

After Effects/Maya Fusion/Combustion/Digital Fusion

# 影视特效 插件使用手册

刘宏凯 编著

人民邮电出版社  
POSTS & TELECOMMUNICATIONS PRESS



附光盘



# 影视特效 插件使用手册

刘宏凯 编著

本书附光盘 1 张

泰山大学图书馆藏书  
TP391.41/465

05  
10

人民邮电出版社



0752264

—65



## 图书在版编目 ( CIP ) 数据

影视特效插件使用手册 / 刘宏凯编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2003.6

ISBN 7-115-10939-7

I. 影... II. 刘... III. 图形软件 - 手册 IV. TP391.41-62

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 026524 号

## 内容提要

本书是一本影视特效插件的学习参考实用手册。书中共介绍了 34 个插件近 540 种特效, 基本涵盖了目前流行的各种影视特效插件。书中以详细解释参数功能的方式介绍了各个插件各部分参数的用法, 并在每部分参数后面配有实例效果图以供参考, 对使用比较复杂的插件还介绍了详细的制作实例。读者可根据目录中的彩图按图索骥查找所要的特效插件和功能参数。

本书适合影视编辑、影视合成爱好者及相关工作人员参考阅读。

## 影视特效插件使用手册

◆ 编 著 刘宏凯  
责任编辑 郭发明

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

读者热线 010-67132692

北京汉魂图文设计有限公司制作

北京广益印刷有限公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787 × 1092 1/16

印张: 35.5

字数: 86.4 千字

印数: 1-6 000 册

2003 年 6 月第 1 版

2003 年 6 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-10939-7/TP · 3258

定价: 68.00 元 (附光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话 (010) 67129223

# 前 言

在众多影视爱好者和工作人员中，可能有些人会经常看到一些效果，但是不知道怎么制作，也不知道使用什么插件；或者有些人是想制作想像中的一种效果，却不知道怎么去实现；更有甚者根本不知道要制作什么样的特效才好……

如果有这样一本书，它能提供众多影视特效插件的使用方法，它能提供常见影视特效效果以供参考，它能对复杂的英文参数详细解释，它拥有众多的图片以激发灵感……

如果有这样一本书，笔者愿出高价购买……

经过几百个日夜的努力，终于，这本书诞生了。

正如读者在目录中看到的 effect 一样，优秀的插件能够实现独特的视觉效果，如千变万化的幻彩效果、《英雄》中的色彩调节效果、《骇客帝国》中流动的字体特效、电视中各种常见的镜头切换和图像变换效果……

笔者在从事影视编辑和后期合成工作中使用插件的时候比较多，也时时享受着这些特效插件所带来的乐趣，同时也发现越来越多的爱好者和工作人员同样喜欢用插件来实现自己喜欢或者需要的特效。但是，很多插件都是英文的，有些插件很少在国内出现，有些插件使用也比较复杂，这就给学习带来了相当的困难。为此，笔者用了一年多的时间，经过整理、收集、翻译、摸索和学习，共整理出 34 个经典影视特效插件，并针对一些比较复杂的插件辅予以精彩的实例。

本书所列举的插件主要以 After Effects 的插件为主，这些





插件中很大一部分也能在后期合成软件 Combustion、Digital Fusion 和 Maya Fusion 中使用。

为了方便读者学习，书中尽可能详细准确地解释了各个插件参数的功能，并介绍了用法；在插件中每一部分的参数后面都列举了实例效果；在每章的开始部分，本书还详细介绍了插件的当前版本和适用的软件以及安装方法等。

本书适用于各个层次的影视编辑、影视合成的爱好者和相关工作人员阅读。

书中难免有不足之处，敬请读者批评指正。如有什么问题可以与本书责任编辑或笔者沟通探讨（本书责任编辑电子信箱：[guofaming@ptpress.com.cn](mailto:guofaming@ptpress.com.cn)，笔者电子信箱：[soft\\_man@163.net](mailto:soft_man@163.net)）。

