



劳动和社会保障部全国计算机高新技术
Adobe 专业人士资格认证考试
指定教材



Adobe 专业人士资格认证
Premiere 6.0
专业资格认证标准教程
(Adobe 专业人士)

Adobe 专业人士资格认证 主编
教材编委会



中航出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



劳动和社会保障部全国计算机高新技术

Adobe 专业人士资格认证考试

指定教材

TP391.41
116



Adobe 专业人士资格认证

Premiere 6.0

专业资格认证标准教程

(Adobe 专业人士)

Adobe 专业人士资格认证

教材编委会

主编



宇航出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

Adobe Premiere 6.0 是 Premiere 5.x 的增强版本。它无论在桌面系统编辑的方便性上,还是在影视后期各种效果的编辑方面,功能较以前版本更强大。比如说新增加了 History、Video Filters、Audio Filters 和 Effect Controls 等 4 个控制面板,并且增强了 Transitions 和 Commands 面板。目前广泛运用于广告、电视、电影、新闻以及电视音乐等媒体节目的制作。

众所周知, Premiere 是非线性的视频编辑软件,其非线性表现在于对每一个帧画面的编辑可以进行非线性的调整。本教程面向广大的 Premiere 的初学者,第 1、2、3 和 4 章介绍了 Premiere 6.0 的基础知识,包括视频常识和一些常用的图像文件格式,还介绍了一些基本的操作;第 5 章到第 10 章主要介绍使用 Premiere 进行制作时的每一个基本细节,包括过渡效果的使用,运动效果的使用和视频音频滤镜效果的使用等;最后一章运用学过的知识制作了 4 个精彩绝伦的综合实例。每章后面都有本章小结及复习题,以便时时总结巩固所学知识;附录 1 列出了编辑时可以使用的快捷键,包括捕获和编辑时可能用到的快捷键;附录 2 列出了复习题答案。

本教程内容较为全面,深入浅出,不仅适合各类广告设计人员、计算机视频制作人员,而且也可以供广大相关专业的师生学习参考。本教程不仅适合 Adobe Premiere 6.0 的初学者,而且对于中级水平的读者,也有较好的参考价值。

版 权 声 明

本教程由劳动和社会保障部 Adobe 专业人士资格认证教材编委会主编,授权北京希望电子出版社出版,未经出版者和著作权人书面许可,本书的任何部分不得直接或修改后复制传播。

本教程封底贴有劳动和社会保障部职业技能鉴定中心与北京希望电脑公司共同设计的防伪标签,无防伪标签者不得销售,版权所有,翻印必究。

宇 航 出 版 社
北京希望电子出版社 出版发行

北京市和平里滨河路 1 号 (100013)

北京海淀路 82 号 (100080)

发行地址:北京阜成路 8 号 (100830)

北京海淀路 82 号 (100080)

