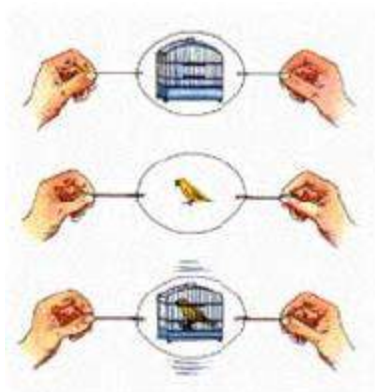


Khái niệm về phim & thao tác cơ bản về Adobe Premiere

- Khái niệm về phim ảnh
 - Giới thiệu
 - Khởi động
 - Tạo và xác định thông số của dự án
 - Giao diện màn hình
 - Thao tác cơ bản với File
 - Làm việc với cửa sổ, Project, Monitor source, Monitor Program, Timeline
 - Nhóm công cụ cơ bản – Render work area
 - Thực hành biên tập cơ bản
-

I. Khái niệm về phim ảnh

- "sự lưu ảnh" (*persistence of vision - tính bền của thị giác*). "Sự lưu ảnh" cho phép con người có thể nhìn một chuỗi những hình ảnh khác nhau thành 1 chuyển động liên tục. Toàn bộ quá trình làm phim và xem phim cho đến ngày nay đều dựa trên học thuyết này.



Trò chơi trên khi quay nhanh cho ta cảm giác như con chim đang đứng trong lồng

- sự chuyển động trên phim ảnh

Thực chất chuyển động trên phim chỉ là sự hiển thị liên tục các ảnh tĩnh mà thôi (hình minh họa dưới)



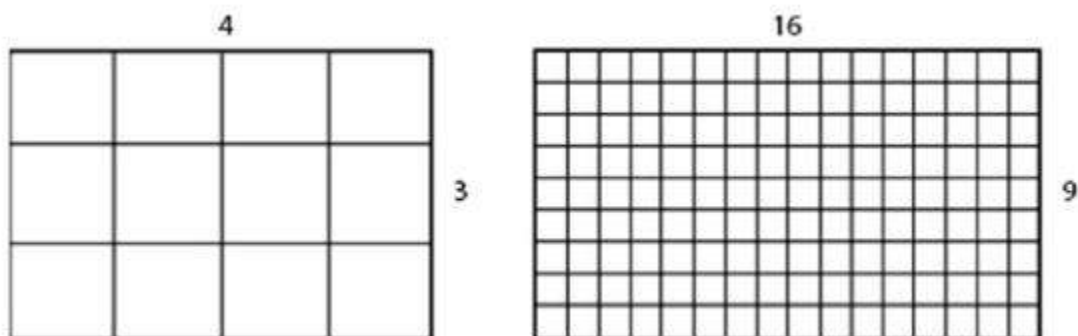
- Tốc độ hình trên giây Frame per second (FPS)

Số frame hình được hiển thị trong 1 giây được gọi là tốc độ hình trên giây (FPS)

- Phim nhựa có 24 hình trên giây (24FPS)
- Video hệ PAL (Phase Alternate Line) có 25 hình trên 1 giây (25FPS)
- Video hệ NTSC (National Television Standards Committee) có 29,97 hình trên 1 giây (30FPS)
- Video sử dụng cho các website 15 FPS và nhiều lựa chọn khác

- Khung hình video 4:3 và 16:9

Có 2 loại cỡ khung hình video đang được sử dụng rộng rãi hiện nay là 4:3 và 16:9 tương ứng với 2 loại màn hình monitor (như hình dưới)



A 4:3 frame aspect ratio (left), and wider 16:9 frame aspect ratio (right)



4:3



16:9

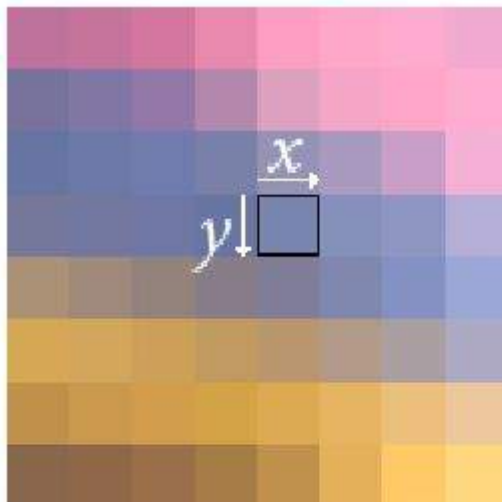
- Điểm ảnh Pixel cho video (pixel aspect ratio)

Ngoài các pixel thông thường hình vuông ta còn có các pixel hình chữ nhật

Đối với video người ta quy ước X = chiều rộng của pixel, Y = chiều cao của pixel

Ví dụ: $X/Y = 2:1$

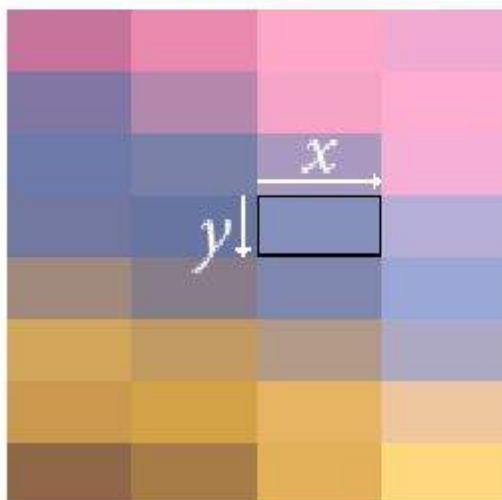
Thông thường người ta chỉ ghi giá trị X mà thôi, và Y hiểu ngầm là 1, thay vì pixel của video hệ PAL là 1.07:1 chỉ được ghi 1.07)



Pixel Aspect Ratio

$$PAR = x/y = 1:1$$

x = pixel width
 y = pixel height



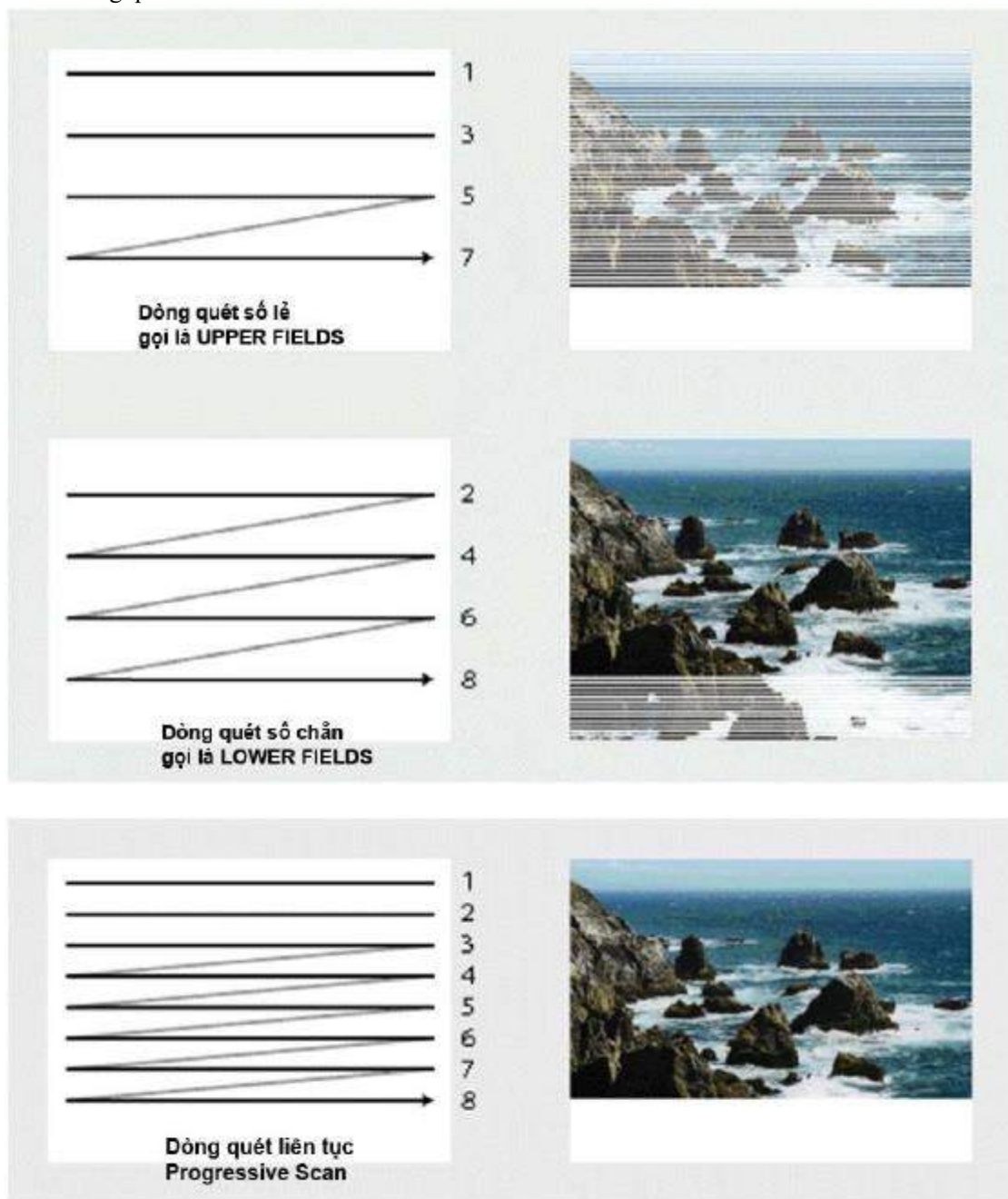
Pixel Aspect Ratio

$$PAR = x/y = 2:1$$

x = pixel width
 y = pixel height

- Dòng quét (Fields)

Hình ảnh hiển thị trên màn hình được tạo ra bởi các dòng quét ảnh, tùy theo loại Video sẽ có dòng quét khác nhau



II. Giới thiệu

Adobe Premiere là chương trình biên tập phim và làm hiệu ứng cho Video kỹ thuật số. Ứng dụng trong các lĩnh vực Truyền hình, quảng cáo và biên tập các đoạn video cho website ...

- Một số ứng dụng thực tế



III. Khởi động

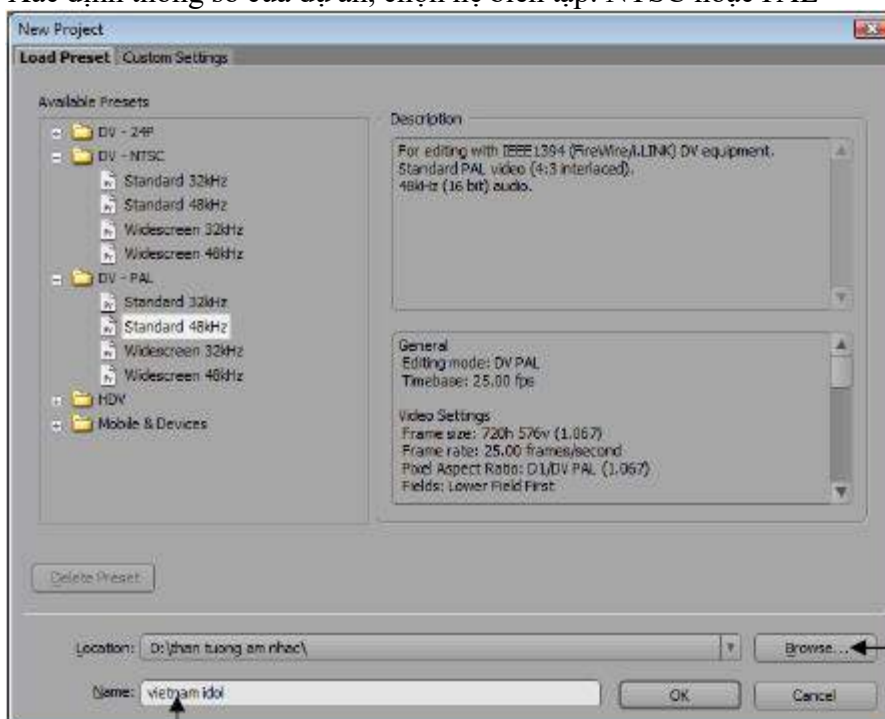
Start → Programs → Adobe Master Collection CS3 → Adobe Premiere Pro CS3

IV. Tạo và xác định thông số cho dự án

- Click vào new project để tạo dự án mới



- Xác định thông số của dự án, chọn hệ biên tập: NTSC hoặc PAL



Click nút browse
chọn nơi lưu

Đặt tên cho dự án

Lưu ý : nên lưu dự án vào thư mục

V. Giao diện

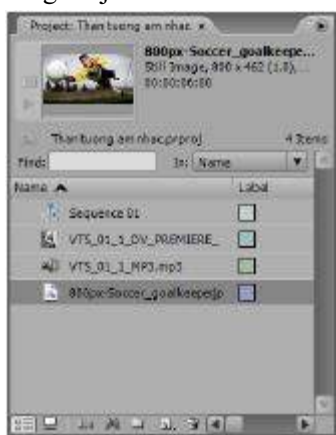
- **Thanh Tiêu đề:** Chứa biểu tượng và tên chương trình, tên tài liệu hiện hành



- **Thanh Menu lệnh:** Chứa biểu tượng chương trình, các menu lệnh làm việc của chương trình.



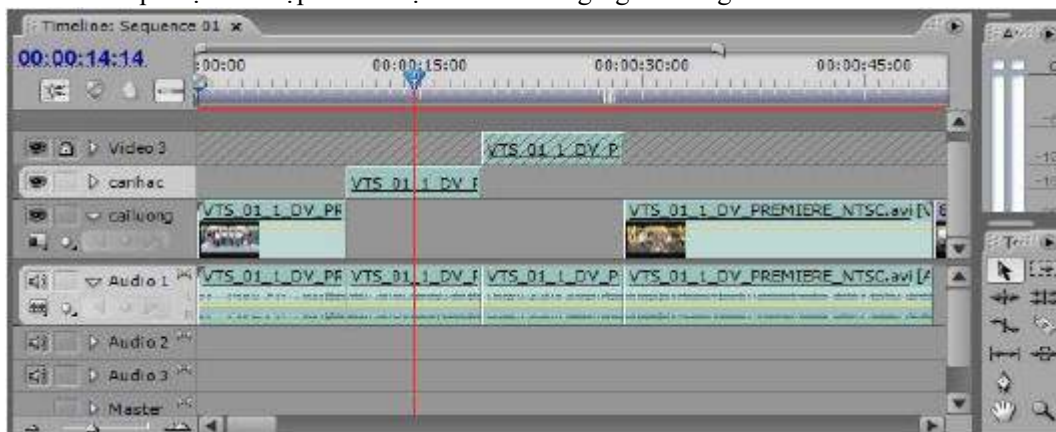
- **Bảng Project:** nơi chứa các dữ liệu video, hình ảnh, âm thanh...



