

Giới thiệu

PREMIERE PRO

2.0

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

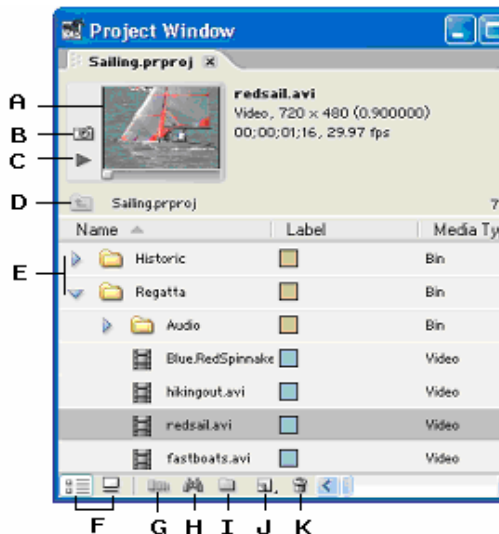
Thiết lập lưu project tự động:
(Mặc định sau 20 phút, lưu 5 version gần nhất của project)

Edit > Preference > Auto Save:
_ Chọn: auto save project
_ Số phút
_ Số version

4. Giao diện chính:

a. Cửa sổ Project:

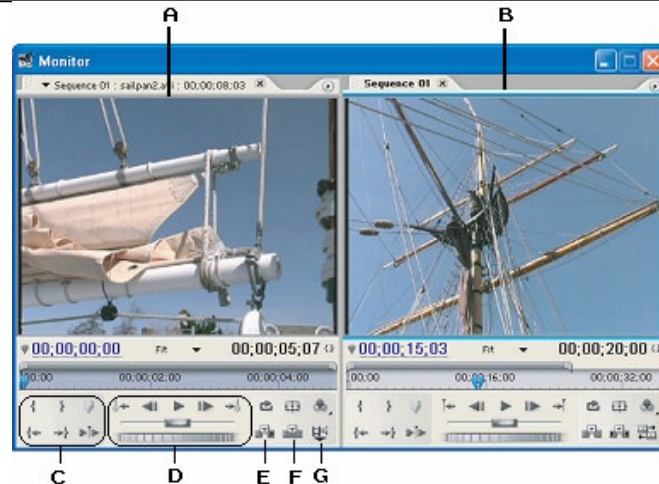
Dùng để quản lý project, các clip/bin/sequence bên trong clip. Thường thực hiện các thao tác như tạo/xóa bin, tạo/xóa sequence, import Clip, tạo Title, quản lý clip,...



- 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

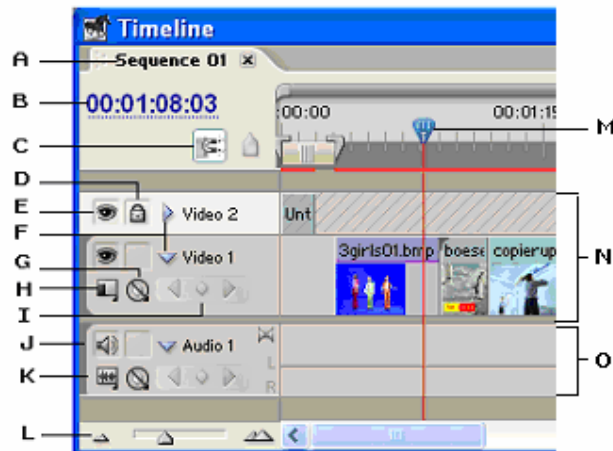


- A. Source monitor
- B. Program monitor
- C. Đặt điểm vào/ra cho clip
- D. Xem nội dung clip từ điểm vào đến điểm ra
- E. Insert(chèn) clip (trong vùng vào/ra) vào sequence hiện tại
- F. Overlay(chồng dè) clip (trong vùng vào/ra) vào sequence hiện tại
- G. Toggle Take audio/video: chọn nội dung 🎬 (video),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

Ngòai 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

_Dbclick 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:

_Dbclick 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

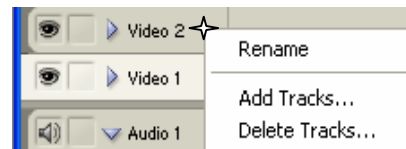
Thêm/Xóa/Đặt tên track:

Click phải vào header track, chọn :

Rename Track: Đặt tên track

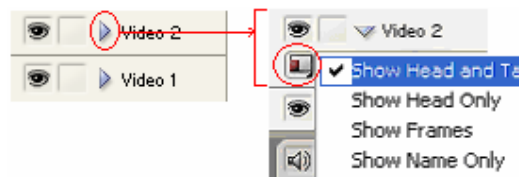
Add tracks: Thêm track

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:

- _Chọn  trong hộp công cụ,
- _Click/di chuyển clip đến vị trí mới
- _Rê chuột đến biên clip làm xuất hiện  hay , kéo biên để thay đổi điểm vào/ra

Thay đổi duration của clip:

Nhấp phải vào clip > chọn **Duration** > Nhập trị duration mới

Xóa vùng trống trong Timeline:

Nhấp phải vào clip > chọn **Ripple Delete**

Đồng bộ giữa hình và tiếng của clip:

Tắt: Nhấp phải lên clip có cả video/audio > chọn **Unlink**

Bật: Chọn clip video và audio cần đồng bộ > Nhấp phải > chọn **Link**

Copy/Paste thuộc tính clip:

_Nhấp phải vào clip cần copy


_Nhấp phải vào clip cần past > chọn **Past Attributes**

Lồng sequence vào một sequence khác: thao tác sequence như một clip độc lập

_Chọn sequence trong cửa sổ Project

_Kéo/thả vào sequence đang dựng trong Timeline

Xem (preview) kết quả một sequence:

Dời  trong Timeline (vạch chỉ frame hiện tại) vùng cần xem

Nhấn phím **spacebar** để xem từ điểm hiện tại đến cuối sequence.

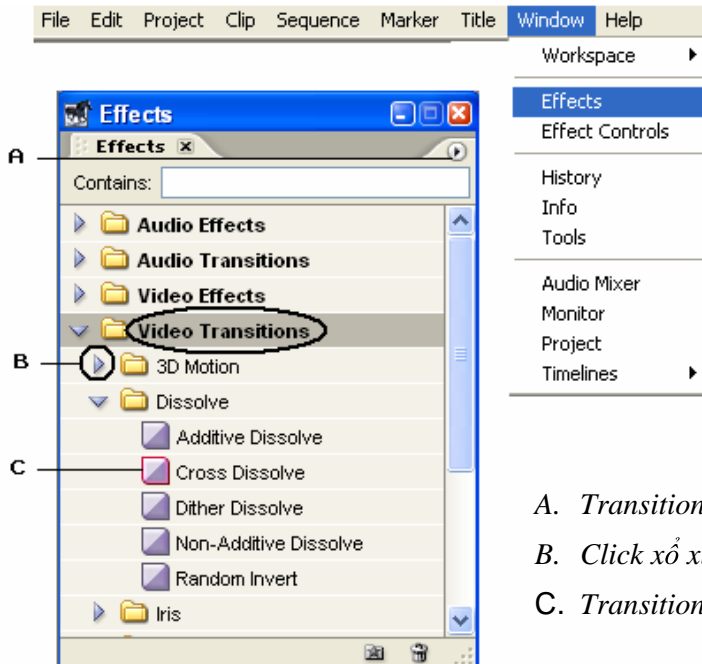
(Hoặc click và rê  để xem nhanh).

Transition

(Chuyển cảnh)

Transition là sự thay đổi từ clip này sang clip khác, với video đó là sự thay đổi từ một cảnh sang cảnh kế tiếp nhằm tạo sự lôi cuốn hấp dẫn tại điểm chuyển tiếp giữa 2 clip. Phép chuyển cảnh đơn giản nhất (và cũng đơn điệu nhất) là Cut (đoạn cắt), nơi khung hình cuối cùng của một đoạn clip dẫn trực tiếp vào khung hình đầu tiên của Clip tiếp theo.

Premiere Pro2.0 cung cấp nhiều transition được phân thành nhóm được liệt kê trong cửa sổ Effects:



A. Transition menu

B. Click xổ xuống danh sách chuyển cảnh

C. Transition mặc định (biểu tượng có viền đỏ)

1. Thêm transition:

- _Chọn transition trong Effects panel
- _Kéo / thả transition tại điểm nối giữa hai clip trong TimeLine

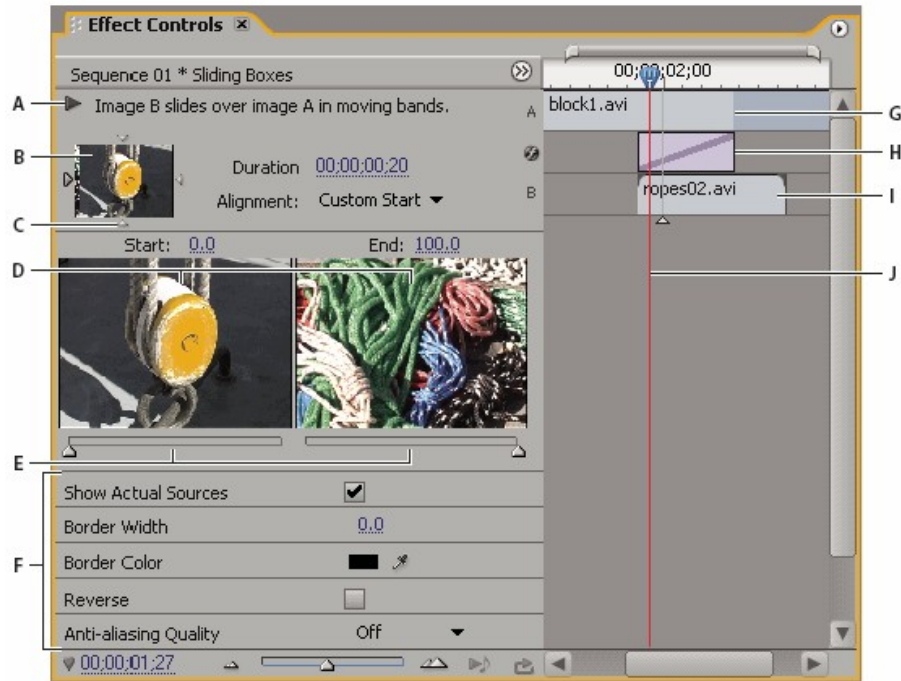
Thông thường chuyển cảnh được áp dụng giữa 2 clip liên kế được gọi là double_sided transition. Tuy nhiên, ta cũng có thể dùng phép chuyển cảnh để vào hoặc ra một clip gọi là single_sided transition bằng cách đặt chuyển cảnh vào điểm đầu (hay điểm cuối) của clip đó trong TimeLine.

2. Thay đổi transition:

Chọn , kéo / thả transition mới vào tại vị trí transition hiện tại. Transition hiện tại sẽ được thay thế bởi transition mới. Thiết lập canh lề và duration của transition cũ vẫn được giữ nguyên.

3. Thiết lập thuộc tính Transition:

Click transition trong TimeLine để hiển thị các thuộc tính của nó trong Effect controls. Sau đó thay đổi các thuộc tính nếu muốn.



- | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|
| <i>A. Play The Transition button</i> | <i>B. Transition preview</i> |
| <i>C. Edge selector</i> | <i>D. Clip previews</i> |
| <i>E. Start and End sliders</i> | <i>F. Options</i> |
| <i>G. Clip A (first clip)</i> | <i>H. Transition</i> |
| <i>I. Clip B (second clip)</i> | <i>J. Current-time indicator</i> |

4. Transition mặc định:


Thiết lập transition mặc định:

- _ Window > Effects > Video Transition
- _ Chọn transition cần thiết lập mặc định
- _ “Set as Default Transition” trong menu của Effect panel

Thiết lập duration cho Transition mặc định:

- _ Edit > Preference > General
- Hoặc: Chọn “Default Transition Duration” trong menu của Effect panel
- _ Thiết lập giá trị tại “Video Transition Default”

Áp dụng transition mặc định:

- _ Click chọn track cần thêm transition
- _ Đặt  nơi gặp nhau giữa 2 clip (hoặc biên clip) cần thêm transition
- _ Ctrl+D

5. Sử dụng ảnh làm mặt nạ chuyển cảnh: Premiere Pro cho phép dùng ảnh đen trắng làm mặt nạ chuyển cảnh. Khi đó ảnh A sẽ thay vùng màu đen, và ảnh B sẽ thay vùng màu trắng của ảnh. Cũng có thể dùng ảnh mức xám làm mặt nạ, khi đó các điểm ảnh mang trị xám $\geq 50\%$ sẽ chuyển thành đen, ngược lại chuyển thành trắng.

_Chọn transition “Image Mask” > _Chọn ảnh làm mặt nạ chuyển cảnh

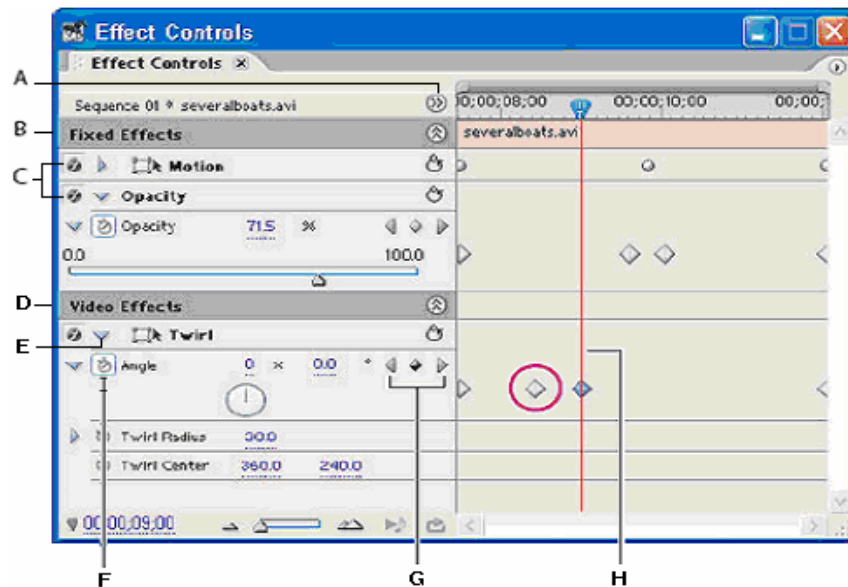
Hiệu ứng (Effect)

