

Kỹ thuật **DỤNG** & **XEM** **PHIM** trên máy tính

- **Dụng phim, kỹ xảo ghi và biên tập hình ảnh chất lượng cao**
- **Quay nhanh, quay chậm, dừng hình và áp dụng hiệu ứng lý kỳ**
- **Lồng nhạc, hiệu ứng âm thanh và thuyết minh**
- **Nén phim mới vào những tập tin nhỏ du hành qua mạng Internet**

NHÀ XUẤT BẢN THỐNG KÊ

Windows Movie Maker
KỸ THUẬT DỰNG VÀ XEM PHIM TRÊN MÁY TÍNH

Windows Movie Maker

Kỹ thuật

ĐUNG & XEM PHIM TRÊN MÁY TÍNH

Tổng hợp và biên dịch:

VN-GUIDE

NHÀ XUẤT BẢN THỐNG KÊ

Phần giới thiệu

Windows Movie Maker – Kỹ thuật dựng và xem phim trên máy tính nói về cách thức sản xuất phim nghiệp dư thông qua đặc tính Windows Movie Maker trong hệ điều hành Microsoft Windows Millennium Edition. Movie Maker là công cụ biên tập video dựa trên máy tính, cho phép bạn ghi hình, thu âm để tạo bộ phim hoàn chỉnh với đầy đủ chuyển cảnh và lời thoại. Có thể gửi bộ phim hoàn chỉnh đến gia đình, bạn bè hoặc đồng nghiệp thông qua e-mail, hoặc phát trên Windows Media Player. Muốn sản xuất phim, bạn chỉ cần camcorder, máy tính có card ghi hình, và Windows Millennium Edition.

Movie Maker là công cụ hoàn hảo cho những ai muốn tìm hiểu về biên tập video hoặc đơn giản không thích rầy rà với các chi tiết. Để sử dụng, và bạn sẽ sản xuất phim bất cứ lúc nào.

Movie Maker tận dụng nhiều đến công nghệ Windows Media. Có thể phát bộ phim do mình sản xuất trên Windows Media Player. Ngoài ra, có thể tải bộ phim lên địa điểm Web, gửi kèm với thông điệp e-mail, hoặc sao chép vào đĩa mềm. Tập tin phim có thể rất nhỏ do Movie Maker áp dụng dạng thức tập tin dựa trên Windows Media. Các phương pháp nén dữ liệu đặc biệt của Windows Media Audio và Windows Media Video cho phép bạn nén bộ phim ở xác lập chất lượng và tốc độ bit khác, làm cho tập tin nhỏ đi và dễ chia sẻ. Bên cạnh đó, có thể chuẩn bị bộ phim để phát qua mạng Internet nhờ công nghệ Windows Media.

Đối tượng đọc sách

Tập sách dành cho vị nào muốn đi xa hơn trước. Movie Maker được thiết kế cho những nhà làm phim nghiệp dư để họ có thể học dần

dựng nhanh bộ phim gửi đến người thân, bạn bè, hoặc nhân viên. Đi xa hơn với Movie Maker có nghĩa là hành trình vào thế giới phim ảnh. Với Movie Maker, bạn có thể khám phá nghệ thuật kể chuyện, làm phim thay vì đi nghiên cứu công cụ biên tập mới phức tạp. Về bề ngoài, Movie Maker đơn giản thôi. Nhưng nào bạn mở mang thêm óc sáng tạo, thì chừng ấy mới khám phá hết sức mạnh và chiều sâu của nó. Không có xảo thuật nào tự động biến video thành phim ảnh. Bạn học hỏi qua thử nghiệm và thực hành, xem cái gì được cái gì không. Và Movie Maker dễ sử dụng tới mức bạn có thể bắt tay ngay vào thử nghiệm.

Tập sách là món quà cho những người thấy được khả năng làm phim xung quanh mình. Có thể áp dụng nghệ thuật làm phim vào công việc tạo một kiệt tác gây ấn tượng hoặc bộ phim về bữa tiệc sinh nhật của con cái. Phim gia đình không nhất thiết tẻ nhạt. Movie Maker cho bạn khả năng kể chuyện, minh họa, hoặc đơn giản biến video đơn điệu thành cái gì đó hấp dẫn.

Nhà làm phim có tham vọng

Tập sách dành cho người yêu thích phim ảnh, và luôn khao khát làm bộ phim cho riêng mình. Bạn viết kịch bản, quay video, và dàn dựng thành bộ phim hoàn chỉnh. Sau đó, bạn đưa lên địa điểm Web cho cá thể giới cùng thưởng thức. Ở đây sẽ trình bày từng bước làm phim, từ ý tưởng ban đầu đến kịch bản, sản xuất và cuối cùng là biên tập, phân phối phim.

Công ty

Tập sách còn nhắm vào những công ty đang đi tìm cách thức đầy sáng tạo để cạnh tranh. Bạn có thể cải thiện cách trình bày tình bằng phim đèn chiếu nhờ đoạn video về sản phẩm, dịch vụ, hoặc phương tiện sản xuất. Sau đó đưa lời thoại vào thông qua Movie Maker - chi tiết gây ấn tượng cho khách hàng. Bạn sẽ thấy rằng với Movie Maker và camcorder, máy quét, hoặc camera kỹ thuật số, việc kết hợp đơn giản như thế nào.

Làm phim gia đình

Sau cùng, tập sách hướng vào bậc cha mẹ luôn tìm kiếm phương cách lý thú để ghi lại kỷ ức gia đình cho các thế hệ. Bằng video gia đình được cất vào ngăn kéo đầy bụi bặm, kỷ ức sẽ chôn vùi vĩnh viễn. Thông qua Movie Maker, bạn có thể lục tìm kỷ niệm chôn sâu rồi làm bộ phim mà gia đình và bạn bè đều đòi xem mãi. Bạn sẽ qua từng bước trong quá trình này.

Cách tổ chức sách

Tập sách sẽ buộc bạn suy nghĩ, đồng thời đưa ra cách nghĩ. Trợ giúp trực tuyến về Movie Maker trong Windows Millennium Edition cho bạn cơ sở về khai thác chương trình này. Còn tập sách sẽ trình bày những điểm cơ bản về làm phim. Nhằm tạo điều kiện tìm nhanh thông tin cần thiết, tập sách chia làm 3 phần:

- **Những điểm cơ bản về làm phim.** Thông tin cơ bản về viết, hoạch định, quay, biên tập, và phân phối phim.
- **Windows Movie Maker.** Chỉ cách khai thác Movie Maker - cách ghi, tổ chức, biên tập, và chia sẻ video với người khác.
- **Công dụng nâng cao của Windows Movie Maker.** Mô tả cách thức sử dụng chương trình khác cùng với Movie Maker để nâng cao công tác biên tập và hậu sản xuất.

Phần 1: Những điểm cơ bản về làm phim

Chương 1 giới thiệu khái niệm về làm phim và quay video, cho thấy sức mạnh của công cụ biên tập và của phương tiện. Với một camera, bạn bị khống chế ở việc ghi lại những mảnh rời rạc trong cuộc sống; phạm vi thực hiện bó hẹp ở một cuộn băng. Ngay khi bổ sung công cụ biên tập như Movie Maker, bạn sẽ hoàn chỉnh được bức tranh. Có thể đưa sự sống vào những khoảnh khắc rời rạc này rồi biến chúng thành bộ phim kể chuyện - và có khả năng gợi cảm hứng, lôi cuốn, và thay đổi thế giới.

Bất luận là đang quay video hay làm phim, cũng đều cần kế hoạch. Chương 2 chỉ bạn làm điều đó. Bạn sẽ tìm hiểu về các thành phần

kế hoạch mà nhà làm phim chuyên nghiệp hay áp dụng, cách lập mục tiêu cho bộ phim. Qua mục tiêu đó, bạn sẽ viết kịch bản, lập kế hoạch, lên kế hoạch, và chuẩn bị mọi thứ.

Chương 3 đề cập những điểm cơ bản về audio và video. Bạn sẽ nghiên cứu camcorder, đèn, thiết bị âm thanh, và phụ tùng khác; nắm chức năng của các nút trên camcorder để đưa ra quyết định mua sắm khôn ngoan.

Trong Chương 4, bạn sẽ sử dụng bộ công cụ sản xuất và đưa kế hoạch vào thi hành. Bạn sẽ biết các chuyên gia làm phim như thế nào; cách tiếp cận cảnh quay, dựng cảnh, và quay phim. Sản xuất xong, bạn có đủ nguyên liệu thô cần thiết để bắt tay vào biên tập. Chương 5 mở cánh cửa vào phòng biên tập. Ở bước này, bạn làm cho điều thần kỳ xảy ra. Toàn bộ công sức quay video sẽ được đền bù khi bạn ráp các mảnh vào bộ phim hoàn chỉnh. Bạn sẽ học cách sắp xếp cảnh quay sao cho chúng có nghĩa và truyền tải đúng thông điệp tình cảm. Ngoài ra sẽ đi sâu nghiên cứu cái gì làm cho công tác biên tập dường như trở nên vô hình.

Chương 6 đưa ý tưởng về phân phối bộ phim hoàn chỉnh cho khán giả đang sử dụng công nghệ Windows Media. Chương này mô tả nét khác biệt giữa định luồng và tải xuống, cũng như minh họa cách phân phối phim qua mạng Internet hay mạng máy tính khác.

Phần 2: Windows Movie Maker

Chương 7 khái quát về Movie Maker.

Chương 8 mở đầu bằng phần giải thích về cách nối và định cấu hình thiết bị chụp. Sau khi nối thiết bị xong, có thể truyền phim ảnh từ băng từ trong video camera hay VCR, hoặc ghi trực tiếp từ camcorder hay Web camera thông qua Movie Maker. Sau cùng sẽ nói về phương pháp nhập tập tin hiện có - như video, âm thanh, nhạc, hoặc ảnh tĩnh - vào Movie Maker để đưa lên phim.

Chương 9 cung cấp thông tin về tổ chức clip (đoạn trích ngắn trong phim) sau khi đã nhập hoặc ghi nguyên liệu vào Movie Maker. Chương này đưa ra nhiều chiến lược tổ chức clip, hầu giúp bạn tìm nhanh và bổ sung các mục vào bộ phim. Bạn sẽ tìm hiểu tập hợp

(collection) để biết cách di chuyển, sao chép clip giữa các tập hợp, xóa clip và tập hợp chưa dùng, hoặc hiệu chỉnh thuộc tính clip. Sau cùng là sao lưu và phục hồi tập tin tập hợp.

Giờ đến lúc làm phim. Chương 10 hướng dẫn bạn bổ sung clip vào dự án hiện tại rồi biên tập. Các kỹ thuật biên tập cơ bản như tái sắp xếp, sao chép, xén, tách, và kết hợp clip được giải thích chi tiết trong tình huống từng bước. Ngoài ra, sẽ chỉ cách thêm chuyển cảnh và lời thoại để nâng cao chất lượng bộ phim.

Sau bước tạo và biên tập dự án là lưu bộ phim để có thể chia sẻ với gia đình, bạn bè, và mọi người. Chương 11 nói về phương pháp lưu và chia sẻ bộ phim, xác định chất lượng khi lưu bộ phim, gửi bộ phim trong thông điệp e-mail hoặc đến địa điểm Web.

Phần 3: Công dụng nâng cao của Windows Movie Maker

Chương 12 giới thiệu một số công dụng nâng cao của Movie Maker. Trong chương này, bạn sẽ tạo title slide trong chương trình đồ họa ưa thích, rồi thông qua chúng để tạo slide show trong Movie Maker. Chương này bao gồm những kỹ xảo Web camera, cho phép làm phim vui nhộn, sống động, chẳng hạn như video chuyển động nhanh. Sau cùng là hoạt hóa title slide sao cho chúng chuyển động trong phim. Chương 13 bàn về kỹ thuật thêm hiệu ứng âm thanh vào phim đã sản xuất trong Movie Maker. Hiệu chỉnh âm thanh thông qua công cụ ghi âm.

Chương 14 nêu sơ lược về phát hình, với Microsoft Windows Media Player 7; khái quát cách dùng dấu (marker) để định hướng nhanh, cách đưa bộ phim vào trang Web, cách tạo giao diện người dùng tùy biến đi kèm với bộ phim.

CD

CD-ROM đi kèm với tập sách này sẽ cung cấp công cụ và thông tin giúp bạn làm phim với Movie Maker. Sau đây là các công cụ và tài liệu:

Phần mềm của Microsoft

- **Windows Media Player 7** Phát hình đã tạo bằng Movie Maker.

- **Windows Media Encoder 7** Tạo tập tin Movie Maker.
- **Windows Media Advanced Script Indexer** Công cụ thực hiện các tác vụ hiệu chỉnh đơn giản với tập tin Windows Media.
- **Windows Media Player 7 SDK** Tạo Windows Media Player 7 tùy biến.

Nội dung

- **Production music** Nhạc đệm vào bộ phim
- **Clip art Title slide** Chèn tựa đề và hình ảnh để nâng cao chất lượng phim.
- **Sample video** Tập tin Windows Media tương ứng với tình huống trong sách, có thể dùng để làm phim với Movie Maker.
- **Storyboard template** In khuôn mẫu này và vẽ bảng vẽ quảng cáo cho phim.

Công cụ bên thứ ba

Siêu liên kết sản phẩm bên thứ ba, giúp bạn trao đổi kinh nghiệm làm phim, bao gồm những công cụ của Sonic Foundry, Adobe, và Syntrillium.

Yêu cầu hệ thống

Windows Movie Maker

Windows Movie Maker là đặc tính của hệ điều hành Windows Millennium Edition. Phải cài Windows Millennium Edition trên máy tính mới khai thác được Movie Maker.

CD đi kèm

Muốn sử dụng CD, phải chạy Microsoft Internet Explorer 5.0 trên hệ điều hành Microsoft Windows bất kỳ.

Bạn đọc nào có nhu cầu mua đĩa, xin liên hệ Nhà Sách Văn Lang 25 Nguyễn Thị Minh Khai - Quận 1 - Điện thoại: 8242157-8235079, số 09 Phan Đăng Lưu, Quận Bình Thạnh, Điện thoại: 8413306.

Phần 1

Những điểm cơ bản về làm phim

Chương 1: Làm phim

Chương 2: Lập kế hoạch làm phim

Chương 3: Công cụ làm phim

Chương 4: Quay phim

Chương 5: Biên tập phim

Chương 6: Phân phối phim

CHƯƠNG 1

LÀM PHIM

Như cái tên đã hàm ý, Microsoft Windows Movie Maker cho phép bạn làm phim. Có thể làm phim màn ảnh rộng với hiệu ứng nhiều lớp được không? Không. Movie Maker không tạo hình ảnh thích hợp cho hiển thị trên màn ảnh rộng hay hiệu ứng nhiều lớp. Nó cũng không khiến bạn bỏ ra nhiều tiền để sử dụng. Tuy nhiên, Movie Maker cho phép bạn thực hiện điều mà nhiều chuyên gia xem là phần tối quan trọng trong làm phim: nó giúp bạn biên tập video.

Đặc tính Windows Movie Maker trong hệ điều hành Microsoft Windows Millennium Edition là công cụ tổ chức và biên tập đoạn phim video. Nhờ card ghi hình và Movie Maker, bạn có thể nhập đoạn phim video từ camcorder hoặc VCR, biên tập thành bộ phim, rồi phân phối qua e-mail hoặc mạng Internet. Làm việc với văn bản trong bộ xử lý từ như thế nào, thì với video cũng như thế ấy – chọn phần, sau đó xóa, di chuyển, sao chép, và dán theo thứ tự bất kỳ. Tuy biên tập bằng Movie Maker là quá trình dễ hiểu, nhưng đánh giá tầm quan trọng của biên tập và khả năng có được qua công cụ biên tập lại xuất phát từ sự hiểu biết đầy đủ hơn về cách làm phim. Tập sách này sẽ cho bạn hiểu rõ hơn về vai trò của biên tập trong làm phim.

Tầm quan trọng của biên tập

Thoạt đầu nghĩ tới biên tập, có lẽ bạn sẽ cho rằng đó là phương cách sửa lỗi - ví dụ như cắt đoạn phim video mà bạn nghĩ là đã tắt camera. Bạn còn thấy biên tập là cách rút ngắn đoạn phim video – chẳng hạn, như cắt đoạn phim video kéo dài 2 giờ xuống còn 30 phút. Tuy

nhien, khi thật sự biên tập phim video, bạn sẽ bắt đầu thấy những khả năng khác. Bạn xem băng video là tập hợp những cảnh quay riêng biệt: bọn trẻ trong hồ, lái xe dọc theo bờ biển, mua sắm đi thăm nhà máy sản xuất rượu. Lúc sử dụng Movie Maker, bạn sẽ quyết định biên tập. Bạn quyết định rằng đưa cảnh đi thăm nhà máy sản xuất rượu ra đầu sẽ làm cho đoạn phim video trở nên hấp dẫn hơn. Ngoài ra, bạn đưa cảnh hoàng hôn xuống cuối phim, vì đây là cách kết thúc hay hơn là chiếu cảnh bọn trẻ đứng xếp hàng tại phi trường. Khi đã thành thạo công cụ biên tập, bạn sẽ bắt đầu ý thức về tầm quan trọng của biên tập. Biên tập cho phép cắt bỏ những sai sót và rút ngắn đoạn phim video. Song quan trọng hơn cả, biên tập giúp bạn xây dựng câu chuyện, biến một đống cảnh quay rời rạc thành cái gì đó có nghĩa - làm phim. Có câu "Phim được sản xuất trong phòng biên tập". Chỉ có thể đánh giá đúng câu này sau khi đã biên tập. Lúc bạn ngồi bên máy tính có Movie Maker và bắt đầu kéo các mảnh ra rồi di chuyển, những khả năng sẽ ập đến. Bạn thấy tiếp sau cận cảnh bọn trẻ đang cười là cảnh hoàng hôn trên biển sẽ cho cảm xúc khác hẳn với cảnh bọn trẻ đứng ở sân bay. Theo thuật ngữ biên tập, việc này có tên là *sắp xếp cạnh nhau* (juxtaposition): tăng ý nghĩa của cảnh quay bằng các cảnh đặt bên cạnh nó. Có lẽ không phù hợp khi biên tập trực tiếp từ cô bé đang chạy sang cùng một cảnh cô bé đang chạy sau đó, gọi là *jump cut*. Chương 5 sẽ trình bày kỹ hai thuật ngữ này.

Biên tập là một quá trình học hỏi qua kinh nghiệm. Bạn càng cắt bỏ nhiều, thì càng có nhiều kinh nghiệm. Nếu quan tâm đến nội dung đang biên tập và nó sẽ thế nào trước người khác, bạn sẽ trở nên vô cùng khéo léo. Trong lần khởi sự đầu tiên, bạn sẽ không đánh giá đầy đủ giá trị của nghệ thuật biên tập. Biên tập có thể là sự tư vấn lương tâm. Biên tập viên trong bộ phim cũng giống như họa sĩ trong tác phẩm hay nhà văn trong quyển tiểu thuyết của mình. Biên tập viên chuyên nghiệp có thể dành hàng giờ, hàng ngày, hoặc hàng tuần để cố lấy đúng cảnh. Nhiều biên tập viên trở thành đạo diễn vì họ

biết chính xác là sẽ quay loại sự vật nào để làm cho cảnh trở nên có ý nghĩa khi biên tập.

Kể chuyện

Biên tập là kể chuyện. Dẫu chỉ thông qua Movie Maker để cắt ngắn thời gian của đoạn phim video, về trận đá bóng nhưng bạn vẫn quyết định biên tập và xây dựng câu chuyện. Ngay khi khởi quay trận đá bóng bằng camera, bạn quyết định biên tập. Mặc dù hoàn toàn không có thiên kiến, bạn vẫn quyết định quay nhóm trẻ này thay vì nhóm trẻ kia. Vị trí quay, phóng to thu nhỏ, di chuyển camera theo bóng hay nhóm cầu thủ - tất cả đều là quyết định đi vào câu chuyện đang kể. Bạn còn xét tới khán giả nữa - bạn xây dựng câu chuyện này cho ai? Nếu sẽ phát tại bữa tiệc, thì quay video như thế này, nhưng khi chiếu cho ông bà xem, lại quay khác đi.

Nếu lấy đoạn phim video và biên tập tiếp trong Movie Maker, có thể điều chỉnh câu chuyện: cắt bỏ những phần tẻ nhạt, góc xấu, cảnh đối phương ghi bàn. Thông qua biên tập, bạn nắm toàn quyền kiểm soát nội dung mà khán giả sẽ xem. Như thế sẽ cho bạn nắm được cảm nghĩ của khán giả. Có thể xây dựng câu chuyện mang tính huấn luyện, gây phấn khởi; động viên tinh thần, kéo mọi người lại gần với nhau và thay đổi cuộc sống. Giả sử mục đích của đoạn phim video là huấn luyện đội bóng, thì tập trung vào những pha chơi đẹp và phạm lỗi, cắt cảnh quay khán giả, buổi lễ sau trận đấu, v.v. Còn như đang quay video cho bữa tiệc của đội, bạn chỉ chọn cảnh nêu bật sự lạc quan, chẳng hạn như cảnh các thành viên trong đội đang reo hò, và ghi bàn có thể đệm thêm nhạc gây phấn khích tình cảm mà bạn muốn truyền tải.

Bất luận bộ phim hoành tráng và tốn kém tới đâu, sẽ có cái gì đó rất vô giá và đơn giản. Bộ phim chẳng qua là chuyện kể bằng hình. Câu chuyện có thể là kịch bản của nhà văn hoặc bữa tiệc sinh nhật. Các nhân vật có thể là người ở thiên hà khác hoặc thành viên trong đội bóng. Mọi hiệu ứng, hình ảnh, và âm thanh kỹ thuật số chỉ là hình thức gây ấn tượng cho câu chuyện.

Phim gia đình là nghệ thuật

Nếu đã sở hữu trong tay máy quay phim video và máy tính chạy Windows Millennium Edition, bạn sẽ dễ dàng thử nghiệm và khám phá quá trình làm phim. Có thể làm phim trên bất cứ quy mô nào. Có thể dành ra hàng năm thu thập các cảnh quay và biên tập thành bộ phim, hoặc hoạch định, quay, và biên tập vào cuối tuần.

Với Windows Millennium Edition và máy quay phim video, làm phim không còn là độc quyền của nhà sản xuất phim chuyên nghiệp nữa. Không phải ai cũng làm được phim hay, song có cơ hội thử một phen.

Tập sách này nhắm vào đối tượng là nhà làm phim nghiệp dư. Hầu hết những tay không chuyên đều tận dụng đặc tính Movie Maker trong Windows Millennium Edition để biên tập phim gia đình để có thể gởi cho bạn bè, người thân. Movie Maker là công cụ tuyệt vời, và nó còn ẩn chứa nhiều tiềm năng nữa.

Biên tập không đơn thuần nâng cao hiệu quả sử dụng camera. Biên tập cho phép biến thiết bị ghi hình video đơn giản thành thiết bị làm phim. Nó làm thay đổi cách nghĩ về máy quay phim video, và có khả năng thay đổi cách biểu cảm và giao tiếp của con người. Thay vì viết thư hoặc gọi điện thoại, tại sao không làm phim và chia sẻ với mọi người nhỉ?

Biên tập video kỹ thuật số là làm thay đổi cung cách làm việc của nhà làm phim chuyên nghiệp. Ngày nay, hầu hết chương trình TV và phim chính đều được biên tập trên hệ thống vi tính. Bên cạnh đó, ngày càng nhiều phim chính và chương trình TV được quay và biên tập thông qua máy quay phim video kỹ thuật số và hệ thống biên tập. Với Movie Maker và chương trình biên tập video khác, chúng ta sẽ thấy sự thay đổi sâu sắc trong kỹ thuật làm phim nghiệp dư.

Lịch sử làm phim nghiệp dư

Làm phim nghiệp dư bắt nguồn từ nền công nghiệp điện ảnh chuyên nghiệp vào đầu 1900. Ngay khi camera quay tay và máy chiếu phim đầu tiên được tung ra thị trường vào thời điểm chuyển giao của thế kỷ, vài tay nghiệp dư bạo gan đã bắt đầu thử nghiệm phương tiện

mới này. Tuy nhiên, phim 35 mm vốn hay trở chứng và mắc tiền đã ngăn nhiều người trở thành nhà làm phim.

Mãi đến năm 1923, làm phim nghiệp dư mới cất cánh nhờ sự ra đời của phim 16 mm. Kích thước khung hình của phim 16 mm bằng khoảng 1/4 của phim 35 mm, và chi phí liên quan thì rẻ hơn nhiều. Camera bền và đơn sơ của các nhà sản xuất như Bolex và Bell & Howell sớm có mặt, trong đó cần quay tay nhường chỗ cho động cơ được điều khiển bằng lò xo. Bạn chỉ việc vận lò xo rồi quay. Những năm tiếp sau đó, camera được cải tiến thêm bằng động cơ điện, ống kính điều chỉnh tiêu cự, và thiết bị lộ sáng tự động. Quay phim thậm chí còn ít tốn kém hơn khi phim 8 mm ra đời vào năm 1932. Vào năm 1965, phim Super 8 (có lỗ răng nhỏ hơn và khung hình lớn hơn) chiếm lĩnh thị trường.

Muốn biên tập phim, bạn nhờ đến *bộ phận trả lại* (rewind), *kính quan sát* (scope), và *dụng cụ ghép nối* (splicer). Ngày nay, các đạo diễn phim vẫn sử dụng trang thiết bị sơ đẳng này. Nhờ bộ phận trả lại, bạn quay cuộn phim từ cuộn cấp băng bên trái sang cuộn cuốn băng bên phải. Trong lúc quay, bạn xem các khung hình bằng cách cho phim chạy qua kính quan sát. Để biên tập, bạn cắt phim bằng dụng cụ ghép nối, rồi nối các đoạn phim với nhau bằng hồ hoặc băng keo.

Hiện nay, các tay nghiệp dư chia phe giữa phim và video. Phe chủ trọng tính thuần túy vẫn thích phim. Còn số khác bị hấp dẫn bởi giá thành thấp và tính đơn giản của video. Trước thập niên 70, chỉ có công ty có ngân sách lớn mới dám sản xuất phim truyền hình, trang thiết bị quay và biên tập video rất phức tạp và đắt tiền. Trong 30 năm qua, dụng cụ quay phim video ngày càng nằm trong tầm tay của người có thu nhập trung bình. Bất cứ ai cũng mua được camera và quay video với chất lượng cao hơn của dân chuyên nghiệp nữa. Dầu camera có nằm trong tầm tay của người có thu nhập trung bình đi chăng nữa, hệ thống biên tập video vẫn đắt tiền và phức tạp.

Movie Maker và hệ thống biên tập khác đã hoàn chỉnh bức tranh. Bây giờ, bạn có thể quay video, biên tập, và phân phối bằng công cụ sẵn có ở nhà. Với máy quay phim video rẻ tiền,

card ghi hình, và PC chạy Windows Millennium Edition, ai cũng dễ dàng làm được phim.

Khả năng cho dân nghiệp dư

Cùng với đà phát triển của hệ thống phân phối Internet và thiết bị làm phim chất lượng cao, giá rẻ, video và phim nghiệp dư chắc chắn sẽ càng phổ biến. Chẳng bao lâu nữa, xem phim video nghiệp dư trong phòng khách cũng thường tình như xem phim Hollywood tại rạp chiếu phim. Phim phân phối hàng loạt, không nhất thiết là sản phẩm độc nhất của một số phim trường, và video nghiệp dư chưa chắc dở. Khi làm phim nằm trong khả năng của mọi người, ranh giới giữa nghiệp dư và chuyên nghiệp sẽ biến mất. Chúng ta đã thấy video nghiệp dư chen chân như thế nào vào vương quốc chuyên nghiệp trong những cái gọi là chương trình TV thật sự.

Nhà làm phim chuyên nghiệp có trong tay mọi đạo cụ. Anh ta có thể quay cảnh đẹp mắt, và sản xuất phim hay vì hội đủ trang thiết bị, bí quyết, và tài năng. Anh ta biết phải làm gì do đã làm rồi và biết nơi tìm đến. Vậy có nghĩa dân nghiệp dư không thể sản xuất phim? Không. Dân nghiệp dư thường chỉ thiếu thời gian, tiền bạc, trang thiết bị, và kinh nghiệm mà thôi.

Điều cần ghi nhớ là dân nghiệp dư có thể làm phim. Phim có lẽ không bóng bẩy và ngoạn mục, nhưng có thể giải trí và bổ ích. Bạn làm phim nghiệp dư để phục vụ cho lượng lớn khán giả trên mạng Internet, truyền tải cảm xúc về đi bè trên dòng thác, hoặc ghi lại khoảnh khắc ấm cúng của gia đình cho các thế hệ mai sau. Nhờ Movie Maker và máy quay phim video rẻ tiền, bạn thỏa chí ghi lại và biên tập video.

Bằng cách lập kế hoạch trước khi quay và vận dụng phương pháp mà dân chuyên nghiệp hay áp dụng, bộ phim có thể mang tất cả những gì mà bạn mong muốn. Thay vì chỉ ghi hình các sự vật, bạn làm bộ phim tác động đến tình cảm của con người, thậm chí làm họ thay đổi lối sống. Có lẽ bạn chỉ muốn ghi lại sự kiện nhưng thích kể chuyện, truyền tải cảm xúc, hoặc thuyết phục mọi người.

Có một điều mà chỉ có dân nghiệp dư mới có được, đó là hoàn toàn làm chủ. Là dân nghiệp dư, bạn không làm việc cho ai khác ngoài mình ra. Bạn có thể làm phim vì lý do nào đó, vì khán giả, và đi theo hướng bạn muốn. Đáng rằng dân chuyên nghiệp được trang bị mọi đạo cụ, nhưng đa số phải làm việc dưới nhiều áp lực. Còn bạn thì tùy thích làm điều gì mình muốn, phá vỡ nguyên tắc, khám phá kỹ thuật tân kỳ, hoặc viết truyện. Chỉ vì nguyên tắc nói rằng jump cut là xấu, không có nghĩa bạn phải theo nguyên tắc đó. Camera là đạo cụ. Nhờ các đạo cụ và óc tưởng tượng, bạn thực sự nắm trong tay một sức mạnh to lớn. Qua sức mạnh đó, bạn ý thức được giấc mơ của mình.

Phương pháp mới

Xin lưu ý là ở đây không áp đặt kiểu làm phim mới nào lên bạn. Bạn cứ thỏa chí làm phim theo ý muốn. Quan điểm trong tập sách này là khuyến khích ý tưởng và mở ra cánh cửa mới. Phần 1 trình bày phương pháp chung về làm phim, giúp làm cho quá trình này trở nên thú vị và có năng suất. Movie Maker đóng vai chủ đạo trong phương pháp này bởi nó cho phép bạn làm phim từ video thô. Bạn không bó buộc phải lấy ý tưởng trong này, bạn cứ thoải mái tiếp tục con đường đã qua. Nhưng nếu thích quay video và mong muốn mở mang kiến thức cũng như khám phá ý tưởng mới, hãy thử qua phương pháp làm phim này.

Trước khi đi sâu vào chi tiết làm phim, chúng ta hãy xem xét một tình huống giả định về một nhà làm phim nghiệp dư và gia đình của anh ta.

Bộ phim đầu tay của Lân

Nghề làm phim nghiệp dư của Lân bắt đầu từ một nhu cầu cụ thể. Anh sắp trải qua một chuyến du lịch đến châu Âu cùng với gia đình và cảm thấy phải ghi lại sự kiện này trên video. Thế là anh bước vào cửa hiệu video, nghe theo lời chào mời rồi đi ra với một túi đầy thiết bị video. Khi về đến nhà, anh nhét túi vào ngăn tủ.

Trong suốt chuyến du lịch, khi gia đình đi xem phở tích lâu đài, anh ta lôi chiếc túi và quay tất cả các nơi quan trọng. Anh biết thời điểm quay là khi mọi du khách khác đều lấy camera ra. Anh quay cảnh lũ nhóc đứng trước bia đá Stonehenge, đứng trước tháp Eiffel, đang ngắm nhìn bức tường Berlin, và quay cảnh hành động là gia đình đang bước vào từng khách sạn trong suốt chặng đường. Lúc gia đình về nhà, Lân cất túi trở vào ngăn tủ.

Hai tháng sau, gia đình có một bữa tiệc nhỏ. Lúc ấy, khách sơ ý hỏi về chuyến du lịch. Lân bật dậy và lôi cuộn băng ra khỏi ngăn tủ. Rồi anh phát cuộn băng kéo dài suốt hai tiếng đồng hồ cảnh gia đình đứng trước sự vật ở châu Âu. Tuy phần lớn khách mời đều lịch sự, nhưng chẳng ai hình dung nổi là tại sao Lân cùng gia đình lại bỏ công đi châu Âu trong khi chẳng có gì hay ho.

Chuyến du lịch lẽ ra phải rất vui, nhưng Lân không đưa vào video. Đường như Lân chờ đến khi niềm vui tan đi rồi mới quay. Anh cố ý đặt nhân vật trong tình huống mà họ không vui đùa rồi chẳng cho họ lời chỉ dẫn nào cả. Khán giả muốn xem gia đình anh có một kỳ nghỉ vui vẻ ở châu Âu, chứ không phải góc quay tẻ ngắt tại những chặng đường dừng trong chuyến du lịch. Cuộn băng video tỏ ra nhàm chán vì chẳng cho khán giả thấy cái gì mới cả. Nó gây nhầm lẫn vì nhảy lung tung mà không có gì kết nối các mảnh lại. Nó khiến người xem bức mình do không thỏa mãn nhu cầu. Trên hết, âm thanh ồn ào và không khớp với cảnh xem. Tất cả điều đó khiến người ta buồn ngủ.

Có lẽ bạn nhận thấy trong lời phê bình đoạn phim video của Lân, chất lượng kỹ thuật không hẳn là vấn đề. Cho dù khung cảnh có đủ ánh sáng và camera mới cho phép Lân thêm hiệu ứng đặc biệt giữa các cảnh quay đi chẳng nữa, song vẫn chưa đủ làm hồi sinh bộ phim dở. Hình ảnh đẹp tuy có ảnh hưởng đến sự thưởng thức bộ phim song không quan trọng bằng cốt truyện và nhân vật. Hollywood đã gặp nhiều thất bại vì lệ quá chú trọng vào hiệu ứng đặc biệt hơn là phát triển cốt truyện và nhân vật.

Lên kế hoạch quay phim

Phương pháp làm phim của Lân rất đơn giản: chụp hình các sự vật. Hình như chẳng suy nghĩ nhiều về hành động của mình. Anh không có ý niệm nào về cách thực hiện. Anh lấy camera ra khi thấy người khác cũng làm như thế. Anh quay những gì mà mình nghĩ rằng nên quay, chắc hẳn là dựa vào những hình chụp trong tờ quảng cáo du lịch. Máy quay phim video dành quay chuyển động, song anh quay tĩnh vật và chờ cho vật động như con người, trở nên đứng yên rồi mới quay. Anh có vẻ như không thích quay video và không muốn bỏ ra công sức. Anh không đi ra ngoài ranh giới của cái gọi là quay hợp lý. Anh không mạo hiểm và chẳng buồn bận tâm ai sẽ xem đoạn phim video này.

Trong lần đầu chọn camera, anh chẳng biết làm gì với nó, song cảm thấy phải sử dụng sau khi bỏ ra khoản tiền quá lớn. Anh không hiểu rõ thiết bị phức tạp này hoặc bất cứ điều gì về làm phim cho mọi người xem - và rồi anh bắt đầu e ngại camera. Nó áp đảo tinh thần của anh. Suốt chuyến đi, túi camera ở góc phòng khách sạn nhìn chằm chằm vào anh. Anh mang camera bên mình. Anh tin rằng camera sẽ biết quay những gì - và anh trở thành nô lệ của chiếc camera. Nhưng cuối cùng, anh phát hiện ra rằng chiếc camera chẳng hơn mình là bao. Đầu cho hình ảnh đầy màu sắc đấy, nhưng nó không thể khóa lấp chuyện Lân chẳng biết làm phim.

Làm phim nghiệp dư hay chỉ là vấn đề hoạch định trước. Trong suốt chuyến bay tới châu Âu, Lân có dư thì giờ rảnh. Lẽ ra đây là lúc nghĩ tới chiếc camera và đặt ra kế hoạch quay chuyến du lịch. Kế hoạch quay có thể dính dáng đến kịch bản, song không bó buộc phải vậy. Trong trường hợp quay sự kiện gia đình, hoặc chuyến nghỉ mát, nhất thiết suy nghĩ trước một chút. Muốn nghĩ ra kế hoạch quay, hãy tự đưa ra những loại câu hỏi sau:

Điều gì xui khiến bạn làm bộ phim này?

Rất có thể sự kiện hoặc nhu cầu cụ thể đã khiến bạn nghĩ tới việc lấy camera ra và quay video: buổi sinh nhật, tiệc rượu, hoặc chuyến

du lịch. Tất cả đều là đối tượng đáng bỏ công cụ, nhưng không nhất thiết là một dịp đặc biệt. Thay vì phản ứng với sự kiện, bạn tự tạo ra sự kiện để quay; nói cách khác, bạn tạo kỷ niệm riêng thay vì chờ chúng xảy đến với mình.

Ai sẽ xem phim?

Đây là câu hỏi quan trọng mà Lân không chịu đặt ra. Bất luận là đang sáng tạo cái gì, bạn cũng nên biết khán giả là ai trước khi khởi quay; bằng không đoạn phim video sẽ không có trọng tâm. Điều này ảnh hưởng đến nội dung chọn quay hoặc bỏ qua.

Bạn muốn bộ phim làm gì?

Sau khi xác định khán giả là ai, hãy quyết định khán giả sẽ xem được gì trong phim. Bạn muốn họ học hỏi điều gì đó hay chia sẻ cảm xúc? Thích họ buồn ngủ hay muốn bộ phim làm họ thích thú? Quyết định xong bộ phim sẽ làm gì, hãy viết ra câu phát biểu. Câu phát biểu này sẽ trở thành mục tiêu trong phim và chi phối mọi quyết định quay - ví dụ "Tôi muốn khán giả chia sẻ niềm thích thú về chuyến du lịch".

Sẽ quay những gì?

Có mục tiêu và khán giả rồi, có thể quyết định nội dung sẽ quay và cách quay. Mục tiêu sẽ giúp bạn quyết định những sự việc như thời điểm quay, nhắm camera vào đâu, góc quay, âm thanh, và loại ánh sáng.

Hãy hình dung camera là đôi mắt của khán giả; bạn đang kiểm soát nội dung mà họ xem được.

Giả sử Lân muốn bộ phim thể hiện châu Âu khác biệt như thế nào với quê nhà. Anh có thể lấy vợ con - nhân vật trong phim - làm mốc so sánh. Anh chọn góc quay và khoảnh khắc nhấn mạnh các nét khác biệt. Ví dụ, khi quay nội thất trong một nhà thờ lớn, nếu anh chỉ hướng camera lên và quay, khán giả sẽ thấy mái vòm. Còn như anh quay con mình từ xa với mái vòm chạm trở tình vì nhô ra trên đầu, khán giả sẽ thấy nơi này thật đáng nể.

Có lẽ trong tất cả những điểm cần xem xét khi làm phim, bạn không thấy đã động đến công việc mua và vận hành máy quay phim video. Lý do là loại camera đang dùng không quan trọng bằng hoạch định kỹ mục tiêu. Camera tốt nhất trên thế giới sẽ chẳng làm nên trò trống gì trừ phi được sử dụng để quay một câu chuyện hấp dẫn. Nói cách khác, người ta có thể sản xuất bộ phim hay và lời cuốn bằng trang thiết bị rất rẻ tiền. Nhiều phim hay đã cố ý dùng chất lượng hình ảnh kém để kể chuyện. Ví dụ, điểm nổi bật trên phim giúp chuyển tải cảm xúc về con đường tối tăm lúc nửa đêm.

Học vận hành camera cần thiết như là quay video vậy; tuy nhiên, phần lớn camera giá dụng đều dễ sử dụng. Đa số camera hiện nay cho hình ảnh âm thanh chất lượng cao, và bạn dễ dàng khai thác chúng mà không cần đọc tài liệu hướng dẫn. Nếu biết vận hành lò nướng bánh, thì chỉ ít cũng quay được video.

Nên đặt vận hành máy quay phim video xuống cuối danh sách điều kiện tiên quyết. Nếu cần, hãy yêu cầu con bạn hoặc hàng xóm quay camera. Đừng để thiết bị phức tạp đó làm bạn e ngại.

Nghệ thuật làm phim

Trở ngại đầu tiên là sự thiếu hiểu biết đầy đủ về nghệ thuật làm phim. Người bình thường xem bộ phim được dàn dựng công phu và cho là dễ làm lắm. Thật vậy, đó chính là điều mà nhà làm phim muốn. Nhiệm vụ của đạo diễn là kể chuyện và nếu đạo diễn làm tròn phận sự của mình, bạn sẽ xem câu chuyện đó và chẳng có gì khác. Hàng trăm người làm cho bộ phim trở nên mạch lạc, dễ tin, và đơn giản. Giả sử bạn thấy chuyển bóng tối không phù hợp từ cảnh này sang cảnh khác, tức là phụ trách ánh sáng chưa đảm nhận tốt công việc. Trường hợp diễn viên diễn xuất không đúng chỗ, đó là lỗi của đạo diễn. Nếu chúng ta chú ý vào gương mặt cô gái, nhưng bị mất tập trung do cửa sổ mở và lớp sơn tường, thì đạo diễn hình ảnh chưa làm tròn trách nhiệm.

Bộ phim hay vẫn tập trung vào chủ điểm. Nếu chúng ta được xem những chỗ ghép nối - ví dụ như microphone treo trong cảnh quay,

cảnh phụ phá vỡ mạch chuyện hoặc diễn xuất không khớp với cảnh - sức thu hút sẽ mất. Bộ phim đổ vỡ. Chúng ta có thể tha thứ vài lỗi này, nhưng chúng cứ chồng chất. Chúng ta có thể bỏ cuộc.

Nếu biết đôi chút về phương pháp làm phim thương mại, bạn có thể làm cho bộ phim hấp dẫn và bổ ích hơn. Làm phim không phải là chuyện vặt, bạn phải cảm thấy đủ tự tin với chiếc camera. Cách tốt nhất để làm phim hay là thực hành - càng quay nhiều, thì càng học hỏi được nhiều. Sau một thời gian, bạn sẽ phát triển phong cách và mọi sự trở nên tự nhiên hơn. Bạn biết cái gì được, cái gì không. Bạn nhận thấy quay phim theo cách nào đó sẽ khiến người xem tập trung hơn, và di chuyển chậm rãi camera sẽ ít gây khó chịu hơn.

Khi đã quay thành thạo, bạn có thể tìm hiểu camera và thử nghiệm các nút. Bạn tắt đặc tính tự chỉnh tiêu cự và tự lộ sáng sau đó phát hiện ra rằng có thể tự tay điều chỉnh để tạo hiệu ứng khác nhau. Bạn còn nhận được hiệu ứng khác bằng cách đặt camera cách xa nhân vật và thu gần thay vì luôn đặt sát bên.

Trong quá trình khám phá, sẽ có lúc bạn trở nên thất vọng. Có lúc bạn muốn làm hơn nữa, nhưng đụng vấn đề về kỹ thuật. Có thể là thời tiết bất cộng tác, hoàng hôn có màu xám, phòng quá nhỏ và bạn không thể có góc quay cần thiết hoặc diễn viên có cá tính và từ chối ra khỏi phòng.

Nhưng thất vọng lớn nhất của dân nghiệp dư sau khi đã quay thành thạo là không có cách biên tập. Bạn có thể quay những cảnh riêng biệt, nhưng hầu như không thể kiểm soát cốt truyện nếu không có cách ghép nối với nhau. Lúc phát băng, một số cảnh dài lê thê, cảnh khác lại quá ngắn, sai sót quá nhiều và trình tự cảnh quay thường không đúng.

Trước Movie Maker, nhà làm phim nghiệp dư có rất ít chọn lựa về công cụ biên tập dựa trên máy tính. Hệ thống biên tập video chuyên dụng đắt tiền và thường rất phức tạp. Có vài chương trình biên tập chất lượng cao cho dân nghiệp dư, nhưng chúng thường mắc tiền và nhắm vào người đã có kinh nghiệm biên tập video. Movie Maker giúp tay nghiệp dư xâm nhập thế giới biên tập video. Thông qua Movie

Maker, bạn có thể thực hiện phần lớn chức năng biên tập video mà khỏi cần bằng cấp về sản xuất phim. Có thể làm phim kể chuyện, cũng như khám phá, và thử nghiệm ý tưởng mới.

Công cụ biên tập

Công cụ biên tập mở ra thế giới hoàn toàn mới, và đó chính là chức năng của Movie Maker. Trong Windows Millennium Edition, bạn quay video từ băng lên tập tin trên máy tính. Movie Maker tự động chia đoạn phim video thành các clip cho bạn sắp xếp theo thứ tự bất kỳ. Clip là đoạn phim video có nội dung tương tự nhau: cảnh quay qua cửa sổ trong lúc lái xe, cảnh bọn trẻ nô đùa trên bãi biển, v.v.

Bạn có thể xóa, sao chép, và thay đổi điểm bắt đầu và kết thúc clip. Bằng cách cho phép chọn và xếp thứ tự clip rồi điều chỉnh thời gian, Movie Maker cho bạn biến một loạt cảnh quay rời rạc thành câu chuyện. Hạn chế việc xem Movie Maker là công cụ biên tập phim video đã quay. Dù áp dụng vào mục đích đó đi chăng nữa, Movie Maker vẫn cho phép bạn nghĩ lại phương pháp quay video.

Có thể nghĩ đoạn phim video dưới dạng biên tập hoặc chưa biên tập. Băng lấy ra từ camera thường chưa biên tập, nghĩa là trình tự và độ dài cảnh quay không theo kế hoạch nào cả. Băng chưa biên tập có tên là *đoạn phim nguyên thủy*. Phim đã biên tập được tạo thông qua chương trình biên tập như Movie Maker, hoặc chọn cảnh quay. Băng đã biên tập là *bản gốc*. Ví dụ, bạn có thể biên tập vài cảnh quay rời rạc để xem chúng thế nào hoặc quyết định biên tập hoạt cảnh quay ngắn nhằm bảo đảm quay đủ.

Biên tập loạt cảnh quay rời rạc hẳn sẽ có giá trị. Chẳng hạn như bạn cắt bớt đoạn phim video về hội thao bơi lội xuống còn 20 phút bằng cách cắt mọi thứ ngoại trừ sự hiện diện vận động viên bơi lội mà bạn quan tâm. Đoạn đã biên tập như thế này sẽ rất bổ ích cho đội. Trong lớp học, video trở thành phương tiện hỗ trợ cho giảng viên. Video đã biên tập không nhất thiết là câu chuyện đầy đủ vì giảng viên kiểm soát việc phát hình. Giảng viên có thể mở đầu bằng cách phát hết đoạn video đã biên tập. Sau đó phát lại đoạn video đã chọn,

dừng hình và chiếu chậm nếu cần để trả lời câu hỏi hoặc minh họa một điểm cụ thể. Trong trường hợp này, câu chuyện không nằm trong đoạn phim video, mà được giảng viên sáng tác ra.

Ngoài ra, bạn có thể biên tập những phiên bản khác nhau của cùng một đoạn phim video cho các khán giả khác nhau. Ví dụ, băng huấn luyện đội bơi có nhiều cảnh quay về các vận động viên đang tranh tài trong cuộc thi đấu, còn băng cho bữa tiệc thường của đội chỉ chiếu cảnh vận động viên nhận huy chương. Trong toàn bộ đoạn phim nguyên thủy xuất phát từ cùng một hội thao bơi lội, nhưng Movie Maker cho bạn ghép nối theo cách khác nhau vì những lý do khác nhau.

Để đi xa hơn và làm phim có bố cục, bạn không cần thêm đạo cụ hoặc máy tính lớn hơn. Bên cạnh camera và Movie Maker, bạn chỉ cần ý tưởng về câu chuyện, kế hoạch thực hiện ý tưởng và nghị lực để theo tới cùng. Movie Maker cho bạn khả năng của người kể chuyện. Muốn khai thác triệt để khả năng này, bạn cần nghĩ lại phương pháp quay video.

Khám phá các tiềm năng

Camera và công cụ biên tập là đạo cụ làm phim cơ bản. Với hai đạo cụ này, bất cứ ai cũng làm được phim. Nếu đến thời điểm này, bạn đã quay video, tức là bạn đã biết cách quay video, và biết những hạn chế của mình. Phần này sẽ cho bạn nghĩ lại phương pháp sử dụng camera do đã có đặc tính Movie Maker trong Windows Millennium Edition. Thiếu công cụ biên tập, camera chẳng thể làm gì hơn ngoài việc ghi các sự kiện theo trình tự biên niên. Nhờ công cụ biên tập, camera trở thành một nửa trong hệ thống sản xuất hoàn chỉnh.

Sau đây là những khái niệm khám phá tiềm năng mở ra cho bạn:

- **Quay nhiều.** Vì sau này sẽ biên tập, bạn cứ thoải mái quay bao nhiêu tùy thích.
- **Đúng khoảnh khắc.** Công cụ biên tập giải phóng camera để trở thành diễn viên.

- **Phát triển câu chuyện.** Phim làm trong phòng biên tập hay trên máy tính văn phòng.
- **Hoạch định.** Biên tập cho bạn toàn quyền kiểm soát.
- **Kiểm soát.** Làm bộ phim mong muốn.

Chỉ vì hệ thống sản xuất nhỏ không có nghĩa suy nghĩ của bạn phải nhỏ. Tất cả trang thiết bị chỉ để tăng cường khả năng của camera và công cụ biên tập. Ví dụ, phần lớn đạo cụ đều dành kiểm soát ánh sáng. Trong nhiều trường hợp, tay nghiệp dư không cần ánh sáng đặc biệt trong phim trường. Nhiều khi, bạn tận dụng ánh sáng sẵn có. Ánh sáng mặt trời và đèn trong phòng là điển hình về ánh sáng sẵn có. Bạn có đạo cụ làm phim. Giờ hãy bộc lộ tâm sự.

Quay nhiều

Nếu cả gia tài làm phim của bạn là chiếc camera, toàn bộ tiến trình làm phim sẽ bắt đầu và kết thúc trong camera. Trong lúc quay, bạn ý thức rằng nội dung đang quay sẽ kết thúc trên băng video cho mọi người xem. Việc này buộc bạn chịu thêm gánh nặng về biên tập trong lúc quay. Người đã từng quay phim hay video sẽ bảo rằng đây là công việc bất khả thi. Cho dù đã qua trường lớp hay có bằng cấp đi chăng nữa, chẳng ai để gì biên tập thành công trong lúc quay. Không những khó kể chuyện mà còn gánh thêm mối bận tâm khiến bạn xao lãng nhiệm vụ chính là đạo diễn kiêm quay phim. Trong lúc lo nghĩ khán giả sẽ phản ứng như thế nào, bạn bỏ lỡ cơ hội. Giống như cái kiểu vừa thiết kế vừa may áo. Bạn khó có thể làm liều và cố trì hoãn cho mọi sự tốt hơn vì biết rằng một khi đã quay đoạn phim này, thì không lùi lại được nữa.

Movie Maker trút bỏ gánh nặng đó. Bạn có thể quay bao nhiêu tùy thích và chỉ những đoạn vừa ý là nằm trong sản phẩm cuối cùng. Trong thế giới làm phim, đây gọi là *coverage*. Thay vì bận tâm đến khán giả, bạn chỉ lo quay sao cho đủ để biên tập câu chuyện hay. Khi có chọn lựa biên tập, bạn cứ quay thả cửa. Giả sử bạn thích quay cảnh đàn chim diệp cút cánh khỏi hồ và bay ngang qua camera. Nếu thiếu chương trình biên tập, bạn buộc phải đợi đúng thời điểm rồi

bấm máy với hy vọng đàn chim làm đúng như thế. Trong thực tế, bạn thậm chí không dám bấm máy và bỏ lỡ dịp ghi lại khoảnh khắc tuyệt vời đó lên phim. Nhờ chương trình biên tập, bạn bỏ băng mới vào camera và khởi quay. Dẫu quay một cảnh kéo dài 15 giây trên cuộn băng 1 giờ, nhưng đáng bỏ công và chẳng mất gì cả. Nếu được, bộ phim sẽ hay hơn. Còn như thất bại, bạn dùng lại băng đó.

Coverage là chìa khóa giúp nhà làm phim thực hiện những cảnh quay tuyệt vời và làm bộ phim hấp dẫn. Băng không đắt tiền lắm, nên tốt hơn hết là cứ cho nó quay - cho dù không dùng video - hơn là cắt đi hoặc bấm máy chậm và bỏ lỡ khoảnh khắc hoặc sự kiện chỉ có một lần trong đời. Nhiệm vụ của đạo diễn là quay đủ cho chương trình biên tập sáng tạo câu chuyện. Thử tự quay, nội dung trước và sau đoạn phim hay không thành vấn đề. Tuy nhiên, vấn đề là bạn có quay hay không.

Đúng khoảnh khắc

Có lẽ bạn đã nghe cụm từ *đúng khoảnh khắc* (in the moment) từ cửa miệng của diễn viên và đạo diễn. Khi diễn viên ở đúng khoảnh khắc, nghĩa là người đó hoàn toàn hòa nhập vào nhân vật mà mình đang diễn. Nếu ánh sáng, diễn xuất, và camera đều kết hợp đúng với nhau, chúng sẽ tạo ra khoảnh khắc mà bộ phim làm lôi cuốn khán giả và đẩy câu chuyện đi tới. Khi gương mặt diễn viên trải dài trên màn ảnh rộng, mỗi khoảnh khắc, mỗi sắc thái nhỏ trong biểu cảm sẽ gây ấn tượng với khán giả. Ngay cả cái chớp mắt hoặc liếc không đúng lúc cũng có thể gợi đi cảm xúc sai hoặc làm khán giả quay lưng lại với rạp chiếu phim.

Một cụm từ khác là *ngừng hoài nghi* (suspension of disbelief). Bộ phim dàn dựng tốt cho phép khán giả ngừng hoài nghi - để quên rằng bộ phim này là ảo giác. Trong suốt hai tiếng đồng hồ, khán giả được đưa từ ghế ngồi trong rạp chiếu phim đến không gian và thời gian khác. Mỗi khán giả trở thành một diễn viên thầm lặng trong bộ phim. Trong thực tế, con người đang ngồi trong thính phòng và xem ánh đèn màu nhấp nháy được phản chiếu trên bề mặt trắng. Cái biến

ánh đèn màu thành bộ phim chính là người xem nó. Bộ phim đều nằm trong tâm tưởng của người xem phim.

Mặc dù hàng trăm người đang xem phim, nhưng mỗi người thường thức theo cách riêng. Đó là lý do tại sao mỗi người phản ứng khác nhau đối với một bộ phim. Người này bước ra khỏi bộ phim với nụ cười lớn, người kia bước ra với cảm xúc khó chịu. Khi bạn ngừng hoài nghi và dõi theo câu chuyện cùng các nhân vật, bộ phim trở thành cái gì đó rất riêng – rất thật. Bạn đi cùng với nhân vật khi họ mở cánh cửa dẫn vào phòng tối và khi họ lao ra khỏi hầm trú ẩn rồi nã đạn vào kẻ thù.

Bí quyết tạo ra điều kỳ diệu này là làm cho khán giả ngừng hoài nghi, quên rằng mình đang xem phim và trở thành một phần trong khoảnh khắc đó. Để làm được điều này, bạn phải ở đúng khoảnh khắc. Đừng nghĩ camera là thiết bị ghi hình khách quan. Hãy xem nó là diễn viên trong bộ phim – nó cũng ở đúng khoảnh khắc. Nó không đơn thuần đứng đó để ghi nội dung cho khán giả xem; nó là người xem. Nó ghi lại những gì mà khán giả cần xem như một phần trong bộ phim.

Muốn khán giả ngừng hoài nghi, bạn phải chọn lựa đúng. Với tư cách là đạo diễn, bạn cần diễn viên diễn xuất hay – dẫu họ là thành viên gia đình đang tận hưởng kỳ nghỉ mát hay tham gia bữa tiệc sinh nhật. Movie Maker cho phép bạn quay đủ để bắt lại những khoảnh khắc này. Nếu biết khán giả sẽ xem nội dung quay được, bạn dự kiến người mà mình đang quay sẽ ở đúng khoảnh khắc ngay khi bật máy. Bạn tiếp cận đứa trẻ trên bãi biển, hướng thiết bị với đèn đỏ đang nhấp nháy vào chúng và trông mong chúng sẽ làm điều gì đó hay hay. Trong nhiều trường hợp, đứa trẻ nhìn chằm chằm vào camera với vẻ sùng sốt. Bạn cứ quay cho đến khi diễn viên quên đi sự hiện diện của chiếc camera, cảm thấy thoải mái và trở thành chính mình. Đó là lúc bạn nhận được diễn xuất tốt – khoảnh khắc đáng nhớ. Bạn chỉ việc giữ lại khoảnh khắc này và bỏ đi đoạn quay chúng đang sùng sốt.

Phát triển câu chuyện

Bất luận bạn muốn đoạn phim video đơn giản hay phức tạp, có thể làm cho nó hấp dẫn hơn bằng cách kể câu chuyện nhất quán. Phải là khái niệm dễ nắm bắt hoặc quen thuộc. Bạn biết câu chuyện; và kể mỗi ngày. Chỉ cần động não một chút trước khi quay.

Mỗi câu chuyện đều có mở đầu, giữa, và kết thúc.

Mở đầu

Đây là chỗ giới thiệu nhân vật chính và lôi cuốn người xem vào câu chuyện. Bạn thực hiện bằng cách đưa nhân vật chính vào hoạt động gây chú ý đối với người xem, sau đó đẩy câu chuyện đi tới. Ví dụ, bạn khởi quay một chuyến nghỉ mát bằng cánh gia đình đóng gói hành lý và ra sân bay.

Giữa

Đây là phần chính trong câu chuyện, chiếm hơn một nửa chiều dài phim. Suốt đoạn phim này, bạn phát triển nhân vật và tình tiết. Chẳng hạn như ở đoạn giữa, gia đình sẽ khám phá châu Âu, tận hưởng âm thanh, mùi vị của những quốc gia xa lạ trên suốt chặng đường. Lờn ta thán về chân đau và không có khăn sạch tan biến đi trong chuyến hành trình.

Kết thúc

Đây là lúc bạn dứt điểm. Câu chuyện và nhân vật đã phát triển đến điểm này. Giờ bạn đi hết câu chuyện và nối nó vào đoạn mở đầu. Mở đầu, họ chạy hỗn loạn. Lúc này, chúng ta thấy gia đình đứng chờ tại phi trường để về nhà họ trông hơi tà toí nhưng có cả một kinh nghiệm mới để chia sẻ.

Phim hay nhờ cốt truyện và nhân vật. Điều này đúng cho phim thương mại hay phim gia đình. Bạn yêu cầu mọi người ngồi xem và hy vọng nhận được điều gì đó từ bộ phim. Nếu phim là một chuỗi cảnh quay rời rạc, người xem cảm thấy như thể thời gian của mình bị lãng phí. Chỉ cần camera, biên tập, và cốt truyện hay là xây dựng được bộ phim đáng xem.

Nhiều cảnh quay liên tục

Movie Maker cho phép bạn biến những cảnh quay rời rạc thành câu chuyện cũng như thay đổi phương pháp quay. Do có thể thay đổi độ dài và trình tự cảnh quay nhờ công cụ biên tập, bạn hoàn toàn linh hoạt trong nội dung quay và trình tự quay. Có thể quay nhiều cảnh liên tục, quay không theo trình tự, quay dài, và thử nghiệm.

Băng gốc gồm một loạt *cảnh quay* (shot). Cảnh quay bắt đầu khi camera khởi quay và kết thúc khi dừng lại. Giả sử bạn quay liên tục từ đầu đến cuối, băng có một cảnh quay. Thông thường băng có nhiều cảnh quay. Ví dụ như bạn muốn ghi lại khung cảnh Nha Trang về đêm, thì có thể quay khoảng 20 cảnh về khách sạn cùng nhiều cảnh ngẫu nhiên về dòng người đi lại.

Cảnh quay liên tục (take) là một phiên bản cảnh quay. Có nhiều cảnh quay liên tục sẽ giúp bạn chọn lựa trong phòng biên tập. Khi nắm những cảnh quay ngẫu nhiên, bạn chỉ lấy được một cảnh quay liên tục của từng cảnh quay. Nhưng nếu kiểm soát đối tượng hoặc đoán trước hành vi của đối tượng, bạn có thể thực hiện nhiều cảnh quay liên tục. Giả sử bạn tìm thấy một bảng hiệu đẹp mắt. Do bảng hiệu đứng yên, bạn thực hiện một số cảnh quay liên tục bảng hiệu này và chọn ra đoạn đẹp nhất khi biên tập. Ví dụ bạn quay trực diện toàn bộ bảng hiệu, quay với camera xoay nghiêng, quay trong lúc thu ngắn tiêu cự, hoặc quay trong khi quét camera từ trái sang phải. Có thể quay bao nhiêu tùy thích. Lúc biên tập phim, bạn chọn cảnh quay ưng ý và bỏ những cảnh quay kia đi. Cảnh quay không dùng đến được gọi là *đoạn phim làm sai bị cắt bỏ* (outtake). Khán giả không phải xem 5 phút đoạn phim bị cắt bỏ, mà chỉ khoảng 10 giây mà thôi.

Nếu có vẻ như lãng phí băng và thời gian chỉ để chiếu đoạn phim 10 giây, hãy nghĩ đến mấy phút quay đối tượng cho bạn nhiều chọn lựa hơn sau này. Giả sử có chọn lựa, bạn rất có thể sẽ làm bộ phim hay hơn, hấp dẫn hơn. Băng rẻ tiền và mất thêm vài phút chuẩn bị thì cũng đáng lắm chứ. Bạn sẽ không có dịp may nào khác. Sau khi hoàn thành bộ phim, có thể dùng lại băng gốc nếu muốn.

Càng thực hành nhiều, bạn sẽ cảm thấy quay nhiều là cần thiết như thế nào. Dân chuyên nghiệp luôn quay quá nhiều. Đối với cảnh quay tốn kém, tốt hơn hết là quay liên tục nhiều hơn một chút thay vì dựng lại tất cả và quay lại cảnh. Có lẽ bạn chưa rõ thế nào là quá nhiều và thế nào là không đủ cho đến khi biên tập loạt cảnh quay và xem mọi sự ra sao. Ví dụ khi biên tập phim, bạn phát hiện trong 5 phút chiếu phim, đoạn hay nhất là lúc bạn vô tình va vào giá ba chân. Nếu không dành thì giờ quay thêm, bạn đành chấp nhận cảnh quay xoàng xĩnh. Bạn cũng học được điều gì đó. Trong lần quay sau này, bạn sẽ cố ý quay liên tục nơi mình va vào giá 3 chân.

Quay không theo trình tự

Vì Movie Maker cho phép bạn biên tập cảnh quay riêng lẻ để làm phim, nên có thể quay *không theo trình tự* (out of order). Trong trường hợp này, quay không theo trình tự không có nghĩa là phá vỡ mọi thứ. Nó đồng nghĩa với việc bạn khỏi phải bận tâm đến trình tự cảnh quay trên băng. Có thể quay theo trình tự bất kỳ rồi sau này sắp xếp khi biên tập.

Giả thiết bạn đến Nha Trang ngay trước bình minh và đi vào tối hôm đó, song muốn bộ phim chiếu thú tiêu khiển về đêm ở Nha Trang từ hoàng hôn đến sáng. Nếu phải quay sự kiện theo đúng thứ tự, thì bất khả thi. Nhưng vì có thể quay không theo trình tự, bạn quay cảnh bình minh trước rồi mới đăng ký khách sạn, sau đó là cảnh hoàng hôn và đêm. Khi biên tập phim, bạn chọn cảnh quay ở vị trí bất kỳ trên băng và đặt theo thứ tự mong muốn. Cảnh quay trên bản gốc đã biên tập không nhất thiết trùng với trình tự quay. Đầu cảnh quay đầu tiên là lúc trời sáng, nhưng cảnh quay thứ nhất trong phim có thể là hoàng hôn ở Nha Trang. Cảnh thứ hai là dòng người trên đường vào 4 giờ sáng. Cảnh thứ ba là những người trong quán ăn lúc 10 giờ tối hôm đó. Cảnh thứ ba là băng hiệu mà bạn đã quay lúc 8 giờ.

Bất kể bạn ráp nối cảnh quay theo trình tự nào; người xem luôn giả định bộ phim theo trình tự biên niên trừ phi bạn làm điều gì đó để cắt ngang cảm giác về tính liên tục. Miễn là cẩn thận khi biên tập,

câu chuyện sẽ có vẻ liên tục. Lấy ví dụ trong phim, bạn hẳn không muốn cảnh rạng đông, cảnh bảng hiệu bật sáng về đêm, và cảnh dòng người đi trên đường vào ban ngày; như thế sẽ phá hỏng hiệu ứng về diễn tiến thời gian từ tối đến sáng. Nếu bạn cố duy trì diễn biến hợp lý, người xem sẽ dễ ngừng hoài nghi hơn và chìm đắm trong bộ phim.

Quay dài

Vì có thể xóa đoạn phim video ngoài ý muốn thông qua Movie Maker, bạn khỏi bận tâm là quay quá nhiều trước và sau đoạn cần giữ; gọi là *quay dài*. Nếu quay cuộc sống đang diễn ra, thường không có chuyện quay dài. Nhưng nếu biết kiểm soát, nên khởi quay khi dự đoán được sự kiện mong muốn và để camera tiếp tục quay vài giây sau đó.

Còn như quay hành động cụ thể, chẳng hạn như người bơi lội lao mình xuống nước, bạn nên quay dài. Lúc biên tập, sẽ cắt bớt đầu đuôi ngoài ý muốn. Tốt hơn hết là quay theo cách này do không biết đích xác thời điểm người đó sẽ lao xuống nước. Sự kiện có thể xảy ra trong khoảnh khắc. Người đó có thể lao xuống trước khi bạn kịp bấm máy. Có thể mừng tượng quay dài là chuyện đi mua gỗ; luôn mua khúc gỗ dài hơn dự kiến cho chắc ăn.

Tiếp tục với ví dụ trên, giả thiết bạn thấy bảng hiệu lớn sặc sỡ sẽ bật sáng ngay lúc 6 giờ và quyết định lấy đây làm cảnh mở đầu bộ phim. Có thể chuẩn bị sẵn sàng lúc 5 giờ 30. Bấm máy một hai phút trước 6 giờ rồi để nó chạy lâu hơn khoảng thời gian cần thiết. Chỉ có một cơ hội quay bảng hiệu bật sáng nên đừng liêu chờ ngay sát nút mới bấm máy. Lỡ bảng hiệu bật sớm thì sao? Camera trực trực ngay lúc đó thì thế nào?

Đối với mọi camera, không có khoảng tạm ngừng giữa thời điểm nhấn nút Start và lúc camera thật sự khởi quay. Bên cạnh đó, hành động nhấn nút Start có thể khiến camera này nhẹ dù bạn có cầm cẩn thận tới đâu. Hãy xét đến những điều này và nhớ dành nhiều băng ở đầu và cuối cảnh quay.

Thử nghiệm

Nhờ chương trình biên tập, bạn không phải sợ nội dung quay được. Phạm sai lầm và cấu thả. Người duy nhất cần xem đoạn phim nguyên thủy là bạn. Và nếu bạn là người biên tập, chẳng ai biết bạn đã mắc sai sót nào.

Thường đoạn phim nguyên thủy là đoạn phim không biết có được hay không. Thử nghiệm là phương cách tìm hiểu. Có lẽ bạn đã bỏ ra nhiều tiền cho một chuyến du lịch, một sự kiện hay một bữa tiệc. Ít tiền chi cho băng video quay thêm cũng rất đáng nếu có cảnh quay cần thiết khi đến lúc biên tập phim. Nếu thử nghiệm chẳng có gì, có thể ghi chống lên băng và thử lại.

Trong quá trình quay, hãy vận dụng óc tưởng tượng và nghĩ ra mọi khả năng. Nên có nhiều góc quay để chọn lựa khi biên tập. Hãy bạo gan. Ở Nha Trang, bạn thuê một chiếc taxi và nhờ tài xế chạy chậm chậm trong lúc quay các băng hiệu. Sau đó yêu cầu anh ta chạy chậm lần nữa khi quay dòng người đang đi.

Thử các phiên bản quay khác nhau. Giả sử bạn cần một cảnh chuyển dịch bên trong một hiệu ăn. Quay hiệu ăn đó, và trong lúc ở đó, quay thêm vài cảnh nữa. Thử quay chuyển dịch với thu ảnh lại gần. Thử ở vị trí khác. Thử cầm camera ngang hông và bước đều qua hiệu ăn. Thử nghiệm thường cho cảnh quay chưa nghĩ ra trước đó.

☆ **GHI CHÚ** Nếu quay ở nơi công cộng, nhớ xin phép trước.

Chấp nhận thái độ quay phóng khoáng sáng tạo có thể đồng nghĩa với những khác biệt giữa phim hay và phim dở.

Hoạch định

Bữa tiệc hoặc kỳ nghỉ mát chỉ thành công một phần nếu bạn chỉ để cho mọi sự xảy ra mà không có kế hoạch nào cả. Bạn không muốn lập kế hoạch quá nhiều mà vừa đủ để sự việc diễn ra tốt đẹp như ý đồ. Video cũng thế thôi. Nếu không lập kế hoạch, thì sẽ quay ngẫu nhiên những cảnh vô nghĩa đối với khán giả. Còn như lập kế hoạch

trước, bạn có thể xây dựng bộ phim đầy ý nghĩa. Khán giả sẽ hiểu nội dung phim và bị lôi cuốn vào câu chuyện.

Giả sử không có cách biên tập video, bạn sẽ buộc áp dụng phương pháp quay nội dung nào mà khán giả sẽ xem. Trong trường hợp quay sự kiện không kiểm soát được, phải đoán trước thời điểm diễn ra sự việc. Bạn quay quá nhiều hoặc quá ít. Bỏ lỡ một số sự kiện quan trọng, và không có chuyện mạo hiểm. Khi công việc dự đoán sự kiện khó lường trở nên quá nhiều, bạn cho phương cách dễ dàng và chỉ quay sự vật bất động như nhà cửa cây cối. Bạn quay đối tượng vô tri vô giác thay vì con người và sự kiện.

Biên tập bằng Movie Maker tỏ ra hữu hiệu khi hoạch định trước bộ phim. Thay vì phó mặc cho vận may, Movie Maker cho bạn khả năng kiểm soát nội dung mà khán giả sẽ xem. Chương trình biên tập có nghĩa là không cần lập kế hoạch - có thể quay tùy thích rồi sau này ghép nối khi biên tập đoạn phim nguyên thủy. Tuy đây là một phương pháp nhưng không nên áp dụng. Bộ phim hoàn chỉnh chỉ cần gần như đoạn phim nguyên thủy mà bạn phải thực hiện trong Movie Maker là được.

Lập kế hoạch quay phim để quá trình biên tập diễn ra êm thấm. Khối lượng hoạch định tùy thuộc vào bộ phim đang thực hiện. Khởi đầu kế hoạch sản xuất bằng việc quyết định mục tiêu và khán giả. Sau đó để mô tả cơ bản đó chi phối mọi quyết định khác. Mục tiêu có thể đòi hỏi hoạch định rất nhiều: kịch bản quay phim, diễn viên, cảnh, nhóm làm phim. Mục tiêu khác có thể không cần hoạch định nhiều: vài phút suy nghĩ về vị trí quay và đôi ba ghi chú ngắn gọn trên giấy. Cách nào cũng hữu hiệu nhưng để bộ phim đúng như ý muốn, nên lập kế hoạch thích hợp.

Nghi về câu chuyện muốn kể, hoạch định cách quay, thực hiện theo kế hoạch quay, sau đó biên tập những cảnh quay tối ưu thành bộ phim hoàn chỉnh. Chú tâm vào các mục tiêu trong quá trình làm phim và nhớ đặt mình vào địa vị của khán giả. Vứt bỏ mọi thứ hay đầu tư công sức vào việc mình làm?

Kiểm soát

Một trong những khác biệt chính giữa quay video và vẽ tranh là kiểm soát. Là họa sĩ, càng có khả năng kiểm soát, bạn càng diễn tả tốt hơn. Khi vẽ tranh, bạn nắm toàn quyền kiểm soát vị trí màu sắc trên khung vẽ. Có thể thay đổi màu sắc, thêm bớt sự vật, hoặc thể hiện thế giới qua óc tưởng tượng của mình. Thật vậy, bạn không nhất thiết vẽ thế giới thật. Với máy quay phim video, thường phải thể hiện đúng thế giới. Có thể kiểm soát nhiều khía cạnh của hình ảnh, chẳng hạn như sự vật, ánh sáng, và chuyển động camera, song bạn nằm dưới sự kiểm soát của thế giới thật. Nếu muốn hình ảnh con bạn đang vui đùa trong công viên dưới ánh nắng mặt trời, nhưng bạn ở nhà và trời đang mưa, thì phải dựng cảnh; đưa con trẻ và camera vào xe hơi và lái xe đến công viên có nắng. Lỡ như không tìm thấy công viên có nắng, thì phải dựng cảnh bằng ánh đèn.

Với video, cũng phải xét đến cách thay đổi của mọi thứ sang hình ảnh theo thời gian. Đó là lý do tại sao phim ngắn quá nhiều chi phí sản xuất: tiền mua đạo diễn và người kiểm soát thế giới thật. Thay vì chờ một ngày đẹp trời, nhóm làm phim chuyên nghiệp tạo mặt trời riêng. Thay vì tiếp xúc với nhóm thanh thiếu niên thật, họ thuê diễn viên.

Về mặt nào đó, biên tập giống vẽ tranh hơn là quay video. Nhờ công cụ biên tập, nhà làm phim nắm toàn quyền kiểm soát các thành phần. Đó là nguyên do tại sao họ thường chọn "sửa sau" vì quay phim có thể đặt bạn vào tình huống khó chịu và tốn kém, khi diễn viên chính vào vai, thì camera cuối cùng hết pin, mặt trời bắt đầu biến mất, và bạn phải có cảnh quay ngay hôm đó nếu không đạo diễn sẽ nghĩ cách phục hồi bộ phim bằng việc cắt bỏ đoạn quay đó hay làm việc với những gì có được. Biên tập cho bạn chọn lựa.

Với Movie Maker, bạn nắm được quyền kiểm soát bộ phim. Khi biên tập, có thể kéo dài, cắt bớt bao nhiêu tùy thích, mà chẳng mất gì ngoài thời gian. Có thể điều chỉnh độ dài cảnh quay và đặt theo thứ tự bất kỳ. Nhờ những kỹ thuật tân tiến, có thể di chuyển

âm thanh liên quan đến hình ảnh, lồng tiếng, và tạo hiệu ứng đặc biệt như dừng hình.

Càng quay nhiều, càng có nhiều chọn lựa, khi đó sẽ dễ dàng khắc phục nhiều vấn đề. Giả sử đang quay đám cưới thì cúp điện trong giây lát làm bạn mất một phút cử hành hôn lễ. Chỉ việc cắt đoạn phim ngay trước khi mất điện đến ngay sau khi dẫn đến jump cut. Hình ảnh sẽ thay đổi đột ngột và gây lờ đàng cho người xem. Nhưng nếu quay đủ, có thể lấp kín chỗ ngắt quãng đó mà không ai nhận ra. Có thể cắt cảnh quay mẹ cô dâu đang cười trong nước mắt. Trong thực tế, bà mẹ không nhất thiết rơi nước mắt vì cô dâu. Có thể bạn đã chụp cảnh này trước hôn lễ khi bà đang nghĩ tới con chó của mình. Nhưng khi bạn đặt cảnh này trước cảnh đôi uyên ương đang làm lễ, sự dần xếp cảnh quay sẽ khiến người ta nghĩ rằng bà đang chảy nước mắt vì cô dâu. Bạn đã áp dụng giải pháp sáng tạo để xúc tiến câu chuyện đang kể. Biên tập cho phép kể chuyện bằng cách kiểm soát độ dài và thứ tự quay hết như họa sĩ kiểm soát màu sắc vậy.

Biên tập là tạo thực tại riêng bằng cách cho bạn khả năng chọn lựa. Thực tại là quay cảnh đám cưới kéo dài 30 phút và phát cả 30 phút từ đầu chí cuối. Khi tạo thực tại riêng, có thể chèn hình ảnh. Bạn cho người xem cái bạn muốn. Giả sử trong lúc cúp điện, camera chụp cảnh khán giả đang phản ứng bằng hành động nói lâu bầu. Nếu hình ảnh cho đoạn phim này là thể hiện đám cưới vui vẻ, bạn sẽ không muốn khán giả nhìn thấy cảnh này. Còn như ráp nối cuộn phim về một đám cưới thiếu lịch sự thì có thể đưa cảnh này ra đầu.

Biên tập viên có thể chọn cảnh quay riêng về một sự kiện, rồi tùy thích nhào nặn. Bạn có thể chỉnh trang một đám cưới mất lịch sự, xác định hoặc thay đổi cách nghĩ của khán giả về một sự vật, làm người xem cảm thấy vui hay buồn về điều gì đó, ảnh hưởng đến công luận, đề cao sự nghiệp hay đơn giản làm cho người ta cười.

Movie Maker cho bạn kiểm soát một cách sáng tạo. Bạn có thể thay đổi độ dài và thứ tự cảnh quay để tạo thực tại riêng dựa trên nhân

quan riêng về bộ phim hoàn chỉnh. Thực tại mới có thể lôi cuốn, gây cảm hứng, rắn dạn hoặc làm điều bạn muốn. Có thể xem Movie Maker là công cụ sửa chữa sai sót, hoặc tận dụng sức mạnh của nó để thay đổi cuộc sống. Biên tập cho bạn chọn lựa và mở ra thế giới tiềm năng.

Khởi đầu

Những chương còn lại trong Phần 1 sẽ nói về quá trình làm phim, giới thiệu nhiều khái niệm và thuật ngữ dùng trong làm phim chuyên nghiệp. Có lẽ bạn đã áp dụng những khái niệm này song chưa thật sự xem xét chúng một cách có tổ chức.

- Giai đoạn đầu tiên trong quá trình làm phim là sắp xếp sơ khởi. Đây là giai đoạn tiền sản xuất. Giai đoạn này bắt đầu khi bạn bắt tay vào hoạch định và kết thúc khi khởi quay. Trong giai đoạn này còn bao gồm khái niệm hóa và viết kịch bản, tuy về mặt kỹ thuật, chúng trước cả sắp xếp sơ khởi nữa.
- Giai đoạn hai, sản xuất, mở màn khi dựng cảnh đầu tiên và khởi quay.
- Giai đoạn ba, hậu sản xuất, khởi đầu khi đi vào biên tập nội dung đã quay. Thường các giai đoạn sẽ chồng chéo nhau. Ví dụ như thấy cần khởi quay trước khi viết xong kịch bản, hoặc bắt tay vào biên tập trước khi quay xong.
- Giai đoạn bốn, là phân phối. Trong nền công nghiệp phim ảnh, đây là thời điểm bộ phim đi vào kênh phân phối đến các rạp chiếu phim. Ở ngữ cảnh Movie Maker, phân phối là thời điểm phân phát bộ phim cho khán giả đã định.

CHƯƠNG 2

LẬP KẾ HOẠCH LÀM PHIM

Thật khó làm điều gì đó nếu như không lập kế hoạch. Khối lượng hoạch định tùy thuộc vào mục tiêu bạn muốn đạt tới. Nếu muốn làm bộ phim hoàn hảo, sẽ cần mọi thứ từ khâu kịch bản đến giấy mời diễn viên và nhóm làm phim. Trái lại, quay bữa tiệc sinh nhật chỉ cần vài phút suy nghĩ và đôi ba ghi chú là xong.

Từ ý tưởng đến khái niệm

Quy mô sắp xếp sơ khởi tùy thuộc vào mức độ phức tạp của bộ phim. Trước khi lên kế hoạch, nên xác định bộ phim sẽ như thế nào. Nói cách khác, đặt ra ý tưởng trong đầu và hình thành khái niệm; định rõ mục tiêu cho bộ phim. Tự đặt những câu hỏi sau:

- Tại sao làm phim?
- Khán giả là ai?
- Muốn kể gì cho họ?
- Kể như thế nào?

Tại sao làm phim?

Động cơ của bạn là gì? Điều gì thôi thúc bạn nghĩ tới chuyện làm phim? Ví dụ, cuộc cắm trại sắp đến và bạn muốn ghi lại trên video hoặc bạn có kinh nghiệm đau buồn và thích làm phim về điều đó cho bạn thân. Bộ phim có thể do nhu cầu kinh doanh thúc đẩy, bạn muốn khách hàng xem mình chế tạo sản phẩm như thế nào. Có thể đơn thuần do nhu cầu bày tỏ quan điểm. Nếu câu trả lời là muốn

chụp hình sự vật, thử đào sâu thêm một chút. Tại sao muốn chụp hình sự vật? Thích chụp hình loại sự vật nào? Nghĩ ra mục tiêu đơn giản và lấy đó để chi phối các quyết định quay phim.

Có lẽ bạn sẽ nghĩ đây là chuyện bí ẩn chỉ áp dụng cho nhà làm phim chuyên nghiệp? Làm sao vận dụng vào bữa tiệc sinh nhật đơn giản đây? Sự thật là nó áp dụng cho bộ phim bất kỳ, bất kể là phim chính tớn kém hay phim video về bữa tiệc sinh nhật. Sở dĩ áp dụng là vì chẳng dính dáng đến nội dung. Nó liên quan đến cách xem và phản ứng của con người với ảnh động và âm thanh phát ra từ TV hoặc màn hình máy tính.

Hãy hình dung là đang treo bức tranh bên cạnh TV. Làm sao xem chúng là hai phương tiện được? Nếu bức tranh làm bạn quan tâm, thì bạn sẽ nghiên cứu nó xem các đường khối và để ý chúng hài hòa với nhau như thế nào. Trái lại, với TV, bạn không nghiên cứu hình ảnh mà xem chúng và quan sát các sự kiện mở ra. Nói cách khác, bức tranh đòi hỏi bạn đi bước đầu tiên là làm người tham dự vào nội dung mà nó cố truyền tải. Bức tranh thụ động, cho nên bạn phải chủ động.

Ngược lại, chương trình TV chủ động và không yêu cầu động não nhiều - bạn xem nó một cách thụ động. Thử tưởng tượng chuyện gì sẽ xảy ra nếu trong lúc bạn đang nghiên cứu bức tranh, một gương mặt hiện ra trên TV và nói "Hãy nhìn tôi". Nhiều người thấy dễ thụ động hơn là chủ động. Nếu cũng giống như bao người khác, bạn sẽ chọn con đường dễ nhất và quay ngay sang TV. Sau khi quay sang, bạn vào chế độ nhập và chờ giọng nói trên TV. TV nói chuyện với mọi người, còn bức tranh thì đứng đó trong im lặng. Người ta hay chuyển hướng chú ý vào âm thanh và cử động trong chương trình TV. TV có loại sức mạnh đó, và với tư cách là nhà làm phim, bạn có thể lợi dụng sức mạnh đó để tác động lên khán giả.

Đa phần, người ta quay phim video gia đình với mục đích ghi sự kiện diễn ra một lần rồi sau này xem lại - tiệc sinh nhật, đám cưới, tốt nghiệp, hay nghỉ mát. Có thể lấy đó làm mục tiêu: ghi lại bữa tiệc sinh nhật của vợ bạn. Nhiều tay nghiệp dư thực hiện chẳng mấy khó

khăn gì. Tuy nhiên, lúc khởi quay, bạn thấy mục tiêu mơ hồ, tuy mô tả việc muốn thực hiện, nhưng không nói rõ bộ phim sẽ nói về cái gì và nhận được gì từ bộ phim đó. Nó gợi mở nội dung cần quay, nhưng không cung cấp cốt truyện. Nếu muốn quay bữa tiệc bất ngờ, mục tiêu có thể là sự chuẩn bị tỉ mỉ, khách đến, và phản ứng của vợ bạn trước sự bất ngờ này.

Lúc nghĩ tới mục tiêu, nên nhớ rằng động cơ làm phim không nhất thiết xoay quanh sự kiện đặc biệt nào đó. Nhiều người xem chuyện mang camera bên mình như là điều được nghĩ tới sau này. Nhưng khi đã khám phá ra thú làm phim với camera và Movie Maker, bạn sẽ muốn trở nên năng động hơn. Mang theo camera vào những dịp bình thường như dạo chơi công viên, lái xe ngày Chủ nhật, hay thậm chí trong ngày đi làm. Tạo sự kiện chỉ để có cái để làm phim. Viết kịch bản hoặc câu chuyện trên một trang giấy rồi quay vào cuối tuần, mượn gia đình hoặc bạn bè làm diễn viên. Trẻ con thích chơi trò không chuẩn bị trước đối với hàng xóm. Tại sao không làm phim và chia sẻ qua mạng Internet nhỉ?

Bộ phim không bó buộc ở một sự kiện. Nhờ khả năng biên tập cảnh phim bằng Movie Maker, có thể dựng phim theo thời gian, như phim tài liệu chẳng hạn.

Với một camera, bạn quay những cuộn băng riêng lẻ. Một cuộn băng về sự chào đời của con bạn, cuộn băng về sinh nhật đầu tiên của bé, và cuộn băng về buổi biểu diễn đàn piano của bé. Nhờ công cụ biên tập như Movie Maker, có thể dựng một bộ phim về sự trưởng thành của con bạn: từ lúc chào đời cho đến khi tốt nghiệp trung học. Thỉnh thoảng biên tập lại các đoạn, và tạo những phiên bản phim khác nhau. Dự án lâu dài như thế này sẽ chi phối nội dung quay và thể loại qua năm tháng. Nó còn thúc đẩy bạn làm cho câu chuyện trở nên sinh động. Thay vì lời camera ra khỏi bao để quay buổi tiệc sinh nhật mà chẳng rõ lý do gì, giờ bạn có mục tiêu hẳn hoi. Bạn có vài trăm giờ quay video rời rạc trên băng, nhưng sau 18 năm sẽ có bộ phim đáng nhớ - Một câu chuyện hoàn toàn độc đáo có ý nghĩa đối với bạn, gia đình, và những thế hệ sau này.

Lúc nghĩ tới mục tiêu cho bộ phim, hãy phóng khoáng. Ngồi suy nghĩ mọi khả năng. Xem xét ý nghĩa và tính bổ ích của bộ phim. Động cơ của bạn là gì? Tại sao bạn muốn ghi lại buổi sinh nhật? Bộ phim có tác dụng như thế nào? Bộ phim có thể nhận cuộc sống riêng nếu bạn có lý do cho nó sức sống. Nên mô tả kỹ bộ phim sẽ nói về điều gì và tại sao người ta muốn xem nó.

Khán giả là ai?

Có vẻ lạ khi mở đầu kế hoạch bằng việc xem xét ai sẽ xem phim, song loạt lý do dưới đây sẽ làm rõ. Làm phim là cho người ta xem. Làm phim dựa trên điều mà bộ phim sẽ làm cho khán giả. Bạn cũng sẽ theo logic này khi đóng một chiếc bàn. Khi muốn tạc chiếc bàn, bạn hình dung mọi người ngồi ăn xung quanh nó. Sử dụng hình ảnh này khi định đóng chiếc bàn.

Lúc lập kế hoạch làm phim, suy nghĩ xem ai sẽ xem phim và họ sẽ phản ứng như thế nào. Nói cách khác, hình ảnh về người xem phim sẽ chi phối dự tính về bộ phim. Sau khi xác định thành phần khán giả, suy xét xem họ sẽ phản ứng ra sao và nhận được gì từ bộ phim. Sau cùng, nghĩ tới cách đạt được điều đó.

Ví dụ, khi định dựng bộ phim về thời niên thiếu của con gái bạn, hãy hình dung cô bé xem nó trong 18 năm. Tưởng tượng con gái đưa cho con mình xem. Khán giả như thế nào? Họ phản ứng ra sao? Nếu thấy họ cười, bạn có thể thêm vài cảnh quay trong bốn tấm. Khi định quay bộ phim về bữa tiệc sinh nhật bất ngờ, tưởng tượng bạn bè và người thân đang xem nó. Giả như không xét tới khán giả, bộ phim sẽ không có trọng tâm hoặc vô nghĩa, vì toàn bộ mục đích của bộ phim là truyền tải ý tưởng hoặc cảm xúc.

Giá sử bộ phim phát hành rộng rãi cho công chúng, chẳng hạn như phim được sản xuất trong phim trường lớn, bạn sẽ gặp nhiều mối quan tâm hơn là khi cho có gia đình mình xem nó. Có thể dàn dựng bộ phim cho nhóm bất kỳ. Bất luận khán giả là ai, hãy đưa họ vào từng quyết định khi làm phim.

Muốn kể gì cho họ?

Khi phim video bắt đầu phát, khán giả dự kiến nó sẽ làm gì đó cho họ. Với phim ảnh, bạn có cơ hội bằng vàng là tác động lên cuộc sống của người khác. Nếu không gửi gắm điều gì muốn kể cho khán giả, họ sẽ cảm thấy bị đánh lừa. Còn như có mục tiêu vững chắc và gắn liền với nó trong lúc quay và biên tập, khán giả sẽ biết bạn quan tâm đến họ.

Làm sao xác định điều muốn kể cho khán giả? Đặt trường hợp đi vào phòng đầy áp người rồi đứng trên bục đối diện với họ. Ngay khi nhìn thấy bạn, họ giả thiết bạn hẳn phải nói điều gì đó bởi bạn đứng trên bục mà. Họ quay về phía bạn. Nếu bạn kể điều gì đó bổ ích hoặc làm hành động gây sự quan tâm, họ sẽ tiếp tục xem. Giả sử bạn không làm gì cả, họ sẽ ngoảnh đi. Người ta cũng làm như thế khi xem phim. Họ cho nó một cơ hội - có lẽ là nhiều cơ hội nếu đã trả tiền vào cửa. Lỡ như phim không có gì hay ho, họ tiếp tục với cuộc sống của mình.

Bạn có cơ hội chớp nhoáng ở đầu phim để thu hút khán giả. Khi xem bộ phim thương mại đã sản xuất cách đây 30 năm, hãy để ý diễn biến trong 10 phút đầu. Giống như bịch bắp rang bơ lớn, mười phút đầu đầy áp diễn biến hồi hộp hấp dẫn, lập tức thu hút bạn và cho biết bộ phim sắp nói gì. Chỉ sau 10 phút, bạn biết bộ phim đang đi tới đâu cũng như toàn bộ nhân vật chính. Cũng như khi ăn lớp bơ trên hạt bắp rang, hy vọng là sau 10 phút đầu, bạn sẽ bị cuốn hút vào câu chuyện và muốn tiếp tục. Thiếu 10 phút đó, người xem chắc không cho bộ phim một cơ hội.

Nếu mục tiêu là thể hiện niềm vui sướng khi đi du ngoạn trên biển, thì liệu có nên mở đầu bộ phim bằng cảnh con tàu trong mưa với hàng dài hành khách đứng buồn bã trên cầu tàu hay tác động ngay vào khán giả bằng đoạn nhạc sôi nổi cùng với cảnh bong bóng, tàu hơi nước, và những gương mặt tươi cười? Chọn lựa đầu tiên có lẽ thích hợp cho bộ phim khách, chứ không phải cho bộ phim của bạn. Biết điều muốn kể và kể ngay. Nếu thông điệp rõ ràng hấp dẫn, họ sẽ bị cuốn hút. Sau đó, bảo đảm sự việc trong phim sẽ củng cố thông

điệp này và lời cuốn người xem đến phút cuối. Trong bộ phim về chuyến du ngoạn trên biển, bạn đã lời cuốn họ bằng thông điệp vui. Phần còn lại trong phim dẫn dắt họ qua những thú vui bất tận. Tiếp tục thêm diễn biến và tiểu tiết mới: cảnh đêm trên biển, dịp gặp gỡ bạn bè, bữa ăn tối lãng mạn. Kết thúc phim bằng bữa tiệc trên boong tàu, nơi bạn kết nối toàn bộ câu chuyện với nhau, và khán giả ra về với cảm xúc hài lòng. Bạn cho họ biết trước là sẽ kể gì trong phim và đã làm phim đúng như vậy.

Kể như thế nào?

Cũng như muốn tượng khán giả xem phim, nên có hình ảnh về bộ phim sẽ như thế nào. Khi chuyện phim phát triển từ nội dung muốn kể cho khán giả, kế hoạch phần nhiều sẽ được xác định qua thể loại phim. Có nhiều cách viết, quay, và biên tập phim, nhưng chung quy thường xoay quanh một trong những thể loại phim dưới đây:

- **Phim tài liệu** Trước tiên quay sự kiện đời thường rồi biên tập thành truyện. Đạo diễn thường không kiểm soát sự kiện.
- **Phim truyền hình** Dùng nhiều camera để quay một sự kiện từ những góc độ khác nhau. Sau đó biên tập phim video thành phim. Đạo diễn biết diễn biến khi sự kiện xảy ra và phần nào kiểm soát được nó.
- **Phim chính** Quay các sự kiện rồi biên tập. Đạo diễn nắm toàn quyền kiểm soát mọi khía cạnh.
- **Phim thử nghiệm** Quay sự kiện thật, kể đến biên tập thành truyện. Đạo diễn tuy có thể kiểm soát nội dung, nhưng thường đến lúc biên tập mới có ý tưởng rõ ràng.

Khi đã hiểu rõ lý do làm phim, người xem, nội dung, và thể loại, hãy bắt tay vào hoạch định sản xuất. Tất nhiên, trả lời những câu hỏi trên như thế nào là tùy vào bộ phim muốn dàn dựng.

Nếu làm phim về chuyến du lịch trên biển, có thể trả lời những câu hỏi này khi thu xếp trước ngày đi. Còn như làm phim tài liệu vốn đòi hỏi hàng tháng điều tra cũng như sự cộng tác với nhà làm phim và

nhà tài trợ khác, thì đến sau này trong dự án mới có câu trả lời rõ ràng. Dẫu chưa biết chính xác là kể gì cho khán giả, nhưng ít ra cũng phải có ý tưởng. Có thể không biết đích xác kết quả điều tra, song có ý tưởng hoặc câu hỏi bức thiết sẽ buộc bạn làm phim.

Bất kể là trả lời như thế nào hoặc mất bao lâu mới nghĩ ra, rất khó làm phim hay mà thiếu chúng. Nếu trì hoãn trả lời câu hỏi cho đến lúc biên tập, bạn rất có thể thất vọng về những gì đã quay. Trường hợp hoãn trả lời cho đến khi chiếu phim, bạn sẽ phải giải thích nhiều và có nguy cơ bị chỉ trích.

Thể loại

Thể loại phụ thuộc vào cách kể chuyện. Giả sử là chuyện viễn tưởng, có thể theo thể loại phim chính. Đối với thể hiện và phê bình sự kiện có thật, thể loại phim tài liệu tỏ ra thích hợp. Thể loại được chọn sẽ quyết định mọi khía cạnh sản xuất khác, từ đó quay đến diện mạo sản phẩm cuối cùng. Do đó, sẽ áp dụng thành phần sắp xếp khác nhau tùy theo thể loại.

Thể loại phim tài liệu

Về phim thuộc thể loại tài liệu, trước hết quay sự kiện có thật, sau đó biên tập thành chuyện. Thường lồng lời thoại để giúp liên kết các thành phần với nhau. Thể loại này thể hiện sự kiện đang xem là có thật và camera là quan sát viên không thiên vị. Hãy theo thể loại này nếu không kiểm soát nội dung đang quay, chẳng hạn như dã thú hay buổi tiệc sinh nhật.

Những đề tài có thể theo thể loại tài liệu là:

- ▷ Báo cáo điều tra
- ▷ Thăm dò tự nhiên
- ▷ Tiệc sinh nhật hoặc sự kiện trong gia đình
- ▷ Du lịch

Thể loại phim tài liệu thường áp dụng trong tin tức. Trong ngữ cảnh đó, mục tiêu là trình bày hoặc bình luận một sự kiện có thật, một

con người. Phim tài liệu cho khán giả ấn tượng rằng sự vật là có thật, và sự kiện đang mở ra. Sự thật là nhà làm phim và đạo diễn đã kiểm soát trình bày trong phim tài liệu. Tuy có vẻ như đang xem người thật việc thật, nhưng sản phẩm cuối cùng có thể mang định kiến cao độ do nhà làm phim nắm trọn khâu biên tập. Thậm chí nó có thể là tượng tượng hoàn toàn; "người thật" là diễn viên, "việc thật" được dàn dựng. Chỉ vì theo thể loại phim tài liệu nên không có nghĩa là khán giả đang xem cuộc sống chân thật.

Điều này không đồng nghĩa với việc toàn bộ phim làm theo thể loại tài liệu đều có động cơ đen tối. Ý ở đây là nên xem thể loại như là cách làm phim mà thôi. Nó không quy định nội dung phim.

Thể loại phim tài liệu hẳn là dễ dàng nhất đối với mới học làm phim. Thể loại phim tài liệu cho phép làm phim về sinh nhật, về cuộc sống của ông bà. Thể loại này phù hợp cho đề tài hiện thực vì cung cấp người thật việc thật để chi phối truyện phim nếu muốn. Để làm phim theo thể loại này, chỉ việc chụp cuộc sống đang diễn ra là xong. Ngoài ra có thể dàn cảnh rồi cho phép diễn xuất tự nhiên, chẳng hạn như phỏng vấn. Sau đó, xây dựng cốt truyện và ghép nối các thành phần với nhau khi biên tập. Đối với phim tài liệu, khâu biên tập lâu hơn khâu quay phim là chuyện thường.

Các bước sản xuất phim tài liệu

Tiến trình sản xuất phim tài liệu sẽ đại loại như sau:

Khái niệm

Quy định chủ đề và mục tiêu của bộ phim. Khái niệm này giúp xác định đề cương và diện mạo của bộ phim.

Đề cương

Bạn biết sơ qua kiểu quay và nội dung cần thiết, song không cụ thể. Có thể biết vài người mà mình muốn phỏng vấn. Nếu nắm kiểm soát bữa tiệc sinh nhật, có thể đưa vào một số cảnh quay cụ thể.

Lập đề cương bộ phim lên giấy. Cho dù chưa nắm bộ phim nói về cá voi được gắn thẻ sẽ kết thúc ra sao, nhưng có thể hình dung ra cảnh cá voi bơi cạnh tàu, cảnh gắn thẻ; người gắn thẻ cho cá voi nói về kinh nghiệm đã qua. Ngoài ra, bạn có thể suy nghĩ câu chuyện sẽ đi tới đâu: gắn thẻ thành công và cho các khoa học biết thông tin quan trọng về cách trả lại số lượng đàn cá voi. Viết những ý tưởng này lên giấy và xếp đặt dưới hình thức câu chuyện.

Kế hoạch

Chia đề cương thành các cảnh quay riêng biệt, sau đó lên lịch biểu quay phim (và ngân sách nếu cần). Bên cạnh đó, lập danh sách trang thiết bị, lên kế hoạch du lịch, và tùy theo quy mô của dự án sẽ thành lập nhóm quay phim.

Quay phim

Thực hiện theo lịch biểu. Quay các buổi phỏng vấn, sự kiện, và quay thêm. Vì sẽ xây dựng trong quá trình biên tập, nên nhớ quay nhiều hơn mức cho là cần thiết.

Biên tập và kịch bản

Xem tư liệu nhiều lần. Trong lúc xem đoạn phim nguyên thủy, tìm ra câu chuyện - nghĩ cách kết hợp với nhau. Thông qua Movie Maker để biên tập thành câu chuyện mạch lạc.

Với Movie Maker, biên tập sẽ không mất quá lâu. Khởi sự bằng ghép nối các cảnh phim. Tự hỏi xem các cảnh phim tự thể hiện câu chuyện hay chưa hay cần lời thoại để kết dính chúng với nhau. Ghi lời thoại bằng microphone và Movie Maker. Chương 13 sẽ bàn về quá trình này.

Phim tài liệu sẽ hấp dẫn hơn nếu các cảnh phim thể hiện được câu chuyện mà không cần nhiều lời thoại. Một số phim tài liệu hay chẳng có lời thoại gì cả. Ở đầu kia của thang độ là phim tài liệu theo thể loại trình bày. Ở phim trình bày, người thuyết minh sẽ nói suốt và khán giả xem hình ảnh minh họa điều mà anh ta nói tới. Thật giống với chiếu phim video vậy. Giả sử phim phải bao gồm nhiều ảnh tĩnh,

thì có lẽ đây là giải pháp tối ưu. Tuy nhiên, khán giả sẽ đánh giá cao nếu như bạn sử dụng càng nhiều hành động càng tốt.

Thể loại truyền hình

Với phim truyền hình, sự kiện được quay từ vài góc độ cùng một lúc thông qua nhiều camera. Sau đó biên tập băng hình thành chương trình, cắt các góc độ khác nhau để sử dụng camera nào có cảnh quay tốt nhất. Đạo diễn ít ra cũng biết diễn biến khi sự kiện xảy ra. Thể loại này dành ghi trình sự kiện không thể lặp lại và khó kiểm soát. Thường biên tập sao cho có vẻ như đang phát vào thời gian thực.

Những đề tài áp dụng thể loại truyền hình là:

- Hải hước tình huống với khán giả
- Thi đấu thể thao
- Đám cưới
- Nhật thực hoặc hiện tượng tự nhiên khác

Sở dĩ mang tên là thể loại truyền hình là vì áp dụng trong sản xuất truyền hình vốn phát hình trực tiếp. Hoặc phát trực tiếp trên băng. Phát trực tiếp trên băng (live to tape) có nghĩa là sản xuất như thể đang phát trực tiếp, nhưng thực tế là đang ghi vào băng video. Trong hầu hết sản xuất truyền hình, cắt từ camera này sang camera khác được tiến hành trong thời gian thực thông qua công tắc video (switcher). Công tắc (switcher) gồm những hàng nút mà đạo diễn sẽ nhấn để chuyển từ hình ảnh trên camera này sang hình ảnh trên camera khác. Băng video hoàn chỉnh không cần biên tập thêm vì công tắc (switcher) đã biên tập hoặc cắt vào thời điểm ghi sự kiện rồi.

Thường trong quá trình phát trực tiếp trên băng, sẽ sử dụng nhiều camera iso. Camera iso (tức camera cách ly) được ghi trên băng video tách biệt với camera chính. Vì ghi sự kiện vào băng, nhà sản xuất không quan tâm đến công việc định thời chính xác. Dẫu có thể phát ngay chương trình trực tiếp trên băng nhưng thường biên tập chương trình này để điều chỉnh thời gian và sửa chữa sai sót.

Thể loại truyền hình tại nhà không đòi hỏi công tắc (switcher) vốn đắt tiền. Muốn làm phim truyền hình, có thể quay bằng nhiều camera iso. Giả sử quay đám cưới bằng thể loại truyền hình. Bạn sử dụng dịch vụ của 3 người bạn có máy quay phim video. Đặt một camera ở vị trí lấy cận cảnh cô dâu chú rể; đặt camera thứ hai ở sau phòng hướng ra trước và camera thứ ba hướng vào khán giả. Yêu cầu người bạn cầm camera 1 quay nhóm người ở trước. Camera 2 theo sát cô dâu chú rể và quay cả căn phòng. Camera 3 quay những cá nhân và sự thật như bàn cắm hoa. Sau hôn lễ, bạn sẽ có băng hình của từng camera. Trong quá trình biên tập, chỉ lấy góc quay nào tối ưu.

Không như thể loại phim tài liệu vốn làm phim trong phòng biên tập, với thể loại truyền hình, phần lớn công việc đều tiến hành ở khâu lập kế hoạch và sản xuất. Câu chuyện kể thường căn cứ vào sự kiện vì thế nên quyết định mạch phim trước khi bước vào khâu biên tập. Có thể sử dụng đoạn phim video từ 3 băng hình rồi xây dựng câu chuyện khác. Ví dụ lấy cuộn băng video về đám cưới và thêm đoạn phim khác để xây dựng bộ phim về cuộc đời làm dâu. Nhưng trong trường hợp này, bạn lấy thể loại truyền hình làm kỹ thuật sản xuất; thể loại tài liệu làm thể loại chung cho bộ phim hoàn chỉnh.

Các bước sản xuất phim truyền hình

Quá trình sản xuất phim truyền hình đại khái như sau:

Khái niệm

Sự kiện nào đó thường gọi ra ý tưởng làm phim. Nên xác định khán giả và nội dung muốn kể.

Lập kế hoạch

Xem xét sự kiện sẽ tiến triển như sau. Đặt câu hỏi thảo luận với người khác có liên quan đến sự kiện, chẳng hạn như người chủ trì đám cưới. Mục tiêu lập kế hoạch là xác định diễn biến, thời điểm, và cách đặt camera để lấy hình ảnh tối ưu. Giả sử đang quay đám cưới, tìm xem khi nào thì bắt đầu, thời điểm và nơi mọi người sẽ đi, nơi diễn ra hôn lễ, và hôn lễ kéo dài trong bao lâu.

Đưa thông tin này cho người cầm camera. Họ cần biết thời gian diễn ra để bảo đảm có đủ băng hình và pin. Ngoài ra, lập trước danh sách trang thiết bị.

Trình sát địa điểm

Trình sát có nghĩa là kiểm tra trước nơi sắp quay phim nhằm xác định cách sản xuất và những vấn đề tiềm tàng. Trình sát sẽ giúp bạn giải quyết các mối bận tâm liên quan đến video, audio, và nguồn điện. Nếu định dựng cảnh phức tạp, hãy lập sơ đồ thành phần như vị trí camera, trang thiết bị âm thanh ánh sáng, cáp âm thanh, và cáp điện. Sau đó đưa bản sao sơ đồ cho người cầm camera - bạn không muốn ai đó trượt chân hoặc cắm điện lúc diễn ra sự kiện.

Dựng cảnh

Nếu đã lập kế hoạch đầy đủ, dựng cảnh ắt phải diễn ra êm thấm. Cho thêm thời gian xử lý những tình huống khẩn cấp như hết pin, thay đổi kế hoạch và quên trang thiết bị. Đặt trường hợp đám cưới bắt đầu lúc 11 giờ sáng thì bắt tay vào dựng cảnh vào 9, 10 giờ. Gặp gỡ nhóm quay phim trước khi bấm máy để giải quyết câu hỏi vào phút cuối và rà soát lại kế hoạch. Bạn muốn tất cả camera đều ghi hình liên tục cho dù không có cảnh quay tốt. Bảo đảm mọi người đều biết điều này.

Quay phim

Khởi quay cùng một lúc, để trùng thời điểm "0" cho tất cả camera. Điều này sẽ giúp ích trong khi bạn biên tập. Ghi sự kiện liên quan đến kế hoạch. Thu thập băng hình lúc sự kiện qua đi.

Biên tập

Dựng phim, đi từ đầu đến cuối, chọn camera nào có cảnh quay tối ưu. Thành thạo sử dụng góc quay khác nếu không muốn giữ lâu một cảnh quay. Ví dụ, lấy gần toàn bộ hôn lễ qua camera 1, nhưng đôi lúc cắt sang camera khác.

Mặc dù ghi toàn bộ sự kiện, nhưng không nhất thiết trình chiếu hết trong phim. Do có nhiều góc quay, có thể cắt bỏ những đoạn sai sót. Bộ phim cũng phải hạn định thời lượng. Nếu muốn xóa 5 phút hôn lễ, có thể cắt vào camera khác ở đầu đoạn phim muốn lấy ra. Camera mà bạn cắt vào có thể bắt đầu ở cuối đoạn phim. Giả sử cẩn thận, âm thanh sẽ dường như liên tục và cắt đoạn phim video sẽ đủ khác để che lấp khoảng gián đoạn trong hình ảnh

Thể loại phim chính

Đối với thể loại phim chính, người ta dàn dựng toàn bộ sự kiện rồi sau đó biên tập. Vì vậy, đạo diễn nắm toàn quyền kiểm soát mọi khía cạnh của sự kiện: lời nói, hành động, nơi đến, thời điểm bắt đầu và kết thúc sự kiện, cùng những thứ khác mà khán giả nghe thấy được. Trong thể loại phim chính, thuật ngữ tương đương với sự kiện là *cảnh phim* (scene). Nhóm cảnh phim đi chung với nhau có tên là *loạt cảnh* (sequence). Thường đạo diễn căn cứ vào nội dung quay trên kịch bản.

Sau đây là những đề tài theo thể loại phim chính:

- Phim thương mại
- Phim độc lập
- Video giáo dục và đào tạo

Thể loại phim chính đối lập với thể loại phim tài liệu trên nhiều phương diện. Chỉ làm phim chính nếu đã có ý tưởng đầy đủ và mong muốn bộ phim thể hiện ý tưởng đó. Giả sử bạn thích viết, thì có thể viết kịch bản, sau đó quay kịch bản và biên tập thành phim. Với thể loại phim tài liệu, bạn chụp hình cuộc sống thật và thể hiện theo quan điểm của mình. Về thể loại phim chính, bạn hoàn toàn xây dựng thực tại riêng.

Dường như xây dựng thực tại riêng khó hơn và tốn nhiều thời gian hơn chụp hình cuộc sống thực. Nói chung là đúng. Phim tài liệu ít tốn kém hơn nhiều và đòi hỏi đội ngũ làm phim ít hơn, hẳn đây là nguyên do tại sao nhiều nhà làm phim, cả chuyên nghiệp lẫn nghiệp dư, đều khởi đầu với chúng.

Nếu quyết định làm phim chính, bạn thả sức sáng tạo. Có thể nghĩ ra nhân vật, địa điểm, và cốt truyện. Ưu điểm chủ yếu của phim chính là kiểm soát và tự do.

Các bước làm phim chính

Quá trình làm phim chính như sau:

Khái niệm

Bạn nắm trong tay câu chuyện kể, có thể là viễn tưởng hay hiện thực. Viết khái niệm ra giấy dưới hình thức mục tiêu hay đề cương.

Kịch bản

Viết kịch bản gồm toàn bộ lời thoại cho nhân vật, mô tả nội dung.

Kế hoạch

Giá thiết bạn có nguồn tài chính cần thiết để làm phim, bắt tay vào lập kế hoạch. Phân chia kịch bản, chỉ định nhóm quay phim, diễn viên, người đồng sản xuất sau đó lên kế hoạch sản xuất và thời biểu. Ngoài ra, trinh sát địa điểm quay dự kiến. Sửa đổi kịch bản nếu cần để lập kịch bản quay.

Quay phim

Thực hiện theo lịch biểu, quay tất cả các cảnh trong kịch bản. Điều chỉnh kịch bản nếu cần. Quay cảnh mới hoặc cảnh thay thế. Đạo diễn có trách nhiệm cung cấp đủ cảnh phim để có thể dựng phim trong phòng biên tập.

Biên tập

Làm phim từ tư liệu đã quay. Trên lý thuyết, nên ráp nội dung đã quay hết như trò chơi ghép hình vậy. Trong thực tế, chắc chắn phải đưa ra nhiều quyết định và đối đầu với nhiều thách thức. Có khi kết thúc bằng bộ phim khác hẳn bộ phim đã quay. Những đạo diễn mới thường bù đắp sự thiếu kinh nghiệm làm phim bằng việc khắc phục quá mức.

Hơn nữa, chỉ vì bộ phim xây dựng theo thể loại phim chính, nên không có nghĩa rằng nó đã được sản xuất ở Hollywood và tốn hàng triệu đôla. Thể loại phim chính quy định phương thức tiếp cận cách làm phim, chứ không phải nội dung và chi phí. Phim chính có thể là bất cứ cái gì tùy thích. Vì không đóng khung ở người thật, tình huống thật.

Thể loại phim thử nghiệm

Về phim thuộc loại thử nghiệm, sẽ quay sự kiện thật hoặc được dàn dựng, sau đó biên tập thành câu chuyện. Đạo diễn tuy nắm kiểm soát nội dung, song thường không có ý tưởng rõ ràng về câu chuyện cho đến khi biên tập.

