

成品

分享技术与经验 成就专业与梦想

与图书配套的最佳学习伴侣



- 倾情奉献书中所有教学工程文件以及用到的高清视频素材。
- 专业制作书中所有案例的高清教学视频，共计近**700**分钟。
- 适用于**EDIUS 6**及其以下版本

从基础到应用，从入门到精通，一部国内少有的关于**EDIUS**的完全学习手册。

EDIUS

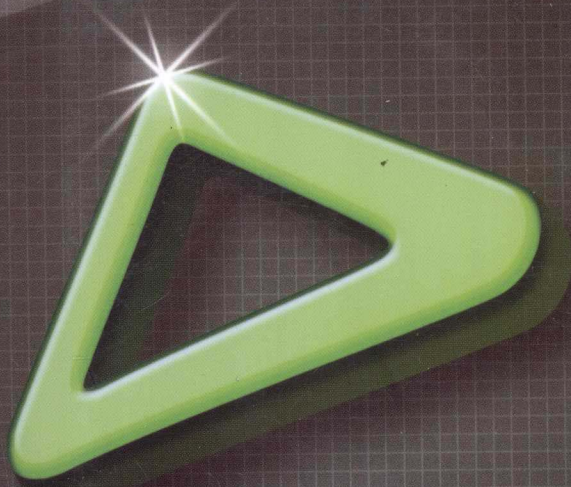
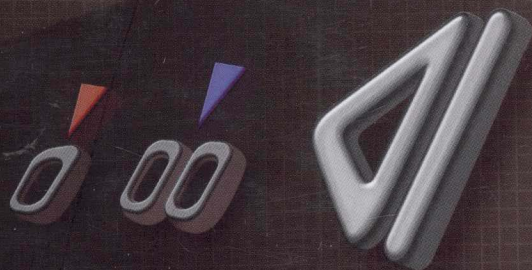
专业级视音频制作完全剖析

王志新 胡长红 高娇阳 编著

本书看点

14章系统知识，全面揭秘广播电视与后期制作的核心技术。

12个商业案例，专业制作广播级标清/高清的绚丽效果。



清华大学出版社



内 容 简 介

本书从基础到应用,从入门到精通,是一部国内少有的关于EDIUS的完全学习手册。本书采用讲解技术理论和具体实例相结合的方式,结合作者多年丰富的制作经验和技术理论,详细讲述了EDIUS的重要功能和典型特效的制作,以及视频后期处理技术等方面的内容。

全书共分14章,除常用的重要技术理论讲解外,穿插了大量的边学边练,重点讲解了EDIUS在影视后期制作方面的典型技巧,包括素材校色、影像合成、转场特效、字幕特技、序列嵌套、组合效果、高级运动控制等等,最后通过三个综合实例充分展现了EDIUS高超的创造力。

本书配有2张DVD光盘,包括书中所有教学工程文件和用到的高清视频素材,以及书中所有案例的高清教学视频,内容极其丰富,为读者的学习提供了便捷。

本书既是从事影视广告设计和影视后期制作的广大从业人员必备的工具书,又可以作为高等院校动画影视相关专业教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

成品——EDIUS专业级视音频制作完全剖析/王志新,胡长红,高骄阳 编著. —北京:清华大学出版社,2012.10

ISBN 978-7-302-29998-1

I. ①成… II. ①王… ②胡… ③高… III. ①图象处理软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第211102号

责任编辑:李 磊

封面设计:李 辉

责任校对:蔡 娟

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者:北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:190mm×260mm 印 张:23.25 插 页:2 字 数:551 千字

(附 DVD 光盘 2 张)

