

高等学校数字媒体专业规划教材

Premiere Pro CS5

CH

数字视频制作

苏智 张新华 鲁娟 编著



清华大学出版社

高等学校数字媒体专业规划教材

Premiere Pro CS5

数字视频制作

苏智 张新华 鲁娟 编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

根据高职高专教学的培养目标及课程特点,本书参照 NACG 电视节目制作师等职业资格考试要求,包含完成职业岗位实际工作任务所需的知识、能力、素质要求的内容,以项目引领任务驱动,精心设置了 7 个情景项目和 1 个实训项目,每个项目又分解成若干典型工作任务,组成以任务驱动的、任务目标明确的教学模块和单元,让读者通过一个个工作任务的完成,掌握非线性编辑基本流程和视频编辑方法,熟练掌握 Premiere Pro CS5 软件的运用技巧。

本书可以作为中高职数字媒体类、广播电视、广告学或教育技术学等专业的学生教材,以及各类计算机教育培训机构的专用教材,也适合广大初、中级计算机爱好者、影视专业人员、影视爱好者自学使用。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Premiere Pro CS5 数字视频制作/苏智,张新华,鲁娟编著. —北京:清华大学出版社,2016

高等学校数字媒体专业规划教材

ISBN 978-7-302-42305-8

I. ①P… II. ①苏… ②张… ③鲁… III. ①视频编辑软件—高等学校—教材 IV. ①TN94

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 287023 号

责任编辑:张 玥 薛 阳

封面设计:何凤霞

责任校对:时翠兰

责任印制:杨 艳

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课件下载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795954

印 装 者:三河市少明印务有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm

印 张:11

字 数:261 千字

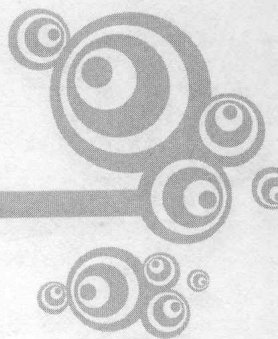
版 次:2016 年 8 月第 1 版

印 次:2016 年 8 月第 1 次印刷

印 数:1~2000

定 价:29.50 元

产品编号:067172-01



前言

项目1 影视编辑基础

1.1 任务1 非线性编辑技术

1.1.1 任务说明

1.1.2 预备知识

Adobe Premiere Pro 是目前流行的非线性编辑软件,是数码视频编辑的强大工具,它以其合理化界面和通用高端工具,兼顾了广大视频用户的不同需求,可以在各种平台下和硬件配合使用,广泛应用于电视台、广告制作、电影剪辑等领域。目前 CS5 以后的版本除了支持高清,还有 32 位和 64 位的版本之分(CS5.5 只有 64 位的版本),成为 PC 和 MAC 平台上应用最为广泛的视频编辑软件。

本教材详细介绍 Premiere Pro CS5 数字视频编辑和剪辑制作的方法和技巧,采用以项目引领任务驱动的教学法和课程开发方法,也应用了课程范型的概念,从影视编辑基础、剪辑技术初步应用、动画制作、转场特技的制作、视频特技效果制作、字幕、配音与声音特效、视频输出、综合实训等内容入手,以完成具体的项目为目标,将每个项目又分解为多个任务,每个任务均包含“预备知识”和“任务实施”两个部分。在每个任务中都精心挑选与实际应用紧密相关的知识点和案例,从而让读者在完成某个任务后,能马上在实践中应用从中学到的技能。

本书由长期从事非线性编辑、视频特效及后期合成等教学的一线教师及独立负责过企业广告及宣传片设计、摄制工作的资深从业人员精心编著,除苏智、张新华、鲁娟署名外,胡志丽、孙琳、汪伟、李婷婷、骆昌日、涂洪涛、侯自力、夏敏等也参加了本书编写以及相关配套资源的建设,王路群担任主审,武汉流星时代广告传播有限公司、武汉软件工程职业学院励志林语工作室给予了技术支持,在此一并表示感谢!

本教材提供了立体化教学资源,包括课件、教学视频、案例和拓展训练素材及源文件、行业和企业认证模拟题及答案等,可通过云盘或邮箱 benfsz988@qq.com 联系获取。由于时间仓促,水平有限,书中疏漏之处在所难免,恳请广大读者批评指正。

编 者

2016 年 4 月



目 录

项目 1 影视编辑基础	1
1.1 任务 1 非线性编辑技术	1
1.1.1 任务说明	1
1.1.2 预备知识	1
1.1.3 任务实施	6
1.2 任务 2 镜头与蒙太奇	10
1.2.1 任务说明	10
1.2.2 预备知识	10
1.2.3 任务实施	15
1.3 任务 3 数字视频制作流程	15
1.3.1 任务说明	15
1.3.2 预备知识	15
1.3.3 任务实施	16
项目总结	32
课后操作	32
项目 2 视频剪辑技术的初步应用	33
2.1 任务 1 视频编辑的基本方法	33
2.1.1 任务说明	33
2.1.2 预备知识	33
2.1.3 任务实施	38
2.2 任务 2 视频编辑的高级方法	39
2.2.1 任务说明	39
2.2.2 预备知识	39
2.2.3 任务实施	46
2.3 任务 3 视频编辑中的动画制作	51
2.3.1 任务说明	51

