ARENA MULTIMEDIA®
www.arena-multimedia.vn

MAKE A MOVE

YEARBOOK 2020

CONQUER THE CHALLENGES



ARENA MULTIMEDIA®
www.arena-multimedia.vn

MAKE A MOVE

CREDITS

Project Managers	Vũ Anh Đức	
	Đinh Trí Dũng	
Chief Designer & Layout	Trần Quốc Lợi	
Designers	Nguyễn Mạnh Tuấn	
	Lê Minh An	
Managing Editor	TMT	
Editors	Uyên Phạm	
	Tống An	
	Giang Hoàng	

Design Contributors	Nguyễn Phương Nhi (D1908M1N)	Phạm Hoàng Loang (D1909L2)
	Lê Thị Thu Hương (D1908M1)	Nguyễn Khánh Linh (A2003M1)
	Lai Chí Bảo (D2003L1)	Nguyễn Thanh Trúc(D2006H2)
	Vi Thiết Tâm (D2005H1)	

Content Contributors	Lê Trần Thúy Hằng	Nguyễn Thị Ánh Linh
	Đàm Thu Trang	Lê Thuý Hằng
	Phạm Thị Vân	Nguyễn Thị Thanh Hiền
	Phạm Thị Lan Hương	Trần Thị Thanh Tuyết

LỜI MỞ ĐẦU

Thân chào bạn,

Khi đang cầm trên tay ấn phẩm này, chắc hẳn bạn đã có những hình dung cơ bản về Arena Multimedia và khái niệm "Mỹ thuật Đa phương tiện". Không khó để chúng ta bắt gặp nhau đâu đó trên các phương tiện truyền thông, khi tên chúng tôi thường gắn liền với sản phẩm thiết kế đồ họa, làm game, làm phim, kỹ xảo điện ảnh của những bạn trẻ tài năng. Thế nhưng, ấp ủ về một cuốn sách khắc họa đầy đủ cuộc sống trong cộng đồng sáng tạo này đã khiến đội ngũ những người thực hiện có cơ hội biên soạn và gửi đến bạn Arena Yearbook 2020.

Không chỉ là ấn phẩm tổng hợp những kiến thức Multimedia Design, tại đây, bạn sẽ còn có cơ hội nhìn thấy muôn màu hoạt động của Arenaites tại "ốc đảo sáng tạo" Arena, cập nhật nhiều thông tin sự kiện thú vị, đồng thời chiêm ngưỡng các sản phẩm đồ án xuất sắc do chính học viên chúng tôi thực hiện trong một năm đầy biến động.

Arena tin rằng, dù bạn đang tìm kiếm ý tưởng mới hay đơn giản chỉ là yêu thích, mong muốn khám phá thêm về Mỹ thuật Đa phương tiện, ít nhiều đều sẽ nhìn thấy điều gì đó hấp dẫn và mới mẻ trong cuốn sách này. Chúc bạn có những trải nghiệm thú vị để tiếp tục vững bước trên con đường theo đuổi ngành nghề sáng tạo, tràn ngập cảm hứng nhưng cũng đầy thử thách.

Đội ngũ biên soạn Arena Yearbook 2020

MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN LÀ ARENA MULTIMEDIA

WHAT IS ARENA MULTIMEDIA?

A great, beautiful and exciting place to learn, to teach, to work in team on project, to make friend, to make it a home away from home.
A very good platform to take off your career as Multimedia Designer.
A creative circle, attracting passionate young boys and girls and teaching industry experts.
It's pure fun and rewarding to be with.
If it comes to Multimedia, it has to be Arena.

Arena Multimedia!

Vào năm 2004, Arena Multimedia chính thức có mặt tại Việt Nam, đưa một lĩnh vực nghề nghiệp mới mẻ đến gần hơn với các bạn trẻ đam mê sáng tạo: Mỹ thuật Đa phương tiện. Thời điểm ấy, khái niệm về Chuyên viên thiết kế đồ họa (Graphic Designer), Chuyên viên xử lý hình ảnh (Photo Editor), Họa sĩ trình bày (Layout Artists), Chuyên gia sản xuất Game (3D Animator)... vẫn còn quá đỗi xa lạ với mọi người, thế nhưng ít ai biết rằng chúng tôi đã hiện diện quanh các bạn từ rất lâu, thông qua những tấm áp phích, poster, banner quảng cáo, qua giao diện website, qua kỹ xảo đồ họa mượt mà trong phim ảnh hay game online. Câu chuyện định hình thương hiệu và kết nối những người trẻ muốn bứt phá của Arena Multimedia cũng bắt đầu từ đây...

Và sự thật là sau gần 25 năm hình thành tại Ấn Độ, Arena Multimedia đã phát triển thành một mạng lưới các cơ sở đào tạo ngành thiết kế hàng đầu thế giới. Những nhà sáng tạo nhiệt huyết tại kinh đô điện ảnh Bollywood không ngờ một ngày, Arena Multimedia sẽ vươn tới toàn cầu, có mặt tại hơn 20 quốc gia, đào tạo hơn 450,000 học viên. Chỉ cần nhìn các thành quả mà thế hệ trẻ Việt Nam đạt được, người ta ắt có thể hiểu thương hiệu chúng tôi đã, đang, và sẽ làm được những gì.

Đó là Kawaii Tuấn Anh – Đạo diễn đứng sau những MV triệu view; là Nguyễn Minh Nhật – FX Team Leader tại Sparx* Virtuos Studio; Trần Quang Tùng – Founder/CEO RIO Creative; Trần Đức Viễn – Đạo diễn tại FAPTV – Kênh giải trí sở hữu hơn 12 triệu lượt theo dõi... và còn rất nhiều Arenaites đang dốc sức sống với đam mê. Họ tạo ra các thiết kế, video quảng cáo giúp cho các hoạt động kinh doanh trở nên đa sắc màu hơn, khai sinh xu hướng mới thông qua các sản phẩm giải trí đặc sắc, khẳng định thương hiệu cá nhân trên các đấu trường sáng tạo đầy thử thách.

Mong ước về một môi trường đào tạo mà anh Đinh Trí Dũng - Brand Manager của thương hiệu Arena Multimedia Việt Nam đã từng nói nhiều năm trước, đến nay vẫn tiếp tục là mục tiêu để chúng tôi hướng tới, rằng nơi đây sẽ là địa điểm tuyệt vời để học tập, kết nối và xây dựng thành một mái nhà chung cho những người thích sáng tạo; là cộng đồng lớn thu hút các chàng trai, cô gái yêu thiết kế; là bệ phóng vững chắc để bạn tự tin cất cánh vào ngành công nghiệp sáng tạo muôn màu. **Nếu nói đến Truyền thông Đa phương tiện, đó phải là Arena Multimedia.**

CONTENTS

008
NĂM 2020 CỦA ARENA MULTIMEDIA ĐÃ DIỄN RA NHƯ THẾ NÀO?

010
NHỮNG SỰ KIỆN ĐÁNG CHÚ Ý TRONG NĂM 2020

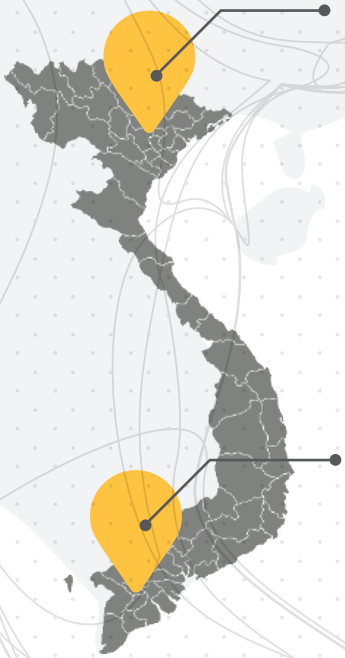
064
NHỮNG ĐỒ ÁN XUẤT SẮC TRONG NĂM 2020

064 GRAPHIC DESIGN
098 WEB & DIGITAL DESIGN
126 FILMMAKING
146 GAME DESIGN
170 3D ANIMATION

195
LỜI KẾT

NĂM 2020 CỦA ARENA ĐÃ DIỄN RA THẾ NÀO?

2020 của bạn thế nào? Chúng ta đều đã đi qua một năm đáng nhớ lẫn đáng quên và chắc chắn, ai cũng được ít nhiều nếm trải mùi vị của các biến động bất ngờ. Arena Multimedia cũng không phải ngoại lệ, trong chu trình quay của một năm 2020 đầy kỳ lạ, có những giai đoạn chúng tôi buộc phải đối mặt với hàng loạt sự thay đổi nằm ngoài dự tính bởi tác động tiêu cực do đại dịch Covid-19 gây ra. Hôm nay, Arena chỉ muốn cùng bạn ngồi lại để nhắc về những chuyện vui, về những con số mà chúng tôi đã nỗ lực cố gắng và được ghi nhận trong suốt thời gian qua. Chúng tôi cũng mong muốn, các bạn sẽ nhìn về năm 2020 như bài học lớn: **Khi đối diện với mất mát, ta sẽ tìm thấy nhiều con đường khác giúp thay đổi cuộc sống của chính mình.**



Hà Nội: 3 cơ sở
- 80 Trúc Khê
- D29 Phạm Văn Bạch
- 110 Trần Phú

TP. Hồ Chí Minh: 3 cơ sở
- 212-214 Nguyễn Đình Chiểu
- 778/10 Nguyễn Kiệm
- 6 Tân Kỳ Tân Quý, Quận Tân Bình

153
Lớp học

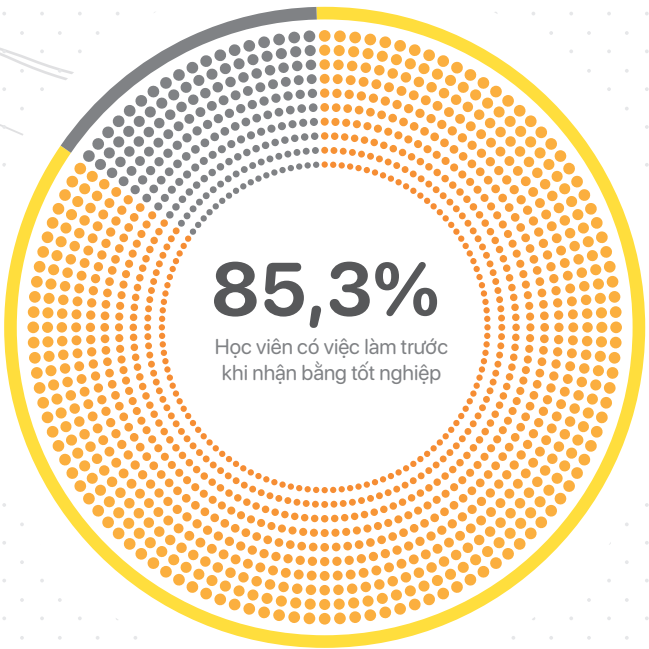
3500
Học Viên

2011
Bạn trẻ đã gia nhập cộng đồng sáng tạo Arena Multimedia trong năm 2020

120
Lớp học Online được triển khai trong giai đoạn dịch bệnh Covid-19 với tinh thần Learning Has No Lockdown

729
Đồ án được học viên bảo vệ

109
Đồ án xuất sắc đạt danh hiệu "Best Project"



170
Tin tuyển dụng/tháng trên sàn giao dịch việc làm Arena Placement Service.

53
Sự kiện, workshop được tổ chức thành công với sự tham gia của 45 diễn giả khách mời.

20
Vlog được sản xuất khai thác những khía cạnh thú vị về đời sống trong cộng đồng sáng tạo Arena Multimedia.

4 GƯƠNG MẶT HỌC VIÊN TIÊU BIỂU:



TRẦN CHÍ LINH
Thủ khoa Arena Multimedia 2020



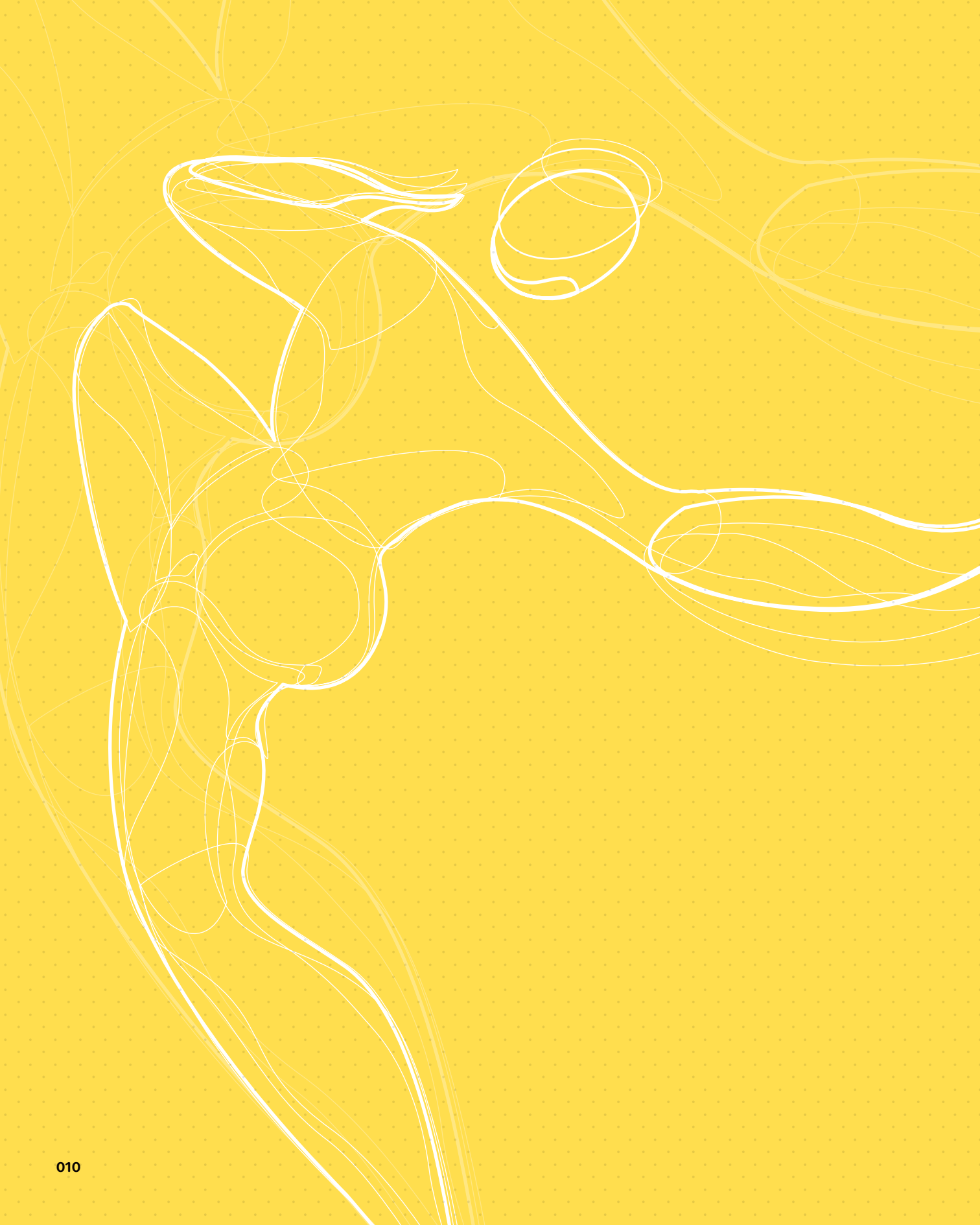
PHẠM HÒA GIANG CHÂU
Thủ khoa Arena Multimedia 2020



TRƯƠNG TÙNG LÂM
Arena Face 2020



ĐẶNG HỒNG MINH
Arena Face 2020



NHỮNG SỰ KIỆN ĐÁNG CHÚ Ý TRONG NĂM 2020

CUỘC THI:

SHOW IT NOW 2020
HƠN CẢ MỘT SÂN CHƠI
SÁNG TẠO & CẢM XÚC

Vào một ngày cuối tháng 4 năm 2018, ý tưởng về một Gallery trưng bày những tác phẩm nghệ thuật của các bạn trẻ không chuyên bỗng nảy lên trong đầu anh Đinh Trí Dũng - Brand Manager, Arena Multimedia.

Từ đó, chúng tôi bắt tay vào gây dựng **Show It NOW** - cuộc tranh tài đặc biệt ở bốn hạng mục: Vẽ - Nhiếp ảnh - Thiết kế - Video với thông điệp rất bình dị và đơn giản: "Hãy mạnh dạn đem tất cả sản phẩm bạn có ra KHOE với công chúng, KHOE với những thí sinh cùng dự thi". Đối với chúng tôi, Show It NOW không đơn giản chỉ là một cuộc thi mà còn là điểm hẹn đặc biệt, nơi chúng tôi tìm thấy bạn, cố gắng kết nối, định hướng, hỗ trợ và hết lòng nâng đỡ để bạn không hoài phí tài năng tưởng chừng chỉ gói gọn trong hai chữ "năng khiếu".

Nếu có điều gì khiến Show It NOW 2020 trở nên đặc biệt, thì đó chính là trận "so găng" gay cấn tranh giải học bổng Multimedia 70% của Top 5 thí sinh xuất sắc nhất tại lễ trao giải Final Award. Trong số 438 tác phẩm dự thi gửi về từ 35 tỉnh thành, chúng tôi tìm thấy Trần Quang Minh, Nguyễn Hoàng Mạnh Khang, Trương Quang Nhựt, Trầm Minh Thảo, Cao Minh Thuận - Những cái tên đứng đầu bảng xếp hạng Đợt 1, Đợt 2 và Đợt 3. Quay trở lại lần này, họ dùng chính Portfolio đã từng gây ấn tượng mạnh mẽ với Ban giám khảo, để khẳng định bản thân đã thực sự sẵn sàng đương đầu với thử thách khó khăn hơn.





MỖI NĂM MỘT LẦN, SÀN ĐẤU SÁNG TẠO SHOW IT NOW DÀNH CHO CÁC BẠN TRẺ CÓ NIỀM ĐAM MÊ ĐẶC BIỆT VỚI LĨNH VỰC VẼ - NHIẾP ẢNH - THIẾT KẾ - VIDEO LẠI TRUYỀN TIN CHIÊU MỘ, MỞ CỔNG ĐĂNG KÝ THAM GIA CHO CÁC ANH TÀI TRẺ TUỔI TRÊN MỌI MIỀN ĐẤT NƯỚC. THEO THÔNG LỆ ĐÓ, TỪ ĐẦU THÁNG 5 NĂM NAY, ARENA MULTIMEDIA ĐÃ QUYẾT ĐỊNH MỞ ĐƯỜNG CHO SỰ TRỞ LẠI CỦA CUỘC THI VỚI MỘT DIỆN MẠO HOÀN TOÀN MỚI, HẤP DẪN HƠN, THÚ VỊ HƠN VÀ CŨNG NHIỀU THỬ THÁCH HƠN.



TRẦN QUANG MINH
Trái Tim Tự Do Thuộc Về Đường Phố ▼

Lần đầu tiên nhìn thấy các tác phẩm Digital Art do cậu bạn này sáng tác, chúng tôi đã không khỏi bất ngờ bởi nó được thực hiện bằng một chiếc máy tính và con chuột cũ kỹ. Tranh Minh trừu tượng, thể hiện những giằng xé cảm xúc sâu sắc trong nội tâm mỗi con người, Minh khiêm tốn bảo mình không có phong cách mà chỉ đơn giản vẽ lại những điều suy nghĩ trong đầu, nhưng cậu lại chưa biết rằng sự bộc phát tự do ấy chính là khởi nguồn cho một năng khiếu có thể được rèn luyện để phát triển cao hơn nữa.

"Em nghĩ mình thuộc về đường phố", Quang Minh trả lời khi được giám khảo Minh Hoàng hỏi: "Bạn có bao giờ nghĩ mình sẽ theo phong cách bụi bặm một chút không?" Cả khán phòng vỗ tay như một sự đồng tình. Minh nghệ sĩ từ vẻ bề ngoài cho đến từng đường vẽ thể hiện trên trang giấy, và mọi cảm xúc cậu đặt vào bài thi cũng mạnh mẽ và gai góc không kém. Nhờ Quang Minh, Show It NOW 2020 tìm thấy những định nghĩa mới mẻ về niềm vui, nỗi buồn, và cả những khổ đau vô hình trong cuộc sống hiện đại.

TRƯƠNG QUANG NHỰT
Hồn Việt Nam Sống Trong Từng Tác Phẩm: ▼

Trương Quang Nhựt (Học bổng Multimedia 50% - Đợt 2) là thí sinh nối tiếp phần thi thuyết trình tác phẩm. Bắt đầu niềm đam mê sáng tạo từ sở thích xem phim hoạt hình và đọc truyện tranh, cậu bạn vừa tốt nghiệp Đại học Văn Lang mang đến Show It NOW một clip quảng cáo viral cho hãng hàng không Jetstar, lồng ghép niềm tự hào đất nước qua những hình ảnh vừa cổ kính, vừa hiện đại. "Mình muốn mang Việt Nam vào bài dự thi với tất cả tình yêu của một người con đang học tập và sinh sống trên mảnh đất này. Sau khi nghiên cứu bối cảnh những năm 70, 80 lẫn các công trình kiến trúc hiện đại bây giờ, mình quyết định phối kết hợp cả hai để đưa tới những trải nghiệm mới lạ và độc đáo cho khán giả."

Cũng giống như Trần Quang Minh, Trương Quang Nhật là một thí sinh để lại rất nhiều ấn tượng đặc biệt đối với chúng tôi. Nhờ Nhựt, Show It NOW 2020 nhận ra một thế hệ trẻ tiềm năng, mang tình yêu đất nước trân trọng gửi gắm vào từng tác phẩm, giúp lan tỏa cảm xúc này đến cộng đồng, từ đó tạo nên một sức mạnh gắn kết.



→ The opening poster

→ The laboratory entrance

> **MỖI NGƯỜI LÀM NGHỆ THUẬT LUÔN CÓ MỘT LƯỢNG FAN NHẤT ĐỊNH VÀ MÌNH TIN RẰNG TÁC PHẨM CỦA BẢN THÂN CŨNG ĐANG NẰM TRONG TIM VÀI BẠN NGỒI Ở ĐÂY!**
>
> **Trầm Minh Thảo**



TRẦM MINH THẢO
Cô Gái Nâng Niu Những Rung Động Tinh Tế Nhất ▼

Trầm Minh Thảo là bóng hồng duy nhất trong top 5 thí sinh tài năng Show It NOW 2020 bước vào cuộc tranh tài quyết liệt nhưng cô bạn này không hề e sợ mà còn vô cùng tự tin: "Mỗi người làm nghệ thuật luôn có một lượng fan nhất định và mình tin rằng tác phẩm của bản thân cũng đang nằm trong tim vài bạn ngồi ở đây!"

Nếu hạng mục Vẽ của Thảo mang chủ đề về những chú mèo với những đường nét minh họa trong sáng, hạng mục Nhiếp ảnh khiến người xem lãng đãng trên sông nước miền Tây cùng chợ nổi Cái Răng, thì hạng mục thiết kế lại đưa đến những cảm xúc dữ dội hơn, quyết liệt hơn "Những tác phẩm này, phản ánh những tội lỗi mà con người đã và đang gây ra đối với mẹ thiên nhiên, ô nhiễm từ không khí đến nguồn nước, giết hại động vật vô tội vì vụ lợi. Qua những tác phẩm này, mình muốn mọi người tự nhận thức những lỗi lầm mà con người chúng ta đã phạm và chung tay bảo vệ ngôi nhà chung này khi còn có thể."

Cơ duyên may mắn giúp chúng tôi biết đến Trầm Minh Thảo, cô gái tự giới thiệu "mình là người hướng nội, không giỏi truyền đạt suy nghĩ bằng lời nói nên vẽ tranh thực sự là một việc ý nghĩa trong cuộc đời mình". Ấy vậy mà tại Final Award, Thảo khiến cả khán phòng "tan chảy" bằng các tác phẩm mang đi "khoe" với công chúng. Nhờ Thảo, Show It NOW 2020 gom nhặt đủ đầy nhớ thương bằng những cảm xúc đơn giản, tinh khôi.







CAO MINH THUẬN
Chàng Trai Khmer Mang Văn Hóa Dân Tộc Đi Khắp Mọi Nơi ▼

Cao Minh Thuận là minh chứng sống động cho hành trình nỗ lực không ngừng nghỉ khi dự thi cả ba đợt, nộp gần 20 bài dự thi để có mặt trong top 5 xuất sắc nhất cuộc thi Show It NOW 2020. Với thế mạnh về vẽ minh họa, tác phẩm của Thuận ngập tràn những gam màu tươi sáng, đường nét trừu tượng và chất chứa nhiều nhiệt huyết tuổi trẻ, cậu chia sẻ: "Cảm xúc xung quanh ta đã và đang diễn ra mãnh liệt từng ngày, đối với những người yêu thiết kế, sáng tạo, hội họa thực mà nói cảm xúc rất cần thiết và quan trọng trong việc sáng tác nó chiếm ưu thế cao để quyết định đến sản phẩm truyền tải hay một câu chuyện mà chúng sáng tác trong một phạm vi nhất định."

Ngắm nhìn những tác phẩm của chàng trai 2000 lãng mạn và bay bổng này, chúng tôi còn nhận ra một điều thú vị khác, đó là hơi thở văn hóa Khmer đậm đặc trong từng bức vẽ. Minh Thuận sinh ra và lớn lên ở mảnh đất ấy, và với Thuận tình yêu quê hương giống như mạch nguồn cảm hứng bất tận trong sáng tác. Hãy nhìn cách cậu say mê nói về tác phẩm của mình.

Chúng tôi có lẽ sẽ còn nhớ Minh Thuận rất lâu nữa, nhớ hình ảnh của một cậu bạn biết lắng nghe, biết học hỏi và cần mẫn tiến về phía trước để khẳng định tài năng của mình. Nhờ Thuận, Show It NOW 2020 tự hào khi là một hành trình để các bạn trẻ phấn đấu để

NGUYỄN HOÀNG MẠNH KHANG
"Đôi Mắt Tương Lai" Khép Lại Show It Now 2020 Đầy Cảm Xúc ▼

Nguyễn Hoàng Mạnh Khang (Học bổng Multimedia 50% - Đợt 2) tham gia Show It NOW 2020 với một mục tiêu đặc biệt rõ ràng: "Mình muốn là 1 trong số 5 người đứng trước ban giám khảo ở đêm Gala để tranh giải đặc biệt" và sự thật là cậu đã ở đây, tại Final Award và mang đến một màn hùng biện đầy thuyết phục.

"Với tác phẩm này, mình không cố định cảm xúc của mọi người khi chiêm ngưỡng mà hy vọng tạo ra một không gian mở, để khán giả tự suy luận và hình thành trong đầu các câu chuyện khác nhau vào năm 2058 - Thời điểm thế giới đã bị chi phối bởi công nghệ hiện đại và con người đang đứng trước hiểm họa mất đi cảm xúc."

