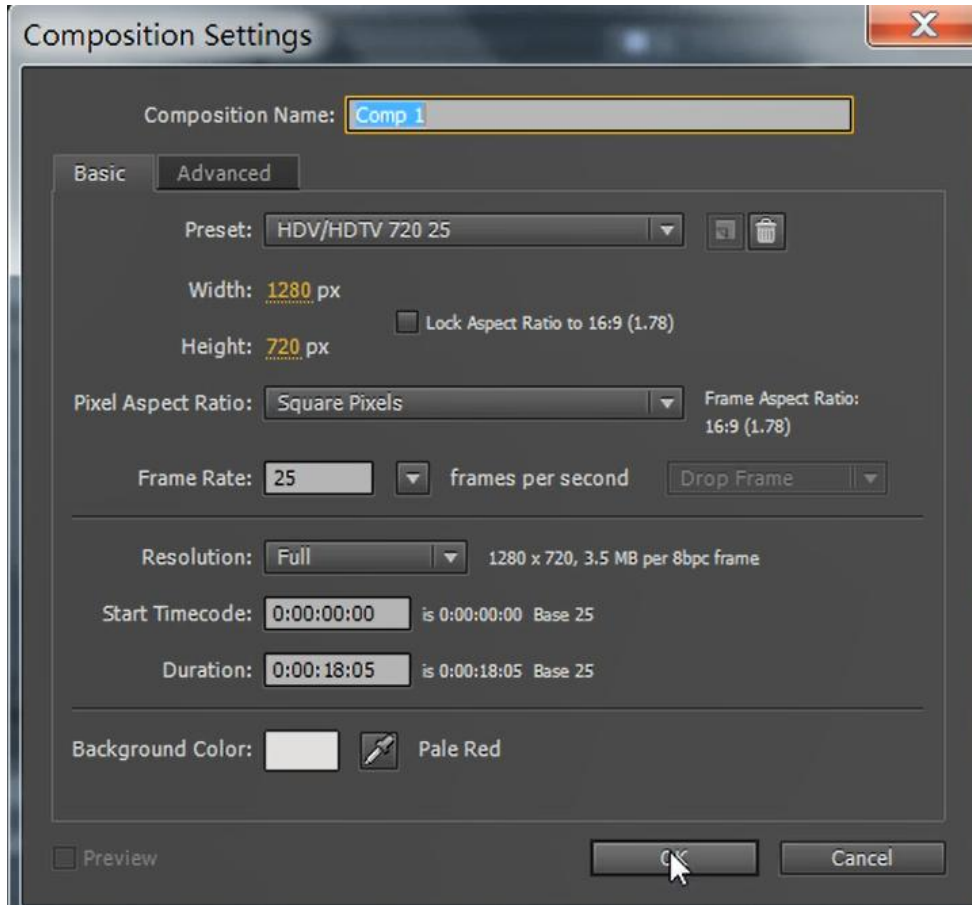
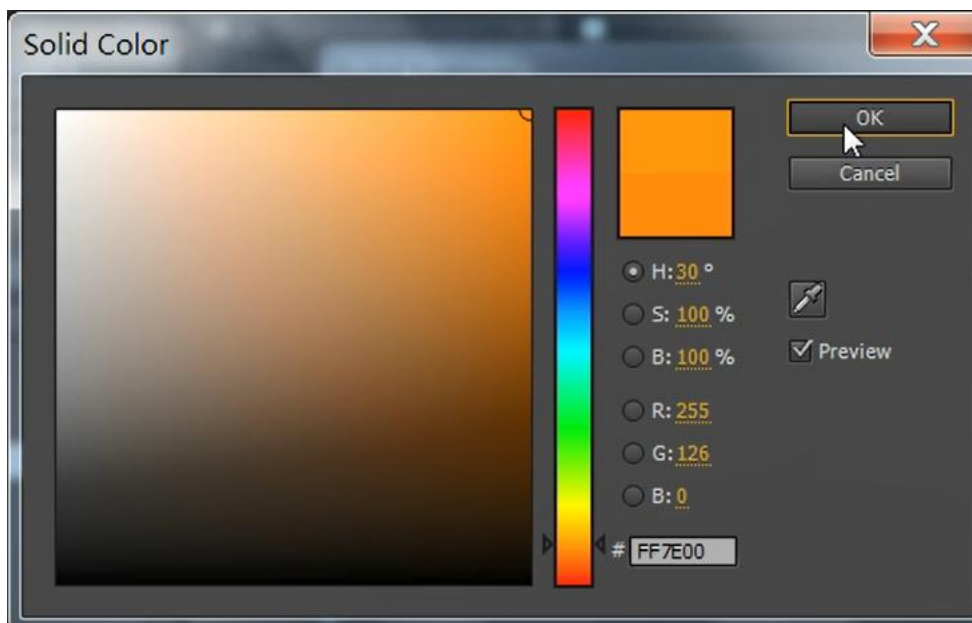


(一)玻璃杯制作

1.在 AE 中新建合成，分辨率设为 1280*720。

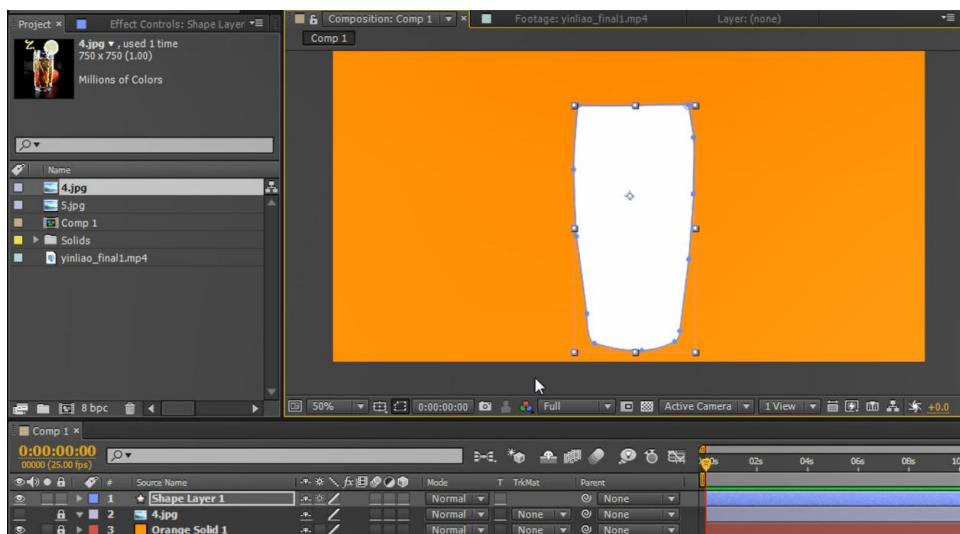
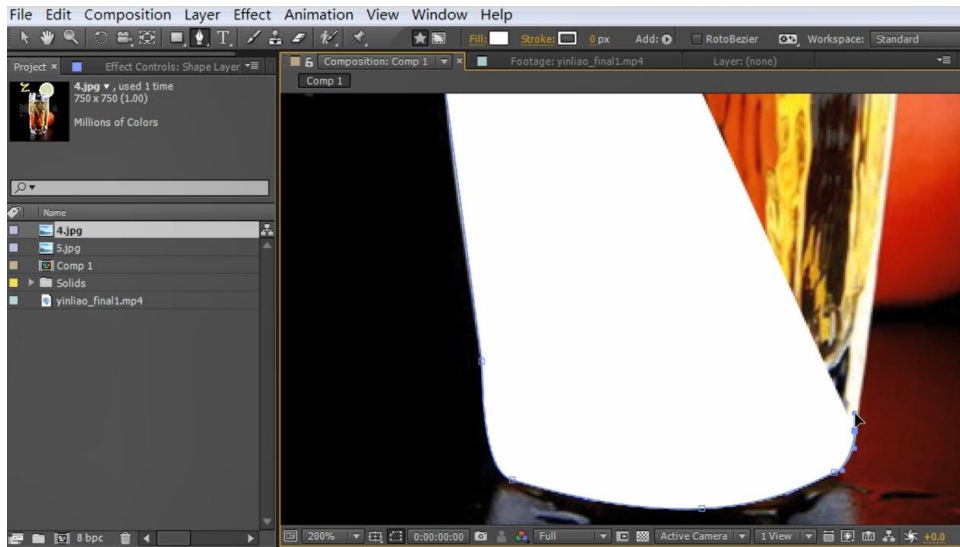


