Пол Экерт

PINNACLE LIQUID EDITION 6

ДЛЯ WINDOWS

QUICK START

VISUAL QUICKSTART GUIDE

PINNACLE LIQUID EDITION 6

FOR WINDOWS

Paul Ekert

Peachpit Press

QUICK START

PINNACLE LIQUID EDITION 6

ДЛЯ WINDOWS

Пол Экерт

ДМК ПРЕСС
издательство
Москва

УДК 004.4’274
ББК 32.973.26-018.2
Э35

Экерт П.
Э35 Pinnacle Liquid Edition 6 для Wondows. – М.: ДМК Пресс. – 525 с.: ил.

ISBN 5-94074-086-3

Вам нужно быстро освоить программу Pinnacle Liquid Edition? Обратитесь к данному руководству:

- используя наглядный подход, основанный на заданиях, вы научитесь работать с Pinnacle Liquid Edition. Иллюстрации показывают, как использовать программу и что нужно делать;
- можно использовать в качестве справочника. Найдите то, что вам нужно, и прочтите описание;
- четкие и ясные указания помогут вам максимально быстро освоить концепции программы и выполнить задания;
- Web-сайт книги (www.peachpit.com/liquid6vqp/) содержит видеоклипы, использующиеся в книге, а также демоверсию программы Liquid Edition;
- Пол Экерт вложил в эту книгу свои знания, опыт и профессиональный интерес. Раньше он работал в команде разработчиков Pinnacle Liquid Edition и по-прежнему является консультантом по созданию бета-версии Liquid Edition. Кроме того, Пол работает над своими собственными фильмами. Сейчас он живет в Германии.

УДК 004.4’274
ББК 32.973.26-018.2

Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Материал, изложенный в данной книге, многократно проверен. Но поскольку вероятность технических ошибок все равно существует, издательство не может гарантировать абсолютную точность и правильность приводимых сведений. В связи с этим издательство не несет ответственности за возможные ошибки, связанные с использованием книги.

ISBN **0-321-26916-0 (англ.)**
ISBN **5-94074-086-3 (рус.)**

Copyright © Peachpit Press
© Перевод на русский язык, оформление, ДМК Пресс

СОДЕРЖАНИЕ

Введение **14**

Работа с данной книгой 14
Версии программы 16
Что нового в версии 6? 17
Минимальные системные требования 19
Рекомендуемые системные требования 19
Дополнительное оборудование для продвинутого пользователя ... 20

Глава 1 Начало работы **21**

Установка Liquid Edition 6 22
Открываем и закрываем программу Liquid Edition 26
Изучаем интерфейс 29
Другие интерфейсы программы Liquid Edition 32
Мгновенное сохранение 39
Создание проектов 40
Переключение между проектами в браузере проектов 43
Использование шаблонов проектов 44
Использование резервных копий проекта 45
Навигация с помощью кнопок управления 50
Настройка программы Liquid Edition 51
Настройка комбинаций клавиш 53
Изучаем браузер проектов 55
Настройка шкалы времени 57

Глава 2 Загрузка и конвертирование **61**

Конвертирование в программе Liquid Edition 62
Различие между загрузкой и конвертированием 64
Изучаем инструмент Logging 65
Работа с инструментом Logging 67
Использование мастера Input Wizard для конвертирования 77
Конвертирование всей DV кассеты или ее части 79
Использование функции распознавания сцены для продолжительных клипов 83
Конвертирование клипов с аналогового устройства 85
Загрузка кассеты 87
Конвертирование загруженных клипов 90
Конвертирование с использованием нескольких камер 94
Применение функции Multicam для редактирования клипов 98

Глава 3 Импорт клипов **100**

Изучаем окно Import Media (Импортировать мультимедиа-объекты) 101
Используем мастер Input Wizard 105
Импорт мультимедиа-клипа вручную 109
Устранение неполадок при импорте изображений 111
Изменение размеров изображений 113
Создание мультимедиа-файлов 118
Создание клипа сигнала 120

Глава 4 Управление мультимедиа-файлами **121**

Поиск файлов 122
Работа с диском, предназначенным для мультимедиа 124
Организация ваших мультимедиа-дисков 126
Перемещение мультимедиа-файлов 129
Удаление и восстановление мультимедиа-клипов 130
Файлы визуализации 132

Глава 5 Начало работы над проектом. Раскадровка **136**

Интерфейс Storyboard 137
Редактирование с помощью раскадровки 141

Подготовка раскадровки ... 142
Создание раскадровки ... 143
Предварительный просмотр в режиме раскадровки ... 145
Режим воспроизведения ... 147
Обрезка клипов в раскадровке ... 148
Обрезка элемента раскадровки ... 151
Другие применения раскадровки ... 152
Расширенные функции Clip Viewer ... 156
Отправка на шкалу времени ... 157

