

### ● サンプルファイルのダウンロードについて

本書の解説に使用している動画ファイルは、下記のページよりダウンロードできます。ダウンロード時は圧縮ファイルの状態なので、展開してから使用してください。

<https://gihyo.jp/book/2023/978-4-297-13376-4/support>

#### 【免責】

本書に記載された内容は、情報の提供のみを目的としています。したがって、本書を用いた運用は、必ずお客様自身の責任と判断によって行ってください。これらの情報の運用の結果、いかなる障害が発生しても、技術評論社および著者はいかなる責任も負いません。本書記載の情報は、2023年2月現在のもを掲載しております。ご利用時には、変更されている可能性があります。OSやソフトウェア、webページなどは更新や変更が行われる場合があり、本書での説明とは機能や画面などが異なってしまうこともあり得ます。OSやソフトウェア、webページ等の内容が異なることを理由とする、本書の返本、交換および返金には応じられませんので、あらかじめご了承ください。

#### 【動作環境】

本書は、Premiere Pro CCおよびAfter Effects CCを対象にしています。本書で使用している画像については、Windowsを使用しています。その他のPremiere Pro、After Effectsのバージョン、および異なるOSでは、機能や操作方法が異なる場合があります。また、お使いのパソコン特有の環境によっては、WindowsとPremiere Pro CCおよびAfter Effects CCを利用していた場合でも、本書の操作が行えない可能性があります。本書の動作は、一般的なパソコンの動作環境において正しく動作することを確認しています。

以上の注意事項をご承諾いただいた上で、本書をご利用願います。これらの注意事項に関わる理由に基づく、返金、返本を含む、あらゆる対処を、技術評論社および著者は行いません。あらかじめ、ご承知おきください。

■ 本書に掲載した会社名、プログラム名、システム名などは、米国およびその他の国における登録商標または商標です。なお、本文にTMマーク、®マークは明記していません。

## はじめに

本書は、アドビの動画を編集する『Adobe Premiere Pro』とモーショングラフィックスや合成などを行う『Adobe After Effects』の基本操作を、はじめて利用するユーザー向けにわかりやすく解説したガイドブックです。

ところで、動画の編集って何だと思いませんか？

一言でいえば、「動画の作品を作ること」といえます。

でも、たとえばスマホで撮った動画をそのままYouTubeなどで公開するのであれば、いちいち編集など面倒なことをして作らなくてもよいのでは、と思いませんか？

たとえば、スマホで撮った動画は、道端の「石ころ」みたいなものです。

あ、最近はどこも舗装されているから石ころなんかありませんか？（笑）。

じゃあ、河原の石ころかな。

石ころは、そのままではただの石ころです。

でも、この石ころを装飾台の上に置いたり、石ころにペイントして絵を描いたりすると、それだけでアートになりませんか？

動画も同じです。スマホで撮った動画は、そのままでは動画データです。

でも、複数の動画データを組み合わせることで、

こんなことを伝えたい、あんなことを伝えたい、

と、「自分の伝えたいことを、相手に伝えることができる」ようになるのです。

それが、動画の作品を作ることであり、動画編集の目的だと思うのです。

自分の伝えたいことを、伝えたい人に、きちんと伝える。

それが動画の編集です。

そして、そのためには基本的な編集テクニックを知っておく必要があります。

高度なテクニックは必要ありません。まずは、基本的なテクニックです。

これをマスターできれば、とりえず伝えたいことを伝える動画作品は、作成できるようになります。

さらにカッコよく表現したい場合は、他のガイドブックなどを利用してください。

でも、それらを理解するには、やっぱり基本操作を覚えておく必要があります。

まずは本書で2つのソフトの基本操作を覚えてください。

そして、自分の作品を作ってください。

本書でそのお手伝いができれば、筆者としては幸いです。

2023年冬 阿部信行

## ▶ 基本編

### Chapter 01

#### 動画編集の基本を知る

01 動画は写真のアニメーション	10
02 動画のファイル形式とコーデック	12
03 ハイビジョンと解像度の基礎知識	14
04 Premiere ProとAfter Effectsの映像編集ワークフロー	16

## ▶ Premiere Pro 編

### Chapter 02

#### Premiere Proの基本を知る

01 Premiere Proの編集画面の役割	18
02 「ホーム」画面で最初に行うこと	20
03 「読み込み」画面での設定	22
04 ワークスペースの切り替え	28
05 Premiere Proの編集画面	30
06 Premiere Proの環境設定を行う	32
07 「編集」画面から素材を追加で読み込む	34
08 シーケンスを操作する	37
09 クリップを並べ替える	44
10 クリップを挿入する	45
11 クリップの削除とギャップの削除	46
12 クリップをトリミングする	48
13 トラックを追加／削除する	51
14 4K動画の設定と編集	53

### Chapter 03

#### トランジションとエフェクトで動画を演出する

01 トランジションを設定する	58
02 トランジションを変更／削除する	60
03 トランジションの表示時間を変更する	62
04 トランジションをカスタマイズする	64
05 フェードイン／フェードアウトを設定する	66
06 クリップにエフェクトを設定する	69
07 エフェクトをカスタマイズする	72
08 エフェクトをアニメーションさせる	74
09 カラーをモノクロに変更する	78
10 エフェクトを複数設定する	80
11 マスク&トラックを利用する	82
12 ピクチャー・イン・ピクチャーを設定する	88
13 マスク機能を利用して合成する	92
14 イメージマットキーで合成する	96
15 特定の色を別の色に変更する	98

### Chapter 04

#### テロップ・BGMを設定する

01 テロップを設定する	102
02 タイトルをカスタマイズする	106
03 メインタイトルをアニメーションさせる	113
04 ロールタイトルを作成する	118
05 文字起こし機能を利用する	122
06 文字起こしをキャプションに変更する	125
07 キャプションをカスタマイズする	127

### Chapter 05

#### オーディオを編集する

01 BGMを設定する	132
02 クリップの音量を調整する	134

03	クリップの音量を均一化（ノーマライズ）する	140
04	BGMにフェードイン／フェードアウトを設定する	142
05	「リミックス」でBGMを作成する	144
06	特定部分の音量を調整する	148
07	映像から音声データを削除する	150
08	ナレーションを録音する	152

