

TÀI LIỆU ĐÀO TẠO QUAY PHIM

Phiên bản: 1.0

TÁC GIẢ: Vũ Viết Hảo

MỤC LỤC

I.Các loại cảnh quay cơ bản (Basic Shot Types)

1.Quay toàn cảnh

1.1.Quay cảnh cực rộng – Extreme Long Shot (XLS/ELS)

1.2.Quay toàn cảnh rộng – Vere Long Shot (VLS)

1.3.Quay toàn cảnh – Long Shot/ Wide Shot (LS/WS)

2.Quay trung cảnh

2.1.Quay trung cảnh rộng – Medium Long Shot (MLS)

2.2.Quay trung cảnh hẹp – Medium Close-up Shot (MCU)

2.3.Quay trung cảnh – Medium Shot

3.Cận cảnh

3.1.Cận cảnh – Close-up (CU)

3.2.Cận cảnh hẹp – Big Close-up (BCU)

3.3.Cận cảnh đặc tả – Extreme Close-up (XCU/ECU)

II.Các loại chuyển động trong quay phim

1.Chuyển động của máy quay(Camera Movement)

2.Chuyển động của Ống kính(Lens Movement)

3.Chuyển động của các dụng cụ hỗ trợ cho máy quay(Support Movement)

III.Xử lý ánh sáng trong quay phim

1.Ánh sáng tự nhiên

2.Ánh sáng nhân tạo

IV.Bố cục khung hình khi quay phim

1.Khái niệm bố cục

2.Các quy tắc bố cục cơ bản

2.1.Quy tắc đường chân trời

2.2.Quy tắc 1/3

2.3.Quy tắc hướng nhìn

V.Các loại góc máy trong quay phim

1.Khái niệm góc máy

2.Các loại góc máy

2.1.Góc máy cao

2.2.Góc máy ngang

2.3.Góc máy thấp

VI.Cân bằng trắng

1.Tại sao phải cân bằng trắng

2.Các bước thực hiện cân bằng trắng (Manual WB)

NỘI DUNG CHI TIẾT

I. Các loại cảnh quay cơ bản

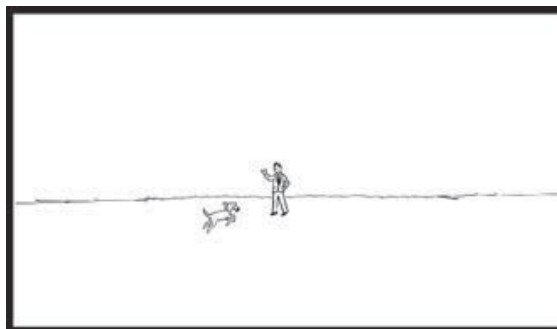
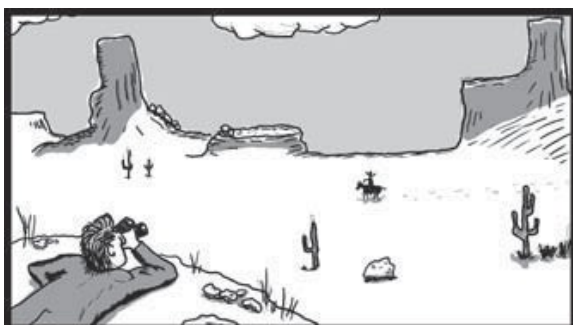
Cảnh quay (shot) là đơn vị nhỏ nhất trong lĩnh vực điện ảnh, truyền hình khi xây dựng kịch bản, quay phim và dựng phim. Nó được tính bằng khoảng thời gian của một lần bấm và dừng nút “Record” (REC) trên máy quay. Độ dài của một cảnh quay ngoài phụ thuộc vào ý tưởng của kịch bản còn phụ thuộc rất lớn vào loại cảnh quay – hay còn gọi là loại cảnh quay. Việc hiểu và nắm được các loại cảnh quay là vô cùng quan trọng đối với người quay phim.

Có rất nhiều tài liệu khác nhau phân loại khác nhau về các loại cảnh quay, nhưng đều nằm trong những loại cảnh quay dưới đây.