- **Bảng monitor:** gồm có monitor Source (bên trái) dùng để duyệt video gốc, monitor Program (bên Phải) để xem lại video sản phẩm



- **Bảng Timeline:** mặc định gồm có 3 track Video và 3 track Audio, bảng Timeline chứa các clip được biên tập và xem lại trên monitor program Program



- Lưu ý: giao diện có thể thay đổi bằng cách rê chuột vào giữa các bảng, tách rời bảng (giữ Ctrl+drag vào tên của bảng), tắt mở bảng, sau đó lưu giao diện hoặc trả giao diện về mặc định

Vào menu Window\Workspace chọn *New Worksapce* để lưu giao diện hoặc *Reset Current Workspace* để trả giao diện về mặc định

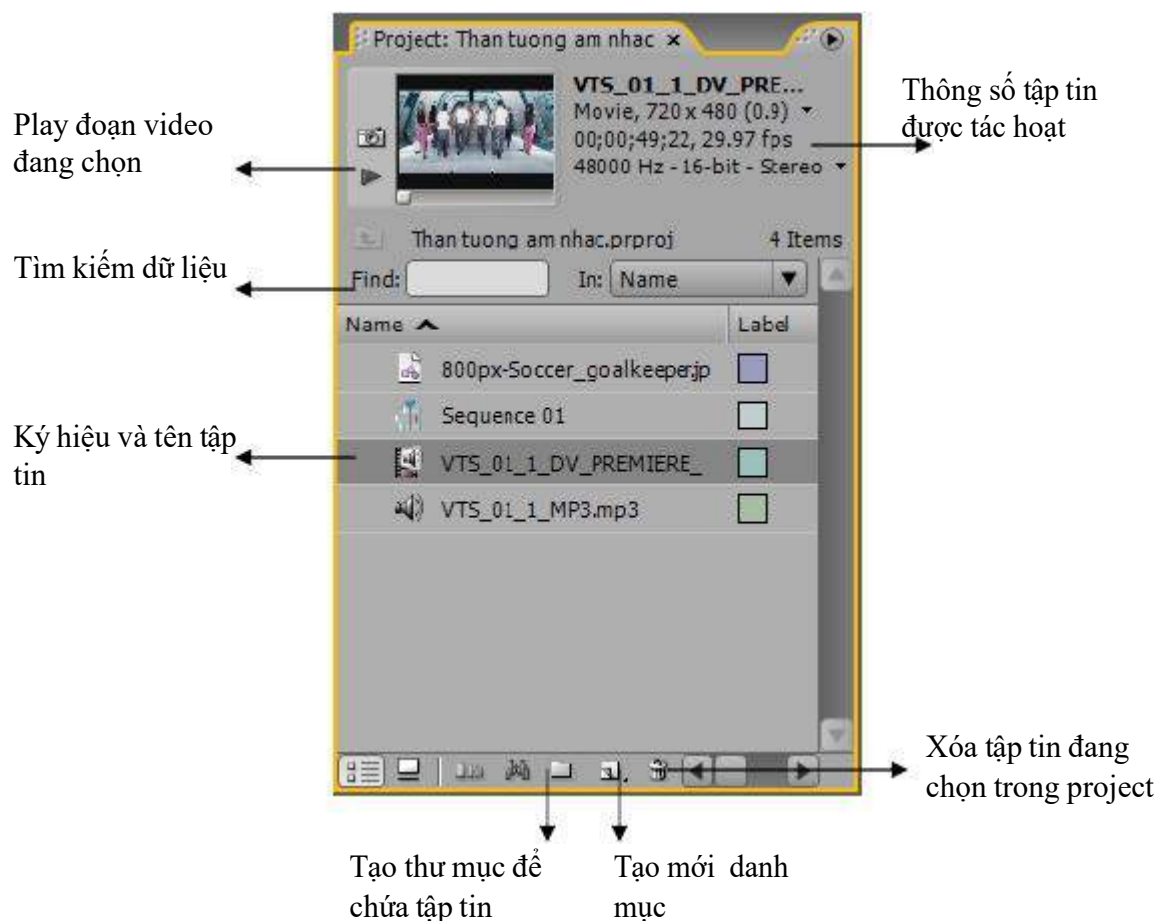
VI. Thao tác cơ bản với file

- Tạo dự án mới: Chọn lệnh *File* → *New* → *Project*
- Mở dự án có sẵn: Chọn lệnh *File* → *Open Project* (Ctrl + O)
- Lưu dự án: Chọn lệnh *File* → *Save, Save as* (Ctrl + S)
- Import file: Chọn lệnh *File* → *import (ctrl+I)* nhập các file video, hình ảnh, âm thanh
- Import file sử dụng gần đây nhất: Chọn lệnh *File* → *import Recent file*

VII. Làm việc với bảng Project, Monitor source, Monitor Program, Timeline

Thao tác với bảng Project

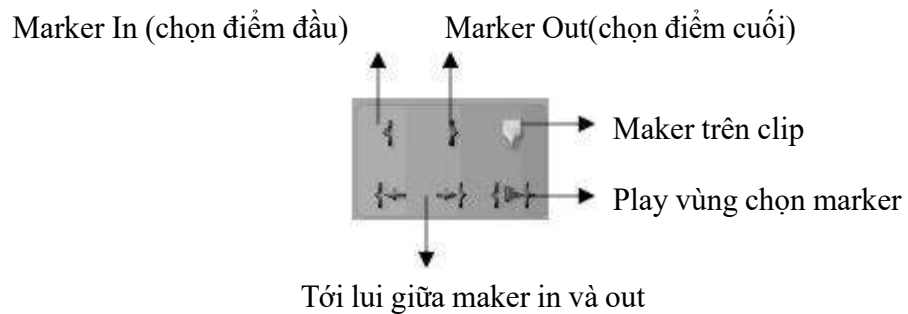
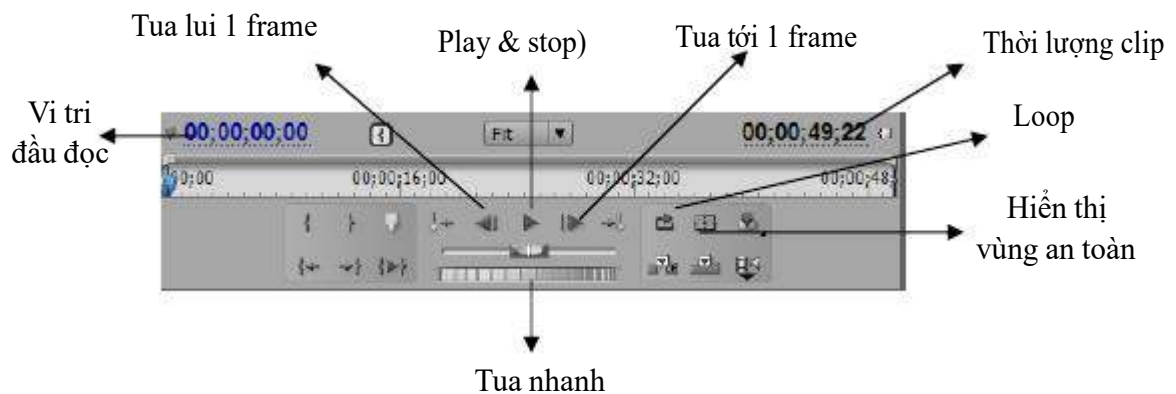
Import một số dữ liệu video, hình ảnh, âm thanh để sắp xếp trong bảng Project



- Đổi tên tập tin: click phải vào tập tin → Chọn lệnh rename (tên gốc tập tin sẽ không thay đổi)
- Di chuyển tập tin: drag tập tin vào và ra ngoài thư mục

Thao tác với Monitor Source

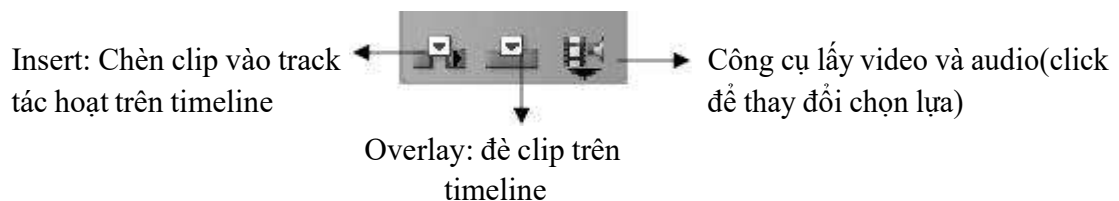
- Double click vào clip trên bảng project để đưa clip vào Monitor Source



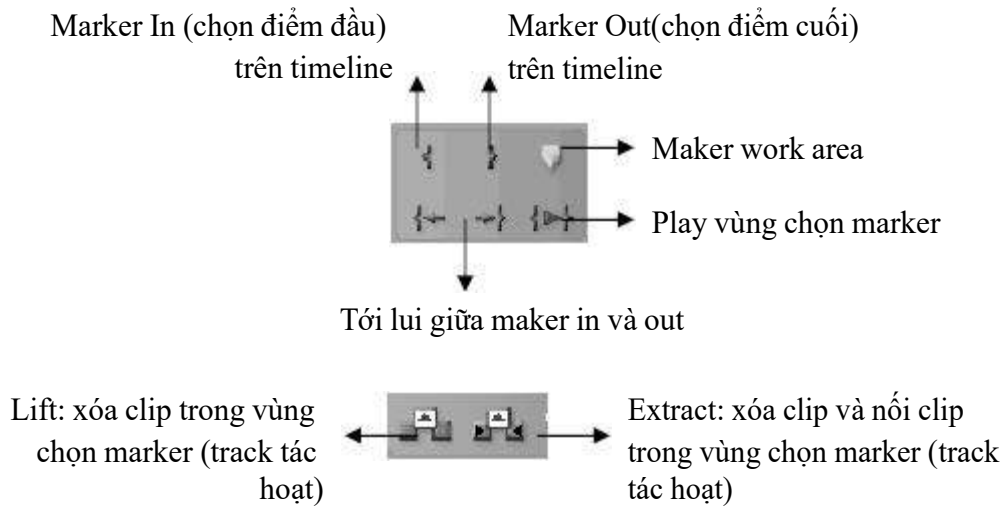
Thao tác cắt video clip bằng marker

- Click maker In
- Dời vị trí đầu đọc
- Click marker Out
- Dùng lệnh insert, overlay hoặc drag từ Monitor xuống Timeline
- Xóa marker : Chọn lệnh Marker → Clear clip marker

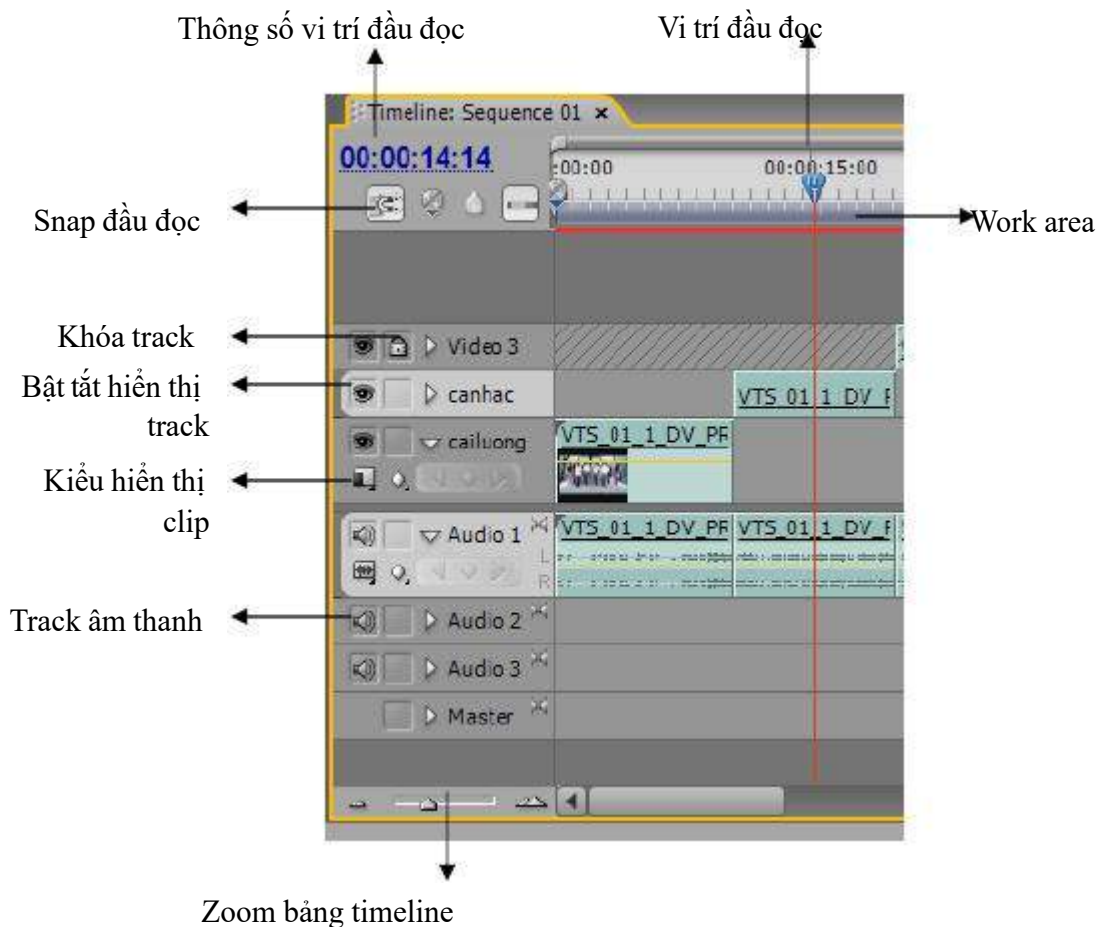
Thao tác với lệnh insert, overlay và take video



Thao tác với Monitor Program



Thao tác với bảng Timeline



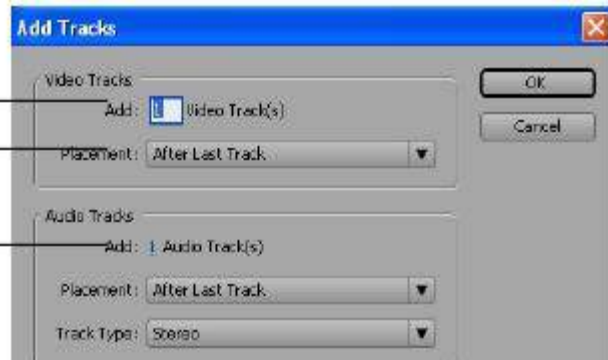
Thêm và xóa Track

- Thao tác:
 - Thêm tracks: Chọn lệnh Sequence → Add Tracks

Số lượng track Video cần thêm

Thứ tự track thêm

Số lượng track Audio cần thêm



- Xóa Tracks: Chọn lệnh Sequence → Delete Tracks

Kiểm vào để xóa track video

xóa các track trống hoặc xóa track tác hoạt

Kiểm vào để xóa track audio



VIII. Công cụ cơ bản

Công cụ Select



- Tính chất: Cho phép chọn di chuyển và cắt clip
- Thao tác:
 - Click vào clip để chọn và di chuyển (giữ Shift chọn thêm)
 - Click vào điểm đầu và cuối của clip →drag để cắt