## Chapter 06

### Premiere Proから出力する

01	「クイック書き出し」ですばやく出力する	158
02	動画ファイルを出力する	160
03	Media Encoderから動画ファイルを出力する	163
04	YouTubeに動画をアップロードする	166

## ▶ After Effects 編

### Chapter 07

#### After Effectsの基本を知る

01	After Effectsでできること	170
02	After Effectsのワークフロー	172
03	After Effectsの画面構成	176
04	After Effectsの環境設定	178
05	After Effectsの起動とコンポジションの設定	180
06	フッターを読み込む	184
07	レイヤーについて理解する	186
08	レイヤーのトリミング／分割／コピー／削除	190
09	フッターをコンポジションに配置する	194
10	コンポジションをプレビューする	196
11	プロジェクトを保存する	197

### Chapter 08

#### テキストアニメーションを作成する

01	テキストアニメーションのためのコンポジション設定	200
02	テキストを入力する	202
03	テキストをカスタマイズする	204
04	テキストが移動するアニメーション	206
05	テキストサイズが変化するアニメーション	210
06	テキストが回転するアニメーション	212
07	テキストがフェードアウト／フェードインするアニメーション	214
08	キーフレームを操作する	217
09	アニメーターで1文字ずつアニメーションさせる	220
10	テキストがパスに沿って動くアニメーション	224
11	コンポジションを操作する	228
12	イージーイズを設定する	230
13	テキストアニメーションにイージーイズを加える	233

### Chapter 09

#### シェイプとマスクを利用したアニメーションを作成する

01	シェイプ（図形）を作成する	240
02	シェイプをアレンジする	242
03	基本オプションで図形をアニメーションさせる	244
04	追加オプションで図形をアニメーションさせる	246
05	動画にマスクを設定してマスクの基本を覚える	248
06	マスクの拡張でアニメーションさせる	250
07	マスクパスでアニメーションさせる	252
08	手書き風のアニメーションを作成する	256
09	シェイプとテキストマスクでコールアウトタイトルを作成する	260
10	シェイプアニメーションを作成する	264
11	ラインのアニメーションを作成する	270
12	マスクを使ってテキストのアニメーションを作成する	274
13	テキストとラインが消えるアニメーションを作成する	280
14	トラッキングで映像と合成する	282

## Chapter 10

### レイヤー・エフェクトを活用する

01	カメラレイヤーで3D空間を利用する	292
02	カメラレイヤーをアニメーションさせる	296
03	ライトレイヤーを利用したアニメーション	300
04	「ロトブラシ」で切り抜き&合成する	304
05	「白黒」でセピアカラーを実現する	306
06	「CC Particle Systems II」でパーティクルを作成する	308
07	「CC Pixel Polly」で映像を飛び散らせる	312
08	「CC Snowfall」で雪を降らせる	314
09	2Dデータを作成する	318
10	レイヤーをプリコンポーズする	322
11	「CC Sphere」で球体を作成する	324
12	球体を回転させる	325

## Chapter 11

### After Effects から出力する

01	Media Encoder に転送して動画を出力する	330
02	「レンダーキューに追加」から動画を出力する	332

## ▶ Premiere Pro & After Effects 連携編

## Chapter 12

### Premiere Pro と After Effects を連携させる

01	Premiere Pro に After Effects のコンポジションを読み込む	336
02	Premiere Pro で「After Effects コンポジションに置き換え」を利用する	340
03	Premiere Pro から After Effects のコンポジションを作成する	344
	索引	348

# 動画は写真のアニメーション

映像が動く動画は、どのようなしくみになっているのでしょうか？ここでは、動画編集に必要な3つの用語とプラスワンの用語を学ぶことで、動画のしくみを理解しましょう。

## ▶ フレームとフレームレート

最初に、「フレーム」と「フレームレート」について覚えましょう。動画データが動きを表現するしくみを理解するには、この2つの用語を知ることがとても重要です。動画の基本は、「バラバラ漫画」です。昔、教科書の隅などに絵を描いて、ページをバラバラとめくってアニメーションを作ったことはありませんか？実際のアニメーションのしくみも、基本的にはこれと同じです。「セル画」と呼ばれる静止画像を何枚も描き、それを1枚ずつフィルムに撮影して動きを表現しています（現在では、セル画をデジタルで描いているので撮影はしませんが…）。

動画データも、基本的なしくみはアニメーションと同じです。静止画像、すなわち写真を連続して撮影し、これを高速に切り替えて表示することで動きを表現します。この静

止画像のことを、動画編集では「フレーム」と呼んでいます。そして、1秒間に何枚のフレームを表示するかを「フレームレート」といいます。

ビデオカメラ映像やテレビ映像などの一般的な動画では、1秒間に約30枚のフレームを切り替えて表示しています。この時のフレームレートを「30フレームレート」といいます。カタログなどでは、このフレームレートを「fps」（frames per second）という単位で表記し、「30フレームレート」は「30fps」と表記されます。

なお、最近の動画には「29.97fps」と表記されています。これは、テレビがモノクロだった時代は30fpsでよかったのですが、カラー放送が始まると、カラー信号も同時に伝送するために29.97fpsが最適だったからです。



フレーム（静止画像）を高速に切り替えることで、動きを表現している。

## ▶ タイムコード

3つ目の用語が、「タイムコード」です。1秒間に30枚ものフレーム、すなわち静止画像を扱うとなると、特定のフレームを指定するのたいへんです。たとえば30fpsの場合、先頭から10秒後のフレームは、30×10で300フレーム目になります。これが、10分後、1時間後となると、数値が

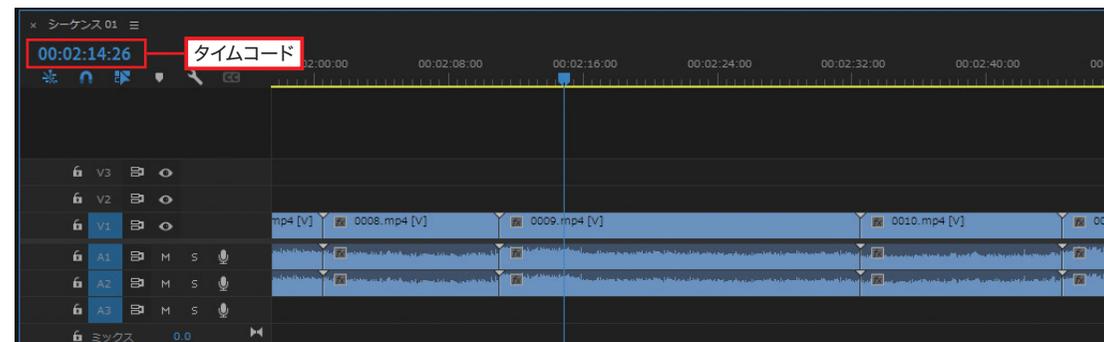
大変な桁数になってしまいます。

そのため、ビデオ編集で特定のフレームを指定する場合は、「タイムコード」というものを利用します。タイムコードでは、ある特定のフレームを指定するのに次のような表記を行います。

