

AUTO CIRCULAR MOTION



🔦 AutoCircularMotion(以下 ACM) とは

AutoCircularMotion(以下 ACM) は円運動を簡単に表現することができるスクリプトです。複数のレイヤーをリンクさせて動きを付けられるのはもちろんのこと、振り子運動や、バウンド等の円運動以外の動きも設定することができます。また、Z 軸も制御できるため、奥行きのある動きが表現可能です。

ファイルの内容

AutoCircularMotion.jsxbin・・・スクリプト本体
AutoCircularMotion_Guide.pdf・・・スクリプトの説明書
AutoCircularMotion_ffx・・・フォルダ

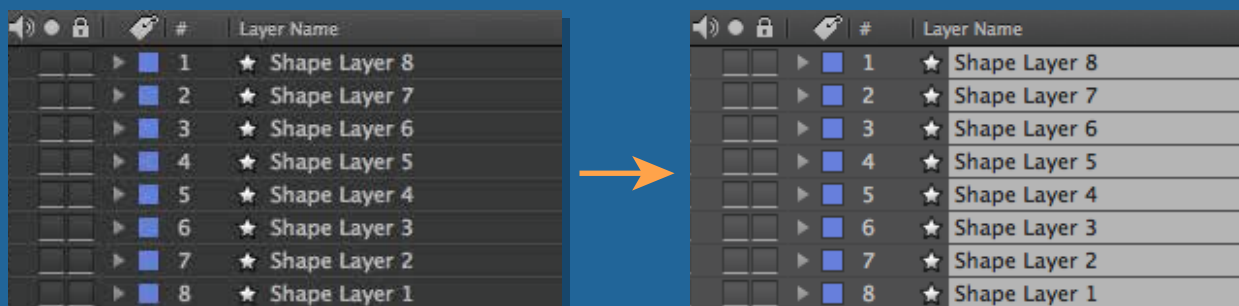
インストール方法

「AutoCircularMotion.jexbin」と「AutoCircularMotion_ffx」を ScriptUI Panels フォルダ内にコピーしてください。

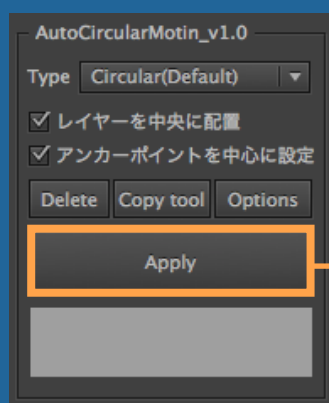
- ・ Windows の場合
...Program Files¥Adobe After Effects <version>¥Support Files¥Scripts¥ScriptUI Panels
- ・ Mac の場合
...Applications/Adobe After Effects <version>/Scripts/ScriptUI Panels

