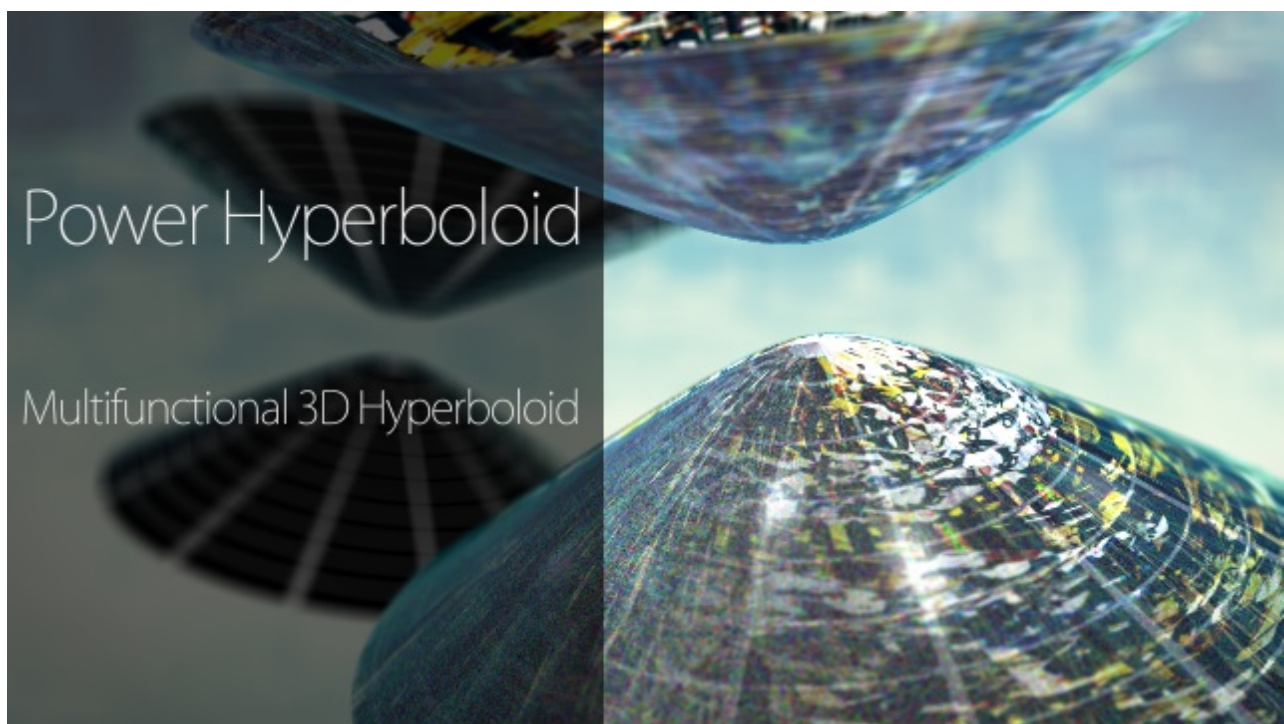


Power Hyperboloid

Adobe After Effects®



ユーザーマニュアル

version 1.00

© 2016 CROSSPHERE

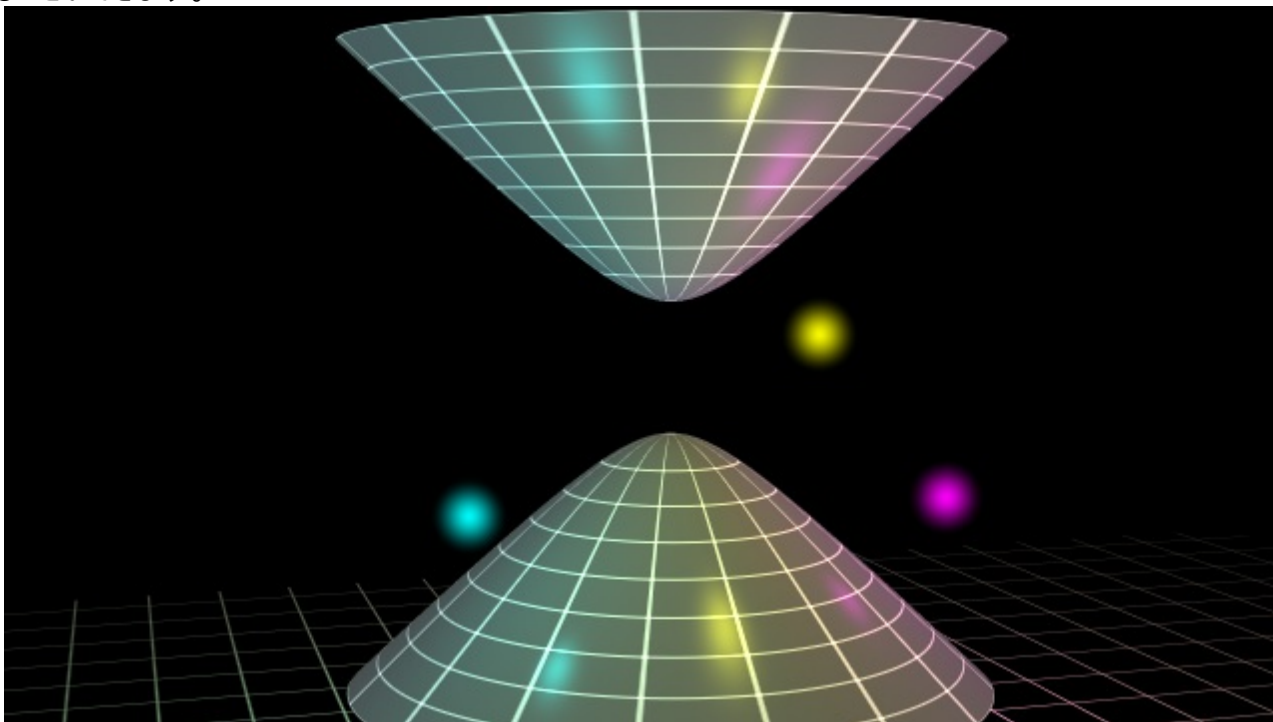
Contents

概要	4
セットアップ	6
対応プラットフォーム	6
インストール	6
アンインストール	6
セットアップ	6
パラメータ	7
Texture	7
Transform	7
Slide Texture	7
Control Layer	7
Ellipse X/Y	7
Dist. from Center	7
Radius Scale	7
Height Scale	7
Position XY	7
Position Z	7
Rotation X	7
Rotation Y	7
Rotation Z	7
Open Hyperboloid	8
Show Pivot	8
Fixed Point U	8
Fixed Point V	8
Open Parameter	8
Extend Hyperboloid	8
Extension Side	8
Extensions	8
Flip Vertical	8
Screw	8
Interval	9
Shading	9
Falloff	9
Falloff Radius	9
Falloff Distance	9
Self Shadow	9
Light Transmission	9
Emit	9
Ambient	9
Diffuse	9
Specular	9
Roughness	9
Metal	9
Reflection Map	10
Reflection Intensity	10
Reflection Rolloff	10
Rendering	10
Rendering Side	10