北京东升印刷厂印刷

新华书店经销

ISBN 7-80144-124-9

2002 年 1 月第 1 版 2002 年 1 月第 1 次印刷

开本: 787×1092 1/16 印张: 23 字数: 520 千字

印数: 1—5000 册 定价: 25.00 元

国家职业技能鉴定专家委员会

计算机专业委员会名单

主任委员：路甬祥 王 选

副主任委员：胡启恒 陈 冲 陈 宇 周明陶

委 员：（按姓氏笔画排序）

于永顺 王东岩 王景新 王瑞明 刘雅英

汤宝兴 求伯君 宋 健 陈 敏 陈树楷

赵伯雄 钟玉琢 秦人华 恩庭璞 陶 沙

黄民德 彭 瑜 谢小庆

秘 书 长：李京申

KJS81/02

Adobe 专业人士资格认证

专业组名单

主任委员：陈 宇 秦人华

副主任委员：皮卓丁 张 骏 李京申

委 员：（按姓氏笔画排序）

王元元 朱建华 张 晖 张 勇

肖松岭 陈 敏 陈星火 金志农

郝志踣 黄心渊

秘 书 长：沈 鸿 陆卫民

Adobe 专业人士资格认证

教材编委会名单

主任委员：陈 敏 徐建华

副主任委员：朱建华 张明真 刘晓融

委 员：段倚虹 刘鉴君 李泽江 陈 明

陈 朝 肖松岭 张灵芝 张 晖

张 骏 张劲平 张福志 张 拓

王四坤 沈 鸿 陆卫民 欧阳箴

罗 军 侯 明 郝志踣 战晓雷

程海明

本书执笔人：金志城

全国计算机信息高新技术 Adobe 技术专业认证考试简介

全国计算机信息高新技术考试是劳动和社会保障部为适应社会发展和科技进步的需要,提高劳动力素质和促进就业,加强计算机信息高新技术领域新职业、新工种职业技能鉴定工作,授权劳动和社会保障部职业技能鉴定中心在全国范围内统一组织实施的社会化职业技能考试。根据劳动和社会保障部职业技能开发司、劳动和社会保障部职业技能鉴定中心劳培司字[1997]63号文件,“考试合格者由劳动和社会保障部职业技能鉴定中心统一核发计算机信息高新技术考试合格证书。该证书作为反映计算机操作技能水平的基础性职业资格证书,在要求计算机操作能力并实行岗位准入控制的相应职业作为上岗证;在其他就业和职位竞聘领域作为计算机相应操作能力的证明。通过计算机信息高新技术考试,获得操作员、高级操作员资格者,分别视同于中华人民共和国中级、高级技术等级,其使用及待遇参照相应规定执行;获得操作师、高级操作师资格者参加技师、高级技师技术职务评聘时分别作为其专业技能的依据。”

为了适应 IT 技术发展需要,满足社会、企事业单位对掌握和拥有一技之长的专业人才的需求,使全国计算机信息高新技术考试达到国际同类证书水平,劳动和社会保障部职业技能鉴定中心决定和一些世界著名 IT 企业共同开展全国计算机信息高新技术专业认证考试。本项考试将这些企业的专业技术,按劳动和社会保障部职业技能鉴定中心的统一格式,制定出考试大纲,组织命题,形成试题汇编和考试培训教材,用先进的智能化平台进行考试。考试合格者获得劳动和社会保障部职业技能鉴定中心、专业技术企业共同认证、国际通用的全国计算机信息高新技术专业认证考试合格证书。

全国计算机信息高新技术 Adobe 专业认证考试与 Adobe 公司共同开展,主要包括 Adobe 公司现有和今后将有的具有专业认证价值的全部技术。本项考试纳入劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试并向全国推广,由劳动和社会保障部职业技能鉴定中心统一组织实施,质量达到国际同类认证水平。首批技术认证范围包括:Photoshop、After Effects、Acrobat、Illustrator、Premiere、PageMaker、Golive、LiveMotion 八种专业技术的认证考试。

依照合作方共同商定的原则,拟成为 Adobe 专业认证考试培训点和考点的高新技术考试站,应向 Adobe 公司申请培训和考试授权;拟成为 Adobe 专业认证考试培训点和考点的原 Adobe 公司授权培训点或者考点,由 Adobe 公司统一报劳动和社会保障部职业技能鉴定中心,按高新技术考试站审批标准和审批手续核准后,按属地化管理原则进行管理。

凡是取得 Adobe 专业认证培训点或者考点授权的考试站,必须服从劳动和社会保障部门的统一安排,使用从 Adobe 北京办事处认可的渠道处获得的各种版本正式软件,订购北京希望电子出版社统一出版的教材和配套培训资料。

开展这项工作的主要目的,就是为了推动高新技术 Adobe 专业技术在我国的迅速普及,促使其得到推广应用,提高应用人员的使用水平和高新技术装备的使用效率,促进生产效率的提高;同时,对 Adobe 专业技术应用人员的择业、流动提供一个应用水平与能力的标准证明,以适应劳动力的市场化管理。

