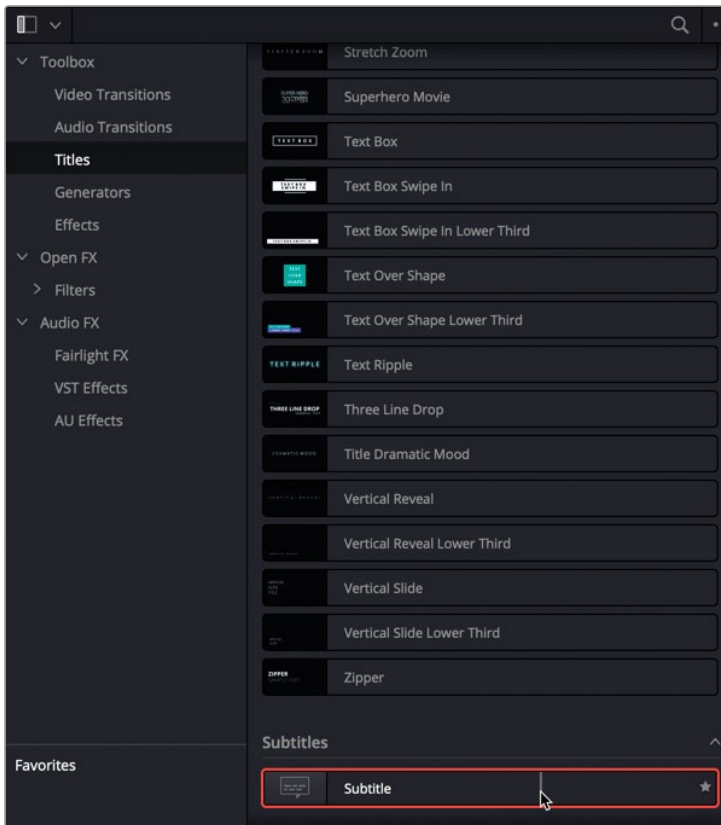
- 「Shift+1」を押してプロジェクトマネージャーを開き、**R17 EDITING LESSON 10 Pt3 - SYNC SCENE** プロジェクトをダブルクリックします。その際、現在開いているプロジェクトの保存に関するメッセージが表示されたら保存します。

- 2 「Shift+4」を押してエディットページに移動し、プロジェクト内のメディアを再リンクします。

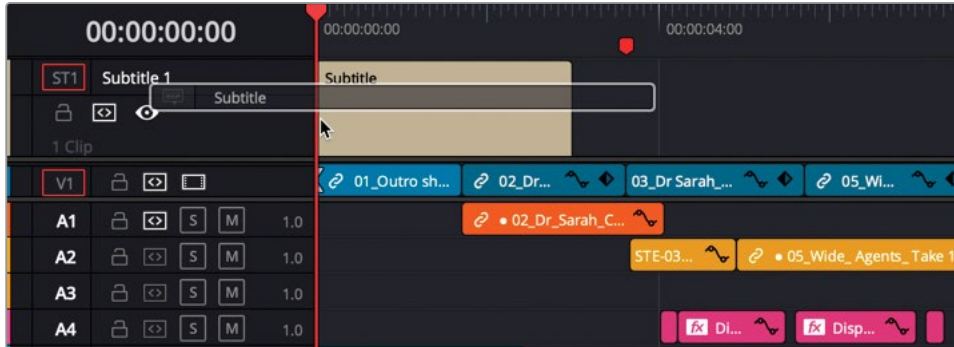


このプロジェクトには、博士とFBI捜査官によるシーンの完成バージョンが含まれています。シーンを再確認し、オーディオのミックス状態をチェックします。この時点で残っている作業は、字幕を追加して、納品用の最終的なファイルを出力することだけです。

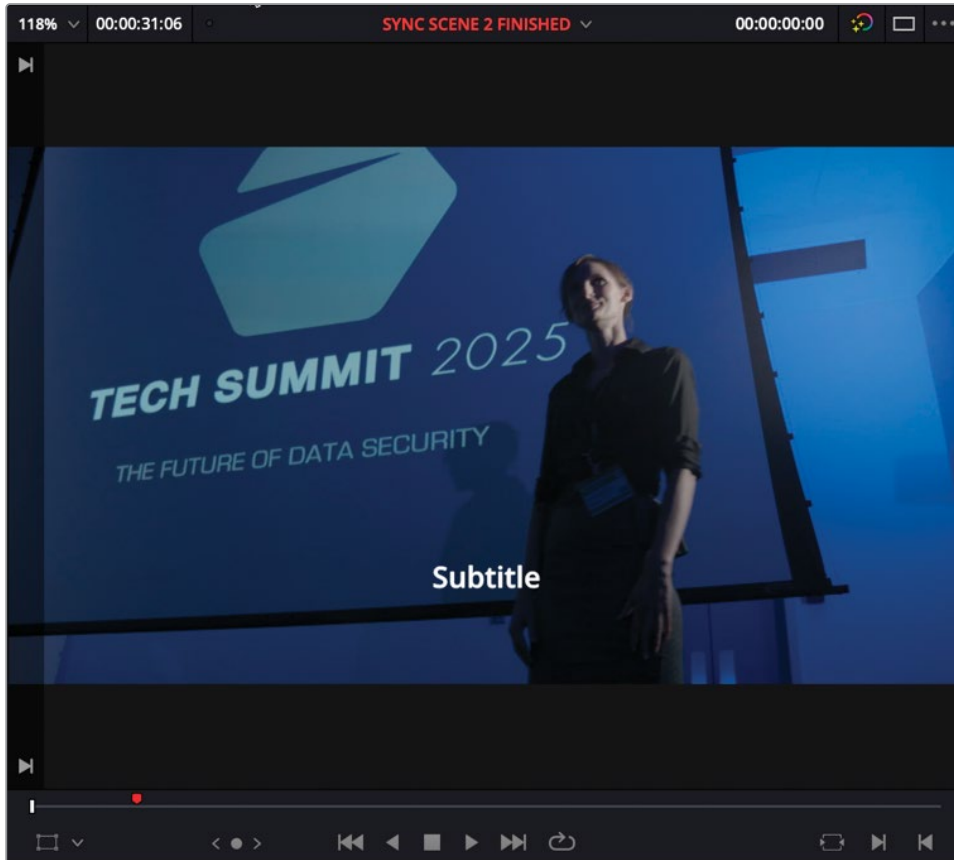
- 3 エフェクトライブラリを開きます。
- 4 エフェクトライブラリの「タイトル」グループで、「字幕」セクションを見つけます。



