



Dự án Việt – Bỉ

Nâng cao chất lượng đào tạo bồi dưỡng giáo viên tiểu học và trung học cơ sở các tỉnh miền núi phía Bắc Việt Nam (VIE 04 019 11)

TẬP HUẤN

QUAY PHIM VÀ DỰNG HÌNH CƠ BẢN

HỖ TRỢ DẠY & HỌC TÍCH CỰC



Hà Nội, Tháng 5/2009

MỤC LỤC

PHẦN I

**KỸ THUẬT THU HÌNH CƠ BẢN KHI DÙNG
CAMERA**

PHẦN II

**CÔNG NGHỆ SẢN XUẤT
CHƯƠNG TRÌNH TRUYỀN HÌNH**

PHẦN III

DỤNG PHIM

PHẦN IV

SỬ DỤNG ADOBE PREMIERE PRO 2.0

PHẦN I

KỸ THUẬT THU HÌNH CƠ

BẢN KHI DÙNG CAMERA

KỸ THUẬT THU HÌNH CƠ BẢN KHI DÙNG CAMERA

Trong khi sử dụng camera quy định không phải chỉ thực hiện đơn thuần các chức năng kỹ thuật theo những mệnh lệnh đơn giản.

VD: Bấm ghi Stat/Stop, Zoom, Lia; Zoom out, Zoom vào hoặc Zoom ra, lấy nét.

Bất cứ mọi hành động sử dụng các thủ pháp kỹ thuật đều phải gắn nó với ý đồ tư tưởng định thể hiện nói một cách khác toàn bộ nội dung hoặc chủ đề của một bộ phim phóng sự, 1 bản tin... đều phải thông qua ngôn ngữ kỹ thuật. Chính điều này mới có tác dụng gây ấn tượng mạnh mẽ đối với người xem. Vì vậy việc nắm được những kỹ thuật cơ bản trong khi dùng camera thông qua việc sử dụng những tính năng hoạt động của nó là yếu tố đối với mỗi một kỹ thuật viên.

I. Những yêu cầu chủ yếu khi sử dụng camera thu hình

Khi sử dụng camera thu hình phải đi theo các yếu tố như sau:

- Yếu tố 1: Đề tài
- Yếu tố 2: Mục đích
- Yếu tố 3: Đối tượng

Trên cơ sở 3 yếu tố trên người quay phải thực hiện bố cục nội dung theo chủ đề tư tưởng và sử dụng các thủ pháp kỹ thuật.

1. Khái niệm về các cỡ cảnh dùng trong điện ảnh

1.1 Khái niệm về một cảnh quay

- ĐN: Mỗi lần bấm máy từ lúc bắt đầu thu hình ảnh cho đến lúc ngừng bấm (Stant/Stop) sau một khoảng thời gian lại bấm Stant/Stop.

Bấm Stant/Stop → Bấm Stant/Stop

(ashot) ↓ 1 cảnh quay

- Yêu cầu đối với một ashot mỗi khi thực hiện ashot phải theo nguyên tắc bố cục hợp lý và logic theo chủ đề của bộ phim phóng sự, cũng như phải theo những logic hợp lý những cảnh trước nó.

- Khi thực hiện một cảnh quay được phép sử dụng đầy đủ các chức năng kỹ thuật hiện có. Trên camera (Zoom, lia, chỉnh khẩu độ đóng mở ống kính).

- Thời gian của một cảnh quay trung bình khi sử dụng ashot được phép khoảng từ 5s ÷ 15 hoặc 20s. Tuy nhiên một điều cần chú ý không nên để một cảnh mà có thời gian quá lâu nhất là khi quay những hình ảnh tĩnh hoặc một thời gian quá dài.

1.2 Các cỡ cảnh thu hình cơ bản dùng trong điện ảnh .

1 - Viễn cảnh

2 - Đại cảnh

3 - Toàn cảnh

4 - Trung cảnh

5 - Cận cảnh

a) Viễn cảnh

- Đặc điểm : Mô phỏng không gian, địa danh, phong cảnh là chính, con người là phụ.

b) Đại cảnh

- Đặc điểm : Giới thiệu con người là chính, phong cảnh là phụ.

c) Toàn cảnh

* Đặc điểm: Giới thiệu khái quát cho người xem mối quan hệ giữa con người hoặc (nhân vật, vật thể) với bối cảnh. Giúp cho khán giả có sự nhận biết tổng thể về không gian, thời gian, địa điểm mà chủ đề của bộ phim muốn đề cập tới.

- Khi sử dụng cự ly này có thể được di chuyển Camera ra một khoảng cách xa xa với chủ thể quay.

- Mặt khác cũng có thể tạo ra hiệu quả y hệt. Như vậy mà không cần phải di chuyển camera đó là thay đổi tiêu cự ống kính zoom trên camera (Zoom out)

- Trường hợp quay cảnh cực rộng thông thường người ta phải lắp các ống kính đa tiêu cực đặc biệt.

- **Yêu cầu** đối với Toàn cảnh (Extensial close up shot.)

Thời gian khi quay toàn cảnh thường từ 10÷15s có thể được phép dài hơn để người xem có thể nhận biết được, bối cảnh, không gian mà chủ đề của phim muốn đề cập.

d) Trung cảnh (Medum shot): (Thời gian từ 5÷10s)

* **Đặc điểm** : Duy trì được chọn vẹn chủ thể chính cần quay và loại bớt một phần lớn bối cảnh xung quanh.

- Qua ống kính người quay và đạo diễn muốn nói đến mối quan hệ giữa các nhân vật trong bối cảnh.

e) Cận cảnh (**Đặc tả**)

* **Đặc điểm** : Thường tập trung vào những hoạt động then chốt của nhân vật, con người và vật thể trong phim hoặc phóng sự.

Lưu ý: Trong khi quay những cảnh động diễn ra liên tục thời gian dành cho cảnh quay này nên dài hơn, đối với những cảnh tĩnh thời gian để ngắn hơn.

- 5 loại cỡ cảnh cơ bản như trên cũng có thể biến đổi một cách linh hoạt để nâng cao hiệu quả sáng tạo cho chủ đề bộ phim.

2. Góc độ thu hình

Là tầm nhìn của camera tới vật thể, góc độ camera và vật thể thích hợp sẽ có hình ảnh rất lớn đến tâm lý của người xem, tạo cảm giác dễ chịu thoải mái hoặc ngược lại.

Trong khi quay giữa ý tưởng và việc chọn góc độ luôn luôn có liên quan chặt chẽ với nhau.

2.1 Góc độ chủ quan:

Sự tương quan giữa Camera và người xem góc độ chủ quan là góc độ mà tại đó người quay chủ động xác định vị trí đặt camera để ghi. Góc độ này thể hiện tâm

nhìn của người quay đạo diễn (nói một cách khác khán giả xem như đã đứng và vị trí của người quay để thấy được sự việc theo quan điểm của anh ta).

- Sự tương quan giữa Camera và người xem. Khi xem những hình ảnh ở trên máy thu hình cũng chính là ta đang xem hình ảnh ở trên view finder của camera. Như vậy trên thực tế người ta gọi view finder hay ống ngắm điện tử là đôi mắt của người xem.

VD: Khi đặt camera để quay phát thanh viên suất hiện, ta thấy phát thanh viên khi chào nhìn thẳng vào người xem có cảm giác như họ đang nói với chính mình thực tế trong trường quay (stediô)

Đạo diễn và người quay đang yêu cầu phát thanh viên nhìn vào ống kính camera.

Nhân xét : Hiểu được mối tương quan này trên phương diện góc độ chủ quan khi sử dụng camera quay ở những góc độ cơ bản như đã nêu ở phần trên sẽ có tác dụng tạo cho người xem như nhập cuộc vào cùng với những nhân vật xuất hiện trên màn ảnh.

2.2 Góc độ khách quan:

Những cảnh thu qua góc độ khách quan là những hình ảnh mà người, nhân vật, cảnh trong phim đều không hay biết (nói một cách khác, người quay không chủ định và có ý đồ sắp xếp bố cục cảnh trước mà do sự ngẫu hứng chớp mắt).

- Hình ảnh quay ở góc độ khách quan mang tính tự nhiên chân thực (cả về con người lẫn cảnh vật) đặc biệt đối với người được quay ở góc độ này không bao giờ nhìn vào ống kính của camera bởi vì tại thời điểm đó chính bản thân họ cũng không được biết, thu hình qua góc độ khách quan là thủ pháp thường được đạo diễn hoặc quay phim thực hiện ở những thể loại, tin nhanh, phóng sự, đặc biệt là đối với biên tập phóng viên chiến tranh.

2.3 Độ cao đặt máy quay .

a) Máy quay đặt thấp hơn chủ thể.

* Đặc điểm : Camera được đặt ở vị trí thấp hơn so với vật thể được quay và hướng ngược lên phía trên. Khi sử dụng góc độ này ý đồ của đạo diễn và người quay thường muốn tạo nên sự mạnh mẽ đầy quyền lực của chủ thể được quay, đồng thời muốn gây ấn tượng mạnh mẽ đối với người xem. Ở vị trí này thường kết hợp với kỹ thuật ánh sáng để tăng cường hiệu quả nghệ thuật, đồng thời cũng có thể kết hợp các cự ly cơ bản đã nêu ở phần trên.

b) Máy quay đặt cao chủ thể

* Đặc điểm : Camera ở vị trí vượt lên trên chủ thể chính được quay: ở góc độ này có tác dụng giảm chiều cao của vật thể được quay, làm cho chủ thể đó nhỏ đi về kích thước hình dáng, góc độ này có hiệu quả khi người quay muốn sáng tạo những tác động kịch tính, đặc biệt nó hay thường được sử dụng ở cự ly trung cảnh.

c) Máy quay đặt ngang tầm với chủ thể

* Đặc điểm : Đây là góc độ thường hay sử dụng nhất. Ở góc độ này ngoài cũng như cảnh vật trong phim không bị thay đổi về kích thước, hình dáng. sử dụng góc độ này để miêu tả cuộc sống thường thật diễn ra hàng ngày.

d) Góc quay qua vai nhân vật

* Đặc điểm : Đây là kỹ thuật tổ chức khi quay cuộc đối thoại giữa 2 người, thường thường ở góc độ này có thể ghi chọn khuôn mặt của người nói trong khi camera được hướng qua vai của người nghe, người quay cũng có thể ghi theo phương pháp để cho người xem nhìn thấy toàn bộ phần giá sau của người nghe, hoặc trình bày một phần gương mặt trong nghiêng của người nghe từ phía sau nhìn thấy.

Đôi khi để thể hiện được tâm trạng phản ứng của người nghe, người quay (camera man) có nghĩa là người quay có thể đổi cảnh quay bằng cách đảo ngược vị trí đã nói ở trên và thu hình chọn gương mặt người nghe, ở góc độ này thông thường sử dụng ở cự ly trung cảnh hay cận cảnh.

II. Kỹ thuật di động Camera

- Trong khi quay camera không chỉ đơn thuần thực hiện bằng việc, bằng các chức năng như Zoom In, Zoom out, độ chuẩn nét... để cho người xem luôn có cảm

giác hình ảnh sinh động ngoài cuộc sống. Người quay phải di động camera và tầm nhìn từ camera đến vật thể quay.

Có 3 kỹ thuật di động camera cơ bản:

- 1 - Kỹ thuật lia Camera theo chiều ngang **Panning**
- 2 - Kỹ thuật lia Camera theo chiều đứng **Tinting**
- 3 - Kỹ thuật thay đổi vị trí Camera **Trucking**

1. Kỹ thuật lia Camera theo chiều ngang Panning :

Là kỹ thuật đặt Camera tại một vị trí (có thể ở trên vai người quay hoặc trên giá đỡ Camera có 3 chân sau đó lướt Camera theo chiều ngang từ phải qua trái hoặc ngược lại

Kỹ thuật panning được sử dụng để theo dõi chủ thể quay đang di động hướng sự chú ý của người xem vào chủ thể đó. Trong khi lia ngang panning người quay có thể kết hợp với quay toàn cảnh (wide shot) thông thường panning nên chậm rãi bảo đảm cho hình ảnh không bị rung .

Trong khi thực hiện panning đồng thời có thể thay đổi tầm nhìn của người xem đối với vật quay. VD: Tầm nhìn ở cự ly trung cảnh thì thời gian từ 5÷10s. Vừa panning vừa wide shot thì thời gian từ 8÷12s.

Tại điểm đầu và điểm cuối của panning nên dừng hình ảnh thêm từ 2÷3s rồi sau đó mới dừng việc ghi.

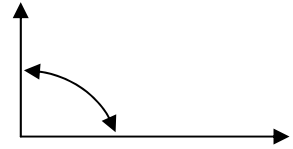
- **Chú ý:** + Khi panning những vật thể chủ động nhanh như quay ô tô đang chạy, vận động viên phi ngựa camera luôn bám theo chủ thể quay sao cho khuôn hình phải luôn nằm trong wiewfinder.

+ Khi không có mục đích và lý do không nên lạm dụng panning quá nhiều điều này sẽ gây nên những hiệu quả ngược.

*** Kỹ thuật panning nhanh :**

Được sử dụng khi muốn thực hiện chuyển từ cảnh này đến cảnh khác nhưng không phải theo kỹ thuật cắt hình (cut) tức là lần lượt thực hiện từng shot.

+ Đặc điểm kỹ thuật panning nhanh : Panning từ phải qua trái hoặc ngược lại với tốc độ nhanh giữa 2 cảnh quay để cho người xem không thể nhận biết cụ thể cảnh trí vừa panning (tức là panning nhanh giữa 2 cảnh quay).



+ Mục đích: Tạo cho người xem ấn tượng giữa 2 cảnh vừa quay là một khoảng thời gian vừa trôi qua nhanh, những hành động xảy ra giữa hai cảnh vừa quay là liên tục và kế tiếp nhau. Thủ pháp này có tác dụng lôi cuốn người xem theo diễn biến của sự việc.

+ Yêu cầu kỹ thuật: Lia máy theo một vòng cung 60° với thời gian không quá 1s.

Cần phải xác định cảnh quay, bối cảnh kế tiếp trước khi thực hiện panning nhanh (VD: trong những trường hợp quay cuộc đua thể thao các sự kiện đã được bố trí trước).

Kỹ thuật panning nhanh yêu cầu kỹ thuật tay nghề cao đối với người quay.

Chú ý: Không được lạm dụng kỹ thuật panning nhanh phải tùy theo nội dung cũng như hành động của chủ thể quay để áp dụng kỹ thuật này.

* Sử dụng kỹ thuật panning trong trường hợp không có giá đỡ 3 chân khi người cầm máy thực hiện panning phải tuân theo nguyên tắc sau:

+ Đứng thẳng người về phía giá trước, nhìn vào ống kính, xác định khuôn hình tại địa điểm kết thúc việc panning.

+ Xoay người theo một góc 90° theo chiều kim đồng hồ và xác định đúng khuôn hình mà tại đó bắt đầu thực hiện panning.

+ Tại địa điểm kết thúc ấn nút stant stop sau 1-2s xoay camera từ từ theo một góc 90° nhưng theo chiều ngược kim đồng hồ để trở lại đúng vị trí ban đầu để hình ảnh kéo dài theo 1-2s nữa kết thúc panning.

2 - Kỹ thuật lia Camera theo chiều đứng Tinting

- Khái niệm : Là kỹ thuật lia camera theo chiều thẳng đứng từ trên xuống dưới và ngược lại.