Một hiệu ứng (kỹ xảo) sẽ làm thay đổi video/audio theo nhiều cách thức khác nhau, thậm chí làm biến dạng hoàn toàn hình ảnh video/audio nhằm hấp dẫn người xem. Premiere Pro 2.0 hỗ trợ nhiều hiệu ứng video/audio khác nhau có thể áp dụng cho clip. Ta có thể thiết lập đa dạng sự thay đổi hiệu ứng qua thời gian qua các keyframe cho từng hiệu ứng.

1. Keyframe:


Điểm bắt đầu và kết thúc cho một diễn hoạt một hiệu ứng, dùng để kiểm soát sự diễn hoạt hiệu ứng video/audio qua thời gian. Một keyframe đánh dấu thời điểm mà tại đó xác định giá trị cho các thuộc tính của hiệu ứng như vị trí khung hình, kích thước khung hình, góc quay, opacity, audio volume,... Các giá trị trung gian giữa những keyframe được nội suy tự động.

Có thể kiểm soát các thiết lập keyframe trong cửa sổ Effect controls hoặc ngay trong cửa sổ TimeLine. Hai vị trí thiết lập này có hiệu lực đồng thời.



- A. *Hiển thị vùng keyframe*
- B. *Fixed Effects: Motion và Opacity*
- C. *Xác lập hiệu lực effect*
- D. *Video Effect*
- E. *Mở rộng vùng thiết lập Effect*
- F. *Xác lập cho phép keyframe*
- G. *Các nút thao tác keyframe*
- H. *Vạch chỉ frame hiện tại*

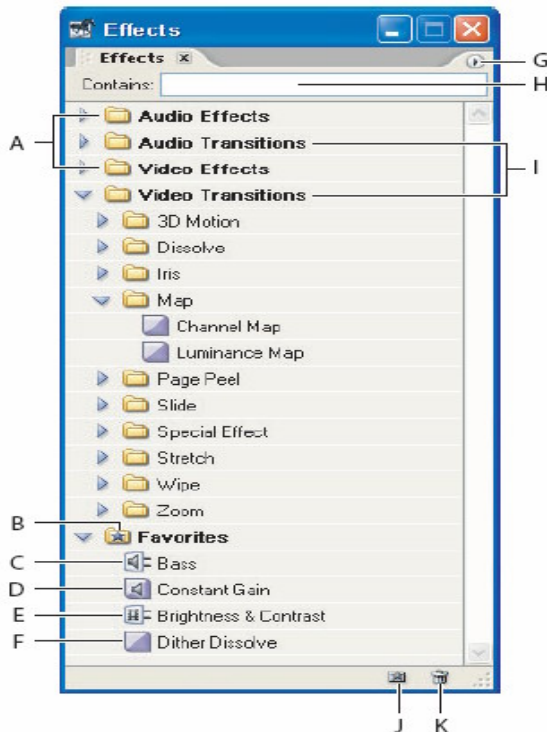
Làm việc với Keyframe:

- Thiết lập cho phép keyframe: click vào  để xác lập keyframe cho thuộc tính .

- Thêm/xóa keyframe: click vào các nút lệnh để:
Dời đến keyframe trước,
Thêm/Xóa keyframe,
Dời đến keyframe kế tiếp
- Di chuyển keyframe:
Trong Effect controls: click vào keyframe và di chuyển sang vị trí mới
Trong Timeline:
_Mở rộng track, bật chế độ hiển thị tương ứng
_Dùng công cụ Pen và thao tác tương tự
- Copy keyframe: Trong cửa sổ Effect controls: Chọn keyframe > Copy, Past

2. Hộp thoại Effects:

Mở cửa sổ Effects: Window > Effects




- A. Nhóm các hiệu ứng audio/video
- B. Nhóm hiệu ứng người dùng chọn riêng
- C. Biểu tượng hiệu ứng Audio
- D. Biểu tượng Audio transition
- E. Biểu tượng hiệu ứng Video
- F. Biểu tượng Video transition
- G. Menu cửa sổ Effect
- H. Gõ vào tên hiệu ứng cần tìm
- I. Nhóm các transition
- J. Tạo nhóm hiệu ứng riêng của người dùng
- K. Xóa nhóm hiệu ứng do người dùng tạo

