

AutoSway

風揺れスクリプト

ファイルの内容

AutoSway.jsxbin・・・スクリプト本体
AutoSway_Guide.pdf・・・スクリプトの説明書
AutoSway_ffx・・・フォルダ

インストール方法

「AutoSway.jexbin」と「AutoSway_ffx」を ScriptUI Panels フォルダー内にコピーしてください。

- ・ Windows の場合

...Program Files¥Adobe After Effects <version>¥Support Files¥Scripts¥ScriptUI Panels

- ・ Mac の場合

...Applications/Adobe After Effects <version>/Scripts/ScriptUI Panels

AfterEffects が起動している場合は、再起動してください。

アンインストール方法

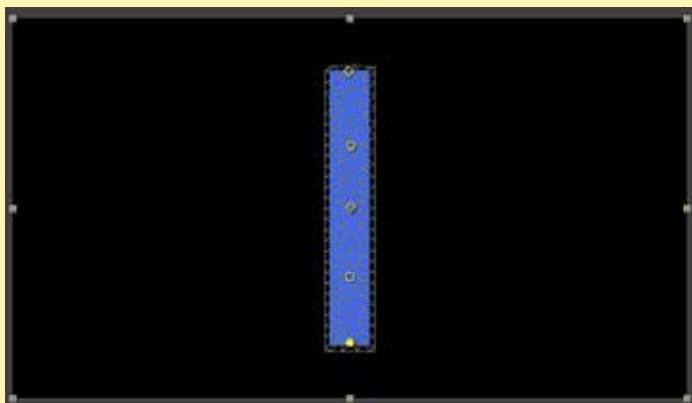
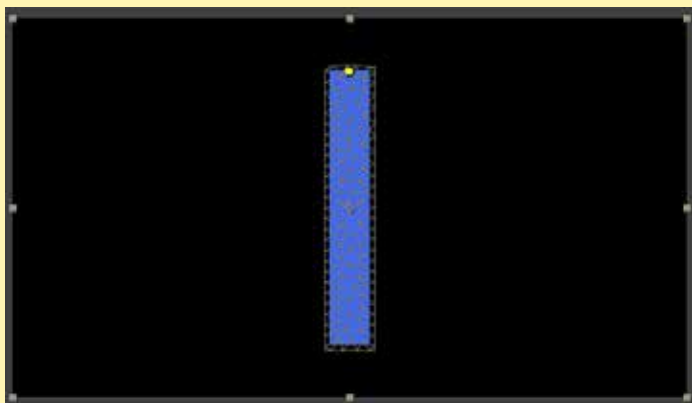
- ・ ScriptUI Panels 内の「AutoSway.jsxbin」と「AutoSway_ffx」を削除してください。

使い方 (PuppetPinTool Mode)

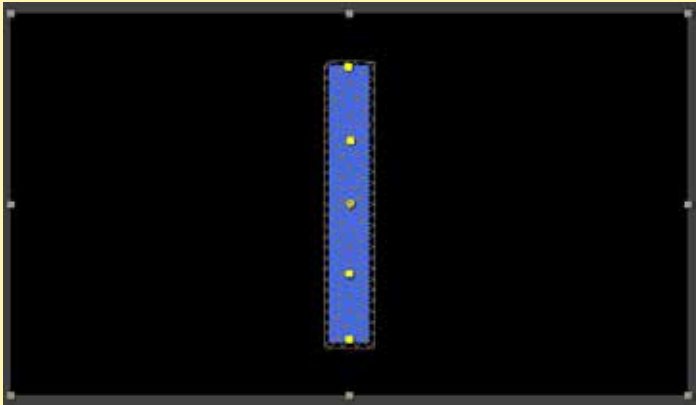
AutoSway は、風の揺れのような効果を簡単に付ける事ができるスクリプトです。