Thiết kế của Mạnh Khang không đơn thuần chỉ là những sản phẩm vô tri vô giác mà gắn với một câu chuyện thú vị về phòng thí nghiệm "THE EMOTION LAB" - Nơi các sắc thái cảm xúc bao gồm joy, sadness, acceptance, disgust, fear, anger, surprise and anticipation được thử nghiệm trên gương mặt robot. Các poster lấy "con mắt" làm key visual vì những cảm xúc của con người hầu hết được bộc lộ qua ánh mắt.

LỜI KẾT ▼

Show It NOW 2020 khép lại với chiến thắng thuyết phục dành cho thí sinh Nguyễn Hoàng Mạnh Khang với Portfolio nói về cảm xúc tương lai. Hành trình 3 tháng tìm kiếm những nhân tố tài năng ở bốn hạng mục Vẽ - Nhiếp Ảnh - Thiết kế - Video đã dừng lại ở trạm cuối cùng. Đối với đội ngũ ban tổ chức, hơn 400 tác phẩm trưng bày tại Gallery online là khối tài sản quý giá, bởi nhờ nó, chúng tôi bén duyên với những bạn trẻ nhiệt huyết và được đồng hành cùng họ đi tiếp chặng đường chinh phục giấc mơ ngành Mỹ thuật đa phương tiện. Đóng lại chương cuối của mùa giải năm nay, hãy chờ đón những điều đặc biệt, khi Show It NOW 2021 chính thức khởi động bạn nhé!

CUỘC THI:

OCEAN KEEPER KHI NIỀM ĐAM MÊ ĐIỆN ẢNH HÒA VÀO BIỂN CẢ



Top 3 đội thi giành giải thưởng cao nhất ▲
Giải nhất: Nhóm STORIES HOUSE (Học viện MAAC)



Giải nhì: Nhóm XIVI (Arena Multimedia - Nguyễn Đình Chiểu) ▲
Giải ba: Nhóm Tháng 5 rực rỡ (Arena Multimedia - Nguyễn Đình Chiểu)

CUỘC THI LÀM PHIM VỀ ĐẠI DƯƠNG (OCEAN KEEPER) VỚI CHỦ ĐỀ THE OCEAN STARTS FROM HERE ĐƯỢC PHÁT ĐỘNG NHẰM HƯỞNG ỨNG NGÀY WORLD OCEANS DAY. CUỘC THI ĐƯỢC ĐỒNG TỔ CHỨC BỞI DAVINES VIỆT NAM, HỌC VIỆN KỸ XẢO ĐIỆN ẢNH & HOẠT HÌNH MAAC VÀ TRƯỜNG ĐÀO TẠO MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN ARENA MULTIMEDIA.

OCEAN KEEPER – Sứ mệnh không của riêng ai

Giữ gìn và bảo tồn thiên nhiên không còn là trách nhiệm của riêng một tổ chức hay cá nhân nào mà đó là sứ mệnh của mỗi chúng ta. Từng hành động, thói quen hàng ngày của con người đều có ảnh hưởng đến hệ sinh thái của tự nhiên. Hoạt động của nhân loại, hậu quả từ thiên tai dịch họa đang dần phá hủy môi trường biển. Chúng ta không chỉ đang phá hủy đi ngôi nhà của rất nhiều sinh vật, cũng như tự đưa sự sống của chính mình vào vòng nguy hiểm nếu như không thay đổi và hành động ngay từ hôm nay.

Hiểu được tầm quan trọng và nhu cầu cấp bách của sứ mệnh bảo vệ đại dương, Davines đã quyết định tổ chức cuộc thi làm phim lấy chủ đề chính là biển với thông điệp xuyên suốt "The Ocean Starts From Here" nhằm hưởng ứng Ngày đại dương thế giới (World Oceans Day).

MAAC VÀ ARENA MULTIMEDIA – Hai sứ giả đặc biệt với sứ mệnh lan toả cuộc thi

Cuộc thi Làm phim về đại dương - Ocean Keeper được DAVINES Việt Nam trao cho Học viện MAAC và Arena Multimedia đồng tổ chức nhằm lan tỏa tinh thần bảo vệ biển cả đến với các bạn trẻ đam mê điện ảnh và mỹ thuật đa phương tiện.

Anh Đinh Trí Dũng (Brand Manager, Arena Multimedia) cho biết: "Niềm tin là yếu tố quan trọng nhất để Davines trao trọng trách và cơ hội này đến cho MAAC và Arena Multimedia. Trước đây, Arena

> **SỰ CHUYÊN NGHIỆP, TÂM HUYẾT ĐỐI VỚI NỀN CÔNG NGHIỆP ĐIỆN ẢNH CỦA HAI ĐƠN VỊ ĐÀO TẠO MAAC & ARENA TRONG SUỐT NHỮNG NĂM QUA ĐÃ TẠO RA ĐƯỢC NIỀM TIN LỚN CHO ĐƠN VỊ TÀI TRỢ.**

ANH ĐINH TRÍ DŨNG
Brand Manager, Arena Multimedia



Multimedia đã có nhiều cơ hội hợp tác trong nhiều dự án lớn cùng Davines. Sự chuyên nghiệp, tâm huyết đối với nền Công nghiệp Điện ảnh của hai đơn vị đào tạo MAAC và Arena trong suốt những năm qua đã tạo ra được niềm tin lớn cho đơn vị tài trợ".

Quả thực, chỉ trong một thời gian ngắn, cuộc thi đã thu hút sự quan tâm và tham gia của đông đảo các đội, nhóm trẻ. Những tác phẩm dự thi được gửi về cũng mang đến cho Ban tổ chức, Hội đồng chấm thi không ít bất ngờ và thú vị.

OCEAN KEEPER - Ba tuần đầy cam go và thử thách

Ngay từ ban đầu, cuộc thi đã đặt ra một thách thức khá lớn cho các đội thi đó chính là khoảng thời gian vô cùng eo hẹp. Tổng thời gian lên ý tưởng, lên kịch bản quay, tìm địa điểm, thực hiện các cảnh quay và hoàn thành các khâu hậu kỳ để cho ra một tác phẩm hoàn chỉnh chỉ gói gọn trong ba tuần.

Với chủ đề về đại dương, Đạo diễn Nguyễn Việt Anh đã nhận định rằng đây là một đề tài khá rộng, có thể gây khó khăn cho các đội thi trong việc tìm kiếm chất liệu, ý tưởng để làm nên một tác phẩm dự thi thực sự chất lượng. Đồng thời, anh cũng đã kỳ vọng rằng với sự "cởi mở" của đề tài trong cuộc thi lần này, các đội có thể phát huy được tối đa sức sáng tạo của mình để gây ấn tượng với ban giám khảo.

24 nhóm tham gia cuộc thi đã gấp rút lên ý tưởng, tìm kiếm câu chuyện và đặt chân đến khám phá những vùng biển từ mọi miền tổ quốc. Cuộc thi không chỉ là nơi giúp các bạn thỏa sức sáng tạo câu chuyện về tình yêu với đại dương thông qua những thước phim thời sự, những thông điệp nhân văn và ý nghĩa mà còn là mong muốn truyền cảm hứng bảo vệ đại dương và nâng cao ý thức sử dụng tài nguyên biển.

Sức sáng tạo vượt trội của các đội tham gia

Sự đầu tư và nỗ lực thực hiện của các đội đã đem đến những tác phẩm dự thi vô cùng chất lượng, được giới chuyên môn đánh giá cao và vượt xa sự kỳ vọng ban đầu của ban tổ chức lẫn hội đồng chấm thi.

Anh Vũ Anh Đức (Giám đốc Đào tạo, Arena Multimedia) đã không giấu nổi sự bất ngờ: "Nhìn chung những tác phẩm dự thi năm nay được các nhóm đầu tư khá tốt. Với thời gấp rút cộng với việc chưa có nhiều kinh nghiệm làm phim, kỹ thuật còn hạn chế nhưng các bài thi đều được thực hiện nghiêm túc, để lại nhiều ấn tượng và cảm xúc cho hội đồng chấm thi. Theo tôi, chủ đề về môi trường hiện nay đang được xã hội quan tâm và chính bản thân các bạn cũng thực sự muốn đóng góp một phần để bảo vệ đại dương. Do đó, sự cố gắng của các bạn đều được thể hiện trong tác phẩm của mình."

Đêm gala trao giải kết lại một cuộc thi đầy ý nghĩa và tính nhân văn

Trong quá trình xem xét kỹ lưỡng, ban giám khảo đã rất khó khăn để chọn ra được top 5 xuất sắc nhất trong số 24 tác phẩm dự thi gửi về. Gần ba tuần diễn ra cuộc thi là khoảng thời gian với những khó khăn, niềm vui và kỷ niệm khó quên của từng đội trên chặng hành trình cùng nhau rong ruổi, khám phá những vùng biển tuyệt đẹp trên dải đất hình chữ S. Đó không chỉ đơn thuần là chuyến đi phục vụ cho những "shot" quay mà còn là trải nghiệm, là bài học quý giá cho hành trang tuổi trẻ của các bạn.

Đêm GALA trao giải được diễn ra vào ngày 01.08.2020 giống như buổi họp mặt ấm cúng của một đại gia đình. Các nhà làm phim tương lai đã có cơ hội được gặp gỡ, chiêm ngưỡng các tác phẩm dự thi của nhau và cùng chia sẻ niềm vui với những đội đứng đầu.

Thế nhưng đến sau cùng, không chỉ top 3 mà cả 24 đội của Ocean Keeper đều là những người chiến thắng. Vượt lên khó khăn, thử thách và sống hết mình với đam mê cũng chính là thông điệp mà ban tổ chức muốn gửi gắm đến các đội tham gia.

Nếu có đam mê, đừng sợ sai, hãy dũng cảm theo đuổi

Sau cuộc thi Làm phim về Đại dương – Ocean Keeper, Học viện Kỹ xảo Điện ảnh & Hoạt hình MAAC và trường Arena Multimedia hy vọng rằng các bạn trẻ sẽ có thêm kinh nghiệm, động lực để tiếp tục theo đuổi đam mê làm phim chuyên nghiệp.

Như đạo diễn Nguyễn Việt Anh đã nhắn nhủ rằng: "Nếu các bạn còn trẻ, các bạn đừng sợ sai. Hãy dám sai, thậm chí sai nhiều lần để ngày càng trưởng thành hơn." Hãy nhớ rằng dù có là "ma mới" ở bất kì lĩnh vực nào đi chăng nữa, bạn cũng đừng sợ mình sẽ phạm phải sai lầm. Bởi vì thất bại là mẹ thành công và những người đi lên từ thất bại luôn là những chiến binh mạnh mẽ nhất.

LIVESTREAM:

KHÁM PHÁ NGÀNH MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN QUA CHUỖI LIVESTREAM TƯ VẤN HƯỚNG NGHIỆP CỦA ARENA MULTIMEDIA

CHUỖI LIVESTREAM TƯ VẤN HƯỚNG NGHIỆP NGÀNH MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN LÀ SERIES ĐẶC BIỆT CỦA ARENA MULTIMEDIA, TẬP TRUNG VÀO VIỆC ĐI SÂU KHAI THÁC 4 HỌC KỲ: GRAPHIC DESIGN; WEB & DIGITAL DESIGN; LÀM PHIM KỸ THUẬT SỐ; THIẾT KẾ GAME & HOẠT HÌNH 3D, NHẰM MANG ĐẾN CHO CÁC BẠN TRẺ CÁI NHÌN TRỰC QUAN VỀ CỘNG ĐỒNG SÁNG TẠO LỚN NHẤT VIỆT NAM VÀ TIỀM NĂNG PHÁT TRIỂN MẠNH MẼ KHI THEO ĐUỔI LĨNH VỰC NÀY.



#1 LIVESTREAM: TƯ VẤN TUYỂN SINH HỌC KỲ 1: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA ▼

Livestream #1 có sự xuất hiện của thầy Trần Quốc Lợi - Giảng viên học kỳ Graphic Design. Với thông điệp: Thay vì cứ luẩn quẩn trong chiếc vỏ bọc an toàn, hãy biết cạnh tranh và tự tin để theo đuổi ước mơ trở thành một Designer chuyên nghiệp, 60 phút tập đầu tiên thuộc chuỗi tư vấn hướng nghiệp trực tuyến của Arena cung cấp thông tin giúp các bạn trẻ tường tận hơn về chương trình Graphic Design tại trường, biết tuốt mọi điều nhỏ to ở lộ trình học tập và định hướng phát triển công việc trong tương lai. Đồng thời, những chia sẻ đến từ vị khách mời có nhiều năm chinh chiến trong ngành công nghiệp sáng tạo cũng là tiền đề và củng cố khẳng định: Năng khiếu không phải tất cả khi học Thiết kế Đồ họa.

◄ Thầy **TRẦN QUỐC LỢI** — Giảng viên học kỳ Graphic Design

#2 LIVESTREAM: TƯ VẤN TUYỂN SINH HỌC KỲ 2: WEB - DIGITAL DESIGN ▼

"Web & Digital Design là xu hướng mới, hay chăng nên gọi nó là một xu hướng bền vững khi tốc độ tăng trưởng ngành này đang ở mức 35% và được dự báo sẽ còn tiếp tục phát triển" - Lời dẫn dắt của thầy Lê Minh An - Giảng viên phụ trách học kỳ Web & Digital Design trong số tư vấn hướng nghiệp thứ 2 của Arena đã giúp các bạn trẻ hình dung được tiềm năng phát triển khi trở thành một nhà thiết kế Web. Trong bối cảnh nhu cầu tuyển dụng nhân sự ngành này đang không ngừng nóng lên, vị diễn giả mang đến thông tin thú vị giúp các bạn trẻ giải đáp câu hỏi "Mình có phải là nhân tố tiềm năng đảm đương được các vị trí UX/UI Designer, Product Designer mà những doanh nghiệp đang tìm kiếm?"

Giảng viên học kỳ Web & Digital Design — Thầy **LÊ MINH AN** ►









#3 LIVESTREAM: TƯ VẤN TUYỂN SINH HỌC KỲ 3: LÀM PHIM KỸ THUẬT SỐ

Xuất hiện ở Livestream #3, thầy Nguyễn Việt Anh mang đến góc nhìn cận cảnh của một giảng viên đang trực tiếp phụ trách học kỳ Làm phim Kỹ thuật số tại Arena: "Trái với hệ chính quy, chương trình đào tạo của Arena Multimedia được thực hiện trong một khoảng thời gian ngắn, đó là khoảng thời gian mà các bạn trẻ được định hướng, đặt mục tiêu rõ ràng và buộc phải liên tục vượt qua những thử thách để phát triển năng lực cá nhân. Trong vòng 6 đến 7 tháng, học viên sẽ tiếp xúc với quy trình sản xuất ra một bộ phim ngắn, project nhỏ nhưng vô cùng đầy đủ. Chính vì đặc điểm này mà giáo viên có thể dễ dàng cập nhật đồ án giảng dạy theo sự chuyển biến của nhu cầu thị trường." Trong thời điểm nhóm ngành làm phim kỹ thuật số đang chiếm lĩnh thị trường giải trí với đa dạng các sản phẩm: phim ảnh, viral video, MV,... Arena Multimedia hy vọng sẽ giúp các bạn trẻ đang mang trong mình niềm yêu thích đặc biệt đối với lĩnh vực làm phim và nuôi giấc mơ trở thành biên kịch, đạo diễn có cái nhìn đúng hướng.

Thầy **NGUYỄN VIỆT ANH**
Giảng viên học kỳ Filmmaking

#4 LIVESTREAM #4: TƯ VẤN TUYỂN SINHHỌC KỲ 4: GAME DESIGN & 3D ANIMATION

Livestream #4 có sự góp mặt của thầy Trần Anh Khoa - Vị giảng viên kỳ cựu đứng sau những "siêu phẩm" 3D Animation của các Arenaites. Tại đây, anh đã giới thiệu cách tiếp cận với một quy trình sản xuất phim từ lúc bắt đầu đến khi kết thúc, đồng thời truyền nguồn cảm hứng tích cực đến những bạn trẻ có niềm yêu thích đặc biệt đối với lĩnh vực thiết kế Game, Hoạt hình 3D: "Ngành nghề nào cũng có những áp lực và khó khăn riêng của nó. Đối với Thiết kế Game và Hoạt hình 3D, nếu bạn thực sự tìm thấy niềm vui sẽ có cảm giác như vừa học, vừa chơi. Nếu bạn yêu thích xem phim, đọc truyện, chơi game thì xin chúc mừng, bạn đã tìm thấy sự kết nối với nghề rồi đấy."

Giảng viên học kỳ 3D Animation
Thầy **TRẦN ANH KHOA**



LIVESTREAM:

KHÁM PHÁ NGÀNH MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN QUA CHUỖI LIVESTREAM TƯ VẤN HƯỚNG NGHIỆP CỦA ARENA MULTIMEDIA



#5 LIVESTREAM: TƯ VẤN TUYỂN SINH HỌC: HỌC MULTIMEDIA - TẠI SAO CHỌN ARENA?

Nối tiếp 4 tập của chuỗi Tư vấn hướng nghiệp trực tuyến, số tiếp theo đánh dấu sự trở lại của thầy Vũ Anh Đức - Giám đốc Đào tạo Arena trong vai trò cố vấn chuyên môn. Nhằm giúp các bậc phụ huynh và các em học sinh tìm thấy bến đỗ tin cậy trên hành trình theo đuổi đam mê Mỹ thuật Đa phương tiện. Với kinh nghiệm của vị thuyền trưởng đã dẫn dắt nhiều thế hệ cập bến thành công, anh đã mang đến những hình dung rõ ràng hơn về chương trình giảng dạy, lộ trình học tập và những điều đặc biệt mà Arena Multimedia đang sở hữu, cùng những hành trang cần thiết giúp một người trẻ tự tin bước vào ngành công nghiệp sáng tạo.

◄ **Thầy VŨ ANH ĐỨC** — Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia

#6 LIVESTREAM: PLACEMENT SERVICE: KẾT NỐI HỌC VIÊN & DOANH NGHIỆP

Tập cuối cùng khép lại Series Livestream tư vấn hướng nghiệp có chủ đề về Placement Service - Vũ trụ việc làm dành cho hàng nghìn sinh viên thiết kế, với sự tham gia của 3 vị khách mời: Anh Đinh Trí Dũng - Brand Manager, Arena Multimedia; Anh Ngô Nhật Quang Minh - Recruitment Team Leader tại SPARX; Chị Hoàng Thị Mai Hương - UX/UI Designer tại Xoontec. Tại sự kiện, học viên được "học lỏm" những bí quyết giúp rút ngắn thời gian tìm việc, từ kinh nghiệm trình bày CV, tạo ấn tượng với nhà tuyển dụng trong lần đầu tiên gặp gỡ cho đến lộ trình phát triển nghề nghiệp từ chính chuyên gia trong ngành.



Từ trái sang phải: **Anh ĐINH TRÍ DŨNG** (Brand Manager, Arena Multimedia), **Anh NGÔ NHẬT QUANG MINH** (Recruitment Team Leader tại SPARX), **Chị HOÀNG THỊ MAI HƯƠNG** (UX/UI Designer tại Xoontec), **Anh MINH CHÍNH** (MC sự kiện).

WORKSHOP:

MARKETER "THỜI ĐẠI SỐ" LÀ PHẢI BIẾT ĐƯỢC "NGÔN NGỮ" THIẾT KẾ

MARKETER VÀ DESIGNER, HAI NGÀNH NGHỀ TƯỞNG CHỪNG TỒN TẠI NHIỀU KHÁC BIỆT NHƯNG LẠI CÓ NHỮNG ĐIỂM GIAO THOA ĐÁNG NGẠC NHIÊN. BỞI NHÀ TIẾP THỊ "THỜI ĐẠI SỐ" BÂY GIỜ LÀ PHẢI BIẾT ĐƯỢC "NGÔN NGỮ" THIẾT KẾ.



Nắm bắt nhu cầu của các bạn trẻ Marketer mong muốn được trang bị thêm những kỹ năng cần thiết trước khi bước chân vào thị trường việc làm đầy sôi động, trường Đào tạo Mỹ thuật Đa phương tiện Arena Multimedia đã phối hợp cùng trường Đại học Tài chính Marketing tổ chức Workshop chuyên ngành: Multimedia Design for Marketing Communication vào tháng 11 vừa qua.

Thông qua buổi Workshop này, thầy Nguyễn Hữu Khoa - Giảng viên HK1 tại Arena Multimedia đã giúp các bạn sinh viên tiếp cận gần hơn với các yếu tố thẩm mỹ và cách thẩm định những ấn phẩm thiết kế. Đồng thời, các bạn còn được học cách làm việc và trao đổi với Designer khi thực thi ý tưởng trong các chiến dịch truyền thông.

Bên cạnh đó, Arena Multimedia còn chú trọng mang đến cho các bạn Marketer cơ hội nắm bắt kỹ năng thực hành thông qua hoạt động thiết kế ấn phẩm quảng cáo ngay trên phần mềm Canva.

"Để làm việc trong ngành Truyền thông thì em nghĩ việc biết thiết kế hay hiểu được cách trao đổi với Designer là điều vô cùng cần thiết. Do đó, em tham gia sự kiện với mong muốn tìm hiểu cách làm việc và định nghĩa về thẩm mỹ của các bạn Designer là như thế nào. Để sau này khi bắt đầu tiếp xúc với các ấn phẩm thiết kế, thì em sẽ không bị bỡ ngỡ" - Bạn Phạm Hoàng Phúc - Sinh viên năm 3 Đại học Tài chính Marketing chia sẻ.

"Thú vị, bổ ích, tuyệt vời là những điều em cảm nhận được tại sự kiện lần này. Bài chia sẻ của thầy Hữu Khoa rất thu hút người nghe, các trang trình chiếu đẹp và dễ hiểu" - Bạn Nguyễn Ngọc Trâm Anh - Sinh viên năm 1 Đại học Tài chính Marketing bộc bạch.

Với vô vàn sự lựa chọn về cách thiết kế ấn phẩm quảng cáo, hy vọng sau buổi Workshop này, các bạn sinh viên trường Đại học Tài chính Marketing đã có thể nắm bắt được cấu trúc, cách thức thiết kế cũng như biết thẩm định một ấn phẩm truyền thông bao gồm: Bố cục, màu sắc, chữ và hình ảnh.

Arena Multimedia rất vui vì đã có cơ hội mang đến cho các bạn trẻ Marketer những kiến thức cơ bản về "ngôn ngữ" của thiết kế và một số bí kíp thú vị để giúp bạn dễ dàng hiện thực hóa ý tưởng lên hình ảnh một cách ấn tượng và hiệu quả nhất.

LIVERSTREAM:

LIVESTREAM CÙNG TS. PHOENIX HỒ NGƯỜI TRẺ & MULTIMEDIA DESIGN - VẼ ĐÚNG ĐƯỜNG CHO "HƯƠU" CHẠY



Tiến sĩ PHOENIX HỒ ▲
Giám đốc điều hành Công ty Hướng nghiệp Sông An

LIVESTREAM CHỦ ĐỀ "NGÀNH SÁNG TẠO - CÓ PHẢI DÀNH CHO TÔI" LÀ MỘT LÁT CẮT THÚ VỊ TRONG CHUỖI NỘI DUNG TƯ VẤN TRỰC TUYẾN DO ARENA MULTIMEDIA TỔ CHỨC. TỪ LỜI KHUYÊN CỦA CHUYÊN GIA HƯỚNG NGHIỆP - TIẾN SĨ PHOENIX HỒ (GIÁM ĐỐC ĐIỀU HÀNH HƯỚNG NGHIỆP SÔNG AN) VÀ ANH ĐINH TRÍ DŨNG BRAND MANAGER CỦA ARENA MULTIMEDIA, CÁC BẬC PHỤ HUYNH ĐÃ CÓ CÁI NHÌN KHÁCH QUAN HƠN TRONG VIỆC ĐỊNH HƯỚNG NGHỀ NGHIỆP CHO CON VÀ KHIẾN CÁC BẠN TRẺ THẤU HIỂU SỞ THÍCH, THẾ MẠNH BẢN THÂN.

GIỚI THIỆU CHUNG ▼

Điều đặc biệt trong Livestream "Ngành SÁNG TẠO - có phải dành cho TÔI" là Tiến sĩ Phoenix Hồ dựa trên 6 nhóm đặc tính nghề nghiệp của mật mã Holland: Kỹ thuật, Nghiên cứu, Nghệ thuật, Xã hội, Quản lý, Nghiệp vụ để mang đến những lời khuyên sát sườn nhất trong việc định hướng nghề nghiệp.

NHỮNG ĐẶC TÍNH CẦN CÓ NẾU MUỐN HỌC ARENA MULTIMEDIA LÀ GÌ THƯA CHUYÊN GIA TÂM LÝ?

TS Phoenix Hồ:

Để học được những ngành học ở Arena Multimedia thì điều kiện tiên quyết là một trong ba nhóm ngành cao nhất trong nhóm 6 đặc tính nghề phải có nhóm nghệ thuật, bạn thích tự do, thích làm việc với ý tưởng để cho ra sản phẩm thuộc về nghệ thuật. Hãy đi cụ thể hơn vào bốn ngành học mà Arena Multimedia đang giảng dạy để tìm hiểu kỹ hơn:

Kỳ 1:	Graphic Design đòi hỏi 3 nhóm đặc tính: Nghệ thuật; Kỹ thuật; Quản lý.
Kỳ 2:	Thiết kế web và ứng dụng kỹ thuật số đòi hỏi 2 nhóm đặc tính: Nghệ thuật, Nghiên cứu.
Kỳ 3:	Làm phim Kỹ thuật số và Thiết kế Game cần 3 nhóm đặc tính: Nghệ thuật, Quản lý, Nghiên cứu
Kỳ 4:	Hoạt hình 3D đòi hỏi 2 nhóm đặc tính: Nghệ thuật, Nghiên cứu

Các bạn cần chú ý, học ở Arena Multimedia, nhóm nghệ thuật là nhóm cần phải xuất hiện, có thể không phải là nhóm cao nhất nhưng bắt buộc phải hiện diện.

Ở ARENA CÓ RẤT NHIỀU LĨNH VỰC ĐÀO TẠO KHÁC NHAU: GRAPHIC DESIGN; WEB & DIGITAL DESIGN; FILMMAKING & GAME DESIGN, 3D ANIMATION. VẬY EM CÓ NÊN HỌC HẾT TẤT CẢ HAY KHÔNG?

Anh Đinh Trí Dũng:

Sau khi quan sát sự trưởng thành của các bạn học viên, chúng tôi nhận ra rằng quá trình 30 tháng rèn luyện ở Arena Multimedia cũng là hành trình các bạn tự khám phá bản thân, có thể ban đầu bạn thích mảng này nhưng sau đó lại phát hiện ra mình có thế mạnh ở mảng khác. Thế giới nghề nghiệp hôm nay đòi hỏi các bạn phải biết nhiều nhưng vẫn nên chuyên sâu vào một thứ, và giống như cô Phoenix Hồ đã phân tích ở phần một, bản thân mỗi chúng ta cũng tự nên trang bị cho mình các kỹ năng mềm khác như: quản trị, kết nối, đàm phán... để sẵn sàng đương đầu với mọi thử thách trong công việc.



