

## 卷末資料 5 動画編集方法





# DaVinci Resolve®

## 動画編集方法

## 0. はじめに


DaVinci Resolve(ダビンチリゾルブ)は、Blackmagic Design が手がけるプロフェッショナル向け動画編集ソフトです。映画・テレビ業界でカラーグレーディング用ツールとして発展してきた歴史を持ち、現在では編集、カラー補正、音響、VFX を一体化した総合プラットフォームへと進化しています。高度な機能を備えつつも扱いやすく、初心者から映像制作の現場で活躍するプロまで幅広く支持されています。DaVinci Resolve には無料版が用意されており、個人ユーザーでも多彩な機能を費用をかけずに利用できます。有料版のDaVinci Resolve Studioでは、AIを活用した機能や4Kを超える解像度への対応など、さらに高度なツールが追加されますが、無料版だけでも十分な編集環境が整っています。

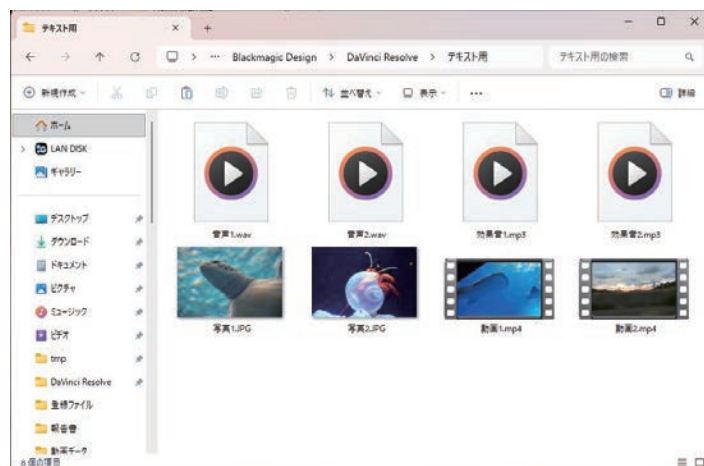
本テキストは「DaVinci Resolve 19」のバージョンを記載しています。最新版と仕様が異なる場合がありますのでご注意ください。

なお、本テキストでご紹介している操作方法は、あくまで一例であり、必ずしも最適な編集方法とは限りません。あらかじめご了承ください。

## 1. 動画素材、の準備

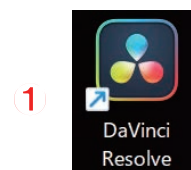
- ① 動画教材で使用する動画、音声、BGM ファイルなどを一つのフォルダに格納。

 作成する動画ごとにフォルダを用意し、その中に使用する素材をまとめておくと管理しやすい。



## 2. 起動と操作画面

- ① アイコン「DaVinci Resolve」をクリック。
- ② プロジェクトマネージャーが開かれる。  
「新規プロジェクト」を選択すると、「新規プロジェクトを作成」が開く。
- ③ プロジェクト名「動画教材1」を入力して「作成」。





④ DaVinci Resolve の編集画面に移行する.

・編集の基本画面

メディアプール: 編集する動画, BGM, 音声, 写真など全てを格納する場所. 動画等のファイルをここからタイムラインに配置する.

タイムライン: 動画, 音声の配置. 動画のカット, 挿入などの編集.

ソースビューア & タイムラインビューア: 選択したソースファイルやタイムラインの動画の再生を表示.

インスペクタ: タイムラインの動画ファイル(クリップ)を編集.



・モードの切り替え

メディア: メディアプール編集

エディット: 動画編集

カラー: 色やコントラストの調整

デリバー: ファイル出力

カット: タイムラインの切り取り

Fusion: ノード動画編集

Fairlight: ビデオ入出力オフセット



作成する内容に応じてモード切替. 基本的にエディットモードで編集.

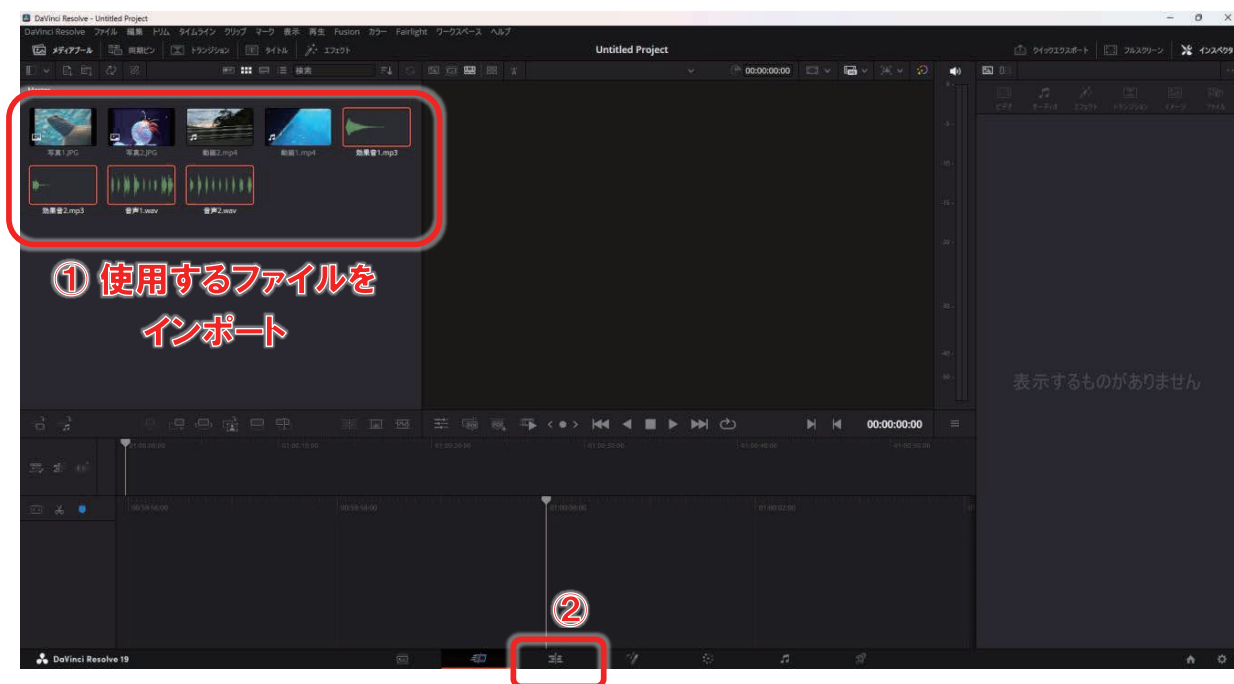
### 3. メディアをインポート

動画を編集するために、動画ファイル、BGM ファイル、音声ファイル、画像ファイルを DaVinci Resolve に読み込む。

- ① 「ファイル>読み込み>メディア」を選択し、目当ての動画ファイルをインポート。  
メディアプールにドラッグ&ドロップでもインポートできる。  
使用するファイルはすべてメディアプールにインポートして使用する。  
追加、削除は随時可能。