1 スクリプトを適用するレイヤーにパペットピンを打つ！

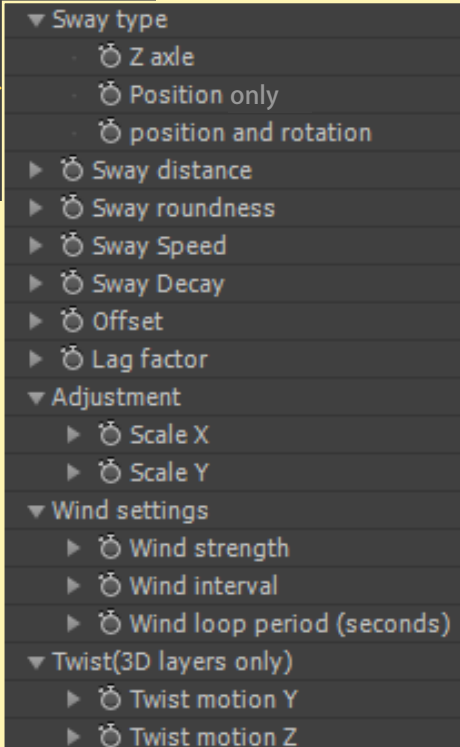
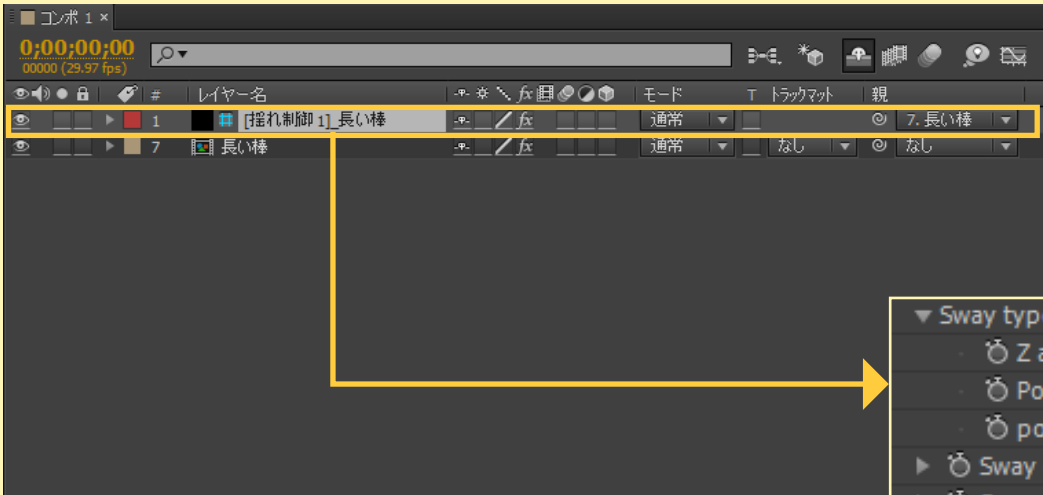
始点から終点にかけてパペットピンを打ちます。



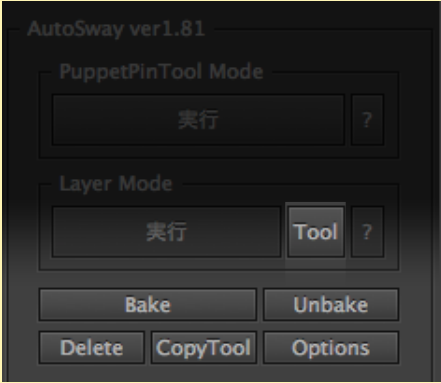
② 全てのパペットピンを選択し、「実行」ボタンを押す。



③ 自動で作られる「[揺れ制御]+ レイヤー名」の名前のついたレイヤーを選択し、揺れ方の調整を行う。

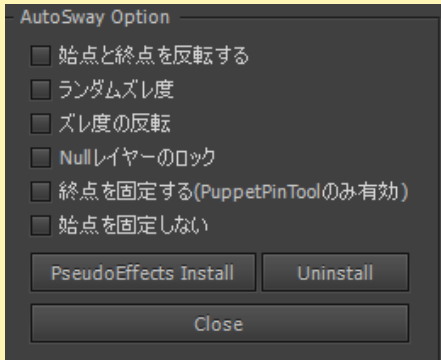


メニュー項目の説明



- Bake…………… AutoSway の動きをキーフレームに変換し、1 レイヤーにまとめる機能です。→詳しくは [Back 機能の説明へ](#)
- Unbake…………… Bake したレイヤーを Bake 前の状態に復元する機能です。
→詳しくは [Unback 機能の説明へ](#)
- Delete …………… 適用した AutoSway を削除します。
(揺れ制御レイヤーを選択して実行してください)
(パペットピンはそのまま残ります。)
- Tool …………… レイヤー分割・レイヤーの複製ができるツールを表示。
- CopyTool…………… AutoSway の値をコピーを行えるツールを表示。
- Option …………… オプション画面を表示します。

