



OH_PLUGIN

User Manual

After Effects 用エフェクトプラグイン 23 本 / 取扱説明書

OH_PLUGIN

Contents

OH_Plugin は、MV・映像制作のための After Effects 用エフェクトプラグイン 23 本のセットです。このマニュアルでは、プラグインごとに「何ができるか」「どのレイヤーに使うか」「各パラメーターの意味と初期値」「使いこなしのコツ」をまとめています。パラメーターの表は、エフェクトコントロールパネルの並び順そのままです。インストール方法と動作環境は同梱の ReadMe.txt をご覧ください。

01	OH_Astigmatism	乱視の目で見た夜の光。ひとつひとつの光が、細い光条の束になる。	2
02	OH_Barcode	ランダムなバーコード。装飾用。	5
03	OH_Bevel	シェイプやテキストの角を、まるく、あるいは面取りに。	7
04	OH_Circle Ring	円でできたリング。散らしてはじけさせることも。	9
05	OH_CRT	ブラウン管テレビに映した映像。	12
06	OH_Frame Box	四隅と辺の中央に飾りのついた、長方形・楕円のフレーム。	14
07	OH_Grid	MV のグリッド。交点に印、線はソリッド・破線・点線。	17
08	OH_Halftone Shadow	網点で刷ったような、コミック調のドロップシャドウ。	20
09	OH_Halftone Wipe	レイヤーが網点に砕けて消えていくトランジション。	23
10	OH_Halo Ring	四芒星をリング状に並べたキラキラの輪。	26
11	OH_Manga Bubble	12 スタイルの漫画の吹き出し。ギャラリーから選ぶだけ。	29
12	OH_MV Bubble	テキストに合わせて伸び縮みする、MV 向けの吹き出し。	34
13	OH_Nostalgia Noise	古いホームビデオ、色あせた記憶。	38
14	OH_Note Grid	原稿用紙、漢字練習帳、方眼紙。ノートのマス目をそのまま。	40
15	OH_Pencil Scribble	映像をクレヨン・マーカー・色鉛筆で描き直す。	43
16	OH_QR Code	ランダムな QR コード風の模様。装飾用。	45
17	OH_Radial Line	漫画の集中線。太い線・細い線・網点の線をそれぞれ ON/OFF。	47
18	OH_Rain Drop	窓ガラスの雨粒。シミュレーションで落ちて、合流して、流れる。	50
19	OH_Scribble Stroke	手描きのペンでなぞった、ボイルする輪郭線。	53
20	OH_Speed Line	フレームの両側から吹き込むスピード線。Coverage で描き込み具合を。	55
21	OH_Spiral Wipe	中心から太い線が巻きながら広がって、画面を埋めるトランジション。	58
22	OH_Spot Light	本物のスポットライト。当たったところだけ明るく、外は暗く。	61
23	OH_Text Style	テキストアニメーターについていく、テキスト専用のレイヤースタイル。	64

OH_PLUGIN

01 / 23

Astigmatism

GPU (Metal / CUDA)

乱視の目で見た夜の光。ひとつひとつの光が、細い光条の束になる。

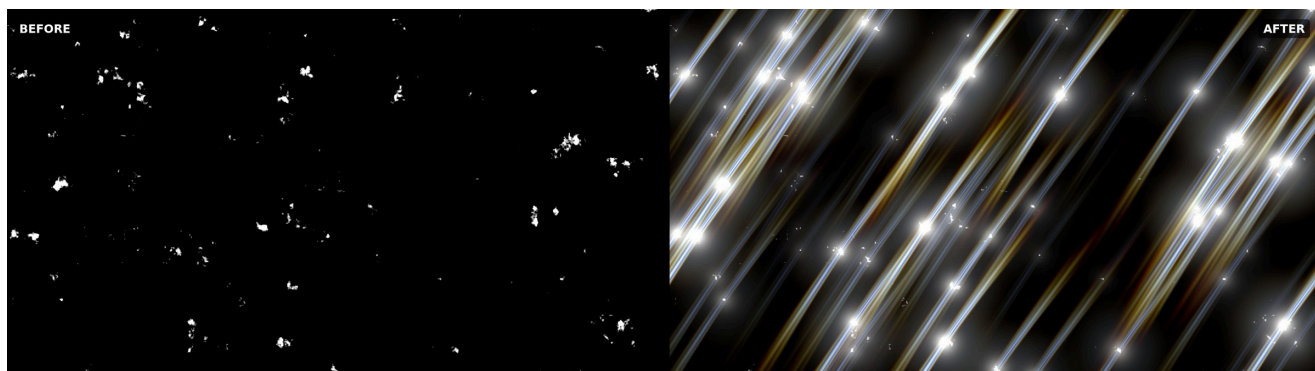
夜景やライブの照明など、画面の中の「光」を、乱視の目で見たときのように引き伸ばします。明るい面すべてではなく小さな光源だけを拾い (Source)、Angle の方向に細く伸びる光条にし、先端に向かって扇状に広がりがりながら薄れ、細かい光の筋 (Irregularity・Bend) と虹色のにじみ (Rainbow)、かすかな輪 (Halo Ring) と柔らかいグロウを加えます。Mac では Metal、Windows では NVIDIA の CUDA で GPU 描画します。

APPLY TO

夜景・ライブ映像・光の素材など、光源が写っているフッテージや調整レイヤー。

USE IT FOR

- 夜景・イルミネーション・ライブのライティングをドラマチックに
- 涙目・酔った視界・乱視の主観ショット
- MV の光の演出 (アナモルフィックフレアの代わりに)



夜の光：光源ひとつひとつが光条になる

Parameters エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Light どの光を拾うか、どのくらい明るくするか。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Source	Lights Only (Lights Only / All Bright Parts)	Lights Only: 小さな光源 (Light Size まで) とまぶしい光だけを拾い、明るい面は無視。All Bright Parts: Threshold より明るい部分すべて。
Threshold	80% (0~100%)	これより明るい部分を光として扱います。
Light Size	24 (2~200)	Lights Only のとき、光源とみなす大きさの上限 (px)。これより大きい明るい面は無視されます。
Intensity	100% (0~400%)	光条・輪・グロウの全体の明るさ。
Tint	☐	光条全体にかける色。白で素材の色のまま。

Streaks 光条の本数・向き・長さ・広がり・筋の細かさ。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Count	2 (2~16)	光条の本数。2 で光源を貫く 1 本の線 (乱視の見え方)、増やすと星型になります。
Angle	35°	光条の向き。
Length	500 (0~1500)	光条の長さ (px)。
Spread	6 (0~30)	先端に向かって光条が扇状に開く角度。光源のそばは細く、先端ほど広がって薄くなります。
Irregularity	60% (0~100%)	0% でなめらかな 1 本の扇、上げるほど細い筋の束に割れます。
Bend	30% (0~100%)	筋の曲がり具合。0% で直線。
Thickness	1.5 (0.5~10)	筋 1 本の太さ (px)。
Rainbow	100% (0~200%)	筋の先端に向かう虹色のにじみと、輪の色の強さ。
Seed	0 (0~1000)	筋の割れ方の乱数。
Streak Amount	100% (0~200%)	光条の強さ。0% で光条なし (輪とグロウだけ)。

Halo Ring 光源のまわりにできる薄い輪。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Ring Amount	10% (0~200%)	輪の強さ。
Ring Radius	90 (10~400)	輪の半径 (px)。
Ring Width	60 (2~200)	輪の太さ (px)。

Glow

光条のまわりの柔らかい光。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Glow Amount	60% (0~200%)	グロウの強さ。
Glow Size	25 (2~200)	グロウの広がり (px)。

Output

出力の種類と画質。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Output	Composite (Composite / Glare Only)	Composite: 元の映像の上に光条を重ねる。Glare Only: 光条だけを出力 (加算で重ねるときなどに)。
Original Blur	0 (0~100)	映像そのものも Angle の方向にぼかします (px)。同じ目で見た映像として全体を乱視にしたいときに。
Resolution	Full (Full / Half / Quarter)	計算の解像度。Full が推奨 (細い筋には必要)。CPU 描画のときは Half にすると速くなります。
Linear Input	OFF	リニア化した 32bpc プロジェクトなど、レイヤーの値がすでにリニア光のときに ON。

TIPS

- 光が多すぎるときは Threshold を上げるか Light Size を下げて、拾う光源を絞ると「光源だけが伸びる」きれいな見え方になります。
- Count = 2、Spread 5~8°、Irregularity 60% 前後が「乱視」の見え方。Count を 4~6 にすればスターフィルター風になります。
- GPU 描画は AE が GPU レンダリングを使うときに自動で使われます (Mac: Metal、Windows: NVIDIA CUDA)。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、
Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご覧ください。

Barcode

ランダムなバーコード。装飾用。

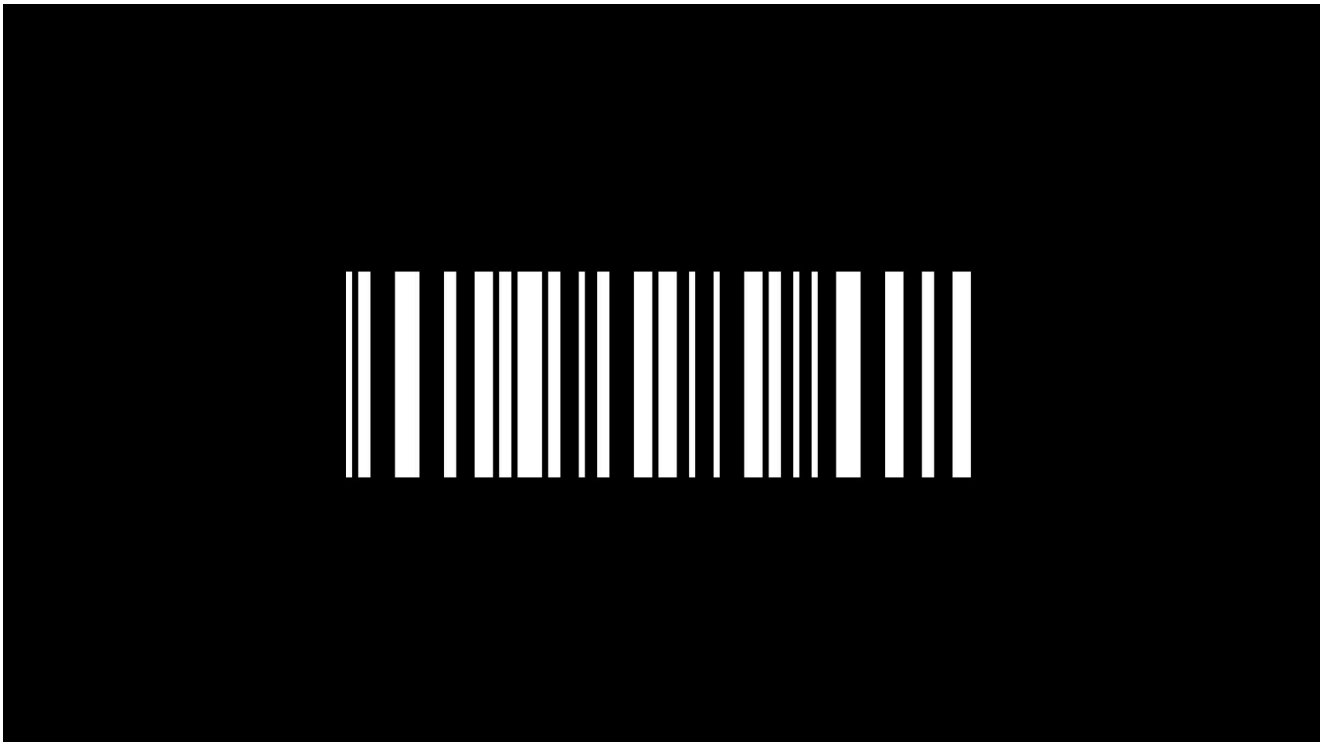
Seed から太さの違うバーと隙間を並べた、読み取り用ではない装飾のバーコードを描きます。Scroll でバーを横にスライドさせると、流れるような動きがつけられます。背景を入れることもできます。

APPLY TO

平面(ソリッド)レイヤーに適用します。

USE IT FOR

- サイバー・テック系のあしらい
- MV やタイトルの小物
- パッケージ風デザイン



Parameters エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Barcode 位置・大きさ・色。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Center	50%, 50%	バーコードの中心。
Width	600 (0~2000)	全体の幅 (px)。
Height	200 (0~1000)	バーの高さ (px)。
Color		バーの色。

Bars バーの本数・太さ・隙間・並び。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Bar Count	40 (1~300)	バーの本数。
Thick Ratio	4 (1~10)	一番太いバーが一番細いバーの何倍か。
Gap Width	100% (0~400%)	隙間の広さ。100% で隙間がバーと同じ幅 (平均)、0% で隙間なし。
Seed	0 (0~1000)	バーの並びの乱数。変えると別の並びになります。
Scroll	0 (-1000~1000)	バーを横にスライドさせる量 (px)。端まで行くと反対側から戻ってきます。キーフレームで流れるアニメに。

Background 背景の表示。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Show Background	OFF	ON で背景を表示。
Background Color		背景の色。
Margin	30 (0~200)	背景の余白 (px)。

TIPS

- Scroll にエクспRESSION `time\*200` などを入れると延々と流れ続けます。
- Seed をキーフレームで切り替えると、パツと別のバーコードに変わる演出になります。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、
Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご
覧ください。

Bevel

シェイプやテキストの角を、まるく、あるいは面取りに。

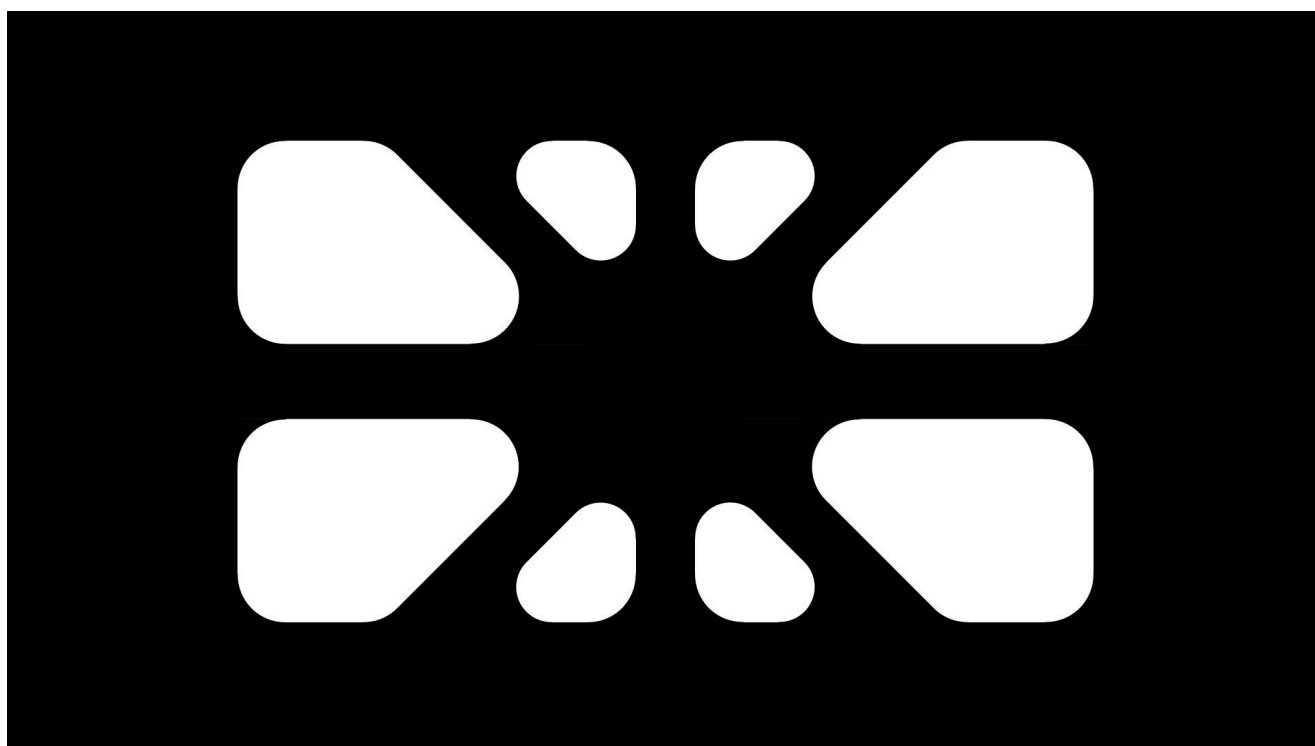
レイヤーの形の角を丸めます (Cavalry の Bevel のような働き)。外側の鋭い角は円弧に、内側の角も円弧で埋められます。丸めの大きさは Radius まで、辺の長さが足りないところはその辺に収まる大きさになります。シェイプ、テキスト、アルファを持つものなら何にでも使えます。

