

# Final Cut Pro X简介及基本使用技巧

## (一)

从本期开始，我们的剪辑师将陆续为大家介绍目前被业内广泛使用的剪辑软件——Final Cut Pro X。希望能够给热爱后期制作的您一点帮助与参考。

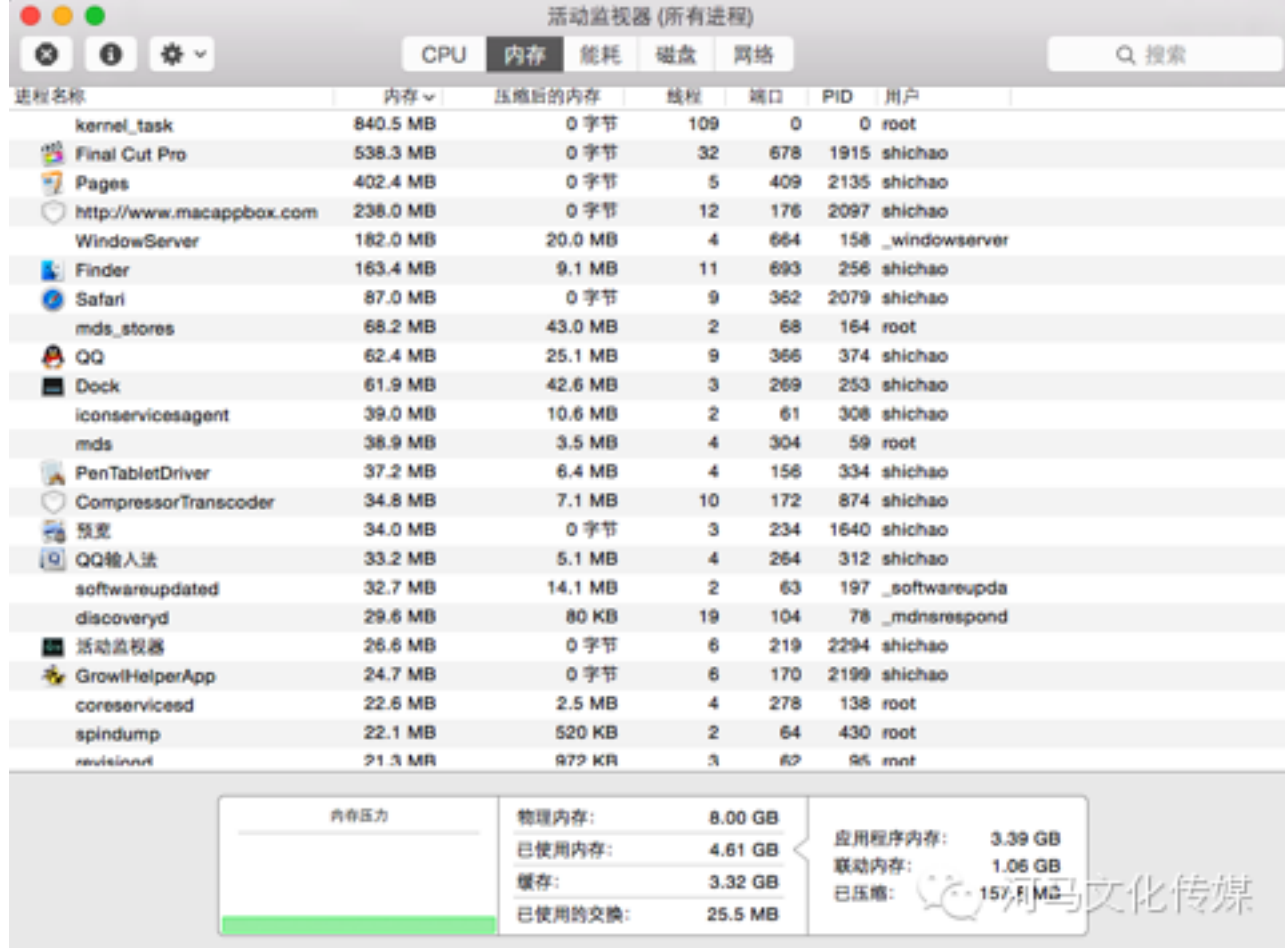
声明:本文纯粹为技术贴，只作为技术讨论使用，旨在共同提高剪辑技术，相互促进，不产生任何商业价值。