2.3.2 预备知识	51
2.3.3 任务实施	53
项目总结	57
课后操作	58
项目3 视频转场制作	59
3.1 任务1 应用视频转场	59
3.1.1 任务说明	59
3.1.2 预备知识	59
3.1.3 任务实施	65
3.2 任务2 丰富的视频转场特效	68
3.2.1 任务说明	68
3.2.2 任务实施	68
项目总结	71
课后操作	71
项目4 视频特效制作	72
4.1 任务1 调整视频色彩	72
4.1.1 任务说明	72
4.1.2 预备知识	72
4.1.3 任务实施	75
4.2 任务2 抠像合成	78
4.2.1 任务说明	78
4.2.2 预备知识	79
4.2.3 任务实施	80
4.3 任务3 视频特效的综合应用	82
4.3.1 任务说明	82
4.3.2 任务实施	82
4.4 任务4 外挂插件特效的应用	91
4.4.1 任务说明	91
4.4.2 预备知识	91
4.4.3 任务实施	93
项目总结	104
课后操作	104
项目5 为影片加入字幕	105
5.1 任务1 建立静态字幕	105
5.1.1 任务说明	105
5.1.2 预备知识	105



5.1.3 任务实施	110
5.2 任务2 建立滚动字幕	113
5.2.1 任务说明	113
5.2.2 预备知识	113
5.2.3 任务实施	115
5.3 任务3 创建动态效果的字幕	115
5.3.1 任务说明	115
5.3.2 任务实施	116
5.4 任务4 字幕模板的应用	122
5.4.1 任务说明	122
5.4.2 预备知识	122
5.4.3 任务实施	124
项目总结	128
课后操作	128
项目6 影片的配音与声音特效	129
6.1 任务1 加入背景音乐	129
6.1.1 任务说明	129
6.1.2 预备知识	129
6.1.3 任务实施	131
6.2 任务2 为影片录制配音	133
6.2.1 任务说明	133
6.2.2 预备知识	133
6.2.3 任务实施	136
6.3 任务3 制作音频特效	138
6.3.1 任务说明	138
6.3.2 预备知识	138
6.3.3 任务实施	140
项目总结	142
课后操作	142
项目7 影片的输出	143
7.1 任务 视频输出	143
7.1.1 任务说明	143
7.1.2 预备知识	143
7.1.3 任务实施	145
项目总结	147
课后操作	147



项目 8 动感相册的制作	148
8.1 任务1 电子相册效果一	148
8.1.1 任务说明	148
8.1.2 任务实施	148
8.2 任务2 电子相册效果二	156
8.2.1 任务说明	156
8.2.2 任务实施	156
项目总结	166
课后操作	166
参考文献	167

项目 1 影视编辑基础

项目导读

影视是需要存精去粗的艺术,影视作品的制作是一个系统工程,它包括策划、构思、采访、拍摄、剪辑、特技合成、解说配音、字幕等多道工序。后期制作将前期拍摄的视觉素材与声音素材重新分解、取舍、组合、编辑,最终编成一个能传达创作者意图的作品,是影视作品创作的主要组成部分、一部影片从拍摄到完成的一次再创作。因此,影视编辑人员应该掌握相应的理论和视频编辑知识。

知识与学习目标

技能方面:

- (1) 掌握影视作品后期非线性编辑的基本工作流程;
- (2) 掌握 Premiere Pro CS5 的操作环境。

理论方面:了解非线性编辑及其特点、非线性编辑系统的构成;掌握非线性编辑的技术流程。

1.1 任务 1 非线性编辑技术

1.1.1 任务说明

非线性编辑的实现,需要软件 and 硬件的支持,非线性编辑系统主要是以计算机平台为基础,配以专用的视频采集卡、高速大容量的硬盘以及相应的视频编辑软件等构成,用来完成视频节目的后期制作。视频文件有不同的格式,可以通过相应软件进行格式转换。

1.1.2 预备知识

1. 线性编辑与非线性编辑

随着计算机技术在影视制作中的应用,使得艺术与技术得到了完美的结合,也产生了非线性编辑这个概念。非线性编辑是相对于线性编辑而言的,传统的编辑方法称为线性编辑。

线性(Liner)是指连续的磁带存储视音频信号的方式,信息存储的物理位置与接收信息的顺序是完全一致的,基于磁带的编辑系统则称为线性编辑系统。线性编辑是用电子手段根据节目的要求将素材链接成新的连续画面的技术,其所需的设备种类繁多、构成复杂,可靠性相对降低。而非线性(Non-linear)编辑是把输入的各种视音频信号进行模拟/数字信号变换,采用数字压缩技术将信息存入计算机硬盘中,以计算机为工作平台,通过相应软件支持,对存储的素材进行任意调用、加工和修改,从而利用一台计算机就完成了传统电视节目后期制作的线性编辑系统中录像机、特技机、字幕机、调音台等一大堆设备所做的工作。因此非线性编辑具有信号处理的数字化、素材的随机存取和编辑方式的非线性、信号质量高、制作水平高等特点。