 作成する動画ごとにフォルダを用意し、その中に使用する素材をまとめておくと管理しやすい。

- ② タイムラインの編集をするため、エディットモードに移行。



- ③ エディットモードに移行。



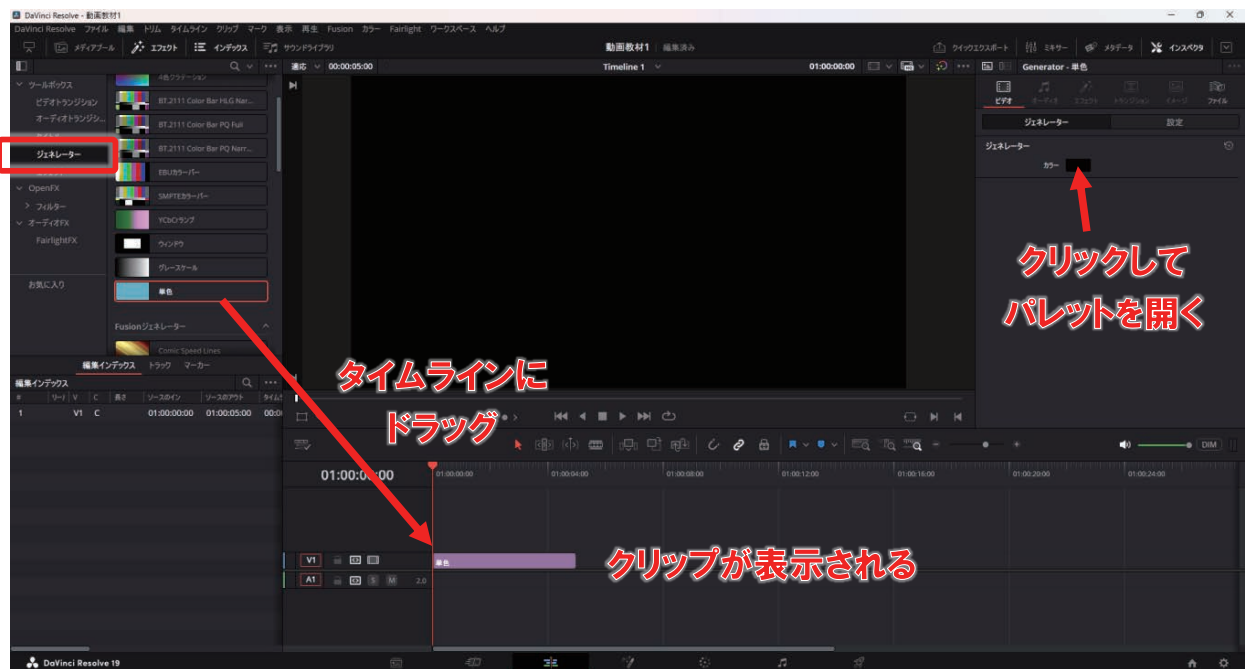
#### 4. タイトル画面の作成

##### ① 作成するタイトル画面



##### ② 背景の配置

背景は黒なので白に変更。→白色の背景を作成。  
「ジェネレート>単色」を選択し、タイムラインにドラッグ。  
「カラー」を選択し、パレットから「白」を選択。



### ③ テキストの配置

テキストを配置

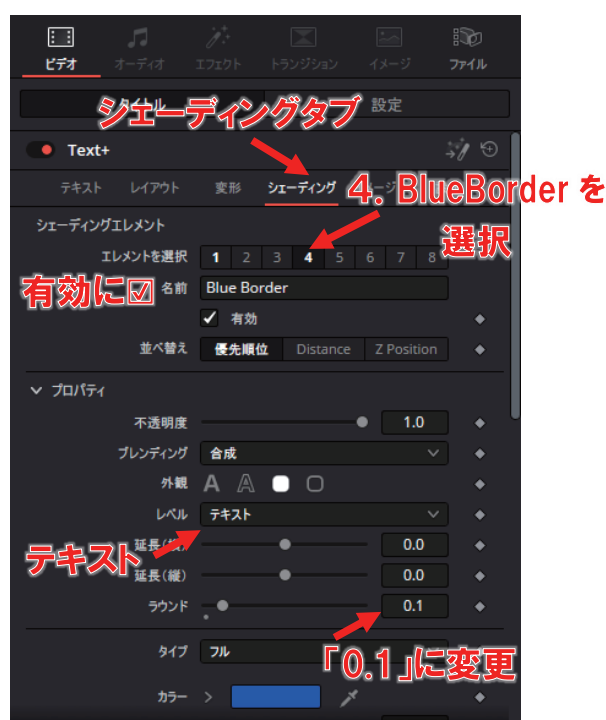
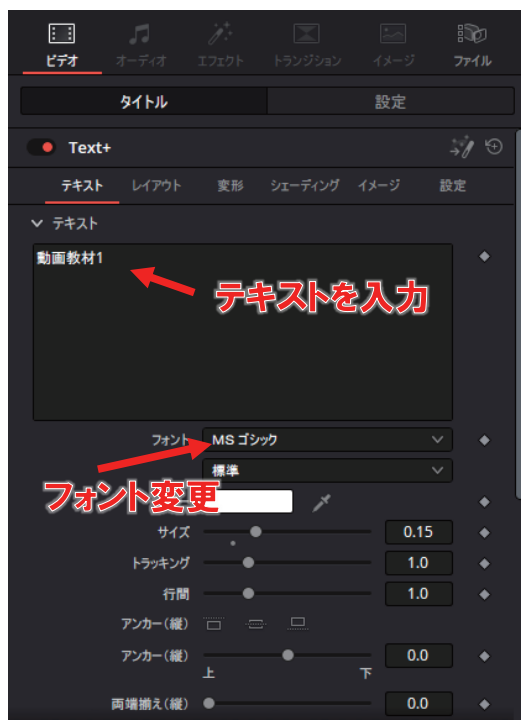
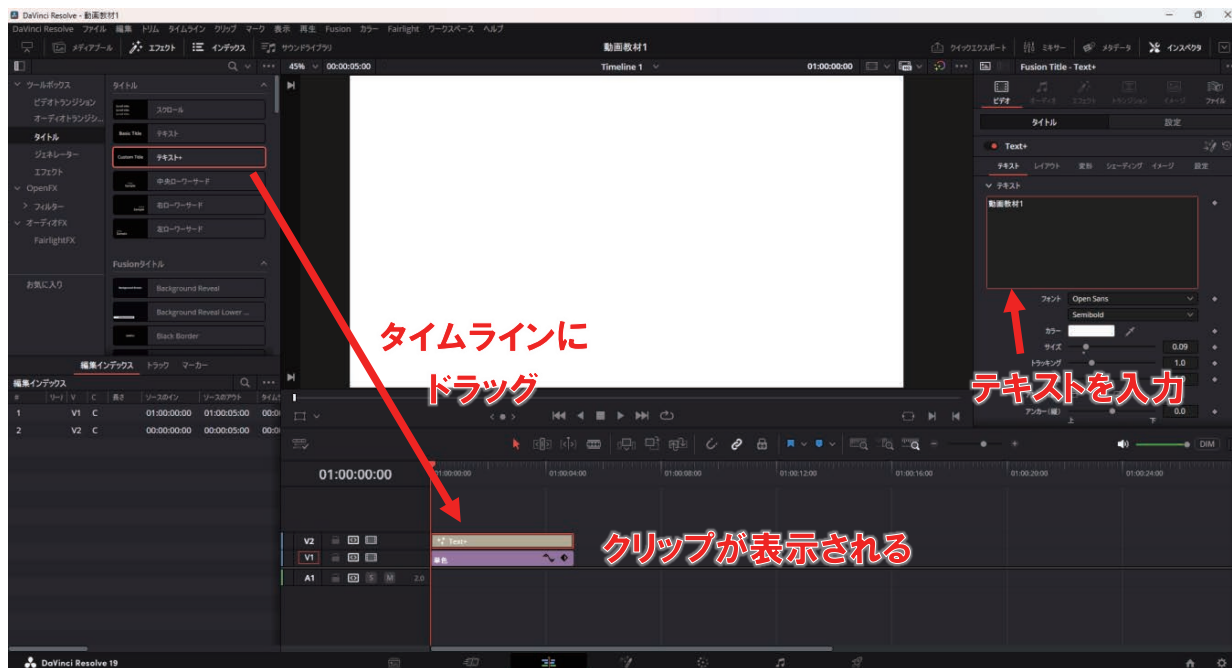
「タイトル>テキスト+」を選択し、タイムラインにドラッグ。背景(単色クリップ)より上に配置。