APPLY TO

シェイプレイヤー、テキストレイヤー、アルファ付きの素材。

USE IT FOR

- 角ばったフォントを丸ゴシック風に
- シェイプの角丸を後から一括で
- マスクやアルファの角の面取り



Radius を 0 から上げていく

Parameters

エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Bevel

丸めの大きさ・対象・形。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Radius	20 (0~100)	角を丸める半径 (px)。
Corners	All Corners (All Corners / Outer Corners / Inner Corners)	All Corners: 外も内も。Outer Corners: 外側の角だけ。Inner Corners: 内側の角だけ。
Bevel Type	Round (Round / Chamfer)	Round: 円弧で丸める。Chamfer: 斜めに面取り。

TIPS

- Radius をキーフレームすると、角張った文字がにゅるっと丸くなるアニメになります。
- 細い線やセリフのあるフォントは Radius を小さめに。大きすぎると細部がつぶれます。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、
Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご
覧ください。

Circle Ring

円でできたリング。散らしてはじけさせることも。

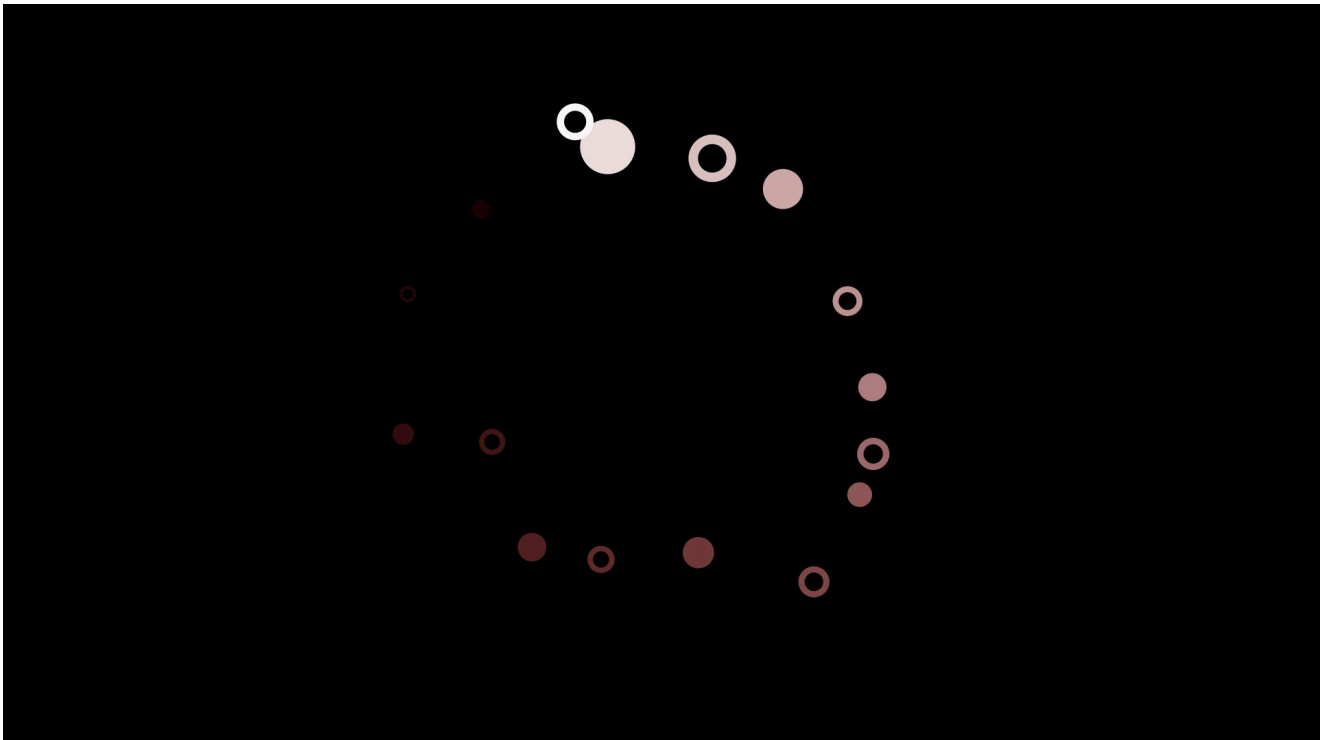
円の上に円を並べます。通常の円と交互の円 (Alternate) をそれぞれ塗り・線で描き分けられ、Scatter でリングを崩して (近く／遠く・回転方向・大小) ばらまけます。Radius を 0 からアニメすれば泡がはじけるような動きに。Progression でリングに沿って徐々に薄く・小さく・色を変えることもできます。

APPLY TO

平面 (ソリッド) レイヤーに適用します。

USE IT FOR

- ビートに合わせてはじける円のアクセント
- ローディング・集中線の代わりになる円のリング
- タイトルまわりの飾り



Radius と Scatter のアニメーション

Parameters

エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Ring

リングの位置・半径・個数・回転。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Center	50%, 50%	リングの中心。
Radius	300 (0~1000)	リングの半径 (px)。
Count	24 (1~100)	円の個数。
Rotation	0°	リング全体の回転。

Circle

円の大きさ・スタイル・色。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Diameter	40 (0~300)	円の直径 (px)。
Scale	100% (0~200%)	すべての円の倍率。
Alternate Scale	100% (0~200%)	1 つおきの円に、さらにかける倍率。
Normal Style	Fill (Fill / Outline)	通常の円を塗り (Fill) にするか線 (Outline) にするか。
Alternate Style	Fill (Fill / Outline)	1 つおきの円のスタイル。
Outline Width	6 (0~50)	線のときの太さ (px)。
Color	☐	円の色。

Scatter

リングを崩してばらまく。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Distance Random	0% (0~100%)	円を中心から近く／遠くにばらまく量。
Angle Random	0% (0~100%)	円をリングに沿ってずらす量。
Size Random	0% (0~100%)	円の大きさをばらつかせる量。
Seed	0 (0~1000)	ばらまき方の乱数。

Progression

リングに沿って変化させる。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Start Angle	0°	Progression がリングのどこから始まるか。
End Opacity	100% (0~100%)	終点での不透明度。始点は 100%。
End Scale	100% (0~200%)	終点での大きさ。
Color Shift	OFF	ON でリングに沿って色を End Color に変化させます。
End Color	☐	終点での色。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Curve	Linear (Linear / Ease In / Ease Out / Ease In & Out)	変化のしかた。Linear (一定)、Ease In / Out / In & Out。
Reverse	OFF	ON で変化の向きを逆に。

TIPS

- Radius を 0 → 300 にキーフレームし、Distance Random と Size Random を少し入れると、泡がはじけるポップに。
- End Opacity を 0% にして Rotation を回すと、尾を引くローディング風のリングになります。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご覧ください。

CRT

ブラウン管テレビに映した映像。

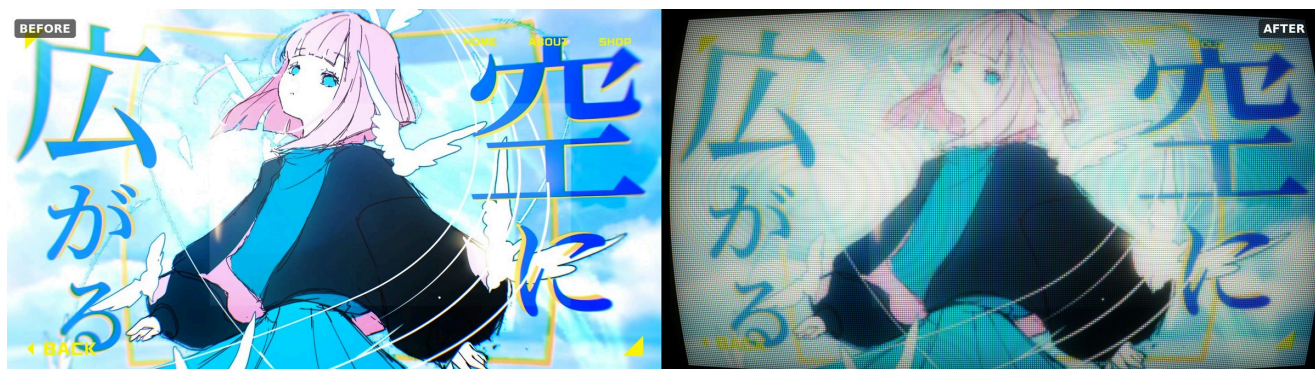
映像を古いブラウン管テレビに映したように加工します。赤・緑・青の蛍光体でできた大きめの柔らかいピクセル、行の間の走査線、ふくらんだガラス (Lens) と丸い角、暗い縁、色ずれとグロウ。さらにノイズ・ちらつき・流れる帯・行の揺れで、映りの悪い信号も再現できます。

APPLY TO

フッター、プリコンポジション、または調整レイヤー。

USE IT FOR

- レトロゲーム・VHS・80～90年代風の MV
- モニター越しの映像・監視カメラ・ニュース画面
- グリッチ演出の下地



Lens・Corners・Vignette を入れたブラウン管

Parameters

エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Pixels

テレビ画面のピクセルと走査線。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Pixel Size	6 (2～40)	テレビ画面の 1 ピクセル (赤・緑・青のひと組) の大きさ (px)。
Softness	30% (0～100%)	ピクセル同士がにじみ合う量。
Mask	Stripes (None / Stripes / Dots)	蛍光体の並び。None (なし)、Stripes (縦縞)、Dots (ドット)。
Mask Strength	70% (0～100%)	蛍光体の模様の見え方の強さ。
Scanlines	50% (0～100%)	ピクセルの行の間の暗い線の濃さ。

Color

グロウ・色ずれ・明るさ。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Glow	50% (0~200%)	明るい部分のにじみ出る光の強さ。
Glow Size	20 (0~100)	グロウの広がり (px)。
Chromatic Aberration	3 (0~20)	画面の端で赤と青がずれる量 (px)。
Brightness	100% (0~200%)	全体の明るさ。100% でもとの映像と同じ明るさ (マスクと走査線で暗くなる分は補正済み)。

Signal

映りの悪さ: ノイズ、ちらつき、帯、揺れ。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Noise	0% (0~100%)	砂嵐のようなノイズの量。
Flicker	0% (0~100%)	画面全体のちらつき。
Roll	0% (0~100%)	画面を上流れていく明るい帯の強さ。
Roll Speed	0.5 (-2~2)	帯の速さ (1 秒あたりの画面数)。マイナスで下向き。
Jitter	0% (0~100%)	行が横に揺れる量。

Screen

ガラスのふくらみ、角、縁の暗さ。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Lens	0% (0~100%)	ガラスのふくらみ。0% で平ら、100% で金魚鉢のよう。
Corners	0% (0~100%)	画面の角の丸さ。
Vignette	0% (0~100%)	画面の縁の暗さ。
Black Outside	ON	ON: 画面の外は黒。OFF: 画面の外は透明 (自分で用意したテレビの枠にはめ込むときに)。

TIPS

- Pixel Size は映像の解像度に合わせて。1080p なら 4~8 くらいが自然です。
- Roll と Jitter を少しだけ入れると「電波の悪いテレビ」に。Noise は入れすぎると映像が見えなくなるので 10~30% 程度から。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、
Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご覧ください。

Frame Box

四隅と辺の中央に飾りのついた、長方形・楕円のフレーム。

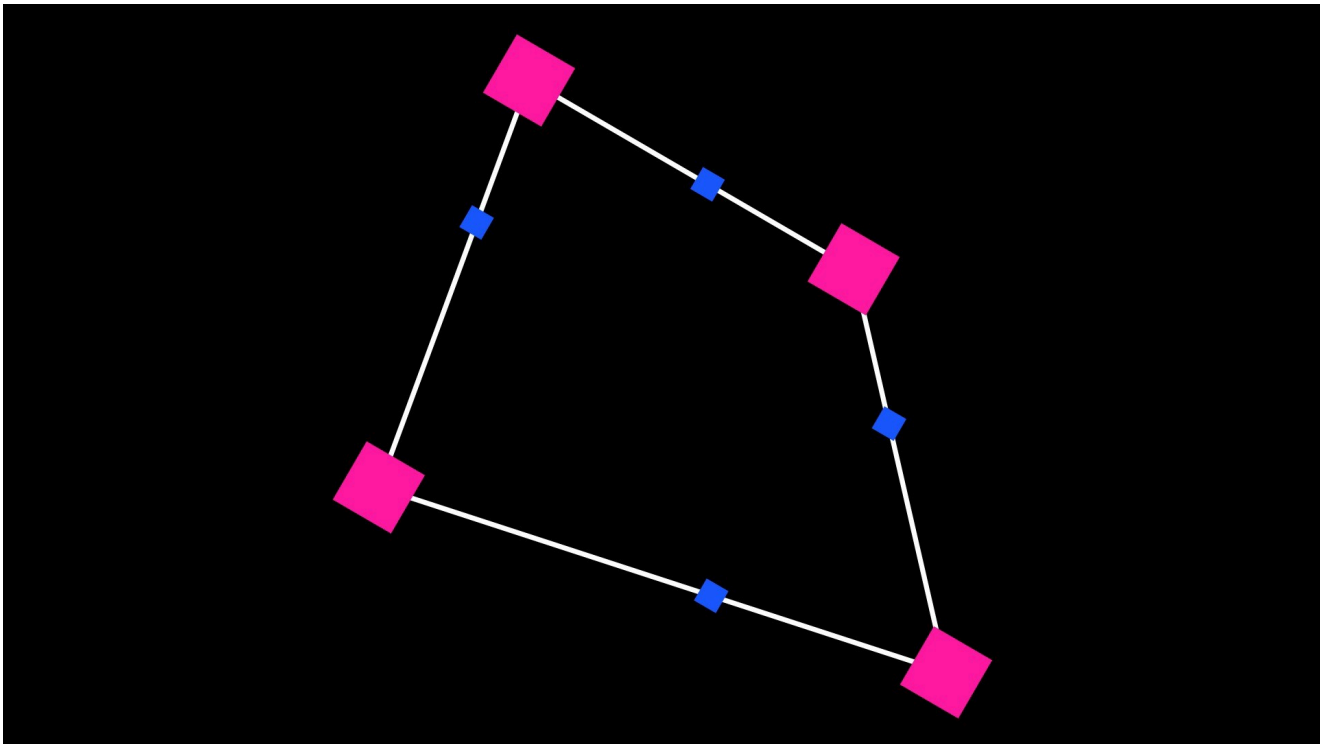
長方形または楕円の枠を描き、その四隅と各辺の中央に四角・円・ひし形の飾りをつけます。枠・角の飾り・辺の飾りは別々の色にできます。枠の位置は4つの角 (Top Left ~ Bottom Right) で決まり、AE のコーナーピンのようにコンプ画面でドラッグできるので、パースのついた枠も作れます。

