



Rio 4K/8K

High performance online editing,
color and finishing

Application Note MLT FX Stretch Process

June, 2020

www.grassvalley.com

機能概要

Rio V4.5.8 より以下の機能をサポートします。

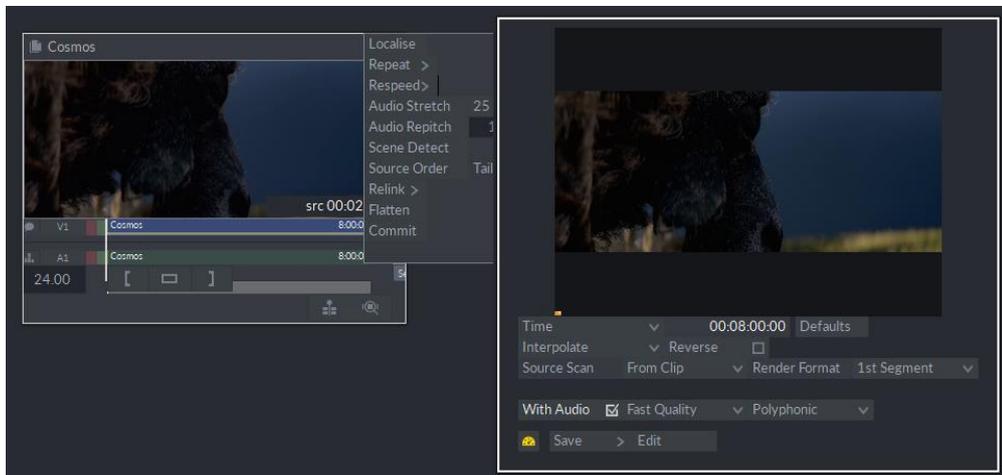
- レンダリング不要のストレッチ
- MLT FX タイムラインでのストレッチ

レンダリング不要のストレッチ

フローティングクリップにおいてレンダリング不要のストレッチを行うことができます。ストレッチの操作方法は従来と同様ですが、ストレッチを行うとレンダリングボタンが操作可能になります。

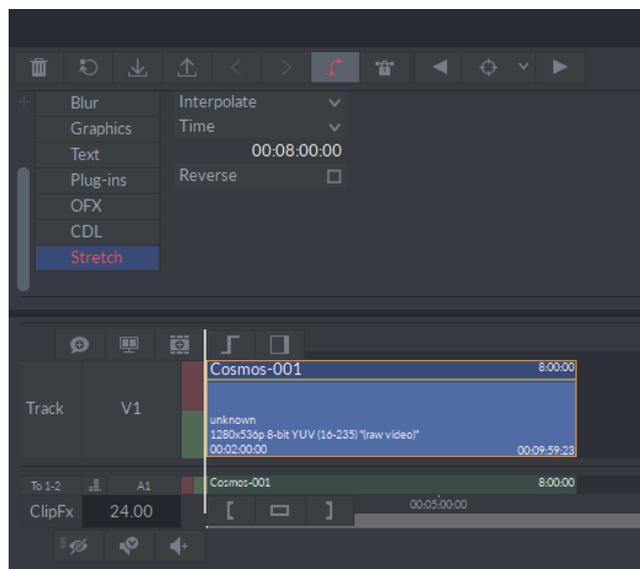
V4.5.8 より Save ボタンは独立したボタンになり、レンダリングを行わずにクリップのセーブを行うことが可能です。

レンダリングしていない状態でストレッチしたクリップを保存するには、Save ボタンをクリックして保存する、もしくは Save ボタンをデスクトップにドラッグ・アンド・ドロップします。



