

进度条动画

知识点——点状背景、进度条动画、增长的数字

步骤 1、新建合成

C+Y 创建纯色背景（灰色）

复制纯色背景（或者再新建一个纯色）添加 **CC ball action**（效果预设里面搜 **CC ball action** 在模拟下面）模拟小球的一个效果

小球的颜色是跟你的纯色背景有关

在效果控件里面更改小球的大小、间距



更改颜色在效果预设里面搜**填充**，把效果添加到**图层**上，变成**白色**

更改整个图层的透明度，让整个背景稍微的有一点小球的感觉就可以

2、进度条的制作

用矩形工具进行制作先填充一个白色的作为底色，在复制一份更改填充变成黄色的，作为增长的效果。（通过上下键控制圆角大小）



在黄色的形状图层上添加蒙版，一定要选中图层，并且点击



才可以对蒙版路径做动画

或者在效果预设里面找到过渡里面线性擦除命令

通过过渡百分百 K 关键帧来做擦除效果，自带的方向是相反的更改擦除的方向。在复制一个矩形，增大描边效果，更改透明度，作为条形的外轮廓。

3、数字增长动画

在效果和预设里面有个文本一编号，这个是 AE 自带的能够产生数字增长点命令。

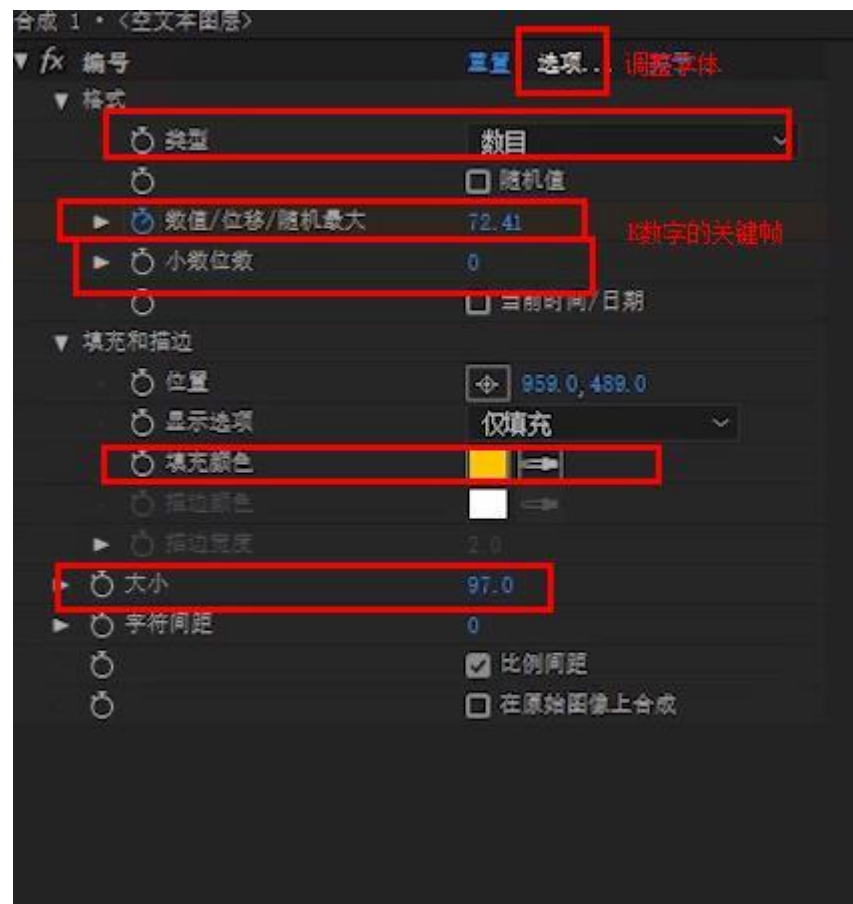
选择文本工具在合成里面单击，这样就创建了文本层，把这个效果加到文本层上。

选择数字的字体、粗细、位置

按 S 可以将指针吸附到关键帧上，把数字增长的关键帧和矩形进度条

匹配上。

在效果预设里面进行更改数字的效果（数字的小数点、颜色、大小等）



最后添加%，给%打关键帧（page down 下一帧）