

## USER MANUAL

# Keyscene

## 使い方マニュアル

試合の動画を見ながらボタンでプレーを記録し、タイムラインで振り返り、集計とクリップの再生で分析する、バスケットボールの映像分析アプリです。このマニュアルでは、初めて使う方に向けて、入れ方からすべての機能の使い方までを順に説明します。

試作版 0.1.0 ・ 2026年10月15日

対応: macOS 13 (Ventura) 以降 ・ Apple シリコン / Intel

# 目次

## はじめに

|                |   |
|----------------|---|
| 1. このアプリでできること | 3 |
| 2. インストールと起動   | 4 |
| 3. 最初の試合を作る    | 5 |

## 記録する

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 4. 動画を見る（プレイヤー）             | 7  |
| 5. 記録する（コーディング）             | 8  |
| 6. 記録パネルを用意する（基本のテンプレート・白紙） | 9  |
| 7. 記録パネルを自分用にする（編集モード）      | 11 |
| 8. 記録パネルを使い分ける              | 13 |

## 振り返る・分析する

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 9. タイムライン               | 15 |
| 10. 集計表（件数の集計）          | 16 |
| 11. 場面リスト（試合をまたいだ場面の一覧） | 16 |
| 12. 検索                  | 17 |
| 13. 場面の再生のウィンドウ         | 18 |
| 14. プレイリスト（場面を集めて並べる）   | 18 |
| 15. 場面を動画に書き出す          | 19 |

## 設定とデータ

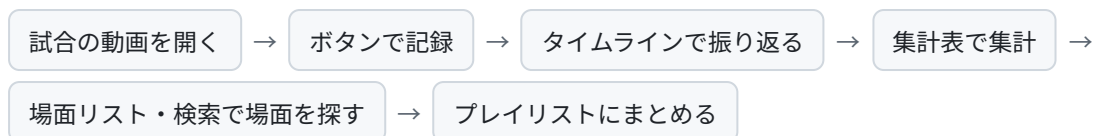
|                    |    |
|--------------------|----|
| 16. 設定（言語・キー操作）    | 20 |
| 17. 保存・元に戻す・バックアップ | 20 |
| 18. CSV に書き出す      | 21 |

## 付録

|                 |    |
|-----------------|----|
| A. キー操作の一覧      | 22 |
| B. 困ったとき        | 23 |
| C. 試作版でまだできないこと | 23 |

# 1. このアプリでできること

Keyscene は、試合の録画を見ながら「OFF（攻撃）」「3P\_Make」「#4 選手」のようなボタンを押してプレーを記録し、その記録を使って振り返りと集計をするアプリです。記録したプレーは、いつでもその場面だけを再生できます。



- **記録:** 動画を再生しながら（止めていても）ボタンかキーボードで記録します。押した瞬間の動画の位置が記録されます。
- **振り返り:** 記録はタイムラインに帯で並びます。帯をクリックすると、その場面だけを別のウィンドウで再生します（記録している動画はそのまま）。
- **集計:** 集計表で「OFF のうち 3P\_Make は何回か」のような件数を表にし、数字をクリックすると該当する場面を続けて再生します。
- **試合をまたいだ分析:** 場面リストと検索で、複数の試合から条件に合う場面を集め、プレイリストにまとめられます。
- **書き出し:** 場面やプレイリストを動画ファイルに書き出せます（1本につなぐ / 場面ごと、文字を入れるかも選べます）。記録を CSV にして Excel などでも開くこともできます。

## 動作環境

|         |                                                                                                                                                             |
|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mac     | macOS 13（Ventura）以降。Apple シリコン・Intel のどちらでも動きます。                                                                                                            |
| 動画      | mp4（H.264）をおすすめします。mov や HEVC（iPhone の動画など）もそのまま使えます。mts・avi・mkv など、そのままでは使えない動画は、試合を作るときに mp4 に変換できます。1試合 = 1つの動画ファイルです（前半・後半などに分かれた動画は、試合を作るときに1本につなげます）。 |
| インターネット | 使いません。ログインも不要です。記録はすべてこの Mac の中に保存され、外に送られることはありません。                                                                                                        |

## 覚えておきたい言葉

| 言葉      | 意味                                                                  |
|---------|---------------------------------------------------------------------|
| プロジェクト  | 1試合分の記録を保存するファイル（〇〇.bbproj.json）。1つのプロジェクトに1つの動画が紐づきます。             |
| コード     | 記録する項目。例: OFF、DEF、#4。タイムラインでは1つのコードが1行になります。                        |
| 場面      | コードを記録した1つの場面（開始～終了の区間）。タイムラインの帯1本です。                               |
| ラベル     | 場面に付ける目印。例: 3P_Make、PnR、Turnover。                                   |
| ラベルグループ | ラベルの分類。例: Shot、Shot Type、Event。1つだけ付けられる「単一」か、いくつでも付けられる「複数」かを決めます。 |

|             |                                                                               |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| 記録パネル       | 記録に使うボタンを並べた画面。記録ボタンとラベルボタンがあります。                                             |
| 排他グループ      | 同時に1つしか記録中にならない記録ボタンの集まり。例: OFF と DEF（OFF の記録中に DEF を押すと、OFF が終わって DEF が始まる）。 |
| 前の余白 / 後の余白 | 押した時刻より前に広げる秒数 / 後ろに広げる秒数。例: 前の余白 3 秒なら、押した 3 秒前から記録します。                      |
| テンプレート      | 記録パネルの中身（コード・ラベル・ボタンの並び）を保存したもの。新しい試合を作るときに使います。                              |

## 2. インストールと起動

### 入れ方

- 1 「アップルメニュー」→「このMacについて」で、macOS が 13（Ventura）以降であることを確かめます。
- 2 受け取った .dmg ファイルをダブルクリックして開きます。
- 3 出てきた **Keyscene** を「アプリケーション」フォルダにドラッグします。
- 4 「アプリケーション」フォルダからアプリを開きます（初回は次の手順が必要です）。

### 初めて開くとき

配布用の版（アップルの公証を受けたもの）は、ダブルクリックでそのまま開けます。署名のない試作版を受け取ったときだけ、初回に「開いてよい」と Mac に伝える次の操作が必要です。2回目からは普通に開けます。

|             |                                                                                                  |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| macOS 15 以降 | アプリをダブルクリックし、警告が出たら「完了」を押します。次に「システム設定」→「プライバシーとセキュリティ」を開き、下の方にある「このまま開く」を押してパスワードを入れ、「開く」を押します。 |
| macOS 13・14 | control キーを押しながらアプリをクリックし、メニューの「開く」を選び、出てきた確認でもう一度「開く」を押します。                                     |

