

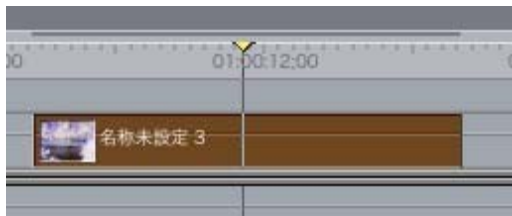
FxScript Trial

AnimeFlex

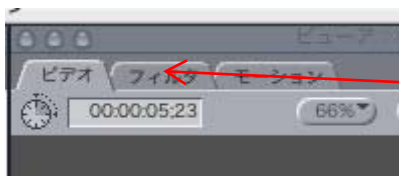
- ・ フィルターの設定
- ・ プラグの機能
- ・ ナビゲーション機能の解説

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）

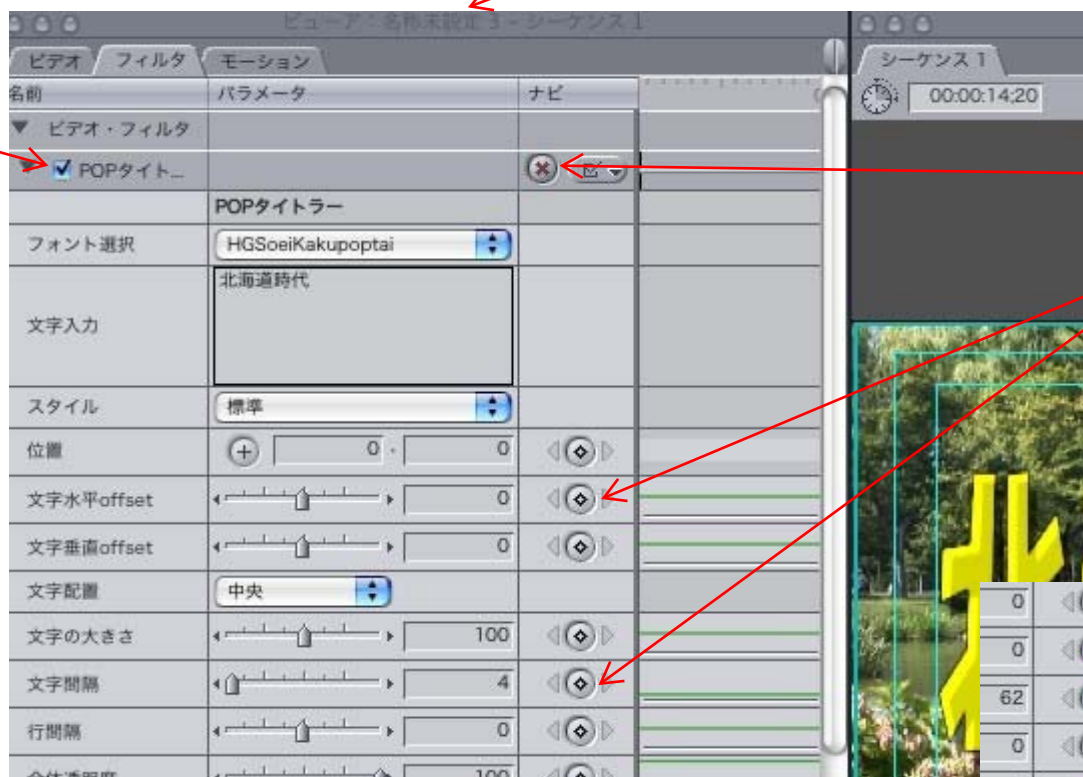


次にシーケンス上の映像をクリックして上方のエフェクト内のフィルターを選びFxScript Trial内の効果を選択する。



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

AnimeFlexの3大機能

AnimeFlexの大きな機能は3つあります

- ・最大16000*16000pixelの静止画データをトリミングして出力する機能
- ・最大16000*16000pixelのクイックタイム動画データをトリミングして出力する機能
- ・1080iの動画データ（30Pや24Pを含む）をトリミングして出力する機能

以上が特徴でクイックタイムや1080iのNTSCデータをNTSCのDVやSDにトリミング変換します。

原型はPictureFlexHDですがデータの大きさ、動画データへの対応、フィールド処理により1080i動画データに対応するように再設計されております。巨大サイズのクイックタイム・データに対応したことで現行のNTSC画角の複数の面取りのトリミングが可能になり、例えば巨大サイズで制作したアニメーションの1クリップから複数シーンの抜き出しができ作業工程における効率的な時間短縮を目指すことができます。