这本书的面世，首先要感谢笔者的父母和女朋友对笔者一如既往的支持和照顾，还要特别感谢那些关心和支持笔者的朋友，他们是：Gurdian、点将、Steve、AaHh、Ricky、Pingoo、Booby、Blue7、Catannine、黄威和 Fakeru 等 40 余人。

本书光盘简介：本书光盘共 34 个文件夹，每一个文件夹对应书中相应的章，每个文件夹主要包含 Project、Pictures、Clips、Render 和 Objects 中的几个或全部子文件夹，其中 Project 子文件夹中文件为本书 After Effects 使用的项目文件，Pictures 子文件夹中文件为项目文件中所使用到的图片，Clips 子文件夹中文件为项目文件中所使用的动态素材，Render 子文件夹中文件为范例完成后所渲染的最终动态影像文件，Objects 子文件夹中文件为所使用的三维物体文件。

编者

2003 年 6 月





# 目录

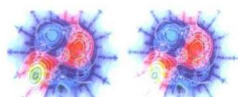
## 第1章 55mm



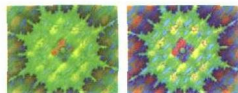
1.1 55mm Color Grad (颜色渐变)



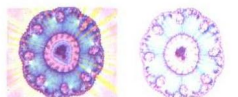
1.2 55mm Defocus (散焦)



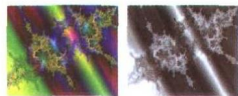
1.3 55mm Faux Flim (模仿胶片效果)



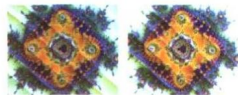
1.4 55mm Fluorescent (荧光)



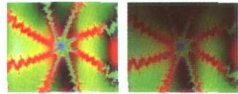
1.5 55mm Fog (雾)



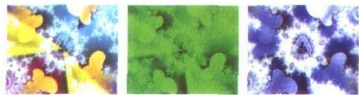
1.6 55mm Infra-red (在红色下面)



1.7 55mm Mist (薄雾)



1.8 55mm ND Grad (渐变)



1.9 55mm Night Vision (夜视)



1.10 55mm Selective Soft Focus (选择性的软焦点)

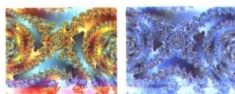
1



1.11 55mm Skin Smoother (外表面平整)

8

2



1.12 55mm Tint (偏色)

9

3



1.13 55mm Warm/Cool (暖色/冷色)

