

入 门 篇

第 1 章 EDIUS 影视编辑入门

EDIUS 是日本 Canopus 公司研发的优秀非线性编辑软件，为了满足广播电视和后期制作的需要而专门设计，可以支持当前所有标清和高清格式的实时编辑。本章主要向读者介绍 EDIUS 的基础知识，包括影视编辑基础、支持的视频格式、支持的音频格式以及线性与非线性等内容。



本章知识重点

- 影视编辑基础知识
- EDIUS 支持的视音频及图像格式
- EDIUS 的应用领域
- EDIUS 7 的安装



学完本章后你会做什么

- 掌握 EDIUS 的应用领域，包括在各个领域中的应用知识
- 掌握 EDIUS 7 的新增功能，包括立体 3D 编辑、转换不同帧速率等
- 掌握 EDIUS 7 的安装方法，包括了解 EDIUS 的安装方法与系统配置



视频演示



1.1 影视编辑基础知识

学习一个新的软件领域前，用户必须了解该软件的相关基础知识，以及一些专业术语。在 EDIUS 中，最常见的影视编辑专业术语有剪辑、帧和场、分辨率以及获取与压缩等，只有了解这些影视编辑专业术语基础知识，才能更好地掌握 EDIUS 软件的精髓。

本节主要向读者详细介绍影视编辑的基础知识。

1.1.1 剪辑

剪辑可以说是视频编辑中最常提到的专业术语，一部完整的好电影通常都需要经过无数的剪辑操作才能完成。

视频剪辑技术在发展过程中也经历了几次变革，传统的影像剪辑采用的是机械剪辑和电子剪辑两种方式。

机械剪辑是指直接对胶卷或者录像带进行物理剪辑，并重新连接起来。这种剪辑相对比较简单，也容易理解。

随着磁性录像带的问世，机械剪辑的方式逐渐显现出其缺陷，因为剪辑录像带上的磁性信息除了需要确定和区分视频轨道的位置外，还需要精确切割两帧视频之间的信息，这就增加了剪辑操作的难度。

电子剪辑的问世，使这一难题得到了解决。电子剪辑也称为线性录像带电子剪辑，指按新的顺序重新录制信息的过程。

1.1.2 帧和场

帧是视频技术中常用的最小单位，一帧是由两次扫描获得的一幅完整图像的模拟信号，视频信号的每次扫描称为场。

视频信号扫描的过程是从图像左上角开始，水平向右到达图像右边后迅速返回左边，并另起一行重新扫描。这种从一行到另一行的返回过程称为水平消隐。

每一帧扫描结束后，扫描点从图像的右下角返回左上角，再开始新一帧的扫描。从右下角返回左上角的时间间隔称为垂直消隐。一般行频表示每秒扫描多少行，场频表示每秒扫描多少场，帧频表示每秒扫描多少帧。

1.1.3 分辨率

分辨率即帧的大小 (Frame Size)，表示单位区域内垂直和水平的像素数值，一般单位区域中像素数值越大，图像显示越清晰，分辨率也就越高。不同电视制式的不同分辨率的用途也会有所不同，如表 1-1 所示。

表1-1 不同电视制式分辨率的用途

制 式	行 帧	用 途
NTSC	352 × 240	VCD
	720 × 480、704 × 480	DVD



续表

制 式	行 帧	用 途
NTSC	480 × 480	SVCD
	720 × 480	DV
	640 × 480、704 × 480	AVI视频格式
PAL	352 × 288	VCD
	720 × 576、704 × 576	DVD
	480 × 576	SVCD
	720 × 576	DV
	640 × 576、704 × 576	AVI视频格式

1.1.4 时:分:秒:帧

Hours:Minutes:Seconds:Frames (时:分:秒:帧) 是 SMPTE (电影与电视工程师协会) 规定的用来描述剪辑持续时间的时间代码标准。在 EDIUS 7 中, 用户可以很直观地在时间线面板中查看到持续时间, 如图 1-1 所示。



图 1-1 时:分:秒:帧的时间展现

1.1.5 电视制式

世界上主要使用的电视广播制式有 PAL、NTSC、SECAM 3 种, 我国大部分地区使用 PAL 制式, 日本、韩国及东南亚地区与部分欧美国家使用 NTSC 制式, 俄罗斯则使用 SECAM 制式。我国国内市场上买到的正式进口的 DV 产品都是 PAL 制式。

电视信号的标准简称制式, 可以简单地理解为用来实现电视图像信号和伴音信号, 或其他信号传输的方法和电视图像的显示格式, 以及这种方法和电视图像显示格式所采用的技术标准。各国的电视制式不尽相同, 制式的区分主要在于其帧频 (场频) 的不同、分解率的不同、信号带宽以及载频的不同、色彩空间的转换关系不同等。

1.1.6 复合视频信号

复合视频信号包括亮度和色度的单路模拟信号, 即从全电视信号中分离出伴音后的视频信号,

色度信号间插在亮度信号的高端。这种信号一般可通过电缆输入或输出至视频播放设备上。由于该视频信号不包含伴音，与视频输入端口、输出端口配套使用时还设置音频输入端口和输出端口，以便同步传输伴音，因此复合式视频端口也称 AV 端口。

1.1.7 获取与压缩

获取是将模拟的原始影像或声音素材数字化，并通过软件存入计算机的过程，例如，拍摄电影的过程就是典型的实时获取。

压缩是用于重组或删除数据以减小剪辑文件尺寸的特殊方法。在压缩影像文件时，可在第一次获取到计算机时进行压缩，或者在 EDIUS 7 中进行编辑时再压缩。



专家提醒

由于数字视频原有的容量占用空间十分庞大，因此为了方便传送与播放，压缩视频是所有视频编辑者必须掌握的技术。

1.1.8 “数字 / 模拟”转换器

“数字 / 模拟”转换器是一种将数字信号转换成模拟信号的装置。“数字 / 模拟”转换器的位数越高，信号失真越小，图像也更清晰。

1.1.9 线性与非线性编辑

在影视视频编辑的发展过程中，先后出现了线性编辑和非线性编辑两个编辑方式。下面主要向读者介绍影视编辑的这两种类型。

线性编辑是利用电子手段，按照播出节目的需求对原始素材进行顺序剪接处理，最终形成新的连续画面。其优点是技术比较成熟，操作相对比较简单。线性编辑可以直接、直观地对素材录像带进行操作，因此操作起来较为简单。