- 5 「字幕」ジェネレーターを、タイムラインのビデオトラックの上の何も無いスペースにドラッグし、タイムラインの先頭にスナップします。

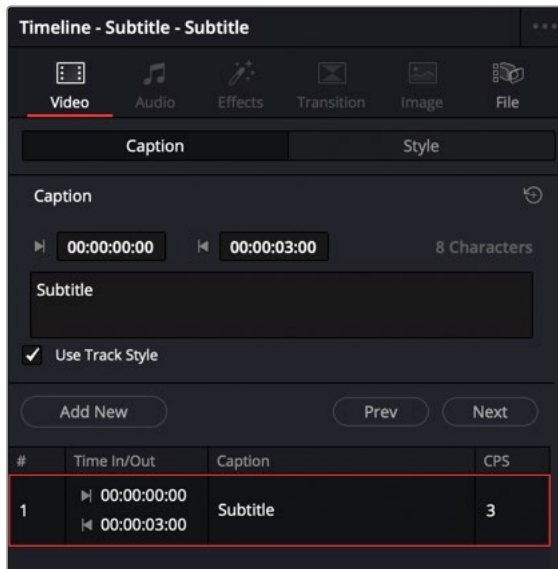


タイムラインに“字幕 1”とラベルの付いた新しいトラックが表示され、タイムラインビューアに字幕のテキストが表示されます。

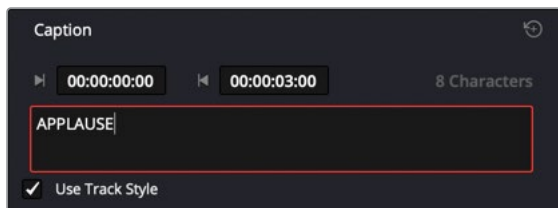


作業のこつ 字幕トラックの表示/非表示は、「タイムライン表示オプション」メニューで切り替えられます。

- 6 タイムラインで字幕を選択し、インスペクタを開きます。
インスペクタには、各キャプション用および字幕トラック全体用のコントロールがあります。

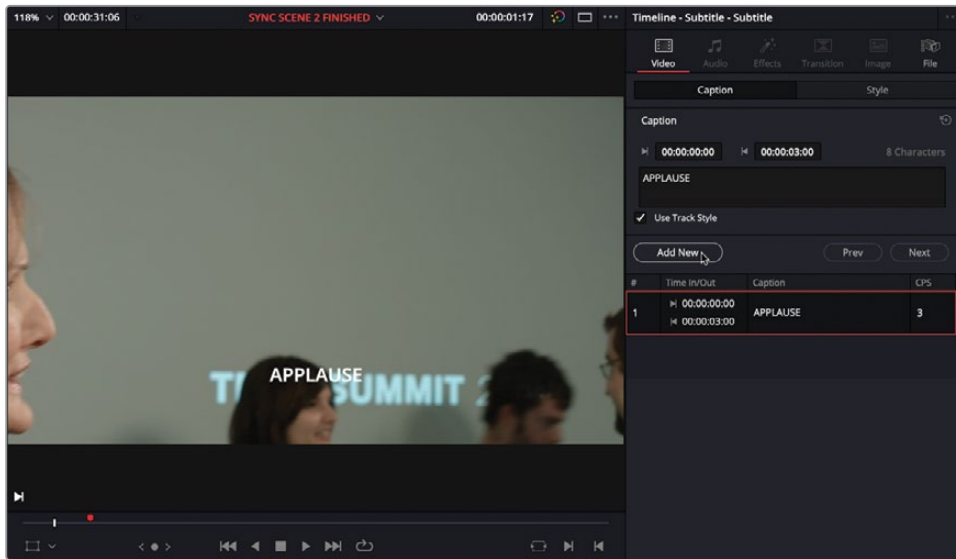


- 7 「キャプション」フィールドで“Subtitle”の文字をハイライトし、**APPLAUSE**（拍手喝采の意味）と入力します。



メモ 各行の最大文字数と、各キャプションの最短時間は、プロジェクト設定ウィンドウの「字幕」パネルで設定できます。

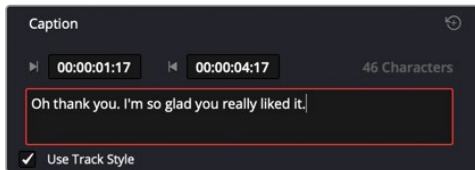
- 8 再生ヘッドをタイムラインの2つ目のクリップ **02_Dr_Sarah_Close Up.mov** の先頭に移動し、インスペクタで「新規追加」ボタンをクリックします。



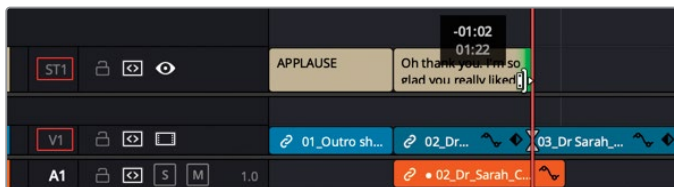
再生ヘッドの位置に新しい字幕が上書き追加されます。



- 9 新しい字幕ジェネレーターを選択し、インスペクタで博士の台詞 (Oh, thank you. I'm so glad you really liked it.) を入力します。



- 10 2つ目の字幕ジェネレーターの末尾を、「V1」トラックの2つ目のクリップ **02_Dr_Sarah_Close Up.mov** の末尾に合わせてトリムします。

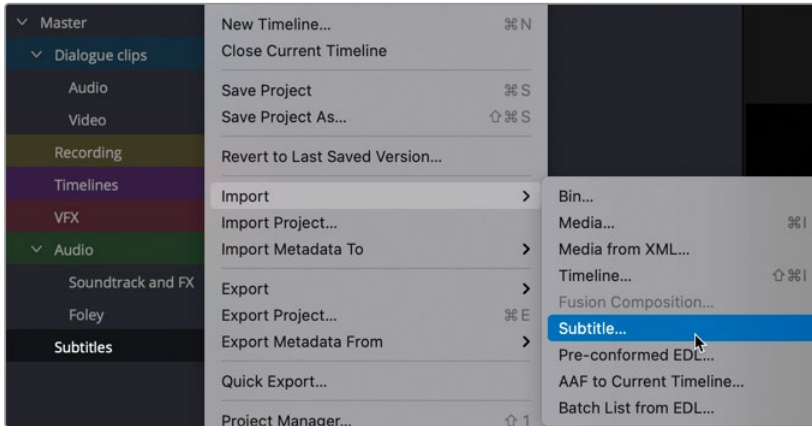


字幕ジェネレーターは、タイムライン上の他のクリップと同じように編集またはトリムできます。

字幕ファイルの読み込み

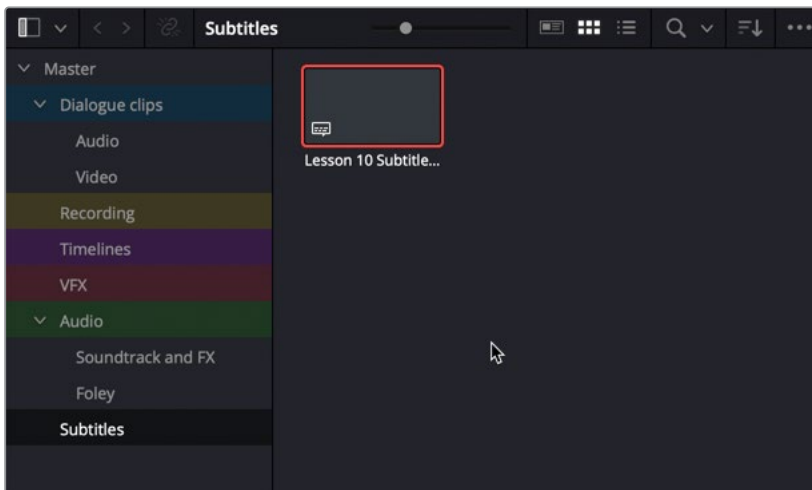
このタイムラインで作業を続行し、各台詞に字幕を追加していくことも可能です。しかし、会話音声を書き起こした.srtファイルがある場合は、そのファイルをDaVinci Resolveに読み込んだ方が効率が良く、台詞も正確です。

- 1 メディアプールで「Shift+Command+N」(macOS) または「Shift+Control+N」(Windows) を押して、新規ピンを作成します。新しいピンの名前を **Subtitles** に変更します。
- 2 “Subtitles” ピンを選択し、「ファイル」>「読み込み」>「字幕」を選択します。



- 3 “R17 Editing Lessons” > “Lessons” > “Lesson 10 Delivery” > “Subtitles” の順に進み、**Lesson 10 Subtitles US.srt** ファイルを選択します。「開く」をクリックします。

選択したピンに、.srtファイルが字幕クリップとして追加されます。



- 字幕ファイル **Lesson 10 Subtitles US** を選択し、タイムラインにドラッグして、先頭を赤いタイムラインマーカーに合わせて配置します。

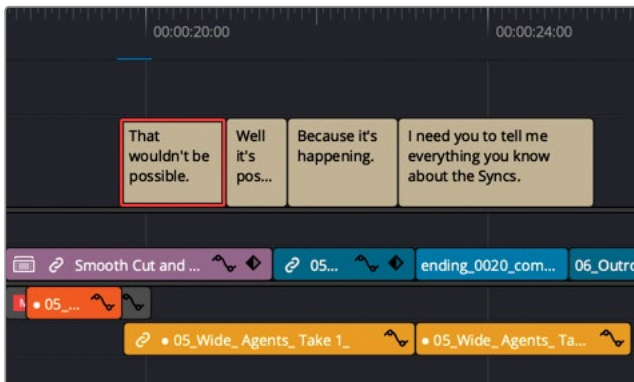


.srtファイルに含まれるすべての字幕が、タイムラインの“字幕 1”トラックに追加されます。

字幕の調整

DaVinci Resolveのタイムラインにおいて、字幕クリップは他のあらゆるクリップと同様に挙動するので、必要に応じてタイミングを簡単に調整できます。

- タイムラインビューアの「タイムコード」フィールドをクリックして **1800** と入力し、博士が“**That wouldn't be possible.**”と言う前の位置に移動します。この位置からタイムラインを再生し、台詞と字幕を確認します。



博士の台詞に対して、字幕が表示されるのが遅すぎるので、字幕のタイミングを調整し、同期を修正する必要があります。

- 「T」を押して、トリム編集モードに切り替えます。
- タイムラインで、“**That wouldn't be possible.**”の字幕の下部をクリックします。これにより、マウスポインターがスライドアイコンに切り替わります。

- 4 同字幕を左に17フレームほど（「A1」トラックの博士のダイアログクリップの先頭にスナップするまで）、スライドします。



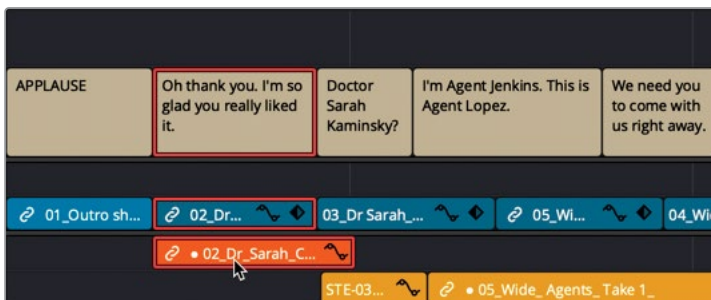
- 5 字幕を正しい位置にスライドしたら、スラッシュ (/) を押して変更を確認します。
- 6 「A」を押して選択モードに戻します。

各字幕ジェネレーターは、選択モードを使用してトリムまたはロールトリムすることもできます。また、ブレード編集モードおよびキーボードショートカットを使用して、各字幕を短いクリップにカットすることも可能です。字幕トラックの自動選択コントロールは、タイムラインの他のトラックの場合と同じように機能するので、字幕をリップルトリムする際は注意が必要です。