基于计算机的数字非线性编辑技术使剪辑手段得到很大的发展,将素材采集到计算机中,利用计算机进行编辑。它不但可以提供各种编辑机所有的特技功能,还可以通过软件和硬件的扩展,提供传统编辑机无能为力的复杂特技效果。计算机制作的各种动画、特技效果通过数字合成技术与已有的素材画面进行组合,同时对画面进行大量的修饰、美化,形成完整的节目。

目前,非线性编辑主要用于电视节目、广告的后制作、电影剪辑、多媒体光盘设计以及计算机游戏制作等领域。一套非线性编辑系统由两大部分组成,即硬件系统和软件系统。硬件系统包括计算机、视频非编卡或 IEEE 1394 卡、声卡、大容量存储器、专用板卡(如特技卡)以及外围设备。为了直接处理高档数字录像机发送来的信号,有的非线性编辑系统还带有 SDI 标准数字接口,以充分保证数字视频的输入、输出质量。从软件上看,非线性编辑系统主要由非线性编辑软件以及二维动画软件、三维动画软件、图像处理软件和音频处理软件等外围软件构成。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,软件的作用则更加突出。Adobe 公司的 Premiere 是一个不错的非线性编辑软件,配合 Adobe 公司的 After Effect 软件的使用,可以制作出不凡的效果。

未来的非线性编辑将会越来越实际地走进人们的身边,家庭娱乐、DV 制作、MTV 制作等,将成为人们生活的一部分。非线性编辑系统将发挥它更加强大的作用,为专业爱好者和非专业人士提供更多的便利。

2. 常用术语

1) 帧与时基

帧(Frame)与时基(Time Base)是电视、影像和数字电影中的基本信息单元。如在北美,标准剪辑以每秒 30 帧(frames per second, fps)的速度播放,时基等于每秒 30 帧(fps)。

2) 电视制式

电视制式是用来实现电视图像信号和伴音信号,或其他信号传输的方法和电视图像的显示格式,以及这种方法和电视图像显示格式所采用的技术标准。

电视制式有很多种,对于模拟电视,有黑白电视制式,彩色电视制式,以及伴音制式等;对于数字电视,有图像信号、音频信号压缩编码格式(信源编码),以及 TS 流(Transport Stream)编码格式(信道编码),还有数字信号调制格式以及图像显示格式等制式。

在黑白电视和彩色电视发展过程中,分别出现过许多种不同的制式。制式的区分主

要在于其帧频(场频)的不同、分辨率的不同、信号带宽以及载频的不同、色彩空间的转换关系不同等。世界上现行的彩色电视制式有三种:NTSC(National Television Standards Committee)制(简称N制)、PAL(Phase Alternation Line)制和SECAM制。

(1) NTSC 制式

NTSC是National Television Standards Committee的缩写,意思是“(美国)国家电视标准委员会”。NTSC电视全屏图像的每一帧有525条水平线。这些线是从左到右从上到下排列的。每隔一条线是跳跃的,所以每一个完整的帧需要扫描两次屏幕:第一次扫描是奇数线,另一次扫描是偶数线。每次半帧屏幕扫描需要大约 $1/60\text{s}$;整帧扫描需要 $1/30\text{s}$ 。这种隔行扫描系统也叫Interlacing(也是隔行扫描的意思)。

NTSC制式的帧速率为 29.97fps ,每帧525行262线,标准分辨率为 720×480 ,采用这种制式的主要国家有美国、加拿大和日本等。

(2) PAL 制式

PAL是Phase Alternating Line的缩写。PAL制又称为帕尔制。它是为了克服NTSC制对相位失真的敏感性,在1962年,由前联邦德国在综合NTSC制的技术成就基础上研制出来的一种改进方案。它采用逐行倒相正交平衡调幅的技术方法,克服了NTSC制相位敏感造成色彩失真的缺点。一些西欧国家,新加坡、中国大陆及中国香港地区,澳大利亚、新西兰等国家采用这种制式。PAL制式中根据不同的参数细节,又可以进一步划分为G、I、D等制式,其中PAL-D制是我国大陆采用的制式。PAL制式和NTSC制式这两种制式是不能互相兼容的,如果在PAL制式的电视上播放NTSC的影像,画面将变成黑白,反之亦然。

PAL制式帧速率为 25fps ,每帧625行312线,标准分辨率为 720×576 。

(3) SECAM 制式

SECAM制式,又称塞康制,SECAM是法文Sequentiel Couleur A Memoire的缩写,意为“按顺序传送彩色与存储”,是一个首先用在法国模拟彩色电视系统,系统化一个 8MHz 宽的调制信号。SECAM制式的特点是不怕干扰,彩色效果好,但兼容性差。

