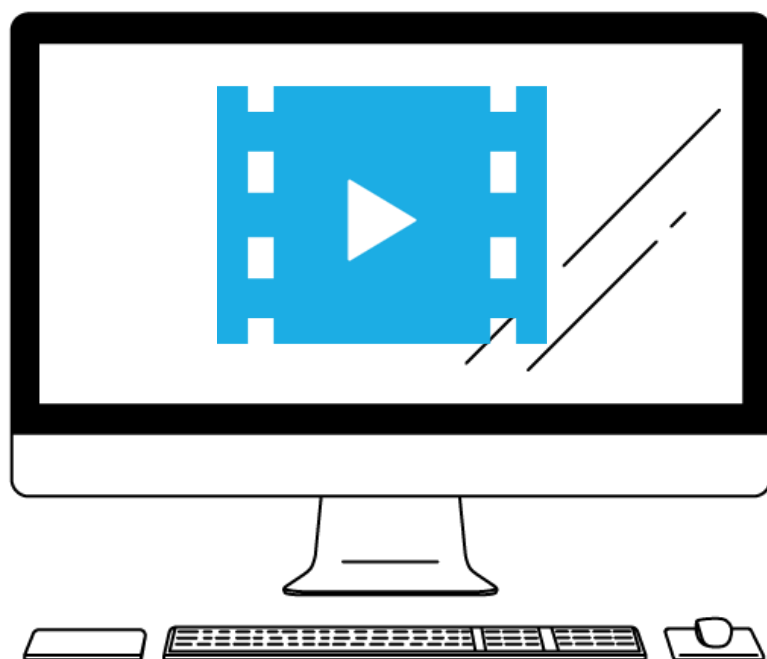


---

# 動画編集集

---



**KCS 鹿児島情報専門学校**



## 目次

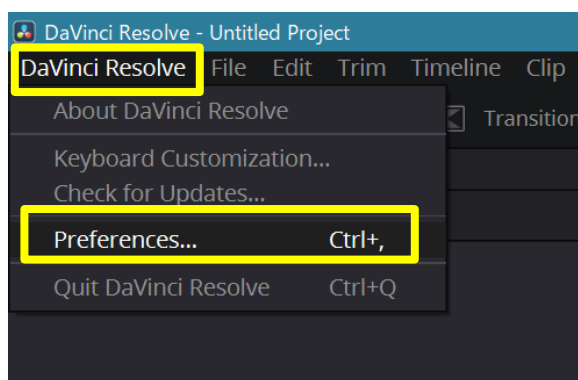
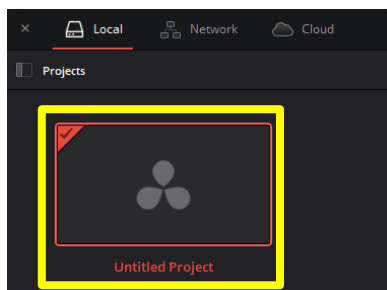
1. 『DaVinci Resolve』の起動.....	1
2. 編集ファイルの自動保存.....	2
3. 開始タイムコードの変更.....	3
4. プロジェクトの作成と設定.....	4
5. プロジェクトの書き出し.....	6
6. DaVinci Resolve の画面説明.....	9
7. 素材（クリップ）の編集.....	10
8. 画面切り替えの特殊効果（トランジション）.....	17
9. 動画に文字を入れる.....	22
10. キーフレームの活用.....	26
11. サウンドの設定.....	31
12. キーを利用した画像の合成.....	34
13. 動画ファイルを出力する.....	37



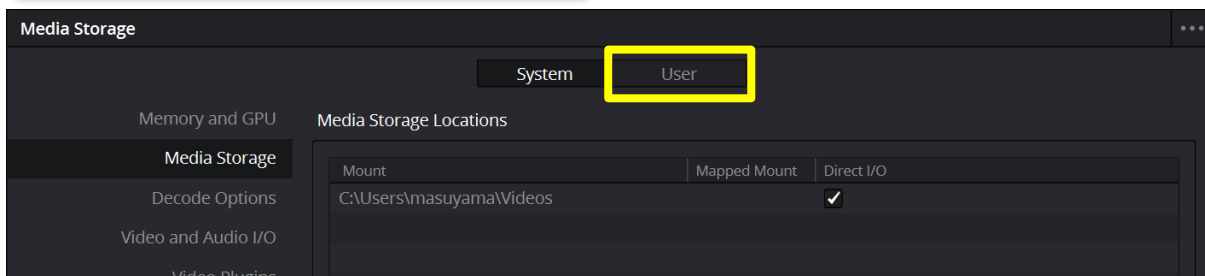
## 1. 『DaVinci Resolve』の起動

「DaVinci Resolve」は初期状態が英語となっていますが、環境設定を変更することで日本語のメニューを使用することができます。

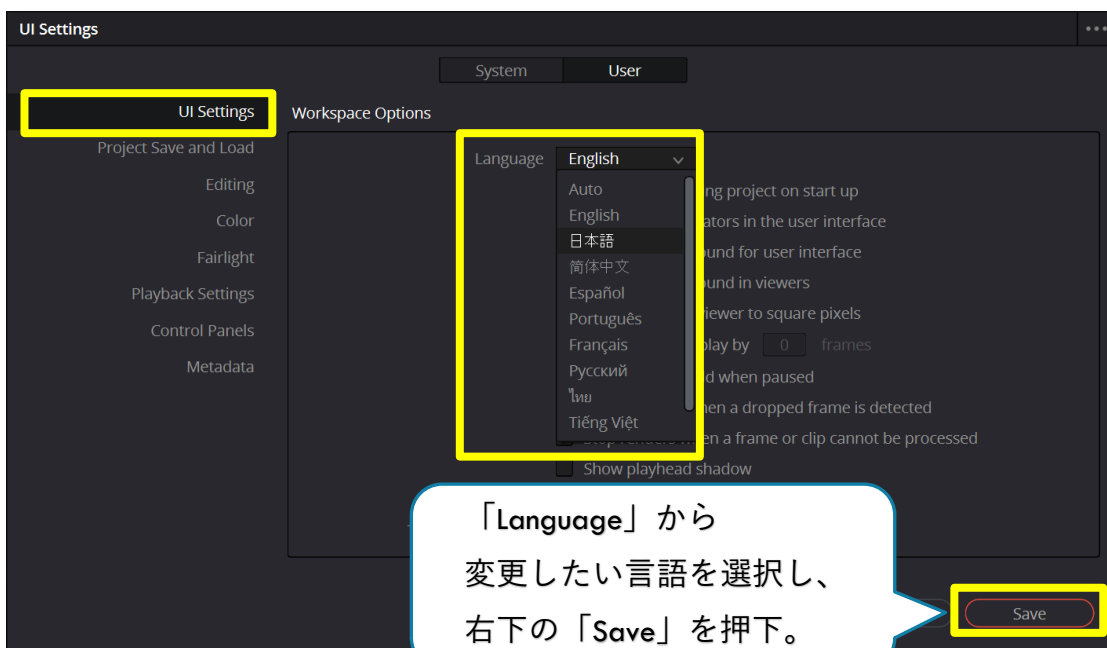
まずは、untitled project をクリックします。

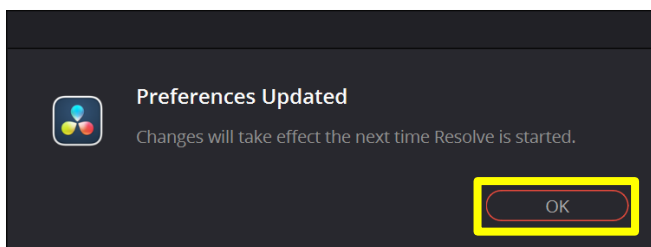


プロジェクトを開いている画面で、右上の「DaVinci Resolve」のメニューから「Preferences」を選択。



画面上部の「User」のメニューに切り替えて、「UI Settings」のタブから、





DaVinci Resolve の再起動をかけると、言語が適用される旨の表示がされるので、「OK」を押下し、再起動をかけてください。

## 2. 編集ファイルの自動保存

動画編集ソフトは“重い”ソフトであるため、PC の性能によっては急に落ちることもあります。そこで、こまめに保存を行う必要があります。

DaVinci Resolve には「ライブ保存」という機能があります。

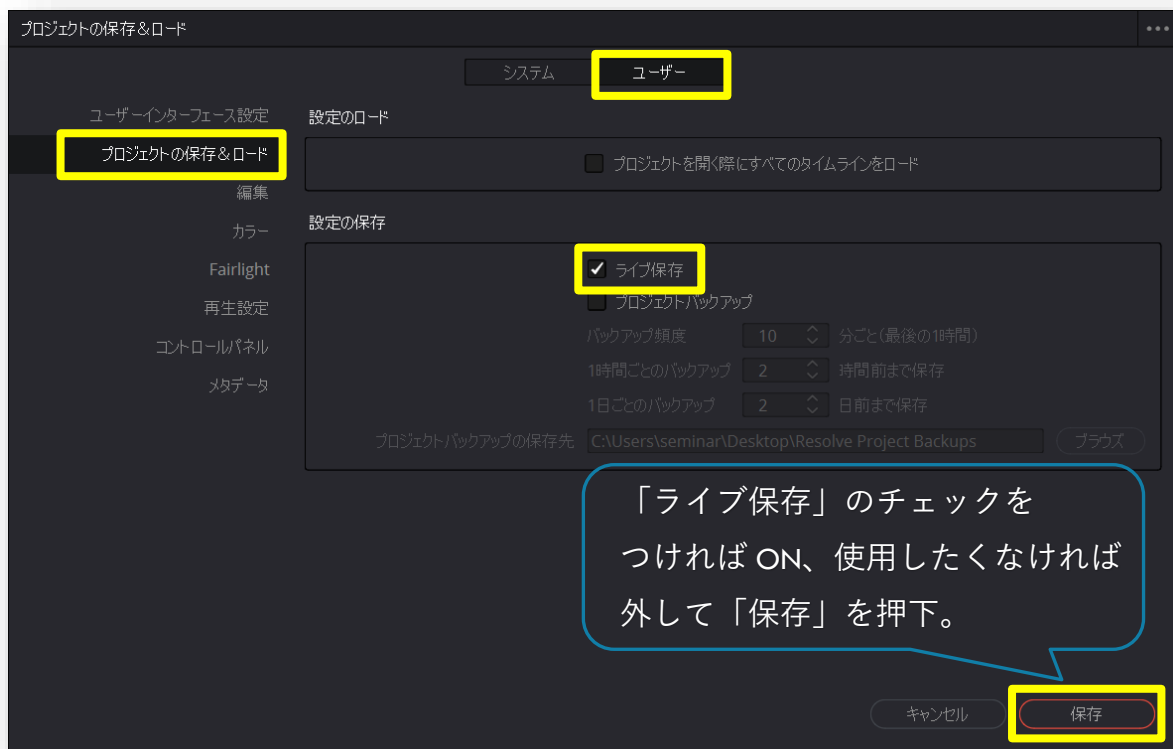
これは、編集中の操作を一つずつ上書き保存してくれる便利な機能です。

これを ON にすることで、万が一ソフトが落ちてしまっても、落ちる直前の操作が保存された状態で編集を再開することができます。

しかしながら欠点として、上書き保存されてしまっているため、再度ファイルを開きなおした際は一手前に戻るなどの操作ができなくなりますので、ご自分の希望に沿った保存方法を選択してください。

なお、「ライブ保存」はデフォルトで ON になっています。

切りたい場合には、言語変更の際と同じページの「プロジェクトの保存&ロード」のタブから、



### 3. 開始タイムコードの変更

動画の編集では、「タイムコード」を使用します。

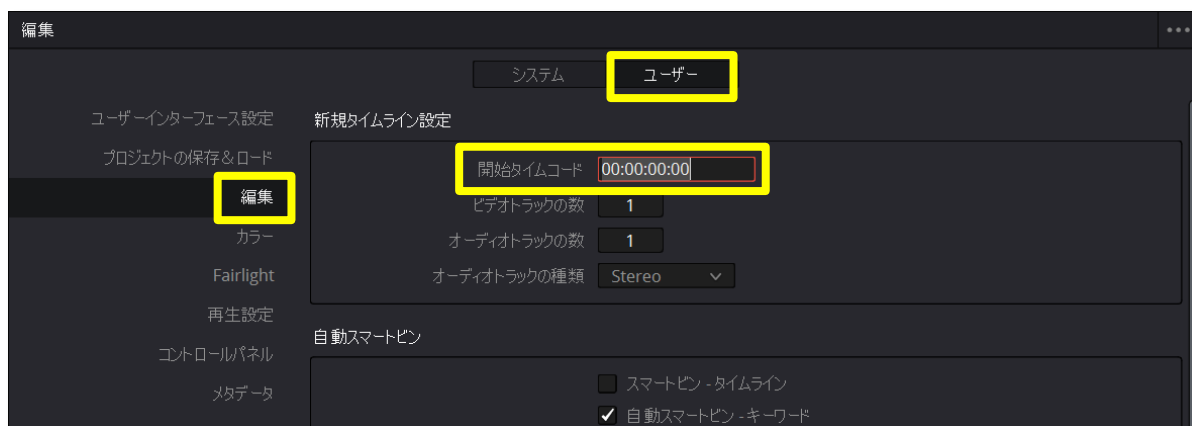
00:00:00:00（時:分:秒:フレーム）という構成になっています。

動画を編集していく際、後述しますがタイムラインという場所に動画の素材を配置していきます。その際デフォルトの設定では、配置のスタート地点が 01:00:00:00（1 時間 0 分 0 秒 0 フレーム）からとなっています。

これは放送や CM の編集では 1 時間からのスタートが当たり前となっているためです。放送や CM では本編の前にカラーバーやクレジットといった、動画に関する情報も収録されるため、その余白として 1 時間ずらしてからの編集となるようです。

今回は、放送用の動画を作成するわけではないため、スタート位置を 00:00:00:00 に変更します。

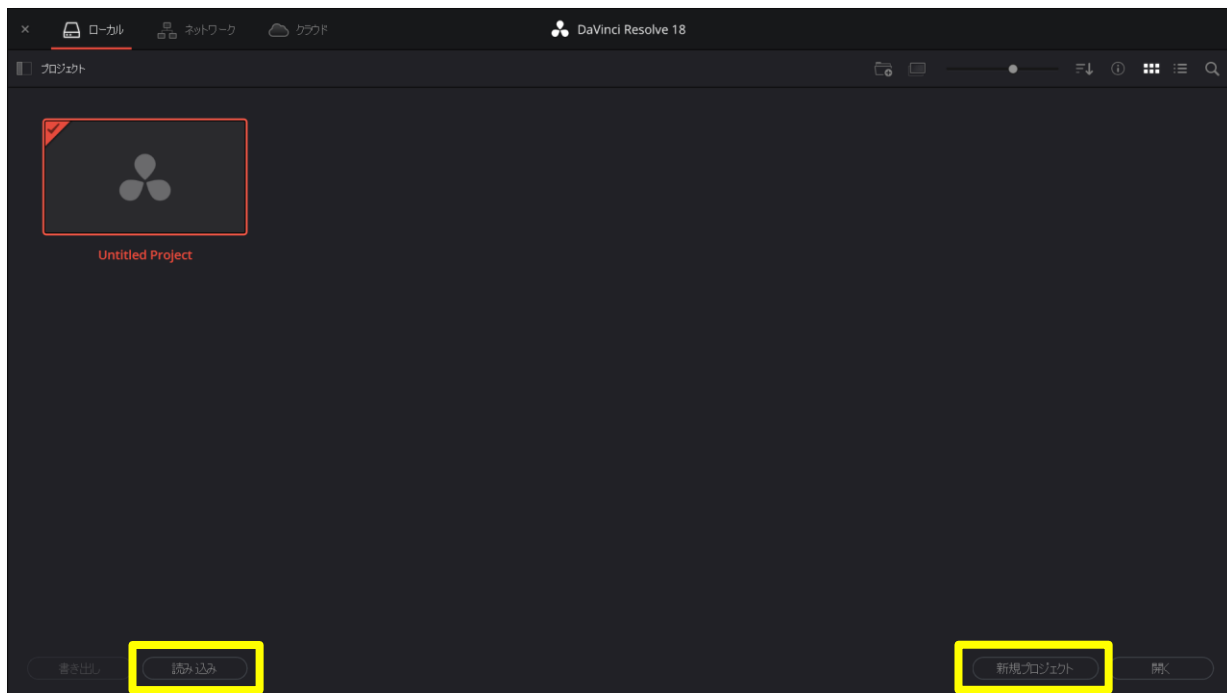
言語変更の際と同じページの「編集」のタブから、



## 4. プロジェクトの作成と設定

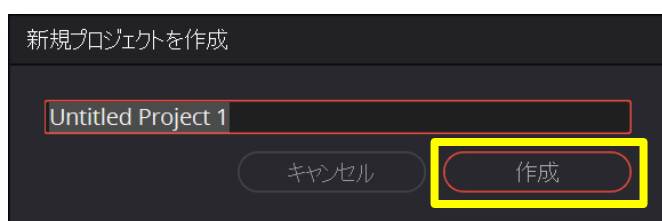
DaVinci Resolve では「プロジェクト」という単位で、素材や作成している動画を管理します。

