**动画专业（独立本科层次）（B080746）数字影视后期合成（04513）自学考试大纲**

上海大学自学考试办公室编

上海市高等教育自学考试委员会组编2013年版

Ⅰ、课程性质及其设置的目的和要求

一、本课程的性质与设置的目的

剪辑与合成是动画片创作过程中的两个重要环节，直接决定了影片最终的效果和质量。本课程属于理论结合实践的课程，目的在于使学生深入理解剪辑与合成的理论与原理，熟练掌握剪辑与合成的一般方法。

二、本课程的基本要求

理解并能够运用剪辑与合成中的相关理论，熟悉并理解后期制作中的工程参数，掌握使用通用软件对影片进行剪辑与合成的方法。

三、与相关课程的联系

本课程的任务是解决影片的后期制作问题，动画及其它影片经过前期的原画、动画创作或拍摄后，需要对以上素材进行按照剧本的剪辑以及对不同来源的素材进行合成与特技制作，这些工作就是剪辑与合成，亦可统称后期制作。

 Ⅱ、课程内容与考核目标

剪辑部分

第一课 概述

无

第二课　选择设置、调整首选项和管理素材

一、学习目的与要求

掌握项目工程设置和素材管理的方法

二、课程内容

2.1 开始

2.2按序列选择项目设置

2.3三种设置

        项目设置；序列设置；首选项；

2.4制定项目设置

    2.4.1 General选项卡

    2.4.2 Scratch（暂存盘）选项卡

    2.4.3 序列设置

    2.4.4 调整用户首选项

2.5导入素材

2.6仔细检查图像

2.7 管理文件夹中的媒体素材

2.8研究文件夹的其他功能

2.9用Media Browser查找素材

三、考核知识点

（一）项目设置的方法

（二）导入素材的方法

（三）管理素材的方法

（四）查找素材的方法

四、考核要求

（一）识记

1、各设置选项的作用；

（二）领会

1、素材管理的作用；

（三）简单应用1、导入素材的方法；

2、管理素材的方法；

3、查找素材的方法；

第三课　导入和管理无磁带媒体

一、学习目的与要求

掌握导入和管理无磁带媒体的的方法

二、课程内容

3.1 开始

3.2使用无磁带工作流程

    3.2.1 P2格式

    3.2.2XDCAM格式

    3.2.3 AVCHD格式

    3.2.4拍摄高清视频的数码相机

3.3使用Media Broswer

3.4导入XDCAM媒体

3.5导入P2媒体

3.6导入AVCHD媒体

3.7混合媒体格式

三、考核知识点

（一）无磁带工作的概念

（二）无磁带媒体的导入方法

四、考核要求

（一）识记

1、无磁带媒体的导入方法

第四课　拍摄和采集高质量视频素材

一、学习目的与要求

了解拍摄高质量视频素材的技巧，掌握采集高质量视频素材的方法

二、课程内容

4.1 开始

4.2拍摄高质量视频技巧

4.3采集视频

4.4采集整盘DV磁带

4.5批量采集和场景检测

4.6手工采集模拟信号

4.7采集HDV和HD视频

三、考核知识点

（一）拍摄高质量视频技巧

（二）采集视频

四、考核要求

（一）识记

1、拍摄高质量视频技巧

（二）简单应用

1、采集素材的方法

第五课　创建仅有硬切断后视频

一、学习目的与要求

掌握视频编缉的基本方法“切”。

二、课程内容

5.1 开始

5.2用故事板创建粗切效果

5.3在Timeline上编辑剪辑

5.4在Timeline上移入、移出和移动剪辑

5.5 Source Monitor编辑工具

5.6在Trim面板中调整剪辑

5.7 其它编辑工具

三、考核知识点

（一）使用故事板模式进行粗剪