Anh ĐINH TRÍ DŨNG ▲
Brand Manager, Arena Multimedia

EM RẤT THÍCH NGÀNH MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN NHƯNG LẠI SỢ KHÔNG CÓ ĐỦ SỰ SÁNG TẠO, VÀ NẾU NHƯ MỘT NGÀY EM KHÔNG CÒN CẢM HỨNG ĐỂ SÁNG TẠO NỮA THÌ PHẢI LÀM THẾ NÀO?

TS Phoenix Hồ:

Theo một nghiên cứu gần đây nhất về sự bền bỉ của Tiến sĩ Tâm lý học Angela Duckworth - Giảng viên ngành tâm lý Đại học Pennsylvania (Hoa Kỳ) và là người tiên phong nghiên cứu về những yếu tố ảnh hưởng tới sự thành công của con người: Năng khiếu tự nhiên là một phần rất cần thiết để mình bắt đầu một công việc, ngành nghề nào đó, nhưng nó không quan trọng bằng sự bền bỉ. Sáng tạo là một khả năng chúng ta có thể rèn luyện vì có rất nhiều kiểu sáng tạo

Khi các bạn thắc mắc: "Tôi không có khả năng sáng tạo", "Người kia sáng tạo hơn tôi" hãy thử hỏi ngược lại xem, tại sao mình lại có suy nghĩ đó? Phần lớn nó đến từ môi trường xung quanh và tôi kêu gọi các bạn quay ngược lại bên trong mình, các bạn muốn câu trả lời ấy đến từ đâu, từ bên trong hay từ bên ngoài.

EM THÍCH HỌC THIẾT KẾ ĐỒ HỌA NHƯNG GIA ĐÌNH EM LẠI MUỐN THEO MỘT NGÀNH NGHỀ KHÁC. EM PHẢI LÀM CÁCH NÀO ĐỂ THUYẾT PHỤC ĐƯỢC PHỤ HUYNH TIN VÀO SỰ LỰA CHỌN CỦA EM?

TS Phoenix Hồ:

Trước năm 2016, trường hợp các em bị cha mẹ ép học một ngành nào đó không hợp với mình rất nhiều, thế nhưng trong 4 năm trở lại đây, tôi ít gặp trường hợp đó mà phần lớn là các bạn chưa có định hướng khiến cha mẹ lo lắng. Trong thời điểm hiện tại cha mẹ không muốn cho bạn theo học thiết kế đồ họa phải chăng là vị sợ sau này bạn sẽ khó kiếm việc làm, sợ đây là ngành không được ưa chuộng. Nếu sự phản đối xuất phát từ đây, tôi nghĩ bạn hoàn toàn có thể thuyết phục được họ.

Thứ nhất, bạn nên mời cha mẹ cùng bạn tham gia các sự kiện, các buổi tư vấn hướng nghiệp hoặc trực tiếp ghé thăm Arena Multimedia, gặp gỡ bộ phận tư vấn tuyển sinh. Bạn hãy cùng cha mẹ xem các tin tức liên quan đến nhịp sống sôi động của ngành Thiết kế đồ họa. Bản thân bạn cũng phải hiểu đúng, hiểu đủ để thuyết phục gia đình rằng lĩnh vực mà bạn theo đuổi không hề trừu tượng mà hiện diện ở khắp mọi nơi trong đời sống. Quan trọng hơn, Thiết kế đồ họa phù hợp với bạn, bạn tin tưởng vào môi trường và đội ngũ đào tạo ở Arena Multimedia thì chắc chắn bố mẹ sẽ rất an tâm. Tuy nhiên, đa số khi tôi tiếp xúc với các bậc phụ huynh thời nay, tôi nhận ra lý do lớn nhất khiến họ không yên tâm là bởi vì các bạn không xác định được lý do mình chọn ngành học đó mà chỉ chăm chăm chạy theo số đông.

ARENA MULTIMEDIA CÓ CHÍNH SÁCH HỖ TRỢ HỌC PHÍ CHO SINH VIÊN KHÔNG VÌ EM ĐANG RẤT THÍCH HỌC Ở TRƯỜNG NHƯNG VẪN CÒN LO NGẠI VỀ VẤN ĐỀ HỌC PHÍ NÊN CHƯA THUYẾT PHỤC ĐƯỢC PHỤ HUYNH?

Anh Đinh Trí Dũng:

Các em có tự tin với sự lựa chọn của mình hay không? Nếu tự tin thì em sẽ ưu tiên để đầu tư cho nó. Giả sử em đã tự tin thì Arena Multimedia sẽ luôn đồng hành bên cạnh để ủng hộ và giúp đỡ, có rất nhiều chính sách để hỗ trợ cho các bạn trẻ. Đặc biệt mới đây Arena Multimedia toàn cầu đã quyết định phát động Arena Covid Fund - một Quỹ Hỗ trợ Đào tạo nguồn nhân lực Multimedia trong đại dịch Covid-19 với mức ưu đãi học phí lên tới 35%. Đây là mức hỗ trợ chưa từng có trong lịch sử suốt 16 năm của Arena. Bên cạnh đó, Arena Multimedia cũng đồng hành cùng một số ngân hàng triển khai chương trình "Tín dụng giáo dục - Trả góp học phí 0%", giúp người học tiếp cận với nguồn vốn vay từ ngân hàng để giãn đều và chia nhỏ các khoản thanh toán hàng tháng. Chương trình tín dụng 0% tạo điều kiện cho số đông hơn các bạn trẻ là fans hâm mộ của Arena Multimedia tiếp cận được với chương trình đào tạo thiết kế chuẩn quốc tế.

Trong một thế giới mà chúng ta không kiểm soát được sự thay đổi, Arena Multimedia hiểu các bạn, những người trẻ vừa mới 18, 19 tuổi sẽ có những lúc chới với vấp ngã. Đó là lý do, chúng tôi luôn mong mỏi có thể hỗ trợ nhiều hơn cho các ước mơ trở thành hiện thực. Mượn một câu của chuyên gia hướng nghiệp Phoenix Hồ để kết lại, Arena hy vọng, bạn sẽ luôn giữ cho ngọn lửa đam mê cháy bỏng trên hành trình học tập và làm việc: "Trong cuộc đời, mình không kiểm soát được điều gì xảy ra với bạn nhưng bạn có thể hoàn toàn kiểm soát cách bản thân phản ứng lại với điều đó. Vậy thì bạn chọn đứng im hay thẳng thắn đối diện với nó."

OPEN DAY

NHẬP VAI MULTIMEDIA DESIGNER CHO CHIẾN DỊCH QUẢNG CÁO

GIỚI THIỆU CHUNG ▼

Thấu hiểu và sẻ chia với nhiều bạn trẻ đang đứng trước muôn vàn câu hỏi khó về tương lai, Arena Multimedia đã tổ chức Ngày hội Open Day 2020 với chủ đề Nhập vai Multimedia Designer cho chiến dịch quảng cáo, thông qua các hoạt động trải nghiệm trực tiếp bên trong ngày hội, các em học sinh, cũng như phụ huynh sẽ hiểu hơn về ngành Multimedia Design (Mỹ thuật Đa phương tiện), từ đó có đủ cơ sở và thông tin cần thiết để ra quyết định trước khi bước vào giai đoạn chọn nghề, chọn trường sắp tới.

Tại Open Day 2020 năm nay, các bạn trẻ đã được hóa thân để trải nghiệm vào các công đoạn trong quá trình tạo nên một sản phẩm quảng cáo thực tế: Từ công đoạn chụp - chỉnh sửa ảnh (retouch); đến cách tạo nên một thiết kế poster quảng cáo; cách phác thảo storyboard; cách dựng và hiệu chỉnh video cho sản phẩm quảng cáo,... Đồng hành với các bạn tại các lớp nhập vai trải nghiệm là những giảng viên Arena Multimedia với nhiều năm kinh nghiệm thực chiến trong nghề, sẽ chia sẻ nhiều kiến thức bổ ích, làm tiền đề cho bạn trong việc chuẩn bị hành trang kỹ năng cho tương lai, để có thể tự tin theo đuổi đam mê của mình đến cùng.

TALKSHOW MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN: HỌC GÌ VÀ LÀM GÌ? ▼

Ngành học Mỹ thuật Đa Phương tiện đang trở thành cơ hội rộng mở đường tương lai đối với nhiều bạn trẻ, đặc biệt là với Gen Z - thế hệ đầy tài năng, luôn sẵn sàng đổi mới, có những đột phá sáng tạo không ngờ.

Tại talkshow "Mỹ thuật Đa phương tiện: Học gì và làm gì?" người tham dự được dịp tiếp cận gần hơn bức tranh toàn cảnh cũng như cơ hội và thách thức của nghề mang đến từ khách mời là những người có nhiều năm kinh nghiệm làm việc trong ngành như thầy Vũ Anh Đức (Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia), anh Đinh Trí Dũng (Brand Manager của Arena Multimedia) và thầy Nguyễn Việt Anh (Nhà sản xuất, đạo diễn).

Bên cạnh đó, các chuyên gia của Arena Multimedia cũng đem đến những thông tin bổ ích về ngành, giúp các bạn trẻ định hướng nghề nghiệp bằng những kinh nghiệm của bản thân, đồng thời khích lệ gen Z theo đuổi đam mê và nỗ lực chạm đến ước mơ dù có gặp phải khó khăn và thử thách cam go như thế nào đi chăng nữa. Chỉ vỏn vẹn 2 giờ đồng hồ, rất nhiều câu hỏi thắc mắc của các bạn trẻ và phụ huynh được các khách mời giải đáp thấu đáo.

ẢNH SỰ KIỆN ▼



Sau buổi talkshow, các bạn trẻ và bậc phụ huynh đã có cái nhìn gần gũi và thực tế hơn về nghề Thiết kế; Người có tính cách như thế nào sẽ phù hợp với công việc thiết kế?; Ứng dụng của thiết kế, mỹ thuật đa phương tiện trong chiến dịch quảng cáo như thế nào, từ đó có đủ cơ sở và thông tin cần thiết để ra quyết định theo đuổi ngành học này hay không.





NHIẾP ẢNH THƯƠNG MẠI: KHÔNG CHỈ ĐƠN THUẦN LÀ CHỤP ẢNH - MÀ CÒN LÀ TRUYỀN TẢI THÔNG ĐIỆP CỦA SẢN PHẨM ĐẾN KHÁCH HÀNG ▼

Khi tham gia nhập vai trải nghiệm lớp học Nhiếp ảnh thương mại, các bạn được làm việc nhóm cùng nhau để lên ý tưởng chụp ảnh quảng cáo theo concept halloween cho một thương hiệu cà phê nổi tiếng dựa trên một sản phẩm đồ án kỳ 3 về Làm phim Kỹ thuật số của học viên Arena Multimedia với tên gọi The horrible morning.

Sản phẩm đồ án này đã được chính doanh nghiệp xem qua và mời nhóm học viên lên chính công ty của họ để trao tặng quà về chiếc viral ads này.

Không chỉ được chia sẻ những kiến thức về nhiếp ảnh thương mại, tại phòng studio các bạn còn được trực tiếp thực hành chụp và retouch những tấm ảnh do mình chụp ra dưới sự chỉ dẫn của thầy Minh Trí.

Mặc dù có nhiều bạn chưa được tiếp xúc từ trước với nhiếp ảnh, nhưng với ưu điểm học hỏi liên tục, sáng tạo không ngừng của thế hệ Z, các bạn đã mang đến những shoot hình với ý tưởng concept vượt lên mong đợi của giảng viên đứng lớp.

ẢNH SỰ KIỆN ▼





LỚP HỌC TRẢI NGHIỆM:

NHẬP VAI MULTIMEDIA DESIGNER CHO CHIẾN DỊCH QUẢNG CÁO

THIẾT KẾ POSTER: CÔNG CỤ CHỈ LÀ BỔ TRỢ, TƯ DUY HÌNH ẢNH MỚI LÀ ĐIỀU QUYẾT ĐỊNH ▼

Các bạn bước đầu được làm quen với các nền tảng cơ bản nhất để làm ra một poster quảng cáo. Công cụ thì ai cũng có thể học và sử dụng, nhưng để tạo ra những poster quảng cáo xuất sắc thì không phải đơn giản, điều quyết định chính là tư duy về hình ảnh làm sức bật cho những ý tưởng độc đáo và đầy sáng tạo. Đây mới chính là cái mà một designer cần trau dồi cho bản thân bên cạnh thành thạo những phần mềm thiết kế.

"Anh đã cảm nhận được sự thích thú, những cái bất ngờ trên khuôn mặt các bạn trẻ khi làm ra những sản phẩm mà trước đây các bạn nghĩ mình không làm được. Từ đó tiếp thêm tự tin để theo đuổi ngành học đầy thú vị này. Ngày hội hôm nay không chỉ đơn thuần là hoạt động nhập vai trải nghiệm 1 tiếng rưỡi về làm poster hay một buổi chụp hình thương mại, vẽ storyboard mà nó còn cung cấp những thông tin cần thiết để các bạn tự vấn bản thân xem mình có phù hợp với ngành này hay không" - Thầy Lê Minh An, giảng viên lớp trải nghiệm Thiết kế Poster Quảng cáo tại ngày hội bộc bạch.

EDIT VIDEO CHO QUẢNG CÁO: PHÉP MÀU CỦA NHỮNG THƯỚC PHIM ▼

Được đắm chìm trong thế giới của những công thức, bí quyết tạo nên các sản phẩm TVC, Viral Ads; Tự tay cắt source, chèn nhạc, lên màu, căn chỉnh từng hiệu ứng là những trải nghiệm tuyệt vời với các bạn tham gia lớp trải nghiệm Edit Video cho Quảng cáo. Đặc biệt đối với các bạn đam mê lĩnh vực phim ảnh thì càng có cơ hội để tìm hiểu và nhìn nhận sâu hơn về công việc của ngành này.

Lớp học nhập vai edit video cho quảng cáo thu hút khá nhiều bạn trẻ tham gia trải nghiệm và cũng kết thúc muộn hơn so với các lớp khác tại sự kiện Open Day 2020 khi các bạn lưu luyến vẫn còn muốn học tiếp tục.

TRẢI NGHIỆM LỚP HỌC STORYBOARD CHO QUẢNG CÁO - TỪ Ý TƯỞNG ĐẾN HIỆN THỰC ▼

Được đắm chìm trong thế giới của những công thức, bí quyết tạo nên các sản phẩm TVC, Viral Ads; Tự tay cắt source, chèn nhạc, lên màu, căn chỉnh từng hiệu ứng là những trải nghiệm tuyệt vời với các bạn tham gia lớp trải nghiệm Edit Video cho Quảng cáo. Đặc biệt đối với các bạn đam mê lĩnh vực phim ảnh thì càng có cơ hội để tìm hiểu và nhìn nhận sâu hơn về công việc của ngành này.

Lớp học nhập vai edit video cho quảng cáo thu hút khá nhiều bạn trẻ tham gia trải nghiệm và cũng kết thúc muộn hơn so với các lớp khác tại sự kiện Open Day 2020 khi các bạn lưu luyến vẫn còn muốn học tiếp tục.





ẢNH SỰ KIỆN ▼









CÁC BẠN ẤY ĐÃ CHUẨN BỊ HÀNH TRANG KỸ NĂNG ĐỂ ĐI TẮT ĐẾN TƯƠNG LAI CÒN BẠN THÌ SAO? ▼

Open day 2020, Ngày hội nhập vai Multimedia Designer trải nghiệm 1 công đoạn trong chiến dịch quảng cáo giúp người trẻ khám phá khả năng tiềm ẩn và chạm đến gần hơn đam mê của bản thân. Qua buổi ngày hôm nay, các bạn sẽ dễ dàng nhận ra được hướng đi của mình, bản thân thực sự muốn gì và cần gì, từ đó tự tin tỏa sáng trên con đường đã chọn.

Hơn nữa đây cũng là một cơ hội để các bậc phụ huynh được hiểu thêm về nghề quảng cáo, về ngành học Mỹ thuật đa phương tiện, một "ngành học mà cô chú không biết nhiều, chỉ là em nó đam mê nên cô chú ủng hộ hết mình cho quyết định của con thôi" cũng như về môi trường đào tạo và học tập tại Arena Multimedia, giúp các bậc phụ huynh thêm phần yên tâm về lộ trình tương lai của con em.

Có lẽ sau ngày hội Open day 2020: Nhập vai Multimedia Designer cho chiến dịch quảng cáo cùng Arena Multimedia, bản thân mỗi bạn đã có những câu trả lời cho riêng mình. Cuộc sống là chuỗi những sự lựa chọn, Open Day 2020 mang đến cho bạn cơ hội để khám phá bản thân. Nếu bạn có đam mê, bạn cá tính, bạn yêu cái đẹp, bạn mong muốn thể hiện bản thân qua những sản phẩm nghệ thuật đầy sáng tạo. Vậy thì còn chần chờ gì mà không bắt tay vào hiện thực hiện hóa nó ngay tại đây nào.

TƯ VẤN HƯỚNG NGHIỆP

GIÚP BẠN CHỌN NGHỀ THIẾT KẾ, LÀM PHIM, KỸ XẢO ĐIỆN ẢNH, HOẠT HÌNH.

NHẰM GIÚP CÁC BẠN HỌC SINH LỚP 12 QUAN TÂM ĐẾN MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN CÓ CÁI NHÌN CHÍNH XÁC HƠN VỀ KHỐI NGÀNH NÀY TRONG THỜI ĐIỂM ĐỊNH HƯỚNG NGHỀ NGHIỆP QUAN TRỌNG, ARENA MULTIMEDIA, HỌC VIỆN KỸ XẢO ĐIỆN ẢNH & HOẠT HÌNH MAAC ĐÃ KẾT HỢP VỚI BÁO THANH NIÊN THỰC HIỆN BUỔI TƯ VẤN HƯỚNG NGHIỆP TRỰC TUYẾN VỚI CHỦ ĐỀ THIẾT KẾ, LÀM PHIM, KỸ XẢO ĐIỆN ẢNH, HOẠT HÌNH.

GIỚI THIỆU CHUNG ▼

Tham gia chương trình gồm có: Anh Vũ Anh Đức - Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia; Anh Đinh Trí Dũng - Giám đốc Học viện kỹ xảo Điện ảnh & Hoạt hình MAAC; Đạo diễn Võ Thanh Hòa - 89s Group. Tại đây, ba vị chuyên gia tập trung chia sẻ phác họa những đặc trưng tiêu biểu về các công việc này, những yêu cầu đặt ra ở từng vị trí việc làm và cơ hội phát triển nghề nghiệp tương lai.

> **“ NẾU CHỌN NGÀNH YÊU THÍCH THÌ BẠN SẼ RẤT THOẢI MÁI TRONG QUÁ TRÌNH HỌC, DỄ THÀNH CÔNG.**
>
> **Anh Vũ Anh Đức**
> Giám đốc Đào tạo, Arena Multimedia

CÁC ANH CÓ THỂ CHO BIẾT MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN (MTĐPT) LÀ NHÓM NGÀNH HỌC NHƯ THẾ NÀO?

Anh Vũ Anh Đức:

Thiết kế MTĐPT là sử dụng các công nghệ thông tin cộng với khả năng cảm thụ Mỹ thuật của bạn để đưa ra những sản phẩm mang tính ứng dụng cao. Ứng dụng cao ở đây có nghĩa là có thể truyền đạt được thông điệp của các doanh nghiệp, đơn vị kinh doanh đến với khách hàng. Lĩnh vực này không chỉ là nghệ thuật thuần túy mà còn phải đáp ứng được nhu cầu của thị trường nhằm truyền tải thông điệp tới người xem. Ngành mỹ thuật đa phương tiện ứng dụng nhiều trong cuộc sống, cơ hội việc làm có ở nhiều nơi, nhiều vị trí như công ty giải trí, truyền thông, đài truyền hình, phòng thiết kế các ngân hàng, doanh nghiệp...

TRƯỜNG ĐÀO TẠO QUỐC TẾ NÊN NHIỀU BẠN LO NGẠI VỀ VẤN ĐỀ TIẾNG ANH, VẬY CÁC BẠN KHÔNG TỐT NGOẠI NGỮ CÓ THỂ THEO HỌC ĐƯỢC NGÀNH KHÔNG?

Đạo diễn Võ Thanh Hòa:

Theo tôi, các bạn nên trang bị cho mình vốn tiếng Anh, bạn có thể không phải chuyên gia nhưng hãy đảm bảo bản thân có thể nghe, nói, đọc, viết ở mức độ cơ bản. Hầu hết các giáo trình, công cụ của thiết kế hay làm phim đều bằng tiếng Anh, khi bạn làm chủ được ngôn ngữ, bạn sẽ tự tin hơn rất nhiều. Trên cương vị của một nhà tuyển dụng, tôi khuyên các bạn hãy chăm chỉ học tiếng Anh.

VỚI NHỮNG YÊU CẦU NHƯ VẬY VỀ ĐỐI TƯỢNG THEO HỌC THÌ VIỆC XÂY DỰNG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO CHO NHÓM NGÀNH MTĐPT SẼ CÓ NHỮNG ĐIỂM ĐẶC BIỆT GÌ?

Anh Vũ Anh Đức:

Tôi muốn nói sơ qua về sự hình thành của Arena Multimedia trước. Arena được mua lại từ tập đoàn Aptech Ấn Độ, thành lập vào năm 1996 với nhiều trung tâm trên khắp thế giới. Chương trình học của Arena tại Việt Nam cũng xuất phát từ bên Ấn Độ. Khi xây dựng chương trình, chúng tôi nghiên cứu để biến nó trở nên bài bản hơn giúp các bạn có lộ trình học tập rõ ràng, các kỳ học sắp xếp từ dễ đến khó và thứ tự các môn cũng rất khoa học với hy vọng giúp các bạn tiết kiệm thời gian và đạt hiệu quả cao nhất. Tất nhiên khi đưa vào Việt Nam, chúng tôi cũng phải điều chỉnh một số bộ môn để phù hợp với thực tế thị trường tại đây.

Chương trình học của Arena Multimedia có bốn kỳ học trải dài trên rất nhiều các lĩnh vực, ngành nghề khác nhau:

Kỳ 1:	Thiết kế đồ họa, tập trung thiết kế cho lĩnh vực truyền thông, in ấn, xây dựng & nhận diện thương hiệu.
Kỳ 2:	Thiết kế về giao diện Website, website tương tác cũng như nghiên cứu trải nghiệm của người dùng.
Kỳ 3:	Làm phim Kỹ thuật số & Thiết kế Game.
Kỳ 4:	Hoạt hình 3D.



> **NHÂN SỰ CHO NGÀNH MEDIA, LÀM PHIM, LÀM VIDEO Ở VIỆT NAM ĐANG RẤT THIẾU VỀ CẢ SỐ LƯỢNG LẪN CHẤT LƯỢNG, CÁC ĐƠN ĐẶT HÀNG ĐỐI TÁC NGÀY MỘT NHIỀU NHƯNG NHÂN SỰ ĐỂ ĐÁP ỨNG CÔNG VIỆC THÌ VẪN CHƯA ĐỦ.**
>
> **Đạo diễn Võ Thanh Hòa**

VỪA LÀ ĐẠO DIỄN VÀ NHÀ TUYỂN DỤNG CHO CÔNG TY 89S GROUP CỦA MÌNH, ANH THẤY CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO MÀ ANH ĐỨC CHIA SẺ CÓ ĐỦ ĐÁP ỨNG NHU CẦU VỀ NGUỒN NHÂN LỰC CHẤT LƯỢNG CHO THỊ TRƯỜNG HIỆN NAY KHÔNG? ANH CÓ MUỐN ĐÓNG GÓP GÌ THÊM CHO CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO ĐỂ ĐÁP ỨNG NHU CẦU THỰC TIỄN?

Đạo diễn Võ Thanh Hòa:

Đứng trên vị trí của nhà tuyển dụng, tôi luôn muốn tìm kiếm những bạn trẻ và tạo nhiều cơ hội hơn để họ phát triển bản thân. Tôi tin rằng, khi các bạn đã tốt nghiệp Arena, nghĩa là bạn đã có trong tay một vốn kiến thức nhất định cũng như định hướng nghề nghiệp mình muốn hướng tới, tôi có thể giúp bạn chuyên sâu hơn về nó. Thành thật mà nói, nhân sự cho ngành Media, làm phim, làm video ở Việt Nam đang rất thiếu về cả số lượng lẫn chất lượng, các đơn đặt hàng đối tác ngày một nhiều nhưng nhân sự để đáp ứng công việc thì vẫn chưa đủ.

Đứng trên cương vị là giảng viên của Arena, tôi thấy trường có lộ trình đào tạo sẵn nhưng trường luôn lắng nghe ý kiến đóng góp của các thầy cô, chuyên gia về chuyên môn. Tôi hay thẳng thắn hỏi học viên rằng: Các bạn có muốn kiếm tiền sau khi học xong hay không? Sau đó, tôi dành nhiều thời gian để giúp các bạn hình dung rõ ràng hơn về cách tận dụng khả năng của mình trong thời đại này.



HIỆN CÓ RẤT NHIỀU TRƯỜNG ĐÀO TẠO CHUYÊN NGÀNH MTĐPT, VẬY ĐIỂM GÌ TẠO NÊN SỰ KHÁC BIỆT GIỮA ARENA VÀ CÁC TRƯỜNG KHÁC? ANH ĐỨC CÓ THẤY CHƯƠNG TRÌNH ARENA ĐÃ GIÀ CỖI SAU 15 NĂM CÓ MẶT Ở VIỆT NAM KHÔNG?

Anh Vũ Anh Đức:

Arena Multimedia đã có tuổi đời rất lâu, tuy nhiên chúng tôi vẫn tồn tại và phát triển tốt đến bây giờ là bởi có sự đầu tư lớn về chương trình. Theo từng năm, Arena thay đổi nội dung chương trình, đặc biệt trong năm nay, chúng tôi thay đổi tương đối cụ thể, thêm thời lượng học (60 - 80 giờ), cập nhật phiên bản phần mềm, thêm các môn bổ trợ. Ví dụ như trước đây, kỳ 2 thiên về làm Website thì bắt đầu từ năm nay lại tập trung vào thiết kế giao diện web trên nhiều nền tảng khác nhau, ứng dụng đa dạng cho Tablet, Smartphone,... ngoài PC máy tính. Tương tự ở kỳ 3D Animation, Arena cập nhật nhiều phần mềm để vẽ vật liệu, tất cả phần mềm mới nhất chúng tôi đều đưa vào giúp các bạn trẻ có trải nghiệm học tốt nhất.

