



MG 动画是目前比较热门的一种新兴动画形式,有别于普通动画,MG 动画主要是将文字和图形加上一些运动修饰进行动态化演示,因而短小精悍、生动有趣,同时传达信息的效果更强。

本章通过制作一个快递宣传MG 动画,学习使用After Effects 制作MG 动画的方法。

本章重点

◎ Motion3插件的运用

◎ 关键帧参数的把控

○ 动画先后顺序的判断

◎ 效果控件的精确运用



本快递宣传MG动画主要由三部分组成。

第一部分,场景动画。在5秒时间内,按照从 低到高、从远到近、从自然生态到人为设施的方 式,将天空、云朵、群山、建筑、树木等场景元素 分别显示出来,如图12-1所示。

第二部分,汽车动画。快递运输车从左至右驶 入画面,并显示出广告语,如图12-2所示。









After Effects 2023 从新手到高手



第三部分,LOGO动画。快递公司LOGO以动 画的形式呈现,给观众留下深刻的印象,如图12-3 所示。



图12-3



快递是联系卖家与买家之间的纽带, 在现代生

活中,快递不仅仅是一种简单的物流服务,更是一种生活方式和文化。本场景动画依次出现天空、群山、建筑和树木,在丰富画面的同时,也暗示着快递服务的对象和环境。

12.2.1 地面及树木动画

为了方便读者制作,这里已经 将各场景元素导入合成,下面制作 各元素的动画效果。 01 导入工程文件。启动After Effects



2023软件,按快捷键Ctrl+O,打开 素材文件夹中的"商业MG动画.aep"项目文件。在 "项目"面板中双击"前合成"图层,"合成"面板

"项目"面板中双击"前合成"图层,"合成"面板 如图12-4所示。



图12-4

02 移动地面锚点。在"时间轴"面板中找到"地面"预合成,双击打开,选中"草地"图层,使用 Motion3插件将锚点移动至底边中心,如图12-5所示。

提示:如果没有安装插件,也可以使用"工具 栏"中的"锚点工具"**2**移动锚点。

103 制作"地面"前动画。按S键打开"缩放"参数,创建关键帧动画,在0:00:00:00时设置参数为0%,在0:00:01:00时设置参数为100%,效果如图12-6所示。





④ 调整动画效果。选中全部关键帧,在Motion插件 面板中单击预设曲线修改速度,如图12-7所示。也可 以先选中全部关键帧,再在"时间轴"面板中单击 "图标编辑器"



图12-7

●5 制作"地面"后动画。返回到"前合成"预合成,选中"地面"预合成,按S键打开"缩放"参数,创建关键帧动画,在0:00:00:00时设置参数为0%,在0:00:01:00时设置参数为24.5%,在Motion插件面板中单击预设曲线修改速度,如图12-8所示。



ⅠⅠ 制作天光动画。选中"天光.png"图层,在 Motion3插件中将锚点移至底边中心,按S键展开 "缩放"参数,在0:00:00:20时创建关键帧,设置参 数为0%。在0:00:01:20时创建关键帧,设置参数为 30%,选中全部关键帧,在Motion插件面板中单击预 设曲线修改速度,最终效果如图12-9所示。



⑦ 移动"树1"锚点。双击打开"树1"预合成, 使用"工具栏"中的"锚点工具"将"一层""二 层""三次"的锚点分别移动到它们的底边中心, 如图12-10所示。此处以"一层"举例,"二层"和 "三层"锚点位置已经在图中标出。



(B) 制作"树1"前动画。按S键展开"一层"图层的"缩放"参数,在0:00:00:15时创建关键帧,设置参数为0%,在0:00:01:00时创建关键帧,设置参数为100%,"二层"图层的"缩放"参数与时间差相同,但从0:00:00:20时开始,"三层"是0:00:00:25时开始。最后选中全部关键帧,在Motion插件面板中单击预设曲线修改速度,如图12-11所示。