1.Quay toàn cảnh

1.1.Quay cảnh cực rộng – Extreme Long Shot (XLS/ELS)

Ví dụ về quay cảnh cực rộng:



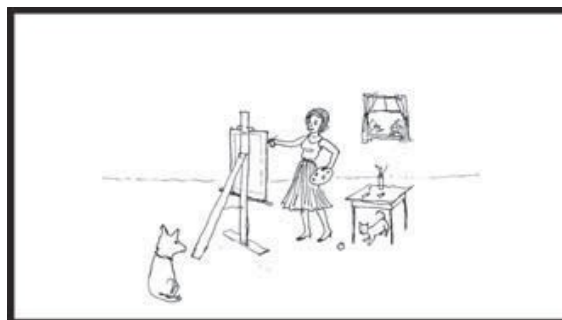
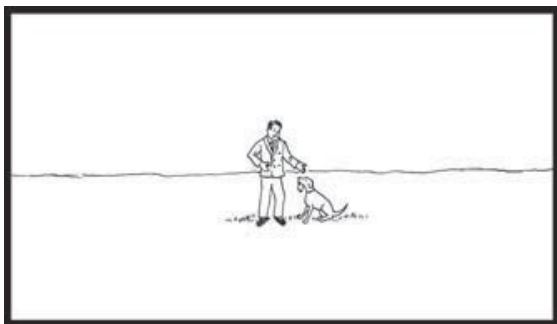
Quay cảnh cực rộng - một số tài liệu dịch ra tiếng việt thường viết là quay đại cảnh, quay viễn cảnh – còn được gọi là quay cảnh rất rộng (very wide shot) hoặc quay cảnh góc rất rộng (very wide angle shot).

Cảnh quay cực rộng thường được sử dụng khi quay ở ngoài trời, miêu tả quang cảnh, không gian lớn như: khu đô thị, vùng ngoại ô, vùng nông thôn, vùng núi, ... Khi quay loại cảnh này, máy quay thường phải đặt ở một nơi rất cao hoặc đặt trên máy bay chuyên dụng.

Con người xuất hiện trong cảnh quay cực rộng thường không rõ ràng và chỉ mang tính chất tham dự vào như một phần của nó mà không thể biết rõ đó là ai, thậm chí là không có hình ảnh con người.

1.2.Quay toàn cảnh rộng – Very Long Shot (VLS)

Ví dụ về quay toàn cảnh rộng:



Đây là một cảnh thường được sử dụng nhiều khi quay phim. Trong cảnh quay sẽ cho ta biết nhân vật đang ở đâu, khi nào. Con người xuất hiện nhưng chỉ chiếm tỉ lệ rất nhỏ trong khung hình. Nếu có chuyển động thì sẽ cho ta biết chuyển động chung chung của con người như: đang chạy, đang vẽ, đang đi, đang ngồi, ...

Toàn cảnh rộng thường được sử dụng khi quay trong studio hoặc các sự kiện trong diễn ra ở phòng họp, sân khấu, hội trường (location building)

1.3.Quay toàn cảnh – Wide Shot/Long Shot (WS/LS)

Ví dụ về quay toàn cảnh:



Trong một cảnh quay toàn, con người thường xuất hiện với đầy đủ từ đầu đến chân. Đầu sát với mép trên của khung hình còn chân sát với mép dưới của khung hình.

Cảnh quay toàn sẽ cho người xem biết nhân vật đang ở đâu, khi nào, với ai, nói lên trang phục, giới tính của nhân vật. Cho người xem cảm nhận về khung cảnh và mối quan hệ giữa khung cảnh với (các) nhân vật trong đó.

2.Quay trung cảnh

2.1.Quay trung cảnh rộng – Medium Long Shot (MLS)

Ví dụ về quay trung cảnh rộng:



Cảnh quay trung rộng thường cắt nhân vật ở phía trên đầu gối trong khung hình. Trong cảnh quay này sẽ cho người xem biết nhiều hơn về không gian, bối cảnh, đồ vật mối quan hệ đối với nhân vật hơn là biết về hoạt động, biểu cảm của nhân vật.

Trung cảnh rộng cho người xem biết về về nhân vật là ai hơn là họ ở trong không gian và thời gian nào.

2.1.Quay trung cảnh – Medium Shot (MS)

Ví dụ về quay trung cảnh:



Cảnh quay trung cảnh hay còn gọi là cảnh quay nửa người (“Waist” shot), vì khung hình thường cắt nhân vật từ thắt lưng (eo) trở lên.

Trong cảnh quay này, con người chiếm tỉ lệ lớn và là phần chính của khung hình, hành động của nhân vật là rõ ràng.

Người xem sẽ thấy rõ nhân vật có khuôn mặt như thế nào, ăn mặc ra sao và đang làm gì, ở đâu(nội cảnh hay bên ngoài) và khi nào(ngày hay đêm)? Và một phần tính cách, thái độ, biểu cảm của nhân vật qua hành động của họ.