（二）在Timeline上编辑和移动剪辑

（三）在Source Monitor中剪辑

（四）在Trim面板中调整剪辑

四、考核要求

（一）简单应用

1、使用故事板模式进行粗剪；

2、在Timeline上编辑和移动剪辑；

3、在Source Monitor中剪辑；

4、在Trim面板中调整剪辑。

第六课　添加视频切换特效

一、学习目的与要求

掌握产生视频、音频剪辑间切换效果的方法

二、课程内容

6.1 开始

6.2谨慎的实用切换特效

6.3尝试一些切换特效

6.4在Effect Controls面板内改变参数

6.5 使用A/B模式细调切换效果

6.6同时向多段剪辑应用切换特效

6.7音频切换

三、考核知识点

（一）切换特效的作用

（二）视频切换特效的使用方法

（三）音频切换的方法

四、考核要求

（一）识记

1、视频切换的作用

（二）简单应用

1、视频切换特效的使用方法；

2、音频切换的方法。

第七课　创建动态字幕

一、学习目的与要求

掌握字幕的的创建、编辑方法，掌握字幕的动画方法，掌握图形形状的创建编辑方法。

二、课程内容

7.1 开始

7.2用字幕增强项目

7.3改变字幕参数

7.4从零开始创建字幕

7.5将字幕放置到路径上

7.6创建形状

7.7 创建滚动字幕和游动字幕

7.8添加文字特效：光泽、描边、阴影和填充

三、考核知识点

（一）字幕的创建与编辑

（二）光泽、描边等文字外观效果的编辑

（三）字幕动画的方法

四、考核要求

（一）简单应用

1、字幕的创建与编辑方法；

2、光泽、描边等文字外观效果的编辑方法；

3、字幕动画的方法；

第八课　使用专用编辑工具

一、学习目的与要求

掌握专用编辑工具，提高编辑效率。

二、课程内容

8.1 开始

8.2节省时间的编辑工具

8.3替换剪辑和替换素材

8.4使用Sync Lock和Track Lock

8.5查找时间线内的间隙

8.6编辑剪辑周围的入点和出点

8.7 从Sourc Monitor创建子剪辑

8.8多摄像机编辑

三、考核知识点

（一）提高效率的编辑工具

（二）替换剪辑和替换素材

（三）使用Sync Lock和Track Lock

（四）查找时间线内的间隙

（五）编辑剪辑周围的入点和出点

（六）从Sourc Monitor创建子剪辑

（七）多摄像机编辑

四、考核要求

（一）综合应用

1、提高效率的编辑工具

2、替换剪辑和替换素材

3、使用Sync Lock和Track Lock

4、查找时间线内的间隙

5、编辑剪辑周围的入点和出点

6、从Sourc Monitor创建子剪辑

7、多摄像机编辑

第九课　添加视频特效

一、学习目的与要求

掌握添加与编辑视频特效的方法，掌握自定预设的效果。

二、课程内容

9.1 开始

9.2一些基本的视频特效的例子

9.3向多个剪辑应用特效

9.4添加关键帧特效

9.5添加关键帧插值和速度

9.6添加灯光效果

9.7 创建自定义预设

三、考核知识点

（一）添加与编辑视频特效

（二）向多个剪辑应用特效

（三）使用关键帧制作动态变化的特效

（四）创建自定义预设

四、考核要求

（一）综合应用

1、添加与编辑视频特效

2、向多个剪辑应用特效

3、使用关键帧制作动态变化的特效

4、创建自定义预设

第十课　使剪辑动起来

一、学习目的与要求

掌握应用Motion特效制作剪辑的移动、旋转、缩放动画效果，掌握投影和斜面边缘效果的使用，掌握Transform、Basic3D和Camera View特效的使用。