SECAM制式帧速率为 25fps ,每帧625行312线,标准分辨率为 720×576 ,采用这种制式的有法国、前苏联和东欧一些国家。

正如模拟电视有NTSC、PAL、SECAM三种制式,数字电视同样有遵循不同标准的系统。目前主要存在三种比较成熟的制式,即美国的ATSC(先进电视系统委员会)制式,欧洲的DVB(数字视频广播)制式和日本的ISDB(综合服务数字广播)制式。对其中的每一种制式,又可分为卫星传输、有限(电缆)传输和地面传输三种不同的方式。

(1) ATSC 制式

美国先进电视系统委员会ATSC制定的美国数字电视广播国家标准称为ATSC标准,按该标准构筑的数字电视系统称为ASTC系统。ATSC系统能在一个 6MHz 带宽地面电视频道中,可靠地传送约 19Mb/s 数字信息流量,也可在一个 6MHz 带宽有线电视频道中,传输达 38Mb/s 的数字信息流量。这种信息流量意味着系统能传递分辨率约为线性模拟电视5倍的编码信息流,视频信源需具备大于50倍的压缩能力。

(2) DVB 制式

DVB是由欧洲电信标准化组织(ETSI)、欧洲电子标准化组织(CENELEC)和欧洲广

播联盟(EBU)联合组成的联合专家组(JTC)发起的。DVB 系统传输方式有如下几种:卫星(DVB-S 及 DVB-S2)、有线(DVB-C)、地面无线(DVB-T)、手持地面无线(DVB-H)。DVB 标准选定 MPEG-2 作为音频及视频的编码压缩方式,经压缩后的 MPEG-2 作为音频及视频的编码压缩方式,经压缩后的 MPEG-2 码流再打包形成传输流(TS),将多个传输流复用后,通过卫星、有线电视及开路电视等不同媒介进行传输。DVB 又可以将图像、语音、文字及各种数据信息综合到一起播出,适用于无线广播、有线广播和卫星电视,是当前最为实用的一种数字视频广播。

(3) ISDB 制式

ISDB 是日本的数字广播专家组(DIBEG)制定的数字广播系统标准,它利用一种已经标准化的复用方案在一个普通的传输信道上发送各种不同种类的信号,同时已经复用的信号也可以通过各种不同的传输信道发送出去。其主要特点是:既可以传送数字电视节目,又同时可以传送其他数字综合业务。该标准视频编码、音频编码、系统复用遵循 MPEG-2 标准,系统具有柔软性、扩展性、共通性等特点,可以灵活地集成和发送多节目的电视盒其他数据业务。

在中国,有线电视网络一般采用的是欧洲标准 DVB-C,卫星直播电视采用 DVB-S 作为标准。

数字电视按照显示屏幕幅型可以分为 4:3 幅型比和 16:9 幅型比两种类型。根据清晰度,可以分为低清晰度数字电视、标准清晰度数字电视、高清晰度数字电视。VCD 的图像格式属于低清晰度数字电视水平,DVD 的图像格式属于标准清晰度数字电视水平。广播电视逐步向高清发展,并且出现了更高清晰度如 4k 的节目格式。按照扫描线数,数字电视可以分为 HDTV 扫描线数和 SDTV 扫描线数等。

HDTV,又叫高清电视,是由美国电影电视工程师协会确定的高清晰度电视标准格式。一般所说的高清,代指最多的就是高清电视了。电视的清晰度,是以水平扫描线数作为计量的。以下是几种常见的电视扫描格式。

D1 为 480i 格式,和 NTSC 模拟电视清晰度相同,525 条垂直扫描线,480 条可见垂直扫描线,4:3 或 16:9,隔行/60Hz,行频为 15.25kHz。

D2 为 480p 格式,和逐行扫描 DVD 规格相同,525 条垂直扫描线,480 条可见垂直扫描线,4:3 或 16:9,分辨率为 640×480,逐行/60Hz,行频为 31.5kHz。

D3 为 1080i 格式,是标准数字电视显示模式,1125 条垂直扫描线,1080 条可见垂直扫描线,16:9,分辨率为 1920×1080,隔行/60Hz,行频为 33.75kHz。

D4 为 720p 格式,是标准数字电视显示模式,750 条垂直扫描线,720 条可见垂直扫描线,16:9,分辨率为 1280×720,逐行/60Hz,行频为 45kHz。

D5 为 1080p 格式,是标准数字电视显示模式,1125 条垂直扫描线,1080 条可见垂直扫描线,16:9,分辨率为 1920×1080 逐行扫描,专业格式。

此外还有 576i,是标准的 PAL 电视显示模式,625 条垂直扫描线,576 条可见垂直扫描线,4:3 或 16:9,隔行/50Hz,记为 576i 或 625i。

3. 视频格式

目前视频流传输中最为重要的编解码技术有国际电联的 H. 261、H. 263,运动静止图像专家组的 M-JPEG 和国际标准化组织运动图像专家组的 MPEG 系列标准,此外在