2.3.Quay trung cảnh hẹp – Medium Close-up Shot (MLS)

Ví dụ về quay cảnh trung hẹp:



Đôi khi còn được gọi là cảnh quay hai nút (“two-button” shot) vì khung hình sẽ cắt nhân vật ở phía trên của khuỷu tay, lấy từ cúc áo thứ 2 trở lên trên.

Trong cảnh quay này, những biểu cảm của khuôn mặt của nhân vật là rõ ràng hơn về hướng nhìn, cảm xúc, kiểu tóc, màu tóc, có trang điểm hay không, ...

Đây là một trong những loại cảnh quay phổ biến nhất trong làm phim, bởi nó cung cấp rất nhiều thông tin về nhân vật khi họ nói, nghe, hoặc thực hiện một hành động liên quan đến phần trên của cơ thể hoặc những chuyển động của phần đầu.

Trung cảnh hẹp cho người xem biết rõ nhân vật, việc chỉ ra không gian và thời gian phải phụ thuộc vào ánh sáng trong cảnh và những đồ vật mà chúng ta sắp xếp để cho vào khung hình.

3.Cận cảnh

3.1.Cận cảnh – Close-up (CU)

Ví dụ về cận cảnh:



Cận cảnh còn được gọi là “Cảnh quay đầu” (head shot) vì trong khung hình xuất hiện phần chủ yếu của khuôn mặt. Phía trên khung hình cắt ở phần đỉnh của tóc của nhân vật, phía dưới khung hình thì có thể cắt ở bất cứ đâu nhưng phải dưới cằm (có thể lấy một phần cổ hoặc một ít vai).

Ở cận cảnh, người xem sẽ có một cái nhìn đầy đủ về khuôn mặt của nhân vật, nó cũng chỉ ra một cách chi tiết về mắt, tóc (màu, kiểu), ... Cận cảnh sẽ mang đến một cách đầy đủ về biểu cảm của nhân vật thông qua mắt, miệng, ... và hoạt động của các cơ mặt khi nhân vật nói, nghe hoặc thể hiện bất cứ một thái độ nào.

Cận cảnh cho người xem biết rõ nhân vật là ai nhưng biết rất ít thông tin về không gian và thời gian.

3.2.Cận cảnh hẹp – Big Close-up (BCU)

Ví dụ về cận cảnh hẹp:



Khuôn mặt của nhân vật chiếm hầu hết và là phần chính của khung hình. Người xem sẽ có được cái nhìn chi tiết đến từng phần về khuôn mặt của nhân vật: mắt màu gì, có kẻ mày hay không, một mí hay hai mí, ...; mũi cao hay thấp, ... thậm chí sẽ cho biết nhân vật có sẹo, mụn hay nốt ruồi, ... hay không.

Người xem sẽ bị bắt phải chú ý hoàn toàn vào khuôn mặt của nhân vật. Những biểu cảm của nhân vật cũng được truyền tải gần gũi và chân thực nhất đến người xem.

Cảnh quay sẽ cho rõ nhân vật và xúc xúc của họ: giận dữ, lo sợ, lãng mạn, ...

3.3.Cận cảnh đặc tả – Extreme Close-up (XCU/ECU)

Ví dụ về cận cảnh đặc tả:



Đây là một cảnh dùng để nhấn mạnh một chi tiết nào đó trên cơ thể người như mắt, miệng, tay, ... hoặc một chi tiết nào đó của các đồ vật như: ngòi bút mực, 1 phím chữ A trên bàn phím máy tính, logo trên một sản phẩm đóng gói, ...

Cận cảnh đặc tả thường xuất hiện trước hoặc sau những cảnh quay rộng hơn (toàn cảnh, trung cảnh) về một sự vật, con người nào đó.

Cận cảnh đặc tả thường được sử dụng trong các phim tài liệu về khoa học, khoa học nghiên cứu về sinh vật học, các clip ca nhạc và phim nghệ thuật hoặc một phim hư cấu.

II.Các loại chuyển động trong quay phim

Sự khác nhau giữa điện ảnh so với các loại hình khác chính là sự chuyển động. Có thể phân loại sự chuyển động này thành chuyển động của nhân vật và chuyển động của máy quay. Sắp xếp và chỉ đạo chuyển động của nhân vật là công việc của người đạo diễn, đối với người quay phim cần nắm được các loại chuyển động có thể tạo được bởi máy quay.

