



After Effects勉強会



After Effects とは？

コンポジット・2Dモーショングラフィックスに強いソフト（個人的な感想）

正直3Dはあまり強くないので（AviUtlに比べるとだいぶ強いけど）おとなしくBlenderとかCINEMA 4Dで作るか、VideoCopilotのElement3D（AEプラグイン、高い）を使うのが良い

映像界隈の標準的なソフト。新海誠監督も使ってるしハリウッドでも使われてる

最近は発音は「アフターエフェクツ」が正しい、とされている

（アフターエフェクト派もそれなりにいる。ほぼ宗教なので好きな方で良い）



AE使ってやること

- コンポジット
- シェイプモーション
- よく見かける表現


I AEの使い方






主な流れ

1. コンポジション（AE内で作る動画のひとまとまり）を作成
2. 映像を作る
 - 2.1. コンポジションに素材とか図形とか文字とか追加して動かす
 - 2.2. 必要に応じて他のコンポジションを入れる
 - 2.3. エフェクトとかかけたりする
 - 2.4. （満足するまで繰り返す）
3. AMEレンダーキューに追加してレンダリングする
4. おしまい




ショートカット (プロパティ操作)

P	位置
R	回転
T	透明度
S	サイズ
U	キーフレーム
E	エフェクト
Shift+hoge	追加で開く
以下おまけ	
UU	主要項目一覧
A	アンカーポイント
M	マスク
F	マスク境界のぼかし
LL	オーディオウェーブ




ショートカット (レイヤー作成系)

Ctrl+Y	平面作成
Ctrl+Shift+Y	平面編集
Ctrl+N	コンポジション作成
Ctrl+Shift+C	プリコンプ
Ctrl+Alt+Y	調整レイヤー作成
Ctrl+Alt+Shift+Y	ヌル作成
Ctrl+Alt+Shift+T	テキストレイヤー作成



ショートカット (プロパティ操作)

Ctrl+D	複製
Ctrl+C	コピー
Ctrl+V	貼り付け
Ctrl+X	切り取り
[,]	レイヤーの端を表示フレームへ
Alt+{ , }	トリミング
中クリック	移動
Shift+ホイール	横移動
Alt+ホイール	拡大縮小
Ctrl+←→	表示フレーム移動
同上 +Shift	10F移動
B. N	レンダリング範囲指定



ショートカット (その他)

Ctrl+Home	画面の中心へ
Ctrl+Alt+Home	アンカーポイントをレイヤーの中心へ
Space	プレビュー再生
F9	イージーイーズ
Shift + /	プレビュー画面のサイズを パネルに合わせる

その他色々

- 外部素材の追加はドラッグ&ドロップでOK
 - 連番読み込みのときはプロジェクトパネルをダブルクリックして最初の連番画像を選択
 - シーケンスで読み込む にチェックを入れる
- コンポジションを作るときのフレームレートは基本は30fpsでOK
 - 映画っぽくするなら24fps 60fpsはあまりおすすめしない
- プロパティ名の左のストップウォッチマークを1回押せば動かすことができる
 - その後は値を動かすたびにキーフレームが追加される
 - F9でイージーーズをかけて、グラフエディタでイージングを調整
 - 位置の場合は次元を分けないとイージング動かせない
- AEは英語版を使うとプラグインとかのエラーが出ないのでおすすめ
 - 日本語版を使うと毎回エフェクト名などを修正しないといけない
 - 「ae_force_english.txt」というファイルをドキュメントの中に入れておけば英語化できる



おすすめプラグイン

無料

- FX Console
- Saber
- VC Color Vibrance
- Animation Composer
- GG Bunkai

有料

- Flow



おすすめチュートリアル

- Video Copilot
 - <https://www.youtube.com/user/videocopilot>
 - Hey, What's up? で有名
 - とりあえずここを見ておけば問題ない
 - VFX系がメイン
 - ここ見るだけでもかなり力がつく