Thật khó định nghĩa thể loại phim thử nghiệm vì theo định nghĩa, nó không thể quy định vậy. Bởi vậy không đưa vào ví dụ phim hoặc đề nghị hướng sản xuất. Lý do đưa thể loại này vào đây là nhằm giải thích. Thông qua Windows Movie Maker, bạn đang có sáng kiến: làm phim dùng để giao tiếp qua Internet, mạng công ty, và phương tiện kỹ thuật số khác. Bạn đang giúp định vị tương lai của video trên Internet. Bộ phim chắc sẽ không trình chiếu trong rạp chiếu phim hoặc trên T.V, ít ra là không theo nghĩa truyền thống. Nhưng bây giờ có thể làm phim, đưa lên máy phục vụ Internet, và làm cho mọi người trên thế giới biết tới, hoặc thiết kế và xây dựng bộ phim chỉ có ý nghĩa cho một người xem. Có thể áp dụng hình thức và thể loại chuẩn hoặc đưa ra thể loại hoàn toàn mới. Điều đó tùy ở bạn.

Các yếu tố sắp xếp sơ khởi

Trong giai đoạn đầu, có thể lập các yếu tố chuẩn quy định bộ phim và cách làm phim. Chi tiết sản xuất quyết định kế hoạch nhiều hay ít. Không cần thiết hoạch định quá nhiều để làm bộ phim về bữa tiệc sinh nhật – phần lớn hoạch định trong đầu khi chuẩn bị bữa tiệc. Nhưng khi mức độ phức tạp tăng lên, kế hoạch phải chi tiết.

Yếu tố sắp xếp sơ khởi tỏ ra vô cùng quan trọng nếu bạn công tác với người khác. Một người sẽ xử lý tốt nhiều hoạt động mang tính

sáng tạo như văn chương hội họa. Tuy nhiên, làm phim lại đặc biệt thích hợp cho làm việc theo nhóm. Ví dụ, quyết định cộng tác với vài người bạn hoặc thuê nhóm làm phim với mục đích chia bớt công việc hoặc hỗ trợ. Yếu tố sắp xếp sơ khởi cần thiết cho truyền đạt thông tin về dự án đến những người cộng tác. Thường bạn mong muốn họ nắm khái niệm về bộ phim (đề cương), nội dung phim (kịch bản), và các khía cạnh, kỹ thuật, chẳng hạn như lịch biểu và danh sách trang thiết bị.

Có nhiều lý do hợp lý để lập kế hoạch làm phim. Hai nguyên do chủ yếu là hạn chế vật và sau khi bộ phim đi vào sản xuất và giám sát khó khăn về ngân sách. Lập kế hoạch thậm chí quan trọng cả ở mức độ quay phim sinh nhật. Ví dụ, kiểm tra túi đựng camera trước khi đến địa điểm bữa tiệc sẽ tránh được rắc rối do không mang theo băng video hoặc pin.

Trong quá trình sản xuất, đạo diễn thường đối mặt với vô số trở ngại, và xử lý những trở ngại này sẽ tốn nhiều thời gian công sức. Ý chính của lập kế hoạch là tiên đoán và hạn chế một số trở ngại. Tất cả sản xuất phim chuyên nghiệp với vốn lớn đều hưởng lợi rất nhiều từ công sức sắp xếp sơ khởi. Đó là lý do chính về đoàn làm phim lớn và hàng đống đạo cụ. Mặc dù đội ngũ ánh sáng chỉ dùng một nửa số đèn, nhưng mang theo sẽ mất ít thời gian tiền bạc hơn là tạm ngưng làm phim trong khi ai đó chạy về phim trường. Với đầy đủ yếu tố sắp xếp sơ khởi, mọi người trong đoàn phim đều có chỉ tiết cần thiết để làm tròn phận sự của mình. Người phụ trách ánh sáng biết mang gì theo vì có danh sách từ "sếp" của mình, người đã lập danh sách dựa trên các ghi chú của đạo diễn hình ảnh nhận thông tin qua đạo diễn và kịch bản, v.v. Phần lớn công việc giấy tờ sẽ phát sinh trong giai đoạn sắp xếp sơ khởi vì giấy rê tiền và mất ít thời gian hơn là xử lý các trở ngại sau này.

Yếu tố sắp xếp sơ khởi bao gồm:

- **Đề cương và kịch bản** Mô tả và quy định bộ phim muốn dàn dựng.

- **Kế hoạch** Quyết định các chi tiết.
- **Trình sát địa điểm** Xác định địa điểm sẽ quay.
- **Danh sách trang thiết bị** Định rõ các mục cần thiết. Có thể là cảnh, phụ tùng camera, và bữa ăn trưa.
- **Kế hoạch chi tiêu** Ước tính chi phí mua trang thiết bị cần thiết trong quá trình sản xuất.
- **Thỏa thuận** Xác định mối quan hệ làm việc nhằm làm cho bộ phim trở nên khả thi.

Đề cương và kịch bản

Đề cương là tài liệu ngắn mô tả câu chuyện và nhân vật. Nếu người viết muốn bán kịch bản cho nhà sản xuất, thường trước tiên anh ta sẽ viết đề cương. Đề cương thường dài 4-20 trang. Sở dĩ ngắn gọn là vì các nhà sản xuất ở Hollywood không có thời gian đọc hết kịch bản và tiểu thuyết. Nếu câu chuyện có vẻ hay, họ sẽ đưa cho người viết một khoản tiền thù lao để viết trọn kịch bản.

Dẫu bạn không có ý định bán kịch bản hay bộ phim, song tốt hơn là dành vài giờ viết ý tưởng về câu chuyện lên giấy. Giả sử muốn hợp tác sản xuất phim, đề cương là thứ hữu ích để đưa cho các đối tác. Có thể nói với họ về câu chuyện song đề cương bằng giấy trắng mực đen sẽ bảo đảm câu chuyện nhất quán đối với mỗi người. Đề cương còn giúp bạn tập trung khi bắt tay vào viết kịch bản.

Kịch bản quy định bộ phim bằng cách mô tả nội dung mà khán giả sẽ nghe thấy. Kịch bản mang hình thức khác nhau tùy theo thể loại. Nếu làm phim chính, thường sẽ bắt đầu với kịch bản hoàn chỉnh. Còn như theo thể loại phim tài liệu, thì mở đầu với kịch bản hoặc đề cương rất lỏng lẻo - có thể chỉ vài trang. Nói chung, nên xem kịch bản là công cụ hữu ích. Khi tranh cãi về mọi yếu tố trong phim - cảnh, người, trang thiết bị, mục tiêu - sẽ giúp có được kịch bản đi đúng hướng.

Kịch bản mô tả diễn biến trong phim, nhưng cũng phải như sau:

Công cụ phát triển ý tưởng

Xem kịch bản là phương cách tổ chức ý tưởng về nội dung phim. Chọn lựa viết kịch bản trên giấy hay nghĩ trong đầu tùy thuộc vào quy mô của bộ phim và ngân sách.

Điều cần ghi nhớ là kịch bản không nhất thiết dài, phức tạp, và thậm chí viết không hay. Có thể là 120 trang nói về hành động và lời thoại, hoặc là đề cương viết nguệch ngoạc trên đôi ba trang. Tuy nhiên càng đi vào chi tiết, thì càng định rõ điều mong muốn, và lập kế hoạch hiệu quả hơn.

Bản kế hoạch tỉ mỉ

Kịch bản là bản kế hoạch tỉ mỉ. Kịch bản càng chi li, kế hoạch càng vững chắc, hạn chế được mơ hồ và hiểu lầm. Diễn viên lấy kịch bản làm cơ sở thể hiện nhân vật. Đạo diễn thông qua kịch bản để xác định đặc điểm của bộ phim cũng như số lượng trợ lý. Kịch bản còn giúp xác định chủng loại thiết bị và sự trợ giúp từ bên ngoài để hoàn tất bộ phim.

Mở ra sự thay đổi

Cứ hình dung kịch bản là công việc đang tiến hành. Đến lúc chiếu bộ phim cho khán giả thì mới thực sự là xong. Suốt giai đoạn sắp xếp sơ khởi, lập kịch bản quay. Kịch bản này chẳng bao giờ y như nội dung trình chiếu trên màn hình. Trong quá trình quay và biên tập, bạn bao giờ cũng khám phá cách thực hiện hay hơn.

Kịch bản đặc biệt dễ thay đổi khi bạn hợp tác với người khác. Diễn viên có cách hay hơn để diễn đạt một câu hoặc ai đó nghĩ ra cách dựng cảnh hiệu quả hơn.

Đối với làm phim tư liệu, thông thường sẽ dựng kịch bản trong phòng biên tập một khi đã tổ chức đoạn phim nguyên thủy thành câu chuyện. Nhà làm phim gắn bó với hình ảnh là chuyện thường tình, nhưng sẽ tốt hơn nếu như hình ảnh có tính tới sự thay đổi.

Mọi yếu tố khác đều lấy từ kịch bản. Kịch bản càng phức tạp, lập kế hoạch càng hiệu quả, và sẽ ít gặp khó khăn cũng như chi phí phát sinh khi bước vào giai đoạn sản xuất. Cho dù bộ phim đơn giản hoặc đã làm vậy nhiều tới mức thuộc nằm lòng, song bạn vẫn cần hình ảnh rõ nét về sản phẩm cuối cùng trước khi bắt tay vào hoạch định. Ở mục sau trong chương này sẽ bàn về cách dựng kịch bản theo một trong hai dạng thức.

Kế hoạch

Các yếu tố trong kế hoạch truyền đạt chi tiết làm phim. Kế hoạch có thể là đơn thuần nhắc nhở bạn hoặc gồm nhiều trang giấy mô tả mọi thứ về cách làm phim. Kịch bản là bản kế hoạch H mi. Kế hoạch sản xuất đưa ra cách thi hành kịch bản. Nếu người khác giúp bạn làm phim, kế hoạch giúp truyền đạt vai trò của từng người.

Bạn sẽ lập ra một bộ kế hoạch. Từ bộ kế hoạch của bạn, những người khác như nhà quay phim, đạo diễn hình ảnh, và đạo diễn sẽ lập kế hoạch riêng hoặc chỉ đạo người làm việc cho họ. Tất cả người tham gia chính đều nhận được bản sao kịch bản. Ví dụ, người dựng cảnh sẽ thông qua kịch bản để xác định căn phòng nên như thế nào. Có bao nhiêu bộ phim và nhà sản xuất thì có bấy nhiêu kế hoạch. Nhưng sau đây là vài yếu tố cơ bản trong kế hoạch:

- ▷ **Storyboard** Kịch bản dưới hình thức trực quan.
- ▷ **Bảng phân tích kịch bản** Đặt kịch bản dưới hình thức dễ quay hơn.
- ▷ **Kế hoạch sản xuất** Chi tiết lấy từ kịch bản.
- ▷ **Lịch biểu sản xuất** Gắn ngày giờ với bản phân tích kịch bản và kế hoạch sản xuất.
- ▷ **Ngân sách** Kê số tiền cùng với lịch biểu và kế hoạch sản xuất.
- ▷ **Giấy gọi** Kế hoạch quay hàng ngày.

Storyboard

Storyboard là hình thức thể hiện (các phần) kịch bản bằng trực quan, hết như phim hoạt hình vậy. Sau khi người viết trao kịch bản cho đội ngũ làm phim, đạo diễn đôi lúc thấy cần phác họa các khung hình chính và thể hiện chúng dưới dạng storyboard. Storyboard không cần thiết cho cảnh đối thoại giữa hai người. Storyboard thông dụng trong hoạch định những cảnh dài phức tạp liên quan đến nhiều nhân vật và vật chuyển động; chẳng hạn như cảnh chiến tranh hoặc rượt đuổi bằng xe hơi. Nó giúp người phụ trách ánh sáng và dựng cảnh nắm bắt sự việc. Đạo diễn cũng có thể sử dụng storyboard.

Storyboard tuy hữu ích nhưng không bức thiết. Nhiều đạo diễn có khuynh hướng trực quan và nó giúp họ xem kịch bản dưới dạng hình ảnh. Thường, đạo diễn phác họa một khung hình cho mỗi cảnh quay. Bản phác thảo có thể là những hình khối đơn giản hoặc qua tay của họa sĩ chuyên nghiệp. Storyboard không bó buộc thể hiện những thứ như màu sắc, nét mặt và trang phục của diễn viên hoặc chi tiết bất kỳ. Tuy nhiên đạo diễn cần nhận thức cách trình bày sự vật trong khung hình, hướng chuyển động của sự vật, và storyboard có thể giúp anh ta nắm rõ chi tiết này.

Nội dung trong khung hình ảnh phim tùy thuộc vào đạo diễn cảm thấy điều gì quan trọng trong cảnh quay. Ví dụ, bản phác thảo cảnh rượt bắt bằng xe hơi cho thấy xe hơi bé của từ trái sang phải, và camera quay từ góc độ ngay phía trên mặt đường. Chi tiết về bảng hiệu dọc trên đường không cần thiết, cả tình trạng xe cũng vậy.

Storyboard phí sức trong trường hợp này nhưng lại cần thiết trong trường hợp khác. Nếu quay theo thể loại tài liệu, chẳng hạn như làm bộ phim về chuyến du lịch, storyboard tỏ ra vô nghĩa. Nhưng chỉ vì không cần làm storyboard, không có nghĩa rằng thông tin trong chúng là không quan trọng. Bất kể là quay theo thể loại nào, hãy luôn ý thức về bố cục và chuyển động.

Hình 2.1 minh họa mẫu storyboard trên CD đi kèm. Mở tập tin **Movie Maker Storyboard.doc** trong Microsoft Word, in bao nhiêu trang tùy thích rồi phác thảo khung hình.

Storyboard for : _____ Page #: _____

Date: _____ Notes: _____	Tape #: _____	Date: _____ Notes: _____	Tape #: _____
Date: _____ Notes: _____	Tape #: _____	Date: _____ Notes: _____	Tape #: _____

Hình 2.1 Mẫu storyboard trên CD đi kèm.

Bảng phân tích kịch bản

Bảng phân tích kịch bản sắp đặt kịch bản thành hình thức có nghĩa hơn đối với sản xuất. Là đạo diễn, đây là việc cần thực hiện đầu tiên khi chuẩn bị kịch bản hoặc đề cương. Có thể xem quá trình sản xuất là hình thức chuyển thể từ kịch bản sang phim ảnh, giống như tháo chiếc bàn đóng dở rồi làm chiếc bàn mới hoàn chỉnh. Khi phân tích kịch bản, bạn phải hình dung cách tạo toàn bộ mảnh chuyện sao cho chúng kết nối thành bộ phim hoàn chỉnh.

Lúc phân tích kịch bản, lập danh sách cảnh quay cần thiết trong quá trình làm phim. Nếu muốn, có thể nhập danh sách cảnh quay và bảng tính, thông qua chương trình như Microsoft Excel. Với cảnh quay dưới hình thức bảng tính, bạn có thể sắp xếp và lọc danh sách. Ví dụ sắp xếp cảnh quay theo địa điểm, nên để dàng thu xếp lịch biểu hơn.

Thông tin chủ yếu trong bảng phân tích kịch bản sẽ cho biết

- Cảnh và từng cảnh quay cần thiết để thu hết cảnh đó.
- Địa điểm, trang thiết bị.
- Nhân vật, cho biết diễn viên cần thiết cho một cảnh quay

- Những cân nhắc đặc biệt như thuê đèn đặc biệt hoặc giấy phép hợp lệ nào đó.

Giả sử kịch bản rất chi li, bạn chỉ việc lời phần mô tả cảnh phim ra rồi dán theo đúng thứ tự vào tài liệu khác. Trong trường hợp kịch bản trông như một đề cương với ít chi tiết, bảng phân tích cũng sẽ mơ hồ. Thay vì mô tả từng cảnh, bạn mô tả cảnh chung chung. Còn như theo thể loại tài liệu và chỉ có đề cương, thì không cần phân tích.

Mục đích của phân tích là để thấy cần quay cái gì.

Kế hoạch sản xuất

Kế hoạch sản xuất có tác dụng truyền đạt và làm cho mọi sự xảy ra. Nếu chi tiết sản xuất đã rõ ràng trong kịch bản hoặc đề cương - hoặc chỉ vì dự án quá đơn giản - thì khỏi cần lập thêm kế hoạch. Tuy nhiên, nên dành chút thời gian để hình dung tiến trình sản xuất. Khi tưởng tượng cảnh quay, hãy xem xét vị trí đặt camera, nội dung đang quay và vị trí của nhóm làm phim. Cân nhắc mọi chi tiết xem có gì bất ổn không. Nếu sử dụng nhóm làm phim, họ sẽ yêu cầu bạn giải quyết những việc như giấy phép, vé vào cửa, điểm đậu xe. Còn như chỉ quay kỳ nghỉ mát của gia đình thì quá dễ. Nhưng hoạch định trước sẽ làm bạn đỡ đau đầu bất kể quy mô của dự án.

Nếu hình dung mình đang quay bức tượng ở thành Rome, hãy kiểm tra trang thiết bị: camera, đế 3 chân, pin, và băng video. Đã xét tới trang thiết bị này trong kế hoạch chưa? Dự định sẽ mang hết chứ? Có thể mang theo phụ tá hoặc mua loại balô nào đó. Còn như muốn tượng mình đang quay cảnh lâu đài từ một thung lũng rộng, đã nghĩ tới phương tiện đến đó hay chưa? Có cần giúp mang đạo cụ hay không? Cần xin phép giới chức địa phương?

Có thể bạn phải tạm hoãn nhiều quyết định cho đến khi tới địa điểm định quay. Điều này đúng cho phim tài liệu. Nhưng nếu mạo hiểm vào nơi chưa biết, nên chuẩn bị tinh thần trước những trở ngại và bất ngờ. Phân bổ thêm thời gian và đề phòng chi tiêu ngoài dự kiến.

Thông thường, xử trí vấn đề trong khi quay sẽ chặt vật hơn là giải quyết trong kế hoạch sơ bộ.

Lịch biểu sản xuất

Sau khi đã phân tích kịch bản thành danh sách cảnh quay, có thể ước lượng thời gian lấy các cảnh quay tạo thành bộ phim. Xong xuôi, lập lịch biểu cho biết thời điểm sẽ quay từng cảnh.

Nếu bạn sử dụng nhóm làm phim và diễn viên, mọi người sẽ thông qua lịch biểu này để xem thời điểm cần tới mình, và tham khảo kịch bản để nắm thêm chi tiết về nội dung đang quay. Giả sử làm phim tài liệu, lịch biểu có thể là thứ sát nhất với kịch bản. Lịch biểu có thể cho biết thời điểm quay các cuộc phỏng vấn và thời điểm sẽ quay thêm để dùng làm b-roll (b-roll là thuật ngữ trong phim tài liệu giúp phân loại cảnh quay tăng cường cho đoạn phim chính, thường bao gồm các cuộc phỏng vấn).

Lên lịch biểu quay phim

Nên sắp xếp lịch biểu quay phim sao cho tận dụng hiệu quả con người và trang thiết bị. Nếu có nhiều cảnh quay, chương trình bảng tính như Microsoft Excel sẽ giúp sắp xếp chúng.

Địa điểm

Lên lịch biểu sao cho lấy được toàn bộ cảnh quay từ địa điểm cụ thể cùng một lúc. Giả sử kịch bản sẽ quay cảnh 3, 17, và 23 tại lối vào hầm mỏ. Quay cả 3 cảnh này trong lúc dựng cảnh tại hầm mỏ sẽ hiệu quả hơn rất nhiều so với thực hiện ba chuyến đi. Nếu có cảnh quay trong bảng tính, có thể sắp xếp danh sách theo địa điểm hầu giúp tổ chức các cảnh quay.

Con người

Quyết định là sẽ cần ai cho mỗi cảnh quay, sắp xếp lịch biểu sao cho khai thác hữu hiệu nhóm làm phim và diễn viên. Đặt trường hợp bạn cần năm người cho cảnh 3 và 23, và chỉ hai người cho cảnh 17. Lập lịch biểu để quay cảnh 3 và 23 trước tiên. Như thế

sẽ cho ba người đi ăn trưa trong lúc bạn lấy cảnh 17. Đặc biệt hữu ích nếu đã thuê nhóm làm phim, vì bạn không muốn trả tiền cho người ta đứng vây quanh.

Trang thiết bị

Nếu cần thuê mượn trang thiết bị đặc biệt, thu xếp lịch biểu sao cho lấy được toàn bộ cảnh quay bằng trang thiết bị đó cùng một lúc. Giả sử bạn cần thuê giá di động cho vài cảnh quay. Nhớ lấy những cảnh quay này trong ngày một và ngày hai, thay vì ngày một và ngày sáu để tiết kiệm phí thuê mượn (đồ dùng biểu diễn là vật dụng dành cho diễn viên, chẳng hạn như điều thuốc, mái chèo, hoặc máy cắt cỏ, giá di động là bọc nặng có bánh xe được dùng để di chuyển camera trong lúc quay).

Lập xong lịch biểu quay phim, có thể lên lịch biểu sản xuất hoặc lịch biểu chính. Đây là lịch biểu chính cho sản xuất, căn cứ trên lịch biểu quay phim hội đủ mọi hoạt động khác dẫn đến phát hành bộ phim, ví dụ như công tác biên tập và lồng tiếng.

Rõ ràng, cảnh quay phức tạp sẽ mất lâu hơn cảnh quay đơn giản; dựng cảnh mất nhiều thời gian hơn và cần nhiều cảnh quay liên tục hơn để có nó. Cảnh quay 30 giây không mất 30 giây để quay. Bạn cũng cần thời gian đi từ vị trí quay này tới vị trí quay khác và dựng thiết bị. Lập lịch biểu chính xác, hữu hiệu là cả một nghệ thuật học hỏi qua thực hành. Ngay cả chuyên gia lập lịch biểu quay phim cũng hiếm khi định được chính xác.

Ước lượng thời gian quay phim

Khi ước tính khoảng thời gian lấy cảnh quay, hãy ghi nhớ những điểm sau:

Phân chia

Phân tích cảnh thành các cảnh quay riêng lẻ rồi ước tính thời gian cho từng cảnh quay. Giả sử cảnh quay quá phức tạp, chia thành nhiều cảnh quay đơn giản sẽ dễ dàng hơn, sau đó biên tập chung với nhau.

Ước tính thời gian dựng cảnh

Không chỉ xét tới thời gian mang thiết bị đến địa điểm quay và dựng lên mà cũng cần tính luôn thời gian mang trở lên xe và đóng gói lại.

"Thêm thời gian"

Ước tính một giờ cho mỗi cảnh quay. Nếu đã vào vị trí và không cần thay đổi ánh sáng, thì có thể là nửa giờ. Thêm giờ để di chuyển trang thiết bị và người. Tránh hoạch định quá nhiều cho một ngày. Khi sản xuất, mọi sự kéo dài hơn dự kiến. Tính lỗ và xong ngày 8 tiếng trong 6 giờ sẽ hiệu quả hơn là hoạch định ngày 10 tiếng để rồi trời tắt nắng và mọi người mất kiên nhẫn, dẫn đến công việc trong 14 tiếng.

Tập dượt trước đã

Nếu bạn có khả năng, nhớ giám sát các diễn viên đang tập dượt và thảo luận với họ về nhân vật trước ngày bấm máy. Ngoài ra, đòi hỏi diễn viên phải thuộc lời thoại. Diễn viên chuẩn bị sẵn sàng sẽ giúp ngày trôi qua êm đẹp hơn. Nếu quay người thuyết minh không thuộc lời thoại, có thể viết lời lên tấm bia ghi chữ lớn và cầm chúng bên cạnh camera.

Quay mọi thứ, kể cả cảnh tập dượt. Diễn viên hoặc người thuyết minh thường sẽ diễn xuất tốt trong lần thử đầu tiên. Dẫu anh ta có diễn tồi đi chăng nữa, thì băng hình cũng rẻ tiền mà.

Phân bổ thời gian di chuyển

Bất kể nhóm làm phim có bao nhiêu người - dù chỉ có một mình bạn - luôn dự tính đủ thời gian di từ địa điểm quay này sang địa điểm quay khác.

Nghỉ ngơi và ăn uống

Bất luận thành phần nhóm làm phim, luôn tính đủ thời gian nghỉ giải lao và ăn uống. Cá nhân bạn có thể mải mê công việc tới mức quên ăn. Song không thể đòi hỏi sức lực như thế từ người

cầm cần mirco được. Cố xem xét việc này trước khi con gậy của họ bung lên và bạn mất thành viên nhóm làm phim lẫn bạn bè. Còn nhiều yếu tố nữa liên quan đến vấn đề lập lịch biểu hiệu quả. Trong lúc xúc tiến quá trình làm phim, thỉnh thoảng nên sửa đổi lịch biểu để phân bố thời gian chính xác.

Giấy gọi

Sắp đặt xong lịch biểu quay phim, có thể thông qua giấy gọi (call sheet) để truyền đạt chi tiết quay phim hàng ngày cho diễn viên và nhóm làm phim. Nếu làm phim có ít người, có thể kết hợp giấy gọi vào một tài liệu. Giấy gọi gồm những mục như sau:

Cảnh đang quay

Đánh số và đặt tên cảnh. Nếu không tổ chức việc làm phim theo cảnh, chỉ rõ nội dung đang quay, chẳng hạn như "Phòng vấn ông Sơn".

Nhóm làm phim và diễn viên

Nói rõ tên và cảnh nào cần người.

Thời gian

Chỉ rõ thời gian thích hợp: ví dụ như thời gian gọi, thời gian quay phim, và thời gian di chuyển cụ thể cho một cảnh (nơi sắp quay phim). Giả sử định bấm máy lúc 9 giờ sáng, thì gọi nhóm làm phim bắt tay vào dựng cảnh lúc 8 giờ. Thời gian di chuyển cho biết thời điểm sẽ xong ở địa điểm này và chuyển sang địa điểm kế tiếp.

Bản đồ và thông tin địa điểm

Chi tiết về địa điểm định quay và phương tiện đến đó. Luôn cả bản đồ nếu cần.

Trang thiết bị, đồ dùng biểu diễn, và cảnh trí

Liệt kê mọi thứ cần thiết cho một ngày quay phim. Nếu là trang thiết bị chuẩn, chẳng hạn như camera, thì không nhất thiết đưa vào.

Thông tin đặc biệt

Thêm thông tin về địa điểm hoặc cảnh được quay ngày hôm đó. Nếu định quay ở khu vực cấm, nên nhắc nhóm làm phim mang theo giấy tờ tùy thân.

Trình sát địa điểm

Trình sát địa điểm có nghĩa là chọn nơi muốn quay và điều nghiên kỹ lưỡng. Thường bạn sẽ không có chọn lựa địa điểm, chẳng hạn như khi quay đám cưới hay vườn thú. Nhưng nếu có chọn lựa, có thể dành càng nhiều thời gian càng tốt để trình sát kỹ lưỡng địa điểm. Một địa điểm tốt sẽ:

- **Khớp với cốt truyện** Cảnh vật đúng với cốt truyện. Mang kịch bản hoặc đề cương bên mình và đi qua từng cảnh quay. Hình dung nhân vật sẽ đứng đâu và cử động của họ. Tưởng tượng camera sẽ đặt ở đâu và di chuyển ra sao.
- **Có ý nghĩa về mặt kỹ thuật** Chi phí sử dụng địa điểm nằm trong ngân sách, dễ xin phép, gần nhà nghỉ, điện, nước. Ngoài ra, hình dung địa điểm sẽ như thế nào trên camera, cũng mọi hoạt động sau hậu trường. Ví dụ, bạn thấy địa điểm nằm sâu trong rừng, nhưng khó đến đó cùng với camera và đoàn làm phim.

Thường đạo diễn (bạn) cùng một hoặc hai người khác (đồng sản xuất) sẽ đi khảo sát trước tiên. Có thể mất nhiều thời giờ lái xe, đi bộ, hoặc đi máy bay. Chọn xong địa điểm, bạn nên quay lại cùng với người khác trong đoàn làm phim, kể cả diễn viên, và nghiên cứu kỹ hơn. Có thể bạn là người cuối cùng quyết định địa điểm, song cũng nên hỏi ý kiến của người khác – bạn có thể quá chú tâm vào việc lấy cảnh quay mà bỏ sót vài chi tiết quan trọng. Người khác có lẽ nhận thấy phòng nghỉ không còn trống và trạm điện gần nhất cũng cách cả trăm mét. Chuyên viên quay phim có cách dựng cảnh hay hơn để tận dụng ánh sáng, người cầm micro cho rằng căn phòng quá nhỏ đối với nhóm làm phim, và quạt hút gió có thể gây ra vấn đề.

Xem xét mọi thứ, ghi chú nhiều điều, sử dụng thước dây, và lập sơ đồ. Quan trọng hơn cả là mang camera theo. Camera kỹ thuật số cho

phép chụp hình ảnh tĩnh, cảnh trí và khu vực phía sau camera. Sẽ sử dụng thông tin này trong kế hoạch, từ bố trí ánh sáng và trang trí đến số lượng dây điện đưa tới và nơi cắm máy pha cà phê cho nhóm làm phim.

Nếu không thể điều nghiên trước địa điểm, chẳng hạn như khi quay một cuộc phỏng vấn, hãy hỏi qua điện thoại và nhờ ai đó fax cho bạn bản vẽ hoặc sơ đồ cấu trúc tầng nhà, sau đó chuẩn bị thêm cáp và đèn.

Danh sách những thứ cần xem xét khi điều nghiên địa điểm sẽ đầy một cuốn sách vì mỗi cảnh quay và tình huống quay đều khác nhau. Do đó cần bỏ ra thời gian nghiên cứu kỹ địa điểm. Chụp hình, viết ghi chú, đưa người khác đi theo để cho đề nghị, và cố hình dung mọi thứ trong đầu.

Danh sách trang thiết bị

Trong lúc lập kế hoạch quay phim, hãy lên danh sách. Ngoài danh sách cảnh quay ra, nên lập danh sách mọi yếu tố khác dính dáng đến làm phim. Khi bổ sung vào danh sách này, bạn nghĩ tới danh sách khác cần lập. Lúc ngồi nghiền ngẫm danh sách, bạn ý thức tại sao làm phim là một quá trình hợp tác. Nếu thấy bị tràn ngập bởi những việc cần thực hiện vào thời điểm này, hãy nhờ bạn bè giúp đỡ hoặc sản xuất chung. Chia sẻ công trạng còn hơn là ôm đồm để rồi chẳng hưởng được gì.

Nên có hình ảnh tổng thể về bộ phim và khán giả. Trong quá trình lập kế hoạch sản xuất, cần có hình ảnh khác về bộ phim – danh sách công việc. Danh sách có thể bao gồm:

Trang thiết bị

Đây là danh sách cần thiết cho tất cả nhà làm phim, gồm có camera, phụ tùng, và thiết bị liên quan như giá di động hoặc đế ba chân; đèn và thiết bị liên quan như giá đèn; thiết bị âm thanh như micro và bộ trộn, cáp như dây điện nối dài, dây chia điện, cáp âm thanh, cáp video.

Cảnh trí và đồ dùng biểu diễn

Danh sách này ghi mọi vật dụng cần mang theo để dựng cảnh, và đồ dùng cho nhân vật. Ngoài ra cũng xếp trang phục và đồ trang điểm vào loại này. Dấu chỉ quay một cuộc phỏng vấn không có cảnh trí hoặc đồ dùng biểu diễn, nhưng xem có cần lấy cảnh quay các thứ như sách vở, tranh ảnh, sơ đồ, mô hình hay không.

Người

Danh sách này liệt kê tất cả những người tham gia trong cảnh trí (nhóm làm phim và diễn viên), ở phòng biên tập, và tại bất cứ phương tiện làm phim nào. Danh sách đầy đủ còn có cả thông tin liên lạc để xin giấy phép quay phim, nhà tài trợ, luật sư, chuyên gia về nội dung, nhân viên an ninh, và người khác có dính líu đến làm phim. Thông qua bảng tính để lưu trữ tên người cùng với điện thoại, địa chỉ e-mail, và địa chỉ gởi thư.

Thuê mượn

Danh sách này ghi trang thiết bị cần thuê mượn.

Đồ tiêu dùng

Danh sách này gồm toàn bộ đồ tiêu dùng như băng từ, đèn, và băng cát-xét. Thêm số lượng vào từng món trong danh sách; ví dụ 3 cuộn băng, 10 băng cát-xét, 4 đèn.

Danh sách cứ dài mãi và có thể đi vào chi tiết rất nhỏ. Chẳng hạn như định mang thức ăn cho nhóm làm phim, bạn cần biết bao nhiêu người thích thịt gà và bao nhiêu người thích thịt bò. Giả sử đang quay tại vùng sa mạc hẻo lánh, nhất thiết mang theo thuốc chống nắng và đồ chống rắn cắn. Chi tiết có thể rất phức tạp và thường lấy đi công việc làm phim. Tuy vậy, một lúc nào đó, bạn sẽ chịu chấp nhận việc này là một phần trong quá trình làm phim. Và lập kế hoạch càng kỹ lưỡng, bạn càng tập trung nhiều vào đoạn hấp dẫn khi quay.

Kế hoạch chi tiêu

Sau khi phân tích kịch bản, vẽ ra kế hoạch, lập lịch biểu và sắp xếp danh sách, có thể tính số tiền cho hết các mục. Cần lập kế hoạch chi tiêu nếu định chờ mong khoản tài trợ. Nhiều nhà tài trợ không chỉ quan tâm đến nội dung phim, mà cả chất lượng của kế hoạch nữa. Họ xem xét kịch bản, đề cương, kế hoạch, và lịch biểu rồi mới cấp tiền.

Mặc dù định làm bộ phim rất nhỏ, chẳng hạn như tiệc tùng đám cưới, song cũng nên lập kế hoạch chi tiêu. Nếu đã có danh sách trang thiết bị và đồ tiêu dùng, sẽ không ước tính lâu đâu. Trong khi làm phim, các khoản chi tiêu dường như không biết từ đâu phát sinh ra. Nếu nghiên cứu kế hoạch chi tiêu cho một bộ phim tốn kém, bạn sẽ thấy rằng sau khi trừ các khoản lương của nhân viên ra, số tiền sẽ đổ vào những việc như tráng phim, và đồ tiêu dùng như băng từ, xăng dầu, thuê mượn trang thiết bị, dựng cảnh, đi lại, nghỉ trọ, và giấy phép quay phim.

Ở đây sẽ không đi sâu vào chi tiết lập kế hoạch chi tiêu với yêu cầu sản xuất khác xa nhau. Lấy số liệu từ công ty cho thuê và đại lý du lịch, công phí tổn cho nhóm làm phim và diễn viên, kế toán danh sách, và ước tính các khoản chi phí chưa biết – rồi cộng 10% vào đó.

Thỏa thuận

Hể khi nào làm việc với một nhóm người, bạn cần có nguyên tắc. Nếu như nguyên tắc không rõ ràng, chẳng hạn như trong trường hợp làm phim, bạn nhờ đến thỏa thuận. Và như bao kế hoạch khác, càng định rõ thỏa thuận giữa các bên, thì quá trình sản xuất càng thuận buồm xuôi gió.

Còn như chưa biết là có nên nhận bằng phát hành hoặc hợp đồng khác từ người liên quan hay không, hãy xin lời khuyên của người có thẩm quyền pháp lý.

Lập kế hoạch làm bộ phim về buổi cắm trại

Nhằm hiểu rõ khái niệm trong tập sách này, chúng ta hãy tham gia vào quá trình làm phim thông qua những ví dụ cụ thể. Phần 1 sẽ hướng dẫn làm phim về buổi cắm trại.

Dụng cụ

Dùng định đi cắm trại với con trai và hai người bạn của nó. Mục đích của chuyến đi cắm trại là đi nghỉ và vui chơi - có thể câu cá và đi bộ đường trường. Dùng mua một chiếc camera mới và phụ tùng mang theo. Anh cũng đã cài Windows Millennium Edition trên máy tính để sau này biên tập phim bằng Movie Maker. Anh chưa có ý tưởng cụ thể nào về nội dung bộ phim, nhưng không muốn làm bộ phim dở.

Khái niệm

Dùng dành ít phút tìm kiếm khái niệm cho bộ phim anh nghĩ như sau:

Tại sao làm phim?

Để ghi hình chuyến cắm trại. Tại sao ư? Vì sẽ là công việc hay hay. Làm sao ghi hình chuyến cắm trại? Xây dựng câu chuyện thể hiện bọn trẻ và tôi đang chơi đùa. Thế thôi, tôi muốn làm bộ phim về chuyến cắm trại vui vẻ.

Ai là khán giả?

Bọn trẻ, bạn của chúng, gia đình, và tôi. Gửi e-mail tới bạn bè và họ hàng nữa. Nếu hay, sẽ chiếu cho người khác xem vào buổi tiệc tháng tới.

Kể gì?

Muốn bộ phim cho khán giả thấy chúng tôi cắm trại vui đến nhường nào. Chiếu nơi cắm trại, đội núi, và ao hồ hay không nhỉ? Có thể là một số, nhưng chỉ khi giúp phát triển cốt truyện và cho thấy chúng tôi sung sướng thế nào thôi.

Kể như thế nào?

Sẽ không kiểm soát nhiều, nên phải xây dựng cốt truyện khi biên tập. Tức là theo thể loại phim tài liệu.

Đề cương

Dùng không muốn suy nghĩ quá nhiều về bộ phim mà thích nó tự nhiên. Vì thế, thay vì lập đề cương chi tiết, anh quyết định cho mọi sự diễn ra tự nhiên. Anh ghi nhanh vài ý nhằm đề phòng cuộc vui không tự diễn ra.

- **Quay cảnh bọn trẻ đang dựng lều** Tạo ra vài khoảnh khắc gây tức cười.
- **Để bọn trẻ đi bộ đường trường** Và không giúp chúng.
- **Quay cảnh bọn trẻ đang làm bữa tối** Bảo đảm chúng nói về việc đang làm.
- **Để bọn trẻ tự quay sự vật**

Phương pháp tự nhiên có vấn đề là khó tiên đoán kết quả bộ phim. Nó có thể rất hay hoặc dở tệ. Tuy nhiên, giá trị của tính tự nhiên là xem sự vật mới và thật trên màn hình. Thật khó ghi hai phẩm chất này lên phim. Khi camera khởi quay, nhiều người cảm thấy chúng không được phép là thật; và trở nên rất gượng ép.

Các đạo diễn Hollywood bỏ ra rất nhiều công sức để làm cho bộ phim có vẻ mới và chân thực, vì những phẩm chất này để khiến khán giả thôi hoài nghi. Tính tự nhiên cũng tốt thôi. Tuy nhiên, để tránh thất bại thảm hại khi làm phim, bạn cần hoạch định. Điều đó có vẻ như mâu thuẫn, nhưng lại có lý do giải thích tại sao một số diễn viên và đạo diễn được trả nhiều tiền. Họ đã tìm ra bí quyết làm cho mọi sự giống như thật và không gò ép.

Kế hoạch

Ngoài đề cương ra, Dùng lập danh sách trang thiết bị:

- Camera
- Hai pin

- Máy sạc bột lửa
- Đèn camera
- Bốn cuộn băng trắng
- Đế ba chân
- Micro và cáp
- Hộp camera

Chương 4 và 5 sẽ bàn về quá trình quay phim và biên tập.

Cốt truyện

Cốt truyện là phần cốt lõi trong bộ phim. Bất kể là chọn thể loại nào hay phức tạp ra sao, bộ phim sẽ không hoàn chỉnh trừ phi được xây dựng để kể một câu chuyện. Nếu bộ phim không xoay qua cốt truyện, khán giả chỉ thấy một mớ cảnh quay rời rạc vô nghĩa.

Để giúp xây dựng chuyện phim, bạn có thể viết các chi tiết ra giấy dưới hình thức kịch bản, đề cương. Còn như bộ phim đơn giản dễ hiểu, thì xây dựng cốt truyện trong đầu khi quay và biên tập, lấy mục tiêu làm kim chỉ nam. Không cần thiết lao công lao lực để làm bộ phim có cốt chuyện hay; cốt chuyện hay bắt nguồn từ ý tưởng hay.

Nói cách khác, đầu tư nhiều tiền của thời gian vào trang thiết bị, kịch bản, kế hoạch, sản xuất sẽ không bảo đảm bộ phim có cốt truyện hay. Hãy nghĩ ra ý tưởng tuyệt vời và cứ cho tuôn trào một cách tự nhiên.

Có vài yếu tố cơ bản trong câu chuyện. Thứ nhất, mỗi câu chuyện đều mở đầu bằng một hay nhiều nhân vật. Bộ phim thiếu nhân vật sẽ là đoạn phim video về những sự vật không đầu ra đầu. Thật vậy, không thể có câu chuyện thiếu nhân vật vì từ nhân vật câu chuyện mới nổi lên. Quyết định ai sẽ là nhân vật đầu tiên trong bộ phim, và rồi câu chuyện từ người đó mà ra. Nếu quyết định được, bạn sẽ thấy câu chuyện gần như tự viết.

Giả sử đang làm phim đám cưới. Thay vì quay những sự vật ngẫu nhiên, bạn đi theo cô dâu chú rể trong ngày hôm đó, và xây dựng

câu chuyện xoay quanh họ. Khán giả sẽ thích thú hơn nhiều khi đi cùng với đôi uyên ương và xem họ thay đổi từ âu lo đến hạnh phúc và thanh thản vào cuối ngày. Khán giả mong muốn nhân vật. Trong trường hợp thêm lời thoại vào bộ phim, khán giả sẽ tưởng lầm người thuyết minh là nhân vật.

Thứ hai, mỗi câu chuyện đều theo cấu trúc: mở đầu, giữa, và kết thúc.

Mở đầu

Đây là nơi giới thiệu nhân vật chính và lôi cuốn khán giả vào câu chuyện. Nó chiếm khoảng 1/4 bộ phim. Cuối mục mở đầu, khán giả hẳn nắm rõ diễn biến câu chuyện.

Giữa

Đây là phần chính trong câu chuyện, chiếm hơn phân nửa độ dài bộ phim. Suốt đoạn giữa, câu chuyện và tình tiết diễn ra; người xem thay đổi cùng với nhân vật. Đoạn này thường mang tên là *cúc đối đầu* bởi chúng ta đi theo nhân vật chính khi người đó giải quyết hết quyết định này đến quyết định khác.

Kết thúc

Đây là nơi làm cho người xem toại nguyện, thường gọi là *giải quyết*. Cốt truyện và nhân vật đã tiến đến điểm này, giờ khép vòng và nối kết câu chuyện với đoạn mở đầu. Đoạn này chiếm chừng 1/4 câu chuyện.

Những chất liệu chủ yếu trong câu chuyện

Chúng ta đều biết người này kể được chuyện tiểu lâm, và người khác thì không. Người kể chuyện giỏi buộc chúng ta bật cười ngay trước khi đến điểm hay nhất. Chúng ta có thể học hỏi rất nhiều về kể chuyện và làm phim qua những người này. Điều gì khiến người này kể chuyện hay còn người kia thì quá dở? Trong lần tới có một người bước tới bạn với một câu chuyện cười, suy nghĩ xem tại sao phương pháp này tác dụng.

Sau đây là những điểm cần xem xét.

Thời gian

Người kể chuyện giỏi thường quan sát xem thính giả đang phản ứng thế nào và chọn thời điểm nói. Anh biết dừng ở đâu, thêm cừ chi ở đâu, nhấn mạnh từ nào, và bao nhiêu.

Người kể chuyện dở sẽ nói lan man. Anh ta kể chuyện như thể đang đọc từ cuốn niên giám điện thoại vậy. Anh không ý thức rằng thời gian cũng giống như lưới câu. Để gây sự chú ý của con cá, không cho lưới câu đóng đưa trong nước. Muốn bắt cá, phải biết khi nào thì cuộn dây kéo vào rồi thả ra.

Nhịp điệu

Giống như thời gian, nhịp điệu có thể lôi cuốn và làm mê hoặc thính giả hay khiến họ buồn ngủ. Một lần nữa, người kể chuyện giỏi quan sát thính giả và điều chỉnh nhịp độ của câu chuyện theo tình huống, sau đó duy trì nhịp độ đều đặn. Người kể dở dường như chẳng để ý đến thính giả và chỉ nói lung tung. Mặc cho thính giả liếc đồng hồ, ngáp, và tỏ ý khó chịu anh ta cứ nói với giọng chậm rãi nhảm chán.

Rõ ràng và nhất quán

Để khán giả theo sát câu chuyện, diễn biến trong câu chuyện phải rõ ràng. Người kể hay sẽ phác họa câu chuyện sao cho tình tiết này dẫn đến tình tiết khác đều diễn ra hợp lý. Nếu có nhiều nhân vật, thì bảo đảm thính giả biết ai với ai.

Người kể dở nhầm lẫn các tình tiết quan trọng. Kết cuộc là phải giải thích điểm hay nhất. Nếu thính giả nhận quá nhiều thông điệp gây nhầm lẫn, họ sẽ chịu thua. Còn như bạn kể câu chuyện rõ ràng mạch lạc, thính giả dễ thôi hoài nghi hơn và bị cuốn hút vào câu chuyện.

Mời tham gia

Người kể chuyện giỏi cho phép bạn tham gia vào. Bạn cảm thấy anh ta kể chuyện cho bạn, chứ không giữ cho riêng mình. Bạn có cảm giác là anh ta thực sự muốn bạn thưởng thức. Anh ta không kể chuyện để bạn nghĩ rằng anh ta khôi hài hay thông minh. Đây là khái niệm khó giải thích, nhưng hãy nghĩ theo cách này. Hình dung ai đó bước tới bạn, trên tay ôm một con thú bông xinh xắn và nói bằng giọng nó sẽ thú vị thế nào. Người kể chuyện hay sẽ chia sẻ kinh nghiệm đó và cho phép bạn cũng ôm nó. Người dở sẽ không chia sẻ và thắc mắc tại sao bạn không đồng ý với anh ta.

Mạo hiểm

Người kể chuyện hay sẽ không kể câu chuyện để đoán trước. Chúng ta sẽ nuốt lấy từng lời từ người kể chuyện tài ba nếu nghĩ rằng anh ta sắp dẫn mình đến những nơi hấp dẫn.

Hấp dẫn

Người kể chuyện thông minh sẽ vận dụng hết tài trí của mình để làm cho câu chuyện trở nên ly kỳ. Anh thêm kịch tính và những bước ngoặt bất ngờ, cố không tiết lộ quá sớm để làm cho chúng ta nghi ngờ hoặc hoặc.

Sau khi có ý tưởng về câu chuyện, có thể bổ sung vào mục tiêu làm phim để có khái niệm lúc đi vào sản xuất. Mọi quyết định sẽ bắt nguồn từ khái niệm này. Nếu phim đám cưới chủ yếu tập trung vào cô dâu hơn là hôn lễ, thì hay hơn hết là quay tư thế sẵn sàng của cô ta thay vì hoạch định quay tỉ mỉ ở bàn thờ. Cứ để cho câu chuyện chỉ phối cách làm phim.

Có khái niệm vững chắc và kế hoạch làm phim rồi, có thể đi vào sản xuất. Nhưng nếu câu chuyện phức tạp, nên viết kịch bản trước tiên.

Viết kịch bản

Kịch bản quy định bộ phim - nó mô tả nội dung mà khán giả sẽ xem và nghe thấy. Người viết có thể đưa vào mô tả hoặc ghi chú cần thiết để truyền đạt hình ảnh của mình về câu chuyện, miễn là nghe thấy được.

Sau đây là những thành phần chuẩn trong hầu hết kịch bản.

Nhân vật và lời thoại

Bao gồm nhân vật trong câu chuyện và lời thoại. Kịch bản còn đưa vào những lời hướng dẫn cách diễn xuất cho diễn viên, chẳng hạn như:

LAN

(hầm hăng nghiến chặt)

Em chỉ muốn yêu anh

Hành động

Đoạn này cho diễn viên biết nhân vật làm gì:

Lan quay gót và lao ra, ĐÓNG SẮM cánh cửa phía sau cô.

Chuyển động của camera

Kịch bản có thể đề nghị hướng chuyển động của camera nếu cần thiết cho câu chuyện.

CHUYỂN DỊCH CHẬM CHẠM từ cửa sổ đang mở đến Lan.

Mô tả cảnh

Dựng cảnh, mô tả camera sẽ thấy gì, sau đó là cách thay đổi diễn ra. Để mục cảnh cho biết vị trí trong nhà (INT) hay ngoài trời (EXT), tên vị trí (PHÒNG NGỦ CỦA LAN), và cảnh NGÀY hay ĐÊM.

INT. PHÒNG NGỦ CỦA LAN - ĐÊM

Lan đang nằm ngủ trên giường. Ánh trăng chiếu lên gương mặt của cô qua ô cửa sổ đang mở. Đêm hè oi ả tràn ngập trong tiếng ĐẾ.

Mô tả chuyển cảnh

Nếu kể chuyện đòi hỏi bạn mô tả chuyển cảnh, có thể thêm hướng dẫn này. Tuy nhiên, nên sử dụng hạn chế. Quá nhiều sẽ khiến kịch bản khó đọc.

Ngoài hình thức ra, kịch bản còn khác tiểu thuyết ở loại thông tin chứa đựng trong nó. Tiểu thuyết gia có thể mô tả suy nghĩ và tình cảm của nhân vật. Tác giả có thể viết liền hai chục trang bày tỏ ý kiến của mình hoặc đi vào đề tài nào đó. Tiểu thuyết cũng không bị ràng buộc bởi sự vật thấy được hoặc nghe được. Nếu viết kịch, phải truyền đạt cảm xúc của nhân vật thông qua lời nói hoặc hành động. Ngoài ra, có thể chuyển tải suy nghĩ và tình cảm của nhân vật qua lời nói hoặc hành động của nhân vật khác.

Ví dụ, đạo diễn không có cách chi để truyền đạt mô tả sau trong phim:

Hải đứng nghĩ miên man về chuyện mình bị lãng quên, bị bỏ rơi bên dòng đời. Giá mà anh thắng thần hơn. Phải chi anh nói ra suy nghĩ của mình, thì bây giờ mọi sự sẽ khác rồi - khác xa lắm.

Để chuyển tải toàn bộ đoạn mô tả này trong phim, diễn viên có thể bước đi theo cách nào đó và khoác vè mặt bức tức. Có thể thể hiện cảnh ngộ của Hải bằng cách yêu cầu nhân vật khác làm gì đó đối với anh ta, như đá cát vào mặt anh ta chẳng hạn. Tình cảm này cũng có thể được chuyển tải qua vị trí, màu sắc, và ánh sáng.

Có thể chuyển tải tâm tư tình cảm một cách cụ thể hơn qua lời nói của nhân vật và của người khác về anh ta. Tuy nhiên, nên coi chừng lời thoại giải thích quá nhiều.

HÁI

(buồn bã)

Tôi cảm thấy như mình bị lãng quên và
bị bỏ rơi bên đường đời
Giá mà tôi thắng thần hơn

Thay vào đó, tạo ra tình huống với nhân vật khác, và cho phép câu chuyện mở ra tự nhiên.

BẢO

(gắt gỏng)

Lại mày nữa!

HẢI

Anh sao vậy?

Giá sử đang làm phim tài liệu, cũng áp dụng nguyên tắc trên: kể chuyện bằng âm thanh hình ảnh. Vị trí và con người trong phim sẽ kể chuyện. Hầu hết phim tư liệu còn lồng lời thoại để giúp khép kín những gián đoạn trong câu chuyện. Có thể xem người thuyết minh là nhân vật khác trong phim. Câu chuyện không chỉ bị lái theo lời thoại của người thuyết minh mà còn ở cách nói nữa - âm điệu của người thuyết minh.

Kịch bản chỉ là công cụ giúp bạn làm phim. Có thể gắn bó với từng hướng dẫn về xây dựng kịch bản hoặc nghĩ ra phong cách riêng. Kịch bản gói gọn thông tin cần thiết để truyền đạt hình ảnh cho diễn viên và nhóm làm phim.

Nhưng nếu viết kịch bản cho nhà làm phim thương mại, cần theo tiêu chuẩn của nền công nghiệp điện ảnh. Người đọc kịch bản chuyên nghiệp xem hàng trăm kịch bản. Nếu kịch bản của bạn không theo đúng hình thức, người đọc thậm chí không thèm để mắt tới trang đầu. Mặc dù chỉ viết cho mình, song tốt hơn hết là mở đầu bằng hình thức chuẩn vì kịch bản đúng hình thức sẽ dễ đọc hơn, đồng thời giúp bạn truyền đạt cho diễn viên và người cộng tác.

Theo năm tháng, vài hình thức kịch bản đã trở thành chuẩn mực. Hai hình thức sắp được nói tới là:

- **Hình thức kịch bản truyền hình** Hữu ích cho phim tài liệu, phim truyền hình, và phim có thuyết minh.
- **Hình thức kịch bản phim** Hữu hiệu cho phim chính, nhất là phim có nhiều nhân vật và lời thoại.

Hình thức kịch bản truyền hình

Theo hình thức kịch bản truyền hình nếu muốn thể hiện âm thanh đồng bộ với hình ảnh video. Hình thức này áp dụng trong chương trình truyền hình trực tiếp được viết kịch bản. Đạo diễn truyền hình gọi cảnh quay theo kịch bản và mọi sự nối đuôi nhau. Là hình thức tuyệt vời cho tin tức, bởi dễ đọc và bất cứ ai cũng có thể hình dung ngay đoạn video nào đi với thuyết minh nào.

Hình thức cơ bản gồm một bảng với hai cột. Cột trái mô tả video, cột phải mô tả audio. Những hàng ngang trong bảng cho biết cách đồng bộ. Ví dụ:

Phát thanh tin tức - thứ ba 23/6

	Audio
Phim trường, Anchor lên máy quay	ANCHOR: Các nhà nghiên cứu vừa phát hiện ra cái mà họ tin là lỗ trong vũ trụ. Để biết thêm về câu chuyện này, chúng ta tới Don ở Washington.
Băng, Don lên máy quay	DON: Các nhà khoa học ở phòng nghiên cứu đã đào bới rất nhiều.
Băng, lỗ vũ trụ	DON (VO): Thực tế, họ đào xới quá nhiều tới mức nhiều người e rằng có thể đã đi xuyên qua vũ trụ.
Băng, nhà khoa học tên máy quay	NHÀ KHOA HỌC: Chúng tôi không có ý làm vậy. Chỉ xảy ra thôi. Ngay cả nhà khoa học cũng phạm sai lầm nữa là.

Ưu điểm của hình thức truyền hình là không mơ hồ: mọi sự đều được trình bày logic. Người ta có thể lần theo kịch bản và biết đích xác chương trình đi tới đâu. Người viết kiểm soát mọi khía cạnh sản xuất. Đạo diễn đưa ra rất ít quyết định trong quá trình sản xuất: anh ta chỉ làm theo kịch bản và ghép nối với nhau.

Đối với truyền hình trực tiếp, hình thức này rất cần thiết. Về video theo kiểu đèn chiếu đơn giản, hình thức này cũng thường tỏ ra hữu hiệu. Người viết giao kịch bản cho nhóm làm phim và biết bộ phim sẽ được làm đúng như tưởng tượng. Kịch bản đòi hỏi đoạn video hoặc ảnh tĩnh phải đi với đoạn thuyết minh đã cho và đạo diễn cứ thế mà làm. Kịch bản truyền hình là bảng kế hoạch tỉ mỉ chính xác cho bộ phim hoặc chương trình truyền hình.

Trong quá trình làm phim thuộc thể loại tài liệu, có thể thông qua hình thức truyền hình để viết kịch bản sau khi đã quay xong. Nếu chạy chương trình xử lý từ, thì viết rồi, viết lại khi biên tập phim. Giả sử biên tập bằng Movie Maker, bạn viết kịch bản trong Microsoft Word.

Khi làm bộ phim phức tạp từ hàng giờ phỏng vấn, thì dễ dàng hơn cả là biên tập chúng dưới hình thức viết. Hoạch nắm vị trí của mọi thành phần trong đầu. Ngoài ra, có thể viết các ghi chú đơn giản trên giấy, song tốt hơn hết là theo hình thức kịch bản.

Viết kịch bản truyền hình sẽ vô cùng hữu ích nếu định lồng thuyết minh trong lúc biên tập. Một lần nữa, xem kịch bản là công cụ giúp làm phim. Kịch bản phim tài liệu có thể đại khái như sau:

Phim tài liệu về cuộc đời của bà nội

Video	Audio
Still #34 - là đứa trẻ, đang ôm búp bê	THUYẾT MINH: Mới 4 tuổi, ba đã thích chơi búp bê.
Still #42 - Cận cảnh búp bê thứ nhất	Bà đã khâu con búp bê đầu tiên khi mới 5 tuổi [? CẦN TUỔI CHÍNH XÁC] trên chiếc

máy khâu cũ kỹ bỏ trong góc
mái của cha mẹ bà ở [TÌM
TÊN THỊ TRẦN].

PHÓNG XA TIÊU CỤ để chiếu
toàn bộ búp bê

7 tuổi, bà đã làm hơn 200 búp
bê [THÊM TU LIỆU VỀ BÁN
BÚP BÊ CHO CỬA HÀNG BÁCH
HÓA].

Kịch bản truyền hình chứa đựng thông tin để ghép nối bộ phim hoặc chương trình. Nó giả thiết rằng đã có nhân vật và cảnh, cũng như dàn dựng xong xuôi rồi. Ví dụ, kịch bản chỉ gọi *Live in studio* (trực tiếp ở phim trường) và giả định người đọc biết được cảnh phim trường như thế nào. Thường kịch bản không ghi chi tiết.

Hình thức truyền hình rõ ra hữu ích khi người viết nắm toàn quyền kiểm soát quá trình sản xuất, và công việc dàn dựng, coi như đã gần xong. Đạo diễn, biên tập viên, và người khác có thể bổ sung thêm ý tưởng, song bộ phim và chương trình dùng kịch bản truyền hình thường bám sát kịch bản. Nhưng nếu bộ phim dựa vào sự cộng tác của một số người trong quá trình sản xuất, và kịch bản phải có chi tiết chi phối khâu sản xuất, thì có thể áp dụng hình thức kịch bản phim.

Hình thức kịch bản phim

Áp dụng hình thức kịch bản phim nếu muốn trình bày và quy định bộ phim. Hình thức này dành cho phim chính và phần lớn chương trình truyền hình được viết kịch bản. Người ta viết kịch bản ngay từ đầu để quy định toàn bộ bộ phim. Trái lại, kịch bản truyền hình có thể ở cuối quá trình sắp xếp sơ khởi để chỉ đạo việc ghép nối chương trình. Theo hình thức phim trong trường hợp bộ phim có nhiều nhân vật lẫn lời thoại và kịch bản cần truyền đạt nhiều chi tiết.

Kịch bản phim gồm hai loại thông tin: *hành động* và *lời thoại*. Hành động viết theo hình thức kéo dài ra lề trái và lề phải, còn là lời thoại được thụt đầu dòng ở hai bên. Hành động mô tả những gì mà khán

giả sẽ thấy; mô tả cảnh chuyển động trong cảnh. Lời thoại là lời nói của nhân vật.

Tiêu chuẩn công nghiệp điện ảnh chính thức có số đo lẻ trang chính xác cùng những chi tiết khác về hình thức. Có thể chọn kịch bản và lập tức đọc lướt qua các mục như chuyển cảnh, đề mục cảnh, và tên nhân vật.

Đây là hình thức cơ bản của kịch bản phim

LÀM CHO CẢNH RÕ NÉT DẪN:

INT. VĂN PHÒNG - NGÀY

Ánh chiều tà chiếu qua khung cửa sổ rộng. HẢI ngồi bên bàn làm việc, búng chiếc kẹp giấy vào gạt tàn thuốc, và cầm điện thoại.

HẢI

(đang gọi điện thoại)

Được rồi, anh bảo với anh ta rằng tôi từ chối đổ tiền vào chuyện đó

Và nếu anh ta gặp rắc rối

thì có thể nói với tôi.

Ví dụ này đưa ra những thành phần cơ bản trong kịch bản phim.

○ **Chuyển cảnh.**

LÀM CHO CẢNH RÕ NÉT DẪN:

○ **Đề mục cảnh.**

INT. VĂN PHÒNG - NGÀY

○ **Mô tả cảnh.**

Ánh chiều tà chiếu qua khung cửa sổ rộng...

○ **Hành động.**

... búng chiếc kẹp giấy vào gạt tàn thuốc trong lúc cầm điện thoại

○ **Tên nhân vật.**

HẢI

○ **Lời hướng dẫn cách diễn xuất.**

(đang gọi điện thoại)

○ **Lời thoại**

Được rồi, anh bảo với anh ta rằng tôi từ chối đồ tiền...

Cấu trúc kịch bản phim

Câu chuyện viết theo hình thức kịch bản phim sẽ cấu thành từ hồi, cảnh, cảnh phim, và cảnh quay. Trong lần đầu viết kịch bản phim, có thể phác thảo câu chuyện căn cứ trên 4 thành phần sau.

Hồi

Mỗi câu chuyện đều có mở đầu, giữa, và kết thúc. Trong phim ảnh, ba giai đoạn này gọi là hồi: *dựng cảnh*, *đối đầu*, và *giải quyết*. Khán giả biết nhân vật chính và hành động của nhân vật chính trong dựng cảnh (hồi I). Dựng cảnh dẫn đến đối đầu (hồi II), khi nhân vật tiến tới mục tiêu nào đó. Sau cùng, nhân vật chính giải quyết sự đối đầu hoặc đạt được mục tiêu (hồi III).

Trong phim nói về đám cưới hạnh phúc, có vẻ hơi kỳ khi xem hồi III là đối đầu. Nhưng hãy xem xét dưới góc độ sau: Khi nhân vật chính đi qua câu chuyện, cô đối mặt với các trở ngại và quyết định. Đối đầu không nhất thiết ám chỉ mối quan hệ của cô với chú rể; đối đầu của nhân vật là với các trở ngại bên trong và bên ngoài, một trong những trở ngại đó có thể là sợ trượt chân trong lúc bước xuống. Nếu nhân vật không có đối đầu, bộ phim sẽ không có cốt chuyện.

Cảnh

Trong mỗi hồi là các cảnh, cảnh giống như câu chuyện nhỏ, với mở đầu, giữa, và kết thúc riêng. Bộ phim không được phẳng lặng từ đầu đến cuối. Bộ phim hay có nhiều lên xuống, vô số xung đột nhỏ và giải quyết. Cảnh là một lát thời gian gắn liền với các lát thời gian khác để tạo thành câu chuyện.

Giá sự câu chuyện kể về cuộc truy tìm kẻ tình nghi. Cảnh có thể là khi viên cảnh sát truy lùng kẻ tình nghi cụ thể. Cảnh bắt đầu lúc anh đột nhập vào căn hộ của kẻ tình nghi, diễn tiến khi anh

rượt đuổi người này qua nóc nhà và kết thúc vào thời điểm gài bẫy kẻ tình nghi.

Cảnh phim

Mỗi cảnh bao gồm nhiều cảnh phim, chất liệu chính trong kịch bản. Khi đọc kịch bản, cảnh phim mới sẽ bắt đầu mỗi khi có thay đổi về thời gian hoặc địa điểm. Ví dụ khi nhân vật bước từ phòng khách vào nhà bếp, thì là cảnh phim mới. Lúc nhân vật đang ngủ, và chuyển cảnh vào nhân vật ở cùng nơi đó vào hai giờ sau, lại là cảnh phim mới. Nguyên tắc này có một ngoại lệ là *intercut*. Giả sử muốn dịch chuyển giữa hai nhân vật đang nói chuyện qua điện thoại, có thể mô tả cả hai cảnh phim rồi nói rõ là *intercut*.

Cảnh quay

Mỗi cảnh phim hình thành từ nhiều cảnh quay. Cảnh quay là một góc độ của camera. Nó là những gì mà camera nhìn thấy. Kịch bản quy định cảnh phim, còn đạo diễn quy định cảnh quay. Ví dụ, có thể quay cảnh văn phòng từ nhiều góc độ. Có thể là một cảnh quay từ xa ngang qua văn phòng, cận cảnh gương mặt của Hải, và cảnh chiếc kẹp giấy rơi vào gạt tàn thuốc.

Nếu theo hình thức phim và cần định thời, thì có thể tính 1 phút/trang. Kịch bản phim dài 120 trang, tức hai giờ. Nói đại khái, hồi I đến trang 30, hồi II từ trang 31 đến trang 90, và hồi III bắt đầu ở trang 91.

Thuật ngữ trong kịch bản

Thuật ngữ dùng trong kịch bản phim sẽ giúp mô tả bố cục cảnh quay. Khi đưa vào kịch bản, nhớ viết hoa cho nổi bật. Các thuật ngữ cơ bản là:

- **ANGLE ON [tên nhân vật]** Chia camera vào [tên nhân vật]
- **FAVORING [tên nhân vật]** Nếu cảnh quay có nhiều vật, đặt camera ở góc độ sao cho [tên nhân vật] nổi bật.
- **WIDE ANGLE** Di chuyển camera lùi khỏi đối tượng để cảnh phim lớn hơn trong cảnh quay.

- **TIGHT ANGLE** Di chuyển camera tới gần đối tượng để cảnh phim nhỏ hơn trong cảnh quay.
- **POV [tên nhân vật]** Đặt góc độ và di chuyển camera sao cho có vẻ như từ [tên nhân vật].
- **REVERSE ANGLE** Xoay camera sang hướng khác để nhìn lại nơi trước đó. Ví dụ như hai nhân vật đang nói chuyện, có thể lấy cảnh quay nhân vật 1, rồi xoay camera sang hướng khác và quay nhân vật 2.
- **OVER THE SHOULDER [tên nhân vật]** Với lưng của [tên nhân vật] hướng về camera, đây là góc quay qua vai nhân vật. Kiểu quay này cho khán giả thấy nhân vật đang tìm gì mà không cần quay POV.
- **MOVING SHOT** Cảnh quay trong đó camera di chuyển.
- **TWO SHOT** Góc chiếu hai nhân vật
- **CLOSE SHOT [đối tượng]** Quay cận cảnh: nhân vật hoặc sự vật.

Khi hài lòng rằng mình đã có khái niệm cho bộ phim và thực hiện xong hết khâu sắp xếp sơ khởi, có thể bước sang giai đoạn sản xuất và quay phim. Không thể mô tả hết diễn biến sắp xếp sơ khởi trong một chương. Đây là lý do tại sao áp dụng phương pháp tìm hiểu lý thuyết về hoạch định và kể chuyện hơn là ghi nhớ danh sách chi tiết. Nếu đã nắm những điểm cơ bản, thì hy vọng chi tiết sẽ tự khắc hiện ra qua thực hành và thử nghiệm. Mục tiêu của tập sách này không hướng dẫn làm phim theo kiểu của Hollywood, mà cung cấp cơ sở cho bạn làm phim theo bất cứ phong cách nào.

CHƯƠNG 3

CÔNG CỤ LÀM PHIM

Công cụ làm phim chủ yếu của đạo diễn là camera. Trước khi bấm máy, cần tìm hiểu về camera cùng trang thiết bị quay video.

Camera chuyển đổi ánh sáng thành tín hiệu truyền hình gửi đến T.V hay màn hình video, sau đó trả tín hiệu về ánh sáng. Tương tự, micro chuyển đổi âm thanh thành tín hiệu điện đưa đến loa, và biến tín hiệu trở về âm thanh. Trong truyền hình chuyên nghiệp, tín hiệu thường được ghi trên băng video để sau này phát và biên tập.

Camera và micro là phần cốt lõi trong làm phim video. Các phần cứng khác giúp tăng cường chức năng của chúng. Thiết bị ánh sáng định hướng ánh sáng phản chiếu khỏi đối tượng đang quay. Phụ tùng camera như giá di động và đế ba chân giúp đạo diễn và chuyên viên quay phim kiểm soát tốt hơn chuyển động của camera. Thiết bị âm thanh cho phép ghi âm.

Mục này bàn về camera và phụ tùng dành cho nhà làm phim nghiệp dư, đồng thời đề cập một số khía cạnh kỹ thuật của video.

Camcorder

Hầu hết camera không dùng trong phim trường đều mang tên là camcorder bởi chúng cài sẵn máy ghi băng video, mặc dầu chúng ta chỉ coi chúng là camera. Về cơ bản, camcorder là máy quay độc lập có micro và nguồn điện. Để đơn giản hóa đơn việc sử dụng chúng, camcorder có thể tự ấn định chức năng audio, video, và ánh sáng. Bạn chỉ việc chia vào và quay là xong, và hầu như lúc nào cũng nhận được âm thanh hình ảnh chấp nhận được.

Ban đầu người ta chế tạo camcorder cho truyền hình. Với camcorder độc lập, chuyên viên quay phim trở thành nhóm làm phim độc lập. Anh ta có thể tới ngay hiện trường và bấm máy tức thì với camera đặt trên vai. Mọi thứ ngoại trừ tiêu cự đều tự động hóa, cho nên người điều khiển camera dễ dàng chú tâm vào sắp xếp cảnh quay và theo sát hành động trong môi trường có nhịp độ nhanh. Anh ta có thể để một mắt vào nội dung đang quay trong khi mắt kia tìm kiếm cảnh quay kế tiếp.

Camcorder đã cải tiến đáng kể về mặt chất lượng, tuy có gọn nhẹ hơn theo năm tháng. Cải tiến lớn nhất phát xuất từ việc thay thế ống camera bằng vi mạch Charge - Coupled Device (CCD). Ánh sáng phản chiếu đi vào camera thông qua các ống kính và hội tụ lên bề mặt ống camera hoặc CCD. Bề mặt nhạy sáng này chuyển đổi ánh sáng thành tín hiệu điện video. Vi mạch CCD, gọn nhẹ, rẻ tiền, và bền hơn ống camera rất nhiều, trong khi chất lượng hình ảnh lại vượt xa.

Camcorder còn là giải pháp hoàn mỹ cho nhà làm phim nghiệp dư. Chúng hội đủ phẩm chất làm cho dễ sử dụng đối với tay không chuyên nghiệp. Bằng cách gờ bó một số đặc tính chuyên dụng và thành phần thu nhỏ, có thể đặt gọn camcorder trong lòng bàn tay.

Chọn camcorder

Nếu hiện nay đi mua camcorder, bạn rất có thể nhận được chiếc máy đáng tin cậy về mặt chất lượng. Ngay cả camera giá rẻ cũng có chất lượng hình ảnh và đặc tính cao hơn camera chuyên dụng cách đây 20 năm. Camera cao cấp cho chất lượng và đặc tính tốt hơn nữa.

Cần nhắc các yếu tố dưới đây khi đi mua camcorder.

Hình thức

"Hình thức" ám chỉ phương pháp chuẩn hóa mà camcorder áp dụng để ghi tín hiệu video lên băng video. Camcorder hoặc máy quay video khác có thể chỉ hỗ trợ một hình thức. Nếu ghi cảnh quay trên camcorder theo hình thức Hi.8, thì chỉ phát băng trên thiết bị khác

hỗ trợ Hi-8. Không chỉ khác băng từ, mà tạo và ghi tín hiệu video cũng khác luôn.

Hiện tại có 5 hình thức camcorder chính:

MiniDV

Hình thức này có khả năng ghi hình video chất lượng cao bởi nó lưu tín hiệu số trên băng từ. MiniDV cung cấp chất lượng cao nhất khi phát; nó thường không gây nhiễu video và vấn đề thường gặp của hình thức khác. Ngoài ra, có thể sao chép băng kỹ thuật số mà không làm giảm sút chất lượng đi bao nhiêu. Hình thức miniDV sử dụng băng 6 mm trong hộp băng cát-xét nhỏ.

Phần lớn camcorder miniDV hỗ trợ nối kết IEEE 1394, còn gọi là FireWire, trong đó truyền hình ảnh âm thanh số ra vào máy tính. IEEE 1394 là nối kết rất nhanh, nghĩa là có thể sao chép lượng lớn dữ liệu với chất lượng giảm sút rất ít. Nhờ Movie Maker, bạn dễ dàng ghi hình, ghi âm thông qua nối tiếp IEEE 1394 và kiểm soát chuyển vận của camcorder (ngừng, phát, trả băng,...) từ máy tính.

Standard 8 và Hi-8

Hình thức này có khả năng ghi hình video chất lượng tốt. Camcorder Hi-8 có hệ thống ghi hữu hiệu hơn, áp dụng băng kim loại chất lượng cao, hợp chung lại tạo ra hình ảnh sắc nét hơn camcorder theo hình thức Standard 8. Bên cạnh đó, camcorder còn ghi âm stereo độ trung thực cao.

Vì lẽ băng cát-xét cho hình thức này gọn, nên camcorder có thể nhỏ nhắn nhẹ nhàng. Hình thức này có bất lợi là băng 8 mm dễ hư hơn băng VHS, hay gây ra sai lệch băng và sụt tín hiệu. Sụt tín hiệu do khiếm khuyết trên băng gây ra, chẳng hạn như lỗ từ trên băng. Sụt tín hiệu xuất hiện trong hình ảnh dưới dạng các đốm và chớp sáng.

Muốn đạt chất lượng tốt nhất khi dùng băng Hi-8 để biên tập trong Windows Movie Maker, nên lấy từ băng gốc thay vì bản sao.

VHS và S-VHS

Hình thức này cũng có khả năng ghi hình video chất lượng tốt. Cũng như Hi-8, hình thức S-VHS có hệ thống ghi cải tiến cộng với băng kim loại chất lượng cao. Băng cát-xét VHS lớn hơn băng cát-xét 8mm (hẳn bạn đã quên với băng cát-xét VHS), cho nên camcorder phải lớn hơn và đòi hỏi pin to hơn. Tuy nhiên, một số người thích kích thước lớn bởi băng khó hư hơn và do đó dễ tái tạo hình ảnh rõ nét.

Camcorder VHS mới trên thị trường sử dụng băng cát-xét VHS-C hoặc S-VHS-C, chứa cùng một băng từ trong hộp cát-xét nhỏ gọn. Thời gian ghi ngắn hơn, nhưng camcorder gọn nhẹ hơn. Ngoài ra, xin lưu ý rằng camcorder VHS chỉ dùng băng VHS, còn camcorder S-VHS dùng được băng VHS hoặc S-VHS.

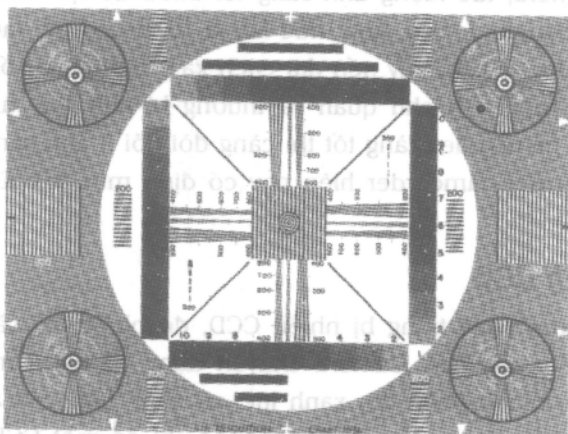
Camcorder hỗ trợ hình thức ghi hữu hiệu hơn (tuy không phải lúc nào cũng vậy) thường là sản phẩm chất lượng cao. Giả sử model camcorder có hình thức miniDV, quy cách cho hình thức đó đòi hỏi nhà sản xuất phải chế tạo sản phẩm phát hình video chất lượng cao hơn hình thức như VHS.

Độ phân giải và màu sắc

Độ phân giải là độ chi tiết trong hình ảnh - không liên quan đến tiêu cự. Camcorder trang bị ống kính chất lượng cao có khả năng hội tụ hình ảnh sắc nét trên mặt vi mạch CCD. Nhưng nếu camcorder có độ phân giải thấp, hình ảnh sẽ thiếu chi tiết cho dù bạn điều chỉnh tiêu cự tới đâu. Trong camcorder, bất cứ thứ gì tạo, xử lý, mang, hoặc lưu trữ tín hiệu video đều tác động đến độ phân giải: vi mạch CCD, phần diện tử, hình thức băng video. Có thể lấy hình ảnh với độ phân giải thấp thông qua băng video chất lượng thấp.

Độ phân giải được đo bằng số đường dọc có thể tái tạo. Camera độ phân giải cao tạo hơn 400 đường phân giải. Quy cách camcorder thường không đưa ra độ phân giải, nên phải tin vào mắt mình khi mua máy. Có thể so sánh bằng cách điều chỉnh tiêu cự camcorder

lên vật gì có sọc đứng. Camcorder tạo sọc sắc nét nhất sẽ có độ phân giải cao nhất. Biểu đồ trong Hình 3.1 thường được ứng dụng trong nền công nghiệp truyền hình để xác định độ phân giải của camera, máy ghi bằng video, hoặc hệ thống video.



Hình 3.1 Biểu đồ phân giải truyền hình chuẩn.

Bên cạnh độ phân giải, camcorder phải tái tạo màu sắc một cách chính xác. Kiểm tra độ chính xác của màu sắc bằng mắt. Trong cửa hiệu, quay *đối tượng* có màu sắc phức tạp rồi xem màu sắc hiển thị trên màn hình có sát với màu thật hay không: Chiếc áo sơ mi màu xanh có đúng màu xanh đó trên màn hình. (Đối tượng là vật chính trong cảnh quay.) Ngoài ra hãy để ý đến tính tinh tế trong màu sắc. Nếu đối tượng có sắc độ tinh tế, xem camera có bắt được điểm tinh tế đó không.

Cách tốt nhất để kiểm tra độ phân giải và màu sắc là mang camera ra khỏi cửa hiệu rồi phát trên TV hoặc màn hình quen thuộc. Nhiều khi phải kiểm tra và đối chiếu trong cửa hiệu. Bảo đảm đang kiểm tra trên màn hình tốt, và khi so sánh camcorder, hãy làm vậy trên cùng màn hình nếu có thể.

Cường độ ánh sáng

Cường độ ánh sáng được tính bằng foot - candle và lux. Vật đặt cách xa 1 foot so với cây nến sẽ nhận được 1 foot-candle ánh sáng, tức 10 lux. Quy cách camcorder thường cung cấp định mức lux tối thiểu cho camera, tức lượng ánh sáng tối thiểu để tạo hình ảnh hữu ích. Giả sử camcorder có định mức lux là 10, nó có thể tạo ảnh vật được chiếu sáng bằng 1 cây nến đặt cách xa 1 foot. Con số này tuy có ích nhưng mang tính chủ quan và thường bị nhà sản xuất thổi phồng. Thường camcorder càng tốt thì càng đòi hỏi ít ánh sáng và định mức lux. Hầu hết camcorder hiện nay có định mức lux từ 5 xuống thấp hơn 1.

Vì mạch CCD

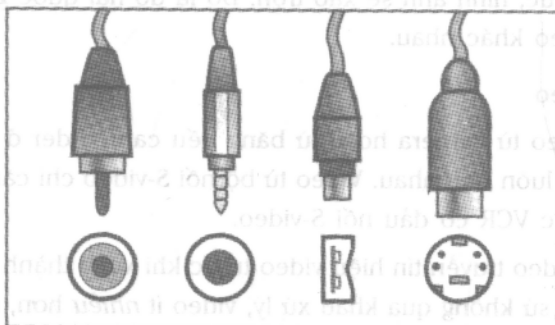
Camcorder càng trang bị nhiều CCD, độ phân giải và màu sắc của hình ảnh càng cao. Camera chuyên dụng có ba vì mạch riêng biệt để chọn thành phần đỏ, xanh lục, và xanh lam của ánh sáng phản chiếu, phần lớn camcorder tiêu dùng chỉ có một CCD. Với ba CCD, camera có thể tạo màu chính xác hơn, chẳng những tạo màu xanh úa y như bản gốc mà còn tạo đủ sắc độ tinh tế. Ba CCD còn cho hình ảnh với độ phân giải cao hơn nhiều. Nhưng đối với đa số video nghiệp dư, camcorder có một CCD tạo hình ảnh chấp nhận được.

Ngõ vào và ngõ ra

Một điều cần xem xét là loại ngõ vào và ngõ ra trên camcorder. Ngoài việc ghi tín hiệu video lên băng video, phần lớn camcorder còn có ngõ ra video và audio, cho phép bạn định tuyến tín hiệu video từ camera hoặc máy phát băng đến màn hình, VCR, hoặc card trên máy tính. Nếu định lấy từ camera, bảo đảm có ngõ ra thích hợp cho card. Một số camcorder còn trang bị ngõ vào, cho bạn ghi tư liệu từ VCR hoặc TV vào máy ghi trong camcorder.

Để tạo nối kết, cần cáp đặc biệt có bộ nối thích hợp ở mỗi đầu. Có thể sử dụng bộ nối như phích cắm RCA cho nhiều loại ngõ vào và ngõ ra, do đó không nối ngõ ra video vào ngõ vào audio. Trong nhiều

trường hợp, bộ nối có mã màu để giúp nối đúng. Hình 3.2 minh họa các bộ nối thường thấy trên camcorder.



Hình 3.2 Các bộ nối thường dùng trên camcorder: RCA, mini-plug, digital, S-video.

Sau đây là những loại ngõ vào và ngõ ra thường gặp trên camcorder:

Audio

Nối từ micro trên camera hoặc từ băng nếu camcorder ở chế độ phát. Bộ nối là jack RCA hoặc jack mini. Camcorder stereo có 2 jack RCA, thường đỏ cho kênh phải và trắng cho kênh trái. Nếu camcorder stereo sử dụng jack mini cho audio, cả hai kênh đều đưa vào một bộ nối stereo. Trên một số camcorder, bộ nối ra audio có thể chuyển thành bộ nối vào tùy theo chế độ vận hành.

Video

Từ camera hoặc từ băng nếu camcorder ở chế độ phát. Bộ nối thường là jack RCA có màu vàng. Một số camcorder kết hợp audio và video vào một jack mini. Tín hiệu video từ bộ nối này mang tên là video *kết hợp*. Tín hiệu kết hợp chứa đủ thành phần cần thiết của tín hiệu video chuẩn, và có thể cắm vào màn hình hoặc VCR bất kỳ. Cùng với audio, một số camcorder còn cung cấp ngõ vào video.

Nên nhớ rằng tiêu chuẩn video không giống nhau trên thế giới. Giả sử nối video kết hợp từ camcorder mua ở Mỹ vào màn hình ở Đức, hình ảnh sẽ xáo trộn. Đó là do hai quốc gia có tiêu chuẩn video khác nhau.

S- video

Video từ camera hoặc từ băng nếu camcorder ở chế độ phát. Bộ nối luôn như nhau. Video từ bộ nối S-video chỉ cắm được vào card hoặc VCR có đầu nối S-video.

S-video truyền tín hiệu video trước khi xử lý thành tín hiệu kết hợp. Giả sử không qua khâu xử lý, video ít *nhiều* hơn, độ phân giải cao hơn, và màu sắc đẹp hơn (nhiều video xuất hiện dưới dạng nối hạt hoặc "tuyết" trong hình ảnh). Nên dùng S-video thay cho video kết hợp nếu camcorder và thiết bị nhập hỗ trợ nó.

Digital (giao diện PC IEEE 1394)

Video, audio, và máy ghi kỹ thuật số kiểm soát camera hoặc băng. Loại nối kết này chỉ có mặt trên camcorder kỹ thuật số, chẳng hạn như camcorder theo hình thức miniDV. Nó đưa ra phương cách truyền video và audio kỹ thuật số trước khi chuyển và xử lý. Nếu không qua hết các bước xử lý này, hình ảnh và âm thanh sẽ rõ ràng.

Muốn chụp tín hiệu dưới dạng số trên máy tính, phải nhờ đến card đặc biệt. Tên kỹ thuật của giao diện kỹ thuật số này là IEEE 1394, còn gọi là FireWire.

Vì tín hiệu được chụp dưới dạng kỹ thuật số, nên sẽ không đòi hỏi xử lý nhiều, do đó có thể chụp lượng lớn dữ liệu trong mỗi giây. Nghĩa là dễ dàng chụp hình ảnh toàn màn hình ở tốc độ 30 khung hình/giây. Bạn không thể thực hiện điều này với phần lớn card tương tự trừ phi có máy tính trang bị CPU mạnh. Ngoài ra có thể kiểm soát việc phát từ máy tính thông qua nối kết kỹ thuật số.

Micro

Dùng để cắm micro ngoài, thường qua jack mini. Micro gắn đằng trước camcorder dành thu âm thanh chung. Nhưng nếu thấy thu quá nhiều tạp âm, có thể cắm micro ngoài và đặt gần nguồn âm thanh hơn. Điển hình của vấn đề này là khi bạn thu âm ai đó đang nói ở một nơi ồn ào. Trong tình huống như thế này, có thể nhờ đến micro mạch vòng.

Ống nghe

Dùng cắm ống nghe, thường qua phích cắm nhỏ stereo. Nếu quan tâm đến chất lượng âm thanh trong cảnh quay cụ thể, chẳng hạn như cảnh nói chuyện, nên thông qua ống nghe để theo dõi tín hiệu âm thanh đang nghe. Ống nghe sẽ cho biết là có thu quá nhiều tạp âm hay không, trong trường hợp đó, nên sử dụng micro ngoài.

Nguồn điện ngoài

Dành nối vào bộ nguồn bên ngoài để sạc pin hoặc chạy camcorder không pin. Chỉ nên sử dụng bộ nguồn dành cho camcorder. Tuy bộ nối có thể giống nhau, nhưng cấu hình và yêu cầu về điện thường khác nhau trên từng camcorder. Nếu cắm bộ nguồn cho nhãn hiệu camcorder này vào nhãn hiệu khác, rất có thể camcorder sẽ không chạy và bị hư.

Đồng bộ

Một số camcorder cung cấp nối kết đồng bộ, và bạn có thể thông qua nối kết này để kiểm soát camcorder từ bên ngoài. Chức năng của nối kết đồng bộ thay đổi tùy theo mỗi loại camcorder. Thông thường, nhờ nó để nối camcorder với VCR ngoài có cùng loại nối kết. Sau đó biên tập video và audio qua nối kết đồng bộ.

Điều khiển tự động và bằng tay

Camcorder tiêu dùng phục vụ cho những ai có ít kinh nghiệm và kiến thức về video. Họ chỉ việc chia máy và quay là xong. Đối với người

có camcorder chất lượng cao, quá trình này thật dễ dàng. Anh không biết hoặc không thèm bận tâm đến hoạt động bên trong camera khi quay, và hầu hết người tiêu dùng thích thế. Tuy nhiên, có mấy lý do buộc kiểm soát xác lập mà camcorder tự xử lý.

Nếu cảm thấy thích quyền điều khiển đó, nên mua camcorder có chọn lựa chuyển đổi giữa chế độ tự động và bằng tay. Mỗi camcorder cung cấp chọn lựa giành quyền khác nhau. Thông thường, camcorder càng đắt tiền thì càng đưa ra nhiều tùy chọn giành quyền bởi nhà sản xuất giả định người có kinh nghiệm mới mua chúng. Sau đây là những xác lập tự động thường có giành quyền.

Tiêu cự

Bộ cảm biến trong ống kính dò xem cảnh được quay có ở đúng tiêu cự hay không, sau đó điều chỉnh tiêu cự nếu cần thông qua động cơ dịch chuyển các bộ phận trong ống kính. Nhiều khi, bộ cảm biến làm tròn nhiệm vụ và cảnh ở đúng tiêu cự. Tuy nhiên, có những lúc nó điều chỉnh tiêu cự lên sai vật thể. Ví dụ như bạn đang quay ngôi nhà và ai đó bước nhanh qua trước camera, bộ cảm biến sẽ cố điều chỉnh tiêu cự lên người đi ngang qua trong khi bạn muốn nó đặt tiêu cự lên ngôi nhà. Để khắc phục vấn đề này, chỉ việc chuyển sang điều chỉnh tiêu cự bằng tay là xong. Điều chỉnh bằng tay sẽ tắt bộ cảm biến và trao quyền điều khiển cho bạn. Hầu hết camcorder có điều chỉnh tiêu cự tự động và bằng tay.

Độ phơi sáng

Một bộ cảm biến nữa sẽ dò lượng ánh sáng đi vào ống kính và điều chỉnh khe lộ sáng, giống như tròng mắt vậy. Nếu ánh sáng đi vào ống kính quá yếu, cảnh sẽ tối và mất nét. Còn như ánh sáng quá mạnh, những chỗ sáng trên cảnh phim sẽ hóa trắng, tạo ra hình ảnh lỗ ánh sáng. Bộ cảm biến giữ cho hình ảnh càng sáng càng tốt, và nhiều khi đặc tính tự động này tỏ ra tác dụng.

Tuy nhiên, đôi lúc bạn cần phần lỗ ánh sáng trong cảnh phim để đối tượng lộ ra đúng. Điển hình là quay người trong ánh sáng cận

cảnh mờ mờ trên hậu cảnh ngập nắng. Nếu cho phơi sáng tự động, đối tượng sẽ khuất trong bóng tối. Cũng có tình huống hệ thống tự động gây ra nhầm lẫn, chẳng hạn như khi quay pháo hoa hoặc đèn nhấp nháy. Để bù đắp, có thể chuyển sang chế độ bằng tay và tự mình điều chỉnh độ phơi sáng. Đa số camcorder cao cấp có chọn lựa phơi sáng bằng tay.

Cân bằng màu trắng (white balance)

Vật thể trắng phản chiếu màu sắc khác nhau tùy theo loại ánh sáng nguồn đang chiếu lên nó. Rõ ràng, ánh sáng đỏ sẽ khiến vật thể trắng phản chiếu màu đỏ. Tuy nhiên có những biến thiên màu sắc tinh tế hơn trong môi trường mà chúng ta không nhận thấy bởi mắt người tự động điều chỉnh theo *nhiệt độ màu* (color temperature) của ánh sáng nguồn. Mắt chúng ta giả định rằng nguồn sáng nổi bật sẽ phát ánh sáng trắng và tự động điều chỉnh sự cảm nhận sao cho vật thể trắng là màu trắng đối với chúng ta, bất kể nguồn sáng là bóng đèn tròn hay mặt trời. Máy quay phim không thể điều chỉnh như thế được; bạn phải bảo đảm sử dụng đúng loại phim cho nhiệt độ màu: trong nhà hay ngoài trời.

Camera sẽ cố sức bù đắp, song đôi lúc làm sai. Giả sử vật thể được chiếu sáng bằng đèn dây tóc, còn mặt trời chiếu sáng hậu cảnh, camera sẽ bù đắp bằng cách làm cho hậu cảnh hơi xanh hoặc vật thể hơi đỏ. Camera cũng có thể điều chỉnh và làm cho cả hai màu sai bét. Nhiều máy cao cấp cho phép bạn điều chỉnh màu trắng cho từng nhiệt độ màu.

Cửa trập

Chuyển động nhanh có thể gây ra bóng mờ. Nhiều camcorder cung cấp đặc tính cửa trập hầu giúp bạn giảm bớt bóng mờ và làm cho vật thể trở nên rõ nét. Để hiểu cơ chế của đặc tính này, bạn cần nắm đôi điều về khung hình video.

Chuyển động trong phim video được tạo bằng cách hiển thị nhanh một chuỗi khung hình tĩnh. Có thể xem một khung hình tĩnh khi tạm dừng VCR. Ở Mỹ, tiêu chuẩn truyền hình đòi hỏi 30 khung

hình/giây. Để tạo khung hình, ảnh hội tụ trên mặt CCD sẽ được quét từ trái sang phải theo đường ngang, bắt đầu ở góc trái trên hình ảnh. Ở Hoa Kỳ, khung hình gồm 525 đường. Đường đánh số lẻ được quét trước tiên, sau đó đến đường chẵn. Mỗi lần quét hình, *trường* (field) được tạo sẽ chứa một nửa thông tin trong hình. Khi hai trường hiển thị chung với nhau, chúng ta thấy trọn khung hình video.

Camcorder chụp lát thời gian rất nhỏ: 1/30 giây. Nếu vật thể không dịch vị trong suốt lát thời gian đó, ảnh rõ nét. Giả như vật thể hơi chuyển dịch trong 1/30 giây đó, ảnh sẽ mờ. Nhờ đặc tính của trập có thể ấn định thời lượng trên khung hình. Vẫn 30 khung hình/giây, nhưng mỗi khung hình chứa lát thời gian nhỏ hơn hay lớn hơn. Trong trường hợp ấn định camcorder ở 1/1000 giây, ảnh vận động viên chạy đua sẽ rất rõ nét. Với một số camcorder có thể ấn định cửa trập ở thấp hơn 1/30. Ở 1/4 giây, ảnh chuyển động sẽ để lại vệt dài phía sau.

Hệ số tăng (gain)

Tín hiệu video và audio được điều khiển tự động để nội dung ghi trên băng không bị sai lệch. Hầu hết camcorder không cung cấp phương tiện điều chỉnh thủ công, thế cũng tốt thôi. Tuy nhiên, trên một số camcorder cao cấp, có thể tự tay thêm hệ số tăng vào mức video để bù đắp cảnh quá tối. Thêm hệ số tăng cũng đồng nghĩa với thêm nhiễu video, vậy trong nhiều trường hợp chỉ nên áp dụng khi bức thiết. Dầu vậy, đặc tính này rất hữu ích.

Những đặc tính khác

Tất cả camcorder ngoại trừ những máy sơ đẳng nhất đều cung cấp vô số cải tiến. Trong nhiều trường hợp, chúng không cải thiện chất lượng video, mà chỉ thêm việc. Khi đi mua camcorder, xem chúng có làm bạn quan tâm hay không. Chưa chắc đặc tính cụ thể nào đó khiến bạn quyết định mua, nhưng bổ sung thuộc tính khác sẽ làm camcorder hấp dẫn hơn. Các đặc tính tiêu biểu là:

Hiệu ứng và tựa đề

Có thể thêm hiệu ứng vào video. Những hiệu ứng như màu nâu và đen trắng làm thay đổi màu sắc. Hiệu ứng âm bản làm đảo màu, biến sáng thành tối và tối thành sáng. Hiệu ứng như ghép mảnh đa sắc sẽ thêm sai lệch kỹ thuật số. Tựa đề cho phép đưa văn bản lên trên hình ảnh.

Hoạt hóa

Khi bạn nhấn nút Record, camcorder chỉ quay một vài khung hình rồi dừng lại. Điều này cho phép hoạt hóa.

Chuyển cảnh

Có thể nhấn nút và camcorder tự động làm cho cảnh mờ dần thành màu đen hoặc từ màu đen sáng dần thành cảnh đang quay. Ở một số camcorder, có thể chuyển từ khung hình tĩnh của cảnh quay trước trên băng sang cảnh quay mới. Chuyển cảnh có thể lý thú, nhưng xin nhớ rằng sau này không thể thay đổi khi biên tập.

Cảnh quay ban đêm

Camcorder phát ánh sáng hồng ngoại cho bạn quay trong tình huống thiếu ánh sáng môi trường. Hình ảnh đen trắng, người và động vật có cặp mắt sáng rực. Hình 3.3 minh họa cảnh quay ban đêm.



Hình 3.3 Cảnh quay ban đêm.

Hình ảnh tĩnh

Hầu hết camcorder miniDV còn cung cấp khả năng chụp ảnh tĩnh kỹ thuật số. Sau đó, bạn nhờ nối kết FireWire để chuyển hình ảnh tĩnh vào máy tính và lưu dưới dạng tập tin JPEG.

Nhiều cửa hàng điện tử cho phép bạn cầm camera, kiểm tra và xem hình ảnh do chúng tạo ra trên màn hình. Sau khi quyết định là có đủ tiền mua hay không, xét tới kiểu dáng và đặc tính mong muốn.

Khám phá camera

Hầu hết camcorder được chế tạo sao cho bạn chỉ việc bấm máy là xong. Dẫu vậy, cũng nên tham khảo tài liệu hướng dẫn trước khi sử dụng camcorder lần đầu tiên. Có thể bạn vô ý làm điều gì đó gây hư hại. Bạn đơn giản không biết chỗ cắm hoặc cách bật chẳng hạn. Phần lớn tài liệu đều có phần tìm hiểu nhanh và cảnh báo nguy hiểm. Bất luận là sở hữu hay mua camcorder nào, hãy mỗi khi chuẩn bị quay, hãy áp dụng tiến trình cơ bản dưới đây:

- 1. Gắn pin vào camera** Tất cả camcorder đều đi kèm một pin sạc. Gắn pin vào camcorder và bảo đảm pin được nạp đủ điện. Nếu chưa đủ điện, phải cắm vào bộ nguồn. Khi camcorder tắt, bộ nguồn sẽ sạc pin. Còn như camcorder bật, bộ nguồn thế chỗ của pin và chạy camcorder, nhưng không sạc pin.
- 2. Gắn băng** Nhấn nút Eject để mở hộc băng video. Cửa hộc băng thường nổi vào động cơ, nên dùng tay đóng mở nó. Cứ để động cơ hoạt động. Định đúng chiều băng cát-xét và thả vào hộc, sau đó cẩn thận đóng lại. Đừng cố nhấn băng cát-xét vào nếu nó không vào dễ dàng. Lỡ như ngược băng, nó sẽ không khớp vào khe.
- 3. Bật nguồn và vào chế độ standby** Camcorder có hai chế độ: camera và VTR. Muốn sẵn sàng quay, bật sang chế độ camera. Camera bật và đưa tín hiệu video vào kính ngắm, bộ nối ra video, và máy ghi băng video. Chế độ camera còn đặt máy ghi vào chế độ standby để khởi ghi ngay khi nhấn nút Record.

Khi bật camcorder sang chế độ VTR, camera tắt và máy ghi băng video vào chế độ playback. Camcorder có các nút điều khiển máy ghi: Play, Stop, Pause, Rewind, và Fast Forward.

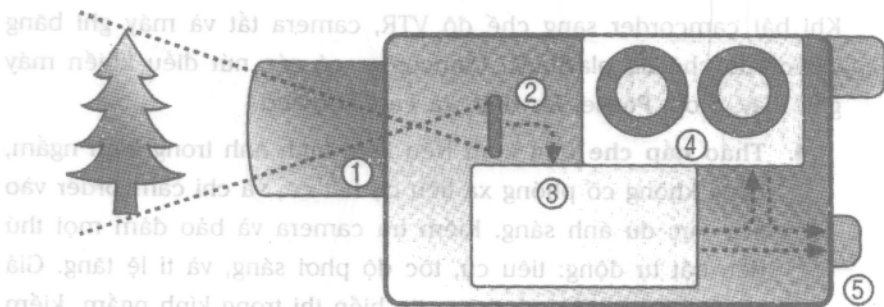
4. **Tháo nắp che ống kính** Nên xem hình ảnh trong kính ngắm, bằng không cố phóng xa tiêu cự hết cỡ, và chỉ camcorder vào khu vực đủ ánh sáng. Kiểm tra camera và bảo đảm mọi thứ đều bật tự động: tiêu cự, tốc độ phơi sáng, và tỉ lệ tăng. Giả sử đèn không bật và thông tin hiển thị trong kính ngắm, kiểm tra xem pin đã gắn đúng cách và nạp đủ điện hay chưa. Nếu vẫn không có hình ảnh, hãy đọc tài liệu tham khảo. Có thể công tắc ở đầu đó sẽ đặt camera vào chế độ không phát hình, như khóa an toàn chẳng hạn.

5. **Nhấn nút Record** Đèn đỏ bật sáng, và camcorder bắt đầu ghi vào băng video.

Trước khi khởi quay cảnh phim, hãy tìm hiểu camera cũng như công dụng của các nút và đèn báo. Mục này sẽ lướt qua các bộ phận chính trong camcorder. Đặt mình vào khu vực có ánh sáng tốt, một số vật thể gần với bạn, và những vật thể khác cách xa hơn 15 m, chẳng hạn như ngoài cửa hoặc bên cửa sổ. Có thể chỉ camcorder vào vật thể này để xem các xác lập khác nhau làm hình ảnh thay đổi như thế nào trong camcorder.

Những điểm cơ bản về camera

Camcorder là một chiếc máy diệu kỳ. Vào thập niên 60, bạn cần camera nặng 90 kg, cần phòng dây trang thiết bị điện tử, và máy ghi băng video có kích thước bằng chiếc xe hơi để thực hiện hết chức năng của camcorder, và vẫn chưa tiếp cận được chất lượng của camcorder sơ đẳng nhất. Tuy nhiên, hầu có nhiều cải tiến đi chẳng nữa, quá trình biến ánh sáng thành tín hiệu truyền hình vẫn y như vậy.



Hình 3.4 Nguyên tắc hoạt động của camcorder.

Như minh họa ở Hình 3.4, những hoạt động sau sẽ diễn ra mỗi lần bạn ghi và phát hình bằng camcorder.

- 1. Ánh sáng hội tụ trên CCD** Hình ảnh hội tụ thông qua các thấu kính lên mặt nhạy sáng của vi mạch CCD. Nếu camcorder có ba vi mạch, trước tiên, ánh sáng sẽ được tách thành màu đỏ, màu xanh lục, và màu xanh lam qua các bộ lọc màu, sau đó mỗi vi mạch sẽ nhận hình ảnh của một trong ba màu. Cường độ ánh sáng đập vào vi mạch được kiểm soát nhờ khe lỗ sáng trong thấu kính, thường điều chỉnh bằng tay.
- 2. Vi mạch chuyển đổi ánh sáng thành tín hiệu video** Tín hiệu đồng bộ trong camera điều khiển việc quét hình hiển thị trên vi mạch CCD. Trong lúc quét hình, sẽ tạo tín hiệu video.
- 3. Phần điện tử khuếch đại tín hiệu** Tín hiệu yếu từ CCD được khuếch đại và xử lý, sau đó gởi đến máy ghi băng video. Nếu tín hiệu quá thấp, có thể thêm hệ số tăng ở giai đoạn này. Đây cũng là thời điểm bổ sung chuyển cảnh và hiệu ứng kỹ thuật sẽ vào tín hiệu. Trong trường hợp có camcorder kỹ thuật số (DVcam), tín hiệu khuếch đại sẽ chuyển đổi thành dòng dữ liệu.

☆ **GHI CHÚ** Mặc dù camera có thể thêm hiệu ứng kỹ thuật số, nhưng tín hiệu video vẫn là tương tự.

4. **Ghi tín hiệu video vào băng** Tín hiệu video và audio hoặc dòng dữ liệu được ghi vào băng video. Để ghi hình có độ phân giải cao, hệ thống cần khả năng ghi tín hiệu chất lượng cao. Muốn đạt được chất lượng đó, mỗi khung hình video được ghi nghiêng lên băng. Khung hình nghiêng chồng sát vào nhau nhờ đầu đọc quay nhanh trên trống. Quá trình này mang tên là *quét xoắn ốc* (helical scan).

Tiếng o o nghe được từ camcorder trong chế độ standby là tiếng đầu từ đang quay. Hầu hết camcorder rút khỏi chế độ standby sau một khoảng thời gian nếu bạn không ghi gì cả. Nhờ vậy sẽ hạn chế hao mòn đầu quay và ngăn đầu từ làm mòn đoạn băng đó.

5. **Phát băng** (Có thể lấy băng ra và phát trên thiết bị phát tương thích (ví dụ như VCR) hoặc tận dụng đặc tính phát trong camcorder. Khi bật camcorder sang chế độ VTR (video tape recorder) hoặc chế độ tape, đoạn phát sẽ đưa vào kính ngắm và bộ nối ra. Đầu tiên, tín hiệu từ băng được khuếch đại, sau đó xử lý thành tín hiệu video kết hợp chuẩn. Các loại nối kết ra khác nhau sẽ kéo tín hiệu từ những điểm khác nhau trong chuỗi xử lý video.

Tín hiệu phải đi qua càng ít chặng, thì tín hiệu video càng rõ. Tín hiệu video kết hợp là kết quả của tất cả giai đoạn xử lý video. Nếu dùng ngõ ra S-video, hãy lấy tín hiệu trước khi xử lý xong, do đó tín hiệu rõ hơn rất nhiều. Trong trường hợp sử dụng camcorder kỹ thuật số và truyền tín hiệu kỹ thuật số bằng giao diện IEEE 1394, thì bỏ qua bộ chuyển đổi số ra tương tự cùng mọi xử lý sau đó. Dòng số truyền tới máy tính giống như tín hiệu số ghi vào băng. Nhờ nối kết kỹ thuật số, có thể sao chép nhiều mà không làm giảm chất lượng. Trái lại, nếu sao chép từ ngõ ra kết hợp, nhiễu sẽ tích tụ mỗi lần bạn sao chép. Ngoài ra, độ phân giải và thuần màu giảm sút trên từng bản sao.

Để cho phép xem video trên nhiều hệ thống, người ta đã thiết lập tiêu chuẩn quốc tế. Ví dụ, băng VHS chuẩn có thể thu phát trên bất

kỳ máy VHS nào. Tuy nhiên, ngoài hình thức băng ra, còn hình thức chuẩn cho tín hiệu video kết hợp, và những tiêu chuẩn này thay đổi tùy theo quốc gia. Mỹ theo tiêu chuẩn NTSC. Phần lớn các nước châu Âu sử dụng tiêu chuẩn PAL. SECAM là tiêu chuẩn thứ ba ở Pháp. Số dòng quét và tần số khung cũng thay đổi theo từng quốc gia. Chỉ cần biết quốc gia theo tiêu chuẩn nào khi định phát băng ghi hình bằng camcorder trên hệ thống tuân theo tiêu chuẩn khác, chẳng hạn như TV trong khách sạn ở Tây Ban Nha. Dẫu hai máy sử dụng băng VHS chuẩn, song có thể mỗi máy theo tiêu chuẩn video khác nhau. Nói chung, nếu sinh sống ở Mỹ và dự tính quay kỳ nghỉ hè ở quốc gia khác, thì không có vấn đề gì.

Các đặc tính trong camera

Sau khi quay video với xác lập tự động, chúng ta khám phá một số phần khác trong camcorder.

Phóng to thu nhỏ

Nhờ đặc tính phóng to thu nhỏ của ống kính, có thể lấy cận cảnh đối tượng mà không cần tiến tới gần. Các bộ phận trong ống kính dịch chuyển khi bạn nhấn công tắc phóng to thu nhỏ. Nếu nhấn công tắc bên này, bạn thu cảnh quay hẹp lại gần và đối tượng dường như tiến gần đến camera. Còn như nhấn bên kia công tắc phóng to thu nhỏ, tức là phóng cảnh quay rộng ra xa và đối tượng có vẻ cách xa hơn. Công tắc này còn cho phép phóng to thu nhỏ ở tốc độ khác nhau.

Khi phóng to thu nhỏ, tức là đang thay đổi tiêu cự của ống kính. Trước lại thời trước khi có ống kính điều chỉnh tiêu cự, các nhà làm phim sử dụng ống kính có tiêu cự cố định. Nếu cần cảnh quay hẹp trong lúc camera đang quay, họ phải dịch chuyển camera trên giá di động, và điều chỉnh tiêu cự.

Tiêu cự là khoảng cách tính bằng mm giữa tâm ống kính và mặt CCD. Khoảng cách càng lớn, cảnh quay càng hẹp; khoảng cách càng ngắn, cảnh quay càng rộng từ 4.3 mm đến 43 mm là ống kính 10-1, tức

10X. Ống kính gia dụng thường có cự ly 16X. Nhiều camcorder được quảng cáo là có cự ly 48X hoặc 72X. Để đạt được cự ly này, camcorder thu ngắn tiêu cự ảnh video sau khi ống kính đạt giới hạn trên. Điều chỉnh tiêu cự kỹ thuật số giống như phóng lớn ảnh trên máy tính. Giả sử chụp quá xa, chất lượng hình ảnh giảm sút rất lớn. Cự ly của ống kính đủ cho phần lớn nhu cầu của bạn mà không phải nhờ đến cự ly kỹ thuật số.

Hãy nhìn vào kính ngắm và thu ngắn tiêu cự trên những vật thể khác nhau. Trong trường hợp camcorder có điều chỉnh tiêu cự kỹ thuật số, thử tìm điểm trong đó điều chỉnh tiêu cự quang học đạt giới hạn và điều chỉnh tiêu cự kỹ thuật số nắm quyền.

Tiêu điểm

Trong lúc thu ngắn tiêu cự trên các vật thể khác nhau, camcorder tự động điều chỉnh tiêu điểm. Trong nhiều tình huống, tự động điều chỉnh tiêu điểm tỏ ra hữu hiệu. Nhưng có khi bộ cảm biến điều chỉnh tiêu điểm vào sai vật thể. Đây là thời điểm chuyển sang điều chỉnh tiêu điểm bằng tay.

1. Với camcorder đang tự động điều chỉnh tiêu điểm, thu ngắn tiêu cự một nửa đối với vật thể cách xa 6 m. Camcorder điều chỉnh tiêu điểm vào vật thể.
2. Đưa tay ra trước ống kính khoảng 30-60 cm. Để ý tiêu điểm dịch sang bàn tay của bạn, các vật thể khác không còn nhìn thấy rõ.

Nếu đây là điều bạn muốn, tự động điều chỉnh tiêu điểm để phát huy tác dụng, nhưng hãy hình dung đối tượng là diễn giả và bàn tay của bạn là người đi qua trước ống kính camera. Trong trường hợp này, bạn cần điều chỉnh tiêu điểm vào đối tượng và không lưu ý người xem về người đi ngang qua. Vì vậy, thực hiện như sau:

1. Với camcorder đang ở chế độ điều chỉnh tiêu điểm tự động, thu ngắn tiêu cự vào vật thể cách xa 6 m. Camcorder điều chỉnh tiêu điểm.

2. Chuyển sang chế độ điều chỉnh tiêu điểm bằng tay.
3. Vẩy tay trước ống kính. Tiêu điểm vẫn ở trên vật thể.

Trong chế độ điều chỉnh tiêu điểm bằng tay, phải điều chỉnh mỗi khi khoảng cách giữa bạn và vật thể thay đổi:

1. Với camcorder vẫn ở chế độ điều chỉnh tiêu điểm bằng tay, bước tới gần vật thể. Vật thể mờ đi.
2. Đứng lại, xoay núm hoặc vòng điều chỉnh tiêu điểm cho đến khi hình ảnh rõ nét trở lại. Để bảo đảm điều chỉnh tiêu điểm càng chính xác càng tốt, điều chỉnh tiêu điểm qua điểm sắc nét nhất rồi lưu. Điều chỉnh tiêu điểm tới lui cho đến khi tìm thấy tiêu điểm ngay chính giữa.

Thật dễ điều chỉnh tiêu điểm vào tính vật từ vị trí camera cố định. Tuy nhiên, tự động điều chỉnh tiêu điểm tỏ ra vô cùng hữu ích khi bạn hoặc đối tượng mà bạn đang quay cứ chuyển động. Việc này làm bạn đỡ phải lo điều chỉnh tiêu điểm, nên có thể tập trung vào việc bám sát hành động. Hơn nữa, trên nhiều camcorder, kính ngắm có độ phân giải thấp. Cảnh quay trông có vẻ được điều chỉnh tiêu điểm trong kính ngắm có thể sẽ không như vậy trên màn hình.

Chiều sâu trường

Có khả năng điều chỉnh tiêu cự liên tục qua ống kính sẽ cho phép bạn tiến gần đến đối tượng mà không cần động tay động chân. Có thể thông qua tiêu cự để tạo cảnh quay bất thường và giúp người xem chú tâm vào đối tượng. Hiện tượng lý thú xảy ra khi thu gần tiêu cự. *Chiều sâu trường* (depth of field) giảm và khoảng cách *ép lại*.

Chiều sâu trường là cự ly vào đúng tiêu điểm với tiêu cự, xác lập phơi sáng, và camera đã cho.

1. Chuyển camcorder sang điều chỉnh tiêu điểm bằng tay.
2. Phóng xa tiêu cự hết cỡ vào cảnh quay rộng và điều chỉnh tiêu điểm.

Như bạn thấy, hầu hết sự vật đều vào đúng tiêu điểm. Với ống kính ở tiêu cự và độ phơi sáng đó, bạn có chiều sâu trường rộng. Có thể sử dụng góc quay rộng và chiều sâu trường này khi muốn sự vật ở đúng tiêu điểm cho cảnh quay cụ thể - ví dụ như người ở cận cảnh đang nói về ngọn núi phía sau mình.

3. Thu ngắn tiêu cự gần hết cỡ rồi điều chỉnh tiêu điểm vào cảnh quay hẹp vật thể cách xa 4,5 m.

Bạn sẽ thấy vật thể đó ở khoảng cách này và bất kỳ vật thể nào gần hơn 4,5 m đều không còn nhìn thấy rõ.

Có thể sử dụng góc hẹp và chiều sâu trường nếu muốn hướng người xem vào vật thể nào đó. Ví dụ như hướng chú ý vào một người trong đám đông, có thể đặt camcorder cách xa 6m và thu ngắn tiêu cự. Với chiều sâu trường, người phía trước và phía sau đối tượng đều mờ, nên họ không giành được sự chú ý của người xem. Hình 3.5 minh họa việc dùng chiều sâu trường để cách ly đối tượng.

Nếu đang quay vào ngày đẹp trời, có thể sẽ không thấy sự thu hẹp đáng kể của chiều sâu trường bởi độ phơi sáng thấp - khe ló sáng nhỏ.