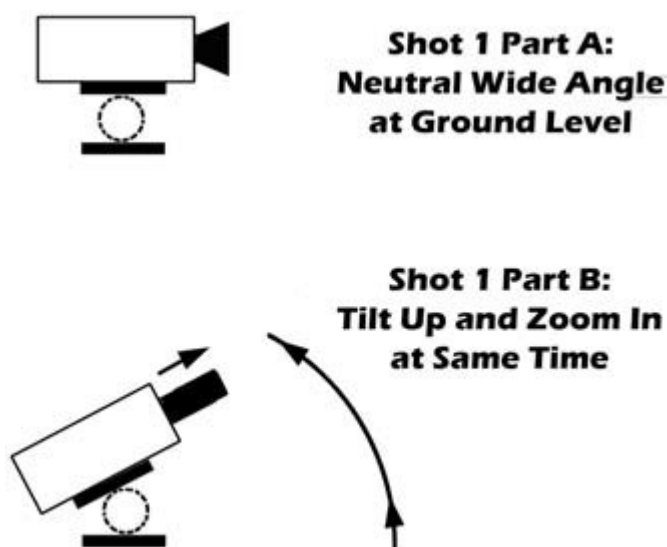
Các loại chuyển động trong quay phim gồm: Chuyển động của máy quay(Camera Movement), chuyển động của Ống kính(Lens Movement) và chuyển động của các dụng cụ nâng đỡ/ hỗ trợ cho máy quay (Mount/Support Movement): Boom, Dolly, ...

1. Chuyển động của máy quay(Camera Movement)

Lia máy là chuyển động của máy quay xoay quanh trục tọa độ chân máy theo chiều thẳng đứng(Tilt) hoặc chiều ngang(Pan). Lia máy là chuyển động được tạo ra khi chúng ta gắn máy quay trên chân máy(tripod head).

1.1.Lia máy đứng(Tilt)

Lia máy đứng (Tilt) thường được sử dụng để thể hiện sự cao lớn (của các công trình kiến trúc) hoặc đi theo một chuyển động theo chiều đứng(leo núi). Dưới đây là hình ảnh minh họa cho lia máy theo chiều thẳng đứng:



1.2.Lia máy ngang(Pan)

Lia máy ngang (Pan) thường được sử dụng với mục đích miêu tả không gian rộng lớn (trong quay phim phong cảnh) hoặc đi theo một vật thể đang chuyển động theo phương ngang(trong quay phim thể thao).

2. Chuyển động của Ống kính(Lens Movement)

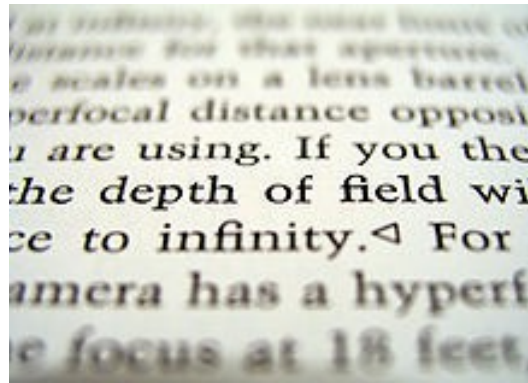
2.1.Zoom

Zoom máy chỉ thực hiện được đối với những máy quay có ống kính thay đổi tiêu cự. Cách thực hiện nó là xoay vòng zoom (zoom ring) lên trên hoặc xuống dưới để thay đổi tiêu cự của ống kính. Zoom thường được sử dụng để nhấn mạnh (focus) một vật thể, một chi tiết trong một bối cảnh.

2.2.Thay đổi khoảng nét (Depth of Field)

Thay đổi khoảng nét trong quay phim cũng là một chuyển động. Khi thay đổi vòng lấy nét (focus ring) điểm nhấn về nhân vật trong phim cũng thay đổi, do đó sẽ mang lại thông tin mới cho người xem.

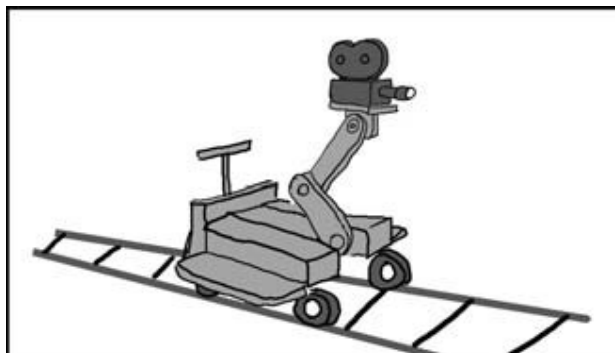
Thay đổi DOF cũng dùng để nhấn mạnh, tập trung sự chú ý của người xem vào một chi tiết nào đó.



