

# Copyright.fx

ver. uchu\_suzume's  
Experimental

日本語マニュアル



For **G**Shade

# インストール

ダウンロードしたzipファイルを解凍します。

シェーダー本体の名前は“CopyrightPSO2\_XX.fx”です。

“Shaders”と“Textures”の2つのフォルダを以下の場所へ配置します。

“C:\Program Files\GShade\gshade-shaders”

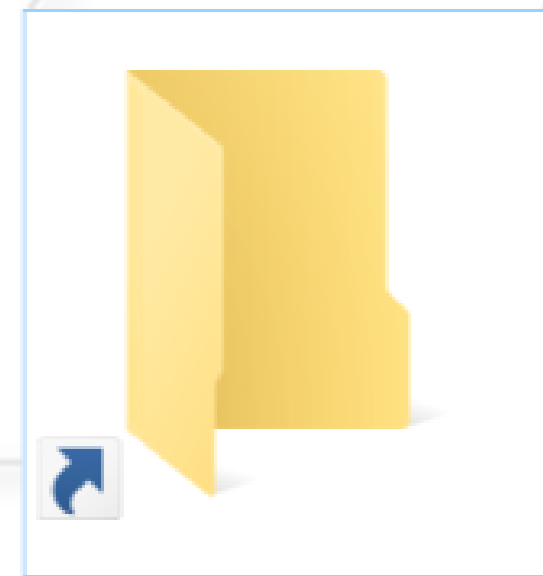
もしくは“Shaders”と“Textures”のフォルダを同梱の“gshade-shaders”の  
ショートカット<sup>(つかんで放り込む)</sup>にドラッグアンドドロップしてください。