二、课程内容

10.1 开始

10.2在剪辑中应用Motion特效

10.3改变剪辑尺寸、添加旋转

10.4使用关键帧插值

10.5创建画中画效果

10.6使用投影和斜面边缘增强运动效果

10.7应用其它相关的特效：Transform、Basic3D和Camera View

三、考核知识点

（一）使用Motion特效对剪辑进行移动、旋转、缩放的关键帧动画制作

（二）使用投影和斜面边缘特效

（三）使用Transform、Basic3D和Camera View特效

四、考核要求

（一）综合应用

1、使用Motion特效对剪辑进行移动、旋转、缩放的关键帧动画制作

2、使用投影和斜面边缘特效

3、使用Transform、Basic3D和Camera View特效

第十一课　改变时间

一、学习目的与要求

掌握编辑播放速度的方法。

二、课程内容

11.1 开始

11.2慢动作与反向动作

11.3用时间重映射设置可变时间

11.4具有速度过渡的时间重映射

11.5使用带反向动作的时间重映射

11.6改变时间产生的下游影响

11.7同时改变多段剪辑的速度

11.8同时改变多个静态图像的长度

三、考核知识点

（一）用Speed/Duration改变播放速度的方法

（二）用Rate Stretch改变播放速度的方法

（三）用时间重映射改变播放速度的方法

（四）同时改变多段剪辑的速度

（五）同时改变多个静态图像的长度

四、考核要求

（一）简单应用

1、用Speed/Duration改变播放速度的方法

2、用Rate Stretch改变播放速度的方法

3、用时间重映射改变播放速度的方法

4、同时改变多段剪辑的速度

5、同时改变多个静态图像的长度

第十二课　获取和编辑音频

一、学习目的与要求

掌握获取和编辑音频素材的基本方法。

二、课程内容

12.1 开始

12.2建立一个基本的录音区

12.3专业解说

12.4创建高品质的听觉体验

12.5检查音频特征

    12.6调整音量

12.7调整音频增益

12.8添加J切换和L切换

三、考核知识点

（一）检查音频特征

（二）调整音量的方法

（三）调整音频增益的作用和方法

（四）添加J切换和L切换

四、考核要求

（一）领会

1、调整音频增益的作用和方法；

2、J切换和L切换的作用；

3、音频素材的特征。

（二）简单应用

1、调整音量的方法。

第十三课　美化与混合音频

一、学习目的与要求

掌握美化与混合音频的基本方法。

二、课程内容

13.1 开始

13.2使用音频特效美化声音

13.3使用立体声和5.1环绕声效果

13.4使用调音台

13.5将音轨输出到分组混音

    13.6录制配音

13.7创建5.1环绕混音

三、考核知识点

（一）使用音频特效

（二）使用调音台

（三）将音轨输出到分组混音

（四）5.1环绕声的概念和创建方法

四、考核要求

（一）领会

1、5.1环绕声的概念

（二）综合应用

1、使用音频特效；

2、使用调音台；

3、将音轨输出到分组混音

4、5.1环绕声的创建方法

第十四课　内容分析

无

第十五课　合成技术

一、学习目的与要求

掌握将不同剪辑合成在同一个画面内的方法

二、课程内容

15.1 开始

15.2创建项目中的合成部分

15.3使用Opacity特效

15.4基于混合模式组合图层

15.5Alpha通道透明度

    15.6使用Ultra Key特效对绿屏剪辑进行色彩抠像

15.7使用蒙板抠像

三、考核知识点

（一）Alpha通道透明度

（二）调解剪辑的透明度进行合成

（三）使用图层的混合模式进行合成

（四）使用色彩抠像进行合成

（五）使用蒙板进行合成

四、考核要求

（一）领会

1、Alpha通道的概念

（二）综合应用

1、调解剪辑的透明度进行合成

2、使用图层的混合模式进行合成

3、使用色彩抠像进行合成

4、使用蒙板进行合成

第十六课　颜色、嵌套序列和快捷键

一、学习目的与要求

掌握色彩调节的基本方法，理解嵌套序列的作用，掌握嵌套序列的方法，掌握常用快捷键。

二、课程内容

16.1 开始

16.2颜色特效概述