根据职业技能鉴定要求和劳动力市场化管理需要,职业技能鉴定必须做到操作直观、

项目明确、能力确定、水平相当且可操作性强的要求,因此,全国计算机信息高新技术 Adobe 专业认证考试采用了一种新型的、国际通用的专项职业技能鉴定方式。根据 Adobe 专业技术不同应用领域的特征,划分模块和平台,各平台按专业级分别独立进行考试。

目前划分了八个 Adobe 专业技术的认证考试:

模块代号	专业技术认证名称	编号	平台
A01	Photoshop	1	Windows98/2000 平台
A02	After Effects	2	Windows98/2000 平台
A03	Acrobat	3	Windows98/2000 平台
A04	Illustrator	4	Windows98/2000 平台
A05	Premiere	5	Windows98/2000 平台
A06	PageMaker	6	Windows98/2000 平台
A07	Golive	7	Windows98/2000 平台
A08	LiveMotion	8	Windows98/2000 平台

根据 Adobe 专业技术认证的发展和实际需要,考核模块将逐步扩充。

全国计算机信息高新技术 Adobe 专业技术认证考试密切结合计算机技术迅速发展的实际情况,根据 Adobe 全球专业认证考试的特点来设计考试内容和考核标准及方法,采用标准化考试方法,重在考核 Adobe 专业技术的操作能力,侧重专门软件的应用,培养具有熟练的 Adobe 相关软件操作能力的劳动者。在考试管理上,采用随培随考的方法,不搞全国统一时间的考试,以适应考生需要。向社会公开考题和答案,不搞猜题战术,以求公平并提高学习效率。

全国计算机信息高新技术 Adobe 专业认证考试特别强调规范性,劳动和社会保障部职业技能鉴定中心根据“统一命题、统一考务管理、统一考评员资格、统一培训考核机构条件标准、统一颁发证书”的原则进行质量管理,每一个考核模块都制定了相应的鉴定标准和考试大纲,各地区进行培训和考试都执行统一的标准和大纲,并使用统一教材,以避免“因人而异”的随意性,使证书获得者的水平具有等价性。为适应 Adobe 专业技术快速发展的现实情况,不断跟踪最新应用技术,还建立了动态的职业鉴定标准体系,并由专家委员会根据技术发展进行拟定、调整和公布。

为实现提高劳动者素质和促进就业的基本目的,劳动和社会保障部职业技能鉴定中心将根据实际情况逐步引入各种现代化考试技术,全国计算机信息高新技术考试将成为目标明确、组织周密、管理严格、设计科学合理、可操作性强、适合国情特点和社会广泛需要、满足现行职业技能鉴定制度要求的全国性技能考试。

培训教材咨询电话: 010-62630301 62637101

出版说明

为了适应 IT 技术发展需要,满足社会、企事业单位对掌握和拥有一技之长的专业人才的需求,使全国计算机信息高新技术考试达到国际同类证书水平,劳动和社会保障部职业技能鉴定中心决定和一些世界著名 IT 企业共同开展全国计算机信息高新技术专业认证考试。本项考试将这些企业的专业技术,按劳动和社会保障部职业技能鉴定中心的统一格式,制定出考试大纲,组织命题,形成试题汇编和考试培训教材,用先进的智能化平台进行考试。考试合格者获得劳动和社会保障部职业技能鉴定中心、专业技术企业共同认证、国际通用的全国计算机信息高新技术专业认证考试合格证书。

全国计算机信息高新技术 Adobe 专业认证考试与 Adobe 公司共同开展,主要包括 Adobe 公司现有和今后将有的具有专业认证价值的全部技术。本项考试纳入劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试并向全国推广,由劳动和社会保障部职业技能鉴定中心统一组织实施,质量达到国际同类认证水平。首批技术认证范围包括:Photoshop、After Effects、Acrobat、Illustrator、Premiere、PageMaker、Golive、LiveMotion 八种专业技术的认证考试。