既存のプロジェクトを使用する場合は「読み込み」をクリックして、使用するプロジェクトを指定する方法があります。



### 新規プロジェクトの作成と設定

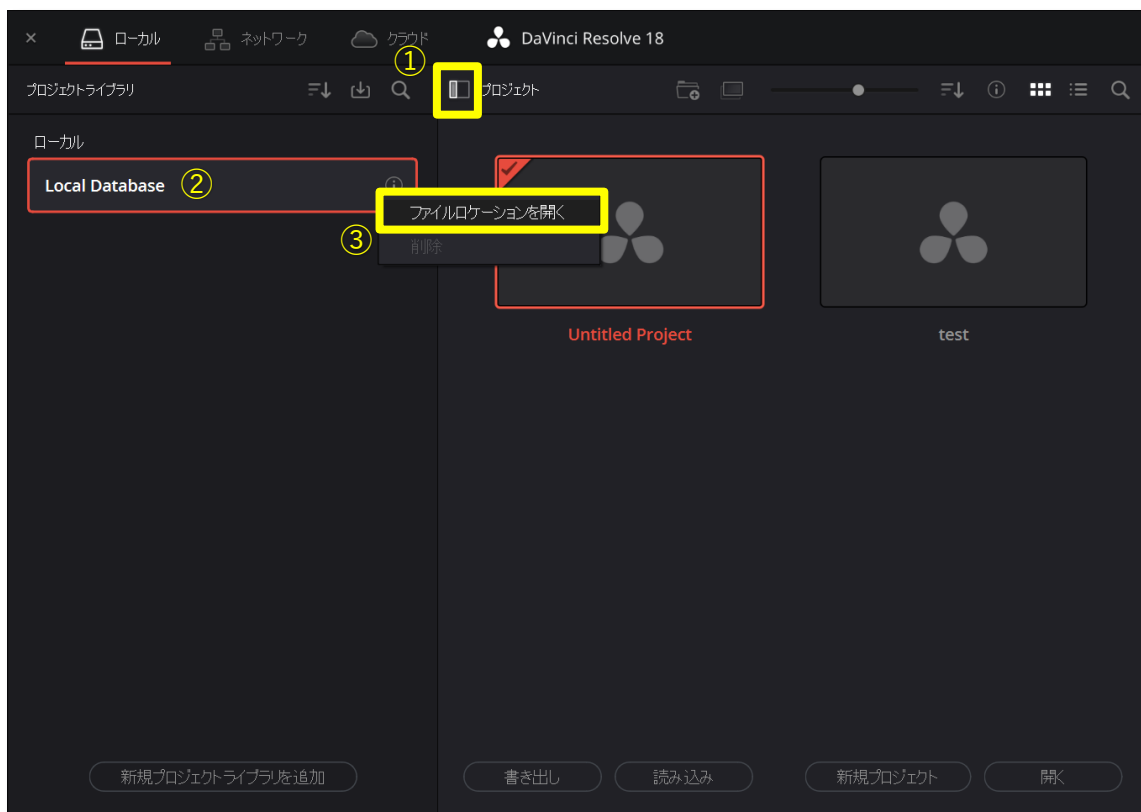
DaVinci Resolve の起動画面で「新規プロジェクト」をクリックすることで、新しくプロジェクトを作成できます。




作成したいプロジェクトの名前を入力して「作成」を押下します。

## DaVinci Resolve のデータ保存先の確認

DaVinci Resolve では、プロジェクトを作成するとそのマシンのデータベース上にデータが保存されます。また、データが作成されるフォルダの場所は複雑な場所にあります。確認方法は以下の通りです。



DaVinci Resolve を開いた画面で左上にある「 プロジェクト」のアイコンを押します

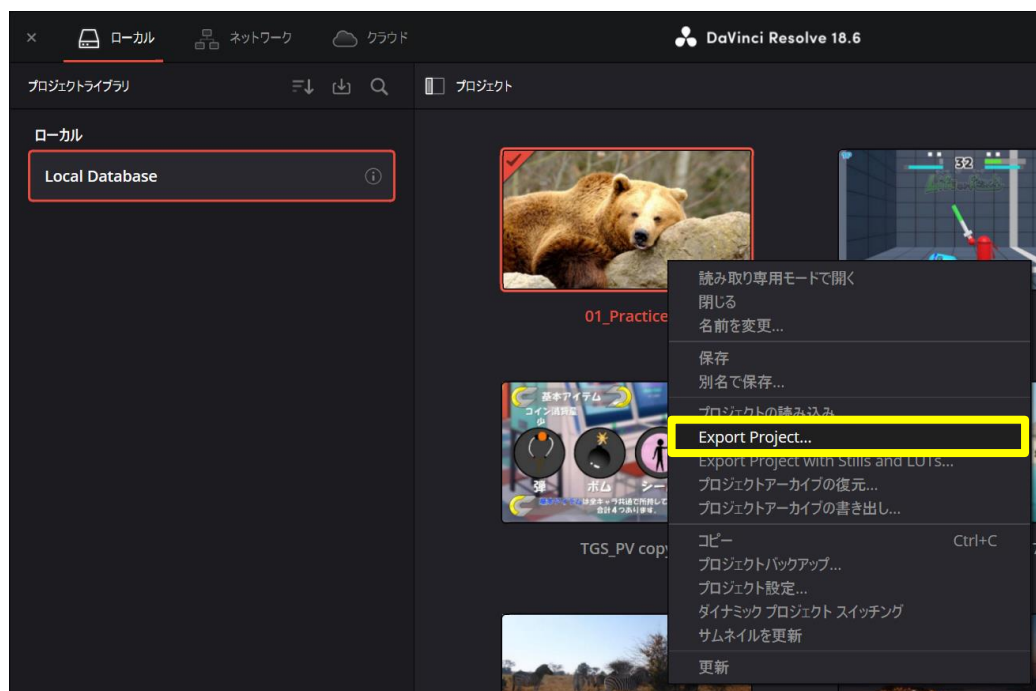
- ① プロジェクトライブラリが表示されます
- ② ローカルの中の「Local Database」上で右クリックをし、「ファイルロケーションを開く」を押します
- ③ 開かれた場所の「Resolve Projects」→「Users」→「guest」→「Projects」に、プロジェクト単位のデータベースが出来上がっています

## 5. プロジェクトの書き出し

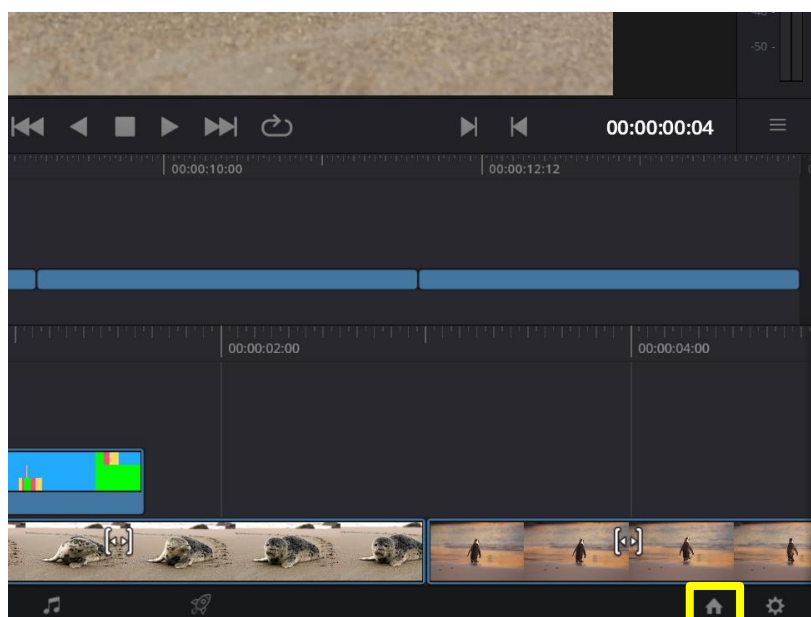
他のマシンで編集を行いたい場合、データベースへの保存とは別に、他のマシンでの編集を可能にする保存形式もあります。

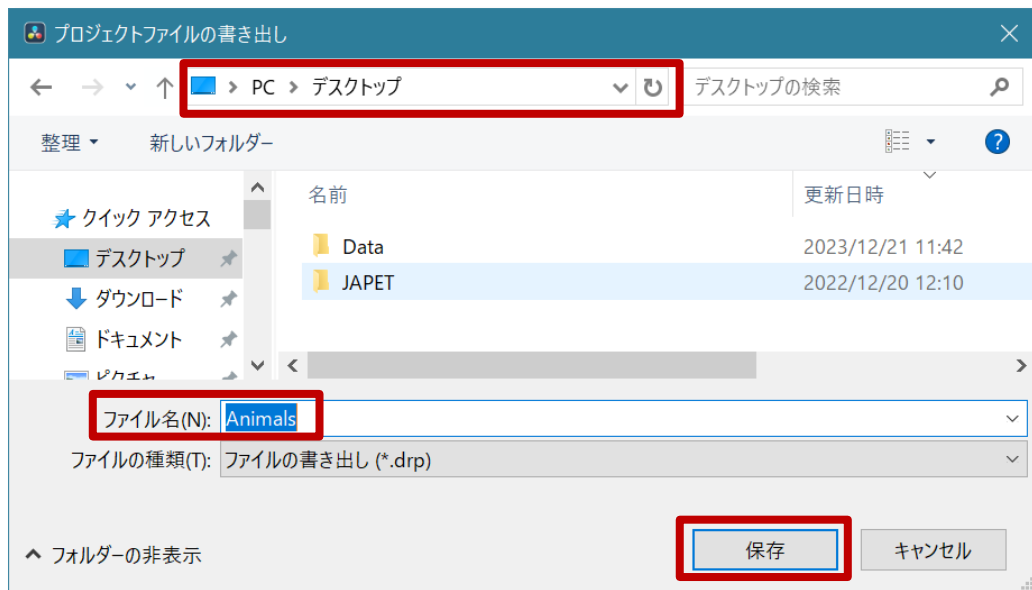
### ・エクスポート

書き出したいプロジェクトを右クリックし、「Export Project」をクリックします。



プロジェクトの編集画面から一覧に戻るには、編集画面の右下の「プロジェクトマネージャー 🏠」アイコンを押すと、起動時に表示されるプロジェクトの一覧を表示させることができます。





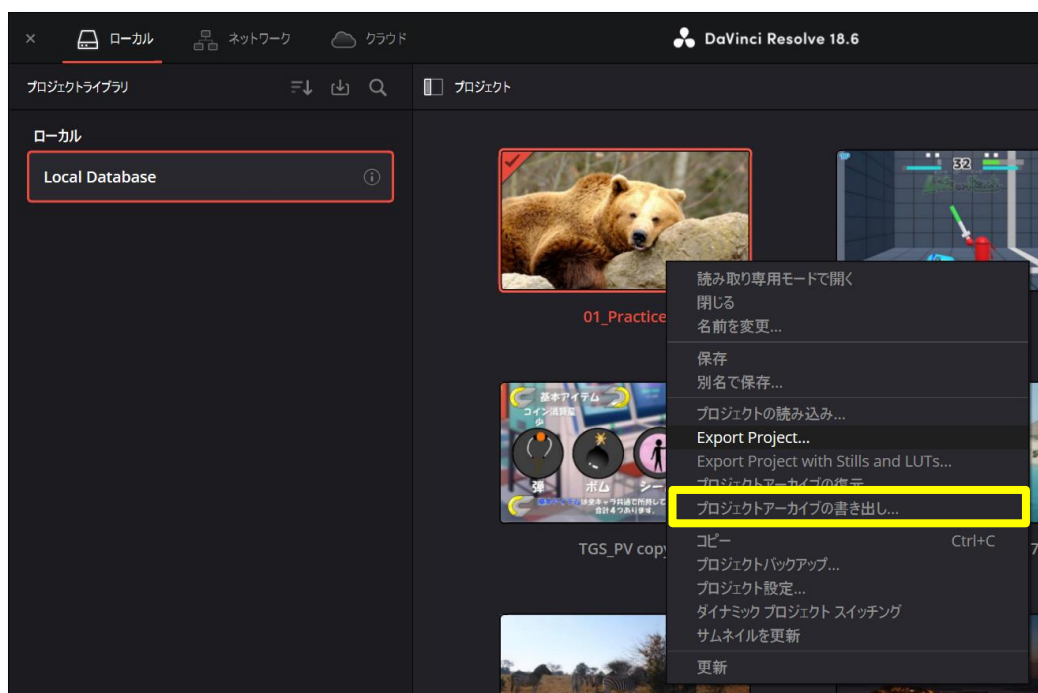
保存したい場所、ファイル名を指定し、「保存」を押下すると指定した場所に「.drp」の拡張子データが作成されます。

こちらの書き出しでは、動画の制作に使用されるクリップが含まれないため、マシンに同一の素材があることが前提の書き出しとなります。

## ・アーカイブ

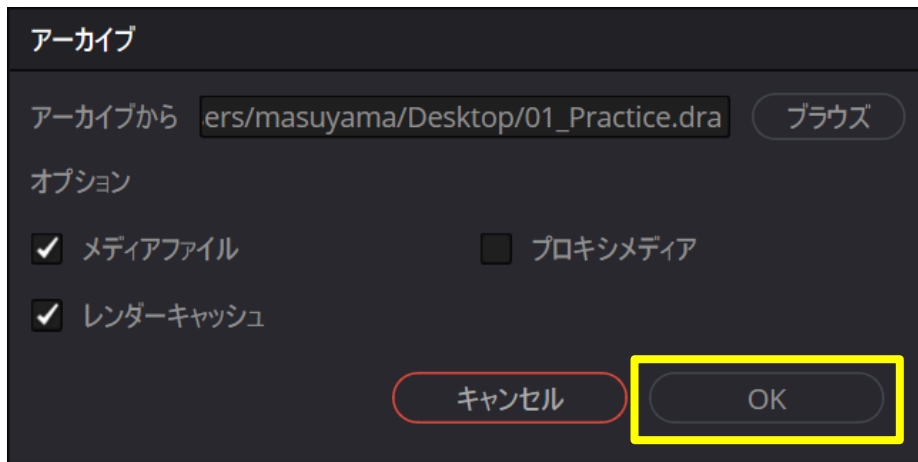
編集データに加えて、動画の制作に使用したクリップが含まれたデータの書き出し方になります。違うマシンで開いても、素材がある状態で編集ができます。

