

# Copyright.fx

version. 1.2(forPSO2NGS)

日 本 語 マ ニ ュ ア ル



**GShade**

# 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。

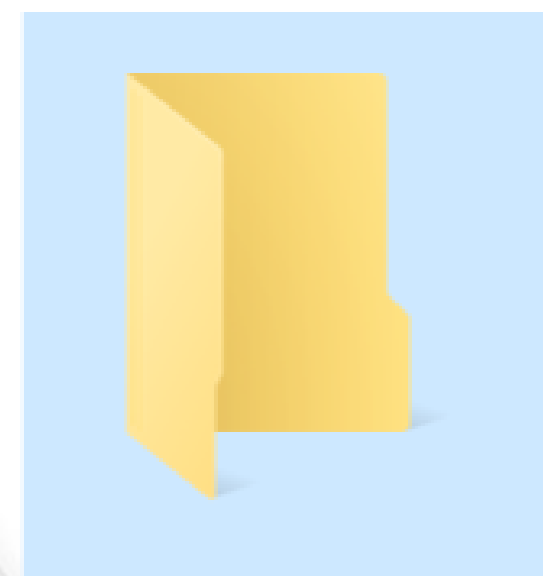
“Shaders”と“Textures”の2つのフォルダを以下の場所へ配置します。

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

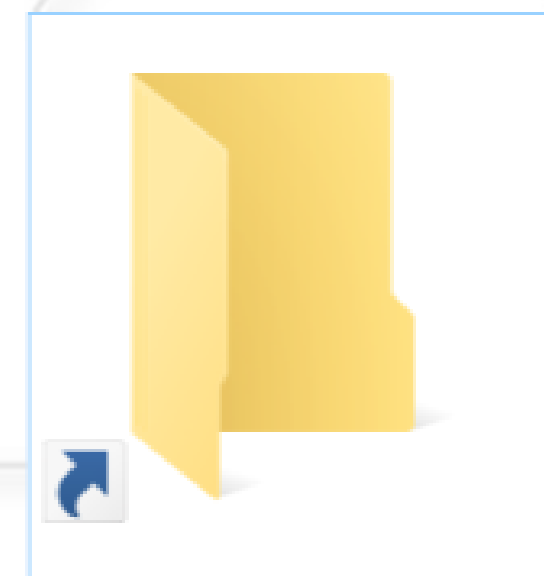
もしくは“Shaders”と“Textures”のフォルダを同梱の“gshade-shaders”の  
ショートカット<sup>(つかんで放り込む)</sup>にドラッグアンドドロップしてください。



Shaders

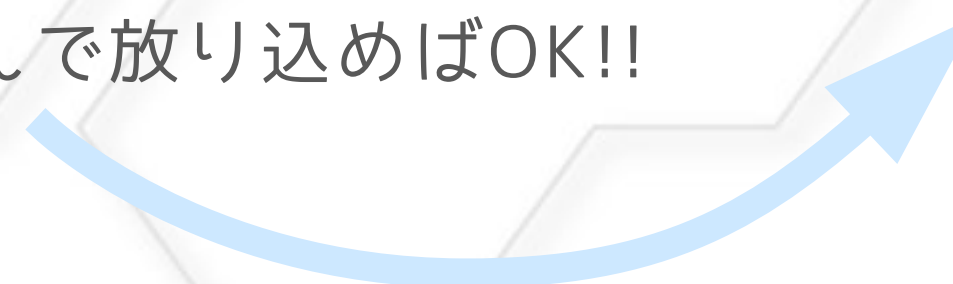


Textures



gshade-shaders

この2をつかんで放り込めばOK!!



# 使う前に①

▼ ホーム 設定 統計 ログ About D3D11

< > OkamiFilm\_2 + ...