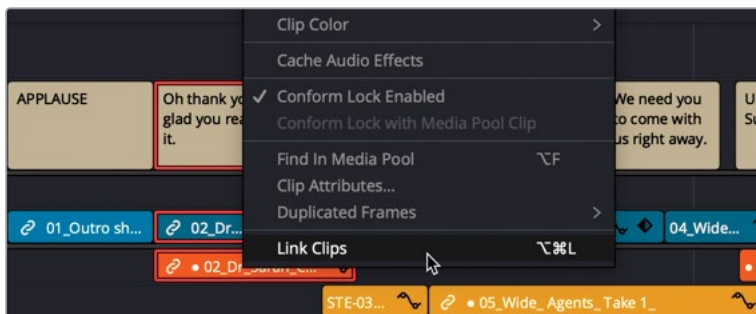
字幕の同期を維持

字幕とオーディオクリップの同期をさらに確実にしたい場合は、クリップをリンクさせると便利です。これにより、誤ってタイムラインに変更を加え、字幕の同期がずれてしまった場合に、赤い同期インジケーターに同期のずれが表示されます。

- 1 タイムラインで、2つ目の字幕クリップ “Oh thank you, I’m so glad you really liked it.” を選択します。
この字幕を「A1」トラックのオーディオクリップとリンクさせます。
- 2 2つ目の字幕クリップを選択したら、「A1」のオレンジのオーディオクリップを「Command + クリック」(macOS) または「Control + クリック」(Windows) します。

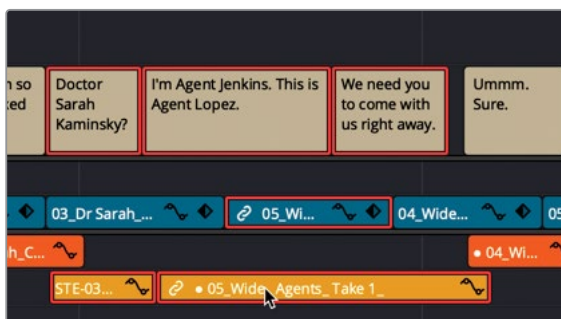


- 3 両クリップを選択したら、それらのいずれかを右クリックしてメニュー下部の「クリップをリンク」を選択するか、「Option + Command + L」(macOS) または「Alt + Control + L」(Windows) を押して、クリップをリンクします。

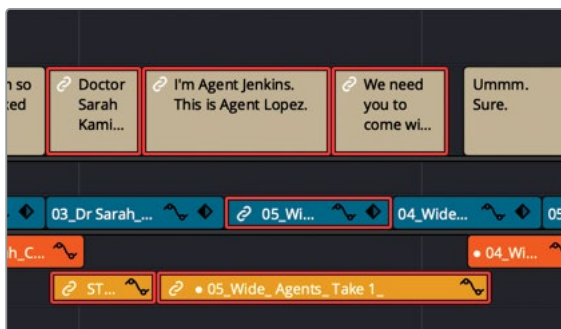


複数の字幕を、複数のビデオクリップやオーディオクリップに同時にリンクすることも可能です。

- 4 タイムラインで、次の3つの字幕クリップと、「A2」の2つの黄色のオーディオクリップを選択します。



- 5 「Option + Command + L」(macOS) または「Alt + Control + L」(Windows) を押して、それらのクリップをリンクします。

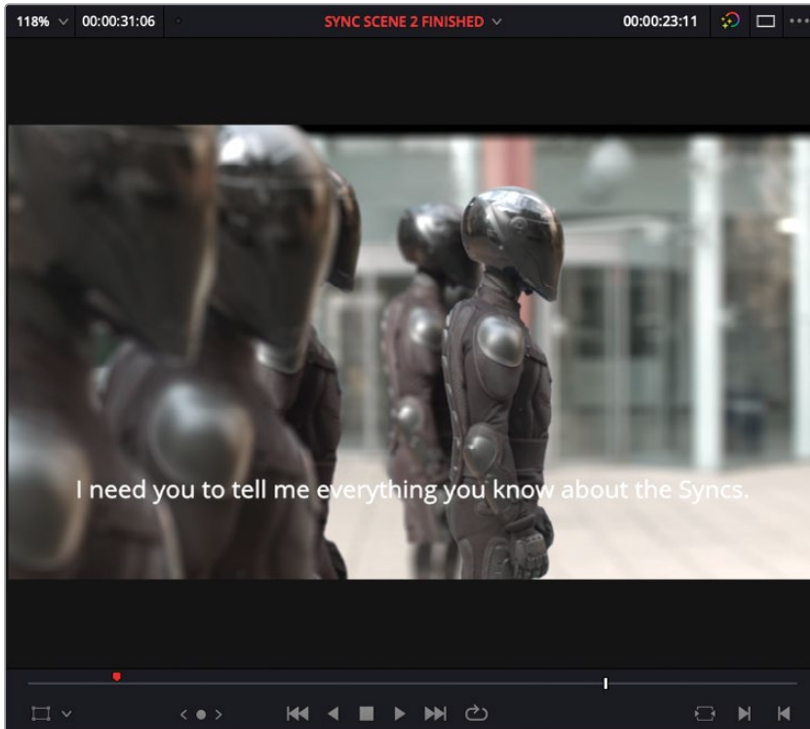


クリップがリンクされました。これにより、同期が外れた際には、赤い“同期ずれインジケータ”が表示されます。

字幕のスタイル

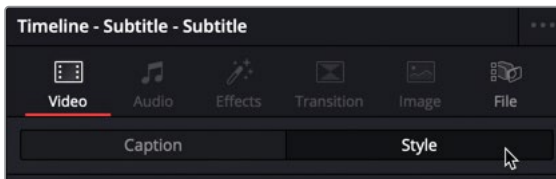
DaVinci Resolveに搭載された他のタイトルジェネレーターと同じように、字幕ジェネレーターにも多くのパラメーターがあります。これらを使用して、字幕やクローズドキャプションのスタイルや位置を変更できます。字幕に適用される一般的なスタイルのひとつが、文字の背後に表示する半透明のボックスです。これにより、文字と背景の明るさに差がない場合でも文字が際立ちます。

- 1 再生ヘッドをタイムラインの最後の字幕に重ねます。

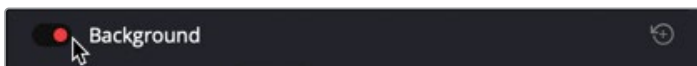


スクリーンで字幕を見ると、末尾の文字とビデオの色や明るさが近いいため、読みにくくなっています。

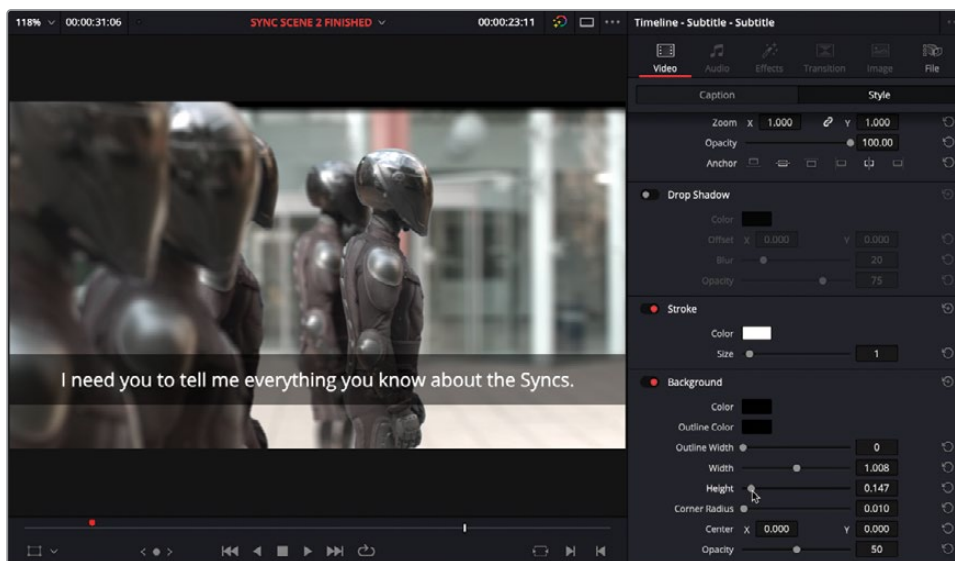
- 2 タイムラインで同字幕を選択し、インスペクタで「スタイル」タブをクリックします。