9

3

## 第2章 AEFflame (火焰)

11

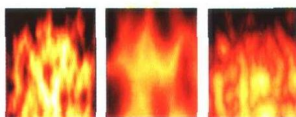


4

## 第3章 Boris

16

4



3.1 Boris Fire (火焰效果)

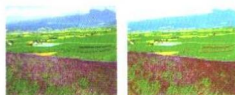
17

5

3.2 Boris FX 3

19

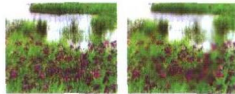
6



3.2.1 Boris Artist's Poster (艺术海报)

20

6



3.2.2 Boris Blur (模糊)

21

7



3.2.3 Boris Directional Blur (方向模糊)

22

8



3.2.4 Boris Gaussian Blur (高斯模糊)

24





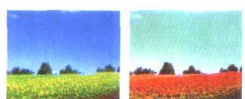
3.2.5 Boris Unsharp Mask (锐利的遮罩) 25



3.2.6 Boris Brightness-Contrast (亮度-对比度) 26



3.2.7 Boris Color Balance (颜色平衡) 27



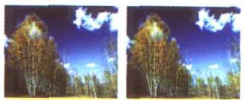
3.2.8 Boris Color Correction (颜色修正) 28



3.2.9 Boris Composite (合成) 29



3.2.10 Boris Correct Selected Color (修改选择的颜色) 30



3.2.11 Boris Hue-Sat-Lightness (色调-饱和度-亮度) 31



3.2.12 Boris Invert Solarize (反转曝光) 32



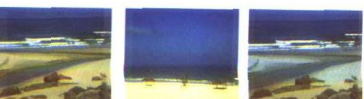
3.2.13 Boris Levels Gamma (标准的伽马值) 33



3.2.14 Boris MultiTone Mix (多通道混合) 34



3.2.15 Boris Posterize (多色调分色) 35



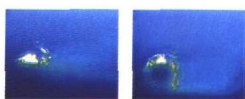
3.2.16 Boris RGB Blend (RGB混和) 36



3.2.17 Boris Tint-Tritone (以三种颜色替换) 38



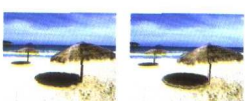
3.2.18 Boris Bulge (凸出) 39



3.2.19 Boris Displacement Map (置换贴图) 40



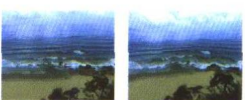
3.2.20 Boris Fast Flipper (自动翻转) 41



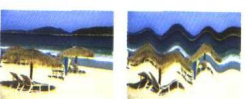
3.2.21 Boris Polar Displacement (两极置换) 42



3.2.22 Boris Ripple (波纹) 43



3.2.23 Boris Vector Displacement (矢量置换) 45



3.2.24 Boris Wave (波浪) 46



3.2.25 Boris Alpha Process (Alpha通道处理) 48



3.2.26 Boris Chroma Key (色度抠像) 49



3.2.27 Boris Composite Choker (令人窒息的合成) 50

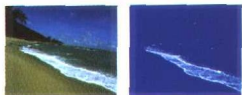


3.2.28 Boris Linear Color Key (线性颜色抠像) 51





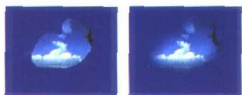
3.2.29 Boris Linear Luma Key (线性亮度抠像) 52



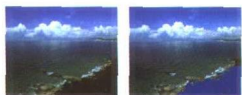
3.2.30 Boris Make Alpha Key (制作新的Alpha通道) 53



3.2.31 Boris Matte Choker (令人窒息的剪影) 54



3.2.32 Boris Matte Cleanup (清除剪影) 54



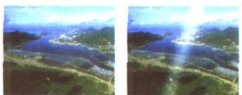
3.2.33 Boris Two Way Key (两种路线的抠像) 55



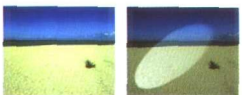
3.2.34 Boris Alpha Spotlight (以Alpha通道的方式设定聚光灯) 56



