



第2章

After Effects 应用基础

After Effects是制作UI动效的常用软件之一，通过After Effects可以很好地呈现动态的效果。本章对After Effects软件的基础知识进行介绍，包括After Effects的工作界面、项目文件的新建与编辑、合成的创建与输出、素材的导入与管理等。

2.1 After Effects工作界面

“工具”面板、“项目”面板、“合成”面板、“时间轴”面板等组成了After Effects工作界面，如图2-1所示。这些组成部分在After Effects软件中起着不同的作用，可以帮助用户实现精彩纷呈的动态效果，本节对After Effects的工作界面进行介绍。

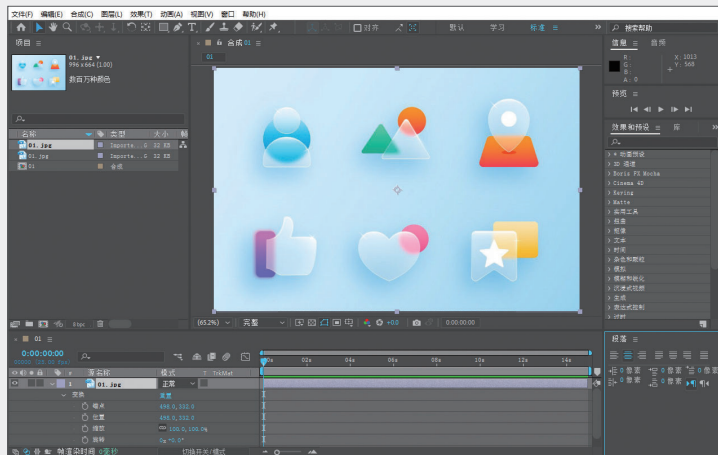


图 2-1

2.1.1 “工具”面板

“工具”面板包括一些常用的工具按钮，如选取工具、手形工具、缩放工具、旋转工具、形状工具、钢笔工具、文字工具等，如图2-2所示。其中部分图标右下角为小三角形的工具含有多重工具选项，单击并按住不放即可看到隐藏的工具。

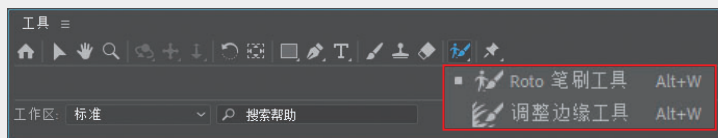


图 2-2

2.1.2 “项目”面板

“项目”面板存放着After Effects文档中所有的素材文件、合成文件以及文件夹，如图2-3所示。面板中显示素材的名称、类型、大小、媒体持续时间、文件路径等信息。用户还可以单击下方的按钮进行新建合成、新建文件夹等操作。

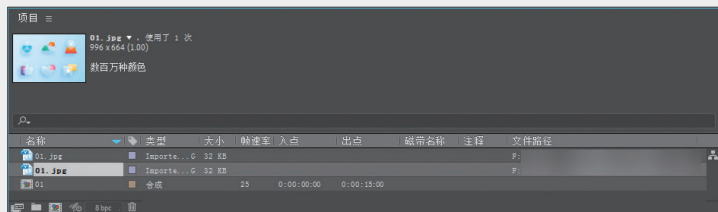


图 2-3

2.1.3 “合成”面板

“合成”面板可以实时显示合成画面的效果，具有预览、控制、操作、管理素材、缩放窗口比例等功能，用户可以直接在该面板上对素材进行编辑。图2-4所示为“合成”面板。



图 2-4

2.1.4 “时间轴”面板

“时间轴”面板可以精确设置合成中各种素材的位置、特效、属性等参数，从而控制图层效果和图层运动，还可以调整图层的顺序、制作关键帧动画等，是After Effects中最重要的面板之一。图2-5所示为展开的“时间轴”面板。

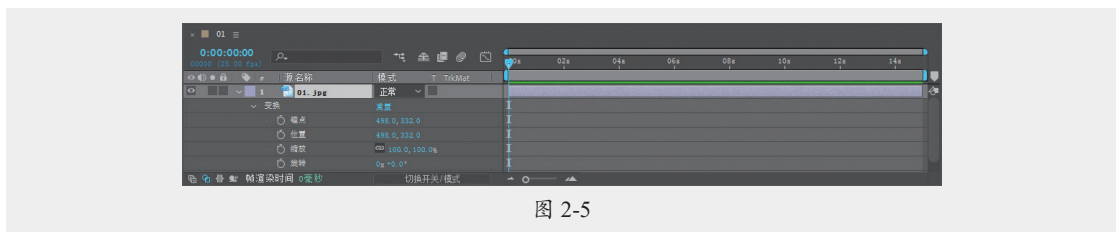


图 2-5

2.1.5 其他面板

标准工作区右侧还停靠着一些折叠起来的常用面板，如“音频”面板、“效果和预设”面板、“信息”面板等，如图2-6所示。执行“窗口”命令，在其子菜单中执行命令还可以打开更多的面板辅助操作，如图2-7所示。

常用的一些面板作用如下。

- **信息**：显示素材的相关信息。
- **音频**：显示混合声道输出音量的大小。
- **效果和预设**：显示软件中的各种视频效果、音频效果及预设效果。
- **段落**：用于设置段落文本的相关属性。



图 2-6



图 2-7

2.2 After Effects基础操作

新建项目是开始After Effects软件操作的第一步。一个项目可以包含多个合成及素材，在完成动效设计后将其渲染输出，即可进行应用。本节对此进行介绍。

2.2.1 创建项目文件

项目是存储在硬盘中的单独文件，用户可以通过以下3种常用的方式创建项目。

- 单击主页中的“新建项目”按钮 .
- 执行“文件”|“新建”|“新建项目”命令。
- 按Ctrl+Alt+N组合键。

这3种方式都可以新建默认的项目文档。若想对项目进行设置，可以在新建项目后单击“项目”面板名称右侧的“菜单”按钮 , 在弹出的快捷菜单中执行“项目设置”命令，打开“项目设置”对话框，如图2-8所示。在该对话框中根据需要设置项目参数。

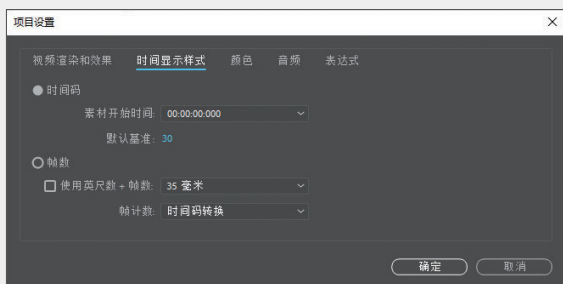


图 2-8

除了新建项目外，用户也可以打开已有的项目文件进行操作。常用的方式有以下4种。

- 在文件夹中直接双击After Effects项目文件将其打开。
- 执行“文件”|“打开项目”命令或按Ctrl+O组合键，打开图2-9所示的“打开”对话框选择要打开的项目文件，单击“打开”按钮将其打开。
- 执行“文件”|“打开最近的项目”命令，在其子菜单中显示最近打开的文件，选择具体项目将其打开。
- 在文件夹中找到要打开的项目文件，拖曳至“项目”面板或“合成”面板中。

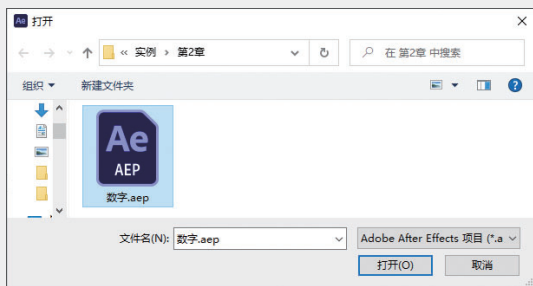


图 2-9

2.2.2 创建合成

合成是After Effects的核心功能之一，是指将多个不同元素组合在一起形成整体的过程。本小节对创建合成的方式进行介绍。

1. 创建空白合成

创建空白合成的方式有以下3种。

- 执行“合成”|“新建合成”命令。
- 按Ctrl+N组合键。
- 单击“项目”面板底部的“新建合成”按钮.