After Effects 2023 从新手到高手

09 制作"树2"前动画。返回"前合成"预合成, 双击打开"树2"预合成,选中"树叶"图层,使用 "锚点工具"将锚点移动至树叶正中间,打开"缩 放"参数,在0:00:00:15时创建关键帧,参数为0%, 在0:00:01:00时创建关键帧,参数为100%,选中全部 关键帧,在Motion插件面板中单击预设曲线修改速 度。最终效果如图12-12所示。

10 制作"树1"和"树2"后动画。返回"前合成"预 合成,选中所有的"树1"和"树2",展开"缩放" 参数,在0:00:00时创建关键帧,设置参数为0%,在 0:00:00:15时创建关键帧,设置参数如图12-13所示。



0	Ð	• 🖬		▶ #	源名称	模式		T 轨道	Í遮罩		₽☆∖∱x≣⊘⊘⊘♡
0			~	7	22 树2	正常	~	0	无 ~	·	₽ /
•	٠				🖸 🗠 缩放						∞ 40.0,40.0%
•			~	8	2 (教2	正常	~	0	无 ~		₽ /
•					🙋 🗠 缩放						☜ 30.0,30.0%
0			\sim	9	22 树1	正常	~	0	无 ~	•	₽ /
•	٠				🙆 🗠 缩放						∞ 40.0,40.0%
•			~	10	题 树1	正常	~	0	无 ~		₽ /
•	٠				🙋 🗠 缩放						∞ 25.0,25.0%

图12-13

11 调整出现时间。选中全部关键帧,使用Motion3 插件将锚点移动至底边中心,在Motion插件面板中 单击预设曲线修改速度。最后将图层时间错开,如 图12-14所示。



至此,场景动画制作完毕。

12.2.2 建筑动画

01 双击打开"房子1"预合成,将 锚点移动至图12-15所示位置处。 02 制作"房子1"前动画。选中 "烟"图层,按P键展开"位置"参



数,按快捷键Shift+T展开"不透明

度"参数,在0:00:01:00时设置关键帧,参数分别为

(577,215)和0%,在0:00:02:00时设置关键帧,参 数分别为(577,174)和100%,选中全部关键帧, 在Motion插件面板中单击预设曲线修改速度,效果如 图12-16所示。

提示:此处需要在"时间轴"面板中将"烟"图 层移至"二层"图层下方。



图12-15



图12-16

03 制作"房子1"后动画。返回"前合成"预合 成,选中"房子1"预合成,展开"缩放"参数,在 0:00:00:00时创建关键帧,参数为0%,在0:00:01:00 时创建关键帧,参数为30%,使用Motion3插件将锚 点移动至底边中心,选中全部关键帧,在Motion插 件面板中单击预设曲线修改速度。最后错开图层时 间,如图12-17所示。



图12-17

创制作"房子2"前动画。按照"房子1"的方式, 对"房子2"进行处理,将五扇窗户锚点移动至中 心,如图12-18所示,对五扇窗户进行缩放处理, 以"窗户1"图层为例,展开"缩放"参数,设置 0:00:000时关键帧参数为0%,设置在0:00:01:00时 关键帧参数为100%,选中全部关键帧,在Motion插 件面板中单击预设曲线修改速度。"窗户2"图层是 从0:00:00:10时开始,"窗户3"图层从0:00:00:20时 开始,以此类推,最后关键帧效果如图12-19所示。



图12-18



 ⑮ 制作"房子2"后动画。返回"前合成"预 合成,设置"房子2"预合成"缩放"关键帧在 0:00:00:00时参数为0%,在0:00:01:00时参数为 35%,使用Motion3插件将锚点移动至底边中心,选 中全部关键帧,在Motion插件面板中单击预设曲线 修改速度,最后错开图层时间,如图12-20所示。



