

# Содержание

Об авторе	10
О рецензентах	11
Введение	13

## 1

### Импорт мультимедийных файлов 17

Импорт видео с цифровой видеокамеры с электронными носителями .....	18
Импорт файлов форматов MTC, M2TS, M2T .....	21
Импорт файлов с зеркальных фотоаппаратов .....	23
Импорт музыки из приложений iTunes и GarageBand .....	25
Импорт статичных изображений .....	27
Импорт видео с кассетной видеокамеры .....	30
Импорт многослойных PSD-файлов .....	32
Импорт фильмов iMovie .....	36
Импорт проектов Final Cut Pro 7 .....	37
Использование файлов, расположенных в исходных папках .....	41
Восстановление связи с исходным файлом .....	44

## 2

### Настройка рабочего окружения 47

Знакомство с интерфейсом Final Cut Pro X .....	48
Настройка клавиатуры .....	50
Добавление ключевых слов в клипы .....	52
Добавление клипов в избранные и отклоненные .....	55
Создание смарт-коллекций .....	59
Использование второго монитора .....	62
Работа со студийным монитором .....	65
Пакетное переименование клипов и других метаданных .....	70
Монтаж с оптимизированными и проксированными клипами .....	74

## 3

## Основные приемы монтажа 78

Введение .....	79
Добавление, вставка и наложение клипов на дорожку временной шкалы.....	79
Режим магнитной временной шкалы.....	83
Присоединение клипов .....	87
Замена клипов .....	89
Разрезание клипов инструментом Blade .....	92
Применение инструмента Trim: подрезка со сдвигом .....	95
Применение инструмента Trim: подрезка с совмещением.....	100
Применение инструмента Trim: подрезка с проскальзыванием и со скольжением .....	104
Создание пустых клипов.....	110

## 4

## Расширенный монтаж 113

Введение .....	114
Трехточечный монтаж .....	114
Создание дополнительных дорожек.....	117
Подрезка звуковых и видеоклипов по отдельности при монтаже с захлестом .....	120
Группировка клипов в составной клип .....	122
Добавление маркеров и заметок .....	126
Подбор подходящих планов или дублей.....	128
Монтаж под музыкальный ритм .....	131
Режим точного монтажа .....	135
Многокамерный монтаж: синхронизация и подготовка файлов.....	137
Многокамерный монтаж: выбор ракурса в режиме реального времени .....	142
Многокамерный монтаж: улучшение результата .....	144

## 5

## Коррекция звукового сопровождения 147

Введение .....	148
Оценка уровня громкости звука.....	148
Снижение уровня громкости звука во время интервью .....	152
Снижение уровня громкости и посторонних шумов с помощью ключевых кадров .....	154
Замена плохого звука более качественным .....	157

Звуковые эффекты: общий обзор, подключение и панорамирование.....	160
Звуковые эффекты: оживление звука с помощью ключевых кадров.....	164
Звуковые эффекты: работа с объемным звуком.....	167
Удаление нежелательных аудиоканалов.....	172
Функция автоматического улучшения звука .....	176
Запись закадрового комментария .....	178

## 6

<b>Магия видеоэффектов на практике</b>	<b>181</b>
Введение.....	182
Добавление эффекта и настройка его параметров .....	182
Анимация параметров эффектов во времени с помощью ключевых кадров .....	187
Вставка водяного знака или логотипа в видео .....	190
Загрузка и установка дополнительных эффектов.....	193
Размытие лица или логотипа.....	198
Маскировка голоса.....	201
Копирование и вставка эффектов во множество клипов .....	202
Кейнг: основы .....	203
Кейнг: пользовательские настройки.....	205
Кейнг: применение эффекта маскировки для удаления нежелательных частей изображения .....	209

## 7

<b>Титры, переходы и генераторы</b>	<b>212</b>
Введение.....	213
Добавление переходов к клипам.....	213
Настройка параметров переходов на панели просмотра, инспекторе и на временной шкале .....	217
Создание счетчиков.....	222
Добавление в кадр тайм-кода .....	225
Вставка временного клипа .....	228
Создание титра .....	232
Создание заключительных титров .....	236
Создание текстовых эффектов .....	240
Создание анимации титра.....	242
3D-титры: создание .....	245
3D-титры: базовые настройки.....	250
3D-титры: материалы .....	255