版 次:2012 年 10 月第 1 版

印 次:2012 年 10 月第 1 次印刷

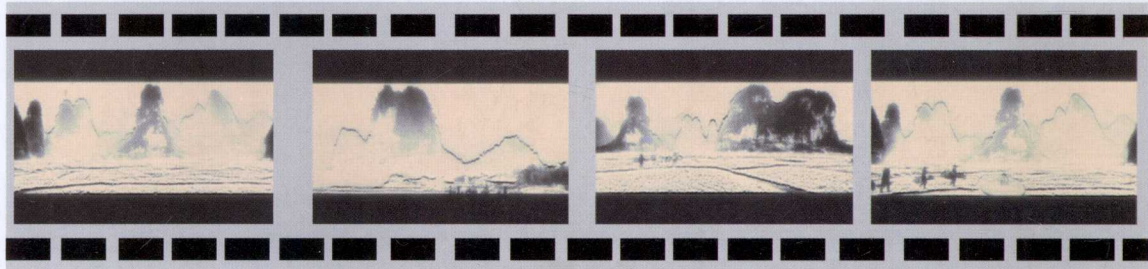
印 数:1~4000

定 价:99.00 元

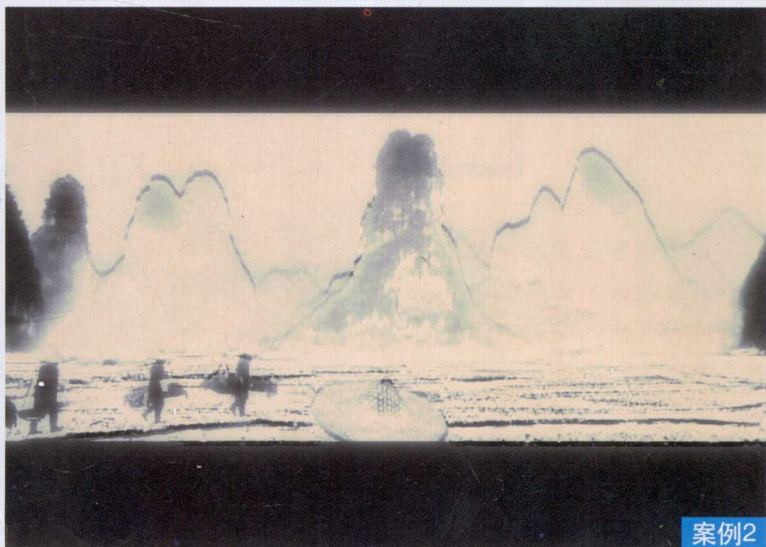
产品编号:047168-01

案例1

本例主要应用图层的叠加来调整元素的亮度，改善三维元素的质感，通过遮罩实现对图像区域的调整。

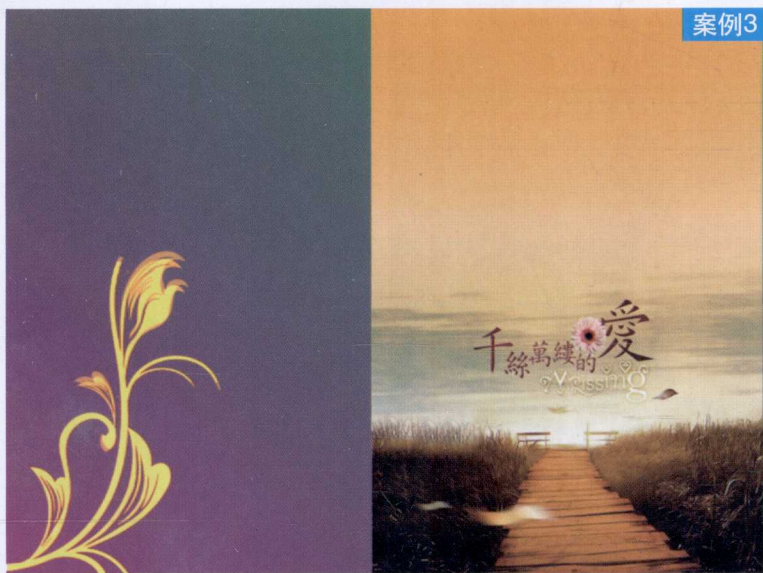


本例主要巧妙运用EDIUS的视频效果组合来创建模拟水墨的风格，其中应用了浮雕、对比度以及图层的混合模式。

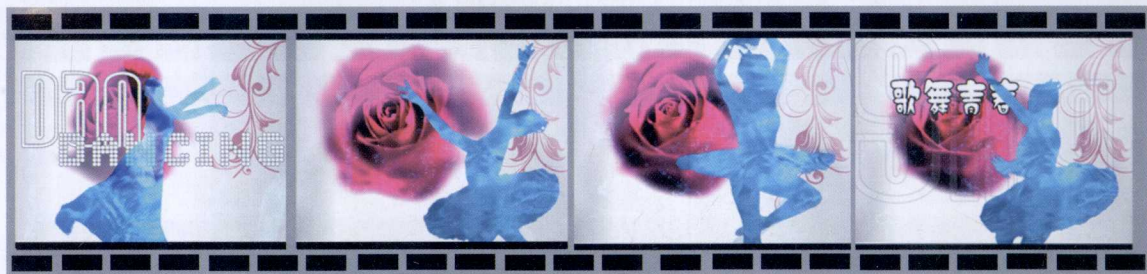


案例2

案例3



本例主要运用翻页转场特技实现了翻开多页面的动画效果，重点在于对翻页转场多项参数的综合调整，并协调动画进度，通过设置两面的不同图像，获得了比较满意的翻书动画效果。

