

▶ 视频教学 1000多分钟本书所有动效案例的高清语音讲解演示视频

UI 动效大爆炸

After Effects
移动UI动效制作学习手册

毕康锐 编著

 中国工信出版集团

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

UI

动效大爆炸

After Effects

移动UI动效制作学习手册



编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

UI动效大爆炸：After Effects移动UI动效制作学习手册 / 毕康锐编著. — 北京：人民邮电出版社，2018.7

ISBN 978-7-115-48278-5

I. ①U… II. ①毕… III. ①图象处理软件 IV. ①TP391.413

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第075960号

内 容 提 要

这是一本关于互联网动效设计的实战教程图书，介绍了移动互联网时代动效设计行业的发展趋势。

本书分为7章，结合文字和视频两种教学形式，让大家对UI前期的行业、技能及部门工作协同等知识有所了解，同时对动效软件的操作和动效案例的制作有较全面的掌握。本书除了文字介绍外，还有近20个视频教学案例，由浅入深地教会读者使用After Effects制作动效。在学习之余，作者还分享了一些关于思维导图、分镜头绘制、前端开发等相关知识，以及工作过程中可能会遇到的一些困难解决方案和风险规避方法等。

本书适合传统UI设计师、在校相关专业学生或者希望系统学习UI动效设计的人学习使用。

-
- ◆ 编 著 毕康锐
责任编辑 张丹阳
责任印制 陈 犇
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本：787×1092 1/16
印张：14 2018年7月第1版
字数：380千字 2018年7月北京第1次印刷
-

定价：168.00元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京东工商广登字20170147号

目 | 录

Contents

01 初识UI动效

1.1 认识 UI	014
1.1.1 UI 操作系统的发展简介	014
1.1.2 UED 团队的构成与介绍	017
1.1.3 UI 的应用领域分析	018
1.1.4 UI 设计师的自我修养	025
1.2 认识 UI 动效	028
1.2.1 孕育中的 UI 动效	029
1.2.2 UI 动效行业的现状与发展	030
1.2.3 UI 动效的应用领域分析	032
1.2.4 让设计有意义地存在	037
1.3 如何玩转 UI 动效	038
1.3.1 系统设备的准备	038
1.3.2 我的切身学习体会	039
1.3.3 螺旋提升计划	040
1.3.4 建造你的灵感弹药库	042
1.3.5 如何正确看待“审美”	044
1.3.6 嘿！你看什么急	044
1.4 UI 动效制作的工具介绍	045
1.4.1 二维 / 原型类动画工具	045
1.4.2 3D 类动画工具	049
1.4.3 After Effects	052

013

02 动手之前先动脑——如何提炼你的设计思维

055

2.1 全局考量	056
2.1.1 设计师和美工，仅一步之遥	056
2.1.2 “先整体后局部”的思考程序	057
2.1.3 美观，不代表一定优质	058
2.1.4 设计该有温度	059
2.2 如何构思你的动效方案	059
2.2.1 你真的懂得如何去“看”吗	060
2.2.2 绘制你的动画分镜头	062
2.2.3 可行性评估	065
2.2.4 可拓展性和品牌感	066
2.2.5 构思期间的进展同步	066
2.3 思维导图构建和灵感提炼	067
2.3.1 什么是思维导图	067
2.3.2 如何绘制你的思维导图	071
2.3.3 养成灵感提炼的习惯	072

03

03 教你如何快速玩转After Effects ——五大学习阶段全修炼

073

3.1 半小时，熟悉 After Effects 系统的基本操作	074
3.1.1 认识 After Effects 的基本面板	074
3.1.2 如何将 PSD 文件导入 After Effects	075
3.1.3 如何将 AI 文件导入 After Effects	077
3.1.4 如何将 Sketch 文件导入 After Effects	080
3.1.5 新建工程文件与相关参数设置	083
3.1.6 顶部工具栏的认识	084
3.1.7 图层编辑区域的介绍	084
3.1.8 红条出现，别慌	087
3.2 一小时，熟悉界面基本操作技巧	088
3.2.1 新建固态层 (Solid Layer)	088
3.2.2 “嵌套”功能的使用	089
3.2.3 创建“父子关联”	090
3.2.4 SHY 和 SOLO	091
3.2.5 关于“MASK” (遮罩) 功能的介绍	094
3.2.6 3D Layer (3D 层)	099
3.2.7 实战：After Effects 摄像机的操作	101
3.3 两小时，学会形状图层的运用	101
3.3.1 如何创建 Shape Layer	102
3.3.2 Contents 属性的使用	103
3.3.3 关于路径图形的创建	114
3.3.4 Anchor Point (图层轴心点)	115
3.3.5 如何创建文字层	116
3.3.6 Null Object (空对象) 的创建和使用	117
3.3.7 “木偶图钉”工具的使用	118