Shaders

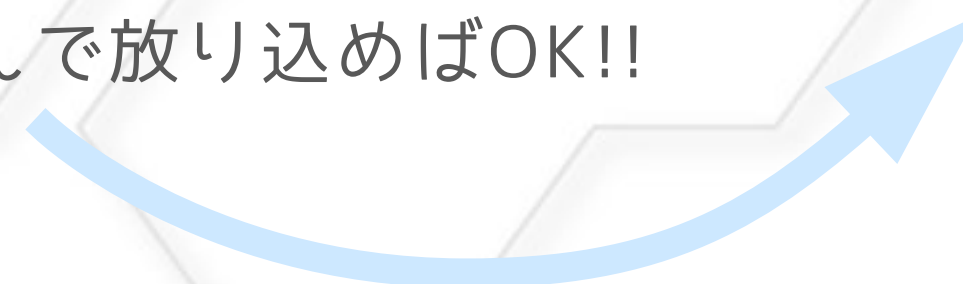


Textures

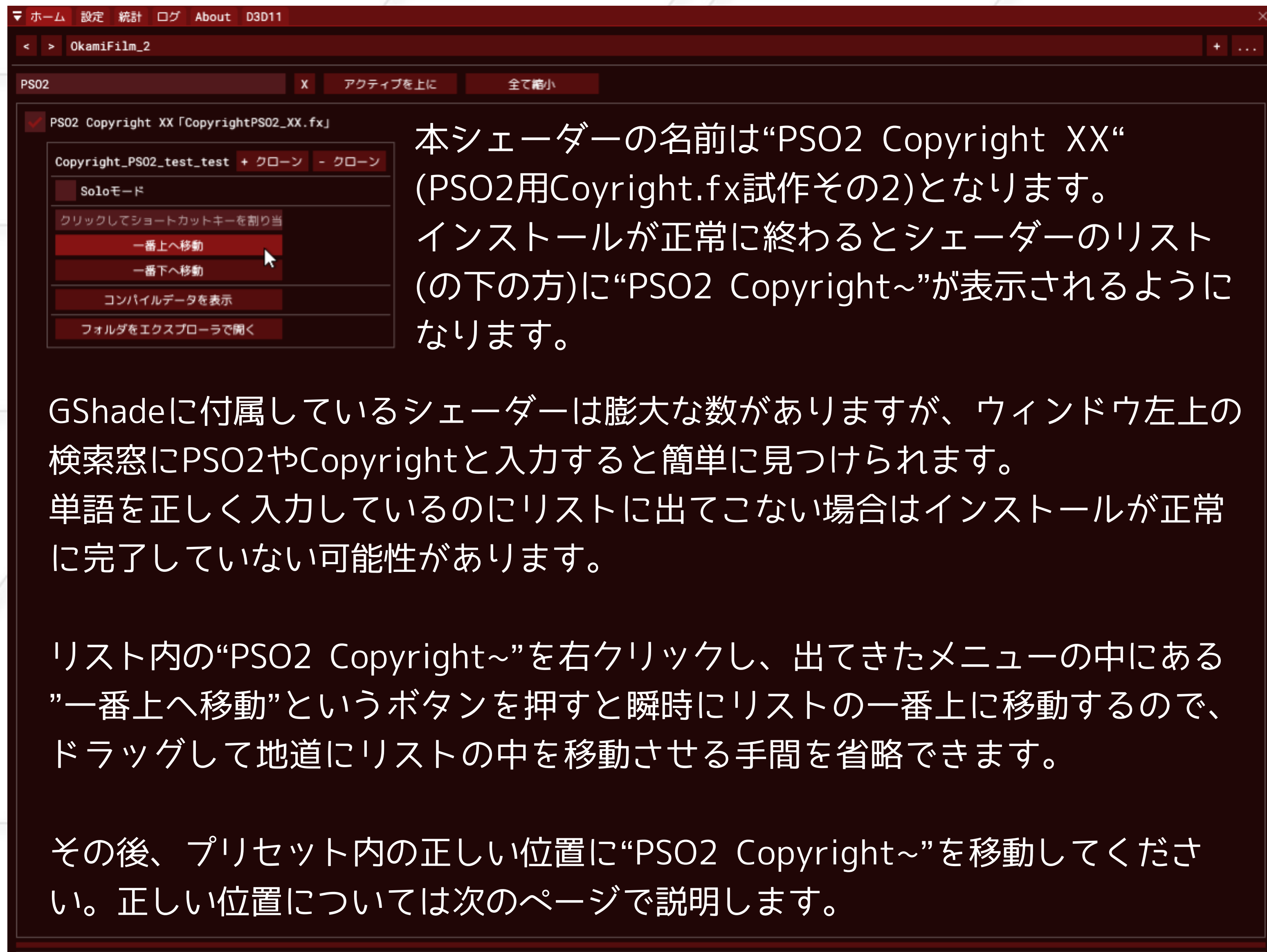


gshade-shaders

この2をつかんで放り込めばOK!!



# 使う前に①



本シェーダーの名前は“PSO2 Copyright XX“ (PSO2用Copyright.fx試作その2)となります。インストールが正常に終わるとシェーダーのリスト(の下の方)に“PSO2 Copyright~”が表示されるようになります。

GShadeに付属しているシェーダーは膨大な数がありますが、ウィンドウ左上の検索窓にPSO2やCopyrightと入力すると簡単に見つけられます。単語を正しく入力しているのにリストに出てこない場合はインストールが正常に完了していない可能性があります。

リスト内の“PSO2 Copyright~”を右クリックし、出てきたメニューの中にある”一番上へ移動”というボタンを押すと瞬時にリストの一番上に移動するので、ドラッグして地道にリストの中を移動させる手間を省略できます。

