



OH_PLUGIN

User Manual

After Effects용 이펙트 플러그인 23종 / 사용 설명서

OH_PLUGIN

Contents

OH_Plugin은 MV·영상 제작을 위한 After Effects용 이펙트 플러그인 23종 세트입니다. 이 매뉴얼에서는 플러그인별로 “무엇을 할 수 있는지”, “어떤 레이어에 쓰는지”, “각 파라미터의 의미와 초기값”, “활용 팁”을 정리했습니다. 파라미터 표는 효과 컨트롤 패널의 순서 그대로입니다. 설치 방법과 시스템 요구 사항은 동봉된 ReadMe.txt를 참고하세요.

01	OH_Astigmatism	난시의 눈으로 본 밤의 빛. 빛 하나하나가 가느다란 빛줄기 다발이 됩니다.	2
02	OH_Barcode	랜덤 바코드. 장식용.	5
03	OH_Bevel	셰이프나 텍스트의 모서리를 둥글게, 또는 모따기로.	8
04	OH_Circle Ring	원으로 이루어진 링. 흩뿌려 터뜨릴 수도 있습니다.	10
05	OH_CRT	브라운관 TV에 비춘 영상.	13
06	OH_Frame Box	네 모서리와 각 변의 중앙에 장식이 달린 직사각형, 타원 프레임.	16
07	OH_Grid	뮤직비디오용 그리드. 교차점에 표시, 선은 실선, 파선, 점선.	19
08	OH_Halftone Shadow	망점으로 인쇄한 듯한 코믹 스타일의 드롭 색도.	23
09	OH_Halftone Wipe	레이어가 망점으로 부서지며 사라지는 트랜지션.	26
10	OH_Halo Ring	네 꼭지 별을 링 모양으로 나열한 반짝이는 고리.	29
11	OH_Manga Bubble	12가지 스타일의 만화 말풍선. 갤러리에서 고르기만 하면 됩니다.	32
12	OH_MV Bubble	텍스트에 맞춰 늘었다 줄었다 하는, 뮤직비디오용 말풍선.	38
13	OH_Nostalgia Noise	오래된 홈 비디오, 빛바랜 기억.	42
14	OH_Note Grid	원고지, 한자 연습장, 모눈종이. 노트의 칸을 그대로.	45
15	OH_Pencil Scribble	영상을 크레용, 마커, 색연필로 다시 그립니다.	48
16	OH_QR Code	랜덤한 QR 코드 느낌의 무늬. 장식용.	51
17	OH_Radial Line	만화의 집중선. 굵은 선, 가는 선, 망점 선을 각각 ON/OFF.	53
18	OH_Rain Drop	창유리의 빗방울. 시뮬레이션으로 떨어지고, 합쳐지고, 흘러내립니다.	57
19	OH_Scribble Stroke	손그림 펜으로 따라 그린, 보일하는 윤곽선.	61
20	OH_Speed Line	프레임 양쪽에서 들이치는 속도선. Coverage로 그려 넣는 정도를 조절.	64
21	OH_Spiral Wipe	중심에서 굵은 선이 감기며 퍼져 나가 화면을 채우는 트랜지션.	68
22	OH_Spot Light	진짜 같은 스포트라이트. 빛이 닿은 곳만 밝게, 바깥은 어둡게.	71
23	OH_Text Style	텍스트 애니메이터를 따라가는, 텍스트 전용 레이어 스타일.	74

OH_PLUGIN

01 / 23

Astigmatism

GPU (Metal / CUDA)

난시의 눈으로 본 밤의 빛. 빛 하나하나가 가느다란 빛줄기 다발이 됩니다.

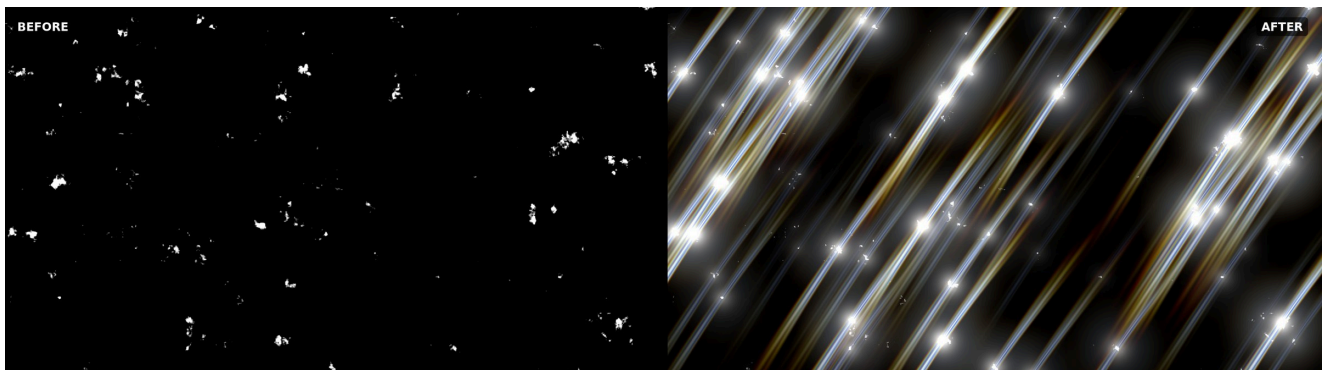
야경이나 라이브 조명 등 화면 속의 '빛'을 난시의 눈으로 본 것처럼 길게 늘입니다. 밝은 면 전체가 아니라 작은 광원만 골라내어(Source) Angle 방향으로 가늘게 뻗는 빛줄기로 만들고, 끝으로 갈수록 부채꼴로 퍼지며 벌어지게 한 뒤, 가는 빛의 결(Irregularity, Bend)과 무지갯빛 번짐(Rainbow), 희미한 고리(Halo Ring)와 부드러운 글로우를 더합니다. Mac에서는 Metal, Windows에서는 NVIDIA CUDA로 GPU 렌더링합니다.

APPLY TO

야경, 라이브 영상, 빛 소스 등 광원이 찍혀 있는 푸티지나 조정 레이어.

USE IT FOR

- 야경, 일루미네이션, 라이브 조명을 드라마틱하게
- 눈물 고인 눈, 취한 시야, 난시의 1인칭 시점 숏
- 뮤직비디오의 빛 연출(아나모픽 플레어 대신)



밤의 빛: 광원 하나하나가 빛줄기가 됩니다

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Light 조명

어떤 빛을 골라낼지, 얼마나 밝게 할지.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Source 소스	Lights Only (Lights Only 광원만 / All Bright Parts 모든 밝은 부분)	Lights Only: 작은 광원(Light Size 이하)과 눈부신 빛만 골라내고 밝은 면은 무시합니다. All Bright Parts: Threshold보다 밝은 부분 전체.
Threshold 한계값	80% (0~100%)	이보다 밝은 부분을 빛으로 취급합니다.
Light Size 조명 크기	24 (2~200)	Lights Only일 때 광원으로 간주하는 크기의 상한(px). 이보다 큰 밝은 면은 무시됩니다.
Intensity 강도	100% (0~400%)	빛줄기, 고리, 글로우의 전체 밝기.
Tint 색조	☐	빛줄기 전체에 입히는 색상. 흰색이면 소스 색상 그대로.

Streaks 빛줄기

빛줄기의 개수, 방향, 길이, 퍼짐, 결의 세밀함.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Count 개수	2 (2~16)	빛줄기의 개수. 2이면 광원을 관통하는 선 1개(난시로 보이는 모습), 늘리면 별 모양이 됩니다.
Angle 각도	35°	빛줄기의 방향.
Length 길이	500 (0~1500)	빛줄기의 길이(px).
Spread 확산	6 (0~30)	끝으로 갈수록 빛줄기가 부채꼴로 벌어지는 각도. 광원 가까이는 가늘고, 끝으로 갈수록 넓어지며 벌어집니다.
Irregularity 불규칙성	60% (0~100%)	0%에서는 매끈한 부채꼴 1개, 올릴수록 가는 결의 다발로 갈라집니다.
Bend 휨	30% (0~100%)	결이 휘는 정도. 0%에서 직선.
Thickness 두께	1.5 (0.5~10)	결 1가닥의 굵기(px).
Rainbow 무지개	100% (0~200%)	결 끝으로 갈수록 나타나는 무지개빛 번짐과 고리 색상의 강도.
Seed 시드	0 (0~1000)	결이 갈라지는 방식의 난수.
Streak Amount 빛줄기 양	100% (0~200%)	빛줄기의 강도. 0%에서는 빛줄기 없음(고리와 글로우만).

Halo Ring 헤일로 링 광원 주위에 생기는 희미한 고리.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Ring Amount 링 양	10% (0~200%)	고리의 강도.
Ring Radius 링 반경	90 (10~400)	고리의 반지름(px).
Ring Width 링 폭	60 (2~200)	고리의 굵기(px).

Glow 광선 빛줄기 주위의 부드러운 빛.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Glow Amount 광선 양	60% (0~200%)	글로우의 강도.
Glow Size 광선 크기	25 (2~200)	글로우의 퍼짐(px).

Output 출력 출력 종류와 화질.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Output 출력	Composite (Composite 합성 / Glare Only 빛만)	Composite: 원본 영상 위에 빛줄기를 겹칩니다. Glare Only: 빛줄기만 출력합니다(더하기로 합성할 때 등).
Original Blur 원본 흐림	0 (0~100)	영상 자체도 Angle 방향으로 흐리게 합니다(px). 같은 눈으로 본 영상처럼 전체를 난시로 만들고 싶을 때.
Resolution 해상도	Full (Full 전체 / Half 1/2 / Quarter 1/4)	계산 해상도. Full을 권장합니다(가는 결에는 필요). CPU 렌더링일 때는 Half로 하면 빨라집니다.
Linear Input 선형 입력	OFF	리니어화한 32bpc 프로젝트 등 레이어 값이 이미 리니어 광일 때 ON.

TIPS

- 빛이 너무 많을 때는 Threshold를 올리거나 Light Size를 낮춰 골라내는 광원을 줄이면 '광원만 늘어나는' 깔끔한 모습이 됩니다.
- Count = 2, Spread 5~8°, Irregularity 60% 전후가 '난시'로 보이는 설정입니다. Count를 4~6으로 하면 스타 필터 느낌이 됩니다.
- GPU 렌더링은 AE가 GPU 렌더링을 사용할 때 자동으로 사용됩니다(Mac: Metal, Windows: NVIDIA CUDA).

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세요.

OH_PLUGIN

02 / 23

Barcode

랜덤 바코드. 장식용.

Seed를 바탕으로 굵기가 다른 바와 간격을 나열한, 판독용이 아닌 장식용 바코드를 그립니다. Scroll로 바를 가로로 슬라이드하면 흘러가는 듯한 움직임을 줄 수 있습니다. 배경을 넣을 수도 있습니다.

APPLY TO

단색(솔리드) 레이어에 적용합니다.

USE IT FOR

- 사이버, 테크 계열의 장식 요소
- 뮤직비디오나 타이틀의 소품
- 패키지 풍 디자인



Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Barcode 바코드 위치, 크기, 색상.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Center 중심	50%, 50%	바코드의 중심.
Width 폭	600 (0~2000)	전체 너비(px).
Height 높이	200 (0~1000)	바의 높이(px).
Color 색상		바의 색상.

Bars 막대 바의 개수, 굵기, 간격, 배열.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Bar Count 막대 수	40 (1~300)	바의 개수.
Thick Ratio 두께 비율	4 (1~10)	가장 굵은 바가 가장 가는 바의 몇 배인지.
Gap Width 간격 폭	100% (0~400%)	간격의 너비. 100%에서는 간격이 바와 같은 너비(평균), 0%에서는 간격 없음.
Seed 시드	0 (0~1000)	바 배열의 난수. 바꾸면 다른 배열이 됩니다.
Scroll 스크롤	0 (-1000~1000)	바를 가로로 슬라이드하는 양(px). 끝까지 가면 반대쪽에서 돌아옵니다. 키프্রে임으로 흘러가는 애니메이션에.

Background 배경 배경 표시.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Show Background 배경 표시	OFF	ON이면 배경을 표시합니다.
Background Color 배경 색상		배경 색상.
Margin 여백	30 (0~200)	배경의 여백(px).

TIPS

- Scroll에 `time\*200` 같은 표현식을 넣으면 끝없이 계속 흘러갑니다.
- Seed를 키프레임으로 전환하면 순간적으로 다른 바코드로 바뀌는 연출이 됩니다.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세
요.

Bevel

셰이프나 텍스트의 모서리를 둥글게, 또는 모따기로.

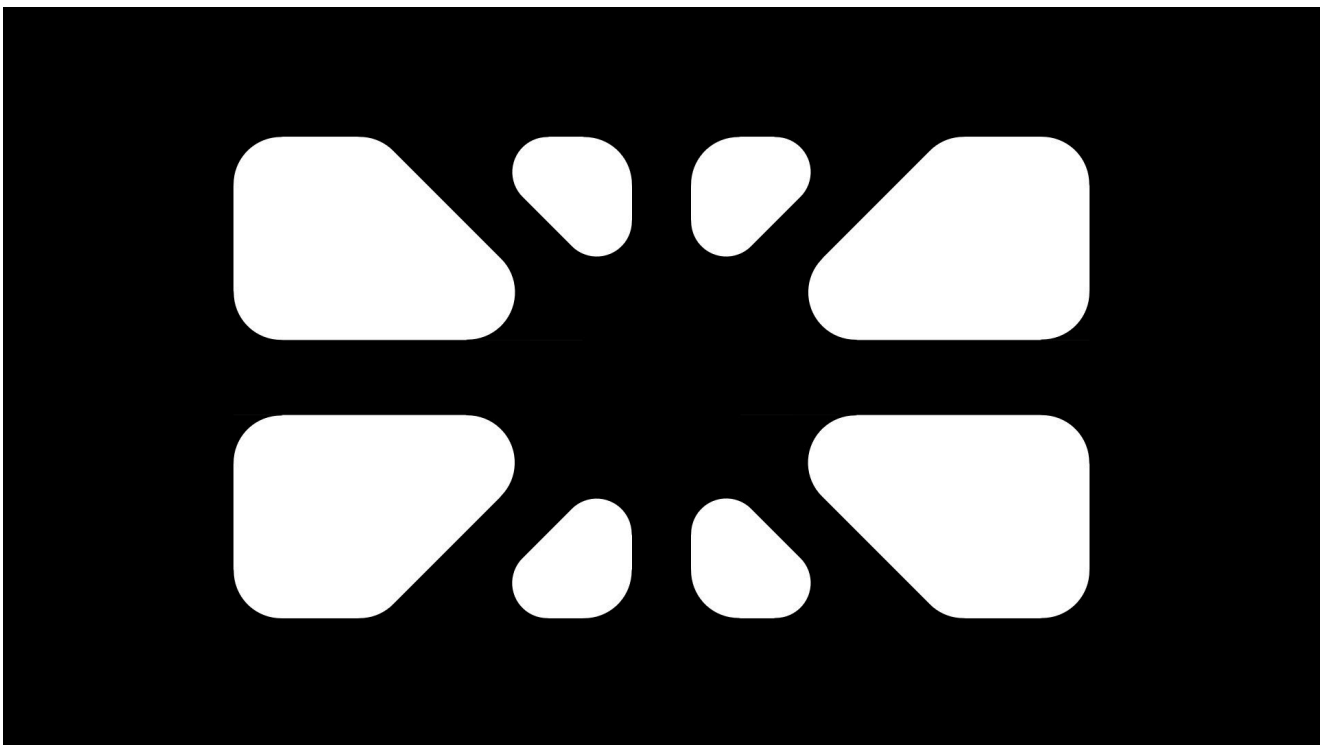
레이어 형태의 모서리를 둥글게 만듭니다(Cavalry의 Bevel과 같은 기능). 바깥쪽의 날카로운 모서리는 원호로, 안쪽 모서리도 원호로 채워집니다. 둥글기의 크기는 최대 Radius까지이며, 변의 길이가 부족한 곳은 그 변에 들어맞는 크기가 됩니다. 셰이프, 텍스트, 알파가 있는 것이라면 무엇에든 사용할 수 있습니다.

APPLY TO

셰이프 레이어, 텍스트 레이어, 알파가 있는 소스.

USE IT FOR

- 각진 폰트를 둥근 고딕 폰트로
- 셰이프의 모서리 둥글리기를 나중에 한꺼번에
- 마스크나 알파의 모서리 모따기



Radius를 0에서 올리기

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Bevel 경사

둥글기의 크기, 대상, 형태.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Radius 반경	20 (0~100)	모서리를 둥글게 하는 반지름(px).
Corners 모서리	All Corners (All Corners 모든 모서리 / Outer Corners 바깥 모서리 / Inner Corners 안쪽 모서리)	All Corners: 바깥쪽과 안쪽 모두. Outer Corners: 바깥쪽 모서리만. Inner Corners: 안쪽 모서리만.
Bevel Type 경사 유형	Round (Round 둥근 / Chamfer 모따기)	Round: 원호로 둥글게. Chamfer: 비스듬하게 모따기.

TIPS

- Radius에 키프레임을 주면 각진 글자가 스르륵 둥글어지는 애니메이션이 됩니다.
- 가는 선이나 세리프가 있는 폰트는 Radius를 작게. 너무 크면 세부가 뭉개집니다.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세요.

Circle Ring

원으로 이루어진 링. 흩뿌려 터뜨릴 수도 있습니다.