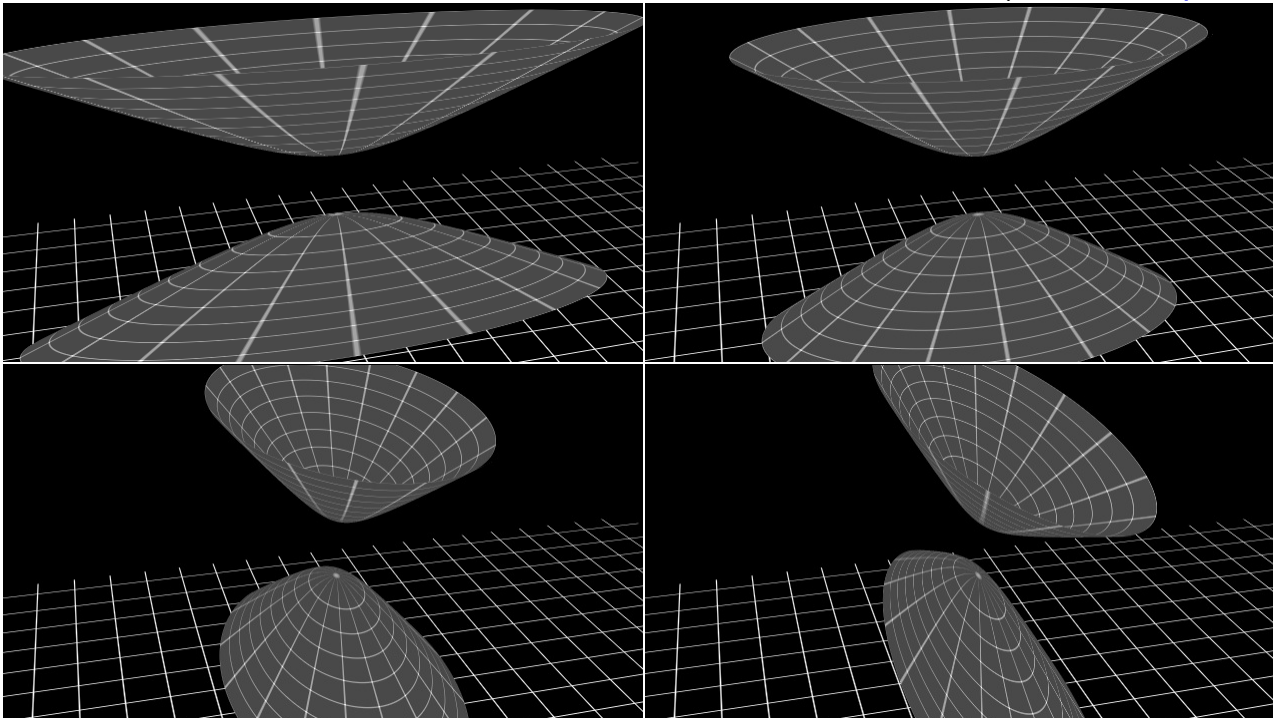
Rendering Side2	10
Use Composition Camera	10
Depth Of Field	10
Boost DOF Blur	10
Sharpness	11
Depth Composite	11
Mode	11
Start depth	11
End depth	11
Fog Color	11
その他の設定	12
色深度設定	12
カメラ	12
ライト	12
後記	13
著者	13
関連するプラグイン	13
Power Sphere	13
Power Cylidner	13

概要

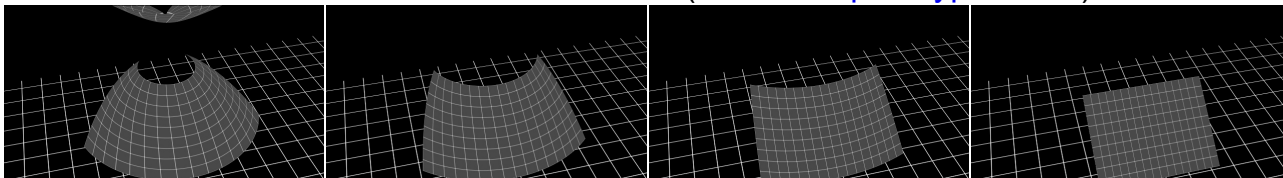
Power Hyperboloid はAdobe After Effects®のエフェクトプラグインです。
このプラグインはコンポジションカメラ、コンポジションライトに反応する3次元の二葉双曲面(Hyperboloid)を描写させることができます。



