



# DaVinci Resolve 17

## EDIT

– 初級編 –

Version 2.0

kyokuti creator school



## はじめに

映像製作が身近になり、撮影機材だけではなく編集ソフトも低価格化が進み、今ではハリウッドの映画製作でも使用されているような編集ソフトまでもが無償で手に入る時代になっています。

このマニュアルで解説していくのはそんな世界的に有名で最も高機能な編集ソフトの1つである「DaVinci Resolve」です。ハリウッド映画の現場でも日常的に利用されているツールで、無償版でも有償版と比較してそれほど制限なく使用できますし、一般の方々が利用する範囲内においてまず困ることはないかと思います。

このマニュアルが皆さんの学習に役立つことになれば幸いです。

大嶺

# DaVinci Resolve 17

## 講師紹介

### 大嶺 建

グラフィックデザイナー / 映像制作



個人事業主としてTOMBOWINGの屋号で活動中。広告の制作からモーショングラフィック、最近では芸能人や著名人のYouTubeチャンネルを撮影&編集すべてまとめて担当。

普段は愛猫であるフジの業務妨害に負けないように心がけながら仕事しています（お仕事募集中！）。

自身のYouTubeチャンネルである「YMRchannel」にてセルフブランディングを実践中。

## 初心者向けの動画教材集 DaVinci Resolve基本マスターコース シリーズ

初心者にも分かりやすいようにDaVinci Resolveの主要機能を分割、各機能に特化することにより説明の簡略化。どなたでも動画編集をマスターできる動画教材が「DaVinci Resolve基本マスターコース」シリーズです。

価格も1,980円からとリーズナブル。どんな用途にでも対応しているので目的のスキルがきっと身に付きます。

[チェックする](#)


無料版も  
あります。



# Step2

動画編集につまずいている、そんな方のためのコミュニティー。

動画編集を覚えて趣味に、作品制作に、仕事に活用したいのに、

うまく使うことができない。

周りに使い方を訊ける相手がない。

制作案件を受注することができない。

そのお悩み、ひょっとするとStep2（ステップ）で解決することができるかもしれません。

[チェックする](#)

映像制作に、もっとチカラを。

**kyokuti** creator  
school

キヨクチクリエイタースクール

キヨクチ・クリエイタースクール

# 目次

## 動画編集のはじめ方

- ・プロジェクトの作成と素材の読み込み ..... [01](#)
- ・インターフェイスについて ..... [04](#)

## 『ページ』について

- ・目的・機能ごとに区切られた「ページ」 ..... [06](#)
- ・メディアページ ..... [07](#)
- ・カットページ ..... [09](#)
- ・エディットページ ..... [11](#)
- ・Fusionページ ..... [13](#)
- ・カラーページ ..... [15](#)
- ・Fairlightページ ..... [17](#)
- ・デリバーページ ..... [19](#)

## 基本的な作業の流れ

- ・動画素材の並べ方とその編集方法 ..... [22](#)
- ・BGMを加える ..... [24](#)
- ・タイトル・テロップを加える ..... [25](#)
- ・トランジションの使い方 ..... [26](#)
- ・簡易的な色の調整 ..... [27](#)
- ・完成した映像の書き出し ..... [28](#)

## おまけ

- ・番外編 - あると便利なアイテム - ..... [31](#)
- ・最後に ..... [32](#)



## 動画編集のはじめ方

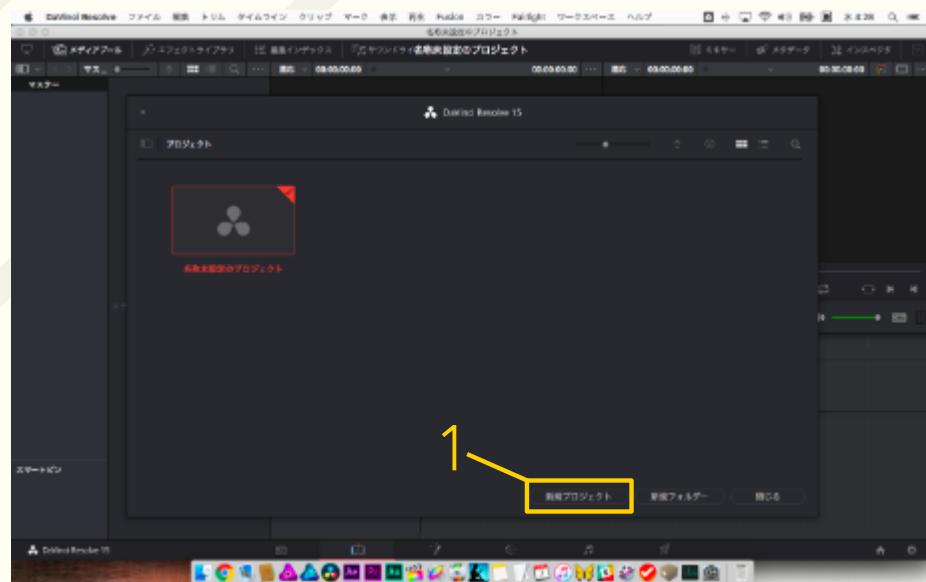


# プロジェクトの作成と素材の読み込み

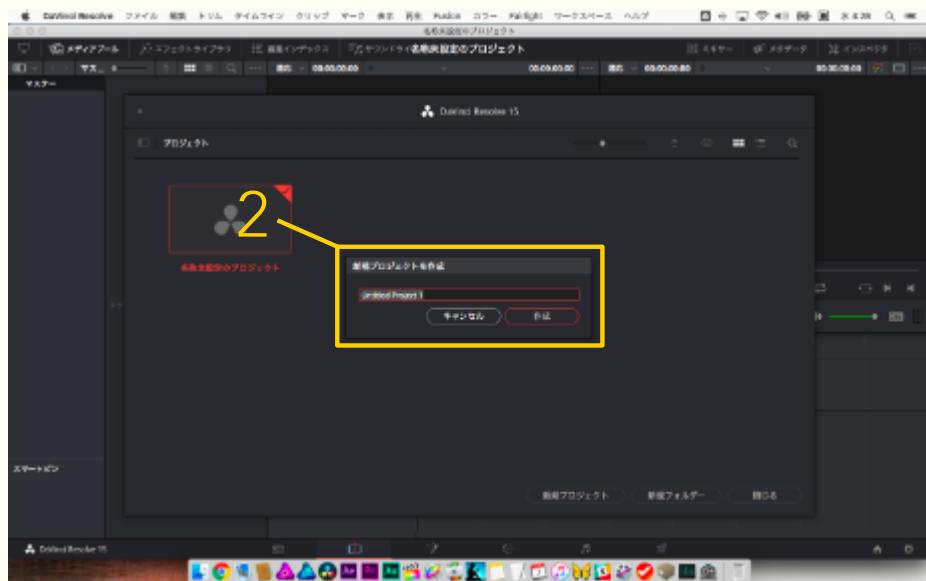
まず、DaVinci Resolveを起動して動画編集を開始するためには「新規プロジェクト」を作成する必要があります。

## 新規プロジェクトの作り方

ソフトを起動した直後に表示される画面にある「新規プロジェクト」をクリック。プロジェクト名を任意のものに打ち変えて「作成」をクリックすると動画を編集するためのプロジェクトが作成されます。



「新規プロジェクト」をクリック。



好みのプロジェクト名をつけて「作成」をクリックすれば準備完了。



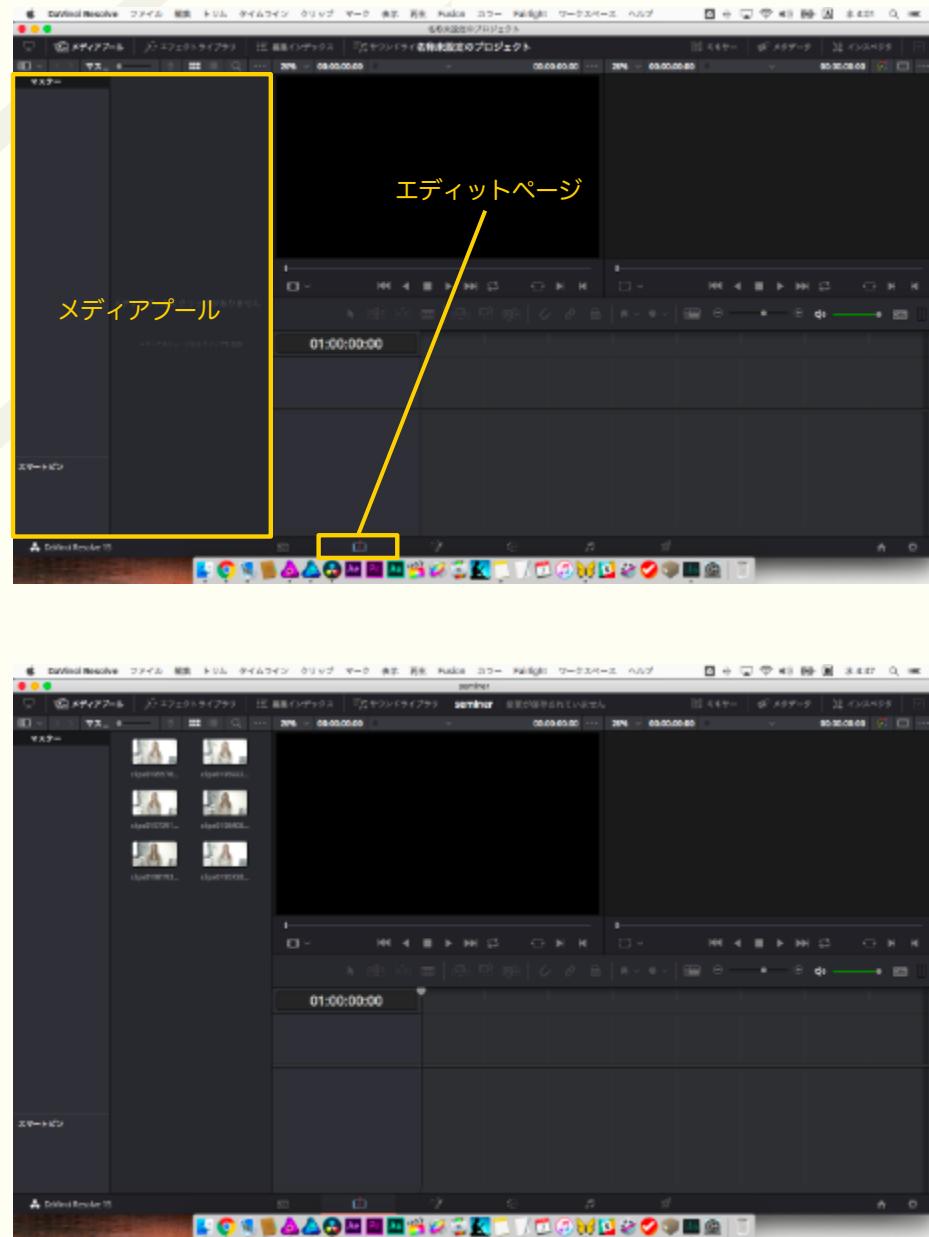
プロジェクトを立ち上げたばかりの状態。まずはエディットページに移動し、画面左上にある「メディアプール」ウィンドウに使用したい動画や静止画・音素材を (Finderなどから) ドラッグ&ドロップで読み込みます。

動画編集のはじめ方

『ページ』について

基本的な作業の流れ

おまけ



素材をドラッグ&ドロップで読み込んだ状態。



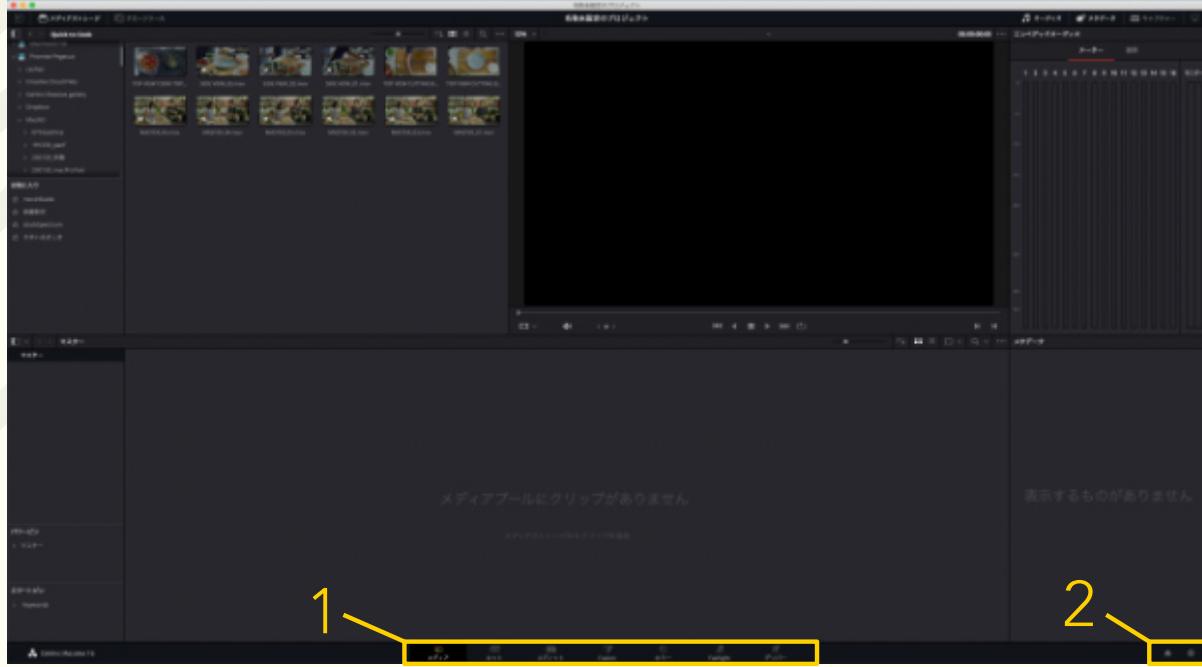
素材を読み込む際、アラートが表示されることがあります、その場合は「変更する」を選択します。