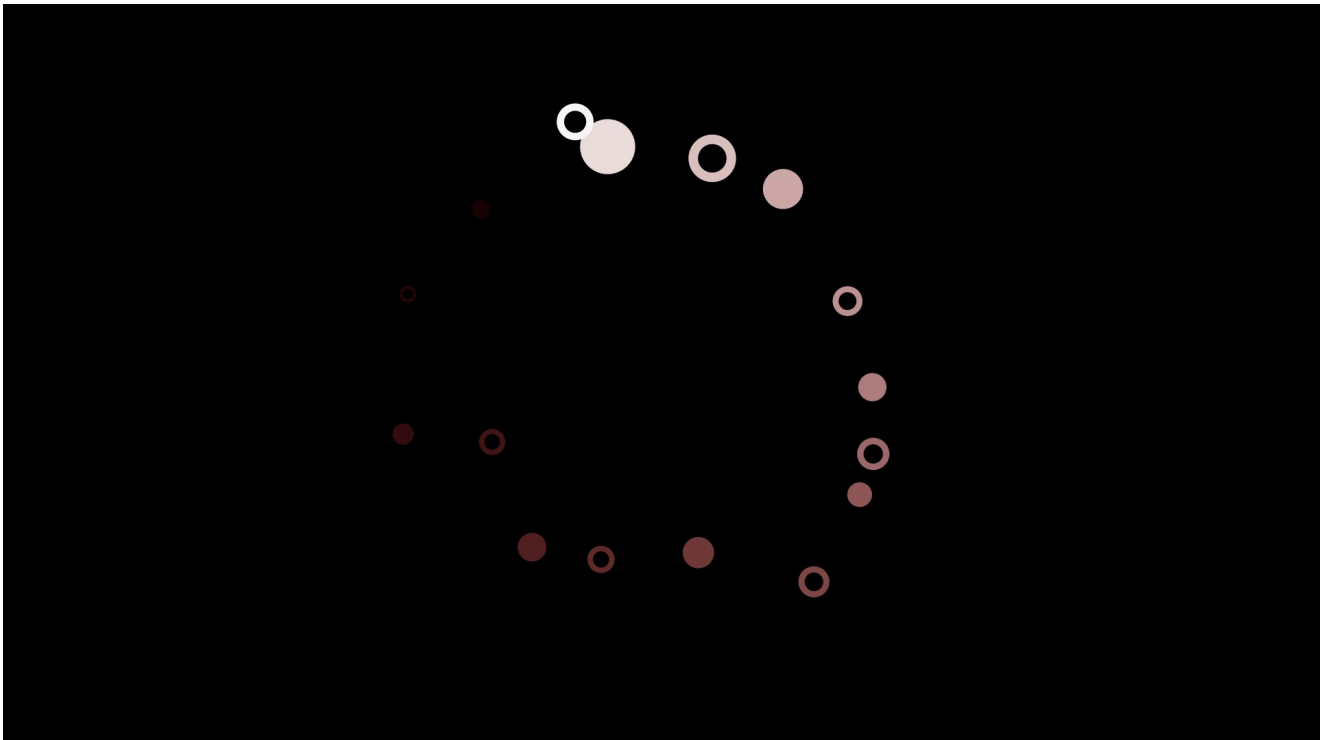
원 위에 원을 나열합니다. 일반 원과 번갈아 나오는 원(Alternate)을 각각 칠이나 선으로 다르게 그릴 수 있고, Scatter로 링을 흐트러뜨려(가깝게/멀게, 회전 방향, 크기) 흩뿌릴 수 있습니다. Radius를 0부터 애니메이션하면 거품이 터지는 듯한 움직임이 됩니다. Progression으로 링을 따라 서서히 열어지고, 작아지고, 색이 바뀌게 할 수도 있습니다.

APPLY TO

단색(솔리드) 레이어에 적용합니다.

USE IT FOR

- 비트에 맞춰 터지는 원 액센트
- 로딩이나 집중선 대신 쓸 수 있는 원형 링
- 타이틀 주변의 장식



Radius와 Scatter 애니메이션

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Ring 링

링의 위치, 반지름, 개수, 회전.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Center 중심	50%, 50%	링의 중심.
Radius 반경	300 (0~1000)	링의 반지름(px).
Count 개수	24 (1~100)	원의 개수.
Rotation 회전	0°	링 전체의 회전.

Circle 원

원의 크기, 스타일, 색상.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Diameter 지름	40 (0~300)	원의 지름(px).
Scale 비율	100% (0~200%)	모든 원의 배율.
Alternate Scale 교대 비율	100% (0~200%)	하나 걸러 하나의 원에 추가로 곱하는 배율.
Normal Style 기본 스타일	Fill (Fill 채우기 / Outline 외곽선)	일반 원을 칠(Fill)로 할지 선(Outline)으로 할지.
Alternate Style 교대 스타일	Fill (Fill 채우기 / Outline 외곽선)	하나 걸러 하나의 원의 스타일.
Outline Width 외곽선 두께	6 (0~50)	선일 때의 굵기(px).
Color 색상	☐	원의 색상.

Scatter 분산

링을 흐트러뜨려 흩뿌립니다.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Distance Random 거리 무작위	0% (0~100%)	원을 중심에서 가깝게/멀게 흩뿌리는 양.
Angle Random 각도 무작위	0% (0~100%)	원을 링을 따라 어긋나게 하는 양.
Size Random 크기 무작위	0% (0~100%)	원의 크기를 불규칙하게 만드는 양.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Seed 시드	0 (0~1000)	흔들리는 방식의 난수.

Progression 진행 링을 따라 변화시킵니다.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Start Angle 시작 각도	0°	Progression이 링의 어디에서 시작할지.
End Opacity 끝 불투명도	100% (0~100%)	끝점에서의 불투명도. 시작점은 100%.
End Scale 끝 비율	100% (0~200%)	끝점에서의 크기.
Color Shift 색상 변화	OFF	ON이면 링을 따라 색상을 End Color로 변화시킵니다.
End Color 끝 색상		끝점에서의 색상.
Curve 곡선	Linear (Linear 선형 / Ease In 이즈 인 / Ease Out 이즈 아웃 / Ease In & Out 이즈 인·아웃)	변화 방식. Linear(일정), Ease In/Out/In & Out.
Reverse 반전	OFF	ON이면 변화 방향을 반대로.

TIPS

- Radius를 0 → 300으로 키프레임하고 Distance Random과 Size Random을 조금 넣으면 거품이 터지는 팝 효과가 됩니다.
- End Opacity를 0%로 하고 Rotation을 돌리면 꼬리를 끄는 로딩 느낌의 링이 됩니다.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세요.

OH_PLUGIN

05 / 23

CRT

브라운관 TV에 비춘 영상.

영상을 오래된 브라운관 TV에 비춘 것처럼 가공합니다. 빨강, 초록, 파랑 형광체로 이루어진 큼직하고 부드러운 픽셀, 행 사이의 주사선, 불룩한 유리 (Lens)와 둥근 모서리, 어두운 가장자리, 색 어긋남과 글로우. 여기에 노이즈, 깜박임, 흘러가는 띠, 행의 흔들림으로 수신 상태가 나쁜 신호도 재현할 수 있습니다.

APPLY TO

푸티지, 프리컴포지션 또는 조정 레이어.

USE IT FOR

- 레트로 게임, VHS, 80~90년대 풍 뮤직비디오
- 모니터 너머의 영상, 감시 카메라, 뉴스 화면
- 클리치 연출의 밑바탕



Lens·Corners·Vignette를 넣은 브라운관

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Pixels 픽셀

TV 화면의 픽셀과 주사선.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Pixel Size 픽셀 크기	6 (2~40)	TV 화면의 픽셀 1개(빨강, 초록, 파랑 한 세트)의 크기(px).
Softness 부드러움	30% (0~100%)	픽셀끼리 서로 번지는 양.
Mask 마스크	Stripes (None 없음 / Stripes 줄무늬 / Dots 점)	형광체의 배열. None(없음), Stripes(세로 줄무늬), Dots(도트).
Mask Strength 마스크 강도	70% (0~100%)	형광체 패턴이 보이는 강도.
Scanlines 주사선	50% (0~100%)	픽셀 행 사이의 어두운 선의 진하기.

Color 색상

글로우, 색 어긋남, 밝기.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Glow 광선	50% (0~200%)	밝은 부분에서 번져 나오는 빛의 강도.
Glow Size 광선 크기	20 (0~100)	글로우의 퍼짐(px).
Chromatic Aberration 색수차	3 (0~20)	화면 가장자리에서 빨강과 파랑이 어긋나는 양(px).
Brightness 밝기	100% (0~200%)	전체 밝기. 100%에서 원본 영상과 같은 밝기(마스크와 주사선으로 어두워지는 만큼은 보정되어 있음).

Signal 신호

나쁜 수신 상태: 노이즈, 깜박임, 띠, 흔들림.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Noise 노이즈	0% (0~100%)	지지직거리는 스노우 노이즈의 양.
Flicker 깜박임	0% (0~100%)	화면 전체의 깜박임.
Roll 롤	0% (0~100%)	화면 위로 흘러가는 밝은 띠의 강도.
Roll Speed 롤 속도	0.5 (-2~2)	띠의 속도(초당 화면 수). 음수이면 아래 방향.
Jitter 지터	0% (0~100%)	행이 가로로 흔들리는 양.

Screen 화면

유리의 불룩함, 모서리, 가장자리의 어두움.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Lens 렌즈	0% (0~100%)	유리의 불룩함. 0%에서 평평하고, 100%에서 어항처럼 됩니다.
Corners 모서리	0% (0~100%)	화면 모서리의 둥글기.
Vignette 비네팅	0% (0~100%)	화면 가장자리의 어두움.
Black Outside 바깥 검정	ON	ON: 화면 바깥은 검정. OFF: 화면 바깥은 투명(직접 준비한 TV 프레임에 끼워 넣을 때).

TIPS

- Pixel Size는 영상 해상도에 맞춰 설정합니다. 1080p라면 4~8 정도가 자연스럽습니다.
- Roll과 Jitter를 조금만 넣으면 '수신이 나쁜 TV' 느낌이 됩니다. Noise는 너무 넣으면 영상이 보이지 않게 되므로 10~30% 정도부터 시작하세요.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세요.

Frame Box

네 모서리와 각 변의 중앙에 장식이 달린 직사각형, 타원 프레임.

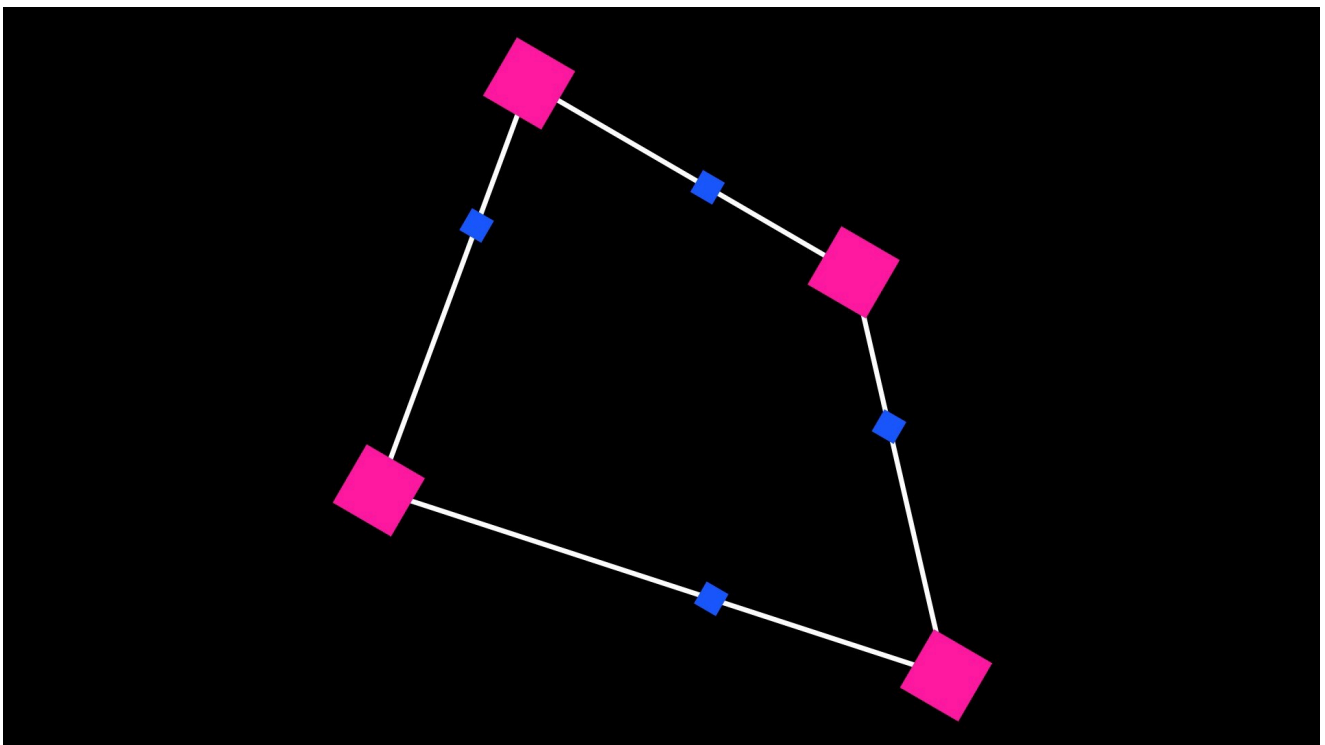
직사각형 또는 타원 프레임을 그리고, 그 네 모서리와 각 변의 중앙에 사각형, 원, 마름모 장식을 붙입니다. 프레임, 모서리 장식, 변 장식은 각각 다른 색상으로 지정할 수 있습니다. 프레임의 위치는 4개의 모서리(Top Left ~ Bottom Right)로 결정되며, AE의 코너 핀처럼 컴포지션 패널에서 드래그할 수 있으므로 원근감이 있는 프레임도 만들 수 있습니다.

APPLY TO

단색(솔리드) 레이어에 적용합니다.

USE IT FOR

- 가사나 타이틀을 둘러싸는 프레임
- 사진이나 영상 주변의 장식 프레임
- 원근감을 준 UI 풍 프레임



네 모서리를 드래그하기만 하면 원근감 있는 프레임으로

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Frame 프레임

프레임의 4개 모서리, 형태, 선.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Top Left 왼쪽 위	30%, 15%	프레임의 왼쪽 위 모서리. 컴포지션 패널에서 드래그해 움직일 수 있습니다(나머지 3개도 동일).
Top Right 오른쪽 위	70%, 15%	오른쪽 위 모서리.
Bottom Left 왼쪽 아래	30%, 85%	왼쪽 아래 모서리.
Bottom Right 오른쪽 아래	70%, 85%	오른쪽 아래 모서리.
Shape 모양	Rectangle (Rectangle 직사각형 / Ellipse 타원)	프레임의 형태. Rectangle(직사각형) 또는 Ellipse(타원).
Line Width 선 두께	10 (0~100)	프레임 선의 굵기(px).
Line Color 선 색상		프레임 선의 색상.

Corner Shapes 모서

네 모서리의 장식.

리 도형

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Enable 사용	ON	네 모서리의 장식을 표시합니다.
Shape 모양	Square (Square 사각형 / Circle 원 / Diamond 마름모)	장식의 형태. Square(사각형), Circle(원), Diamond(마름모).
Size 크기	75 (0~200)	장식의 크기(px).
Color 색상		장식의 색상.

Middle Shapes 중간

각 변 중앙의 장식.

도형

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Enable 사용	ON	변 중앙의 장식을 표시합니다.
Shape 모양	Square (Square 사각형 / Circle 원 / Diamond 마름모)	장식의 형태.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Size 크기	45 (0~200)	장식의 크기(px).
Color 색상		장식의 색상.

TIPS

- 4개의 모서리에 키프레임을 찍으면 프레임이 일그러지거나 넓어지는 애니메이션을 만들 수 있습니다.
- 변 장식만 OFF로 하면 깔끔한 코너 마크 느낌의 프레임이 됩니다.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세요.

OH_PLUGIN

07 / 23

Grid

뮤직비디오용 그리드. 교차점에 표시, 선은 실선, 파선, 점선.

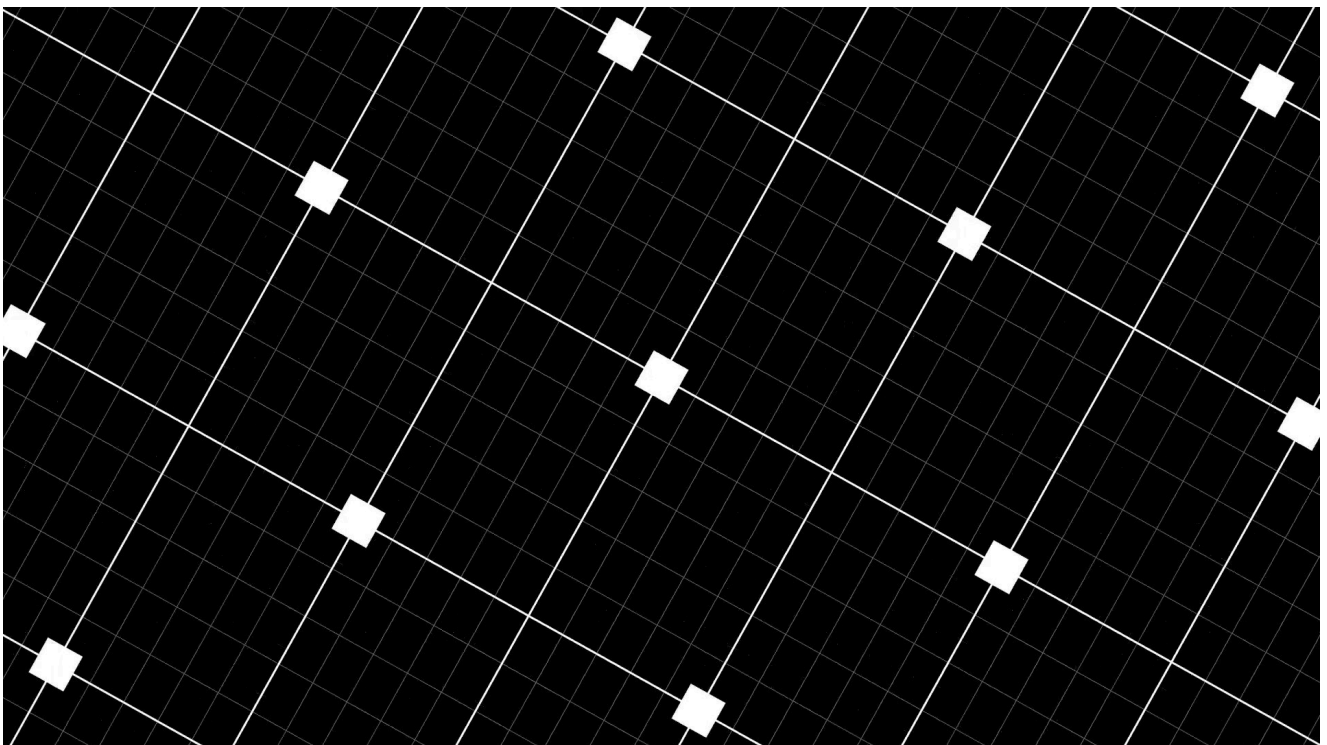
셀마다 선을 긋고, 셀 안에 더 가는 선(Fine Lines)을 넣은 그리드를 그립니다. 선은 실선, 파선, 점선 중에서 선택할 수 있고, 교차점에 플러스, 엑스, 원, 사각형, 마름모, 반짝이, 하트, 삼각형 등의 표시를 놓을 수 있습니다. 표시는 모든 교차점에, 또는 하나 걸러 하나, 체커보드, 행만, 열만, 랜덤으로 숨아내어 놓을 수 있으며, 표시 주위에서 선을 끊을 수도 있습니다. 배경은 없음, 레이어 위, 단색 중에서 선택합니다. 그리드를 움직일 때는 Center에 키프레임을 줍니다.