2. Ctrl+Y 创建固态层，背景设置为橙色。

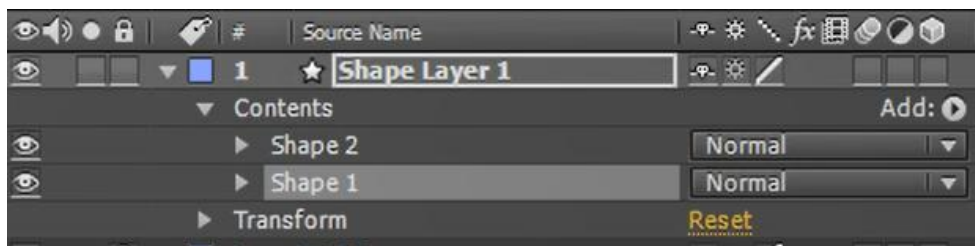


3. 导入参考图，选择钢笔工具，绘制杯体。

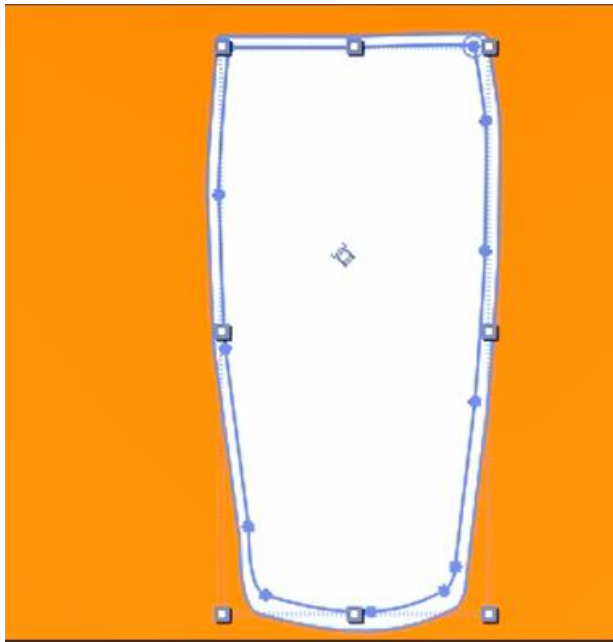
(1) 使用钢笔工具，绘制杯体外边框；



(2) 在形状图层 Shape layer1，复制 Shape1，形成 Shape2；将 Shape1 缩小。

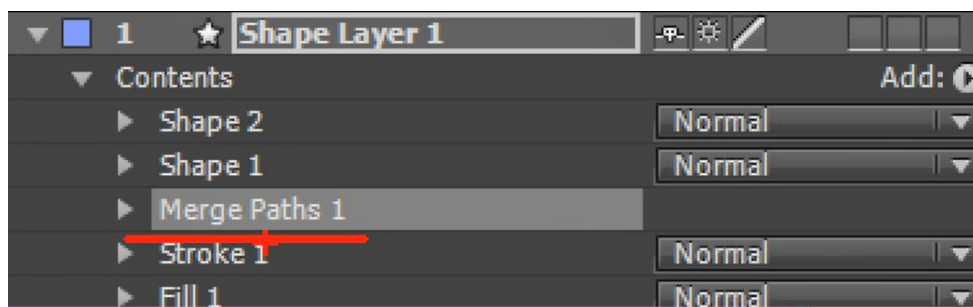
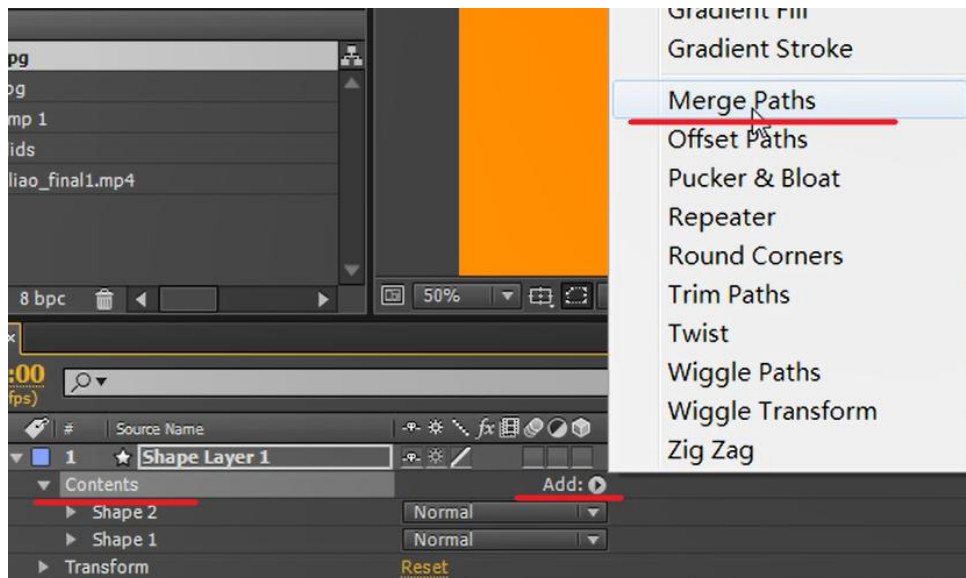


