



---

EDIUS ターンキー用  
リアルタイムエフェクトプラグイン



***Fast Effects*** for Broadcast

ユーザーマニュアル

---

Ver.1.0

株式会社 システム計画研究所 / ISP

## 目次

1. Fast Effects for Broadcast について .....	1
1.1. はじめに .....	1
1.2. 必要システム構成 .....	1
2. インストールとアクティベーション .....	2
2.1. Fast Effects for Broadcast をインストールする(EDIUS8 の場合) .....	2
2.2. オフラインの PC をアクティベーションする .....	4
2.3. インストールの確認 .....	6
2.4. アクティベーションを解除する .....	7
2.5. オフラインの PC をアクティベーション解除する .....	7
2.6. Fast Effects for Broadcast を削除する .....	8
3. 操作画面 .....	9
3.1. 部品説明 .....	9
3.2. 操作説明 .....	12
4. 基本的な使い方 .....	15
4.1. ビデオフィルターを適用する .....	15
4.2. プリセットを使用する .....	17
4.3. プリセットの長さを調整する .....	18
4.3.1. エディットボックスで調整する .....	18
4.3.2. ショートカットキーで調整する .....	19
4.4. エフェクトを追加する .....	20
4.5. ユーザープリセットを保存する .....	22
5. エフェクト一覧 .....	23
6. プリセット一覧 .....	25

# 1. Fast Effects for Broadcast について

## 1.1. はじめに

Fast Effects for Broadcast は、Grass Valley EDIUS 用エフェクトプラグインです。GPU アクセラレーションによって高速化されたエフェクトと、放送用途に特化した多数のプリセットを使用することができます。

本書では、Fast Effects for Broadcast の使い方をご説明します。

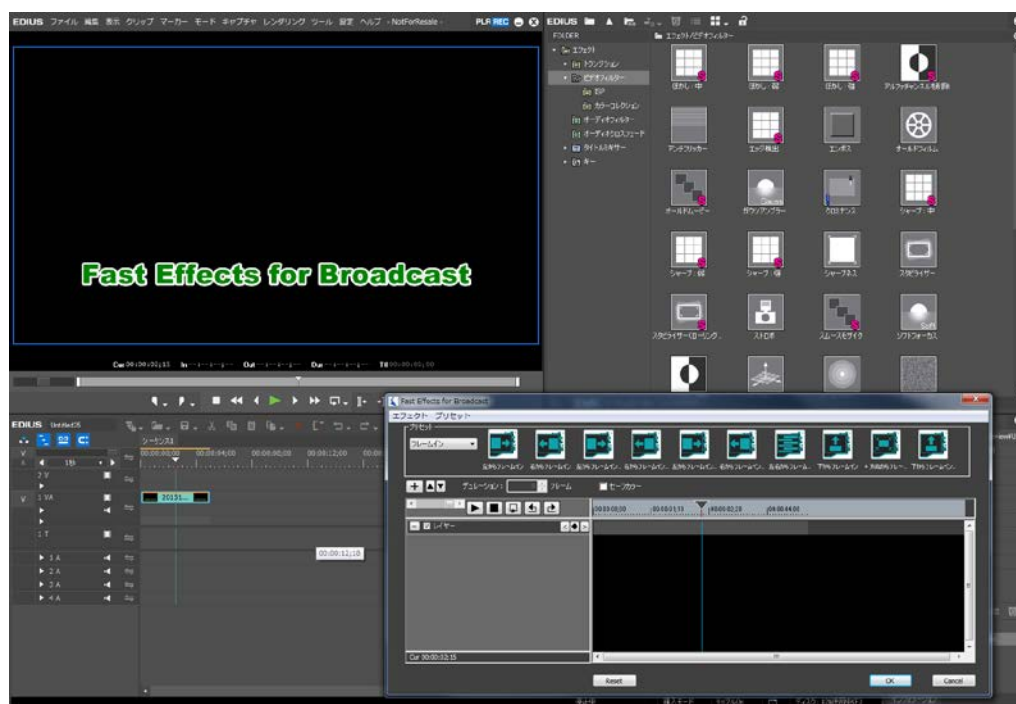


図 1-1 Fast Effects for Broadcast

## 1.2. 必要システム構成

表 1-1 必要システム構成

環境	推奨条件
OS	Microsoft Windows 7 64-bit、Windows 8.1 64-bit、Windows 10 64-bit
ホストアプリケーション	Grass Valley EDIUS Pro 7、EDIUS Elite 7、EDIUS Pro 8、EDIUS Workgroup 8
CPU	Intel Core 2/ Core iX 以上
GPU	Compute Capability 2.0 以上の CUDA 対応 NVIDIA 製グラフィックカード
その他 PC スペック	使用するホストアプリケーションの必要システム構成に準ずる

## 2. インストールとアクティベーション

### 2.1. Fast Effects for Broadcast をインストールする(EDIUS8 の場合)

1. 「Setup\_FastEffectsForBroadcast\_EDIOUS8.msi」を起動します。

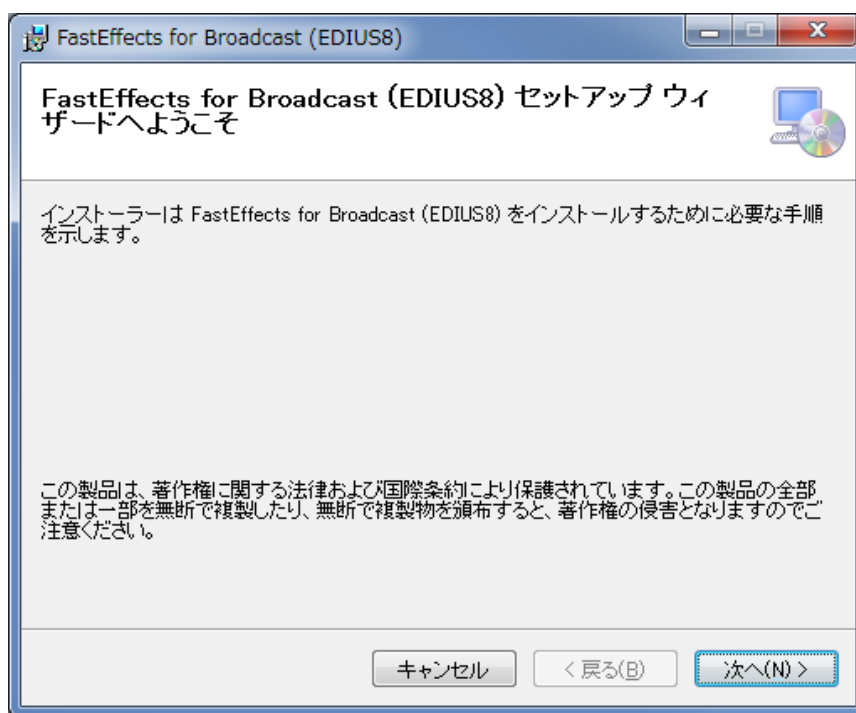


図 2-1 インストーラー起動画面

2. 画面の指示に従ってインストールを進めてください。

3. インストール中、「Fast Effects for Broadcast License Manager」の画面が表示されます。  
 ※Fast Effects for Broadcast License Manager は、Windows メニューのプログラム一覧からも起動することができます。