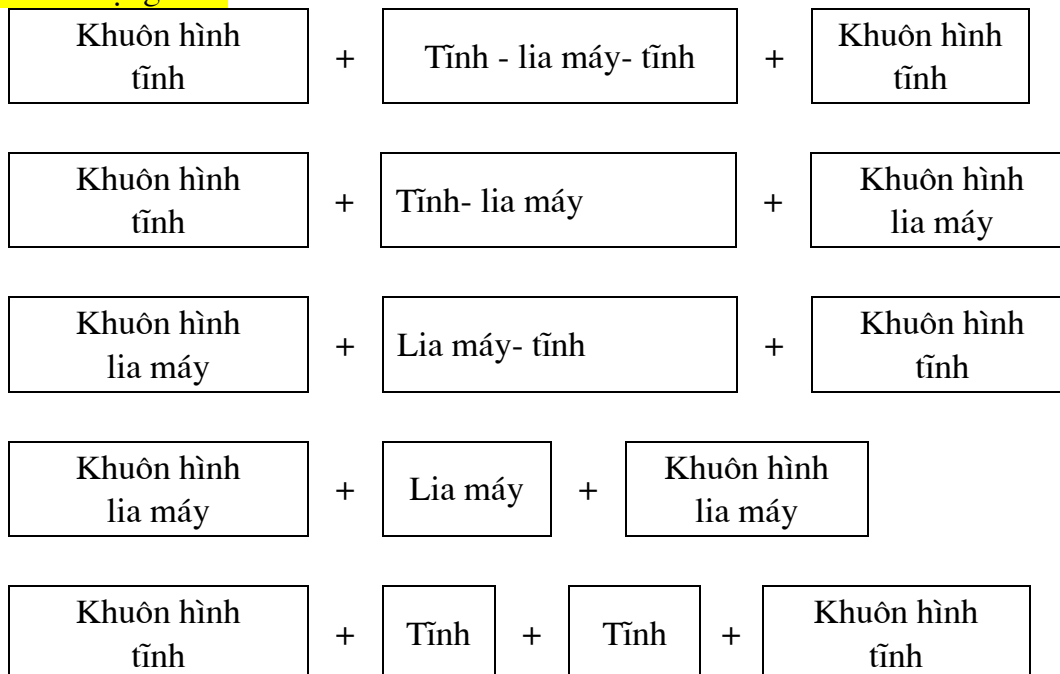
- Mục đích : Khi muốn thực hiện tổng quan chủ thể đối tượng trong từng phân cảnh, phân đoạn hoặc toàn bộ chủ đề của bộ phim muốn đề cập. Kỹ thuật này gây ấn tượng về sự kỳ vĩ hoặc huyền bí của toàn cảnh bên ngoài cũng như nội thất bên trong sự vật cũng có khi đạo diễn muốn nhấn mạnh toàn bộ phần dưới của khung cảnh tăng sự hấp dẫn.

- Yêu cầu kỹ thuật này (giống panning)

Chú ý: Thông thường, Tinting - hay được sử dụng để quay sự vật ở trạng thái tĩnh tuy nhiên trong một số trường hợp nó có thể được sử dụng để quay (VD: biểu diễn nghệ thuật, các sự kiện thời sự).

+ Có thể kết hợp cùng một lúc vừa thực hiện panning và Tinting trong những trường hợp chủ thể quay có sự thay đổi liên tục về hướng và tầm nhìn, tuy nhiên việc kết hợp này vẫn phải bảo đảm điều kiện sao cho hình ảnh bố trí ở trong khuôn hình trong wien fin der.

“Tĩnh - lia máy — tĩnh”, lia máy được quay theo sơ đồ như thế này có thể sử dụng trong năm cách dựng có thể tham gia một cách tự nhiên vào bất kỳ một cấu trúc dựng nào.



3 - Kỹ thuật thay đổi vị trí Camera Trucking

Là kỹ thuật thay đổi vị trí Camera so với vị trí ban đầu. Khi thực hiện kỹ thuật này Camera được di chuyển theo chiều ngang hoặc theo một vòng cung, nhưng vẫn phải bảo đảm một khoảng cách tương đối cố định từ nó đến chủ thể người.

- Trong suốt thời gian sử dụng trucking chủ thể chính vẫn phải là trọng tâm trong khuôn hình của wiewwfinder.

- Ngoài việc Camera man di chuyển Camera trực tiếp người ta có thể còn sử dụng 1 xe đẩy hoặc bàn trượt chuyên dùng cho việc thực hiện kỹ thuật này gọi là (lolly).

- Mục đích : Tạo ra cảm giác giống y như thật đối với người xem làm cho họ như cảm thấy đang sống với con người và cảnh vật trong bộ phim.

VD: Kỹ thuật trucking tạo ra hiệu quả khi có một đoàn tàu hỏa từ xa lao đến người xem gây nên một cảm giác như lao vào thật.

- Yêu cầu : Khi thực hiện kỹ thuật này cũng giống yêu cầu panning và Tinting.

- + Trước khi thực hiện kỹ thuật trucking nên bắt đầu một cảnh ở trạng thái tĩnh trong một vài giây rồi sau đó mới thực hiện. Khi kết thúc nên để camera quay thêm vài giây nữa để xác định tâm nhìn mới.

* Một số vấn đề cần lưu ý khi thay đổi tâm nhìn từ Camera tới vật thể với việc sử dụng kỹ thuật Zoom/Trucking.

- Sự giống nhau về hiệu quả giữa 2 kỹ thuật zoom và trucking.

Nếu nhìn người quay chỉ thuần túy quan tâm tới vấn đề là làm cho chủ thể được quay lớn lên hoặc nhỏ đi về kích thước và hình dạng thì việc sử dụng kỹ thuật Zoom và kỹ thuật trucking đều có cùng ý nghĩa.

Nhưng nếu đứng trên phương diện về thẩm mỹ nghệ thuật thì có những khác biệt quan trọng.

- Khác biệt:

+ Vị trí của camera khi ta thực hiện Zoom một vật thể thì camera để cố định khi thực hiện trucking thì camera di động.

+ Mang tính phối cảnh.

VD: Khi thực hiện Zoom In một vật thể lúc đó khuôn hình gần như được cố định (fix) và sau đó tất cả mọi hình ảnh trên khuôn hình sẽ được lớn dần về kích thước và mọi vật thể trong bối cảnh vẫn giữ nguyên vị trí tương đối của chúng.

- Kết quả là người xem chỉ nhận thức được tính chất cơ học là vật thể đó “đang được quay lớn lên” chứ không có khái niệm là vật thể đó đang tiến lại gần chúng ta.

Kết luận :

+ Khi thực hiện kỹ thuật Zoom chủ thể quay và toàn thể hậu cảnh xung quanh đều được khuếch đại hoặc giảm đi theo một tỷ lệ.

+ Khi thực hiện trucking camera di động về phía chủ thể quay điều này dẫn đến chủ thể đó cũng trở nên lớn hơn trong mối liên quan với bối cảnh xung quanh. Khi đó mọi vật thể trong bối cảnh xung quanh thay đổi so với vị trí tương đối ban đầu của chúng.

*** Nhận xét về Trucking.**

- Để tạo những hiệu quả hình ảnh hấp dẫn cho phép kết hợp việc thực hiện trong cùng một cảnh quay Zoom - Panning - Tinting-Trucking.

VD: Để ống kính Zoom ở vị trí toàn cảnh sau đó lại thực hiện vừa Zoom In vừa Panning, Tinting.

- Các kỹ thuật trên tránh việc lạm dụng quá nhiều các chủ thể kỹ thuật vừa nêu ở trên mà không có lý do và mục đích rõ ràng.

III. Bố cục hình ảnh trong khi quay

• Khái niệm:

Là sự sắp xếp các nhân vật, vật thể chính phụ trong khuôn hình nhằm bộc lộ rõ ý đồ của kịch bản.

*** Các loại bố cục cơ bản gồm: Bố cục đứng, ngang, chéo, tam giác, tròn, đối xứng, cân đối.**

1. Bố cục đường chân trời:

Đường chân trời chính là đường viền chia cắt ranh giới giữa trời và đất. -

Trong khi quay nếu không có kinh nghiệm người quay sẽ làm cho trục ngang của hình ảnh bị nghiêng. (Khuôn hình bị đổ) quy tắc đường chân trời quy định khi quay phải bảo đảm khuôn hình trên ống ngắm điện tử theo đúng phương nằm ngang vuông góc với trục thẳng đứng ở trên camera.

- Để tránh tình trạng trên chúng ta cần nhìn vào ống ngắm hoặc Vizo của camera để cân chỉnh hình cho chính xác.
- Nói đến bố cục đường chân trời tức là người ta chia khuôn hình ra làm 3 phần theo chiều ngang và qui định đường chân trời chỉ được đặt ở đường 1/3 phía trên hoặc 1/3 phía dưới, tuyệt đối không được đặt đường chân trời ở chính giữa màn hình.

2. Quy tắc phần 3:

- Quy tắc này quy định vị trí hiệu quả nhất của phần trọng yếu nhất trong khung cảnh phải được đặt ở 1/3 khuôn hình kể từ trên xuống hoặc từ dưới lên, từ trái sang phải, từ phải sang trái, nói một cách khác không nên để phần trọng yếu đặt vào chính giữa của màn hình.

- Tuy nhiên cũng có những ngoại lệ được phép tùy thuộc vào điều kiện nội dung và sự sáng tạo của người quay trong những trường hợp cụ thể.

3 Bố cục nhiều nhân vật:

- Trong khi quay nhiều nhân vật việc bố trí hình ảnh trên khuôn hình sao cho các nhân vật ở trạng thái tự nhiên tránh sắp xếp những nhân vật đều nhìn về một phía của camera hoặc một hàng ngang.

4. Bố cục hình ảnh Panning

- Khi thực hiện panning một vật thể đang di động (VD: panning thực hiện quay vận động viên phi ngựa, lướt ván ... nên chừa một khoảng trống ở phía trước

chủ thể quay để tránh cho người xem một cảm giác nhân vật bị nhảy ra khỏi khuôn hình.

5. Bố cục trọng tâm khuôn hình

- Để cho người xem xác định được nhân vật chính trong bộ phim muốn đề cập phải đưa ống ngắm của camera luôn bám theo trong đặc điểm chính và chỉ đưa vào khuôn hình những yếu tố và hình ảnh có liên quan đến bộ phim. Việc bố cục này là quan trọng trong việc quay phim truyền hình nhiều tập.

6. Luật bố cục tạo chiều sâu

- Luật đường chéo : Những đường nét chính trong khuôn hình được tạo thành những đường chéo.

Ví dụ: Toàn cảnh chiếc cầu, con đường tạo thành đường chéo từ bên phải sang bên trái khuôn hình hoặc ngược lại.

- Luật xa gần: Đường nét chính hội tụ ở phía trên hoặc phía dưới màn hình, chúng ta có thể quan sát được chi tiết những vật thể ở gần và nhìn thấy những vật thể ở rất xa trong cảnh trí.

Ví dụ: Toàn cảnh dòng sông, phía trước (mép dưới khuôn hình) là mặt nước còn phía sau (mép trên khuôn hình) là cuối dòng sông ở rất xa.

- Luật tiền cảnh hậu cảnh: Tạo ra hình ảnh có chiều sâu bằng cách sử dụng nhiều lớp cảnh trong khuôn hình.

Ví dụ: Toàn cảnh làng quê, tiền cảnh là vòm cong của cổ làng ở giữa là hồ nước có những chiếc thuyền nhỏ và phía xa là làng quê.

- Sử dụng ánh sáng ngược để tạo hiệu quả chiều sâu.

7. Bố cục những di động

- Di động ngang
- Di động đứng
- Di động chéo
- Di động cong

- Di động tròn
- Di động qua lại
- Di động bất thường

PHẦN II

CÔNG NGHỆ SẢN XUẤT CHƯƠNG TRÌNH TRUYỀN HÌNH

CÔNG NGHỆ SẢN XUẤT CHƯƠNG TRÌNH TRUYỀN HÌNH

CÁC DẠNG CHƯƠNG TRÌNH TRUYỀN HÌNH

Không có định nghĩa rõ ràng về các thể loại trong truyền hình . Tuy nhiên ,các dạng chương trình khác nhau mang tính lịch sử đã được phát triển dựa trên nguyên lý trình diễn của chúng, dạng tường thuật cũng như cách thức sản xuất của từng loại chương trình . Ngày nay, có một khuynh hướng mạnh đó là kết hợp các dạng hư cấu và không hư cấu để tạo ra các chương trình truyền hình .

THỰC HIỆN TIN TỨC / CHƯƠNG TRÌNH TIN TỨC .

Chương trình hàng ngày với các đặc điểm riêng của thể loại tin thời sự .

- Một người trình bày/nhân vật tin cậy đọc tin tức quốc tế hoặc tin tức khu vực hoặc giới thiệu các mục tin .
- Mục tin ngắn : từ 30 giây đến 2 phút rưỡi .
- “ Tin chính” đưa tin về các sự kiện quan trọng và sự phát triển về chính trị và lịch sử thế giới .
- “ Tin nhẹ nhàng” đưa các tin về thể thao, thời tiết hoặc nhân vật nổi bật trong lĩnh vực nghệ thuật và đời sống.

ĐƯA TIN .

- Đây là dạng đưa tin báo chí. Trực tiếp nhiều thông tin .
- Người tường thuật mang tính trần thuật hoặc ẩn ý (Quan điểm chủ quan của 1 chính thể) .
- Thường dùng camera ghi hình trực tiếp để ghi hình các cuộc phỏng vấn “ tại chỗ” thực sự .

PHÓNG SỰ.

Phim không hư cấu.

- Tương phản với việc đưa tin báo chí và có nhiều thông tin .
- Phân tích chủ quan về các sự kiện/ chủ đề .
- Âm thanh ghi từ camera và các cuộc phỏng vấn thực hiện .
- Dưới dạng nguyên bản không có thêm bình luận / lồng tiếng .
- Luôn luôn được nhận biết khách quan .

PHIM TÀI LIỆU .

Một dạng biên soạn của phim phóng sự .

- Sự đa dạng về các thành phần thẩm mỹ và tường thuật .
- Trình bày một vấn đề hoặc chủ đề toàn diện và giải trí .
- Thành phần của phim tài liệu là các phóng sự .
- Các cuộc phỏng vấn được thu xếp trước .
- Hoạt hình đồ họa ảnh .
- Đoạn phim mang tính lịch sử .

- Không có tường thuật

TÀI LIỆU CHÂN DUNG

- Kết hợp giữa phim tài liệu và phim truyện.
- Đặc biệt nhấn mạnh vào tiểu thuyết hóa.
- Các chủ đề mang tính khoa học.

CHƯƠNG TRÌNH TRUYỀN HÌNH NHIỀU TẬP

- Kết hợp giữa phim tài liệu và chương trình tivi nhiều tập .
- Các chủ đề chính trị, lịch sử hoặc văn hóa .
- Nhấn mạnh vào chất lượng giải trí .
- Sử dụng các diễn viên và trình bày mang tính biểu hiện .

THÔNG TIN GIẢI TRÍ

Hình thức trình bày một chương trình tin tức trong đó cái gọi là các câu truyện “hấp dẫn mọi người” được chen vào để có sự thay đổi giữa các “tin cứng” và “tin mềm”, thông tin có giá trị giải trí thuần túy rất phổ biến ở các nước .

