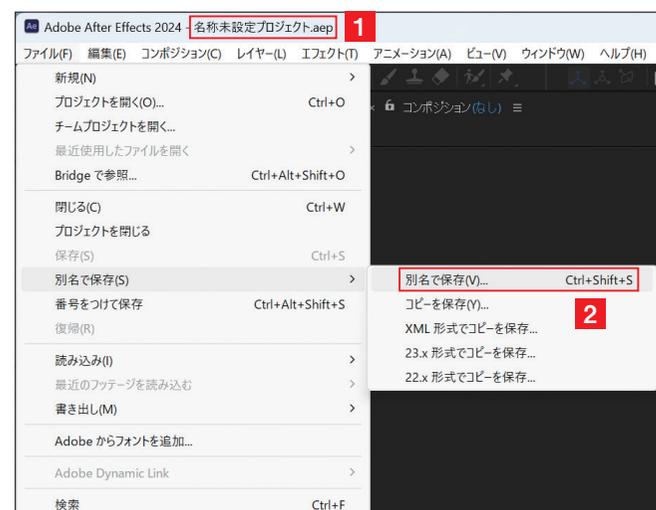


09

プロジェクトを保存する

After Effectsを起動したら編集作業を始める前にプロジェクトを保存します。また、保存時にはプロジェクト名を設定すれば、以後、その名前で自動保存が実行されます。

▶ ファイル名を設定して保存する



1 「別名で保存」を選択する

プロジェクト名がデフォルトの「名称未設定プロジェクト」**1**に設定されているので、[ファイル]メニュー→[別名で保存]→[別名で保存]**2**をクリックします。

2 「保存」をクリックする

「別名で保存」ダイアログボックスが表示されるので、プロジェクトファイルを保存するフォルダーを選択します**1**。フォルダーを選択したら、ファイル名を入力して**2**、[保存]をクリックします**3**。

CHECK

ファイル名は、半角の英数字がおすすめです。OSの違いによる文字化けを避けることができます。

POINT

作業前のプロジェクトの保存

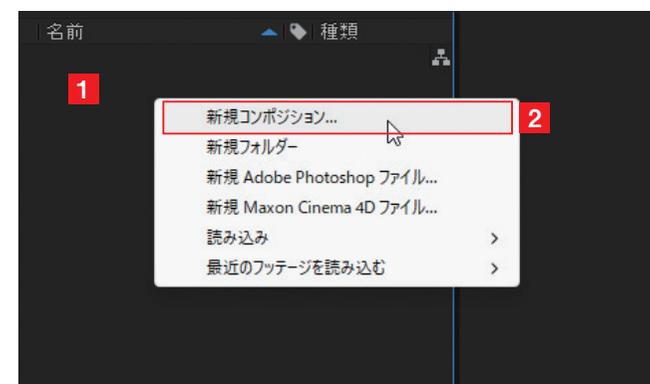
フットージを読み込んだりして作業を開始する場合、作業前に一度プロジェクトの保存を実行しておきましょう。一度保存を実行すれば、その名前でプロジェクトが自動保存されます。

10

新規コンポジションを作成する

After Effectsでの最初の編集作業が、「新規コンポジションの作成」です。ここでは、これから作成するコンポジションについて解説します。

▶ 新規コンポジションを作成する



1 設定ダイアログボックスを表示する

最初に、「コンポジション設定」ダイアログボックスを表示します。表示方法は複数ありますが、最も簡単な方法は、プロジェクトパネルを右クリックし**1**、コンテキストメニューから[新規コンポジション]を選択する方法です**2**。

2 コンポジション名を設定する

「コンポジション設定」ダイアログボックスが表示されたら、最初に「コンポジション名」で名前を設定します。デフォルトで「コンポ 1」と設定されていますが、わからなくなりますので、最初に設定しておきます。たとえば、テキストや図形が左から右へ移動するアニメーションを作るのなら、「移動」などと入力します**1**。

CHECK

コンポジション名はアルファベットでも2バイトのひらがな、漢字でもかまいません。

CHECK

「コンポジション」とは、After Effectsで作成するアニメーションデータの「パーツ」です。このパーツは、1つでアニメーションとして成立させることもできますし、複数のコンポジションを組み合わせることで1つのアニメーションを作ることもできます。このコンポジションを管理するのがプロジェクトパネルです。

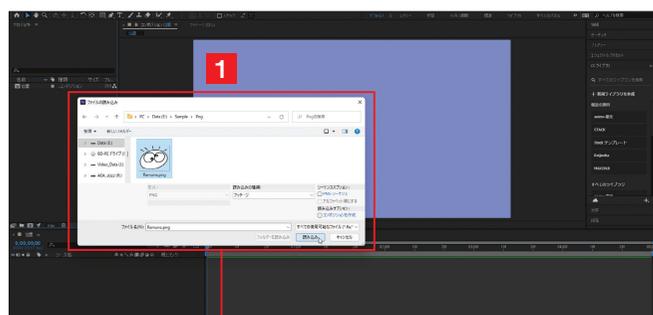
06

画像素材を読み込む

コンポジションの準備ができたら、イラスト素材をプロジェクトパネルに取り込みます。今回のアニメーションは、Photoshopで作成したイラストデータを利用します。

サンプルファイル ▶ CH-02-06.aep, Ramune.png

▶ イラスト素材を「フッタージ」として取り込む



1 フッタージを確認する

SECTION 04 でコンポジションを設定した状態から進めます。サンプルファイル「CH-02-06.aep」を開いてもOKです。プロジェクトパネル上で右クリックし、[読み込み] → [ファイル] を選択して、表示された「ファイルの読み込み」ダイアログボックスで**1**、ファイルが保存されているフォルダーを開きます**2**。ここで、利用したいファイル「Ramune.png」を選択し**3**、「読み込みの種類」が「フッタージ」なのを確認して**4**、[読み込み] をクリックします**5**。

CHECK

ここでは、Photoshopで作成したPNG形式のイラストデータを取り込みます。サンプルファイルの「Ramune.png」を読み込みますが、このとき、「読み込みの種類」は「フッタージ」として読み込みます。