互联网上被广泛应用的还有 Real-Networks 的 Real Video、微软公司的 WMV 以及 Apple 公司的 QuickTime 等。用户最为关心的主要有清晰度、存储量(带宽)、稳定性和价格。采用不同的压缩技术,将在很大程度上影响以上几大要素。

(1) MJPEG MJPEG(Motion JPEG)是为专业级甚至广播级的视频采集与在设备端回放准备的,所以 MJPEG 包为传统模拟电视优化的隔行扫描的算法,如果在 PC 上播放 MJPEG 编码的文件,效果会很难看(如果显卡不支持 MJPEG 的动态补偿)。目前流行的 MJPEG 技术最好的也只能做到 3KB/帧。

(2) MPEG-1 MPEG-1 制定于 1991 年年底,是针对 1.5Mb/s 数据传输率的数字存储媒质运动图像及其伴音编码(MPEG-1 Audio)的国际标准,其伴音标准衍生为 MP3 编码方案。MPEG-1 规范 PAL 制和 NTSC 制模式下的流量标准,提供了相当于家用录像系统(VHS)的影音质量,MPEG-1 压缩算法,可以把一部 120min 长的多媒体流压缩到 1.2GB 左右大小。常见的 VCD 就是 MPEG-1 编码创造的杰作。MPEG-1 文件对应的文件扩展名为 MPG、MPEG 或者 DAT。

(3) MPEG-2 MPEG-2 于 1994 年发布,在 MPEG-1 基础上进行了扩充和提升,和 MPEG-1 向下兼容,主要针对存储媒体、数字电视、高清晰等应用领域,分辨率为:低(352×288),中(720×480),次高(1440×1080),高(1920×1080)。但由于压缩性能没有多少提高,使得存储容量还是太大,也不适合网络传输。MPEG-2 还有一个更重要的用处,就是让传统的电视机和电视广播系统往数码的方向发展。

目前最常见的 MPEG-2 相关产品就是 DVD 了,SVCD 也是采用的 MPEG-2 的编码。MPEG-2 文件对应的文件扩展名一般为 VOB、MPG。

(4) MPEG-4 MPEG-4 于 1998 年公布,和 MPEG-2 不同,MPEG-4 追求的不是高品质而是高压缩率以及适用于网络的交互能力。如果以 VCD 画质为标准,MPEG-4 可以把 1min 的多媒体流压缩至 300MB。MPEG-4 标准对传输速率要求较低,利用很窄的带宽。通过帧重建技术,压缩和传输数据,以求以最少的数据获得最佳的图像质量。

MPEG-4 无论从清晰度还是从存储量上都比 MPEG-1 具有更大的优势,也更适合网络传输。但是由于系统设计过于复杂,使得 MPEG-4 难以完全实现并且兼容,很难在视频会议、可视电话等领域实现。

(5) H. 264/AVC

H. 264 标准继承了 H. 263 和 MPEG1/2/4 视频标准协议的优点,在结构上并没有变化,只是在各个主要的功能模块内部使用了一些先进的技术,提高了编码效率。H. 264/AVC 的应用确实相当广泛,包括固定或移动的可视电话、移动电话、实时视频会议、视频监控、流媒体、多媒体视频、Internet 视频及多媒体、IPTV、手机电视、宽带电话以及视频信息存储等,被业内普遍看好。

(6) AVI AVI(Audio Video Interleaved)格式在非线性编辑系统中应用最为广泛,是使用率最

高的格式。直译为音频视频交错。由 Microsoft 公司开发的这种音频格式是一种为多媒体和 Windows 应用程序广泛支持的视音频格式。不同的非线性编辑系统产生的 AVI 文件一般不具有兼容性。在计算机中存储的 AVI 视频文件有非压缩格式的 AVI 文件(或是 MPEG-1 格式的)、DIVX 格式的 AVI、XVID 格式的 AVI(这也是 MPEG-4 的一种)、ffdshow MPEG-4 格式的 AVI、WMV9 格式的 AVI(微软自己推出的 MPEG-4 编码标准)、VP6 格式的 AVI 等。其实 AVI 只是一个外壳,现在很多的播放器如 MPC(影音风暴)就可以播放。

(7) Real Video

Real Video 由 Real Networks 公司开发,是视频流技术的始创者。它可以在用 56k MODEM 拨号上网的条件下实现不间断的视频播放,是牺牲画面质量来换取可连续观看性。由于 Real Video 可以拥有非常高的压缩率,一张光盘上可以存放多部电影。

Real Video 存在颜色还原不准确的问题,不太适合专业场合,但出色的压缩率和支持流式播放的特征,使得 Real Video 在娱乐场合占有不错的市场份额。

Real Video 文件名后缀为 RA、RAM、RM、RMVB。

(8) Windows Media

Windows Media 是微软为了和 Real Video 竞争而发展出来的一种可直接在网上观看视频节目的文件压缩格式。采用的是 MPEG-4 视频压缩技术,所以压缩率和图像的质量都很不错。常见的 ASF、WMV、WMA 就是微软的流媒体文件。