3. Hiệu ứng chuẩn (Fixed effects):

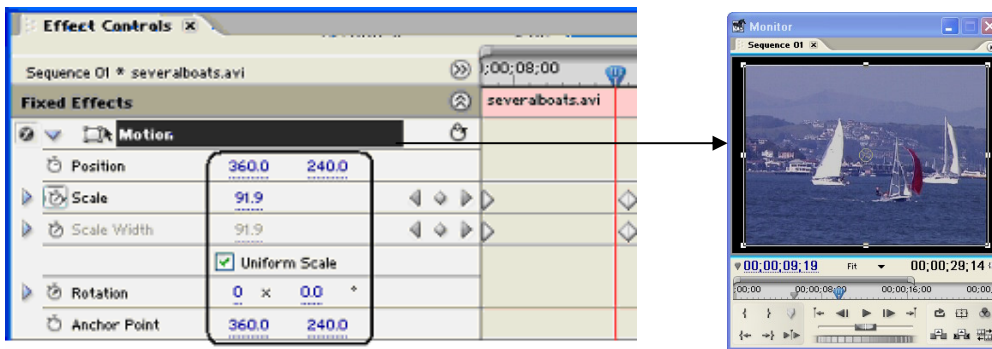
Mỗi clip được thêm vào trong Timeline đều được xây dựng sẵn các hiệu ứng này và luôn xuất hiện trong cửa sổ Effect controls, bao gồm 2 hiệu ứng Motion và Opacity (Volume đối với clip Audio). Hiệu ứng Motion làm thay đổi các đặc tính khung hình video như vị trí, scale và góc quay. Hiệu ứng opacity (đối với video) thể hiện độ mờ của video để có thể nhìn thấy clip video ở track ngay bên dưới.

Thiết lập Motion : chính là việc thiết lập đường chuyển động (path) cho clip thông qua việc xác định các thuộc tính khung hình tại các keyframe khác nhau bao gồm Position, Scale, Rotation (vị trí, độ co, góc quay của khung hình). Việc thiết lập path được thực hiện ngay trong Program Monitor hay trong Effect Controls.

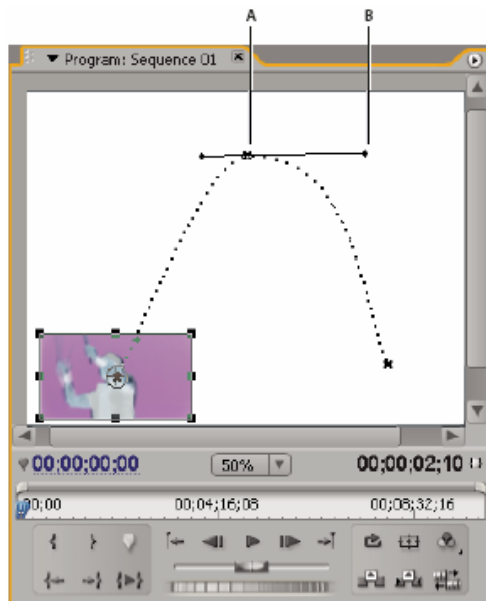
_Click vào **Motion**, rê chuột vào khung hình trong cửa sổ Monitor, con trỏ chuột thành  để thay đổi tương ứng thuộc tính Position, Scale, Rotation

Hoặc: Xác định giá trị các thuộc tính Position, Scale, Rotation, Anchor trong cửa sổ Effect controls

_Thêm, thiết lập keyframe cho từng thuộc tính.



Tinh chỉnh path: mặc định sự biến đổi giá trị giữa 2 keyframe là tuyến tính. Ta cũng có thể thiết lập sự biến đổi này theo dạng đường cong Bezier. Tại mỗi keyframe trên Path có một điểm neo (Anchor) dùng để thay đổi vị trí khung hình và một thanh điều khiển (handle) dùng để thay đổi độ cong hai nhánh của đường cong.



A. Anchor

B. Handle

Thiết lập Opacity (Volume): thao tác tương tự như thiết lập Motion để xác định Opacity của clip từ 0% đến 100%, thường thiết lập trong Timeline

0%: Cho phép nhìn thấy hoàn toàn clip ở track ngay bên dưới

100%: Mặc định, không cho phép nhìn thấy.

4.Các hiệu ứng mở rộng (Video effects):

Ngoài 2 hiệu ứng xác định Motion và Opacity, ta có thể áp dụng các hiệu ứng khác cho mỗi clip để làm thay đổi hình ảnh video theo nhiều dạng khác nhau (biến dạng, ánh sáng, làm nhòe/rõ, sửa màu,...). Ngoài các hiệu ứng sẵn có trong Premiere Pro 2.0, ta có thể cài thêm các effect của những hãng khác ở dạng plug-ins. Mỗi clip có thể áp dụng nhiều effect, và mỗi effect này có thể áp dụng nhiều lần cho một clip. Chỉ những effect được áp dụng cho clip mới có hiệu lực đối với clip đó (Enabled).

