

附赠
素材及多媒体
演示光盘

Premiere 6.0

实用教程



.41-43

人民邮电出版社
www.pptph.com.cn

朱长利 李会群 编著
露 风 李 亮

Premiere 6.0 实用教程

朱长利 李会群 编著
露 风 李 亮



A1015263

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Premiere 6.0 实用教程/朱长利等编著. —北京: 人民邮电出版社, 2002.1

ISBN 7-115-09809-3

I. P... II. 朱... III. 图形软件, Premiere 6.0—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 083078 号

内 容 提 要

本书系统地介绍了 Premiere 6.0 的视频编辑功能及其应用技巧, 并通过完整的实例讲解了 Premiere 6.0 的综合制作流程。全书共分为 15 章, 第 1~3 章简明地介绍了 Premiere 6.0 的基础知识; 第 4~9 章系统地讲解了 Premiere 6.0 的功能模块以及操作技巧; 第 10 章讲解了 Premiere 6.0 与其他外部软件的配合; 第 11~13 章给出了有通道三维动画的后期合成、制作影视 MTV、与三维动画结合制作片头等 3 个完整的实例; 第 14、15 章对视频制作知识以及 Premiere 6.0 的网络应用做了扩展说明。

本书内容深入浅出, 可操作性强, 适合广大视频编辑和多媒体制作的爱好者阅读。使用过 Premiere 以前版本的读者, 可以跳过前面的基础内容, 学习和参考后面章节介绍的技巧和实例, 进一步提高自己的应用水平。

Premiere 6.0 实用教程

◆ 编 著 朱长利 李会群 露 风 李 亮
责任编辑 马 嘉

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@pptph.com.cn

网址 <http://www.pptph.com.cn>

读者热线:010-67129212 010-67129211(传真)

北京汉魂图文设计有限公司制作

北京密云春雷印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本:787×1092 1/16

印张:19

彩插:2

字数:459 千字

2002 年 1 月第 1 版

印数:1-5 000 册

2002 年 1 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-09809-3/TP·2558

定价:35.00 元(附光盘)

本书如有印装质量问题,请与本社联系 电话:(010)67129223

前 言

Premiere 6.0 是 Adobe 公司推出的最新版本的数字视、音频非线性编辑软件,利用它不仅可以非常方便地完成广播级数字影片的剪辑、音效合成等工作,还可以为数字影片加入各种特技和滤镜特效。针对网络应用日益发展的现状, Premiere 6.0 在网络视频方面的应用功能大大增强了,能够实现网络上不同用途的视频格式输出。

与以往版本相比, Premiere 6.0 不仅更新了用户界面、故事板和调音台,还可支持更多种类的数字视频设备和新的滤镜,并可输出 Real Media、Microsoft Windows Media 和 Apple QuickTime 等多种格式兼容的数字视频图像。

此外, Premiere 6.0 进一步完善了从采集视频到编辑视频,直至最终投影输出整个数字视频过程的全部功能;提供了对 DV 设备、增强型用户界面、新型专业编辑工具和跨平台等多种支持;实现了与 Photoshop、After Effects、GoLive 等 Adobe 产品家族中的应用软件的无缝集成。

从软件本身来看, Premiere 6.0 的最大特点是可以跨平台使用。在普通计算机上,利用 Premiere 6.0 软件,并配合千元左右的视频采集卡,就可以编辑制作自己拍摄的节目。掌握了 Premiere 6.0 关键技术后,在专业系统的支持下也可以制作出广播级的视频效果节目,完全可以与价格为数十万元的非线性节目制作系统相媲美。使用 Premiere 6.0 可以制作出非常专业的影像效果,无论是三维广告、特技合成还是影视标题制作、影视剪接,它都能够胜任。同时, Premiere 6.0 配合其他计算机外部设备可将制作好的作品输出到录像带、CD-ROM 甚至 Web 网页中,或将 EDL 输出到录像带等生产系统中,用于电脑游戏的制作。