线性编辑系统所需的设备也为编辑过程带来了诸多不便，全套的设备不仅需要投入较高的资金，而且设备的连线多，易发生故障，维修起来更是比较复杂。这种线性编辑技术的编辑过程只能按时间顺序进行编辑，无法删除、缩短或加长中间某一段的视频。

随着计算机软硬件的发展，非线性编辑借助计算机软件数字化的编辑，几乎将所有的工作都在计算机中完成。这不仅节省了外部设备，降低了故障的发生频率，更是突破了单一事件顺序编辑的限制。

非线性编辑是指应用计算机图形、图像技术等，在计算机中对各种原始素材进行编辑操作，并将最终结果输出到计算机硬盘、光盘以及磁带等记录设备上的一系列完整工艺过程。

非线性编辑的实现主要靠软硬件的支持，两者的组合称为非线性编辑系统。一个完整的非线性编辑系统主要由计算机、视频卡（或 IEEE1394 卡）、声卡、高速硬盘、专用特效卡以及外围设备构成。

相比线性编辑，非线性编辑的优点与特点主要集中在素材的预览、编辑点定位、素材调整的优化、素材组接、素材复制、特效功能、声音的编辑以及视频的合成等方面。



1.2 EDIUS支持的视音频及图像格式

影视媒体格式可以分为适合本地播放的本地影像视频和适合在网络中播放的流媒体影像视频两大类。尽管后者在播放的稳定性和播放画面质量上可能没有前者优秀，但网络流媒体影像视频的易传播性使之正被广泛应用于视频点播、网络演示、远程教育、网络视频广告等互联网信息服务领域。

本节主要向读者介绍在 EDIUS 7 中支持的视频格式、音频格式和图像格式。

1.2.1 支持的视频格式

数字视频是用于压缩图像和记录声音数据及回放过程的标准，同时包含了 DV 格式的设备 and 数字视频压缩技术本身。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，也因此产生了多种数字视频格式。

1. MPEG 格式

MPEG (Motion Picture Experts Group) 类型的视频文件是由 MPEG 编码技术压缩而成的视频文件，被广泛应用于 VCD/DVD 及 HDTV 的视频编辑与处理中。

MPEG 标准的视频压缩编码技术主要利用了具有运动补偿的帧间压缩编码技术以减小时间冗余度，利用 DCT 技术以减小图像的空间冗余度，利用熵编码在信息表示方面减小了统计冗余度。这几种技术的综合运用大大增强了压缩性能。

MPEG 格式包括 MPEG-1、MPEG-2、MPEG-4、MPEG-7 及 MPEG-21 等，下面进行简单介绍。

● MPEG-1

MPEG-1 是用户接触得最多的，因此被广泛应用在 VCD 的制作及下载视频片段的网络上，一般的 VCD 都是应用 MPEG-1 格式压缩的（注意：VCD 2.0 并不是说 VCD 是用 MPEG-2 压缩的）。使用 MPEG-1 的压缩算法，可以把一部 120 分钟长的电影压缩到 1.2GB 左右。

● MPEG-2

MPEG-2 主要应用在制作 DVD 方面，同时在一些高清晰电视广播 (HDTV) 和一些高要求的视频编辑、处理上也有广泛应用。使用 MPEG-2 的压缩算法压缩一部 120 分钟长的电影，可以将其压缩到 4 ~ 8GB。

● MPEG-4

MPEG-4 是一种新的压缩算法，使用这种算法的 ASF 格式可以把一部 120 分钟长的电影压缩到 300MB 左右，可以在网上观看。其他的 DIVX 格式也可以压缩到 600MB 左右，但其图像质量比 ASF 要好很多。

● MPEG-7

MPEG-7 于 1996 年 10 月开始研究。确切来讲，MPEG-7 并不是一种压缩编码方法，其目的是生成一种用来描述多媒体内容的标准，这个标准将对信息含义的解释提供一定的自由度，可以传送给设备和计算机程序，或者被设备或计算机程序查取。

MPEG-7 并不针对某个具体的应用，而是针对被 MPEG-7 标准化了的图像元素，这些元素将支持尽可能多的应用。建立 MPEG-7 标准的出发点是依靠众多的参数对图像与声音实现分类，并对它们的数据库实现查询，就像查询文本数据库那样。

● MPEG-21

MPEG 在 1999 年 10 月的 MPEG 会议上提出了“多媒体框架”的概念，同年 12 月的 MPEG 会议确定了 MPEG-21 的正式名称是“多媒体框架”或“数字视听框架”，它以将标准集成起来支持协调的技术以管理多媒体商务为目标，目的是理解如何将不同的技术和标准结合在一起需要何种新的标准以及完成不同标准的结合工作。

2. AVI 格式

AVI 的英文全称为 Audio Video Interleaved，即音频视频交错格式，是将语音和影像同步组合在一起的文件格式。它对视频文件采用了一种有损压缩方式，但压缩率比较高，尽管画面质量不是太好，但其应用范围仍然非常广泛。AVI 支持 256 色和 RLE 压缩。AVI 信息主要应用在多媒体光盘上，用来保存电视、电影等各种影像信息。其优点是兼容性好，图像质量好，调用方便，但尺寸有些偏大。

3. QuickTime 格式

QuickTime 是苹果公司提供的系统及代码的压缩包，拥有 C 和 Pascal 的编程界面，更高级的软件可以用此格式来控制时基信号。应用程序可以用 QuickTime 来生成、显示、编辑、复制、压缩影片和影片数据。除了处理视频数据以外，诸如 QuickTime 3.0 还能处理静止图像、动画图像、矢量图、多音轨以及 MIDI 音乐等对象。到目前为止，QuickTime 共有 4 个版本，其中以 4.0 版本的压缩率最好，是一种优秀的视频格式。

4. WMV 格式

WMV (Widows Media Video) 是微软推出的一种流媒体格式，是由 ASF (AdvancedStream Format) 格式升级延伸而得。在同等视频质量下，WMV 格式的文件可以边下载边播放，因此很适合在网上播放和传输。WMV 的主要优点在于：可扩充的媒体类型、本地或网络回放、可伸缩的媒体类型、多语言支持以及扩展性等。