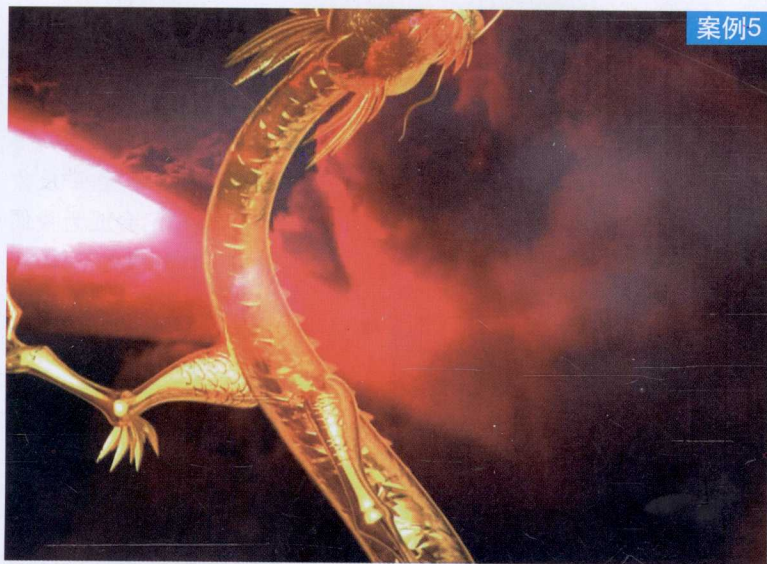


本例主要运用抠像和轨道遮罩特效，使图像与背景进行合成，同时也运用了遮罩和图层混合，基本上将图像合成的四种主要方式都进行了实例的讲解，这是在影视后期制作中非常重要的。



案例4

案例5



本实例重点讲述了镜头剪辑和运用图层混合的技巧，在EDIUS中绘制遮罩并在不同区域赋予不同效果，更是开阔了影视后期处理的空间。



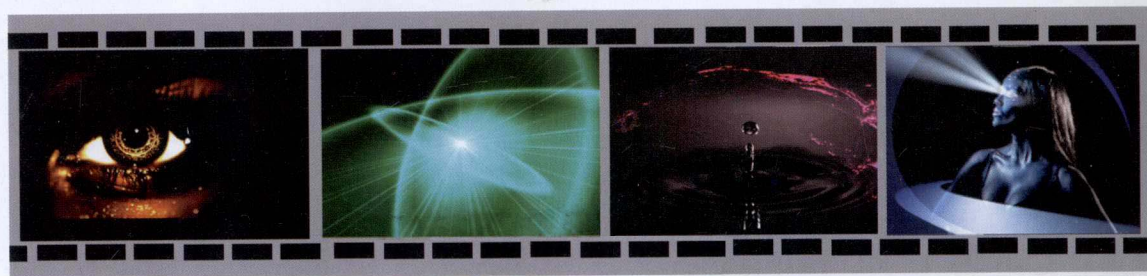
校色是影视后期项目中很重要的一个环节，不仅可以改善拍摄素材的质量，还可以通过光影、色调、对比度等更好地表现情感，烘托主题。

案例6

案例7



该实例完全凭借EDIUS的转场特效组合，实现了动感相册的效果，关键在于对转场特效参数的控制和关键帧的设置，只要发挥想象力，EDIUS一定会成为我们影视后期工作的得力工具。



