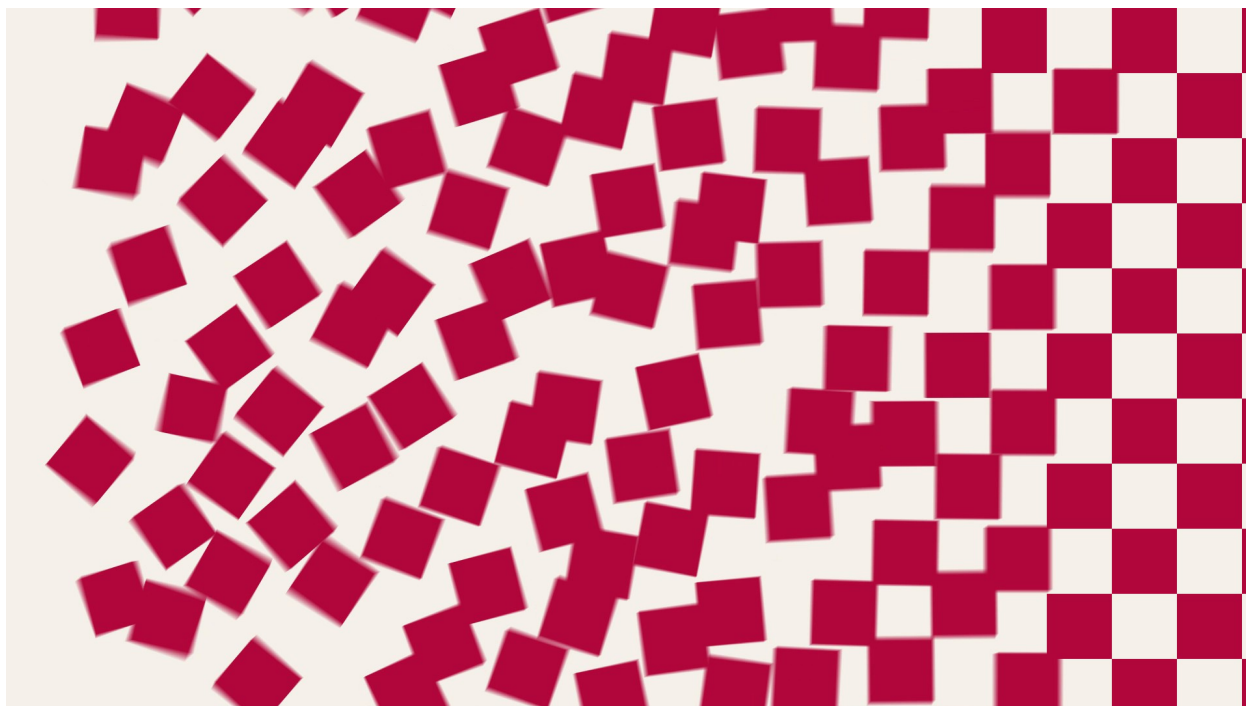


FINAL 15-SECOND EDITION | NO PLUG-IN

市松模様アニメーション

After Effects 制作・YouTube 公開マニュアル



現れる → 4回転・3色 → 左風で舞い散る

1920×1080 / 30fps / 15 秒 / 音声なし

2026 年 8 月 29 日 | 河合義寛

01 QUICK START

まず完成版を開いて確認する

最短ルート ichimatsu_blocks_15s.aep を After Effects で開き、コンポジション「01_ICHIMATSU_BLOCKS_15s_FINAL」をダブルクリック。0 秒から 15 秒まで RAM プレビューします。

納品ファイル

ファイル	用途	変更の要否
ichimatsu_blocks_15s.aep	編集できる完成プロジェクト	必要なときだけ色・速さを変更
ichimatsu_blocks_15s.mp4	YouTube 公開用 MP4	そのままアップロード
build_ichimatsu_blocks_15s.jsx	同じ AEP を自動生成するスクリプト	通常は触らない
ichimatsu_youtube_thumbnail.jpg	YouTube 用サムネイル	そのまま使用

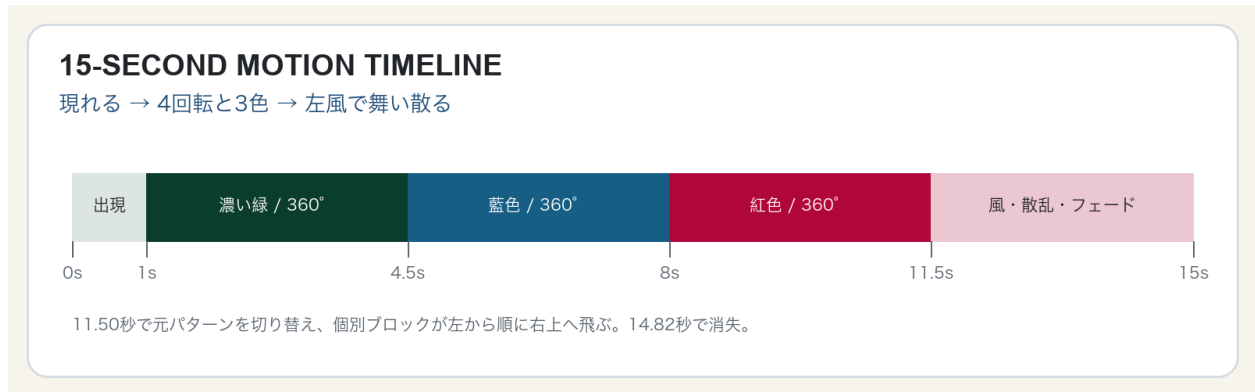
完成仕様

- 画面：16:9 の全画面市松模様。背景は温かいアイボリー。
- 動き：正方形が中央から現れ、各ブロックが個別中心で 360 度を 4 回回転。
- 色：濃い緑 #0B3D2E → 藍色 #165E83 → 紅色 #B1063A。
- 終わり：11.5 秒から左風が到達し、四角が右上へ舞い上がりながら縮小・回転・消失。

追加費用 使用するのは既存の After Effects と YouTube Studio だけです。追加プラグイン、広告、外部有料サービスは不要です。

02 TIMELINE

15 秒の演出設計



時間	色 / 回転	画面で起きること
0.00–1.00 秒	濃い緑 / 0°	ブロックが小さな点から全画面へ現れる
1.00–4.50 秒	濃い緑 / 0→360°	1 回目の 360 度回転
4.50–8.00 秒	藍色 / 360→720°	2 回目の 360 度回転
8.00–11.50 秒	紅色 / 720→1080°	3 回目の 360 度回転
11.50–15.00 秒	紅色 / 1080→1440°	左風で散乱し、フェードして消える

色の境目 4.42–4.58 秒と 7.92–8.08 秒に短い補間を入れ、色が急に切り替わる印象を抑えています。

03 AFTER EFFECTS / BASE

全画面の市松模様を作る

1. **コンポジションを作る** 1920×1080、30fps、15 秒。背景色は #F4F1E8 の温かいアイボリーにします。
2. **100px の正方形を作る** シェイプレイヤーを追加し、長方形パスのサイズを 100, 100。アンカーポイントが中央にあることを確認します。
3. **横へ繰り返す** リピーターを同じグループ内に追加。コピー数 17、位置 200, 0。100px の空白を挟んだ横一列になります。
4. **縦へ互い違いに繰り返す** 外側へ 2 つ目のリピーターを追加。コピー数 12、位置 100, 100。1 行ごとに 100px ずれて市松模様になります。
5. **全画面用の余白を確保する** シェイプレイヤーの位置を -1050, 50 にし、横コピーを多めに置きます。回転中も左右の端が欠けません。

AEP 内で見える場所

階層	名前	役割
メインコンポ	01_ICHIMATSU_BLOCKS_15s_FINAL	15 秒の完成映像
シェイプレイヤー	ICHIMATSU_BLOCKS_EDIT_COLOR_HERE	市松模様本体
グループ	ROTATING_BLOCK_100px	各ブロックの回転・色
プリコンポ	02_WIND_SCATTER_BLOCKS_EDITABLE	左風で散る個別ブロック

初心者向け 最初から作り直す必要はありません。完成 AEP を [別名で保存] して、色や時間だけを変更するのが安全です。

04 AFTER EFFECTS / MOTION

出現・回転・色変化を設定する

ブロックを現す

6. パスのオフセットを追加 ROTATING_BLOCK_100px の中に [パスのオフセット] を置きます。量は 0 秒=-50、0.18 秒=-50、1.00 秒=3、1.25 秒=0。
7. 動きを滑らかにする 4つのキーフレームを選び、F9 でイージーイズ。少し行き過ぎて戻するため、出現が機械的に見えません。

360度を4区間に分ける

時点	回転値	塗り色
1.00 秒	0°	濃い緑 #0B3D2E
4.50 秒	360°	藍色へ切替
8.00 秒	720°	紅色へ切替
11.50 秒	1080°	紅色のまま風開始
15.00 秒	1440°	完全に消える

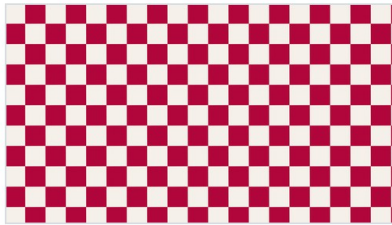
回転はレイヤー全体ではなく、ROTATING_BLOCK_100px の [トランスフォーム：グループ] へ設定します。リピーターで作られた全ブロックが、それぞれ自分の中心で回ります。

よくある間違い シェイプレイヤー側の回転を動かすと、画面全体が1枚の板のように回ります。必ずブロックグループ側の回転を使います。

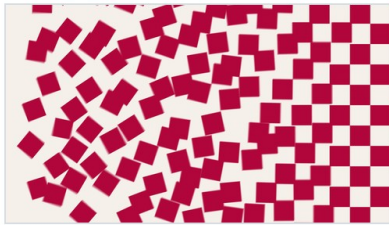
05 WIND SCATTER

左からの風で四角を舞い上げる

完成 AEP での方法 11.50 秒で市松模様本体を非表示にし、同じ位置へ並べた個別ブロックのプリコンポへ切り替えます。各ブロックを別レイヤーにすることで、散らばり方を変えられます。



1 風の直前



2 突風が横切る



3 右上へ舞い上がり消える

1 枚のブロックに入れる 4 つの動き

プロパティ	開始	終了
位置	元の格子位置	右へ 650-1270px、上へ 300-860px
回転	0°	交互に +360° / -360°
スケール	100%	28-48%
不透明度	100%	0%

風の開始は左端が最初です。横位置に応じて最大 0.78 秒遅らせ、さらに 0~0.10 秒の小さな差を加えます。規則正しすぎない自然な突風になります。

調整のコツ もっと強い風＝終了位置を右上へ遠くする。もっと軽い紙片＝終了スケールを小さくし、回転数を増やす。

06 EXPORT & QA

MP4 を書き出して確認する

8. **完成コンポを選ぶ** 01_ICHIMATSU_BLOCKS_15s_FINAL を選択します。ワークエリアが 0~15 秒であることを確認します。
9. **書き出す** [ファイル] → [書き出し] → [Adobe Media Encoder キューに追加]。形式 H.264、プリセットは Match Source の高ビットレートを基準にします。
10. **ファイル名を決める** ichimatsu_blocks_15s.mp4 として保存します。音声はないため、不要な音声トラックを追加しません。
11. **15 秒を通して見る** 先頭・3 色・風の開始・最後の消失を確認します。フレームの欠けや黒画面があれば AEP へ戻ります。

今回確認済みの仕様

項目	確認値
映像コーデック	H.264
画面 / fps	1920×1080 / 30fps
長さ	15.00 秒
音声	なし
終了	14.82 秒までに全ブロック消失

公開前チェック

- ☐ 1 秒までに全画面のブロックが現れる
- ☐ 濃い緑・藍色・紅色の順番が正しい
- ☐ 各色の区間で 360 度回転している
- ☐ 風が左から右へ進み、四角が右上へ舞う
- ☐ 15 秒で画面が空になり、不要なロゴ・音声・字幕がない

07 YOUTUBE / UPLOAD

YouTube Studio へアップロードする

12. **YouTube Studio を開く** 右上の [作成] → [動画をアップロード] を選びます。
13. **MP4 を選ぶ** ichimatsu_blocks_15s.mp4 をアップロードします。アップロードと処理が完了するまで画面を閉じません。
14. **タイトルと説明を入力** 下記を貼り付けます。価格・キャンペーン・未確認の URL は記載しません。

公開タイトル

【After Effects】市松模様を作る | 色変化と風で舞い散る 15 秒アニメーション

説明欄

After Effects で、市松模様のブロックが濃い緑→藍色→紅色へ変化し、最後は左から吹く風で舞い散る 15 秒アニメーションを制作しました。

見どころ

- ・ 全画面の市松模様
- ・ 各ブロックが 360 度回転
- ・ 濃い緑→藍色→紅色の色変化
- ・ 最後は左から風が吹き、右上へ舞い上がって消える演出
- ・ 1920×1080 / 30fps / 15 秒

制作：河合義寛

使用ソフト：Adobe After Effects

#AfterEffects #モーショングラフィックス #市松模様 #MotionDesign #JapanesePattern

サムネイル ichimatsu_youtube_thumbnail.jpg (1280×720) を [サムネイルをアップロード] から選びます。

08 PUBLISH

一括確認して公開する

15. **視聴者を設定** [いいえ、子ども向けではありません] を選びます。年齢制限は設定しません。
16. **追加設定を確認** 有料プロモーションなし、再生リストは未指定、字幕・終了画面は必要に応じて後から追加します。
17. **公開前に一括確認** タイトル、説明、サムネイル、15 秒の再生、子ども向け設定、公開範囲の 6 項目を 1 画面ずつ確認します。
18. **公開範囲を選ぶ** [公開] を選択し、最後に [公開] ボタンを押します。公開は外部への発信なので、必ず内容確認後に実行します。

今回の公開設定

項目	設定
チャンネル	Kawai Yoshihiro
視聴者	子ども向けではない
公開範囲	公開
サムネイル	ichimatsu_youtube_thumbnail.jpg
公開後 URL	https://youtu.be/63PF87v2P84

公開後の確認

- ☐ ログアウト状態またはシークレット画面で URL を開ける
- ☐ タイトルとサムネイルが意図どおり表示される
- ☐ 15 秒を最初から最後まで再生できる
- ☐ 説明欄の改行とハッシュタグが崩れていない
- ☐ YouTube Studio で著作権・制限の警告がない

権利 参照動画の映像・音声・ロゴ・字幕は流用していません。今回の AEP と MP4 は新規制作です。

09 REUSE & MEASUREMENT

公開を1回で終わらせない

この動画は、更新負担の少ないストック型素材として再利用します。完全放置の収益を断定せず、検索・SNS・制作相談へ段階的につなげます。

追加費用なしの再利用

資産	再利用先	目的
15 秒 MP4	YouTube / ブログ埋め込み	制作実績の認知
サムネイル	ブログ OGP / Facebook	クリックと理解
風の3フレーム	Instagram カルーセル	保存・プロフィール閲覧
AEP / JSX	実績提示 / 制作相談	動画案件の受注
本マニュアル	ブログ記事 / 無料見本	需要確認

公開後に測るもの

- YouTube：インプレッション、クリック率、平均視聴時間、15 秒の視聴維持率。
- ブログ：動画埋め込みの再生、関連記事クリック、問い合わせクリック。
- SNS：表示回数だけでなく、保存、プロフィール閲覧、ブログへのリンククリック。
- 受注：学会予告動画、医療セミナー告知動画、研修動画、図解制作の相談件数。

判断の目安

次の展開 反応が確認できた場合だけ、9:16 版、15 秒テンプレート、色違い、制作事例記事へ展開します。反応が乏しければ新作量産より、タイトル・サムネイル・導線を改善します。

最後のチェック

- ☐ 完成 MP4・AEP・サムネイル・マニュアルを同じ案件フォルダーへ保存した
- ☐ 公開 URL をブログや SNS へ載せる前に、投稿 4 媒体を一括確認する
- ☐ リンクには媒体と位置が分かる計測情報を付ける