5. ASF 格式

ASF (Advanced Streaming Format) 格式是 Microsoft 为了和现在的 RealPlayer 竞争而发展起来的一种可以直接在网上观看视频节目的文件压缩格式。由于它使用了 MPEG-4 的压缩算法，所以压缩率和图像的质量都很不错。

因为 ASF 是以一个可以在网上即时观赏的视频流格式存在的，其图像质量比 VCD 差一些，但比同是视频流格式的 RMA 格式要好。

6. FLV 格式

FLV 格式是 FLASH VIDEO 的简称，FLV 流媒体格式是随着 Flash MX 的推出发展起来的视频格式。由于它形成的文件极小、加载速度极快，使得网络观看视频文件成为可能，它的出现有效地解决了视频文件导入 Flash 后，使导出的 SWF 文件体积庞大，不能在网络上很好地使用等问题。

FLV 格式是被众多新一代视频分享网站所采用的，是目前使用量增长最快、使用范围最为广泛的视频传播格式，并且是在 Sorenson 公司的压缩算法的基础上开发出来的。FLV 格式不仅可以轻松地导入到 Flash 中，速度极快，并且能起到保护版权的作用，还可以不通过本地的微软或者 REAL 播放器播放视频。

7. AVCHD 格式

AVCHD 是索尼 (Sony) 公司与松下电器 (Panasonic) 于 2006 年 5 月联合发表的高画质光盘压缩技术，AVCHD 标准基于 MPEG-4 AVC/H.264 视讯编码，支持 480i、720p、1080i、1080p 等格式，同时支持杜比数位 5.1 声道 AC-3 或线性 PCM 7.1 声道音频压缩。AVCHD 整合了于 2003 年出现



的基于 Mini DV 磁带的 HDV，以及在 SD 卡上存储视频内容的新方法。AVCHD 在传统 DVD 格式和 H.264 压缩技术之间搭起一座桥梁，后者的压缩效率据说比 MPEG-2 标准高出一倍，而且视频信号质量也具有实质性改善。

8. RM 格式

RM 格式即 Real Media，是一种能够在低速率的网上实时传输视频和音频信息的视音频压缩规范的流式视音频文件格式。可以根据网络数据传输速率的不同制定不同的压缩比率，从而在低速率的广域网上进行影像数据的实时传送和实时播放，是目前网络上最流行的跨平台的客户服务器结构流媒体应用格式。



专家提醒

RM 格式可以分为 Real Audio、Real Video 和 Real Flash 3 种。Real Audio 用于传输接近 CD 音质的音频数据；Real Video 用于传输连续视频数据；Real Flash 则是 Real Networks 公司与 Macromedia 公司合作推出的一种高压缩比的动画格式。

1.2.2 支持的音频格式

数字音频是用来表示声音强弱的数据序列，由模拟声音经抽样、量化和编码后得到。简单地说，数字音频的编码方式就是数字音频格式，不同的数字音频设备对应不同的音频文件格式。常见的音频格式有 MP3、MP4、WAV、WMA 以及 AAC 等。

1. MP3 格式

MP3 是一种音频压缩技术，其全称是动态影像专家压缩标准音频层面 3 (Moving Picture Experts Group Audio Layer III)，用于大幅度地降低音频数据量。利用 MPEG Audio Layer 3 的技术，将音乐以 1:10 甚至 1:12 的压缩率压缩成容量较小的文件，而对于大多数用户来说重放的音质与最初的不压缩音频相比没有明显的下降。它是在 1991 年由位于德国埃尔朗根的研究组织 Fraunhofer-Gesellschaft 的一组工程师发明和标准化的。用 MP3 形式存储的音乐就叫做 MP3 音乐，能播放 MP3 音乐的机器就叫做 MP3 播放器。

目前，MP3 成为了最为流行的一种音乐文件，原因是 MP3 可以根据不同需要采用不同的采样率进行编码。其中，127kbps 采样率的音质接近于 CD 音质，而其大小仅为 CD 音乐的 10%。

2. MP4 格式

MP4 采用的是美国电话电报公司 (AT&T) 研发的以“知觉编码”为关键技术的 A2B 音乐压缩技术，由美国网络技术公司 (GMO) 及 RIAA 联合公布的一种新型音乐格式。MP4 在文件中采用了保护版权的编码技术，只有特定的用户才可以播放，有效地保护了音频版权的合法性。

3. WAV 格式

WAV 格式是微软公司开发的一种声音文件格式，又称为波形声音文件，是最早的数字音频格式，受 Windows 平台及其应用程序广泛支持。WAV 格式支持许多压缩算法，支持多种音频位数、采样频率和声道，采用 44.1kHz 的采样频率，16 位量化位数，因此 WAV 的音质与 CD 相差无几，但 WAV 格式对存储空间需求太大，不便于交流和传播。

4. WMA 格式

WMA 是微软公司在互联网音频、视频领域的力作。WMA 格式可以通过减少数据流量但保

持音质的方法来达到更高的压缩率目的。其压缩率一般可以达到 1:18。另外, WMA 格式还可以通过 DRM (Digital Rights Management) 方案防止复制, 或者限制播放时间和播放次数, 以及限制播放机器, 可有力地防止盗版。

5. AAC 格式

AAC (Advanced Audio Coding, 高级音频编码) 研发于 1997 年, 是基于 MPEG-2 的音频编码技术。由诺基亚和苹果等公司共同开发, 目的是取代 MP3 格式。AAC 是一种专为声音数据设计的文件压缩格式, 与 MP3 不同, AAC 采用了全新的算法进行编码, 更加高效, 具有更高的“性价比”。利用 AAC 格式, 可使文件在用户感觉声音质量没有明显降低的前提下, 更加小巧。AAC 格式可以用苹果 iTunes 转换或千千静听播放, 苹果 iPod 和诺基亚手机也支持 AAC 格式的音频文件。

1.2.3 支持的图像格式

在 EDIUS 软件中, 也支持多种类型的图像格式, 包括 JPEG 格式、PNG 格式、BMP 格式、GIF 格式以及 TIF 格式等。

1. JPEG 格式

JPEG 格式是一种有损压缩格式, 能够将图像压缩在很小的储存空间, 图像中重复或不重要的资料会被丢失, 因此容易造成图像数据的损伤。尤其是使用过高的压缩比例, 将使最终解压缩后恢复的图像质量明显降低, 如果追求高品质图像, 不宜采用过高压缩比例。