3.2.35 Boris Edge Lighting (边缘亮光) 56



3.2.36 Boris Light Sweep (扫光) 58



3.2.37 Boris Reverse Spotlight (相反的聚光灯) 60



3.2.38 Boris Spotlight (聚光灯) 62



3.2.39 Boris 2D Particles (二维粒子) 63



3.2.40 Boris 3D Image Shatter (模拟三维图像破碎效果) 65



3.2.41 Boris Cube (模拟三维立方体) 67



3.2.42 Boris Cylinder (模拟三维圆柱体) 68



3.2.43 Boris DVE (模拟三维效果) 69



3.2.44 Boris Page Turn (翻页) 70



3.2.45 Boris Sphere (模拟三维球形) 71



3.2.46 Boris Clouds (流动的云) 72



3.2.47 Boris Noise Map (噪点地图) 72



3.2.48 Boris Alpha Pixel Noise (通道像素噪点) 73



3.2.49 Boris RGB Edges (RGB边缘) 74



3.2.50 Boris RGB Pixel Noise (RGB像素噪声) 76



3.2.51 Boris Scatterize (模拟毛玻璃的效果) 77



3.2.52 Boris Spray Paint Noise (喷漆噪点) 78





3.2.53 Boris Flat 3D Text (扁平的三维字体[不支持中文]) 79



3.2.54 Boris 3D Text (三维字体[不支持中文]) 80

3.3 Boris Continuum 81

3.3.1 BC 3D Text (三维文字) 81



3.3.2 BC Boost Blend (推进混合) 81



3.3.3 BC Burnt Film (燃烧的电影) 82

3.3.4 BC Clouds (流动的云) 84



3.3.5 BC Comet (彗星) 84

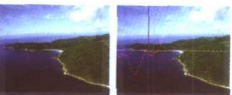


3.3.6 BC Composite (合成) 86



3.3.7 BC DVE (模拟三维效果) 87

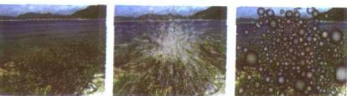
3.3.8 BC Fire (火) 89



3.3.9 BC Jitter (频谱曲线抖动) 89



3.3.10 BC Looper (循环) 92



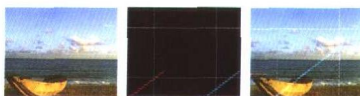
3.3.11 BC Particle System (粒子系统) 93



3.3.12 BC Posterize Time (相片时间) 97



3.3.13 BC Rain (下雨) 99



3.3.14 BC Sequencer (音序器) 100



3.3.15 BC Snow (下雪) 101



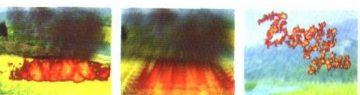
3.3.16 BC Sparks (火花) 103



3.3.17 BC Stars (星星) 104



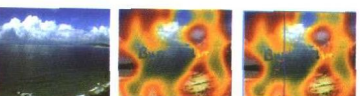
3.3.18 BC Super Blend (超级混合) 105



3.3.19 BC Temporal Blur (时间模糊) 107



3.3.20 BC Trails (轨迹) 110



3.3.21 BC Velocity Remap (速度测试图) 114



3.3.22 BC Z Space I (Z空间1) 115



3.3.23 BC Z Space II (Z空间2) 118

**第4章 Colormap (颜色地图)**

121



**第5章 Composite Wizard**

123



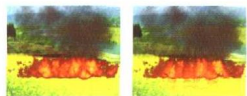
5.1 CW Composite Color Matcher (复合颜色匹配器) 124



5.2 CW Deluxe Edge Finder (华丽的边缘查找器) 124



5.3 CW Deluxe Edge Finder EZ (华丽的边缘查找器EZ) 125



5.4 CW Denoiser (放射状处理) 125



5.5 CW Edge Blur (边缘模糊) 125



5.6 CW Edge Blur EZ (边缘模糊EZ) 126



5.7 CW Matte Feather (剪影羽化) 126



5.8 CW Matte Feather EZ (剪影羽化EZ) 126



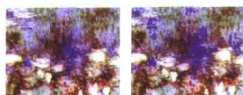
5.9 CW Matte Feather Sharp (剪影羽化锐利) 127



5.10 CW Miracle Alpha Cleaner (通道清洁) 127



5.11 CW Re-Matter (重置剪影) 127



5.12 CW Smooth Screen (光滑屏幕) 128



5.13 CW Spill Killer (溢出杀手) 128



5.14 CW Spill Killer EZ (溢出杀手EZ) 129



5.15 CW Super Blur (超级模糊) 129



5.16 CW Super Compound Blur (超级混合模糊) 129



5.17 CW Super Rack Focus (超级变焦) 130



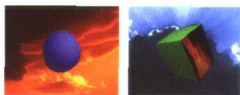
5.18 CW Wire/Rig Zapper (线框/钻探器) 130



5.19 CW Zone HLS (环绕HLS) 131

**第6章 Conoa**

132



**第7章 Coycore**

135

7.1 Cult Effects 1.5 136



7.1.1 CE 3D Glasses (三维眼睛) 136



7.1.2 CE Basic Fill (基本填充) 136







7.1.3 CE Cell Pattern (蜂房图案)

137



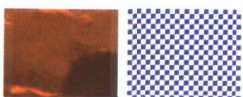
7.1.4 CE Change Color HLS (改变选择的颜色)