Option 項目の説明

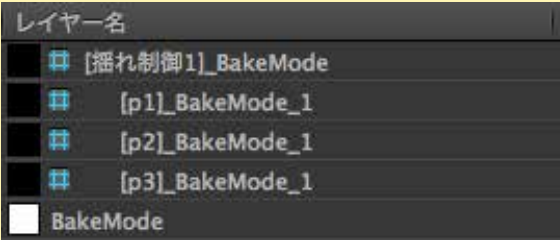


- 始点と終点を反転する…………… 始点と終点を反転して揺れるように設定します。
- ズレ度の反転…………… 始点から終点にかけて徐々に小さく揺れるようになります。
- ランダムズレ度…………… 各ポイントのズレ度がランダムになり、揺れ方が不規則な動きとなります。
- Null レイヤーのロック…………… Nullレイヤーをロックして作成します。
- 終点を固定する…………… 終点を固定し動かないようにします。
- 始点を固定しない…………… 始点を固定せず動くようにします。
- PseudoEffects Install …… AfterEffects C6 以前のバージョンをご使用の方は PseudoEffects をインストールしてください。
インストールを行うと、AutoSway を適用した際に表示されるエラーメッセージが表示されなくなります。
※AutoSway v1.84 以前に PseudoEffects をインストールしている場合は、アンインストールを行ってから再度インストールしてください。
なお、AutoSway を AfterEffects CC 以上で使用する場合はインストールしなくても PseudoEffects を使用できます。
- PseudoEffects Uninstall …… PseudoEffects をアンインストールします。

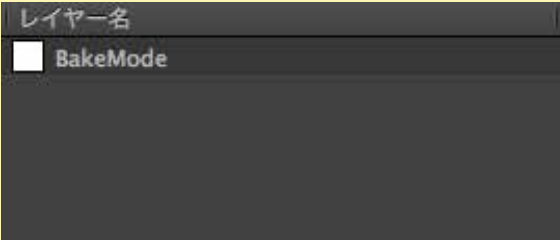
Bake 機能の説明

AutoSway の動きをキーフレームに変換し、1 レイヤーにまとめる機能です。複数のレイヤーが一つになり、見た目がスッキリするのに加え、Expression による計算がなくなるため動作が軽くなります。
なお、Bake が可能なプロパティは制御レイヤー内の AutoSway によって追加されたエフェクトとトランスフォーム (不透明以外) です。
使用するには、揺れ制御レイヤーを選択し、「Bake」 ボタンを押してください

Bake 前



Bake 後

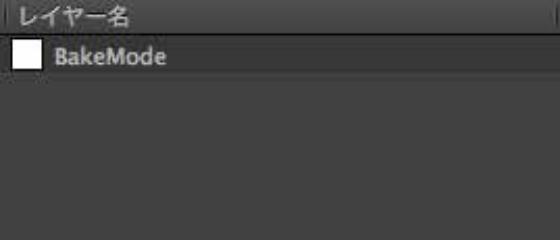


● Unbake 機能の説明

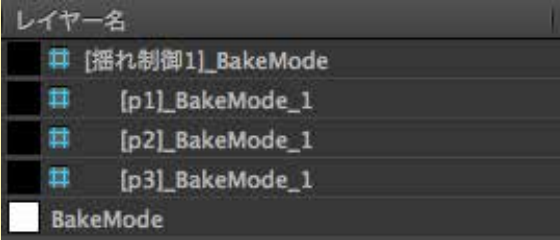
Bake したレイヤーを Bake 前の状態に復元する機能です。揺れ制御レイヤーに設定した値だけでなく、キーフレーム情報も復元します。再度 AutoSway の動きを調整する時に使用します。