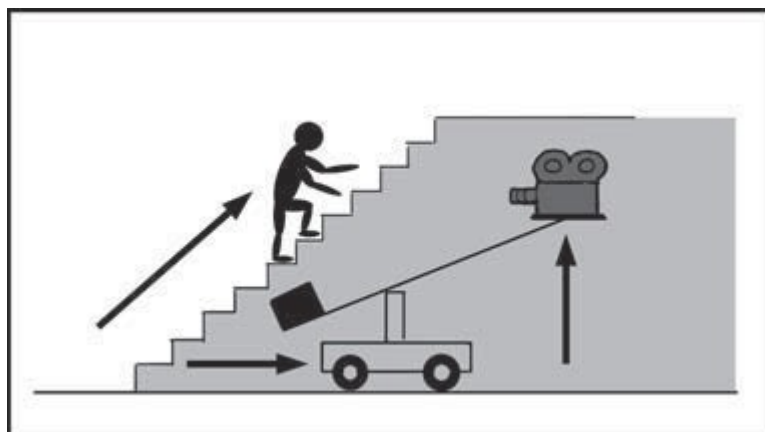
3. Travelling

Travelling là chuyển động được tạo bởi các dụng cụ hỗ trợ như Dolly, Boom. Đây là loại chuyển động mang lại nhiều hiệu quả nhất và khó nhất đối với người quay phim. Do khoảng cách giữa máy quay và nhân vật là thay đổi trong khi quay, nên việc đảm bảo độ nét và bố cục khung hình là rất quan trọng.

Dưới đây là hình ảnh minh họa cho chuyển động travelling mà máy quay được đặt trên Dolly:



Trong quay phim, thường ta chỉ sử dụng đơn thuần một trong các chuyển động trên, nhưng cũng có trường hợp người quay phim phải kết hợp 2 thậm chí là cả 3 loại chuyển động trên vào một cảnh quay để đạt được hiệu quả mà người đạo diễn yêu cầu. Dưới đây là một ví dụ về một cảnh quay kết hợp của cả 3 loại chuyển động trên:



Nhìn vào hình trên, các mũi tên là chỉ hướng di chuyển của nhân vật, của chiếc xe và của máy quay. Như vậy người quay phim phải vừa lia ngang lẫn đứng (Pan + Tilt) để theo di chuyển của nhân vật, vừa phải thay đổi vòng lấy nét do chiếc xe chuyển động.

III. Xử lý ánh sáng trong quay phim

Ánh sáng là một yếu tố hết sức quan trọng trong quay phim, các thước phim chỉ có thể quay được khi có ánh sáng. Việc xử lý ánh sáng sao cho phù hợp với chiếc máy quay (một thiết bị kỹ thuật được tạo bởi các nguyên tắc vật lý) để có được những hình ảnh tốt nhất là công việc của người quay phim.

1. Xử lý ánh sáng tự nhiên trong quay phim

Ánh sáng tự nhiên là ánh sáng được tạo bởi các nguồn sáng tự nhiên như mặt trời, mặt trăng. Tuy nhiên, chất lượng ánh sáng từ mặt trăng là quá yếu và không đủ để quay phim nên ta chỉ quan tâm đến việc xử lý ánh sáng mặt trời khi quay phim.

Ánh sáng mặt trời vào khoảng từ 8h30 – 10h30 sáng, 13h30 – 15h30 chiều, là ánh sáng tốt nhất trong ngày cho quay phim.

Ánh sáng giữa trưa thường làm cho mặt nhân vật không có hình khối (bị bẹt).

Ánh sáng bình minh, hoàng hôn thường được sử dụng với mục đích nghệ thuật khi quay ngược sáng. Hình ảnh nhân vật chỉ là những hình đen mang tính chất tượng trưng chứ không rõ mặt.

2. Ánh sáng nhân tạo

Ánh sáng nhân tạo là ánh sáng từ các nguồn sáng do con người tạo ra như: ánh sáng từ đèn halogen, ánh sáng từ đèn típ, ánh sáng đèn đường, ánh sáng trong trường quay, ...

Hầu hết các loại ánh sáng nhân tạo sử dụng trong trường quay cho điện ảnh và truyền hình đều quy vào 4 điểm chiếu sáng cơ bản đó là: Ánh sáng chính(key light), ánh sáng làm mất bóng(fill light), ánh sáng ven(back light) và ánh sáng nền(background light).