APPLY TO

平面(ソリッド)レイヤーに適用します。

USE IT FOR

- 歌詞やタイトルを囲むフレーム
- 写真・映像のまわりの装飾枠
- パースをつけた UI 風の枠



4つの角をドラッグするだけでパースのついた枠に

Parameters

エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Frame

枠の 4 つの角、形、線。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Top Left	30%, 15%	枠の左上の角。コンプ画面でドラッグして動かせます (他の 3 つも同じ)。
Top Right	70%, 15%	右上の角。
Bottom Left	30%, 85%	左下の角。
Bottom Right	70%, 85%	右下の角。
Shape	Rectangle (Rectangle / Ellipse)	枠の形。Rectangle (長方形) か Ellipse (楕円)。
Line Width	10 (0~100)	枠線の太さ (px)。
Line Color		枠線の色。

Corner Shapes

四隅の飾り。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Enable	ON	四隅の飾りを表示。
Shape	Square (Square / Circle / Diamond)	飾りの形。Square (四角)、Circle (円)、Diamond (ひし形)。
Size	75 (0~200)	飾りの大きさ (px)。
Color		飾りの色。

Middle Shapes

各辺の中央の飾り。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Enable	ON	辺の中央の飾りを表示。
Shape	Square (Square / Circle / Diamond)	飾りの形。
Size	45 (0~200)	飾りの大きさ (px)。
Color		飾りの色。

TIPS

- 4 つの角にキーフレームを打てば、枠が歪んだり広がったりするアニメが作れます。
- 辺の飾りだけ OFF にすると、すっきりしたコーナーマーク風の枠になります。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、
Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご
覧ください。

OH_PLUGIN

07 / 23

Grid

MV のグリッド。交点に印、線はソリッド・破線・点線。

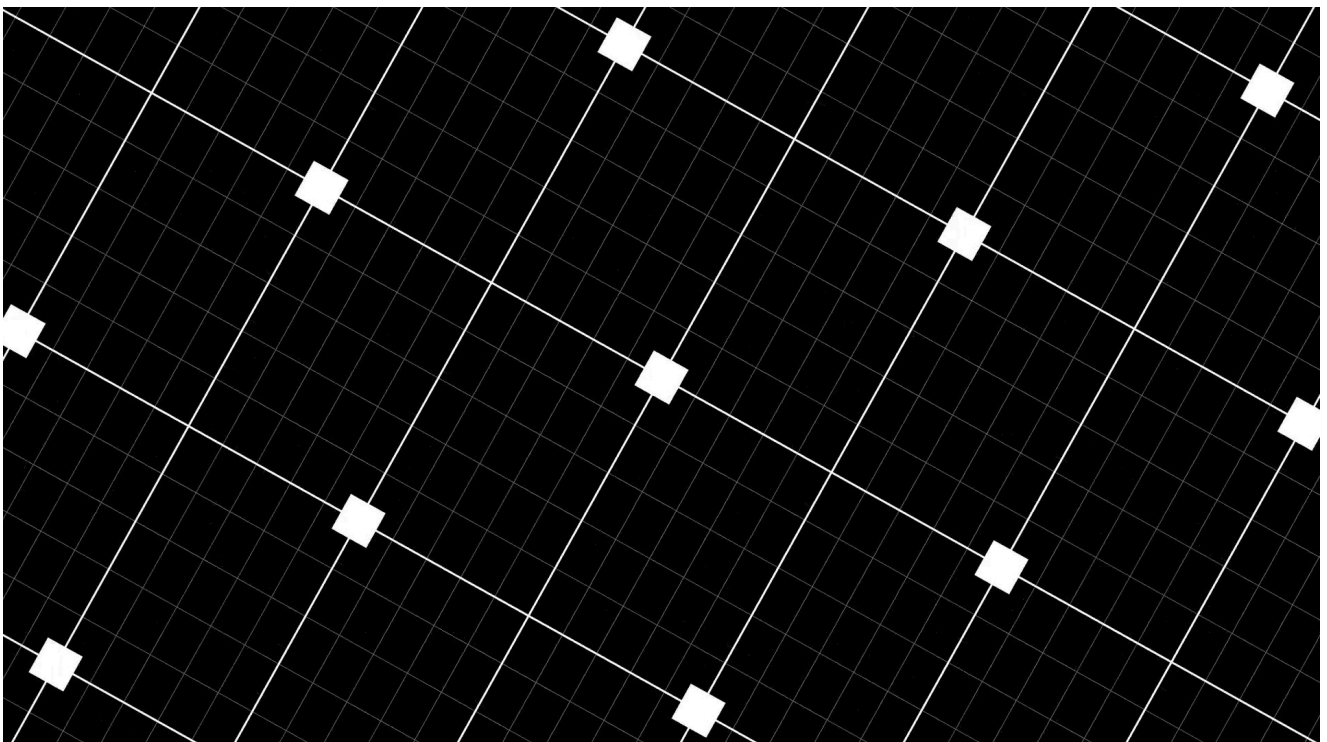
セルごとに線を引き、セルの中にさらに細かい線 (Fine Lines) を入れたグリッドを描きます。線はソリッド・破線・点線から選べ、交点にプラス・バツ・円・四角・ひし形・キラキラ・ハート・三角などの印を置けます。印はすべての交点に、または 1 つおき・市松・行だけ・列だけ・ランダムに間引いて置け、印のまわりで線を切ることもできます。背景はなし・レイヤーの上・単色から選択。グリッドを動かすときは Center をキーフレームします。

APPLY TO

平面 (ソリッド) レイヤー、またはフッテージの上 (Background = Layer)。

USE IT FOR

- MV の背景・ブループリント風のレイアウト
- テクノロジー・サイバー系のオーバーレイ
- スライドショーや歌詞の下敷き



Rotation・Cell Size・交点の印

Parameters エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Grid セルの大きさ・回転・線のスタイル。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Center	50%, 50%	ここに交点がひとつ来て、グリッドはこの点を中心に回転します。キーフレームでグリッドを動かせます。
Rotation	0°	グリッドの回転。
Cell Size	160 (8~500)	線から次の線までの間隔 (px)。
Cell Height	100% (25~400%)	セルの縦横比。100% で正方形。
Line Width	3 (0~20)	線の太さ (px)。
Color	☐	線の色。
Line Opacity	100% (0~100%)	線の不透明度。
Line Style	Solid (Solid / Dashed / Dotted)	線のスタイル。Solid (実線)、Dashed (破線)、Dotted (点線)。
Dash Length	12 (2~100)	破線 1 つ (と次までの隙間) のおおよその長さ。セルにぴったり整数個入るよう調整されます。

Fine Lines セルの中の細い線。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Divisions	5 (1~16)	セルを何分割する細い線を引くか。1 で細い線なし。
Fine Line Width	0.5 (0~5)	細い線の太さ (px)。
Fine Line Opacity	100% (0~100%)	細い線の不透明度。
Fine Line Style	Solid (Solid / Dashed / Dotted)	細い線のスタイル。

Intersections 交点の印。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Shape	Plus (None / Plus / Cross / Circle / Square / Diamond / Sparkle / Holy Diamond / Heart / Triangle)	交点に置く印の形。None でなし。
Shape Size	24 (0~200)	印の大きさ (px)。
Thickness	3 (0~20)	プラス・バツの線の太さ、または塗りなしのときの輪郭の太さ (px)。
Fill	ON	ON で印を塗りつぶし、OFF で輪郭だけ。
Pattern	Grid (Grid / Checker / Rows / Columns / Random)	どの交点に印を置くか。Grid (すべて、または Skip+1 ごと)、Checker (市松)、Rows (行ごと)、Columns (列ごと)、Random (ランダム)。
Skip	0 (0~10)	印と印の間に空ける交点の数。0 で全部、1 で 1 つおき。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Seed	0 (0~1000)	Random のときの選び方の乱数。
Gap	0 (0~50)	印のまわりで線を切る長さ (px)。0 で線は印を貫きます。
Shape Color	☐	印の色。
Shape Opacity	100% (0~100%)	印の不透明度。

Background

背景。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Background	Transparent (Layer / Transparent / Color)	Transparent: グリッドだけ。Layer: レイヤーの映像の上に描く。 Color: 単色の上に描く。
Background Color	☐	Color のときの背景色。

TIPS

- Shape = Plus、Pattern = Checker、Gap を少し入れると、定番の「十字の入ったグリッド」になります。
- Line Opacity を下げて Fine Lines を足すと、設計図っぽい上品な背景に。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、
Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご
覧ください。

Halftone Shadow

網点で刷ったような、コミック調のドロップシャドウ。

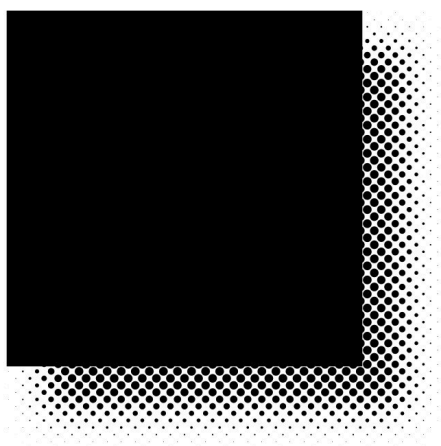
レイヤーの形を Angle と Distance の方向にずらし、ぼかしや太らせを加えてから、ハーフトーンの網点に変換して影にします。テキストでもシェイプでも、アルファのあるレイヤーならそのまま使えます。影はレイヤーの後ろに描かれ、レイヤー自体はそのまま表示されます。

APPLY TO

テキストレイヤー、シェイプレイヤー、アルファ付きの素材など、影をつけたいレイヤーに直接適用します。

USE IT FOR

- 漫画・アメコミ風のタイトルや歌詞テロップ
- ポップなロゴやサムネイル文字の影
- ベタの影を網点に置き換えて印刷物っぽく見せる



Dot Shape を Round → Square → Diamond → Line と切り替え

Parameters エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Shadow 影の色・濃さ・向き・距離と、ぼかし方。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Shadow Color		影の色。
Opacity	100% (0~100%)	影の不透明度。100% で設定した色そのまま。
Angle	135°	影を落とす方向。135° で右下。
Distance	20 (0~200)	レイヤーから影までの距離 (px)。0 で真下。
Softness	0 (0~200)	影の輪郭をぼかす幅 (px)。ぼかすほど網点が縁に向かって小さくなり、グラデーション状に抜けていきます。
Spread	0% (0~100%)	影を太らせる量。ぼかした影の芯を残したいときに上げます。

Halftone 網点の形・大きさ・密度・角度。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Dot Shape	Round (Round / Square / Diamond / Line / Line)	網点の形。Round (丸)、Square (四角)、Diamond (ひし形)、Line (線)。
Dot Size	8 (2~40)	網点の間隔 (px)。小さいほど細かい網点になります。
Density	60% (0~100%)	影の濃い部分でも網点がどこまで太るか。100% でベタに近づき、下げるほど点が小さく粗くなります。
Screen Angle	45°	網点の並びを回転させる角度。印刷の網点らしく 45° が定番です。
Dots Follow Layer	ON	ON: 網点がレイヤーと一緒に動き、回転・拡大縮小にも追従します (文字に刷ってある感じ)。OFF: 網点は画面に固定され、レイヤーが動いても網点は動きません (画面にかかったスクリーンの感じ)。レイヤーの Scale が 100% 以外するとき、ON では Dot Size もその倍率で拡大縮小されます。

Output 影だけを出力するときに。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Shadow Only	OFF	ON にすると影だけを出力し、レイヤー自体は表示しません。影を別レイヤーとして扱いたいときに。

TIPS

- テキストのポップイン (Scale アニメ) に合わせて網点と一緒に膨らませたいときは Dots Follow Layer を ON。網点の大きさを常に一定にしたいときは OFF。
- Softness を上げると、縁に向かって網点が消えていく「グラデーション網点」になります。Spread で芯の濃さを戻すとバランスが取りやすいです。
- Dot Shape = Line と Screen Angle の組み合わせで、斜線のハッチング影にもなります。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、
Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご
覧ください。

Halftone Wipe

レイヤーが網点に碎けて消えていくトランジション。

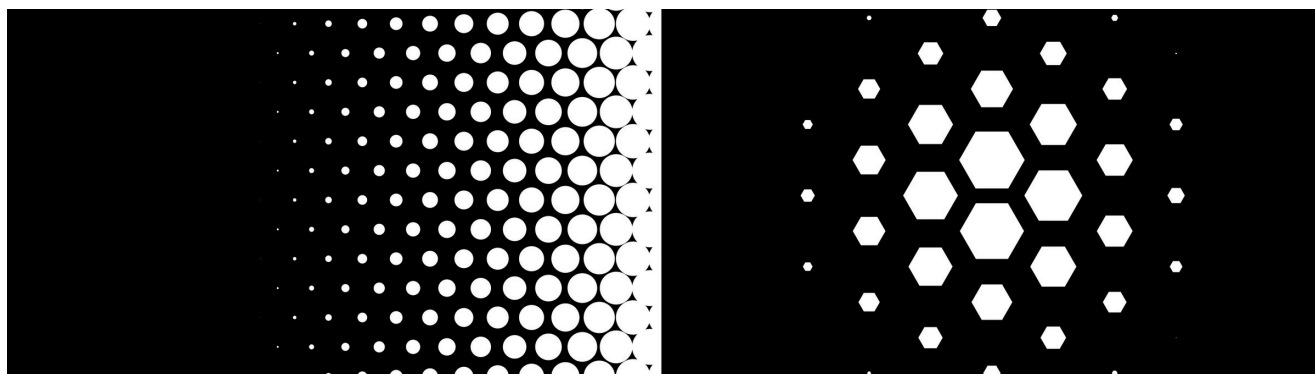
レイヤーをハーフトーンの模様(ドット・四角・ひし形・六角形・三角・星・ハート・プラス)に分解し、Completion が 0 → 100% に進むにつれて形が縮んで消えていきます。消える順番は Linear(直線)・Radial(中心から)・Box(四角く)・Clock(時計回り)・Random。消したいレイヤーに適用すると下のレイヤーが透けて見え、Fill を Color にすると単色へのワイプになります。