Hình 3.5 Dùng chiều sâu trường để thu hút người xem.

Ép khoảng cách ra khi tăng tiêu cự hoặc thu ngắn tiêu cự. Vật thể không chỉ gần camera hơn mà còn gần với nhau trong mối tương quan với camera.

1. Phóng xa tiêu cự hết cỡ vào cảnh quay rộng, sau đó bật công tắc để hơi thu ngắn tiêu cự. Tiêu cự này gần giống với mắt người. Vật thể cách xa 18m dường như có kích thước bằng nửa vật thể đó cách xa 9m.
2. Thu ngắn tiêu cự vào vật thể cách xa vài chục mét. Bạn thấy khoảng cách giữa các vật thể dường như bị ép lại. Trong khi chênh lệch khoảng cách 9m dẫn đến kích thước gấp đôi khi nhìn bằng tiêu cự thường thì chênh lệch 9m ở khoảng cách 60 m lại khó nhận thấy bằng tiêu cự lớn. Kích thước vật thể không đổi và nhỏ hơn, nên khoảng cách so với camera dường như bị ép lại.

Hình 3.6 là cùng một cảnh với Hình 3.7 được quay từ khoảng cách 30m bằng ống kính dài hơn nhiều. Để ý ống kính dài ép các vật thể về mặt khoảng cách như thế nào.



Hình 3.6 Cảnh quay rộng cho thấy đối tượng tự nhiên.



Hình 3.7 Thu ngắn tiêu cự vào cùng một cảnh sẽ ép khoảng cách.

Hiệu ứng này cho phép vật thể cách xa nhau dường như xích lại gần nhau hơn. Đôi khi chuyên viên quay phim áp dụng hiệu ứng này để làm cho phóng viên có vẻ đứng gần sự kiện. Ống kính chụp ảnh từ xa có thể đặt phóng viên ngay trước phi thuyền con thoi ở cách xa một cây số. Ống kính chụp ảnh từ xa là ống kính có tiêu cự cố định rất dài.

Độ phơi sáng

Cũng như điều chỉnh tiêu điểm tự động, phơi sáng tự động luôn tỏ ra hiệu quả. Bộ cảm biến trong camcorder nhìn toàn cảnh rồi điều chỉnh khe lỗ sáng trong thấu kính sao cho phần sáng nhất của cảnh sẽ sáng hết mức. Bộ phận này lo trọn vấn đề phơi sáng nếu không có *tỉ lệ tương phản* (contrast ratio).

Tỉ lệ tương phản là chênh lệch giữa phần sáng nhất và tối nhất trong cảnh phim. Mắt người có tỉ lệ tương phản rất lớn; chúng ta có thể nhìn rõ chi tiết khuôn mặt của người đứng gần trong bóng tối và thấy chi tiết ở hậu cảnh ngập nắng mà trông mắt không phải điều chỉnh. Trái lại, máy quay video có tỉ lệ tương phản rất hạn chế. Nếu quay cùng một cảnh bằng camcorder, với hậu cảnh phơi sáng đúng, sẽ không có chi tiết gương mặt người khuất trong bóng tối. Để bù đắp, có hai chọn lựa: chiếu thêm ánh sáng vào gương mặt bằng cách yêu cầu người đó đứng dưới ánh mặt trời; hoặc thay đổi độ phơi sáng bằng việc đóng/mở khe lỗ sáng.

Có thể tăng độ phơi sáng để làm rõ chi tiết trên khuôn mặt hoặc cho hậu cảnh bị hóa trắng một chút. Người ta thường không xem việc hóa trắng (clipping) là giải pháp lý tưởng song chấp nhận nếu thực hiện một cách thẩm mỹ. Quyền quyết định là ở bạn. Nhiều camcorder có nút backlight hoặc chương trình tự động xử lý vấn đề về tỉ lệ tương phản. Song thường dễ hơn cả là điều chỉnh bằng tay nếu camcorder trang bị đặc tính này. Hình 3.8 và 3.9 cho thấy hai xác lập phơi sáng khi quay vật thể cận cảnh tối.

Phơi sáng bằng tay cũng hữu ích trong tình huống cường độ ánh sáng thay đổi liên tục - chẳng hạn như khi quay pháo hoa hoặc đèn nhấp nháy ban đêm. Trong hoàn cảnh này, phơi sáng tự động sẽ cố sức điều chỉnh độ phơi sáng theo từng thay đổi cường độ ánh sáng. Nếu thay đổi độ phơi sáng thấy rõ thì có thể trở nên phiền phức. Trong trường hợp xảy ra chuyện này, chuyển sang phơi sáng bằng tay và điều chỉnh cảnh pháo hoa hoặc ban đêm.



Hình 3.8 Hậu cảnh phơi sáng
đúng, nhưng chi tiết
cận cảnh bị mờ.



Hình 3.9 Tăng độ phơi sáng
sẽ làm lộ rõ chi tiết

Có thể xem điều chỉnh độ phơi sáng có mục đích rất thực tiễn: nó giữ cho ánh sáng đều và mức video càng sáng càng tốt. Song cũng nên xem độ phơi sáng là công cụ sáng tạo khi dựng cảnh. Nếu muốn về u ám, có thể giảm độ phơi sáng và làm tối cảnh quay. Nhiếp ảnh là họa phẩm bằng ánh sáng. Bộ cảm biến phơi sáng tự động giả định đúng độ phơi sáng cho cảnh quay, nhưng có thể không phù hợp với hình ảnh của bạn. Đừng cho phép chức năng tự động can dự vào cảnh quay. Tiếng bíp cảnh báo và đèn nhấp nháy có thể đáng sợ. Tuy nhiên, đèn cảnh báo không nhất thiết cho biết chuyện bất ổn, chỉ là bạn đang làm điều gì đó thất thường mà thôi. Nên tận dụng điều khiển độ phơi sáng cùng mọi điều khiển khác trên camcorder để giúp vẽ nên bức tranh bằng ánh sáng.

Một cách lợi dụng độ phơi sáng khác là điều chỉnh chiều sâu trường. Khe lá sáng càng mở, ánh sáng cho vào càng nhiều và càng thu hẹp chiều sâu trường. Nếu quay vào ngày chan hòa ánh nắng bằng ống kính camcorder phóng xa tiêu cự và bật chế độ phơi sáng tự động, hầu hết sự vật sẽ rõ nét. Đó là do khe lá sáng đóng lại để giới hạn lượng ánh sáng đi vào, do đó chiều sâu trường rộng. Giả sử quay cùng một cảnh đó trong bóng tối, khe lá sáng sẽ mở ra để cho ánh sáng vào nhiều hơn, vì vậy có nhiều chỗ mờ hơn. Có thể lợi dụng việc

này để kiểm soát chiều sâu trường và giữ cho khu vực nào đó rõ nét trong cảnh quay hầu giúp tập trung sự chú ý của người xem.

Một số camcorder chỉ ra xác lập phơi sáng qua hệ thống khẩu độ. Số chỉ khẩu độ càng nhỏ, khe lỗ sáng càng rộng, và ánh sáng vào ống kính càng nhiều.

Cửa trập

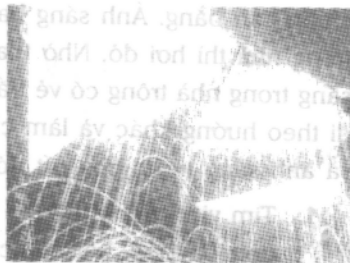
Núm điều chỉnh cửa trập cho phép tăng giảm lát thời gian cho từng khung hình. Giả sử sử dụng cửa trập nhanh 1/1000 giây, hình dáng của vật chuyển động nhanh sẽ rõ nét và ít mờ hơn. Một số camcorder có tốc độ cửa trập chậm tới 1/4 giây. Khi chọn tốc độ này, bất cứ vật thể chuyển động nào cũng mờ.

1. Tìm vị trí quay vật chuyển động, chẳng hạn như xe chạy ngang qua hoặc cành hoa lay động trong gió.
2. Bật camcorder, nhấn nút Shutter hoặc vào chế độ cửa trập.
3. Đổi tốc độ cửa trập sang 1/1000 và điều chỉnh tiêu điểm vào vật chuyển động.

Trong Hình 3.10 và 3.11, giọt nước rõ nét ở tốc độ cửa trập cao, nhưng biến thành vệt sáng khi tốc độ xuống còn 1/4 giây.



Hình 3.10 Giọt mưa dường như đứng yên ở tốc độ cửa trập nhanh.



Hình 3.11 Cùng giọt mưa đó như một vệt sáng ở

Đặc tính của trập giúp làm lộ rõ chi tiết của vật chuyển động, chẳng hạn như trong thể thao. Và cũng như bao điều khiển trên camcorder, bạn có thể tận dụng đặc tính này chỉ vì thích cái vẻ do nó tạo ra. Bạn điều khiển cửa trập cùng với tiêu cự và độ phơi sáng để không chế chiều sâu trường. Tốc độ của trập cao đòi hỏi ánh sáng nhiều, khe lộ sáng mở lớn hơn, dẫn đến chiều sâu trường hẹp hơn. Nếu muốn chiều sâu trường hạn chế vào ngày đẹp trời, hãy sử dụng tốc độ cửa trập nhanh.

Cân bằng màu trắng

Sẽ có lúc phải quay hoặc chọn quay với ánh sáng nguồn có nhiệt độ màu khác nhau. Tính hướng phổ biến là khi quay đối tượng trong nhà được chiếu sáng bằng bóng đèn dây tóc và ánh sáng ban ngày lọt vào từ cửa sổ. Sự kết hợp nhiệt độ màu này khoác một vẻ hấp dẫn lên cảnh quay nếu đó là điều bạn muốn.

Lỡ như không thích, có thể làm cho ánh sáng đèn tròn xanh hơn hoặc ánh sáng ngoài trời đỏ hơn. Nhà làm phim chuyên nghiệp thực hiện điều này qua gel. Gel là tấm nhựa màu rút nhiệt do đèn cao áp tỏa ra. Nếu muốn thiết bị đèn dây tóc khớp với ánh sáng ban ngày, người ta đặt gel xanh nhạt lên nó.

Giả sử không bận tâm đến phối màu ánh sáng, có thể sử dụng cân bằng trắng. Camcorder sẽ xử lý sự phối màu này bằng cách điều chỉnh cân bằng. Ánh sáng ban ngày sẽ trông hơi xanh còn ánh sáng trong nhà thì hơi đỏ. Nhờ thay đổi cân bằng trắng, bạn làm cho ánh sáng trong nhà trông có vẻ trắng, và ánh sáng ban ngày rất xanh, hoặc đi theo hướng khác và làm cho ánh sáng ban ngày trông có vẻ trắng và ánh sáng trong nhà rất đỏ. Giả sử muốn thử chọn lựa thứ nhất:

1. Tìm vị trí trong nhà có kết hợp ánh sáng ban ngày và ánh sáng đèn dây tóc, bật camcorder .
2. Bật cân bằng trắng bằng tay.
3. Camcorder đưa ra ba chọn lựa: ánh sáng ban ngày, ánh sáng trong nhà, hoặc xác lập bằng tay. Nếu camcorder không cho phép bạn tự ấn định, chuyển sang ánh sáng trong nhà. Đừng

quên xác lập này dựa vào nhà sản xuất camcorder xem xét như thế nào về nhiệt độ màu thích hợp. Ánh sáng thực sự đỏ hơn hoặc xanh hơn. Nếu tự tay ấn định cân bằng trắng, thì nhận được cân bằng chính xác hơn.

4. Chọn chế độ ấn định bằng tay, đặt tờ giấy trắng hoặc bìa cứng sao cho phần lớn ánh sáng chiếu vào nó đều phát xuất từ đèn dây tóc.
5. Chia camcorder sao cho tờ giấy trắng lấp đầy khung hình. Tiêu điểm không thành vấn đề.
6. Nhấp nút ấn định cân bằng trắng. Tờ giấy trắng có vẻ hơi đỏ giờ trở thành màu trắng. Khi phóng xa tiêu cự, ánh sáng trong nhà lúc này có màu trắng còn ánh sáng ban ngày là màu xanh.

Hiệu ứng và tựa đề

Mỗi camcorder có hiệu ứng, chuyển cảnh, và đặc tính tựa đề khác nhau. Do đã nắm sơ lược về nguyên lý hoạt động của camcorder, có thể thử nghiệm những đặc tính này xem có hấp dẫn không. Vì chúng không cần thiết cho chụp ảnh đẹp, nên sẽ không đi sâu vào chi tiết. Về chi tiết, tham khảo tài liệu đi kèm với camcorder. Dẫu không chắc ứng dụng nhiều khi quay phim song cần biết.

Đừng quên hiệu ứng thường thu hút sự chú ý. Người xem chú ý đến chuyển cảnh bất mắt hơn là diễn biến trong cảnh phim. Bên cạnh đó, nếu quay với hiệu ứng, sau này sẽ khó lòng hủy bỏ. Ví dụ, khi quay một ngày trên bãi biển tới hiệu ứng solarize, sau này bạn sẽ không thể bỏ đi nếu đổi ý. Tốt hơn hết là áp dụng hiệu ứng đối với một vài cảnh quay mà thôi.

Cảnh quay đều

Hiện nay, nhiều camcorder có hệ thống làm cho hình ảnh không thay đổi trong lúc quay. Trong hầu hết trường hợp, nên tận dụng đặc tính này. Bộ cảm biến trong camcorder gửi thông tin phản hồi chuyển động đến hệ thống chuyển dịch hình nhằm hạn chế chuyển động giật giật. Nó không bù đắp vào vận hành tồi của camera, nhưng hữu dụng.

Bật tắt đặc tính này qua menu của camcorder. Thu ngắn tiêu cự vào cảnh quay hẹp của vật thể cách xa, rồi để ý cảnh quay đều tác động thế nào đến hình ảnh.

Ánh sáng

Sự ra đời của CCD đã tạo ra làn sóng đổi mới trong camcorder. Chúng trở nên gọn nhẹ, bền, dễ vận hành, và đa năng hơn; bên cạnh đó, chất lượng video được cải thiện vượt bậc. Ngày xưa, bạn phải bận tâm đến quá nhiều thứ kể cả ánh sáng, đến nỗi quay video là cả một công việc nặng nhọc. Ngày nay, có thể cầm camera lên và quay những gì mình nhìn thấy.

Không có điểm nào đi vào mọi chi tiết ánh sáng cho camera kiểu ống. Chỉ cần nói rằng mục tiêu của chiếu sáng thuở xưa là để lấy hình ảnh dùng được và chẳng dính dáng nhiều đến nghệ thuật nhiếp ảnh. Đó là lý do tại sao trong nhiều năm, người say mê nghệ thuật làm phim thích phim hơn là video. Tuy nhiên, mọi sự dần đổi thay khi CCD cải tiến và trở nên giống như phim hơn trong chất lượng hình ảnh và cách thức thực hiện. Về nhiều phương diện, quay video bằng camcorder dựa trên CCD dễ dàng hơn nhiều so với xử lý phim. Phim tốn kém hơn và phải chờ xử lý. Video làm hài lòng tức thời. Bạn nhận được đúng những gì nhìn thấy trong khi quay.

Phương pháp ánh sáng cho video rất gần với cách tiếp cận ánh sáng cho phim. Bạn lấy ánh sáng làm bút vẽ để phản ánh tình cảm muốn truyền đạt và giúp kể chuyện. Với camcorder hiện nay, không cần những xe tải chất đầy trang thiết bị ánh sáng đắt tiền. Giả thiết không có làm công việc phức tạp như biến đêm thành ngày, thường có thể quay phim với ánh sáng sẵn có. Nếu khu vực quá tối, thì bật đèn, di chuyển bóng đèn, đóng các tấm màn trên cửa sổ. Quan điểm là không cần làm cho ánh sáng phức tạp hơn mức vốn có: thêm bóng đèn chỗ này, di chuyển bóng đèn chỗ kia để tạo hiệu ứng mong muốn.

Trang thiết bị ánh sáng không nhiều và rẻ tiền. Khởi đầu với các món sau:

Đèn camera

Mang theo một trong các đèn này để phòng hờ hững. Có tình huống cần nâng đèn hơi cao hơn gương mặt diễn viên. Đèn này thường gắn vào bộ nối phía trước camcorder và cung cấp ánh sáng trực tiếp. Nếu buộc phải sử dụng, có thể khuếch tán ánh sáng bằng tấm nhựa mờ hoặc chia đèn lên trần nhà.

Foamcore

Ánh sáng dịu khuếch tán luôn tự nhiên và dễ chịu đối với mắt hơn là ánh sáng chiếu thẳng từ nguồn, chẳng hạn như ánh nắng mặt trời hoặc ánh sáng từ bóng đèn trần. Có thể tạo ánh sáng dịu bằng cách dội ánh sáng trực tiếp khỏi vật màu trắng. Cách thực hiện hữu hiệu là dội ánh sáng khỏi tấm bìa cứng lớn hoặc sử dụng Foamcore. Foamcore là tấm Styrofoam đặt giữa hai tấm bìa các-tông trắng, và có thể mua tại cửa hiệu. Kẹp buộc dây, hoặc cắm tấm Foamcore cách xa đối tượng vài chục cm và chiếu ánh sáng trực tiếp lên Foamcore thay vì lên đối tượng.

Foamcore còn giúp che ánh sáng. Ví dụ có thể dùng Foamcore để che đối tượng khỏi ánh nắng mặt trời. Sau đó dựa vào ánh sáng dội khỏi tấm Foamcore khác làm ánh sáng chính.

Đèn chiếu sáng

Đèn chiếu sáng này phải chiếu ánh sáng trong luồng ánh sáng khuếch tán. Đèn chiếu sáng không đắt tiền, nên có thể cất một hai cái trong đồ nghề chiếu sáng. Trong nhiều trường hợp, không chiếu ánh sáng trực tiếp vào đối tượng mà chiếu lên bề mặt trắng như tường hoặc trần nhà. Sau đó để ánh sáng phản chiếu tăng cường vào ánh sáng môi trường trong cảnh phim. Không dùng đèn chiếu sáng ngoài trời bởi nó không phát đủ ánh sáng, mà chỉ xài hạn chế trong nhà. Nếu sử dụng bất hợp lý, đèn chiếu sáng có thể làm ánh sáng mất tự nhiên trong cảnh phim.

Gel

Gel có nhiều màu sắc và độ dày đặc. Phần lớn trong suốt nhưng có loại đục. Đục tỏ ra hữu dụng trong việc biến ánh sáng chói chang trực tiếp thành ánh sáng khuếch tán tự nhiên. Bạn chỉ việc cắt tấm 60 cm² và đặt trước ánh sáng là xong, chừa lỗ thoát nhiệt. Có thể mua tại cửa hàng bán thiết bị ánh sáng cho sân khấu và phim ảnh. Trong lúc tới đó, dạo một vòng qua cửa hàng để có ý tưởng về dự án chiếu sáng.

Kep, băng thợ điện, và dụng cụ

Băng thợ điện dùng gắn Foamcore và gel, giữ các phần của cảnh trí, hoặc không cho bộ tóc giả bay khỏi đầu diễn viên. Bạn sẽ tìm thấy nhiều công dụng của băng thợ điện.

Cũng có thể thu thập một số kep. Kep gỗ (mệnh danh là C-47s) giúp kep gel vào bóng đèn. Vì bằng gỗ, chúng không dễ dẫn nhiệt. Ngoài ra, cần có bộ đồ nghề như búa, cưa, khoan điện... để treo bóng đèn, sửa cảnh trí, đồ dùng biểu diễn cùng bao thứ khác.

Âm thanh

Khi quay bằng camcorder, bạn thường là nhóm làm phim một người. Phần lớn năng lượng của bạn dành cho dàn dựng và lấy diễn xuất tốt nhất từ diễn viên. Âm thanh hay bị bỏ qua cho đến khi phát băng. Tất nhiên, tới lúc đó thì quá trễ rồi.

Micro và hệ thống âm thanh trên camcorder sơ đẳng nhất cũng có cải tiến đáng kể, song như bao hệ thống tự động khác trên camcorder, chúng không phải lúc nào cũng như ý. Micro được thiết kế để thu âm tự nhiên phía trước camera. Lỡ như bạn đặt diễn viên cách xa hơn vài chục cm trong môi trường ồn ào, micro sẽ đảm nhận tốt công việc thu âm tự nhiên, nhưng thu âm từ diễn viên thì quá tệ. Để có âm thanh mong muốn, phải nhờ đến công cụ thích hợp.

Micro

Phần lớn âm thanh đang ghi là âm thanh tự nhiên (nhiều môi trường từ khu vực đang quay) hoặc lời thoại (người nói chuyện). Muốn lấy âm thanh tự nhiên, có thể sử dụng micro camera hoặc tập micro chất lượng cao hơn và cắm vào camcorder. Nhiều camcorder có danh sách phụ tùng, trong đó có cả micro. Một số micro gắn vào bộ nối đèn trên camcorder; số khác đi với dây để có thể đặt micro gần đối tượng hơn hoặc nhờ người cầm. Micro *shotgun* có mẫu chọn hướng, loại bỏ một số âm thanh môi trường, và cho phép thu tiếng của người đang nói ở khoảng cách xa trong môi trường ồn ào.

Cần micro

Để thu lời thoại tốt hơn, có thể yêu cầu người cầm micro dây tiến gần hơn đến người nói chuyện. Nếu muốn tỉ mỉ hơn, thêm dây micro và trang bị ở đầu cần, sau đó nhờ người cầm. Loại sắp đặt này thông dụng cho thu âm trong phim. Có thể mua cần micro chuyên nghiệp từ công ty trang thiết bị âm thanh.

Micro kẹp

Cách dễ dàng nhất để thu âm là thông qua micro kẹp. Micro này có thể kẹp vào cà vạt hoặc giấu sau quần áo. Sau đó cắm dây vào camcorder.

Ống nghe

Nhằm bảo đảm thu âm chất lượng cao, hãy nhớ đến ống nghe. Hầu như camcorder đều trang bị lỗ cắm ống nghe, cho phép cắm vào và nghe âm thanh đang ghi vào băng. Nên dùng ống nghe che kín tai và ngăn một phần tạp âm. Một số người khó chịu khi phải đeo ống nghe. Tuy nhiên, nên đeo mỗi khi đặt thu âm lên hàng đầu.

Bộ trộn

Nếu có thể thu hút một người bạn làm công việc thu âm, hãy bảo anh ta cắm micro và sử dụng *bộ trộn* (mixer). Bộ trộn âm thanh là thiết bị điện tử có dây nút điều chỉnh âm lượng và trộn âm từ nhiều người. Trên thị trường có sẵn một số bộ trộn nhỏ chạy pin rẻ tiền. Chuyên viên âm thanh có thể đeo bộ trộn trong lúc cắm micro và kiểm tra âm thanh qua ống nghe. Sau đây là cách nối.

1. Cắm micro vào kênh thứ nhất của bộ trộn.
2. Cắm ống nghe vào lỗ cắm ống nghe trên bộ trộn.
3. Ngõ ra của bộ trộn cắm vào ngõ vào micro trên camcorder. Bảo đảm bộ trộn có ngõ ra micro.
4. Chuyên viên âm thanh điều chỉnh âm lượng micro qua núm điều chỉnh âm lượng và đồng hồ đo trên bộ trộn.

Phụ tùng

Mỗi chuyên viên quay phim đều có phụ tùng quay phim cá nhân. Không người nào giống người nào. Càng quay nhiều, phụ tùng quay phim càng mang tính cá nhân nhiều. Khởi đầu, có mấy phụ tùng cần thiết.

Pin phụ và thiết bị nạp điện

Khi mua camcorder, ít nhất sẽ nhận được một hộp pin phụ. Đừng sử dụng như là đồ dự phòng; hãy sử dụng luân phiên với hộp pin đi với camcorder, và nhớ bấm máy với cả hai hộp pin đều nạp đủ điện. Pin chính chỉ hữu ích cho một hai giờ quay. Hộp pin thứ hai kéo dài 4 giờ. Giả sử định quay một chuyến cắm trại, hãy nghĩ đến pin 12 giờ.

Có thể sạc điện cho hộp pin bằng camcorder, nhưng cũng nên mua thiết bị nạp điện độc lập. Mua thiết bị nạp điện cắm vào tường.

Đế ba chân hoặc đế một chân

Camcorder được thiết kế để cầm tay, song có lúc cần quay từ đế ba chân. Đế ba chân giúp quay đều. Nó còn cho cánh tay bạn nghỉ ngơi bằng cách đỡ camcorder giúp bạn. Nếu quay nhiều, đế ba chân tỏ ra rất cần thiết. Mua đế ba chân nhẹ và xếp gọn được. Khóa chân siết ốc dễ vận hành hơn kiểu vặn rất nhiều. Sau cùng, bảo đảm đế ba chân có đầu dễ dịch chuyển. Như thế sẽ cho phép dịch chuyển camera một cách êm ái.

Đế một chân là phương tiện thay thế cho đế ba chân. Đế một chân rất nhẹ, cũng như dễ lắp đặt nhanh chóng. Nó không giữ camera giúp bạn, mà đặt điểm tựa ổn định cho bạn cầm camera. Có nhiều tình huống khó sử dụng đế ba chân, chẳng hạn như khi quay trong khu chợ ngoài trời đông đúc. Đế một chân kết hợp hài hòa giữa cầm tay và gắn vào đế ba chân. Chọn lựa thể nào là tùy vào kiểu quay và nội dung định quay.

Thùng hoặc túi

Khi tích lũy lượng lớn phụ tùng, cần có phương tiện vận chuyển. Thùng cứng hoặc túi khoác vai giúp mang mọi thứ và quan trọng hơn cả là bảo vệ chúng khỏi hư hỏng. Mang thùng hoặc túi đựng đủ phụ tùng cho camcorder. Có thể làm thùng riêng bằng chiếc vali cứng và những miếng cao su bọt dày.

Trong quá trình thu thập trang thiết bị ánh sáng, âm thanh, camera, và phụ tùng, có hai hướng đi. Trong một số trường hợp, cần mua các thứ từ catalog hoặc cửa hàng, chẳng hạn như hộp pin và đế ba chân. Phương pháp thứ hai là tìm giải pháp sáng tạo. Phương cách thứ nhất có lẽ tốn kém, và nhiều tay nghiệp dư không có nguồn ngân sách dồi dào. Cứ để cho nhu cầu quyết định giải pháp. Nếu cần đặt bóng đèn, hãy tìm kiếm giải pháp sáng tạo. Thay vì bỏ nhiều tiền mua kẹp đèn chuyên dụng, có thể tận dụng kẹp tương tự có ở gara và trang bị thêm đôi chút. Kẹp quần áo thông dụng trong quay phim chuyên nghiệp. Nếu quyết định dịch chuyển, hãy nghĩ cách thực hiện sáng tạo; cầm camera và bước đi, gắn bánh xe vào đế ba chân, hoặc

kéo dể ba chân bằng xe goòng. Không nhất thiết gây ấn tượng cho mọi người về trang thiết bị đắt tiền của mình. Chỉ cần bận tâm đến kết quả trên phim, chứ không phải công việc lấy cảnh quay.

Sau đây là mẹo khởi sự: có thể chế tạo giả di động từ các vận dụng sẵn có quanh nhà. Giả di động là tấm gỗ nặng có bánh xe và dây kéo. Nếu có sẵn dụng cụ trong tay, có thể thêm tay lái và thắng. Giả sử đang quay cảnh mọi người ngồi quanh bàn, thì ngồi trên ghế có bánh xe, và dùng chân đẩy người. Ngoài ra, có thể di chuyển camera bằng xe đẩy.

Thay vì đầu hàng bởi không có cần cầu để lấy cảnh quay góc cao, nghĩ ra giải pháp sáng tạo. Leo lên cây, đứng trên xe hơi, hoặc kéo camcorder lên bằng dây thừng. Vấn đề lấy cảnh quay là giúp kể chuyện. Làm phim chỉ có thế.

Sau khi đã có đồ nghề làm phim, có thể đưa kế hoạch sản xuất vào thi hành. Chương sau trình bày cách dựng cảnh và khởi quay.

CHƯƠNG 4

QUAY PHIM

Bạn có mục tiêu và có lẽ đã tiến tới bước mở rộng mục tiêu thành đề cương hoặc kịch bản. Ngoài ra, cũng đã xong công việc sắp xếp sơ khởi, chẳng hạn như lập bảng phân tích kịch bản, danh sách cảnh quay, lịch biểu quay phim, và danh sách trang thiết bị. Nếu sản xuất trên quy mô lớn hơn, thì thực hiện những việc như sắp xếp nhóm làm phim và diễn viên, dựng cảnh, thuê mượn trang thiết bị, và điều nghiên địa điểm. Chương 3 đã nói về camcorder và thu thập đồ nghề. Trong chương này, bạn sẽ bấm máy.

Khởi quay

Khâu sản xuất là thời điểm biến ý tưởng và kế hoạch thành sản phẩm hữu hình. Người ta thường nghĩ rằng điều kỳ diệu xảy ra trong quá trình sản xuất phim, song họ chỉ dùng một phần. Kỳ xảo diệu ánh diễn ra khi lấy đoạn phim quay trong khâu sản xuất và biên tập thành bộ phim hoàn chỉnh. Để thành công trong nghề đạo diễn, bạn nên xem quay phim và biên tập là mối quan hệ cộng sinh. Không có cái gì tồn tại đơn độc. Không thể có cái này mà không có cái kia. Trách nhiệm của biên tập viên là hoàn tất công việc đã khởi sự của đạo diễn; đạo diễn có trách nhiệm sản xuất đủ cho biên tập viên làm phim.

Đạo diễn phim phải có đầu óc như thợ nhiếp ảnh, đạo diễn sân khấu, và biên tập viên. Trong lúc quay, đạo diễn quan sát kỹ bố cục và diễn xuất, xem cảnh quay hiện tại ăn nhập thế nào với cảnh quay khác liên quan và câu chuyện nói chung khi biên tập.

Phim chưa biên tập chứa hình ảnh và âm thanh được gọi là đoạn phim nguyên thủy. Đạo diễn lãnh đạo nhiệm vụ làm đoạn phim nguyên thủy để có thể biên tập thành bộ phim hoàn chỉnh.

Tuy vai trò của đạo diễn và biên tập viên trong quá trình làm phim rất khác nhau, nhưng nhiều đạo diễn cũng là biên tập viên, và nhiều biên tập viên chịu trách nhiệm chỉ đạo. Hai công việc này khác hẳn nhau. Dẫu vậy, người đảm nhận thành công các trách nhiệm sẽ đi theo hướng đó bởi họ có thể đi từ nhiệm vụ này sang nhiệm vụ khác. Đạo diễn và biên tập viên giỏi sẽ xem phim từ 1 trong 2 góc độ. Khi làm phim, đạo diễn và biên tập viên phải thấy toàn bộ bức tranh và chia sẻ hình ảnh chung.

Đạo diễn

Tuy có chống chéo, nhưng trách nhiệm chủ yếu của đạo diễn là bổ sung các thành phần sau vào bộ phim: hình ảnh, diễn xuất, và âm thanh.

Hình ảnh

Đạo diễn làm việc với đạo diễn hình ảnh để căn chỉnh góc quay camera, và dựng cảnh, sau đó sẽ đưa lên phim hoặc băng từ. Là đạo diễn, phải suy nghĩ như một nhiếp ảnh gia và sắp xếp các sự vật sẽ chụp (diễn viên, đồ dùng biểu diễn, cảnh trí, và hậu cảnh) sao cho đúng với câu chuyện đang kể. Bạn quan tâm đến cách dàn dựng và chiếu sáng vật thể, cũng như chuyển động của chúng. Vật thể có thể tự thân vận động hoặc dường như chuyển động khi camera dịch chuyển.

Camera là con mắt của người xem phim. Thông qua camera, khán giả có thể tham gia vào bộ phim với tư cách diễn viên thầm lặng. Có thể xem camera là nhân vật trong phim. Đạo diễn giỏi không chỉ tạo hình ảnh đẹp trên màn hình mà còn mời gọi khán giả tham gia vào bộ phim.

Diễn xuất

Đạo diễn làm việc với diễn viên để đưa nhân vật lên phim hoặc băng từ. Cần hiểu rằng đây không giống như quay hình ảnh diễn viên mặc trang phục. Diễn xuất là thứ vô hình và kỳ diệu, xảy ra khi diễn viên diễn đạt nhân vật. Không phải là đọc lời thoại hoặc khoác vẽ mặt nào đó; diễn xuất là nói đến diễn đạt tính cách. Diễn viên có tài sẽ vận dụng giọng nói và thân thể của mình để thể hiện nhân vật thật với câu chuyện, và tạo ra diễn xuất thu hút khán giả. Là khán giả, chúng ta tin nhân vật là có thật và khớp với câu chuyện, chúng ta thương thức nhân vật và diễn xuất.

Đôi lúc đạo diễn biết cách đưa hình ảnh đẹp lên phim nhưng không có hướng dẫn để thu được diễn xuất tốt từ diễn viên. Để chỉ đạo diễn xuất, không nên yêu cầu diễn viên phải làm gì, chẳng hạn như cách đọc lời thoại. Thay vào đó, mớm ý tưởng cho diễn viên, rồi tin tưởng diễn viên sẽ tự diễn xuất. Cần ý thức rằng diễn xuất cũng áp dụng cho người thật. Trên cương vị là đạo diễn, cần chắc chắn rằng ngay cả người thật cũng giống như chính mình trên phim hoặc băng từ.

Âm thanh

Đạo diễn làm việc với bộ trộn âm thanh và chuyên gia tạo hiệu ứng âm thanh để bảo đảm thu âm tốt và không bị tạp âm. Phần lớn âm thanh thu được trong quá trình quay đều đơn giản. Sẽ thêm hiệu ứng âm thanh và âm nhạc ở khâu hậu sản xuất. Nhưng dù phần lớn đạo diễn giao công việc thu âm cho chuyên gia, song vẫn là trách nhiệm của đạo diễn nếu có vấn đề.

Với tư cách là đạo diễn, bảo đảm chuyên gia âm thanh có năng lực và cho biết ngay nếu cảnh quay không chấp nhận được, để bạn có thể quyết định.

Biên tập viên

Vai trò của biên tập viên là làm việc với đoạn phim nguyên thủy và tạo bộ phim hoàn chỉnh. Biên tập viên chịu sự hướng dẫn của kịch bản, lời bình của đạo diễn, cùng sở thích và phán xét của mình nữa. Qua biên tập độ dài và thứ tự cảnh quay, anh ta chịu trách nhiệm bổ sung những thành phần này vào bộ phim.

Cốt truyện

Lấy kịch bản làm phương hướng, biên tập viên sắp xếp các cảnh quay riêng lẻ thành cảnh phim, cảnh phim thành cảnh, và cảnh thành câu chuyện.

Tình cảm

Tất nhiên, diễn xuất của diễn viên tác động rất lớn đến cảm xúc của chúng ta về nhân vật, tình huống, hoặc thậm chí cả câu chuyện. Tuy nhiên, biên tập viên rút tình cảm ra từ cảnh phim bằng cách kiểm soát những gì mà chúng ta trải qua và tại khoảnh khắc nào.

Nhịp điệu

Biên tập viên có thể ấn định tốc độ cảnh qua số lượng và độ dài cảnh cắt. Ngoài ra, có thể cắt sao cho lời thoại và chuyển động dường như có nhịp điệu nhất quán.

Không gian và thời gian

Bằng cách sắp thứ tự hợp lý các cảnh quay, biên tập viên tạo cảm giác đồng nhất về không gian và thời gian cho khán giả. Dẫu không quan trọng bằng cốt truyện hay tình cảm, nhưng dựng phim phải rõ về địa điểm của nhân vật và vật thể khác trong cảnh phim, cũng như thời gian.

Âm thanh

Biên tập viên và người khác sẽ lồng tiếng và biên tập âm thanh thu được trong quá trình sản xuất. Nói chung, thu âm ở khâu hậu sản xuất sẽ dễ dàng hơn nhiều.

Mặc dù đạo diễn không ấn định nhịp điệu của cảnh phim, song phải suy nghĩ như một biên tập và hình dung sẽ cắt cảnh quay như thế nào. Phim hay nếu biên tập viên không đánh vật với nội dung trên phim hoặc băng từ. Lỡ như cảnh quay có nhịp điệu không đều, biên tập khó lòng làm cho chúng đồng nhất.

Khâu sản xuất mở màn bằng quyết định phương pháp trực quan sẽ áp dụng trong suốt quá trình quay phim. Sau đó, có thể dựng cảnh quay đầu tiên và bấm máy. Tuy nhiên, trước khi khởi quay, nên xem xét vài điều cơ bản về cân chỉnh và di chuyển camera.

Nguyên lý hoạt động của camera

Trách nhiệm đầu tiên của đạo diễn là quyết định cảnh quay sẽ như thế nào: vật thể trong cảnh quay được bày trí ra sao, chúng hay camera sẽ di chuyển. Mỗi cảnh quay phải kể được một câu chuyện nhỏ, và có nghĩa trong toàn bộ ngữ cảnh của câu chuyện lớn, bộ phim.

Để tìm hiểu nguyên lý hoạt động camera, chúng ta tìm địa điểm có vật thể để quay, chẳng hạn như sân sau nhà, sau đó dựng camcorder trên đế ba chân. Bật máy và điều chỉnh tiêu điểm vào vật thể - bụi hồng chẳng hạn. Sau đây là các kiểu dịch chuyển camera.

Quay tĩnh

Đầu tiên là quay tĩnh. Trong quay tĩnh, camera không nhúc nhích, chỉ có vật thể trong cảnh quay là chuyển động. Thường áp dụng trong quay tĩnh đối với góc quay rộng, thể hiện (các) đối tượng chính, cùng vật thể khác ở hậu cảnh và cận cảnh. Đừng quên camera là con mắt của người xem. Mọi sự diễn ra trong khung hình phải kể thành câu chuyện. Cảnh quay phải thu hút người xem vào cảnh phim. Bạn muốn người xem theo dõi câu chuyện và cảnh phim, và bất kỳ kiểu dịch chuyển nào camera sẽ lôi cuốn chú ý đến camera. Do đó, quay tĩnh là cảnh quay nền tảng. Nên bắt đầu với camera không dịch chuyển rồi từ đó tiến tới nếu cần.

Khi dịch chuyển camera, phải có lý do: động cơ thúc đẩy. Động cơ dịch chuyển xuất phát từ những gì mà khán giả đang xem: nhân vật và cốt truyện. Nếu camera dịch chuyển theo sự vật trong cảnh phim hoặc giúp người xem tập trung chú ý, thì dịch chuyển không khiến để ý đến nó. Camera không có khả năng tự quyết định. Nghiền cứu cảnh sắp quay rồi để nó quyết định xem có nên dịch chuyển camera hay không và dịch chuyển như thế nào. Khi dịch chuyển camera, là do ý muốn hay cảnh phim đòi hỏi như vậy?

Tuy nhiên, bạn nên mạo hiểm và phá bỏ nguyên tắc làm phim nếu muốn, song cần ý thức việc đang làm.

Quay quét ngang

Khi quay quét ngang, tức là bạn đang xoay camera ở mặt phẳng ngang trên đế ba chân hoặc trong lúc cầm tay. Thử quay quét ngang từ trái sang phải rồi ra sau. Quay quét ngang tỏ ra hữu hiệu khi dõi theo chuyển động, chẳng hạn như người chạy ngang qua khung hình. Trái lại, quay quét ngang tĩnh vật như nhà cửa bên kia sông, có thể gây khó chịu cho người xem trừ phi quay rất chậm. Sợ di như vậy là vì chuyển động bất thường của camera.

Camera là con mắt người xem, và bình thường con người không đảo mắt. Khi nghiền cứu dãy nhà ngang sông, con mắt sẽ nhảy từ điểm này sang điểm khác, hệt như cảnh quay tĩnh vậy. Bạn nghiền cứu những gì đang nhìn bằng cách dán mắt vào một điểm trong chốc lát, cảm nhận nó, rồi nhảy qua điểm tiếp theo. Những lần nhảy này không phải là chuyển động êm nhẹ. Chúng là chuyển động nhanh diễn ra trong chớp mắt. Như thế con mắt đang cắt nhanh từ cảnh quay này sang cảnh quay khác, thay vì chuyển động êm ái qua dãy tĩnh vật. Tuy nhiên, mắt người chuyển động đều khi theo dõi vật động.

Thử đảo mắt qua dãy tĩnh vật ở sân sau nhà, rồi cố dõi theo vật chuyển động như con ong. Khi quét camcorder ngang qua dãy tĩnh vật, đừng quên mắt người xem cắt từ cảnh quay này sang cảnh quay khác, tập trung vào vật thể riêng biệt.

Việc con mắt nhảy, hoặc *cắt*, từ điểm cố định này sang điểm cố định khác giúp chúng ta hiểu tại sao cắt cảnh trong phim. Nếu xét theo logic, cắt cảnh chẳng có tác dụng gì cả. Hình như rất khó chịu khi thay đổi đột ngột từ góc độ này sang góc độ khác. Nhưng hóa ra cảnh cắt là chuyển cảnh tự nhiên nhất bởi chúng bắt chước cách người ta cảm nhận thế giới xung quanh mình - nhảy nhanh từ điểm cố định này sang điểm cố định khác. Tuy nhiên, một số cảnh cắt gây cảm giác khó chịu. Trong chương sau, bạn sẽ tìm hiểu thêm về cảnh cắt.

Quay quét dọc

Quay quét dọc cũng giống như quay quét ngang, nhưng dịch chuyển camera theo góc đứng. Thử quay quét dọc từ bầu trời xuống thảm cỏ. Một lần nữa, cũng áp dụng nguyên tắc quay quét ngang. Người ta thường không đảo mắt từ trên xuống, cho nên quay quét ngang hoặc quét dọc từ từ là hiệu quả nhất.

Phóng xa thu gần

Phóng xa thu gần là quá trình dịch vật thể ra vào trong quá trình quay. Khác với quay quét ngang hoặc quay quét dọc, người ta hay tiến tới hoặc tiến ra xa khỏi vật thể. Người xem thường tiến tới gần nếu muốn loại bỏ sự vật khác trong cảnh phim và nhìn kỹ hơn sự vật nào đó; người đó sẽ tiến ra xa trong trường hợp cần xem khu vực xung quanh vật thể. Dẫu vậy, phóng to thu nhỏ không phải là cách tự nhiên nhất để dịch vật thể ra vào, bởi khoảng cách ép lại bất thường khi thu gần. Cách tối ưu để tiến tới gần hoặc ra xa vật thể là dịch chuyển camera.

Giá di động

Giá di động vừa là tên chuyển động của camera vừa là thiết bị dịch chuyển camera. Giá di động chuyên dùng trong phim trường có bục cứng chắc gắn bánh xe để di chuyển camera. Nó nặng để có thể di chuyển êm ái ngang qua bề mặt, chắc để đỡ camera cùng với một hai người. Để di chuyển giá di động, người ta đẩy nó qua tay cầm.

Giá di động thường dịch chuyển theo chuyển động của nhân vật trong cảnh quay, chẳng hạn như viên quân gia bùng khay thuốc tới người đàn ông ngồi bên lò sưởi. Nếu không có lý do dịch chuyển camera, thì bạn dịch chuyển giá di động thật chậm. Ví dụ, đẩy giá di động tới gần nhân vật để nhấn mạnh vẻ căng thẳng nội tâm của anh ta. Trong truyền hình, giá di động có nghĩa là dịch camera tới lui.

Bệ

Hoạt động nâng hoặc hạ thấp camera thường mang tên của thiết bị thực hiện chuyển động đó. Trong xưởng phim truyền hình, camera được gắn trên bệ có bánh xe, để chuyển viên quay phim *bệ lên xuống*. Nếu nâng hạ camera bằng cần cấu, thì chuyển động đó mang tên *cấu lên* hoặc *cấu xuống*.

Khi nghỉ ngơi, có thể sử dụng thuật ngữ chung cho bất kỳ kiểu chuyển động nào của camera: *dịch chuyển*. Ví dụ, định rõ "dịch chuyển camera xuống rồi tới gần để lấy cận cảnh". Dịch chuyển lên xuống để lấy góc *cao* hoặc *thấp*. Cũng như giá di động, có thể dịch chuyển theo phương thẳng đứng với chuyển động trong cảnh quay, ví dụ như nhân vật đang đứng. Lấy chúng làm thiết bị ở đầu hoặc cuối cảnh phim để khán giả bay vào hoặc ra khỏi bộ phim.

Ví dụ có thể mở đầu bộ phim bằng góc quay cao rộng rồi đi xuống (giả thiết có đủ tiền mua cần cấu) và tiến gần tới nhân vật. Do kiểu dịch chuyển này kéo bộ phim dài lê thê, nên áp dụng hạn chế.

Phương pháp trực quan

Trước ngày quay phim, ngồi vào chiếc ghế bành thoải mái và nhắm mắt lại. Chiều phim trong tâm trí. Dẫu chưa quay thật sự, nhưng hình dung cảnh quay sẽ như thế nào. Phim có nhanh, khó lường với nhiều hoạt động của camera cầm tay và chuyển động bất thường hay không? Bộ phim có nhịp điệu êm ả với chuyển động chậm đều đặn của camera và hình ảnh ngoạn mục hay không? Sau khi có ý tưởng rõ ràng về bộ phim, kết hợp hết ý tưởng này vào một phương pháp trực quan.

Mỗi lần dựng cảnh, trở về phương pháp trực quan và xem cảnh quay có thích hợp hay không. Phương pháp nhất quán giúp lôi cuốn khán giả. Khán giả mỗi lần chỉ tham gia vào một câu chuyện. Nếu bất ngờ chuyển từ vẻ trầm buồn sang khôi hài, bạn chắc chắn sẽ phá vỡ sức mê hoặc. Xem phương pháp trực quan là phương cách nối khán giả vào bộ phim. Người xem tin bạn sẽ dẫn dắt họ đi hết câu chuyện. Giá sử giữa chừng thay đổi phương pháp trực quan, thì chẳng khác nào đưa người xem vào chuyến du hành rồi bỏ cho họ xoay xở lấy. Là đạo diễn, phương pháp trực quan của bạn phải nhất quán trong suốt toàn bộ câu chuyện. Ngoài ra phải cuốn hút khán giả vào câu chuyện. Quyết định phương pháp trực quan, rồi lấy đó làm mục tiêu cho nội dung quay từ đầu đến cuối.

Dựng cảnh quay

Khi khởi sự, nên có kế hoạch bao gồm đề cương, kịch bản, bảng phân tích cảnh quay, danh sách cảnh quay, và lịch biểu quay phim. Bước đầu tiên là dựng cảnh quay.

Dựng cảnh là một phần quan trọng trong khâu sản xuất. Thường dựng cảnh bao giờ cũng lâu hơn là quay phim. Khi làm phim, mất hàng giờ dựng cảnh quay kéo dài trong 30 giây là chuyện thường tình. Số dĩ dựng cảnh mất quá nhiều thời gian là vì phải xem xét một số yếu tố.

Thời gian dựng cảnh quan hệ trực tiếp đến khối lượng công việc cần thiết để sản xuất quay. Có vẻ rõ ràng, song người lên lịch biểu thường không xét tới toàn bộ công việc phải trải qua để sản xuất quay. Bạn phải xem xét khối lượng trang thiết bị và đồ dùng biểu diễn cần mang theo, lắp đặt, cân chỉnh. Ngoài ra, tính luôn thời gian điều chỉnh lại, thay đổi, và đưa ra giải pháp. Sau đó là thời gian phối hợp chuyển động của các thành phần trong cảnh quay và camera.

Sản xuất phim ở Hollywood có thể sử dụng đến hàng trăm trang thiết bị, tất cả đều phải lắp đặt chính xác. Ở quay phim nghiệp dư, bạn chỉ cần vài bóng đèn song vẫn mất thời gian mang tới và gắn máy, sau đó phối hợp camera và diễn viên.

Dầu đang quay cuộc sống thật với camcorder mà thôi, song vẫn đòi hỏi thời gian dựng cảnh quay.

Sắp xếp cảnh quay

Bố cục đơn giản là cách sắp xếp sự vật trong cảnh quay. Bạn tác động đến bố cục cảnh quay bằng cách di dời sự vật hoặc dịch chuyển camera để lấy góc quay tối ưu. Dựng bố cục cảnh quay cho bộ phim thử thách hơn nhiều so với chụp tĩnh vật bởi bộ phim có cả yếu tố thời gian, diễn biến cảnh quay, và bố cục có thể thay đổi. Ví dụ, người này đi từ hàng rào ra ghế, người kia đi từ cửa tới bức tường, và con hải âu bay ngang qua hậu cảnh.

Nhằm đảm bảo mọi hoạt động cần thiết đều nằm trong khung hình camera, và sự vật được bố cục hợp lý, bạn biên đạo chuyển động của chúng càng nhiều càng tốt. Để biên đạo cảnh quay, cho diễn viên biết thời điểm và nơi đến, đồng thời lên kế hoạch dịch chuyển camera nếu cần.

Trong nhiều trường hợp, đạo diễn nghiệp dư kiểm soát chuyển động của camera, và bố tay với sự vật như đá thú hoặc bọn trẻ trong buổi tiệc sinh nhật. Để dàn dựng cảnh quay trong tình huống như thế này, bạn phải dự đoán sự vật sẽ làm gì và nhớ quay thêm để phòng không nhận được cảnh quay. Cho dù không biết đích xác cảnh thời tắt cây nến sẽ diễn tiến như thế nào, song có thể tiên đoán sự việc sắp xảy ra và định góc độ tối ưu.

Khi quay, hãy theo chu trình như sau:

1. **Biên đạo** Xác định chuyển động của mọi sự vật trong cảnh quay, nếu kiểm soát được chúng và camera để cảnh quay có bố cục tốt.
2. **Dựng cảnh** Bật camera, chiếu sáng cảnh trí, và cho thiết bị âm thanh sẵn sàng hoạt động.
3. **Quay** Đưa cảnh quay lên băng từ. Quay nhiều đoạn phim liên tục cho đến khi dừng.
4. **Tiếp tục** Qua cảnh quay tiếp theo, quay về bước 1.

Biên đạo

Nếu ít nhất cũng kiểm soát được đối tượng, thì có thể biên đạo. Khi quay cảnh tiệc cưới, bạn muốn bộ phim thật tự nhiên, song đôi lúc yêu cầu khách mời đứng dưới ánh đèn hoặc ở góc độ khác mà không quá gây phiền lòng. Đối với đạo diễn, vấn đề là lấy được cảnh quay.

Kỹ thuật biên đạo cảnh quay:

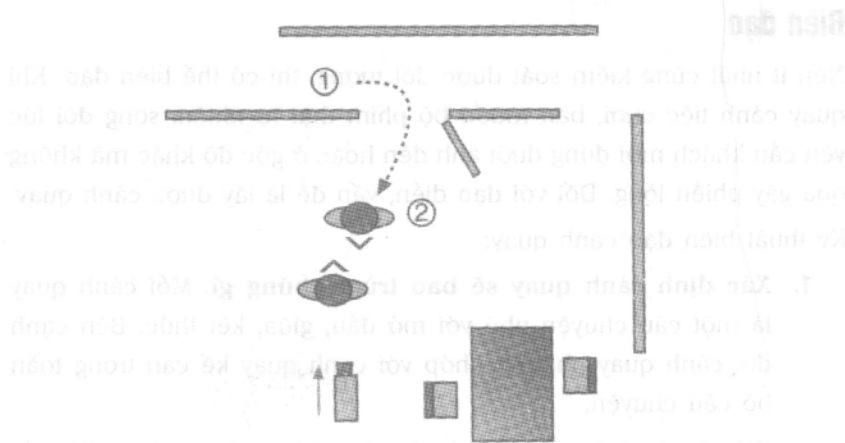
1. **Xác định cảnh quay sẽ bao trùm những gì.** Mỗi cảnh quay là một câu chuyện nhỏ với mở đầu, giữa, kết thúc. Bên cạnh đó, cảnh quay phải ăn khớp với cảnh quay kế cận trong toàn bộ câu chuyện.

Giả sử có cảnh quay Lân bước vào phòng và trao bức điện tín cho Hải đang đứng ở cạnh bàn. Hải nói điều gì đó với Lân, sau đó Lân quay gót và đi ra. Kết thúc cảnh quay. Trong câu chuyện, Hải bước tới chỗ Sơn, người đứng ngoài màn hình trong cảnh quay hiện tại.

2. **Chia cảnh quay thành các dịch chuyển và vị trí.** Dịch chuyển xảy ra trong cảnh quay khi đối tượng hoặc camera thay đổi vị trí. Vị trí là địa điểm của đối tượng hoặc camera giữa các lần dịch chuyển.

Vị trí đầu tiên của Lân là bên ngoài cửa ra vào, và của Hải là bên cạnh bàn. Dịch chuyển đầu tiên của Lân là đi qua cửa ra vào. Vị trí thứ hai của Lân là đối diện với Hải bên cạnh bàn. Hình 4.1 minh họa cách biên đạo các dịch chuyển này.

3. **Yêu cầu diễn viên bước qua cảnh quay** Diễn viên di chuyển từ vị trí này sang vị trí kế tiếp trong lúc bạn và đạo diễn hình ảnh quan sát rồi quyết định camera nên đi tới đâu, và có cần thêm ánh sáng hay không. Lúc bước qua cảnh quay, biên đạo lại chuyển động hoặc vị trí nào không thích hợp cho camera hay ánh sáng. Ví dụ là đạo diễn quan sát cảnh quay Lân và Hải, bạn nhận thấy đoạn đường đi quá dài, nên đặt chiếc bàn gần với cửa ra vào hơn.



Hình 4.1 Sơ đồ biên đạo cảnh Lân và Hải.

4. Yêu cầu diễn viên tập duyệt

Diễn cảnh phim trong thời gian thực với biên đạo và bảo đảm mọi sự đều êm đẹp. Sau khi hài lòng với cảnh quay, có thể chiếu sáng nếu cần và dựng cảnh quay.

Nhằm tạo điều kiện dễ dàng hơn cho mình, giới hạn số chuyển động trên mỗi cảnh quay ở mức tối thiểu. Thay vì quay cảnh phim phức tạp trong một cảnh quay dài, hãy chia thành những đoạn để kiểm soát: cảnh quay riêng lẻ có thể cắt trong quá trình biên tập. Cảnh quay dài có vẻ không quá phức tạp ở khâu sắp xếp, nhưng khi bấm máy, bạn lâm vào tình huống tiêu tốn quá nhiều thời gian và công sức phối hợp các chuyển động. Kết cuộc là quay hết đoạn này đến đoạn khác do có quá nhiều sai sót: diễn viên quên lời thoại, giá di động không chạy trên đất đá, chuyên viên âm thanh lọt vào cảnh quay. Chia nhỏ cảnh quay phức tạp không chỉ giúp quay dễ dàng hơn mà còn cho bạn linh động hơn trong khâu biên tập.

Giả sử kiểm soát được đối tượng, có thể biên đạo chuyển động của đối tượng và camera sao cho trùng khớp để cả hai đều có vẻ tự nhiên và cảnh quay giữ được bố cục. Còn như đối tượng nằm ngoài phạm

vì kiểm soát, chẳng hạn khi quay sự kiện gia đình hoặc dã thú, thì phải đoán trước chuyển động của đối tượng và biên đạo cảnh quay. Có thể cho camera chạy trong lúc quay nhiều sự vật. Lúc thực hiện, suy nghĩ xem sẽ biên tập đoạn video dài này như thế nào. Xem xét những đoạn có thể kéo ra và biến thành cảnh quay kể về câu chuyện nhỏ. Đôi lúc nhận được cảnh quay tốt, có khi lại không. Cứ 5 phút quay, có lẽ chỉ nhận được 30 giây đoạn phim hay. Tuy nhiên có 30 giây còn hơn không.

Bố cục

Muốn dàn dựng cảnh quay, phải nghiên cứu sự vật định quay trước khi đặt camera. Trong trường hợp sử dụng diễn viên, đặt họ vào cảnh trí, hoặc nhờ người khác đứng vào chỗ của diễn viên. Nếu không kiểm soát cảnh phim, hãy tìm hiểu những gì mình có. Đi đi lại lại và để ý sự vật trong cảnh quay thay đổi trong mối tương quan như thế nào với nhau - chúng tiến gần hay xa hơn, hoặc lớn hơn hay nhỏ hơn. Thử liên hệ câu chuyện bằng trực quan xem sao.

Sau đây là vài hướng dẫn dàn dựng cảnh quay.

Chọn đối tượng

Là một người, hai người, hay nhóm người? Là vật vô tri vô giác như nhà cửa, hoa lá? Cảnh quay phải có ít nhất là một đối tượng. Giả sử cảnh quay có nhiều đối tượng, có thể chia thành hai hay nhiều cảnh quay. Ví dụ với cảnh hai người đối thoại, có thể quay toàn bộ cảnh phim từ ba góc độ khác nhau: cảnh hai người, cảnh người thứ nhất là đối tượng chính, và cảnh người thứ hai là đối tượng chính. Trong quá trình biên tập cảnh phim, sẽ chọn đối tượng nào là đối tượng chính bằng cách cắt tới cảnh quay có góc độ tối ưu.

Tìm khung hình cho đối tượng

Nếu kiểm soát được đối tượng, hãy đặt chúng tại vị trí đầu tiên. Sau đó, đi tới lui, cúi xuống, leo lên tảng đá nếu cần để tìm góc độ chứa trọn đối tượng cùng sự vật khác trong khung hình và mỗi

vật ở góc độ mong muốn. Có thể yêu cầu người nói quay mặt vào camera, còn người nghe thì quay mặt đi. Giả sử đang quay góc rộng, tìm sự vật đặt ở cận cảnh giữa camera và đối tượng, chẳng hạn như cành cây hoặc thậm chí lối vào.

Tìm bố cục cân đối

Lưu ý mọi sự vật trong cảnh quay cân đối với nhau như thế nào. Xem xét hình dáng, màu sắc, mảng sáng tối rồi hình dung chúng là những đường nét hình dáng đơn giản. Hình dáng tạo nên bức tranh có bố cục cân đối như minh họa ở Hình 4.2, hay lệch bên và không tập trung vào đối tượng? Cứ xê dịch cho đến khi tìm được cảnh quay cân đối. Tường tượng cảnh quay sẽ nằm trong khung hình như thế nào.



Hình 4.2 Hình dáng, đường nét, và cường độ ánh sáng khiến người xem dễ mất vào hình ảnh.

Bật camera và kiểm tra cảnh quay

Tận dụng đặc tính phóng xa thu gần và điều chỉnh tiêu điểm trên camcorder, tìm khung hình tối ưu cho đối tượng.

Đơn giản hóa

Biết được đối tượng chính, có thể giản lược bố cục. Tìm cách tăng cường tiêu điểm vào đối tượng bằng việc chọn hậu cảnh không phức tạp. Tiến gần tới đối tượng nếu cần. Chuyển động cũng thu hút sự chú ý. Ví dụ như đối tượng là đứa trẻ đang ngâm thơ còn

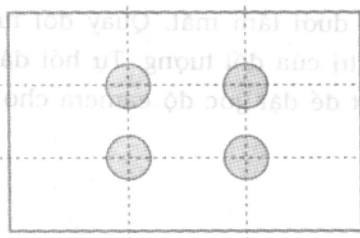
dứa trẻ khác chạy tới lui ở hậu cảnh, người xem sẽ tập trung vào đứa trẻ ở hậu cảnh.

Thay đổi chiều sâu trường

Di chuyển camera ra xa khỏi đối tượng rồi thu gần để giảm chiều sâu trường. Khi làm vậy, bạn có thể tập trung thêm sự chú ý vào đối tượng nhờ lược bỏ vật thể cận cảnh và hậu cảnh gây xao lãng ra khỏi tiêu điểm.

Vận dụng nguyên tắc chia ba

Nguyên tắc chia ba giúp nhiếp ảnh gia xác định vị trí đối tượng. Để tìm vị trí này, hình dung khung hình chia ba với đường chia khung hình đứng và ngang cách đều nhau như trong Hình 4.3. Bốn giao điểm là nơi canh giữa đối tượng để tuân theo nguyên tắc chia ba và tạo bố cục cân đối. Các nhiếp ảnh gia thường xem việc đặt tâm chết đối tượng trong khung hình là bố cục xấu.



Hình 4.3 Khung hình chia theo nguyên tắc chia ba.

Trước mắt chuyển động của đối tượng

Giả sử một người di ngang qua khung hình từ trái sang phải, người xem sẽ cảm thấy dễ chịu hơn nếu người đó được đặt trong khung hình bên trái để có không gian trước anh ta. Còn như một người đứng nhìn ra khỏi bên trái khung hình, thì tốt hơn cả là đặt anh ta ở bên phải khung hình. Việc này được gọi là cho đối tượng không gian trước mắt lớn hơn. Hình 4.4a và 4.4b đưa ra ví dụ về không gian trước mắt.



Hình 4.4a Đối tượng bên trái



Hình 4.4b Vị trí đặt đối tượng và không gian trước mắt từ phải sang trái.

Sử dụng ống kính và góc độ camera để nhấn mạnh cảm xúc

Thông qua ống kính dài hoặc thu gần rồi dịch lùi camera để tạo cảm giác thân thiết về cảnh quay trong Hình 4.5. Quay đối tượng từ góc thấp - dưới tầm mắt. Quay đối tượng từ dưới lên hay làm giảm giá trị của đối tượng. Tự hỏi đâu sẽ là phương cách hùng hồn nhất để đặt góc độ camera cho tình cảm mà bạn cố diễn đạt.



Hình 4.5 Tạo cảm giác thân thiết hơn bằng ống kính dài.

Điều chỉnh tiêu điểm và độ phơi sáng

Nếu sau khi cân chỉnh cánh quay, bạn nhận thấy vài mảng quá tối hoặc quá sáng, ánh sáng không tự nhiên, hãy thêm bớt ánh sáng.

Chuyển sang vị trí tiếp theo

Giả sử sẽ có chuyển động trong cảnh quay, yêu cầu diễn viên di sang vị trí tiếp theo. Ở vị trí mới này, bố cục cảnh quay vẫn cân đối hay không? Nếu không, hãy suy xét cách dịch chuyển camera hoặc định lại vị trí của diễn viên. Có khi cần biên đạo lại cảnh quay để mọi sự như ý. Tình huống lý tưởng là mọi sự trong cảnh quay và camera đều diễn tiến trôi chảy từ vị trí này sang vị trí kế tiếp cũng như sự vật di chuyển êm đẹp từ cảnh quay bố cục cân đối này sang cảnh quay bố cục cân đối tiếp theo.

Trong trường hợp đang quay cuộc sống thật và không kiểm soát đối tượng, cần dựng cảnh quay, đặt camera, và bấm máy, thường trước khi có cảnh quay hoàn toàn cân đối. Khi xem TV, có thể nhận ra khác biệt giữa các cảnh quay có hoạch định hoặc chụp tại chỗ. Đó là khác biệt giữa kiểm soát đối tượng và quay cuộc sống thật. Trừ phi toàn quyền kiểm soát đối tượng, bố cục thường được dàn xếp theo cách nào đó; bạn không thể lấy về mặt của đối tượng hoặc chiếu sáng đúng như mong muốn. Nếu không kiểm soát đối tượng và cân cảnh quay có bố cục hoàn chỉnh, hãy dành thêm thời gian quay phim và mang theo nhiều băng video.

Thay vì vật lộn với tình huống nằm ngoài tầm kiểm soát, có thể áp dụng kiểu không chuẩn bị trước. Thường đạo diễn có ý hoạch định cảnh quay có vẻ ngẫu nhiên, tự phát bằng cách làm mất cân đối, chẳng hạn như vật cản cảnh chuyển động trước đối tượng. Tuy kỹ thuật này không được đánh giá cao trong mọi trường hợp, nhưng chúng điểm xuyên thêm chi tiết thật khiến khán giả quan tâm.

Không có luật nào nói rằng cảnh quay phải được dàn dựng hoàn hảo. Bạn quyết định cái nào có vẻ thích hợp cho bộ phim. Cảnh quay cân đối và có bố cục, nhưng trong phim, thường làm mất cân đối và

cố ý vi phạm nguyên tắc nhằm cho bộ phim cảm nhận mà bạn muốn diễn đạt. Bố cục là một phần của quá trình này. Mục tiêu chung của cảnh quay là giúp kể chuyện và cốt truyện là quan trọng trên hết.

Như bao nguyên tắc về làm phim, nguyên tắc này giúp quay hình ảnh gián dị. Bạn hãy tìm hiểu các nguyên tắc và kỹ xảo, xem phim, khám phá xem người ta làm gì và tại sao, sau đó thử nghiệm với camera của mình. Thử mọi khi. Để ý khán giả phản ứng như thế nào. Phá vỡ nguyên tắc. Đừng ngại nếu thử điều gì đó và thất bại. Khi bất thành, cố tìm nguyên nhân. Còn như thành công, lý giải tại sao có tác dụng. Tuy tập sách đã đưa ra một số chỉ dẫn, song bạn chỉ nên lấy đây làm khởi điểm để phát triển kỹ năng của mình.

Chiếu sáng

Nhiếp ảnh là vẽ bằng ánh sáng. Khởi đầu với đối tượng thô, sau đó thêm bớt ánh sáng cho đến khi nó khoác dáng vẻ mong muốn. Mục tiêu của chiếu sáng là không khóa lấp bóng tối để sự vật được sáng đều. Đây có lẽ là mục tiêu trong thuở đầu của truyền hình màu khi cần chiếu sáng cảnh trí cốt để lấy hình ảnh dùng được. Hiện nay, camcorder có khả năng vận hành trong nhiều điều kiện ánh sáng, cho phép tiếp cận ánh sáng như là họa sĩ tiếp cận bức tranh vậy. Đèn là phương tiện tạo hiệu ứng hoặc bầu không khí.

Ở đây sẽ không đi vào mọi góc cạnh của chiếu sáng. Tuy nhiên, bạn nên ý thức rằng camcorder (giả thiết nó là model mới) cho phép tạo vô số hiệu ứng ánh sáng. Nếu chọn ánh sáng sẵn có, vẫn lấy được hình ảnh. Nhưng nếu bỏ thời gian kiểm soát ánh sáng trong cảnh phim, sẽ tạo được hình ảnh đẹp mắt hài hòa với câu chuyện. Trong làm phim chuyên nghiệp, nhà sản xuất không bận tâm đến thời gian trong ngày hoặc thời tiết. Họ tạo thời gian, và thời tiết riêng thông qua thiết bị ánh sáng. Họ có thể tạo ra mặt trời nếu cần. Nếu cần mưa trong ngày nắng đẹp, họ mở máy phun mưa và cất mặt trời đi. Tay nghiệp dư không có kiểu linh hoạt như thế. Nhiều khi, bạn sẽ không tạo cảnh trí và chiếu sáng từ đầu, mà dùng địa điểm thật và điều chỉnh ánh sáng sẵn có.

Đặt trường hợp quay cảnh Lân và Hải ở mục trước, có thể quay trong văn phòng thật sự và tận dụng ánh sáng sẵn có thay vì dựng cảnh tri và bật đèn. Đây là giải pháp khôn ngoan cho bộ phim nghiệp dư chi phí thấp.

Chiếu sáng cảnh phim

Nào ta hãy xem xét trường hợp quay cảnh văn phòng thật. Ánh sáng sẵn có. Tuy nhiên, ánh sáng không hoàn toàn thích hợp cho câu chuyện muốn kể. Lấy cảnh quay đó làm ví dụ và khám phá cách thức cải thiện ánh sáng ở địa điểm thật.

Sau khi biên đạo, chúng ta quyết định quay cảnh Lân và Hải trong hai cảnh quay, sau này cắt trong khâu biên tập. Chúng ta sẽ quay cảnh chính, hướng vào mặt Lân khi anh bước vào và trao bức điện tín. Cảnh quay này nhắm vào Lân và Hải quay lưng về phía camera. Cảnh quay chính sẽ chiếu toàn bộ hành động: Lân đi vào, bước tới bên Hải, trao bức điện tín rồi đi ra.

Cảnh quay thứ hai sẽ nhắm vào Hải và Lân quay lưng về phía camera. Cảnh quay này mang tên là *góc đảo* (reverse angle) bởi camera quay gần 180° từ cảnh quay chính. Trong hai cảnh quay, không có chuyển động nào ngoài quay quét ngang và quay quét dọc. Cảnh quay thứ nhất sẽ là cảnh quay chính.

Sau đây là cách chiếu sáng cảnh quay này:

Xem xét cảnh quay

Lúc dựng camera và diễn viên hoặc người đóng thế đứng vào vị trí, chúng ta sẽ nghiên cứu ánh sáng hiện tại, để ý nó tác động thế nào đến diễn viên và hậu cảnh. Nó có làm nổi bật đối tượng chính hay không? Trong bố cục cảnh quay, cái gì được làm nổi bật để tranh giành sự chú ý của người xem với đối tượng? Trong bố cục cảnh quay, cái gì được làm nổi bật để tranh giành sự chú ý của người xem với đối tượng? Ánh sáng có thích hợp với câu chuyện hay không? Ánh sáng trong cảnh quay này có khớp với ánh sáng trong cảnh quay khác khi biên tập chung với nhau hay không?

Lưu ý chỉ có một bóng đèn trong văn phòng - trên bàn làm việc phía sau camera. Ánh sáng khác là ánh nắng mặt trời lọt qua bức màn ở bên kia phòng. Ánh sáng mặt trời chiếu trực tiếp từ cổ của Hải xuống. Lúc Lân bước vào phòng, anh ở trong bóng tối cho đến khi tới vị trí thứ hai, đối mặt với Hải, nơi ánh sáng mặt trời sẽ chiếu từ ngực xuống.

Quyết định

Ánh sáng hiện tại có tác dụng không? Ở đây là ánh sáng mặt trời. Nó quá mạnh tới mức ánh sáng phòng quá thấp đối với tỉ lệ tương phản đã định của camera. Nói cách khác, sự vật không được ánh nắng mặt trời chiếu, nhưng lúc ấy mảng hóa trắng sẽ trông nhạt nhạt. Ánh sáng mặt trời cũng cạnh tranh với câu chuyện. Chúng ta muốn cảnh tối, không nắng.

Có thêm hai lý do lý giải tại sao ánh nắng mặt trời không tốt. Thứ nhất, nó không khởi dậy. Nếu chúng ta cho người xem thấy ánh nắng mặt trời bị lọc quá nhiều, người xem sẽ muốn biết tại sao. Người xem muốn nhìn thấy cửa sổ và cách gắn nó trong phòng; ngoài ra, tự khắc giả định rằng ánh sáng mặt trời mạnh là vì liên quan đến câu chuyện. Lỡ như không dính dáng đến câu chuyện, tức là chúng ta đã thêm yếu tố gây nhầm lẫn. Chúng ta không có lý do dựng của sổ trong cảnh phim này, nên tốt hơn hết là gạt đi và không làm phức tạp hóa vấn đề.

Bên cạnh đó, mặt trời luôn chuyển động. Mặt trời, đang chiếu vào dưới gương mặt diễn viên, sẽ lặn xuống ở chân trời và chiếu vào mặt họ khi chúng ta quay góc đảo sau đó vài giờ. Lúc cắt hai cảnh quay, chúng sẽ không khớp nhau - thêm một lý do loại bỏ ánh sáng mặt trời.

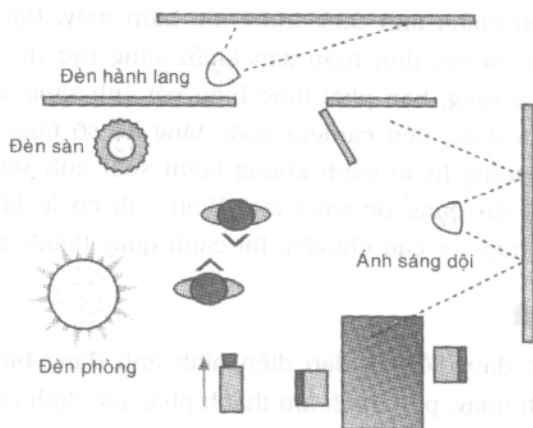
Bố trí ánh sáng

Ánh sáng đầu tiên cần thay đổi là giảm lượng ánh nắng mặt trời bằng cách đóng bức màn. Sau đó, tăng cường ánh sáng nhờ bật đèn phòng. Đèn phòng thêm ánh sáng khuếch tán ấm áp, tỏa từ

trên xuống toàn bộ cảnh phim. Kế đến, tăng độ phơi sáng trên camera để bù vào. Sẽ dùng góc quay tương đối rộng để khỏi lo ngại về tiêu điểm đầu tăng độ phơi sáng sẽ làm giảm chiều sâu trường.

Mặc dù gương mặt của diễn viên được chiếu sáng nhưng dường như mờ, không rõ nét và hòa lẫn quá nhiều với bức tường gỗ ở hậu cảnh. Tạo độ nét bằng cách thêm và kiểm soát bóng tối. Bề mặt không bóng tối sẽ không có kết cấu, nên chẳng nói lên điều gì. Chiếu sáng thêm vào gương mặt diễn viên ở vị trí họ đứng đối diện với nhau bằng cách dội ánh sáng đèn chiếu khỏi bức tường trắng ngoài khung hình sang bên phải camera. Như thế sẽ tăng cường ánh sáng khuếch tán vào bên mặt của họ và làm rõ nét thêm. Ngoài ra, cũng tự nhiên đối với khán giả, dự kiến sẽ có ánh sáng như thế trong phòng.

Muốn tăng thêm màu sắc và sự ấm cúng cho cảnh quay, chúng ta đưa đèn sàn vào hậu cảnh và bật đèn. Đèn này cũng góp phần làm rõ nét sau đầu và má của Lâm. Hình 4.6 minh họa sơ đồ ánh sáng cho cảnh phim này.



Hình 4.6 Chiếu sáng cảnh Lâm và Hải.

Kiểm tra lần cuối

Chúng ta yêu cầu Lân bước qua cảnh quay lần cuối. Trong lúc anh bước đi, quan sát kỹ lưỡng từng cử động và tìm kiếm mảng có thể chiếu sáng thêm. Anh bước qua bóng tối khi đi vào phòng, nên thêm đèn ở ngoài hành lang. Anh cũng hơi không nhìn thấy rõ, do đó phải lái tiêu điểm trong lúc anh tiến gần tới Hải và camera. Lái tiêu điểm có nghĩa là đặt tay trái lên núm hoặc vòng điều chỉnh ống ngắm và liên tục điều chỉnh để giữ đối tượng chuyển động trong tiêu điểm. Không thể điều chỉnh tiêu điểm tự động và ống kính sẽ điều chỉnh tiêu điểm vào sau đầu của Hải.

Mọi sự ổn thỏa

Lúc này, ánh sáng chỉ thêm đủ độ tương phản và rõ nét cho sự vật trong cảnh quay - nó góp phần vào bố cục, ngoài ra còn khớp với cảnh quay khác trong cảnh phim. Quan trọng hơn cả là giúp tạo bầu không khí cho cảnh phim. Và nhờ đó, sẽ phù hợp với câu chuyện đang kể.

Giả như không kiểm soát được đối tượng, thì phải biên đạo và dựng cảnh quay trong lúc tiến hành. Khi điều nghiên địa điểm, chẳng hạn như vũ trường, xem xem sẽ lấy cảnh quay như thế nào. Nếu có khả năng, điều chỉnh ánh sáng trước khi bấm máy. Đặt trường hợp sân nhảy quá tối với đèn màu sân khấu sáng rực mà không thể tăng cường ánh sáng, bạn phải thực hiện với ánh sáng sẵn có. Ngoài ra, có thể tận dụng đèn camera hoặc tăng hệ số tăng trên camcorder. Khi quay trong hoàn cảnh không kiểm soát ánh sáng và đối tượng, bạn phải vận dụng óc sáng tạo. Hình ảnh có lẽ không đẹp nhưng nếu phù hợp với câu chuyện, thì cảnh quay thành công rồi.

Âm thanh

Trong lúc đạo diễn và đạo diễn hình ảnh đang biên đạo và chiếu sáng cảnh quay, phụ trách âm thanh phải xác định cách thu lời thoại. Hai cách thu lời thoại thông dụng là qua cần micro hoặc micro kẹp. Giả sử nhiều người cần micro kẹp, phải hòa âm trước khi gởi đến

camcorder. Micro kẹp thường là phương tiện dễ dàng nhất để thu lời thoại của một hoặc hai diễn viên bởi cho thu lời thoại đồng nhất, rõ, và bị pha không nhiều tạp âm.

Tuy nhiên trong cảnh quay này, chuyên viên âm thanh quyết định sử dụng cần micro bởi âm thanh thu được chất lượng cao - âm thanh thu được qua micro treo trên cần có độ trung thực cao hơn. Âm thanh rõ nhất sẽ được thu trong khu vực hình trái tim phía trước micro. Âm thanh phía sau micro sẽ bị loại bỏ hoặc giảm âm. Phụ trách âm thanh sẽ cầm cần micro sao cho micro hơi nằm phía trước diễn viên và hướng xuống miệng của họ.

Phụ trách âm thanh quan sát và ghi nhận mọi đối thoại diễn ra ở một vị trí để tìm chỗ đứng cầm micro gần camera. Nếu cũng có đối thoại gần cửa ra vào, người đó phải nghĩ ra cách bao quát cả hai vị trí. Phụ trách âm thanh cầm micro và ống nghe vào bộ trộn, đi dây vào camera, lắng nghe tạp âm qua ống nghe, ghi nhận âm thanh rõ ngoại trừ tiếng động cơ chạy ở nơi nào đó. Mục đích của chuyên viên âm thanh là thu âm với càng ít tạp âm càng tốt.

Vấn đề về âm thanh

Tạp âm gây ra ba vấn đề chính:

Tính liên tục

Âm thanh tương chừng vô hại như tiếng quét lá bên ngoài có thể bất thần phát ra khi bạn biên tập phim. Trong cảnh Lân và Hải, giá thiết cảnh quay thứ nhất có tiếng quét lá cây trong đó, và cảnh thứ hai thì không. Mỗi lần cắt, bạn sẽ để ý tiếng quét lá cây phát ra và mất đi. Nếu cảnh quay không khớp, thì khó lòng cắt cảnh phim này. Cách khắc phục duy nhất ở khâu hậu sản xuất là thêm tiếng quét lá vào cảnh quay thứ hai. Giải pháp tối ưu là loại bỏ tiếng quét lá; yêu cầu người làm vườn đừng quét cho đến khi quay xong.

Đối chọi

Dấu không cắt, nhưng tiếng quét lá sẽ đối chọi với âm thanh chính, hết như người nhìn mặt phía sau đối tượng chính đang cạnh tranh trong khung hình.

Động cơ

Có thể bỏ qua tiếng quét lá nếu nó không dành cho động cơ nào cả. Khi người xem nghe thấy tiếng quét lá, anh ta sẽ thắc mắc nó từ đâu ra và dính dáng thế nào với câu chuyện. Dấu khán giả không chú ý đến âm thanh không đúng lúc, nhưng nó sẽ thêm yếu tố lạc lõng vào cảnh phim và tác động đến cảm xúc của người xem về nhân vật và cốt truyện. Giả sử cảnh phim là một tấn kịch căng thẳng về thế chiến thứ hai, tiếng quét lá sẽ làm hỏng cảnh phim. Cảnh phim đẹp mắt và cốt truyện tuyệt vời, nhưng tạp âm có thể phá hỏng toàn bộ hiệu ứng.

Chuyên viên âm thanh lấy ống nghe ra và lắng nghe trong phòng để định vị nguồn âm thanh. Nhờ trời, đó không phải là tiếng quét lá mà là tiếng tủ lạnh. Chuyên viên âm thanh tắt tủ lạnh rồi ghi nhớ là sẽ bật lại sau khi quay xong.

Quay cảnh phim

Trong quá trình làm phim, đây là thời điểm khởi sự. Bạn đã dành thời gian, công sức vào hoạch định, biên đạo, dựng cảnh, thiết lập ánh sáng, và chuẩn bị âm thanh. Cuối cùng cũng tới lúc khởi quay. Đây là lúc đạo diễn nhận lãnh trách nhiệm. Trước khi nhấn nút đỏ trên camcorder, cần chuẩn bị nhóm làm phim, diễn viên, và người khác rồi cho họ biết ai nắm quyền điều hành nếu chưa rõ.

Nếu đang quay lời thoại và kiểm soát địa điểm, trước tiên nên bảo đảm phải thật yên lặng: tắt cả tiếng nói chuyện và tạp âm đều chấm dứt. Muốn vậy, cần nói lớn hơn mức âm thanh xung quanh. Kể đến, thông báo là sắp quay và mọi người liên quan phải vào vị trí; có thể nói "chờ". Khi mọi người im lặng và chờ đợi, bấm máy và thông báo rằng "quay". Lúc sẵn sàng, nhắc diễn viên nhập vai bằng câu "diễn".

Tất nhiên, kiểu quay này đòi hỏi đưa ra nhiều chỉ đạo trước khi bấm máy. Nếu đang quay cuộc sống thật, và muốn cảnh quay ngẫu nhiên, thì không khuyến cáo gì cả. Ví dụ khi quay đời sống hoang dã, hét câu "diễn" chỉ tổ làm con thú hoảng sợ mà thôi. Thực hiện bất cứ điều gì để lấy cảnh quay. Cách xa đối tượng 15 m và không chỉ đạo; cách xa 30 cm và chọc que vào đối tượng; nhấn mặt để cho đối tượng bật cười. Nhiệm vụ của đạo diễn là lấy cảnh quay, và tiến hành bằng mọi cách.

Ít là nhiều

Có lúc bạn chẳng làm gì cả và cảnh quay từ trên trời rơi xuống, nhưng cũng có khi thử hết cách mà chẳng ăn thua gì. Trong làm phim, ít thường là nhiều. Triết lý này đã chỉ đường dẫn lối cho đạo diễn, diễn viên, đạo diễn hình ảnh, người viết và người làm phim khác trong nhiều năm. "Ít là nhiều" mang nhiều nghĩa, nhưng trong ngữ cảnh chỉ đạo phim nghiệp dư, nó có nghĩa là cần tìm phương pháp thực hiện càng ít càng tốt nhằm mục tiêu lấy cảnh quay. Thường thu được diễn xuất tốt từ đối tượng bằng cách cho diễn xuất bộc phát tự nhiên thay vì cố kiểm soát nó.

Ví dụ, thay vì cho ai đó biết đích xác điều sẽ nói và cách nói, diễn xuất sẽ luôn hiệu quả hơn nếu cho phép người ấy nói điều bạn muốn bằng ngôn từ của anh ta. Thường chẳng dễ thực hiện, nhất là với diễn viên không chuyên như người được phỏng vấn hoặc trẻ con. Cần giải pháp sáng tạo và tác động tâm lý, nhưng kiểu chỉ đạo gián tiếp thường mang lại kết quả tốt hơn phương pháp trực tiếp.

Trong lúc camera đang quay, mở to mắt, và đóng tai lên. Quan sát khung hình, vẽ mặt, sai sót, và khoanh khắc cầu may - thời điểm ánh sáng lấp lánh đúng lúc và thêm điều kỳ diệu vào cảnh quay. Đặt mình vào địa vị của người xem: cảnh quay như ý muốn không? Nó đẩy câu chuyện đi tới hay làm chậm bộ phim lại? Hình dung cảnh quay sẽ ra sao khi biên tập chung với cảnh đã quay hoặc sắp quay: biên tập liệu chặt chẽ hay gián đoạn? Nhìn xung quanh và bên trong khung hình. Nghiền cứu bố cục cảnh quay cũng như ý nghĩa của cảnh quay.

Chiến lược quay phim

Vì chi phí cho địa điểm chuyển đi chiếm phần lớn trong ngân sách sản xuất, nên người ta hay xếp lịch biểu lấy cảnh quay theo địa điểm. Giả dụ đang lấy lâu đài và sân bóng đá làm địa điểm quay phim, bạn sẽ quay toàn bộ cảnh phim trong lâu đài cũ rồi mới qua sân bóng đá, dẫu phải quay không theo thứ tự. Trường hợp quay phim tài liệu, và để cương đòi hỏi cảnh quay bãi biển, dễ hơn cả là quay hết trong cùng một ngày cho dù sẽ trải khắp bộ phim. Các cảnh phim cũng thường được quay chung với nhau. Ở địa điểm tòa lâu đài, bạn quay hết các cảnh quay trong cảnh 1, rồi trong cảnh 5,... Tìm ra phương cách tiết kiệm chi phí.

Chiến lược lấy cảnh quay sơ đẳng là cứ quay cảnh phim cho đến khi hài lòng. Dẫu lập đi lập lại và nhàm chán khi quay toàn bộ cảnh phim nhiều lần, nhưng sẽ được đền bù xứng đáng trong khâu biên tập. Nếu mọi sự ổn thỏa ở cảnh quay thứ nhất, chuyển sang cảnh quay tiếp theo – hoặc quay đoạn phim khác cho an toàn.

Để bảo đảm đoạn phim ngon lành, nếu là dựng cảnh phức tạp, nên phát trong camera. Trong lúc phát, xem xét kỹ diễn xuất, khung hình, ánh sáng, âm thanh. Giả sử đang quay cảnh mọi người đang khiêu vũ, chỉ quay từ để cương cơ bản và không có cảnh quay cụ thể nào trong đầu. Nhưng khi cho rằng là quay đủ rồi, tới một chỗ yên tĩnh và phát các đoạn đó. Nếu để cương đòi hỏi khoảng 5 cảnh quay đẹp, bảo đảm có đủ. Có thể khoảnh khác mà bạn cho là tuyệt vời không còn nhìn thấy rõ, hoặc kẹt băng và không ghi hình. Trong trường hợp kiểm tra thường xuyên, sẽ dễ dàng phát hiện sai sót này, lập tức quay lại đoạn phim.

Tính liên tục

Điều cần xem xét trong lúc quay phim là *tính liên tục*. Chúng ta hẳn đã từng nhận thấy các sai sót trong phim, chẳng hạn như diễn viên cầm điều thuốc trên tay trái rồi bất thần nó nhảy sang tay phải sau khi cất. Đây là sai sót về tính liên tục. Nếu cảnh có tính liên tục tốt,

nó dường như tự nhiên và bạn không nhận thấy khác biệt nào về âm thanh, hình ảnh giữa các cảnh quay.

Trong phim thương mại, chuyên viên về tính liên tục sẽ nghiên cứu kỹ từng cảnh quay trước khi camera khởi động nhằm chắc chắn rằng không có gián đoạn. Để thực hiện công việc này, chuyên viên về tính liên tục sẽ ghi chú tỉ mỉ trong kịch bản và chụp hình bằng camera Polaroid. Anh ta ghi chú vị trí cơ thể của mọi diễn viên và vẽ bề ngoài của họ – trang phục và đồ trang sức.

Điều thuốc nhảy từ tay trái sang tay phải sẽ rõ nét khi bạn để ý nó, nhưng kiểu gián đoạn này không gây nhiều khó chịu cho khán giả và thường được khắc phục hoặc giấu đi ở khâu hậu sản xuất. Gián đoạn tệ hại nhất là gián đoạn ảnh hưởng đến cốt truyện. Ví dụ, gián đoạn tình tiết có thể phá hỏng tính bí ẩn. Chuyện này xảy ra khi điều chỉnh cốt truyện trong phòng biên tập lúc đã quay phim xong. Ngoài ra cũng có thể nhận được gián đoạn về tình cảm, chẳng hạn như diễn xuất không đồng nhất của diễn viên. Khi khán giả gặp diễn xuất trước sau bất nhất và tình tiết đầy sai sót, họ càng dễ hoài nghi. Sau một lúc, họ mất hứng thú và bắt đầu liếc đồng hồ.

Tính liên tục tỏ ra quan trọng bất luận bộ phim dựng theo kịch bản hay là đời thường. Với bộ phim bất kỳ, bạn đang tạo thực tại mới trong phòng biên tập. Không nhất thiết bạn tâm đến điều thuốc đổi tay mà phải lưu ý bức tranh lớn hơn; cốt truyện. Tính liên tục của bộ phim chịu sự chi phối của mục tiêu đặt ra cho bộ phim. Nếu đang làm phim tài liệu về đề tài đầy tâm huyết, đừng cho niềm đam mê đó tàn lụi theo thời gian và hình ảnh bị trệch hướng theo hoàn cảnh. Với mỗi cảnh quay, tự hỏi xem nội dung cảnh quay đang xúc tiến câu chuyện hay giới thiệu đề tài mới cắt ngang tính liên tục.

Duy trì tính liên tục nhờ gắn liền với mục tiêu. Mục tiêu định rõ cốt truyện và nội dung tình cảm của bộ phim. Nhưng yếu tố này quy định cảnh phim và cảnh quay. Mỗi hành động và lời thoại phải hòa quyện vào nhau một cách logic để tạo thực tại dễ tin và cho phép khán giả thôi hoài nghi. Tức là bảo đảm nhân vật là cùng một người từ cảnh phim này sang cảnh phim khác cũng như điểm muốn làm rõ. Cũng

có nghĩa điều thuốc không đổi tay từ cảnh quay này sang cảnh quay kế tiếp.

Các kiểu quay phim

Những điểm cơ bản về quay phim áp dụng cho bất kỳ kiểu sản xuất nào: truyền hình, tài liệu, phim chính, và thể nghiệm. Chi tiết cụ thể liên quan đến nội dung phim hơn là phương pháp quay phim. Ví dụ, đạo diễn phim truyền không nhất thiết học kỹ năng quay phim mới nếu quyết định làm phim tài liệu; thế nhưng phải tiếp cận nội dung khác; không còn xử lý nhân vật tượng tượng mà là người thật, tình huống thật. Khác biệt trong phương pháp quay phim liên quan đến quy mô sản xuất. Chẳng hạn đạo diễn phim tốn nhiều ngân sách phải bằng lòng với nhóm làm phim hai ba người. Anh ta thậm chí còn phải mang theo ghế riêng. Thể loại truyền hình lại là ngoại lệ.

Bất luận thể loại sản xuất như thế nào, bố cục ánh sáng, âm thanh, diễn xuất, và cốt truyện đều như nhau. Cốt truyện chi phối mọi quyết định. Bố cục, ánh sáng, âm thanh, và quy mô của bộ phim chịu sự đòi hỏi của cốt truyện. Ví dụ dàn dựng cảnh phỏng vấn nữ y tá trong nhà dưỡng bệnh sẽ khác với cảnh đối thoại trong phim chiến tranh giữa các vì sao bởi cốt truyện yêu cầu khác, chứ không phải do thể loại sản xuất. Phương pháp lấy diễn xuất từ cô y tá có thể khác với lấy diễn xuất từ người ngoài hành tinh, tuy nhiên vẫn áp dụng nhiều kỹ xảo như nhau; nguyên tắc "ít là nhiều" áp dụng trong cả hai trường hợp. Yếu tố quyết định như nhau bất kể thể loại sản xuất, phương pháp hay cốt truyện.

Quay phim theo thể loại truyền hình

Ở thể loại truyền hình, sử dụng nhiều camera để quay sự kiện từ những góc độ khác nhau. Thể loại này ít nhiều đòi hỏi quay bằng nhiều camera. Sau đó biên tập đoạn phim video thành bộ phim. Ít ra đạo diễn cũng biết diễn biến khi sự kiện xảy ra và kiểm soát phần nào. Do quay phim theo thể loại này liên quan đến vấn đề kỹ thuật cụ thể, nên có mấy đề nghị sau.

Thể loại truyền hình trong ngữ cảnh phim nghiệp dư ít thử thách về mặt kỹ thuật hơn so với chuyên nghiệp. Phương tiện truyền hình chuyên nghiệp sử dụng studio camera, video switcher, và trang thiết bị điện tử. Tất cả đều dùng để thu chương trình như kịch "trong nhà ngoài phố" và tọa đàm vào băng từ. Đạo diễn đảm nhận phần lớn công việc biên tập trong lúc thu băng. Băng video gốc chứa toàn bộ cảnh cắt giữa các camera, và có thể phát trực tiếp mà không cần biên tập gì cả.

Sản xuất phim nghiệp dư theo thể loại truyền hình và trên hai phương diện: đơn giản và ít tốn kém hơn nhiều; phải thêm cảnh cắt giữa các camera trong phòng biên tập. Bạn ghi sự kiện bằng hai hay nhiều camcorder. Sau đó, ở khâu hậu sản xuất, bạn biên tập phim bằng đoạn phim lấy từ camcorder nào có cảnh quay tốt nhất. Điều nghiên kỹ địa điểm thường giúp xác định góc độ tốt nhất cho từng camcorder.

Thủ tục quay phim

Một ngày làm phim:

1. Đến sớm và dựng camcorder. Nếu chưa thể dựng ngay được, ít ra hãy gặp mặt nhóm làm phim và thảo luận về góc độ cũng như kiểu cảnh quay. Chỉ cho người điều khiển camera biết chỗ sẽ đứng, trình bày diễn biến, và bảo họ nên quay cái gì.

Giả sử đang quay cảnh đua ngựa. Camera 1 sẽ bao quát hoạt động ở bên này khán đài, camera 2 ở bên kia. Camera 3 sẽ đặt cạnh mức xuất phát để lấy cận cảnh các nài ngựa đang đua ở bên này và bên kia khán đài.

2. Chính đồng hồ hoặc hệ thống nhắc người điều khiển camera sao cho cả ba đều bấm máy cùng một lúc.
3. Thu âm. Ở đây, âm thanh thu được qua micro trên mỗi camcorder là đủ. Trong một số tình huống như khi quay đám cưới, bạn muốn âm thanh đồng nhất trên tất cả camcorder, để lúc cắt cảnh quay, chất lượng âm thanh sẽ không đổi.

Việc này đòi hỏi óc sáng tạo bởi hiện nay chưa có hệ thống đơn giản nào cho phép tách âm theo cách này. Có lẽ giải pháp đơn giản nhất là đặt camcorder gần loa. Giải pháp tối ưu là sử dụng bộ trộn với ngõ ra micro. Đưa âm thanh từ hệ thống PA vào kênh trên bộ trộn, kể đến tách ngõ ra và đi dây vào ngõ vào micro trên mỗi camcorder.

4. Tất cả camcorder đều khởi quay đúng lúc. Mỗi camcorder phải quay liên tục toàn bộ sự kiện, dẫu không có cảnh quay hữu ích. Như thế sẽ giúp định vị cảnh quay khi biên tập. Ví dụ như muốn cắt từ camera 1 sang camera 2 lúc 22:03, có thể định vị cảnh quay trên camera 3 bằng cách chạy nhanh tới điểm đó. Nếu người điều khiển camera 3 ngừng rồi khởi quay lại, thời gian sẽ không tương ứng, và bạn phải kiểm tra toàn bộ băng để tìm đúng đoạn phim đó. Người điều khiển camera phải bảo đảm có đủ pin và băng để quay trọn sự kiện. Nên phối hợp đổi băng và pin sao cho tất cả camcorder thay đổi cùng một lúc.

Ngoại trừ việc thêm vài camcorder, phương pháp quay theo thể loại truyền hình cũng giống như thể loại khác. Mục tiêu vẫn là lấy cảnh quay và kể chuyện.

Nhằm giúp hình dung quá trình sản xuất phim, hãy trở lại tình huống liên quan đến Dũng và bộ phim về buổi cắm trại của anh trong Chương 2. Ở mục tiếp theo, có thể theo Dũng quay phim.

Quay phim về buổi cắm trại

Trước khi Dũng đi cắm trại với con trai cùng hai người bạn của con trai mình, anh quyết định khái niệm làm phim, lập đề cương gồm 4 ý tưởng về cảnh phim, và lên kế hoạch, kể cả danh sách trang thiết bị. Khái niệm chung là chỉ chuẩn bị sơ sài và cho phép quay tự phát. Nhóm sẽ quay phim vào thứ năm và thứ sáu, sau đó dành ngày cuối tuần đi câu cá.

Lưu ý dựng cảnh có nghĩa na ná như cảnh quay. Trong lúc quay phim, nhà sản xuất thường nói chúng là "chuyển sang dựng cảnh kế tiếp" hoặc hỏi sẽ có bao nhiêu dựng cảnh trong ngày. Cảnh quay và dựng cảnh không tương đương nhau về nghĩa; có thể lấy nhiều cảnh quay từ dựng cảnh đã cho bằng cách phóng xa thu ngắn tiêu cự chẳng hạn.

Kế hoạch quay phim của Dũng

Trong mục này, chúng ta sẽ xem qua trích đoạn kế hoạch quay phim của Dũng. Song song với đó, chúng ta sẽ bình luận về dự tính và thành quả của Dũng.

Ngày quay phim thứ nhất

Kế hoạch quay phim của Dũng cho ngày đầu tiên cắm trại:

Ngày quay phim thứ nhất

Địa điểm cắm trại: Hồ Beaver

Ngày: Thứ ba

Cảnh quay: Dựng lều, bọn trẻ làm bữa tối, bọn trẻ tự quay phim.

Dựng cảnh 1: Dựng lều.

Dựng cảnh 2: Chào mừng khán giả.

Dựng cảnh 3: Cảnh bữa tối, cảnh chính.

Dựng cảnh 4: Cảnh bữa tối, quay qua vai.

Dựng cảnh 5-6: Cảnh bữa tối, cắt ngang.

Dựng cảnh 7: Cảnh bữa tối, kết cảnh chính.

Dựng cảnh 8: Cảnh bữa tối, kết cảnh quay rộng.

Dựng cảnh 9: Cảnh bữa tối, phân phát thức ăn.

Dựng cảnh 10: Cảnh chơi bài, cảnh chính.

Dựng cảnh 11: Cảnh chơi bài, bộ bài.

Dựng cảnh 12: Cảnh chơi bài, trung cảnh trẻ #1, trung cảnh trẻ #2, trung cảnh trẻ #3.

Dựng cảnh 13-15: Cảnh chơi bài, quay qua vai trẻ #1 bộ bài, quay qua vai trẻ #2 bộ bài, quay qua vai trẻ #3 bộ bài.

Dựng cảnh 16-17: Cảnh bọn trẻ trong đêm, cảnh chính và hai cảnh quay.

Dựng cảnh 18: Cảnh Bean Witch POV, quái vật...

Dựng cảnh 1: Dựng lều

Cảnh quay đầu tiên trong ngày là dựng lều, như minh họa ở Hình 4.7. Để cho hấp dẫn hơn, Dũng yêu cầu bọn trẻ dựng lều mà không chỉ đạo trước. Bên cạnh đó, để giúp tạo nhịp điệu cho câu chuyện, anh quyết định tận dụng đặc tính quay khung hình đơn trên camcorder mới của mình. Anh muốn cảnh dựng lều kéo dài chừng 30 giây, nên tính toán và quyết định cứ 5 giây là quay một khung hình. Khi phát cảnh phim này, cảnh dựng lều kéo dài 3 phút sẽ được nén còn khoảng 30 giây.



Hình 4.7 Dựng cảnh 1.

Anh đặt camcorder trên nóc xe hơi để lấy góc độ cao hơn, sau đó bảo bọn trẻ dọn chỗ dựng lều. Lúc chúng sẵn sàng, anh thông báo rằng quay khung hình đơn. Khi anh hô "diễn", bọn trẻ sẽ vào cuộc.

Dựng lều xong, anh tắt camcorder và phát cảnh quay. Có vẻ ổn, nên ghi nhận là đã xong và chuyển sang dựng cảnh tiếp theo.

Dựng cảnh 2: Chào mừng khán giả

Anh quyết định là bộ phim cần có phần giới thiệu nên thêm vào cảnh 1 đứa trẻ chào mừng người xem. Hình 4.8 cho thấy một phần của cảnh quay này. Anh mở đầu cảnh quay bằng việc bước ra từ phía sau cảnh cây để làm ra vẻ như khán giả đang đi vào địa điểm cắm trại. Đây là giải pháp và thay thế cho việc quay phim trên cần cẩu, đồng thời giúp dựng lên địa điểm cắm trại và nhân vật.



Hình 4.8 Dựng cảnh 2.

Mỗi cảnh phim đều yêu cầu cảnh quay mở màn, cho người xem nhìn thoáng qua toàn bộ địa điểm. Người xem cảm thấy khó chịu nếu không biết cảnh phim bố trí ra sao.

Vì cảnh quay này sẽ đứng trước cảnh dựng lều trong bộ phim, nên bọn trẻ miễn cưỡng dỡ lều với mục đích bảo đảm tính liên tục. Thật vô nghĩa nếu khán giả thấy lều đã dựng xong, rồi ngay sau đó vào cảnh đang dựng lều.

Dựng cảnh 3: Cảnh bữa tối, cảnh chính

Sau phút xả hơi là dựng cảnh bọn trẻ làm bữa tối. Dựng di chuyển bếp lò, thùng đá, và diễn viên sao cho lấy được toàn bộ cảnh quay mà không xê dịch gì ngoài camera. Như vậy sẽ giúp duy trì tính liên tục. Anh còn tháo một phần nắp lò để camera có thể nhìn ngang qua phía trên (xem Hình 4.9) rồi dùng băng keo để giữ cho bếp lò khỏi trượt. Anh chỉ đạo bọn trẻ lấy các thứ ra khỏi thùng đá rồi làm món đậu và xúc xích. Thêm một chỉ đạo nữa nói về việc đang làm như thế chúng là đầu bếp trong chương trình dạy nấu ăn vậy.

Dựng cảnh thứ nhất là cảnh quay *chính* trong cảnh phim. Cảnh quay chính thường bao quát toàn bộ cảnh phim. Trong trường hợp này, cảnh chính chỉ từ lấy đồ hộp ra khỏi thùng đá đến hâm nóng thức ăn. Anh dùng góc rộng cho cảnh chính để nhìn thấy càng nhiều hành động càng tốt. Góc độ này tập trung vào bọn trẻ. Ngoài ra, anh còn lấy cảnh bếp lò, và dùng cảnh chính để định thời gian cảnh phim.



Hình 4.9 Dựng cảnh 3.

Trong lúc quay cảnh chính, anh theo dõi mọi hành động để bọn trẻ có thể lặp lại chính xác khi quay từ góc độ khác. Vì chỉ mang đủ thức ăn cho hai cảnh quay liên tục, nên chấm cảnh quay liên tục đầu tiên là tốt rồi.

Dựng cảnh 4: Cảnh bữa tối, quay qua vai

Dùng di chuyển camcorder vòng ra sau bọn trẻ và dựng cảnh quay qua vai như trong Hình 4.10. Lúc anh dựng cảnh xong, bọn trẻ trở về vị trí đầu tiên. Chúng sẽ trải qua cảnh phim này như đã làm trong cảnh chính. Trong quá trình biên tập, Dũng sẽ cắt giữa cảnh chính và góc quay qua vai này. Thông qua hai góc độ, sẽ bao trùm phần lớn hoạt động trong cảnh phim, và khán giả nhìn thấy sự việc diễn ra.



Hình 4.10 Dựng cảnh 4.

Khi Dững bấm máy, mọi sự không suôn sẻ như dự tính. Thay vì lấy một cảnh quay liên tục trong suốt cảnh phim, anh phải cân chỉnh lại camcorder và thực hiện lần thứ hai. Ví dụ, bọn trẻ không làm theo thứ tự và Dững không lấy được cảnh chúng châm bếp lò trong lần đầu tiên. Anh cũng quyết định giữ nguyên góc độ này để quay thức ăn sau khi chúng nấu xong.

Do lấy cảnh chính làm cảnh quay cơ sở, nên cảnh bữa tối không nhất thiết liên tục – mặc dù sẽ giúp biên tập dễ dàng hơn. Tốt hơn hết là quay trọn từng dựng cảnh nếu đã viết kịch bản phim.

Dựng cảnh 5-6: Cảnh bữa tối, cắt ngang

Trước khi quay cảnh kết thúc bữa tối, Dững dịch chuyển camera và chụp thêm hai cảnh sẽ dùng làm cảnh cắt ngang trong khâu biên tập. Cảnh quay trở thành cảnh cắt ngang nếu được dùng để cắt ngang khỏi hoạt động chính nhằm cho khán giả thấy hoạt động liên quan. Dựng cảnh 5 (xem Hình 4.11a) là cảnh một đứa trẻ mở hộp đậu. Dựng cảnh 6 (xem Hình 4.11b) là cảnh đứa bé khác đang mở hộp măng tây và cắn một miếng. Cảnh bổ sung này dành vào mục đích biên tập.



Hình 4.11a Dựng cảnh 5.



Hình 4.11b Dựng cảnh 6.

Dựng cảnh 7: Cảnh bữa tối, kết cảnh chính

Như bạn thấy trong Hình 4.12, đây là cảnh quay tương tự như cảnh chính, nhưng hơi lùi ra xa. Nó chiếu bọn trẻ đang kiểm tra thức ăn và xúc lên đĩa.



Hình 4.12 Dựng cảnh 7.

Dựng cảnh 8: Cảnh bữa tối, kết cảnh quay rộng

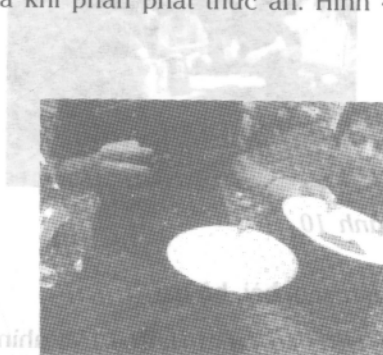
Cảnh quay này bao quát hoạt động như trong dựng cảnh 7, nhưng quay từ góc lùi ra xa hơn nhiều. Sẽ dùng để kết thúc cảnh phim. Để lấy cảnh quay này, bọn trẻ phải để thức ăn trở vào chảo rồi phân phát thức ăn lần nữa.



Hình 4.13 Dựng cảnh 8.

Dựng cảnh 9: Cảnh bữa tối, cảnh phân phát thức ăn

Đây là cảnh quay không bắt buộc. Dựng cầm camcorder trên tay rồi quay cận cảnh đĩa khi phân phát thức ăn. Hình 4.14 minh họa cảnh quay này.



Hình 4.14 Dựng cảnh 9.

Xong dựng cảnh này, Dũng kiểm tra tại chỗ nhằm bảo đảm thu hình đúng. Anh còn xem xét nội dung đã quay và biên tập cảnh phim trong đầu để xác định xem quay đủ hay chưa.

Ăn uống và dọn dẹp xong cảnh bữa tối, nhóm bàn về nội dung sẽ quay riêng. Họ quyết định nhại bộ phim "The Blair Witch Project" và gọi bộ phim này là "Bean Witch Project". Sau khi thảo luận thêm, họ tìm cách liên kết cảnh phim vào bộ phim cắm trại. Họ dàn dựng màn chơi bài, trong đó một người sẽ bỏ đi. Trong cảnh phim tiếp theo, hai đứa còn lại lo lắng vì đứa kia không quay về. Trong cảnh cuối cùng, hai đứa đi vào rừng để tìm kiếm đứa kia và bị tấn công bởi vật có khả năng nhìn bằng hồng ngoại.

Dựng cảnh 10: Cảnh chơi bài, cảnh chính

Cảnh quay này bao quát cảnh phim: chia bài, bọn trẻ xem bài; mỗi đứa nhận thấy mình đủ điểm thắng. Đứa thứ nhất bỏ bài xuống, còn đứa thứ ba bỏ đi vào rừng. Cảnh quay góc rộng cho thấy cả ba đứa trẻ cùng mọi hoạt động (xem Hình 4.15). Dựng lấy cảnh quay này trên cảnh quay liên tục thứ ba.



Hình 4.15 Dựng cảnh 10.

Dựng cảnh 11: Cảnh chơi bài, bộ bài

Đây là cảnh quay góc cao (xem Hình 4.15), nhìn xuống bàn trong lúc chia bài.



Hình 4.16 Dựng cảnh 11.

Dựng cảnh 12: Cảnh chơi bài, trung cảnh trẻ #1, trung cảnh trẻ #2, trung cảnh trẻ #3

Trong dựng cảnh này, Dũng lấy ba cảnh quay: từng đứa cầm bài trên tay. Hình 4.17 cho thấy một trong những cảnh quay này. Góc độ này gọi là trung cảnh – không quá gần và không quá rộng.



Hình 4.17 Dựng cảnh 12.

Dựng cảnh 13, 14, 15: Cảnh chơi bài, quay qua vai trẻ #1 bộ bài, quay qua vai trẻ #2 bộ bài, quay qua vai trẻ #3 bộ bài

Có ba cảnh quay qua vai khi mỗi đứa xòe bài ra. Hình 4.18 minh họa một trong những cảnh quay đó. Dừng áp dụng kỹ xảo điện ảnh rất ít tốn kém ở góc độ này. Mỗi đứa thực sự cầm cùng lá bài được chia ở góc độ này. Khi biên tập cảnh phim, Dừng sẽ cắt từ cảnh chính đến từng đứa có vẻ như chia cùng lá bài cho từng đứa.



Hình 4.18 Cảnh quay qua vai cho dựng cảnh 13, 14, và 15.

Dựng cảnh 16 và 17 : Cảnh bốn trẻ trong đêm, cảnh chính và hai cảnh quay

Đây là cảnh hai đứa còn lại cất tiếng lo lắng về đứa bỏ đi mất rồi chạy vào rừng tìm kiếm. Dừng dự tính quay vào giờ khắc kỳ diệu. Đây là khoảnh khắc đặc biệt ngay sau khi mặt trời lặn lúc ánh sáng

rất lý thú. Dùng tăng cường ánh sáng đèn cây và đèn lồng và nhằm tạo cảm giác như ban đêm. Ánh sáng đỏ hòa lẫn vào nhau, làm lộ ra sắc xanh của trời đêm. Anh cũng giảm độ phơi sáng, dự định tăng hệ số tăng video khi chụp cảnh phim vào máy tính. Như thế sẽ thêm hiệu ứng nổi hạt cho hình ảnh.

Dựng cảnh thứ nhất là cảnh chính góc rộng bao quát toàn bộ cảnh phim, như trong Hình 4.19a. Dựng cảnh thứ hai (xem Hình 4.19a) là cảnh quay hẹp hai đứa trẻ (hai cảnh quay), cũng bao quát hết cảnh phim. Do sử dụng micro camera, âm thanh sẽ rõ ở góc độ này. Anh thực hiện vài cảnh quay liên tục ở góc độ hẹp. Vì không viết lời thoại, bọn trẻ hay nói lung tung, do đó anh cắt ngược đến góc rộng trước khi kết lời thoại góc hẹp. Anh sẽ đưa chúng ra ngoài qua cảnh quay rộng.



Hình 4.19a Dựng cảnh 16, cảnh quay góc rộng.



Hình 4.19b Dựng cảnh 17, cảnh quay hẹp.

Dựng cảnh 18: Cảnh Bean Witch, POV quái vật

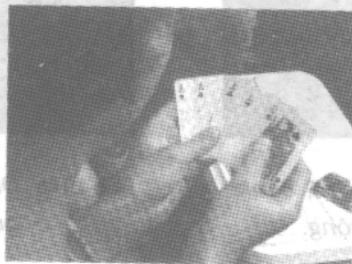
Đây là dựng cảnh cuối cùng trong ngày, quay ban đêm trong rừng. Camcorder có đặc tính cho phép Dùng quay trong bóng tối bằng ánh sáng hồng ngoại. Lúc bật đặc tính này, camcorder quay trắng đen và cho hình ảnh một vẻ rất đáng sợ. Hình 4.20 giúp bạn hình dung chất lượng hình ảnh.



Hình 4.17 Dựng cảnh 12.

Dựng cảnh 13, 14, 15: Cảnh chơi bài, quay qua vai trẻ #1 bộ bài, quay qua vai trẻ #2 bộ bài, quay qua vai trẻ #3 bộ bài

Có ba cảnh quay qua vai khi mỗi đứa xòe bài ra. Hình 4.18 minh họa một trong những cảnh quay đó. Dùng áp dụng kỹ xảo điện ảnh rất ít tốn kém ở góc độ này. Mỗi đứa thực sự cầm cùng lá bài được chia ở góc độ này. Khi biên tập cảnh phim, Dựng sẽ cắt từ cảnh chính đến từng đứa có vẻ như chia cùng lá bài cho từng đứa.



Hình 4.18 Cảnh quay qua vai cho dựng cảnh 13, 14, và 15.