エクスポートのときと同様に、プロジェクトの一覧から右クリックをし、「プロジェクトアーカイブの書き出し」を選択します。

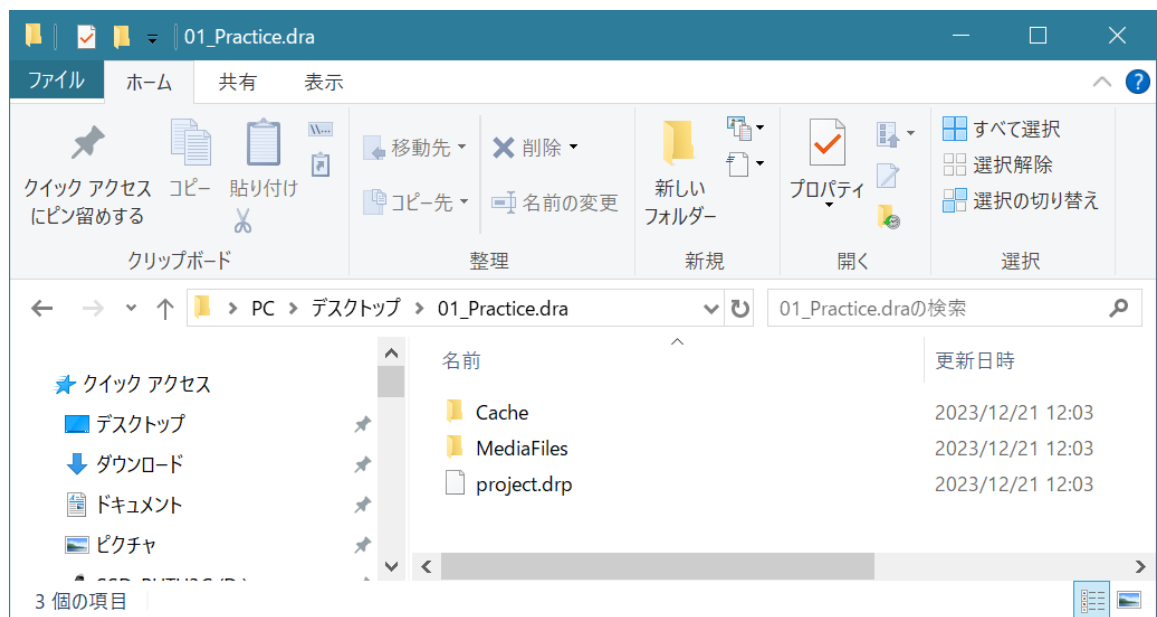


保存先とファイル名を指定して「保存」を押下します。

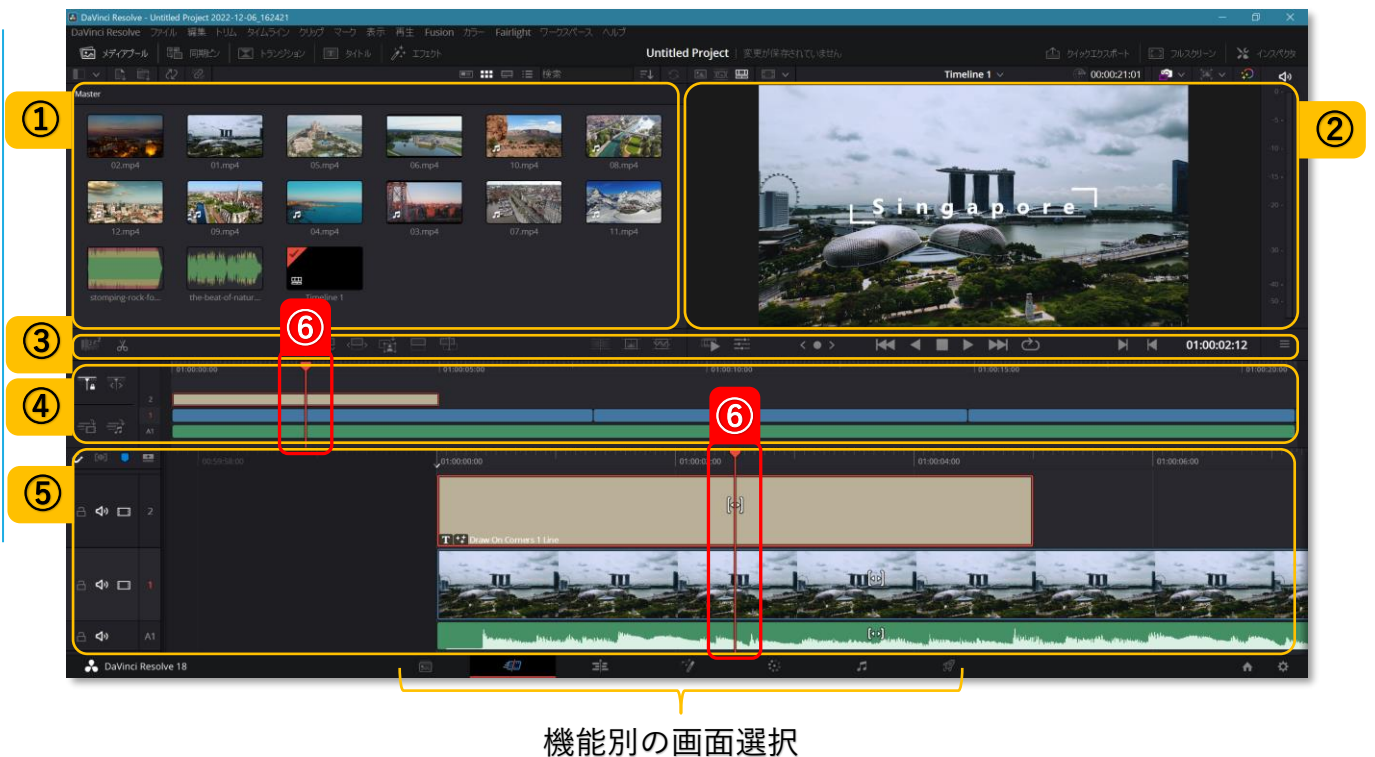
そうすると、「アーカイブ」の設定が表示されます。特に変更は加えず、「OK」を押下します。



できあがったフォルダ内に、「.drp」の映像編集ファイルと、「MediaFiles」フォルダ内には、使用したクリップが入っています。



## 6. DaVinci Resolve の画面説明



機能別の画面選択

DaVinci Resolve には、やりたいことによって画面を切り替えます。  
メインで使用するものは、この「カット」の画面を使用していきます。

- ①メディアプール : 使用するクリップ、タイムラインが入っている
- ②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る
- ③ツールバー : 再生、編集に関するツールのボタン
- ④タイムライン (上) : タイムライン全体が表示される
- ⑤タイムライン (下) : 現在のタイムライン位置の詳細な表示
- ⑥再生ヘッド : 現在②ビューア上で再生されている場所を表す



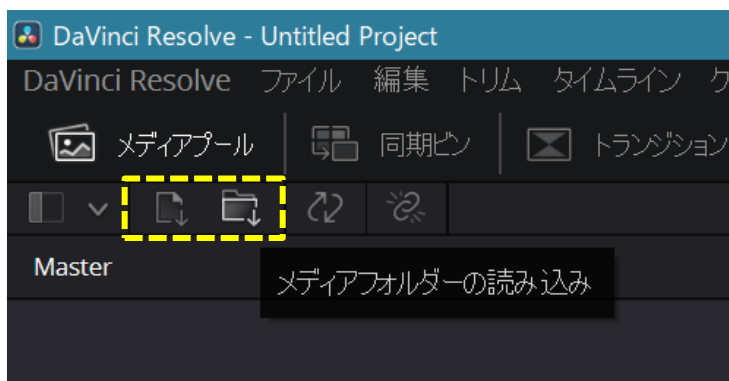
### クリップ

映像や音声、画像など、編集作業に必要な素材のこと。



## 7. 素材（クリップ）の編集

クリップを使用するには、  
読み込み、トリミング、配置 が必要になります。

### （1）クリップの読み込み



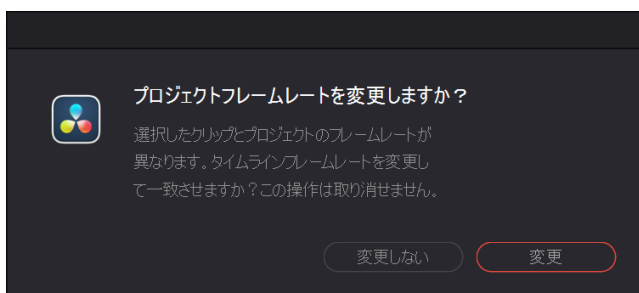
メディアプールの左上から

「メディアの読み込み」 または「メディアフォルダーの読み込み」 をクリックし、クリップを読み込みます。

メディアフォルダーで読み込むと、フォルダ構成を保ったままクリップを読み込むことができます。

また、ドラッグアンドドロップでもエクスプローラーから素材を読み込むことができます。フォルダごとドラッグアンドドロップを行うと、フォルダの構成は保たれず、中身だけが入ることになるので、フォルダ構成を保ちたい場合は上記手順で行うことをお勧めします。

クリップの読み込み時、以下のようなウィンドウが表示されることがあります。



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です。クリップのフレームレートに DaVinci Resolve 側を合わせるのであれば「変更」をクリックします。

DaVinci Resolve では、初期のタイムラインは 24fps となっています。

ここで、Davinci Resolve 側の fps をクリップ側に合わせない（「変更しない」を選択）と、最初にタイムライン上に配置をしたクリップの fps に設定が変更されます。



### フレームレート (fps)

1 秒間の動画が何枚の画像で構成されているかの単位。

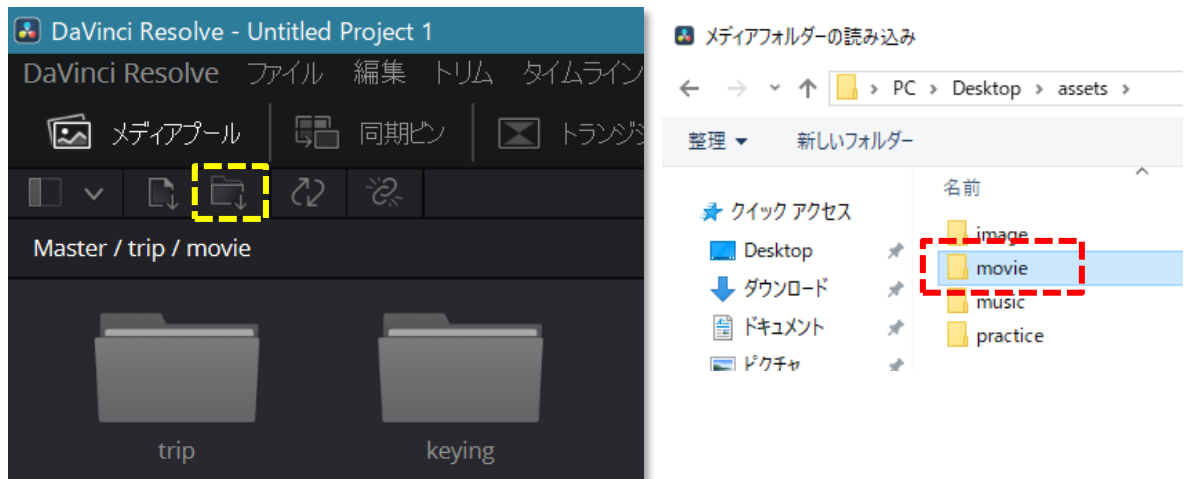
「Frames per second」を略した単位が使用される。

- ・ 3~5fps : 防犯カメラ
- ・ 24fps : 映画
- ・ 30fps : テレビ
- ・ 60fps : 4K・8K テレビ
- ・ 120fps~240fps : スポーツ用途カメラ、ゲームなど

まずは、デスクトップの


「Assets」フォルダ ⇒ 「movie」のフォルダを選択し、movie 内の 3 つのフォルダを、そのままの構成で読み込みます。

※ 「movie」内には、「animal」「keying」「trip」があります。



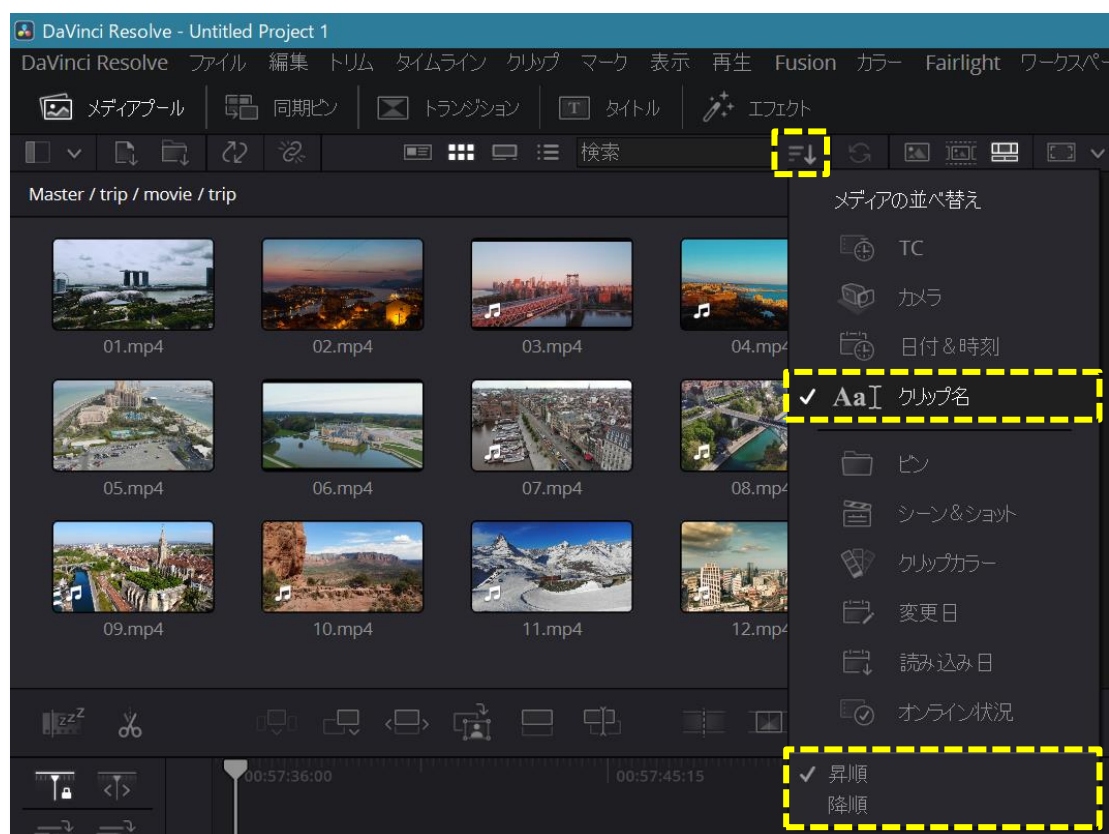
読み込んだ映像素材の「trip」を開きます。

素材には「01.mp4」～「12.mp4」の名前を付けていますが、デフォルトでは素材の並びが「TC（Time Code）」になっており、映像素材の長さの昇順になっています。

素材の名前順にしたい場合は、メディアプール上の  を押下し、並びかえのメニューを開きます。


「クリップ名」を選択すると、映像素材の名前で昇順に並んだことが確認できます。

昇順・降順も下の方で選択することができます。



## (2) クリップのトリミングとタイムラインへの配置

ビューアで「ソースクリップ」モードを選択し、クリップの必要部分の切り取り（トリミング）ができます。

- ① ビューアの  を選択し、「ソースクリップ」のモードに切り替えます。
- ② 編集を行いたいクリップをメディアプールから選択し、ビューアに表示させます。
- ③ どこからどこまでを使用するのか、開始点（イン）・終了点（アウト）を設定します。