🔦 使い方

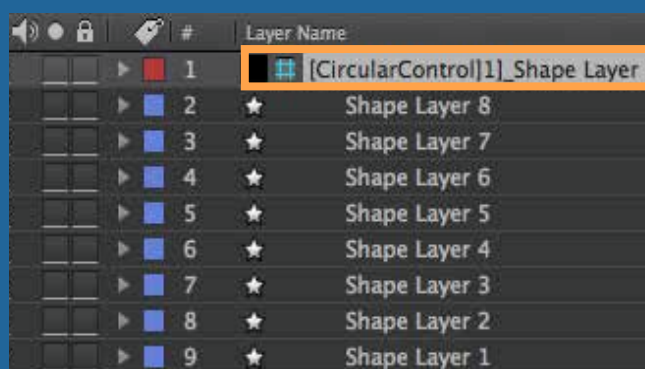
1 : 単一レイヤーもしくは複数のレイヤーを選択



2 : 「Apply」 ボタンを押す

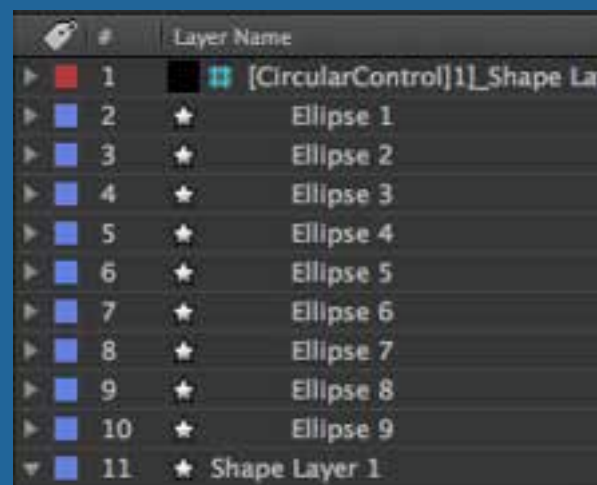
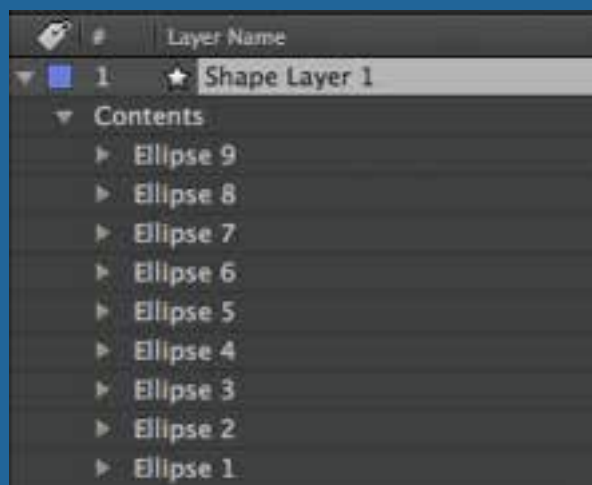


3 : 自動で生成される「ACM 制御」で調整を行う



■シェイプグループに適用する場合

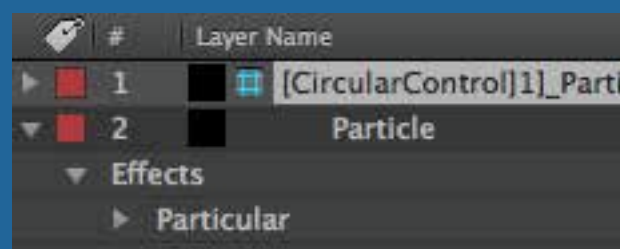
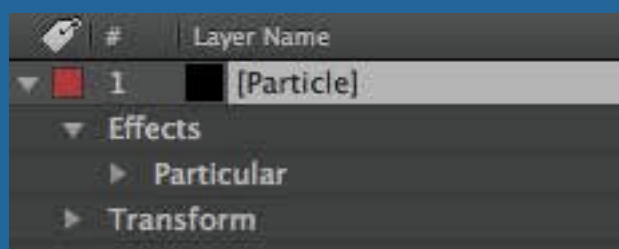
シェイプグループを含む、単一のシェイプレイヤーを選択して「Apply」ボタンを押すと、シェイプグループをレイヤーに分解して適用することができます。



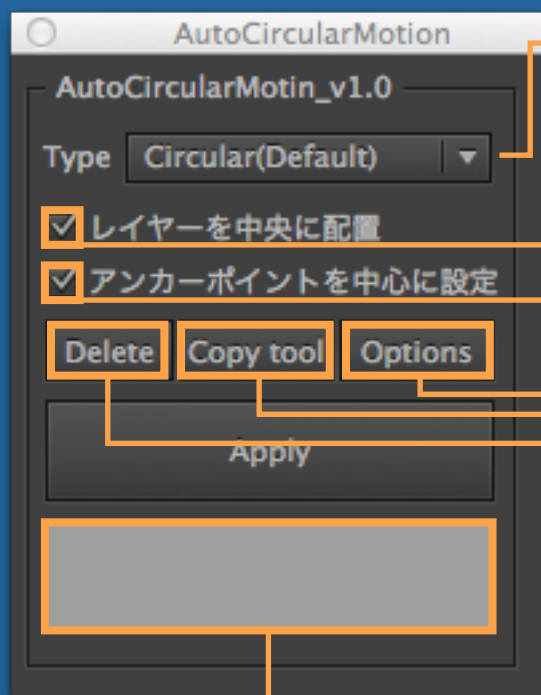
■「Trapcode Particular」に適用する場合

「Trapcode Particular」を適用した単一のレイヤーを選択して「Apply」ボタンを押すと、「Trapcode Particular」にACMを適用することができます。