Final Cut是苹果推出的一款（在Mac OS X 苹果系统下运行的）非线性编辑软件，可编辑从标清到4K的各种分辨率视频，ColorSync管理的色彩流水线则可保证全片色彩的一致性。Final Cut Pro X、Motion以及Compressor三款软件可以配合使用，Final Cut类似于Adobe Premier用于剪辑，Motion类似于Adobe After Effects用于特效制作，Compressor用于视频导出转码。

注：以下例子默认均在剪辑1080P视频中得出，特此说明。所需配置需要有强大的CPU，以提供渲染以及转码所需运算能力，而硬盘、内存、显卡等则需要适用于你的工作强度。

**①CPU：**建议至少选择四核2.3GHz移动版CPU（也就是15MBP的CPU）或以上，如果经常用到非线编，笔记本电脑不是一个好选择。最好选用台式机（MacMini属于13MBP笔记本主机，苹果台式机为iMac和MacPro）。

**②内存：**10.9建议至少8G，10.8建议8G以上。下图是本人的活动监视器截图，具体的内存占用取决于你的剪辑长度和特效的多少，8G略显吃紧，最好是16G。



③**硬盘**：建议使用RAID0硬盘阵列或者Thunderbolt 2硬盘。因为有时候在主故事线同一时间点连接了较多的BD-Rip片段，所以在播放时会弹出【由于硬盘性能导致丢帧】的警告窗。RAID0可以用双7200rpm硬盘组的USB 3阵列，或者Thunderbolt 2存储设备，速度可达到20Gb/s 。



**注意：**Final Cut会将CPU渲染的缓存文件存于Final Cut Projects/<剪辑名称>/Render Files下，至于Render Files是对有特效的片段进行CPU的预渲染处理，所以当回放这一段视频时，将不会使用显卡建模渲染，而是直接播放这些CPU渲染缓存。