16.3调整和增强颜色

16.4嵌套序列

16.5嵌套剪辑

    16.6推荐使用的键盘快捷键

三、考核知识点

（一）颜色特效的种类

（二）调色的基本方法

（三）嵌套的作用和方法

（四）快捷键

四、考核要求

（一）识记

1、常用快捷键

（二）领会

1、嵌套的作用

（三）综合应用

1、调色的基本方法

2、序列嵌套和剪辑嵌套的方法

第十七课　项目管理

一、学习目的与要求

掌握项目管理的一般方法。

二、课程内容

17.1 开始

17.2 Project菜单浏览

17.3 Project Manager

17.4导入项目或序列

三、考核知识点

（一）Project菜单功能

（二）Project Manager的功能和使用

（三）导入项目或序列的方法

四、考核要求

（一）简单应用

1、Project菜单功能

2、Project Manager的功能和使用

3、导入项目或序列的方法

第十八课　Adobe Onlocation CS5

无

第十九课　用Photoshop和After Effects增强视频项目

一、学习目的与要求

掌握Premiere与Photoshop、Afer Effects协同工作的方法

二、课程内容

19.1 开始

19.2 Adobe Creative Suite 5 Production Premium

19.3把Photoshop文件导入为序列

19.4基于混合模式组合图层

19.5与Afer Effects动态链接

    19.6用Afer Effects合成图像替换剪辑

三、考核知识点

（一）把Photoshop文件导入为序列

（二）与Afer Effects动态链接

（三）用Afer Effects合成图像替换剪辑

四、考核要求

（一）简单应用

1、把Photoshop文件导入为序列

2、与Afer Effects动态链接

3、用Afer Effects合成图像替换剪辑

第二十课　导出帧、剪辑和序列

一、学习目的与要求

掌握导出帧、剪辑和序列的方法

二、课程内容

20.1 开始

20.2导出选项概述

20.3录制到磁带

20.4导出单帧

20.5 Export Settings对话框

20.6 Adobe Media Encoder

20.7格式概览

20.8格式的使用

20.9导出到移动设备

20.10导出到Final Cut Pro

20.11使用编辑决策列表

三、考核知识点

（一）导出的选项与设置

（二）导出单帧、剪辑与序列的方法

（三）使用Adobe Media Encoder扩展导出的格式

（四）到处到Final Cut Pro

（五）导出到移动设备

（六）使用编辑决策列表

四、考核要求

（一）识记

1、常见影片格式

（二）领会

1、导出的选项的作用与功能

（三）简单应用

1、导出单帧、剪辑与序列的方法

2、使用Adobe Media Encoder扩展导出的格式

3、到处到Final Cut Pro

4、导出到移动设备

5、使用编辑决策列表

第二十一课　用Adobe Encore CS5 创建光盘

一、学习目的与要求

掌握用Adobe Encore CS5 创建光盘的方法

二、课程内容

21.1 开始

21.2Adobe Premiere Pro中的光盘创作概述

21.3在Timeline上添加Adobe Encore章节标记

21.4创建自动播放光盘

21.5 创建菜单式光盘

21.6 将光盘项目导出到Flash

三、考核知识点

（一）在Timeline上添加Adobe Encore章节标记

（二）创建自动播放光盘

（三）创建菜单式光盘

（四）将光盘项目导出到Flash

四、考核要求

（一）简单应用

1、在Timeline上添加Adobe Encore章节标记

2、创建自动播放光盘

3、创建菜单式光盘

4、将光盘项目导出到Flash

合成部分

第1课　工作流程

一、学习目的与要求

掌握使用After Effects(以下简称AE)进行合成的一般流程

二、课程内容

1.1 开始

1.2创建项目并导入素材

1.3创建合成图像和组织层

1.4添加特效、修改图层属性