#### 「壊れているため開けません」と出たとき

「ターミナル」（アプリケーション → ユーティリティ）を開き、次の1行を入力して return キーを押してから、もう一度開いてください。

```
xattr -cr "/Applications/Keyscene.app"
```

### 新しい版に入れ替えるとき

新しい .dmg のアプリを「アプリケーション」フォルダに上書きするだけです。作った試合のファイル、テンプレート、キーの設定、プレイリストはそのまま使えます。

今の版は、アプリのメニュー（画面左上の「Keyscene」）のいちばん上の項目（このアプリについて）で確かめられます。

### 3. 最初の試合を作る

アプリを開くと起動画面が出ます。**新規作成…** (⌘N)、**開く…** (⌘O) と、**最近のプロジェクト** (最大10件) が並びます。最近のプロジェクトはクリックで開け、「×」で一覧から外せます (ファイルは消えません)。

初めて開いたとき (最近のプロジェクトがないとき) は、**はじめての方へ** が出て、試合を作ってから振り返るまでを4つの手順で案内します。最近のプロジェクトがあるときは、起動画面の下の **はじめての方へ** で出せます。**マニュアルを開く**、またはメニューの **ヘルプ → マニュアル (PDF)** で、このマニュアルを開けます。アプリに入っているオープンソースのソフトウェアのライセンスは、**ヘルプ → オープンソースのライセンス** で読めます。

#### 新しい試合 (プロジェクト) を作る

- 1 **新規作成…** を押します。
- 2 **1. 動画 の 動画を選ぶ…** で、試合の動画ファイルを選びます。ファイル名・長さ・fps (1秒あたりのコマ数)・サイズが表示されます。
- 3 **2. 名前** に試合の名前を入れます (初めは動画のファイル名。例: 2026-10-07 vs ○○大)。
- 4 **3. テンプレート** を選びます。
  - 保存したテンプレート: 自分で保存したり、ほかの人から受け取って読み込んだりしたもの (7章)。あれば最初のものが選ばれています。
  - **基本 (バスケットボール)**: OFF / DEF の記録ボタンと、シュート・イベント・プレーのラベルが入ったテンプレートです (6章)。すぐに記録を始められます。保存したテンプレートがないときは、これが選ばれています。
  - **白紙**: ボタンのない記録パネルから、自分でコードとラベルを作ります (6章)。受け取ったテンプレートのファイル (.bbtemplate.json) は、この画面の **テンプレートを読み込む…** で取り込みます。
- 5 **作成して保存…** を押し、保存先を選びます (初めは動画と同じフォルダ)。この時点でファイルに保存されます。
- 6 記録パネルが2つ以上あるテンプレート (例: 選手分析とチーム分析) では、**どの記録パネルで作業しますか?** と聞かれます。使う方を選びます (あとで切り替えられます。8章)。

#### ヒント: 動画とプロジェクトは同じフォルダに

プロジェクトのファイルには動画の場所が記録されます。動画と同じフォルダに保存しておくと、フォルダごと別の場所や別の Mac に移しても、そのまま開けます。

#### 分かれた動画をつなぐ・mp4 に変換する

1. **動画** では、次のこともできます。元の動画は変わりません。

| こんなとき | やり方 |
|-------|-----|
|-------|-----|

|                        |                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 前半・後半などに分かれている         | <b>複数の動画をつなぐ…</b> で動画をまとめて選びます。 <b>撮影日時の古い順</b> （1Q → 2Q → 3Q → 4Q）に並びます（動画の中の撮影日時。なければファイルの日時。各ファイルの下に出ます）。違っていれば ↑ / ↓ で並べ替え、× で外し、+ <b>動画を足す…</b> で足します。 <b>つないで保存…</b> で保存先を選ぶと1本の mp4 になり、それがこの試合の動画になります。 |
| mp4 / mov でない・再生できない形式 | <b>動画を選ぶ…</b> で選ぶと理由が出て、 <b>mp4 に変換する…</b> を押すと変換して使えます（mts・m2ts・avi・mkv・mpg・wmv・webm など）。                                                                                                                      |

- 同じカメラで撮った動画（大きさ・fps・形式が同じ）は、映像を変換せずにつなぐので速く終わります。形式が違う動画は、最初の動画の大きさにそろえて変換するので時間がかかります（始める前に確認が出ます）。
- 変換中は進み具合（%）が出ます。**やめる** で止められます（作りかけのファイルは消えます）。
- 変換・書き出しは同時に1つだけです。

## 画面の構成

試合を開くと、3つのウィンドウで作業します。それぞれ自由に動かし、大きさを変えられます（2つの画面に分けて置くこともできます）。位置と大きさは次回も同じになります。

| ウィンドウ       | 中身                                                                                        |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 動画 (⌘1)     | 試合名と保存の状態、動画、再生の操作（4章）。                                                                   |
| タイムライン (⌘2) | 記録の帯と、右側に選んだ場面の詳細（9章）。                                                                    |
| 記録パネル (⌘3)  | タブ「記録」に記録のボタン（5章）、タブ「集計表」に集計（10章）。右上に <b>編集</b> ボタン（7章）。記録パネルが2つ以上あるときは、その下に記録パネルのタブ（8章）。 |

- タイムラインと記録パネルは閉じて大丈夫です。「ウインドウ」メニュー（英語で Window と出ることもあります）か ⌘2 / ⌘3 で開き直せます。
- 「ウインドウ」→ **ウインドウの配置を元に戻す** で、初めの配置に戻ります。
- 「表示」→ **ウインドウを分ける** のチェックを外すと、1つのウィンドウにまとめて表示します（左上に動画、右上に記録 / 集計表、下にタイムライン）。
- キー操作は、どのウィンドウが前にあっても効きます。画面の下には、操作の結果などのお知らせが短く出ます。

## 保存されている試合を開く・閉じる

- 開く: 起動画面の **最近のプロジェクト** か、「ファイル」→ **開く…** (⌘O)。同時に開ける試合は1つです。
- 閉じる: 「ファイル」→ **プロジェクトを閉じる** (⌘W) で起動画面に戻ります。閉じる前に自動で保存します。
- 記録は自動で保存されます。保存の操作はしなくても大丈夫です（17章）。

## 4. 動画を見る（プレイヤー）

動画の下に、再生位置のスライダーと操作のボタンが並びます。

| ボタン・表示      | はたらき                                                     |
|-------------|----------------------------------------------------------|
| -5秒 / +5秒   | 5秒戻る / 進む。                                               |
| コマ戻し / コマ送り | 一時停止して、1コマ戻る / 進む。                                       |
| 再生 / 一時停止   | 再生と一時停止を切り替えます。                                          |
| スピーカー       | ミュート（音を消す / 戻す）。ミュート中は × 印が付きます。設定は次に開いたときも続きます。         |
| 時刻          | 今の位置 / 動画の長さ（時:分:秒.コマ）。                                  |
| 速度          | 0.25～4倍。試合を閉じると1倍に戻ります。                                  |
| fps         | 1秒あたりのコマ数。初めは「自動」（動画から読み取った値）。コマ送りがずれるときだけ、正しい値を選んでください。 |