2 読み込まれる

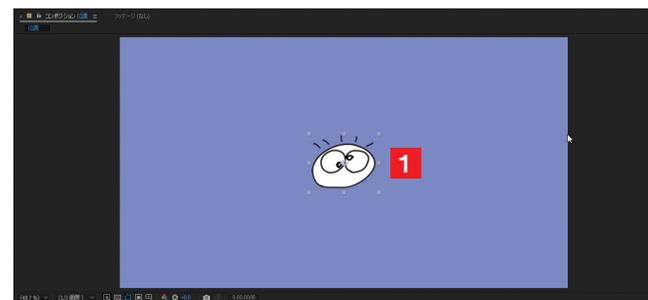
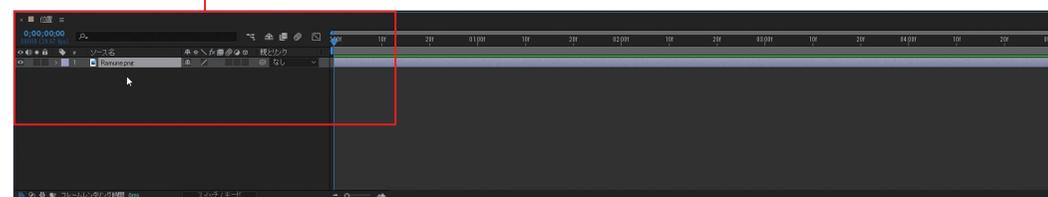
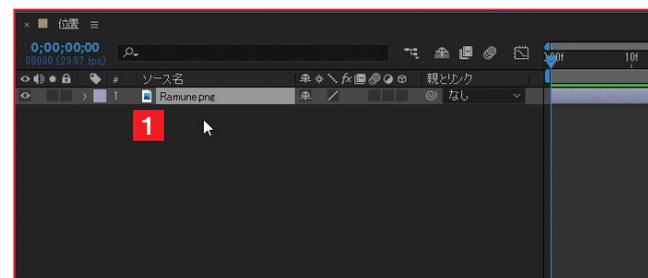
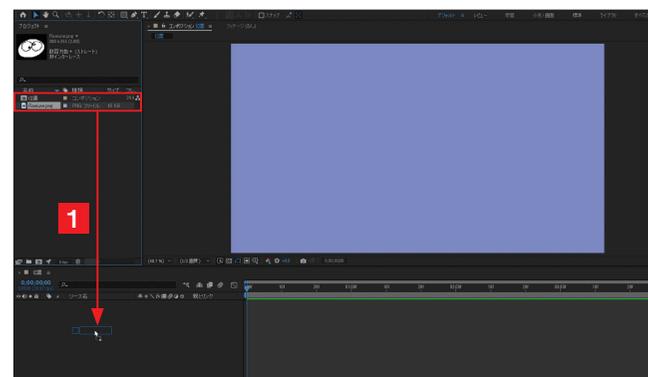
プロジェクトパネルに、選択したファイルがフッタージとして読み込まれます**1**。ファイルが選択されていると、パネルの上部にサムネイルが表示されます**2**。

07

イラストを配置する

アニメーションに利用するイラストを、タイムラインパネルに配置します。これによってレイヤーが自動的に作成され、アニメーションが設定できるようになります。

▶ タイムラインパネルに配置する



1 タイムラインパネルにドラッグ&ドロップする

プロジェクトパネルに取り込んだイラスト素材を、タイムラインパネルの左領域にドラッグ&ドロップします**1**。

2 レイヤーが作成される

タイムラインパネルにレイヤーが作成されます**1**。

3 イラストが表示される

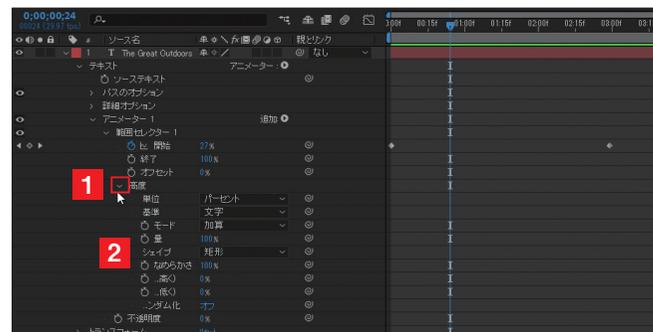
コンポジションパネルの中央には、ドラッグ&ドロップしたイラストが表示されます**1**。

17

「なめらかさ」を変更する

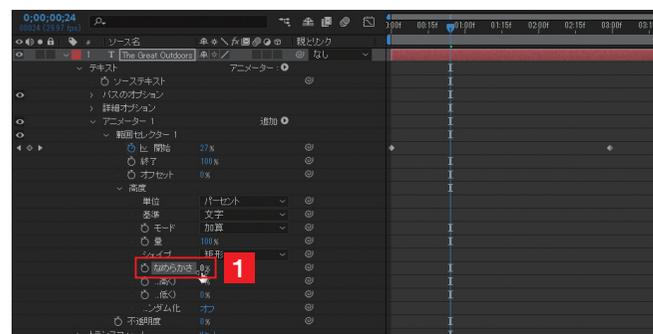
テキストをタイプライター風に、一文字ずつ表示させる方法です。「なめらかさ」のパラメーターを変更します。