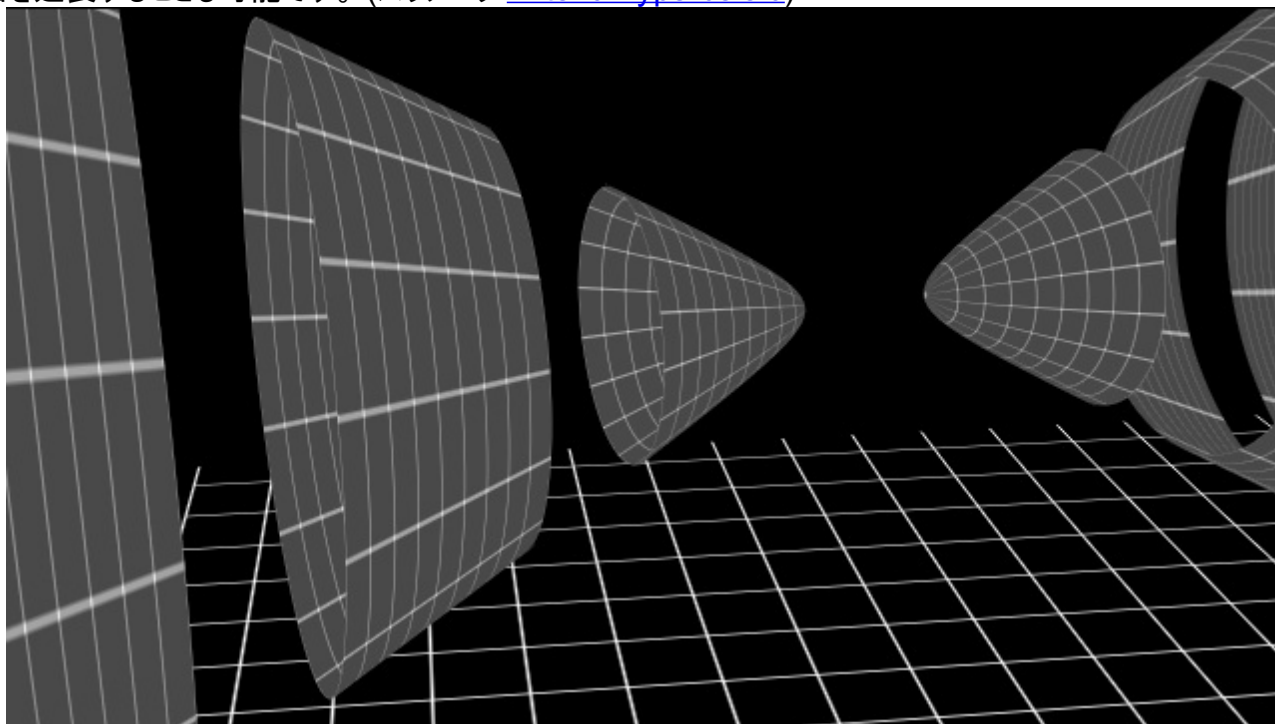
基本的な3次元空間でのトランスフォームに加え、曲面を歪ませる変形が可能です。(パラメータ:[Ellipse X/Y](#))



また、曲面を平面状に展開するアニメーションが可能です。(パラメータ:[Open Hyperboloid](#))



曲面を延長することも可能です。(パラメータ:[Extend Hyperboloid](#))



その他、被写界深度ブラーや、深度に応じたコンポジット、セルフシャドウなども可能です。これらの組み合わせにより、多彩な表現をする二葉双曲面を描写させることができます。

セットアップ

対応プラットフォーム

Adobe After Effects (Windows版, Mac OS X版) CS5以降

インストール

プラグインをAfter Effectsのプラグインフォルダに置いてください。デフォルトインストールでのプラグインフォルダは、例えばCS6では以下になります:

(win CS6)

C:\Program Files\Adobe\Adobe After Effects CS6\Support Files\Plug-ins

(mac CS6)

/Applications/Adobe After Effects CS6/Plug-ins

アンインストール

1. After Effectsを起動し、Power Hyperboloidをレイヤーに適応し、エフェクトパネルの上部、"Register"あるいは"情報..."ボタンをクリックしてください
 2. ポップアップされるパネルの、Unregisterボタンをクリックしてください
 3. 登録解除を確認するダイアログがポップアップしますので、Yesをクリックしてください
 4. After Effectsを終了し、プラグインフォルダからプラグインを削除してください
-