Quy tắc chung sử dụng hiệu ứng mở rộng:

- _ Chọn effect trong nhóm Video Effects trong cửa sổ Effects,
- _ Kéo-thả effect vào clip (trên Timeline) hoặc vùng Video Effects (trong cửa sổ Effect Controls),
- _ Thiết lập các thuộc tính / keyframe cho effect trong Timeline hay cửa sổ Effect Controls.

Nhóm hiệu ứng Keying: Ta có thể dùng các kiểu **key** khác nhau để xác định vùng trong suốt (transparent) của clip dựa vào màu, độ sáng (ngay bên trong clip) hoặc vùng mặt nạ (trong clip khác:mattee).

Title

Một trong những công việc làm thường xuyên trong xử lý phim là bản chữ hay tạo tiêu đề nhằm cung cấp thêm thông tin cho đoạn phim xử lý. Chúng ta có thể tạo chữ, các đối tượng đồ họa hay logo dùng công cụ Titler được tích hợp sẵn trong Adobe Premiere 2.0.

1. Tạo title:

- File > New > Title

Hoặc:

Trong Project panel >  (New Item) > Title

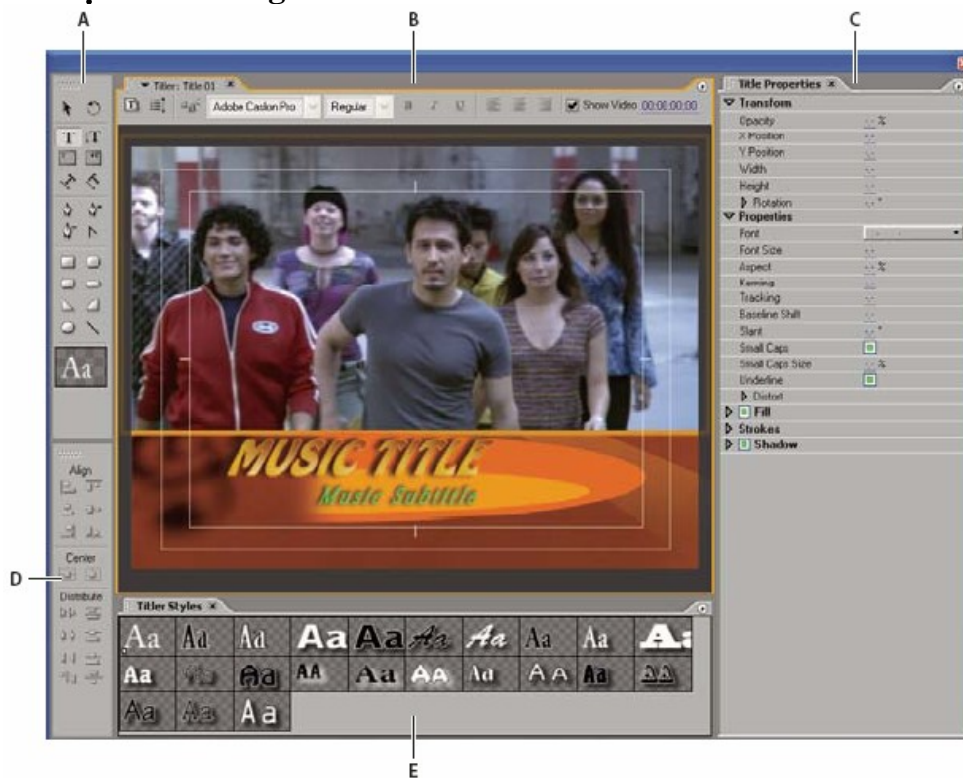
- Thiết kế title trong Title Designer
- Đóng và lưu title (.prtl)

Title tự động được thêm vào Project panel và được lưu như một phần của file project

Import title vào project: thao tác như đối với mọi clip khác

Mở title trong project hiện tại: Dbl_click lên title trong Project panel hay trong TL