这3种方式都可以打开“合成设置”对话框，如图2-10所示。在该对话框中设置参数后单击“确定”按钮创建空白合成。

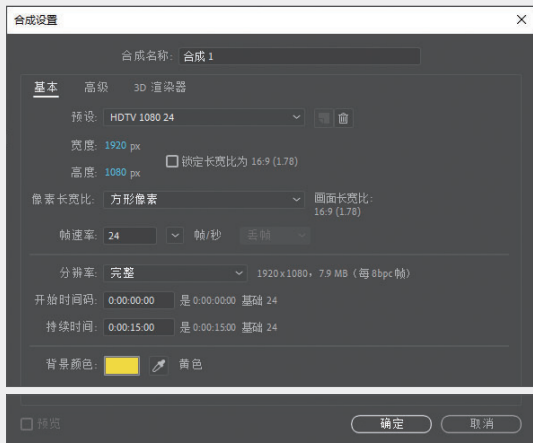


图 2-10

2. 基于单个素材新建合成

在“项目”面板选中某个素材右击，在弹出的快捷菜单中执行“基于所选项新建合成”命令，如图2-11所示。或将素材拖曳至“项目”面板底部的“新建合成”按钮可基于素材新建合成。

3. 基于多个素材新建合成

在“项目”面板同时选择多个文件后右击，在弹出的快捷菜单中执行“基于所选项新建合成”命令，或将素材拖曳至“项目”面板底部的“新建合成”按钮上，打开“基于所选项新建合成”对话框，如图2-12所示。在该对话框中设置参数后单击“确定”按钮即可按照设置基于多个素材创建合成。



图 2-11



图 2-12

该对话框中部分常用选项作用如下。

- **使用尺寸来自**：用于选择新合成从中获取合成设置的素材项目。
- **静止持续时间**：用于设置添加的静止图像的持续时间。
- **添加到渲染队列**：选择该复选框可将新合成添加到渲染队列中。
- **序列图层**：按顺序排列图层，可以选择使其在时间上重叠、设置过渡的持续时间以及选择过渡类型。

注意事项

选中合成执行“合成”|“合成设置”命令或按Ctrl+K组合键打开“合成设置”对话框重新设置合成参数。要注意的是，虽然用户可以随时更改合成设置，但考虑最终输出，最好是在创建合成时指定帧长宽比和帧大小等参数。

2.2.3 动效的渲染与输出

通过After Effects完成动效的制作后，可以将其输出为不同的格式，以便后续的操作。下面对此进行介绍。

1. 预览合成

设计UI动效时，可以通过预览及时地查看制作效果。执行“窗口”|“预览”命令，打开

“预览”面板,如图2-13所示。在该面板单击“播放/停止”按钮即可控制“合成”面板素材的播放。“预览”面板部分选项作用如下。

- **快捷键**: 用于设置播放/停止预览的键盘快捷键。
- **在预览中播放视频**: 启用后预览会播放视频。
- **在预览中播放音频**: 启用后预览会播放音频。
- **范围**: 用于设置要预览的帧的范围。
- **帧速率**: 用于设置预览的帧速率。选择自动可与合成的帧速率相等。
- **跳过**: 用于设置预览时要跳过的帧数,以提高回放性能。
- **分辨率**: 用于设置预览分辨率。

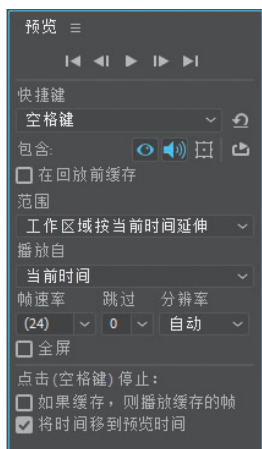


图 2-13

2. 渲染输出

渲染输出需要在“渲染队列”面板进行。选中要渲染的合成,执行“合成”|“添加到渲染队列”命令或按Ctrl+M组合键即可将合成添加至渲染队列,如图2-14所示。将合成添加至“渲染队列”面板后,合成将变为渲染项,软件支持批量渲染多个渲染项。



图 2-14

(1) 渲染设置

渲染设置可以对合成的基本信息、时间采样、帧速率等进行设置。单击“渲染队列”面板“渲染设置”右侧的蓝色文字,打开“渲染设置”对话框,如图2-15所示。该对话框中部分选项作用如下。

- **品质**: 用于设置合成的品质,包括当前设置、最佳、草图和线框4个选项。
- **分辨率**: 用于设置合成的分辨率。
- **代理使用**: 用于设置渲染时是否使用代理。
- **场渲染**: 用于设置渲染合成的场渲染技术。
- **时间跨度**: 用于设置要渲染合成的内容。
- **帧速率**: 用于设置渲染影片时使用的采样帧速率。

(2) 输出模块

输出模块设置可以设置输出内容的格式等。单击“渲染队列”面板“输出模块”右侧的蓝色文字,打开“输出模块设置”对话框,如图2-16所示。该对话框中部分选项作用如下。

- **格式**: 用于设置输出文件或文件序列的格式。
- **格式选项**: 单击该按钮打开相应的格式选项对话框,以设置视频及音频参数。
- **通道**: 用于设置输出通道。

- **深度**：用于设置输出影片的颜色深度。
- **颜色**：用于设置使用Alpha通道创建颜色的方式。
- **调整大小**：用于设置输出影片的大小。
- **裁剪**：用于在输出影片的边缘减去或增加像素行或列。其中数值为正将裁剪输出影片，数值为负将增加像素行或列。
- **音频输出**：用于设置输出音频参数。



图 2-15



图 2-16

注意事项

单击“输出到”右侧的蓝色文本可打开“将影片输出到”对话框设置文件的存储路径及存储名称。

2.2.4 保存和关闭项目文件

及时地保存文件有利于后续的编辑修改，同时还可以有效避免误操作或意外关闭带来的损失。下面对此进行介绍。

1. 保存项目

第一次保存项目文件，在执行“文件”|“保存”命令或按Ctrl+S组合键后，打开如图2-17所示的“另存为”对话框，用户可以在该对话框中指定项目文件的名称及存储位置。完成后单击“保存”按钮即可按照设置保存文件。

非首次保存的项目文件，执行保存命令后依照原有设置覆盖原项目保存。

2. 另存为

执行“文件”|“另存为”命令，在子菜单中执行命令可以将文件另存、保存副本或保存为XML文件，图2-18所示为“另存为”子菜单。

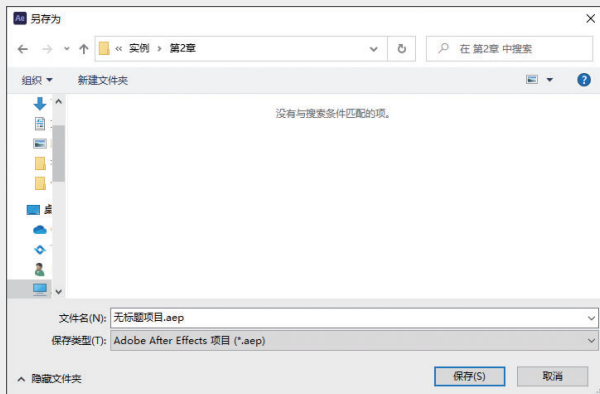


图 2-17



图 2-18

其中常用的子命令作用如下。

- **另存为：**重新保存当前项目文件，设置不同的保存路径或名称，而不影响原文件。
- **保存副本：**备份文件，其内容和原文件一致。
- **将副本另存为XML：**将当前项目文件保存为XML编码文件。