APPLY TO

단색(솔리드) 레이어, 또는 푸티지 위 (Background = Layer).

USE IT FOR

- 뮤직비디오 배경, 블루프린트 풍 레이아웃
- 테크놀로지, 사이버 계열 오버레이
- 슬라이드쇼나 가사의 밑바탕



Rotation·Cell Size·교차점 표시

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Grid 격자 셀의 크기, 회전, 선 스타일.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Center 중심	50%, 50%	이 위치에 교차점 하나가 오고, 그리드는 이 점을 중심으로 회전합니다. 키프레임으로 그리드를 움직일 수 있습니다.
Rotation 회전	0°	그리드의 회전.
Cell Size 셀 크기	160 (8~500)	선에서 다음 선까지의 간격(px).
Cell Height 셀 높이	100% (25~400%)	셀의 가로세로 비율. 100%에서 정사각형.
Line Width 선 두께	3 (0~20)	선의 굵기(px).
Color 색상	☐	선의 색상.
Line Opacity 선 불투명도	100% (0~100%)	선의 불투명도.
Line Style 선 스타일	Solid (Solid 실선 / Dashed 파선 / Dotted 점선)	선 스타일. Solid(실선), Dashed(파선), Dotted(점선).
Dash Length 파선 길이	12 (2~100)	파선 1개(와 다음 파선까지의 간격)의 대략적인 길이. 셀에 정확히 정수 개가 들어가도록 조정됩니다.

Fine Lines 가는 선 셀 안의 가는 선.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Divisions 분할	5 (1~16)	셀을 몇 등분하는 가는 선을 그을지. 1이면 가는 선 없음.
Fine Line Width 가는 선 두께	0.5 (0~5)	가는 선의 굵기(px).
Fine Line Opacity 가는 선 불투명도	100% (0~100%)	가는 선의 불투명도.
Fine Line Style 가는 선 스타일	Solid (Solid 실선 / Dashed 파선 / Dotted 점선)	가는 선의 스타일.

Intersections 교차점 교차점의 표시.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Shape 모양	Plus (None 없음 / Plus 플러스 / Cross 엑스 / Circle 원 / Square 사각형 / Diamond 마름모 / Sparkle 반짝이 / Holy Diamond 신성한 마름모 / Heart 하트 / Triangle 삼각형)	교차점에 놓을 표시의 형태. None이면 없음.
Shape Size 모양 크기	24 (0~200)	표시의 크기(px).
Thickness 두께	3 (0~20)	플러스, 엑스 선의 굵기, 또는 칠 없음일 때 윤곽선의 굵기(px).
Fill 채우기	ON	ON이면 표시를 채우고, OFF이면 윤곽선만.
Pattern 패턴	Grid (Grid 격자 / Checker 체커 / Rows 행 / Columns 열 / Random 무작위)	어느 교차점에 표시를 놓을지. Grid(모두, 또는 Skip+1마다), Checker(체커보드), Rows(행마다), Columns(열마다), Random(랜덤).
Skip 건너뛰기	0 (0~10)	표시와 표시 사이에 비워 둘 교차점의 수. 0이면 전부, 1이면 하나 건너 하나.
Seed 시드	0 (0~1000)	Random일 때 선택 방식의 난수.
Gap 간격	0 (0~50)	표시 주위에서 선을 끊는 길이(px). 0이면 선이 표시를 관통합니다.
Shape Color 모양 색상	☐	표시의 색상.
Shape Opacity 모양 불투명도	100% (0~100%)	표시의 불투명도.

Background 배경 배경.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Background 배경	Transparent (Layer 레이어 / Transparent 투명 / Color 색상)	Transparent: 그리드만. Layer: 레이어 영상 위에 그립니다. Color: 단색 위에 그립니다.
Background Color 배경 색상	☐	Color일 때의 배경 색상.

TIPS

- Shape = Plus, Pattern = Checker, Gap을 조금 넣으면 정석적인 '십자가 들어간 그리드'가 됩니다.
- Line Opacity를 낮추고 Fine Lines를 더하면 설계도 느낌의 세련된 배경이 됩니다.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세
요.

Halftone Shadow

망점으로 인쇄한 듯한 코믹 스타일의 드롭 섀도.

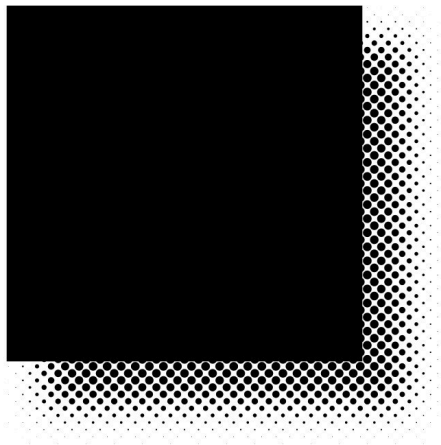
레이어의 형태를 Angle과 Distance 방향으로 이동시키고, 흐림이나 확장을 더한 뒤 하프톤 망점으로 변환해 그림자로 만듭니다. 텍스트든 셰이프든 알파가 있는 레이어라면 그대로 사용할 수 있습니다. 그림자는 레이어 뒤에 그려지며, 레이어 자체는 그대로 표시됩니다.

APPLY TO

텍스트 레이어, 셰이프 레이어, 알파가 있는 소스 등 그림자를 넣고 싶은 레이어에 직접 적용합니다.

USE IT FOR

- 만화, 아메리칸 코믹스 풍의 타이틀이나 가사 자막
- 팝한 로고나 썸네일 글자의 그림자
- 단색 그림자를 망점으로 바꿔 인쇄물처럼 보이게



Dot Shape를 Round → Square → Diamond → Line으로 전환

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Shadow 그림자 그림자의 색상, 진하기, 방향, 거리와 흐림 방식.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Shadow Color 그림자 색상		그림자 색상.
Opacity 불투명도	100% (0~100%)	그림자의 불투명도. 100%에서 설정한 색상 그대로.
Angle 각도	135°	그림자를 드리우는 방향. 135°에서 오른쪽 아래.
Distance 거리	20 (0~200)	레이어에서 그림자까지의 거리(px). 0이면 바로 아래.
Softness 부드러움	0 (0~200)	그림자 윤곽을 흐리게 하는 폭(px). 흐리게 할수록 망점이 가장자리로 갈수록 작아지며 그라디언트처럼 빠져나갑니다.
Spread 확산	0% (0~100%)	그림자를 확장하는 양. 흐린 그림자의 중심부를 남기고 싶을 때 올립니다.

Halftone 하프톤 망점의 형태, 크기, 밀도, 각도.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Dot Shape 점 모양	Round (Round 원 / Square 사각형 / Diamond 마름모 / Line 선)	망점의 형태. Round(원), Square(사각형), Diamond(마름모), Line(선).
Dot Size 점 크기	8 (2~40)	망점의 간격(px). 작을수록 촘촘한 망점이 됩니다.
Density 밀도	60% (0~100%)	그림자의 진한 부분에서 망점이 어디까지 굵어질지. 100%에서는 단색에 가까워지고, 낮출수록 점이 작고 성글어집니다.
Screen Angle 스크린 각도	45°	망점 배열을 회전시키는 각도. 인쇄 망점답게 45°가 정석입니다.
Dots Follow Layer 점이 레이어를 따름	ON	ON: 망점이 레이어와 함께 움직이며 회전, 확대/축소에도 따라갑니다 (글자에 인쇄된 느낌). OFF: 망점은 화면에 고정되어 레이어가 움직여도 망점은 움직이지 않습니다(화면에 씌운 스크린 느낌). 레이어의 Scale이 100%가 아닐 때, ON에서는 Dot Size도 그 배율로 확대/축소됩니다.

Output 출력 그림자만 출력할 때.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Shadow Only 그림자만	OFF	ON으로 하면 그림자만 출력하고 레이어 자체는 표시하지 않습니다. 그림자를 별도 레이어로 다루고 싶을 때.

TIPS

- 텍스트의 팝인(Scale 애니메이션)에 맞춰 망점도 함께 커지게 하고 싶을 때는 Dots Follow Layer를 ON. 망점 크기를 항상 일정하게 유지하고 싶을 때는 OFF.
- Softness를 올리면 가장자리로 갈수록 망점이 사라지는 '그라디언트 망점'이 됩니다. Spread로 중심부의 진하기를 되돌리면 균형을 잡기 쉽습니다.
- Dot Shape = Line과 Screen Angle을 조합하면 사선 해칭 그림자로도 만들 수 있습니다.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세
요.

Halftone Wipe

레이어가 망점으로 부서지며 사라지는 트랜지션.

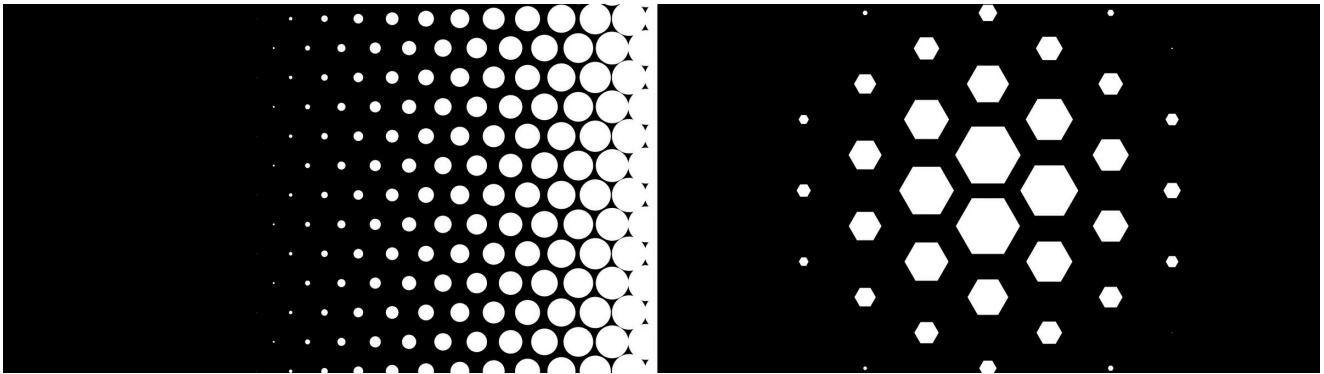
레이어를 하프톤 패턴(도트, 사각형, 마름모, 육각형, 삼각형, 별, 하트, 플러스)으로 분해하고, Completion이 0 → 100%로 진행됨에 따라 형태가 줄어들며 사라집니다. 사라지는 순서는 Linear(직선), Radial(중심에서), Box(사각형으로), Clock(시계 방향), Random. 지우고 싶은 레이어에 적용하면 아래 레이어가 비쳐 보이고, Fill을 Color로 하면 단색으로의 와이프가 됩니다.

APPLY TO

지우고 싶은(또는 나타나게 하고 싶은) 레이어에 직접.

USE IT FOR

- 컷 전환 트랜지션
- 가사나 로고의 등장과 퇴장
- 코믹 스타일의 장면 전환



Linear: Dot / Radial: Hexagon

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Transition 전환 진행 정도와 사라지는 순서, 방향.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Completion 변환 완료	0% (0~100%)	진행 정도. 0%에서는 그대로, 100%에서는 전부 사라진 상태. 키프레임으로 애니메이션합니다.
Wipe Type 와이프 유형	Linear (Linear 선형 / Radial 방사형 / Box 사각형 / Clock 시계 / Random 무작위)	사라지는 순서. Linear: Angle 방향으로. Radial: Center에서 바깥으로. Box: Center에서 사각형으로. Clock: Center 주위를 시계 방향으로. Random: 랜덤.
Angle 각도	90°	Linear의 진행 방향. Clock의 시작 각도.
Center 중심	50%, 50%	Radial, Box, Clock의 중심.
Transition Width 전환 폭	50% (0~100%)	각 형태가 사라지는 데 걸리는 폭. 0%에서는 경계가 뚜렷하고, 클수록 넓은 범위가 동시에 들어듭니다.
Reverse 반전	OFF	사라지는 순서를 반대로 합니다(Random 제외).

Shape 모양 망점의 형태, 크기, 배열.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Shape 모양	Dot (Dot 점 / Square 사각형 / Diamond 마름모 / Hexagon 육각형 / Triangle 삼각형 / Star 별 / Heart 하트 / Plus 플러스)	망점의 형태.
Size 크기	40 (4~200)	형태의 간격(px).
Grid 격자	Staggered (Square 격자 / Staggered 엇갈림)	배열 방식. Square(격자) 또는 Staggered(엇갈림).
Grid Angle 격자 각도	0°	배열의 회전.
Shape Rotation 모양 회전	0°	형태 자체의 회전.
Spin 스핀	0°	사라지면서 형태가 회전하는 각도.

Randomness 무작위 타이밍의 불규칙함.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Random Timing 타이밍 무작위	0% (0~100%)	각 형태가 사라지는 타이밍의 불규칙함.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Seed 시드	0 (0~1000)	불규칙함의 난수(Random 와이프의 순서도 포함).
Fill 채우기	사라진 뒤에 무엇이 보일지.	
파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Fill 채우기	Transparent (Transparent 투명 / Color 색상)	Transparent: 사라진 부분은 투명(아래 레이어가 보임). Color: 단색이 됩니다.
Color 색상		Color일 때의 색상.

TIPS

- 나타나게 하고 싶을 때는 Completion을 100% → 0%로 키프레임합니다.
- Transition Width를 100%에 가깝게 하면 전체가 부드럽게 동시에 줄어드는 와이프가 됩니다.
- Shape를 Star나 Heart로 하고 Spin을 넣으면 귀여운 느낌의 장면 전환이 됩니다.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세요.

OH_PLUGIN

10 / 23

Halo Ring

네 꼭지 별을 링 모양으로 나열한 반짝이는 고리.

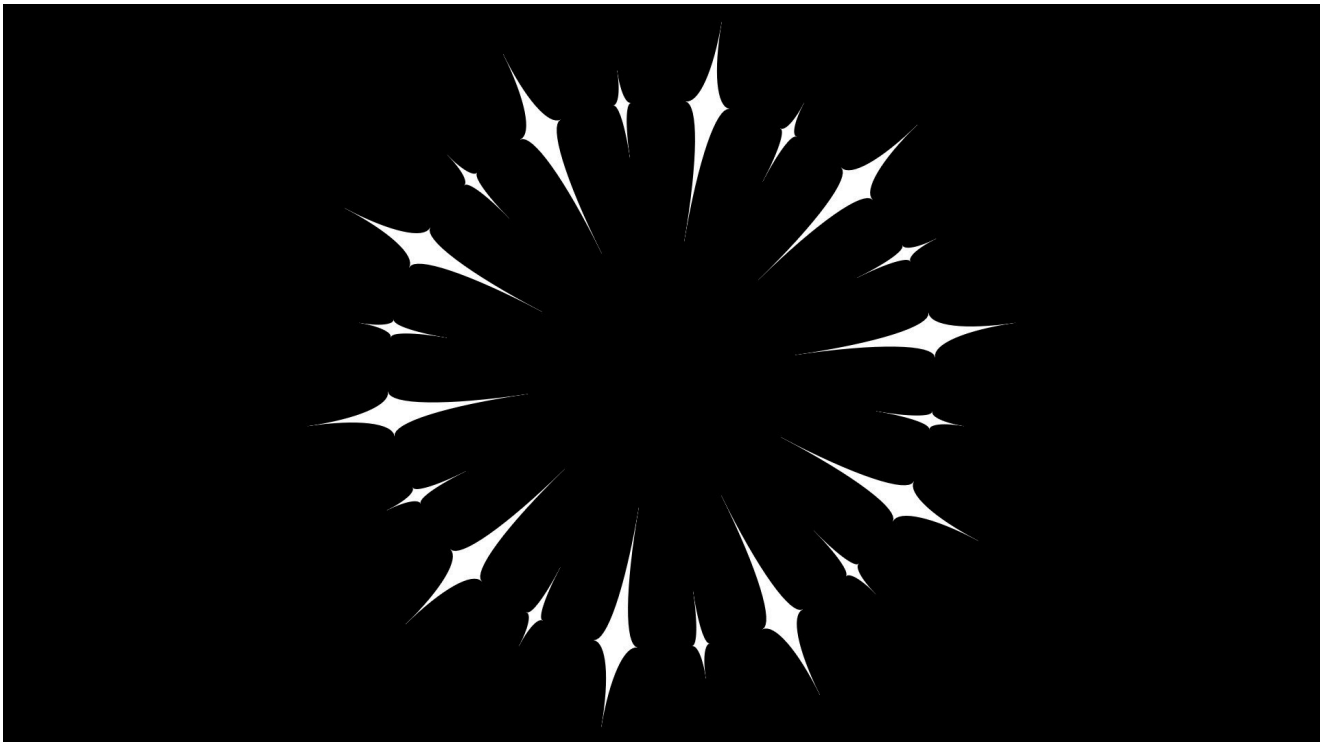
뾰족한 꼭지가 네 개인 별을 원 위에 나열합니다. 하나 걸러 하나의 별에 다른 크기를 줄 수 있고, Progression으로 링을 따라 서서히 벌어지고, 작아지고, 색이 바뀌고, 회전하게 할 수 있습니다. 별의 형태는 바깥쪽, 안쪽, 옆쪽 꼭지의 길이와 Pinch(жалок함)로 자유롭게 바꿀 수 있습니다.

APPLY TO

단색(솔리드) 레이어에 적용합니다.

USE IT FOR

- 아이돌, 반짝이 계열의 장식 요소
- 타이틀 주변의 빛의 고리
- 비트에 맞춰 돌고 터지는 액센트



Outer Length와 Scale 애니메이션

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Ring 링

링의 위치, 반지름, 개수, 회전.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Center 중심	50%, 50%	링의 중심.
Radius 반경	300 (0~1000)	링의 반지름(px).
Count 개수	20 (1~100)	별의 개수.
Rotation 회전	0°	링 전체의 회전.