1.5 对合成图像作动画处理

1.6 预览

1.7 AE性能优化

1.8渲染和导出合成图像

1.9定制工作区

1.10控制用户界面的亮度

1.11寻找AE使用方面的资源

1.12检查更新

三、考核知识点

（一）AE进行合成的一般工作流程

（二）合成图像（Comp）的概念与创建方法

（三）素材（Footage）的概念，图层（Layer）的概念与基本属性

（四）设置关键帧动画的方法

（五）预览的各种方式和方法

（六）渲染和导出合成图像的基本方法

（七）定制工作区的方法

（八）优化AE性能的方法

四、考核要求

（一）识记

1、AE进行合成的一般工作流程

2、合成图像（Comp）的概念与创建方法

3、素材（Footage）的概念，图层（Layer）的概念与基本属性

（二）领会

1、预览的各种方式和方法

（三）简单应用

1、设置关键帧动画的方法

2、渲染和导出合成图像的基本方法

3、定制工作区的方法

4、优化AE性能的方法

第2课　使用特效和预设创建简单动画

一、学习目的与要求

掌握导入素材的一般方法，掌握应用与编辑特效的一般方法，掌握使用动画预设效果的方法

二、课程内容

2.1 开始

2.2使用Adobe Bridge导入素材

2.3创建新合成图像

2.4处理导入的Illustrator图层

2.5 对图层应用特效

2.6 应用动画预设

2.7预览特效

2.8添加透明特效

2.9渲染合成图像

三、考核知识点

（一）使用Adobe Bridge导入素材的方法

（二）导入AI、PSD等含有分层的工程文件的方法

（三）预设动画的使用方法

四、考核要求

（一）简单应用

1、使用Adobe Bridge导入素材的方法

2、导入AI、PSD等含有分层的工程文件的方法

3、预设动画的使用方法

第3课　文字动画

一、学习目的与要求

掌握文字动画的基本创建方法

二、课程内容

3.1 开始

3.2文字图层

3.3创建并格式化点阵文字

3.4使用文字动画预设

3.5 通过缩放关键帧制作动画

3.6 应用父化关系进行动画处理

3.7为导入的Photoshop文字制作动画

3.8用路径动画预设制作文字动画

3.9制作字间距动画

3.10对文字不透明度作动画处理

3.11使用文字动画组

3.12修整动画路径

3.13沿着运动路径对非文字图层进行动画处理

3.14添加运动模糊

3.15导出到Adobe Flash Professional CS5

三、考核知识点

（一）文字层的概念与创建方法

（二）文本内容及排版的编辑方法

（三）使用文字预设动画的方法

（四）图层父子关系的概念和使用方法

（五）编辑Photoshop文件中的文字的方法

（六）文字路径动画的制作方法

（七）文字字间距动画的制作方法

（八）文字动画组的概念和使用方法

（九）运动模糊的概念和使用方法

（十）将合成导出到Adobe Flash Professional的方法

（十一）将MASK转化为图层运动路径的方法

四、考核要求

（一）领会

1、文字层的概念与创建方法

2、图层父子关系的概念和使用方法

3、运动模糊的概念和使用方法

4、文字动画组的概念和使用方法

（二）简单应用

1、文本内容及排版的编辑方法

2、使用文字预设动画的方法

3、编辑Photoshop文件中的文字的方法

4、文字路径动画的制作方法

5、文字字间距动画的制作方法

6、将合成导出到Adobe Flash Professional的方法

7、将MASK转化为图层运动路径的方法

第4课　使用形状图层

一、学习目的与要求

掌握形状图层的创建、编辑、动画等使用方法

二、课程内容

4.1 开始

4.2添加形状图层

4.3创建自定形状

4.4创建星形形状

4.5 合并视频、音频图层

4.6 应用Catoon特效

4.7添加标题栏

4.8体验Brainstorm功能

三、考核知识点

（一）形状层的概念

（二）形状层的创建、编辑与动画方法

（三）Catoon特效的使用方法

四、考核要求

（一）领会

1、形状层的概念

（二）简单应用

1、文本内容及排版的编辑方法

2、形状层的创建、编辑与动画方法