▶ 「なめらかさ」を変更する



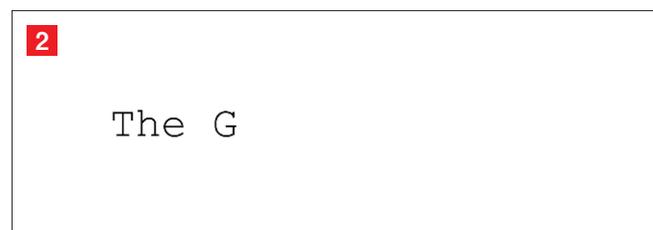
1 「高度」を展開する

オプションの「高度」の [>] をクリックして1展開し、オプションを表示します2。



2 「なめらかさ」を変更する

「なめらかさ」というオプションのパラメーターが「100%」なので、ここを「0%」に変更します1。



3 アニメーションを確認する

これで、テキストは徐々に表示されるのではなく、タイプライターのように表示されるようになります12。

18

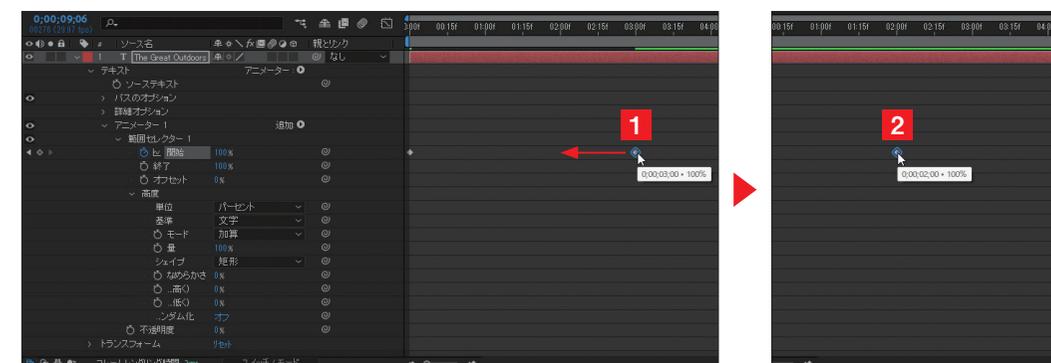
アニメーションの表示時間を調整する

アニメーションの表示時間、ここでは、タイプライターの文字を表示するアニメーションなので、タイプする速さということになりますね。これを調整するには、キーフレームの位置を変更します。

▶ タイピングスピードを変更する

1 タイピングスピードを速くする

タイピングスピードを速くしたい場合は、3秒 (03:00f) の位置にあるキーフレームを1、2秒 (02:00f) や1秒 (01:00f) などの位置に移動します2。



2 タイピングスピードを遅くする

逆に、タイピングスピードを遅くしたい場合は、4秒 (04:00f) や5秒 (05:00f) の位置にキーフレームを移動します12。



20

パスのトリミング

「パスのトリミング」を利用すると、パスの開始点と終了点をつなげて自動的にアニメーションさせることができます。ここでは円が拡大して消えるシェイプアニメを作成します。

サンプルファイル ▶ CH-04-20.aep

▶ 基本となる正円を描く



1 新規コンポジションを作成する

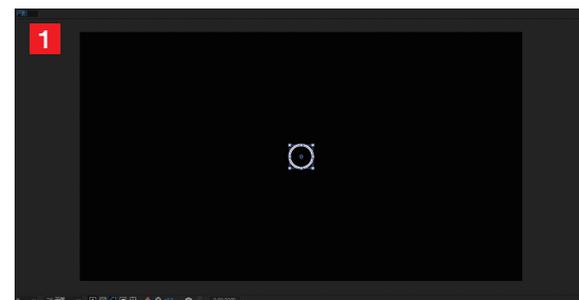
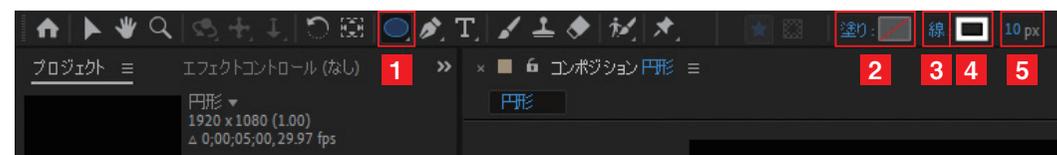
新規コンポジションを作成します。サンプルファイル「CH-04-20.aep」を利用してもOKです。ここでは、設定を以下のようにしています。

- 1 コンポジション名：円形
- 2 フレームサイズ：1920（幅）×1080（高さ）
- 3 フレームレート：29.97fps
- 4 デュレーション：5秒
- 5 背景色：ブラック

2 描く円の設定をする

これから描く楕円形の設定を行います。

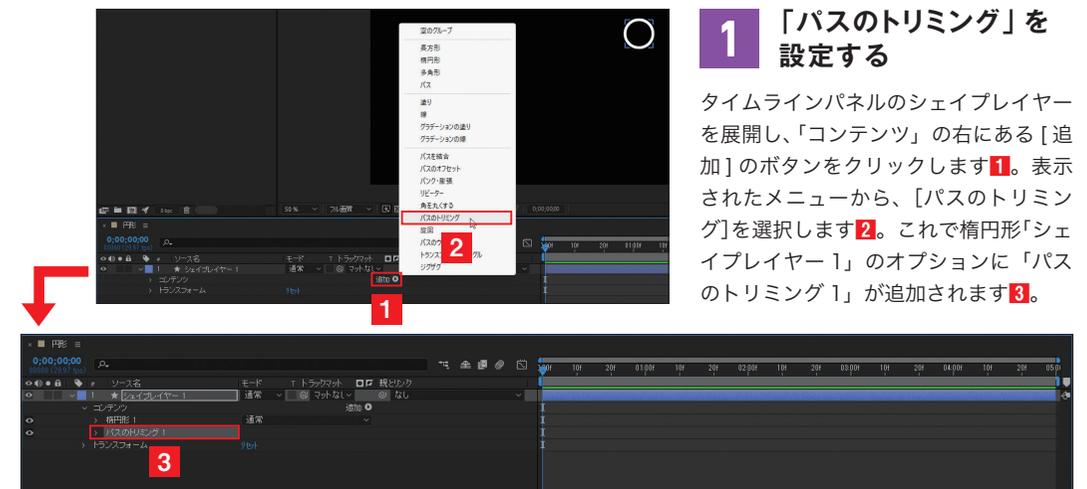
- 1 [楕円形ツール] を選択する
- 2 塗り：なし
- 3 線：単色
- 4 線のカラー：白
- 5 線幅：10px



3 描いた楕円をプロパティパネルで正円にする

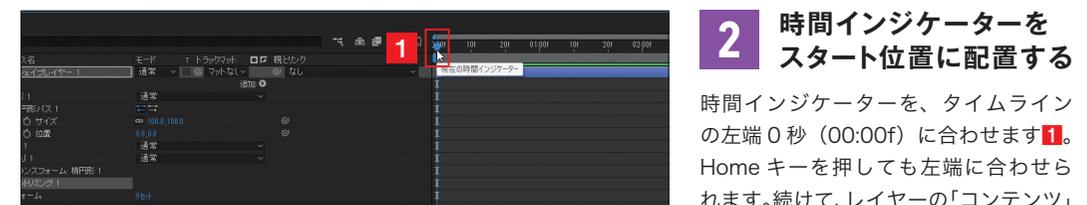
コンポジションパネルと同じサイズの楕円形を描き、P.157の手順を参考に、プロパティパネルで正円に修正します1。

