

Tư Duy Thiết Kế Âm Thanh & Nghệ Thuật **Foley**

Buổi 4: Xây dựng không gian âm thanh điện ảnh trên DaVinci Resolve Fairlight

Phần 1: Từ "Ghi Chép" Đến "Thiết Kế"

Âm thanh hiện trường chỉ là bộ khung. Sound Designer là người xây
đắp nên linh hồn và sự sống cho bộ phim.

Vai Trò Của **Sound Designer**



Kiến Tạo Không Gian

Khán giả không chỉ "thấy" mà phải "cảm nhận" được độ rộng, hẹp, sự chật chội hay bao la của bối cảnh thông qua tiếng dội (reverb) và các lớp âm thanh môi trường (Ambience).



Dẫn Dắt Cảm Xúc

Sử dụng tần số âm thanh thấp để tạo sự căng thẳng (Rumble), hoặc tiếng kim loại chói tai để gây sợ hãi. Âm thanh tác động trực tiếp vào tiềm thức người xem mạnh hơn hình ảnh.



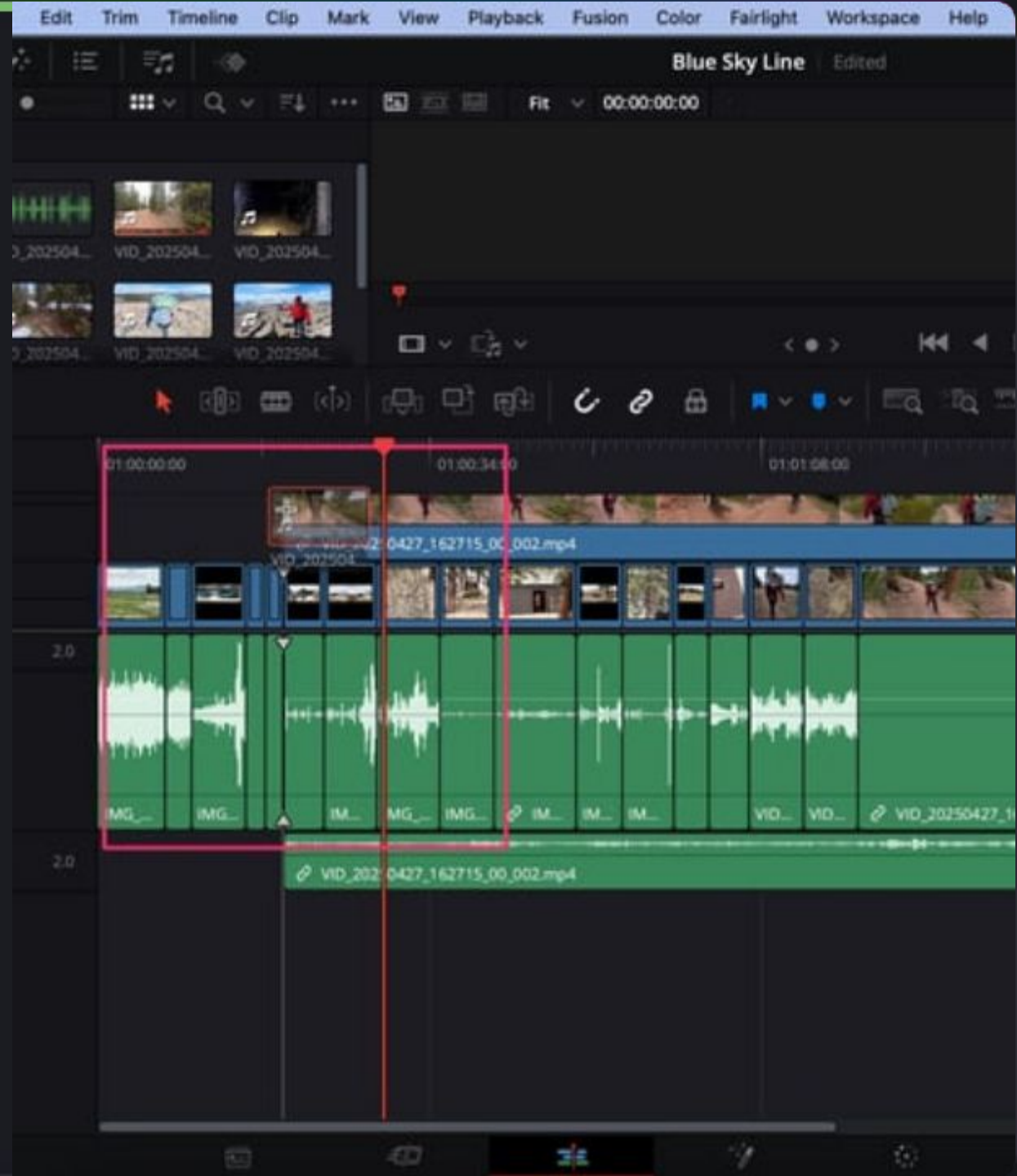
Kể Chuyện Bằng Tiếng

Đôi khi, âm thanh có thể kể những thứ nằm ngoài khung hình (Off-screen). Ví dụ: Khung hình quay tĩnh một nhân vật, nhưng tiếng còi xe cấp cứu từ xa lớn dần báo hiệu sự nguy hiểm.