知识点拨

XML中文名为可扩展标记语言，是一种简单的数据存储服务语言。

3. 关闭项目

完成动效设计后，执行“文件”|“关闭项目”命令关闭当前项目文件。若关闭之前没有保存文件，软件自动弹出提示对话框提醒用户是否保存文件，如图2-19所示。



图 2-19

动手练 渲染动效文件



本案例练习渲染动效文件。涉及的知识点包括打开项目文件、渲染输出、保存文件等，下面对具体的操作步骤进行介绍。

步骤 01 打开After Effects软件，执行“文件”|“打开项目”命令，打开“打开”对话框选择本章素材文件，如图2-20所示。

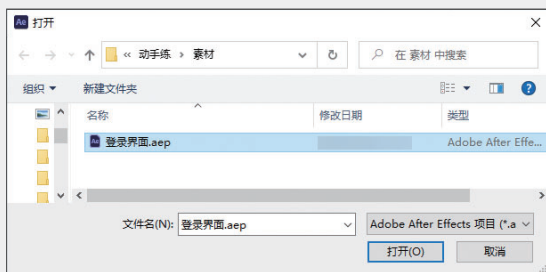


图 2-20

步骤 02 单击“打开”按钮打开本章素材文件，如图2-21所示。

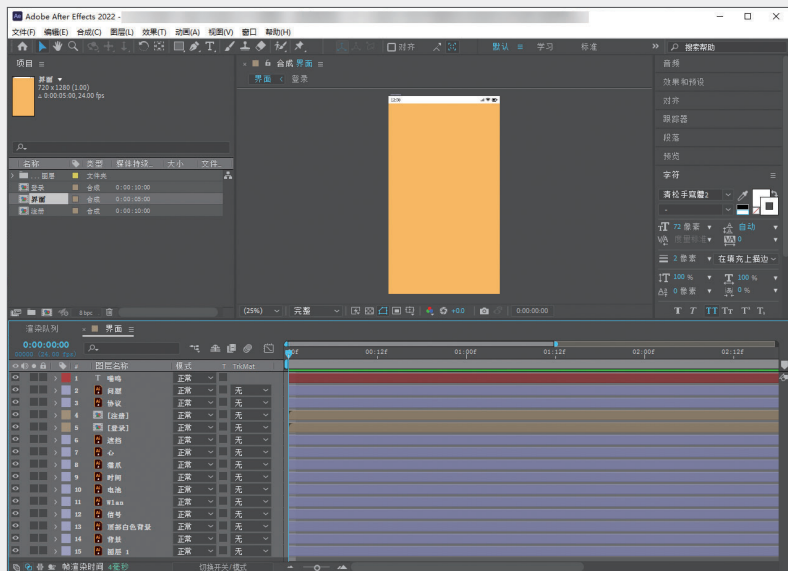


图 2-21

步骤 03 按空格键预览动画效果，如图2-22所示。

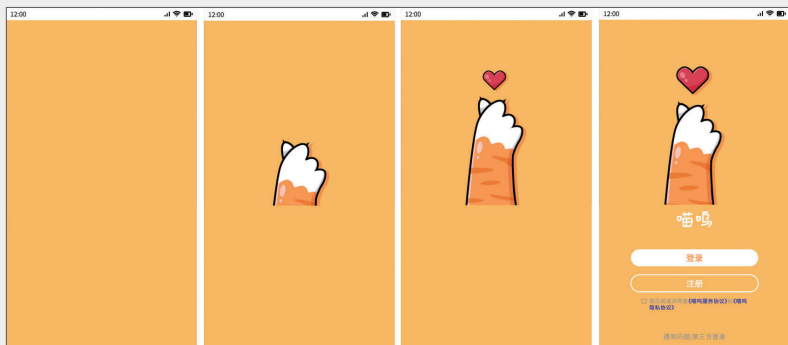


图 2-22

步骤 04 选中“项目”面板中的“界面”合成，执行“合成”|“添加到渲染队列”命令将其添加至渲染队列，如图2-23所示。

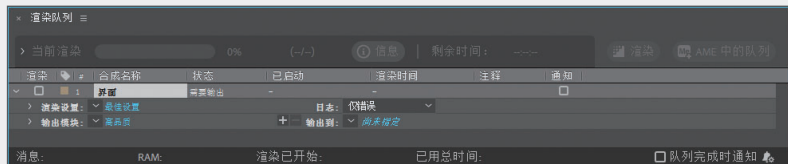


图 2-23

步骤 05 单击“渲染队列”面板“渲染设置”右侧的蓝色文字，打开“渲染设置”对话框并设置参数，如图2-24所示。

步骤 06 完成后单击“确定”按钮。单击“渲染队列”面板“输出模块”右侧的蓝色文字，打开“输出模块设置”对话框，设置参数，如图2-25所示。



图 2-24



图 2-25

步骤 07 完成后单击“确定”按钮。单击“输出到”右侧蓝色文字，打开“将影片输出到”对话框，设置存储位置及名称，如图2-26所示。

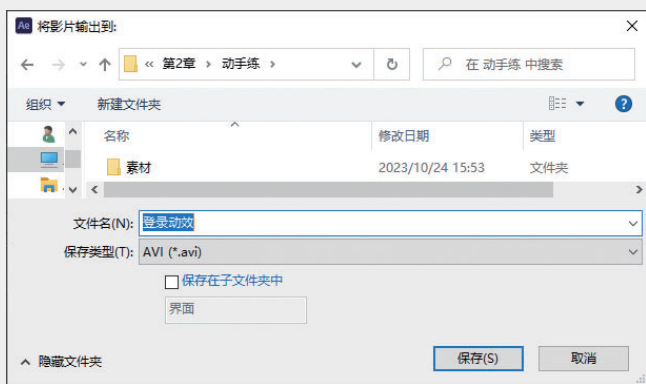


图 2-26

步骤 08 完成后单击“保存”按钮，单击“渲染队列”中的“渲染”按钮开始渲染，如图2-27所示。

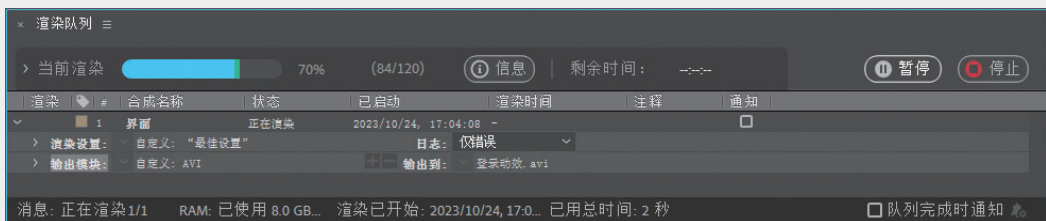


图 2-27

步骤 09 等待进度条完成后在设置位置找到输出的动效，如图2-28所示。



图 2-28

步骤 10 切换至After Effects软件，执行“文件”|“另存为”|“另存为”命令，打开“另存为”对话框，设置存储路径和名称等信息，如图2-29所示。完成后单击“保存”按钮保存文件。

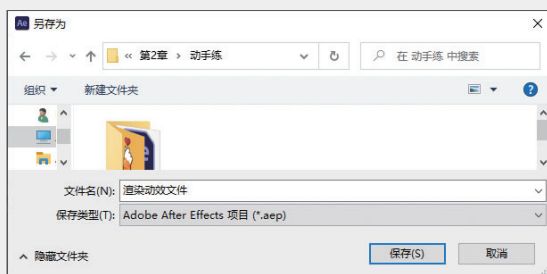


图 2-29

至此完成动效文件的渲染与输出。

2.3 素材的导入和管理

素材是项目文件中的基本组成部分。用户可以在软件中创建素材或导入外部素材应用，同时为了更好地管理素材，可以对其进行排序、归纳等操作。本节对此进行介绍。

2.3.1 导入素材

常用的导入素材的方式有以下5种。

- 执行“文件”|“导入”|“文件”命令或按Ctrl+I组合键，打开“导入文件”对话框，如图2-30所示。在该对话框中选择要导入的素材文件后单击“导入”按钮即可。

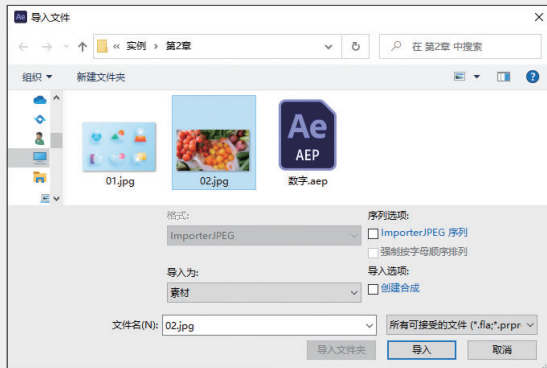


图 2-30

- 执行“文件”|“导入”|“导入文件”命令或按Ctrl+Alt+I组合键，打开“导入多个文件”对话框。
- 在“项目”面板素材列表空白区域右击，在弹出的菜单中执行“导入”|“文件”命令。
- 在“项目”面板素材列表空白区域双击。
- 将素材文件或文件夹直接拖曳至“项目”面板。

2.3.2 管理素材

有效地管理素材便于后续的应用及团队协作，尤其是需要应用大量素材的时候。本小节对管理素材的操作进行介绍。

1. 排序素材

“项目”面板存放着项目文件中的素材。用户可以单击属性标签使素材按照该属性进行排序。图2-31所示为按“名称”排序的效果。再次单击可反向排列顺序。

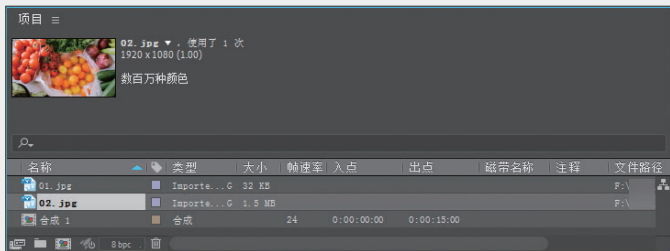


图 2-31

2. 归纳素材

在素材类别较为明显的情况下，用户可以通过创建文件夹来归纳素材。常用创建文件夹的方式有以下3种。

- 执行“文件”|“新建”|“新建文件夹”命令或按Ctrl+Alt+Shift+N组合键。
- 在“项目”面板素材列表空白区域右击，在弹出的快捷菜单中执行“新建文件夹”命令。
- 单击“项目”面板下方的“新建文件夹”按钮.

