

JOIN GROUP
精鹰

JOIN CLASSROOM

精鹰课堂

附赠资源

全部案例的工程文件

146个案例效果图

59集教学视频，时长315分钟

印象家

After Effects

影视后期特效插件高级技法精解

精鹰传媒 / 编著



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

印家

After Effects

影视后期特效插件高级技法精解

精鹰传媒 / 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

After Effects印象. 影视后期特效插件高级技法精解 / 精鹰传媒编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2017. 2

ISBN 978-7-115-43364-0

I. ①A… II. ①精… III. ①图象处理软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第282360号

内 容 提 要

本书实例丰富, 全面讲解 After Effects 软件丰富的的外置滤镜, 并将外置滤镜分成三大部分, 让读者能够清晰地了解插件在 After Effects 合成中的重要地位, 学会灵活运用 After Effects 后期合成插件, 使其能成为用户后期合成工作的制胜法宝。这些插件包括常用的重要插件、图像类处理插件和三维辅助特效经典插件。

全书分为 4 部分, 共 29 章。第 1 部分 (第 1 章) 是理论概述部分, 让读者初步认识影视后期合成中的插件; 第 2 部分 (第 2 章~第 7 章) 主要介绍工作中运用极多又非常重要的插件, 这些插件不仅拥有单一的效果, 还能实现多种特技效果; 第 3 部分 (第 8 章~第 19 章) 是 After Effects 中的图像类处理插件部分, After Effects 中的后期处理绝大多数是对视频、图片等画面的处理, 小部分是对一些脱离视频图像的处理, 因此需要针对性地使用一些插件来实现一些效果; 第 4 部分 (第 20 章~第 29 章) 介绍 After Effects 中的三维辅助特效经典插件, 主要是一些比较高级的三维处理类场景, 包括建模、材质、灯光、摄像机、运动等。

随书赠送全部案例的工程文件、146 个案例效果图以及 59 集教学视频。

本书可作为从事影视制作、后期编辑的工作人员与广大 After Effects 爱好者的专业技术学习教程, 也可作为各大院校相关专业的教学参考书或上机实践指导用书。

◆ 编 著 精鹰传媒

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>

北京画中画印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 22

字数: 642 千字

印数: 1—2 500 册

2017 年 2 月第 1 版

2017 年 2 月北京第 1 次印刷

定价: 98.00 元

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

反盗版热线: (010) 81055315

印象家

After Effects

影视后期特效插件高级技法精解

精鹰传媒 / 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

After Effects印象. 影视后期特效插件高级技法精解 / 精鹰传媒编著. — 北京 : 人民邮电出版社, 2017.2

ISBN 978-7-115-43364-0

I. ①A… II. ①精… III. ①图象处理软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第282360号

内 容 提 要

本书实例丰富,全面讲解 After Effects 软件丰富的外置滤镜,并将外置滤镜分成三大部分,让读者能够清晰地了解插件在 After Effects 合成中的重要地位,学会灵活运用 After Effects 后期合成插件,使其能成为用户后期合成工作的制胜法宝。这些插件包括常用的重要插件、图像类处理插件和三维辅助特效经典插件。

全书分为4部分,共29章。第1部分(第1章)是理论概述部分,让读者初步认识影视后期合成中的插件;第2部分(第2章~第7章)主要介绍工作中运用极多又非常重要的插件,这些插件不仅拥有单一的效果,还能实现多种特技效果;第3部分(第8章~第19章)是 After Effects 中的图像类处理插件部分,After Effects 中的后期处理绝大多数是对视频、图片等画面的处理,小部分是对一些脱离视频图像的处理,因此需要针对性地使用一些插件来实现一些效果;第4部分(第20章~第29章)介绍 After Effects 中的三维辅助特效经典插件,主要是一些比较高级的三维处理类场景,包括建模、材质、灯光、摄像机、运动等。

随书赠送全部案例的工程文件、146个案例效果图以及59集教学视频。

本书可作为从事影视制作、后期编辑的工作人员与广大 After Effects 爱好者的专业技术学习教程,也可作为各大院校相关专业的教学参考书或上机实践指导用书。

◆ 编 著 精鹰传媒

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>

北京画中画印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 22

字数: 642千字

2017年2月第1版

印数: 1—2500册

2017年2月北京第1次印刷

定价: 98.00元

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

反盗版热线: (010)81055315

近年来，影视行业竞争激烈，网络视频如雨后春笋般纷纷涌现，微电影强势来袭夺人眼球，多元化影视产品纷至沓来，伴随而来的是影视包装的迅速崛起。精湛的影视特效技术走下电影神坛，广泛应用于影视包装领域，让电视、网络视频和微电影的视觉呈现更为精致、多元，影视特效日益成为影视包装不可或缺的元素。丰富的观影经验让观众对视觉效果的要求越来越高，逼真的场景、震撼人心的视觉冲击、流畅的动画……人们对电视和网络视频的要求已经提升到了一个新的高度，而每一个更高层次的要求都是对影视包装从业人员的新挑战。