Công cụ Track Select



- Thao tác:
 - Click vào clip chọn theo track (giữ Shift chọn thêm track)

Công cụ Razor



- Thao tác:
 - Click vào clip để cắt Clip

Copy và Paste Clip

- Thao tác:
 - Chọn clip trên timeline → chọn lệnh Edit → copy
 - Tác hoạt track cần paste và định đầu đọc → chọn lệnh Edit → Paste

Render Work Area

- Tính chất: xuất tạm sản phẩm theo vùng chọn Work Area
- Thao tác:
 - Chọn lệnh Sequence → Render Work Area (Enter)

IX. Thực hành biên tập cơ bản

2

Biên tập phim

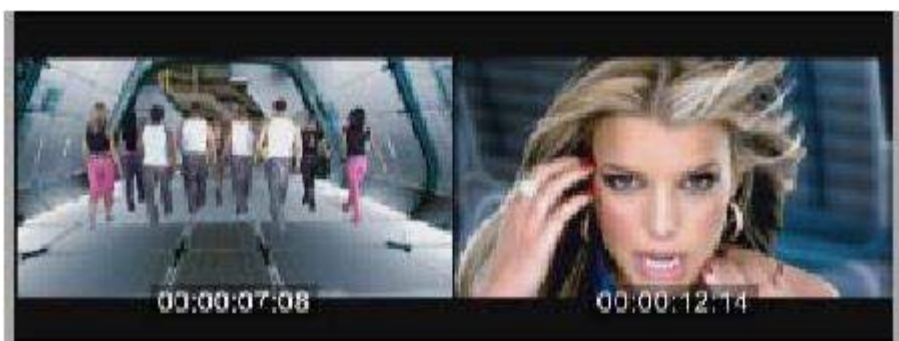
- Thao tác với bộ công cụ biên tập
 - Fast, Slow, Reverse motion, freeze
 - Photoshop cho phim
 - Thao tác với track Audio
 - Tính giảm trọng lượng project
 - Lưu đóng gói
 - Xuất phim
 - Thực hành biên tập
-

I. Thao tác với bộ công cụ biên tập

Công cụ Ripple

- Tính chất: Cho phép thu ngắn kéo dài clip nhưng không để lại khoảng hở trên time line
- Thao tác:
 - Click vào giữa 2 clip kế nhau → drag để cắt

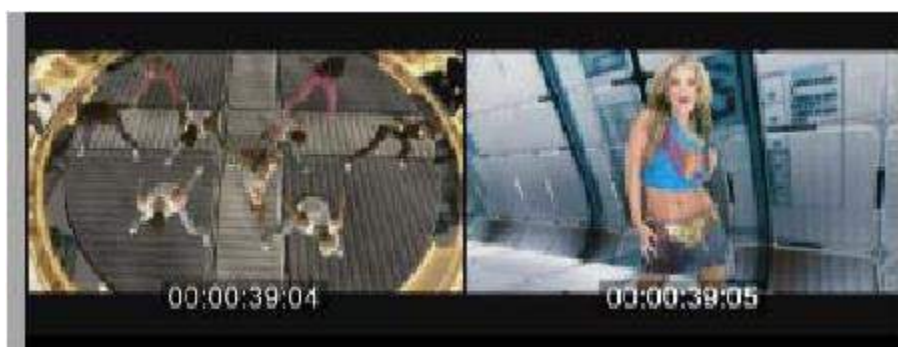
Xuất hiện Monitor cho thấy hình ảnh nối tiếp giữa 2 clip



Công cụ Rolling

- Tính chất: Thu ngắn clip bên trái kéo dài clip bên phải, thu ngắn clip phải kéo dài clip trái
- Thao tác:
 - Click vào giữa 2 clip kế nhau → drag để cắt

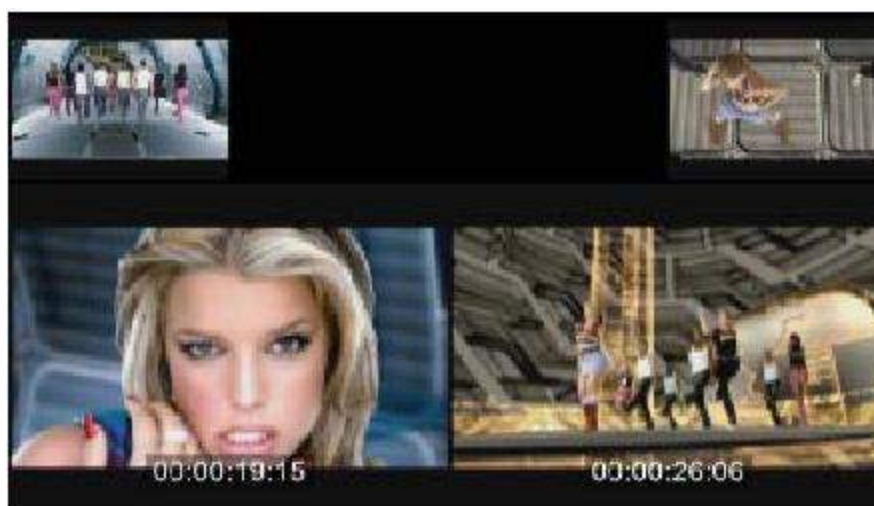
Xuất hiện Monitor cho thấy hình ảnh nối tiếp giữa 2 clip



Công cụ Slip

- Tính chất: rà chọn hình trong clip đã cắt ngắn
- Click ngay giữa clip → drag để rà hình ảnh

Xuất hiện Monitor cho thấy hình ảnh nối tiếp giữa 3 clip. Hai monitor lớn hiển thị hình ảnh clip đang rà hình, monitor nhỏ là hình ảnh của các clip 2 bên



Công cụ Slide

- Tính chất: di chuyển clip giữa thay đổi thời lượng 2 clip bên hông
- Thao tác:
 - Click vào giữa clip → drag để thao tác

Xuất hiện Monitor cho thấy hình ảnh nối tiếp giữa 3 clip. Hai monitor nhỏ hiển thị hình ảnh clip đang được di chuyển, monitor lớn là hình ảnh của các clip 2 bên



Công cụ *Rate Stretch*

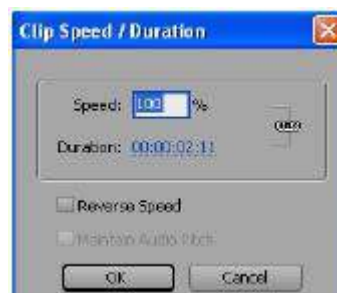


- Tính chất: làm nhanh hoặc chậm tốc độ chuyển động (người, xe) trong video clip
- Thao tác:
 - Click vào cuối hoặc đầu clip → drag để thao tác

II. Fast, Slow, Reverse motion, freeze

Fast, Slow, Reverse motion

- Tính chất: làm nhanh chậm hoặc dừng tốc độ chuyển động (người, xe) video clip
- Thao tác:
 - Chọn clip trên timeline → chọn lệnh → Clip → Speed Duration
 - Speed > 100 : chuyển động nhanh (Fast Motion)
 - Speed < 100 : chuyển động chậm (Slow Motion)
 - Reverse Speed: đảo ngược chuyển động



Freeze

- Tính chất: dừng hình đoạn video .

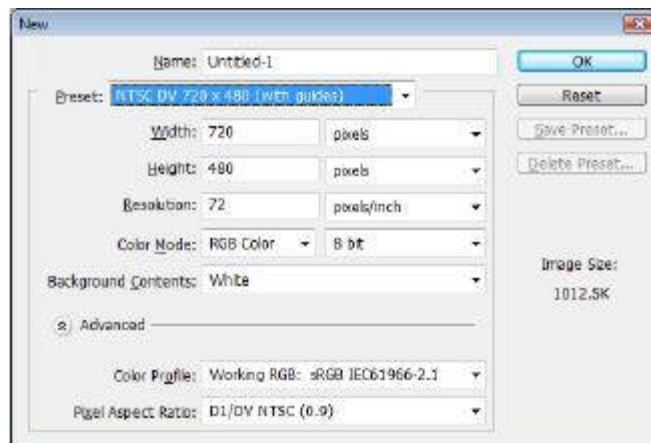
- Thao tác:
 - Chọn clip trên timeline → chọn lệnh → Clip → Video Option → Frame Hold
 - In Point: dừng hình tại điểm In
 - Out Point: dừng hình tại điểm Out
 - Marker 0: dừng hình tại marker clip



III. Photoshop cho phim

Chọn đúng loại hình ảnh cho phim

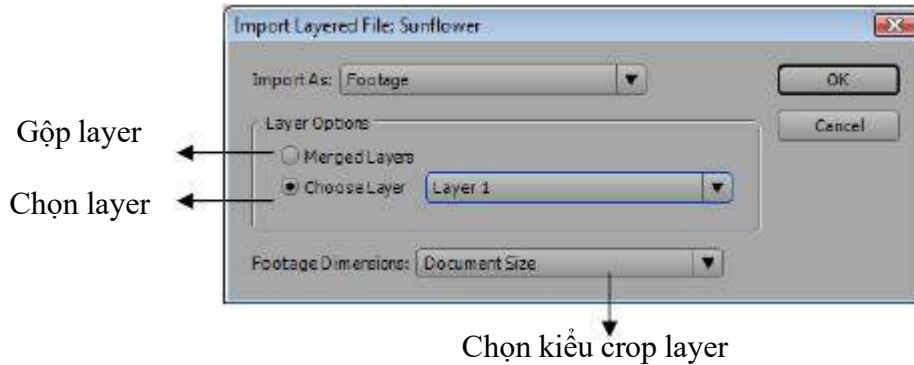
- chọn đúng mục đích sử dụng photoshop cho phim
- Thao tác:
 - Chạy chương trình Photoshop → chọn lệnh File → New → preset → chọn film & Video → Chọn loại file tương ứng với project
 - Lưu và giữ lại layer



Import file photoshop vào Premiere

- Thao tác:
 - Chọn lệnh File → Import → chọn file ảnh photoshop

- Import as → footage → choose layer (chọn từng layer)
- Import as → sequence (import tất cả layer và tạo sequence)
- Footage Dimensions : chọn Document size lấy vừa khung, layer size crop sát đối tượng



IV. Thao tá với track audio

Tăng giảm âm lượng

- Tính chất: hiệu chỉnh hiệu ứng âm thanh, tăng giảm âm
- Thao tác:
 - Mở track audio trên Timeline
 - Định vị trí đầu đọc → click nút Add and Remove Keyframe
 - Dùng công cụ select di chuyển Key lên để tăng âm, xuống giảm âm
 - Click giữa thanh âm lượng (màu vàng để tăng giảm tổng clip âm thanh)



Liên kết và tách liên kết âm thanh

Tính chất: giúp tách âm thanh khỏi clip hình hoặc liên kết tiếng với hình sau khi đã chỉnh khớp âm thanh với hình

- Thao tác:

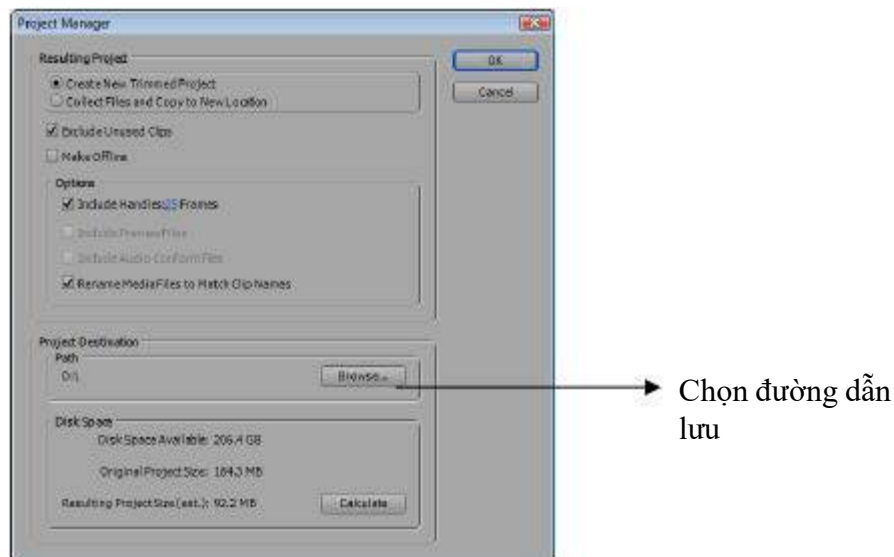
- Tách liên kết: click phải clip trên timeline → Unlink
- Liên kết : chọn clip hình và clip tiếng → click phải clip trên timeline → Link

V. Tinh giảm trọng lượng project

- Tính chất: Loại bỏ vĩnh viễn những đoạn video thừa
- Thao tác:
 - Chọn clip bằng Marker trên monitor source → tác hoạt monitor source → chọn lệnh Clip → make subclip

VI. Lưu đóng gói

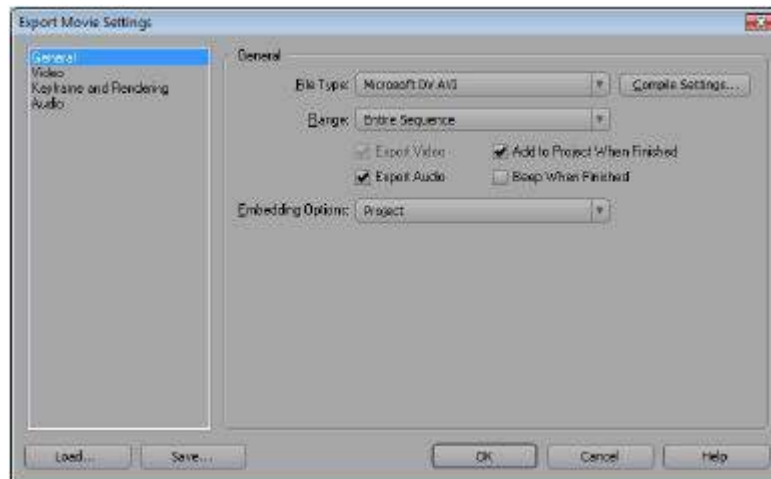
- Tính chất: lưu toàn bộ dữ liệu vào 1 thư mục, các subclip sẽ được cắt hẳn khi lưu trọn gói (Trim project)
- Thao tác:
 - Save project trước khi lưu trọn gói
 - Chọn lệnh Project → Project Manager
 - Chọn Create New Trimmed Project: cắt hẳn các subclip
 - Collect files and Copy to New Location: lưu dạng này không cắt hẳn các subclip
 - Exclude Unused Clips: chỉ copy những clip trên Timeline
 - Include Preview Files : nếu kiểm sẽ mang theo những files Preview



VII. Xuất phim

- Thao tác:
 - Kiểm tra vùng work area

- Tác hoạt timeline → chọn lệnh File → Export → Movie → click nút Setting
- File type : chọn loại file để xuất
- Range : chọn xuất hết timeline hay xuất vùng chọn Work area
- Export audio : kiểm vào nếu muốn xuất video có âm thanh
- Chuyển qua Tab Video kiểm tra đúng hệ cần xuất → ok