「テキスト+」を選択し、「テキスト」タブのテキストに「動画教材1」を入力。(文字色は白なので見えない) フォントを「MS ゴシック」に変更。

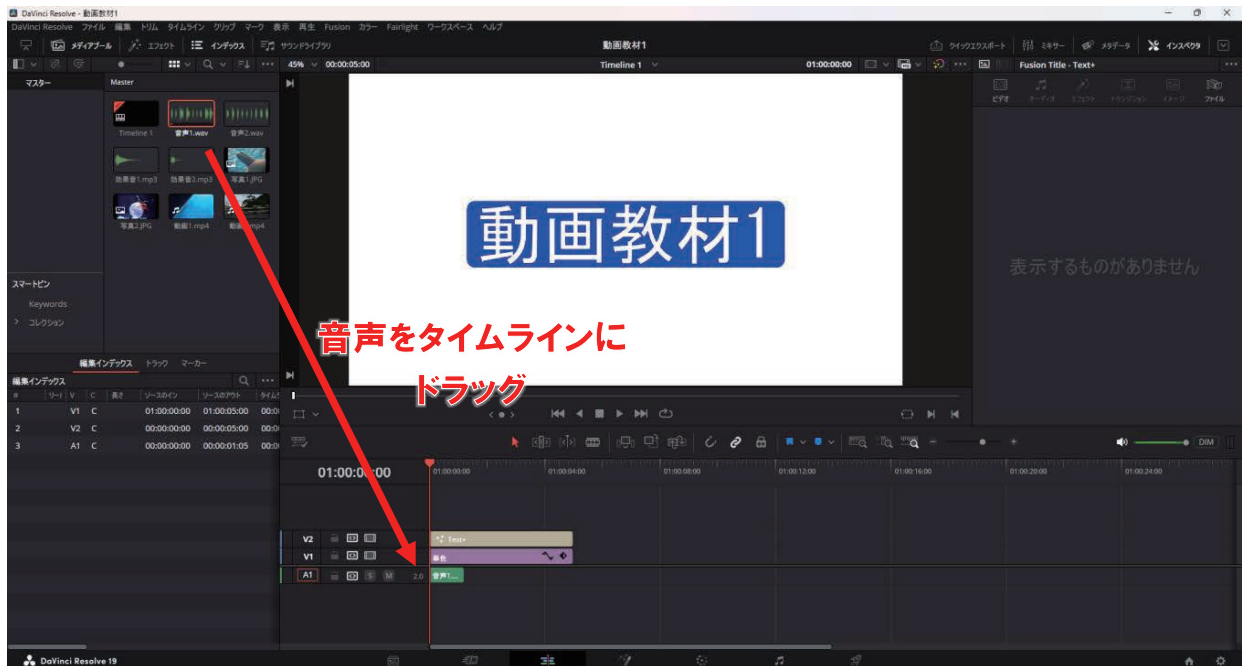
「シェーディング」タブに移動。エレメントを「4.BlueBorder」を選択し、有効に☑をつける。

レベルを「テキスト」に変更。(文字から文字列にブルーボーダーを適用。)

ラウンド(角の面取り)を「0.1」に修正。



#### ④ 音声(BGM)の配置 音声を配置.



#### ⑤ 動画の確認.

ヘッド(赤いライン)を画面に表示.

ヘッドはスペースキーで再生/停止. またはカーソル←→, ドラッグで移動.

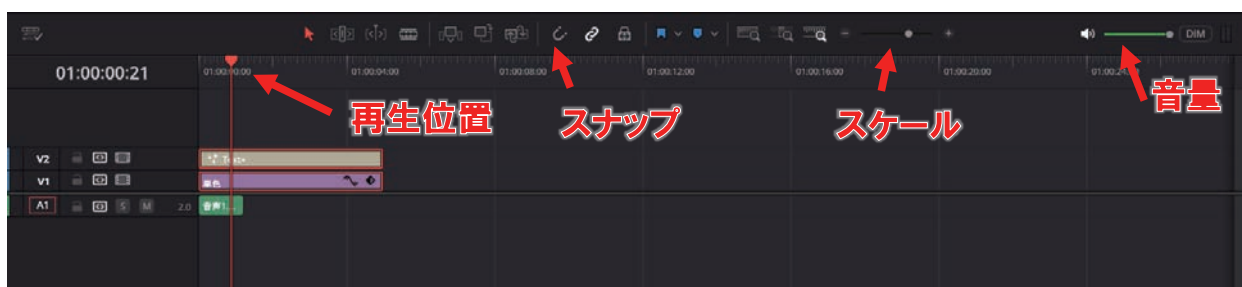
カーソル↑↓で動画の最初と最後に移動.

スケールで時間軸の拡大, 縮小.

スナップはクリップの配置の時に他のクリップに同期.

👉 スナップは有効にしておくことをおすすめ.

👉 背景はすべて同じでも, 長いクリップだと編集しにくいので, タイトル, 作業ごとなどで区切ることをおすすめ.