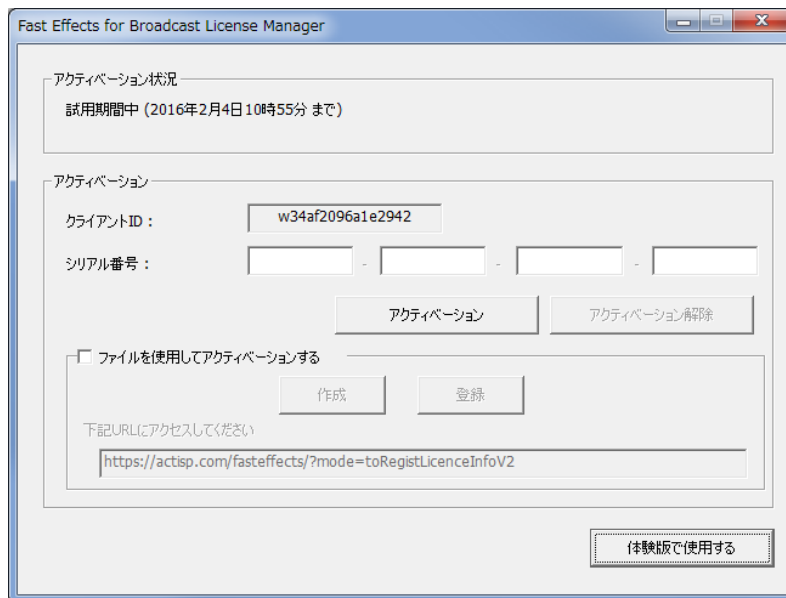


図 2-2 Fast Effects for Broadcast License Manager

4. 製品シリアル番号を入力し、アクティベーションボタンを押してください。  
 ※ネットワークに接続されている必要があります。オフライン PC をアクティベーションする方法については、2.2 節を参照してください。

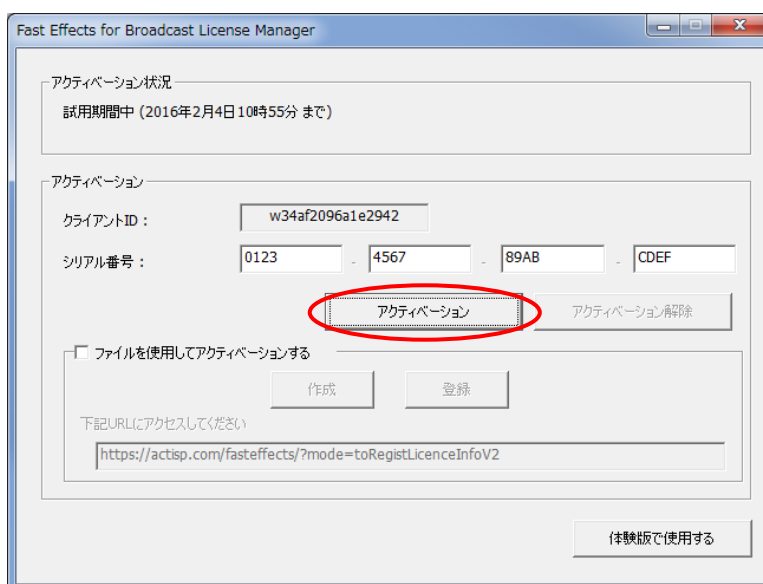


図 2-3 アクティベーション

## 2.2. オフラインの PC をアクティベーションする

※2.1 節にてオンラインでのアクティベーションが完了している場合、この操作は不要です。  
 ※別途ネットワークに接続された PC が必要になります。

1. Windows メニューのプログラム一覧から、「Fast Effects for Broadcast License Manager」を起動します。
2. 製品シリアル番号を入力して、「ファイルを使用してアクティベーションする」にチェックを入れてください。
3. 「作成」ボタンを押してライセンス情報ファイルを任意の場所に保存してください。

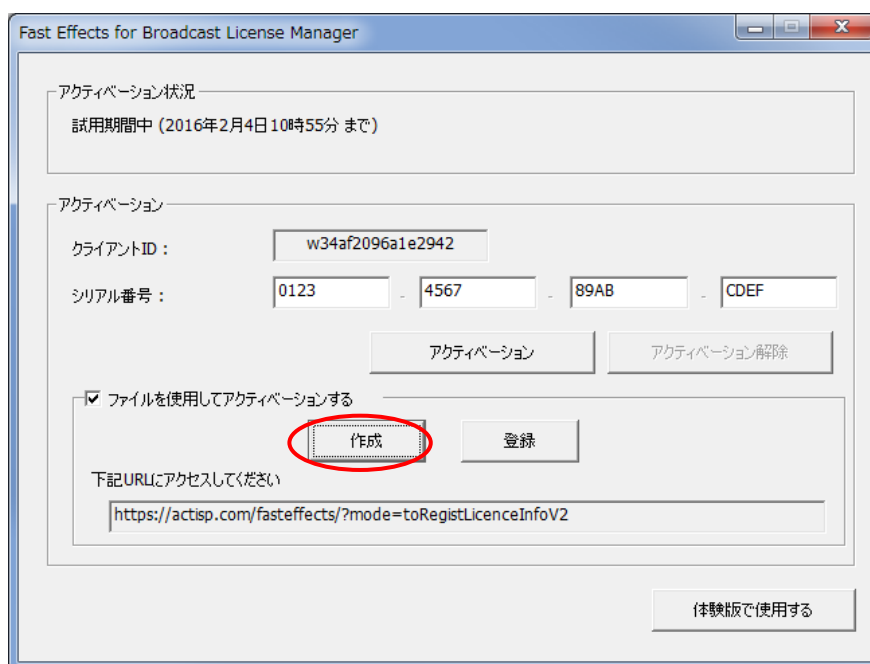


図 2-4 ライセンス情報ファイルの発行

4. ネットワークに接続されている PC にライセンス情報ファイルを移動し、インターネットブラウザにて「https://actisp.com/fasteffects/?mode=toRegistLicenceInfoV2」にアクセスしてください。