Tư Duy **Phân Lớp (Layering)**

Trên trang **Fairlight** của DaVinci Resolve, chúng ta không quăng tất cả âm thanh vào chung một chỗ. Một không gian thực tế được cấu thành từ hàng chục Track âm thanh phân lớp khoa học:

- **Dialogue (DX):** Thoại hiện trường và thoại thu âm lại (ADR).
- **Foley (FX):** Tiếng động vật lý từ chuyển động của nhân vật.
- **Hard Effects (SFX):** Tiếng cháy nổ, súng đạn, cửa đóng, xe cộ.
- **Ambience / Background (BG):** Tiếng môi trường nền (gió, mưa, tiếng ve, tiếng đám đông).
- **Music (MX):** Nhạc nền hỗ trợ cảm xúc.



Phần 2: Kỹ Thuật **Foley**

Nghệ thuật tái tạo tiếng động vật lý - Khắc phục sự hạn chế của Micro thu âm hiện trường.

Foley Là Gì? Tại Sao Cần Foley?

- Thuật ngữ này được đặt theo tên của **Jack Foley**, người đi tiên phong trong việc lồng tiếng động vật lý cho phim câm ở Hollywood.
- **Tại sao thu âm trực tiếp (Boom) chưa đủ?** Khi quay phim, Boom mic luôn ưu tiên chĩa vào *miệng diễn viên* để lấy thoại. Do đó, tiếng bước chân, tiếng vuốt tóc, tiếng lấy đồ vật từ túi áo... bị thu rất nhỏ hoặc lẫn tạp âm, thiếu đi sự sắc nét.
- **Giải pháp:** Foley Artist sẽ ngồi trong phòng thu kín (Foley Stage), nhìn lên màn hình chiếu lại cảnh phim và thực hiện lại các động tác đó với vô số đạo cụ để thu lại âm thanh sạch và uy lực nhất.



3 Thể Loại **Foley** Cơ Bản



Footsteps (Bước chân)

Tạo nhịp điệu cho nhân vật. Foley Artist mang các loại giày khác nhau (boot, cao gót, sneaker) và dậm trên các bề mặt (gỗ, đá dăm, tuyết giả) đồng bộ 100% với từng khung hình trên Fairlight timeline.



Moves / Cloth (Chuyển động)

Tiếng sột soạt của quần áo khi nhân vật vung tay, ôm nhau, ngồi xuống. Lớp âm thanh này tuy nhỏ nhưng là "chất keo" dính các âm thanh khác lại, mang lại cảm giác sống động, chân thực đến gai người.



Specifics (Đạo cụ)

Bao gồm việc nhân vật tương tác với đồ vật: Tiếng đặt ly nước xuống bàn, tiếng mở nắp zippo, tiếng rút kiếm, tiếng bóp nát chiếc điện thoại. Yêu cầu tính sáng tạo cực cao.

Nguyên Lý **Phi Hiện Thực**

Trong thiết kế âm thanh, **sự thật thính giác** quan trọng hơn **sự thật thị giác**. Âm thanh thực tế thường rất nhàm chán và không đủ uy lực như cách não bộ chúng ta tưởng tượng.

- Tiếng đấm (Punch): Dùng tay đập mạnh vào miếng thịt lợn dày bọc da.
- Tiếng gãy xương (Bone Break): Bẻ gãy cần tây, bóp cải hoặc nhai mỳ pasta sống.
- Tiếng quái vật gầm rống: Trộn (Mix) cao độ của tiếng khí đột, sư tử và tiếng máy cày trên phần mềm.
- Tiếng bước chân trên tuyết: Dậm chân lên một bao tải đựng đầy tinh bột bắp (Cornstarch).



Thực Hành Foley Trên DaVinci Fairlight

Hôm nay, chúng ta sẽ biến lớp học thành một Foley Stage nhỏ và ghi âm trực tiếp vào Timeline của phần mềm dựng.

- **Bước 1:** Kết nối Microphone (Zoom H6) vào máy tính qua cổng USB làm Audio Interface.
- **Bước 2:** Vào menu *Fairlight* > *Patch Input/Output*. Gán cổng Mic vào một Audio Track mới.
- **Bước 3:** Bật nút '**R**' (**Arm for Record**) trên Track header. Đeo tai nghe để kiểm âm và tránh âm thanh phát ngược ra loa gây hú (Feedback).
- **Bước 4:** Bật Playback đoạn video không tiếng, sử dụng đạo cụ (giấy báo, bắp cải, ly nước) để lồng tiếng đồng bộ thời gian thực.



Kết Thúc Buổi 4

Bắt đầu chia nhóm và thực hành ghi âm tiếng động Foley trực tiếp trên DaVinci Resolve.