00:02:14:26  
時 分 秒 フレーム数

上の図で指定しているフレームは、先頭から「2分14秒26フレーム目のフレーム」になります。なお、30fpsの場合の最後のフレーム数は30ですので、「00:02:14:29」の

次のフレームは「00:02:15:00」というように、1秒繰り上がることになります。



Premiere Proでのタイムコードの表示。

## ▶ アスペクト比

3つの用語に加えて知っておきたいのが、「アスペクト比」です。動画で利用するフレームは縦横の比率が決まっています。現在の主流となっているハイビジョン映像は、縦横の比率が「16（横）：9（縦）」です。この縦横比のことを「アスペクト比」といいます。

なお、ハイビジョンが主流となる前に利用されていた「標準映像」と呼ばれる動画データは、アスペクト比が「4（横）：3（縦）」でした。動画の編集を行う場合、どのアスペクト比で編集するかが重要なポイントになります。用語の意味をしっかりと覚えておいてください。

4:3

16:9

標準のアスペクト比は4:3、ハイビジョンのアスペクト比は16:9。

# 動画のファイル形式とコーデック

動画データのファイル形式には、MTS形式やMP4形式など、さまざまなものがあります。ただし、これらのファイル形式は動画ファイルそれ自体ではなく、動画ファイルを運ぶための「コンテナ」の形式になります。

## ▶ コンテナとコーデック

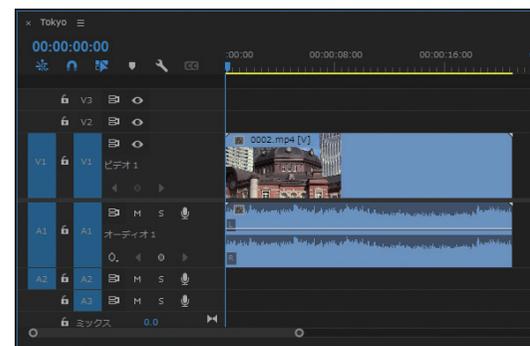
動画データを編集する際、「シーケンス」と呼ばれるパネルのトラックに動画データを配置すると、映像と音声の2種類のデータが配置されます。本書のサンプルの動画データは、MP4形式というファイル形式を利用していますが、これも同じように2種類のデータが配置されます。

これは、「MP4」というデータを運ぶための「コンテナ」に動画データと音声データの2つのデータが格納されており、コンテナを配置することによって、動画と音声の2種類のデータがトラックに配置されるからです。

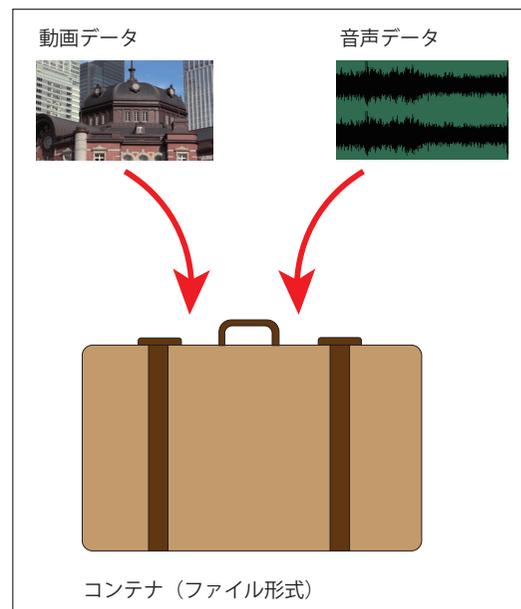
映像内の動画データは、編集を終えると「圧縮」という作業を行って出力されます。この圧縮に利用するプログラムを

「コーデック」といい、コーデックは「圧縮作業」（エンコード）と圧縮したデータを元に戻す「伸張作業」（デコード）の両方を担当します。コーデックの中でもっとも一般的なのが、「H.264」（えいちどつとにーくよん）と呼ばれるコーデックです。H.264で圧縮された動画データは、「MP4」と呼ばれるコンテナに保存されます。

同様に映像内の音声データも、音声圧縮専用のコーデックによって圧縮され、コンテナであるMP4に保存されます。MP4の場合、音声データの圧縮にはAAC（Advanced Audio Coding）というコーデックが利用されています。



動画データを配置すると、映像と音声の2種類のデータが配置される。



圧縮された動画データと音声データがコンテナに保存される。

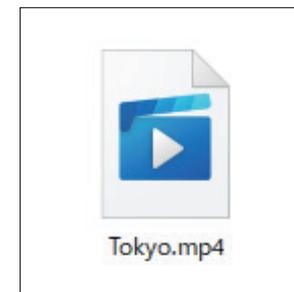
## ▶ MP4なのに再生できない

MP4のコンテナには、H.264だけでなく、他のコーデックで圧縮した動画データも保存することができます。たとえば、次世代コーデックと呼ばれている「H.265」によって圧縮されたデータも、MP4のコンテナとして保存することができます。

皆さんの中には、MP4形式の動画データを再生しようとしたら再生できなかった。でも、Premiere Proに読み込んだら再生も編集もできたという経験をされた方はいないでしょうか？ これは、再生環境にH.265のコーデックが入っていないことが原因です。コーデックで圧縮した動画データは、再生する際にもコーデックが必要になりま

す。たとえばH.265の場合、WindowsがH.265というコーデックを持っていないため、H.265で圧縮した動画データは再生できないケースが多いのです。しかし、Premiere ProにはH.265のコーデックが搭載されているので、編集も再生もできるというわけです。