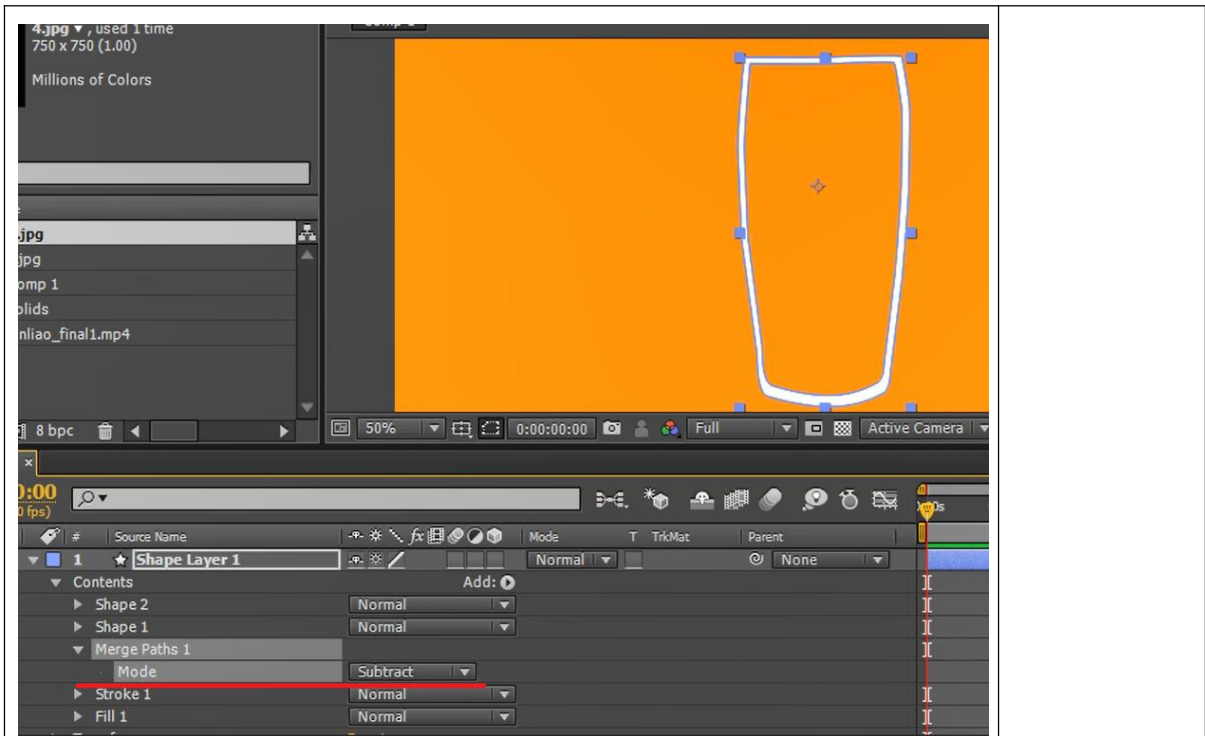
使用钢笔工具，如果是在某一图层使用，绘制形成的是遮罩；如果没有选中任何图层，直接用钢笔工具绘制，形成的是形状图层。