## ⑥ タイトル画面の時間調整

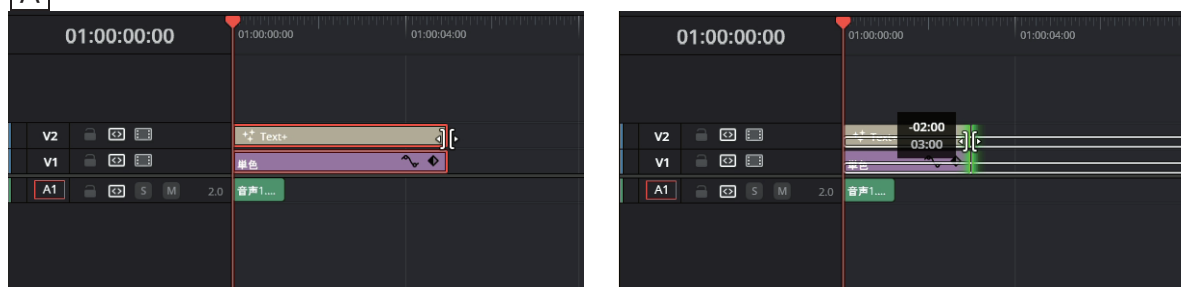
タイトル時間 5 秒→3 秒に変更.

「単色」と「Text+」のクリップを両方選択. 「Ctrl」を押しながらクリックで複数選択.

A

クリップのエンドにカーソルを合わせ、 の表示にする.  
ドラッグしてカーソルを移動し、3 秒に短縮.

A



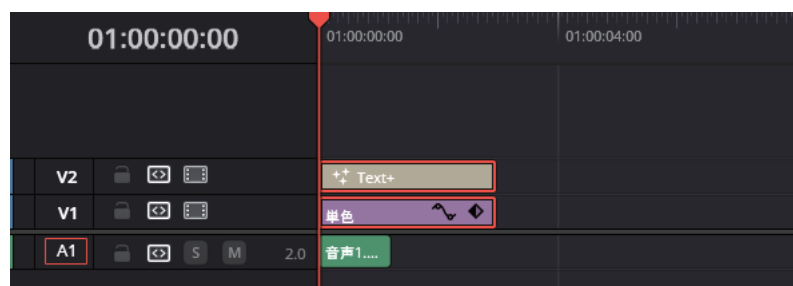
B

右クリックで「クリップの長さ変更」を選択  
長さを「3:00」を入力して「変更」.

B

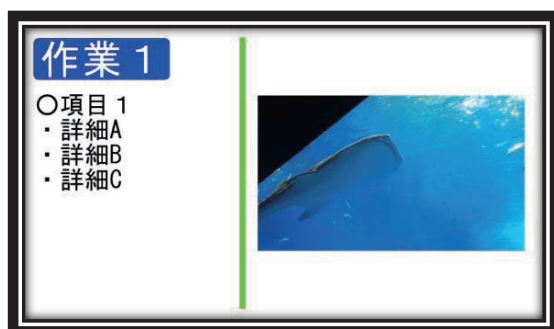


## ⑦ タイトル画面の確認




## 5. 作業動画1の作成

### ① 作成する作業1の画面



### ② クリップのコピー

「単色」と「Text+」のクリップを両方選択.  
「Alt」キーを押しながらドラッグで移動.

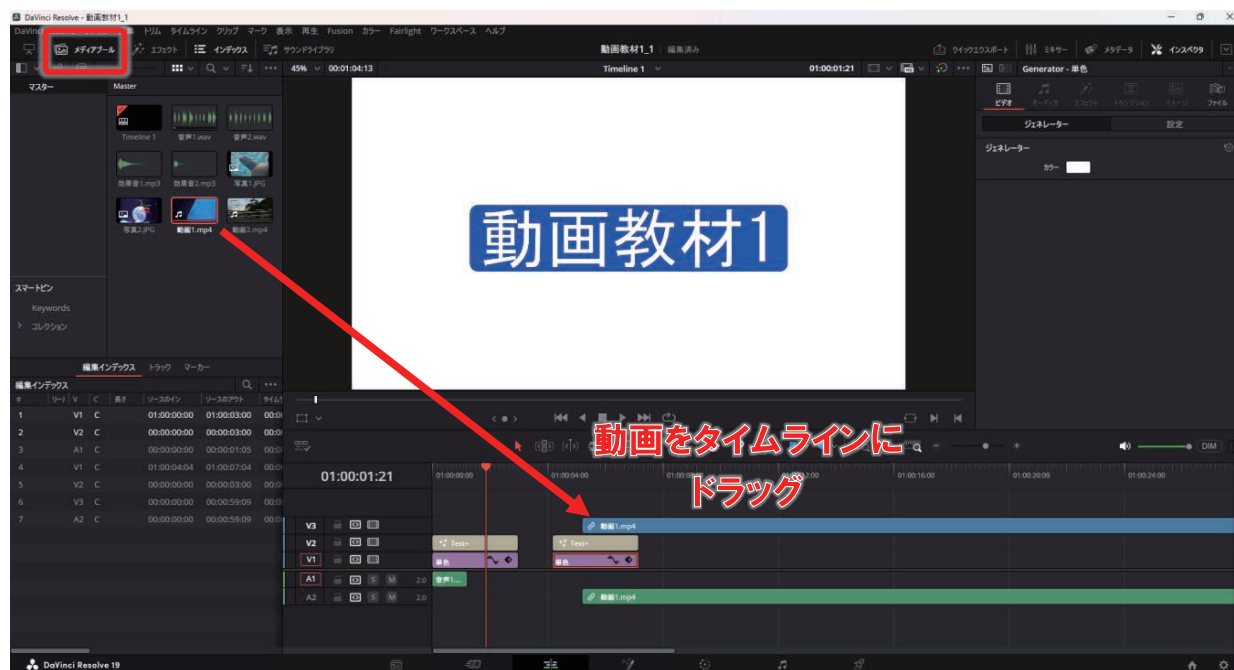
 前のクリップと間をあけておくと、作業がしやすいのでおすすめ.



スペースがあると作業しやすい

### ③ 動画の配置

「メディアプール」から動画クリップを配置.  
クリップは上にあるほど画面の上面(下にあるほど画面の背面)に配置される.