APPLY TO

消したい(または現れさせたい)レイヤーに直接。

USE IT FOR

- カット切り替えのトランジション
- 歌詞やロゴの出入り
- コミック風の場面転換



Linear:Dot / Radial:Hexagon

Parameters エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Transition 進み具合と、消える順番・向き。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Completion	0% (0~100%)	進み具合。0% でそのまま、100% で全部消えた状態。キーフレームでアニメさせます。
Wipe Type	Linear (Linear / Radial / Box / Clock / Random)	消える順番。Linear:Angle の方向に。Radial:Center から外へ。Box:Center から四角く。Clock:Center のまわりを時計回りに。Random:ランダム。
Angle	90°	Linear の進む向き。Clock の開始角度。
Center	50%, 50%	Radial・Box・Clock の中心。
Transition Width	50% (0~100%)	各形が消えるのにかける幅。0% で硬い境界、大きいほど広い範囲で同時に縮んでいきます。
Reverse	OFF	消える順番を逆にします (Random 以外)。

Shape 網点の形・大きさ・並び。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Shape	Dot (Dot / Square / Diamond / Hexagon / Triangle / Star / Heart / Plus)	網点の形。
Size	40 (4~200)	形の間隔 (px)。
Grid	Staggered (Square / Staggered)	並び方。Square (格子) か Staggered (互い違い)。
Grid Angle	0°	並びの回転。
Shape Rotation	0°	形そのものの回転。
Spin	0°	消えながら形が回る角度。

Randomness タイミングのばらつき。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Random Timing	0% (0~100%)	各形が消えるタイミングのばらつき。
Seed	0 (0~1000)	ばらつきの乱数 (Random ワイプの順番も)。

Fill 消えた後に何が見えるか。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Fill	Transparent (Transparent / Color)	Transparent:消えた部分は透明 (下のレイヤーが見える)。Color:単色になる。
Color		Color のときの色。

TIPS

- 現れさせたいときは Completion を 100% → 0% にキーフレーム。
- Transition Width を 100% 近くにすると、全体がふわっと同時に縮む柔らかいワイプになります。
- Shape を Star や Heart にして Spin を入れると、かわいい系の場面転換に。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、
Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご
覧ください。

OH_PLUGIN

10 / 23

Halo Ring

四芒星をリング状に並べたキラキラの輪。

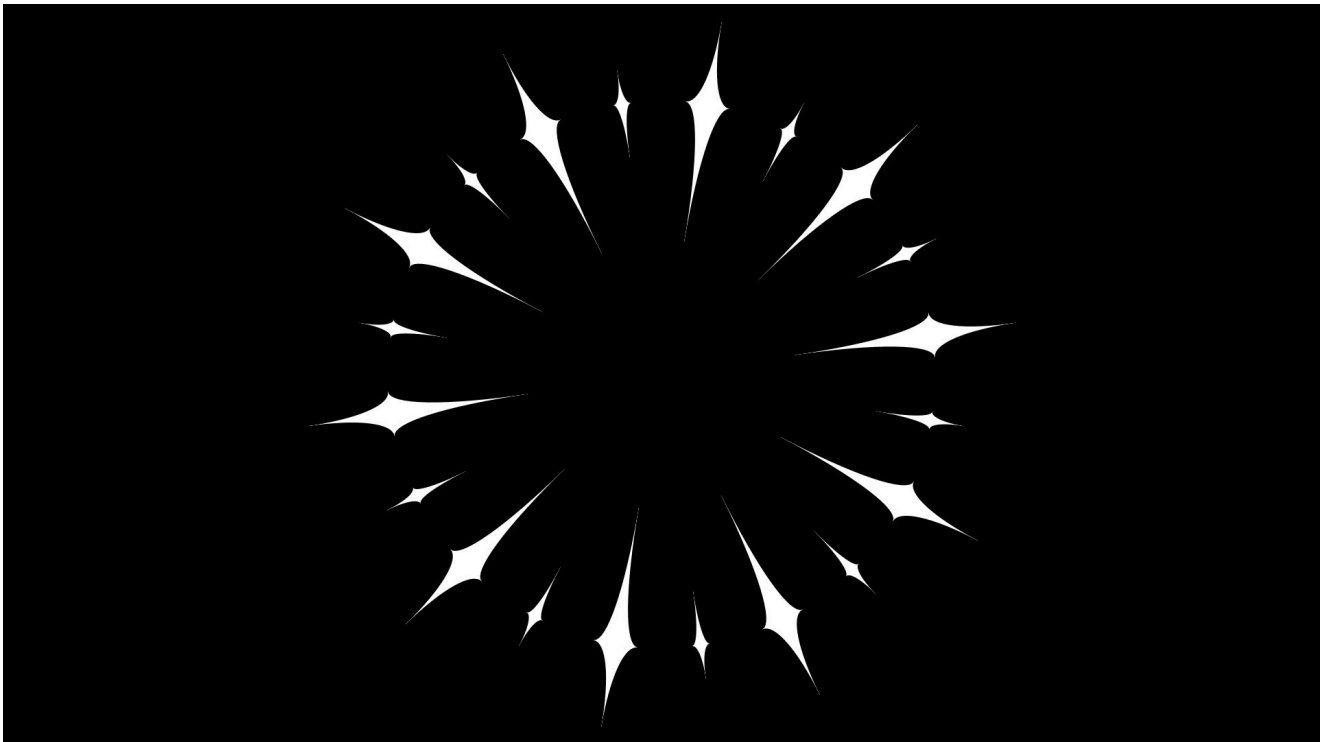
四つの尖りを持つ星を円の上に並べます。1つおきの星に別の大きさを与えられ、Progression でリングに沿って徐々に薄く・小さく・色を変え・回転させられます。星の形は外向き・内向き・横向きの尖りの長さで Pinch（くびれ）で自由に変えられます。

APPLY TO

平面（ソリッド）レイヤーに適用します。

USE IT FOR

- アイドル・キラキラ系のあしらい
- タイトルまわりの光の輪
- ビートに合わせて回る・はじけるアクセント



Outer Length と Scale のアニメーション

Parameters

エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Ring

リングの位置・半径・個数・回転。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Center	50%, 50%	リングの中心。
Radius	300 (0~1000)	リングの半径 (px)。
Count	20 (1~100)	星の個数。
Rotation	0°	リング全体の回転。

Star

星の形と色。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Scale	100% (0~200%)	すべての星の倍率。
Alternate Scale	100% (0~200%)	1つおきの星に、さらにかける倍率。
Outer Length	25 (0~200)	外側 (リングの外) に向く尖りの長さ (px)。
Inner Length	70 (0~200)	内側 (中心) に向く尖りの長さ (px)。
Side Length	20 (0~200)	横向き of 2つの尖りの長さ (px)。
Pinch	60% (0~100%)	星のくびれ。上げるほど辺が内側に反り、鋭い星になります。
Color	☐	星の色。

Progression

リングに沿って変化させる。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Start Angle	0°	Progression がリングのどこから始まるか。
End Opacity	100% (0~100%)	終点での不透明度。始点は 100%。
End Scale	100% (0~200%)	終点での大きさ。
Color Shift	OFF	ON でリングに沿って色を End Color に変化させます。
End Color	☐	終点での色。
Twist	0°	終点までに星が回転する角度。
Curve	Linear (Linear / Ease In / Ease Out / Ease In & Out)	変化のしかた。Linear (一定)、Ease In / Out / In & Out。
Reverse	OFF	ON で変化の向きを逆に。

TIPS

- Alternate Scale を 50% 前後にすると大小の星が交互に並び、リズムが出ます。
- Rotation にエクспRESSION `time\*30` を入れて、End Opacity を 0% にすると、流れるキラキラのリングに。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、
Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご
覧ください。

Manga Bubble

12 スタイルの漫画の吹き出し。ギャラリーから選ぶだけ。

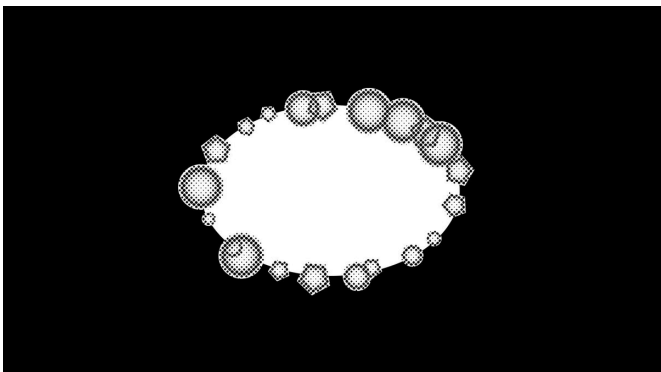
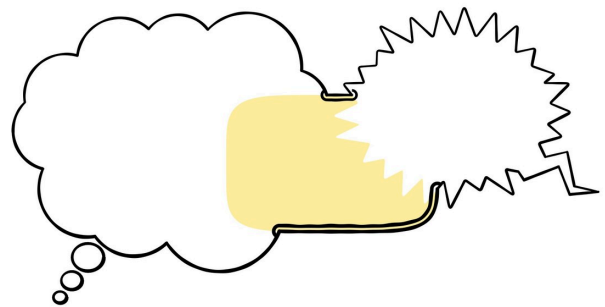
丸・角・多角形・雲・トゲ・爆発・フラッシュ・ふるえ・つまみ・もやもや・飛沫・ハッピーの 12 スタイルの吹き出しを、実線・二重線・破線・点線・ティック（目盛り線）の線と、とがった・稲妻・思考（泡）のしっぽで描きます。エフェクトの一番上にあるギャラリーの絵をクリックするだけでスタイルが切り替わります。テキストレイヤーに適用するとテキストの大きさに合わせて後ろに描かれ（Fit Timing でタイピング中の大きさを固定）、平面に適用したときは手動サイズ。Roundness でどのスタイルも四角から丸まで変えられ、トゲ系は先っちょと谷の丸みも別々に調整できます。ロングシャドウも引けます。同じレイヤーに複数置くと全部が表示され、Merge with Others が ON のものは本体がつながって一つの形になり、線は外側だけに回ります。

APPLY TO

テキストレイヤーに直接、または平面に適用して手動サイズ。複製して同じレイヤーに何個でも。

USE IT FOR

- 漫画・アニメ調の MV のセリフ
- 叫び（爆発）・ひらめき（フラッシュ）・心の声（雲）など感情別の吹き出し
- コミック風のタイトルやテロップ



Happy / Merge with Others: Cloud・Round (Roundness 40%)・Spiky (Outer Roundness 35%) の 3 つが一つの形に

Parameters

エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Bubble

スタイル・線・しっぽの種類と、ほかの吹き出しとの合体。ギャラリーの絵をクリックしても選べます。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
スタイルギャラリー	パネル	12 スタイルの絵の一覧。クリックすると Style・Line Style・Tail がそのプリセットになります。
Style	Round (Round / Box / Polygon / Cloud / Spiky / Explosion / Flash / Shaky / Pinched / Fuzzy / Splash / Happy)	吹き出しの形。Round (丸)、Box (角)、Polygon (多角形)、Cloud (雲)、Spiky (トゲ)、Explosion (爆発)、Flash (フラッシュ)、Shaky (ふるえ)、Pinched (つまみ)、Fuzzy (もやもや)、Splash (飛沫)、Happy (ハッピー: 網点の丸い泡)。
Line Style	Solid (Solid / Double / Dashed / Dotted / Ticked / None)	線の種類。Solid (実線)、Double (二重)、Dashed (破線)、Dotted (点線)、Ticked (目盛り)、None (線なし)。
Tail	Pointed (None / Pointed / Lightning / Bubbles)	しっぽの種類。None (なし)、Pointed (とがった)、Lightning (稲妻)、Bubbles (思考の泡)。
Merge with Others	ON	同じレイヤーにある他の Manga Bubble と合体します。ON 同士は本体がつながり、線は全体の外側だけ (それぞれの場所の線は、その吹き出しの太さ・色・線種)。OFF にするとその吹き出しは合体せず、そのまま上に重なります。

Size

テキストに合わせるか、手動で決めるか。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Fit to Text	ON	ON でテキストの大きさに合わせます (テキストレイヤーに適用したとき)。OFF で手動サイズ。
Fit Timing	Every Frame (Every Frame / Lock at Last Frame / Lock at Frame)	Every Frame: 毎フレーム測り直す。Lock at Last Frame: 最後のフレームで測って固定。Lock at Frame: Lock Frame で測って固定。
Lock Frame	0 (0~300)	Lock at Frame のとき、測るフレーム。
Follow Layer Transform	ON	ON でテキストレイヤーの Transform (回転・スケール) に追従。OFF では常に正立。
Padding X	40 (0~300)	テキストから吹き出しの端までの横の余白 (px)。
Padding Y	30 (0~300)	縦の余白 (px)。
Position	50%, 50%	手動サイズのとき、吹き出しの Anchor が来る位置。
Anchor X	50% (0~100%)	Position に来るのが吹き出しのどの点か (横)。0% 左端、50% 中央、100% 右端。Width はここから伸び、Rotation もここを中心に回ります。
Anchor Y	50% (0~100%)	同じく縦。0% 上端、100% 下端。
Width	600 (0~2000)	手動サイズのときの幅 (px)。
Height	360 (0~1500)	手動サイズのときの高さ (px)。
Rotation	0°	吹き出しの回転。

Shape

スタイルごとの形の細かさ(使わない項目はグレーになります)。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Puff Shape	Mixed (Circle / Pentagon / Mixed)	Happy の泡の形。Circle (丸)、Pentagon (五角形)、Mixed (混在)。
Density	100% (25~200%)	トゲ・雲のこぶ・爆発の尖りなどの数。スタイルごとの標準の量に対する割合。
Depth	100% (0~200%)	トゲやこぶの深さ(出っ張り具合)。Splash では縁の荒れ方。
Randomness	100% (0~200%)	形のばらつき。0% で整った形。
Seed	0 (0~1000)	形の乱数。稲妻のしっぽのジグザグも変わります。
Roundness	100% (0~100%)	丸み。0% で四角、100% で丸。Round・Cloud・Spiky などは土台の形が長方形から楕円まで変わり、Box・Polygon・Pinched は角の丸みが変わります。
Outer Roundness	0% (0~100%)	Spiky・Explosion・Fuzzy の先っちょ(外に向くとがり)の丸み。0% で鋭く、上げるほど丸くなります。
Inner Roundness	0% (0~100%)	Spiky・Explosion・Fuzzy の谷(内に向くへこみ)と、Cloud のこぶの間のくぼみの丸み。
Sides	8 (3~12)	Polygon の辺の数。

Tail

しっぽの向き・長さ・形。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Tail Mode	Follow Bubble (Follow Bubble / Point at Tip)	Follow Bubble: しっぽは吹き出しについて動く (Tail Angle・Tail Length で向きと長さ)。Point at Tip: しっぽが Tail Tip の一点を指す (話し手を指したいときに)。
Tail Angle	200°	Follow Bubble のとき、しっぽの向き。
Tail Length	120 (0~400)	Follow Bubble のとき、しっぽの長さ (px)。
Tail Tip	42%, 72%	Point at Tip のとき、しっぽの先が指す位置。
Tail Width	40 (0~300)	しっぽの根元の幅 (px)。
Bend	40% (-100~100%)	しっぽの曲がり具合。

Fill

中の色と模様。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Fill Color		中の色。
Fill Opacity	100% (0~100%)	中の不透明度。
Pattern	None (None / Dots / Stripes / Edge Dots)	中の模様。None、Dots (網点)、Stripes (ストライプ)、Edge Dots (縁に向かって濃くなる網点)。
Pattern Color		模様の色。
Pattern Opacity	30% (0~100%)	模様の不透明度。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Pattern Size	12 (2～60)	模様の間隔 (px)。
Pattern Amount	50% (0～100%)	模様の濃さ (網点の太さ・ストライプの幅)。
Pattern Angle	45°	模様の角度。

