

《EDIUS 视音频制作标准教程（第2版）》

图书基本信息

书名：《EDIUS 视音频制作标准教程（第2版）（2DVD）》

13位ISBN编号：9787030416732

出版时间：2014-10-1

作者：肖一峰

页数：328

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《EDIUS 视音频制作标准教程（第2啊）

内容概要

本书全面讲解EDIUS最新核心技术，精选多个行业实用案例，帮助读者在最短的时间内从“零基础”新手进阶为影视后期制作高手。本书虽然基于EDIUS 7版本，但是对拥有其他版本的用户依然适用。全书共分为11个章节，第1章对EDIUS相关软硬件产品进行了简介。第2章开始介绍一个简单的EDIUS实例制作，其中没有大篇幅的菜单讲解，即使初学者也能立即体验到亲自使用EDIUS制作短片的乐趣。随后第3~11章则带领读者逐步走进EDIUS的世界，详细介绍EDIUS剪辑、特效、字幕、插件、校色、输出等方面的内容。其中，第3章磁带设备的影像采集和输出被抽离出来独立成章，为的是方便读者查阅；近年来流行的立体3D制作也有所涉及，有兴趣的读者可以跳转至第9章，详细地学习如何在EDIUS中创建3D视频大片。最后附录部分依次收录了超高清EDIUS-RED 4K的制作流程，以及书中提到的一些软件、插件的相关信息。

本书配有2DVD光盘，其中包含近4小时的高清教学视频及所有范例文件（仅供学习交流之用）。本书内容丰富，讲解循序渐进，非常适合广大影视后期制作人员学习，也可作为各大院校相关专业学生或培训班的教材。

书籍目录

目录

第1章 初识——EDIUS及其相关产品

001

1.1 公司简介

002

1.1.1 Grass Valley公司

002

1.1.2 北京雷特世创科技有限公司

002

1.2 EDIUS非编软件

002

1.3 硬件板卡家族

003

1.3.1 STORM系列

004

1.3.2 SPARK系列

004

1.4 计算机配置（基于EDIUS7）

005

第2章 首次上阵——EDIUS的基本使用

007

2.1 启动EDIUS

008

2.1.1 使用桌面快捷方式启动

008

2.1.2 使用菜单命令启动

008

2.2 EDIUS初始化窗口

009

2.2.1 “用户配置文件”栏

009

2.2.2 新建工程和打开工程

010

2.2.3 “最近的工程”列表

010

2.3 EDIUS基本界面

012

2.3.1 预览窗口

012

2.3.2 时间线

013

2.3.3 轨道面板

014

2.3.4 其他面板

017

2.4 自定义界面布局

020

2.4.1 面板的组合

021

2.4.2 自定义快捷键

023

2.4.3 自定义快捷工具按钮

024

2.5 示例小短片

025

第3章 十拿九稳——影像采集和输出

034

3.1 创建设备预设

035

3.1.1 创建一个DV设备预设

035

3.1.2 创建一个HDV设备预设

036

3.1.3 创建一个录音设备预设

037

3.2 采集

039

3.2.1 手动采集影像

039

3.2.2 批量采集

042

3.2.3 同步录音

044

3.3 回写磁带

046

3.3.1 输出到DV带

046

3.3.2 输出MPEG-TS到HDV设备

047

3.3.3 输出到录放机

048

第4章 步步为营——使用EDIUS剪辑

050

4.1 后期工作流程

051

4.1.1 新闻工作流程——迅速、及时、标准化

051

4.1.2 纪录片和故事片工作流程——精益求精、强强联手

051

4.2 制作影片——准备和整理

052

4.2.1 思路的准备

052

4.2.2 素材的整理

053

4.3 制作影片——剪辑

056
4.3.1 挑选素材和初剪
056
4.3.2 调整
060
4.4 声音的编辑
066
4.4.1 添加音效
066
4.4.2 音频音量的调整
067
4.4.3 响度调节
070
第5章 特事特用——特殊编辑模式
073
5.1 代理模式
074
5.1.1 自动生成代理文件
074
5.1.2 手动生成代理文件
075
5.1.3 工程外编辑
076
5.2 多机位编辑模式
079
5.2.1 多机位同步
079
5.2.2 多机位剪辑
080
5.3 剪辑模式
084
5.3.1 剪辑模式工具介绍
084
5.3.2 剪辑模式示例
087
第6章 精彩纷呈——各式各样的特效
090
6.1 特效面板
091
6.1.1 认识特效面板
091
6.1.2 第三方插件的安装
092
6.2 视频滤镜
095
6.2.1 色彩校正滤镜
095
6.2.2 其他视频滤镜
096