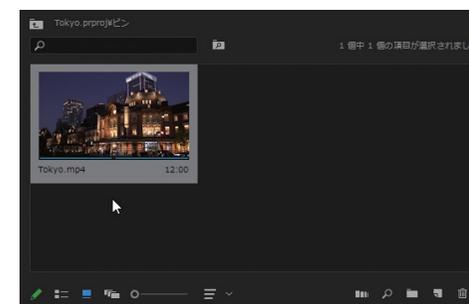
MP4形式の動画データの場合、H.264で圧縮してもH.265で圧縮しても、ファイルの拡張子は「.mp4」になります。どちらも同じ拡張子が利用されるので、紛らわしいですね。なお、WindowsでもH.265のコーデックを購入すれば、再生することができます。



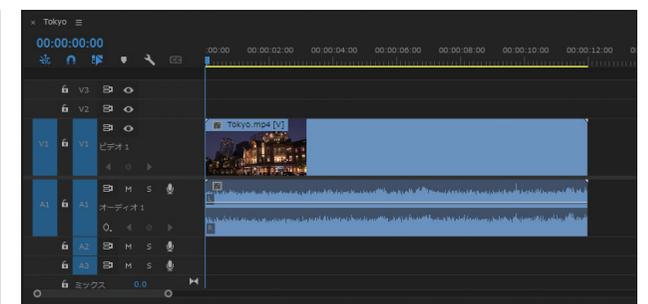
MP4形式の動画データ。



コーデックがないので動画データを再生できない。



Premiere Proを使うと再生も編集もできる。



# ハイビジョンと解像度の基礎知識

ここでは、現在主流のハイビジョン映像についての基本的な用語やしくみと、解像度について解説します。特にAVCHD形式を中心に、4Kや8Kなどについても解説しています。

## ▶ ハイビジョンとAVCHD

ハイビジョンとは、NHKが開発した「高精細度テレビジョン」(High Definition Television)というテクノロジーの呼称です。一般的に「HD」という略称で利用されます。HDは「High Definition」の頭文字で、「高解像度・高精細」という意味です。このHDと呼ばれるハイビジョンに対して、従来の映像は「Standard Definition Television」(標準画質)、略して「SD」と呼ばれています。現在販売されているビデオカメラやスマートフォン、デジタルカメラは、そのほとんどがハイビジョンに対応しています。本書で利用しているサンプル映像も、ハイビジョン対応のビデオカメラで撮影したものです。

ハイビジョン対応ビデオカメラでは、「AVCHD規格」という規格が利用されています。これは、ハイビジョン映像をDVDやHDD、SDメモリーといったメディアに記録するための規格で、ソニーとパナソニックの2社によって策定されたものです。

AVCHDでは、撮影した映像を記録する際、圧縮方法(コーデック)として「MPEG-4 AVC / H.264方式」を利用しています(P.161)。AVCHD規格では、映像データを「動画ファイル」としてメディアに記録し、この動画ファイルをパソコンに読み込むことで、かんたんに編集ができるという特徴があります。



キヤノンのAVCHD対応ビデオカメラ「iVHS HF G40」

## ▶ ハイビジョンの解像度とアスペクト比

映像の画質は、「解像度」すなわち画素の数で表現されます。画素の数が大きい方が、より精緻な画質で映像を表現することができます。現在のハイビジョンは「フルハイビジョン」(フルHD)と呼ばれる解像度が主流で、「1920(縦)×1080(横)」のピクセル(画素)によって構成されます。従来の標準画質「SD」の解像度は「720×480」ですから、フ

ルハイビジョンは標準画質の4倍の解像度があるということになります。

また、ハイビジョンと標準画質とではアスペクト比も異なります。標準画質ではアスペクト比が「4:3」であるのに対し、ハイビジョンでは「16:9」というワイドな比率が利用されています。



アスペクト比「16:9」の映像(ハイビジョン)。



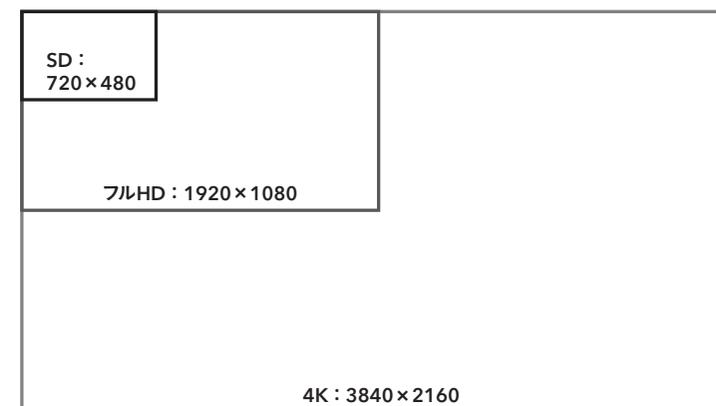
アスペクト比「4:3」の映像(標準画質)。

## ▶ 2K、4Kについて

現在のハイビジョンでは、4K(よんけい)と呼ばれる解像度の利用が普及しつつあります。「K」は、一般的には1000を意味する単位の「キロ」(Kilo)の頭文字ですが、映像の世界ではハイビジョンのことを指しています。現在のハイビジョン(1920×1080)は横幅が約2000なので、「2K」と表現されます。現在主流となりつつある4Kは、2Kの約4倍となる「4096×2160」や「3840×2160」とい

た解像度を持っています。

4K解像度の規格には複数の種類があり、規格によって解像度が異なります。これを先の解像度の画像と比較してみると、以下の図のようになります。2021年の東京オリンピックでは、「スーパーハイビジョン」と呼ばれる8K(7680×4320)で開会式やいくつかの競技が放送されたそうです。