Line 線の太さ・色・ゆらぎ、線種ごとの設定。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Line Width	3 (0～20)	線の太さ (px)。
Line Color		線の色。
Line Variation	30% (0～100%)	線の太さのゆらぎ。手描きっぽさが出ます。
Double Gap	4 (0～40)	Double のとき、2 本の線の間隔 (px)。
Dash Length	14 (0～100)	Dashed のとき、破線 1 つの長さ (px)。
Dash Gap	9 (1～100)	Dashed・Dotted のとき、間隔 (px)。
Tick Length	20 (0～100)	Ticked のとき、目盛り線の長さ (px)。
Tick Count	8 (1～30)	Ticked のとき、目盛りの数。

Line Shift 線だけを塗りからずらす (版ずれ風)。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Shift X	0 (-100～100)	線を塗りに対して横にずらす量 (px)。版ずれ・オフセット印刷風に。
Shift Y	0 (-100～100)	縦にずらす量 (px)。
Shift Rotation	0°	線だけを回す角度。
Shift Scale	100% (50～150%)	線だけを拡大縮小する倍率。

Long Shadow ロングシャドウ。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Shadow Length	0 (0～500)	ロングシャドウの長さ (px)。0 でなし。
Shadow Angle	135°	影の方向。
Shadow Color		影の色。

Text テキストの表示と色。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Show Layer	ON	OFF にするとテキスト (レイヤー自身) を隠して吹き出しだけ描きます。
Recolor Text	OFF	ON でテキストを Text Color に塗り替えます。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Text Color	☐	Recolor Text のときのテキストの色。

TIPS

- まずギャラリーで雰囲気の近いものを選び、Shape グループで Density・Depth・Randomness を微調整するのが早いです。
- Round スタイルで Roundness を 20～40% にすると、角の丸い四角のセリフ枠に。Spiky は Outer Roundness を少し入れると叫びが柔らかくなります。
- エフェクトを複製 (Ctrl/Cmd+D) して Position をずらすと、2 つの吹き出しが繋がった形に。スタイルが違って OK (雲とトゲの合体など)。
- 複数置いたときの Text・Follow Layer Transform・Fit Timing は、一番下の Manga Bubble の設定が使われます (上のものではグレーになります)。
- 話し手を指したいときは Tail Mode を Point at Tip にして Tail Tip を顔のそばに置きます。テキストが動いてもしっぽは同じ点を指し続けます。
- Line Shift を少し入れると、安い印刷の版ずれのようなレトロ感が出ます。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご覧ください。

MV Bubble

テキストに合わせて伸び縮みする、MV 向けの吹き出し。

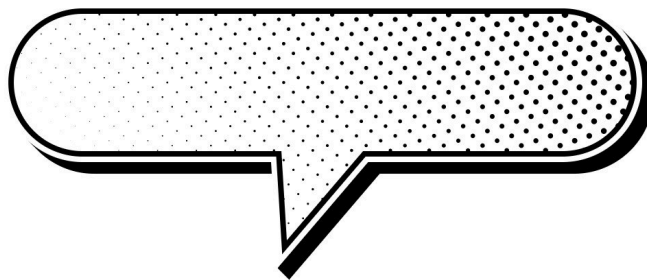
しっぽが輪郭に沿ってスライドする吹き出しです。2 本の枠線、中のストライプや網点、ロングシャドウをつけられます。テキストレイヤーに適用するとテキストの後ろに、テキストの大きさに合わせて描かれます (Fit Timing で、タイピングアニメ中に吹き出しが伸び縮みしないよう大きさを固定できます)。平面に適用したときは Position・Anchor・Width・Height で手動で大きさを決めます。同じレイヤーに複数置くと全部が表示され、Merge with Others が ON のものは本体がつながって一つの形になり、枠線は外側だけに回ります。

APPLY TO

テキストレイヤーに直接、または平面に適用して手動サイズ。複製して同じレイヤーに何個でも。

USE IT FOR

- 歌詞・セリフの吹き出し
- ツッコミ・合いの手のテロップ
- ポップなラベル・ワンポイント



Width / Height / Tail Position のアニメーション

Parameters エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Size テキストに合わせるか、手動で決めるか。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Fit to Text	ON	ON でテキストの大きさに合わせます (テキストレイヤーに適用したとき)。OFF で Position・Width・Height による手動サイズ。
Fit Timing	Every Frame (Every Frame / Lock at Last Frame / Lock at Frame)	Every Frame: 毎フレーム測り直す。Lock at Last Frame: 最後のフレームで測って固定。Lock at Frame: Lock Frame で測って固定。タイピングやバウンドのアニメ中に吹き出しが暴れないよう、Lock がおすすめです。
Lock Frame	0 (0~300)	Lock at Frame のとき、測るフレーム。
Follow Layer Transform	ON	ON でテキストレイヤーの Transform (回転・スケール) に追従します。OFF では常に正立。
Padding X	60 (0~300)	テキストから吹き出しの端までの横の余白 (px)。
Padding Y	40 (0~300)	縦の余白 (px)。
Position	50%, 50%	手動サイズのとき、吹き出しの Anchor が来る位置。
Anchor X	50% (0~100%)	Position に来るのが吹き出しのどの点か (横)。0% 左端、50% 中央、100% 右端。Width はここから伸びます。
Anchor Y	50% (0~100%)	同じく縦。0% 上端、100% 下端。
Width	900 (0~2000)	手動サイズのときの幅 (px)。
Height	200 (0~1000)	手動サイズのときの高さ (px)。

Body 本体の丸みと色、ほかの吹き出しとの合体。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Roundness	100% (0~100%)	角の丸み。100% で両端が半円のカプセル型、0% で長方形。
Fill Color	☐	本体の色。
Merge with Others	ON	同じレイヤーにある他の MV Bubble と合体します。ON 同士は本体がつながり、枠線は全体の外側だけ (それぞれの場所の枠線は、その吹き出しの太さと色)。OFF にするとその吹き出しは合体せず、そのまま上に重なります。

Tail しっぽ。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Tail Position	0°	しっぽが輪郭のどこにつくか。ダイヤルを一周させると輪郭を一周します。
Tail Width	120 (0~500)	しっぽの根元の幅 (px)。
Tail Length	130 (0~500)	しっぽの長さ (px)。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Skew	-40% (-100~100%)	しっぽの傾き。マイナスとプラスで左右に寝ます。

Border 2本の枠線。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Border 1 Width	8 (0~50)	内側の枠線の太さ (px)。0 でなし。
Border 1 Color		内側の枠線の色。
Border 2 Width	8 (0~50)	外側の枠線の太さ (px)。0 でなし。
Border 2 Color		外側の枠線の色。

Pattern 中のストライプ・網点。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Type	Stripes (None / Stripes / Dots)	中の模様。None (なし)、Stripes (ストライプ)、Dots (網点)。
Pattern Color		模様の色。
Pattern Opacity	100% (0~100%)	模様の不透明度。
Spacing	20 (4~200)	ストライプ・網点の間隔 (px)。
Thickness	50% (0~100%)	ストライプの太さ・網点の大きさ (間隔に対する割合)。
Pattern Angle	45°	模様の角度。
Dot Gradient	100% (0~100%)	網点が Pattern Angle の方向に向かって小さくなっていく量。0% で全部同じ大きさ。
Offset	0 (-500~500)	模様をずらす量 (px)。キーフレームで模様を流せます。

Long Shadow ロングシャドウ。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Shadow Length	0 (0~500)	ロングシャドウの長さ (px)。0 でなし。
Shadow Angle	135°	影の方向。
Shadow Color		影の色。

Text テキストの表示と色。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Show Layer	ON	OFF にするとテキスト (レイヤー自身) を隠して吹き出しだけ描きます。
Recolor Text	OFF	ON でテキストを Text Color に塗り替えます。
Text Color		Recolor Text のときのテキストの色。

TIPS

- テキストをタイピングアニメさせるときは Fit Timing を Lock at Last Frame に。吹き出しは最終的な大きさのまま、文字だけが打たれていきます。
- エフェクトを複製 (Ctrl/Cmd+D) して Position をずらすと、2 つの吹き出しがつながった形に。片方だけ Fill Color を変えれば塗り分けもできます。
- Border 1 を黒、Border 2 を白にすると、背景が何色でも抜ける定番のポップな縁取りに。
- 複数置いたときの Text・Follow Layer Transform・Fit Timing は、一番下の MV Bubble の設定が使われます (上のものではグレーになります)。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご覧ください。

OH_PLUGIN

13 / 23

Nostalgia Noise

古いホームビデオ、色あせた記憶。

映像を昔のホームビデオや色あせたフィルムのように加工します。柔らかくにじむ光、浮いた黒と抑えた白、粒子とちらつき、擦り切れたテープのように横にずれる行、暗くなる縁と色ずれ。Amount ひとつで全体を一度に強めたり弱めたりできます。

APPLY TO

フッター、プリコンポジション、または調整レイヤー。

USE IT FOR

- 回想・思い出のシーン
- ローファイ・エモ系の MV
- VHS・8mm 風のイントロ



Parameters

エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Look

全体の強さ、柔らかさ、色あせ、色味。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Amount	100% (0~100%)	以下すべての効果をまとめて調整。0% で元の映像、100% で設定どおり、それ以上でさらに強く。
Softness	15 (0~50)	柔らかく夢のようにする量 (px のぼかし。局所のコントラストは戻してあるので眠くなりすぎません)。
Fade	50% (0~100%)	色あせ。黒が浮き、白が柔らかくなり、少し明るくなります。
Saturation	80% (0~200%)	彩度。100% で元のまま。
Tint		かける色味。
Tint Amount	5% (0~100%)	色味の強さ。Flicker と一緒にちらつきます。

Noise

粒子、ちらつき、テープの揺れ。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Noise	50% (0~100%)	粒子の量。
Grain Size	2 (0.5~10)	粒子の大きさ(px)。
Flicker	30% (0~100%)	画面全体 (と Tint) のちらつき。
Wobble	10 (0~50)	行が横にずれる量 (px)。ゆっくりした波と、ときどき大きく飛ぶ帯。
Wobble Speed	100% (0~300%)	揺れの速さ。
Seed	0 (0~1000)	粒子・揺れの乱数。

Lens

縁の暗さと色ずれ。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Vignette	50% (0~100%)	縁の暗さ。
Chromatic Aberration	5 (0~30)	縁で赤と青がずれる量 (px)。

TIPS

- Amount をキーフレームすれば、現在 → 回想への移り変わりが一発で作れます。
- Tint をオレンジ寄り、Fade 50~70% で「日に焼けた写真」の色に。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、
Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご
覧ください。

Note Grid

原稿用紙、漢字練習帳、方眼紙。ノートのマス目をそのまま。

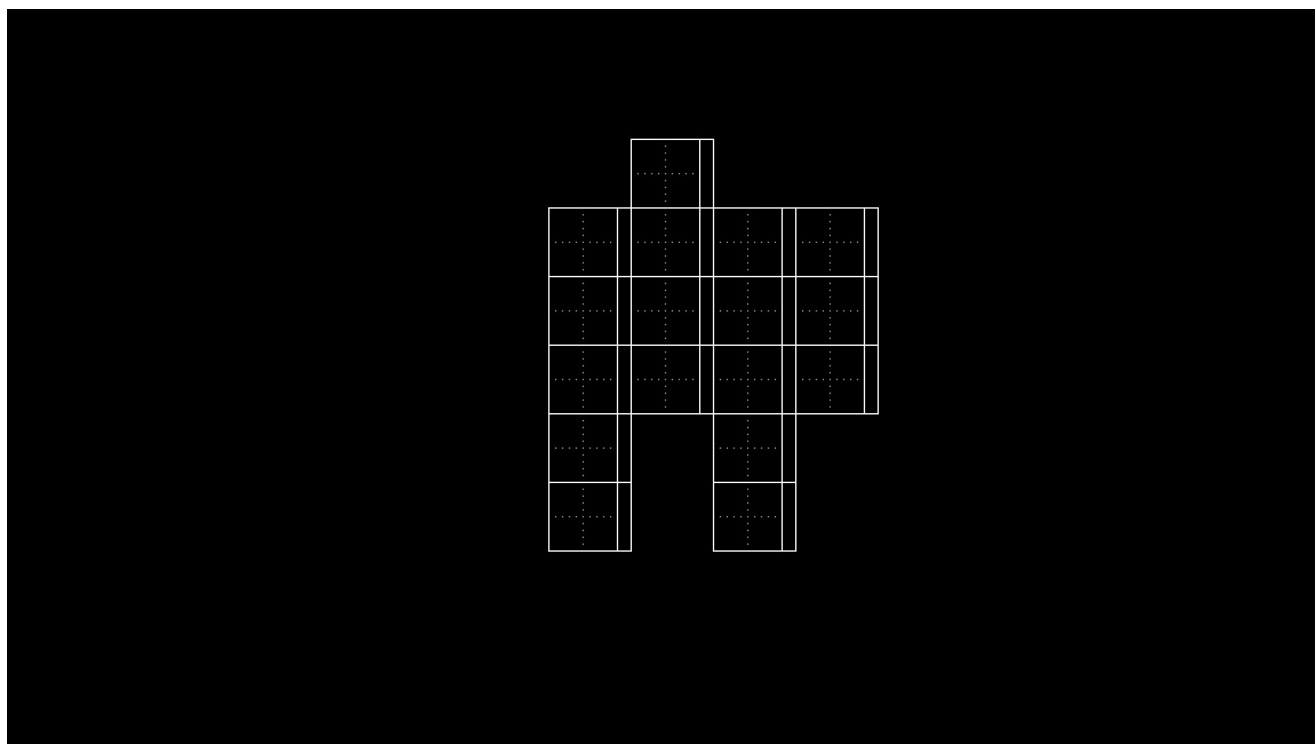
原稿用紙・漢字練習(十字入り)・ふりがな付き・方眼紙・ドット方眼・罫線・下線・英語4線・書道の9種類のマス目を描きます。PanelではColumns×Rowsのマス目の盤を置き、パネル上のマスをクリック(またはドラッグ)して個別に表示／非表示を切り替えられます。Fill Layerではレイヤー全体にマスを敷きます。Shiftで行ごとにマスをずらす(交互・階段・V字・波・ランダム)こともできます。種類はエフェクト上部のギャラリーからも選べます。

APPLY TO

平面(ソリッド)レイヤーに適用します。

USE IT FOR

- 歌詞を原稿用紙に書いたような演出
- 日本語学習・教育系の動画
- ノート風・手書き風の背景



Panelで文字数ぶんだけマスを残した原稿用紙

Parameters エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Note マスの種類と向き。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
種類ギャラリー	パネル	9 種類の絵の一覧。クリックで Type が切り替わります。
Type	Manuscript (Manuscript / Kanji Practice / Furigana / Graph Paper / Dot Grid / Ruled Lines / Underline / English 4-Line / Calligraphy)	マスの種類。Manuscript (原稿用紙)、Kanji Practice (漢字練習)、Furigana (ふりがな付き)、Graph Paper (方眼紙)、Dot Grid (ドット方眼)、Ruled Lines (罫線)、Underline (下線)、English 4-Line (英語 4 線)、Calligraphy (書道)。
Direction	Vertical (Vertical / Horizontal)	縦書き (Vertical) か横書き (Horizontal) か。パネルの向きも変わります。