Star 별

별의 형태와 색상.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Scale 비율	100% (0~200%)	모든 별의 배율.
Alternate Scale 교대 비율	100% (0~200%)	하나 건너 하나의 별에 추가로 곱하는 배율.
Outer Length 바깥 길이	25 (0~200)	바깥쪽(링 바깥)을 향하는 꼭지의 길이(px).
Inner Length 안쪽 길이	70 (0~200)	안쪽(중심)을 향하는 꼭지의 길이(px).
Side Length 옆 길이	20 (0~200)	옆을 향하는 2개 꼭지의 길이(px).
Pinch 핀치	60% (0~100%)	별의 찢어짐. 올릴수록 변이 안쪽으로 휘어 날카로운 별이 됩니다.
Color 색상	☐	별의 색상.

Progression 진행

링을 따라 변화시킵니다.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Start Angle 시작 각도	0°	Progression이 링의 어디에서 시작할지.
End Opacity 끝 불투명도	100% (0~100%)	끝점에서의 불투명도. 시작점은 100%.
End Scale 끝 비율	100% (0~200%)	끝점에서의 크기.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Color Shift 색상 변화	OFF	ON이면 링을 따라 색상을 End Color로 변화시킵니다.
End Color 끝 색상		끝점에서의 색상.
Twist 트위스트	0°	끝점까지 별이 회전하는 각도.
Curve 곡선	Linear (Linear 선형 / Ease In 이즈 인 / Ease Out 이즈 아웃 / Ease In & Out 이즈 인·아웃)	변화 방식. Linear(일정), Ease In/Out/In & Out.
Reverse 반전	OFF	ON이면 변화 방향을 반대로.

TIPS

- Alternate Scale을 50% 전후로 하면 크고 작은 별이 번갈아 나열되어 리듬감이 생깁니다.
- Rotation에 `time\*30` 표현식을 넣고 End Opacity를 0%로 하면 흘러가는 반짝이 링이 됩니다.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세요.

Manga Bubble

12가지 스타일의 만화 말풍선. 갤러리에서 고르기만 하면 됩니다.

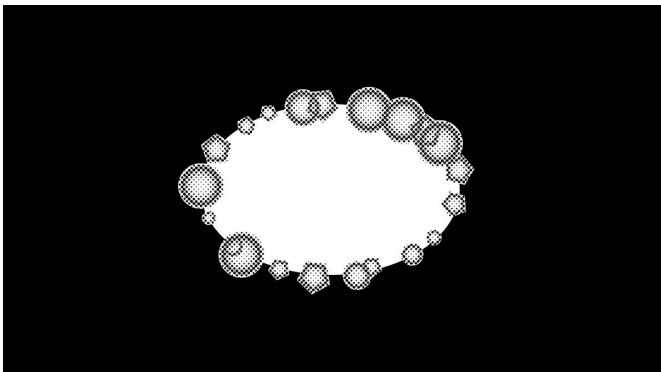
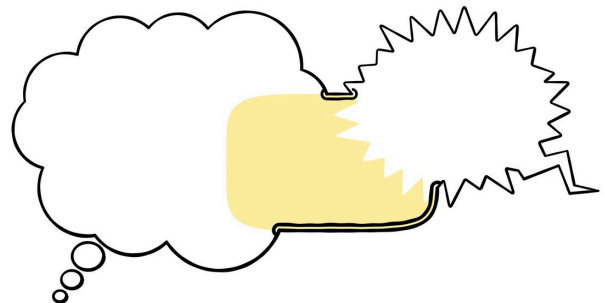
원형, 각형, 다각형, 구름, 가시, 폭발, 플래시, 떨림, 핀치, 몽글몽글, 물보라, 해피의 12가지 스타일 말풍선을 실선, 이중선, 파선, 점선, 틱(눈금선) 선과 뾰족한, 번개, 생각(거품) 꼬리로 그림입니다. 이펙트 맨 위에 있는 갤러리의 그림을 클릭하기만 하면 스타일이 전환됩니다. 텍스트 레이어에 적용하면 텍스트 크기에 맞춰 뒤에 그려지고(Fit Timing으로 타이핑 중의 크기를 고정), 단색 레이어에 적용했을 때는 수동 크기입니다. Roundness로 어떤 스타일 이든 사각형에서 원형까지 바꿀 수 있고, 가시 계열은 끝과 끝의 둥글기도 따로 조정할 수 있습니다. 룡 색도도 넣을 수 있습니다. 같은 레이어에 여러 개를 놓으면 전부 표시되며, Merge with Others가 ON인 것은 본체가 이어져 하나의 형태가 되고 선은 바깥쪽에만 둘러집니다.

APPLY TO

텍스트 레이어에 직접, 또는 단색 레이어에 적용해 수동 크기로. 복제하면 같은 레이어에 몇 개든 놓을 수 있습니다.

USE IT FOR

- 만화, 애니메이션 풍 뮤직비디오의 대사
- 외침(폭발), 번뜩임(플래시), 속마음(구름) 등 감정별 말풍선
- 코믹 스타일의 타이틀이나 자막



Happy / Merge with Others: Cloud-Round (Roundness 40%)·Spiky (Outer Roundness 35%) 세 개가 하나의 형태로

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에 서의 표시입니다.

Bubble 말풍선

스타일, 선, 꼬리의 종류와 다른 말풍선과의 합체. 갤러리의 그림을 클릭해서도 선택할 수 있습니다.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
스타일 갤러리	패널	12가지 스타일의 그림 목록. 클릭하면 Style, Line Style, Tail이 해당 프리셋으로 설정됩니다.
Style 스타일	Round (Round 둥근 / Box 사각 / Polygon 다각형 / Cloud 구름 / Spiky 뾰족 / Explosion 폭발 / Flash 플래시 / Shaky 떨림 / Pinched 오므림 / Fuzzy 보송보송 / Splash 물보라 / Happy 해피)	말풍선의 형태. Round(원형), Box(각형), Polygon(다각형), Cloud(구름), Spiky(가시), Explosion(폭발), Flash(플래시), Shaky(떨림), Pinched(핀치), Fuzzy(몽글몽글), Splash(물보라), Happy(해피: 망점처럼 둥근 거품).
Line Style 선 스타일	Solid (Solid 실선 / Double 이중선 / Dashed 파선 / Dotted 점선 / Ticked 눈금선 / None 없음)	선의 종류. Solid(실선), Double(이중선), Dashed(파선), Dotted(점선), Ticked(눈금), None(선 없음).
Tail 꼬리	Pointed (None 없음 / Pointed 뾰족한 / Lightning 번개 / Bubbles 거품)	꼬리의 종류. None(없음), Pointed(뾰족한), Lightning(번개), Bubbles(생각 거품).
Merge with Others 다른 것과 합치기	ON	같은 레이어에 있는 다른 Manga Bubble과 합체합니다. ON인 것끼리는 본체가 이어지고 선은 전체의 바깥쪽에만 그려집니다(각 위치의 선은 해당 말풍선의 굵기, 색상, 선 종류를 따릅니다). OFF로 하면 그 말풍선은 합체하지 않고 그대로 위에 겹쳐집니다.

Size 크기

텍스트에 맞추지, 수동으로 정할지.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Fit to Text 텍스트에 맞춤	ON	ON이면 텍스트 크기에 맞춥니다(텍스트 레이어에 적용했을 때). OFF이면 수동 크기.
Fit Timing 맞춤 시점	Every Frame (Every Frame 매 프레임 / Lock at Last Frame 마지막 프레임에 고정 / Lock at Frame 지정 프레임에 고정)	Every Frame: 매 프레임 다시 측정합니다. Lock at Last Frame: 마지막 프레임에서 측정해 고정합니다. Lock at Frame: Lock Frame에서 측정해 고정합니다.
Lock Frame 고정 프레임	0 (0~300)	Lock at Frame일 때 측정할 프레임.
Follow Layer Transform 레이어 변형 따르기	ON	ON이면 텍스트 레이어의 Transform(회전, 스케일)을 따라갑니다. OFF에서는 항상 똑바로 섭니다.
Padding X 여백 X	40 (0~300)	텍스트에서 말풍선 가장자리까지의 가로 여백(px).
Padding Y 여백 Y	30 (0~300)	세로 여백(px).
Position 위치	50%, 50%	수동 크기일 때 말풍선의 Anchor가 놓이는 위치.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Anchor X 기준점 X	50% (0~100%)	Position에 놓이는 것이 말풍선의 어느 점인지(가로). 0% 왼쪽 끝, 50% 중앙, 100% 오른쪽 끝. Width는 여기서부터 늘어나고, Rotation도 여기를 중심으로 회전합니다.
Anchor Y 기준점 Y	50% (0~100%)	마찬가지로 세로. 0% 위쪽 끝, 100% 아래쪽 끝.
Width 폭	600 (0~2000)	수동 크기일 때의 너비(px).
Height 높이	360 (0~1500)	수동 크기일 때의 높이(px).
Rotation 회전	0°	말풍선의 회전.

Shape 모양 스타일별 형태의 세부 설정(사용하지 않는 항목은 회색으로 표시됩니다).

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Puff Shape 구름 모양	Mixed (Circle 원 / Pentagon 오각형 / Mixed 혼합)	Happy의 거품 형태. Circle(원), Pentagon(오각형), Mixed(혼합).
Density 밀도	100% (25~200%)	가시, 구름의 혹, 폭발의 꼭지 등의 수. 스타일별 기본량에 대한 비율.
Depth 깊이	100% (0~200%)	가시나 혹의 깊이(돌출 정도). Splash에서는 가장자리의 거친 정도.
Randomness 무작위	100% (0~200%)	형태의 불규칙함. 0%에서는 정돈된 형태.
Seed 시드	0 (0~1000)	형태의 난수. 번개 꼬리의 지그재그도 바뀝니다.
Roundness 둥글기	100% (0~100%)	둥글기. 0%에서 사각형, 100%에서 원형. Round, Cloud, Spiky 등은 바탕 형태가 직사각형에서 타원까지 바뀌고, Box, Polygon, Pinched는 모서리의 둥글기가 바뀝니다.
Outer Roundness 바깥 둥글기	0% (0~100%)	Spiky, Explosion, Fuzzy의 끝(바깥을 향하는 뾰족한 부분)의 둥글기. 0%에서 날카롭고, 올릴수록 둥글어집니다.
Inner Roundness 안쪽 둥글기	0% (0~100%)	Spiky, Explosion, Fuzzy의 골(안쪽으로 들어간 부분)과 Cloud의 혹 사이 움푹한 부분의 둥글기.
Sides 변 수	8 (3~12)	Polygon의 변의 수.

Tail 꼬리 꼬리의 방향, 길이, 형태.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Tail Mode 꼬리 모드	Follow Bubble (Follow Bubble 말풍선 따르기 / Point at Tip 끝 지점 가리키기)	Follow Bubble: 꼬리가 말풍선을 따라 움직입니다(Tail Angle, Tail Length로 방향과 길이). Point at Tip: 꼬리가 Tail Tip의 한 점을 가리킵니다(화자를 가리키고 싶을 때).

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Tail Angle 꼬리 각도	200°	Follow Bubble일 때 꼬리의 방향.
Tail Length 꼬리 길이	120 (0~400)	Follow Bubble일 때 꼬리의 길이(px).
Tail Tip 꼬리 끝	42%, 72%	Point at Tip일 때 꼬리 끝이 가리키는 위치.
Tail Width 꼬리 폭	40 (0~300)	꼬리 밑동의 너비(px).
Bend 휨	40% (-100~100%)	꼬리가 휘는 정도.

Fill 채우기 내부의 색상과 패턴.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Fill Color 채우기 색상		내부 색상.
Fill Opacity 채우기 불투명도	100% (0~100%)	내부 불투명도.
Pattern 패턴	None (None 없음 / Dots 점 / Stripes 줄무늬 / Edge Dots 가장자리 점)	내부 패턴. None, Dots(망점), Stripes(스트라이프), Edge Dots(가장자리로 갈수록 진해지는 망점).
Pattern Color 패턴 색상		패턴 색상.
Pattern Opacity 패턴 불투명도	30% (0~100%)	패턴 불투명도.
Pattern Size 패턴 크기	12 (2~60)	패턴 간격(px).
Pattern Amount 패턴 양	50% (0~100%)	패턴의 진하기(망점의 굵기, 스트라이프의 너비).
Pattern Angle 패턴 각도	45°	패턴 각도.

Line 선 선의 굵기, 색상, 흔들림과 선 종류별 설정.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Line Width 선 두께	3 (0~20)	선의 굵기(px).
Line Color 선 색상		선의 색상.
Line Variation 선 변화	30% (0~100%)	선 굵기의 흔들림. 손으로 그린 느낌이 납니다.
Double Gap 이중선 간격	4 (0~40)	Double일 때 두 선 사이의 간격(px).

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Dash Length 파선 길이	14 (0~100)	Dashed일 때 파선 1개의 길이(px).
Dash Gap 파선 간격	9 (1~100)	Dashed, Dotted일 때의 간격(px).
Tick Length 눈금 길이	20 (0~100)	Ticked일 때 눈금선의 길이(px).
Tick Count 눈금 수	8 (1~30)	Ticked일 때 눈금의 수.

Line Shift 선 이동 선만 칠에서 어긋나게 합니다(판 밀림 느낌).

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Shift X 이동 X	0 (-100~100)	선을 칠에 대해 가로로 어긋나게 하는 양(px). 판 밀림, 오프셋 인쇄 느낌으로.
Shift Y 이동 Y	0 (-100~100)	세로로 어긋나게 하는 양(px).
Shift Rotation 이동 회전	0°	선만 회전시키는 각도.
Shift Scale 이동 비율	100% (50~150%)	선만 확대/축소하는 배율.

Long Shadow 롱 섀도 롱 섀도.

우

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Shadow Length 그림자 길이	0 (0~500)	롱 섀도의 길이(px). 0이면 없음.
Shadow Angle 그림자 각도	135°	그림자 방향.
Shadow Color 그림자 색상		그림자 색상.

Text 텍스트 텍스트의 표시와 색상.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Show Layer 레이어 표시	ON	OFF로 하면 텍스트(레이어 자체)를 숨기고 말풍선만 그립니다.
Recolor Text 텍스트 색 바꾸기	OFF	ON이면 텍스트를 Text Color로 다시 칠합니다.
Text Color 텍스트 색상	☐	Recolor Text일 때의 텍스트 색상.

TIPS

- 먼저 갤러리에서 분위기가 비슷한 것을 고른 뒤, Shape 그룹에서 Density, Depth, Randomness를 미세 조정하는 것이 빠릅니다.
- Round 스타일에서 Roundness를 20~40%로 하면 모서리가 둥근 사각형 대사 상자가 됩니다. Spiky는 Outer Roundness를 조금 넣으면 외침이 부드러워집니다.
- 이펙트를 복제(Ctrl/Cmd+D)하고 Position을 옮기면 두 말풍선이 이어진 형태가 됩니다. 스타일이 달라도 OK(구름과 가시의 합체 등).
- 여러 개를 놓았을 때의 Text, Follow Layer Transform, Fit Timing은 가장 아래에 있는 Manga Bubble의 설정이 사용 됩니다(위에 있는 것에서는 회색으로 표시됩니다).
- 화자를 가리키고 싶을 때는 Tail Mode를 Point at Tip으로 하고 Tail Tip을 얼굴 근처에 놓습니다. 텍스트가 움직여도 끄리는 계속 같은 점을 가리킵니다.
- Line Shift를 조금 넣으면 싸구려 인쇄의 판 밀림 같은 레트로 느낌이 납니다.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세요.

MV Bubble

텍스트에 맞춰 늘었다 줄었다 하는, 뮤직비디오용 말풍선.

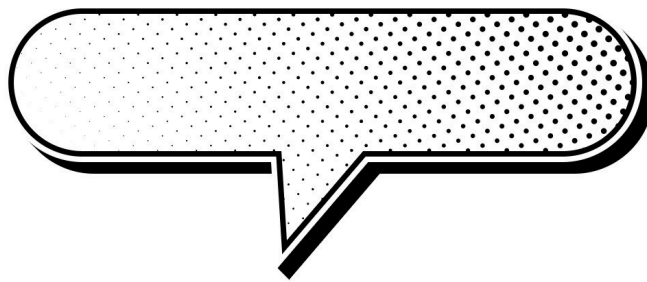
꼬리가 윤곽을 따라 슬라이드하는 말풍선입니다. 2개의 테두리 선, 안쪽의 스트라이프나 망점, 롱 새도우를 넣을 수 있습니다. 텍스트 레이어에 적용하면 텍스트 뒤에, 텍스트 크기에 맞춰 그려집니다(Fit Timing으로, 타이핑 애니메이션 중에 말풍선이 늘었다 줄었다 하지 않도록 크기를 고정할 수 있습니다). 단색 레이어에 적용했을 때는 Position, Anchor, Width, Height로 크기를 수동으로 정합니다. 같은 레이어에 여러 개를 놓으면 전부 표시되며, Merge with Others가 ON인 것은 본체가 이어져 하나의 형태가 되고 테두리 선은 바깥쪽에만 둘러집니다.

APPLY TO

텍스트 레이어에 직접, 또는 단색 레이어에 적용하여 수동 크기로. 복제하여 같은 레이어에 몇 개든 놓을 수 있습니다.