### キーボードでの操作（初めの割り当て）

| キー                                                                                                                                                                        | 操作                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
|                                                                                        | 再生 / 一時停止                                              |
|  /  | 押している間、4倍で巻き戻し / 早送り。離すと元の状態（再生中なら再生、止めていれば一時停止）に戻ります。 |
|  /  | 1コマ戻る / 進む（押し続けると続けて動きます）                              |
|  /  | 速度を1段上げる / 下げる                                         |
| なし（設定できます）                                                                                                                                                                | ミュート、5秒戻る / 進む                                         |

これらのキーは「設定」（）で好きなキーに変えられます（16章）。キーは日本語入力が ON のままでも効きます。

#### 巻き戻しについて

動画の仕組み上、巻き戻しは少しずつ前に飛んでつないでいるため、早送りほどなめらかには見えません。

#### 再生できない動画

形式に対応していない動画は、動画の場所にメッセージが出て、操作ボタンが押せなくなります。その場合は、動画を mp4（H.264）に変換してから使ってください。

## 5. 記録する（コーディング）

記録は記録パネルの「記録」タブで行います。ボタンをクリックするか、ボタンに割り当てたキー（ホットキー）を押します。動画は再生中でも一時停止中でも記録できます。記録される時刻は、**押した瞬間の動画の位置**です。

### 記録ボタン（場면을記録する）

記録ボタンを押すと、そのコードの行に場面ができます。記録のしかたは2通りです。

| 押し方    | 動き                                                                    |
|--------|-----------------------------------------------------------------------|
| トグル    | 1回目で記録を始め、2回目で終わります。記録中のボタンには点滅する印が出ます。例: OFF を押す → 攻撃が終わったらもう一度 OFF。 |
| ワンショット | 1回押すだけで、決まった長さの場面を作ります（前の余白と後の余白の秒数で長さが決まります）。                        |

- **前の余白:** 押した時刻の何秒前から始めるか。押したときにはもうプレーが始まっていることが多いので、少し前から記録できます（例: OFF / DEF なら 3 秒。6章）。
- **後の余白:** 押した時刻の何秒後まで延ばすか（トグルでは終わるとき、ワンショットでは作るときに使います）。
- **排他グループ:** 同じ排他グループのボタンは、同時に1つしか記録中になりません。OFF の記録中に DEF を押すと、OFF を終えて DEF を始めます。境目は DEF の前の余白で決まり（押した 3 秒前）、2つの場面は隙間なくつながります。
- 記録中のボタンをもう一度押すと、その記録を終えます。
- 動画の先頭より前・最後より後には広がりません。長さが 0 になる記録は作られません。

### ラベルボタン（場面に目印を付ける）

ラベルボタンを押すと、場面にラベルを付けます。付く先は次のとおりです。

1. **記録中の場面があれば、記録中のすべての場面に**付きます（例: OFF の記録中に 3P\_Make を押すと、その OFF に付く）。
  2. 記録中の場面がなければ、**最後に作った場面1つに**付きます。
  3. 付ける先がなければ何もせず、画面の下に理由が出ます。
- 「単一」のラベルグループ（例: Shot Type）は1つだけ付きます。別のラベルを押すと置き換わります。
  - 「複数」のラベルグループ（例: Shot、Event）は、押したものが足されていきます。同じラベルは1つの場面に1つだけです。
  - 付けたラベルを外すには、（元に戻す）か、タイムラインの詳細パネル（9章）を使います。

### 継続ラベル

継続ラベルは、ON にしている間に作った場面すべてに自動で付くラベルです（例: 第1クォーター～第4クォーター）。押すたびに ON / OFF が切り替わり、ON の間はボタンが塗りつぶされます（OFF のときは点線の枠）。編集モードで、ラベルボタンの設定の「継続ラベル」を ON にすると作れます（7章）。

## 記録の流れの例（6章の例のチーム分析）

OFF（3秒前から開始）→ PnR（OFFに付く）→ 3P\_Miss → OR → 2pt\_Make → Assist → #4（ここまでOFFに付く）→ DEF（3秒前でOFFを終えてDEFを開始）→ Steal（DEFに付く）→ OFF（3秒前でDEFを終えてOFFを開始）…

### ヒント

- 押したボタンは一瞬光ります。ボタンの右上には割り当てたキーが出ます。
- 間違えたら  で取り消せます。ラベルの付け間違いも、記録の取り消しも同じです。
- 集計表のタブを出している間も、キーで記録できます。
- 動画の読み込み中など、記録できないときは画面の下に理由が出ます。

## 6. 記録パネルを用意する（基本のテンプレート・白紙）

記録するもの（コード）と、場面に付ける目印（ラベル）は、チームや目的に合わせて自分で決めます。アプリに入っている **基本（バスケットボール）** のテンプレートから始めて直すか、白紙から作ります。一度作ったらテンプレートとして保存しておけば、次の試合からは選ぶだけです。

### 基本のテンプレート

新規作成で **基本（バスケットボール）** を選ぶと、次のボタンが並んだ記録パネルが始まります。選手のボタンは入っていません（チームごとに違うため。下の「選手ごとに記録する」）。キーも割り当てていないので、よく使うボタンに割り当ててください（7章）。

| 種類       | ボタン                                                 |
|----------|-----------------------------------------------------|
| 記録ボタン    | OFF・DEF（トグル。前の余白3秒。同じ排除グループ「ポゼッション」）                |
| シュート（複数） | 2P成功・2P失敗・3P成功・3P失敗・FT成功・FT失敗                       |
| イベント（複数） | OR・DR・アシスト・ターンオーバー・スティール・ブロック・ファウル・タイムアウト           |
| プレー（単一）  | トランジション・ピック&ロール・アイソレーション・ポストアップ・スポットアップ・カット・オフスクリーン |