中国影视包装发展迅速，专业化人才需求巨大，越来越多的人加入影视包装制作的行列。但他们在实践过程中难免会遇到一些困惑，如理论如何应用于实践，各种已经掌握的技术如何随心所欲地使用，艺术设计与软件技术怎样融会贯通，各种制作软件怎样灵活配合……

鉴于此，精鹰传媒股份有限公司精心策划并编写了系统的、针对性强的、亲和力强的系列图书——“精鹰课堂”和“精鹰手册”。此书籍汇聚了精鹰传媒股份有限公司多年的创作成果，可以说是精鹰传媒股份有限公司多年来的实践精华和心血所在。在精鹰传媒股份有限公司走过第一个十年之际，我们回顾过去，感慨良多。作为影视行业发展进程的参与者和见证者，我们一直希望能为中国影视包装的长足发展做点什么。因此，我们希望通过出版“精鹰课堂”和“精鹰手册”系列丛书，帮助读者熟悉各类CG软件的使用，以精鹰传媒股份有限公司多年的优秀作品为案例参考，从制作技巧的探索到项目的完整流程，深入地向CG爱好者清晰呈现影视前期和后期制作的技术解析与经验分享，帮助影视制作设计师解开心中的困惑，让他们在技术钻研、技艺提升的道路上走得更坚定、更踏实。

解决人才紧缺问题，培养高技能岗位人才是影视包装行业持续发展的关键。精鹰传媒股份有限公司提供的经验分享也许微不足道，但这何尝不是一种尝试——让更多感兴趣的年轻人走近影视特效制作，为更多正遭遇技艺突破瓶颈的设计师们解疑释惑，与行业内兄弟一同探讨、进步……精鹰传媒股份有限公司一直把培养影视人才视为使命，我们努力尝试，期盼中国的影视行业迎来更加美好的明天。

前言

随着CG行业和中国影视产业的不断改革和升级，影视产业的专业化已得到纵深发展。从电影特效到游戏动画，再到电视传媒，对专业化人才的需求也越来越大，对CG领域的专业化人才也就有了更高的要求。而现实是，很大一部分进入这个行业的设计师，因为缺乏完整而系统的学习，导致理论与实践相距甚远，已掌握的各种技术不能随心所欲，或者不能很好地将艺术设计与软件技术汇通、融合，使很多设计师的潜力得不到充分发挥。

精鹰传媒股份有限公司作为一家以影视制作为主营优势的传媒公司，曾在电视包装行业多次创造奇迹，其背后离不开各种特效技术的支撑。自2012年起，精鹰传媒股份有限公司开始筹划、编写系统的、针对性强的、亲和力强的系列图书教材“精鹰课堂”，汇聚公司多年来的创作成果，以真实案例为参考，希望能为影视制作同行们提升技艺提供帮助。

在精鹰系列教材的编写中，我们立足于呈现完整的实战操作流程，搭建系统、清晰的教学体系，包括技术的研发、理论和制作的融合、项目完整流程的介绍和创作思路的完整分析等内容。编写本套教材的目的除了是让影视后期设计师们学会绚丽的特效，让这些效果更好地为影视项目服务外，也能让设计师们更全面地掌握后期特效中常用、经典或重要的外置滤镜，更深刻地体会到外置滤镜对于后期创作的极大帮助。

本书辅以丰富的实例，全面地讲解AE中丰富的外置滤镜，并将外置滤镜分成三大部分，让读者们能清晰地了解插件在AE合成中的重要地位，并学会灵活地运用AE后期合成插件，使其能成为用户日常后期合成工作的制胜法宝，并能成为用户快速走向专业领域的阶梯。

本书得以顺利出版，感谢精鹰传媒股份有限公司的总裁阿虎对“精鹰课堂”的大力支持，还要感谢一起配合完成本书的潘艳玲、杨志勇、刘志刚、李嘉慧、吴慧芳等同事和朋友。

本书提供资源下载，可扫描“资源下载”二维码获得下载方法。书中难免会有纰漏、不足之处，在此也恳请读者批评、指正，我们一定虚心接受、从善如流。同时，精鹰传媒股份有限公司的网站（www.jychina.com）上开设了本书的图书专版，我们会对读者提出的有关阅读、学习问题提供帮助与支持。