Dựng cảnh 16 và 17 : Cảnh bọn trẻ trong đêm, cảnh chính và hai cảnh quay

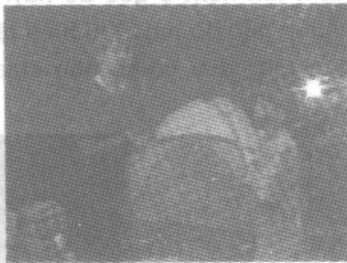
Đây là cảnh hai đứa còn lại cất tiếng lo lắng về đứa bỏ đi mất rồi chạy vào rừng tìm kiếm. Dựng dự tính quay vào giờ khắc kỳ diệu. Đây là khoảnh khắc đặc biệt ngay sau khi mặt trời lặn lúc ánh sáng

rất lý thú. Dùng tăng cường ánh sáng đèn cây và đèn lồng và nhằm tạo cảm giác như ban đêm. Ánh sáng đỏ hòa lẫn vào nhau, làm lộ ra sắc xanh của trời đêm. Anh cũng giảm độ phơi sáng, dự định tăng hệ số tăng video khi chụp cảnh phim vào máy tính. Như thế sẽ thêm hiệu ứng nổi hạt cho hình ảnh.

Dựng cảnh thứ nhất là cảnh chính góc rộng bao quát toàn bộ cảnh phim, như trong Hình 4.19a. Dựng cảnh thứ hai (xem Hình 4.19a) là cảnh quay hẹp hai đứa trẻ (hai cảnh quay), cũng bao quát hết cảnh phim. Do sử dụng micro camera, âm thanh sẽ rõ ở góc độ này. Anh thực hiện vài cảnh quay liên tục ở góc độ hẹp. Vì không viết lời thoại, bọn trẻ hay nói lung tung, do đó anh cắt ngược đến góc rộng trước khi kết lời thoại góc hẹp. Anh sẽ đưa chúng ra ngoài qua cảnh quay rộng.



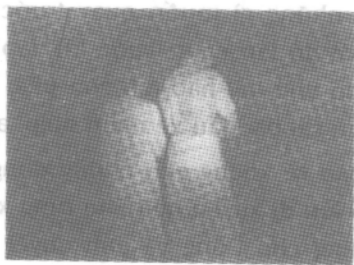
Hình 4.19a Dựng cảnh 16, cảnh quay góc rộng.



Hình 4.19b Dựng cảnh 17, cảnh quay hẹp.

Dựng cảnh 18: Cảnh Bean Witch, POV quái vật

Đây là dựng cảnh cuối cùng trong ngày, quay ban đêm trong rừng. Camcorder có đặc tính cho phép dùng quay trong bóng tối bằng ánh sáng hồng ngoại. Lúc bật đặc tính này, camcorder quay trắng đen và cho hình ảnh một vẻ rất đáng sợ. Hình 4.20 giúp bạn hình dung chất lượng hình ảnh.



Hình 4.20 Dựng cảnh 18, tập dựng đặc tính nhìn ban đêm của camcorder.

Đứa đóng vai mất tích sẽ điều khiển camera, và dường như theo cậu camera là quái vật Bean Witch. Cậu tập duyệt cảnh quay và nhóm đồng ý rằng sẽ ly kỳ hơn nếu cậu tạo ra tiếng lằm bằm. May thay, camcorder khá bền. Họ nhận được cảnh quay trong ba cảnh quay liên tục. Lúc phát, Dũng quyết định dùng hai cảnh quay liên tục và cố ý cắt - nhảy giữa chúng. Thông thường không cắt - nhảy trong phim vì có vẻ không thật. Tuy nhiên, đối với cảnh Bean Witch, hiệu ứng này có tác dụng.

Ngày quay phim thứ 2

Đây là kế hoạch quay phim cho ngày thứ hai.

Địa điểm: Lối mòn hồ Beaver

Ngày: thứ sáu

Cảnh quay: Đi bộ đường trường tới hồ.

Dựng cảnh 1-4: Cảnh đi bộ đường trường, góc rộng.

Dựng cảnh 5-7: Cảnh đi bộ đường trường, đi tới hồ.

Dựng cảnh 8: Cảnh đi bộ đường trường, cảnh hồ nước.

Dựng cảnh 9: Cảnh đi bộ đường trường, cảnh chính đi bộ và nói chuyện.

Dựng cảnh 10: Cảnh đi bộ đường trường, cảnh chính ba cảnh quay trên ghế.

Dũng mù mờ về những gì muốn quay trước chuyến đi bộ đường trường bởi chưa tới đó lần nào. Trước khi lập kế hoạch, anh không chỉ biết khu vực đó như thế nào mà còn phải cảm xúc ra sao về nó nữa. Giả sử hồ nằm sát bãi đậu xe nhộn nhịp, anh sẽ quay một chiều. Hóa ra hồ được bảo vệ không cho những dòng người lũ lượt kéo tới nhờ lối mòn dài 5 km đi xuyên qua khu rừng xanh tốt. Vẻ đẹp hoang dã truyền cảm hứng cho Dũng và anh quyết định quay cảnh phim theo cách thể hiện bọn trẻ hòa mình vào thiên nhiên. Giải pháp là sẽ quay cây cối nhưng như thế sẽ kém lôi cuốn. Người xem chắc sẽ tham gia vào cảnh phim nếu có người trong đó.

Dựng cảnh 1-4: Cảnh đi bộ đường trường, góc rộng

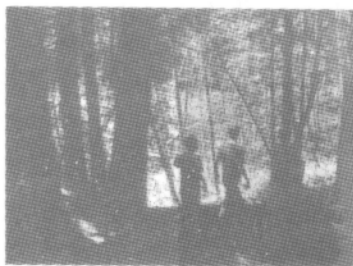
Dũng thực hiện 4 dựng cảnh, quay quét ngang bọn trẻ khi chúng đi ngang qua camera và nói chuyện. Để cho người xem cảm nhận tốt hơn về vẻ hùng vĩ của khu rừng trong mối tương quan với con người, anh đặt camera lùi ra khỏi đường mòn và quay rộng, xem Hình 4.21. Anh quay xuyên qua các cành cây ở cận cảnh và đặt bọn trẻ trong khung hình sao cho chúng có vẻ nhỏ bé so với những thân cây lớn. Anh muốn người xem có cùng cảm nhận như mình về địa điểm này và cố thực hiện điều này thông qua các nhân vật. Có thể chia camera vào vài cái cây và nói câu tỏ vẻ thần phục nhưng hiệu quả hơn cả là liên hệ cảm xúc với hình ảnh và gián tiếp thông qua nhân vật bằng cảnh một đứa trẻ ngược nhìn với vẻ trầm trồ.



Hình 4.21 Quay quét ngang góc độ rộng cho dựng cảnh 1-4.

Dựng cảnh 5-7: Cảnh đi bộ đường trường, đi tới hồ

Thay vì dựng tính một cảnh quay dài với chuyển động phức tạp, Dũng chia cảnh quay thành 3 dựng cảnh khi nhóm đi xuống chỗ đất cạnh hồ. Dựng cảnh thứ nhất (xem Hình 4.22a) là đi ngang qua trên lối mòn chính. Dựng cảnh thứ hai là chiếu cảnh họ đi xuống và quay quét ngang khi họ dừng bên mép hồ (xem Hình 4.22b). Dựng cảnh thứ ba là góc đảo của dựng cảnh thứ hai, chiếu họ đi tới mép hồ và nói về điều mình thấy được, như minh họa ở Hình 4.22c. Ở đây đã đang xem sự vật từ góc nhìn của nhân vật, có lẽ không phải là



Hình 4.22a Dựng cảnh 5, đi xuống hồ.



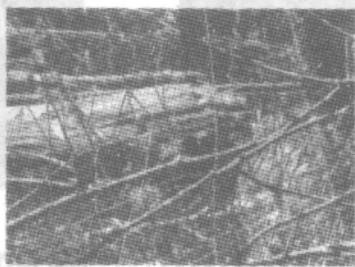
Hình 4.22b Dựng cảnh 6, cảnh quay quét ngang.



Hình 4.22c Dựng cảnh 7, cảnh quay góc đảo cho thấy quang cảnh hồ nước.

Dựng cảnh 8: Cảnh đi bộ đường trường, cảnh POV hồ nước

Dùng để camcorder chạy trong lúc cố lấy vài cảnh quay đàn chim và chuồn chuồn, sẽ dùng làm cảnh POV. Cảnh quay POV thể hiện quan điểm của nhân vật. Áp dụng cảnh quay POV khi nhân vật chỉ xuống nước và nói "Cái gì đây?". Vào thời điểm đó, khán giả tự nhiên muốn biết nhân vật thấy gì, nên Dũng cắt tới cảnh POV như minh họa ở Hình 4.23. Nên nhớ cảnh quay POV không nhất thiết quang đăng ở tiền cảnh và dàn dựng công phu. Sờ dĩ như vậy là vì khán giả đang xem sự vật từ góc nhìn của nhân vật, có lẽ không phải là góc độ hoặc quang cảnh hoàn hảo.



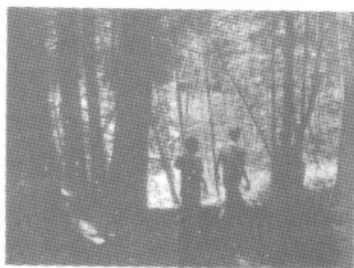
Hình 4.23 Cảnh quay POV.

Dựng cảnh 9: Cảnh đi bộ đường trường, cảnh chính đi bộ và nói chuyện

Dùng thực hiện một cảnh quay đi bộ và nói chuyện đối với bọn trẻ đang đi chậm rãi dọc theo lối mòn. Để lấy cảnh quay, anh yêu cầu bọn trẻ tiến về phía mình trong lúc anh cầm máy và đi giật lùi. Không phải nói, đây là cảnh quay gian nan. Anh thực hiện 3 cảnh quay liên tục. Ở cảnh quay liên tục thứ nhất, bọn trẻ bước đi quá nhanh và camera bị xóc. Lần thứ hai, Dũng đâm vào cành cây. Bước tới và quay bọn trẻ từ phía sau cũng chẳng dễ hơn, nhưng sẽ hấp dẫn hơn nhiều nếu khán giả nhìn thấy các gương mặt như trong Hình 4.24.

Dựng cảnh 5-7: Cảnh đi bộ đường trường, đi tới hồ

Thay vì dựng tính một cảnh quay dài với chuyển động phức tạp, Dũng chia cảnh quay thành 3 dựng cảnh khi nhóm đi xuống chỗ đất cạnh hồ. Dựng cảnh thứ nhất (xem Hình 4.22a) là đi ngang qua trên lối mòn chính. Dựng cảnh thứ hai là chiếu cảnh họ đi xuống và quay quét ngang khi họ dừng bên mép hồ (xem Hình 4.22b). Dựng cảnh thứ ba là góc đảo của dựng cảnh thứ hai, chiếu họ đi tới mép hồ và nói về điều mình thấy được, như minh họa ở Hình 4.22c.



Hình 4.22a Dựng cảnh 5, đi xuống hồ.



Hình 4.22b Dựng cảnh 6, cảnh quay quét ngang.



Hình 4.22c Dựng cảnh 7, cảnh quay góc đảo cho thấy quang cảnh hồ nước.



Hình 4.24 Dựng cảnh 9.

Cảnh đi bộ và nói chuyện thông dụng trong phim ảnh và phim tài liệu. Đi cùng với nhân vật trong lúc họ đàm đạo thường hay hơn là ngồi quan sát họ. Không chỉ thêm chuyển động và sức hấp dẫn cho cảnh quay mà còn cho phép nhân vật vận dụng cử chỉ chân tay của mình nhiều hơn. Diễn xuất của diễn viên hoặc người được phỏng vấn thường tốt hơn nếu anh ta được phép cử động trong lúc nói. Anh ta sẽ hoạt bát hơn và lời nói tuôn ra dễ dàng hơn.

Dựng cảnh 10: Cảnh đi bộ đường trường, cảnh chính ba cảnh quay trên ghế

Dựng dựng cảnh cuối cùng với bọn trẻ đang ngồi tán chuyện, xem Hình 4.25. Anh bấm máy quay liên tục và quyết định cảnh quay này dờ, nhân vật dường như ngồi một chỗ nên từ bỏ ý tưởng này. Con người ta diễn xuất tốt hơn khi cảm thấy thoải mái. Ngay khi bọn trẻ ngồi xuống, chúng sẽ hết năng nổ. Chúng gây chú ý hơn khi thỉnh thoảng được phép đứng lên, tựa mình, chọc cây vào nhau. Dựng nhận được cảnh quay tối ưu khi vận dụng triết lý ít là nhiều và cho nhân vật diễn xuất tự nhiên.

Cuối cảnh đi bộ đường trường, Dũng kiểm tra cuộn băng tại chỗ để chắc rằng đã thu hình đúng. Anh biên tập lại cảnh phim trong đầu trước khi quay về điểm cắm trại.



Hình 4.25 Dựng cảnh 10.

Trong chương sau, chúng ta sẽ học lời tư duy của biên tập viên, cách tiếp cận đoạn phim nguyên thủy, sàng lọc, sắp xếp và cuối cùng là ghép nối thành bộ phim lời cuốn khán giả.

CHƯƠNG 5

BIÊN TẬP PHIM

Bạn đã theo kế hoạch và kịch bản, cũng như đã trải qua khâu sản xuất phim. Giờ bạn có trong tay cuộn băng video với những cảnh quay rời rạc. Nếu áp dụng thể loại sản xuất phim truyền, mỗi cảnh quay là một phần của cảnh phim trong kịch bản, và với mỗi cảnh quay, có thể có nhiều cảnh quay liên tục. Giả sử theo thể loại truyền hình, thì lấy băng video từ mỗi camcorder trong cảnh quay nhiều camera. Đối với thể loại tài liệu, có thể có nhiều băng video, từ đó xây dựng cốt truyện trong phòng biên tập. Còn về thể loại thử nghiệm, băng có thể bao gồm những cảnh phim đã dựng kịch bản, sự kiện không chuẩn bị trước, đoạn phim thử nghiệm hoặc thành phần video nào đó.

Mục tiêu ở khâu hậu sản xuất là làm bộ phim từ tư liệu trên băng. Cũng như nướng bánh, trước tiên thu thập nguyên vật liệu, sau đó cân đong thành phần nguyên liệu rồi trộn theo đúng thứ tự. Nếu đã lập kế hoạch thỏa đáng và tiến hành theo kế hoạch, bạn sẽ có tất cả các thứ cần thiết để làm bộ phim.

Quá trình hậu sản xuất không đơn thuần là biên tập. Tùy theo mức độ tỉ mỉ, giai đoạn hậu sản xuất có thể bao gồm:

Biên tập hình ảnh

Biên tập hình ảnh là khâu biên tập chính trong sản xuất phim hoặc video. Nhiệm vụ của biên tập viên là ghép nối bộ phim. Do nhiệm vụ này có thể chiếm ưu thế trong dự án lớn, nên biên tập viên thường giao cho người khác. Trách nhiệm thiết kế âm thanh thường được trao cho biên tập viên âm thanh và nhạc. Đối với sản xuất với chi phí thấp và tốn nhiều thời gian, biên tập viên

thường đảm nhận công việc hình ảnh và âm thanh. Nhưng cho dù làm mọi thứ, biên tập viên cũng phải xây dựng hình ảnh và cốt truyện rồi mới xử lý âm thanh.

Thiết kế âm thanh

Thiết kế âm thanh có thể do một người đảm trách hay chia cho nhiều biên tập viên, kỹ thuật viên, và ca sĩ. Ở phim gia đình hoặc nghiệp dư, biên tập viên rất có thể đảm nhiệm hết. Công việc thiết kế âm thanh bắt đầu ngay trong giai đoạn tiền sản xuất, thời điểm xây dựng các yếu tố riêng lẻ. Thiết kế âm thanh bao gồm thêm hiệu ứng âm thanh và âm nhạc, sửa chữa âm thanh thu được trong quá trình sản xuất. Người thiết kế bận rộn nhất khi bộ phim gần xong. Đó là lúc họ thêm yếu tố tạo âm thanh cuối cùng. Tốt nhất là tập trung vào thiết kế âm thanh khi bộ phim sắp xong để đỡ phải làm lại phần âm thanh mỗi lần thay đổi hình ảnh. Công việc này tựa như sơn xe trước khi xong khung sườn.

Hiệu ứng

Hiệu ứng thường do họa sĩ đồ họa kỹ thuật số và nhà làm phim hoạt họa đảm nhận. Hiệu ứng góp phần vào hình ảnh đã quay trong quá trình sản xuất. Đối với ngân sách hạn hẹp của tay nghiệp dư, hiệu ứng rất có thể là thêm tựa phim, hoạt hóa, và dừng hình. Nếu muốn thêm hiệu ứng vào bộ phim trong Windows Movie Maker, có thể thông qua chương trình đồ họa để tạo hình tĩnh hoặc hoạt hóa với cảnh quay được chọn, sau đó nhập hình tĩnh hoặc video vào Movie Maker.

Có khi cản trở lại khâu sản xuất và quay thêm tư liệu. Vì xây dựng cốt truyện trong lúc biên tập, nên rõ ràng bạn sẽ thiếu cảnh quay hoặc cảnh quay vô dụng trong phòng biên tập. Biên tập viên cũng nghĩ ra cách hữu hiệu hơn để kể chuyện và đưa bộ phim đi theo hướng khác hẳn với dự tính ban đầu. Cần quay tư liệu mới, thậm chí tìm diễn viên mới và viết lại kịch bản. Với thể loại tài liệu, có thể phát bộ phim hoàn chỉnh và nhận thấy cốt truyện thiếu vài yếu tố then chốt. Có thể ý định ban đầu đã có sai sót, nhưng mãi đến khi

thực hiện xong thì mới lộ ra. Sự nhận ra này có thể thôi thúc bạn quay tư liệu mới, chẳng hạn như phỏng vấn thêm để lấp vào chỗ trống.

Làm phim giống như bao quá trình sáng tạo khác; có thể phải tay mọi thứ hoặc đầu tư thời gian công sức vào dự án. Nếu quan tâm đến những gì đang tạo ra, thì sẽ được đền bù xứng đáng bằng chính sản phẩm ấy. Đây là lý do tại sao không thể đưa ra ý tưởng rõ ràng về cách biên tập phim, mà chỉ cung cấp khái niệm chung và điểm xuất phát. Diễn biến sau đó là tùy ở bạn.

Sản phẩm do biên tập viên tạo ra là bộ phim truyện hoàn chỉnh. Cách đạt được tùy vào yêu cầu của bộ phim và phong cách sáng tạo riêng của bạn. Bạn là loại đầu bếp nấu ăn nhanh như chớp, làm theo sách dạy nấu ăn và cân đo chính xác mọi thành phần nguyên liệu hay thuộc mẫu người làm cẩn thận theo trực giác? Bất luận làm việc như thế nào, cách tiếp cận dự án hiếm khi đánh giá được bạn - mà chính sản phẩm mới nói lên được.

Chương này giúp bạn hiểu thấu đáo về nghề biên tập viên. Nếu thích khám phá hiệu ứng và thiết kế âm thanh, xem Phần 3 trong tập sách này. Biên tập không phải là cái gì đó dễ dạy. Chỉ có thể học hỏi kỹ năng biên tập qua thực hành. Thông qua trình bày lối tư duy của biên tập viên và chỉ ra hướng bắt tay vào biên tập, mục này giúp bạn hiểu rõ công việc của biên tập viên. Một lần nữa, không thành vấn đề nếu bộ phim tốn kém hay chỉ là bộ phim về buổi tiệc sinh nhật. Sức mạnh của phim ảnh đặt trên cả tiền bạc. Với camera và chương trình biên tập trong tay, bạn có khả năng tận hưởng và thậm chí thay đổi cuộc sống.

Tư duy như một biên tập viên

Nếu đến lúc này bạn vẫn cầm tập sách trên tay, thì nên biết rằng biên tập còn hơn cả việc loại bỏ sai sót và cắt bớt thời gian. Biên tập phim không như biên tập sách. Biên tập phim làm công việc cắt phim hoặc video rồi ghép nối, song như thế sẽ giống như mô tả họa sĩ là người quét sơn lên khung vẽ. Công việc biên tập, sáng tạo thật

sự nằm trong đầu của người nghệ sĩ. Để biên tập video, có thể đọc tài liệu trợ giúp trong Movie Maker. Muốn trở thành biên tập viên, cần học lối suy nghĩ của biên tập viên. Về tư duy như một biên tập viên, không chỉ biên tập mà còn phải biết tác dụng của biên tập. Có thể tình cờ cắt bỏ tư liệu và xáo xáo hoặc cân nhắc người xem sẽ phản ứng thế nào với việc mình làm.

Nhà làm phim tương lai dễ mắc phải sai lầm là quan niệm bộ phim phải thật ngắn; bằng không khán giả sẽ chán. Sự thật là nội dung bộ phim chứ không phải thời gian chiếu phim làm cho khán giả chán. Phim dớ sẽ làm người xem buồn ngủ bất kể nó dài tới đâu. Cắt ngắn chỉ là biện pháp hạn chế thời gian làm khán giả ngán ngẩm mà thôi.

Nên quan tâm đến cốt truyện hay hơn là rút ngắn thời gian chiếu phim xuống còn 10 phút. Giả sử bộ phim được dàn dựng hợp lý, nó sẽ lôi cuốn khán giả. Phim hay tạo ra sức sống riêng. Cốt truyện hay trở thành thực tại đối với khán giả, ít ra là tạm thời. Nó làm người xem xúc động. Nó toát ra tình cảm. Phim hay cho phép khán giả thôi hoài nghi và trở thành người tham gia, nhân vật trầm lắng. Phim hay làm thay đổi người xem trên bình diện nào đó.

Xét về nhiều mặt, biên tập viên giống với nhà ảo thuật. Chúng ta biết nhà ảo thuật không thật sự của người ra làm đôi, cũng như quá rõ nhân vật và tình huống trong phim là không có thật. Nhà ảo thuật thành công chỉ vì người ta muốn tin rằng anh ta làm thật. Thực tại là ảo giác; con người tin vào điều mình muốn. Nhà ảo thuật làm trò nhờ sự khéo tay và tài thu hút công chúng. Khi trò ảo thuật được trình diễn hoàn hảo, ngay cả khán giả hoài nghi nhất cũng dễ lầm tưởng.

Cũng như ảo thuật gia, biên tập viên nắm rõ điều này và lấy đó làm ưu thế của mình. Biên tập viên học hỏi kỹ xảo cắt và điều chỉnh cảnh phim sao cho đúng nhịp điệu. Về nghĩa nào đó, biên tập viên là vật thí nghiệm của chính mình. Dần theo kinh nghiệm, anh ta sẽ phát triển khả năng cảm thụ tinh tường về kỹ xảo. Chính khả năng cảm thụ này cùng hiểu biết về cách cảm nhận của con người về thế giới xung quanh đã tạo ra khác biệt giữa biên tập viên và người không

phải là biên tập viên. Biên tập viên tài giỏi có thể đặt mình vào địa vị của người xem và cảm nhận tình cảm có diễn đạt đúng cũng như cảnh cắt có liền mạch hay không đầu mình đứng sau bức màn nhung. Khi bắt đầu khám phá nghệ thuật biên tập trong Movie Maker, cũng nên học cách chuyển vai giữa ảo thuật gia và người xem.

Biên tập

Chào mừng bạn đến với thế giới biên tập viên. Bước khởi đầu làm biên tập viên là rèn kỹ năng chuyển đổi giữa cắt và xem. Biên tập viên giỏi có thể thực hiện cùng một lúc. Vấn đề học đóng đồng thời hai vai: người cắt và người xem.

Khi biên tập viên vào việc, trước tiên anh ta xác định vị trí điều khiển thiết bị biên tập. Sau đó xem cảnh cắt và quyết định xem có được hay không. Đó chính là công việc cho mỗi cảnh trong phim: cắt, xem, và cứ thế.

Với tư cách là người xem, thì dường như tất cả đều liên tục, cảnh cắt này bổ sung vào cảnh cắt tiếp theo. Là biên tập viên, bạn xem các cảnh cắt riêng lẻ, mỗi cảnh cắt là một cảnh quay không theo thứ tự vào ngày khác nhau với ánh sáng khác nhau. Bạn xem cận cảnh một phụ nữ đang nói chuyện. Là người xem đang theo dõi cốt truyện, bạn nghĩ bà ta đang nói chuyện với nhân vật đứng ngoài màn hình. Là biên tập viên, bạn biết bà đang thật sự nói chuyện với người đóng thế hoặc thành viên nhóm làm phim, bởi không thấy nhân vật khác. Đạo diễn có lẽ đã cho diễn viên về nhà. Ai mà biết được? Là người xem, bạn thường thức câu chuyện. Là người cắt, bạn có thể nhìn ra sau bức màn nhung. Trách nhiệm của biên tập viên là làm cho điều kỳ diệu xảy ra bằng cách biên tập những cảnh quay rời rạc thành câu chuyện.

Người cắt

Người cắt phải cho phép mình phân tích cách dựng phim. Phải lấy toàn bộ đoạn phim đã quay trong quá trình sản xuất và tìm ra phương pháp sắp xếp thành câu chuyện hấp dẫn.

Nhằm giúp tìm hiểu kỹ thuật phân tích phim, hãy thử bài tập này. Bật VCR và TV để phát bộ phim, rồi ngồi xuống với bộ điều khiển từ xa, bút, và tập giấy ghi chép trên tay. Lướt qua bảng thông danh và tìm đầu cảnh phim.

☆ **GHI CHÚ** Cảnh phim là loạt cảnh quay tại thời điểm và địa điểm đã định. Cảnh phim mới bắt đầu ngay khi đổi sang địa điểm hoặc thời gian mới.

Định vị xong cảnh phim, thực hiện như sau:

1. Phát cảnh phim, viết một câu mô tả cảnh phim.
2. Phát cảnh phim lần nữa, tạm dừng băng mỗi khi nhìn thấy cảnh cắt.

☆ **GHI CHÚ** Cảnh cắt là chuyển cảnh nhanh từ hình ảnh này sang hình ảnh khác.

3. Mô tả cảnh quay và diễn biến trong suốt cảnh quay để phát triển câu chuyện.

Sau khi xong cảnh phim, nghiền ngẫm các ghi chú. Cảnh phim kéo dài bao lâu? Có bao nhiêu cảnh cắt? Áp dụng kiểu quay nào: cận cảnh hay góc rộng? Biện tập làm bạn cảm thấy thế nào về cảnh phim: lo ngại, thư thái, hay hứng thú? Cảnh phim có lôi cuốn và làm bạn muốn xem thêm không?

Mục đích của bài tập này là giúp xem phim trên cương vị là người cắt. Mục phân tích và hỏi tại sao cắt, tại sao cảnh cắt này được, còn cảnh cắt kia thì không. Trong lúc nghiền cứu các ghi chú, ghi nhận cấu trúc chung trong phim. Có thể vận dụng khái niệm như *cắt ngang* (crosscutting), *cắt tới cảnh POV* vào bộ phim của mình.

Tình huống phân tích cảnh phim

Sau đây là ví dụ về phân tích phân cảnh phim đầu tiên trong bộ phim "Cruel Intentions". Bạn không nhất thiết là chuyên gia làm phim mới phân tích được cảnh phim. Chỉ cần đã xem và tìm hiểu ít nhất một bộ phim.

Mô tả cảnh phim

Sebastian lập thể cờ và cuối cùng làm bác sĩ chuyên khoa bối rối.

Cảnh cắt

1. Cảnh mở màn: Sebastian và bác sĩ chuyên khoa trong văn phòng. Camera di chuyển theo Sebastian khi anh bước tới cửa kính và nhìn ra ngoài. Sebastian nói cho bác sĩ chuyên khoa biết mình là thành khủng.
2. Trung cảnh: Bác sĩ chuyên khoa ngồi với tập giấy trên tay. Cô cố an ủi Sebastian bằng giọng nói hạ mình.
3. Trung cảnh: Sebastian chán nản đập đầu vào cửa kính khi nghe bác sĩ chuyên khoa nói.
4. Vài *cảnh cắt ngang* khi bác sĩ chuyên khoa nói và Sebastian phản ứng.

☆ **GHI CHÚ** Biên tập viên cắt ngang cảnh quay để thể hiện hai hay nhiều loạt hành động xảy ra đồng thời, chẳng hạn như hai người đang đối thoại.

5. Trung cảnh: Bác sĩ chuyên khoa đưa cuốn sách cho Sebastian.
6. Đưa cuốn sách vào, POV: Sebastian phản ứng với cuốn sách.

☆ **GHI CHÚ** *Đưa vào* (insert) hoặc *cắt ngang* (cutaway) là cảnh cắt khỏi hoạt động chính. *Đưa vào* cũng là cảnh quay POV chiếu cuốn sách từ điểm nhìn của Sebastian; nói cách khác, khán giả thấy cuốn sách như thể nhìn qua cặp mắt của Sebastian.

7. Trung cảnh bác sĩ chuyên khoa: Cô biểu lộ vẻ vui mừng và phản ứng của Sebastian.
8. Đưa vào tập giấy của bác sĩ chuyên khoa: Cô viết hóa đơn.
9. Trung cảnh bác sĩ chuyên khoa: Bác sĩ chuyên khoa bảo Sebastian đừng quá nghiêm khắc với mình.
10. Cận cảnh Sebastian: Sebastian đưa ra nhận xét về bác sĩ chuyên khoa.

11. Cắt ngang Sebastian và bác sĩ chuyên khoa: Lời thoại của Sebastian vẫn tiếp tục, và bác sĩ chuyên khoa phản ứng. Camera tiến gần hơn tới diễn viên với từng cảnh cắt, làm nổi rõ sự căng thẳng giữa hai nhân vật.

Trong phần cảnh phim này (kéo dài 1 phút 12 giây), có hơn 12 cảnh cắt, tức cứ 6 giây lại có 1 cảnh cắt. Cảnh phim mở đầu bằng trung cảnh, chiếu từ chân diễn viên lên. Khi căng thẳng bộc lộ trong cảnh phim, camera tiến gần hơn để chúng ta nhìn rõ gương mặt nhân vật. Sebastian giữ vẻ cư xử điềm tĩnh vô tư, trong khi bác sĩ chuyên khoa chuyển từ tự tin sang bồn chồn cao độ. Toàn bộ cảnh phim kéo dài không quá 5 phút, nhưng sau khi qua đi, khán giả đã nắm hầu hết những điều cần biết về nhân vật chính và có ý tưởng rõ ràng về hướng đi của bộ phim.

Diễn biến hấp dẫn là điều lôi cuốn người xem, chúng ta xem vai trò của nhân vật đảo ngược như thế nào. Việc này khiến chúng ta muốn xem thêm. Biên tập giúp duy trì sự căng thẳng bằng cách cắt nhanh, diễn tả phản ứng, sử dụng trung cảnh, cận cảnh, cũng như tránh cảnh quay rộng. Ngoài ra, trong diễn tiến cảnh phim, nhịp độ cắt và chuyển động tăng lên. Lúc rời khỏi cảnh phim, chúng ta có cảm xúc rất rõ về nhân vật và tình huống. Công đoạn cắt giữ cho câu chuyện diễn biến rõ ràng và gây lôi cuốn.

Triết lý trong biên tập

Cảnh cắt thu hút sự chú ý của người xem, mắt người cũng làm việc như thế. Trong Chương 4 đã nói đôi mắt nhảy từ điểm này sang điểm khác thay vì đảo ngang qua cảnh phim. Tương tự, chúng ta chuyển nhanh sự chú ý từ người nói chuyện sang con chó đang sủa trong nháy mắt. Sở dĩ cảnh cắt có tác dụng trong phim là vì chúng tương tự như cách con người cảm nhận thế giới, chuyển nhanh từ tiêu điểm này sang tiêu điểm khác. Trong lúc xem kịch, khán giả có thể nhìn toàn cảnh, nhưng không có nghĩa là tập trung chú ý mọi nơi. Khán giả thực hiện cảnh cắt riêng: tập trung vào khuôn mặt, toàn cảnh, hoặc sự vật.

Khi biên tập cảnh quay thành cảnh phim, chỉ là bắt chước cách xem cảnh vật ngoài đời. Giả sử ai đó gọi tên bạn. Tự nhiên bạn sẽ quay mặt về phía người đang gọi – đó là cảnh cắt. Bạn tập trung chú ý vào hướng âm thanh – cảnh mở màn rộng. Bạn nhận ra đó là tiếng của một người bạn và chú ý vào gương mặt người bạn đó – cắt vào cận cảnh. Lúc đáp lại lời chào của người bạn, là bạn đang tìm phản ứng. Người bạn biểu lộ vẻ mặt rồi quay đi và chỉ vào vật gì đó. Bạn hướng chú ý sang vật mà người bạn đang chỉ – cắt vào cảnh rộng hoặc cận cảnh sự vật. Hết như cảm nhận thế giới nhờ chuyển sự chú ý từ vật này sang vật khác, chúng ta theo cốt truyện trong phim bằng cách cắt từ cảnh quay này sang cảnh quay khác. Cảnh cắt là khối kiến trúc trong bộ phim. Mỗi cảnh cắt cho người xem một điều mới.

Biên tập viên chọn nội dung mà khán giả sẽ xem. Để cảnh cắt thành công, thì phải tự nhiên - phải đúng như những gì mà khán giả muốn xem. Khán giả nhìn thấy một người nói "Cái gì trên mặt cậu vậy Tâm?" Bạn nghĩ khán giả sẽ muốn xem gì kế tiếp? Thường là gương mặt của Tâm. Nhưng sẽ thế nào nếu người quan tâm đến kẻ cầm dao đang rón rén tới gần người đó? Và ra sao nếu người xem đã biết cái gì trên mặt Tâm rồi dán mắt vào phản ứng của người đó?

Biên tập viên cho khán giả thấy cái cần xem và muốn xem. Hành động trong cảnh phim phải có vẻ như chỉ phối việc cắt, chứ không phải gì khác. Nếu biên tập viên cắt do ý thích chứ không phải vì cảnh phim yêu cầu, thì biên tập sẽ không tự nhiên. Điều này cũng đúng cho dịch chuyển camera và lời nói hành động của diễn viên. Mọi diễn viên trong phim phải xuất phát từ cốt truyện. Phải có lý do cho nó. Bằng không, sức thu hút sẽ mất đi và người xem bắt đầu để ý đến biên đạo, camera, hoặc cắt cảnh thay vì cốt truyện. Đây có lẽ là khâu khó nhất trong biên tập.

Có khi bạn muốn cắt từ cảnh mở màn rộng và cận cảnh, nhưng chẳng có gì trong hành động và lời thoại là giúp đưa ra lý do tiến gần hơn. Biên tập viên giỏi sẽ thấy trước vấn đề và định chỗ cắt. Anh ta có thể thực hiện điều này bằng việc yêu cầu diễn viên làm

cứ chỉ mời gọi khán giả tiến gần hơn, chẳng hạn như tiến gần tới nhân vật khác hoặc đặt tay lên vai nhân vật khác.

Đoán trước sự kiện

Câu chuyện phải chỉ phối và mào đầu cho biên tập. Ngoài ra, biên tập cần phản ứng với sự kiện trong câu chuyện hơn là đoán trước sự kiện. Hãy xem xét điều này một chút. Nếu trách nhiệm của biên tập viên là cho khán giả xem nội dung theo ý muốn của mình, thì làm sao thể hiện cái mà người xem biết là không tồn tại? Câu trả lời không thể. Nội dung trong câu chuyện phải thúc đẩy biên tập, chẳng hạn như lời thoại, phản ứng của người được phỏng vấn, nét mặt của diễn viên, hoặc thông tin về câu chuyện.

Thứ tưởng tượng nhân vật Lan đang nói chuyện với ai đó qua điện thoại. Cuộc đối thoại bị cắt ngang do có tiếng gõ cửa: Cắt đến cánh cửa ngay trước khi gõ sẽ *báo trước* sự kiện trong câu chuyện và dường như không tự nhiên. Nơi cắt tốt nhất là ngay sau khi nhân vật ngừng lại. Báo trước có nghĩa là cho người xem biết sớm, và là một trong những hiện tượng biên tập không có thông tin gì về cốt truyện và người xem.

Điều này không ám chỉ biên tập chỉ có thể phản ứng với hành động hoặc lời nói của nhân vật chính. Nghĩa là khán giả chỉ có quan điểm của nhân vật chính hoặc đối tượng. Là nhân vật thăm lạng trong câu chuyện, người xem cũng có quan điểm; anh biết chi tiết truyện khác với những gì mà nhân vật chính biết.

Để minh họa khái niệm này, hãy xem xét ví dụ nêu trên. Giả thiết người xem đã biết có kẻ rón rén đến gần Lan, nhưng cô hoàn toàn không hay. Giờ giả định biên tập viên cắt đến cánh cửa một giây trước khi gõ. Nếu định thời đúng, cảnh cắt sẽ không phải là thông tin báo trước bởi khán giả biết ai đứng bên cánh cửa.

Quan điểm của người xem cũng quan trọng trong phim tài liệu. Người xem biết điều mà nhà sản xuất biết, và không chia sẻ quan điểm của cá nhân được phỏng vấn.

Chiếu địa thế cảnh phim

Biên tập viên phải luôn cho người xem biết được thời điểm nhân vật chính làm điều gì đó, bằng không người xem sẽ nhầm lẫn. Khán giả cần có ý niệm về vị trí sự vật trong cảnh phim. Con mắt chúng ta cũng làm điều này một cách tự nhiên. Đặt trường hợp chúng ta để mắt tới một người đang nói chuyện với người kia và người thứ hai châm thuốc hút, lập tức chúng ta chuyển hướng chú ý sang người đó. Chúng ta nhận thức sự vật trong phạm vi chú ý bởi con mắt chúng ta đảo qua lại để kiểm tra mọi thứ. Tương tự, chúng ta cần biết người đứng ngoài tầm mắt đang châm thuốc, quay đi hay quay ra chỗ khác. Lỡ như biên tập viên không đưa ra chuyển động này, cảnh cắt sẽ rất giả tạo. Đầu tiên chúng ta thấy Lan không cầm điếu thuốc, sau đó cắt qua Long. Nếu cắt trở về Lan và cô đang cầm điếu thuốc, chúng ta sẽ thắc mắc điếu thuốc từ đâu ra thay vì lắng nghe lời thoại. Có vẻ như thiếu tính liên tục về hình ảnh.

Biên tập viên chỉ cần thiết lập sự chuyển động. Thực hiện qua cảnh diễn viên rút điếu thuốc ra. Ngoài ra, lưu ý khi cắt ngang trong cảnh phim có lời thoại, nếu mắt nhân vật này nhìn thẳng vào màn hình, mắt của nhân vật kia sẽ nhìn theo hướng ngược lại.

Dịch chuyển thay vì cắt

Đôi lúc dịch chuyển camera sẽ thay cho cắt. Thay vì đảo mắt, chúng ta đi xe. Dịch chuyển camera thường chịu tác động của chuyển động khác trong khung hình. Lấy cảnh trong phim "Cruel Intentions", Sebastian đứng lên và bước tới bên cửa kính. Lúc anh bước đi, camera dịch chuyển theo anh ta. Việc này tạo nên chuyển động của nhân vật, và chiếu một phần văn phòng để đóng vai trò như cảnh mở màn cho cảnh phim.

Thường thường, biên tập viên không cắt trong lúc camera hoặc nhân vật di chuyển, mà trước hoặc sau khi di chuyển. Tuy nhiên, đây không phải là nguyên tắc cứng nhắc. Thực vậy, khi nói đến biên tập, thì không có nguyên tắc nào là bất di bất dịch. Biên tập viên tìm đúng khung hình sẽ cắt nhờ kinh nghiệm và trực giác hơn là nguyên tắc.

Biên tập viên giàu kinh nghiệm hơn tay tập sự ở khả năng tìm nhanh khoảnh khắc thích hợp để cắt.

Lưu ý cấu trúc

Khi xem phim ở cương vị là người cắt và đang học cách biên tập viên dựng cảnh, hãy ghi chú cảnh phim. Mọi thứ trong bộ phim hay đều có mục đích của nó. Nội dung bạn đang xem là do đạo diễn muốn thể - hình vẽ nguệch ngoạc trên chiếc xe hơi, người đi loanh quanh trong khu buôn bán, và cây ở hậu cảnh. Điều này không nói lên rằng cá nhân đạo diễn đã trồng những cây đó. Trong nhiều trường hợp, cảnh trí có sẵn đó rồi, và đạo diễn chỉ vay mượn mà thôi. Đạo diễn sở hữu thực tại trên phim hoặc băng từ. Nếu tất cả đều như thật, nhà làm phim có thể lấy. Người đi cùng diễn viên trên lề đường cũng là diễn viên tốt.

Hết thảy đều như thế diễn ra tự nhiên vậy, đạo diễn thậm chí còn không nghĩ tới nữa. Tuy nhiên, sẽ không kết thúc trên màn hình trừ phi đạo diễn muốn vậy. Khi xem phim, là bạn đang xem sự vật trong cảnh quay: vai phụ, ánh sáng, màu cò, đất cát trên xe hơi, lời thoại, và âm thanh.

Lúc nghiên cứu phim, nhớ để ý cấu trúc cảnh phim. Lưu ý cách biên tập viên và đạo diễn dựng cảnh hấp dẫn, thường bắt đầu bằng cảnh chiếu địa điểm, rồi tới cận cảnh. Nghi nhận nhịp độ cắt ảnh hưởng thế nào đến sự căng thẳng và phấn khởi. Suy ngẫm cắt cảnh tương đồng ra sao với cách dịch chuyển tiêu điểm từ vật này sang vật khác. Thử xem phim với tư cách khán giả sang tư cách là biên tập viên. Biên tập viên kinh nghiệm có thể chuyển đổi địa vị dễ dàng mà không biết.

Thuê phim và xem chơi. Xem xong, ghi nhận bộ phim gây cho bạn cảm xúc ra sao: vui, buồn, bối rối. Bạn cảm thấy từng nhân vật như thế nào? Nếu ghét nhân vật nào đó, thì vì anh ta là người xấu hay do diễn xuất không tự nhiên? Tự nhiên, nếu không thích bộ phim, là vì cảm thấy bức mình hay bộ phim dàn dựng kém?

Tiếp đến, chiếu lại bộ phim và nghiên cứu từ góc độ là biên tập viên. Để ý cảnh trí, trang phục, diễn xuất, chỉ đạo, ánh sáng và hóa trang. Biên tập viên cắt như thế nào để tác động đến thứ tự và độ dài cảnh quay. Biên tập viên xử lý chuyển động, bố cục cảnh quay ra sao.

Quá trình nghiên cứu

Thường sinh viên khoa biên tập phim khởi sự bằng việc học nằm lòng lý thuyết biên tập. Tuy nhiên sẽ vô nghĩa cho đến khi họ thực hiện công việc cắt lần đầu tiên. Sau hàng giờ mày mò trên một cảnh cắt, biên tập viên tập sự mới thấy nó có nghĩa.

Nhiều biên tập viên tập sự nói về bộ phim sau khi họ học lối tư duy của người cắt. Thực vậy, một số than phiền rằng không thể thường thức bộ phim được nữa bởi thấy lỗi liên tục và cảnh cắt thay vì bộ phim trọn vẹn.

Thế nhưng đến một lúc nào đó bạn sẽ bắt đầu thấu hiểu cảnh cắt nào được và cảnh cắt nào không. Có thể xem đoạn phim nguyên thủy và biên tập nó trong đầu. Qua xem phim và thực hành, bạn học làm biên tập viên. Theo thời gian, bạn học nhìn xa hơn. Thay vì quá lưu tâm đến chi tiết liên tục, bạn tìm giải pháp tối ưu là cho phép câu chuyện cất giùm mình.

Phần 2 sẽ hướng dẫn sử dụng đặc tính biên tập trong Movie Maker cũng như quy trình biên tập phim thật sự. Tuy nhiên, để học làm biên tập viên, thì không chỉ biết cách vận dụng phần mềm, mà còn phải tìm hiểu quá trình đằng sau quyết định về chỗ cắt và phương pháp cắt.

Bốn điểm tóm tắt quá trình học biên tập:

1. **Học lý thuyết biên tập** Trong lần đầu đọc triết lý và lý thuyết biên tập, hầu hết đều khó nhớ và vô nghĩa. Hết thấy có vẻ như quá phức tạp và chẳng dễ nắm bắt chút nào.
2. **Biên tập thử** Vận dụng lý thuyết vào thực hành. Cố gắng thực hiện vài ba lần cắt. Khi thất bại, cố sức lý giải tại sao.

- 3. Xem và phân tích phim** Trong lúc xem phim, để ý các cảnh quay được biên tập với nhau như thế nào. Cảnh cắt thường quá hoàn hảo. Sau khi đã tự mình biên tập, sẽ hiểu tại sao biên tập viên mất cả tuần để cắt cảnh phim phức tạp. Tìm cách phân tích kỹ thuật ghép nối cảnh phim của biên tập viên.
- 4. Trờ lại lý thuyết** Khi ôn lại lý thuyết biên tập, bạn sẽ bắt đầu hiểu nghĩa. Nên lập mối liên kết giữa lý thuyết và bộ phim đang xem hoặc biên tập.

Càng biên tập, xem phim, và suy ngẫm phương pháp biên tập cảnh phim nhiều, thì càng dễ vươn tới thành công. Sau một thời gian, biên tập sẽ trở nên tự nhiên hơn.

Biên tập viên giỏi sẽ cắt cảnh phim trong đầu rồi mới cắt thật sự thông qua chương trình biên tập. Để thực hiện điều đó, phải hình dung được cảnh quay và biết chúng đi tới đâu. Nếu cũng là đạo diễn phim, thì phần lớn thông tin đã lưu trong đầu của bạn rồi. Trong quá trình biên tập, sẽ học sắp xếp thông tin sao cho dễ hình dung.

Ngoài ra, biên tập viên còn phải biết hình dung đoạn phim nguyên thủy dưới dạng cảnh quay và cảnh cắt riêng lẻ. Ví dụ như đang biên tập phim tài liệu, bạn phải rèn khả năng xem 10 phút và nhận diện cảnh quay tốt có thể lấy được. Đối với người xem không chuyên môn, đoạn phim giống như 10 phút chiếu liên tục. Dưới con mắt của biên tập viên, đoạn phim là một chuỗi khoảnh khắc riêng lẻ, có thể trích và biên tập để tạo nên câu chuyện. Khán giả xem đứa trẻ chơi xích đu, nhảy ra khỏi xích đu, và chạy tới lâu đài cát. Người cắt sẽ chia đoạn phim video thành những hoạt động riêng biệt rồi phân tích chúng dưới dạng cảnh quay tiềm tàng. Bạn thích nét mặt của đứa trẻ ngay trước khi cậu bé nhảy; rất thích hợp với câu chuyện. Bạn ghi chú là sẽ lấy đoạn từ cú đưa cuối cùng của cậu tới camera và kết thúc khi cậu đặt chân xuống đất.

Biên tập tựa như vẽ tranh. Bắt đầu với khung vẽ trắng, sau đó điểm tô để tạo nên bức tranh hoàn chỉnh. Khởi đầu với lý thuyết rồi xem lý thuyết áp dụng thế nào trong biên tập và công cụ biên tập. Sau đó, thực hiện lần cắt đầu tiên là được rồi.

Kiểu biên tập

Mỗi dự án có một kiểu biên tập. Qua cách biên tập, người xem biết được chương trình hoặc bộ phim theo thể loại nào. Biên tập không đơn thuần là cắt cảnh, mà còn là cảnh quay được sử dụng, thứ tự, và độ dài. Nếu có truyền hình cáp, bật qua các kênh với âm thanh câm và ghi nhận việc biên tập. Dẫu không biết là đang xem kênh hoặc chương trình nào, nhưng thường dễ nhận qua nội dung hình ảnh và cách ghép nối. Ví dụ, bạn biết được đây là phim âm nhạc qua cảnh cắt nhanh ít liên tục từ cảnh quay này sang cảnh quay khác, nhưng có tiết tấu rất rõ. Phim Cinemascope có góc độ rộng và và cắt cảnh chậm.

Khởi đầu biên tập bằng việc xác định kiểu biên tập. Làm sao ghép nối để tạo nên câu chuyện? Muốn loại tác động nào lên khán giả? Nếu là phim sinh nhật và gia đình của trẻ khác đến dự tiệc sẽ xem, thì biên tập theo thể loại âm nhạc. Giả sử là phim tài liệu, tốt hơn hết nên sử dụng cảnh cắt rất chậm, ít liên tục từ cảnh quay này sang cảnh quay khác. Còn như phim giả tưởng dựng theo kịch bản, cảnh cắt nên liên tục để tạo cảm giác về thực tại.

Lúc bật qua các kênh TV, có thể nhận ra thể loại chương trình do nhiều kiểu biên tập đã chuẩn hóa. Chỉ có nhà làm phim bạo gan mới dám liều lĩnh lai tạo thể loại này với thể loại khác. Là khán giả, bạn hẳn đã quen xem kiểu biên tập với nội dung cụ thể, cảm thấy thoải mái với bố cục cảnh quay và cảnh phim. Bạn dự kiến sẽ gặp cảnh cắt chậm nhịp nhàng trong cảnh phim tình yêu và cảnh cắt nhanh trong cuộc rượt đuổi bằng xe hơi.

Mạo hiểm, nhưng nhớ dẫn dắt người xem đi hết câu chuyện. Nếu quyết định đi ra ngoài phạm vi dự kiến của người xem, bạn dễ làm họ xa lánh và có lẽ đó không phải là điều bạn muốn.

Mỗi thể loại sản xuất đề ra phương pháp biên tập cụ thể. Xem xét kiểu biên tập dựa trên thể loại sản xuất.

Biên tập theo thể loại tài liệu

Thể loại tài liệu ra đời vào thập niên 40 khi máy quay phim xách tay có mặt rộng rãi. Bước đổi mới này tác động lên phim ảnh hết như camcorder ảnh hưởng đến truyền hình. Camera và trang thiết bị công kênh, đất tiền bó hẹp ở phim trường, nơi chúng đánh ghi sự kiện nào diễn ra trong môi trường giả tạo. Trái lại, camera thả sức thông dong trong thế giới thực. Trong phim trường, nhà làm phim nắm toàn quyền kiểm soát. Trong thế giới thực, họ chẳng kiểm soát sự kiện bao nhiêu.

Nếu chọn thể loại tài liệu, thì cứ thoải mái quay mọi thứ trên thế giới. Nhưng do thiếu kiểm soát đối tượng trong quá trình sản xuất, bạn hạn chế ở công việc thực hiện trong khâu biên tập. Công việc tiến hành ở khâu sản xuất sẽ giúp ích khi biên tập, chẳng hạn như quay thêm. Đoạn phim quay thêm cho bạn các chọn lựa, và càng có nhiều chọn lựa thì càng dễ xây dựng bộ phim thành công. Tuy nhiên, dù quay thêm đến bao nhiêu, cũng chẳng bao giờ có được nhiều kiểm soát bằng quay trong phim trường. Giả sử chọn quay cuộc sống thực rồi sau này xây dựng câu chuyện, thì phải áp dụng kiểu biên tập chấp nhận sự không kiểm soát, nhưng vẫn cho phép kể chuyện.

Trong quá trình biên tập phim tài liệu, vận dụng kiểu biên tập mang tên *cinéma vérité*. *Cinéma vérité* khác thể loại làm phim thịnh hành vào thập niên 40 ở chỗ thiếu tính liên tục – có thể biên tập loạt cảnh quay không nhất thiết liên tục về hình ảnh. Ví dụ, khi biên tập theo *cinéma vérité*, có thể chiếu cảnh cất toán lính đang chạy, bom nổ, toán lính nã đạn, một quân lính ngã xuống, rồi gương mặt của một đứa trẻ.

Do khán giả ngày nay có kinh nghiệm xem phim tài liệu, chúng ta thường xây dựng câu chuyện riêng từ những cảnh rời rạc. Tuy nhiên, vào thập niên 40, thể loại phim mới này hơi lộn xộn bởi nó xa lạ và khán giả thường không biết cách ghép nối các cảnh. Nhằm giúp đỡ khán giả, người ta lồng thuyết minh vào. Người đọc thuyết minh ghép nối các cảnh rời rạc với nhau và lấp đầy câu chuyện bằng mô tả sự kiện trong phim.

Khi biên tập phim tài liệu, khỏi phải lo lắng về tính liên tục của cảnh quay. Công việc gian nan khác là xây dựng câu chuyện dựa trên những cảnh quay rời rạc. Có thể ghép nối bằng đoạn phỏng vấn, người đối thoại thật, và thuyết minh.

Biên tập theo thể loại truyền hình

Sản xuất và biên tập theo thể loại truyền hình đã ra đời từ ngày đầu của truyền hình trực tiếp. Vào cuối thập niên 40, người ta đã thu trực tiếp chương trình TV bằng 2 hay nhiều camera. Đạo diễn ngồi ở phòng điều khiển, và cắt tới camera nào có góc độ tối ưu thông qua video switcher (bảng chuyển mạch video) và hình ảnh đó phát trực tiếp tới khán giả. Khi máy thu băng video thịnh hành vào đầu thập niên 60, thể loại sản xuất này cũng ghi băng trực tiếp.

Thể loại truyền hình ít ra có một lợi thế hơn hẳn thể loại tài liệu. Với thể loại tài liệu, quay sự kiện khi chúng diễn ra. Nhưng khác với phim tài liệu, biên tập mang tính liên tục. Thay vì dựa vào loạt cảnh quay rời rạc để xây dựng câu chuyện, với thể loại truyền hình, có thể có cùng cảnh quay sự kiện từ nhiều góc độ khác nhau - xây dựng câu chuyện từ những cảnh quay khác nhau về cùng một người hoặc sự kiện. Ví dụ khi biên tập bộ phim về đua ngựa trong Chương 4, có thể cắt cận cảnh nài ngựa vào góc độ rộng hơn với tính liên tục hoàn hảo bởi hai cảnh quay cùng một sự vật ở góc độ khác nhau.

Vì xây dựng câu chuyện liền mạch, không nhất thiết trông cậy vào thuyết minh. Khán giả xem sự kiện diễn ra từ nhiều góc độ và biết rõ diễn biến mà không cần mô tả được lồng vào ở khâu hậu sản xuất. Điều này giúp công việc của người kể chuyện trở nên dễ dàng hơn nhiều. Câu chuyện đã có; chỉ việc chọn góc độ tối ưu là xong.

Tất nhiên, có thể chọn ngắt đoạn phim rồi thay đổi thứ tự và độ dài cảnh quay. Nói cách khác, thông qua đoạn phim truyền hình để làm phim tài liệu. Do có đoạn phim quay thêm, cũng có thể biên tập cốt truyện và duy trì tính liên tục. Bất luận quyết định thể nào, thể loại truyền hình cho bạn nhiều lựa chọn.

Biên tập theo thể loại phim truyện

Thể loại phim truyện cũng đưa ra vô số chọn lựa bởi bạn nắm trọn quyền kiểm soát. Sản xuất theo kịch bản, nên đạo diễn có thể hoạch định từng cử động nhỏ và chi tiết biểu cảm. Bạn có toàn bộ đoạn phim cần thiết để tạo thực tại riêng, dù chọn lựa tạo tính liên tục từ loạt cảnh quay rời rạc. Nếu cũng là chủ nhiệm phim, thì nắm toàn quyền kiểm soát khâu sản xuất, do đó có thể tùy ý tạo loại thực tại bất kỳ. Ví dụ, tạo thực tại theo kiểu Hollywood, trong đó sắp đặt ánh sáng và diễn xuất, người bật lên tiếng hát trong lúc đi dưới mưa. Ngoài ra, có thể tạo thực tại như thật, không kiểm soát ánh sáng và diễn xuất, và chẳng ai hát cả.

Mỗi loại thực tại áp dụng kiểu biên tập khác nhau, nhưng trong nhiều trường hợp xây dựng câu chuyện nhờ duy trì tính liên tục từ cảnh quay này sang cảnh quay khác. Bằng cách này, thời gian diễn tiến tự nhiên, hoạt động có vẻ liên tục, và cốt truyện chịu sự chi phối trực tiếp của sự kiện trên màn hình. Điều này có tác dụng cuốn hút khán giả vào câu chuyện và mời gọi họ tham gia với tư cách là nhân vật trầm lặng. Trong thể loại tài liệu, tính thiếu liên tục hay tạo ra khoảng cách giữa người xem và hành động, biến họ thành quan sát viên cùng với người đọc thuyết minh.

Dù xem xét thể nào đi nữa, sản xuất phim truyện đều nằm hoàn toàn dưới sự kiểm soát. Trong quá trình biên tập phim truyện, bạn nắm trọn quyền kiểm soát kiểu biên tập. Ngoài việc trung thành với cốt truyện và duy trì tính liên tục, có thể làm bộ phim theo ý muốn. Thậm chí tạo cảm giác về phim tài liệu bằng cách cố ý tạo những cảnh cắt gây khó chịu. Tăng mức độ căng thẳng của cảnh phim bằng cảnh cắt nhanh. Áp dụng cảnh quay kéo dài và cắt cảnh chậm để tạo bầu không khí yên bình. Giả sử đạo diễn cung cấp tư liệu hay, bạn nắm hết thực tại do mình tạo ra.

Biên tập theo thể loại phim thực nghiệm

Đặt trường hợp phim thực nghiệm kết hợp đoạn phim định trước và tự phát, kiểu biên tập có thể định trước hoặc tự phát. Nhiều phim

thực nghiệm cố ý hướng sự quan tâm vào yếu tố vốn thường ẩn giấu trước mắt người xem. Một số dùng cảnh cắt phá vô tình liên tục. Vài phim có yếu tố diễn xuất, cốt truyện quá giả tạo hoặc chất lượng kém. Có phim hấp dẫn khôi hài, có phim khó hiểu. Trong nhiều trường hợp, phim thực nghiệm tồn tại cốt là để khám phá cái mới.

Phim thực nghiệm không nhất thiết theo nguyên tắc và phục vụ cho khán giả. Nhà làm phim sẽ thành công nếu anh ta nắm rõ sức mạnh của phim ảnh và thách thức hiện trạng đầu phim do mình làm ra không thu hút lượng lớn khán giả và mang lại lợi nhuận. Một số phim thực nghiệm làm khán giả tức giận trong lần ra mắt đầu tiên bởi chúng quá dị biệt. Tất nhiên, hiện nay nhiều kỹ thuật thực nghiệm trong phim ảnh đã trở nên bình thường.

Tập sách này không cố xúi những bộ phim kỳ quặc mà khuyến khích làm thử. Nếu nhà làm phim không mạo hiểm, chúng ta vẫn chỉ xem phim không có chuyển động của camera, âm thanh, cảnh cắt. Đừng ngại phá vỡ truyền thống và thử cái mới. Với Movie Maker và camcorder, bạn có khả năng làm phim theo ý thích.

Quá trình biên tập

Đến giờ mới bàn về biên tập một cách khá trừu tượng. Do bạn đã quay xong, giờ là lúc bước sang giai đoạn hậu sản xuất. Khâu hậu sản xuất thường theo các bước sau:

1. **Xem, ghi nhật ký, và sắp xếp** Xem hết đoạn phim nguyên thủy, lập nhật ký, và sắp xếp các cuộn băng.
2. **Biên tập cảnh cắt sơ bộ** Biên tập cảnh quay thành bản thảo đầu tiên.
3. **Tạo hiệu ứng** Tạo và bổ sung cảnh quay hiệu ứng hậu sản xuất.
4. **Biên tập cảnh cắt cuối cùng** Tạo cảnh cắt sẽ không thay đổi nữa.
5. **Lồng tiếng và nhạc** Lồng tiếng và nhạc, kể cả thuyết minh nếu cần.

Mục sau sẽ trình bày từng bước trong quá trình này.

Xem, ghi nhật ký, và sắp xếp

Khi có đủ đoạn phim trong tay, việc đầu tiên là lập nhật ký cảnh quay. Nhật ký này đóng chức năng như băng nhật ký băng, chứa lời bình sau khi đã xem tư liệu lần đầu. Có thể viết nhật ký trên tập giấy hoặc nhập vào chương trình bảng tính như Microsoft Excel.

Nhật ký thường cung cấp thông tin sau, mặc dù có thể thêm bớt mục nhập theo yêu cầu của dự án cụ thể

Số cuộn băng

Mỗi cuộn băng phải có số và tên để hiểu như "cảnh quay bãi biển". Nếu không sẽ mất thời gian diễn số và mô tả trước khi lập nhật ký. Làm vậy sẽ giúp tìm đoạn phim sau này.

Thời gian

Mỗi lần có mục mới hoặc điểm cần quan tâm trên băng, ghi nhận thời gian chiếu.

Giá sử băng thuộc hình thức miniDV hoặc hình thức chuyên dụng như BetaCam, thêm mã thời gian vào băng trong lúc đang ghi hình. Mỗi thời gian là nhãn kỹ thuật số gắn vào mỗi khung hình, cho biết điểm thời gian của khung hình trên băng. Ví dụ, mã thời gian 01:23: 09:16 nhận diện khung hình 1 giờ, 23 phút, 9 giây và 16 khung hình ghi vào băng. Khung hình đứng sau khung hình này là 01:23:09:17.

Hầu hết hình thức băng phi số hóa không áp dụng mã thời gian. Con số mà bạn thấy trong cửa sổ định thời trên VCR là được lấy bởi VCR đếm chương trình. Phương pháp này không chính xác bằng mã thời gian. Bộ định thời trên VCR sẽ sai khi bạn chạy nhanh băng tới lui. Phần lớn VCR còn định bộ đếm về 0 khi nhả băng.

Lúc bắt tay vào ghi nhật ký băng, nhớ trả hết băng và bộ định thời tái lập về 0. Nếu lấy băng ra, trả lại băng về đầu và định lại bộ định thời, sau đó chạy nhanh tới điểm đã rời khỏi.

Tên, số, và mô tả cảnh phim

Mỗi khi xuất hiện cảnh phim mới, ghi tên, và số của cảnh phim đó. Mô tả nếu cần, chẳng hạn như "Cảnh 15- phòng ngủ của Lan". Nếu phối hợp nhất ký với kịch bản hoặc đề cương chi tiết, chỉ cần nhập đủ thông tin cho rõ.

Tên, số, và mô tả cảnh quay

Thông tin giống như cho cảnh phim, nhưng dành cho mỗi cảnh quay mới trong cảnh phim. Ví dụ "Trung cảnh - Lan, ngồi bên chiếc gương và chải tóc".

Số cảnh quay liên tục

Giả sử dùng số cảnh quay liên tục, thêm mục nhập cho mỗi cảnh quay liên tục. Nếu băng chứa đoạn phim ngẫu nhiên về địa điểm sẽ lấy cảnh quay riêng lẻ, thì ghi chú khi đi ngang qua đoạn lý thú đó. Chẳng hạn như bạn có đoạn phim về sân chơi, ghi chú mỗi khi nhìn thấy cảnh quay hữu ích: "01: 03 - Đứa trẻ nhảy khỏi xích đu, cười tươi".

Lời bình của biên tập viên

Đây có lẽ là lần duy nhất xem trọn đoạn phim một lượt. Tận dụng cơ hội này để ghi chú nếu có ấn tượng đầu tiên, ví dụ "Cảnh quay liên tục không tốt, nhưng diễn xuất hay".

Lời bình của đạo diễn

Trong trường hợp làm việc với đạo diễn, và xem chung đoạn phim, ghi lại lời bình của đạo diễn, chẳng hạn như "Không thích diễn xuất; dùng góc quay hẹp hơn".

Một trong những công việc tế nhị của biên tập viên là theo dõi đoạn phim nguyên thủy. Thật dễ xử lý qua loa các chi tiết khi quần quật biên tập, song ghi chú chính xác sẽ giúp có được sản phẩm tốt hơn. Trước khi biên tập, đối chiếu cảnh quay với kịch bản hoặc đề cương. Bảo đảm có đủ tư liệu cần thiết và biết chỗ tìm. Mỗi cảnh quay trong

kịch bản hoặc đề cương phải có mặt trên nhật ký. Đánh số từng cuộn băng và cất trong ngăn kéo có số chỉ. Bỏ băng trở vào khi sử dụng xong. Nhớ ghi nhật ký và đánh số băng mới.

Thêm một lý do ghi nhật ký là xây dựng cơ sở dữ liệu cảnh quay trong đầu. Quá trình ghi nhật ký tuy buồn chán, nhưng lại là cách giúp ghi nhớ vị trí mọi thứ. Qua xem tư liệu và lập nhật ký riêng, bạn còn biên tập được phim trong đầu. Cảnh quay trên băng 3 phù hợp với cuộc phỏng vấn trên băng 6. Cảnh quay trên băng 7 giúp khắc phục diễn xuất dở trong cảnh 4.

Đến lúc ghi nhật ký xong, bạn sẽ mừng tượng rõ nét hơn về bước khởi sự, diễn biến câu chuyện và thậm chí cả nhịp độ biên tập. Chỉ ít là nắm được mọi cảnh quay cần thiết để biên tập - hoặc cần đi ra ngoài và quay thêm.

Biên tập cảnh cắt sơ bộ

Bước biên tập đầu tiên là *cắt sơ bộ* (rough cut). Thường bắt đầu biên tập cảnh phim thứ nhất rồi từ đó dần tới. Có thể khởi sự ở cảnh cụ thể hoặc chừa cảnh quay ở đầu và sau đó biên tập.

Giả thiết đã quyết định kiểu biên tập và chọn xong khởi điểm, chọn cảnh quay đầu tiên rồi bổ sung vào timeline trong dự án Movie Maker. Cứ bổ sung cảnh quay này tiếp cảnh quay kia. Thường cảnh phim mở màn bằng cảnh quay rộng, vào trung cảnh rồi đến cận cảnh. Từ đó có thể lùi về góc quay rộng để chuyển sang cảnh tiếp theo. Đây chỉ là điểm xuất phát. Có thể biên tập cảnh phim khác đi. Mỗi lần bổ sung cảnh quay, cắt bớt khung hình ở cuối cảnh quay rút ra và đầu cảnh quay đưa vào để duy trì tính liên tục trên cảnh cắt.

Trong lúc biên tập, như chuyển đổi giữa biên tập phim và xem cảnh đã biên tập. Khi xem cảnh cắt sơ bộ, cần nhắc xem khán giả sẽ phản ứng như thế nào. Đừng quên là đang cung cấp cho khán giả thông tin cần thiết để nắm cốt truyện. Sau khi đoạn phim tạm ổn thỏa, chuyển sang cắt cảnh sau cùng.

Tạo hiệu ứng

Bộ phim thường đòi hỏi hiệu ứng đặc biệt vốn được tạo qua máy tính. Có thể tạo một số hiệu ứng (như tựa đề) độc lập với sản xuất nên dễ dàng bắt đầu ngay ở giai đoạn sản xuất. Tuy nhiên, phần lớn hiệu ứng dựa vào nội dung được quay trong khâu làm phim và có khi cần tạo từ biên tập cảnh phim. Hiệu ứng như thế này gồm có sửa đổi khung hình đã quay, thêm tựa đề, đổi màu, xóa, thay thế, hoặc thêm đoạn phim.

Ngày nay, hầu hết hiệu ứng được tạo bằng kỹ thuật số; mỗi khung hình được đưa vào máy tính, sửa đổi, rồi chuyển lên phim hoặc băng từ nếu cần. Movie Maker không cho phép thêm hiệu ứng một cách trực tiếp. Tuy vậy, có thể nhờ chương trình tạo hiệu ứng, rồi biên tập đoạn phim đó thành bộ phim thông qua Movie Maker. Chương 12 và 13 trình bày phương pháp tạo một số hiệu ứng đơn giản.

Biên tập cảnh cắt cuối cùng

Cắt sơ bộ xong, nghỉ xả hơi rồi đi hết bộ phim và cắt tỉ mỉ. Trong khi ghép nối cảnh cắt sơ bộ, bạn luôn luôn nhận được cận cảnh của bộ phim bởi tập trung vào chi tiết và cảnh cắt riêng lẻ. Bản thân cảnh cắt có thể đẹp, nhưng vô dụng khi chiếu trong ngữ cảnh của toàn cảnh.

Cũng có khi cảnh cắt không vừa ý lại hiệu quả khi chiếu toàn bộ cảnh phim. Hiện tượng này do định thời; định thời cảnh quay phải khớp sao cho khi chiếu một cảnh, người xem cảm nhận được nhịp điệu. Nhịp điệu của cảnh phim được tạo bởi nhịp độ của lời thoại, cử chỉ của diễn viên, chuyển động của camera, tình cảm toát lên, và định thời cảnh cắt. Muốn tác động lên nhịp điệu, hãy điều chỉnh độ dài cảnh quay.

Nhiều biên tập viên xem trọng nhịp điệu hơn là tính liên tục của hình ảnh. Khi điều chỉnh bộ phim, cố cảm nhận nhịp điệu.

Lồng tiếng và nhạc

Lúc sắp xong, tức *khóa*, hình ảnh, có thể làm nhân âm thanh. Hình ảnh bị khóa có nghĩa là không thay đổi thêm nữa. Cần định thời hình ảnh sẽ khóa trước khi thiết kế và biên tập âm thanh, bởi âm thanh phải đồng bộ với hình ảnh. Ví dụ như bạn biên tập âm nhạc phát đúng 35 giây vào cảnh phim và biên tập viên cộng thêm 10 giây, âm nhạc sẽ *mất đồng bộ* với hình ảnh; khung hình mà bạn định tấu nhạc sẽ nằm ở chỗ khác. Trong phim truyện tốn nhiều ngân sách, người ta dễ thường mất hàng tháng trời biên tập lời thoại, thêm hiệu ứng âm thanh, và thu nhạc.

Trong những ngày đầu của phim có tiếng, người ta ghi âm trong quá trình làm phim, kể cả nhạc. Nếu dùng đàn nhạc để soạn nhạc cho một cảnh phim, cả đàn nhạc sẽ đứng ở đó. Thu nhạc, hiệu ứng âm thanh, và lời thoại trong lúc quay cảnh phim. Phương pháp này rõ ràng có mặt hạn chế. Thứ tương tự đang quay bộ phim hành động trong tàu ngầm thật có ban nhạc sống là sẽ thấy.

Nhà làm phim sớm khám phá ra cách dồn công việc thu âm vào khâu hậu sản xuất. Việc này trút đi gánh nặng trong quá trình làm phim đồng thời giúp linh động trong khâu thu âm. Âm nhạc và hiệu ứng được tạo riêng và biên tập cho hòa lẫn vào nhau. Bộ trộn âm thanh chỉ phải lo thu lời thoại. Nhưng đầu có vấn đề trong khâu làm phim đi chăng nữa, vẫn dễ dàng thu và biên tập lời thoại ở giai đoạn hậu sản xuất.

Đối tượng thiết kế âm thanh là để tài nằm ngoài phạm vi của mục này và chẳng dễ thực hiện với công cụ biên tập như Movie Maker. Tuy thế, Chương 13 sẽ đưa ra vài ý tưởng tạo hiệu ứng âm thanh bằng chương trình khác.

Biên tập bằng Windows Movie Maker

Khi làm phim, cần trợ lý đạo diễn để nắm bắt tất cả đoạn phim, cảnh quay, và cảnh phim cũng như bảo đảm rằng hình ảnh vẫn đồng bộ với âm thanh. Movie Maker giúp bạn xử lý nhiều chức năng biên tập cơ bản ở quá trình hậu sản xuất.

Xem, ghi nhật ký, và sắp xếp cảnh quay

Lúc xem băng, có thể đưa vào máy tính có Movie Maker. Xong xuôi, đặc tính dò hình tự động trong Movie Maker sẽ chia cảnh quay trong băng thành các đoạn phim trích (clip), hiển thị trong tập hợp Movie Maker dưới dạng chuỗi biểu tượng thu nhỏ. Nhấp biểu tượng đoạn phim trích và phát cảnh quay. Nếu muốn, kết hợp đoạn phim trích, chia đoạn phim trích thành nhiều đoạn phim trích, xóa, đổi tên, và di chuyển đoạn phim trích. Sau đó, căn cứ nhật ký đoạn phim lên đoạn phim trích. Ví dụ, có mục nhập sau trong nhật ký.

2:45 Scene 5. take 3 - Lan trở nên tình táo

Và đoạn phim trích tương ứng:

Sc5 - Tk3

Nhờ lập nhật ký đồng bộ với đoạn phim trích trong Movie Maker, bạn biết vị trí từng cảnh quay trên máy tính và trên băng nào, đồng thời có thông tin cần thiết để chọn lựa biên tập.

Biên tập cảnh cắt sơ bộ và cuối cùng

Movie Maker là chương trình biên tập không phá hủy. Tức là tùy thích thay đổi và biên tập bao nhiêu phiên bản bộ phim cũng được mà không ảnh hưởng đến đoạn phim gốc hoặc chiếm thêm dung lượng trên ổ đĩa cứng. Có thể cắt sơ bộ và lưu tập tin dự án Movie Maker với tên là RoughCut. Sau đó điều chỉnh cảnh cắt và lưu tập tin dự án mới mang tên FinalCut. Mục tiếp theo sẽ trình bày kỹ những khái niệm nêu trên.

Thiết kế âm thanh

Dự án Movie Maker đi với đường ghi âm trống và là phương pháp đơn giản để kết hợp những gì đã bổ sung với âm thanh trên đoạn trích video (video clip). Có thể lồng tiếng vào đường ghi âm phụ này, bao gồm âm nhạc, hiệu ứng âm thanh, và lời thoại. Ngoài ra, có thể ghi âm, như lời thuyết minh trong lúc chiếu phim.

Sau khi khai thác Movie Maker, hãy vận dụng kiến thức đã học vào phương pháp quay phim. Ví dụ, thu nhạc nền và hiệu ứng âm thanh sẽ đặt trên đường ghi âm phụ. Hơn nữa, có thể lừa cho đặc tính dò cảnh phim tự động tạo đoạn phim trích. Movie Maker tự động tạo đoạn phim trích mới mỗi khi dò thấy thay đổi lớn trong nội dung hình ảnh của cảnh phim. Do đó, có thể làm nó tạo đoạn phim trích mới bằng cách đặt tay lên ống kính. Hữu ích khi muốn đánh dấu đầu đoạn phim mà không dùng camcorder.

Mục sau đây sẽ nói về công cụ biên tập phim.

Công cụ biên tập

Vào ngày đầu của phim ảnh, biên tập rất đơn giản. Không có tiếng, nên biên tập viên khỏi phải lo đồng bộ âm thanh với hình ảnh. Cũng không có hiệu ứng nào đáng bận tâm. Thật vậy, khâu hậu sản xuất gần như chẳng có gì cả; hầu hết phim quay ở góc độ rộng thể hiện toàn cảnh. Cảnh quay duy nhất trong phim là cảnh mở màn - không có cảnh kết hoặc cắt ngang. Biên tập viên làm công việc cắt và dán các đoạn phim với nhau. Mỗi lo ngại chính của biên tập viên là hóa hoạn do phim rất dễ cháy.

Trái qua thực nghiệm, các nhà làm phim biết rằng mình có thể kể chuyện hiệu quả hơn nhờ cắt vào góc độ khác và dịch chuyển camera. Sau đó lồng tiếng và màu sắc vào phim. Hiện nay, nhà làm phim bắt đầu sửa đổi hình ảnh và âm thanh qua máy tính. Mỗi cải tiến trong công nghệ làm phim lại nâng cao kinh nghiệm của khán giả, song cũng góp phần làm phức tạp hóa quy trình làm phim.

Thuở đầu, đạo diễn có thể tự làm phim với một vài diễn viên. Sau này, mức độ phức tạp của làm phim đã đẻ ra một đội ngũ chuyên gia: đạo diễn âm nhạc, phụ trách âm thanh, thợ điện, kỹ thuật viên video, và nhà lập trình hiệu ứng trên máy tính. Ngày nay, xu hướng này dường như đảo ngược, ít nhất là đối với tay nghiệp dư. Một người có thể vận hành camcorder, kể đến làm phim trong Movie Maker.

Dầu hầu hết biên tập viên đều biên tập phim bằng máy tính, nhưng phương pháp cũ vẫn là cách dễ nhất để nắm khái niệm cơ bản về biên tập. Công cụ trong tay biên tập viên là dụng cụ ghép nối, thùng thiết bị tạo đồng bộ, đồ trả băng, và máy xem đoạn biên tập trong thời gian thực. Bản sao được làm từ đoạn phim gốc.

Từ bản sao, biên tập viên lấy ra những đoạn phim muốn dùng trong cảnh cắt sơ bộ. Thông qua dụng cụ ghép nối, anh ta cắt phim và nối các cảnh quay vào nhau bằng băng keo trong. Lúc bổ sung cảnh quay, anh ta đặt chúng vào cuộn phim được giữ bởi đồ trả băng gắn vào bàn biên tập. Hai đồ trả băng cho phép biên tập dịch chuyển tới lui giữa các đoạn phim. Khi biên tập viên lấy khung hình ra khỏi cảnh quay, anh ta treo đoạn bị cắt bỏ vào móc kim loại nhỏ trên chiếc thùng. Chiếc thùng này cắt đoạn phim quá dài hoặc quá ngắn.

Thiết bị tạo đồng bộ nằm trên bàn biên tập, giữa hai đồ trả băng. Mỗi lần biên tập viên cắt phim, anh ta cũng cắt y như vậy trên cuộn phim chứa đường ghi âm. Cuộn âm thanh và hình ảnh đều đặt trên đồ trả băng, và giữ cho khớp bằng cách chạy qua thiết bị tạo đồng bộ.

Biên tập phim là một quy trình dùng xúc giác. Cảnh quay 10 giây chiếm chừng 4,5 thước phim. Có thể cầm phim lên và xem xét khung hình cụ thể; kéo đoạn phim ra khỏi cuộn phim và xem chỗ cắt. Di chuyển cảnh quay đều tiến hành theo phương pháp thủ công.

Biên tập video

Khi biên tập băng video, bạn không thật sự cắt hoặc ghép nối bằng tay. Trong biên tập băng video, bạn ghi cảnh quay từ băng gốc trên máy này vào băng khác trên máy thứ hai. Điều này hơi gây khó hiểu và khó giải thích khái niệm biên tập. Vẫn dùng thuật ngữ trong biên tập phim và kết quả như nhau, nhưng diễn biến với hình ảnh và âm thanh đã đổi khác hoàn toàn.

Mặc dù biên tập video giúp giảm bớt chi phí và đơn giản hóa xử lý phim, nhưng quy trình này có một số mặt hạn chế. Khi biên tập băng video, bạn bắt đầu từ đầu dự án, bổ sung cảnh quay vào băng ghi

hình cho đến hết. Ở biên tập kiểu này, phải bổ sung từng cảnh quay theo thứ tự xuất hiện trên băng được biên tập. Chẳng có cách dễ dàng nào để thêm bớt tư liệu ở giữa băng được biên tập. Có thể đổi cảnh quay sang cảnh quay khác có cùng độ dài nhưng khó lòng thêm bớt thời gian mà không biên tập từ bản chính sang bản chính mới hoặc lặp lại toàn bộ dự án từ điểm đã thay đổi.

Vào thập niên 80, công cụ biên tập video trên máy tính trở nên phổ biến. Nhờ biên tập trên máy tính, mọi thứ lưu trên ổ đĩa cứng và theo dõi dễ dàng hơn rất nhiều. Tuy cần ổ đĩa cứng lớn và công suất xử lý mạnh, nhưng biên tập video trên máy tính cho phép thực hiện vô số thao tác, kể cả thao tác mới nữa.

Phần mềm biên tập video trên máy tính được xem là *phi tuyến* (non-linear) và *không phá hủy* (non-destructive). Trong khi phần mềm biên tập tuyến tính đòi hỏi biên tập theo thứ tự từ đầu chí cuối, thì phi tuyến có nghĩa là chương trình biên tập cho phép chèn, xóa, và xếp lại thứ tự cảnh quay tại điểm bất kỳ trong bộ phim. Hệ thống phi tuyến cũng không phá hủy bởi đoạn phim gốc không đổi trong quá trình biên tập - khác với biên tập phim, phải cắt phim để biên tập.

Khi du nhập video bằng Movie Maker, dữ liệu video lưu trong tập tin nguồn trên máy tính và hiển thị trong tập hợp Movie Maker. Tập hợp này là thư mục ảo, giúp sắp xếp tập tin video và audio đã lưu bằng Movie Maker. Giả sử nhập tập tin video Source1.wmv, trong thư mục c:\CampVideo. Sau khi nhập, sẽ thấy tập tin dưới dạng thư mục trong tập hợp Movie Maker, nhưng bản thân tập tin không được sao chép hoặc di chuyển. Chương 8 và 9 sẽ bàn thêm về nhập tập tin và xử lý tập hợp.

Movie Maker theo dõi tập tin video nguồn có "con trỏ". Tập tin nguồn vẫn ở nguyên trạng trong suốt quy trình biên tập. Biểu tượng thu nhỏ và đoạn trích video (video clip) được tạo bằng cách phát phần tập tin nguồn theo con trỏ mà Movie Maker tạo khi bạn biên tập. Con trỏ tập tin nguồn được tạo vào thời điểm nhập video. Khi Movie Maker tự động tạo đoạn phim trích từ tập tin nguồn, nó sẽ lập danh sách

con trỏ. Con trỏ đoạn phim trích quy định điểm vào (in) và ra (out) - chỉ vị trí bắt đầu và kết thúc đoạn phim trích. Thật sự, bạn khó mà nhìn thấy con trỏ do không cần chúng để biên tập.

Lúc kéo đoạn phim trích từ tập hợp, bổ sung vào timeline rồi cắt bỏ chúng ở điểm vào và ra, là bạn đang tạo và thao tác con trỏ. Khi bạn xem trước bản biên tập từ timeline, máy phát sẽ thông qua con trỏ để chiếu đoạn tập tin nguồn. Giả sử timeline Clip5, Clip3, và Clip7, nó sẽ trở ba đoạn tập tin video nguồn có con trỏ như sau:

	Vào	Ra
Clip5	45.3	48.2
Clip3	23.1	28.9
Clip17	1:03.5	1:09.2

Nhảy từ đoạn này sang đoạn khác diễn ra tức khắc bởi Movie Maker lưu dữ liệu trước cảnh cắt sao cho chuyển cảnh liền mạch. Khi lưu dự án, Movie Maker tạo tập tin chứa danh sách con trỏ từ timeline. Tập tin dự án không có phương tiện, mà chỉ là con trỏ, nên rất nhỏ. Chỉ khi lưu timeline dưới dạng bộ phim, Movie Maker mới tạo tập tin mới bằng cách đọc con trỏ và sao chép đoạn tập tin video nguồn được tham chiếu.

Dự án Movie Maker bao gồm tập tin dự án cùng toàn bộ tập tin nguồn và lập timeline dựa trên con trỏ trong những tập tin này. Có thể lưu dự án ở vị trí khác với tập tin nguồn, vậy nếu di chuyển dự án sang máy tính khác hay di chuyển nhiều tập tin nguồn, phải cho Movie Maker biết vị trí tập tin. Lỡ như Movie Maker không tìm thấy tập tin nguồn khi bạn mở dự án, nó sẽ nhắc định rõ vị trí mới.

Biên tập phi tuyến là phương cách rất hiệu quả và linh hoạt so với phương pháp cũ. Biên tập phi tuyến cũng là công cụ tuyệt vời cho người mới học làm phim. Mọi khía cạnh biên tập cơ học như ghép nối và sắp xếp đoạn phim đều đã được lược bỏ khỏi quá trình này. Giờ có thể tập trung vào cắt.

Cắt

Biên tập viên chọn cảnh quay, sắp thứ tự, rồi định rõ điểm vào và ra. Hầu hết chuyển tiếp giữa các cảnh quay là cảnh cắt, song với Movie Maker, có thể tận dụng đặc tính *cross-fade*. Ở *cross-fade*, một cảnh quay mờ dần trong khi cảnh quay kế tiếp rõ nét dần. Đây là chuyển cảnh êm ả hơn là cắt vốn rất đột ngột.

Trong quá trình biên tập, đừng quên rằng mỗi cảnh cắt mới thêm thông tin mới cho người xem. Cắt phải có lý do. Đi từ đầu, từ trái sang phải trên timeline. Khi có kinh nghiệm, sẽ theo phong cách biên tập riêng, nhưng khởi đầu, có thể theo thứ tự biên tập sau.

Thứ tự biên tập

Thông thường, sẽ theo quá trình như thế này để biên tập phim trong Movie Maker:

- 1. Chọn cảnh quay** Xem biểu tượng thu nhỏ trong tập hợp và chọn cảnh quay. Muốn xem trước đoạn phim trích, chọn nó. Sau khi nó hiển thị trong máy phát, nhấp Play. Giả sử cảnh quay không hiện diện trong tập hợp, nhấp tập tin chứa nó hoặc lấy từ băng. Chương 8 sẽ trình bày những thao tác này.
- 2. Bổ sung cảnh quay** Kéo đoạn phim trích lên timeline và thả vào vị trí mong muốn. Giả như ở cuối loạt cảnh quay, thả vào chỗ trống phía sau cảnh quay cuối cùng. Còn như đứng giữa hai cảnh quay, thả vào vị trí đó, căn chỉnh con trỏ sao cho nằm giữa hai cảnh quay rồi thả đoạn phim trích.
- 3. Chiếu** Với cảnh quay được chọn trong timeline, nhấp Play.
- 4. Đánh dấu điểm vào** Định vị điểm cuối bắt đầu cảnh quay, điểm vào, rồi ấn định. Trong Movie Maker, nhấp **Set Start Trim Point** trên menu Clip.
- 5. Chiếu chuyển cảnh** Nhấp timeline khoảng 5 giây trước cảnh cắt và nhấp Play. Nếu đây là đoạn phim trích đầu tiên trên timeline, bỏ qua Bước 7.

- 8. Cắt bỏ** Giả sử cảnh cắt hoàn hảo, bỏ qua Bước 7. Tuy nhiên, trong nhiều trường hợp, cần cắt bỏ điểm vào của đoạn phim mới hoặc điểm ra của đoạn phim trước đó.

Đặt trường hợp đang biên tập phim truyện hoặc phim truyền hình, cần điều chỉnh điểm vào hoặc điểm ra để duy trì tính liên tục của hành động. Giả sử đang cắt từ trung cảnh một người đến cảnh chèn nút nhấn khi người đó bước ra nhấn nó. Ở cảnh lấy ra, bạn ấn định điểm ra ngay khi anh ta đưa tay. Ở cảnh đưa vào, bạn ấn định điểm vào ngay lúc bàn tay hướng tới nút. Lúc chiếu cảnh cắt, sẽ có cảm nhận về định thời hành động.

- Nếu cảm thấy bàn tay vươn quá nhanh tới nút, dịch chuyển điểm của cảnh đưa vào ra sớm hơn một chút; nhích lề trái của đoạn phim trích sang trái.
- Trường hợp bàn tay vươn quá chậm tới nút hoặc chuyển động lặp lại, dịch chuyển điểm vào của cảnh đưa vào ra trễ hơn một chút; xích lề trái của đoạn phim trích sang phải.
- Còn như bàn tay không chuyển động ở cuối cảnh đưa ra, cảnh cắt không hoàn hảo vì chuyển động của bàn tay sẽ khiến khán giả muốn xem nút đó. Trong trường hợp này, dịch chuyển điểm ra của cảnh lấy ra trễ hơn một chút để lấy phần đầu chuyển động; nhích lề phải của đoạn phim trích sang phải.

Tiếp tục điều chỉnh hai điểm này cho đến khi cảnh cắt có vẻ uyển chuyển. Nếu bất thành, xóa đoạn phim trích khỏi timeline và thử đoạn phim trích khác.

Tính liên tục của hành động thường không thành vấn đề khi biên tập phim tài liệu. Có thể cắt bỏ cảnh quay vì mục đích định thời, thế là điểm vào và ra có vẻ gọn, nhưng hành động không khớp theo từng cảnh quay.

- 7. Chiếu cảnh quay** Với đoạn quay mới được chọn trong timeline, nhấp Play.

- 8. Đánh dấu điểm ra** Định vị điểm muốn rời khỏi cảnh quay, điểm ra, rồi ấn định. Trong Movie Maker, nhấn *Set End Trim Point* trên menu *Clip*. Lúc này, dùng mắt quá nhiều thì giờ ấn định điểm ra. Ấn định phóng chừng, rồi cắt bỏ sau khi đã đặt cảnh quay tiếp tục vào.

Nếu đặt đoạn phim trích giữa hai đoạn phim trích hiện có, chiếu cảnh cắt đưa ra nhằm bảo đảm suôn sẻ. Nhớ như không vừa ý, cắt bỏ điểm ra của đoạn phim mới và điểm vào của đoạn phim tiếp theo cho đến khi được mắt. Thêm đoạn phim trích giữa hai đoạn phim trích hiện có đòi hỏi tính khéo léo vì lẽ phải cắt ở hai đầu. Cảnh cắt đưa vào được, nhưng cảnh cắt đưa ra không được.

Vì vậy, làm tiến tới sẽ dễ dàng hơn là chêm cảnh quay mới vào giữa cảnh quay hiện có. Nếu thấy đang chêm nhiều, hãy cố thay đổi kiểu biên tập hoặc xem xét lại mục tiêu muốn đạt được.

Ngoài ra, có thể lưu các phiên bản biên tập khác nhau bằng cách lưu nhiều dự án. Nếu cho rằng mình đã phạm sai lầm trong chọn lựa biên tập, quay lại biên bản trước.

- 9. Lặp lại quá trình trên cho lần biên tập tiếp theo** Trở lại Bước 1 và tiếp tục cho mỗi cảnh quay cho đến khi xong xuôi.

Đừng quên trong lúc biên tập là bạn chỉ sửa đổi danh sách con trỏ. Rất khó cố ý làm gì phương hại đến tập tin nguồn. Miễn là đều đặn lưu tập tin dự án, bạn sẽ không mất dữ liệu hoặc thành quả nào cả. Khi làm việc với phim và băng từ, một sai sót có thể làm uổng bao công sức bỏ ra. Movie Maker và chương trình biên tập phi tuyến cho phép phạm sai lầm mà không gây ra hư hại khó tránh.

Một trong những đặc tính hữu ích nhất của chương trình biên tập phi tuyến là khả năng tạo phiên bản. Có thể tạo bản biên tập và lưu dự án - chẳng hạn như *CampOut1*. Sau đó cũng lấy tập tin nguồn đó và tạo phiên bản biên tập khác rồi lưu với tên đại loại là *CampOut2*. Không thay đổi tập tin nguồn, nhưng cho bạn linh động trong việc

thử các bản biên tập khác nhau hoặc tạo nhiều phiên bản của cùng một bộ phim.

Thực hành biên tập

Nếu không có băng video nào để biên tập, có thể mượn tập tin nguồn trên CD đi kèm. CD còn chứa bộ phim hoàn chỉnh dựa trên tập tin nguồn. Muốn khai thác tập tin nguồn, khởi động Movie Maker, nhập chúng vào dự án mới, ghi nhật ký, đổi tên đoạn phim trích, và làm phim trên timeline. Có thể nhập tập tin nguồn từ CD, song nên nhớ rằng tốc độ máy phát CD sẽ ảnh hưởng đến chất lượng phát. Bên cạnh đó, phải có CD trong máy phát để tạo và biên tập bộ phim bằng tập tin nguồn. Giả sử có đủ dung lượng, thì dễ dàng hơn cả là sao chép tập tin nguồn vào ổ đĩa cứng rồi từ đó nhập vào.

Trong quá trình biên tập, chuyển đổi cương vị, giữa người cắt và người xem. Nếu cảnh cắt bất ổn, thử phương pháp khác như cắt bỏ điểm vào và ra hoặc lấy nguyên đoạn phim khác. Đừng quên rằng có thể tùy thích thử bao nhiêu cảnh cắt cũng được mà không làm thay đổi vĩnh viễn tập tin nguồn nào.

Kỹ xảo biên tập

Mục tiêu chính của biên tập là cắt cảnh quay theo cách tạo ra một dòng liên tục. Người xem không để ý đến cảnh cắt mà tập trung vào câu chuyện. Ý không phải là tránh cảnh cắt. Có thể cắt bao nhiêu tùy thích. Tuy nhiên, nên tránh những cảnh cắt gây chú ý bởi hay kéo người xem ra khỏi câu chuyện.

Mục này trình bày một số kỹ xảo biên tập cụ thể. Nếu cảnh cắt dường như vô dụng mà bạn chẳng rõ tại sao, thì xem vấn đề có được đề cập ở đây hay không. Tìm kỹ xảo giúp khắc phục vấn đề.

Lưu ý trong một số trường hợp, không có hướng giải quyết dễ dàng do phương pháp dàn dựng và biên đạo cảnh quay trong quá trình làm phim. Mục này minh họa tầm quan trọng của lối tư duy như một biên tập viên khi đang quay phim - nếu nghĩ trước giai đoạn biên tập

trong lúc quay phim, bạn sẽ tự tin hơn về cảnh quay cần thiết khi đến lúc biên tập phim.

Lỡ như vẫn chưa thể biên tập suôn sẻ, theo chọn lựa thứ hai. Có lẽ bạn quá chú trọng đến vấn đề tới mức không nhìn ra giải pháp - hoặc không cần khắc phục trong lần đầu. Chiều đoạn phim đã biên tập cho bạn bè xem rồi hỏi phản ứng của họ. Ngay cả dân chuyên nghiệp cũng làm thế, chiếu trước để đo lường phản ứng của khán giả. Dựa vào phản hồi của khán giả, họ quay lại biên tập đoạn phim trước khi phát hành.

Phục vụ cho câu chuyện

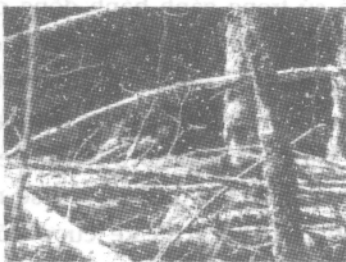
Điều cần ghi nhớ đầu tiên khi biên tập là câu chuyện đang kể. Tự đặt những câu hỏi đại loại như, cảnh cắt này giúp kể chuyện hay không? Đang kể đủ hay quá nhiều? Khán giả theo kịp chuyển động, địa điểm, và thời gian của cảnh quay hay không?

Sau đây là vài vấn đề xem xét. Đừng trông mong nắm bắt trọn vẹn trong một sớm một chiều, nhưng nỗ lực đưa những kỹ xảo này vào tiết mục của mình sẽ giúp bạn trở thành biên tập viên tài giỏi.

Động cơ

Cảnh cắt có nghĩa với nội dung đang xem vào thời điểm đó trong câu chuyện. Nó đẩy câu chuyện đi tới và kể điều bổ ích. Ở thể loại phim truyện, cảnh cắt thường chịu tác động của hành động nào đó và là diễn biến liên tục của hành động đó từ góc độ khác. Đối với thể loại tài liệu, cảnh cắt bị thúc đẩy nếu nó phù hợp với nội dung mà khán giả muốn xem.

Để thúc đẩy cảnh cắt, cảnh quay đưa vào phải khác hẳn cảnh quay đưa ra. Ví dụ sẽ thêm điều gì đó có nghĩa nếu cắt từ người đang chỉ vào sự vật nằm ngoài camera sang cảnh quay POV của sự vật đó, xem Hình 5.1. Cảnh quay mới sẽ không bị thúc đẩy nếu chiếu cùng nội dung cắt từ cảnh quay hai người nói về chính trị sang cảnh quay hẹp hơn.



Hình 5.1 Cắt vào cảnh quay POV thường cung cấp thêm thông tin có nghĩa cho câu chuyện.

Sắp xếp gần nhau

Khi biên tập viên nghĩ tới việc sắp xếp hai cảnh quay gần nhau, là anh ta đang quan tâm khán giả sẽ rút ra ý nghĩa gì từ việc đặt chung cảnh quay với nhau. Với mỗi cảnh cắt, người xem tự động kết nối hai cảnh quay gần nhau mà không biết. Cho dù hai cảnh quay gần nhau hoàn toàn không liên quan, người xem vẫn cố gắng liên hệ.

Nếu ý thức về sắp xếp gần nhau, có thể lấy nó để kể chuyện bằng cách hàm ý mối quan hệ nhân quả. Giả sử tiếp sau cảnh quay đứa trẻ đang khóc là cảnh chú gấu bông, người xem có thể cho rằng đứa trẻ khóc là vì mất đồ chơi. Thực tế, đứa trẻ khóc vì đói, và chú gấu bông là đồ chơi rơi ra khỏi kệ trong cửa hàng bách hóa. Nói cách khác, nên thận trọng với sắp xếp gần nhau một cách vô tình, chẳng hạn như tiếp sau cảnh xe hơi muốn bán là cảnh quả chanh.

Đơn giản

Cảnh quay chỉ nên chứa thông tin cần thiết để kể chuyện. Thường biên tập viên có trách nhiệm cắt cảnh quay xuống tới thành phần cơ bản, xóa hoạt động không cần thiết, và duy trì trọng tâm của cảnh quay trong câu chuyện. Nói thế không có nghĩa là mọi cảnh quay phải ngắn. Có thể áp dụng cảnh quay kéo dài nếu mọi diễn biến đều giúp phát triển câu chuyện.

Giả sử trong cảnh hành động căng thẳng, có thể sử dụng cảnh quay nhân vật bắn súng, quay gót, đi ra khỏi cửa, và bước đi trong suốt 30 giây. Nếu động cơ duy nhất cho cảnh quay là chiếu kẻ cướp nã đạn rồi bỏ đi, thì cắt cảnh quay xuống còn 2 giây (cắt sau khi hấn nổ súng và quay gót). Người xem giả định hấn đang bỏ đi vì đã quay gót. Rất có thể, người xem sẽ muốn biết chuyện gì xảy ra cho người bị bắn, nên cắt từ kẻ cướp có súng sang người né phát đạn. Bằng cách cắt giám cảnh quay xuống tới mức cần thiết, bạn giúp câu chuyện đi đúng hướng và lôi cuốn người xem.

Duy trì tính liên tục

Nhớ duy trì tính nhất quán - tính liên tục - từ cảnh quay này sang cảnh quay khác trong cảnh phim. Nếu có thay đổi lớn trong cảnh quay, khán giả cho rằng đã đổi cảnh phim. Phản ứng có lẽ đủ làm cho người xem tập trung vào dàn dựng bộ phim hơn là cốt truyện. Nghĩa là có thể tận dụng chất lượng thấp để kể chuyện nếu đó là các bạn muốn. Duy trì tính liên tục đơn thuần giúp khán giả chú ý đến cốt truyện và thời hoà nghi.

Tính liên tục trong hình ảnh

Nội dung hình ảnh của cảnh quay mới phải khớp với cảnh quay trước. Ví dụ, diễn viên cầm đồ vật trên cùng một tay, hoặc ánh sáng và thời tiết đồng nhất. Nếu trời mưa trong một cảnh quay trong cảnh phim, thì phải mưa trong tất cả cảnh quay trong cảnh phim đó.

Cảnh quay gián đoạn về hình ảnh thường mang tên là cắt nhảy. Cách dễ dàng để lấy cảnh cắt nhảy là bỏ phần giữa cảnh quay rồi đặt hai đầu vào nhau. Cái mà khán giả nhìn thấy vào thời điểm cắt là nhảy tới. Ví dụ như quay một người đi từ vị trí camera ra đường và bạn kéo 10 giây khỏi đoạn giữa, người đó sẽ có vẻ như nhảy tới trước ở cảnh cắt.

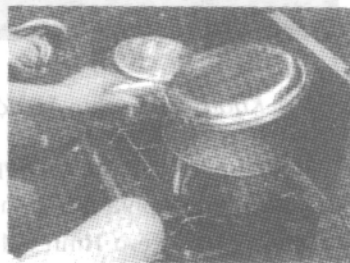
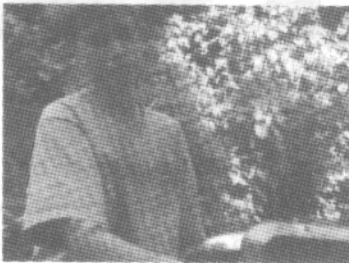
Cắt nhảy rất đột ngột. Nếu muốn xóa thời gian khỏi cảnh quay, cắt vào cảnh quay khác rồi quay lại. Lấy ví dụ, ở giữa cảnh quay bước đi, cắt vào cảnh người vẫy tay, sau đó quay lại cảnh người bước đi.

Tính liên tục về chuyển động

Chuyển động từ cảnh quay này sang cảnh quay kế tiếp phải có vẻ liên tục. Giả sử hai cảnh nối chiếu cử động của một người, cảnh thứ hai nên bắt đầu chuyển động vào thời điểm cắt chuyển động đó trong cảnh quay trước.

Trừ phi theo thể loại truyền hình, chuyển động chẳng bao giờ đúng khớp từ cảnh quay này sang cảnh quay khác. Thường chỉ cần gợi ra chuyển động. Ví dụ cắt từ cảnh xoay người sang cận cảnh cánh tay gợi lên để làm mất chúng ta làm tưởng rằng chuyển động liên tục. Cảnh cắt tác dụng nếu chuyển động cùng chiều và góc độ thay đổi đủ lớn. Đánh lừa con mắt thường bù đắp việc thiếu liên tục trong hình ảnh.

Hình 5.2 minh họa cảnh cắt từ cảnh quay đơn sang cảnh quay qua vai khi một người mở vung ra khỏi nồi đậu. Vì góc độ thay đổi đủ lớn, chuyển động dường như liên tục và người xem chú ý vào nồi đậu. Người xem muốn biết có gì trong nồi mà không nhận ra vung được mở bằng tay phải trong cảnh quay thứ nhất và tay trái trong quay thứ hai.



Hình 5.2 Duy trì tính liên tục của chuyển động do thiếu liên tục trong hình ảnh.

Khớp chiều màn hình

Khớp chiều màn hình từ cảnh quay này sang cảnh quay khác giúp duy trì cảm giác về sự kiện liên tục thậm chí trong những tình huống thiếu nghiêm trọng. Thực hiện bằng cách bảo đảm rằng vật thể chính di chuyển cùng hướng và người nhìn đứng chiều khi xem vật thể nằm ngoài màn hình. Hình 5.3 đưa ra ví dụ về khớp chiều màn hình.

Nếu đang biên tập bộ phim về cuộc đua ma-ra-tông, sẽ khớp chiều màn hình nhờ chiều một người đang chạy từ trái sang phải, rồi cắt sang cảnh chiếc xe hơi hướng sang phải. Mọi cảnh quay đều hàm chứa chuyển động từ trái sang phải. Như thế sẽ tạo cho người xem cảm giác rằng cuộc đua từ trái sang phải. Tương tự, một người bước ra khỏi cửa ở bên trái khung hình, trong cảnh tiếp theo, anh ta đi vào phòng kế bên qua cửa bên phải.



Hình 5.3 Khớp chiều chuyển động theo từng cảnh cắt.

Khi cắt giữa hai người, bạn khớp chiều màn hình bằng cách bảo đảm mỗi người nhìn ra phía đối diện của khung hình vào người khác đứng ngoài màn hình, xem Hình 5.4. Đây là khớp *đường mắt* (eye line). Giả sử cắt giữa cảnh quay đơn hai người đang nói chuyện (cảnh quay đơn chỉ chiếu một người). Nếu người trong cảnh quay thứ nhất nhìn sang trái, thì người kia phải nhìn sang phải. Trường hợp hai người nhìn theo phía đối diện của màn hình, người xem sẽ có cảm giác họ đang đối thoại với nhau. Còn như họ đều nhìn cùng chiều, thì có cảm giác như họ đang nói với ai khác đứng ngoài màn hình.



Hình 5.4 Khớp đường mắt qua cảnh cắt.

Nguyên tắc trên cũng áp dụng cho cắt cảnh quay qua vai. Trong cảnh quay, lưng của người thứ nhất ở bên trái còn người thứ hai, đối mặt với anh ta ở bên phải. Trong cảnh tương ứng, phải đảo vị trí.

Chiều màn hình là diễn hình về đôi hồi đạo diễn phải nắm vững biên tập. Lỡ như không duy trì chiều màn hình trong quá trình làm phim, thì thường chẳng có cách chi khắc phục vấn đề trong biên tập.

Góc độ thay đổi vừa phải

Người xem sẽ mất cảm giác về tính liên tục nếu cắt từ cảnh rất rộng vào cận cảnh cặp mắt của ai đó. Phải có đủ yếu tố để nhận biết và tương đồng về hình ảnh giữa các cảnh quay để khán giả cảm thấy chúng là ở cùng một nơi.

Nếu cắt từ cảnh một người và cây dừa ở hậu cảnh sang cận cảnh người đó và cây dừa phía sau anh ta, thay đổi góc độ tỏ ra tác dụng. Còn như góc độ thay đổi quá ít, cảnh cắt sẽ vô nghĩa bởi người xem biết rằng đó là cắt nhảy, ví dụ cắt từ cảnh rộng sang cảnh ít rộng hơn một chút. Góc độ phải thay đổi đủ lớn để tạo ra khác biệt có nghĩa, nhưng không quá lớn tới mức người xem khó xác định.

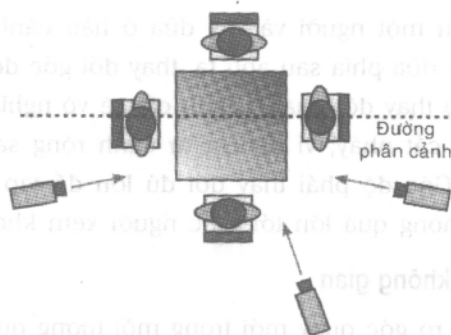
Tính liên tục về không gian

Người xem biết rõ góc quay mới trong mối tương quan với góc quay trước. Tính liên tục về không gian là nói đến cảm nhận rõ ràng về cách bố trí, và cảnh quay mở màn thường tỏ ra hữu ích. Điều này

hơi liên quan đến tính liên tục về hình ảnh, nhưng đáng để vị trí đặt camera hơn là vật thể có khớp trong các cảnh quay khác nhau hay không.

Bạn thường lâm vào vấn đề về cách bố trí khi cảnh phim có nhiều nhân vật và chuyển động phức tạp, và quay từ một số góc độ. Tốt nhất là giữ nguyên ở một góc độ hơn là rước thêm phiền nhiễu với nhiều góc độ.

Một cách bố trí xuyên suốt trong lúc quay nhiều góc độ là tưởng tượng đường phân cảnh chạy ngang qua cảnh trí. Lúc biên đạo cảnh phim, vẽ đường này giữa hai góc độ cực đại (180°). Sau đó quay mọi góc độ còn lại ở mỗi bên đường đó, nhưng tránh đi ngang qua đường phân cảnh. Giả thiết đang quay bốn người ngồi xung quanh chiếc bàn vuông, như trong Hình 5.5 Vẽ đường đi ngang qua người 1 và người 3. Có thể quay từ phía sau người 1, rồi xoay 180° và quay từ phía sau người 3 đối diện với anh ta. Nếu quay từ phía sau người 2 hoặc người 4 thì sẽ đi ngang qua đường phân cảnh. Giả sử biên tập cảnh phim trong đó đạo diễn có cảnh quay đi ngang qua đường phân cảnh, chỉ cố tránh những cảnh quay này là xong. Trường hợp phải dùng chúng, tránh cắt vào góc độ cực đại; giữ cho thay đổi góc độ nhỏ hơn 90° .



Hình 5.5 Đường phân cảnh và vị trí camera.

Kết hợp với nhau

Cắt sơ bộ xong, lướt qua lần lượt từng cảnh và điều chỉnh bản biên tập. Lúc chiếu toàn bộ cảnh phim, cảm nhận nhịp độ phim nói chung và cố theo sát nội dung tình cảm. Có thể thay đổi cảnh cắt đầu đồng nghĩa với việc phân tích cảnh cắt mà bạn đã mất hàng giờ hoàn chỉnh.

Đôi khi biên tập viên sẽ dàn xếp tính liên tục về hình ảnh hoặc phá vỡ nguyên tắc để tạo đúng hiệu ứng tình cảm. Có vẻ lạ, nhưng khán giả thường xem trong nội dung tình cảm và nhịp điệu phim hơn là vấn đề biên tập khác. Đây là lý do tại sao áp dụng phong cách gián đoạn để làm cho phim ca nhạc trở nên hay. Đừng cảm thấy là đúng khi cắt nhảy từ ca sĩ trong phim trường sang ca sĩ đứng dưới đường, mà biên tập tiết tấu nhạc mới duy trì tính liên tục của riêng nó.

Truyền đạt nội dung tình cảm

Tình cảm nên phát xuất từ mục tiêu của bộ phim và rõ tới mức không nhất thiết phải nói tới. Tuy nhiên, nội dung tình cảm của bộ phim luôn bị bỏ qua do chi tiết kỹ thuật trong làm phim. Lúc chiếu một cảnh, tư vấn xem đang truyền đạt tình cảm hay chưa.

Giá sử đang làm phim tài liệu về lão hóa. Có thể bạn cho phép người được phỏng vấn dẫn mình đi xa khỏi mục tiêu ban đầu. Thay vì lo âu về tuổi già, người xem cảm thấy như đó không phải là điều xấu và thắc mắc bạn đang cố giải thích quan điểm gì trong phim.

Giữ cho câu chuyện nhất quán

Xem xét những sai sót khiến khán giả tập trung vào biên tập hoặc diễn xuất của diễn viên hơn là cốt truyện. Ngoài ra, phải chắc chắn rằng cốt truyện không trật trìa do cảnh phim hoặc cảnh quay không đúng chỗ.

Trở lại bộ phim tài liệu về lão hóa, giá thiết cảnh chiếu một người về hưu đang chạy bộ vui vẻ trên bãi biển. Có thể bản thân cảnh phim rất hay. Nhưng khi đưa vào bộ phim thể hiện gương mặt buồn thảm của tuổi già, cốt truyện có những đoạn phim ngoài ý muốn. Khi người

xem cố dung hòa các sự kiện trong phim, anh ta dễ nhầm lẫn ý đồ của bộ phim.

Duy trì nhịp điệu và nhịp độ

Cảnh cắt, hành động, và đường ghi âm phải có nhịp độ đồng nhất và tự nhiên. Người xem có thể cảm nhận khi nào thì sẽ cắt. Nhịp điệu biên tập liên quan đến cách chúng ta cảm nhận thế giới. Khi ở trong tâm trạng trầm tư, chúng ta hay tập trung chú ý vào sự vật dài hơn - nhịp điệu chậm. Lúc tức giận hoặc phấn khích, chú ý ngắn lại, chúng ta liếc quanh nhiều hơn, và tốc độ mù (blink rate) tăng lên - nhịp điệu nhanh. Giả sử cảnh phim tạo cảm giác phấn khích, chẳng hạn như cảnh đuổi bắt, nhịp điệu cắt phải nhanh cho khớp với tâm trạng đó. Nhịp độ cắt quan trọng đến nỗi người xem sẽ bỏ qua nhiều bất đồng về hình ảnh nếu nhịp điệu phù hợp với nội dung phim.

Biên tập phim cắm trại

Trong Chương 4, Dũng quay video về mình, con trai, và mấy đứa bạn của con trai trong chuyến cắm trại. Lúc về nhà, Dũng nhập đoạn phim gốc vào Movie Maker và bắt tay vào biên tập cảnh quay.

Mục này bàn về cách biên tập từng cảnh phim của Dũng. Tập tin nguồn và bộ phim nằm trên CD đi kèm. Có thể xem phim CampoutFINAL.wmv để biết Dũng biên tập cảnh phim như thế nào, tiếp đến nhập tập tin nguồn CampoutShoot1.wmv và CampoutShoot2.wmv vào dự án mới nếu muốn thực hành biên tập. Muốn xem phim, bạn cần có Windows Movie Maker trong Windows Millennium Edition. Ngoài ra, có thể cài Windows Movie Maker từ CD nếu thích xem tập tin trên PC không chạy windows Millennium Edition. Về chi tiết tạo âm thanh, xem Chương 13.

Cảnh chào mừng

Dũng cắt từ cảnh chào mừng đến cảnh quay nhanh. Gần cuối cảnh quay, một chiếc xe hơi màu đỏ chạy đến gần điểm cắm trại, Dũng thấy không phù hợp nên loại vài khung nhìn. Vì cảnh quay nhanh thật ra chỉ là một chuỗi cảnh cắt nhảy, người ta sẽ không để ý.

Cảnh đi bộ đường trường

Mặc dù chuyển đi bộ đường trường diễn ra vào ngày thứ hai, nhưng Dũng quyết định câu chuyện từ đây đi. Nếu biên tập bộ phim theo trình tự biên niên, chuyển đi bộ đường trường sẽ nằm cuối bộ phim, song anh cho rằng cảnh Bean Witch sẽ là kết thúc hấp dẫn hơn.

Sau khi xem tập tin nguồn, Dũng sắp xếp sơ qua cảnh quay trong đầu. Bọn trẻ sẽ đi vào rừng, khám phá hồ nước, trò chuyện, rồi quay lại điểm cắm trại. Cảnh sẽ mở đầu bằng đi qua từ phải sang trái, kế đó là loạt cảnh quay bọn trẻ đến hồ nước. Sau đó, anh sẽ dùng cảnh đi bộ và nói chuyện rồi kết thúc bằng đi qua từ trái sang phải. Vấn đề duy nhất là tìm cảnh quay POV chuẩn chuẩn ở hồ nước.