本书结构和特点

本书内容深入浅出,可操作性强,书中包含大量精彩实例。全书共分为 15 章,第 1~3 章简明地介绍了 Premiere 6.0 的基础知识;第 4~9 章系统地讲解了 Premiere 6.0 的功能模块以及操作技巧;第 10 章讲解了 Premiere 6.0 与其他外部软件的配合;第 11~13 章给出了有通道三维动画的后期合成、制作影视 MTV、与三维动画结合制作片头等 3 个完整的实例;第 14、15 章对视频制作知识以及 Premiere 6.0 的网络应用做了扩展说明。

光盘使用说明

本书的配套光盘中包含了书中所有范例的源文件和学习实例所需要的素材。此外,第 9 章的素材可以使用 Premiere 6.0 软件中提供的声音文件进行学习。

光盘中还为读者提供了素材演示程序,读者可以直接运行此程序观看书中的实例和素材。具体使用方法如下:

(1) 将本书的配套光盘放入 CD-ROM 驱动器,在光盘中打开“Premiere 6.0 实用教程素材演示”文件夹。运行 Setup.exe 文件,将演示程序安装在硬盘中。

(2) 安装完成后,单击桌面上的【开始】按钮,在【程序】菜单中选择【Premiere 6.0 实用教程素材演示】选项,就可以进行素材文件的演示。

(3) 可使用的素材都在光盘的【Title**】(**代表不同数字)文件夹中。每个实例中用到的素材都在书中指明了其相应路径,可以直接在 Premiere 6.0 中调用。

本书适合广大视频编辑和多媒体制作爱好者阅读。Premiere 6.0 的初学者可从基础内容开始循序渐进地快速入门;使用过 Premiere 以前版本的读者,可以跳过前面的基础内容,学习和参考后面部分的技巧和实例,进一步提高自己的应用水平。

由于作者水平所限,书中疏漏之处在所难免,如果读者在阅读过程中有疑问或其他意见,请与作者联系。

作者的 E-mail 邮箱是: Premiere6@263.net。

作者

目 录



第 1 章 Premiere 6.0 基础	1
1.1 Premiere 6.0 简介	1
1.2 计算机影视制作常识	1
1.2.1 帧和帧速率	1
1.2.2 压缩编码	2
1.2.3 视音频与电视	2
1.2.4 视频质量的等级	3
1.2.5 常见视频文件格式	3
1.3 非线性编辑	5
1.4 Premiere 6.0 新增功能	6
1.4.1 对 DV 视频的支持	6
1.4.2 一步到位的网络输出	8
1.4.3 增强的专业工具	9
1.4.4 无缝集成	16
1.5 音频视频的输入与输出	17
1.5.1 视频数据的采集	17
1.5.2 Stop Motion 视频的采集	19
1.5.3 数字视频的采集	20
1.5.4 Batch Capture (批量采集)	21
1.5.5 音频采集	23
1.5.6 视音频文件的输出	24
1.5.7 输出图像序列格式	28
1.5.8 编辑操作列表 EDL 的输出	28
1.5.9 输出一个 EDL	28
第 2 章 Premiere 6.0 工作环境	31
2.1 Premiere 6.0 的安装	31
2.1.1 安装 Premiere 6.0 的推荐配置	31
2.1.2 Premiere 6.0 的安装	31
2.2 Premiere 6.0 的启动	32
2.3 Premiere 6.0 菜单简介	32
2.3.1 File 菜单	33
2.3.2 Edit 菜单	34
2.3.3 Project 菜单	35
2.3.4 Clip 菜单	36