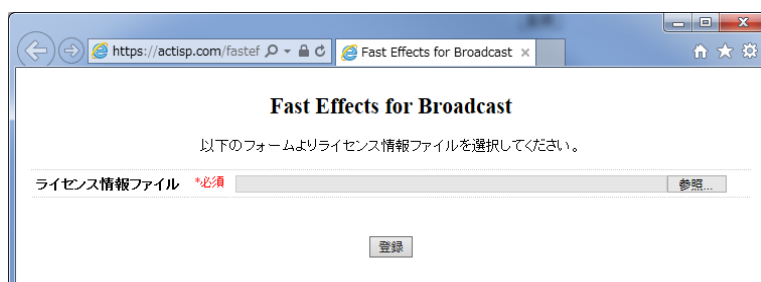


図 2-5 ライセンス登録専用サイト

5. Fast Effects for Broadcast のライセンス登録専用サイトの指示に従って、アクティベーションファイルを発行してください。
6. EDIUS、及び、Fast Effects for Broadcast がインストールされている PC に発行したアクティベーションファイルを移動し、再度「Fast Effects for Broadcast License Manager」を起動してください。
7. 「登録」ボタンでアクティベーションファイルを選択すれば、アクティベーション完了です。

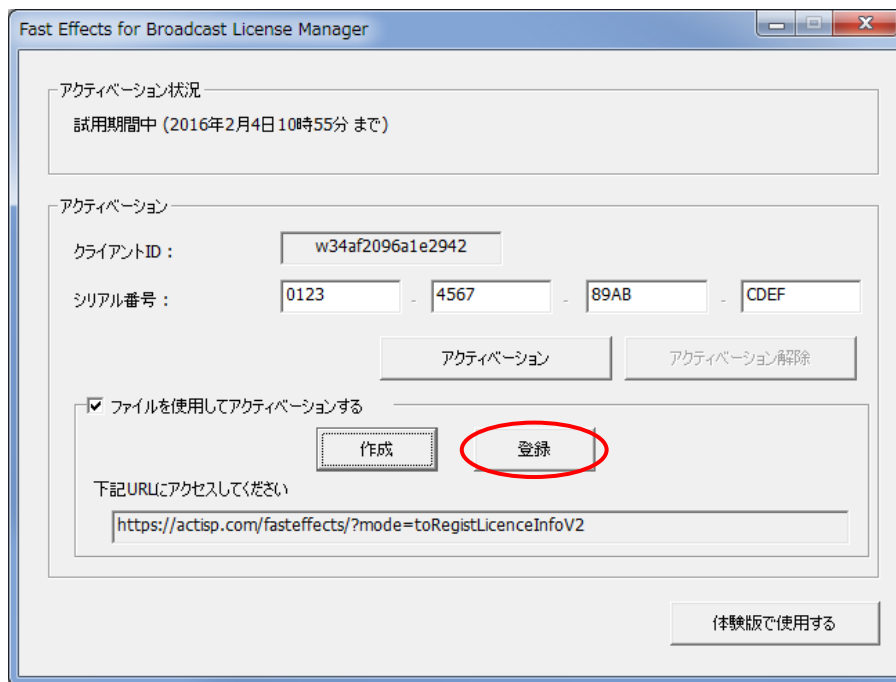


図 2-6 アクティベーションファイルの登録

## 2.3. インストールの確認

EDIUS を起動し、エフェクトタブに[エフェクト]-[ビデオフィルター]-[ISP]-[Fast Effects for Broadcast]があることを確認してください。

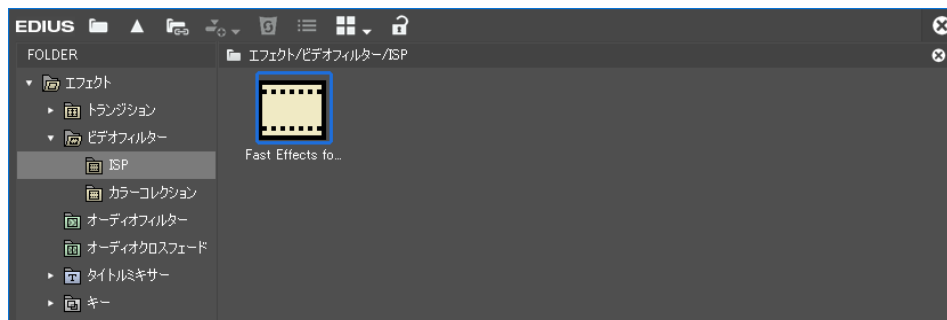


図 2-7 インストールの確認



## 2.4. アクティベーションを解除する

1. Windows メニューのプログラムから「Fast Effects for Broadcast License Manager」を起動します。
2. 「アクティベーション解除」ボタンを押してください。  
※ネットワークに接続されている必要があります。オフライン PC のアクティベーションを解除する方法については、2.5 節を参照してください。

## 2.5. オフラインの PC をアクティベーション解除する

※別途ネットワークに接続されている PC が必要になります。

1. Windows メニューのプログラムから「Fast Effects for Broadcast License Manager」を起動します。
2. 「ファイルを使用してアクティベーション解除する」にチェックを入れてください。
3. 「作成」ボタンを押してライセンス情報ファイルを任意の場所に保存してください。

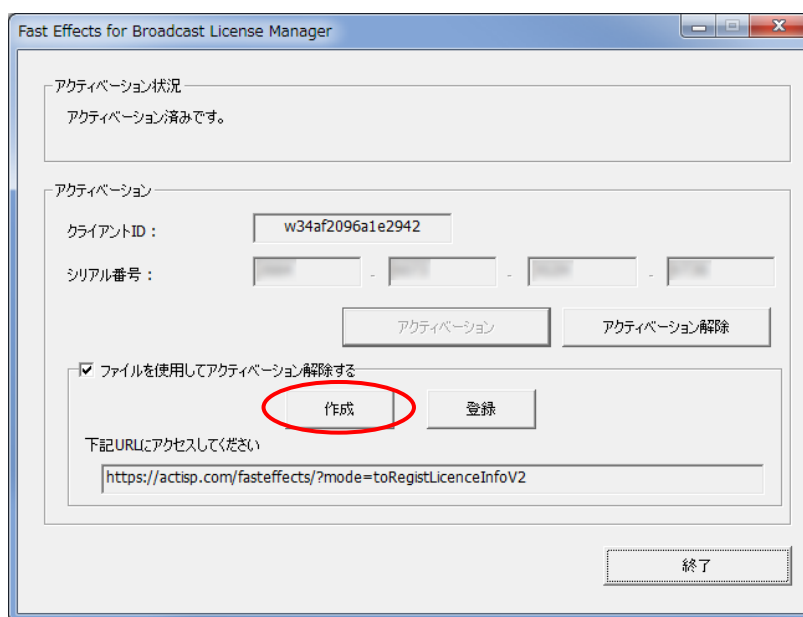


図 2-8 ライセンス情報ファイルの発行

4. ネットワークに接続されている PC にライセンス情報ファイルを移動し、インターネットブラウザにて「<https://actisp.com/fasteffects/?mode=toRegistLicenceInfoV2>」にアクセスしてください。
5. Fast Effects for Broadcast のライセンス登録専用サイトの指示に従って、アクティベーション解除ファイルを発行してください。
6. EDIUS、及び、Fast Effects for Broadcast がインストールされている PC に発行したアクティベーション解除ファイルを移動し、再度「Fast Effects for Broadcast License Manager」を起動してください。