1, Đề tài :

Được khai thác từ : Người khác — báo chí — Internet — sách .

2. Lên kế hoạch câu chuyện tin tức :

Năm từ “**W**” trong báo chí là:

Who (ai)- **What** (cái gì) - **When** (khi nào) - **Where** (ở đâu) - **Why** (tại sao)

Năm từ “**W**” khi lên kế hoạch là :

Ai là khán giả của tôi ?

Ai sẽ được phỏng vấn ?

Khi nào tôi muốn làm nó ?

Tôi phải có được sự cho phép của ai ?

Chi phí là gì ? .

3. Lên kế hoạch :

Nghệ thuật “chỉ và quay cảnh” trong khi đó chuyên nghiệp “lên kế hoạch và quay cảnh” - Kế hoạch là tất cả !

Mục đích của mọi phiên bản cảnh quay là gì ? Có đóng góp gì vào nội dung ?

Độ dài của cảnh quay

Bao nhiêu cảnh là đủ ?

Bao nhiêu thời gian dành cho cảnh quay ?

Danh sách kiểm tra thiết bị

Camera : Chân máy, pin, nguồn điện, micro, ánh sáng

4. Lên kế hoạch cảnh quay

Có lý do cho mọi cảnh

Cách tốt nhất nào để có nó
Chờ đợi thời gian để quay từng cảnh đúng
Sử dụng các góc độ khác nhau ?

5. Lên kế hoạch bản dựng

Mọi thứ bạn nhập vào phải được quay với ý tưởng dựng ban đầu .
Để ít nhất 5 giây hình ảnh trước và sau từng cảnh quay. Điều này được yêu cầu bởi các thiết bị dựng và cũng là hành động vì lý do an toàn .
Điều quan trọng cần nhớ: Trước khi lên kế hoạch hoặc quay bất kỳ cảnh nào, hãy tưởng tượng nhìn cảnh đó, đoạn phim đó thật hoàn tất .

6. Lên kế hoạch - quay để dựng

Trước khi lên kế hoạch bất kỳ cảnh quay nào, bạn phải biết các cảnh quay sẽ được dựng ra sao ? ở đâu ? làm gì ?. Điều này sẽ tạo ra sự khác biệt cơ bản về cách bạn tiếp cận với việc bạn quay cảnh .

Dựng “nhANH và ầu”

Đừng bị cuốn vào số lượng cảnh quay bạn cung cấp

Sản xuất quan trọng cùng với sự **nhấn mạnh** và thu nhận **các chi tiết đúng** :

Cung cấp các lựa chọn sản xuất hậu kỳ

Các phiên bản dựng khác nhau của các cảnh quay quan trọng .

7. Lên kế hoạch một đoạn phim

Bắt đầu từ cảnh mới bằng cảnh quay thiết lập (thường sử dụng WS - **toàn cảnh** hoặc EWS - **toàn cảnh rộng**).

Sự kết hợp các kiểu quay cảnh cơ bản. Một chuỗi cảnh quay cơ bản có thể là :

Toàn cảnh rộng ☐ **trung cảnh** ☐ **cảnh góc chủ quan của nhân vật** ☐ **trung cảnh** ☐ **toàn cảnh**

(**Cấu hình**)

Lên kế hoạch các chuyển đổi để việc làm phim được trôi chảy .

Tránh dựng những cảnh quay tượng tự nối tiếp nhau .

Thay đổi giữa toàn- trung - cận ..vvv

Sử dụng các góc quay khác nhau và sử dụng những cảnh chủ quan của nhân vật không được kéo dài. Phần lớn các cảnh quay trong truyền hình có độ dài ít hơn 6 giây. Không được quên sử dụng kiểu quay theo góc độ chủ quan của nhân vật .

*

*

*

ÂM THANH

Âm thanh từ camera đề cập tới âm thanh được ghi trong khi quay cảnh, âm thanh đó được phát ra từ nhân vật hoặc hành động được miêu tả .

Âm thanh không từ camera đề cập tới **nguồn âm thanh không được thể hiện** trong hình ảnh .

Đồng bộ tức là việc sử dụng **âm thanh từ camera** hoặc âm thanh tương tự trong khi biên dựng

Cận đồng bộ tức là việc sử dụng **âm thanh không từ camera** trong khi biên dựng.

Mất đồng bộ tức là **âm thanh trên camera** không được đồng bộ với nguồn âm thanh trong hình (ví dụ , trong một cuộc phỏng vấn sự dịch chuyển của môi đối tượng sớm hơn hay chậm hơn từ hoặc âm thanh tương ứng với đối tượng phát âm .

Chức năng của âm thanh

Nét chủ đạo	Giúp phân biệt nhân vật, tình cảm, hành động
Lấp chỗ trống	Lấp chỗ trống hình ảnh, che đi các phần cắt .
Minh họa	Tạo ra giai điệu (thư giãn, phấn khích)
Kịch tính	Báo hiệu trước sự việc, thường lồng tiếng trước, tạo ra sự hồi hộp
Nhịp điệu	Hỗ trợ việc biên dựng, sử dụng như là sự giới thiệu hoặc kết thúc .
Cách điệu hóa	Âm nhạc có nhịp điệu nhấn mạnh các bước của nhân vật tạo ra sự kịch tính .
Sự trì hoãn	Một kỷ nguyên lịch sử được xóa bởi âm nhạc .
Biểu thị đặc trưng	Một nhân vật hoặc một hành động được mô tả đặc điểm bằng âm nhạc đặc trưng .
Thiết lập xã hội	Một môi trường xã hội được mô tả đặc điểm bằng âm nhạc tiêu biểu cho xã hội đó .
Bình luận	Châm biếm nhấn mạnh , bi ai nhấn mạnh .
Lôi kéo tình cảm	Tạo ra tình cảm trong người xem .

Quan trọng : Âm nhạc thường xuyên được lựa chọn trước khi dựng một bộ phim , để quá trình cắt có thể được chọn đồng bộ với nhịp điệu của âm nhạc

PHẦN III

DỤNG PHIM

DỤNG PHIM

Đề cập đến sự gộp nối các nguồn nghe nhìn khác nhau để tạo thành một khối có ý nghĩa (đoạn phim dài hoặc ngắn) Quá trình này có thể thực hiện được bằng cách dựng và hoặc chuyển động của camera.

Các cách dựng thông thường

- Dựng **ĐÚNG** phim: Cảnh B được nối với cảnh A (“ĐÚNG” đề cập tới dạng vật lý của cảnh dựng trong giai đoạn đầu phim .
- Dựng **NGANG** phim: Camera quay ngang hoặc lướt (bám hoặc quay dolly) từ cảnh A tới cảnh B trong một chuỗi cảnh (không cắt giữa A và B) ;
- Dựng **SÂU** : Cảnh A và cảnh B là nhìn thấy trong cùng một chuỗi cảnh (không có sự chuyển động của camera, không cắt; thường là cắt gần và trung cảnh hoặc cảnh nền .

Quan trọng : Dựng phim phải có kế hoạch trước khi quay cảnh để đảm bảo rằng thời gian và không gian có thể được dựng một cách liên tục và logic. Phải có đủ cảnh cho các ẩn dụ hình ảnh .

Dựng nội dung .

- **Dựng tượng thuật**: Một chuỗi các cảnh được nối với nhau để tạo thành một cốt chuyện liên tục
- **Dựng phân tích**: Các chuỗi hình ảnh riêng rẽ được nối với nhau theo tiêu chuẩn :

Nguyên nhân và kết quả

Yêu cầu

Mục đích

Giới hạn

Vị trí kế nhau .

- **Dựng trí óc**: Biên dịch các ý tưởng hoặc khái niệm thành phim (nhiều người hoặc cá nhân)
- **Dựng bởi sự tương phản**: Cảnh B quay tương phản với cảnh A, nhưng với những vấn đề đối tượng khác nhau (Băng tội phạm — cảnh sát)
- **Dựng song song**: Cảnh quay A và cảnh quay B thể hiện khác nhau (nhưng có liên quan tới nhau về ý tưởng)
- **Dựng tương đương**: Giống dựng song song nhưng 2 cảnh không có sự nối kết phương hướng (năm mới ở Phnom Penh và năm mới ở New York)
- **Dựng ngụ ý**: Một hành động được biểu diễn bằng sự rập khuôn (Người trông cửa hàng mở cửa hàng của họ vào buổi sáng)
- **Dựng ẩn dụ**: Một phép ẩn dụ hình ảnh được tạo ra nhờ sự trợ giúp của 1 hình ảnh mà bản chất gắn với câu chuyện hoặc bên ngoài (sự tan vỡ — cảnh phá băng, lở đất)

DỤNG THỜI GIAN VÀ KHÔNG GIAN

THỜI GIAN :

Thời gian liên tục: Độ dài của phim = quãng thời gian thực

(thời gian tường thuật = thời gian kể lại)

Tính lược ngắn: Một bước nhảy thời gian ngắn vào tương lai .

(Cách đến công việc của nhân vật là được rút ngắn).

Tính lược dài: Một bước nhảy thời gian dài vào tương lai

(cần tín hiệu hình thức — chuyển mờ hoặc tiêu đề 2 năm sau ..)

Hồi tưởng ngắn: Một bước nhảy ngắn trở lại quá khứ

(Một quãng thời gian ngắn được xóa đi ; cần tín hiệu ..)

Hồi tưởng dài: Một bước nhảy dài trở lại quá khứ (Một quãng thời gian dài được xóa đi; cần tín hiệu hình thức; ví dụ chuỗi cảnh hồi ức được thể hiện dưới

Hình ảnh mờ chồng phim đen trắng)

KHÔNG GIAN

Cùng không gian: Cảnh quay A và cảnh quay B xảy ra ở cùng một phòng .

Không gian liên quan: Ví dụ chuỗi cảnh quay ở phòng A , cầu thang, thang máy - phòng B

Không gian khác nhau: Cảnh quay bên ngoài tòa nhà tiếp sau cảnh quay bên trong
Bản dựng thời gian và không gian

- Thời gian liên tục trong cùng phòng (quay — quay ngược)

- Trong các không gian liên quan (hội thoại qua điện thoại)

- Trong các không gian khác nhau (nhân vật đi vào trong nhà và gặp nhân vật khác ở bên trong)

- Tính lược ngắn trong cùng phòng (một nhân vật đi qua một văn phòng)

Trong các không gian liên quan (Nhân vật đi thang máy lên tầng khác)

Trong các không gian không liên quan (Nhân vật đi vào trong tòa nhà và gặp nhân vật khác ở bên trong)

- Tính lược dài trong cùng phòng (8 giờ đưa tin về một phòng cấp cứu khẩn cấp)

Trong các không gian liên quan (Đưa tin cả ngày trong bệnh viện)

Trong các không gian không liên quan (ứng cử viên chính trị — một năm sau trở thành tổng thống ngồi ở văn phòng)

- Hồi tưởng ngắn trong cùng phòng (rất ít sử dụng trong báo hình)

Trong các không gian liên quan (cuộc họp dài của chính trị gia về các vấn đề thời sự, hồi tưởng: tuyên bố kết quả trung gian trong phòng họp báo vào buổi sáng)

Trong các không gian khác nhau (Một nhân vật miêu tả trong cuộc phỏng vấn những gì đã xảy ra trong suốt cuộc biểu tình, những sự kiện trong quá khứ được cắt đưa vào trong cuộc phỏng vấn hoặc bám theo nó).

- Hồi tưởng dài trong cùng phòng (Phiên tòa diễn ra trong phòng tòa án — cùng nhân vật trong phiên tòa diễn ra sớm hơn trong cùng phòng tòa án)

Trong các không gian liên quan (Hải phòng ngày này 20 năm trước)

Trong các không gian không liên quan (Vua / tổng thống hiện thời , các mốc thời gian khác nhau trong quá khứ của nhân vật)

SỰ LIÊN TỤC

Sự liên tục của chuyển động :

Các cảnh quay liên tục thể hiện cùng hướng chuyển động .

Sự liên tục địa điểm :

Nếu một nhân vật rời khỏi khung hình ở một phía thì nhân vật này phải đi vào khung hình tiếp theo từ phía khác .

Tính lược bỏ :

Các bước nhảy về thời gian được diễn tả bằng một sự vi phạm rõ ràng (với người xem)

DỤNG HÌNH ẢNH VÀ ÂM THANH.

HÌNH ẢNH	NGUỒN	ÂM THANH
	Đồng bộ : Âm thanh có nguồn gốc từ các nguồn được miêu tả trong hình ảnh	Cận đồng bộ : Âm thanh không có nguồn từ các nguồn được miêu tả trong hình ảnh
Song song : Hình ảnh và âm thanh có cùng một thông điệp	Âm thanh từ camera: (song song)	Âm thanh: (song song) - Âm thanh có thể trong môi trường được miêu tả , - Âm thanh là không thể trong môi trường được miêu tả ,
Đối âm : Hình ảnh và âm thanh có các thông điệp khác nhau	Âm thanh từ camera: (đối âm)	Âm thanh : (đối âm) - Âm thanh có thể trong môi trường được miêu tả , - Âm thanh là không thể trong môi trường được miêu tả ,

VẤN ĐỀ CÁC ĐƯỜNG GẶP NHAU

Quan trọng: Trong khi quay các cảnh liên tục, camera phải đặt ở một phía trên đường nhân vật chuyển động.

Điều này cũng áp dụng cho các cảnh quay tĩnh khi camera dịch chuyển vị trí .
(ví dụ: trong suốt cuộc phỏng vấn).

KẾT LUẬN :

Công nghệ sản xuất phim truyền hình gồm những bước như sau

1. Đề tài

- Phát hiện đề tài .
- Được lãnh đạo giao

2 . Nghiên cứu đề tài

Sau khi có đề tài rồi chúng ta phải bắt tay vào việc nghiên cứu đề tài đó, nghiên cứu hay còn gọi là tiếp cận đề tài. Tiếp cận đề tài có nhiều cách khác nhau như : qua sách vở, báo chí, tài liệu chuyên ngành hoặc đi đến tận địa phương để lấy những thông tin cần thiết cho phục vụ cho việc viết đề cương kịch bản của bạn

Sau khi tiếp cận đề tài xong các bạn phải bước vào giai đoạn viết đề cương kịch bản, trong đề cương kịch bản tùy theo thể loại chương trình mà bạn định làm, các bạn phải nói được những vấn đề trong phim mà bạn đã đặt ra (Phim nói về vấn đề gì ? giải quyết vấn đề nó ra sao ? nếu là phóng sự — còn là phim tài liệu thì cần phải nêu rõ quan điểm của mình ra sao trước vấn đề đó ..v.v).

3. Lên kế hoạch

Song song với việc đưa đề cương kịch bản cho lãnh đạo duyệt, bạn cần phải đăng ký thiết bị sử dụng (máy quay) và lên kế hoạch đi sản xuất, kế hoạch dựng phim sau khi đi quay tại hiện trường về, kế hoạch phát sóng ... và liên hệ với cơ sở mà bạn sẽ đến thực hiện, cần phải tranh thủ mọi sự giúp đỡ của cơ sở để làm sao cho việc thực hiện tại hiện trường được thuận lợi và hiệu quả nhất .