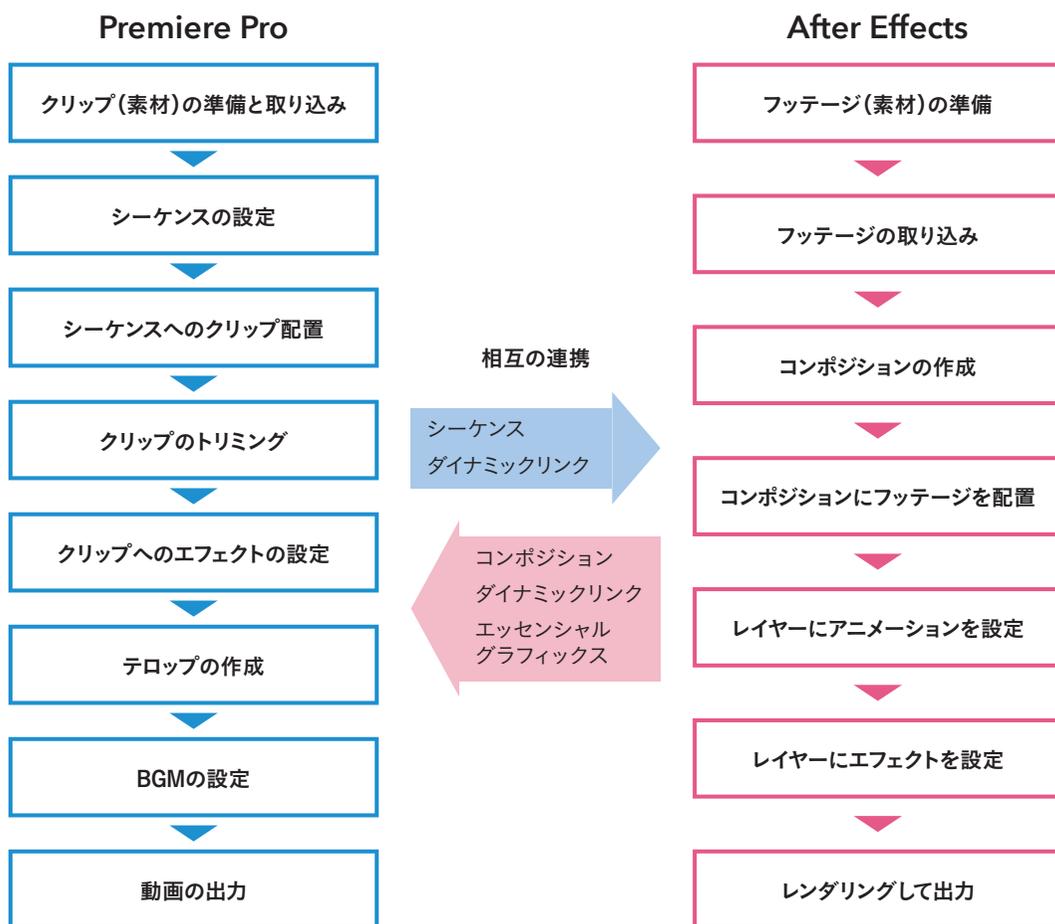
SD、フルHD、4Kの解像度の比較。

# Premiere Proと After Effectsの 映像編集ワークフロー

ここでは、Premiere ProとAfter Effectsのワークフローについて解説します。作業手順の流れと、使い方のポイントを理解してください。

## ▶ 映像編集のワークフローを理解する

アプリケーションの使い方をマスターするには、作業手順の流れを理解することが重要です。以下に、Premiere ProとAfter Effectsを使った映像編集のワークフローをまとめてみました。実際の制作に入る前に、全体の流れを把握しておきましょう。



Premiere ProとAfter Effectsのワークフロー。

# After Effectsで できること

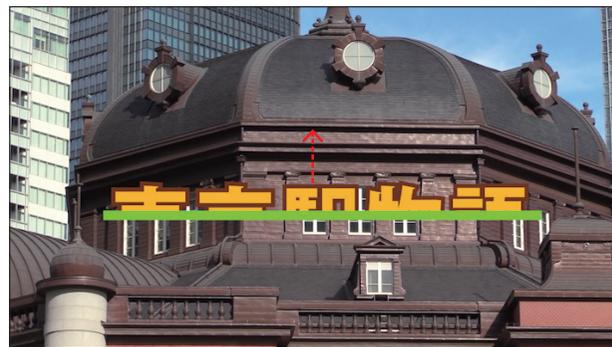
「After Effectsって何ができるソフトなのですか?」とよく聞かれます。かんたんにいえば、モーショングラフィックスとビジュアルエフェクトを実現するためのアプリケーションということになります。

## ▶ After Effectsで何ができるのか?

「After Effects」は、映像に対してモーショングラフィックスを設定・実現したり、ビジュアルエフェクト (VFX: visual effects) を設定したりするためのアプリケーションです。また、映像の合成にも長けており、TVや映画、CMなどの制作現場で、モーショングラフィックスなどを作成するための標準的なツールとして利用されています。

### モーショングラフィックス機能

「モーショングラフィックス」とは、写真やイラスト、図形などに動きを設定し、アニメーションを実現する映像表現のテクニックです。アニメーションの対象は図形やイラストに限らず、「文字」もまた対象になります。たとえばムービーのメインタイトルにアニメーションを設定することで、インパクトのあるタイトルが作成できます。



映像とモーショングラフィックスを合成した例。

### ビジュアルエフェクト機能

After Effectsのビジュアルエフェクト機能は、映像の色補正のようなカラーグレーディングはもちろんのこと、光や炎などの特殊効果を映像に合成する機能です。本書でも、さまざまなエフェクトを利用した映像の制作方法を解説しています。



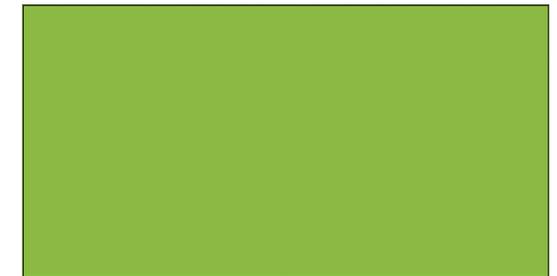
映像をセピアカラーに演出。



エフェクトを利用してアニメーションさせた例。

### 合成機能

After Effectsの合成機能は非常に高機能で、映画やCM制作の現場で、合成のための標準ツールとして利用されています。合成が難しいような映像でも、かんたん、きれいに仕上げてくれます。