(9) MOV 格式

MOV 格式即 Quick Time 影片格式,从 Apple 移植而来,它具有跨平台、存储空间小的技术特点,采用了有损压缩方式,画面效果较 AVI 格式要稍微好一些。

(10) TGA 文件序列

这是 TrueVision 公司开发的位图文件格式。一个 TGA 格式静态图片序列可看成视频文件,每个文件对应影片中的每一帧。这些文件一般由序列 01 开始顺序计数,如 A00001.TGA、A00002.TGA 等。

1.1.3 任务实施

常用视频文件格式之间的转换:

格式工厂(Format Factory)是一种万能多媒体格式转换软件,由上海格式工厂网络有限公司创立于 2008 年 2 月,发展至今已经成为全球领先的视频图片等格式转换客户端。

该软件支持所有类型视频转到 MP4、3GP、AVI、MKV、WMV、MPG、VOB、FLV、SWF、MOV,新版支持 RMVB(RMVB 需要安装 RealPlayer 或相关的译码器)、xv(迅雷独有的文件格式)转换成其他格式,所有类型音频转到 MP3、WMA、FLAC、AAC、MMF、AMR、M4A、M4R、OGG、MP2、WAV,所有类型图片转到 JPG、PNG、ICO、BMP、GIF、TIF、PCX、TGA。