VIII. Thực hành biên tập

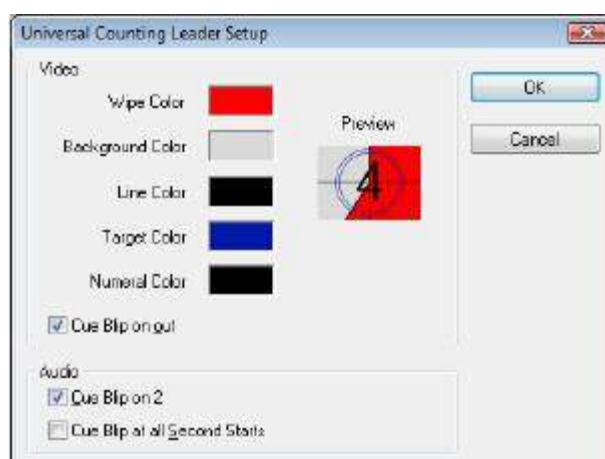
3

Chuyển động

- Tạo đề mục Universal Counting Leader, Title
- Thao tác cơ bản với bảng Effect control
- Hiệu chỉnh Motion
- Tạo tác với Sequence
- Thực hành biên tập chuyển động

I. Universal Counting Leader

- Tính chất: tạo số đếm ngược dùng gắn ở đầu đoạn phim
- Thao tác:
 - Chọn lệnh File → New → Universal Counting Leader

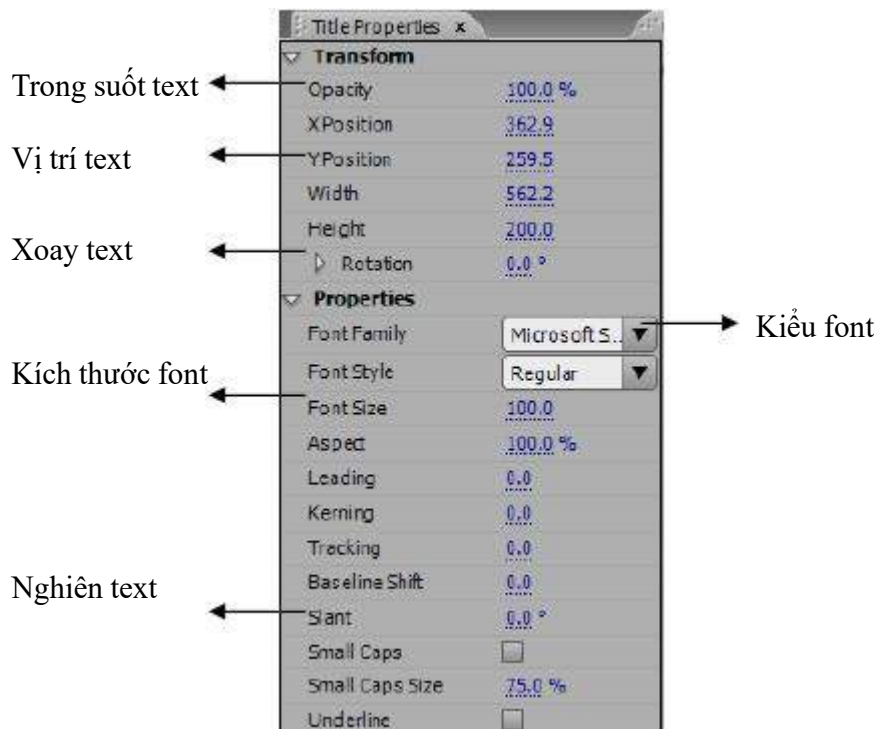
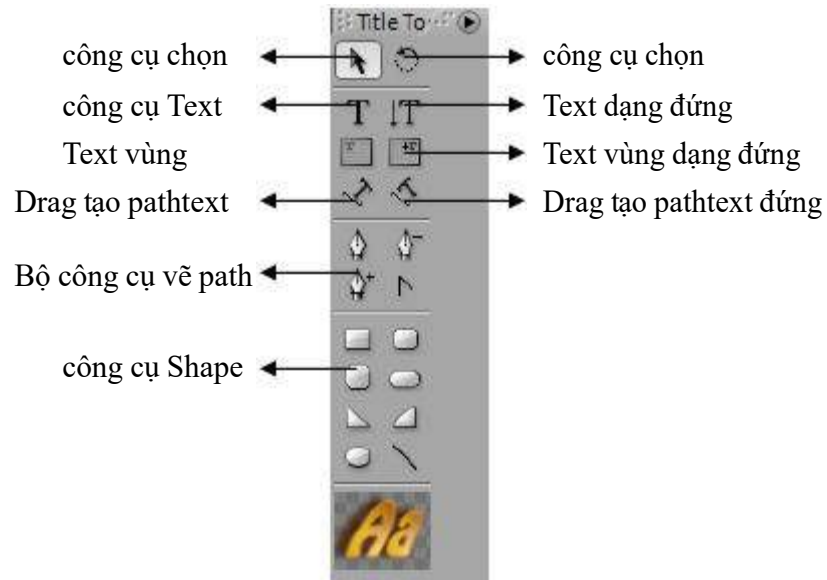


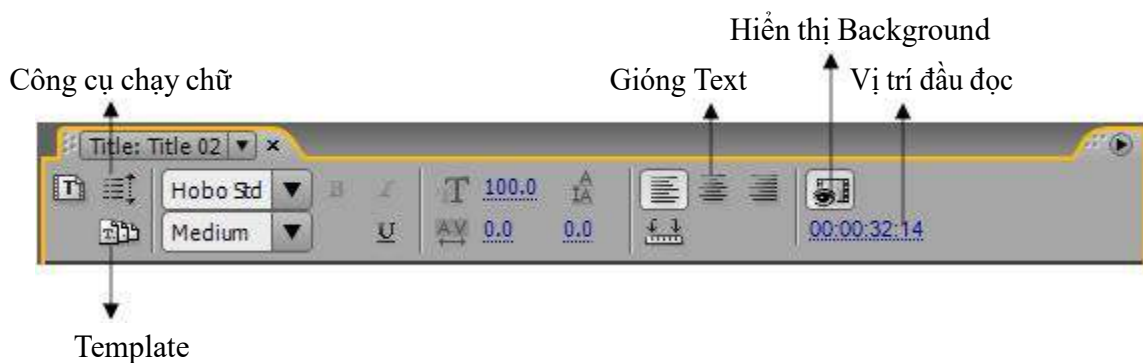
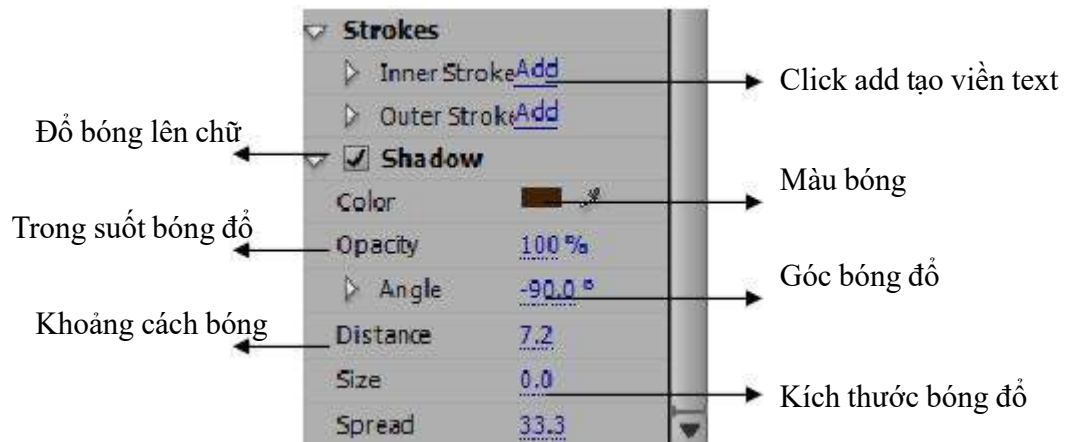
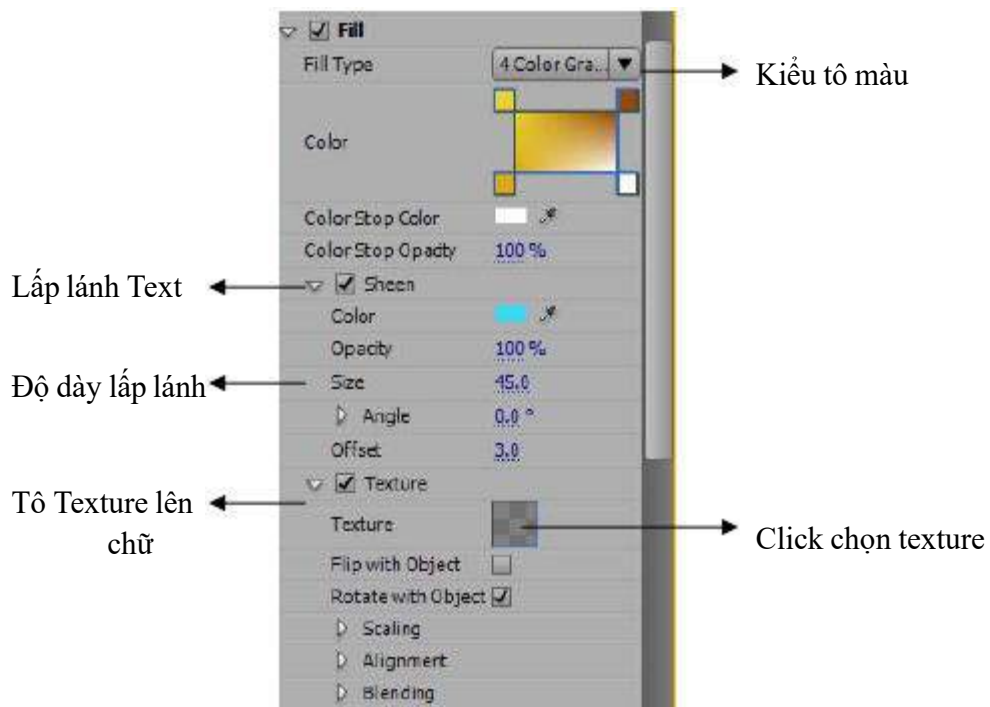
Tiêu đề Title

- Tính chất: Tạo các clip Text chuyển động và Shape
- Thao tác:

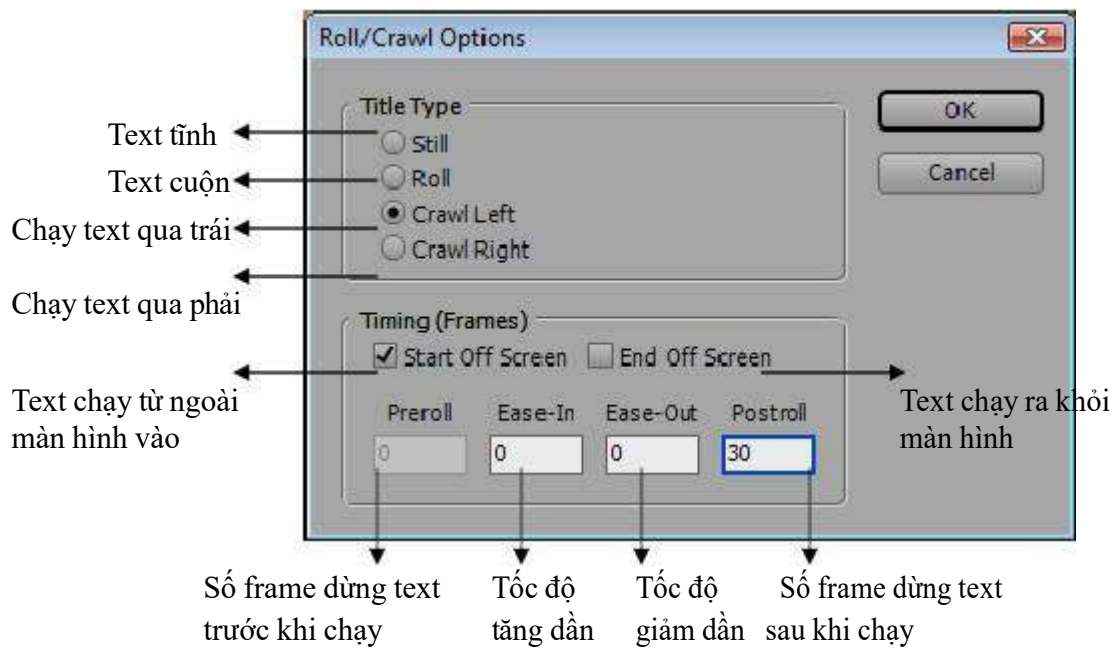
- Click vào giữa clip → drag để thao tác
- Chọn lệnh File → New → Title (Ctrl+T)