但是 JPEG 压缩技术十分先进, 它用有损压缩方式去除冗余的图像数据, 在获得极高的压缩率的同时能展现十分丰富生动的图像, 换句话说, 就是可以用最少的磁盘空间得到较好的图像品质。而且 JPEG 是一种很灵活的格式, 具有调节图像质量的功能, 允许用不同的压缩比例对文件进行压缩, 支持多种压缩级别, 压缩比率通常在 10:1 ~ 40:1 之间, 压缩比越大, 品质就越低; 相反地, 品质就越高。

JPEG 格式的应用非常广泛, 特别是在网络和光盘读物上都能找到它的身影。各类浏览器均支持 JPEG 这种图像格式, 因为 JPEG 格式的文件尺寸较小, 下载速度快。

2. PNG 格式

推出 PNG 图像文件存储格式的目的是试图替代 GIF 和 TIFF 文件格式, 同时增加一些 GIF 文件格式所不具备的特性。可移植网络图形格式 (Portable Network Graphic Format, PNG) 名称来源于非官方的“PNG's Not GIF”, 是一种位图文件 (bitmap file) 存储格式, 读成“ping”。

PNG 用来存储灰度图像时, 灰度图像的深度可多到 16 位, 存储彩色图像时, 彩色图像的深度可多到 48 位, 并且还可存储多达 16 位的通道数据。PNG 使用从 LZ77 派生的无损数据压缩算法, 一般应用于 Java 程序、网页或 S60 程序中, 是因为它压缩比高, 生成文件容量小。

3. BMP 格式

BMP (全称 Bitmap) 是 Windows 操作系统中的标准图像文件格式, 可以分成两类: 设备相关位图 (DDB) 和设备无关位图 (DIB), 使用非常广泛。它采用位映射存储格式, 除了图像深度可选以外, 不采用其他任何压缩。因此, BMP 文件所占用的空间很大。BMP 文件的图像深度可选 1bit、4bit、8bit 及 24bit。BMP 文件存储数据时, 图像的扫描方式是按从左到右、从下到上的顺序。由于 BMP 文件格式是 Windows 环境中交换与图有关的数据的一种标准, 因此在 Windows 环境中运行的图形图像软件都支持 BMP 图像格式。



4. GIF 格式

GIF 格式是一种基于 LZW 算法的连续色调的无损压缩格式。其压缩率一般在 50% 左右，它不属于任何应用程序。目前几乎所有相关软件都支持此格式，公共领域有大量的软件在使用 GIF 图像文件。GIF 图像文件的数据是经过压缩的，而且是采用了可变长度等压缩算法。

GIF 格式的另一个特点是其在一个 GIF 文件中可以存储多幅彩色图像，如果把存储于一个文件中的多幅图像数据逐幅读出并显示到屏幕上，就可以构成一组最简单的动画。

5. TIF 格式

TIF 格式为图像文件格式，此图像格式较复杂，存储内容多，占用存储空间大，其大小是 GIF 图像的 3 倍，是相应的 JPEG 图像的 10 倍，最早流行于 Macintosh，现在 Windows 主流的图像应用程序都支持此格式。

1.3 EDIUS 的应用领域

在日常生活和工作中，EDIUS 的应用非常广泛，如影视制作、电视广告、电影片头、栏目包装以及产品宣传等。本节主要向读者简单介绍 EDIUS 的应用领域。

1.3.1 在影视制作中的应用

在影视的后期制作与剪辑中，EDIUS 占据重要的地位，常用来剪辑、合成视频片段，以及制作简单的后期特效等，运用 EDIUS 还可以在后期制作中加入声音，以及渲染输出多种格式的视频文件等。如图 1-2 所示为运用 EDIUS 软件在影视后期制作中编辑的视频片段。

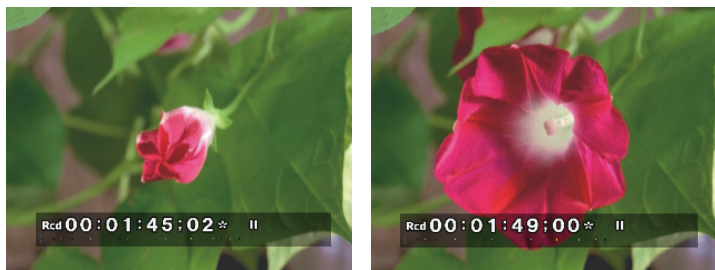


图 1-2 在影视制作中的应用

1.3.2 在电视广告中的应用

电视广告是一种经由电视传播的广告形式，通常用来宣传商品、服务、组织、概念等。大部分的电视广告是由外面的广告公司制作的。

电视广告发展至今，其长度从数秒至数分钟皆有（也有长达 10 分钟的广告杂志，以及长达整个节目时段的“资讯型广告”，又称电视购物）。各式各样的产品皆能经由电视广告进行宣传，从家用清洁剂、农产品、服务，甚至到政治活动都有。在美国，电视广告对社会大众的影响力之大，候选人若不能推出一支好的电视广告，将难以在选举中获得胜利。

如图 1-3 所示为 EDIUS 软件在电视广告中的应用。



图 1-3 在电视广告中的应用

1.3.3 在电影片头中的应用

电影也称映画，是由活动照相术和幻灯放映术结合发展起来的一种现代艺术。电影是一种表演艺术、视觉艺术及听觉艺术，利用胶卷、录像带或数位媒体将影像和声音捕捉，再加上后期的编辑工作而成。电影片头为电影的开场起到了锦上添花的作用，运用 EDIUS 可以制作出不同的电影片头特效，如图 1-4 所示。



图 1-4 在电影片头中的应用

1.3.4 在节目片头中的应用

电视节目片头是电视栏目的重要组成部分，对节目起着形象包装的作用，对定位起着有效诠释的作用。在现代生活中，节目片头一直是广大电视观众最关注的镜头，片头颜色以冷色调为主，体现着沉稳、大气。