6.3 音频滤镜	100
6.4 转场	101
6.4.1 转场的主要面板	102
6.4.2 2D转场组	104
6.4.3 3D转场组	106
6.4.4 Alpha转场	108
6.4.5 SMPTE转场组	109
6.4.6 GPUfx转场组	110
6.4.7 使用转场	113
6.5 字幕混合	114
6.6 音频淡入淡出	115
6.7 键特效	116
6.7.1 色度键	117
6.7.2 亮度键	119
6.7.3 轨道遮罩	120
6.7.4 混合模式	121
6.7.5 风格化示例	126
6.8 视频布局	128
6.8.1 视频布局工具	128
6.8.2 创建一个画中画效果	130
6.8.3 宽高比匹配	133
6.9 画面稳定	135
6.9.1 抗抖动滤镜	135
6.9.2 画面稳定示例	136
第7章 协力作战——插件和第三方软件的使用	

138
7.1 proDAD Vitascene
139
7.1.1 Vitascene的使用
139
7.1.2 Vitascene窗口
140
7.1.3 移轴效果
142
7.2 Boris RED
144
7.2.1 界面简介
144
7.2.2 下雨特效
146
7.2.3 跟踪文字特效
148
7.3 ROBUSKEY抠像插件
151
7.3.1 ROBUSKEY Green的使用
152
7.3.2 ROBUSKEY Clip Alpha
154
7.4 EDIUS与调色软件的时间线交互（EDIUS 7.3及以上）
156
7.4.1 输出EDL时间线到DaVinci Resolve达芬奇
156
7.4.2 输出EDL时间线到Scratch
161
第8章 五彩缤纷——色彩校正和风格化
169
8.1 校色基础
170
8.1.1 基本概念和术语
170
8.1.2 标准彩条、矢量图和示波器
171
8.1.3 色彩与情绪
174
8.2 初级校色和二级校色
174
8.2.1 校正白平衡
175
8.2.2 初级校色
178
8.2.3 二级校色
181
8.2.4 突出视觉中心
184

8.2.5 创建自己的画面风格预设库

186

8.3 插件调色

188

8.3.1 Magic Bullet Looks插件

188

8.3.2 Vitascene插件

194

第9章 身临其境——3D立体编辑

196

9.1 立体制作基础

197

9.1.1 单视场深度线索

197

9.1.2 双眼视觉

199

9.1.3 立体眼镜的种类

201

9.1.4 立体摄像机

204

9.2 导入3D立体素材

207

9.2.1 导入Sony TD100素材

207

9.2.2 导入Sony TD300素材

210

9.2.3 导入Panasonic 3DA1素材

211

9.2.4 导入Panasonic 3DP1素材

212

9.2.5 导入左右并列格式文件

213

9.2.6 导入独立的左右眼文件

214

9.3 立体效果的后期调整

216

9.3.1 立体显示方式

216

9.3.2 镜头效果的校正

217

9.3.3 影响立体效果的元素

221

9.3.4 边缘效应及其校正

224

9.4 立体剪辑

228

9.4.1 立体深度和节奏

228

9.4.2 深度连续性

228

9.4.3 深度脚本

231

9.4.4 输出立体视频文件

231

第10章 锦上添花——QuickTitler和雷特字幕

234

10.1 QuickTitler

235

10.1.1 QuickTitler界面介绍

235

10.1.2 QuickTitler静态字幕制作

237

10.1.3 QuickTitler动态字幕制作

242

10.1.4 QuickTitler字幕末屏停留

243

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:www.tushu000.com