※Bake されたレイヤーの名前の変更やコメントを削除しないでください。削除すると正しく Unbake できなくなります。

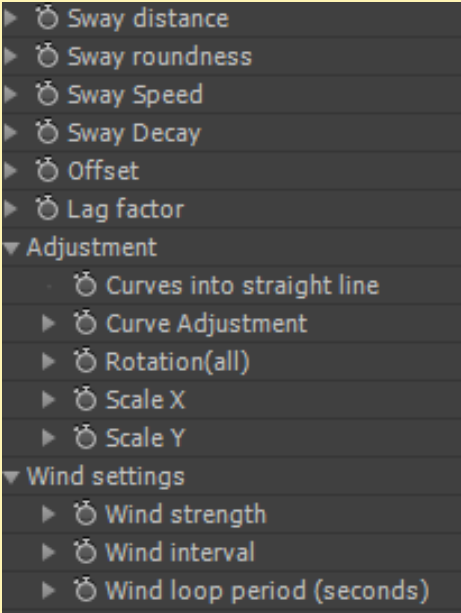
Unbake 前



Unbake 後

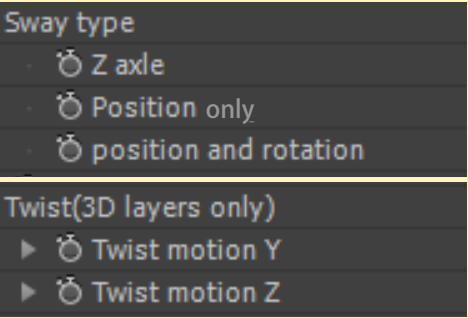


● 揺れ制御レイヤーの説明



- distance ……………揺れる大きさの調整ができます。
- roundness ……………揺れる幅の調整ができます。数値が大きければ大きいほど、丸を書いたような動きになります。
- Speed ……………揺れる速度（周期）を調整できます。
- Decay ……………減衰のキーフレームを一つだけ設定すると、設定した箇所から減衰が始まり、揺れが徐々に停止します。
- Offset ……………揺れ初めのタイミングをシフトすることができます。
- Lag factor……………各ポイントのタイミングを調整することができます。
- Curves into straight line ……曲がっているレイヤーを真っ直ぐに直します。
- Curve Adjustment ……………レイヤーを曲がり具合を調整できます。
- Rotation(all) ……………レイヤーを回転させることができます。
- Scale X ……………揺れの大きさを縦に拡大縮小できます。
- Scale Y ……………揺れの大きさを縦に拡大縮小できます。
- Wind strength ……………風が吹いているような効果を付けることができます。
- Wind interval……………風が吹く間隔を調整できます。
- Wind loop period……………風をループさせて吹かせることができます。（ループ不要の場合は数値を上げてください。）

下記はレイヤーモードのみ表示される項目です。



- Z axle ……………Z 軸での揺れを ON にします。^{※1}
- Position only……………位置のみで揺らします。
- position and rotation……………位置と回転の両方で揺らします。
- Twist motion Y ……………Y 軸のウネリを追加します。^{※2}
- Twist motion Z ……………Z 軸のウネリを追加します。^{※2}

