红绿蓝通道——alpha通道保存透明信息

YUV色彩空间表示

选择工具V

向前选择轨道工具A

波纹工具B

剃刀工具C

外滑工具Y

钢笔工具P

手型工具H

文字工具T

入点I

出点O

## 视频制式

北美的电压是110V，60Hz，其他国家的大多是220V和50Hz，

60Hz适用30帧，而50Hz适用25帧。

北美国家的电视机，采用**NTSC**制式，每秒30帧，电视扫描线为525线逐行扫描，偶场在前，奇场在后，标准的分辨率为720\*486，24bit的色彩位深，画面的宽高比大约为4：3，颜色容易失真。

我国和欧洲的电视机采用**PAL**制式，每秒25帧，电视扫描线为625线，奇场在前，偶场在后，分辨率为720\*576，24bit的色彩位深，画面的宽高比大约为4：3，颜色较为浓郁。

新建序列

DV-NTSC

DV-PAL

HDV

导出 推荐h264

导入

双击左下角项目 / 右键左下角项目 / 文件——导入

## 转场

左下角——效果——视频过渡——拖到两段视频的交接处

编辑——首选项——时间轴——静止图片默认持续时间、音频过渡默认持续时间、视频过渡默认持续时间

左上角效果控件，可以缩放，调整大小

音频过渡——交叉淡化——拖到音轨上

恒定功率：线性变小

恒定增益：变小的很慢

指数淡化：变小的很快

声音逐渐变小

点击图片素材，进入源窗口

选取适合的位置，标记入点，标记出点，相当于一段视频就做好了

插入，就插到当前序列中了

覆盖，就从当前序列标记的位置开始覆盖了当前序列本来的视频片段

## 字幕：

文件——新建——旧版标题——做好以后拖到序列上去

字幕可以沿着路径

文件——新建——字幕——开放型字幕——混合模式调整为滤色，去除黑色背景

这就是电影中最常见的对话字幕

鼠标左键拖动音轨就是调整音轨结束时间，没有缩放效果。在最长的时间往右拖，就拖不动了。

## 动画效果

在源窗口效果控件，如果想改变位置，就点击位置旁边的圆圈，定位关键帧，然后拖动指针，在另一帧调整位置再按一次，然后视频就变成在这两个位置之间移动

* 消声音：右键——取消链接——选中音轨——删除
* 左下角新建调整图层
* 文件——新建——通用计时器 倒计时效果
* Photoshop的psd文件可以导入到premiere里，导入时选择合并所有图层，则只导入一张图；还可以分图层导入
* 选中项目中的内容，拖到新建素材箱。被选中的内容就放进素材箱里了
* 视频过渡渐变擦除，可以自定义效果，用ps的图片，格式tiff

帧大小怎么改？

两段视频之间**RGB故障转场效果**

或者视频中的**RGB色彩分离跳动效果**

抖音

在两段视频之间插入调整图层，左右各五帧，视频效果，沉浸式视频，VR色差

起点红绿蓝色差设置为0，添加三个关键帧

利用小键盘向右挪动两针，调整红绿蓝数值

在往后挪动几帧，改变数值

最后将红绿蓝数值设为0

帧布局：立体上下 去掉畸变效果？

然后逐帧给衰减反转打关键帧，按顺序分别是打开、关闭、打开、关闭…

**辉光转场效果** 闪一下转场

添加调整图层

视频效果，沉浸式视频，VR发光

帧布局逐帧打关键帧，分别是单像、立体上下

每隔两帧给亮度阈值随机调整参数

**硬切放大效果**

把视频切开，调整缩放参数

看起来是连续放大，其实是一段一段放大的

另一种放大效果

把视频切开

复制一层视频，末尾处缩放200%，不透明度0