2.3.5	Timeline 菜单	37
2.3.6	Window 菜单	38
2.3.7	Help 菜单	39
2.4	Premiere 6.0 操作界面	40
2.4.1	Load Project Settings (项目加载设置) 对话框	40
2.4.2	Project (项目) 窗口	41
2.4.3	Timeline (时间线) 窗口	46
2.4.4	Monitor (监视器) 窗口	51
2.4.5	Transitions、Navigator 和 Info 面板	53
2.4.6	Effect Controls 和 Commands 面板	55
2.4.7	Video、Audio 和 History 面板	57
2.4.8	Movie Capture (影片采集) 窗口	59
2.4.9	Audio Mixer (音频混音器) 窗口	60
第 3 章	Premiere 6.0 的基本剪辑	63
3.1	Premiere 6.0 创作视频的基本过程	63
3.1.1	确定主题设计和镜头剧本	63
3.1.2	准备素材	63
3.1.3	导入素材	63
3.1.4	对素材进行适当的处理	64
3.1.5	安排已分割开的素材的出场顺序	65
3.1.6	调整素材的速度	66
3.1.7	调整素材的轨道	67
3.1.8	为素材加入转场	68
3.1.9	使用 Brightness&Contrast 滤镜效果	69
3.1.10	为视频添加音乐	70
3.1.11	预览制作效果	70
3.1.12	保存项目	70
3.1.13	生成影视文件	71
3.2	Premiere 6.0 的剪辑方法	71
3.2.1	用 Clip 窗口剪辑	71
3.2.2	用 Timeline 窗口进行剪辑制作	72
3.2.3	在 Monitor 窗口中利用 Trim Mode 剪辑素材	73
3.2.4	用故事板剪辑作品	75
3.3	熟悉 Timeline 工具	77
3.3.1	选择工具的使用	77
3.3.2	选择范围工具的使用	77
3.3.3	拉伸工具	78
3.3.4	剪辑工具的使用	80
3.3.5	手形工具的使用	81

3.3.6	放大工具	81
3.3.7	音频淡化调节工具	81
3.3.8	入点和出点工具的使用	83
3.4	Timeline 工具的应用实例	83
第 4 章	视频滤镜效果	86
4.1	如何使用滤镜	86
4.1.1	Keyframe (关键帧) 的说明	86
4.1.2	Keyframe (关键帧) 的使用	86
4.2	自带视频滤镜的使用	87
4.3	第三方滤镜效果插件的使用方法	98
4.3.1	安装 Aged Film (旧影片) 滤镜效果插件	98
4.3.2	Aged Film (旧影片) 滤镜效果的使用	98
4.4	滤镜效果综合运用	99
4.4.1	导入素材	99
4.4.2	制作滤镜效果	100
4.4.3	为素材设置透明	101
4.4.4	为素材设置滤镜效果	101
4.4.5	加入关键帧	102
4.5	其他滤镜效果简介	103
4.5.1	Adjust (调整) 滤镜	103
4.5.2	Blur (模糊) 滤镜	104
4.5.3	Distort (扭曲) 滤镜	104
4.5.4	Image Control (图像控制) 滤镜	105
4.5.5	Perspective (透视) 滤镜	105
4.5.6	Pixelate (像素变化) 滤镜	105
4.5.7	Sharpen (锐化) 滤镜	105
4.5.8	Stylize (风格化) 滤镜	106
4.5.9	Time (时间)	106
4.5.10	Transform (改变)	106
4.6	自带 Quick Time 滤镜	107
第 5 章	场景转换效果的制作	115
5.1	引入转场效果	115
5.1.1	导入素材文件	115
5.1.2	引入场景效果	116
5.2	转场效果设置窗口的使用	116
5.3	各种常用的过渡效果	117
5.3.1	Image Mask 转场效果	117
5.3.2	Gradient Wipe 转场效果	118