# インターフェイスについて

DaVinci Resolveのインターフェイス（＝操作画面）は他の編集ソフトとは少し違っていて、その役割ごとに7つのページに分かれています。このため自分の用途に応じたページに都度移動して編集、最終的な書き出しを行なっていくというのが全体を通してフローとなります。さらに、**ソフトを使用する環境（モニターサイズなど）によってボタンやウィンドウの位置や見え方が変化するので十分な注意が必要です。**



1. ページ切り替えボタン。作業の内容により必要に応じて各ページを切り替えるのに使用します。  
左から順に「**メディア**」「**カット**」「**エディット**」「**Fusion**」「**カラー**」「**Fairlight**」「**デリバー**」の順に並んでいます。
2. 「**ホームボタン**」&「**環境設定ボタン**」。**ホームボタン**はプロジェクトの管理画面に戻るのに使用し、**環境設定ボタン**はプロジェクトに関する環境設定画面を表示させるのに使用します。

※本マニュアルで解説しているシーンは人によってはウィンドウの位置が違っていることがあります。もし本マニュアルの説明どおり操作しても目的の結果にならない場合は画面の隅々まで確認してみてください。

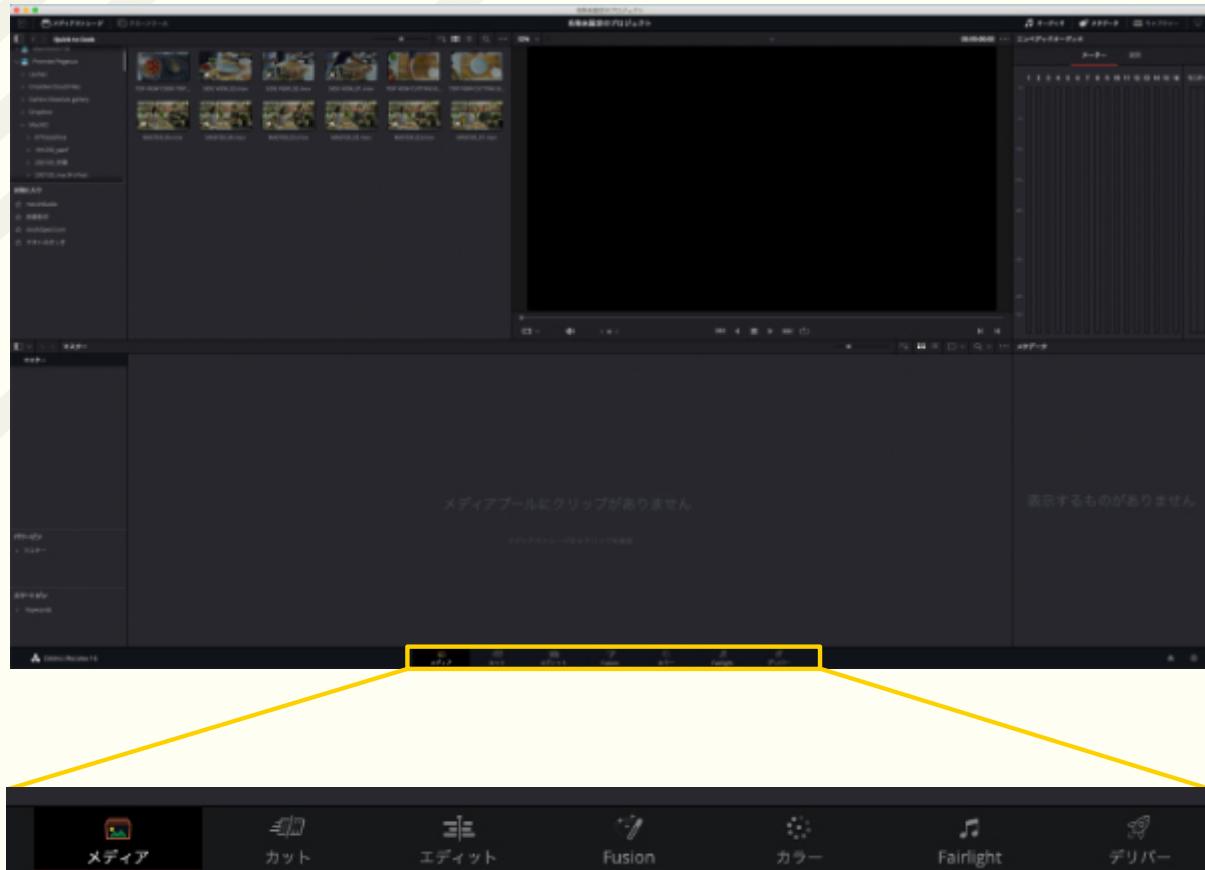


『ページ』について



# 目的・機能ごとに区切られた「ページ」

DaVinci Resolveは高機能なソフトであるため「ページ」ごとに機能が変化します。もちろん、その場合はボタンやウィンドウの種類も変化するので最初は戸惑うかもしれません、各ページが持つ役割と主だった機能を理解すればとてもスピーディーに作業を進めていけるようになるので、ここでは各ページの名称とその大まかな機能・役割について解説していきます。



ページ切り替えボタンを拡大したところ。「メディア」ページがアクティブになっているのが分かります。

動画編集のはじめ方

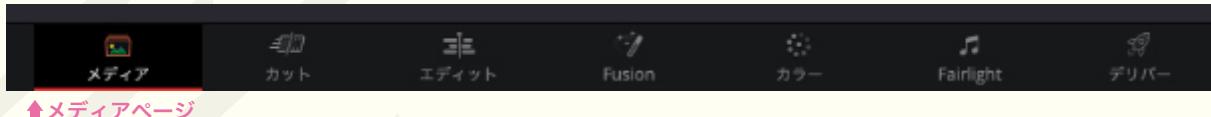
『ページ』について

基礎的な作業の流れ

おまけ



# メディアページ



↑メディアページ

メディアページの機能・役割をざっくりいうと、編集したい動画や写真、音声（もちろんBGMや効果音も）などを事前に読み込むための機能に特化したページです。

ここで読み込んだ素材は後で説明するカットページやエディットページで編集できるようになります。

ここ数年のバージョンでは必ずしもこのページで素材を読み込まなくても編集作業ができるように改良されてきているため最初の頃はそこまで気にする必要はありません。

## Check point!!

使い始めの頃はメディアページをそれほど意識する必要はありませんが、使い慣れていくにつれ、それこそ業務レベルで利用するという方にとてはどんどん重要度の増していく機能が満載です。その点を意識しながら学習していくとメリット多めなのでオススメです。



メディアページ

動画編集のはじめ方

『ページ』について

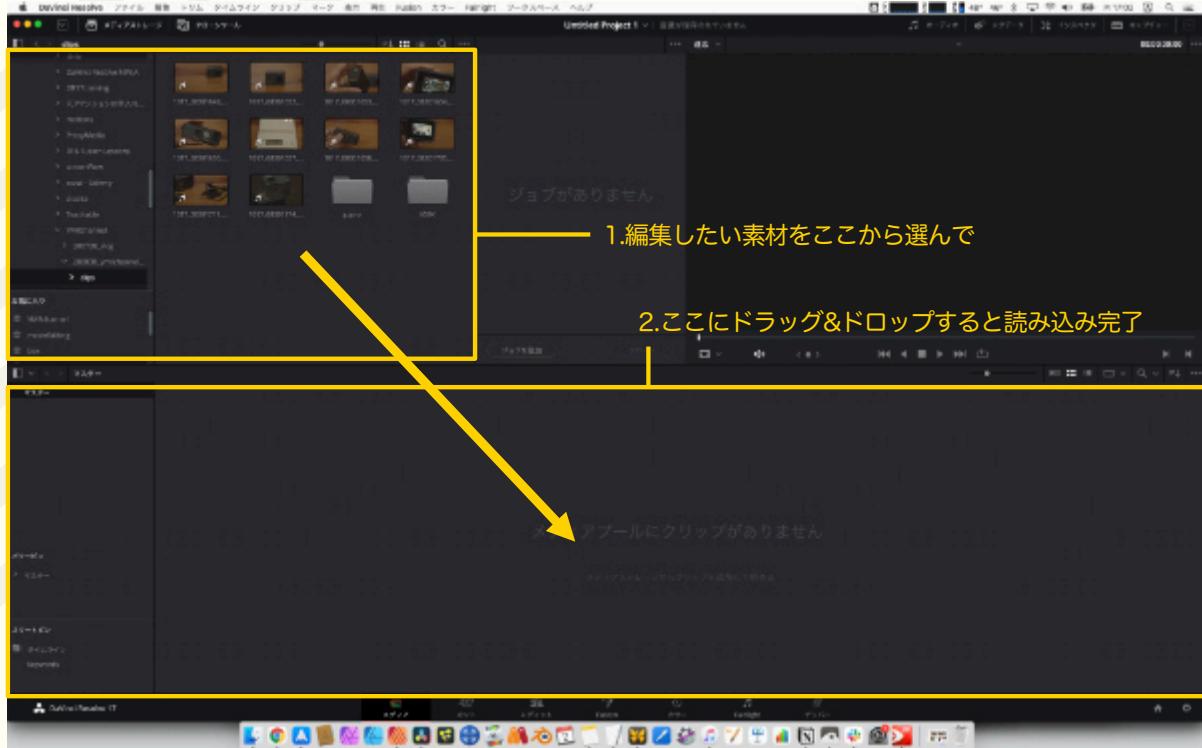
基礎的な作業の流れ

おまけ



Da  
Vinci  
Resolve

## 利用イメージ - メディアページ -



動画編集のはじめ方

『ページ』について

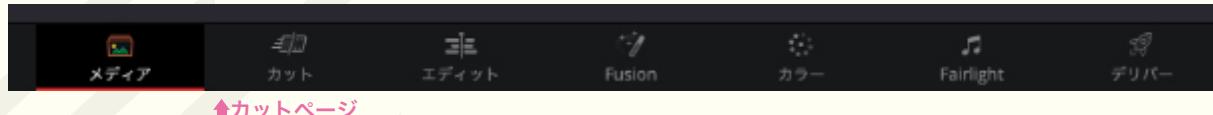
基本的な作業の流れ



おまけ



# カットページ



▲カットページ

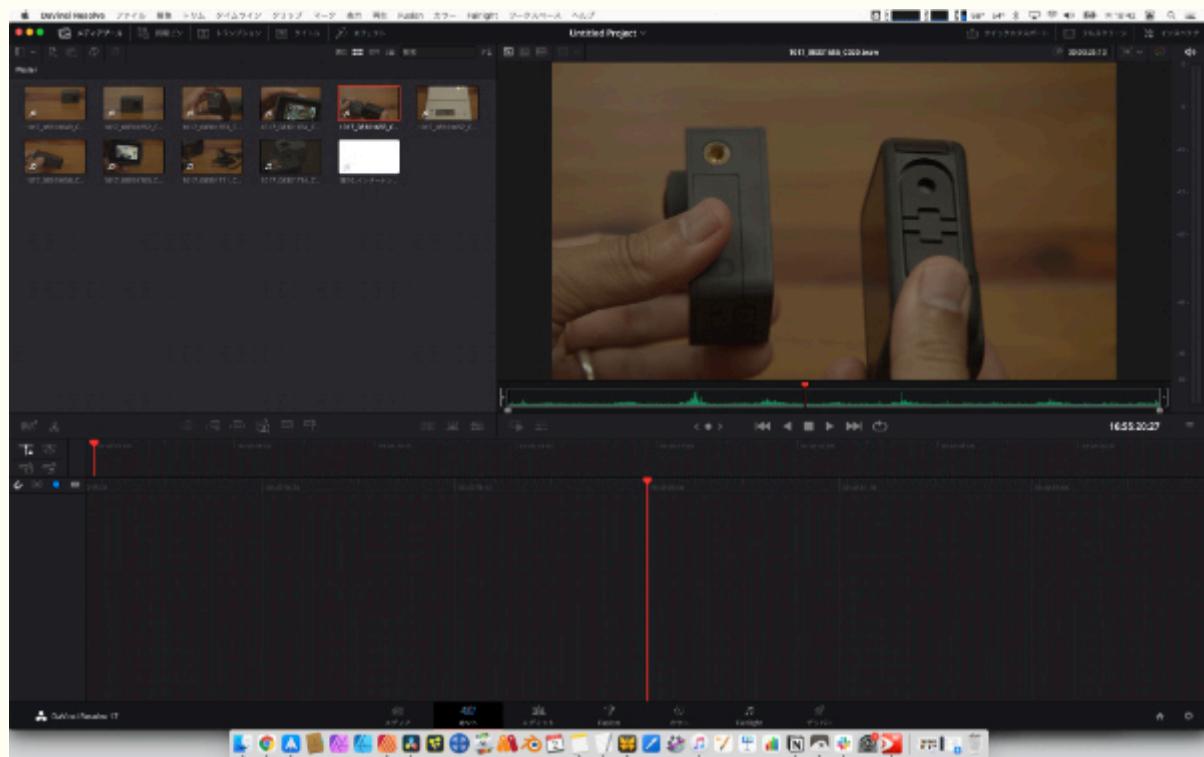
カットページは読み込んだ映像や画像、音といった素材をタイムラインに並べてカット編集するための機能に特化したページです。