全国计算机及信息高新技术 Adobe 专业认证考试特别强调规范性,劳动和社会保障部职业技能鉴定中心根据“统一命题、统一考务管理、统一考评员资格、统一培训考核机构条件标准、统一颁发证书”的原则进行质量管理。每一个考试模块都制定了相应的鉴定标准和考试大纲,各地区进行培训和考试都执行统一的标准和大纲,并使用统一教材,以避免“因人而异”的随意性,使证书获得者的水平具有等价性。

为保证考试与培训的需要,每个模块的教材由两种指定教材组成。其中一种是汇集了本模块全部试题的《试题汇编》,一种是用于系统教学使用的《培训教程》。

本书是全国计算机信息高新技术 Adobe 技术专业认证考试中 Premiere 专业人士资格考试培训教材。主要内容包括:Premiere 6.0 基础知识;使用过渡效果;使用运动效果;使用视频音频滤镜效果;第 11 章是 4 个综合实例;附录 1 中列出快捷键;附录 2 中列出了复习题答案。

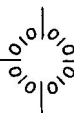
本书由金志城、韩璐、王镭、张华东、李晓、范之誉、王宏、李琦、王瑾、吴君华、付鑫育、李龙、钱少伟、刘荣强、李伟光、朱峰、许大中、魏勇、萧玉、丁桦、李林、邵华刚、朱莉、肖育新、戴礼华、钟行兆执笔。

关于本书的不足之处,敬请批评指正。

目 录

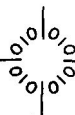
第1章 Adobe Premiere 及相关知识..... 1	第6章 Premiere 6.0 中的过渡效果..... 133
1.1 关于 Adobe premiere.....2	6.1 过渡效果的使用..... 134
1.2 计算机影视制作的基础知识.....3	6.2 过渡效果..... 136
1.3 小结.....15	6.3 小结..... 167
1.4 复习题.....15	6.4 复习题..... 167
第2章 Premiere 6.0 初探..... 18	第7章 Premiere 中的过滤效果..... 170
2.1 安装 Adobe Premiere 6.0.....19	7.1 使用 Audio 和 Video Effects 面板..... 171
2.2 初识 Adobe Premiere 6.0.....27	7.2 使用 After Effects 效果..... 177
2.3 小结.....39	7.3 Premiere 6.0 中包括的视频滤镜效果.....178
2.4 复习题.....39	7.4 Premiere 6.0 中包括的音频效果.....210
第3章 Premiere 6.0 系统界面介绍..... 41	7.5 小结.....219
3.1 界面介绍.....42	7.6 复习题.....219
3.2 Adobe Premiere 6.0 菜单简介.....43	第8章 透明叠加画面..... 222
3.3 Adobe Premiere 6.0 重要按钮工具 介绍.....51	8.1 认识叠加设置窗口.....223
3.4 使用控制面板.....54	8.2 各种透明叠加方式.....230
3.5 设置项目的各种参数.....64	8.3 其他透明效果介绍.....246
3.6 小结.....75	8.4 小结.....250
3.7 复习题.....76	8.5 复习题.....250
第4章 Premiere 6.0 入门..... 78	第9章 Premiere 6.0 的动画效果..... 253
4.1 Premiere 实例制作前期工作.....79	9.1 运动设置窗口简介.....254
4.2 实例制作.....81	9.2 调节运动上的点.....258
4.3 小结.....89	9.3 设置运动状况.....260
4.4 复习题.....89	9.4 动画制作综合实例.....266
第5章 Premiere 6.0 中的字幕..... 92	9.5 小结.....271
5.1 Adobe Premiere 6.0 中的字幕窗口 工具简介.....93	9.6 复习题.....271
5.2 建立字幕的素材.....96	第10章 加入音频..... 274
5.3 对字幕进行修饰.....102	10.1 关于音频效果.....275
5.4 添加字幕效果.....107	10.2 在 Timeline 窗口中合成音频.....275
5.5 建立中文字幕.....109	10.3 使用 Audio Mixer 窗口调节音频.....282
5.6 建立滚动字幕.....118	10.4 使用音频滤镜.....285
5.7 字幕制作实例.....120	10.5 小结.....294
5.8 小结.....130	10.6 复习题.....295
5.9 复习题.....131	第11章 综合实例..... 298
	实例1 变脸.....299
	实例2 一生所爱 MTV.....309