USE IT FOR

- 가사, 대사의 말풍선
- 리액션, 추임새 자막
- 팝한 라벨, 원포인트 장식



Width / Height / Tail Position 애니메이션

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Size 크기 텍스트에 맞춤지, 수동으로 정할지.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Fit to Text 텍스트에 맞춤	ON	ON이면 텍스트 크기에 맞춥니다(텍스트 레이어에 적용했을 때). OFF이면 Position, Width, Height에 의한 수동 크기.
Fit Timing 맞춤 시점	Every Frame (Every Frame 매 프레임 / Lock at Last Frame 마지막 프레임에 고정 / Lock at Frame 지정 프레임에 고정)	Every Frame: 매 프레임 다시 측정합니다. Lock at Last Frame: 마지막 프레임에서 측정하여 고정합니다. Lock at Frame: Lock Frame에서 측정하여 고정합니다. 타이핑이나 바운드 애니메이션 중에 말풍선이 요동치지 않도록 Lock을 권장합니다.
Lock Frame 고정 프레임	0 (0~300)	Lock at Frame일 때 측정하는 프레임.
Follow Layer Transform 레이어 변형 따르기	ON	ON이면 텍스트 레이어의 Transform(회전, 스케일)을 따라갑니다. OFF이면 항상 똑바로 선 상태.
Padding X 여백 X	60 (0~300)	텍스트에서 말풍선 가장자리까지의 가로 여백(px).
Padding Y 여백 Y	40 (0~300)	세로 여백(px).
Position 위치	50%, 50%	수동 크기일 때 말풍선의 Anchor가 오는 위치.
Anchor X 기준점 X	50% (0~100%)	Position에 오는 것이 말풍선의 어느 점인지(가로). 0% 왼쪽 끝, 50% 중앙, 100% 오른쪽 끝. Width는 여기서부터 늘어납니다.
Anchor Y 기준점 Y	50% (0~100%)	마찬가지로 세로. 0% 위쪽 끝, 100% 아래쪽 끝.
Width 폭	900 (0~2000)	수동 크기일 때의 너비(px).
Height 높이	200 (0~1000)	수동 크기일 때의 높이(px).

Body 본체 본체의 둥글기와 색상, 다른 말풍선과의 합체.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Roundness 둥글기	100% (0~100%)	모서리의 둥글기. 100%이면 양 끝이 반원인 캡슐형, 0%이면 직사각형.
Fill Color 채우기 색상	☐	본체의 색상.
Merge with Others 다른 것과 합치기	ON	같은 레이어에 있는 다른 MV Bubble과 합체합니다. ON끼리는 본체가 이어지고, 테두리 선은 전체의 바깥쪽에만(각 위치의 테두리 선은 그 말풍선의 두께와 색상). OFF로 하면 그 말풍선은 합체하지 않고 그대로 위에 겹쳐집니다.

Tail 꼬리

꼬리.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Tail Position 꼬리 위치	0°	꼬리가 윤곽의 어디에 붙는지. 다이얼을 한 바퀴 돌리면 윤곽을 한 바퀴 돕니다.
Tail Width 꼬리 폭	120 (0~500)	꼬리 뿌리 쪽의 너비(px).
Tail Length 꼬리 길이	130 (0~500)	꼬리의 길이(px).
Skew 기울기	-40% (-100~100%)	꼬리의 기울기. 마이너스와 플러스로 좌우로 기울어집니다.

Border 테두리

2개의 테두리 선.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Border 1 Width 테두리 1 두께	8 (0~50)	안쪽 테두리 선의 두께(px). 0이면 없음.
Border 1 Color 테두리 1 색상		안쪽 테두리 선의 색상.
Border 2 Width 테두리 2 두께	8 (0~50)	바깥쪽 테두리 선의 두께(px). 0이면 없음.
Border 2 Color 테두리 2 색상		바깥쪽 테두리 선의 색상.

Pattern 패턴

안쪽의 스트라이프, 망점.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Type 유형	Stripes (None 없음 / Stripes 줄무늬 / Dots 점)	안쪽의 무늬. None(없음), Stripes(스트라이프), Dots(망점).
Pattern Color 패턴 색상		무늬의 색상.
Pattern Opacity 패턴 불투명도	100% (0~100%)	무늬의 불투명도.
Spacing 간격	20 (4~200)	스트라이프, 망점의 간격(px).
Thickness 두께	50% (0~100%)	스트라이프의 두께, 망점의 크기(간격에 대한 비율).
Pattern Angle 패턴 각도	45°	무늬의 각도.
Dot Gradient 점 그래디언트	100% (0~100%)	망점이 Pattern Angle 방향으로 갈수록 작아지는 양. 0%이면 전부 같은 크기.
Offset 오프셋	0 (-500~500)	무늬를 어긋나게 하는 양(px). 키프레임으로 무늬를 흘려보낼 수 있습니다.

Long Shadow 롱 섀도 롱 섀도우.

우

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Shadow Length 그림자 길이	0 (0~500)	롱 섀도우의 길이(px). 0이면 없음.
Shadow Angle 그림자 각도	135°	그림자의 방향.
Shadow Color 그림자 색상		그림자 색상.

Text 텍스트 텍스트의 표시와 색상.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Show Layer 레이어 표시	ON	OFF로 하면 텍스트(레이어 자체)를 숨기고 말풍선만 그립니다.
Recolor Text 텍스트 색 바꾸기	OFF	ON이면 텍스트를 Text Color로 다시 칠합니다.
Text Color 텍스트 색상		Recolor Text일 때의 텍스트 색상.

TIPS

- 텍스트를 타이핑 애니메이션으로 만들 때는 Fit Timing을 Lock at Last Frame으로. 말풍선은 최종 크기를 유지한 채 글자만 타이핑됩니다.
- 이펙트를 복제(Ctrl/Cmd+D)하여 Position을 옮기면 2개의 말풍선이 이어진 형태가 됩니다. 한쪽만 Fill Color를 바꾸면 색을 나눠 칠할 수도 있습니다.
- Border 1을 검은색, Border 2를 흰색으로 하면 배경이 어떤 색이든 뚜렷하게 보이는 정석의 팝한 테두리가 됩니다.
- 여러 개를 놓았을 때의 Text, Follow Layer Transform, Fit Timing은 가장 아래에 있는 MV Bubble의 설정이 사용됩니다(다(위의 것에서는 회색으로 비활성화됩니다).

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세요.

OH_PLUGIN

13 / 23

Nostalgia Noise

오래된 홈 비디오, 빛바랜 기억.

영상을 옛날 홈 비디오나 빛바랜 필름처럼 가공합니다. 부드럽게 번지는 빛, 들뜬 검정과 억제된 흰색, 입자와 깜박임, 닳아 해진 테이프처럼 가로로 어긋나는 행, 어두워지는 가장자리와 색 어긋남. Amount 하나로 전체를 한꺼번에 강하게 하거나 약하게 할 수 있습니다.

APPLY TO

푸티지, 프리컴포지션 또는 조정 레이어.

USE IT FOR

- 회상, 추억 장면
- 로파이, 이모 계열의 뮤직비디오
- VHS, 8mm 풍 인트로



Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에 서의 표시입니다.

Look 모양 전체 강도, 부드러움, 색바램, 색조.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Amount 양	100% (0~100%)	아래의 모든 효과를 한꺼번에 조정합니다. 0%에서는 원본 영상, 100%에서는 설정 그대로, 그 이상에서는 더 강하게.
Softness 부드러움	15 (0~50)	부드럽고 꿈결 같게 만드는 양(px 단위의 흐림. 국소 대비는 되살려 두었으므로 너무 흐릿해지지 않습니다).
Fade 페이드	50% (0~100%)	색바램. 검정이 들뜨고, 흰색이 부드러워지며, 조금 밝아집니다.
Saturation 채도	80% (0~200%)	채도. 100%에서 원본 그대로.
Tint 색조		입히는 색조.
Tint Amount 색조 양	5% (0~100%)	색조의 강도. Flicker와 함께 깜박입니다.

Noise 노이즈 입자, 깜박임, 테이프의 흔들림.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Noise 노이즈	50% (0~100%)	입자의 양.
Grain Size 입자 크기	2 (0.5~10)	입자의 크기(px).
Flicker 깜박임	30% (0~100%)	화면 전체(와 Tint)의 깜박임.
Wobble 흔들림	10 (0~50)	행이 가로로 어긋나는 양(px). 느린 물결과 가끔 크게 튕는 띠.
Wobble Speed 흔들림 속도	100% (0~300%)	흔들림의 속도.
Seed 시드	0 (0~1000)	입자, 흔들림의 난수.

Lens 렌즈 가장자리의 어두움과 색 어긋남.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Vignette 비네팅	50% (0~100%)	가장자리의 어두움.
Chromatic Aberration 색수차	5 (0~30)	가장자리에서 빨강과 파랑이 어긋나는 양(px).

TIPS

- Amount에 키프레임을 주면 현재 → 회상으로의 전환을 한 번에 만들 수 있습니다.
- Tint를 주황색 쪽으로, Fade를 50~70%로 하면 '햇빛에 바랜 사진'의 색이 됩니다.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세
요.

Note Grid

원고지, 한자 연습장, 모눈종이. 노트의 칸을 그대로.

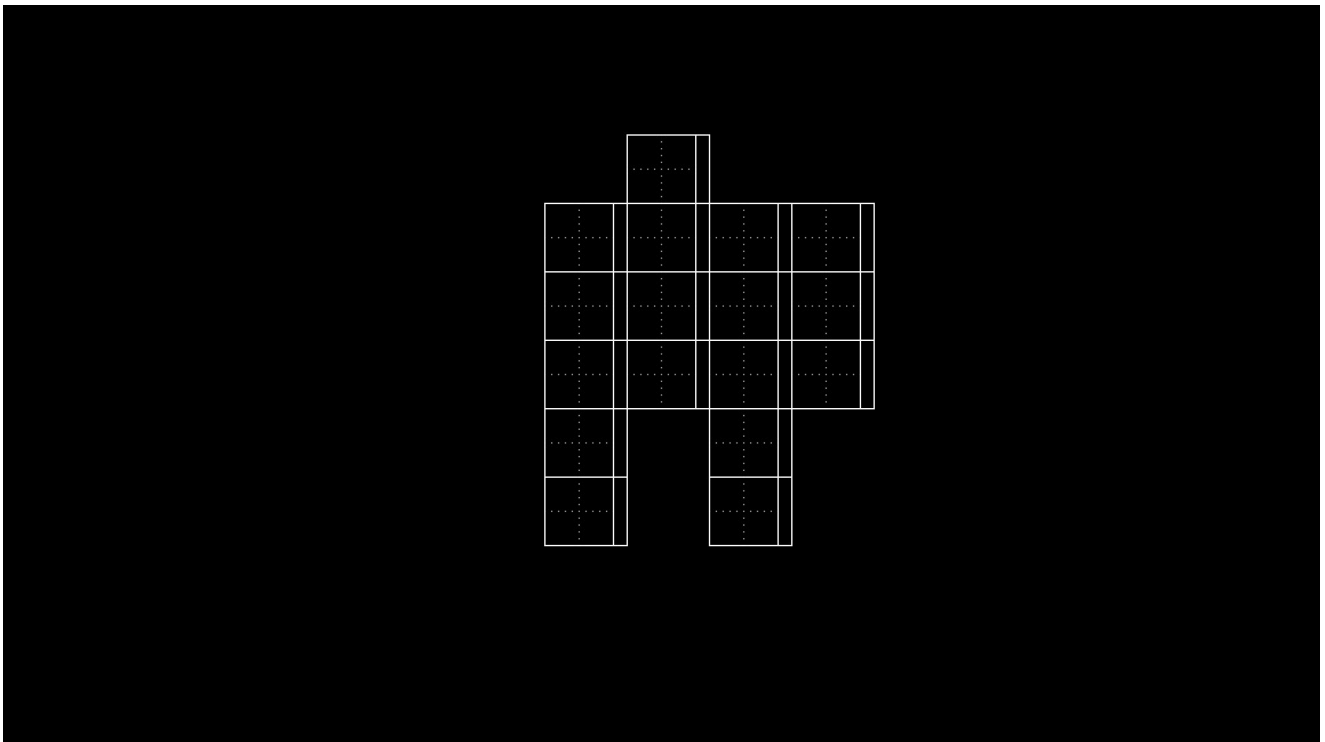
원고지, 한자 연습(십자선 포함), 후리가나 포함, 모눈종이, 도트 모눈, 패선, 밑줄, 영어 4선, 서예의 9가지 칸을 그립니다. Panel에서는 Columns × Rows 크기의 칸 판을 놓고, 패널 위의 칸을 클릭(또는 드래그)하여 개별적으로 표시/숨김을 전환할 수 있습니다. Fill Layer에서는 레이어 전체에 칸을 깔아 놓습니다. Shift로 행마다 칸을 어긋나게(교대, 계단, V자, 물결, 랜덤) 할 수도 있습니다. 종류는 이펙트 상단의 갤러리에서도 선택할 수 있습니다.

APPLY TO

단색(솔리드) 레이어에 적용합니다.

USE IT FOR

- 가사를 원고지에 쓴 것 같은 연출
- 일본어 학습, 교육 계열 영상
- 노트 느낌, 손글씨 느낌의 배경



Panel로 글자 수만큼만 칸을 남긴 원고지

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에 서의 표시입니다.

Note 노트

칸의 종류와 방향.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
종류 갤러리	패널	9가지 그림의 목록. 클릭하면 Type이 전환됩니다.
Type 유형	Manuscript (Manuscript 원고지 / Kanji Practice 한자 연습 / Furigana 후리가나 / Graph Paper 모눈종이 / Dot Grid 점 모눈 / Ruled Lines 줄 노트 / Underline 밑줄 / English 4-Line 영어 4선 / Calligraphy 서예)	칸의 종류. Manuscript(원고지), Kanji Practice(한자 연습), Furigana(후리가나 포함), Graph Paper(모눈종이), Dot Grid(도트 모눈), Ruled Lines(괘선), Underline(밑줄), English 4-Line(영어 4선), Calligraphy(서예).
Direction 방향	Vertical (Vertical 세로 / Horizontal 가로)	세로쓰기(Vertical)인지 가로쓰기(Horizontal)인지. 패널의 방향도 바뀝니다.

Grid 격자

판의 크기와 칸의 표시/숨김.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Layout 레이아웃	Panel (Panel 패널 / Fill Layer 레이어 채움)	Panel: Columns × Rows 크기의 판을 놓고 칸마다 표시를 전환합니다. Fill Layer: 레이어 전체에 칸을 깔아 놓습니다.
Columns 열	9 (1~20)	판의 열 수.
Rows 행	9 (1~20)	판의 행 수.
칸 패널	패널	판에 있는 칸의 표시/숨김. 클릭으로 전환하고, 드래그로 한꺼번에 전환합니다.
Position 위치	50%, 50%	판의 중심.
Cell Size 셀 크기	100 (10~400)	칸 하나의 크기(px).
Line Spacing 줄 간격	140% (100~300%)	한 행에서 다음 행까지의 간격(칸 하나를 100%로 하여).

Shift 이동

행마다 칸을 어긋나게 합니다.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Pattern 패턴	None (None 없음 / Alternate 교대 / Steps 계단 / V Shape V자 / Wave 물결 / Random 무작위)	어긋나게 하는 방식. None, Alternate(교대), Steps(계단), V Shape(V자), Wave(물결), Random.
Amount 양	0.5 (~2~2)	어긋나는 양(칸 단위). Steps, V Shape에서는 행마다의 차이, Alternate, Wave, Random에서는 진폭.
Wave Length 파장	4 (2~20)	Wave일 때 물결의 길이(행 수).

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Phase 위상	0°	Wave의 위상. 키프레임으로 물결을 흘려보낼 수 있습니다.
Seed 시드	0 (0~1000)	Random일 때의 난수.

Lines 선 선의 색상, 두께, 스타일.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Line Color 선 색상		선 색상.
Line Width 선 두께	2 (0~20)	선 두께(px).
Line Style 선 스타일	Solid (Solid 실선 / Dashed 파선 / Dotted 점선)	선 스타일. Solid(실선), Dashed(파선), Dotted(점선).
Guide Style 안내선 스타일	Dotted (None 없음 / Solid 실선 / Dashed 파선 / Dotted 점선)	칸 안의 십자선, 대각선이나 영어 4선의 두 번째 선의 스타일. None이면 없음.
Guide Width 안내선 두께	2 (0~20)	가이드 선의 두께(px).
Guide Opacity 안내선 불투명도	60% (0~100%)	가이드 선의 불투명도.
Accent Every 강조선 간격	5 (0~20)	모눈종이에서 몇 칸마다 붉은 선을 넣을지. 0이면 없음.
Accent Width 강조선 두께	4 (0~20)	붉은 선의 두께(px).
Baseline Color 기준선 색상		영어 4선의 베이스라인 색상.

TIPS

- 가사를 한 글자씩 칸에 놓을 때는 텍스트 레이어의 자간을 Cell Size에 맞추면 깔끔하게 들어맞습니다.
- Panel에서 칸을 하나씩 지워 가면 글자 수에 딱 맞는 원고지가 됩니다.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세요.

OH_PLUGIN

15 / 23

Pencil Scribble

영상을 크레용, 마커, 색연필로 다시 그립니다.

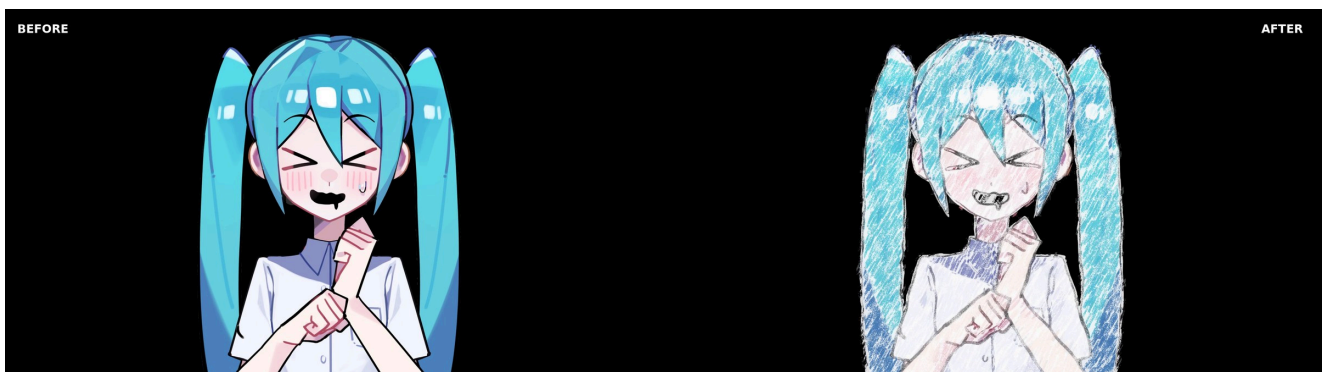
레이어의 영상을 손으로 다시 그린 것처럼 변환합니다. 크레용, 형광 마커, 색연필 중에서 화구를 선택하면 색이 있는 부분이 그 화구의 스트로크로 칠해지고, 윤곽은 같은 화구로 따라 그려집니다. 형태는 약간 흔들리며, 손그림 애니메이션처럼 몇 프레임마다 다시 그려져 "보일"됩니다.

APPLY TO

푸티지, 프리컴포지션, 일러스트 또는 조정 레이어.