Thuộc tính và công cụ text





Công cụ chạy chữ roll and Crawl



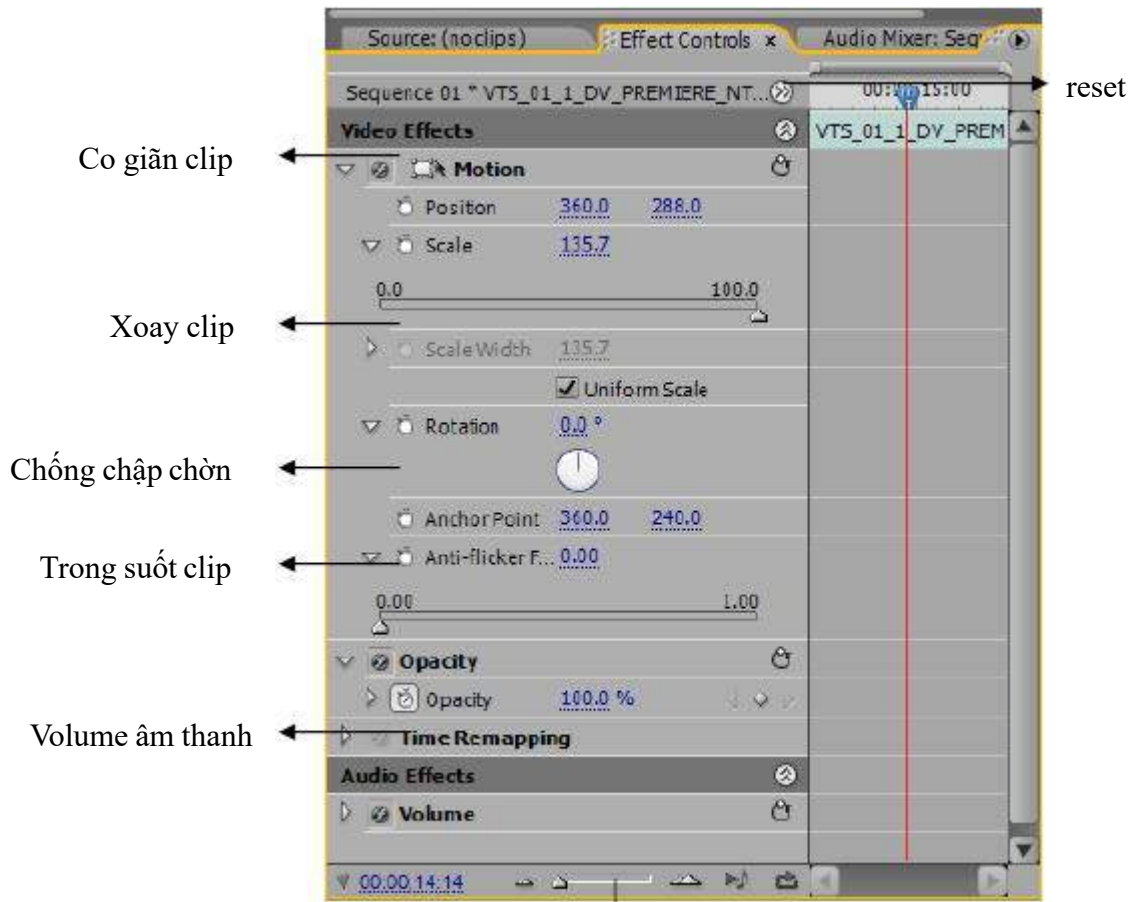
Title Styles



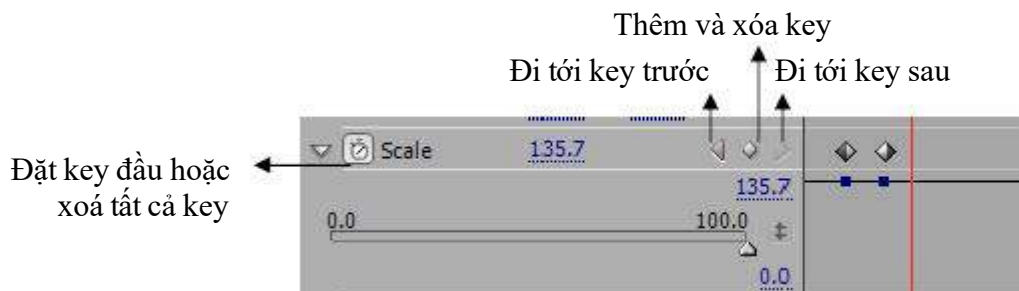
Click nút tam giác để lưu Style mới

II. Thao tác cơ bản với bảng Effect control

- Tính chất: tạo chuyển động cho các clip, diễn hoạt opacity, hiệu chỉnh audio
- Thao tác:
 - Tác hoạt clip trong timeline → mở bảng Effect Controls
 - Định vị trí đầu → click biểu tượng đồng hồ trước tên lệnh đặt key đầu
 - Dời vị trí đầu đọc thay đổi thông số của lệnh hoặc thao tác trực tiếp trên màn hình (tác hoạt ngay vào lệnh Motion để thao tác chuột trên màn hình)

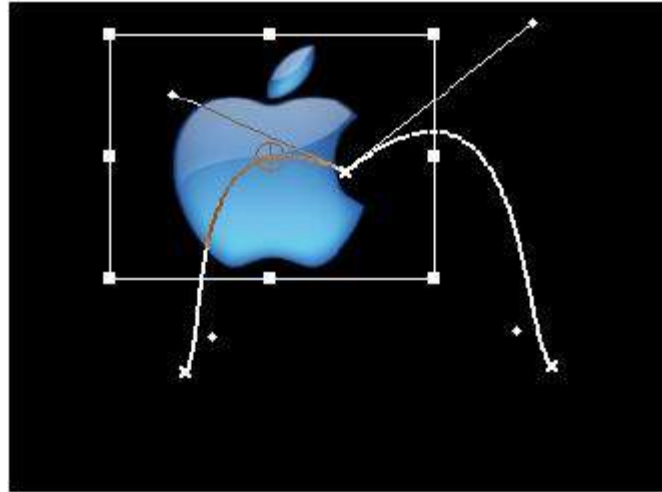


Zoom bảng video effect



Hiệu chỉnh đường chuyển động Motion

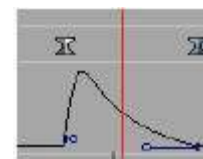
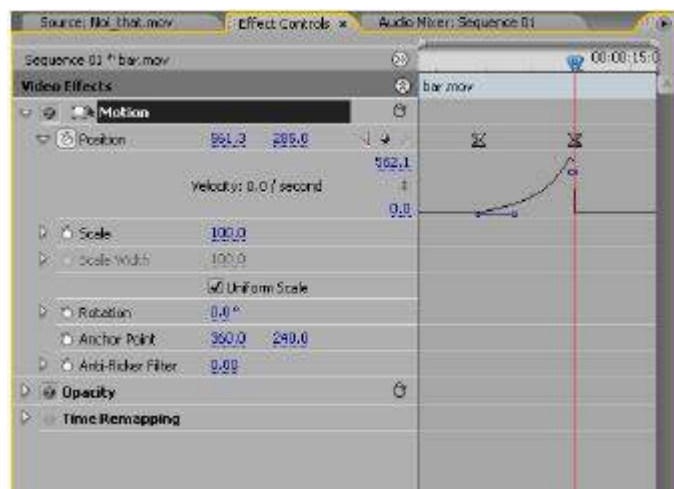
- Tính chất: tạo các đường chuyển động cong hoặc gấp khúc
- Thao tác:
 - Tạo diễn hoạt position → click nút tam giác trước Position mở ra
 - Click phải vào key → Spatial interpolation → Bizier chuyển động cong, Linier chuyển động thẳng



Hiệu chỉnh Position

tốc độ

- Tính chất: nhanh, chậm dần cho diễn hoạt Motion
- Thao tác:
 - Tạo diễn hoạt position → click nút tam giác trước Position mở ra
 - Click phải vào key → Temporal interpolation → Bizier chỉnh đường tốc độ



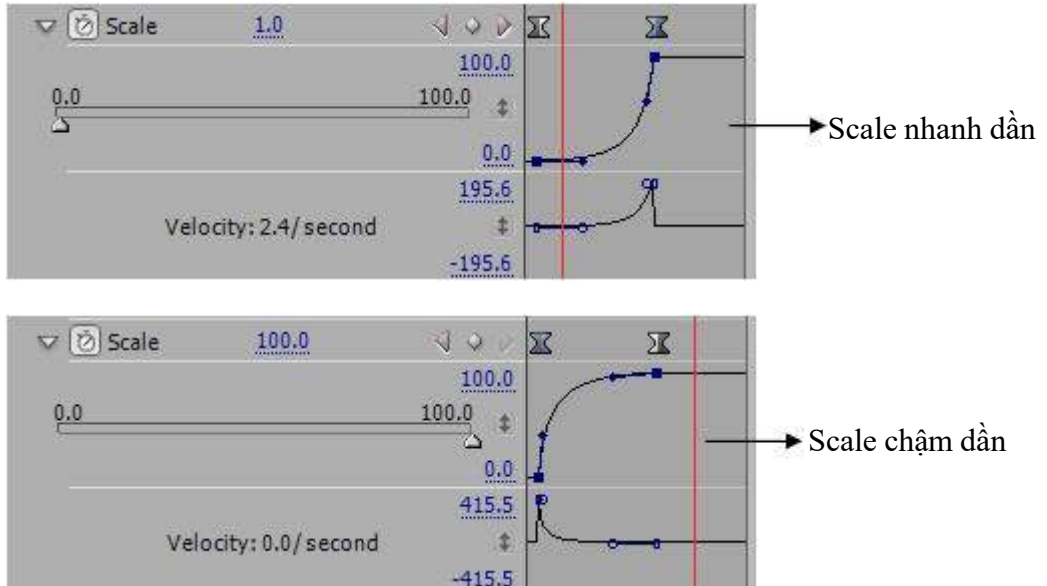
Chậm dần



Nhanh dần

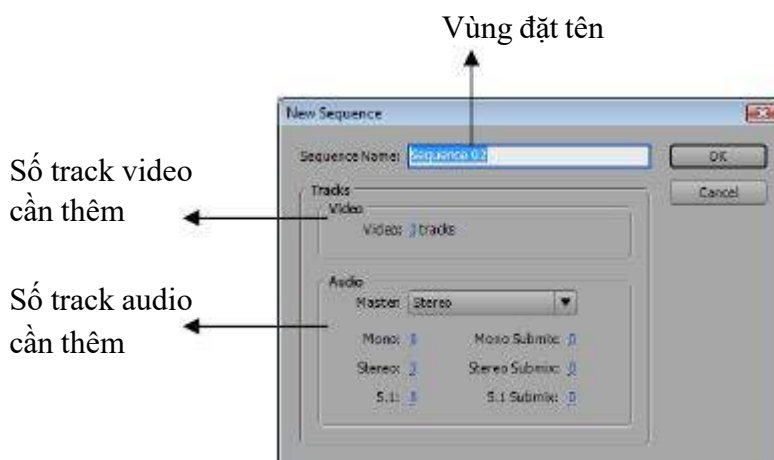
Hiệu chỉnh tốc độ Scale

- Tính chất: diễn hoạt tốc độ co giãn clip
- Thao tác:
 - Tạo diễn hoạt Rotation → click nút tam giác trước Rotation mở ra
 - Click phải vào key → Bizier chỉnh đường tốc độ



Sequence

- Tính chất: sequence là bảng timeline mới, sequence có thể chứa sequence
- Thao tác:
 - Chọn lệnh File → New → Sequence (Ctrl+N)



- Drag sequence từ project vào track trên timeline, có thể di chuyển qua lại các sequence để chỉnh sửa

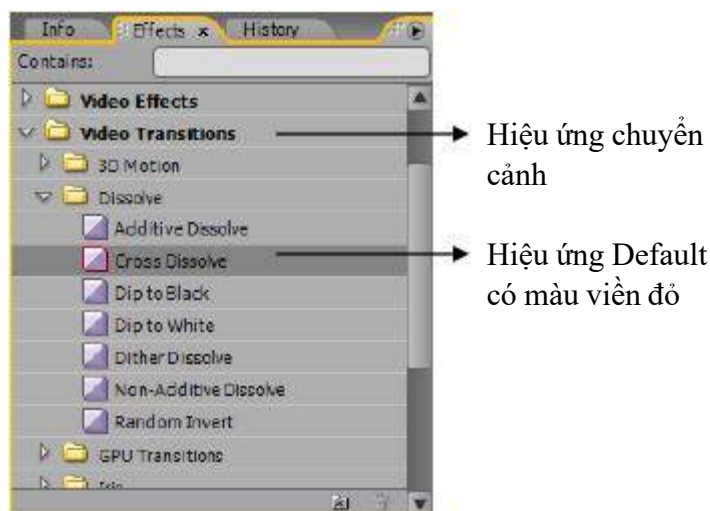
Hiệu ứng chuyển cảnh, hiệu ứng Video

- Hiệu ứng chuyển cảnh (Transition)
- Hiệu ứng chỉnh màu
- Hiệu ứng Blur and sharp
- Hiệu ứng Perspective
- Bài tập thực hành hiệu ứng

I. Hiệu ứng chuyển cảnh (Transition)

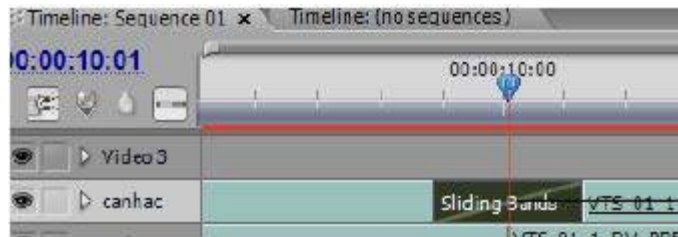
Hiệu ứng chuyển cảnh

- Tính chất: tạo ra hiệu ứng giữa các clip kế nhau
- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Transition → drag hiệu ứng thả vào giữa 2 clip kế nhau



Hiệu chỉnh transition

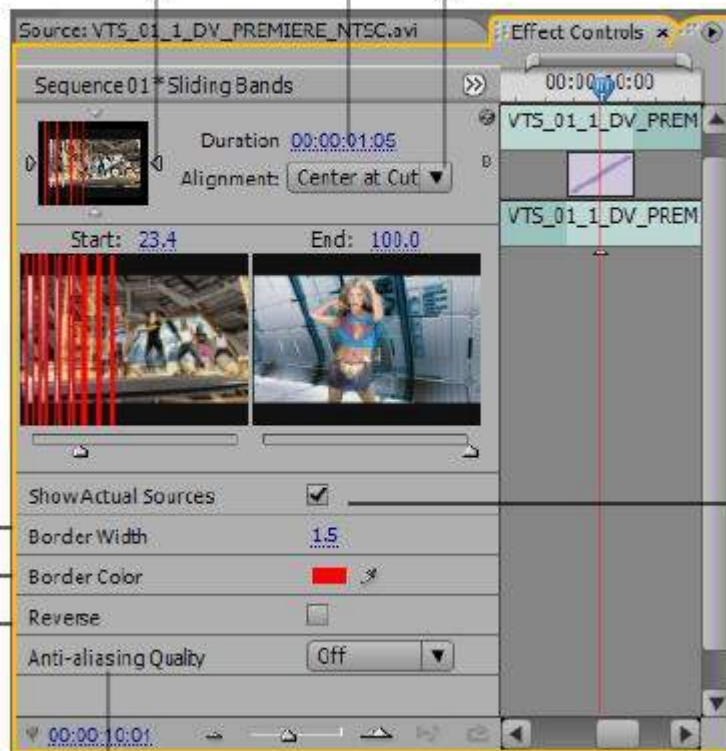
- Thao tác:
 - Tác hoạt transition trên Timeline → mở bảng Effect Controls →



Thời lượng
hiệu ứng

Đổi trực hiệu
ứng

Giống hiệu
ứng

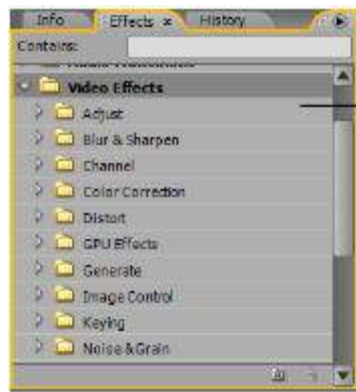


Độ dày viền
Màu viền
Đảo hướng
hiệu ứng

Chống răn
cưa

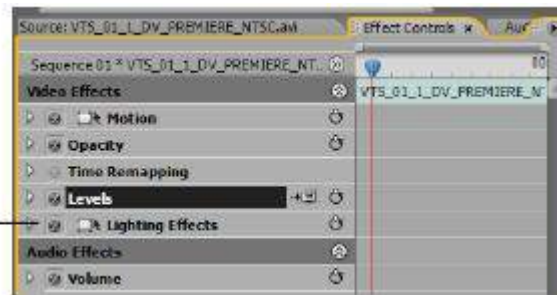
II. Hiệu ứng chỉnh màu

- Tính chất: tạo ra hiệu ứng giữa các clip kế nhau
- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → drag hiệu ứng thả giữa clip trên timeline