※1 3D レイヤーが ON の時のみ有効です。
※2 3D レイヤーが ON で且つ「Z 軸で揺らす」が ON の時のみ有効。

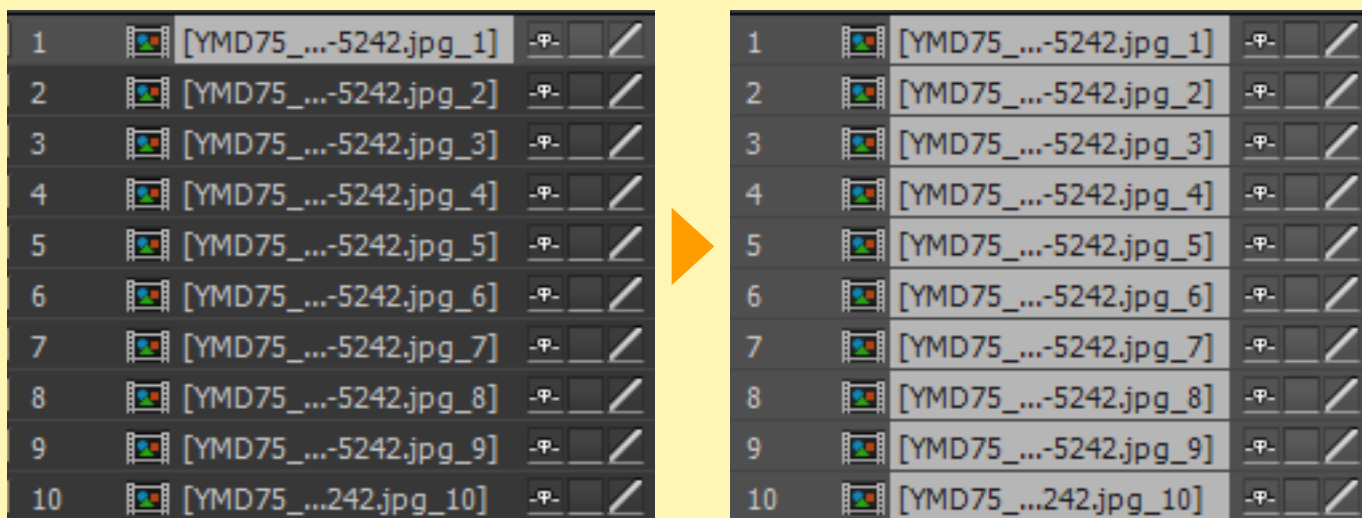
● レイヤーモード

パペットピンを使用する通常モードとは異なり、複数のレイヤーをリンクさせて揺らすモードです。
2D の揺れや 3D での揺れを表現することができます。
揺らす以外にもレイヤーを曲げたり捻ったりといったことにも使用できます。

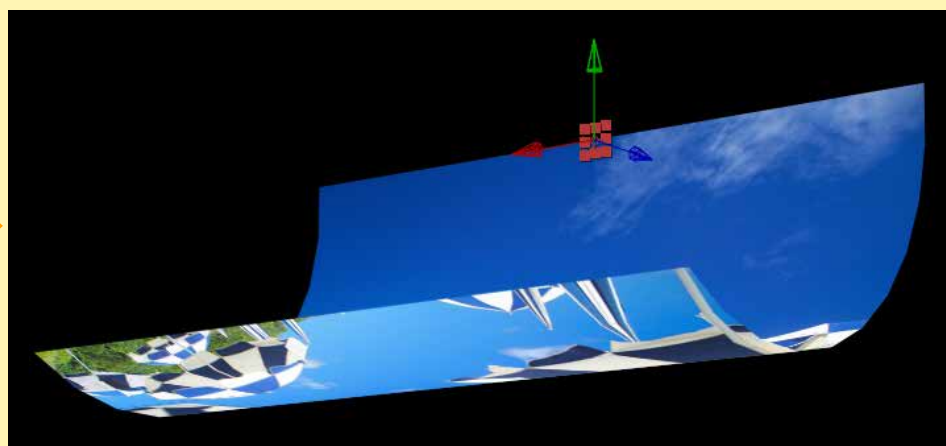
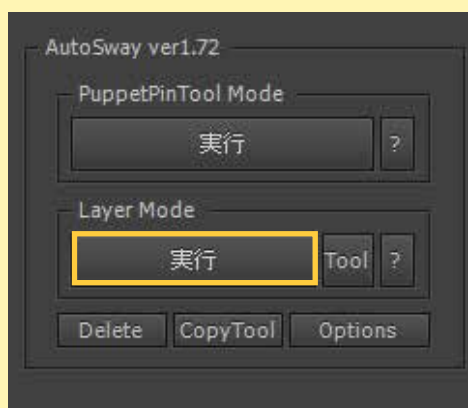
● 使い方

① スクリプトを適用したいレイヤーを選択する

始点にしたいオブジェクトを最初に選択し、終点にしたいオブジェクトは最後に選択してください。



② 実行ボタンを押す



レイヤーは Tool Split Layer を使用し横方向に 10 分割して作成

● Tool Split Layer



レイヤーを縦・横・タイル状に分割するツールです。
シェイプレイヤーもしくはフッテージレイヤー（画像・動画・平面）を分割することができます。
なお、3D レイヤーにも対応しています。

縦に 5 分割した例

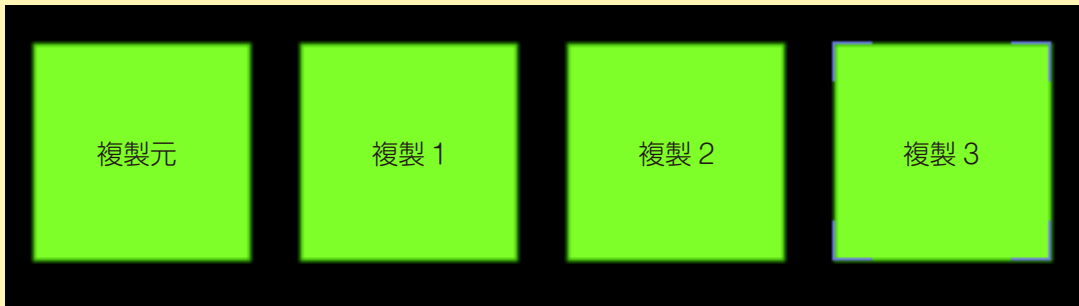


● Tool Duplicate Layer

レイヤーを複製するツールです。
各パラメーターはオフセット値として扱われ、例えば、位置 X に「50」と入力して実行すると、下記の例のように 50 ピクセルずつズラして複製されます。
なお、不透明度は AE の仕様上、最大 0 ～ 100 までしか設定できませんので、元レイヤーの不透明度が 100 の場合はマイナスの値を設定してください。逆に元レイヤーが 0 の場合は、プラスの値を設定してください。
「Split Layer」及び「Duplicate Layer」は「レイヤーモード」のサポート機能です。



