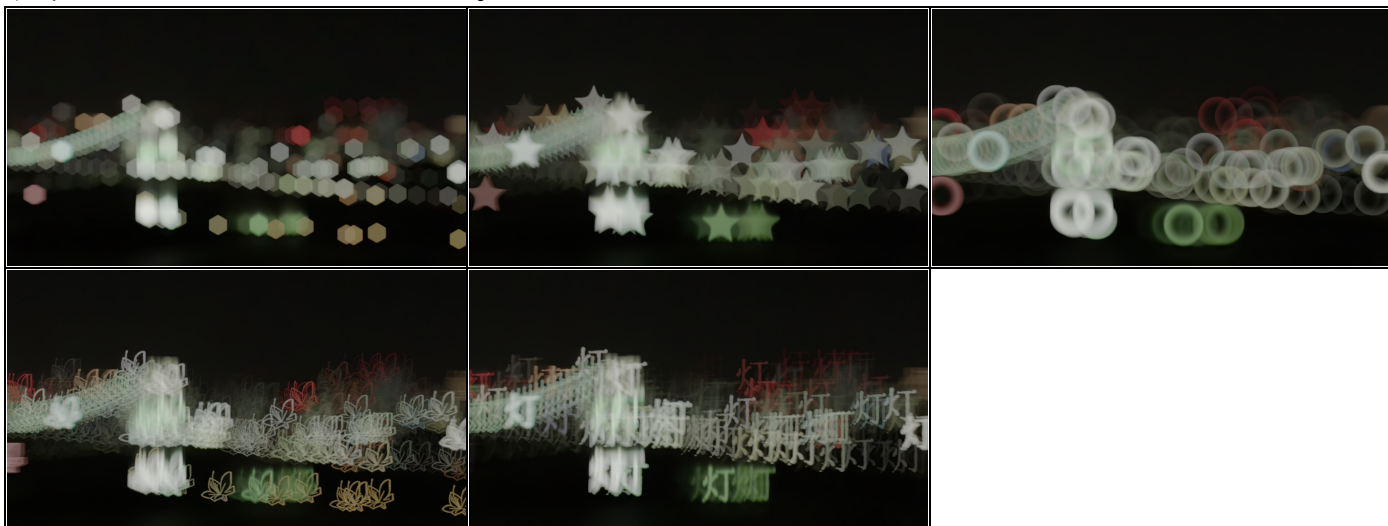


CROSSPHERE Bokeh ユーザーマニュアル

version 1.40
© 2017 CROSSPHERE

概要

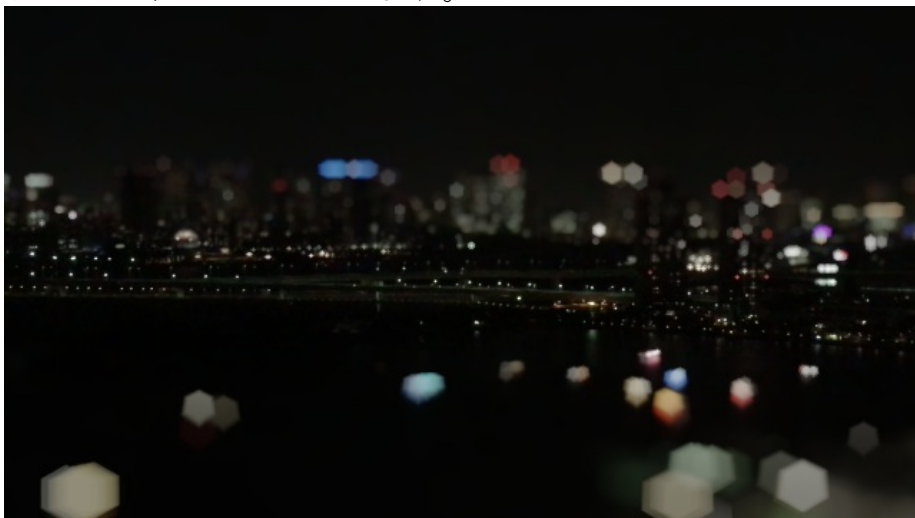
CROSSPHERE BokehはAdobe After Effects®のエフェクトプラグインです。
パラメーターを調整するか、レイヤーを使ことで、ブラー形状をアレンジしたレンズブラー
効果を適応することができます。