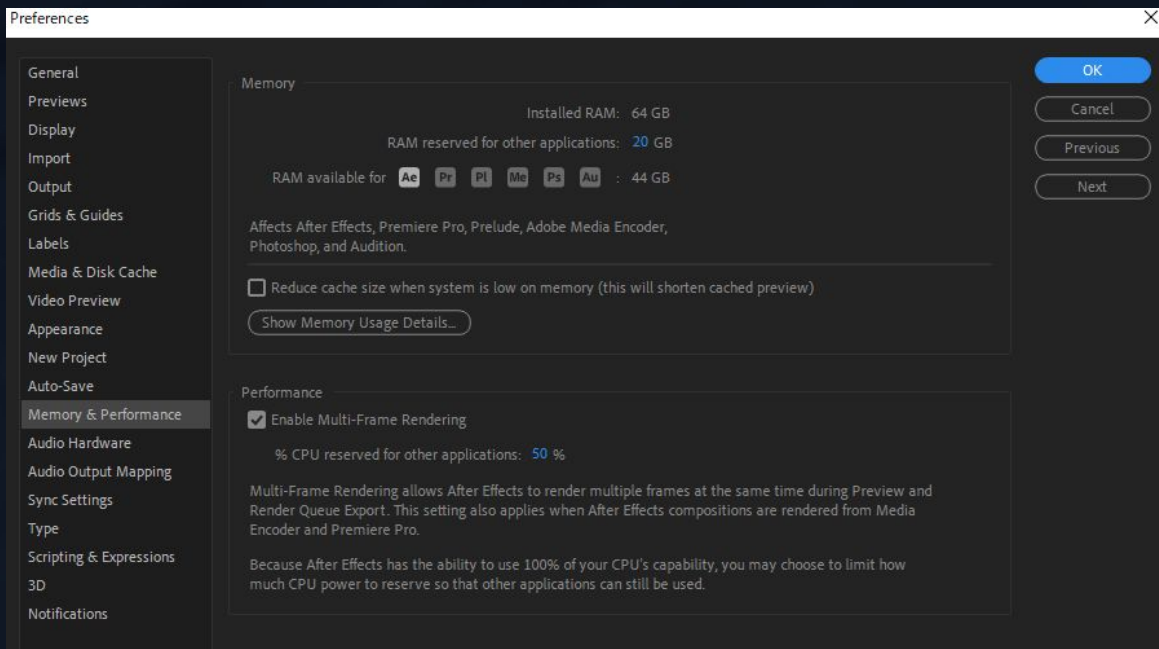
- Dope Motions
 - <https://www.youtube.com/c/DOPEMOTIONS>
 - モーショングラフィックス系が多め
 - 時々やってる人を見かける



おすすめチュートリアル

- AE OFF
 - https://www.youtube.com/channel/UCs7UOypY2mKWI3zTg2_Y9aQ
 - <https://vimeo.com/user5569324>
 - 日本のAE使いが集まって知見を共有する会
 - なぜかエンターテインメント性が追求されている
 - yama_koさんの解説はとても良いのでおすすめ

おすすめ設定



Edit/Preferencesの中の
Memory&Performance

メモリの空きを他ソフト用に残して、
マルチフレームレンダリングで使用する
CPUに制限をかけておくと

AEが重くなりにくいのでおすすめです

(レンダリングにすべてのリソースを使う
ので他の操作がかなり重くなる)