7. 「登録」 ボタンでアクティベーション解除ファイルを選択すれば、アクティベーション解除完了です。

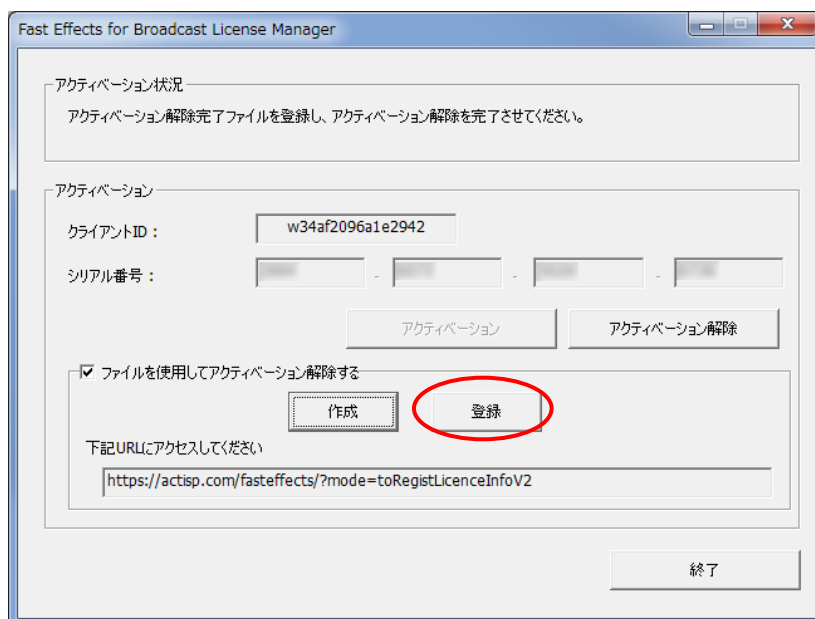


図 2-9 アクティベーション解除ファイルの登録

## 2.6. Fast Effects for Broadcast を削除する

1. Windows の「プログラムと機能」一覧から Fast Effects for Broadcast を選択し、アンインストールをクリックしてください。

## 3. 操作画面

### 3.1. 部品説明

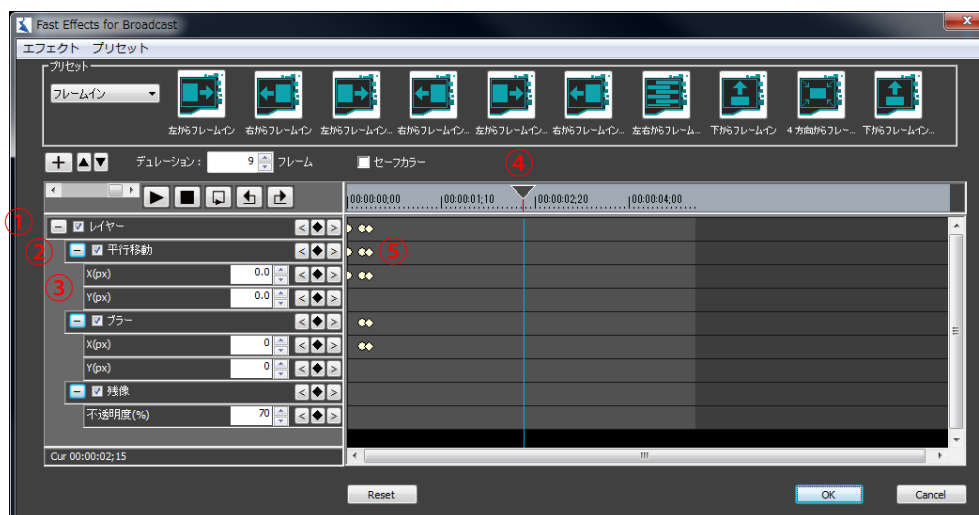
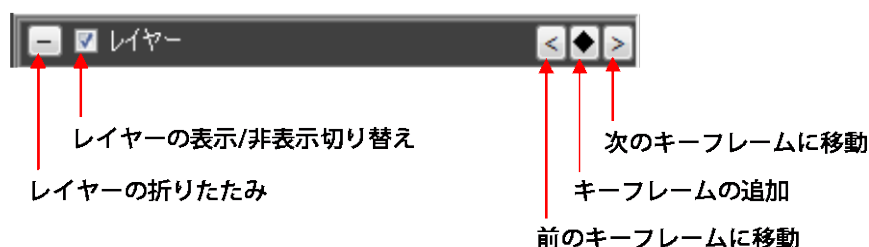


図 3-1 部品説明

#### ①レイヤー、レイヤーパネル

レイヤーは、Fast Effects for Broadcast を適用したクリップのオリジナルの絵を持っています。レイヤーに対してエフェクトを追加することで、EDIUS のクリップに様々な動きを追加することができます。複数のレイヤーを重ねることができ、それぞれのレイヤーに対して異なるエフェクトを追加することで、より幅広い表現を可能とします。

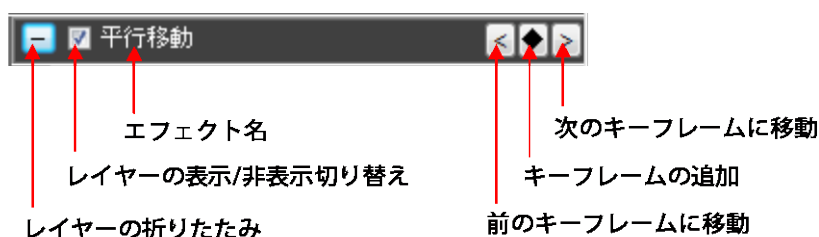
Fast Effects for Broadcast の操作画面では、一つのレイヤーをレイヤーパネルで表現します。



