



计算机“十二五”规划教材



中文
版

影视制作案例教程 Premiere Pr CS6

实战精粹

- ◎ 案例引导+知识精讲+商业实战应用
- ◎ 案例针对性强、设计精美、操作简单
- ◎ 内容安排合理，符合岗位应用需要

主编 李开海

航空工业出版社

计算机“十二五”规划教材

影视制作案例教程

——中文版 Premiere Pro CS6 实战精粹

主编 李开海

航空工业出版社

北 京

内 容 提 要

Premiere 是目前最优秀的非线性视频编辑软件之一,本书按照系统、实用、易学、易用的原则介绍了 Premiere Pro CS6 的基本操作方法及影视编辑技巧,内容涵盖 Premiere Pro CS6 快速入门、素材的导入与管理、视频编辑、视频切换、视频特效、视频合成与抠像、字幕制作、编辑音频、输出影片、综合应用实战等。

本书以案例为引导,同时又兼顾学习的系统性。本书在讲解各节内容时,首先通过“课堂案例”让读者快速上手相关操作,然后通过“知识精讲”让读者系统地学习软件的相关功能,接着通过“课堂实训”让读者练习和巩固所学知识,在每章的最后还安排了“课后练习”,让读者进一步练习所学知识。

本书可作为高等院校,中、高等职业技术学院,以及各类计算机教育培训机构的专用教材,也可供广大初、中级电脑爱好者自学使用。

图书在版编目(CIP)数据

影视制作案例教程:中文版 Premiere Pro CS6 实战
精粹 / 李开海主编. -- 北京:航空工业出版社,
2015.3

ISBN 978-7-5165-0678-3

I. ①影… II. ①李… III. ①视频编辑软件—教材
IV. ①TN94

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 041494 号

影视制作案例教程——中文版 Premiere Pro CS6 实战精粹
Yingshi Zhizuo Anli Jiaocheng——Zhongwenban Premiere Pro CS6 Shizhan Jingcui

航空工业出版社出版发行

(北京市朝阳区北苑 2 号院 100012)

发行部电话:010-84936597 010-84936343

北京市科星印刷有限责任公司印刷

全国各地新华书店经售

2015 年 3 月第 1 版

2015 年 3 月第 1 次印刷

开本:787×1092

1/16

印张:20.25

字数:456 千字

印数:1—5000

定价:45.00 元



Premiere 是 Adobe 公司开发的影视编辑软件，它集视频采集、剪辑、转场、特效、字幕制作、音频编辑和影片合成等功能于一体，是目前最流行的影视后期处理软件之一，被广泛应用于电视制作、广告制作、电影剪辑、游戏场景制作，以及企事业单位和个人视频制作等领域。

目前，许多院校和培训机构的艺术专业都将 Premiere 作为一门重要的专业课程。为了帮助这些院校和培训机构的教师系统地讲授这门课程，为了帮助学生和广大读者能熟练地使用 Premiere 进行影视编辑，制作出符合实际应用需要的作品，我们在充分调研各院校关于这门课程教学改革情况的基础上，结合编者丰富的教学经验和影视制作经验编写了本书。



一本好教材，应该易教、易学，让学生轻松学到实用的知识；一本好教材，应该内容安排合理，体例新颖、实用；一本好教材，应该概念准确，语言精炼，讲解通俗易懂；一本好教材，应该图文并茂，案例丰富、典型、实用。具体来说，本书具有以下几个特点。

- 精心设计结构体例，易教易学：本书按照“课堂案例—知识精讲—课堂实训—课后练习”的思路编排每章结构。在讲解各节内容时，首先通过“课堂案例”让学生快速熟悉软件的相关功能和设计思路，然后通过“知识精讲”让学生系统地学习软件的相关功能，接着通过“课堂实训”让学生练习并巩固所学知识，在每章的最后还安排了“课后练习”，让学生进一步练习本章所学知识，增强实战能力。
- 精心设计案例，符合教学需要：本书的案例主要分为四类，其中课堂案例、课堂实训案例和课后练习案例具有操作简单、针对性强（针对当前要讲解的软件功能）、符合实际应用等特点；最后一章的综合案例则是 Premiere 功能的综合应用，具有专业性强、设计精美等特点，目的是提高学生的综合实战能力。
- 精心安排内容，符合岗位需要：本书精心挑选与实际应用紧密相关的知识点和案例，从而让读者在学完本书后，能马上在实践中应用学到的技能。