实例 3 制作宣传影片“最终幻想”	320	复习题	343
实例 4 温馨电子贺卡	333	附录 1 Premiere 6.0 的键盘快捷方式	346
小结	343	附录 2 复习题答案	353

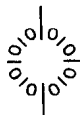


Windows 2000, MMX detected, v6.0

Adobe® Premiere® 6.0



第 1 章 Adobe Premiere 及相关知识



Adobe Premiere 6.0 是 Adobe 公司 2001 年最新推出的多媒体制作软件。Premiere 6.0 在诸如素材和附加素材的编辑功能和音频滤镜的功能上都作了较大地改进,而且新增加了一部分控制面板,使用起来更加得心应手。本书将向大家介绍如何使用 Premiere 6.0 进行影片的制作,并列举实例进行功能讲解。在此之前,首先介绍有关视频图像和多媒体的知识。因为视频制作需要制作者具有一定的基础常识和一定的制作经验,如果在此前没有任何视频制作的经验,那么请先仔细阅读本章。如果已经是 Premiere 高手的话,就可以跳过本章,直接进入下一章。

本章内容涉及的内容着重在计算机影视制作的基础知识。如今迅速发展多媒体技术涉及的领域非常广泛,知识日益更新。本章的目的是对多媒体的视频和音频等基本内容进行详细介绍。如有错漏,敬请批评指正。或有其他问题,可以查看 Premiere 6.0 自带帮助文件或相关资料。

本章主要内容:

- (1) 帧和帧速率;
- (2) Premiere 6.0 中常用图像文件格式介绍;
- (3) 一些影视术语;
- (4) Premiere 6.0 新增功能介绍;
- (5) Adobe Premiere 6.0 的使用背景。

1.1 关于 Adobe Premiere

最能吸引大众眼球的媒体是什么,无疑是影视!是让人着迷的电影魔术!过去要编辑影视特技,只能由拥有昂贵设备的专业人去进行,别人即使有很好的电影构思,由于无力支付昂贵的费用而无法实现自己的梦想。随着计算机技术的迅速发展,数字电影也已逐渐进入一般人的视野,如常见的 AVI、VCD 光盘、网上流行的 REAL……另外,还有众多的好莱坞大片也都运用了数字电影技术。在多媒体创作中,最让人激动的是合成数字电影,如今,只要在 PC 电脑上装有 Premiere 6.0,一切都变得不再困难。人们可以根据自己拥有的素材,使用该软件制作出令人叹而观止的小片子来,记录下自己的经历或者对人生的感悟。

Premiere 6.0 是 Adobe 公司的新近推出的产品,它是该公司基于 QuickTime 系统推出的一个多媒体制作软件,升级后的 Premiere 6.0 (较以前的 4.0、4.2、5.0、5.1 和 5.5 版本)功能更加强大,能够支持 MP3 格式的声音播放格式,使音乐素材更加容易获得,同时也增加了一些过渡功能。Premiere 6.0 把 Adobe Premiere 系列软件推到了一个前所未有的高度,使用起来更加得心应手。Adobe Premiere 6.0 是一个非常优秀的视频编辑软件,能对视频、声音、动画、图片、文本进行编辑加工,并最终生成电影文件。

Adobe Premiere 6.0 软件以其优异的性能和广阔的发展前景,能够满足各种用户的不同需求,成为了一把打开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图像、动画进行编辑;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;对视频格式进行转换。

