

新手从**零**学系列



CS3

新手从**零**学

中文
版

Premiere Pro 影视动画

入门与案例

龙飞 主编



● 图解教学、互动学习

● 全新教程、轻松自学

● 精美排版、双色印刷

● 互动光盘、超长播放

上海科学普及出版社



新手从**零**学系列

Pr

xinshouconglingxue

新手从**零**学

中文版 Premiere Pro 影视动画

Premiere Proyingshidonghua
Rumenyuanli 入门与案例

龙飞 主编



上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 Premiere Pro 影视动画入门与案例 / 龙飞主编.
上海: 上海科学普及出版社, 2008. 12
ISBN 978-7-5427-4188-2

I. 中… II. 龙… III. 图形软件, Premiere Pro IV.
TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 155445 号

策 划 胡名正
责任编辑 郭子安
统 筹 徐丽萍 刘湘雯

中文版 Premiere Pro 影视动画入门与案例

龙 飞 主 编

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销

北京市燕山印刷厂印刷

开本 787×1092

1/16

印张 18.25

字数 338 000

2008 年 12 月第 1 版

2008 年 12 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5427-4188-2 / TP·983

定价: 35.00 元

ISBN 978-7-900448-61-3/TP·50 (附赠多媒体教学光盘 1 张)

内 容 提 要

本书是《新手从零学》丛书之一，全书内容由浅入深、语言精炼，从零开始讲解 Premiere Pro 的基础知识、基本操作以及在典型案例中的应用等内容。

本书主要内容包括：介绍 Premiere Pro 基础知识、创建项目、保存项目、输出影片，掌握 Premiere Pro 的基本操作、应用视频切换效果、使用视频特效、制作视频字幕、剪辑音频、掌握运动效果的制作方法、掌握透明叠加技术、影片的导出、风光片制作和饮食广告综合案例等。

本书采用环境教学法，具有知识互补性，版式新颖、美观实用，教程式讲解、快速上手，双色印刷、轻松阅读，书盘结合、互动教学；语言更加浅显易懂、案例实用性更强、可操作性更高、学习起来更轻松。本书面向 Premiere Pro 的初、中级用户，以及对 Premiere Pro 感兴趣的业余爱好者。

前言

现代社会已迈入信息化和数字化时代，电脑的使用已经越来越普遍。数码处理、影视编辑和 MTV 制作等行业已全面转变为以电脑设计获取赢利的模式。

本书全面、详细地介绍了 Premiere Pro 的基础知识，并且对典型的实用案例进行了认真的分析和详细的讲解，超值实用，是一本真正的“新手从零学”的好书。

本书内容安排

本书充分考虑初学者的学习过程和实际需求，合理地安排了学习结构和内容；每章都以师生互动的对话形式开篇，运用简练而流畅的语言，结合丰富实用的案例，由浅入深地对中文版 Premiere Pro 进行了全面而系统的讲解。

章 节	主要内容与学习目的
第 1 章 了解 Premiere Pro	本章主要学习 Premiere Pro CS3 的基础知识，包括认识 Premiere Pro CS3，了解线性编辑与非线性编辑的区别，掌握基本的影视常识等
第 2 章 界面与操作	本章主要学习 Premiere Pro 的界面与操作，包括创建项目、导入素材和保存项目等
第 3 章 应用视频切换效果	本章主要学习 Premiere Pro 的各种视频切换特效，包括视频切换特效和高级视频切换特效等
第 4 章 使用视频特效	本章主要学习 Premiere Pro 的各种视频特效，包括特效的基本操作以及视频特效的应用
第 5 章 制作字幕	本章主要学习字幕制作，包括字幕的基本操作、设置字幕的参数、编辑字幕、创建图形和应用模板等
第 6 章 音频处理	本章主要学习编辑音频素材，包括添加、删除和剪辑音频、添加音频特效等
第 7 章 运动效果	本章主要学习运动效果的制作，包括运动效果的简介、图像运动效果的制作以及字幕运动效果的制作等
第 8 章 透明叠加技术	本章主要学习叠加技术的应用，包括认识叠加设置窗口、字幕叠加方式等
第 9 章 影片导出	本章主要学习 Premiere Pro 影片的导出，包括 Premiere Pro 的导出类型、导出影片的方式等