案例8



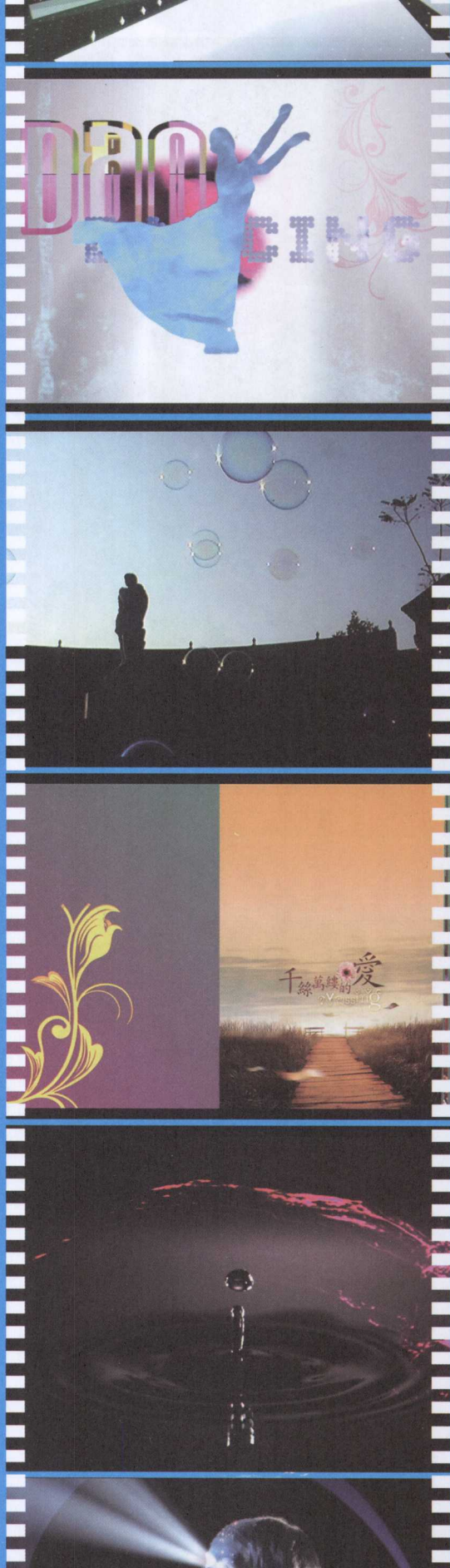
这是一组巧妙运用后期合成来实现的精美效果，希望能带给读者一些探索性的思考。

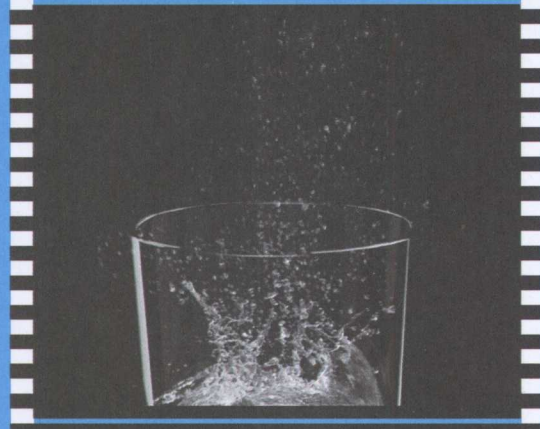
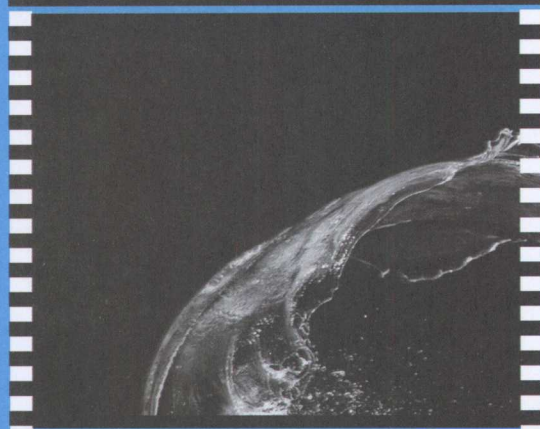
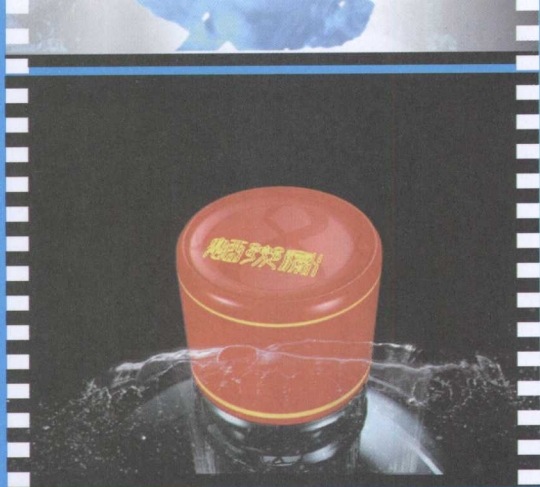
前言

