

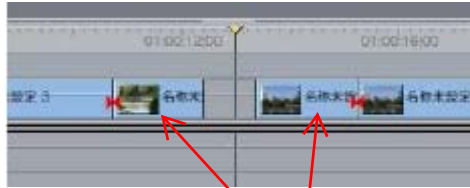
FxScript Trial

3D SplineCube

- ・ トランジッションの設定
- ・ プラグの機能

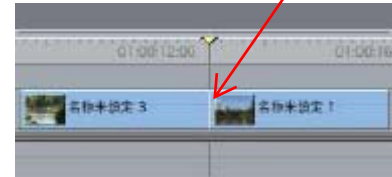
トランジッションの設定

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。(FCPはプラグを起動したときしか読まない)

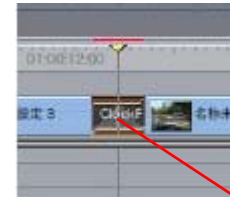


トランジッションは前後カットとも
のり白がないと効果が成り立たない
前後の絵のエフェクト中点でカットする

両サイドカットした絵を寄せたところ



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。



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トランジッションを
選びFxScript Trial内の効果を選択する。



選択した効果の midpoint がキャンパスに見える

エフェクト時間設定

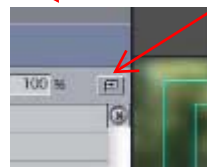


開始や終わりのタイミングの設定
通常あまり使われない



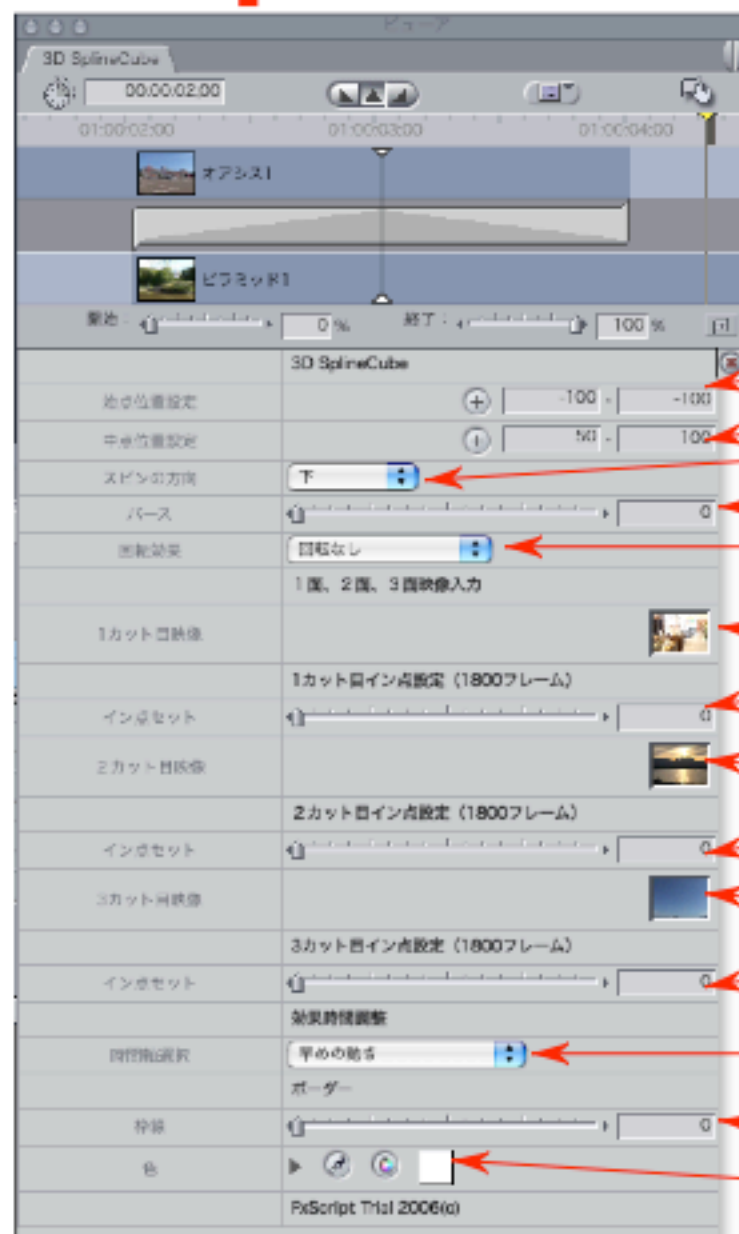
トランジッションの操作盤が現る

ここを押すと効果が逆に



FxScript Trial

3DSplineCube



3D SplineCubeの特徴はCubeが拡大しながら回転して現れてきます。最大の特徴と言えるのが動きの始点と中点を設定する事ができ映像内で迫力のあるダイナミックな表現が可能となったことです。

更に回転モードを付け加えましたが平面系と3次元系の回転エンジンの混合により画像の一部がヌルっとした感じになる事があり更に背景画像とのジャギング処理はされていますがCube内部の処理はしておりませんので画像が斜めになるとCube内で出やすくなる傾向がありますのでお気をつけ下さい

Cubeの始点を設定します。

Cubeの動きの中点を設定します。

上下左右の回転方向を設定します。

奥行きは画像のバースを強調して迫力を出します。

回転は左右の回転を設定できます。回転時に奥行き値が大きいとヌルっとした感じが出てきますのでご注意ください。

Cubeの1カット目の映像入力です。(ダミーカットのようなものです)

1カット目映像のカット・イン点の調整です。(フレーム入力です)

Cubeの2カット目の映像入力です。(クリップから揃ってください)

2カット目映像のカット・イン点の調整です。(フレーム入力です)

Cubeの3カット目の映像入力です。(クリップから揃ってください)

3カット目映像のカット・イン点の調整です。(フレーム入力です)

効果動作を通常、早い、遅いの選択ができます。

ボーダーは数値を入れると自動的につきます。

ボーダー色です。

デモ映像はここをクリック