Grid 盤の大きさとマスの表示／非表示。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Layout	Panel (Panel / Fill Layer)	Panel: Columns × Rows の盤を置き、マスごとに表示を切り替える。Fill Layer: レイヤー全体にマスを敷く。
Columns	9 (1~20)	盤の列数。
Rows	9 (1~20)	盤の行数。
マスのパネル	パネル	盤のマスの表示／非表示。クリックで切り替え、ドラッグでまとめて切り替え。
Position	50%, 50%	盤の中心。
Cell Size	100 (10~400)	マス 1 つの大きさ (px)。
Line Spacing	140% (100~300%)	行から次の行までの間隔 (マス 1 つを 100% として)。

Shift 行ごとにマスをずらす。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Pattern	None (None / Alternate / Steps / V Shape / Wave / Random)	ずらし方。None、Alternate (交互)、Steps (階段)、V Shape (V 字)、Wave (波)、Random。
Amount	0.5 (-2~2)	ずらす量 (マス単位)。Steps・V Shape では行ごとの差、Alternate・Wave・Random では振れ幅。
Wave Length	4 (2~20)	Wave のとき、波の長さ (行数)。
Phase	0°	Wave の位相。キーフレームで波を流せます。
Seed	0 (0~1000)	Random のときの乱数。

Lines 線の色・太さ・スタイル。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Line Color	<input type="color"/>	線の色。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Line Width	2 (0~20)	線の太さ (px)。
Line Style	Solid (Solid / Dashed / Dotted)	線のスタイル。Solid (実線)、Dashed (破線)、Dotted (点線)。
Guide Style	Dotted (None / Solid / Dashed / Dotted)	マスの中の十字・対角線や、英語 4 線の第 2 線のスタイル。None でなし。
Guide Width	2 (0~20)	ガイド線の太さ (px)。
Guide Opacity	60% (0~100%)	ガイド線の不透明度。
Accent Every	5 (0~20)	方眼紙で、何マスごとに太い線を入れるか。0 でなし。
Accent Width	4 (0~20)	太い線の太さ (px)。
Baseline Color		英語 4 線のベースラインの色。

TIPS

- 歌詞を 1 文字ずつマスに置くときは、テキストレイヤーの文字間隔を Cell Size に合わせると気持ちよく収まります。
- Panel でマスを消していくと、文字数ぴったりの原稿用紙になります。

SUPPORT

サポート:support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ:sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、
Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご
覧ください。

Pencil Scribble

映像をクレヨン・マーカー・色鉛筆で描き直す。

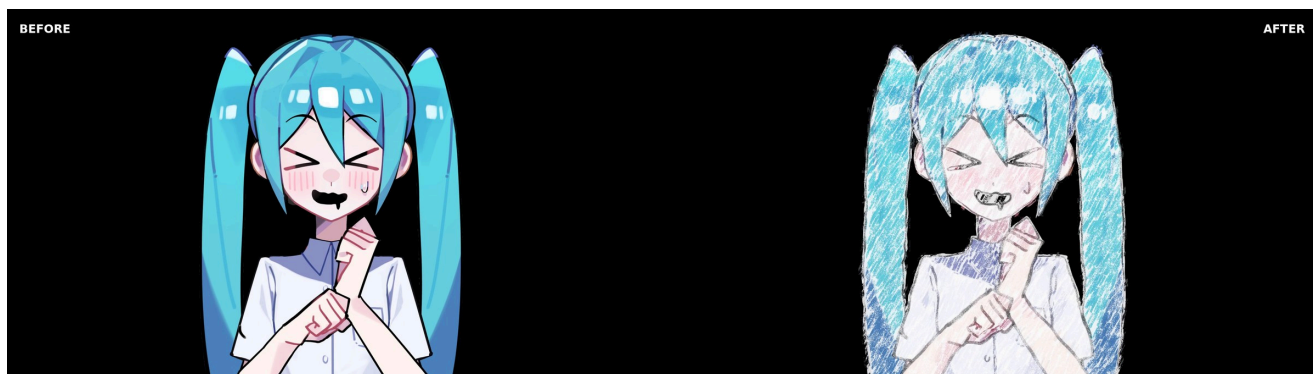
レイヤーの映像を手描きで描き直したように変換します。クレヨン・蛍光マーカー・色鉛筆から画材を選ぶと、色のついた部分はその画材のストロークで塗られ、輪郭は同じ画材でなぞられます。形は少しよれ、手書きアニメのように数フレームごとに描き直されて「ボイル」します。

APPLY TO

フッター、プリコンポジション、イラスト、または調整レイヤー。

USE IT FOR

- 手描き風・絵本風の MV
- イラストや写真の落書き加工
- ラフスケッチ風のオープニング



Colored Pencil

Parameters

エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Draw

画材と塗り方。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Medium	Crayon (Crayon / Marker / Colored Pencil)	画材。Crayon (クレヨン)、Marker (マーカー)、Colored Pencil (色鉛筆)。
Stroke Scale	100% (25~300%)	ストロークの太さ。100% で画材そのものの太さ。
Fill	85% (0~100%)	色の部分をどのくらい塗りつぶすか。下げると塗り残しが増えます。
Stroke Angle	60°	ストロークの向き。
Messiness	10% (0~100%)	ときどきストロークが別の向きになったり、短く止まったり、はみ出したりする量。

Wobble

手のよれとボイル。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Wobble	6 (0~30)	手のよれの大きさ (px)。
Wobble Size	80 (10~300)	よれの周期 (px)。長いほどゆったりしたよれ。
Boil Rate	8 (0~24)	1 秒に何回描き直すか。0 で止まったまま。
Seed	0 (0~1000)	描き方の乱数。

Outline

輪郭のなぞり方。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Outline	70% (0~100%)	輪郭の濃さ。0% で輪郭なし。
Outline Width	4 (1~20)	輪郭の太さ (px)。
Outline Color	Darker Colors (Darker Colors / Custom)	Darker Colors: その部分の色を濃くした色でなぞる。Custom: Custom Color でなぞる。
Custom Color		Custom のときの輪郭の色。

TIPS

- Boil Rate は 8~12 が手描きアニメらしい動き。落ち着かせたいときは 4 前後に。
- Marker + Fill 100% でべた塗りのポップな絵、Colored Pencil + Fill 60% でラフなスケッチ風。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、
Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご覧ください。

OH_PLUGIN

16 / 23

QR Code

ランダムな QR コード風の模様。装飾用。

読み取れない装飾用の QR コードを描きます。3つの位置検出パターン（四角）、タイミングライン、アライメントの四角を備え、モジュール（点）の密度・大きさ・乱数を変えられます。背景を入れることもできます。

APPLY TO

平面（ソリッド）レイヤーに適用します。

USE IT FOR

- サイバー・テック系のあしらい
- パッケージ・チケット風デザイン
- グリッチ演出の小物



Density を 0 → 100% へ

Parameters

エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Code

コードの位置・大きさ・密度・色。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Center	50%, 50%	コードの中心。
Size	740 (0~2000)	コード全体の大きさ (px)。
Grid Count	25 (21~177)	一辺のモジュール数 (21~177)。多いほど細かいコード。
Density	50% (0~100%)	黒いモジュールの割合。
Dot Size	100% (0~100%)	モジュール 1 つの大きさ。100% で隣と接し、小さくするとドット状に。
Seed	0 (0~1000)	モジュールの並びの乱数。
Color		モジュールの色。

Background

背景の表示。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Show Background	OFF	ON で背景を表示。
Background Color		背景の色。
Margin	4 (0~10)	背景の余白 (モジュール数)。

TIPS

- Seed にエクспRESSION `Math.floor(time\*8)` を入れると、パチパチ切り替わるハッキング風の演出に。
- 実際に読み取れるコードが必要なときは、本物の QR 画像を使ってください。これは装飾専用です。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、
Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご
覧ください。

Radial Line

漫画の集中線。太い線・細い線・網点の線をそれぞれ ON/OFF。

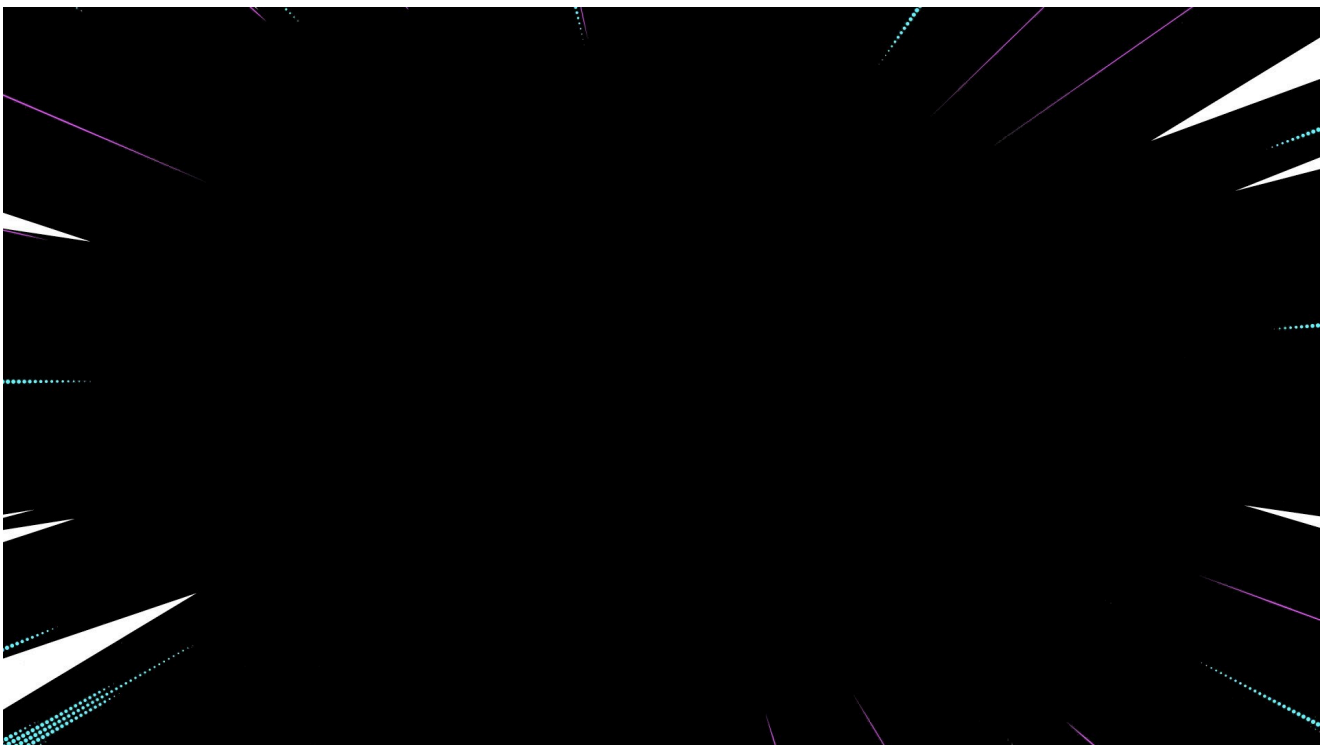
Center から外に向かう漫画の集中線を描きます。メインライン(太いくさび形)、シンライン(細い線)、ハーフトーンライン(網点でできた線)の3種類をそれぞれ個別に ON/OFF でき、色をグラデーションにもできます。線は Update Rate で設定した回数だけ 1 秒間に描き直され、漫画のフラッシュのようにチラつきます。中央には Inner Size の楕円形の空きができます。

APPLY TO

平面(ソリッド)レイヤーに適用します。

USE IT FOR

- 驚き・強調のカットの集中線
- サビの入りのフラッシュ演出
- 漫画・アニメ風 MV の定番あしらい



Update Rate 12: 毎フレーム違う線に

Parameters

エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Layout

中心・回転・中央の空き・ばらつき。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Center	50%, 50%	線が集まる中心。
Rotation	0°	全体の回転。
Inner Size	85% (0~100%)	中央の空き (楕円) の高さ。フレームの高さの半分を 100% として。
Inner Random	100% (0~100%)	線の始まりが Inner Size よりどのくらい外にばらつくか。
Aspect	150% (50~300%)	中央の空きの縦横比 (幅 ÷ 高さ)。
Spacing Random	100% (0~100%)	線の間隔のばらつき。0% で等間隔。

Main Lines

太いくさび形の線。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Enable	ON	メインライン (太いくさび形の線) を描く。
Count	30 (0~300)	メインラインの本数。
Thickness	250 (0~500)	メインラインの根元の太さ (px)。
Thickness Random	70% (0~100%)	太さのばらつき。
Color	☐	メインラインの色。
Gradient	OFF	ON で根元から先端に向かって Tip Color へ色を変えます。
Tip Color		先端の色。

Thin Lines

細い線。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Enable	ON	シンライン (細い線) を描く。
Count	25 (0~300)	シンラインの本数。
Thickness	2 (0~10)	シンラインの太さ (px)。
Thickness Random	50% (0~100%)	太さのばらつき。
Tip	Flat (Round / Taper / Flat)	先端の形。Round (丸)、Taper (先細り)、Flat (平ら)。
Taper Length	60% (0~100%)	Taper のとき、先細りにかける長さ (線の長さに対する割合)。
Color	☐	シンラインの色。
Gradient	OFF	ON で先端に向かって Tip Color へ。
Tip Color		先端の色。

Halftone Lines

網点でできた線。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Enable	ON	ハーフトーンライン (網点でできたくさび形の線) を描く。
Count	30 (0~300)	ハーフトーンラインの本数。
Thickness	200 (0~500)	根元の太さ (px)。
Thickness Random	70% (0~100%)	太さのばらつき。
Dot Spacing	8 (2~40)	網点の間隔 (px)。
Dot Size	80% (0~100%)	網点の大きさ (間隔に対する割合)。
Color	☐	ハーフトーンラインの色。
Gradient	OFF	ON で先端に向かって Tip Color へ。
Tip Color	☐	先端の色。

Animation

線の描き直しの速さと乱数。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Update Rate	12 (0~30)	1 秒に何回、線の配置を描き直すか。0 で止まったまま。漫画のフラッシュのようなチラつきに。
Time Offset	0 (-100~100)	時間のずれ。同じ設定の複数レイヤーで違う並びにしたいときに。
Seed	0 (0~1000)	線の並びの乱数。

TIPS

- Update Rate を 0 にすると止まった集中線になります。
- Inner Size を大きく、Inner Random を小さくすると、きれいに中央を空けた「ふきだし集中線」に。
- 背景の上に置くときは、レイヤーの描画モードを「スクリーン」や「乗算」にすると馴染みます。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、
Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご
覧ください。

OH_PLUGIN

18 / 23

Rain Drop

GPU (Metal / CUDA)

窓ガラスの雨粒。シミュレーションで落ちて、合流して、流れる。

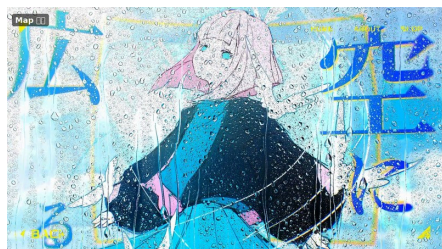
窓についた水滴をシミュレーションします。雨が当たってはね、粒が合流し、重くなった粒が流れ落ちて他の粒を巻き込み、濡れた跡を残します。調整レイヤー（またはフッテージ）に置くと、下の映像が濡れたガラス越しに見えます。粒ごとに歪み、ハイライトと縁取りが乗ります。他のエフェクト用の出力もできます：Displacer Pro や AE のディスプレイメントマップ用のマップ、粒の陰影、高さ、法線、マツト。Map レイヤーで粒がつく場所を指定できます。Mac では Metal、Windows では NVIDIA の CUDA で GPU 描画します（シミュレーションは CPU、各ピクセルの描画が GPU）。