EDIUS是日本Canopus公司的优秀的非线性编辑软件，专为广播和后期制作环境而设计，特别针对新式、无带化视频记录 and 存储设备。EDIUS拥有完善的基于文件的工作流程，提供了实时、多轨道、多格式混编、合成、色键、字幕和时间线输出功能。

EDIUS 6作为当今业界广泛使用的强大的多格式编辑平台赢得了TVB Europe和The IBC Daily的众多编辑共同评选的IBC2010最佳产品奖项。在荷兰阿姆斯特丹举行的IBC2010展会上，EDIUS 6被评为最具创新和智能的产品之一。这些新性能帮助广电用户、独立制作人和专业用户优化工作流程，同时提高速度，支持更多格式，并提高系统运行效率，帮助用户将精力集中在编辑和创作上，不用担心技术问题。EDIUS 6让用户可以使用任何视频标准，甚至能达到1080p50/60或4K数字电影分辨率。同时，EDIUS 6支持所有业界使用的主流编解码器的源码编辑，甚至当不同编码格式在时间线上混编时，都无需转码。EDIUS因其迅速、易用和可靠的稳定性为广大专业制作人和电视人所广泛使用，是混合格式编辑的绝佳选择。

本书属于影视制作实例教程类的书籍，全书分为三大部分，包含14个章节。第一部分入门基础篇包含第1至7章，主要讲述了数字视音频后期制作的基本概念、流程以及EDIUS的工作界面、特效的基本运用等；第二部分技巧提高篇包含第8至11章，通过实例讲解高级编辑、视频合成、运动特效以及色彩控制技巧；第三部分综合实战篇包含





第12至14章,主要通过三个不同类型的实例综合讲解运用EDIUS的技巧,包括电视广告、MV短片以及栏目包装的设计与制作技法。

本书结合作者多年来为电视台制作栏目包装和商业广告的丰富经验,逐步剖析EDIUS在剪辑和特效方面的制作技巧。通过实例讲解来启发读者的想象力,将设计理念融会其中,使读者能够举一反三,扩展思路,使应用软件成为数字视音频制作的强有力的工具。针对初中级用户,本书可以帮助读者在较短的时间内熟练掌握EDIUS后期制作的技巧以及高效的创作流程,不断提高制作效率和作品质量;针对从事影视广告和电视包装工作多年的读者,可以在制作技巧和难度上有所提升,提高软件的综合使用技巧。

在本书的编写过程中,得到了很多同事和朋友的配合,在此一并感谢周欢欢、吕晨蕾、吴倩、朱宏、杨柳、马莉娜、王妍、彭聪、王峰、瞿博、张岚、赵云等一起参与工作的朋友。由于水平有限,书中纰漏与失误在所难免,恳请读者和专家批评指正,也希望能够与读者建立长期的交流学习的互动关系,技术方面的问题可以及时与我们联系。

作者

第1章 影视编辑基础知识

- 1.1 视频制式概述 2
- 1.2 数字视频与音频 2
 - 1.2.1 视频记录方式 2
 - 1.2.2 数字视频格式 3
 - 1.2.3 数字音频格式 4
- 1.3 线性与非线性编辑 5
 - 1.3.1 线性编辑 5
 - 1.3.2 非线性编辑 6
 - 1.3.3 EDIUS简介 6
- 1.4 数字素材的获取 7
 - 1.4.1 实地拍摄 8
 - 1.4.2 采集 8
- 1.5 本章小结 10

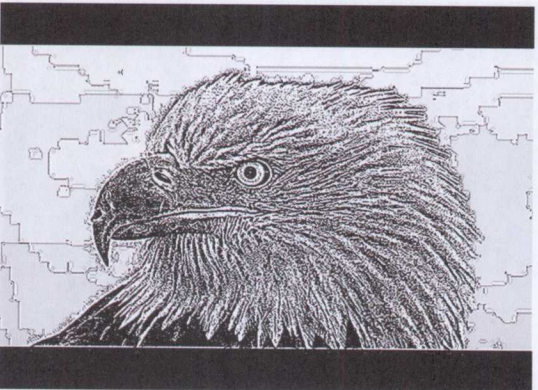
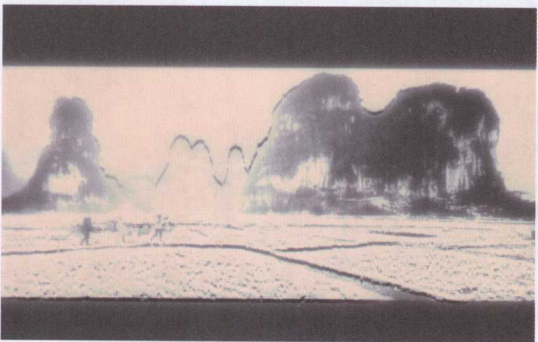
第2章 EDIUS影视编辑入门