4. Đi thực hiện

Khi đã có trong tay đề cương kịch bản được phép của lãnh đạo cho sản xuất, bạn phải lên được kế hoạch quay cảnh (kịch bản phân cảnh). Bạn phải có trong tay kế hoạch **quay cảnh** gồm: thời gian quay cảnh, địa điểm, thời gian tiếp xúc với lãnh đạo, nhân vật bạn cần (nếu có) và điều không thể thiếu được, đó là việc bạn phải trao đổi, bàn bạc cách thể hiện, ý đồ của mình cần thể hiện ra sao với người quay phim của mình để người quay phim nắm rõ và thực hiện những ý đồ đó bằng hình ảnh trên phim khi thực hiện những cảnh quay tại hiện trường. Trong khi người quay phim đi lấy hình ảnh thì người biên tập cần phải tranh thủ để thu nhận những thông tin cần thiết qua cơ quan chủ quản, nhân dân địa phương, nhân vật phỏng vấn của mình trong phim ..vvv phục vụ cho việc viết lời bình sau này, còn người quay phim và đạo diễn (nếu có) thì phải có ngay kế hoạch **cảnh quay** cho từng địa điểm gồm bố cục hình ảnh, ánh sáng, góc độ, thời điểm quay thích hợp... thậm trí cần có cả thời lượng băng, số lượng cảnh cần lấy trong khi dựng. Điều này với kinh nghiệm của tôi là rất quan trọng. Người đạo diễn và quay phim chuyên nghiệp nào cũng muốn làm sao tập trung vào những hình ảnh thật tốt nhất chứ không muốn phải thu nhận nhiều hình ảnh mà trong đó không có những hình ảnh cần thiết cho ý đồ phim của mình như thế là quá thừa và thật lãng phí mất công, mất của. Tất nhiên là thừa cảnh còn hơn là thiếu cảnh. Không có gì khổ bằng khi ngồi dựng phim mà cảnh cần thì không có, cảnh không có thì rất nhiều. Và nhất là trong những cảnh mà người quay phim thực hiện đó không có một ý tưởng nào hay việc xử lý hình ảnh không có chút nào về ngôn ngữ hình ảnh mà chỉ là những khuôn hình vô cảm chung chung .

5. Lên kế hoạch dựng.

Sau khi đi quay thực hiện tại hiện trường về, người đạo diễn — biên tập bắt đầu tập trung xem lại toàn bộ số băng hình (hình ảnh) đã được người quay phim thu lại. Dựa trên những hình ảnh và chất lượng hình ảnh mà ta đã có chúng ta bắt đầu lập lên những kế hoạch bản dựng. Nên có nhiều phương án khác nhau để có sự lựa chọn, làm sao chương trình ra có một sự thống nhất là tốt nhất Sau khi thống nhất

một biên dựng tốt nhất về hình ảnh, âm thanh, tiếng động, âm nhạc trong phim, chúng ta mới bắt tay vào dựng. Khi bản dựng đang tiến hành là lúc chúng ta bắt tay vào việc suy nghĩ các bước tiếp theo như thể hiện các bảng chữ, tiêu đề, đồ họa ... cần có trong chương trình. Những tiếng động ở hiện trường hay những âm thanh bên ngoài cần đưa vào để làm nổi bật những ý đồ được đặt ra từ ban đầu, trong khi đi thực hiện tại hiện trường. Sau khi đã có một bản dựng đầu tiên trong tay. Người biên tập bắt đầu công việc của mình, đó là việc dựa trên những hình ảnh đã có của bản dựng để viết lên những lời bình của phim. Trước khi cho người đọc, đọc vào băng người biên tập viên và người đạo diễn lại phải ngồi với nhau để thống nhất việc những hình ảnh nào, đoạn phim nào cần đọc và những hình ảnh nào, đoạn phim nào chỉ cần dùng âm nhạc để thể hiện ý tưởng của nội dung. Khâu này là vô cùng quan trọng vì đó mới thể hiện bản thân mình chính là những người làm phim chuyên nghiệp hơn hẳn những người làm phim nghiệp dư chỉ biết quay 1 cách thụ động sau đó lại dùng ngôn từ để phát thanh hóa chương trình truyền hình của mình.

Vì ở chương trình truyền hình có rất nhiều dạng khác nhau như đã trình bày ở trên, nên các công nghệ sản xuất của từng chương trình cũng khác nhau. Dựa vào điều kiện hoàn cảnh của nước ta việc sản xuất chương trình của từng Đài cũng khác nhau. Những điều tôi nói sau là dựa vào những công việc của các phóng viên trong từng Ban của Đài THVN đã và đang thực hiện các chương trình phát sóng hàng ngày .

1. TIN TỨC.

Sau khi có đề tài rồi (được giao , có giấy mời , tự phát hiện ...) làm phiếu sản xuất , đăng ký thời lượng, giờ phát sóng, thời gian sử dụng thiết bị .

Đi sản xuất gồm biên tập, quay phim, lái xe (kỹ thuật nếu có) Trong khi người quay phim đi ghi những hình ảnh cho tin của mình thì người biên tập cần phải đi thu nhận những thông tin cho bài viết của mình được phong phú và hấp dẫn .

Có 2 cách làm tin, có thể đọc trước khi dựng và cũng có thể dựng xong mới đọc .

Nói chung việc công nghệ sản xuất tin truyền hình không phức tạp bằng các công nghệ sản xuất các chương trình khác nhưng nó đòi hỏi tính nhanh nhạy, chính xác và mang đặc trưng riêng của nghệ thuật Báo hình điện tử .

2. PHÓNG SỰ(NGẮN < 5' VÀ DÀI > 5').

Đã là phóng sự ít nhất là phải có 1 vấn đề nổi cộm trong cuộc sống hàng ngày đã và đang xảy ra làm cho dư luận xã hội quan tâm mà nhiệm vụ của chúng ta những người làm báo hình cần phải nêu ra cho mọi người được biết và cách giải quyết vấn đề đó sẽ như thế nào ? do ai ?..

Sau khi có đề tài, người biên tập cần phải điều tra, nghiên cứu sao cho thật chín chắn, không hấp tấp vội vàng chạy theo dư luận 1 cách thụ động. Cần sáng suốt , tỉnh táo để nhìn nhận cho khách quan, nếu thấy chưa tin tưởng đến những gì mà mình định làm thì 1 lời khuyên với các bạn là hãy hỏi ý kiến của người lãnh đạo mình để có 1 sự chỉ đạo thật đúng .

Khi đi làm cần phải tính toán, có kế hoạch cụ thể cho những cảnh quay, những cảnh phỏng vấn, hình ảnh phải thật đắt làm bật lên những vấn đề cần nói trong

phóng sự, lời bình cũng cần phải trau chuốt hơn. Tốt hơn hết là dùng những lời phỏng vấn các nhân vật của mình để họ nói lên những điều cần viết ra trong phóng sự mà mình làm. Vì điều đó sẽ có sức thuyết phục hơn là những gì mình sẽ đọc trong phim. Việc đi sản xuất các chương trình phóng sự, nhất là các chương trình phóng sự điều tra nhiều khi còn rất nguy hiểm đến tính mạng của mình và nói thật ra nó cũng rất khó để thực hiện — Chính vì điều đó mà tôi muốn nói với các bạn sự bản lĩnh của nhà báo.

Phần hậu kỳ cũng cần phải suy nghĩ các phương pháp dựng, sử dụng âm thanh hiện trường, nhạc tất cả những việc đó sẽ góp phần vào sự thành công của phóng sự mà các bạn đang thực hiện .

Nói chung việc sản xuất 1 chương trình phóng sự TH cần đến kinh nghiệm, bản lĩnh của người làm báo. Đây là 1 thể loại khó nhưng không thiếu thiếu được trong các bản tin thời sự của bất kỳ 1 tờ báo nào. Nhưng nó cũng rất hay nếu các phóng sự của các bạn tạo lên 1 dư luận tốt trong xã hội và làm tốt vai trò định hướng của báo chí .

MỘT SỐ KINH NGHIỆM TRONG CÔNG TÁC TỔ CHỨC SẢN XUẤT

Chức năng:

Tổ chức sản xuất là công việc của một hay một nhóm người nằm trong nhân sự thực hiện chương trình trực tiếp. Công việc của Tổ chức sản xuất là phối hợp với đạo diễn hoặc Tổng đạo diễn chương trình lên kế hoạch thực hiện chương trình, tiến hành sản xuất chương trình theo phân công, theo dõi và đốc thúc tiến độ thực hiện công việc, phối hợp với các bộ phận liên quan để chương trình từ kịch bản trở thành chương trình truyền hình.

Quy trình: 7 bước tổ chức chương trình.

Bước 1: Lập nhóm nhân sự:

Nhân sự của một chương trình truyền hình trực tiếp được thành lập 2 cách:

Cách 1. Đầy đủ ngay từ lần đầu tiên

Cách 2. Thành lập nhóm hạt nhân gồm TCSX, nhóm kịch bản, và một số nhóm cốt cán ban đầu sau đó nhân sự được bổ sung phù hợp với đòi hỏi của công việc.

Thông thường một chương trình truyền hình trực tiếp có điểm cầu thì nhân sự điểm cầu chính khối biên tập ít nhất bao gồm 15 người:

Tổng đạo diễn hoặc đạo diễn, tổ chức sản xuất (kiêm trợ lý tổng đạo diễn), trợ lý tổ chức sản xuất (kiêm trợ lý đạo diễn hình), chủ nhiệm, trưởng nhóm kịch bản, kịch bản, trưởng nhóm phóng sự, 2 nhân sự thực hiện phóng sự khác, liên lạc điểm cầu, trợ lý đạo diễn tại trường quay, dẫn chương trình, 3 hoặc 4 trợ lý khác. Ngoài ra còn có đạo diễn hình, các quay phim, tổ kỹ thuật, tổng khống chế, đạo diễn phát sóng, mỹ thuật, nhân viên văn phòng... Các nhân sự của khối biên tập làm việc dưới sự chỉ đạo của Tổng đạo diễn và được sự phân công, giám sát của TCSX.

Bước 2. Lên kế hoạch

Song song với việc lập nhóm nhân sự, Tổ chức sản xuất phải lên kế hoạch để thực hiện công việc. Kế hoạch này sau đó phải được thông báo tới các nhân sự trong nhóm.

Các nhóm công việc trong kế hoạch bao gồm:

- Kế hoạch bao gồm trước, trong và sau khi truyền hình trực tiếp:
- Kế hoạch của nhóm Kịch bản nội dung (lên ý tưởng, duyệt kịch bản nội dung)
- Kế hoạch của nhóm Thực hiện phóng sự (lên ý tưởng, tổ chức ghi hình, dựng phóng sự, duyệt phóng sự trước khi trực tiếp, sửa phóng sự nếu cần)
- Kế hoạch của công tác chủ nhiệm (lên dự toán, duyệt dự toán, thông báo kế hoạch tài chính cho các nhóm, đặt chỗ ăn nghỉ cho các nhân sự nếu thực hiện chương trình ở nơi khác, thanh toán)

- Kế hoạch của nhóm trợ lý: (các cuộc họp phân công công việc, mời đại biểu tham dự, mời nhân vật trong chương trình, mời ca sĩ nếu cần, in và chuyển vé mời, tham gia ghi hình).
- Kế hoạch phối hợp với nhóm Mỹ thuật (lên market sân khấu, duyệt market sân khấu, lắp dựng sân khấu, sản xuất đạo cụ, thực hiện chương trình khi trực tiếp)
- Kế hoạch phối hợp với nhóm Kỹ thuật (bàn nhu cầu sử dụng kỹ thuật theo kịch bản nội dung, lên kế hoạch tập chương trình với kỹ thuật, kế hoạch sử dụng hotline, capquang, kế hoạch sử dụng thiết bị trường quay hoặc xe ghi hình, máy quay, âm thanh, ánh sáng v.v...)
- Kế hoạch phối hợp với Tổng không chế: kế hoạch thông cầu với Tổng không chế, những phần việc TKChế thực hiện khi truyền hình trực tiếp: vd bảng chữ đầu cuối, chạy chữ trong chương trình, ghi bảng chương trình v.v...)
- Kế hoạch phối hợp với Ban Thư ký Biên tập và phòng Đạo diễn phát sóng (Đăng ký lịch trực tiếp, thống nhất kịch bản phần nào đạo diễn phát sóng thực hiện như bảng chữ, quảng cáo v.v..., thống nhất phương thức phối hợp vd như tiếp sóng bằng cảnh sân khấu, đếm ngược khi trả sóng v.v...)
- Kế hoạch phối hợp với các điểm cầu (chuyển kịch bản, thống nhất kịch bản, chú ý các điểm ráp nối và trả cầu, lên kế hoạch tập cầu, thông cầu, phối hợp khi thực hiện chương trình).

Bước 3. Họp triển khai

Các kế hoạch này được thống nhất bằng các cuộc họp. Thông thường nhóm nội dung thường có các cuộc họp trước. Sau đó có các cuộc họp chung với từng bộ phận phối hợp để triển khai.

Bước 4. Giám sát tiến độ

Người Tổ chức sản xuất phải đảm bảo các công việc được tiến hành theo đúng tiến độ, giám sát các bộ phận thực hiện, giúp Tổng đạo diễn bổ sung hoặc thay đổi nhân sự nếu cần.

Bước 5. Chạy chương trình, tổng duyệt chương trình

Đây là phần rất quan trọng khi làm chương trình truyền hình trực tiếp. Chạy thử chương trình phải được tiến hành để mọi nhân sự trong ekip làm hình dung được rõ ràng công việc. Việc chạy thử chương trình còn giúp phát hiện ra những khiếm khuyết, những hạn chế theo hình dung trên giấy. Sau khi thử chương trình kịch bản sẽ được sửa đổi cho phù hợp.

Tổng duyệt thường được thực hiện sau khi mọi sửa đổi từ lần chạy thử chương trình đã được thống nhất.

Việc chạy thử chương trình lý tưởng nhất là diễn ra trước khi trực tiếp ít nhất 2 ngày, việc tổng duyệt lý tưởng nhất là được thực hiện trước ít nhất 1 ngày trước

khi diễn ra sự việc. Nếu làm ngoài trời thời gian nên trùng với thời gian chương trình trực tiếp để có thể hình dung đúng hiệu quả về ánh sáng.

Hiện nay do trường quay của Đài thường rất kín chương trình nên việc chạy chương trình và tổng duyệt thường diễn ra trước 1 ngày hoặc ngay trong ngày diễn ra chương trình trực tiếp nên độ rủi ro của chương trình càng cao.

Đôi khi việc chạy chương trình và tổng duyệt được dồn làm 1 lần chạy chương trình. Điều này chỉ phù hợp với những chương trình ít phức tạp về nội dung và các phần ráp nối.

Bước 6. Thực hiện chương trình trực tiếp tại thời điểm trực tiếp

Công việc chuẩn bị cho các chương trình trực tiếp là khối lượng công việc rất lớn, chi tiết và tỉ mỉ. Khi làm tốt các công việc chuẩn bị thì chương trình đã thành công một nửa. Một nửa còn lại là khi thực hiện chương trình trực tiếp tại thời điểm trực tiếp.