- 语言精炼，通俗易懂：本书在讲解知识点时，力求做到语言精练，通俗易懂。在“知识精讲”部分，对于一些较难理解的功能，使用小例子的方式进行讲解。



本书读者对象



本书可作为高等院校，中、高等职业技术学院，以及各类计算机教育培训机构
的专用教材，也可供广大初、中级电脑爱好者自学使用。



本书教学资源下载



本书配有精美的教学课件和素材等教学资源，读者可从网站（<http://www.bjjqe.com>）
下载。



本书的创作团队



本书由李开海任主编，杨松、莫道江、杨文阳任副主编。其中，李开海编写第1章、
第2章、第3章、第4章，杨松编写第5章、第6章，莫道江编写第7章、第8章，杨文
阳编写第9章、第10章。

本书中对 Premiere Pro CS6 的菜单、对话框和各项参数的中文描述因翻译原因，与其
他资料的描述可能不完全一致，敬请理解。尽管我们在写作本书时已竭尽全力，但书中仍
可能会存在问题，欢迎读者批评指正。另外，如果读者在学习中有疑问，可登录网站
（<http://www.bjjqe.com>）寻求帮助，我们将会及时解答。

编 者
2015年2月

目录

第1章 从零起步——Premiere Pro CS6

快速上手 1

学习目标 1

1.1 影视制作必备知识 1

1.1.1 视频编辑常见概念 1

1. 帧和帧速率 1

2. 扫描方式和场 2

3. 视频时间码 3

4. 像素与分辨率 3

5. 帧宽高比与像素宽高比 3

6. 电视制式 4

7. 标清和高清 4

1.1.2 常见的视频编码和视频

格式 5

1.1.3 常见的图像和音频格式 6

1.1.4 制作影视节目的基本

流程 7

1. 前期准备 7

2. 现场录制 7

3. 后期制作 8

1.2 初识 Premiere Pro CS6 8

1.2.1 启动 Premiere Pro CS6 8

1.2.2 熟悉 Premiere Pro CS6

的工作界面 9

1. “项目”调板 10

2. “监视器”调板 10

3. “时间线”调板 10

4. “工具”调板 10

5. 其他调板 10

1.2.3 调整 Premiere Pro CS6

工作区布局 11

1.2.4 设置 Premiere Pro CS6

使用环境 12

1.2.5 自定义快捷键 13

1.3 Premiere Pro CS6 快速上手

——制作篮球节目片头 14

1.3.1 创建和打开项目 14

1.3.2 导入并编辑素材 19

1.3.3 添加视频切换效果 23

1.3.4 创建字幕 24

1.3.5 输出影片 27

本章总结 28

第2章 箭在弦上——素材的导入、

采集和管理 29

学习目标 29

2.1 导入素材 29

2.1.1 课堂案例

——青春岁月 29

2.1.2 知识精讲 33

1. 导入分层文件 33

2. 导入序列图像 34

3. 导入 Premiere 项目文件 35

4. 管理素材 36

2.1.3 课堂实训

——故乡美景 38

2.2 采集素材 39

2.2.1 课堂案例

——采集视频和音频 39

1. 手动采集视频	39
2. 采集音频	41
2.2.2 知识精讲	42
1. 视频采集设备	42
2. 自动采集视频	42
2.2.3 课堂实训——拍摄并采集 视频	44
2.3 创建素材	44
2.3.1 课堂案例——创建和应用 彩色蒙板	44
2.3.2 知识精讲	47
2.3.3 课堂实训——制作彩色 倒计时片头	48
本章总结	49
课后练习	49
1. 导入动漫人物	49
2. 导入 gif 动画素材	50
3. 制作“身边的美景”音乐 短片	50
第3章 利剑出鞘——强大的视频 编辑功能	51
学习目标	51
3.1 视频编辑基本操作	51
3.1.1 课堂案例——慢镜头	51
3.1.2 知识精讲	56
1. 认识监视器调板	56
2. 认识“时间线”调板	57
3. 将素材添加到时间线	58
4. 时间线轨道常用操作	60
5. 取消音视频素材的链接和 组合素材	62
6. 调整素材的播放速度和持续 时间	63