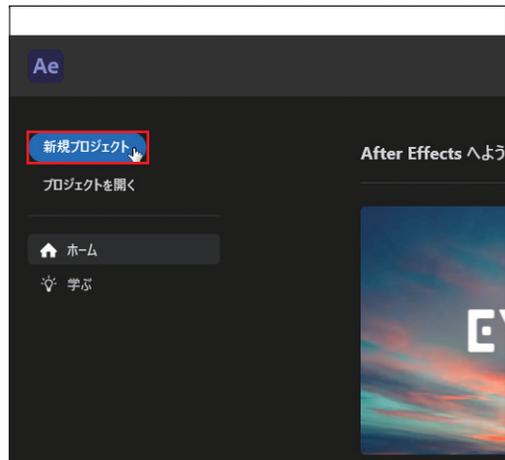
2つの映像を合成した例。

# After Effectsのワークフロー

After Effectsでのワークフローは、利用目的が異なっても基本的な流れは共通です。ここでは、一般的なAfter Effectsのワークフローを解説します。

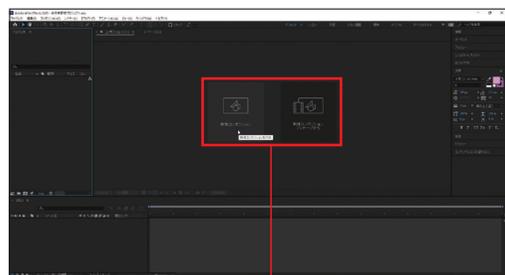
## ▶ After Effectsのワークフロー

After Effectsで映像にエフェクトを設定する、あるいはタイトルアニメーションを作成するといった場合、ここで紹介する基本的な流れに従って作業を進めます。今、自分は何をしているのか、次に何をすればよいのかを理解して作業しましょう。



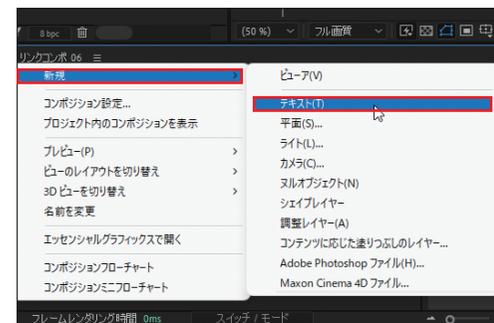
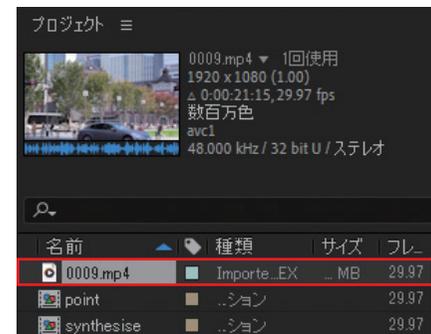
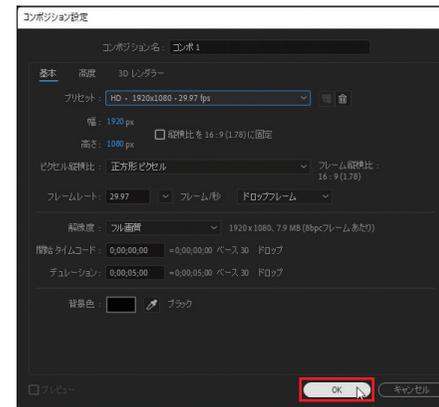
### 1 「新規プロジェクト」を作成する

After Effectsを起動すると、ホーム画面が表示されます。「新規プロジェクト」をクリックします。



### 2 新規コンポジションを選択する

After Effectsの編集画面が表示されます。「新規コンポジション」をクリックします。



### 3 新規コンポジションを設定する

「コンポジション設定」パネルが表示されるので、これから作成するコンポジションを設定します。コンポジションとは、演劇でいうところの「舞台」に相当するものです。なお、コンポジションはあとから作成することもできます。

### 4 フッターを読み込む

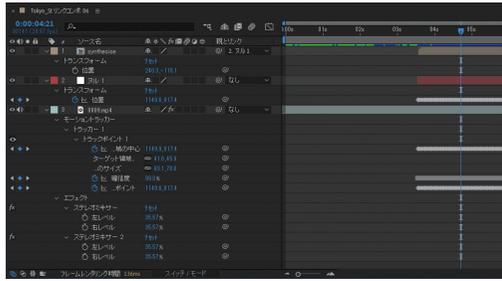
After Effectsでは、編集に利用する素材のことを「フッター」と呼んでいます。コンポジション内で映像などのデータを利用したい場合は、これをフッターとしてプロジェクトに読み込みます。

### 5 レイヤーを設定する

After Effectsでテキストを利用する、図形を作成する、あるいはライト機能やカメラ機能を利用するといった場合、それぞれが利用する「レイヤー」を設定します。テキストならテキストレイヤー、図形を利用するならシェイプレイヤーと、作業に応じてレイヤーを設定します。

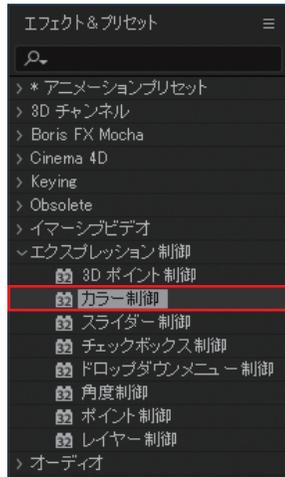
### 6 フッターを配置する

レイヤーの設定ができれば、このレイヤーに対してフッターを配置します。たとえば、テキストレイヤーには文字を入力、シェイプレイヤーには図形を描くなどの作業を行います。さらに映像のフッターをレイヤーとして配置すると、テキストを入力したテキストレイヤーなどとの合成が行われます。



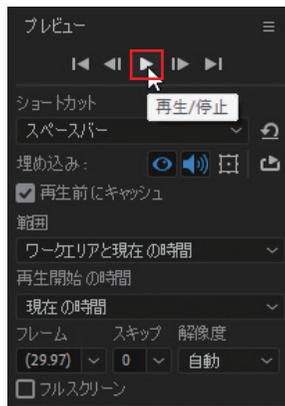
## 7 アニメーションを設定する

レイヤーには、プロパティと呼ばれるさまざまな属性が備えられています。このプロパティとキーフレームを併用することで、フッテージを使ってアニメーションを作成することができます。