自成立以来，精鹰传媒股份有限公司的目标就是成为一家引领行业发展的传媒产业集团。我们会坚持一直为客户做“对”的事，提供“好”的服务，协助客户建立品牌永久价值，使之成为行业的佼佼者。这就是我们矢志不渝的使命。



资源下载

莫立

2016年10月

第 2 章 3D 插件



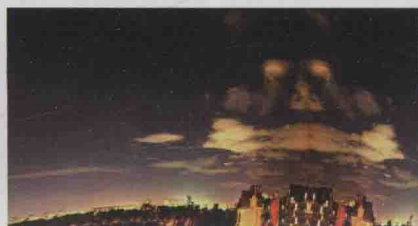
Element 3D 插件的三维粒子 Logo 特效

第 2 章 3D 插件

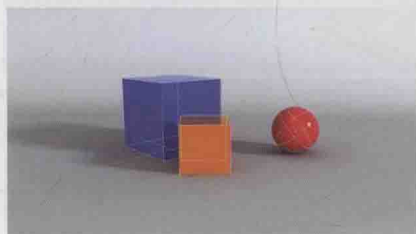
第 3 章 空间动画效果



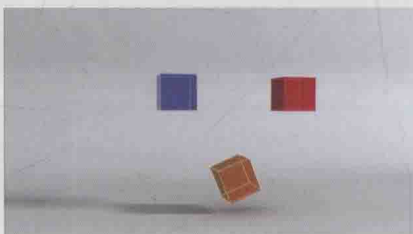
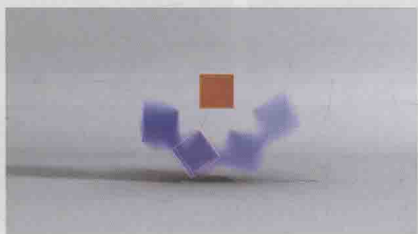
Power Sphere 插件的太空星球表现



StarPro 插件的三维星空模拟



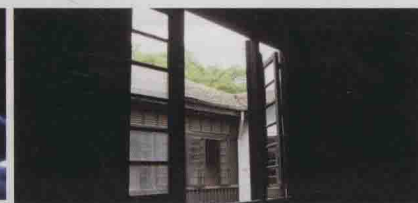
Toy Bricks 插件的动力学碰撞模拟



第 4 章 光效的表现



Shine 插件的气势光芒表现



DFT Ray 插件的光线穿透特效



Tools Rays 插件的光线穿透表现



YY_ShockRing 插件的圆环冲击波制作

第5章 空间动画效果的表现



Optical Flares 制作神秘的逆光光晕特效



Lens Distortion 插件制作环境素材的镜头畸变校正



Lens Distortion 插件制作人物素材的镜头畸变校正



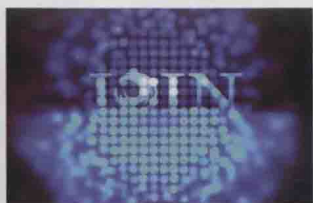
第6章 常规粒子插件



Particle Illusion 幻影粒子的瀑布表现



CC Particle World 插件的粒子火焰变形



CC Ball Action 的奇幻粒子过渡特效应用

第7章 高级粒子插件



Particular 粒子冲击波特效

Form 插件制作缤纷的光线



Plexus 插件的喷涌粒子网格特效

第 8 章 流体特效



Psunami 插件的彩虹与落日效果的制作

第 9 章 火插件



Fire 插件的火束效果表现

Fire 插件的柴火堆燃烧效果



Hitfilm Gunfire 插件的枪火特效表现

第 10 章 烟云的表现



Skydome 脚本的环境天空场景表现

第 11 章 二维特效的表现



VideoGogh 插件的浩瀚海洋中的帆船油画效果



VideoGogh 插件的江南水乡的水彩画表现



VideoGogh 插件的粉笔画效果



ToonIt! 插件的线描效果表现



ToonIt! 插件的木刻版画线描效果表现



ToonIt! 插件的影子画效果表现



ToonIt! 插件的点画效果表现



ToonIt! 插件的彩色碳棒线描



ToonIt! 插件的刮版画线描



ToonIt! 插件的版画效果



ToonIt! 插件的热成像仪效果

第 12 章 抠像插件



PowerMatte 插件的高级智能抠像



MagicKey 插件的水墨素材抠除方法



第 13 章 画质处理插件



Ugly Box 插件的皮肤丑化处理

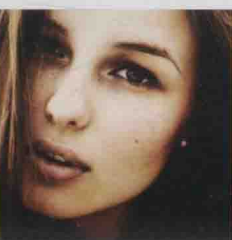
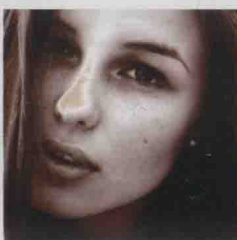
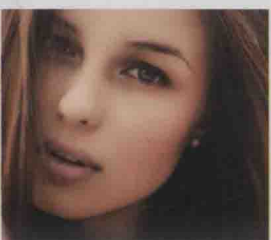
reFine 插件的脸部细节增强处理



