

<<透视>>

图书基本信息

书名：<<透视>>

13位ISBN编号：9787302272793

10位ISBN编号：7302272794

出版时间：2012-6

出版时间：黄亮、郭彦君 清华大学出版社 (2012-06出版)

作者：黄亮，郭彦君 著

页数：364

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>

<<透视>>

内容概要

《透视：Final Cut Pro 7影视剪辑完全攻略》根据作者多年从事培训工作的经验，采用由浅渐深、理论与实际操作相结合的方式，指导读者了解Final Cut Pro 7的基本操作方法和操作技巧，并着重介绍了非线性剪辑在实际工作中的工作流程，从而令读者能够灵活高效地使用。

本书面向具备基本的计算机使用知识的初中级用户，无论是有过Final Cut Pro使用经历的老用户，还是初次接触非线性剪辑的新用户，都可以从本书中得到有用的信息。本书中的操作实例都是日常工作中经常会遇到或反复进行的操作，具有很好的代表性，特别适合读者参考使用。

<<透视>>

作者简介

黄亮，剪辑师，独立制片人。

2002年与郭彦君一起创建了北京悦视互通信息咨询有限公司，专门从事IT服务、创意软件培训和影视后期制作等工作。

2003年起成为苹果认证的Mac OS X和Final Cut Pro的讲师，并继而成为苹果中国目前唯一一位集Final Cut Pro、Motion、Color、Soundtrack Pro、DVD studio Pro和shake于一身的Master Pro级别的讲师。

目前在中国负责苹果Final Cut Pro讲师认证课程（T3）的授课工作。

2003年，携同郭彦君女士和魏巍先生共同创办了Final Cut Pro中国用户组，并多次举办免费活动、讲座，同时维护着Final Cut Pro中国用户组的网站和在线论坛。

2009年起成为The Foundry在亚洲认证的Nuke讲师。

每年主讲超过25次不同的课程，包括讲师认证课程。

同时也在十余本专业图书教材中担任主要作者、译者或者审校。

作为一名剪辑师，主剪了来自苹果、佳能、爱普生和现代汽车等公司的多部商业广告和培训影片。

此外，作为独立制片人，专注于有关极限攀登的纪录片的制作。

郭彦君，2002年开始从事影视后期的剪辑工作。

2004年，参加苹果授权培训讲师课程，成为培训师开始进行Final Cut Pro，Motion和Shake软件的培训课程。

2009年开始，成为The Foundry的Nuke软件的授权讲师。

参与了苹果、佳能、爱普生和现代汽车等公司的一些宣传片的剪辑制作工作。

撰写、翻译出版了一些视频后期制作的书籍，包括：剪辑软件FCP的相关教材，Motion 4苹果认证教程标准教材、Final Cut Pro的苹果高级认证课程标准教材、美国剪辑大师Larry Jordan的FCP Power Skills等。