上段：パラメータを調整することによりブラー形状を変化させた例

下段：カスタムレイヤーを使用したブラー形状

また、深度マップを使うことにより、被写界深度をシミュレートしたよりリアルなレンズブ
ラーをかけることができます。



対応プラットフォーム

Adobe After Effects (OS Windows版及び MacOS版) CS6以降
MacOS版はApple silicon搭載のMacコンピュータに対応しています。
8bpc, 16bpc, 32bpc各モード、マルチフレームレンダリングに対応しています。

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。デフォルトのプラグインフォルダは、例えば以下のようになります:

Adobe After Effects 2023 (OS Windows)

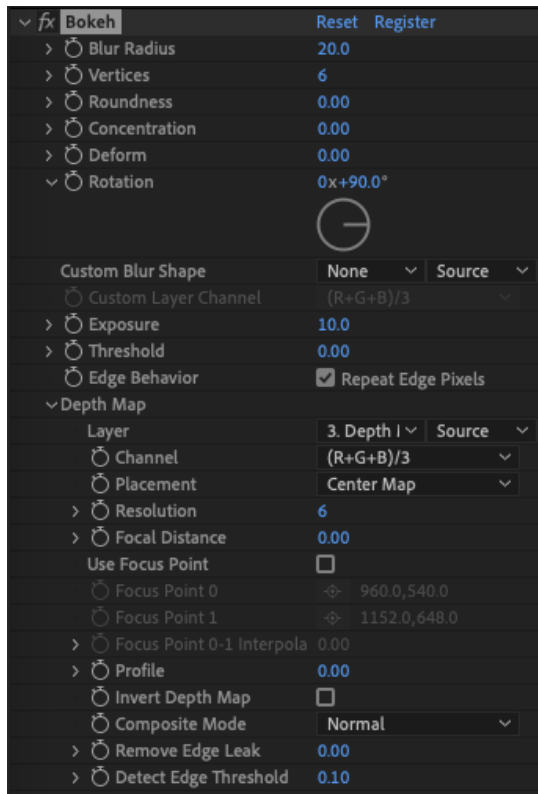
C:\Program Files\Adobe\Adobe After Effects 2023\Support Files\Plug-ins

Adobe After Effects 2023 (MacOS)