如图 1-5 所示为运用 EDIUS 软件制作的节目片头视频效果。

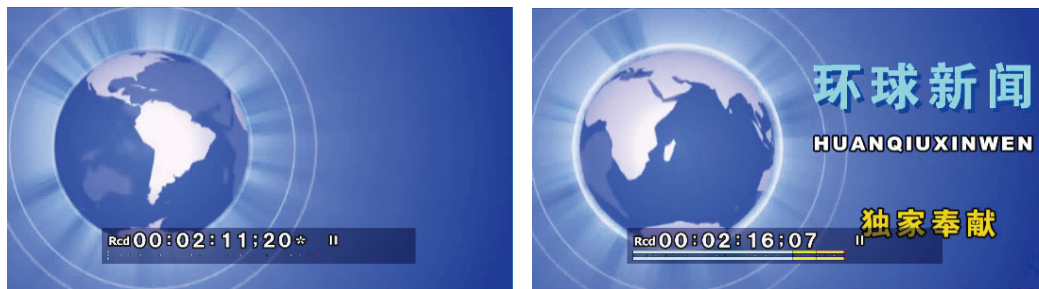


图 1-5 在节目片头中的应用

1.3.5 在产品宣传中的应用

采用电影、电视的制作手段来展现产品主要功能、设计理念以及操作便捷性等，在日常生活中比较常见。如图 1-6 所示为运用 EDIUS 软件制作的产品宣传视频效果。

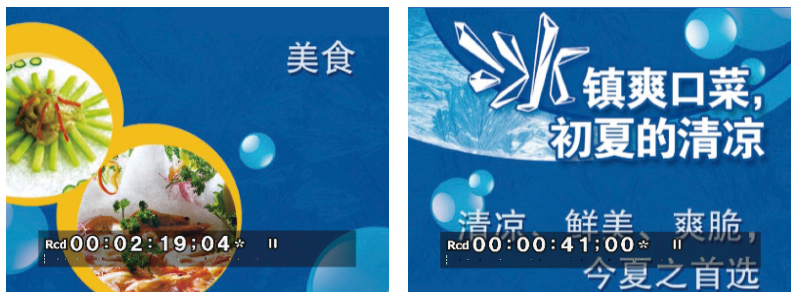


图 1-6 在产品宣传中的应用

1.3.6 在微电影中的应用

微电影 (Micro film), 即微型电影, 又称微影。微电影是指专门运用在各种新媒体平台上播放的、适合在移动状态和短时休闲状态下观看的、具有完整策划和系统制作体系支持、具有完整故事情节的“微 (超短) 时” (30 ~ 300 秒) 放映、“微 (超短) 周期制作 (1 ~ 7 天或数周)” 和“微 (超小) 规模投资 (几千 ~ 数千 / 万元每部)” 的视频 (“类” 电影) 短片, 内容融合了幽默搞怪、时尚潮流、公益教育、商业定制等主题, 可以单独成篇, 也可系列成剧。如图 1-7 所示为运用 EDIUS 软件制作的微电影画面。



图 1-7 在微电影中的应用

1.3.7 在婚礼 MV 中的应用

婚礼 MV 制作是在拍摄前期加入 MV 的元素, 主要有新人恋爱故事、结婚筹备期和婚礼现场等不同时段, 使婚礼的视觉效果呈现得更加浪漫, 大量地使用了“非线性剪辑”中的节奏剪辑和后期调色, 如图 1-8 所示。



图 1-8 在婚礼 MV 中的应用

1.4 EDIUS 7的安装

在学习 EDIUS 7 之前,需要对软件的系统配置有所了解以及掌握软件的安装方法,这是学习 EDIUS 7 软件的前提。

本节主要向读者介绍安装 EDIUS 7 软件之前的系统配置要求,以及安装 EDIUS 7 软件的操作方法。

1.4.1 了解系统配置

视频编辑需要占用较多的计算机资源,在配置视频编辑系统时,用户需要考虑的主要因素有 CPU 的运行速度、内存的大小、显卡的显存容量以及硬盘的空间。这些因素决定了保存视频的容量以及处理、渲染文件的速度,高配置可以使视频编辑更加省时,从而提高工作效率。

由于 EDIUS 7 是原生 64 位应用程序,因此对计算机的硬件配置有较高且特殊的要求,用户若要正常安装与使用 EDIUS 7 软件,必须达到相应的系统配置要求,下面进行简单介绍。

(1) CPU: 英特尔 Core i7 处理器,或者 AMD FX (tm) -8150 Eight-Core Processor 处理器,CPU 必须支持 SSSE 3 指令集。

(2) 内存: 4GB 或更大容量的内存。

(3) 硬盘: 安装 EDIUS 7 软件和第三方插件,C 盘必须有 6GB 硬盘空间,视频存储需要 ATA100/7200rpm 或速度更快的硬盘。

(4) 显卡: 图形卡支持更高的分辨率,超过 1024×768 (32 位),Direct3D 的 9.0C 或更高版本以及 PixelShader Model 3.0 或更高版本是必需的。

(5) 声卡: 支持 WDM 驱动的声卡。

(6) 光驱: DVD-ROM 驱动器,若需要刻录相应光盘,则应具备蓝光刻录驱动器,如 DVD-R/RW 或者 DVD±R/RW 驱动器。

(7) 操作系统: Windows 7 (64 位, Service Pack 1)、Windows 8 (64 位)。



专家提醒

用户在安装 EDIUS 7 之前,必须与上面讲解的系统配置逐项仔细核对,若是 CPU、内存、硬盘或显卡中任何一项硬件不达标,都有可能安装失败。

1.4.2 安装 EDIUS 7

安装 EDIUS 7 之前,用户需要检查一下计算机是否装有低版本的 EDIUS 程序,如果存在,需要将其卸载后再安装新的版本。另外,在安装 EDIUS 7 之前,必须先关闭其他所有应用程序,包括病毒检测程序等,如果其他程序仍在运行,则会影响到 EDIUS 7 的正常安装。下面介绍安装 EDIUS 7 的操作方法。