▶ 「パスのトリミング」を利用してアニメーションを作成する



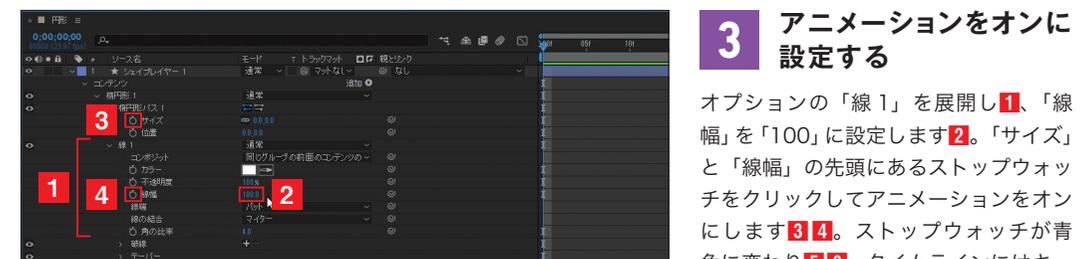
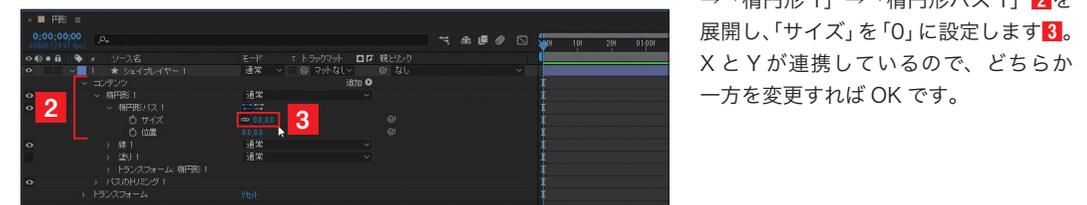
1 「パスのトリミング」を設定する

タイムラインパネルのシェイプレイヤーを展開し、「コンテンツ」の右にある[追加]のボタンをクリックします1。表示されたメニューから、「パスのトリミング」を選択します2。これで楕円形「シェイプレイヤー 1」のオプションに「パスのトリミング 1」が追加されます3。



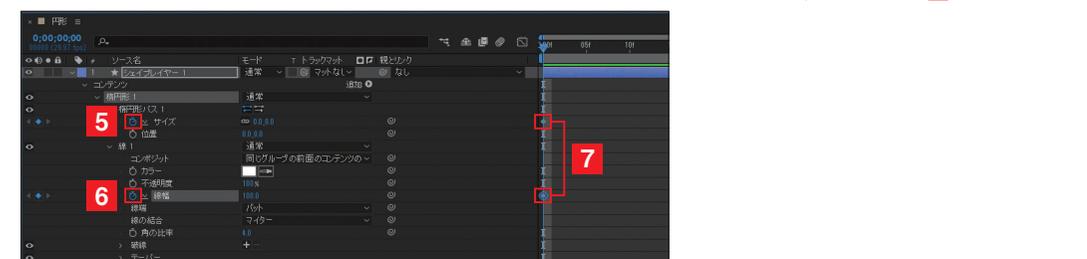
2 時間インジケータをスタート位置に配置する

時間インジケータを、タイムラインの左端0秒（00:00f）に合わせます1。Home キーを押しても左端に合わせられます。続けて、レイヤーの「コンテンツ」→「楕円形 1」→「楕円形パス 1」2を展開し、「サイズ」を「0」に設定します3。XとYが連携しているため、どちらか一方を変更すればOKです。



3 アニメーションをオンに設定する

オプションの「線 1」を展開し1、「線幅」を「100」に設定します2。「サイズ」と「線幅」の先頭にあるストップウォッチをクリックしてアニメーションをオンにします34。ストップウォッチが青色に変わり56、タイムラインにはキーフレームが設定されます7。



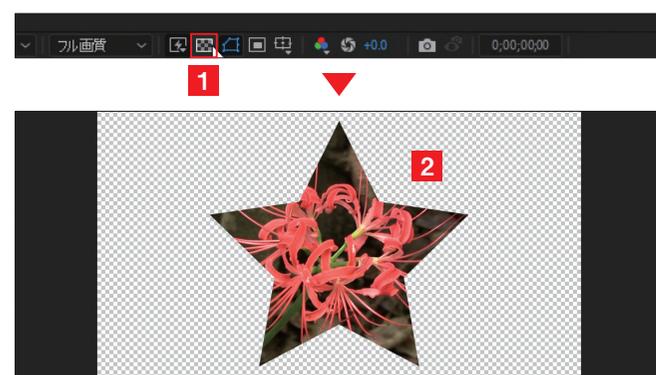
03

マスクと合成する

動画にマスクを設定した場合、マスク以外の部分は透明化されています。したがって、2つの動画を利用すると合成することができます。

サンプルファイル ▶ CH-05-03.aep.0002.mp4

▶ 動画と合成する



1 背景が透明なことを確認する

サンプルファイル「CH-05-03.aep」を開きます。コンポジションの背景色設定が一時的なもので、実際には透明だということを確認してみましょう。コンポジションパネルの[透明グリッド]をクリックすると**1**、背景が透明なことを確認できます**2**。



2 動画を読み込み配置する

背景に利用したい動画（ここでは「0002.mp4」）を読み込み**1**、タイムラインパネルでマスクを設定した動画レイヤーの下にドラッグ&ドロップで配置します**2**。



3 マスク動画と合成される

ドラッグ&ドロップして配置した動画が、マスクの背景に合成されて表示されます**1**。

04

マスクを反転させる

設定したマスクを反転したいときも After Effects では簡単です。オン/オフを切り替えるだけで、マスクの適用箇所が反転します。

▶ マスクの効果を反転させる

1 反転を有効にする

タイムラインパネルでマスクを設定したレイヤーを展開し、「マスク」→「マスク 1」を表示します**1**。パラメーターの[反転]のチェックボックスをオンにします**2**。