名前を変える・ボタンを足す・消すは編集モードで行います（7章）。自分のチームに合わせたら、テンプレートとして保存しておきます。

## 白紙から作る手順

- 1 白紙で試合を作ると、記録パネルに「ボタンがありません」と出ます。**編集を始める**（または右上の **編集**、）を押します。
- 2 **+ コード** で記録ボタンを作り、下の設定で名前を変えます（例: OFF）。要る数だけ作ります（例: DEF）。
- 3 攻撃と守備のように同時に記録しないものは、同じ排除グループに入れます（設定の「排除グループ」→ **新しい排除グループ**…）。
- 4 **+ ラベル** でラベルボタンを作り、ラベル名とラベルグループを決めます（例: Shot のグループに 3P\_Make・3P\_Miss）。
- 5 よく使うボタンにキーを割り当てます（7章）。
- 6 **編集を終える**（）を押すと、記録できます。
- 7 編集モードの **テンプレート▼→テンプレートとして保存…** で保存します。次の新規作成から、そのテンプレートが最初に選ばれます。

## 例: バスケットボールのチーム分析

攻撃と守備（ポゼッション）をコードにし、シュートやプレーの種類はラベルにする例です。

| コード          | 押し方 | 前の余白 | 後の余白 | 排除グループ |
|--------------|-----|------|------|--------|
| OFF（自チームの攻撃） | トグル | 3 秒  | 0 秒  | ポゼッション |
| DEF（自チームの守備） | トグル | 3 秒  | 0 秒  | ポゼッション |

| ラベルグループ   | 選択 | ラベルの例                                                  |
|-----------|----|--------------------------------------------------------|
| Shot      | 複数 | 2pt_Make, 2pt_Miss, 3P_Make, 3P_Miss, FT_Make, FT_Miss |
| Shot Type | 単一 | Post, Trans, PnR, Iso                                  |
| Event     | 複数 | OR, DR, Assist, Turnover, Steal, Block                 |
| Player    | 複数 | #4, #5, #7 …（背番号や名前）                                   |

- 前の余白 3 秒: ボタンを押したときには、もう攻撃が始まっていることが多いので、少し前から記録します。
- OFF と DEF を同じ排除グループに入れると、OFF の記録中に DEF を押したとき、OFF が終わって DEF が始まります。
- Shot は1回の攻撃で何本も打つことがある（3P\_Miss → OR → 2pt\_Make）ので「複数」、Shot Type は1回の攻撃に1つなので「単一」にします。

## 例: 選手ごとに記録する（選手分析）

Player のラベルグループを作ったら、編集モードの **記録パネル▼→ラベルグループから記録パネルを作る…** で、選手ごとのコードを並べた記録パネルを一度に作れます（8章）。別の選手を押すと、前の選手の記録が終わって切り替わります。

### ヒント: チームのテンプレートを受け取ったとき

テンプレートのファイル（.bbtemplate.json）をもらったら、新規作成の画面の **テンプレートを読み込む…** で取り込みます。取り込んだテンプレートが選ばれた状態になり、すぐに記録を始められます。

## 7. 記録パネルを自分用にする（編集モード）

記録パネルの右上の **編集** ボタン（または ）で編集モードにすると、ボタンを足したり、動かしたり、キーを割り当てたりできます。終わったら **編集を終える**（）を押します。**編集モードの間は記録しません**。編集の操作はすべて  で元に戻せます。

### ボタンを足す・動かす・消す

- **+ コード:** 新しいコード（「新しいコード」）とそのボタンを作ります。タイムラインで足した、ボタンのないコードがあるときは、そのコードのボタンも作れます。
- **+ ラベル:** 新しいラベル（「新しいラベル」）とそのボタンを作ります。ラベルグループは、選んでいるラベルボタンと同じものになります。
- クリックで選び、ドラッグで動かします。右下の角をドラッグすると大きさが変わります（8px のマス目にそろいます）。何もない所をクリックするか  で選ぶのをやめます。
- 選んだボタンは、下の設定の **削除** か  で消せます。記録ボタンを消しても、そのコードの記録があればコードと記録は残ります。ラベルボタンを消しても、ラベルは残ります。

### まとめて選ぶ・動かす

-  か  を押しながらクリックすると、ボタンを選ぶ / 外すを切り替えます（ほかの選択はそのまま）。
- 何もない所からドラッグすると、四角に重なるボタンをまとめて選びます（ か  を押しながらなら、今の選択に足します）。
- 最初に選んだボタンが「基準」です（枠が太く出ます）。大きさをそろえるときは、基準のボタンに合わせます。
- 選んだボタンのどれかをドラッグすると、まとめて動きます。  でまとめて消せます。どちらも  1 回で戻せます。

### 大きさをそろえる

| したいこと       | やり方                                                                                                                                                     |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 数字で決める      | ボタンを選び、設定の「大きさ」の幅と高さ（px）に数字を入れて  。まとめて選んでいれば、選んだボタンすべてがその大きさになります。 |
| 同じ種類をそろえる   | ボタンを1つ選び、 <b>記録ボタンすべてをこの大きさに</b> （記録ボタンのとき）か <b>「Shot」のボタンすべてをこの大きさに</b> （ラベルボタンのとき。同じラベルグループのもの）を押します。                                                 |
| 選んだボタンをそろえる | ボタンをまとめて選び、 <b>大きさをそろえる</b> を押すと、基準のボタンと同じ大きさになります。                                                                                                     |

- 大きさは 8px のマス目にそろいます (24~960px)。位置は変わらないので、大きくしたボタンが隣と重なったら、ドラッグで並べ直してください。
- 大きさがばらばらのボタンをまとめて選んでいると、幅や高さの欄は空になり「ばらばら」と出ます。

## ボタンの設定

ボタンを選ぶと、記録パネルの下に設定が出ます。名前などの文字は、`return` を押すか欄から出たときに決まります。

| ボタン    | 設定できること                                                                                 |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 記録ボタン  | 名前 (= コードの名前)、色、大きさ、押し方 (トグル / ワンショット)、前の余白、後の余白、排除グループ (新しい排除グループ… で作って入れる)、ホットキー、削除   |
| ラベルボタン | ラベル名、ラベルグループ (新しいラベルグループ… で名前と単一 / 複数を決めて作る)、そのラベルグループの単一 / 複数、色、大きさ、継続ラベルにするか、ホットキー、削除 |

- 前の余白・後の余白は 0~120 秒です。欄の下に「押した 3 秒前から」のような説明が出ます。
- ワンショットにすると、排除グループからは外れます (排除グループはトグルだけ)。
- 記録中の記録ボタンは、押し方の変更と削除ができません。先に記録を終えてください。
- 同じ名前のコード、同じラベルグループの中で同じ名前のラベル、同じ名前のラベルグループは作れません。

