



escola  
britânica  
de artes  
criativas

---

# Plugins no AE

---



# O que são Plugins

- Com o objetivo de facilitar o uso de determinadas ferramentas dentro do after effects, alguns profissionais resolvem criar plugins, ferramentas automatizadas criadas por terceiros que podem ser instaladas e usadas dentro do software.
- Destes grupos de plugins existem diferentes versões, atualizações e finalidades, então não é necessário ter todos os plugins do mundo se você não vai utilizá-los.
- Vamos ver uma lista dos plugins mais utilizados no mercado e por que eles são utilizados.

# MOCHA

- O Mocha ele tem o objetivo de agilizar e aprofundar a propriedade de tracking dentro do After Effects. O processo de seguir um objeto no vídeo para inserir elementos visuais mais dinamicos e imersos no vídeo. Para quem trabalha com VFX é um plugin extremamente importante.

# TRAPCODE

- Usar particulas para criar elementos 3D organicos e realistas é uma ferramenta usada diariamente na industria de Vídeo, este plugin traz um controle e uma gama de particulas muito mais profunda do que o que vem por padrão no after effects.

# SABER

- Sabe aquele sabre de luz que todo mundo que trabalha com vídeo já pensou em criar, então, este é um plugin pra fazer isso de maneira muito mais automática e profunda.

# PQ FUI Toys 2

- Criar gráfico animados é um dos processos e trabalhos mais comuns do motion designer, e este é um dos plugins que facilita muito a vida deste tipo de profissional.

# DUIK

- Este é um plugin para animadores e motion designer, ele permite criar esqueletos e formas de animação mais dinamica para personagens criados dentro ou fora do after.

# Rubber Hose 2

- Este plugin também é feito para animadores e motion designers, pois traz um controle muito simples e potente sobre a animação de articulações e criação de personagens.



---

# Instalando Plugins

---



# Como instalar

- Existem duas maneiras de instalar os plugins e isto depende diretamente de como vem a organização dos arquivos do plugin que você baixou.

## ● **Primeira forma**

Você pode acessar a pasta do seu computador onde está instalado o after effects, acessar a pasta SUPPORT FILES > PLUG-INS, ou a depender do efeito SUPPORT FILES > SCRIPTS. E inserir manualmente os arquivos do seu plugins dentro destas pastas. Normalmente vem um pequeno tutorial junto com o plugin explicando onde você deve inserir cada arquivo.

## ● **Segunda forma**

Você pode ao abrir o After effect ir no menu FILE > SCRIPTS > INSTALL SCRIPTUI PANEL e basta buscar o arquivo disponibilizado pelo plugin para instalar no software.



escola  
britânica  
de artes  
criativas

---

# Rubber Hose 2

---



# Onde baixar

- O Rubber Hose 2 foi desenvolvido pela empresa chamada battle exe. E você consegue comprar o serviço pelo **próprio site**.

Ao contrar e pagar o serviço você vai receber o arquivo em zip com toda a organização do Plugin podendo ser instalado atraves do SCRIPTUI dentro do After effects



Basta ir no menu FILE > SCRIPTS >  
INSTALL SCRIPTUI PAINEL, e achar este  
arquivo para instalar o Rubber Hose 2

**RubberHose2.jsxbin**

# O Rubber Hose 2

- O PLUG-IN é separado em 3 partes, uma que ter permite criar o esqueleto do personagem com ovisto em aula, a outra para estilizar este esqueleto e a outro são opções de gerenciamento do plugin.

BUILD



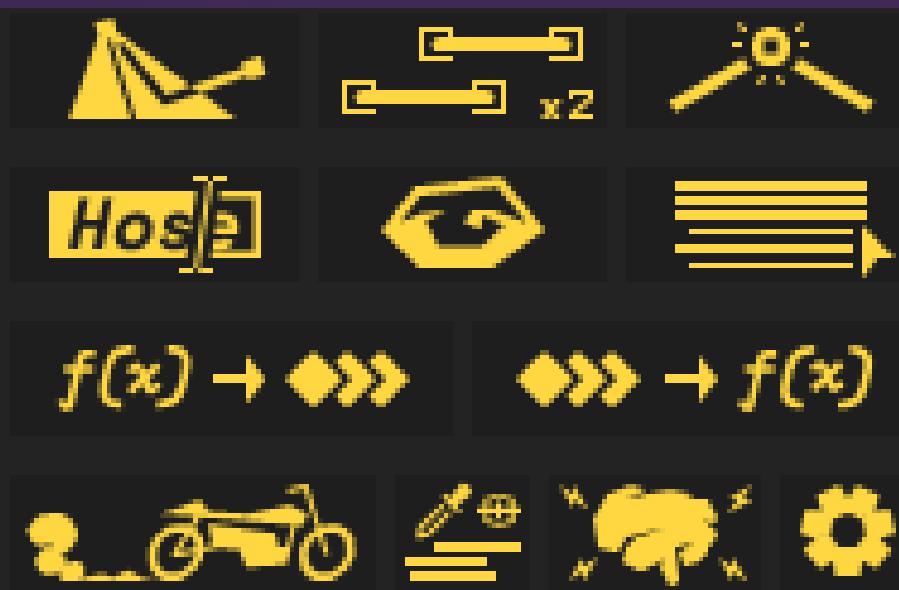
Criar o esqueleto

STYLE



Estilizar o esqueleto

MANAGE



Duplicar o esqueleto / gerenciar o plugin



escola  
britânica  
de artes  
criativas

---

# Duik Bessel 2

---



# Onde baixar

- O Duik Bessel foi desenvolvido pela empresa chamada rainbowlab. E você consegue baixar o plugin pelo **próprio site**.