更に入力画像の左右、上下、左右+上下がそれぞれ反転でき素材の再生速度調整も可能ですのでアニメ素材の再利用や時間が足りなかった時の補正もでき編集上での演出的な変更の自由度が大幅に高まっています。

設計方向としてアニメ・ライクな仕様となっていますが余裕のあるCPUのスピードとメモリーがなければ十分な性能を引き出せないのでデモ・プラグで十分に検証して下さい。

CGなどの大型動画素材のクイックタイムのコーデックはフォトJPEGを推奨しています。

使い方

付属の1分の作業板（1分）をシーケンスに配置しAnimeFlexのプラグをかぶせます（Filterの設置を参照）

具体的な操作は次のページの操作板を参照して下さい。

また動作を併用させる場合はナビを使用しますので参照して下さい。

付属データー使用法

付属のデーターはNTSC・DVが1分(720*540pixel photo-jpeg)とNTSC・非圧縮素材が1分(720*547pixel photo-Jpeg)が入っています。編集用途に合わせて使って下さい。(ここではDV編集の説明をします)

- 1.DVデーター1分をFCPのブラウザに読み込んで下さい。
- 2.そのクリップをシーケンスに配置して下さい。
- 3.そしてエフェクトからAnimeFlexを選びフィルターをかけて下さい。
- 4.取り扱い説明書の操作板の説明に従い設定して下さい。
- 5.必要な秒数ができたらカミソリで後ろをカットします。

巨大素材のトリミングを完璧に行うためこのデーター上にプラグを被せてフィルター操作を行うのが必須です。編集用の素材ですので1カットの長さが1分以内ということでデーターを作っておりますのでそれ以上の長さになるとデーターを作らなければなりません。

データーの作り方は以下です。(ここでは1時間もののデーターの作り方を記述します)

付属のDVデーター1分の素材をレンダリングをかけてください。(シーケンス設定はDVでもかまいません)そのレンダリング後のDVデーター1分の素材をコピーして60回並べてください。これは5分程度(5回)ならべてコピーをして12回でもかまいませんがとにかくトータルの時間が1時間以上になるように並べてください。

つぎにファイルの書き出しをおこないます。

ファイルの書き出し内のクイックタイム変換を行うをクリックしてください。形式がクイックタイム・ムービーとありますがそのオプションを押して圧縮の種類をフォト-JPEGにし(圧縮ではここだけ変更するだけで結構です)サイズをカスタムサイズにし720*540に変更します。サウンドとインターネットストリーミングのチェックを外します。そして適当な名前を付けてOKを押してください。約1時間半程度で連続した1時間ものの作業データーが出来上がると思います。