## ホットキー (ボタンのキー) を割り当てる

- 1 ボタンを選び、設定の「ホットキー」の **キーを設定** を押します。
  - 2 割り当てたいキーを押します。`⇧` (shift)・`⌘` (control)・`⌥` (option) との組み合わせも使えます (例: `Q`、`⇧Q`、`⌘Q`、`⌥⌘Q`)。
  - 3 やめるときは `Esc`、キーを外すときは `Delete` を押します。
- `⌘` との組み合わせは使えません (メニューが使うため)。`Esc`・`Delete` と、再生などの操作キー (初めは `Space`・矢印・`,`・`.`・`Tab`) も使えません。操作キーを別のキーに変えれば、空いたキーは使えます (16 章)。
  - 同じ記録パネルの中で、同じキーは使えません。割り当てられないときは理由が出ます。
  - 編集用のボタン **ホットキーをすべて外す** で、この記録パネルのすべてのボタンのキーを一度に外せます (`⌘Z` で戻せます)。
  - `⌘Space` (入力ソースの切り替え) など、macOS が使う組み合わせはアプリに届かないので使えません。

## テンプレートとして保存する・ほかの人に渡す

作った記録パネルは、編集モードの **テンプレート▼** から保存して、次の試合でも使えます。テンプレートには、コード・ラベル・ボタンの並び・キーが入り、記録 (場面) は入りません。

| メニュー         | はたらき                                |
|--------------|-------------------------------------|
| テンプレートとして保存… | 名前を付けて保存します。新規作成のときに選べるようになります。     |
| ファイルに書き出す…   | テンプレートをファイルにします (ほかの人や別の Mac に渡す用)。 |

|              |                                             |
|--------------|---------------------------------------------|
| テンプレートを読み込む… | 受け取ったテンプレートのファイルを取り込みます。新規作成のときに選べるようになります。 |
|--------------|---------------------------------------------|

記録パネルを1つだけ渡したいときや、今の試合に記録パネルを足したいときは、**記録パネル▼**の書き出し・読み込みを使います（8章）。

#### ヒント: 同じテンプレートで試合をそろえる

試合をまたいで集計・検索するときは、コードとラベルの名前で突き合わせます。同じテンプレートから作った試合どうしなら、名前がそろうので確実です。テンプレートを変えても、すでにある試合は変わりません。

## 8. 記録パネルを使い分ける

1つの試合に、記録パネルをいくつも持てます。例えば「チーム分析」（OFF / DEF がコード）と「選手分析」（選手がコード）を使い分けると、同じ試合をチームの視点と選手の視点で記録できます。

### 選ぶ・切り替える

- 記録パネルが2つ以上ある試合を開くと、まず **どの記録パネルで作業しますか？** の画面が出ます。選ぶと作業の画面になります。
- 開いたあとは、記録パネルの上のタブ（記録パネルの名前が並びます）をクリックすると、いつでも切り替えられます。名前が多くて入りきらないときは、タブを横にスクロールします。
- 画面に出るのは選んだ記録パネルだけです。**キーも選んだ記録パネルのものだけが効きます**。そのため、同じキーを別の記録パネルで別のボタンに使えます。
- タイムラインと集計表には、選んだ記録パネルのコードの行だけが出ます（ほかの行は隠しているだけで、記録は同じ試合に残っています）。
- 場面リスト・検索・プレイリスト・CSV は、どの記録パネルで記録したかにかかわらず、試合のすべての記録が対象です。
- コードとラベルは試合の中で共通です。同じラベルを、どの記録パネルのボタンからでも付けられます。

### 記録パネルを増やす・整える

編集モードの **記録パネル▼** から行います。作った記録パネルは、そのまま選ばれます。どれも **⌘Z** で元に戻せます。

| メニュー        | はたらき                                           |
|-------------|------------------------------------------------|
| 新しい記録パネル…   | 空の記録パネルを、名前を付けて作ります。                           |
| 「〇〇」を複製…    | 今の記録パネルのボタンを、並びとキーごと写します。                      |
| 「〇〇」を書き出す…  | 今の記録パネルだけをファイルにします（ほかの人に渡す用。下の「記録パネルを1つだけ渡す」）。 |
| 記録パネルを読み込む… | 受け取ったファイルの記録パネルを、今の試合に足します。                    |

|                    |                                                                                                                 |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ラベルグループから記録パネルを作る… | 選んだラベルグループ（例: Player）のラベルを、同じ名前のコードにした記録パネルを作ります（トグル・前の余白 3 秒・同時に記録中は1つ）。その下に、今の記録パネルのほかのラベルボタンを同じ並び・同じキーで写します。 |
| 名前を変える…            | 記録パネルの名前を変えます（同じ試合の中で同じ名前は使えません）。                                                                               |
| 「〇〇」を削除…           | 確認のあと削除します。1つしかないときや、記録中のコードがあるときは削除できません。記録やラベルは消えません。                                                         |

## 記録パネルを1つだけ渡す

テンプレート（7章）にはすべての記録パネルが入りますが、例えば「選手分析」だけを人に渡したいときは、記録パネルを1つだけファイルにできます。

- 1. 渡す人:** 渡したい記録パネルのタブを選び、編集モードの **記録パネル▼→「〇〇」を書き出す…** で保存します。ファイル（〇〇.bbtemplate.json）には、その記録パネルと、ボタンが使うコード・ラベルだけが入ります（記録した場面は入りません）。
  - 2. 受け取る人:** 足したい試合を開き、編集モードの **記録パネル▼→記録パネルを読み込む…** でファイルを選びます。記録パネルがタブに加わり、そのまま選べます（ で取り消せます）。
- 同じ名前のコード・ラベル（ラベルはラベルグループの中の名前）が試合にあれば、新しく作らずにそれを使います。ないものだけ足します。名前がそろうので、試合をまたいだ集計や検索もそのまま使えます。
  - 同じ名前の記録パネルがあれば、名前に「2」などが付きます。ボタンの並び・キー・押し方は、書き出したときのままです。
  - 書き出したファイルはテンプレートと同じ形式です。新規作成の画面の **テンプレートを読み込む…** で取り込めば、その記録パネルから新しい試合を作れます。

## 9. タイムライン

記録した場面が、コードごとに色の帯で並びます。記録中の場面は、再生位置まで伸びる帯で表示されます。帯が十分に長いと、付いているラベルが帯の中に出ます。

### 見る範囲を変える

| 操作          | はたらき                                                                                                                                           |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ズーム         |  を押しながらスクロール、トラックパッドのピンチ、右上のボタン（-・+・全体）。マウスの下の時刻を中心に拡大・縮小します。 |
| 横（時間）のスクロール |  を押しながらスクロール、またはトラックパッドの横スクロール。                               |
| 縦（行）のスクロール  | 普通のスクロール。                                                                                                                                      |
| 再生位置を動かす    | 上の目盛りをクリック（その位置へ）、ドラッグ（動かしながら見る）。                                                                                                              |
| 追従          | チェックを入れておくと、再生位置が右端に近づいたときに表示を自動でめくります。                                                                                                        |