可设置文件输出配置(包括视频的屏幕大小,每秒帧数,比特率,视频编码;音频的采样率,比特率;字幕的字体与大小等)。



【操作思路】

将 AVI 格式的视频转换为 PM4 格式的视频。

【操作步骤】

(1) 启动“格式工厂”，打开主界面，如图 1-1 所示。

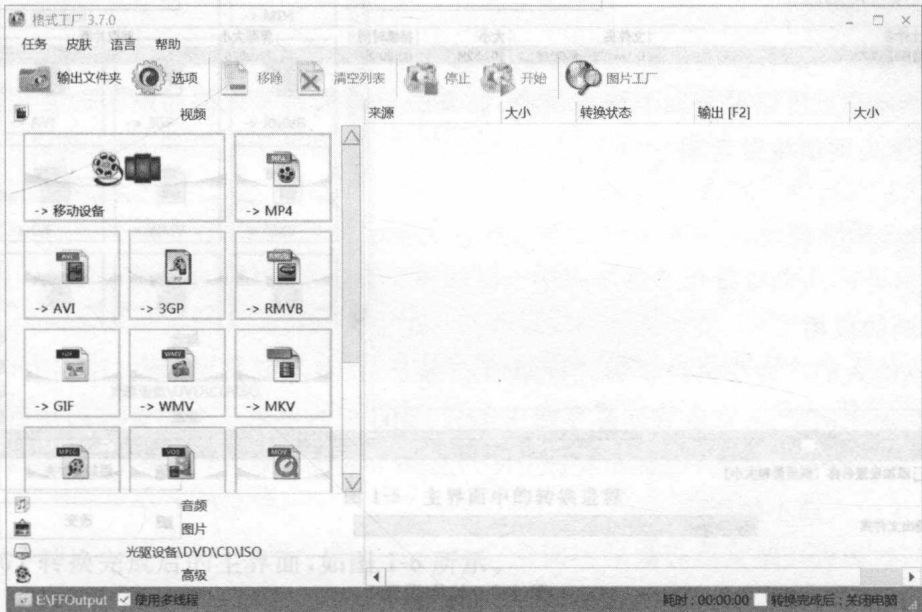


图 1-1 主界面

(2) 选择“视频”选项中的“->MP4”，打开设置界面，如图 1-2 所示。

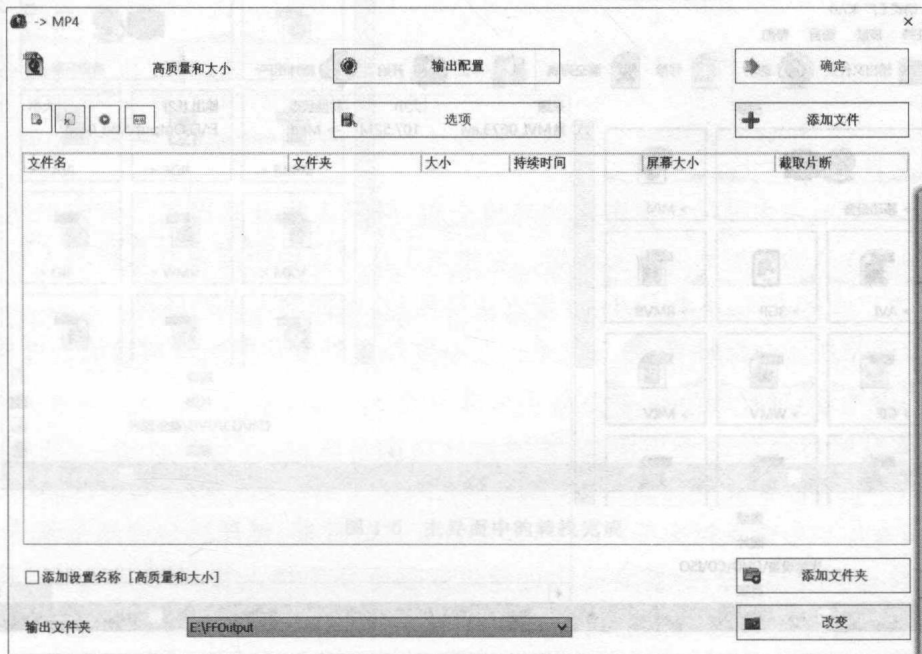


图 1-2 转换设置界面

(3) 单击“添加文件”按钮,打开导入文件对话框,选择文件,回到转换设置界面。