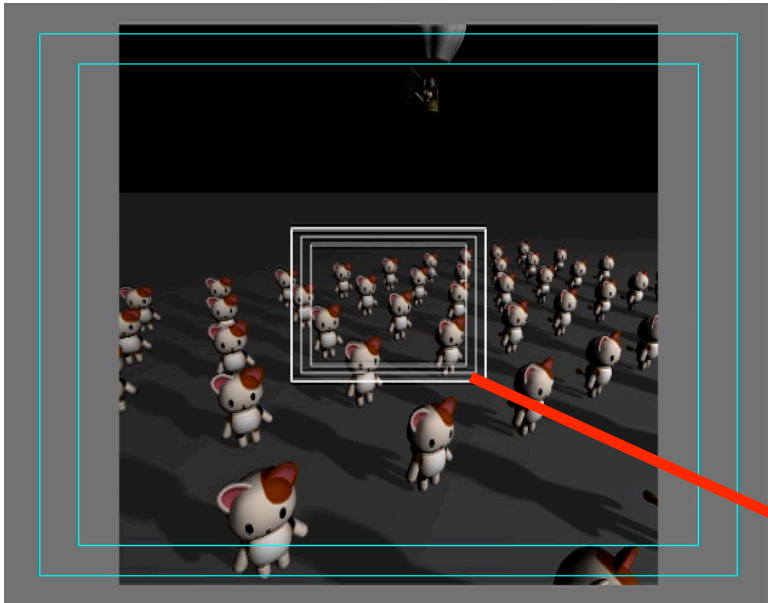
これを読み込んでシーケンスにおきフィルターをかけて使用します。

チェック画面の見方

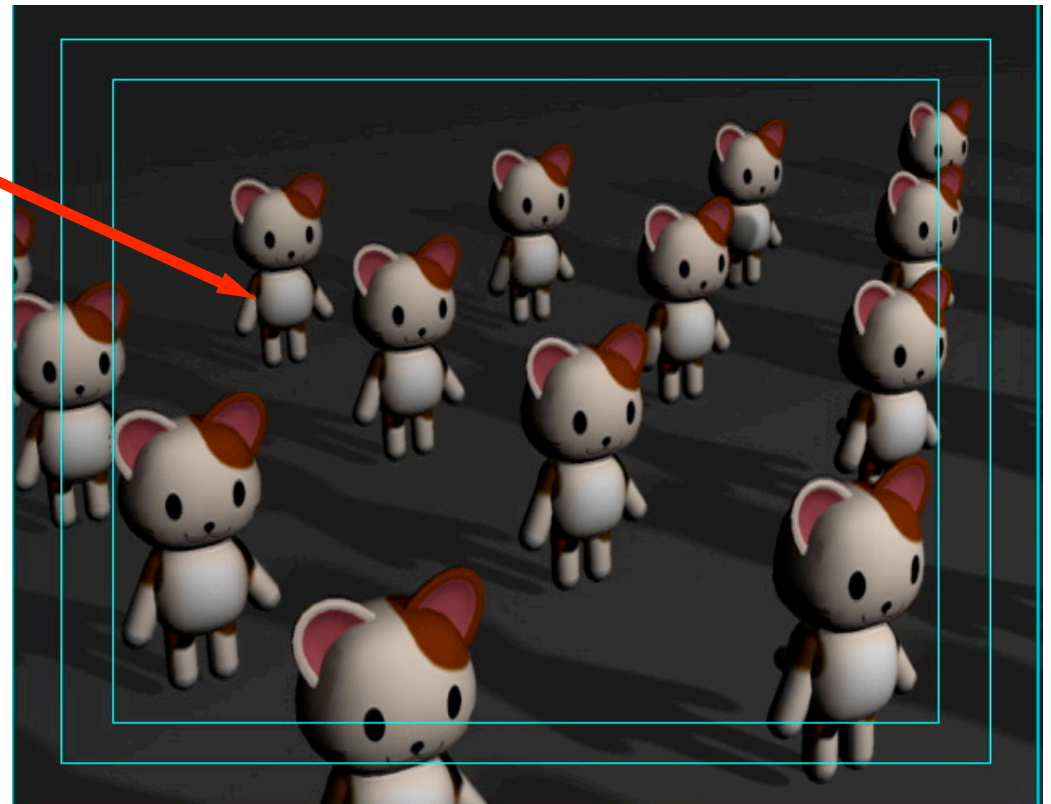
これは3000*3000pixelのクイックタイムの動画です。

チェック画面ではTVフレーム、TV安全フレーム、スーパー安全フレームの順に白い線の枠が現れ。チェックを外すと下記の画面の大ききで出力されます。

このように大きな素材を面付けすることにより複数のサイズや位置を変えたシーンの抽出が可能となり編集が非常に楽になります。



位置移動やサイズの変更、角度変更、速度変更、更に画像の上下左右変転等ができ素材の使い回しや時間等にも対応でき編集での大幅な自由度が高まります。またトータルの作業効率の向上も期待でき作業工程に大きな変化をもたらします。設定されたキーフレーム2点間の移動もナビゲーションを使用して新たな動きの演出もできますのでアニメ制作などの制作の応用にとってつけのプラグといえます。



AnimeFlexの3大機能

AnimeFlexには3つの大きな特徴があります。それは最大16000*16000ピクセルの静止画をトリミングする機能。同じく同じ大きさのクイックタイムの動画をトリミングする機能。更に1920*1080iのハイビジョン及び24PとHDVのトリミング機能です。

名前	パラメータ	ナビ
▼ ビデオ・フィルタ		
▼ AnimeFlex		
	AnimeFlex	
	画像入力	
上下左右の反転	正体	
1080i対策	<input type="checkbox"/>	
画像入力	<input type="text" value="E23"/>	
横のピクセル	2080	
縦のピクセル	2080	
オフセット	0	
長時間オフセット	0	
映像スピード調整	1	
速度設定	1	
意の位置設定		
トリミング・チェック	<input checked="" type="checkbox"/>	
チェック縮小率	1/3	
画像の大きさ	51	
位置設定		
大型素材対策	<input type="checkbox"/>	
窓の横位置	0	
窓の縦位置	0	
回転角度	0	
輪郭	<input type="checkbox"/>	
調整	7	
背景色	<input type="text" value=""/>	
背景切替	<input type="text" value=""/>	
背景色	<input type="text" value=""/>	
ボーダー	<input type="text" value=""/>	
枠幅	0	
枠色	<input type="text" value=""/>	
	FxScript Trial 2007(c)	