NGS (ここに文字を入力して検索できます。検索後は横のXボタンを忘れずに押して下さい。) X アクティブを上 全て縮小

☒ Copyright NGS「Copyright\_NGS.fx」

Copyright\_NGS + クローン - クローン

Soloモード

クリックしてショートカットキーを割り当て

一番上へ移動

一番下へ移動

コンパイルデータを表示

フォルダをエクスプローラで開く

本シェーダーの名前は“Copyright“もしくはPSO2:NGS用にリリースしているバージョンでは“Copyright NGS“です。

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“Copyright NGS~”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NGSや、

単語を正しく入力していてもリストに無い場合はインストールが正常にできていない可能性があります。

リスト内の“Copyright NGS~”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、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“Copyright NGS~”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」

✓ Copyright NGS「Copyright\_NGS.fx」

AdaptiveColorGrading「AdaptiveColorGrading.fx」

AdaptiveSharpen「AdaptiveSharpen.fx」

シェーダーはリストの上から順に適用されていく  
ようになっています。背景をぼかすシェーダーや、  
色やコントラストをいじるシェーダーより上に置くと  
ロゴは背景と一緒にぼやけたり色やコントラストの色  
が変わってしまいます。

ロゴは本来の色や形のまま表示したい場合が多いので  
基本的にはリストの一番下へ置きます。

Bloom系のシェーダーの上にロゴを置いて発光させる  
方法などがあるので例外は少なからず存在します。

使用しているシェーダーの一番下へ置く。



# 各パラメーターについて (ロゴの選択とリスト)



## List Select:

バージョン1.2からリストが実装され、沢山の種類があるロゴはリスト分けされました。List Selectでリストを選択すると下のCopyright Logo Selectionに登録されているロゴが表示されるので使いたいロゴを選択してください。ロゴの種類は付属のロゴ見本帳から確認できます。

リストは以下の通り大まかにカテゴリ分けされています。

List 1: 公式の表記に近い文字が小さい横長なスタンダードタイプ。

List 2: 大きめのサイズでシンプルなレイアウトなタイプ。

List 3: 文字数の少ないコンパクトなタイプ。

List 4: よりロゴ的な不定形なレイアウトで作られたタイプ。

List 5: 現代のフォント作家がデザインしたフォントを使うなどして個性に富んだ見た目をしたタイプ。

Custom: ユーザーのお好みでロゴを追加できるリスト。

## Customリスト:

リスト機能の実装にあたり、独自にロゴを追加しているユーザー向けにCustomリストを追加しました。

付属している“CopyrightTex\_NGS\_Custom.fxh”という名前のファイルをメモ帳やエディタで編集してロゴの画像ファイルを登録してください。

リストはシェーダー本体のファイルとは別の独立した.fxhファイルになっているため、次回以降のアップデート後もそのままお使いのCustomリストを使用する事ができます。アップデートを適用する際はうっかり上書きしてしまわないよう注意してください。



