

<<Adobe专业人士资格认证After E>>

图书基本信息

书名：<<Adobe专业人士资格认证After Effects 5.5专业人士资格认证标准教程>>

13位ISBN编号：9787894981110

10位ISBN编号：7894981117

出版时间：2003-4

出版时间：希望电子

作者：李东震

页数：278

字数：411

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<Adobe专业人士资格认证After E>>

内容概要

由国家劳动和社会保障部职业技能鉴定中心与Adobe公司共同组织实施的Adobe专业人士资格认证考试,采用Adobe国际专业认证方式测定从业人员的专业技术水平,以适应劳动技术人才市场化管理。本书是After Effects 专业人士资格级别认证的指定教材,由Adobe专业资格认证教材委员会主编,国家职业技能鉴定专家委员会计算机专业委员会有关专家、命题人员和部分考评员参加了本书的编写工作。

本书内容严格遵照Adobe After Effects 资格认证考试的考试大纲规定的内容进行编写。全书共分9章和1个附录,结构安排以循序渐进为原则,从数字化非线性编辑概论讲起,介绍After Effects 5.5,内容包括数字化非线性编辑概论、After Effects 5.5入门操作、素材的创建与组织、合成图像的创建与组织、层的设置与层动画、透明度和遮罩、影片的渲染及输出、滤镜、After Effects 5.5经典插件。附录中内容为After Effects 5.5常用重要快捷键。

本书不但是劳动和社会保障部Adobe专业人士资格认证的指定教材,同时也可以作为高等院校美术专业师生、从事和爱好平面设计的计算机用户的参考书。

本版CD内容为电子书。

书籍目录

第1章 数字化非线性编辑概论	1.1 线性编辑概论	1.2 非线性编辑的原理、特点以及流程	1.3 非线性编辑的硬件和系统环境分析	1.4 影视后期非线性编辑软件	1.4.1 Inferno*	1.4.2 Flame*	1.4.3 Flint*	1.4.4 Combustion*	1.4.5 Fire*	1.4.6 Smoke*	1.4.7 Edit* 6.5	1.4.8 Media Illusion 2	1.4.9 Shake 2.4	1.4.10 Effect* 2.1和Paint *2.1	1.4.11 Premiere 6.0和Hollywood FX Gold	1.4.12 After Effects	1.4.13 Speed Razor 2000和Video Action	1.4.14 Avid Media Composer 8000/9000和Media100	1.4.15 Commotion	1.4.16 Ulead Media Studio Pro 6	1.4.17 Elastic Reality 3.0	1.4.18 Sound Forge 5.0	1.5 非线性编辑的基本元素与流程	1.5.1 素材量化采集(Digitize)	1.5.2 素材编辑	1.5.3 转场	1.5.4 硬件特效和软件特效	1.5.5 视频合成	1.5.6 音频和字幕	1.5.7 输出	1.6 Adobe After Effects 5.5后期合成大师	1.6.1 Adobe After Effects 5.5概论	1.6.2 Adobe After Effects 5.5的主要功能	1.6.3 Adobe After Effects 5.5的新增功能	1.6.4 Adobe After Effects 5.5的特点	1.7 习题第2章 After Effects 5.5入门操作	2.1 窗口与面板简介	2.2 窗口操作	2.2.1 项目窗口	2.2.2 流程图视图窗口	2.2.3 素材窗口	2.2.4 合成图像窗口	2.2.5 层窗口	2.2.6 时间布局窗口	2.2.7 合成图像、层和素材窗口的控制	2.3 面板操作	2.3.1 改变面板的显示	2.3.2 时间控制面板	2.3.3 工具箱	2.3.4 信息面板	2.3.5 音频面板	2.3.6 对齐面板	2.4 建立项目文件	2.5 优先设置详解	2.6 关于非线性编辑的时间	2.7 习题第3章 素材的创建与组织	3.1 如何引入素材文件	3.2 图片素材的引入和设置	3.3 序列图像素材的引入与设置	3.4 包含Alpha通道的素材的引入与设置	3.5 Adobe Photoshop文件的引入与设置	3.5.1 引入Photoshop文件	3.5.2 透明区域及Photoshop层遮罩的使用	3.5.3 Photoshop中调节层的使用	3.5.4 Photoshop层滤镜的使用	3.6 Adobe Illustrator文件的引入与设置	3.6.1 光栅化	3.6.2 从Illustrator文件中引入层	3.6.3 引入Illustrator路径作为遮罩	3.7 After Effects的项目文件的引入和设置	3.8 Premiere项目文件的引入和设置	3.9 音频文件的引入与设置	3.10 Cineon文件的引入与设置	3.11 视频动态素材的引入与设置	3.12 素材像素纵横比	3.13 DDR上的素材的引入与设置	3.14 素材的管理	3.14.1 查看引入的素材	3.14.2 设置素材的帧速率	3.14.3 素材循环	3.14.4 拷贝解释素材设置	3.15 习题第4章 合成图像的创建与组织	4.1 素材的使用和管理	4.2 创建合成图像	4.2.1 合成图像的设置	4.2.2 建立合成图像	4.2.3 修改合成图像设置	4.3 在合成图像中添加素材	4.3.1 添加素材到合成图像中	4.3.2 合成图像窗口与时间布局窗口的关系	4.4 合成图像窗口	4.5 时间布局窗口	4.5.1 时间布局窗口	4.5.2 选项面板	4.5.3 时间图表	4.5.4 时间图表的缩放	4.5.6 设置工作区	4.6 代替和置换素材	4.6.1 在整个项目中替换素材	4.6.2 仅在一层中替换素材	4.6.3 占位符与代理	4.7 习题第5章 层的设置与层动画	第6章 透明度和遮罩	第7章 影片的渲染及输出	第8章 滤镜	第9章 After Effects 5.5经典插件附录	After Effects 5.5常用重要快捷键
----------------	------------	---------------------	---------------------	-----------------	----------------	--------------	--------------	-------------------	-------------	--------------	-----------------	------------------------	-----------------	-------------------------------	---------------------------------------	----------------------	--------------------------------------	---	------------------	---------------------------------	----------------------------	------------------------	-------------------	------------------------	------------	----------	-----------------	------------	-------------	----------	-----------------------------------	---------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	-------------	----------	------------	---------------	------------	--------------	-----------	--------------	----------------------	----------	---------------	--------------	-----------	------------	------------	------------	------------	------------	----------------	--------------------	--------------	----------------	------------------	------------------------	-----------------------------	---------------------	----------------------------	------------------------	-----------------------	-------------------------------	-----------	--------------------------	---------------------------	------------------------------	------------------------	----------------	---------------------	-------------------	--------------	--------------------	------------	----------------	-----------------	-------------	-----------------	-----------------------	--------------	------------	---------------	--------------	----------------	----------------	------------------	------------------------	------------	------------	--------------	------------	------------	---------------	-------------	-------------	------------------	-----------------	--------------	--------------------	------------	--------------	--------	-----------------------------	--------------------------