Cảnh bữa tối

Dũng muốn cảnh bữa tối diễn ra tự nhiên, nên quay rất nhiều cho tiện biên tập. Tuy nhiên khi xem tập tin nguồn, anh thấy cảnh phim này sẽ không dễ cắt. Trước tiên, nấu nướng quá lâu. Cả một khoảng thời gian dài từ lúc bọn trẻ mở đồ hộp đến khi châm bếp. Cảnh phim nên dài khoảng 1 phút, mặc dù thật sự mất đến mấy phút. Anh quyết định sử dụng cảnh quay cắt ngang, cảnh mở hộp đậu và cảnh mở hộp măng tây để khóa lấp thời gian. Thay vì chiếu toàn bộ quá trình nấu ăn, Dũng lấy mấy giây cảnh quay cắt ngang.

Thêm một vấn đề mà Dũng không để ý trong lúc quay phim là tiếng bếp lò khí propan. Lúc chiếu phim, bạn sẽ nghe thấy tiếng xì xì của bếp lò khi Dũng cắt từ cảnh quay chính vào cảnh quay qua vai. Giải pháp duy nhất để khắc phục vấn đề âm thanh là lồng tiếng xì xì vào cảnh quay qua vai rồi cố sức đồng bộ mức âm thanh giữa các cảnh quay để tiếng xì xì liên tục qua các cảnh cắt. Thực hiện bằng chương trình riêng biệt, nhưng Dũng quyết định là không đáng bận tâm tới. Trong tương lai, Dũng sẽ đeo ống nghe trong lúc quay hầu theo dõi tốt hơn âm thanh thu được.

Cảnh chơi bài

Dũng biên tập cảnh này đúng như dự kiến. Vấn đề duy nhất là ở cuối cảnh phim khi bọn trẻ đi vào rừng. Trong cảnh chính, Dũng nhận thấy có chuyện trong lúc quay nên yêu cầu bọn trẻ quay đoạn kết. Do không viết lời thoại, anh gặp trở ngại về tính liên tục khi đưa trẻ bên trái gior tay. Anh phải cắt ngược về cảnh quay qua vai bộ bài trước khi cắt ngược vào cảnh chính để đưa trẻ đi ra.

Cảnh đêm

Dũng chụp cảnh quay cho cảnh phim này thông qua card với mục đích nâng mức âm thanh và điều chỉnh video sao cho mang vẻ bí hiểm. Tiếc thay, anh tăng âm thanh quá nhiều và nó không khớp với đoạn phim còn lại. Anh còn dựng vấn đề về tính liên tục trong cảnh phim bởi không viết lời thoại, và micro không thu âm tốt. Trong lần sau, Dũng sẽ sử dụng cần micro.

Dũng mở đầu bằng cảnh mặt trăng. Lúc biên tập, anh thấy cần phương cách thiết lập thời gian và cảm xúc. Các cảnh quay thích hợp đều vào ban ngày, do đó anh lấy cảnh quay này ở sân sau nhà.

Cảnh quái vật

Dũng tận dụng 3 cảnh quay liên tục. Anh không lấy hết cảnh quay vì nó hơi kỳ quái gần cuối phim (xem Hình 5-6) và không muốn bộ phim làm bà nội giận dữ.



Hình 5-6 Cảnh quái vật không có mặt trong lần cắt cuối cùng.

CHƯƠNG 6

PHÂN PHỐI PHIM

Bước cuối cùng trong quy trình làm phim là tạo nội dung sẽ phân phối cho khán giả. Nếu đang làm phim, chuyên gia cắt âm bản sẽ biên tập đoạn phim gốc, sao cho phiên bản biên tập sau cùng đồng bộ với bản sao. Sẽ phối âm với đoạn phim gốc đã biên tập, và sau vài bước nữa, sẽ phát hành và gửi đến rạp chiếu phim.

Trong Windows Movie Maker, quá trình trên dễ dàng hơn nhiều, nhưng khái niệm thì vẫn vậy. Khi lưu bộ phim, Movie Maker lấy thông tin trong tập tin dự án để định vị tập tin nguồn, và tạo - mã hóa - bộ phim dưới dạng tập tin theo bản biên tập trên timeline, giống như người cắt âm bản biên tập bộ phim vậy.

Nhưng trước khi lưu bộ phim, cần xác định cách thức phân phối. Phương pháp phân phối phim cho khán giả đóng vai trò quan trọng trong xác định chất lượng chiếu phim.

Nhập xác lập chất lượng vào hộp thoại vốn hiển thị khi nhấp lệnh **Save Movie**. Thường thường, bạn muốn chất lượng cao nhất cho bộ phim. Nhưng nếu chọn chất lượng cao nhất, kích thước tập tin có thể quá lớn tới mức khó phân phối theo dự kiến. Khi làm phim trên máy tính, cần tìm thỏa hiệp giữa chất lượng và kích thước tập tin, hoặc *tốc độ bit*. Phương pháp phân phối phim cho khán giả sẽ quyết định chất lượng.

Windows Media Technologies

Khi lưu dự án dưới dạng bộ phim, Movie Maker áp dụng Microsoft Windows Technologies để biến đoạn phim đã biên tập thành tập tin phim. Điều này cho phép phân phối bộ phim với hình ảnh âm thanh

chất lượng cao qua mạng máy tính, chẳng hạn như mạng cục bộ hoặc mạng Internet. Windows Media cho bạn mở rộng phạm vi và chất lượng. Tính mở rộng phạm vi có nghĩa là chọn nhiều cách khác nhau để phân phối phim, do dễ dàng điều chỉnh kích thước bộ phim cho thích hợp với phương pháp phân phối. Chất lượng theo nghĩa này là hình ảnh âm thanh tuyệt vời bất luận mã hóa và phân phối phim như thế nào.

Có vô số phương thức phân phối phim. Có thể gửi e-mail, gửi trên đĩa mềm, đĩa Zip, hoặc đĩa CD-ROM. Tuy nhiên, giá trị thực của Windows Media Technologies là cho phép tạo nội dung phù hợp qua mạng máy tính như Internet.

Dòng (streaming) là một cách thức phân phối nội dung. Chương này bàn về phương pháp phân phối bằng tải xuống và dòng, cùng Windows Media Technologies; mô tả công cụ mã hóa tập tin Windows Media; đồng thời khám phá Windows Media Player 7. Về chi tiết phân phối phim bằng Movie Maker, tham khảo Chương 10.

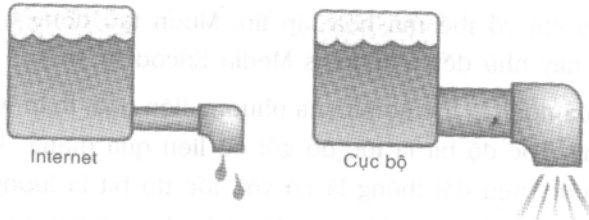
Tải xuống nội dung

Tải xuống tập tin là một phương pháp phân phối dữ liệu qua mạng máy tính. Khi tải xuống, bạn sao chép tập tin từ máy tính này qua máy tính khác qua mạng, hết như sao chép cục bộ tập tin từ đĩa mềm sang ổ đĩa cứng.

Lúc muốn chiếu nội dung sẵn sàng tải xuống, nhấp siêu liên kết trở vào tập tin phương tiện trên máy phục vụ Web. Máy phục vụ Web là máy tính chuyên tải xuống tập tin và trang Web qua mạng Internet hoặc mạng công ty. Trình duyệt phát động quá trình sao chép tập tin từ máy phục vụ. Sau khi sao chép tập tin vào ổ đĩa cứng, mở nó trong Windows Media Player 7, phát nhiều dạng thức tập tin đa phương tiện với chất lượng cao.

Tải xuống tập tin mất nhiều thời gian bởi phải chờ sao chép hết dữ liệu từ máy phục vụ vào đĩa cứng rồi mới phát. Thời gian sao chép liên quan mật thiết với *dài thông* khả dụng của mạng và modem (hoặc NIC), như minh họa ở Hình 6.1. Có thể so sánh dài thông mạng

với một vòi nước. Nếu nối mạng Internet qua modem và đường dây điện thoại, cỡ vòi sẽ rất hẹp - lượng dữ liệu đi qua hạn chế trong khoảng thời gian đã cho. Tập tin giống như thùng nước. Thùng nước cực lớn sẽ mất nhiều thời gian chảy qua vòi nước nhỏ. Có thể mất vài phút tải xuống tập tin qua mạng Internet, song chỉ cần vài giây sao chép cục bộ từ CD-ROM vào ổ cứng vì lẽ dải thông rất cao.



Hình 6.1 Dải thông khả dụng qua đường dây điện thoại và cục bộ.

Mỗi khi chụp audio và video vào máy tính, chúng không còn là âm thanh, hình ảnh nữa mà là dữ liệu. Thông tin tương tự từ camcorder được chuyển đổi thành chuỗi số 0 và 1, tức *bit*. Nó giúp xem bit như là chuỗi lệnh dài. Bản thân bit không phải là audio hoặc video; chúng là lệnh tái tạo nội dung dưới hình thức tương tự. Khi người dùng chiếu phim, Windows Media Player 7 sử dụng lệnh này để tái tạo âm thanh hình ảnh gốc. Càng có nhiều lệnh, chất lượng càng cao; càng nhiều bit, tập tin càng lớn và chờ tải xuống lâu hơn.

Dòng audio và video

Với hầu hết audio và video khả dụng qua mạng Internet, có thể tải xuống hoặc sao chép tập tin, sau đó phát tập tin từ ổ đĩa cứng. Nhưng sẽ thế nào nếu bỏ qua quy trình tải xuống và đơn giản phát audio hoặc video trong lúc nó được gửi vào máy tính? Thay vì chờ sao chép bit, chúng sẽ phát ngay khi tới. Đây là khái niệm về dòng: phát bit trong lúc đang nhận.

Với nội dung dòng, bạn thỏa mãn tức thời. Không chờ tải xuống. Dòng tập tin audio hoặc video giống như phát CD hoặc băng từ. Bạn có

chung điều khiển như play, pause, stop, và rewind. Duy một điều là không có phương tiện vật lý: băng từ hoặc CD. Có thể chọn nội dung và thời điểm muốn nghe.

Dòng còn cho phép phát trực tiếp giống như đài phát thanh hoặc truyền hình, chỉ khác là qua mạng Internet. Tránh được nhu cầu về tập tin. Chương trình mã hóa sẽ gởi bit được tạo trực tiếp qua mạng đến máy phát thay vì vào tập tin. Do Movie Maker chuyên biên tập video, nó chỉ có thể mã hóa tập tin. Muốn tạo dòng trực tiếp (live stream), hãy nhờ đến Windows Media Encoder.

Bất lợi của dòng là tốc độ bit của phương tiện phải thấp hơn dải thông của mạng. Tốc độ bit là tốc độ gởi dữ liệu qua mạng. Trở lại ẩn dụ về vòi nước, nếu dải thông là cỡ vòi, tốc độ bit là lượng nước - tức dữ liệu/giây - chảy qua vòi nước. Vì phát phương tiện trong lúc nhận, nếu dải thông mạng thấp hơn tốc độ bit của phương tiện, phương tiện sẽ không phát thỏa đáng.

Giá sử tải xuống ảnh tĩnh qua nối kết chậm, chất lượng hình ảnh sẽ không chịu ảnh hưởng, mà chỉ mất lâu hơn để toàn bộ bit đến được máy tính. Bản thân ảnh tĩnh không có tốc độ bit. Trái lại, dòng phương tiện có tốc độ bit. Miễn là phát phương tiện, bit sẽ truyền ở tốc độ liên tục và đều đặn. Máy phát phải nhận dòng bit liên tục, bằng không hình ảnh âm thanh sẽ ngừng lại hoặc phát ngắt quãng. Khi mã hóa tập tin để tải xuống, kích thước tập tin quan trọng, tốc độ bit không phù hợp, còn như mã hóa tập tin dòng, tốc độ bit lại cần thiết và kích thước tập tin không thành vấn đề. Bạn dễ dàng phát tập tin dòng cực lớn, cho dù có kích thước vô hạn (dòng trực tiếp) với điều kiện là tốc độ bit nằm trong dải thông đã định.

Tốc độ bit của video toàn khung hình, độ phân giải cao là khoảng 128 megabit/giây (Mbps). Để tải xuống 1 giây video qua modem 28.8 Kilobit/giây (Kbps) sẽ mất 1 giờ 14 phút. Truyền luồng video này sẽ bất khả thi qua mạng. Tái tạo từng chi tiết của khung hình video đòi hỏi quá nhiều lệnh tới mức phần lớn máy tính không chiếu nổi video. Ngoài ra còn cần lượng lớn không gian lưu trữ cho tập tin. Windows

Media Technologies hóa giải vấn đề này bằng công nghệ *nén*. Nén giúp hạ thấp tốc độ bit trong khi duy trì chất lượng cao nhất.

Công nghệ nén

Thuật toán nén phân tích dữ liệu rồi xóa/thay đổi bit sao cho vẫn duy trì tính toàn vẹn của nội dung gốc càng nhiều càng tốt, trong khi giảm kích thước và tốc độ bit. Chương trình mã hóa như Movie Maker sẽ nén dữ liệu, còn Windows Media Player sẽ giải nén.

Có hai loại nén: *không mất* và *mất*. Đối với nén không mất, có thể nén và giải nén dữ liệu, dữ liệu giải nén giống hệt dữ liệu gốc. Về nén có mất, dữ liệu mất trong quá trình nén và không thể phục hồi khi giải nén. Lượng dữ liệu mất tùy thuộc vào chất lượng thuật toán nén và lượng nén áp dụng cho dữ liệu. Nhằm đạt tốc độ bit thấp cần thiết để truyền luồng qua mạng Internet, thuật toán nén và giải nén phương tiện luồng (gọi là *codecs*, viết tắt của *compression/decompression*) là mất.

Windows Media Technologies đạt chất lượng cao nhất có thể ở một số dải thông và tự động điều chỉnh luồng cho thích ứng với dải thông Internet thất thường. Lúc bạn chọn tùy chọn chất lượng trong hộp thoại **Save Movie**, Movie Maker mã hóa bộ phim không vượt quá dải thông đã định. Do đó, có thể làm bộ phim với tốc độ bit 20 Kbps, vốn chiếu ngon lành trên máy tính tiếp nhận bộ phim qua nối kết 28.8 Kbps. Ngoài ra, có thể sản xuất bộ phim ở 384 Kbps, truyền dòng qua nối kết cao tốc, còn gọi là nối kết *dài rộng*, chẳng hạn như ISDN, ADSC, hoặc modem cáp. Giảm kích thước tập tin là kết quả của giảm tốc độ bit. Tập tin đã mã hóa cho truyền dòng cũng thích hợp cho tải xuống hoặc sao chép vào đĩa.

Movie Maker nén bộ phim thông qua Windows Media Audio và Windows Media Video. Ngoài mở rộng phạm vi và cho phép phát audio và video chất lượng cao, chúng còn giúp chống lại tình trạng dải thông biến động. Ví dụ khi mất dữ liệu trong quá trình truyền, video codec sẽ cố bù vào phần khung hình thiếu. Video codec cho phép đạt chất lượng audio rất tốt ở tốc độ bit tương đối thấp. Có thể đạt gần tới audio chất lượng CD ở tốc độ bit và kích thước audio CD

không nén rất nhỏ. CD chuẩn có sức chứa hơn một giờ nhạc. Nếu nén nhạc bằng codec Windows Media Audio, có thể phát gần bằng chất lượng CD và đạt mười giờ trở lên trên một CD.

Nén nhạc xong, lượng dữ liệu và tốc độ bit ở mức thích hợp cho bất kỳ phương pháp phân phối nào đã chọn. Nén dòng audio và video là việc làm đầu tiên của Movie Maker khi nó mã hóa bộ phim. Bước sau cùng trong quy trình mã hóa là chuyển dữ liệu sang dạng thức khả dụng trên mạng.

Dạng thức tập tin

Hai dạng thức tập tin đa phương tiện Windows chuẩn (AVI cho video và WAV cho audio) giúp phát tập tin cục bộ - tập tin lưu trên đĩa cứng máy tính hoặc CD - ở chất lượng cao nhất. Ngoài ra, có thể sao chép tập tin AVI hoặc WAV qua mạng để chia sẻ với bạn bè. Nhược điểm chính của những dạng thức tập tin nói trên là chúng không thích hợp cho truyền dòng.

Windows Media Format là dạng thức tập tin dành cho Movie Maker, Windows Media Encoder, Windows Media Player, và Windows Media Technologies khác.

Mã hóa tập tin trong Windows Media Format sẽ tạo điều kiện thích hợp cho truyền dòng. Dòng Windows Media chứa dữ liệu audio và video được chia thành các gói. Bên cạnh đó, nó còn chứa dữ liệu dư để máy phát tái tạo dòng để phòng gói dữ liệu đến không nguyên vẹn. Nếu áp dụng mã hóa nhiều tốc độ bit, gói dữ liệu sẽ chứa nhiều dòng video để một dòng hoặc tập tin có thể phục vụ cho người dùng có tốc độ nối kết khác nhau. Thông tin khác trong gói dữ liệu sẽ giúp Windows Media Player phát audio và video liên tục. Gói dữ liệu còn chứa lệnh kịch bản, dấu, và văn bản góp phần vào trình bày của phương tiện.

Tập tin Windows Media bảo đảm người xem nội dung dòng sẽ hài lòng. Để giúp đảm bảo chất lượng hơn nữa, phải phân phối nội dung dòng từ máy phục vụ Windows Media.

Tập tin mã hóa bằng Windows Media Format có phần mở rộng .wma, .wmv, hoặc .asf. Hai phần mở rộng đầu là viết tắt của Windows Media Audio và Windows Media Video, dành cho tập tin audio hoặc video được tạo bằng công cụ mã hóa. Phần mở rộng thứ ba .asf áp dụng cho tập tin Windows Media được tạo bằng phiên bản Windows Media Encoder trước 7.

Máy phục vụ Windows Media

Máy phục vụ Windows Media (máy tính chạy Windows Media Services) phân phối nội dung dòng cho người dùng qua mạng. Tương tự như máy phục vụ Web, nhưng trong khi máy phục vụ Web tải xuống dữ liệu ở tốc độ bit nhanh nhất có thể căn cứ vào tình trạng dải thông hiện tại, thì máy phục vụ Windows Media truyền dòng dữ liệu ở tốc độ bit mã hóa tập tin đã định. Trong lúc truyền dòng tập tin, máy phục vụ Windows Media giao tiếp với Windows Media Player trên máy tính của người dùng. Giả như dữ liệu thất lạc, máy phục vụ gửi lại dữ liệu. Nếu tập tin mã hóa bằng dòng nhiều tốc độ bit, máy phục vụ chuyển dòng thích hợp cho dải thông khả dụng.

Giả sử máy phục vụ Windows Media nối mạng Internet, bạn chỉ việc sao chép tập tin vào thư mục đặc biệt trên máy phục vụ. Người nối mạng Internet sẽ xem tập tin dòng bằng thao tác mở nó trong Windows Media Player 7.

Windows Media Services áp dụng giao thức khác máy phục vụ Web. Muốn mở trang Web từ máy phục vụ Web, nhập địa chỉ URL như *<http://www.microsoft.com/default.asp>*, trong đó http: quy định giao thức HTTP dùng cho máy phục vụ Web. Để truyền dòng tập tin trong Windows Media Player, bạn sẽ nhập địa chỉ theo giao thức Windows Media mms:. Chẳng hạn như xem dòng video Windows Media, địa chỉ sẽ đại loại như sau: *<mms://www.microsoft.com/MyFile.wmv>*.

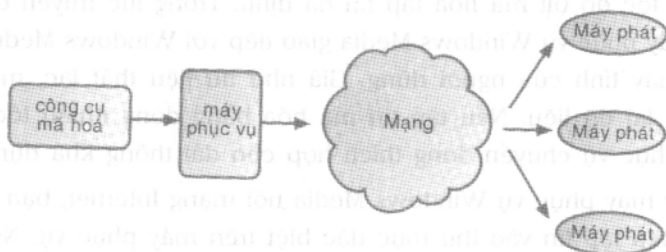
Nếu thích tập tin khả dụng qua siêu liên kết trên trang Web, hãy liên kết vào *siêu tập tin*. Siêu tập tin yêu cầu trình duyệt khởi động Windows Media Player rồi hướng Player vào tập tin dòng. Về thông tin tạo nội dung, xem Chương 14.

Tạo nội dung dòng

Nội dung dòng Windows Media đòi hỏi 3 thành phần, tuy mỗi thành phần có thể bao gồm nhiều công cụ hoặc dịch vụ.

- **Công cụ mã hóa.** Tạo tập tin Windows Media Format. Movie Maker và Windows Media Encoder mã hóa tập tin theo Windows Media Format.
- **Máy phục vụ Windows Media.** Máy phục vụ Windows chạy Windows Media Services. Máy phục vụ này sở hữu tập tin Windows Media và phát trực tiếp.
- **Máy phát Media Player.** Xem nội dung Windows Media, chẳng hạn như bộ phim.

Hình 6.2 minh họa ba thành phần kể trên.



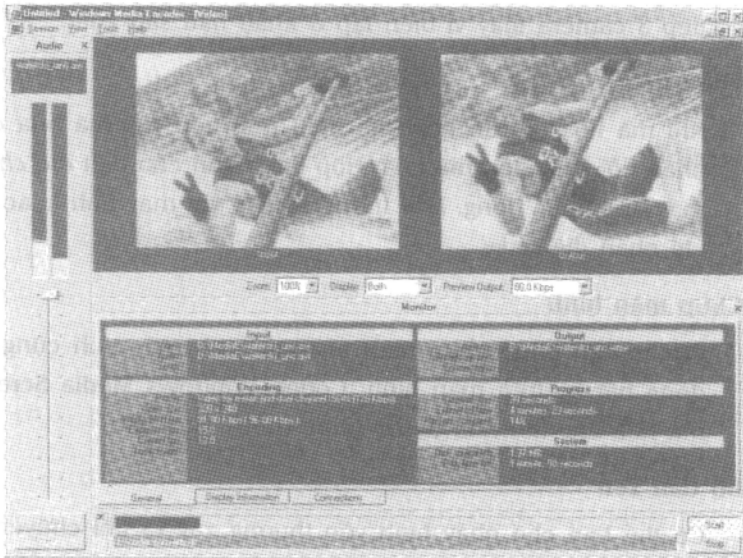
Hình 6.2 Ba thành phần chính trong Windows Media Technologies.

Để thiết lập dòng trực tiếp, Windows Media Encoder nối qua mạng với máy phục vụ Windows Media, biến nội dung mã hóa thành khả dụng đối với người chạy Windows Media Player. Máy mã hóa sẽ mã hóa dòng, máy phục vụ sẽ phục vụ nó, và máy phát sẽ phát nó. Ba thành phần trên phối hợp với nhau - hệ thống phối hợp chặt chẽ trong phân phối phương tiện qua mạng.

Nếu muốn truyền dòng phim qua mạng Internet, hãy nhờ đến người chuyên sở hữu nội dung dòng. Windows Media Services đi với hệ điều hành Windows 2000 Server, song bạn chưa chắc bỏ tiền duy trì nối kết Internet cao tốc. Chương 11 sẽ nói về các phương pháp phát hành phim.

Windows Media Encoder 7

Windows Media Encoder 7 là công cụ mã hóa sơ đẳng. Movie Maker cho phép biên tập phim, lồng hình tĩnh, sau đó mã hóa thành tập tin Windows Media Format. Chương trình mã hóa này tuy không biên tập/mã hóa hình tĩnh nhưng lại giúp bạn thực hiện tác vụ mã hóa khác, nổi tiếng trong mã hóa dòng trực tiếp như minh họa ở Hình 6.3.



Hình 6.3 Windows Media Encoder.

Những đặc tính chủ yếu của Windows Media Encoder:

Hỗ trợ nhiều nguồn

Tạo "nhóm nguồn" chứa thiết bị card mã hóa thành dòng trực tiếp hoặc tập tin. Nhập xác lập bộ mã hóa trong phiên làm việc, tiếp đó gán nhiều nhóm nguồn cho phiên làm việc. Sẽ mã hóa mỗi nguồn bằng cùng một xác lập.

Chuyển đổi nguồn tại chỗ

Giả sử gán nhiều nhóm nguồn cho phiên mã hóa trực tiếp, thì có thể chuyển đổi tại chỗ giữa các nguồn. Ví dụ, camera cắm vào nhiều card ghi hình trên máy tính, bạn dễ dàng gán từng card cho nhóm nguồn khác nhau rồi chuyển đổi giữa chúng khi truyền dòng trực tiếp. Ngoài ra, có thể mã hóa phiên làm việc trực tiếp vào tập tin và sau này biên tập trong Movie Maker, tương tự như truyền hình trực tiếp lên băng. Nếu quay đám cưới, bạn chuyển đổi trực tiếp 3 camera thay vì biên tập ở khâu hậu sản xuất.

Phản hồi

Khi mã hóa tập tin hoặc tín hiệu trực tiếp, bộ mã hóa cho bạn phản hồi diễn tiến mã hóa. Hộp thoại còn cho biết *địa chỉ IP* của máy tính nhận dòng. Máy tính giao tiếp với máy tính khác qua địa chỉ nhận diện này.

Chụp màn hình

Codec cho phép chụp hình từ màn hình máy tính cùng chuyển động bất kỳ trên màn hình. Codec Windows Media Screen giúp mã hóa các thứ như demo phần mềm máy tính.

Bỏ đan xen

Có thể hạn chế nhảy hình vốn thường xảy ra khi chuyển đổi tín hiệu truyền hình để hiển thị trên màn hình.

Khung hình chuẩn gồm 2 trường: một trường chứa dòng quét chẵn, trường kia chứa dòng quét lẻ. Quá trình kết hợp hai trường này được gọi là *đan xen* (interlacing). Hình ảnh trên màn hình máy tính không đan xen và thường có độ phân giải cao hơn ảnh truyền hình. Thường khi hiển thị video đan xen trên màn hình không đan xen, sẽ có nhảy hình. Bỏ đan xen (de-interlacing) sẽ kết hợp trường theo cách loại trừ nhảy hình.

Điện ảnh truyền hình ngược

Để hiển thị phim ảnh, chạy ở 24 khung hình/giây, trên TV chạy ở 30 khung hình/giây, khung hình dư sẽ được lồng vào video. Bạn không nhận thấy khung hình đệm này, nhưng chúng góp vào tốc độ bit và kích thước tập tin khi mã hóa. Điện ảnh truyền hình ngược (inverse telecine) giúp loại bỏ khung hình dư. Tập tin chạy ở 24 khung hình/giây và tập tin mã hóa sẽ nhỏ hơn.

Mã hóa nhiều tốc độ bit

Có thể mã hóa một tập tin chứa nhiều dòng video, mỗi dòng phát ở tốc độ bit khác nhau. Trong quá trình truyền dòng, máy phục vụ Windows Media giao tiếp với từng máy phát để xác định chất lượng phát. Khi phân phối tập tin nhiều tốc độ bit, máy phục vụ tự động đổi sang dòng video tốc độ bit thấp hơn nếu chất lượng bị ảnh hưởng do tình trạng dải thông thấp. Lúc dải thông cải thiện, nó chuyển sang dòng chất lượng cao hơn.

Windows Media Encoder SDK

Bộ phát triển phần mềm (SDK) cho phép nhà thiết kế viết chương trình tùy biến. Nếu biết sử dụng ngôn ngữ lập trình Microsoft Visual Basic hoặc C++, có thể tạo giao diện riêng và mã hóa tập tin Windows Media. Viết chương trình biên tập chẳng hạn.

Dòng trực tiếp vào Windows Media Player

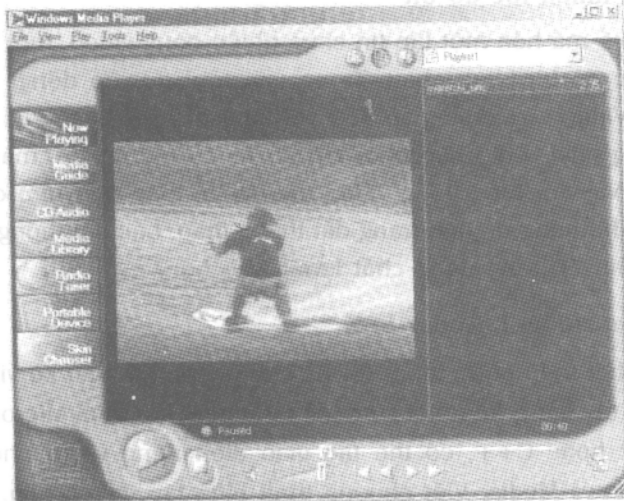
Thông thường mã hóa dòng trực tiếp vào máy phục vụ, sau đó phân phối qua mạng. Nhưng nếu muốn, từ bộ mã hóa, có thể phân phối dòng trực tiếp tới tối đa 50 máy tính. Như thế sẽ truyền dòng đến nhóm nhỏ nội mạng công ty. Giả sử định truyền dòng đến hơn 50 máy tính, phải sử dụng Windows Media Services.

Tập tin mã hóa bằng Movie Maker hoàn toàn tương thích với tập tin của Windows Media Encoder. Biên tập tập tin được tạo bằng bộ mã hóa, rồi lấy tập tin biên tập làm nguồn trong bộ mã hóa. Ví dụ, biên tập vài tập tin và bổ sung chúng dưới dạng nhóm nguồn trong bộ

mã hóa. Sau đó mã hóa dòng trực tiếp và chuyển đổi giữa các tập tin biên tập. Cài đặt Windows Media Encoder từ CD đi kèm.

Windows Media Player 7

Microsoft Windows Media Player 7 là máy phát hoàn hảo cho tập tin Windows Media. Nó còn phát MP3 cùng vô số dạng thức audio và video phổ biến khác. Hình 6.4 minh họa dòng video trong Windows Media Player.



Hình 6.4 Windows Media Player 7.

Nhấp lệnh trên thanh tác vụ bên trái để hiển thị nội dung và thông tin khác ở khu vực bên phải. Kế đến, chọn tập tin nội dung rồi phát chúng thông qua các nút điều khiển ở dưới.

Sau đây là mô tả chức năng của từng nút.

Now Playing

Chọn nội dung sẽ phát. Nếu nội dung thuần audio, chọn những chớp màu và hình học đẹp mắt thay đổi theo cường độ và độ cao của âm thanh. Có thể phóng khung hình video ra gấp đôi

hoặc bằng nửa kích thước bình thường, hoặc xem video trên toàn màn hình.

Media Guide

Player mở trang Web WindowsMedia.com nếu bạn nối mạng Internet. Từ đây, lướt qua nội dung Windows Media và địa điểm liên quan trên Web. WindowsMedia.com có đài phát thanh, đài truyền hình, sự kiện đặc biệt, dòng nhạc, phim ca nhạc, phim quảng cáo, đoạn phim giải trí.

CD Audio

Giả sử có audio CD trong ổ đĩa CD-ROM, có thể xem nội dung và phát đường ghi âm. CD Audio hiển thị thông tin như tên đường ghi âm, nghệ sĩ, và độ dài. Trong trường hợp nối mạng Internet, thì lấy album từ cơ sở dữ liệu thông tin âm nhạc. Ngoài ra, có thể sao chép nhạc từ CD vào ổ đĩa cứng. Trong suốt quá trình sao chép, nhạc sẽ được nén thông qua codec Windows Media Audio. Tập tin lưu cho phát với chất lượng cao nhưng kích thước tập tin bằng 1/8 kích thước của nhạc gốc không nén.

Media Library

Tìm kiếm nội dung trên đĩa cứng và trên thiết bị nối với máy tính. Tìm kiếm tự động sẽ kê ra hết nội dung, đồng thời sắp xếp giống như một cây thư mục. Có thể xóa, sao chép, và di chuyển nội dung; lưu địa điểm đài truyền hình ưa thích, và cất trong thư viện. Thêm một đặc tính vô cùng bổ ích nữa là danh sách phát từ đầu chí cuối hoặc theo thứ tự bất kỳ. Ví dụ, lập danh sách chiếu bộ phim ngắn cho ông bà, bao gồm *sinh nhật của Bi*, *ngày tốt nghiệp của Hải*, *lễ kỷ niệm 20 năm*.

Sao chép danh sách đường ghi âm vào thiết bị xách tay như Pocket PC. Nếu đã sao chép CD audio, sắp xếp những đường ghi âm ưa thích vào danh sách chẳng hạn như danh sách phát vài giờ nhạc cho buổi tiệc. Cũng đưa luôn liên kết tập tin phương tiện trên Internet vào danh sách.

Radio Tuner

Trong trường hợp nối mạng Internet, có thể tìm kiếm đài phát thanh theo Windows Media Technologies. Hầu hết đài phát thanh đều truyền tín hiệu qua Web. Tuy nhiên, một số đài phát lại cung cấp nội dung khác cho Web. Bên cạnh đó, số lượng đài phát thanh Internet đang tăng lên. Bạn tìm theo hình thức (nhạc rock, cổ điển, tin tức,...), tên ban nhạc, ngôn ngữ, địa điểm, tần số vô tuyến, và từ khóa.

Portable Device

Có thể sao chép nội dung từ máy tính vào *thiết bị xách tay* (portable device). Thiết bị xách tay là thiết bị lưu trữ hoặc máy phát nối vào máy tính. Thiết bị xách tay gồm có thiết bị lưu trữ và phát hàng giờ nhạc, đặt vừa trên lòng bàn tay, cùng với Pocket PC, Smart Media, ổ đĩa Iomega Jaz, ổ đĩa Zip, card CompactFlash. Nội dung trên máy tính có thể tải vào thiết bị này. Do âm nhạc được mã hóa bằng codec Windows Media Audio, nên chất lượng âm thanh sẽ tuyệt vời.

Skin Chooser

Chọn giao diện tùy biến khác cho Windows Media Player. Giao diện người dùng đồ họa được xây dựng từ thành phần đồ họa, XML, và kịch bản. Player đi với một tập hợp giao diện tùy biến. Khi chọn giao diện tùy biến, toàn bộ Play biến mất, và giao diện tùy biến trở thành phương cách chiếu phim video, sắp xếp phương tiện, lập danh sách, v.v. Có thể quay về Player bất cứ lúc nào.

Xử lý audio và video trên máy tính là công việc dễ gây nhầm lẫn và thất vọng nên nhiều người chẳng buồn thử. Hầu hết người ta đều dừng ở việc phát CD mà thôi. Tuy nhiên, máy tính còn nhiều khả năng nữa. Windows Media Player 7 mở ra tiềm năng và biến máy tính thành trung tâm phương tiện. Player tạo điều kiện xử lý dễ dàng nội dung kỹ thuật số trên máy tính, bằng cách giúp sắp xếp và xử lý những tác vụ ở hậu cảnh. Chẳng hạn như phát nội dung đòi hỏi codec

vốn không có mặt trên máy tính, Windows Media Play sẽ cố tìm và cài đặt codec đó.

Nhà thiết kế Player còn ý thức rằng máy tính không phải lúc nào cũng đặt ở nơi muốn nghe nhạc hoặc xem phim video. Thông qua tích hợp Player với thiết bị xách tay, mạng Internet, bạn có thể mang âm nhạc và phương tiện đến bất cứ đâu.

Giao diện tùy biến (Skin)

Player chuẩn vừa cung cấp chức năng, vừa là phương cách sắp xếp và tìm kiếm nội dung kỹ thuật số trên mạng Internet. Có thể chọn giao diện tùy biến khác trang bị tập hợp chức năng riêng cho Player. Hình 6.5 minh họa một giao diện tùy biến thay thế.



Hình 6.5 Giao diện tùy biến Windows Media Player.

Có thể xem phần chính của Player (phần phát nội dung audio và video) là vô hình. Muốn hiển thị khung hình video và điều khiển Player, bạn gắn giao diện tùy biến cho nó – Player thật ra chỉ là giao diện tùy biến khác. Giao diện tùy biến khác nhau thể hiện chức năng Player khác nhau. Giao diện tùy biến có thể chỉ có nút Play và Stop. Trong **Skin Chooser**, chọn một số giao diện tùy biến. Tập hợp giao diện tùy biến được đưa vào khi cài đặt Windows Media Player 7.

Giao diện tùy biến hóa phép cho giao diện Player chuẩn trở thành tác phẩm nghệ thuật, bắt mắt tới mức không nghĩ là sẽ có trên màn hình nền. Tuy nhiên, điều lý thú của giao diện tùy biến là bạn tự mình tạo ra. Chỉ cần chương trình đồ họa và Windows Media Player SDK là xong. Chương trình đồ họa sẽ giúp sức, mặc dù bạn linh hoạt hơn với chương trình hỗ trợ lớp như Adobe Photoshop. Tạo xong đồ họa, là tạo tập tin định nghĩa giao diện tùy biến XMC thông qua trình hiệu chỉnh văn bản đơn giản, Microsoft Notepad chẳng hạn. Windows Media Player SDK cung cấp lệnh hoàn chỉnh, tham chiếu, và mẫu. Trong nhiều trường hợp, chỉ việc cắt dán mã từ Windows Media Player SDK.

Tóm tắt

Phần 1 hướng dẫn làm phim; cách suy xét lại phương pháp quay video do có thể biên tập chúng trong Movie Maker. Lập kế hoạch sản xuất, viết kịch bản hoặc đề cương, quay video, biên tập cảnh quay rời rạc thành bộ phim kể chuyện.

Sau đó, thông qua Windows Media Encoder hoặc Movie Maker, biên tập tập tin trong Windows Media Format rồi phân phối phim nhờ e-mail, phương tiện vật lý như đĩa mềm, tập tin tải xuống, dòng. Có thể tạo giao diện tùy biến với bộ phim trong đó, rồi gởi hoặc làm chỗ khả dụng qua Web.

Phần 2 bàn về kỹ thuật ứng dụng Movie Maker để thu hình video, sắp xếp đoạn phim trích, biên tập phim và chia sẻ bộ phim với người khác.

Phần 2

Windows Movie Maker

Chương 7: Giới thiệu Windows Movie Maker

Chương 8: Ghi hình vào Windows Movie Maker

Chương 9: Sắp xếp đoạn phim

Chương 10: Biên tập phim

Chương 11: Chia sẻ bộ phim

CHƯƠNG 7

GIỚI THIỆU WINDOWS MOVIE MAKER

Chương này khái quát Windows Movie Maker, giải thích lệnh và tùy chọn menu, cũng như định hướng nhanh vào giao diện Movie Maker.

Movie Maker là đặc tính của hệ điều hành Windows Millennium Edition. Movie Maker giúp lấy phim ra khỏi băng video và đưa lên máy tính. Sau khi ghi hình vào máy tính, vận dụng các kỹ thuật biên tập video rồi gửi đến gia đình bạn bè qua e-mail hoặc gửi tới địa điểm Web. Bộ phim được làm và lưu trong Movie Maker áp dụng Windows Media Technologies để phát video và audio chất lượng cao với kích thước tập tin và tốc độ bit tối thiểu. Tức là thời gian tải xuống ngắn hơn và có thêm dung lượng đĩa cứng cho lưu trữ bộ phim trên máy tính.

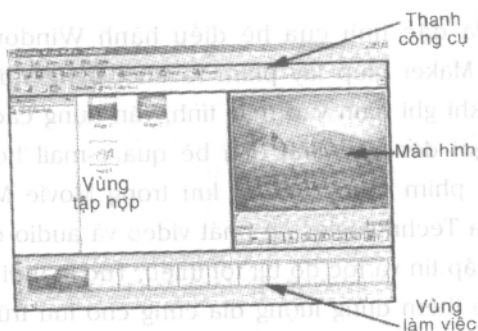
Movie Maker không dừng ở việc chuyển băng ghi hình vào máy tính, nó còn cho phép ghi hình trực tiếp vào máy tính nhờ camcorder tương tự, máy quay video kỹ thuật số, hoặc camera Web. Hoặc nhập tập tin đa phương tiện hiện có vào Movie Maker để đưa lên phim. Nếu có hình ảnh tĩnh hoặc hình ảnh đã quét vào máy tính, có thể khai thác chúng trong phim. Tất nhiên, có bộ phim nào mà không lồng tiếng? Trong Movie Maker, đệm nhạc vào bộ phim hoặc ghi âm mới, chẳng hạn như thuyết minh ở khâu biên tập.

Phần 2 hướng dẫn thực hiện tất cả tác vụ kể trên trong Movie Maker và nhiều nữa. Mục đích của chương này là giải thích những thành

phần cơ bản trong Movie Maker, hầu giúp bạn làm quen với giao diện và sẵn sàng bắt tay vào biên tập phim. Phần lớn thông tin ở chương này còn có mặt trong tập tin Help trong Windows Millennium Edition, song cung cấp ở đây cho bạn tiện nắm bắt.

Giao diện Windows Movie Maker

Giao diện cơ bản (thường thấy khi khởi động Movie Maker) được thiết kế sao cho làm phim ngay. Những thành phần cơ bản trong Movie Maker gồm có menu, thanh công cụ, màn hình, vùng tập hợp, hộp thoại, và vùng làm việc (gọi là timeline hoặc storyboard tùy theo chế độ xem được chọn). Hình 7.1 minh họa thành phần trong giao diện Movie Maker.



Hình 7.1 Giao diện Windows Movie Maker.

Menu

Phần lớn tác vụ thực hiện bằng cách chọn lệnh từ menu trong Movie Maker. Mục sau mô tả sơ lược những lệnh trên menu Movie Maker. Phím tắt, nếu có, được liệt kê trong ngoặc.

Menu File

Menu **File** cung cấp lệnh làm việc với dự án và phim trong Movie Maker. Sau đây là lệnh hiện diện trên menu File.

New, Project (CTRL + N)

Lệnh này mở dự án mới. Nếu đã mở dự án, Movie Maker nhắc lưu các thay đổi trong trường hợp chưa lưu trước khi mở dự án mới. Lúc tạo dự án mới, storyboard hoặc timeline sẽ trống không.

New, Collection

Lệnh này mở tập hợp mới. Tập hợp được dùng để lưu trữ và sắp xếp đoạn phim trích, là video, audio, hoặc tập tin hình ảnh mà bạn nhập vào Movie Maker. Chương 9 đề cập về sắp xếp tập hợp và đoạn phim trích.

Open Project (CTRL + O)

Lệnh này mở dự án hiện có trong Movie Maker. Tập tin dự án có phần mở rộng .MSWMM. Mở xong dự án, thay đổi thêm rồi lưu dưới dạng bộ phim trong Windows Media Format thông qua lệnh **Save Movie**.

Save Project (CTRL + S)

Sau khi bổ sung đoạn phim trích vào dự án và sắp xếp chúng trên storyboard hoặc timeline, cần lưu dự án. Nếu lưu dự án, sau này có thể mở và biên tập tiếp dự án cụ thể thay vì đi từ đầu. Tập tin dự án có phần mở rộng .MSWMM.

Save Project As (F12)

Lệnh này lưu dự án hiện có với tên mới. Hữu ích khi có sẵn dự án muốn dùng để lập dự án khác tương tự.

Qua lệnh này, giữ nguyên dự án gốc trong khi lấy nó để lập dự án khác mà không phải bổ sung và sắp xếp lại đoạn phim trích hiện có.

Import (Ctrl + I)

Lệnh nhập tập tin đa phương tiện hiện có vào Movie Maker. Chương 8 sẽ nói kỹ về nhập tập tin, kể cả dạng thức tập tin được hỗ trợ.

Record (CTRL + R)

Lệnh này mở hộp thoại **Record** ghi hình trực tiếp hoặc chuyển băng ghi hình vào Movie Maker. Chương 8 sẽ trình bày thành phần cụ thể trong hộp thoại **Record**, cũng thông tin liên quan đến ghi hình trong Movie Maker.

Record Narration

Lệnh này dùng để ghi thuyết minh dự án hiện hành. Chương 10 giải thích vấn đề lồng thuyết minh vào bộ phim.

Save Movie (CTRL + M)

Lệnh lưu dự án hiện hành dưới dạng bộ phim. Lưu bộ phim trong Windows Media Format, do đó có thể xem kết quả trong Windows Media Player. Về lưu bộ phim, xem Chương 11.

Send Movie To, E-mail

Lệnh lưu bộ phim rồi gửi đến tay người dùng chương trình e-mail. Chương 11 đề cập việc gửi bộ phim qua e-mail.

Send Movie To, Web Server

Lệnh lưu bộ phim, sau đó gửi tới địa điểm Web. Cho phép chia sẻ bộ phim với gia đình bạn bè qua Web. Về chi tiết gửi bộ phim đến địa điểm Web, tham khảo Chương 11.

My Videos

Lệnh mở Windows Explorer và hiển thị nội dung thư mục My Videos. Đây là vị trí mặc định của bộ phim được lưu.

Exit

Lệnh đóng Movie Maker.

Menu Edit

Menu **Edit** cho phép thay đổi dự án, tập hợp, hoặc đoạn phim trích hiện hành. Những lệnh sau hiện diện trên menu Edit.

Cut (CTRL + X)

Lệnh xóa đoạn phim trích khỏi dự án hoặc tập hợp hiện có. Thường cắt dán đoạn phim trích trên storyboard hoặc timeline khi biên tập dự án, xem Chương 10. Có thể di chuyển đoạn phim trích và tập hợp bằng thao tác kéo chúng từ chỗ này sang chỗ khác.

Copy (CTRL + C)

Lệnh sao chép đoạn phim từ tập hợp này sang tập hợp khác hoặc tạo bản sao đoạn phim được chọn trong dự án hiện hành. Khi sao chép và dán đoạn phim, bản sao sẽ được tạo. Một lần nữa, thường sao chép khi sắp xếp đoạn phim và biên tập dự án, xem Chương 9 và 10. Ngoài ra, có thể sao chép đoạn phim bằng cách kéo chúng từ vị trí này sang vị trí khác trong lúc nhấn giữ CTRL.

Paste (CTRL + V)

Lệnh dán đoạn phim đã chọn để sao chép hoặc cắt.

Delete (DEL)

Lệnh xóa đoạn phim trích hoặc tập hợp. Xóa đoạn phim trích trong vùng tập hợp, storyboard, hoặc timeline.

Select All (CTRL + A)

Lệnh chọn hết đoạn phim trong toàn bộ tập hợp hoặc dự án. Khoản mục được chọn tùy theo vị trí nhấp mouse lần cuối. Nếu nhấp mouse lần cuối trong vùng tập hợp, tất cả đoạn phim trong tập hợp hiện hành sẽ được chọn. Còn như nhấp lần cuối trong storyboard hoặc timeline, toàn bộ đoạn phim trong dự án đó được chọn.

Select Storyboard/Timeline

Lệnh chọn toàn bộ storyboard hoặc timeline. Không chọn đoạn phim trong dự án hiện hành mà chọn nguyên cả storyboard hoặc timeline, do đó chiếu hết đoạn phim đã thêm vào dự án hiện hành.

Rename (F2)

Lệnh đổi tên đoạn phim trích hoặc tập hợp trong vùng tập hợp.

Audio Levels

Lệnh mở hộp thoại **Audio Levels**, cho phép cân đối mức âm thanh giữa đường ghi âm audio và đường ghi âm video. Chương 10 đề cập vấn đề cân đối mức âm thanh.

Menu View

Menu **View** cung cấp lệnh điều khiển thành phần giao diện Movie Maker, chẳng hạn như hiển thị thanh công cụ, chuyển đổi qua lại giữa storyboard và timeline, chọn cách hiển thị đoạn phim trích trong vùng tập hợp.

Toolbars

Lệnh xác định thanh công cụ nào sẽ hiển thị trong Movie Maker. Bốn thanh công cụ là Standard, Projects, Collections, và Locations.

Status Bar

Lệnh bật tắt thanh trạng thái. Thanh trạng thái nằm dưới storyboard hoặc timeline, cung cấp thông tin về từng lệnh menu khi bạn trỏ vào hoặc chọn lệnh.

Collections

Lệnh giấu/hiển thị cây tập hợp, biểu diễn cấu trúc tập hợp. Cây tập hợp hiển thị bên cạnh cây tập hợp chính, cho biết toàn bộ đoạn phim trong tập hợp hiện được chọn.

Properties

Lệnh xem thuộc tính của đoạn phim được chọn. Về thuộc tính cụ thể của đoạn phim trích, tham khảo Chương 9.

Up One Level

Lệnh chuyển lên một cấp thư mục so với thư mục con tập hợp. Nếu đã bổ sung một tập hợp và chọn tùy chọn này, thì sẽ vào thư mục chính My Collections.

Thumbnails

Lệnh hiển thị ảnh bitmap từng đoạn phim trong vùng tập hợp.

List

Lệnh hiển thị tên đoạn phim trong vùng tập hợp.

Details

Lệnh xem thuộc tính của từng đoạn phim trong vùng tập hợp.

Storyboard

Lệnh xem dự án hiện hành trong storyboard, hiển thị trình tự đoạn phim trích.

Timeline

Lệnh xem dự án hiện hành trong khung nhìn timeline, hiển thị thời lượng của đoạn phim trích và đường ghi âm audio.

Zoom In

Lệnh giảm khoảng thời gian hiển thị trên timeline. Cho phép xem thông tin định thời chính xác hơn về đoạn phim được chèn vào dự án hiện hành.

Zoom Out

Lệnh tăng khoảng thời gian hiển thị trên timeline. Cho phép xem thông tin định thời chung về đoạn phim được lồng vào dự án hiện hành.

Options

Lệnh mở hộp thoại **Options** điều chỉnh xác lập Movie Maker. Những tùy chọn này sẽ được giải thích kỹ khi chúng liên quan đến tác vụ thực hiện.

Menu Clip

Menu **Clip** cho phép làm việc với đoạn phim trích. Hầu hết lệnh đều mang ra áp dụng khi biên tập phim. Chương 10 sẽ cung cấp thông tin chi tiết hơn về những lệnh này.

Add to Storyboard/Timeline

Lệnh bổ sung đoạn phim được chọn vào storyboard hoặc timeline. Có thể kéo đoạn phim từ vùng tập hợp rồi thả lên storyboard hoặc timeline để bổ sung đoạn phim vào dự án hiện hành.

Set Start Trim Point (CTRL + SHIFT + ←)

Lệnh ấn định điểm đầu của đoạn phim trích.

Set End Trim Point (CTRL + SHIFT + →)

Lệnh ấn định điểm cuối của đoạn phim trích.

Clear Trim Points (CTRL + SHIFT + DEL)

Lệnh xóa điểm cắt bỏ của đoạn phim được chọn trong dự án hiện hành.

Split (CTRL + SHIFT + S)

Lệnh chia một đoạn phim thành hai đoạn phim. Cho phép chia đoạn phim thành những đoạn nhỏ hơn dùng trong phim.

Combine (CTRL + SHIFT + C)

Lệnh kết hợp đoạn phim. Trong Movie Maker, có thể kết hợp đoạn phim nằm cạnh đoạn phim khác đã bị chia.

Menu Play

Menu **Play** chỉ phối hoạt động chiếu phim, bất luận đoạn phim hiển thị trong vùng tập hợp hay dự án hiện hành.

Play/Pause (SPACEBAR)

Chiếu đoạn phim chọn trên màn hình. Bao gồm chiếu một hay nhiều đoạn phim trong vùng tập hợp, hoặc đoạn phim đã bổ sung vào dự án hiện hành, tùy theo đoạn phim nào hiện được chọn.

Play Entire Storyboard/Timeline

Chiếu toàn bộ đoạn phim hiển thị trong dự án trên storyboard hoặc timeline. Khi nhấp lệnh này, nguyên cả storyboard hoặc timeline sẽ được chọn, sau đó chiếu phim trên màn hình. Lệnh này xem trước thành quả trước khi lưu dưới dạng bộ phim.

Stop (.)

Ngưng chiếu phim hoặc dự án trên màn hình.

Previous Frame (ALT + ←)

Dịch thanh tìm kiếm sang khung hình đứng trước khung hình hiện hiển thị trên màn hình.

Next Frame (ALT + →)

Dịch thanh tìm kiếm tới khung hình đứng sau khung hình hiện hiển thị trên màn hình.

Back (CTRL + →)

Lệnh chuyển tới đoạn phim đứng trước đoạn phim hiện được chọn trong dự án.

Forward (CTRL + ←)

Lệnh chuyển tới đoạn phim đứng sau đoạn phim hiện được chọn trong dự án.

Full Screen (ALT + ENTER)

Lệnh chiếu phim hoặc dự án ở chế độ toàn màn hình trên màn hình máy tính. Về chi tiết chiếu phim ở chế độ toàn màn hình, xem Chương 9.

Menu Help

Menu Help trợ giúp và cung cấp thông tin về Movie Maker. Menu này trang bị những lệnh sau:

Help Topics (F1)

Lệnh mở tập tin Help trong Movie Maker. Tập tin Help đề cập mọi đặc tính của Movie Maker.

Tour

Lệnh khởi động Windows Movie Maker Tour, cho bạn cái nhìn tổng quan về Movie Maker và đặc tính của nó.

Windows Movie Maker on the Web

Tùy chọn xem thêm thông tin về Movie Maker trên Web.

About Windows Movie Maker

Hiển thị tên, bản quyền, số hiệu phiên bản, số nhận diện sản phẩm Movie Maker.

Hộp thoại Options

Hộp thoại **Options** là nơi điều chỉnh xác lập Movie Maker. Sau đây là mô tả ngắn gọn những xác lập trong hộp thoại **Options**.

Default author name

Tên nhà sản xuất phim. Tên này hiển thị khi chiếu phim trong Windows Media Player.

Default imported photo duration

Thời lượng (tính bằng giây) hiển thị hình ảnh tĩnh khi lồng vào dự án.

Automatically create clips

Chọn làm đoạn phim khi ghi từ liệu nguồn hay nhập tập tin nguồn. Làm đoạn phim sẽ chia video thành những đoạn phim nhỏ hơn, dễ quản lý hơn mỗi lần dò nguyên khung hình mới. Khi ghi từ máy quay video kỹ thuật số, đoạn phim được sản xuất theo nhãn thời gian của camera.

Chọn ô chọn này sẽ tự động làm đoạn phim khi nhập video; khi chọn nó sẽ hiển thị từ liệu nguồn hoặc tập tin nguồn dưới dạng một đoạn phim trích trong cùng tập hợp.

Reset Warning Dialogs

Nút định lại hộp cảnh báo trong Movie Maker, chẳng hạn như cảnh báo vốn hiển thị khi chọn xóa đoạn phim khỏi tập hợp.

Chọn **Do not warn me again** trong hộp cảnh báo nếu không muốn hộp cảnh báo hiển thị trong tương lai. Nhấp **Reset Warning Dialogs** để gặp lại cảnh báo này.

Email options

Nút chọn chương trình e-mail muốn dùng khi gửi bộ phim trong thông điệp e-mail. Giả sử chương trình e-mail không có tên trong danh sách, chọn tùy chọn **As an attachment in another e-mail program**.

Temporary storage

Nơi lưu tạm bộ phim khi lưu tài liệu ghi hình dưới dạng bộ phim, gửi bộ phim qua e-mail, hoặc gửi đến máy phục vụ Web.

Import path

Vị trí nhập tập tin nguồn mặc định. Khi nhập tập tin, đây là thư mục xuất đầu lộ diện trước tiên.

Auto generate file

Tập tin phim thường được tự động tạo và lưu vào vị trí đã định cho tài liệu ghi hình khi chọn **Record time limit** trong hộp thoại **Record**, và thời hạn đã hết. Tập tin mang tên chung như Tape 1.wmv. Lưu thêm bộ phim với quy ước đặt tên y như vậy nhưng tăng con số (ví dụ, Tape 2.wmv, Tape 3.wmv,...).

Giả sử bộ phim chỉ có tiếng, nó sẽ được lưu dưới dạng tập tin Windows Media với phần mở rộng .wma (Tape 1.wma, Tape 2.wma,...).

Sử dụng thanh công cụ

Thanh công cụ thay thế cho lệnh menu tương ứng. Nút thực hiện tác vụ cũng cho kết quả y như lệnh menu. Tuy nhiên, nút cho phép thực hiện tác vụ nhanh hơn lệnh menu một chút. Có thể bật/tắt thanh công cụ bằng thao tác nhấp nút phải mouse vào thanh công cụ rồi chọn thanh công cụ từ menu tắt.

Thanh công cụ Standard

Nút trên thanh công cụ Standard cho phép thực hiện tác vụ chung. Hình 7.2 minh họa thanh công cụ Standard.



Hình 7.2 Thanh công cụ Standard.

Bảng 7.1 liệt kê tên từng nút và lệnh menu tương đương với từng nút trên thanh công cụ Standard.

Tên nút	Lệnh menu tương đương
New Project	Trên menu File , nhấp New ➔ Project
Open Project	Trên menu File , nhấp Open Project
Save Project	Trên menu File , nhấp Save Project
Cut	Trên menu Edit , nhấp Cut
Copy	Trên menu Edit , nhấp Copy
Paste	Trên menu Edit , nhấp Paste
Delete	Trên menu Edit , nhấp Delete
Properties	Trên menu View , nhấp Properties

Bảng 7.1 Nút trên thanh công cụ Standard.

Thanh công cụ Project

Nút trên thanh công cụ Project cho phép thực hiện tác vụ như ghi tư liệu nguồn, lưu và gửi bộ phim. Hình 7.3 trình bày thanh công cụ Project.



Hình 7.3 Thanh công cụ Project.

Bảng 7.2 liệt kê tên từng nút cùng lệnh menu tương ứng với từng nút trên thanh công cụ Project.

Tên nút	Lệnh menu tương đương
Save Movie	Trên menu File , nhấp Save Movie
Send (E-mail)	Trên menu File , nhấp Send Movie To ➤ E-mail
Send (Web Server)	Trên menu File , nhấp Send Movie To ➤ Web Server
Record	Trên menu File , nhấp Record

Bảng 7.2 Nút trên thanh công cụ Project.

Thanh công cụ Collections

Nút trên thanh công cụ Collections cho phép định hướng và kiểm soát diện mạo vùng tập hợp.



Hình 7.4 Nút trên thanh công cụ Project.

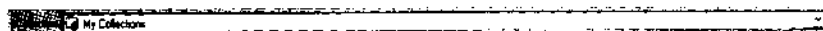
Bảng 7.3 trình bày tên nút và lệnh menu tương ứng với từng nút trong thanh công cụ Collections.

Tên nút	Lệnh menu tương đương
Up One Level	Trên menu View , nhấp Up One Level
New Collection	Trên menu File , nhấp New ➤ Collection
Collections	Trên menu View , nhấp Collections
Views (Thumbnails)	Trên menu View , nhấp Thumbnails
Views (List)	Trên menu View , nhấp List
Views (Details)	Trên menu View , nhấp Details

Bảng 7.3 Nút trên thanh công cụ Collections.

Thanh công cụ Location

Thanh công cụ Location giúp định hướng tập hợp. Hình 7.5 minh họa thanh công cụ Location. Nó cho phép tìm nhanh đoạn phim và tập hợp cụ thể. Vô cùng hữu ích nếu không hiển thị cây tập hợp bên cạnh vùng tập hợp.



Hình 7.5 Thanh công cụ Location.

Làm việc trong vùng tập hợp

Vùng tập hợp hiển thị đoạn phim đã nhập vào tập hợp. Tập hợp được liệt kê theo tên trong khung trái, còn khung phải hiển thị đoạn phim trong tập hợp được chọn. Có thể kéo đoạn phim từ vùng tập hợp sang dự án hiện hành hoặc xem chúng qua thao tác chọn đoạn phim và nhấp **Play** trên màn hình hay nhấp đúp đoạn phim.

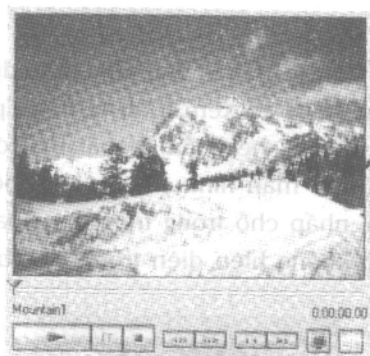
Thường làm việc trong vùng tập hợp trong lần đầu sắp xếp đoạn phim và tập hợp, và khi bổ sung đoạn phim vào dự án. Chương 9 và 10 nói về đề tài này.

Sử dụng màn hình và nút màn hình

Màn hình là nơi xem đoạn phim hoặc toàn bộ dự án. Thông qua màn hình, có thể xem trước dự án rồi mới lưu dưới dạng bộ phim.

Các nút định hướng giúp định hướng đoạn phim hoặc toàn bộ dự án. Nút bổ sung cho phép thực hiện chức năng như xem phim ở chế độ toàn màn hình hoặc chia đoạn phim thành hai đoạn phim nhỏ hơn. Bên cạnh đó, có thể kéo con trượt trên thanh tìm kiếm để vào phần cụ thể trong đoạn phim trích hoặc dự án.

Nút màn hình cho phép kiểm soát hoạt động chiếu đoạn phim hoặc dự án. Chúng thay cho lệnh trên menu **Play**. Bảng 7.4 tóm tắt tên nút và lệnh menu tương ứng.



Hình 7.6 Màn hình, thanh tìm kiếm, và nút màn hình.

Tên nút	Lệnh menu tương đương
Play	Trên menu Play , nhấp Play/Pause
Pause	Trên menu Play , nhấp Play/Pause
Stop	Trên menu Play , nhấp Stop
Previous Frame	Trên menu Play , nhấp Previous Frame
Next Frame	Trên menu Play , nhấp Next Frame
Back	Trên menu Play , nhấp Back
Forward	Trên menu Play , nhấp Forward
Full Screen	Trên menu Play , nhấp Full Screen
Split	Trên menu Clip , nhấp Split

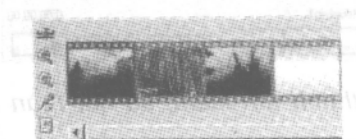
Bảng 7.4 Nút màn hình.

Sử dụng storyboard và timeline

Đôi lúc người ta ám chỉ storyboard và timeline là vùng làm việc. Chúng là hai khung nhìn khác nhau, cung cấp thông tin rõ rệt về dự án hiện hành.

Storyboard

Storyboard (xem Hình 7.7) là khung nhìn mặc định cho vùng làm việc. Trong khung nhìn này, bạn xem trình tự đoạn phim trích trong dự án và dễ dàng sắp xếp lại nếu cần. Ngoài ra, có thể xem trước đoạn phim được chọn trên màn hình - hoặc toàn bộ đoạn phim trong dự án hiện hành khi nhấp chỗ trống trên storyboard. Khác với timeline, đoạn phim audio không hiện diện trong storyboard.



Hình 7.7 *Movie Maker trong storyboard.*

Timeline

Timeline (xem Hình 7.8) cho phép xem xét hoặc sửa đổi công việc định thời gian đoạn phim trong dự án. Tận dụng các nút trong timeline để thực hiện tác vụ như thay đổi khung nhìn dự án, phóng to thu nhỏ chi tiết dự án, ghi thuyết minh, hoặc điều chỉnh mức âm thanh. Để cắt bỏ đoạn phim ngoài ý muốn, sử dụng trim handle vốn hiển thị khi chọn đoạn phim.



Hình 7.8 *Movie Maker trên timeline.*

Xem trước đoạn phim được chọn trên màn hình - hoặc toàn bộ đoạn phim trong dự án hiện hành khi nhấp chỗ trống trong vùng làm việc.

Tạo chuyển cảnh giữa hai đoạn phim kế cận bằng thao tác phù chủng đoạn phim. Đối với chi tiết về biên tập phim trong timeline, xem Chương 10.

CHƯƠNG 8

GHI HÌNH VÀO WINDOWS MOVIE MAKER

Bước khởi đầu trong quá trình làm phim với Windows Movie Maker là đưa video và tập tin phương tiện hiện có vào Movie Maker. Có thể thực hiện qua vô số cách như nhập tập tin hiện có (hình ảnh tĩnh, audio, và video) hoặc ghi hình vào máy tính. Ghi hình vào máy tính đồng nghĩa với sử dụng camera Web, camcorder tương tự, máy quay video kỹ thuật số, hoặc VCR, kèm theo card bắt giữ, để ghi trực tiếp hoặc từ băng vào Movie Maker. Máy tính có thể gắn nhiều thiết bị bắt giữ. Thông qua kết hợp phương tiện với đặc tính biên tập sẵn có trong Movie Maker, bạn dễ dàng làm bộ phim chia sẻ với gia đình bạn bè qua e-mail hoặc Web.

Nối thiết bị bắt giữ

Bước ghi hình đầu tiên có Movie Maker là lắp đặt và lập cấu hình thiết bị bắt giữ. Thiết bị có thể bao gồm camera tương tự, máy quay video kỹ thuật số, VCR, camera Web hoặc chỉ là micro.

Trước khi khai thác thiết bị bắt giữ, phải cài đúng phần mềm và trình điều khiển trên máy tính. Microsoft Windows Millennium Edition nhận diện nhiều thiết bị bắt giữ và thiết bị ngoại vi thông dụng hiện nay. Nhiều khi phần cứng đi với phần mềm cần cài đặt rồi mới khai thác thiết bị cụ thể. Lúc cài đặt thiết bị, nhớ tham khảo tài liệu đi kèm nhằm bảo đảm cài thiết bị thỏa đáng.

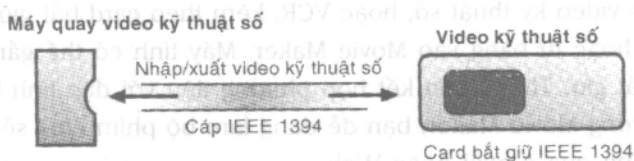
Do có vô số phần cứng, nên khó mà liệt kê từng cấu hình khả dĩ. Tuy nhiên, danh sách dưới đây mô tả một số thiết bị bắt giữ cơ bản,

đồng thời giải thích cách nối chúng vào máy tính. Tùy theo thiết bị bắt giữ và phần cứng liên quan trên PC mà sẽ áp dụng cấu hình được nêu sau đây hay không.

Máy quay video kỹ thuật số nối vào card IEEE 1394 (FireWire)

Muốn đạt chất lượng cao nhất từ máy quay video kỹ thuật số, nên cài card bắt giữ IEEE 1394 trên máy tính.

Khi nối máy quay video kỹ thuật số vào card IEEE 1394, bạn sẽ nhận được hình ảnh chất lượng cao từ máy quay video kỹ thuật số. Card IEEE 1394 chỉ là phần cứng chuyển thông tin đến PC. Vì dữ liệu đã ở dạng thức số, nên có thể đọc chuyển trực tiếp vào máy tính mà khỏi cần thay đổi bit thật của video và audio. Việc này dẫn đến video chất lượng cao nhất khi sử dụng máy quay video tiêu dùng. Hình 8.1 minh họa nối kết này.



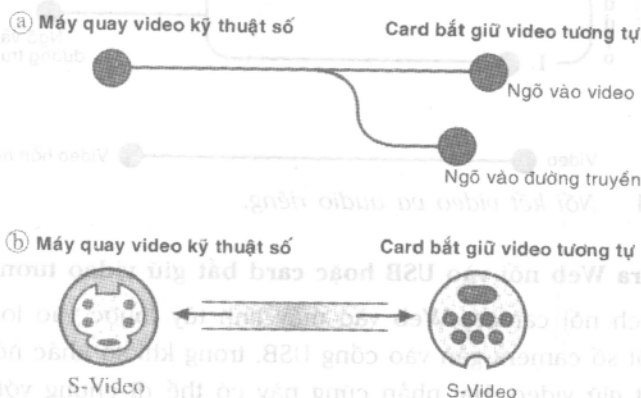
Hình 8.1 Nối camcorder DV vào card bắt giữ IEEE 1394.

Máy quay video kỹ thuật số nối vào card bắt giữ video tương tự

Dẫu có máy quay video kỹ thuật số đi chăng nữa, có lẽ bạn chưa nắm trong tay card IEEE 1394. Vẫn khai thác được máy quay video kỹ thuật số miễn là có cài card bắt giữ video khác trên máy tính. Nhưng nếu chuyển video theo cách này, từ thiết bị kỹ thuật số sang card bắt giữ tương tự, chất lượng sẽ giảm sút. Đó là do thay đổi dữ liệu chuyển tới card trước khi máy tính xử lý nó. Hình 8.2a trình bày nối kết này.

Khi nối thiết bị video kỹ thuật số theo phương pháp này, có hai loại ngõ vào chính: S-video hoặc video hỗn hợp. Cả hai đều làm

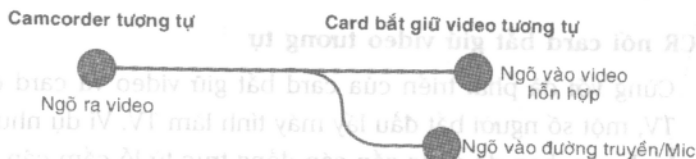
chất lượng giảm sút nếu đem so sánh với card bắt giữ IEEE 1394. Giả sử có bộ nối thích hợp và phần cứng chuyển S-video hoặc video hỗn hợp, có lẽ bạn sẽ chọn S-video bởi nó cho hình ảnh âm thanh chất lượng cao hơn. Hình 8.2b đưa ra nối kết này.



Hình 8.2 Nối máy quay video kỹ thuật số với ngõ vào S-video hoặc hỗn hợp tương tự.

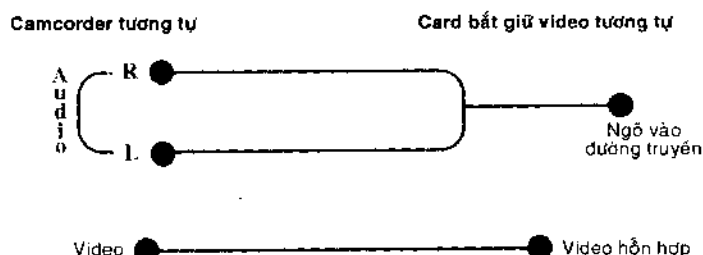
Camcorder tương tự nối vào card bắt giữ video tương tự

Camcorder tương tự bao gồm những camera ghi hình ở hình thức như 8mm, Hi-8, VHS, và S-VHS. Khi ghi hình từ camera tương tự vào card bắt giữ tương tự, bạn sẽ không có chất lượng hình ảnh như của máy quay video kỹ thuật số và card bắt giữ IEEE 1394. Tuy nhiên, khi khai thác thiết bị tương tự, có thể tận dụng phần mềm đi với card bắt giữ để thay đổi một số khía cạnh video như sắc độ, độ bão hòa, độ chói, độ tương phản, và âm lượng. Hình 8.3 minh họa nối kết camcorder tương tự.



Hình 8.3 Nối camcorder tương tự với card bắt giữ tương tự.

Một số camcorder tương tự có nối kết video và audio riêng. Ở cấu hình này, ngõ vào đại loại như minh họa ở Hình 8.4.



Hình 8.4 Nối kết video và audio riêng.

Camera Web nối vào USB hoặc card bắt giữ video tương tự

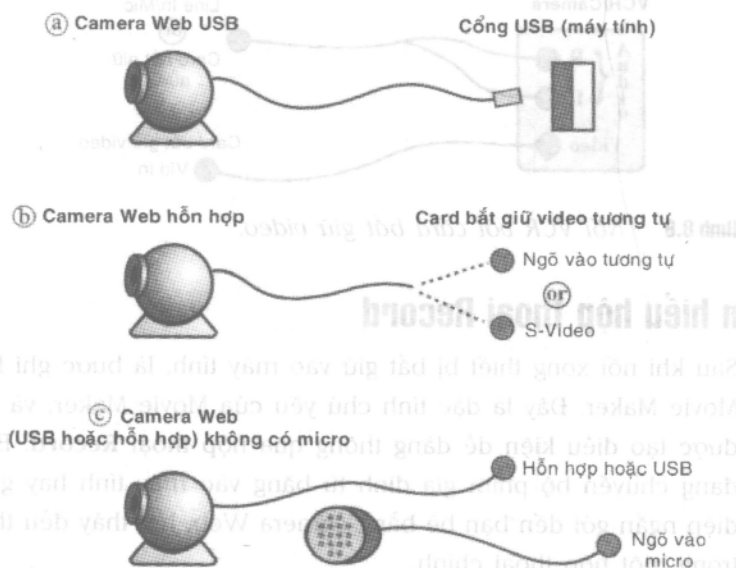
Cách nối camera Web vào máy tính tùy thuộc vào loại camera. Một số camera gắn vào cổng USB, trong khi số khác nối vào card bắt giữ video. Hai phần cứng này có thể đi chung với nhau hay phải mua riêng. Một số camera nối card bắt giữ video bất kỳ, số camera Web khác mang tính độc quyền, tức là phải có card do nhà sản xuất camera Web quy định. Tham khảo tài liệu đi kèm để xác định card nào áp dụng cho camera Web của mình.

Bên cạnh đó, camera Web cài sẵn micro, trong khi số khác thì không. Nếu như camera Web không gắn sẵn micro, cần micro riêng để thu âm. Cắm nó vào lỗ cắm (thường ghi là Mic) trên máy tính hoặc card âm thanh. Còn như không có micro và camera Web không lắp sẵn, bạn khó lòng thu âm mà thiếu thiết bị bắt giữ khác như camcorder chẳng hạn.

Hình 8.5 đưa ra nối kết camera Web. Để ý nối kết phụ thuộc vào loại camera Web đang dùng.

VCR nối card bắt giữ video tương tự

Cùng với đà phát triển của card bắt giữ video và card điều chỉnh TV, một số người bắt đầu lấy máy tính làm TV. Ví dụ như có truyền hình cáp, bạn dễ dàng gắn cáp đồng trục từ lỗ cắm cáp trên tường hoặc hộp giải mã cáp (cable decoder box) vào VCR. Để hoàn



Hình 8.5 Nối camera Web.

chính cấu hình, bạn cắm ngõ ra video và mối nối audio thích hợp vào máy tính. Ngõ ra video sẽ đi vào lỗ cắm video trên card bắt giữ video (thường ghi là composite), và lỗ cắm audio sẽ đi vào card âm thanh.

Giả sử bộ phim gia đình nằm trên băng VHS chuẩn, đây là cách đưa bộ phim vào Movie Maker.

- ☆ **GHI CHÚ** Trong trường hợp VCR và card bắt giữ video đều cho nối S-video, có thể nối chúng với cáp đơn S-video để truyền cả hình ảnh lẫn âm thanh. Xem tài liệu đi kèm với VCR và card để biết thêm thông tin về nối kết S-video. S-video cho chất lượng hình ảnh và âm thanh cao hơn nối kết video hỗn hợp.

Hình 8.6 minh họa việc nối VCR vào card trên máy tính.

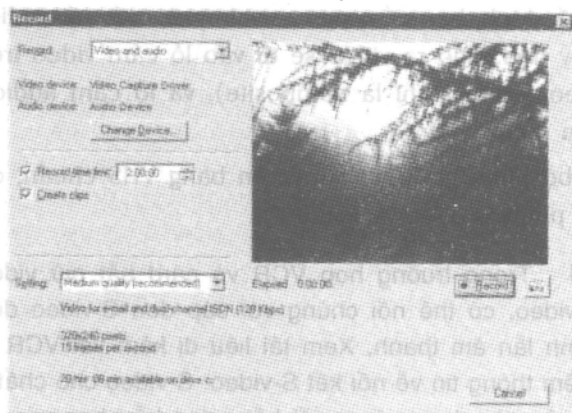


Hình 8.6 Nối VCR với card bắt giữ video.

Tìm hiểu hộp thoại Record

Sau khi nối xong thiết bị bắt giữ vào máy tính, là bước ghi hình vào Movie Maker. Đây là đặc tính chủ yếu của Movie Maker, và ghi hình được tạo điều kiện dễ dàng thông qua hộp thoại **Record**. Bất kể là đang chuyển bộ phim gia đình từ băng vào máy tính hay ghi thông điệp ngắn gởi đến bạn bè bằng camera Web, hết thảy đều thực hiện trong một hộp thoại chính.

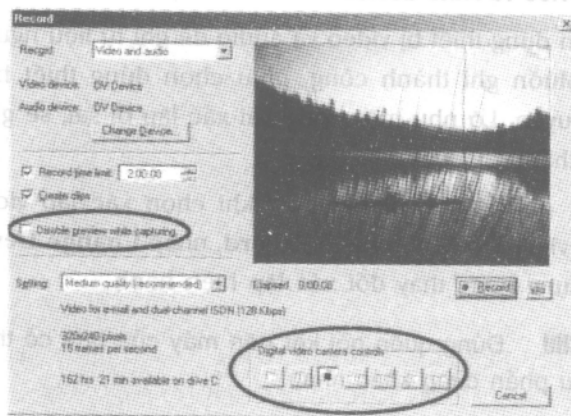
Hình 8.7 cho thấy hộp thoại khi máy tính không dò tìm máy quay video kỹ thuật số hoặc máy quay video kỹ thuật số ở chế độ Camera.



Hình 8.7 Hộp thoại Record.

☆ **GHI CHÚ** Có lẽ bạn không có thiết bị như liệt kê trong Hình 8.7. Như đã nói ở trước, Movie Maker hỗ trợ vô số thiết bị bắt giữ.

Hộp thoại cung cấp thêm tập hợp điều khiển và tùy chọn khác nếu có máy quay video kỹ thuật số nối vào máy tính và bật sang chế độ VCR hoặc VTR, chế độ thu băng vào Movie Maker. Hình 8.8 khoanh tròn tập hợp điều khiển và tùy chọn bổ sung.



Hình 8.8 Hộp thoại Record khi thiết bị video kỹ thuật số nối máy tính ở chế độ VCR.

Trước khi ghi băng vào Movie Maker, cần nắm vững những đặc tính trong hộp thoại **Record**. Mục sau mô tả chi tiết các thành phần trong hộp thoại này.

Record

Khi ghi, có thể chọn ghi hình, ghi âm, hoặc cả hai. Nhiều khi sẽ ghi cả hình lẫn tiếng trong bộ phim đang chuyển vào Movie Maker. Suy cho cùng, hầu hết phim gia đình đều có hình ảnh gia đình bạn bè cùng lời thoại diễn tả cả tính của họ.

Nhưng có lúc bạn chỉ thích ghi hình bởi bản thân muốn thuyết minh cảnh phim và lồng tiếng. Thành thạo lời thoại trong phim không góp phần vào bộ phim hoặc chất lượng âm thanh trong phim không đúng như dự kiến. Trong trường hợp này, chỉ ghi hình, bổ sung đoạn phim vào dự án hiện hành rồi thu thuyết minh cảnh phim, người, hoặc hình ảnh. Về thu thuyết minh, xem thêm Chương 10.

Video device và Auto device

Cần chọn đúng thiết bị video và audio để ghi tư liệu nguồn vào Movie Maker. Muốn ghi thành công, phải chọn đúng thiết bị và ngõ vào đường truyền. Lỡ như một trong hai xác lập bị sai, sẽ ghi hình và ghi âm bất thành.

Bảng 8.1 đưa ra cấu hình chung khi chọn xác lập video device và audio device. Trong hộp thoại **Record**, nhấp **Change Device** xem thiết bị khả dụng hoặc thay đổi xác lập hiện hành.

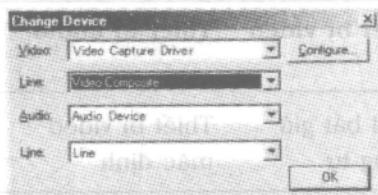
☆ **GHI CHÚ** Đừng quên nối kết trên máy của bạn có thể khác do có nhiều phần cứng khác nhau.

☆ **GHI CHÚ** Dẫu không có thiết bị bắt giữ, nhưng vẫn dùng được Movie Maker. Tuy nhiên, sẽ khó lòng ghi trực tiếp vào Movie Maker; chỉ nhập tập tin phương tiện hiện có để sử dụng trong phim.

Đối với thiết bị bắt giữ video hiện nay, có hai loại tiêu chuẩn trình điều khiển cơ bản: Microsoft Video for Windows (VFW) và Windows Driver Model (WDM). Khác biệt duy nhất là hộp thoại và chọn lựa khi lập cấu hình thiết bị. Qua hộp thoại hiển thị sau khi nhấp **Change Device** trong hộp thoại **Record**, bạn sẽ biết thiết bị theo tiêu chuẩn nào. Thiết bị dùng trình điều khiển WDM sẽ có hộp thoại với thêm tùy chọn Line nếu thiết bị có nhiều ngõ vào đường truyền, trong khi thiết bị dùng trình điều khiển VFW (hoặc thiết bị WDM có một ngõ vào đường truyền duy nhất) không cung cấp tùy chọn này.

Tác vụ	Thiết bị video	Thiết bị audio	Ngõ vào đường truyền
Ghi hình và tiếng từ băng tương tự	Card bắt giữ tương tự	Thiết bị video mặc định	Line In
Ghi hình và tiếng từ băng video kỹ thuật số (card IEEE 1394)	Máy quay video kỹ thuật số hoặc VCR	Máy quay video kỹ thuật số hoặc VCR (cần tăng âm lượng của camera hoặc VCR để nghe tiếng trong phim không nghe trên máy tính)	(Đã chọn hoặc không áp dụng)
Ghi hình và tiếng từ băng video kỹ thuật số (card bắt giữ video tương tự)	Card bắt giữ tương tự	Thiết bị audio mặc định	Line In
Ghi hình trực tiếp và tiếng đi kèm từ camera Web có sẵn micro	Camera Web	Micro trên camera Web (phải chọn làm thiết bị audio)	(đã chọn hoặc không áp dụng)
Ghi hình trực tiếp và tiếng đi kèm từ camera Web không có micro	Camera Web	Thiết bị audio mặc định	Micro hoặc Mic (nếu có micro gắn vào máy tính)

Bảng 8.1 Xác lập video device và audio device.

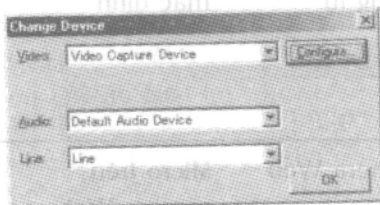


Hình 8.9 Hộp thoại *Change Device* cho thiết bị dùng trình điều khiển WDM và có nhiều vào đường truyền.

Hai tình huống sau đây mô tả việc lập cấu hình thiết bị VFW và thiết bị dùng trình điều khiển WDM. Thiết bị có thể là camera Web hoặc camcorder tương tự.

Lập cấu hình thiết bị video tương tự (trình điều khiển VFW)

1. Trong hộp thoại **Record**, nhấp **Change Device**. Hộp thoại **Change Device** hiện ra như trong Hình 8.10.



Hình 8.10 Hộp thoại *Change Device* cho thiết bị dùng trình điều khiển VFW.

2. Trong hộp thoại **Change Device**, chọn thiết bị muốn dùng rồi nhấp **Configure**.
3. Trong hộp thoại **Properties**, nhấp **Video Source**. Hộp thoại này tùy thuộc vào nhà sản xuất thiết bị bắt giữ và phần mềm đi kèm.

Thông thường điều khiển các xác lập như sau:

- Nối kết video.
- Kích thước hình ảnh.

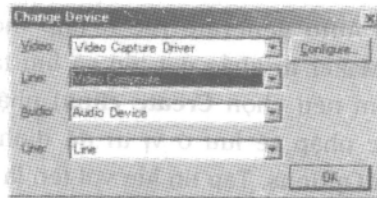
- Tiêu chuẩn, thường là NTSC hoặc PAL. NTSC là tiêu chuẩn ở Bắc Mỹ, PAL là tiêu chuẩn châu Âu.
- Dạng thức hình ảnh.
- Độ chói, độ tương phản, sắc độ, và độ bão hòa.

4. Nhấp **OK** hoặc **Close**.

5. Sau khi thực hiện các thay đổi cho thiết bị **Audio** và gõ vào **Line** thích hợp, nhấp **OK** trong hộp thoại **Change Device** quay về hộp thoại chính **Record**.

Lập cấu hình thiết bị video tương tự (trình điều khiển WDM)

1. Trong hộp thoại **Record**, nhấp **Change Device**. Đối với thiết bị dùng trình điều khiển WDM và có nhiều ngõ vào đường truyền, hộp thoại **Change Device** xuất hiện như minh họa ở Hình 8.11.



Hình 8.11 Hộp thoại **Change Device** cho thiết bị có nhiều ngõ vào đường truyền và dùng trình điều khiển WDM.

2. Trong hộp thoại **Change Device**, chọn thiết bị **Video** muốn dùng, kế đó chọn **Line**. Xác lập tùy vào cách nối camera với card bắt giữ.
3. Trong hộp thoại **Change Device**, nhấp **Configure**.
4. Trong hộp thoại **Properties**, nhấp **Video Source**. Hộp thoại này phụ thuộc vào nhà sản xuất thiết bị bắt giữ và phần mềm đi kèm. Do đó có thể thấy tên hơi khác với **Video Source**.

Thông thường kiểm soát các xác lập sau:

- Tiêu chuẩn, thường là NTSC hoặc PAL. NTSC là tiêu chuẩn ở Bắc Mỹ, còn PAL là tiêu chuẩn châu Âu.

- Điều khiển camera (quay quét ngang, quay quét dọc,...)
- Xác lập như độ chói, độ tương phản, sắc độ, và độ bão hòa.

5. Nhấp OK hoặc Close.

- 6.** Sau khi thực hiện các thay đổi cho thiết bị **Audio** và gõ vào **Line**, nhấp **OK** trong hộp thoại **Change Device** trở về hộp thoại chính **Record** và tiếp tục ấn định xác lập.

Record time limit

Tùy chọn **Record time limit** cho phép ấn định thời lượng ghi tối đa. Giá trị trong tùy chọn này ở hình thức hh:mm:ss (giờ:phút:giây). Khi ấn định thời hạn, Movie Maker tự động ngưng ghi lúc hết giờ. Rất hữu ích nếu đang ghi băng dài, kéo dài một hai giờ liền. Cho phép thực hiện tác vụ khác trên máy tính trong lúc bộ phim ghi vào Movie Maker. Hết giờ, bạn được nhắc cung cấp tên và lưu tập tin phim.

Nếu đã chọn **Auto generate file** ở hộp thoại **Options** trong menu **View**, Movie Maker tự khắc đặt tên và lưu tập tin. Đoạn phim (hoặc các đoạn phim nếu chọn **Create clips**) nhập vào tập hợp mới. Tập tin video thực nhập sẽ lưu ở vị trí đã định trong vùng **Record file** của hộp thoại **Options**. Tập tin lưu với tên là Tape1.wmv, Tape2.wmv, v.v. Giả sử chọn **Audio only**, tập tin lưu sẽ mang tên Tape1.wma, Tape2 .wma,...

Thời hạn ghi phụ thuộc vào dung lượng đĩa cứng khả dụng trên máy tính. Nếu ấn định thời lượng vượt quá dung lượng đĩa cứng khả dụng, thời hạn tự động ấn định theo dung lượng đĩa cứng tối đa và mức chất lượng được chọn. Đặt trường hợp ấn định tùy chọn **Record time limit** là 2 giờ và đã định **Medium quality**, nhưng chỉ có dung lượng đĩa đúng 1 giờ, **Record time limit** sẽ tự khắc ấn định ở 1:00:00. Giả sử nội dung muốn ghi vào Movie Maker đòi hỏi thêm dung lượng đĩa, thì phải giải phóng không gian đĩa cứng, chọn xác lập chất lượng thấp hơn, hoặc ổ đĩa khác.

Trong quá trình ghi, cần tối thiểu 300 MB dung lượng đĩa trống trên ổ đĩa hệ thống (ổ đĩa có cài hệ điều hành Windows Millennium Edition trên đó). Giả như Windows Millennium Edition cài trên ổ đĩa

C, thì đây là ổ đĩa hệ thống. Nếu ổ đĩa đã định trong hộp **Temporary Storage** của hộp thoại **Options** trùng với ổ đĩa hệ thống, bạn chỉ còn lưu ghi nội dung lưu được trên ổ đĩa trên 300 MB. Giả thiết trên ổ đĩa hệ thống có 301 MB dung lượng đĩa trống và **Temporary Storage** ấn định ở ổ đĩa này, bạn chỉ có 1 MB để ghi mà thôi. Bảng 8.2 trình bày các yêu cầu ổ đĩa.

Ổ đĩa	Dung lượng đĩa trống trên ổ đĩa (MB)
Ổ đĩa hệ thống	300
Tập tin trao đổi	25 (luôn trên ổ đĩa hệ thống)
Tập hợp	50 (luôn trên ổ đĩa hệ thống)
Không phải hệ thống	0

Bảng 8.2 Dung lượng đĩa cần thiết cho ổ đĩa trên máy tính.

Create clips

Nếu đang ghi băng dài một hai tiếng, định hướng và di chuyển trên toàn bộ tập tin để tìm đoạn cụ thể sẽ mất nhiều thời gian. Tùy chọn **Create clips** cho phép dò cảnh quay trong Movie Maker, trong đó tạo đoạn phim mới mỗi lần dò khung hình khác hẳn.

✧ **GHI CHÚ** Có thể vô hiệu hóa vĩnh viễn tùy chọn **Create clips** bằng cách khử chọn **Automatically create clips** trong hộp thoại **Options**. Giả sử chọn tùy chọn này, **Create clips** trong hộp thoại **Record** sẽ bị xóa chọn, và nội dung hiển thị dưới dạng một đoạn phim trích trong **Movie Maker**.

Disable preview while capturing

Thiết bị kỹ thuật số ngốn lượng lớn tài nguyên hệ thống trên máy tính. Đến phiên điều này ảnh hưởng đến hiệu suất thi hành của máy tính và chất lượng video. Một cách giảm nhẹ áp lực đặt lên hệ thống máy tính là chọn **Disable preview while capturing**. Nếu chọn tùy chọn này, bạn sẽ không thấy khung xem trước bộ phim trong hộp

thoại **Record** khi đang sao chép băng từ máy quay video kỹ thuật số vào máy tính. Nhiều máy quay video kỹ thuật số trang bị khung LCD cho bạn xem phim trong lúc ghi vào Movie Maker.

Tùy chọn này chỉ hiện hữu khi đã dò thiết bị video kỹ thuật số và thiết bị ấn định ở chế độ playback. Nếu không có thiết bị video kỹ thuật số, tùy chọn sẽ vô hiệu khi ghi trong Movie Maker.

Nút Take photo

Thình thoảng có đoạn phim dường như nói lên tất cả. Trong Movie Maker, chụp khung hình đơn bằng nút **Take photo**. Lúc bạn chụp hình, hình ảnh lưu vào máy tính dưới dạng tập tin hình ảnh JPEG, và đoạn phim trích tự động nhập vào tập hợp hiện được chọn. Sau đó, bổ sung hình ảnh này vào dự án hiện hành.

Cũng như khi lưu tập tin video, tập tin ảnh tĩnh JPEG lưu vào thư mục My Videos, dấu để dàng thay đổi vị trí lưu hình chụp trên máy tính.

✧ **GHI CHÚ** Thời lượng hiển thị hình chụp khi chèn vào dự án phụ thuộc vào thời gian đã định trong **Default imported photo duration (seconds)** của hộp thoại **Options**. Để ấn định khoảng thời gian mặc định, gõ khoảng thời gian hiển thị hình chụp trong dự án trước khi nhấp nút **Take photo** hoặc nhập cảnh tĩnh khác vào Movie Maker.

Record

Công đoạn cuối là nhấp nút **Record** khởi ghi bộ phim. Sau khi nhấp nút này, từ Recording sẽ nhấp nháy, cho biết đang ghi và thời gian trôi qua sẽ hiển thị bên cạnh. Sau khi khởi ghi, nút này biến thành **Stop**, nhấp nó khi muốn ngừng ghi.

Tùy chọn chất lượng

Chất lượng bộ phim lệ thuộc vào chất lượng tư liệu nguồn. Bởi vậy, cần chọn giá trị thích hợp tùy chọn **Setting**. Nguyên tắc là ghi với xác lập **Medium quality** hoặc **High quality**. Nên nhớ rằng nếu muốn

giảm kích thước tập tin, có thể lưu bộ phim ở chất lượng thấp hơn sau khi đã ghi vào Movie Maker.

Tùy chọn **Setting** trong Movie Maker tác động đến những khía cạnh sau của hình ảnh và âm thanh ghi được:

- ▷ Kích thước màn hình hiển thị bộ phim khi người dùng xem nó trong Windows Media Player.
- ▷ Số khung hình video/giây.
- ▷ Tốc độ bit video.
- ▷ Chất lượng âm thanh trong bộ phim.
- ▷ Tốc độ bit audio.

Giả sử ghi theo xác lập **Medium quality** hoặc **High quality**, video sẽ hiển thị ở 320×240 pixel trong cả hai profile; tuy nhiên, xác lập **High quality** chụp 30 khung hình/giây, còn xác lập **Medium quality** chỉ chụp 15 khung hình/giây. Nói chung, độ nhuyển của chuyển động trong phim tăng theo số khung hình/giây. Bên cạnh đó, chất lượng audio ở tốc độ lớn hơn so với xác lập **Medium quality**. Đừng quên chất lượng hình ảnh âm thanh trong phim có quan hệ mật thiết với chất lượng ghi ban đầu.

Có lẽ bạn sẽ hỏi "Nếu xác lập **High quality** cao hơn, sao không chọn luôn cho rồi?" Về cơ bản, câu trả lời là dung lượng đĩa. Bộ phim lưu với xác lập **High quality** chiếm gấp đôi dung lượng đĩa trên máy tính so với cùng nội dung đó ghi ở xác lập **Medium quality**. Khi cân nhắc tùy chọn **Setting**, hãy xét tới nội dung (nếu đang ghi trực tiếp từ camcorder hoặc camera Web).

Giả sử đang ghi hình một cuộc đua xe, hẳn bạn sẽ muốn áp dụng tùy chọn **High quality**. Đặt trường hợp chọn tùy chọn **Medium quality** hoặc **Low quality**, chuyển động của chiếc xe sẽ không đều và cà giựt do không đủ thông tin, tức bit, trong video để đáp ứng chuyển động nhanh của xe hơi. Tiếng đua xe cũng rõ hơn nếu chọn **High quality**.

Còn đối với video không chứa nhiều chuyển động, chẳng hạn như người ngồi nói chuyện trong bữa tiệc sinh nhật, có thể chọn xác lập **Medium quality** một cách an toàn.

Nếu chọn **Audio only** khi ghi, thì chỉ ghi phần tiếng trong phim. Profile để lưu tập tin audio thay đổi. Profile chỉ chứa thông tin audio; chúng không có thông tin video bởi không ghi hình. Xác lập **Low quality**, **Medium quality**, và **High quality** vẫn tồn tại; duy nội dung mô tả profile và nội dung lưu là khác. Ví dụ như chọn **Audio only** rồi chọn xác lập **Medium quality**, mô tả profile sẽ là "Audio for CD-quality (96 Kbps stereo)" và chỉ ghi âm. Nhưng nếu chọn ghi **Audio and video** hoặc **Video only**, mô tả xác lập **Medium quality** là "Video for e-mail and dual-channel ISDN (128 Kbps)", ghi hình lẫn tiếng, hoặc hình không.

Đối với tất cả profile, bất luận chọn **Video and audio**, **Audio only**, hay **Video only**, bạn sẽ nhận thấy thông tin bên dưới xác lập cũng thay đổi, chẳng hạn như tên profile, xác lập, và lượng tư liệu ghi được ở xác lập đó.

Thời lượng còn lại căn cứ trên dung lượng đĩa khả dụng. Movie Maker xác định dung lượng đĩa theo ổ đĩa đã định trong vùng **Record file** của hộp thoại **Options** khi chọn **Auto generate file**. Giả như không chọn tùy chọn **Auto generate file**, Movie Maker rà soát dung lượng trên ổ đĩa đã định trong **Temporary storage** của hộp thoại **Options**. Cần biết nếu có nhiều ổ đĩa cứng bởi có thể chọn ổ đĩa nào sẽ lưu bộ phim.

Theo thông lệ, tốt nhất là chọn chất lượng cao khi ghi. Nếu chọn ghi ở chất lượng thấp, rồi lưu bộ phim ở chất lượng cao, chất lượng bộ phim sẽ không tăng. Còn muốn tăng chất lượng bộ phim đã lưu, bạn phải ghi lại nội dung ở chất lượng cao hơn, tái tạo dự án, sau đó lưu lại bộ phim ở chất lượng cao.

Xác lập chất lượng trong quá trình ghi trùng với xác lập khi lưu và gởi bộ phim. Tuy nhiên, khi lưu bộ phim đính gởi qua e-mail hoặc Web, cần cân nhắc các yếu tố khác như tốc độ nối kết Internet và

dải thông. Về chọn xác lập chất lượng khi lưu và chia sẻ bộ phim với người khác, xem Chương 11.

Điều khiển video kỹ thuật số

Các điều khiển máy quay video kỹ thuật số cho phép điều khiển máy quay video kỹ thuật số thông qua Movie Maker. Chúng chỉ xuất hiện khi camera ở chế độ playback (thường ghi là VCR hoặc VTR trên camera) và nối card IEEE 1394. Những điều khiển trong Movie Maker giúp chiếu phim, ngưng chiếu phim hoặc ghi từ máy tính. Nhờ hoàn toàn kiểm soát hoạt động ghi trong Movie Maker, bạn khỏi phải chuyển đổi qua lại giữa các điều khiển trên máy quay video kỹ thuật số và Movie Maker

Ghi nguồn trực tiếp

Thỉnh thoảng, bạn muốn ghi trực tiếp trong Movie Maker. Ví dụ, bạn sáng tác thông điệp video đơn giản bằng camera Web rồi gửi lời chào đến bạn bè qua e-mail. Đây là công dụng phổ biến của camera Web. Có lẽ còn một lý do khác để ghi trực tiếp. Chẳng hạn, bạn dự tiệc sinh nhật, trong đó mọi người tụ tập ở một nơi và camcorder hoặc máy quay video kỹ thuật số nối máy tính và ghi hình trực tiếp vào Movie Maker.

Nếu muốn ghi trực tiếp vào Movie Maker, cần tối thiểu một số thiết bị sau:

- Máy quay video kỹ thuật số
- Camera Web
- Camcorder tương tự
- Card điều chỉnh TV

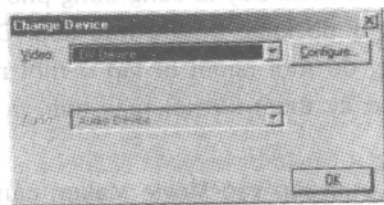
Tình huống sau mô tả cách ghi băng thông điệp video ngắn cho bộ phim. Do có đủ loại thiết bị ghi trực tiếp vào Movie Maker, nên sẽ trình bày hai phương pháp thông dụng nhất: từ camcorder (video kỹ thuật số hoặc tương tự) và từ camera Web. Cả hai tình huống đều hướng tới tác vụ chung là tạo lời chào.

Ghi trực tiếp từ camcorder (video kỹ thuật số hoặc tương tự)

1. Nhớ nối đúng cách camcorder vào máy tính.
2. Bật camera sang vị trí **Camera** (hoặc ở vị trí cần thiết nếu muốn ghi). Camera lúc này ở chế độ Standby, nhưng chưa ghi băng.

☆ **GHI CHÚ** Một số camera sẽ tự động tắt nếu ở chế độ Standby trong khoảng thời gian nào đó. Trong trường hợp này, bật camera từ vị trí **Camera** sang vị trí **Off** rồi về vị trí **Camera**. Như thế sẽ tắt camera rồi bật lại, do đó có thể tiếp tục ghi trực tiếp vào Movie Maker. Ở hầu hết camera, lấy băng ra khỏi camera sẽ ngăn không cho nó tắt.

3. Trên menu **File**, nhấp **Record**. Hộp thoại **Record** mở ra.
4. Nhấp **Change Device** trong hộp thoại **Record**. Thao tác này cho phép chọn camcorder (video kỹ thuật số hoặc tương tự) như minh họa ở Hình 8.12.



Hình 8.12 Hộp thoại **Change Device** cho phép chọn camera tương tự hoặc máy quay video kỹ thuật số.

Thiết bị video hiển thị theo mặc định sẽ căn cứ vào thiết bị dùng sau cùng khi ghi. Thiết bị mới nào được hệ thống dò thấy sẽ được chọn trước thiết bị dùng trước đó. Vì máy quay video kỹ thuật số được bổ sung mỗi lần bật máy quay video kỹ thuật số, nên thiết bị video kỹ thuật số được chọn làm thiết bị video mặc định nếu nó bật vào thời điểm mở hộp thoại **Record**.

- ☆ **CHÚ Ý** Trong trường hợp sử dụng camera tương tự hoặc máy quay video kỹ thuật số nối card tương tự, bạn sẽ thấy thêm giá trị **Line** cho xác lập **Video** nếu thiết bị bắt giữ có nhiều ngõ vào đường truyền và dùng trình điều khiển WDM. Nếu thế, chọn **Line** thích hợp, tùy theo nối kết vật lý của camera vào card bắt giữ.

Giá sử chỉ có một thiết bị bắt giữ nối vào máy tính và được Movie Maker nhận diện, camera sẽ được chọn theo mặc định và bạn qua bước tiếp theo.

5. Thiết bị **Audio** tùy thuộc vào cấu hình card bắt giữ và camera.
 - **Máy quay video kỹ thuật số nối card IEEE 1394** Khi chọn máy quay video kỹ thuật số, thiết bị bắt giữ **Audio** tự khắc đổi sang camera đó; thiết bị video kỹ thuật số ghi hình và tiếng trong phim.
 - **Máy quay video kỹ thuật số và camera tương tự nối card tương tự** Chọn thiết bị **Audio** mặc định trên hệ thống. Chọn **Line** thích hợp. Về cấu hình này, **Line** phải là **Mic** hoặc **Microphone** nếu có micro gắn vào máy tính hoặc **Line in**. Cấu hình cụ thể dựa trên thiết bị bắt giữ, nối kết, và camera đang dùng.
6. Đối với đoạn phim ngắn này, vì chỉ là lời chào nên khừ chọn **Create clips**. Do xóa chọn **Create clips**, video nhập dưới dạng một đoạn phim trích sau khi ghi.
7. Xóa chọn **Record time limit** bởi lẽ muốn kiểm soát quá trình ghi. Cho phép khởi ghi và ngưng ghi bằng tay.
8. Về **Setting**, nhấp **Medium**. Xác lập **Medium quality** thích hợp cho đoạn phim này do chỉ ghi hình một người đang nói.
9. Nếu muốn, nhấp nút **Take photo** chụp và lưu hình ảnh của chính bạn. Trong hộp thoại **Save Photo**, đặt tên là **Myself.jpg**, nhấp **OK**. Sau đó, hình chụp tự khắc được nhập vào tập hợp hiện được chọn. Hộp thoại **Record** vẫn mở.

☆ **GHI CHÚ** Có lẽ phải kéo hộp thoại **Record** sang bên để xem hình chụp.

10. Để khởi ghi, tập trung vào đối tượng (có thể là chính bạn), nhấp **Record**, và bắt đầu ghi lời chào kéo dài 10-20 giây. Lời chào đại loại như sau: "Đây là bộ phim về kỳ nghỉ mát của tôi".

☆ **MẠCH NƯỚC** Sau khi nhấp **Record**, màn hình trống hiện ra trong hộp thoại **Record**. Chờ video hiện lại rồi mới khởi ghi để đầu phim không bị cắt bỏ. Nếu có thêm đoạn phim ngoài ý muốn, sau này có thể cắt bỏ.

Nếu cần điều chỉnh độ chói, độ tương phản, hoặc cân bằng màu, và đang ghi từ camcorder tương tự, hãy tận dụng phần mềm đi cùng với card bắt giữ. Đối với máy quay video kỹ thuật số nối card IEEE 1394, điều chỉnh trên camera sẽ cho chất lượng hình ảnh âm thanh như ý muốn.

Lời chào chỉ ghi vào Movie Maker, không ghi vào băng trong camera. Giả sử định ghi đồng thời vào băng, nhấn nút **Record** trên camera.

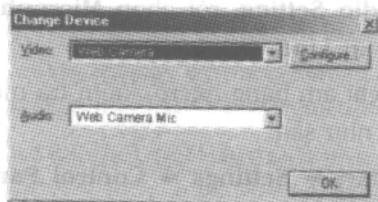
11. Sau khi hoàn tất thông điệp ngắn, nhấp **Stop**. Hộp thoại **Save Windows Media File** mở ra.
12. Trong khung **File name**, gõ **Chapter 8 Live Camera**, nhấp **Save**. Hộp thoại **Record** đóng lại, đoạn phim **Clip 1** về lời chào ngắn nhập vào tập hợp mới mang tên Chapter 8 Live Camera. Tập tin tự động được gán phần mở rộng wmv.

☆ **GHI CHÚ** Tập tin video lưu vào thư mục My Videos trên máy tính. Nên lưu bộ phim trong thư mục này; dẫu vậy, có thể chọn thư mục bất kỳ trên máy tính.

13. Muốn chiếu phim trong Movie Maker, nhấp **Clip 1** rồi nhấp **Play** trên màn hình. Đoạn phim ngắn sẽ chiếu trên màn hình.

Ghi trực tiếp từ camera Web

1. Nhớ nối camera Web vào máy tính và bật lên.
2. Trên menu **File**, nhấp **Record** mở hộp thoại **Record**.
3. Nhấp **Change Device** trong hộp thoại **Record**. Thao tác này cho phép chọn camera Web như trong Hình 8.13.



Hình 8.13 Chọn camera Web trong hộp thoại **Change Device**.

★ **GHI CHÚ** Nếu chỉ có một thiết bị bắt giữ nối vào máy tính và được Movie Maker nhận diện, camera Web sẽ được chọn theo mặc định và bạn qua bước kế tiếp. Trường hợp camera Web có nhiều ngõ vào đường truyền và dùng trình điều khiển WDM như đã đề cập trong chương này, cần chọn **Line** thích hợp cho camera.

4. Trong hộp thoại **Change Device**, nhấp **Configure** mở hộp thoại điều khiển xác lập camera Web. Thay đổi xong, nhấp **Close** hoặc **OK** trong hộp thoại **Properties**, tùy theo tên nút trong hộp thoại.

★ **GHI CHÚ** Hộp thoại điều khiển xác lập camera Web phụ thuộc vào loại camera Web. Nhiều khi điều khiển xác lập camera Web như độ chói, độ tương phản, kích thước màn hình, hoặc mức phơi sáng thông qua hộp thoại này. Một lần nữa, tùy chọn thay đổi theo từng nhà sản xuất.

5. Về xác lập thiết bị **Audio**, thực hiện như trước khi nhấp **OK** trong hộp thoại **Change Device**.

- Nếu camera Web gắn sẵn micro, chọn nó làm thiết bị audio. Nó thường xuất hiện dưới dạng tên camera kèm theo Mic hoặc Microphone trong tên tùy chọn.
 - Còn như camera Web không có micro, vẫn ghi âm được nếu có micro cắm vào máy tính thông qua lỗ cắm micro. Trong trường hợp này, chọn nguồn âm thanh của máy tính cho **Audio Setting**, rồi chọn **Microphone** (đôi khi là **Mic**) cho giá trị **Line**.
6. Trước khi ghi âm bằng micro, kiểm tra mức ghi âm của micro. Tiến hành như sau:
- a. Nhấp **Start** ➤ **Settings** ➤ **Control Panel**.
 - b. Trong **Control Panel**, nhấp đúp **Sounds and Multimedia**, kế đó nhấp tab **Audio**.
 - c. Trong **Sound Recording**, chọn thiết bị ghi âm, là micro trên camera Web hoặc micro cắm vào máy tính dùng thiết bị audio mặc định.
 - d. Nhấp **Volume** mở **Recording Control**. Kéo con trượt tới giữa thanh trượt. Hoạt động này điều chỉnh âm lượng.
 - e. Đóng **Recording Control**, nhấp **OK** trong **Sounds and Multimedia Properties**; tiếp đến, đóng **Control Panel**.
7. Trong Movie Maker, xóa chọn **Create clips**. Vì khi chọn **Create clips**, đoạn video được nhập dưới dạng một đoạn phim trích sau khi ghi.
8. Khi chọn **Record time limit** bởi muốn tự tay kiểm soát quá trình ghi.
9. Về **Setting**, nhấp **Medium quality**. Xác lập **Medium quality** thích hợp cho đoạn phim này bởi chỉ ghi hình một người đang nói, do đó không đòi hỏi chất lượng cao.
10. Nếu muốn, nhấp nút **Take photo** chụp và lưu lại hình ảnh của chính mình. Trong hộp thoại **Save Photo**, đặt tên hình ảnh là

MyselfWeb.jpg và nhấp **OK**. Hình chụp tự động đưa vào tập hợp hiện được chọn, hộp thoại **Record** vẫn mở.

- ☆ **GHI CHÚ** Có khi phải kéo hộp thoại **Record** sang một bên để xem hình chụp.
- 11. Để khởi ghi, tập trung vào đối tượng (có thể là chính bạn), nhấp **Record**, và ghi lời chào trong 10-20 giây.
- ☆ **GHI CHÚ** Nếu cần điều chỉnh độ chói, độ tương phản, hoặc cân bằng màu, nhấp **Change Device**, chọn **Configure** rồi thay đổi xác lập thông qua phần mềm đi chung với camera Web.
- 12. Sau khi hoàn tất đoạn thông điệp ngắn, nhấp **Stop**. Hộp thoại **Save Windows Media File** hiện ra.
- 13. Trong **File name**, gõ **Chapter 8 Web Camera** rồi nhấp **Save**. Hộp thoại **Record** biến mất, đoạn phim **Clip 1** được nhập vào tập hợp mới Chapter 8 Web Camera.
- 14. Muốn chiếu phim trong Movie Maker, nhấp đoạn phim ngắn rồi nhấp **Play**.

Ghi từ băng

Nếu sở hữu camcorder, bạn hẳn có vài bộ phim gia đình trên băng từ rồi. Một trong những chức năng chính của Movie Maker là lấy bộ phim ra khỏi băng và đưa lên máy tính. Có thể ghi băng từ những nguồn sau miễn là chúng gắn đúng cách vào máy tính và được Movie Maker thừa nhận:

- Camera tương tự (băng 8 mm hoặc S-VHS)
- VCR
- Máy quay video kỹ thuật số

Tình huống dưới đây mô tả phương pháp chuyển toàn bộ băng hình vào máy tính có Movie Maker. Về tình huống này, cần có sẵn đoạn phim được thu băng. Có riêng mấy tình huống chuyển từ băng tương

tự (VCR hoặc camcorder) và băng video kỹ thuật số do một số bước khác nhau. Tùy theo hình thức băng, mà theo một trong những tình huống sau.

☆ **GHI CHÚ** Nếu máy quay video kỹ thuật số nối card tương tự, theo các bước chuyển bộ phim từ băng hình tương tự vào máy tính. Vì máy quay video kỹ thuật số không nối card IEEE 1394, nên Movie Maker nhận diện nó là nối kết tương tự.

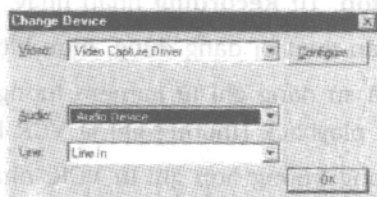
Chuyển bộ phim từ băng hình tương tự (trong VCR hoặc camcorder)

1. Nhớ nối đúng cách thiết bị bắt giữ vào máy tính, và quay băng đến vị trí muốn khởi ghi.
2. Trên menu **View**, nhấp **Options**, nhấp **OK** khi đã xong tác vụ sau:
 - Nếu muốn bộ phim tự động được đặt tên và lưu một khi đã hết thời gian ghi trong hộp thoại **Record**, nhấp ô chọn **Auto generate file**, chọn vị trí muốn lưu bộ phim. Bộ phim tự khắc được lưu khi hết giờ.
 - Còn như tự mình đặt tên và lưu bộ phim, khử chọn **Auto generate file**.
- ☆ **GHI CHÚ** Chọn phần chia có nhiều dung lượng trống nhất trên ổ đĩa cứng để có thể ghi hết băng. Sau khi ghi tập tin video xong, sao chép sang vị trí khác với điều kiện là có dung lượng đĩa khả dụng.
3. Trên menu **File**, nhấp **Record**. Hộp thoại **Record** mở ra.
4. Đối với tùy chọn **Record**, chọn **Video and audio** để ghi cả hình lẫn tiếng.
5. Nhấp **Change Device** chọn thiết bị ghi bộ phim. Trong nhiều tình huống, nếu ghi từ thiết bị tương tự, chọn card nối camera tương tự làm thiết bị video.