3D-титры: освещение .....	256
Создание и многократное использование заставки .....	258

## 8

<b>Моушн-видеоэффекты</b> .....	<b>263</b>
Введение .....	264
Заморозка кадров и изменение скорости .....	264
Плавное замедление и ускорение воспроизведения .....	271
Повторное воспроизведение фрагмента .....	273
Использование инструмента Transform .....	276
Подрезка и кадрирование изображения .....	282
Панорамирование и зуммирование изображения с помощью инструмента Ken Burns .....	286
Создание «видеостены» .....	290
Анимация движения с помощью ключевых кадров .....	296
Синхронное движение изображений в составном клипе .....	299
Изменение положения ключевых кадров во времени .....	304
Настройка траектории движения с помощью кривых Безье и интерполяция ключевых кадров .....	307

## 9

<b>Улучшение изображения</b> .....	<b>313</b>
Введение .....	314
Стабилизация дрожащего изображения .....	314
Автоматический цветовой баланс и соответствие цветов .....	317
Ручная настройка цветового баланса с помощью палитры .....	322
Создание собственного цветового стиля .....	327
Коррекция экспозиции и настройка контрастности с помощью осциллографа Lima .....	333
Вторичная цветовая коррекция: маска по форме .....	338
Вторичная цветовая коррекция: маска по цвету .....	343
Вторичная цветовая коррекция: комбинирование маски формы с цветовой маской .....	347
Обесцвечивание всего изображения, кроме одного цвета .....	350
Подсветка объекта или текста .....	356

## 10

<b>Вывод проекта из Final Cut Pro X</b> .....	<b>361</b>
Введение .....	362
Сохранение фильма с исходным качеством .....	362

Экспорт видео для воспроизведения на устройствах Apple и компьютерах .....	366
Публикация видео на YouTube и других видеохостингах .....	368
Запись DVD- или Blu-ray-диска .....	372
Метки: маркировка клипов .....	376
Метки: выбор меток для экспорта вместе с проектом .....	381
Передача больших видеофайлов посредством сервиса Dropbox .....	383
Сохранение проекта в формате XML для совместимости с другими программами .....	389
Заключение .....	395

## Приложение. Работа с программами Motion и Compressor 396

Введение .....	397
Знакомство с интерфейсом Motion .....	397
Использование шаблонов Motion .....	400
Создание собственного титра Lower Third .....	409
Интегрирование проекта в Final Cut Pro X .....	417
Интегрирование настраиваемых параметров в шаблон .....	420
Знакомство с интерфейсом программы Compressor .....	423
Добавление маркеров эпизодов в Compressor .....	425
Запись Blu-Ray- или DVD-дисков с маркерами разделов .....	427
Использование собственных настроек сжатия .....	430

# Об авторе

**Джейсон Кокс** увлекается фотосъемкой с момента получения своего первого пленочного фотоаппарата Mickey-Matic, когда ему было четыре года. Выросший в Вашингтоне, округ Колумбия, он провел большую часть своей юности, бродя с фотокамерой или видеокамерой в руках.

Джейсон Кокс окончил университет Penn State, получив высшее образование в области кинопроизводства и английского языка. Проработав несколько лет в качестве журналиста в газете, он вернулся в Вашингтон, чтобы начать работать на себя, и в конечном итоге открыл свое предприятие «Some Might Say Media». В настоящее время он совмещает работу по внештатному производству и монтажу видео и проведению учебных курсов как дипломированный инструктор, по использованию программного обеспечения Apple и Adobe.

Вне пределов своей трудовой жизни Джейсон Кокс любит путешествовать (он познакомился со своей женой в Новой Зеландии – это длинная история!), играть в старые игры Nintendo, посещать музыкальные и культурные события и пить шоколадное молоко.

