

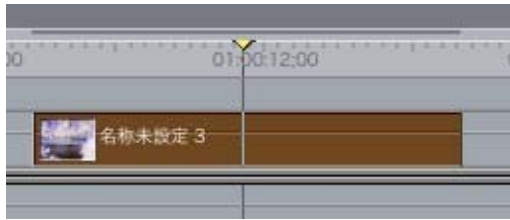
FxScript Trial

DV(SD) - HDV

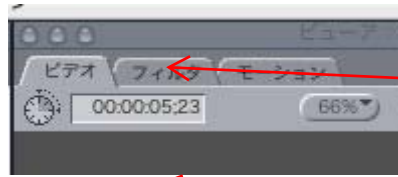
- ・ フィルターの設定
- ・ プラグの機能
- ・ ナビゲーション機能の解説

Filterの設置

まずプラグをライブラリー→Application Support→Final Cut Pro System Support →Plugins に入れる。
そしてFCPを立ち上げる。（プラグは起動したときしか読まない）

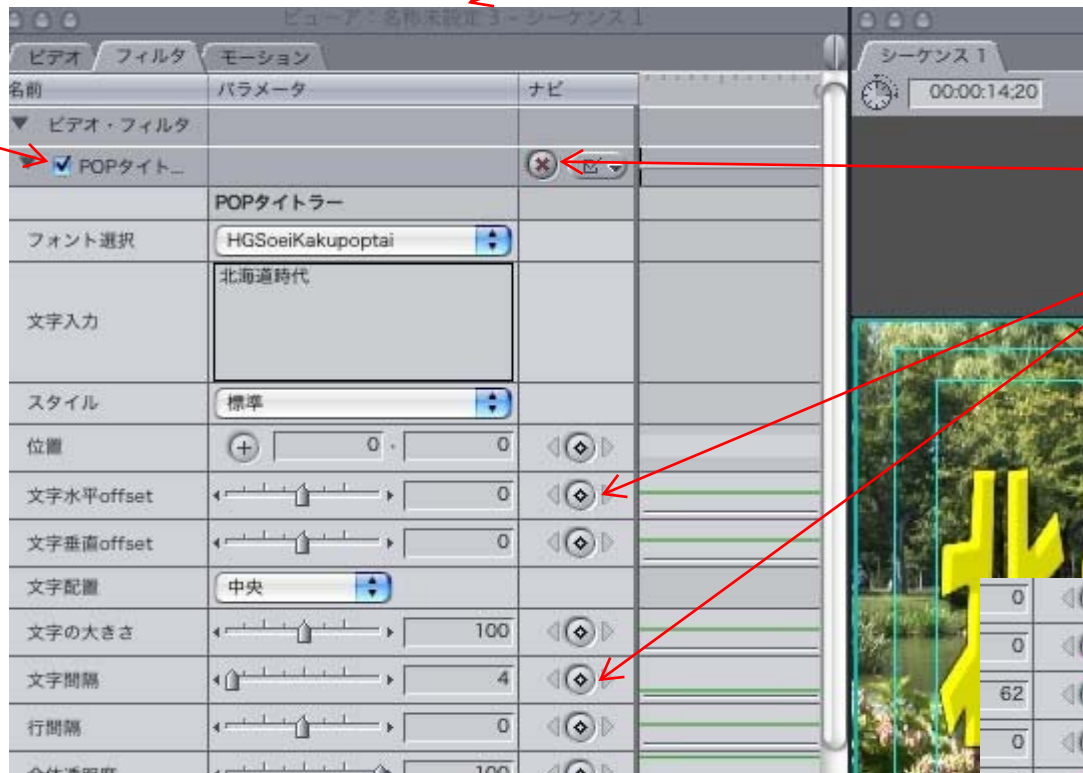


次にシーケンス上の映像をクリックして上方のエフェクト内のフィルターを選びFxScript Trial内の効果を選択する。



フィルターがセットされたのでビューアーのフィルターを押す。

ここを押すと効果がパスされる

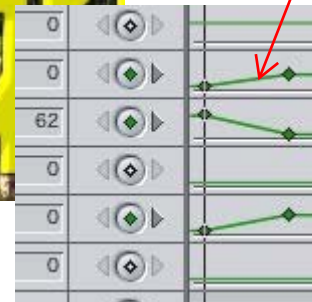


ナビゲーション

ここを押すとナビゲーションの設定が全部クリアされる

項目ごとに設定

シーケンスの映像の進み具合に応じて数値を変化させる。これでレンダリングをかけると連続的に効果が変化する。



画像に設定されたプラグ

DV→HDVの動作原理

本来的にはまるで規格方式の違うフォーマットですので共存させることには色々問題が生じます。すでにハイビジョンがアナログの時代に1千万円近くしましたがNTSC信号をアップロードする機器は存在していました。これは画角の大きさは違いますが走査の方法が30フレーム60フィールドと同じであり動きのシンクロがしやすかったからです。従ってこのフィルターは入力ソースはDV (NTSC)、SD (NTSC) のアナモフィック未対応でHDVは1440*1080/60iと1920*1080/60i (NTSC) とHDTV(ハイビジョン)1920*1080/60i(NTSC)が対象となります。(このプラグも走査方法の親和性を利用しています。)