/Applications/Adobe After Effects 2023/Plug-ins

EffectメニューのCROSSPHEREカテゴリーに"Bokeh"が追加されます。

パラメーター

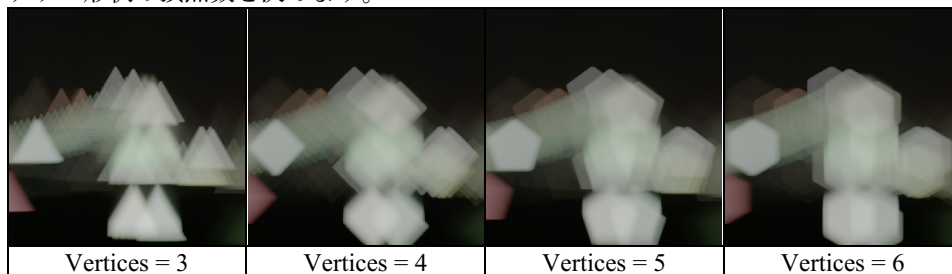


Blur Radius

ブラー形状の半径を決めます。

Vertices

ブラー形状の頂点数を決めます。



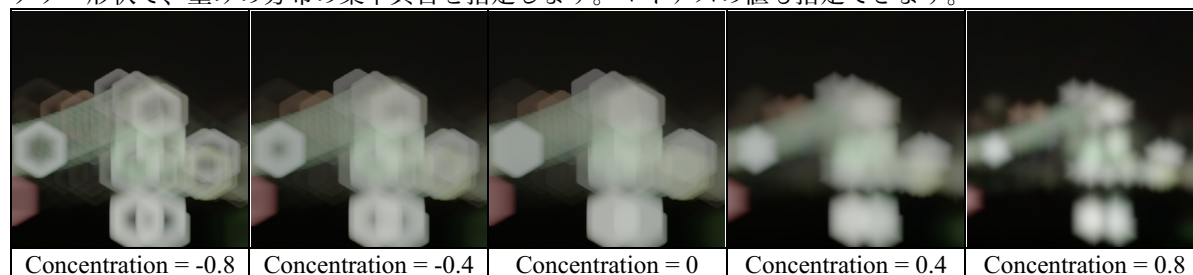
Roundness

ブラー形状の丸みを指定します。マイナスの値も指定できます。



Concentration

ブラー形状で、重みの分布の集中具合を指定します。マイナスの値も指定できます。



Deform

形状を縦/横に潰すことができます。

Rotation

形状の回転を指定します。

Custom Blur Shape

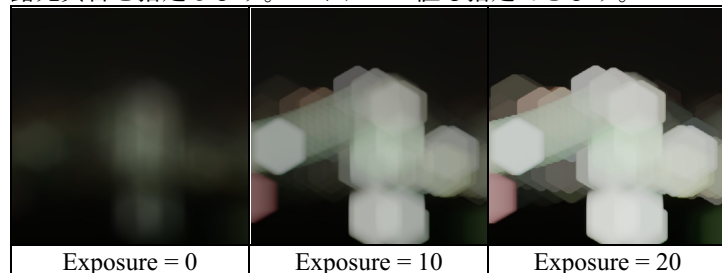
レイヤーを指定し、ブラー形状をそのレイヤーを使い生成します。
この時大きさはBlur Radiusで指定します。

Custom Layer Channel

Custom Blur Shapeで指定したレイヤーの、どのチャンネルをブラー形状として使うかを指定します。

Exposure

露光具合を指定します。マイナスの値も指定できます。



Threshold

露光の影響を受ける部分のしきい値を指定します。

Edge Behavior

画像の辺での処理方法を指定します。

Depth Map

深度マップを利用して被写界深度をシミュレートしたブラーを設定することができます。

注意
この機能は[Blur Radius]パラメータとDepth Mapの[Resolution]パラメータによっては多量のメモリを消費します。
メモリが確保できなかった場合、レンダリングが停止します。
この場合、After Effectsが利用するメモリの量を増やすか、[Blur Radius]、[Resolution]の値を減らしてください。

Layer

深度マップとして使うレイヤーを指定します。

Channel

Layerで指定した深度マップレイヤーの、どのチャンネルを深度マップの値として使うかを指定します。

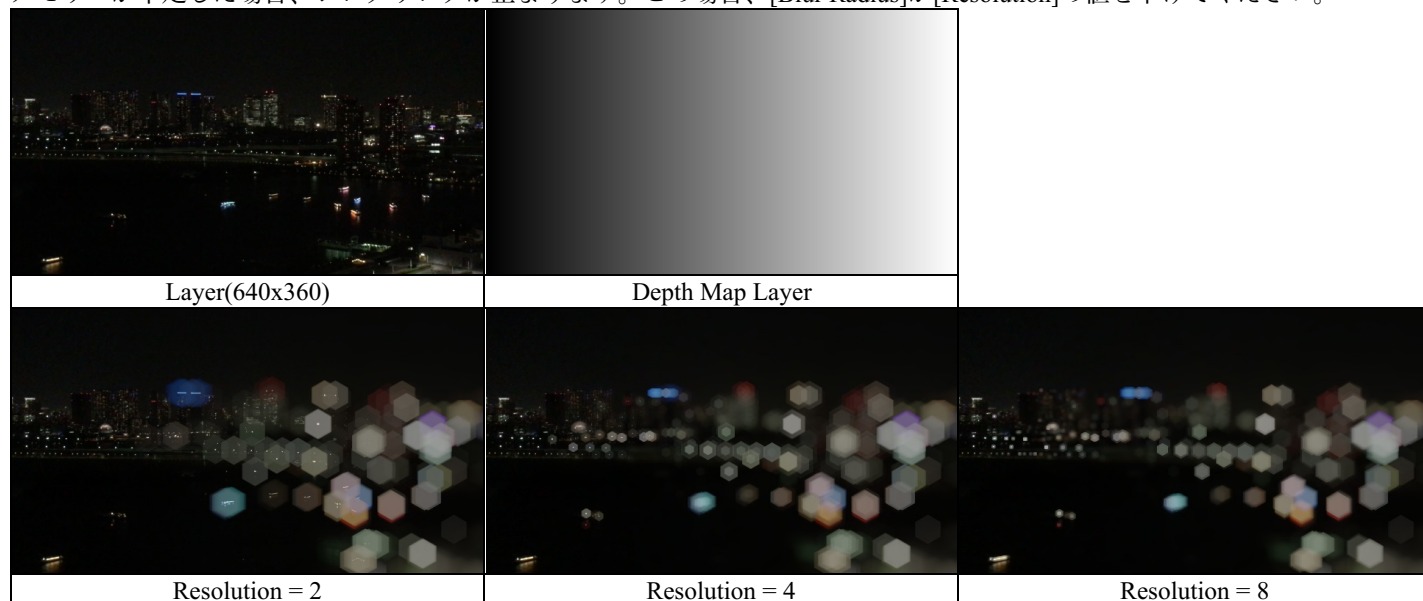
Placement

深度マップとブラーを適応するレイヤーをどう対応させるかを指定します。

Resolution

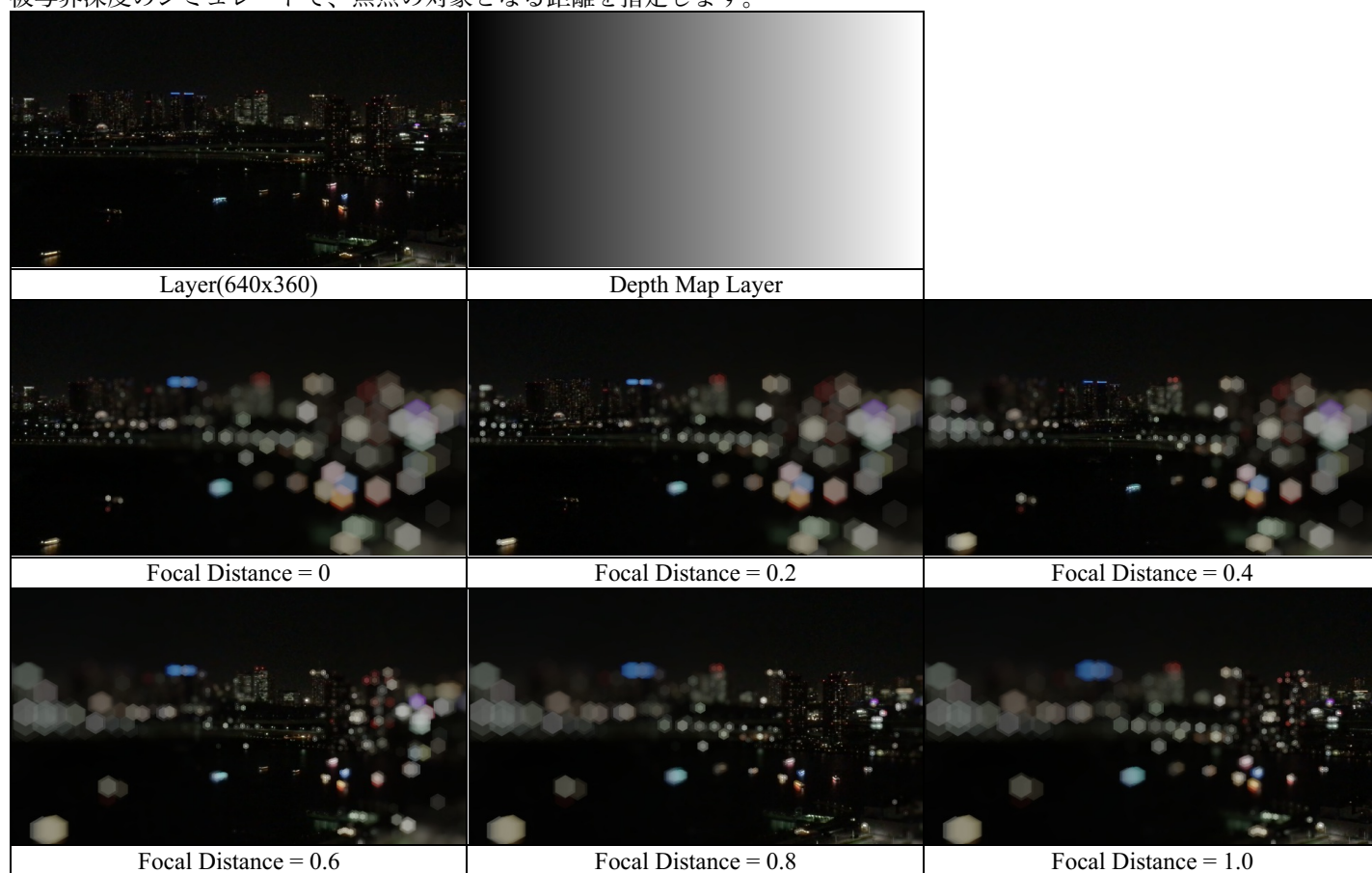
被写界深度の深度に対する解像度をしていします。

注意
この値を大きくすると高解像度できれいにレンダリングされますが、メモリーを大量に消費します。
メモリーが不足した場合、レンダリングが止まります。この場合、[Blur Radius]か[Resolution]の値を下げてください。