3.3.8 图层的复制、截断和去首尾处理	120
3.4 一小时，让你的 UI 动起来	122
3.4.1 帧与关键帧	122
3.4.2 关键帧的创建与使用	123
3.4.3 曲线动画效果的制作	126
3.5 聊聊渲染	130
3.5.1 After Effects 渲染面板的介绍	130
3.5.2 不同的渲染输出方式介绍	132

04

04 动效大爆炸——H5动效的实现 方式与Material Design动画 原则

135

4.1 了解 HTML5	136
4.1.1 什么是 HTML5	136
4.1.2 前端工程师的介绍	138
4.1.3 动画实现大揭秘 1: 原生动画	139
4.1.4 动画实现大揭秘 2: CSS3 动画	145
4.1.5 动画实现大揭秘 3: CSS2 + JavaScript	149
4.1.6 动画实现大揭秘 4: Canvas + SVG	150
4.1.7 动画实现大揭秘 5: WebGL	154
4.1.8 动画实现大揭秘 6: 另辟蹊径	156
4.2 Material Design 动画，你必须要知道的	160
4.2.1 什么是 Material Design 动画	160
4.2.2 影响 Material Design 动画的客观属性	161
4.2.3 Material Design 的动画表现形式	163
4.2.4 Material Design 动画设计的注意事项	168

05

05 游戏有外挂，动效有脚本—— 不同动效插件的介绍与使用 方法 173

5.1 概述	174
5.2 Shape Fusion (融合效果脚本插件)	174
5.2.1 Shape Fusion 的安装与加载方法	175
5.2.2 Shape Fusion 的使用与操作流程	176
5.3 Mt. Mograph Motion (图形动画脚本插件)	178
5.3.1 面板区域的介绍	179
5.3.2 动画命令的介绍	180
5.4 Bodymovin (After Effects 动画转 HTML5 的脚本插件)	185
5.4.1 关于 Lottie 工具的介绍	186
5.4.2 Bodymovin 的安装与加载方式	186
5.4.3 如何在 Bodymovin 中完成动画的渲染输出	189

6.2.6 水滴融合 Loading (有插件 + 无插件双实现版本)	200
6.2.7 灵动的文字百叶窗	201
6.2.8 生长的自行车	202
6.2.9 液态流体的 LOGO	203

6.3 进阶篇	204
6.3.1 图形切割	204
6.3.2 2D 卡通的爆炸 LOGO	206
6.3.3 电击的 LOGO	207
6.3.4 动感涂鸦字体 LOGO	208
6.3.5 HUD 炫动光环	209
6.4 高级篇	210
6.4.1 Hologram 全息手表演示动效	211
6.4.2 QQ 会员 15 周年加速特权篇动效方案	212
6.4.3 粒子 LOGO 动画	213

06

06 手把手教你玩动效——动效制作 方法的视频全解析 193

6.1 概述	194
6.2 基础篇	194
6.2.1 水波纹加载动画	195
6.2.2 界面构成五部曲	196
6.2.3 LOGO 诞生记	197
6.2.4 圆环波普棉花糖	198
6.2.5 线体 ICON 变形计	199

07

07 踏上不归路，就请坚持到底 215

7.1 自学，究竟有多难	216
7.2 关于 Performance Flow (演绎过程)	220
7.3 我的个人学习建议	222
后记	224

UI

动效大爆炸

After Effects

移动UI动效制作学习手册

毕康锐 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

UI动效大爆炸 : After Effects移动UI动效制作学习手册 / 毕康锐编著. — 北京 : 人民邮电出版社, 2018.7

ISBN 978-7-115-48278-5

I. ①U… II. ①毕… III. ①图象处理软件 IV. ①TP391.413

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第075960号

内 容 提 要

这是一本关于互联网动效设计的实战教程图书,介绍了移动互联网时代动效设计行业的发展趋势。

本书分为7章,结合文字和视频两种教学形式,让大家对UI前期的行业、技能及部门工作协同等知识有所了解,同时对动效软件的操作和动效案例的制作有较全面的掌握。本书除了文字介绍外,还有近20个视频教学案例,由浅入深地教会读者使用After Effects制作动效。在学习之余,作者还分享了一些关于思维导图、分镜头绘制、前端开发等相关知识,以及工作过程中可能会遇到的一些困难解决方案和风险规避方法等。