3.1.3 课堂实训——故宫 一角	64
3.2 视频编辑工具的使用	64
3.2.1 课堂案例 ——极速运动	65
3.2.2 知识精讲	70
1. 滚动编辑	70
2. 错落编辑	70
3. 滑动编辑	71
4. 修整剪辑	71
3.2.3 课堂实训——赛车视频	74
3.3 视频编辑高级操作	74
3.3.1 课堂案例 ——影院宣传片	74
3.3.2 知识精讲	81
1. 设置入点和出点	82
2. 插入和覆盖编辑	83
3. 三点编辑和四点编辑	84
4. 提升和提取编辑	87
5. 设置标记	88
3.3.3 课堂实训 ——动物视频集锦	90
本章总结	90
课后练习	91
1. 红叶之美	91
2. 悠闲假日	92
第4章 千变万化——炫酷的视频 转场效果	93
学习目标	93
4.1 三维运动、伸展和光圈类 切换效果	93
4.1.1 课堂案例——电子婚纱 相册	93

4.1.2 知识精讲	97	5.1 创建运动特效动画	127
1. 设置默认切换效果	97	5.1.1 课堂案例——热气球 飞行	127
2. 调整视频切换效果	98	5.1.2 知识精讲	130
3. 删除视频切换效果	99	1. 认识关键帧和特效动画	130
4. 三维运动类切换效果	99	2. 创建和编辑关键帧 ——滚动的篮球	131
5. 伸展类切换效果	101	3. 设置运动特效参数	136
6. 光圈类切换效果	103	5.1.3 课堂实训 ——水中小舟	137
4.1.3 课堂实训——四季转换 短片	103	5.2 创建透明度特效动画	138
4.2 卷页、叠化和缩放类切换 效果	104	5.2.1 课堂案例 ——香水广告	138
4.2.1 课堂案例——数码产品 展示短片	104	5.2.2 知识精讲	144
4.2.2 知识精讲	108	5.2.3 课堂实训 ——节目标题动画	144
1. 卷页类切换效果	108	5.3 应用视频特效	144
2. 叠化类切换效果	109	5.3.1 课堂案例 ——镜头光晕动画	144
3. 缩放类切换效果	111	5.3.2 课堂案例 ——水中倒影	146
4.2.3 课堂实训——名画欣赏 短片	112	5.3.3 课堂案例——彩色方格 浮雕效果	148
4.3 擦除和滑动类切换效果	113	5.3.4 课堂案例——改变汽车 颜色	151
4.3.1 课堂案例——中国山水 短片	113	5.3.5 知识精讲	153
4.3.2 知识精讲	117	1. 应用和编辑视频特效	153
1. 擦除类切换效果	117	2. 常用视频特效	154
2. 滑动类切换效果	122	5.3.6 课堂实训	158
4.3.3 课堂实训——天使宝宝 相册	124	1. 制作旋转视频效果	158
本章总结	125	2. 制作局部马赛克效果	159
课后练习	125	本章总结	160
1. 海底世界	125	课后练习	161
2. 环球风景名胜	126	1. 制作画中画效果	161
第5章 活力四射 ——充满动感的特效	127		
学习目标	127		