使用以上3种方式都可在“项目”面板新建一个名称处于可编辑状态的文件夹，如图2-32所示。设置名称后将素材按照类别拖曳至不同的文件夹中进行归纳。

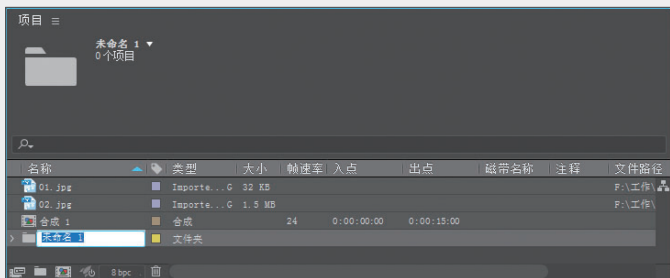


图 2-32

3. 搜索素材

在“项目”面板的素材数量过多时，搜索素材可以及时找到需要的素材。单击“项目”面板的搜索框，输入关键字即可快速找到对应的素材，如图2-33所示。

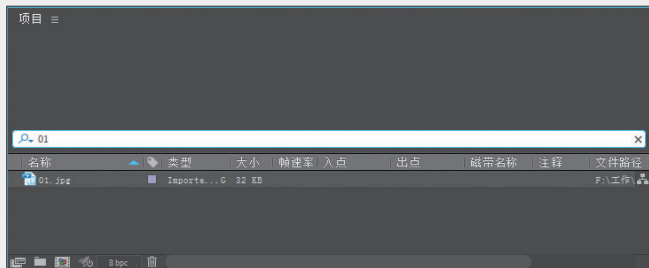


图 2-33

4. 替换素材

“替换素材”命令可以在不影响整体动效的情况下，单独替换某个素材。在“项目”面板中选择要替换的素材右击，在弹出的快捷菜单中执行“替换素材”|“文件”命令，打开“替换素材文件”对话框，选择要替换的素材，如图2-34所示。完成后单击“导入”按钮用选中的素材替换“项目”面板中的素材。



图 2-34

要注意的是，在“替换素材文件”对话框中需要取消选择“ImporterJPEG序列”复选框，以避免“项目”面板中同时存在两个素材而导致替换失败的情况出现。

5. 代理素材

代理素材是指使用一个低质量的素材替换高质量的素材，以减轻剪辑软件运行的压力，在制作完成输出时，再替换回高品质素材。用最终素材替换图层的代理时，将保留应用到图层的任何蒙版、属性、表达式、效果和关键帧。

在“项目”面板选中编辑好的素材右击，在弹出的快捷菜单中执行“创建代理”命令，在其子菜单中执行命令创建静止图像代理或影片代理。在“渲染队列”对话框中单击“输出到”右侧的蓝色文本，打开“将帧输出到”对话框，设置代理的名称和输出目标后，在“渲染队列”面板指定渲染设置后单击“渲染”按钮创建代理，如图2-35所示。

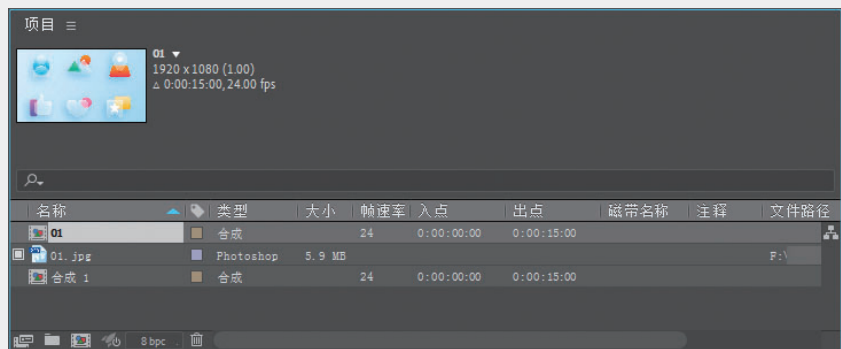


图 2-35

知识点拨

用户也可以执行“文件”|“设置代理”|“文件”命令或按Ctrl+Alt+P组合键，打开“设置代理文件”对话框选择代理文件进行应用。

“项目”面板通过标记素材名称指出目前使用的是实际素材，还是其代理。

- **实心框**：表示整个项目在使用代理。当选定素材项目后，在“项目”面板的顶端用粗体显示代理的名称。
- **空心框**：表示虽然已分配了代理，但整个项目在使用实际素材。
- **无框**：表示未向素材项目分配代理。

用户也可以使用“替换素材”命令中的占位符临时使用其内容代替素材项目。占位符是一个静止的彩条图像，执行该命令后软件自动生成占位符，而不需提供相应的占位符素材。

2.3.3 嵌套合成

嵌套合成又称预合成，是指一个合成嵌套在另一个合成中，显示为主合成中的一个图层。嵌套图层多由各种素材以及合成组成，用户可通过将现有合成添加到其他合成中的方法，创建嵌套合成。在“时间轴”面板中选择单个或多个图层右击，在弹出的快捷菜单中执行“预合成”命令，打开“预合成”对话框，如图2-36所示。在该对话框中设置嵌套合成参数后单击“确定”按钮创建预合成。

