



AfterEffect 講座

【基礎編】

After Effects 講座 目次

第 1 章 はじめに

第 1 節 はじめに 2

第 2 章 AFTER EFFECTS の概要

第 1 節 AFTER EFFECTS のワークフロー 3

第 2 節 AFTER EFFECTS の画面構成 17

第 3 節 ワークスペースのカスタマイズ 62

第 3 章 合成の基本操作..... 6

第 1 節 コンポジション 64

第 2 節 アルファチャンネル 72

第 3 節 マスク 74

第 4 節 描画モード 88

第 5 節 キーイング 90

第 6 節 モーショントラッキング 92

第 4 章 レイヤーの基本操作 10

第 1 節 平面レイヤー 103

第 2 節 シェイプレイヤー 105

第 3 節 テキストレイヤー 111

第 4 節 その他のレイヤー 123

第 5 節 レイヤー操作 125

第1章 はじめに

第1節 はじめに

この節では、テキストの基本的な操作方法と、After Effects がどのようなソフトかを説明します。

第1項 このテキストの使い方

キーボードショートカットの表示

このテキストでは、ツールの操作など各所で「**キーボードショートカット**」を表示しています。キーボードショートカットとは、マウス操作の他に複数のキーを組み合わせて操作することができる方法です。多くの場合、マウス操作より操作スピードが速くなり、実践ではよく使用されています。テキストの学習では、あえてキーボードショートカットを使う必要はありませんが、補足としてよく使用されるものを表示しています。操作に慣れてきた頃に使用してください。

学習を進めていく中で、操作方法に困ったときは改めてこの章をご覧ください。

表示方法	
Windows	【Ctrl + S】 Ctrl キー + S キーを押します
Mac	【Command + S】 Command キー + S キーを押します

第2項 After Effects について

この項の学習目標

- After Effects がどのようなソフトかを理解する。

After Effects を使って行う仕事

Adobe After Effects（アドビ アフターエフェクツ）は、アメリカの Adobe Systems（アドビ システムズ）社が開発した**モーショングラフィックス**（静止画像に音や動きを加えたもの）と**ビジュアルエフェクト**用のアプリケーションソフトです。CG や実写映像のデジタル合成や、タイトル、Web 用のバナーアニメーションなどの**モーショングラフィックス**、YouTube のタイトルアニメーションなどを作成することができます。映画、テレビ、CM、ゲーム、アニメ、Web などの業界において標準的に使用されるアプリケーションソフトです。

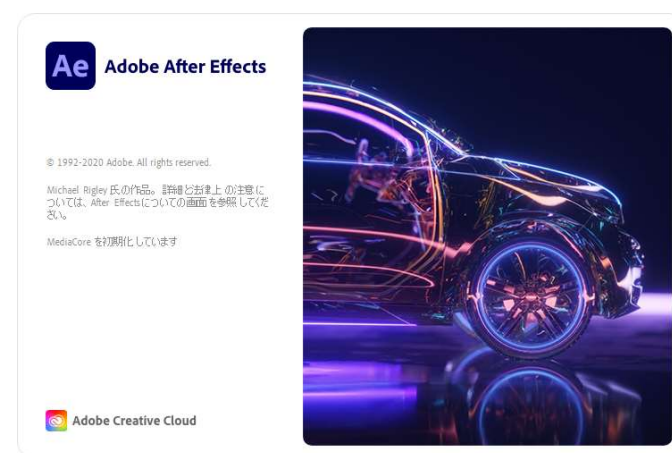
After Effects では主に以下のことが行えます（詳細については学習しながら解説を行っていきます）。

- キーフレームを使ったアニメーション作成
- レイヤーを使った合成
- ベジェ曲線を使ったマスクの作成
- シェイプレイヤーを使った図形の描画
- テキストレイヤーを使った文字の挿入
- エフェクトによる映像加工
- トラッカーを使ったモーション分析
- 3D レイヤーを使った立体的な合成
- リアルタイムプレビュー

このレッスンで使用する After Effects のバージョン

After Effects は、1993 年に米国の the Company of Science and Art 社から Macintosh 版のバージョンで「1.0」が発売されました。その後、企業の買収を経て現在の Adobe Systems（アドビ システムズ）社より 1995 年にバージョン「3.0」が発売され、初めて日本語版が発売されました。1997 年には初めての Windows 版であるバージョン「3.1」が発売されました。

バージョン「7.0」までは、**Standard** と **Professional** の 2 種類のエディションがありましたが、バージョン「8.0」からは、Standard は廃止され CS ファミリーに加わり、バージョンの表記が「**CS3**」になりました。（CS は Creative Suite の略です。Photoshop や InDesign など、その他の Adobe 製品も同時にバージョン名が「**CS**」に統一されました。これにより、同時期にリリースされた製品がバージョン名から判るようになりました。）2013 年 5 月に「**CS**」（Creative Suite）は「**CC**」（Creative Cloud）に移行することが正式発表され、以降「**CC**」に一本化されました。なお、このレッスンで学習する「**CC 2020**」はバージョン「**17.x**」にあたります。