APPLY TO

調整レイヤー（下の映像すべてに）、またはフッテージに直接。

USE IT FOR

- 雨の日の窓越しのシーン
- エモーショナルな MV の雨の演出
- 結露・水しぶき・水玉のテクスチャ



Map Layer で雨がつく範囲を決める：白いところに雨が付き、黒いところにはつかない

MAP

雨をつける範囲は Map グループの Map Layer で決められます。白いところに雨が付き、黒いところにはつきません（Map Channel で明るさ／アルファを選択、Invert Map で反転）。マップのレイヤーは大きさが違っててもこのレイヤーいっぱい引き伸ばして使われます。

Parameters

エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Output

何を出力するか、歪みの強さ。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Output	Rain on Layer (Rain on Layer / Displacement Map / Drops Only / Height / Normal / Matte)	Rain on Layer: 下の映像を濡れたガラス越しに。Displacement Map: Displacer Pro などを使う歪みマップ。Drops Only: 粒の陰影だけ。Height: 高さ。Normal: 法線。Matte: 粒のマット。
Refraction	100% (0~200%)	粒が映像を歪める強さ。Displacement Map のときは 100% で Displacer Pro に設定した量そのまま。
Flip Direction	OFF	粒の中の映像の向きを反転 (または、マップを逆向きに読むツール用に)。
Blur Behind	0 (0~100)	Rain on Layer のとき、粒以外の部分をぼかす量 (px)。ガラスにピン트가合い、外がボケている見え方に。

Drops

雨の種類と粒の量・大きさ。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Type	Window Rain (Window Rain / Light Rain / Heavy Rain / Condensation / Spray / Beads)	雨の種類。Window Rain (窓の雨)、Light Rain (小雨)、Heavy Rain (大雨)、Condensation (結露)、Spray (しぶき)、Beads (水玉)。
Spray Center	50%, 50%	Spray のとき、しぶきの中心。
Spray Scale	100% (10~300%)	Spray の広がり。
Amount	100% (0~200%)	粒の量。
Drop Scale	100% (20~300%)	粒の大きさ。
Irregularity	100% (0~200%)	大きな粒がどのくらい丸からくずれるか。
Mist	100% (0~200%)	大きな粒の間の細かい水滴の量。
Seed	0 (0~1000)	粒の配置の乱数。

Motion

降り方と流れ方。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Rain Rate	100% (0~300%)	雨の当たる量 (結露ではなくもる速さ)。
Runners	100% (0~300%)	重い粒がどのくらい流れ始めやすいか。0 で流れません。
Run Speed	100% (0~300%)	流れる速さ。
Trail	100% (0~200%)	流れた粒が残す水: 濡れた筋と、そこに残る小さな粒。
Time Offset	0 (0~60)	レイヤーの時間に足す秒数。同じ雨の別の瞬間から始めたいときに。

Map

粒をつける場所。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Map Layer	None	粒をつける場所を決めるレイヤー。白いところに粒がつき、黒いところにはつきません。大きさが違ってこのレイヤーいっぱい引き伸ばされます。
Map Channel	Luminance (Luminance / Alpha)	マップの読み方。Luminance (明るさ) か Alpha。
Invert Map	OFF	マップを反転。
Clumping	0% (0~100%)	粒がかたまってつく量。
Clump Scale	100% (20~300%)	かたまりの大きさ。

Shading

粒の光り方。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Light Angle	-45°	光の向き。
Highlight	100% (0~200%)	ハイライトの強さ。
Rim	100% (0~200%)	粒の縁取りの強さ。
Haze	0% (0~100%)	粒の中の白いもや。くもったガラスに。

TIPS

- 調整レイヤーに置くのが基本。Blur Behind を 10~20 にすると、窓にピントを合わせたカメラの見え方になります。
- Map Layer にテキストや図形を指定すると、その形にだけ雨粒がつきます (Map を使うと CPU 描画になります)。
- Displacement Map 出力 + Displacer Pro で、他のレイヤーに同じ雨の歪みをかけられます。
- 最初のフレームは雨が降り始めた状態です。すでに濡れた窓から始めたいときは Time Offset を数秒入れてください。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、
Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご
覧ください。

Scribble Stroke

手描きのペンでなぞった、ボイルする輪郭線。

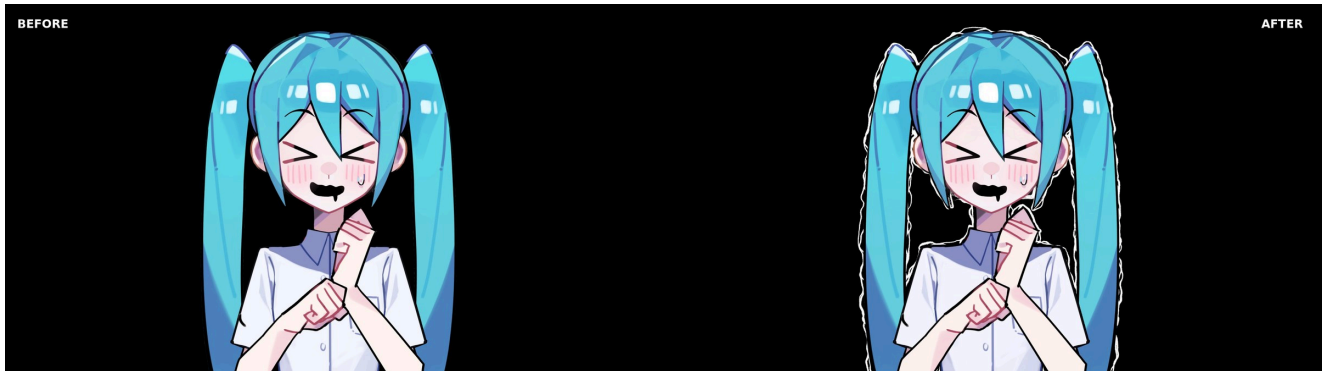
レイヤーの輪郭に沿って、よれた手描きのペン線を描きます。テキストやシェイプはそのまま、線だけが足されます。線は Boil Rate の回数だけ 1 秒間に描き直され、手描きアニメのように「ボイル」します。何回かなぞった (Passes) ようなスケッチ感、線の太さのゆらぎ、ざらつき、ペンの途切れも設定できます。

APPLY TO

テキストレイヤー、シェイプレイヤー、アルファ付きの素材。

USE IT FOR

- 手描き風の歌詞テロップ
- ラフな輪郭を足したロゴ
- 落書き風のアニメーション



イラストの輪郭に

Parameters

エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Line

線の色・太さ・位置。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Color	■	線の色。
Opacity	100% (0~100%)	線の不透明度。
Width	4 (0~30)	線の太さ (px)。
Offset	4 (-20~60)	輪郭から線までの距離 (px)。プラスで外側、マイナスで内側。
Placement	Behind Layer (Behind Layer / Over Layer)	Behind Layer: レイヤーの後ろに描く。Over Layer: レイヤーの上に描く。
Show Layer	ON	OFF にするとレイヤー自身を隠して線だけ描きます。

Boil

よれと描き直し。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Wobble	3 (0～20)	線のよれの大きさ (px)。
Wobble Size	40 (5～200)	よれの周期 (px)。長いほどゆったりしたよれ。
Boil Rate	8 (0～24)	1 秒に何回描き直すか。0 で止まったまま。
Seed	0 (0～1000)	描き方の乱数。

Pen

なぞる回数とペンの質感。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Passes	2 (1～4)	なぞる回数。2 以上で線が重なり、スケッチっぽくなります。
Pass Spread	2 (0～20)	なぞった線同士のずれ (px)。
Width Variation	40% (0～100%)	線の太さのゆらぎ。
Roughness	0.5 (0～5)	線の縁のざらつき。
Gaps	0% (0～100%)	ペンが途切れる量。

TIPS

- Show Layer を OFF にすると、輪郭線だけのアウトライン文字になります。
- Boil Rate 8、Wobble 3、Passes 2 が「手描きアニメ」の標準。落ち着いた線にしたいときは Boil Rate 0～4。

SUPPORT

サポート:support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ:sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、
Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご
覧ください。

OH_PLUGIN

20 / 23

Speed Line

フレームの両側から吹き込むスピード線。Coverage で描き込み具合を。

フレームの2辺(初期値では上下)から Center に向かって吹き込むスピード線を描きます。Direction で向きを変えられます。Coverage は CC Jaws の Completion と同じ向きで、0% で線なし、100% でフレーム全体。キーフレームで線が入ってくるアニメに。メインライン・シンライン・ハーフトーンラインをそれぞれ ON/OFF でき、Update Rate で描き直されてチラつきません。

APPLY TO

平面(ソリッド)レイヤーに適用します。

USE IT FOR

- 疾走感のあるカット
- ビートに合わせて吹き込む線
- アニメ風のスピード演出



Coverage のアニメーション

Parameters

エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Layout

中心・向き・入り具合・長さ・ばらつき。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Center	50%, 50%	線が向かう中心。
Direction	90°	線の向き。90° で上下から、0° で左右から。
Coverage	50% (0~100%)	線がフレームの両側からどこまで入ってきているか。0% でなし、100% でフレーム全体 (CC Jaws の Completion と同じ向き)。
Edge Roughness	30% (0~100%)	線の内側の端のばらつき。0% ですべて同じ線で止まります。
Length	200% (0~1000%)	線の長さ。フレームの幅を 100% として。
Length Random	60% (0~100%)	長さのばらつき。
Spacing Random	100% (0~100%)	線の間隔のばらつき。0% で等間隔。

Main Lines

太いくさび形の線。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Enable	ON	メインライン (太いくさび形の線) を描く。
Count	30 (0~300)	メインラインの本数。
Thickness	40 (0~500)	メインラインの根元の太さ (px)。
Thickness Random	70% (0~100%)	太さのばらつき。
Color	☐	メインラインの色。
Gradient	OFF	ON で根元から先端に向かって Tip Color へ色を変えます。
Tip Color		先端の色。

Thin Lines

細い線。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Enable	ON	シンライン (細い線) を描く。
Count	40 (0~300)	シンラインの本数。
Thickness	2 (0~10)	シンラインの太さ (px)。
Thickness Random	50% (0~100%)	太さのばらつき。
Tip	Flat (Round / Taper / Flat)	先端の形。Round (丸)、Taper (先細り)、Flat (平ら)。
Taper Length	60% (0~100%)	Taper のとき、先細りにかける長さ (線の長さに対する割合)。
Color	☐	シンラインの色。
Gradient	OFF	ON で先端に向かって Tip Color へ。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Tip Color		先端の色。

Halftone Lines

網点でできた線。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Enable	ON	ハーフトーンライン (網点でできたくさび形の線) を描く。
Count	20 (0~300)	ハーフトーンラインの本数。
Thickness	70 (0~500)	根元の太さ (px)。
Thickness Random	70% (0~100%)	太さのばらつき。
Dot Spacing	8 (2~40)	網点の間隔 (px)。
Dot Size	80% (0~100%)	網点の大きさ (間隔に対する割合)。
Color		ハーフトーンラインの色。
Gradient	OFF	ON で先端に向かって Tip Color へ。
Tip Color		先端の色。

Animation

線の描き直しの速さと乱数。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Update Rate	12 (0~30)	1 秒に何回、線の配置を描き直すか。0 で止まったまま。漫画のフラッシュのようなチラつきに。
Time Offset	0 (-100~100)	時間のずれ。同じ設定の複数レイヤーで違う並びにしたいときに。
Seed	0 (0~1000)	線の並びの乱数。

TIPS

- Coverage を 0% → 60% に 3~4 フレームでキーフレームすると、スパッと線が吹き込みます。
- Direction と Center を変えれば、左右からでも斜めからでも。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご覧ください。

OH_PLUGIN

21 / 23

Spiral Wipe

中心から太い線が巻きながら広がって、画面を埋めるトランジション。

太い線が Center から渦を巻いて外に伸び、画面を埋めていきます。レイヤーを削り取る (Hide Layer)、線の中だけレイヤーを見せる (Reveal Layer)、単色やグラデーションの線をレイヤーの上に描く (Color Over Layer)、線だけを描く (Color Only) の 4 モード。渦の形は円・四角・六角形・三角・ハート、縦横比やゆらぎも変えられ、グラデーションは色数自由でキーフレームできます。

APPLY TO

消したい／現れさせたいレイヤーに直接、または平面に (Color Only)。

USE IT FOR

- レトロ・サイケな場面転換
- ロゴやタイトルの出入り
- グラデーションの渦をそのまま背景に



Color Only + Along Path のグラデーション

Parameters エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Transition 進み具合とモード。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Completion	0% (0~100%)	進み具合。線の長さで 0% から 100% まで。100% で画面全体が埋まります。
Mode	Hide Layer (Hide Layer / Reveal Layer / Color Over Layer / Color Only)	Hide Layer: 線の部分のレイヤーを消す。Reveal Layer: 線の部分だけレイヤーを見せる。Color Over Layer: 色の線をレイヤーの上に描く。Color Only: 色の線だけ。

Spiral 渦の形。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Center	50%, 50%	渦の中心。
Spacing	160 (10~600)	渦の巻きの間隔 (px)。
Line Width	100% (0~100%)	線の太さ。Spacing に対する割合で、100% で隣の巻きと接して隙間がなくなります。
Start Angle	0°	渦の始まりの角度。
Direction	Clockwise (Clockwise / Counterclockwise)	巻く向き。Clockwise (時計回り) か Counterclockwise。
Shape	Circle (Circle / Square / Hexagon / Triangle / Heart)	渦の形。Circle (円)、Square (四角)、Hexagon (六角形)、Triangle (三角)、Heart (ハート)。
Aspect	100% (25~400%)	渦の縦横比。

Wobble 線のゆらぎ。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Wobble	0% (0~100%)	線のゆらぎの大きさ。
Wobble Detail	3 (1~12)	ゆらぎの細かさ。
Seed	0 (0~1000)	ゆらぎの乱数。

Trim & Tip 線の始点・ずらし・先端。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Trim Start	0% (0~100%)	線の始点を切り取る量。中心側から消していけます。
Offset	0% (-100~100%)	線全体を渦に沿ってずらす量。
Tip	Round (Round / Flat / Taper)	先端の形。Round (丸)、Flat (平ら)、Taper (先細り)。
Taper Length	300 (0~2000)	Taper のとき、先細りの長さ (px)。

Color

線の色とグラデーション。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Gradient	None (None / Along Path / Across Line / Center to Edge)	None: Color の単色。Along Path: 渦に沿って。Across Line: 線の幅方向に。Center to Edge: 中心から外へ。
Color	—	Gradient = None のときの線の色。
Color Gradient	グラデーションバー	グラデーションバー。色見本をドラッグで位置、クリックで色、バーをクリックで色を追加、色見本を上下に引き離すか Alt / Option クリックで削除。ストップウォッチでグラデーションごとキーフレームでできます。
Blend	Smooth (Smooth / Hard)	色の混ざり方。Smooth (なめらか) か Hard (くっきり)。
Repeat	1 (1~20)	グラデーションの繰り返し回数。
Mirror	OFF	ON で繰り返しを折り返し。
Color Offset	0% (-100~100%)	グラデーションをずらす量。キーフレームで色を流せます。