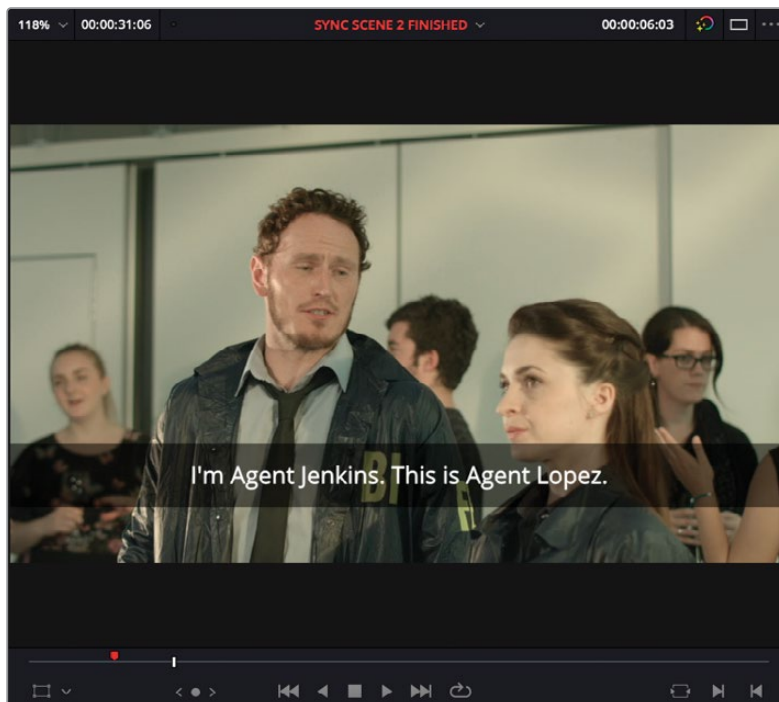
- 3 「背景」オプションまで下にスクロールし、背景設定を有効にします。



- 4 「幅」および「高さ」の値を調整し、白い文字の背後のボックスを拡大して、明るさが近い背景でも文字が際立つよう調整します。

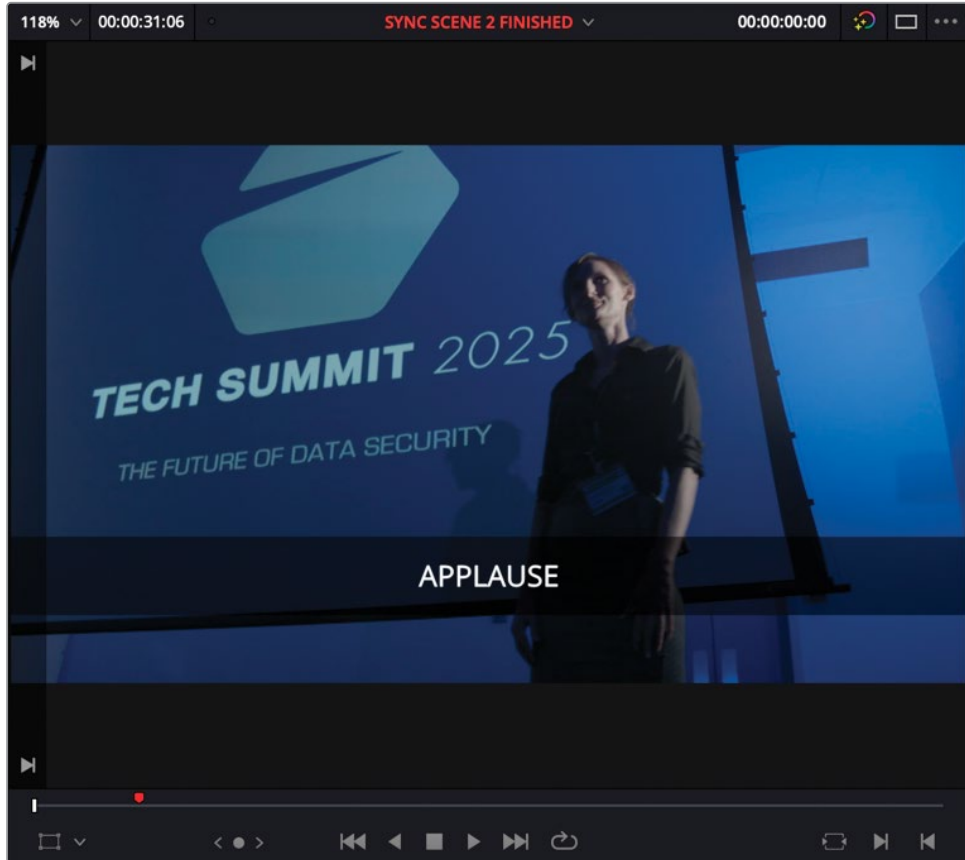


ここではトラックスタイルを追加したので、この変更は同じトラックの全字幕に適用されます。この挙動は、ひとつのトラックにあるすべての字幕にスタイル変更を適用したい場合に便利です。



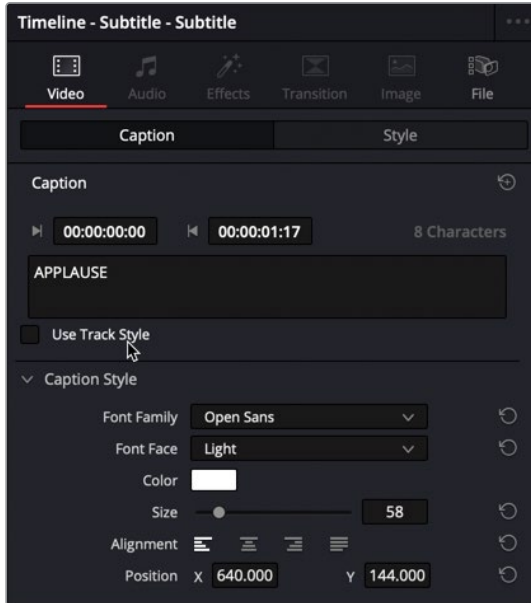
しかし、すべての字幕ではなく、特定の字幕だけに限定してカラーやフォント、位置を調整する必要がある場合は、個別の字幕に対する設定をトラック全体の設定より優先させることができます。

- 5 タイムラインの再生ヘッドを1つ目の字幕に重ねます。



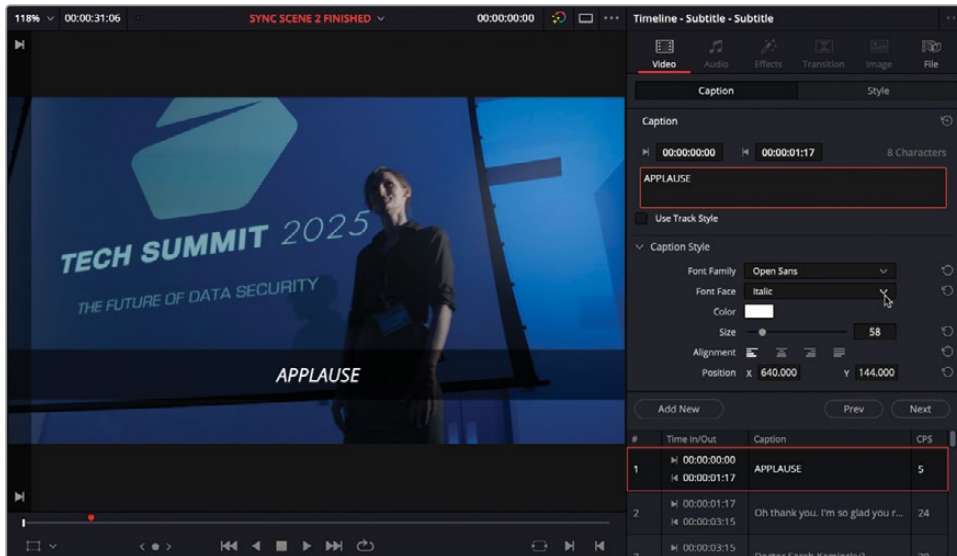
この字幕は、台詞ではなく、サウンドエフェクトの内容（拍手）を表示しています。そして、監督は台詞とサウンドエフェクトの表示を区別したいと考えています。

- 6 タイムラインで同字幕を選択し、インスペクタで「キャプション」タブをクリックします。「スタイルタブの設定を使用」の選択を解除します。



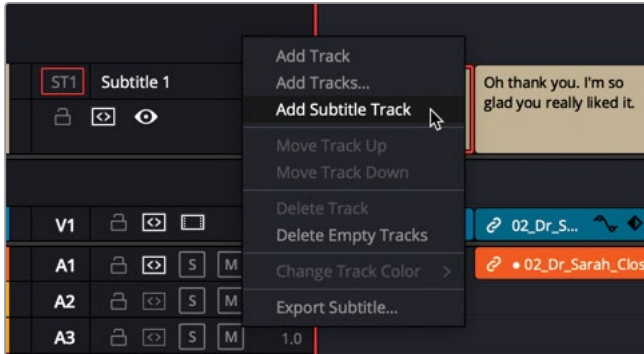
このキャプション用のコントロールが追加されて表示されます。

- 7 他のキャプションと区別するために、「フォントフェイス」を「斜体 (Italic)」に変更します。字幕に変更が適用されます。



字幕トラックは複数追加できます。これは、複数言語の字幕を提供する必要がある場合などに特に便利です。

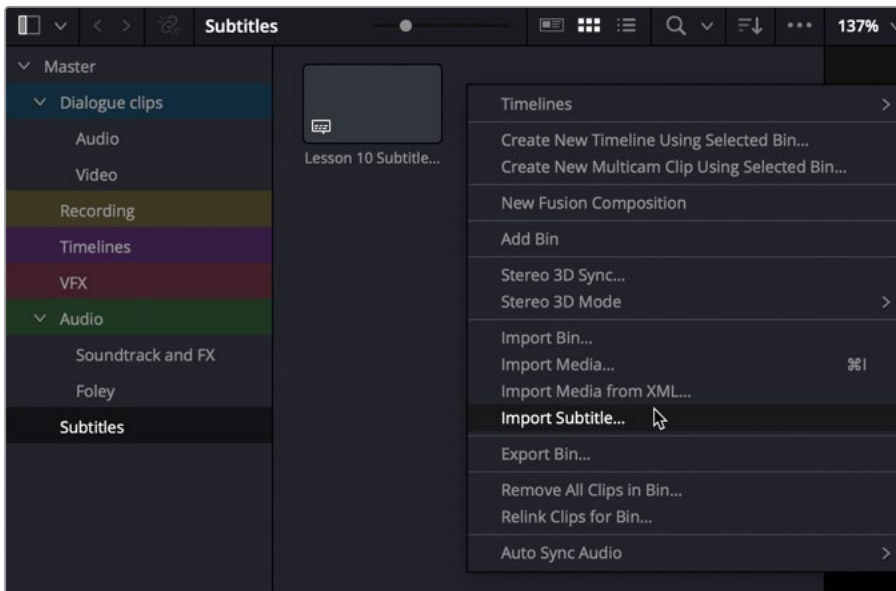
- 8 エディットページのタイムラインで、任意のトラックヘッダーを右クリックし、「字幕トラックを追加」を選択します。