05 制作"发电厂"动画。"发电厂"预合成同理, "烟囱"图层处理方法参考12.2.1节步骤(08), "树1"预合成中的"一层"图层处理方法(在 0:00:00:00时参数为0%,在0:00:01:00时参数为 100%)。"烟"图层则参考12.2.2节步骤(02), "房子1"预合成中"烟"图层处理方法(在 0:00:01:00时参数分别为(707,780)和0%,在 0:00:02:00时参数分别为(707,724)和100%)。 在"前合成"预合成中,设置"发电厂"预合成 "缩放"关键帧,在0:00:00:00时参数为0%,在 0:00:01:00时参数为35%,使用Motion3插件将锚点 移动至底边中心,选中全部关键帧,在Motion插件 面板中单击预设曲线修改速度,最后错开图层时间, 如图12-21所示。



提示:若是觉得动画时间太短,可以拉长两个关 键帧之间的距离;若是觉得动画时间太长,可以 缩短两个关键帧之间的距离。

After Effects 2023 从新手到高手

07 制作"风力发电"动画。在"前合成"预合成中 双击打开"风力发电"预合成,将"扇叶"图层锚点 移动至中心,如图12-22所示。



图12-22

(08) 在Motion3中单击右下角工具图标
,选择"自旋"选项,如图12-23所示,效果如图12-24所示。
(07) 制作"太阳能"发电动画。返回"前合成"预合成,双击打开"太阳能发电"预合成,打开"太阳能板"图层的"3D开关",按R键展开"旋转"参数,给"x轴旋转"创建关键帧,在0:00:01:00时参数为0x+0°,在0:00:01:15时参数为0x-45°。选中全部关键帧,在Motion插件面板中单击预设曲线修改速度,最终效果如图12-25所示。

10 调整出现时间。返回"前合成"预合成,选中

所有的"风力发电"和"太阳能发电"预合成,设置"缩放"关键帧,在0:00:00:00时参数为0%,在0:00:01:00时的参数如图12-26所示。



图12-23



图12-24

图12-25

~ 14	🔤 风力发电	正常	~	0 无	\sim	₽ /
	🙋 🗠 缩放					∞ 35.0,35.0%
~ 1 5	129 风力发电	正常	~	0 无	~	₽ /
	🙋 🗠 缩放					🗠 30.0,30.0%
~ 1 6	123 太阳能发电	正常	~	0 无	~	₽ /
	🙋 🗠 缩放					∞ 35.0,35.0%
× 17	🖭 太阳能发电	正常	~	0 无	\sim	<u>₽</u> /
	🙋 🗠 缩放					∞ 30.0,30.0%

图12-26

11 使用Motion3插件将锚点移动至底边中心,选中 全部关键帧,在Motion插件面板中单击预设曲线修 改速度,最后将时间错开,如图12-27所示。



12.2.3 天空及山峰动画

OI 创建遮罩素材。在"前合成"预 合成中双击"山2"预合成,在"时 间轴"面板中右击新建"纯色"图 层,参数如图12-28所示。



02 制作遮罩效果。选中"纯
色"图层,按P键展开"位置"参数创建关键帧,
在0:00:01:00时参数为(1142.5,-1328),在

任0:00:01:00的参数为(1142.5,-1328),在 0:00:02:00时参数为(1142.5,-389)。选中全部关 键帧,在Motion插件面板中单击预设曲线修改速度。 开启轨道遮罩,选择遮罩"2.雪",效果如图12-29 所示。



图12-28



图12-29

03 制作"山2"动画。返回"前合成"预合成, 选中"山2"预合成,展开"缩放"参数,在 0:00:00:00时创建关键帧,参数为0%,在0:00:01:00 时创建关键帧,参数为25%,使用Motion3插件将锚 点移动至底边中心,选中全部关键帧,在Motion插 件面板中单击预设曲线修改速度,最后错开图层时 间,如图12-30所示。



图12-30

☑ 制作"山1"动画。按照"山2"的方式对"山 1"进行处理,"纯色"图层在0:00:01:00时参数为(985.5, -1145),在0:00:02:00时参数为 (985.5, -337.75)。"山1"预合成在0:00:00:00
时参数为0%,在0:00:01:00时参数为30%,使用 Motion3插件将锚点移动至底边中心,选中全部关键 帧,在Motion插件面板中单击预设曲线修改速度, 最后错开图层时间,如图12-31所示。