カットページは次に紹介するエディットページと混同されがちですが、このページは「とにかくスピーディーに編集したい」方向けのページで、細かな部分までじっくりと取り組んでいくことになるエディットページとは少しだけ役割が違っています。

ただ、カットページは比較的最近実装されたページということもあり、まだまだ使い勝手が良くない部分が多いためエディットページの利用をオススメします。

## Check point!!

スピーディーに編集することに特化したカットページですが、使い勝手が特殊で習得に時間がかかる、言い方を変えると混乱をきたしてしまうことが多い。このページを活用されるのであればSpeed EditorやEditor Keyboardの購入を考えてみてもいいかもしれません。



カットページ

動画編集のはじめ方

『ページ』について

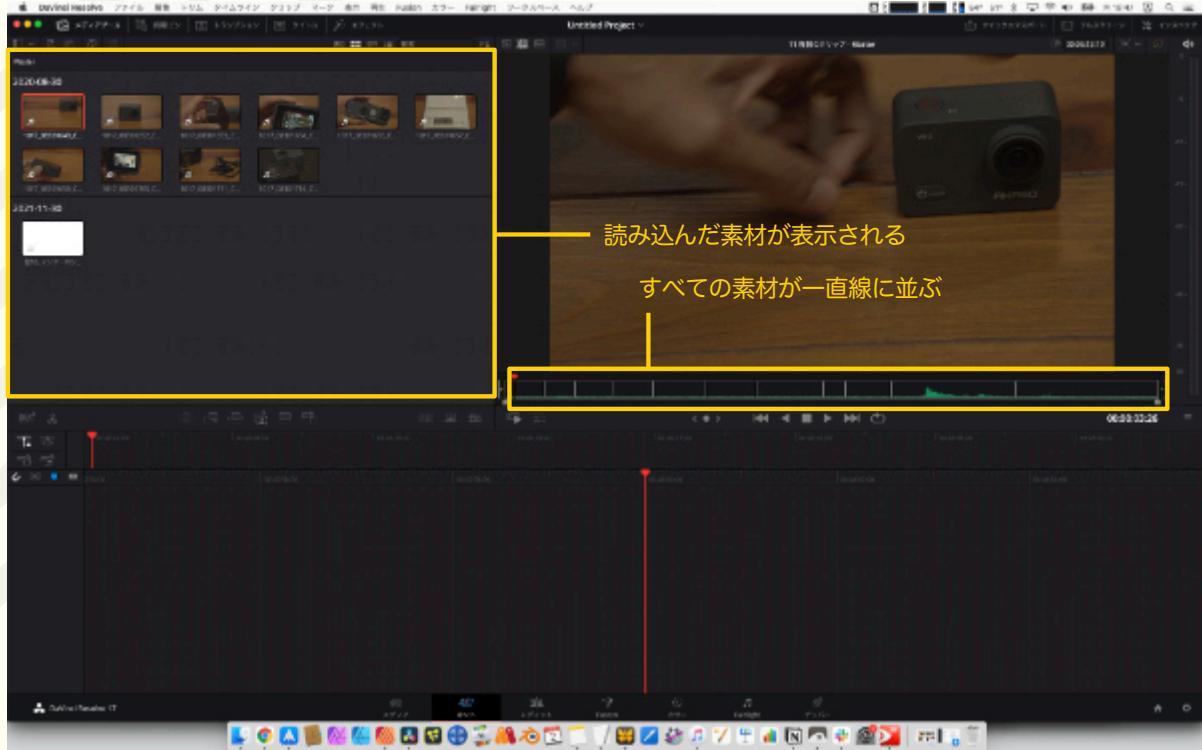
基礎的な作業の流れ

おまけ



DaVinci  
Resolve

## 利用イメージ -カットページ-

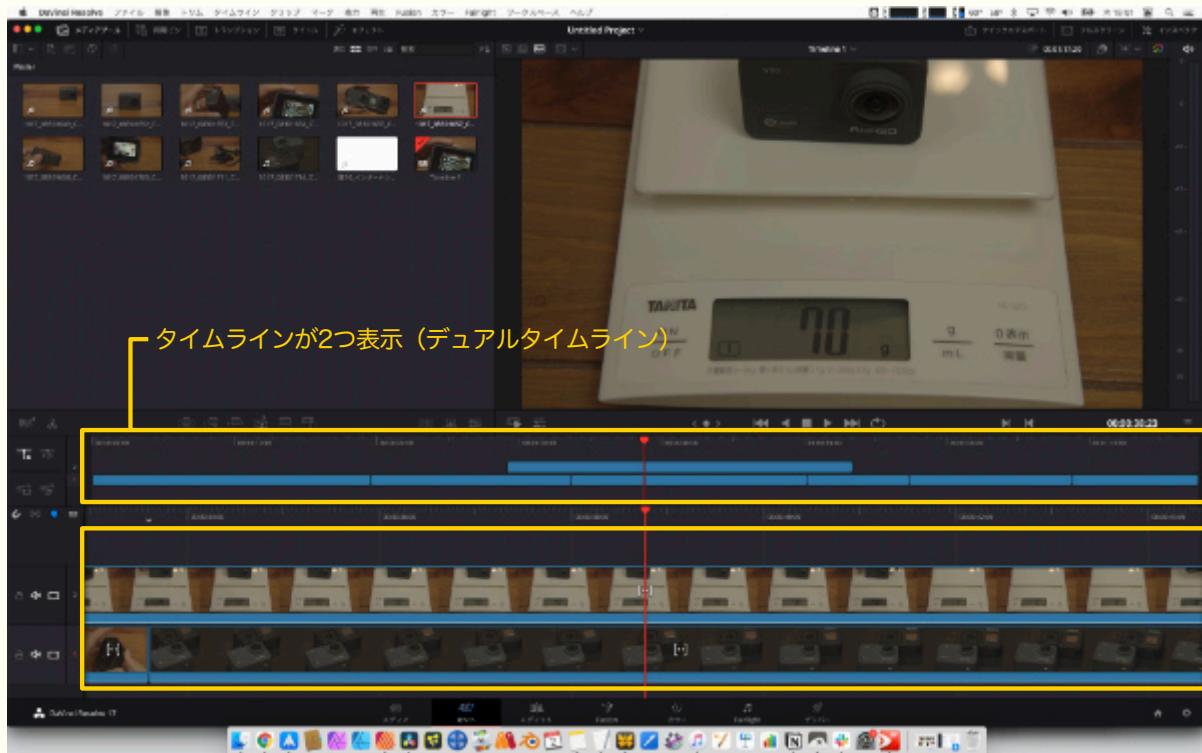


動画編集のはじめ方

『ページ』について

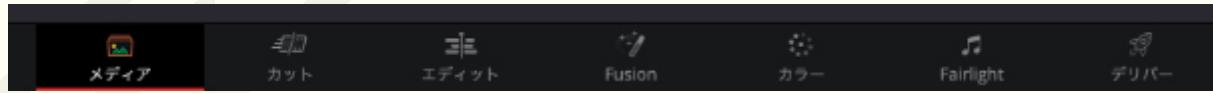
基礎的な作業の流れ

おまけ





# エディットページ



↑エディットページ

多くの方が「動画編集」というキーワードから想像される作業をするページがエディットページです。読み込んだ素材をカットしてタイムラインに並べたり、テロップを映像に載せたり、さらにはBGMや効果音などを付け加えたりすることができます。

その他、映像に様々なエフェクトを加える、シーンとシーンの遷移を繋げるトランジションなどを加えることが可能です。YouTubeで活躍している方々と同等のコンテンツを作ろうと考えた場合、このページだけすべてが完結することも珍しくありません。

## Check point!!

これからDaVinci Resolveを覚えたいという方が真っ先に覚えるべきページがこのエディットページです。カラーやFusion、Fairlightページのような難解な操作・知識が必要なわけでもなくサクサクと習得していくハズ。ここを覚えるだけでも作品制作の幅がかなり広がるはずです。

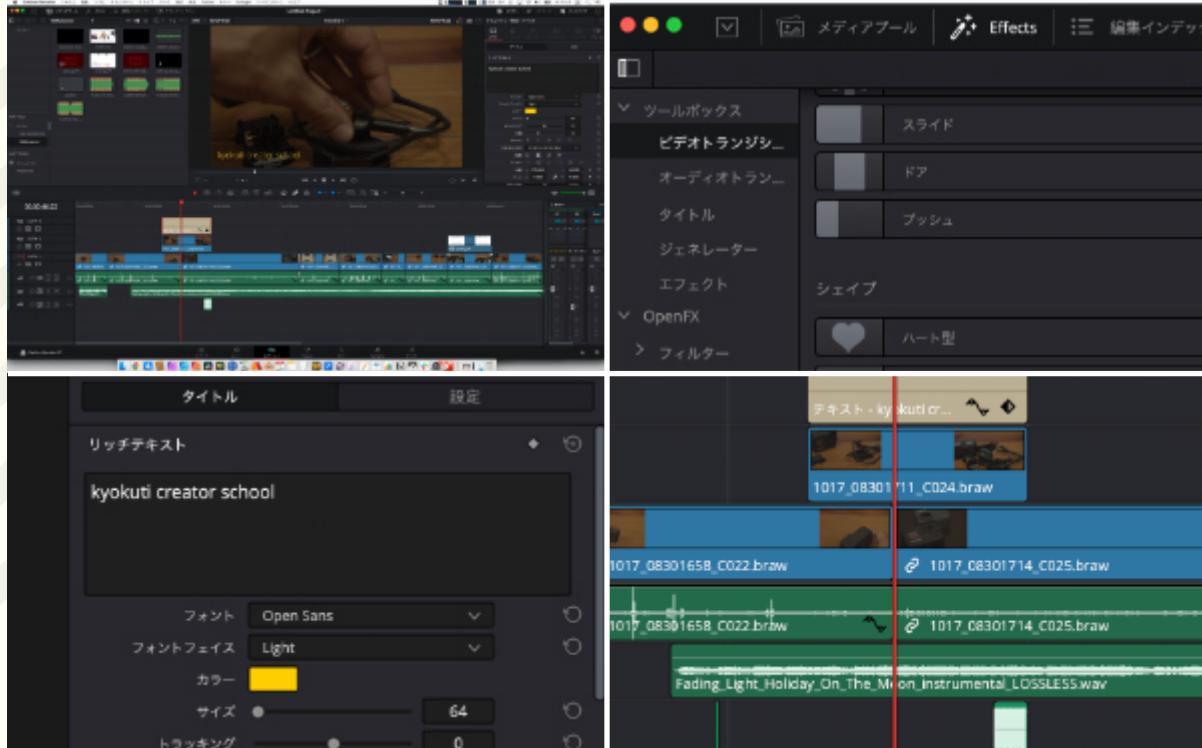


エディットページ



DaVinci  
Resolve

## 利用イメージ -エディットページ-



エディットページの使い方をマスターしたい方に  
オススメの動画教材。

DaVinci Resolve基本マスターコース

エディットページの使い方を中心にDaVinci Resolveの基本的な使い方を解説。

1,980円より

チェックする



無料のLite版もあります。

DaVinci Resolve基本マスターコース エクストリーム - Lite -

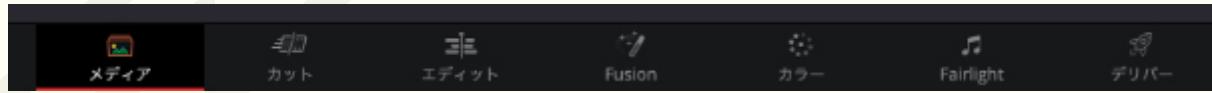
エディットページ・カラーページ・Fusionページ、この3つの機能をまとめて解説する「エクストリーム」のLite版。  
トータル100分以上の大ボリューム。