	素材文件	无
	效果文件	无
	视频文件	光盘\视频\第1章\1.4.2 安装EDIUS 7.mp4

STEP 01 将 EDIUS 7 安装程序复制到计算机中,进入 EDIUS 7 安装文件夹,如图 1-9 所示。



STEP 02 选择 EDIUS 7 安装程序，在安装程序上右击，在弹出的快捷菜单中选择“打开”命令，如图 1-10 所示。

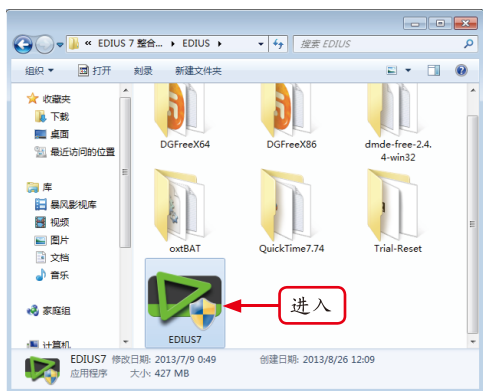


图 1-9 进入安装文件夹

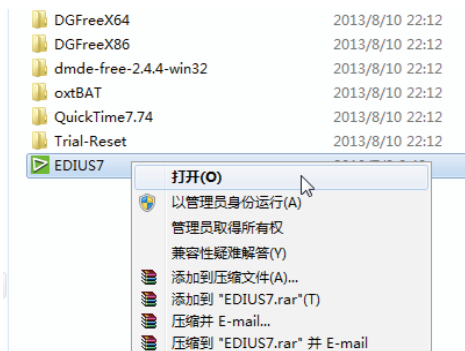


图 1-10 选择“打开”命令

STEP 03 执行操作后，开始运行 EDIUS 7 安装程序，并显示运行进度，如图 1-11 所示。

STEP 04 弹出 EDIUS Self-Extractor 对话框，显示软件的相关信息，如图 1-12 所示。

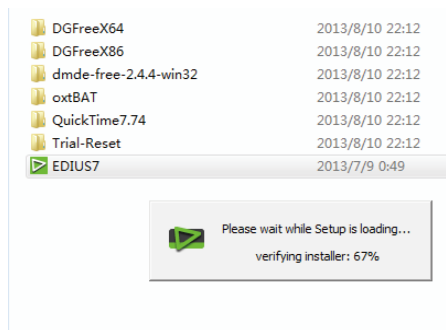


图 1-11 显示运行进度

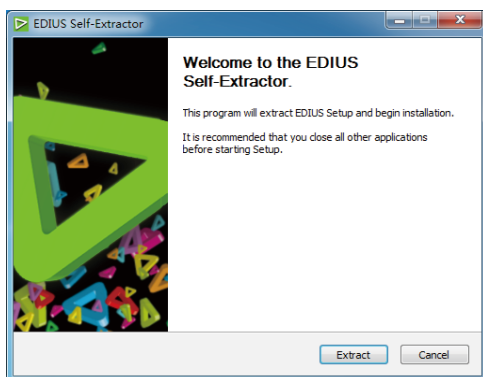


图 1-12 显示软件的相关信息

STEP 05 单击 Extract 按钮，进入下一个界面，软件开始检查用户的硬件配置，并读取 EDIUS 7 软件，如图 1-13 所示。

STEP 06 稍等片刻，弹出 EDIUS 7.00 对话框，如图 1-14 所示。

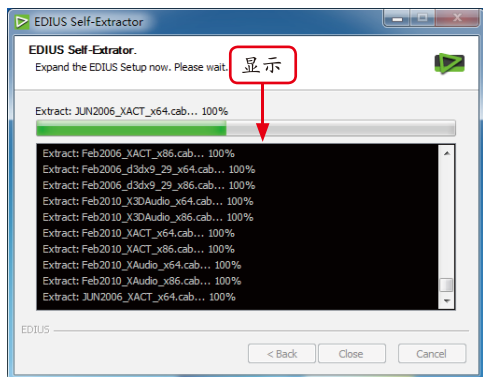


图 1-13 读取 EDIUS 7 软件

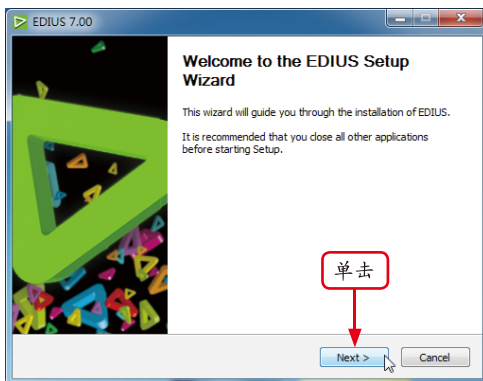


图 1-14 EDIUS 7.00 对话框

专家提醒

建议用户购买正版的 EDIUS 7 软件，如果用户是从网上下载的 EDIUS 7 软件，则一般为试用版 EDIUS，试用期限只有 31 天，31 天过后需要对软件进行试用破解才能正常使用。

STEP 07 单击 Next 按钮，进入 License Agreement 界面，请用户仔细阅读软件许可协议内容，如图 1-15 所示。

STEP 08 阅读完成后，若用户对协议没有意见，则单击下方的 I Agree 按钮，进入 Customer Information 界面，在其中可以输入用户名等信息，如图 1-16 所示。

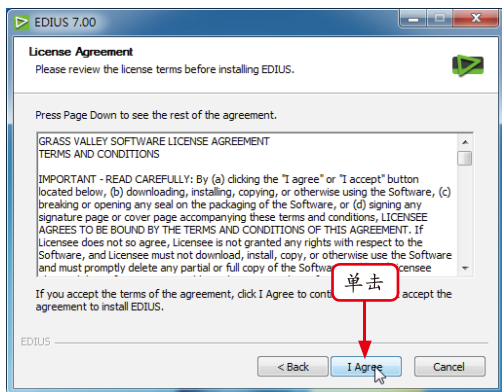


图 1-15 阅读软件许可协议内容

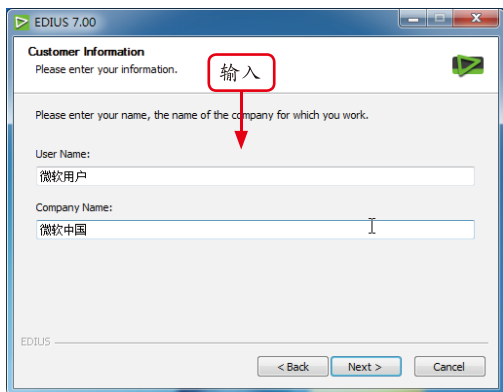


图 1-16 输入用户名等信息

STEP 09 单击 Next 按钮，进入 Choose Install Location 界面，其中显示了 EDIUS 7 软件的安装位置，如图 1-17 所示。