*«Спасибо Луизе, Шону Энтони, Кэти и другим дипломированным инструкторам, которые поддерживали и вдохновляли меня последние пару лет, чтобы я двигался вперед.*

*И конечно, огромное спасибо моей прекрасной удивительной жене Викки, которая провела месяцы, слушая мои постоянные заверения: “Я обещаю, что будет больше времени, когда книга будет готова!”».*

# О рецензентах

**Тайлер Ноулз** – дипломированный монтажер программы Final Cut Pro, а также инструктор и специалист в компании Apple. Ноулз имеет более десяти лет опыта работы в сфере цифрового видео-производства и постпродакшн. За шесть лет своей профессиональной жизни в Лос-Анджелесе Ноулз принял участие в монтаже пяти художественных фильмов, телесериалов для детей, национальных рекламных роликов, музыкальных клипов, студенческих короткометражных фильмов и многочисленных productions по всей Калифорнии. Тайлер также известен как оператор, звукорежиссер, продюсер и режиссер. Недавно Ноулз выступил в качестве режиссера 87-минутного псевдодокументального фильма «Go West Happy Cow» о дорожных приключениях двух парней, которые тащили трейлер для перевозки лошадей, полный пива, через всю территорию Соединенных Штатов.

*«Я хотел бы поблагодарить моих родителей, Джека и Эллин, которые подтолкнули меня следовать своей мечте – созданию фильмов».*

**Дэвид Дж. Смоляр** – дипломированный монтажер программы Final Cut Pro компании Apple, редактор, обладатель многочисленных наград, с более чем 20-летним опытом работы в цифровой медиа-индустрии, радиовещании и управлении производством. Он имеет степень бакалавра университета University of Maryland и степень магистра в области Digital Visual Media университета American University. Будучи аспирантом, Дэвид разработал, открыл и возглавил школу American University's School of Communications' first Digital Video Editing Lab. Он освоил навыки инструктора, обучая около 50 студентов и аспирантов программе Final Cut Pro. Степень магистра он получил за документальный фильм, который был первым в истории школы смонтирован полностью в цифровой сфере.

Свою раннюю карьеру Дэвид начал в качестве инженера, продюсера и помощника монтажера для новостной компании WTOP, когда писал и представлял отчеты о торговле и погодных условиях для Shadow Broadcasting. Он провел более четырех лет с Discovery Communications, где среди прочего он поддерживает исполнительных продюсеров более 100 часов эфирного времени, в том числе очень популярных сериалов «I Shouldn't Be Alive» («Я не должен был жить»), «A Haunting» («Наваждение»), и исторические серии программ про первое захоронение, обнаруженное в Египетской долине царей, с тех пор как царь Тут был найден. Он поддерживает, про-

смаатривает и проверяет программы для каналов Discovery, Science, Military, Times ID и Discovery en Español channels.

Работая на известные студии и в своей домашней постпродакшн-студии, Дэвид создал DVD-диски для промышленных и правительственных клиентов, написал и продюсировал ряд живых музыкальных выступлений, обучает нетехнических клиентов работе с Final Cut Studio, а также освоению Mac после PC. Член AFTRA и Screen Actors Guild (Гильдии киноактеров). Как актер Дэвид появился в сериалах канала HBO «The Wire» («Прослушка») и «VEEP» («Вице») наряду с небольшим количеством главных фильмов студии. В 2012 году Дэвид разработал учебную программу и привел классы для DC-area MVI Media Academy, преподавая любой предмет из любой отрасли кинематографии. В мае он начал работать в качестве аналитика контроля качества для новой корпорации Verizon Digital Media Services, что позволяет ему создавать и поддерживать полностью автоматизированную массу преобразования хозяйства для крупных вещательных голливудских студий, гостиничных сетей и международных новостных конгломератов.



# Введение

По мере развития технологии становятся все более и более доступными и простыми в использовании, мы можем делать больше дел, чем раньше, за меньшее время. Видеомонтажеры в настоящее время должны уметь не только выполнять монтаж, но и создавать анимированную графику, исправлять проблемы со звуком, повышать качество изображения и цвета, а также многое другое. И многие работники в мире PR и маркетинга хотят получить рекламное или промовидео так быстро, насколько это возможно. Программа Final Cut Pro X была создана в виде единого окна со всеми инструментами, необходимыми для создания профессионального видео от начала до конца.