セットアップ

コンポジションと同じサイズ・ピクセルアスペクト比を持つレイヤーを用意してください。

このレイヤーにこのPower Hyperboloidを適応します(Effect > CROSSPHERE > Power Hyperboloid)。

初期状態ではテクスチャーがセットされず、曲面のUV座標の表示する曲面が表示されます。(U座標が赤、V座標が緑に対応します)。

Textureパラメータに、曲面のテクスチャーとして表示するレイヤーを指定することが出来ます。

その他詳しい操作は次章を参照してください。

パラメータ

Texture

テクスチャーとして表示するレイヤーを指定します。レイヤーを指定しなかった場合、UV座標を表示する曲面が表示されます。

Transform

曲面のトランスフォームを指定するパラメータ群です。

Slide Texture

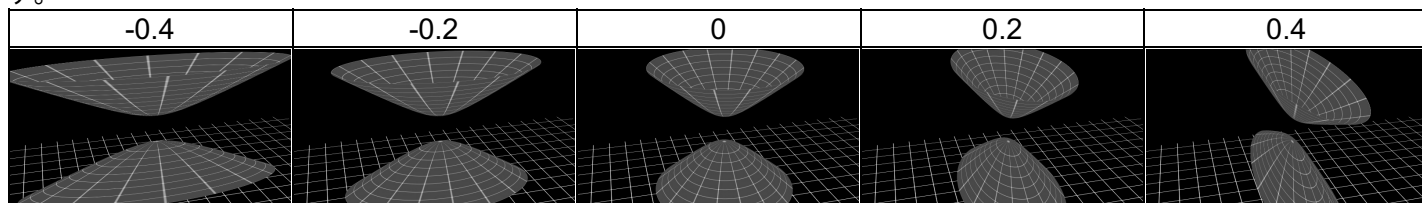
テクスチャーを軸の周りにスライドさせます。

Control Layer

曲面のトランスフォームに、このパラメータで指定したレイヤーのトランスフォームを使います。指定するレイヤーは3Dレイヤーにしてください。

Ellipse X/Y

曲面を、そのx方向/y方向に伸ばす/縮める変形をさせます。値が正であればx方向に伸ばし、y方向に縮めます。



Ellipse X/Yパラメータの値と曲面の歪み

Dist. from Center

双曲面と、その中心の位置からの距離を指定します。

Radius Scale

曲面の半径のスケールを指定します。

Height Scale

曲面の高さのスケールを指定します。

Position XY

Position Z

曲面の中心の座標を指定します。

Rotation X

Rotation Y

Rotation Z

曲面の回転を指定します。

Open Hyperboloid

このパラメータを変化させることで、曲面を、指定したピボットの回りに開くようなアニメーションをさせることができます。

Show Pivot

ピボットの位置を表示させます。

Fixed Point U

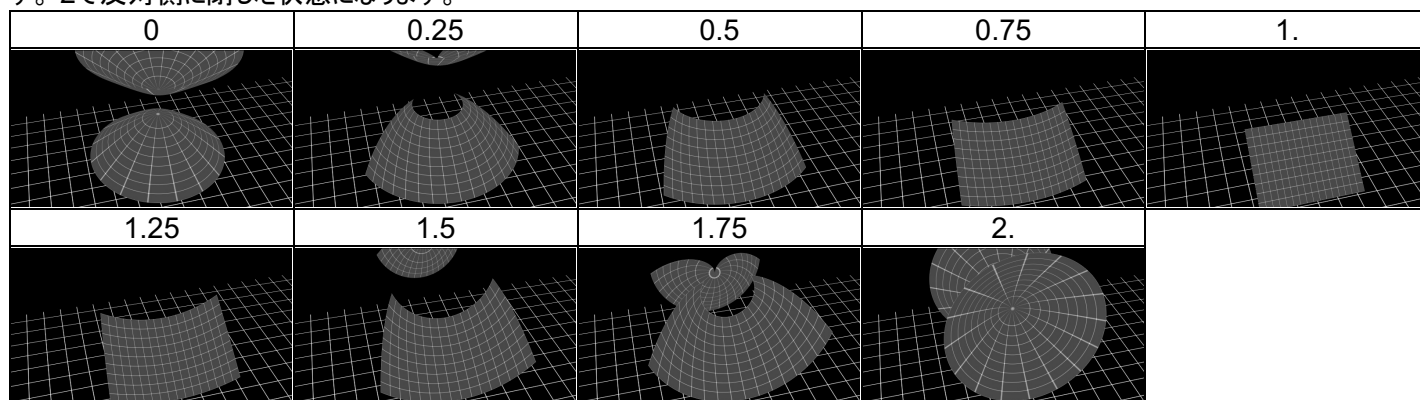
ピボットのUV座標でのUの位置を指定します。

Fixed Point V

ピボットのUV座標でのVの位置を指定します。

Open Parameter

曲面を開く度合いを指定します。0で完全に閉じた状態になります。1で完全に平面に展開された状態になります。2で反対側に閉じた状態になります。



Open パラメータの値と曲面の開き

Extend Hyperboloid

曲面のテクスチャーを軸方向に繰り返し延長します。

Extension Side

テクスチャーを延長する方向を指定します。

- Head Side
テクスチャーの上の方向(y軸マイナス方向)のみにテクスチャーを延長します。
- Tail Side
テクスチャーの下の方向(y軸プラス方向)のみにテクスチャーを延長します。
- Both Sides
テクスチャーを上下両方向に延長します。