#### ④ 動画クリップのトリミング

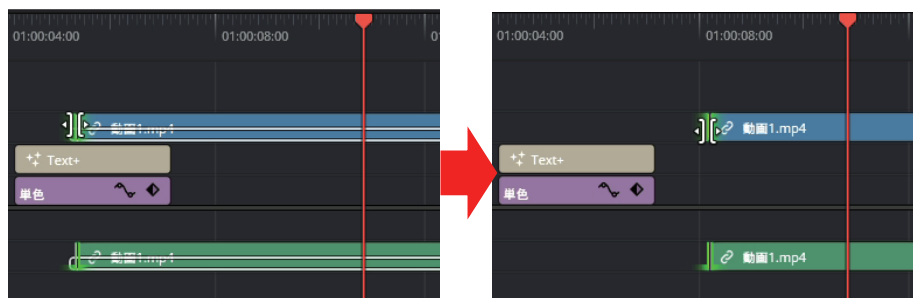
動画クリップを必要な部分にトリミング。

画面を見ながら、動画のはじめと終わりを調整。

クリップのはじめにカーソルを合わせ、の表示にする。


ドラッグしてはじめを調整。の状態ですら、「,」「.」で1フレーム移動。

終わりも同様に調整。

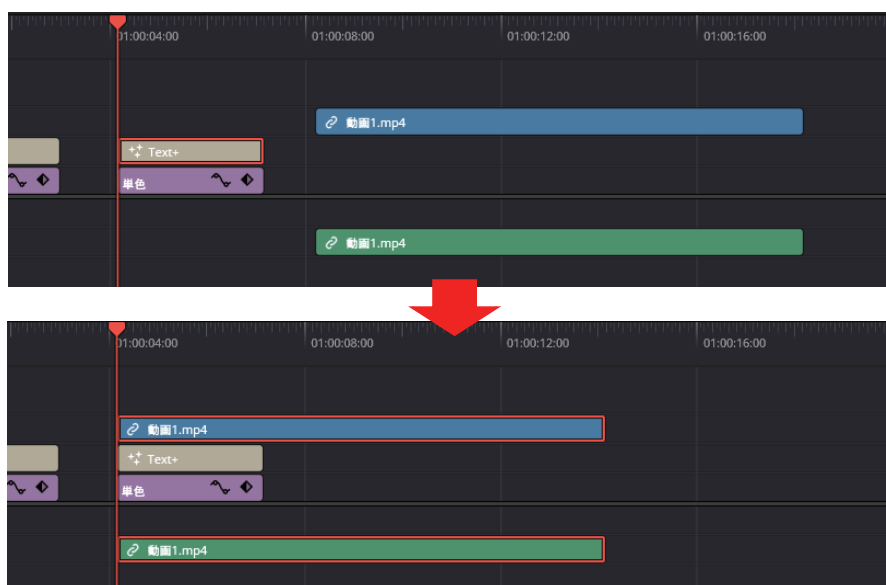


#### ⑤ 動画クリップの配置調整

ヘッドを合わせたい位置に移動。(移動しなくてもできる)

 **スナップは有効にしておくこと。**

ドラッグして「Text+」の先頭にあわせて移動。



#### ⑥ 動画クリップの音声除去(必要に応じて)

動画クリップの音声が必要な場合。

**A** 音声トラックを「ミュート」にする。

音声トラックの「M」をクリックしてミュートにする。

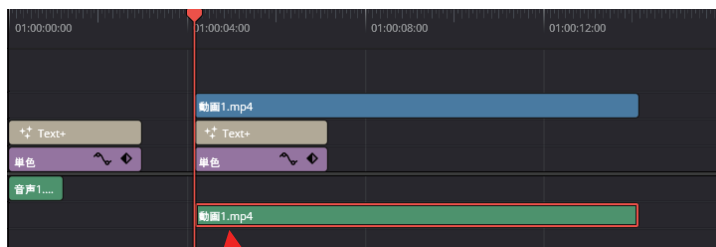


**B** 音声トラックを「削除」にする。(おすすめ)

動画または音声クリップを右クリックする。

「クリップをリンク」をクリックしてリンクを解除。  
音声クリップを選択し、「Back Space」で削除。

削除に「Del」キーは使用しない。「Del」はリップル削除。リップル削除は同時間のクリップをすべて削除し後続のクリップを自動的に前方へ詰める機能。



音声だけ選択可能  
「Back Space」で削除

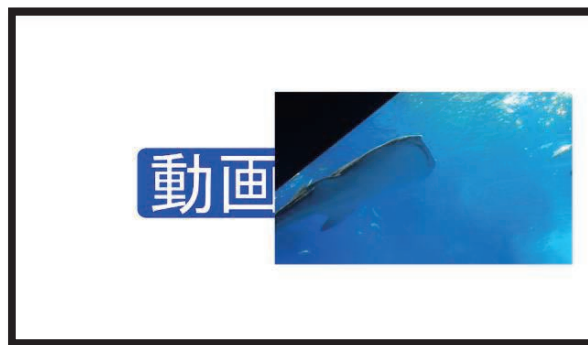
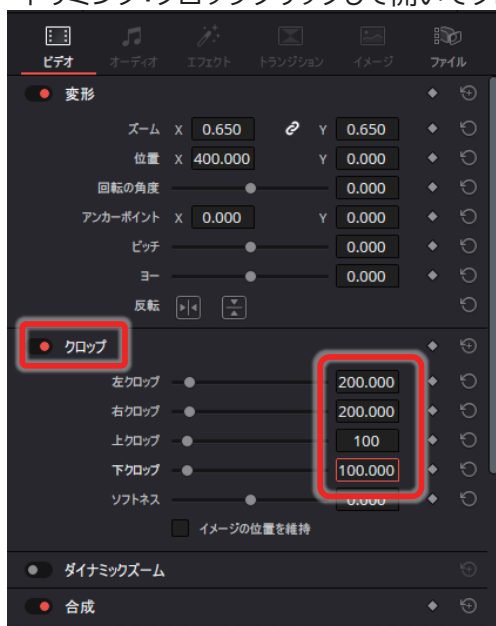
### ⑦ 動画クリップのクリッピング

動画クリップの位置調整, トリミングをする。

「動画1」のクリップを選択。

配置:ズームを「0.65」, 位置 X「400」に変更。

トリミング:クローズアップをクリックして開いてクローズアップを調整。



### ⑧ 作業タイトルの編集

テキストクリップの内容と位置調整.

「テキスト+」のクリップを選択.