Выпущенная в июне 2011 года, программа FCPX неудачно стартовала, как и многие профессиональные программы, так как, по сравнению с предыдущей версией Final Cut Pro 7, пользующейся огромной популярностью у профессионалов, радикально отличалась как по интерфейсу, так и по используемым методам работы. Некоторые из этих претензий пользователей были всего лишь произвольной реакцией, но некоторые были по-настоящему обоснованными. На первый взгляд, интерфейс напоминает родного брата Final Cut – iMovie, что приводит к предположениям, что программа Final Cut была упрощена. Интерфейс действительно напоминает программу iMovie, но нужно понимать, что текущий интерфейс был разработан в 2007 году, в то время как интерфейс Final Cut Pro 7 был разработан в конце 90-х. Таким образом, действительно, на первый взгляд, программа iMovie имеет лучший, более современный интерфейс.

Что касается набора функций, то те профессиональные особенности программы Final Cut Pro X, которых не хватало изначально, будут добавлены через бесплатные обновления программного обеспечения. Несмотря на недочеты в начале своего пути, программа претерпела некоторые доработки, и теперь ее выбирают и любители, и профессиональные видеомонтажеры. А учитывая, что к программе можно подключить множество дополнительных модулей, набор функций программы Final Cut Pro X продолжает расти практически ежедневно. Новая версия – это не Final Cut Pro 8. Это новый полноценный редактор видео.

## Структура книги

*Глава 1 «Импорт мультимедийных файлов»* описывает методы импортирования и организации мультимедийных файлов, которые будут использованы в проекте.

*Глава 2 «Настройка рабочего окружения»* описывает процедуры, необходимые для подготовки к работе над проектом. Также в ней описываются интерфейс Final Cut Pro X и настройка рабочего пространства.

*Глава 3 «Основные приемы монтажа»* расскажет вам о некоторых основных инструментах монтажа, позволяющих быстро выполнить черновой монтаж фильма.

*Глава 4 «Расширенный монтаж»* описывает более тонкие, профессиональные инструменты и методы монтажа для достижения более специализированных задач, таких как монтаж звука, монтаж видео с нескольких камер, и многое другое.

*Глава 5 «Коррекция звукового сопровождения»* расскажет о методах работы со звуковым сопровождением фильма, настройке громкости и баланса, а также о способе записи дикторского текста.

*Глава 6 «Магия видеоэффектов на практике»* описывает практические примеры использования некоторых эффектов, а также метод отделения объекта съемки от фона с последующей заменой фона.

*Глава 7 «Титры, переходы и генераторы»* описывает работу с титрами, переходами и генераторами, раскрывает более глубокие, скрытые возможности, казалось бы, простых элементов видеоряда фильма.

*Глава 8 «Моушн-видеоэффекты»* научит пользователей управлять скоростью воспроизведения клипов, а также изменять геометрические свойства видеоизображения, в том числе по созданию анимации движения с помощью ключевых кадров.

*Глава 9 «Улучшение изображения»* описывает основы цветовой коррекции с помощью новой цветовой палитры, а также рассказывает о методах вторичной цветовой коррекции с помощью масок.

*Глава 10 «Вывод проекта из Final Cut Pro X»* рассматривает конечный этап работы над проектом – вывод проекта в видеофайл, запись фильма на оптический диск, а также публикацию видео на видеохостингах и в социальных сетях.

*Приложение «Работа с программами Motion и Compressor»* кратко описывает базовые методы работы с программами Motion и Compressor. Программа Motion расширяет возможности использования титров, генераторов, переходов и спецэффектов, а программа Compressor предназначена для конвертирования проектов и видеофайлов в самые разные мультимедийные форматы.

## Необходимые материалы

Честно говоря, вам нужно совсем немного, чтобы начать работать с этой книгой. Будем надеяться, что у вас есть некоторые видеофайлы для работы, а иначе зачем вы приобрели программу для монтажа видео? Если ваше видео в данный момент находится на видеокамере, мы расскажем, как перенести его на компьютер. Также вам пригодятся несколько фотографий и музыкальных файлов.

Если вы хотите научиться работать с дополнительными программами, такими как Motion и Compressor (о которых говорится в приложении к этой книге), вы можете приобрести их в магазине App Store.