タイムラインに新しい字幕トラックが追加されます。



- 9 メディアプールの“Subtitles”ビン内で右クリックし、「字幕の読み込み」を選択します。



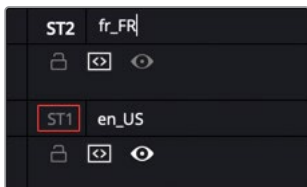
- 10 “R17 Editing” > “Lessons” > “Lesson 10 Delivery” > “Subtitles”の順に進み、Lesson 10 Subtitles FR.webvtt ファイルを選択します。「開く」をクリックします。
- 11 この新しい字幕ファイルを、先ほど作成した字幕トラックにドラッグして、タイムラインの先頭に合わせて配置します。



この字幕ファイルにはフランス語の字幕が含まれています。字幕トラックに言語名を含めると、他のトラックと区別しやすくなります。

メモ この字幕には、前の練習で作成したスタイルは適用されていません。しかし、WebVTTフォーマットは基本的なテキストフォーマットをサポートしているので、最初の字幕は斜体になっています。

- 12 “字幕 1” トラックのトラック名をクリックし、en_US と入力して、この字幕が米国の視聴者向けの英語字幕であることを識別できるようにします。
- 13 “字幕 2” トラックのトラック名をクリックし、fr_FR と入力して、この字幕がフランスの視聴者向けのフランス語字幕であることを識別できるようにします。



作業のこつ タイムラインビューアに表示する字幕を選択するには、表示したいトラックのヘッダーで目のアイコンをクリックします。字幕は1トラックしか表示できません。

字幕に関する詳細

ワークフローや納品要件によっては、国際標準化機構の定める2~3文字のコードを各言語に対して使用する必要があります。

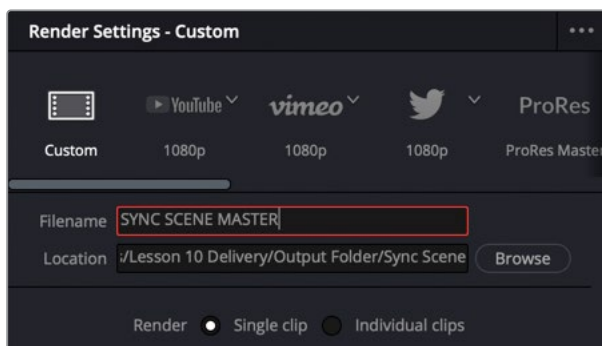
詳細は以下のウェブサイト (www.loc.gov/standards/iso639-2/php/code_list.php) を参照してください。

字幕込みで書き出す

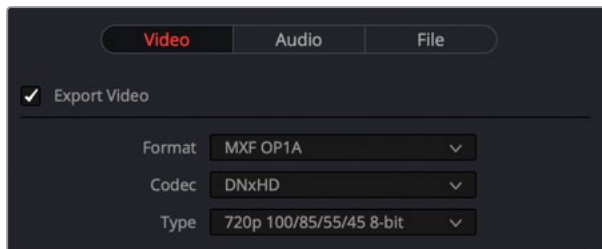
字幕をプログラムと一緒に書き出す際は、多数のオプションがあります。納品のフォーマットに応じて、字幕は焼き付けグラフィック、サポートされたメディアファイルへの埋め込みテキスト、または別ファイルとして書き出せます。

以下の練習では、放送に適したファイルを個別の字幕ファイルと併せて出力します。

- 1 デリバーページの「レンダー設定」ウィンドウで、「カスタム」プリセットを選択し、1つにまとめたムービーファイルを書き出すためにレンダー設定を「単一のクリップ」にします。
- 2 「ファイル名」フィールドに **SYNC SCENE MASTER** と入力します。
- 3 「ブラウズ」をクリックして、「R17 Editing」> “Lessons” > “Lesson 10 Delivery” > “Output Folder”を選択します。新しいフォルダーの名前を **Sync Scene** にして「OK」をクリックします。



- 4 「レンダー設定」パネルに戻り、フォーマットを「MXF OP1A」、コーデックを「DNxHD」、種類を「720p 100/85/55/45 8-bit」に設定します。

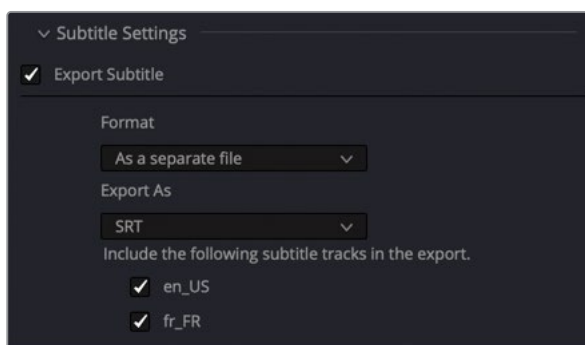


- 5 「ビデオ」タブを下にスクロールし、「字幕設定」オプションを表示して、「字幕の書き出し」にチェックを入れます。

- 6 「書き出し方法」オプションを「別ファイル」に設定します。

「ビデオに焼き付け」オプションを選択すると、DaVinci Resolveは最終的にレンダリングするビデオファイルに、現在アクティブな字幕をスタイル込みで焼き付けます。このオプションでは、字幕がビデオコンテンツの一部として固定されます。「埋め込みキャプション」を選択すると、現在アクティブな字幕トラックがエンベデッドメタデータのレイヤーとして、それをサポートしているメディアフォーマットに出力されます。現時点で、DaVinci Resolveは、MXF OP1AおよびQuickTimeコンテナにおけるCEA608とテキストキャプションをサポートしています。

- 7 「フォーマット」メニューで「SRT」を選択し、字幕トラックの「en_US」と「fr_FR」を両方選択して、それらが書き出しに含まれるようにします。



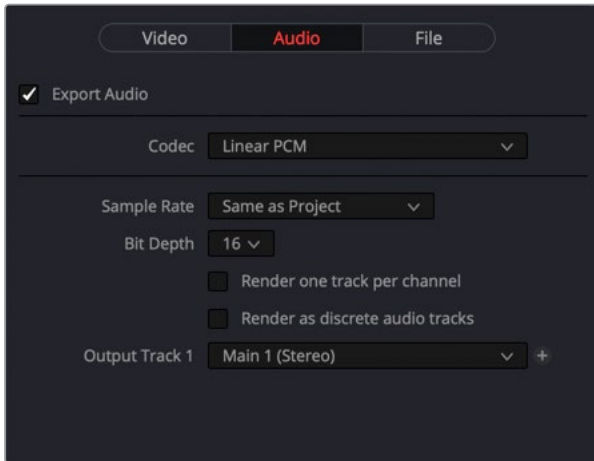
これで、ビデオとファイルの設定は完了です。次は、出力するオーディオトラックを選択します。

オーディオトラックの書き出し

前のチャプターと同様に、このシーンには3つのメインバス（ステレオミックス、M&E、5.1ミックス）と、3つのサブミックス（会話音声、エフェクト、音楽）が含まれています。レンダー設定では、出力するオーディオトラックおよびバスを様々な組み合わせで選択できます。それにより、最終的なムービーと共に、ステレオ、サラウンド、または多言語吹き替え用のM&Eを驚くほど簡単に書き出せます。

- 1 レンダー設定で「オーディオ」タブをクリックします。
- 2 オーディオコーデックは「リニアPCM」（この設定は非圧縮またはロスレスオーディオとも呼ばれます）にしたまま、サンプルレートもビット深度も現在の設定のままにします。