II コンポジット





コンポジットって何？

BlenderとかCinema4Dで作ったもの、AEのシェイプレイヤーなどで作ったものを色々いじっていい感じの見た目にする

例えば、エフェクトかけたり、色を調整したりする

3DCGソフトとかで直接いい感じの色を作るのは少し難しかったりするから、コンポジットとかで調整することが多い



よく使うエフェクトたち

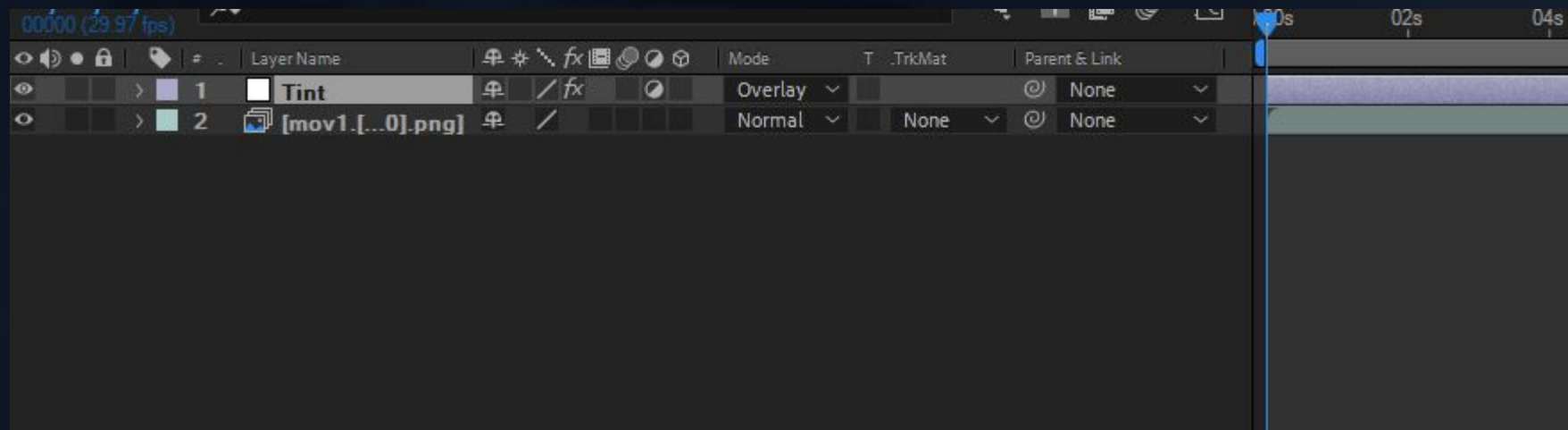
(僕流の方法です。自由に改変してください)

- Tint
- Curves
- Gradient Ramp
- Add Grain
- Camera Lens Blur
- Exposure
- Chromatic Aberration (Kikaku)

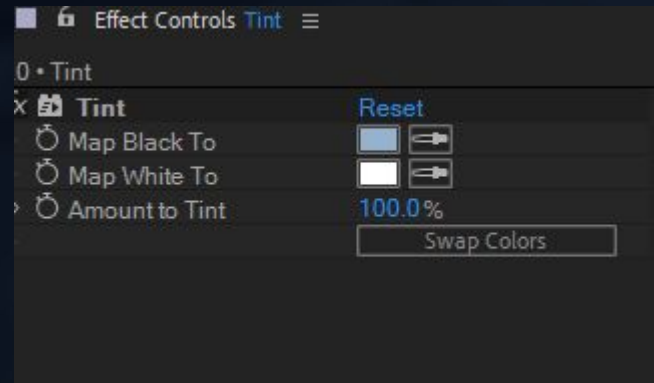
Auto系は使わないこと！！！！ (ほぼ確実に落ちる)