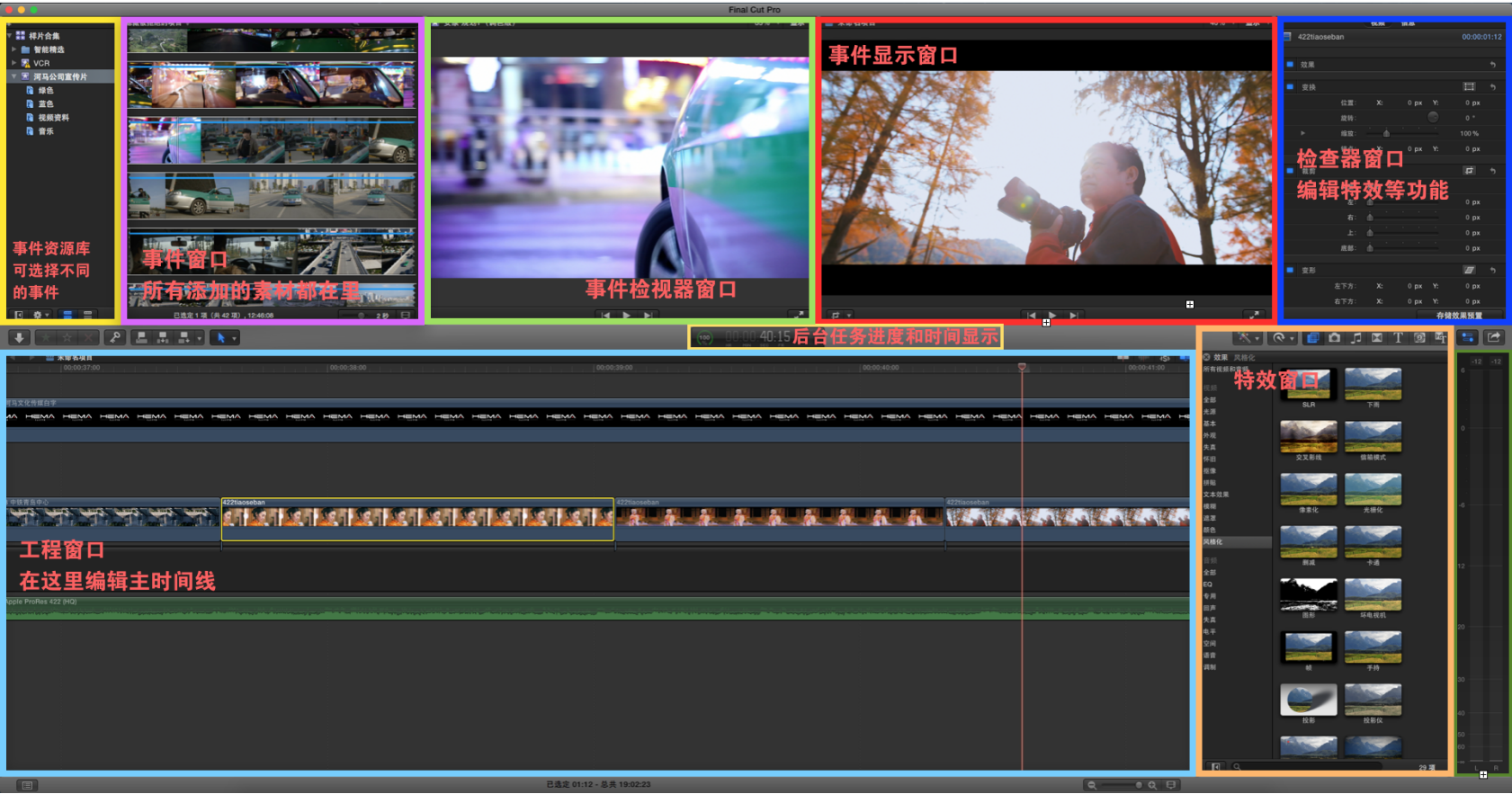
所以每次修改片段后，Final Cut都会重新渲染，之前的渲染缓存也将被保

留。删除渲染文件，请选中Final Cut的Project（项目）然后在顶端菜单栏--文件--删除渲染文件，你也可以选择删除所有渲染文件（不推荐，这样若需要流畅播放故事线则必须再次渲染），或者删除未使用的渲染文件（推荐，这样既能清掉大量无用的渲染缓存，又能保证主故事线的流畅播放）。