6.1/ Người tổ chức sản xuất phải lên kế hoạch tỉ mỉ cho các sự kiện sẽ diễn ra theo đúng công việc của các nhóm:

- Thời gian tập kết của đại biểu, hướng dẫn đại biểu vị trí và điểm nhìn máy
- Thời gian tập kết của khán giả, công tác chuẩn bị cho khán giả
- Thời gian tập kết của từng nhóm nhân vật, ca sĩ, trợ lý đón và hướng dẫn họ ngay trước và trong khi ghi hình.
- Công việc của người dẫn chương trình.
- Công việc trợ lý dẫn chương trình.
- Công việc của trợ lý đạo diễn tại trường quay.
- Công việc của người liên lạc điểm cầu.
- Công việc của đạo diễn hình và trợ lý đạo diễn hình.
- Công việc của trợ lý chuẩn bị phóng sự trực tiếp.
- Công việc của các trợ lý khác.
- Công việc phối hợp với kỹ thuật, tổng không chế, đạo diễn phát sóng v.v...

6.2/ Người tổ chức sản xuất phải đảm bảo rằng các công việc phải theo đúng trình tự, được giám sát tốt và quan trọng nhất là không được bỏ sót công việc.

(Hiện nay các chương trình trực tiếp của phòng TV Show Games được làm kịch bản chi tiết trên Excel, có phần chuẩn bị song song với phần nội dung chương trình. Điều đó giúp cho các nhân sự trong chương trình thực hiện chủ động khi thực hiện chương trình.

Chúng tôi vẫn nhấn mạnh công nghệ thể hiện kịch bản chi tiết trên phần mềm Microsoft Excel với các ưu điểm về tính thời gian và thể hiện biểu bảng hơn hẳn phần mềm Microsoft Word. Các chương trình trực tiếp của Ban TTGT TTKT luôn được thực hiện kịch bản trên Excel. Hiện nay bước đầu Ban Văn nghệ, Ban chuyên đề cũng đã thực hiện theo cách làm kịch bản này).

6.3/ Đảm bảo liên lạc thông suốt:

Tính chất thực hiện chương trình trực tiếp là có nhiều nhân sự tham gia, nhiều đầu mối phối hợp trong một thời điểm tập trung vì vậy cần đảm bảo liên lạc thông suốt trong cả chương trình. Liên lạc hotline với các điểm cầu. Liên lạc bằng bộ đàm giữa các kíp sản xuất.

6.4/ Giải quyết tốt những phát sinh:

Chương trình truyền hình trực tiếp có rất nhiều rủi ro. Ắ gười tổ chức sản xuất phải rất nhanh nhẹn nhưng cũng rất bình tĩnh khi hỗ trợ Tổng đạo diễn hoặc tự mình giải quyết những phát sinh trong chương trình. (Ví dụ chương trình Chúng ta không vô cảm). Một nguyên tắc là sau khi đã thống nhất với Tổng đạo diễn thì mọi thay đổi hay phát sinh trong kịch bản phải được thông báo đầy đủ cả kíp làm để tránh sự đứt quãng trong chương trình. Một nguyên tắc khác là phải đảm bảo kịch bản. Chỉ thay đổi khi thực sự cần thiết.

Bước 7. Rút kinh nghiệm sau khi thực hiện chương trình

Đây là việc làm rất quan trọng. Ắ gay khi làm xong chương trình mọi ưu điểm cũng như nhược điểm, mọi thành công cũng như sơ xuất còn được nhớ rất rõ nên cần tổ chức họp rút kinh nghiệm ngay để thực hiện tốt hơn trong các chương trình sau.

Yêu cầu: 7 yêu cầu đối với người tổ chức sản xuất:

- **Yêu cầu 1. Hình dung công việc tốt**
- Một trong những yêu cầu của người Tổ chức sản xuất là phải hình dung tốt công việc. Ví dụ khi phát phóng sự thì kê chuyển đạo cụ tại trường quay hoặc di chuyển vị trí dẫn của người dẫn chương trình nếu cần tiết kiệm thời gian. Hoặc yêu cầu tìm hình ảnh minh họa nếu cần giới thiệu một nhân vật vắng mặt v.v... Dựa trên sự hình dung công việc người tổ chức sản xuất.
- **Yêu cầu 2. Tính kế hoạch tốt**
- **Yêu cầu 3. Tính tổ chức tốt**
- **Yêu cầu 4. Phân công đúng người đúng việc**
- **Yêu cầu 5. Tỉ mỉ, cẩn thận**
- **Yêu cầu 6. Nhanh nhẹn, bình tĩnh, tự tin**
- **Yêu cầu 7. Khách quan, trung thực**

PHẦN IV

SỬ DỤNG ADOBE PREMIERE PRO 2.0

SỬ DỤNG ADOBE PREMIERE PRO 2.0

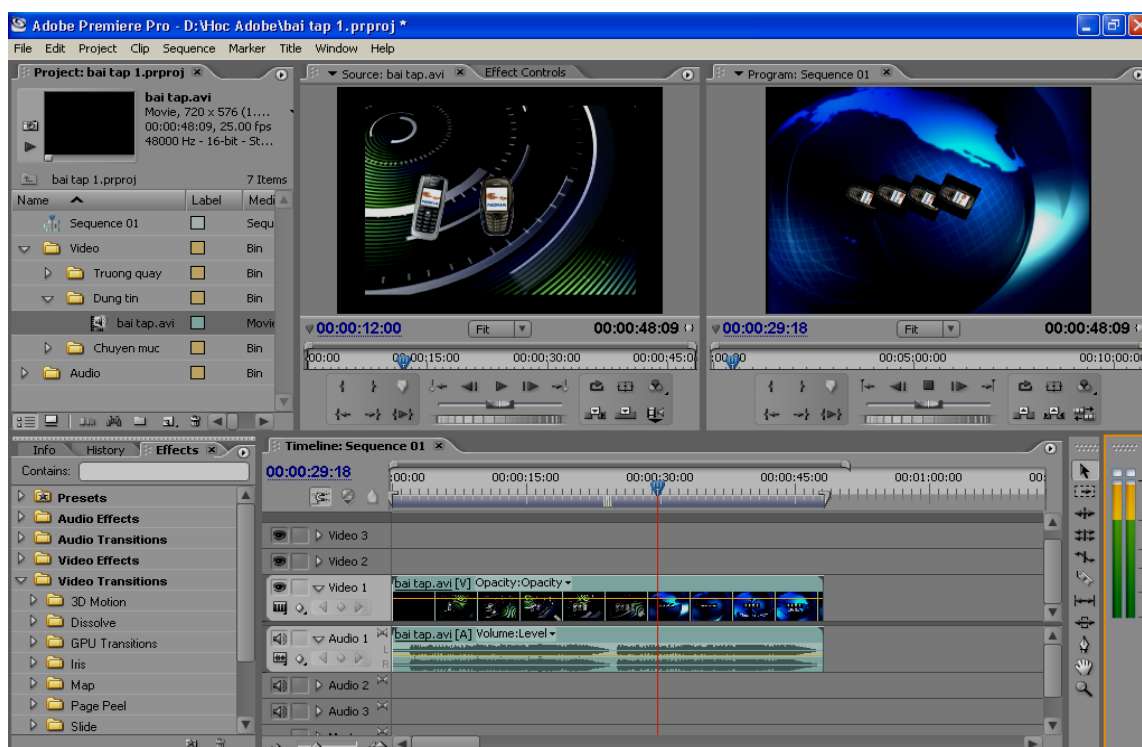
1. Giới thiệu Premiere Pro 2.0

Adobe Premiere Pro 2.0 là một phần mềm của hãng Adobe dành cho người dùng để biên tập video trên máy tính. Với phần mềm này, người dùng có thể sử dụng tư liệu hình ảnh và âm thanh từ rất nhiều nguồn khác nhau, sau đó biên tập lại và kết xuất ra sản phẩm video dễ dàng theo ý muốn. Sản phẩm đầu ra có thể là tập tin xem trên máy tính, có thể in sang đĩa CD, DVD và upload lên các trang web.

1.1 Các khái niệm cơ bản

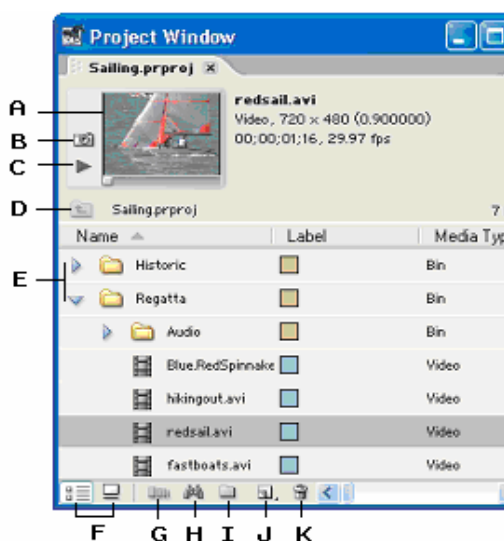
- **Project** : là một tập tin chứa các sequence và các tham chiếu đến các clip có sử dụng trong Project, các thiết lập capture, các thiết lập export. Tập tin Project chứa dữ liệu của tất cả các thao tác dựng như các điểm vào/ra, các chuyển cảnh, hiệu ứng...
- **Sequence** : đoạn dựng, bao gồm các clip tham gia với thời lượng (Duration) xác định, được sắp xếp theo một thứ tự xác định và áp dụng các hiệu ứng xác định.
- **Clip** : xuất hiện trong project, tham chiếu các tập tin video, audio, image... (media nói chung) trên ổ đĩa. Clip có thể là cả tập tin hoặc một phần của tập tin.
- **Duration** : độ dài thời gian clip tính từ frame đầu tiên đến frame cuối cùng của clip.
- **Frame** : khung hình, là những ảnh video rời tạo thành một đoạn video.
- **Frame rate** : tốc độ khung hình, là số frame diễn hoạt trong một giây.
- **Field** : bán ảnh, mỗi frame gồm hai bán ảnh.
- **Timecode** : mã thời gian dùng để đếm thời gian trong clip, nó cho biết chính xác vị trí của một frame bên trong một clip. Timecode bao gồm 4 thành phần là : giờ, phút, giây, frame. Ví dụ : vị trí của frame 00:01:02:15 – tương ứng là 1 phút 2 giây 15 frame.
- **Codec** (Compress-Descompress) : bộ phần cứng hoặc phần mềm nén và giải nén các tập tin video và audio.
- **Render** : là quá trình tính toán tạo ra các đoạn video phụ để có thể phát lại (playback) theo đúng thời gian thực(Realtime).
- **Bin** : tương tự như khái niệm Folder trong Windows, giúp người dùng có thể quản lý các clip dễ dàng theo kiểu phân cấp trong cửa sổ Project.

1.2 Giao diện chính



a. Cửa sổ Project :

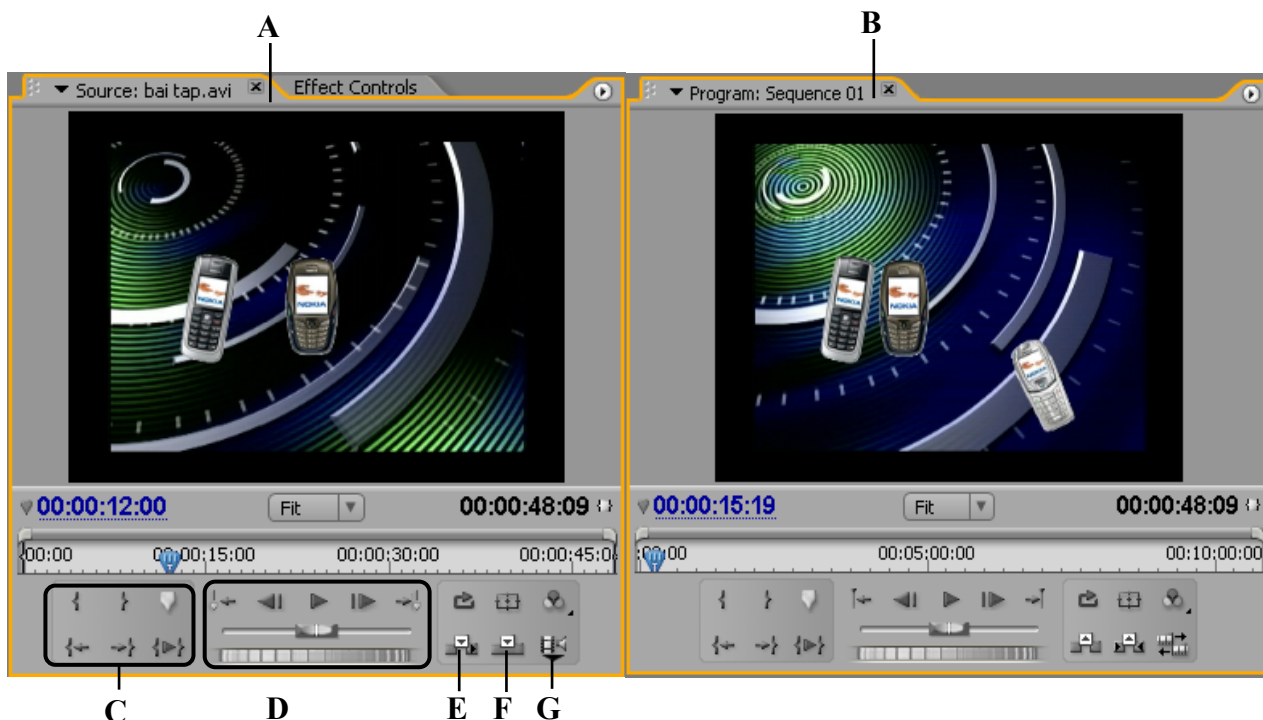
Dùng để quản lý tư liệu cho Project, bao gồm các bin, các clip và các sequence. Thường thực hiện các thao tác như tạo/xóa bin, import clip, quản lý clip, tạo/xóa sequence, color matte, Title...



- A. Nội dung clip
- B. Chọn frame làm icon cho clip
- C. Play nội dung clip
- D. Trở về bin cấp trên
- E. Bin
- F. Kiểu hiển thị clip
- G. Tạo Sequence tự động từ bin chọn
- H. Tìm clip
- I. Tạo Bin mới
- J. Tạo sequence, title,...
- K. Xóa clip, bin

b. Cửa sổ Monitor : bao gồm hai màn hình Source và Program

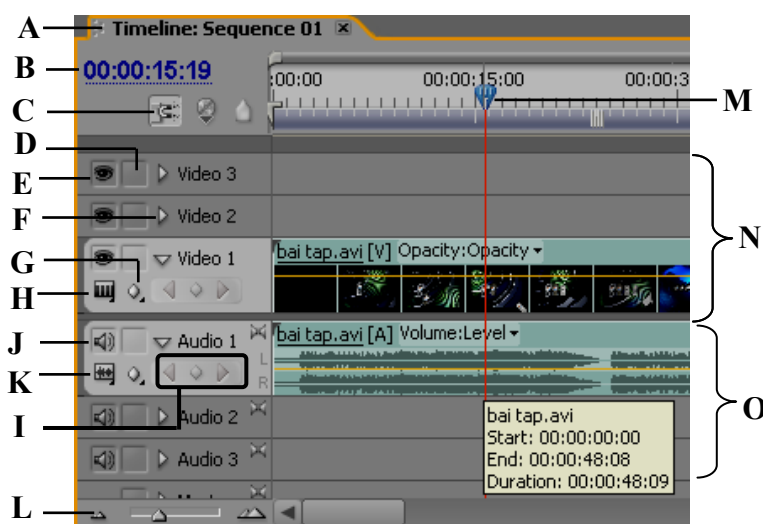
Theo dõi, kiểm soát nội dung đầu vào (Source) và kết quả dựng (Program). Các thao tác thường dùng bao gồm (tương tự giữa Source và Program) : duyệt xem nội dung clip, thiết lập điểm vào/ra cho clip, chèn (Insert/Overlay) clip xuống Timeline ...