TIPS

- Hide Layer で Completion を 0 → 100% にすれば消えるトランジション、Reveal Layer なら現れるトランジション。
- Color Only で Completion 100%、Color Offset にエクスプレッション `time\*50` を入れると、色が流れ続ける渦の背景になります。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご覧ください。

Spot Light

本物のスポットライト。当たったところだけ明るく、外は暗く。

レイヤーにスポットライトを当てます。光の外は暗くなり、中は照らされます。Round は手前に吊ったランプから光がレイヤーに落ちる見え方で、正面からは円、ランプから離れた方向に向けると卵形に伸びます。Beam (Side View) は横から見た光の円錐で、もやの中で光って見えます。光から影に移るところで色が濃くなり、ゴボ(窓・ブラインド・木漏れ日・ブレイクアップ・任意のレイヤー)で影の模様を落とせます。同じレイヤーに Spot Light を複数重ねると、ひとつの部屋をいくつもの光で照らすように足し合わります。

APPLY TO

フッター、プリコンポジション、または調整レイヤー。

USE IT FOR

- ステージ・ライブ感のあるライティング
- 暗い部屋に差し込む一筋の光
- 窓やブラインドの影を落とすシネマティックな画作り



Spot Position のアニメーション / イラストに当てた例(光の動きだけを取り出して当てたイメージ)

Parameters

エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Spot

光の形・位置・大きさ。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Shape	Round (Round / Beam (Side View))	Round: レイヤーに落ちる円形の光。Beam (Side View): 横から見た光の円錐。
Spot Position	50%, 50%	光の中心 (Beam では光が通る点)。
Radius	360 (0~1000)	ランプが正面を向いているときの光の半径 (px)。Beam では Spot Position での光の半幅。
Edge Softness	50 (0~300)	光の縁の柔らかさ (px)。

Light 明るさ・色・外の暗さ。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Intensity	100% (0~200%)	明るさ。100% で光の中心が元の映像と同じくらいの明るさ。
Light Color	☐	光の色。
Darkness	80% (0~100%)	光の外の暗さ。100% で真っ黒。複数の Spot Light を重ねたときは、最初のひとつの値が使われます。
Edge Saturation	50% (0~100%)	光から影に移るところで色が濃くなる量。100% で 2 倍。
Light Only	OFF	ON で光だけを出力 (透明の上に)。加算やスクリーンで重ねるときに。

Lamp ランプの位置と光の減衰。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Lamp Position	50%, 50%	Round: ランプが吊られている点。ここから離れた方向に Spot Position を置くと光が伸びます。
Lamp Distance	1000 (100~5000)	Round: ランプとレイヤーの距離 (px)。近いほど、向きを変えたときの伸びが大きくなります。
Beam Start	50%, 0%	Beam: ランプの位置。ここから Spot Position に向かって光が出ます。
Beam Length	1500 (0~5000)	Beam: Beam Start から光が消えるまでの長さ (px)。
End Fade	50% (0~100%)	Beam: Beam Length のうち、どのくらいをかけて消えていくか。0% でぱったり切れ、100% でランプからずっと薄れていきます。
Haze	50% (0~100%)	Beam: 空気中で光の筋がどのくらい見えるか。
Falloff	100% (0~100%)	遠くほど光が弱くなる量。100% で本物の光と同じ、0% で減衰なし。

Gobo 光に落とす影の模様。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Gobo	None (None / Window / Blinds / Leaves / Breakup / Layer)	影の模様。None、Window (窓)、Blinds (ブラインド)、Leaves (木漏れ日)、Breakup (ブレイクアップ)、Layer (Gobo Layer の模様)。
Gobo Layer	None	Layer のとき、模様にするレイヤー。白いところを光が通り、黒いところは遮られます。光の円いっぱい引き伸ばされます。
Gobo Scale	100% (10~300%)	模様の大きさ。100% で光と同じ大きさ。
Gobo Rotation	0°	模様の回転。
Gobo Softness	10% (0~100%)	模様のピンぼけ。影の縁が柔らかくなります。
Gobo Seed	0 (0~1000)	Leaves・Breakup の配置の乱数。

TIPS

- Spot Position にキーフレームを打つと、光が舞台を探すように動きます。Lamp Position は固定のまま。
- Gobo = Blinds、Gobo Softness 20% 前後で、ブラインド越しの光のフィルムノワール感に。
- Light Only + 描画モード「加算」で、他のレイヤーの上に光だけ重ねられます。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、
Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご
覧ください。

Text Style

テキストアニメーターについていく、テキスト専用のレイヤースタイル。

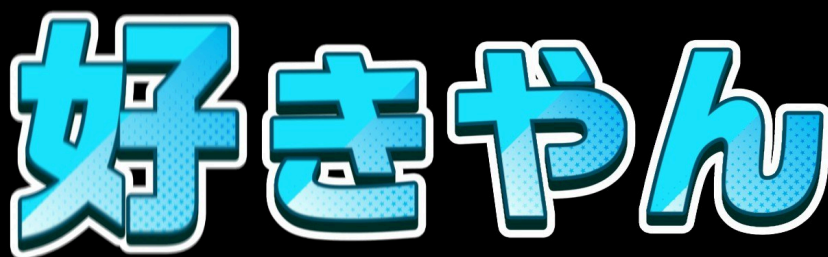
テキストのためのレイヤースタイル一式です。文字ごとのグラデーション・ハイライト・パターン(網点・星・ハート・ストライプなどを文字の中に刷り、ハーフトーンワイプのように1~5方向から消していける)、最大4本のストローク、ドロップシャドウとロングシャドウ、外側・内側のグロウ、ベベル、インナーシャドウ。文字ごとのテクスチャは文字に貼り付いていて、テキストアニメーターで文字が動き・回り・拡大縮小してもついていきます(Lock Texture)。重なった文字はそれぞれ自分のストロークと影を持ったまま前後に重なり(Overlap: Stack)、レイヤーのモーションブラーをONにすれば描いたものの全部がテキストと一緒にブラーします。最初は何もONになっていません。チェックを入れたものだけが描かれます。

APPLY TO

テキストレイヤーに直接適用します。

USE IT FOR

- 歌詞テロップの縁取り・影・グラデーション
- アニメーターで動く文字に崩れないスタイルをつける
- 網点や星柄を文字の中に入れたポップな見出し



テキストレイヤー 1 枚 + OH_Text Style だけ

1 LAYER

この文字は、テキストレイヤー 1 枚に OH_Text Style を乗せただけです。グラデーションの塗り、白と青の二重ストローク、影まで全部 1 つのエフェクトで、プリコンポーズも複製レイヤーもありません。テキストアニメーターで文字が動いても、スタイルは文字についていきます。

Parameters

エフェクトコントロールの並び順。各グループの最後に Reset ボタンがあります。

Fill

塗り: 単色かグラデーション。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Fill	OFF	塗りを ON。
Fill Type	Gradient (Color / Gradient)	Color (単色) か Gradient (グラデーション)。
Fill Color	☐	単色のときの色。
Color Gradient	グラデーションバー	グラデーションバー。色見本をドラッグで位置、クリックで色、バーをクリックで色を追加、色見本を上下に引き離すか Alt / Option クリックで削除。ストップウォッチでキーフレームできます。
Blend	Smooth (Smooth / Hard)	色の混ざり方。Smooth (なめらか) か Hard (くっきり)。
Repeat	1 (1~20)	グラデーションの繰り返し回数。
Mirror	OFF	ON で繰り返しを折り返し。
Color Offset	0% (-100~100%)	グラデーションをずらす量。キーフレームで色を流せます。
Gradient Angle	45°	グラデーションが始まる側。0° で上から、90° で右から。
Based On	Characters (Characters / Lines / All Text)	グラデーション・ハイライト・パターンの範囲。Characters (文字ごと)、Lines (行ごと)、All Text (テキスト全体でひとつ)。

Highlight

文字の片側にかかるハイライト。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Highlight	OFF	ハイライトを ON。
Highlight Color	☐	ハイライトの色。
Highlight Angle	315°	ハイライトがかかる側。
Highlight Size	50% (0~100%)	文字のどのくらいを覆うか。100% で全部。
Highlight Softness	0 (0~50)	ハイライトの境目の柔らかさ (px)。0 でまっすぐ切れます。

Pattern

文字の中に刷る模様と、その消し方。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Pattern	OFF	パターンを ON。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Pattern Shape	Dot (Dot / Square / Diamond / Hexagon / Triangle / Star / Heart / Plus / Stripe)	模様の形。Dot、Square、Diamond、Hexagon、Triangle、Star、Heart、Plus、Stripe (ストライプ)。
Pattern Color		模様の色。
Pattern Opacity	100% (0~100%)	模様の不透明度。
Pattern Blend	Normal (Normal / Add / Multiply / Screen / Overlay / Soft Light)	模様の色と下の色の混ざり方。Normal、Add、Multiply、Screen、Overlay、Soft Light。
Pattern Size	12 (4~60)	模様の間隔 (px)。
Pattern Amount	50% (0~100%)	模様が面積のどのくらいを埋めるか。100% で全部。
Pattern Fade	0% (0~100%)	模様を消していく量。0% で全部あり、100% で全部なし。遠い側から消え、Fade Directions の側が最後に残ります。
Fade Width	50% (0~100%)	各形が消えるのにかける幅 (OH_Halftone Wipe の Transition Width と同じ)。
Fade Directions	1 (1 / 2 / 3 / 4 / 5)	何方向から消えていくか。Fade Angle を起点に均等に。2 で向かい合う 2 辺、3 で 120° ごと。
Fade Angle	0°	消え残る側の角度。
Screen Angle	45°	模様の並びの回転。
Over Highlight	ON	ON でハイライトの上にも模様を刷ります。OFF ではハイライトが模様を覆います。

Stroke

最大 4 本の縁取り。Stroke 1 が一番内側。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Stroke 1	OFF	ストローク 1 (一番内側) を ON。
Stroke 1 Color		ストローク 1 の色。
Stroke 1 Width	8 (0~50)	ストローク 1 の太さ (px)。
Stroke 2	OFF	ストローク 2 を ON。内側のストロークを囲むように描かれます。
Stroke 2 Color		ストローク 2 の色。
Stroke 2 Width	8 (0~50)	ストローク 2 の太さ (px)。
Stroke 3	OFF	ストローク 3 を ON。
Stroke 3 Color		ストローク 3 の色。
Stroke 3 Width	8 (0~50)	ストローク 3 の太さ (px)。
Stroke 4	OFF	ストローク 4 (一番外側) を ON。
Stroke 4 Color		ストローク 4 の色。
Stroke 4 Width	8 (0~50)	ストローク 4 の太さ (px)。

Shadow

ドロップシャドウとロングシャドウ。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Drop Shadow	OFF	ドロップシャドウを ON。
Shadow Color		影の色。
Shadow Opacity	75% (0~100%)	影の不透明度。
Shadow Angle	135°	影の方向。
Shadow Distance	10 (0~100)	影の距離 (px)。
Shadow Spread	0% (0~100%)	レイヤースタイルの Spread と同じ。Size のうちこの割合ぶん影を太らせてから、残りでぼかします。
Shadow Size	10 (0~100)	影のぼかし (px)。
Shadow Position	Outside All (Outside All / After Text / After Stroke 1 / After Stroke 2 / After Stroke 3)	影をストロークのどこに置くか。Outside All (全部の外)、After Text (文字のすぐ外。後のストロークは影も囲む)、After Stroke 1~3。
Long Shadow	OFF	ロングシャドウを ON。文字を斜めに押し出した、後ろの立体ブロックのような影。
Long Shadow Color		ロングシャドウの色。
Long Shadow Opacity	100% (0~100%)	ロングシャドウの不透明度。
Long Shadow Angle	135°	ロングシャドウの方向。
Long Shadow Length	30 (0~200)	ロングシャドウの長さ (px)。
Long Shadow Position	Outside All (Outside All / After Text / After Stroke 1 / After Stroke 2 / After Stroke 3)	ロングシャドウをストロークのどこに置くか。

Glow

外側・内側のグロウ。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Outer Glow	OFF	外側のグロウを ON。
Glow Color		外側のグロウの色。
Glow Size	20 (0~100)	外側のグロウの広がり (px)。
Glow Opacity	100% (0~100%)	外側のグロウの不透明度。
Inner Glow	OFF	内側のグロウを ON。
Inner Glow Color		内側のグロウの色。
Inner Glow Size	10 (0~100)	内側のグロウの広がり (px)。
Inner Glow Opacity	100% (0~100%)	内側のグロウの不透明度。

Bevel ベベル(立体感)。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Bevel	OFF	ベベルを ON。
Bevel Size	10 (0~50)	ベベルの幅 (px)。
Bevel Depth	100% (0~200%)	ベベルの深さ (陰影の強さ)。
Light Angle	315°	ベベルの光の向き。
Bright Side	75% (0~100%)	明るい側の強さ。
Dark Side	75% (0~100%)	暗い側の強さ。

Inner Shadow 内側に落ちる影。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Inner Shadow	OFF	インナーシャドウを ON。
Inner Shadow Color		インナーシャドウの色。
Inner Shadow Opacity	75% (0~100%)	インナーシャドウの不透明度。
Inner Shadow Angle	135°	インナーシャドウの方向。
Inner Shadow Distance	5 (0~50)	インナーシャドウの距離 (px)。
Inner Shadow Size	5 (0~50)	インナーシャドウのぼかし (px)。

Animation テキストアニメーターとの付き合い方。

パラメーター	初期値 (スライダー範囲)	説明
Overlap	Stack (Stack / Merge)	文字同士が重なったとき。Stack: それぞれ自分のストロークと影を持ったまま、後の文字が上に重なる。Merge: ひとつの形としてまとめて縁取る。
Scale with Text	ON	ON: ストローク・影・グロウ・ベベルの大きさが、レイヤーの Scale や アニメーターの文字ごとの Scale に合わせて伸び縮みします (100% のときの大きさが設定値)。OFF: 常に設定した太さのまま。
Lock Texture	At Last Frame (Off / At Last Frame / At Lock Frame)	文字ごとのテクスチャ (塗り・ハイライト・パターン) を、テキストが静止している瞬間の見ただ目で固定し、文字と一緒に動かします。Off: 固定しない。At Last Frame: 最後のフレームで固定。At Lock Frame: Lock Frame で固定。
Lock Frame	0 (0~300)	At Lock Frame のとき、固定するフレーム。

TIPS

- テキストアニメーターで文字をバラバラに動かすなら Lock Texture = At Last Frame のまま。グラデーションや網点が文字に貼り付いたまま一緒に動きます。
- 定番の「白フチ+黒フチ」は Stroke 1 を白、Stroke 2 を黒に。Drop Shadow の Shadow Position を After Stroke 2 にすると、フチの外に影が落ちます。
- Pattern Fade を 0% → 100% にキーフレームすると、文字の中の網点がハーフトーンワイプのように消えていきます。
- レイヤーの Scale を 100% 以外で使っていて太さが思った数値にならないときは、Scale with Text を OFF にしてください。

SUPPORT

サポート: support@ohey.studio / 最新情報:
x.com/ohey_official / 製品ページ: sonickitten.booth.pm

SYSTEM

Adobe After Effects 2026 以降。Mac (Apple Silicon / Intel)、
Windows (x64 / ARM64)。インストール方法は同梱の ReadMe をご覧ください。