チェックする





# Fusionページ



↑Fusionページ

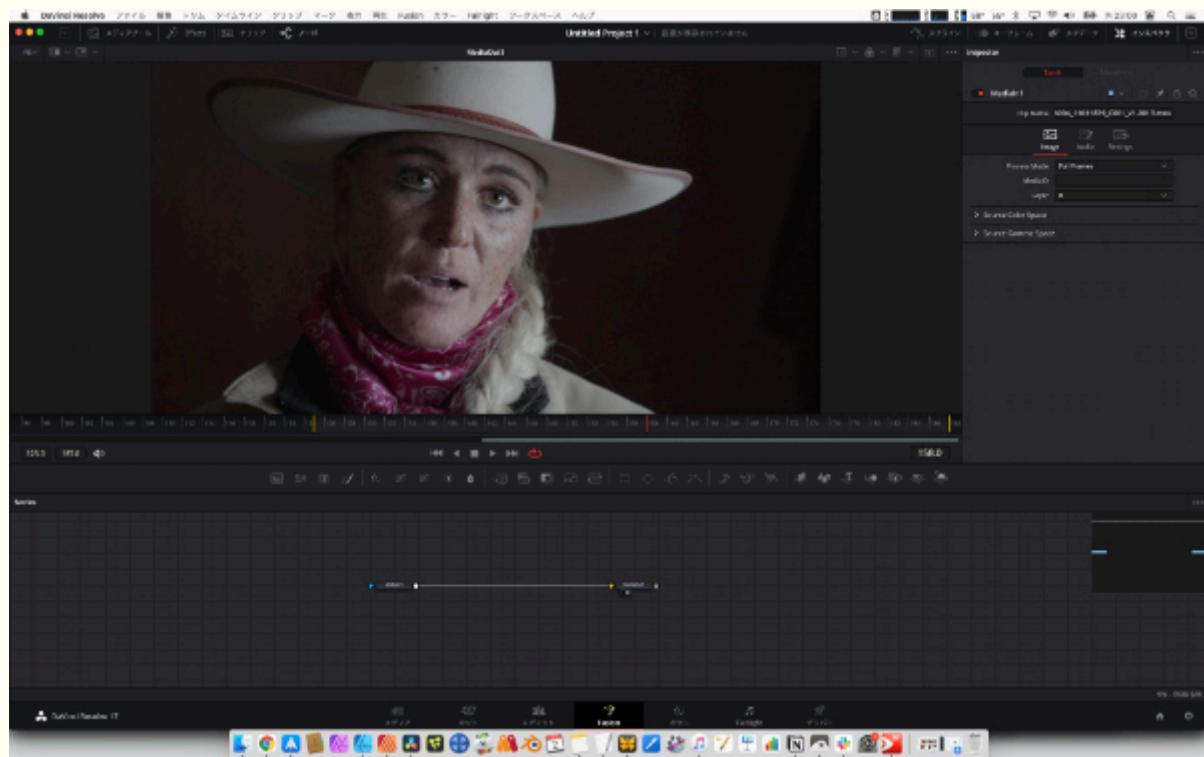
膨大な機能を誇るDaVinci Resolveにおいて最も難解で奥深い機能を持つのがFusion（フェュージョン）。FusionページはこのFusion機能を利用するため特化したページとなります。

Fusionの特徴や表現できるモノについて説明すると長くなってしまいますが、多くの方にとってもっとも理解しやすいであろう伝え方が「アドビのAfter Effectsとほぼ同じモノ」です。

つまり、After Effectsで作るモーショングラフィックスや合成作業のほぼすべて、場合によってはそれ以上のことができるのがFusionです。

## Check point!!

After EffectsとFusionは役割・機能こそ似ていますが立ち位置としてはFusionの方が上位。映画製作などでAfter Effectsが利用されることはないですが、Fusionはそんなハイエンドな製作現場でも活躍できるだけの基本性能を備えています。

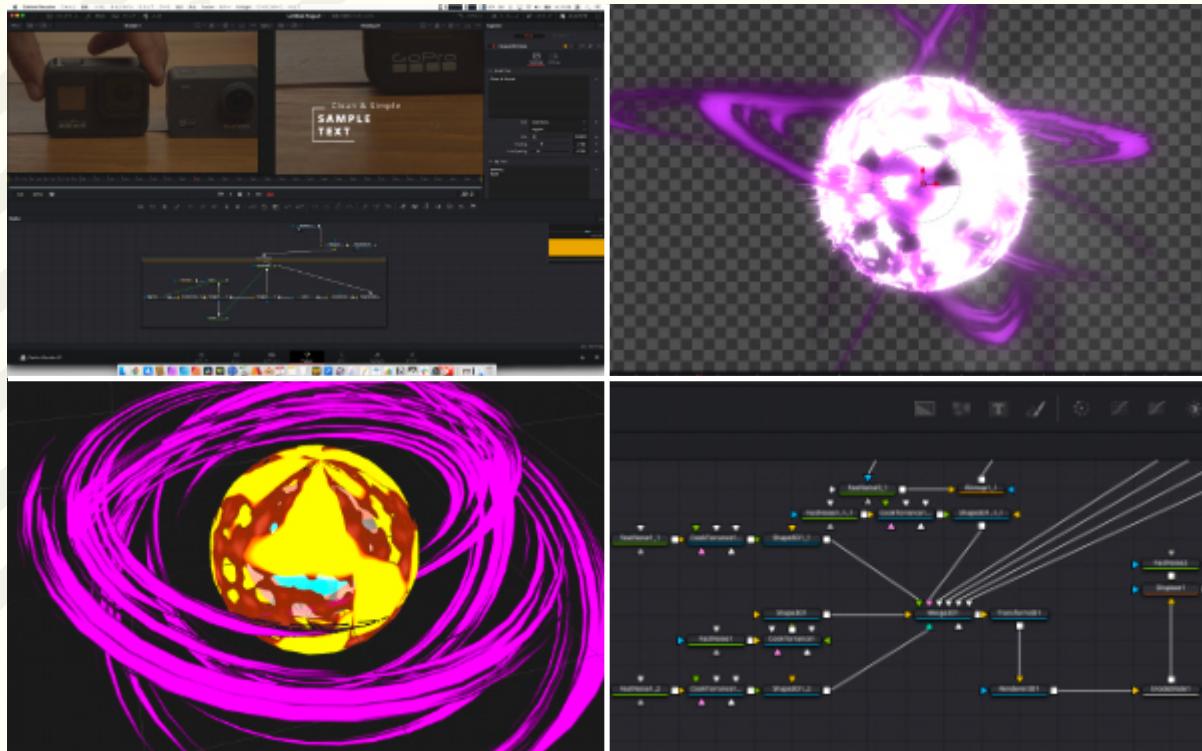


Fusionページ



DaVinci  
Resolve

## 利用イメージ -Fusionページ-



動画編集のはじめ方

『ページ』について

基本的な作業の流れ

おまけ

モーショングラフィックスや合成作業について  
マスターしたい方にオススメの動画教材。

DaVinci Resolve基本マスターコース

Fusionの基本的な仕組みや概念を知りモーション  
グラフィックス作品を作る方法を解説。

1,980円より

チェックする



無料のLite版もあります。

DaVinci Resolve基本マスターコース エクストリーム - Lite -

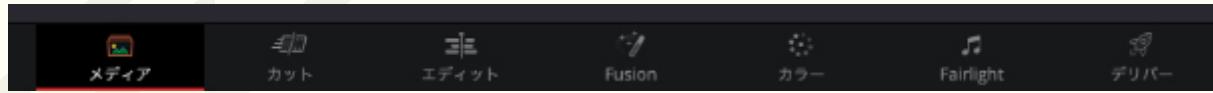
エディットページ・カラーページ・Fusionページ、この3つの  
機能をまとめて解説する「エクストリーム」のLite版。  
トータル100分以上の大ボリューム。

チェックする





# カラーページ



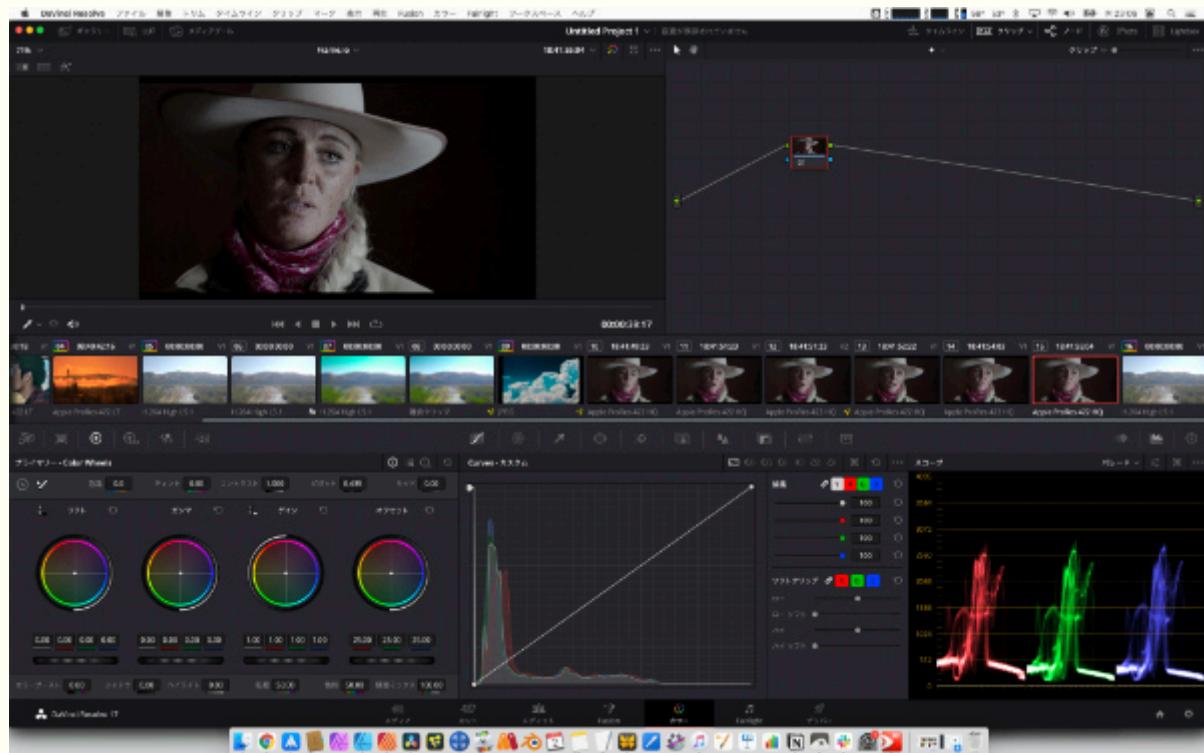
▲カラーページ

本来のDaVinci Resolveは「色のみを扱う専用ソフト」でしたが、カラーページではその世界最高峰の色補正機能を好きなだけ利用できます。その色補正に関する機能性・効率性は他のソフトでは足下にも及ばないレベル。Fusionもそうですが、映像制作案件で単価を上げたいと考えた場合、これらふたつのページを極めることができれば他者との差別化に圧倒的な優位性をもたらすことができます。

当然習得するための労力や時間はエディットページとは比較にならないほど大変ではありますが、それでも挑戦する価値は十分あります。

## Check point!!

カラーページの使い方を習得していくと「特定の色を全く別の色に変える」「昼間を夜のシーンに変える」「逆行気味のモデルの顔を明るくする」「被写体の顔の小皺を消す」などといったことができるようになります。写真ではなく動画で行えてしまうのがDaVinci Resolveの強みです。