reFine 插件的逆光和阴暗天气的人物细节处理

reFine 插件的卡通和铅笔画的效果处理

第 14 章 皮肤美容处理



Beauty Box 插件的人物脸部美容、磨平处理

Beauty Box 插件的人物皮肤艺术化处理



Portraiture 插件的高清素材人物脸部磨平处理

Portraiture 插件的低画质素材人物肖像磨平处理

第 15 章 常规色调处理



Colorista 插件的服饰颜色的快速调节

Colorista 插件的人物皮肤的调色处理

Color Finesse 插件的画面色调的简单处理

第 16 章 电影级调色表现



Magic Bullet Looks 插件的强大调色功能



Cineplus Cinema 插件的室内人物的电影色调表现

Cineplus Cinema 插件的室外风景的电影色调表现

第 17 章 稳定与跟踪表现



3D CameraTracker 插件的动态空间跟踪

Mocha 插件的运动追踪技术

第 18 章 遮罩处理插件



Mask Avenger 插件的高级遮罩表现

CPT Rakka 的拖尾特效

CPT Wiggle Stroke 制作粒子线条的拖尾动画效果

第 19 章 视频图像修复



Superpose【叠置】插件的擦除法

DEFlicker 闪烁的修复技法表现



利用叠置滤镜处理人物的瞬移技法

第 20 章 建模插件



ShapeShifter 创建 3D 立体字

第 21 章 三维变形插件



FreeForm Pro 插件的三维变形处理

FreeForm Pro 插件三维变形工具的表现

第 22 章 灯光辅助插件

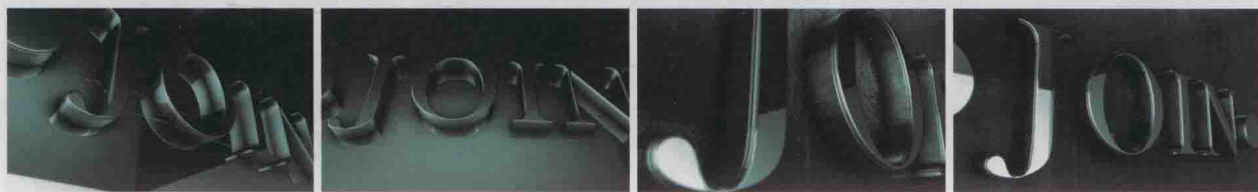


Trapcode Lux 插件的光线穿透云层表现

Centrum 椎体脚本的灯光阵列复制特效

Centrum 椎体脚本的酷炫阵列灯光的辉光遮罩

第 23 章 材质插件



Element 3D 插件的酷炫材质表现

第 24 章 动画处理插件



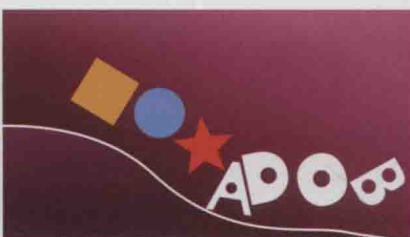
ReelSmart MotionBlur 插件的运动模糊处理

Zaxwerks 3D Flag 插件的旗帜动画表现

第 25 章 动力学插件



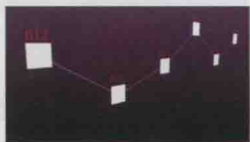
Newton 插件创建方块的掉落碰撞文字
的动画



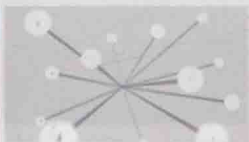
Newton 插件创建滑坡滚动弹跳的动画



第 26 章 连线插件



LinesCreator 线条创建
脚本创建股市走势图



LinesCreator 线条创建
脚本创建放射的白圆



ConnectLayers 连接图层脚本创建空间网格



ConnectLayers 连接图层
脚本制作绳索的连线与动画

第 27 章 摄像机辅助工具

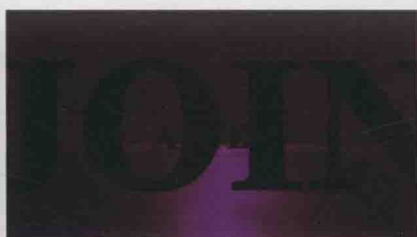


Sure Target 插件的目标跟踪表现

第 27 章 摄像机辅助工具



摄像机绑定的表达式控制



第 28 章 景深特效的表现



Depth Of Field 景深插件的场景深度表现

第 29 章 二维变形扭曲工具



RE:flex 插件制作两个人物头像
的变形效果

RE:flex 插件制作人物头像
与动物的变形效果

Bend Layers 插件的图层弯曲表现