章节摘录

第1章 数字化非线性编辑概论 本章要点： 1. 线性编辑概论 2. 非线性编辑的原理、特点以及流程 3. 非线性编辑的硬件和系统环境分析 4. 非线性编辑高端特效软件特性 5. After Effects 5.5简介 20世纪90年代初期，美国、加拿大等发达国家开始将计算机技术、多媒体技术与影视制作结合，以使用计算机制作影视节目，并最终取得成功，推出了桌面演播室，也就是今天的视音频非线性编辑工作站。所谓非线性编辑，简而言之，是用以电脑为载体的数字技术完成传统制作工艺中需要十几套机器（A/B卷编辑机、特技机、编辑控制器、调音台、时基校正器、切换台等）才能完成的影视后期编辑合成以及其它特技的制作任务，而且可以在完成编辑后方便快捷的随意修改而不损害图像质量，实质上就是把胶片或磁带的模拟信号转换成数字信号存储在硬盘阵列上，然后通过非线性编辑软件的反复编辑，再一次性输出。

尽管在名称上加上了一个“非”字，而且在处理手段上运用了数字技术，但非线性编辑还是和传统的线性编辑关系密切。

在电影电视后期制作的传统工艺中，线性编辑占有重要的地位。

由于电影的传统后期编辑的工艺相当复杂，涉及大量的电影技术专业知识和专业设备，所以这里以电视后期制作为例说明线性编辑的概念。

1.1 线性编辑概论 所谓线性编辑，实际上就是通过一对一或者二对一的台式编辑机将母带上的素材剪接成第二版的完成带，这中间完成的诸如出入点设置、转场等都是模拟信号转模拟信号，由于一旦转换完成就记录成为了磁迹，所以无法随意修改，一旦需要中间插入新的素材或改变某个镜头的长度，整个后面的内容就全得重来。

从某种意义上说，传统的线性编辑是非常吃力不讨好的事情，往往为了一个小细节而前功尽弃，要不然就不得不忍痛割爱、以牺牲节目质量为代价省去重头再编辑的麻烦。

当大规模电视剧以及其他电视栏目开始普及的时候，一种全新的电视后期制作观念以及相应的硬件设备——非线性编辑就应运而生了。

为了深刻理解非线性编辑的本质，先简单介绍一下电视后期制作中线性编辑的流程。

但需要强调的是，这里之所以限定在电视中而不是冠以影视之名，是因为电影传统的后期剪辑本身就是非线性的，恰似用Word打字，内容可以无限制的在中间添加。

电影剪辑也是这样，可以将剪辑好的胶片剪开，添加任意长度的素材再重新接上。

这里说的非线性编辑在严格意义上应该称为“数字非线性编辑”，只是由于大家往往省略了“数字”的限定，久而久之，就以非线性编辑作为统称了。

图1-1便是Avid MC 8000电影数字后期制作解决方案。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>