その後、プリセット内の正しい位置に“PSO2 Copyright~”を移動してください。正しい位置については次のページで説明します。



# 使う前に②

ホーム 設定 統計 ログ About D3D11

< > OkamiFilm\_2

検索 アクティブを上 全て縮小

FFKeepUI「KeepUI.fx」

qMXAO「qUINT\_mxao.fx」

MXAO「MXAO 4.0.2 EX.fx」

prod80\_01B\_RT\_Correct\_Color「PD80\_01B\_RT\_Correct\_Color.fx」

LUT「LUT.fx」

MultiLUT「MultiLUT.fx」

FilmicPass「FilmicPass.fx」

Atmospheric Density「AtmosphericDensity.fx」

Technicolor2「Technicolor2.fx」

Colourfulness「Colourfulness.fx」

CAB「CA.fx」

Pirate\_Bloom「Pirate\_Bloom.fx」

AdaptiveFog「AdaptiveFog.fx」

ADOF「qUINT\_dof.fx」

Deband「Deband.fx」

FFRestoreUI「KeepUI.fx」

PS02 Copyright XX「CopyrightPS02\_XX.fx」

AdaptiveSharpen「AdaptiveSharpen.fx」

AdaptiveTint「AdaptiveTint.fx」

AdaptiveTintDebug「AdaptiveTint.fx」

AdvancedCRT「CRT.fx」

After「Splitscreen.fx」

AmbientLight「AmbientLight.fx」

AmbientLight+Ambient Light 2「AmbientLight.fx」

AO\_SAO「SSAO.fx」

ArcaneBloom「ArcaneBloom.fx」

ArtisticVignette「ArtisticVignette.fx」

ASCII「ASCII.fx」

Aspect Ratio「AspectRatio.fx」

AspectRatioComposition「AspectRatioComposition.fx」

BadBloomPS2「BadBloomPS2.fx」

Before「Splitscreen.fx」

使用するシェーダーの一番下へ置く。

“PS02 Copyright~”は、プリセット内で使われているシェーダーの一番下が基本的に正しい位置となります。

シェーダーは上から順に適用されていくため、一番下に置くことで他のシェーダーの影響を受けずにロゴが表示されます。例えばADOFなどの背景をぼかすシェーダー上に置くと、ロゴは背景と一緒にぼやけてしまいます。

# 各パラメータについて

## (移動・拡大縮小①)



### Copyright Logo Selection:

ここから使用するロゴを選択します。  
収録されているロゴの種類が非常に多いので、付属のロゴ見本帳を見てから選ぶのをおすすめします。

### Scale(X&Y):

ロゴの拡大縮小を行います。倍率は数値の1倍です。  
GShade(ReShadeも同様)の拡大縮小機能の性質上、数値が1倍から離れるに連れてにぼやけてしまうため、倍率の上限と下限は小さめにしています。

下にあるScale XYをクリックするとスライダーが表示され、縦と横の大きさと個別に設定できます。

### Position X & Y:

ロゴの位置を調整します。座標は0.00~1.000で表表され、Xは左から右に数値が大きくなり、Yは上から下に行くにつれて数値が大きくなります。  
中心は0.5になります。



# 各パラメータについて (移動・拡大縮小②)



## Mouse Following Mode:

マウスカーソルの位置にロゴが追従し、位置調整の手間を省く事ができる機能です。  
チェックボックスをONにして、画面のどこでもい  
いので右クリックを押すと動作します。  
もう一度右クリックを押すと元の位置に戻ります。

パラメーターの調整中はロゴがGShadeのウィン  
ドウで隠れてしまうのでこのような仕組みを追加  
しています。

PSO2の画面にマウスカーソルが表示されていないと  
動作しないので、マウスモードの切り替えを行う  
か(デフォルトでTキー)、メニューを表示するなどし  
てマウスカーソルを表示する必要があります。

なお、GShade(ReShade)の仕様上、マウスの座標は現  
在の位置をリアルタイムで取得する事しか出来ないの  
で、ロゴをドラッグして任意の位置に固定するといっ  
た事はできない作りになっています。



# 各パラメーターについて (回転)



## Snap Rotation:

ロゴを90°単位で回転させる機能です。下向きの逆三角をクリックするとドロップダウンボックスが出て-90°、90°、180°を選択できます。より直感的に操作を行えるよう、回転させたい方向の矢印(スライダー横)をクリックして回転できるようになっています。

## Rotate:

任意の角度でロゴを回転させます。Ctrlキーを押しながらスライダーをクリックすると直接数値を入力して回転させる事もできます。Snap Rotationで角度をしている場合はその角度にRotationの角度が加算されます。

# 各パラメーターについて (色)



## Recolor:

ここではロゴの色を変える機能です。目的に応じて以下のモードが使えます。任意の色に置き換えるモードでは下にある“Color”から色を指定します。

- Invert Color:  
色を反転させます。
- Recolor White Part:  
白い部分を任意の色に置き換えます。
- Recolor Black Part:  
黒い部分を任意の色に置き換えます。
- Invert-->Recolor White Part:  
色を反転させた後、白になった部分を任意の色に置き換えます。
- Invert-->Recolor Black Part:  
色を反転させた後、黒になった部分を任意の色に置き換えます。