2 マスクが反転表示される

マスクの適用箇所が反転されます**1**。



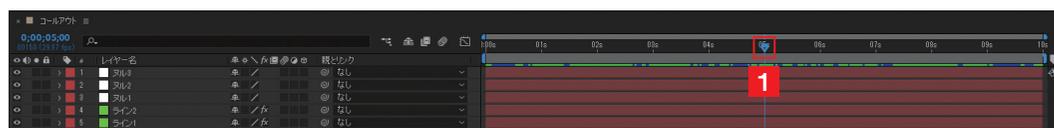
14

ヌルオブジェクトの
位置調整を行う

ラインの表示される位置は、ヌルオブジェクトの位置によって決定されます。ラインが1本のラインで構成されているように、自然な感じに見えるように位置を調整します。

サンプルファイル ▶ CH-06-14.aep

▶ 「ヌル2」「ヌル3」の位置を変更する

1 時間インジケータを
配置する

全体のバランスを見るため、時間インジケータで、プロジェクトのデュレーションの半分である5秒(05:00f)の位置に合わせます1。

2 「ヌル2」の位置を変更する

「ヌル2」レイヤーを選択して[P]キーを押し、「位置」を表示します。ここにあるX座標、Y座標のパラメータを調整するか、コンポジションパネルで「ヌル2」をドラッグして位置を変更します1。



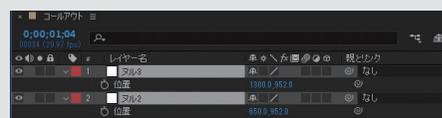
3 「ヌル3」の位置を変更する

「ヌル3」も、「ヌル2」と同じ方法で位置を変更します1。



CHECK

「ヌル2」「ヌル2」を同じ水平位置に配置したい場合は、2つのレイヤーを選択してPキーを押して「位置」を表示します。パラメータが2つあるので、右側の「X軸」の値を揃えれば、同じ水平位置に配置できます。



15

プリコンポーズを利用する

複数のオブジェクトを同時にコントロールしたい場合、「プリコンポーズ」が効果的です。ここでは、プリコンポーズを利用した設定を解説します。

サンプルファイル ▶ CH-06-15.aep

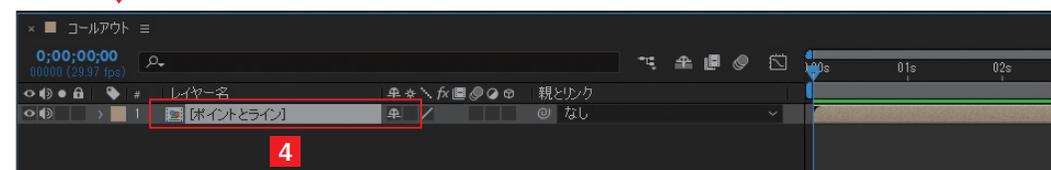
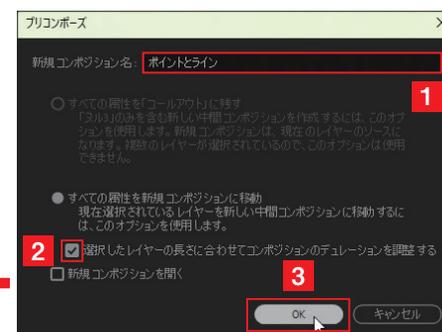
▶ プリコンポーズしてテキストを入力する

1 「プリコンポーズ」を
選択する

タイムラインパネルで、すべてのレイヤーを選択して右クリックし、表示されたコンテキストメニューから「プリコンポーズ」をクリックします1。

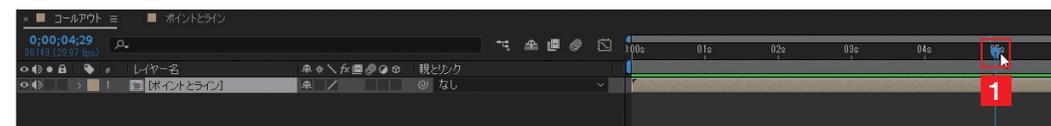
2 名前を入力する

「プリコンポーズ」ダイアログボックスが表示されるので、「新規コンポジション名」を入力して（ここでは「ポイントとライン」）1、「選択したレイヤーに～」にチェックが入っていない場合は入れて2、[OK]をクリックします3。プリコンポーズされたレイヤーが、タイムラインパネルに表示されます4。



3 時間インジケータを合わせる

コールタイトルのラインが確認できる位置に、時間インジケータを合わせます。画面では、5秒の位置に合わせています1。



04

複数のエフェクトを適用する

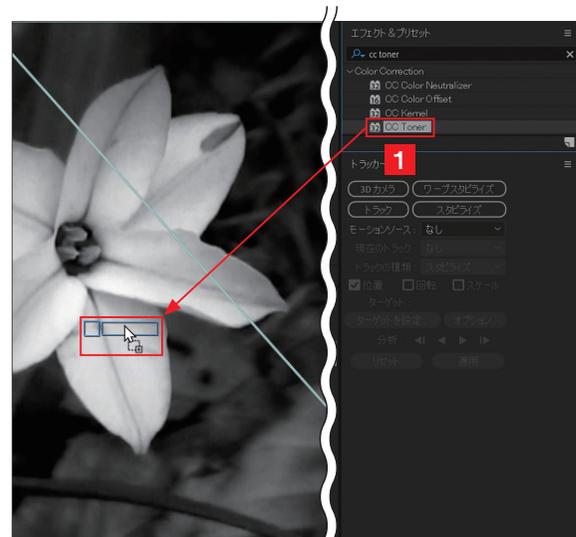
エフェクトの活用では、1つのレイヤーに複数のエフェクトを設定することで、効果を演出します。したがって、どのエフェクトをどの順番でどう適用するかがポイントです。

▶ 複数の効果の異なるエフェクトを適用する



1 「CC Toner」を見つける

エフェクト&プリセットパネルから、「CC Toner」というエフェクトを見つけます。なお、「CC Toner」は、「Color Correction」→「CC Toner」にあります**1**。



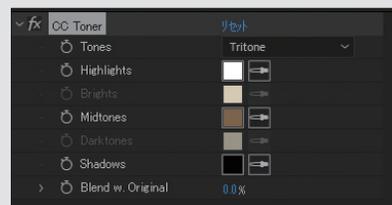
2 レイヤーに適用する

「CC Toner」をモノクロ化してあるレイヤーまたはコンポジションパネルにドラッグ&ドロップで適用します**1**。モノクロ状態の映像に効果が適用されます**2**。