6. Trong hộp thoại **Change Device**, chọn thiết bị ghi audio nối với camera. Chọn audio mặc định trên máy tính đầu cũng phụ thuộc vào card bắt giữ.

☆ **GHI CHÚ** Một số card bắt giữ cho phép ghi hình và ghi âm. Trong trường hợp này, chọn thiết bị nối cấp audio.

7. Về **Line**, thường chọn **Line In** làm nối kết. Một lần nữa, do có đủ loại thiết bị bắt giữ và cấu hình, nên có lẽ sẽ khác đối với thiết đặt cụ thể. Lập cấu hình xong, hộp thoại **Change Device** nom như trong Hình 8.14.



Hình 8.14 Ghi từ thiết bị tương tự.

☆ **GHI CHÚ** Tên thiết bị bắt giữ cho máy tính của bạn sẽ khác trong Hình 8.14.

8. Nhấp **OK** quay về hộp thoại chính **Record**.
9. Chọn **Record time limit**, nhập thời hạn. Giả sử băng dài 1 giờ và muốn ghi trọn băng, thì ấn định thời hạn là 1 giờ.

Khi ấn định thời hạn, nên ấn định lâu hơn vài phút để không bị cắt ở cuối nếu băng chạy lối một hai phút. Nhớ cất bỏ, hoặc giấu những đoạn ngoài ý muốn trong bộ phim khi biên tập qua Movie Maker.

☆ **GHI CHÚ** Dẫu chọn **Record time limit**, vẫn có thể ngưng ghi trước khi hết giờ và lưu đoạn phim đó.

10. Do đoạn phim tương đối lớn, chọn **Create clips** để bộ phim chia thành những đoạn trích nhỏ. Như vậy sẽ giúp tìm đoạn cụ thể khi sẵn sàng làm phim trong Movie Maker.
 11. Tùy theo nội dung phim mà sẽ chọn giá trị **Setting** thích hợp. Nếu có dung lượng đĩa cứng, hãy nghĩ tới xác lập **High quality**. Đừng quên sau khi ghi hình trong Movie Maker, có thể lưu bộ phim ở xác lập chất lượng thấp hầu tiết kiệm dung lượng đĩa, song không thể tăng chất lượng một khi đã ghi vào Movie Maker.
 12. Trong hộp thoại **Record**, nhấp **Record**. Nút **Record** biến thành nút **Stop**. Từ **Recording** nhấp nháy, cho biết hiện đang ghi.
 13. Tùy vào thiết bị đang dùng, thực hiện:
 - Giả sử đang ghi từ camera tương tự, bật camera sang chế độ playback (thường ghi là VCR hoặc VTR).
 - Trong trường hợp ghi từ VCR, nhấn nút Play trên VCR.
 14. Sau khi hết giờ:
 - Bộ phim sẽ lưu với tên **Tape 1.WMV** nếu chọn **Auto generate file**.
 - Bằng không bạn phải đặt tên và lưu. Còn như chọn tùy chọn này trong hộp thoại **File name**, gõ **Chapter 8 Analog Tape**.
- ☆ **GHI CHÚ** Có thể ngưng ghi trước khi hết giờ bằng cách nhấp nút **Stop** trong hộp thoại **Record**. Sau khi ngưng ghi, hộp thoại **Save Windows Media File** hiện ra, nhắc bạn đặt tên và lưu đoạn video vừa ghi.
15. Trên camera, nhấn nút **Stop** ngừng phát băng. Cho phép tiếp tục ghi từ điểm đó trong băng nếu chọn.
 16. Đoạn phim nhập vào tập hợp mới trong Movie Maker. Tùy vào tùy chọn đã chọn, tập hợp sẽ mang tên là **Tape1** hay **Chapter 8 Analog Tape**.

Chuyển bộ phim từ thiết bị video kỹ thuật số nối card IEEE 1394

1. Đừng quên nối thiết bị bắt giữ video kỹ thuật số vào máy tính.

✧ **GHI CHÚ** Trong lần đầu bật máy quay video kỹ thuật số, hệ điều hành phải dò tìm nó. Đối với một số camera, quá trình này có thể mất đến 2 phút. Bởi vậy, phải chờ dò tìm camera rồi mới ghi được.

2. Bật máy quay video kỹ thuật số sang vị trí playback, thường ghi là VCR hoặc VTR.

✧ **GHI CHÚ** Nhớ bật máy quay video kỹ thuật số trước khi nhấp **Record** để Movie Maker dò đúng camera.

3. Trên menu **View**, nhấp **Options**, rồi nhấp **OK** khi thực hiện xong.

○ Nếu muốn bộ phim tự động được đặt tên và lưu sau khi hết giờ trong hộp thoại **Record**, nhấp chọn **Auto generate file**, kể đến chọn vị trí lưu bộ phim.

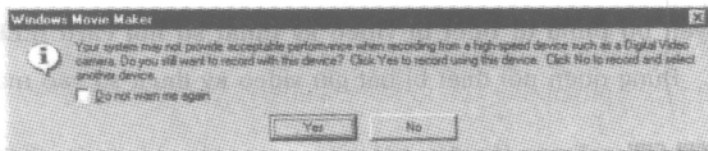
○ Còn định tự mình đặt tên và lưu bộ phim khi hết giờ, thì xóa chọn **Auto generate file**.

✧ **GHI CHÚ** Chọn phần chia có nhiều dung lượng nhất trên ổ đĩa cứng hầu có thể ghi hết băng. Ghi xong tập tin video, có thể sao chép sang vị trí khác nếu có dung lượng đĩa khả dụng.

4. Trong Movie Maker, nhấp **Record** trên menu **File**. Giả thiết máy quay video kỹ thuật số nối card IEEE 1394, hộp thoại sau hiện ra:

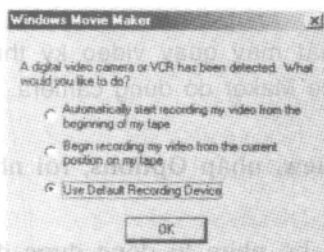
○ Nếu tốc độ xử lý thấp hơn 600 MHz, hộp thoại trong Hình 8.15 hiển thị trước hộp thoại **Record**.

Lỡ như gặp hộp cảnh báo trong Hình 8.15, nhấp **Yes** tiếp tục ghi.



Hình 8.15 Hộp cảnh báo trong trường hợp tốc độ xử lý của máy tính thấp hơn 600 MHz.

- Còn như tốc độ xử lý lớn hơn 600 MHz, hộp thoại trong Hình 8.16 hiển thị trước hộp thoại **Record**.



Hình 8.16 Hộp thoại xuất hiện khi tốc độ xử lý lớn hơn 600 MHz.

Ở hộp thoại trong Hình 8.16, bạn có tùy chọn:

- **Automatically start recording my video from the beginning of my tape** Tự động trả băng rồi khởi ghi.
- **Begin recording my video from the current position on my tape** Tự động khởi ghi từ đoạn băng hiện hành.
- **Use Default Recording Device** Cho phép tự tay điều khiển quá trình ghi.

Ở đây, nếu hộp thoại trong Hình 8.16 hiện ra, nhấn **Use Default Recording Device** rồi nhấn **OK**.

5. Trong hộp thoại **Record**, nhấn **Change Device**. Trong hộp thoại **Change Device**, chọn máy quay video kỹ thuật số cho thiết bị bắt giữ video. Nó đã được chọn làm thiết bị mặc định. Về nguồn audio, tự động chọn thiết bị video kỹ thuật số đã định trong **Video**.

6. Nhấp **OK** quay về hộp thoại chính **Record**.
7. Chọn **Record time limit**, nhập thời gian. Giả dụ băng dài 1 giờ và muốn ghi trọn băng, ấn định thời gian là một giờ.
Lúc ấn định thời hạn, nhớ ấn định lâu hơn vài ba phút để không bị cắt ở cuối băng nếu băng chạy lỡ một hai phút. Đừng quên cắt bỏ hoặc giấu đoạn ngoài ý muốn trong phim khi biên tập qua Movie Maker.
8. Giả sử đang ghi đoạn video dài, chọn **Create clips** để bộ phim chia thành những đoạn ngắn. Do đó sẽ giúp tìm đoạn phim cụ thể khi bước sang công đoạn làm phim.
9. Tùy theo nội dung phim, chọn giá trị **Setting** thích hợp. Chọn xác lập **High quality** trong trường hợp có sẵn dung lượng đĩa cứng. Đừng quên sau khi ghi hình trong Movie Maker, có thể lưu bộ phim ở chất lượng thấp với mục đích tiết kiệm dung lượng đĩa, song khó lòng cải thiện chất lượng một khi đã ghi vào Movie Maker.
10. Muốn bảo toàn tài nguyên hệ thống, chọn **Disable preview while capturing**. Trong quá trình ghi hình, bạn không thấy khung xem trước. Nhưng nếu đang chiếu phim, nó vẫn xuất hiện trong màn hình của hộp thoại **Record**.
11. Thông qua các điều khiển trong **Digital video camera controls** để quay băng tới điểm muốn khởi ghi. Cũng có thể tạm dừng nút điều khiển trên máy quay video kỹ thuật số.
12. Khi sẵn sàng ghi, nhấp nút **Record** trong hộp thoại **Record**. Băng bắt đầu chiếu và ghi vào Movie Maker. Nút **Record** trở thành nút **Stop**, từ Recording nhấp nháy cho biết đang ghi.
13. Sau khi hết giờ:
 - Nếu chọn tùy chọn **Auto generate file**, bộ phim lưu với tên là **Tape 1.WMV**.
 - Còn không chọn **Auto generate file** thì phải tự mình đặt tên và lưu bộ phim. Trong hộp thoại **Save Windows Media File**, gõ **Chapter 8 DV Tape** vào **File name**, nhấp **Save**.

Nhấp **Stop** trong hộp thoại **Record** sẽ ngừng ghi trước khi hết giờ. Sau khi ngừng ghi, hộp thoại **Save Windows Media File** hiện ra, nhắc bạn đặt tên và lưu video vừa ghi. Khác với ghi bằng thiết bị tương tự, phát băng trong thiết bị video kỹ thuật số sẽ tự động ngừng khi ngừng ghi trong Movie Maker.

14. Đoạn phim nhập vào tập hợp mới trong Movie Maker. Dựa vào tùy chọn ở bước trước, đoạn phim ngắn hiển thị trong tập hợp mới **Tape 1** hay **Chapter 8 DV Tape**.

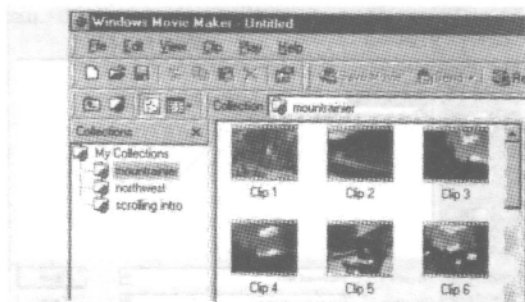
Nhập tập tin

Có lẽ trên máy tính đã lưu tư liệu cho bạn dùng trong phim. Có thể sử dụng tập tin sau khi nhập vào Movie Maker. Khi nhập tập tin, đoạn phim tham chiếu tập tin đó sẽ được tạo. Đoạn phim là khối kiến trúc cơ bản trong bộ phim. Kết hợp các đoạn phim ngắn khi bổ sung và sắp xếp trên storyboard hoặc timeline sẽ tạo thành bộ phim.

Movie Maker cho phép nhập nhiều kiểu tập tin khác nhau, bao gồm:

- Tập tin video có phần mở rộng .asf, .avi, hoặc .wmv.
- Tập tin phim có phần mở rộng .mpeg, .mpg, .mlv, .mp2, .mpa, hoặc .mpe.
- Tập tin audio có phần mở rộng .wav, .snd, .au, .aif, .aifc, .aiff, .wma, hoặc .mp3.
- Tập tin Windows Media có phần mở rộng .asf, .wm, .wma, hoặc .wmv.
- Hình ảnh tĩnh có phần mở rộng .bmp, .jpg, .jpeg, .jpe, .jfif, .gif, hoặc .dib.

Khi nhập tập tin không phải là video, đoạn phim ngắn tương ứng sẽ lưu trong tập hợp hiện được chọn. Lấy tình huống trong Hình 8.17, tất cả đoạn phim ngắn không phải là video sẽ nhập vào tập hợp mountrainier.

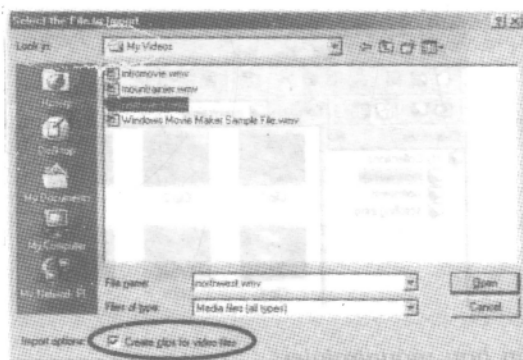


Hình 8.17 Tập hợp mountrainier.

Trên máy tính có thể còn lưu tập tin video muốn đưa vào bộ phim. Khi nhập tập tin video, chẳng hạn như tập tin .avi, .mpeg, hoặc Windows Media, tập hợp mới sẽ được tạo và nhập đoạn phim ngắn tương ứng vào tập hợp mới. Tập hợp mới lấy theo tên tập tin video. Giả dụ nhập tập tin video Forest.avi, tập hợp mới Forest sẽ được tạo với đoạn phim chứa các phần trong tập tin phim đó. Còn như nhập vài tập tin video cùng một lúc, tập hợp mới bổ sung cho từng tập tin video. Về sắp xếp đoạn phim và tập hợp, xem Chương 9.

Lúc nhập tập tin video, hãy xét đến cách khai thác video trong phim. Giả sử có tập tin video định biên tập, bạn sẽ muốn kích hoạt tùy chọn **Create clips for video files** trong hộp thoại **Select the File to Import** (và hộp thoại **Record**).

Trường hợp chọn tạo đoạn phim ngắn, Movie Maker chia tập tin video thành các đoạn phim ngắn. Đoạn phim ngắn được tạo khi quy trình dò cảnh quay phát hiện cảnh phim hoặc hậu cảnh khác hẳn. Khi nhập tập tin video, xem nó chứa gì và định ứng dụng thể nào trong bộ phim. Ví dụ, video chứa đoạn giới thiệu ngắn về bộ phim được thu hình bằng camera Web, bạn có thể khừ chọn **Create clips for video files** để cảnh phim được nhập dưới dạng một đoạn phim ngắn. Còn như có tập tin video dài mà chỉ dùng một phần trong đó, hãy kích hoạt đặc tính tạo đoạn phim ngắn. Như thế sẽ tạo điều kiện dễ dàng hơn cho công tác tìm đoạn phim cần lồng vào bộ phim.



Hình 8.18 Hộp thoại **Select the File to Import** với tùy chọn **Create clips for video files** được chọn.

Có thể tạo đoạn phim ngắn bằng phương tiện khác với dò cảnh quay. Khi nhập tập tin video đã được ghi bằng thiết bị video kỹ thuật số vào Movie Maker, và chọn **Create clips for files**, đoạn phim sẽ được tạo theo nhãn ngày giờ trong tập tin. Lúc lập chỉ mục tập tin Windows Media, và kích hoạt đặc tính tạo đoạn phim, đoạn phim căn cứ trên dấu hiệu trong tập tin Windows Media.

☆ **GHI CHÚ** Thay vì chọn lệnh **Import** trên menu **File**, có thể nhấp kéo thẳng tập tin đa phương tiện từ Windows Explorer vào Movie Maker. Đoạn phim tương ứng sẽ được bổ sung vào tập hợp.

Nhập tập tin vào Windows Movie Maker

1. Chọn tập hợp **My Collections**. Trên menu **File**, nhấp **New** ➔ **Collection**. Gõ tên tập hợp **Chapter 8 Import** và chọn tập hợp này. Đây là thư mục nhập đoạn phim ngắn, đại diện cho tập tin nguồn (không phải tập tin video hoặc tập tin phim).
2. Trên menu **File**, nhấp **Import** mở hộp thoại **Select the File To Import**. Vị trí mặc định trong **Import path** của hộp thoại **Options** hiện ra. Đây là đường dẫn hiển thị đầu tiên khi bạn muốn nhập tập tin.

- ☆ **GH CHÚ** Nếu cất toàn bộ tập tin nội dung trong một thư mục, có thể định rõ vị trí nhập mặc định bằng cách nhấp menu **View**, chọn **Options**, rồi gõ tên thư mục vào **Import path**. Vị trí này tự động mở khi nhập tập tin trong tương lai.

Ở đây, ấn định **Import path** là *Drive Letter:\Tutorials* nếu sao chép tập tin mẫu từ CD vào hệ thống máy tính. Trong mẫu này, nên thay *DriveLetter* bằng ổ đĩa mà bạn đã sao chép tập tin nào. Ví dụ, sao chép thư mục **Tutorials** vào ổ đĩa C, **Import path** sẽ là **C:\Tutorials**. Toàn bộ tập tin dùng trong suốt tập sách này đều có mặt ở thư mục **Working** (tìm vào số chương cụ thể trong thư mục **Tutorials**).

3. Định vị thư mục con **Working** bên dưới **Chapter 8** trên máy tính. Nếu sao chép tập tin trong thư mục **Tutorials** từ CD vào ổ đĩa cứng máy tính, và ký tự đĩa cứng là C, bạn sẽ vào **C:\Tutorials\Chapter 8\Working** để tìm tập tin cụ thể.
4. Nhấn-giữ **CTRL** rồi nhấp tập tin:
 - **MountRainier.wmv**
 - **Mountain1.jpg**
 - **Mountain2.jpg**
 - **Spacey.way**
5. Xóa chọn **Create clips for video files** để tập tin video **MountRainier.wmv** nhập dưới dạng một đoạn phim ngắn.
6. Nhấp **Open**. Những đoạn phim sau được tạo trong thư mục **Chapter 8 Import**: **Mountain1**, **Mountain2**, và **Spacey**.

Đoạn phim cho video **MountRainier.wmv** hiển thị với tên **Clip 1** trong tập hợp mới **MountRainier** vì tập tin video và tập tin phim nhập vào tập hợp mới.

7. Bổ sung đoạn phim vào storyboard hoặc timeline để làm bộ phim mới.

Chương sau đề ra chiến lược sắp xếp đoạn phim và tập hợp trong Movie Maker.

CHƯƠNG 9

SẮP XẾP ĐOẠN PHIM

Sau bước ghi tư liệu nguồn và tập tin vào Windows Movie Maker, là lúc sắp xếp đoạn phim (clip). Sắp xếp đoạn phim tuy mất thời gian nhưng ích lợi vô cùng. Mấy phút sắp xếp đoạn phim sẽ tiết kiệm thời gian trong quá trình làm phim để có thể dành thì giờ làm những chuyện lý thú như làm phim thật sự.

Nếu không sắp xếp đoạn phim, tìm đúng đoạn phim khi cần sẽ trở nên khó khăn và nhầm chán. Giả như không tìm thấy đoạn phim ưng ý, cần nhập lại tập tin nguồn, thế là mất thì giờ và làm xáo trộn thêm vùng tập hợp.

Mục đích của chương này là giúp bạn né tránh vùng tập hợp rối mắt và tìm nhanh đoạn phim cần thiết.

Đọc xong chương này, bạn sẽ giải đáp được những câu hỏi như:

- Làm thế nào làm việc với đoạn phim trong vùng tập hợp?
- Đây là chiến lược sắp xếp tập hợp?
- Làm sao xem và thay đổi thuộc tính đoạn phim?
- Di chuyển hoặc sao chép đoạn phim giữa các tập hợp như thế nào?
- Sao lưu tập tin tập hợp bằng cách nào?
- Làm thế nào để phục hồi tập hợp nếu như nó bị hư?

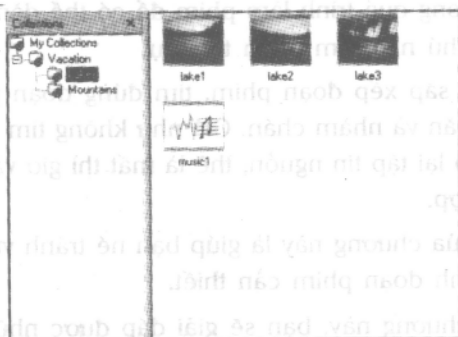
Làm việc với vùng tập hợp

Đoạn phim (clip) là phần cơ bản nhất của bộ phim trong Movie Maker. Đoạn phim bắt nguồn từ tập tin hoặc tư liệu. Đoạn phim là con trỏ tập tin nguồn, và bạn thông qua đoạn phim để tạo nội dung trong Movie Maker. Đoạn phim được tạo khi:

- Nhập hình ảnh tĩnh, tập tin audio, hoặc video.
- Ghi nội dung trong Movie Maker.
- Ghi lời thuyết minh.
- Chụp hình

Trong Movie Maker, đoạn phim lưu trong tập hợp. Thư mục tập hợp hiển thị trong vùng tập hợp.

Hình 9.1 minh họa các phần trong vùng tập hợp. Cây tập hợp bên khung trái hiển thị tập hợp riêng lẻ, còn khung phải cho biết các đoạn phim trong tập hợp được chọn.



Hình 9.1 Vùng tập hợp trong Movie Maker.

Vùng tập hợp hiển thị tất cả các đoạn phim sẵn có cho bạn làm phim. Do đó, đây là điểm khởi phát quy trình làm phim để chia sẻ với người khác. Thông qua vùng tập hợp, có thể sắp xếp và làm việc với đoạn phim trước khi bổ sung chúng vào storyboard hoặc timeline. Làm việc với đoạn phim trong vùng này sẽ cho phép:

- Đặt tên đoạn phim
- Xem trước đoạn phim
- Thay đổi thuộc tính đoạn phim
- Thay đổi màn hình hiển thị
- Đặt đoạn phim vào tập hợp

Đặt tên đoạn phim

Đoạn phim tự động được đặt tên khi tạo trong Movie Maker. Nếu đoạn phim là ảnh tĩnh hoặc tập tin audio, nó sẽ trùng tên với tập tin nguồn nhưng không có phần mở rộng tên tập tin. Ví dụ, nhập tập tin hình ảnh mountain.jpg, đoạn phim sẽ mang tên là mountain. Nhưng khi nhập tập tin video hoặc tập tin phim, đoạn phim được gán tên chung chung, chẳng hạn như Clip 1, Clip 2, Clip 3 v.v. Giả sử nhập tập tin video hoặc tập tin phim khác, đoạn phim tương ứng hiển thị trong tập hợp mới, nhưng vẫn theo quy ước đặt tên Clip 1, Clip 2,... Trong trường hợp này, tên đoạn phim vừa chung chung vừa trùng lặp. Hơn nữa, nếu đã chọn tạo đoạn phim, ảnh thu nhỏ của đoạn phim có thể không chính xác như nội dung trong đoạn phim đó.

Giả thiết bạn sở hữu camera kỹ thuật số và chuyển hình ảnh từ camera sang máy tính, hình ảnh thường được gán tên mơ hồ như Image001.jpg, Image002.jpg,... Trường hợp nhập hình ảnh vào Movie Maker, quy ước đặt tên này còn áp dụng cho tên đoạn phim. Cũng là trường hợp cần đổi tên tập tin, hầu giúp tìm nhanh đoạn phim và bắt đầu phân lý thú của làm phim.

Đặt tên dễ hiểu cho đoạn phim. Tên đoạn phim dài tối đa 255 ký tự. Tuy dùng tới 255 ký tự, song tốt hơn hết là đặt tên thật ngắn gọn, trong khi vẫn cho mỗi đoạn phim một cái tên không trùng lặp và phù hợp với nội dung. Tùy thích thì hành bất cứ quy ước đặt tên nào, nhưng cố chọn quy ước giúp nhận diện nhanh đoạn phim muốn đưa vào dự án hiện hành.

Khi bổ sung đoạn phim vào dự án hiện hành và sau này lưu dự án dưới dạng bộ phim, tên đoạn phim sẽ đóng vai trò là dấu hiệu tập tin trong Windows Media Player. Dấu hiệu tập tin cho phép người dùng vào ngay đoạn đó trong phim khi xem qua Windows Media Player. Nhờ đặt tên dễ hiểu, gia đình và bạn bè có thể vào đúng đoạn muốn xem trong phim. Hữu ích nếu làm bộ phim dài, và khán giả chỉ có vài phút thưởng thức nó. Ví dụ, phim có đoạn chiếu bạn đang câu cá bên hồ. Người dùng không muốn xem bạn ngồi trên thuyền; mà thích coi con cá câu được. Có thể đặt tên cho đoạn phim này,

sau đó khán giả vào đoạn chiếu chú cá bị mắc câu khi xem trong Windows Media Player.

Đặt tên đoạn phim

1. Trên menu **File**, nhấp **Import**.
2. Vào thư mục **Working** trong **Chapter 9**, chọn **Create clips for video files**, nhấp tập tin video **Waterfalls.wmv** rồi nhấp **Open**. Đoạn phim được đưa vào tập hợp mới và mang tên chung chung.
3. Trong tập hợp **Waterfalls**, nhấp **8/29/2000 1:12PM (1)**.
4. Trên menu **Edit**, nhấp **Rename**. Gõ tên đoạn phim mới **Upper Sol Duc Falls**. Lúc này khi bắt đầu bộ phim, bạn dễ dàng nhận diện và đưa đoạn phim vào dự án hiện hành.

Xem trước đoạn phim

Có thể xem trước nội dung đoạn phim qua vùng tập hợp rồi mới đưa vào dự án. Việc này cho phép xem nội dung đoạn phim trên màn hình để biết đó chính là đoạn phim muốn đưa vào khi làm phim. Màn hình có mấy nút chiếu đoạn phim hoặc định hướng và chuyển tới phần cụ thể trong đoạn phim khi xem trước từ vùng tập hợp. Những nút này giống như các nút trên VCR; có thể xem là nút **fast_forward**, **rewind**, và **play** cho máy tính. Tuy nhiên, để quay nhanh đoạn phim hiện hành, bạn phải nhấn-giữ nút tương ứng, bởi nút này chỉ dịch từ khung hình này sang khung hình kế tiếp.

Kéo con trượt (shuttle control) trên thanh tìm kiếm để tới nhanh phần muốn tìm trong đoạn phim. Thanh tìm kiếm là đường mà con trượt dịch chuyển dọc trên đó để biết phần nào trong đoạn phim hiện đang chiếu hoặc được chọn. Ví dụ, vào phần muốn chia đoạn phim thông qua con trượt trên thanh tìm kiếm.

Xem trước đoạn phim

1. Trong tập hợp **Waterfalls**, nhấp đoạn phim **Upper Sol Duc Falls**, rồi nhấp **Play** trên màn hình. Cũng có thể nhấp đúp đoạn phim để chiếu nó.

2. Nhấp **Pause** trên màn hình khi thời gian chiếu đoạn phim khoảng 4 giây. Màn hình hiển thị khung hình hiện hành ở vị trí ngừng chiếu. Thời gian ở hình thức giờ:phút:giây khung hình cho biết thời lượng chiếu phim.
3. Nhấp kéo con trượt tới khoảng 0:00:02.00.
4. Nhấp nút **Next Frame** hoặc **Previous Frame** để dịch tới lui giữa các khung hình nếu cần.
5. Nhấn-giữ phím CTRL, nhấp đoạn phim **Lower Sol Duc Falls** trong cùng tập hợp đó, rồi nhấp **Play**. Lúc này cả hai đoạn phim đều chiếu trên màn hình. Nhấn-giữ phím CTRL hoặc SHIFT cho phép chọn nhiều đoạn phim. Nhấn-giữ SHIFT trong lúc chọn đoạn phim kế cận. Về đoạn phim không nằm cạnh nhau, nhấn-giữ CTRL.
6. Nhấp **Stop** ở khoảng 0:00:20.00. Màn hình trống không.

Khi xem đoạn phim trong vùng tập hợp, có thể chiếu ở chế độ toàn màn hình. Nếu xem trước đoạn phim trong chế độ toàn màn hình, phải chiếu và ngưng chiếu phim qua lệnh bàn phím.

Bảng 9.1 liệt kê lệnh bàn phím khi xem trước đoạn phim ở chế độ toàn màn hình. Cũng áp dụng lệnh bàn phím này khi:

Tác vụ	Phím tắt
Xem phim ở chế độ toàn màn hình	ALT + ENTER
Phát/Tạm ngưng	SPACEBAR
Ngưng phát	. (dấu chấm)
Khung hình tiếp theo	ALT + →
Khung hình trước	ALT + ←
Trở về từ chế độ chiếu toàn màn hình	ESC

Bảng 9.1 Dùng lệnh bàn phím xem trước đoạn phim ở chế độ toàn màn hình.

- Xem trước (nhiều) đoạn phim từ vùng tập hợp.
- Xem trước (tất cả) đoạn phim trong dự án hiện hành trong màn hình.
- Xem trước đoạn phim hoặc toàn bộ dự án ở chế độ toàn màn hình.

Xem trước đoạn phim ở chế độ toàn màn hình

1. Nhấn-giữ phím CTRL, nhấp đoạn phim **Upper Sol Duc Falls** và **Lower Sol Duc Falls** trong tập hợp **Waterfalls**. Trên màn hình, nhấp **Next Frame**. Khung hình đầu tiên hiện ra trong màn hình.
2. Nhấp nút **Full Screen**. Lúc này video chiếm trọn màn hình máy tính.

☆ **CHÚ Ý** Khi bạn xem trước đoạn phim hoặc chiếu phim ở chế độ toàn màn hình, video có thể có những hình vuông nhỏ bên trong. Đó là pixelation, xuất hiện do kéo dãn video. Thông thường, pixel trong video bằng với kích thước của pixel trên màn hình máy tính. Khi bạn kéo dãn hình ảnh video để lấp đầy màn hình, pixel trong video có vẻ lớn hơn nhiều.

3. Nhấn **SPACEBAR** chiếu hoặc tạm ngưng chiếu đoạn phim. Đoạn phim chiếu trong lần đầu nhấn spacebar, rồi ngưng trong lần nhấn tiếp theo.
4. Nhấn ALT+ → chuyển sang khung hình kế tiếp trong đoạn phim, sau đó nhấn ALT+ ← dịch về khung hình trước.
5. Khi chọn nhiều đoạn phim, nhấn CTRL + → sẽ dịch tới đoạn phim kế tiếp, và nhấn CTRL + ← sẽ dời về đoạn phim trước.
6. Nhấn ESC trở về khung nhìn bình thường trong Movie Maker. Đoạn phim vẫn tiếp tục. Ví dụ như đang chiếu video thì bạn nhấn ESC, đoạn phim vẫn chiếu khi bạn quay về từ chế độ toàn màn hình.

Làm việc với khung nhìn trong vùng tập hợp

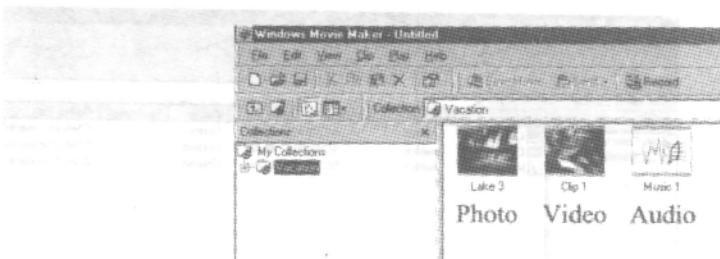
Trong Movie Maker, có thể chọn cách thức hiển thị đoạn phim trong vùng tập hợp. Chọn hiển thị đoạn phim dưới dạng thu nhỏ, có chi tiết, hoặc trong danh sách đơn giản. Mục đích chính khi làm việc trong những khung nhìn khác nhau là giúp nhận diện nhanh và bổ sung đoạn phim ưng ý vào bộ phim. Mỗi khung nhìn cho một góc cạnh khác nhau về đoạn phim trong tập hợp.

Ba khung nhìn trong vùng tập hợp là:

Khung nhìn thu nhỏ

Khung nhìn thu nhỏ cho phép xem ảnh bitmap của từng đoạn phim trong vùng tập hợp. Trong khung nhìn này, có thể nhận diện nhanh đoạn phim và xác định nó là audio, hình chụp, hay video thông qua biểu tượng liên quan.

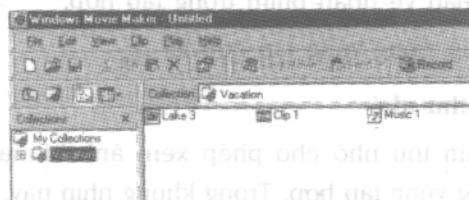
Hình 9.2 cho thấy vùng tập hợp với ba đoạn phim khác nhau trong khung nhìn thu nhỏ. Đoạn phim Lake 3 là hình chụp, thể hiện qua ảnh bitmap của đoạn phim thật. Clip 1 là video; đoạn phim video có viên là những hình vuông nhỏ biểu thị phim hay video. Sau cùng, Music 1 là đoạn phim audio. Đoạn phim audio có biểu tượng nốt nhạc. Ba biểu tượng này chỉ hiển thị trong khung nhìn thu nhỏ của vùng tập hợp.



Hình 9.2 Ba đoạn phim trong khung nhìn thu nhỏ.

Khung nhìn danh sách

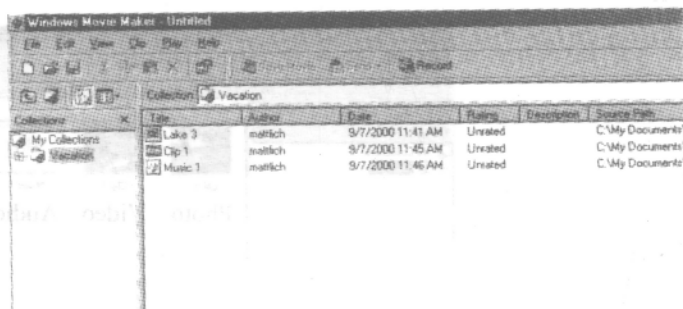
Khung nhìn danh sách chỉ hiển thị tên đoạn phim với biểu tượng nhỏ bên cạnh từng đoạn phim. Biểu tượng đại diện cho đoạn phim video, audio, hoặc hình chụp. Hữu ích nếu biết mỗi đoạn phim chứa nội dung gì và muốn đưa nhanh đoạn phim vào dự án hiện hành.



Hình 9.3 Ba đoạn phim trong khung nhìn danh sách.

Khung nhìn chi tiết

Khung nhìn chi tiết hiển thị tên đoạn phim cùng thuộc tính của từng đoạn phim. Ngày hiển thị là ngày nhập đoạn phim vào tập hợp. Giờ mở đầu cho biết đầu đoạn phim, còn giờ kết thúc là thời gian ngưng chiếu đoạn phim. Biểu tượng đoạn phim trong khung nhìn danh sách tương tự như trong khung nhìn chi tiết.



Hình 9.4 Ba đoạn phim trong khung nhìn chi tiết.

Thay đổi thuộc tính đoạn phim

Đoạn phim Movie Maker chứa thuộc tính cung cấp thông tin về đoạn phim. Những thuộc tính này hữu ích khi lập kế hoạch và sản xuất phim. Thông qua được thuộc tính đoạn phim, sẽ biết được tên đoạn phim, thời gian chiếu và tập tin nguồn. Trong vùng tập hợp, có thể thay đổi những thuộc tính sau:

Title

Đây là tên đặt cho đoạn phim. Nó hiển thị dưới dạng dấu hiệu tập tin (file marker) khi chiếu phim trong Windows Media Player. Tên đoạn phim cũng xuất hiện khi bạn rê mouse lên đoạn phim đã đưa vào dự án hiện hành trong Movie Maker.

Author

Đây là tên người làm đoạn phim. Tự động điền theo tên đã định trong **Default author** của hộp thoại **Options**.

Date

Ngày nhập tập tin vào tập hợp. Có thể thay đổi ngày bằng cách chọn ngày khác trong danh sách xổ xuống. Hữu dụng khi có những đoạn phim chứa sửa đổi nhỏ. Qua thuộc tính ngày sẽ xác định được đoạn phim nào muốn đưa vào dự án hiện hành.

Rating

Phân loại đoạn phim. Phân loại theo thể loại nội dung hoặc chất lượng nội dung.

Description

Mô tả đoạn phim. Đặc biệt hữu ích nếu có hai đoạn phim chứa nội dung hơi khác nhau một chút. Bằng cách nhập dòng mô tả, có thể gõ thông tin giúp phân biệt đoạn phim khi đang làm phim. Một số thuộc tính khác (không đối) cũng hiện diện. Đó là:

Type

Cho biết đoạn phim chứa thể loại nội dung nào. Ba thể loại khả dĩ là audio, video, và hình chụp.

Source

Thuộc tính chỉ vị trí lưu tập tin nguồn trên máy tính. Nguồn là thuộc tính quan trọng bởi nó cho biết phải biên tập tập tin nguồn nào để thay đổi đoạn phim thật sự.

Length

Độ dài đoạn phim dưới dạng giờ: phút:giây (h:mm:ss). Giúp xác định đoạn phim video hoặc audio có đặt vừa vào dự án hiện hành hay không. Giả sử bạn có vài ảnh tĩnh trong bộ phim được trình chiếu khi phát đoạn phim audio. Nếu đoạn phim audio không đủ dài, nhạc sẽ ngừng phát trước khi chiếu hết hình ảnh tĩnh. Điều này tạo ra gián đoạn bất ngờ trong bộ phim. Thuộc tính Length cho thấy đoạn phim sẽ chiếu trong bao lâu. Trừ giờ kết thúc cho giờ khởi đầu sẽ tìm được độ dài đoạn phim.

Start time

Thuộc tính liệt kê giờ khởi chiếu đoạn phim. Giờ này còn hiển thị dưới dạng giờ:phút:giây (h:mm:ss). Giúp xác định thời điểm khởi chiếu cho tập tin video hoặc tập tin phim đã đưa vào Movie Maker và chia thành đoạn phim ngắn. Cho biết giờ khởi chiếu đoạn phim trong mối tương quan với toàn bộ tập tin video.

End time

Cho biết thời điểm ngưng chiếu đoạn phim trong mối tương quan với toàn bộ tập tin video. Giúp xác định thời điểm ngưng chiếu đoạn phim cho tập tin video hoặc tập tin phim đã nhập vào Movie Maker và chia thành đoạn phim ngắn.

Thay đổi thuộc tính đoạn phim

1. Nếu chưa vào khung nhìn Thumbnails (khung nhìn mặc định của vùng tập hợp), trên menu **View**, nhấp **Thumbnails**. Khung nhìn thu nhỏ cho phép xem ảnh bitmap của từng đoạn phim được tạo khi nhập tập tin video waterfall.wmv. Ảnh thu nhỏ được tạo từ khung hình đầu tiên của từng đoạn phim lấy trong tập tin video.

2. Nhấp **Upper Sol Duc Falls**, rồi trên menu **View**, nhấp **Properties**. Hộp thoại hiển thị tất cả thuộc tính của đoạn phim Upper Sol Duc Falls.
 3. Trong khung **Title**, **Upper Sol Duc Falls** hiện ra. Nếu thích có thể đổi tên đoạn phim này.
 4. Trong khung **Author**, gõ tên của bạn.
 5. Trong khung **Description**, gõ **This is the top of Sol Duc Falls in Washington state**. Trường này là nơi lý tưởng để ghi chú nội dung đoạn phim. Thỉnh thoảng, ảnh thu nhỏ của đoạn phim nom giống như đoạn phim khác. Thuộc tính **Description** giúp nhận diện nhanh đoạn phim cần dùng trong phim khi có những đoạn phim tựa tựa nhau.
 6. Nhấp đoạn phim **Lower Sol Duc Falls**. Hộp thoại **Properties** xuất hiện. Trong khung **Description**, gõ **This is the bottom of Sol Duc Falls in Washington state**. Nhấp **OK** đóng hộp thoại **Properties**.
- ☆ **GH CHÚ** Sau khi bổ sung đoạn phim vào dự án hiện hành, bạn vẫn xem và thay đổi thuộc tính đoạn phim; nhưng khó lòng thay đổi thuộc tính sau khi đã đưa đoạn phim vào storyboard hoặc timeline. Nếu muốn đổi một thuộc tính tên của đoạn phim, nên xóa đoạn phim trong dự án hiện hành, đổi tên đoạn phim trong vùng tập hợp, rồi bổ sung lại vào dự án.

Di chuyển và sao chép đoạn phim giữa các tập hợp

Khi ghi tập tin video vào Movie Maker, tập hợp chứa đoạn phim đó sẽ được tạo. Tập hợp mới này giúp sắp xếp đoạn phim và tập hợp bằng cách cất nội dung trong cùng một tập hợp. Nhưng có lúc bạn muốn di chuyển/sao chép đoạn phim vào tập hợp mới hoặc hiện có.

- ☆ **CHÚ** Khi di chuyển/sao chép đoạn phim vào tập hợp mới chứa đoạn phim trùng tên, đoạn phim sao chép vào tập hợp sẽ mang cùng tên với số 1 trong ngoặc. Ví dụ, sao chép/di chuyển đoạn phim Clip 1 vào tập hợp khác cũng có đoạn phim Clip 1, đoạn phim được sao chép sẽ mang tên Clip 1 (1).

Trong quá trình di chuyển/sao chép đoạn phim giữa các tập hợp, có thể tận dụng lệnh menu, lệnh bàn phím, hoặc mouse, tùy theo phương pháp nào thuận tiện nhất đối với bạn.

Di chuyển/sao chép đoạn phim

1. Chọn **My Collections**. Trên menu **File**, nhấp **Import**. Vào thư mục con **Working** trong thư mục **Chapter 9** trên máy tính. Nhấn-giữ CTRL rồi nhấp các tập tin sau:
 - **MarymereFalls.wmv**
 - **MutlnomahFalls1.jpg**
 - **MutlnomahFalls2.jpg**
2. Khử chọn **Create clips for video files**, nhấp **Open**. Tập hợp MarymereFall chứa đoạn phim Clip 1 hiện ra do nó là tập tin video. Hai đoạn phim cho tập tin hình ảnh MutlnomahFalls1.jpg và MutlnomahFalls2.jpg nhập vào tập hợp My Collections.
3. Nhấp **My Collections**. Nhấn-giữ CTRL rồi nhấp đoạn phim **MutlnomahFalls1** và **MutlnomahFalls2**. Đây là những đoạn phim muốn di chuyển.
4. Nhấn phím CTRL, sau đó kéo đoạn phim vào tập hợp **Waterfalls**. Lúc này hai đoạn phim Mutlnomah Falls hiển thị trong tập hợp **Waterfalls**.

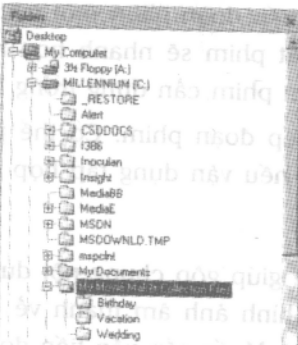
Nếu muốn sao chép đoạn phim, có thể nhấn-giữ phím CTRL trong lúc kéo đoạn phim vào tập **Waterfalls**. Khi nhấn-giữ CTRL và kéo tập tin, khung có dấu cộng nhỏ hiện ra, cho biết bạn đang sao chép đoạn phim, chứ không phải di chuyển.

Chiến lược sắp xếp tập hợp

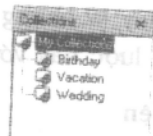
Cách tốt nhất để sắp xếp đoạn phim là vận dụng phương pháp nào thuận tiện đối với mình. Bằng cách đó, bạn có thể tìm nhanh đoạn phim và chú tâm vào công đoạn làm phim thật sự.

Khi sắp xếp tập hợp, có thể tạo tập hợp mô phỏng vị trí của tập tin nguồn trên máy tính. Ví dụ, lưu tập tin nguồn trong thư mục My Movie Maker Collection Files, và thư mục này chứa thư mục con có tập tin nguồn được sắp xếp theo sự kiện, chẳng hạn như sinh nhật, nghỉ mát, và đám cưới.

Hình 9.5 và 9.6 cho thấy tập hợp mô phỏng thư mục như thế nào, trong đó tập tin nguồn lưu ở thư mục C:\My Movie Maker Collection Files trên máy tính.



Hình 9.5 Thư mục chứa tập tin nguồn trên máy tính.



Hình 9.6 Tập hợp được sắp xếp theo cùng cấu trúc thư mục.

☆ **GHI CHÚ** Bằng cách cất tập tin nguồn ở một nơi, việc sao lưu tập tin nguồn sẽ dễ dàng hơn bởi chỉ cần sao lưu một thư mục cùng các thư mục con trong đó. Về sao lưu tập tin tập hợp trong Movie Maker, xem mục "Sao lưu tập tin tập hợp" trong chương này. Nên nhớ, sao lưu tập tin tập hợp không sao lưu luôn tập tin nguồn. Cần sao lưu tập tin nguồn bằng trình tiện ích ngoài Movie Maker.

Mô phỏng cấu trúc thư mục **My Movie Maker Collection Files** sẽ cho phép tìm nhanh đoạn phim và định vị tập tin nguồn trên máy tính. Có thể định vị tập tin nguồn cần biên tập sau này. Sau khi mang tập tin vào Movie Maker, tốt nhất là cất tập tin nguồn ở chỗ cũ với cùng tên tập tin. Nếu di chuyển/đổi tập tin nguồn, phải tìm nó trước khi bổ sung đoạn phim tương ứng vào dự án trong Movie Maker.

Ngoài ra, có thể tạo tập hợp con (tối đa là 6 cấp) trong tập hợp. Tập hợp con cho phép lưu tập hợp một cách chi ly hơn nữa. Trong Movie Maker, có thể kéo thư mục tập hợp này lên thư mục tập hợp khác, và thư mục kéo đi trở thành tập hợp con trong tập hợp chính. Ví dụ như có tập hợp chính Vacation, cùng các tập hợp Seattle và Mount Rainier ở chỗ khác, bạn dễ dàng kéo tập hợp Mount Rainier lên Vacation và nó sẽ đồng cấp với tập hợp Seattle.

Nhờ thư mục tập hợp con, bạn sắp xếp đoạn phim một cách rất chi tiết. Nếu làm vậy, quá trình sản xuất phim sẽ nhanh hơn rất nhiều bởi không mất thì giờ tìm kiếm đoạn phim cần dùng trong bộ phim. Sau đây là những chiến lược sắp xếp đoạn phim. Có thể phối hợp chiến lược này với chiến lược khác nếu vận dụng tập hợp con.

Sự kiện

Sắp xếp tập hợp theo sự kiện sẽ giúp gộp chung nội dung tương tự với nhau. Ví dụ, lưu toàn bộ hình ảnh âm thanh về buổi tiệc sinh nhật trong thư mục sinh nhật. Muốn sắp xếp tiếp đoạn phim, có thể tạo thư mục con cho từng thành viên gia đình hoặc bạn bè. Nếu có đoạn phim về nhiều sinh nhật của từng người, bạn tạo thêm thư mục con cho từng ngày riêng biệt.

Bộ phim

Lưu tất cả đoạn phim trong bộ phim vào một tập hợp cũng là một cách sắp xếp tập hợp. Phương pháp này cho phép tìm đoạn phim nếu biết là đã dùng nó trong bộ phim nào. Lưu ý là có thể gây ra hiện tượng trùng lặp đoạn phim trong Movie Maker. Tuy khó ảnh hưởng đến tập tin tập hợp nhưng có thể phiền lớn nếu bạn có nhiều đoạn phim và tập hợp.

Ngày

Sắp xếp tập hợp theo ngày là phương pháp theo dõi trình tự ghi đoạn phim. Đặc biệt hữu hiệu nếu đang làm bộ phim gồm một chuỗi sự kiện. Ví dụ, bạn du lịch bằng xe hơi và muốn cho bạn bè thấy những màn thú vị của chuyến đi trong từng ngày, phương pháp này cho phép làm bộ phim thể hiện thứ tự viếng thăm các địa điểm trên tuyến đường.

Tác giả

Sắp xếp tập hợp theo tác giả tỏ ra lý tưởng nếu có nhiều người dùng Movie Maker trên máy tính của bạn. Nếu phân biệt nội dung theo tác giả, sẽ cho phép tác giả giữ riêng nội dung của mình; tuy nhiên, mỗi tác giả vẫn có thể lấy nội dung từ tập hợp của tác giả khác.

Thể loại

Sắp xếp tập hợp theo thể loại cho phép tổ chức đoạn phim căn cứ trên nội dung chứa trong đó. Có thể bao gồm nhiều thể loại khác nhau chứ không bó hẹp ở: hài, thể thao, giải trí,... Giả sử làm nhiều bộ phim chuyên đề, đây có thể là cách sắp xếp đoạn phim. Ví dụ, làm bộ phim chỉ có những đoạn phim về bạn khi đi cắm trại trên núi.

Mục đích

Sắp xếp tập hợp theo mục đích cho phép tách riêng đoạn phim dựa trên công dụng của chúng trong phim. Ví dụ, bạn có đoạn video dùng ở đầu phim và đoạn video kia dùng ở cuối phim. Tập hợp mang tên Giới thiệu và Kết thúc giúp tìm và bổ sung đoạn phim muốn trình chiếu ở đầu và cuối phim.

Bảng

Chiến lược sắp xếp đoạn phim theo bảng lưu trữ chúng trong thư viện video. Nếu có thư viện video, có thể tìm nhanh đoạn phim trên máy tính nữa. Giả sử có một số bảng ghi hình vào Movie Maker, bạn áp dụng phương pháp đặt tên y như với bảng vậy. Chiến lược này giúp đồng bộ bảng hình với phim trong Movie Maker.

Loại phương tiện

Kỹ thuật này cho phép sắp xếp đoạn phim theo thể loại phim phim. Chẳng hạn như lưu hình ảnh tĩnh trong tập hợp này, đoạn phim audio trong tập hợp kia, và tập tin video trong tập hợp riêng. Nếu biết thể loại đoạn phim muốn đưa vào dự án hiện hành, có thể vào thẳng tập hợp cụ thể. Đối với phương pháp này, bạn kết hợp cùng với chiến lược khác để sắp xếp tiếp đoạn phim trong tập hợp. Ví dụ, lưu đoạn phim trong tập hợp theo loại phương tiện, rồi sắp xếp tập hợp con theo sự kiện trong tập hợp chính.

Khi sắp xếp đoạn phim, có thể tạo tập hợp mới mang tên Recycle. Sau đó kéo đoạn phim không vừa ý vào tập hợp này để chỉ còn lại đoạn phim có khả năng dùng tới. Lỡ như cần đoạn phim đã chuyển vào tập hợp Recycle, thì chỉ việc kéo trở về tập hợp thích hợp là xong. Không phải nhập lại tập tin nguồn và bận tâm về đoạn phim trùng lặp không cần thiết.

Hiện tại, tất cả đoạn phim thác nước lấy từ bài tập trước nằm trong mấy tập hợp khác nhau và không theo cấu trúc nào cả. Giờ bạn muốn sắp xếp đoạn phim.

Tạo và sắp xếp tập hợp mới

1. Nhấp **My Collections**. Trên menu **File**, nhấp **New** ➔ **Collection**. Thao tác này tạo tập hợp con mới trong My Collections. Đặt tên tập hợp mới là **Chapter 9 Organizing**. Sẽ là thư mục chính cho đoạn phim thác nước.
2. Nhấp kéo tập hợp **MarymereFalls** lên tập hợp **Chapter 9 Organizing**. Tập hợp **MarymereFalls** lúc này hiển thị dưới dạng thư mục con trong tập hợp **Chapter 9 Organizing**. Các đoạn phim trong tập hợp **MarymereFalls** cũng di chuyển theo. Di chuyển nguyên cả tập hợp là cách nhanh chóng di chuyển nhiều đoạn phim cùng một lúc.
3. Nhấp kéo tập hợp **Waterfalls** lên tập hợp **Chapter 9 Organizing**. Tập hợp **Waterfalls** cũng hiện diện dưới dạng tập hợp con mới.

4. Nhấp tập hợp **Chapter 9 Organizing**. Trên menu **File**, chọn **New ➤ Collection**. Gõ tên tập hợp mới **Mutnomah Falls**. Tập hợp này hiển thị dưới dạng thư mục của tập hợp Chapter 9 Organizing.
5. Nhấp tập hợp **Waterfalls**, nhấn-giữ phím CTRL rồi nhấp đoạn phim **MutnomahFalls1** và **MutnomahFalls2**. Kéo chúng vào tập hợp MutnomahFalls. Các đoạn phim di chuyển tiếp, lần này vào tập hợp Mutnomah Falls.
6. Nhấp tập hợp **Chapter 9 Organizing**. Trên menu **File**, chọn **New ➤ Collection**. Gõ tên tập hợp mới **Sol Duc Falls**. Tập hợp này hiển thị dưới dạng thư mục con của tập hợp Chapter 9 Organizing.
7. Nhấp tập hợp **Waterfalls**, nhấn-giữ CTRL rồi nhấp đoạn phim **Upper Sol Duc Falls**, **Lower Sol Duc Falls**, và **MutnomahFalls2**. Trong lúc vẫn giữ CTRL, kéo các đoạn phim vào tập hợp Sol Duc Falls.

Bây giờ, khi khởi tạo dự án về thác nước trong Movie Maker, bạn có thể tìm nhanh đoạn phim về thác nước ở vùng Tây-Bắc.

Xóa tập hợp

Một phần của quá trình sắp xếp hiệu quả là xóa tập hợp vô dụng. Điều này ngăn tập hợp cũ nằm lộn xộn trong vùng tập hợp. Lấy ví dụ, bạn nhập tập tin video Mountains.wmv, dẫn đến tập hợp mới mang tên mountains. Như một phần trong chiến lược sắp xếp, bạn muốn sắp xếp đoạn phim theo ngày; do đó di chuyển đoạn phim về đồi núi vào tập hợp chứa đoạn phim đã xem vào ngày đó. Trong trường hợp này xóa tập hợp mountains cũ.

- ☆ **GH CHÚ** Nhỡ như xóa tập hợp có thư mục con, tất cả đoạn phim trong tập hợp chính lẫn thư mục con bên dưới đều sẽ bị xóa sạch. Bảo đảm tập hợp bị xóa không chứa tập hợp nào khác có đoạn phim cần thiết cho dự án hiện tại hoặc tương lai.

Xóa đoạn phim và tập hợp

1. Nhấp tập hợp **Waterfalls**, kể đến nhấp **Upper Sol Duc Falls**. Xóa đoạn phim này vì nó đã có mặt trong tập hợp Sol Duc Falls.
2. Trên menu **Edit**, nhấp **Delete**. Hộp thoại hiện ra, xác nhận bạn muốn xóa vĩnh viễn đoạn phim này.
3. Nhấp **Yes**. Đoạn phim bị xóa.

☆ **GH CHÚ** Nếu đã chọn **Do you warn me again** trong hộp thoại hiển thị dòng này, hộp cảnh báo trên sẽ không xuất hiện. Đoạn phim bị xóa tức thì, không một lời báo trước. Trong trường hợp muốn hộp cảnh báo hiện ra, trên menu **View**, nhấp **Options**. Nhấp **Reset Warning Dialogs**.

4. Nhấp tập hợp **Waterfalls**. Trên menu **Edit**, nhấp **Delete**. Giả sử hộp cảnh báo mở ra, nhấp **Yes** xác nhận xóa. Tập hợp **Waterfalls** vô dụng cùng đoạn phim trong đó sẽ bị xóa.

☆ **GH CHÚ** Khi xóa tập hợp đoạn phim, đoạn phim bị xóa theo. Tuy nhiên, không xóa tập tin nguồn khỏi đĩa cứng hoặc vị trí lưu trữ chúng.

Sao lưu tập tin tập hợp

Tập tin tập hợp cung cấp thông tin về đoạn phim trong tập hợp. Tập tin tập hợp có phần mở rộng **.col**, và lưu trong thư mục **\Windows\Application Data\Microsoft\Movie Maker** trên đĩa cứng. Tên mặc định của tập tin tập hợp là **Windows Movie Maker.col**.

☆ **GH CHÚ** Đừng nên mở hoặc biên tập tập tin tập hợp. Nếu làm thế, tập tin sẽ dễ bị hư, và bạn mất thông tin về tập hợp, vốn lưu trong tập tin này. Trong trường hợp này, cần phục hồi tập tin tập hợp từ bản sao lưu. Lỡ như không có bản sao lưu, tập hợp sẽ mất, và bạn phải nhập lại tập tin nguồn.

Movie Maker nhắc sao lưu tập tin tập hợp sau khi bạn thực hiện 10 thay đổi trở lên đối với tập hợp. Một số thay đổi diễn ra khi ghi nội

dung mới, nhập tập tin, di chuyển, sao chép hoặc xóa đoạn phim và tập hợp hiện có. Giả sử không sao lưu trong lần đóng Movie Maker và xóa chọn **Do not ask me again**.

☆ **GH CHÚ** Sao lưu tập tin tập hợp không đồng nghĩa với sao lưu tập tin nguồn vì đoạn phim chỉ là liên kết tập tin nguồn; nó không phải là bản sao chép tập tin gốc. Do đó, nếu hệ thống máy tính ngưng hoạt động và bạn không có bản sao lưu tập tin nguồn, phục hồi tập tin tập hợp sẽ không trả lại tập hợp bởi không còn tập tin nguồn.

Nên sao lưu tập tin tập hợp và tập tin nguồn. Bản sao lưu tập tin tập hợp cho phép phục hồi đoạn phim và tập hợp nhớ như tập tin bị hư. Sao lưu tập tin vào ổ đĩa ngoài, thiết bị, hoặc vị trí cho phép phục hồi tập hợp Movie Maker nếu như cả máy tính gặp trục trặc. Giả sử có bản sao lưu tập tin tập hợp và tập tin nguồn trong tay, bạn khỏi cần nhập lại tập tin vào Movie Maker. Chỉ việc di chuyển/sao chép tập tin nguồn vào vị trí như trước khi hệ thống bị hư.

☆ **GH CHÚ** Trong trường hợp tập hợp rất lớn, nhập lại tập tin vào Movie Maker sẽ mất thời gian.

Có thể lưu trực tiếp tập tin tập hợp vào những vị trí sau:

- Đĩa mềm 3.5 inch
- Đĩa cứng
- Đĩa tháo lắp được
- CD-R hoặc CD-RW
- Vị trí trên máy phục vụ mạng

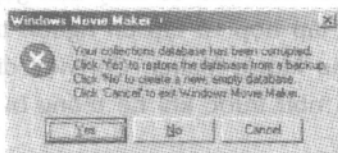
Mặc dù Movie Maker không cho phép lưu trực tiếp vào Internet, bạn vẫn có thể lưu tập tin tập hợp vào vị trí Internet mà mình có quyền tải tập tin. Lưu tập tin tập hợp vào đĩa cứng rồi tải lên bằng chương trình chuyển tập tin. Nhớ như sau này tập tin tập hợp bị hư, tải tập tin từ Internet xuống để phục hồi. Xem thêm mục "Phục hồi tập tin tập hợp".

Kích thước tập tin tập hợp căn cứ trên kích thước tập hợp và đoạn phim trong tập hợp. Bởi vậy, kích thước tập tin tập hợp có thể rất lớn. Cần cân nhắc yếu tố này nếu muốn sao lưu tập tin tập hợp vào đĩa 3.5 inch chỉ đủ sức chứa 1.44 MB dữ liệu. Khi quyết định vị trí lưu bản sao lưu, hãy xét tới vị trí hoặc thiết bị nào để truy cập nhất trong trường hợp tập tin tập hợp bị hư hoặc máy tính ngưng hoạt động.

Phục hồi tập tin tập hợp

Giả sử tập tin tập hợp Movie Maker bị hư, có thể trả tập hợp về nguyên trạng vào thời điểm tạo và lưu tập tin tập hợp mới nhất.

Movie Maker mở hộp thoại trong Hình 9.7 nếu tập tin tập hợp bị hư.



Hình 9.7 Hộp thoại hiển thị khi tập tin tập hợp bị hư.

Nhấp **Yes** sẽ hiển thị hộp thoại **Collections Restore**. Muốn phục hồi tập tin tập hợp, định vị bản sao lưu tập tin tập hợp (có tên mặc định là Windows Movie Maker Backup .BAK), rồi nhấp **Open**. Movie Maker mở ra và tập hợp được phục hồi.

Nếu chọn phục hồi tập tin tập hợp từ bản sao lưu, bản sao lưu sẽ trở thành tập tin cơ sở dữ liệu tập hợp mới. Tập hợp và đoạn phim phục hồi từ nguyên trạng khi tạo bản sao lưu. Nói cách khác, nếu sao lưu tập tin tập hợp, rồi nhập video mới vào Movie Maker và tập tin tập hợp bị hỏng, lúc ấy sẽ không kể tập hợp và đoạn phim từ tập tin video vừa nhập. Cần nhập lại video đó. Còn như phục hồi tập tin tập hợp, thì phục hồi từ phương tiện sao lưu. Ví dụ như lưu vào đĩa cứng, bạn sẽ phục hồi tài nguyên đó.

CHƯƠNG 10

BIÊN TẬP PHIM

Sau khi ghi nội dung và sắp xếp tập hợp, là đến bước sẵn sàng bổ sung đoạn phim và mở đầu dự án. Trong Windows Movie Maker, dự án bao gồm mọi đoạn phim đưa vào storyboard hoặc timeline cùng cách sắp xếp những đoạn phim đó. Với Movie Maker, có thể lấy toàn bộ đoạn phim gốc và biến nó thành bộ phim hoàn chỉnh - dịch chuyển cảnh quay, thêm bớt, và chọn cảnh quay cần thiết. Lưu dự án sẽ cho phép sau này quay lại biên tập. Khi đã biên tập dự án tới mức chia sẻ được với người khác, có thể lưu dưới dạng bộ phim trình chiếu trong Windows Media Player.

Chương 5 đã giới thiệu khái niệm biên tập. Chương này dẫn dắt bạn qua quá trình biên tập phim bằng Movie Maker. Đến cuối chương, bạn sẽ tìm ra phương pháp:

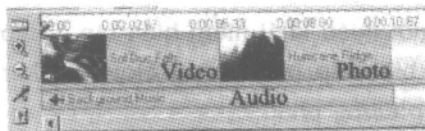
- Bổ sung đoạn phim vào bộ phim
- Sắp xếp lại đoạn phim trong storyboard/timeline
- Sao chép đoạn phim đã bổ sung vào dự án
- Cắt bỏ phần ngoài ý muốn trong đoạn phim
- Chia đoạn phim thành những đoạn phim ngắn để quản lý hơn
- Ghép nối đoạn phim
- Lồng thuyết minh
- Thêm chuyển cảnh trong phim
- Điều chỉnh âm lượng trong phim

Bổ sung đoạn phim vào dự án

Biên tập phim bằng Movie Maker sẽ mở màn khi bắt đầu bổ sung đoạn phim vào storyboard hoặc timeline. Tuy có thể bổ sung đoạn phim vào dự án hiện hành thông qua menu Clip, song nhanh chóng hơn cả là kéo chúng từ vùng tập hợp lên storyboard hoặc timeline. Trong timeline, hình ảnh tĩnh và đoạn phim video hiển thị trên rãnh video, còn đoạn phim audio hiển thị trên rãnh audio.

Trong khung nhìn storyboard, chỉ bổ sung hình chụp hoặc đoạn phim video, khó lòng bổ sung đoạn phim audio. Nếu cố bổ sung đoạn phim audio vào dự án hiện hành trong storyboard, Movie Maker tự khắc chuyển sang khung nhìn timeline trước khi bổ sung đoạn phim.

Hình 10.1 cho thấy đoạn phim audio, video, và hình chụp hiển thị như thế nào trong timeline. Hình chụp và đoạn phim video đều hiển thị dưới dạng ảnh thu nhỏ. Đoạn phim video còn hiển thị biểu tượng cái loa. Khi bổ sung vào timeline, đoạn phim audio xuất hiện trong rãnh audio, và cũng hiển thị luôn biểu tượng cái loa. Những dấu hiệu này giúp nhận diện nhanh thể loại và nội dung đoạn phim.



Hình 10.1 Đoạn phim video, audio, và ảnh chụp trong timeline Movie Maker.

Trong quá trình biên tập dự án, có thể bổ sung nhiều đoạn phim vào dự án cùng một lúc. Đặc tính này cho phép bổ sung nhanh đoạn phim vào dự án rồi sau đó sắp xếp lại. Chọn nhiều đoạn phim bằng thao tác nhấn-giữ CTRL hoặc SHIFT và nhấp đoạn phim. Dùng phím SHIFT để chọn dãy phim hoặc phím CTRL để chọn nhiều đoạn phim riêng biệt.

Bất luận là chọn bổ sung nhiều đoạn phim theo cách nào, đoạn phim sẽ bổ sung theo thứ tự hiển thị trong vùng tập hợp.

Ví dụ sau - cùng những ví dụ khác trong chương này - hướng dẫn sử dụng tập tin mẫu đã sao chép từ CD vào đĩa cứng. Tập tin hiển thị ở vị trí đã định. Nếu sao chép thư mục Tutorials từ CD vào máy tính, tất cả tập tin sẽ thuộc thư mục chính Tutorials trên đĩa cứng. Thay tên tập tin ở đây, khi bổ sung đoạn phim của mình vào dự án.

☆ **GHI CHÚ** Hầu tiết kiệm thì giờ khi nhập đoạn phim cho tình huống trong tập sách này, nhớ ấn định **Import path** trong hộp thoại **Options** ở thư mục Tutorials trên đĩa cứng. Sau đó, khi nhập tập tin làm việc, chỉ cần chọn thư mục Working thuộc số chương thích hợp là xong.

Nhập và sắp xếp đoạn phim

1. Trước khi bắt đầu dự án, phải nhập đoạn phim vào Movie Maker. Trên menu **File**, nhấp **Import**. Mở thư mục **Working** thuộc **Chapter 10** trên đĩa cứng.
2. Trong hộp thoại **Select the File to Import**, xóa chọn **Create clips for video files**, nhấp **Files of type**, rồi chọn **Windows Media files** bởi tập tin video đều nằm hết ở Windows Media Format.
Khi chọn **Files of type**, bạn chỉ thấy kiểu tập tin muốn nhập.
3. Nhấp **HurricaneRidge.wmv**, nhấn-giữ CTRL, rồi nhấp **Rialto Beach**. Nhấp **Open** nhập các tập tin này vào Movie Maker.

☆ **GHI CHÚ** Cũng có thể nhập kiểu tập tin phim và video khác vào Movie Maker. Về kiểu tập tin được hỗ trợ, xem mục "Nhập tập tin" trong Chương 8.

Đoạn phim và tập hợp mới trong vùng tập hợp.

○ HurricaneRidge

○ RialtoBeach

Mỗi tập hợp chứa đoạn phim Clip 1.

4. Nhấp từng tập hợp rồi nhấp Clip 1. Đặt tên dễ hiểu hơn cho từng Clip 1. (Chọn đoạn phim muốn đổi tên, sau đó chọn **Rename** từ menu **Edit**.)

Bảng 10.1 trình bày tên tập hợp và tên mới tương ứng cho từng đoạn phim Clip 1.

Tập hợp	Tên mới cho Clip 1
HurricaneRidge	Hurricane Ridge
RialtoBeach	Rialto Beach

Bảng 10.1 Tên đoạn phim.

5. Trên menu **File**, nhấp **Import**. Chọn **Create clips for video files**, rồi chọn thư mục **Working** thuộc **Chapter 10**. Nhấp tập tin **CrescentLake.wmv**, kế đó nhấp **Open**. Thao tác này nhập video vào tập hợp mới **CrescentLake**.

Do chọn **Create clips for video files**, tập tin chia thành các đoạn phim. Video này ban đầu được ghi bằng máy quay video kỹ thuật số, do đó tạo và đặt tên đoạn phim theo nhân thời gian trong dữ liệu video.

6. Chọn tập hợp mới **CrescentLake**. Chọn từng đoạn phim riêng lẻ trong tập hợp rồi đặt tên có nghĩa hơn. Muốn thế, chọn đoạn phim muốn đổi tên, nhấp **Rename** trên menu **Edit**.

Bảng 10.2 cho thấy tên đoạn phim cũ trong tập hợp **CrescentLake** và tên đoạn phim mới tương ứng.

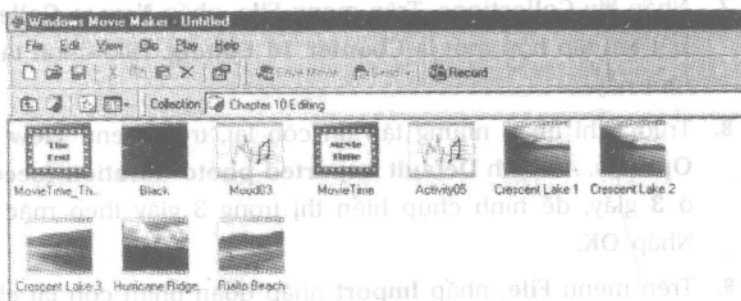
Tên đoạn phim cũ	Crescent Lake 1
8/29/2000 11:53 AM (1)	Crescent Lake 1
8/29/2000 11:53 AM (2)	Crescent Lake 2
8/29/2000 11:53 AM	Crescent Lake 3

Bảng 10.2 Tên đoạn phim.

7. Nhấp **My Collections**. Trên menu **File**, nhấp **New** ➔ **Collection**. Đặt tên tập hợp mới là **Chapter 10 Editing**. Nhớ chọn tập hợp mới này.
8. Trước khi nhập những tập tin còn lại, trên menu **View**, nhấp **Options**. Ấn định **Default imported photo duration (seconds)** ở **3** giây, để hình chụp hiển thị trong 3 giây theo mặc định. Nhấp **OK**.
9. Trên menu **File**, nhấp **Import** nhập đoạn phim còn lại cho dự án này. Nhấn-giữ phím **CTRL** rồi nhấp tập tin sau:
 - **Activity05.wav**
 - **Black.bmp**
 - **Mood03.wav**
 - **MovieTime.gif**
 - **MovieTime_TheEnd.gif**

Nhấp **Open** nhập tập tin vào tập hợp **Chapter 10 Editing**

10. Một cách sắp xếp đoạn phim là đặt hết đoạn phim cho một bộ phim vào một tập hợp. Muốn vậy, di chuyển đoạn phim video từ tập hợp đã tạo khi nhập video. Thực hiện như sau để sắp xếp đoạn phim đã nhập đến giờ:
 - Nhấp tập hợp **CrescentLake** rồi nhấp đoạn phim **Crescent Lake 1**. Nhấn-giữ phím **CTRL**, sau đó nhấp **Crescent Lake 2** và **Crescent Lake 3**. Kéo tập tin vào tập hợp **Chapter 10 Editing**.
 - Nhấp tập hợp **Hurricane Ridge**, nhấp đoạn phim **Hurricane Ridge**; kế đó, kéo vào tập hợp **Chapter 10 Editing**.
 - Nhấp tập hợp **RialtoBeach**, nhấp đoạn phim **Rialto Beach**; và kéo vào tập hợp **Chapter 10 Editing**.
11. Nhấp tập hợp **CrescentLake**. Trên menu **Edit**, nhấp **Delete**. Trong hộp thoại xác nhận xóa, nhấp **Yes**. Làm vậy cho tập hợp rỗng còn lại **HurricaneRidge** và **RialtoBeach**.
12. Nhấp tập hợp **Chapter 10 Editing**.



Hình 10.2 Các đoạn phim trong tập hợp *Chapter 10 Editing*.

- ☆ **GHI CHÚ** Các đoạn phim của bạn có lẽ không hiển thị theo thứ tự như ở đây. Thứ tự được xác định qua trình tự nhập hoặc di chuyển đoạn phim vào tập hợp. Hơn nữa, nếu cây tập hợp hiển thị bên trái của sổ, bạn sẽ thấy thêm tập hợp đã tạo.

Bổ sung đoạn phim

1. Nhấp đoạn phim **MovieTime**. Trên menu **Clip**, nhấp **Add to Storyboard/Timeline**. Tùy theo bạn ở trong khung nhìn nào, nó sẽ bổ sung vào storyboard (mặc định), hoặc timeline. Đoạn phim bổ sung vào đầu storyboard hoặc timeline. Đây là đoạn phim đầu tiên bổ sung vào dự án hiện hành.
2. Trên menu **View**, nhấp **Timeline** nếu không ở trong khung nhìn timeline. Nhấp đoạn phim **Black** rồi kéo nó vào timeline. Đoạn phim **Black** được đặt ngay bên cạnh đoạn phim **MovieTime**.
3. Nhấn-giữ phím **CTRL** rồi nhấp đoạn phim audio **Mood03** và **Activity05**. Kéo đoạn phim tới đầu rãnh audio trong timeline. Trong lúc kéo đoạn phim, một vạch hiện ra, cho biết vị trí sẽ đặt tập tin khi thả nút mouse.

Kéo đoạn phim vào storyboard hoặc timeline là cách thay thế cho lệnh menu.

☆ **CHÚ Ý** Nếu đang ở trong storyboard và bổ sung đoạn phim audio vào storyboard, Movie Maker tự khắc chuyển sang timeline và bổ sung đoạn phim đó vào timeline. Nhấp **OK** xác nhận việc chuyển sang timeline.

4. Hầu bổ sung nhanh đoạn phim còn lại vào timeline, nhấn-giữ CTRL và nhấp những đoạn phim dưới đây trong tập hợp Chapter 10 Editing:

- MovieTime_TheEnd
- Crescent Lake 1
- Crescent Lake 2
- Crescent Lake 3
- Hurricane Ridge
- Rialto Beach

Kéo vào timeline.

Đoạn phim bổ sung vào timeline theo thứ tự hiển thị trong vùng tập hợp. Do đó, khi bổ sung nhiều đoạn phim vào timeline, phải sắp xếp chúng theo thứ tự mong muốn trong dự án.

5. Trên menu **File**, nhấp **Save Project**. Trong khung **File name**, gõ **Chapter 10 Editing**, nhấp **Save**.

Theo mặc định, dự án lưu với phần mở rộng .mswmm trong thư mục **My Videos** thuộc **My Documents**. Lưu dự án rồi, sau này có thể mở biên tập tiếp với Movie Maker. Giả như không lưu dự án, bạn phải bổ sung và sắp xếp lại tất cả các đoạn phim nếu muốn làm lại bộ phim.

Lưu dự án không giống như lưu bộ phim. Dự án chứa thông tin về những đoạn phim đang dùng, thứ tự hiển thị chúng trong phim v.v. Bộ phim là tập tin riêng biệt, được mã hóa. Có thể biên tập tiếp dự án rồi lưu dưới dạng bộ phim khác, nhưng với tập tin phim thì không được.

Sắp xếp đoạn phim

Trình tự đoạn phim trong phim kể nên câu chuyện. Vì vậy, có thể biến đổi bộ phim bằng cách thay đổi thứ tự và định thời đoạn phim trong khung nhìn storyboard hoặc timeline. Sắp xếp đoạn phim trong storyboard (khung nhìn mặc định) thường thuận tiện hơn cả, bởi nó chỉ hiển thị thứ tự đoạn phim trong dự án. Lấy ví dụ có ảnh tĩnh về một chuyến nghỉ mát, bạn dễ dàng sắp xếp đoạn phim trong khung nhìn storyboard sao cho chúng xuất hiện theo trình tự viếng thăm địa điểm tương ứng.

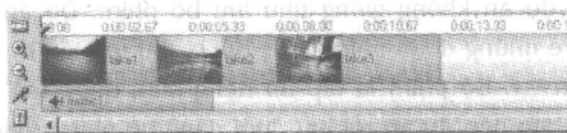
Hình 10.3 minh họa ba đoạn phim trong dự án hiện hành thuộc khung nhìn storyboard.



Hình 10.3 Dựng phim trong khung nhìn storyboard.

Khung nhìn timeline thể hiện thứ tự và định thời của tất cả đoạn phim trong phim, kể cả đoạn phim audio. Khung nhìn này còn cho phép tạo chuyển cảnh giữa các đoạn phim. Ví dụ, sau khi lập thứ tự đoạn phim, bạn chèn chuyển cảnh giữa các đoạn phim và định thời đoạn phim trong bộ phim.

Hình 10.4 thể hiện ba đoạn phim trong dự án thuộc khung nhìn timeline. Khác với khung nhìn storyboard ở trên, khung nhìn timeline hiển thị chuyển cảnh và đoạn phim audio trong dự án hiện hành.



Hình 10.4 Dựng phim trong khung nhìn timeline.

Ví dụ sau hướng dẫn sắp xếp đoạn phim trong dự án. Đây là kỹ thuật biên tập sơ đẳng trong Movie Maker. Một khi đã nhập/ghi đoạn phim vào tập hợp, đặt đoạn phim muốn dùng trong storyboard hoặc timeline rồi sắp xếp chúng để tạo thứ tự đoạn phim kể thành câu chuyện.

Sắp xếp đoạn phim

1. Nếu chưa mở dự án, thì mở đi là vừa. Trên menu **File**, nhấn **Open Project ➤ Chapter 10 Editing.mswmm ➤ Open**.
2. Trên menu **View**, nhấn **Storyboard**. Khung nhìn storyboard cho phép xem đoạn phim theo trình tự. Trong lần đầu sắp xếp đoạn phim, storyboard sẽ giúp thiết lập nhanh thứ tự đoạn phim trong dự án.

Trong khung nhìn storyboard, đoạn phim audio không hiện hữu, dẫu chúng vẫn là một phần trong dự án. Duy nhất khung nhìn timeline là hiển thị đoạn phim audio trong dự án.

Đoạn phim đầu tiên trong dự án phải là đoạn phim MovieTime vì được bổ sung trước tiên vào dự án. Đoạn phim Black đứng thứ 2 trong rãnh video. Cần sắp xếp lại đoạn phim sau cho chúng hiển thị đúng thứ tự.

3. Nhấp đoạn phim **MovieTime_TheEnd**. Đây là tấm phim tiêu đề (title slide) ở cuối dự án. Trên menu **Edit**, nhấn **Cut** cắt đoạn phim đó khỏi dự án để sau này dán vào phần mới trong dự án.

★ **GHI CHÚ** MovieTime là những tấm phim tiêu đề giới thiệu và kết thúc bộ phim. Còn nhiều tấm phim tiêu đề khác trên CD đi kèm. Về tạo và hoạt hóa tấm phim tiêu đề, xem Chương 12.

4. Nhấp chỗ trống trên storyboard, rồi trên menu **Edit**, nhấn **Paste**. Lúc này, đoạn phim MovieTime_TheEnd nằm cuối dự án.
5. Hơn nữa, có thể di chuyển nhiều đoạn phim cùng một lúc. Nếu các đoạn phim Crescent Lake gom chung với nhau trong storyboard, nhấp đoạn phim thứ nhất, **Crescent Lake 1**. Nhấn-giữ SHIFT và nhấp đoạn phim sau cùng, **Crescent Lake**

3. Còn như các đoạn phim Lake Crescent nằm rải rác trong storyboard, nhấn-giữ CTRL và nhấp từng đoạn phim.
6. Kéo các đoạn phim được chọn **Crescent Lake 1**, **Crescent Lake 2**, và **Crescent 3** sao cho chúng đứng trước đoạn phim Rialto Beach.
7. Rà con trỏ lên đoạn phim **Rialto Beach**. Giả sử trỏ mouse vào một đoạn phim trên storyboard, tooltip sẽ hiển thị tên đoạn phim. Nhấp đoạn phim **Rialto Beach** rồi nhấp **Play**. Đoạn phim được chọn sẽ trình chiếu trên màn hình. Nhấp **Stop**.
8. Để xem trước nhiều đoạn phim trên storyboard, nhấn-giữ phím CTRL hoặc SHIFT, sau đó nhấp **Play**. Chẳng hạn muốn xem trước cả ba đoạn phim Crescent Lake, nhấp **Crescent Lake 1**, nhấn-giữ SHIFT và nhấp đoạn phim Crescent Lake sau cùng, **Crescent Lake 3**. Nhấp **Play** xem trước ba đoạn phim. Trong trường hợp các đoạn phim không nằm kế cận nhau, nhấn-giữ CTRL để chọn nhiều đoạn phim và xem trước trên màn hình. Các đoạn phim nên theo thứ tự sau (nếu chưa thì kéo lại cho đúng).
- MovieTime
 - Black
 - Hurricane Ridge
 - Crescent Lake 1
 - Crescent Lake 2
 - Crescent Lake 3
 - Rialto Beach
 - MovieTime_TheEnd
9. Về xem trước toàn bộ dự án, trên menu **Edit**, nhấp **Select Storyboard/Timeline**, kế đó nhấp **Play** trên màn hình. Dự án sẽ chiếu trọn vẹn trên màn hình. Thay vì dùng lệnh menu, nhấp chỗ trống trong storyboard rồi nhấp **Play** trên màn hình. Màn hình chiếu hết dự án, kể cả đoạn phim audio.

10. Trên menu **File**, nhấp **Save Project** lưu các thay đổi đối với dự án hiện hành.

Khi xem trước toàn bộ dự án, bạn hẳn nhận thấy mối liên hệ giữa đoạn phim video và đoạn phim audio đi kèm. Một số đoạn phim video chiếu quá lâu, trong khi những thành phần khác như đoạn phim hình ảnh lại hiển thị không đủ. Có thể thay đổi khía cạnh này như một phần của quá trình biên tập.

Sao chép đoạn phim

Trong Movie Maker, có thể sao chép đoạn phim trong cùng tập hợp, từ tập hợp này sang tập hợp khác, hoặc trong dự án hiện hành. Hoạt động sao chép cho phép dùng lại đoạn phim trong bộ phim. Qua sao chép đoạn phim trong phim, có thể "kéo dài" thời lượng chiếu đoạn phim mà khỏi cần ghi tới ghi lại. Chương 9 đã nói về sao chép đoạn phim giữa các tập hợp.

Có thể sao chép đoạn phim trong Movie Maker bằng lệnh menu, lệnh bàn phím, mouse, hoặc phương pháp phối hợp. Nhiều khi phím tắt và mouse lại cho thao tác hiệu quả hơn.

Sau đây là các bước sao chép đoạn phim trong dự án.

Sao chép đoạn phim trong dự án hiện hành

Trong dự án hiện hành có đoạn phim Black. Lý do dùng đoạn phim như thế này là tạo hiệu ứng hình ảnh, chẳng hạn như mờ dần ở cuối phim. Tuy nhiên, cũng có thể đặt đoạn phim này ở chỗ khác; do đó, sao chép đoạn phim vào dự án.

1. Nếu chưa mở dự án trong tình huống trước, trên menu **File**, nhấp **Open Project**. Định vị và nhấp dự án **Chapter 10 Editing.mswmm**, sau đó nhấp **Open**.
2. Nhấp đoạn phim **Black** để sao chép và dùng nhiều lần trong dự án này. Trên menu **Edit**, nhấp **Copy** sao chép đoạn phim.
3. Nhấp đoạn phim **Lake Crescent 1**. Trên menu **Edit** nhấp **Paste**. Bản sao đoạn phim Black lúc này đứng trước đoạn phim Lake

Crescent 1. Bất luận là đang ở trong khung nhìn storyboard hay timeline, nếu chọn đoạn phim và nhấp **Paste**, đoạn phim sao chép sẽ được chèn ở trước đoạn phim được chọn.

4. Ngoài ra, có thể sao chép đoạn phim bằng mouse và bàn phím. Nhấp bàn sao đoạn phim **Black**. Nhấn-giữ CTRL và kéo đoạn phim tới điểm muốn chèn trên timeline. Hình vuông với dấu cộng cho biết đang sao chép đoạn phim. Ở ví dụ này, kéo đoạn phim **Black** tới sau đoạn phim Rialto Beach.
5. Muốn xem trước toàn bộ dự án, nhấp sau đoạn phim cuối cùng trên storyboard rồi nhấp **Play**. Dự án sẽ trình chiếu trọn vẹn trên màn hình.

☆ **GHI CHÚ** Kỹ thuật trên cũng áp dụng cho sao chép đoạn phim audio.

6. Trên menu **File**, nhấp **Save Project** lưu các thay đổi vào dự án.

Để bắt đầu tạo liên kết giữa phần hình và phần tiếng trong phim, có thể cắt bỏ phần ngoài ý muốn trong đoạn phim, bất kể nó là đoạn phim video, audio, hay hình chụp. Đây là bước kế tiếp trong công đoạn biên tập dự án.

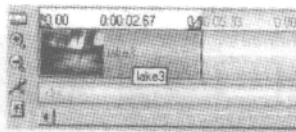
Cắt bỏ đoạn phim

Thỉnh thoảng đoạn phim có những phần không muốn hiển thị trong phim. Ví dụ khi ghi hình, đoạn phim có cảnh bạn đang chỉ đạo diễn viên. Trong trường hợp này, cắt bỏ đoạn ngoài ý muốn để khán giả chỉ thấy thành quả của bạn.

Khi cắt bỏ đoạn phim, chỉ giấu phần ngoài ý muốn trong đoạn phim - không xóa nội dung gốc trong chính đoạn phim.

Trong Movie Maker, chỉ có thể cắt bỏ đoạn phim sau khi đã đặt lên storyboard hoặc timeline. Lúc ở khung nhìn storyboard, phải cắt bỏ đoạn phim bằng lệnh menu hoặc phím tắt; thế nhưng trong khung nhìn timeline, có thể áp dụng một trong hai phương pháp hoặc kéo

trim handle vốn hiển thị khi chọn đoạn phim trong dự án hiện hành. Kéo trim handle thường là cách cắt bỏ đoạn phim dễ dàng nhất. Trong khi kéo trim handle (tam giác nhỏ phía trên đoạn phim), đoạn phim sẽ chiếu trên màn hình, cho phép xem chính xác nội dung đang cắt bỏ.



Hình 10.5 Trim handle hiển thị khi chọn đoạn phim trên khung nhìn timeline.

Có thể cắt bỏ đoạn phim tại bất cứ điểm nào sau khi đã chèn vào dự án, cho dù đang chiếu hay ngưng chiếu trên màn hình. Bất kỳ lúc nào cũng có thể xóa điểm cắt bỏ trong quá trình biên tập nếu muốn trả đoạn phim về độ dài như cũ.

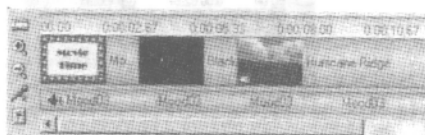
Cắt bỏ đoạn phim và xóa điểm cắt bỏ

1. Nhớ mở dự án **Chapter 10 Editing.mswmm** trong Movie Maker.
2. Nhấp đoạn phim **Rialto Beach** rồi nhấp **Play** trên màn hình để chỉ trình chiếu đoạn phim này. Đoạn phim chiếu độ 10 giây. Để ý có cắt nhảy ngoài ý muốn trong phim. Cần cắt bỏ những phần ngoài ý muốn này.

Muốn tìm thời lượng của đoạn phim video mà không phát tập tin, nhấp **Properties** trên menu **View**. Thao tác này hiển thị các thuộc tính của đoạn phim được chọn, chẳng hạn như tựa đề, tác giả, thể loại, tập tin nguồn, độ dài, thời gian bắt đầu, và thời gian kết thúc.

3. Nhấp xem tổng độ dài của đoạn phim **Crescent Lake 2**. Trong đoạn phim này, thời gian bắt đầu là 4 giây bởi nó là phần tập tin video được chia thành đoạn phim. Thời gian bắt đầu ám chỉ vị trí của đoạn phim này trong tập tin Windows Media **CrescentLake.wmv**.

4. Đóng hộp thoại **Properties**.
5. Trên timeline, nhấp nút **Zoom In** hoặc **Zoom Out** tùy theo xác lập hiện hành, cho đến khi timeline hiển thị trong gia số khoảng 3 giây. Gia số định thời hiển thị phía trên đoạn phim, bắt đầu từ 0:00:00:00.



Hình 10.6 Timeline hiển thị trong những khoảng thời gian dưới 3 giây.

Khi phóng to trên timeline, gia số thời gian trên rãnh video giảm xuống để bạn thấy định thời chi tiết hơn. Ngược lại, khi thu nhỏ, gia số thời gian sẽ tăng lên, và timeline hiển thị ít chi tiết hơn.

6. Nhấp đoạn phim **Rialto Beach** rồi nhấp **Play** trên màn hình. Khi thời lượng đoạn phim hiển thị khoảng 0:00:07.00 trên màn hình, nhấp **Pause**. Giữa 6,7 giây, các đợt sóng bắn nước tung tóe vào người đang đi bộ trên bãi biển. Chúng ta muốn cắt bỏ đoạn phim để nó ngưng chiếu trước khi camera nhảy. Thông qua các nút trên màn hình để lấy tới 0:00:06,77, thời điểm họ bị bắn nước.

Để đến đúng phần trong đoạn phim, nhấp nút **Previous Frame** hoặc **Next Frame** để dịch từ khung hình này sang khung hình kế tiếp. Giả sử màn hình hiển thị trước 0:00:07.00, nhấp **Next Frame**, còn như hiển thị số lớn hơn 0:00:07.00, nhấp **Previous Frame**. Để quay nhanh khung hình, nhấn-giữ **Next Frame** hoặc **Previous Frame**.

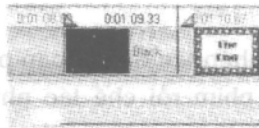
Thay vì dùng lệnh menu, có thể cắt bỏ đoạn phim bằng trim handle vốn hiển thị khi chọn đoạn phim trên timeline.

7. Trên menu **Clip**, nhấp **Set End Trim Point**. Đoạn phim video ngưng chiếu tại điểm này.

Trong quá trình cắt bỏ đoạn phim, vùng tô bóng biểu thị phần bị cắt bỏ trong đoạn phim. Lỡ như cắt bỏ quá nhiều hoặc quá ít, có thể nhấp **Clear Trim Points** trên menu **Clip**. Thao tác này xóa điểm cắt bỏ để chiếu lại trọn vẹn đoạn phim. Nhưng ở đây, không xóa điểm cắt bỏ.

8. Nhấp đoạn phim **Black** gần cuối dự án và cắt bỏ sao cho nó chiếu khoảng 2 giây.

☆ **GHI CHÚ** Muốn tìm điểm này trong đoạn phim, trở vào thời gian hiển thị trên timeline rồi nhấp khi con trỏ biến thành mũi tên chĩa lên. Vạch đứng cho biết thời gian đó, xem Hình 10.7.



Hình 10.7 Vạch đứng màu đen trên khung nhìn timeline là một chỉ báo thời gian.

9. Kéo end trim handle tới điểm được đánh dấu bởi vạch đứng. Lúc này, đoạn phim chiếu trong 2 giây. Để tìm thời gian chính xác, nhấp thời gian hiển thị trên timeline rồi nhấp nút **Previous Frame** hoặc **Next Frame**.

10. Trên menu **Play**, nhấp **Play Entire Storyboard/Timeline** chiếu toàn bộ dự án.

11. Trên menu **File**, nhấp **Save Project** lưu tất cả các thay đổi đối với dự án.

Hiện giờ, bạn đã thực hiện nhiều thay đổi đối với đoạn phim trong dự án. Tuy nhiên, vẫn còn vài đặc tính nữa trong Movie Maker, chẳng hạn như chia hoặc ghép nối đoạn phim, chuyển ảnh, và lồng thuyết minh.

Chia đoạn phim

Movie Maker áp dụng đặc tính dò cảnh quay để tạo đoạn phim từ tập tin video khi kích hoạt đặc tính tạo đoạn phim. Khi chọn đặc tính tạo đoạn phim và dò thấy khung hình khác hẳn trong video, đoạn phim mới sẽ được tạo. Nhưng có khi nội dung phim không thay đổi đột ngột (ví dụ như, hậu cảnh vẫn y nguyên). Lúc ấy, video ghi được là một đoạn phim lớn khó sử dụng trong phim.

Có thể chia đoạn phim thành những đoạn ngắn để quản lý hơn. Giả sử bạn làm một chuyến leo núi và ghi hình vài đỉnh núi khác nhau. Tuy nhiên do bầu trời cùng màu, và các ngọn núi trông tựa tựa nhau, đoạn phim ghi được sẽ là một đoạn phim dài. Bạn muốn chèn tấm phim tiêu đề (xem Chương 12) để giới thiệu ngọn núi. Trong trường hợp này, có thể chia thành những đoạn phim ngắn hơn theo từng ngọn núi.

Chia đoạn phim cho phép tận dụng đoạn phim trong phim theo nhiều cách. Lấy một đoạn phim rồi chế tác nhiều đoạn phim khác nhau để chèn và sắp xếp lại trong phim. Ghép nối lại đoạn phim kế cận nếu cần. Xem mục "Ghép nối đoạn phim" trong chương này.

Chia đoạn phim trong bộ phim

1. Nhớ mở dự án **Chapter 10 Editing.mswmm** trong Movie Maker.
2. Nhấp đoạn phim **Crescent Lake 2** trên timeline rồi chiếu đoạn phim đó. Sau chừng 3 giây, có cắt nhảy ngoài ý muốn. Đây là điểm cần chia đoạn phim.
3. Nhấp thời gian hiển thị để xem chỉ báo thời gian, sau đó đến 0:00:03.12 thông qua nút **Next Frame** hoặc **Previous Frame**.
4. Nhấp nút **Split** chia đoạn phim này. Phần đầu của đoạn phim vẫn mang tên **Crescent Lake 2**, còn phần 2 là **Crescent Lake 2 (1)**.
5. Trên menu **File**, nhấp **Save Project** lưu các thay đổi bổ sung.
6. Trên menu **Play**, nhấp **Entire Storyboard/Timeline** chiếu toàn bộ dự án.

Ghép nối đoạn phim

Sau khi chia đoạn phim video hoặc audio, có thể ghép nối lại nếu chúng nằm gần nhau trên storyboard hoặc timeline. Giả sử đoạn phim chia thành Clip1, Clip2, Clip3, và đặt theo thứ tự đó trên timeline, có thể ghép nối như sau:

○ Clip 1 và Clip 2

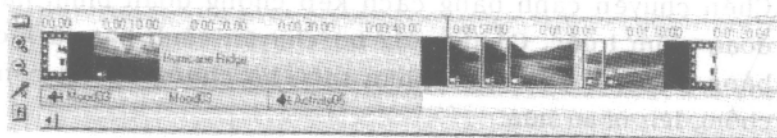
○ Clip 2 và Clip 3

Tuy nhiên, không thể ghép nối Clip 1 và Clip 3.

Ghép nối đoạn phim

1. Mở dự án **Chapter 10 Editing.mswmm** trong Movie Maker.

Trong dự án mẫu, có bốn đoạn chiếu Crescent Lake. Chúng ta muốn ghép nối bốn đoạn phim làm hai để sau này tạo chuyển cảnh giữa các đoạn phim. Bốn đoạn phim được chọn trong Hình 10.8.



Hình 10.8 Dự án hiện hành với các đoạn phim Crescent Lake.

2. Khử chọn cả bốn đoạn phim Crescent Lake nếu chúng được chọn. Nhấp đoạn phim **Crescent Lake 1**, nhấn-giữ CTRL, nhấp **Crescent Lake 2**. Trên menu **Clip**, nhấp **Combine**. Lúc này, hai đoạn phim ghép nối thành một đoạn phim. Đoạn phim mới được tạo từ hai đoạn tự động mang tên của đoạn phim thứ nhất **Crescent Lake 1**.
3. Giờ ghép nối đoạn phim **Crescent Lake 2 (1)** với đoạn phim **Crescent Lake 3**. Nhấp **Crescent Lake 2 (1)**, nhấn-giữ CTRL, nhấp **Crescent Lake 3**. Trên menu **Clip**, nhấp **Combine** ghép hai đoạn phim thành một đoạn phim. Đoạn phim này mang tên **Crescent Lake 2 (1)**.

4. Nhấp chỗ trống trên timeline, rồi nhấp **Play** xem trước toàn bộ dự án.
5. Trên menu **File**, nhấp **Save** Project lưu các thay đổi đối với đoạn phim mới ghép nối.

Thêm chuyển cảnh

Movie Maker cho phép tạo cảnh cắt hoặc chuyển cảnh giữa các đoạn phim. Với cảnh cắt, khi đoạn phim này kết thúc là bắt đầu ngay đoạn phim kế tiếp, không có chuyển cảnh giữa hai đoạn phim. Trong Movie Maker, cảnh cắt tự động được tạo khi chèn đoạn phim vào dự án.

Khi hai đoạn phim phủ chồng lên nhau trong phim, chuyển cảnh tự khác được chèn vào. Chuyển cảnh từ từ thay thế nội dung đoạn phim đang đến hồi kết bằng đoạn phim tiếp theo. Độ dài chuyển cảnh được xác định qua khoảng phủ chồng của hai đoạn phim, vì vậy thời lượng chuyển cảnh tăng khi khoảng phủ chồng giữa hai đoạn phim tăng.

Chèn chuyển cảnh bằng cách kéo chồng đoạn phim này lên đoạn phim trước. Có thể xóa bỏ chuyển cảnh bất cứ lúc nào bằng thao tác kéo đoạn phim sao cho chúng không còn phủ chồng lên nhau nữa.

Khi thêm chuyển cảnh, bạn phải ở trên khung nhìn timeline. Giả như ở trên khung nhìn storyboard, thì vẫn thấy chuyển cảnh khi xem trước bộ phim; song không hiển thị độ dài chuyển cảnh trên khung nhìn storyboard.

Chuyển cảnh được bổ sung vào đoạn phim audio lẫn video. Tuy nhiên, khi tạo chuyển cảnh giữa hai đoạn phim audio, hai đoạn phim audio sẽ phát đồng thời trong thời gian phủ chồng; đoạn thứ nhất không nhỏ đi trong khi chuyển tiếp sang đoạn phim audio tiếp theo. Lúc hai đoạn phim audio phủ chồng, âm lượng của từng đoạn phim audio giảm còn một nửa so với mức bình thường.

Chèn chuyển cảnh giữa hai đoạn phim

1. Mở dự án **Chapter 10 Editing.mswmm** trong Movie Maker.

2. Trên menu **View**, nhấp **Timeline** nếu ở trên khung nhìn storyboard. Trong Movie Maker, chỉ chèn chuyển cảnh khi bạn ở trên khung nhìn timeline.
3. Nhấp nút **Zoom In** hoặc **Zoom Out**, tùy theo xác lập hiện hành sao cho timeline hiển thị ở gia số trên một giây.
4. Nhấp đoạn phim thứ nhất **Black**. Kéo end trim handle sao cho nó chuyển cảnh chừng 2 giây giữa đoạn phim này và đoạn phim Hurricane Ridge, sau đó kéo start trim handle trên cuối đoạn phim MovieTime để có chuyển cảnh độ 1 giây giữa đoạn phim Black và đoạn phim Movie Maker.
5. Nếu chỉ muốn xem phần video đã chèn chuyển cảnh, nhấp thời gian hiển thị trên timeline sao cho play indicator giống như Hình 10.9. Kế đến, nhấp **Play** trên màn hình. Động tác này cho phép chiếu từ đoạn được chọn, nên khỏi cần xem hết dự án.



Hình 10.9 Play indicator trên khung nhìn timeline.

Khi chọn thời gian, nhớ đừng chọn đoạn phim cụ thể nào; bằng không sẽ chiếu đoạn phim đó mà thôi, không có chuyển cảnh.

6. Nhấp đoạn phim **Black** thứ hai, kéo lên cuối đoạn phim Hurricane Ridge để chuyển cảnh kéo dài chừng 3 giây. Vùng tô bóng ở nơi phủ chồng hai đoạn phim biểu thị thời lượng chuyển cảnh.
7. Trong bài tập trước, đoạn phim Crescent Lake được chia thành các đoạn ngắn, rồi ghép nối ở vị trí khác. Để tạo chuyển cảnh ngắn thay vì cắt nhảy, kéo đoạn phim **Lake Crescent 2 (1)** lên đoạn phim **Crescent Lake 1** sao cho chuyển cảnh kéo dài 1 giây.

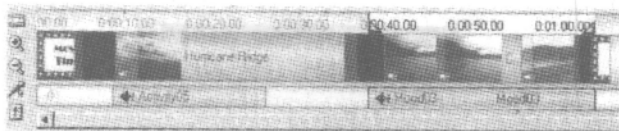
8. Nếu cần, kéo thanh cuốn ngang để xem phần dự án còn lại. Nhấp đoạn phim **Rialto Beach** và kéo lên đoạn phim **Crescent Lake 2 (1)** để có chuyển cảnh ngắn giữa hai đoạn phim.
9. Chuyển cảnh cuối cùng với đoạn phim hình chụp ở cuối rãnh video trên timeline. Kéo đoạn phim **Black** thứ ba lên đoạn phim Rialto Beach rồi kéo đoạn phim **MovieTime_TheEnd** lên đoạn phim Black để chèn chuyển cảnh.

Biên tập rãnh audio

Bảy giờ cần điều chỉnh phần tiếng trong phim. Muốn vậy, phải hoạch định trước nếu lồng thuyết minh. Giả sử dự tính lồng thuyết minh dài 10 giây, thì đưa vào rãnh audio.

Sẽ đặt đoạn phim audio đầu tiên sao cho nó cất tiếng trong 10 giây.

1. Mở dự án **Chapter 10 Editing.mswww** trong Movie Maker.
2. Để xem timeline trong khoảng thời gian lớn hơn, nhấp nút **Zoom Out** sao cho timeline hiển thị ở giá số 10 giây (0:0:10:00 trên timeline).
3. Kéo đoạn phim audio **Activity05** tới khoảng 10 giây trên timeline. Đoạn phim audio nên phát cùng lúc với chuyển cảnh giữa đoạn phim Black và đoạn phim Hurricane Ridge trên rãnh video.
4. Khác với, đoạn phim video, đoạn phim audio có khoảng trống giữa chúng. Một hiệu ứng chuyển cảnh phổ biến là phát đoạn phim audio hơi sớm hơn thời điểm chiếu đoạn phim video mới. Ở dự án này, kéo đoạn phim **Mood03** sao cho nó phát trước đoạn phim Crescent Lake 1 một chút trên rãnh video, xem Hình 10.10.
5. Muốn xem hết dự án, nhấp **Play Entire Storyboard/Timeline** trên menu **Play**. Thường thức xong, có thể điều chỉnh đoạn phim cho đến khi vừa ý.
6. Trên menu **File**, nhấp **Save Project** lưu các chuyển cảnh cùng mọi thay đổi khác.



Hình 10.10 Đoạn phim audio đặt cùng với đoạn phim video trên khung nhìn timeline.

Lồng thuyết minh

Thuyết minh là ghi lại lời mô tả diễn biến trong phim. Tuy nhiên, bạn có thể làm hơn thế nữa. Ví dụ, tạo hiệu ứng âm thanh trong phim thông qua lệnh **Record Narration**. Chương 13 sẽ bàn kỹ hơn về lồng hiệu ứng âm thanh vào phim.

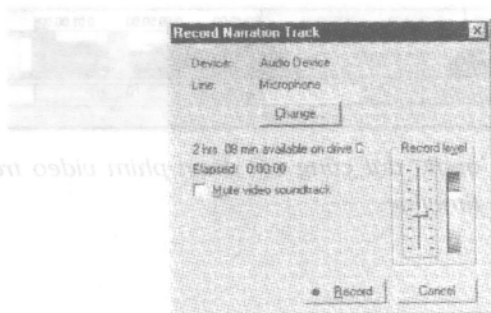
Cách lồng thuyết minh thông dụng nhất là micro. Micro cắm vào lỗ cắm nhỏ trên máy tính, card âm thanh, hay card màn hình tùy theo phần cứng cụ thể trên máy tính. Nhiều khi, lỗ cắm micro được ghi MIC hoặc có biểu tượng cái micro. Ngoài ra, một số camera Web gắn sẵn micro. Về cách lập cấu hình phần cứng, tham khảo tài liệu đi kèm với máy tính, micro, hoặc camera Web. Gắn xong micro, là ghi thuyết minh được rồi.

Để ghi thuyết minh trong Movie Maker, cần ở trên khung nhìn timeline. Tốt nhất là bổ sung đoạn phim vào dự án hiện hành rồi mới ghi thuyết minh bởi cho phép ghi thuyết minh trong lúc chiếu đoạn phim. Nhờ đó sẽ giúp đồng bộ thuyết minh với đoạn phim trong phim.

Nhấp **Record Narration** trên menu **File**, hộp thoại **Record Narration Track** (xem Hình 10.11) hiện ra, cho phép lập cấu hình xác lập ghi. Hộp thoại **Record Narration Track** gồm những thành phần sau:

Device

Thiết bị ghi thuyết minh. Sau khi nhấp nút **Change**, có thể định rõ thiết bị và ngõ vào. Thiết bị rất có thể là card âm thanh, card màn hình, hay camera Web. Nếu có nhiều micro gắn vào máy tính, cần thay đổi thiết bị theo micro muốn dùng.



Hình 10.11 Hộp thoại Record Narration Track.

Line

Quy định nguồn ghi âm. Thường là Microphone hay Line In. Đối với thông tin cụ thể cấu hình phần cứng, xem tài liệu đi kèm với máy tính, card âm thanh, hay card màn hình.

Time available

Độ dài đoạn thuyết minh ghi được, căn cứ trên dung lượng đĩa cứng dành lưu thuyết minh. Giá trị dựa vào dung lượng đã định qua xác lập **Temporary storage** trong hộp thoại **Options**.

Elapsed

Thời lượng trôi qua khi ghi thuyết minh, hiển thị dưới dạng giờ:phút:giây (h:mm:ss).

Mute video soundtrack

Khi chọn ô chọn này, sẽ không nghe được âm thanh từ đoạn phim video. Ghi thuyết minh sẽ thuận tiện hơn khi chọn xác lập này vì âm thanh từ đoạn phim video có thể làm mất tập trung. Trong trường hợp chọn, những tiếng khác trên máy tính cũng câm luôn, kể cả đoạn phim audio hoặc thuyết minh khác đã đưa vào dự án hiện hành.

Record level

Âm lượng của thuyết minh ghi được. Khi xác định mức ghi, hãy quan sát vị trí của thanh động (moving bar). Thanh này phải ở trong vùng xanh vì đây là vùng tối ưu. Nếu thanh động xuất hiện ở vùng vàng hoặc đỏ, âm thanh có thể lớn và bị méo. Còn như, thanh động ở dưới vùng xanh, âm lượng có thể quá nhỏ.

Ghi thuyết minh

1. Mở dự án **Chapter 10 Editing.mswmm**, trên menu **View**, nhấp **Timeline**. Phải ghi thuyết minh trong khung nhìn timeline.
 2. Đừng quên cắm micro vào máy tính. Sau đó, trên menu **File**, nhấp **Record Narration**. Hộp thoại **Record Narration Track** hiện ra.
 3. Nếu có nhiều thiết bị, nhấp **Change** để chọn đúng micro. Cần thực hiện trong trường hợp có micro chuẩn và camera (trang bị micro cắm vào máy tính).
 4. Kéo con trượt **Record level** đến chính giữa. Khi bạn nói vào micro, thanh động phải ở vùng xanh. Nếu rơi vào vùng đỏ, âm lượng quá cao và giọng của bạn sẽ bị méo khi phát trong phim. Còn như mức ghi quá thấp, thuyết minh có thể quá nhỏ trong phim.
 5. Chọn **Mute video soundtrack**. Khi chọn ô chọn này, đoạn phim video sẽ mất tiếng, và cho phép bạn đọc thuyết minh.
- ✱ **GH CHÚ** Giả như không tắt âm thanh trong đoạn phim video, âm thanh nền sẽ được ghi khi bạn ghi thuyết minh. Do đó tạo ra nhiều âm gây khó tập trung.
6. Khi sẵn sàng ghi thuyết minh, nhấp **Record**. Video chiếu trong quá trình ghi thuyết minh hầu giúp đồng bộ thuyết minh với đoạn video trong phim. Điều này cho phép mô tả hoặc giới thiệu nội dung video trong lúc chiếu.
 7. Nhấp **Stop** ngưng ghi thuyết minh.

8. Trong khung **File name**, gõ **Narration.wav**, rồi nhấp **Save**. Nội dung thuyết minh được lưu dưới dạng tập tin WAV và tự động nhập vào tập hợp hiện được chọn trong Movie Maker, đồng thời bổ sung vào đầu dự án hiện hành.
9. Nếu cần, kéo đoạn phim **Narration** tới điểm muốn phát thuyết minh trong dự án. Ví dụ như đọc 10 giây thuyết minh dự án vào bộ phim, bạn sẽ chuyển đoạn phim audio tới điểm đó trong video.
10. Trên menu **File**, nhấp **Save Project** lưu nội dung thuyết minh cùng những thay đổi khác.

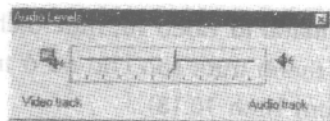
Điều chỉnh mức âm thanh

Giả sử dự án hiện hành có thuyết minh, các đoạn phim audio khác, và đoạn phim video cũng có tiếng, âm thanh trong phim sẽ gây ra nhầm lẫn. Nói thế không có nghĩa là tránh phối âm trong phim. Suy cho cùng, kết hợp audio và video từ nhiều nguồn khác nhau sẽ tạo ra bộ phim sống động, lôi cuốn. Thử hình dung bộ phim hay mà không có nhạc nền đi kèm, thì thật thiếu sót vô cùng. Ý tưởng chủ đạo là điều chỉnh nguồn âm thanh sao cho đúng.

Để cho âm thanh trở nên dễ nghe, có thể điều chỉnh mức âm thanh của hai nguồn khác nhau: âm thanh trên rãnh audio (thuyết minh, nhạc) và âm thanh trên rãnh video (lời thoại trong đoạn phim video). Điều chỉnh âm lượng qua con trượt **Audio Levels** (nhấp **Audio Levels** trong menu **Edit** hoặc con trượt âm lượng ở góc dưới storyboard hoặc timeline).

Audio Levels (xem Hình 10.12) cho phép điều chỉnh âm lượng sao cho nguồn này át nguồn khác hoặc phát cùng một mức. Do con trượt ở chính giữa thanh trượt trong Hình 10.12, âm thanh trên rãnh video và audio của dự án hiện hành sẽ cùng âm lượng.

☆ **GHI CHÚ** Chỉ có thể điều chỉnh mức âm thanh trong khung nhìn timeline. Khi hiển thị dự án trong khung nhìn storyboard, đặc tính này vô hiệu.



Hình 10.12 Hộp thoại *Audio Levels*.

Xác định rãnh audio nào sẽ phát lớn hơn tùy theo công dụng của âm thanh hiện có trong phim. Giả sử video chứa tiếng trẻ con và nhạc nền, bạn sẽ muốn kéo con trượt tới **Video track** để tiếng trẻ lớn hơn tiếng nhạc đi kèm. Còn như buổi tường trình bằng phim đèn chiếu có hình ảnh tĩnh và đoạn phim video trên rãnh video, cùng thuyết minh trên rãnh audio, bạn sẽ kéo con trượt tới **Audio track**. Làm vậy có thể giúp nghe được thuyết minh qua âm thanh trong đoạn phim video.

Thêm một lý do điều chỉnh mức âm thanh là khóa lấp âm thanh bị méo trong đoạn phim video. Hữu ích nếu âm thanh từ video nguồn không rõ như dự kiến. Tuy Movie Maker không cho phép tách rãnh audio bị méo ra khỏi đoạn phim video, nhưng bạn có thể che giấu chất lượng âm thanh tồi nhờ bổ sung đoạn phim audio vào dự án và trượt hết sang bên **Audio track** trong hộp thoại **Audio Levels**. Khi làm như thế, dẫu có tiếng động trong đoạn phim audio đi chẳng nữa, vẫn không nghe được trong video.

Mặc dù âm thanh rất rõ, song có lúc mức ghi quá lớn - video át tiếng phim, trong khi khó nghe đoạn phim audio hiện có. Nhớ như chuyện này xảy ra, điều chỉnh con trượt tới gần **Audio track**. Như vậy sẽ hạ thấp âm lượng trong đoạn phim video để nghe được đoạn phim audio.

Điều chỉnh mức âm thanh

1. Mở dự án **Chapter 10 Editing.mswmm** trong Movie Maker.
2. Trên menu **Edit**, nhấp **Audio Levels**. Bảo đảm con trượt ở ngay giữa.
3. Nhấp chỗ trống trên timeline, rồi nhấp **Play**. Để ý đoạn phim video át tiếng phim như thế nào, do đó khó nghe đoạn phim audio.