Extensions

テクスチャーを繰り返す数を指定します。

Flip Vertical

延長されたテクスチャー同士で、隣り合うテクスチャーがy軸方向に反転するようにします。

Screw

延長されたテクスチャー同士のひねりの角度を指定します。

Interval

延長されたテクスチャー同士の間隔を指定します。

Shading

表示される曲面は、コンポジションライトの光を受けることができます。これらパラメータで曲面のマテリアルを設定します。

Falloff

Falloff Radius

Falloff Distance

平行ライト、ポイントライト、スポットライトの減衰方法を決定します。

- None
減衰をしません
- Smooth
ライトの位置からFalloff Radiusで指定した距離まで減衰がなく、その距離からFalloff Distanceの長さをかけてスムーズに減衰します。
- Inverse Square Clamped
ライトの位置からFalloff Radiusで指定した距離より離れた位置で2乗減衰をします。

Self Shadow

曲面に、自身の影を落とすかどうかを設定します。

Light Transmission

曲面が、ライトを透過させるかどうかを設定します。

Emit

ライトと関係なく、曲面がどれだけ色を発光するかを設定します。

Ambient

アンビエントライトに対する反応の度合いを設定します。

Diffuse

平行ライト、ポイントライト、スポットライトに対する拡散の度合いを設定します。

Specular

平行ライト、ポイントライト、スポットライトに対する光沢の強度を設定します。

Roughness

平行ライト、ポイントライト、スポットライトに対する光沢の広がり具合を設定します。

Metal

光沢の色に、テクスチャーの色を反映させる度合いを設定します。

Reflection Map

反射表現に使うレイヤーを指定します。

Reflection Intensity

反射の強度を設定します。

Reflection Rolloff

反射のロールオフを設定します。値が大きいほど、視線と曲面の法線が平行に近い時、反射が減衰します。

Rendering

レンダリングの際の細かい設定を行うパラメータです。

Rendering Side

曲面の内側/外側のみのレンダリングをさせるパラメータです。

- Full
内側・外側の両方を描写します
- Inside
内側のみを描写します
- Outside
外側のみを描写します

Rendering Side2

曲面の上側・下側のみのレンダリングをさせるパラメータです。

- Head Side
上方向のみ描写します
- Tail Side
下方向のみ描写します
- Both Sides
両方向とも描写します

Use Composition Camera

コンポジションカメラを使うかどうかを設定します。

Depth Of Field

被写界深度ブラーをかけるかどうかを設定します。被写界深度ブラーをかけるにはコンポジションにアクティブカメラが存在することが前提になります。

- Off
被写界深度ブラーをかけません
- Camera Settings
被写界深度ブラーをかけるかどうかをカメラの設定にあわせます
- On
被写界深度ブラーをかけます

Boost DOF Blur

被写界深度ブラーの強度をカメラの設定から増幅させます。

Sharpness

テクスチャーのサンプリング方法で、シャープネスを効かせる度合いを設定します。

Depth Composite

カメラからの深度に応じたコンポジットをします。

Mode

コンポジットのモードです。

- Off
コンポジットをしません。
- Fog
Fog Colorで指定した色を深度に応じて合成します。
- Fade Out
深度に応じてアルファ値を変化させます。

Start depth

コンポジットを開始する深度を指定します。

End depth

コンポジットが完全にかかる深度を指定します。

Fog Color

Fogモードの場合の、霧の色を指定します。

その他の設定

色深度設定

8bpc,16bpc,32bpcに対応しています。

カメラ

コンポジションにアクティブカメラがある場合、その基本的な変形に加え、次のカメラオプションに反応します。

- ズーム
- 被写界深度 (エフェクトのDepth Of FieldパラメータがCamera Settingsの場合)
- フォーカス距離(被写界深度が有効な場合)
- 絞り(被写界深度が有効な場合)
- ブラーレベル(被写界深度が有効な場合)

被写界深度を有効にする方法については、[レンダリングパラメータ](#)を参照してください。

ライト

コンポジションに表示状態が有効なライトがある場合、その基本的な変形に加え、次の ライトオプションに反応します。

- 強度
- カラー
- 円錐頂角
- 円錐ぼかし
- シャドウを落とす(エフェクトのSelf Shadowパラメータがオンの場合)
- シャドウの暗さ(エフェクトのSelf Shadowパラメータがオンの場合)

ライトに対する反応については、[シェーディングパラメータ](#)を参照してください。

後記

著者

著者:Koizumi

メールアドレス:koizumim83@gmail.com

<http://aescrpts.com/authors/crossphere/>

関連するプラグイン

Power Sphere

多機能な3次元の球面を描写するプラグイン

<http://aescrpts.com/power-sphere/>

Power Cylidner

多機能な3次元の円柱を描写するプラグイン

<http://aescrpts.com/power-cylinder/>