USE IT FOR

- 손그림 느낌, 그림책 느낌의 뮤직 비디오
- 일러스트나 사진의 낙서 가공
- 러프 스케치 느낌의 오프닝



Colored Pencil

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Draw 그리기 화구와 칠하는 방식.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Medium 재료	Crayon (Crayon 크레용 / Marker 마커 / Colored Pencil 색연필)	화구. Crayon(크레용), Marker(마커), Colored Pencil(색연필).
Stroke Scale 획 비율	100% (25~300%)	스트로크의 굵기. 100%이면 화구 본래의 굵기.
Fill 채우기	85% (0~100%)	색이 있는 부분을 얼마나 채워 칠할지. 낮추면 덜 칠해진 부분이 늘어 납니다.
Stroke Angle 획 각도	60°	스트로크의 방향.
Messiness 흐트러짐	10% (0~100%)	스트로크가 때때로 다른 방향이 되거나, 짧게 멈추거나, 빠져나오는 양.

Wobble 흔들림 손 떨림과 보일.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Wobble 흔들림	6 (0~30)	손 떨림의 크기(px).
Wobble Size 흔들림 크기	80 (10~300)	떨림의 주기(px). 길수록 느긋한 떨림.
Boil Rate 보일 속도	8 (0~24)	1초에 몇 번 다시 그릴지. 0이면 멈춘 상태.
Seed 시드	0 (0~1000)	그리는 방식의 난수.

Outline 외곽선 윤곽을 따라 그리는 방식.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Outline 외곽선	70% (0~100%)	윤곽의 진하기. 0%이면 윤곽 없음.
Outline Width 외곽선 두께	4 (1~20)	윤곽의 두께(px).
Outline Color 외곽선 색상	Darker Colors (Darker Colors 어두운 색상 / Custom 사용자 지정)	Darker Colors: 해당 부분의 색을 진하게 한 색으로 따라 그립니다. Custom: Custom Color로 따라 그립니다.
Custom Color 사용자 색상		Custom일 때의 윤곽 색상.

TIPS

- Boil Rate는 8~12가 손그림 애니메이션다운 움직임입니다. 차분하게 하고 싶을 때는 4 전후로.
- Marker + Fill 100%이면 짙은 채운 단색 칠의 팝한 그림, Colored Pencil + Fill 60%이면 러프한 스케치 느낌.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세요.

QR Code

랜덤한 QR 코드 느낌의 무늬. 장식용.

읽을 수 없는 장식용 QR 코드를 그립니다. 3개의 위치 검출 패턴(사각형), 타 이밍 라인, 정렬 패턴의 사각형을 갖추고 있으며, 모듈(점)의 밀도, 크기, 난 수를 바꿀 수 있습니다. 배경을 넣을 수도 있습니다.

APPLY TO

단색(솔리드) 레이어에 적용합니다.

USE IT FOR

- 사이버, 테크 계열의 장식 요소
- 패키지, 티켓 느낌의 디자인
- 글리치 연출의 소품



Density를 0 → 100%로

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Code 코드

코드의 위치, 크기, 밀도, 색상.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Center 중심	50%, 50%	코드의 중심.
Size 크기	740 (0~2000)	코드 전체의 크기(px).
Grid Count 격자 수	25 (21~177)	한 번의 모듈 수(21~177). 많을수록 촘촘한 코드.
Density 밀도	50% (0~100%)	검은 모듈의 비율.
Dot Size 점 크기	100% (0~100%)	모듈 하나의 크기. 100%이면 옆과 맞닿고, 작게 하면 도트 형태가 됩니다.
Seed 시드	0 (0~1000)	모듈 배열의 난수.
Color 색상		모듈의 색상.

Background 배경

배경 표시.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Show Background 배경 표시	OFF	ON이면 배경을 표시합니다.
Background Color 배경 색상		배경 색상.
Margin 여백	4 (0~10)	배경의 여백(모듈 수).

TIPS

- Seed에 표현식 `Math.floor(time*8)`을 넣으면 탁탁 바뀌는 해킹 느낌의 연출이 됩니다.
- 실제로 읽을 수 있는 코드가 필요할 때는 진짜 QR 이미지를 사용하세요. 이것은 장식 전용입니다.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세요.

OH_PLUGIN

17 / 23

Radial Line

만화의 집중선. 굵은 선, 가는 선, 망점 선을 각각 ON/OFF.

Center에서 바깥을 향하는 만화의 집중선을 그립니다. 메인 라인(굵은 빼기형), 썬 라인(가는 선), 하프톤 라인(망점으로 이루어진 선)의 3종류를 각각 개별적으로 ON/OFF할 수 있고, 색상을 그라디언트로 만들 수도 있습니다. 선은 Update Rate로 설정한 횟수만큼 1초 동안 다시 그려져, 만화의 플래시처럼 깜박입니다. 중앙에는 Inner Size 크기의 타원형 빈 공간이 생깁니다.

APPLY TO

단색(솔리드) 레이어에 적용합니다.

USE IT FOR

- 놀람, 강조 컷의 집중선
- 후렴 도입부의 플래시 연출
- 만화, 애니메이션 느낌 뮤직비디오의 단골 장식



Update Rate 12: 매 프레임 다른 선으로

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Layout 레이아웃 중심, 회전, 중앙의 빈 공간, 편차.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Center 중심	50%, 50%	선이 모이는 중심.
Rotation 회전	0°	전체 회전.
Inner Size 안쪽 크기	85% (0~100%)	중앙 빈 공간(타원)의 높이. 프레임 높이의 절반을 100%로 하여.
Inner Random 안쪽 무작위	100% (0~100%)	선의 시작점이 Inner Size보다 바깥쪽으로 얼마나 흩어지는지.
Aspect 종횡비	150% (50~300%)	중앙 빈 공간의 가로세로 비율(너비 ÷ 높이).
Spacing Random 간격 무작위	100% (0~100%)	선 간격의 편차. 0%이면 등간격.

Main Lines 주 선 굵은 썬치형 선.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Enable 사용	ON	메인 라인(굵은 썬치형 선)을 그립니다.
Count 개수	30 (0~300)	메인 라인의 개수.
Thickness 두께	250 (0~500)	메인 라인 뿌리 쪽의 두께(px).
Thickness Random 두께 무작위	70% (0~100%)	두께의 편차.
Color 색상	☐	메인 라인의 색상.
Gradient 그라디언트	OFF	ON이면 뿌리에서 끝으로 갈수록 Tip Color로 색이 바뀝니다.
Tip Color 끝 색상		끝부분의 색상.

Thin Lines 가는 선 가는 선.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Enable 사용	ON	씬 라인(가는 선)을 그립니다.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Count 개수	25 (0~300)	썬 라인의 개수.
Thickness 두께	2 (0~10)	썬 라인의 두께(px).
Thickness Random 두께 무작위	50% (0~100%)	두께의 편차.
Tip 끝	Flat (Round 둥근 / Taper 가늘게 / Flat 평평)	끝부분의 형태. Round(둥근 끝), Taper(점점 가늘어짐), Flat(평평한 끝).
Taper Length 끝 가늘기 길이	60% (0~100%)	Taper일 때 가늘어지는 데 쓰는 길이(선 길이에 대한 비율).
Color 색상	☐	썬 라인의 색상.
Gradient 그라디언트	OFF	ON이면 끝으로 갈수록 Tip Color로 바뀝니다.
Tip Color 끝 색상		끝부분의 색상.

Halftone Lines 하프톤 망점으로 이루어진 선.

선

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Enable 사용	ON	하프톤 라인(망점으로 이루어진 뾰기형 선)을 그립니다.
Count 개수	30 (0~300)	하프톤 라인의 개수.
Thickness 두께	200 (0~500)	뿌리 쪽의 두께(px).
Thickness Random 두께 무작위	70% (0~100%)	두께의 편차.
Dot Spacing 점 간격	8 (2~40)	망점의 간격(px).
Dot Size 점 크기	80% (0~100%)	망점의 크기(간격에 대한 비율).
Color 색상	☐	하프톤 라인의 색상.
Gradient 그라디언트	OFF	ON이면 끝으로 갈수록 Tip Color로 바뀝니다.
Tip Color 끝 색상		끝부분의 색상.

Animation 애니메이션 선을 다시 그리는 속도와 난수.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Update Rate 업데이트 속도	12 (0~30)	1초에 몇 번 선의 배치를 다시 그릴지. 0이면 멈춘 상태. 만화의 플래시 같은 깜박임이 됩니다.
Time Offset 시간 오프셋	0 (-100~100)	시간의 어긋남. 같은 설정의 여러 레이어에서 다른 배열로 만들고 싶을 때.
Seed 시드	0 (0~1000)	선 배열의 난수.

TIPS

- Update Rate를 0으로 하면 멈춘 집중선이 됩니다.
- Inner Size를 크게, Inner Random을 작게 하면 중앙을 깔끔하게 비운 "말풍선 집중선"이 됩니다.
- 배경 위에 놓을 때는 레이어의 블렌딩 모드를 "스크린"이나 "곱하기"로 하면 잘 어우러집니다.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세요.

OH_PLUGIN

18 / 23

Rain Drop

GPU (Metal / CUDA)

창유리의 빗방울. 시뮬레이션으로 떨어지고, 합쳐지고, 흘러내립니다.

창에 맺힌 물방울을 시뮬레이션합니다. 비가 부딪혀 튀고, 방울이 합쳐지고, 무거워진 방울이 흘러내리며 다른 방울을 끌어들이고, 젖은 자국을 남깁니다. 조정 레이어(또는 푸티지)에 놓으면 아래의 영상이 젖은 유리 너머로 보입니다. 방울마다 왜곡, 하이라이트와 테두리 빛이 더해집니다. 다른 이펙트용 출력도 가능합니다: Displacer Pro나 AE의 디스플레이스먼트 맵용 맵, 방울의 음영, 높이, 노멀, 매트. Map 레이어로 방울이 맺히는 위치를 지정할 수 있습니다. Mac에서는 Metal, Windows에서는 NVIDIA의 CUDA로 GPU 렌더링합니다(시뮬레이션은 CPU, 각 픽셀의 렌더링이 GPU).

APPLY TO

조정 레이어(아래의 모든 영상에), 또는 푸티지에 직접.

USE IT FOR

- 비 오는 날 창 너머의 장면
- 감성적인 뮤직비디오의 비 연출
- 결로, 물보라, 물방울 텍스처



Map Layer로 비가 맺히는 범위를 정합니다: 흰 부분에는 비가 맺히고 검은 부분에는 맺히지 않음

MAP

비가 맺히는 범위는 Map 그룹의 Map Layer로 정합니다. 흰 부분에 비가 맺히고 검은 부분에는 맺히지 않습니다 (Map Channel에서 밝기/알파 선택, Invert Map으로 반전). 맵 레이어는 크기가 달라도 이 레이어 크기에 맞춰 늘려서 사용됩니다.

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에 서의 표시입니다.

Output 출력 무엇을 출력할지, 왜곡의 강도.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Output 출력	Rain on Layer (Rain on Layer 레이어에 비 / Displacement Map 변위 맵 / Drops Only 물방울만 / Height 높이 / Normal 노멀 / Matte 매트)	Rain on Layer: 아래의 영상을 젖은 유리 너머로 보여 줍니다. Displacement Map: Displacer Pro 등에서 사용하는 왜곡 맵. Drops Only: 방울의 음영만. Height: 높이. Normal: 노멀. Matte: 방울의 매트.
Refraction 굴절	100% (0~200%)	방울이 영상을 왜곡하는 강도. Displacement Map일 때는 100%이면 Displacer Pro에 설정한 양 그대로.
Flip Direction 방향 뒤집기	OFF	방울 안 영상의 방향을 반전합니다(또는 맵을 반대 방향으로 읽는 도 구용).
Blur Behind 뒤쪽 흐림	0 (0~100)	Rain on Layer일 때 방울 이외의 부분을 흐리게 하는 양(px). 유리에 초점이 맞고 바깥은 흐려진 모습이 됩니다.

Drops 물방울 비의 종류와 방울의 양, 크기.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Type 유형	Window Rain (Window Rain 창문 비 / Light Rain 가랑비 / Heavy Rain 폭우 / Condensation 결로 / Spray 스프레이 / Beads 물방울)	비의 종류. Window Rain(창의 비), Light Rain(가랑비), Heavy Rain(폭우), Condensation(결로), Spray(물보라), Beads(구슬형 물방울).
Spray Center 스프레이 중심	50%, 50%	Spray일 때 물보라의 중심.
Spray Scale 스프레이 비율	100% (10~300%)	Spray의 퍼짐.
Amount 양	100% (0~200%)	방울의 양.
Drop Scale 물방울 비율	100% (20~300%)	방울의 크기.
Irregularity 불규칙성	100% (0~200%)	큰 방울이 원형에서 얼마나 무너지는지.
Mist 미스트	100% (0~200%)	큰 방울 사이의 미세한 물방울의 양.
Seed 시드	0 (0~1000)	방울 배치의 난수.

Motion 움직임 내리는 방식과 흐르는 방식.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Rain Rate 비의 양	100% (0~300%)	비가 부딪히는 양(결로에서는 뿌영게 흐러지는 속도).

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Runners 흘러내림	100% (0~300%)	무거운 방울이 얼마나 쉽게 흘러내리기 시작하는지. 0이면 흘러내리지 않습니다.
Run Speed 흐름 속도	100% (0~300%)	흘러내리는 속도.
Trail 자국	100% (0~200%)	흘러내린 방울이 남기는 물: 젖은 줄기와 거기에 남는 작은 방울.
Time Offset 시간 오프셋	0 (0~60)	레이어의 시간에 더하는 초 수. 같은 비의 다른 순간부터 시작하고 싶을 때.

Map 맵 방울이 맺히는 위치.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Map Layer 맵 레이어	None	방울이 맺히는 위치를 정하는 레이어. 흰 부분에 방울이 맺히고 검은 부분에는 맺히지 않습니다. 크기가 달라도 이 레이어 전체에 맞게 늘려집니다.
Map Channel 맵 채널	Luminance (Luminance 휘도 / Alpha 알파)	맵을 읽는 방식. Luminance(밝기) 또는 Alpha.
Invert Map 맵 반전	OFF	맵을 반전합니다.
Clumping 뭉침	0% (0~100%)	방울이 뭉쳐서 맺히는 양.
Clump Scale 뭉침 비율	100% (20~300%)	뭉침의 크기.

Shading 음영 방울이 빛나는 방식.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Light Angle 조명 각도	-45°	빛의 방향.
Highlight 하이라이트	100% (0~200%)	하이라이트의 강도.
Rim 테두리	100% (0~200%)	방울 테두리 빛의 강도.
Haze 안개	0% (0~100%)	방울 속의 하얀 안개. 뿌옇게 흐려진 유리 느낌으로.

TIPS

- 조정 레이어에 놓는 것이 기본입니다. Blur Behind를 10~20으로 하면 창에 초점을 맞춘 카메라의 모습이 됩니다.
- Map Layer에 텍스트나 도형을 지정하면 그 형태에만 빗방울이 맺힙니다(Map을 사용하면 CPU 렌더링이 됩니다).
- Displacement Map 출력 + Displacer Pro로 다른 레이어에 같은 비의 왜곡을 적용할 수 있습니다.
- 첫 프레임은 비가 내리기 시작한 상태입니다. 이미 젖은 창부터 시작하고 싶을 때는 Time Offset에 몇 초를 넣으세요.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세
요.

Scribble Stroke

손그림 펜으로 따라 그린, 보일하는 윤곽선.

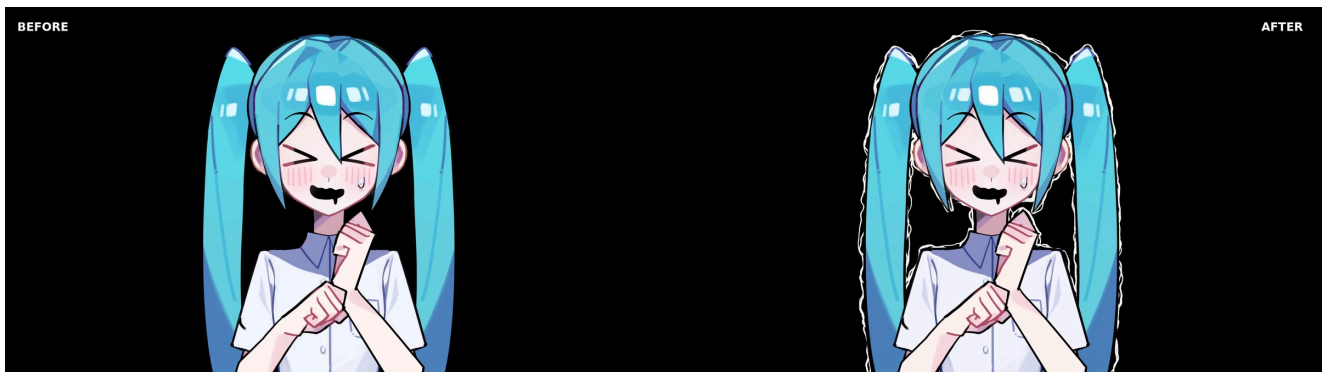
레이어의 윤곽을 따라 흔들리는 손그림 펜 선을 그립니다. 텍스트나 셰이프는 그대로 두고 선만 더해집니다. 선은 Boil Rate의 횟수만큼 1초 동안 다시 그려져, 손그림 애니메이션처럼 "보일"됩니다. 여러 번 따라 그린(Passes) 듯한 스케치 느낌, 선 두께의 흔들림, 거칠기, 펜의 굵김도 설정할 수 있습니다.

APPLY TO

텍스트 레이어, 셰이프 레이어, 알파가 있는 소스.

USE IT FOR

- 손그림 느낌의 가사 자막
- 러프한 윤곽을 더한 로고
- 낙서 느낌의 애니메이션



일러스트의 윤곽에

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Line 선

선의 색상, 두께, 위치.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Color 색상		선 색상.
Opacity 불투명도	100% (0~100%)	선의 불투명도.
Width 폭	4 (0~30)	선 두께(px).
Offset 오프셋	4 (-20~60)	윤곽에서 선까지의 거리(px). 플러스이면 바깥쪽, 마이너스이면 안쪽.
Placement 배치	Behind Layer (Behind Layer 레이어 뒤 / Over Layer 레이어 앞)	Behind Layer: 레이어 뒤에 그립니다. Over Layer: 레이어 위에 그립니다.
Show Layer 레이어 표시	ON	OFF로 하면 레이어 자체를 숨기고 선만 그립니다.