カラーページ

動画編集のはじめ方

ページについて

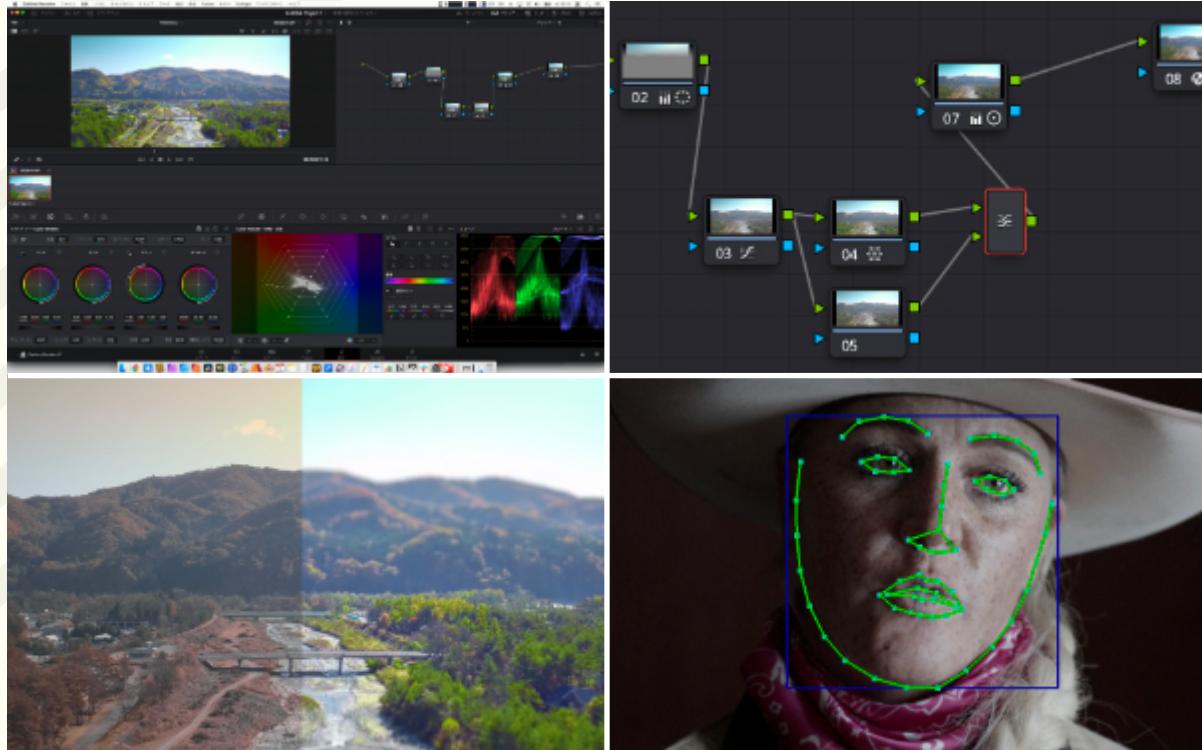
基礎的な作業の流れ

おまけ



DaVinci  
Resolve

## 利用イメージ -カラーページ-



動画編集のはじめ方

『ページ』について

基本的な作業の流れ

おまけ

カラーページを使った色のコントロール方法をマスターしたい方にオススメの動画教材。

【カラコレ】DaVinci Resolve基本マスターコース

カラーページの基本的な使い方の解説から実際の作品を作り込んでいく方法を中心に解説。

1,980円より

チェックする



無料のLite版もあります。

DaVinci Resolve基本マスターコース エクストリーム - Lite -

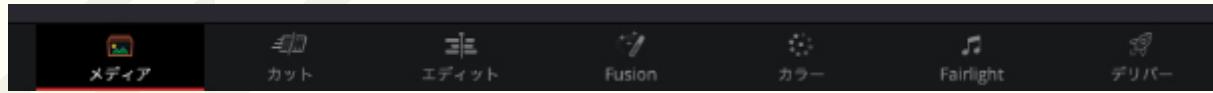
エディットページ・カラーページ・Fusionページ、この3つの機能をまとめて解説する「エクストリーム」のLite版。トータル100分以上の大ボリューム。

チェックする





# Fairlightページ



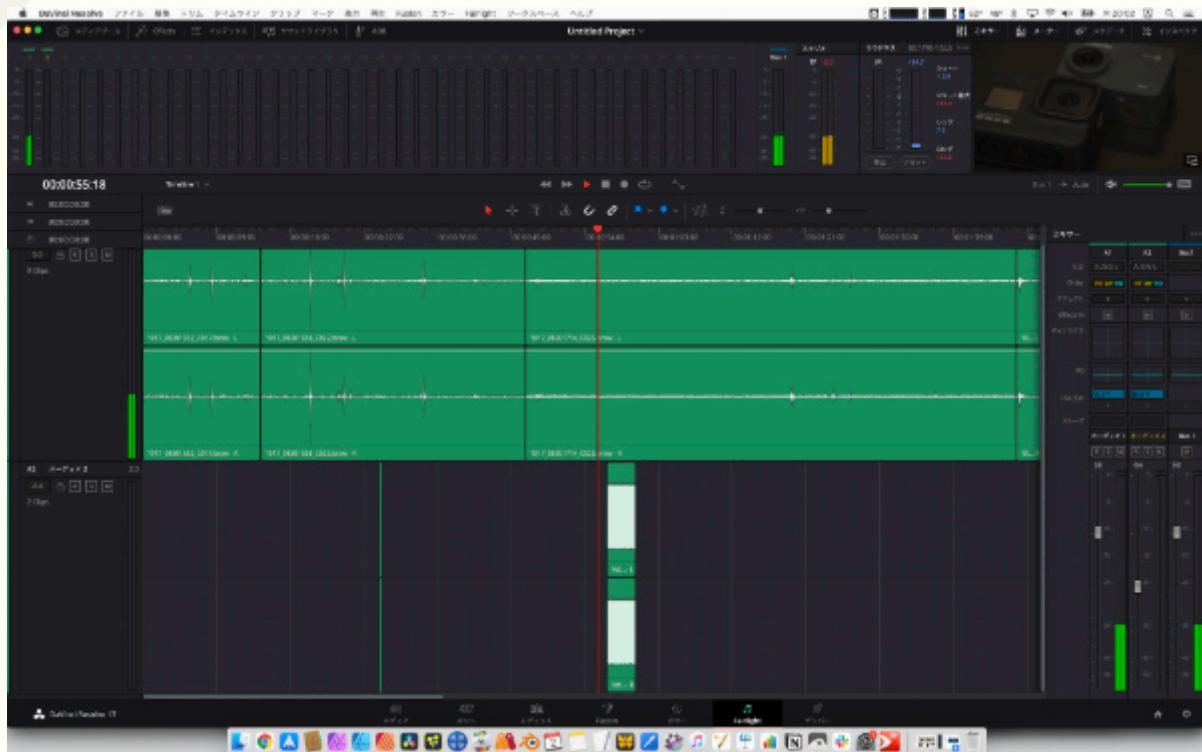
↑Fairlightページ

カットページやエディットページでも音の調整はできますが、それはあくまでも簡易的なものであって、細かな修正やミキシング、音のクリーンアップなどを行いマスタリングしていくのがFairlight（フェアライト）ページの特徴となります。

また、サウンドトラックの収録にも対応していますが、これは例えばナレーションを映像を観ながら収録するなどといったことも可能。そこで音質に多少問題があったとしてもすぐに修復できるので本格的な映像制作を目指す方は多少なりとも習得されているといいかかもしれません。

## Check point!!

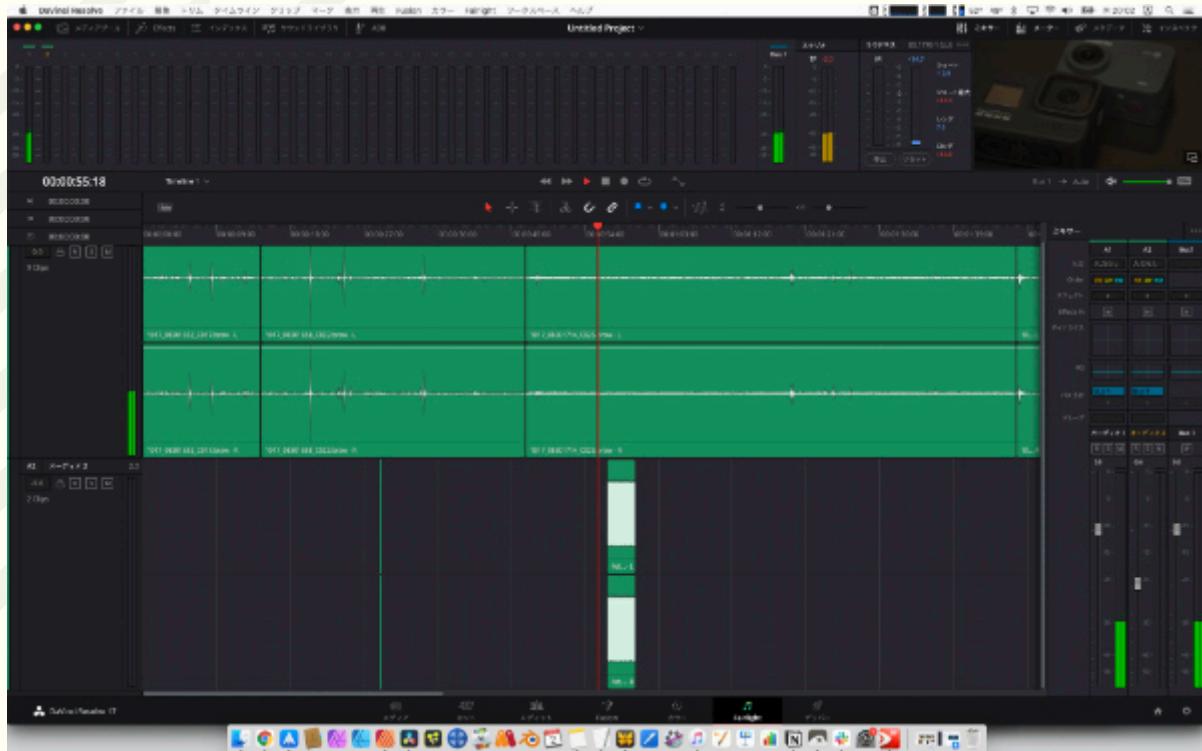
FairlightはMA用の機能を中心としていますがDTMソフトのように曲をゼロから制作するといった作業には対応していません。