138



7.1.5 CE Channeling (渠道)

138



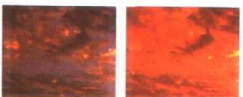
7.1.6 CE Checker (棋盘格)

139



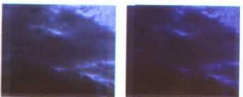
7.1.7 CE Circle (圆形)

140



7.1.8 CE Color Composite (颜色合成)

141



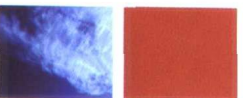
7.1.9 CE Color Link (颜色链接)

141



7.1.10 CE Color Picker (颜色拾取)

142



7.1.11 CE Color Solid (颜色固化)

142



7.1.12 CE ColorsQuad (颜色四方格)

143



7.1.13 CE Difference (差异)

143



7.1.14 CE FireUp (图像火焰效果)

144



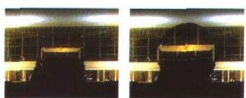
7.1.15 CE Grid (网格)

145



7.1.16 CE Lightning (闪电)

145



7.1.17 CE Magnify (夸大效果)

146



7.1.18 CE Noise Alpha (噪点通道)

147



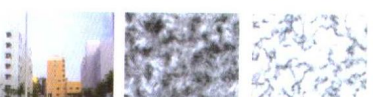
7.1.19 CE Noise HLS (噪点 HLS)

148



7.1.20 CE Noise HLS Auto (噪点 HLS 自动)

148



7.1.21 CE Noise Turbulent (骚乱的噪波)

149



7.1.22 CE Noise Turbulent II (骚乱的噪波 2)

149



7.1.23 CE Optics Compensation (光学补偿)

151



7.1.24 CE Paint (绘画)

151



7.1.25 CE Radial Shadow (放射状的投影)

152



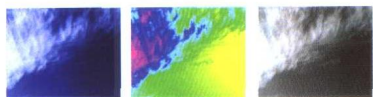
7.1.26 CE Roughen Edges (让边缘变粗糙)