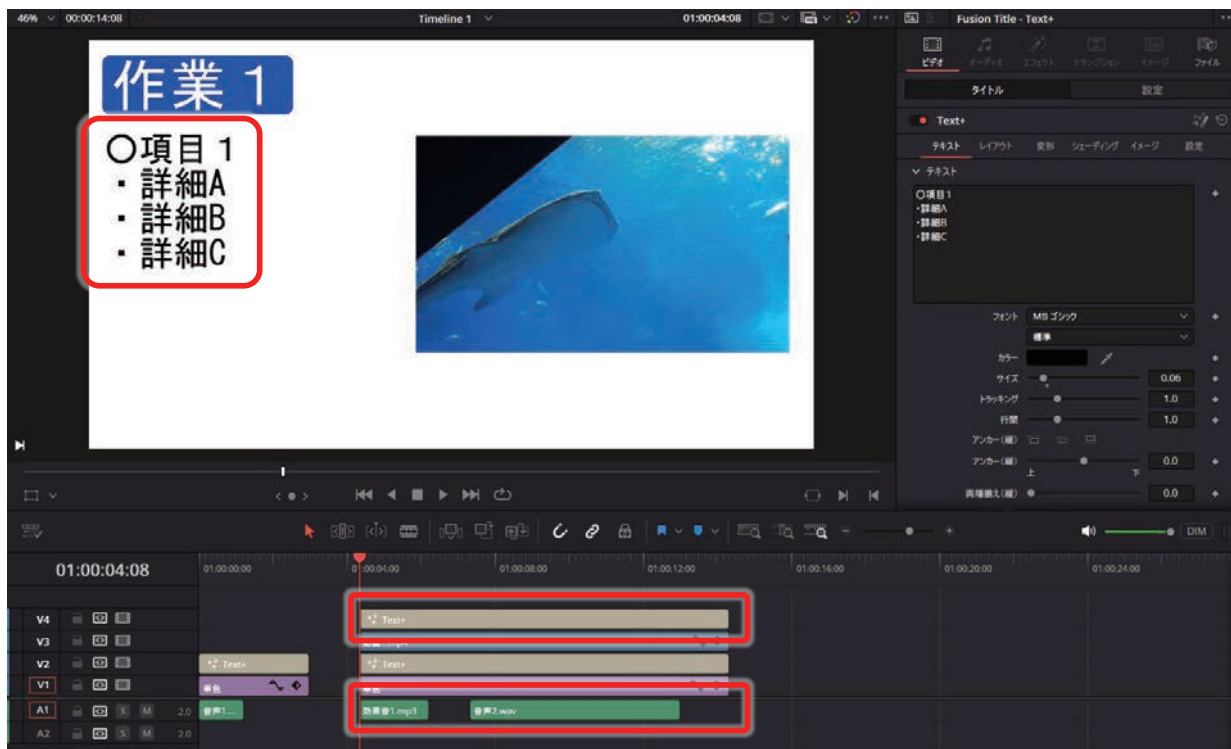
テキスト:テキストを「作業1」に変更.

サイズを「0.1」に変更

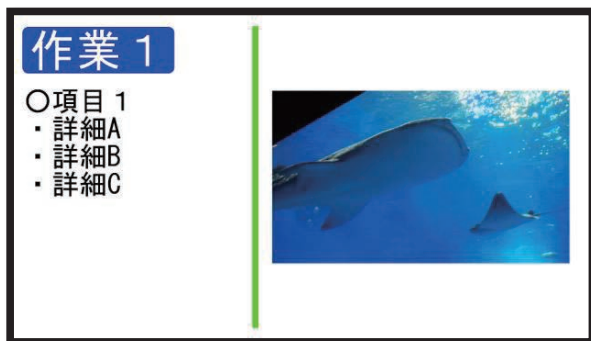
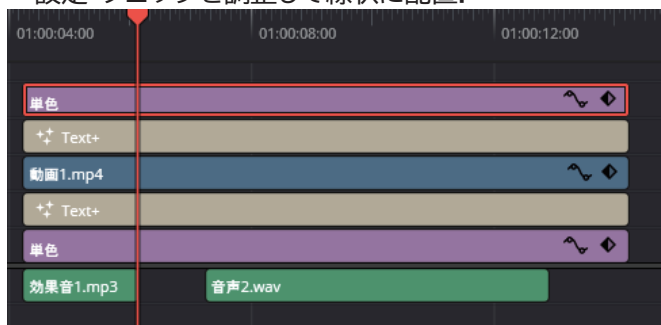
レイアウト:センターを変更



- ⑨ 項目の追加, 音声の追加  
必要に応じて, テキスト, 音声の追加, 配置をする.



- ⑩ しきり線の追加  
「単色」を追加。  
ジェネレータ:カラー「緑」を選択。  
設定:クロップを調整して線状に配置。



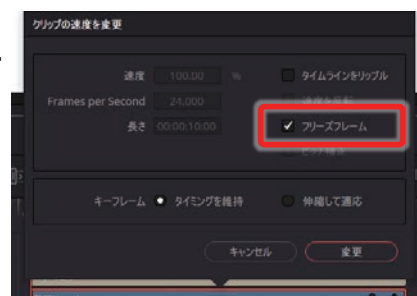
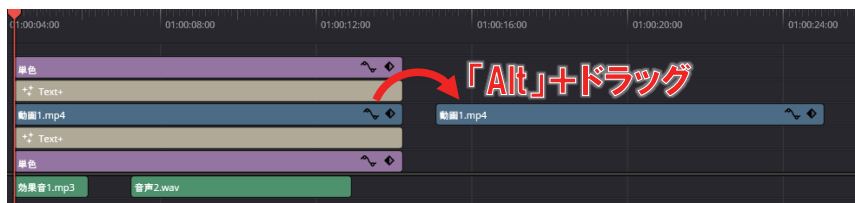
### ⑪ 停止した動画の挿入

最初、動画が停止した状態で始まるよう設定。

動画をコピー。Alt+ドラッグでコピー。

ヘッドを停止したい場所に移動。(ここでは動画の先頭に合わせている)

右クリックで「クリップの速度を変更」を選択し、「フリーズフレーム」を選択。



時計マークが表示され、フリーズ状態になる。

必要な長さに調整し、動画クリップを移動することで、停止状態→動画再生をスムーズに行える。

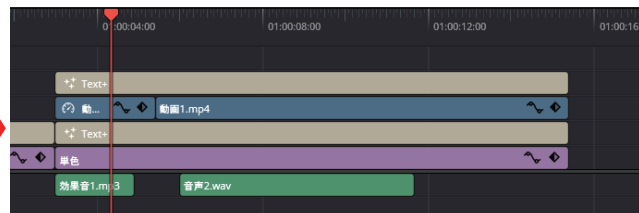


### ⑫ スペースの削除

空けておいたスペースの削除。

空いている部分をクリック。(どのトラックでも OK)

Del または BackSpace で削除。



## 6. 作業動画2の作成


### ① 作成する作業2の画面



### ② クリップのコピー

動画, 音声クリップ以外を選択. (全部コピーして削除でもよい)

「Alt」+ドラッグでコピー.

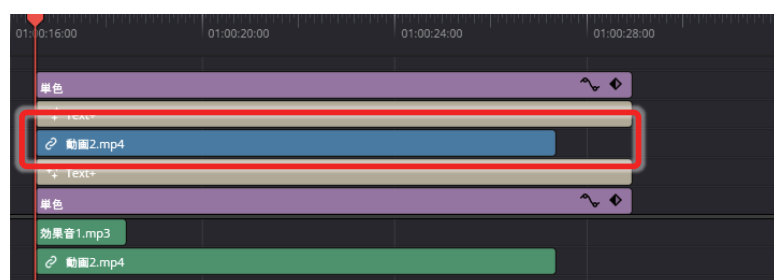
 前のクリップと間をあけておくと, 作業がしやすいのでおすすめ.



### ③ 動画の配置

「メディアプール」から「動画2」クリップを配置.