- 2.1 视频编辑常用术语 12
- 2.2 EDIUS的工作界面 12
 - 2.2.1 启动EDIUS 12
 - 2.2.2 工作界面 14
 - 2.2.3 自定义界面 17
- 2.3 工作参数设置 18
 - 2.3.1 系统设置 18
 - 2.3.2 用户设置 21
 - 2.3.3 工程设置 23
- 2.4 本章小结 24
- 2.5 思考题 24

第3章 EDIUS影视制作流程

- 3.1 影视制作前期准备 26
 - 3.1.1 前期准备 26
 - 3.1.2 镜头组接的一般规律 26
 - 3.1.3 镜头组接的常用手法 28





3.2 导入素材	29
3.2.1 调入素材	29
3.2.2 管理素材	32
3.2.3 画外音录制	36
3.3 编辑素材	36
3.3.1 基本编辑工具	37
3.3.2 编辑模式	41
3.3.3 标记点	45
3.3.4 音频编辑	47
3.4 实例——短片《晨曲》	50
3.4.1 粗剪——挑选素材	51
3.4.2 精剪画面	55
3.4.3 添加转场和特效	57
3.5 本章小结	58
3.6 思考题	58

第4章 EDIUS视音频特效

4.1 视频特效概述	60
4.1.1 色彩校正滤镜	60
4.1.2 其他视频滤镜	62
4.1.3 视频滤镜预设	67
4.2 组合特效	74
4.2.1 混合滤镜	74
4.2.2 组合滤镜	75
4.3 音频滤镜	77
4.4 特效表现实例	78
4.4.1 水墨特效	78
4.4.2 片头字效	81
4.5 本章小结	88
4.6 思考题	88

第5章 EDIUS视频转场

5.1 视频转场概述	90
5.2 转场效果	92

5.2.1 2D转场组	92
5.2.2 3D转场组	96
5.2.3 Alpha转场	99
5.2.4 SMPTE转场组	100
5.2.5 GPU转场组	104
5.3 字幕混合特效	113
5.4 音频转场	116
5.5 实例——动感影集	117
5.5.1 封面制作	118
5.5.2 制作相册第一页	121
5.5.3 制作相册其他页	125
5.5.4 影集合成	129
5.6 本章小结	132
5.7 思考题	132

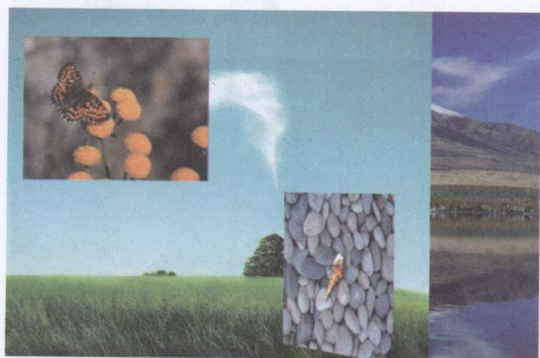
第6章 字幕

6.1 字幕概述	134
6.2 Quick Titler	134
6.2.1 字幕编辑器	134
6.2.2 字幕制作	136
6.3 TitleMotion Pro高级字幕	143
6.3.1 TitleMotion Pro的界面	143
6.3.2 3D字幕制作	146
6.3.3 动画字幕	148
6.4 实例——电影片头字幕	151
6.5 本章小结	164
6.6 思考题	164

第7章 EDIUS成品处理

7.1 影片输出	166
7.1.1 输出菜单	166
7.1.2 输出到磁带	167
7.1.3 输出到文件	168
7.1.4 批量输出	169
7.1.5 制作DVD	170





7.2	声道映射	175
7.2.1	单声道和立体声	175
7.2.2	5.1 声道制作	177
7.3	跨平台共享	178
7.3.1	应用EDL	178
7.3.2	应用AAF	181
7.3.3	工程外编辑	183
7.3.4	优化工程	186
7.4	本章小结	188
7.5	思考题	188