### 場면을再生する・選ぶ

- **帯をクリック**すると、その場面を選び、「場面の再生」のウィンドウ（13章）で始まりから終わりまで再生して止まります。記録に使っている動画の位置は変わらないので、記録の途中で見返してもそのまま続けられます。右側の詳細パネルに内容が出て、▶ **再生** でもう一度見られます。記録中の帯は、始まりから今の位置まで再生します。
- **行の見出し**（例: OFF）をクリックすると、その行を選びます。もう一度クリックか  でやめます。
-  /  Tab: 選んだ行の次 / 前の場面の頭に移り、そこから再生を続けます（行を選んでいなければ、すべての行が対象）。 Tab は場面の途中で押すとその頭に戻り、頭の近くで押すと1つ前に移ります。
-  Delete: 選んだ場면을削除します。  Esc: 選ぶのをやめ、再生を止めます。

### 場面の時間を直す

- 帯の端（左右）をドラッグすると、開始・終了を直せます（つかめる所ではカーソルの形が変わります）。
- 詳細パネルで秒を入力しても直せます。**現在位置** ボタンで、今の再生位置を入れられます。

### 詳細パネル

選んだ場面の内容が出ます: コード名、開始・終了、長さ、ラベル（追加・削除・**新しいラベルを作る**…）、note（メモ。欄から出ると保存）、作成日時、再生・削除のボタン。

### コードの行を管理する

| 操作 | やり方                          |
|----|------------------------------|
| 足す | + <b>コードを追加</b> を押し、名前を入れます。 |

|        |                                                                                             |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 名前を変える | 名前をダブルクリック。 <code>return</code> で決定、 <code>Esc</code> で取り消し。                                |
| 色を変える  | 名前の左の色の四角をクリック。                                                                             |
| 並べ替える  | 見出しをドラッグ。                                                                                   |
| 消す     | 見出しにマウスを乗せると出る「×」。その行の場面もまとめて消えるので確認が出ます ( <code>⌘Z</code> で戻せます)。記録ボタンのある行は、先にボタンを消してください。 |

見出しの右の数字は、その行の場面の数です。

## 10. 集計表（件数の集計）

記録パネルの「集計表」タブで、コードとラベルの組み合わせの件数を表で見られます。記録や削除をすると、すぐに数え直します。

- 行はコード（タイムラインと同じ順）、列はラベルグループごとのラベルと「(なし)」です。右端は行の合計です。
- セルの数字は「そのコードの場面のうち、そのラベルが付いている数」です。「(なし)」は、そのラベルグループのラベルが1つも付いていない数です。
- 記録中の場面は数えません。

### 数字をクリックして場面を続けて見る

1以上の数字をクリックすると、該当する場面を時間の順に続けて再生します（連続再生）。動画の上に「3 / 12 OFF × 3P\_Make」のように進み具合が出ます。

| キー・ボタン                          | はたらき                                  |
|---------------------------------|---------------------------------------|
| <code>⏮</code> / <code>⏭</code> | 前 / 次の場面へ（最後で <code>⏭</code> を押すと終わる） |
| <code>Space</code>              | 一時停止 / 再開                             |
| <code>Esc</code>                | 連続再生を終える                              |

動画の上の前・次・終了のボタンでも操作できます。シークや早送りなど、別の再生の操作をすると連続再生は終わります。

## 11. 場面リスト（試合をまたいだ場面の一覧）

「ウインドウ」→ 場面リスト (`⌘4`) で開きます。複数の試合の場面を一覧にし、絞り込み・並べ替え・連続再生ができます。

### 試合を加える

- 初めは開いている試合の場面が出ます。+ 試合を追加… で、ほかの試合のプロジェクトファイルを加えられます（いくつでも選べます）。

- 試合ごとのチェックで、一覧に入れるかを切り替えます。「×」で外します（ファイルは消えません）。加えた試合は次回も残ります。
- 動画が見つからない試合の場面は、一覧には出ますが再生できません（「動画なし」と出ます）。

## 絞り込む・並べ替える

- **コード**: 出したいコードを選びます（いくつでも。選ばなければすべて）。
- **ラベル**: クリックするたびに「含む」→「除く」→「指定なし」と変わります。「含む」が2つ以上のときは、「含む」をすべて含む か 「含む」のどれかを含む を選びます。「除く」のラベルが付いている場面は出ません。
- **メモ**: 入れた文字をメモに含む場面だけを出します。
- **条件をクリア** で絞り込みをやめます。
- 一覧の見出しをクリックすると、その列で並べ替えます（もう一度で逆順）。件数は「12 件（全 340 件）」のように出ます。

## 再生する・メモを書く・プレイリストに入れる

- 行をクリックすると、その場면을「場面の再生」のウィンドウ（13章）で再生します。 か  を押しながらクリックすると、いくつも選べます。
- ▶ **連続再生** で、一覧の順に続けて再生します（操作は集計表と同じ）。
- 場면을1つ選ぶと、一覧の下でメモを書けます。ほかの試合のメモは、その試合のファイルにすぐ保存されます。
- **プレイリストに入れる▼** で、選んだ場面（選んでいなければ一覧のすべて）をプレイリストに入れます（14章）。
- **動画に書き出す▼** で、選んだ場面（選んでいなければ一覧のすべて）を動画ファイルにします（15章）。

### 試合をまたいだ突き合わせ

試合が違って、コードは名前、ラベルは「ラベルグループ名 + ラベル名」が同じなら同じものとして扱います。

## 12. 検索

「編集」→ **検索**… () か 「ウインドウ」→ **検索** () で開きます。コードとラベルを組み合わせ、条件に合う場면을試合をまたいで抜き出します。対象の試合は場面リストと同じです（加える・外す・チェックも共通）。

## 条件の組み立て方

- **コード**: クリックで選ぶ / 外す。選んだコードの**どれか**の場面になります。選ばなければすべてのコードが対象です。
- **ラベル**: クリックするたびに「含む」→「除く」→「指定なし」。

- 同じラベルグループの「含む」は「**または**」（どれかが付いている）。「含む」が2つ以上あるラベルグループには「または / かつ」の切り替えが出て、「かつ」にするとすべて付いている場面になります。
- 違うラベルグループの間は「**かつ**」（どの条件にも合う）。
- 「除く」のラベルが1つでも付いている場面は出ません。
- **メモ:** 入れた文字をメモに含む場面（大文字・小文字は区別しません）。

組み立てた条件は、文章の式で表示されます。

例: OFF を選び、Shot の 3P\_Make と 3P\_Miss、Player の #4 を「含む」、Event の Turnover を「除く」にすると  
**OFF かつ (3P\_Make または 3P\_Miss) かつ #4 ・ Turnover を除く**  
 = 「#4 が関わった 3 ポイントの攻撃のうち、ターンオーバーのなかったもの」になります。

