

**ỦY BAN NHÂN DÂN THÀNH PHỐ HÀ NỘI
TRƯỜNG CAO ĐẲNG NGHỀ CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI**

Chủ biên: Lê Thị Thanh Hương



**GIÁO TRÌNH
DỰNG VIDEO**
(Lưu hành nội bộ)

Hà Nội năm 2013

Tuyên bố bản quyền

Giáo trình này sử dụng làm tài liệu giảng dạy nội bộ trong trường cao đẳng nghề Công nghiệp Hà Nội

Trường Cao đẳng nghề Công nghiệp Hà Nội không sử dụng và không cho phép bất kỳ cá nhân hay tổ chức nào sử dụng giáo trình này với mục đích kinh doanh.

Mọi trích dẫn, sử dụng giáo trình này với mục đích khác hay ở nơi khác đều phải được sự đồng ý bằng văn bản của trường Cao đẳng nghề Công nghiệp Hà Nội

Giới thiệu Premiere Pro 2.0

1. Các khái niệm cơ bản:

Clip: một phần video, audio đã được số hóa. Đó là file video, audio, bitmap,... (media nói chung) hoặc có thể là một phần trong file.

Duration: độ dài thời gian clip tính từ frame đầu tiên đến frame cuối cùng của clip.

Bin: tương tự khái niệm Folder trong window dùng để phân nhóm các clip giúp dễ dàng quản lý clip.

Sequence: đoạn dựng, gồm các clip tham gia với duration xác định, được sắp xếp theo một thứ tự xác định, áp dụng các hiệu ứng xác định.

Project: file chứa các sequence và các tham chiếu đến các clip có sử dụng trong project, các thiết lập capture, các thiết lập export. File project chứa dữ liệu của tất cả các thao tác dựng như các điểm vào/ra, các chuyển cảnh, hiệu ứng...

Frame: khung hình, là những ảnh video rời tạo thành một đoạn video

Frame rate: tốc độ khung hình, là số frame diễn hoạt trong một giây

Timecode: thời gian chính xác của frame trong clip được xác định bằng 4 thông tin giờ, phút, giây, frame

Program: thể hiện sản phẩm/kết quả dựng trong timeline

Render: quá trình áp dụng các chuyển cảnh, hiệu ứng... vào những frame video

2. Tổng quan các bước dựng:

Duyệt qua nội dung clip: Sử dụng SourceMonitor xem qua nội dung clip để chọn phần nào trong clip tham gia dựng. Đặt điểm vào/ra cho phần muốn dùng trong sequence.

Ghép các clip vào sequence: Kéo từng clip vào Timeline panel, hoặc tự động ghép các clip vào sequence. Nếu thêm từng clip, ta có thể quyết định thêm video, hoặc audio, hoặc cả hai.

Retrim clip: Nếu không đặt chính xác điểm vào/ra cho clip, hoặc quyết định thay đổi chúng, ta có thể retrim các clip trong Timeline panel

Điều chỉnh các thuộc tính clip (nếu cần): có thể thay đổi duration, speed của clip

Sắp xếp các clip: Sau khi đặt các clip trong Timeline panel, ta có thể sắp xếp lại các clip trong sequence để phù hợp với kịch bản dựng. Cũng có thể cần chia các clip thành các clip nhỏ để áp dụng các hiệu ứng khác nhau, hoặc xóa chúng ra khỏi sequence và xóa tất cả các khoảng trống trong sequence nếu có. Áp dụng transition và hiệu ứng cho clip nếu muốn.

Xem (Preview) kết quả sequence: Khi ghép các clip vào một sequence, ta có thể xem kết quả trong cửa sổ Program Monitor. Adobe Premiere Pro có thể cho xem kết quả trong thời gian thực. Thông thường để hiển thị kết quả tốt hơn, ta phải thực hiện render.

Ghép nhiều sequence vào sequence mới: Để dễ tổ chức quản lý project, ta có thể thực hiện công việc trên nhiều sequence. Các sequence nhỏ có thể lồng ghép vào trong sequence mới để tạo sequence dài hơn.