音声クリップの削除. (必要に応じて)



#### ④ 動画の属性コピー

「動画1」クリップをコピー → 「動画 2」クリップを右クリック → 属性ペストを選択。

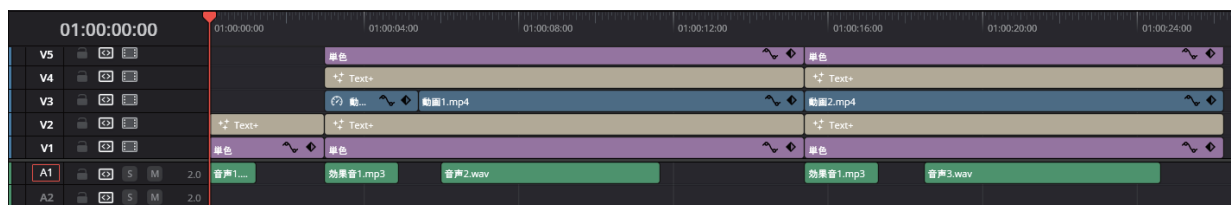
「ビデオ属性」に✓し、適用。

(必要に応じてペストする属性を選択)



#### ⑤ 動画・音声・テキストの配置, 編集

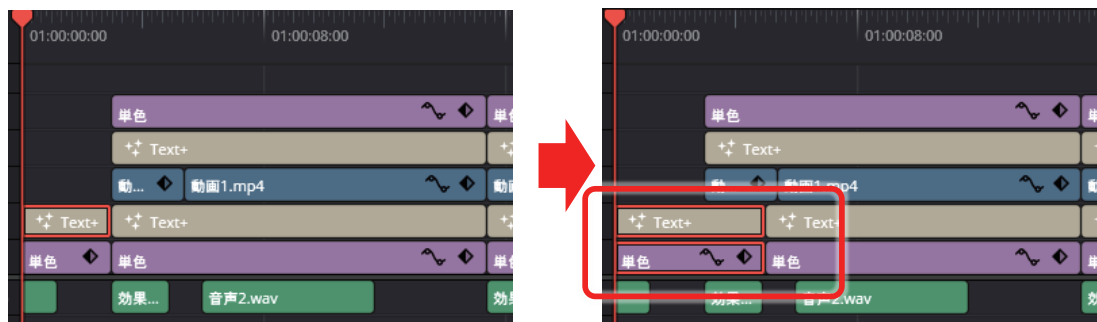
動画, 音声クリップなどの追加, 編集.



## 7. 編集修正

### ① タイトル画面の変更 3秒→5秒

そのまま時間を延ばすと、次のクリップに影響してしまう。

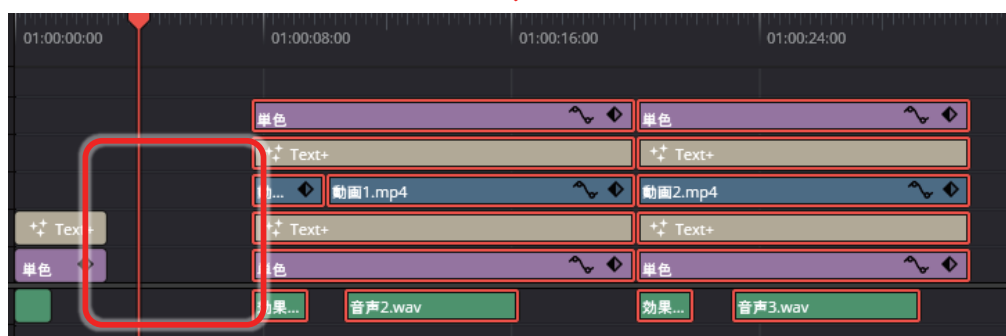


#### A ヘッド以降のクリップを選択する。(おすすめ)

タイトルと次のクリップの間に空白の時間をつくる。

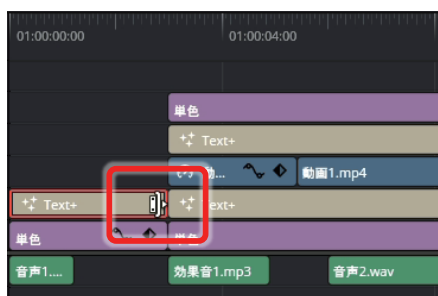
ヘッドを移動し、「Alt+Y」でヘッドがあるクリップ以降のすべてのクリップを選択。

ドラッグして移動し、スペースを作り、タイトルクリップの時間調整。



クリップを移動して、スペースを作り、タイトルの時間調整。

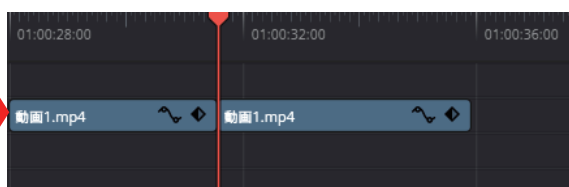
- B) トリム編集モードを使用する。  
 トリム編集モードに変更。  
 クリップを直接操作して時間調整。(アイコンに注意)



- ② 動画のカット(クリップのカット)  
 カットしたい位置にヘッドを移動。  
 「Ctrl+B」でクリップをカット。



- 再度、カットしたい位置にヘッドを移動し、「Ctrl+B」でクリップをカット。  
 不要な部分を選択し、削除。



## 8. 音声クリップの設定

- ① 使用する音声クリップをすべて「Stereo」に設定する。  
音声ファイルにより「Mono」の場合があるため、まとめて設定する。  
「Mono」だと Left しか音声がでないのので、「Stereo」にする。  
音声クリップをすべて選択し、右クリック。 → クリップ属性を選択。  
フォーマットを「Mono」 → 「Stereo」に変更。

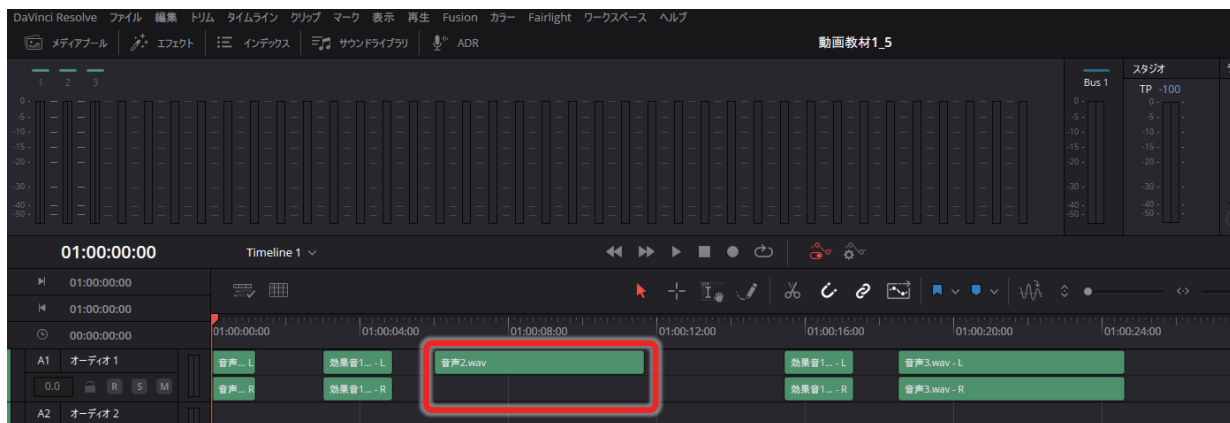
☞ 「Mono」と「Stereo」が混在している場合、「Stereo」と表示される。一度「Mono」を選択し、再度「Stereo」を選択しないとすべて「Stereo」に変更されない。