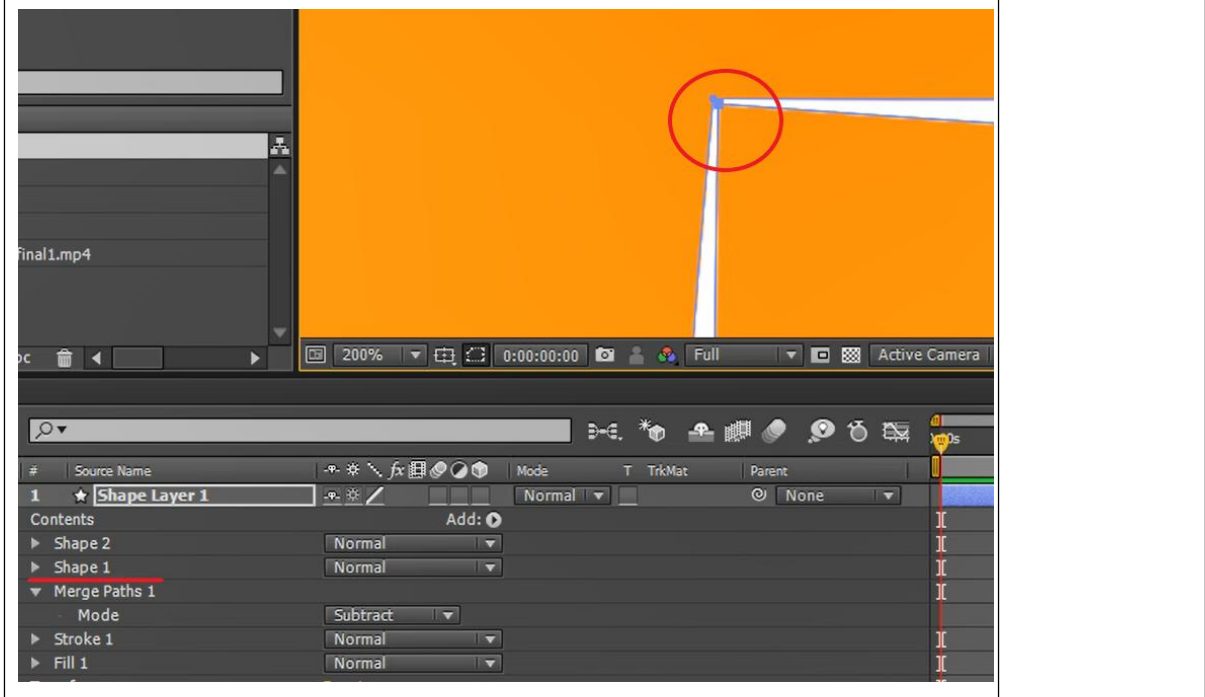
③对 Shape1 和 Shape2 进行布尔运算；

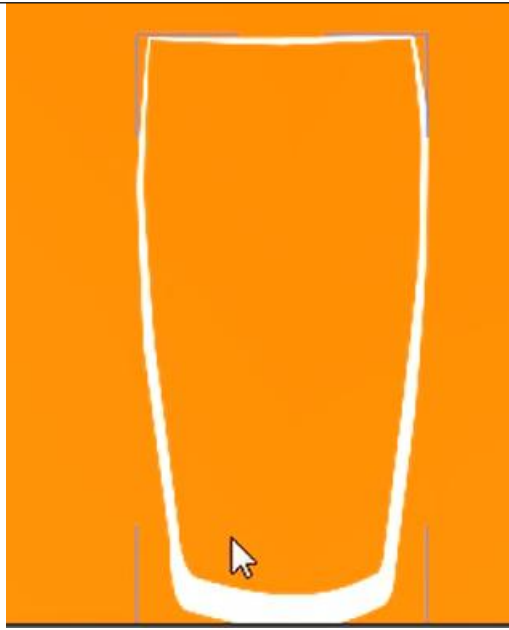
①打开 Merge Paths，运算模式选择相减；





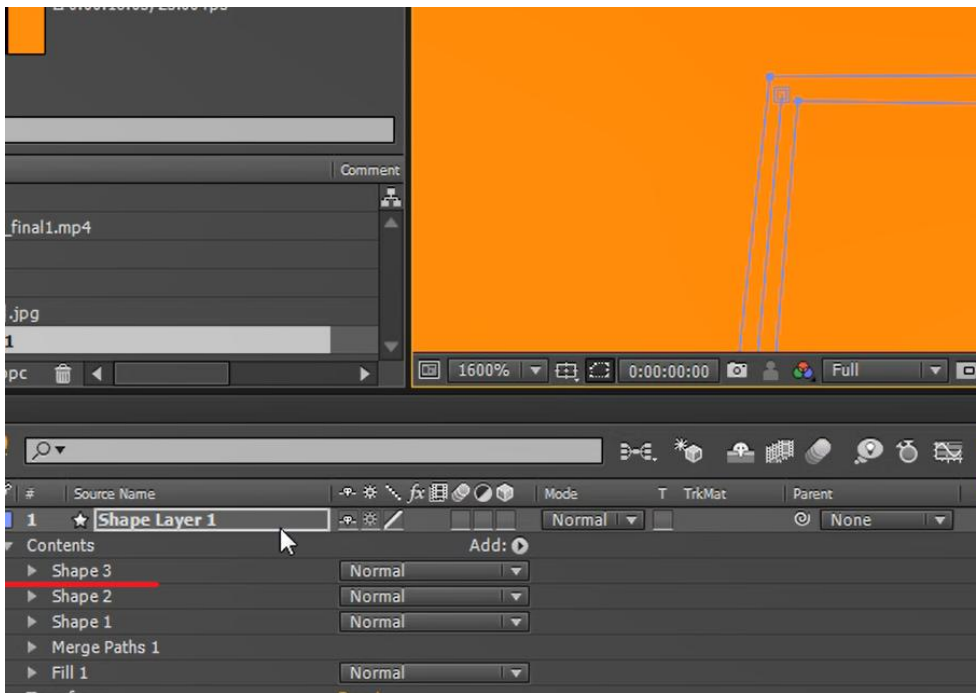
②选中 Shape1，再对形状进行微调；





4.绘制杯体透明状态。

(1)在 Shape1 和 Shape2 中间绘制出一个形状 Shape3;

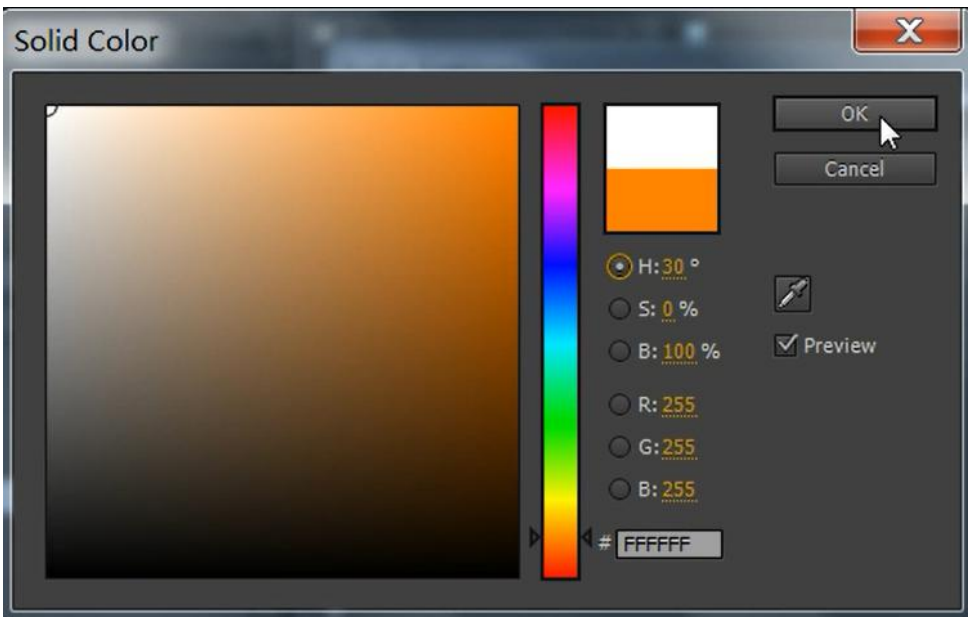


(2)将 Shape1 和 Shape2 打组，组合再和 Shape3 进行，完成杯子透明效果。

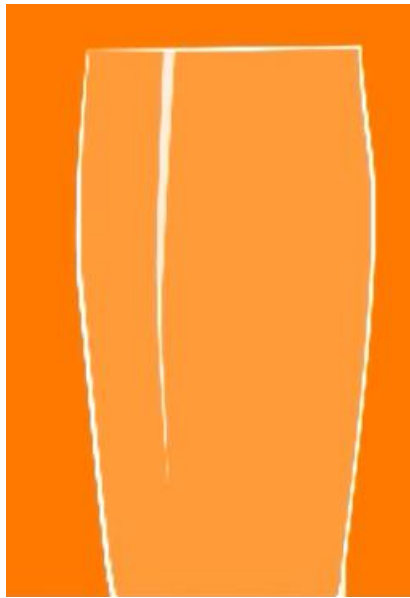
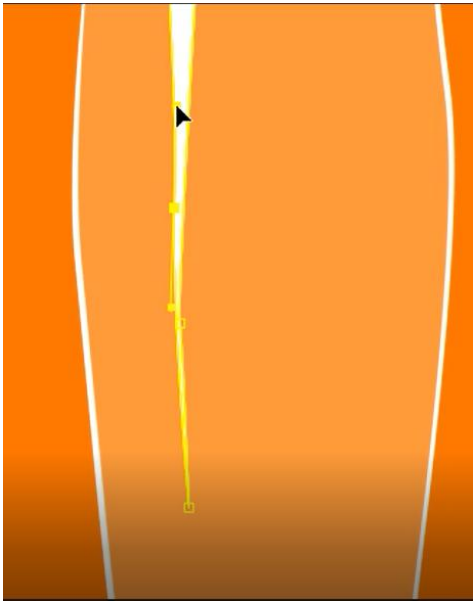