Mục tiêu mà Arena luôn hướng tới chính là trang bị đầy đủ nhất những kiến thức cơ bản và chuyên sâu cho các học viên của trung tâm. Cùng niềm đam mê và những kỹ năng được "rèn giũa" tại Arena, các bạn có thể tự tin "chinh chiến" ở bất cứ nơi đâu trong hành trình xây dựng sự nghiệp Mỹ thuật Đa phương tiện của riêng mình.

Khi xã hội ngày càng ưa chuộng truyền thông thị giác, cũng là lúc sức mạnh hình ảnh lên ngôi. Nếu bạn yêu thích và cũng muốn trở thành một nhà kiến tạo nội dung hình ảnh đặc sắc thì đừng ngần ngại bắt đầu những bước đi đầu tiên. Giữa ngưỡng cửa lựa chọn nghề nghiệp tương lai, bạn không cá biệt mà táo bạo và sẵn sàng đổi thay. Cộng đồng sáng tạo Arena Multimedia luôn sẵn sàng chào đón bạn, nhân tố mới với nhiều sự đột phá.

"Nếu chọn ngành yêu thích thì bạn sẽ rất thoải mái trong quá trình học, dễ thành công." Thông qua lời nhắn nhủ của Thạc sĩ Vũ Anh Đức, Arena Multimedia hy vọng rằng các bạn đã có được những thông tin hữu ích trong trong balo tuổi trẻ bước vào ngưỡng cửa tương lai. Chúc các bạn chọn được ngành nghề mình thực sự yêu thích và hẹn gặp lại!

WORKSHOP:

HOW TO "START-UP" A MOVIE?

HÉ LỘ TOÀN CẢNH QUY TRÌNH SẢN XUẤT TỪ EKIP "SÀI GÒN TRONG CƠN MƯA" ▼

Theo thống kê, có khoảng 80 đến 100 bộ phim Việt Nam ra rạp mỗi năm. Đa phần trong số đó đều đến từ những hãng phim lớn với kinh phí đầu tư khủng. Vậy còn những đạo diễn trẻ bắt đầu mọi thứ từ con số 0, liệu có cơ hội nào cho họ?

Cuối tháng 10 vừa qua, đoàn làm phim "Sài Gòn Trong Cơn Mưa" gồm Đạo diễn – Biên kịch Lê Minh Hoàng, Đạo diễn hình ảnh Nguyễn Khắc Nhật, Nhạc sĩ Phạm Hải Âu, Sản xuất hậu kỳ Bùi Công Anh và Nhà sản xuất Cao Thúy Nhi đã có buổi chia sẻ cùng các học viên Arena Multimedia về chủ đề "Làm thế nào để bắt đầu một dự án phim". Tại đây, những người trong cuộc đã không chỉ mang tới góc nhìn thực tế và bài bản về cách làm phim, mà còn truyền cảm hứng để các bạn trẻ thêm động lực bắt đầu giấc mơ điện ảnh của mình.

ĐỂ LÀM PHIM, PHẢI BẮT ĐẦU TỪ ĐÂU? ▼

Để bắt đầu một dự án phim với kinh phí tự túc, bạn phải chuẩn bị thật kỹ cả về tâm lý lẫn vật chất. Nên hiểu rõ bản thân muốn và có khả năng làm tốt điều gì. Bởi đối với những nhà làm phim trẻ, thời gian để hoàn thiện một dự án có thể kéo dài vô tận. Và trong quá trình đó, rất có thể bạn sẽ trải qua giai đoạn mệt mỏi, chán nản, mông lung vì phải "tự thân vận động" trong rất nhiều công việc khác nhau.

Chi phí là yếu tố đặc biệt quan trọng, bạn phải chuẩn bị và có kế hoạch tài chính rõ ràng để đối mặt với mọi phát sinh. Công việc làm phim ngốn rất nhiều thời gian, buộc bạn phải gác lại công việc riêng và dành toàn bộ sự tập trung cho dự án. Chính vì thế, lời khuyên cho những ai muốn bắt đầu là hãy chuẩn bị nguồn lực tài chính đủ để "sống sót" trong ít nhất 6 tháng không có thu nhập.

TÌM KIẾM NHỮNG NGƯỜI ĐỒNG ĐỘI CÙNG CHÍ HƯỚNG ▼

Sau khi đã sẵn sàng, hãy bắt đầu tìm cho mình những người đồng đội tốt. Thành phần nòng cốt của một bộ phim thường bắt đầu với 3 nhóm nhân sự chính: Sản xuất, Đạo diễn, Kịch bản. Đây được ví như khung xương, mang đến hình hài và sự vận hành trơn tru cả một dự án. Những người này sẽ làm việc, tương tác và đồng hành cùng nhau cho đến khi đứa con tinh thần của mình chính thức được ra rạp.

Bên cạnh yếu tố chuyên môn, đây còn là những người sẽ nâng đỡ nhau về mặt tinh thần khi trải qua giai đoạn khó khăn như bị từ chối, không nhận được đầu tư,... Làm phim là công việc teamwork, không thể thực hiện đơn lẻ một mình. Do đó, nếu ai thực sự đam mê làm phim, ngay từ bây giờ hãy tìm cho mình những người đồng đội cùng chí hướng và có thể đi đường dài với nhau.

ẢNH SỰ KIỆN ▼





ẢNH SỰ KIỆN ▼





TỪ Ý TƯỞNG ĐẾN KỊCH BẢN ▼

Một bộ phim hay luôn bắt đầu từ ý tưởng và kịch bản tốt. Đây là giai đoạn đặt nền móng cho toàn dự án. Sau khi có ý tưởng, công việc tiếp theo là đi tìm kiếm chất liệu. Một kịch bản hay là kịch bản mà người xem thấy được chính mình trong đó.

Chính vì vậy, thay vì ngồi nhà tưởng tượng, bạn nên xâm nhập thực tế, tìm hiểu đời sống, văn hóa và những trăn trở liên quan đến chủ đề phim. Tất cả sẽ giúp bạn mang lại góc nhìn chân thật nhất cho câu chuyện, xây dựng được những tuyến nhân vật "đời" hơn, gần gũi hơn.

Sau khi có được bản thảo đầu tiên, mọi người trong ekip sẽ cùng nhau họp và phản biện kịch bản. Lúc này, những hạn chế mang tính chủ quan sẽ dần được lộ ra bằng các đóng góp khách quan. Sau đó, một buổi đọc kịch bản với khoảng từ 20-30 khách mời gồm những đối tượng thích hợp với bộ phim sẽ được tổ chức.

Kịch bản về sau tiếp tục được chỉnh sửa, phản biện và chỉnh sửa. Vòng lặp này sẽ kéo dài cho đến khi toàn bộ core team nhất trí với thành phẩm sau cùng.

WORKSHOP:

HOW TO "START-UP" A MOVIE?

LÀM THẾ NÀO ĐỂ NHÀ ĐẦU TƯ CHỊU MỞ HẦU BAO? ▼

Đầu tiên, bạn nên chuẩn bị một proposal (bản đề xuất) thật "kêu" gồm: Một clip demo ngắn, hoặc hình ảnh giới thiệu về phim để nhà đầu tư có thể nhìn thấy tiềm năng của dự án, cũng như tố chất của đạo diễn. Một proposal tốt phải có khả năng tóm tắt được toàn bộ thông điệp, bối cảnh, mood & tone, điểm mạnh điểm yếu và kế hoạch kinh phí,... để nhà đầu tư cảm thấy bị thuyết phục bởi sự chuyên nghiệp của cả ekip.

Tiếp đến là giai đoạn pitching (thuyết trình). Khi đứng trước nhà đầu tư, phải luôn tự tin và làm hết sức mình. Đặc biệt, phải chuẩn bị tinh thần cho những lần bị từ chối. Đây không phải là vấn đề quá lớn, bởi nó còn tùy thuộc vào góc độ và tầm nhìn của nhà đầu tư. Hãy xem những lời từ chối là bài học, để có thêm kinh nghiệm cho lần pitching tiếp theo. Nên nhớ, điều tiên quyết để thuyết phục nhà đầu tư vẫn là một kịch bản hay, hấp dẫn. Lạc quan mà nói, thị trường phim ảnh Việt Nam không thiếu nhà đầu tư. Vẫn còn rất nhiều người sẵn sàng ủng hộ các đạo diễn trẻ.

ẢNH SỰ KIỆN ▼



TỪ KỊCH BẢN TỚI TRƯỜNG QUAY ▼

Khi quay phim, trung bình sẽ cần từ 60 - 80 con người cùng on set. Do đó ngoài core team, sẽ có thêm nhiều thành viên khác được kết nạp tại giai đoạn Pre-Production. Cụ thể, team leader của các bộ phận như: Hình ảnh, Âm nhạc, Art, Ánh sáng,... sẽ xuất hiện và làm việc trực tiếp cùng đạo diễn. Giai đoạn này, đạo diễn sẽ là người sẽ kết nối và theo dõi sát sao công việc của tất cả các bộ phận.

Tiếp đến, mỗi team leader sẽ phải nghiên cứu kịch bản và cùng đạo diễn thống nhất hướng khai thác nội dung tối ưu nhất. Cụ thể về phần hình ảnh, DOP (Director of Photography) sẽ phải tìm hiểu bối cảnh phim và tính cách nhân vật để có thể truyền tải mọi thứ chân thực nhất. Cụ thể với Sài Gòn trong cơn mưa, ekip đã phải đi đến tổng cộng 40 bối cảnh (chưa kể những bối cảnh dự phòng), liên tục trong suốt 1 tuần liền. Sau khi đã chọn được những bối cảnh chính, DOP và Đạo diễn sẽ tiếp tục tiến hành kiểm tra lại những bối cảnh đã chốt. Giai đoạn này, DOP sẽ thực hiện camera test, lên kế hoạch chi tiết về việc sử dụng thiết bị gì, phục dựng bối cảnh ra sao, nhân vật mặc gì, makeup theo tông nào...Sau tất cả, DOP sẽ cho ra được shortlist cuối cùng và làm việc với team sản xuất về thiết bị, bên cho thuê thiết bị.

Cùng lúc đó, Đạo diễn sẽ kết hợp cùng team sản xuất tiến hành tổ chức casting. Casting về cơ bản được chia làm hai loại: Bí mật (chủ động mời những diễn viên phù hợp với kịch bản) và Công khai. Lúc này, tất cả ứng viên sẽ cùng tập hợp để có thể tương tác và làm việc với nhau. Qua đó, đạo diễn sẽ đánh giá được khả năng của diễn viên. Đối với những bộ phim đặc thù như "Sài Gòn trong cơn mưa", ekip sẽ phải mất thêm thời gian để đào tạo diễn viên về kỹ năng thanh nhạc và chơi nhạc cụ để mang lại hiệu ứng tốt nhất.

SẢN XUẤT HẬU KÌ ▼

Tại Việt Nam, thông thường sẽ không có vị trí sản xuất hậu kỳ trong ekip. Phim sau khi quay xong đa phần sẽ được giao lại cho một công ty chuyên về dựng thực hiện. Tuy nhiên với "Sài Gòn trong cơn mưa" nói riêng và phim độc lập nói chung, team hậu kỳ sẽ làm việc trực tiếp với đạo diễn. Ưu điểm của điều này là mọi người hiểu được quan điểm, tiếng nói, tầm nhìn chung của dự án. Qua đó truyền tải mọi thứ đúng đắn nhất.

Giai đoạn hậu kỳ sẽ được chuẩn bị song song với khâu tiền kỳ và xuyên suốt giai đoạn thực hiện phim. Tổ hậu kỳ sẽ thường xuyên kết nối và làm việc trực tiếp với đạo diễn hình ảnh để hiểu được câu chuyện của toàn bộ phim, nắm được tiến độ chung, biết được dữ liệu đầu ra. Từ đó lên kế hoạch xử lý và sắp xếp nhân sự thực hiện.

Song song với việc quay, thì dựng phim cũng sẽ được thực hiện cuốn chiếu theo từng phân đoạn. Sau 1 - 2 tháng phim đóng máy, team hậu kỳ sẽ hoàn thành bản Final Cut và mất thêm khoảng 1 tháng để thực hiện chỉnh màu, lồng ghép kỹ xảo. Điều này giúp tiết kiệm thời gian, đặc biệt phù hợp với tính chất của những dự án có kinh phí hạn chế.

CÔNG CHIẾU/ ĐƯA PHIM TỚI KHÁN GIẢ ▼

Cuối cùng là bước đưa phim đến khán giả. Buổi chiếu focus group (nhóm tập trung) với những đối tượng có giá trị tham khảo là điều cực kỳ cần thiết. Dựa vào bảng khảo sát, ekip sẽ có được góc nhìn tổng thể từ nhiều luồng ý kiến khách quan. Qua buổi chiếu thử nghiệm này, bạn sẽ phần nào hiểu được phân khúc khán giả nhắm tới và đánh giá phim đã thu hút được đúng đối tượng chưa.

Tiếp đến là khoanh vùng và xác định muốn đưa phim đến nhà phát hành nào (CGV, Lotte, Galaxy, BHD, Cinestar). Sau đó, lên kế hoạch pitching với các đơn vị kể trên để xin một buổi chiếu thử, nhằm thuyết phục nhà phát hành. Công việc quan trọng tiếp theo là mang phim đi kiểm duyệt và đảm bảo phim khi ra rạp đáp ứng đúng luật điện ảnh Việt Nam.

Làm phim là một hành trình tiềm ẩn nhiều thách thức và cả rủi ro. Nhưng qua đó, bạn sẽ có cơ hội được dấn thân, thử nghiệm để biến những giấc mơ điện ảnh mang đậm sáng tạo cá nhân thành hiện thực. Hãy bắt đầu dù khó khăn, bởi nếu không bắt đầu sẽ không có bất kỳ cơ hội nào hết.



WORKSHOP:

DIỄN HOẠT NHÂN VẬT 3D
3D CHARACTER ANIMATION

GIỚI THIỆU CHUNG ▼

Thông qua sự kiện Workshop Diễn hoạt nhân vật 3D (Character Animation with Maya), Arena Multimedia sẽ giúp những bạn yêu thích làm phim hoạt hình 3D tìm hiểu rõ hơn về ngành công nghiệp đặc biệt là qua những nội dung chia sẻ từ thầy Nguyễn Phạm Phi Vân, Trưởng Bộ môn 3D Animation tại Arena Multimedia, Chỉ đạo Diễn hoạt 3D tại Digital Works Việt Nam.

Mang tinh thần học hỏi và mong muốn tìm hiểu về ngành nghề mới, đến buổi Workshop các bạn trẻ đã được thầy Phi Vân chia sẻ và cung cấp nhiều bài học thú vị về các công đoạn, bộ phận, nhiệm vụ trong một quy trình sản xuất phim 3D.

Quá trình tạo ra một bộ phim hoạt hình 3D phức tạp hơn nhiều so với những gì mọi người nghĩ. Số lượng các bước để sản xuất nên một bộ phim hoạt hình 3D có thể khác nhau ở mức độ, tùy thuộc vào xưởng hoạt hình và quy mô của dự án, nhưng cấu trúc vẫn đảm bảo có 3 giai đoạn chính: Pre Production (Giai đoạn tiền kỳ chuẩn bị cho dự án); Production (Giai đoạn Sản xuất); Post Production (Giai đoạn Hậu kỳ).

GIAI ĐOẠN 1: PRE-PRODUCTION ▼

Tiền sản xuất là giai đoạn nghiên cứu, thiết kế và lập kế hoạch của toàn bộ dự án 3D được chia thành hai nhóm: Nhóm tạo ra ý tưởng, câu chuyện và thiết kế; Nhóm quản lý viết ra kế hoạch sản xuất (bao gồm ngân sách, nhóm và khung thời gian). Giai đoạn tiền sản xuất càng được thực hiện chi tiết và chuẩn xác thì giai đoạn sản xuất sẽ thuận lợi, nhanh gọn hơn khi không bị mất thêm thời gian tìm kiếm chất liệu.

Trong phần tiền sản xuất sẽ bao gồm những công đoạn sau:

Lên ý tưởng: Gồm có nội dung và cốt truyện.

Thu thập, tìm kiếm: Dữ liệu hình ảnh, bối cảnh, trang phục, tính cách con người, đặc biệt là lịch sử, văn hóa tại địa phương để tái hiện lại trên những thước phim 3D một cách chân thực, sinh động nhất.

Phác thảo, tạo hình nhân vật: Dựa trên những miêu tả có được từ tư liệu và ý tưởng của đạo diễn về tạo hình nhân vật.

Lên kịch bản chi tiết: Bao gồm các chuyển động của nhân vật, môi trường, thời gian, hành động và đối thoại.

Kịch bản phân cảnh: Bao gồm những ý tưởng ban đầu về dàn máy quay, tư thế nhân vật hoặc các sự kiện cảnh quay.

Vẽ Storyboard 2D: Dựa trên kịch bản phân cảnh sẽ bắt đầu vẽ storyboard. Quá trình này cực kỳ quan trọng, nó sẽ cho thấy toàn bộ quá trình của một bộ phim, thậm chí ghi cả lời thoại, hành động, nhân vật sẽ làm gì.

Dựng phim Animatic: Một dạng chuyển động của bảng phân cảnh được gọi là hoạt hình sẽ phát triển thành bản chỉnh sửa cuối cùng của toàn bộ dự án.

Tạo hình 2D: Gồm có bối cảnh, môi trường, các nhân vật chính: Cái nhìn cuối cùng của dự án được quyết định ở giai đoạn này; bao gồm thiết kế ý tưởng, thiết kế nhân vật, trang phục, thiết kế chống đỡ và môi trường.

ẢNH SỰ KIỆN ▼





ẢNH SỰ KIỆN ▼



GIAI ĐOẠN 2: PRODUCTION ▼

Giai đoạn sản xuất là nơi mọi nỗ lực chuẩn bị trước đó được đền đáp và chuyển thành hành động. Ở giai đoạn này, các yếu tố hình ảnh của hoạt hình 3D sẽ được giao cho các nghệ sĩ được chỉ định. Trưởng nhóm đảm bảo khung thời gian và chất lượng phù hợp với kế hoạch đã xác định trong giai đoạn sản xuất và diễn ra suôn sẻ nhất có thể. Kết quả của giai đoạn này định hình toàn bộ phim hoạt hình 3D đó có thành công hay không.

3D Modeling: Tạo mô hình nhân vật.

Texturing: Tạo màu sắc, chất liệu cho các model 3D.

Rigging/Set up: Tạo hệ thống khung xương và bộ điều khiển cho nhân vật. Rigging là một bước đệm, là bộ phận riêng biệt giúp nhân vật chuyển động cơ thể mượt mà hơn. Đây là công đoạn tạo bộ xương cho các model đã được hình thành trước đó, đồng thời sẽ tạo bộ điều khiển để điều khiển các cử động của nhân vật.

3D Layout (Bố cục): Muốn làm được công đoạn này thì người làm layout phải hiểu về điện ảnh, nhiếp ảnh về quay phim để có thể đặt được những góc quay, khung hình đẹp, đúng, ấn tượng, quan trọng là diễn tả đúng ý đồ của đạo diễn đến người xem chứ không phải muốn đặt góc quay ở bất kỳ điểm nào cũng được.

Người làm layout tương tự như cameraman, khác ở đây mình sẽ dùng camera ảo ở trong môi trường 3D, dựa trên background, bối cảnh có sẵn để đặt góc quay giống như storyboard ban đầu, nhân vật diễn biến như thế nào, trong vòng bao nhiêu giây, thì người làm layout phải đặt góc quay cho khớp.

Đặt Pose: Sắp đặt tư thế cho các nhân vật trong cảnh diễn dựa theo storyboard trước đó đã được duyệt.

Animatic 3D: Video clip diễn tả mạch phim chính.

Layout tạo ra một đoạn phim được gọi là Animatic, đoạn phim này cho bạn thấy nhân vật trong khung cảnh đó sẽ như thế nào, đặt góc nào cho đẹp để người diễn xuất bắt được cảm xúc của nhân vật diễn hoạt được tốt. Phần này rất quan trọng cho thấy được bộ phim này các nhân vật diễn xuất hay hoặc dở, có lôi cuốn hay không, những công đoạn này đều được đạo diễn duyệt trước.

Animation: Diễn hoạt.

Animation thường là phần quan trọng và tốn thời gian nhất để sản xuất một video hoạt hình 3D. Là phần tạo chuyển động của các đối tượng hoặc nhân vật 3D, dùng những cảnh layout đã được làm, bối cảnh đã được đặt camera và bắt đầu diễn hoạt, tạo chuyển động, đưa sự sống vào trong nhân vật. Để diễn hoạt được nhân vật, đòi hỏi người Animator phải tìm hiểu rõ về đặc tính nhân vật, nội dung, cốt truyện, cá tính của nhân vật để diễn xuất một cách chân thật, cảm xúc.

Lighting: Đặt ánh sáng cho từng cảnh diễn theo môi trường, thời tiết, thời điểm v.v... Dựa trên khung cảnh góc, background, nhân vật đã diễn xuất xong, sẽ tiến hành công đoạt setup ánh sáng trong môi trường 3D để làm nổi bật lên phần bối cảnh, môi trường đó như thế nào.

VFX: Tạo các hiệu ứng giả lập lửa, khói, nước, v.v... trong môi trường 3D. VFX là 1 phần rất đặc biệt có những bộ phận riêng để làm.

Render: Xuất hình ảnh cuối cùng để chuẩn bị cho giai đoạn hậu kỳ.

WORKSHOP:

DIỄN HOẠT NHÂN VẬT 3D
3D CHARACTER ANIMATION

GIAI ĐOẠN 3: POST-PRODUCTION ▼

Đây là giai đoạn cuối cùng để cho ra một bộ phim hoạt hình 3D hoàn chỉnh các công đoạn: Xử lý hậu kỳ, cắt dựng, chỉnh sửa lại màu sắc, thêm âm thanh, âm nhạc, lồng tiếng nhân vật,...

Chỉ sau một buổi thực hành, áp dụng các kiến thức được thầy Phi Vân chia sẻ, các bạn đã làm ra được nhiều sản phẩm tuyệt vời. Tin chắc rằng trong thời gian sắp tới, nếu được học tập và rèn luyện một cách bài bản, nghiêm túc, chắc chắn các bạn sẽ sớm chinh phục ước mơ tạo ra diễn xuất cho nhiều nhân vật hoạt hình mà ngày bé vẫn hay ước trở thành như siêu nhân, Doraemon,... để mang lại ký ức tuổi thơ cho nhiều thế hệ trẻ em tiếp theo.

Hy vọng những chia sẻ và bài học được rút ra qua phần thực hành trải nghiệm từ sự kiện cùng với thầy Phi Vân sẽ giúp bạn có cái nhìn tổng quan về các công việc trong lĩnh vực làm phim hoạt hình này. Nếu bạn đang muốn tìm hiểu sâu hơn, muốn trở thành người đứng sau một trong những công đoạn sản xuất hay chỉ đang tìm kiếm một nơi đào tạo chất lượng, uy tín để hiện thực ước mơ của mình, có thể tham khảo thông tin về chương trình 3D Animation của Arena Multimedia nhé!

ẢNH SỰ KIỆN ▼









ẢNH SỰ KIỆN ▼









Đạo diễn ▲

ĐỖ QUỐC TRUNG

LỚP HỌC NÂNG CAO:

15 TIPS CẦN LƯU Ý DÀNH CHO DÂN ĐAM MÊ QUAY PHIM TRÊN ĐIỆN THOẠI

GIỚI THIỆU CHUNG ▼

Trong khóa học LÀM PHIM NGẮN VỚI SMARTPHONE cùng với Đạo diễn Đỗ Quốc Trung do Arena Multimedia tổ chức vào tháng 03/2020 vừa qua, giúp các bạn trẻ phần nào hiểu hơn về nghề làm phim, đặc biệt là những kiến thức xen lẫn giữa lý thuyết và thực hành về cách làm phim ngắn trên điện thoại. Cùng điểm lại những kiến thức bổ ích sau bốn buổi học với Đạo diễn Đỗ Quốc Trung về cách làm phim ngắn chỉ với một chiếc điện thoại thông minh có chức năng quay phim, chụp ảnh:

CHUYỂN ĐỘNG TRÊN PHIM ẢNH CHÍNH LÀ ĐIỂM NHẤN TẠO NÊN SỰ KHÁC BIỆT SO VỚI NHỮNG LOẠI HÌNH NGHỆ THUẬT KHÁC. VỚI VĂN HỌC, BẠN CHỈ CÓ THỂ ĐỌC MÀ KHÔNG THỂ NHÌN THẤY HÌNH ẢNH HAY NGHE ĐƯỢC; VỚI ÂM NHẠC BẠN NGHE THẤY ĐƯỢC NHƯNG KHÔNG NHÌN THẤY; VỚI HỘI HỌA BẠN NHÌN THẤY ĐƯỢC NHƯNG KHÔNG NGHE THẤY,... NHƯNG ĐIỆN ẢNH CHO PHÉP CHÚNG TA CÓ ĐƯỢC TẤT CẢ NHỮNG ĐIỀU ĐÓ MỘT CÁCH TRỌN VẸN.

01.	Khi bắt đầu quay phim bằng điện thoại, hãy ghi nhớ một điều luôn cầm điện thoại bằng hai tay theo chiều ngang để tạo sự chắc chắn cho khung hình khi quay.
02.	Định dạng video luôn là ngang, tuyệt đối không dùng định dạng dọc vì những thước phim thu được sẽ không thể hiện hết tổng quan bố cục, bối cảnh.
03.	Sử dụng Tripod hoặc Gimbal cho điện thoại để cố định khung hình, chống rung lắc trước khi quay hãy kiểm tra dung lượng điện thoại, tránh trường hợp đang quay mà dung lượng máy đầy phải mất thời gian xóa.
04	Trước khi quay hãy kiểm tra dung lượng điện thoại, tránh trường hợp đang quay mà dung lượng máy đầy phải mất thời gian xóa.