- ② 音声クリップの確認(必要に応じて)  
音声編集モードに移行。  
「エディット」モード → 「Fairlight」モードに移行。



- ③ 音声クリップの表示を確認  
音声表示が 2 段になっていないのは「Mono」(ここでは「音声2」が該当)  
「クリップ属性」で「Stereo」に修正する。



- ④ 動画編集の終了

## 9. 動画の出力

### ① 編集した動画のファイル出力

動画出力モードに移行。

「エディット」モード → 「デリバリー」モードに移行。



### ② 動画ファイルの設定

「H.264 Master」を選択し、ファイル名、保存先を指定。

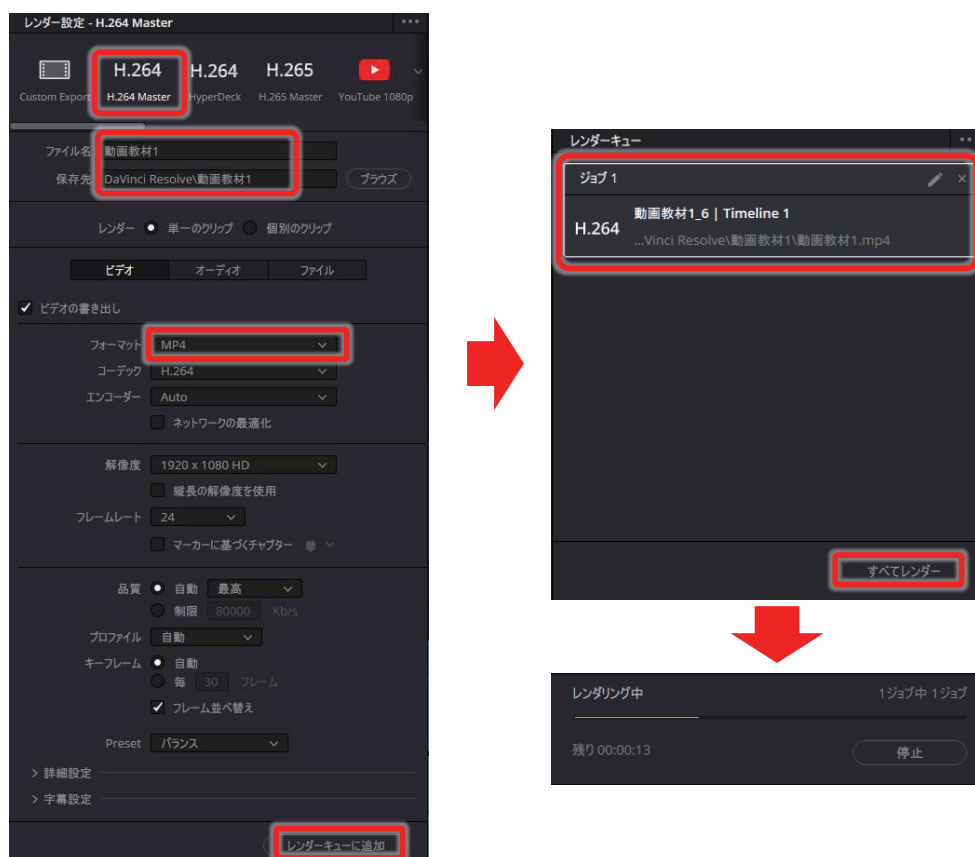
「フォーマット」を「MP4」を選択。(デフォルトは「.MOV」)

「レンダーキューに追加」を選択。

右側の「レンダーキュー」にジョブが追加される。

「すべてレンダー」をクリックで、動画ファイル作成。

完了すると、動画ファイル出力完了。



### ③ 動画ファイルの確認

出力された動画ファイルを再生して確認。

## 最後に

「DaVinci Resolve」について、基本的な操作方法と簡単な編集手順の一例を紹介しました。本資料で取り上げた内容は、あくまで入門的な編集フローの一例であり、映像の目的や視聴者層、制作環境によって、より適した編集方法やワークフローは大きく異なります。そのため、ここで示した手順が「唯一の方法」、「最も効率的な方法」というわけではなく、あくまで最初の足がかりとして捉えていただければ幸いです。

また、「DaVinci Resolve」には、本資料で触れきれなかった高度な機能や多様な編集手法が数多く用意されています。たとえば、カラーグレーディングによる映像の質感調整、Fusion を用いた高度な合成やアニメーション、Fairlight による音声編集・ミキシングなどを組み合わせることで、より完成度の高い作品制作が可能となります。これらの機能を活用することで、単なるカット編集にとどまらない、表現力の高い映像制作へと発展させることができます。

さらに、わかりやすい編集方法や、より踏み込んだ詳細な操作手順につきましては、「DaVinci Resolve」公式ホームページや、解説動画が多数公開されている YouTube など丁寧で紹介されています。具体的な操作画面を見ながら学ぶことで、本資料だけではイメージしづらい部分も理解しやすくなると思います。ぜひ、これらの外部リソースも併せてご活用いただき、編集スキルを深めていただければ幸いです。

本資料が、「DaVinci Resolve」を使った映像編集に取り組む際の第一歩として、また、皆さまの学習や授業・実務における動画教材の作成・活用を進めるうえでの一助となれば幸いです。



基盤整備センターが刊行する報告書等は、基盤整備センターホームページの「調査研究」から閲覧、ダウンロードができます。

基盤整備センター

検索



URL: <https://www.tetras.uitec.jeed.go.jp/>

調査研究報告書 No. 196

「技能のカン・コツを見える化したデジタル教材及び訓練手法の開発」

---

発行	2026年3月
発行者	独立行政法人高齢・障害・求職者雇用支援機構 職業能力開発総合大学校 基盤整備センター
	所長 池田 秀作
	〒187-0035 東京都小平市小川西町2-32-1
	電話 042-348-5075 (企画調整課)
印刷	株式会社コムラ
	〒501-2517 岐阜県岐阜市三輪ぶりとぴあ3
	電話 058-229-5858

---

本書の著作権は独立行政法人高齢・障害・求職者雇用支援機構が有しております。