153



7.1.27 CE Turbulent Displace (汹涌的置换) 153

7.2 Cult Effects Xtras 154



7.2.1 CE Set Channel (设置通道) 154



7.2.2 CE View Channel (显示通道) 155

## 第8章 Digieffects 156

8.1 DigiEffect Aurorix V2.0 157



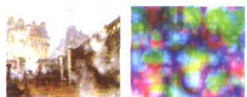
8.1.1 3D Lighting 2 (光线彩色浮雕) 157



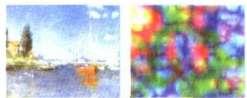
8.1.2 AgedFilm 2 (老电影的效果) 157



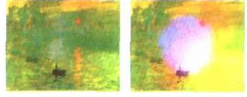
8.1.3 Bulgix 2 (类似于凸出的效果) 158



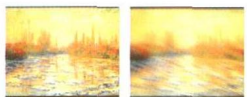
8.1.4 Chaotic Noise 2 (混乱的噪波) 158



8.1.5 Chaotic Rainbow 2 (混乱的五彩缤纷) 158



8.1.6 Color SpotLights 2 (彩色聚光灯) 159



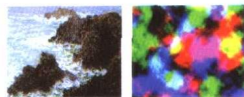
8.1.7 Earthquake 2 (震动) 159



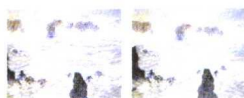
8.1.8 Electrofield 2 (电磁感应) 159



8.1.9 Flitter 2 (碎屑) 160



8.1.10 Fractal Noise 2 (彩色不规则噪波 2) 160



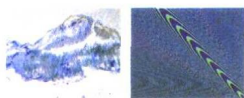
8.1.11 Infinity Warp 2 (无限扭曲) 161



8.1.12 Infinity Zone 2 (无限环绕) 161



8.1.13 Interferix 2 (专用干扰图 1) 162



8.1.14 Interpheroid 2 (专用干扰图 2) 162



8.1.15 Interpheron 2 (专用干扰图 3) 163



8.1.16 LightZoom 2 (强光的纵深效果) 163



8.1.17 Noise Blender 2 (噪点搅拌机) 163



8.1.18 SoapFilm 2 (皂膜) 164



8.1.19 SpotLights 2 (聚光灯) 164



8.1.20 Strange Nebulae 2 (奇异的星云) 164







8.1.21 Tilos 2 (阵列)

165



8.1.22 Turbulent Flow 2 (湍流)

165



8.1.23 VideoLook 2 (电视干扰信号)

166



8.1.24 Warpoid 2 (拉伸效果)

167



8.1.25 Whirlix 2 (旋转扭曲效果)

167



8.1.26 WoodMaker 2 (木纹)

168

8.2 DigiEffect Berzerk V1.5

168



8.2.1 Blizzard (风雪)

168



8.2.2 BumpMaker (制作凹凸贴图)

169



8.2.3 Contourist (轮廓线)

169



8.2.4 Crystallizer (结晶器)

170



8.2.5 CycloWarp (螺旋)

170



8.2.6 Edgex (边缘锐化)

170



8.2.7 FogBank (浓雾)

171



8.2.8 GravityWell (重力旋涡)

171



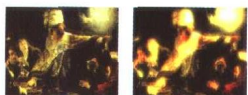
8.2.9 Laser (激光器)

172



8.2.10 Newsprint (新闻用纸)

172



8.2.11 NightBloom (夜间华)

173



8.2.12 OilPaint (油画)

173



8.2.13 Pearls (珍珠)

173



8.2.14 Perspectron (特殊的扭曲)

174



8.2.15 Ripplid (荡起的波纹)

174



8.2.16 Spintron (怪异的扭曲)

175



8.2.17 Squisher (果酱效果)

175



8.2.18 StarField (飞舞的星星)

175







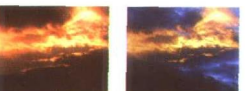
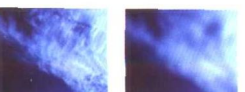


	8.2.19 StillNoise (静态噪点)	176		8.4.8 DE Selective HSB Posterize (选择 HSB 多色调分色)	186
	8.2.20 VanGoughist (美术笔触)	176		8.4.9 DE Selective RGB Noise (选择 RGB 噪点)	186
	8.3 Cine Look Filmres V1.1	177		8.4.10 DE Selective RGB Posterize (选择 RGB 多色调分色)	187
	8.3.1 DE CineLook (胶片调色)	177		8.5 Delerium	188
	8.3.2 DE FilmDamage (胶片处理)	179		8.5.1 DE Bubbles (泡沫)	188
	8.4 Cinemotion	181		8.5.2 DE Camera Shake (摄像机抖动)	190
	8.4.1 DE Adaptive Noise (适应的噪点)	181		8.5.3 DE Channel Delay (通道延迟)	191
	8.4.2 DE Banding Reducer (条带还原)	182		8.5.4 DE COP Blur (优化模糊)	192
	8.4.3 DE Film Motion (运动电影)	182		8.5.5 DE Electrical Arcs (闪电)	192
	8.4.4 DE Grain Reducer (颗粒还原)	183		8.5.6 DE Fairy Dust (仙女的灰尘)	194
	8.4.5 DE Interlace Aliasing Reducer (交错产生器)	183		8.5.7 DE Film Flash (影片闪烁)	195
	8.4.6 DE Letterbox (宽银幕产生器)	184		8.5.8 DE Fire (火)	196
	8.4.7 DE Selective HSB Noise (选择 HSB 噪点)	184			