Boil 보일

흔들림과 다시 그리기.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Wobble 흔들림	3 (0~20)	선 흔들림의 크기(px).
Wobble Size 흔들림 크기	40 (5~200)	흔들림의 주기(px). 길수록 느긋한 흔들림.
Boil Rate 보일 속도	8 (0~24)	1초에 몇 번 다시 그릴지. 0이면 멈춘 상태.
Seed 시드	0 (0~1000)	그리는 방식의 난수.

Pen 펜

따라 그리는 횟수와 펜의 질감.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Passes 겹침 수	2 (1~4)	따라 그리는 횟수. 2 이상이면 선이 겹쳐져 스케치 느낌이 납니다.
Pass Spread 겹침 간격	2 (0~20)	따라 그린 선들 사이의 어긋남(px).
Width Variation 두께 변화	40% (0~100%)	선 두께의 흔들림.
Roughness 거칠기	0.5 (0~5)	선 가장자리의 거칠기.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Gaps 끊김	0% (0~100%)	펜이 끊기는 양.

TIPS

- Show Layer를 OFF로 하면 윤곽선만 있는 아웃라인 문자가 됩니다.
- Boil Rate 8, Wobble 3, Passes 2가 "손그림 애니메이션"의 표준입니다. 차분한 선으로 하고 싶을 때는 Boil Rate 0~4.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세요.

OH_PLUGIN

20 / 23

Speed Line

프레임 양쪽에서 들어치는 속도선. Coverage로 그려 넣는 정도를 조절.

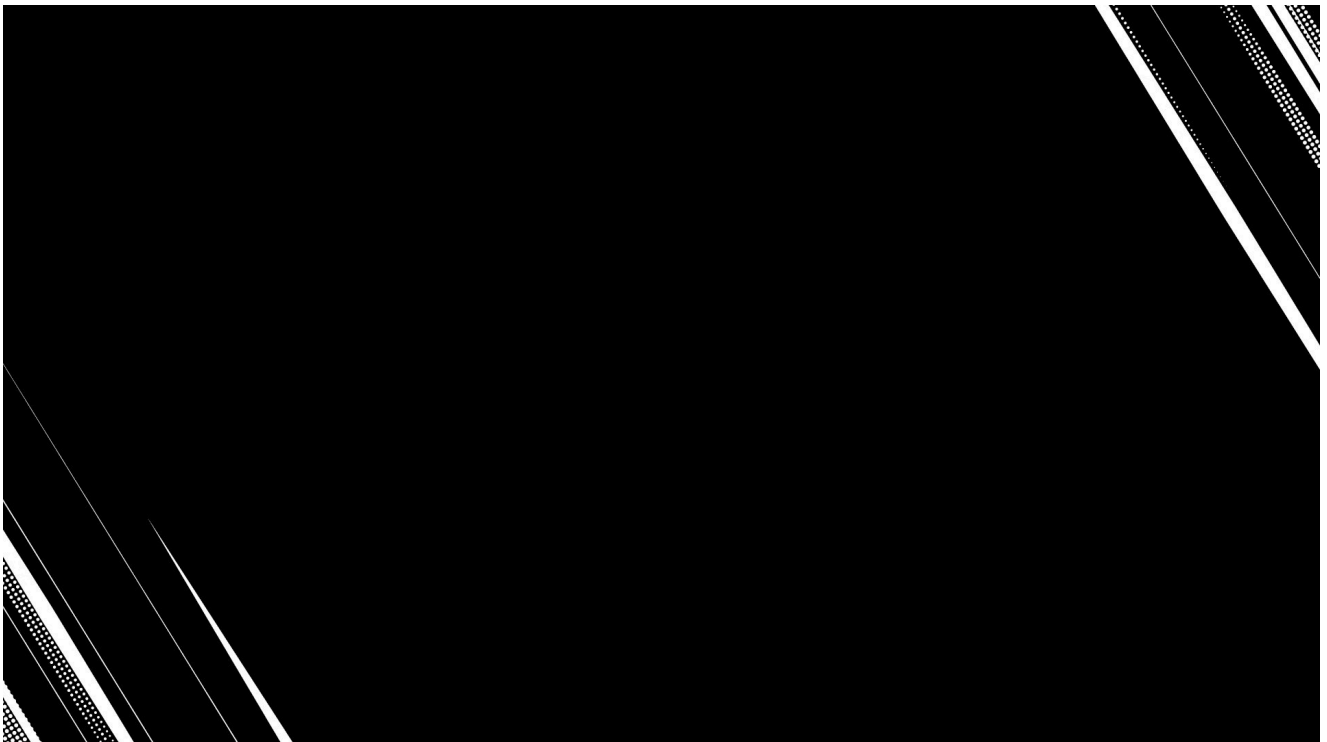
프레임의 2번(초기값에서는 위아래)에서 Center를 향해 들어치는 속도선을 그립니다. Direction으로 방향을 바꿀 수 있습니다. Coverage는 CC Jaws의 Completion과 같은 방향으로, 0%이면 선 없음, 100%이면 프레임 전체. 키프레임으로 선이 들어오는 애니메이션을 만들 수 있습니다. 메인 라인, 씬 라인, 하프톤 라인을 각각 ON/OFF할 수 있고, Update Rate로 다시 그려져 깜박입니다.

APPLY TO

단색(솔리드) 레이어에 적용합니다.

USE IT FOR

- 질주감 있는 컷
- 비트에 맞춰 들어치는 선
- 애니메이션 느낌의 스피드 연출



Coverage 애니메이션

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Layout 레이아웃 중심, 방향, 들어오는 정도, 길이, 편차.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Center 중심	50%, 50%	선이 향하는 중심.
Direction 방향	90°	선의 방향. 90°이면 위아래에서, 0°이면 좌우에서.
Coverage 범위	50% (0~100%)	선이 프레임 양쪽에서 어디까지 들어와 있는지. 0%이면 없음, 100%이면 프레임 전체(CC Jaws의 Completion과 같은 방향).
Edge Roughness 가장자리 거칠기	30% (0~100%)	선 안쪽 끝의 편차. 0%이면 모두 같은 선에서 멈춥니다.
Length 길이	200% (0~1000%)	선의 길이. 프레임 너비를 100%로 하여.
Length Random 길이 무작위	60% (0~100%)	길이의 편차.
Spacing Random 간격 무작위	100% (0~100%)	선 간격의 편차. 0%이면 등간격.

Main Lines 주 선 굵은 뺨기형 선.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Enable 사용	ON	메인 라인(굵은 뺨기형 선)을 그립니다.
Count 개수	30 (0~300)	메인 라인의 개수.
Thickness 두께	40 (0~500)	메인 라인 뿌리 쪽의 두께(px).
Thickness Random 두께 무작위	70% (0~100%)	두께의 편차.
Color 색상	☐	메인 라인의 색상.
Gradient 그라디언트	OFF	ON이면 뿌리에서 끝으로 갈수록 Tip Color로 색이 바뀝니다.
Tip Color 끝 색상		끝부분의 색상.

Thin Lines 가는 선 가는 선.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Enable 사용	ON	씬 라인(가는 선)을 그립니다.
Count 개수	40 (0~300)	씬 라인의 개수.
Thickness 두께	2 (0~10)	씬 라인의 두께(px).
Thickness Random 두께 무작위	50% (0~100%)	두께의 편차.
Tip 끝	Flat (Round 둥근 / Taper 가늘게 / Flat 평평)	끝부분의 형태. Round(둥근 끝), Taper(점점 가늘어짐), Flat(평평한 끝).
Taper Length 끝 가늘기 길이	60% (0~100%)	Taper일 때 가늘어지는 데 쓰는 길이(선 길이에 대한 비율).
Color 색상	☐	씬 라인의 색상.
Gradient 그라디언트	OFF	ON이면 끝으로 갈수록 Tip Color로 바뀝니다.
Tip Color 끝 색상	☐	끝부분의 색상.

Halftone Lines 하프톤 망점으로 이루어진 선.

선

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Enable 사용	ON	하프톤 라인(망점으로 이루어진 뾰기형 선)을 그립니다.
Count 개수	20 (0~300)	하프톤 라인의 개수.
Thickness 두께	70 (0~500)	뿌리 쪽의 두께(px).
Thickness Random 두께 무작위	70% (0~100%)	두께의 편차.
Dot Spacing 점 간격	8 (2~40)	망점의 간격(px).
Dot Size 점 크기	80% (0~100%)	망점의 크기(간격에 대한 비율).
Color 색상	☐	하프톤 라인의 색상.
Gradient 그라디언트	OFF	ON이면 끝으로 갈수록 Tip Color로 바뀝니다.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Tip Color 끝 색상		끝부분의 색상.

Animation 애니메이션 선을 다시 그리는 속도와 난수.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Update Rate 업데이트 속도	12 (0~30)	1초에 몇 번 선의 배치를 다시 그릴지. 0이면 멈춘 상태. 만화의 플래시 같은 깜박임이 됩니다.
Time Offset 시간 오프셋	0 (-100~100)	시간의 어긋남. 같은 설정의 여러 레이어에서 다른 배열로 만들고 싶을 때.
Seed 시드	0 (0~1000)	선 배열의 난수.

TIPS

- Coverage를 0% → 60%로 3~4프레임에 걸쳐 키프레임하면 선이 단숨에 들어칩니다.
- Direction과 Center를 바꾸면 좌우에서든 대각선에서든 가능합니다.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세요.

OH_PLUGIN

21 / 23

Spiral Wipe

중심에서 굵은 선이 감기며 퍼져 나가 화면을 채우는 트랜지션.

굵은 선이 Center에서 소용돌이를 그리며 바깥으로 뻗어 나가 화면을 채워 갑니다. 레이어를 깎아 내는(Hide Layer), 선 안쪽에만 레이어를 보여 주는 (Reveal Layer), 단색이나 그라디언트의 선을 레이어 위에 그리는(Color Over Layer), 선만 그리는(Color Only) 4가지 모드. 소용돌이의 형태는 원, 사각형, 육각형, 삼각형, 하트가 있고 가로세로 비율이나 흔들림도 바꿀 수 있으며, 그라디언트는 색상 수에 제한 없이 키프레임할 수 있습니다.

APPLY TO

지우거나 나타나게 할 레이어에 직접, 또는 단색 레이어에(Color Only).

USE IT FOR

- 레트로, 사이키델릭한 장면 전환
- 로고나 타이틀의 등장과 퇴장
- 그라디언트 소용돌이를 그대로 배경으로



Color Only + Along Path 그라디언트

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Transition 전환

진행 정도와 모드.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Completion 변환 완료	0% (0~100%)	진행 정도. 선의 길이로 0%에서 100%까지. 100%이면 화면 전체가 채워집니다.
Mode 모드	Hide Layer (Hide Layer 레이어 숨김 / Reveal Layer 레이어 드러냄 / Color Over Layer 레이어 위 색상 / Color Only 색상만)	Hide Layer: 선 부분의 레이어를 지웁니다. Reveal Layer: 선 부분만 레이어를 보여 줍니다. Color Over Layer: 색이 있는 선을 레이어 위에 그립니다. Color Only: 색이 있는 선만.

Spiral 나선

소용돌이의 형태.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Center 중심	50%, 50%	소용돌이의 중심.
Spacing 간격	160 (10~600)	소용돌이 감김의 간격(px).
Line Width 선 두께	100% (0~100%)	선의 두께. Spacing에 대한 비율로, 100%이면 옆 감김과 맞닿아 틈이 없어집니다.
Start Angle 시작 각도	0°	소용돌이가 시작되는 각도.
Direction 방향	Clockwise (Clockwise 시계 방향 / Counterclockwise 반시계 방향)	감기는 방향. Clockwise(시계 방향) 또는 Counterclockwise.
Shape 모양	Circle (Circle 원 / Square 사각형 / Hexagon 육각형 / Triangle 삼각형 / Heart 하트)	소용돌이의 형태. Circle(원), Square(사각형), Hexagon(육각형), Triangle(삼각형), Heart(하트).
Aspect 종횡비	100% (25~400%)	소용돌이의 가로세로 비율.

Wobble 흔들림

선의 흔들림.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Wobble 흔들림	0% (0~100%)	선 흔들림의 크기.
Wobble Detail 흔들림 세부	3 (1~12)	흔들림의 세밀함.
Seed 시드	0 (0~1000)	흔들림의 난수.

Trim & Tip 트림 및 끝 선의 시작점, 어긋남, 끝부분.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Trim Start 트림 시작	0% (0~100%)	선의 시작점을 잘라 내는 양. 중심 쪽부터 지워 나갈 수 있습니다.
Offset 오프셋	0% (-100~100%)	선 전체를 소용돌이를 따라 어긋나게 하는 양.
Tip 끝	Round (Round 둥근 / Flat 평평 / Taper 가늘게)	끝부분의 형태. Round(둥근 끝), Flat(평평한 끝), Taper(점점 가늘어짐).
Taper Length 끝 가늘기 길이	300 (0~2000)	Taper일 때 가늘어지는 길이(px).

Color 색상 선의 색상과 그라디언트.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Gradient 그라디언트	None (None 없음 / Along Path 경로 따라 / Across Line 선 가로질러 / Center to Edge 중심에서 바깥)	None: Color의 단색. Along Path: 소용돌이를 따라. Across Line: 선의 너비 방향으로. Center to Edge: 중심에서 바깥으로.
Color 색상	—	Gradient = None일 때의 선 색상.
Color Gradient 색상 그라디언트	그라디언트 바	그라디언트 바. 색상 견본을 드래그하면 위치, 클릭하면 색상, 바를 클릭하면 색상 추가, 색상 견본을 위아래로 떼어 내거나 Alt / Option 클릭으로 삭제. 스톱워치로 그라디언트 전체를 키프레임할 수 있습니다.
Blend 혼합	Smooth (Smooth 부드럽게 / Hard 선 명하게)	색이 섞이는 방식. Smooth(부드럽게) 또는 Hard(뚜렷하게).
Repeat 반복	1 (1~20)	그라디언트의 반복 횟수.
Mirror 미러	OFF	ON이면 반복을 접어서 되돌립니다.
Color Offset 색상 오프셋	0% (-100~100%)	그라디언트를 어긋나게 하는 양. 키프레임으로 색을 흘려보낼 수 있습니다.

TIPS

- Hide Layer로 Completion을 0 → 100%로 하면 사라지는 트랜지션, Reveal Layer이면 나타나는 트랜지션이 됩니다.
- Color Only로 Completion 100%, Color Offset에 표현식 `time\*50`을 넣으면 색이 계속 흐르는 소용돌이 배경이 됩니다.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세요.

Spot Light

진짜 같은 스포트라이트. 빛이 닿은 곳만 밝게, 바깥은 어둡게.

레이어에 스포트라이트를 비춥니다. 빛의 바깥은 어두워지고 안쪽은 밝게 비춰집니다. Round는 앞쪽에 매단 램프에서 빛이 레이어에 떨어지는 모습으로, 정면에서는 원형이고 램프에서 멀어지는 방향으로 향하면 달걀형으로 늘어납니다. Beam(Side View)은 옆에서 본 빛의 원뿔로, 안개 속에서 빛나 보입니다. 빛에서 그림자로 넘어가는 부분에서 색이 진해지며, 고보(창문, 블라인드, 나뭇잎 사이 햇살, 브레이크업, 임의의 레이어)로 그림자 무늬를 드릴 수 있습니다. 같은 레이어에 Spot Light를 여러 개 겹치면 하나의 방을 여러 빛으로 비추는 것처럼 더해집니다.

APPLY TO

푸티지, 프리컴포지션 또는 조정 레이어.

USE IT FOR

- 무대, 라이브 느낌의 라이팅
- 어두운 방에 들어오는 한 줄기 빛
- 창문이나 블라인드의 그림자를 드리우는 시네마틱한 화면 연출



Spot Position 애니메이션 / 일러스트에 비춘 예 (빛의 움직임만 뽑아 비춘 이미지)

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Spot 스폿

빛의 형태, 위치, 크기.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Shape 모양	Round (Round 원형 / Beam (Side View) 빔 (측면))	Round: 레이어에 떨어지는 원형의 빛. Beam (Side View): 옆에서 본 빛의 원뿔.
Spot Position 스폿 위치	50%, 50%	빛의 중심(Beam에서는 빛이 지나는 점).
Radius 반경	360 (0~1000)	램프가 정면을 향하고 있을 때의 빛의 반지름(px). Beam에서는 Spot Position에서의 빛의 반폭.
Edge Softness 가장자리 부드러움	50 (0~300)	빛 가장자리의 부드러움(px).

Light 조명

밝기, 색상, 바깥의 어둡기.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Intensity 강도	100% (0~200%)	밝기. 100%이면 빛의 중심이 원본 영상과 비슷한 밝기.
Light Color 조명 색상	☐	빛의 색상.
Darkness 어둡기	80% (0~100%)	빛 바깥의 어둡기. 100%이면 완전한 검은색. 여러 Spot Light를 겹쳤을 때는 첫 번째 것의 값이 사용됩니다.
Edge Saturation 가장자리 채도	50% (0~100%)	빛에서 그림자로 넘어가는 부분에서 색이 진해지는 양. 100%이면 2배.
Light Only 조명만	OFF	ON이면 빛만 출력합니다(투명 위에). 더하기나 스크린으로 겹칠 때.

Lamp 램프

램프의 위치와 빛의 감쇠.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Lamp Position 램프 위치	50%, 50%	Round: 램프가 매달려 있는 점. 여기서 멀어지는 방향에 Spot Position을 두면 빛이 늘어납니다.
Lamp Distance 램프 거리	1000 (100~5000)	Round: 램프와 레이어의 거리(px). 가까울수록 방향을 바꿨을 때의 늘어남이 커집니다.
Beam Start 빔 시작	50%, 0%	Beam: 램프의 위치. 여기서 Spot Position을 향해 빛이 나갑니다.
Beam Length 빔 길이	1500 (0~5000)	Beam: Beam Start에서 빛이 사라질 때까지의 길이(px).
End Fade 끝 페이드	50% (0~100%)	Beam: Beam Length 중 얼마만큼에 걸쳐 사라져 갈지. 0%이면 똑 끊기고, 100%이면 램프에서부터 계속 열려져 갑니다.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Haze 안개	50% (0~100%)	Beam: 공기 중에서 빛줄기가 얼마나 보이는지.
Falloff 감쇠	100% (0~100%)	멀수록 빛이 약해지는 양. 100%이면 실제 빛과 같고, 0%이면 감쇠 없음.