章 节	主要内容与学习目的
第 10 章 风光片制作	本章主要列举 Premiere Pro 在风光片制作中的实际应用, 包括导入素材、制作片头与片尾、添加视频切换特效、设置视频切换特效属性等内容
第 11 章 饮食广告	本章主要列举 Premiere Pro 在饮食广告制作中的实际应用, 包括制作广告背景、剪辑素材、创建字幕和精确剪辑音频等内容

多媒体光盘使用说明

本书附带的多媒体光盘包含两大部分内容: 一是各章节重点知识点的多媒体教学视频, 情景互动, 生动直观; 二是书中有关实例的素材和源文件, 边学边练, 方便学习。

(1) 将多媒体光盘放入光驱中, 光盘将自动运行并播放多媒体教学视频。若光盘没有自动运行, 可以双击光盘中的 start.exe 文件开始运行播放。

(2) 将多媒体光盘放入光驱中, 手动打开光盘中的文件, 从中可以查找有关实例的素材和源文件。

本书适合对象

本书专为 Premiere Pro 初、中级读者编写, 适合以下读者学习使用:

- (1) 从事 Premiere Pro 影视编辑的人员。
- (2) 对 Premiere Pro 影视编辑感兴趣的业余爱好者。
- (3) 电脑培训班的学员。
- (4) 大、中专院校相关专业的学生。

编 者

2008 年 8 月

目 录

■ 第1章 了解 Premiere Pro 1

1.1 认识 Premiere Pro CS3	2
1.2 线性与非线性编辑	2
1.2.1 线性编辑	2
1.2.2 非线性编辑	3
1.2.3 非线性编辑的特点	3
1.2.4 非线性编辑系统的构成	3
1.2.5 非线性编辑的主要内容	4
1.3 Premiere Pro CS3 简介	5
1.4 影视制作基础知识	6
1.4.1 常用图像文件格式	6
1.4.2 视频编辑常识	8
1.4.3 常见的影视术语	9
1.4.4 影片后期制作基础知识	10
本章总结	15
课后习题	15

■ 第2章 界面与操作 17

2.1 Premiere Pro 基本界面	18
2.1.1 菜单栏	18
2.1.2 “项目”窗口	19
2.1.3 “监视器”窗口	21
2.1.4 “功能”调板	22
2.1.5 “时间线”窗口	24
2.1.6 工具箱	25
2.2 Premiere Pro 基本操作	26
2.2.1 创建项目	26
2.2.2 导入素材	27
2.2.3 “监视器”窗口操作	28
2.2.4 “时间线”窗口操作	29
2.2.5 保存项目	32
2.3 典型实例：创建、导入	
和保存项目	32
2.3.1 训练目标	33

2.3.2 要点分析	33
2.3.3 训练解析	33
本章总结	36
课后习题	36

■ 第3章 应用视频切换效果 37

3.1 视频切换效果	38
3.1.1 镜头切换效果	38
3.1.2 淡入淡出切换效果	39
3.1.3 抠像技术切换效果	40
3.1.4 化入化出切换效果	43
3.1.5 圈入圈出切换效果	44
3.1.6 翻入翻出切换效果	45
3.2 高级视频切换效果	45
3.2.1 “3D 运动”转场效果	45
3.2.2 Map 转场效果	47
3.2.3 “划像”转场效果	48
3.2.4 “卷页”转场效果	49
3.2.5 “叠化”转场效果	51
3.2.6 “拉伸”转场效果	54
3.2.7 “擦除”转场效果	55
3.2.8 “滑动”转场效果	59
3.2.9 “特殊效果”转场	61
3.2.10 “缩放”转场效果	63
3.3 典型案例：风景浏览	64
3.3.1 训练目标	64
3.3.2 要点分析	64
3.3.3 训练解析	65
本章总结	66
课后习题	66

■ 第4章 使用视频特效 67

4.1 应用视频特效的基本操作	68
4.1.1 添加视频特效	68
4.1.2 复制视频特效	68

4.1.3 关闭和删除特效	69	5.4.3 设置字幕的输出速度	109
4.1.4 为素材添加多个特效	69	5.5 创建图形	109
4.1.5 调节特效的参数设置	70	5.5.1 绘制图形	109
4.2 应用视频特效	70	5.5.2 修改图形位置等属性	111
4.2.1 GPU 特效	70	5.5.3 转换图形形状	113
4.2.2 “变换”特效	71	5.6 应用模板	113
4.2.3 “噪波&颗粒”特效	73	5.6.1 使用模板	113
4.2.4 “图像控制”特效	74	5.6.2 自定义模板	114
4.2.5 “扭曲”特效	75	5.7 典型实例：情人节快乐	115
4.2.6 “时间”特效	77	5.7.1 训练目标	115
4.2.7 “模糊&锐化”特效	78	5.7.2 要点分析	115
4.2.8 “渲染”特效	79	5.7.3 训练解析	116
4.2.9 “生成”特效	80	本章总结	118
4.2.10 “色彩校正”特效	82	课后习题	118
4.2.11 “视频”特效	84		
4.2.12 “调节”特效	84	第 6 章 音频处理	119
4.2.13 “透视”特效	86	6.1 音频的概念	120
4.2.14 “通道”特效	87	6.2 音频的基本操作	121
4.2.15 “键”特效	88	6.2.1 在时间线中编辑音频	121
4.2.16 “风格化”特效	89	6.2.2 添加和删除音频轨道	122
4.3 典型实例：倒影效果	91	6.2.3 设置音频	123
4.3.1 训练目标	91	6.3 编辑音频	125
4.3.2 要点分析	91	6.3.1 添加音频素材	126
4.3.3 训练解析	91	6.3.2 剪辑音频	127
本章总结	94	6.3.3 调整音频的持续时间和速度	129
课后习题	94	6.3.4 调整音量	129
第 5 章 制作字幕	95	6.4 音频特效	129
5.1 字幕基本操作	96	6.4.1 音频音量特效	129
5.1.1 字幕窗口简介	96	6.4.2 常用的音频特效	130
5.1.2 创建文本	97	6.4.3 其他音频特效	131
5.2. 字幕基本参数设置	99	6.5 音频的切换效果	138
5.2.1 设置字幕属性	99	6.5.1 恒定增益	139
5.2.2 设置字幕风格	101	6.5.2 恒定放大	139
5.3 字幕编辑	102	6.6 典型实例：淡入淡出	140
5.3.1 变形旋转对象	102	6.6.1 训练目标	140
5.3.2 绘制和编辑文字路径	103	6.6.2 要点分析	140
5.4 制作字幕	104	6.6.3 训练解析	140
5.4.1 制作垂直滚动字幕	105	本章总结	143
5.4.2 制作水平滚动字幕	107	课后习题	143

第7章 运动效果	145
7.1 运动效果的简介	146
7.1.1 “运动”特效	146
7.1.2 “透明度”特效	147
7.2 运动效果的操作	147
7.2.1 运动方向的设置	147
7.2.2 旋转变形效果	150
7.2.3 镜头的平移与推拉	153
7.2.4 画中画效果	157
7.3 字幕运动效果	162
7.3.1 漂浮字幕效果	162
7.3.2 旋转字幕效果	166
7.4 典型实例：手机旋转展示	169
7.4.1 训练目标	169
7.4.2 要点分析	169
7.4.3 训练解析	170
本章总结	173
课后习题	173
第8章 透明叠加技术	175
8.1 认识叠加设置窗口	176
8.1.1 Alpha 通道叠加方式	178
8.1.2 透明度叠加方式	185
8.1.3 色键透明叠加方式	188
8.1.4 遮罩透明叠加方式	191
8.1.5 混合透明叠加方式	193
8.2 其他叠加方式	196
8.2.1 字幕文件的叠加方式	196
8.2.2 淡入淡出叠加方式	196
8.3 典型实例：彩蝶飞舞	197
8.3.1 训练目标	197
8.3.2 要点分析	197
8.3.3 训练解析	197
本章总结	200
课后习题	200
第9章 影片导出	201
9.1 Premiere Pro 导出类型	202
9.1.1 视频格式和音频格式	202

9.1.2 其他导出格式	203
9.1.3 常见的视频和音频格式	203
9.1.4 导出影片的视频参数设置	204
9.1.5 导出影片的音频参数设置	205
9.2 导出影片	206
9.2.1 导出 AVI 影片	207
9.2.2 导出其他格式视频	208
9.2.3 导出音频文件	209
9.2.4 导出单帧图片	210
9.2.5 导出图片序列	212
9.2.6 导出项目到磁带	212
9.3 典型实例：影片导出	213
本章总结	216
课后习题	216

第10章 风光片制作	217
10.1 案例效果	218
10.2 案例分析	218
10.3 案例制作	219
10.3.1 导入素材	219
10.3.2 制作片头	220
10.3.3 添加特效	225
10.3.4 设置特效	228
10.3.5 添加字幕	235
10.3.6 制作片尾	245
10.3.7 剪辑音频	247
本章总结	248

第11章 饮食广告	249
11.1 案例效果	250
11.2 案例分析	250
11.3 案例制作	251
11.3.1 导入素材	251
11.3.2 制作背景	252
11.3.3 剪辑效果	255
11.3.4 创建字幕	270
11.3.5 整合效果	274
11.3.6 剪辑音频	275
本章总结	277

附录 习题参考答案	278
------------------	-----

第 1 章

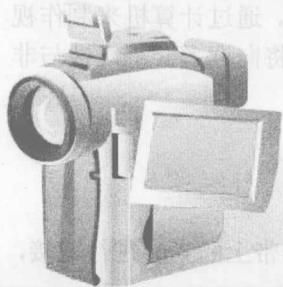
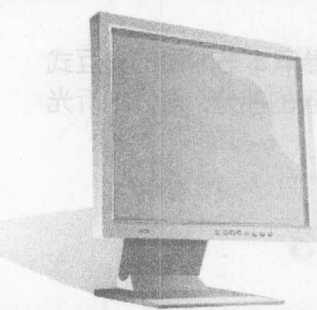
了解 Premiere Pro

学生：老师，Premiere 是一款什么样的软件呢？

老师：Premiere 是 Adobe 公司开发的一款性能优异的非线性影视编辑软件，该软件在多媒体制作领域扮演着非常重要的角色。目前，该软件已成为最受欢迎的视频编辑软件之一，深受广大视频爱好者的青睐。

学生：哦，那您赶快教我怎样使用 Premiere 吧！

老师：好，我们今天就从 Premiere 的基础知识开始学起。



本章要点

- 认识 Premiere Pro
- Premiere Pro 简介
- 了解线性与非线性编辑
- 掌握影视制作基础

光盘导读

本章涉及的理论知识较少，而实际操作较多。建议读者在学习时参照本书附赠的交互式多媒体教学光盘，将理论知识和实际操作相结合。对于书中没有讲解到的部分，可仔细听光盘内的语音讲解，然后进入交互状态亲自操作，并自行练习。

1.1 认识 Premiere Pro CS3

在 21 世纪的今天，无论是广播电视还是电影行业，都在数字化大潮中飞速前进。由于数字技术的发展和广泛应用，不仅使这一领域引入了全新的技术和概念，而且也给这一领域的节目制作、传输和播出带来了革命性的变化。目前，在影视剪辑、广告制作、多媒体制作等领域，随处可见 Premiere Pro CS3 的身影。使用 Premiere Pro CS3 可以方便、灵活地进行视频、音频、动画、图像和文本等多媒体信息的编辑加工，然后输出便于传输的视频文件或录制为 DVD/VCD 光盘。



下面介绍线性与非线性编辑的区别，大家一定要了解它们的不同点，这样才能更好地学习 Premiere Pro CS3。

1.2 线性与非线性编辑

早期的电视节目的编辑方式是复制编排和物理剪辑。对节目的编辑需要用刀片或切片在特定的位置切割磁带，对磁带的操作是永久性的，所以需要编辑人员凭着丰富的经验和刻度尺度来确定剪辑内容的大致长度。

随着科学技术的发展，传统的线性磁带编辑方式被慢慢淘汰。在 20 世纪 80 年代初，纯数字的非线性编辑系统开始投入到商业广告的制作中。这些系统常用在数字视频编辑方面，采用磁盘和光盘来作为视频信号的记录媒体。现在，广播电视行业开始向数字化轨道过渡，越来越多的国家开始将计算机技术、多媒体技术和影视制作相互结合，通过计算机来制作视频节目，其中一个典型的标志就是非线性编辑系统的广泛运用。本节将向读者介绍线性与非线性编辑的方法。

1.2.1 线性编辑

所谓线性编辑，就是使用一对一或者二对一的台式编辑机对其母带上的素材进行剪接，

并完成出、入点的设置及全部的转场工作,特点就是在编辑时必须按照顺序寻找所要的视频画面,不能在两个画面之间随意插入镜头,也无法删除某个不需要的镜头,如果要进行这类操作,就需要将后面的内容重新录制一遍。

1.2.2 非线性编辑

非线性编辑是针对线性编辑而言的。所谓非线性编辑,就是采用计算机图像技术,在计算机中对各种原始素材进行反复的编辑操作而不影响其质量。它首先将视频、音频素材数字化,储存在计算机的存储介质中,然后对原始素材进行编辑处理,最终作品以文件的形式存储在存储介质中。原始素材的编排顺序与其存储的先后顺序无关,用户能对储存的视频、音频素材进行随意的排列组合,修改方便。形象地说,非线性编辑就是对广播或电视节目不按素材原来的顺序或长短随意进行编排、剪辑的方式。利用非线性编辑制作的节目可以任意改变其中某个段落的长度或插入其他的段落,比线性编辑更加方便,大大提高了工作效率。

1.2.3 非线性编辑的特点

随着信息技术的高速发展,非线性编辑系统的优势越来越明显,也让越来越多的人接受。它的特点是:

- **编辑效率高:**传统的线性编辑需要对素材进行多次审阅后,才能选择所需要的素材进行编辑组接和特技处理;而在非线性编辑中,大量的素材都储存在硬盘上,搜索方便、快捷,且编辑精度可以精确到0帧。
- **集成度高:**线性编辑中的录像机、编辑机、调音台、切换台、数字特技机、多轨录音机、MIDI创作、时基校正器等设备已经被非线性编辑系统的编辑、字幕、特辑、配音、背景和网上传输等功能全面取代。
- **方便把握影片的整体结构:**用户可以根据自己的需要任意加长和删除影片中的内容,使用十分灵活,且编辑点瞬间即可找到。
- **信号质量高:**在非线性编辑系统中,系统采用高速硬盘作为存储器,内部都是使用数字信号,因此在系统中进行编辑处理和多带复制时,信号不会损失。而传统的录像带在进行编辑时,对素材磁带磨损很大,每次“翻版”都会造成一定的信号损失。
- **费用低:**非线性编辑系统的编辑率高,磁鼓磨损小,大大降低了制作成本和制作周期。后期制作所需设备少,投资也少,如果需要增加功能只需通过软件升级就可以实现。
- **易于网络化:**非线性编辑可以充分利用网络方便地传输数码视频,易于实现资源共享和网络上协同制作。

1.2.4 非线性编辑系统的构成

非线性编辑系统主要由以下三个部分组成:

- **数字计算机平台:**数字计算机是进行非线性编辑的基本硬件平台,主要为个人计算机(PC)和苹果机(Mac)两种平台。随着微型计算机技术的发展,非线性编辑的主流平台逐渐转向PC机下的Windows 2000 Server和Windows XP,早期非线性编辑多采用Mac平台。
- **非线性编辑板卡:**非线性编辑板卡是进行非线性编辑的核心部件,其主要功能是实