Fairlightページ



## 利用イメージ -Fairlightページ-

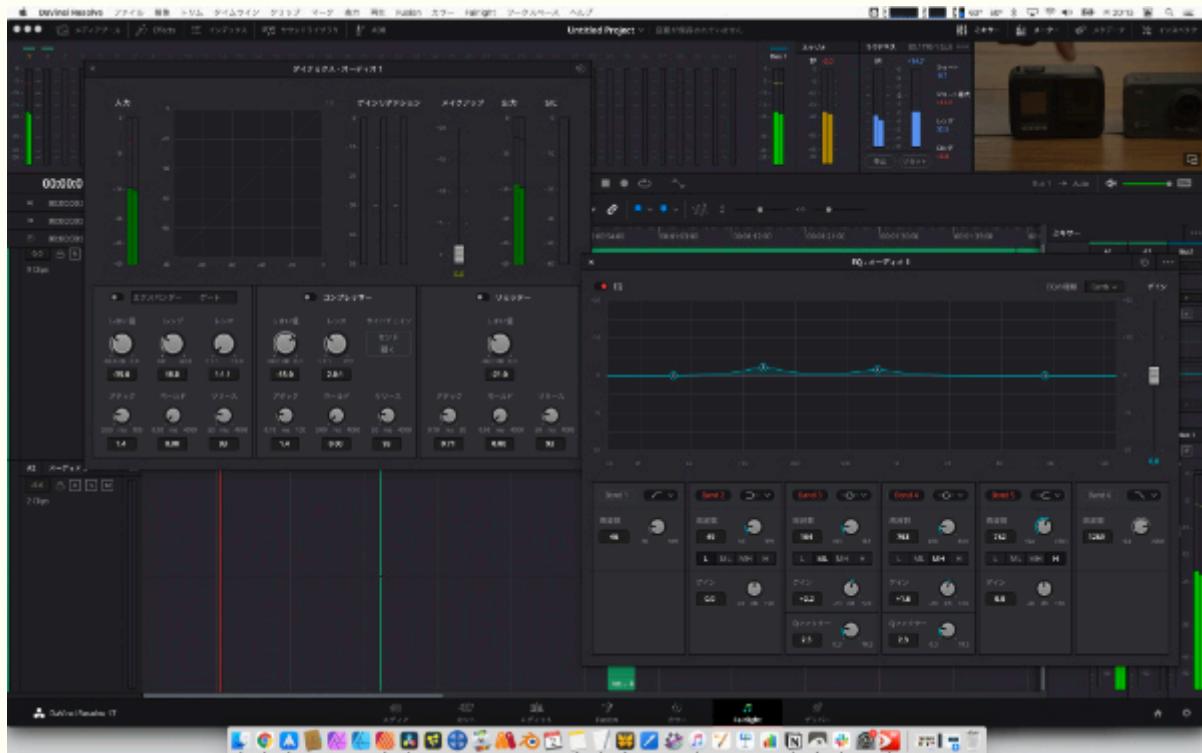


動画編集のはじめ方

『ページ』について

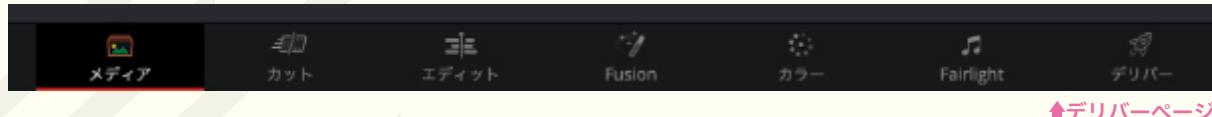
基礎的な作業の流れ

おまけ





# デリバーページ



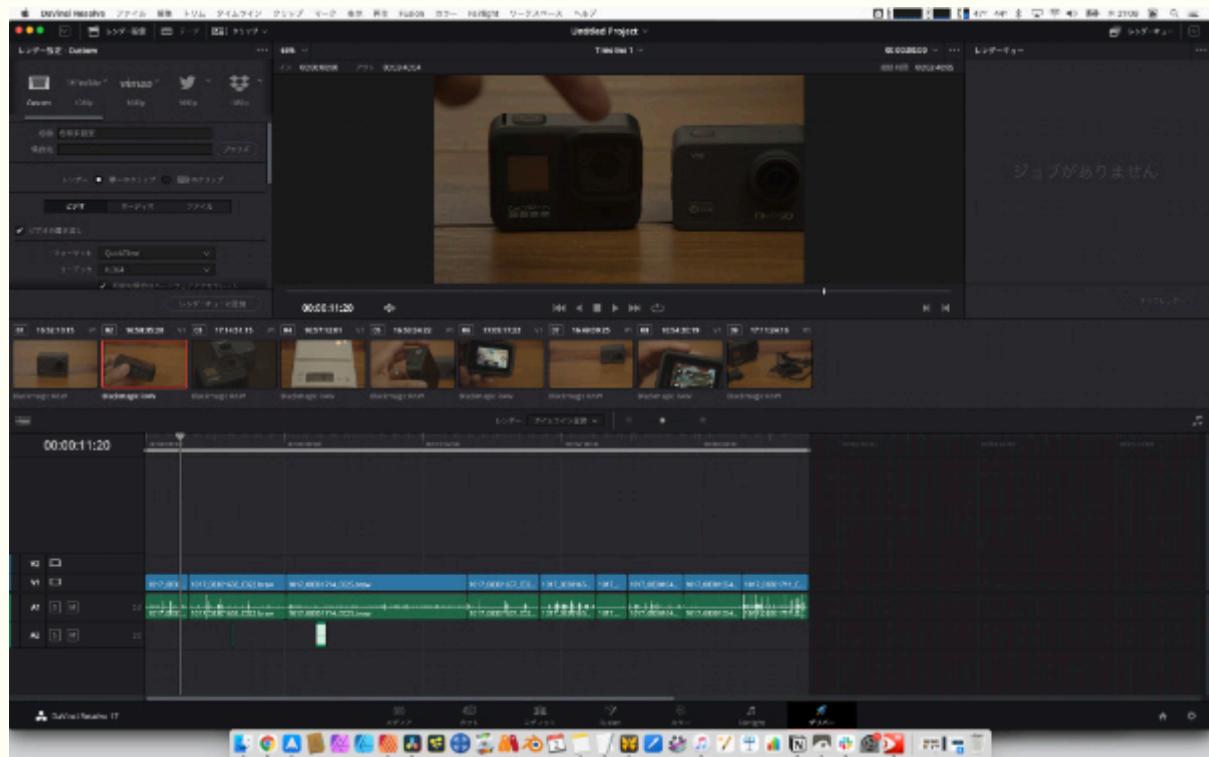
▲デリバーページ

素材を読み込んで編集していく、それがDaVinci Resolveでの作業の主だった流れになりますが、最後の工程としてその編集したデータを誰でも観ることのできるよう変換（「書き出し」、または「レンダリング」といいます）しなければなりません。

このデリバーページでは編集したデータを最終的な動画データに変換することに特化したページとなり、（いくつか例外はあります）最終的にここでの処理を経ないと作った動画作品を他人に見せることができません。ここでの作業はシンプル、ほんの数ステップで完了します。

## Check point!!

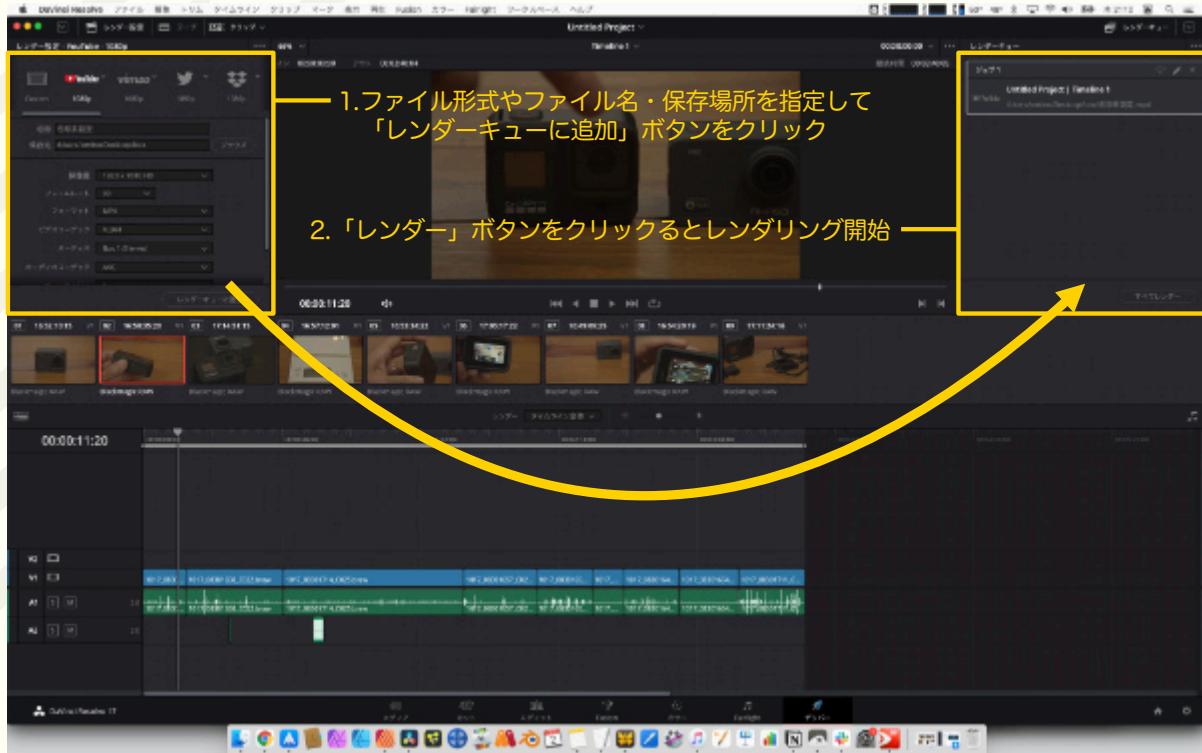
デリバーページを利用しないで動画データを書き出す方法としてはカットページにある「クイックエクスポート」機能を利用したり、Fusionページにある「Render All Savers」を利用する方法などがあります。また各種プリセットを利用することでより簡単に書き出すことができます。



デリバーページ



## 利用イメージ -デリバーページ-



動画編集のはじめ方

『ページ』について

基本的な作業の流れ

おまけ

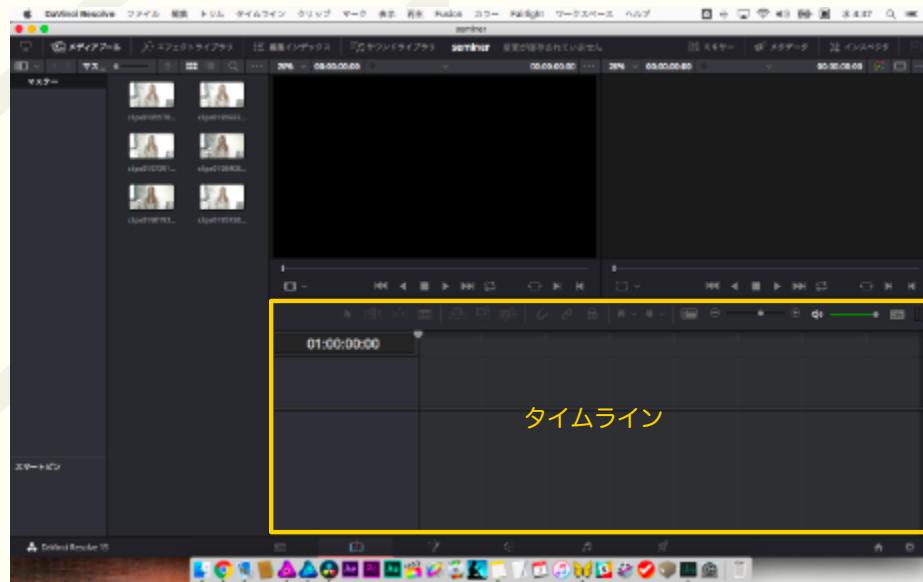


基本的な作業の流れ



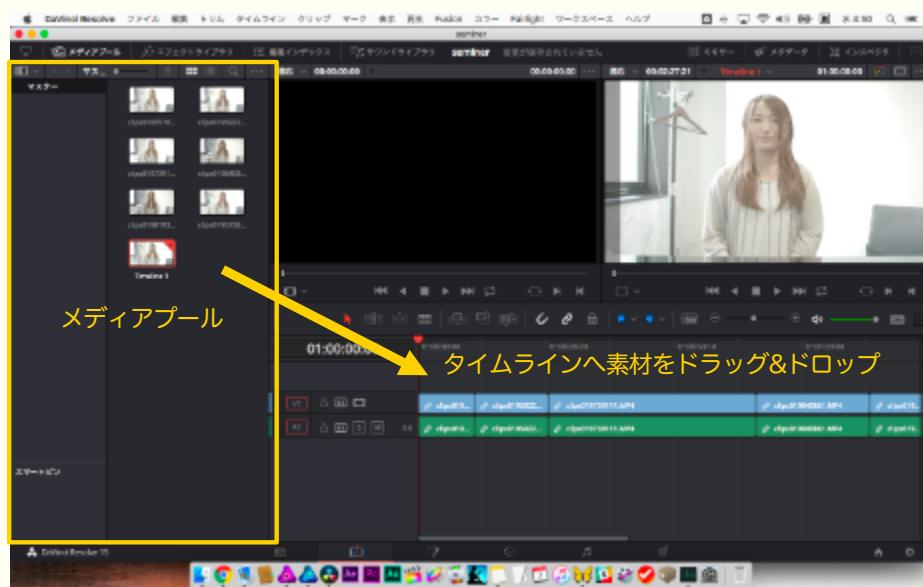
# 動画素材の並べ方とその編集方法

素材を並べて作業をしていくスペースを一般的にタイムラインといいます。DaVinci Resolveでは同じ時間軸上に複数の素材を配置することができ、素材同士が上下に並んだ場合、上に配置された素材が優先して表示され、下に配置された素材は隠れてしまう。この関係はちょうどアニメのセル画と同じ理屈と捉えると分かりやすいかもしれません。