NTSCはネィティブの大きさの640*480の大きさで取り込まれます。1440*1080/60iのHDV原信号は縦長の画像で16:9の横長に伸張させるときに画素補間を実行し1920*1080の画角に展開されます。従ってNTSCも1920と1440との比率で取り込まれレンダリングされHDV信号となったあとに再生時にネィティブの大きさに再生される仕組みとなっています。(原信号が1920*1080の場合は640*480そのまま取り込まれます)

原理的に画素補完は画素が特別に詰まっているわけではないのでHDVの中に画像を埋め込めば普通の再現をします。異なるフォーマットの親和性を保つためには3つの問題が出てきました。

- ・フィールドの開始点が違うためインターレス性のギクシャクした動きがめだつ
これは開始位置を書き換えればおさまりました。
- ・3倍まで拡大するとき輪郭補正すると急激な縦の動きや横の動きのフィールド間にまたぐ動きに抑えたはずのインターレス性の干渉みたいのが現れる。原理的には元々ない信号を拡大しているのかもしれませんが走査方法にインターレスとプログレッシブの切り替えをつけ症状にあわせて使ってもらう方法を推奨しています。もっともフル画面に拡大することが頻繁にあるかどうかは疑問に思いましたが
- ・色空間がパソコンのRGB空間と非常に似ている。この辺は最近の大型ディスプレイの仕様が変わってきているので再生の最適化された色再現性は普及によって解決すると思います。またプラグでのYUV系色空間宣言を外しています。といっても編集上に何か問題があるわけではありません。ただし設定用の色は全てRGB仕様になります。

今回のバージョンではここまでの対応をしています。

検証はしていませんが原信号が1920*1080の場合にソース信号はネィティブに取り込まれますので拡大時の画素の荒れはもっとシビアに現れるかと思えます。(DVを拡大したのと同じ)1440*1080では画素補完でうまくごまかしているかもしれません。



FxScript Trial

DV(SD) - HDV



ナビを使用しないと所定の効果ができません

名前	パラメータ	ナビ
▼ ビデオ・フィルタ		
▼ DV(SD)...		
	DV/SD → HDV	
下地選択	ハイビジョン映像	
下地単色		
透明度	100	
	DV/SD入力	
走査方法	インターレス	
DV/SD入力		
イン点オフセット	0	
	大きさと位置	
DV/SDの大きさ	100	
位置設定	0	
	回転角度	0
	影の設定	
影効果選択	シャドウ	
影透明度	30	
水平offset	25	
垂直offset	35	
影の色		
	エッジ・グローの設定	
エッジを拡大	0	
効果度	90	
エッジの色		
	グローライト	
オン/オフ		
ライト方向	左下	
ライト位置	50	
ミックス度	90	
強度	45	
グローカラー		
	輪郭	
オン/オフ		

挿入した映像の背景を設定します
(ハイビジョン、グラデーション、単色)
単色の色設定
全体の透明度

拡大などで急激な動きで画質が変わるようでしたらインターレス・プログレッシブのどちらかを選択してください。

DV、非圧縮SD入力
動画の動きはクリップの頭からの換算となりますので最大1分のオフセット調整が可能

入力映像は最大3倍まで設定できます
入力映像の位置
入力映像の角度

影はシャドウとソフトエッジと効果なしを選択

シャドウの透明度
シャドウの水平・垂直のオフセット設定
シャドウの色設定

エッジの微妙な拡大
エッジの効果
エッジの色設定

グローライト・スイッチ
ライト方向の設定
ライト位置 (ナビ使用)
ミックス度
グローライトの強度
グローカラー

輪郭スイッチ

デモ映像とご購入はこちらに

オン/オフ		
調整		
	4方向マスク設定	
スタイル	通常マスク出力	
回転と運動		
マスクの上	0	
マスクの下	0	
マスクの左	0	
マスクの右	0	
ソフト・マスク	0	
	グラデーション設定	
開始		
終了		
垂直	0	
水平	0	
回転角度	45	
	ボーダー	
ボーダー幅	6	
ボーダー・カラー		
	ソース・クロップ	
オン/オフ		
左/右	2	
上/下	2	
	FxScript Trial 2006(c)	