本书适合传统UI设计师、在校相关专业学生或者希望系统学习UI动效设计的人学习使用。

-
- ◆ 编 著 毕康锐
责任编辑 张丹阳
责任印制 陈 犇
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 14 2018年7月第1版
字数: 380千字 2018年7月北京第1次印刷
-

定价: 168.00元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147号

前 | 言

P r e f a c e

设计不是隶属于媒体，相反，它的作用在于探寻媒体的本质。媒体的情况越是错综复杂，设计的价值也就更为清楚明了。

原研哉

感谢在先

首先，非常感谢所有阅读这本书的朋友。我是毕康锐，很庆幸自己成为一名设计师，也很喜欢成为你们口中的“老毕”，这个称谓会让我觉得很亲切。因为无论是在工作中还是在日常生活中，我都喜欢与人为善，以至于有时候很多人会觉得我太客气，不过这也是性格使然。尽管狮子座的我性格偶尔会直来直去，但是感激身边的朋友和同事对我的包容和忍让，让我依然能够保留自我的一份真性情，而这份真性情，也让我在将近 12 年的职业生涯中收获了很多珍贵的友情以及同行的关照。

在本书的撰写过程中，我得到了很多行业前辈的指点和宝贵建议，以及很多技术好友的支持。这使得我在案例中所呈现的技术环节能够表现得浅显易懂，同时又不失专业特点。

在此，特别要感谢我的好友浩杭对于本书的理论支持和无私的帮助。浩杭是一位非常出色的 UI 前端工程师，他对技术的孜孜追求和对待朋友的真诚与谦卑对我的触动很深。相同的价值观、相同的职业操守以及相同的兴趣爱好（音乐和动画技术），使得我原本应该枯燥的书籍撰写和知识点梳理工作变得异常轻松和开心。

感谢我的好朋友董天田，作为行业内经验丰富的交互设计师，他的专业素养和对设计的热情同时又不乏严谨的态度影响了我许多。从澳洲回国之后，他极力将西方的体验设计与中国互联网所蕴藏的巨大潜力融合。在华为共事期间我们建立了非常深厚的友谊。当得知我要撰写此书时他给了我许多中肯客观的建议。

感谢马库斯和安东尼这两位谦逊可爱的异国前辈，无论是作为在设计咨询事务所的同事兼好友，还是前任华为的顶尖级用户体验设计专家，他们所给予我对于设计思维的帮助和引导以及其自身的人格魅力，都让我觉得，能够结识到这两位全球化视野设计师实属荣幸。

当然，像这样给予我无私帮助的好朋友还有许多，而且很多的前辈甚至低调得不希望我提到他们的名字。所以，我只能在此默默地表示感谢。不得不说，和这样一群优秀的人共事或成为好友，于我，实在是莫大的荣幸。

感谢为本书荐言的前辈和好友们，由衷地谢谢！

关于我

就我个人对自身的了解来说，我并非是一个能言善辩的人。所以从大学毕业那天起，我就像一头笨牛一样地去钻研技术，几年下来，对于平面设计和动画制作都积攒了一些经验。从过往的留校任教到后来在电视台的栏目包装部，再到设计资讯事务所，这一路走来，也曾任职于一些重要的项目。例如，2011年的第26届世界大学生运动会，我为美国代表队设计限量款耳机和全套品牌VI/TVC；同年，我在大学任教期间，在动画片《安源小子》中担任了后期特效团队负责人……这些工作经历跟我的职业履历有些渊源，以至于后来在华为公司工作期间，我曾经想过能否将动画与UI结合起来，去完成一些有意思的创作。然而，由于当时行业的硬件整体性能和一些客观因素的限制，我未能实现我的想法。在2011年，我在好朋友的推荐下进入了腾讯公司。