- A. Màn hình Source
- B. Màn hình Program
- C. Các nút lệnh thiết lập điểm vào/ra(In/out) cho clip
- D. Các nút lệnh điều khiển duyệt xem nội dung clip
- E. Insert (chèn) clip (trong vùng In/Out) vào sequence hiện tại
- F. Overlay (chồng đè) clip (trong vùng In/Out) vào sequence hiện tại
- G. Toggle take Audio/video: chọn nội dung (video), (audio), (cả hai)

c. Cửa sổ Timeline

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



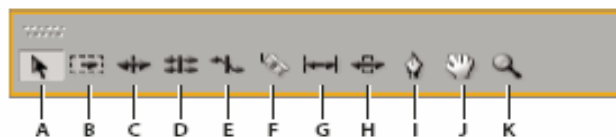
video và một track audio.

Cửa sổ Timeline là nơi thực hiện phần lớn các thao tác dựng : bao gồm các thao tác quản lý track, thao tác đối với clip, chuyển cảnh, các hiệu ứng ...

- A. Sequence tab
- B. Timecode : hiển thị vị trí của con trượt trên timeline (tương ứng trên cửa sổ Program)
- C. Snap : bắt dính điểm nối giữa các clip
- D. Lock/unlock : khóa track
- E. Toggle track output (Video) : tắt/mở tín hiệu video đầu ra
- F. Mở/đóng track để hiển thị các nút chức năng khác
- G. Hiển thị keyframe
- H. Thiết lập kiểu hiển thị video track : name only, head and tail, show frame, head only.
- I. Các phím thao tác keyframe
- J. Toggle track output (Audio) : tắt/mở tín hiệu audio đầu ra
- K. Thiết lập kiểu hiển thị audio track : waveform, nameonly
- L. Zoom
- M. Con trượt (vạch chỉ frame hiện tại)
- N. Các track video
- O. Các track audio

d. Thanh công cụ

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



A. **Selection** : công cụ mặc định, lựa chọn một hoặc nhiều clip, di chuyển clip, thay đổi điểm In/Out của clip (bằng cách rê biên clip) mà không làm ảnh hưởng clip liền kề.

B. **Track Selection** : chọn các clip trên track kể từ điểm click chuột đến cuối track

C. **Ripple Edit** : thay đổi điểm In/out clip; khoảng cách tương đối so với các clip liền kề trong track không đổi. Tổng thời gian của đoạn dựng sẽ bị thay đổi.

D. **Rolling Edit** : thay đổi đồng thời điểm IN/OUT 2 clip liền kề (bảo đảm tổng thời gian 2 clip liền kề)

E. **Rate Stretch** : thay đổi tốc độ clip (làm nhanh/chậm)

F. **Razor** : chia clip

G. **Slip** : thay đổi đồng thời điểm In/Out của 1 clip bảo đảm duration không đổi

H. **Slide** : thay đổi vị trí clip (trong vùng 2 clip liền kề), tự cắt (trim) các clip liền kề

I. **Pen** : Thao tác keyframe

J. **Hand** : cuộn ngang vùng dựng

K. **Zoom** : phóng to, thu nhỏ.

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

1.3 Tiến trình thực hiện trên phần mềm Adobe Premiere Pro 2.0

Bước 1 : Khởi động và tạo tập tin Project mới.

Bước 2 : Nhập tư liệu cho tập tin Project (Import hoặc capture).

Bước 3 : Duyệt xem clip và lựa chọn điểm In/Out của clip trên cửa sổ Source.

Bước 4 : Sắp xếp các clip trên Timeline theo thứ tự kịch bản. Duyệt xem kết quả trên màn hình Program. Có thể sắp xếp lại vị trí các clip trên Timeline nếu thấy chưa đạt yêu cầu.

Bước 5 : Thêm chuyển cảnh(Transition) hoặc các hiệu ứng (Effect).

Bước 6 : Thêm Title vào đoạn dựng.

Bước 7 : Xử lý âm thanh.

Bước 8 : Xuất đoạn dựng (sang đĩa, hoặc tập tin).

Bước 9 : Lưu tập tin và thoát khỏi chương trình.

2. Các thao tác cơ bản

2.1 Thao tác với Project

* Tạo Project mới

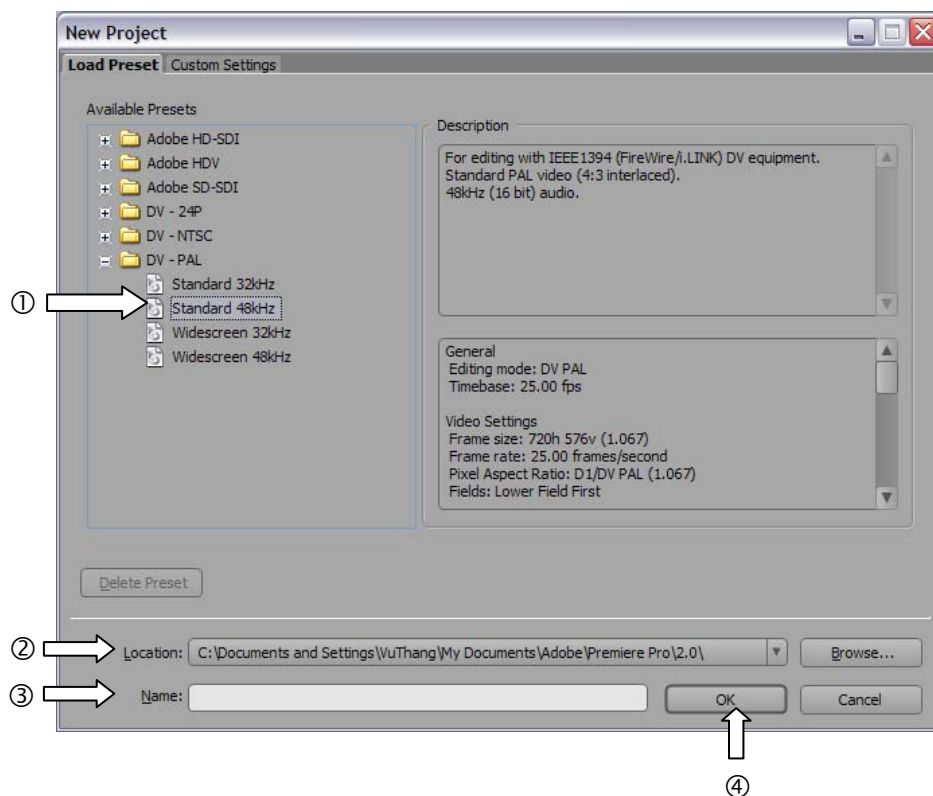
- Nếu Premiere chưa chạy, thì khi khởi động trên màn hình Quick Start nhấp chuột vào nút lệnh **New Project**.



- Nếu Premiere đang chạy thì nhấp chuột vào menu **File\New\Project** hoặc nhấn tổ hợp phím **CTRL + ALT + N**.

Khi màn hình xuất hiện hộp thoại **New Preset**, thực hiện các bước :

- ① Lựa chọn một Preset tương ứng với nguồn dữ liệu dựng trong tab **Load Preset**
- ② Trong mục **Location** : lựa chọn thư mục lưu tập tin Project.
- ③ Trong mục **Name** : đặt tên cho tập tin Project
- ④ Nhấp chuột vào nút lệnh **OK**.



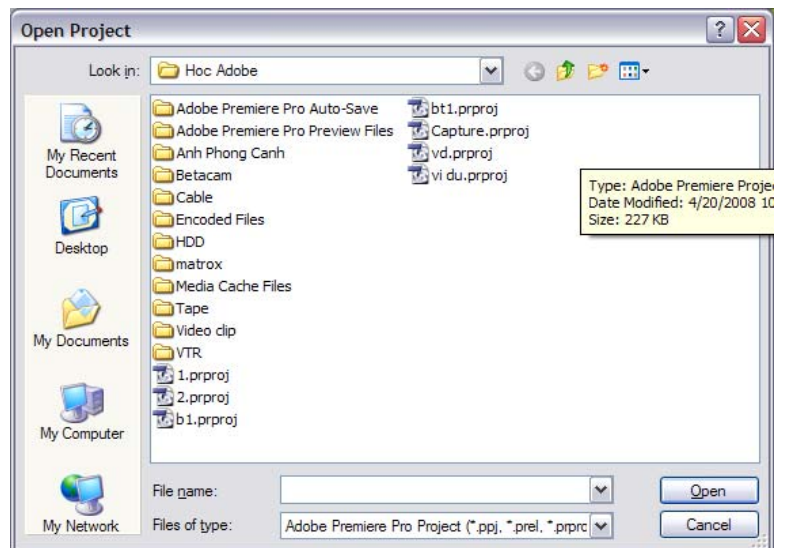
* Mở tập tin Project trên ổ đĩa

- Nếu Premiere chưa chạy, thì khi khởi động trên màn hình Quick Start nhấp chuột vào nút lệnh **Open Project**.



- Nếu Premiere đang chạy thì nhấp chuột vào menu **File\Open Project** hoặc nhấn tổ hợp phím **CTRL + O**.

Trên hộp thoại **Open Project**, tìm kiếm tập tin cần mở và nhấp chuột vào nút lệnh **Open**.



Lưu ý : Có thể mở nhanh tập tin Project bằng cách nhấp chuột vào tên tập tin bên dưới mục **Recent Project** của màn hình Quick Start.

* Lưu tập tin Project

Thực hiện theo một trong các cách sau :

+ **File\Save (CTRL +S)**

+ **File\Save As (CTRL + SHIFT + S)** : copy project, tiếp tục làm việc với bản copy mới.

+ **File\Save As Copy (CTRL + ALT + S)** : copy project, tiếp tục làm việc với project cũ.

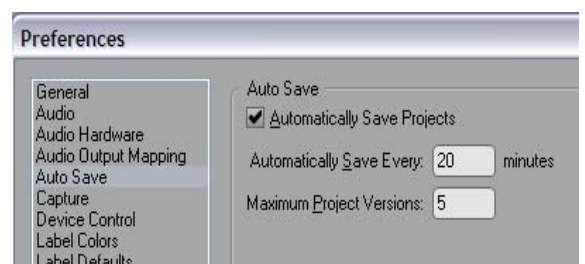
Có thể thiết lập chế độ lưu tự động :

- **Edit\Preferences\AutoSave**

- Lựa chọn mục **Automatically Save Projects**.

- **Automatically Save Every** : gõ thời gian tự động lưu.

- **Maximum Project Versions** : gõ số phiên bản tự động lưu.



* Thiết lập màn hình làm việc (Workspace)

Workspace : là sự sắp xếp các cửa sổ trong màn hình làm việc. Premiere Pro 2.0 cung cấp 4 kiểu sắp xếp tùy theo tính chất công việc (Editing, Effect, Audio, Color Correction). Tuy nhiên người sử dụng có thể thiết lập lại Workspace theo ý thích.

- Để thay đổi kiểu Workspace : vào menu Windows chọn tên Workspace

+ **Editing** : sử dụng khi biên tập, hiệu chỉnh hình ảnh. (**Shift + F9**)

+ **Effect** : sử dụng khi chỉnh sửa các hiệu ứng. (**Shift + F10**)

+ **Audio** : sử dụng khi chỉnh sửa âm thanh. (**Shift + F11**)

+ **Color Correction** : sử dụng khi chỉnh sửa màu sắc. (**Shift + F12**)

- Thiết lập Workspace theo ý thích người dùng : thay đổi vị trí các cửa sổ, tắt các cửa sổ không cần thiết... sau đó vào menu **Window** chọn **Save Workspace**, gõ tên và nhấn **OK**.

- Xóa Workspace đã thiết lập : Window>Delete Workspace.

2.2 Nhập và quản lý tư liệu cho Project

Trước khi thực hiện các thao tác dựng, chúng ta cần phải chuẩn bị các tư liệu cho Project. Các tư liệu sẽ được nhập và quản lý trong cửa sổ Project của màn hình làm việc. Với nguồn tư liệu có sẵn trên đĩa : sử dụng lệnh **Import**, còn với nguồn tư liệu trên băng : phải chuyển sang đĩa trước khi có thể dựng được bằng lệnh **Capture**. Để có thể tìm kiếm nhanh tới các clip trong quá trình dựng nên tổ chức quản lý các clip theo kiểu phân nhóm bằng cách tạo ra các Bin trong cửa sổ Project.

Để tạo Bin trong cửa sổ Project, sau đó có thể thực hiện một trong các cách sau :

- Nhấp phải chuột trong cửa sổ Project, chọn lệnh **New Bin**, gõ tên và Enter.

- Nhấp chuột vào nút lệnh **New Bin** ở cạnh dưới của cửa sổ Project, gõ tên và Enter.

- Chọn cửa sổ Project, nhấn tổ hợp phím **CTRL + /**, gõ tên và Enter.

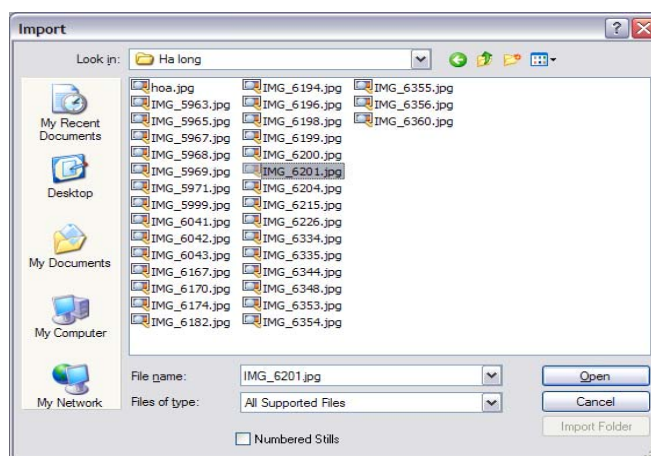
* Nhập tư liệu có sẵn trên đĩa :

- Chọn Bin quản lý clip

- **File\Import (hoặc CTRL + I)**

- Trong hộp thoại **Import**, lựa chọn tập tin tư liệu. Có thể lựa chọn nhiều bằng cách nhấn giữ phím Shift hoặc Ctrl.

- Sau đó nhấp chuột vào nút lệnh **Open**.



Chú ý : Đối với clip là ảnh tĩnh :

- Có thể quy định thời lượng mặc định của ảnh khi được nhập vào project. Để thiết lập, vào **Edit\Preferences\General** và gõ số frame trong mục **Still Image Default Duration**.

- Với ảnh có độ phân giải cao, để ảnh co đúng về kích thước frame của Project, vào **Edit\Preferences\General** và nhấp chọn mục **Default scale to frame size**.