# 各パラメータについて

## (移動・拡大縮小①)



### Scale(X&Y):

入力した数値の倍率でロゴの拡大縮小を行います。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。



# 各パラメーターについて (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、画面上で右クリックを押すと動作します。

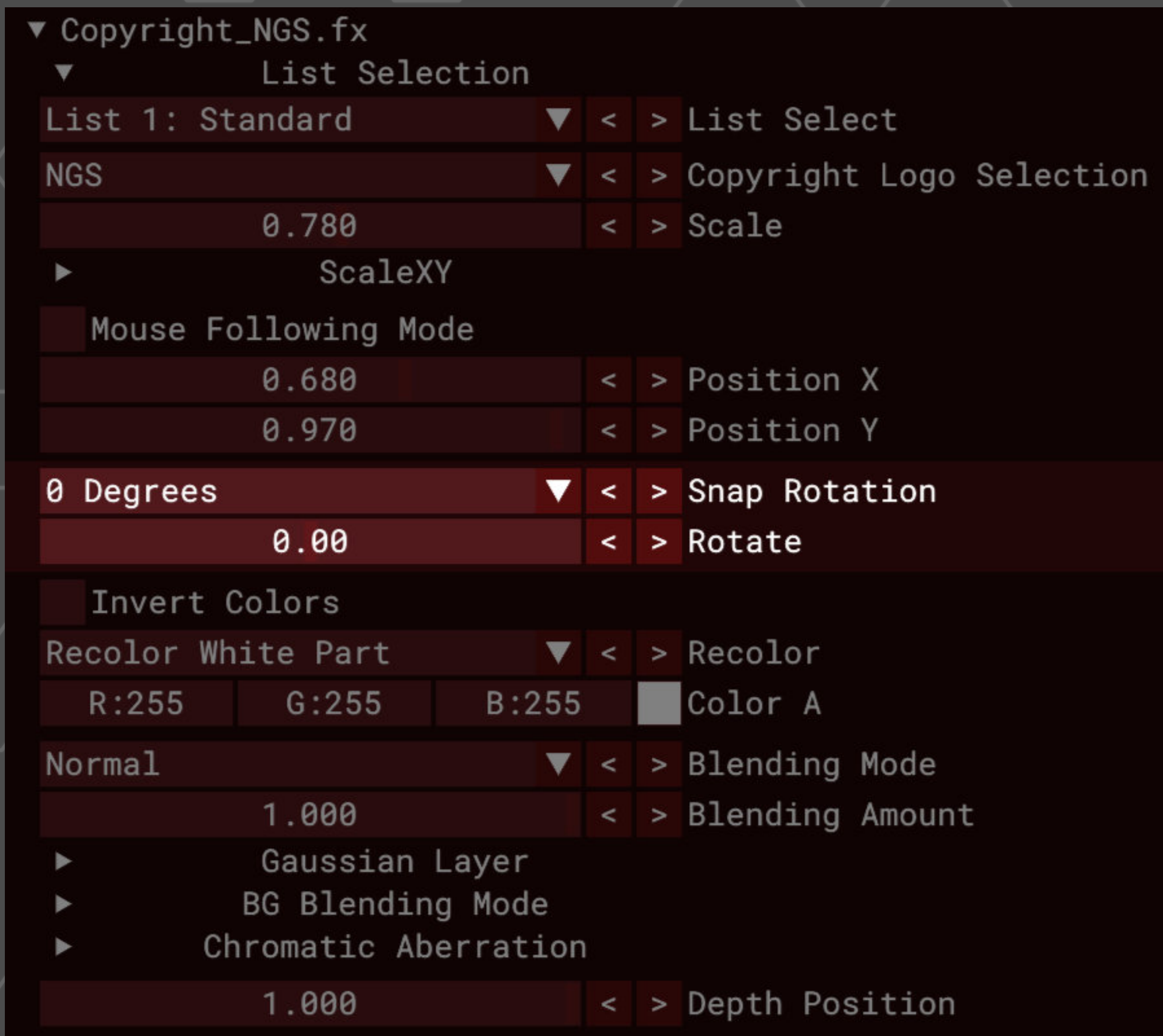
もう一度右クリックを押すと元の位置に戻ります。  
GShadeのウィンドウ上にカーソルがあるとロゴが隠れてしまうため、パラメーターを調整するときはこの機能で元の位置へ戻すと楽です。

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。

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なので、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技術的に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)