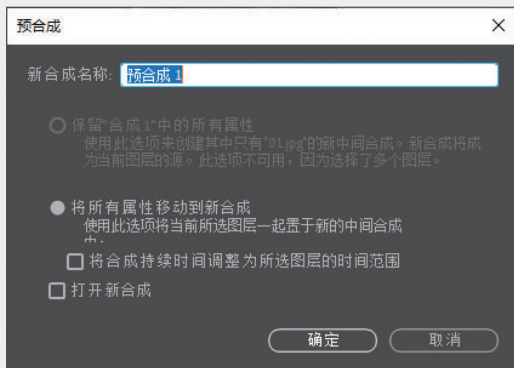


图 2-36

动手练 整理动效文件素材

本案例练习整理动效文件素材，涉及的知识点包括素材的导入、素材的管理等。具体的操作步骤如下。

步骤 01 打开After Effects软件，执行“文件”|“打开项目”命令，打开“打开”对话框，选择本章素材文件，如图2-37所示。

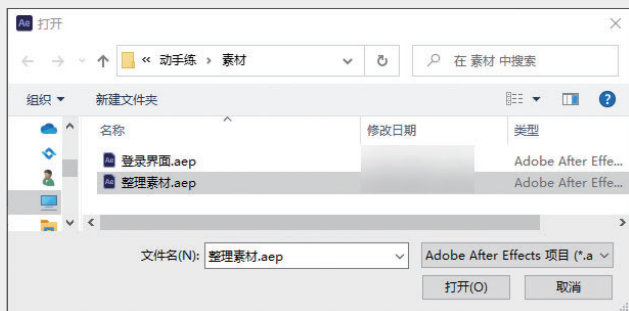


图 2-37

步骤 02 单击“打开”按钮，打开本章素材文件，如图2-38所示。

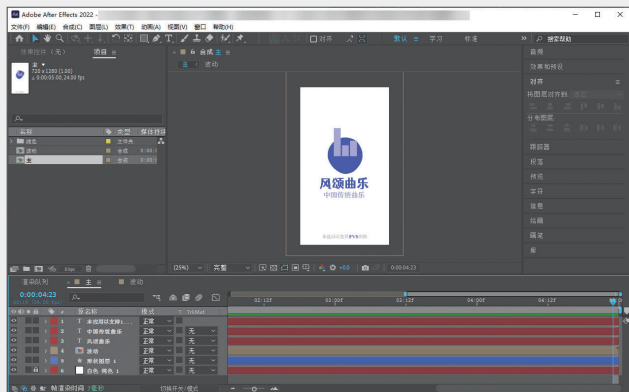


图 2-38

步骤 03 按Ctrl+I组合键，打开“导入文件”对话框，选择要导入的素材文件，如图2-39所示。

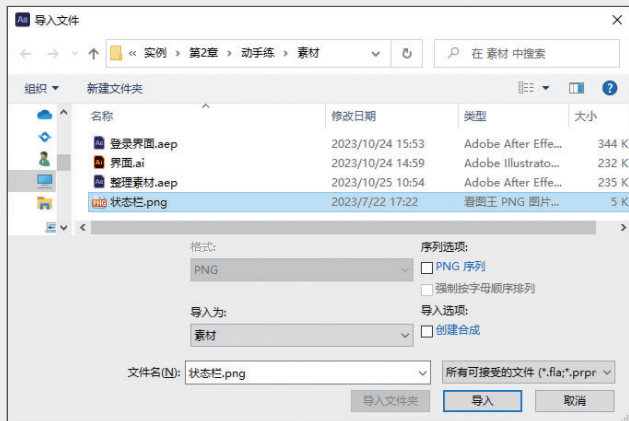


图 2-39

步骤 04 单击“导入”按钮，导入本章素材文件并添加至“时间轴”面板中，如图2-40所示。

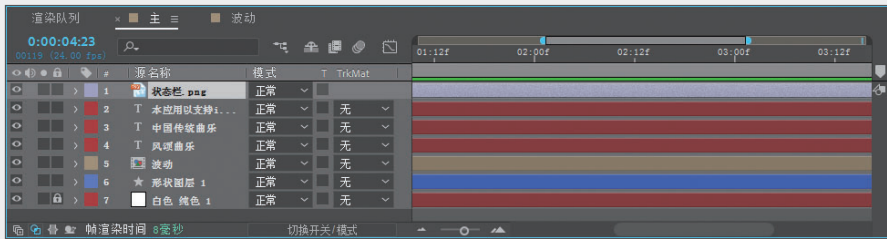


图 2-40

步骤 05 在“合成”面板中调整素材位置，完成后效果如图2-41所示。

步骤 06 在“项目”面板列表空白处右击，在弹出的快捷菜单中执行“新建文件夹”命令新建文件夹并重命名，如图2-42所示。



图 2-41

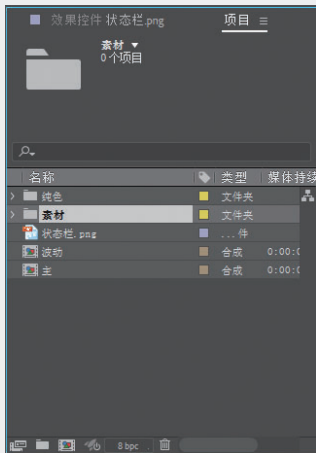


图 2-42

步骤 07 将“纯色”文件夹中的素材和“状态栏.png”素材拖曳至新建的文件夹中，如图2-43所示。删除“纯色”文件夹。

步骤 08 使用相同的方法新建文件夹并归纳素材文件，如图2-44所示。

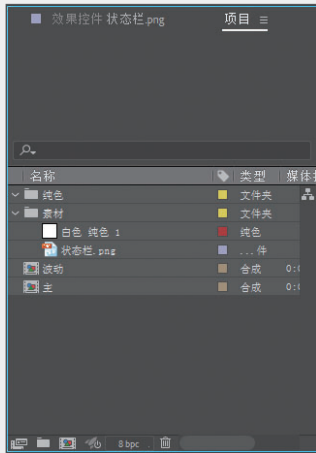


图 2-43

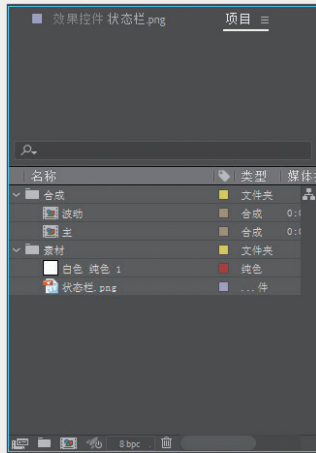
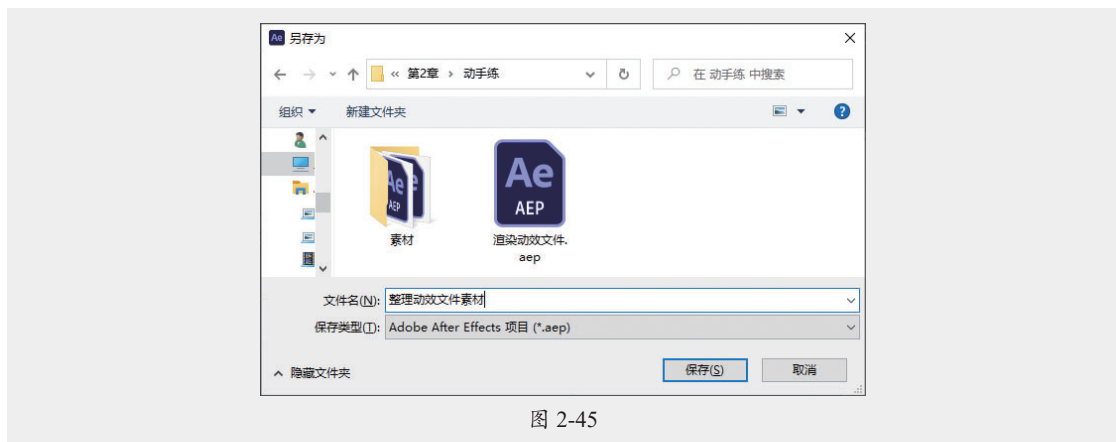


图 2-44

步骤 09 按Ctrl+Shift+S组合键，打开“另存为”对话框，设置存储位置及名称等参数，如图2-45所示。完成后单击“保存”按钮保存文件。



至此完成动效文件素材的整理。

2.4 软件间的协同工作

软件间的协同工作可以提升工作效率，增加多任务处理能力。在制作UI动效时，用户可以综合使用After Effects、Photoshop、Illustrator等软件。下面对此进行介绍。

2.4.1 在After Effects中应用PSD文件

After Effects软件可以直接应用PSD文件，且保留图层格式。在导入素材时选择PSD文件后单击“导入”按钮将打开对应的对话框，如图2-46所示。

该对话框中各选项作用如下。

- **导入种类**：用于选择导入的素材种类，选择“素材”选项时，可以选择要导入的图层，如图2-47所示。选择“合成”选项或“合成-保持图层大小”选项时，将导入所有图层并新建一个合成。区别在于选择“合成”选项时每个图层的大小匹配合成帧的大小，而选择“合成-保持图层大小”选项时每个图层保持其原始大小。图2-48、图2-49所示分别为选择“合成”选项和“合成-保持图层大小”选项时的效果。





图 2-48



图 2-49

- **图层选项：**在导入种类为“合成”或“合成-保持图层大小”时，该选项用于设置PSD文件的图层样式。选择“可编辑的图层样式”选项，受支持的图层样式属性为可编辑状态；选择“合并图层样式到素材”选项，可以将图层样式合并到图层中，虽然可加快渲染，但其外观可能与Photoshop中的图像外观不一致。

注意事项

带图层样式的图层会干扰3D图层的交叉和阴影投射。

除了导入PSD文件，After Effects中还可以直接创建PSD文件。执行“图层”|“新建”|“Adobe Photoshop文件”命令，在合成中新建图层及PSD文件。在Photoshop中打开该图层的源即可进行可视化元素的设计。通过该方法创建的PSD文件与After Effects中的合成设置完全一致。

2.4.2 在After Effects中应用AI文件

与PSD文件的导入类似，After Effects中同样支持导入带图层的AI文件。在导入素材时选择AI文件后单击“导入”按钮打开对应的对话框，如图2-50所示。用户可以选择导入素材或合成。选择导入素材时，可以选择部分图层导入。

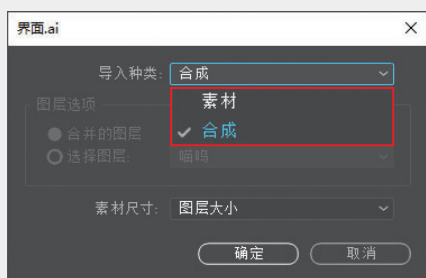


图 2-50

注意事项

在导入AI文件之前，需要在Illustrator软件中执行“释放到图层”命令将对象分离为单独的图层，这样才可以在After Effects中导入分层的文件。

**实战演练：创建清理加速动效**

本案例利用所学知识制作清理加速动效，涉及的知识点包括项目及合成的创建、素材的导入等。下面对具体的操作步骤进行介绍。



步骤 01 打开After Effects软件，单击“主页”中的“新建项目”按钮新建项目，按Ctrl+I组合键打开“导入文件”对话框，选择要导入的素材文件，如图2-51所示。

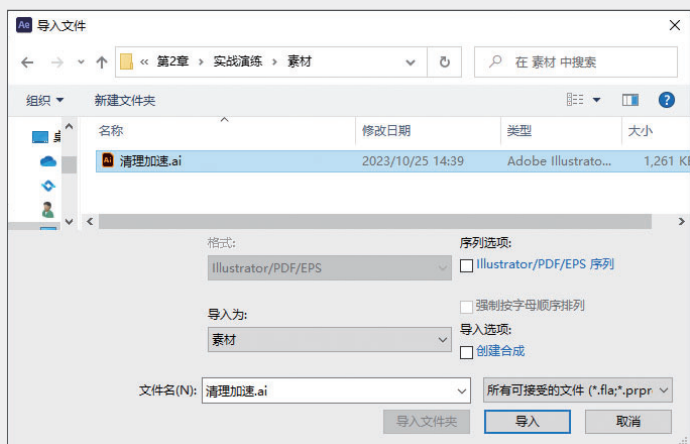


图 2-51

步骤 02 单击“导入”按钮，在弹出的“清理加速.ai”对话框中设置参数，如图2-52所示。

步骤 03 单击“确定”按钮导入素材文件，如图2-53所示。

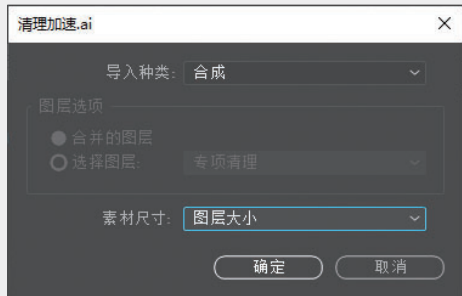


图 2-52

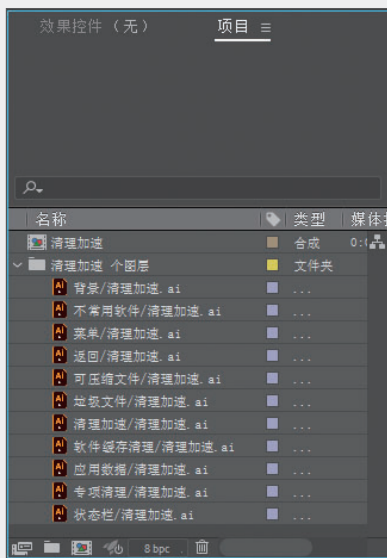


图 2-53

步骤04 双击“项目”面板中的“清理加速”合成，将其在“时间轴”面板打开，如图2-54所示。

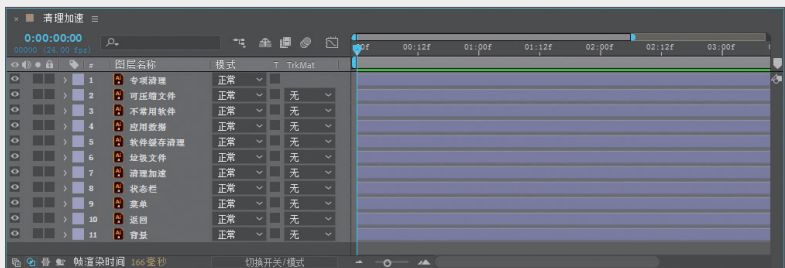


图 2-54

步骤05 选中除“背景”图层和“状态栏”图层以外的图层，按P键展开其“位置”属性。移动当前时间指示器至0:00:04:00处，单击“位置”属性左侧的“时间变化秒表”按钮添加关键帧，如图2-55所示。