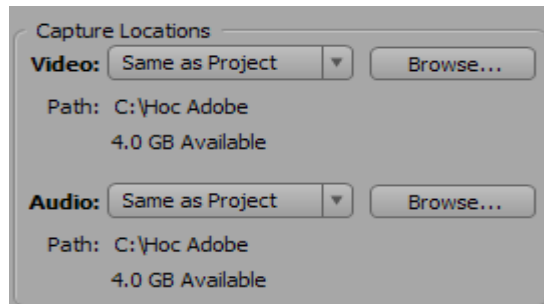
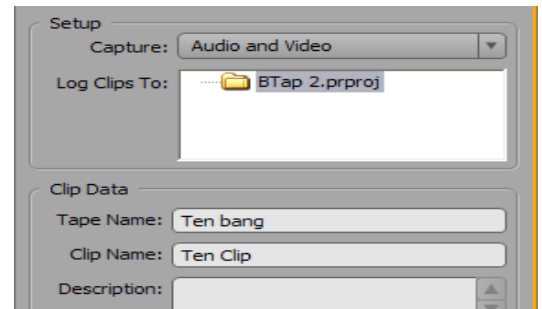
* Nhập tư liệu từ băng

- ① Đầu nối máy quay với máy tính qua cổng DV IEEE1394.
- ② Nhấp chuột vào **File\ Capture** hoặc nhấn phím **F5**.
- ③ Chọn tab **Logging** :

- + Vùng **Setup** : chọn video, audio hoặc cả hai.
- + Vùng **Clip data** :

Tape Name: gõ tên băng nếu capture nhiều băng

Clip Name : gõ tên clip



- ④ Chọn tab **Settings** :

- + Vùng **Capture Locations** : chọn thư mục chứa băng cách nhấp vào nút lệnh **Browse** và chọn thư mục. Nên chọn thư mục chứa video và audio trùng nhau.

- ⑤ Sử dụng các nút lệnh trong hình bên để điều khiển phát băng tìm đoạn



cần capture. Có thể sử dụng các phím **Space** để play, phím **J** để tua lùi về trước, phím **K** để tạm dừng và phím **L** để tua tiến.

- ⑥ Để thực hiện ghi băng lên đĩa, tua đến đầu điểm **In** và nhấn **Record** (phím **G**). Dừng ghi nhấn phím **ESC** (1 lần) hoặc nhấn lại lệnh **Record**.
- ⑦ Khi xuất hiện **File Name** : gõ tên tập tin và Enter.

2.3 Duyệt xem nội dung clip, chọn phần clip cần dựng trên màn hình Source

Trước khi đưa clip xuống cửa sổ Timeline để sắp xếp, chúng ta có thể kiểm tra lại nội dung của clip hoặc lựa chọn một phần clip.

- Nhập clip vào màn hình Source , có thể thực hiện theo một trong các cách sau :

- + Lựa chọn clip trong cửa sổ Project, kéo và thả biểu tượng vào màn hình Source
- + Nhấp đúp vào biểu tượng clip trong cửa sổ Project.

- Duyệt xem clip trong cửa sổ Source, có thể thực hiện theo một trong các cách sau :

- + Nhấn phím Space để phát clip từ vị trí hiện tại của con trượt.
- + Kéo rê con trượt.
- + Dùng các phím **J** (tua lùi), **K** (tạm dừng), **L** (tua tiến).

- Lựa chọn một phần clip, thực hiện theo thứ tự sau :

- + Kéo con trượt tới điểm đầu của đoạn cần chọn, nhấn phím **I** (hoặc nhấp chọn **Set In Point**).
- + Kéo con trượt tới điểm cuối của đoạn cần chọn, nhấn phím **O** (hoặc nhấp chọn **Set Out Point**).

Có thể gõ trực tiếp địa chỉ timecode của các điểm trên đồng hồ bên trái thay vì kéo con trượt.

- **Đặt clip đã chọn trong cửa sổ Source xuống cửa sổ Timeline để sắp xếp, có thể thực hiện theo một trong các cách sau :**

+ Đặt con trỏ vào giữa màn hình Source, khi xuất hiện hình bàn tay thì kéo và thả clip xuống track tương ứng trên cửa sổ Timeline. (nếu là video clip thì đặt vào video track, nếu là audio clip thì đặt vào audio track).

+ Nhấp chọn nút lệnh **Insert** hoặc nhấn phím dấu phẩy.

+ Nhấp chọn nút lệnh **Overlay** hoặc nhấn phím dấu chấm.

2.4 Thao tác cơ bản trên Timeline

Cửa sổ Timeline là nơi thực hiện hầu hết các công đoạn dựng. Sequence là đối tượng cơ bản trên Timeline, nó thường được dùng để chia nhỏ các phần công việc trong một sản phẩm dựng. Các sequence khác nhau hiển thị trên các tab khác nhau của cửa sổ Timeline. Trên mỗi sequence chứa các track video và audio là nơi đặt, sắp xếp các video clip, audio clip, image clip... Mặc định khi mở Project mới cửa sổ Timeline sẽ chứa một sequence có tên là Sequence1, biểu tượng của Sequence này cũng xuất hiện trong cửa sổ Project.

2.4.1 Thao tác đối với track

Mỗi Sequence khi được mở có ít nhất một track video và một track audio. Chúng ta có thể thêm, xóa hoặc đổi tên các track. Premiere Pro cung cấp tối đa là 99 track video và 99 track audio (track audio có thể là kiểu âm thanh mono, stereo hoặc 5.1 surround).

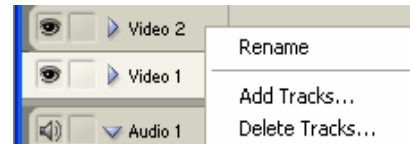
- **Lựa chọn track** : nhấp chuột vào vị trí đầu track cần chọn.

- **Thêm/xóa/đổi tên track** : nhấp phải vào đầu track, chọn :

+ **Rename** : đổi tên track

+ **Add tracks** : thêm track

+ **Delete tracks** : xóa track



- **Thay đổi cách hiển thị track** :

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

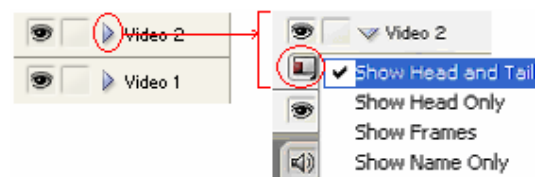
Đối với video track :

+ **Show Head and Tail** : hiện frame đầu và cuối

+ **Show Head** : chỉ hiện frame đầu.

+ **Show Frames** : hiện các frame trong clip.

+ **Show Name Only** : chỉ hiển thị tên clip.



Đối với audio track :

+ **Show waveform** : hiển thị phổ biên độ tín hiệu

+ **Show Name Only** : hiển thị tên clip

- **Zoom (phóng to, thu nhỏ)** : sử dụng công cụ zoom hoặc các phím dấu cộng (+), phím dấu trừ (-).

2.4.2 Thao tác đối với con trượt

- Sử dụng chuột : kéo rê chuột hoặc nhấp chuột tại vị trí đích trên thước đo thời gian.

- Gõ trực tiếp địa chỉ timecode ở đồng hồ góc bên trái của cửa sổ Timeline.

- Sử dụng bàn phím : phím space, J, K, L, home, end, PgUp, PgDn.

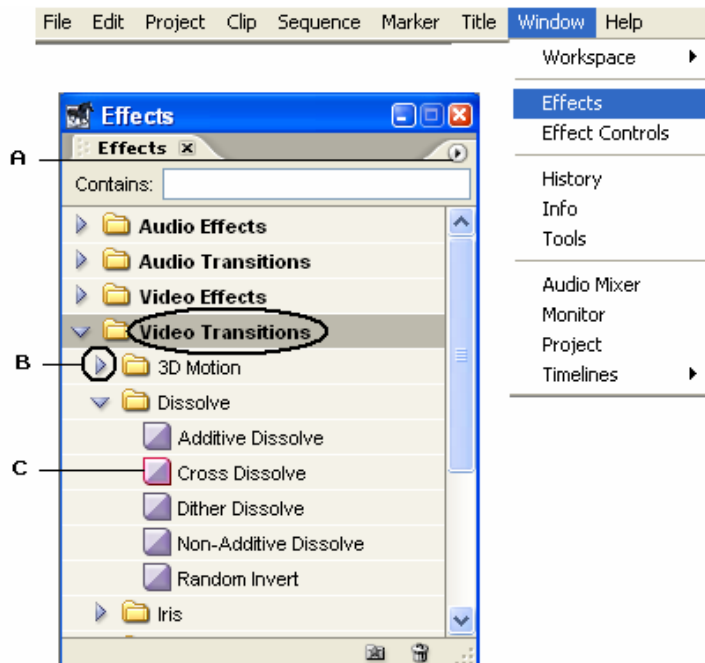
2.4.3 Thao tác đối với clip

- **Lựa chọn clip** : sử dụng công cụ Selection (phím **V**)
 - + Chọn 1 clip : nhấn phím **V**, nhấp chuột vào biểu tượng clip.
 - + Chọn nhiều clip : chọn 1 clip, sau đó giữ SHIFT và nhấp chuột vào các biểu tượng còn lại. Có thể chọn nhiều clip bằng công cụ Track Select (phím **M**).
- **Sao chép clip** :
 - + Chọn clip cần sao chép.
 - + Nhấn **CTRL + C** (Copy).
 - + Chọn vị trí đích : chọn track và vị trí con trượt.
 - + Nhấn **CTRL + V** (Paste).
- **Sao chép thuộc tính của clip** :
 - + Chọn clip chứa thuộc tính sao chép.
 - + Nhấn **CTRL + C** (Copy).
 - + Chọn phải tại clip đích, chọn **Paste Attribute (CTRL + ALT + V)**.
- **Di chuyển clip** : chọn clip và kéo rê tới vị trí đích.
- **Thay đổi điểm IN/OUT của clip** : chọn công cụ Selection(**V**), đặt con chuột tới biên của clip, khi xuất hiện  hay , kéo biên để thay đổi điểm In/Out.
- **Thay đổi Duration của clip** : nhấp phải vào clip, chọn **Speed\Duration**, gõ giá trị mới. Hoặc chọn clip, nhấn tổ hợp **CTRL + R**, gõ giá trị mới.
- **Chia tách clip** : chọn công cụ **Razor (C)** và nhấp chuột tại vị trí cần tách.
- **Thay đổi tốc độ phát của clip (nhanh hoặc chậm):**
 - + Chọn clip
 - + Nhấn tổ hợp **CTRL + R** (Speed\Duration)
 - + Gõ giá trị trong ô Speed : nhanh >100%, chậm <100%. Chuyển động ngược chọn **Reverse Speed**.
 - + Ok.
- **Tắt/bật liên kết giữa hình và tiếng** :
 - + Tắt : nhấp phải lên clip có cả video và audio, chọn **Unlink**.
 - + Bật : chọn clip video và audio cần liên kết, nhấp phải chọn **Link**.
- **Xóa clip** : Chọn clip rồi nhấn phím **Delete**.
- **Xóa vùng trống giữa hai clip** : nhấp phải vào vùng trống chọn **Ripple Delete**.

3. Chuyển cảnh (Transition)

Transition là sự thay đổi từ clip này sang clip khác, với video đó là sự thay đổi từ một cảnh sang cảnh kế tiếp nhằm tạo sự lôi cuốn hấp dẫn tại điểm chuyển tiếp giữa hai clip. Phép chuyển cảnh đơn giản nhất là Cut, là nơi khung hình cuối cùng của một đoạn clip dẫn trực tiếp vào khung hình đầu tiên của clip tiếp theo. Với audio đó là sự chuyển tiếp về mặt âm lượng.

Premiere Pro 2.0 cung cấp nhiều kiểu chuyển cảnh được phân thành từng nhóm và được liệt kê trong cửa sổ Effect :



- A. Transition menu
- B. Click số xuống danh sách chuyển cảnh
- C. Transition mặc định (biểu tượng có viền đỏ)

3.1 Thêm Transition

- Chọn biểu tượng transition trong cửa sổ Effect
- Kéo và thả transition vào điểm nối giữa hai clip trong Timeline.

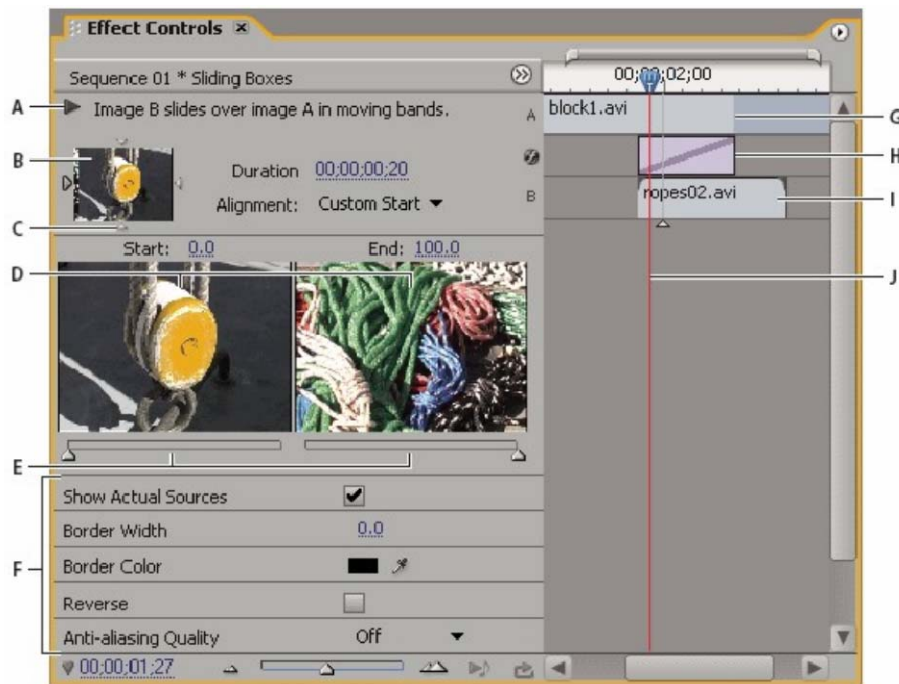
Cũng có thể kéo vào điểm **In** của clip đầu tiên hoặc điểm **Out** của clip cuối cùng trong đoạn dựng để tạo hiệu ứng mở cảnh và đóng cảnh.

3.2 Thay đổi transition

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

3.3 Thiết lập thuộc tính transition

Nhấp đúp vào biểu tượng transition trên cửa sổ Timeline để hiển thị các thuộc tính của nó trong cửa sổ **Effect Controls**, sau đó thay đổi các thuộc tính nếu muốn.



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

3.4 Transition mặc định

- Thiết lập transition mặc định :

- + Nhấp phải tại biểu tượng transition trong cửa sổ Effect
- + Chọn lệnh **Set as Default Transition**.

- Thiết lập duration cho transition mặc định :

- + Vào menu **Edit-> Preferences -> General**
- + Gõ giá trị mới trong ô **Video Transition Default Duration**.
- + OK.

- Áp dụng transition mặc định :

- + Chọn track cần thêm transition
- + Đặt con trượt tại điểm nối giữa hai clip cần thêm transition
- + Nhấn **CTRL + D**.