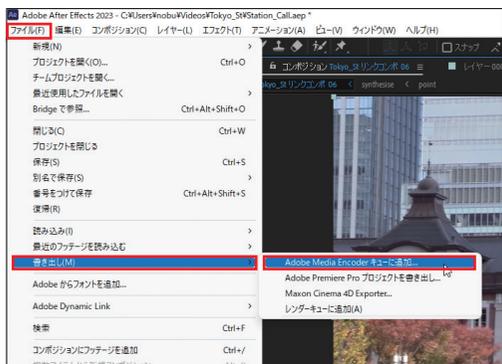
## 8 エフェクトを設定する

アニメーションの基本的な設定ができれば、必要に応じてプロパティの調整やエフェクトの追加、フッテージの追加と合成などを行います。



## 9 プロジェクトをプレビューする

エフェクトやアニメーションが設定できれば、設定した内容をプレビューで確認します。プレビューの速度や画質などは、利用するPCのスペックに左右されます。



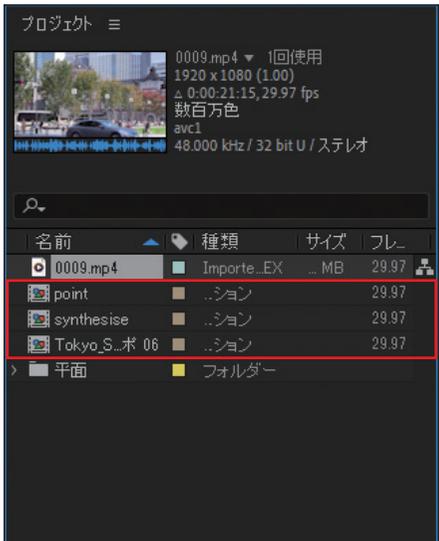
## 10 動画ファイルとして書き出す

編集作業を終了したら、「ファイル」→「書き出し」から動画出力専用ソフトの「Media Encoder」を起動し、動画ファイルを出力します (P.330)。また、Dynamic Link 機能を利用すると、コンポジションをPremiere Proのプロジェクトに転送し、クリップとして利用することができます (P.336)。

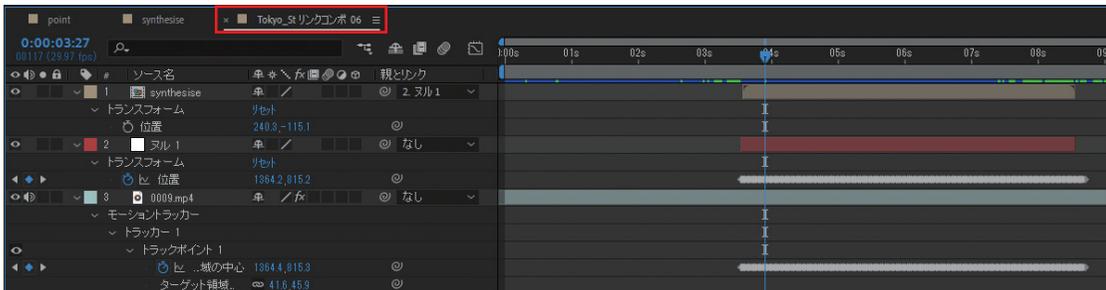
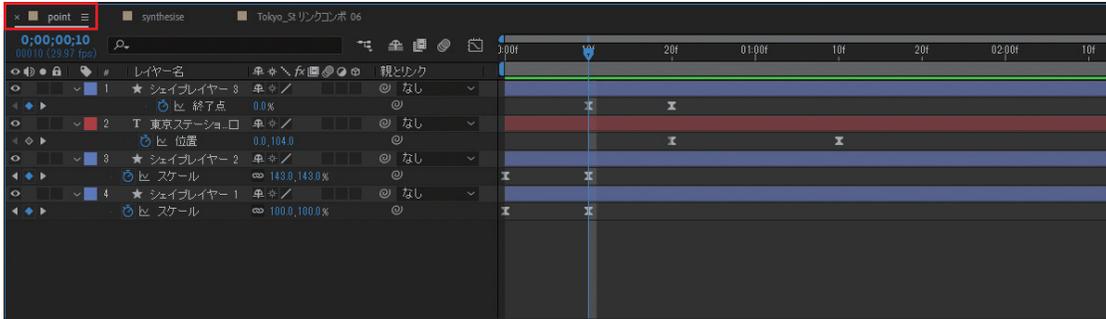
## ▶ 1つのプロジェクトで複数のコンポジションを管理する

After Effectsのプロジェクトでは、1つのプロジェクトの中で複数のコンポジションを利用できます。Premiere Proであれば、1つのプロジェクトで複数のシーケンスを利用できるのと同じです。

たとえば以下の画面では、1つのプロジェクトの中に3個のコンポジションを設定し、利用しています。この場合、タイムラインではコンポジションごとにレイヤーを切り替えて表示・編集を行います。またコンポジションには、ほかのコンポジションを1つのレイヤーとして配置することができます。これを「プリコンポーズ」といい、いわばコンポジションの入れ子になります (P.322)。