## Аудитория книги

Эта книга предназначена для любителей монтажа видео, желающих повысить свой уровень или даже стать профессионалами, и для пользователей Final Cut Pro 7, готовых перейти к совершенно новой парадигме монтажа. Книга рассчитана на начинающих пользователей, тем не менее авторы предполагают, что вы в общих чертах представляете себе, что такое монтаж, а также хотя бы немного знакомы с операционной системой Mac OS X.

## Условные обозначения

В этой книге вы найдете несколько стилей текста, которые используются для обозначения различных видов информации. Вот несколько примеров из этих стилей и объяснение их значений.

Типы файлов в тексте приведены следующим образом: «В одной из папок вы найдете файлы с расширениями *.mts*, *.m2ts* или *.m2t...*».

Названия элементов интерфейса и команд меню выделяются жирным шрифтом: «Нажмите кнопку **Next** (Далее), чтобы перейти к следующему шагу».

**Примечание.** Предупреждения, советы, рекомендации и прочие важные заметки выглядят вот таким образом.

## Новые возможности версии 10.2.1

Самым значимым нововведением программы Final Cut Pro 10.2 является возможность создавать красивые 3D-титры с помощью шаблонов как для начинающих, так и шаблоны кинематографического качества со встроенным фоном и эффектами анимации. Вы можете выбирать любой стиль текста и настройки внешнего вида титров из сотен доступных сочетаний структур, освещения и границ, а также мгновенно преобразовывать плоские титры в трёхмерные, наблюдая за изменениями в режиме реального времени.

Кроме того, в Final Cut Pro 10.2 встроена поддержка еще большего количества форматов видео, в том числе Panasonic AVC-Ultra и Sony XAVC-S, а обработка файлов – в формате RED. В остальном нововведения коснулись мелких улучшений и обеспечения стабильности работы.

## Новые возможности версии 10.2.3

Из основных нововведений версии следует отметить возможность выбора видео и аудио эффектов по умолчанию, которым назначены сочетания клавиш. Теперь вы можете выбирать собственные эффекты. Кроме того, реализована прямая поддержка экспорта проектов в 4K-формате (без программы Compressor) для устройств Apple и возможность публикации роликов в разных аккаунтах Youtube. Также повышена производительность программы, исправлены ошибки и внедрена поддержка устройств iPhone 6S, iPhone 6S Plus, iPad Pro и Apple TV (4го поколения)..

# Импорт мультимедийных файлов



В этой главе мы рассмотрим:

- ▶ импорт видео с цифровой видеокамеры с электронными носителями;
- ▶ импорт файлов форматов MTC, M2TS, M2T;
- ▶ импорт файлов с зеркальных фотоаппаратов;
- ▶ импорт музыки из приложений iTunes и GarageBand;
- ▶ импорт статичных изображений;
- ▶ импорт видео с кассетной видеокамеры;
- ▶ импорт и работу с многослойными файлами формата Photoshop;
- ▶ импорт проектов iMovie;
- ▶ импорт проектов Final Cut Pro 7;
- ▶ использование файлов, расположенных в исходных папках;
- ▶ восстановление связи с исходным файлом.

Большинство творческих личностей обходится малым. Художнику нужна кисть, немного краски и холст. Писателю – ручка и бумага (или компьютер). Чертежнику – ватман и кульман. Если бы все было так просто у видеомонтажеров!

Прежде чем монтажер может приступить к выполнению своей работы, он должен потратить достаточно времени, чтобы найти и импортировать необходимые для проекта исходные файлы. Импорт – это процесс переноса совместимых мультимедийных файлов в программу Final Cut Pro X. Это похоже на добавление музыкальной композиции в приложение iTunes.

В отличие от мира цифровой музыки, у которого, впрочем, есть относительно небольшое количество файловых форматов, в цифровом видео используются десятки форматов, поэтому процесс импорта файла того или иного формата может сильно отличаться. К тому же программа Final Cut Pro X предлагает дополнительные инструменты и опции для обработки и организации исходных файлов проекта.


Программа FCPX поддерживает импорт большого количества форматов медиафайлов, но есть нюансы, которые необходимо учитывать, чтобы выбрать наиболее оптимальный метод импорта. Даже если программа Final Cut Pro X не поддерживает работу с теми или иными видами файлов, мы расскажем об обходных путях, которые помогут сделать невозможное возможным. Как говорится, было бы желание, а способ найдется.