5.杯体高光制作。

(1)新建固态层，背景为白色。

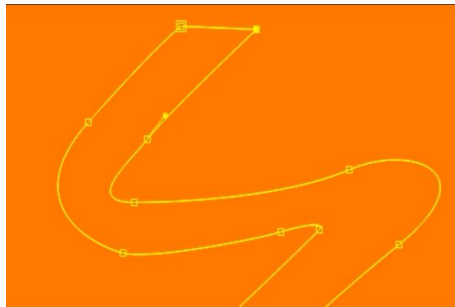


(2)在固态层上用钢笔工具绘制高光部分



(二)吸管和樱桃

1.吸管的制作：新建固态层，背景为白色，在固态层上用钢笔工具绘制吸管形状。



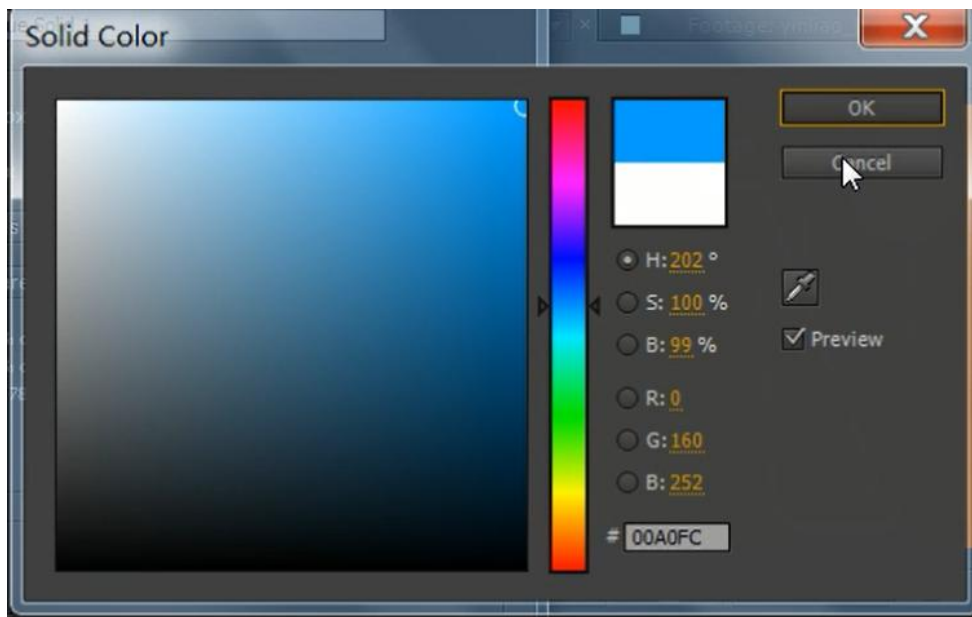
2.新建固态层，背景为红色，在固态层上用钢笔工具绘制樱桃。




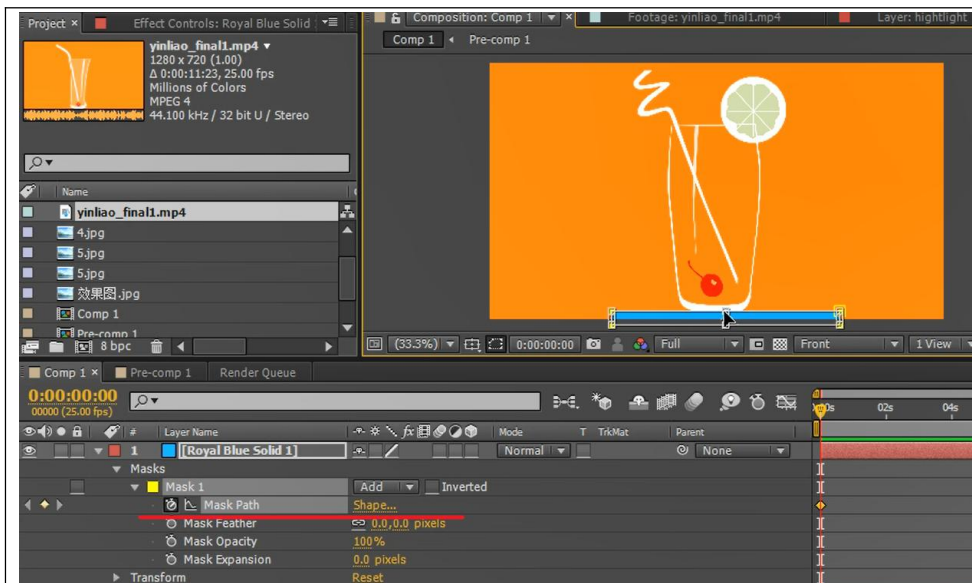


☞饮料动画制作

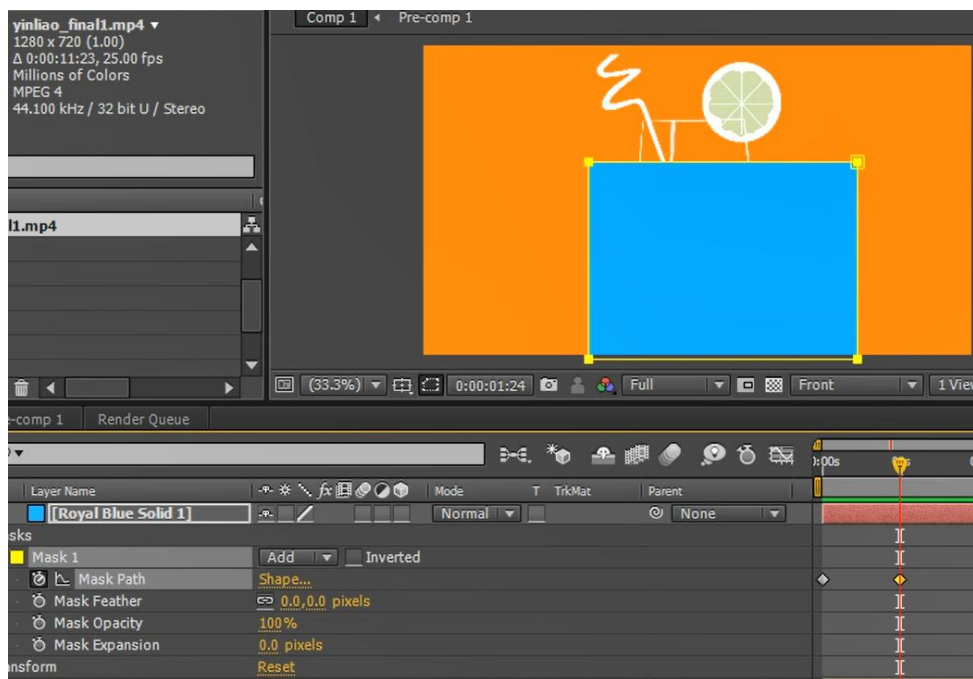
1.新建固态层，背景颜色为蓝色。



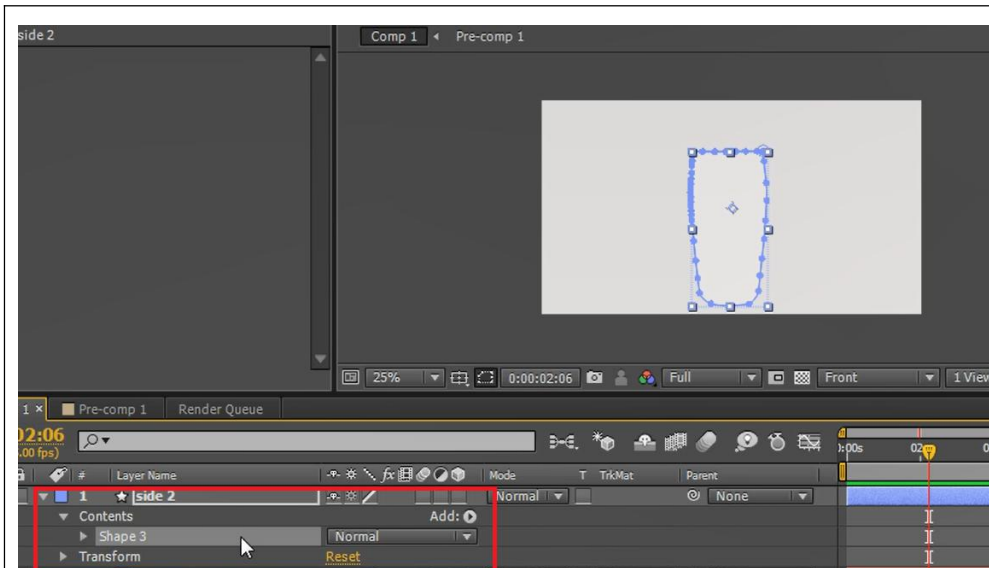