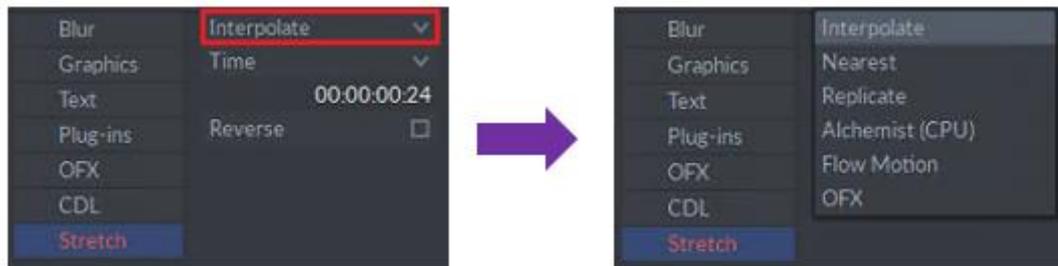
MLT FX タイムラインでのストレッチ

タイムライン上の任意のセグメントに対してストレッチを適用することができます。ストレッチ対象のセグメントを選択し、Stretch をクリックします。



アルゴリズムの選択

Stretch をクリックすると右側に設定項目が表示されます。1 段目のドロップダウンリストでストレッチ処理のアルゴリズムを選択します。

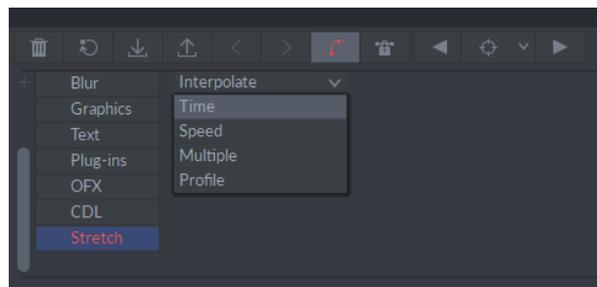


- Interpolate – フレームを線形合成します。
- Nearest – フレームを間引いたり、同じフレームを連続させます。
- Replicate – 同じフレームを連続させます。
- Alchemist – GV Alchemist アルゴリズムを使用します。
- Flow Motion – GV Flow Motion アルゴリズムを使用します。
- OFX – サードパーティ製プラグインを使用します。

ストレッチモードの選択

2 段目のプルダウンリストでストレッチモードを選択します。

- Time – ストレッチ後のセグメントの長さをタイムコードで指定します。
- Speed – 現在のセグメント長を 100%基準にして指定します。
- Multiple – セグメント長を指定された値で乗算した長さになります。
- Profile – キーフレームを使用して可変速のストレッチを行います。

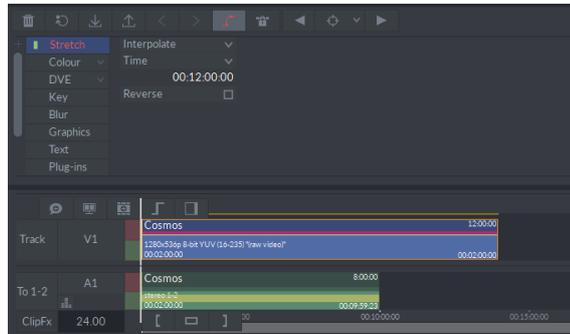


Reverse オプション

チェックをつけると逆方向の再生になります。

ストレッチの例

このタイムラインでは Time モードを使用して、00:08:00:00 から 00:12:00:00 へストレッチしています。MLT FX タイムライン上のストレッチはビデオのみに適用されます。オーディオのストレッチも行いたい場合は代わりに Respeed を使用するか、フローティングクリップでストレッチしたものをタイムラインにおいてください。



Profile モードを使用したストレッチ

プロファイルモードでは、セグメントの長さに沿って速度を変えることができます。本モードでストレッチする際、Use All Src Frames オプションを利用すると、速度値を変更するとセグメントの長さも変化し、ソースのすべてのフレームはストレッチされたセグメントで使用されます。



OFX モードを使用したストレッチ

本モードを選択すると、サードパーティープラグインの設定画面が表示されます。本モードを選択すると 3 種類のストレッチモード (Time/Speed/Multiple) の内、選択したモードがセグメントの長さのみを制御し、OFX プラグインのキーフレームがストレッチ効果を制御します。