2. 制作渐显的文字	161
3. 羽化视频边缘	162
4. 制作老电影效果	163

第6章 移形换影

——视频抠像与合成

学习目标

6.1 色彩类键控特效抠像

6.1.1 课堂案例

——虎奔动画

6.1.2 知识精讲

1. 视频合成简介
2. 认识 Alpha 通道
3. 色彩类键控特效抠像

6.1.3 课堂实训——更换影片

背景

6.2 遮罩类键控特效抠像

6.2.1 课堂案例——椭圆画中画

效果

6.2.2 知识精讲

1. 无用信号遮罩
2. 图像遮罩键
3. 轨道遮罩键
4. 差异遮罩键

6.2.3 课堂实训——火焰字

本章总结

课后练习

1. 合成鸽子飞翔视频
2. 合成唱歌视频

第7章 妙笔生花

——字幕也能玩特技

学习目标

7.1 创建文本字幕

7.1.1 课堂案例——为 MTV

添加字幕

7.1.2 知识精讲

1. 认识“字幕设计”窗口
2. 创建水平和垂直文本
3. 创建路径文本字幕
4. 编辑字幕属性
5. 活用字幕样式

7.1.3 课堂实训

——渐显字幕

7.2 创建图形对象

7.2.1 课堂案例

——倒计时效果

7.2.2 知识精讲

1. 绘制和编辑图形对象
2. 使用标志功能

7.2.3 课堂实训

——长毛狗字幕

7.3 创建动态字幕

7.3.1 课堂案例

——游动的字幕

7.3.2 知识精讲

7.3.3 课堂实训

——片尾演员表

本章总结

课后练习

1. 幻想空间
2. 山园小梅

第8章 天籁之音——玩转音频编辑

和混合

学习目标

8.1 音频的基本编辑

8.1.1 课堂案例——制作声道

转换效果

8.1.2 知识精讲

1. Premiere 音频处理基础



2. 设置音频素材的声道	218
3. 调节音频素材的增益和音量	219
8.1.3 课堂实训——调整 MTV 音量	221
8.2 使用调音台混合音频	222
8.2.1 课堂案例——制作超重低音效果	222
8.2.2 知识精讲	224
1. 自动模式和调节轨道音量	224
2. 设置声像与平衡	226
3. 添加音频特效	227
4. 使用子混合音频轨道	228
8.2.3 课堂实训——制作回音效果	229
8.3 应用音频特效和音频过渡	230
8.3.1 课堂案例——制作声音的变调效果	230
8.3.2 知识精讲	232
1. 常用音频特效	232
2. 添加音频过渡	238
8.3.3 课堂实训——制作声音交叉过渡效果	239
本章总结	239
课后练习	240
1. 制作手机铃声	240
2. 制作 MTV 音频特效	240
第 9 章 成果检验——输出影片	242
学习目标	242
9.1 使用“导出设置”对话框输出作品	242
9.1.1 课堂案例——输出 AVI 视频	242
9.1.2 课堂案例——输出单帧图像	246
9.1.3 课堂案例——输出序列图像	246
9.1.4 知识精讲	247
9.1.5 课堂实训——输出前面制作的作品	247
9.2 使用 Adobe Media Encoder CS6 输出作品	248
9.2.1 课堂案例——同时输出多个序列	248
9.2.2 知识精讲	251
9.2.3 课堂实训——同时输出音视频文件	251
本章总结	252
课后练习	252
1. 输出 MOV 视频	252
2. 批量输出序列	252
第 10 章 高手之路——综合应用实战	254
学习目标	254
10.1 制作电子婚纱相册	254
1. 准备素材	255
2. 合成婚纱相册	258
3. 输出影片文件	270
10.2 制作婚礼片头	270
1. 准备素材	271
2. 制作第 1 个片段	272
3. 制作第 2 个片段	273
4. 制作第 3 个片段	275
5. 合成婚礼片头并输出	277
10.3 制作旅游专题片片头	278
1. 准备素材	279



2. 制作第 1 个片段	279
3. 制作第 2 个片段	282
4. 合成旅游专题片片头并输出	286
10.4 制作汽车鉴赏片头	287
1. 准备素材	288
2. 制作第 1 个镜头	292
3. 制作第 2 个镜头	294
4. 制作第 3 个镜头	298
5. 制作第 4 个镜头	299
6. 制作第 5 个镜头	301

7. 制作第 6 个镜头	303
8. 合成汽车鉴赏片头并输出	304
10.5 制作电视剧片尾	306
1. 准备素材	307
2. 制作第 1 个片段	308
3. 制作第 2 个片段	310
4. 制作第 3 个片段	310
5. 制作第 4 个片段	311
6. 制作第 5 个片段	311
7. 合成电视剧片尾并输出	312

1

第1章 从零起步

——Premiere Pro CS6 快速上手

Premiere Pro CS6 是由 Adobe 公司开发的一款专门用于视频后期处理的非线性编辑软件,利用它可以快速地对视频进行剪辑、添加特效和转场,以及对数码照片、音频等进行编辑处理,被广泛应用于电视节目、广告制作和电影剪辑等领域。本章首先介绍影视制作的一些必备知识,以及 Premiere Pro CS6 的界面组成,然后通过一个实例,让读者掌握创建、打开和保存项目文件等基本操作,以及了解使用 Premiere Pro CS6 制作影视作品的流程和思路。