複製数 3、位置 X に 50 を入力して実行した例

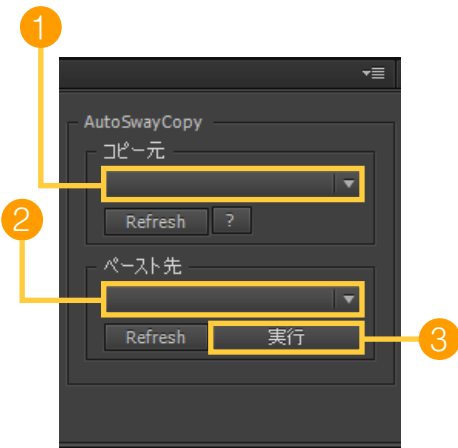


● AutoSwayCopy

設定済みの揺れ制御の値を別の揺れ制御へコピーできる機能です。

使用方法

- ① Refresh ボタンを押し、コピー元となる揺れ制御レイヤーを選択。
- ② Refresh ボタンを押し、ペースト先となる揺れ制御レイヤーを選択。
- ③ 実行ボタンを押す。



コンポをまたいでのコピーも可能。
Refresh ボタンを押すと現在開いているコンポ内にある揺れ制御レイヤーのみ取得します。

● その他機能（デフォルト機能なので有効無効の設定はありません）

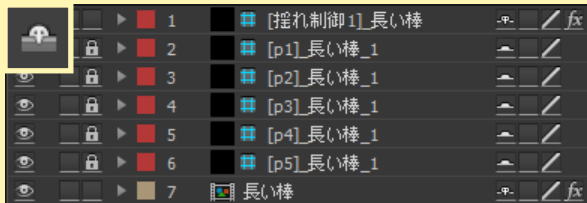
自動リネーム機能……………AutoSway を適用したいレイヤー名と同じレイヤーが存在する場合は自動で連番を付けて競合を回避します。

自動オフセット……………AutoSway を適用した順に揺れるタイミングがずれるようになっています。

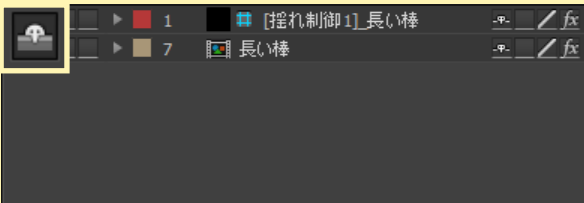
Null のシャイレイヤー化…通常では使用しない Null レイヤーは全てシャイレイヤーとなります。

※このスクリプトは自動生成された平面を Null レイヤー及び制御レイヤーとして使用しているため、平面が膨大に増えるということはありません。

シャイレイヤー OFF



シャイレイヤー ON



● 更新履歴

- v1.84 誤字の修正
AfterEffects CS6 以前のバージョンで発生する不具合を修正
Unbake の調整
- v1.83 日本語版でエフェクトが適用できない問題を修正
PseudoEffect のアンインストールボタンが表示されていない問題を修正
細かい不具合を修正
- v1.82 PseudoEffect を FFX 読み込み式に変更
細かい不具合を修正
- v1.81 PseudoEffect の実装
Bake ・ Unbake の実装
減衰の追加
SwayControl レイヤーのデフォルト値の見直し
その他細かい不具合を修正

Win/Mac CS5～CC2015 まで対応。

AutoSway
Version : 1.84
for Win & Mac AfterEffects CS5 (JP) or later.
Copyright (c) 2016 ada All rights reserved.
<https://twitter.com/adascripts>
script coding by ada

Description: このスクリプトは、風の揺れのような効果を付けるスクリプトです。

Note:

このスクリプトに使用されているスクリプト本体の著作権は ada が所有しています。
無断での再配布、転売、改変は固くお断りいたします。