## Импорт видео с цифровой видеокамеры с электронными носителями

Скорее всего, если вы купили видеокамеру в течение последних нескольких лет, камера записывает видео не на ленту, а на один из видов электронных носителей. В большинстве бытовых и полупрофессиональных камер, как правило, используется SD-карта, но это также может быть внутренний жесткий диск, твердотельные накопители или записываемые Mini DVD-диски. В профессиональных камерах могут использоваться карты Compact Flash, P2 (обычно – в камерах Panasonic), S S (в некоторых моделях Sony и JVC, Arri Alexa) или какая-либо другая форма внутренней памяти Flash.

1. Подключите камеру к своему компьютеру через USB-порт или иной интерфейс в соответствии со спецификацией камеры (например, FireWire или Thunderbolt).

Если ваша камера использует в качестве носителя SD-карты, вы можете вставить ее в кардридер компьютера или внешний считыватель. Если вы подключаете к компьютеру камеру, включите ее и следуйте руководству по эксплуатации.

2. Нажмите кнопку  **Import media from a device, camera or archive** (Импортировать видео с устройства, камеры или из архива) в левой части панели инструментов.

В появившемся окне **Media Import** (Импорт медиа) вы увидите эскизы всех клипов, находящихся на карте памяти. Вы можете просмотреть любой из клипов, перемещая указатель мыши по эскизу.



Вы можете импортировать определенную группу клипов, выделив нужный диапазон и затем нажав кнопку **Import Selected** (Импорт выбранного). Также можно выделить все клипы и нажать кнопку **Import All** (Импортировать все).

3. Чтобы выделить часть клипа, которую вы хотите импортировать, наведите указатель мыши на клип, пока не найдете кадр, с которого вы хотите начать, и нажмите клавишу **I** на клавиатуре.
4. Затем перемещайте указатель мыши вперед (вправо), пока не достигнете кадра, в котором импортируемый фрагмент должен закончиться, и нажмите клавишу **O** на клавиатуре.
5. В правой части окна **Media Import** (Импорт медиа) выберите событие, к которому будут привязаны клипы, куда файлы будут импортированы, при необходимости выберите другие настройки. Нажмите кнопку **Import Selected** или **Import All** (Импортировать все).

Причина, по которой вы можете немедленно приступить к монтажу, даже если импортируется огромное количество файлов, кроется в некоторых передовых разработках программы. Импорт всех мультимедийных файлов с вашей камеры или карты памяти может занять несколько минут или даже больше. Но программа Final Cut

Pro X предоставляет монтажерам доступ к файлам, находящимся в исходных папках (на исходных носителях), а по окончании импорта автоматически переключается на импортированные версии файлов.

## Создание архива исходного материала

Создание архива является наиболее простым и верным способом сделать резервную копию вашего исходного материала.

Цифровые камеры часто хранят отснятое видео в папках сложной структуры, содержащей по нескольку уровней вложенных папок. В некоторых случаях программе Final Cut Pro X нужна точная структура папок, для того чтобы легко импортировать мультимедийные файлы.

Функция *архивации*, по существу, делает снимок или образ носителя, сохраняя в нем всю структуру папок. Этот образ помещается в единый файл, к которому вы можете получать доступ из программы Final Cut Pro X по мере необходимости. Это, конечно, также позволяет вам очистить карту памяти и использовать ее для следующей съемки.

Находясь в окне **Media Import** (Импорт медиа), убедитесь, что ваша камера выбрана в левой колонке, после чего нажмите кнопку **Create Archive** (Создать архив) в левом нижнем углу. В открывшемся окне вы можете указать название архива и выбрать целевой диск. Очевидно, что сохранять архив желательно на дополнительный или внешний диск. Если вы будете хранить архив на диске с операционной системой и установленными программами, то рискуете потерять резервную копию исходных файлов, так как системный диск выходит из строя чаще, чем другие диски.

В процессе создания архива создается образ носителя (карты памяти) с исходной структурой файлов и папок. Программе Final Cut Pro X нередко нужна именно исходная файловая структура (в папках, помимо видеофайлов, могут располагаться и файлы со служебной информацией), чтобы правильно импортировать видеоматериал. По умолчанию архив сохраняется в папку *Final Cut Camera Archives* на диске, который вы указали в процессе создания архива.

