

图形动画

某个元素出现的时候，或者文字出现的时候有小点缀。用形状图层进行制作

主要有三种

- 1、圆形—环形
- 2、从中心向四周扩散形，类似小太阳，烟花的样子
- 3、线段形

圆形—环形

- 1、画一个圆，将描边关掉，锚点归位。将圆形归位到合成的中心。大小缩放，第一帧 0 、 S+page down 10 帧以后回到原来的大小。
- 2、复制一份，选择形状图层后面的三角添加合并路径：把上面两个图层以一定的形式进行合并。（相减）
相同的形状进行相减是看不到东西的，当我们看不到效果的时候，就把两个椭圆的关键帧错位一下。
- 3、两个动画的时间有一点偏差，当我们合并路径的时候，相减就剩下外面的框，继续往后走，后面的就会追上消失。
- 4、做好之后全选 F9。缓动
- 5、一个做好之后就是可以复制几分，更改大小、位置、颜色

从中心向四周扩散形，类似小太阳，烟花的样子

- 1、打开标题动作安全框，从中心点开始用钢笔工具绘制，填充去掉，描边打开（防止锚点和中心点错位）
- 2、添加中继器，中继器可以理解成复制，打开副本显示是 3 个，就是说加上我们之前的一共是三个，你想要多少就增加副本数量。我们发现复制的图形之间有一定的偏移，是因为默认变换—位置 X 轴上有 100 的偏移，通过控制他可以控制他们之间的间距
- 3、中继器的副本—和交换中旋转中的角度（ $360 \setminus \text{副本} = \text{角度}$ ）
- 4、做动画添加一个修剪路径。结束（0-100 的关键帧）又一个出现的动画，开始（0-100 的关键帧）消失的动画。
- 5、整个动画就是开始出现，然后消失的动画。
- 6、选中关键帧按 F9，打开图标编辑器，调整一下速度，前面快一点，后面慢一点，真个就会更活泼一些。
- 7、复制、变换位置、大小、颜色
副本和角度可以通过脚本进行计算。

线段形

- 1、用钢笔工具绘制直线或者曲线
- 2、添加修剪路径
- 3、给开始和结束打上关键帧，将关键帧错开。