CHECK

「CC Toner」は、イメージを5段階に分け、それぞれに自由に色を設定できるエフェクトです。ここでは、その中から2色の色を設定するというオプションを利用しました。



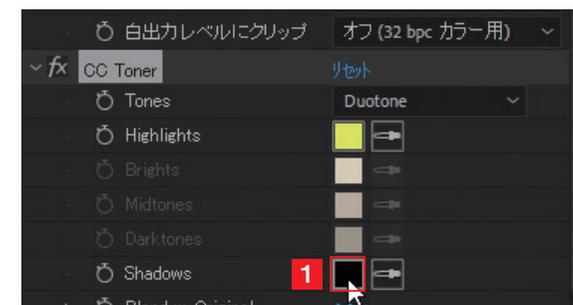
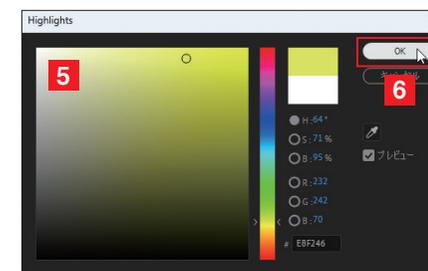
3 効果を調整する

エフェクトコントロールパネルで、「CC Toner」のオプション「Tones」**1**のメニューを表示し**2**、「Duotone」を選択します**3**。



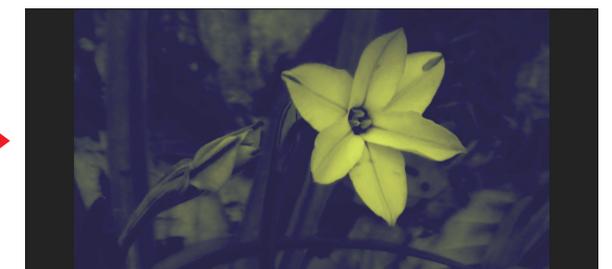
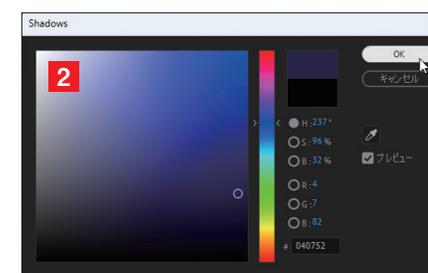
4 オプションを調整する

アクティブになっている「Highlights」**1**、「Midtones」**2**、「Shadows」**3**それぞれのカラーボックス**4**をクリックして、カラーピッカーを表示し**5**、色と明るさを選択します。まずは、「Highlights」と「Midtones」の確認して、[OK]をクリックします**6**。



5 オプションの「Shadows」を調整する

残りの「Shadows」も、カラーボックスから色を選択し**1**、カラーピッカーで適用します**2**。



04

目標点を確認する

設定したカメラレイヤーで、「位置」のパラメーターを変更してみましょう。カメラには「目標点」というものがあるので、これを確認してみます。

▶ 目標点を確認してオンにする



1 「位置」を操作する

カメラレイヤーを選択して[P]キーを押し「位置」を表示します1。ここで、Z軸の数値を左にスクラプシ2、テキストに近づいていきます。このとき、カメラの種類は「アクティブカメラ」に設定されています3。

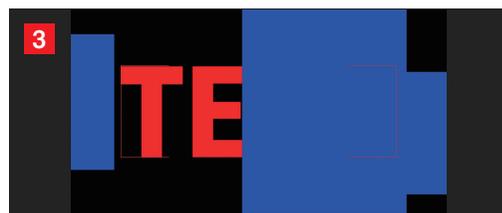
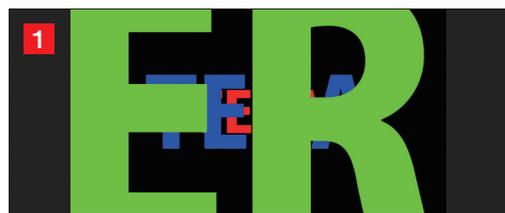


CHECK

「アクティブカメラ」は動きを録画するためのカメラです。したがって、アクティブカメラに表示されたまま動きがアニメーションとして表示されます。そのほかのカメラは、基本的にカメラの位置や動きを確認するためのカメラです。

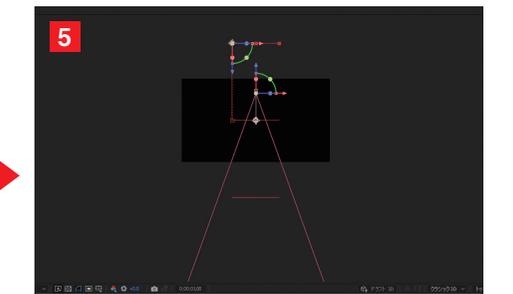
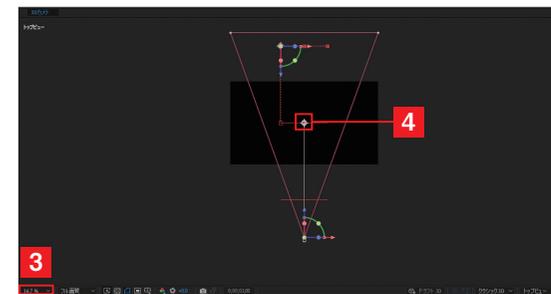
2 カメラが反転する

カメラをテキストに近づけていくと1、画面では緑の文字を通り抜け2、さらに青文字に近づいて通り抜け3。このあと、カメラが反転して、赤文字が表示されなくなります4。これは、アクティブカメラが青文字にある「目標点」を中心に移動しているからです。