Adobe Premiere 在多媒体制作的领域扮演着举足轻重的角色。它能使用多轨的影像与声音来合成与剪辑 avi、mov 等动态影像格式, Premiere 兼顾了广大视频用户的不同需求,提供了一个低成本的视频编辑方案,最新版本 Premiere 6.0 的特点包括下面内容:



(1) 使用非线性编辑功能进行即时修改。以幻灯片风格播放剪辑, 具有可变的焦距和单帧播放能力。

(2) 在项目管理中, 使用具有文件夹的类似的寻找器界面来组织素材。按名称、图标或注释对素材进行排序、查看或搜索。多重注释文件可以进行精确控制。

(3) 特殊效果的运用, 使用运动控制使任何静止或移动的图像沿某个路径飞翔, 并具有扭转、变焦、旋转和变形效果。可从众多的过渡(包括溶解、涂抹、旋转等)中进行选择, 也可自己创建过渡。具有更加丰富的生产和创作选择, 支持插件滤镜, 包括那些与 Photoshop 兼容的插件滤镜。

(4) 具有最流畅的动作, 子像素的运动和可反映所有效果的选项, 支持 4 个单独的声音。

(5) 完美的节省时间能力使用预置(样式表)来简化对输出、压缩和其他任务的关键选项的设置。在初始编辑之后, 通过以高分辨率版本取代低分辨率版本, 实现磁盘空间的高效使用。接受利用可扩充体系结构添加功能的插接模块。使用内建的和第三方音频处理滤镜强化和改变音频特点。

(6) 随着多媒体技术在 Internet 领域的发展, 在 Web 上出现了很多新的多媒体技术。Premiere 开发了一个插件 RealNetworks, 由于运用“流”技术, 使用户可在网上即时观看由 Premiere 制作的 Realvideo 视频, Adobe 还开发了制作 Gif89a 动画的 Plug-in, 使用 Premiere 可直接生成 Gif89a 动画。

(7) 可将在 3D Studio Max 中制作的原始动态影像导入 Premiere, 并在其中加以剪辑合成, 让非线性的剪辑作业在 PC 平台上得以实现, 弥补 3D Studio Max 动画合成能力的不足。

(8) 支持多种音频格式, 包括 Mid、Wav、MP3 等等, 使得用户很容易找到自己需要的音乐素材, 并将其应用到自己制作的电影里面去。

(9) 比起以前的 Premiere 版本增加了很多过渡效果和滤镜功能。

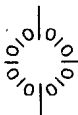
1.2 计算机影视制作的基础知识

1.2.1 帧和帧速率

20 世纪最后十年, 无论是广播电视还是电影行业, 都在数字化大潮中驶过。的确, 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、传输和播出都带来了革命性变化。数字技术的发展速度已经超乎于一般人的预料和想象。

像电影一样, 视频是由一系列的单独图像(称之为帧)组成的, 并放映到观众面前的屏幕上。每秒钟放映若干张图像, 会产生动态的画面效果, 因为人脑可以暂时保留单独的图像, 典型的帧速率范围是 24~30 帧/秒, 这样才会产生平滑和连续的效果。在正常情况下, 一个或者多个音频轨迹与视频同步, 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, 对每秒钟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, 但它们还没有高到足以使视频显示避免闪烁的程度。根据实验, 人的眼睛可觉察到以低于 1/50 秒速度刷新图像中的闪烁。然而, 要求帧速