5.3.3	Pinwheel 转场效果	119
5.3.4	Displace 转场	120
5.3.5	Doors 转场	121
5.3.6	用转场来制作计时钟的字幕效果	121
5.4	用转场来制作画中画	123
5.4.1	画中画	123
5.4.2	制作画中画	123
5.5	Transition 全方位演练	124
5.6	第三方厂商开发的转场效果实例制作	126
5.7	各种转场效果的说明	127
5.7.1	3D Motion	127
5.7.2	Dissolve	128
5.7.3	Iris	128
5.7.4	Map	128
5.7.5	Page Peel	128
5.7.6	Slide	128
5.7.7	Special Effect	129
5.7.8	Stretch	129
5.7.9	Wipe	129
5.7.10	Zoom	130
5.8	自带 Quick Time Transitions 插件	130
第 6 章	叠加与 Motion 效果的使用	138
6.1	叠加效果的说明	138
6.2	叠加效果的使用	138
6.3	叠加效果典型应用	141
6.3.1	Chroma 键的使用	141
6.3.2	Alpha Channel 键的使用	143
6.3.3	Image Matte 键的使用	144
6.3.4	Screen 键和 Multiply 键的使用	145
6.4	叠加效果的制作实例	146
6.5	键的类型简介	149
6.6	路径的使用说明	149
6.7	指定素材路径	150
6.7.1	素材准备	150
6.7.2	Motion Settings 对话框	150
6.7.3	基本控制方法	153
6.7.4	调整运动路径中的控制点	154
6.7.5	改变运动的速度	154
6.7.6	在背景中飞翔的小鸟的制作	155

6.8	字幕的动态模糊处理	156
6.8.1	字幕的动态处理	157
6.8.2	字幕的模糊处理	158
6.9	用滤镜、叠加和 Motion 技术制作特技影片	159
6.9.1	导入视频素材	159
6.9.2	为 Motion-Effect.avi 设置涟漪的效果	159
6.9.3	为视频素材设置关键帧	160
6.9.4	将一条美丽的鱼加入到画面中	163
第 7 章	字幕的制作	166
7.1	Title 窗口与工具	166
7.1.1	字幕工具	166
7.1.2	字幕菜单选项	167
7.2	制作字幕文件	169
7.2.1	创建字幕	169
7.2.2	设置字幕窗口	170
7.2.3	输入样本背景	171
7.2.4	创建文字对象	171
7.3	滚动字幕的制作	176
7.3.1	调入背景图像	176
7.3.2	设置滚动字幕	177
7.4	图形对象的建立	178
7.4.1	建立图形对象	178
7.4.2	建立文字	180
第 8 章	典型抠像制作	182
8.1	Blue Screen 叠加 (蓝屏抠像)	182
8.2	Track Matte 复合视频的制作	183
8.3	为视频制作 Matte 效果	184
8.4	利用虚拟剪辑制作抠像	186
8.5	Image Matte 抠像的技巧	189
第 9 章	制作专业的声音效果	192
9.1	输入音频	192
9.2	音频参数的设置	193
9.3	音频素材的剪辑方法	193
9.3.1	使用 Clip 窗口进行音频剪辑	193
9.3.2	用 Timeline (时间标尺) 窗口工具进行音频剪辑	194
9.3.3	调整音频的持续时间和速度	194
9.3.4	用 Timeline (时间标尺窗口) 工具进行音量调整	195

9.3.5 利用淡化线编辑音频	196
9.4 用混音窗口设置音频	197
9.5 音频滤镜	199
9.6 Premiere 6.0 自带滤镜的使用	201
9.6.1 Band pass 滤镜项目	201
9.6.2 Channel 滤镜项	202
9.6.3 Direct-X 滤镜项	203
9.6.4 Dynamics 滤镜项	203
9.6.5 EQ 滤镜项	204
9.6.6 Effect 滤镜项	206
9.6.7 Reverb & Delay 滤镜项	208
9.7 为视频加上声音	210
第 10 章 Premiere 6.0 的综合应用	211
10.1 Premiere 6.0 与 Photoshop 的关系	211
10.1.1 制作一段素材	211
10.1.2 用 Photoshop 进行处理	212
10.2 Premiere 6.0 的 Transition 在 After Effect 中的应用	213
10.2.1 制作素材	213
10.2.2 After Effect 运用	214
第 11 章 有通道三维动画的后期合成	216
11.1 制作动画	216
11.1.1 建立一个新场景文件	216
11.1.2 添加材质	218
11.1.3 创建动画的关键帧	218
11.1.4 为动画创建灯光	220
11.1.5 渲染动画	221
11.2 Premiere 6.0 合成制作	222
11.2.1 输入动画文件	222
11.2.2 输入背景和音频文件	224
11.2.3 合成制作	224
第 12 章 影视 MTV 的制作	226
12.1 MTV 镜头的划分	226
12.2 MTV 的基本制作	226
12.2.1 剪辑三个镜头的视频素材	227
12.2.2 制作第一个镜头	230
12.2.3 制作第二个镜头	232
12.2.4 制作第三个镜头	235