Gobo 고보

빛에 드리우는 그림자 무늬.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Gobo 고보	None (None 없음 / Window 창문 / Blinds 블라인드 / Leaves 나뭇잎 / Breakup 브레이크업 / Layer 레이어)	그림자 무늬. None, Window(창문), Blinds(블라인드), Leaves(나뭇잎 사이 햇살), Breakup(브레이크업), Layer(Gobo Layer의 무늬).
Gobo Layer 고보 레이어	None	Layer일 때 무늬로 사용할 레이어. 흰 부분은 빛이 통과하고 검은 부분은 가려집니다. 빛의 원 전체에 맞게 늘려집니다.
Gobo Scale 고보 비율	100% (10~300%)	무늬의 크기. 100%이면 빛과 같은 크기.
Gobo Rotation 고보 회전	0°	무늬의 회전.
Gobo Softness 고보 부드러움	10% (0~100%)	무늬의 초점 흐림. 그림자의 가장자리가 부드러워집니다.
Gobo Seed 고보 시드	0 (0~1000)	Leaves, Breakup 배치의 난수.

TIPS

- Spot Position에 키프레임을 넣으면 빛이 무대를 찾듯이 움직입니다. Lamp Position은 고정된 채로.
- Gobo = Blinds, Gobo Softness 20% 전후로 하면 블라인드 너머로 들어오는 빛의 필름 누아르 느낌이 됩니다.
- Light Only + 블렌딩 모드 "더하기"로 다른 레이어 위에 빛만 겹칠 수 있습니다.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세요.

Text Style

텍스트 애니메이터를 따라가는, 텍스트 전용 레이어 스타일.

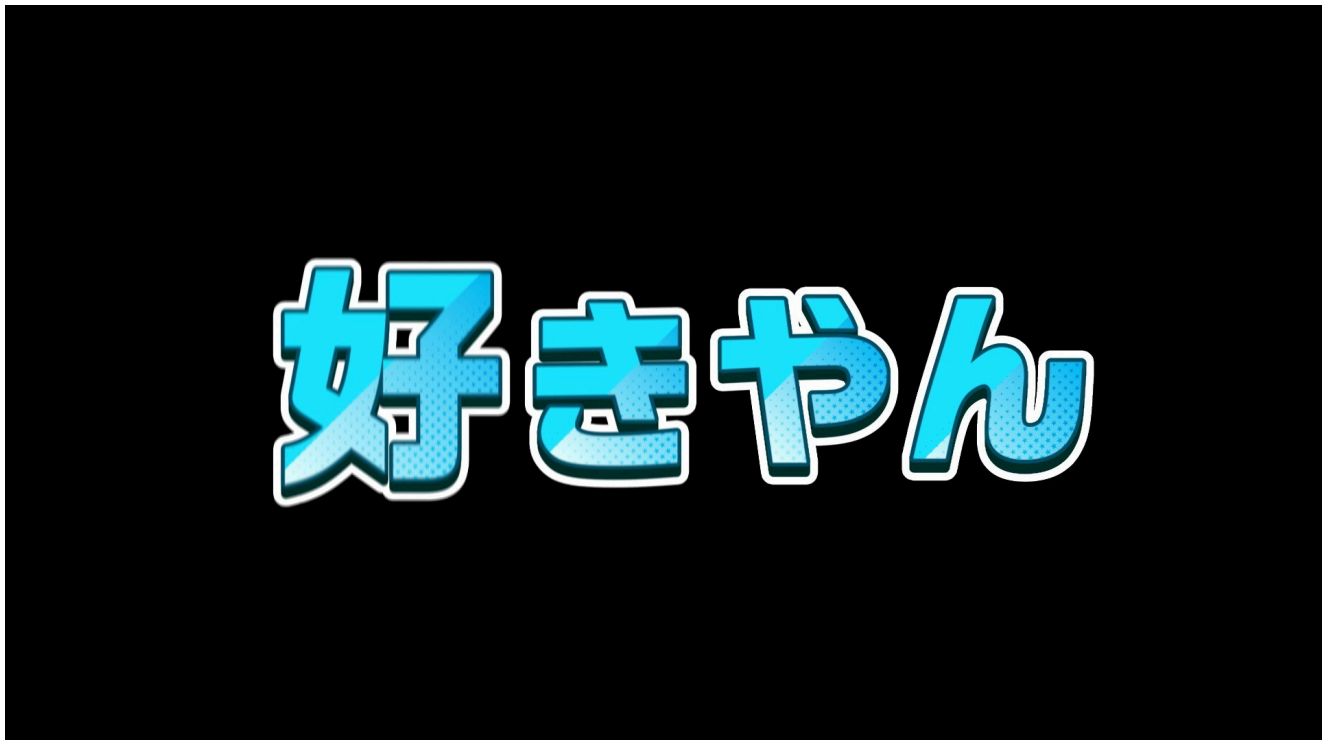
텍스트를 위한 레이어 스타일 세트입니다. 문자별 그라디언트, 하이라이트, 패턴(망점, 별, 하트, 스트라이프 등을 문자 안에 찍어 넣고, 하프톤 와이프처럼 1~5방향에서 지워 나갈 수 있음), 최대 4개의 스트로크, 드롭 새도우와 롱 새도우, 외부, 내부 글로우, 베벨, 이너 새도우. 문자별 텍스처는 문자에 붙어 있어서 텍스트 애니메이터로 문자가 움직이고 회전하고 확대 축소되어도 따라갑니다(Lock Texture). 겹친 문자는 각자 자신의 스트로크와 그림자를 가진 채 앞뒤로 겹치고(Overlap: Stack), 레이어의 모션 블러를 ON으로 하면 그린 것 전부가 텍스트와 함께 블러됩니다. 처음에는 아무것도 ON이 되어 있지 않습니다. 체크한 것만 그려집니다.

APPLY TO

텍스트 레이어에 직접 적용합니다.

USE IT FOR

- 가사 자막의 테두리, 그림자, 그라디언트
- 애니메이터로 움직이는 문자에 무너지지 않는 스타일 적용
- 망점이나 별무늬를 문자 안에 넣은 팝한 제목



텍스트 레이어 1장 + OH_Text Style뿐

1 LAYER

이 글자는 텍스트 레이어 1장에 OH_Text Style을 올린 것뿐입니다. 그라디언트 칠, 흰색과 파란색의 이중 스트로크, 그림자까지 전부 하나의 이펙트로, 프리컴포즈도 복제 레이어도 없습니다. 텍스트 애니메이터로 글자가 움직여도 스타일은 글자를 따라갑니다.

Parameters

효과 컨트롤 패널의 순서입니다. 각 그룹 마지막에 Reset 버튼이 있습니다. 회색 이름은 한국어판 After Effects에서의 표시입니다.

Fill 채우기

칠: 단색 또는 그라디언트.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Fill 채우기	OFF	칠을 ON.
Fill Type 채우기 유형	Gradient (Color 색상 / Gradient 그라 디언트)	Color(단색) 또는 Gradient(그라디언트).
Fill Color 채우기 색상	☐	단색일 때의 색상.
Color Gradient 색상 그라디언트	그라디언트 바	그라디언트 바. 색상 견본을 드래그하면 위치, 클릭하면 색상, 바를 클릭하면 색상 추가, 색상 견본을 위아래로 떼어 내거나 Alt / Option 클릭으로 삭제. 스톱워치로 키프레임할 수 있습니다.
Blend 혼합	Smooth (Smooth 부드럽게 / Hard 선 명하게)	색이 섞이는 방식. Smooth(부드럽게) 또는 Hard(뚜렷하게).
Repeat 반복	1 (1~20)	그라디언트의 반복 횟수.
Mirror 미러	OFF	ON이면 반복을 접어서 되돌립니다.
Color Offset 색상 오프셋	0% (-100~100%)	그라디언트를 어긋나게 하는 양. 키프레임으로 색을 흘려보낼 수 있습니다.
Gradient Angle 그라디언트 각도	45°	그라디언트가 시작되는 쪽. 0°이면 위에서, 90°이면 오른쪽에서.
Based On 기준	Characters (Characters 문자별 / Lines 줄별 / All Text 전체 텍스트)	그라디언트, 하이라이트, 패턴의 범위. Characters(문자별), Lines(행별), All Text(텍스트 전체에 하나).

Highlight 하이라이트

문자의 한쪽에 걸리는 하이라이트.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Highlight 하이라이트	OFF	하이라이트를 ON.
Highlight Color 하이라이트 색상	☐	하이라이트의 색상.
Highlight Angle 하이라이트 각도	315°	하이라이트가 걸리는 쪽.
Highlight Size 하이라이트 크기	50% (0~100%)	문자의 얼마만큼을 덮을지. 100%이면 전부.
Highlight Softness 하이라이트 부드러움	0 (0~50)	하이라이트 경계의 부드러움(px). 0이면 직선으로 끊깁니다.

Pattern 패턴

문자 안에 찍는 무늬와 그 지우는 방식.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Pattern 패턴	OFF	패턴을 ON.
Pattern Shape 패턴 모양	Dot (Dot 점 / Square 사각형 / Diamond 마름모 / Hexagon 육각형 / Triangle 삼각형 / Star 별 / Heart 하트 / Plus 플러스 / Stripe 줄무늬)	무늬의 형태. Dot, Square, Diamond, Hexagon, Triangle, Star, Heart, Plus, Stripe(스트라이프).
Pattern Color 패턴 색상		무늬의 색상.
Pattern Opacity 패턴 불투명도	100% (0~100%)	무늬의 불투명도.
Pattern Blend 패턴 혼합	Normal (Normal 표준 / Add 더하기 / Multiply 곱하기 / Screen 스크린 / Overlay 오버레이 / Soft Light 소프트 라이트)	무늬의 색과 아래 색이 섞이는 방식. Normal, Add, Multiply, Screen, Overlay, Soft Light.
Pattern Size 패턴 크기	12 (4~60)	무늬의 간격(px).
Pattern Amount 패턴 양	50% (0~100%)	무늬가 면적의 얼마만큼을 채울지. 100%이면 전부.
Pattern Fade 패턴 페이드	0% (0~100%)	무늬를 지워 나가는 양. 0%이면 전부 있고, 100%이면 전부 없음. 먼 쪽부터 사라지고 Fade Directions 쪽이 마지막까지 남습니다.
Fade Width 페이드 폭	50% (0~100%)	각 형태가 사라지는 데 걸리는 폭(OH_Halftone Wipe의 Transition Width와 같음).
Fade Directions 페이드 방향 수	1 (1 / 2 / 3 / 4 / 5)	몇 방향에서 지워 나갈지. Fade Angle을 기점으로 균등하게. 2이면 마주 보는 2번, 3이면 120°마다.
Fade Angle 페이드 각도	0°	마지막까지 남는 쪽의 각도.
Screen Angle 스크린 각도	45°	무늬 배열의 회전.
Over Highlight 하이라이트 위에	ON	ON이면 하이라이트 위에도 무늬를 찍습니다. OFF이면 하이라이트가 무늬를 덮습니다.

Stroke 획

최대 4개의 테두리. Stroke 1이 가장 안쪽.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Stroke 1 획 1	OFF	스트로크 1(가장 안쪽)을 ON.
Stroke 1 Color 획 1 색상		스트로크 1의 색상.
Stroke 1 Width 획 1 두께	8 (0~50)	스트로크 1의 두께(px).

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Stroke 2 획 2	OFF	스트로크 2를 ON. 안쪽 스트로크를 감싸듯이 그려집니다.
Stroke 2 Color 획 2 색상	☐	스트로크 2의 색상.
Stroke 2 Width 획 2 두께	8 (0~50)	스트로크 2의 두께(px).
Stroke 3 획 3	OFF	스트로크 3을 ON.
Stroke 3 Color 획 3 색상	☒	스트로크 3의 색상.
Stroke 3 Width 획 3 두께	8 (0~50)	스트로크 3의 두께(px).
Stroke 4 획 4	OFF	스트로크 4(가장 바깥쪽)를 ON.
Stroke 4 Color 획 4 색상	☐	스트로크 4의 색상.
Stroke 4 Width 획 4 두께	8 (0~50)	스트로크 4의 두께(px).

Shadow 그림자 드롭 새도우와 룡 새도우.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Drop Shadow 드롭 새도우	OFF	드롭 새도우를 ON.
Shadow Color 그림자 색상	☒	그림자 색상.
Shadow Opacity 그림자 불투명도	75% (0~100%)	그림자의 불투명도.
Shadow Angle 그림자 각도	135°	그림자의 방향.
Shadow Distance 그림자 거리	10 (0~100)	그림자의 거리(px).
Shadow Spread 그림자 확산	0% (0~100%)	레이어 스타일의 Spread와 같습니다. Size 중 이 비율만큼 그림자를 두껍게 한 뒤, 나머지로 흐리게 합니다.
Shadow Size 그림자 크기	10 (0~100)	그림자의 흐림(px).
Shadow Position 그림자 위치	Outside All (Outside All 모두 바깥 / After Text 텍스트 다음 / After Stroke 1 획 1 다음 / After Stroke 2 획 2 다음 / After Stroke 3 획 3 다음)	그림자를 스트로크의 어디에 둘지. Outside All(전부의 바깥), After Text(문자 바로 바깥. 이후의 스트로크는 그림자도 감쌘), After Stroke 1~3.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Long Shadow 롱 새도우	OFF	롱 새도우를 ON. 문자를 비스듬히 밀어낸, 뒤쪽의 입체 블록 같은 그림자.
Long Shadow Color 롱 새도우 색상		롱 새도우의 색상.
Long Shadow Opacity 롱 새도우 불투명도	100% (0~100%)	롱 새도우의 불투명도.
Long Shadow Angle 롱 새도우 각도	135°	롱 새도우의 방향.
Long Shadow Length 롱 새도우 길이	30 (0~200)	롱 새도우의 길이(px).
Long Shadow Position 롱 새도우 위치	Outside All (Outside All 모두 바깥 / After Text 텍스트 다음 / After Stroke 1 획 1 다음 / After Stroke 2 획 2 다음 / After Stroke 3 획 3 다음)	롱 새도우를 스트로크의 어디에 둘지.

Glow 광선 외부, 내부 글로우.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Outer Glow 외부 광선	OFF	외부 글로우를 ON.
Glow Color 광선 색상		외부 글로우의 색상.
Glow Size 광선 크기	20 (0~100)	외부 글로우의 퍼짐(px).
Glow Opacity 광선 불투명도	100% (0~100%)	외부 글로우의 불투명도.
Inner Glow 내부 광선	OFF	내부 글로우를 ON.
Inner Glow Color 내부 광선 색상		내부 글로우의 색상.
Inner Glow Size 내부 광선 크기	10 (0~100)	내부 글로우의 퍼짐(px).
Inner Glow Opacity 내부 광선 불투명도	100% (0~100%)	내부 글로우의 불투명도.

Bevel 경사 베벨(입체감).

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Bevel 경사	OFF	베벨을 ON.
Bevel Size 경사 크기	10 (0~50)	베벨의 폭(px).

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Bevel Depth 경사 깊이	100% (0~200%)	베벨의 깊이(음영의 강도).
Light Angle 조명 각도	315°	베벨 빛의 방향.
Bright Side 밝은 면	75% (0~100%)	밝은 쪽의 강도.
Dark Side 어두운 면	75% (0~100%)	어두운 쪽의 강도.

Inner Shadow 내부 안쪽에 드리우는 그림자.

그림자

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Inner Shadow 내부 그림자	OFF	이너 새도우를 ON.
Inner Shadow Color 내부 그림자 색상		이너 새도우의 색상.
Inner Shadow Opacity 내부 그림자 불투명도	75% (0~100%)	이너 새도우의 불투명도.
Inner Shadow Angle 내부 그림자 각도	135°	이너 새도우의 방향.
Inner Shadow Distance 내부 그림자 거리	5 (0~50)	이너 새도우의 거리(px).
Inner Shadow Size 내부 그림자 크기	5 (0~50)	이너 새도우의 흐림(px).

Animation 애니메이션 텍스트 애니메이터와의 관계.

파라미터	초기값 (슬라이더 범위)	설명
Overlap 겹침	Stack (Stack 쌓기 / Merge 합치기)	문자끼리 겹쳤을 때. Stack: 각자 자신의 스트로크와 그림자를 가진 채 뒤의 문자가 위에 겹칩니다. Merge: 하나의 형태로 합쳐서 테두리를 그립니다.
Scale with Text 텍스트에 맞춰 비율	ON	ON: 스트로크, 그림자, 글로우, 베벨의 크기가 레이어의 Scale이나 애니메이터의 문자별 Scale에 맞춰 늘었다 줄었다 합니다(100%일 때의 크기가 설정값). OFF: 항상 설정한 두께 그대로.
Lock Texture 텍스처 고정	At Last Frame (Off 끄 / At Last Frame 마지막 프레임 / At Lock Frame 고정 프레임)	문자별 텍스처(칠, 하이라이트, 패턴)를 텍스트가 정지해 있는 순간의 모습으로 고정하고 문자와 함께 움직입니다. Off: 고정하지 않음. At Last Frame: 마지막 프레임에서 고정. At Lock Frame: Lock Frame에서 고정.
Lock Frame 고정 프레임	0 (0~300)	At Lock Frame일 때 고정하는 프레임.

TIPS

- 텍스트 애니메이터로 문자를 제각각 움직인다면 Lock Texture = At Last Frame 그대로 두세요. 그라디언트나 망점이 문자에 붙은 채 함께 움직입니다.
- 정석인 "흰 테두리 + 검은 테두리"는 Stroke 1을 흰색, Stroke 2를 검은색으로. Drop Shadow의 Shadow Position을 After Stroke 2로 하면 테두리 바깥에 그림자가 드리워집니다.
- Pattern Fade를 0% → 100%로 키프레임하면 문자 안의 망점이 하프톤 와이프처럼 사라져 갑니다.
- 레이어의 Scale을 100% 이외로 사용하고 있어서 두께가 생각한 수치가 되지 않을 때는 Scale with Text를 OFF로 하세요.

SUPPORT

지원: support@ohey.studio / 최신 정보: x.com/ohey_official /
제품 페이지: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 이상. Mac (Apple Silicon / Intel),
Windows (x64 / ARM64). 설치 방법은 동봉된 ReadMe를 참고하세요.