2.1.Ánh sáng chính (Key light): Là nguồn sáng chủ đạo trong thiết lập ánh sáng trường quay. Đèn key light được đặt chếch 1 góc 45 độ so với trục từ máy quay đến chủ thể. Nguồn ánh sáng chính thường mạnh và chói.

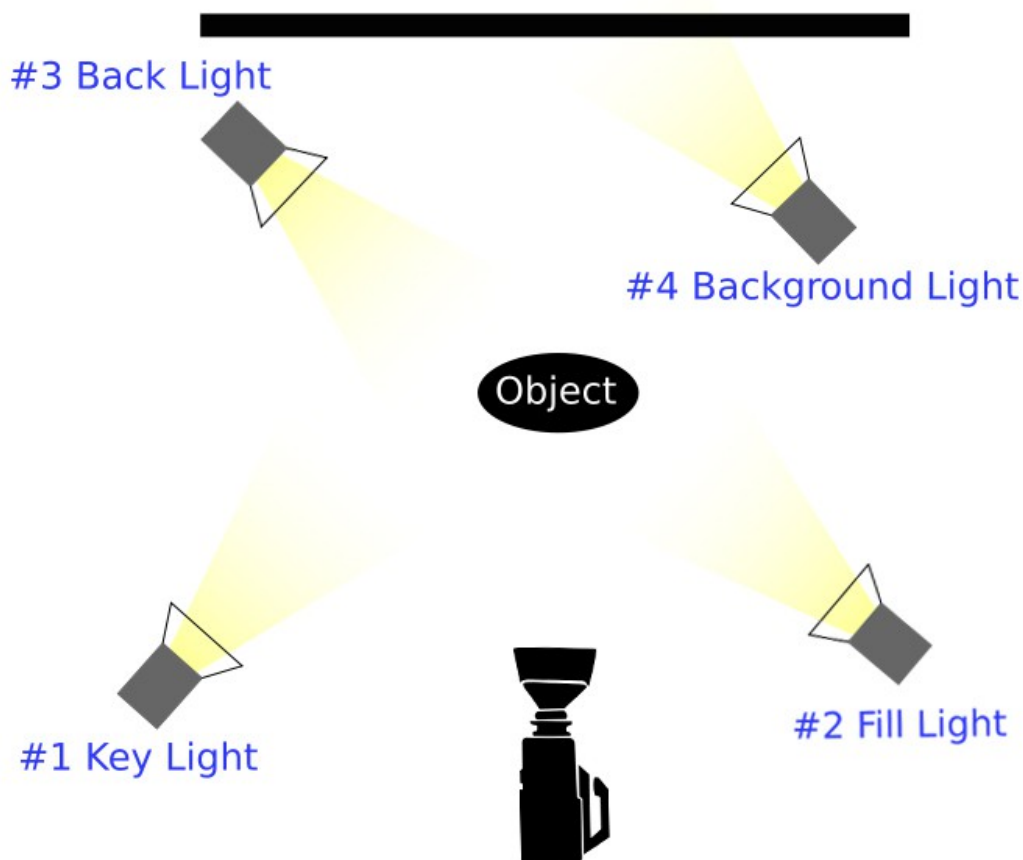
2.2.Ánh sáng làm mất bóng (Fill light): Là nguồn sáng làm giảm bớt bóng mà nguồn sáng chính tạo lên trên bề mặt chủ thể. Đèn Fill light được đặt chếch 1 góc 45 độ so với trục từ máy quay đến chủ thể, đối xứng với đèn Key light qua trục từ máy quay đến chủ thể và có cường độ nhỏ hơn key light (thường bằng 1 nửa key light). Nguồn Fill light thường mềm và dịu.

2.3.Ánh sáng ven (Back light): ánh sáng đặt phía sau các chủ thể, chiếu sáng phía sau và tóc, tách chủ thể và làm nổi bật chủ thể khỏi phông nền(background). Đèn Back light được chiếu đối xứng với đèn Key light qua chủ thể, cường độ mạnh như đèn Key light. Chú ý rằng, chỉ chiếu đèn Back light vào phía sau và tóc của chủ thể, không được cho nó chiếu vào phía trước chủ thể.

2.4.Ánh sáng nền (Background Light): Là nguồn sáng chiếu vào bối cảnh phía sau chủ thể, có thể là phông hoặc hậu cảnh. Nguồn sáng này mạnh hay yếu tùy thuộc vào

từng nội dung cue thể của cảnh quay mà kịch bản yêu cầu.

