

# Adobe After Effects 5.5 考试大纲

Adobe After Effects 5.5 试题说明：

考题数量：考试试题共 40 道

考试时间：90 分钟

试题种类：单选题和多选题

重点内容和比例：

1. 合成的基础知识 (10%)
2. 二维合成 (20%)
3. 三维合成 (10%)
4. 动画设置 (10%)
5. 滤镜特效 (20%)
6. 设置和预演输出 (10%)
7. 高级工具包 (20%)

注：\*\*\* 表示此部分内容需要非常熟练的掌握，是 After Effects 的基础核心部分，也是考试的重点，占考试内容的 70%；\*\* 表示此部分内容需要比较熟练掌握，其中包括比较专业和有一定理解难度的内容，占考试内容的 25%；\* 表示此部分内容需要简单了解，包括不经常用的内容，或者是非常专业的部分，将占到考试内容的 5%。

## 1. 合成的基础知识 (10%)

这一部分包括电视制式、帧速率、场、颜色深度等一些有关于视频合成的概念性问题。

- \* 世界上通用的电视制式种类有三种：PAL、NTSC、SECAM。
- \* 帧速率的概念，以及不同制式电视所使用的帧速率。
- \*\*\* 场的概念，如何对场进行分离。
- \*\* 什么是颜色深度？
- \*\*\* 帧长宽比和像素长宽比的概念。
- \*\*\* 常用的颜色模式有哪些？电视可以使用的颜色模式有什么？分量信号和复合信号的区别？

## 2. 二维合成的知识要点 (20%)

这一部分包括 After Effects 5.5 中进行二维合成的基础知识要点。包括对 After Effects 5.5 工作原理的认识，导入文件类型，层的概念以及遮罩等知识要点。

- \* After Effects 5.5 可以导入的文件都有哪些格式？
- \* 工作前的常规设置有哪些？
- \*\*\* 如何在项目窗口中进行文件管理？
- \*\* 如何建立合成图象？
- \*\*\* 如何使用合成图象窗口。窗口中的各个工具、命令的用法？
- \*\*\* 时间线面板中的各项开关以及按钮、命令的使用方法？
- \*\*\* 层的概念以及如何建立和管理层？
- \*\*\* 层的几种属性概念。变化属性的具体内容。
- \* 层模式的概念。
- \*\* 遮罩的概念以及建立方法。
- \*\* 遮罩的属性设置。

## 3. 三维合成的知识要点 (10%)

这一部分包括 After Effects 5.5 中三维合成时对摄像机、照明灯以及 3D 层的操作。

- \* 对三维空间的概念性认识。
- \*\*\* 熟练掌握不同的坐标系以及三视图的使用。
- \*\* 建立 3D 层的方法以及材质的调整。

- \*\* 摄像机的常规性属性设置。
- \*\* 摄像机的变化属性设置。如何使摄像机动画。
- \*\*\* 如何使用 RPF 文件中的摄像机信息。
- \*\* 掌握不同照明灯的使用方法。

#### 4. 动画设置的知识要点( 10% )

这一部分包括了关键帧的基本属性, 插值方法以及对影片时间进行修改的知识。

- \* 了解动画的基本原理。认识到什么是关键帧。
- \* 掌握建立关键帧动画的基本方法。学习关键帧导航器的使用。
- \*\* 了解不同的关键帧插值。
- \*\*\* 使用值图和速率图调节动画。
- \*\*\* 使用关键帧辅助工具进行动画调整。
- \*\*\* 父子关系的概念。
- \*\*\* 使用时间映射工具调整影片速度。

#### 5. 滤镜特效的知识要点( 20% )

这一部分包括了滤镜特效的使用方法, 第三方插件的安装, 以及部分效果的制作方法。

- \* 特效控制对话框的使用方法。
- \*\* 如何在 After Effects 5.5 使用第三方插件。
- \*\* 调整效果点运动路径的方法。
- \*\* 有关于调色的知识和技巧。
- \*\*\* 各种变形特效的使用方法。
- \*\*\* 各种通道特效的使用。
- \*\*\* 渲染特效的使用。
- \*\*\* 风格化特效的使用。
- \*\*\* 图象控制特效的使用。
- \*\*\* 文本特效的使用。
- \*\*\* 其他特效的使用。

#### 6. 设置和预演输出的知识要点( 10% )

这一部分包括了预演和输出中需要注意的地方。

- \* After Effects 5.5 如何进行内存的管理。
- \* 了解不同的预演模式。
- \* 了解几种不同的输出方法。
- \*\*\* 认识渲染队列对话框。
- \*\*\* 渲染的相关设置。
- \*\*\* 输出的相关设置。
- \*\*\* 联机渲染。

#### 7. 高级工具包的知识要点( 20% )

这一部分包括专业版高级工具包中的一些知识要点。例如运动追踪、数字脚本、表达式、高级特效等。

- \*\*\* Paint 工具的使用。
- \*\*\* 粒子系统的使用。
- \*\*\* 其他高级特效的应用。
- \*\*\* 运动追踪的应用。一点、两点、三点和四点追踪的方法。
- \*\* 数字脚本的使用和编辑方法。
- \*\* 表达式控制动画的方法。