3、Catoon特效的使用方法

第5课　多媒体展示动画

一、学习目的与要求

掌握具有较复杂图层的合成动画的方法

二、课程内容

5.1 开始

5.2用父化关系对场景做动画处理

5.3调整轴点

5.4使用矢量形状对图像进行蒙板处理

5.5 创建运动路径关键帧

5.6对其它元素进行动画处理

5.7应用特效

5.8创建动画效果的幻灯展示

5.9添加音轨

5.10放大最终的特写镜头

三、考核知识点

（一）轴心点的概念和编辑方法

（二）轨道蒙板（Track Matte）的概念和使用方法

（三）图层时长的编辑方法

（四）导入并使用声音素材的方法

四、考核要求

（一）领会

1、轴心点的概念和编辑方法

2、轨道蒙板（Track Matte）的概念和使用方法

（二）简单应用

1、图层时长的编辑方法

2、导入并使用声音素材的方法

第6课　对图层进行动画处理

一、学习目的与要求

掌握若干高级动画工具的使用方法

二、课程内容

6.1 开始

6.2模拟光照变化

6.3用pick whip复制动画

6.4对场景的移动进行动画处理

6.5 调整图层并创建Track Matte

6.6对投影进行动画处理

6.7添加镜头眩光特效

6.8对时钟进行动画处理

6.9对合成图像进行时间变换处理

三、考核知识点

（一）导入PSD文件并使用其图层样式的方法

（二）使用pick whip复制动画的方法

（三）Corner Pin、Lens Flare特效的使用方法

（四）Time Remapping 的概念和适用方法

（五）Graph Editor的作用和使用方法

四、考核要求

（一）领会

1、Time Remapping 的概念和适用方法

（二）综合应用

1、导入PSD文件并使用其图层样式的方法

2、使用pick whip复制动画的方法

3、Corner Pin、Lens Flare特效的使用方法

4、Graph Editor的作用和使用方法

第7课　蒙板的使用

一、学习目的与要求

掌握蒙板的创建、编辑与动画方法。

二、课程内容

7.1关于蒙板

7.2 开始

7.3用钢笔工具创建蒙板

7.4编辑蒙板

7.5羽化蒙板边缘

7.6 替换蒙板内容

7.7添加发射效果

7.8添创建虚拟光照效果

7.9调整颜色

三、考核知识点

（一）蒙板的概念和作用

（二）创建蒙板及编辑蒙板属性的方法

（三）调整合成图像在监视窗口的显示大小

（四）图层的混合模式及使用方法

四、考核要求

（一）领会

1、蒙板的概念和作用

（二）综合应用

1、创建及编辑蒙板属性的方法

2、使用pick whip复制动画的方法

3、调整合成图像在监视窗口的显示大小

4、图层的混合模式及使用方法

第8课　使用Puppet工具进行变形处理

一、学习目的与要求

掌握使用Puppet工具对图层进行变形动画的方法

二、课程内容

8.1 开始

8.2关于Puppet工具

8.3添加Deform手柄

8.4定义重叠区

8.5 设置刚性区域

8.6对手柄位置进行动画处理

8.7录制动画

三、考核知识点

（一）Puppet工具的概念和作用

（二）Puppet工具的使用方法

四、考核要求

（一）领会

1、Puppet工具的概念和作用

（二）综合应用

1、Puppet工具的使用方法

第9课　动态蒙板画笔工具

一、学习目的与要求

掌握动态蒙板画笔工具的使用方法。

二、课程内容

9.1关于动态蒙板

9.2 开始

9.3创建分割分界

9.4细调Matte

9.5创建从完整剪辑到前景的过渡

9.6 创建标志

9.7对文本作动画处理

9.8添创背景图像

9.9添加音频

三、考核知识点

（一）动态蒙板的概念和作用

（二）创建动态蒙板及编辑动态蒙板属性的方法

（三）Refine Matte特效的使用

四、考核要求

（一）领会

1、动态蒙板的概念和作用

（二）综合应用

1、创建动态蒙板及编辑动态蒙板属性的方法

2、Refine Matte特效的使用

第10课　色彩校正

一、学习目的与要求

掌握色彩校正的一般方法。

二、课程内容

10.1 开始

10.2色彩平衡调整

10.3替换背景