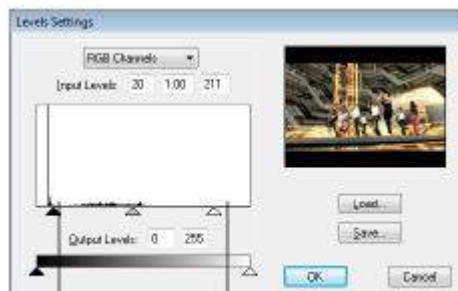
Hiệu ứng Video

Bật tắt hiệu ứng



Hiệu ứng chỉnh màu Level

- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Adjust → chọn Level → drag hiệu ứng thả giữa clip trên timeline
 - Mở bảng Effect Control
 - Click icon bên phải của Level

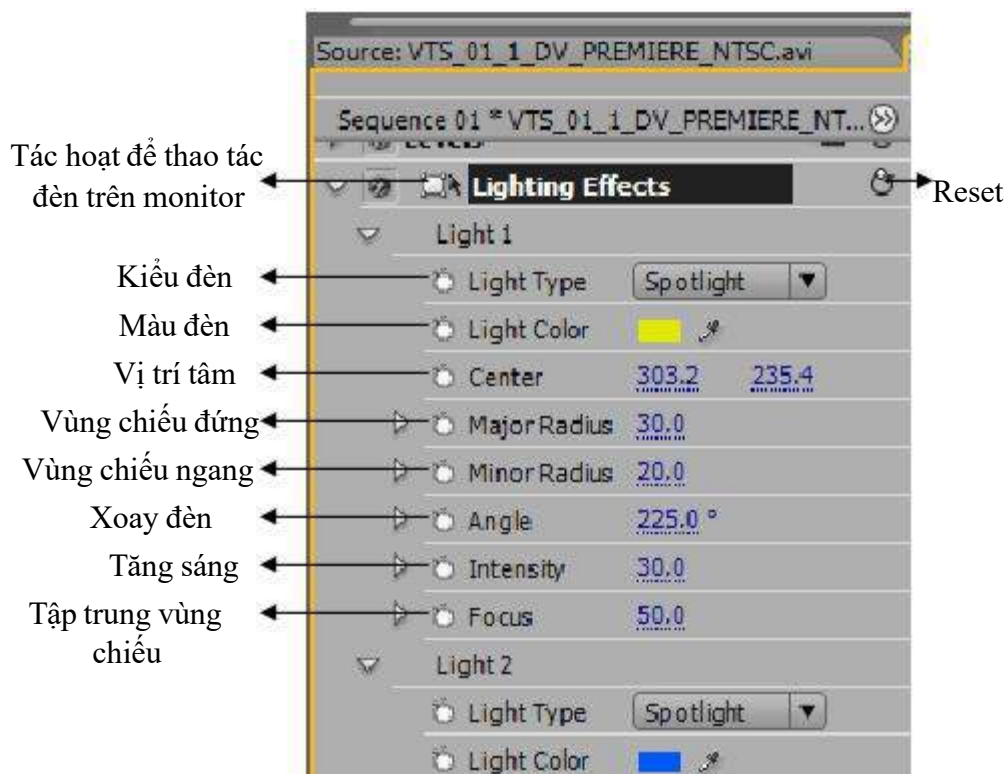


Contrast

Brightness

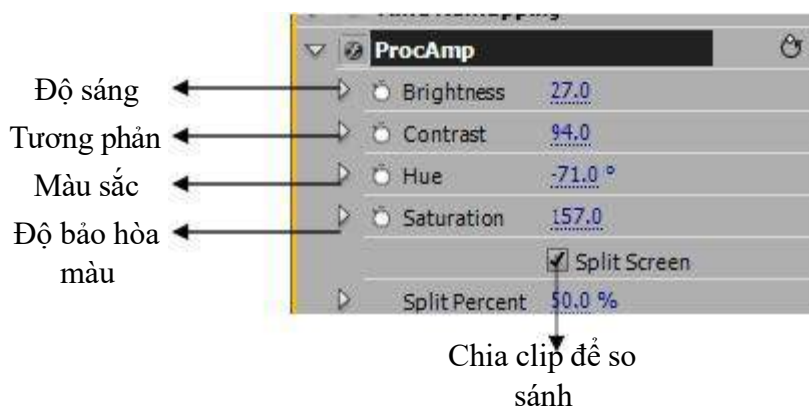
Hiệu ứng chỉnh màu Lighting

- Tính chất: đánh đèn lên video
- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Adjust → chọn Lighting → drag hiệu ứng thả giữa clip trên timeline



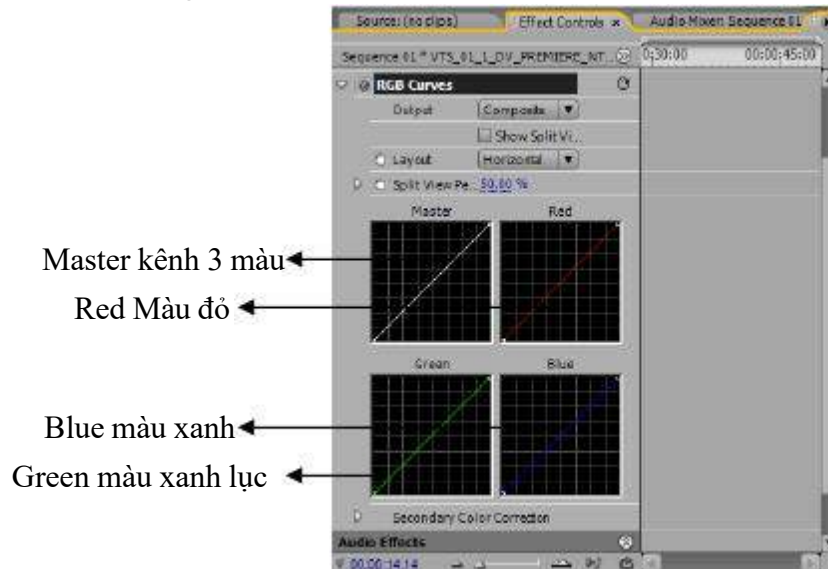
Hiệu ứng chỉnh màu ProcAmp

- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Adjust → chọn ProcAmp → drag hiệu ứng thả giữa clip trên timeline



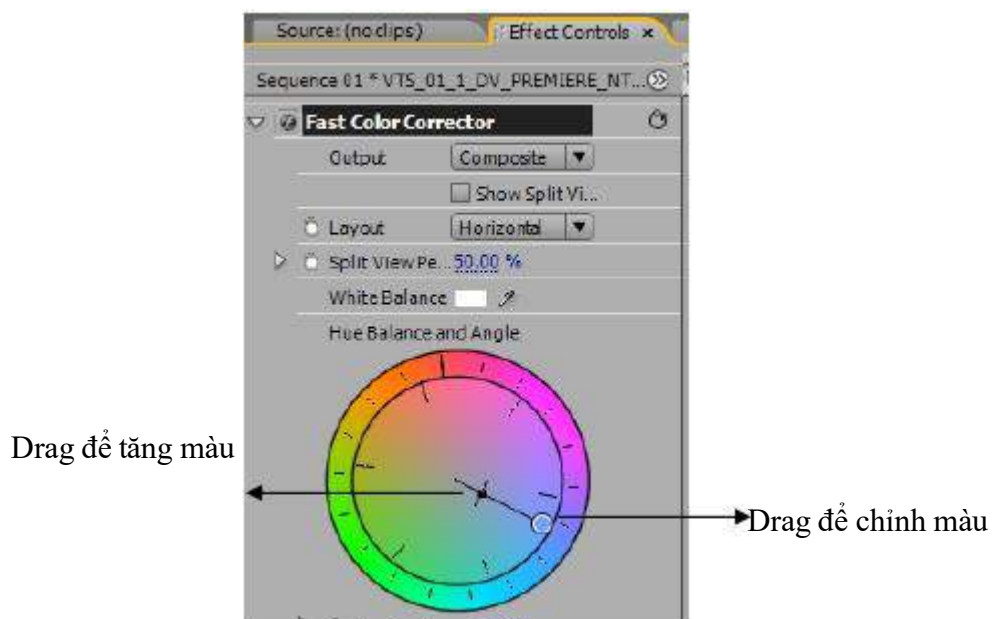
Hiệu ứng chỉnh màu RGB Curves

- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Color Correction → chọn RGB Curves → drag hiệu ứng thả giữa clip trên timeline
 - Click vào đường Curves của kênh màu Master, Red, Green, Blue để chỉnh



Hiệu ứng chỉnh màu RGB Curves

- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Color Correction → chọn Fast Color Corrector → drag hiệu ứng thả giữa clip trên timeline
 - Click vào bánh xe màu → Drag vòng tròn giữa để chỉnh



III. Hiệu ứng Blur and sharp

Hiệu ứng camera Blur

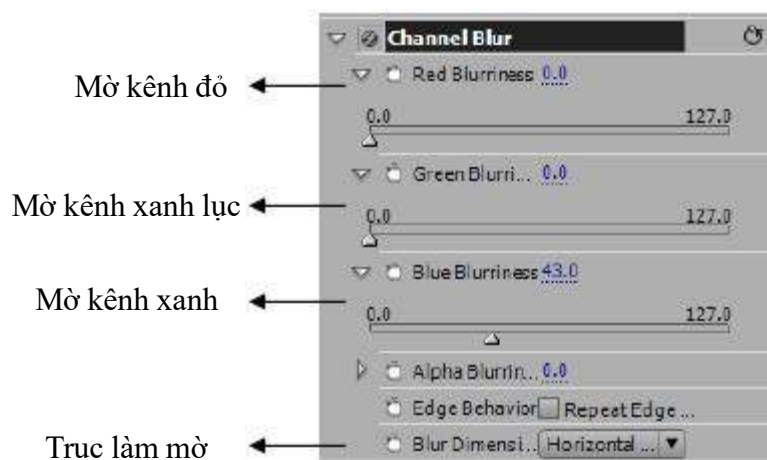
- Tính chất: làm mờ clip
- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Blur & Sharpen → chọn Camera Blur → drag hiệu ứng thả giữa clip trên timeline



Tăng độ mờ

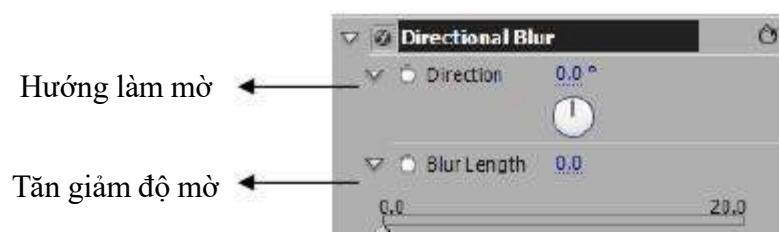
Hiệu ứng Chanel Blur

- Tính chất: làm mờ clip theo kênh màu
- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Blur & Sharpen → chọn Chanel Blur → drag hiệu ứng thả giữa clip trên timeline



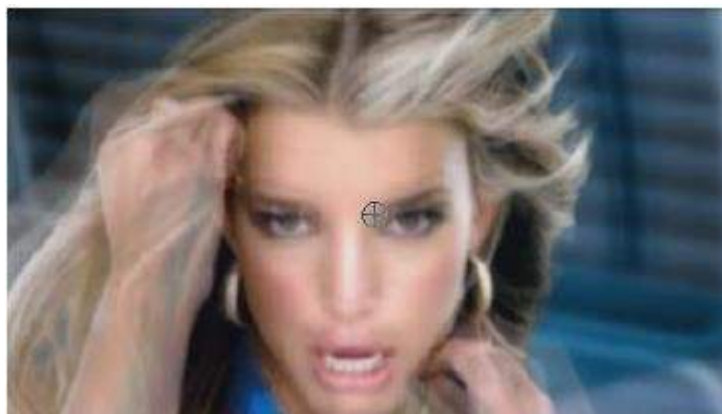
Hiệu ứng Directional Blur

- Tính chất: làm mờ clip theo hướng
- Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Blur & Sharpen → chọn Directional Blur → drag hiệu ứng thả giữa clip trên timeline



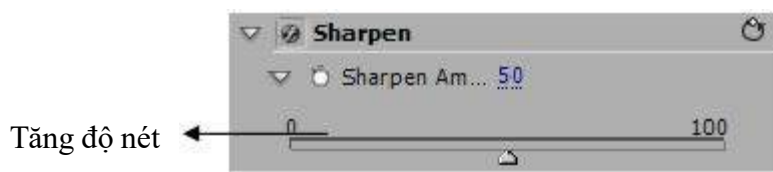
Hiệu ứng Ghost Blur

- Tính chất: làm mờ chuyển động clip
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Blur & Sharpen → chọn Ghost Blur → drag hiệu ứng thả giữa clip trên timeline



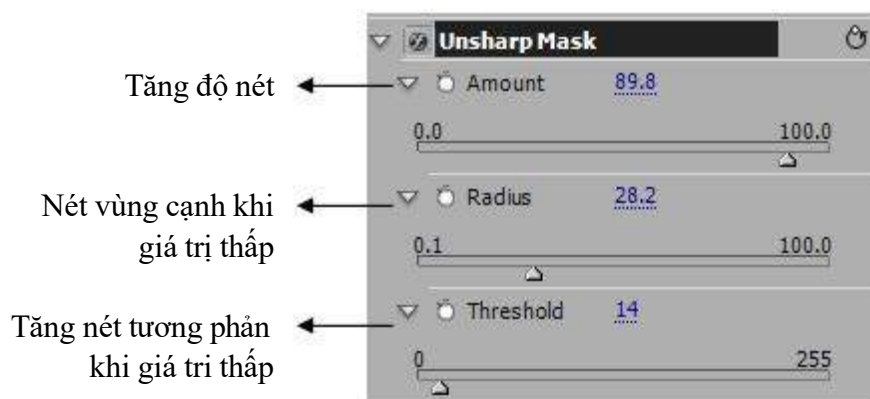
Hiệu ứng Sharpen

- Tính chất: làm rõ hình ảnh Clip
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Blur & Sharpen → chọn Sharpen → drag hiệu ứng thả giữa clip trên timeline



Hiệu ứng Unsharp Mask

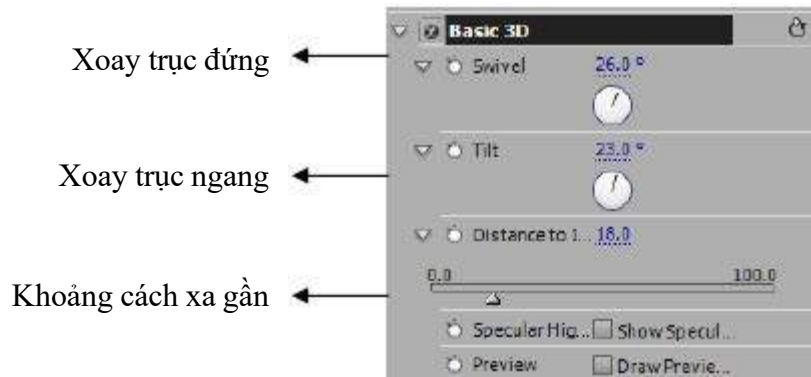
- Tính chất: làm rõ hình ảnh Clip
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Blur & Sharpen → chọn Unsharp mask → drag hiệu ứng thả giữa clip trên timeline