STEP 10 单击右侧的 Browse 按钮，弹出“浏览文件夹”对话框，在其中重新设置软件的安装位置，如图 1-18 所示。

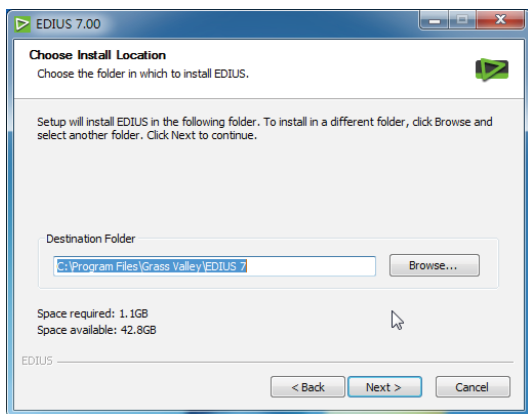


图 1-17 显示软件的安装位置

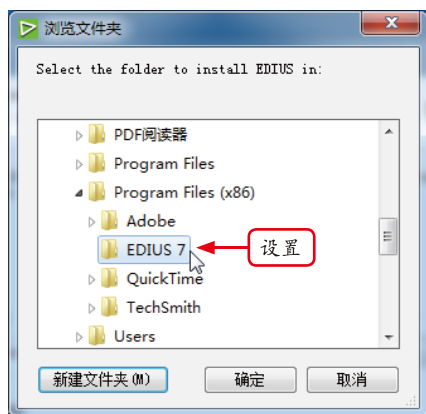


图 1-18 重新设置软件的安装位置

STEP 11 单击“确定”按钮，返回 Choose Install Location 界面，其中显示了刚设置的软件安装位置，如图 1-19 所示。



STEP 12 单击 Next 按钮，进入 Choose Components 界面，其中显示了安装 EDIOUS 7 软件所需要的硬件空间，如图 1-20 所示。

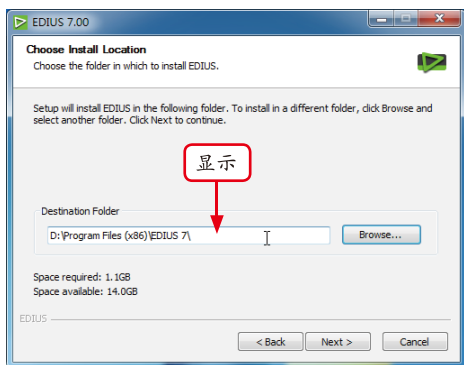


图 1-19 显示了刚设置的软件安装位置

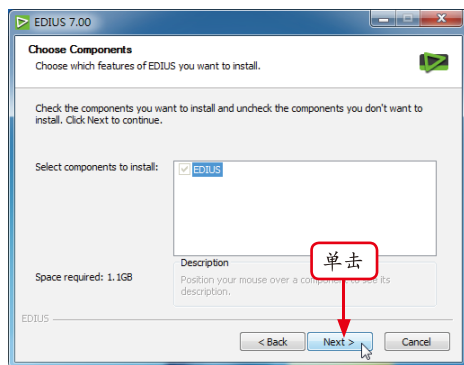


图 1-20 显示软件所需要的硬件空间

STEP 13 单击 Next 按钮，进入 Choose Options 界面，各选项为默认设置，如图 1-21 所示。

STEP 14 单击 Next 按钮，进入 Installing 界面，会显示软件的安装进度，如图 1-22 所示。

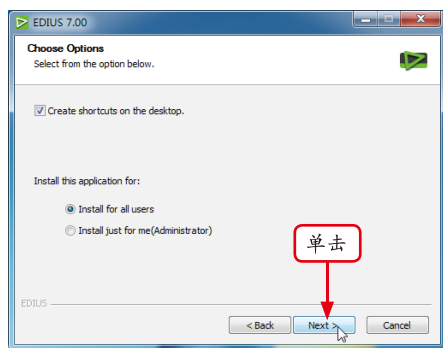


图 1-21 各选项为默认设置

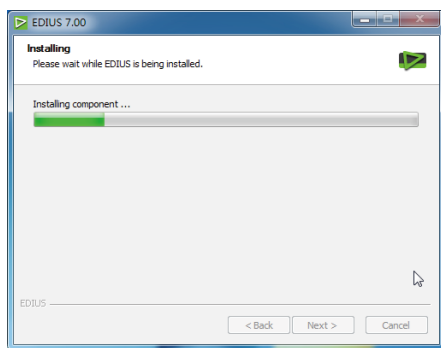


图 1-22 显示软件的安装进度

STEP 15 稍等片刻，进入 Registration settings of user information 界面，取消选中界面中的复选框，如图 1-23 所示。

STEP 16 单击 Next 按钮，进入 Install Complete 界面，提示用户软件已经安装完成，但需要重新启动计算机，如图 1-24 所示。单击 Finish 按钮，待计算机重新启动后，即可完成 EDIOUS 7 软件的安装。

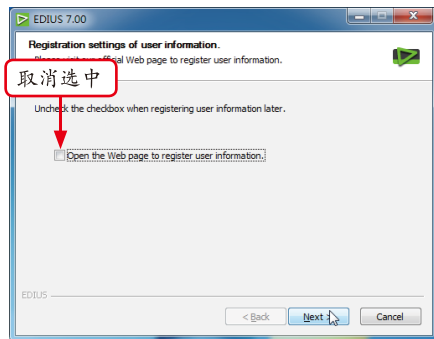


图 1-23 取消选中界面中的复选框



图 1-24 提示用户软件已经安装完成

1.5 EDIUS 7的启动与退出

用户将 EDIUS 7 应用软件安装到操作系统中后,即可使用该应用程序,首先用户需要掌握启动与退出 EDIUS 7 软件的操作方法,这样才能在界面中编辑视频文件。