第8章 高级编辑

8.1	三/四点编辑	190
8.1.1	三点编辑	190
8.1.2	四点编辑	191
8.2	剪辑模式	194
8.3	多机位模式	199
8.4	代理模式	202
8.5	实例——电影预告片	203
8.5.1	粗剪	203
8.5.2	精剪	207
8.5.3	添加转场	210
8.6	本章小结	212
8.7	思考题	212

第9章 运动特效

9.1	关键帧动画	214
9.2	视频布局动画	216
9.2.1	视频布局概述	216
9.2.2	裁剪图像	219
9.2.3	二维变换	220
9.3	三维空间动画	224
9.3.1	三维空间变换	224
9.3.2	三维空间动画	227

9.4 实例——国际动漫节	228
9.4.1 倒影效果	229
9.4.2 三维动画合成	234
9.4.3 字幕动画	240
9.5 本章小结	242
9.6 思考题	242

第10章 EDIUS视频合成

10.1 混合模式	244
10.2 抠像	247
10.2.1 色度键	247
10.2.2 亮度键	249
10.3 画面合成	250
10.3.1 画中画	250
10.3.2 3D画中画	253
10.3.3 轨道蒙版	255
10.4 遮罩	258
10.4.1 创建遮罩	258
10.4.2 遮罩功能	262
10.4.3 遮罩动画	266
10.5 实例——电视栏目包装	268
10.5.1 抠出舞蹈形象	268
10.5.2 合成画面	271
10.5.3 添加字幕	280
10.6 本章小结	282
10.7 思考题	282

第11章 色彩控制

11.1 矢量图与示波器	284
11.2 校色与色彩匹配	285
11.3 二级校色	289
11.3.1 二级校色的方法	289
11.3.2 二级校色的应用	292
11.4 实例——广告片的色彩控制	295





11.5 本章小结..... 300

11.6 思考题..... 300

第12章 白酒广告制作

12.1 粗剪 302

12.2 精剪 305

12.2.1 镜头（一）合成 305

12.2.2 其他镜头校色 309

12.3 字幕效果 313

12.4 音乐节奏 317

12.5 本章小结 318

12.6 思考题 318

第13章 MV宣传片制作

13.1 组织素材 320

13.2 画面修饰 324

13.3 制作镜头 332

13.4 制作其他镜头 336

13.5 字幕效果 338

13.6 本章小结 342

13.7 思考题 342

第14章 《经典剧场》栏目片头

14.1 组织素材 344

14.2 制作翻页动画 348

14.3 精剪与调速 354

14.4 本章小结 360

14.5 思考题 360

第1章

影视编辑基础知识



电影、电视、网络视频已经成为当前最为大众化、最具影响力的视觉媒体形式。从好莱坞电影所创造的科幻世界，到电视新闻所关注的现实生活，到铺天盖地的电视广告，再到打开网页映入眼帘的视频内容，无不深刻影响着人们的生活。近十年来，因为个人计算机性能的显著提升和价格的不断下降，原先身价极高的专业软硬件逐步移植到计算机平台上，价格也日趋大众化，从而使数字技术全面进入影视制作领域，参与影视后期制作的部门和人员越来越多，它们在各个环节中发挥着很大的作用。同时影视制作的应用也从专业的电影、电视领域扩大到计算机游戏、多媒体、网络、家庭娱乐等更为广阔的领域，许多在这些领域的专业人员和大量的影视爱好者都可以在自己的计算机上制作自己喜爱的影视作品了。

1.1 视频制式概述

目前,视频类型可以分为模拟视频和数字视频。只有当视频经过处理后,才可以进行顺畅播放,最常见的就是平时所看到的电视节目。由于各个国家对电视视频制定的标准不同,其制式也有一定的区别。现行的彩色电视制式主要有3种:NTSC、PAL和SECAM。

▶ NTSC (National Television System Committee), 即正交平衡调幅制式,由美国全国电视标准委员会制定,分为NTSC-M、NTSC-N等类型。这种制式主要被美国、加拿大等大部分西半球国家以及日本、韩国等采用。

▶ PAL (Phase Alternating Line), 即正交平衡调幅逐行倒相制式,分为PAL-B、PAL-I、PAL-M、PAL-N、PAL-D等类型,这种制式主要被英国、中国、澳大利亚、新西兰等国家采用,我们国家采用的是PAL-D。

▶ SECAM (Sequentiel Couleur Avec Memoire), 这是顺序传送彩色信号与存储恢复彩色信号的制式,也被称为轮换调频制式,有SECAM-D/K等类型,主要在法国、东欧、中东及部分非洲国家被采用。

