**Pr界面介绍**

**1.主页（Home）**

1.New Project：创建项目

2.Open Project:打开项目。

3.Recent:展示最近打开的项目。

**2.主界面**

1.主界面主要由项目面板、时间线面板、源窗口、节目窗口四个常用工作区面板组成；

2.面板可以在Window（窗口菜单中调出）

# Pr视频剪辑的流程

[Pr](http://localhost:9093/itour/work/detail?id=153)

阅读  最后发布于 2022-08-21 14:00

## Pr视频剪辑步骤

### 1.准备素材

1.准备图片、视频、音频素材；

2.建议拍摄4k(4096x2160)素材，生成1080P(1920\*1080)的视频，有助于后期二次构图和特效制作，提升素材的保存价值。

### 2.新建项目

#### 1）新建项目的方式

1.通过Home（主页面）的New Project(新建项目)

2.通过菜单栏File（文件）-->New(新建)-->Project（项目）

3.快捷键：Ctrl+Alt+N

### 3.新建序列

#### 1.)什么是序列

序列（Sequence），是以时间为先后顺序、以轨道为上下关系的一个容器。可以放置视频、图片、音频等素材。

#### 2.）序列中重要的参数

**1.分辨率**

屏幕分辨率是指纵横方向上的像素点数，单位是px。分辨率160×128的意思是水平方向含有像素数为160个，垂直方向像素数128个。屏幕尺寸相同的情况下，分辨率越高，在屏幕上显示的像素越多，单个像素尺寸越小，显示效果就越精细和细腻。

**2.帧速率**

帧速率也称为FPS（Frames Per Second）表示多少帧每秒，或每秒多少帧，是指画面每秒钟传输的帧数。每秒钟帧数越多，所显示的动作就会越流畅。

视频是由一帧一帧的画面构成的，而这一帧一帧的画面是在时间中去呈现的，就有了每秒多少帧这个概念，也就被称作帧速率。

电影以每秒24张画面的速度播放，也就是一秒钟内在屏幕上连续投射出24张静止画面。电影是24fps，通常简称为24帧。因为人眼的视觉暂留现象，在人眼前以每秒24张的速度播放连续画面时，大脑就会“脑补”出流畅的影像， 而我们的视频实质就是静态图像的连续播放。

#### 3.)如何新建序列

1)通过菜单栏File(文件)-->New(新建)-->Sequence（序列）

2)快捷键：Ctrl+N

3）通过项目面板右下方New Item（新建项）-->Sequence(序列)4）直接选择需要创建序列的素材，拖拽到时间轴面板松开，会以图片素材作为参考创建一个新的序列

### 4.导入素材

建议将不同的素材放入不同的文件夹，方便管理。可以在项目面板中的Project(项目)控件中空白处（图中绿色框中空白处）右键-->new bin(新建文件夹)--> 将素材拖拽到新建的文件夹方便管理

#### 1.)导入素材的方式

1)通过菜单栏File(文件)-->Import(导入)

2)快捷键:Ctrl+I（英文输入法下）

3)直接将素材拖拽到Pr中；

4)在项目面板中的Project(项目)控件的素材的空白处双击（图绿色框空白处）

### 5.对素材进行剪辑

对视频进行剪辑，调色1）双击素材，源窗口会出现素材；

2）源窗口相关按键  
通过源窗口可以添加标记可以将标记的的素材添加到时间轴中；

|  |  |
| --- | --- |
| **按钮** | **说明** |
| Add Marker(M) | 添加标记 |
| Marker IN(I) | 标记入点 |
| Marker OUt(O) | 标记出点 |
| Clear In(Ctrl+Shift+I) | 清除标记入点 |
| Clear Out(Ctrl+Shift+O) | 清除标记出点 |
| Go to In(Shift+I) | 转到标记入点 |
| Go to Out(Shift+O) | 转到标记出点 |
| Step Back 1 Frame | 后退一帧 |
| Step Forward 1 Frame | 快进一帧 |
| Play Stop Toggle(Space) | 播放|暂停 |
| Insert(插入) | 将素材插入时间轴中 |
| OverWrite(覆盖) | 将素材直接覆盖到时间轴 |
| Export Frame(Ctrl+Shift+E)(导出帧) | 将某一帧导出为图片到项目 |
| Button Edit | 按钮编辑 |

2）工具栏面板

|  |  |
| --- | --- |
| **工具** | **说明** |
| Selection Tools(V) | 选择工具 |
| Track Select Forward Tool(A) | 向前选择轨道工具 |
| Ripple Edit Tool(B) | 波纹编辑工具 |
| Razor Tool(C) | 剃刀工具 |
| Slip Tool(Y) |  |
| Pen Tool(P) | 钢笔工具 |
| Hand Tool(H) |  |
| Type Tool(T) |  |

### 6.导出视频

#### 1）编码格式（Format）

导出时一般选择H.264编码格式进行编码，H.264编码格式封装出的视频为MP4文件，视频网站都支持MP4格式视频的上传，它可以很好地平衡画质和文件体积，并且跨平台兼容性也非常好。

#### 2）比特率（Bitrate）

视频的清晰度不仅由视频分辨率决定，比特率（也叫码率）也是影响视频清晰度的一个重要指标，在比特率很低的时候，4k视频会不如1080p清晰。而当比特率都很高的时候，分辨率越高，视频越清晰。1080p的视频，将比特率设置在6-10Mbps就可以获得很好的画质；而4k视频想要获得高画质，需要将比特率进一步升高。

|  |  |
| --- | --- |
| **选项** | **说明** |
| Bitrate Settings | 比特率设置 |
| Bitrate Encoding | 比特率编码 |
| Target Bitrate[Mbps] | 目标比特率 |
| Maximum Bitrate[Mbps] | 最大比特率 |

#### 3）导出视频的方式

1）File(文件)-->Export(导出)-->Media(媒体)-->设置导出参数-Export(导出)

2)快捷键：Ctrl+M

**Pr基本转场**

[Pr](http://localhost:9093/itour/work/detail?id=161)

阅读  最后发布于 2022-08-21 16:24

**1.什么是转场**

转场是指镜头和镜头之间的过渡。

**2.如何设置转场**

1.准备素材、导入素材、创建序列并将素材添加到序列

1）批量导入素材到时间轴:选择第一张素材，按住shift选择最后一张素材，或Ctrl+a全选所有素材，鼠标左键拖动素材到时间轴。3.设置转场（Effects(效果)-->Video Transitions（视频过渡）-->选择过渡效果，拖到素材连接处 ）

1）在Effects(效果)面板中设置转场。

2）在Video Transitions（视频过渡），从中挑选过渡效果；

3）选择过渡效果，鼠标按住将其拖到素材连接处，当素材左右各呈现一半绿色时放开；

**tip：**如果项目面板中没有Effects面板可以在window菜单中调出，或直接在Effects面板上操作。4)如果不小心拖动到了素材连接处的某一边，将时间线拖到对应位置，切换到选择工具选择对应转场，在源窗口中选择Effects Controls(效果控件)--》Alignment(对齐)-->Center at Cut(z中心切入)，就会回到中间位置。

|  |  |
| --- | --- |
| **效果** | **说明** |
| 3D MOtion | 3D运动 |
| Dissolve | 溶解 |
| Immersive Video | 沉浸式视频 |
| Page Peel | 页面剥离 |
| Slide | 内滑 |
| Wipe | 擦除 |
| Zoom | 缩放 |
| Iris | 划像 |