# 各パラメーターについて (ブレンディングモード)



## Blending Mode:

ロゴと背景を様々な方法で合成できる機能です。乗算やスクリーン、オーバーレイなどのモードを広く網羅しており、フォトショップなどのソフトとほぼ同様の働きをするように作られています。ただし、白や黒の単色では効果がないモードも多く、その条件で有意な効果を得られるのは主に以下の2つです。

- Overlay:  
明るい場所と暗い場所で濃さの強弱が付きます。
- Grain Merge:  
Overlayをマイルドにしたようなモードで程よい半透明感とコントラストが得られ、汎用性が高いです。

## Blending Amount:

ロゴの透明度を決めるパラメーターです。1.0で不透明度100%、0.5で50%になります。仕様上、Blend Modeが先に適用されます。



# 各パラメーターについて (ガウシアン①)

0.685			<	>	Position X	
0.975			<	>	Position Y	
0 Degrees			▼	<	>	Snap Rotation
0.00			<	>	Rotate	
None			▼	<	>	Recolor
R: 0	G:255	B:255	<div></div>			Color
Normal			▼	<	>	Blending Mode
1.000			<	>	Blending Amount	
▼ Gaussian Layer						
1.000			<	>	Blending Amount Gaussian Layer	
1			<	>	Gaussian Blur Radius	
-0.030			<	>	Gaussian Layer Offset X	
-0.040			<	>	Gaussian Layer Offset Y	
0.600			<	>	Gaussian Weight	
0.001			<	>	Gaussian Weight X	
0.001			<	>	Gaussian Weight Y	
R: 0	G: 0	B: 0	<div></div>			Gaussian Layer Color
Normal			▼	<	>	Gaussian Layer Blending Mode
▶ BG Blending Mode						
▶ Chromatic Abarration						
1.000			<	>	Depth Position	

新たに追加されたガウシアンぼかしを掛ける事ができるレイヤーです。ロゴに影を付けたり(ドロップシャドウ)、光って見えるブルームエフェクトとして使うことも可能です。

設定項目がとても多く、調整には手間が掛かってしまうのでドロップシャドウとして気軽にすぐ使えるように調整した状態をデフォルトにしています。

## Blending Amount Gaussian Layer:

ガウシアンレイヤーの透明度を決めるパラメーターです。上記の通りデフォルトで設定された状態になっているのでとりあえずこのスライダーを動かせばドロップシャドウが使えます。

## Gaussian Blur Radius:

ガウシアンぼかしの幅を選択します。0から2まで3パターンあり、サイズが小さいロゴ/くっきりしたぼかしなら0、大きなロゴ/柔らかいぼかしにしたい場合は2を選択して下さい。



# 各パラメーターについて (ガウシアン②)

0.685	<	>	Position X	
0.975	<	>	Position Y	
0 Degrees	▼	<	>	Snap Rotation
0.00	<	>	Rotate	
None	▼	<	>	Recolor
R: 0	G:255	B:255		Color
Normal	▼	<	>	Blending Mode
1.000	<	>	Blending Amount	
▼ Gaussian Layer				
1.000	<	>	Blending Amount Gaussian Layer	
1	<	>	Gaussian Blur Radius	
-0.030	<	>	Gaussian Layer Offset X	
-0.040	<	>	Gaussian Layer Offset Y	
0.600	<	>	Gaussian Weight	
0.001	<	>	Gaussian Weight X	
0.001	<	>	Gaussian Weight Y	
R: 0	G: 0	B: 0		Gaussian Layer Color
Normal	▼	<	>	Gaussian Layer Blending Mode
▶ BG Blending Mode				
▶ Chromatic Abarration				
1.000	<	>	Depth Position	