现模拟信号与数字信号的相互转换。具体功能包括：音频与视频的采集、音频与视频的压缩、音频与视频的回放及部分实时特技的实现。非线性编辑板卡又分为单通道板卡和双通道板卡两种类型，单通道板卡只能处理一层画面，两层以上画面的处理和特技由计算机软件来完成，因而它不能满足对实时性和复杂画面的处理要求；双通道板卡能够处理两层以上的画面，可以实时完成部分特技效果。

- 非线性编辑软件：非线性编辑软件一般具有编辑、动画创作、特技处理、字幕制作等功能。随着计算机硬件性能的提高，视频编辑处理对专用器件的依赖越来越小，软件的作用更加突出。

1.2.5 非线性编辑的主要内容

非线性编辑的主要内容包括素材的采集与输入、素材编辑、特技处理、字幕制作和作品输出等基本内容，下面进行简单的介绍。

- 素材的采集与输入：素材的采集是利用非线性编辑软件将模拟视频、音频的信号转换成数字信号，并储存到计算机中，或将外部的数字视频储存到计算机中，使其成为可以处理的素材。素材的输入只要把视频、图像、声音等导入到非线性编辑软件中即可。
- 素材编辑：素材编辑是设置素材的出点和入点，以便选择素材中所需要的部分，按时间顺序组接成新的素材，如图 1-1 所示。

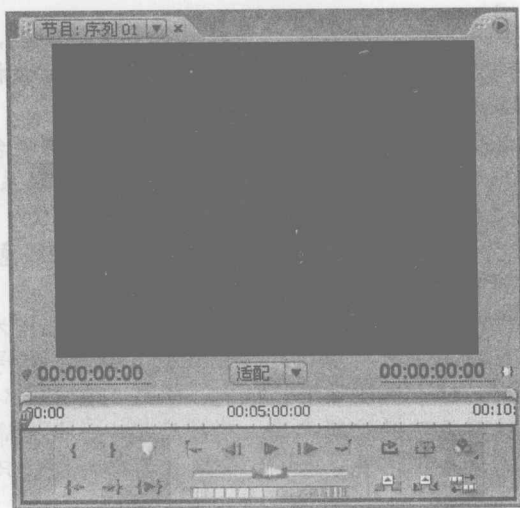


图 1-1 素材编辑



在“节目：序列 01”监视器中，上方的是 Premiere Pro 监视器窗口，下方是工具条。在工具条上可以设置素材的出点和入点。

- 特技处理：特技处理主要包括转场特效和合成叠加效果，音频素材的特技处理主要包括转场和特效，影视作品中各种画面的效果，便是通过特技处理来实现的。如图 1-2 所示为用特技处理后的图像效果。
- 作品输出：视频编辑完成后，可以将其回录到录像带上，也可以生成各种可在计算机上播放的视频，或者刻录成 VCD/DVD 光盘等。



图 1-2 漩涡特效切换效果

- 字幕制作：字幕是视频的重要组成部分，是图像、声音的补充和延伸，可以独立地表达意思。字幕包括文字和图形两个方面，常见的形式有片头字幕、片中字幕和片尾字幕。如图 1-3 所示为制作字幕的窗口。



图 1-3 字幕制作



采集素材、输入素材、素材编辑、特技处理、字幕制作和作品输出，这些是非线性编辑的主要内容。

1.3 Premiere Pro CS3 简介

Adobe Premiere Pro 是 Adobe 公司于 2003 年 7 月 7 日推出的产品，它是该公司基于

QuickTime 软件推出的一个多媒体非线性编辑软件,提供了基于 Mac 和 PC 平台的两种版本。最新版本的 Premiere Pro 功能更加强大,尤其是重点改进了以往饱受争议的预览耗费时间长和预览质量差的缺陷,改进了显示流畅性以及增强控制的特性,把 Adobe Premiere 系列软件推到一个前所未有的高度,让用户使用起来更加得心应手。