10.4校正一定范围内的色彩

10.5 用Photo Filter特效使色调变暖

三、考核知识点

（一）校色时使用视频监视器的作用和方法

（二）使用Levels特效校色的方法

（三）使用Color Range特效键控的方法

（四）使用Matte Choker特效优化键控效果的方法

（五）使用Auto Levels特效校色的方法

（六）Clone Stamp工具的使用方法

（七）使用Photo Filter特效校色的方法

四、考核要求

（一）领会

1、校色时使用视频监视器的作用和方法

（二）综合应用

1、校色时使用视频监视器的作用和方法

2、使用Levels特效校色的方法

3、使用Color Range特效键控的方法

4、使用Matte Choker特效优化键控效果的方法

5、使用Auto Levels特效校色的方法

6、Clone Stamp工具的使用方法

7、使用Photo Filter特效校色的方法

第11课　创建3D对象

一、学习目的与要求

掌握创建、编辑与动画3D对象的方法

二、课程内容

11.1 开始

11.2创建3D对象

11.3使用空对象

11.4使用3D文本

11.5 为3D动画创建背景幕

11.6嵌套3D合成图像

11.7添加摄像机

11.8完成场景制作

三、考核知识点

（一）AE中3D图层的概念

（二）创建、编辑与动画3D图层的方法

（三）摄影机的创建及使用方法

（四）3D文本的创建及使用方法

（五）嵌套合成的概念和适用方法

四、考核要求

（一）领会

1、AE中3D图层的概念

（二）综合应用

1、创建、编辑与动画3D图层的方法

2、摄影机的创建及使用方法

3、3D文本的创建及使用方法

4、嵌套合成的概念和适用方法

第12课　应用3D功能

一、学习目的与要求

掌握创建高级3D合成的方法。

二、课程内容

12.1 开始

12.2对3D对象进行动画处理

12.3对3D对象添加反光

12.4对摄像机进行动画处理

12.5 调整图层的时序

12.6适用3D灯光

12.7添加特效

12.8添加运动模糊

12.9预览整个动画

三、考核知识点

（一）3D对象的动画操作

（二）Flip Vertical特效的使用

（三）调节层的概念和适用

（四）3D灯光的使用方法

（五）Liner Wipe特效的适用方法

四、考核要求

（一）领会

1、调节层的概念和适用

（二）综合应用

1、3D对象的动画操作

2、Flip Vertical特效的使用

3、3D灯光的使用方法

4、Liner Wipe特效的使用方法

第13课　高级编辑技术

一、学习目的与要求

掌握跟踪技术、粒子仿真技术和Timewarp特效改变播放速度的方法。

二、课程内容

13.1 开始

13.2运动稳定

13.3单点跟踪

13.4多点跟踪

13.5 创建粒子仿真效果

13.6应用Timewarp特效调整播放速度

三、考核知识点

（一）跟踪的概念与作用

（二）AE中跟踪的使用方法

（三）粒子仿真特效的使用方法

（四）Timewarp特效的使用方法

四、考核要求

（一）领会

1、跟踪的概念与作用

（二）综合应用

1、AE中跟踪的使用方法

2、粒子仿真特效的使用方法

3、Timewarp特效的使用方法

第14课　渲染和输出

一、学习目的与要求

掌握将合成渲染输出成不同规格的影片的方法。

二、课程内容

13.1 开始

13.2创建渲染处理模板

13.3为输出模块创建模板

13.4导出到不同的输出媒体

三、考核知识点

（一）渲染输出的设置

（二）建立渲染模板和输出模板

（三）适用Render Queue建立多个渲染任务

四、考核要求

（一）领会

1、渲染输出的设置

（二）简单应用

1、建立渲染模板和输出模板

2、适用Render Queue建立多个渲染任务

Ⅲ、有关说明与实施要求

一、关于考核目标的说明

1．关于考试大纲与教材的关系

考试大纲以纲要的形式规定了数字影视后期合成课程的基本内容，是进行学习和考核的依据；教材是考试大纲所规定课程内容的具体化和系统论述，便于自学应考者自学、理解和掌握。考试大纲和教材在内容上基本一致。