关于撰写本书的动机

时间一天一天地过去，我也从一个设计思维和技能单一的设计师一步步成长到今天。在这10多年里，岁月在我身上留下更多的不是皱纹，而是“走心”。2016年我回老家参加大学10年同学聚会的时候，一名学弟因为一个动画的技术问题，一直追着我聊了一整个晚上。出于之前当过老师的一些职业习惯，我没有断然终止与他的谈话。那天晚上的话题，有关于技术提升、有关于行业发展，甚至有关于我在深圳历练的那一段……这件事过后的几天，我突然萌生出了一个写书的动机：“与其每次都这么重复着帮助别人解惑答疑，我为什么不写一本书，来把他们想知道的内容都尽可能多地收纳进书里面，供他们学习和参考呢？”

不过与此同时，对于UI设计的一些基础理论内容，我已然没有太多的兴趣去进行归纳。因为随着互联网时代的到来和发展，如今各大网站都可以搜到各种UI基础学习的资料，因此我们没必要再通过书大篇幅地去对此做过多介绍。同时，如今UI风格也早已经不是当初我们那个时代的拟物化风格了，着重于质感和光影肌理表现的设计时代已经渐行渐远。但我也想说的是，当听到某某设计师总是对“扁平化”这几个字“夸夸其谈”的时候，其实我内心是有些许抵触的。因为在我看来，要真想做好扁平化设计，前提是要能做到把核心的设计思维从外观转移到内在的功能性这一点上。否则与其强忍着曲高和寡的心态说自己是扁平化风格的设计师，不如多回头看看自己的设计能力是否足够了。至少，这是我在自省时经常喜欢对自己说的话。

相对于扁平化设计而言，对于动画我的热情和兴趣会浓厚许多。随着近几年行业的发展、硬件性能和通信网络速度的整体提升，用户体验的要求越来越高，而这也预示着我们的设计可以存在越来越多的可能性。早在几年前，你可曾想过通过手机观看一个流媒体的在线视频广告？你可曾想过用专门的 H5 自动生成 App 来完成一个轻量版的 H5 动态页面？同时你又可曾想过，VR/AR 将来会给用户体验设计行业带来怎样的机遇与挑战？太多事情值得我们去思考。但无论时代如何发展，我相信，动画依然是强化用户体验流程的一个内在核心。因此，对于在未来有关动画和用户体验设计的融合的美好想象，是我撰写本书的第二个动机。并且在我看来，After Effects 在动效设计中只是一个工具而已，所以本书仅仅是一本借助 After Effects 软件来实现互联网动效的实战手册，而不是一本单纯的 After Effects 软件教程工具书。本书融合了 UI 行业现状、实战技能演练、实际工作流程的协同以及设计师对于 UI 前端的工作流程认知等知识点，目的是让大家在学习自身专业知识的同时，也能对整个 UI 行业的职业内容情况有所了解，以便更好地开展自己的工作、做好设计。

本书能让你学到的

针对本书学习和使用的关键词，如果要我用两个字来概括的话，那就是“实战”。

在本书中，我尽量用开放性的方式来讲解知识点，目的是告诉大家所有问题并非只有唯一的解决方案，从而来激发大家学习的主观能动性，学会举一反三，而不是一个只会“搬运”的设计师。与此同时，我也殷切地希望大家在阅读本书时，能够逐章逐节地学习下去，如此才能系统地提升你个人的设计思维和实践能力。

在阅读本书的过程中，如果你有任何的问题，欢迎随时通过微信公众号或其他方式与我取得联系。同时，若发现本书的不足之处，也望大家多提出宝贵意见。如果能得到大家的中肯评价，那将是我的荣幸，同时也让我欣慰。真心希望本书能够帮助到你，同时祝你阅读愉快，谢谢。

配书资源

本书提供了学习需要的脚本文件，扫描“资源下载”二维码，关注我们的公众号即可获得下载方式。资源下载过程中如有疑问，可发邮件至 syzs@ptpress.com.cn。另外，书中案例配有高清语音教学视频，可扫描“视频讲解”二维码在线观看，同步学习。



资源下载



视频讲解

推 | 荐

Recommend

在用户红利已然消失的今天，用户体验的竞争日趋白热化，动效作为提升用户体验的方法也被更加关注。良好地运用动效可以提高使用流畅度、降低思考成本、提升情感感受。国外的优秀 App 无一不大量且良好地运用了动效，这一点值得国内的 App 设计者借鉴。