輪廓は拡大したときなどに使用します。

クロップマスクは通常でマスクが効いています。チャックとマスクが出るモードの選択ができます

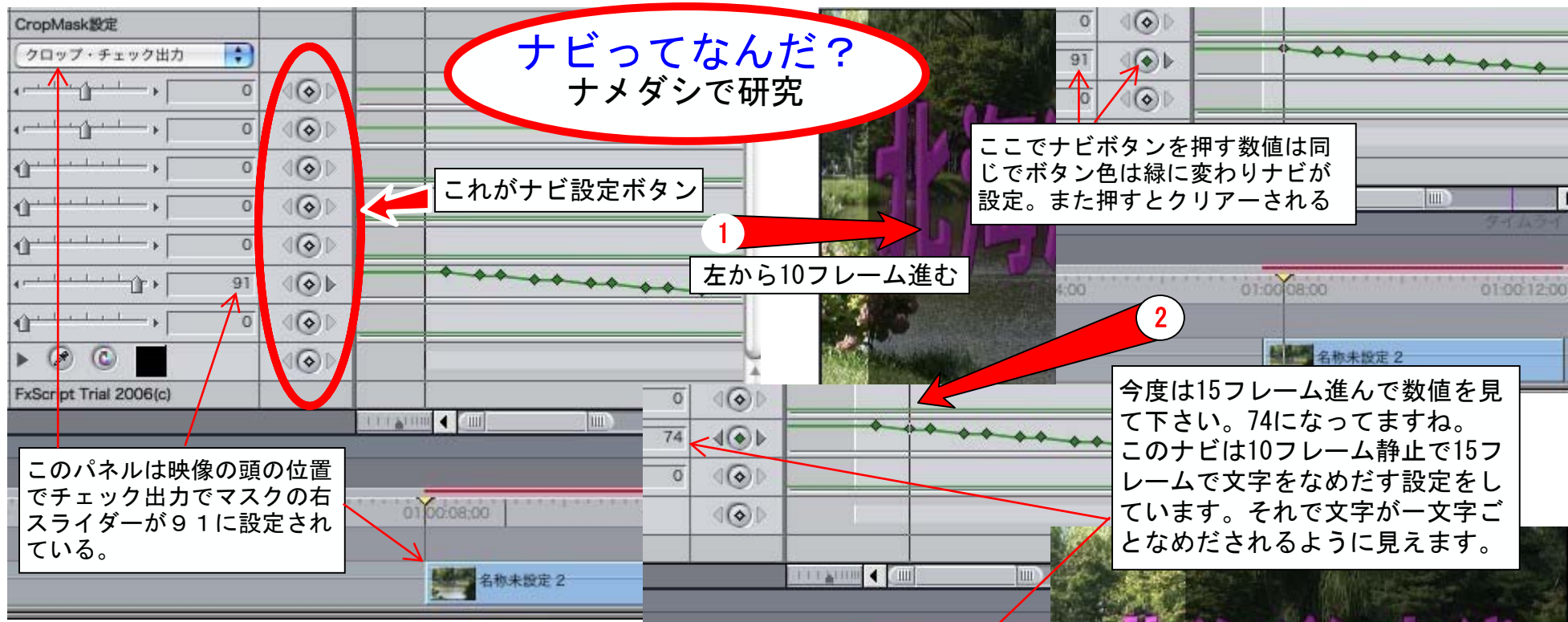
上下左右のマスク設定
マスクのボケ具合
グラデーション設定
開始色
終了色

垂直・水平・角度を調整してグラデーションをつくります。

ボーダーも装備

入力映像にクロップが効いています。3倍拡大のときは外しましょう。

FxScript Trial



ナビってなんだ？
ナメダシで研究

これがナビ設定ボタン

1
左から10フレーム進む

ここでナビボタンを押す数値は同じでボタン色は緑に変わりナビが設定。また押すとクリアされる

2

今度は15フレーム進んで数値を見て下さい。74になってますね。このナビは10フレーム静止で15フレームで文字をなめだす設定をしています。それで文字が一文字ごとなめだされるように見えます。

このパネルは映像の頭の位置でチェック出力でマスクの右スライダーが91に設定されている。

右のタイミングをそのまま進めて最後の1文字まで行った設定。数値が24.5まで変化しているのがわかります。

3

デモ映像を見る
クリック



ナビゲーションの説明

ナビは最初にボタンを押したら設定モードに入り時間軸を進めるに従い数値を変化させるかナビボタンを押すことで設定されます設定が終わったらレンダリングをかけるとポイント、ポイントのキーフレーム（ナビで設定した位置）間が自動的に計算され動きが連続して見ることが出来るようになります。

フィルター系のプラグでナビボタンのあるものは全てナビ設定が出来、連続して効果をコントロールすることができます。