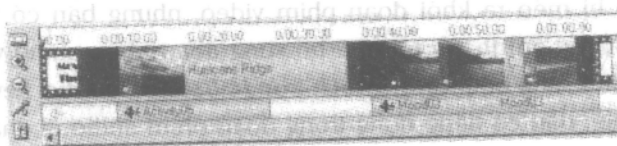
- Để hạ thấp âm thanh từ video với mục đích nghe rõ đoạn phim audio hơn, kéo thanh trượt sao cho nó ở trên vạch thứ hai bên **Audio track** (xem Hình 10.13).



Hình 10.13 Điều chỉnh âm thanh thien về rãnh audio.

Khi điều chỉnh xác lập **Audio Levels**, mức âm thanh biến thiên trên toàn dự án.

- Nhấp chỗ trống trên timeline rồi nhấp **Play**. Lưu ý âm lượng video thấp hơn trước, vì vậy nghe rõ đoạn phim audio hơn.
- Nhấp **Close** đóng hộp thoại **Audio Levels**.



Hình 10.14 Dự án hoàn chỉnh trên timeline.

- Trên menu **File**, nhấp **Save Project** lưu các thay đổi.

Lưu bộ phim

Sau khi hoàn tất mọi thay đổi trong dự án, tạo tập tin phim cho mọi người cùng xem. Dưới đây là các bước lưu dự án dưới dạng bộ phim. Chương 11 cung cấp thêm thông tin về quá trình này, cùng với kỹ xảo chia sẻ bộ phim với người khác.

- Để lưu dự án dưới dạng bộ phim trình chiếu trong Windows Media Player, nhấp **Save Movie** trên menu **File**.

2. Trong hộp thoại **Save Movie**, chọn **High quality**. Gõ thông tin **Display area** thích hợp rồi nhấn **OK**. Trong khung **File name**, tên mặc định của bộ phim là tên dự án, trong trường hợp này là **Chapter 10 Editing.wmv**. Nhấn **Save** lưu dự án dưới dạng bộ phim trong Windows Media Format.
3. Làm xong bộ phim, nhấn **OK** trong hộp thoại để mở xem bộ phim trên Windows Media Player.

Bộ phim mẫu có trong tập tin, sao chép từ thư mục **Tutorials** trên CD vào đĩa cứng của bạn.

Chiếu phim trong Windows Media Player

1. Nhấp **Start** ➔ **Programs** ➔ **Windows Media Player**.
2. Trong **Windows Media Player**, nhấn **Open** trên menu **File**.
3. Định vị thư mục **Tutorials** trên đĩa cứng hoặc CD. Mở thư mục **Chapter 10**, rồi mở thư mục **Final**.
4. Nhấp **Chapter 10 Editing.wmv**, chọn **Open**. Bộ phim trình chiếu trong Windows Media Player.

CHƯƠNG 11

CHIA SẺ BỘ PHIM

Sau khi biên tập phim tới mức cảm thấy hài lòng, hãy chuẩn bị lưu và chia sẻ bộ phim với gia đình bạn bè. Windows Movie Maker tạo điều kiện thực hiện dễ dàng công đoạn này. Có thể đính kèm trong thông điệp e-mail hoặc gửi đến địa điểm Web trong mạng Internet.

Chương này bàn về những cân nhắc khi lưu và chia sẻ bộ phim.

Đến cuối chương, bạn sẽ nắm vững kỹ thuật:

- Xác định xác lập chất lượng khi lưu bộ phim
- Gửi bộ phim trong thông điệp e-mail
- Chia sẻ bộ phim với người khác trên Web
- Gửi bộ phim đến địa điểm Web không có tên trong Movie Maker

Lưu bộ phim

Movie Maker cho phép lưu bộ phim vào đĩa cứng hoặc thiết bị lưu trữ khác có đủ dung lượng trống. Bất luận là định lưu video trên máy tính cho vui hay chia sẻ với người khác, bạn cần lưu chúng ở Windows Media Format để chiếu được trên Windows Media Player. Phải lưu bộ phim trước khi đính kèm vào thông điệp e-mail hoặc gửi đến địa điểm Web. Khi gửi thẳng từ Movie Maker, lưu bộ phim là một phần trong quá trình tốc hành này.

Cân nhắc chất lượng

Khi lưu bộ phim, phải quyết định vài việc. Cân nhắc đầu tiên là chọn chất lượng lưu bộ phim. Xem xét các yếu tố sau để xác định xác lập chất lượng

Phân hình trong phim

Phân hình quyết định đến xác lập chất lượng khi lưu bộ phim. Nếu bộ phim chỉ chứa hình ảnh tĩnh kèm theo nhạc, áp dụng xác lập **Medium quality**. Phim có ít pha hành động sử dụng xác lập chất lượng thấp. Còn như có nhiều chuyển cảnh, bạn sẽ bắt gặp nhiều pixel ở xác lập chất lượng thấp.

Giả sử video có nhiều màn hành động, chọn xác lập **High quality** hoặc xác lập tùy biến. Khi lưu bộ phim như thế này ở xác lập chất lượng thấp, chuyển động trong phim sẽ có vẻ không đều cả giát do lưu ít bit hơn.

Phân tiếng trong phim

Phải xét tới phân tiếng trong phim nữa. Thường không cần lưu bộ phim có thuyết minh ở xác lập chất lượng cao. Tuy nhiên, đường ghi âm càng phức tạp, thì càng đòi hỏi xác lập chất lượng cao hơn. Cũng như video, cần lưu bộ phim ở tốc độ bit cao nhằm mã hóa chính xác thông tin audio phức tạp.

Nếu bộ phim có thuyết minh lẫn nhạc, lưu bộ phim ở xác lập chất lượng cao. Có tập tin phim lớn tốt hơn là có bộ phim với chất lượng hình ảnh âm thanh kém.

Nối mạng Internet của khán giả

Khi bạn đính kèm bộ phim trong thông điệp e-mail hoặc gửi đến địa điểm Web, người dùng phải tải bộ phim xuống máy tính. Họ phải chờ tải xong bộ phim rồi mới thưởng thức được. Thời gian tải xuống bộ phim tăng tỉ lệ thuận với kích thước tập tin phim.

Khi bộ phim đi từ máy phục vụ Windows Media Services vào máy tính của người dùng, bộ phim sẽ chiếu trong lúc chuyển vào máy tính; người dùng đó phải chờ tải hết bộ phim mới xem được.

Dung lượng đĩa cứng

Nếu bộ phim quá dài, kích thước tập tin phim có thể rất lớn cho dù nén bằng Windows Media Technologies. Giả như dung lượng đĩa là vấn đề, hãy xét đến điều này khi lưu bộ phim.

Trong trường hợp bạn gửi bộ phim qua e-mail, người xem cần tải bộ phim xuống máy tính và nhớ như không đủ dung lượng đĩa cứng, họ sẽ khó lòng thưởng thức bộ phim của bạn. Giả sử ổ đĩa hệ thống có ít hơn 300MB dung lượng đĩa trống, Movie Maker sẽ không cho phép lưu bộ phim. Muốn lưu bộ phim, trước hết phải giải phóng dung lượng đĩa cứng cái đã. Bộ phim lưu ở chất cao đòi hỏi nhiều dung lượng đĩa cứng hơn bộ phim lưu ở chất lượng thấp.

Những hạn chế trong kích thước tập tin

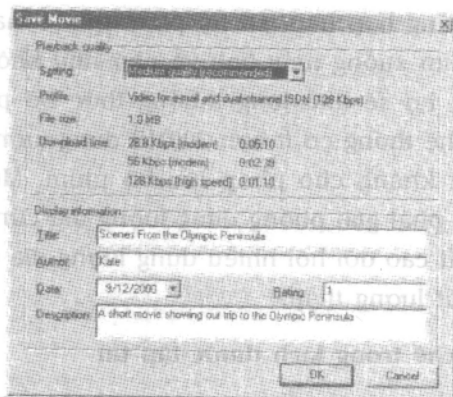
Một số nhà cung cấp dịch vụ Internet hoặc e-mail không chế kích thước tập tin đính kèm vào thông điệp e-mail hoặc gửi đến Web. Ngoài ra, nhiều người chỉ cung cấp dung lượng hạn hẹp để lưu trữ bộ phim của bạn trên máy phục vụ. Hỏi nhà cung cấp dịch vụ xem họ áp đặt bao nhiêu.

Song song với đó, một số nhà cung cấp còn hạn định tốc độ bit tối đa để lưu bộ phim và tải thành công lên máy phục vụ. Giả sử bộ phim vượt quá định mức này, bạn khó lòng gửi bộ phim tới địa điểm đó.

Mục tiêu là giảm bớt kích thước tập tin mà không hy sinh chất lượng bộ phim. Một cách xác định xác lập chất lượng tối ưu là lưu nhiều bản sao bộ phim với xác lập chất lượng khác nhau. Sau đó, xem từng bộ phim trong Windows Media Player. Sau khi xác định phiên bản tối ưu mà vẫn duy trì tập tin ở kích thước chấp nhận được, có thể xóa những phiên bản kia để tiết kiệm dung lượng đĩa, rồi chia sẻ phiên bản phim đó với người khác.

Chế tác và lưu bộ phim

Hộp thoại **Save Movie** (xem Hình 11.1) giúp quy định xác lập chất lượng cùng với siêu dữ liệu vốn xuất hiện khi xem phim trong Windows Media Player. Siêu dữ liệu có thể là tựa phim, tác giả, ngày, phân loại, và mô tả phim.



Hình 11.1 Hộp thoại **Save Movie** vốn hiển thị khi lưu hoặc gửi bộ phim.

Khi lưu bộ phim, xem xét kích thước tập tin và thời lượng tải xuống trong hộp thoại **Save Movie**. Những ước tính này cho biết khán giả sẽ tải xuống và xem phim trong bao lâu ở xác lập chất lượng hiện được chọn. Muốn nắm xác lập chất lượng tác động ra sao đến kích thước tập tin, chọn các profile và xem kích thước tập tin phim.

Chọn xong xác lập ưng ý, lưu bộ phim vào máy tính. Theo mặc định, bộ phim lưu trong thư mục **File**. Ngoài ra, có thể ấn định vị trí lưu từng bộ phim.

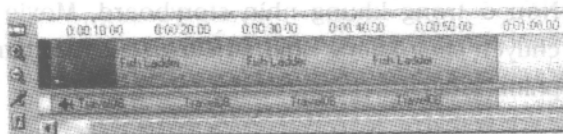
Sau khi sắp xếp đoạn phim tới mức biên tập xong dự án, có thể lưu dưới dạng bộ phim ở Windows Media Format.

Lưu bộ phim

1. Nhấp **My Collections**. Trên menu **File**, nhấp **New ➔ Collection**. Gõ tên tập hợp **Chapter 10 Sharing**. Chọn tập hợp này.
2. Trên menu **View**, nhấp **Options**. Ấn định **Default imported photo duration (seconds)** ở 3 giây, nhấp **OK**. Hình chụp sẽ hiển thị trong 3 giây theo mặc định khi nhập vào Movie Maker và bổ sung vào dự án.

3. Trên menu **File**, nhấp **Import**. Định vị thư mục \Tutorials\Chapter 11\Working trên đĩa cứng hoặc CD. Nhấn-giữ CTRL và nhấp những tập tin sau:
 - **Black.bmp**
 - **FishLadder.wmv**
 - **Introduction.jpg**
 - **Travel08.wav**
 4. Xóa chọn **Create clips for video files**, nhấp **Open**. Bộ phim FishLadder nhập dưới dạng một đoạn phim vào tập hợp mới FishLadder, các đoạn phim kia nhập vào tập hợp hiện hành Chapter 11 Sharing.
 5. Nhấp tập hợp mới **FishLadder** rồi kéo **Clip 1** vào tập hợp Chapter 11 Sharing.
 - Black
 - Clip 1
 - Introduction
 - Travel08
 6. Nhấp **Clip 1**, rồi trên menu **Edit**, nhấp **Rename**. Gõ tên đoạn phim là **Fish Ladder**. Ngoài ra, để cho vùng tập hợp được gọn gàng, nhấp tập hợp rỗng **FishLadder**, rồi trên menu **Edit**, nhấp **Delete**. Nhấp **Yes** xác nhận xóa tập hợp rỗng.
 7. Với tập hợp **Chapter 11 Sharing** được chọn, nhấp vùng tập hợp chính, kế đó nhấp **Select All** từ menu **Edit**. Thao tác này giúp chọn nhanh đoạn phim trong tập hợp hiện hành.
 8. Kéo các đoạn phim được chọn vào storyboard hoặc timeline. Nếu ở trong khung nhìn storyboard, Movie Maker tự động chuyển sang khung nhìn timeline vì lẽ bạn đang bổ sung đoạn phim audio.
- ☆ **GHI CHÚ** Khi bổ sung nhiều đoạn phim, các đoạn phim bổ sung vào storyboard hoặc timeline theo thứ tự hiển thị trong vùng tập hợp rồi từ trên xuống dưới.

9. Nhấp đoạn phim **Black**, kéo tới đầu rãnh video trên timeline. Các đoạn phim trên rãnh video lúc này theo thứ tự sau:
 - Black
 - Introduction
 - Fish Ladder
10. Nhấp nút **Zoom In** sao cho timeline hiển thị ở gia số 3 giây. Nhấp đoạn phim **Introduction** trong dự án rồi kéo start trim handle tới 0:00:02.67 trên timeline để tạo chuyển cảnh ngắn giữa đoạn phim Black và đoạn phim Introduction.
11. Nhấp **Fish Ladder** và kéo đoạn phim video này lên cuối đoạn phim Introduction để tạo chuyển cảnh 1 giây.
12. Kéo đoạn phim **Travel08** trong rãnh audio tới phần khởi chiếu đoạn phim Fish Ladder ở đầu chuyển cảnh. Kéo thanh cuốn ngang ở phía dưới timeline để xem cuối dự án. Nhấp đoạn phim **Fish Ladder** rồi kéo end trim handle sao cho đoạn phim ngừng chiếu với nhạc.
13. Trên menu **Edit**, nhấp **Audio Levels**. Kéo con trượt sang bên **Audio track** để nhạc nền trình tấu qua audio trong video. Mức âm thanh này được điều chỉnh cho toàn dự án.
14. Trên menu **Play**, nhấp **Play Entire Storyboard/Timeline** xem trước toàn bộ dự án.
15. Nhấp **Zoom Out** để timeline hiển thị ở 0:00:10.00. Trên menu **File**, nhấp **Save**. Trong khung **File name**, gõ tên dự án **Chapter 11 Sharing.mswmm**, nhấp **Save**.



Hình 11.2 Dự án hiện hành với các chuyển cảnh.

16. Trên menu **File**, nhấp **Save Movie**. Hộp thoại **Save Movie** mở ra (chưa đầy đủ thông tin). Hộp thoại **Save Movie** xuất hiện mỗi lần lưu bộ phim, bất luận bạn định xem trên máy tính hay chia sẻ với gia đình bạn bè.

Mặc dù tên hộp thoại sẽ khác khi đính kèm bộ phim trong thông điệp e-mail hay gửi đến địa điểm Web, nhưng xác lập vẫn vậy.

17. Ở đây, lưu bộ phim 3 lần bằng cách lặp lại bước 16.

☆ **CHÚ Ý** Hễ mỗi lần lưu bộ phim, hộp thoại **Windows Movie Maker** lại cho phép mở xem phim trong **Windows Media Player**. Nhấp **No** mỗi lần lưu bộ phim ở xác lập khác nhau. Mở xem phim trong bài tập kế tiếp.

Lưu bộ phim với xác lập chất lượng và tên tập tin như trong Bảng 11.1.

Tên tập tin	Xác lập chất lượng
FishLowSetting.wmv	Low quality
FishMediumSetting.wmv	Medium quality
FishHighSetting.wmv	Hight quality

Bảng 1.1 Tên tập hợp và xác lập chất lượng cho Bước 17.

Khi lưu bộ phim ở những xác lập chất lượng khác nhau, xem xét thời lượng tải xuống và kích thước tập tin. Để ý kích thước tập tin tăng như thế nào khi tăng xác lập chất lượng.

Xem bộ phim đã lưu

- Để khởi động **Windows Media Player**, nhấp **Start** ➤ **Programs** ➤ **Windows Media Player**. **Windows Media Player** cho xem ba bộ phim được lưu ở những xác lập khác nhau.

2. Trong Windows Media Player, nhấp **Open** trên menu **File**.

Nhấn-giữ CTRL, nhấp bộ phim **FishLowSetting.wmv**,
FishMediumSetting.wmv, **FishHighSetting.wmv**.

Khi xem phim trong Windows Media Player, để ý các bộ phim khác nhau như thế nào khi lưu với xác lập chất lượng khác nhau. Ví dụ, kích thước màn hình nhỏ hơn trong phim **FishLowSetting.wmv** (lưu với xác lập **Low quality**) so với phim **FishMediumSetting.wmv** lưu ở xác lập **Medium quality** và phim **FishHighSetting.wmv** lưu ở xác lập **High quality**.

Bên cạnh kích thước màn hình, còn một khác biệt nữa giữa ba phim. Con cá trong phim lưu ở xác lập **Low quality** dường như quấy chậm hơn con cá trong phim lưu với xác lập **Medium quality** và **High quality**. Do phim dùng xác lập **Medium quality** và **High quality** lưu nhiều bit, tức thông tin, hơn phim lưu ở xác lập **Low quality**, chuyển động của con cá uyển chuyển hơn với xác lập chất lượng cao. Tuy nhiên, lưu ý các xác lập tác động thế nào đến dung lượng đĩa. Phim lưu ở xác lập chất lượng cao chiếm nhiều dung lượng đĩa cứng hơn. Khi quyết định xác lập nào thích hợp, hãy xác định ai sẽ xem phim và kế hoạch phân phối phim.

Chia sẻ bộ phim qua e-mail

Có thể gửi bộ phim trong thông điệp e-mail từ Movie Maker hoặc chương trình e-mail. Chỉ cần lồng thông điệp của mình vào hướng dẫn trong thông điệp e-mail rồi gửi đi.

Trước khi gửi bộ phim, lưu nó vào vị trí đã định trong khung **Temporary storage** của hộp thoại **Options**. Một cách sắp xếp phim là tạo thư mục lưu tạm trên đĩa cứng. Ví dụ, tạo thư mục **Sent Movies** thuộc thư mục **My Videos** trên đĩa cứng. Nếu cài Windows Millennium Edition trên ổ đĩa C, đường dẫn đầy đủ sẽ là **C:\My Documents\My Videos\Sent Movies**.

Sau khi gửi thành công, tập tin phim sẽ biến khỏi thư mục đã định qua xác lập **Temporary Storage**. Muốn bảo lưu bộ phim, nhấp lệnh **Save Movie** trên menu **File**.

Trước lúc gửi bộ phim, Movie Maker nhắc cung cấp vài thông tin. Đầu tiên là tên phim. Tên phim mặc định là tên dự án hiển thị trên thanh tiêu đề của Movie Maker. Giả sử chưa lưu dự án hiện hành, tên phim là "untitled". Đổi tên sao cho có nghĩa đối với bạn và khán giả.

Trong tình huống sau, cần mở dự án **Chapter 11 Sharing.mswmm** (đã tạo trong bài tập trước). Nếu có dự án khác muốn gửi, thì mở dự án đó.

Gửi bộ phim trong thông điệp e-mail

1. Nối máy tính vào mạng Internet.
2. Trên menu **File**, nhấp **Open Project**. Mở dự án **Chapter 11 Sharing.mswmm**.
3. Trên menu **View**, nhấp **Options**. Trong hộp thoại **Options**, **Email Options** và **Temporary storage** là hai đặc tính áp dụng khi gửi bộ phim qua e-mail.
4. Trong hộp thoại **Options**, nhấp **Email Options** rồi chọn **As an attachment in another e-mail program**. Nhấp **OK** quay về hộp thoại **Options**. Khi gửi bộ phim qua e-mail, **As an attachment in another e-mail program** tự động được chọn.

☆ **GHI CHÚ** Nếu chạy chương trình e-mail có tên trong danh sách, chẳng hạn như MSN Hotmail hay Microsoft Outlook Express, chọn trình ứng dụng e-mail đó. Thao tác này cho phép gửi thẳng bộ phim từ Movie Maker mà không cần tự tay khởi động chương trình e-mail và đính kèm bộ phim vào thông điệp.

5. Nhấp **Browse** trong **Temporary storage**. Trong hộp thoại **Browse For Folder**, nhấp đúp **My Computer**, ký tự ổ đĩa hệ thống Windows Millennium Edition (ví dụ như C:), **My Documents**, **My Videos**, rồi nhấp **New Folder**. Đặt tên thư mục mới là **Sent Movies**, nhấp **OK**.

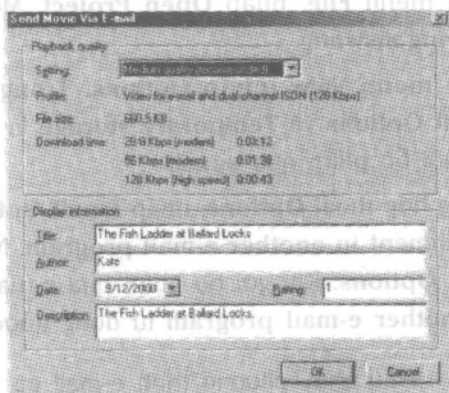
Khung **Temporary storage** lúc này ghi là:

SystemDrive\My Documents\My Videos\Sent Movies

Trong đó, **SystemDrive** là ổ đĩa cài đặt Windows Millennium Edition. Giả sử hệ điều hành cài trên ổ đĩa C, đường dẫn trong **Temporary storage** sẽ là:

C:\My Documents\My Videos\Sent Movies

6. Nhấp **OK** đóng hộp thoại **Options**.
7. Trên menu **File** nhấp **Sent Movie To** ➔ **E-mail**.
8. Trong hộp thoại **Send Movie Via E-mail**, điền nốt thông tin như minh họa ở Hình 11.3. Đây cũng là hộp thoại hiển thị khi lưu bộ phim.



Hình 11.3 Hộp thoại **Send Movie Via E-mail** với đầy đủ thông tin.

Trước khi tiếp tục, nhấp **Setting** xem thời lượng tải xuống, người nhận, và tốc độ nối mạng Internet của họ. Nói cách khác, nếu gia đình bạn bè xem phim trên máy tính gia đình và có nối kết quay số 56 Kbps, thì thời lượng ước tính 1 phút 38 giây; còn như lưu ở xác lập **High quality**, thời gian tải xuống sẽ gấp đôi. Đối với bộ phim ngắn như thể này, xác lập **High quality** là tối ưu vì lẽ thời lượng tải xuống không bao nhiêu, và phim có nhịp độ nhanh đẹp mắt khi lưu ở xác lập chất lượng này.

- ☆ **GHI CHÚ** Có thể xem phim Fish Ladder ở những xác lập chất lượng khác nhau như sau: Khởi động Windows Media Player, chiếu FishLowSetting.wmv, FishMediumSetting.wmv, và FishHighSetting.wmv ở thư mục **Samples** thuộc thư mục **Chapter 11**.

8. Trong hộp thoại **Name the movie to send**, gõ **FishLadderEmail** rồi nhấp **OK**.

Khi lưu bộ phim, không cần gõ phần mở rộng **.wmv**; Movie Maker tự động gán vào tên tập tin. Bộ phim - FishLadderEmail trong ví dụ này - lưu vào vị trí đã định qua xác lập **Temporary storage**.

Nếu nhấp **Cancel** trước khi gửi bộ phim, nó sẽ không gửi qua e-mail hay lưu trên máy tính. Lỡ như giữa chừng bạn không muốn gửi bộ phim mà lưu vào máy tính, nhấp **Cancel** rồi chọn **Save Movie** trên menu **File**.

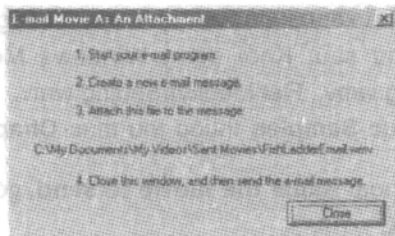
10. Do đã chọn **As an attachment in another e-mail program** trong **E-mail Options** ở Bước 4, nó tự động được chọn làm phương pháp gửi phim qua e-mail.

11. Trong trường hợp hay gửi bộ phim dưới dạng đính kèm bằng chương trình e-mail khác, chọn **Don't ask me again**. Trong lần sau gửi bộ phim qua e-mail, hộp thoại này không xuất hiện.

- ☆ **MÁCH NƯỚC** Giả sử sau này muốn gặp lại hộp thoại này cùng những hộp cảnh báo khác, vào **Options** trong menu **View** rồi nhấp **Reset Warning Dialogs**.

12. Hộp thoại **E-mail Movie As An Attachment** (xem Hình 11.4) hiển thị với các chỉ dẫn về gửi bộ phim dưới dạng đính kèm. Nhấp **Close** sau khi gửi bộ phim.

- ☆ **GHI CHÚ** Nếu chọn một chọn lựa trong hộp thoại **E-mail Movies**, chẳng hạn như **Default e-mail program**, **Hotmail**, hay **Outlook Express**, chương trình e-mail đó tự khắc khởi động với bộ phim đã đính kèm. E-mail hiển thị với các hướng dẫn xem phim. Chỉ việc bổ sung thông điệp riêng vào thông điệp e-mail rồi gửi đi.



Hình 11.4 Gửi bộ phim dưới dạng đính kèm trong thông điệp e-mail.

- 13.** Nếu muốn lưu bộ phim trên máy tính sau khi gửi kèm trong thông điệp e-mail, nhấn **Save Movie** trên menu **File**. Trong khung **File name**, gõ tên phim rồi nhấn **Save**.

Chia sẻ bộ phim trên Web

Có lẽ bạn nghĩ rằng cách tốt nhất để chia sẻ bộ phim là gửi đến địa điểm Web cho người khác xem. Nếu muốn chia sẻ bộ phim qua Web, bạn phải có tài khoản cho phép gửi phim đến địa điểm Web. Giả như không có tài khoản với nhà cung cấp địa điểm Web, có thể tìm thông tin về phương thức đăng ký tài khoản trong Movie Maker. Nút **Sign me up** dẫn bạn vào mạng Internet và liệt kê một số nhà cung cấp địa điểm Web.

Trường hợp đã có tài khoản với nhà cung cấp, có thể tạo profile cho phép gửi thẳng bộ phim từ Movie Maker đến địa điểm Web.

Cũng như khi gửi bộ phim qua e-mail, bản sao bộ phim sẽ lưu tạm vào vị trí đã định qua xác lập **Temporary storage** trong hộp thoại **Options**. Sau khi đóng hộp thoại và tải thành công bộ phim lên địa điểm Web, bản sao bộ phim sẽ biến khỏi thư mục **Temporary storage**. Để lưu bộ phim, chọn lệnh **Save Movie** trên menu **File**.

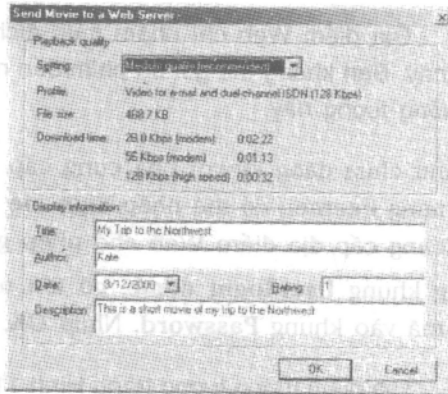
☆ **GHI CHÚ** Tất cả địa điểm Web trong những tình huống sau đều là giả tưởng. Bạn sẽ không tìm thấy nhà cung cấp như vậy trong Movie Maker.

Gởi bộ phim tới nhà cung cấp địa điểm Web có tên trong danh sách

1. Nối máy tính vào mạng Internet.
2. Trên menu **File**, nhấn **Open Project**. Chọn dự án muốn gởi hoặc lập dự án mới. Nếu có dự án riêng muốn lưu và gởi đến máy phục vụ Web, hãy mở dự án đó.
3. Trên menu **File**, nhấn **Send Movie To ➔ Web Server**. Hộp thoại **Send Movie to a Web Server** hiện ra. Đây là nơi quy định xác lập chất lượng và nhập siêu dữ liệu sẽ hiển thị trong Windows Media Player.

☆ **GHI CHÚ** Xác lập chất lượng khi lưu bộ phim muốn gởi đến địa điểm Web trùng với xác lập áp dụng khi lưu bộ phim vào máy tính hoặc gởi kèm thông điệp e-mail.

4. Hoàn tất thông tin trong hộp thoại, xem Hình 11.5. Nhập xong thông tin, nhấn **OK**.

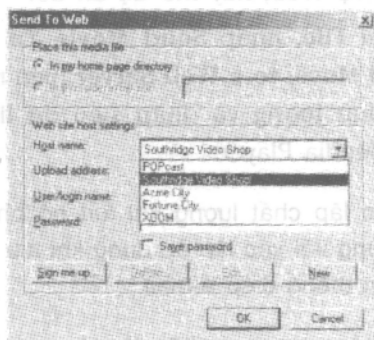


Hình 11.5 Lưu bộ phim trước khi gởi đến địa điểm Web.

5. Trong khung **Enter a file name**, bộ phim lấy theo tên dự án. Nhấn **OK** lưu bộ phim. Bộ phim được tạo và lưu vào thư mục lưu tạm, hộp thoại **Send to Web** mở ra.

- ☆ **GHI CHÚ** Thời gian tạo và lưu bộ phim căn cứ trên số lượng đoạn phim đưa vào dự án hiện hành; bộ phim càng chứa nhiều đoạn phim, thời gian tạo và lưu bộ phim càng dài.

6. Trong khung **Host name**, chọn tên chủ từ danh sách xổ xuống, xem Hình 11.6.



Hình 11.6 Chọn profile dịch vụ sở hữu Web.

- ☆ **GHI CHÚ** Địa điểm Web chỉ nhằm mục đích minh họa trong tình huống này. Bạn không thể gửi bộ phim đến nhà cung cấp địa điểm Web tưởng tượng này.

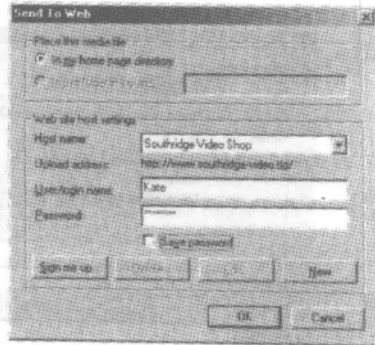
Lỡ như chưa đăng ký với nhà cung cấp địa điểm Web và đã nối mạng Internet, có thể nhấp **Sign me up** để tìm danh sách nhà cung cấp địa điểm Web cho phép gửi phim lên mạng.

7. Trong khung **User/login name**, gõ tên người dùng; kế đó gõ mật mã vào khung **Password**. Nhấp **OK**.

- ☆ **GHI CHÚ** Địa điểm tưởng tượng trong Hình 11.7, **Southridge Video Shop** được chọn với tên người dùng **Kate** và mật mã thích hợp.

Do đã chọn nhà cung cấp địa điểm Web cùng những xác lập khác như địa chỉ địa điểm Web, bạn chỉ cần gõ vào tên người dùng và mật mã.

8. Nhấp **Close** đóng hộp thoại **Sending to Web**.



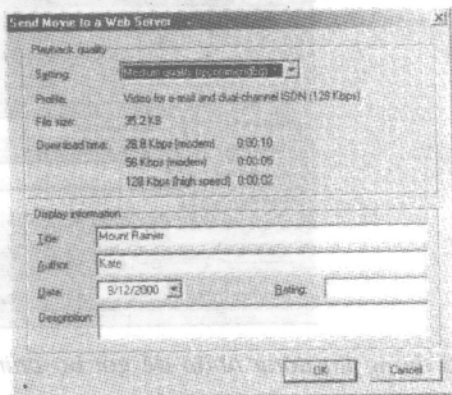
Hình 11.7 Nhập thông tin đăng nhập để gửi bộ phim đến địa điểm Web có tên trong Movie Maker.

9. Nếu muốn lưu bản sao bộ phim trên máy tính của mình, nhấp **Save Movie** trên menu **File**. Trong khung **File name**, gõ tên phim rồi nhấp **Save**.

Gửi bộ phim tới nhà cung cấp địa điểm Web không có tên trong danh sách

1. Nhớ nối mạng Internet.
2. Trên menu **File**, nhấp **Open Project**. Định vị và nhấp dự án muốn gửi. Nhấp **Open** mở dự án trên storyboard hoặc timeline.
3. Trên menu **File**, nhấp **Send Movie To ➔ Web Server**. Hộp thoại **Send Movie to a Web Server** mở ra, cho phép ấn định xác lập chất lượng và nhập siêu dữ liệu vốn hiển thị trong Windows Media Player.
4. Hoàn tất thông tin trong hộp thoại. Nhấp xong, nhấp **OK**.
5. Trong khung **Enter a file name**, tên dự án hiển thị theo mặc định. Ví dụ, dự án mang tên Mountains.mswmm, Mountains sẽ là tên mặc định của bộ phim. Nhấp **OK** tạo và lưu bộ phim. Hộp thoại **Send to Web** xuất hiện.

☆ **GHI CHÚ** Khi đặt tên và lưu bộ phim, không cần đưa vào phần mở rộng tập tin .wmv; nó tự động được gán.



Hình 11.8 Chọn tùy chọn gửi bộ phim đến Web.

6. Trong hộp thoại Send to Web, nhấn Next.

Động tác này cho phép thiết lập profile mới. Qua tạo profile cho tài khoản riêng và nhà cung cấp, bạn có thể gửi thẳng bộ phim tới địa điểm Internet của mình.

7. Trong khung Friendly name of Web site host, gõ tên chủ địa điểm Web. Đây là tên hiển thị trong **Host name** sau khi nhập thông tin cần thiết vào hộp thoại **Create Web Host Settings**. Ví dụ, đặt tên địa điểm là **My Movies**.

☆ **MÁCH NƯỚC** Nếu nhiều người trong nhà sử dụng Movie Maker, và dùng chung địa điểm Web, nhưng có tài khoản riêng, bạn có thể gõ tên dễ hiểu nhằm cho biết profile nào sẽ được chọn cho từng người dùng trong gia đình. Như thế sẽ giúp tránh nhầm lẫn profile nào thuộc thành viên nào trong gia đình.

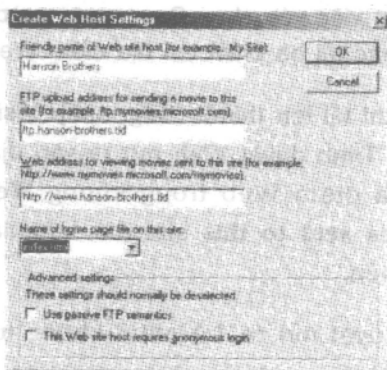
8. Trong khung FTP upload address for sending a movie to this site, gõ địa chỉ FTP. Khi nhập địa chỉ, chỉ gõ địa chỉ thật mà không kèm ftp://, Movie Maker tự khắc xác định giao thức tải tập tin. Giả sử địa chỉ là `ftp://ftp.hanson-brothers.tld`, bạn sẽ gõ `ftp.hanson-brothers.tld`. Về địa chỉ cụ thể, liên hệ với nhà cung cấp địa điểm Web.

9. Trong khung **Web address for viewing movie sent to this site**, gõ địa chỉ mà người dùng sẽ vào xem địa điểm Web. Gõ đầy đủ địa chỉ địa điểm Web, kể cả `http://`. Ví dụ, gõ địa chỉ địa điểm Web `http://www.hanson-brothers.tld` nếu đây là địa chỉ Web thật để người dùng vào xem phim.

10. Trong khung **Name of home page file on this site**, nhập tập tin trang chủ, gồm cả phần mở rộng `.htm` hay `.html`. Giả sử trang chủ mang tên khác với `index.html` hay `default.htm`, gõ tên tập tin đó.

★ **GHI CHÚ** Chỉ áp dụng **Advanced settings** khi nhà cung cấp địa điểm Web đòi hỏi. Thông thường không chọn **Use passive FTP semantics** và **This Web site requires anonymous login**.

Nếu lấy địa chỉ địa điểm Web trong tình huống này, các trường trong hộp thoại **Create Web Host Settings** sẽ như minh họa ở Hình 11.9.



Hình 11.9 Thông tin tạo profile nhà cung cấp địa điểm Web.

11. Nhập xong thông tin trong hộp thoại **Create Web Host Settings**, nhấn **OK** quay về hộp thoại **Send To Web**.

12. Trong hộp thoại **Send To Web**, nhấp **In my home page directory**. Khi được chọn, bộ phim tải vào cùng thư mục với trang chủ. Tên bộ lưu trữ mới được chọn cho **Host name**. Bên cạnh tên này là dòng "user added provider" cho biết đây là nhà cung cấp Web.

Để tổ chức địa điểm Web, có thể bổ sung thư mục mang tên bộ phim. Trong trường hợp này, chọn **In this folder in my site** rồi gõ **movies**. Như thế sẽ cho phép cất giữ bộ phim trong một thư mục tách riêng với các tập tin khác chẳng hạn như HTML và đồ họa, trên địa điểm Web. Nếu chọn tải lên thư mục mới, gõ tên thư mục chưa tồn tại. Khi tải lên tập tin, thư mục mới sẽ được tạo và tập tin sẽ tải vào thư mục mới trên địa điểm Web.

13. Trong khung **User/login name**, gõ tên người dùng, sau đó gõ mật mã vào khung **Password**. Nhấp **OK**.

☆ **LƯU CHÚ** Giả sử có nhiều người dùng Windows Movie Maker, hãy nghĩ đến việc xóa chọn **Save password**. Ở chọn này ngăn người dùng khác tải bộ phim lên địa điểm Web của bạn.

14. Sau khi tải lên thành công, nhấp **Visit Site Now** vào địa điểm Web. Trình duyệt Web mở ra vào địa chỉ địa điểm Web. Đây là địa điểm Web trong khung **Web address for viewing movies sent to this site** mà bạn đã gõ vào khi tạo profile tùy biến.

Lúc trình duyệt mở ra, bộ phim không tự động trình chiếu. Nếu muốn người dùng chiếu phim trực tiếp từ địa điểm Web, hiệu chỉnh trang chủ và tạo siêu liên kết bộ phim trong trình hiệu chỉnh HTML ưa thích. Tùy theo nhà cung cấp địa điểm Web, có thể hiệu chỉnh trực tiếp trên địa điểm Web hoặc cần tải xuống trang chủ, hiệu chỉnh, rồi tải lên.

Tạo siêu liên kết bộ phim từ trang chủ

1. Mở trang chủ trong trình hiệu chỉnh HTML.
2. Giả thiết tập tin phim Mountains.wmv cư ngụ trong cùng thư mục với trang chủ của bạn, có thể chèn siêu liên kết phim Mountains.wmv trong trang chủ.
`<A HREF= "Mountains.wmv"> My trip to the mountains </A>`
3. Lưu các thay đổi trên trang chủ rồi tải lên nếu cần. Trong trường hợp không tạo siêu liên kết trên trang chủ, thì có thể cho người dùng biết đích xác địa chỉ địa điểm Web, kể cả tên tập tin phim, cho họ mở trang Windows Media Player.

Mở bộ phim từ địa điểm Web trong Windows Media Player

1. Nhấp **Start** ➔ **Programs** ➔ **Windows Media Player**. Windows Media Player khởi động.
2. Trong Windows Media Player, nhấp **Open URL** trên menu **File**.
3. Trong hộp thoại **Open**, gõ đầy đủ địa chỉ địa điểm Web, bao gồm giao thức (`http://`), vùng, và tên tập tin phim. Ví dụ, gõ `http://www.hanson-brothers.tld/Mountains.wmv` để chiếu phim Mountains.wmv tại địa điểm Web `http://www.hanson-brothers.tld`.

Phần 3

Công dụng nâng cao của Windows Movie Maker

Chương 12: Làm việc với hình ảnh tĩnh

Chương 13: Hiệu ứng âm thanh

Chương 14: Chiếu phim trong Windows Media Player

CHƯƠNG 12

LÀM VIỆC VỚI HÌNH ẢNH TĨNH

Tập sách này chủ yếu đề cập về video. Tuy nhiên, do sự xuất hiện của camera kỹ thuật số và máy quét, nên rất dễ chụp hình ảnh tĩnh trên máy tính. Bên cạnh đó, có thể chụp hình ảnh tĩnh thông qua đặc tính **Take Photo** sẵn có khi ghi tư liệu từ camcorder hoặc camera Web vào Windows Movie Maker. Nhờ những công cụ này, bạn dễ dàng cải thiện chất lượng phim trong Movie Maker. Ví dụ dùng hình ảnh để dựng màn tường trình bằng phim đèn chiếu, chèn hình chụp vào phim tài liệu, tạo chuyển cảnh tĩnh vì hơn, hoặc tạo thông danh.

Tốt nhất là khởi sự với hình ảnh 320×240 pixel, bởi đây là kích thước dành cho xác lập **Medium quality** và **High quality**, cùng những xác lập chất lượng tùy biến khác. Nếu dùng hình ảnh nhỏ hơn, video trong phim sẽ có vẻ như bị kéo dãn ra. Lấy ví dụ với hình ảnh 160×120 pixel, cần kéo dãn hình ảnh để vừa vào kích thước màn hình 320×240 pixel cho xác lập **Medium quality** và **High quality**. Giả sử định lưu bộ phim ở xác lập **Low quality**, hình ảnh sẽ không bị kéo dãn vì lẽ kích thước màn hình mặc định cho xác lập chất lượng này là 176×144 pixel.

Muốn xem sự khác biệt giữa hai chiều, hãy vào Windows Media Player, mở tập tin Comparison.wmv trong thư mục `Tutorials\Chapter 12\Samples` trên CD. Hình ảnh đầu tiên là 320×240 pixel, còn hình ảnh thứ hai là 160×120 pixel. Đoạn video ngắn này lưu ở xác lập **Medium quality** trong Movie Maker. Để ý đoạn phim thứ nhất về thác nước rõ nét hơn đoạn phim thứ hai.

Chương này bàn về một số kỹ xảo khai thác chương trình bên thứ 3, và đặc tính của hệ điều hành Windows. Có thể tận dụng Microsoft Paint (đặc tính trong hệ điều hành Windows Millennium Edition), Microsoft PhotoDraw, và Microsoft Word. Những chương trình hiệu chỉnh hình ảnh khác cũng giúp thực hiện tác vụ tương tự.

Tính hướng cuối cùng trong chương này cần phần mềm bên thứ ba để xuất khung hình dưới dạng hình ảnh tĩnh từ tập tin video hiện có. Sonic Foundry Viscosity là một công cụ khá dụng. Có thể tải xuống phiên bản thử nghiệm Sonic Foundry Viscosity từ <http://www.sonicfoundry.com>. Sau khi xuất và lưu hình ảnh tĩnh, bạn khai thác nó trong phim.

Tạo chuyển cảnh tùy biến

Mẹo phổ biến là tạo đoạn phim chỉ có hình ảnh toàn màu đen hoặc trắng. Có thể lấy đoạn phim này để làm mờ dần hoặc rõ dần.

Để tạo hiệu ứng này trong Movie Maker, chỉ việc bổ sung đoạn phim toàn màu trắng và đoạn phim toàn màu đen vào dự án rồi tạo chuyển cảnh giữa một đoạn nội dung và một đoạn toàn màu đen hoặc trắng...

Độ dài của hiệu ứng tùy thuộc vào bạn. Có thể làm mờ dần sang trắng hoặc đen, hoặc rõ dần từ màu trắng hoặc đen.

Dựng màn tường trình bằng phim đèn chiếu

Nhiều người cho rằng màn tường trình bằng phim đèn chiếu là một chuỗi hình ảnh nối tiếp nhau trong lúc người thuyết trình ở hậu trường. Âm thanh đơn điệu nhưng không nhất thiết như thế đâu.

Movie Maker cho phép làm sinh động một màn tường trình bằng phim đèn chiếu truyền thống. Thật vậy, màn tường trình bằng phim đèn chiếu mà bạn dần dựng trong Movie Maker là một bộ phim đích thực, chỉ có đoạn phim sử dụng là hình ảnh, thay vì video. Thao tác nào thực hiện được đối với phim thì với màn tường trình bằng phim đèn chiếu cũng như thế. Có thể thay đổi thời lượng hiển thị từng hình ảnh trong màn tường trình bằng phim đèn chiếu, áp dụng cảnh cắt

hoặc chuyển cảnh giữa các hình ảnh. Nhờ thay đổi thời gian chiếu, cũng như lồng thuyết minh và nhạc đệm, bạn dễ dàng xây dựng bộ phim đèn chiếu sống động, hấp dẫn.

Hình ảnh tĩnh cho tường trình bằng phim đèn chiếu có thể là ảnh chụp, ảnh quét, hoặc đồ họa được tạo trong chương trình hiệu chỉnh hình ảnh.

Thuyết trình bằng phim đèn chiếu

Bài tập sau chia làm nhiều mục. Mục thứ nhất mô tả kỹ thuật hiệu chỉnh hình ảnh hiện có bằng Microsoft PhotoDraw. Những mục dưới đây trình bày cách dùng hình ảnh để dàn dựng màn thuyết trình bằng phim đèn chiếu trong Movie Maker.

Tuy tình huống đề cập cách dùng Microsoft PhotoDraw nhưng bạn có thể tận dụng chương trình hiệu chỉnh hình ảnh ưa thích của mình. Lệnh cụ thể sẽ khác nhau, song thủ tục và khái niệm chung thì vẫn vậy.

Nếu đã có sẵn tập tin hình ảnh trên máy tính, hãy sử dụng chúng thay cho tập tin trong bài tập này. Như thế sẽ cho phép dàn dựng ngay màn tường trình bằng phim đèn chiếu của riêng mình.

Hiệu chỉnh hình ảnh trong Microsoft PhotoDraw

Sau đây là thủ tục hướng dẫn hiệu chỉnh tập tin hình ảnh trong Microsoft PhotoDraw. Xong xuôi, tập tin hình ảnh sẵn sàng đưa vào Movie Maker. Lấy đoạn phim chứa những hình ảnh này để dàn dựng màn tường trình bằng phim đèn chiếu.

Giả sử không có PhotoDraw trên máy tính, thì thay bằng trình hiệu chỉnh hình ảnh khác.

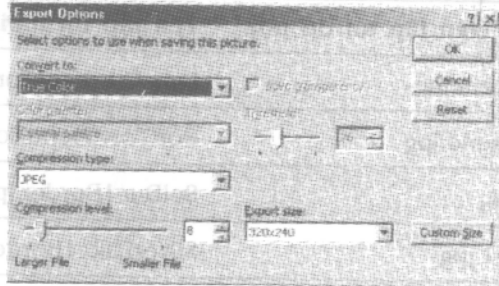
1. Khởi động Microsoft PhotoDraw.
2. Trên menu **File**, nhấp **New**. Bất kể xác lập mặc định là gì, chọn **Default Picture** rồi nhấp **OK**.

☆ **GHI CHÚ** Giả như hộp thoại Microsoft PhotoDraw không xuất hiện, nhấp **Blank Picture**, sau đó nhấp **OK**. Tiếp tục nhấp **Default Picture** rồi **OK**. Thao tác này mở trang trắng.

3. Vì tập tin nền có kích thước tùy biến, nhấp **Picture Setup** trên menu **File**.
4. Trong hộp thoại **Picture Setup**, nhớ ấn định **Units** ở **pixels**, gõ **320** vào khung **Width**, 240 vào khung **Height**. Bảo đảm chọn **Landscape** trong **Orientation**, nhấp **OK**.
5. Trên menu **Tools**, nhấp **AutoShapes** ➤ **Basic Shapes** ➤ **Rectangle** tạo khung chữ nhật đóng vai trò như đường viền hình ảnh.
6. Nhấp **Edge** trong danh sách workpane, rồi nhấp **Artistic Brushes** trong **Galery type**. Chọn **Charcoal** từ Gallery.
7. Chọn hình vuông màu **Black** cho màu đường viền, sau đó gõ **15** vào khung **Width**. Trên trang trắng, kéo mouse để tạo khung chữ nhật.

☆ **GHI CHÚ** Khi tạo khung chữ nhật, nên cách mép hình một chút để có khoảng trống giữa mép hình chữ nhật và đường viền hình ảnh. Nếu cần, nhấp kéo handle để định lại kích thước khung chữ nhật.

8. Với hình chữ nhật được chọn, trên menu **Format**, nhấp **Fill** ➤ **Picture** đưa hình từ Gallery hoặc của bạn vào khung chữ nhật.
9. Trong Gallery, nhấp **Browse** để chọn hình muốn đặt vào khung chữ nhật. Mở rộng thư mục **Tutorials**, thư mục **Chapter 12**, rồi thư mục **Working**. Chọn **Forest.jpg** rồi nhấp **Open**. Giả sử có hình riêng, chọn hình muốn đưa ra. Hình ảnh hiển thị trong khung chữ nhật.
10. Trên menu **File**, nhấp **Save**. Trong khung **File name**, gõ **ForestBorder.jpg**. Trong khung **Save as type**, nhấp **JPEG File Interchange Format (*.jpg)** vì có thể nhập hình ảnh JPEG vào Movie Maker.
11. Trong hộp thoại **Save As**, nhấp **Options**. Hộp thoại **Export Options** có xác lập như trong Hình 12.1. Nhấp **OK** đóng hộp thoại, rồi nhấp **Save** lưu hình ảnh mới.



Hình 12.1 Xác lập Export Options cho hình ảnh hiện hành.

12. Nhấp chọn khung chữ nhật, sau đó nhấp **Browse** để chọn hình ảnh khác đặt vào khung chữ nhật. Trong thư mục **Chapter 12**, định vị thư mục **Working**, nhấp **MarymereFalls.jpg**, rồi chọn **Open**. Động tác này đặt hình ảnh khác vào cùng một khung chữ nhật. Một lần nữa, nếu có hình ảnh riêng, hãy thế vào chỗ của hình ảnh MarymereFalls.jpg.
13. Để lưu hình ảnh mới với tên mới, trên menu **File**, nhấp **Save As**. Trong khung **File name**, gõ **MarymereFallsBorder.jpg**. Trong khung **Save as type**, chọn lại **JPEG File Interchange Format (*.jpg)**.
14. Nhấp **Options**, bảo đảm các xác lập khớp với Hình 12.1. Nhấp **OK** đóng hộp thoại **Export Options**, nhấp **Save** lưu hình ảnh mới.
15. Lập lại Bước 12-14. Bảng 12.1 liệt kê tên tập tin hình ảnh trong thư mục **Working** cùng tên tập tin mới tương ứng nếu bạn muốn theo các bước kể trên. Cũng có thể sử dụng tập tin hình ảnh của mình.
16. Trên menu **File**, nhấp **Save As**. Định vị thư mục lưu hình ảnh mới. Trong khung **Save as type**, nhớ chọn **PhotoDraw 2000 2.0 (*.mix)** hoặc **PhotoDraw 2000 10, (*.mix)** tùy theo phiên bản PhotoDraw đang dùng, sau đó gõ **BorderImageTemplate.mix** vào **File name**. Nhấp **Save**. Đây là template mà bạn có thể hiệu chỉnh sau này nếu chọn tạo thêm phim đèn chiếu.

Hình ảnh (tên tập tin đồ họa)	Tên tập tin mới
LakeCrescent.jpg	LakeCrescentBorder.jpg
PortTownsend.jpg	PortTownsendBorder.jpg
SolDuc1.jpg	SolDuc1Border.jpg
SilverLake1.jpg	SilverLake1Border.jpg
SilverLake2.jpg	SilverLake2Border.jpg

Bảng 12.1 Hình ảnh và tên tập tin mới cho hình ảnh thuyết trình bằng phim đèn chiếu.

17. Tạo xong hình ảnh cần đưa vào thuyết trình bằng phim đèn chiếu, nhấp **Exit** trên menu **File** trong PhotoDraw.

Nhập và sắp xếp phim đèn chiếu

Đây là các bước nhập tập tin hình ảnh vừa tạo vào Movie Maker, sau đó đặt đoạn phim lên storyboard hoặc timeline để dàn dựng màn tương trình bằng phim đèn chiếu thật sự.

1. Khởi động Windows Movie Maker.
2. Nhấp **My Collections**. Trên menu **File**, nhấp **New ➔ Collection**. Gõ tên tập hợp mới **Chapter 12 Slide Show**. Tập hợp mới này hiển thị dưới My Collections một cặp.
3. Trên menu **View**, nhấp **Options**. Trong khung **Default duration for imported photos (seconds)**, gõ **3**, rồi nhấp **OK**. Theo mặc định mỗi ảnh nhập sẽ hiển thị trong 3 giây nếu bạn bổ sung vào dự án.
4. Trên menu **File**, nhấp **Import**. Mở rộng thư mục **Chapter 12** để định vị thư mục **Working**, nhấn-giữ **CTRL**, nhấp các tập tin sau, sau đó nhấp **Open**.
 - **Black.bmp**
 - **Forest.jpg**

- LakeCrescent.jpg
 - MarymereFalls.jpg
 - Mood03.wav
 - Mood06.wav
 - PortTownsend.jpg
 - SilverLake1.jpg
 - SilverLake2.jpg
 - SolDuc1.jpg
 - TripofaLifetime.gif
 - TripofaLifetime_TheEnd.gif
 - White.bmp
5. Trên menu **File**, nhấp **Import** một lần nữa. Định vị thư mục lưu hình ảnh có đường viền. Nhấn-giữ **CTRL**, nhấp các tập tin dưới đây rồi nhấp **Open**:
- ForestBorder.jpg
 - LakeCrescentBorder.jpg
 - MarymereFallsBorder.jpg
 - PortTownsendBorder.jpg
 - SilverLake1Border.jpg
 - SilverLake2Border.jpg
 - SolDuc1Border.jpg
6. Trong khung nhìn **timeline**, nhấp vùng tập hợp hiện hành, rồi trên menu **Edit**, chọn **Select All**. Kéo các đoạn phim được chọn lên **timeline**. Tất cả ảnh chụp, kể cả phim toàn màu đen và trắng, đều hiện diện trên rãnh video. Hai đoạn phim audio hiển thị trên rãnh audio.
- ☆ **GHI CHÚ** Có thể tạo ảnh toàn màu đen và trắng trong bất kỳ chương trình đồ họa nào. Ảnh này có nền trắng còn ảnh kia có nền đen; 320 x240 pixel, và lưu dưới dạng hình ảnh **BMP**.

7. Bước đầu tiên trong quá trình dàn dựng màn tường trình bằng phim đèn chiếu là để sắp xếp đoạn phim. Trên menu **View**, nhấp **Storyboard**. Khung nhìn này cho phép xem thứ tự đoạn phim video.
8. Bằng cách kéo đoạn phim vào bảng vẽ thông báo cảnh phim, sắp xếp đoạn phim sao cho chúng theo thứ tự sau:
 - **Black**
 - **TripofaLifetime**
 - **White**
 - **ForestBorder**
 - **Forest**
 - **LakeCrescent**
 - **LakeCrescentBorder**
 - **MarymereFallsBorder**
 - **MarymereFalls**
 - **PortTownsend**
 - **PortTownsendBorder**
 - **SilverLake1Border**
 - **SilverLake1**
 - **SilverLake2**
 - **SilverLake2Border**
 - **SolDuc1Border**
 - **SolDuc1**
 - **TripofaLifetime_TheEnd**

Hình 12.2 minh họa dự án hiện hành với các đoạn phim được sắp xếp đúng.



Hình 12.2 Đoạn phim được sắp xếp trong khung nhìn storyboard.

9. Nhấn-giữ **CTRL** và kéo đoạn phim **White** sao cho một bản dừng sau đoạn phim **MarymereFalls** và một bản dừng sau đoạn phim **TripofaLifetime_TheEnd**. Trong lúc kéo đoạn phim, storyboard cuộn theo chiều ngang.
10. Nhấn-giữ **CTRL** và kéo đoạn phim **Black** để một bản dừng sau đoạn phim **White** thứ hai, một bản sau đoạn phim **SolDuel**, và một bản sau đoạn phim **White** thứ ba. Tổng cộng là 4 đoạn phim **Black**.
11. Trên menu **View**, nhấp **Timeline**. Kéo **Mood03** để nó là đoạn phim audio thứ nhất trong rãnh audio và khởi phát ở đầu video, sau đó kéo **Mood06** sao cho hai đoạn phim audio nằm kế nhau và không có khoảng hở nào. Trên menu **Play**, nhấp **Play Entire Storyboard/Timeline** xem trước dự án hiện hành.
12. Trên menu **File**, nhấp **Save Project**. Đặt tên và lưu dự án với tên là **Chapter 12 Slide Show.mswmm**.
13. Ngay lúc này chưa có chuyển cảnh nên toàn bộ đoạn phim trong màn tường trình bằng phim đèn chiếu sẽ chiếu trong 3 giây bởi đây là giá trị đã chọn cho xác lập **Default duration for imported photos (seconds)** trong hộp thoại **Options**.
14. Nhấp **Zoom In** hoặc **Zoom Out** cho đến khi timeline hiển thị thời khoảng 3 giây.

Thêm hiệu ứng chuyển cảnh vào màn tường trình bằng phim đèn chiếu

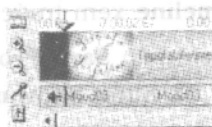
Bây giờ thêm chuyển cảnh vào màn tường trình bằng phim đèn chiếu thay vì chỉ cắt từ đoạn phim này sang đoạn phim tiếp theo. Tất cả thời lượng cho đoạn phim trong bài tập này là phóng chừng, căn cứ vào bộ phim mẫu trên CD. Vì dự án bao gồm nhiều đoạn phim, định thời đoạn phim trong dự án của bạn có thể khác. Mục tiêu là dàn dựng màn tường trình bằng phim đèn chiếu và biến thành của riêng.

1. Nhấp **Zoom In** để timeline hiển thị ở thời khoảng 1.33 giây. Như vậy sẽ cho phép xem chi tiết hơn.

- Chèn chuyển cảnh thứ nhất bằng cách chọn đoạn phim **TripofaLifetime** rồi kéo start trim handle lên đoạn phim Black sao cho tấm phim tiêu đề khởi chiếu ở: 0:00:00.80 trong dự án. Kéo end trim handle tới 0:00:05.33 trên timeline.

Tìm thời lượng của đoạn phim:

- Trở vào thời gian hiển thị trên timeline.
- Khi con trỏ mouse biến thành mũi tên chỉ lên, nhấp vào thời gian hiển thị trên timeline. Play indicator (chỉ báo thời gian phát) hiện ra dưới dạng tam giác chỉ từ trên xuống, và thời lượng dự án hiển thị dưới dạng giờ:phút:giây trên màn hình. Hình 12.3 minh họa playback indicator.



Hình 12.3 Playback indicator.

Khi nhấp thời gian hiển thị và bắt gặp một vạch đứng, tức là bạn đang xem đoạn phim được chọn, chứ không phải toàn bộ dự án. Bảo đảm hiển thị playback indicator.

- Trên màn hình, nhấp **Previous Frame** hoặc **Next Frame** để tới khung hình gần đúng.
- Kéo trim handle của ảnh chụp tới điểm được đánh dấu bởi playback indicator.
- Nhấp đoạn phim **White**, kéo start trim handle tới 0:00:04.07 trên timeline. Với chuyển cảnh này, đoạn phim White làm cho bộ phim trở nên sáng hơn trước khi chiếu các đoạn phim tiếp sau trên storyboard.
- Nhấp đoạn phim **ForestBorder**, kể đó kéo start trim handle sao cho có chuyển cảnh giữa hai đoạn phim. Chuyển cảnh bắt đầu ở khoảng 0:00:06.60 trong dự án.

5. Nhấp đoạn phim **LakeCrescent** và kéo start trim handle sao cho chuyển cảnh xuất hiện ở 0:00:12.60.
6. Muốn xem phần dự án này trông như thế nào, nhấp các con số để play indicator hiện ra. Kéo tới điểm muốn khởi chiếu, rồi nhấp **Play** trên màn hình. Nhấp **Stop** sau khi xem xong.
7. Nhấp đoạn phim **MarymereFalls** và kéo start trim handle tới 0:00:20.97.
8. Ở giữa dự án hiện hành, đoạn phim audio Mood03 ngưng phát và đoạn phim audio Mood06 cất tiếng. Lúc này, chèn chuyển cảnh dài giữa các đoạn phim **Black** và **White** để chuyển cảnh diễn ra khi đoạn audio này im tiếng và đoạn audio kia lên tiếng. Về đoạn phim **White**, kéo end trim handle tới 0:00:26.97 trên timeline.
9. Kéo đoạn phim **Black** và kéo start trim handle để tạo chuyển cảnh dài hơn giữa hai đoạn phim. Kéo start trim handle sao cho chuyển cảnh bắt đầu ở 0:00:24.93. Kéo end trim handle tới 0:00:28:80 để có chuyển cảnh giữa đoạn phim này và đoạn phim PortTownsend.
10. Nhấp đoạn phim **PortTownsend**, kéo end trim handle đến 0:00:31.87 trên timeline. Chuyển cảnh ngắn này (kết hợp với hình ảnh hiện hành) làm cho hình ảnh dường như nhỏ lại. Nhấp timeline trước chuyển cảnh rồi nhấp **Play** xem hiệu ứng chuyển cảnh.
11. Nhấp đoạn phim **SilverLake1Border**, kéo start trim handle tới 0:00:33.93 trong dự án. Chuyển cảnh này tạo cái vẽ như hình ảnh lấp đầy khung chữ nhật bởi hình dáng vẫn tĩnh trong mỗi phim đèn chiếu.
12. Nhấp đoạn phim **SilverLake1**, tiếp đó kéo end trim handle tới 0:00:40.00 trên timeline. Chuyển cảnh dài diễn ra giữa đoạn phim này và đoạn phim SilverLake2.

13. Nhấp đoạn phim **SolDuc1**, kéo start trim handle tới 00:00:46.37 trên timeline. Kéo end trim handle đến 00:00:49.97 trên đường thời gian. Thao tác này tạo chuyển cảnh ngắn giữa đoạn phim SolDucBorder và SolDuc1 - như thể các thác nước dần lộ ra ngoài, tuy ở cuối đoạn phim SolDuc1, nó mờ dần vào màu đen.
14. Để chèn chuyển cảnh giữa đoạn phim **Black** và đoạn phim TripofaLifetime_TheEnd, nhấp đoạn phim **TimeOfaLifetime_TheEnd**, kéo start trim handle tới 0:00:51.67, end trim handle tới 00:00:56.63 cho nó sáng lên ở cuối trước khi mờ dần.
15. Đối với hiệu ứng sau cùng, nhấp đoạn phim **White**, kéo end trim handle đến 0:00:57.77 để video sáng lên rồi mờ dần khi đoạn audio ngừng phát.
18. Trên menu **File**, nhấp **Save Project** lưu các thay đổi trong dự án.

Lưu màn tường trình bằng phim đèn chiếu dưới dạng bộ phim

Sau cùng, lưu dự án dưới dạng bộ phim trình chiếu trong Windows Media Player.

1. Trên menu **File**, nhấp **Save Movie**.
2. Trong hộp thoại **Save Movie**, nhấp **High quality**, nhập thông tin **Display area**, rồi nhấp **OK**.
3. Trong hộp thoại **Save As**, chấp nhận tên phim mặc định **Chapter 12 SlideShow.wmv**, nhấp **Save**.
4. Sau khi làm phim xong, nhấp **Yes** trong hộp thoại **Windows Movie Maker** để mở xem trong Windows Media Player.

Lồng thuyết minh

Nếu muốn lồng thuyết minh, trước hết bổ sung đoạn phim cần hiển thị trong màn tường trình bằng phim đèn chiếu, sắp thứ tự đoạn phim, rồi ghi thuyết minh thông qua đặc tính **Record Narration** đã trình bày ở Chương 10. Cũng như khi quay phim, tốt hơn hết là viết thuyết minh ra kịch bản. Vài ghi chú ngắn gọn trên tờ giấy sẽ giúp quá trình ghi thuyết minh diễn ra êm thấm.

Movie Maker cho phép ghi thuyết minh trong lúc chiếu phim đèn chiếu. Như vậy sẽ giúp định thời đoạn phim sao cho đồng bộ với thuyết minh. Đừng quên rằng không bó hẹp ở một thuyết minh trong dự án; bạn có thể ghi vào đoạn thuyết minh ngắn rồi sắp xếp để phát vào thời điểm đã chọn.

Bên cạnh thuyết minh, có thể lồng nhạc nền vào màn tường trình bằng phim đèn chiếu. Nhạc ở Windows Media Format (phần mở rộng .wma hoặc .asf), WAV, MP3 hoặc dạng thức khác. Chương 10 đã nói về lồng nhạc phim - quá trình này cũng áp dụng cho tường trình bằng phim đèn chiếu.

Làm việc với tập phim tiêu đề

Có thể dùng tấm phim tiêu đề (title slide) để giới thiệu phim. Nội dung tấm phim tiêu đề tùy vào ý thích của bạn. Có thể là tựa phim đơn giản và tên của bạn hoặc mô tả ngắn gọn về nội dung sắp xem trong phim.

Tuy nhiên, tấm phim tiêu đề thường xuất hiện ở đầu và cuối phim. Movie Maker cho phép lồng tấm phim tiêu đề ở bất cứ chỗ nào trong phim. Nếu có ảnh tĩnh về chuyến du lịch, có thể lồng tấm phim đề tên thắng cảnh sẽ xem trong hình ảnh tiếp theo.

Như đã trình bày ở trước, bạn có thể tạo phim đèn chiếu trong chương trình hiệu chỉnh hình ảnh ưa thích. Chỉ một điều cần ghi nhớ là lưu hình ảnh dưới dạng thức đồ họa để nhập vào Movie Maker, chẳng hạn tập tin có phần mở rộng là .bmp, .gif, và .jpg.

Tạo tấm phiếu tiêu đề hoạt hóa

Ngoài hình ảnh tĩnh ra, có thể tạo phim đèn chiếu hoạt hóa. Muốn thực hiện được như vậy, hãy tạo nhiều hình ảnh tĩnh khác nhau rồi sắp xếp trong Movie Maker sao cho chúng có vẻ như đang chuyển động. Nhờ hoạt hóa tấm phim đèn chiếu, bạn dễ dàng làm cho từ ngữ nhảy lên xuống, cuốn đi hoặc rõ dần rồi mờ đi trên phim.

Khi hoạt hóa tấm phim tiêu đề, hãy xét tới nội dung trong phim. Ở phim thương mại, bạn thường thấy tựa phim rõ dần rồi mờ đi ở cảnh mở màn. Trong Movie Maker cũng cho phép làm được như vậy.

Tình huống sau mô tả cách dàn dựng màn tường trình bằng phim đèn chiếu có tấm phim tiêu đề hoạt hóa. Thông qua các bước dưới đây, bạn tạo nên tên phim, hoặc thông tin khác, xuất hiện từ từ trên màn hình.

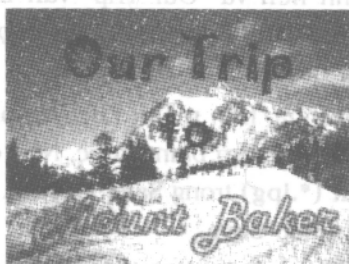
Các hướng dẫn chia làm hai thủ tục. Mục đầu tiên mô tả cách tạo tấm phim tiêu đề trong Microsoft PhotoDraw. Mục thứ hai hướng dẫn tạo hoạt hóa trong Movie Maker. Có thể tạo đồ họa trong chương trình hiệu chỉnh hình ảnh khác miễn là lưu dưới dạng thức tập tin để đưa vào Movie Maker.

Tạo tấm phim tiêu đề trong Microsoft PhotoDraw

Trước tiên, cần tạo tấm phim tiêu đề. Chúng ta sẽ tiến hành trong PhotoDraw, song bạn có thể tận dụng trình hiệu chỉnh hình ảnh bất kỳ có phép lưu tập tin .bmp, .gif, hoặc .jpg.

1. Khởi động Microsoft PhotoDraw.
2. Trên menu **File**, nhấp **New**. Cửa sổ **New** mở ra. Cho dù xác lập mặc định là thế nào chăng nữa, cứ chọn **Default Picture**.
3. Vì tập tin nền có kích thước tùy biến, trên menu **File**, nhấp **Picture Setup**. Trang trắng mở ra.
4. Trong hộp thoại **Picture Setup**, bảo đảm **Units** là **pixels**. Gõ **320** vào **Width** vào **240**, **Height**. Nhớ chọn **Landscape** trong **Orientation**, nhấp **OK**.
5. Trên menu **Insert**, nhấp **From File**. Động tác này cho phép chọn hình ảnh sẽ dùng làm hậu cảnh. Đối với tấm phim thứ nhất, chọn **MountBakerTitleSlide.jpg** trong thư mục **Working** của **Chapter 12** trên đĩa cứng, sau đó nhấp **Open**.
6. Giả sử hình ảnh hiển thị bên ngoài trang trắng, kéo hình ảnh sao cho nó nằm gọn trong trang trắng.
7. Trên menu **Insert**, nhấp **Text**. Nhấp **Format Text** trong danh sách **Text**. Trong cửa sổ **Text**, thay thế cụm từ "Type text here" bằng **Our Trip**. Xong xuôi, tấm phim hoạt hóa sẽ ghi là "Our Trip to Mount Baker".
8. Chọn phong chữ.

9. Trong khung **Size**, chọn cỡ chữ. Ấn định **24**, hoặc cỡ chữ thích hợp cho phông chữ đã chọn. Nhớ chọn cỡ chữ lớn cho dễ nhìn trên phim.
 10. Trong danh sách **Text**, nhấp **Fill**. Chọn màu văn bản. Ở đây văn bản có màu xanh, song bạn cứ thoải mái chọn màu riêng.
 11. Trên menu **Edit**, nhấp **Duplicate**. Kéo bản sao văn bản vào giữa hình ảnh. Trong danh sách **Text**, chọn **Format Text**. Chọn **Our Trip** trong cửa sổ **Text** rồi gõ **to**. Đây sẽ là văn bản mới cho tấm phim thứ ba.
- ☆ **GHI CHÚ** Nhờ sao chép văn bản, bạn giữ được tính đồng nhất của phông chữ, cỡ chữ, và màu tô với văn bản khác trong tấm* phim tiêu đề. Qua đó sẽ tạo một vẻ trao chuốt hơn cho tấm phim tiêu đề, và đỡ phải định lại phông chữ, cỡ chữ, và màu sắc.
12. Kéo văn bản vào giữa khung nếu cần.
 13. Lần nữa, với từ **to** được chọn trong hình ảnh, nhấp **Duplicate** trên menu **Edit**.
 14. Trong danh sách **Text**, nhấp **Format Text**. Nhấp **to** trong cửa sổ **Text**, sau đó gõ **Mount Baker**.
 15. Muốn làm "Mount Baker" khác với văn bản kia, nhấp **Designer Text** trong danh sách **Text**, rồi nhấp **Designer Text 1** từ gallery. Nếu cần, kéo **Mount Baker** xuống cuối hình ảnh. Tấm phim sẽ tương tự như minh họa ở Hình 12.4.



Hình 12.4 Tấm phim tiêu đề.

Lưu tấm phim tiêu đề trong Microsoft PhotoDraw

Trước khi nhập hình ảnh tĩnh vào Movie Maker, phải lưu chúng dưới dạng thức tập tin đồ họa được Movie Maker hỗ trợ, chẳng hạn như tập tin đồ họa có phần mở rộng .bmp, hoặc .gif. Do đó, để tận dụng tấm phim đã tạo trong Microsoft PhotoDraw, phải lưu hình ảnh dưới dạng thức tập tin được hỗ trợ.

1. Nhấp ảnh nền (là núi non), rồi trên menu **File**, nhấp **Save Selection**. Núi non sẽ là tấm phim tiêu đề đầu tiên. Chọn thư mục lưu tấm phim tiêu đề.
2. Trong khung **File name**, gõ tên tập tin **TitleSlide1.jpg**. Trong khung **Save as type**, chọn **JPEG File Interchange Format (*.jpg)**.
3. Trong hộp thoại **Save Selection**, nhấp **Options**. Trong hộp thoại **Export Options**, bảo đảm **Export size** có giá trị **320 × 240**, nhấp **OK**. Nhấp **Save** lưu tấm phim tiêu đề đầu tiên.
4. Với ảnh nền vẫn được chọn, nhấn-giữ **SHIFT**, nhấp **Our Trip** trong chính hình ảnh. Văn bản và ảnh nền được chọn sẽ là tấm phim tiêu đề thứ hai.
5. Trên menu **File**, nhấp **Save Selection**. Định vị thư mục lưu tấm phim tiêu đề thứ nhất. Bảo đảm chọn **JPEG File Interchange Format (*.jpg)** trong **Save as type**. Trong khung **File name**, gõ **TitleSlide2.jpg** rồi nhấp **Save**.
6. Với ảnh nền và "Our Trip" vẫn được chọn, nhấn-giữ **SHIFT**, nhấp **to**. Văn bản và ảnh nền được chọn sẽ là tấm phim tiêu đề thứ ba.
7. Một lần nữa, trên menu **File**, nhấp **Save Selection**. Định vị thư mục lưu các tấm phim trước. Nhớ chọn **JPEG File Interchange Format (*.jpg)** trong **Save as type**. Gõ **Title Slide3.jpg** vào **File name**, nhấp **Save**.
8. Với ảnh nền, "Our Trip" và "to" được chọn, nhấn-giữ **SHIFT**, nhấp **Mount Baker**. Thao tác này chọn văn bản cho tấm phim thứ tư, nên lúc này chọn hết thành phần trong hình ảnh.

9. Trên menu **File**, chọn **Save Selection** thêm lần nữa. Chọn **JPEG File Interchange Format (*.jpg)** trong **Save as type**. Gõ **TitleSlide4.jpg** vào **File name**, nhấp **Save**.

Trước khi đóng hình ảnh, lưu dưới dạng hình ảnh Microsoft PhotoDraw. Khi lưu dưới dạng hình ảnh Microsoft PhotoDraw với phần mở rộng **.mix**, sau này có thể hiệu chỉnh thành phần văn bản trong hình ảnh. Nếu chọn lưu dưới dạng tập tin đồ họa JPEG, hình ảnh sẽ phẳng, và bạn khó lòng hiệu chỉnh thành phần riêng biệt trong hình ảnh. Để lưu tập tin đồ họa dưới dạng hình ảnh Microsoft PhotoDraw, theo các bước sau:

1. Trên menu **File**, nhấp **Save As**.
2. Định vị thư mục lưu các tấm phim tiêu đề khác. Trong **Save as type**, chọn **PhotoDraw 2000 2.0 (*.mix)** hoặc **PhotoDraw 2000 1.0 (*.mix)** (tùy theo phiên bản PhotoDraw đang dùng), tiếp đó gõ **TitleSlideTemplate.mix** vào **File name**. Nhấp **Save**. Sau này có thể hiệu chỉnh hình ảnh template nếu muốn tạo thêm tấm phim tiêu đề.

Hoạt hóa phim đèn chiếu trong Windows Movie Maker

Có tấm phim muốn dùng rồi, nhập chúng vào Movie Maker rồi bắt đầu hoạt hóa. Muốn hoạt hóa, bạn cần sắp xếp các tấm phim theo thứ tự, chuyển động, sau đó ấn định thời lượng chiếu phim.

1. Khởi động Movie Maker.
2. Chọn **My Collections** trong vùng tập hợp. Trên menu **File**, nhấp **New ► Collection**. Đặt tên tập hợp mới **Chapter 12 Animated Titles**. Làm vậy sẽ giúp tổ chức các đoạn phim trong một tập hợp.
3. Trên menu **View**, nhấp **Options**. Hộp thoại **Options** mở ra. Trong **Default imported photo duration (seconds)**, gõ **5**. Theo mặc định, tất cả hình chụp đưa vào phim sẽ hiển thị trong 5 giây.

4. Trên menu **File**, nhấp **Import**. Định vị thư mục chứa tám phim tiêu đề đã tạo đã bài trước. Nhấn-giữ CTRL, nhấp **TitleSlide1.jpg**, **TitleSlide2.jpg**, **TitleSlide3.jpg**, và **TitleSlide4.jpg**.
5. Trong vùng tập hợp, nhấn-giữ CTRL, nhấp đoạn phim **TitleSlide1**, **TitleSlide2**, **TitleSlide3**, và **TitleSlide4**. Kéo đoạn phim được chọn lên storyboard. Kéo đoạn phim để sắp theo trình tự nếu cần.
6. Trên menu **View**, nhấp **Timeline** xem định thời đoạn phim. Tùy theo xác lập định thời hiện hành của thời gian mà nhấp nút **Zoom In** hoặc **Zoom Out** trên thanh công cụ để timeline hiển thị ở thời khoảng 2.67 giây, xem Hình 12.5.

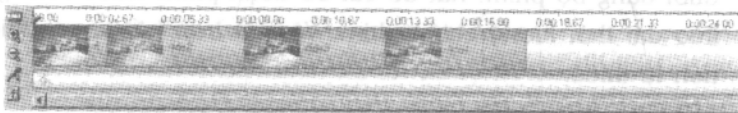


Hình 12.5 Tám phim tiêu đề trên timeline.

7. Trên menu **Play**, nhấp **Play Entire Storyboard/Timeline**. Để ý văn bản xuất hiện đột ngột như thế nào khi tường trình bằng phim đèn chiếu. Muốn văn bản hiển thị từ từ và rõ dần, bạn cần tạo chuyển cảnh.
 8. Kéo **TitleSlide2** lên **TitleSlide1** trên timeline để nó khởi chiếu ở 0:00:02.67. Nhấp chỗ trống trên timeline rồi trên màn hình, nhấp **Play**. Lúc này văn bản rõ dần với chuyển cảnh được chèn vào.
- ☆ **GHI CHÚ** Thời gian văn bản rõ dần liên quan mật thiết với thời lượng chuyển cảnh. Nếu muốn văn bản rõ dần một cách chậm hơn, tăng thời lượng chuyển cảnh lên.
9. Nhấp đoạn phim **TitleSlide3**, kéo lên **TitleSlide2** trên timeline sao cho nó khởi chiếu ở 0:00:7.00, do đó chuyển cảnh xuất hiện giữa hai đoạn phim **TitleSlide2** và **TitleSlide3**. Thời lượng

chuyển cảnh này ngắn hơn để từ "to" xuất hiện nhanh. Các cụm từ quan trọng là "Our Trip" và "Mount Baker", vì vậy bạn muốn chúng hiển thị từ từ và ấn tượng hơn.

10. Sau cùng, nhấp **TiltSlide4** và kéo lên **TitleSlide3** để TitleSlide4 khởi chiếu ở 0:00:10.67. Dự án như minh họa ở Hình 12.6.



Hình 12.6 Tắt phim tiêu đề trên timeline với chuyển cảnh được thêm vào.

11. Trên menu **File**, nhấp **Save Project**. Trong khung **File name**, gõ **Chapter 12 Animated Titles.mswmm**. Thao tác này cho phép lưu dự án, để có thể hiệu chỉnh hoặc bổ sung thêm đoạn phim vào dự án hiện hành.
12. Trên menu **File**, nhấp **Save Movie**. Trong khung **Setting**, chọn **High quality**, rồi gõ thông tin vào khu vực **Display information**. Nhấp **OK**.
13. Theo mặc định, bộ phim lưu với tên **Chapter 12 Animated Titles.wmv** bởi dự án mang tên là Chapter 12 Animated Titles.msw. Nhấp **Save** lưu bộ phim. Hộp thoại **Creating Movie** hiện ra với thanh diễn biến tình trạng lưu bộ phim.
14. Trong hộp thoại **Windows Movie Maker**, nhấp **Yes** mở xem phim trong Windows Media Player.

Khi dàn dựng màn tường trình bằng phim đèn chiếu hóa, có thể cho hoạt hóa nhiều lần. Chỉ việc bổ sung và sắp xếp các tấm phim tiêu đề, sau đó sao chép trên suốt dự án. Lưu ý khi sao chép và dán đoạn phim vốn là một phần của dự án, định thời gian phim sẽ giữ nguyên; tuy nhiên không sao chép chuyển cảnh. Vì thế, phải tái tạo chuyển cảnh giữa các đoạn phim được sao chép và dán trong dự án.

Có thể khai thác màn tường trình bằng phim đèn chiếu trong nhiều bộ phim; lưu cảnh hoạt hóa dưới dạng một bộ phim sau này nhập lại vào Movie Maker và ứng dụng trong dự án khác.

Nếu dàn dựng màn tường trình bằng phim đèn chiếu có hoạt hóa lặp đi lặp lại, nhớ sao chép đoạn phim làm nhiều lần trước khi lưu dưới dạng bộ phim. Rất dễ cắt bỏ đoạn phim video nhưng khó lòng kéo dài thời lượng chiếu phim. Vậy tốt hơn hết là có nhiều tư liệu hơn là thiếu.

☆ **GHI CHÚ** Khi nhập bộ phim đèn chiếu hoạt hóa, đừng quên khử chọn **Create clips for video files** để toàn bộ phim không nhập dưới dạng một đoạn phim đơn nhất.

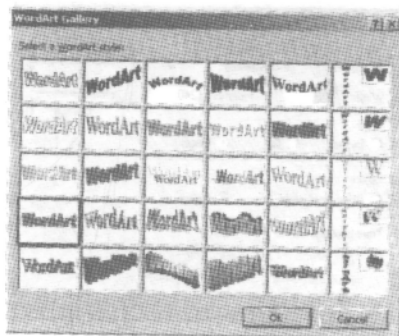
Phương pháp khác để tạo tấm phim tiêu đề

Tình huống sau chia làm hai thủ tục. Mục đầu nói về cách tạo ảnh phim tiêu đề bằng Microsoft Word và Microsoft Paint (Paint là một đặc tính trong hệ điều hành Windows Millennium Edition). Mục hai bàn về kỹ thuật tạo và khai thác đặc tính hoạt hóa trong Movie Maker.

Microsoft Word và Microsoft Paint

Microsoft Word và Microsoft Paint cũng giúp tạo nhanh tấm phim tiêu đề cho bộ phim. Sao chép và dán WordArt từ Microsoft Word vào Microsoft Paint, sau đó lưu dưới dạng hình ảnh BMP.

1. Khởi động Microsoft Word.
2. Trên menu **Insert**, nhấp **Picture** ➔ **WordArt**. Thao tác này cho phép chèn WordArt vào tài liệu Word hiện hành.
3. Trong hộp thoại **WordArt Gallery**, chọn style WordArt. Nhấp **OK**.
4. Trong hộp thoại **Edit WordArt Text**, chấp nhận chọn lựa mặc định phông chữ **Arial Black** và cỡ chữ **32**. Tùy nghi dùng phông chữ và cỡ chữ khác. Gõ **Sol Duc Falls** vào **Text** nhấp **OK**.

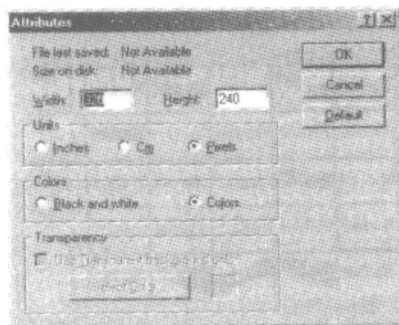


Hình 12.7 Chọn thành phần trong WordArt Gallery.

5. Để trau chuốt thêm WordArt, nhấp **Format WordArt** trên thanh công cụ WordArt. Trên tab **Color and Lines**, nhấp **Color** rồi chọn **Fill Effects**. Có thể đưa hình ảnh vào WordArt.
6. Nhấp **Picture** trong **Fill Effects**, rồi nhấp **Select Picture**. Định vị thư mục **Working** thuộc **Chapter 12** trên CD, sau đó chọn tập tin hình ảnh **Falls1.jpg**. Nhấp **Insert**.
7. Nhấp **OK** trong **Fill Effects**, nhấp **OK** trên **Format WordArt**.
8. Nhấp văn bản WordArt trong tài liệu Word. Trên menu **Edit**, nhấp **Copy** sao chép văn bản WordArt vào clipboard. Đây là văn bản sắp dán vào Microsoft Paint.

Giờ khởi động Microsoft Paint và hoàn chỉnh tấm phim tiêu đề.

1. Nhấp **Start** ➔ **Programs** ➔ **Accessories** ➔ **Paint**. Microsoft Paint khởi động.
2. Trên menu **Image** trong Paint, nhấp **Attributes**. Nhập thông tin như trong Hình 12.8, nhấp **OK**.
3. Trên menu **Edit**, nhấp **Paste** dán văn bản WordArt vào Paint. Với văn bản hiện được chọn trong Paint, kéo vào giữa hình ảnh để tấm phim tiêu đề trông giống như trong Hình 12.9.



Hình 12.8 Xác lập **Attributes** cho tấm phim tiêu đề trong Microsoft Paint.

- ☆ **GHI CHÚ** Trước khi lưu tấm phim tiêu đề, nhấp vào vùng trống trong hình ảnh để chọn hết hình ảnh. Giả sử không khử chọn văn bản, thì chỉ lưu văn bản mà thôi. Khi nhập hình ảnh vào Movie Maker, sẽ có khoảng trống ngoài ý muốn bên trên và bên dưới hình ảnh.

Sol Duc Falls

Hình 12.9 Văn bản WordArt trong Microsoft Paint.

4. Trên menu **File**, nhấp **Save**. Định vị thư mục lưu hình ảnh, gõ **SolDuc1.bmp**.
5. Trong Microsoft Word, nhấp thành phần WordArt. Trên thanh công cụ **WordArt**, nhấp **Edit Text**. Việc này cho phép sửa đổi WordArt.
6. Trong khung **Size**, gõ **20**, nhấp **OK**. Thao tác này làm cho văn bản nhỏ hơn.
7. Trên menu **Edit**, nhấp **Copy** sao chép văn bản mới vào clipboard.
8. Trong Microsoft Paint, nhấp **New** trên men **File**. Kích thước hình ảnh vẫn là 320 × 240. Trên menu **Image**, nhấp **Attributes** để kiểm tra và bảo đảm rằng thuộc tính đúng như trong Hình 12.8.

9. Trên menu **Edit**, nhấp **Paste** dán văn bản WordArt nhỏ hơn vào trang trắng. Kéo văn bản được chọn vào giữa rồi nhấp vào chỗ trống để chọn toàn bộ hình ảnh.
10. Trên menu **File**, nhấp **Save**. Trong **File name**, gõ **SolDuc2.bmp**. Lưu tập tin vào cùng vị trí như hình ảnh trước, nhấp **OK**.

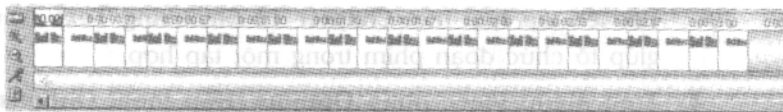
Hoạt hóa tấm phim tiêu đề trong Windows Movie Maker

Tạo xong tấm phim tiêu đề, có thể hoạt hóa chúng trong Movie Maker. Ở tình huống này, hoạt hóa tấm phim tiêu đề sao cho văn bản co dần trong phim.

1. Khởi động Movie Maker. Trên menu **File**, chọn **New ➤ Project**.
 2. Chọn **My Collections**. Trên menu **File**, nhấp **New ➤ Collection**. Đặt tên tập hợp mới **Chapter 12 Shrinking Text**. Như vậy sẽ giúp tổ chức đoạn phim trong một tập hợp.
 3. Trên menu **View**, nhấp **Options**. Hộp thoại **Options** mở ra. Trong **Default imported photo duration (seconds)**, gõ **1**. Tất cả ảnh chụp đưa vào phim sẽ hiển thị trong 1 giây. Sau khi bổ sung đoạn phim vào dự án, cần giảm tiếp thời lượng này. Tuy nhiên, 1 giây là thời lượng tối thiểu chọn được khi nhập tập tin.
 4. Trên menu **File**, nhấp **Import**. Định vị thư mục chứa hai tấm phim tiêu đề vừa tạo. Nhấn-giữ **CTRL**, nhấp **SolDuc1.bmp** và **SolDuc2.bmp**. Đây là tấm phim tiêu đề cho dự án.
- ☆ **GHI CHÚ** Nếu chưa tạo tấm phim tiêu đề, định vị thư mục **Samples** thuộc **Chapter 12** trên CD, kế đó chọn phim.
5. Trong vùng tập hợp, nhấn-giữ **CTRL**, nhấp đoạn phim **SolDuc1**, và **SolDuc2**. Kéo lên storyboard. Sắp xếp cho **SolDuc1** đứng trước nếu cần.
 6. Trên menu **View**, nhấp **Timeline**. Nhấp **Zoom In** trên thanh công cụ cho đến khi nó vô hiệu. Lúc này, timeline ở giá số 33 khung hình (hiển thị 0:00:00.33 trên timeline).

7. Nhấp **Solduc1** trong dự án hiện hành. Kéo end trim handle tới start trim handle. Lập lại bước này cho đoạn phim Solduc2.
8. Nhấp chỗ trống trên timeline rồi nhấp **Play** xem hiệu ứng hoạt hóa. Văn bản dường như co lại. Giờ cần làm cho nó co dần liên tiếp.
9. Nhấn-giữ CTRL, nhấp **Solduc1** và **Solduc2** trong dự án. Trong lúc vẫn nhấn-giữ CTRL, kéo đoạn phim được chọn tới cuối dự án. Lập lại 10 lần, để hoạt hóa độ chùng 3 giây. Khi sao chép đoạn phim, dấu cộng hiện ra, cho biết đang sao chép đoạn phim.

Hình 12.10 cho thấy dự án hiện hành trên timeline.



Hình 12.10 Dự án hiện hành.

10. Trên menu **File**, nhấp **Project**. Trong **File name**, gõ **Chapter 12 Shrinking Text.mswmm**. Thao tác này lưu dự án để sau này hiệu chỉnh.
11. Trên menu **Play**, nhấp **Play Entire Storyboard/Timeline** xem trước toàn bộ dự án.
12. Trên menu **File**, nhấp **Save Movie**. Chọn **High quality** cho **Setting**, gõ thông tin thích hợp vào vùng **Display information** rồi nhấp **OK**. Chấp nhận tên mặc định **Chapter 12 Shrinking Text.wmv**, tiếp đến nhấp **Save**. Làm phim xong xuôi, nhấp **Yes** xem nó trong Windows Media Player.

Thêm tám phim tiêu đề hiện có vào bộ phim mới

Sau đây là thủ tục nhập bộ phim đã làm từ những tám phim đèn chiếu và đưa vào dự án khác để sản xuất bộ phim mới nguyên.

1. Trên menu **File**, nhấp **New ➤ Project**.

2. Trên menu **File**, nhấp **Import**. Định vị và nhấp **Chapter 12 Shrinking Text.wmv**, nhớ xóa chọn **Create clips for video files** rồi nhấp **Open**. Đoạn video nhập vào tập hợp mới **Chapter 12 Shrinking Text (1)**. Số dĩ "(1)" xuất hiện là vì bạn tạo tập hợp mới trùng tên ở bài tập khác.

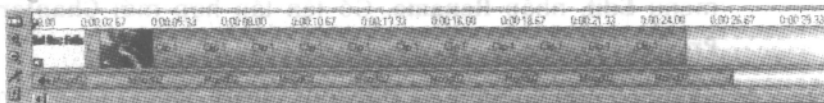
☆ **GHI CHÚ** Giả sử chưa làm phim video có ảnh phim tiêu đề co lại, định vị thư mục **Final** thuộc **Chapter 12** trên CD, kể đến chọn bộ phim **Chapter 12 Shrinking Text.wmv**.

3. Nhấp tập hợp mới **Chapter 12 Shrinking Text (1)** rồi trên menu **Edit**, nhấp **Rename**. Gõ tên tập hợp mới **Chapter 12 Previous Movie**.
4. Chọn tập hợp **Chapter 12 Previous Movie**, nhấp **Import**. Trong thư mục **Working** thuộc **Chapter 12**, chọn bộ phim **SolDucSample.wmv** và tập tin audio **Mood02.wav**, xóa chọn **Create clips for video files**, rồi nhấp **Open**. Bộ phim nhập dưới dạng một đoạn phim vào tập hợp mới **SolDucSample**, còn tập tin audio hiển thị với tên **Mood02** trong tập hợp **Chapter 12 Previous Movie**.
5. Nhấn-giữ **CTRL**, nhấp đoạn phim **Clip 1** và **Mood02** trong tập hợp **Chapter 12 Previous Movie**, rồi kéo tới đầu timeline. Kéo **Clip 1** trong tập hợp **SolDucSample** lên timeline để nó đứng sau **Clip 1** khác.
6. Nhấp **Zoom In** hoặc **Zoom Out** cho đến khi timeline hiển thị ở thời khoảng 10 giây. Trên menu **Play**, nhấp **Play Entire Storyboard/Timeline** xem toàn bộ dự án. Bộ phim được trình chiếu, nhưng tiếng thác nước chắc sẽ rất lớn, nên khó nghe tiếng nhạc nền.
7. Như đã đề cập trong Chương 10, có thể điều chỉnh mức âm thanh. Trên menu **Edit**, nhấp **Audio Levels**. Kéo con trượt tới vạch thứ hai ở bên **Audio track**, như minh họa ở Hình 12.11.



Hình 12.11 Xác lập Audio Levels cho dự án hiện hành.

8. Nhấp **Zoom Out** cho đến khi timeline hiển thị ở thời khoảng 2.67 giây (0:00:02.67). Kéo đoạn phim thác nước lên ảnh phim tiêu đề sao cho đoạn phim thác nước khởi chiếu ở 0:00:02.67 trên timeline.



Hình 12.12 Dự án hiện hành với chuyển cảnh được thêm vào.

9. Trên menu **File**, nhấp **Save Project**. Đặt tên dự án là **Chapter 12 Previous Movies.mswmm**, nhấp **Save**.
10. Trên menu **File**, nhấp **Save Movie**. Chọn **High quality** trong **Setting**, gõ thông tin vào **Display information**. Nhấp **OK**. Chọn xác lập **High quality** là vì file video này có chuyển động nhanh, chẳng hạn như thác nước và nhạc nền.
11. Theo mặc định, bộ phim lưu với tên là **Chapter 12 Previous Movies.wmv**. Nhấp **Save** lưu bộ phim. Hộp thoại **Creating Movie** hiện ra với thanh diễn biến quá trình làm phim.
12. Trong hộp thoại **Windows Movie Maker**, nhấp **Yes** mở xem phim trong Windows Media Player.

Hoạt hóa stop-motion

Hoạt hóa stop-motion làm cho ảnh tĩnh và tĩnh vật trở nên sống động. Đây cũng là kỹ thuật hoạt hóa trong phim truyện trước khi hoạt hóa kỹ thuật số khả thi, mặc dù vẫn được một số chuyên gia hoạt hình

áp dụng. Camera Web và Windows Movie Maker truyền sức sống cho sự vật quanh nhà hoặc văn phòng. Sự vật có thể là đồ chơi, hình nhân bằng đất sét hoặc chỉ là vật tượng tượng. Thậm chí bạn còn biến mình thành nhân vật chính trong hoạt hóa stop-motion.

Do ghi thuyết minh trong Movie Maker, nên dễ dàng lồng tiếng vào vật động.

Khi hoạt hóa stop-motion, chỉ việc chụp từng khung hình rồi sưu tập thành bộ phim. Trong Movie Maker, tiến hành qua nút **Take Photo**, lưu hình ảnh riêng lẻ, sau đó sắp xếp hình ảnh theo thứ tự trên timeline. Video stop-motion cũng giống như ghi hình toàn động (full motion), do đó mọi nguyên tắc đã đề cập trong phần 1 đều áp dụng được cho hoạt hóa, có khác chăng là ghi từng khung hình thay vì video liên tục.

Một số máy quay video kỹ thuật số có khả năng ghi bằng đặc tính time-lapse, trong đó chỉ ghi khung hình được chọn. Giả sử camera trang bị đặc tính này, bạn có thể quy định là chụp khung hình thứ năm. Vài camera đi với phần mềm cho phép thực hiện chức năng tương tự. Những đặc tính này giúp làm nhanh video stop-motion.

Những điểm cơ bản về hoạt hóa

Mục tiêu chung của hoạt hóa stop-motion là tạo vẻ chuyển động thông qua việc chiếu thật nhanh một loạt hình ảnh tĩnh. Nếu mỗi khung hình khác nhau đôi chút, đối tượng sẽ có vẻ như chuyển động khi chiếu tất cả khung hình. Vì vậy cần chụp lượng lớn khung hình. Do số khung hình hiển thị trong mỗi giây, nó tạo vẻ chuyển động uyển chuyển. Ý không có nghĩa là chụp 30 hình ảnh tĩnh cho mỗi giây hoạt hóa stop-motion; như vậy sẽ mất khá nhiều thời gian. Tuy nhiên, càng chụp nhiều khung hình hoặc hình ảnh tĩnh, kết hợp với chuyển động nhỏ của sự vật trong khung hình, thì hoạt hóa sẽ càng sống động hơn.

Một phương pháp hoạt hóa stop-motion là dùng hậu cảnh tĩnh (stationary background). Dịch chuyển sự vật muốn hoạt hóa trên hậu

cảnh này, tạo ra chuyển động nhỏ, quay khung hình, rồi lặp lại cho đến khi xong chuyển động hoạt hóa. Một trong những thử thách lớn nhất là giữ nguyên hậu cảnh để có vẻ như hình ảnh đang chuyển động thật. Giả sử hậu cảnh thay đổi và nhảy lung tung, hoạt hóa sẽ không như thật - dẫu đúng như ý bạn cố đạt tới. Khi chụp hình, nguyên tắc vàng là giữ camera ở vị trí cố định, và chỉ dịch chuyển vật cần hoạt hóa. Bằng cách này, chỉ có vị trí sự vật là thay đổi, đó chính là công dụng của video stop-motion.

Nếu dịch sự vật ra khỏi đường đã định, hình nhân có vẻ như bước đi trên đường cong thay vì đường thẳng. Dựng đường sẽ giúp giải quyết dễ dàng vấn đề này. Ví dụ như sợi dây, hoặc hay hơn cả là vật trong suốt như dây câu để đánh dấu đường chuyển động. Căn chỉnh camera sao cho đường này không nằm trong hình ảnh.

Cũng áp dụng nguyên tắc này nếu cố tạo vẻ xoay tròn của sự vật. Đánh dấu vị trí sự vật bằng sợi dây hoặc mảnh giấy nhỏ. Nhờ đó, hình ảnh dường như ở cùng vị trí trong khung hình, chỉ có bản thân sự vật là thay đổi mà thôi.

Lúc hoạt hóa stop-motion trong Movie Maker, bạn cần nhiều đến đặc tính **Zoom In**. Bằng cách giảm thời gian trên timeline, có thể kiểm soát định thời hiệu quả hơn giữa từng khung hình hoặc đoạn phim. Cần thiết trong tạo vẻ như thật cho hoạt hóa. Nhiều khi sẽ làm việc với đoạn phim kéo dài không quá một giây. Đoạn phim kéo dài lâu hơn sẽ làm cho hoạt hóa có vẻ giả tạo, bởi người vật sẽ chuyển động máy móc thay vì uyển chuyển đồng nhất. Một lần nữa, đây là hiệu ứng mà bạn cố vươn tới.

Tạo hình ảnh hoạt hóa

Bước đầu tiên trong quá trình hoạt hóa stop-motion là tạo hình ảnh.

1. Khởi động Windows Movie Maker.
2. Trên menu **View**, nhấp **Options**. Trong **Default imported photo duration (seconds)**, gõ (1) rồi nhấp **OK**. Tất cả ảnh chụp sẽ hiển thị trong một giây khi đưa vào phim.

3. Nhấp **My Collections**. Trên menu **File**, nhấp **New** ➔ **Collection**. Đặt tên tập hợp mới là **Chapter 12 Stop Motion Me**. Chọn tập hợp này để ảnh chụp tự động nhập vào.
4. Trên menu **File**, nhấp **Record**. Hộp thoại **Record** xuất hiện. Chọn **Video Only** trong **Record**. Sau này sẽ bổ sung đoạn phim audio vào dự án.
5. Giữ camera - bất kể là camera Web, camcorder tương tự, hay máy quay video kỹ thuật số - ở vị trí cố định. Đưa đầu của bạn vào một bên khung hình rồi nhấp **Take Photo**.
6. Trong **File name**, gõ **Me1.jpg**, nhấp **Save**. Ảnh chụp được nhập dưới dạng đoạn phim Me1 vào tập hợp Chapter 12 Stop Motion Me.
7. Đưa đầu của bạn sang bên kia khung hình, rồi nhấp **Take Photo** lần nữa. Trong **File name**, gõ **Me2.jpg** sau đó nhấp **Save**. Hình ảnh tự động nhập với tên là Me2 vào tập hợp Chapter 12 Stop Motion Me.
8. Lập lại Bước 7 thêm hai lần nữa, lần này đưa đầu lên phía trên rồi xuống phía dưới khung hình. Đặt tên hình ảnh là **Me3.jpg** và **Me4.jpg**. Cả hai hình cũng hiển thị dưới dạng đoạn phim trong tập hợp Chapter 12 Stop Motion Me.
9. Nhấp **Cancel** đóng hộp thoại **Record**.
10. Trên menu **View**, nhấp **Timeline**.

Hoạt hóa trong Windows Movie Maker

Giờ bạn có thể thông qua Movie Maker để sắp xếp đoạn phim và hoạt hóa. Nếu chưa có sẵn hình ảnh, thì lấy hình ảnh tĩnh từ thư mục **Samples** thuộc **Chapter 12** trên CD.

1. Nhấn-giữ **CTRL**, nhấp **Me1**, **Me2**, **Me3** và **Me4**. Kéo các đoạn phim lên timeline. Các đoạn phim hiển thị theo cùng trình tự trên timeline.

2. Trên timeline, nhấp **Zoom In** cho đến khi thu ngắn hết mức. Lúc này timeline hiển thị ở khoảng 1/3 giây. Nhấp đoạn phim **Me1**, rồi kéo end trim handle tới start trim handle để cả hai trim handle nhập chung. Cũng thực hiện như vậy cho **Me2**, **Me3**, và **Me4**.



Hình 12.13 Video stop-motion hiện hành.

3. Nhấp chỗ trống trên timeline, rồi nhấp **Play**. Đoạn video ngắn trình chiếu trên màn hình.
4. Trong dự án hiện hành, nhấp đoạn phim **Me1**, nhấn-giữ SHIFT, nhấp **Me4**. Thao tác này cho phép chọn cả bốn đoạn phim trong dự án. Nhấn-giữ CTRL, kéo các đoạn phim được chọn vào khoảng trống bên cạnh đoạn phim hiện hành. Dấu cộng hiện ra, cho biết đang sao chép đoạn phim. Lặp lại thêm 5 lần nữa.
5. Nhấp tập hợp **Chapter 12 Stop Motion Me**. Trên menu **File**, nhấp **Import**. Định vị thư mục **Working** thuộc Chapter 12 trên CD, nhấp tập tin audio **Wmpaud2.wav**.
6. Kéo đoạn phim audio **Wmpaud2** tới đầu dự án. Đoạn phim audio giờ hiển thị ở đầu đoạn phim.
7. Nhấp đoạn phim audio **Wmpaud2** rồi kéo end trim handle sao cho đoạn phim audio ngừng phát cùng với đoạn ảnh chụp.
8. Trên menu **Play**, nhấp **Play Entire Storyboard/Timeline** xem trước toàn bộ dự án.
9. Trên menu **File**, nhấp **Save Project**. Trong **File name**, gõ **Chapter 12 Stop Motion Me.mswmm**, nhấp **Save** lưu dự án để sau này biên tập.

10. Trên menu **File**, nhấp **Save Movie**. Chọn **High quality**, gõ thông tin thích hợp vào hộp thoại **Save Movie**, nhấp **OK**. Tên mặc định của bộ phim là **Chapter 12 Motion Me.wmv**. Nhấp **Save**.

Bộ phim được lưu để bạn hoặc người khác xem trong Windows Media Plays. Có thể nhập đoạn video giới thiệu vào Movie Maker để tận dụng trong những bộ phim tương lai.

Làm phim quay chậm (slow-motion)

Khi hoạt hóa stop - motion, có thể tạo hiệu ứng khác bằng cách thay đổi vị trí camera. Ví dụ, thay đổi độ chói và độ tương phản trên camera sao cho hậu cảnh tối và chỉ nhìn thấy mặt người. Thực hiện cho ảnh chụp trong video stop-motion **Chapter 12 Stop Motion Me.wmv** (mở từ thư mục **Final** thuộc **Chapter 12** trên CD). Trong bộ phim này, chỉ hiện rõ đầu người, vì ấn định độ chói trên camera ở giá trị tốt nhất.

Trong đoạn video vừa làm, đầu người dịch chuyển khá nhanh để có vẻ như là video quay nhanh. Tuy nhiên, bạn dễ dàng tạo hiệu ứng ngược lại, làm như video ghi chậm. Để thực hiện, cơ bản vẫn theo thủ tục dàn dựng màn tường trình bằng phim đèn chiếu hoạt hóa. Thế nhưng, bạn sẽ dùng ảnh thật thay cho lời.

Tình huống sau liên quan đến ảnh tĩnh của bài trước. Hầu tiết kiệm thời gian, hãy lấy lại những hình ảnh này. Nếu không có sẵn, có thể tìm hình ảnh tĩnh trong thư mục **Samples** thuộc **Chapter 12** trên CD.

1. Trên menu **File**, chọn **New** ➔ **Project**.
2. Trên menu **View**, nhấp **Timeline** để vào khung nhìn timeline, nơi xem định thời đoạn phim.
3. Nhấp **Zoom In** hoặc **Zoom Out** để timeline hiển thị ở thời khoảng 1 1/3 giây (0:00:01.33). Như thế sẽ cho phép xem timeline ở giá số nhỏ hơn, do đó dễ dàng điều chỉnh định thời đoạn phim một cách chính xác hơn.
4. Trên menu **View**, nhấp **Options**. **Default imported photo duration (seconds)** phải là 1. Nếu không, gõ 1 rồi nhấp **OK**.

5. Với tập hợp **Chapter 12 Stop Motion Me** được chọn, trên menu **File**, nhấp **Import**. Định vị thư mục **Working** thuộc **Chapter 12**, chọn hình ảnh **Black.bmp**. Nhấp **Open** nhập nó vào tập hợp hiện hành.
6. Chọn tập hợp **Chapter 12 Stop Motion Me**, nhấn-giữ CTRL, nhấp kéo những đoạn phim dưới đây vào timeline và sắp theo tự sau:

- **Black**
- **Me2**
- **Me3**
- **Me1**
- **Me4**

Ảnh toàn màu đen ở đầu giúp đoạn video rõ dần vào phần chính trong phim.

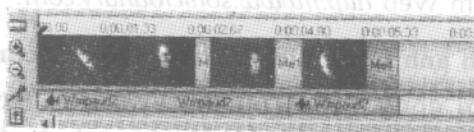
7. Ở bước này, tạo chuyển cảnh dài để đầu người hiển thị từ từ trong video. Nhấp lần lượt từng đoạn phim trong Bảng 12.2 rồi kéo start trim handle sao cho đoạn phim khởi chiếu vào thời điểm đã cho.

Tên đoạn phim	Khởi điểm
Me2	0:00:00.09
Me3	0:00:01.33
Me1	0:00:02.67
Me4	0:00:04.00

Bảng 12.2 Tên đoạn phim và khởi điểm cho dự án hiện hành.

8. Để bổ sung đoạn phim audio, nhấp kéo **Wmpaud2** từ tập hợp **Chapter 12 Stop Motion Me** tới đầu rãnh audio. Nhấn-giữ CTRL, kéo bản sao audio tới bên cạnh. Nhấp bản sao Wmpaud2 mới rồi cắt bỏ bằng cách kéo end trim handle sao cho audio ngừng phát cùng với đoạn phim video.

Hình 12.14 minh họa dự án hiện hành. Dự án sẽ khác nếu bạn lấy hình chụp của mình; song định thời đoạn phim thì vẫn vậy.



Hình 12.14 Đoạn phim hoạt hóa trên timeline.

9. Trên menu **File**, nhấn **Save Project**. Đặt tên dự án là **Chapter 12 Slow Motion.mswmm**, nhấn **Save**.
10. Trên menu **Play**, nhấn **Play Entire Storyboard/Timeline**.

☆ **GHI CHÚ** Lúc này, có thể điều chỉnh chuyển cảnh nhằm chiếu nhanh hay chiếu chậm dự án. Nên nhớ để giảm tốc độ video, hãy tăng thời gian chuyển cảnh giữa các đoạn phim, và ngược lại.

11. Trên menu **File**, nhấn **Save**. Trong hộp thoại **Save Movie**, chọn **High quality**, gõ thông tin thích hợp vào **Display information** rồi nhấn **OK**. Chấp nhận tên mặc định, **Chapter 12 Slow Motion.wmv**, nhấn **Save**.
12. Sau khi lưu bộ phim vào máy tính, trên hộp thoại **Windows Movie Maker**, nhấn **Yes** mở xem phim trong Windows Media Player.

Tạo hình ảnh tĩnh từ video

Chủ đề trong chương này là làm phim từ hình ảnh tĩnh. Nhưng sẽ thế nào nếu có tập tin video và muốn lưu khung hình dưới dạng ảnh chụp? Tiếc thay, Movie Maker hiện không cho phép lưu khung hình dưới dạng hình ảnh tĩnh từ bộ phim. Tuy vậy, trình ứng dụng bên thứ ba sẽ giúp bạn toại nguyện.

Để xuất khung hình dưới dạng ảnh tĩnh, video thường phải ở dạng thức không nén, chẳng hạn như tập tin AVI. Khi mở AVI trong trình hiệu chỉnh video, có thể xem khung hình video riêng lẻ. Sau đó xuất dưới dạng hình ảnh tĩnh và nhập vào Movie Maker.

Sonic Foundry Viscosity là chương trình cho phép lưu khung hình video dưới dạng tập tin hình ảnh. Tải xuống phiên bản thử nghiệm từ địa điểm Web <http://www.sonicfoundry.com>.

Trích hình ảnh từ tập tin AVI trong Sonic Foundry Viscosity

1. Khởi động Sonic Foundry Viscosity. Trên menu **File**, nhấp **Open**. Định vị thư mục **Working** thuộc **Chapter 12** trên CD. Chọn tập tin **Waterfalls.avi**, nhấp **Open**..
2. Nhấp nút **Play** xem phim.
3. Nhấn-giữ **CTRL**, nhấp từng khung hình video muốn xuất dưới dạng hình ảnh tĩnh.
4. Trên menu **File**, nhấp **Export Frames** lưu khung hình được chọn dưới dạng tập tin hình ảnh. Chọn vị trí trên máy tính.
5. Trong **Frames to export**, nhấp **Selected frames**. Ngoài ra, nhấp **Specify base name**, gõ **Waterfalls**. Như vậy sẽ giúp gom chung hình ảnh bằng quy ước đặt tên không đổi.
6. Nhấp **Save**. Khung hình lưu dưới dạng hình ảnh JPEG trên máy tính. Giờ có thể nhập vào Movie Maker để khai thác trong phim được rồi.

CHƯƠNG 13

HIỆU ỨNG ÂM THANH

Khi biên tập Windows Movie Maker, có thể thêm hiệu ứng âm thanh và nhạc đệm cho bộ phim hoàn chỉnh hơn. Trong quá trình sản xuất, đạo diễn quan tâm đến vẻ ngoài của bộ phim, diễn xuất của diễn viên, và lấy âm thanh rõ. Thường đến khâu hậu sản xuất, mới đã động nhiều đến khâu âm thanh, bởi khi ấy chủ nhiệm phim, đạo diễn, và biên tập viên nắm nhiều kiểm soát hơn. Lúc ở phim trường, đạo diễn thường chạy đua với thời gian và đối phó với với những vấn đề như diễn viên cáu gắt, thời tiết xấu. Sản xuất còn tốn kém hơn vì dính đến nhiều người cùng chi phí thuê mượn trang thiết bị và địa điểm. Giả sử quay sự kiện diễn ra một lần như sinh nhật, đám cưới, thì thường chẳng còn thời gian đâu để nghĩ tới âm thanh. Trong phim nói thuở đầu, người ta đệm nhạc và hiệu ứng âm thanh khi đang quay cảnh phim. Phải phối hợp hoàn hảo nhiều thành phần nên mất hàng giờ lấy đoạn phim hay. Bằng cách chờ đến công đoạn hậu sản xuất mới lồng tiếng, bạn trút được gánh nặng ở khâu sản xuất, và do không chú ý đầu vào sản xuất, bạn có thì giờ lấy đúng âm thanh.