8.5.9 DE FireWorks (火焰发射器)	197	8.5.21 DE Muzzle Flash (枪火)	213
			
8.5.10 DE Flicker and Strobe (闪光灯)	200	8.5.22 DE Nexus (连接点)	214
			
8.5.11 DE Flow Motion (流动)	201	8.5.23 DE Puffy Clouds (膨胀的云)	216
			
8.5.12 DE Fog Factory (雾工厂)	201	8.5.24 DE Rain Fall (下雨)	216
			
8.5.13 DE Framing Gradients (画面渐变)	202	8.5.25 DE Retinal Bloom (网状张开)	218
			
8.5.14 DE Glower (炽热体)	204	8.5.26 DE Schematic Grids (示意性网格)	219
			
8.5.15 DE Grayscale (灰度处理)	204	8.5.27 DE Show Channels (显示通道)	220
			
8.5.16 DE HLS Displace (HLS置换)	205	8.5.28 DE Sketchist (变脏)	221
			
8.5.17 DE Hyper Harmonizer (绚丽的彩带)	206	8.5.29 DE Smoke (升起的烟)	222
			
8.5.18 DE Lens Flares (镜头光斑)	208	8.5.30 DE Snow Storm (暴风雪)	224
			
8.5.19 DE Loose Sprockets (任意按链锯齿移动)	210	8.5.31 DE Solarize (过度曝光)	225
			
8.5.20 DE Multigradient (多极渐变)	211	8.5.32 DE Sparks (焰火)	226
			

8.5.33 DE Specular Lighting ( 镜面高光 )	227		
 8.5.34 DE Thermograph ( 热录像仪 )	229		244
 8.5.35 DE Turbulent Noise ( 紊乱的噪波 )	230		245
 8.5.36 DE Video Malfunction ( 电视故障 )	230		245
 8.5.37 DE Visual Harmonizer ( 原子曲线 )	232		245
 8.5.38 DE Wave Displace ( 波浪置换 )	234		247
<b>第9章 Digital Anarchy Elements</b>	<b>235</b>		248
 9.1 Screen Text ( 屏幕文字 )	236		250
 9.2 Text Grid ( 文字网格 )	237		251
 9.3 Text Matrix ( 超级文字 )	238		251
<b>第10章 Digital Film Tools</b>	<b>241</b>		252
 10.1 CS Color Correct ( 颜色修正 )	242		253
 10.2 CS Composite ( 合成 )	242		254
 10.3 CS Defocus ( 散焦 )	244		





## 第11章 eFX Pro



## 第12章 Evolution



12.1 Card Dance (卡片跳舞)



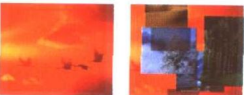
12.2 Card Wipe (卡片翻转)



12.3 Caustics (焦散)



12.4 Foam (气泡)



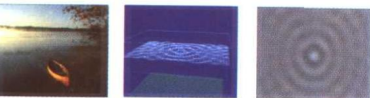
12.5 Multiplane (多图层变换)



12.6 Radio Shape (模拟无线电波的形状)



12.7 Radio Star (模拟星形无线电波)

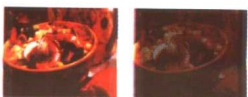


12.8 Wave World (波浪世界)

## 第13章 Eye Candy



13.1 Antimatter (反物质)



13.2 Carve (倒角)

256



13.3 Chrome (铬合金)

275

259



13.4 Cutout (挖剪图像)

276

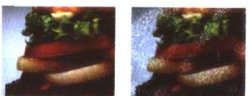
260



13.5 Fire (火焰)

276

265



13.6 Fur (毛发)

277

266



13.7 Glass (玻璃)

277

267



13.8 Glow (辉光)

278

269



13.9 HSB Noise (HSB 噪点)

278

270



13.10 Inner Bevel (向内倒角)

279

271



13.11 Jiggle (摇动)

279

272



13.12 Motion Trail (拖尾)

280

274

275



13.13 Outer Bevel (向外倒角)

280

275



13.14 Perspective Shadow (透视投影)

280