Tint

Adjustment Layerにかけて、Overlayで合成することが多い
コントラストを制御しつつ色を変更できる



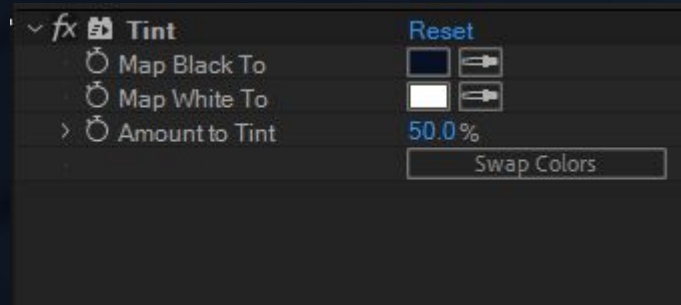
Tint



Tint

合成をNormalにして、Amount to Tintを50%とかにしたら彩度を下げることができる

Hue/Saturationでも良いしこっち使っても良い





Curves

横軸が入力、縦軸が出力

RGBまとめて（明度等の調整になる）、RGBAそれぞれ、で調整できる

色補正だいたいなんでもできる人。

なれば自由自在



GradientRamp

グラデーションを追加する

直線が変わるものと同心円状に変わるものがある

オーバーレイで使うことが多い



Add Grain

ノイズっぽいものを追加するエフェクト

単調な見た目を改善したいときに薄くかけると良い

ただし、かなり重い



Camera Lens Blur

ぼかし

ガウスブラー、高速ボックスブラーではなくレンズブラーを使うのが良い、とよく言われる

光とかがきれいにボケてくれるのでとてもいい

ただし、ガウスブラーなどよりも重いので、単体で全体に使うわけではなく
ただ境界をぼかしたいとかそういう場合には高速ボックスブラーが良い



Exposure

明るさを調節する

ビネットを作るのに使うことが多い（マスクで切り抜く）

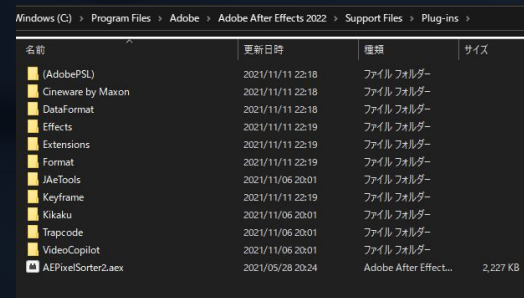
Chromatic Aberration

<http://atarabi.com/kikaku/plugin/>

ここからDLする

C:/ProgramFiles/Adobe/AdobeAfterEffects202x/SupportFiles/Plug-ins/の中に入れる
(Plug-insの中は1層だけならフォルダを作っても認識してくれる)

→分類しておく与管理が楽



名前	更新日時	種類	サイズ
(AdobePSL)	2021/11/11 22:18	ファイル フォルダ	
Cineware by Maxon	2021/11/11 22:18	ファイル フォルダ	
DataFormat	2021/11/11 22:18	ファイル フォルダ	
Effects	2021/11/11 22:19	ファイル フォルダ	
Extensions	2021/11/11 22:19	ファイル フォルダ	
Format	2021/11/11 22:19	ファイル フォルダ	
JAETools	2021/11/06 20:01	ファイル フォルダ	
Keyframe	2021/11/11 22:19	ファイル フォルダ	
Kikaku	2021/11/06 20:01	ファイル フォルダ	
Trapcode	2021/11/06 20:01	ファイル フォルダ	
VideoCopilot	2021/11/06 20:01	ファイル フォルダ	
AEPixelSorter2.aex	2021/09/28 20:24	Adobe After Effect...	2,227 KB



僕がよくやる構成

レイヤーはこんな感じ

curve, grain, glow, …

Gradient map (overlay)

exposure (vignette)

Tint (overlay)

元の画像



おまけ：orange and teal

ハリウッドとかの映画でよく使われる方法

肌の色（オレンジ）と補色の関係にあるティール、と呼ばれる青緑っぽい色を背景に使うことで人を目立たせよう！という意図で使われるもの
（なので人物が登場しない場合は使われない）