1つのプロジェクトで複数のコンポジションを設定・管理できる。



タイムラインでは、コンポジションごとにレイヤーを切り替えて編集を行う。

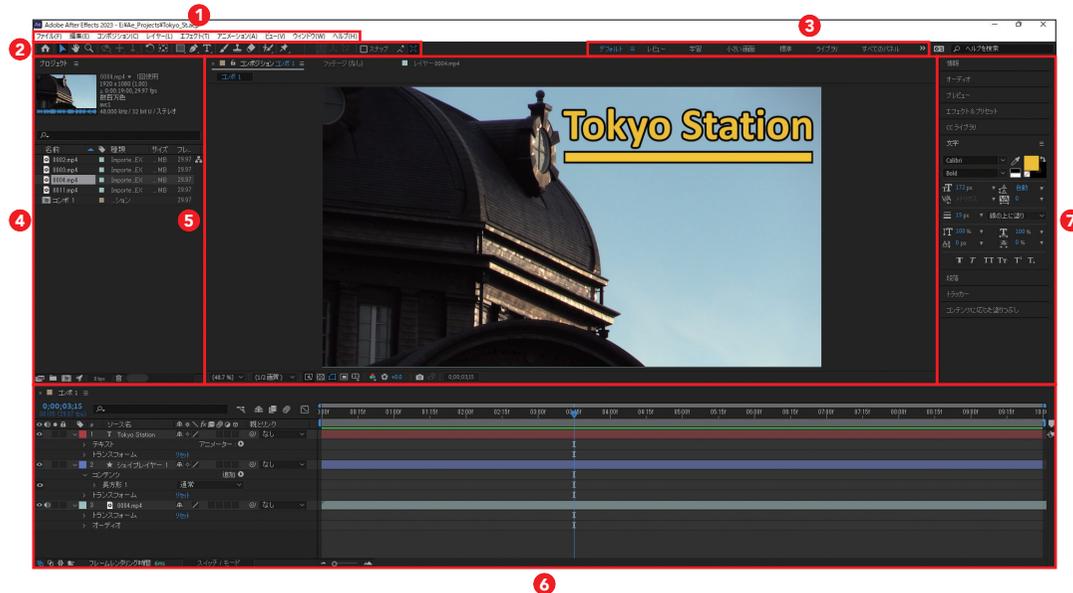
# After Effects の画面構成

## 03

After Effectsの編集画面は、さまざまなパネルで構成されています。これらのパネルの特徴を理解することが、スムーズな編集作業には大切です。

### ▶ After Effectsの編集画面

After Effectsの編集画面は、パネルの組み合わせによって構成されています。なお、macOS (Mac) 版の編集画面は、Windows版と同じ構成です。また、WindowsとmacOSでプロジェクトファイルの互換性もあります。



- 1 メニューバー**  
After Effectsのコマンドを表示し、選択/実行します。
- 2 「ツール」パネル**  
フッテージを編集するための各種ツールを選択するパネルです。
- 3 ワークスペース切り替えボタン**  
ワークスペースを、作業内容に応じて切り替えられます。
- 4 「プロジェクト」パネル**  
編集に利用するフッテージを管理するパネルです。フッテージのほか、コンポジションも同時に管理します。
- 5 「コンポジション」パネル**  
After Effectsで編集中の状態を表示するための「舞台」です。目的に応じて、レイヤーの映像を確認する「レイヤー」パネルと、フッテージの内容を確認する「フッテージ」パネルに切り替わります。

- 6 「タイムライン」パネル**  
After Effectsでは、「タイムライン」パネルにコンポジションを開き、そのコンポジションにフッテージを配置することによって編集作業を行います。「タイムライン」パネルに開いたコンポジションは、レイヤーのための領域(左)と、キーフレームを設定するタイムライン(右)とで構成されています。
- 7 各種パネルグループ**  
複数のパネルがグループ化されています。現在マウスポインターを置いている位置のピクセル情報や座標情報を表示する「情報」パネル、コンポジションをプレビューするための「プレビュー」パネルなど、複数のパネルで構成されています。またパネルは、作業内容に対応したパネルがアクティブに表示されます。たとえば、文字を編集する場合には「文字」パネルが表示され、文字編集に必要なオプションを利用できます。また、エフェクト設定モードでは、利用できるエフェクトやプリセットを選択するメニューが表示されます。

### ▶ 「ツール」パネルのツール

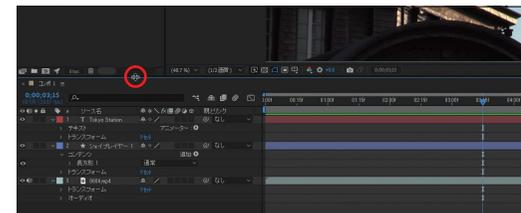
「ツール」パネルには、以下のようなツールが用意されています。



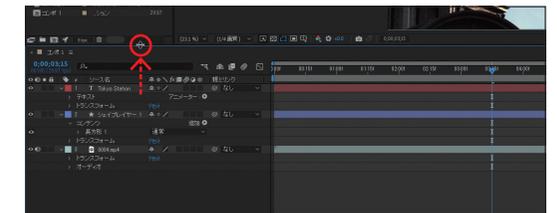
- |                 |                    |               |
|-----------------|--------------------|---------------|
| ① 「ホーム」ボタン      | ⑦ カーソルに向かってドリフトツール | ⑬ ブラシツール      |
| ② 選択ツール         | ⑧ 回転ツール            | ⑭ コピースタンプツール  |
| ③ 手のひらツール       | ⑨ アンカーポイントツール      | ⑮ 消しゴムツール     |
| ④ ズームツール        | ⑩ 長方形ツール           | ⑯ ロトブラシツール    |
| ⑤ カーソルの周りを周回ツール | ⑪ ペンツール            | ⑰ パベット位置ピンツール |
| ⑥ カーソルの下でパンツール  | ⑫ 横書き文字ツール         |               |

### ▶ パネルグループの操作

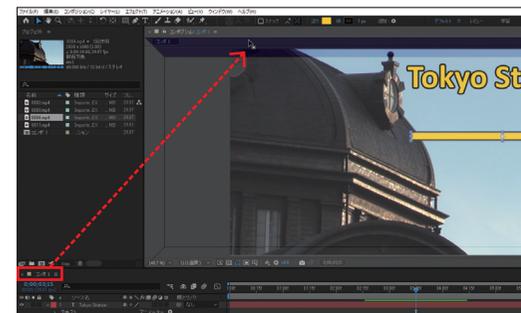
After Effectsでは、ほかのCreative Cloudのアプリケーションと同様、グループパネルを利用しています。編集画面を構成するパネルは、サイズや表示位置を自由にアレンジできます。またパネルのタブをドラッグすると、別のパネルと組み合わせたり、表示場所を変更したりできます。



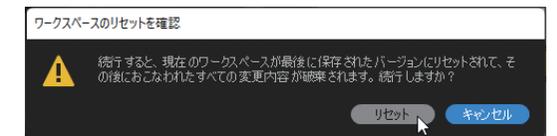
- STEP 1** パネルとパネルの境界線にマウスポインターを合わせると、マウスポインターの形が変わります。



- STEP 2** マウスをドラッグすると、パネルのサイズを自由に変更できます。



- STEP 3** パネルのタブをドラッグし、ほかのパネルが表示されている部分にドラッグ&ドロップすると、パネルの表示位置を変更できます。



- STEP 4** パネルのサイズや表示位置を変更した後、デフォルトの状態に戻す場合は、ワークスペース切り替えボタンの名前をダブルクリックし、表示されたメッセージで「リセット」をクリックするか、名前の右側にある3本ライン(ハンバーガーメニュー)をクリックし、「保存したレイアウトにリセット」を選択します。また、メニューバーから「ウィンドウ」→「ワークスペース」→「○○を保存されたレイアウトにリセット」でも戻せます。