学习目标

- ✎ 掌握影视制作必备知识
- ✎ 熟悉 Premiere Pro CS6 的工作界面
- ✎ 掌握 Premiere Pro CS6 的基本操作
- ✎ 掌握使用 Premiere Pro CS6 处理视频的基本流程

1.1 影视制作必备知识

影视制作是 Premiere Pro CS6 最主要的应用领域,因此在学习该软件之前,读者应先了解影视制作的一些必备知识。

1.1.1 视频编辑常见概念

1. 帧和帧速率

电影和电视实质上是由一幅幅静态图片按照顺序播放出来的,由于人眼有视觉滞留现象,人们会认为图片中的静态元素动了起来。组成视频的每一幅静态图像被称之为“帧”,而每秒显示的图片数量就称为帧速率,单位是帧/秒(fps)。

在播放视频的过程中,播放效果的流畅程度取决于帧速率。目前,电影画面的帧速

率为 24fps，而电视画面的帧速率约为 25fps 或 30fps。

2. 扫描方式和场

现代人观看视频的渠道越来越多，如电视机、电脑显示器、手机屏幕等，大家在观看它们呈现的精彩画面的同时，是否想过每一幅（帧）画面是如何显示出来的呢？

电视机、显示器都是以电子枪扫描的方式来显示图像，其中显示器采用的是逐行扫描，即从图像左上角开始由左向右水平扫描，当扫描点到达图像右侧边缘时，快速返回左侧进行另一行扫描，从而以点成线，逐行扫描，以线成面，完成一幅图像的显示。

传统电视机采用隔行扫描来显示图像，该方式下，电子枪首先扫描图像的奇数行（或偶数行），当扫描完所有的奇数行（或偶数行）后，再使用相同方法扫描偶数行（或奇数行）以填补上一场扫描留下的空缺，即分两场显示一幅图像，如图 1-1 所示。可以推断出，场速率为帧速率的二倍。例如，若视频播放速度为 30 秒/帧，实质上每秒需要播放 60 场画面。

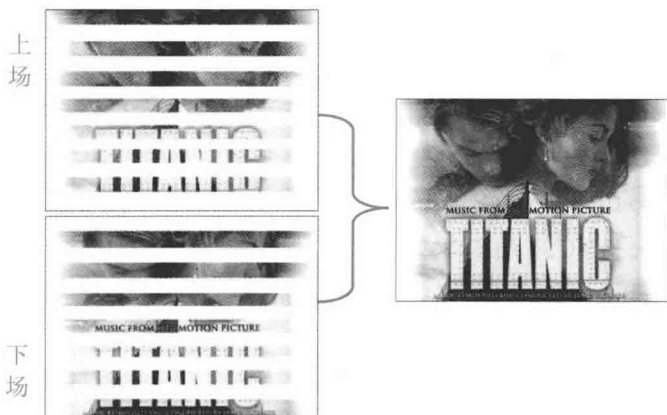


图 1-1 隔行扫描和场

隔行扫描又分为上场优先和下场优先两种表现形式。上场优先也称为奇场优先，即优先扫描奇数行（1，3，5，7，9……），而下场优先也称为偶场优先，即优先扫描偶数行（2，4，6，8，10……）。

在 Premiere 中创建序列和输出作品时需要正确地设置扫描方式，如果设置为隔行扫描，则还需要正确地设置场序，否则播放时会出现画面抖动的问题。至于设置为何种扫描方式，以及上场优先还是下场优先，可根据素材自身的场和作品的应用来决定。例如，若作品是拿到电视台中播放，需要根据电视台的要求来设置场序。

3. 视频时间码

时间码用来识别和记录视频数据流中的每一帧，从一段视频的起始帧到终止帧，每一帧都有一个唯一的时间码，从而方便对视频进行定位和编辑。目前常用的时间码是 SMPTE（电影与电视工程师协会的缩写）规定的，其格式为：小时：分钟：秒：帧。

例如，一个素材片段的播放长度表示为：00:01:30:13，意思是它持续 1 分钟 30 秒 13 帧。

4. 像素与分辨率

像素与分辨率都是影响视频质量的重要因素，与视频的播放效果有着密切联系。

像素是组成图像的最基本元素，每个像素只能显示一种颜色，多个像素共同组成了整幅图像。至于分辨率，则是指一幅图像中像素的数量，通常用“水平方向像素数量×垂直方向像素数量”的方式来表示，例如 720×480、720×576 等。

像素与分辨率对视频质量的影响在于：在画面尺寸相同的情况下，分辨率越大，像素数量也就越多，视频的清晰度也就越高；反之，视频画面的清晰度也就越低。



在传统电视机中，视频画面的垂直分辨率表现为每帧图像中水平扫描线的可视数量。至于水平分辨率，则是每行扫描线中包含的像素数。

5. 帧宽高比与像素宽高比

帧宽高比即视频画面的宽高比，常见的电视规格为标准的 4:3 和宽屏的 16:9，如图 1-2 所示，一些电影具有更宽的比例。至于像素宽高比，则是指视频画面内每个像素的长宽比，具体比例由视频所采用的视频标准所决定。



图 1-2 帧宽高比

计算机显示器一般使用正方形像素显示画面，其像素宽高比为 1.0；电视机一般使用矩形像素，如标准 PAL 电视制式的像素宽高比为 1.07，宽屏 PAL 制式的像素宽高比为 1.42。这也是为什么标准和宽屏 PAL 电视制式的分辨率都为 720×576，但视频画面的宽

高比一个是 4:3, 一个是 16:9 的原因。视频画面的宽高比是由分辨率和像素宽高比共同决定的。

6. 电视制式

电视制式是实现电视画面、伴音及其他电视信号正常传输与重现的方法与技术标准, 因此也称为电视标准。电视制式的出现, 保证了电视机、视频及其他相关设备之间所用标准的统一或兼容。目前世界上通用的电视制式有 NTSC 制、PAL 制和 SECAM 制 3 种。

- ▶ **NTSC 制式:** NTSC 制式由美国国家电视系统委员会(National Television System Committee)制定, 视频帧速率为 29.97fps, 扫描线为 525 行, 分辨率为 720×480 像素, 隔行扫描, 每秒约播放 60 场画面。采用 NTSC 制式的国家和地区有美国、加拿大、墨西哥、日本和韩国等。

提示

在扫描显示视频画面的过程中会产生逆程线。例如, 扫描线为 525 行, 其中会产生 45 行左右的逆程线, 实际有效扫描线(构成图像的扫描线)只有 480 行左右, 因此可视垂直分辨率为 480 像素左右。

- ▶ **PAL 制式:** PAL 是英文 Phase Alteration Line 的缩写, 这种制式的视频帧速率为 25fps, 扫描线为 625 行, 分辨率为 720×576 像素, 隔行扫描。采用 PAL 制式的国家和地区有中国、绝大部分欧洲国家、南美和澳大利亚等。
- ▶ **SECAM 制式:** SECAM 是法文 Sequentiel Couleur A Memoire 的缩写, 它与 PAL 制式有着相同的帧速率和扫描线数, 但其色度信号的调制方式与 NTSC 和 PAL 制式不同, 它不怕干扰, 彩色效果好, 但兼容性差。采用 SECAM 制式的国家和地区有俄罗斯、法国、中东和大部分非洲国家等。

提示

电视制式是电视独有的一种标准, 如果制作的影视作品是在中国的电视中播放, 在 Premiere 中新建和输出序列时应选择 PAL 制式。

7. 标清和高清

如果将视频从画面清晰度来分类的话, 可分为标清(SD)和高清(HD)两种层次, 它们是分辨率上的差别, 而不是文件格式上的差异。其中, 达到 720p 以上的垂直分辨率是高清视频的准入门槛, 包括 720p、1080p、1080i 等。高清视频的帧宽比一般为 16:9。

提示

一般使用垂直分辨率来界定视频属于标清还是高清。在描述视频的垂直分辨率时, 通常都会在分辨率后添加 p 或 i 标识, 以表明视频在播放时会采用逐行扫描(p)还是隔行扫描(i)。

2K 和 4K 是标准在高清之上的数字电影格式, 分辨率分别为 2048 像素×1365 像素和 4096 像素×2370 像素等。

1.1.2 常见的视频编码和视频格式

在制作影视作品的过程中, 经常会发现有些视频文件无法导入软件中进行编辑, 或导入后出现播放不正常的问题。一般情况下, 这些问题都由视频素材的编码引起。那么什么是视频编码呢?

所谓视频编码就是指使用特定技术对视频进行压缩, 以在尽量不损害其播放效果的情况下减少其体积的一种方式。

常用的视频编解码标准有国际电联制定的 H.261、H.263、H.264, 运动静止图像专家组制定的 M-JPEG 和国际标准化组织制定的 MPEG 系列标准。此外, 在互联网上广泛应用的还有 Real-Networks 公司的 RealVideo, 微软公司的 WMV、VC-1, 以及苹果公司的 QuickTime 等。

要在电脑中播放和处理视频, 需要安装相应的编码器。例如, 大多数视频播放器都包含各种视频编码器, 播放视频的过程其实就是使用相应的编码器对视频进行解码的过程。如果电脑中没有某类视频编码器, 将无法播放使用该编码的视频。例如, 若没有 RealVideo 编码器, 将无法播放 RM 或 RMVB 格式的视频。

不同视频编码标准对视频的压缩方式不同, 视频大小和清晰度也不同。目前常用的高清视频编码标准有 H.264、MPEG-2 和 VC-1 等。MPEG-2 是 DVD 视频使用的编码标准, 属于编码标准中的老一辈成员。H.264 是目前流行的视频编码标准, 它最大的特点是具有极高的压缩比, 在同等的视频质量下, H.264 的数据压缩率比 MPEG-2 高 2~3 倍。H.264 的缺点是其计算复杂, 对计算机的配置要求较高。VC-1 编码的数据压缩率介于 H.264 与 MPEG-2 之间, 画质表现方面与 H.264 接近, 但其对硬件的要求较低。



需要注意的是, 我们常说的诸如 AVI、MP4 等视频格式与视频编码是不同的概念, 但二者有一定的联系, 视频格式指的是对编码后的视频流进行封装的方式。采用相同编码的视频流可以使用不同的格式进行封装。目前常见的视频格式如表 1-1 所示。

表 1-1 常见的视频格式

格式	格式说明
AVI	是微软推出的视频格式, 可用来封装多种编码的视频流, 如 DivX、XviD (这两种编码都属于 MPEG 系列编码)、RealVideo、H.264、MPEG-2、VC-1 等

续表

格式	格式说明
MKV	与 AVI 格式一样，可用来封装多种编码的视频流，被益为万能封装器
MOV	是苹果公司开发的音视频文件格式，常用来封装 QuickTime 编码的视频流，可以提供体积小，质量高的视频
WAV	是微软公司主推的一种网络视频格式，常用来封装采用 WMV、VC-1 编码的视频流，具有很高的压缩比
RM/RMVB	用来封装采用 RealVideo 编码的音视频流，优点是具有很高的压缩比，缺点是多数视频编辑软件不支持 RealVideo 编码，需要转码才能使用
TS	是高清视频专用的封装容器，多见于原版的蓝光、HD DVD 转换的视频影片，这些影片一般采用 H.264、VC-1 等最新的视频编码
MP4	目前被广泛应用于封装 H.264 视频和 ACC 音频
3GP	相当于 MP4 格式的简化版本，但文件体积更小，是手机上经常使用的视频格式。3GP 格式支持多种视频编码，如 H.263、H.264 和 MPEG-4 等

1.1.3 常见的图像和音频格式

使用 Premiere Pro CS6 制作影视作品时除了使用视频素材外，还经常需要使用图像和音频素材，下面介绍一下 Premiere 支持的常见图像和音频格式，分别如表 1-2 和 1-3 所示。

表 1-2 常见的图像文件格式

格式	格式说明
BMP	是微软推出的图像格式，采用无损压缩，图像质量高，但文件稍大
JPG	是一种压缩率很高的图像文件格式。由于它采用的是具有破坏性的压缩算法，因此会降低图像的质量
GIF	是网络上经常使用的图像文件格式，支持透明背景和动画，但由于它最多只包含 256 种颜色，因此很少在视频软件中使用
PNG	支持 24 位图像，具有很高的压缩比，支持透明
TIFF	采用无损压缩方式来存储图像信息，图像质量高