1.2 数字视频与音频

1.2.1 视频记录方式

视频内容的记录方式一般有两种,一种是以数字信号(Digital)的方式记录,另一种是以模拟信号(Analog)的方式记录。

模拟信号以连续的波形记录数据,主要在传统的设备上播放,如电视机、摄像机等,存储介质主要为VHS(12mm带宽的录像带)、V8(8mm带宽的录像带)等。模拟信号也可以通过有线和无线的方式传输,传输质量随着传输距离的增加而降低。以模拟信号的方式记录得到的视频称为模拟视频,如图1-1所示。



图1-1

数字信号以0和1的二进制方式记录数据内容,并存储在新式的存储介质中,如DV(6.35mm带宽的数码录像带,体积更小,记录时间更长,记录速度为18.8mm/s)、DV Cam(这种数码录像带的性能与DV带差不多,记录速度为28.8mm/s)及各种数字影音



光盘等。数字信号可以通过有线和无线的方式传播,传输质量不会随距离的变化而变化,在传输过程中不受外部因素影响。以数字信号方式记录得到的视频称为数字视频,主要在电脑、数码摄像机、数码影碟机等数码设备上播放,如图1-2所示。

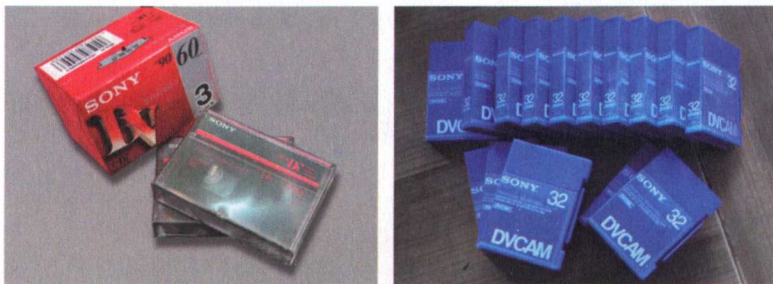


图1-2

1.2.2 数字视频格式

为了方便地存储视频信息,需要将拍摄得到的模拟视频信号转换为数字视频信号,并以文件的方式进行保存,通过数字/模拟(D/A)转换器,将模拟视频信号中的波峰或波谷转变为二进制数字0或1,这个转变过程也就是通常所说的视频捕获或采集的过程。

在视频捕获的过程中必须通过特定的编码方式对数字视频文件进行压缩,在尽可能地保证影像质量的同时,有效地减小文件大小,否则会占用大量的磁盘空间。对数字视频进行压缩编码的方法有很多,也因此产生了不同的数字视频格式,比较有代表性的就是MPEG和AVI。下面就介绍几种常用的视频格式。

AVI格式 (Audio Video Interleave): 这是一种专门为微软公司Windows平台设计的数字视频文件格式。这个视频格式的优点是兼容性好、调用方便、图像质量好,缺点是占用的存储空间大。

QuickTime格式: QuickTime (MOV) 格式是苹果公司开发的一种视频格式,在图像质量和文件大小的处理上具有很好的平衡性,不仅适合在本地播放,而且适合于作为视频流在网络中播放。

MPEG格式 (Motion Picture Experts Group): MPEG原指成立于1988年的运动图像专家组,该专家组负责为数字视/音频制定压缩标准,现指运动图像压缩算法的国际标准。目前已提出MPEG-1、MPEG-2、MPEG-4等标准。MPEG-1被广泛应用于VCD与一些供网络下载的视频片段上。使用MPEG-1的压缩算法可以把一部120分钟长的非数字视频的电影,压缩成1.2GB左右的数字视频。这种视频格式的文件扩展名包括mpg、mpe、mlv、mpeg及VCD光盘中的dat文件等;MPEG-2则应用在DVD的制作方面,在一些HDTV(高清晰电视广播)和一些高要求视频编辑、处理上也有一定的应用空间。相对于MPEG-1的压缩算法,MPEG-2可以制作出在画质等方面远远超过MPEG-1的视频文件,但是文件较大,同样对于一部120分钟长的非数字视频的电影,压缩得到的数字视频文件大小为4GB~8GB。这种视频格式的文件扩展名包括mpg、mpe、mpeg、m2v及DVD光盘上的vob文件等;MPEG-4是一种新的压缩算法,可以将MPEG-1压缩到1.2GB的文件进一步压缩到300MB左右,以供网络在线播放。