## Gaussian Layer Offset X & Y:

ロゴレイヤーとガウシアンレイヤーの距離をここで設定できます。0にするとロゴレイヤーと同じ位置になります。

## Gaussian Weight X & Y:

ぼかしの強さを決めるパラメーターです。ぼかしの処理は幅と強さの2つの数値に基づいて行われます。

## Gaussian Layer Color:

ここでガウシアンレイヤーの色を任意の色に選択できます。白を選べばブルームとして使えます。

## Gaussian Layer Blending Mode:

ガウシアンレイヤーのブレンド方法を選べます。Gaussian Layer Colorと組み合わせる事で様々な表現が可能です。



# 各パラメーターについて (BGブレンドモード)



ロゴに背景を合成しブレンドするモードです。背景を合成したロゴと背景をブレンドする事で単色のロゴでは出来なかった様々なブレンドモードの効果を使う事ができるようになるモードです。

## BG Blending Mode:

ガウシアンぼかしの幅を選択します。0から2までのパターンあり、サイズが小さいロゴ/くっきりしたぼかしなら0、大きなロゴ/柔らかいぼかしにしたい場合は2を選択して下さい。

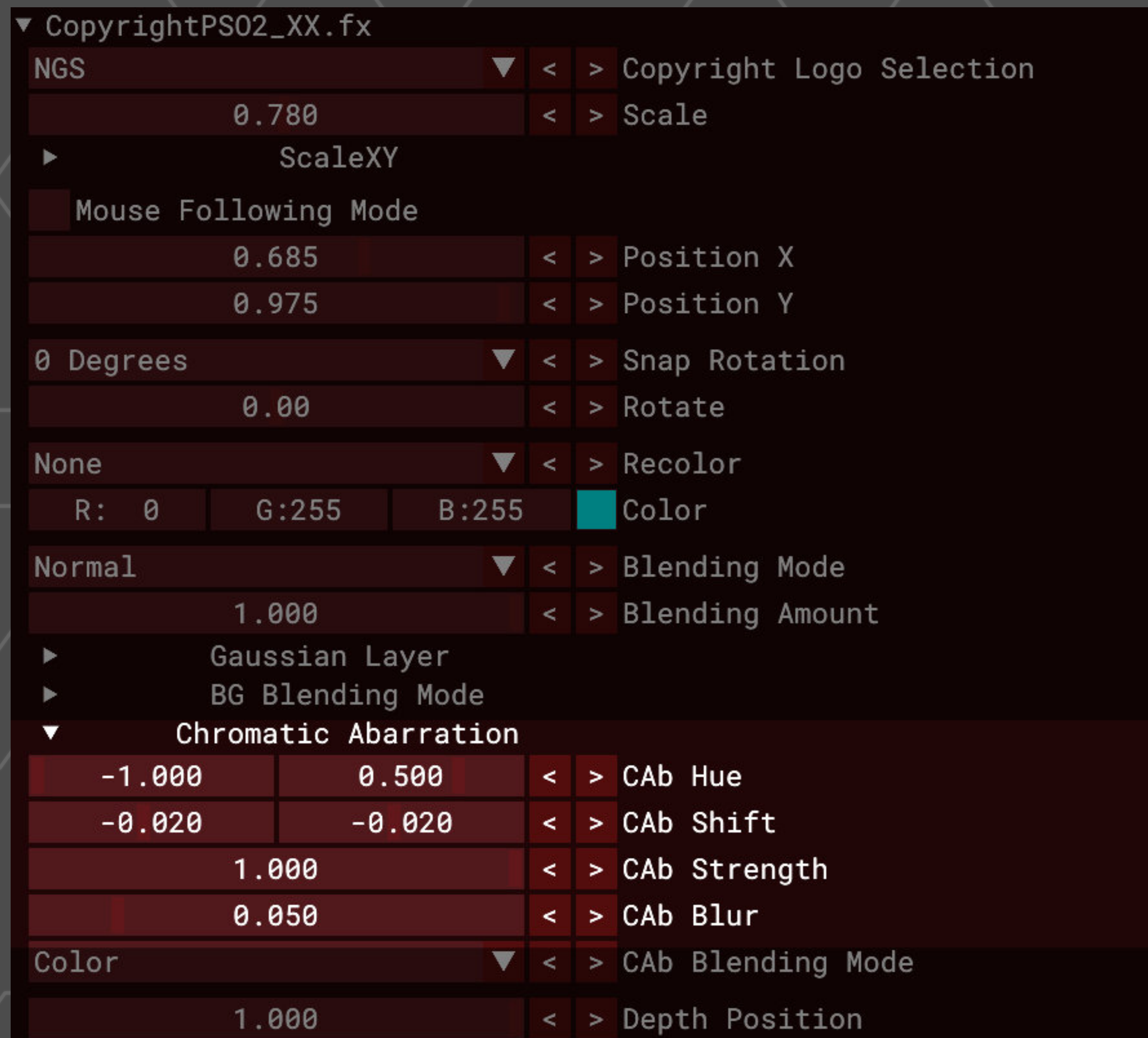
## BG Blending Amount:

BGブレンドモードの透明度を設定するパラメーターです。

ガウシアン機能を使用中、ロゴの透明度を下げるとガウシアンレイヤーがロゴの下に透けて見えてしまいますが、BG Blending ModeをNormal、BG Blending Amountを1.0にすると透けを無くすことができます。



# 各パラメーターについて (色収差)



写真やイラスト、ゲームなどで見られる、被写体の色のズレをロゴへ模擬的に表現する機能です。

## CAb Hue:

色収差エフェクトの色合いを選びます。デフォルトでは赤x青、赤x緑やマゼンタxシアン、黄x青などの組み合わせが選べます。

## CAb Shift:

色収差のズレ具合をX軸とY軸で調整します。

## CAb Strength:

色収差エフェクトの濃さを調整します。

## CAb Blur:

簡易的なガウシアンブラーを使用できます。

## CAb Blending Mode:

色収差エフェクトの合成モードが選べます。有用と思われる3種類と白黒に塗り替えるモードがあります。目的や背景の明暗などに応じて使い分けてください。



# 各パラメーターについて (奥行き位置)



## Depth Presion Mode:

奥行きの位置を動かすことで、キャラクターやフィールド上の地形、草木、建物などの後ろにロゴがあるように見せて立体感を演出したり、ロゴの主張を抑えたりできる機能です。

細かい調整を行いたいときは、スライダーの横にある矢印ボタンを使う、より細かく奥行き位置の調整が可能です。



# 補 足

ロゴの大きさを変える“Scale”は上限と下限がスライダー上で設定されていますが、Ctrl+クリックで数値入力をする则制限と関係なく好きな倍率を指定できます。

また、Scale XとScale Yも同時に反映されるので、これらを組み合わせても大きな拡大率が使えます。ただし、倍率が大きいほど画質は劣化します。

レイヤーのブレンド機能に興味がある方は、是非BGブレンドモードを試してみてください。

また、BGブレンドモードの説明でも触れていますが、この機能にはロゴのレイヤーの透明度を下げた時、ガウシアンレイヤーを使用しているとロゴの下に透けて見える部分を消す効果があります。ロゴが半透明状態の時にガウシアンレイヤーを同時に使う場合はBGブレンドモードの不透明度を上げてみてください。

色収差エフェクトの色合いを決める機能の数式は即興で作った簡易的なものとなっているため、本来の色収差ではには無い色の組み合わせが出てくる仕様になっています。

オリジナルのCopyright.fxと比べて多くの機能を追加した結果、幾重もあるテクスチャの処理やガウシアンブラーの処理が追加されていますが、現状は最適化処理も十分では無いので、元は軽いシェーダーとは言え負荷はオリジナルの数倍まで膨れ上がっています。MXAOと比べれば3/2以下というレベルですが、もしかすると重く感じる場合があるかも知れません。

元々ロゴの種類が非常に多く、ロゴを探すのがとても面倒でしたが、今回のバージョンでロゴの種類が100を超えてしまったのをきっかけにカタログを作りました。メニューから大量のロゴを探す点は変わりませんが、良ければ参考にして下さい。

# クレジット・免責事項

**Author:**

uchu suzume  
@uchu\_sparrow

**Authors:  
(Shader & GShade)**

Marot Satil  
@MarotSatil GPOSERS.com

CeeJay.dk

seri14

prod80

originalnicodr

uchu suzume

**Fonts:**

Bitstream Inc.