2．关于考核目标的说明

（1）本课程要求应考者掌握的知识点都作为考核的内容。

（2）关于考试大纲中四个能力层次的说明：

识记：要求应考者能知道本课程中有关的名词、概念、原理和知识的含义，并能正确认识和表述。

领会：要求在识记的基础上，能全面把握本课程中的基本概念、基本原理、基本方法，能掌握有关概念、原理、方法的区别与联系。

简单应用：要求在领会的基础上，能运用本课程中的基本概念、基本方法中的少量知识点分析和解决有关的理论问题和实际问题。

综合应用：要求在简单应用的基础上，能运用学过的本课程的多个知识点，综合分析和解决比较复杂的问题。

二、关于自学教材

《Adobe Premiere Pro CS5》：Adobe 公司著，人民邮电出版社，2011年1月第 1 版。

《Adobe After Effects CS5》:Adobe公司著，人民邮电出版社，2010年10月第1版

三、关于自学方法的指导

1、认真阅读与钻研大纲与教材。

大纲规定了学习的重点与核心要求，更是对本课程考核的重要依据，因此在认真学习教材时，应注意结合大纲的要求，有重点、有层次的学习。

2、系统学习与重点深入相结合。

3、重视理论联系实际。

后期制作是理论与实践并重的一门技能，即需要熟悉艺术与技术两方面理论知识，也需要能够熟练运用常用软件进行工作，因此学习的时候除了对书本知识的学习以外，必须进行实践操作。可以使用书中给出的案例进行实践操作，也可以自行拍摄、制作素材，然后根据书中教授的理论、方法进行实践操作，完成简单的影片。

4、保证必要的学习时间。

本课程的知识具有理解、识记、实践应用等层次的要求，均需要花必要的时间，每章节的学习，理论知识平均至少需要6课时时间，时间应用平均至少需要10课时时间。

四、对社会助学的要求

1、社会助学者应明确本课程的性质与设置要求，根据本大纲规定的课程内容和考核目标，把握指定教材的基本内容，对自学应考者进行切实有效的辅导，引导他们掌握正确的学习方法，防止自学中的各种偏向，体现社会助学的正确导向。

2、要正确处理基本原理、基本概念和基本知识同应用能力的关系，努力引导自学应考者将基础理论知识转化为认识、分析和解决实际问题的能力。

3、要正确处理重点和一般的关系。本课程的理论性强，内容广泛；自学考试命题的题型多样、覆盖面广。社会助学者应根据这门课程和考试命题的特点，指导自学应考者全面系统地学习教材，掌握全部课程内容和考核目标。在全面辅导的基础上，突出重点章节和重点问题，把重点辅导和兼顾一般有机地结合起来。

4、本课程实践性较强，社会助学者应该能够为学员提供相关的场地、设备、软件及实践案例。

五、关于命题考试的若干规定

1、本课程的命题考试，应根据本大纲规定的课程内容和考核目标，来确认考试范围和考核要求，不要任意扩大或缩小考试范围，或提高或降低考核要求。本大纲各章所规定的考核要求中各知识点都是考试的内容。试题覆盖到章，适当突出重点章节，加大重点内容的覆盖密度。

2、试卷对能力层次的要求应结构合理。对不同能力层次要求的分数比例一般为：识记占20%，领会占30%，简单应用占30%，综合应用占20%。

3、本课程试题的难易程度应适中。每份试卷中不同难度试题的分数比为：易占20%，较易占30%，较难占30%，难占20%。应当注意，试题的难易程度与能力层次不是同一概念，在各个能力层次的试题中都存在着不同的难度，切勿将二者混淆。

4、本课程考试的题型有：单项选择题、填空题、名词解释、多项选择题、简答题、论述题。5、考试方式为笔试、闭卷；考试时间为150分钟；

5、特殊要求：考试时只允许带钢笔或圆珠笔、2B铅笔和橡皮。

附录：题型举例

一、单项选择题

AE中创建的摄影机的功能不包括（　　）。

A、景深功能           B、变焦功能

C、动态拍摄场景       D、调整白平衡

二、多项选择题

下列论著属于剪辑工具的是（　　）。

A、Ripple编辑               B、Rolling编辑

C、Slide编辑                D、Slip编辑

E、Cut编辑

三、填空题

PAL制电视每秒钟包含\_\_\_\_\_\_帧画面。

四、名词解释

蒙板

五、简答题

简述AE中嵌套合成的概念、作用和实现方法。

六、论述题

若要最终获得较好质量的影片成品，从前期拍摄到素材采集，从影片剪辑、合成到最终渲染输出，要注意哪些问题。