2. Giao diện Title Designer:



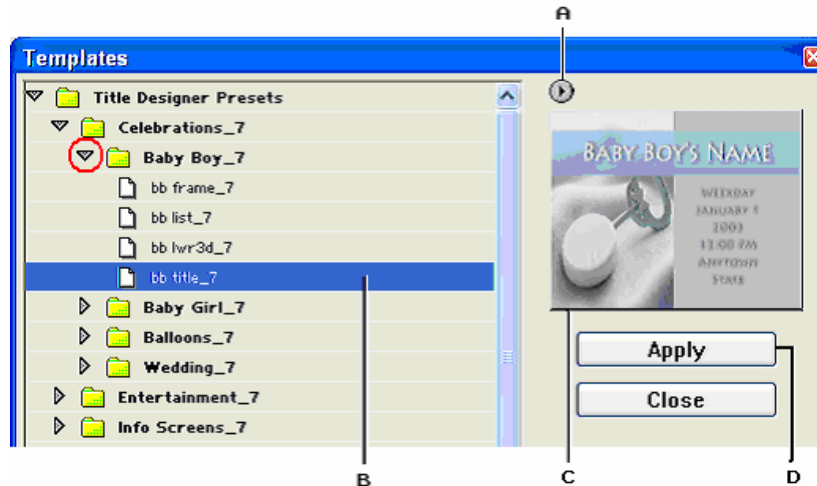
- A. Hộp công cụ cơ bản
- B. Vùng làm việc chính
- C. Vùng thiết lập thuộc tính đối tượng
- D. Các công cụ định vị, canh lề đối tượng
- E. Các mẫu text có sẵn (style)

3. Sử dụng mẫu title có sẵn:

Premiere Pro 2.0 cung cấp sẵn nhiều mẫu title. Các mẫu title này được thiết kế bao gồm các đối tượng đồ họa theo nhiều chủ đề khác nhau. Từ đây ta dễ dàng và nhanh chóng chỉnh sửa, thay đổi để tạo title mới.

Nạp template: Title > New title > Based on Template

Hộp thoại Templates:



- A. Templates Menu
- B. Click để liệt kê các title template
- C. Hiện thị mẫu thiết kế title template
- D. Đồng ý chọn title template

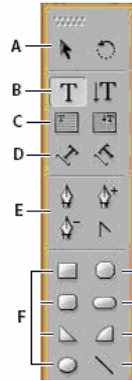
Lưu title dạng template:

Title Menu (trong cửa sổ Templates) > Save as Template

4. Thiết kế title:

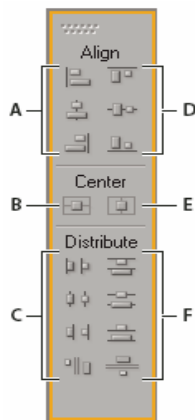
Title có thể gồm các đối tượng chữ và nhiều đối tượng đồ họa khác nhau. Bằng cách chọn loại đối tượng tương ứng bên hộp công cụ, sau đó vẽ đối tượng lên vùng làm việc chính. Dùng công cụ chọn (A. trong hộp công cụ) để thay đổi vị trí, kích thước, góc quay đối tượng, hoặc thay đổi một số thuộc tính khác trong vùng Title Properties, hoặc dùng các công cụ cạnh lề đối tượng, hoặc áp dụng một số mẫu text có sẵn trong vùng Styles.

Hộp công cụ: Gồm các công cụ tạo, thao tác các đối tượng trong Title



- A. Chọn, di chuyển, xoay đối tượng
- B. Đánh chữ theo chiều ngang, dọc
- C. Đánh đoạn chữ theo chiều ngang, dọc
- D. Đánh chữ theo đường xác định
- E. Vẽ đường cong bezier
- F. Vẽ các đối tượng hình học

Phân bố, canh lề đối tượng:



- A. Canh lề theo chiều ngang
- B. Canh giữa theo chiều dọc
- C. Phân bố theo chiều ngang
- D. Canh lề theo chiều dọc
- E. Canh giữa theo chiều ngang
- F. Phân bố theo chiều dọc

Thay đổi thứ tự xuất hiện của đối tượng:

_Chọn đối tượng cần thay đổi thứ tự xuất hiện

_Title > Arrange > Chọn ...

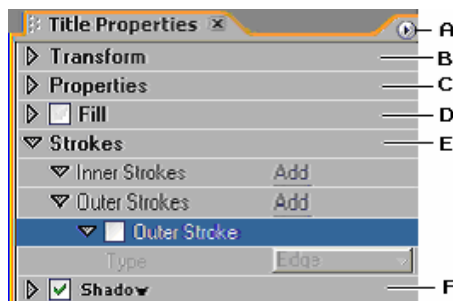
Bring to Front: Xuất hiện trước nhất

Bring forward: Dời lên trước một mức

Send to back: Dời ra sau một mức

Sent backward: Xuất hiện sau nhất

Thiết lập các thuộc tính đối tượng: Chúng ta có thể thiết lập, thay đổi các thuộc tính cho từng đối tượng, nhóm đối tượng được chọn. Các thuộc tính bao gồm tô màu, đổ bóng, tạo biên,....