3. Các thao tác với Project:

Tạo Project: File > New > Project

Luu project: File > Save,

File > Save as: copy project, tiếp tục làm việc với copy mới

File > Save a copy: copy project, tiếp tục làm việc với project cũ
(Nên tạo copy của sequence trong một project)

Mở project: File > Open Project

Thiết lập lưu project tự động:

(Mặc định sau 20 phút, lưu 5 version gần nhất của project)

Edit > Preference > Auto Save:

_ Chọn: auto save project

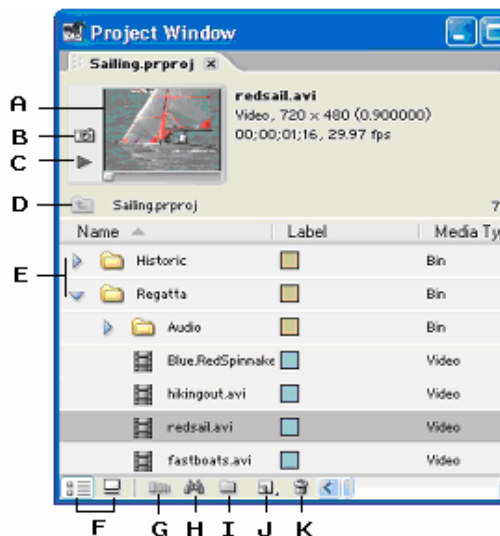
_ Số phút

_ Số version

4. Giao diện chính:

a. Cửa sổ Project:

Dùng để quản lý project, các clip/bin/sequence bên trong clip. Thường thực hiện các thao tác như tạo/xóa bin, tạo/xóa sequence, import Clip, tạo Title, quản lý clip,...



A. Nội dung clip

B. Chọn frame làm icon cho clip

C. Play nội dung clip

D. Trở về bin cấp trên

E. Bin

F. Kiểu hiển thị clip

G. Tạo Sequence tự động từ bin chọn

H. Tìm clip

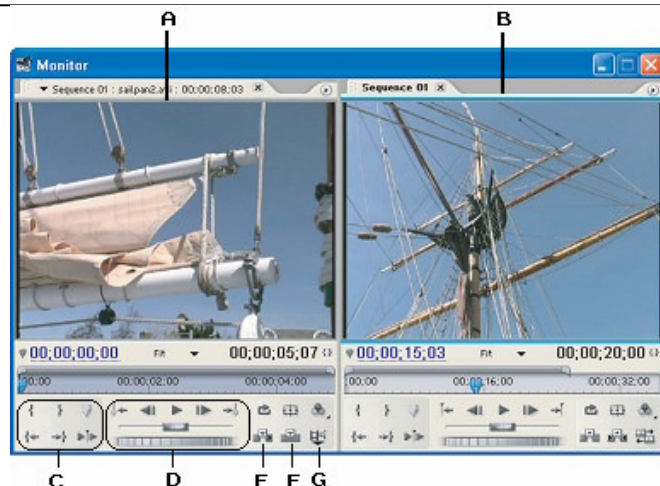
I. Tạo Bin mới

J. Tạo sequence, title,...

K. Xóa clip, bin

b. Cửa sổ Monitor:

Theo dõi, kiểm soát nội dung đầu vào (source), và kết quả dựng (program). Các thao tác thường bao gồm (tuong tự nhau giữa source và program): duyệt xem nội dung để đặt điểm vào/ra cho clip, insert/overlay phần chọn vào Timeline

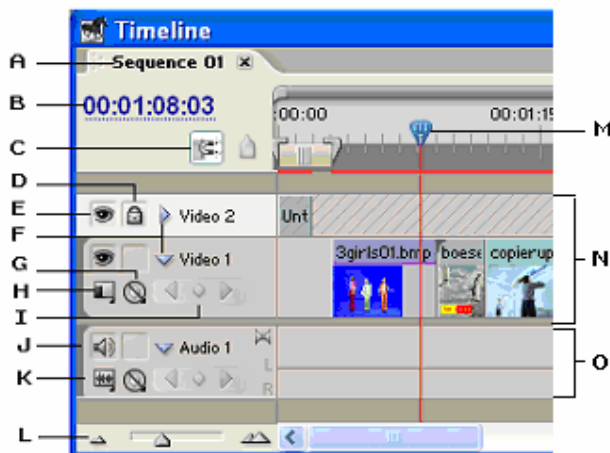


- A. Source monitor
- B. Program monitor
- C. Đặt điểm vào/ra cho clip
- D. Xem nội dung clip từ điểm vào đến điểm ra
- E. Insert(chèn) clip (trong vùng vào/ra) vào sequence hiện tại
- F. Overlay(chồng đè) clip (trong vùng vào/ra) vào sequence hiện tại
- G. Toggle Take audio/video: chọn nội dung 🎬 (video), 🔊 (audio), 🎧 (cả hai)

c. Cửa sổ Timeline:

Timeline trình bày các clip, chuyển cảnh, các hiệu ứng...của sequence ở dạng đồ họa. Một sequence có thể bao gồm nhiều track video, audio và xuất hiện như một tab trong cửa sổ Timeline. Một sequence phải chứa ít nhất 1 track video (track mặc định), và một track audio (master audio).