<<透视>>

书籍目录

Chapter 01 Final Cut Pro剪辑入门 1.1 初识Final Cut Pro 2 1.1.1 Final Cut Pro的概述 2 1.1.2 使用Final Cut Pro剪辑的著名影片 3 1.1.3 了解Final Cut Studio软件包中的内容 4 1.1.4 在制作前, 您需要了解哪些信息 9 1.1.5 原始素材的情况 9 1.1.6 影片制作流程的选择 11 1.1.7 筹备与检查硬件 12 1.1.8 软件的安装 14 1.1.9 第三方资源的安装 15 1.2 有关Final Cut Pro的文件类型 16 1.2.1 原始媒体文件 16 1.2.2 项目文件 16 1.2.3 渲染和其他临时文件 17 1.3 软件界面 18 1.3.1 初次启动 18 1.3.2 界面的分布 19 1.3.3 将界面调整到适合您的要求 24 1.3.4 双屏工作状态 26 1.3.5 启动外接监视器 28 1.3.6 非破坏性编辑特征 28 1.3.7 暂存磁盘的位置 28 1.3.8 自动存储备份 31 1.4 有关Final Cut Pro的信息资源 35 1.4.1 如何学习Final Cut Pro 35 1.4.2 免费视频教程 36 1.4.3 英文论坛 38 1.4.4 常用的英文网站资源 38 1.4.5 中国Final Cut Pro用户组及论坛 39 1.4.6 培训资源 41 1.5 素材整理与粗编 42 1.5.1 对素材进行整理与标注 42 1.5.2 创建序列文件进行粗剪 51 1.5.3 如何面对复杂的视频编码 57 1.5.4 苹果ProRes编码的应用 61 1.6 着手一个Real World项目制作 63 1.6.1 为项目准备视频、音频、脚本、图像等素材 64 1.6.2 选择符合高清要求的硬件设备 67 1.6.3 剪辑师对影片特效与后期合成的要求 69 1.6.4 与音频专家合作处理声音 70 1.6.5 测试成片标准 71 1.7 基本剪辑技术 72 1.7.1 仅仅靠选择工具的拖移来完成剪辑 72 1.7.2 按顺序铺入镜头 78 1.7.3 根据故事板剪辑初稿 82 1.7.4 三点编辑技术 84 1.7.5 覆盖和替换新的镜头 89 1.7.6 设定插入、覆盖和替换编辑的快捷方式 94 1.7.7 调换某个片段在序列中的位置 96 1.7.8 使用鼠标拖曳完成插入和覆盖编辑 97Chapter 02 全面控制剪辑内容 2.1 在影片中添加音频 100 2.1.1 音频观察 100 2.1.2 为专业音频剪辑进行准备 110 2.1.3 音量调整的技术与规则 115 2.1.4 设定声相 126 2.2 高级剪辑技术 128 2.2.1 利用源控制进行多轨剪辑 128 2.2.2 视频和音频的可见与不可见 133 2.2.3 利用自动选择控制提高工作效率 135 2.2.4 修剪单个镜头切换的节奏 138 2.2.5 处理连续镜头的节奏 140 2.2.6 高精度的动态修剪方法 144 2.3 采集来源于磁带的素材 146 2.3.1 连接与控制走带设备 146 2.3.2 采集之前的一些设置 148 2.3.3 检查素材 162 2.3.4 使用现在采集的方式采集素材 165 2.3.5 使用片段采集的方式采集素材 168 2.3.6 使用批量采集的方式采集素材 170 2.4 传输来源于数字文件的素材 175 2.4.1 常见的基于闪存卡或硬盘的文件 175 2.4.2 备份原始素材 176 2.4.3 记录和传输视频 176 2.4.4 重新传输 183Chapter 03 如何降低您的工作成本 3.1 提高剪辑工作的效率 186 3.1.1 保持声画同步 186 3.1.2 使用标记辅助声画同步 190 3.1.3 在输出的时候引用标记 192 3.1.4 使用标记分割过长的素材 194 3.1.5 主片段、子片段和附属片段 195 3.1.6 使用iChat远程观看影片剪辑 196 3.1.7 深入了解标记的功能 199 3.1.8 查找素材片段 203 3.1.9 匹配片段与素材的名称 207 3.2 优化你的剪辑系统 208 3.2.1 定制软件界面布局 208 3.2.2 列布局和轨道布局 213 3.2.3 定制键盘快捷键 215 3.2.4 定制窗口功能按钮 218 3.2.5 在不同工作站之间共享自定义界面 220 3.2.6 关注暂存盘的状态 221 3.2.7 建立合适的文件系统 222 3.2.8 理解渲染文件 224 3.2.9 文件备份与硬盘维护 226 3.2.10 监控系统和维护 228Chapter 04 精编与特效 4.1 控制影片节奏 232 4.1.1 根据音频变化铺设镜头 232 4.1.2 使用转场调整影片节奏 236 4.1.3 全局性调整转场 238 4.1.4 Alpha过场 240 4.1.5 储备常用的转场 244 4.1.6 制作静帧 245 4.2 高级音频制作技巧 246 4.2.1 为音频添加过场 246 4.2.2 制作音频变化关键帧 248 4.2.3 录音配音 250 4.2.4 与Soundtrack Pro软件的配合 251 4.2.5 动态制作音频关键帧 257 4.3 修复画面与特殊效果 258 4.3.1 使用滤镜修复画面问题 258 4.3.2 稳定画面 262 4.3.3 制作均匀变速 265 4.3.4 制作非均匀变速 269 4.3.5 对画面进行色彩校正 275 4.3.6 保持镜头之间色调一致 287 4.3.7 与Color软件的配合 290 4.3.8 制作丰富画面效果的后期合成技术 294 4.4 制作字幕与使用模板 299 4.4.1 理解安全与字幕范围 300 4.4.2 常用字幕制作技术 301 4.4.3 针对文字进行动画制作 304 4.4.4 使用Boris文字工具 306 4.4.5 使用来自Motion的模板 308 4.4.6 修改、创建主模板 311 4.5 制作动画 316 4.5.1 实时与渲染 316 4.5.2 丢帧 318 4.5.3 实时回放中的无限实时 318 4.5.4 静止图像和图像序列 319 4.5.5 使用图形和图像文件 321 4.5.6 使用Photoshop文件 322 4.5.7 无所不在的关键帧动画 323 4.5.8 利用视频发生器的特效 326 4.6 多机位剪辑 329 4.6.1 多机位素材整理 329 4.6.2 多机位的基本剪辑 331 4.6.3 修改序列中的角度 333 4.6.4 增加与减少机位 334 4.6.5 折叠多片段 336Chapter 05 管理与输出 5.1 项目文件的管理 338 5.1.1 影片管理 338 5.1.2 在不同序列和项目之间交换素材及序列 341 5.1.3 备份当前工作项目 342 5.1.4 对序列进行转码 345 5.1.5 实现移动剪辑 347 5.2 影片输出 349 5.2.1 审核视频输出与磁带回批 349 5.2.2 解