- 件数は、全体と試合ごとに「12 件（試合A 5 ・ 試合B 7）」のように出ます。
- 結果の一覧の操作（再生・連続再生・メモ・プレイリストに入れる・動画に書き出す）は場面リストと同じです。連続再生では、動画の上に条件の式が出ます。
- 条件はウィンドウを閉じて、試合を開いている間は残ります。**条件をクリア**で消せます。

## 13. 場面の再生のウィンドウ

タイムラインでクリックした場面と、場面リスト・検索・プレイリストから再生する場面は、記録に使う動画とは別の「場面の再生」のウィンドウで再生します。そのため、場面を見返しても、記録している動画の位置は変わりません。

- 初めて場면을再生したときに開きます。「ウインドウ」→ **場面の再生** (⌘7) でも開けます。
- 上に試合名と場面（コード・開始・ラベル）、下に再生の操作が出ます。
- **その場面だけを見せます。**再生位置のスライダーは場面の始まりから終わりまでで、時刻は場面の始まりからの時間と場面の長さです（例: 10 秒の場面なら 00:00:03.12 / 00:00:10.00）。シーク・±5秒・コマ送り・巻き戻し / 早送りも場面の中だけで動き、終わりまで再生すると止まります。終わりで再生を押すと、始まりからもう一度再生します。
- このウィンドウが前にあるとき、再生などの操作キーはこのウィンドウの動画に効きます。ほかのウィンドウが前にあるときは、記録用の動画に効きます。
- 記録（記録ボタン・ラベルボタン・キー）は、いつでも記録用の動画の位置で行われます。
- 閉じると、このウィンドウの再生と連続再生は終わります。

## 14. プレイリスト（場面を集めて並べる）

「ウインドウ」→ **プレイリスト** (⌘5) で開きます。試合をまたいで場面を集めたプレイリストを作れます（例: 「#4 のピック&ロール集」）。

- プレイリストの一覧の +（新しいプレイリスト）で、名前を付けて作ります。名前はダブルクリックで変えられ、「×」で削除できます（確認が出ます）。

- 場面は、場面リストか検索の **プレイリストに入れる▼** で入れます。同じ場面は1つのプレイリストに1回だけ入ります。
- ドラッグで順番を入れ替え、「×」でプレイリストから外します（試合の記録は消えません）。
- 行をクリックするとその場면을、▶ **順に再生** で上から順に再生します（場面の再生のウィンドウ）。
- **動画に書き出す▼** で、プレイリストの場면을上から順に動画ファイルにします（15章）。
- プレイリストは自動で保存されます。試合のファイルが見つからない場面は「見つかりません」と出て、再生されません。

## 15. 場면을動画に書き出す

場面リスト・検索・プレイリストの場면을、動画ファイル（mp4）にできます。選手やスタッフに見せる映像づくりに使えます。

- 1 場面リスト・検索では書き出したい場面を選びます（選ばなければ一覧のすべて）。プレイリストではプレイリストを選びます。
- 2 **動画に書き出す▼**を開き、形と文字を選びます。
- 3 **書き出す…**を押し、保存先（1本のときはファイル、場面ごとのときはフォルダ）を選びます。
- 4 終わると「○件を書き出しました」と出ます。**Finderで表示**で書き出したファイルを開けます。

| 選ぶもの | 選択肢                                                                                                                                                      |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 形    | <b>1本の動画につなげる:</b> 場면을順につないだ1つのファイル。いちばん上の場面の動画の大きさにそろえるので、違う試合の場面も1本にできます。<br><b>場面ごとに別のファイル:</b> 「001_試合名_コード_開始時刻.mp4」のように、並び順の番号を付けたファイルを場面の数だけ作ります。 |
| 文字   | <b>入れない:</b> 映像だけ。<br><b>場面の情報を入れる:</b> 左上に、試合名・コード・開始時刻と、付いているラベルを重ねます。                                                                                 |

- 選んだ形と文字は、アプリを開いている間は覚えています。
- 各場面は、開始から終了までを切り出します（正確に切るため変換するので、場面が多いと時間がかかります）。
- 動画が見つからない場面は飛ばし、何件飛ばしたかを知らせます。
- 書き出し中は進み具合（何件目か・%）が出ます。**やめる**で止められます（場面ごとのときは、できあがったファイルは残ります）。

## 16. 設定（言語・キー操作）

---

アプリのメニュー（画面左上の「Keyscene」）→ **設定**…（）で開きます。画面の言語と、再生・早送り・コマ送りなどの操作キーを変えられます。試合を開いていなくても使えます。

### 言語

画面の言語を **Mac に合わせる**・**日本語**・**English** から選びます。選ぶとすぐに、メニュー・すべてのウィンドウ・お知らせが切り替わります。

- 初めは **Mac に合わせる** です。Mac の言語（「システム設定」→「一般」→「言語と地域」のいちばん上）が日本語なら日本語、それ以外は英語で表示します。横に今どちらになっているかが出ます。
- CSV に書き出すときの列の名前も、そのときの言語になります。
- 自分で付けた名前（コード・ラベル・記録パネル・プレイリストなど）は変わりません。どちらの言語で作った試合やテンプレートも、もう一方の言語で開けます。
- ファイルを選ぶ画面など、macOS が出す部分は Mac の言語のままです。

### キー操作

- 1 変えたい操作の **キーを設定** を押します。
  - 2 割り当てたいキーを押します（・・ との組み合わせも可）。 でやめ、 でキーを外します（「なし」になります）。
- **初期に戻す** で1つの操作を、**すべて初期に戻す** ですべての操作を初めのキーに戻します。
  - ほかの操作や、開いている試合のボタンが使っているキーは割り当てられません（使っている操作やボタンの名前が出ます）。 との組み合わせ、・、かな / 英数キーも使えません。
  - 変えたらすぐ保存され、すべての試合で同じキーになります。
  - 別の試合で、ボタンのキーと操作キーが重なってしまったときは、操作キーが優先されます。そのボタンのキーには取り消し線が引かれるので、ボタンのキーを変えてください。

## 17. 保存・元に戻す・バックアップ

---

### 保存

- 変更は**自動で保存**されます（変更から2秒後。変更が続いても10秒に1回）。動画のウィンドウの上に「保存待ち…」「保存済み」と出ます。
- すぐに保存したいときは 、別の名前・場所に保存するときは「ファイル」→ **名前を付けて保存**…（）。
- 試合を閉じるとき・アプリを終えるときにも保存します。
- 保存できないときは「保存できません（再試行します）」と出て、10秒後にもう一度試します。