Sự thiết lập 4 điểm chiếu sáng này minh họa như hình vẽ sau:



IV. Bố cục khung hình trong quay phim

1. Khái niệm bố cục

Bố cục khung hình chính là cách sắp xếp các nhân vật, vật thể, mảng, khối, màu sắc, ánh sáng trong khung hình (nhìn thấy trong ống ngắm) khi quay phim theo một những quy tắc nhất định.

Các cách bố cục khung hình trong quay phim đều được thừa kế từ nhiếp ảnh. Do đó, những kiến thức về bố cục khung hình trong nhiếp ảnh đều rất có ích trong quay phim.

Có rất nhiều quy tắc về bố cục, tuy nhiên có 3 quy tắc cơ bản nhất mà người quay phim phải nắm được đó là: quy tắc đường chân trời, quy tắc 1/3 và quy tắc hướng nhìn.

2. Các quy tắc về bố cục cơ bản

2.1. Quy tắc đường chân trời

Đường chân trời là đường giao tuyến của mặt đất với bầu trời khi ta trải tầm nhìn ra xa, nó nằm ngang chia cách mặt đất với bầu trời. VD đơn giản ở bức ảnh dưới đây:



Như vậy là ta đã biết đường chân trời. Vậy quy tắc đường chân trời là gì? Quy tắc rất đơn giản như sau:

- Đường chân trời phải luôn luôn song song với cạnh trên và dưới của khuôn hình. Không nên để đường chân trời chéo và xiên khuôn hình.
- Nếu muốn lấy bầu trời nhiều thì đặt đường chân trời ở nửa dưới của khuôn hình. VD như hình dưới đây:



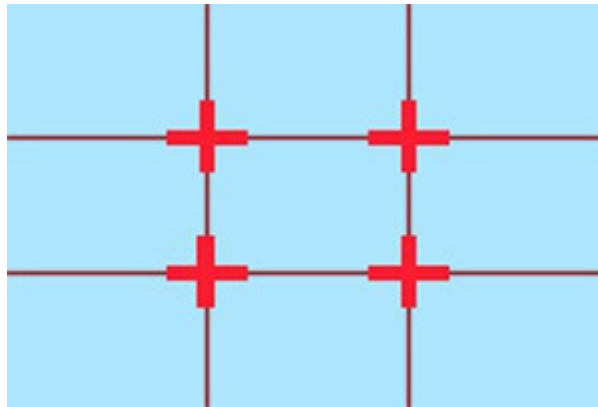
- Nếu muốn lấy mặt đất nhiều thì đặt đường chân trời ở nửa trên của khuôn hình. VD như hình dưới đây:



- Tránh (hoặc không bao giờ) đặt đường chân trời ở giữa khuôn hình.

2.2. Quy tắc 1/3

Quy tắc 1/3 được giải thích đơn giản như sau: Ta chia khuôn hình thành ba phần chiều ngang và dọc theo các đường tưởng tượng như hình sau:



Quy tắc 1/3 chính là đặt nhân vật của mình vào giao điểm của các đường tưởng tượng và đặt trên các đường tưởng tượng. Những điểm và đường này được gọi là điểm mạnh và đường mạnh trong khuôn hình. Không ai giải thích được tại sao nhưng hầu như tất cả các bức ảnh đều áp dụng quy tắc này hoặc là biến thể nó đi một chút.

Theo quy tắc này thì cũng không bao giờ đặt nhân vật vào chính giữa của khuôn hình.

2.3. Quy tắc hướng nhìn

Hướng nhìn ở đây chính là hướng nhìn của nhân vật. Quy tắc hướng nhìn là luôn để cho hướng nhìn của nhân vật về phía có nhiều khoảng trống hơn (phía trước) trong khuôn hình. VD như bức ảnh sau:



Quy tắc hướng nhìn mở rộng ra một chút còn áp dụng đối với hướng chuyển động của nhân vật, vật thể. Khi quay một người đang đi, một cái xe đang chạy hoặc một đoàn tàu đang hướng về phía trước, ... thì bao giờ cũng phải để cho phía trước họ có nhiều khoảng trống hơn phía sau (ít nhất cũng phải 2/3 khuôn hình) - như vậy thì bức ảnh mới có lối thoát, người xem có cảm giác là nhân vật đang đi lên, đang tiến về phía trước, tiến về một vùng rộng lớn.

Ví dụ:



Nếu để không gian phía trước ít hơn phía sau của chủ thể thì người xem có cảm giác là chủ thể đang hướng vào đường cùng, ngõ cụt, bế tắc, không lối thoát, đơn độc, ...