IV. Hiệu ứng Perspective

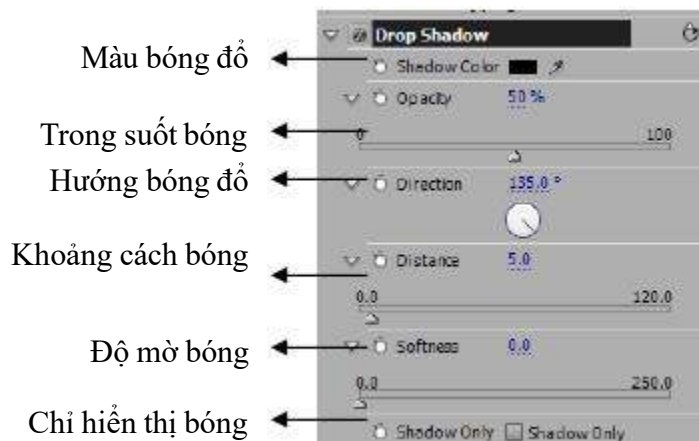
Hiệu ứng Basic 3D

- Tính chất: làm xoay nghiêng clip tạo không gian 3D
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Perspective → chọn Basic 3D → drag hiệu ứng thả giữa clip trên timeline



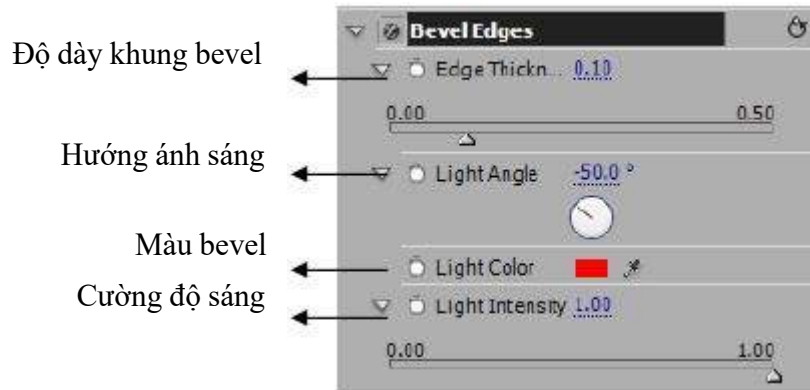
Hiệu ứng Drop Shadow

- Tính chất: làm đổ bóng video clip
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Perspective → chọn Drop Shadow → drag hiệu ứng thả giữa clip trên timeline



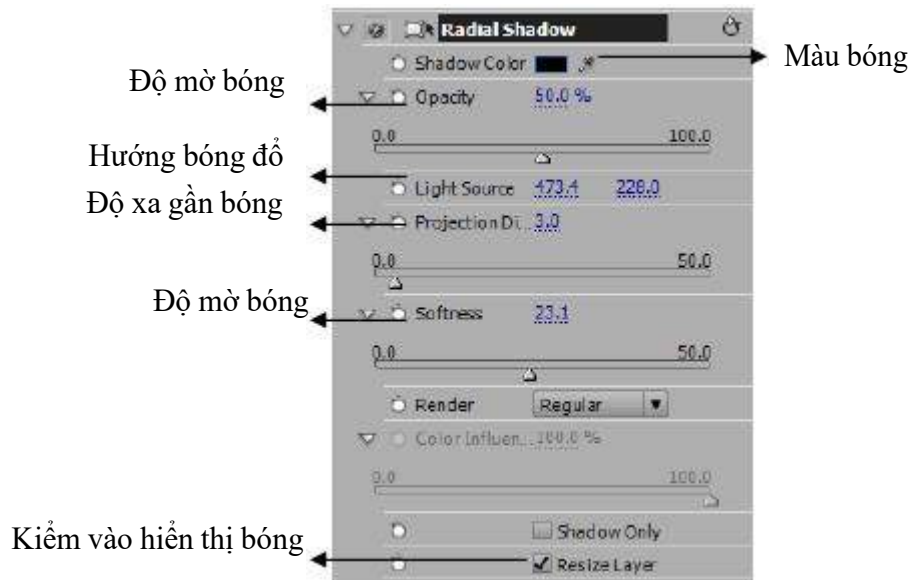
Hiệu ứng Bevel Edges

- Tính chất: làm đổ bóng video clip
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Perspective → chọn Bevel Edge → drag hiệu ứng thả giữa clip trên timeline



Hiệu ứng Radial Shadow

- Tính chất: làm đổ bóng xòe xung quanh video clip
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Perspective → chọn Bevel Edge → drag hiệu ứng thả giữa clip trên



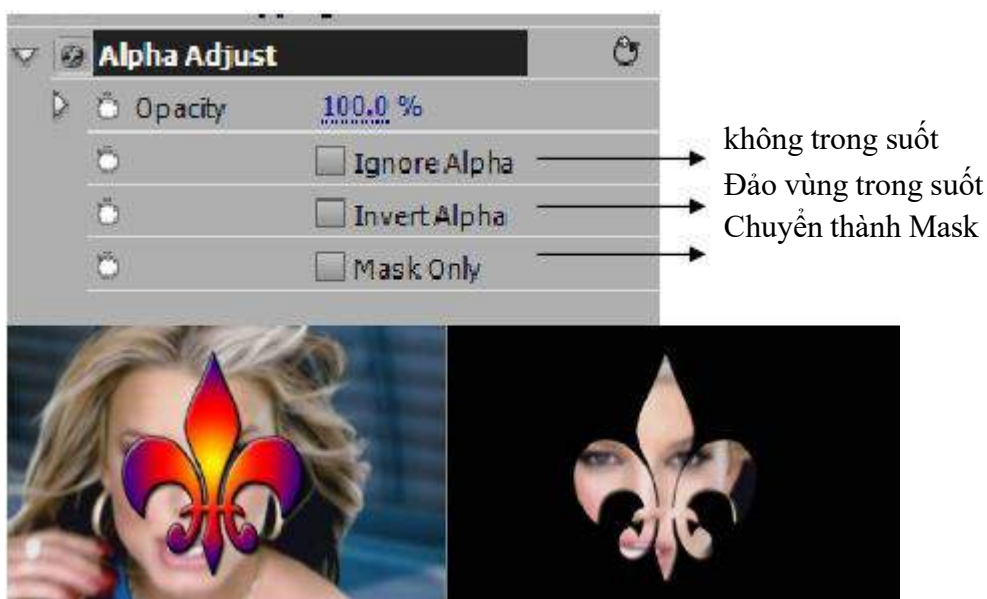
V. Bài tập thực hành hiệu ứng

Hiệu ứng lọc nền Transparency

- Hiệu ứng Alpha channel
- Hiệu ứng Chroma Key
- Hiệu ứng Track Matte Key
- Hiệu ứng Image Matte Key
- Hiệu ứng Luma Key
- Hiệu ứng Transform (Camera view, Crop, Horizontal Clip, Horizontal Hold, Roll)
- Bài tập thực hành Keying và các hiệu ứng khác

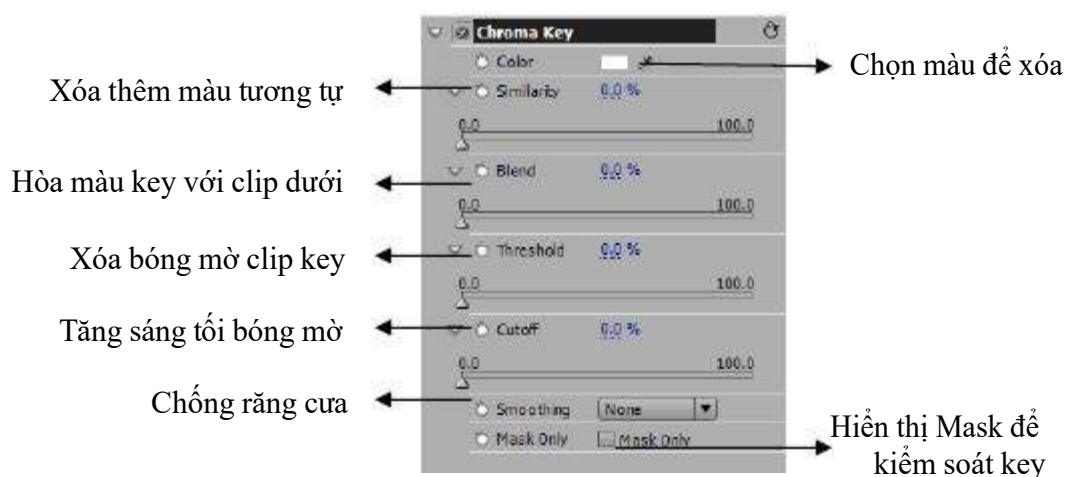
I. Hiệu ứng Alpha Adjust

- Tính chất: hiệu chỉnh vùng trong suốt của ảnh và chuỗi ảnh
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Keying → chọn Adjust Alpha → drag hiệu ứng thả giữa clip có kênh Alpha như (Photoshop. Chuỗi TGA)



II. Hiệu ứng Chroma Key

- Tính chất: xóa bỏ background màu
- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Keying → chọn Chroma Key → drag hiệu ứng thả giữa clip
 - Chọn công cụ hút màu → Click vào màu cần xóa trên màn hình



III. Hiệu ứng Track Matte Key

- Tính chất: lồng clip vào Text hoặc clip khác
- Thao tác:
 - Clip gán hiệu ứng Track Matte Key Phải được đặt nằm dưới clip được lồng vào (Text, chuỗi TGA...)
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Keying → chọn Track Matte Key → drag hiệu ứng thả giữa clip



Track để lồng vào

Track gán hiệu ứng
Track Matte Key



Track Matte Key lồng theo kênh Alpha (Composite using chọn Alpha)



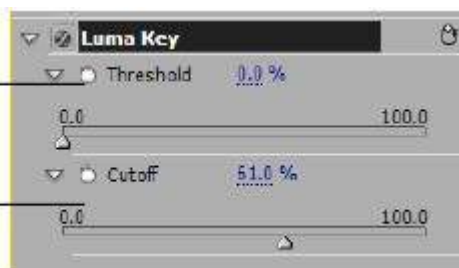
Track Matte Key lồng theo sắc độ màu (Composite using chọn Luma)

IV. Hiệu ứng Luma Key

- Tính chất: xóa phần nền sáng trắng hoặc màu tối
- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Keying → chọn Luma Key → drag hiệu ứng thả giữa clip

Tăng giá trị xóa nền tối

Tăng giá trị xóa nền
trắng

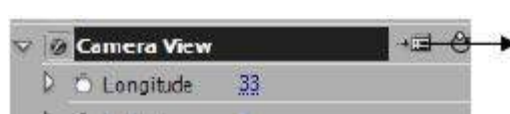




V. Hiệu ứng Transform

Hiệu ứng Camera view

- Tính chất: tạo diễn hoạt Video Clip trong không gian 3D
- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Transform → chọn Camera view → drag hiệu ứng thả giữa clip



Click Icon để hiệu chỉnh

Xoay đứng

Xoay ngang

Xoay trục thẳng màn hình

Tiêu cự camera

Chỉnh xa gần

Settings

Mn Max

Longitude 33

Latitude 4

Roll 1

Focal Length 291

Distance 1

Zoom 2.00

Reset

Sample

Fill

Color

Fill Alpha Channel

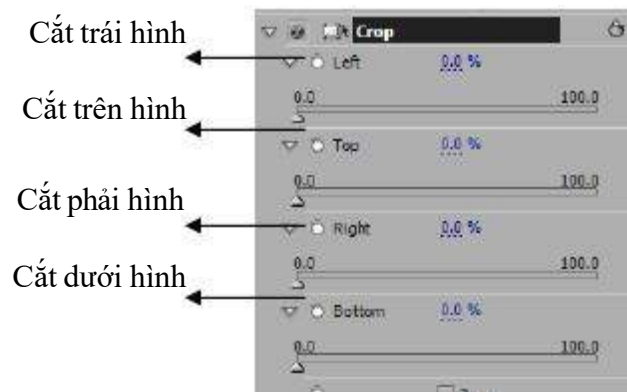
OK

Cancel

Làm trong suốt background

Hiệu ứng Crop

- Tính chất: cắt xén thu hẹp video
- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Transform → chọn Crop → drag hiệu ứng thả giữa clip



Hiệu ứng Horizontal Clip

- Tính chất: lật video clip theo đường ngang
- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Transform → chọn Horizontal Clip → drag hiệu ứng thả giữa clip



Hiệu ứng Horizontal Hold

- Tính chất: làm nghiêng video clip
- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Transform → chọn Horizontal Hold → drag hiệu ứng thả giữa clip





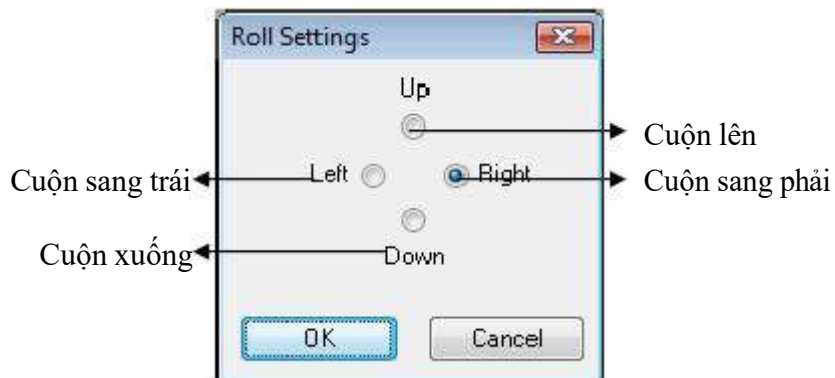
→ Drag để chỉnh

Hiệu ứng Roll

- Tính chất: tạo hiệu ứng cuộn clip theo chiều đứng hoặc ngang
- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Transform → chọn Horizontal Hold → drag hiệu ứng thả giữa clip