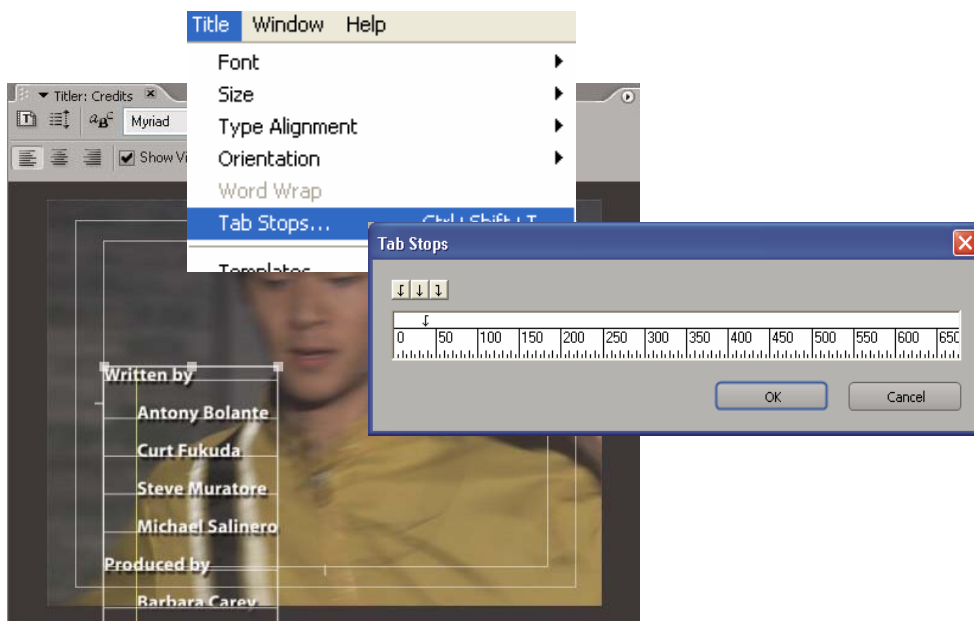
- A. Menu
- B. Thuộc tính đối tượng: kích thước, vị trí, góc quay,...
- C. Thuộc tính van bản: font, size,...
- D. Tô màu đối tượng
- E. Thiết lập biên đối tượng
- F. Đổ bóng đối tượng

Áp dụng mẫu (Style) có sẵn cho đối tượng chữ: Click chọn đối tượng chữ, sau đó click chọn style trong vùng Titled Styles


5. Sử dụng Tab:

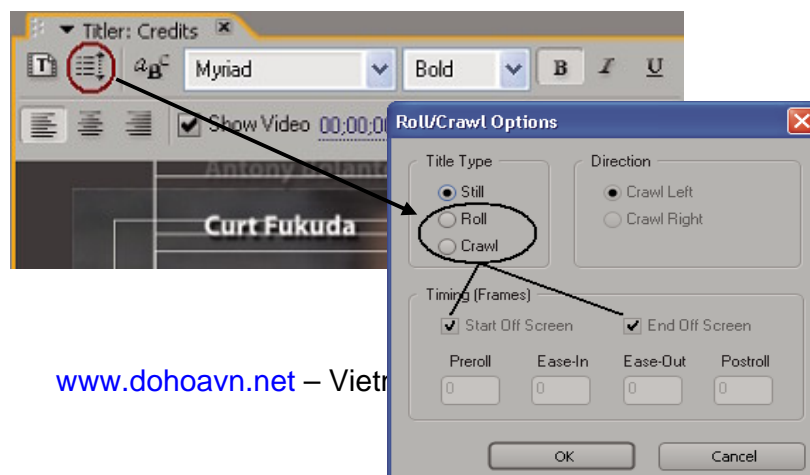
Khi dùng công cụ đánh chữ để tạo chữ, chúng ta có thể áp dụng các Tab để canh nội dung đoạn văn bản theo các cột khác nhau.

- Chọn đối tượng văn bản
- Title > Tab Stops để mở hộp thoại Tab Stop
- Dùng các nút  trong hộp thoại Tab Stops để thiết lập Tab. Kéo biểu tượng Tab ra khỏi thước để xóa Tab.



6. Thiết lập cuộn cho Title:

Premiere Pro 2.0 cho phép thiết lập cuộn Title, gồm cuộn ngang và cuộn dọc. Cách thiết lập cho 2 loại này tương tự nhau. Sau khi hoàn tất thiết kế title, click  (Roll/Crawl Options) để mở hộp thoại thiết lập cuộn Title. Trong hộp thoại này cần chọn kiểu cuộn (Roll cho cuộn dọc, hoặc Crawl cho cuộn ngang), hướng cuộn (chọn mặc định), và các thiết lập thời gian cuộn (Timing, để đơn giản nên bật hai tùy chọn Start Off Screen và End Off Screen). Lưu các thiết lập và xem kết quả cuộn trong TimeLine.



Dieses Dokument wurde mit Win2PDF, erhaeltlich unter <http://www.win2pdf.com/ch>
Die unregistrierte Version von Win2PDF darf nur zu nicht-kommerziellen Zwecken und zur Evaluation eingesetzt werden.