Ao baixar o plugin você vai receber um arquivo com várias pastas organizadas para você instalar o plugin no after effects, tanto da maneira tradicional, como pelo SCRIPT > INTAL SCRIPTUI

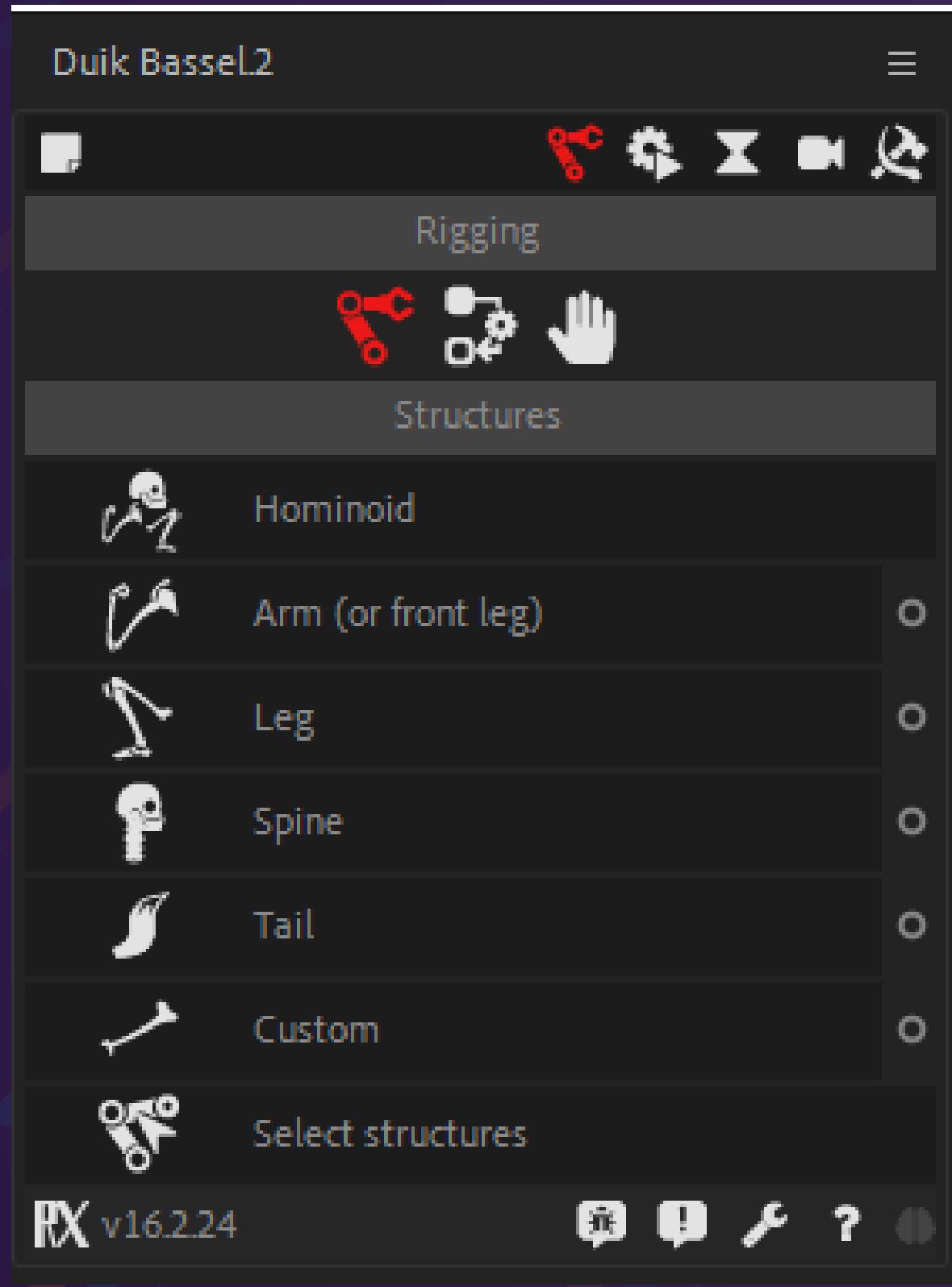


Basta ir no menu FILE > SCRIPTS >  
INSTALL SCRIPTUI PAINEL, e achar este  
arquivo para instalar o DUIK BESSEL

**Duik Bassel 2.jsx**

# O Duik Bessel 2

- O PLUG-IN é um pouco mais complexo e completo, mas ele separa basicamente em área para criar o esqueleto, área para criar as constrições e articulações e área para criar controladores.



**Área onde você consegue criar esqueletos de partes separadas do corpo, ou até mesmo o corpo inteiro.**



**Área onde você consegue gerar as articulações entre as partes do esqueleto criado.**



**Área onde você consegue criar os controladores para mover as articulações criadas.**