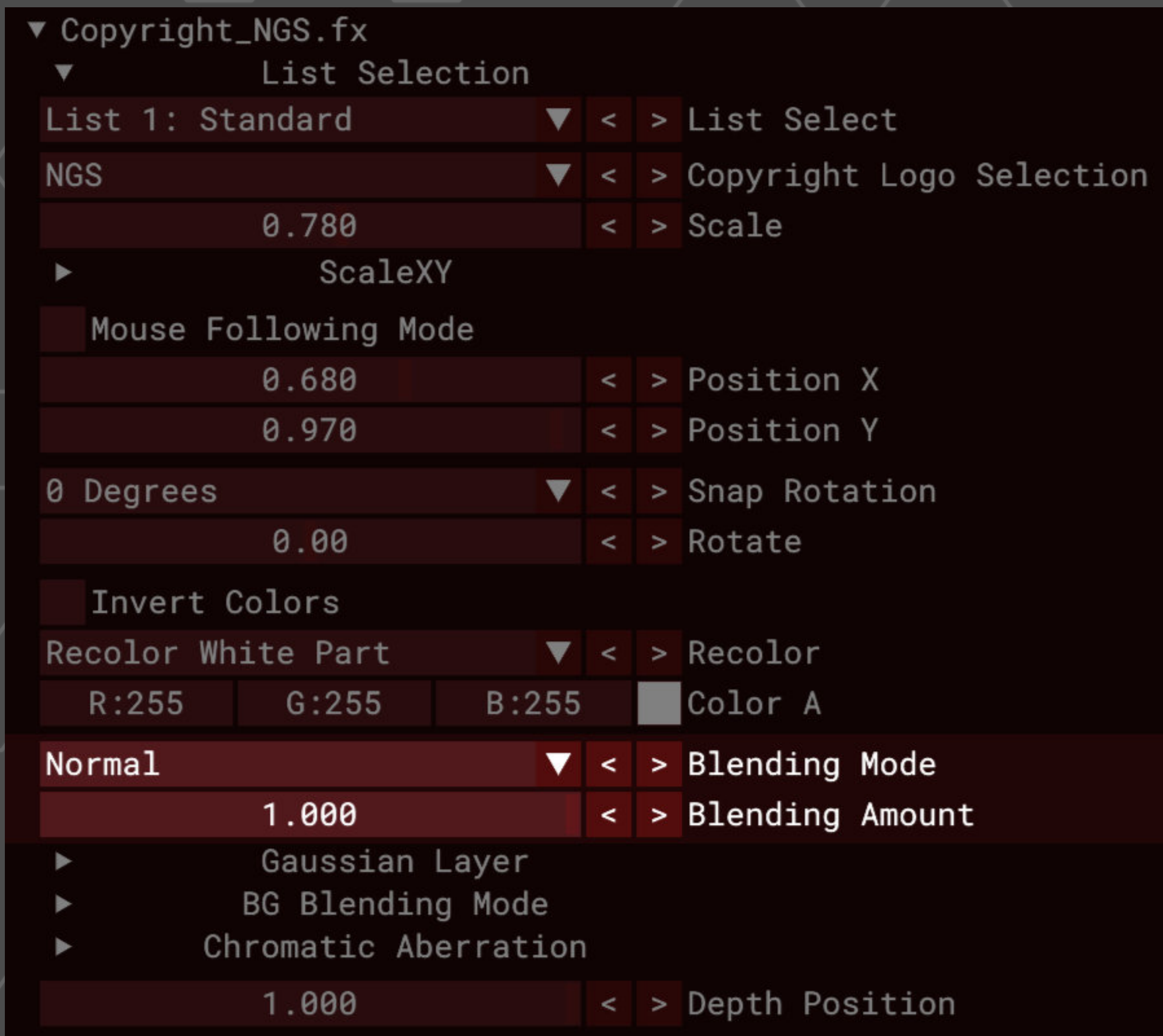
## Recolor:

ロゴの色を変える機能です。白と黒の2色で作られているロゴはRecolorのモードを変えて白い部分と黒い部分をそれぞれ任意の色に変える事ができます。

- 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。
- Recolor Both Part:  
白い部分と黒い部分を任意の色に置き換えます。  
色は2色を個別に選択することができます。
- Recolor Both Part in One Color:  
白い部分と黒い部分の色を1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。

100%の白や黒は効果がないモードがあります。Blending Modeと併せてRecolorで明るさや色を変えて使用するのがおすすめです。

## 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)

ガウシアンぼかしを掛けられるレイヤーです。  
ロゴに影を付けるドロップシャドウや光って見えるブルームエフェクトとして使えます。

設定項目が多く、調整に手間が掛かる機能なので  
デフォルト値は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 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 Layer Scale:

ガウシアンレイヤーの大きさを変更できます。





# 各パラメーターについて (ガウシアン②)



## Gaussian Blur Radius:

ガウシアンぼかしの幅を選択します。0から3まで4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。  
3は試験的に追加した濃度が濃いモードで、ロゴの縁取りを作るといった用途を想定しています。

## Gaussian Weight X & Y:

ぼかしの強さを決めるパラメーターです。

## 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。



# 各パラメータについて (BGブレンドモード)

NGS	▼	<	>	Copyright Logo Selection
0.780		<	>	Scale
▶	ScaleXY			
Mouse Following Mode				
0.680		<	>	Position X
0.970		<	>	Position Y
0 Degrees	▼	<	>	Snap Rotation
0.00		<	>	Rotate
Invert Colors				
None	▼	<	>	Recolor
Normal	▼	<	>	Blending Mode
1.000		<	>	Blending Amount
▶	Gaussian Layer			
▼	BG Blending Mode			
Normal	▼	<	>	BG Blending Mode
0.000		<	>	BG Blending Amount
▶	Chromatic Aberration			
1.000		<	>	Depth Position
▶	Preprocessor Definitions			

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。

このモードは独立して通常のロゴの下に描画されるので、反映された結果を見るにはロゴのレイヤーの Blend Amountを下げる必要があります。

## BG Blending Mode:

イメージとしては、画面上の景色を別のレイヤーにコピーして、乗算やスクリーンやオーバーレイなどで合成するというような感じになります。

## BG Blending Amount:

この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。



# 各パラメータについて (色収差)

写真やイラスト、ゲームなどで使われている色収差エフェクトをロゴに付与する機能です。

## CAb ColorA&B:

色収差エフェクトの色を選びます。色収差表現の定番は赤x青(デフォルト)、赤x緑、マゼンタx緑、マゼンタxシアン、黄x青などがあります。

## 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)



## 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、植物、建物などの後ろにロゴがあるように見せられる機能です。

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、スライダーをCtrl+クリックすると任意の倍率を入力できます。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使うこともできます。ただし、倍率が大きくなるほど画質は劣化します。

ガウシアンレイヤーの機能を使いながらロゴの不透明度を下げるとロゴの下にガウシアンレイヤーが透けて見えてしまいましたが、BGブレンドモードの不透明度を上げるとロゴの下に透けて見えている部分だけを消すことができます。

色収差エフェクトの色は任意の色を選ぶので、色収差とは関係ない好きな色でデコレーションしたり、白や黒を選んで光や影を表現する手段としても使える他、透明度も選択できるようになっているのでどちらか片方を消したりすることも可能です。

実装されているBlendモードは、白や黒では効果がないものが多いです。これらのモードはロゴや他のレイヤーの色を灰色に寄せてみたり色を付ける事で様々な変化を見せる仕組みになっています。背景の明るさや色との組み合わせによっては思わぬ効果が出て面白い発見が見つかるかも知れません。

オリジナルのCopyright.fxを改修して多くの機能を追加した結果、何枚もあるテクスチャの処理やガウシアンブラーの処理で負荷が増加しています。元から軽いシェーダーですが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。

ロゴの数が100種類を超えていてGShadeのUIから目的のロゴを探すのがとても面倒になっているため見本帳を同梱しています。



# クレジット・免責事項

## Author:

uchu suzume  
@uchu\_sparrow

## GShade & Shaders:

Marot Satil  
@MarotSatil GPOSERS.com

CeeJay.dk

seri14

prod80

originalnicodr

uchu suzume

## Fonts:

YutaOne  
@yuta\_ptv

Daylight Fonts  
@daylightfonts

Nagoriyuki

Nick Curtis

akira(ainezunouzu)

8:52:22 pm

Bitstream Inc.