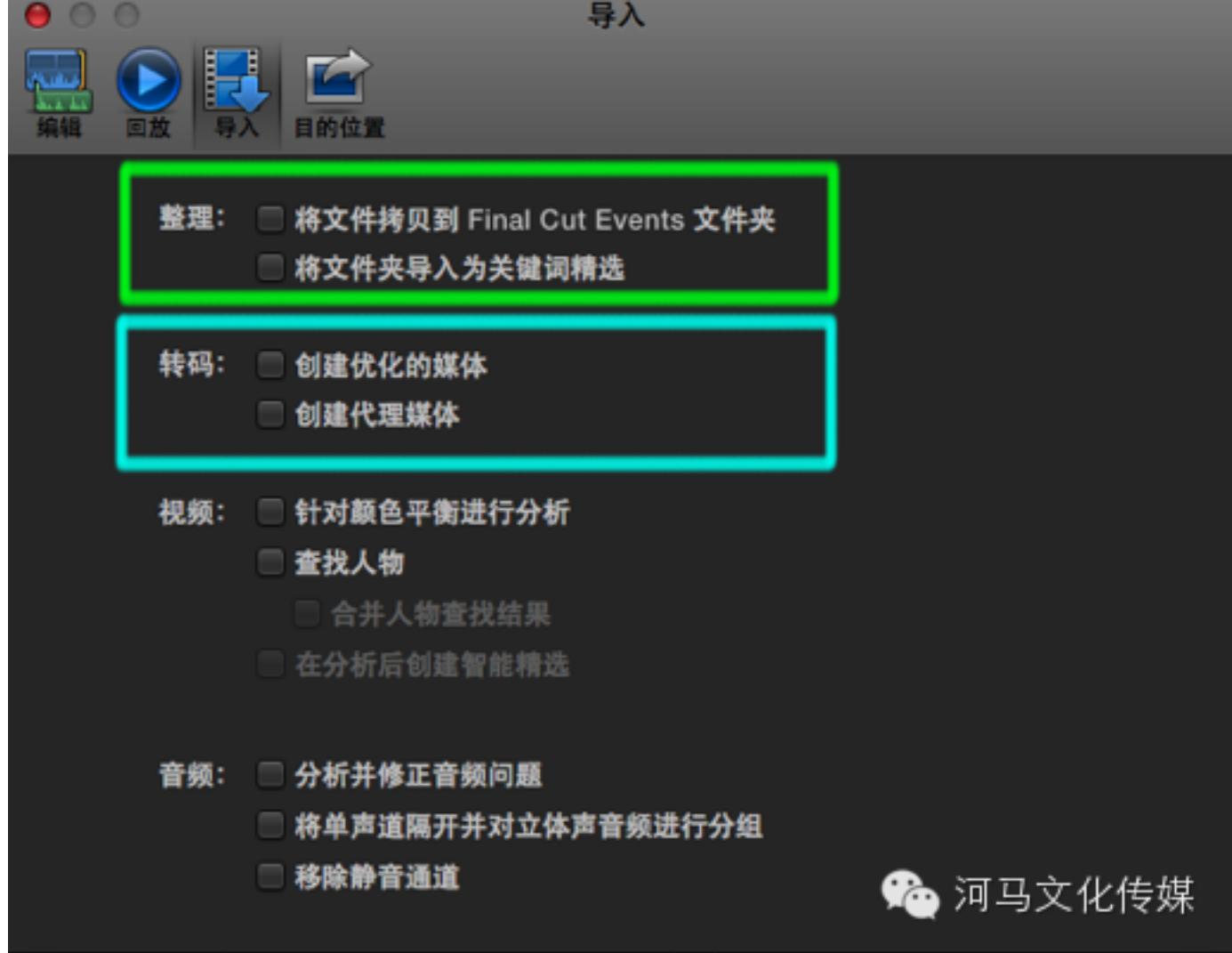
④ **显卡：**建议使用独立显卡，较好的独显可以实现实时预览，能省不少时间，有强劲的CPU更好，CPU渲染只要够快，等待后台渲染完成也无妨。