Позже, когда вам нужно будет повторно импортировать видео из архива, откройте окно **Media Import** (Импорт медиа), и если вы не видите нужного архива в разделе **Camera Archives** (Архивы камеры), нажмите кнопку **Open Archive** (Открыть архив) и найдите файл архива в появившемся окне.

## Форматы файлов

Существуют два сайта, которые было бы неплохо добавить в закладки вашего браузера.

На странице [www.apple.com/finalcutpro/specs/](http://www.apple.com/finalcutpro/specs/) перечислены основные медиаформаты, с которыми можно работать в программе

**Совет.** Если у вас есть достаточно времени, вы можете просматривать каждый клип в отдельности перед импортом в Final Cut Pro X. Но все же это займет много времени. Если на диске вашего компьютера достаточно много места для хранения файлов, импортируйте все исходные файлы, а лишнее удалите потом.



Final Cut Pro X. Этот список будет пополняться по мере модернизации и обновления программы.

На другой странице [help.apple.com/finalcutpro/cameras/en/index.html](https://help.apple.com/finalcutpro/cameras/en/index.html) приведена информация о камерах, снимающих видео в совместимых с Final Cut Pro X форматах.

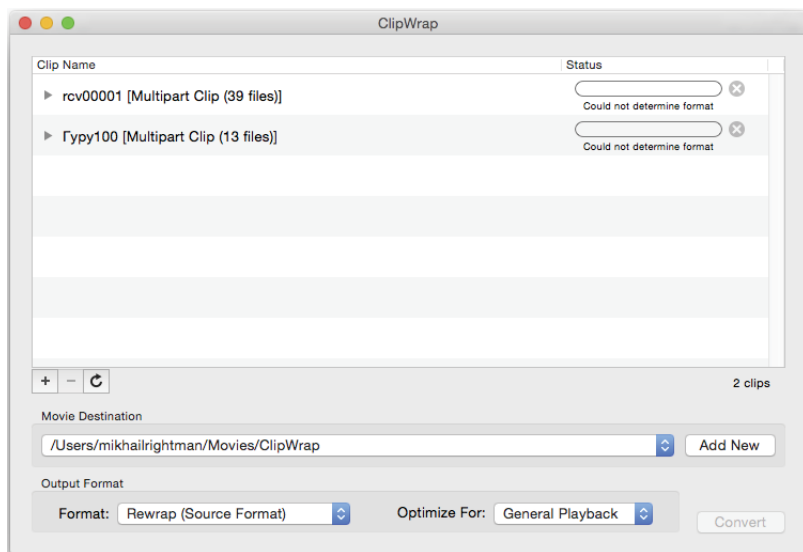
Отсутствие формата в перечисленных на странице спецификациях Apple не означает, что его невозможно импортировать. Многие производители камер выпускают дополнения для программного обеспечения, которые расширяют возможности программы. Один из примеров – компания Canon ([www.canon.com](http://www.canon.com)), выпустившая дополнение для программы Final Cut Pro X, которое позволяет пользователям импортировать MXF-файлы с разных моделей камер.

## Импорт файлов форматов MTC, M2TS, M2T

Если вы когда-либо просматривали файловую структуру на карте памяти, которую вы извлекли из AVCHD-камеры, значит, вы видели достаточно сложную систему файлов и папок, где нет почти ничего, похожего на обычные видеофайлы. Где-то в одной из папок вы, вероятно, найдете файлы с расширением *.mts*, *.m2ts* или *.m2t* (на некоторых HDV-камерах). Эти файлы нам и нужны, однако сами по себе они могут не распознаваться мультимедийными проигрывателями и не могут быть импортированы в Final Cut Pro X напрямую. Поэтому для Final Cut Pro X нужны вся исходная структура папок и вспомогательные файлы с карты памяти. Однако что, если кто-то дал вам жесткий диск, на котором ничего нет, кроме этих автономных файлов? В этом случае вам придется выполнить конвертирование файлов в формат, понятный программе Final Cut Pro X.