## ②エフェクト、エフェクトパネル

レイヤーにエフェクトを追加することで、EDIUS クリップに動きを付けることができます。一つのレイヤーに複数のエフェクトを追加することができ、複数エフェクトの組み合わせによって様々な動きを表現することができます。

Fast Effects for Broadcast の操作画面では、一つのエフェクトをエフェクトパネルで表現します。

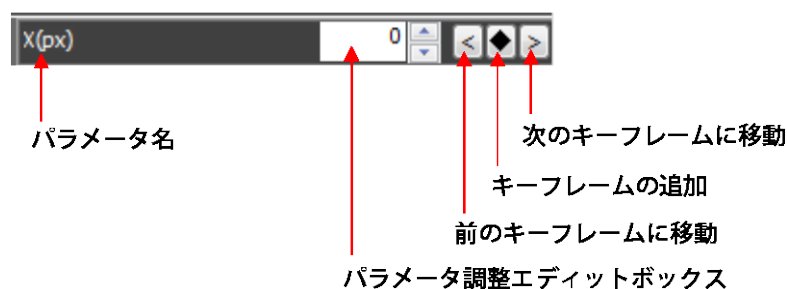


エフェクト追加方法については、0 節「エフェクトを追加する」を参照してください。

## ③パラメータ、パラメータパネル

エフェクトは複数のパラメータを持っています。パラメータを調整することで、エフェクトの効果を調整することが可能です。

Fast Effects for Broadcast の操作画面では、一つのパラメータをパラメータパネルで表現します。



## ④カレントタイムコードカーソル

カレントフレームを移動するためのカーソルです。Fast Effects for Broadcast のカレントタイムコードカーソルは、EDIUS のカレントタイムコードカーソルと連携して動作します。



Fast Effects for Broadcast の操作画面上では、対象クリップの先頭フレームを 00:00:00:00 と表示します。

## ⑤キーフレーム

Fast Effects for Broadcast の全てのエフェクトは、キーフレームによって時間変化を付けることができます。補間方法は、直線、ベジェから選択可能です。

※選択中のキーフレームを右クリックすることで補間方法を切り替え可能です。

表 3-1 キーフレームの表示の違い

表示	意味
	直線補間キーフレーム
	ベジェ補間キーフレーム

## 3.2. 操作説明

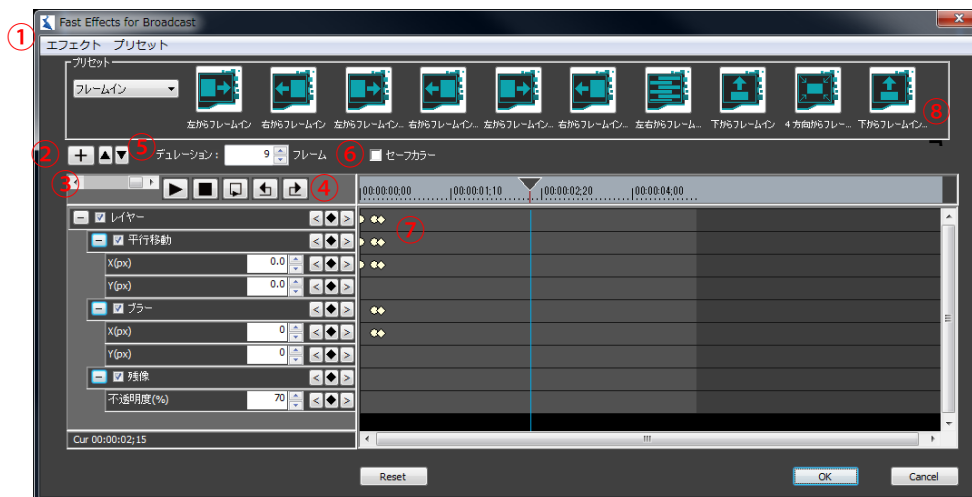


図 3-2 操作説明

### ①エフェクト&プリセット

エフェクトの追加、及び、プリセットの適用をすることができます。エフェクト追加方法、プリセット適用方法に関しては下記を参照してください。



エフェクト追加方法 → 4.4 節「エフェクトを追加する」

プリセット適用方法 → 4.2 節「プリセットを使用する」

### ②レイヤー&エフェクトパネルコントロールボタン

エフェクト調整エリアに表示される「レイヤーパネル」と「エフェクトパネル」をコントロールをするためのボタンです。

表 3-2 レイヤー&エフェクトパネルコントロールボタン

アイコン	名称	説明
	レイヤーパネル追加ボタン	新規レイヤーパネルを 1 つ追加します。
	レイヤー、エフェクトパネル移動ボタン	選択しているレイヤー、エフェクトパネルを上下に移動します。






### ③タイムライン縮尺変更バー

タイムラインの時間に関する縮尺を変更することができます。右が縮小、左が拡大です。

#### ④各種コントロールボタン

様々なコントロールを行うためのボタンです。

表 3-3 各種コントロールボタン

アイコン	名称	説明
	再生ボタン	EDIUS を再生状態にします。
	停止ボタン	EDIUS を停止状態にします。
	ループ再生ボタン	EDIUS をループ再生状態にします。
	元に戻すボタン	編集内容を 1 ステップ元に戻します。
	やり直しボタン	編集内容を 1 ステップやり直します。

#### ⑤デュレーションの設定

Fast Effects for Broadcast で追加されたキーフレームのうち、もっとも大きなフレーム番号を持ったキーフレーム位置が、デュレーションとして表示されます。デュレーションを変更することで、効果全体の長さを調整することができます。

#### ⑥セーフカラー設定

セーフカラーチェックボックスを ON にすると、エフェクト適用結果がセーフカラーの範囲内に収まるように調整されます。

#### ⑦キーフレーム編集エリア

マウス・キーボード操作にて、キーフレームを編集することができます。

表 3-4 キーフレーム編集エリアの操作

操作	内容
左クリック	キーフレームを一つ選択
Ctrl+左クリック	キーフレームを複数選択
マウスドラッグ	キーフレームの範囲選択 選択されているキーフレームの移動
右クリック	下記コンテキストメニューを表示 ・削除 ・補間方法の切り替え(直線/ベジェ)
Delete キー	選択されているキーフレームの削除