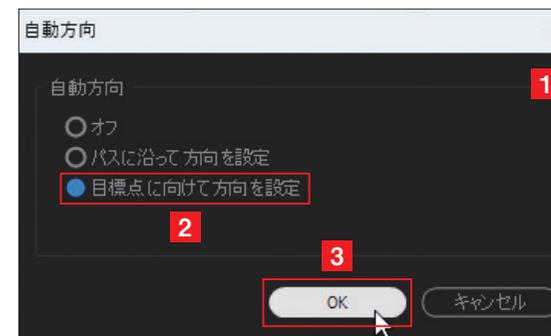
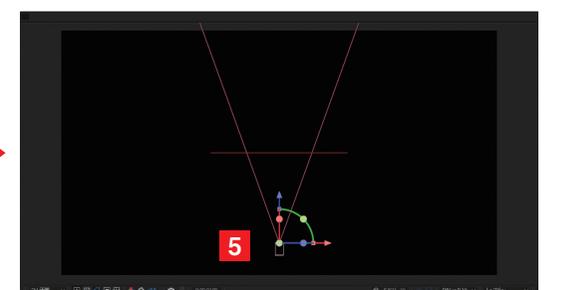
3 目標点を確認する

[アクティブカメラ] をクリックして1、メニューを表示し、[トップビュー] 2という上から見るカメラを選択します。「拡大率」3を変更して全体を表示してみます。この場合、「青のテキスト」の中央に目標点があることがわかります4。カメラは、この目標点を捉えるように追従移動しています。確認したら5、アクティブカメラに戻します。



4 目標点をオフにする

カメラレイヤーを右クリックし、[トランスフォーム] → [自動方向] を選択すると1、「自動方向」ダイアログボックスが表示されます2。ここで「自動方向」を[オフ]に設定して3、[OK] をクリックすると4、目標点が表示されなくなり、カメラは目標点を追いかけるなくなります5。



5 目標点をオンにする

再度「自動方向」ダイアログボックスを表示し1、[目標点に向けて方向を設定] をオンに戻し2、[OK] をクリックします3。

03

エクスプレッションで
リンクさせる

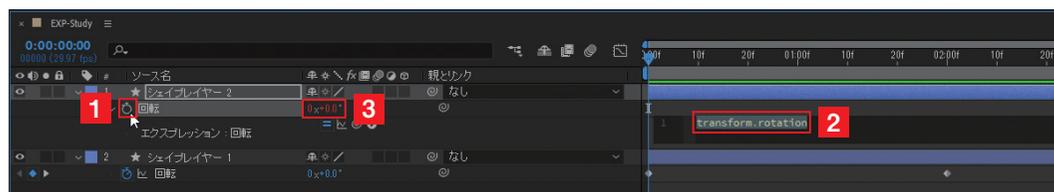
ここでは、エクスプレッションを利用して、1つのシェイプに設定したアニメーションを、他のシェイプにリンクさせる方法について学びましょう。

サンプルファイル ▶ CH-09-03.aep

▶ エクスプレッションでもう1つのシェイプにリンクさせる

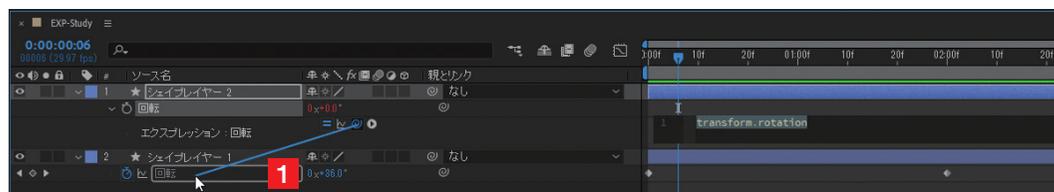
1 エクスプレッション入力エリアを表示する

サンプルファイル「CH-09-03.aep」を開きます。「シェイプレイヤー2」の「回転」のストップウォッチを、**[Alt]** (Macは **[Option]**) キーを押しながらクリックして**1**、エクスプレッションの入力エリアを表示します**2**。パラメーターが赤色に変わります**3**。



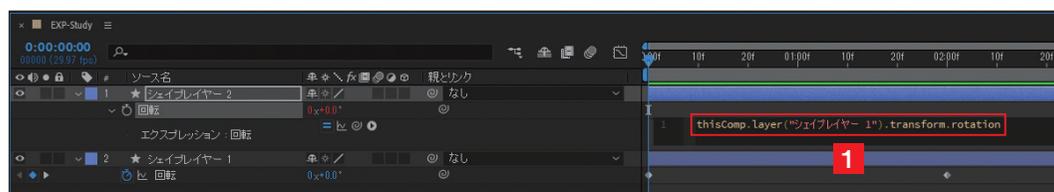
2 ピックウィップを設定する

渦巻き型のピックウィップ (エクスプレッションピックウィップ) を、「シェイプレイヤー1」のプロパティ名「回転」の上にドラッグ&ドロップします**1**。



3 エクスプレッションが表示される

エクスプレッションが表示されます**1**。



04

エクスプレッションを確認する

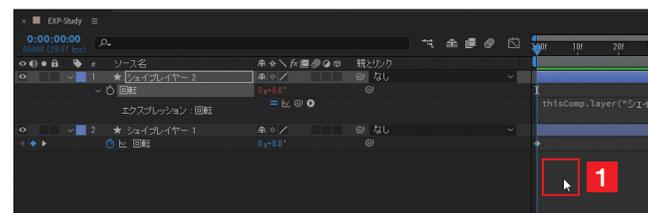
ここでは、先のSECTIONでシェイプに設定したエクスプレッションが、きちんと動作するかどうかを確認してみましょう。

サンプルファイル ▶ CH-09-04.aep、CH-09-Finish-01.aep

▶ エクスプレッションの動作を確認する

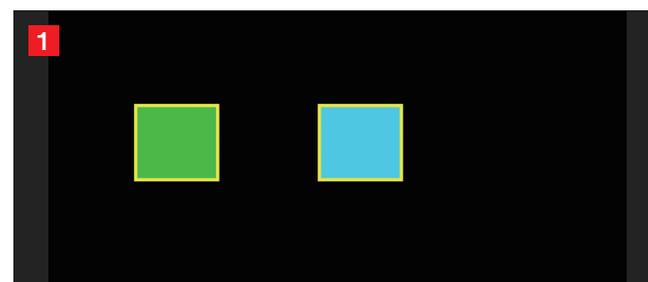
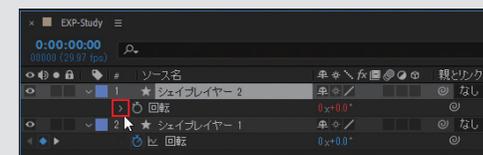
1 エクスプレッションを
確認する