- 3 「出力トラック:1」メニューで「Main 1 (Stereo)」が選択されていることを確認します。

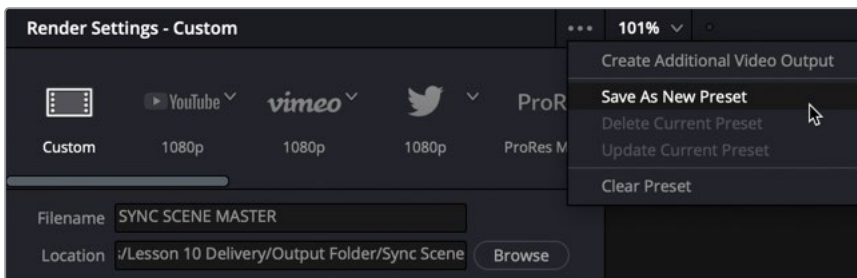


- 4 「出力トラック:1」メニューの隣のプラス (+) ボタンをクリックして、2つ目のメインバスを出力ファイルに追加します。

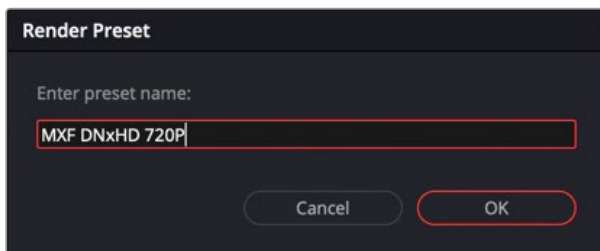


2つ目のメインバス (M&E) は自動的に選択されますが、必要であればメニューを使用して変更できます。

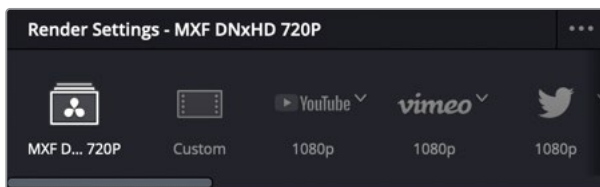
- 5 「レンダーキューに追加」をクリックします。
同じ設定を複数の書き出しに使用したい場合は、このレンダー設定をプリセットとして保存可能です。
- 6 レンダー設定の上にあるオプションメニューをクリックして「新規プリセットとして保存」を選択します。



- 7 プリセット名を **MXF DNxHD 720P** にして「OK」をクリックします。



新しいプリセットがパネル上部に表示されます。



作業のこつ 保存したプリセットをクイックエクスポートオプションのリストに表示するには、レンダー設定オプションメニューをクリックして「クイックエクスポート」を選択し、プリセット名を選択します。

AS-11および他のファイルフォーマットの書き出し

DaVinci Resolve 17は、DaVinci Resolve IO Plug-In SDKを搭載しており、サードパーティ開発者によるプラグインパックの作成・配布が可能です。これらのプラグインパックにより、DaVinci Resolve Studioから直接レンダリングできるコーデックおよびフォーマットの選択肢が広がります。

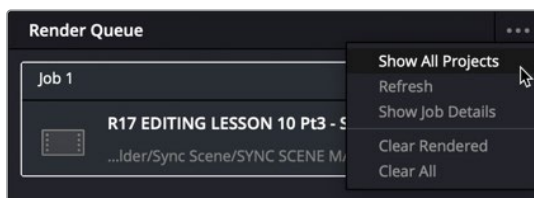
ひとつの例として、DaVinci Resolve Studio用のMainConcept Codec Plug-Inがあります。このプラグインをインストールすると、MainConcept MXFおよびMP4のフォーマットオプションが追加されます。この中にはイギリスの放送局に対する納品要件のひとつであるAS-11 DPPも含まれます。

このプラグインに関する詳細は <https://www.mainconcept.com/products/plugins/blackmagic-design-plugins/bmd.html> を参照してください。

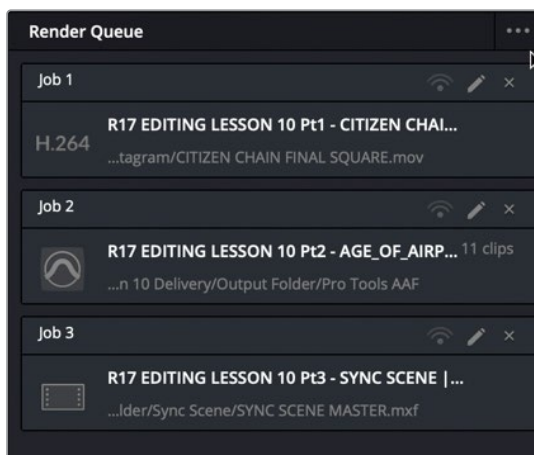
複数プロジェクトのジョブを変更およびレンダリング

レンダーキューには、現在のプロジェクトまたはデータベース上の全プロジェクトのジョブを表示できます。長尺のプロジェクトを複数のリールに分割する場合や、複数のプロジェクトを同一のクライアントに納品する場合は、現在のジョブをレンダリングしてから他のプロジェクトを出力するのではなく、レンダーキューの全ジョブにアクセスする必要があります。

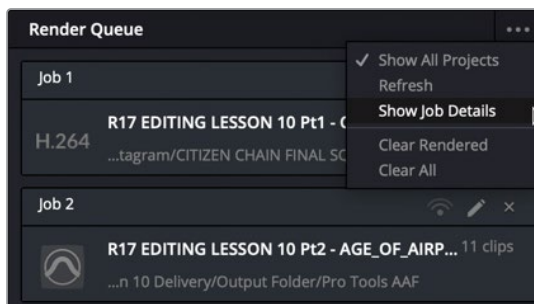
- 1 レンダーキューのオプションメニューで、「すべてのプロジェクトを表示」を選択します。



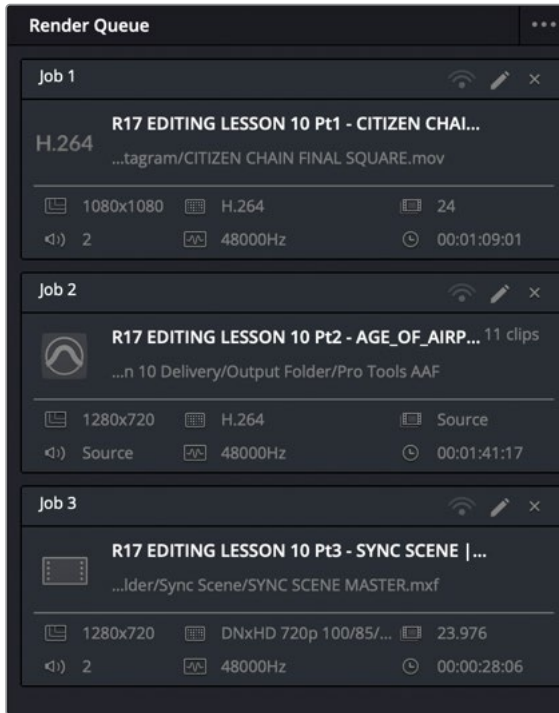
現在のデータベース上のあらゆるプロジェクトのうち、レンダーキューに追加したジョブがすべて表示され、選択やレンダリングできる状態になります。



- 2 レンダーキューのオプションメニューで、「ジョブの詳細を表示」を選択します。

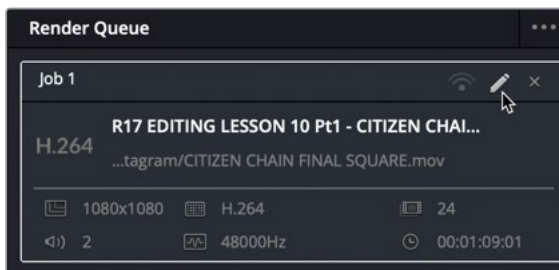


解像度、コーデック、フレームレートなど、各ジョブの詳細な設定が表示されます。



レンダーキューにジョブを追加した後も設定の変更が可能で、リストから完全に削除することもできます。

- 3 レンダーキューで「ジョブ1」の鉛筆アイコンをクリックします。メッセージが表示されたら現在のプロジェクトを保存します。

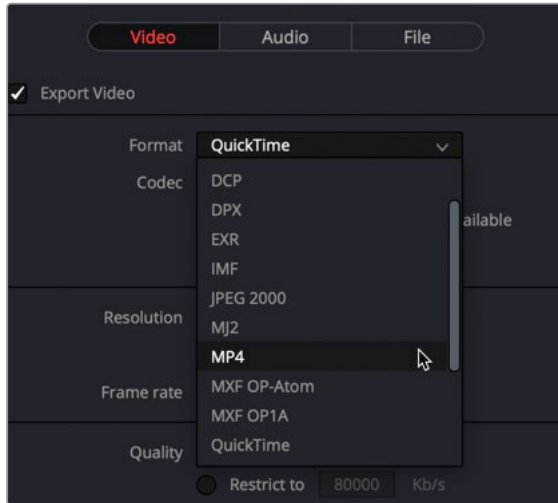


Citizen Chain プロジェクトが自動的に開き、選択したジョブの現在のレンダー設定が使用可能になります。

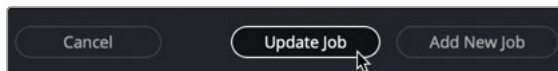
作業のこつ レンダー設定の下部に「ジョブを更新」および「キャンセル」ボタンが表示されるのは、このジョブが現在編集中等であることを意味しています。