## 元に戻す・やり直す

- Z で元に戻す、Z でやり直します（最大 500 回分）。画面の下に「元に戻しました: 場面を削除」のように出ます。
- 対象: 記録、場面の削除・時間の変更、ラベル、note、行の管理、記録パネルの編集。
- 対象外: 再生位置、選択、ズーム、継続ラベルの ON / OFF、設定（言語・キー操作）、プレイリスト、ほかの試合のメモ。
- 履歴は試合を閉じると消えます。

## 動画が見つからないとき

動画を移動したり名前を変えたりすると、試合を開いたときに動画を選び直す画面が出ます。同じ動画を選んでください。長さなどが違う動画を選ぶと、確認が出ます。記録が入りきらない短い動画には差し替えられません。

## バックアップ

- 保存するとき、前のバックアップから 5 分以上たっていれば、上書きする前のファイルをバックアップとして残します（1試合につき最新 10 個）。
- 「ファイル」→ **バックアップのフォルダを表示** で、開いている試合のバックアップを Finder に出します。
- バックアップは普通のプロジェクトファイルなので「開く…」で開けます。元に戻したいときは、開いてから「名前を付けて保存…」で元の場所に保存します。

## データの置き場所

| データ                     | 場所                                                                                                      |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 試合（プロジェクト）              | 作成したときに選んだ場所（〇〇.bbproj.json）                                                                            |
| テンプレート・バックアップ・プレイリスト・設定 | アプリのデータフォルダ: ~/ライブラリ/Application Support/Keyscene/<br>(Finder の「移動」メニューを option キーを押しながら開くと「ライブラリ」が出ます) |

## 18. CSV に書き出す

「ファイル」→ **CSV を書き出す…** (E) で、試合の記録を CSV ファイルにします。Excel や Numbers でそのまま開けます。

- 1行が1つの場面です（開始の早い順）。記録中の場面は出ません。どの記録パネルで記録した場面もすべて出ます。
- 列: コード、開始（秒）、終了（秒）、長さ（秒）、開始・終了（時:分:秒）、ラベルグループごとの列（例: Shot、Player。複数あるときは「;」区切り）、全ラベル、note、作成日時。
- ラベルグループの列は、ラベルが付いていなくても必ず出ます。同じテンプレートの試合なら列がそろっているので、つなげて集計できます。

## A. キー操作の一覧

### 操作キー（初めの割り当て。⌘, で変えられます）

| キー         | 操作                        |
|------------|---------------------------|
| Space      | 再生 / 一時停止                 |
| ← / →      | 巻き戻し / 早送り（押している間、4倍）     |
| , / .      | 1コマ戻る / 進む                |
| ↑ / ↓      | 速度を1段上げる / 下げる            |
| ⇧← / ⇧→    | 連続再生中: 前 / 次の場面へ          |
| Tab / ⇧Tab | 選んだ行の次 / 前の場面へ移り、そこから再生   |
| なし         | ミュート、5秒戻る / 進む（割り当てて使えます） |

### 変えられないキー

| キー           | 操作                              |
|--------------|---------------------------------|
| Esc          | 選ぶのをやめる（場面・行・ボタン）、区間再生・連続再生を終える |
| Delete       | 選んだ場면을削除（編集モードでは選んだボタンを削除）      |
| ⌘Z / ⇧⌘Z     | 元に戻す / やり直す                     |
| ⌘S / ⇧⌘S     | 保存 / 名前を付けて保存                   |
| ⌘N / ⌘O / ⌘W | 新規作成 / 開く / 試合を閉じる              |
| ⌘E           | 編集モードと記録モードの切り替え                |
| ⇧⌘E          | CSV を書き出す                       |
| ⌘F           | 検索                              |
| ⇧1 ~ ⇧3      | 動画・タイムライン・記録パネルを前に出す            |
| ⇧4 ~ ⇧7      | 場面リスト・プレイリスト・検索・場面の再生を開く        |
| ⌘,           | 設定（言語・キー操作）                     |

ボタンのホットキーは、記録パネルの編集モードで自由に割り当てます（7章）。

## B. 困ったとき

| こんなとき          | こうしてください                                                                                                                                                                                                                         |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| アプリが開けない       | 2章の「初めて開くとき」の手順を行ってください。macOS 12 以前では動きません。                                                                                                                                                                                      |
| 動画が再生できない      | 試合を作るときに動画を選ぶと、mp4 に変換するか聞かれます (3章)。すでに作った試合では、新しい試合を作るときに変換した mp4 を、動画が見つからないときの画面で選び直してください。                                                                                                                                   |
| 変換・書き出しに時間がかかる | 形式の違う動画をつなぐときや、場面を書き出すときは変換するため時間がかかります。進み具合を見て、止めるときは <b>やめる</b> を押してください。                                                                                                                                                      |
| ボタンのキーが効かない    | <ul style="list-style-type: none"><li>文字の入力中 (名前やメモの欄) はキーが効きません。欄の外をクリックしてください。</li><li>編集モードの間は記録しません (<b>⌘E</b> で戻す)。</li><li>キーが効くのは、選んでいる記録パネルのボタンだけです (8章)。</li><li>キーに取り消し線があるときは、操作キーと重なっています。どちらかのキーを変えてください。</li></ul> |
| ラベルが思った場面に付かない | ラベルは、記録中の場面すべて、なければ最後に作った場面に付きます (5章)。付け間違いは <b>⌘Z</b> か、タイムラインの詳細パネルで外せます。                                                                                                                                                      |
| 記録を消してしまった     | すぐなら <b>⌘Z</b> 。試合を閉じた後なら、バックアップから戻せます (17章)。                                                                                                                                                                                    |
| タイムラインに行が出ない   | 選んでいる記録パネルのコードの行だけが出ます。記録パネルの上のタブで、ほかの記録パネルを選んでください (8章)。                                                                                                                                                                        |
| 別の Mac で続きをしたい | プロジェクトのファイルと動画を、同じフォルダに入れたままフォルダごと移します。テンプレートは「ファイルに書き出す…」と「テンプレートを読み込む…」で移せます (7章)。設定 (言語・キー操作) は移せないなので、移した先でもう一度設定してください。                                                                                                     |

## C. 試作版でまだできないこと

この版は試作版です。次のことは、今はできません (今後の予定です)。

- Windows で使う
- 書き出すときに、場面の前後に余白を足す・音量を変える・大きさを選ぶ
- 動画への描き込み、ショットチャート、試合中のライブ記録
- タイムラインでドラッグして場面を作る、場면을別の行へ移す、場面をいくつも選ぶ
- 集計表の割合 (%) 表示、複数の試合をまとめた集計表
- 検索の条件を名前を付けて保存する

気づいたことや欲しい機能があれば、開発者に伝えてください。