Google Fonts

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開発チーム、GPOSERSが提供するソフトウェア、シェーダー、プリセットは全て無償公開しており、有償での販売を行っている集団とは一切関係ありません。



## 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。

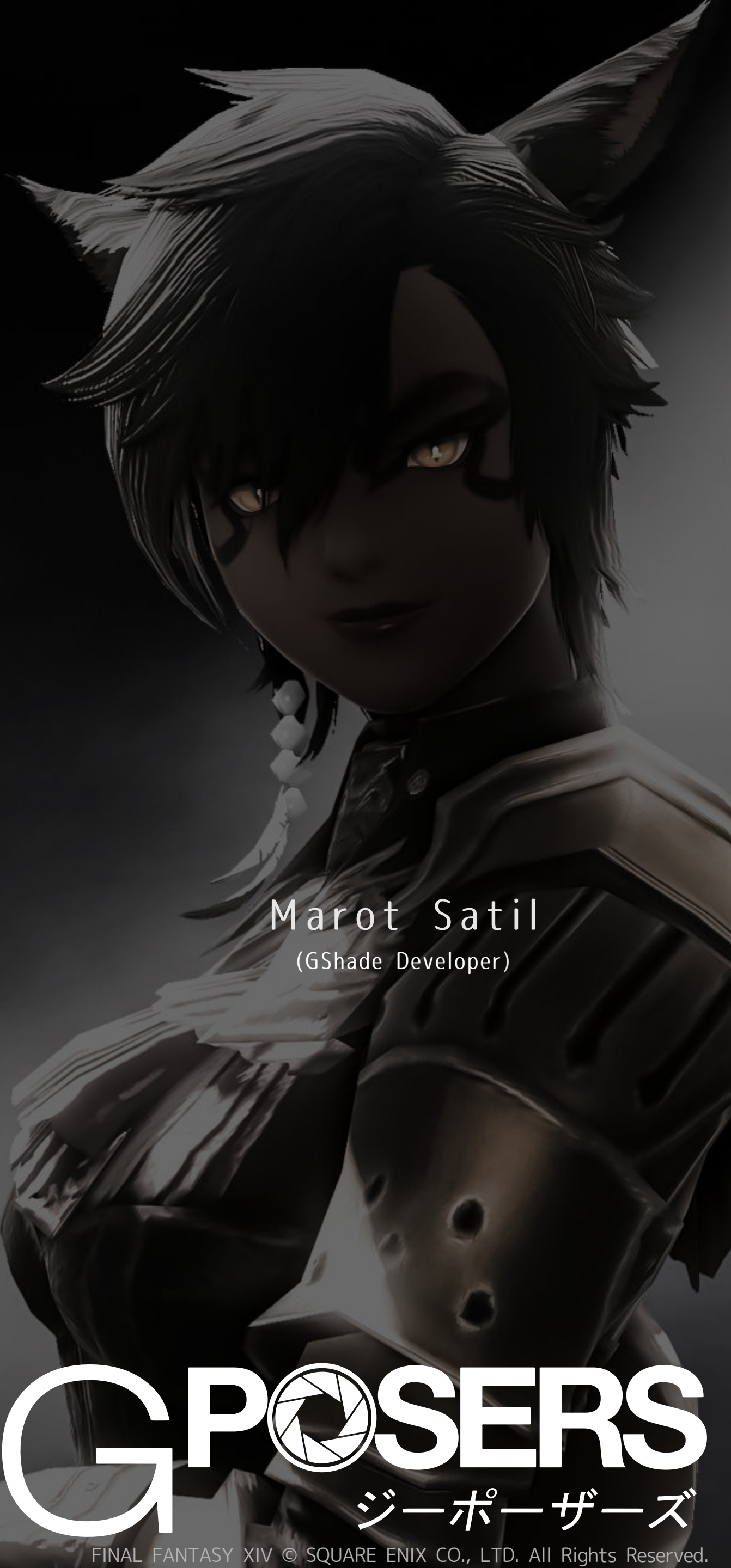


Kupaii Satil  
(GPOSERS Magazine Editor)



# 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  
(GShade Developer)