2.用工具创建 Mask，在第 0 帧设置关键帧。



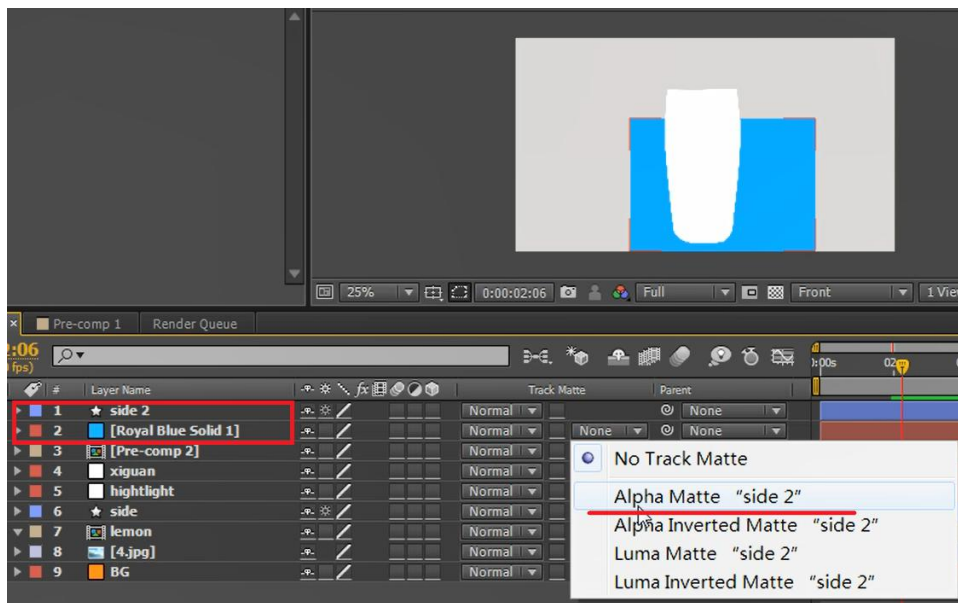
3.在 2 秒位置修改 Mask 形状。



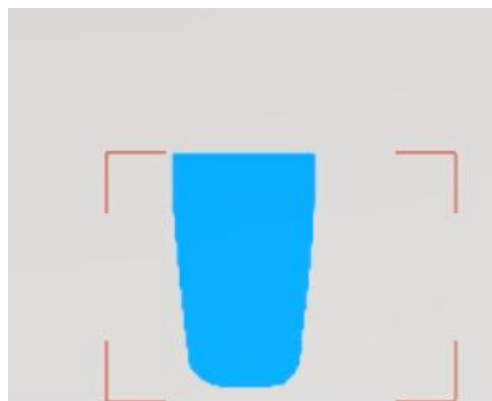
4.复制杯壁的形状图层，将内沿和外沿的 Mask 删去，保留 Shape3，将透明的设为 100。



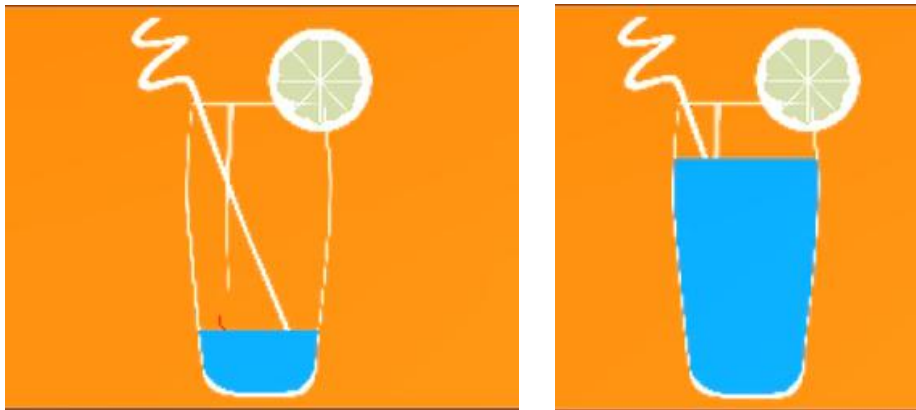
5.将复制的形状图层和固态层做 Alpha 裁切，形成蓝色饮料。



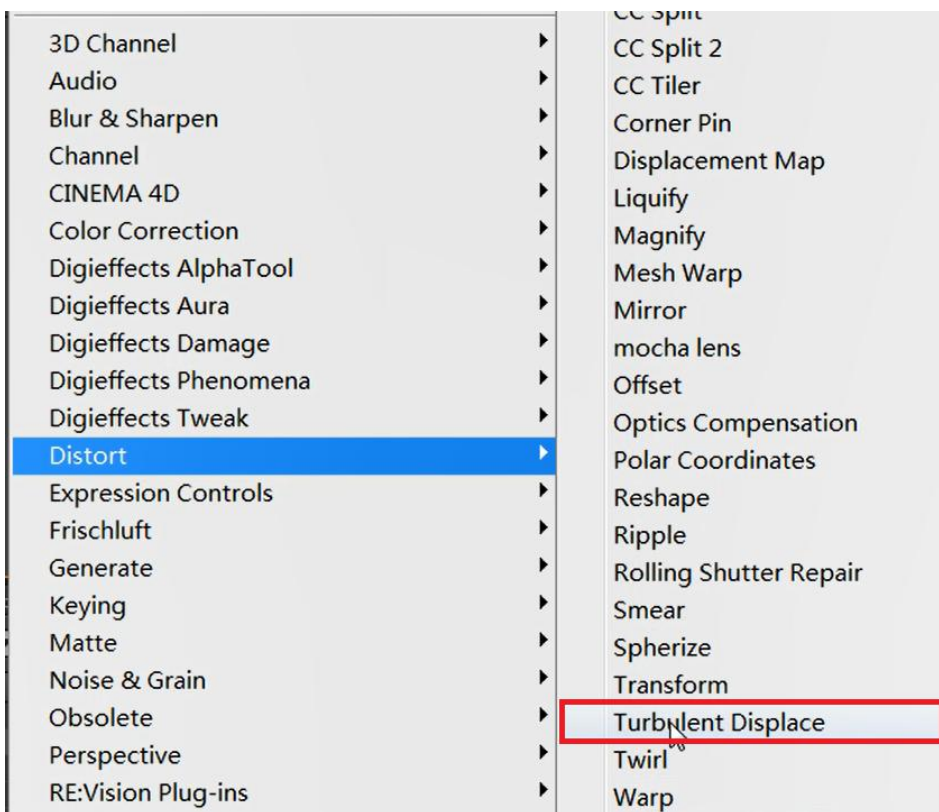
Alpha Matte
是以下面的
图层为源，
用上面的图层的
Alpha 通道
做选区;选区内
全显示，选区
外为透明，不
显示。