(4) 可单击“输出配置”、“输出文件夹”等按钮进行自定义,如图 1-3 所示。

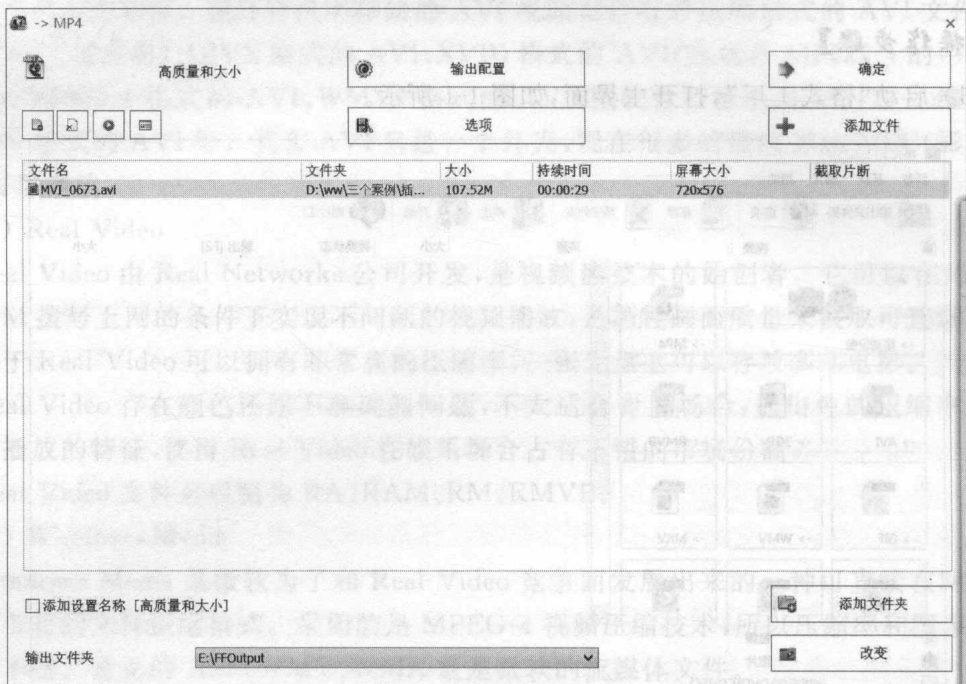


图 1-3 转换设置

(5) 单击“确定”按钮,返回主界面,如图 1-4 所示;单击“开始”按钮进行格式转换,如图 1-5 所示。

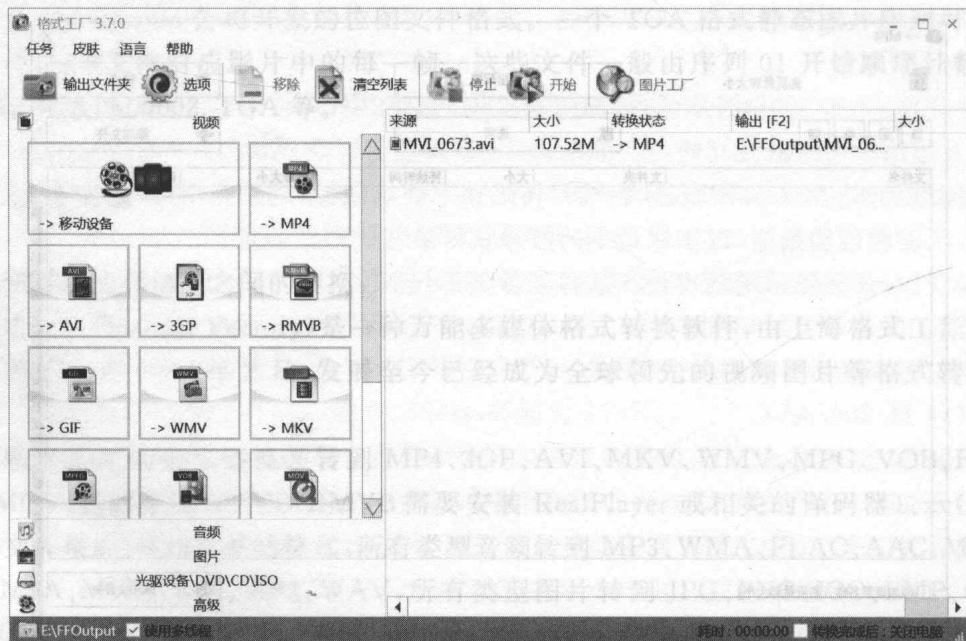


图 1-4 添加文件后的主界面

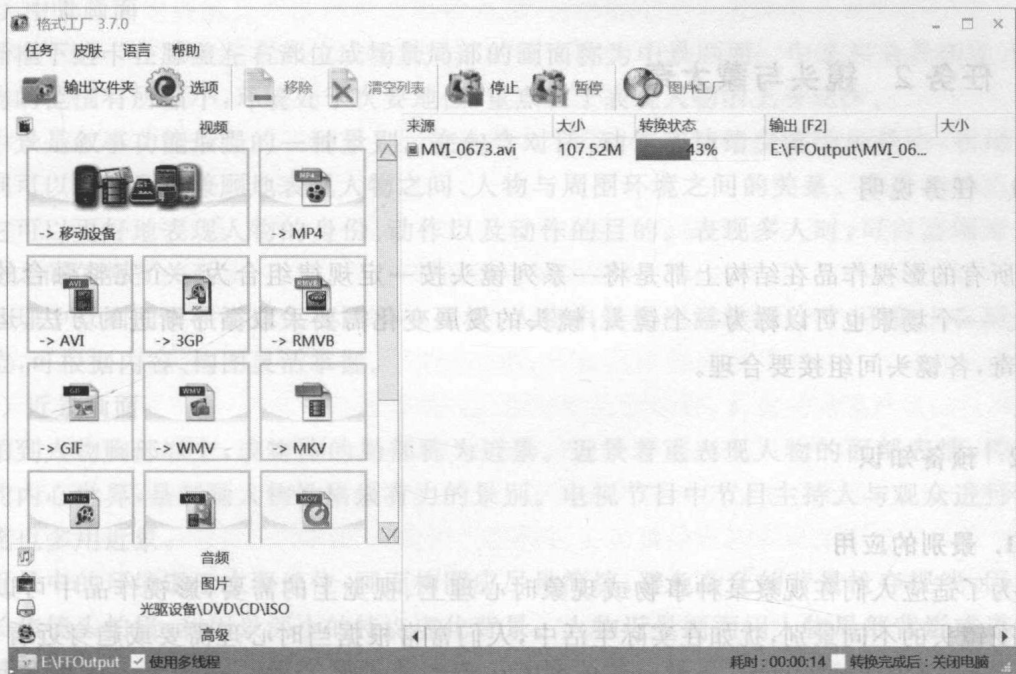


图 1-5 主界面中的转换进程

(6) 转换完成后的主界面,如图 1-6 所示。

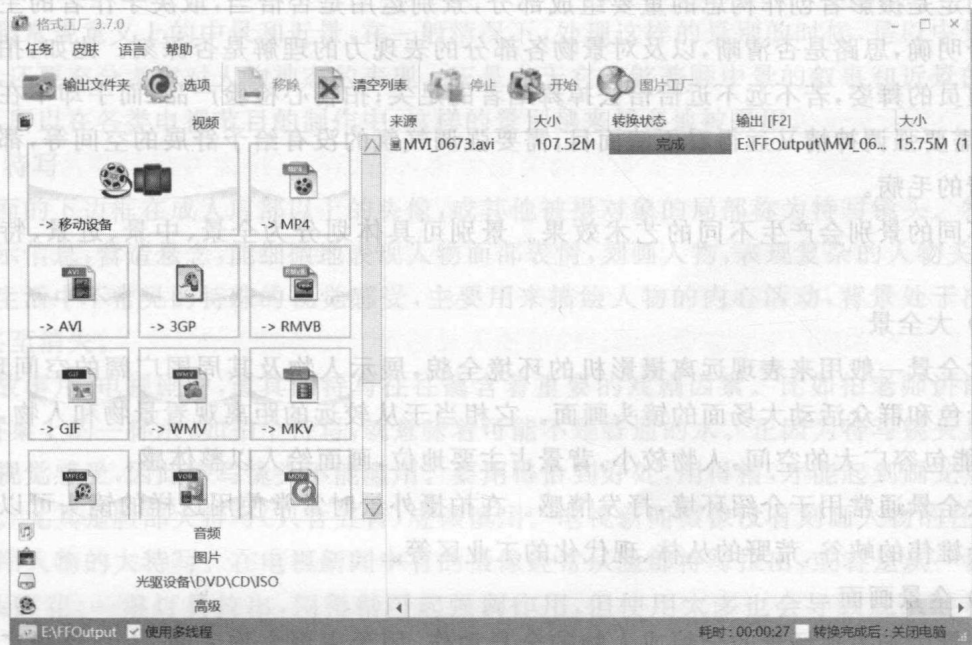


图 1-6 主界面中的转换完成