何も無いところをクリックして**1**、エクスプレッションを確認します。

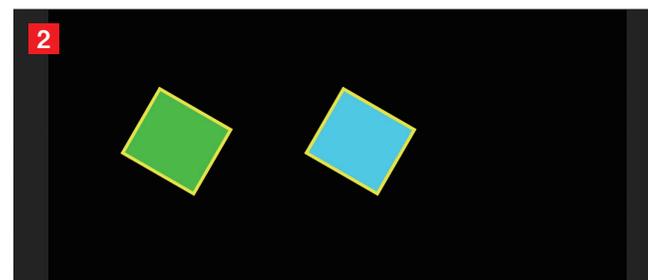


CHECK

ピックウィップを操作したのにエクスプレッションが表示されていない場合は、ストップウォッチ左にある矢印をクリックしてください。

2 エクスプレッションを
確認する

時間インジケータをドラッグして、双方のシェイプが回転することを確認します**12**。完成ファイルは「CH-09-Finish-01.aep」です。

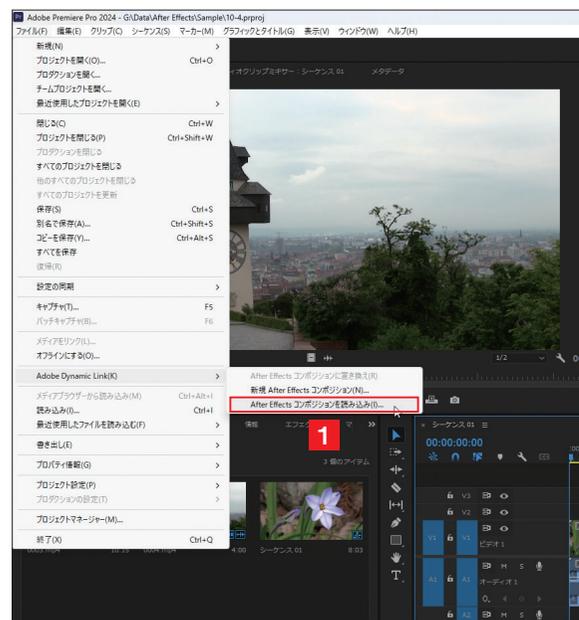


03

そのほかの出力方法

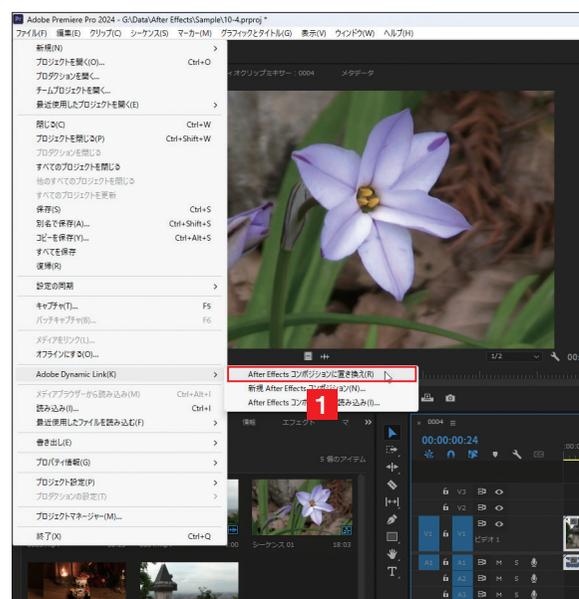
After Effectsで作成したコンポジションは、動画ファイルとして出力するという利用方法のほか、Premiere Proと連携して利用するのがおすすめです。

▶ Premiere Proでコンポジションの読み込みと置き換え



After Effectsコンポジションを読み込む

ビデオ編集ソフトの「Adobe Premiere Pro」と連携する方法に、「Adobe Dynamic Link」があります。Premiere Proとコンポジションの状態連携でき、スムーズな編集作業が可能です。Premiere Proの[ファイル]メニュー→[Adobe Dynamic Link]→[After Effects コンポジションを読み込み]を選択して1、Premiere ProにAfter Effectsのコンポジションを素材として読み込むことができます。



After Effectsコンポジションに置き換え

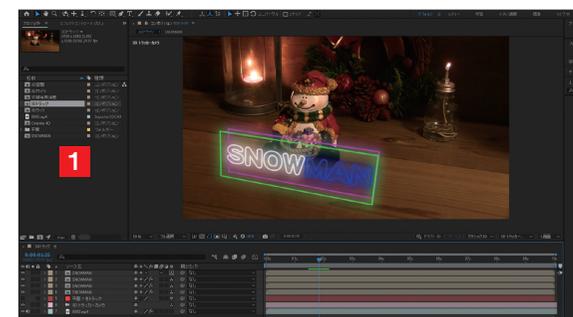
Premiere Proの[ファイル]メニュー[Adobe Dynamic Link]→[After Effects コンポジションに置き換え]を選択すると1、Premiere Proで編集中のクリップをAfter Effectsで作成したコンポジションに置き換えて利用することができます。

04

Premiere Proとの連携①

After Effectsで作成したコンポジションを素材の1つとしてPremiere Proに読み込んで利用するという方法を解説します。この場合、After Effectsから動画を出力する必要はありません。

▶ Dynamic Linkで読み込む



1 After Effectsで作成したプロジェクトを保存する

After Effectsで作成したアニメーション(コンポジション名: 3Dトラック)を1、[ファイル]メニュー→[保存]でプロジェクトを保存します。ここでは、以下の設定で保存します。

コンポジション名: 3Dトラック
プロジェクトファイル名: Chapter-8
保存先フォルダー名: Projects



2 Premiere Proでコンポジションを読み込む

Premiere Proで動画編集中に1、[ファイル]メニュー→[Adobe Dynamic Link]→[After Effects コンポジションを読み込み]を選択します2。



3 コンポジションを選択する

「After Effects コンポジションを読み込み」ダイアログボックスが表示されるので1、「プロジェクト」の一覧で手順1の操作で保存したプロジェクトファイルを選択し2、「コンポジション」で利用したいコンポジション名を選択して3、[OK]をクリックします4。なお、画面では、1つのプロジェクトファイルに複数のコンポジションを設定した例で解説しています。