入力画像を正体、左右、上下、左右+上下の向きに反転させます。

1080iの素材の時にチェックをいれます。

画像入力です。

画像のオリジナルの横の大きさです。(例 ハイビジョンなら1920、静止画ならそれぞれ)

画像のオリジナルの縦の大きさです。(例 ハイビジョンなら1080、静止画ならそれぞれ)

1800フレーム(約1分のオフセットです)

108000フレーム(約1時間のオフセットです)

1を基準に入力動画の早さを可変できます(24Pでしたら0.8に設定してください)
(1は1倍の早さ、つまり通常の早さです。2にすると2倍の早さになります)

トリミングチェック用です。(デフォルトでチェックされています)

素材の大きさに応じて1/3~1/30までトリミング用のサイズをセットすることができます。

画像の大きさを拡大縮小できます。

大型素材の場合はチェックをいれてください。

素材の横位置を設定します。(スライダーが途中で止まった場合は上のチェックを入れて下さい)

素材の縦位置を設定します。(スライダーが途中で止まった場合は上のチェックを入れて下さい)

素材の回転角を設定します。

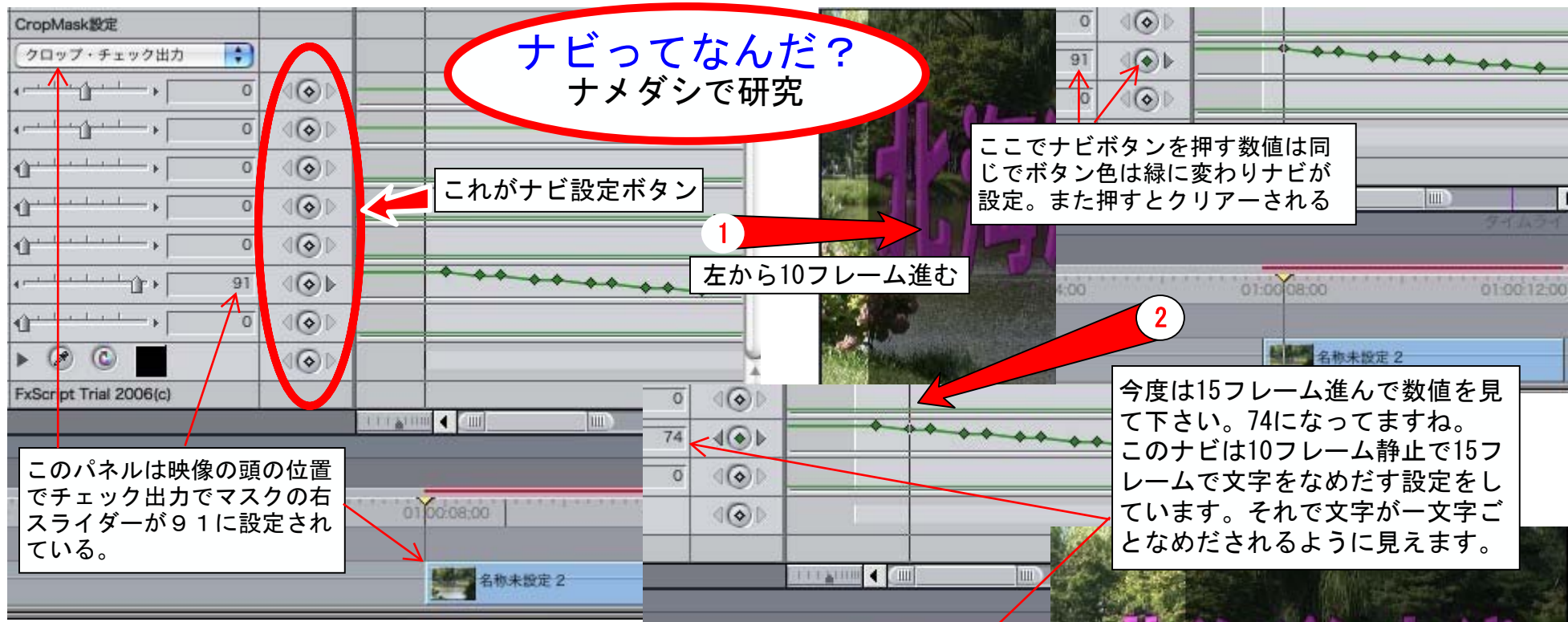
拡大しすぎた場合の輪郭処理です。(通常はチェックを入れません)

ハイビジョンをレターボックスサイズまで縮小した場合は背景色の設定が可能です。

またレターボックスサイズに縮小した場合のボーダーです。

ボーダー色です。

(通常のレターボックスと違い上下左右の位置設定ができます)



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

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。

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。

右のタイミングをそのまま進めて最後の一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。