12.2.5	统一 3 个镜头	236
12.2.6	加入音频	239
第 13 章	与三维动画结合制作片头	241
13.1	三维动画软件介绍	241
13.2	分析客户需求进行总体构思	242
13.3	故事板	242
13.3.1	故事描述	242
13.3.2	创建故事板	242
13.4	平面处理	244
13.5	动画制作	246
13.5.1	标志制作	246
13.5.2	彗星和彗星尾制作	248
13.5.3	赋予材质	249
13.5.4	渲染	251
13.5.5	增加第二个曙光	253
13.5.6	增加灯光	254
13.5.7	加入镜头光斑特技	254
13.5.8	第四个镜头字幕的制作	255
13.6	广告制作的合成	256
13.6.1	初步合成	256
13.6.2	叠加镜头三和四以及特技制作	259
13.6.3	视频的叠加设置	260
13.6.4	对字幕进行 Motion (动作) 控制	261
13.6.5	给 Beijing.tga 设置滤镜	262
第 14 章	虚拟剪辑与视频制作知识	264
14.1	虚拟剪辑	264
14.1.1	认识虚拟剪辑	264
14.1.2	创建一个虚拟剪辑	264
14.2	视频剪辑的基础知识	269
14.2.1	固定镜头的剪辑	270
14.2.2	运动镜头的剪辑	270
14.2.3	固定镜头和运动镜头的剪辑	270
14.2.4	动作的剪辑	270
第 15 章	Premiere 6.0 与 Internet	271
15.1	Advanced Windows Media 输出	271
15.1.1	Advanced Windows Media 制作与输出	271
15.1.2	Advanced Windows Media 的参数设置	271

15.2	Advanced Real Media 输出	275
15.2.1	Advanced Real Media 制作与输出	275
15.2.2	Advanced Real Media 参数设置	276
15.3	Camera-to-Web 输出	283
15.3.1	Cleaner 参数设置	283
15.3.2	实时流制作	288

第 1 章 Premiere 6.0 基础

本章主要对 Premiere 6.0 的新增特性和主要功能进行简单的介绍，对计算机视频知识以及非线性编辑的概念也作一定的说明，同时重点讲述了 Premiere 6.0 基本输入输出功能的设置方法。

1.1 Premiere 6.0 简介

Premiere 6.0 是 Adobe 公司开发的一款非常优秀的桌面视频编辑软件，它支持 Apple QuickTime（Apple 公司开发的一种数字视频格式和应用软件，可在 Macintosh 及 PC 的平台上播放电影）的 MOV 格式和 Microsoft Video for Windows（由 Microsoft 公司开发的数字视频格式和应用软件，可在 Windows 平台上播放电影）的 AVI 格式。Premiere 6.0 可以在各种操作界面下完成专业化的剪辑工作。在多媒体制作领域中，Premiere 6.0 起着举足轻重的作用，它能轻松地导入 3ds max、Animator Studio 制作的动态视频或者用 Photoshop 制作的静态图像文件，并可以对截取的实物影像进行剪辑和特技制作。