Các thao tác dựng chính phần lớn thực hiện trong cửa sổ này bao gồm: quản lý các track, cắt xén/ di chuyển clip, quản lý chuyển cảnh và các hiệu ứng trên clip,...



- A. Sequence Tab
- B. Timecode
- C. Snap
- D. Khóa track
- E. Toggle track output (video)
- F. Mở rộng track để hiển thị các nút chức năng khác
- G. Hiển thị keyframe
- H. Thiết lập kiểu hiển thị video track: name only, head and tail, ...
- I. Các phím thao tác keyframe
- J. Toggle track output (audio)
- K. Thiết lập kiểu hiển thị audio track: waveform, name only
- L. Zoom
- M. Vạch chỉ frame hiện tại
- N. Các track Video
- O. Các track Audio

d. Hộp công cụ:

Chứa các công cụ dựng trong cửa sổ Timeline. Khi chọn công cụ thao tác, biểu tượng con trỏ chuột sẽ thay đổi tương ứng. Một số công cụ có thể dùng kết hợp với các phím Shift, Ctrl, Alt cho phép thực hiện được nhiều chức năng hơn.



- A.** Selection : công cụ mặc định, lựa chọn một hay nhiều clip, di chuyển clip, thay đổi điểm vào/ra clip (bằng cách rê biên clip) không làm ảnh hưởng clip liền kề
- B.** Track Selection: chọn các clip trên track kể từ điểm click chuột đến cuối track
- C.** Ripple Edit : thay đổi điểm vào/ra clip, khoảng cách tương đối so với các clip liền kề trong track không đổi (shift)
- D.** Rolling Edit : thay đổi đồng thời điểm vào/ra 2 clip liền kề(bảo đảm tổng duration 2 clip liền kề)
- E.** Rate Stretch : thay đổi tốc độ clip (làm nhanh/chậm)
- F.** Razor : chia clip
- G.** Slip: thay đổi đồng thời điểm vào/ra của 1 clip bảo đảm duration không đổi
- H.** Slide: thay đổi vị trí clip (trong vùng 2 clip liền kề), tự trim các clip liền kề
- I.** Pen: thao tác keyframe
- J.** Hand: cuộn ngang vùng dựng
- K.** Zoom : phóng to, thu nhỏ

Ngoài ra, còn một số cửa sổ khác thực hiện một số chức năng đặc trưng như Effects, Effect controls, Info, History, Audio Mixer...Danh sách các cửa sổ được liệt kê trong menu Window.

5. Các thao tác dựng cơ bản:

Tạo bin mới: Click vào lệnh **Bin** trong cửa sổ Project > đặt tên cho bin mới

Import clip: đưa các clip nguồn trong ổ đĩa vào chuẩn bị cho quá trình dựng

_Dblclk lên chỗ trống trong vùng Clip của cửa sổ Project để hiển thị hộp thoại Import

_Chọn các file cần import (video, audio,bitmap,...) theo các định dạng được phép.

Trim clip trong Source Monitor:

Đặt điểm vào/ra cho clip:

_Dblclk clip trong Proj để mở clip trong Source Monitor

_Click  và  trong Source Monitor để đặt điểm vào/ ra

Xác định track nguồn : Mặc định trên cả track audio và video. Click và nút lệnh Toggle Take audio and video để chọn:  (video),  (audio),  (video, audio)

Chọn track đích: Click track trong TL panel

Thêm clip vào sequence:

Kéo clip từ Project panel hay Source Monitor vào TimeLine

Hoặc:

Dùng nút Insert/Overlay trong Source Monitor để thêm clip vào TimeLine

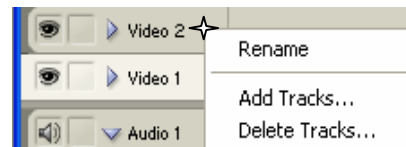
Thêm/Xóa/Đặt tên track:

Click phải vào header track, chọn :

Rename Track: Đặt tên track

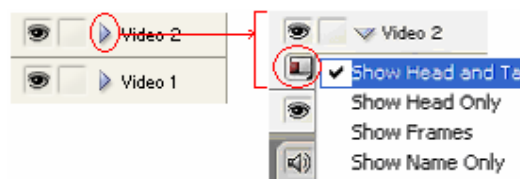
Add tracks: Thêm track

Delete tracks: Xóa track hiện tại



Thay đổi cách hiển thị track:

Mở rộng track > lệnh **Set Display Style** > chọn kiểu hiển thị



Di chuyển/thay đổi điểm vào/ra clip trong Timeline: