

## 01

## JAe Tools Real Glow とその他グローとの比較

JAe Tools Real Glow は 2015 年 3 月 12 日に発売された比較的新しいグロープラグインです。シンプルなインターフェイスとその絶妙に綺麗なグローにより一躍有名になったこのプラグインを他の様々なグローと比較していこうかと思います。今回比較のため株式会社フラッシュバックジャパン様に HitFilm Ignite と Flair for AE をお借り致しました。ご協力誠にありがとうございます。

## JAe Tools Real Glow

Real Glow のパラメーターはご覧のとおり至ってシンプルです。

Glow Radius はぼやかす半径を Glow Intensity は強度、Glow Mode はスクリーンと加算の二種類。Enable Tint にチェックを入れ Tint Color でグローのカラーを指定し Tint Mode でカラーをどのように乗せるのが指定できます。

Unmult (Required for Text) はテキストに適用する際に使用します。このチェックを入れないとブラック平面があるように下のレイヤーが黒く塗りつぶされて見えなくなってしまうです。AE の書き出しや 3DCG ソフトでいうところのストレートアルファ状態です。

Gamma Correction はガンマ補正です。必要なら使用してください。

Repeat Edge Pixels は画面の端に近づくに連れグロー強度が下がっていくのを補正してくれます。

パラメーターは非常に少なく直観的に使えるくらい簡単です。それでいてとても自然な美しいグローを再現できるまさに最高クラスのグローエフェクトです。その使い勝手の良さはとても広く、実写、3DCG、2D、モーショングラフィックスなどどの映像にも適用できます。

また欠点をあげるのなら以下のとおりになります。

- ・パラメーターが少なく GenArts Sapphire の S\_Glow などと比較すると細かい応用がきかない。

- ・Glow Radius と Glow Intensity の調整が 1 単位の調整で行うと効果が強すぎるため 0.1 単位、もしくは 0.01 単位の調整が必要。マウスで感覚的な調整ができず数字の打ち込みが何度も必要。

さて実際にどのような違いがあるか比較するため丸のシェイプレイヤーに通常のグローと Real Glow との二種類を用意しました。この 2 つを見比べるとすぐにわかると思いますが

グローのかかり方がかなり異なります。デフォルトのグローはエッジがくっきりしているのに対し Real Glow はエッジが綺麗にボケて自然なグローのかかり方をしています。また Real Glow はエッジから外側



▼ Real Glow パラメーター

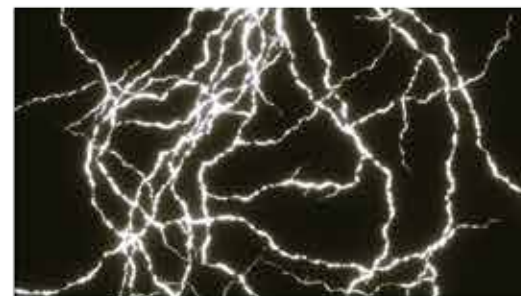


▼ グロー比較

に向かって行くにつれて美しく減衰しています。

通常シェイプレイヤーに強くグローをかける際は細かくパラメーターを調整し、必要なら二重にグローを適用する必要がありますが Real Glow ならその必要がなく一発で強く美しいグローがかかるのでとても便利です。

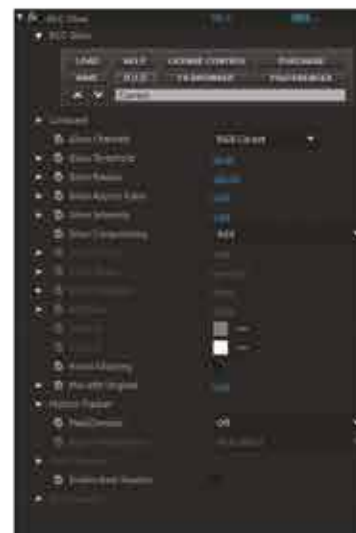
テキストに適用しても同様ですしその他にも VIDEO COPILOT の Action Essential 2 の炎素材や稲妻（高度）や GenArts Sapphire の S\_Zap の雷、カメラで撮影した実写の映像にかけてディフュージョンのようにしてみたりなど単純にここまで綺麗で応用力の高いグローはとても強力な武器になります。1 万以下で購入しやすいですしとりあえず買って試してみても損は間違いなくしないプラグインです。



## Boris Continuum Complete BCC Glow

Boris は古い AE ユーザーならよくご存知であろう 250 以上のエフェクトを搭載したプラグイン集です。最近では Sapphire の方が圧倒的に便利なため使ってるユーザーはほとんど見たことがないですがこのプラグイン集の中にもグローが入っています。

BCC Glow は Sapphire と同じくコンポジションパネルで直観的に操作できるコントロールツールがあり、画面を見ながらエフェクトがどのようにかかっているのか確認することができます。プリセットも 26 種類あり、専用の BCC FX Browser というブラウザを使えばどのようにグローがかかるか一覧で確認もできるだけでなく動画の再生が可能という便利機能も搭載されています。



▼ BCC Glow パラメーター

5000 円以下で導入できる

# プラグイン・スクリプト紹介

01

## Origami

形式：スクリプト・プラグイン

開発：aescrpts + plugins / Nik Ska

開発：\$39.99 (約 4,000 円)

ダウンロード URL：http://aescrpts.com/origami/

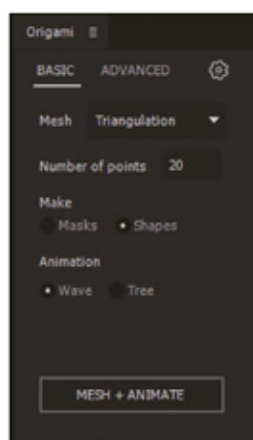
対応バージョン：CS6 ~

対象レイヤーを基準にその内部を様々な形状に分割・一括管理し、自由にアニメーションさせる事ができるプラグインおよびスクリプトです

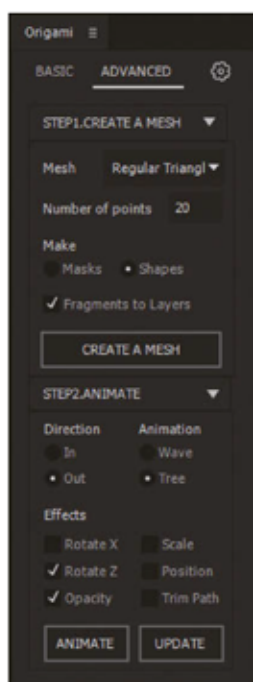
比較的最近リリースされ、見た目のインパクトもあってご存知の方も結構いらっしゃるのではないのでしょうか。文字通り折紙のように折り畳む・開くといったアニメーションが可能なのはもちろん、それ以外にもスケールや位置、不透明度に対してもアクセスできるように設計されています。

### インターフェース

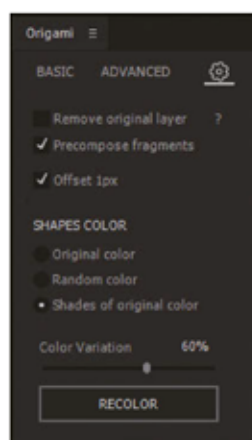
Origami の イン ターフェイスは分割とアニメーションを一括で処理する **BASIC**、分割とアニメーションの工程を分けて個別で処理を行う **ADVANCED**、配色の再設定や生成レイヤーの後処理を設定する **オプションパネル** の 3 つの画面から構成されます。



▼ BASIC

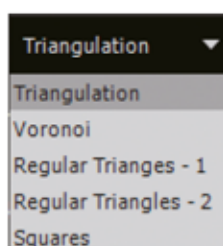


▼ ADVANCED



▼ オプションパネル

**Mesh** は内部を分割する際に用いられる各ポリゴンの形状設定を行います。Triangulation、Voronoi では対象の形状に則して内部が分割され、他のものでは基本形状となる三角形・四角形をトラックマットでくり抜いたような形に内部が分割されます。



▼ Mesh 選択

### 操作

基本的な操作は単純でレイヤーを選択し、**MESH + ANIMATE** を押下するだけです。これによって Masks であれば選択レイヤーを、Shapes であれば分割されたシェイプが生成されます。

BASIC では 内部 設定 が Direction : In、Effects : Rotate X、Opacity となっており、分割されたレイヤーが徐々に展開されていくアニメーションが生成されます。

また、生成後は管理用のヌルが生成され Origami 用の管理エフェクトを用いて展開速度や回転角度を後から調整することができます。

アニメーションの展開に関しても ADVANCED から再設定することが可能です。この工程も非常に簡潔で基準にしたいレイヤーを選択し、ADVANCED の **ANIMATE** を押下するとその内部分割のまま再設定が行われます。エフェクトを変更したいだけの場合は **UPDATE** を押下するだけで再設定されます。複数レイヤーにも対応しているようで、様々なパターンを組み込むことが可能です。

同様に色の再設定も対象レイヤーを選択し、オプションパネルの **RECOLOR** を選択するだけで配色が変更されます。(シェイプのみ)

### 特殊な形状の分割と注意点

平面レイヤーなどを選択して Origami を用いた場合は長方形型を基準に内部分割されますが、それ以外の形状に対してももちろん有効です。

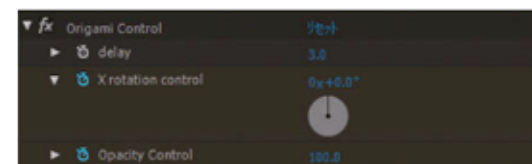
Origami はパスの形状に対して分割処理を行うため、長方形を基準にしない場合はマスクを作成するかシェイプレイヤーにする必要があります。

例えば Trapcode Mir などでも適当に作成したこのような形状に対して Origami を適用する場合もマスクパスを作成します。この場合、手作業は避けたいので常套手段としてオートトレースを用いて作成しますが、ここで注意点があります。

オートトレースではトレースの精度が選択でき、それによって同じ形状でも全く違ったパスが作成されます。



▼ Mesh : Voronoi



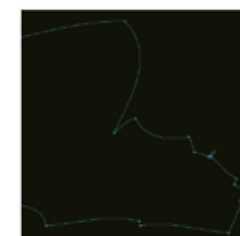
▼ 管理エフェクト



▼ Trapcode Mir



▼ 精度高め



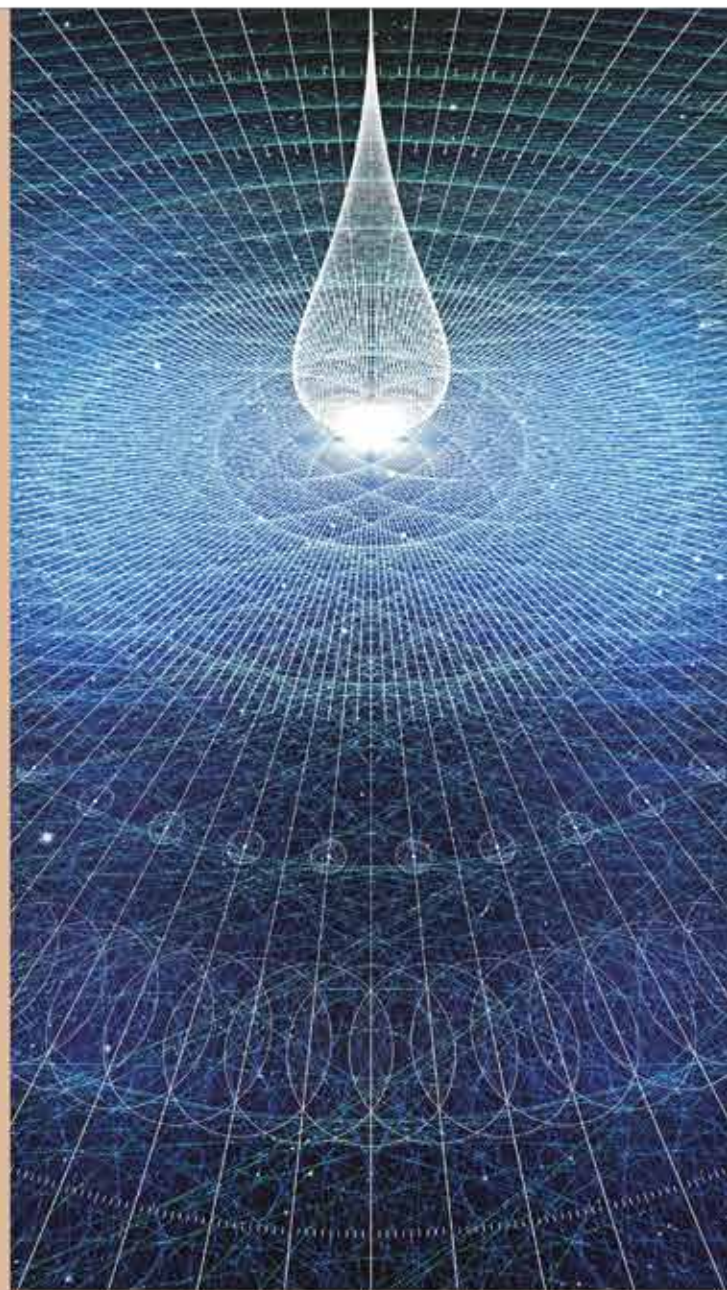
▼ 精度低め



## 02

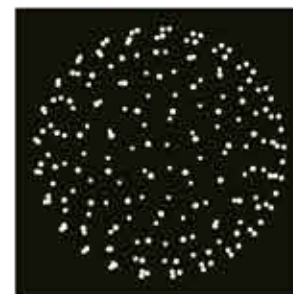
## 高速パーティクルプラグイン Nodes2

Yanobox 社 Nodes2 (ノーズ 2) の機能を端的に説明すると、AfterEffects の 3D 空間で、パーティクル、パーティクル同士を結ぶライン、テキストを描画できるプラグインです。2014 年に現在の Ver.2 になり AfterEffects のカメラに対応した事で、表現の自由度が格段に高くなりましたが、プラットフォームが Mac にしか対応しておらずユーザーレビューも少ない為、どのような使い勝手のプラグインなのか、導入する価値はあるのか気になっている方も多いのでは無いでしょうか？

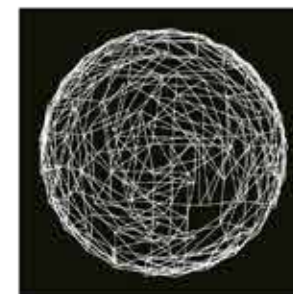


全てのラインやパーティクルを Nodes2 で描画。一見複雑に見えるが制作は簡単で描画も軽い

## Nodes2 って何？



▼パーティクル



▼ライン



▼テキスト

パーティクル・それらを繋ぐライン、これだけ聞くと、Plexus 等の表現が似た別プラグインと何が違うのが気になるかと思いますが。他のパーティクル系プラグインと異なる、Nodes2 の特徴を 3 つ挙げたいと思います。

## ポイント 1：驚くべき軽快な描画速度

Nodes2 は、他のパーティクルエフェクトに比べ、圧倒的な軽さでパーティクルを扱う事ができます。どのくらい軽快なのかを言葉で示すのは難しいですが、もし他のパーティクルエフェクトを利用した事がある方であれば、「50,000 粒のパーティクルをフル HD で、ほぼリアルタイムに描画し動画として再生可能」と聞けば、その驚くべき軽快な速度を想像いただけるかもしれません。パーティクルに限らず、ライン、テキスト、外部参照したイメージも非常に高速に描画する事が可能です。



▼ 5 万パーティクルおよびラインを表示した例  
この程度であれば、ほぼリアルタイムでサクサク描画可能

各種パーティクル系プラグインで、用途や表現できる内容が異なるため、一概には言えませんが、シンプルな速度の検証として、50,000 粒を描画するシーンを制作し、レンダリングした際の速度比較は下記になりました。