#### ⑧プリセット選択エリア

プリセットをアイコンから選択し、適用することができます。プリセットの適用方法については、4.2 節「プリセットを使用する」を参照してください。



## 4. 基本的な使い方

### 4.1. ビデオフィルターを適用する

1. EDIUS シーケンスにクリップを読み込みます。
2. エフェクトタブの[エフェクト]-[ISP]-[Fast Effects for Broadcast]をクリップにドラッグ&ドロップします。

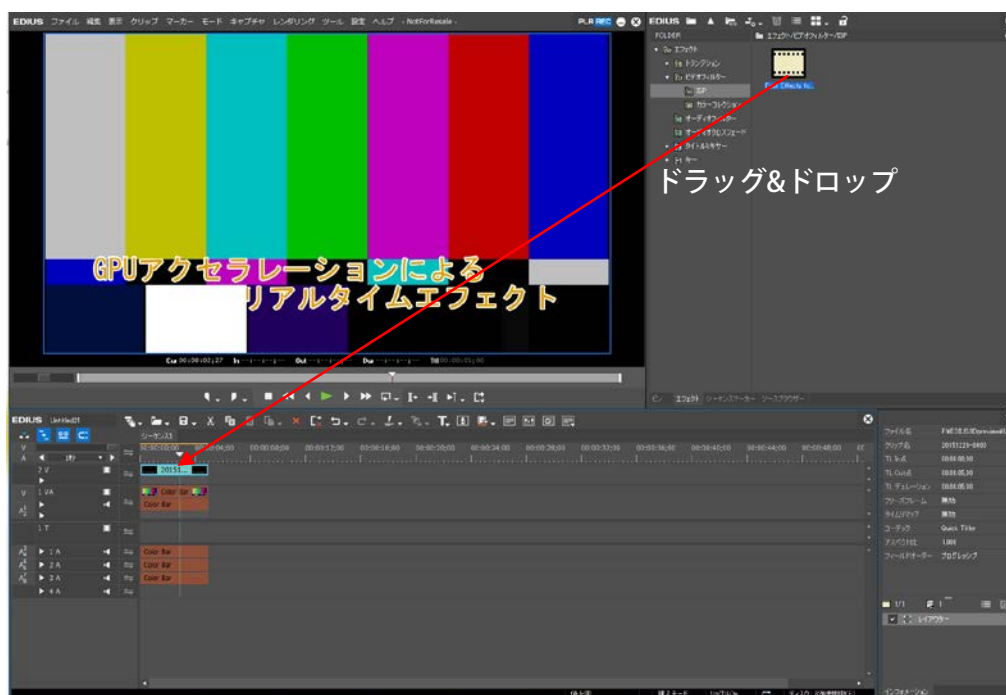


図 4-1 Fast Effects for Broadcast の適用

3. インフォメーションタブの Fast Effects for Broadcast をダブルクリックすると、コントロールパネルを表示することができます。

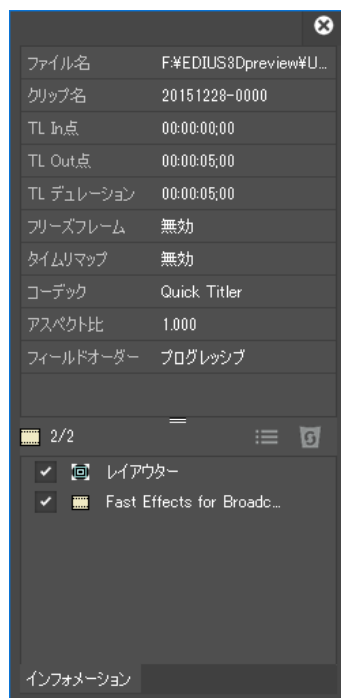


図 4-2 EDIUS インフォメーションタブ

## 4.2. プリセットを使用する

1. プリセット選択エリアにあるドロップボックスから、プリセットのカテゴリを選択します。
2. 適用したいプリセットをクリックしてください。(プリセットを選択すると、今まで編集していた内容は消去されます。)

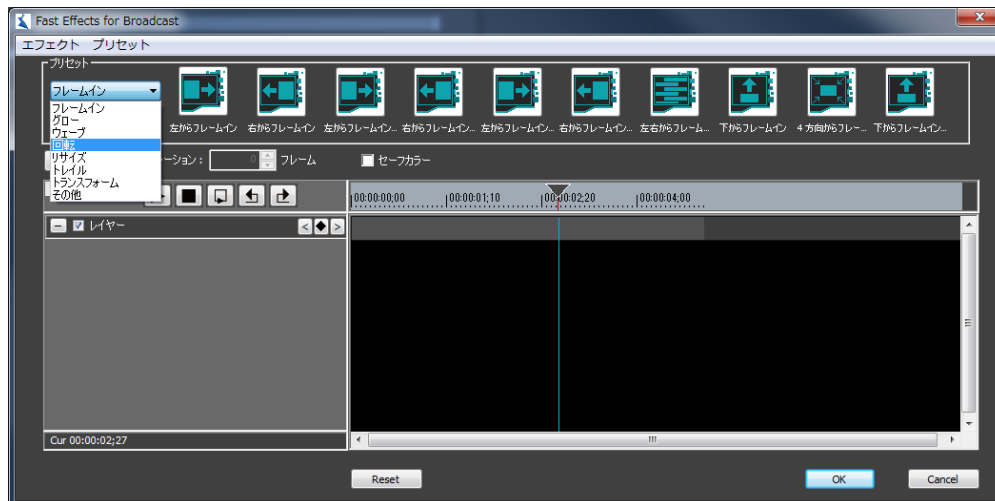


図 4-3 プリセットの選択

3. メニューバーの「プリセット」から選択することもできます。

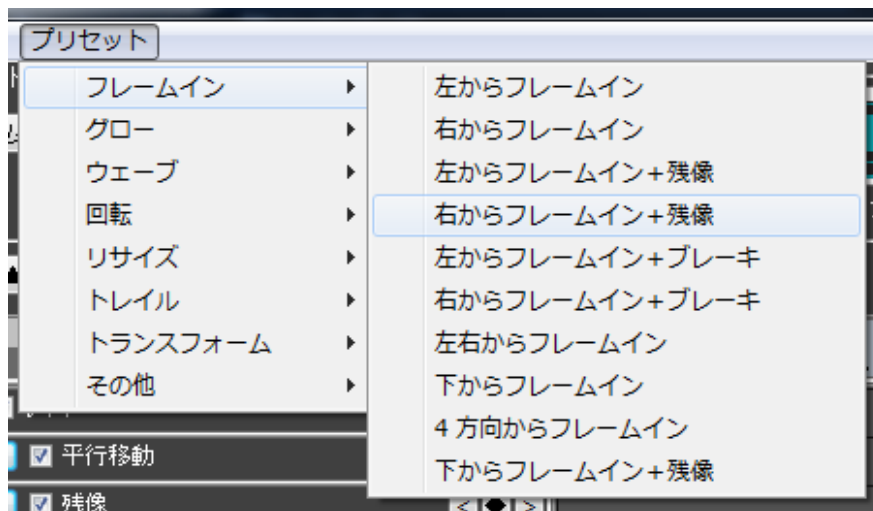


図 4-4 メニューからプリセットの選択

## 4.3. プリセットの長さを調整する

### 4.3.1. エディットボックスで調整する

1. Fast Effects for Broadcast コントロールパネルにある[デュレーション]エディットボックスを編集します。
2. 入力した値に応じて適用したプリセット全体の長さを調整することができます。



図 4-5 プリセットの全長をエディットボックスで変更する

#### 4.3.2. ショートカットキーで調整する

1. Fast Effects for Broadcast コントロールパネルで、[デュレーション]の値として設定したい位置までカレントタイムコードカーソルを移動します。
2. キーボードで[M]キーを押します。
3. カレントタイムコードカーソルの位置が、[デュレーション]として設定されます。