05.	Chuẩn bị thêm những thiết bị thu âm rời để thu tiếng nhân vật ngoài hiện trường, vì khoảng cách từ điện thoại đến nhân vật sẽ khá xa, cộng thêm tạp âm khác.
06.	Nên sạc điện thoại và chuẩn bị pin dự phòng đầy đủ cho buổi quay tránh để gián đoạn khi quay.
07.	Trước khi bắt đầu, hãy chuyển điện thoại sang chế độ máy bay để tránh bị làm phiền trong lúc quay phim.
08.	Một số dòng điện thoại cao cấp cho phép bạn thiết lập độ phân giải điểm ảnh 4k, 2k, full HD, HD 720, SD,... tỷ lệ khuôn hình 16:9 hay 4:3; chế độ quay bao nhiêu khung hình/giây. Hoặc bạn có thể tải các ứng dụng quay phim có sẵn trên điện thoại về để quay trực tiếp, ưu điểm là chất lượng các clip đẹp, ấn tượng hơn, ngoài ra các tính năng điều chỉnh bằng tay cũng được thiết kế khoa học, bắt mắt dễ dùng, khiến người dùng có cảm hứng hơn khi quay.
09.	Phải xác định kích thước mong muốn để cố định khung hình khi quay. Các kích thước video hiện nay HD-720, HD-1080, Video 2K, Ultra HD, Video 4K. Tỷ lệ khung hình 16:9 thường được dùng trong cái video trên internet và truyền hình, còn tỷ lệ khung hình phim chiếu rạp là 1,85:1 hoặc 2,39:1. Để làm video trở nên cinematic hơn, bạn có thể áp dụng việc thay đổi tỷ lệ khung hình bằng cách thêm 2 thanh black bar (thanh màu đen) vào phía trên và dưới video.
10.	Điểm vàng trong quay phim trên điện thoại, trong quá trình sắp xếp bố cục một bức ảnh, nó đòi hỏi khung hình phải được chia làm chín hình chữ nhật bằng nhau bởi bốn đường thẳng cắt nhau, trong đó hai đường cắt khung ảnh thành ba phần theo hàng ngang, hai đường còn lại cắt thành ba phần theo hàng dọc. Bốn điểm giao nhau được gọi là bốn điểm vàng, theo phân tích tâm lý thì đây là điểm hút mắt khán giả, hút mắt người xem khi nhìn.
11.	Khi quay hãy luôn chú ý khoảng hở phía trên và dưới khung hình, đừng để sát vào đầu và chân nhân vật. Lưu ý, bao giờ khoảng hở ở dưới cũng ít hơn bên trên.

> **“ NẾU YÊU THÍCH CÔNG VIỆC LÀM PHIM HÃY MẠNH DẠN HIỆN THỰC NÓ BẰNG CÁC SẢN PHẨM THỰC TẾ, ĐỪNG SỢ LÀM RA PHIM DỞ.**
>
> **Đạo diễn Đỗ Quốc Trung**

12.	Khi quay hãy canh khung hình thật kỹ, đừng lấy sát mép cơ thể, còn nếu muốn quay nửa nhân vật thì lấy từ đỉnh đầu đến tay.
13.	Khi quay trên điện thoại, hạn chế sử dụng chế độ zoom tự động vì sẽ làm cho video của bạn không được sắc nét và mờ. Nếu muốn quay cận cảnh, hãy di chuyển điện thoại đến gần nhân vật hơn để quay lại thay vì sử dụng chế độ zoom.
14.	Khi quay hãy nên nhớ có đủ 4 cỡ cảnh gồm: Toàn cảnh (giúp khán giả hình dung được bối cảnh nơi xảy ra sự việc); Trung cảnh (miêu tả sự việc đang diễn ra); Cận cảnh (mô tả chi tiết); Đặc tả (những chi tiết đặc biệt muốn nhấn mạnh).
15.	Sau khi hoàn thành công đoạn quay sẽ chuyển sang phần dựng phim. Có rất nhiều ứng dụng chỉnh sửa, cắt ghép video miễn phí dành cho điện thoại bạn có thể tải về sử dụng. Cách thứ hai là dựng phim bằng Adobe Premiere trên máy tính, cách này sẽ giúp bạn tối ưu khâu hậu kỳ cho phim hơn vì có nhiều chức năng hơn

Thông điệp cuối cùng mà Đạo diễn Đỗ Quốc Trung gửi đến 40 học viên của mình trước khi khép lại khóa học chính là: “Muốn làm phim hay thì việc đầu tiên là phải xem nhiều phim. Nếu yêu thích công việc làm phim hãy mạnh dạn hiện thực nó bằng các sản phẩm thực tế, đừng sợ làm ra phim dở. Vì qua những lần làm trực tiếp, bạn mới rút được nhiều bài học, tránh lặp lại sai lầm mà tiến bộ hơn. Tất cả những người làm phim chuyên nghiệp họ cũng bắt đầu sự nghiệp của mình như thế”.

LỚP HỌC NÂNG CAO:

SỨC MẠNH CỦA TYPOGRAPHY, LAYOUT TRONG MAGAZINE

GIỚI THIỆU CHUNG ▼

Typography và Layout có thể gọi là một đôi bạn cùng tiến, luôn song hành với nhau trên mọi ấn phẩm. Nếu như trong một tác phẩm thiết kế lại thiếu vắng đi sự kết hợp của hai yếu tố này, thì xem như tác phẩm đó chưa đạt yêu cầu, bởi chưa thực sự chạm đến trái tim của người xem vì thiếu mất đi cái hồn và tính thẩm mỹ.

Để trở thành một nhà Thiết kế Đồ họa giỏi, một trong những điều bạn không thể thiếu đó chính là kỹ năng làm Typography và Layout. Muốn Typography tốt, thì đòi hỏi các Designer phải hiểu rõ ngôn ngữ, đặc điểm của mỗi font chữ và cả cách kết hợp sắp xếp bố cục layout để tạo sự hài hòa cho từng ấn phẩm.



DIỄN GIẢ ▶

NGUYỄN THỊ KIM LAN

Giảng viên học kì 1 /Graphics Design/



DIỄN GIẢ ▼

Trong năm 2020 vừa qua, với mong muốn mang đến cho học viên những cơ hội trải nghiệm "chơi" chữ và bố cục, Arena Multimedia đã cùng cô Nguyễn Thị Kim Lan tổ chức khóa học Master Class Typography & Layout Plus để giúp các nhà thiết kế trẻ của Arena bổ sung thêm kiến thức từ nền tảng đến thực hành chuyên sâu, từ đó có thể mang đến thị trường những sản phẩm quảng cáo, tạp chí chất lượng cao.

Với hơn 30 năm kinh nghiệm làm trong lĩnh vực thiết kế báo chí và giảng dạy, cô Kim Lan đã thật sự gây ấn tượng với các Arenaites bởi những bài giảng có các dẫn chứng thực tiễn. Đồng thời cô còn giúp cho các bạn học viên "vỡ" ra được lỗi sai mà các bạn thường gặp phải, nhưng chưa bao giờ phát hiện ra.



LAYOUT - TẦM QUAN TRỌNG CỦA BỐ CỤC TRONG THIẾT KẾ ▼

Đó cũng là lý do, mà cô Kim Lan luôn nhấn mạnh và đưa lời khuyên cho các học viên rằng phải kẻ layout trước khi bắt đầu thiết kế bất kỳ một ấn phẩm nào.

Bố cục là nền tảng để tạo ra một tổng thể giữa các yếu tố đồ họa, để dẫn dắt sự chuyển động của mắt và mang đến luồng thông điệp hoặc mục tiêu truyền thông cụ thể.

Nó còn đóng vai trò quan trọng trong việc tạo ra một thiết kế thành công, khiến nội dung quảng bá dễ dàng thu hút khách hàng tiềm năng.

Ngoài ra, sự tham gia hỗ trợ giảng dạy của thầy Lê Minh An - Cựu học viên & Giảng viên HK1 tại Arena Multimedia đã góp phần mang đến một luồng gió mới trong tư duy thiết kế hiện đại. Điều đó, giúp cho các Arenaites cực kỳ hào hứng khi nhận được nhiều chia sẻ và lời khuyên về những xu hướng thiết kế mới ngay tại khóa học.

TYPOGRAPHY - NHỮNG ĐIỀU CẦN PHẢI BIẾT TRƯỚC KHI THIẾT KẾ ▼

Mang đến nguồn kiến thức sâu rộng về lịch sử Typography, cũng như cách phân biệt những khái niệm khác nhau giữa Typeface - Font, cô Kim Lan đã giúp cho học viên hiểu rõ hơn về việc làm thế nào để chọn được đúng font chữ phù hợp với hoàn cảnh, cách nắm bắt công dụng và tác động cảm xúc của mỗi loại font trên thiết kế.

> **Nếu như không nắm được những giá trị cơ bản nhất, dần dần các bạn sẽ thường bị lún sâu vào cách làm theo thẩm mỹ bản năng.**
>
> **Từ đó, bạn không thể nói lên quan điểm, những đặc trưng của mặt chữ và và không thể thuyết phục người khác về lý do bạn sử dụng chúng.**

LỚP HỌC NÂNG CAO:

SỨC MẠNH CỦA TYPOGRAPHY, LAYOUT TRONG MAGAZINE

MAGAZINE – SỰ TRƯỜNG TỒN CỦA NGHỆ THUẬT KẾT HỢP TYPOGRAPHY VÀ LAYOUT ▼

Không chỉ được chạm ngõ với những quy tắc và bí mật của con chữ hay bố cục, khóa học Master Class Typography & Layout Plus còn là tiền đề vững chắc giúp các bạn học viên tiếp cận với cách thiết kế ấn phẩm Magazine hoàn chỉnh.

Có thể thấy, trong xã hội nay, việc tiếp nhận thông tin qua Internet đã trở thành thói quen, lối sống của phần lớn mọi người, nhất là đối với giới trẻ. Các thế hệ càng trẻ thì nhu cầu đọc báo và tạp chí giấy ngày càng ít dần, điều đó vô tình làm ảnh hưởng đến chỉ số phát hành báo và tạp chí giấy.

Tuy nhiên, nhu cầu tìm kiếm thông tin trên website và các bài báo điện tử lại ngày một tăng cao. Những bài viết theo phong cách tạp chí điện tử (E-Magazine) đang dần trở nên phổ biến trong những năm gần đây và gần như trở một xu thế mà bất kỳ trang báo mạng nào cũng đều theo đuổi.

Theo đuổi bước cải tiến của báo chí, nhưng không quên đi những nền tảng thiết kế truyền thống, cô Kim Lan vẫn áp dụng những bài học thiết kế tạp chí giấy như: Phối bố cục hình ảnh, dàn trang cấp độ thông tin và nguyên tắc trong quy trình đọc trên báo.



ẢNH SỰ KIỆN ▼







Điều đó giúp các bạn học viên nắm được những kiến thức thức nền tảng và lấy đó làm bước đệm cho công việc tương lai. Đặc biệt hơn, cô còn định hướng cho học viên tự tìm ra phong cách thiết kế cá nhân để tạo nên sự thu hút và khác biệt trong chính sản phẩm của mình.

Chỉ trải qua 2 buổi lý thuyết và có khoảng gần 3 ngày để thiết kế, in ấn một cuốn tạp chí dài 8 trang, các bạn học viên đã thể hiện được tinh thần nhiệt huyết và đam mê cháy bỏng với công việc này, khi mang đến buổi đánh giá cuối cùng của khóa học những sản phẩm hoàn chỉnh.

Tại buổi nhận xét sản phẩm tạp chí, các bạn học viên không chỉ đóng vai trò là người nghe mà còn được tham gia nhận xét về những ấn phẩm của những bạn học viên khác. Hoạt động này sẽ giúp Arenaites nhận thức được những ưu điểm và khuyết điểm trong cách thiết kế. Từ đó sẽ rút ra được những bài học thực tế và hạn chế lặp lại những lỗi trong các thiết sau.

Bạn thấy đó, thế giới luôn thay đổi không ngừng và để bắt kịp xu hướng của thời đại bạn sẽ phải liên tục cập nhật, nâng cao kiến thức của bản thân. Arena Multimedia hy vọng rằng, khóa học chuyên môn này đã giúp các học viên có cơ hội học hỏi được nhiều kinh nghiệm từ các chuyên gia đi trước trong ngành và luôn phát triển bản thân để trở thành phiên bản tốt nhất của chính mình.

LỚP HỌC TRẢI NGHIỆM:

ART WEEKEND - MANG NGHỆ THUẬT ĐẾN GẦN VỚI CÁC BẠN HỌC SINH THPT

GIỚI THIỆU CHUNG ▼

Art Weekend là chuỗi hoạt động sáng tạo mà Arena Multimedia mong muốn lan tỏa đi nguồn cảm hứng nghệ thuật đến các bạn trẻ THPT ở các lĩnh vực: Hội họa, thiết kế, làm đồ thủ công, nhiếp ảnh và làm phim.

Đây cũng là một trong những hoạt động mà Arena Multimedia chú trọng tổ chức thường niên hàng năm, thông qua hoạt động này nhà trường mong muốn tạo ra sân chơi bổ ích, cung cấp kiến thức chuyên môn căn bản về các lĩnh vực nghệ thuật đến với cộng đồng nói chung và các bạn học sinh nói riêng.

Tiếp nối sứ mệnh mang nghệ thuật đến gần hơn với các bạn trẻ THPT, vào ngày 28.11.2020 vừa qua, Arena Multimedia đã kết hợp cùng trường THPT Năng Khiếu - Đại học Quốc gia để tổ chức hoạt động "Hướng dẫn tổng quan về các quy luật màu sắc trong thiết kế và hướng dẫn vẽ tranh trên khung tranh canvas".



ẢNH SỰ KIỆN ▼



ẢNH SỰ KIỆN ▼



YÊU THÍCH NGHỆ THUẬT NHƯNG KHÔNG CÓ KHẢ NĂNG THÌ PHẢI LÀM SAO? ▼

Nhận được khá nhiều câu hỏi tương tự đến từ những bạn trẻ THPT đang mãi loay hoay tìm kiếm đam mê và ngành nghề cho những nguyện vọng tương lai, điều đó đã thôi thúc Arena Multimedia bắt tay ngay vào dự án này để có cơ hội tiếp xúc, trò chuyện và gỡ rối tâm tư cho các bạn nhỏ.

Vì Arena luôn quan niệm rằng, sáng tạo không phải là năng khiếu thiên bẩm như bạn vẫn nghĩ, mà sáng tạo là việc có thể luyện tập được, chỉ cần bạn cho mình cơ hội được tiếp cận và tìm hiểu về nó.

HÀNH TRÌNH KẾT NỐI VỚI NHỮNG "MẦM NON" SÁNG TẠO ▼

Từng đồng hành và trao đi nhiều xuất học bổng trong cuộc thi Speak You Art do Omis Organization tổ chức, Arena Multimedia lại tiếp tục có cơ hội trò chuyện với nhiều bạn trẻ tại các CLB của trường THPT khác nhau như: THPT Năng Khiếu - Đại học Quốc gia, THPT Đinh Thiện Lý,...

Thông qua những cuộc trò chuyện, các tác phẩm mà mỗi bạn ấp ủ bấy lâu để mang đến dự thi tại Speak You Art, Arena Multimedia đã thấy được niềm khát khao thể hiện góc nhìn cá nhân mãnh liệt qua từng chất liệu nghệ thuật. Đó cũng là lúc Art Weekend phát huy đúng năng lực của chính nó.

LỚP HỌC TRẢI NGHIỆM:

ART WEEKEND - MANG NGHỆ THUẬT ĐẾN GẦN VỚI CÁC BẠN HỌC SINH THPT

ẢNH SỰ KIỆN ▼



ẢNH SỰ KIỆN ▼









ĐẾN ĐỂ CẢM, ĐỂ VUI VÀ ĐỂ YÊU ▼

Với tiêu chí mang đến cho các bạn học sinh những giây phút cảm nhận nghệ thuật đúng nghĩa, thầy Lê Minh An - Giảng viên HK1 tại Arena Multimedia đã giới thiệu những kiến thức nền tảng về các quy luật cơ bản về màu sắc, bố cục trong hội họa và thiết kế thông qua các vòng tròn của bánh xe màu sắc.

Bên cạnh đó, Thầy Minh An còn lấy hoạt động sáng tạo như một công cụ để giúp các bạn kết nối và thư giãn sau những giờ học căng thẳng. Là hoạt động dành cho những bạn biết vẽ và cả những bạn chưa cầm cọ bao giờ, chỉ trong vòng 1 tiếng, các họa sĩ nhỏ đã được thầy Minh An hướng dẫn chi tiết và cụ thể để có thể tự do lựa chọn đề tài và sáng tạo theo ý thích của mình.

Vừa học được những kỹ năng hội họa cơ bản, vừa có thể hoàn thiện được bức tranh treo ngay tại lớp học, đây là điều đã mang đến cho các bạn nhỏ cảm giác hào hứng hơn bao giờ hết.

Sau khi cảm nhận được góc nào đó trong tim mình với nghệ thuật và vui với những điều mình làm được, các bạn nhỏ dường như đã "fall in love" với công việc sáng tạo. Khoe đôi tay dính đầy màu vẽ với nhau, tranh thủ chụp lại tác phẩm để up lên mạng xã hội và ký tên lên sản phẩm dưới danh nghĩa tác giả chính hiệu, Arena tin chắc rằng các bạn đã rất tự hào vì những điều mà mình vừa được học và làm trong suốt thời gian đến với Art Weekend.

Tiếp tục sứ mệnh kết nối cộng đồng và mang nghệ thuật đến gần hơn với các bạn học sinh THPT, Arena Multimedia sẽ còn xuất hiện ở các trường THPT khác với nhiều chủ đề hấp dẫn hơn nữa. Vậy các bạn trẻ ơi! Bạn muốn "đoàn tàu" Art Weekend sẽ dừng chân ở "trạm" THPT nào tiếp theo? Hãy nhắn gửi yêu cầu của bạn về với Arena Multimedia nhé!

SỰ KIỆN

CAPITAL STUDIO - "CƠN SỐT" VÉ VÀ NHỮNG CƠ HỘI NGHỀ NGHIỆP TƯƠNG LAI

COMPANY VISIT TOUR LÀ GÌ? ▼

Company Visit Tour là một trong những hoạt động nòng cốt có mặt chuỗi kế hoạch kết nối học viên và doanh nghiệp do bộ phận Hỗ trợ việc làm - Arena Placement Service (APS) tổ chức.

Đây được coi là những cơ hội siêu hiếm hoặc có thể nói là hoàn toàn không thể xảy ra nếu bạn thực hiện dưới hình thức cá nhân. Đây là lúc để bạn "biết người biết ta, trăm trận trăm thắng" khi bắt đầu bước chân ra thị trường việc làm đầy sôi động.

Với sứ mệnh mang đến cho học viên cơ hội khám phá và trải nghiệm trực tiếp những công việc trong tương lai, Company Visit Tour sẽ giúp cho các Arenaites có được góc nhìn thực tế về không gian làm việc, cảm nhận văn hóa công ty và nắm bắt chính xác những yêu cầu về vị trí mà doanh nghiệp đang tuyển dụng. Từ đó, các bạn có thể lập ra cho mình những định hướng đúng đắn về con đường phát triển sự nghiệp sau này.

ẢNH SỰ KIỆN ▼



ẢNH SỰ KIỆN ▼



Sau chuyến đi bạn Nguyễn Khánh Linh (Lớp A2003M1, Arena cơ sở Nguyễn Kiệm) chia sẻ: "

"CHUYẾN ĐI NÀY KHÔNG CHỈ LÀ MỘT CHUYẾN ĐI THỰC TẾ THÔNG THƯỜNG, MÀ CÒN LÀ DỊP ĐỂ TỰ BẢN THÂN MỖI HỌC VIÊN NHƯ TỤI EM CÓ THỂ ĐỊNH HƯỚNG LẠI NGHỀ NGHIỆP VÀ CHUẨN BỊ CHO MÌNH NHỮNG KIẾN THỨC CẦN THIẾT CHO CÔNG VIỆC CỦA BẢN THÂN SAU NÀY. CÀNG ĐƯỢC TIẾP XÚC VỚI CÁC DOANH NGHIỆP, EM CÀNG HIỂU RÕ HƠN VỀ NGÀNH NGHỀ MÌNH ĐANG HỌC, NHỮNG THIẾU SÓT VỀ KIẾN THỨC CẦN PHẢI BỔ SUNG, NHỮNG KỸ NĂNG CẦN PHẢI TRAU DỒI.
EM CẢM ƠN BỘ PHẬN HỖ TRỢ VIỆC LÀM APS CỦA TRƯỜNG ĐÃ TẠO CHO EM VÀ CÁC BẠN HỌC VIÊN KHÁC CÓ CƠ HỘI TIẾP XÚC THỰC TIỄN ĐỂ HỌC HỎI NHIỀU KIẾN THỨC THỰC TẾ. EM HY VỌNG TRƯỜNG SẼ TIẾP TỤC TỔ CHỨC NHỮNG CHUYẾN THAM QUAN THÚ VỊ NHƯ VẬY NỮA."

CƠN SỐT ĐĂNG KÝ TỪ NHỮNG KHUNG GIỜ ĐẦU TIÊN ▼

Vào tháng 9/2020 vừa qua, bộ phận APS đã tổ chức thành công buổi tham quan ngoại khóa dành riêng cho học viên tại Capital Studio. Vượt ngoài chỉ tiêu đăng ký trong ngày đầu tiên lên sóng, nhưng số lượng tham gia lại có hạn, buổi tham quan được diễn ra với sự góp mặt của 26 học viên đến từ các kỳ học khác nhau.

Vì đâu mà Capital Studio lại có sức hút đến vậy? Vì khi nhắc đến Capital Studio, bạn không thể không nhắc đến những sản phẩm Billboard Việt Nam đình đám trên Youtube hay cả những sự kiện THE BOX đặc biệt gây ấn tượng với giới trẻ bằng công nghệ AR tại đêm nhạc Samsung.

Bước vào không gian mở đầy tính nghệ thuật và sáng tạo tại Capital Studio, không ít bạn trẻ hoàn toàn choáng ngợp bởi sự sang trọng và tinh tế trong từng góc văn phòng tại đây.

Trong quá trình tham quan, các Arenaites có cơ hội được tìm hiểu về sản phẩm, định hướng phát triển của doanh nghiệp thông qua những đoạn clip bắt mắt và ấn tượng do đội ngũ hàng đầu tại Capital Studio thực hiện.

Bên cạnh đó, học viên còn được lắng nghe về những đặc thù công việc, kỹ năng chuyên môn trong các lĩnh vực: Hậu kỳ, thiết kế đồ hoạ, âm thanh, tổ chức sự kiện, công nghệ thực tế ảo (AR/VR) và hiệu ứng thị giác mà Capital Studio đang hướng đến. Từ đó, các bạn có thể nắm bắt và lập ra kế hoạch nâng cấp kỹ năng chuyên ngành cho chính bản thân trước khi bước chân ra thị trường nhân lực chất lượng cao của ngành sáng tạo nói chung và trở thành nhân viên của Capital Studio nói riêng.

Dưới sự dẫn dắt của chị Mai Huỳnh Xuân Hiếu (Senior Client Service Executive), các bạn học viên đã hiểu thêm rằng, Capital Studio không chỉ chú trọng đến việc phát triển các dịch vụ vượt bậc của công ty mà còn quan tâm đến việc tìm kiếm và ươm mầm các thế hệ tài năng trẻ thông qua cuộc thi "Dự án Làm phim 48 Giờ" - một dự án từng được cho là "điên rồ", vì chưa cuộc thi nào tổ chức dưới cách thức giao đề tài và làm phim trong vòng 48 giờ.

Nhưng điều đó lại tạo nên một sức hút cực lớn của cuộc thi với sự tham gia đông đảo của các nhà làm phim trẻ trên toàn quốc. Đây cũng là cơ hội mà Capital Studio hỗ trợ cho các học viên của Arena Multimedia gặp nhau, kết hợp và làm nên những bộ phim kiệt tác.

LỜI KẾT: ▼

Với thế mạnh là sử dụng các công nghệ tiên tiến nhất để thúc đẩy sự sáng tạo và mang lại những câu chuyện đáng nhớ, Arena Multimedia tin tưởng rằng Capital Studio sẽ là nơi để các bạn học viên có thể phát triển nhanh kỹ năng chuyên ngành trong một nền công nghiệp sáng tạo đáng mong đợi.

SỰ KIỆN

ARENA SUMMER TRIP: HUYNH ĐỆ ƠI!

GIỚI THIỆU CHUNG ▼

Du hè là hoạt động thường niên được trông đợi nhất trong năm đối với học viên Arena Multimedia, đây là dịp để các học viên cùng nhau kết nối, bung xõa hết mình sau những giờ học tập và làm việc căng thẳng.

Mang đến luồng gió mới với tên gọi "Huynh Đệ Ơi!", Arena Summer Trip 2020 như một khẩu hiệu kêu gọi những anh em đồng môn cùng xách ba lô lên và đi đến nơi có biển xanh, cát trắng, nắng vàng, cùng đắm chìm vào các trò chơi và thưởng thức những bữa tiệc hải sản tươi ngon mang đậm vị biển cả. Với tiêu chí học hết sức, thì quẩy phải hết mình. Sự góp mặt của hơn một trăm học viên, cùng các giảng viên trẻ nhiệt huyết đã góp phần tạo nên một mùa du hè ý nghĩa hơn bao giờ hết!

KÊ GÀ - BÌNH THUẬN ƠI! ARENAITES ĐẾN ĐÂY! ▼

Mất khoảng 5 tiếng di chuyển từ Sài Gòn đến với địa điểm LU Glamping ở Kê Gà (Bình Thuận), các Arenaites được nơi đây ưu ái chào đón bằng những cơn gió trong lành và hương vị tươi mát từ biển cả. Sở hữu xung quanh bốn bề là núi, bờ cát trắng trải dài cùng khu rừng tràm đẹp tựa như tranh, Lu Glamping là một địa điểm cắm trại dã ngoại thích hợp để học viên Arena gác lại những âu lo, bộn bề trong cuộc sống và để những người con của biển lại được về thăm biển. Hít một hơi thật sâu để cảm nhận mùi biển và thu gọn khung cảnh thiên nhiên tuyệt đẹp trong tầm mắt, những khúc nhạc êm dịu do chính các Arenaites thể hiện được vang lên, hòa vào tiếng sóng rì rào tạo nên một bầu không khí không thể thơ mộng hơn.

Không chỉ thể hiện niềm đam mê với âm nhạc, học viên Arena còn trổ tài nhiếp ảnh cho nhau trên mọi "địa hình" của resort, có bạn thì diễn ngàn kiểu dáng với những thiết kế đặc sắc của LU Glamping, có bạn lại chọn một góc đơn giản của bãi biển để chill, nhưng tất cả cùng đều chung mục đích là lưu giữ lại những khoảnh khắc đáng nhớ này.

ẢNH SỰ KIỆN ▼



ẢNH SỰ KIỆN ▼









TEAM BUILDING - NHỮNG MÀN "CHIẾN ĐẤU" NẢY LỬA VÌ ĐỒNG ĐỘI ▼

Đề cao tinh thần gắn kết trong một tập thể, vì thế hoạt động team building luôn được Arena Multimedia chú trọng quan tâm, làm cầu nối mang mọi người đến gần nhau trong các chuyến du hè của học viên.

Với tiêu chí làm quen và gặp gỡ tất cả mọi người trong chuyến đi này, các đội chơi được thành lập từ sự lựa chọn ngẫu nhiên của quản trò. Bằng lối dẫn dắt duyên dáng của mình, quản trò đã tạo được bầu không khí sôi động từ màn chào sân giữa các tên nhóm.

Lần lượt những cái tên được ra đời dưới danh nghĩa của các trường nhóm: "Hiền khu 13 - cuộc sống không xa hoa", "An Bùi Viện - không thích gây nghiệp chỉ biết sống lương thiện", "Linh chốt đơn - chắc chắn không cô đơn", "Tuyết tung tăng - nhưng không hung hăng", tất cả những cái tên thú vị đó đã tạo ra được tiếng cười sảng khoái cho mọi người.