率提高到这种程度,要求显著增加系统的频带宽度,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方法。

1.2.2 Premiere 6.0 中常用图像文件格式介绍

Premiere 6.0 中常用的图像文件格式总共有 12 种,现在分别对它们进行简单介绍。

1. GIF 格式

GIF 格式(图形交换格式)形成一种压缩的 8 位图像文件,这种格式的文件目前多用于网络传输,它可以指定透明的区域,以使图像与页背景很好地融为一体。GIF 图像可以随着它下载的过程,从模糊到清晰逐渐演变显示在屏幕上。Animated GIF(动画 GIF)图像可使网页生动活泼,上网的人肯定已经有所体会。利用 GIF 动画程序,把一系列不同的 GIF 图像集合在一个文件里,这种文件可以和普通 GIF 文件一样插入网页中,GIF 格式的不足之处在于它只能处理 256 色,不能用于存储真彩色图像。

2. BMP 格式

BMP 格式是微软 Windows 应用程序所支持的,特别是图像处理软件,基本上都支持 BMP 格式,BMP 格式可简单分为黑白、16 色、256 色、真彩色几种格式,其中前 3 种有彩色映像。在存储时,可以使用 RLE 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。随着 Windows 操作系统的广泛普及,BMP 格式的影响也越来越大,不过其劣势也比较明显,因为其图像文件的大小比 JPG 等格式要大得多。

3. JPG 格式

JPG 是 JPEG 的缩写,JPEG 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 利用 RGB 到 YUV 色彩的变换,以存储颜色变化的信息为主,特别是亮度的变化,因为人眼对亮度的变化非常敏感。只要重建后的图像在亮度上有类似原图的变化,对于人眼来说,它看上去将会非常类似于原图,因为它只是丢失了那些不会引人注目的部分。

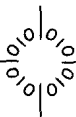
无损 JPEG 并没有在颜色和具有尖端边缘的图像上做什么特别好的工作,对计算机生成的动画图像而言,其他的压缩方法(如 TGA)可能效率更高,所以没有特别声明的话,其一般代表有损压缩。

4. PSD 格式

PSD 格式是 Photoshop 的一种专用存储格式。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、静态背景和自定义的滤镜时,图像存为 PSD 格式在交换中较为方便。

5. 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 QuickDraw Picture Format。Adobe Premiere 支持 PIC 是因为它原本是苹果机上运行的,移植到 PC 机后,对过去大量的素材理应兼容。



6. PCX 格式

PCX 格式最早是 Zsoft 公司的 PC Paintbrush 图像软件所支持的图像格式,它的历史较长,是一种基于 PC 机绘图程序的专用格式。它得到广泛的支持,在 PC 机上相当流行,几乎所有的图像类处理软件都支持它。Zsoft 由一个专门的图像处理软件 PhotoFinish 来管理。它的最新版本支持 24 位彩色,图像大小最长达 64K 像素,数据通过行程长度编码压缩。对存储绘图类型的图像(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。

7. FLM 格式

FLM 格式是 Premiere 的一种输出格式。Adobe Premiere 将视频片断输出成一个长的竖条,竖条由独立方格组成,每一格即为一帧。每帧的左下角为时间编码, SMPTE 时间编码标准显示,右下角为帧的编号。可以在 Photoshop 中对其进行处理,但是千万不可改变 FLM 文件的尺寸大小,否则这幅图片就不能再存放回 FLM 格式,也就不能返回 Premiere 了。

8. EPS 格式

EPS 格式是许多高级绘图软件都有的一种矢量方式,如 CorelDraw、Freehand、Illustrator 等软件。对 Adobe Premiere 而言,主要是支持 Adobe Illustrator 插图软件的平滑连接。

处理静态图像的很多技术,同样使用于动态图像。静态图像对 Adobe Premiere 而言,是一种必不可少的素材。当在绘制 Adobe Premiere 影片时,很多背景图案完全可以从丰富的素材光盘或国际互联网上下载。目前市场上有数百种素材光盘,包括山水、风光、体育、历史、人物和动物等多方面的内容,不但价格便宜,而且电子文件的形式可让您直接使用,既快捷又方便。

素材光盘中图像的尺寸一般都较大,文件格式多种多样。如果是 Adobe Premiere 不接受的格式,也没有关系,利用 Adobe Photoshop 等图像处理软件进行格式转换即可。