Lumetri colorというエフェクトを使うことが多い

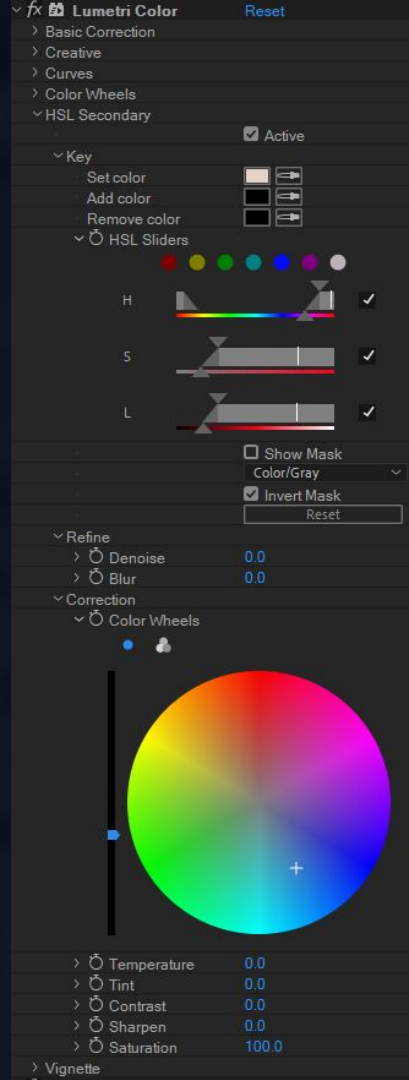
おまけ：orange and teal

1個めのLumiteriColorはHSL Secondaryを使う

Keyで肌の色を切り抜く（ShowMaskで確認）

（ShowMaskをOFFにして、）InvertMaskをON

CorrectionのColorWheelsで十字を青～緑あたりに置く（詳しい位置は画面を見ながらいい感じに）



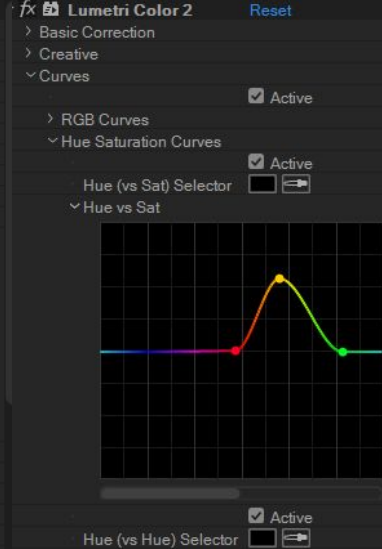
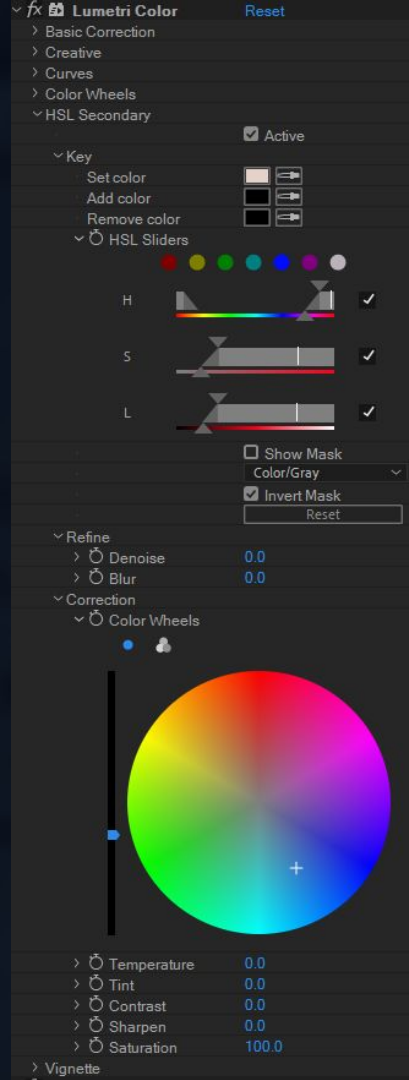
おまけ：orange and teal

1個めのができたら、更にもう一つLumiteriColorを追加して、それはCurvesの中のHue vs Satで肌の色あたりのグラフを上を持ち上げる

他に彩度を上げたい色があれば、そこも

もし全体の彩度が高くなりすぎたら、Adjustment layerにTintをかけて彩度を下げる

(Amountの値で強さを調整)