本书内容翔实，全流程介绍了动效的设计方法，提出了有效的螺旋进阶模型，对设计工具也进行了详细的说明。同时本书作者结合十几年的 UI 动画项目经验，通过实际案例，深入浅出地讲解如何运用动画软件一步步制作出超出用户预期的 UI 动效，这对想要掌握动效设计技能的读者来说非常实用。

本书是为数不多的集“动画效果教程”与“创造性设计思维培养”于一体的书。它能够帮助读者从 0 到 1 地按照教程完成一个动画效果的设计。

同时，本书更有价值的地方在于，它为读者提供了提高“设计创造力”的可供借鉴的方法，包括如何根据一个动画的设计主题进行思维导图的构建、灵感的提炼以及方案的发散。

这本书，是动画设计道与术的结合。因此，我极力将此书推荐给那些渴望在动画设计上有所建树的同仁们。

美团点评用户体验设计部总经理、大众点评总经理 西贝

初次阅读本书就被“视觉铺子老毕”平实的语言中超强的逻辑思维给吸引住了。相比其他软件类的书籍，这本书缓缓地道出了 AE 制作动效的基础知识与设计实战技巧，同时讲述了诸如网易等大公司的动效设计师在做动效时遇到的一些问题和通用的解决方法，非常实用。

动效制作能力的提升，只要读者勤加学习，且学以致用就可以实现。而针对动效的直接经验积累与教训总结却是需要很长的时间和很多的项目经历才能有所收获的。这些内容在本书都有涉及，且能做到面面俱到，实在是难能可贵。

网易 UEDC 总监 郭冠敏

在本书中，老毕凭借自己见微知著、深入浅出的引导能力，利用螺旋式方法讲解内容。除了设计发展的史观表述外，还倾囊相授从手到脑的设计技巧与设计思路，以及自己的成长与学习经验。说实话，很难得见到设计师有这样的胸怀，手把手地将经验相传。

在我看来，一个好的 UI 动效不仅仅是好看，同时应该具备几个特质：具有较为统一的视觉引导性和品牌感；清晰高效地表述信息的传达状态；增强用户在人机交互时对于直接操作的状态感知；通过视觉动态化的方式向用户呈现操作结果和反馈。最后，才是好看。

动效设计不仅仅是学会动效手法这么简单，更应该从体验品质向体验品位去努力和发展。我个人真心推荐这本书，不论是入门读者，还是有一些动效制作经验的设计师们，都能徜徉在动效之美的海洋里。

阿里巴巴总监、UED 大学负责人 善牧

优质的用户体验，一定是流畅、易懂和有趣的。设计师经常会思考一个问题，那便是：“要如何设计才能提升用户体验？”而于此，关键在于我们是否能熟练掌握动效的设计知识并运用好动效。一个好的动效比任何的图片和文字都具有感染力和说服力，它不仅能提升用户体验，还能使用户对产品产生感情依赖。然而，目前行业内关于动效实战性的教学书却几乎一片空白。本书是一本业内少见的针对 AE 动效的实战手册，从工具实操到用户体验一把抓，助你提升技能，建立最适合自己的流程化思维方式。

站酷创始人兼 CEO 梁耀明

成功设计师的那些让人惊艳的作品，背后是多年的苦练，要想厚积薄发，学什么和怎么学就至关重要了。本书中有详细的进阶学习方法相授，并且作者还从创意方法、素材库的积累、软件技能提升、动效案例等多方面进行思考分析，并总结出来分享给大家。这本书精而酷，相信一定能给您带来不一样的体验！

顺丰科技 UED 设计部总监 张真

一个好的设计，就像是通过长镜头讲述一个丝丝入扣的情节或故事，并且从用户接触开始，体验上是顺畅且没有任何思维跳跃的。我们在做设计的时候，往往习惯于先逐个对静态的页面进行设计，这中间很容易产生逻辑的断层和思维的不连贯。而作为设计的“美缝剂”，动效就显得十分重要。除此之外，即便是单个页面的展示，动效，也可以协助用户理解界面信息之间的逻辑关系。