Dùng hết 100% sức lực để tham gia hàng loạt những trò chơi vận động "Tháp người", "Vượt địa đạo", "Bước chân đoàn kết"... Các Arenaites đã phát huy được khả năng giao tiếp, bộc lộ những thế mạnh của bản thân, luyện tính cẩn thận, kiên nhẫn và tăng khả năng kết nối khi làm việc nhóm với nhau.

Những tiếng hò reo cổ vũ, những cái đập tay nhau truyền lượt chơi, những cái dụi vì vài hạt cát rơi vào khóe mắt cũng đã cho thấy sự máu lửa và năng lượng tràn trề của các bạn học viên dưới cái nắng gắt của ngày hè.

SỰ KIỆN

ARENA SUMMER TRIP: HUYNH ĐỆ ƠI!

GALA NIGHT - ĐẠI TIỆC TÀI NĂNG "BỘI THU" NHIỀU TIẾT MỤC ẤN TƯỢNG ▼

Dẫn dắt mọi người đi từ bất ngờ này đến bất ngờ khác, hàng loạt những tiết mục đặc sắc xuất hiện trên sân khấu đã đem lại cho ban giám khảo và khán giả một đêm tiệc cực kỳ thú vị. Những khúc hát sôi động, những vũ đạo bốc lửa, những màn hóa thân ấn tượng được chuẩn bị kỹ lưỡng từ nhiều ngày trước của các nhóm đều mang đến phong cách, sắc thái và câu chuyện riêng.

"Trong suốt một ngày hôm nay anh đã phải kìm nén cảm xúc vài lần, thời sinh viên anh chưa bao giờ anh có cơ hội được tham gia một hoạt động du hè sôi nổi và náo nhiệt thế này!" - Tâm sự của thầy Minh An - Giảng viên HK1 tại Arena Multimedia.

MÓN QUÀ TỪ ARENAITES GỬI ĐẾN BIỂN ▼

Để đáp lại những ưu ái từ vùng biển Kê Gà trong hai ngày một đêm tại đây, các Arenaites đã cùng nhau bắt tay vào thực hiện hoạt động vẽ tường để xem như một món quà, đồng thời lưu lại dấu ấn của chính mình tại nơi đây. Bằng sự khéo léo của đôi tay, sự sáng tạo từ khối óc và chân thành từ tận đáy lòng, các bạn đã khoác lên LU Glamping một chiếc áo đầy sắc màu rực rỡ và sinh động.

Khép lại chuyến du hè 2020, Arena Multimedia rất vui vì đã mang đến cho các bạn những kỷ niệm và cảm xúc đặc biệt trong thời sinh viên, đây chắc chắn sẽ mãi là phần ký ức tuyệt vời không chỉ trong thanh xuân của bạn mà với cả Arena Multimedia!

"Huynh đệ ơi! Cảm ơn bạn vì đã cùng nhau cháy hết mình tại du hè năm nay! Thanh xuân của chúng tôi không lo tẻ nhạt, vì trong ký ức của tôi có bạn!"

ẢNH SỰ KIỆN ▼





ẢNH SỰ KIỆN ▼











SỰ KIỆN

APE-LAND
TINH CẦU RỰC RỠ CỦA NHỮNG KẺ MỘNG MƠ



GIỚI THIỆU CHUNG ▼

Trở lại với concept vũ trụ, tối ngày 20/12 vừa qua tại trung tâm tổ chức sự kiện CenxSpace, bữa tiệc Giáng Sinh do Arena Multimedia phối hợp với Aptech đồng tổ chức đã thu hút sự có mặt của gần 300 Arenaites và Aptechites.

Với khu vực check-in cực chất, quầy teabreak ấn tượng, không gian ngập tràn sắc màu và những tiết mục được đầu tư kỹ lưỡng đã đem tới cho những người tham dự một bữa tiệc cảm xúc không thể nào quên.

Cuối năm là thời điểm mọi người gác lại những vội vã với bộn bề công việc ngoài kia để dành thời gian cho gia đình, bạn bè và những người thân yêu. Với mong muốn tạo ra cơ hội cho các bạn học viên đang theo học tại Arena Multimedia và Aptech có một không gian thể hiện bản thân đồng thời giao lưu, kết bạn và tạo nên những kỉ niệm đẹp - tinh cầu "APE-LAND" được tạo ra với hi vọng rằng mọi người sẽ tận hưởng những phút giây thật đáng nhớ trong thời điểm đẹp nhất năm.

XÚNG XÍNH VÁY ÁO, LÊN ĐỒ BÁNH BAO VỚI ĐÊM DẠ HỘI CUỐI NĂM ▼

Lấy ý tưởng từ những cuộc hẹn hò giấu mặt, đêm hội APE-LAND diễn ra dưới dạng một buổi Blind Date - nơi mà người tham dự phải đeo mặt nạ để tạo sự tò mò và tăng phần bí ẩn. Khác với những sự kiện trước đó, lần này Arenaites được thỏa sức bung lụa với những bộ cánh lộng lẫy nhất, đẹp đẽ nhất. Với dress code trắng, đen, đỏ, xanh - các gam màu đặc trưng của Noel đã giúp cho không gian ngập tràn trong màu sắc lễ hội. Đây cũng chính là cơ hội để chúng mình được gặp gỡ và giao lưu với học viên cơ sở khác và tạo nên nhiều khoảnh khắc đáng nhớ nữa đó.



BÙNG NỔ BỮA TIỆC CẢM XÚC VỚI NHỮNG PHẦN TRÌNH DIỄN VĂN NGHỆ ẤN TƯỢNG ▼

Dù mới thành lập không lâu nhưng hai câu lạc bộ Ampony và ADC của Arena Multimedia đã đem tới cho đêm hội những tiết mục văn nghệ chuyên nghiệp, chất lượng và mãn nhãn. Với phong cách trẻ trung, vui tươi, trình diễn tự nhiên, hút mắt, bữa tiệc âm nhạc mà hai câu lạc bộ đem tới chính là điểm sáng nổi bật trong đêm hội. Không chỉ hát, rap mà những Arenaites tài năng còn có thể làm nhạc, viết lời và nhảy cực chất.

Quà là thứ không thể thiếu trong mỗi dịp lễ hội và Giáng Sinh cũng vậy. Tại APE-LAND các Arenaites không những được tham gia những trò chơi tương tác vui nhộn và rinh về những phần quà vô cùng dễ thương của BTC mà còn có cơ hội nhận quà từ người-lạ-cùng-trường trong phần bốc thăm số đổi quà. Những phần quà chứa đựng bao tâm tư nỗi lòng và những lời chúc tốt lành đêm Giáng Sinh chắc hẳn đều rất vui mừng vì nay đã tìm được chủ mới.



SỰ KIỆN

APE-LAND
TINH CẦU RỰC RỠ CỦA NHỮNG KẺ MỘNG MƠ

THƯ TRANG, HỌC VIÊN CƠ SỞ TRẦN PHÚ CHIA SẺ: ▼

Mình mới vào trường được ba tháng nhưng cảm thấy thân thuộc với tất cả mọi người. Từ các anh chị phòng đào tạo cho tới các bạn học viên mọi người đều rất gần gũi, thân thiện và nhiệt tình. Trường có rất nhiều các hoạt động ý nghĩa và bổ ích như sự kiện đặc biệt lần này. Hy vọng trong thời gian tới, mình sẽ có cơ hội tham gia nhiều sự kiện như thế nữa để ghi dấu thật nhiều những kỉ niệm đẹp trong quá trình đi học tại trường.



ẢNH SỰ KIỆN ▼



ĐẮM CHÌM TRONG ĐIỆU SLOW DANCE UYỂN CHUYỂN ▼

Có thể nói điểm đặc trưng và cũng là phần đáng mong chờ nhất trong mỗi buổi Prom Party chính là phần Slow dance. Bên cạnh việc bốc thăm đổi quà, BTC chương trình còn rất tâm lý khi lựa chọn ngẫu nhiên những con số may mắn để ghép cặp khiêu vũ. Xóa bỏ khoảng cách và cảm giác ngại ngùng, chúng mình cùng nắm tay nhau và hòa vào những giai điệu du dương, nhẹ nhàng.

Trên nền nhạc của ca khúc Titanium cùng với giọng ca ngọt ngào của Thư Trang - thành viên CLB hát Ampony, cả không gian như lắng đọng với từng bước nhảy uyển chuyển, duyên dáng.

Một đêm hội đúng nghĩa với hoa, quà, và ánh đèn lung linh rực rỡ. Chúng mình đã được sống trong những cảm xúc chân thực nhất, đẹp đẽ nhất và tuyệt vời nhất ở tuổi thanh xuân. Một đêm ở tinh cầu của riêng chúng ta, chẳng có đồ án hối hả, chỉ có những bộ cánh thật xinh và những điệu nhảy thật êm.

Các sự kiện ngoại khóa thường niên của Arena Multimedia luôn mong muốn đem đến cho Arenaites cơ hội để gắn kết và giúp tìm ra những tâm hồn đồng điệu để cùng vui, cùng hiểu cùng yêu thêm nơi này, đồng thời ghi dấu những kỷ niệm thật đáng nhớ.



ẢNH SỰ KIỆN ▼





SỰ KIỆN

LỄ TỐT NGHIỆP ARENA MULTIMEDIA 2020

GIỚI THIỆU CHUNG ▼

Đối với các học viên Arena Multimedia, chưa bao giờ thời điểm tốt nghiệp lại trở nên khó đoán như thế, 2020 đột ngột trở thành một năm học biến động nhất lịch sử do những tác động tiêu cực đến từ dịch bệnh Covid-19.

Lần đầu tiên, kỳ nghỉ Tết Nguyên Đán kéo dài hơn 3 tháng còn các em thì lại tha thiết muốn đến trường.

Lần đầu tiên, chúng ta buộc phải áp dụng phương án học tập online thay vì ngồi chờ phép màu xảy ra trong những ngày ảm đạm.

Lần đầu tiên, nỗi sợ về một cơn ác mộng chưa biết thời điểm chấm dứt trở nên rõ ràng... Bởi thật khó có thể lạc quan trong một thế giới đang quá bất ổn.

5 BÀI HỌC MÀ THẾ HỆ HỌC VIÊN ARENA MULTIMEDIA KHÓA 2018 - 2020 HIỂU RÕ HƠN BẤT KÌ AI ▼

Đối với Arena Multimedia, năm 2020 là năm cực kỳ thú vị và tràn đầy thách thức. COVID-19 đã mang lại nhiều điều tốt đẹp cho cộng đồng sáng tạo Arena Multimedia hơn là những mất mát.

Giữa muôn vàn thách thức, Arena đã chuẩn bị rất nhiều kịch bản và nhanh chóng chuyển đổi sang mô hình Đào tạo Online khi thách thức ập đến. Và kết quả là năm học đặc biệt này đã tạo ra những sản phẩm đặc biệt, độc đáo từ nội dung đến đầu tư hơn về yếu tố hình họa. Arena xin chân thành cảm ơn các thầy cô giáo đã đồng lòng cùng chúng tôi và khích lệ học viên trong thời gian qua.

Thật hạnh phúc và may mắn, khi giờ đây, chúng ta lại được ngồi trong khán phòng quen thuộc để cùng nhau chứng kiến giây phút lễ tốt nghiệp. Cho đến hôm nay, sau khi đã trải nghiệm, đồng hành một năm học thật đặc biệt, Arena có đôi điều muốn nhắn nhủ đến những cựu học viên đã trở thành một phần không thể thiếu trong cộng đồng sáng tạo này.

Khác với đàn anh đàn chị đi trước, các bạn thể hiện rõ cá tính tiêu biểu của một công dân thuộc thế hệ Z: Tự tin, nắm bắt mọi xu hướng nhưng không chạy theo trào lưu mà kiên định với sở thích và đam mê.

Mạnh dạn hơn 8x, táo bạo hơn 9x đời đầu, đó là điều mà chúng tôi nhận ra sau hai năm rưỡi đồng hành với các bạn. Sinh ra trong thời đại yêu cầu người trẻ cần trang bị nhiều hơn một kỹ năng khi bước vào đời, các bạn đã vượt ra khỏi rào cản vô hình mà thế hệ cũ vẫn đang chật vật tìm đường thoát để ném mình vào những không gian mới hòng tìm đáp án cho câu hỏi: "Tôi là ai?"

Bước ra khỏi cộng đồng Arena, chúng tôi nói vui rằng các bạn như "tấm chiếu mới", chưa từng trải trong ngành công nghiệp sáng tạo đầy thử thách, nhưng có 5 bài học mà chắc chắn niên khóa 2018 - 2020 hiểu rõ hơn bất kỳ ai:



01	**Những con số không phải là đích đến cuối cùng trong nỗ lực thành công của bạn**
02	**Dù theo đuổi con đường nào, sự sáng tạo mới là chìa khóa để bạn định hình chỗ đứng trong một xã hội**
03	**Biến cố nhắc nhở chúng ta chẳng có gì là bất biến**
04	**Dù thế giới có trải qua điều gì tồi tệ đi chăng nữa, công nghệ vẫn sẽ là nền tảng trong hầu hết mọi hoạt động của chúng ta**
05	**Những người trẻ hiện tại buộc phải buông bỏ lối suy nghĩ cũ để dấn thân vào một cuộc chơi mới**

ẢNH SỰ KIỆN









"ARENA CẤP SỐ CỘNG" - NHỮNG CON SỐ ĐƯỢC CỘNG BỞI KHÁT VỌNG VÀ NIỀM TIN

Và năm nay Arena Multimedia cực kỳ tự hào khi nói với cả thế giới rằng chúng tôi có đến gần 400 Tân khoa niên tốt nghiệp với tấm bằng Quốc tế do tập đoàn Aptech Worldwide Ấn Độ cấp. Trong đó theo thống kê từ bộ phận Hỗ trợ giới thiệu việc làm (Arena Placement Service) có đến 85,3% sinh viên có việc làm trước khi chính thức nhận bằng tốt nghiệp và phần lớn các học viên đều làm những công việc liên quan đến ngành học với mức lương dao động từ 10 triệu đến 15 triệu/tháng.

Và đáng mừng thay, với những nỗ lực trong chu trình khép kín của mình, chúng tôi đã đạt được những kết quả đáng mong đợi với những số liệu nổi bật. So với năm 2019, tỷ lệ phần trăm số sinh viên có việc làm khi chưa chính thức nhận bằng tốt nghiệp tăng 5,5% so với niên khóa 2018 - 2020 (năm 2019 là 80%). Những học viên hoạt động ở những lĩnh vực khác tăng lên 11% (từ 5 đến 16%) cho thấy rằng, sức hút và sự quan tâm rất lớn của các bạn trẻ hiện đang làm ở các trường như kinh tế, Marketing, Truyền thông đã chọn học theo ngành Multimedia Design để nâng cao kiến thức, kỹ năng và nghiệp vụ của mình để tạo bước đi thăng tiến nhanh trong sự nghiệp.

Điểm đặc biệt xuất hiện trong bảng số liệu năm nay là công việc Freelancer ở các lĩnh vực Multimedia Design của các học viên chiếm 30.2% trong khi năm 2019 số liệu này chiếm một phần nhỏ.

Bên cạnh đó, sự đổ bộ của những Headhunter (Nhà tuyển dụng) đến từ các công ty lớn tại sự kiện tốt nghiệp niên khóa 2018 - 2020 là minh chứng tuyệt vời cho điều mà Bộ phận hỗ trợ việc làm (Arena Placement Service) chú tâm xây dựng trong những năm vừa qua - "Sàn tuyển dụng - Arena Job" - Đây được coi như chức năng cuối cùng trong vòng tuần hoàn khép kín của Arena Multimedia, nơi chúng tôi tạo cầu nối để các bạn đến gần hơn với nhà tuyển dụng và ngược lại.

Nếu bạn là một bạn trẻ đang tìm hiểu về Arena, chúng tôi tin rằng những chất liệu "cấp số cộng" qua từng năm này sẽ khiến bạn thêm tin tưởng để đặt khát vọng ở đúng nơi đúng chỗ, còn nếu bạn là những Tân khoa niên thì cảm ơn bạn đã cùng Arena tạo nên những con số đặc biệt này. Cảm ơn bạn là một "số hạng" trong bài toán trên, và nếu bạn cảm thấy mình chưa ở đâu đó trong số liệu mức lương cơ bản dao động từ 10 triệu đến 15 triệu/tháng, chúng tôi hy vọng đây sẽ là một động lực để thúc đẩy bạn, và báo với bạn rằng bạn nên chạy nhanh hơn sau cột mốc này. Chúng tôi tin rằng với những hành trang kỹ năng mà Arena Multimedia trang bị cho các bạn trong thời gian học tập vừa qua, bạn rồi sẽ làm được và chắc chắn sẽ còn tạo ra được nhiều "hạng số" hơn thế!

SỰ KIỆN

LỄ TỐT NGHIỆP ARENA MULTIMEDIA 2020

MAKE A MOVE
TƯƠNG LAI CỦA BẠN PHẢI DO BẠN TẠO NÊN ▼

Arena Multimedia nhận ra rằng, trong hơn một thập kỷ đồng hành và dẫn dắt những học viên không ngại đi ngược đám đông để sống với niềm đam mê tuổi trẻ, chúng tôi đã mang đến cho bạn nhiều lối tắt để đi đến tương lai, mở rộng tầm nhìn, chắp cánh ước mơ và giúp bạn tìm thấy lộ trình thăng tiến đúng đắn cho sự nghiệp.

Với những hành trang kỹ năng đã trang bị cho bạn Arena Multimedia tin rằng các bạn sẽ thành công trên con đường mình lựa chọn, chỉ cần bạn kiên định và tin tưởng vào ước mơ của mình.

Sau hành trình này, bạn sẽ tiếp tục chọn con đường liên thông du học, hay chọn cách nhanh chóng phát triển ngành nghề trong lĩnh vực Multimedia, Arena mong rằng, các bạn không chỉ giỏi thiết kế các ấn phẩm mà còn tự vẽ cho mình cuộc đời rực rỡ. Hy vọng bạn sẽ tìm được những mảnh ghép tạo nên cuộc sống bạn mong muốn và kiên định theo đuổi cuộc sống ấy.

Do đó, Arena mong nhắn nhủ các bạn rằng, Make A Move - Hãy can đảm mạnh dạn bước đến tương lai, hãy nâng cấp bản thân và trở thành phiên bản hoàn hảo nhất của chính mình.

ẢNH SỰ KIỆN ▼









ẢNH SỰ KIỆN ▼







HAPPY DESIGNER - HÃY TRỞ THÀNH NHỮNG NHÀ THIẾT KẾ HẠNH PHÚC ▼

Trong bài phát biểu ở lễ tốt nghiệp năm nay, thầy Vũ Anh Đức - Giám đốc Đào tạo Arena đã gửi đến các tân khoa lời nhắn nhủ với thông điệp về cách trở thành một Nhà thiết kế hạnh phúc.

"Trong đôi lời phát biểu ngày hôm nay, thầy chỉ có ba chữ ngắn gọn muốn gửi tới học viên của mình: Độc lập - Tự do - Hạnh phúc.

Nếu các em không muốn trở thành gánh nặng cho gia đình hay xã hội thì phải độc lập, muốn độc lập cần có khả năng, muốn khả năng nhất thiết phải lao động. Chỉ có lao động mới có độc lập, độc lập rồi ta lại mưu cầu tự do, và tri thức sẽ là chìa khóa để thực hiện hóa điều đó.

Thầy nghĩ Hạnh phúc là đích đến cuối cùng của mỗi con người, và đạt đến một trạng thái độc lập, có được sự tự do cá nhân, đó là lúc các em thấy được mình hạnh phúc. Thầy chúc tất cả học viên sau hôm nay, bước ra khỏi cánh cửa này đều trở thành một "Happy Designer" - Nhà thiết kế Hạnh phúc, nắm được hạnh phúc trong tay, thầy tin chúng ta sẽ thành công.

Một lần nữa, chân thành nhất, thay mặt Arena Multimedia, thầy cảm ơn vì các em đã lựa chọn có mặt và vững vàng bước đi trên con đường mang tên Mỹ thuật đa phương tiện."

Có một lứa học viên chẳng mảy may để ý đến những lời khuyên thiếu thiện chí bên ngoài. Họ vui vẻ bước qua rất nhiều định kiến: "Học ngành này liệu có ổn định không?", "Rồi chỉ được một thời gian thôi" để khẳng định bản thân trên mọi mặt trận: Designer, Nhà thiết kế Web, Chuyên gia biên kịch, VFX Artist, 3D Animator...Tên của Arenaites góp mặt trong những dự án lớn, những chiến dịch thu hút hàng triệu lượt xem và cho đến hiện tại, họ vẫn đang bước đi chắc chắn trên hành trình tìm chỗ đứng cho bản thân trong ngành công nghiệp sáng tạo. Đúng, có một thế hệ cực cool như vậy mà bạn không hề hay biết.

Không phải ngẫu nhiên mà trong cuốn cẩm nang giới thiệu Arena Multimedia, chúng tôi định nghĩa về học viên của mình là "Những người trẻ hạnh phúc" bởi "khi được học thứ mình thích và thích thứ mình làm, các bạn ấy đắm mình vào đó, quên tất cả thời gian và dốc sức làm đến cùng". Khi nhìn vào rất nhiều gương mặt đại diện mới đến từ niên khóa 2018 - 2020 hứa hẹn sẽ còn bứt phá trong nay mai, đội ngũ đào tạo của Arena Multimedia tin chắc rằng các em sẽ sớm tìm thấy con đường trở thành một "Happy Designer".

SỰ KIỆN

LỄ TỐT NGHIỆP ARENA MULTIMEDIA 2020

LỜI KẾT

Chúng tôi vẫn đang chờ đấy, ngày chúng ta gặp lại nhau trong tư cách là một đồng nghiệp, một đối tác. Dĩ nhiên, đối với Arena Multimedia, bạn vẫn là một mảnh ghép đặc biệt trong bức tranh nhiều màu sắc của cộng đồng sáng tạo này, và mặc dù đã nói rất nhiều lần, chúng tôi vẫn muốn nhắc lại: "Niên khóa 2018 - 2020 là thế hệ học viên rất đặc biệt, mạnh dạn hơn 8x, táo bạo hơn 9x đời đầu, đừng bao giờ đánh mất màu sắc của các bạn và hãy kiêu hãnh với con đường mình đã chọn."

Đừng quên những bài học quý giá chúng ta có được trong một năm 2020 đầy biến động để sẵn sàng bước đi về phía trước kể cả khi các bạn chỉ có một mình.

ẢNH SỰ KIỆN



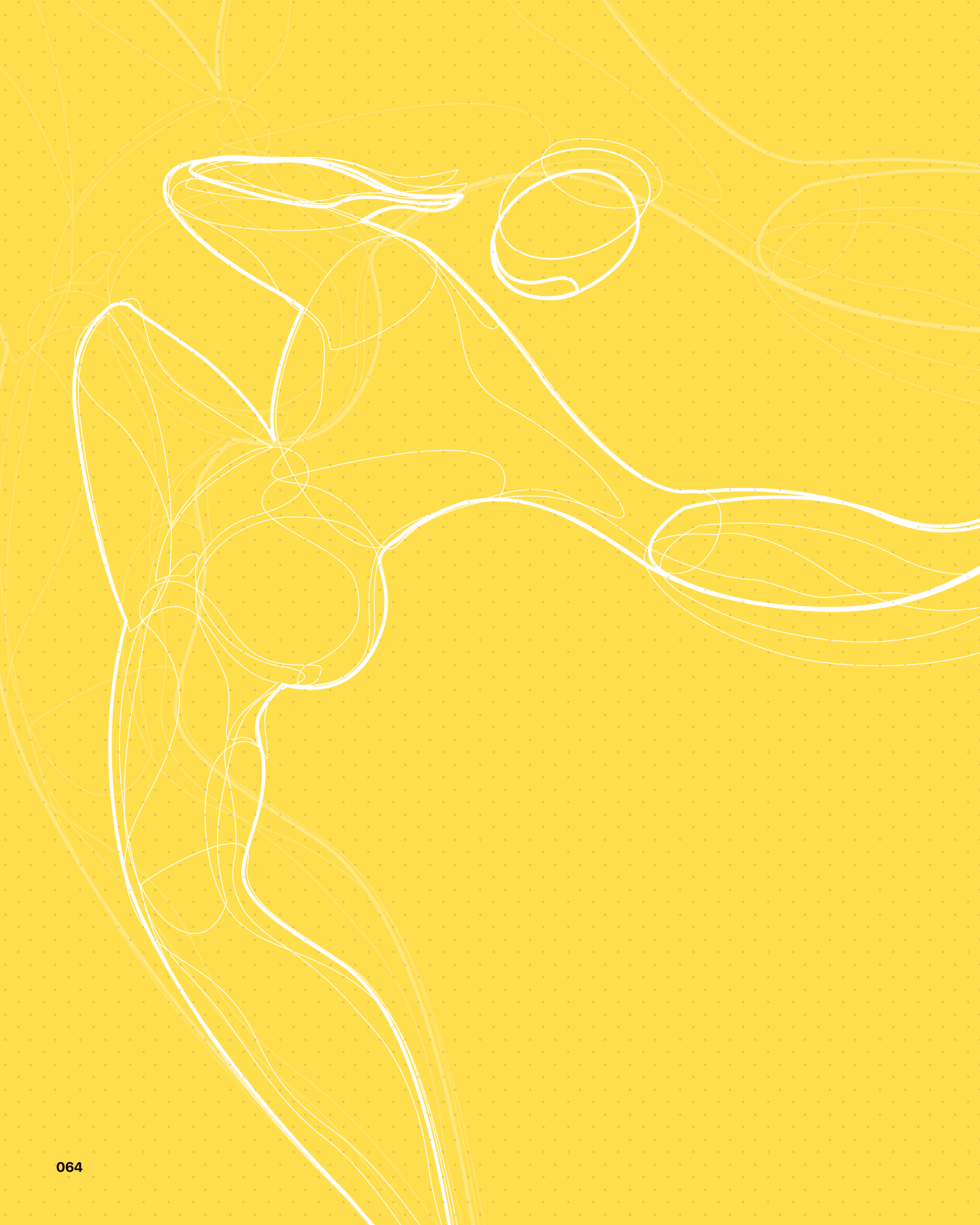




ẢNH SỰ KIỆN ▼







NHỮNG ĐỒ ÁN XUẤT SẮC TRONG NĂM 2020

Sem 1 /Graphic Design/

NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

HAITƯ CREATIVE

/ Graphic Design /

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D1907K
Cơ sở:	D29 Phạm Văn Bạch
GV hướng dẫn:	Vũ Quang Chiến
Thành viên:	Nguyễn Mạnh Tuấn

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼



THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

Haitư Creative là agency về thiết kế sáng tạo ra đời trong giai đoạn nền thiết kế Việt Nam có sự chuyển mình mạnh mẽ, bước vào thời đại công nghệ thông tin 4.0. Khi các xu hướng liên tục được cập nhật, sự cạnh tranh của các công ty thiết kế trong và ngoài nước, tất cả đã tạo nên một ngành sáng tạo năng động và đầy tiềm năng. Chúng tôi luôn coi đó là một thử thách và luôn tìm cách để vượt qua. "Design is not just what it looks like and feels like. Design is how it works." Câu nói của Steve Jobs, người đồng sáng lập của Apple đã truyền cảm hứng cho những nhà thiết kế, hiểu được điều đó, chúng tôi đã thành lập ra Haitư Creative với mục tiêu hướng đến sự hài lòng của khách hàng, giá trị thực tiễn trong mỗi sản phẩm làm ra. Chúng tôi cũng cấp những lựa chọn hoàn hảo cho doanh nghiệp và thương hiệu của bạn.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN ▼





BỘ VĂN PHÒNG



NHẬN DIỆN ONLINE



BỘ QUẢNG CÁO









NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

BIOGEN

/ Graphic Design /

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp	D1905G
Cơ sở	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn	Phạm Thị Nam
Thành viên	Đỗ Thanh Sang
	Nguyễn Đức Hiếu
	Nguyễn Mạnh Thành
	Lê Giang Sơn

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG

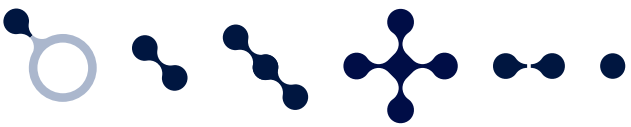


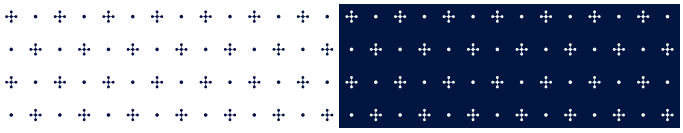
THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Xuất phát từ nhu cầu làm đẹp dành cho nam giới. Biogen ra đời nhằm đáp ứng nhu cầu đó và mang tới các dòng sản mỹ phẩm sạch, an toàn, lành tính dành cho nam giới. Với tiêu chí mang tới những sản phẩm công nghệ sinh học tiên tiến, hiện đại, an toàn với người sử dụng, Biogen tin rằng sẽ được đông đảo người tiêu dùng tin tưởng và sử dụng.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN





Biogen - Mỹ phẩm dành cho nam giới công nghệ sinh học tân tiến, an toàn và lành tính.