これで、最終的なファイルをレンダリング出力する前に、ジョブにあらゆる変更を加えられます。

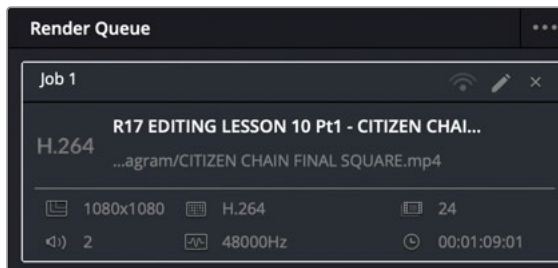
- 4 「ビデオ」タブで、フォーマットを「QuickTime」から「MP4」に変更します。



- 5 「ジョブを更新」をクリックします。

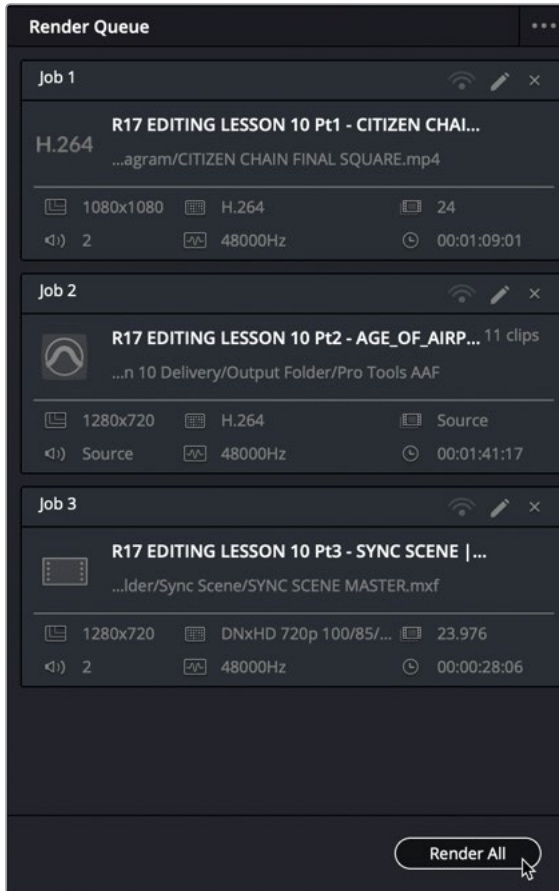


この変更により、オリジナルのジョブ設定が新しい設定に更新され、レンダーキューに表示されたジョブ詳細に反映されます。この例では、ファイル拡張子が.movから.mp4に変わります。

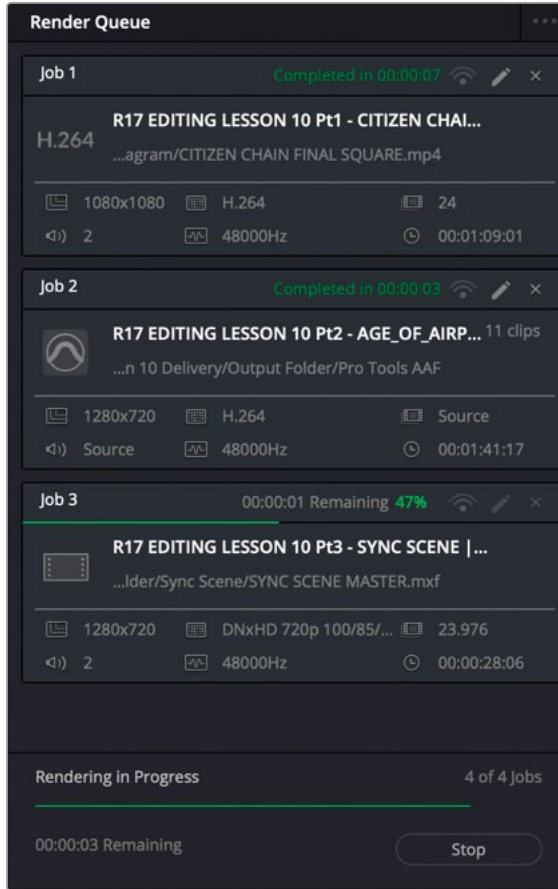


作業のこつ ジョブを削除するには、レンダーキューでジョブの右上にある「×」ボタンをクリックします。

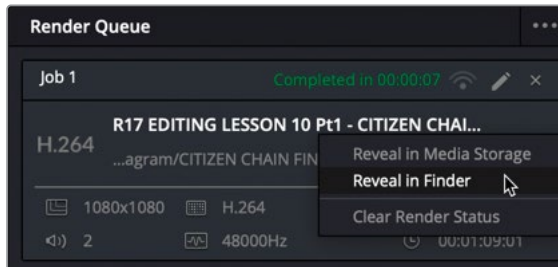
- 最後に、レンダーキューパネル内の何もないエリアをクリックして「ジョブ1」の選択を解除し、「すべてレンダー」ボタンをクリックして出力ファイルを作成します。



DaVinci Resolveがレンダーキューの各ジョブを出力します。ファイルの出力が完了した後は、システム上の“Output Folder”を開いて作成したファイルを確認できます。



- 完了したジョブのいずれかを右クリックし、「Finderで表示」(macOS)または「ファイルロケーションを開く」(Windows)を選択します。



メモ ファイル (MP4ファイルなど) を開いて表示し、それらの整合性を確認することはできますが、ファイル作成が成功したかどうかを確実に確かめられる唯一の方法は Resolveで開くことです。

視覚的・技術的に適切なビデオプロジェクトを書き出す上で、レンダリング設定を正しく行うことは極めて重要です。これらの設定を理解することには重要な利点があり、エディターとしてのスキルが向上するだけでなく、自分のプロジェクトを業界標準に準拠する最適な品質で納品できると確信を持てます。

リモートレンダリング

DaVinci Resolve Studioは、レンダリング処理を他のDaVinci Resolveワークステーションに分配するリモートレンダリングに対応しています。リモートレンダリングを実行するには、全ワークステーションにDaVinci Resolve Studio 17がインストールされている必要があります。また、全ワークステーションに共有Postgresデータベースがあり、必要な全メディアファイルに同一のファイル名パスでアクセスできる必要があります。この方法では、1台のコンピューターをレンダリングステーションとして稼働させ、他の全ワークステーションで編集やグレーディングを継続できます。

メディア管理タイムライン

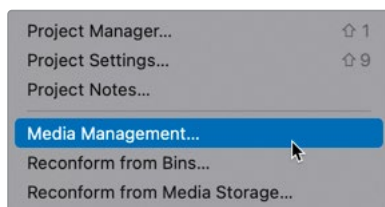
プロジェクトの書き出しオプションにおける最後のステップは、プロジェクトのソースメディアファイルをアーカイブしやすく管理する作業です。

- 1 「Shift + 1」を押してプロジェクトマネージャーを開き、**R17 EDITING LESS 10 Pt3 – SYNC SCENE FINISHED** をダブルクリックして同プロジェクトを再度開きます。

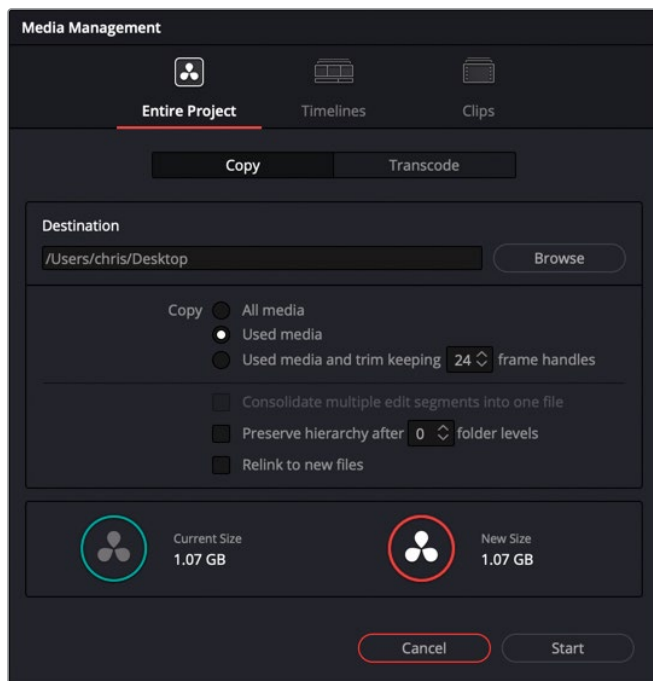
作業のこつ 「ダイナミック プロジェクト スイッチング」を有効にするには、プロジェクトマネージャー内の何もないエリアを右クリックします。この機能を有効にすると、現在のプロジェクトを閉じずにプロジェクトをすばやく切り替えられます。