図 4-6 プリセットの全長をショートカットキーで変更する

## 4.4. エフェクトを追加する

1. エフェクトを追加したいレイヤーを選択します。



図 4-7 エフェクト追加対象のレイヤーを選択

2. Fast Effects for Broadcast のメニューバーにある[エフェクト]をクリックします。

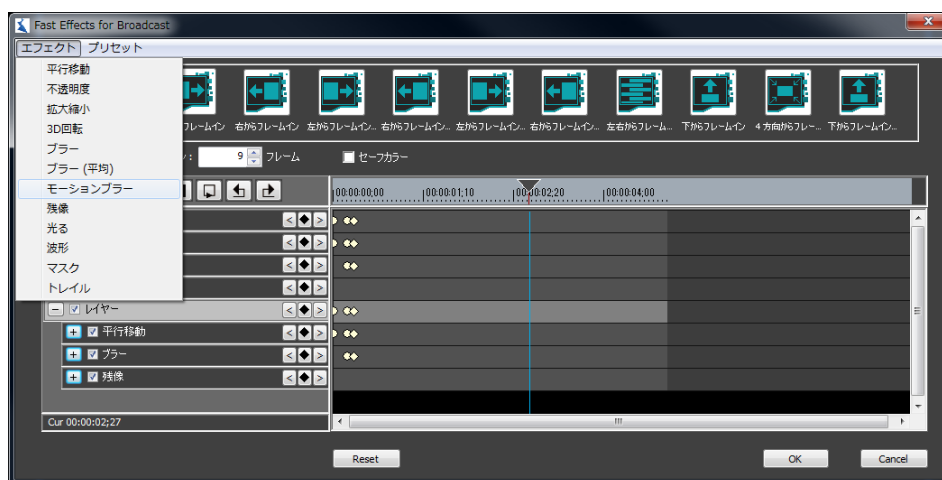


図 4-8 エフェクトメニューの表示

3. 追加したいエフェクトを選択します。

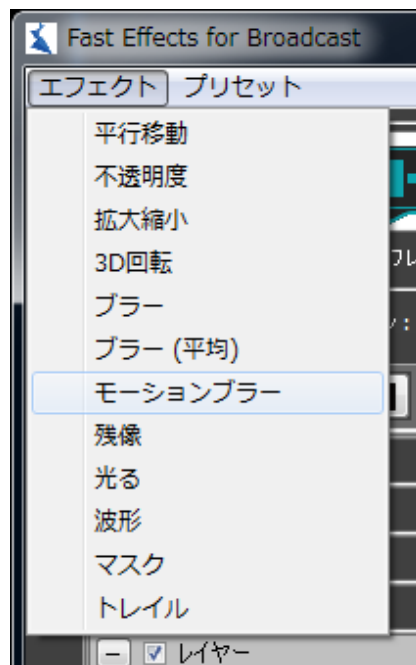


図 4-9 エフェクトの選択

## 4.5. ユーザープリセットを保存する

1. ユーザープリセットとして保存する状態で、[OK]ボタンを押して Fast Effects for Broadcast コントロールパネルを閉じます。
2. インフォメーションタブの Fast Effects for Broadcast を右クリックし、[1 つのユーザープリセットとして作成]を選択します。