TRƯNG BÀY SẢN PHẨM ▼







BỘ VĂN PHÒNG ▼





BỘ QUẢNG CÁO ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

CHƠI RỐI

/ Graphic Design /

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D2001K
Cơ sở:	110 Trần Phú
GV hướng dẫn:	Trần Quốc Lợi
Thành viên:	Nguyễn Lê Việt Dũng

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼



THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

Cuộc sống hiện đại, con người vội vã, những giá trị truyền thống ngày càng mai một. Chúng tôi, với tình yêu đất nước và giá trị tinh thần của ông cha để lại, sáng lập ra dự án quảng bá nghệ thuật Múa rối nước đến gần hơn với quần chúng, khách du lịch và đặc biệt là thế hệ trẻ.

Sinh ra từ nền văn minh lúa nước, cái tên "Chơi Rối" mà chúng tôi đặt cho dự án của mình muốn đem đến một không gian nghệ thuật bình dị, thư giãn mang đậm bản sắc văn hóa Đồng bằng Bắc bộ.

Nơi con Rối
mang linh hồn Bắc bộ

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN ▼



TRƯNG BÀY SẢN PHẨM ▼





BỘ VĂN PHÒNG ▼



BỘ QUẢNG CÁO ▼





NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

TUỒNG VIỆT

/ Graphic Design /

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D1909H
Cơ sở:	D29 Phạm Văn Bạch
GV hướng dẫn:	Trần Quốc Lợi
Thành viên:	Nguyễn Khánh Ly
	Nguyễn Quốc Khánh
	Nguyễn Trọng Tiến
	Nguyễn Lê Ngọc Kiên

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼



THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

Như nhiều bộ môn nghệ thuật truyền thống khác, ngày nay Tuồng Việt đang rất vất vả và yếu ớt trong cuộc "cạnh tranh sinh tồn" với những hình thức giải trí mới. Trước thực trạng đó, để bảo tồn, gìn giữ những tinh hoa của bộ môn nghệ thuật mang đậm bản sắc văn hóa, chúng em mong muốn xây dựng một sự kiện để góp phần phần lưu giữ những giá trị truyền thống của Việt Nam.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN ▼



TRƯNG BÀY SẢN PHẨM ▼



BỘ QUẢNG CÁO ▼









NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

CHEERY COFFEE

/ Graphic Design /

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D2002L
Cơ sở:	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn:	Vũ Quang Chiến
Thành viên:	Trần Thùy Trang
	Nguyễn Anh Thư

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼



THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

CHEERY COFFEE – A chain coffee brands for youngsters to hang out and have fun in this hustle and bustle.

"Generation Z", or who are also called as the "Milleniums" are living in a place where the faster the living pace becomes, the more distanced people fall apart and barely have time for a face to face chit – chatting.

In a cozy corner with a unique atmosphere, the youngs who are passionately with their work trying to taste the sweet and sour of the "cherry" in the ratrace can find a soft spot to chill and enjoy their time with small "cheer".

CHEERY – a wordplay which is a combination of "CHEER" & "CHERRY" is what our brand be named.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN ▼







TRƯNG BÀY SẢN PHẨM ▼





BỘ QUẢNG CÁO ▼





NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

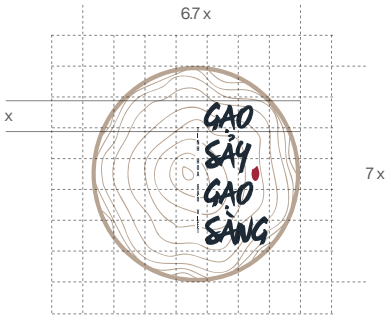
GẠO SẤY GẠO SÀNG

/ Graphic Design /

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D1904M
Cơ sở:	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn:	Vũ Anh Đức
Thành viên:	Nguyễn Lê Tú Anh
	Nguyễn Phương Anh

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼



THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

Bữa cơm gia đình là giây phút con người ta cảm thấy đầm ấm và thư thái nhất. Chính vì thế đừng để những hạt gạo kém chất lượng làm giảm đi niềm vui của gia đình bạn. Hiện nay trên thị trường có hàng trăm sản phẩm gạo khác nhau, chất lượng thượng vàng hạ cám, xuất xứ không rõ ràng. Khi khách hàng càng lạc vào mê cung của những sự lựa chọn, họ lại càng không cảm thấy yên tâm khi tiêu dùng.

Lấy cảm hứng từ những thửa ruộng bậc thang vùng Tây Bắc, logo Gạo Sảy Gạo Sàng sử dụng những đường line mảnh kết hợp với icon hạt gạo cùng với tên thương hiệu Gạo Sảy Gạo Sàng gợi cảm giác đơn giản, mềm mại, vừa cổ điển mà lại mang hơi hướng hiện đại, sang trọng.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN ▼



Dấu hiệu bổ trợ được lấy từ hình ruộng bậc thang nhìn từ trên xuống.

TRƯNG BÀY SẢN PHẨM ▼







BỘ VĂN PHÒNG ▼



BỘ QUẢNG CÁO ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

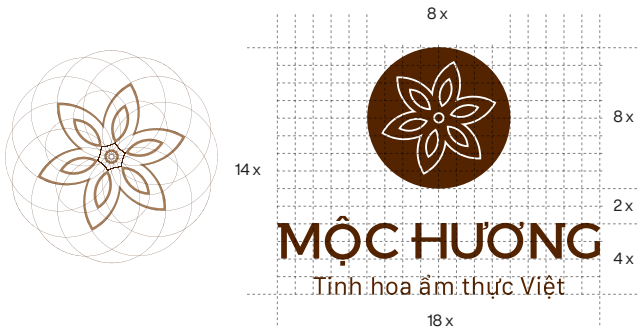
MỘC HƯƠNG

/ Graphic Design /

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D1907H
Cơ sở:	D29 Phạm Văn Bạch
GV hướng dẫn:	Phạm Thị Nam
Thành viên:	Đồng Hoàng Hữu
	Trần Nhật Hoàng
	Đinh Phương Linh
	Nguyễn Đức Anh

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼



THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

Gia vị là một thứ thật sự rất quan trọng trong cuộc sống của chúng ta, những loại gia vị thổi hồn và làm cho món Việt trở nên đặc sắc làm rõ hơn văn hóa ẩm thực của từng vùng miền Việt Nam qua những hương vị đặc trưng riêng, cuốn hút hơn.

Một cái tên đẹp và đơn giản như việc chúng ta đọc và cảm nhận về nó vậy. Mộc ở đây là chỉ những loại thực vật, cũng là những nguyên liệu chính. Hơn nữa, Mộc ở đây cũng chỉ nét văn hóa mộc mạc bình yên, đậm tính truyền thống của gia vị Việt.

Gia vị thật kỳ diệu
trong cuộc sống của chúng ta.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN ▼



BAO BÌ SẢN PHẨM



BỘ VĂN PHÒNG



BỘ QUẢNG CÁO



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

SPRING SYMPHONIC CONCERT

/ Graphic Design /

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	2002L
Cơ sở:	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn:	Vũ Quang Chiến
Thành viên:	Trần Bích Phương
	Trần Thị Lan Phương

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼



THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

Chương trình hòa nhạc giao hưởng Mùa Xuân (Spring Symphonic Concert) là một sân khấu thường niên dành cho dòng nhạc giao hưởng.

Hàng năm, chương trình của chúng tôi quy tụ nhưng dàn nhạc giao hưởng cả ở Việt Nam và nước ngoài, đặc biệt là những dàn nhạc trẻ, cho họ cơ hội để thể hiện trước đông đảo công chúng, góp phần đưa nhạc giao hưởng đến đông đảo người nghe nhạc.

"Nhạc giao hưởng kén người nghe" - Chúng tôi muốn phá bỏ định kiến này, đem thứ âm nhạc thường được xem là "bác học" đến người yêu nhạc.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN ▼



TRƯNG BÀY SẢN PHẨM ▼





BỘ QUẢNG CÁO ▼









NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

RƠM

/ Graphic Design /

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp:	D1903L2
Cơ sở:	212-214 Nguyễn Đình Chiểu
GV hướng dẫn:	Lê Minh An
Thành viên:	Nguyễn Thị Thùy Vân
	Hoàng Nguyễn Quang Trung
	Nguyễn Hiền Nhân

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG



THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

RƠM là những sản phẩm có nguồn gốc tự nhiên với chất liệu từ gáo dừa, xơ dừa, xơ mướp, cỏ bàng,... được tạo ra bởi một tập thể người trẻ, là những cá nhân đến từ nhiều ngành nghề khác nhau nhưng cùng chung một chí hướng sử dụng chính ưu thế Nông Nghiệp của Việt Nam để tạo ra một hình ảnh hàng "Made in Vietnam" mới: Thân thiện môi trường, chất lượng cao.

RƠM sản xuất các mặt hàng tô, chén, ly, ống hút,... dễ phân hủy để thay thế cho các sản phẩm làm từ nhựa.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN



C	49%
M	77%
Y	80%
K	60%



C	49%
M	11%
Y	100%
K	0%

TYPOGRAPHY

ROM

abcdefghiJklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

TRƯNG BÀY SẢN PHẨM ▼



BỘ VĂN PHÒNG ▼



BỘ QUẢNG CÁO ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

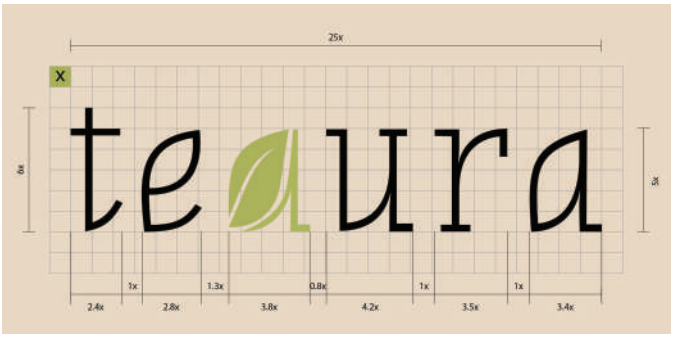
TRÀ TEAURA

/ Graphic Design /

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D1907M1
Cơ sở:	212-214 Nguyễn Đình Chiểu
GV hướng dẫn:	Đặng Mai Hương Quế
Thành viên:	Nguyễn Thiện Duyên
	Huỳnh Thị Hồng Vân

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼



THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

Trong mắt người yêu trà, mỗi một loại trà đều có một phẩm chất riêng. Chúng ta sẽ có một loại trà mà mình thích và chọn trà dựa vào sở thích cá nhân hay tùy thuộc tâm tình và cảm xúc vào thời khắc thưởng trà của mỗi người. Mỗi vị trà đều có cá tính riêng nên ở những thời khắc khác nhau sẽ mang đến cho người thưởng thức trà những cảm nhận riêng biệt.

Trong cuộc sống ngày càng nhiều lo toan bộn bề, các loại trà thảo mộc dường như đang làm rất tốt vai trò chăm sóc người sử dụng, tác động tích cực tới sức khỏe, giúp làm tăng cảm xúc và tinh thần cho người thưởng trà. Hương vị đa dạng, dễ uống, không chứa caffeine do được pha trộn bởi nhiều loại lá, quả, vỏ, rễ cây hoặc hoa thuộc nhiều loài cây. Đó là những lý do khiến không chỉ người yêu thích trà mà cả những người không quá am hiểu về trà nhất là giới trẻ cũng dần hình thành thói quen sử dụng trà thảo mộc.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN ▼



C	37%
M	18%
Y	80%
K	0%
R	172
G	181
B	92



C	0%
M	0%
Y	0%
K	100%
R	0
G	0
B	0

Headline (Holdiday)

Teaura

TRƯNG BÀY SẢN PHẨM ▼



BỘ BAO BÌ ▼



POSTER ▼



BỘ SẢN PHẨM BOARD GAME

HEXORITE

/ Graphic Design /

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D1909H1
Cơ sở:	212-214 Nguyễn Đình Chiểu
GV hướng dẫn:	Lê Minh An
Thành viên:	Lý Quỳnh Như
	Trần Hoàng Phi Nhung
	Nguyễn Hoàng Yến Nhi
	Lý Nhã Quyên

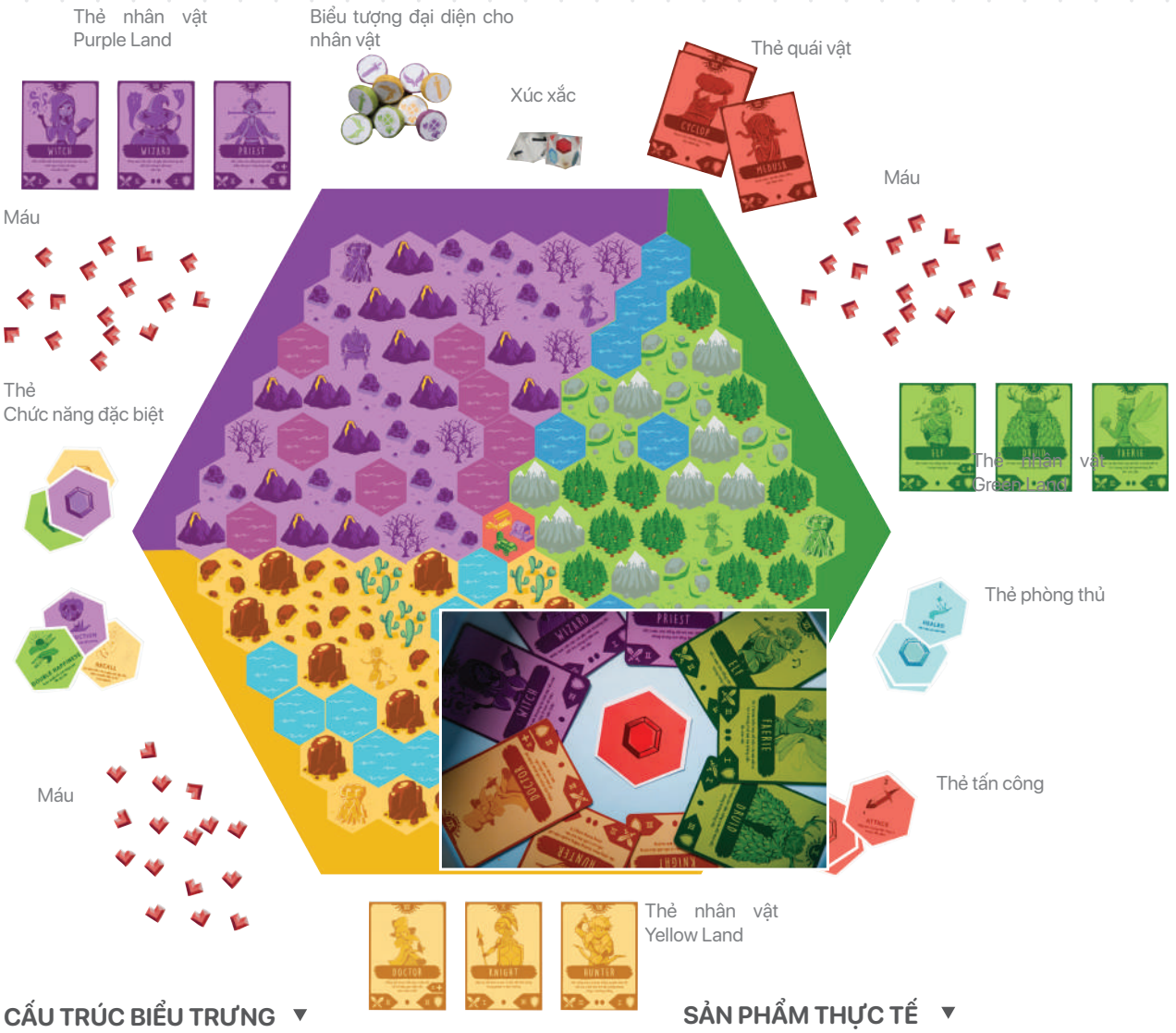
THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

Hexorite - Một boardgame lấy bối cảnh về thế giới thần thoại, nổ ra chiến tranh giữ ba vùng đất nắm giữ viên đá ma thuật. Người chơi sẽ hóa thân thành những người nắm giữ vùng đất mang trên mình trách nhiệm hợp nhất viên đá ma thuật.

POSTER ▼





CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼



SẢN PHẨM THỰC TẾ ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

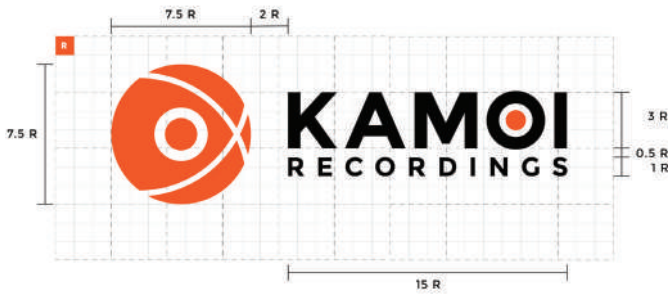
KAMOI RECORDINGS

/ Graphic Design /

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D1907M1
Cơ sở:	212-214 Nguyễn Đình Chiểu
GV hướng dẫn:	Đặng Mai Hương Quế
Thành viên:	Nguyễn Đào Ánh Kim
	Nguyễn Trần Anh Quân

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼



THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

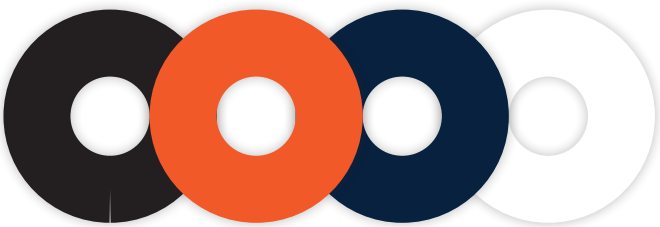
KAMOI Recordings là hãng thu âm được sáng lập ra trong thời kì phát triển vượt bậc của Internet với mong muốn xây dựng một nền tảng sáng tạo chủ động cho cộng đồng nghệ sĩ độc lập. Với niềm đam mê của người sáng lập dành cho dòng nhạc điện tử hiện tại vẫn còn mới mẻ ở Việt Nam, KAMOI mong muốn kết nối cộng đồng những nghệ sĩ chuyên về dòng nhạc này để nhân rộng mức ảnh hưởng của nó ra thị trường, đồng thời giúp các nghệ sĩ mở rộng thị trường bán đĩa, tăng lượng khách hàng, quảng cáo trên radio và truyền hình, mạng xã hội.

Hãy cùng chúng tôi "connect the vibes"!

MÀU SẮC LOGO ▼

Orange
#f15a29
CMYK 0, 80, 95, 0
RGB 240, 90, 40

White#ffffff
CMYK 0, 0, 0, 0
RGB 255, 255, 255



Black
#000000
CMYK 0, 0, 0, 100
RGB 0, 0, 0

Dark Blue
#082340
CMYK 100, 85, 45, 50
RGB 8, 35, 64

TRƯNG BÀY SẢN PHẨM ▼



BỘ VĂN PHÒNG ▼



POSTER ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

HOA THỊ

/ Graphic Design /

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D1912L1
Cơ sở:	212-214 Nguyễn Đình Chiểu
GV hướng dẫn:	Lê Minh An
Thành viên:	Nguyễn Trí Công
	Nguyễn Tôn Dũng

THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

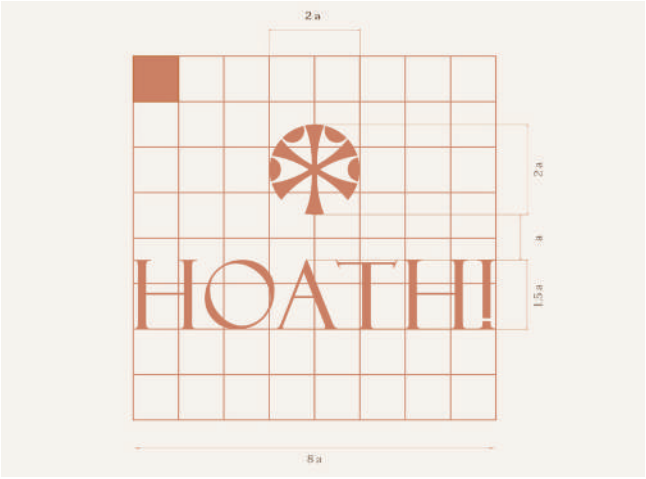
- **Giới thiệu chung**

Từ rất lâu, hoa với muôn màu sắc hương và thi vị đã là nguồn cảm hứng trong các câu ca dao tục ngữ, thơ ca hay hội họa. Mỗi loài hoa mang lại trong mình một ý nghĩa rất riêng. Nó có thể tượng trưng cho vẻ đẹp, sự ngọt ngào, sự kiêu hãnh mà cũng có thể tượng trưng cho sự mạnh mẽ.

Ngoài ra, hoa còn có tác dụng giúp con người giảm căng thẳng, cảm thấy thư thái, giúp con người dễ hòa đồng và bao dung hơn, sự hiện diện của hoa giúp chúng ta cảm thấy phấn chấn, hạnh phúc và năng nổ hơn trong mọi việc. Đó là kết luận của các nhà khoa học Nancy Etcoff thuộc bệnh viện đa khoa Masachussetts và Khoa Y Đại học Harvard sau một công trình nghiên cứu quy mô lớn về vai trò của hoa đối với hành vi con người.

Nhận ra được những giá trị tích cực đó, thương hiệu Hoa Thị ra đời với mong muốn đáp ứng nhu cầu của những người yêu cái đẹp, yêu hoa, yêu thiên nhiên.

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼



TÍN HIỆU NHẬN DIỆN ▼





TRƯNG BÀY SẢN PHẨM ▼



BỘ VĂN PHÒNG ▼



POSTER ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

ORANGE STATION

/ Graphic Design /

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp:	D1907H2
Cơ sở:	778/10 Nguyễn Kiệm
GV hướng dẫn:	Đặng Mai Hương Quế
Thành viên:	Nguyễn Tuyết Anh
	Nguyễn Đăng Nghĩa
	Đỗ Nguyễn Thanh Vi

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG



THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Khởi nguồn từ những trái cam mọng nước, tươi ngon từ vườn cam Đức Tiến – Vườn cam hữu cơ đầu tiên tại Việt Nam đạt chứng chỉ hữu cơ của Mỹ, thương hiệu của chúng tôi phát triển với tiêu chí trân trọng, đề cao sức khỏe và trải nghiệm của người tiêu dùng lên hàng đầu. Orange Station được ra đời với mong muốn tạo một "Trạm dừng" để mọi người có thể thưởng thức những món thức uống được làm ra từ chính những trái cam chuẩn vị và tốt cho sức khỏe.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN

C	80%	C	2%	C	0%	C	0%	C	0%
M	43%	M	47%	M	0%	M	80%	M	0%
Y	95%	Y	100%	Y	0%	Y	95%	Y	0%
K	44%	K	0%	K	0%	K	0%	K	100%
R	41	R	243	R	255	R	241	R	35
G	79	G	152	G	255	G	90	G	31
B	41	B	31	B	255	B	41	B	32

TRƯNG BÀY SẢN PHẨM ▼



BỘ VĂN PHÒNG ▼



BỘ QUẢNG CÁO ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

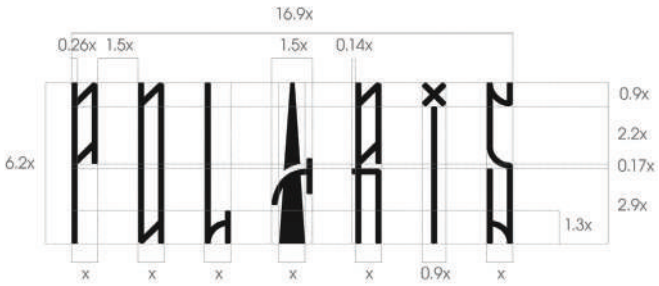
POLARIS

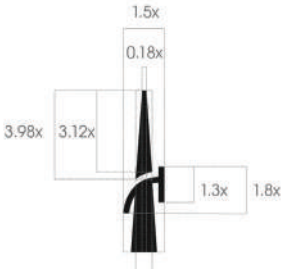
/ Graphic Design /

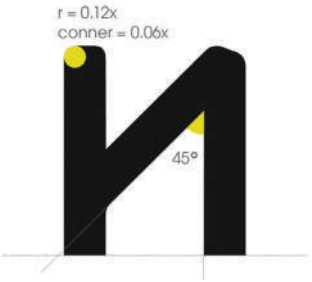
THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D1909K1
Cơ sở:	778/10 Nguyễn Kiệm
GV hướng dẫn:	Huỳnh Thanh Cẩm Lynh
Thành viên:	Đào Hồng Nho

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼







THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

Polaris là thương hiệu màu vẽ dành cho tất cả những ai có niềm đam mê sâu sắc với nghệ thuật vẽ tranh. Lấy cảm hứng từ sự đam mê và mục tiêu của người họa sĩ, hình ảnh chủ đạo là ngôi sao chỉ hướng Polaris nằm ở bầu trời phương Bắc.