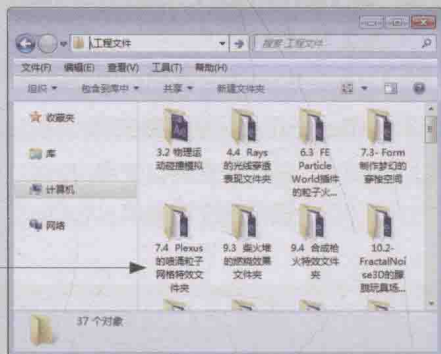
内容结构

本书提供学习资料下载，扫描“资源下载”二维码即可获得文件下载方式。内容包括本书所有案例的工程文件和效果图文件，以及视频教学文件。读者可以一边观看视频教学，一边学习书中的制作分解思路，还可以使用工程文件进行同步练习。

“工程文件”中包括书中所有案例的过程源文件，内容结构如右图所示。



28章工程源文件



“案例效果图文件”中包括书中所有案例的最终效果图，内容结构如右图所示。



146个案例最终效果文件



“视频教学文件”中包括书中所有对应章节中的实例的视频讲解，内容结构如右图所示。



59个视频教学文件



使用建议

本书使用的软件为After Effects，AE文件在After Effects CS6以上版本均可使用。

如果大家在阅读或使用过程中遇到任何与本书相关的技术问题或者需要什么帮助，请发邮件至szys@ptpress.com.cn，我们会尽力为大家解答。

目录

第1部分 后期插件的基础知识

第1章 认识After Effects插件..... 19

- 1.1 电视节目中的特效概述 19
- 1.2 插件简介 19
 - 1.2.1 插件的发展史 19
 - 1.2.2 插件的分类和应用领域..... 20
- 1.3 After Effects插件的安装 20
 - 1.3.1 插件的安装与使用..... 20
 - 1.3.2 插件的注意事项 21

第2部分 After Effects中的常用重要插件

第2章 3D插件 22

- 2.1 Element 3D特效的概述 22
- 2.2 Element 3D插件介绍..... 22
 - 2.2.1 UI面板介绍 23
 - 2.2.2 发射器形状的介绍 24
 - 2.2.3 制作发光的粒子Logo 26
- 2.3 Power Sphere插件的太空星球表现..... 28
 - 2.3.1 星球的创建 28
 - 2.3.2 星球的真实刻画 30



第3章 空间动画效果 33

- 3.1 StarPro插件的三维星空模拟 33



- 3.1.1 创建基本的繁星元素..... 33
- 3.1.2 制作星空的空间效果..... 35
- 3.2 Toy Bricks插件的动力学碰撞模拟 37
 - 3.2.1 固定对象的碰撞模拟..... 37
 - 3.2.2 运动对象的碰撞模拟..... 42

第4章 光效的表现 45

- 4.1 电视节目中的光影概述 45
- 4.2 Shine插件的气势光芒表现 47
 - 4.2.1 制作光线的基本光源体 47
 - 4.2.2 制作光线的动态光芒效果 49
- 4.3 DFT Ray插件的光线穿透特效 51
 - 4.3.1 DFT Ray特效插件介绍 52
 - 4.3.2 模拟室内光线穿透效果 53
- 4.4 Tools Rays插件的光线穿透表现 55
 - 4.4.1 S_Rays光束的竹林光线穿透效果..... 56
 - 4.4.2 Tools Rays的光束特效 58
- 4.5 YY_ShockRing插件的圆环冲击波制作 59
 - 4.5.1 准备冲击波的放射纹理 60
 - 4.5.2 制作冲击波的动画效果 61

第5章 空间动画效果的表现 65

- 5.1 Optical Flares插件的概述 65
 - 5.1.1 Optical Flares光学耀斑工具界
面的介绍 65
 - 5.1.2 光晕在3D空间中的应用 68
 - 5.1.3 神秘的逆光光晕特效..... 70