

# PathOffset Pro

## USER MANUAL

本マニュアルは、PathOffset Pro(以下 本ツール)の使い方を説明します。テキストやマスクパスの外側・内側オフセット、輪郭シェイプ生成、Boolean Union、Element 3D との連携ワークフローまで網羅しています。インストール方法については別冊のインストールガイドをご参照ください。

→ Beta版についての注意

PathOffset Pro は現在 Beta 版です。複雑すぎる交差処理やCJK文字(漢字・かな・中国語・韓国語)では予想しない結果になる場合があります。Boolean演算は現在 Union のみ対応です。購入者は正式リリース版を含むすべてのアップデートを無料で受け取れます。

### 01 / OVERVIEW

## PathOffset Pro とは

PathOffset Pro は、Illustratorのオフセット機能を After Effects 上で再現するCEP拡張です。テキストやマスクパスを外側に膨らませる・内側に縮める・輪郭シェイプを生成する — AE内で完結する本物のパス処理エンジンです。

こんな場面で活躍します:

タイトルデザイン	太字フチ付きの装飾的タイトル制作に
Element 3D 連携	ベベル付き3Dタイポグラフィの構築に
モーショングラフィックス	シェイプの拡張アニメーションに
ロゴワーク	ロゴの太さ調整や輪郭バリエーション生成に

## パネルの構成

After Effects のメニューから「ウィンドウ → エクステンション → PathOffset Pro」を選択するとパネルが開きます。パネルは大きく以下のエリアに分かれています。

ヘッダー	タイトル表示、ヘルプ・ライセンス管理ボタン(?)
Amount	オフセット量の入力欄(px単位)
操作ボタン	Text to Mask / Outer Offset / Inner Offset / Outer Outline / Inner Outline / Union の6つのメイン操作
オプション	Auto Union After Offset チェックボックス
Advanced	展開すると、Precision・Hole Filter %・Hole Min (px <sup>2</sup> ) などの詳細パラメータが表示
フッター	ログエリア、トライアル残り回数の表示

## メイン機能

---

PathOffset Pro には6つのメイン機能があります。

### 01 Text Layer to Mask

テキストレイヤーを選択して実行すると、文字のアウトラインをマスクパスとして新規ソリッドレイヤーに書き出します。複数文字に対応。

※ トライアルでも回数無制限で使用可能。

---

### 02 Outer Offset

選択レイヤーのマスクパスを指定したpx分だけ外側に拡張します。自己交差が発生した場合は自動で検出・解決します。崩壊したマスクは自動削除されます。

※ トライアルでは最大 3px・15回まで実行可能。

---

### 03 Inner Offset

マスクパスを内側に収縮します。Outer Offsetと同じ自己交差解決ロジックを持ち、複雑な形状にも安定して動作します。

※ トライアルでは最大 3px・15回まで実行可能。

---

### 04 Outer Outline

マスクの外側にフレーム(輪郭のみ)を生成します。元マスクと外側オフセットの差分から、輪郭シェイプを作成します。Element 3D 用のベベル素材として最適です。

※ トライアルではロックされています。

---

### 05 Inner Outline

マスクの内側にフレームを生成します。装飾的なタイポグラフィや、ステップアウトラインの作成に最適です。

※ トライアルではロックされています。

---

### 06 Union

レイヤー上の複数マスクが重なっている場合、それらを一つのパスにマージします。マスクが1枚の場合は自己交差の解決のみを行います。

※ トライアルではロックされています。

---

## オプション・調整パラメータ

### Auto Union After Offset

チェックをONにすると、Offset実行後に自動でUnionを走らせます。「オフセット + マージ」をワンボタンで完結させたい場合に便利です。(トライアル版ではロック)

### Advanced調整パラメータ

パネル下部の「Advanced」を展開すると、より精密な調整が可能になります。

Amount	オフセット距離(px)。トライアル版は最大 3px
Precision	ベジェ細分化精度。小さいほど高精度・低速。デフォルトのままで通常は問題ありません
Hole Filter %	元パス面積に対して指定割合以下の穴を除去。小さな穴を自動で消したいときに有効
Hole Min (px <sup>2</sup> )	この面積以下の穴を絶対値で除去。ノイズ的な小さな穴の除去に使用

## 基本ワークフロー

### STEP 01 テキストまたはマスク付きレイヤーを準備

AE上で対象のテキストレイヤー、またはマスクを持つレイヤーを選択します。テキストの場合はまず「Text Layer to Mask」を実行してマスク化します。

### STEP 02 Amount を入力

オフセット量(px)を入力。複雑な形状の場合は Advanced の Precision を下げると精度が上がります。

### STEP 03 操作を選択して実行

Outer Offset / Inner Offset / Outer Outline / Inner Outline  
のいずれかをクリック。自己交差が発生した場合は自動で解決されます。