4. Hiệu ứng (Effect)

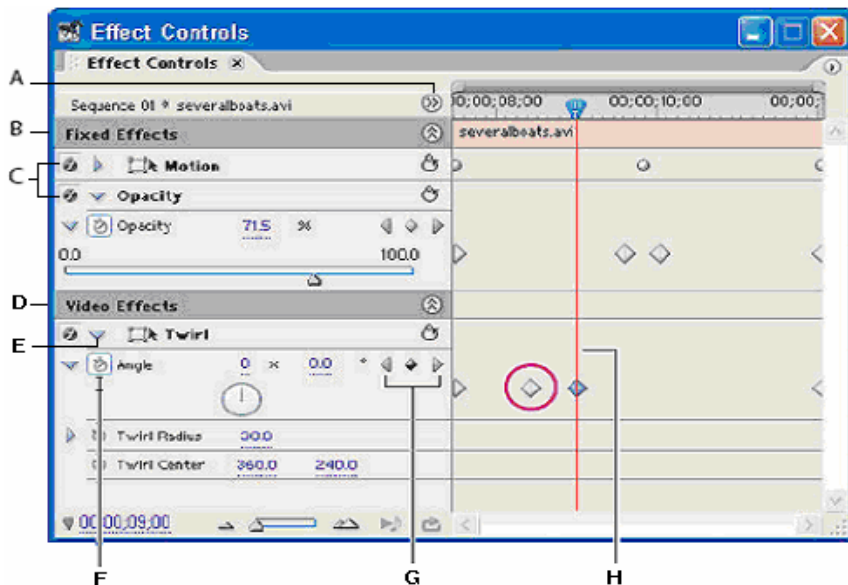
Một hiệu ứng (kỹ xảo) sẽ làm thay đổi video/audio theo nhiều cách thức khác nhau, thậm chí làm biến dạng hoàn toàn hình ảnh video/audio nhằm hấp dẫn người xem. Premiere Pro 2.0 hỗ trợ nhiều hiệu ứng video/audio khác nhau có thể áp dụng cho clip. Chúng ta có thể thiết lập đa dạng sự thay đổi hiệu ứng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

4.1 Keyframe

Keyframe là điểm bắt đầu và kết thúc cho một diễn hoạt của một hiệu ứng, dùng để kiểm soát sự diễn hoạt hiệu ứng video/audio qua thời gian. Một keyframe đánh dấu

thời điểm mà tại đó xác định giá trị cho các thuộc tính của hiệu ứng như vị trí khung hình, kích thước khung hình, góc quay, opacity, audio volume... Các giá trị trung gian giữa những keyframe được nội suy tự động.

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



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

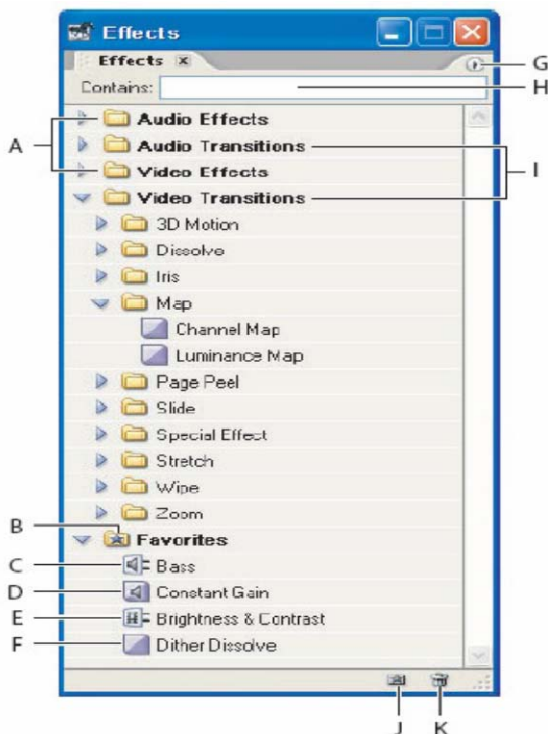


Làm việc với Keyframe :

- Thiết lập cho phép keyframe : click vào để xác lập keyframe cho thuộc tính.
- Thêm/xóa keyframe : click vào các nút lệnh để :
 - Di chuyển đến keyframe trước*
 - Thêm/xóa keyframe*
 - Di chuyển đến keyframe sau*
- Di chuyển keyframe :
 - Trong cửa sổ Effect Controls : click vào keyframe và di chuyển sang vị trí mới
 - Trong cửa sổ Timeline : mở rộng track, bật chế độ hiển thị tương ứng, dùng công cụ Pen và thao tác tương tự.
- Sao chép keyframe : trong cửa sổ Effect Controls, chọn Keyframe, nhấn copy, di chuyển con trượt tới vị trí đích, nhấn Paste.

4.2 Hộp thoại Effect

Mở cửa sổ Effects : Window->Effects



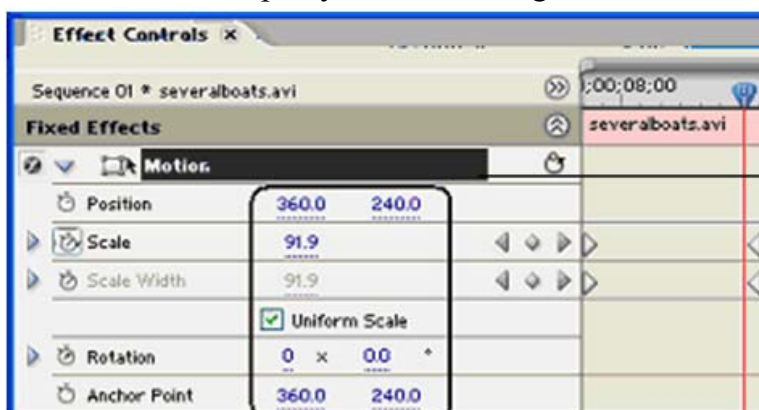
- A. Nhóm các hiệu ứng audio/video
- B. Nhóm hiệu ứng người dùng chọn riêng
- C. Biểu tượng hiệu ứng audio
- D. Biểu tượng audio transition
- E. Biểu tượng hiệu ứng video
- F. Biểu tượng video transtion
- G. Menu cửa sổ Effect
- H. Gõ vào tên hiệu ứng cần tìm
- I. Nhóm các Transiton
- J. Tạo nhóm hiệu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

4.3 Hiệu ứng chuẩn (Fixed Effects)

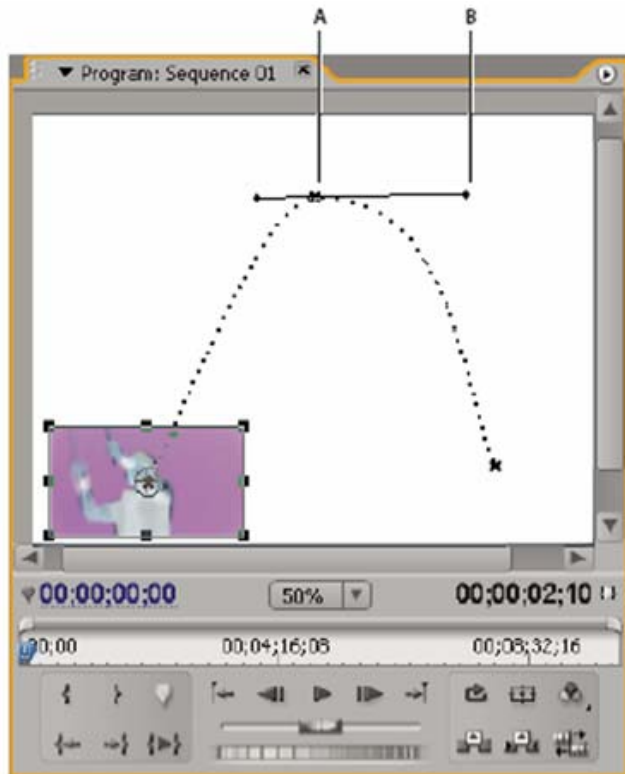
Mỗi clip được thêm vào trong Timeline đều được xây dựng sẵn các hiệu ứng này và luôn xuất hiện trong cửa sổ Effect Controls, bao gồm 2 hiệu ứng Motion và Opacity (Volume đối với clip audio). Hiệu ứng Motion làm thay đổi các đặc tính khung hình video như vị trí, scale và góc quay. Hiệu ứng Opacity (đối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

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

- Chọn clip trên Timeline, mở cửa sổ Effect Controls
- Click vào chữ **Motion**, rê chuột vào khung hình trong màn hình Program, con trỏ chuột thành các dạng tương ứng để thay đổi thuộc tính Position, scale, rotation. Hoặc xác định giá trị các thuộc tính đó trong cửa sổ Effect Controls.
- Thêm, thiết lập keyframe cho từng thuộc tính.



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



A. Anchor

B. Handles

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

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

100% : mặc định, không cho phép nhìn thấy clip ở track dưới.

4.4 Các hiệu ứng mở rộng (Video Effects)

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

Quy tắc chung sử dụng hiệu ứng mở rộng :

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

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

5. Title

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

5.1 Tạo Title

- File\New\Title hoặc nhấn F9
- Thiết kế Title trong Title Designer
- Đóng cửa sổ Title Designer

5.2 Giao diện Title Designer



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

5.3 Sử dụng mẫu title có sẵn

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

Nạp Template : Title -> New Title -> Based on Template.

Hộp thoại Templates :



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

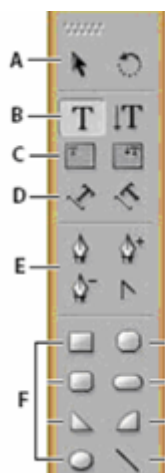
Lưu Title dạng Template :

Chọn Title menu (trong cửa sổ Templates) -> Save as Template.

5.4 Thiết kế title

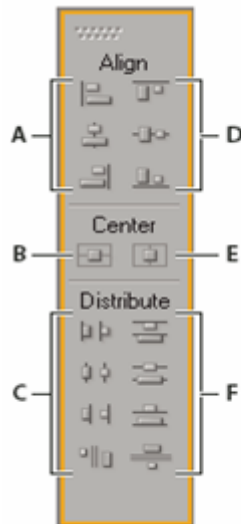
Title có thể gồm các đối tượng chữ và nhiều đối tượng đồ họa khác nhau. Bằng cách chọn loại đối tượng tương ứng bên hộp công cụ, sau đó vẽ đối tượng lên vùng làm việc chính. Dùng công cụ chọn để thay đổi vị trí, kích thước, góc quay đối tượng hoặc thay đổi một số thuộc tính khác trong vùng Title Properties,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

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



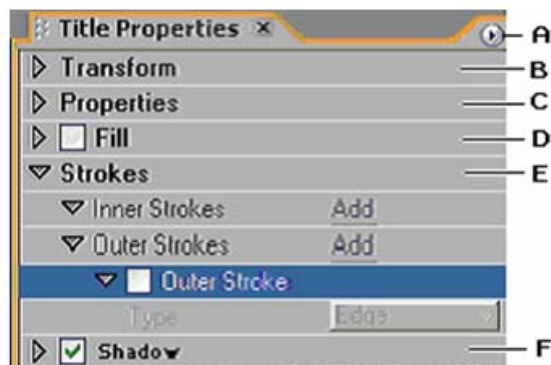
- A. *Chọn, di chuyển, xoay đối tượng*
- B. *Đánh chữ theo chiều ngang, dọc*
- C. *Đánh đoạn chữ theo chiều ngang, dọc*
- D. *Đánh chữ theo đường xác định*
- E. *Vẽ đường cong bezier*
- F. *Vẽ các đối tượng hình học*

Phân bố, canh lề đối tượng :



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

Thiết lập các thuộc tính của đối tượng :



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

5.5 Thiết lập title cuộn

Premiere Pro 2.0 cho phép thiết lập cuộn Title, gồm cuộn ngang (Crawl) và cuộn dọc (Roll). Các thiết lập cho 2 loại này tương tự nhau. Sau khi hoàn tất thiết kế title, click  (Roll/Crawl Options) để mở hộp thoại thiết lập cuộn Title. Trong hộp thoại này cần chọn kiểu cuộn dọc hay ngang, và các thiết lập thời gian cuộn (Timing, để đơn giản nên bật hai tùy chọn Start off Screen và End off Screen).



6. Âm thanh

6.1 Thay đổi âm lượng, Gain mức âm thanh

- Thay đổi âm lượng :

- + Mở rộng track audio chứa clip cần hiệu chỉnh
- + Chọn công cụ Pen(P)
- + Chọn chế độ hiển thị Volume trên track audio
- + Đặt con trỏ chuột vào đường **Volume Rupper Band** và kéo lên/ xuống để thay đổi âm lượng. Có thể tạo các keyframe trên đường này để thay đổi âm lượng theo các khoảng thời gian khác nhau bằng cách nhấn giữ phím CTRL + nhấp chuột.

- Gain mức âm thanh :

Nếu clip âm thanh nguồn có âm lượng quá nhỏ hay quá to, ta có thể gain mức. Tuy nhiên nếu gain lớn quá cũng sẽ làm cho nhiễu tăng lên. Để gain, nhấp phải vào clip chọn Audio Gain và gõ giá trị DB hoặc nhấp nút lệnh Normalize để phần mềm tự căn chỉnh.

6.2 Ghi âm

Chúng ta có thể ghi âm trực tiếp lên track audio từ microphone.

- + Đầu nối microphone vào đường line in của card âm thanh.
- + Mở cửa sổ **Audio Mixer**, nhấp chuột vào biểu tượng **Mute track** và biểu tượng **Enable track for Recording** của track audio sẽ ghi.
- + Nhấn chuột vào nút **Record** ở cạnh dưới của cửa sổ **Audio Mixer** và nhấn **Play** để bắt đầu ghi âm.
- + Nhấn **Stop** để dừng ghi.

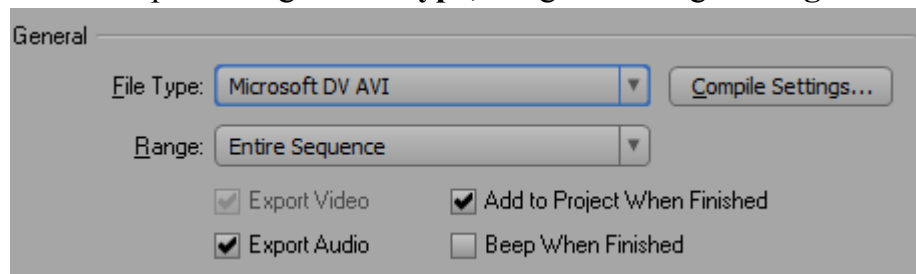
6.3 Hiệu ứng âm thanh

Sử dụng tương tự hiệu ứng video. Nhưng lưu ý hiệu ứng mono chỉ có thể gán cho clip mono hoặc stereo chỉ gán được cho clip âm thanh stereo.

7. Xuất đoạn dựng

7.1 Xuất thành tập tin video

- Lựa chọn vùng cần xuất trên cửa sổ Timeline (thanh WorkArea)
- **File\Export\Movie (CTRL +M)**
- Chọn kiểu tập tin, vùng xuất : nhấp chuột vào nút lệnh **Settings**, chọn kiểu tập tin trong ô **File Type**, vùng xuất trong ô **Range**.



- Nhấp **Ok** để quay trở lại hộp thoại **Export**
- Chọn thư mục chứa (**Save In**) và gõ tên tập tin (**File Name**)
- Nhấp chuột vào nút lệnh **Save**.

7.2 Xuất một frame

Để xuất một frame trong clip thành một tập tin ảnh tĩnh :

+ Đặt con trỏ tại vị trí frame cần xuất trong cửa sổ Timeline(hoặc màn hình Source),

+ **File\Export\Frame (Ctrl + Shift + M)**

+ Chọn kiểu tập tin : nhấp chọn mục Settings

+ Chọn địa chỉ thư mục chứa và gõ tên

+ Nhấn Save.

7.3 Xuất đĩa DVD

- Chọn vùng cần xuất trên Timeline

- **File\Export\Export to DVD**

- Lựa chọn các thông số trong hộp thoại

- Nhấn nút lệnh **Burn**.