6.演示关键帧动画，形成饮料从无到有效果。



7.选中饮料固态层，添加扭曲置换效果

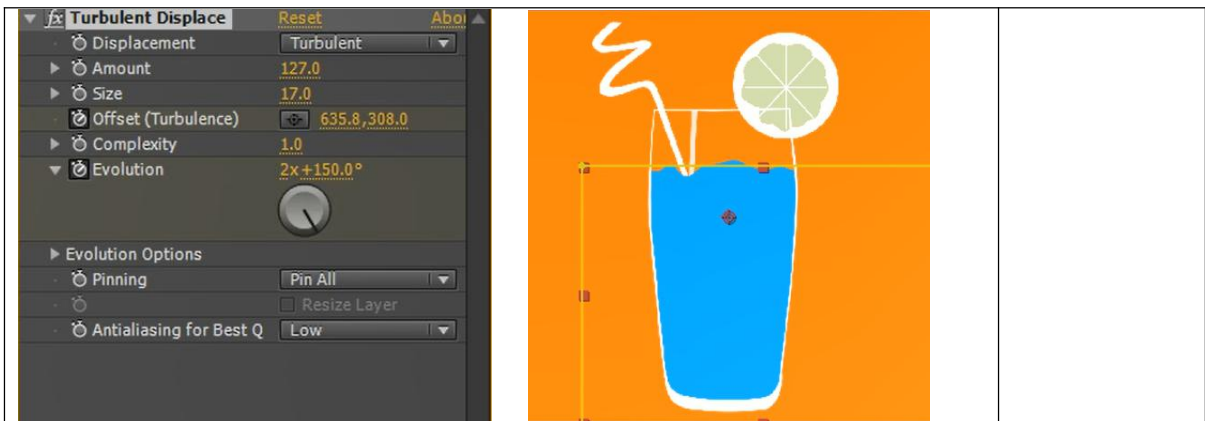


Turbulent

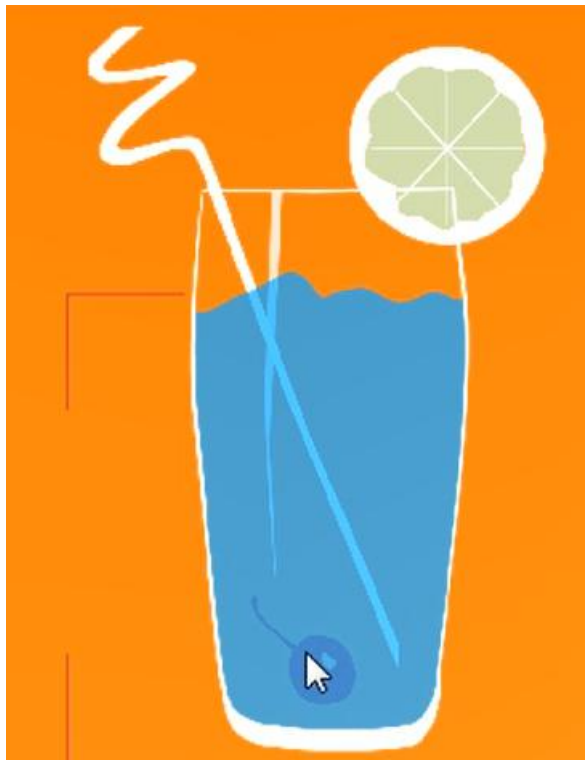
Displace 通

过使用不规则噪点在图像中生成扭曲效果，当需要在层中添加扭曲动作时常常要用到此特效。

8.调整数量为 127，大小为 17，给在 0 秒和 2 秒处为偏移做关键帧动画；为使饮料产生流动效果，在 1 秒 20 帧处和 10 秒处，进行相位关键帧动画。