⑤ **显示器：**推荐使用1080P显示器和1440P显示器。笔记本屏幕太小，预览窗口也太小（会导致画面细节损失较大），并且不好调节字幕的位置、编辑画面等。

关于Final Cut Pro X 的界面布局，以及各部分的具体名称，请点击下图查阅。

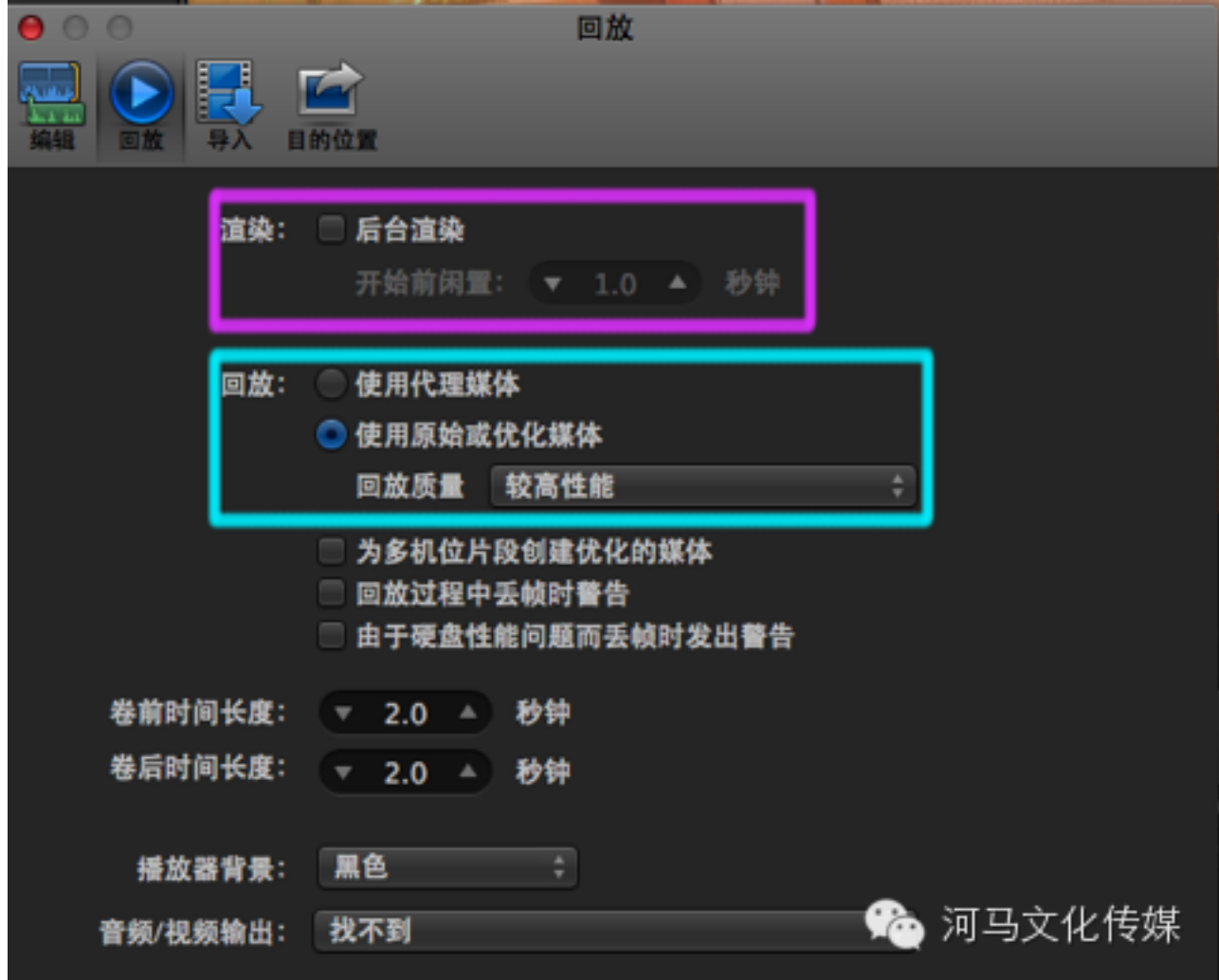


## Final Cut Pro X 一些偏好设置和指示器



上图中绿框“将文件拷贝到Final Cut Events文件夹”建议不要勾上，因为剪辑过程本身不对源文件造成影响，如果剪辑量比较大，勾上这一项会造成硬盘空间不足。

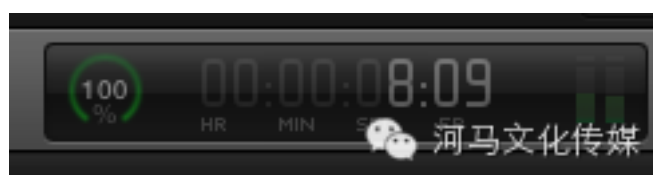
上图中蓝框“创建优化的媒体”一般是Final Cut Pro X 对现有媒体由于硬盘原因造成严重的情况下可以考虑勾上，否则最好不要勾，因为会造成转码耗时长、占用硬盘空间大的情况。



上图紫色框“后台渲染”的作用是，当空闲的时候CPU对当前故事线上的片段进行特效渲染并存储为本地文件，这样下次播放的时候就不用显卡实时建模渲染，而是直接播放本地文件。但是CPU渲染时会比较卡，所以建议将闲置秒数调高到30秒，或者直接关闭，有需要的时候直接手动启动CPU渲染全部片段（Control+Shift+R），或仅仅渲染选中片段（Control+R）。

上图蓝色框最好将回放质量选择为较高性能。除非你使用SSD或RAID0阵列，则无需考虑这个问题。

下图左侧的百分数表示后台任务进度（如媒体优化完成度、CPU渲染完成度、转码完成度）：



在明天的推送中，我们将继续为您介绍Final Cut Pro X 的其他使用技巧，敬请期待。

如果您对文章有什么意见和建议，请在首页留言，我们会第一时间给您回复。





河马文化传媒