

01

手軽に風を再現するスクリプト～Wind

Wind は文字通り手掛けだと割と面倒な風・気流に乗ったランダムな動きを再現するためのスクリプトです。製作元は TypeMonkey などの Monkey シリーズの Ebberts + Zucker と今までとは結構毛色の変わったものを送り出してきた印象です。このスクリプトはライトやカメラといった特殊なものを除き、基本的にレイヤーに相当するものであれば平面やシェイプ、テキストやフッテージ諸々に対して適用することができます。プリセットも色々と用意されており、限られたパラメータながらそれ故に比較的シンプルな操作で完結することに重点が置かれたスクリプトです。概要はここまでにしておき、実際に機能や使い方をみていきましょう。

「Wind」 <http://aescripts.com/wind/>

UI 項目

まずは UI を見ていきます。

Restore/Apply

レイヤーに対して適用された「Wind」の処理を削除 / 適用します。

Preset

搭載されている 17 種類のプリセットを選択します。選択時には各パラメータがプリセットの状態に変更されます。

Animate

インアニメーションかアウトアニメーションかどうかを設定します。

Direction

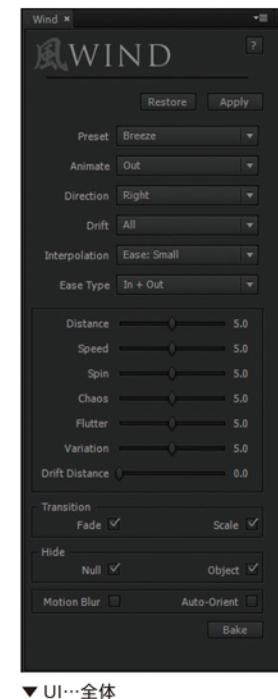
レイヤーの飛散方向を設定します。上下左右に加え、前方や後方などにも設定が可能です。

Drift

Direction に加え、舞い上がる・下降するといった二次的な力の効力の方向を設定します。

Interpolation

モーション速度の補完方法を設定します。また、Mix を選択することで、保管方法にバラつきをもたせ、よりそれらしくすることができます。



▼ UI…全体



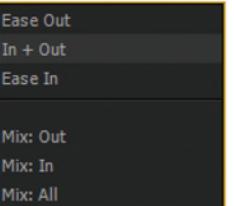
▼ UI…挙動項目



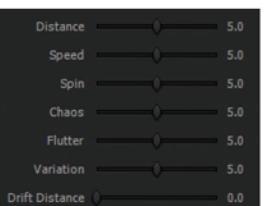
▼ Interpolation 設定

Ease Type

イーズイン・イーズアウトといったイージング設定を行ないます。こちらも Interpolation と同様に Mix を選ぶことでバラつきをもたせることができます。



▼ Ease Type 設定



▼ UI…パラメータ項目

Distance

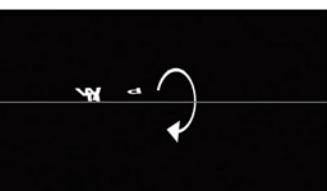
Direction 項目の方向にどの程度移動するか設定します。固定値ではなく、5.0 を基準（コンポジション幅と同程度の移動）に設定を行ないます。

Speed

変化開始～終了までの時間を設定します。値が高いほど開始と終了の幅が短くなります。

Spin

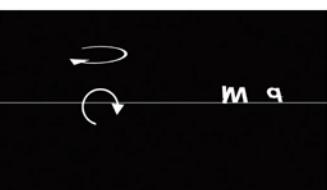
Direction 項目の方向軸がどの程度回転するかを設定します。0.0 の場合は全く回転せずに常に正面を向いた状態で飛散します。



▼ Spin 回転軸

Chaos

Spin とは直接関与しない別軸がどの程度回転するかを設定します。0.0 の場合は全てのレイヤーが大きくブレずに概ね同じ位置へと飛散します。



▼ Chaos 回転軸

Flutter

対象となるオブジェクトのレイヤーがどの程度回転するかを設定します。Spin/Chaos と類似する項目ですが、大まかな気流の動きを作るものが Spin/Chaos、対象単体での回転に対するバラつきを生むものが Flutter と考えてください。