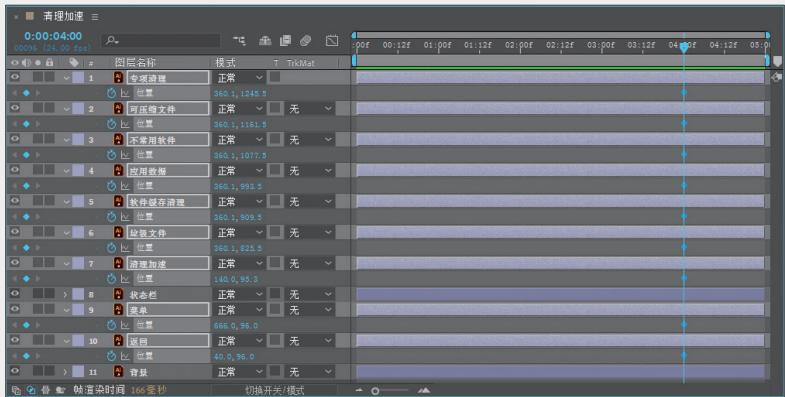


图 2-55

步骤06 移动当前时间指示器至0:00:02:00处，在“合成”面板中拖曳更改界面下半部分内容的位置，在“对齐”面板设置图层“垂直均匀分布”，效果如图2-56所示。

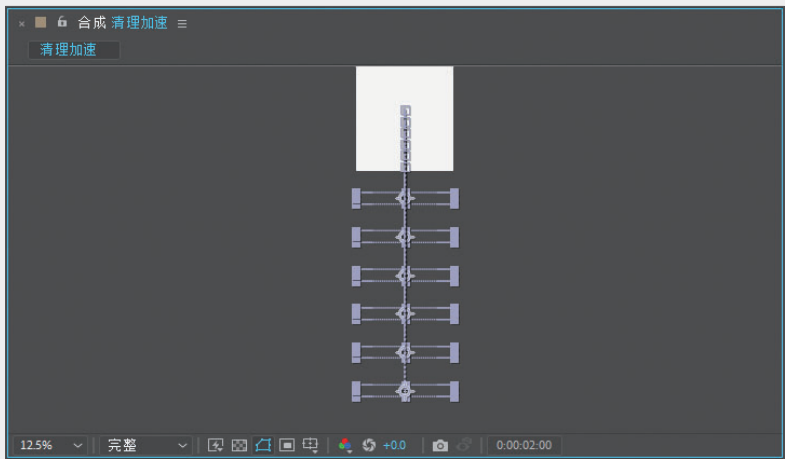


图 2-56

步骤07 “时间轴”面板自动生成关键帧，如图2-57所示。

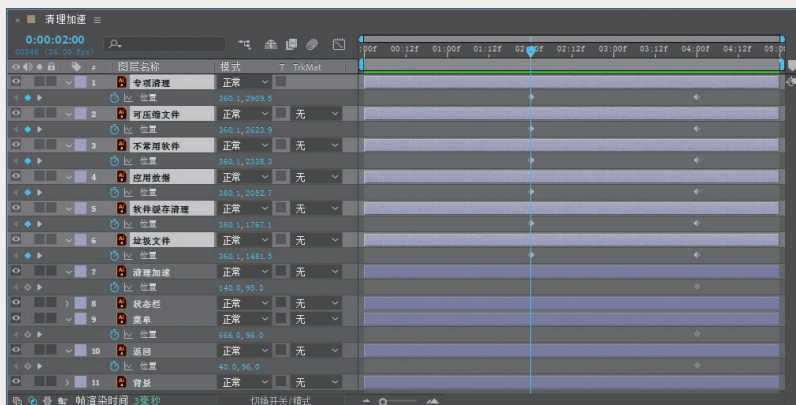


图 2-57

步骤 08 移动当前时间指示器至0:00:01:00处，在“时间轴”面板中调整“清理加速”“菜单”和“返回”图层的关键帧位置，如图2-58所示。

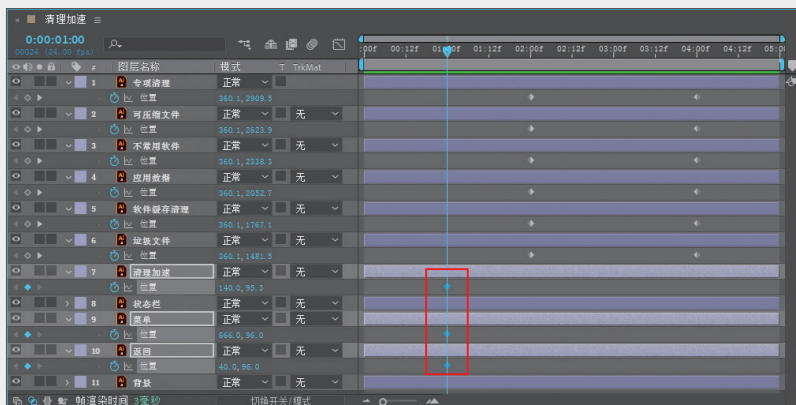


图 2-58

步骤 09 移动当前时间指示器至0:00:00:00处，在“合成”面板调整“清理加速”“菜单”和“返回”图层的位置，如图2-59所示。

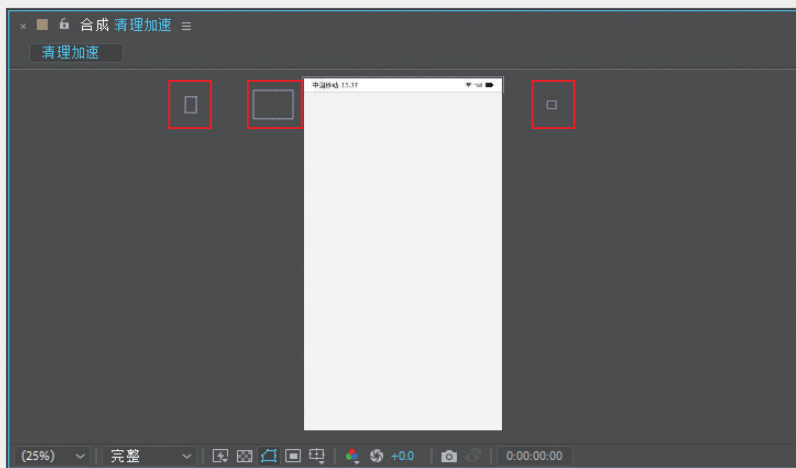


图 2-59

步骤10 “时间轴”面板自动生成关键帧，如图2-60所示。

步骤11 移动当前时间指示器至0:00:04:00处，按住Ctrl+Shift组合键，使用“椭圆工具”按钮在“合成”面板合适位置绘制圆，调整其与合成垂直居中对齐，效果如图2-61所示。

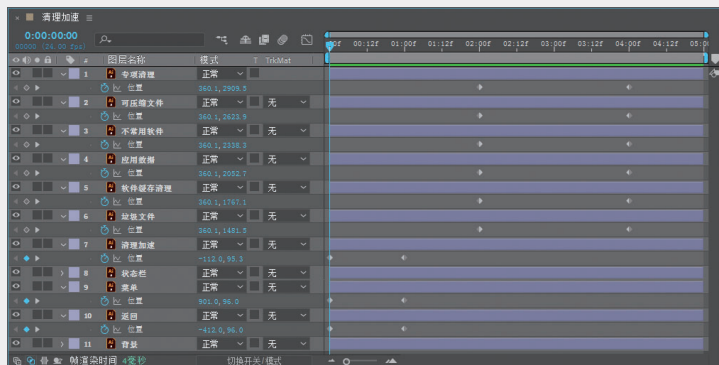


图 2-60

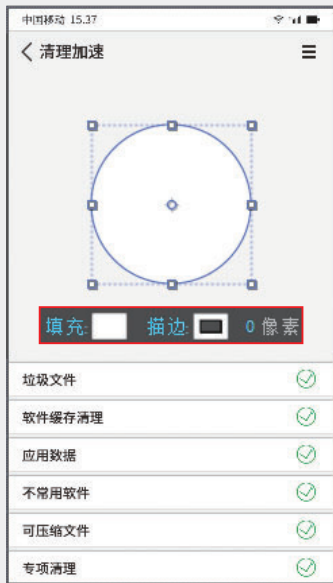


图 2-61

步骤12 取消选择对象，使用“矩形工具”绘制矩形，设置填充为绿色（#3BB610），效果如图2-62所示。

步骤13 在“效果和预设”面板搜索“湍流置换”特效，拖曳至矩形所在的“形状图层2”图层上。移动当前时间指示器至0:00:00:00处，在“效果控件”面板中设置参数，并单击“演化”参数左侧的时间变化秒表按钮添加关键帧，如图2-63所示。

