

Flash 使いのための After Effects スタートアップ

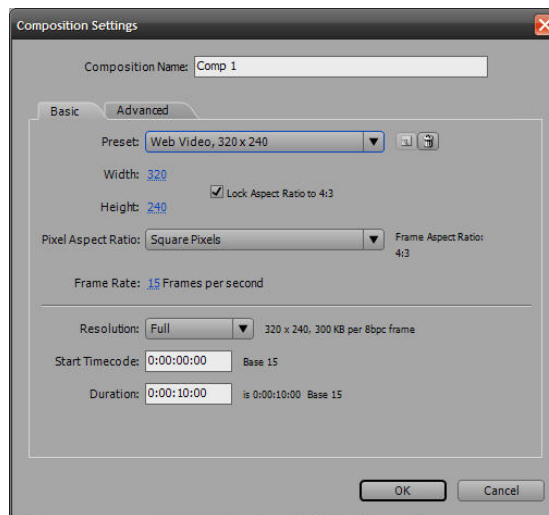
金像 瑞穂

マルチメディアコンテンツクリエイター
アドビ認定インストラクター (ACI)

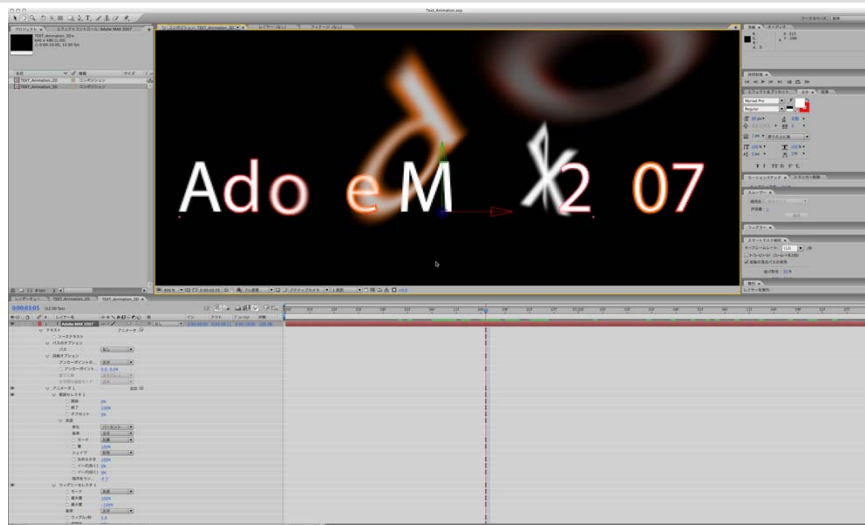




- ユーザーインターフェースのレイアウトは、パネルで構成されています。
- プロジェクト・パネルは、コンテンツの管理を行います。
- タイムラインは、アニメーションの管理を行います。
- ツールパネルとエフェクト&プリセットパネルは、コンテンツを追加したり、コンテンツに対して操作を行います。
- コンポジションウィンドウと時間制御パネルは、プレビュー時に使用します。



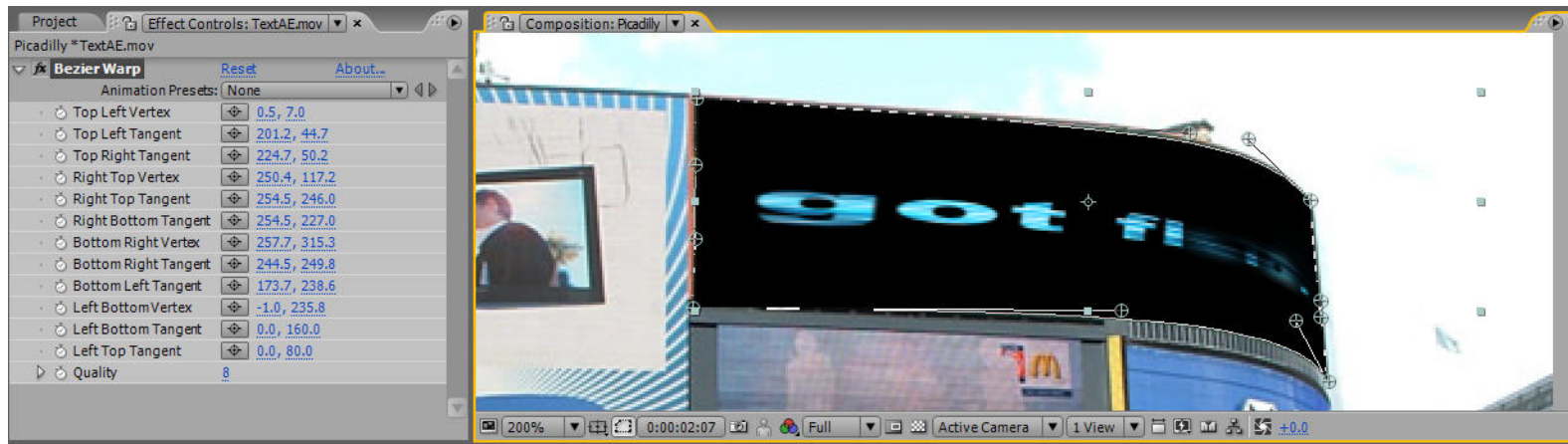
- コンポジションは、After Effects における基礎となるものです。
- コンポジションは、単独で存在することも、複数のコンポジションが入れ子(ネスト)された状態にすることもできます。
- Flash にたとえるならば、ムービークリップに似ています。
- コンポジションは、コンポジションウィンドウで確認することができます。
- コンポジションと時間制御パネルを使って、プレビューを行います。



- 文字を追加するには、文字ツールを使用します。また、文字のフォーマットをするときには、文字パネルおよび段落パネルを使用します。
- タイムラインで構成、もしくはアニメーション・プリセットを適用してテキストにアニメーションを設定できます。
- テキストは、2次元・3次元のどちらでもアニメート可能です。
- アニメーションの継続時間をコントロールするために、In/Outポイントを使用してください。
- コンポジションウィンドウと時間制御パネルを使って、プレビューを行います。
- Flash で使用する場合、直接 Flash の SWF として出力できます。



- Photoshop・Illustratorドキュメントは、コンポジションまたはフッタージとしてインポートできます。
- Photoshop・Illustratorで設定されたすべてのレイヤーが保持されます。
- Photoshop・IllustratorレイヤーはAfter Effectsの中でアニメートすることができます。
- オリジナルのPhotoshop・Illustratorドキュメントに行なわれた変更は、After Effectsファイルに直ちに反映されます。
- Photoshop・Illustratorで描かれたイメージあるいは図形をアニメーションするには、新機能のパペットツールを使用します。



- マスキングは、押さえておくべき技術の一つです。
- ペンツールや図形ツールなどを使用して、ベジェマスクを作成します。
- トラックマットは、クリエイティブの幅を広げます。
- ただし、必要な場合にのみ使用するようになります。
- QuickTime や FLV などに出力します。



- Flash では、アルファチャンネルを処理することができます。
- キーイングはグリーンやブルーなどの背景部分を除去し、アルファチャンネルに変換します。
- まずは、ガベージマットから始めます。
- Keylight を使用して、キーを作成します。
- QuickTime や FLV などに出力します。



- エフェクトを使用して、効果的な演出を表現しましょう。
- エフェクトは、必要な場合にのみ使用するようにします。
- QuickTime や FLV などに出力します。
- After Effects CS3 と Flash CS3 は最強のコンビネーションです。

ありがとうございました。

<http://m-school.biz/>