相对于市场上的其他电影后期制作软件,Adobe Premiere Pro 是其中最为流行的用户级非线性编辑软件之一,它更为专业且功能详尽,操作也相当简单,能对视频、音频、动画、图片、文本等多种素材进行加工,并最终根据用户的需要生成电影文件。

Adobe Premiere Pro 软件以其强大的性能和广阔的发展前景,能够满足不同用户的个性化需要,成为一把打开多媒体视频创作之门的金钥匙。用户可以使用它随心所欲地对各种视频、动画、图片、文本(字幕)进行编辑,同时也可以对音频进行进一步的处理,轻而易举地创建网页上的视频动画,还可以对视频格式进行转换。

Adobe Premiere 系列软件在多媒体视频制作领域扮演着举足轻重的角色。它的最大特点是使用多轨的影像与声音来剪辑与合成 avi、mov 等各种格式的动态影像,同时兼顾了广大视频用户的不同需要,提供了一个低成本的视频编辑方案。

最新版本的 Premiere Pro CS3 与以前的版本相比,在界面上有了非常大的变化。在 Premiere Pro CS3 中将编辑功能编制成一些专门的窗口,用户可以灵活安排适合自己的编辑模式的窗口布局。

默认情况下,启动 Premiere Pro CS3 后,系统会自动建立一个新项目,Adobe Premiere Pro 以项目的方式进行工作。项目中储存编辑影片的所有信息,包括所有使用的素材、素材片段、影片中的编排方式、所使用的各种效果、影片的视频格式和压缩设置等。

1.4 影视制作基础知识

20 世纪最后 10 年,无论是广播、电视还是电影行业,都在数字化大潮中驶过。由于数字技术的发展和广泛应用,不仅使这一领域引入了全新的技术和概念,而且也给这一领域的节目制作、传输和播出带来了革命性变化,数字技术的发展速度已经超乎了一般人的预料和想象。下面将介绍一些有关影视制作的基础知识。

1.4.1 常用图像文件格式

Adobe Premiere Pro CS3 支持多种文件格式,对于有些格式,读者可能已经相当熟悉,下面对常用的 12 种图像文件格式进行简单的介绍,以便用户在使用过程中可根据实际情况进行选择。



下面我们对 GIF、BMP、JPG、PSD 和 PCX 等格式进行简单的介绍。

● GIF 格式

GIF 格式(图像交换格式)是一种 8 位图像文件,这种格式的文件多用于网络传输,它

可以指定透明的区域,以使图像和背景很好融为一体。GIF 格式的不足之处在于它只能处理 256 色。

● BMP 格式

BMP 格式的文件在储存时,可以使用 RLS 无损压缩方案进行数据压缩,既能节省磁盘空间,又不牺牲任何图像数据。

● JPG 格式

JPG 格式就是 JPEG 格式。JPG 格式几乎不同于当前使用的任何一种数字压缩方法,它无法重建原始图像。JPG 格式利用人眼对亮度的变化敏感的特点,去掉了那些不会引人注目的部分,所以压缩的效果特别好,不过它并没有在颜色和具有尖端边缘的图像上做什么特别好的工作,对计算机生成的动画图像而言,其他的压缩方法(如 TGA)可能效率更高。

● PSD 格式

PSD 格式是 Photoshop 的一种专用储存格式。PSD 格式采用了一些专用的压缩算法,在 Photoshop 中应用时,存取速度很快。Adobe Premiere 作为 Adobe 公司的又一产品,和 Photoshop 有着密切的联系,在制作字幕、动态背景和自定义滤镜时,图像存储为 PSD 格式在交换中较为方便。

● PIC 格式

PIC 格式是 PICT 的缩写,是用于 Macintosh Quick Draw 图片的格式,全称为 Quick Draw Picture。Adobe Premiere 支持 PIC 格式是因为 Premiere 系列软件原来是在苹果机上运行的。