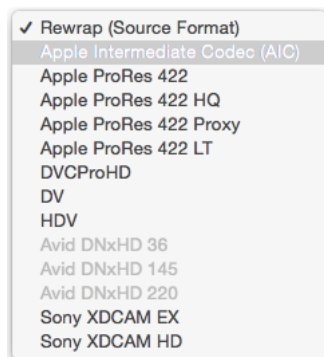
Есть ряд программ, которые могут справиться с этой задачей, но мы настоятельно рекомендуем одну – ClipWrap ([divergentmedia.com/clipwrap](http://divergentmedia.com/clipwrap)). На сайте бесплатно предоставляется пробная версия. Если вы найдете программу нужной и полезной, то можете приобрести полную версию.

1. Запустите программу ClipWrap. Перетащите ваши видеофайлы (с расширением *.mts*, *.m2ts* или *.m2t*) в окно программы.



2. Укажите целевую папку для конвертированных файлов в поле **Movie Destination** (Место назначения фильма).
3. В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите формат, в который файлы будут конвертированы.

Вы можете конвертировать файлы в различные форматы, включая ProRes 422 (тот же формат, который создается при выборе режима **Create optimized media** (Создать оптимизированные файлы) в программе Final Cut Pro X). Более быстрый вариант, позволяющий также сэкономить место на жестком диске, установлен по умолчанию. Это режим **Rewrap (don't alter video samples)** (Только конвертирование формата).



4. Нажмите кнопку **Convert** (Конвертировать).

Когда процесс будет завершен, у вас будут новые видеофайлы с расширением **.mov**, и вы сможете напрямую импортировать их в программу Final Cut Pro X, выполнив команду **File** ⇒ **Import** ⇒ **Media** (Файл ⇒ Импорт ⇒ Медиа).

В предыдущем упражнении мы приняли решение не конвертировать видеофайлы в другой формат. Мы взяли видео- и аудиопотоки из одного «контейнера» (*.mts*, *.m2ts* или *.m2t*) и поместили их в другой (контейнер QuickTime с расширением *.mov*). Можно привести не-сколько забавное сравнение: мы достали подарок на день рождения (это видео и звук) из некрасивой подарочной коробки, которую программа Final Cut Pro X не желает даже открывать, и положили подарок (видео и звук) в красивую коробку, которая понравится Final Cut Pro X.

## Альтернативное программное обеспечение

Программа ClipWrap – далеко не единственное решение проблемы несовместимости Final Cut Pro X и некоторых медиаформатов, но, безусловно, одно из лучших. В приложении к этой книге рассматриваются основы программы Compressor – программного обеспечения от компании Apple для компрессии и кодирования файлов, которое не может преобразовать исходные AVCHD, но может конвертировать практически любой файл, распознаваемый проигрывателем QuickTime. Программное обеспечение компании, iSkySoft, (**iskysoft.com**) предлагает большое количество инструментов конвертирования видео за разумную цену. Если вы ищете полнофункциональный пакет программного обеспечения для кодирования видео, попробуйте видеоконвертеры Telestream Episode (**telestream.net**) или Sorenson Squeeze (**sorensonmedia.com**). Эти два приложения стоят относительно дорого, но они могут видеофайл практически любого формата конвертировать в почти все известные форматы. К тому же эти конвертеры имеют широкий спектр настраиваемых параметров.

## Переупаковка или конвертирование

Как уже упоминалось в шаге 3 в предыдущем разделе, мы могли бы конвертировать файл в формат ProRes 422 вместо переупаковки медиаданных в другой контейнер. Это неплохое решение, но учитывайте, что конвертирование занимает гораздо больше времени и потребует гораздо больше места на жестком диске для размещения конвертированных файлов. Но у формата ProRes 422 есть и плюсы – это любимый формат Final Cut Pro X (формат, изначально созданный для максимальной совместимости с программами Apple). Таким образом, работая с более быстрыми и эффективными кодеками, можно ускорить многие процессы на различных этапах монтажа. Если вы упаковали данные в другой контейнер, то можете конвертировать файл на этапе импорта в Final Cut Pro X.

## Импорт файлов с зеркальных фотоаппаратов

С каждым днем все больше и больше любителей и профессионалов используют для видеосъемки цифровые зеркальные (DSLR – digital

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

[e-Univers.ru](http://e-Univers.ru)