9. FLC 格式

FLC 格式是 Autodesk 公司的动画文件格式,使用过 3DS、3DS MAX 的人一定不陌生,FLC 格式从早期的 FLI 格式演变而来的,是一个 8 位动画文件,其尺寸大小可任意设定。实际上,它的每一帧都是一个 GIF 图像,但所有的图像都共用同一个调色板。

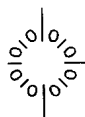
10. WMF 格式

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元文件(Microsoft Windows Metafile)。所谓矢量图,主要是指用计算机绘制的图形,它存储于描述物体的轮廓、线条、色块之类的信息,一般可提供对直线、圆、椭圆、多边形、文本串的支持,在编辑时可以无级缩放而不影响分辨率。

WMF 被称为 Windows 下与设备无关的最好格式。由于高级的性能描述,所以文件可以比相应的位图小很多。

11. TIF 格式

由 Aldus 公司(1995 年被 Adobe 公司收购)和 Microsoft 联合开发的 TIF 文件格式,最早是为了存储扫描仪图像而设计的。它的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、彩色图像。在存储真彩色图像时和 BMP 格式一样,直接存储 RGB 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 称得上是位图格式的最佳选择之一。

TIF 的全面性也产生了不少问题, 它的包罗万象造成结构较为复杂, 变体很多, 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, 用一个程序读出所有的 TIF 几乎是不可能的。TIF 5.0 规程定义了 4 个测光度级别: TIF-B 为单色, TIF-G 为灰色, TIF-P 为基于调色板的彩色, TIF-R 为 RGB 彩色。TIF-X 是读出所有 TIF 级别的描述符。这些级别的定义使 TIF 提供了在各种平台和应用程序之间保持图像质量的优秀性能。

12. TGA 格式

Truevision 公司的 TGA 文件格式已广泛地被国际上的图形、图像制作工业所接受, 它最早由 AT&T 引入, 用于支持 Targa 和 ATVISTA 图像捕获板。现已成为数字化图像以及光线跟踪和其他应用程序(典型的如 3DS)所产生的高质量的图像的常用格式。美国 Truvision 公司是一家国际知名的视频产品厂商, 它所生产的许多产品, 如国内有名的 Targa1000、Targa2000、PRO、RTX 系列视频采集/回放卡, 已被用于不少的桌面系统。其硬件产品还被如 AVID 等著名的视频领域巨头所采用, TGA 的结构比较简单, 属于一种图形、图像数据的通用格式。

目前大部分文件为 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所设计的一种格式, 所以, TGA 图像总是按行存储和进行压缩的, 这使它同时也成为由计算机产生的高质量图像电视转换的一种首选格式。

1.2.3 一些影视术语

1. Clip (剪辑)

一部电影的原始素材。它可以是一段电影、一幅静止图像或者一个声音文件。Adobe Premiere 中, 一个剪辑是一个指向硬盘文件的指针。

2. Frame (帧)

电视、影像和数字电影中的基本信息单元。在北美, 标准剪辑以每秒 30 帧(frames per second, fps)的速度播放。

3. Time Base (时基)

在北美, 时基等于每秒 30 帧(fps); 因此, 一个一秒长的剪辑就包括 30 帧。

4. Hours: Minutes: Seconds: Frames (时: 分: 秒: 帧)

以 Hours: Minutes: Seconds: Frames 来描述剪辑持续时间的 SMPTE(Society of Motion Picture and Television Engineers, 电影与电视工程师协会)时间代码标准。若时基设定为每秒 30 帧, 则持续时间为 0:00:06:51:15 的剪辑表示它将播放 6 分 51.5 秒。

5. QuickTime

Apple 公司开发的一种系统软件扩展, 可在 Macintosh 和 Windows 应用程序中综合声音、影像以及动画。QuickTime 电影是一种在个人计算机上播放的数字化电影。