<<透视>>

决4:3与16:9的疑惑 351 5.2.3 使用QuickTime转码 352 5.2.4 使用Compressor批量输出 352 5.2.5 使用共享命令 359 5.2.6 使用第三方转码工具 362 5.2.7 XML文件输出 364

<<透视>>

章节摘录

版权页：插图：通过以上的办法，您可以迅速地检查素材的情况，为确定序列设置的方法提供必要的参考信息。

在剪辑PAL制式或者NTSC制式的影片的时候，它们最重要的区别还是在于帧速率，这个从Final Cut Pro对影片时间码的表示方法上也可以看到：HH：MM：SS：FF——这是PAL制式，或者任何不丢帧的帧速率的影片时间的表示方法。

HH：MM：SS：FF--这是NTSC制式的表示方法。

区别在于，丢帧的影片的秒和帧之间是用：号来分隔的。

对于不丢帧，大家都很清楚，没有什么异议。

但是对于丢帧，很多用户都有一个疑惑：到底丢了哪一帧呢？

尤其是对于29.97这个数值，难道每秒的画幅中还能出现一个0.97的画幅吗？

（画幅的最小单位只能是1，如果小于1，不是个整数，那画面该如何显示呢？

）实际上，帧在拍摄的时候就“丢掉”了，而不是在剪辑的时候丢掉的。

丢掉的意思是人为地修改了时间码的显示，而不是“丢失某个本来存在的画面”。

丢帧的规则是：在每分钟中，到第59秒后，时间码从59：29直接跳到00：02（这样就丢掉了两个时间码的数字），但每个第10分钟除外（包括第一秒，以及第20分钟，第30分钟，等等），第10分钟的时候，时间码的数字都是完整的。

因此，当时间点在1：00：00：00的时候，丢帧时间码实际上是显示为1：00：00：02。

按照这个时间码变换方式计算出来的平均每秒的帧数就是29.97了。

在实际剪辑中，您无须过度关心更深层次的技术细节，但是需要注意的是：如果将PAL制式的视频转换为NTSC制式，或者相反，您不仅会面临画面帧尺寸不同的问题，也会面临不同帧速率之间插值转换而带来的画面质量下降的问题。

根据上文的内容，您已经简单了解了HDV的格式。

Full HD被称为全高清，它的重要指标是帧尺寸为1920 × 1080。

此外，HDV和Full HD还有一个重要区别就是像素宽高比——其含义是一个像素的高度和高度的比值。

。

实际上，DV-PAL、DV-NTSC和HDV的像素形状都不是正方形的，而Full HD的则是正方形像素。

HDV 1080系列的影片，会将1440 × 1080的像素延展——以非方形像素的方式——显示在1920 × 1080尺寸的显示幅面上。

随着Final Cut Pro 7，苹果发布了最新版本的Apple ProRes编码，其中包括75种不同的编码格式。

<<透视>>

编辑推荐

《透视:Final Cut Pro 7影视剪辑完全攻略(全彩)》面向具备基本的计算机使用知识的初、高级用户,无论是有过Final Cut Pro的使用经历的老用户,还是初次接触非线性剪辑的新用户,都可以从《透视:Final Cut Pro 7影视剪辑完全攻略(全彩)》中得到有用的信息。

《透视:Final Cut Pro 7影视剪辑完全攻略(全彩)》中的操作实例都是日常工作中会经常遇到的或反复进行的操作,具有很好的代表性,特别适合读者参考使用。

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>