ビューアの「スクロールエリア」で、白枠をクリップの使用したい部分にイン・アウトをドラッグし、トリミングを行います。



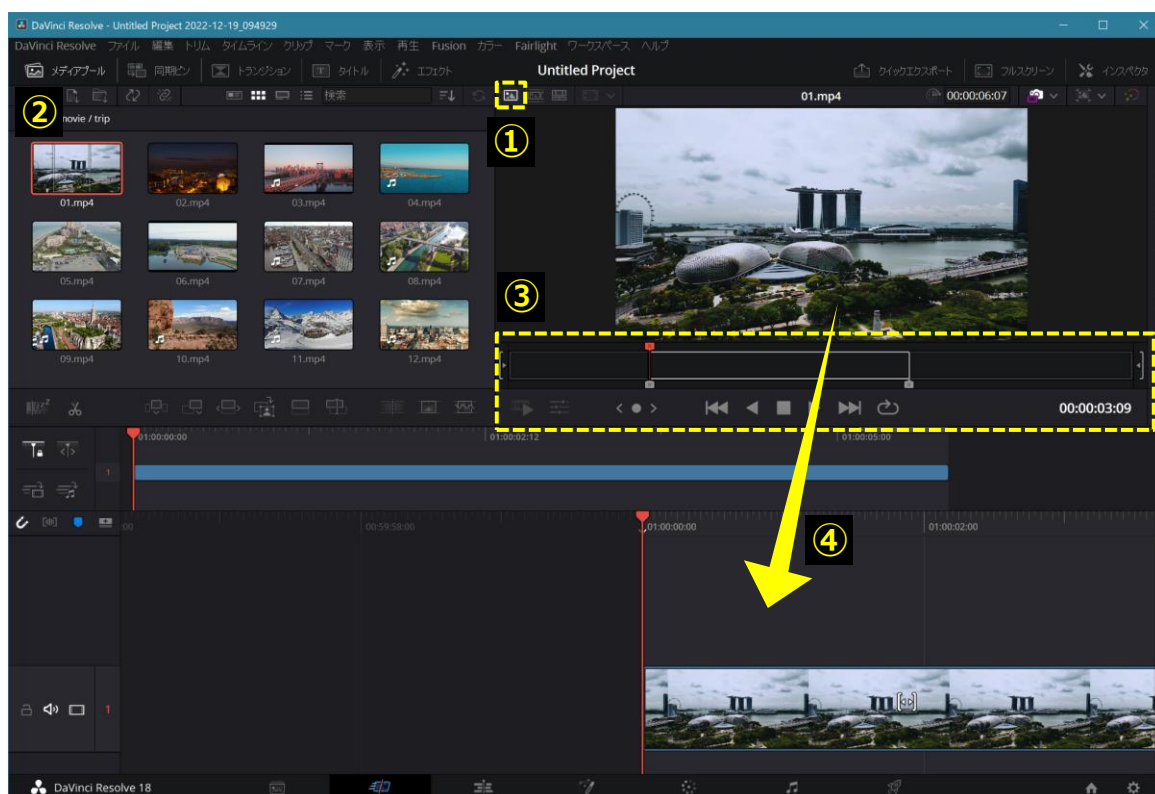
### ショートカットキーの使用①

動画編集ソフトにも、多くのショートカットキーが存在します。イン・アウト点を指定するときにも使えるショートカットキーを紹介します。

※ショートカットキーは半角入力で使用してください！

- ・開始（イン）点の指定 : 「I（アイ）」 in の i
- ・終了（アウト）点の指定 : 「O（オー）」 out の o

- ④ 使用したい部分が決まったら、ビューアからトリミングした素材をドラッグアンドドロップでタイムラインへ配置します。





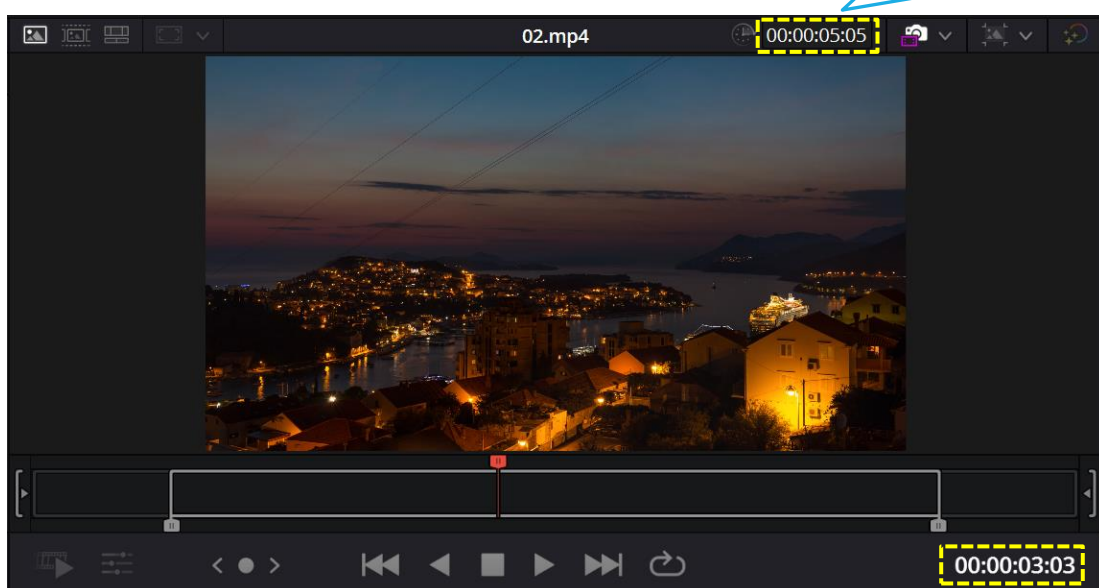
## ショートカットキーの使用②

1コマ単位での再生位置の調整は、以下のショートカットキーを使用することで調整可能です。

- ・ 1コマ戻る : 「K (ケー)」 + 「J (ジェー)」
- ・ 1コマ進む : 「K (ケー)」 + 「L (エル)」

00:00:00:00

時間 : 分 : 秒 : フレーム を表しています



ビューアの右上に表示されているタイムコードが、トリミングを行う白い枠の範囲の全秒数になります。この画像では、5秒5フレームあるということになります。

右下のタイムコードが、トリミングの際に動かしているイン・アウトの位置、再生ヘッドの位置での、クリップ全体で見たその位置の時間です。

### (3) クリップの削除

また、配置したクリップは以下の手順で消すことができます。

クリップの削除

- ①タイムライン内で削除したいクリップをクリック

※選択状態になると、クリップの枠が赤くなります


- ②「Delete」キーを押下

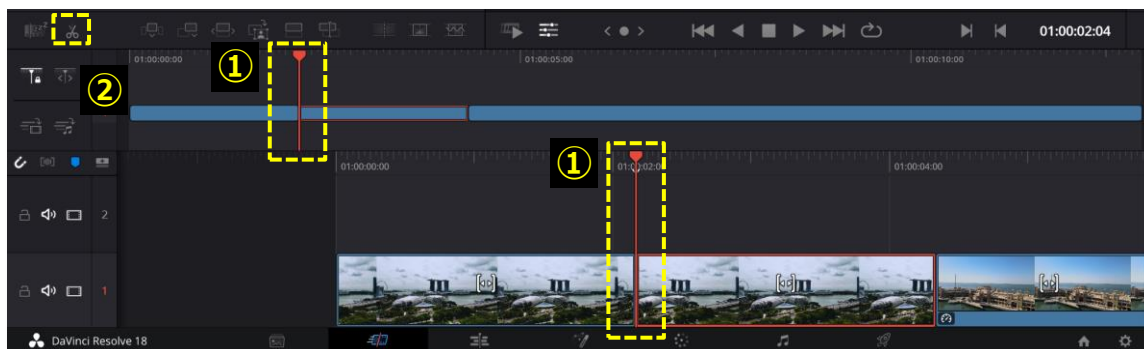
またはマウスの右クリックから「カット」を選択

または「編集」メニュー⇒「カット」の順で選択

#### (4) タイムライン上でのクリップ編集

タイムライン上に配置したクリップを、タイムラインでトリミングする際は、ツールバー内にある「クリップを分割」ツールを使用します。

- ① タイムライン上で、カットしたい部分に再生ヘッド（赤いライン）を移動させます。
- ② ツールバー内の「クリップを分割」を押下します。
- ③ 押下した部分でカットが入るので、いらない部分のクリップを「Delete」キーで削除します。

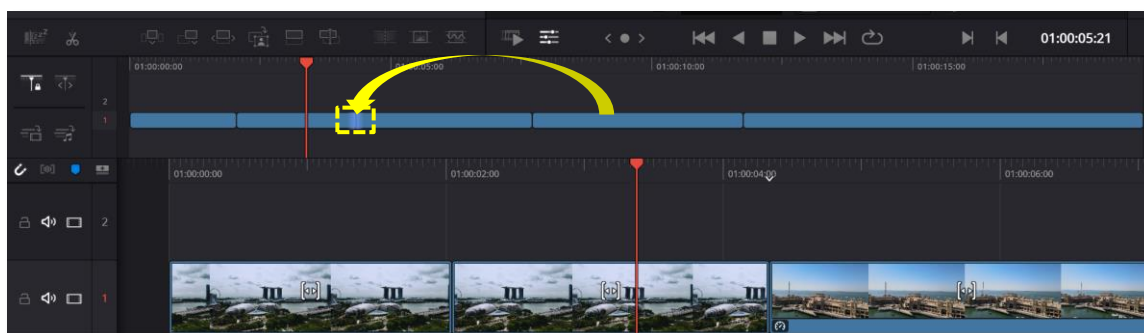


#### (5) クリップの順を変更する

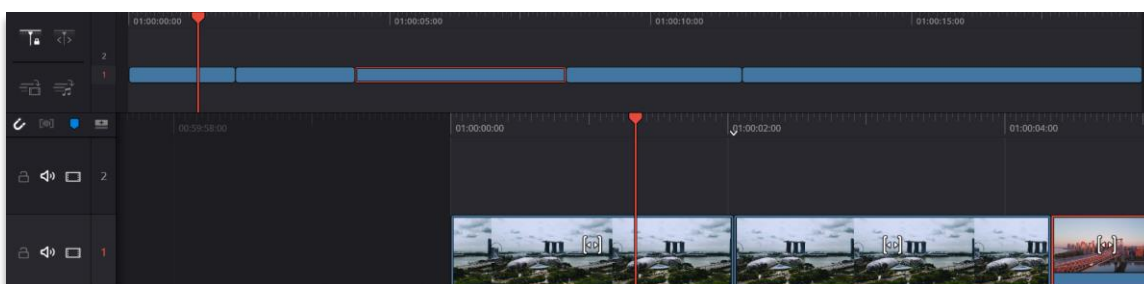
トリミングしたクリップをタイムライン上に配置し、順番を変えたいと思ったときには、簡単に順番を変更することが可能です。

今回は、4番目のクリップを3番目に移動させる例で説明します。

- ① タイムライン上で移動させたいクリップを、ドラッグしながら2番目と3番目のクリップの間に持ってきます。
- ② 編集点がハイライトされます。



- ③ マウスを離します。クリップが移動していることが確認できます。

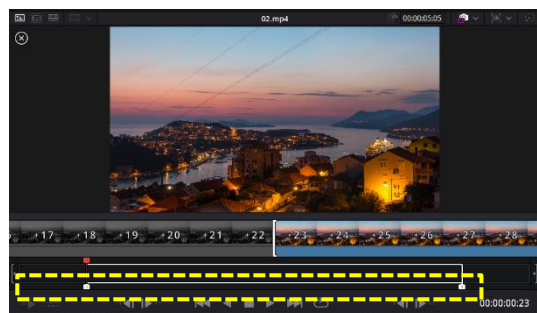




## 演習課題・1

### ビデオクリップの読み込み・トリミング・配置

- ・新規プロジェクトでプロジェクト名を「01\_Exercise」で作成してください。
- ・ビデオクリップ（素材は「trip」フォルダのもの）を読み込み、以下に記載したイン・アウトの情報の沿いトリミングしてエディターパネル上に配置してください。

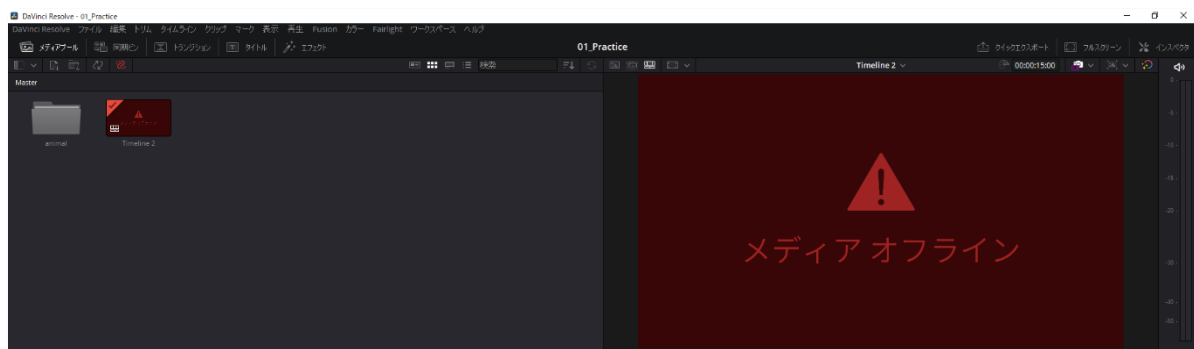
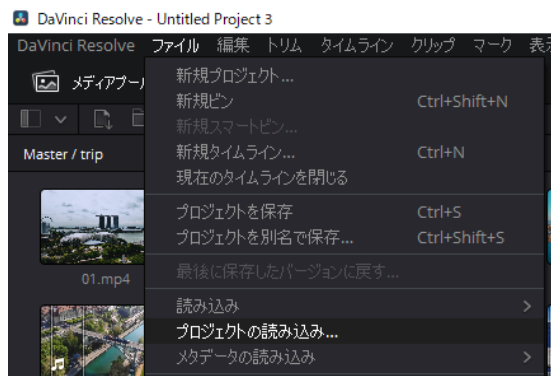


No.	クリップ名	トラック	イン	アウト	配置
1	01.mp4	V 1	00;00;00;00	00;00;09;15	00;00;00;00
2	02.mp4		00;00;00;23	00;00;06;02	00;00;09;16
3	03.mp4		00;00;02;03	00;00;06;21	00;00;14;21
4	04.mp4		00;00;01;10	00;00;06;04	00;00;19;11
5	05.mp4		00;00;00;20	00;00;05;18	00;00;24;08
6	06.mp4		00;00;01;01	00;00;05;20	00;00;29;07
7	07.mp4		00;00;00;00	00;00;04;47	00;00;34;02
8	08.mp4		00;00;01;16	00;00;06;11	00;00;38;22
9	09.mp4		00;00;01;17	00;00;06;09	00;00;43;18
10	10.mp4		00;00;01;13	00;00;06;10	00;00;48;12
11	11.mp4		00;00;00;12	00;00;05;06	00;00;53;10
12	12.mp4		00;00;01;13	00;00;06;09	00;00;58;05

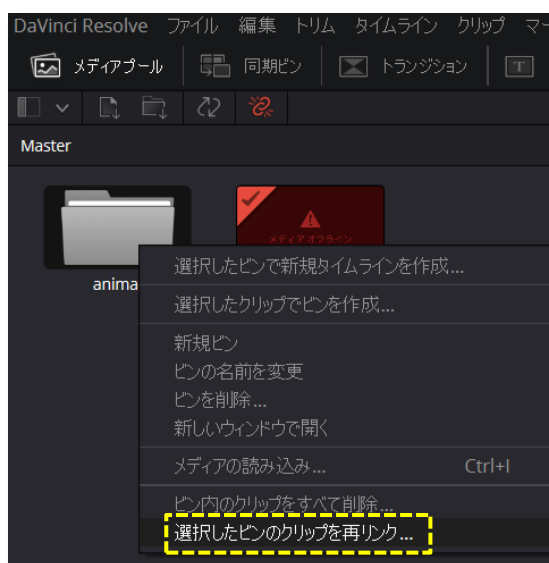
## 8. 画面切り替えの特殊効果（トランジション）

効果（トランジション）とは、シーンからシーンへ、またはクリップからクリップへの変化のことをいいます。

「ファイル」メニューから  
「プロジェクトの読み込み...」を  
選んだあとに  
「Assets」フォルダ  
⇒ 「practice」フォルダ内の  
「01\_Practice.drp」を開きましょう。