本节将介绍启动与退出 EDIUS 7 的操作方法。

1.5.1 启动 EDIUS

使用 EDIUS 剪辑与制作视频特效之前,首先需要启动 EDIUS 应用程序,下面介绍启动 EDIUS 应用程序的操作方法。

	素材文件	无
	效果文件	无
	视频文件	光盘\视频\第1章\1.5.1 启动EDIUS.mp4

STEP 01 安装好 EDIUS 软件后,在桌面上的 EDIUS 7 程序图标上右击,在弹出的快捷菜单中选择“打开”命令,如图 1-25 所示。

STEP 02 执行操作后,即可启动 EDIUS,进入 EDIUS 欢迎界面,如图 1-26 所示。

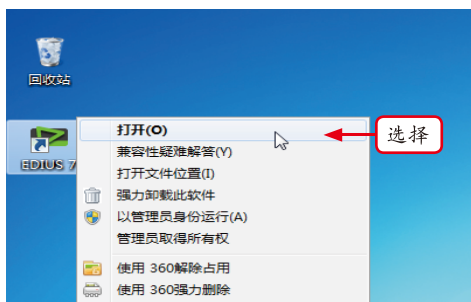


图 1-25 选择“打开”命令

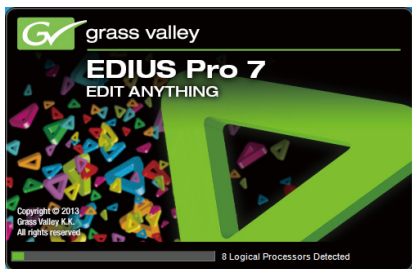


图 1-26 显示程序启动信息

STEP 03 稍等片刻,弹出“初始化工程”对话框,在其中单击“新建工程”按钮,如图 1-27 所示。

STEP 04 弹出“工程设置”对话框,在“预设列表”选项区中选择相应的预设模式,如图 1-28 所示。

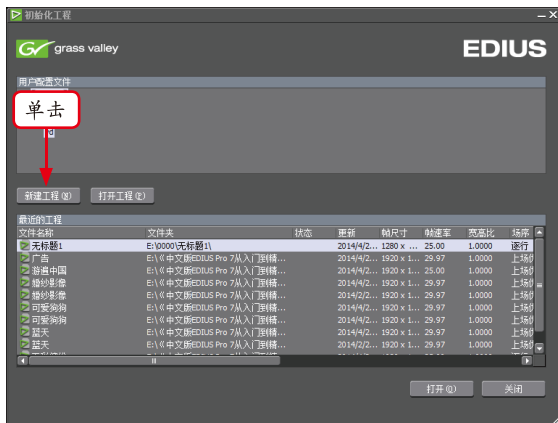


图 1-27 单击“新建工程”按钮

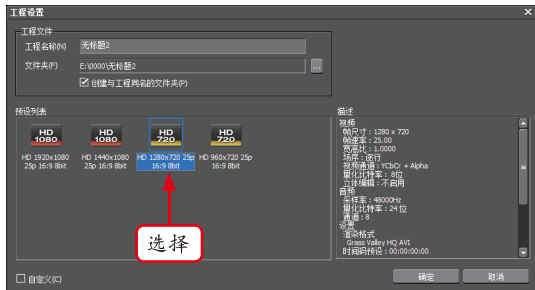


图 1-28 选择相应的预设模式



专家提醒

在“工程设置”对话框中,用户可以在“工程名称”文本框中设置新建的工程名称;在“文件夹”右侧设置工程文件的保存位置等信息,当用户在“预设列表”选项区中选择相应的预设工程后,在对话框右侧将显示预设工程的具体信息。

STEP 05 单击“确定”按钮,即可启动 EDIUS 软件,进入 EDIUS 工作界面,如图 1-29 所示。

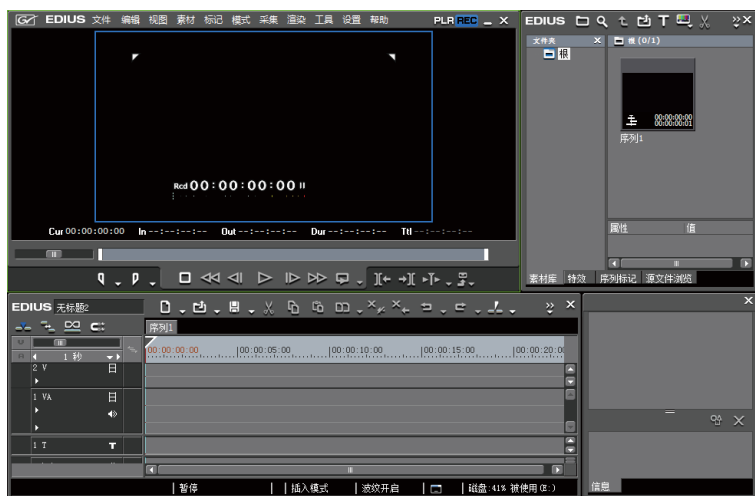


图 1-29 进入 EDIUS 工作界面



专家提醒

用户还可以通过以下两种方法启动 EDIUS。

- 当用户将 EDIUS 软件安装至计算机中后,在“开始”菜单的“所有程序”列表框中,也可以通过选择 EDIUS 命令启动 EDIUS 应用软件。
- 用户可以通过在 Windows 文件夹中双击 .ezp 格式的工程文件启动 EDIUS 应用软件。

1.5.2 退出 EDIUS

当用户运用 EDIUS 编辑完视频后,为了节约系统内存空间,提高系统运行速度,此时可以退出 EDIUS 应用程序。

下面向读者介绍退出 EDIUS 应用程序的操作方法。

	素材文件	无
	效果文件	无
	视频文件	光盘\视频\第1章\1.5.2 退出EDIUS.mp4

STEP 01 在 EDIUS 7 工作界面中,编辑相应的视频素材,如图 1-30 所示。

STEP 02 在 EDIUS 工作界面中选择“文件”|“退出”命令,如图 1-31 所示。

STEP 03 执行上述操作后,EDIUS 会弹出“是否保存工程文件”信息提示对话框,单击“是”或“否”按钮,即可退出 EDIUS 应用程序。



图 1-30 编辑相应的视频素材



图 1-31 选择“退出”命令

专家提醒

用户还可以通过以下 5 种方法退出 EDIUS。

- 选择“文件”菜单，在弹出的菜单列表中按【X】键。
- 在菜单栏左侧的程序图标上单击，在弹出的对话框中单击“关闭”按钮。
- 单击菜单栏右侧的“退出”按钮。
- 在 Windows 7 任务栏中 EDIUS 程序名称上右击，在弹出的快捷菜单中选择“关闭窗口”命令。
- 按【Alt+F4】快捷键。

1.6 知识盘点

本章主要向读者介绍了影视编辑基础知识、EDIUS 支持的视频格式与音频格式、EDIUS 的应用领域以及 EDIUS 的安装方法，最后讲解了 EDIUS 的启动与退出的操作方法。通过本章的学习，用户对视频文件与音频文件以及 EDIUS 7 有了一个初步的认识，了解了 EDIUS 7 的优势、特点和主要特征，为后面的学习奠定良好的基础。