Variation

各パラメータにランダムなバラつきを加えます。

Drift Distance

Drift 項目の方向にどの程度移動するか設定します。

02

揺れる、弾む、跳ねる～Springy FX

Springy FXはユーザーの作ったキーフレームアニメーションに合わせて、位置であれば揺れる、角度であればねじれるといった所謂バネや柔らかいものが持つ特有の『弹性』を表現するスクリプトです。Cinema 4Dを使用する方は、ディレイデフォーマに近いイメージを持つと分かり易いかも知れません。大まかに9種類の機能を備えており、パネルUIもボタンのみと非常にシンプルです。また、レスポンシブな設計となっており、配置する場所によってアイコンのみになるなど、ユーザーへの配慮も光ります。チュートリアルが約4時間ある当スクリプト、そう聞いてしまうだけで苦しくなってしまう方もいらっしゃると思います。実際に一通り見てみると、些細な注意点まで網羅されており必聴ではあるのですが、ここでは具体的にどういったことができるのか、どう使えばいいのかなどをさらってお伝えできればと思います。

「Springy FX」 <http://aescritps.com/springy-fx/>

UI項目

まずはUIを見ていきます。

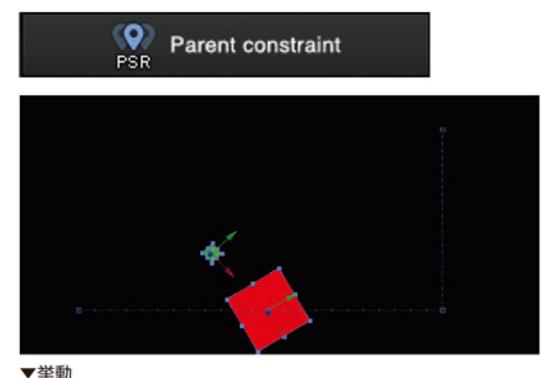
冒頭に記載したようにこのスクリプトはレスポンシブな設計であるため、ある程度都合の良いように配置することが可能となっている。アイコンの見た目はそれなりに大きいものの、かなり縮小して配置を行なっても認識できるようになっているため、非常にコンパクトに運用することができる。



次に各機能の概要を上ないし左から順に見ていきます。詳細は後述します。

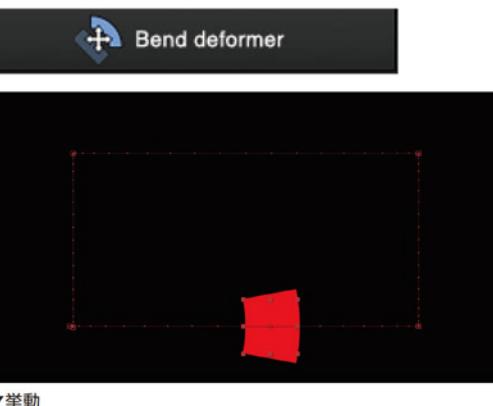
Parent constraint

Parent constraintは親子関係によるモーション全般に関係した機能です。AEにおける親子とは少々異なり、親の動きを参照しているような挙動を示します。



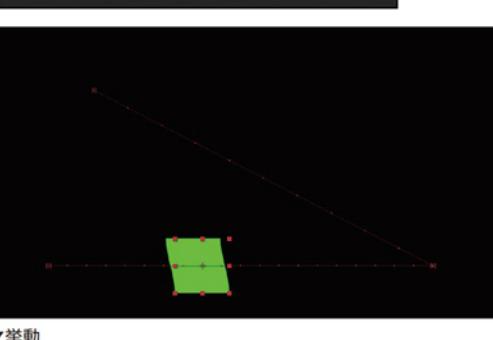
Bend deformer

Bend deformerは位置に関係した機能です。上下左右の動きに対し、その速度に合わせて押し広げられるような動きを再現します。



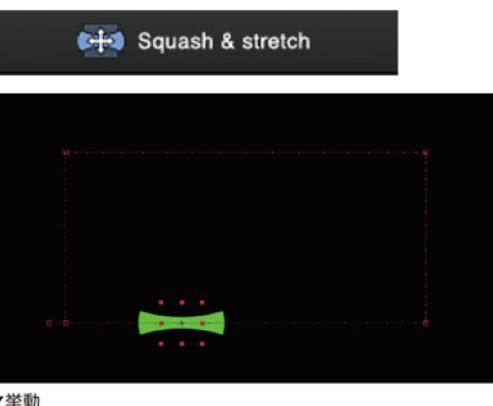
Shear deformer

Shear deformerは位置に関係した機能です。Bend deformerとは動きが異なり、固定された一部分が動き、それに付随して名前の通り剪断的な形状に変形します。引き上げられた旗のような動きがイメージしやすいかも知れません。



Squash & stretch

Squash & stretchは位置に関係した機能です。進行方向に対して伸縮し、グッと圧し潰されたような形状に変形します。



Jiggle deformer

Jiggle deformerは位置に関係した機能です。バペットピンを用いることで、よりバリエーションに富んだ変形を可能にします。