Глава 6 Настройка редактирования ... **159**

Открываем шкалу времени ... 160
Навигация на шкале времени ... 162
Использование инструмента Zoom ... 163
Использование команды Undo/Redo ... 164
Перемещение клипов на шкале времени ... 165
Команды Copy/Cut и Paste ... 166
Перемещение клипа ... 167
Использование магнитов ... 168
Обрезка клипов ... 170
Обрезка в редакторе Trim Editor ... 176
Обрезка только одного клипа ... 179
Редактирование с использованием инструмента Slip Trim ... 181
Обрезка клипов ... 183
Окно Source Viewer ... 184
Инструмент Zoom ... 185
Обрезка клипа в окне Source Viewer ... 187
Отправка клипа на шкалу времени ... 188
Отправка клипа на шкалу времени, содержащую другие клипы ... 190
Создание элемента с тремя точками ... 192
Создание элемента с четырьмя точками ... 195
Вставка клипа: другие методики ... 197
Привязка шкалы времени ... 198
Добавление маркеров ... 199
Слои шкалы времени ... 202
Предварительный просмотр последовательности ... 204

Глава 7 Работа с аудио 205

Редактирование аудио. Концепции и последствия 206
Сгруппированное и встроенное аудио 207
Открываем редактор Audio Editor 210
Принципы работы с аудиотреками 212
Отображаем уровень громкости звука 213
Динамическое редактирование аудио 214
Управление ключевыми кадрами 215
Изменение громкости звука в режиме реального времени 216
Изменение общего уровня громкости звука 218
Блокировка ползунков 219
Создание ослабления 220
Использование чистки аудио 222
Чистка аудио на шкале времени 223
Обрезка аудиоклипов 224
Добавление маркеров в аудиоклипы 226
Активация и деактивация аудиотреков 227
Удаление аудиотрека из видеоклипа 228
Уменьшение уровня монитора 229
Использование панорамирования аудио 230
Наложение голоса 231
Применение аудиофильтров 233
Редактирование фильтра 236
Сохранение синхронизации аудио и видео 239
Работа с окружающим звуком 5.1 241
Настройка шкалы времени и редактора Audio Editor 243
Создание окружающего звука 244

Глава 8 Работа с переходами 246

Принципы работы с переходами и редактирование одного трека 247
Система редактирования одного трека 248
Проблемы при работе с переходами 249
Как избежать ограничений по продолжительности манипулятора 251
Добавление перехода 252
Использование перехода по умолчанию 255

Изменение перехода по умолчанию ... 256
Обрезка переходов ... 259
Обрезка связанных клипов ... 259
Редактирование с использованием ключевых кадров ... 263
Редактирование перехода ... 267
Управление ключевыми кадрами ... 270
Деактивация области ключевого кадра ... 271
Работа без ключевых кадров ... 272
Работа с переходами Classic ... 273
Редактирование перехода Classic ... 275
Сохранение нового перехода ... 278
Использование переходов ... 279
Переход Classic 2D ... 288
Введение в эффекты Hollywood FX ... 293
Добавление перехода Preset Hollywood FX ... 295
Редактирование перехода Hollywood FX ... 296

Глава 9 Работа с фильтрами ... **299**

Использование фильтров. Базовые принципы ... 300
Добавление фильтра ... 303
Добавление фильтра в браузере проектов ... 308
Добавление фильтра в трек на шкале времени ... 310
Работа с фильтрами RT по умолчанию ... 311
Применение фильтров Classic по умолчанию ... 313
Редактирование фильтра ... 314
Управление ключевыми кадрами ... 321
Деактивация области ключевого кадра ... 321
Работа без ключевых кадров ... 322
Работа с фильтрами Classic ... 324
Редактирование фильтров Classic ... 326
Сохранение нового фильтра ... 327
Работа с фильтрами RT ... 328
Создание эффекта Picture in Picture ... 330
Работа с эффектом Lens Flare ... 332
Использование фильтров Classic ... 333
Эффект Timewarp ... 337

Добавление линейного фильтра Timewarp ... 338
Редактирование линейного эффекта Timewarp ... 340
Добавление динамичного фильтра Timewarp ... 341
Редактирование динамичного эффекта Timewarp ... 344
Добавление линейного ключевого кадра ... 345
Использование динамичного эффекта Timewarp ... 346
Введение в фильтры Hollywood FX ... 352
Добавление фильтра Hollywood FX ... 353
Редактирование фильтра Hollywood FX ... 354
Работа с фильтрами Hollywood FX ... 356
Дополнительные возможности фильтров Hollywood FX ... 360

Глава 10 Использование программы Title Deko ... 361

Введение в программу Title Deko ... 362
Открываем программу Title Deko ... 363
Создание базового заголовка ... 364
Изменение параметров текста в заголовке ... 366
Выравнивание текста ... 368
Усовершенствование текста ... 369
Использование шаблонов ... 374
Анимация заголовка ... 375
Сохранение и добавление заголовка на шкалу времени ... 375
Повторное редактирование заголовка ... 378
Дополнительные методики для работы с программой Title Deko ... 379

Глава 11 Коррекция цвета ... 381

О корректорах цвета ... 382
Использование и настройка фильтра Base Color Corrector (RT) ... 384
Работа с фильтром Color Editor (Classic) ... 387
О фильтре Auto Color Corrector ... 390
Применение редактора Color Correction Editor ... 392
Уравнивание цветов ... 395
Инструменты одного щелчка ... 396
Эталонный клип ... 396
Использование инструмента 3-Point Color Balance (Баланс цвета трех точек) ... 398
Инструменты настройки баланса серого цвета ... 399