※ACMを適用したライトレイヤーや、ヌルレイヤーをエミッターとして使用することはできません。



メニューの説明



■Type

複数のテンプレートを選択できます。

■レイヤーを中央に配置

レイヤーをコンポジションの中央に配置します。

■アンカーポイントを中心に設定

アンカーポイントをレイヤーの中心に設定します。

■Options

オプション画面を表示します。

■Copy tool

コピーツールを表示します。

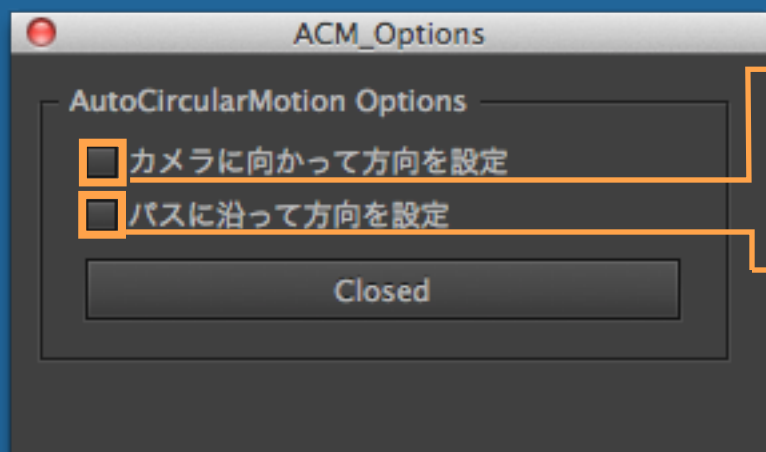
■Delete

レイヤーに適用した ACM を削除する機能です。
使用するには ACM を適用した際に作成される
[波形制御] レイヤーを選択して、
Delete ボタンを押してください。