Google Fonts

YutaOne  
@yuta\_ptv

Nagoriyuki

akira(ainezunouzu)

当シェーダーの使用したことにより発生した損失や損害について、直接的、間接的、偶発的を問わず作者はいかなる責任も負いかねますので予めご了承下さい。

GShade、当シェーダーを使用する際は、対象のゲーム・サービスの利用規約の内容をユーザー自らの責任において確認、判断した上で使用して下さい。ゲームメーカーは一般的に外部のソフトウェア1つ1つに対する対応は行っていないため、メーカーのサポート窓口に問い合わせる等の行為は行わないようお願いします。

GShade、GPOSERSが提供するソフトウェア、シェーダー、プリセット等は全て無料で公開しており、有償での販売は一切行っておりません。



## 付録

### GShadeってなに？

WindowsがゲームのCGを描画する際などに使われるDirectXには、CGの描画が終わりモニターに映し出される前の映像に様々な加工を加えられる機能があります。

ポストプロセスと呼ばれるこの技術は現在のゲームにとって欠かせない存在です。やがてユーザー自身の手でそれを行える汎用ソフトが生まれ、Windows上で動作するほとんどのゲームで自由に使えるようになりました。その決定版となるのがCrosire氏によって作られ、今も開発が続いているReShadeです。

GShadeはプログラマー/FFXIV/PSO2のプレイヤーであるMarot SatilがReShadeに独自の改良や変更を加え、沢山のユーザー達が作ったエフェクトやプリセットをまとめたSS撮影向けの総合セットです。

### GPOSERSとは？

Marot Satilと、彼のパートナー、Kupaii Satilが創設したSSのファンコミュニティで、FFXIVのグループポーズが名前の由来になっています。

SSをもっと楽しい遊びにするため、ユーザー達の交流の場の提供や雑誌の出版、イベントの企画運営などを行いGShadeの開発にも欠かせない母体になっています。



Kupaii Satil  
(FFXIV / ミコッテの姿)



# GShadeとReShade、その他のReShadeクローンとの比較表

	GShade	ReShade	Espresso Glow	Storm Shade	FaeShade & Moogleshade
ベースのReShadeのバージョン	最新	最新	GShade	4.2.1	4.0.2
開発の継続	○	○	○	×	×
言語の対応	英語、日本語、 韓国語、ドイツ語、 フランス語、 イタリア語、中国語	英語	英語	英語	英語
オンラインタイトルでのAO、DoFの有効化	多数対応	×	多数対応	FFXIVのみ	FFXIVのみ
FFXIV、PSO2のUI認識(除外)機能	FFXIVのみ(現状)	×	FFXIVのみ	×	×
他のクローンによるプリセットの互換性	○	×	×	×	×
付属のプリセット	1000+	×	12(ver.による)	×	12(ver.による)
インストーラーの機能性	○	○	○	×	×
自動バックアップ	○	×	×	×	×
ワンクリックでのアップデート	○	×	×	×	×
アップデートのデスクトップ通知	○	×	×	×	×
コントロールパネル	○	×	×	×	×
付属のシェーダー(エフェクト)	267+	インストール 設定による	267+	63	71
シェーダーの追加機能	○	×	○	×	×
シェーダーの最適化(開発者による手作業)	○	×	○	×	×
最適化されたpng形式での撮影	○	×	○	×	×
UIの改良	○	×	○	×	×
起動時に使用するプリセットの選択機能	○	×	○	×	×
カスタマイズ可能なシャッター音機能	○	×	○	×	×
背景透過クロマキー撮影機能	○	×	○	×	×
テクニク(エフェクト)のクローン	○	×	○	×	×
シェーダーのキャッシュ	○	○	○	×	×
テクスチャのキャッシュ	○	×	○	×	×
Vulcanへの対応	○	○	×	×	×
UIのスキン機能	○	×	○	×	×
Dicordでのサポート	○	×	×	×	×
コミュニティによるテストチーム	○	×	×	×	×
図解のマニュアル	○	×	×	×	×
オープンソース	一部	○	×	×	×



Marot Satil  
(FFXIV / ミコッテの姿)