V. Các loại góc máy trong quay phim

1. Khái niệm góc máy

Góc máy chính là một điểm cụ thể mà tại đó máy quay được đặt để thực hiện một cảnh quay. Thường thì một cảnh quay thường chỉ có một góc máy. Tuy nhiên, nhiều cảnh quay lại là kết hợp của nhiều góc máy nhằm tạo ra những hiệu quả nghệ thuật cụ thể.

2. Các loại góc máy trong quay phim

2.1. Góc máy cao

Ví dụ ảnh quay sử dụng góc máy cao:



Góc máy cao là góc máy được tạo ra khi máy quay đặt ở bên trên tầm mắt của chủ thể.

Sử dụng góc máy này đối với một chủ thể cụ thể (một người nào đó) sẽ có ý nghĩa là bế tắc, bất lực, thể hiện sự nhỏ bé, cùng cực.

Trong xã hội, góc máy cao sử dụng cho tầng lớp thấp kém, những người có không có địa vị, ..

2.2. Góc máy ngang

Ví dụ ảnh quay sử dụng góc máy ngang:



Góc máy ngang là góc máy được tạo ra khi máy quay đặt bằng với tầm mắt của chủ thể. Với tất cả các thể loại trong quay phim điện ảnh và truyền hình, góc máy ngang được khuyến dùng và được sử dụng phổ biến nhất.

Ý nghĩa của góc máy ngang: thể hiện sự ngang hàng, gần gũi, thân thiện. Sử dụng góc máy ngang khiến người xem dễ tiếp thu, dễ nắm bắt.

2.3. Góc máy thấp:

Ví dụ cảnh quay sử dụng góc máy thấp:



Góc máy thấp là góc máy được tạo ra khi máy quay được đặt thấp hơn tầm mắt của chủ thể.

Sử dụng góc máy thấp để đề cao, tôn chủ thể lên với ý nghĩa ca ngợi, sự uy nghi, uy nghiêm, hoành tráng, ...

Trong xã hội, góc máy thấp sử dụng cho tầng lớp vua chúa, những người có quyền thế, bậc tối cao, thần thánh, ...

VI. Cân bằng trắng

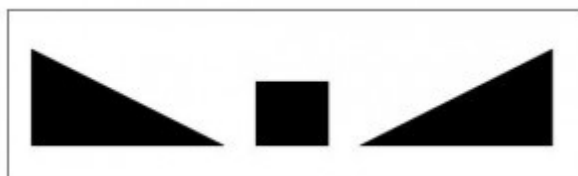
1. Tại sao phải cân bằng trắng

Cân bằng trắng (white balance) giúp cho hình ảnh thu được đúng màu với màu sắc thực tế. Ở những điều kiện ánh sáng khác nhau thì tính chất của ánh sáng cũng khác nhau. Do đó, khi thay đổi về điều kiện ánh sáng, người quay phim phải cân bằng trắng để luôn giữ cho hình ảnh được đúng màu ở tất cả các cảnh quay.

2. Các bước thực hiện cân bằng trắng bằng tay (Manual WB)

Thường thì các máy quay đều có chế độ cân bằng trắng tự động (AWB) và các preset đối với một số nguồn sáng thông dụng. Tuy nhiên, tự cân bằng trắng vẫn là cách tốt nhất để thu được hình ảnh đúng màu và có chất lượng. Các bước thực hiện như sau:

- **Bước 1:** Lấy một tờ giấy trắng hứng lấy nguồn sáng chính của bối cảnh quay.
- **Bước 2:** Đưa máy quay về phía tờ giấy đó, làm sao để xuất hiện ít nhất 80% khung hình là màu trắng của tờ giấy.
- **Bước 3:** Chuyển chức năng cân bằng trắng về chế độ Manual có ký hiệu như hình dưới đây:



- **Bước 4:** Gạt (hoặc ấn) cần (hoặc nút) để máy quay thực hiện quá trình cân bằng trắng (vẫn giữ khung hình chiếm ít nhất 80% màu trắng của tờ giấy), sẽ thấy ký hiệu trên nhấp nháy, khi nào ký hiệu cân bằng trắng dừng lại thì quá trình cân bằng trắng kết thúc.

Sau khi quá trình kết thúc, hãy kiểm tra hình ảnh máy quay thu được xem đã đúng màu chưa bằng cách mở màn hình LCD hoặc xem hình ảnh trên Monitor (nếu máy quay kết nối) và so sánh hình ảnh thu được với hình ảnh thực tế. Nếu màu chưa đúng thì thực hiện lại cân bằng trắng.