毎回エフェクト探すのめんどくさい？

VideoCopilotのFX Consoleが便利

<https://www.videocopilot.net/blog/2018/05/fx-console-updated-to-v1-0-3/>

レイヤーを選択した状態でCtrl+Space押すと検索ボックスが出てくる

画像保存とかにも使えるので便利

日本語版AE使っている場合、毎回半角全角押すことになるので、英語版にするか英語名をエイリアス登録しておくのが良いと思う

(III KineticTypography)





AEでKinetic Typography

作り方の流れはBlenderと一緒になので省略

文字の分解方法について

set_char を使えば1文字単位に分解できる

<http://ae-users.com/jp/resources/2016/10/%e4%b8%80%e6%96%87%e5%ad%97%e5%8d%98%e4%bd%8d%e3%81%ab%e3%83%ac%e3%82%a4%e3%83%a4%e3%82%92%e5%88%86%e8%a7%a3%e3%81%99%e3%82%8b%e3%82%b9%e3%82%af%e3%83%aa%e3%83%97%e3%83%88/>

GG分解を使えば文字を分解できる（ただしシェイプレイヤーになる）

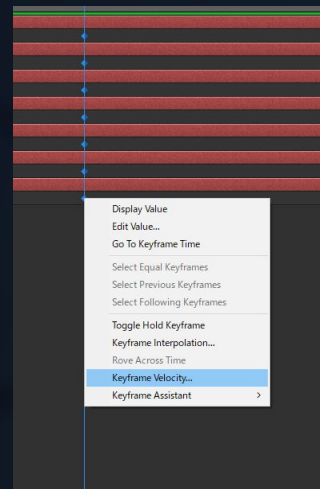
<https://twitter.com/gummasimedi/status/1190626096036773888>

文字を動かす時

Flowを持っているならFlowを使うと早い

<https://aescrpts.com/flow/>

持っていないなら、キーフレームを右クリック→KeyframeVelocityで一括変更できる（ただFlowの方が直感的なにできる）



III Shape Motion



シェイプモーションって何？

図形を動かして映像を作るやつ

フラットモーション、と呼ばれることも（2Dなので）

音にあわせて作る人がかなり多い
（僕は音無しで作ることも多かったりする）

「気持ちいい動き」「デザイン性があること」
が重視されることが多い（後者なんもわからん）





きもちいい動き、のコツ（個人的な知見）

- 音楽のBPMに合っていること（音同期）
- イージングによって動きの緩急がしっかりしていること
- 多少動きが予想できること
 - 補助線
 - 予備動作
- 動きがなめらかにつながっていること
- 多少は物理法則に従っていること
 - エネルギーを保存させる、とか言われていたりする



音同期について

<https://youtu.be/e-jWOo3Bl2k>

yama_koさんの「現代音同期論」が分かりやすくおすすめ

- 理論的にするには音楽のBPMというのを利用すると良い
- 音と映像はどちらかといえば映像の方は早いほうが良い

配布された時計のPF → https://twitter.com/yama_ko/status/1012951706005430272

動きが予想できること

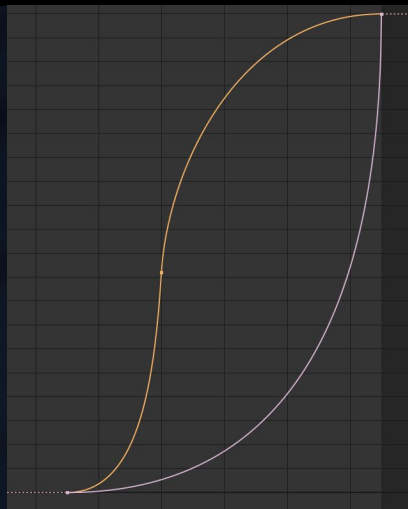
1. 補助線

動かす方向に細い線を入れること

入れなくてもOKだけどなにか足りないな

と感じるときは入れてみると良

Start/Endのイージングはこういうのがよく使われる





動きが予想できること

2. 予備動作（反動）

動きにため動作をつけること

動き始める少し前に逆方向に動かしたりする

バネをイメージすると良い