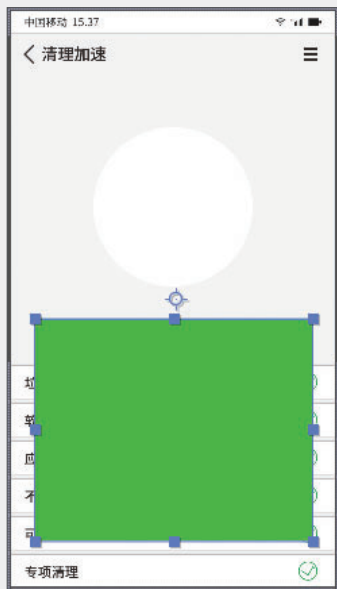


图 2-62



图 2-63

步骤 14 选中“形状图层2”，按P键展开“位置”属性，添加关键帧，如图2-64所示。

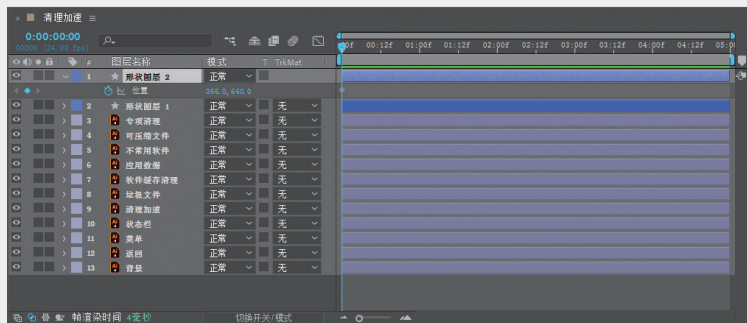


图 2-64

步骤 15 移动当前时间指示器至0:00:04:00处，在“效果控件”面板设置“演化”参数，如图2-65所示。

步骤 16 在“合成”面板移动矩形位置，如图2-66所示。



图 2-65

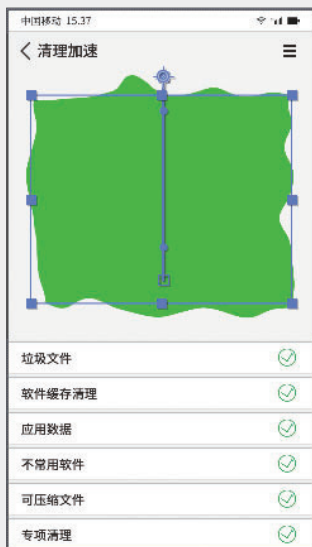


图 2-66

步骤 17 “时间轴”面板自动出现关键帧，选中“形状图层2”，按U键显示关键帧参数，如图2-67所示。

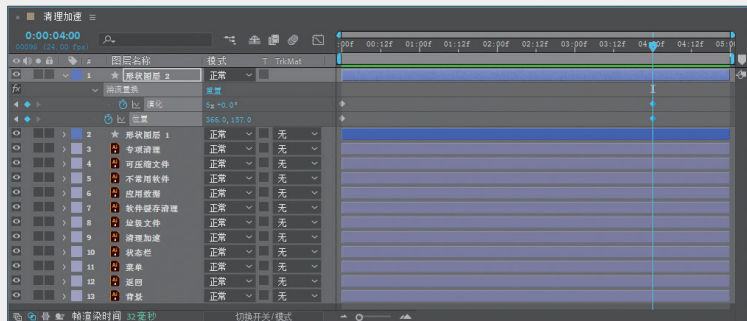


图 2-67

步骤 18 在“效果和预设”面板搜索“设置遮罩”特效，拖曳至矩形所在的“形状图层2”图层上，在“效果控件”面板中设置参数，如图2-68所示。在“合成”面板预览效果，如图2-69所示。



图 2-68

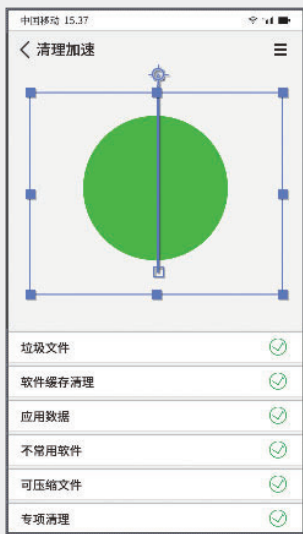


图 2-69

步骤 19 选中“时间轴”面板中的“形状图层2”，按T键展开“不透明度”参数，设置数值为40%，如图2-70所示。

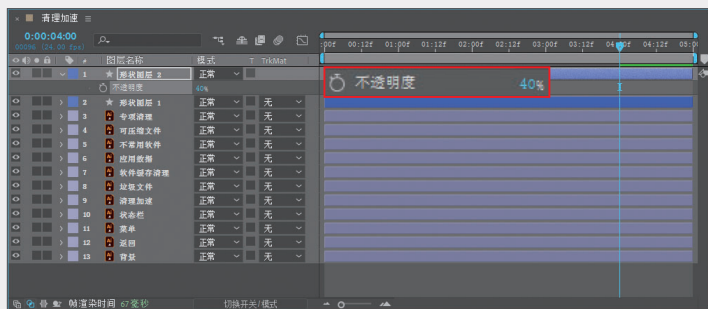


图 2-70

步骤 20 按Ctrl+D组合键，复制选中的“形状图层2”，按U键展开复制图层的关键帧属性，移动当前时间指示器至0:00:00:00处，设置“演化”参数和“位置”参数，如图2-71所示。