随着多媒体技术在 Internet 领域的发展，在网页上出现了很多新的技术。DV in and Web Out（面向 Web 的数码视频）就是一种应用于 Internet 的数码视频技术。现在，利用 Premiere 6.0 就可以轻易地采集数码视频（DV），并使用各种各样的工具来制作视频作品，然后输出成最先进的 Web 流视频格式或者其他媒体格式。无论是专业人士还是爱好者，都可以充分利用 Premiere 易用和强大的功能。通过不断地发展以及第三方厂商的支持，Premiere 在网页开发方面已成为主要的素材制作工具之一。

1.2 计算机影视制作常识

1.2.1 帧和帧速率

视频是由一系列单独的图像，即帧组成的。当观众面前的屏幕上每秒钟放映的图像达到一定数目时，由于人眼的视觉延迟，就会产生动态画面的感觉。帧速率的单位为帧/秒。正常的帧速率为每秒 24 帧/秒 30 帧/秒，只有这样的帧速率才会产生平滑和连续的视觉效果。

在美国、加拿大等北美国家和亚洲的日本，电视和视频工业采纳的标准复合信号是国家电视标准委员会（National Television Standards Commission）信号，即“NTSC”制式。该信号拥有 30 帧 / 秒的帧速率。而欧洲的大部分国家使用的信号则是 SECAM（Sequential Couleur Avec Memories，即顺序与存储色彩电视系统）制式，该格式的帧速率为 25 帧 / 秒。

我国和亚洲大多数国家使用的是常用的复合信号制，即 Phased Alternating Line（逐行倒相）制式，也就是常说的“PAL”制式，它的帧速率是 25 帧 / 秒。

1.2.2 压缩编码

视频压缩的目标是在尽可能保证视觉效果的前提下，减少视频数据量。视频压缩比则是指压缩后的数据量与压缩前的数据量之比。由于视频是连续的静态图像，其压缩编码算法与静态图像的压缩编码算法有某些共同之处。但是，运动的视频还有其自身的特性。因此，在压缩时必须考虑其运动特性，才能达到高压缩比的目的。在视频压缩中，经常需用到的基本概念有以下几个。

□ 有损和无损压缩：在视频压缩中，有损（Lossy）和无损（Loss less）的概念与静态图像压缩中的概念类似。无损压缩是指压缩前和解压缩后的数据完全一致。多数的无损压缩都采用 RLE 行程编码算法。有损压缩则意味着解压缩后的数据与压缩前的数据不一致。在压缩过程中要丢失一些人眼和人耳所不敏感的图像或音频信息，而且丢失的信息不可恢复。几乎所有高压缩比的算法都采用有损压缩，只有这样才能达到低数据量的目标。丢失的数据量与压缩比有关，压缩比越高，丢失的数据越多，解压缩后的效果也就越差。此外，某些有损压缩算法采用多次重复压缩的方式，这样会引起额外的数据丢失。

□ 帧内压缩：帧内压缩也称为空间压缩（Spatial Compression），是指当压缩某帧图像时，仅考虑本帧的数据而不考虑相邻帧之间的冗余信息，即只对单帧图形进行压缩，这实际上也与静态图像的压缩类似。帧内压缩一般采用有损压缩算法，由于压缩时各帧之间没有相互关联，所以压缩后的视频数据仍可以以帧为单位进行编辑。也就是说帧内压缩一般是达不到很高压缩比的。

□ 帧间压缩：许多视频或动画连续的两帧具有很大的相关性，前后两帧信息变化很小。也就是说连续视频相邻帧之间具有冗余信息。根据这一特性，压缩相邻帧之间的冗余量就可以进一步提高压缩量，减小压缩比，这就是帧间压缩的工作原理。帧间压缩也称为时间压缩（Temporal Compression），它采用通过比较时间标尺上不同帧之间的数据进行压缩的帧差值算法（Frame Differencing）。帧差值算法是一种典型的时间压缩法，它通过比较本帧与相邻帧之间的差异，仅记录本帧与其相邻帧的差值，可以大大减少数据量。而且，帧间压缩是无损的。