- 2 「Shift + 4」を押して、エディットページを表示します。

- 3 「ファイル」>「メディア管理...」を選択します。



「メディア管理」ウィンドウが開きます。

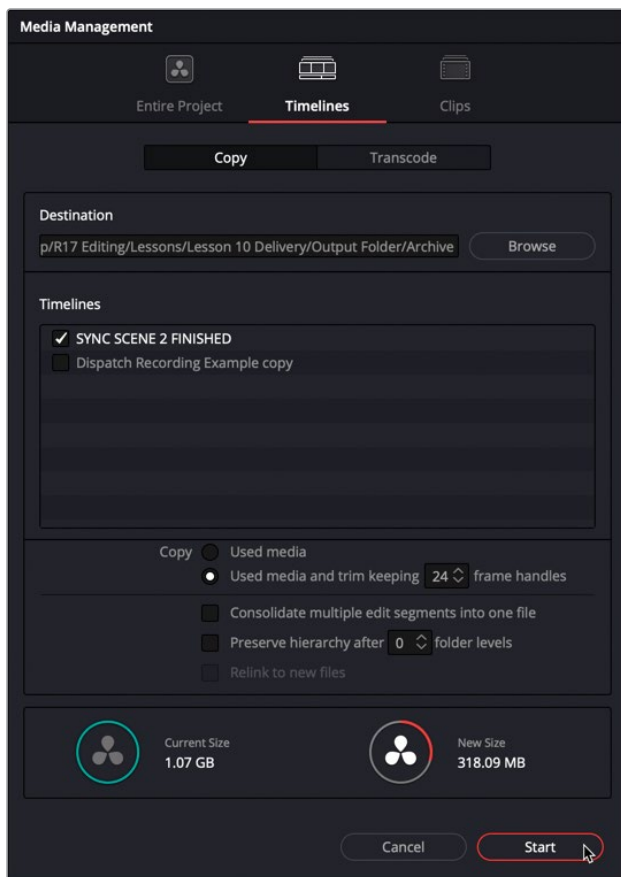


メモ メディア管理ウィンドウを使用できるのは、メディアページ、カットページ、エディットページのみです。

「メディア管理」ウィンドウでは、プロジェクト全体、特定のタイムラインまたはクリップのメディアを、コピーまたはトランスコードできます。

- 4 「タイムライン」タブを選択します。
- 5 「保存先」フィールドの隣の「ブラウズ」をクリックします。

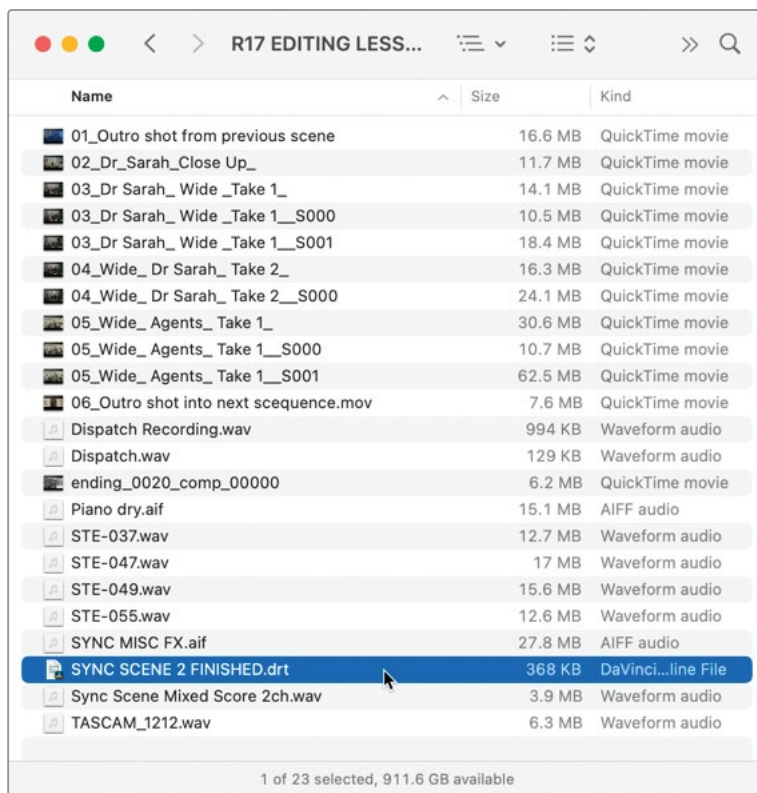
- 6 “R17 Editing” > “Lessons” > “Lesson 10 Delivery” > “Output Folder” を選択し、新しいフォルダーを作成して名前を **Archive** にします。「開く」をクリックします。
- 7 「メディア管理」ウィンドウで **SYNC SCENE 2 FINISHED** タイムラインを選択します。
- 8 コピーする際は「使用メディアと24フレームを残してトリム」オプションが選択されていることを確認します。



このオプションが有効の場合、メディアファイル全体のうち、選択したタイムラインで実際に使用されている部分のみがコピーされ、微調整が必要な場合のためにイン点とアウト点の両側に24フレームが追加されます。

「メディア管理」ウィンドウの下部を見ると、「現在のサイズ」インジケータは現在このプロジェクトに含まれる全メディア（未使用クリップも含む）の合計サイズを表示しています。「新しいサイズ」インジケータは、トリムされたメディアが使用するストレージ量を表示しています。この例では、メディアをコピーするのに必要なストレージ容量が、プロジェクト全体のストレージ容量の約3分の1であることが分かります。

- 9 「開始」をクリックしてメディア管理処理を開始します。
- 10 完了したら、「Archive」フォルダーを開いて、コピーしたメディアと.drtファイルを確認します。



これが別でアーカイブできるフォルダーです。アーカイブされた素材を復元するには、新しいプロジェクトを作成して「ファイル」>「読み込み」>「タイムライン」を選択し、.drtファイルを読み込むだけです。読み込んだタイムラインはトリムしたメディアと自動的に再リンクされます。

レッスンの復習

- 1 ○か×で教えてください。プロジェクトからビデオファイルを書き出すには、デリバリーページを使用する必要がある。
- 2 タイムラインを異なるアスペクトレシオに再フォーマットする際に、クリップの被写体をフレーム内に維持するために、DaVinci Resolve Neural Engineを使用してキーフレームを自動的に追加する機能は？
 - a) オートコンフォーム
 - b) スマートリフレーム
 - c) スマートコンフォーム
- 3 オーディオをPro Toolsシステムに取り込むために送信する上で一般的に使用されるフォーマットは？
 - a) AAF
 - b) XML
 - c) EDL
- 4 書き出すビデオに焼き付けタイムコード (BiTC) を追加するために使用するウィンドウは？
 - a) タイムコードウィンドウ
 - b) データ焼き付け
 - c) テキスト+
- 5 ○か×で教えてください。すべての字幕はサポートされている.srtファイルから読み込む必要がある。

答え

- 1 ×です。カットページ、エディットページ、Fairlightページでクイックエクスポートオプションを使用できます。
- 2 b) スマートリフレーム
- 3 a) AAF (Advanced Authoring Format)
- 4 b) データ焼き付け
- 5 ×です。字幕はエフェクトライブラリの字幕タイトルを使用して、DaVinci Resolve内で手動で作成できます。

このページは意図的に空白にしています。

DaVinci Resolve 17

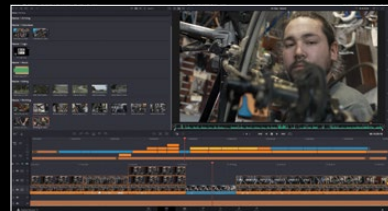
DaVinci Resolve 17は、世界最先端の編集、VFX、カラーコレクション、オーディオポストプロダクションを実現する世界最先端のソリューションで、劇場映画、テレビ番組、CM等あらゆる制作に対応します。その革新的なワークフローでは、タスクに応じて作業ページをワンクリックで切り替えられるので、複数のプログラムを併用したり、アプリケーション間でプロジェクトを変換したりする必要がありません。「エディターズガイド DaVinci Resolve 17」は、ビデオ編集の技術および技能を紹介する段階的なトレーニングガイドです。本書に含まれる実践的なレッスンでは、インタビューやドラマチックなシーン、ドキュメンタリー素材、ミュージックビデオをDaVinci Resolveのエディットページおよびカットページで編集する方法や、新しいDaVinci Resolve Speed Editorの使用方法を説明します。また、新しい3Dキーヤーやビデオコラージュエフェクトを使用した目を引くエフェクトの作成方法や、オーディオミックスの方法、完成したプロジェクトをオンライン配信やテレビ放送、ストリーミングサービス用にミックス&出力する方法に関するレッスンもあります。

レッスンの概要

- 様々なジャンルを対象とする高度な編集&トリミングテクニック
- メタデータとスマートビンによる大型プロジェクトの効率的な管理
- プロキシメディアファイルの生成&リンク
- 編集の延長/短縮や動的なリアルタイムトリミングを含むトリミングテクニック
- マルチカメラの同期および編集のテクニック
- カットページおよびDaVinci Resolve Speed Editorによる高速な編集
- エディットページで複雑な合成を構築
- 3Dキーヤーやビデオコラージュエフェクトを含むエディットページの新しいエフェクト
- ステレオまたはサラウンドサウンドオーディオの編集&ミックス
- ラウドネス基準が異なるオーディオの測定&書き出し
- 複数言語の字幕の追加&編集
- オンライン配信、テレビ放送、ストリーミングサービス用のプロジェクト書き出し

本書の対象者

本書は初心者からプロのエディターまで、幅広いユーザーを対象としています。各レッスンは明瞭・簡潔で、初心者でも次々と新しいステップに進むことができます。すでに他のシステムを使用しているプロのエディターの場合でも、基本的な編集やトリム、オーディオ作業、テキストの追加、エフェクト等について学べます。本書に満載された作業のこつや秘訣は、DaVinci Resolveに切り替える上で大いに役立ちます！



カットページの高速編集



メディアページの管理



新しいResolveFX



リアルタイム・マルチカム編集