## 素材をタイムラインに並べる

**メディアプールから任意の素材をタイムラインにドラッグ&ドロップ。**  
素材はShiftやCommand（WinはControl）を押しながら選択することにより複数選択が可能です。

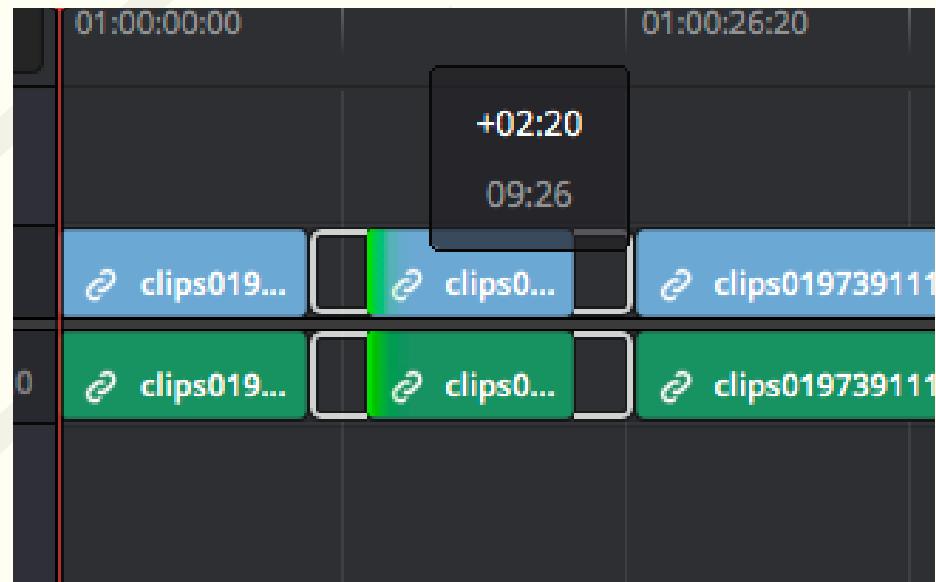


素材をタイムラインに読み込んだ状態。



## 素材の再生時間を調整する

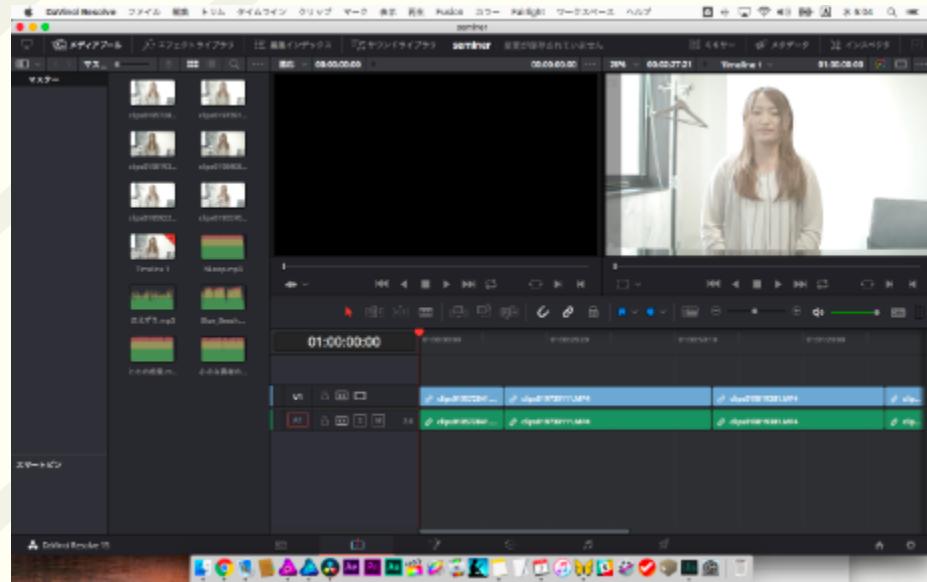
素材をタイムラインに並べたら各素材の再生時間を調整していきます。方法は該当する**素材の両端のどちらかを選択&スライド**。素材の順番を変えたい場合、該当する**素材を選択&スライド**で移動。





# BGMを加える

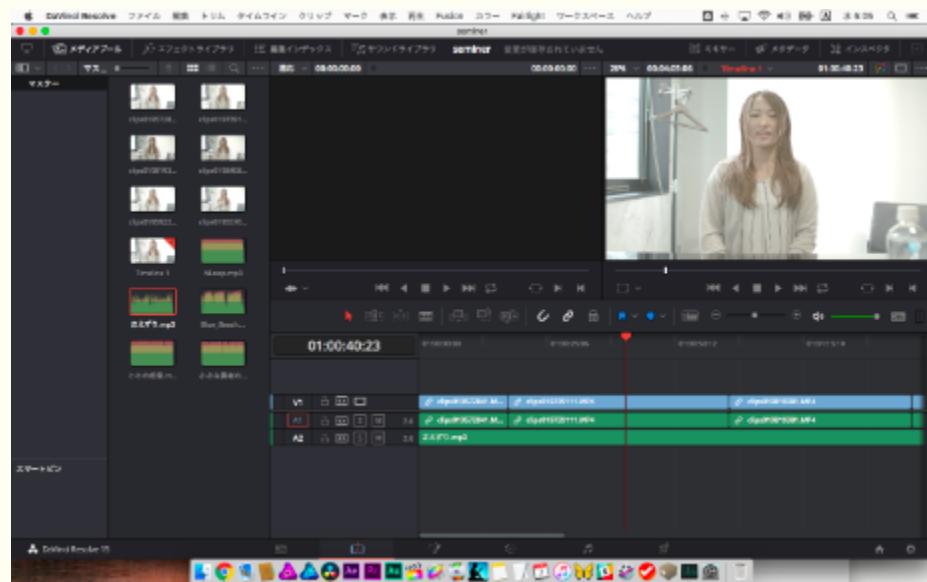
全ての素材を配置・調整が済んだら次に必要に応じてBGMや効果音を加えていきます。ここで注意すべきは著作権で守られた楽曲の使用は避け、ロイヤリティフリーのものを使用すること。



音素材もメディアプールに追加。

## 素材を選択する

音素材に関しては自前のものを用意するか購入、もしくはロイヤリティーフリーの楽曲の使用を心がけること。事前にメディアページで映像素材や画像素材などその他に音素材も読み込んでおき、それを編集ページで任意の場所にドラッグ&ドロップでタイムラインに配置します。



音素材をタイムラインに読み込んだ状態。

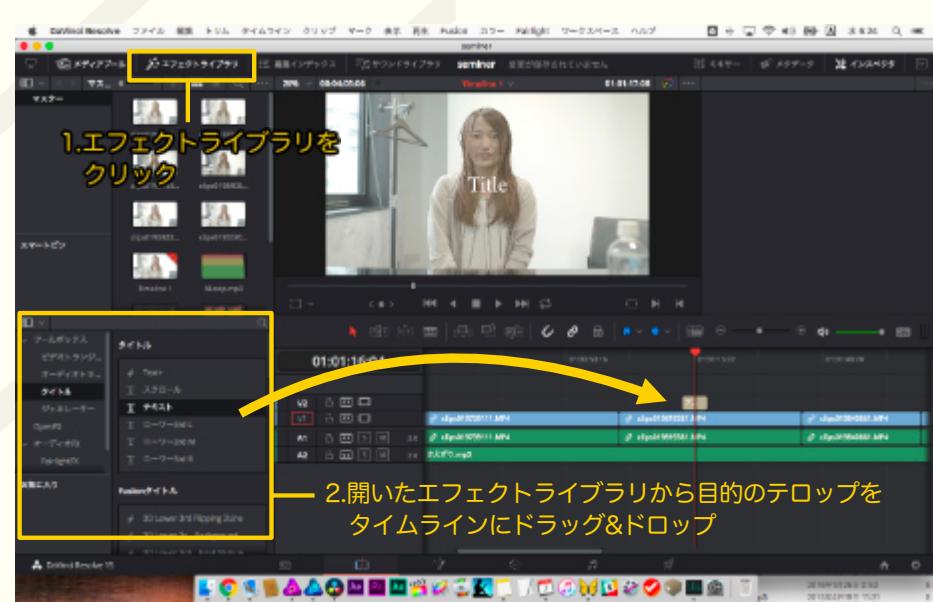


# タイトル・テロップを加える

さらにステップアップし、動画にテロップを加えていきます。

## テロップの追加方法

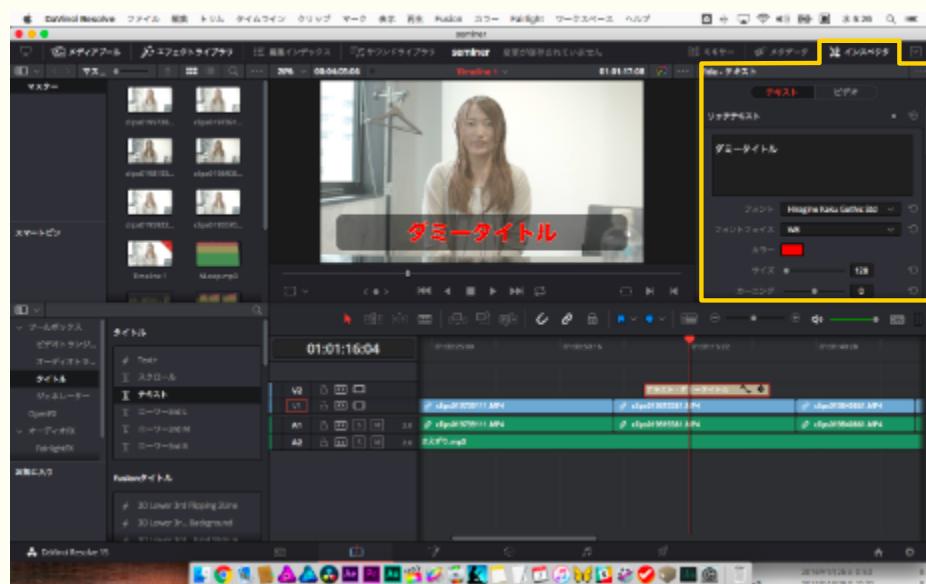
「エフェクトライブラリ」ボタンをクリックして表示される項目の中から「**タイトル**」→「**テキスト**」をタイムラインにドラッグ&ドロップ。



テキストを追加した状態。

## 文字の内容を調整する

テロップをタイムラインに載せたら、次に文字の内容を変更します。方法はタイムラインにある**テロップを選択し「インスペクタ」ボタンをクリック**。ここで文字の内容や書体の種類などを変更できます。

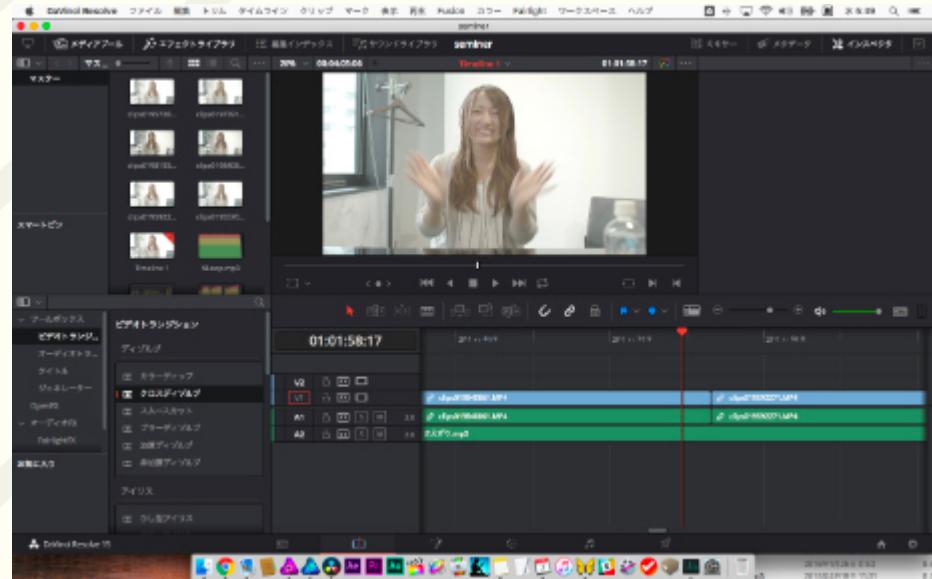


テキストのパラメーターを変更した状態。



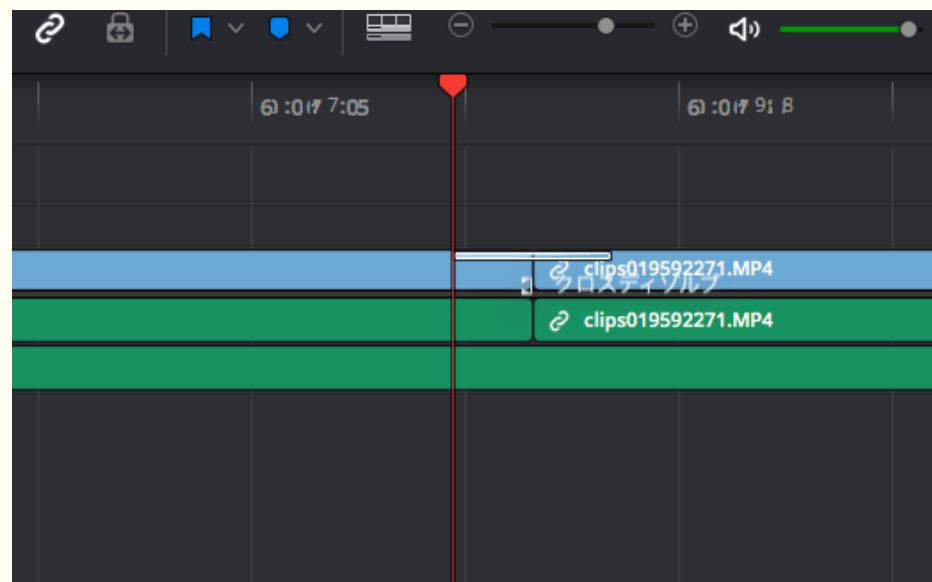
# トランジションの使い方

次に映像と映像の間にトランジションを追加していく。トランジションは映像のアクセントや場面転換の際に良く使われている特殊効果です。



## トランジションを追加する

トランジションをかけるには**エフェクトライブラリの中から「ビデオトランジション」を選択**。その中から任意のトランジションをドラッグ&ドロップで素材と素材の境目に適用します。