### STEP 04 必要に応じて Union

重なったマスクを統合したい場合は Union ボタンをクリック。Auto Union After Offset が ON ならこの工程は自動化されます。

### → ベストな結果を得るために

オフセット済みのマスクに対して、再度オフセットを実行することも可能です。ただし繰り返すごとに精度が劣化し、複雑な形状では破綻する場合があります。

最善の結果を得るには、なるべく元のマスクパスに戻してから再実行することをおすすめします。

(AE の Undo (Ctrl+Z)、または Text Layer to Mask の再実行で元に戻せます)

## 06 / ELEMENT 3D

# Element 3D との連携

PathOffset Pro の真価は、Video Copilot の Element 3D と組み合わせたときに発揮されます。Illustrator に往復することなく、AE内で完結するベベル付き3Dタイポグラフィを構築できます。

### STEP 01 テキストレイヤーをマスク化

テキストレイヤーを選択し、PathOffset Pro の「Text Layer to Mask」を実行。文字のアウトラインがマスクパスとして書き出されます。

### STEP 02 Outer Outline で輪郭シェイプを生成

生成されたマスクに対して、Amount を指定して「Outer Outline」を実行。ベベル用の外側輪郭シェイプが生成されます。

### STEP 03 Element 3D に読み込む

Element 3D の Custom Layers にマスクを持つレイヤーを指定。Edit Custom Path で、マスクパスを 3D に押し出します。

### STEP 04 ベベル設定で立体感を出す

Element 3D の Bevel 設定でベベルの深さや形状を調整。Outer Outline で生成したシェイプを使うことで、より複雑なベベル表現が可能になります。

### → TIP: パスデータの再利用

生成されたマスクは通常のAEマスクなので、コピー&ペーストで他のレイヤーやシェイプレイヤーにも再利用できます。

同じパスをアニメーション用とElement 3D用で別レイヤーに分けて持つと、編集が柔軟になります。

## 便利な使い方

---

### → 自己交差が起きやすい形状での対処

急峻な凹角を持つ形状(例: 星型、複雑な文字)では自己交差が発生しやすくなります。PathOffset Pro は自動で解決を試みますが、結果が崩れる場合は元の形状に戻してから Amount を小さくして再実行してください。

### → Auto Union を使うべきとき

複数のマスクが密接している(または重なる予定の)レイヤーで Offset を実行する場合、Auto Union After Offset を ON にしておくと、結果が綺麗にマージされます。単独のシンプルな形状ではOFFのままでも問題ありません。

### → Hole Filter の使い分け

穴の多い形状(例: 「O」や「8」のような文字)で、内側の小さな穴を消したい場合はHole Filter % を上げます。逆に意図的な穴を残したい場合は 0% にします。

### → Element 3D のテクスチャと組み合わせる

Outer Outline で生成したシェイプを Element 3D のサブグループとして登録すると、本体と輪郭で別のマテリアルを適用できます。金属枠付き文字などの表現に最適です。

## うまくいかないとき

---

### → 2回目以降のオフセットで結果が荒れる

オフセット済みのマスクに対してさらにオフセットを実行することは可能ですが、繰り返すごとに精度が劣化し、複雑な形状では破綻する場合があります。ベストな結果を得るには、なるべく元のマスクパスに戻してから(Ctrl+Z または Text Layer to Mask の再実行)再度オフセットを実行することをおすすめします。

### → マスクが消えてしまう

Inner Offset を大きな値で実行すると、形状が崩壊して自動削除される場合があります。より小さい値で再度お試しください。

### → 結果が思ったような形にならない

複雑すぎる交差や CJK文字(漢字等)では予期しない結果になる場合があります。Beta版の現状の制約です。今後のアップデートで改善予定です。

→ Outer Outline の輪郭が不自然

Precision を下げる(より細かく)ことで改善する場合があります。また、元のマスクに自己交差がある場合は先に Union で整理してから実行してください。

→ Element 3D に渡したパスが汚い

Outline 機能を使う前にマスクの自己交差を Union で解決しておく、Element 3D に渡したときの押し出しがより綺麗になります。

---

PathOffset Pro についてご質問・ご要望がございましたら、[takecinema.support@gmail.com](mailto:takecinema.support@gmail.com) までお問い合わせください。