● PCX 格式

PCX 格式最早出现于 Z soft 公司开发的 PC Paintbrush 绘图软件上,它的历史较长,所以得到了几乎所有图像类处理软件的支持,在 PC 机上相当流行,对于储存绘图类型的图像(例如,大面积非连续色调的图像),合理而有效;而对于扫描图像和视频图像,其压缩方法可能是低效率的。

● FLM 格式

FLM 格式是 Premiere 的一种输出格式,Adobe Premiere 将视频片段输出成一个竖条,竖条由独立方格组成,每一格为一帧,每一帧的左下角为时间编码,右下角为帧的编号,可以在 Photoshop 中对其进行处理,但是不能随意改变 FLM 文件的大小,否则图片就不能用 Premiere 进行处理。

● EPS 格式

EPS 格式是许多高级绘图软件都支持的一种矢量格式,如 CorelDRAW、Freehand、Illustrator 等软件。

● FLC 格式

FLC 格式的文件是一种 8 位动画文件,其尺寸大小可以任意设定。实际上,它的每一帧都是一个 GIF 图像,但所有的图像都共用一个调色板。

● WMF 格式

WMF 格式与其他位图格式有着本质的不同,它和 CGM、DXF 类似,是一种以矢量格式存放的源文件。WMF 被称为 Windows 下与设备无关的最好格式,由于它使用高级的性能描述,所以文件可以比相应的位图文件小很多。

● TIF 格式

TIF 文件格式最大的特点就是与计算机的结构、操作系统以及图形硬件系统无关,它可处理黑白、灰度、色彩图像,在储存为真彩色图像时和 BMP 格式一样,直接储存三原色的

浓度值而不使用彩色映射（调色板）。对于介质之间的交换，TIF 格式是位图格式的最佳选择之一。

TIF 格式的全面性也产生了不少的问题，它包罗万象，结构较为复杂，变体很多，但兼容性较差，它需要大量的编程工作来全面译码。例如，TIF 数据可以用几种不同的方法压缩，但用一个程序读出所有的 TIF 文件几乎是不可能的。

● TGA 格式

TGA 文件格式是数字化图像以及光线跟踪和其他应用程序（典型的如 3DS）所产生的高质量图像的常用格式。TGA 格式的结构比较简单，属于图形、图像数据的通用格式。

目前大部分 TGA 格式的文件为 24 位或 32 位真彩色，在多媒体领域有着很大的影响。由于它是专门为捕获电视图像而设计的一种格式，因此，TGA 格式的图像总是按行储存和压缩的。

以上这些都是在
Premiere 中比较常用的
文件格式，大家一定要
了解。



1.4.2 视频编辑常识

在使用 Premiere Pro 的过程中，会遇到一些视频编辑技术的基础问题，例如，在输出影片的时候，就需要用户选择帧速率和视频、音频的编码格式，下面针对相关的视频编辑常识进行简要的介绍。

● 帧速率

帧是电视、影像和数字影片中的基本信息单元，像电影一样，视频信号是由一系列的单独图像（称之为帧）组成的，并放映到屏幕上。每秒钟放映若干张图像，会产生动的画面效果。通常人脑可以暂时保留单独的图像的帧速率范围为 24~30 帧/秒，因此，只有设置合适的帧速率，才会产生平滑和连续的效果。正常情况下，一个或者多个音频可与视频同步，并为影片提供声音。

帧速率也是描述视频信号的一个重要概念，对每秒扫描多少帧有一定的要求，这就是帧速率。对于 PAL 制式电视系统，帧速率为 25 帧；而对于 NTSC 制式电视系统，帧速率为 30 帧。虽然这些帧速率足以提供平滑的运动效果，但它们还没有高到足以使视频避免显示闪烁的程度。根据实验，人的眼睛可以察觉到以低于 1/50 秒刷新的图像中的闪烁。然而，要求帧速率提高到这种程度，就要显著增加系统的视频带宽，这是相当困难的。为了避免这样的情况，全部电视系统都采用了隔行扫描技术。

● 视频压缩标准

视频压缩标准中，典型的是 MPEG 标准，该标准是面向运动图像压缩的一个系列标准。