Focal Distance

被写界深度のシミュレートで、焦点の対象となる距離を指定します。



Focal Distanceの値には0より小さい値や1より大きい値を指定することで、全体のピントをぼかすような演出が可能です。

Use Focas Point

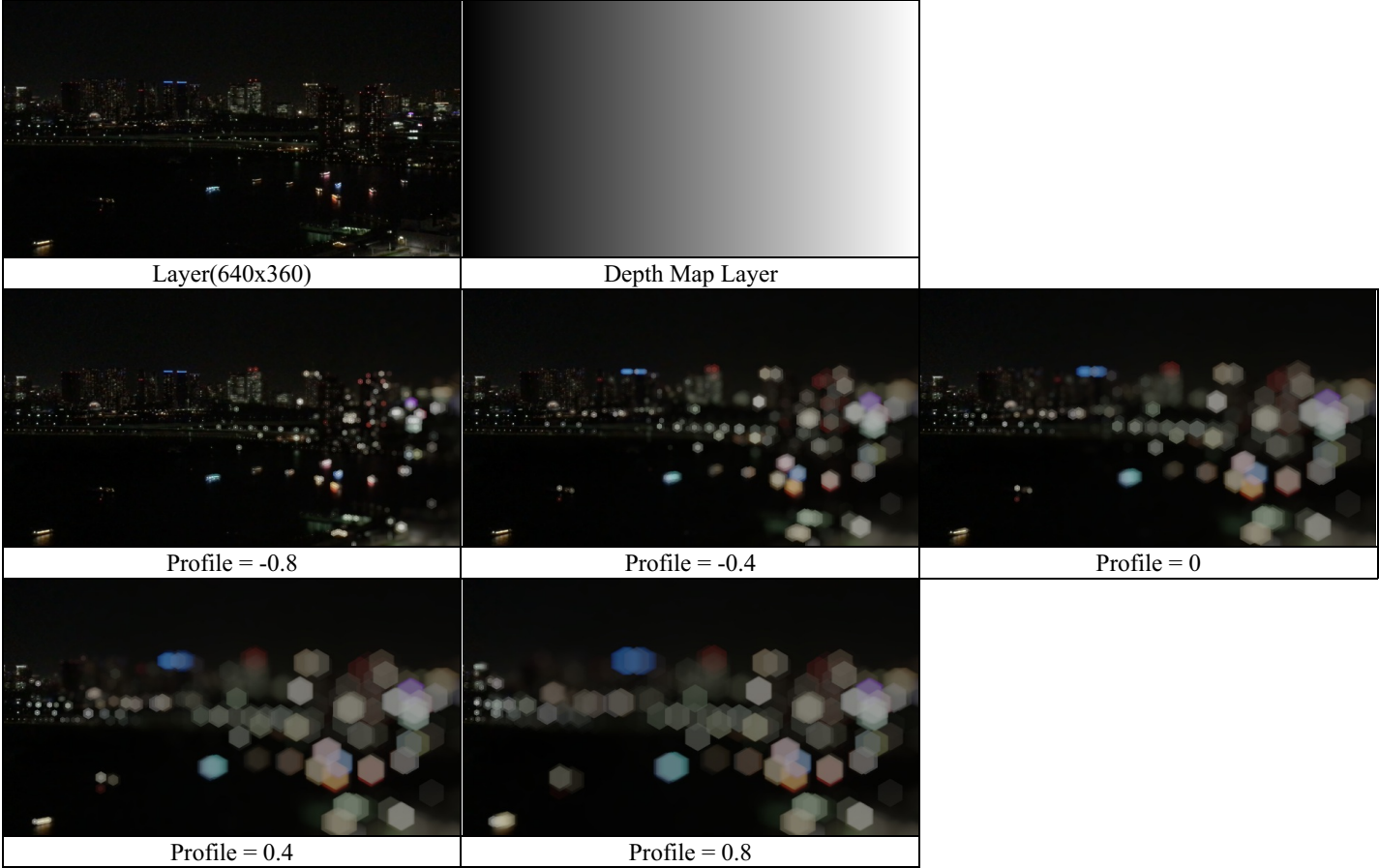
Focal Distanceのかわりに、焦点の対象となる点を指定するFocus Pointを使います。

Focus Point 0, Focus Point 1, Focus Point 0-1 Interpolation

被写界深度のシミュレートで、焦点の対象となる点を指定します。
Focus Point 0とFocus Point 1で焦点の対象となる点を指定し、Focus Point 0-1 Interpolation の値で、この2つの焦点をなめらかにアニメーションさせることができます。

Profile

ブラー強度のプロファイルを変更します。プラスに設定するとブラーが強くなるようになります。



Invert Depth Map

深度マップの入力値を逆転させます。

Composite Mode

深度マップを使った場合の、深度間の合成モードを指定します。
Normalの場合は深度間の色が混ざりますが、Splitの場合は深度間の色が分離します。

Remove Edge Leak

深度マップの値が切り替わる部分での、色の混合を減らします。

Detect Edge Threshold

深度マップの、切り替わっていると判別されるしきい値を設定します。

更新履歴

2023 4/20

version 1.40

パラメーター Focal Distanceの範囲を-1から2に拡張

パラメーター Focus Point 0, Focus Point 1, Focus Point 0-1 Interpolationを追加

2018 3/28

version 1.30

パラメーター Remove Edge Leak, Detect Edge Thresholdを追加

バグの修正

2018 3/20

version 1.20

パラメーター Threshold, Use Focus Point, Focus Pointを追加

2018 3/8

version 1.10

パラメーター Composite Mode追加

2017 11/14

version 1.00 リリース

著者

Koizumi

メールアドレス : koizumim83@gmail.com

ウェブページ : <http://aescrpts.com/authors/crossphere/>