■ログ

エラーログを表示します。

オプション画面の説明



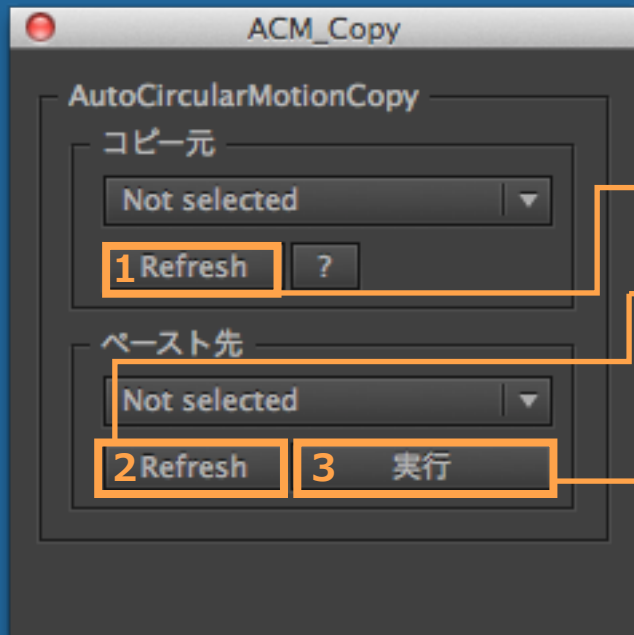
■カメラに向かって方向を設定

レイヤーは常に、アクティブなカメラの
方向を向くように設定されます。

■パスに沿って方向を設定

レイヤーは、モーションパスの
方向に向くように設定されます。

☀ コピーツールの説明



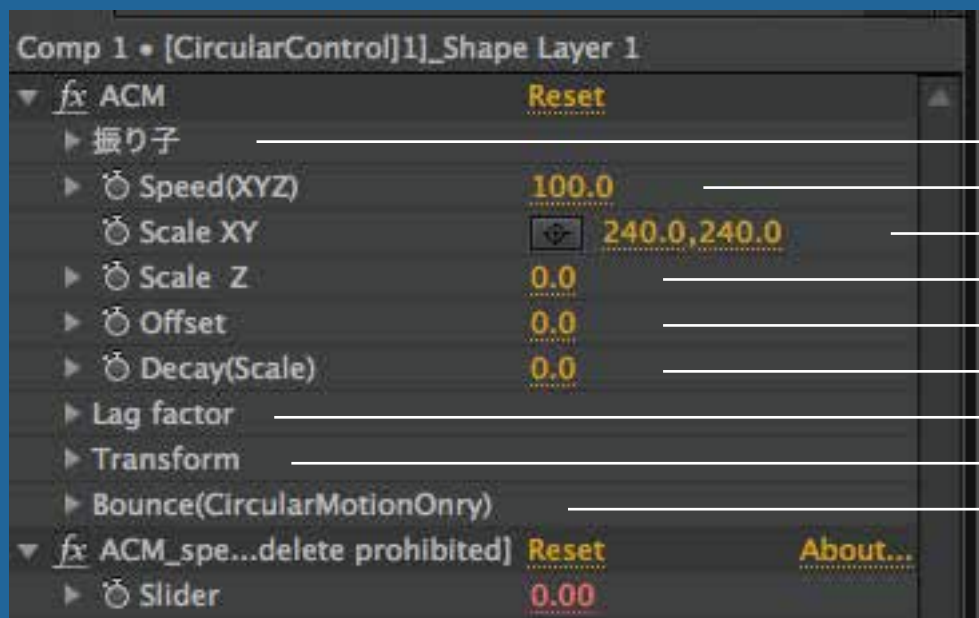
波形制御の値を別の波形制御へコピーする機能です。

■使用方法

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

なお、コンポをまたいでのコピーも可能です。

☀ エフェクト項目の説明



1
2
3
4
5
6
7
8
9

P. 6 にて

P. 7 にて

1 .Pendulum

■ Pendulum ON

振り子運動の ON ・ OFF を切り替えられます。

■ Angle(Pendulum only)

振り子の揺れる角度を設定できます。

2 .Speed XYZ

回転する速度を設定できます。

3 .Scale XY

4 .Scale Z

回転する大きさを軸ごとに設定できます。

5 .Offset

回転する時間軸をシフトします。

6 .Decay(Scale)

数値を下げると回転を徐々に止めることができます。

また、一つだけキーフレームを打つとその地点から徐々に回転を止めることもできます。

7 .Lag factor

■ Shift

複数のレイヤーの位置をシフトすることができます。

■ Speed XYZ

スピードの値を軸ごとシフトすることができます。

■ Offset XYZ

複数のレイヤーの位置を軸ごとにシフトすることができます。

■ Scale(xy)

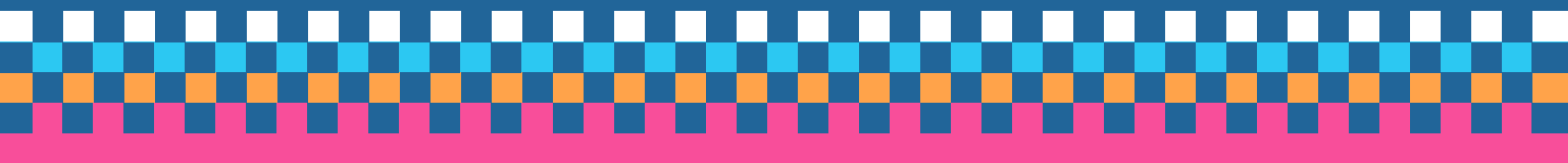
複数のレイヤーの回転する大きさをシフトすることができます。

■ Position XYZ

複数のレイヤーの位置を軸ごとにシフトすることができます。

■ Rotation XYZ

複数のレイヤーの角度をシフトすることができます。



8.Transform 位置

■Position XYZ

レイヤーの位置を変更できます。

Transform 回転

■FollowTarget

指定したレイヤーに方向を向くように設定する項目です。

・Target

基準となるレイヤーを選択できます。

・FollowTarget XYZ

向く方向を軸毎に ON・OFF を設定できます。

■AutoRotation XYZ

自動回転を軸ごとに ON・OFF できます。

■ReverseRotation

AutoRotation、AutoOrientation の回転方向を切り替えることができます。

■Rotation XYZ

角度を設定することができます。

Transform スケール

■Scale XYZ(%)

スケールを変更することができます。

Transform 不透明度

■Opacity(0~100)

不透明度を変更することができます。

Transform Anchorpoint

■Anchorpoint

アンカーポイントを変更することができます。

9.Bounce

■Bounce XYZ

バウンドの設定を ON・OFF できます。

※Pendulum が ON の時は設定できません。



AutoCircularMotion

Version:1

for Win & Mac AfterEffects CC(JP)or later. Copyright (c) 2015 ada All rights reserved.

<https://twitter.com/adascripts>

script coding by ada

Description: このスクリプトは、円運動を簡単にセットアップし、アニメーションさせる事ができるスクリプトです。

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。