书店里不乏动效设计相关的书籍，不过大多都偏重工具讲解。但在我们的实际工作生活中，仅仅学会一件工具还远远不够。老毕的这本书既包含理论分析，又有实战演练，真是非常难得。老毕是我将近10年的好朋友，设计经验丰富，对设计充满激情又十分靠谱和务实，见书如见人。因此想系统了解、学习动效和用户体验设计的各位朋友，看这本书就够了。

微众银行微粒贷用户体验设计经理 刘廷基

6年前，我在华为终端视觉团队中筹建动效设计团队时，动效设计师当真是一人难求。最终我们的团队，由一位法国设计师和我组成，算是有了雏形。

曾经，有人问我为什么要执着于动效设计？我的答案是，多年的交互设计经验告诉我，动态设计一定会成为未来人机交互的核心。同时，动效设计具备真实化、形象化、逻辑化和趣味化的特性，可以帮助构建真正的以用户为核心的体验设计。

当然，动效设计对于设计师的综合技能要求也较高。无论是高等院校的动效设计专业师资，还是如今行业内的UI动效设计师资源都非常紧缺。在平日里我跟老毕等同行交流时，不免吐槽动效不但一人难求，甚至是一书难求。

不想老毕竟然默默耕耘，将自己的动效设计经验和实战案例整理成浅显易懂的书籍。对于动效设计师和即将加入动效设计行列的读者来说，本书值得一读，也值得深读。

华为终端美国UX团队负责人 朱斌

初次遇见老毕，是在公司的2013年“Q哥Q妹”舞台（一个歌唱组合）。当时给我的第一印象是这个小伙子有活力，有才艺，也有自己特立独行的风格。多年后看，他在各个不同的产品线摸爬滚打着，依然保持了很好的工作激情和专业创作活力，这让我有点意外。这么多年，我见过很多设计师因为种种原因，慢慢很少有精力真正专注于设计本身。老毕是个例外，他是个敢于去想并勤于去实现的人，这是我对他的新看法。他曾经在我的团队也待过一段时间，我也见证了他从一个基层设计师一步一个脚印、苦练手技、勤修内功的自我成长的过程。今天他将自己对专业的热诚和激情，将自己多年对设计的观察和体会整理成书，书中有他来自腾讯亿级用户量级平台产品的设计经验积累和想法概念打磨，所以，我真诚地向读者推荐这本好书！

腾讯社交用户体验设计部副总经理、腾讯设计通道会长 陈俊标

“老毕”同学并不老，虽然自称“老毕”，但是在我眼中实为有创意、有想法的“潮童”！“老毕”在微信公众号上也跟许多年轻人分享他在设计上的心得，现在把自己多年来的设计经验整理分享出来，非常全面细致地介绍了互联网行业动效设计师们的实用技能。动效设计可以让简单枯燥的界面视觉元素在整个用户体验的过程中变成带有灵魂的交流对象，丰富用户的体验。对界面动效设计感兴趣的小伙伴们，不妨仔细阅读本书，相信对大家的学习会有帮助！

Motorola UX 设计总监 TC

动效设计在移动端的设计中发挥着越来越重要的作用，但市面上又很难找到一本系统讲授这方面知识的书籍，老毕的这本书很好地填补了这个空白。但这又不是一本单纯教你动效设计技能的工具书！在这本书中，老毕结合自身十余年来在腾讯等公司所积累的动画 / 效设计的丰富实践经验，以诙谐幽默的语言，向我们娓娓道来动效设计的“器”与“道”。无论你是初出茅庐的动效新手，还是久经沙场的老兵，相信这本书都能带给你很多的养分和思考。

酷狗音乐 UED 设计负责人 朱超

从专业设计公司的角度来看，移动端动效设计已悄然成为一个面向未来、新兴高能的职业方向。老毕的书围绕这一主题，整理汇编了大量优秀案例，结合自身在大企业的丰富项目经验，由浅入深地讲解了技能修炼、思维训练等方面的实践知识，是国内该领域一本难得的实战工具书。