第2章 After Effects の概要

第1節 After Effects のワークフロー

この節では After Effects のワークフローについての理解を深めるとともに映像制作がどのような手順で進められるかについて学習します。

第1項 After Effects のワークフロー

この項の学習目標

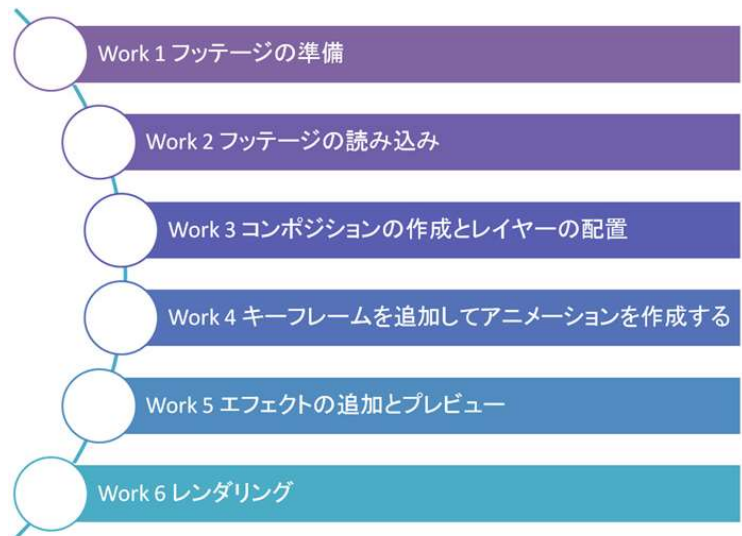
- After Effects のワークフローを理解する。

After Effects を使用した映像制作の流れ

After Effects を使用した映像制作がどのような手順で進められるかについて説明します。

一般的な作業の流れは、右図の順で行われます。

では、それぞれの手順でどのようなことを行うのか、確認していきましょう。



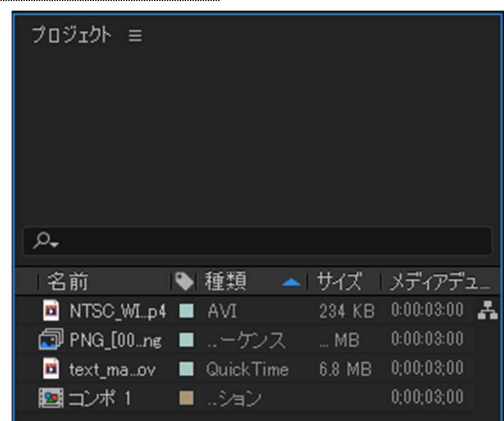
Work 1 フッターの準備

After Effects で扱う**静止画**や**動画**の**素材**のことを「**フッター**」と呼びます。映像制作の第一歩はフッターの準備から始まります。

After Effects では、さまざまな静止画や動画の素材を扱うことができます。

Work 2 フッターの読み込み

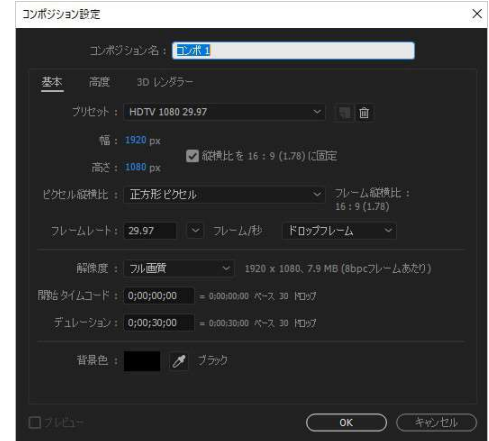
準備したフッターを After Effects の**プロジェクト**に読み込みます。



Work 3 コンポジションの作成とレイヤーの配置

完成させたい映像の仕様に合わせて「コンポジション」を作成し、フッターを「コンポジション」に配置します。

「コンポジション」とは読み込んだ複数のフッターをレイヤーとして配置して、アニメーションやさまざまな効果を与えてひとつの映像に**まとめる場所**のことです。最終的な利用用途を想定し、コンポジションの設定を行います。



Work 4 キーフレームを追加してアニメーションを作成する

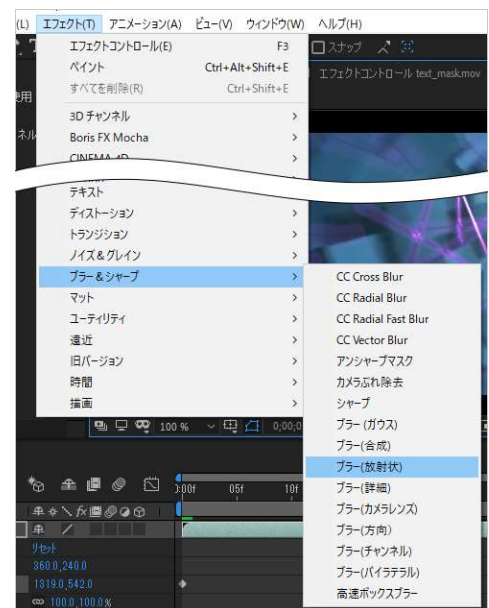
「レイヤー」にキーフレーム（主な変化が定義されているフレーム）を追加して、「アニメーション」を作成します。

アニメーションを動かすタイミングには「フレーム」という単位を uses。



Work 5 エフェクトの追加とプレビュー

After Effects には大変多くの「エフェクト」が用意されています。レイヤーに「エフェクト」を適用します。



Work 6 レンダリング

コンポジションからムービーを構成するフレームを作成することを「レンダリング」と呼びます。

完成したコンポジションを「レンダリング」してムービーファイルを作成します。

After Effects で映像（アニメーション）を作成する基本的な流れは以上です。以降の項では、ここでご紹介した流れに沿って、実際に操作を行います。After Effects での映像制作を体験してみましょう。