05 制作"热气球"动画。选中"热气球"预合成, 双击打开,选中"底座"图层,按P键展开"位置" 参数,设置关键帧,在0:00:01:00时参数为(340, 180),在0:00:02:00时参数为(340,495),选中 全部关键帧,在Motion插件面板中单击预设曲线修 改速度。返回"前合成"预合成,选中"热气球" 预合成,按P键展开"位置"参数,设置关键帧,在 0:00:00:00时参数为(1514,-150),在0:00:01:00 时参数为(1514,448)。选中全部关键帧,在 Motion插件面板中单击预设曲线修改速度,最后错 开图层时间,如图12-32所示。



103 制作"太阳"动画。选中"太阳"预合成,双击打开,选中"边"图层,在Motion3插件中添加"自旋" ○ 效果。返回"前合成"预合成,选中"太阳"预合成,按P键展开"位置"参数,设置关键帧,在0:00:00:00时参数为(284,-160),在0:00:01:00时参数为(284,238)。选中全部关键

帧,在Motion插件面板中单击预设曲线修改速度,

最后错开图层时间,如图12-33所示。

07 制作"云"动画。选中全部"云"图层,按P键展开"位置"参数,设置关键帧,在0:00:00:00时的参数如图12-34所示。

~	3	🛋 云. png	正常	\sim	0 无	~	<u>+</u> -	1	
		🙋 🗠 位置							
~	4	🖹 云. png	正常		0 无		<u>.</u>	/	
		🙋 🗠 位置							
~	5	🛋 <u> </u>	正常	~	0 无	\sim	<u>4</u>	/	
		⊘ ⊵ 位置							

08 在0:00:01:00时的参数如图12-35所示。



图12-35

09 选中全部关键帧,在Motion插件面板中单击预 设曲线修改速度,最后错开图层时间,如图12-36 所示。



^{12.3} 汽车动画

① 制作"轮胎"动画。选中"汽 车"预合成,双击打开,将"前轮" 和"后轮"图层锚点移动至轮胎中 心,如图12-37所示,在Motion3插件 添加"自旋"效果,并在"效果控 件"面板中勾选"反转"复选框。



02 制作"汽车"动画。返回"前合成"预合成,
选中"汽车"预合成,展开"位置"参数,在
0:00:00:00时创建关键帧,参数为(-288,876),
在0:00:01:00时创建关键帧,参数为(928,876),

错开图层时间,如图12-38所示。



 04s
 05s
 09s
 07s

 12-37
 €
 12-38

3 调整"车轮"动画。此时会发现,车停在原地, 但是车轮还在运动,返回到"汽车"预合成,在"效 果控件"面板中对"启用"创建关键帧,参数如 图12-39所示。

☑ 制作"文本框"动画。此时,我们需要导入新的素材,按快捷键Ctrl+I,导入"文本框.png"素材,并拖入"时间轴"。选中"文本框"图层,使用Motion3插件将锚点移动至底边中心,按S键展开"缩放"参数,创建关键帧,在0:00:07:00时参数为0%,在0:00:08:00时参数为100%,在Motion插件面板中单击预设曲线修改速度。最终效果如图12-40所示。







05 创建"文本框"合成。选中"文本框"图层,右击,在弹出的快捷菜单中选择"预合成"选项,参数如图12-41所示。



06 创建文本框文字。在"文本"预合成中,使用 "横排文字工具"在"合成"面板中创建文本"急速 速递,上午寄下午到",如图12-42所示。



图12-42

 ① 在 "效果与预设"面板中搜索 "文字处理器", 拖至文本图层上,给 "效果空间"中的 "滑块"创建 关键帧,在0:00:00:00时参数为0,在0:00:00:00时参 数为11,错开图层时间,如图12-43所示。