华为 UED 领域战略级合作伙伴兰帕德设计机构创始人兼 CEO 谷成芳

目 | 录

Contents

01 初识UI动效	013	02 动手之前先动脑——如何提炼你的设计思维	055
1.1 认识 UI	014	2.1 全局考量	056
1.1.1 UI 操作系统的发展简介	014	2.1.1 设计师和美工，仅一步之遥	056
1.1.2 UED 团队的构成与介绍	017	2.1.2 “先整体后局部”的思考程序	057
1.1.3 UI 的应用领域分析	018	2.1.3 美观，不代表一定优质	058
1.1.4 UI 设计师的自我修养	025	2.1.4 设计该有温度	059
1.2 认识 UI 动效	028	2.2 如何构思你的动效方案	059
1.2.1 孕育中的 UI 动效	029	2.2.1 你真的懂得如何去“看”吗	060
1.2.2 UI 动效行业的现状与发展	030	2.2.2 绘制你的动画分镜头	062
1.2.3 UI 动效的应用领域分析	032	2.2.3 可行性评估	065
1.2.4 让设计有意义地存在	037	2.2.4 可拓展性和品牌感	066
1.3 如何玩转 UI 动效	038	2.2.5 构思期间的进展同步	066
1.3.1 系统设备的准备	038	2.3 思维导图构建和灵感提炼	067
1.3.2 我的切身学习体会	039	2.3.1 什么是思维导图	067
1.3.3 螺旋提升计划	040	2.3.2 如何绘制你的思维导图	071
1.3.4 建造你的灵感弹药库	042	2.3.3 养成灵感提炼的习惯	072
1.3.5 如何正确看待“审美”	044		
1.3.6 嘿！你着什么急	044		
1.4 UI 动效制作的工具介绍	045		
1.4.1 二维 / 原型类动画工具	045		
1.4.2 3D 类动画工具	049		
1.4.3 After Effects	052		

03

03 教你如何快速玩转After Effects ——五大学习阶段全修炼

073

3.1 半小时，熟悉 After Effects 系统的基本操作	074
3.1.1 认识 After Effects 的基本面板	074
3.1.2 如何将 PSD 文件导入 After Effects	075
3.1.3 如何将 AI 文件导入 After Effects	077
3.1.4 如何将 Sketch 文件导入 After Effects	080
3.1.5 新建工程文件与相关参数设置	083
3.1.6 顶部工具栏的认识	084
3.1.7 图层编辑区域的介绍	084
3.1.8 红条出现，别慌	087
3.2 一小时，熟悉界面基本操作技巧	088
3.2.1 新建固态层 (Solid Layer)	088
3.2.2 “嵌套”功能的使用	089
3.2.3 创建“父子关联”	090
3.2.4 SHY 和 SOLO	091
3.2.5 关于“MASK” (遮罩) 功能的介绍	094
3.2.6 3D Layer (3D 层)	099
3.2.7 实战：After Effects 摄像机的操作	101
3.3 两小时，学会形状图层的运用	101
3.3.1 如何创建 Shape Layer	102
3.3.2 Contents 属性的使用	103
3.3.3 关于路径图形的创建	114
3.3.4 Anchor Point (图层轴心点)	115
3.3.5 如何创建文字层	116
3.3.6 Null Object (空对象) 的创建和使用	117
3.3.7 “木偶图钉”工具的使用	118

3.3.8 图层的复制、截断和去首尾处理	120
3.4 一小时，让你的 UI 动起来	122
3.4.1 帧与关键帧	122
3.4.2 关键帧的创建与使用	123
3.4.3 曲线动画效果的制作	126
3.5 聊聊渲染	130
3.5.1 After Effects 渲染面板的介绍	130
3.5.2 不同的渲染输出方式介绍	132

04

04 动效大爆炸——H5动效的实现 方式与Material Design动画 原则

135

4.1 了解 HTML5	136
4.1.1 什么是 HTML5	136
4.1.2 前端工程师的介绍	138
4.1.3 动画实现大揭秘 1: 原生动画	139
4.1.4 动画实现大揭秘 2: CSS3 动画	145
4.1.5 动画实现大揭秘 3: CSS2 + JavaScript	149
4.1.6 动画实现大揭秘 4: Canvas + SVG	150
4.1.7 动画实现大揭秘 5: WebGL	154
4.1.8 动画实现大揭秘 6: 另辟蹊径	156
4.2 Material Design 动画，你必须要知道的	160
4.2.1 什么是 Material Design 动画	160
4.2.2 影响 Material Design 动画的客观属性	161
4.2.3 Material Design 的动画表现形式	163
4.2.4 Material Design 动画设计的注意事项	168