□ 对称和不对称编码：对称编码是压缩编码的一个关键特征。对称意味着压缩和解压缩占用相同的计算处理能力和时间，对称算法适用于实时压缩和传送视频。如视频会议，采用对称的压缩编码算法效果较好。在电子出版和其他多媒体应用中，一般是把视频预先压缩处理好，然后再来播放，因此更适合采用另外一种算法不对称编码。不对称或非对称意味着压缩时需要花费大量的处理能力和时间，而解压缩时则能较好地实时回放，也就是说可以以不同的速度进行压缩和解压缩。一般地说，压缩一段视频的时间比回放（解压缩）该视频的时间要多得多。例如，压缩一段 3 分钟的视频片断可能需要 10 多分钟的时间，而实时回放该片断只需要 3 分钟。

目前有多种视频压缩编码方法，但其中最具有代表性的是 MPEG 数字视频格式和 AVI 数字视频格式。

1.2.3 视音频与电视

电视的出现不仅扩大和延伸了人们的视野，而且以其形象、生动、及时的优点提高了信息传播的质量和效率。在当今社会，信息与电视是不可分割的。多媒体的概念虽然与电视的

概念不同，但在其综合文、图、声、像等作为信息传播媒体这一点上是完全相同的。不同的是，目前家用电视多为模拟电视，没有交互性，传播的信号不是数字信号。利用多媒体计算机和网络的数字化、大容量、交互性以及快速处理能力，对视频信号进行采集、处理、传播和存储是多媒体技术不断追求的目标。可以说视频是多媒体的一个重要组成部分。与视频有关的名词有下面几个：

- 视像 (Visual Image)：电视信号或录像带 (Videotape) 上记录的连续图像。
- 伴音 (Audio)：伴随视像的声音信号。
- 数字视频 (Digital Video)：包括运动图像 (Visual) 和伴音 (Audio) 两部分。

视频包括可视的图像和可闻的声音，然而由于伴音是处于辅助的地位，并且在技术上视像和伴音是同步合成在一起的，因此，具体讨论时有时把视频 (Video) 与视像 (Visual) 等同，而声音或伴音则也同样用 Audio 表示。所以，在用到“视频”这个概念时，它是否包含伴音要视具体情况而定。

1.2.4 视频质量的等级

视频按照其质量来划分，可分为不同的级别。其实，级别的划分并没有统一的标准，通常情况把视频划分为 5 个等级，分别为高清晰度电视等级、演播质量数字电视等级、广播质量等级、VCR 质量等级和视频会议质量等级。

高清晰度电视等级：是指达到高清晰度电视质量的视频等级。高清晰度电视在不同的国家采用不同的图像分辨率和帧速率的组合，主要包括高分辨率和高帧速率（分辨率为 1920×1080 ，帧速为每秒 60 帧）、高分辨率和一般的帧速率（分辨率为 1920×1080 ，帧速率为每秒 30 帧或者 24 帧）、增强分辨率和一般帧速率（分辨率为 1280×720 ，帧速率为每秒 30 帧或者 24 帧）。高清晰度电视采用的屏幕长宽比是 16:9。一般的高清晰度电视质量指的是高分辨率和高帧速率的组合。

□ 演播质量数字电视等级：20 世纪 80 年代中期，国际电信联盟 (ITU) 建议对广播电视信号进行数字编码。于是，为了对电视广播技术进行标准化，为将来数字电视信号的传输提供参考，形成了 ITU CCIR-601 建议，它其实是一系列兼容标准的结合。

□ 广播质量等级：是在常规电视演播服务中加入数字技术而形成的视频质量等级。

□ VCR 质量等级：VCR 的全名是“Video Cassette Recorder”，中文称为卡带式影像录像机。VCR 质量等级就是普通录像机的视频质量，在家庭中应用相当广泛。