Tuy nhiên, lý do chính để thiết kế âm thanh ở khâu hậu sản xuất là âm thanh có thể đi xuyên qua cảnh cắt. Giả sử cảnh phim 20 giây có 4 cảnh quay trong đó. Nếu muốn âm thanh nền chạy suốt đoạn phim, nó phải phát ngang qua cảnh cắt hoặc nhiều cảnh quay. Cách thực hiện duy nhất là chờ biên tập xong cảnh phim rồi đệm nhạc hoặc âm thanh.

Khái niệm này thể hiện qua timeline trong Movie Maker. Đoạn phim video chạy ngang qua phần trên timeline, và chạy song song ngay bên

dưới là đường ghi âm. Nếu thả hiệu ứng âm thanh ngay dưới điểm vào của đoạn phim, âm thanh sẽ tấu lên ở cảnh cắt đó. Giả sử âm thanh dài vừa đủ, nó có thể phát ngang qua bao nhiêu cảnh cắt tùy ý. Còn như ghi thuyết minh, là bạn đang tạo một âm thanh đi ngang qua từng cảnh cắt trong phim.

Với *rãnh sản xuất* (production track) - âm thanh nối với đoạn phim video - bạn khó lòng lồng tiếng ở khâu hậu sản xuất vì hình ảnh khóa chặt vào âm thanh. Mỗi khi biên tập hình ảnh, âm thanh cũng được biên tập theo. Nhưng nếu chỉ có một đường ghi âm ngoài âm thanh từ đoạn phim ra, thì sẽ mở ra cả một thế giới tiềm năng. Qua đường ghi âm này, có thể *thiết kế âm thanh*.

Thiết kế âm thanh

Hệt như thiết kế nội thất có thể thay hình đổi dạng căn phòng khách u ám, thiết kế âm thanh biến cái đường ghi âm đứt gãy hoặc tẻ nhạt. Trong lúc chiếu phim, có lẽ bạn nhận thấy đường ghi âm kém hoàn mỹ. Bạn nghe được âm thanh lớp lớp và đổi tông bất ngờ theo các cảnh cắt. Chẳng có gì bất ổn trong phương pháp biên tập phim, mà chỉ là đường ghi âm thiếu hoàn chỉnh.

Nếu không muốn lồng tiếng thêm nữa, thường có thể điều chỉnh chỗ cắt hình ảnh hầu xóa sạch âm thanh bị cắt bỏ. Nhưng để tạo cảm giác liên tục cho âm thanh, ít ra phải thực hiện công việc thiết kế âm thanh. Đạo diễn và biên tập viên hay dành thì giờ vào khía cạnh hình ảnh trong phim hơn là âm thanh, do họ tin tưởng vào tài hoàn chỉnh đường ghi âm của chuyên viên thiết kế âm thanh.

Thiết kế âm thanh để:

Sửa đường ghi âm

Nếu chiếu bộ phim cảm trại trên CD, bạn hẳn nhận ra tiếng bộp lò lúc có lúc không, mức âm thanh không đều suốt chiều dài phim, và thỉnh thoảng có tiếng lớp lớp. Nhiệm vụ chính của thiết kế âm thanh là xóa/thay thế và ổn định âm thanh sao cho người xem không nghe được cảnh cắt.

Cải thiện chất lượng âm thanh

Máy ghi âm và bộ trộn ở khâu sản xuất lãnh trách nhiệm cung cấp lời thoại rõ. Nếu rõ tiếng, biên tập viên có thể cắt cảnh quay mà âm thanh vẫn đồng nhất. Phải thế thôi. Nhưng do âm thanh sản xuất thiếu hẳn âm thanh nền, nhà thiết kế âm thanh phải dẽm vào ở khâu hậu sản xuất bằng không đường ghi âm sẽ vô ích. Ví dụ thêm âm thanh nền vào cuộc phỏng vấn được quay ở căn phòng yên tĩnh để tăng sức sống cho nó.

Lời cuốn người xem

Lồng tiếng giúp kể chuyện và truyền thêm tình cảm vào cảnh phim. Tiếng chim chóc làm cho cảnh phim trở nên vui vẻ nhẹ nhàng hơn. Tiếng máy lách cách tạo vẻ nặng nề, tẻ nhạt cho cảnh phim. Âm nhạc cũng là âm thanh. Thường cảnh phim sẽ hay hơn nếu đúng điệu nhạc.

Chúng ta sống trong thế giới hình ảnh. Âm thanh vô hình đối với nhiều người. Trừ phi sống cùng với âm thanh và điệu nhạc, chắc bạn sẽ không nghĩ nhiều tới nó. Muốn thiết kế âm thanh, bạn phải lắng nghe và nghiên cứu âm thanh trong phim ảnh, truyền hình và thế giới xung quanh. Phải thực sự thử nghiệm âm thanh. Thử thay đổi khía cạnh âm thanh và lắng nghe hiệu ứng.

Chuyên viên thiết kế âm thanh quan tâm đến ba loại âm thanh trong phim.

Lời thoại

Người đối thoại trong cảnh phim. Lời thoại có thể là âm thanh trên màn hình (thấy được người nói) hoặc âm thanh ngoài màn hình (người nói trong cảnh phim nhưng không thấy, chẳng hạn như tiếng nói trong điện thoại hoặc ngoài cảnh phim như người đọc thuyết minh). Âm thanh nền (background voice), ví dụ như người nói trong đám đông, thường được xem là hiệu ứng âm thanh. Nếu biên tập viên khó lòng khắc phục lời thoại ghi tồi, anh ta có thể thay thế âm thanh trong phim trường. Quá trình này mang tên là

Automated Dialog Replacement (ADR). Diễn viên bước lên sân khấu ADR và tái tạo âm thanh bằng cách xem phim.

Hiệu ứng âm thanh

Bất kỳ âm thanh nào không phải là lời thoại hay nhạc. Có thể tạo hiệu ứng âm thanh và lồng vào cảnh phim hoặc lấy từ rãnh sản xuất (production track). Chuyên viên âm thanh sẽ ghi âm tự nhiên (wild sound) nếu âm thanh môi trường quá lớn hoặc bất thường. Tự nhiên (wild) có nghĩa là âm thanh không đồng bộ với hình ảnh. Ví dụ như đang quay phim bên bờ biển, bạn có thể ghi tiếng sóng biển mà không có lời thoại, và chuyên viên âm thanh sẽ lấy nó để làm phẳng cảnh cắt.

Có hai loại hiệu ứng âm thanh: *hiệu ứng đồng bộ* (sync effect) và *nền* (background). Hiệu ứng đồng bộ là âm thanh phải đồng bộ với sự vật trong hình ảnh, chẳng hạn như tiếng đóng cửa hoặc tiếng xé gió trong màn đấu võ. Hiệu ứng đồng bộ thường ngắn. Hiệu ứng nền không đồng bộ với hình ảnh, nhưng góp phần vào âm thanh môi trường. Thông thường, có thể tạo hiệu ứng nền để phát liên tục, chẳng hạn như tiếng chim rừng hay âm thanh thành thị.

Nhạc

Có hai loại nhạc: *nhạc nguồn* (source) và *nhạc nhấn mạnh* (underscore). Nhạc nguồn là nhạc phát xuất trong cảnh phim, ví dụ như từ radio, hay ban nhạc sống. Trong quá trình làm phim, tránh quay với nhạc nền; bạn có thể không nhận ra ai đó đang nghe radio trong lúc bạn quay lời thoại, nhưng sẽ biết khi biên tập và tiếng nhạc nhảy lung tung trong từng cảnh cắt. Nếu cần nhạc nguồn trong cảnh phim, hãy ghi tự nhiên rồi lồng vào sau khi biên tập để âm thanh đi ngang qua các cảnh cắt.

Nhạc nhấn mạnh là nhạc phát ra bên ngoài cảnh phim và nhấn mạnh tình cảm trong phim. Nhạc nghe thấy dưới nước báo chúng ta nên đề chừng vì cá mập đang tiến tới gần, hoặc âm nhạc nghe được trên chiến trường cho biết chúng ta nên cảm thấy tự hào

nhưng buồn buồn vì vị anh hùng của mình đi ra tiền tuyến. Hầu hết phim thương mại đều có nhạc phim được ghi trong phim trường và đồng bộ với quá trình chiếu phim.

Thiết kế âm thanh trong Windows Movie Maker

Thiết kế âm thanh với Movie Maker cũng giống như với công cụ biên tập bất kỳ. Tuy nhiên, do Movie Maker là chương trình biên tập đơn giản nên nó không cung cấp một số đặc tính thiết kế âm thanh vốn có trong công cụ thiết kế âm thanh chuyên dụng. Một số việc thực hiện rất dễ dàng. Nhưng nếu muốn thi hành tác vụ phức tạp hơn, bạn có thể nhờ đến chương trình bên thứ ba chuyên dụng.

Trước khi khởi sự, chúng ta hãy đảo qua tác vụ phải thực hiện với Movie Maker.

Nhập âm thanh

Có thể bổ sung đoạn âm thanh vào tập hợp rồi đưa lên timeline. Movie Maker cho phép nhập nhiều dạng thức tập tin audio khác nhau, bao gồm WAV, AIFF, và Windows Media Format (có phần mở rộng .wma hoặc .asf). Âm thanh có thể sử dụng nén hay không nén, và kết hợp tốc độ bit.

Với nhiều chọn lựa như thế này, công tác lồng tiếng dễ dàng hơn rất nhiều. Nhiều chương trình biên tập âm thanh chuyên dụng không cung cấp đầy đủ chọn lựa. Ví dụ, một số chỉ nhập tập tin không nén, chất lượng CD.

Đồng bộ âm thanh với phim

Có thể đặt đoạn âm thanh đồng bộ với phim và rãnh sản xuất bằng cách kéo đoạn âm thanh qua trái hoặc qua phải trên timeline. Giả sử bạn có đoạn người đi săn đang bắn súng trường, nhưng tiếng súng không thuyết phục. Bạn có thể nhập tiếng súng lớn hơn và đồng bộ nó với khẩu súng trường trên rãnh sản xuất. Khi cả hai âm thanh phát chung với nhau, chúng sẽ giống như một tiếng súng lớn.

Phối âm

Có thể điều chỉnh sự phối hợp rãnh sản xuất và đường ghi âm. Hai âm thanh tạo riêng thật khó có chung mức âm thanh. Bộ trộn có con trượt cho phép điều khiển sự cân bằng tổng thể của hai rãnh.

Ghi âm

Nhiều công cụ có khả năng ghi âm, nhưng điều khiển cho đặc tính **Record Narration** trong Movie Maker trở nên hữu ích là có thể ghi đồng bộ với quá trình chiếu phim. Ghi vào lúc chiếu sẽ cho phép thuyết minh thẳng vào hình ảnh.

Ngoài ra, có thể *Foley*. Foley là quy trình áp dụng trong làm phim thương mại, diễn viên ghi hiệu ứng âm thanh trong phim trường khi xem phim. Những âm thanh như tiếng bước chân hoặc tiếng sột soạt của quần áo rất khó thực hiện với biên tập mà thôi. Giả thiết quay cảnh hai người yêu nhau đang bước đi lãng mạn trên cầu tàu cũ bằng gỗ khi máy đóng trụ đang chạy ở ngoài màn hình. Hình ảnh đẹp do camera không chiếu máy đóng trụ, tuy nhiên rãnh sản xuất vô dụng. Để sửa cảnh phim, chuyên viên âm thanh sẽ mời diễn viên tái tạo tiếng bước chân trên sàn gỗ kêu cọt két trong phim trường Foley.

Ngoài ra còn thêm tiếng sóng biển vỗ bờ và tiếng chim biển cho cảnh phim hoàn chỉnh.

Thêm một khía cạnh hữu ích của đặc tính **Record Narration** trong Movie Maker là nó tạo tập tin WAV không nén. Vì âm thanh là tập tin WAV chuẩn nên dễ dàng du nhập chúng vào nhiều chương trình thiết kế âm thanh bên thứ ba. Ví dụ tạo đường ghi âm Foley rồi thêm hiệu ứng âm thanh như tiếng vang trong chương trình khác. Khi lưu WAV với tên tập tin gốc và đặt vào vị trí tập tin gốc được tạo bởi Movie Maker, dự án sẽ mở tập tin mới ở chỗ của tập tin cũ.

Quá trình thiết kế âm thanh

Khi nghĩ tới thiết kế âm thanh trong phim, hãy tiếp cận nó như bạn từng làm với kịch bản, đề cương, tiền sản xuất, sản xuất, và biên tập. Xem trọn bộ phim và cân nhắc xem thiết kế âm thanh sẽ làm điều gì. Thay vì bổ sung tiếng loảng xoảng ở đây và đoạn nhạc ở kia, hãy xem xét cốt truyện trên bình diện tổng thể cũng như phương pháp lồng tiếng. Hoạch định rất quan trọng đối với nhạc bởi điệu nhạc cho khán giả biết bạn muốn họ cảm xúc như thế nào. Chỉ vì điệu nhạc có vẻ hay trong một cảnh phim không có nghĩa là nó sẽ tác dụng cho hiệu ứng muốn diễn đạt.

Có thể bắt tay vào thiết kế âm thanh trước khi xong bước thu thập âm thanh tự nhiên. Tuy nhiên, phải có bản biên tập hoàn chỉnh rồi mới tiến hành lồng tiếng bởi phần lớn âm thanh phải đồng bộ với hình ảnh. Nếu muốn khởi sự trước khi khóa hình ảnh, hãy chắc chắn rằng hiệu chỉnh dễ dàng nếu bản biên tập thay đổi. Giả sử bạn biên tập đoạn nhạc cho vừa vào cảnh phim 30 giây, và biên tập viên thêm 20 giây nữa, nhớ nghĩ ra đoạn nhạc bổ sung đó.

Sau khi đã (hoặc sắp) khóa hình ảnh, bạn bước vào khâu thiết kế âm thanh một cách nghiêm chỉnh. Phim ảnh lớn có hàng ngàn thành phần âm thanh phải tạo, biên tập, và phối âm. Để mọi sự ổn thỏa, chuyên viên thiết kế âm thanh sẽ theo một quy trình. Bạn có thể theo quy trình đó để thiết kế âm thanh trong phim.

1. **Chọn lọc.** Chiếu phim và ghi nhận nơi cần lồng tiếng.
2. **Định vị âm thanh.** Tập hợp tất cả thành phần âm thanh riêng lẻ.
3. **Thiết kế âm thanh.** Phối âm và điều chỉnh chất lượng âm thanh, sau đó tạo tập tin âm thanh.
4. **Đồng bộ với hình ảnh.** Nhập âm thanh vào Movie Maker, sau đó đồng bộ chúng trên timeline.
5. **Phối âm.** Điều chỉnh thành phần âm thanh, lưu bộ phim.

Chọn lọc

Khi trao bộ phim thương mại cho chuyên viên thiết kế âm thanh, trước tiên những người đưa ra quyết định phải gặp nhau trong phiên họp *chọn lọc*. Phiên họp chọn lọc được tổ chức trong phòng chiếu phim. Bộ phim được trình chiếu, đạo diễn, chủ nhiệm phim, biên tập viên, cùng những người khác sẽ quyết định chỗ nào cần hiệu ứng âm thanh và nhạc, chỗ nào cần lời thoại.

Trong khi chọn lọc, có thể lập một hoặc hai danh sách. Cho biết thời điểm cần lồng tiếng, thời lượng, mô tả. Bảng 13.1 trình bày ghi chú về bộ phim *cắm trại*.

Khởi điểm	Thời lượng	Mô tả
0:06	:30	Music01, dụng lều
0:46	2:00	Misic02, đi bộ đường trường
5:45	1:30	SFX01, đêm

Bảng 13.1 Ghi chú phim *cắm trại*.

Đừng quên ba lý do thiết kế âm thanh: sửa đường ghi âm, cải thiện chất lượng âm thanh, và lời cuốn người xem. Vấn đề âm thanh có thể nảy sinh trong quá trình làm phim, chẳng hạn như tiếng máy bay trên đầu hoặc chất lượng thu lời thoại kém. Vấn đề âm thanh cũng có thể phát sinh ở khâu biên tập như âm thanh nền đối tông bất ngờ, tiếng lụp bụp ở cảnh cắt, hoặc âm thanh bị cắt bỏ ở đầu hay cuối đoạn phim. Cải thiện chất lượng âm thanh sẽ làm phẳng chỗ cắt bất ngờ hoặc khóa lấp âm thanh bị cắt bỏ. Ví dụ như tiếng vang của phát súng trường bị cắt bỏ, bạn thêm phát súng có tiếng vang vào đường ghi âm.

Âm nhạc thường giúp cho cảnh phim hoàn chỉnh hơn. Nó không giải quyết vấn đề về tiếng máy bay hoặc phát súng trường bị cắt bỏ, song đôi lúc kéo cảnh phim vào nhau. Nhạc nhấn mạnh là một hiện tượng lý thú. Có vẻ như phi lý khi nó tỏ ra tác dụng. Trong đời thường, bạn

không nghe ban nhạc trong tàu ngầm đang nhấn mạnh kịch tính diễn ra trên boong tàu. Nhạc nhấn mạnh hoàn toàn là giả tạo, tuy lúc nào ta cũng nghe và không ngừng bước vào bộ phim là do nó. Thật vậy, chúng ta hay thưởng thức bộ phim có nhạc hay. Người ta không đi xem phim để chiêm ngưỡng thực tại, họ có quá đủ rồi. Người ta thưởng thức bộ phim bởi bộ phim cho phép họ tham gia vào một thực tại khác. Điều này chưa lý giải tại sao nhạc nhấn mạnh lại có tác dụng - chẳng ai rõ câu trả lời. Chỉ cần nói rằng nó hữu ích và người ta thưởng thức nó.

Người xem phim không trực tiếp lắng nghe nhạc nhấn mạnh; điệu nhạc dường như xâm nhập vào tâm trí qua kênh tình cảm vô thức. Nó cho biết chúng ta nên cảm xúc như thế nào. Nếu tình cảm trong phim mơ hồ hoặc giả bạn chỉ muốn tăng cường cảm xúc, dùng điệu nhạc sẽ giúp khán giả hiểu được cảnh phim. Khi một cánh tay vươn ra từ phía sau và chụp vào vai nhân vật, tiếng nhạc chói tai cho chúng ta biết chuyện không ổn rồi. Chiếc thuyền nhỏ rời bến vào hoàng hôn có thể toát lên cảm xúc về điểm bất trắc hay điểm lành tùy theo điệu nhạc nhấn mạnh.

Khi chọn lọc điệu nhạc trong phim, tìm những chỗ cần truyền tải cảm xúc và đặt câu hỏi xem bộ phim có tự nói lên hay không. Giả sử cảnh phim có cảnh quay nhà thờ Anh giáo cổ, chiếu với tiếng khách du lịch đang nói chuyện hay sẽ phụ trợ cảnh phim bằng cách lồng điệu sáo? Trong phim, bạn đang tạo thực tại cho người xem. Người ta xem phim để tìm cảm xúc nào đó. Họ dễ bỏ qua đường ghi âm thiếu hoàn mỹ nếu nó chứa điệu nhạc truyền đúng tình cảm. Điệu nhạc thường giúp người xem tận hưởng trọn vẹn. Điệu nhạc truyền tình cảm vào chúng ta, tình cảm làm cho bộ phim có vẻ như thật.

Định vị âm thanh

Thông qua các ghi chú để lập danh sách thành phần âm thanh cần thiết, sau đó tìm kiếm từng thành phần một. Có thể bổ sung trực tiếp một số thành phần âm thanh như tiếng sập cửa vào timeline. Số khác cần điều chỉnh khi thiết kế âm thanh. Ví dụ âm thanh nền sẽ hay

hơn với nhiều đường ghi âm, hoặc tiếng nói sẽ truyền cảm hơn với hiệu ứng như tiếng vang.

Chuyên viên thiết kế âm thanh có nhiều nguồn âm thanh, bao gồm:

Âm thanh sản xuất

Toàn bộ công tác lồng tiếng đều dựa trên rãnh sản xuất đã biên tập. Âm thanh sản xuất là tất cả âm thanh ghi được, kể cả đoạn xấu và phần đã bị loại. Âm thanh sản xuất thường là nguồn bổ sung tối ưu cho khắc phục vấn đề, nhất là khi ghi âm tự nhiên. Ví dụ như muốn tạo âm thanh nền, có thể lấy âm thanh tự nhiên từ đoạn phim bị cắt bỏ. Khi tìm kiếm hiệu ứng âm thanh, đây là nơi cần đến trước tiên bởi chất lượng âm thanh rất có thể khớp với chất lượng của đường ghi âm đã biên tập.

Thư viện

Trên CD dành cho sử dụng phi thương mại có thư viện hiệu ứng âm thanh. Thư viện hội đủ âm thanh cơ bản: tiếng mưa, tiếng chim, tiếng xe hơi để pa và chạy ngang qua, tiếng bước chân, tiếng chó sủa. Một số thư viện trông đồ sộ, song chứa nhiều âm thanh vô dụng như tiếng điều chỉnh radio dùng đèn bán dẫn và tiếng động cơ hơi nước. Trước khi mua CD thư viện, hãy xem qua tựa đề. CD có thể có 10 tiếng xe hơi, nhưng đều là tiếng xe Hudson sản xuất vào năm 1948, do đó không khai thác được bao nhiêu trong những bộ phim hiện đại.

Ghi vào phim

Cắm micro vào máy tính và tận dụng đặc tính **Record Narration** trong Movie Maker để ghi thẳng vào phim đã biên tập. Đặc tính này dành để lồng thuyết minh vào phim, nhưng có thể ghi mọi thứ như Foley hay nhạc.

Ghi tự nhiên

Nhờ như không tìm được âm thanh cụ thể trên đoạn phim gốc hoặc CD thư viện, có thể tự tay ghi âm. May sao, có nhiều chọn

lựa ghi âm tự nhiên với chất lượng cao và ít tốn kém. Chỉ cần máy ghi âm xách tay và micro là xong. Ngoài ra, có thể tận dụng camcorder. Nếu cần tiếng đề pa xe hơi, hãy dựng camcorder bên cạnh xe hơi rồi khởi động xe. Trên thị trường có vô số máy cát-xét và máy ghi đĩa mini chất lượng cao.

Bàn phím và chương trình thiết kế âm thanh

Chương trình thiết kế âm thanh bên thứ ba cho phép sửa đổi âm thanh hiện có. Thông qua chúng, bạn có thể điều chỉnh âm lượng hoặc sửa đổi cho khác hẳn với âm thanh ban đầu. Ví dụ, biến tiếng mèo kêu thành giọng nói của người ngoài hành tinh bằng cách hạ thấp độ cao. Một số bàn phím tổng hợp còn đi với hiệu ứng âm thanh và cho phép sửa đổi tiếng nhạc.

Có thể tìm đoạn nhạc trên CD, mạng Internet, TV, radio, và nhiều nơi khác. Vấn đề là bạn đôi khi không có quyền sử dụng. Người của công ty nào đó sản xuất và phát hành nhạc. Do đó nó thuộc quyền sở hữu của ai đó. Nếu sử dụng đoạn nhạc, cần biết quyền của mình và quyền của người sở hữu đoạn nhạc đó. Giả sử bộ phim có nhạc thương mại và bạn chưa được phép sử dụng, tức là bạn vi phạm luật bản quyền, nhất là khi bộ phim được phân phối rộng rãi, hoặc liên quan đến công ty thương mại.

Ngoài nhạc thương mại ra, còn có nhạc dành cho phim nghiệp dư phi lợi nhuận. Nó mang tên là thư viện nhạc. Nhiều cửa hàng bán băng đĩa nhạc có CD thư viện nhạc và hiệu ứng âm thanh. Trên CD đi kèm có tập hợp những đoạn nhạc ngắn. Nếu muốn tự mình sáng tác nhạc, thì có chương trình cho phép nhập tham số hoặc điều chỉnh nhạc mẫu trên timeline rồi tạo đường ghi âm tùy biến giả thông qua PC. Hời hợt của hiệu bán nhạc cụ về bàn phím và phần mềm MIDI. Tất nhiên, bạn có thể tự mình thu nhạc. Nếu chơi được ghita hoặc piano, hãy tìm căn phòng yên tĩnh rồi thu âm qua camcorder hoặc máy ghi đĩa mini và micro. Ngoài ra, có thể ghi trực tiếp vào Movie Maker bằng lệnh **Record Narration**.

Thiết kế âm thanh

Mục tiêu của công đoạn thiết kế âm thanh này là tạo ra âm thanh đưa vào timeline trong Movie Maker. Đây là quá trình cơ bản cho từng thành phần âm thanh.

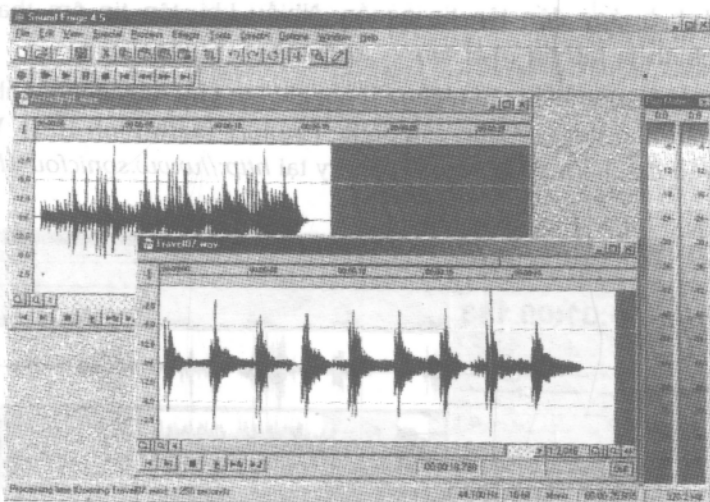
1. **Ghi âm.** Ghi âm từ thiết bị phát ngoài vào tập tin trên máy tính.
2. **Thiết kế âm thanh.** Sửa đổi âm thanh bằng chương trình thiết kế âm thanh.
3. **Làm sạch tập tin âm thanh.** Bỏ đám đầu và cuối đều sạch.
4. **Lưu tập tin âm thanh** Lưu thành phần âm thanh.

Có thể thực hiện mọi thứ với chương trình thiết kế âm thanh. Có nhiều chương trình trên thị trường, từ miễn phí đến đắt tiền.

Đối với loại ít tiền, công cụ sẵn có và dễ sử dụng nhất là **Sound Recorder**, cài với hệ điều hành Microsoft Windows. Mở nó như sau: nhấp **Start** ➤ **Programs** ➤ **Accessories** ➤ **Entertainment** ➤ **Sound Recorder**.

Công cụ đơn giản này dành thu âm thông qua card bắt giữ audio, biên tập, làm trong tiếng, đệm tiếng vang, thay đổi tốc độ phát, điều chỉnh âm lượng rồi lưu với xác lập mong muốn. Sound Recorder có lẽ là cái bạn cần cho bước khởi đầu. Nhưng nếu muốn thực hiện gì khác với âm thanh, hãy nhờ đến chương trình thiết kế âm thanh bên thứ ba.

Có hai loại công cụ thiết kế âm thanh: Trình biên tập âm thanh và trình biên tập nhiều đường ghi âm. Trình biên tập âm thanh tinh vi hơn Sound Recorder rất nhiều. Sonic Foundry Sound Forge (xem Hình 13.1) là một điển hình về công cụ biên tập âm thanh có giá tiền vừa phải. Nó cho phép thu âm, nhập tập tin âm thanh hoặc video. Trong quá trình thu âm, Sound Forge hiển thị thang đo âm thanh, hầu giúp bạn điều chỉnh chính xác mức ghi âm. Tập tin âm thanh hiển thị dưới dạng sóng. Có thể chọn phần sóng rồi cắt, sao chép, và dán phần được chọn. Sound Forge cung cấp nhiều đặc tính điều chỉnh chất lượng âm thanh. Ví dụ, thay đổi lực độ (dynamic) của âm thanh để đưa ra mức thấp trong khi giữ không cho mức cao trở nên quá cao và méo tiếng.



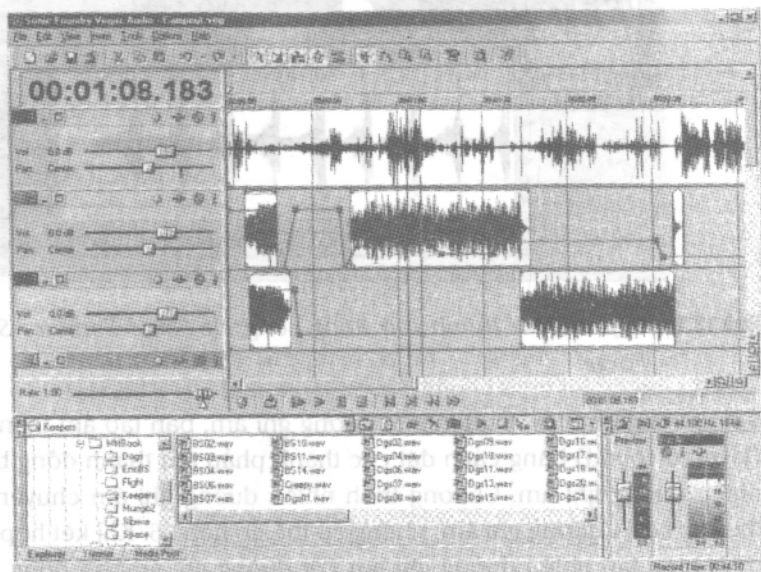
Hình 13.1 Tập tin âm thanh mở bằng công cụ Sonic Foundry Sound Forge.

Với chương trình biên tập nhiều đường ghi âm, bạn tạo âm thanh tầng (layered sound) bằng cách đặt các thành phần âm thanh đồng bộ trên nhiều đường ghi âm. Chương trình nhiều đường ghi âm chuyên dụng thường có 24 đường ghi âm, nhưng có thể có hơn 96. Khi kết hợp phim, trình biên tập nhiều đường ghi âm (24 đường ghi âm) sẽ đồng bộ với hoạt động chiếu phim của máy chiếu phim hoặc máy thu băng video. Chuyên viên phối âm sẽ quan sát hình ảnh và điều chỉnh mức âm thanh của lời thoại, hiệu ứng âm thanh và điệu nhạc. Sau đó, ghi âm đã phối âm vào đường ghi âm khác hoặc vào phim từ.

Trên timeline, đoạn âm thanh được biểu diễn dưới dạng khối sóng. Trong lần đầu mở tập tin trên đường ghi âm, sẽ nhìn thấy nguyên độ dài âm thanh. Có thể kéo biên trái hoặc biên phải của khối sóng để rút ngắn âm thanh ở đầu hoặc cuối, và di chuyển nguyên khối sóng cho đồng bộ với âm thanh trên đường ghi âm khác. Cũng như Movie Maker, chương trình nhiều đường ghi âm sẽ biên tập phi tuyến, không phá hủy. Tức là tùy thích thay đổi thành phần trên timeline mà không

ảnh hưởng đến tập tin nguồn. Nhiều khi, tập tin âm thanh sẽ tạo chính là tập tin phối âm.

Có vài trình biên tập nhiều đường ghi âm cho máy tính cá nhân, chẳng hạn như Vegas Audio của Sonic Foundry (xem Hình 13.2). Về chi tiết, vào địa điểm Web Sonic Foundry tại <http://www.sonicfoundry.com>.



Hình 13.2 Dự án nhiều đường ghi âm trong Sonic Foundry Vegas Audio.

Thu âm

Dùng trình biên tập âm thanh (như Sound Recorder hoặc Sound Forge) để ghi âm từ thiết bị ngoài (máy ghi âm xách tay, camcorder, micro, máy phát CD) vào tập tin trên máy tính. Nếu thu âm bằng Sound Forge, có thể điều chỉnh mức âm thanh vào thông qua thang đo audio trong hộp thoại. Lỡ như chương trình không có thang đo, thì sử dụng thang đo trong trình phối âm đi với card âm thanh. Trong trường hợp không có thang đo, bạn phải ghi âm theo phương pháp vừa làm vừa rút kinh nghiệm, ghi một hồi rồi phát lại xem thế nào.

Cần thu âm ở mức độ hợp lý và tránh *chặn* âm. Chặn âm (clipping) xảy ra khi mức âm thanh vượt qua giới hạn trên của âm thanh kỹ thuật số. Âm bị chặn sẽ rất khó nghe và chẳng dễ gì khắc phục. Quan sát thang đo âm thanh trong quá trình ghi nhằm bảo đảm cao hết mức nhưng không rơi vào vùng vàng và đỏ. Đỏ tức là âm thanh bị chặn.

Cũng cần nhập xác lập bất giữ trước khi bắt tay vào ghi âm. Những xác lập đó là:

Compression

Loại codec được dùng để nén dữ liệu âm thanh trong quá trình ghi. Xác lập PCM có nghĩa là âm thanh không nén. Áp dụng PCM cho thu âm nếu có thể được.

Sample rate

Số lần lấy mẫu sóng tương tự trong 1 giây khi chuyển đổi sang dữ liệu số. Tốc độ lấy mẫu càng lớn thì chất lượng càng cao. Hạ thấp tốc độ lấy mẫu sẽ làm mất tần số cao, giống như vận nhỏ âm thanh sắc trên radio vậy. Đối với chất lượng CD, tốc độ lấy mẫu là 44.100 Hertz (Hz). Tốc độ lấy mẫu này tạo chất lượng tuyệt vời, song tập tin chất lượng CD lớn gấp đôi tập tin được lấy mẫu ở 22.050 Hz. Tốc độ 22.050 Hz là vừa.

Bit depth

Số bit trong mỗi mẫu dữ liệu âm thanh. Bit càng nhiều, âm thanh càng rõ. Bạn có chọn lựa 8 bit hoặc 16 bit. Âm thanh 8 bit có chất lượng tiếng chói tai. Nên dùng âm thanh 16 bit.

Mono/Stereo

Tập tin stereo thật ra có hai kênh - một cho loa trái và một cho loa phải. Tập tin âm thanh stereo lớn gấp đôi tập tin mono. Nếu bộ phim không có âm thanh stereo, thì thu âm ở mono hầu tiết kiệm dung lượng trên ổ đĩa cứng.

Giá sử chỉ thu âm với **Sound Recorder**, âm thanh sẽ được ghi bằng xác lập mặc định, và có khi không đúng như ý muốn. Trong Sound Recorder, mở hộp thoại **Properties** trên menu **File**. Đồng ý sau **Auto Format** liệt kê các xác lập thu âm như:

PCM 22,050 Hz, 16 Bit, Mono

Để thay đổi, nhấn **Convert Now** rồi chọn xác lập mới trong danh sách.

Thiết kế âm thanh

Sau khi thu âm hoặc nhập tập tin bằng trình biên tập âm thanh, tập tin sẽ hiển thị dưới dạng sóng trong cửa sổ. Trong lúc phát tập tin, con trỏ chỉ vào phần sóng đang nghe. Độ cao sóng tương ứng với âm lượng, còn độ rộng tương ứng với thời gian. Sóng cao sẽ sát vào nhau; sóng thấp thì trải ra theo chiều ngang. Nếu âm thanh là tiếng đóng cửa, bạn thấy những phần khác nhau trong đường sóng: khoảnh khắc yên tĩnh trước khi đóng cửa, thời điểm phát ra tiếng động, và khoảng vang dội trong phòng. Nếu có chương trình như Sound Forge, thử chọn những phần khác nhau trong đường sóng, cắt dán âm thanh rồi lắng nghe kết quả.

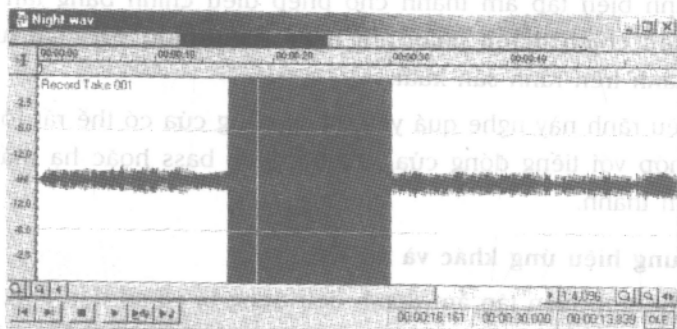
Trình biên tập âm thanh cho phép thực hiện những tác vụ cơ bản sau:

Biên tập âm thanh hoặc tạo đoạn lặp

Giá sử thành phần là âm thanh đồng bộ, có thể cắt bỏ âm thanh quá mức ở đầu và cuối, giữ nguyên tiếng vang. Với đầu được cắt bỏ thỏa đáng, bạn dễ dàng đồng bộ đoạn phim trong Movie Maker bằng cách canh biên trái của đoạn phim trên timeline với video. Có thể lặp âm thanh nếu muốn nó phát liên tục. Đoạn lặp thường áp dụng cho âm thanh nền, lấy ví dụ trong phim cảm trại, Dừng có thể tạo đoạn lặp tiếng xì xì của khí propan từ đoạn phim gốc rồi lồng vào cảnh nấu ăn hầu giúp bao trùm cảnh cắt.

Tạo đoạn lặp bằng cách nối đầu vào đuôi. Bạn dễ dàng thực hiện với Sound Forge; kéo con trỏ trên đường sóng để tạo đoạn chọn rồi phát phần được chọn dưới dạng đoạn lặp. Mục tiêu là tạo đoạn lặp như thế không có đầu hoặc đuôi. Tạo đoạn lặp bằng phương

pháp vừa làm vừa rút kinh nghiệm. Thông qua Sound Forge, bạn điều chỉnh điểm lập (biên trái và biên phải của đoạn chọn) trong lúc phát đoạn lập. Sau khi tìm được đoạn lập vừa ý, cắt nó bằng cách xóa mọi thứ đứng trước và sau điểm lập. Sau đó, sao chép liên tiếp đoạn lập cho đến khi thành phần âm thanh này đủ dài để bao trùm đoạn phim.



Hình 13.3 Phần sóng được chọn để lập trong Sound Forge.

Thay đổi âm lượng và lực độ

Trong chương trình biên tập âm thanh, có thể điều chỉnh âm lượng tổng thể của thành phần âm thanh. Vận nhờ âm lượng sẽ phát ở hậu cảnh sau rãnh sản xuất, chẳng hạn như đoạn nhạc phụ họa lời thoại. Vận lớn âm lượng ở cận cảnh khi muốn âm thanh trên rãnh sản xuất sẽ phát như là nền.

Chương trình như Sound Forge cho phép thay đổi lực độ của âm thanh. Lực độ là hiệu số giữa mức âm lượng cao nhất và thấp nhất của âm thanh. Nếu thấy hiệu số quá lớn - điểm thấp quá thấp so với điểm cao - điều chỉnh lực độ bằng *nén audio* (audio compression). Loại nén này hoàn toàn khác với nén dữ liệu.

Hầu hết trình biên tập âm thanh còn cho phép lồng tiếng lớn dần và nhỏ dần ở đầu và cuối âm thanh. Nếu muốn rãnh nhạc nhỏ dần thay vì cắt bỏ đoạn chọn cuối và áp dụng lệnh tạo âm thanh nhỏ dần.

Hiệu chỉnh âm sắc

Trong khi nút điều chỉnh âm lượng tăng/giảm âm lượng tổng thể thì *bộ phận hiệu chỉnh âm sắc* (equalizer) tăng/giảm âm lượng trong dãy tần số. Bộ phận hiệu chỉnh âm sắc tựa như nút điều khiển âm thanh sắc và bass trên radio xe hơi, trong đó có thể điều chỉnh băng tần rộng. Bộ phận hiệu chỉnh âm sắc trong chương trình biên tập âm thanh cho phép điều chỉnh băng tần rất hẹp. Hiệu chỉnh thành phần âm thanh cho khớp với chất lượng âm thanh trên rãnh sản xuất.

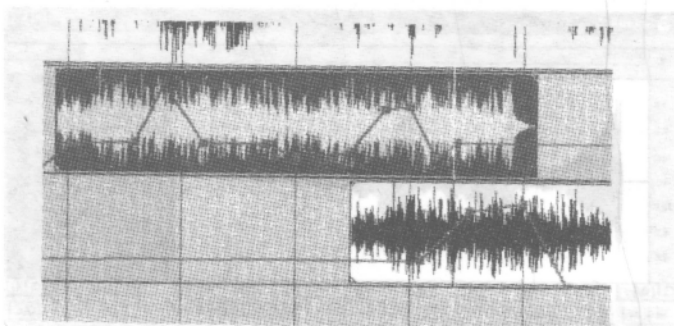
Nếu rãnh này nghe quá yếu, tiếng đóng cửa có thể rất rõ. Để cho khớp với tiếng đóng cửa, có thể giảm bass hoặc hạ thấp tần số âm thanh.

Bổ sung hiệu ứng khác và xử lý

Mỗi trình biên tập âm thanh đều trang bị vô số đặc tính. Hầu hết cung cấp đặc tính nén thời gian và tiếng vang. Lồng tiếng vang cho khớp với rãnh sản xuất. Ví dụ như muốn lồng đoạn lặp tiếng chim vào cảnh phim trong nhà thờ lớn, bạn có thể bổ sung tiếng vang vào đàn chim. Nén thời gian cho phép thay đổi độ dài âm thanh mà không ảnh hưởng đến cao độ. Hữu ích nếu muốn bao trùm cảnh phim 35 giây bằng đoạn nhạc 30 giây. Chỉ việc làm chậm lại một chút là xong.

Muốn hòa âm, bạn tận dụng chương trình nhiều đường ghi âm như Vegas Audio. Với nhiều đường ghi âm, bạn hòa âm theo phương dọc trên bao nhiêu đường ghi âm tùy thích, sau đó điều chỉnh sự đồng bộ âm thanh bằng cách kéo các thành phần theo phương ngang. Điều chỉnh âm lượng của từng đường ghi âm bằng bộ trộn, rồi lưu kết quả phối âm dưới dạng tập tin.

Phần lớn chương trình nhiều đường ghi âm cho phép thay đổi sự phối hợp các đường ghi âm theo thời gian. Trong Vegas Audio, vẽ biểu đồ âm lượng trên đường ghi âm như minh họa ở Hình 13.4. Biểu đồ này thể hiện những thay đổi về âm lượng.



Hình 13.4 Khối nhiều đường ghi âm với biểu đồ âm lượng trong Vegas Audio.

Nếu sử dụng trình biên tập âm thanh hoặc trình biên tập nhiều đường ghi âm, bạn nên đọc tài liệu hướng dẫn hoặc trợ giúp trực tuyến hầu khai thác chúng triệt để. Sau đó thử nghiệm đặc tính xử lý và biên tập. Cách học thiết kế âm thanh duy nhất là thực hành và lắng nghe.

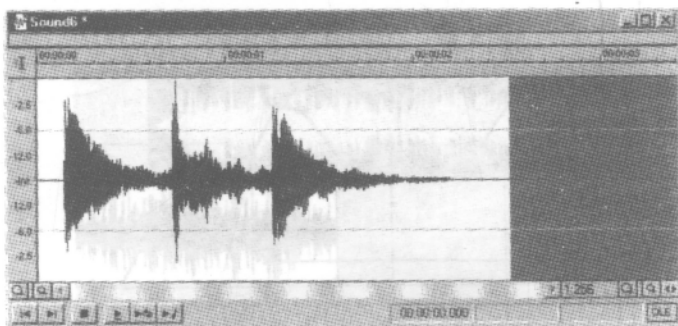
Làm sạch tập tin âm thanh

Bước cuối cùng trong công đoạn thiết kế thành phần âm thanh là làm sạch đầu và cuối. Đầu âm thanh thu được không cần thiết kế, song nên làm sạch. Tập tin âm thanh được làm sạch sẽ dễ thao tác hơn nhiều trong Movie Maker.

Để làm sạch âm thanh, chỉ việc xóa mọi thứ khỏi đầu và cuối ngoại trừ phần muốn giữ. Nên chừa không quá 1/4 giây âm thanh cậm ở đầu và cuối nhằm đề phòng tiếng lách cách vào thời điểm Movie Maker phát âm thanh. Hình 13.5 minh họa tập tin âm thanh đã được làm sạch.

Lưu tập tin âm thanh

Xong thành phần âm thanh là lưu tập tin. Nếu nhập tập tin, hãy lưu âm thanh đã thiết kế với tên khác nhằm tránh phá hủy bản gốc. Khi lưu tập tin mới bằng **Save as**, bảo đảm dạng thức tập tin được lập cấu hình đúng. Giả sử đã nén bản gốc, lưu tập tin mới dưới dạng PCM. Bên cạnh đó, nhớ lưu tập tin ở dạng thức nhập được vào Movie Maker. Nhiều khi, nên lưu dưới dạng tập tin WAV.



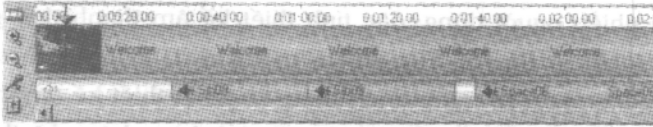
Hình 13.5 Thành phần âm thanh đã được làm sạch.

Nếu đang tạo tập tin hỗn hợp bằng trình biên tập nhiều đường ghi âm, hãy chắc chắn rằng tập tin ở dạng thức mong muốn. Lỡ như trình biên tập nhiều đường ghi âm không cho thay đổi dạng thức tập tin, có thể lưu tập tin hỗn hợp rồi thay đổi xác lập và làm sạch âm thanh trong trình biên tập âm thanh khác.

Đồng bộ với hình ảnh

Đặt toàn bộ thành phần âm thanh vào thư mục con thuộc thư mục chứa đoạn phim gốc. Cuối cùng đoạn thiết kế âm thanh, đồng bộ các thành phần với hình ảnh và rãnh sản xuất, sau đó lưu bộ phim. Đừng quên Movie Maker tựa như trình biên tập có hai đường ghi âm. Quá trình nhập và đồng bộ âm thanh với phim:

- 1. Nhập âm thanh** Bổ sung tập tin vào tập hợp và đổi tên nếu cần. Chương 8 và 9 đã hướng dẫn nhập đoạn phim và sắp xếp chúng trong tập hợp.
- 2. Đặt đoạn phim** Kéo lần lượt từng thành phần âm thanh vào rãnh audio trên timeline và đặt chúng đồng bộ với rãnh sản xuất và hình ảnh. Hình 13.6 cho thấy thành phần âm thanh và thành phần video trên timeline. Dịch chuyển đoạn phim, chiếu phim liên tiếp cho đến khi tìm thấy điểm đồng bộ vừa ý. Sau đó, lưu dự án. Chương 10 giải thích phương pháp đặt và sắp xếp đoạn phim trong khung nhìn timeline.



Hình 13.6 Đồng bộ âm thanh và video trong timeline Movie Maker.

3. Kiểm tra sự phối âm Chiếu phim và kiểm tra sự phối âm. Điều chỉnh cho âm nổi (foreground sound) trên rãnh sản xuất cân bằng với âm nổi trên rãnh audio. Ví dụ, bảo đảm đoạn nhạc nổi cùng mức với lời thoại nổi (foreground dialog).

4. Điều chỉnh thành phần Giả sử âm nền quá lớn hoặc quá êm dịu đối với rãnh sản xuất nổi. Mở tập tin âm thanh trong trình biên tập âm thanh và điều chỉnh mức âm thanh. Lưu tập tin rồi phát lại đoạn đó. Cần thực hiện tới lui vài lần mới có đúng mức cân bằng.

Nhằm tạo điều kiện biên tập dễ dàng hơn sau khi nhập tập tin âm thanh vào, hãy để yên tập tin trong thư mục khi làm việc với nó trong trình biên tập âm thanh. Nếu biên tập tập tin mà không di chuyển, đoạn phim sẽ ở một chỗ khi bạn trở vào dự án Movie Maker. Giả sử trình biên tập âm thanh không cho lưu tập tin, đó là do Movie Maker vẫn chiếm dụng tập tin âm thanh. Tròng trường hợp đó, nhấp tập tin âm thanh khác trong tập hợp, Movie Maker sẽ giải phóng tập tin đang biên tập và bạn lưu được rồi.

5. Lưu bộ phim Sau khi đã sắp đặt hết âm thanh và phối âm đầu ra đó, lưu bộ phim.

Quá trình thiết kế âm thanh trong Movie Maker tỏ ra dễ dàng vì bị khống chế. Có thể thực hiện nhanh tác vụ thiết kế âm thanh nhưng sẽ bị bó hẹp nếu muốn vươn tới tác vụ phức tạp hơn. Ví dụ không thể phát đoạn nhạc và âm nền cùng một lúc. Một hạn chế khác là không liên tục phối âm trong lúc chiếu phim; không mở nhạc ở chỗ này và tắt ở chỗ kia.

Đối với nhiều người dùng, đặc tính thiết kế âm thanh đơn giản của Movie Maker là đủ rồi. Tuy nhiên, một khi đã quen biên tập trong Movie Maker, bạn sẽ muốn thử những kỹ thuật thiết kế âm thanh đầy tham vọng hơn. Phần cuối chương sẽ trình bày những kỹ thuật giúp kiểm soát cao hơn thành phần âm thanh trong phim.

Chúng tôi không thể bảo đảm bạn sẽ đạt được kết quả với kỹ thuật này. Mọi gợi ý đều thỏa đáng, song bạn cần tham khảo tài liệu hướng dẫn hoặc tìm hiểu thêm về card âm thanh trên hệ thống - nói cách khác, bạn cần xét đoán theo riêng mình vì chúng tôi không biết bạn định khai thác phần cứng hoặc phần mềm nào. Thử mạo hiểm và nhớ lưu công trình của mình.

Phối âm trên rãnh sản xuất

Như bạn đã thấy, phối âm trong Movie Maker khá là hạn chế. Nếu muốn thay đổi phối âm, phải hạ thấp mức âm thanh của tập tin, và chẳng có cách phát nhiều âm thanh cùng một lúc trên rãnh sản xuất. Đối với lồng tiếng chi tiết và chính xác hơn, bạn cần nhiều rãnh audio hơn và phối âm trên rãnh sản xuất.

Muốn đạt được những điều trên, phải có công cụ và thiết bị sau:

Máy ghi nhiều đường ghi âm

Mục này dùng Vegas Audio, nhưng vô số chương trình nhiều đường ghi âm cũng cung cấp chức năng tương tự. Phải biết dạng thức tập tin nào nhập được vào chương trình. Một số chỉ chấp nhận tập tin có tốc độ lấy mẫu 44.100 hoặc 48.000 Hz, và mọi tập tin phải cùng tốc độ và không nén.

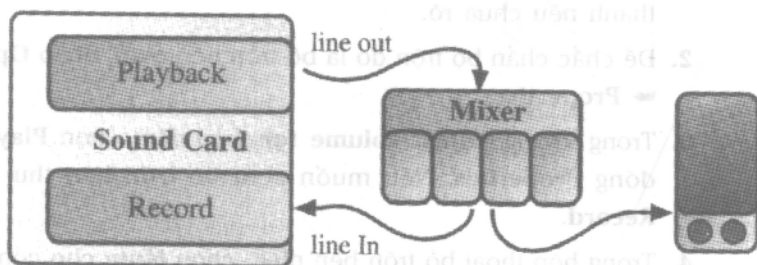
Bộ trộn

Có thể cắm ngõ vào và ngõ ra card âm thanh và loa hoặc micro vào bộ trộn đơn giản. Cũng có thang đo mức âm thanh. Nhằm tránh nhầm lẫn giữa bộ trộn và chương trình trộn trên máy tính, chúng ta sẽ gọi nó là bộ trộn ngoài máy tính.

Card âm thanh song công

Nếu mua máy tính và card âm thanh cách đây vài năm, hẳn bạn có card âm thanh song công (duplex sound card). Song công có nghĩa là mạch ghi âm trên card âm thanh tách biệt với mạch phát thanh qua loa. Trước khi tiếp tục, nên tham khảo tài liệu card âm thanh cho chắc chắn. Điều cần làm trong thủ tục này là thu âm rãnh sản xuất trong lúc phát. Giả sử card có mạch ghi và mạch phát tách biệt, thì sẽ ổn. Card âm thanh cũ tích hợp những chức năng này vào một mạch điện tử và không phù hợp với kỹ thuật biên tập âm thanh sẽ trình bày ở đây.

Sơ đồ trong Hình 13.7 cho thấy cách nối thiết bị âm thanh. Tuy nhiên, hãy đọc mục này trước khi nối.



Hình 13.7 Cách nối phần cứng để ghi rãnh sản xuất.

Nối phần cứng

Sau đây là các bước ghi rãnh sản xuất để biên tập trong chương trình biên tập âm thanh bên thứ ba. Hướng dẫn mang tính tổng quát, nhưng chi tiết sẽ hơi khác tùy theo phần cứng và phần mềm đang dùng. Nên đọc kỹ hướng dẫn ít nhất một lần trước khi thử nghiệm, cốt là để nắm trước vấn đề mà thôi. Tham khảo tài liệu đi kèm với phần cứng hoặc chương trình biên tập âm thanh hầu nắm rõ chi tiết.

1. **Tắt ngõ vào** Hầu hết card âm thanh đều trang bị phương tiện nghe âm thanh nguồn nối với ngõ vào. Card thực hiện điều này nhờ nối bên thu vào bên phát.

Nhưng nếu nối như thế này khi nối ngõ ra của bên phát với ngõ vào của bên thu, thì sẽ phát sinh vòng *hồi tiếp* (feedback loop). Hồi tiếp này sinh khi nối thẳng ngõ vào của card hoặc bộ khuếch đại âm thanh, và bạn thiết lập vòng hồi tiếp qua dây dẫn, card sẽ tăng âm lượng trong vòng liên tục (continous loop). Bạn nghe được âm điệu cao rất lớn.

Lỡ như chuyện này xảy ra, tháo ngay cáp trong vòng hồi tiếp có thể làm hỏng loa, và màng nhĩ của bạn nữa.

Để tránh hồi tiếp, hãy tắt **line in** ở bên phát.

1. Nhấp đúp biểu tượng cái loa trên thanh tác vụ để mở chương trình trộn. Hộp thoại này rất có thể là bộ trộn cho bên phát của card. Kiểm tra tài liệu đi kèm với card âm thanh nếu chưa rõ.
2. Để chắc chắn bộ trộn đó là bộ trộn bên phát, nhấp **Options** ➔ **Properties**.
3. Trong khung **Adjust volume for**, bảo đảm chọn **Playback**, đóng **Properties**. Nếu muốn xem bộ trộn bên thu, nhấp **Record**.
4. Trong hộp thoại bộ trộn bên phát, chọn **Mute** cho con trượt âm lượng **Line**. Giả sử còn con trượt khác gây ra hồi tiếp, tắt nó luôn.
5. Đóng bộ trộn.

Trước khi nối cáp, vặn nhỏ âm lượng để phòng việc bỏ sót con trượt lẻ ra phải tắt.

2. **Nối cáp** Ngõ ra của card âm thanh nối vào kênh trên bộ trộn ngoài máy tính. Ngõ ra của bộ trộn ngoài máy tính nối với ngõ vào của card âm thanh. Xong xuôi, từ từ tăng âm lượng của bộ trộn ngoài máy tính và âm lượng chính của bộ trộn lên mức bình thường.

Nếu gặp hỏi tiếp, vặn nhỏ nút điều chỉnh âm lượng rồi kiểm tra bộ trộn bên phát một lần nữa. Cần tắt con trượt khác, hoặc bộ trộn card âm thanh của bạn không theo model ở đây. Về chi tiết, tham khảo tài liệu đi kèm với card.

Sau khi hài lòng với mức âm thanh vào bộ trộn và ngõ vào card âm thanh, mở dự án Movie Maker.

Ghi rãnh sản xuất

3. **Ghi rãnh thuyết minh.** Nhấp nút **Record Narration** rồi **Record** để ghi thử. Thang đo trên hộp thoại dao động theo nhạc phim trong khi phát. Nếu nó không dao động, tăng âm lượng. Điều chỉnh nút điều chỉnh âm lượng trên bộ trộn ngoài máy tính và con trượt trên hộp thoại để đạt mức âm thanh tối ưu. Lỡ như vẫn không có tiếng, kiểm tra cáp giữa ngõ ra bộ trộn ngoài máy tính và card âm thanh. Nên cắm vào **Line in** trên card. Bên cạnh đó, kiểm tra bộ trộn bên thu nhằm bảo đảm nó không tắt. Nếu không ăn thua gì hoặc còn vấn đề khác, hãy xem tài liệu đi kèm với card âm thanh.
4. **Ghi rãnh sản xuất** Nhấp **Stop** rồi **Cancel** trong hộp thoại **Save Narration Track Sound File**. Không nhất thiết lưu kết quả ghi thử. Lúc đầu vào đây, nhấp **Record** lần nữa và ghi không ngừng cho đến khi xong bộ phim. Lúc ấy sẽ tự động ngừng ghi.
5. **Lưu đường ghi âm** Nhập đường dẫn và tên tập tin âm thanh mới - ví dụ, c:\MyProject\Audio\Mix.wav\ . Bổ sung kết quả ghi mới vào rãnh audio trên timeline.
6. **Chiếu phim** Chiếu phim từ timeline: bộ phim đã biên tập. Nghe rãnh sản xuất gốc trên kết quả ghi mới. Kiểm tra sự đồng bộ. Nếu đồng bộ, thì tốt rồi. Giả như mất đồng bộ trên suốt bộ phim, kéo đường ghi âm mới sang phải một chút để tìm điểm đồng bộ. Trong trường hợp đồng bộ thay đổi theo thời gian, điều chỉnh đường ghi âm cuối cùng sau khi lồng và phối âm mới trong trình biên tập nhiều đường ghi âm.

Giá sử phim dài và mất đồng bộ quá vài giây, bạn nên từ bỏ kỹ thuật này. Có lẽ máy tính quá chậm hoặc không đủ bộ nhớ.

- 7. Định vị tập tin WAV** Ghi nhận vị trí và tên tập tin, sau đó đổi tên tập tin. Giả sử đường dẫn là c:\MyProject\Audio\Mix.wav, có thể đổi thành ProdTrak.wav. Nếu gặp lỗi khi cố sức đổi tên tập tin, lưu dự án Movie Maker hiện hành rồi mở dự án khác. Làm vậy sẽ khiến Movie Maker giải phóng tập tin, và bạn đổi tên được rồi.

Làm việc với trình biên tập nhiều đường ghi âm

- 8. Mở dự án mới hoặc phiên làm việc trong trình biên tập nhiều đường ghi âm.** Ở đây dùng Sonic Foundry Vegas Audio. Bổ sung rãnh sản xuất, ProdTrack.wav vào đường ghi âm thứ nhất trong dự án và bảo đảm nó khởi đầu từ 0 trên timeline bằng cách trượt hết sang trái.
- 8. Bổ sung thành phần âm thanh vào đường ghi âm khác** Đặt lên rãnh sản xuất. Phối âm bằng các chức năng trong chương trình nhiều đường ghi âm. Hầu hết chương trình nhiều đường ghi âm có phương tiện vẽ biểu đồ âm lượng để bạn có thể thay đổi liên tục âm lượng muốn phối âm với rãnh sản xuất. Giả như không thể bổ sung những thay đổi âm lượng vào đường ghi âm, gán âm lượng đã định cho timeline khác, vận nhỏ âm lượng trên đường ghi âm 2 và 3, dành chúng cho âm nền, vận lớn âm lượng cho đường ghi âm 4 và 5, dành cho âm nổi.
- 10. Tắt rãnh sản xuất** Phối âm xong rồi, tắt rãnh sản xuất. Tạo tập tin chứa mọi thứ ngoại trừ rãnh sản xuất. Khi phát dự án, chỉ nghe âm thanh ở mức đã định là phối âm với rãnh sản xuất. Âm nổi phải ra trước, âm nền phải thấp như lúc hiện diện rãnh sản xuất. Nếu đoạn 30 giây không lỏng tiếng, bạn chẳng nghe thấy gì cả.

11. **Phối âm vào tập tin WAV** Tạo tập tin WAV hỗn hợp trong trình biên tập nhiều đường ghi âm. Bảo đảm tập tin hỗn hợp có cùng xác lập như tập tin được tạo bởi Movie Maker.*Đa số chương trình nhiều đường ghi âm trang bị phương tiện xem thuộc tính tập tin nguồn và ấn định thuộc tính cho tập tin hỗn hợp. Ví dụ tập tin Movie Maker không nén (PCM) và mono, với tốc độ lấy mẫu là 22.050 Hz và chiều sâu bit là 16 bit. Chắc chắn rằng tập tin hỗn hợp phải giống nhau.

Giữ đồng bộ

12. **Thay tập tin rãnh sản xuất gốc** Sao chép tập tin hỗn hợp vừa tạo vào vị trí rãnh sản xuất gốc rồi đặt trùng tên với tập tin gốc, ví dụ như mix.wav. Lúc này có ProdTrack.wav, tập tin gốc đã đổi tên, và mix.wav, tập tin mới mang tên cũ.
13. **Mở dự án Movie Maker** Movie Maker đặt tập tin hỗn hợp mới lên timeline, thế vào chỗ của tập tin gốc. Chiếu phim. Nghe được đường ghi âm hỗn hợp mới cùng với rãnh sản xuất. Điều chỉnh sự phối âm giữa hai đường ghi âm.
14. **Chiếu hết bộ phim** Nếu chiếu ngon lành, lưu dự án và bộ phim.

Giả như mất đồng bộ, điều chỉnh định thời đường ghi âm hỗn hợp. Thực hiện như sau: kéo đường ghi âm sang phải hoặc sang trái rồi kiểm tra sự đồng bộ. Trong trường hợp liên tiếp mất đồng bộ hơn, chia đường ghi âm tại nhiều điểm và điều chỉnh riêng. Ở điểm đầu tiên thấy mất đồng bộ, lùi tới khoảng trắng và chia đường ghi âm. Sau đó, kéo đường ghi âm mới sang phải và kiểm tra lại sự đồng bộ. Cứ chiếu phim cho đến khi đường ghi âm mất đồng bộ trở lại; lặp lại quá trình.

Loại mất đồng bộ liên tiếp rất có thể là do phát không đều khi ghi tập tin rãnh sản xuất gốc. CPU không thể theo kịp nhu cầu và dữ liệu bị mất. Có thể thấy sự không đều này khi chiếu phim từ timeline, nhưng không phản ánh trong bộ phim đã mã hóa.

Movie Maker là công cụ biên tập video đơn giản. Trong lúc vận dụng kỹ thuật này, đừng quên rằng đang thực hiện tác vụ không được hỗ trợ trực tiếp trong Movie Maker. Tuy nhiên, bạn đừng ngại thử nghiệm điều mới mẻ.

CHƯƠNG 14

CHIẾU PHIM TRONG WINDOWS MEDIA PLAYER

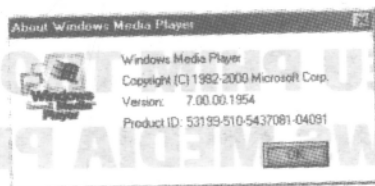
Do bạn đã nắm vững kỹ thuật làm phim trong Windows Movie Maker, chương này sẽ hướng dẫn xem phim bằng Microsoft Windows Media Player. Windows Media Player 7 là công cụ phần mềm có tính cách mạng, cho phép đặt tập tin phim và tập tin ca nhạc lên máy tính rồi khai thác chúng bằng nhiều cách. Có thể truy cập nội dung kỹ thuật số qua mạng Internet, sắp xếp các chọn lựa, tạo giao diện người dùng tùy biến, và đưa hết lên trang Web. Bên cạnh đó, Player cung cấp chất lượng phát tuyệt vời bởi áp dụng dạng thức tập tin mới Windows Media. Player còn tận dụng công nghệ phương tiện Windows Media siêu việt, cho phép thưởng thức sự kiện trực tiếp. Windows Media Player 7 tạo điều kiện thuận tiện cho việc chiếu phim trên máy tính.

Chương này khái quát Player, đồng thời giải thích những đặc tính chủ yếu của nó. Bạn sẽ học cách lấy phiên bản Play mới nhất, khai thác mọi đặc tính liên quan đến phim ảnh, cũng như kỹ thuật phân phối phim trên mạng Internet. Muốn biết thêm thông tin, hãy vào địa điểm Web Windows Media tại <http://www.microsoft.com/windowsmedia>.

Lấy phiên bản Player mới nhất

Trước khi chiếu phim trong Windows Media Player, cần cài đặt phiên bản Player mới nhất. Phiên bản mới nhất giúp tận dụng hết đặc tính tập tin video mới dành cho Windows Movie Maker.

Chọn **About Windows Media Player** từ menu **Help** sẽ biết được mình có phiên bản Player nào. Hình 14.1 minh họa hộp thoại hiển thị phiên bản Player.



Hình 14.1 Số hiệu phiên bản Windows Media Player.

Lấy phiên bản Windows Media Player mới nhất từ <http://www.microsoft.com/windowsmedia>.

Nếu đang chạy Windows Millenium Edition, nghĩa là đã cài Windows Media Player rồi; tuy nhiên phiên bản Windows Media Player 7 đã đi kèm kể từ khi phát hành Windows Millennium Edition.

Player trang bị đặc tính mới trong phiên bản 7, giúp bảo đảm có phiên bản mới nhất trên máy tính. Một khi đã cài phiên bản 7 trở lên, Player sẽ định kỳ kiểm tra địa điểm Web Windows Media và cho biết có phiên bản mới hơn hay không.

☆ **GHI CHÚ** Quá trình cài đặt Player trải qua một loạt hộp thoại. Nếu chấp nhận chọn lựa mặc định cho mỗi hộp thoại, quá trình cài đặt sẽ đơn giản hơn là sửa đổi theo ý riêng ở từng bước. Một đặc tính của Player là có thể lập cấu hình nó theo vô số cách. Trường hợp muốn cài đặt nhanh, hãy chọn xác lập mặc định bởi sau này luôn có thể quay lại sửa đổi tùy chọn.

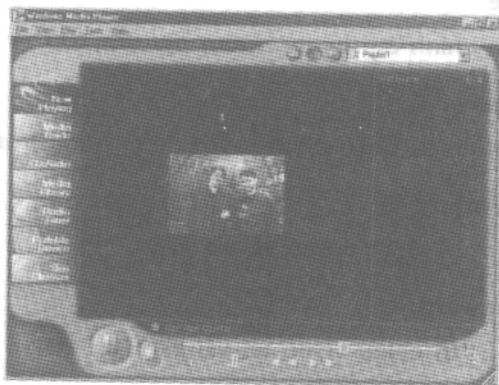
Đặc tính Windows Media Player cho phim ảnh

Windows Media Player có nhiều đặc tính lý thú, song chỉ cần biết một số để chiếu phim. Trước tiên, mục này sẽ hướng dẫn chiếu phim trên Player. Sau đó đề cập những nút điều khiển cơ bản, đặc tính của từng khung nhìn, chế độ, xác lập video, cách dùng danh sách và dấu hiệu tập tin.

☆ **GHI CHÚ** Giao diện người dùng Player sử dụng thuật ngữ *video* hoặc *đoạn phim* cho mọi hình thức phim ảnh. Vì thuật ngữ này là một phần của phần mềm Player, nên đôi lúc trong chương này cần dùng thuật ngữ đoạn phim hoặc video để ám chỉ bộ phim được sản xuất bằng Movie Maker.

Chiếu phim

Nếu muốn xem phim trên Player, bạn chỉ việc nhấp đúp tập tin mà Movie Maker đã lưu. Nhấp đúp tập tin phim sẽ khởi động Player và chiếu phim. Hình 14.2 minh họa diện mạo bộ phim sẽ như thế nào trong khung nhìn **Now Playing** của Player.



Hình 14.2 Chiếu phim.

Ban đầu, khung nhìn **Now Playing** chia làm hai khung. Khung trái chiếu phim, còn khung phải hiển thị danh sách, kể cả bộ phim hiện đang trình chiếu. Phần còn lại trong danh sách bao gồm mọi chọn lựa khác đã nhóm chung vào thể loại cụ thể; ví dụ video đám cưới, sinh nhật, v.v.

Nút điều khiển trên Player

Ở cuối màn hình (xem Hình 14.2) là các nút điều khiển Player. Từ trái sang phải, các nút điều khiển là:

Play/Pause

Nhấp mouse để chiếu phim. Nhấp thêm lần nữa sẽ tạm ngưng.

Stop

Ngừng chiếu video và quay về đầu.

Seek

Chiếu video ở vị trí bất kỳ, từ đầu chí cuối hoặc ở giữa.

Mute

Tạm ngưng phát tiếng.

Volume

Điều chỉnh âm lượng từ êm dịu đến lớn.

Previous

Khởi chiếu đoạn phim video đứng trước trong danh sách.

Fast rewind

Lui vị trí chiếu video về vài giây.

Fast forward

Đời vị trí chiếu video tới vài giây.

Next

Khởi chiếu đoạn phim video tiếp theo trong danh sách.

Khung nhìn Player

Player có nhiều đặc tính chủ yếu, được truy cập qua những khung nhìn riêng biệt. Vào từng khung nhìn bằng thao tác nhấp nút tác vụ bên trái của sổ Player. Sau đây là những đặc tính và khung nhìn chính:

Now Playing

Đặc tính này hiển thị video đang chiếu, danh sách hiện hành, và cho phép sửa đổi xác lập. Nếu đang phát tập tin video, sẽ biểu diễn điệu nhạc bằng hình ảnh thay cho video.

Media Guide

Đặc tính cho phép lướt trên mạng Internet, lấy tin tức giải trí, tải xuống âm thanh hình ảnh mới từ Web.

CD Audio

Nếu có máy phát CD, có thể tận dụng đặc tính này để nghe audio CD hoặc sao chép đường ghi âm từ CD vào máy tính.

Media Library

Sắp xếp audio và video thông qua đặc tính này, sắp xếp nội dung trong danh sách theo tác giả, tựa đề, v.v.

Radio Tuner

Dò đài phát thanh Internet. Tìm thể loại, địa điểm, và tần số cụ thể của đài.

Portable Device

Giả sử có máy hát xách tay hay Pocket PC, có thể sao chép nhạc từ máy tính vào thiết bị bằng đặc tính này.

Skin Chooser

Giao diện người dùng tùy biến tạo điều kiện thay đổi diện mạo và chức năng của Player. Đặc tính này cho tải xuống giao diện người dùng tùy biến và áp dụng vào Player.

Chế độ Player

Windows Media Player có hai chế độ hiển thị chính. Hình 14.2 minh họa *chế độ đầy đủ* (full mode) bởi nó hội đủ đặc tính trong Player. *Chế độ rút gọn* (compact mode) chủ yếu dành chiếu video và phát audio. Thay đổi chế độ qua menu **View** trong Player.

Hễ khi nào Windows Media Player ở chế độ rút gọn, nó sẽ hiển thị giao diện người dùng tùy biến. Player có giao diện người dùng mặc định trong lần đầu chọn chế độ rút gọn. Hình 14.3 cho thấy giao diện người dùng mặc định ở chế độ rút gọn.



Hình 14.3 Chế độ rút gọn trong Player dùng giao diện người dùng mặc định.

Chế độ mặc định tương tự như Player chế độ đầy đủ, ngoại trừ việc nó không có nút tác vụ bên trái hoặc menu bên trên. Ngoài ra nó không hiện danh sách bên phải. Nhưng nếu nhấp handle bên mép phải Player mặc định, ngăn kéo sẽ trượt ra và hiển thị danh sách hiện hành (xem Hình 14.4). Nhiều giao diện người dùng tùy biến có ngăn kéo truy cập đặc tính không hiện diện trên bề mặt giao diện người dùng. Ngăn kéo giúp đỡ rời mắt nhờ đưa các đặc tính ít dùng vào ngăn kéo - khi cần chỉ việc kéo ra là xong. Bên cạnh đó, nó còn tạo điều kiện lấy hình ảnh phức tạp và bắt mắt hơn.



Hình 14.4 Giao diện người dùng mặc định với ngăn kéo danh sách đang mở.

Giao diện người dùng tùy biến có đủ kích thước, kiểu dáng và màu sắc. Từ giao diện tựa chương trình Windows chuẩn, giao diện người dùng Classic trong Hình 14.5 đến giao diện Headspace độc nhất vô nhị trong Hình 14.6. Nếu muốn xem thêm giao diện người dùng tùy biến, hãy dạo qua Windows Media Skins Gallery tại <http://www.windowsmedia.com>. Và trong trường hợp bạn thuộc mẫu người thích mạo hiểm, có thể tự thiết kế giao diện người dùng riêng. Trong SDK Windows Media Player 7 có thông tin về tạo giao diện người dùng tùy biến.



Hình 14.5 Giao diện Classic.



Hình 14.6 Giao diện Headspace.

Xác lập video

Có hai loại xác lập video. Có thể thay đổi kích thước màn hình video, điều chỉnh độ chói, độ tương phản, sắc độ, và độ bão hòa.

Điều chỉnh kích thước màn hình video

Phim sản xuất trong Movie Maker sẽ được lưu ở một trong hai kích thước khác nhau. Lưu bộ phim xong, kích thước màn hình video là 176×144 pixel hoặc 320×240 pixel. Xác định kích thước màn hình video qua xác lập chất lượng đã định khi làm phim.

Khi chiếu phim trên Player, có thể thay đổi kích thước màn hình qua tùy chọn Zoom trong menu View của Player. Phim thường có độ cao

và độ rộng hiển thị mặc định được tính bằng pixel. Có mấy tùy chọn Zoom:

☐ Fit to Windows

☐ 50%

☐ 100%

☐ 200%

Ngoài ra, có thể đặt bộ phim vào trọn màn hình thông qua chế độ hiển thị toàn màn hình.

Fit to Windows

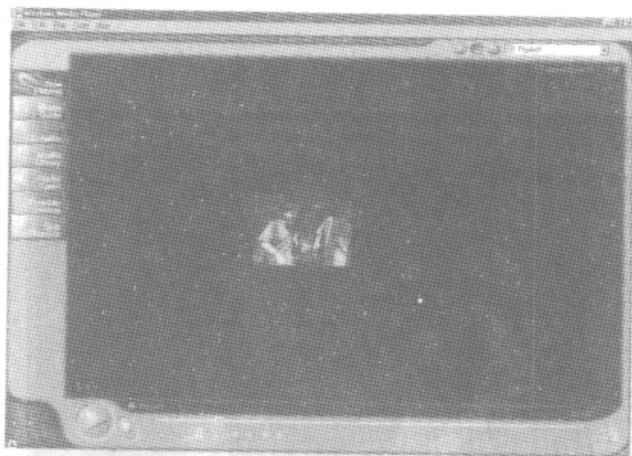
Player sẽ đặt video vừa vào khung video trong khung nhìn **Now Playing**. Hình 14.7 minh họa phim đang trình chiếu qua tùy chọn **Fit to Window**.



Hình 14.7 *Fit to Window.*

50%

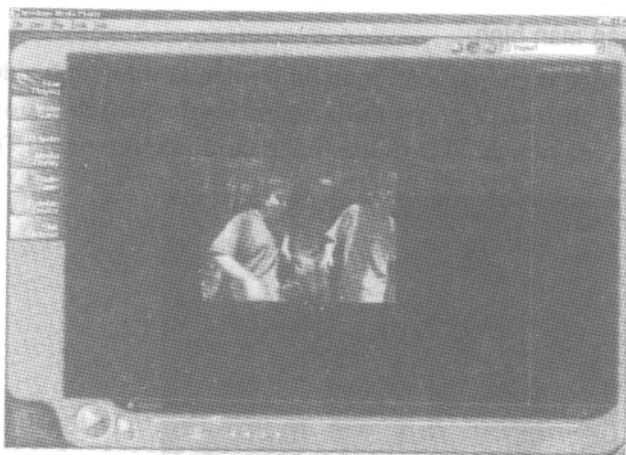
Video sẽ chiếu 50% kích thước mặc định. Giả sử video là 128×128 pixel, 50% kích thước đó là 64×64 pixel. Hình 14.8 trình bày video đang chiếu ở 50% kích thước mặc định.



Hình 14.8 Phim chiếu ở 50% kích thước chuẩn.

100%

Hình 14.9 chiếu ở 100% kích thước mặc định.



Hình 14.9 Phim chiếu ở 100% kích thước chuẩn.

200%

Có thể xem video ở 200% kích thước chuẩn.



Hình 14.10 Phim chiếu ở 200% kích thước chuẩn.

Xem video toàn màn hình

Có thể xem video ở chế độ toàn màn hình miễn là màn hình video hỗ trợ nó. Phải chọn tùy chọn **Fullscreen Mode Switch** trong tab **Performance** của hộp thoại **Options** (nhấp **Options** trên menu **Tools**).



Hình 14.11 Chế độ toàn màn hình.

Chế độ toàn màn hình sẽ chiếu video trên trọn màn hình. Có thể chuyển đổi qua lại giữa chế độ toàn màn hình và khung nhìn chuẩn của Player nhờ tổ hợp phím ALT- ENTER.

Điều chỉnh xác lập video khác

Có thể điều chỉnh xác lập về độ chói, độ tương phản, sắc độ, và độ bão hòa. Đây là ba nút nằm gần phía trên Player chế độ đầy đủ; nút thứ nhất mang tên là **Show Equalizer & Settings** trong khung nhìn **Now Playing**. Khi nhấp nút này, một khung mới hiện ra trong **Now Playing** chứa nhiều xác lập cho Player. Còn như nhấp mũi tên nằm gần phía dưới khung này, một trong các tùy chọn sẽ là **Video Settings**.

Kéo con trượt tương ứng với độ chói, độ tương phản, sắc độ, và độ bão hòa để điều chỉnh video. Hình 14.12 minh họa **Video Settings**.

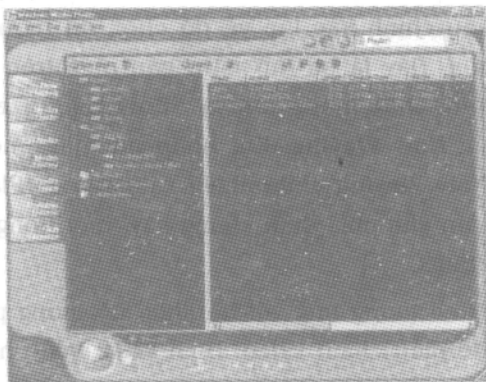


Hình 14.12 Xác lập độ chói, độ tương phản, sắc độ, và độ bão hòa.

Danh sách video

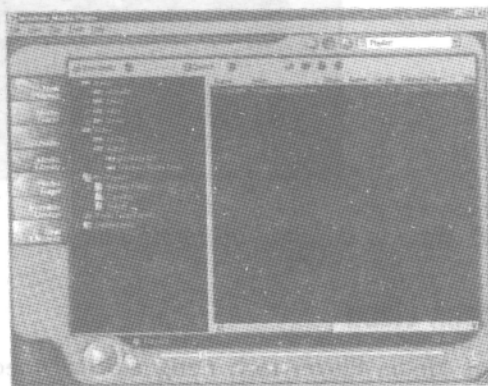
Windows Media Player tách riêng tập tin video và tập tin audio rồi đưa vào **Media Library**. Có thể sao chép video vào danh sách mới và theo dõi phim thông qua danh sách đó.

Hình 14.13 cho thấy khung nhìn **Media Library** trong Player. **Media Library** coi video là đoạn phim ngắn. Khung trái cho biết thư mục **All Clips** được chọn, còn khung phải hiển thị nội dung thư mục được sắp xếp theo Name, Author, Length, Creation Date, và Bit rate.



Hình 14.13 Khung nhìn **Media Library** với **All Clips** được chọn.

Sao chép đoạn phim vào danh sách mới rồi sắp xếp tập hợp video theo danh sách. Ví dụ, cắt video sinh nhật trong danh sách này và video du lịch trong danh sách kia.



Hình 14.14 Danh sách **Travel** với video về chuyến tham quan Seattle.

Dấu hiệu tập tin

Windows Media Player cho phép chèn dấu hiệu vào video để có thể vào vị trí bất kỳ trong tập tin. Việc này giúp người dùng di chuyển qua lại giữa các cảnh phim có tên trong video. Nhấp **File Maker** trên menu **View** sẽ chuyển vị trí video vào dấu hiệu tập tin. Hình 14.15 minh họa dấu hiệu tập tin cho video đơn giản chỉ có ba vị trí được đánh dấu: Beginning, Middle, và End.



Hình 14.15 Video với ba dấu hiệu tập tin.

Có thể chèn dấu hiệu tập tin một cách tự động hoặc qua công cụ Windows Media Advanced Script Indexer. Nếu sử dụng nhiều đoạn phim để sản xuất phim trong Movie Maker, tên đoạn phim tự khắc được lấy làm dấu hiệu tập tin và vị trí đầu đoạn phim được dùng làm vị trí ký hiệu tập tin cho phần đó trong phim.

Công cụ Windows Media Advanced Script Indexer cho phép hiệu chỉnh dấu hiệu tập tin đã chèn vào phim hoặc bổ sung cái mới.

Kỹ thuật nâng cao

Nhờ Windows Media Player, bạn có thể hiển thị bộ phim trên trang Web. Ngoài ra còn tạo giao diện người dùng tùy biến nhằm nâng cao bộ phim. Ứng dụng Player trên trang Web và tạo giao diện người dùng

tùy biến đòi hỏi một số kỹ năng lập trình máy tính cùng đầu óc mỹ thuật. Kỹ thuật đặt bộ phim trên trang Web và tạo giao diện người dùng tùy biến nằm ngoài phạm vi đề cập của tập sách này. Muốn biết thêm chi tiết, hãy tham khảo SDK Windows Media Player 7.

Những ví dụ sau sẽ nêu sơ nét về đặt bộ phim trên trang Web và thiết kế giao diện người dùng tùy biến. Những dẫn chứng đơn giản này chỉ cho thấy tác vụ khả thi chứ không hướng dẫn.

Bổ sung video vào trang Web

Thêm một vài dòng mã HTML là bạn bổ sung video vào trang Web được rồi. Truy cập chức năng của Player thông qua điều khiển ActiveX trong Windows Media Player 7. Muốn ứng dụng video trên trang Web, nhất thiết phải có kỹ năng lập trình Web và vốn hiểu biết về HTML, Microsoft JScript, và ActiveX. Giả sử bạn là nhà lập trình Web và có bộ phim muốn hiển thị trên trang Web, thì sẽ thấy viết mã chẳng khó khăn gì nếu theo chỉ dẫn trong SDK Windows Media Player 7.

Hình 14.16 minh họa trang Web đang chiếu video bằng Windows Media Player.

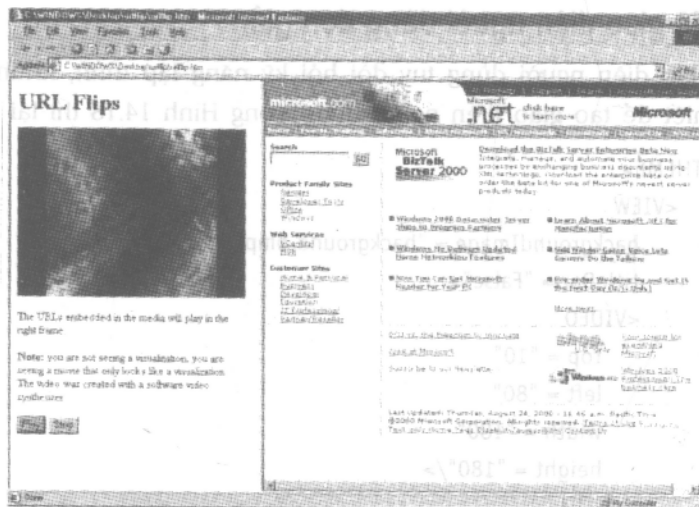


Hình 14.16 Video đang chiếu trên trang Web.

Trong trường hợp có một loạt trang Web cần đồng bộ với phim, thì có thể vận dụng kỹ thuật URL - flipping. URL là liên kết trang Web. Nhờ

công cụ Windows Media Advanced Script Indexer, có thể chèn URL vào vị trí cụ thể trong tập tin video. Chèn xong URL vào tập tin video, khi phát tập tin, trang Web được URL tham chiếu sẽ hiển thị trong trình duyệt. Như thế sẽ cho phép hiển thị chuỗi trang Web đồng bộ.

Hình 14.17 cho thấy video bên trái khung trình duyệt và trang Web bên phải. Trong lúc chiếu video, trang Web đồng bộ sẽ hiển thị trong khung phải.



Hình 14.17 URL flipping, với video bên trái và trang Web bên phải.

Tạo giao diện người dùng tùy biến cho video

Với một chút kỹ năng lập trình và khiếu thẩm mỹ, bạn dễ dàng tạo giao diện người dùng phù hợp với chủ đề phim. Có vô số khả năng về loại nghệ thuật tạo giao diện người dùng tùy biến.

Ví dụ sau minh họa những thành phần cơ bản. Thêm một chút kỹ năng nữa là có thể tạo bản thiết kế hoàn mỹ. Ví dụ này hướng dẫn tạo giao diện người dùng trong vòng 21 dòng mã cùng vài hình ảnh đơn giản. Hình 14.18 minh họa giao diện người dùng vô cùng đơn giản, chỉ có nút Play và Stop.



Hình 14.18 Giao diện người dùng đơn giản với hai nút chiếu video.

Mã giao diện người dùng đơn giản

Giao diện người dùng tuy đòi hỏi kỹ năng lập trình, nhưng mã cần thiết để tạo giao diện người dùng trong Hình 14.18 thì lại rất ít.

```
<THEME>
```

```
<VIEW
```

```
    backgroundImage = "background.bmp"
```

```
    titleBar = "False">
```

```
<VIDEO
```

```
    top = "10"
```

```
    left = "80"
```

```
    width = "180"
```

```
    height = "180"/>
```

```
<BUTTONGROUP
```

```
    mappingImage = "map.bmp">
```

```
<BTONELEMENT
```

```
    mappingColor = "#00FF00"
```

```
    onClick = "JScript: player. URL = 'file:seattle.wmv';"/>
```

```
<STOPELEMENT
```

```
    mappingColor = "#00FF00"/>
```

```
</BUTTONGROUP>
```

```
<VIEW
```

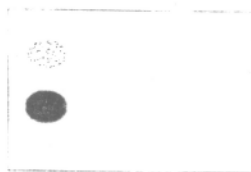
```
<THEME>
```

Mã trên thể hiện cấu trúc XML của giao diện người dùng đơn giản.

Mỗi giao diện người dùng mở đầu và kết thúc bằng thành phần

THEME. Vì đây là giao diện người dùng đơn giản nên chỉ có một thành phần **VIEW**. Khung nhìn có hai thành phần chính: thành phần **VIDEO** hiển thị video trên màn hình và thành phần **BUTTONGROUP** cho nhóm hai nút. Nút **Play** là **BUTTONELEMENT** tùy biến và nút **Stop** là nút **STOPELEMENT** định sẵn. Nút **Play** có dòng mã JScript được gọi bởi biến cố click khi nhấp nút; mã sẽ áp dụng thuộc tính **URL** trong Player để khởi chiếu.

Giao diện người dùng cần hai hình ảnh. Đầu tiên là ảnh nền. Tương tự như trong Hình 14.18 nhưng không có ảnh video thật sự ở giữa. Ảnh thứ hai, map.bmp, là tập tin ảnh xạ, giúp Player xác định chuyện gì xảy ra khi người dùng nhấp giao diện người dùng. Màu xanh (#00FF00) dành cho nút **Play**, còn màu đỏ (#FF0000) dành cho **Stop**.



Hình 14.19 Tập tin ảnh xạ cho giao diện người dùng đơn giản.

Tô điểm hình ảnh

Có thể tô điểm hình ảnh xung quanh video bằng cách thêm clip art nào đó. Ví dụ, lồng thêm hình Seattle Space Needle. Hình 14.20 minh họa giao diện người dùng giống như trong Hình 14.18, nhưng có clip art được lấy từ Microsoft Clip Gallery.



Hình 14.20 Giao diện người dùng có clip art Seattle Space Needle.

Do đã biết phối hợp Windows Movie Maker với Windows Media Player, bạn có thể tự tay làm được rồi và trình chiếu cho gia đình bạn bè cùng xem. Thậm chí còn đưa bộ phim lên địa điểm Web và chiếu ra toàn thế giới. Tiềm năng là vô tận vì lẽ lúc này bạn đã nắm vững quy trình làm phim từ đầu đến cuối.

THUẬT NGỮ

Sau đây là những thuật ngữ đã dùng trong *Windows Movie Maker – Kỹ thuật làm phim trên máy tính*. Bên cạnh thuật ngữ Windows Movie Maker, còn định nghĩa Microsoft Windows Media Technologies và thuật ngữ công nghiệp khác.

B

bandwidth

Dải thông Khả năng truyền dữ liệu của hệ thống truyền thông kỹ thuật số, chẳng hạn như mạng Internet hay mạng cục bộ. Dải thông thường được biểu diễn dưới dạng số bit mà hệ thống có khả năng truyền trong một giây: bit/giây (bps). Dải thông cao hoặc dải rộng âm chỉ mạng có khả năng truyền dữ liệu nhanh.

bit rate

Tốc độ bit Tốc độ truyền dòng nội dung hình ảnh, âm thanh kỹ thuật số từ nguồn, như tập tin chẳng hạn; hoặc tốc độ truyền dòng nội dung nhị phân nói chung trên mạng. Tốc độ bit thường được đo bằng kilobit/giây (Kbps). Tốc độ bit của tập tin Windows Media được xác định trong quá trình mã hóa, khi tạo nội dung dòng. Dải thông là tổng tốc độ bit của mạng. Đối với nội dung hình ảnh âm thanh truyền qua mạng, dải thông mạng phải đủ cao để đáp ứng tốc độ bit của mọi nội dung đang truyền đồng thời.

blocking

Chỉ đạo Hoạch định cử chỉ của diễn viên hoặc chuyển động của camera trong cảnh phim.

b-roll

Thuật ngữ mô tả đoạn phim quay thêm để phụ trợ cho đoạn phim chính.

C**call me**

Thời điểm cần (nhóm) người cụ thể ở nơi sắp quay phim.

camera original

Phim hoặc băng video chưa biên tập, chứa hình ảnh và âm thanh gốc. Xem thêm *raw footage*.

capture

Chuyển đổi video hoặc audio kỹ thuật số sang dữ liệu số, có thể lưu dưới dạng tập tin trên máy tính.

capture device

Thiết bị bắt giữ Phần cứng chuyển đổi nội dung tương tự sang nội dung kỹ thuật số để sử dụng trên máy tính. Ví dụ, thiết bị bắt giữ video cho phép ghi kết quả từ máy quay video, camera Web, hoặc VCR lên máy tính.

clip

Đoạn phim trích ngắn Audio, video, hoặc hình ảnh tĩnh trong Windows Movie Maker. Các đoạn phim lưu trong tập hợp.

clip creation

Quá trình dò và chia nội dung video thành các đoạn phim riêng lẻ. Windows Movie Maker tạo đoạn phim khi có thay đổi lớn từ khung hình này sang khung hình kế tiếp.

codec

Viết tắt của compressor/decompressor. Phần cứng hoặc phần mềm nén/giải nén nội dung audio hoặc video. Đối với Windows Movie Maker, codec giúp giảm bớt kích thước tập tin gửi qua mạng.

collection

Tập hợp Đối tượng chứa, dùng để sắp xếp các đoạn phim.

combine

Ghép nối Quá trình nối hai hay nhiều đoạn phim video nằm gần nhau.

compression

Nén Mã hóa dữ liệu để giảm kích thước tập tin và tốc độ bit. Phải giải nén nội dung mới phát được.

confrontation

Sự đối đầu Phần chính trong câu chuyện diễn ra sau dựng cảnh và trước giải quyết. Chiếm tối thiểu là một nửa độ dài bộ phim. Trong quá trình đối đầu, tình tiết diễn ra; người xem dõi theo nhân vật.

contrast ratio

Tỉ số tương phản Độ chói giữa phần tối nhất và sáng nhất trong cảnh phim.

content

Nội dung Thuật ngữ chung ám chỉ audio, video, hình ảnh, văn bản, và thông tin nghe nhìn khác.

coverage

Đoạn phim nguyên thủy, mà từ đó biên tập viên sẽ tạo ra bản chính. Càng có nhiều đoạn phim nguyên thủy, thì càng có nhiều chọn lựa khi biên tập.

cross-fade

Phương pháp chuyển tiếp nhịp nhàng từ đoạn phim video hoặc hình chụp này sang đoạn phim video hoặc hình chụp khác. Ở chuyển cảnh này, khung hình trong đoạn phim đang chiếu mờ dần khi khung hình trong đoạn phim mới rõ dần. Xem thêm *dissolve*.

cut

Cắt Loại chuyển cảnh sơ đẳng khi biên tập từ cảnh quay này sang cảnh quay khác. Cắt là chuyển cảnh tức thời, đột ngột.

cutaway

Cắt ngang Cảnh quay tạm thời cắt ngang hành động chính để chiếu diễn biến ở chỗ khác.

D**dialies**

Sưu tập cảnh quay hay từ cảnh quay ngày hôm trước.

depth of field

Chiều sâu trường Số đo khu vực phía trước và phía sau đối tượng nằm trong tiêu điểm.

digital video (DV)

video kỹ thuật số Âm thanh và hình ảnh video lưu dưới dạng thực số.

direct memory access (DMA)

Truy cập bộ nhớ trực tiếp Truy cập bộ nhớ không dính dáng đến bộ vi xử lý, thường dùng cho truyền dữ liệu trực tiếp giữa bộ nhớ và thiết bị ngoại vi, như ổ đĩa cứng hạn.

dissolve

Loại chuyển cảnh cơ bản khi biên tập từ cảnh quay này đến cảnh quay khác. Là chuyển cảnh chậm, trong đó cảnh quay đưa ra sẽ mờ đi khi cảnh quay đưa vào sáng lên. Xem thêm *cross-fade*.

dolly

Giá di động Bục nặng có bánh xe, dùng để dịch chuyển camera trong lúc quay.

dolly grip

Người dịch chuyển giá di động.

download

Tải xuống Phương pháp phân phối nội dung qua mạng; ở phương pháp này, sao chép tập tin audio hoặc video vào máy khách rồi phát cục bộ. Còn một phương pháp phân phối nữa là truyền dòng. Các phương pháp được phân biệt qua vị trí nội dung nguồn. Đối với phương pháp truyền dòng, nội dung nguồn nằm trên máy phục vụ từ xa và phát bằng cách truyền dòng qua mạng.

F**frame**

Khung hình Một trong nhiều hình ảnh tĩnh, vốn hiển thị theo trình tự nhanh, trở thành hình ảnh hoặc video.

frame rate

Tốc độ khung hình Tốc độ thay đổi khung hình. Tốc độ khung hình cao, chuyển động càng uyển chuyển.

G**gels**

Tấm nhựa màu hoặc đục, dùng để thay đổi màu sắc, cường độ ánh sáng. Thường đặt phía trước đèn cao áp và được chế tạo đặc biệt để rút nhiệt do đèn tỏa ra.

H**head**

Đầu cánh phim, cánh quay, đoạn phim, phim hoặc băng.

header

Phần cấu trúc dòng Windows Media, chứa thông tin cần thiết cho máy khách diễn dịch cách giải nén gói dữ liệu chứa nội dung. Có thể bao gồm thông tin như loại codec, sửa lỗi, và lệnh hướng dẫn diễn dịch cấu trúc gói dữ liệu.

I**IEEE 1394**

Tiêu chuẩn Institute of Electrical and Electronics Engineers 1394 (IEEE) cho bus nối tiếp cao tốc vốn cung cấp nối kết PC cải tiến cho đủ loại thiết bị, bao gồm thiết bị điện tử audio/video (A/V), thiết bị lưu trữ ngoại vi, PC khác và thiết bị xách tay.

illustrated audio

audio có minh họa Dòng Windows Media chứa hình ảnh tĩnh thay đổi đồng bộ với rãnh audio; thường gọi là tường trình bằng phim đèn chiếu.

import

Nhập Mang tập tin hình ảnh tĩnh, video, và audio kỹ thuật số hiện có vào Windows Movie Maker.

iso

Viết tắt của isolated camera. Trong truyền hình, iso camera ghi băng video tách biệt với máy chính chuyển mạch (switched master). Băng ghi hình của nó được dùng bổ sung trong trường hợp cần biên tập băng chuyển mạch.

L**lavalier**

Micro kẹp Micro cực nhỏ được kẹp vào quần áo của người nói. Ban đầu, người ta đeo quanh cổ trên một sợi dây giống như dây chuyền.

live to tape

Thực hiện như thể đang truyền trực tiếp, song thật sự là đang thu băng video.

M**master**

Bản chính Băng được biên tập sau cùng.

microphone noise

Tạp âm do hiệu ứng micro Âm thanh phát ra khi một vật chạm vào micro.

mixer

Bộ trộn Thiết bị điện tử có các núm điều chỉnh và phối âm xuất phát từ nhiều nguồn.

monitor

Khu vực xem trước đoạn phim trên màn hình Windows Movie Maker.

movie file

Tập tin phim Tập tin được tạo bằng cách kết hợp audio, video, và hình ảnh tĩnh trong dự án. Có thể lưu bộ phim vào đĩa cứng, đính kèm trong thông điệp e-mail, hoặc gửi đến máy phục vụ Web. Tập tin phim lưu dưới dạng tập tin Windows Media có phần mở rộng .wmv.

N**noise**

Nhiều, tạp âm Trong video, nổi hạt trên hình ảnh. Trong audio, tạp âm là âm thanh ngoài ý muốn.

O**outtake**

Đoạn phim không dùng đến.

P**pan**

Quay quét ngang Quay camera trên mặt phẳng ngang, để sự vật trong khung hình đi từ bên này qua bên kia.

pick-up

Cảnh quay sau này sẽ lấy để khắc phục hoặc cải thiện đoạn phim dở.

player

Chương trình hiển thị nội dung đa phương tiện, thường là ảnh động, video và audio. Ví dụ, hiển thị nội dung Windows Movie Maker bằng Microsoft Windows Media Player.

project file

Tập tin dự án Tập tin được tạo khi lưu kết quả bổ sung các đoạn phim vào vùng làm việc. Tập tin này lưu với phần mở rộng .mswmm.

prop

Đồ dùng biểu diễn Vật dụng của nhân vật, chẳng hạn như điều thuốc, mái chèo, hay máy cắt cỏ.

R**raw footage**

Phim hoặc băng video chưa biên tập, lấy thẳng từ camera, chứa hình ảnh, âm thanh gốc. Xem thêm *camera original*.

resolution

Giải quyết Phần cuối chuyện, xảy ra sau đối đầu. Chiếm chừng 1/4 bộ phim. Ở đây, đối đầu được giải quyết, và câu chuyện kết thúc.

Độ phân giải Số lượng chi tiết được hệ thống video đưa vào hình ảnh, không liên quan đến điều chỉnh tiêu điểm.

rough cut

Cắt sơ bộ Biên tập phim lần đầu. Nó giống như bản phác thảo bộ phim.

S

scene

Cảnh phim Thành phần cốt lõi của bộ phim. Nếu bạn dõi theo bộ phim hoặc đọc kịch bản, cảnh phim mới sẽ bắt đầu mỗi khi có thay đổi về thời gian và không gian.

script

Kịch bản Tài liệu viết nội dung mà khán giả sẽ nghe và nhìn thấy.

sequence

Cảnh Nhóm cảnh phim liên quan với nhau.

set

Cảnh trí Cảnh đang quay trừ nhân vật và đồ dùng biểu diễn ra. Ví dụ như phòng chuyên dùng cho làm phim hoặc căn phòng thật sự.

shot

Cảnh quay Đoạn video ghi được từ khi bấm máy đến lúc ngưng quay.

source file

Tập tin nguồn Tập tin nhập vào Windows Movie Maker. Có thể là tập tin audio (.mp3, .asf, .wma,...), tập tin video (.wmv, .asf, .avi, .mpg,...) và tập tin ảnh tĩnh (.jpg, .gif,...)

source material

Tư liệu nguồn Nội dung audio, và video ghi vào Windows Movie Maker. Nội dung có thể xuất phát từ nhiều nguồn, chẳng hạn như băng video, băng audio, camera Web, hoặc truyền hình. Sau khi ghi tư liệu nguồn vào Windows Movie Maker, nội dung trở thành tập tin nguồn Windows Media lưu trên máy tính với phần mở rộng .wmv.

split

Chia đôi đoạn phim video hoặc audio.

still image

Hình ảnh tĩnh Tập tin đồ họa như .bmp, .gif hoặc .jpg.

stinger

Dây điện nối dài.

storyboard

Trong Windows Movie Maker, khung nhìn tập trung vào thứ tự đoạn phim. Nói chung là thể hiện kịch bản bằng hình ảnh giống như phim hoạt hình.

subject

Đối tượng Trong nhiếp ảnh, vật thể chính trong cảnh quay.

switcher

Bộ định tuyến video, gồm những hàng nút chuyển từ hình ảnh của camera này sang hình ảnh của camera khác trong quá trình truyền hình trực tiếp. Không nhất thiết biên tập tiếp bằng video vì bộ định tuyến video đã biên tập và cắt khi ghi sự kiện.

T**tail**

Cuối cảnh phim, cảnh quay, đoạn phim, phim, hoặc băng.

take

Trong làm phim, phiên bản cảnh quay. Có nhiều phiên bản cảnh quay sẽ cho bạn chọn lựa trong khâu biên tập.

tease

Mục mở đầu Đầu chuyện, nơi giới thiệu nhân vật chính và cuốn hút người xem vào câu chuyện.

tilt

Quay quét dọc Quay camera trên mặt phẳng đứng, để sự vật trong khung hình đi xuống hoặc đi lên.

timeline

Khung nhìn tập trung vào định thời gian đoạn phim.

transition

Chuyển cảnh Phương pháp chuyển tiếp từ đoạn phim video hoặc hình chụp này sang đoạn phim video hoặc hình chụp khác, như cắt chẳng hạn.

transport control

Nút hiển thị trong giao diện người dùng Windows Movie Maker khi dò thiết bị video kỹ thuật số. Thông qua những nút điều khiển này, có thể phát, ngưng, tạm ngưng, quay nhanh máy ghi.

treatment

Đề cương Tài liệu ngắn mô tả cốt truyện và nhân vật trong phim.

trim point

Điểm cắt bỏ Điểm bắt đầu và kết thúc hoạt động chiếu đoạn phim. Có hai điểm cắt bỏ: điểm cắt bỏ đầu và điểm cắt bỏ cuối.

trimming

Cắt bỏ Quá trình cắt bỏ những phần ngoài ý muốn trong dự án mà không xóa chúng khỏi tư liệu nguồn. Có thể cắt bỏ bằng cách điều chỉnh điểm cắt bỏ đầu hoặc cuối của đoạn phim.

W**Windows Media file**

Tập tin Windows Media Tập tin được tạo bằng Microsoft Windows Media Technologies, chứa audio, video hoặc hình ảnh tĩnh lưu ở Windows Media Format. Tối ưu hóa cao độ cho truyền dòng. Máy phục vụ Windows Media truyền dòng và Windows Media Player phát tập tin này.

Windows Media Technologies

Công cụ, dịch vụ tạo, lưu trữ và truyền dòng nội dung.

Windows Movie Maker

Đặc tính trong Windows Millennium Edition giúp ghi tư liệu nguồn audio và video rồi biên tập thành bộ phim.

work print

Bản sao từ đoạn phim gốc. Biên tập viên lấy đây để biên tập phim.

workspace

Vùng làm việc Khu vực làm phim trong Windows Movie Maker. Gồm hai khung nhìn: storyboard và timeline, đóng vai trò như nơi chứa công trình đang thực hiện.

MỤC LỤC

Phần giới thiệu	5
-----------------------	---

Phần 1: Những điểm cơ bản về làm phim

<i>Chương 1: Làm phim</i>	13
Tâm quan trọng của biên tập	13
Kể chuyện	15
Phim gia đình là nghệ thuật	16
Lịch sử làm phim nghiệp dư	16
Khả năng cho dân nghiệp dư	18
Phương pháp mới	19
Bộ phim đầu tay của Lân	19
Lên kế hoạch quay phim	21
Nghệ thuật làm phim	23
Công cụ biên tập	25
Khám phá các tiềm năng	26
Khởi đầu	38
<i>Chương 2: Lập kế hoạch làm phim</i>	39
Từ ý tưởng đến khái niệm	39
Tại sao làm phim?	39
Khán giả là ai?	42
Muốn kể gì cho họ?	43
Kể như thế nào?	44

Thể loại	45
Thể loại phim tài liệu	45
Các yếu tố sắp xếp sơ khởi	53
Lập kế hoạch làm bộ phim về buổi cắm trại	69
Dựng cảnh	69
Khái niệm	69
Đề cương	70
Kế hoạch	70
Câu chuyện	71
Những chất liệu chủ yếu trong câu chuyện	72
viết kịch bản	75
Hình thức kịch bản truyền hình	78
Hình thức kịch bản phim	80
Chương 3: Công cụ làm phim	85
Camcorder	85
Chọn camcorder	86
Khám phá camera	98
Những điểm cơ bản về camera	99
Các đặc tính trong camera	102
Ánh sáng	112
Âm thanh	114
Phụ tùng	116
Chương 4: Quay phim	119
Khởi quay	119
Đạo diễn	120
Biên tập viên	122
Nguyên lý hoạt động của camera	123

Quay tĩnh	123
Quay quét ngang	124
Quay quét dọc	125
Phóng xa thu gần	125
Giá di động	125
Bệ	126
Phương pháp trực quan	126
Dựng cảnh quay	127
Sắp xếp cảnh quay	128
Biên đạo	129
Bố cục	131
Chiếu sáng	136
Âm thanh	140
Quay cảnh phim	142
Tính liên tục	144
Các kiểu quay phim	146
Quay phim về buổi cắm trại	148
Kế hoạch quay phim của Dũng	149
Chương 5: Biên tập phim	165
Tư duy như một biên tập viên	167
Biên tập	169
Kiểu biên tập	179
Quá trình biên tập	183
Biên tập bằng Windows Movie Maker	188
Công cụ biên tập	190
Biên tập video	191

Kỹ xảo biên tập	197
Biên tập phim cảm trại	206
Chương 6: Phân phối phim	209
Windows Media Technologies	209
Tải xuống nội dung	210
Dòng audio và video	211
Công nghệ nén	213
Dạng thức tập tin	214
Máy phục vụ Windows Media	215
Tạo nội dung dòng	216
Windows Media Encoder 7	217
Windows Media Player 7	220
Tóm tắt	224

Phần 2: Windows Movie Maker

Chương 7: Giới thiệu Windows Movie Maker	227
Giao diện Windows Movie Maker	228
Menu	228
Sử dụng thanh công cụ	237
Làm việc trong vùng tập hợp	240
Sử dụng màn hình và nút màn hình	240
Sử dụng storyboard và timeline	241
Chương 8: Ghi hình vào Windows Movie Maker	243
Nối thiết bị bắt giữ	243
Tìm hiểu hộp thoại Record	248
Tùy chọn chất lượng	256

Điều khiển video kỹ thuật số	259
Ghi nguồn trực tiếp	259
Ghi từ băng	265
Nhập tập tin	272
Chương 9: Sắp xếp đoạn phim	277
Làm việc với vùng tập hợp	277
Đặt tên đoạn phim	279
Xem trước đoạn phim	280
Làm việc với khung nhìn trong vùng tập hợp	283
Thay đổi thuộc tính đoạn phim	285
Di chuyển và sao chép đoạn phim giữa các tập hợp	287
Chiến lược sắp xếp tập hợp	289
Xóa tập hợp	293
Sao lưu tập tin tập hợp	294
Phục hồi tập tin tập hợp	296
Chương 10: Biên tập phim	297
Bổ sung đoạn phim vào dự án	298
Sắp xếp đoạn phim	304
Sao chép đoạn phim	307
Cắt bỏ đoạn phim	308
Chia đoạn phim	312
Ghép nối đoạn phim	313
Thêm chuyển cảnh	314
Biên tập rãnh audio	316
Lồng thuyết minh	317
Điều chỉnh mức âm thanh	320
Lưu bộ phim	322

Chương 11: Chia sẻ bộ phim	325
Lưu bộ phim	325
Cân nhắc chất lượng	325
Chế tác và lưu bộ phim	327
Chia sẻ bộ phim qua e-mail	332
Chia sẻ bộ phim trên Web	336

Phần 3: Công dụng nâng cao của Windows Movie Maker

Chương 12: Làm việc với hình ảnh tĩnh	347
Tạo chuyển cảnh tùy biến	348
Dựng màn tường trình bằng phim đèn chiếu	348
Thuyết trình bằng phim đèn chiếu	349
Lồng thuyết minh	358
Làm việc với tập phim tiêu đề	359
Tạo tấm phiếu tiêu đề hoạt hóa	359
Phương pháp khác để tạo tấm phim tiêu đề	366
Hoạt hóa stop-motion	372
Những điểm cơ bản về hoạt hóa	373
Tạo hình ảnh hoạt hóa	374
Hoạt hóa trong Windows Movie Maker	375
Làm phim quay chậm (slow-motion)	377
Tạo hình ảnh tĩnh từ video	379
Chương 13: Hiệu ứng âm thanh	381
Thiết kế âm thanh	382
Thiết kế âm thanh trong Windows Movie Maker	385
Quá trình thiết kế âm thanh	387
Đồng bộ với hình ảnh	400

Phối âm trên rãnh sản xuất	402
Giữ đồng bộ	407
Chương 14: Chiếu phim trong Windows Media Player	409
Lấy phiên bản Player mới nhất	409
Đặc tính Windows Media Player cho phim ảnh	410
Chiếu phim	411
Nút điều khiển trên Player	411
Khung nhìn Player	412
Chế độ Player	413
Xác lập video	415
Danh sách video	419
Dấu hiệu tập tin	421
Kỹ thuật nâng cao	421
Bổ sung video vào trang Web	422
Tạo giao diện người dùng tùy biến cho video	423
Thuật ngữ	427

WINDOWS MOVIE MAKER

Kỹ thuật dựng & xem phim
trên máy vi tính

Chịu trách nhiệm xuất bản :

CÁT VĂN THÀNH

Biên tập : **HẠO LUYỄN**
Trình bày : **THIÊN TRUNG**
Vẽ bìa : **THIÊN AN**
Sửa bản in : **SONG HẰNG**

NHÀ XUẤT BẢN THỐNG KÊ

Chi nhánh : 16 Nguyễn Huệ, Quận 1 - TP.HCM

ĐT : 8.290047

Thực hiện liên doanh :

CTY VĂN HÓA MINH TRÍ - NHÀ SÁCH VĂN LANG

25 Nguyễn Thị Minh Khai, Quận 1, TP.HCM

ĐT : 8.242157 - 8.233022 - Fax : 84.8.235079

In 1000 cuốn khổ 14.5x20.5cm tại Xưởng in Công ty XNK và Phát Triển Văn Hóa. Giấy phép số 99/XB-QLXB Cục xuất bản cấp ngày 17.1.2001. Trích ngang kế hoạch xuất bản số 186-99/XB-QLXB Nhà xuất bản Thống Kê cấp ngày 17.07.2001. In xong và nộp lưu chiểu quý 3 năm 2001.

Kỹ thuật

DỪNG & XEM PHIM

trên máy tính

Với Windows Movie Maker dễ dàng sản xuất phim 4 sao tại nhà. Bạn sẽ biết cách sản xuất mọi thứ, từ phim ca nhạc đến phim truyện. Lồng tựa phim theo kiểu Hollywood, hiệu ứng âm thanh, và lời thoại sau đó chiếu qua e-mail hoặc Web.

Tư duy như một đạo diễn: học dựng cảnh, và kể chuyện.

Kỹ xảo ghi và biên tập hình ảnh âm nhạc chất lượng cao.

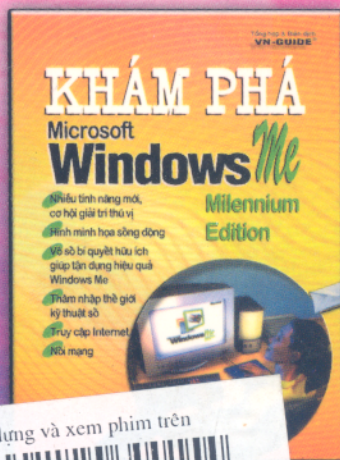
Cắt cảnh quay xấu, chuyển cảnh êm ả, áp dụng hiệu ứng ly kỳ.

Lồng nhạc, hiệu ứng âm thanh và thuyết minh.

Nghiên cứu những kỹ thuật nâng cao quay nhanh, quay chậm, dừng hình, và hoạt hóa.

Nén bộ phim mới vào những tập tin nhỏ du hành qua mạng Internet.

Lưu toàn bộ video gia đình trên PC.



Nhà sách **VĂN LANG**
25 Ng.T.Minh Khai Q.1-ĐT:8242157-Fax:8
09 Phan Đăng Lưu Q.BT-ĐT:8413306
E-mail: minhtri.com@hem.vnn.vn

...t dụng và xem phim trên



GIÁ : 45.000đ