→ Click icon để chỉnh



→ Cuộn lên

→ Cuộn sang phải



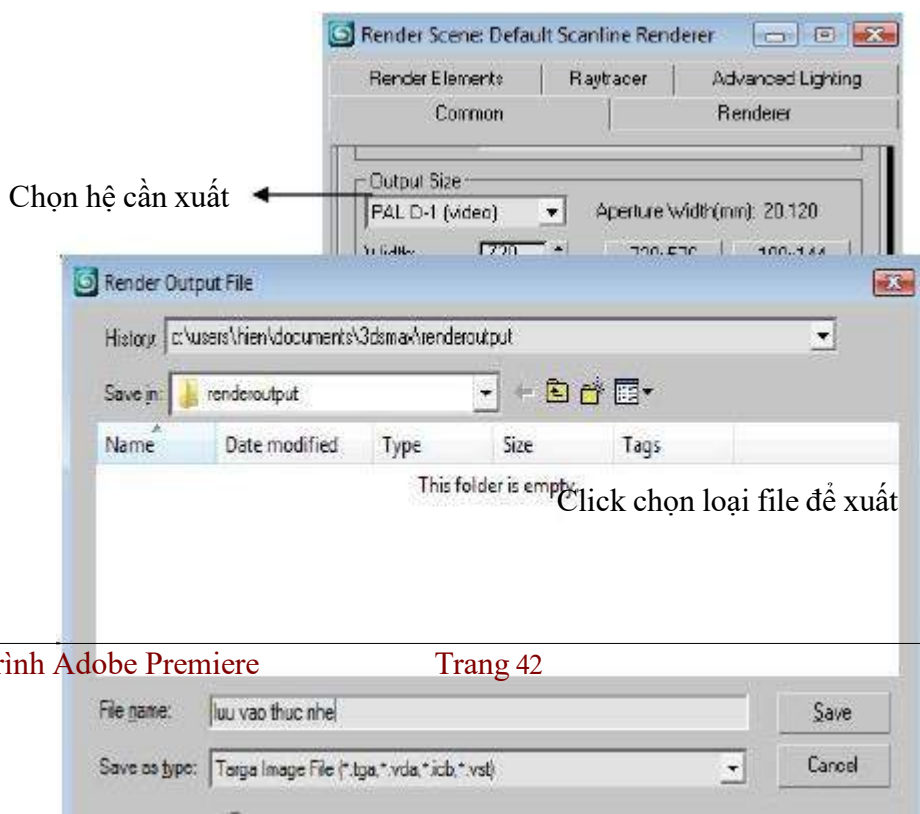
VI. Bài tập thực hành Keying và các hiệu ứng khác

Hiệu ứng video-Kết hợp 3D max vào Premiere-Xuất DVD

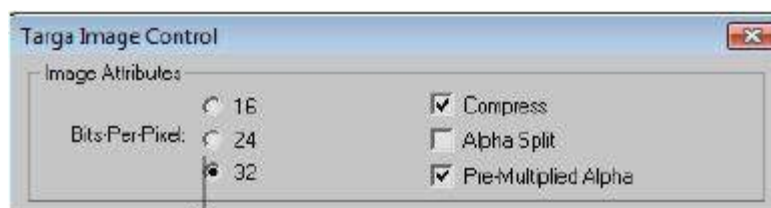
- Xuất chuỗi ảnh Targa từ 3D Studio Max
- Import chuỗi ảnh Targa
- Hiệu ứng Distort
- Xuất DVD
- Xuất phim cho Web
- Bài tập thực hành 3D vào phim

I. Xuất chuỗi ảnh Targa từ 3D Studio Max

- Tính chất: giúp Adobe Premiere lấy đối tượng diễn hoạt từ 3D Max và loại bỏ vùng background
- Thao tác:
 - Tạo diễn hoạt trong 3D max → mở bảng Render Scene



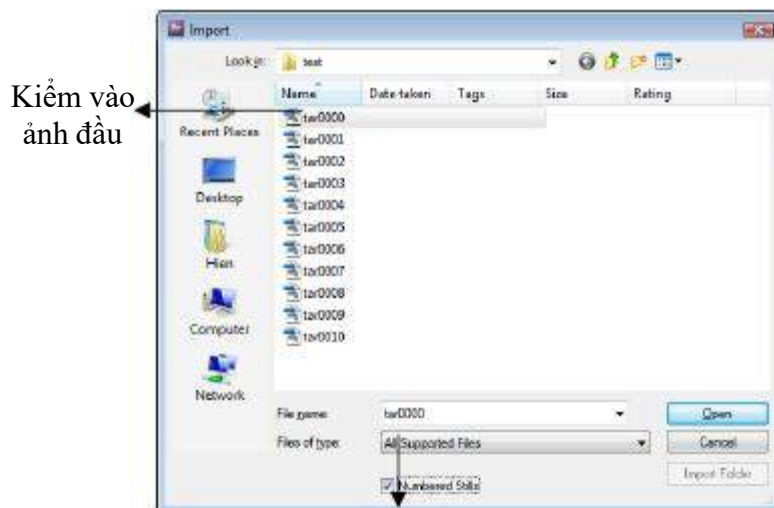
Chọn đuôi *.TGA



Chọn 32 để xóa nền

II. Import chuỗi ảnh Targa

- Tính chất: nối chuỗi ảnh chuyển động thành đoạn Video clip
- Thao tác:
 - Chọn lệnh File → import (ctrl+I) → chọn ảnh Targa đầu tiên → kiểm vào ô Numbered Still

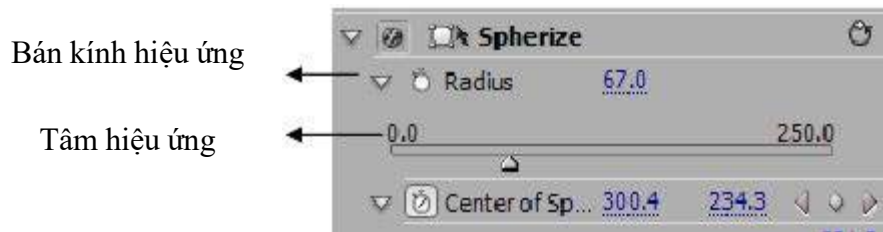


III. Hiệu ứng Distort

Hiệu ứng Spherize

- Tính chất: làm nổi hình ảnh như khối cầu

- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Distort → chọn Spherize → drag hiệu ứng thả giữa clip



Hiệu ứng

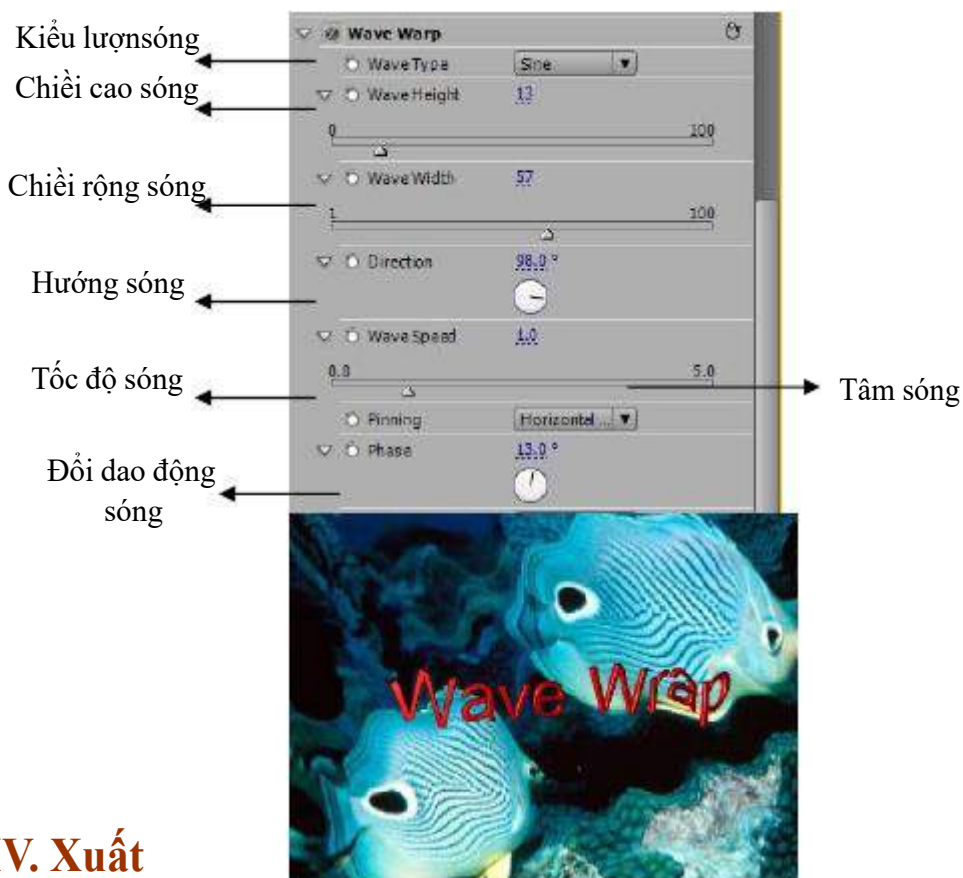
Conner Pin

- Tính chất: làm nghiêng 4 góc hình video
- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Distort → chọn Conner Pin → drag hiệu ứng thả giữa clip



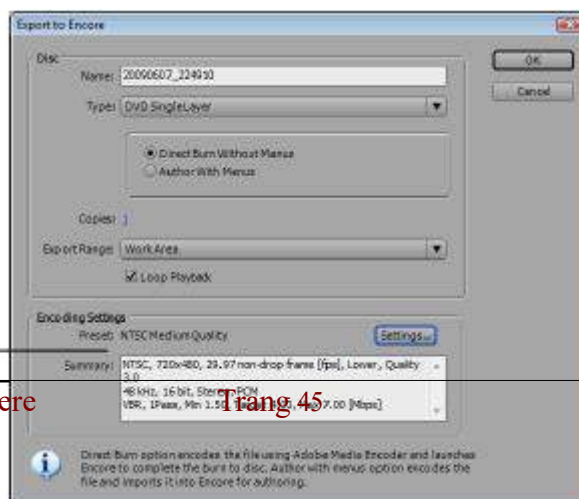
Hiệu ứng Wave Warp

- Tính chất: tạo hình gợn sóng trên clip
- Thao tác:
 - Mở bảng Effect → chọn thư mục Video Effect → chọn thư mục Distort → chọn Wave Warp → drag hiệu ứng thả giữa clip



IV. Xuất DVD

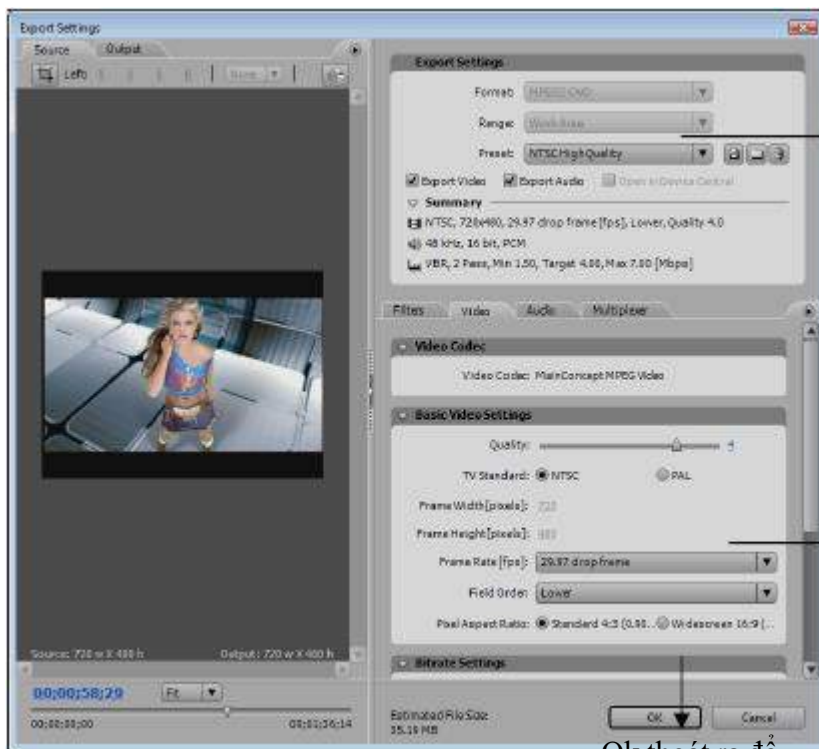
- Thao tác:
 - Kiểm tra vùng Work Area → Tác hoạt Timeline → chọn lệnh File → Export → Export to Encore



Lập lại khi phát
Giáo trình Adobe Premiere

Trang 45

Xác lập thông số DVD



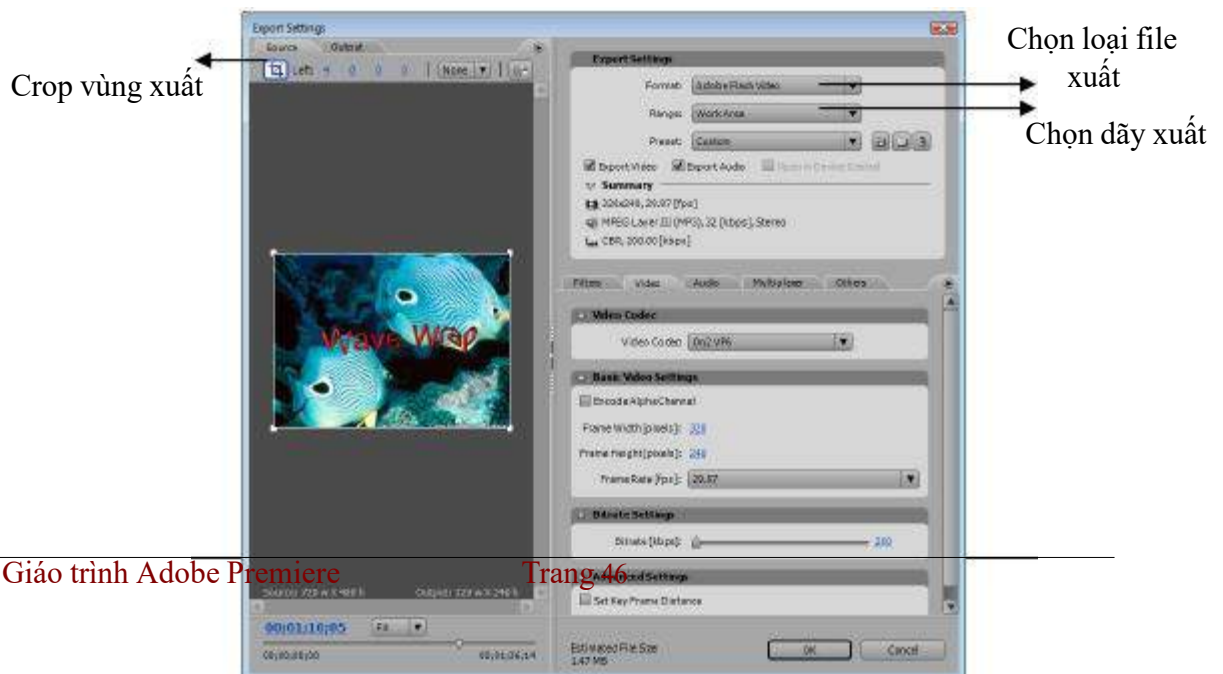
Chọn chất lượng DVD

Chọn dòng quét Field

Ok thoát ra để xuất

V. Xuất phim cho Web

- Thao tác:
 - Kiểm tra vùng Work Area → Tác hoạt Timeline → chọn lệnh File → Export → Adobe Media Encoder



Crop vùng xuất

Chọn loại file xuất
Chọn dây xuất

↓
Ok xuất

VI. Bài tập thực hành 3D vào phim