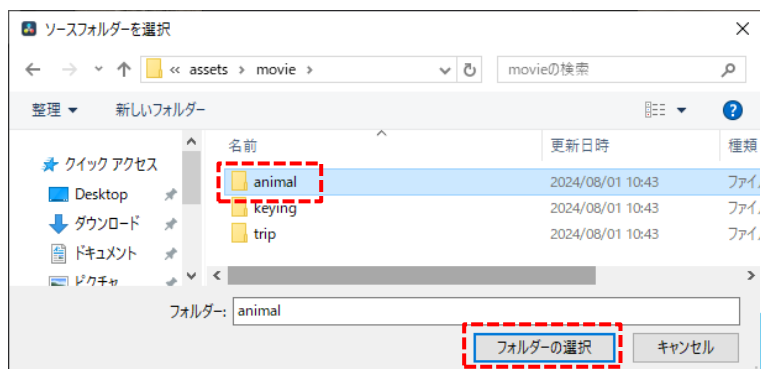


開くと、「メディアオフライン」となり、素材が読み込まれず赤く表示されてしまう。これは、このプロジェクトを作成したコンピュータと、読み込み元の動画が格納されているフォルダの構成が異なるため、素材の読み込みに失敗したためです。そこで、読み込み元を現在のコンピュータの構成に合わせます。



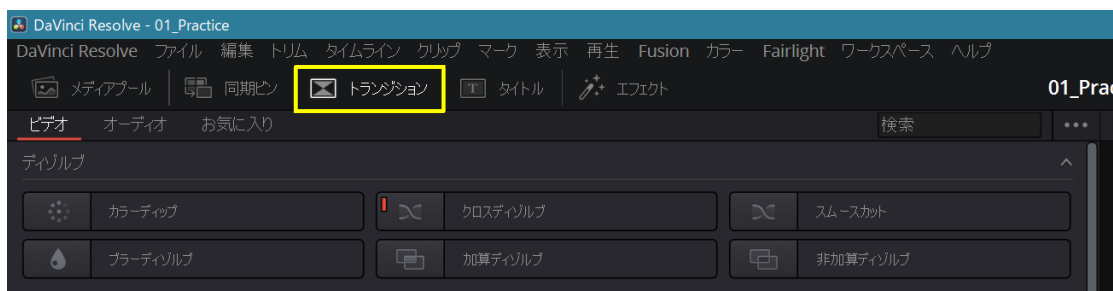
Animal フォルダの上で右クリックして、「選択したビンのクリップを再リンク...」を選択。

「Desktop」⇒「Assets」⇒「movie」フォルダ内の「animal」を選択し、「フォルダーの選択」を押下します。



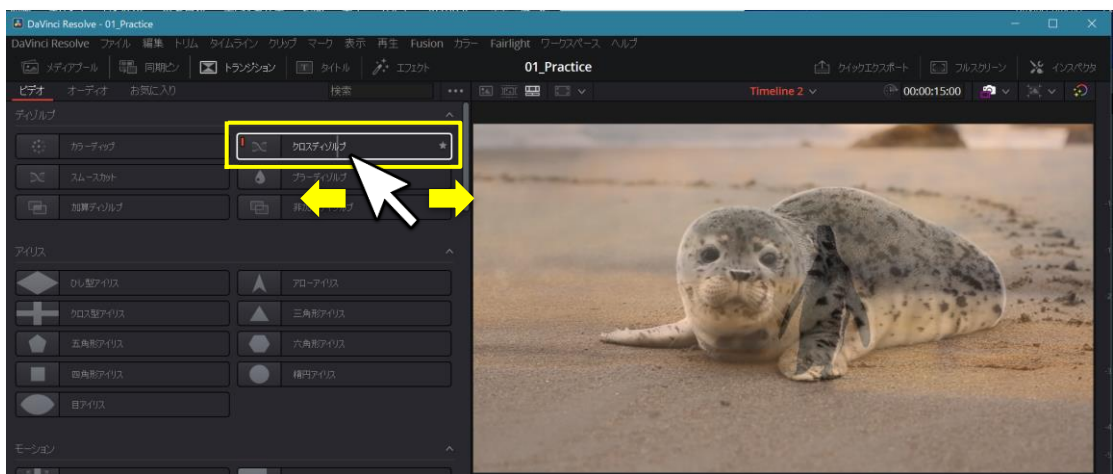
## (1) 特殊効果（トランジション）の選択

上部にある、「トランジション」を押下します。



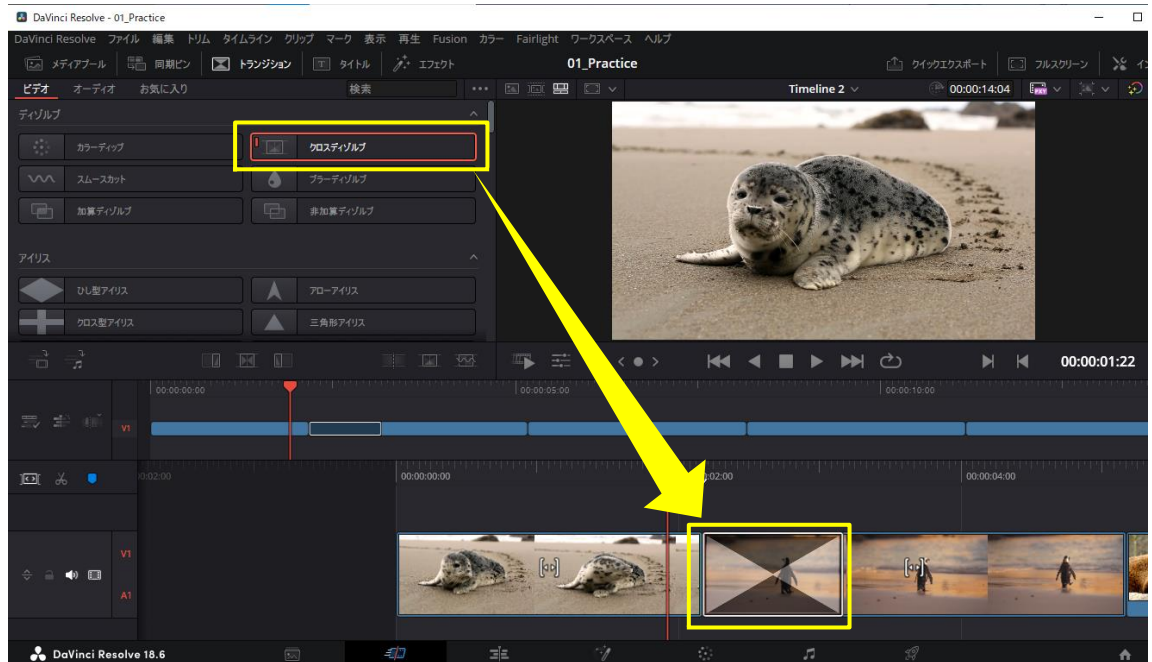
様々なトランジションが表示されます。

どのようなトランジション効果なのかのプレビューを見る際は、各トランジションの項目の上でマウスを左から右へ動かしてみてください。

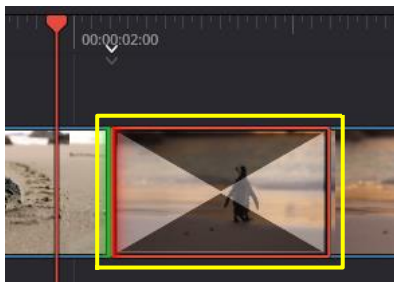


ビューア上にトランジションを適用した場合の効果が表示されます。

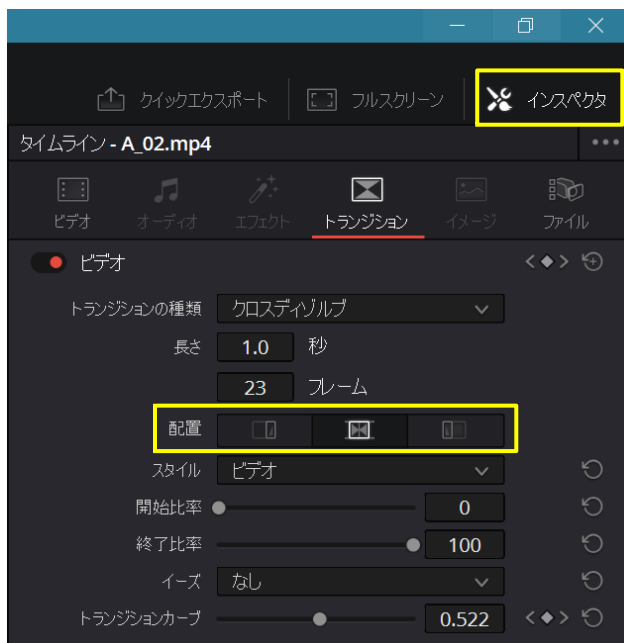
使用したいトランジションが決まったら、タイムライン上に配置したクリップの境界部分にドラッグアンドドロップします。



配置したトランジションを削除したい場合は、配置した部分をクリック(赤く囲われる)して「Delete」キーを押下。



配置したトランジションに関する詳細な設定は、右上の「インスペクタ」から行うことができます。

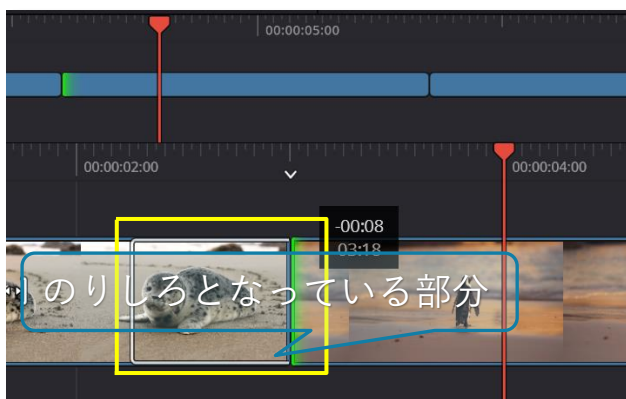


詳細設定の内容は適用するエフェクトによって項目が異なります。


「配置」に関しては、クリップのトリミングに配慮しないと、思ったような効果が得られない場合があります。



のりしろという考え方を uses。

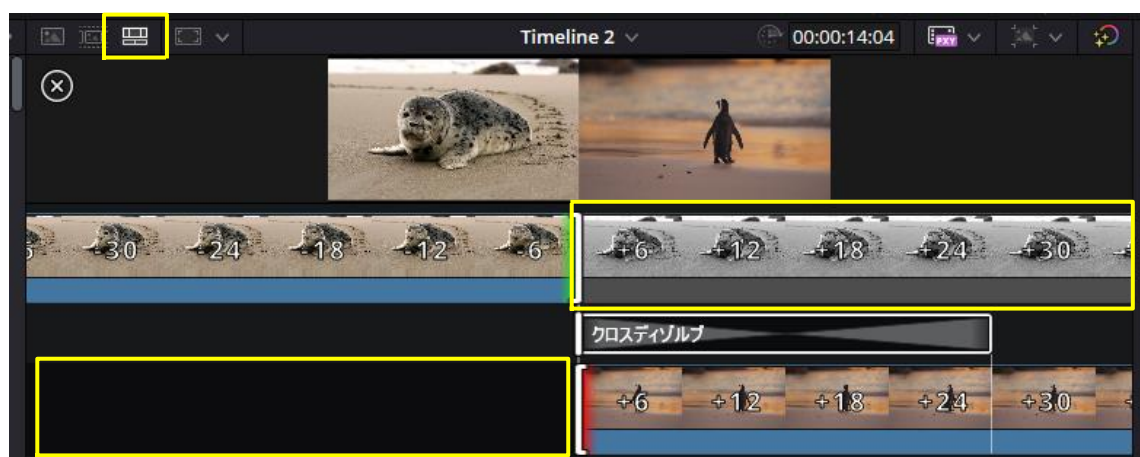
のりしろは、クリップの始まりまたは終わりに余裕を持たせたトリミングを行うことです。




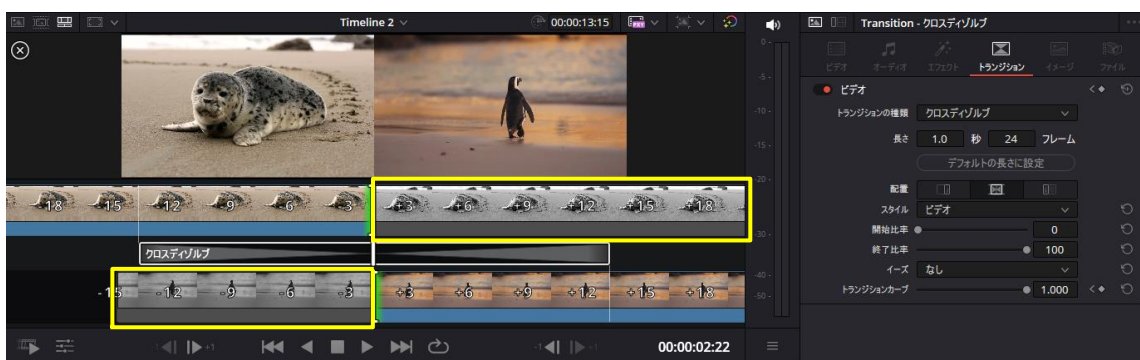
のりしろがないと、トランジションをいれたときに見せたいフレームにトランジションの効果が被ってしまい、うまく見せることができない場合があります。

トランジションを入れる境目の前と後ろのクリップに「のりしろ」がある場合、配置の  ができるようになります。

ビューアの  をクリックすると前後のクリップの「のりしろ」を確認できます。下図の場合、後ろのクリップに「前ののりしろ」がないため、 が設定できないことが確認できます。



クリップのインにのりしろをとアウトを調整すると  が利用できるようになります。

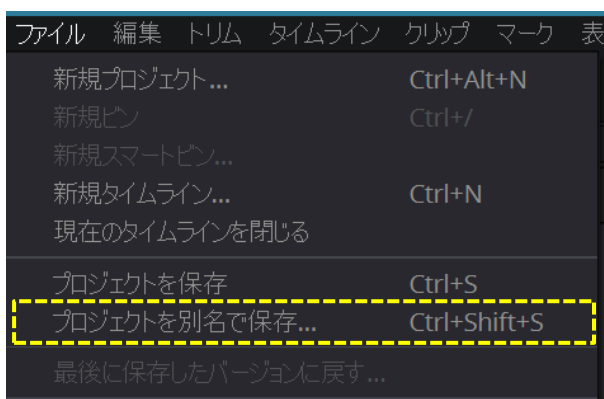




## 演習課題・2

### 様々なトランジションを試してみる

- ・「01\_Exercise」を開きます。
- ・「トランジション」からトランジションを選択し、クリップどうしの境目に様々なトランジションを挿入します。
- ・多くのトランジションを試してみてください。
- ・プロジェクトは別名をつけて保存します。  
「ファイル」メニュー ⇒ 「プロジェクトを別名で保存」の順に選択します。



「02\_Exercise」と名前を付けて差分を保存してください。



### 差分で保存をしていく理由

動画編集のソフトは PC への負荷が大きいものになります。

PC の性能によっては編集途中でソフトが落ちてしまい、データが壊れてしまう可能性もあります。そこで、何か少しでも手を加えたら、保存をするクセをつけておきましょう。（「Ctrl」キー＋「S」で上書き保存が可能！）

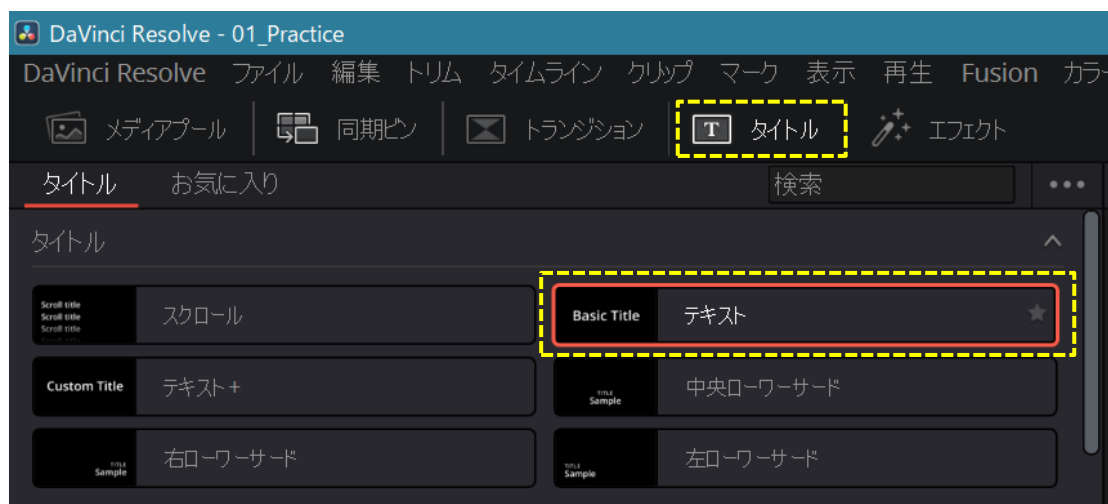
また区切りのいいところで別名保存をしておくと、ファイルが壊れてしまった場合でも前回保存したファイルから作業を再開させることができます！

## 9. 動画に文字を入れる

「Assets」フォルダ ⇒ 「practice」フォルダ内の「01\_Practice.drp」を開きましょう。  
※トランジションの練習のときと同じファイルです

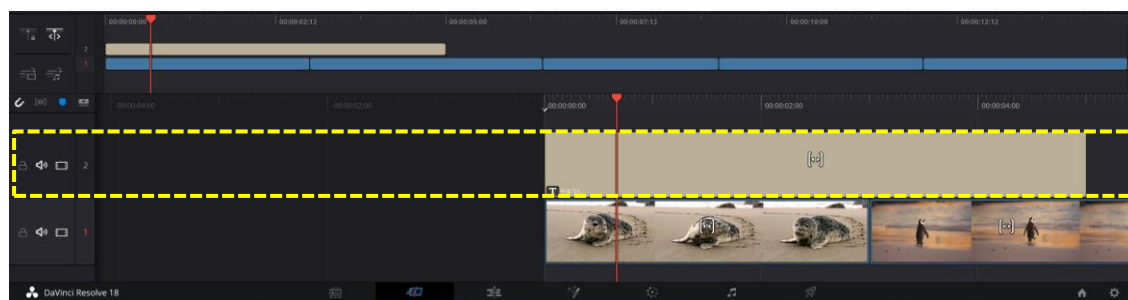
### (1) 文字の挿入

上部にある「タイトル」を押下します。



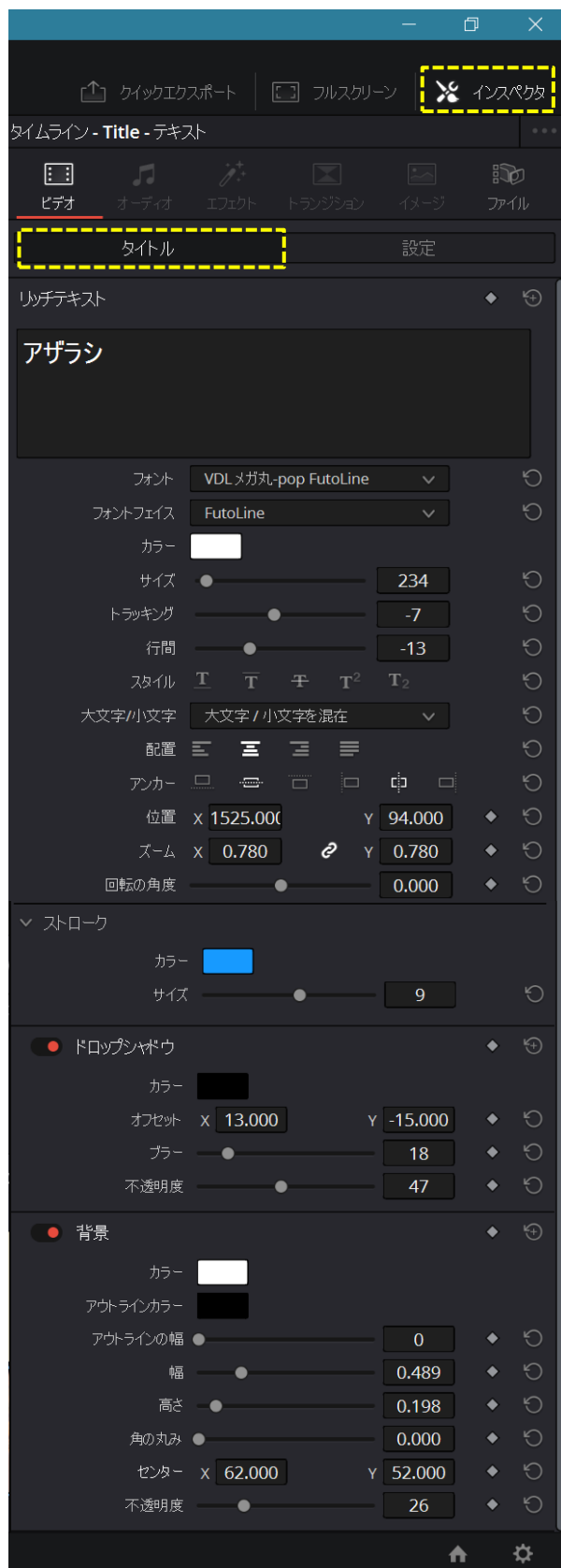
様々な文字の種類がありますが、まずは「テキスト」を使用します。

ドラッグアンドドロップで、配置されている映像のクリップの上のレーンに「テキスト」を持っていきます。



クリップが層のように重なっており、動画の上に「テキスト」が重なっているような状態です。

トランジションのときと同様、右上の「インスペクタ」から詳細な設定を行います。



細かい設定を行っていきます。

◀表示させたい文字を入力します

◀フォントを選択します

◀太字などの設定を行います

◀字間の設定です

◀文字のふちの設定です

◀文字の影の設定です

◀影の位置の設定です

◀ブラー（ぼかし）

◀文字に背景を設定します

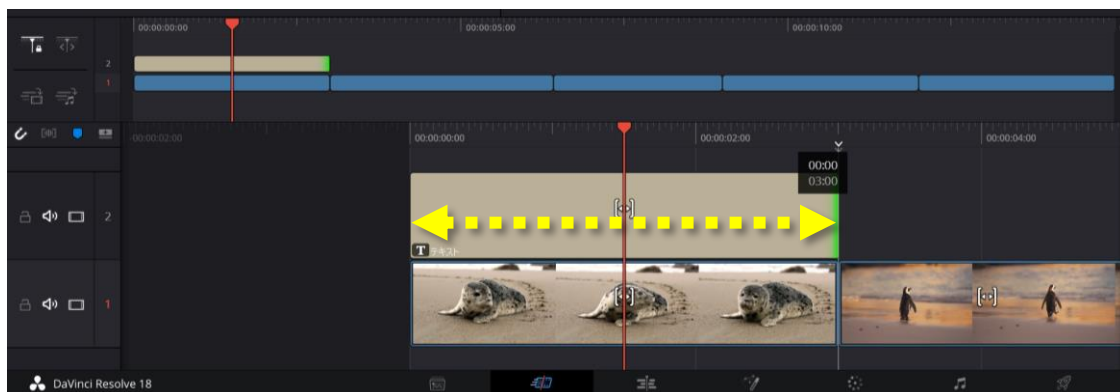


◀ サイズや、位置を設定できます



このように、簡単に文字を入れることができます。

## (2) 文字の表示時間



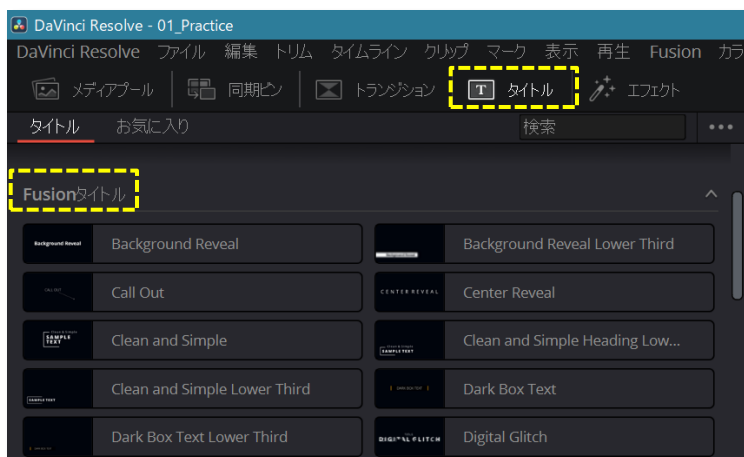
文字はクリップと同様に、シーケンス上で表示時間を調整することができます。

## (3) 動きのある文字

DaVinci Resolve では、おしゃれな動く文字を簡単に作成することができます。

「タイトル」の「Fusion タイトル」の項目内にある文字には、動きがついています。

トランジションのときと同様、タイトル項目の上でマウスを左右に動かすと、どのような文字の動きかをビューアで確認することができます。



## 10. キーフレームの活用

キーフレームを使用することで、文字やイラストなどの素材を動かすことができます。

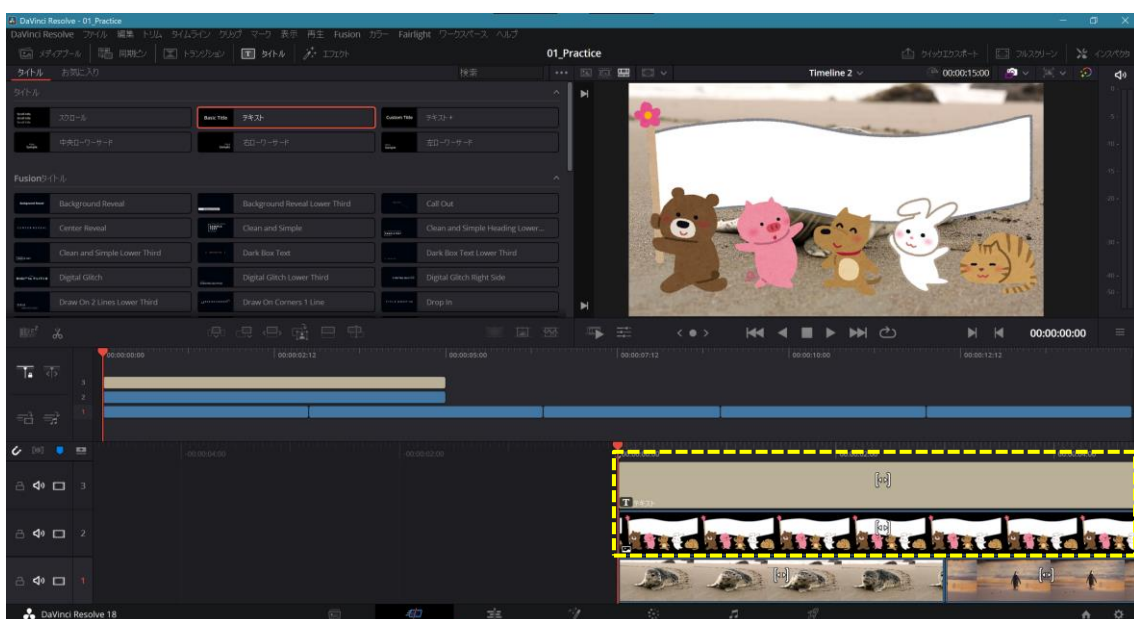


### キーフレーム

キーフレームとは、その時点の位置やサイズを記憶（キーを打つといいます）させたフレームのことをいいます。

記憶させたキーの間での動きを補間してくれることで、文字やイラストが動いているように見せることができます。

#### (1) 素材の配置

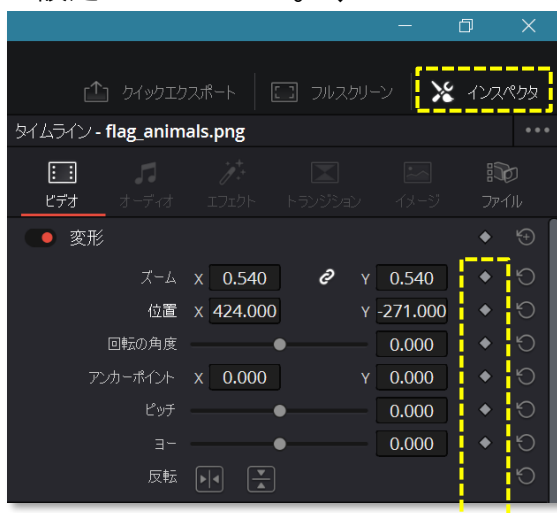


今回は文字（テキスト）とイラスト（flag\_animals.png）を配置し、動かしていきます。イラストは「Assets」フォルダ ⇒ 「image」フォルダ内にあります。

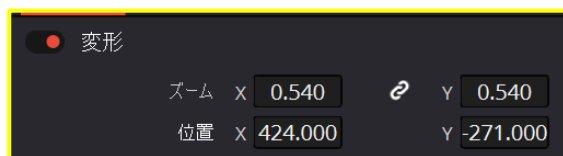
#### (2) キーフレームの設定画面

「インスペクタ」を開きます。

各項目の右に◆のマークがあることがわかります。これを使用してキーフレームを設定していきます。◆がついている項目には、キーを打つことができます。



変更すべき項目は以下の数値を参考に設定してください。

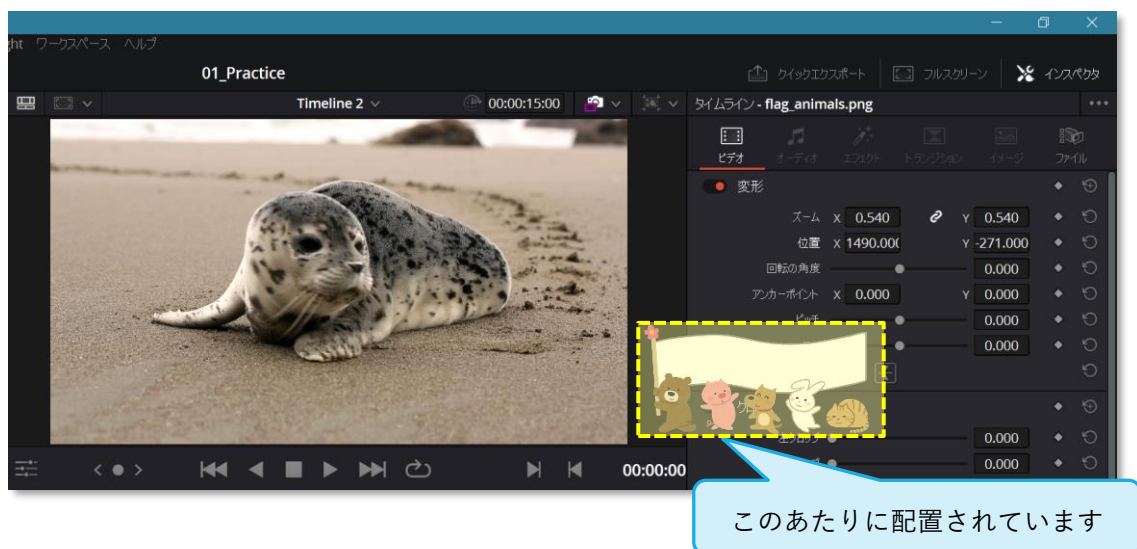


### (3) どの項目にキーを設定するかを決める

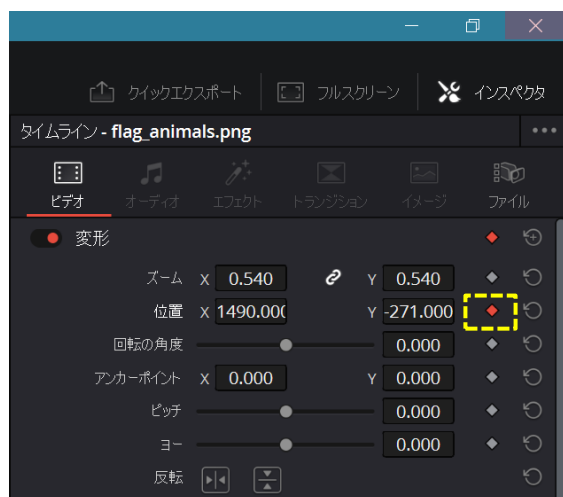
右から左へ、横に流れる文字・イラストを作成していきます。

タイムライン上の「flag\_animals.png」を選択します。

タイムラインの再生ヘッドを先頭に合わせて、スタート地点での位置を決めます。今回は右から流れていくので、画面右の画面外に配置をします。



この時点での位置を記憶させるために、「位置」の項目のキー◆を設定します。設定された項目の◆は赤色に変わります。



以下の内容でインスペクタの各項目を設定しなします。

- ズーム X : 0.54 Y : 0.54  
※ Xを変更すると自動的にYも数値が変更されます
- 位置 X : 1490.0 Y : -271.0

タイムライン上の再生ヘッドをアザラシのクリップの最後に移動させます。

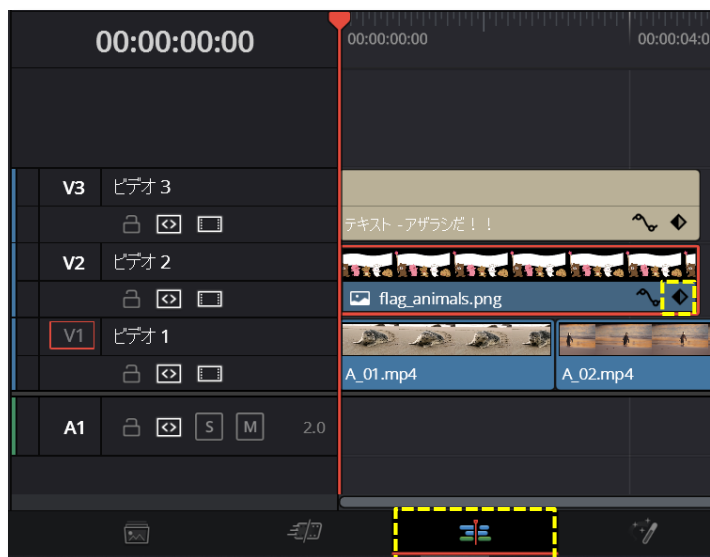
この時点で左の画面外にイラストが移動するようにしたいので、イラストの位置を移動させます。


キーを設定した項目については、再生ヘッドを移動させひとつ前のキーから値が変わった場合、勝手にキーが打たれます。

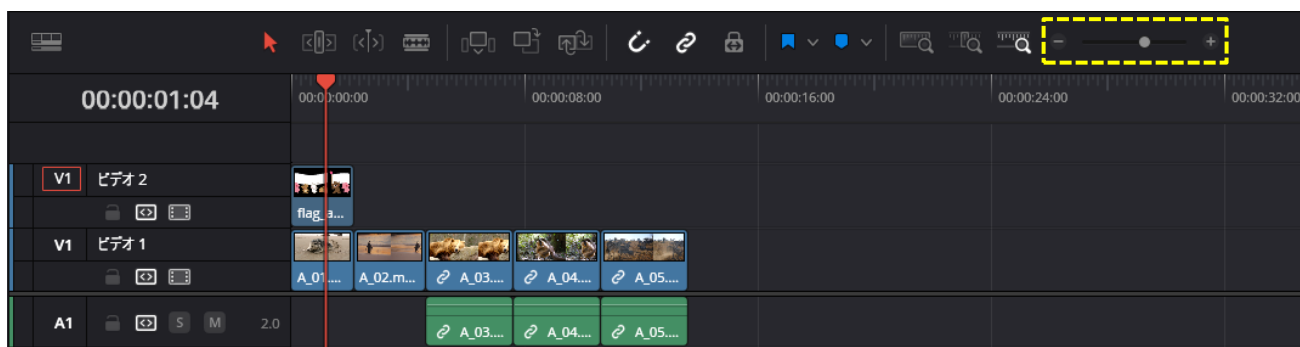
キーが打たれているか確認をします。

「エディット」の画面に切り替えます。画面の下部から変更します。

タイムラインに配置されているクリップの右下に ◆ が表示されていれば、そのクリップにキーが設定されているということになります。

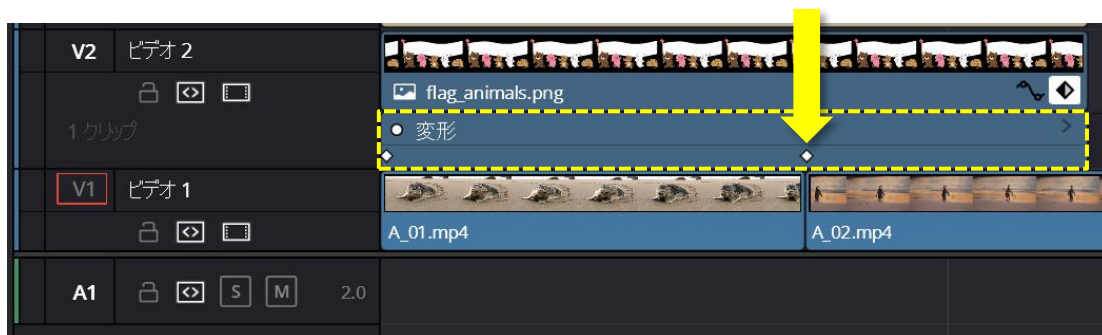


◆が表示されていない場合は  を+に移動すると表示されます。



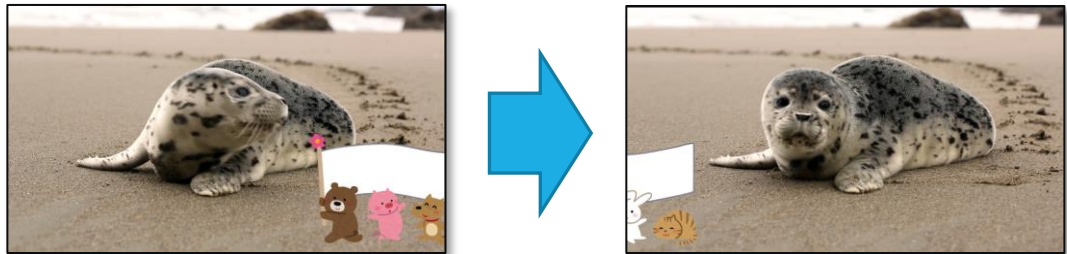
◆をクリックし、キーについての詳細を表示させます。

※ 指定箇所に再生ヘッドを移動させ、インスペクタの項目をすべて0に戻す



アザラシのクリップの始まりと終わりにキーが2つ打たれていることがわかります。キーを消したいときは、◆をクリックして「delete」キーか「back space」キーを押下することで消すことができます。

再生して確認をすると、左から右に流れていくことがわかります。  
この要領で、流れる文字も作成することができます。





## 演習課題・3

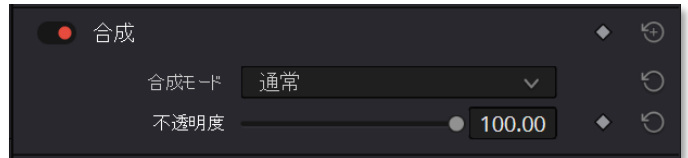
### キーをうまく活用し、素材に動きをつける

・演習課題 2 で作成した「02\_Exercise」を開きます。

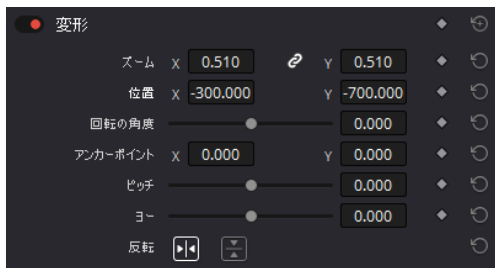
・素材（人・吹き出し・文字）  
が徐々に消えていく動画  
を作成します。

※ 「不透明度」の項目を変更

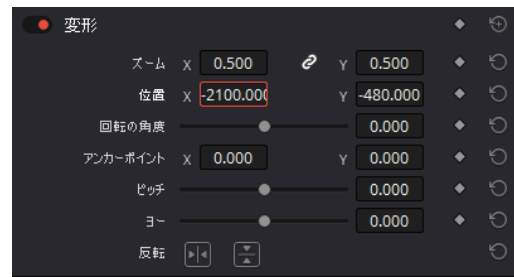
・プロジェクト「03\_Exercise」の別名をつけて保存します。



<吹き出しのインスペクタ設定>



<人のインスペクタ設定>



<テキストのインスペクタ設定>

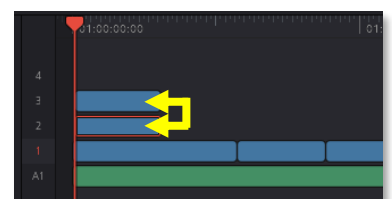
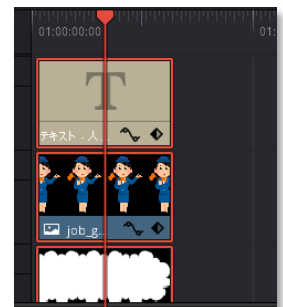


3つの素材を使用するため以下のような  
タイムラインになる

●動画スタート時に  
不透明度：100

●動画の終わり際に  
不透明度：0  
のキーを打つ

●画像の前背面は  
右図のように  
素材の位置を  
入れ替える



## 11. サウンドの設定

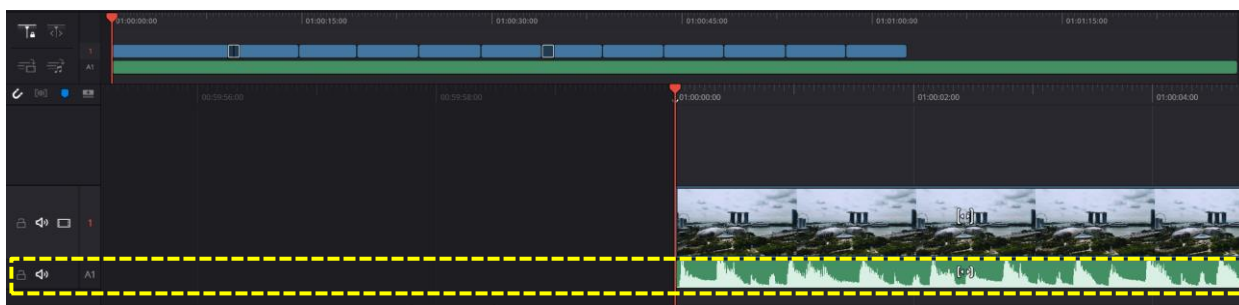
まず、サウンド設定を行うために画面下部から画面構成を「エディット」に変更することでオーディオトラック（サウンド情報）を修正できます。



オーディオクリップも、これまで扱ってきたビデオクリップと同じように読み込みや配置、トリミングやエフェクト設定などを行うことができます。

ただし、配置をするトラックはオーディオトラックになります。

ビデオクリップを配置する場所の下が、オーディオトラックです。




演習課題・3で作成した「03\_Exercise」を開きましょう。

### （1）サウンドの設定

#### （a）オーディオクリップの読み込み

- ・これまでに学習したビデオクリップの読み込みと同じです。
- ・「Assets」⇒「music」の中の「happy.mp3」素材を読み込みます。
- ・読み込まれたオーディオクリップはビデオクリップと同じ「メディアプール」内に表示されます。

#### （b）オーディオクリップのトリミング

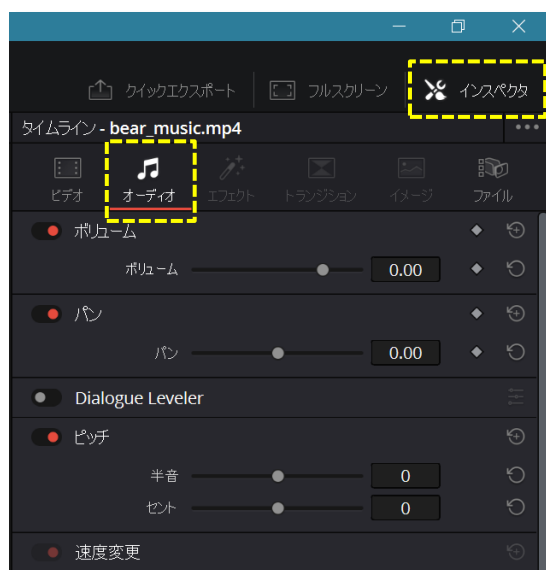
- ・これまでに学習したビデオのトリミングと同じです。
- ・必要に応じて、「ビューア」でトリミングをしてください。  
また、タイムライン上でもトリミングを行えます。  
「クリップを分割 」を選択し、タイムライン上の再生ヘッドを切り取りたい位置に合わせます。クリックをして、カットします。
- ・カットしたクリップを選択し、「Delete」キーで消去します。

### (c) オーディオクリップの配置

- ・これまでに学習したビデオクリップの配置と同じです。
- ・タイムラインに配置したクリップにサウンドが入っている場合は、シーケンスに配置する際、ビデオクリップに音声波形が表示されています。



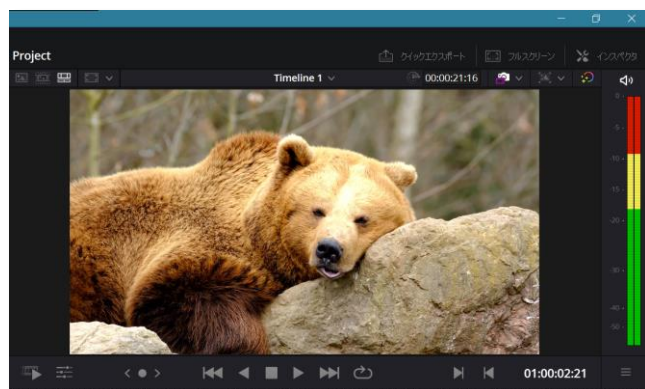
クリップのサウンドが小さい（大きい）と感じた場合は、音を大きく（小さく）します。



ビデオクリップを選択し、インスペクタを開きます。

「オーディオ」に切り替えて、「ボリューム」の値を上げると大きく、下げると小さくなります。

また、音の大きさを大きくしすぎると、音割れの原因になります。音の大きさを表す音量メータを見て、赤にならない程度に調整をしてください。



### (2) オーディオのエフェクト

オーディオでも、キーを使用して徐々に音を消すような表現が可能です。

(a) 音を消し始めたい部分に、現在の音量でのキーを打ちます。

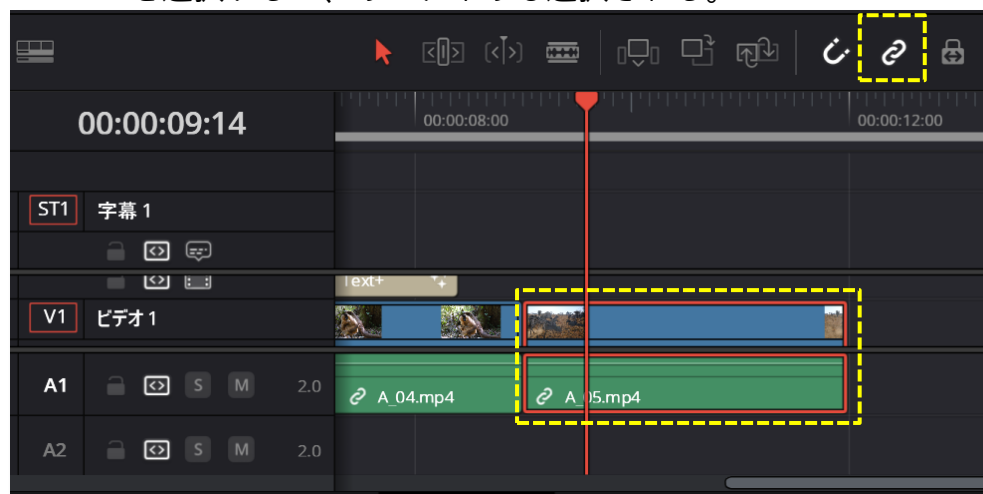
(b) 音の終わる部分に、音が聞こえないレベルでキーを打ちます。

これで、動画の終了にかけて、音がフェードアウトしていきます。

### (3) クリップのムービーとオーディオのリンク解除

通常のビデオカメラで撮影した動画には、ムービーとオーディオがセットになっています。

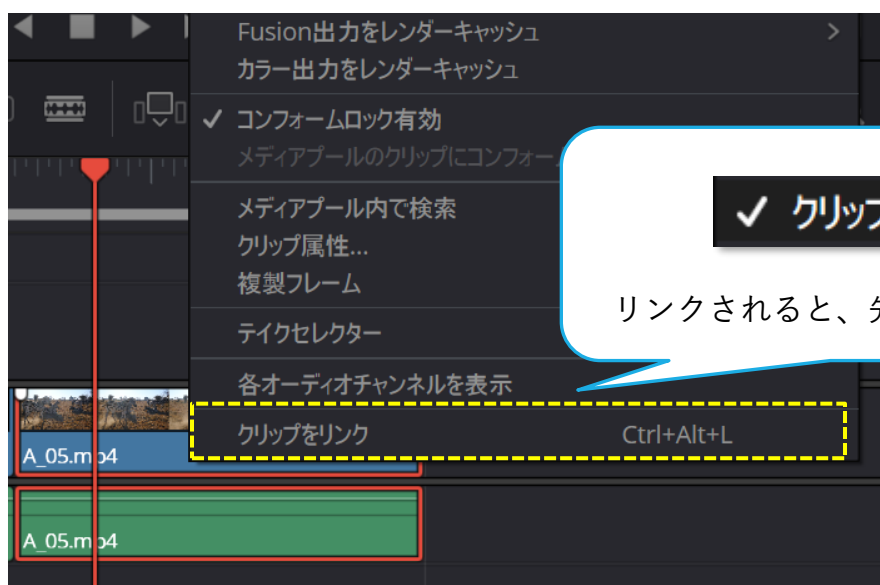
ムービーを選択すると、オーディオも選択される。



動画自体の音は消し、BGMを設定したい場合、このオーディオ部分が邪魔になってしまいます。そこで、ムービーとオーディオのリンクを解除し、ムービーとオーディオをそれぞれ編集できるようにします。

トラックの上部にある「リンク選択」を押されていない状態にすることでムービーとオーディオのリンクを解除することができます。

または、トラック上でリンクを解除したいクリップを選択し右クリック、「クリップをリンク」の項目の先頭にチェック✓が入っていない状態に切り替えるとリンクを解除することができます。



✓ クリップをリンク

リンクされると、先頭に✓が付きます

## 12. キーを利用した画像の合成

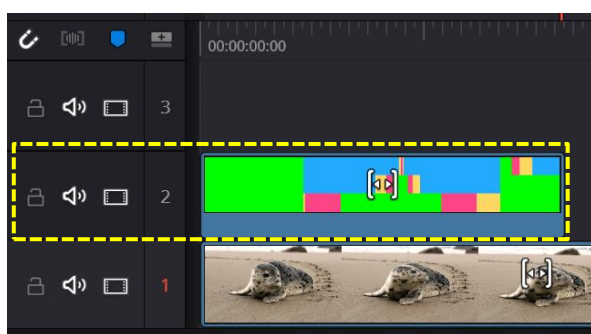
グリーンバック・ブルーバックといった、合成用の背景で撮影された動画・画像を合成素材として使用することができます。

グリーン・ブルーの部分の色を抜き出すことで、他の動画の上に素材として配置することができます。

「Assets」フォルダ ⇒ 「practice」フォルダ内の「02\_Practice.drp」を開きましょう。

### (1) キーイングの設定

- (a) 合成させたい素材を、「Media」パネルに読み込みます。  
「movie」⇒「keying」⇒「K04.mp4」を読み込みます。
- (b) 読み込まれたクリップを、2以上のトラックに配置します。

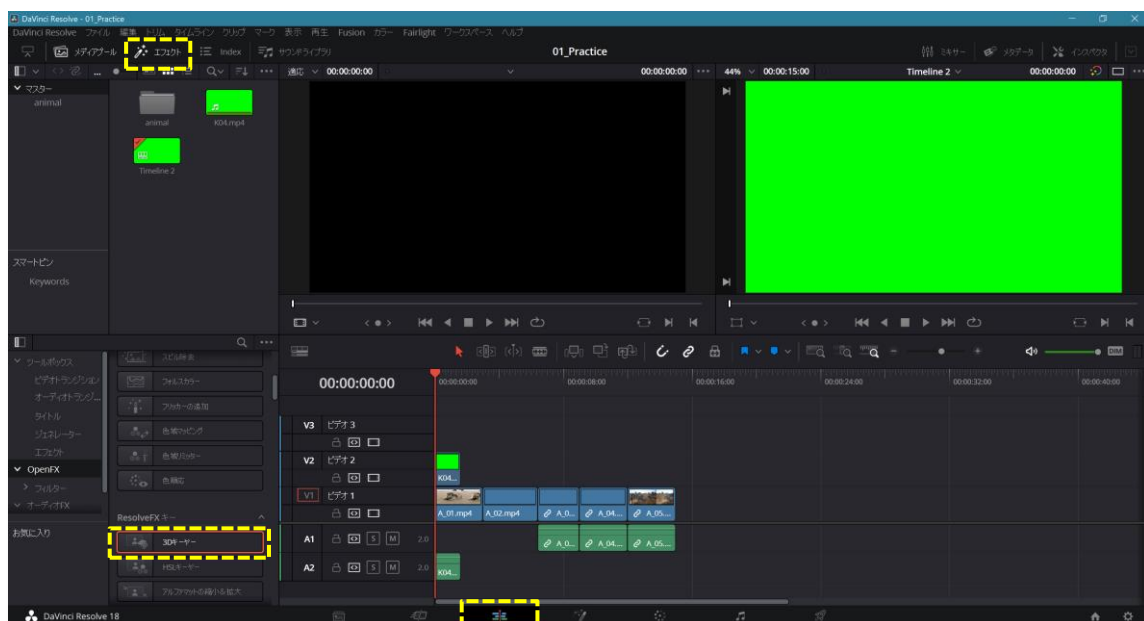


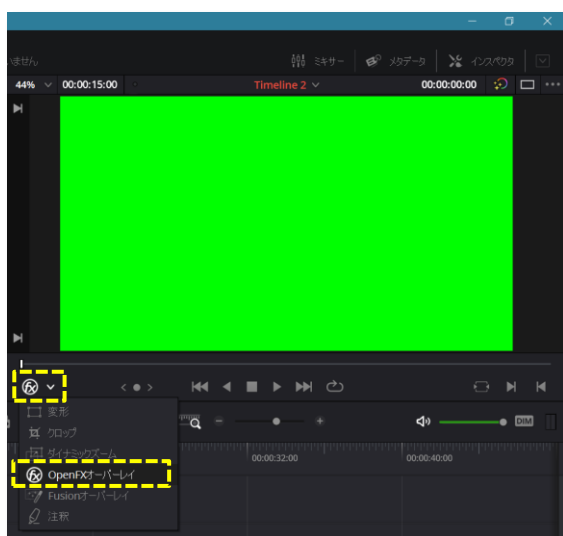
トラックは層のような構成になっており、1が一番下に、2以上が上に重なっていきます。


ここでは、1の動画の上に合成素材を重ねたいので、Video2に配置をします。

合成素材が上に重なるため、画面が全体的に緑になります。

- (c) 「エディット」に移動します。  
エフェクトを表示します。  
「OpenFX」の「3D キーヤー」をグリーンバックの素材にドラッグアンドドロップします。





ビューワの左下にある  から、「OpenFX オーバーレイ」を選択します。

この設定を行うことで、ビューア内で、エフェクトに対する操作を行うことができます。

ここを忘れてしまうと、緑の部分  
を抜き出す操作ができませんので、  
忘れずに行ってください。

(d) インспекタから、エフェクトの設定を行います。



エフェクトを選択します。

「3D キーヤー」の項目で、右のスポイト（追加）を選択して、ビューア内の抜き取りたい色の部分をドラッグしてなぞります。

動画を再生して、緑が抜けていることを確認します。

緑が縁に残っていることが気になる場合は、挙動オプションの「スピル除去」項目の値を上げてあげると緑の成分が減ります。



## 演習課題・4

### 色の抽出による画像の合成

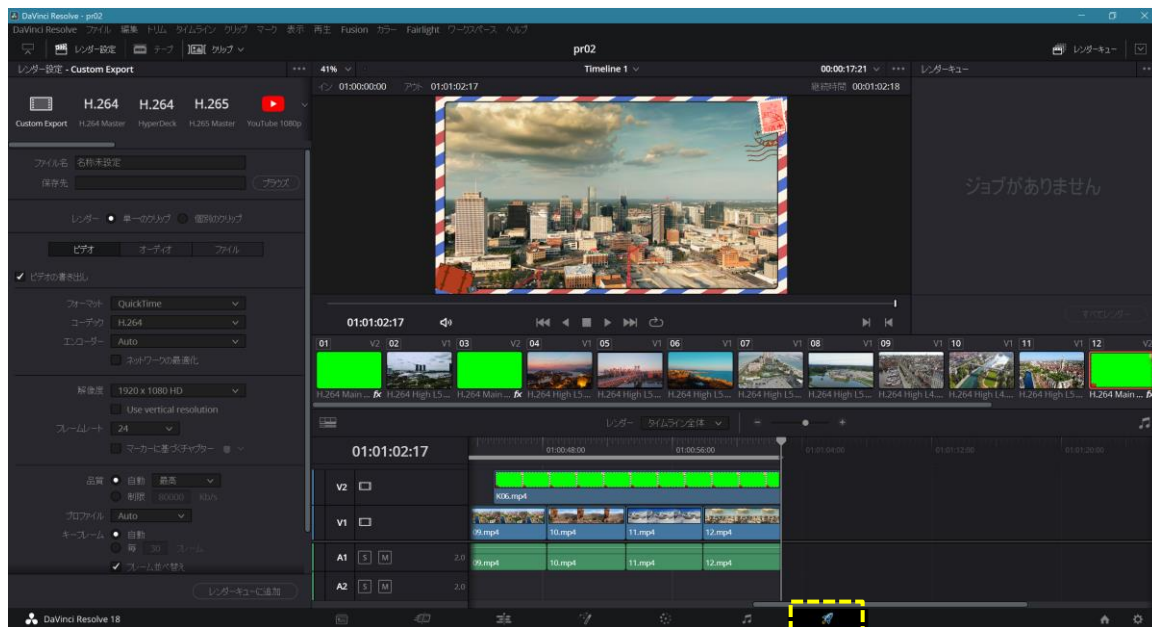
- ・「03\_Exercise」を開きます。
- ・グリーンバックの素材を、合成していきます。
- ・「movie」⇒「keying」内の素材を自由に使用してください。
- ・素材のグリーンバック部分を抜いてください。
- ・プロジェクト「04\_Exercise」の別名をつけて保存します。



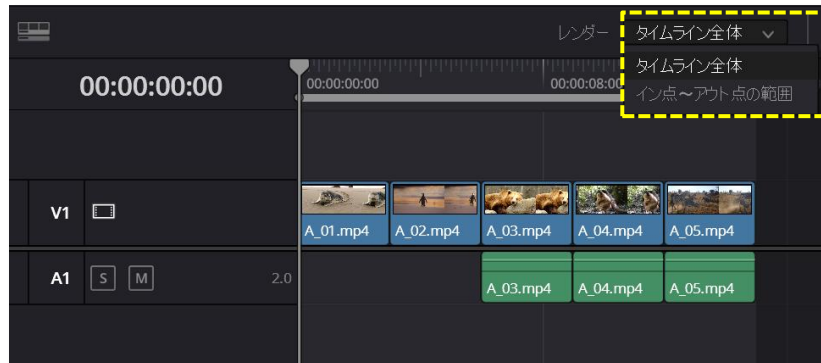
### 13. 動画ファイルを出力する

作成した動画を、指定した動画のサイズで出力します。

(a) 「デリバー」の画面に切り替えます。

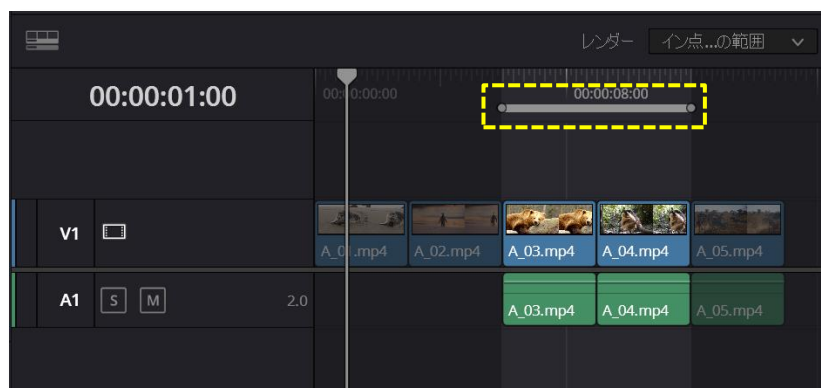


(b) タイムライン上で、どの部分を動画として書き出すかを決めます。

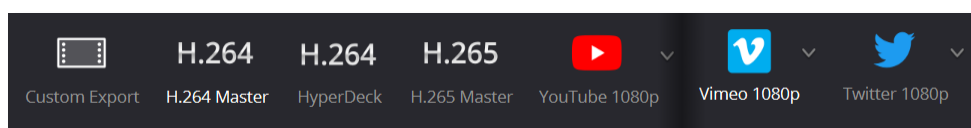


「イン点〜アウト点の範囲」を選択した場合は、書き出す範囲を設定します。

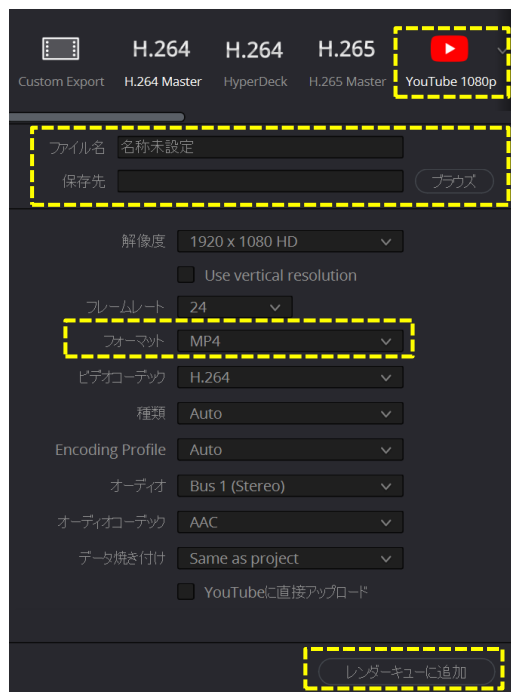
タイムラインの上部にある白いバーの●を移動させて、範囲を設定することができます。



(c) 左にある設定から、書き出したい形式などの設定を行います。



特にこだわりがなければ、H.264 の圧縮形式、YouTube や Twitter の設定で書き出すことをお勧めします。



ファイル名と、保存先を決めます。

YouTube のプリセットで説明します。

フォーマットに気を付けてください。

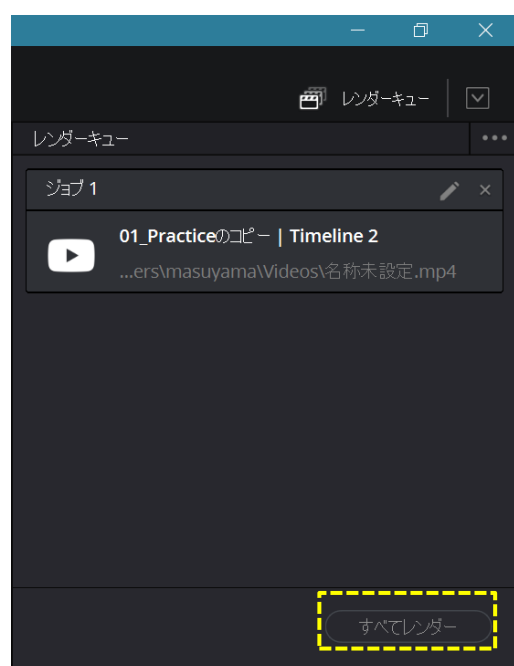
デフォルトでは、「QuickTime」が選択されていますが、Windows でのサポートが終了している形式です。

フォーマットは必ず「MP4」を選択するようにしてください。

ほかの項目は、そのままで大丈夫です。

設定ができれば、「レンダーキューに追加」を押下します。

(c) 書き出しを行います。



右上のレンダーキューに、書き出しを行いたい動画が追加されていきます。

「すべてレンダー」で書き出しを行います。