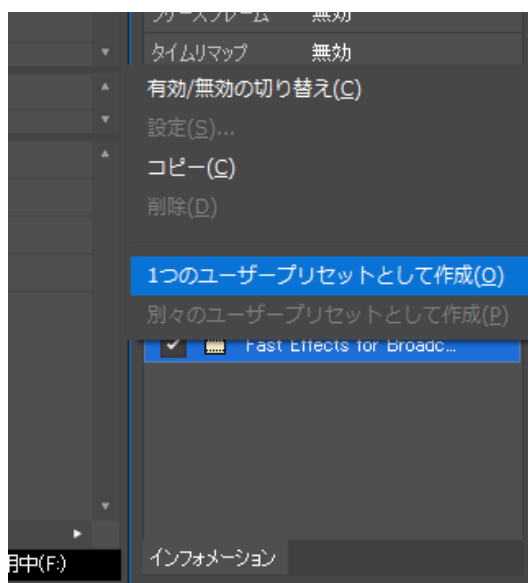


図 4-10 ユーザープリセットの保存

3. 任意の名前を付けて保存します。

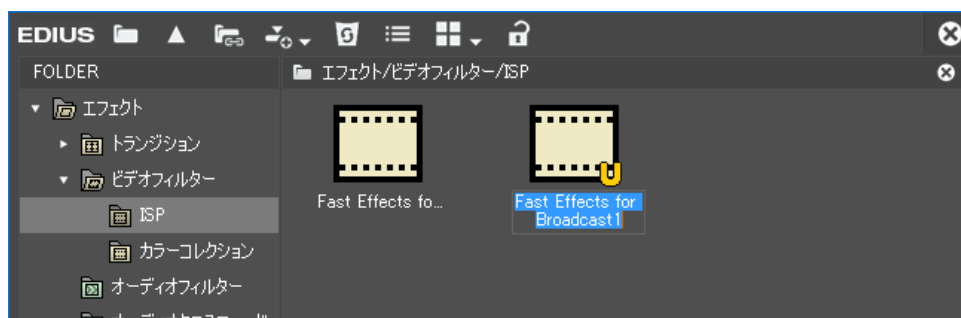


図 4-11 ユーザープリセットの名前変更



## 5. エフェクト一覧

表 5-1 エフェクト一覧

エフェクト名	説明
<b>平行移動</b>	レイヤーを平行移動します。
X(px)	X 方向の移動量を指定します。
Y(px)	Y 方向の移動量を指定します。
<b>不透明度</b>	レイヤーの不透明度を変更します。
不透明度(%)	不透明度を指定します。
<b>拡大縮小</b>	レイヤーを拡大縮小します。
X(%)	X 方向の拡大縮小率を指定します。
Y(%)	Y 方向の拡大縮小率を指定します。
<b>3D 回転</b>	レイヤーを回転します。
回転 X(°)	X 軸周りの回転角度を指定します。
回転 Y(°)	Y 軸周りの回転角度を指定します。
回転 Z(°)	Z 軸周りの回転角度を指定します。
遠近(%)	カメラの Z 軸位置を調整します。
回転中心 X(px)	X 方向の回転中心を指定します。
回転中心 Y(px)	Y 方向の回転中心を指定します。
<b>ブラー</b>	レイヤーにブラー効果を適用します。
X(px)	X 方向のぼかし半径を指定します。
Y(px)	Y 方向のぼかし半径を指定します。
<b>ブラー(平均)</b>	レイヤーに平均ブラー効果を適用します。
X(px)	X 方向のぼかし半径を指定します。
Y(px)	Y 方向のぼかし半径を指定します。
<b>モーションブラー</b>	レイヤーにモーションブラー効果を適用します。
比率(%)	モーションブラーのブレンド比率を指定します。
<b>残像</b>	レイヤーの動きに残像を残す効果を適用します。
不透明度(%)	残像の不透明度を指定します。
<b>光る</b>	レイヤーを光らせる効果を適用します。
強度(%)	光の強度を指定します。
半径(px)	光のぼかし半径を指定します。
しきい値	光らせる対象の輝度のしきい値を指定します。
R	光の R 成分の値を指定します。
G	光の G 成分の値を指定します。
B	光の B 成分の値を指定します。
<b>波形</b>	レイヤーに波形効果を適用します。
振幅	波形の振幅を指定します。
波長	波形の波長を指定します。
位相	波形の位相を指定します。
傾き(°)	波形の傾き角度を指定します。
傾き中心位置 Y(%)	波形の傾き中心 Y 座標を指定します。
<b>マスク</b>	レイヤーにマスクを適用します。
位置 X(px)	マスク位置の X 座標を指定します。
位置 Y(px)	マスク位置の Y 座標を指定します。
サイズ X(%)	マスクの X 方向のサイズを指定します。
サイズ Y(%)	マスクの Y 方向のサイズを指定します。
回転(°)	マスクの回転角度を指定します。
エッジぼかし(px)	マスクエッジのぼかし半径を指定します。
反転	ON にすると、マスクを反転します。
<b>トレイル</b>	レイヤーにトレイル効果を適用します。
長さ X(px)	粒子が流れる X 方向の長さを指定します。

エフェクト名		説明
	長さ Y(px)	粒子が流れる Y 方向の長さを指定します。
	速度	粒子の流れる速度を指定します。
	密度	粒子の密度を指定します。
	不透明度(%)	粒子の不透明度を指定します。
	サイズ X(px)	粒子の X 方向のサイズを指定します。
	サイズ Y(px)	粒子の Y 方向のサイズを指定します。
	RGB を指定する	ON：粒子の色が指定した RGB の色に設定されます。 OFF：粒子の色がテロップのエッジの色に設定されます。
	R	粒子の色の赤成分を指定します。 ※「RGB を指定する」が ON の場合のみ有効
	G	粒子の色の緑成分を指定します。 ※「RGB を指定する」が ON の場合のみ有効
	B	粒子の色の青成分を指定します。 ※「RGB を指定する」が ON の場合のみ有効

## 6. プリセット一覧

表 6-1 プリセット一覧

プリセット	
<b>フレームイン</b>	
	左からフレームイン
	右からフレームイン
	左からフレームイン+残像
	右からフレームイン+残像
	左からフレームイン+ブレーキ
	右からフレームイン+ブレーキ
	左右からフレームイン
	下からフレームイン
	4方向からフレームイン
	下からフレームイン+残像
<b>グロー</b>	
	グロー1
	グロー2
	ワイプ+グロー
<b>ウェーブ</b>	
	フェード+ウェーブ1
	フェード+ウェーブ2
	ウェーブ+ウェーブ
<b>回転</b>	
	左からフレームイン+回転
	下からフレームイン+回転1
	下からフレームイン+回転2
	Z軸回転+残像1
	Z軸回転+残像2
	回転+拡大
	X軸回転+グロー
	Y軸回転+グロー
	縮小+回転+残像
<b>リサイズ</b>	
	縮小+グロー
	拡大+グロー
	拡大+グロー+残像
	残像+グロー+縮小
	拡大+回転
	シェイク+拡大
	縮小+ブラー
<b>トレイル</b>	
	トレイル1
	トレイル2
<b>トランスフォーム</b>	
	残像+トランスフォーム1
	残像+トランスフォーム2
<b>その他</b>	
	フェード+ブラー
	バウンド1
	バウンド2
	バウンド3
	シェイク

- 改版履歴

版	年月日	内容
第一版	2016 年 1 月 5 日	新規作成

- 登録商標および商標

※Grass Valley、EDIUS は、グラスバレー株式会社の登録商標です。

※Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。

※その他、記載されている会社名、製品名および名称は各社の登録商標または商標です。

※ライセンスマネージャには「CLX C++ Libraries」が使われています。以下にそのライセンス条項を記します。

Copyright(C) 2004 - 2009, clown. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR ``AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF

THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

\*\*\* 以下は日本語訳(参考) \*\*\*

Copyright(C) 2004 - 2009, clown. All rights reserved.

ソースコード形式でもバイナリ形式でも、変更の有無に関わらず、以下の条件を満たす場合に、再配布および使用を許可します。

1. ソースコード形式で再配布する場合、上記著作権表示、本条件および下記責任限定規定を必ず含めてください。
2. バイナリ形式で再配布する場合、上記著作権表示、本条件および下記責任限定規定を、配布物と共に提供される文書および/または他の資料に必ず含めてください。

本ソフトウェアは、著作権者によって「現状のまま」提供されるものとし、明示黙示を問わず、商品として通常期待される品質を備えているという保証や、特定の目的に適合するとの保証を含め、何の保証もなされません。事由や損害発生の原因の如何を問わず、且つ責任の根拠が契約、厳格責任、不法行為（過失などを含む）であるかを問わず、仮にそのような損害が発生する可能性を知らされていたとしても、本ソフトウェアの使用から発生した直接損害、間接損害、偶発的な損害、特別損害、懲罰的損害または結果損害のいずれに対しても（代替品またはサービスの調達、使用機会やデータ、利益の損失の補償、または業務の中断に対する補償を含め）、著作権者は責任をいっさい負いません。