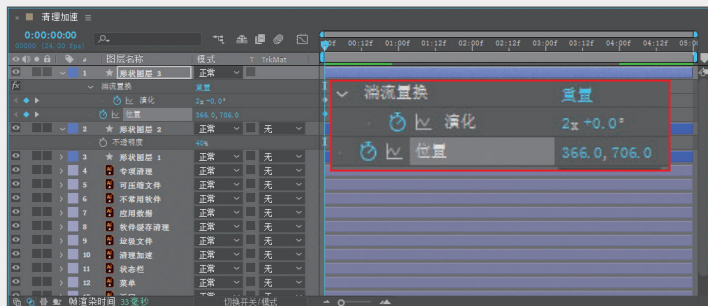


图 2-71

步骤 21 移动当前时间指示器至0:00:03:00处，在不选中任何图层的情况下使用“钢笔工具”在合成面板中绘制形状，如图2-72所示。

步骤 22 单击“工具栏”中的“添加”按钮 ，在弹出的快捷菜单中执行“修剪路径”命令，为新绘制的形状图层添加“修剪路径1”，如图2-73所示。

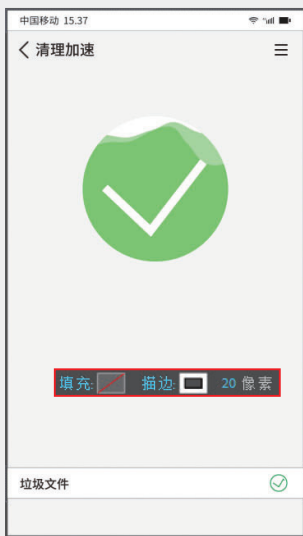


图 2-72

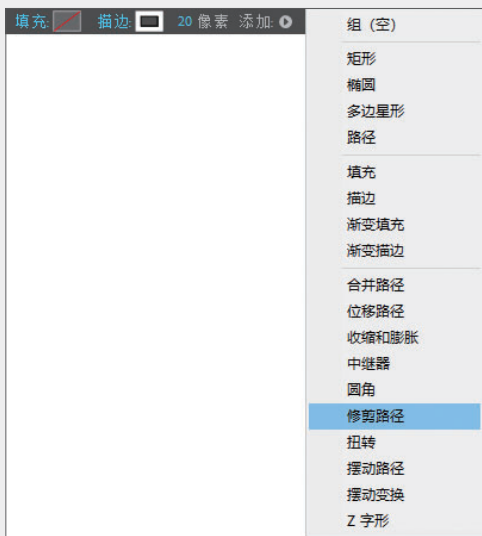


图 2-73

步骤 23 在“时间轴”面板中展开“修剪路径1”参数，为“开始”参数添加关键帧，并设置“椭圆路径”方向和“结束”参数，如图2-74所示。

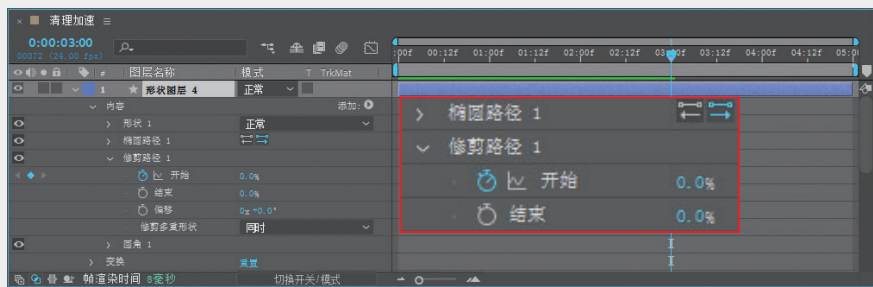


图 2-74

步骤 24 移动当前时间指示器至0:00:04:00处，修改“开始”参数，软件自动添加关键帧，如图2-75所示。

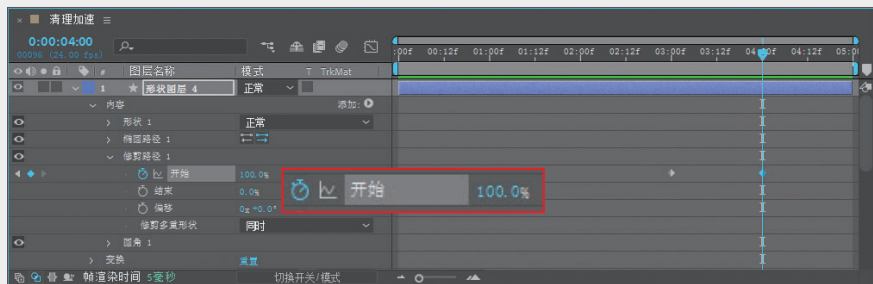


图 2-75

步骤 25 按空格键预览动态效果，如图2-76所示。



图 2-76

步骤 26 选中“项目”面板中的“界面”合成，执行“合成”|“添加到渲染队列”命令将其添加至渲染队列，如图2-77所示。

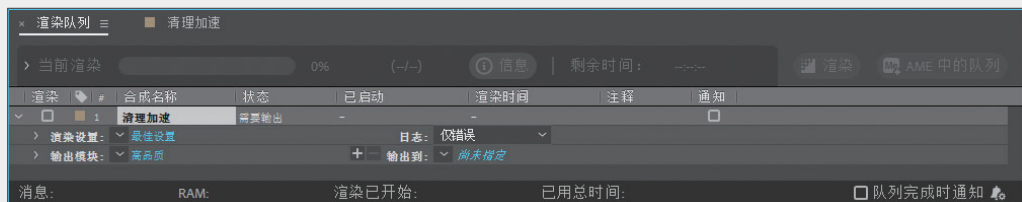


图 2-77

步骤 27 单击“输出到”右侧蓝色文字打开“将影片输出到”对话框，设置存储位置及名称，如图2-78所示。

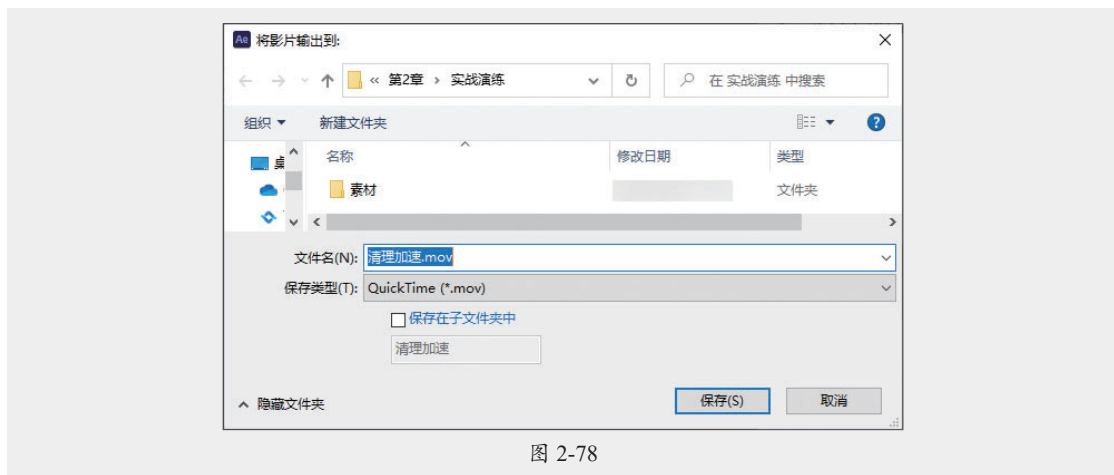


图 2-78

步骤 28 单击“保存”按钮，单击“渲染队列”中的“渲染”按钮  开始渲染，如图2-79所示。



图 2-79

步骤 29 等待进度条完成后执行“文件”|“另存为”|“另存为”命令，打开“另存为”对话框，设置存储路径和名称等信息，如图2-80所示。完成后单击“保存”按钮保存文件。

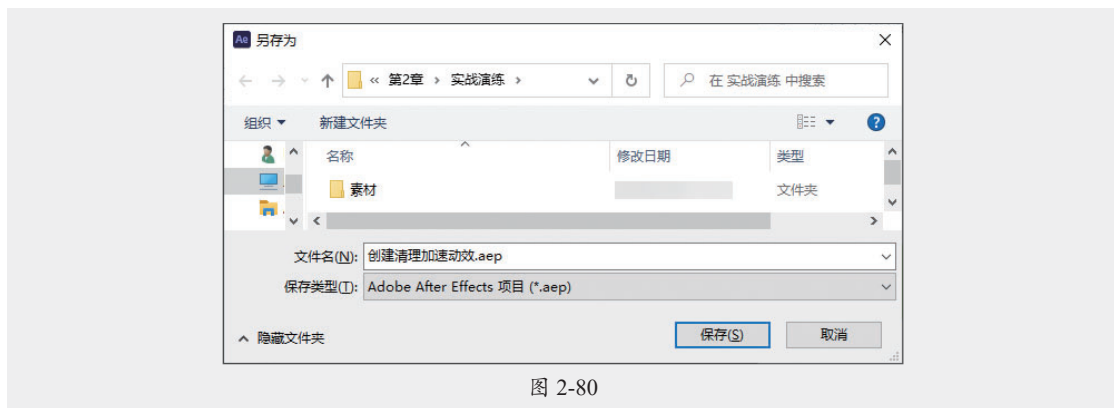


图 2-80

至此完成清理加速动效的制作与输出。



新手答疑

1. Q: 为什么要使用 After Effects 软件制作 UI 动效?

A: After Effects 是一款优秀的图形视频处理软件，其动画制作功能非常强大，同时具备丰富的预设效果和完善的合成功能。After Effects 可以与其他 Adobe 软件，如 Photoshop、Illustrator 等无缝衔接，方便设计师进行数据传输和协同工作，高效地制作高质量的 UI 动效。

2. Q: After Effects 支持什么输出格式?

A: After Effects 支持的输出格式比较有限，视频格式只有 AVI 和 MOV 两种，其他格式也以序列图为主，如 PNG 序列、Web 等。用户可以在“输出模块设置”对话框中选择输出格式。

3. Q: After Effects 软件可以输出 MP4 格式吗?

A: After Effects CC 系列版本后就取消了直接渲染输出 MP4 的功能。用户可以通过插件或 Adobe Media Encoder 渲染输出 MP4 格式，也可以选择输出其他格式后通过格式转换工具进行转换。

4. Q: 导入分层文件时合并的素材项目还可以转换为合成吗?

A: 将分层文件如 PSD 文件或 AI 文件作为素材导入时，其所有图层将合并为一个整体。若想访问素材项目的单个组件，可以将其转换为合成。在“项目”面板选择素材项目后执行“文件”|“替换素材”|“带分层合成”命令或在“时间轴”面板选择图层后执行“图层”|“创建”|“转换为图层合成”命令均可实现这一效果。

5. Q: CMYK 颜色模式的 PSD 文件导入 After Effects 软件中为什么不是分层文件?

A: After Effects 仅支持以 RGB 或灰度颜色模式保存的 PSD 分层文件，CMYK、LAB、双色调、单色调以及三色调颜色模式的 PSD 文件作为单个拼合图像导入。用户可以在导入 After Effects 之前在 Photoshop 中更改文档的颜色模式，执行“图像”|“模式”命令进行更改。

6. Q: 导入 Illustrator 文件后怎么消除锯齿?

A: 导入 Illustrator 文件后，可以指定是在更高的品质下还是以更高的速度执行消除锯齿操作。在“项目”面板中选择素材项目，执行“文件”|“解释素材”|“主要”命令打开“解释素材”对话框，单击底部的“更多选项”按钮打开“EPS 选项”对话框，选择消除锯齿的方式即可。