□ 视频会议质量等级：是一种信息量比较少或压缩比较高、质量比较差的在线应用的视频压缩质量，适用于视频会议等场合的即时传输和记录。

1.2.5 常见视频文件格式

Premiere 6.0 支持多种影视图像文件格式。而且，只要安装了第三方视频卡或第三方提供的插件，Premiere 6.0 就可以支持更多的格式。

□ Microsoft AVI (AVI) 格式：微软公司开发的 Audio Video Interleaved (视频和音频交错同步) 格式。

□ Quick Time (MOV) 格式：是 Apple 公司开发的一种流式视频压缩格式，支持网络下载和数据流实时播放。

注意：视频流技术也称为下载即播技术，它采用一种“边传边播”的方法，即先从网络服务器上下载一部分视频文件，形成视频流缓冲区后实时播放，同时继续下载，为接下来的播放做好准备。这种“边传边播”的方法克服了用户必须等待整个文件从 Internet 上下载完毕才能观看的缺点。

❑ MPEG 格式：全称是 Moving Pictures Experts Group（动态图像专家组），它包括了 MPEG-1、MPEG-2 和 MPEG-4 等算法，是一种压缩率很高的视音频有损压缩格式。

❑ Filmstrip (FLM) 格式：在 Photoshop 中直接把影片打印在胶片上的一种影片格式。

❑ Animated GIF (GIF 动画) 格式：CompuServe 公司创建的位图文件格式。该格式的图像最多只能支持到 256 色，支持 LZW 压缩，占用磁盘空间小。可在一个文件中连续存储视频中的每一帧，支持以动画形式在网页上显示。

❑ RM 格式：RealNetworks 公司开发的一种流式音频、视频压缩格式。RealMedia 定位在视频流应用方面，可以根据网络数据传输速率的不同制定不同的压缩比率，从而实现在低速率的网络上进行视频数据的实时传送和播放。

❑ PSD 格式：Adobe Photoshop 的位图文件格式，支持 Windows 和 Macintosh 平台，对图像大小有限制，支持 RLE 压缩。可以存放图层、通道、遮罩等多种设计样稿，广泛应用于商业艺术。

❑ Targa Sequence (TGA 序列) 格式：由 Truevision 公司开发的位图文件格式。支持大部分操作系统，支持 32 位颜色，对图像大小无限制，支持 RLE 压缩，广泛用于图像处理软件和静态视频编辑。

❑ TIFF Sequence (TIF 序列) 格式：由 Aldus 开发的位图文件格式。支持大部分操作系统，支持 24 位颜色，对图像大小无限制，支持 RLE、LZW、CCITT 以及 JPEG 压缩。

❑ FLC/FLI 格式：在 Autodesk 公司出品的 Animator、Animator Pro 和 3D Studio 等动画制作软件中采用的彩色动画文件格式。FLI 最初是基于 320×200 像素分辨率的动画文件格式。FLC 在 FLI 的基础上进一步扩展，它采用了更高效的数据压缩技术，所以具有比 FLI 更高的压缩比，其分辨率也有了很大的提高。

❑ Windows Bitmap (BMP) 格式：由 Microsoft 公司开发的位图格式。几乎所有的常用图像软件都支持这种格式，该格式的图像支持 1 位、4 位、8 位、16 位、24 位和 32 位颜色，对图像大小无限制，并支持 RLE 压缩，因此应用广泛。

❑ JPEG (JPG) 格式：由联合图像专家小组 (Joint Photographic Experts Group, JPEG) 针对图像文件存储空间的问题而建立的位图文件格式。JPG 格式支持 24 位颜色，对图像大小有限制，支持 JPEG 压缩，占用磁盘存储空间非常小。

❑ EPS 格式：一种静止矢量图文件格式。

❑ Windows Audio Waveform (WAV) 格式：是 Microsoft 公司推出的 Windows 平台下的音频文件格式，直接保存对声音波形的采样数据，数据没有经过压缩，所以播放效果较好，但文件较大。

❑ MPEG Layer 3 (MP3) 格式：MP3 技术起源于 MPEG 技术，是将 WAV 声音数据进行特殊的数据压缩后产生的一种声音文件格式。

❑ Audio Interchange (AIF) 格式：一种交互音频文件格式。