文件也是一个不错的选择,按快捷键 Ctrl+I导入"LOGO.aep"文件,如

图12-44所示。

12.4

LOGO 动画

12.4.1 导入 LOGO 文件

OII 导入LOGO工程文件。面对各种
各样的需求,使用现有的素材和工程



<u>项目 ≡</u> 效果控件(无) 1000合成 1920×1088 △000:10:00) (1.00) , 30.00 fps
, р . ,	
名称	▶ 类型 🚽 大
2015年1月1日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日	■合成
22. 发电厂	■ 合成
22. 地面	■ 合成
> ҆ ■ 太阳 个图层	■ 文件夹
> 🖿 树2 个图层	■ 文件夹
> 🖿 树1 个图层	■ 文件夹
> 🖿 山2 个图层	■ 文件夹
> 🖿 山1 个图层	■ 文件夹
> 🖿 热气球 个图层	■ 文件夹
> 🖿 汽车 个图层	■ 文件夹
> 🖿 风力发电 个图层	■ 文件夹
> 🖿 房子2 个图层	■ 文件夹
> 🖿 房子1 个图层	□ 文件夹
> 🖿 发电厂 个图层	□ 文件夹
> 🖿 地面 个图层	□ 文件夹
> 🖿 纯色	■ 文件夹
Y 🗖 LOGO. aep	□ 文件夹
形状层	■ 纯色
▶ 形状	■ 合成
22 合成 1	■ 合成
2000合成	■ 合成
20 logo	■ 合成
🔯 LOGO	■ 合成
🚛 🖿 🔯 🅠 8 bpc 🛍 (

图12-44

02 双击打开"后合成"预合成,将"项目"面板中的"LOGO合成"预合成拖入"项目"面板,双击打开"logo"预合成,如图12-45所示。

03 制作LOGO动画。按快捷键Ctrl+I导入"logo.png" 素材,拖至"时间轴"面板,对其"缩放"和"位 置"参数进行调整,最终效果如图12-46所示。

III 调整LOGO文本。删除两个文本图层,使用"横 排文本工具"重新输入"急速速递",对参数进行调整,结果如图12-47所示。









图12-47

12.4.2 过渡动画

01 修改合成设置。接下来为"前合成"和"后合 成"制作过渡动画,在"项目"面板 回题 "前合成"上右击,在弹出的快捷菜 单中选择"合成设置"选项,打开 "合成设置"对话框,将"持续时 扫码看教学视频 间"改为20秒,如图12-48所示。



02 延长合成时间。在"总合成"预合成中,将"前 合成"预合成延长,如图12-49所示,拖至最后。

合成设置	×
合成名称: 前含成	
基本 高级 3D 渲染器	
预设: 自定义 🔷 🤜 💼	
売度: 1920 px	
像素长宽比: 方形像素 ~ 画面长宽比: 169(1.78)	
帧速率: 30.0001 ∨ 帧/秒 丢帧 ∨	
分辨率: 完整 ∨ 1920 x 1080,7.9 MB(每 8bpc 顿)	
开始时间码: 0.00:00.00 是 0.00.00 基础 30	
持续时间: 0:00:20:00 是 0:00:20:00 基础 30	
背景颜色: 🗾 💋 黑色	

图12-48



03 延长素材时间。同理,对"前合成"预合成和素 材预合成进行相同操作,如图12-50所示。



图12-50

04 添加效果。在"时间轴"面板右击,在弹出的快 捷菜单中执行"新建"|"调整图层"命令,在"效 果与预设"面板中搜索"高斯模糊",拖至"调整图 层"上,如图12-51所示。



图12-51

05 调整效果。在"效果控件"面板中给"模糊度" 创建关键帧,在0:00:09:00时参数为0,在0:00:10:00 时参数为30,最终效果如图12-52所示。

06 调整图层位置。最后在"总合成"中调整图层之 间的位置,最终效果如图12-53所示。







图12-53