素材と素材の境目にトランジションを適用した状態。

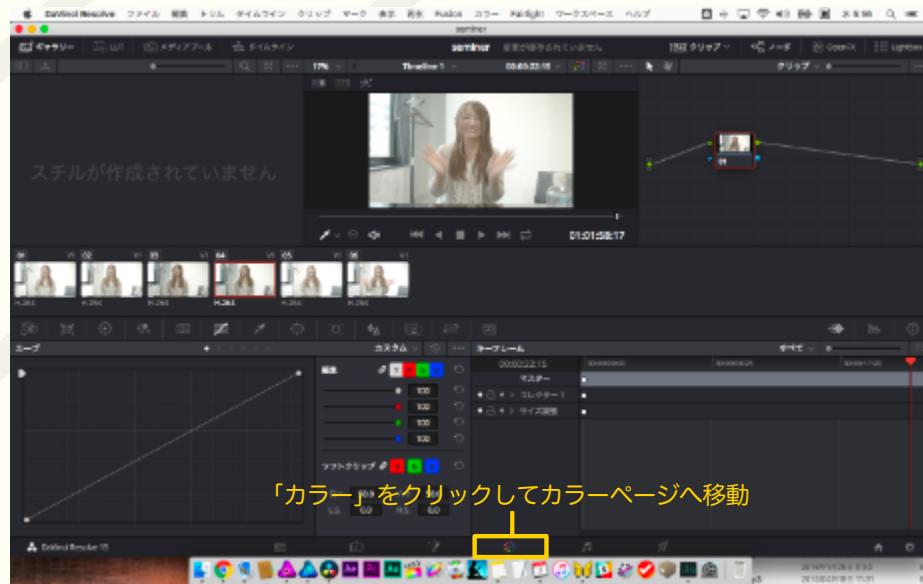


# 簡易的な色の調整

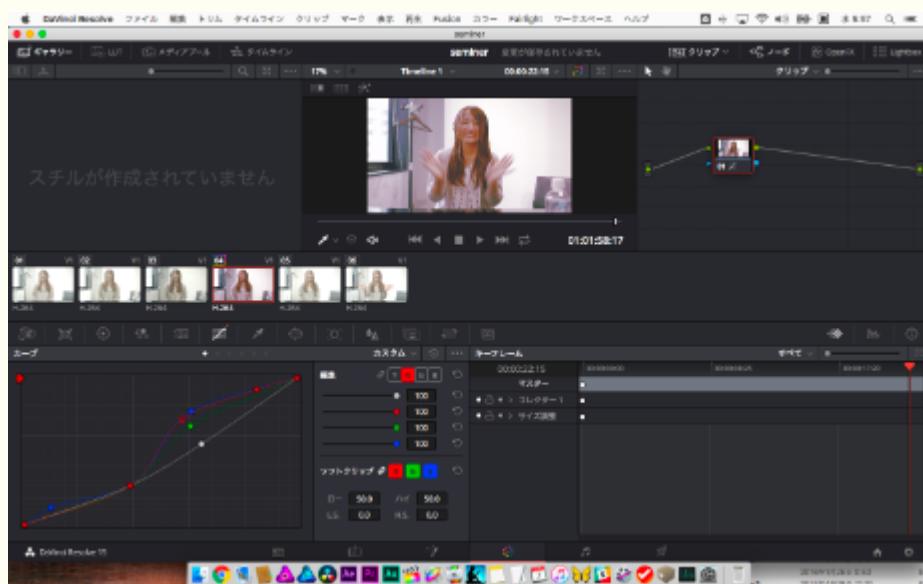
DaVinci Resolveでは撮影したデータや静止画に対して高度な色調整が行うことが可能。撮影したデータが多少おかしな色になっていても、それを補正して自分好みの映像に仕上げることが出来ます。

## 色味を調整する

「カラー」ボタンをクリックしてカラーページへ移動します。



カラーページに移動した状態。



「カーブ」パラメーターを調節した状態。映像の色が変化したのが分かります。

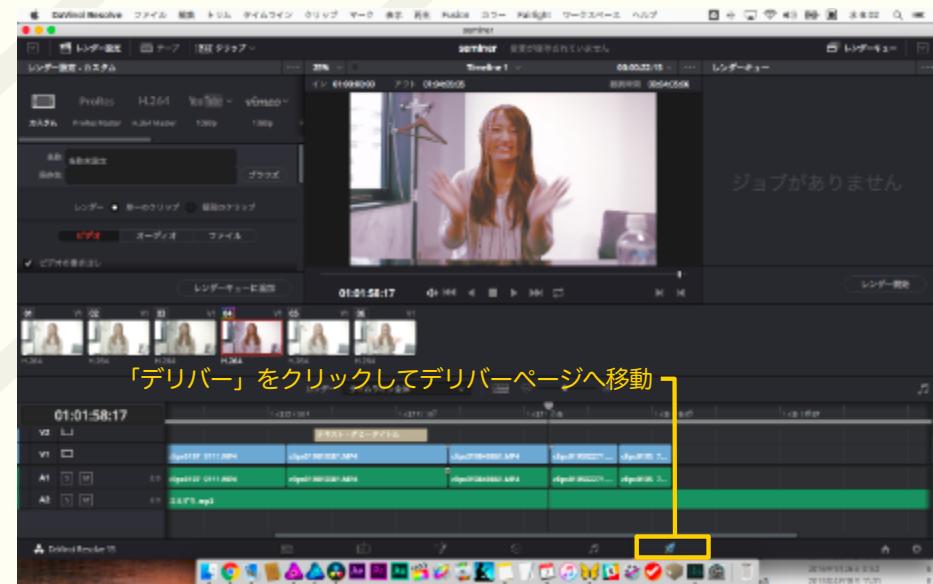


# 完成した映像の書き出し

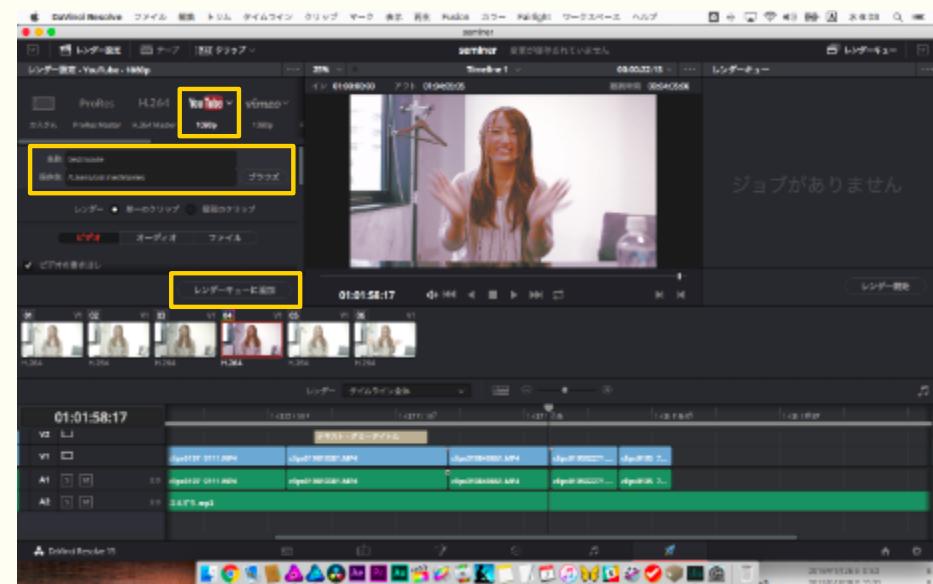
編集を終え完成した動画は書き出し（レンダリング）で保存することができます。

## 動画の書き出し方法

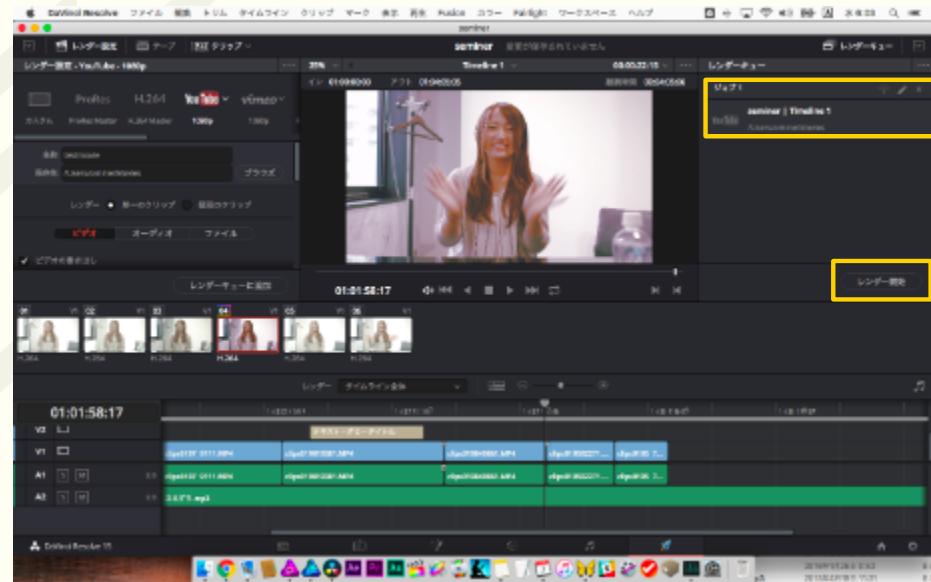
デリバーボタンをクリックしてデリバーページへ移動。



デリバーページに移動した状態。



プリセットの「YouTube」を選択し選択し、ファイル名と保存先を指定した後「レンダーキューに追加」をクリック。



レンダーキューに追加された項目を確認後「レンダー開始」をクリックすれば終了です。それなりに時間はかかりますが所定の場所に所定のファイル名で動画データが書き出されます。

動画編集のはじめ方

『ページ』について

基本的な作業の流れ

おまけ



おまけ





# 番外編 - あると便利なアイテム -

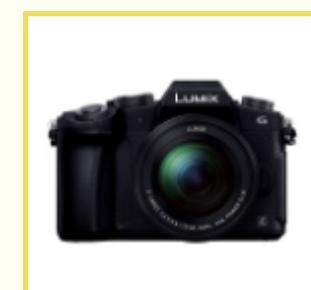
## 1.iPhone用ホルダー

理由はiPhoneで撮影する場合、これがないと画角を決めることが難しいため。価格はかなり安価で、amazonなどでは数百円から入手可能。ここには書いていないものの当然三脚は必須です。



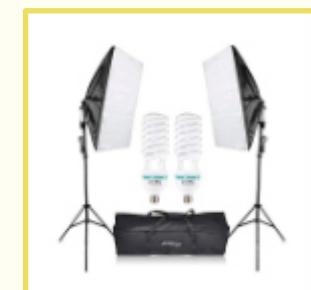
## 2.デジカメ

iPhone以上の高画質コンテンツを制作したい場合、撮影専用のカメラを用意するという手もあります。その場合、一般的にはできるだけコンパクトタイプは避け、ミラーレス一眼やデジタル一眼レフタイプのものを選ぶのがベター。



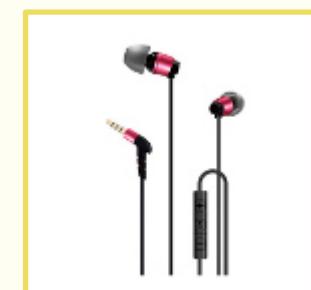
## 4.照明

iPhoneや安価なカメラで撮影するとほんの少し暗い部屋で撮影した場合でもノイズの増大による画質の低下が顕著。それを防ぐには安価なものでもいいので照明を使うようにすると効果絶大です。



## 5.イヤフォン

編集時に使用。iPhoneのスピーカーから流れる音だけでは気づけなかった小さな変化に気づけたり、多少周囲が騒がしくても編集に取り掛かれるというメリットがあります。100均のものでもいいですがそれなりの金額のものを用意するのがベター。



最後に…

## キヨクチのメールマガジンについて

YMRchannelを運営する大嶺のベースポイントとなるwebサイト「キヨクチ」。

そのキヨクチが発信する情報は映像制作者やYouTuber、事業として動画を使ったセルフプロモーションに関心を持つ多くの方を対象として「映像コンテンツを通じて誰もが、どこでも生きていけるライフスタイルを確立できる」ことを目標としたコンテンツ（もちろん無料です）をお届けします。

とはいっても現時点ではまだまだ購読してもらうことによるメリットは多くありません。

DaVinci ResolveやAffinity Designerなどに関する情報は当然として、今後は扱う情報を増やしていく予定ではありますが、今のところのメリットは以下の3点が精いっぱいです。

- ・映像制作に関する知識や小技が増える
- ・たまにお得な情報が手に入る
- ・ヤムーポイントを溜めやすい（動画内で紹介した様々な製品と交換することのできる番組オリジナルのポイント。）

以上の点を踏まえ、応援してもいい、興味があるといった方は以下のページよりメールマガジンのご登録をお願いします。

Click!!

<https://kyokuti.jp/mail-magazin>

*kyokuti*<sup>creator</sup><sub>school</sub>