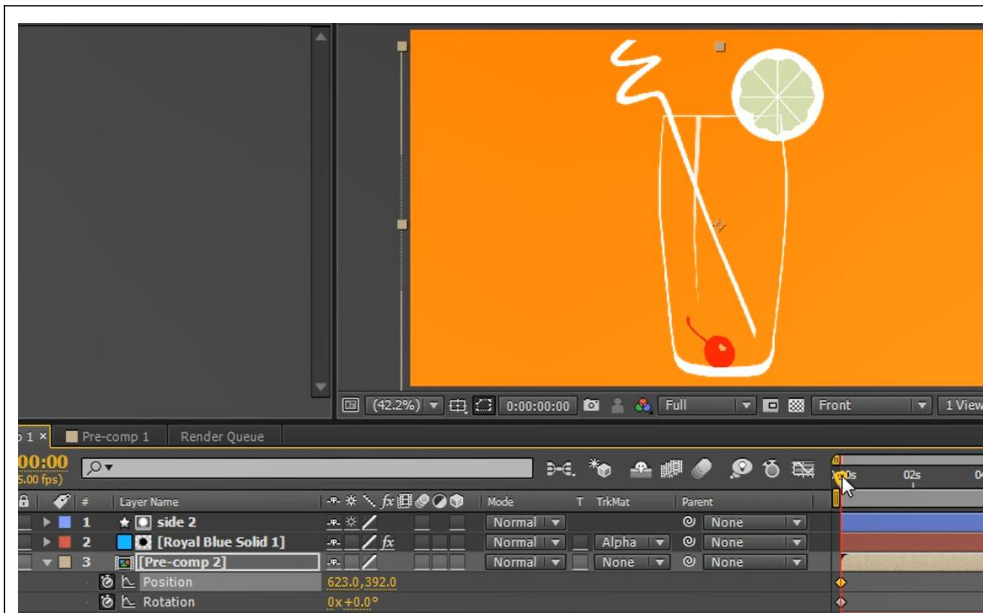


9.将饮料层的透明度修改为 70%，模拟蒙上玻璃效果。

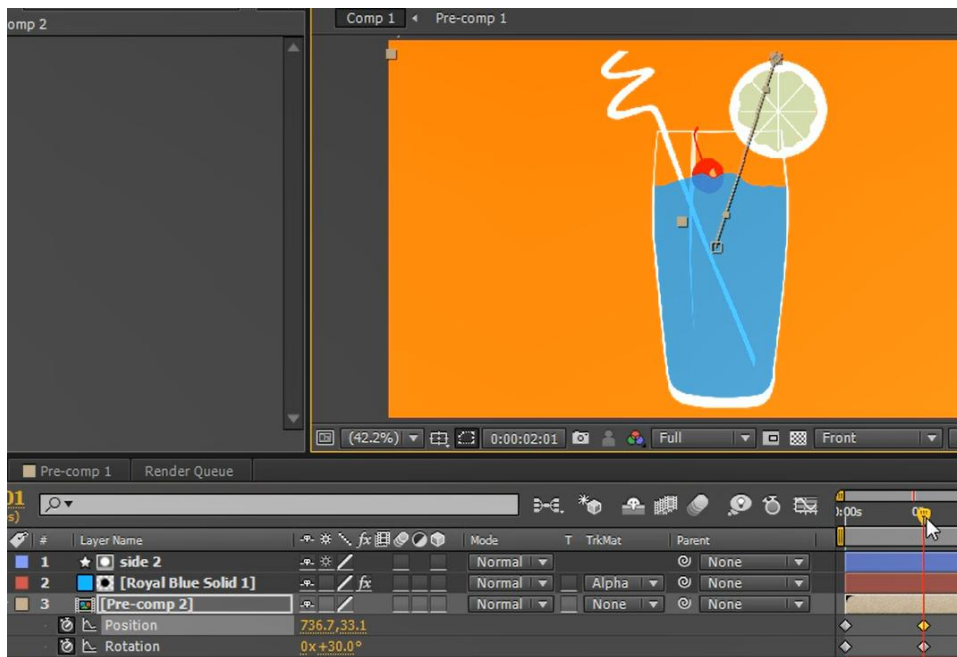


(四) 樱桃动画制作

1.给樱桃图层添加位置和旋转进行关键帧动画，在第 0 帧设置参数。



2.在第 2 秒处再修改位置和旋转参数。

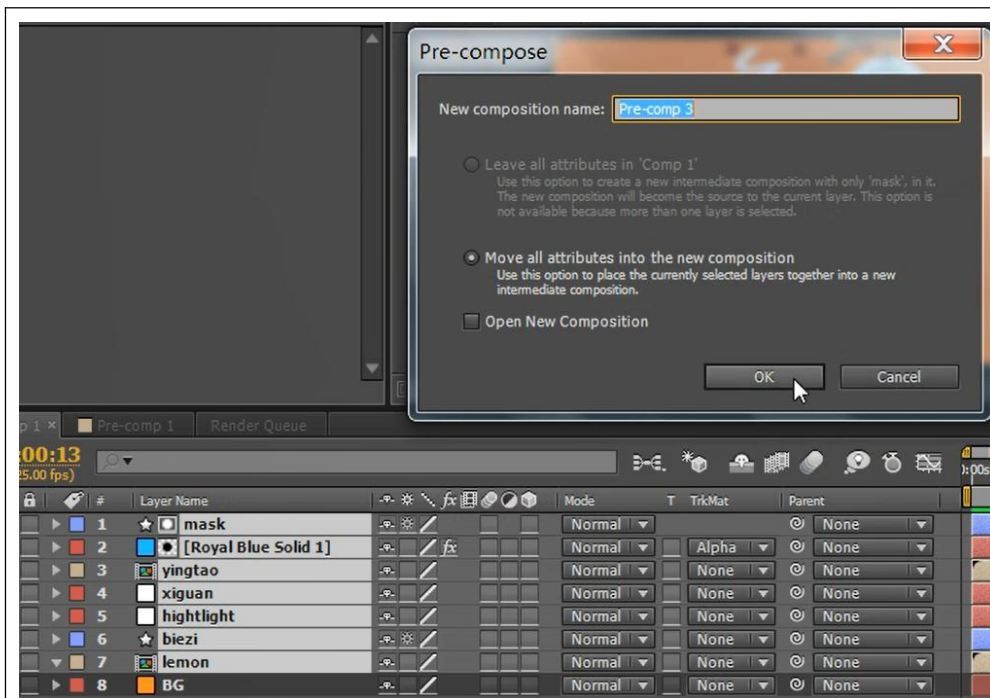



(五) 饮料杯整体动画

1.将制作的所有图层打包，形成新的合成。



图层打包即
Ctrl+Shfit+C
进行预合成
操作。



2.用工具进行动画，在 2 秒处，给饮料合成打三个图钉。



3.移动图钉工具，产生扭曲动画



图钉工具快捷键 Ctrl+P，图钉工具可以做一些简单的扭曲动画 可以自己控制扭曲的方向和幅度。



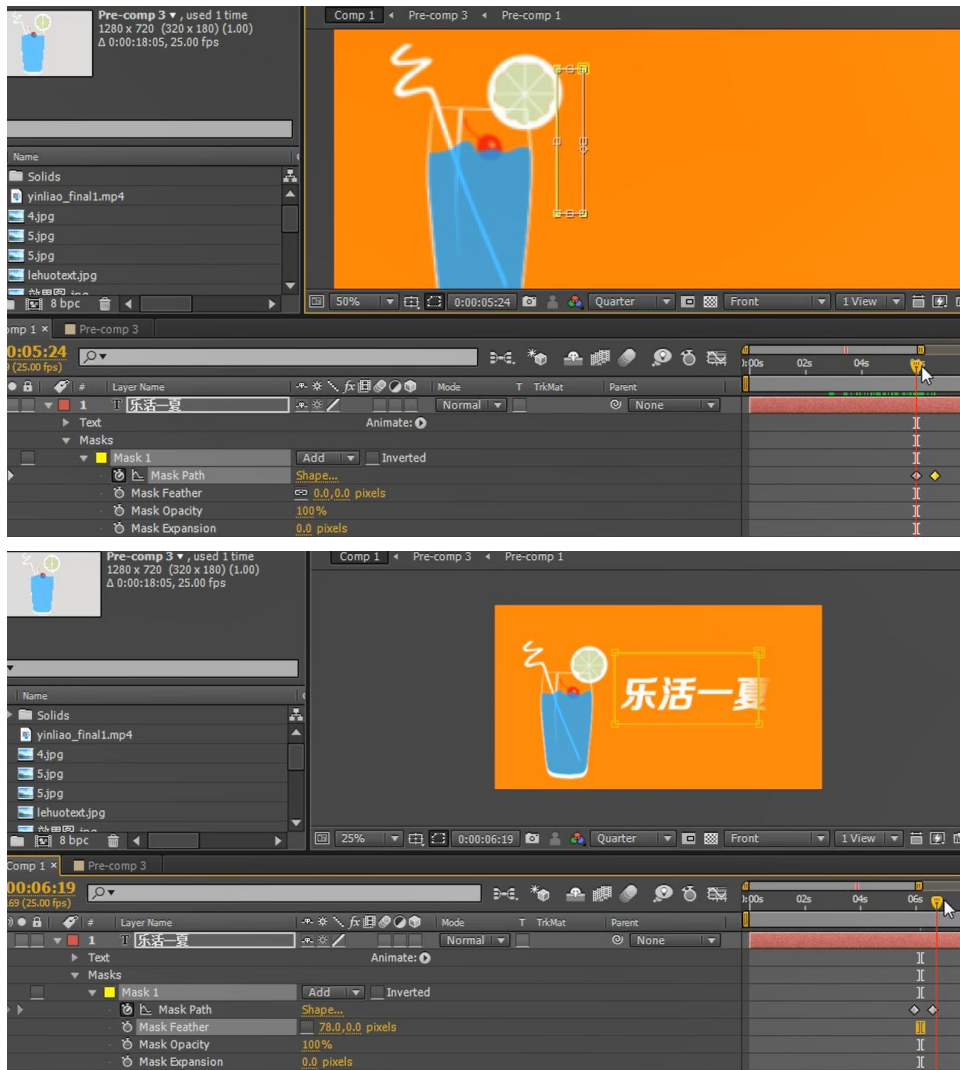
④文字动画

1.添加“乐活一夏”文字



2.制作文字淡出效果

在文字图层添加矩形 Mask，在 5 秒 24 帧处缩小 Mask，在 6 秒 18 帧处拉长 Mask，同时加大 X 轴方向的羽化值。



(4)气泡上升动画

1.新建白色固态层，添加气泡特效



2.设置参数,修改气泡出现时间,进行数量的关键帧动画,5秒18帧设为0,在6秒10帧处设为150。