Với tinh thần của thương hiệu Polaris, mỗi con người chúng ta đến với thế giới này đều mang một mục tiêu, một sứ mệnh linh hồn và xung quanh chúng ta luôn có những yếu tố tác động đến điều đó.

COLOR & PATTERN ▼



TRƯNG BÀY SẢN PHẨM ▼



BỘ VĂN PHÒNG ▼



POSTER ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

CHUỖI F&B CÁI SẠP NHỎ

/ Graphic Design /

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D1912M2
Cơ sở:	778/10 Nguyễn Kiệm
GV hướng dẫn:	Lê Minh An
Thành viên:	Trần Thị Thanh Tú
	Đoàn Trúc Vy

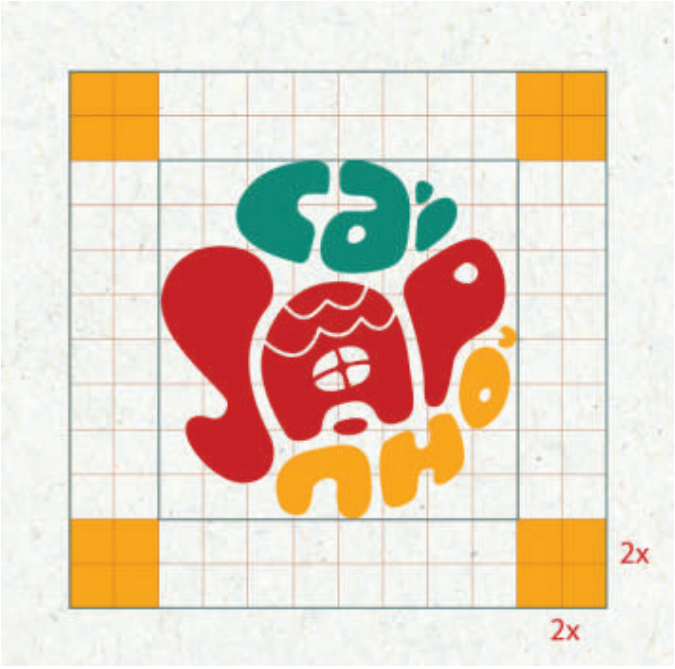
THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

Chúng tôi hi vọng bạn sẽ có thể sống trọn vẹn từng khoảnh khắc ở hiện tại. Bởi vì thời gian rồi cũng sẽ trôi đi và hôm nay rồi cũng trở thành quá khứ của ngày mai. Chi bằng hãy sống thật trọn vẹn và ý nghĩa ở thời khắc này. Hãy để mọi thứ trở thành những hồi ức thật đẹp.

Cái Sạp Nhỏ là một thương hiệu trong lĩnh vực F&B, nhưng chúng tôi theo đuổi sự hoài cổ và những điều cũ kỹ thuộc về tuổi thơ. Đối với chúng tôi, thời thơ ấu luôn có giá trị rất lớn về mặt tinh thần. Đó là hành trang sẽ theo ta trong suốt hành trình trưởng thành, để rồi mỗi khi nhớ về, ta lại thấy lòng bồi hồi về những gì đã qua. Là những buổi trưa cùng đám bạn trốn đi chơi điện tử, là những ngày hè cùng đám trẻ con trong xóm đi thả diều,... và còn rất nhiều hồi ức quý báu khác. Chúng tôi tin rằng những kí ức khó quên đó sẽ là đoạn đường đẹp đẽ nhất trong cuộc đời mỗi con người.

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼



TÍN HIỆU NHẬN DIỆN ▼

CMYK: 0-100-100-20 RGB: 199-33-39 C72127	CMYK: 80-0-50-30 RGB: 0-137-119 008977	CMYK: 0-40-100-0 RGB: 250-166-26 faa61a	CMYK: 55-70-75-50 RGB: 79-55-45 4f372d

TRƯNG BÀY SẢN PHẨM



BỘ VĂN PHÒNG



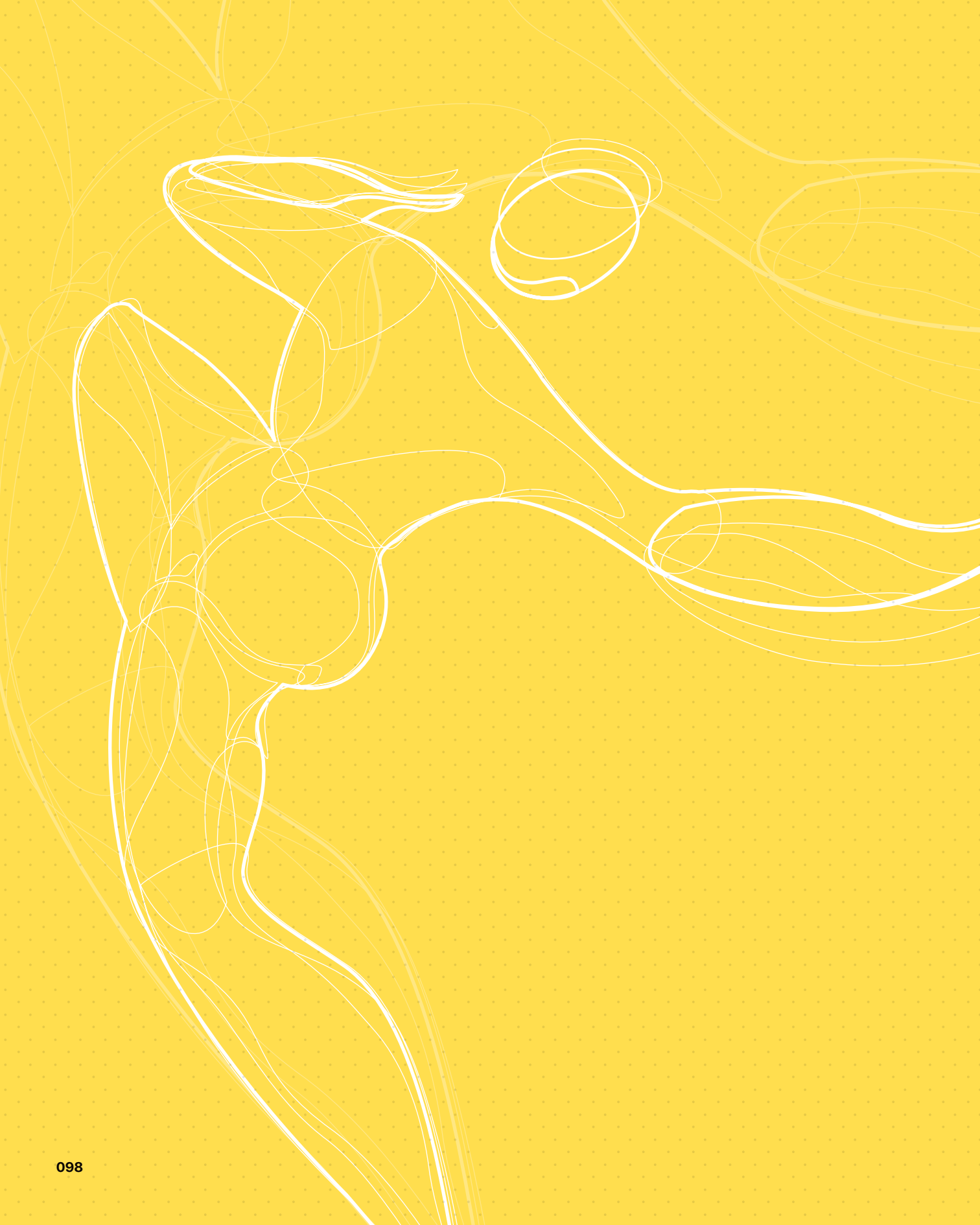






POSTER





NHỮNG ĐỒ ÁN XUẤT SẮC TRONG NĂM 2020

Sem 2 /Web & Digital Design/

THIẾT KẾ UI/UX

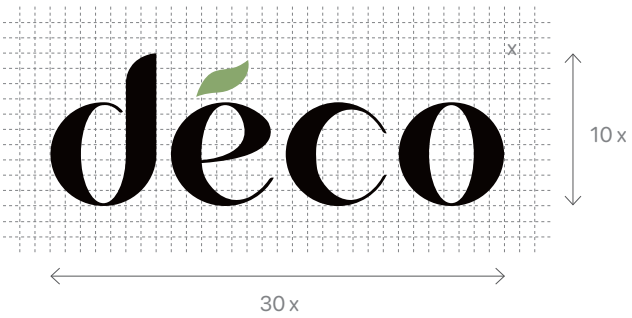
DECORATIONS BRAND

/ Web & Digital Design /

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp:	D1905G
Cơ sở:	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn:	Khúc Thị Ngọc Hà
Thành viên:	Phạm Trâm Anh
	Đỗ Thanh Sang

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG



THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

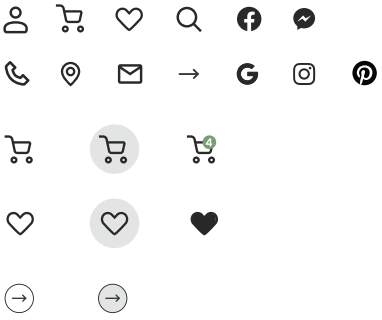
Instructions for use and management of this website - DECO. Our goal is to explain the DECO website's appearance, language of expression and solution, including fully describing the elements about core create a image of the brand, along with the research on the operating customer, the fundamentals, the website's principles, and the components for users to follow. This document is for everyone in DECO, especially those who use DECO and website as a target communication.

UI KIT

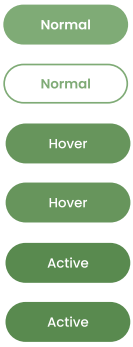
- **Color**



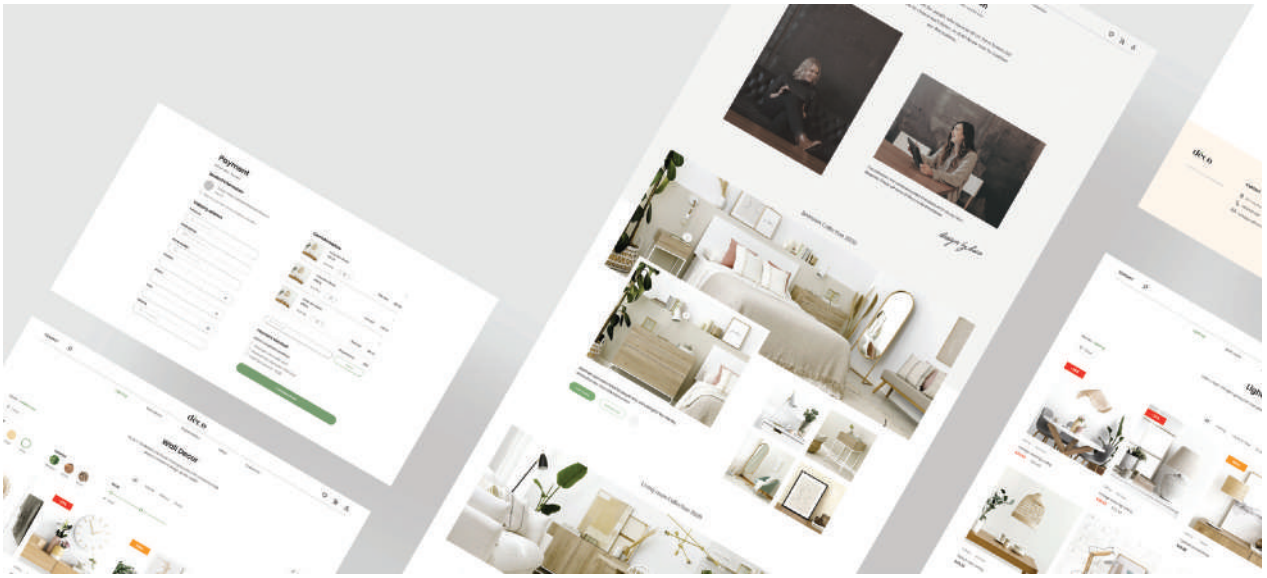
- **Icon**

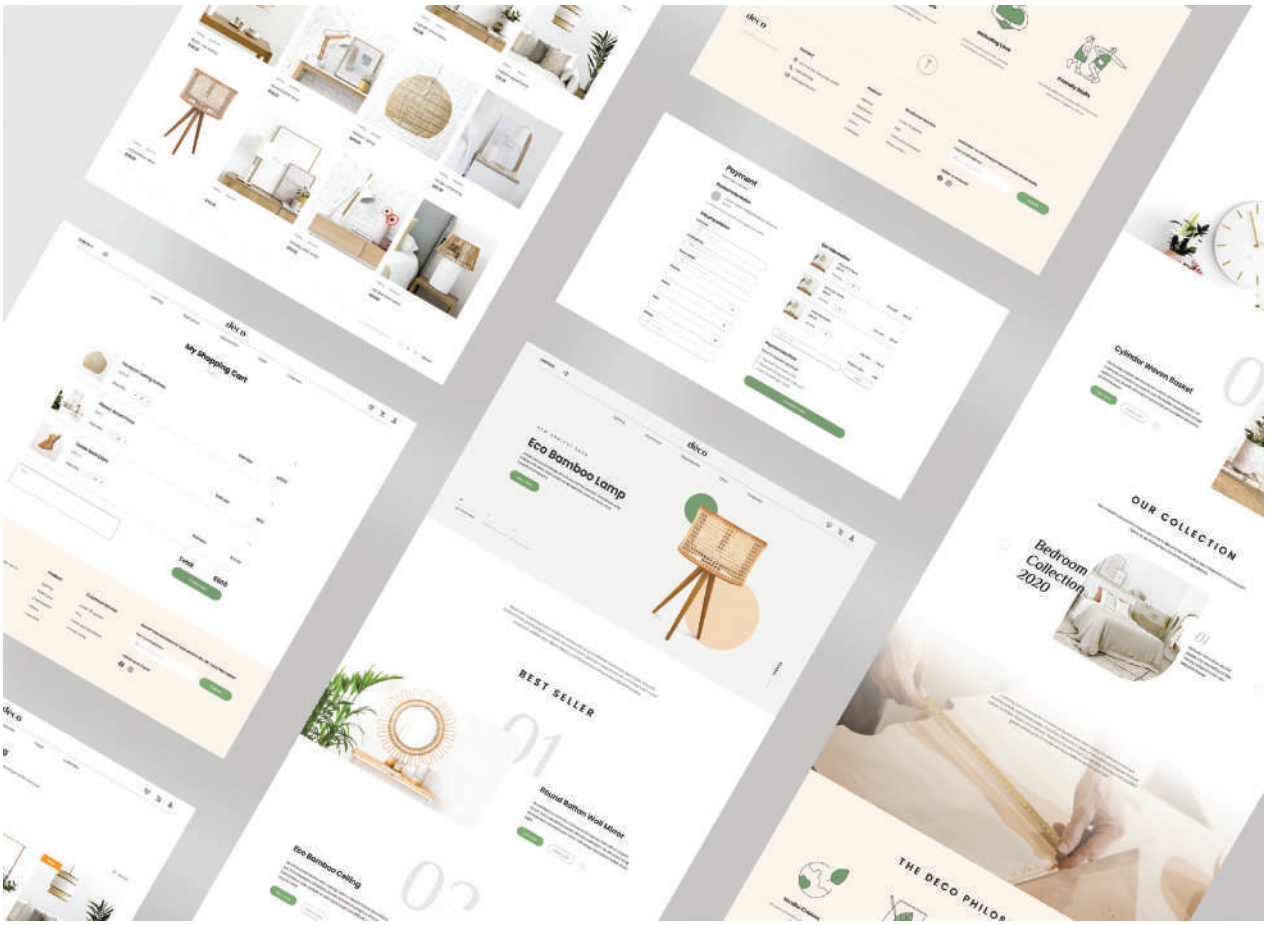


Button



GIAO DIỆN WEB ▼





THIẾT KẾ UI/UX

LIEBE CHOCOLATE

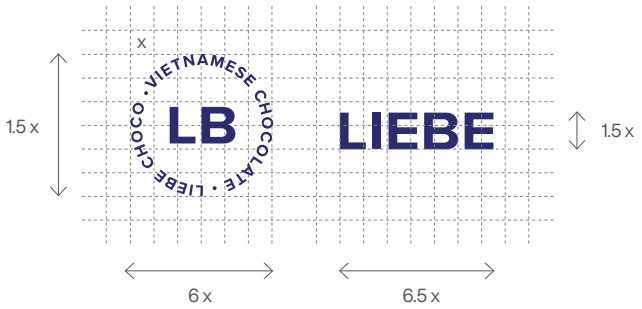
/ Web & Digital Design /

XEM NGAY ▶

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D1807H
Cơ sở:	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn:	Khúc Thị Ngọc Hà
Thành viên:	Hoàng Trung Dũng
	Nguyễn Long Vũ
	Đào Quang Đại

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼



THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

With the advantage of soil and climate to bring the best source of cocoa in the world, we bring a brand of pure chocolate from Vietnam for those who love sweets and especially cocoa. And with the development in the era of Industry 4.0, we would like to launch our online sales website to bring convenience as well as bring the most possible benefits to customers.

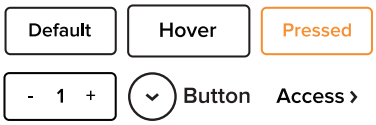
Vietnam was recognized as a good-flavored origin for cacao seekers. Liebe Chocolate was among the first "bean to bar" concerns in Asia and one of the few in the world to make chocolate at origin. What began as a dream for two wayward Vietnamese has snowballed into a brand of pure dark chocolate entirely made from Vietnam's finest ingredients.

UI KIT ▼

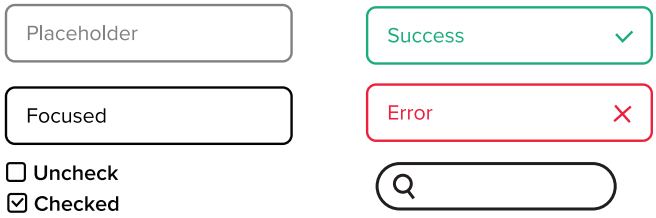
- **Web icon**



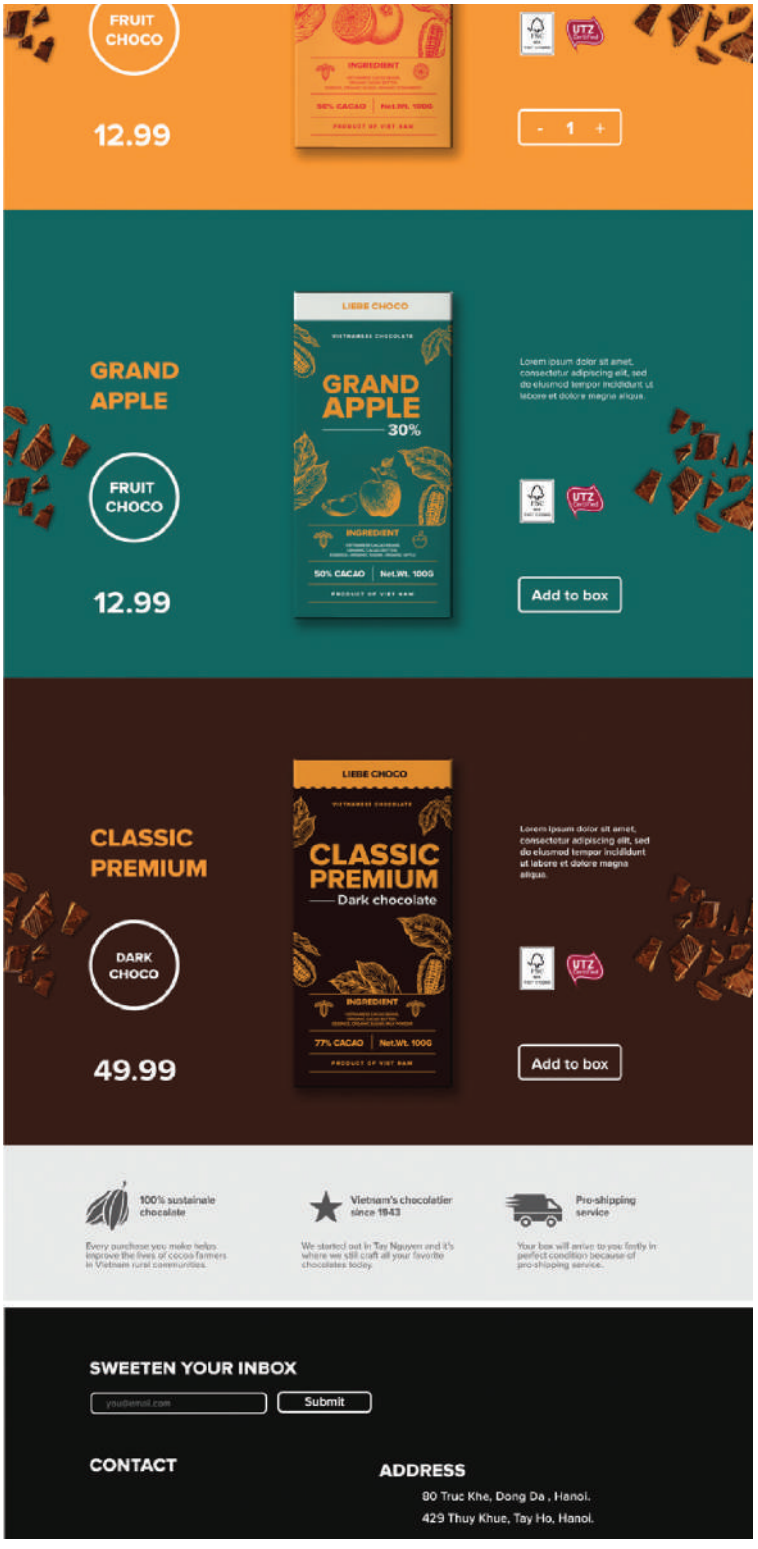
- **Button & Access**

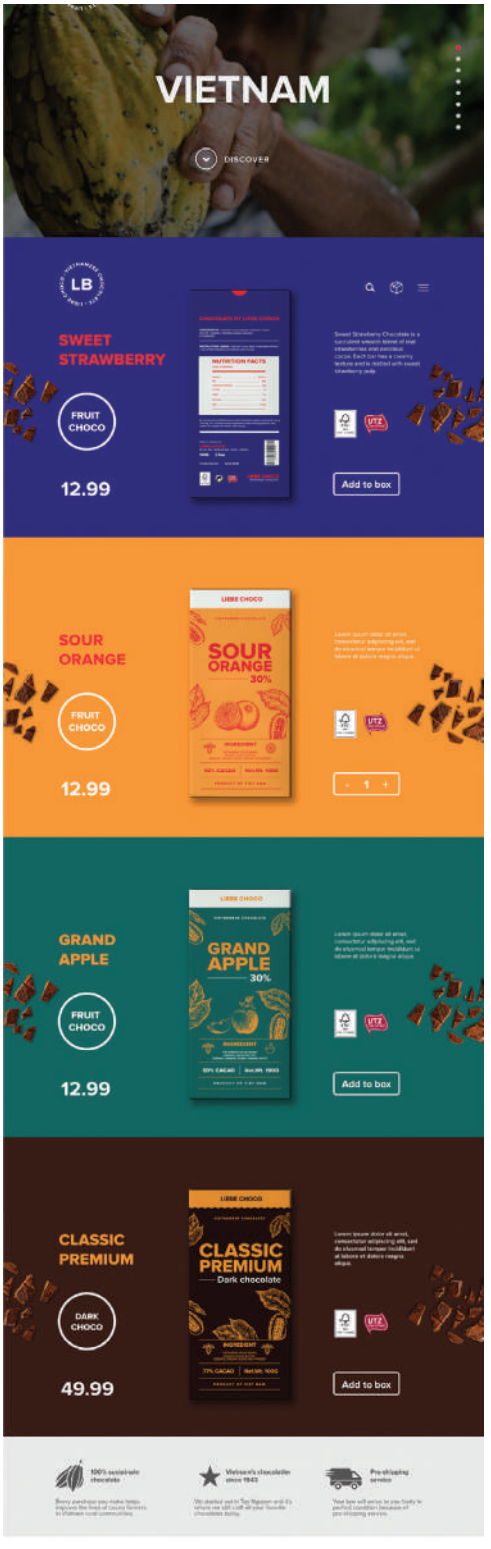


- **Form**



GIAO DIỆN WEB ▼





THIẾT KẾ UI/UX

A NEW TRIBE

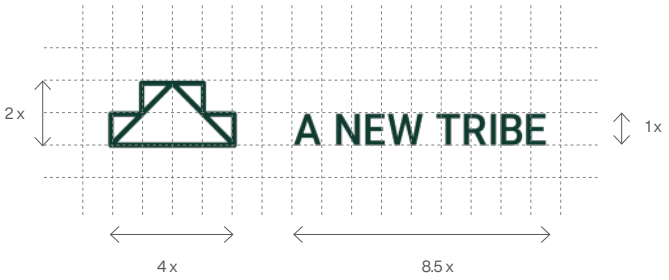
/ Web & Digital Design /

XEM NGAY ▶

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D1812K
Cơ sở:	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn:	Khúc Thị Ngọc Hà
Thành viên:	Vũ Thu Hà

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼



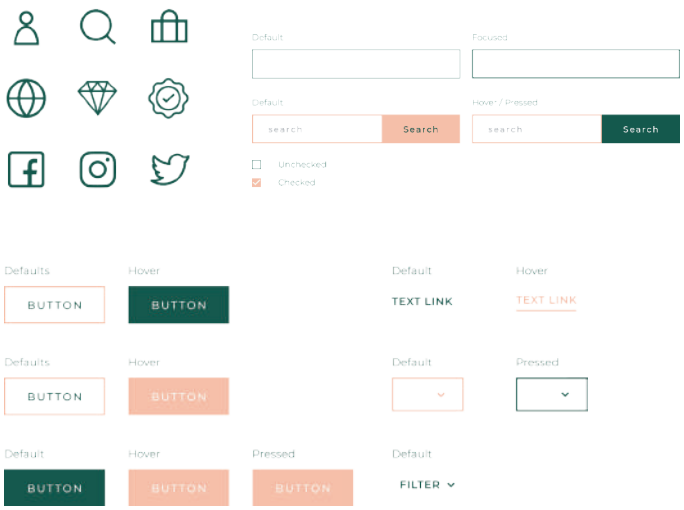
THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **INSPIRATION**

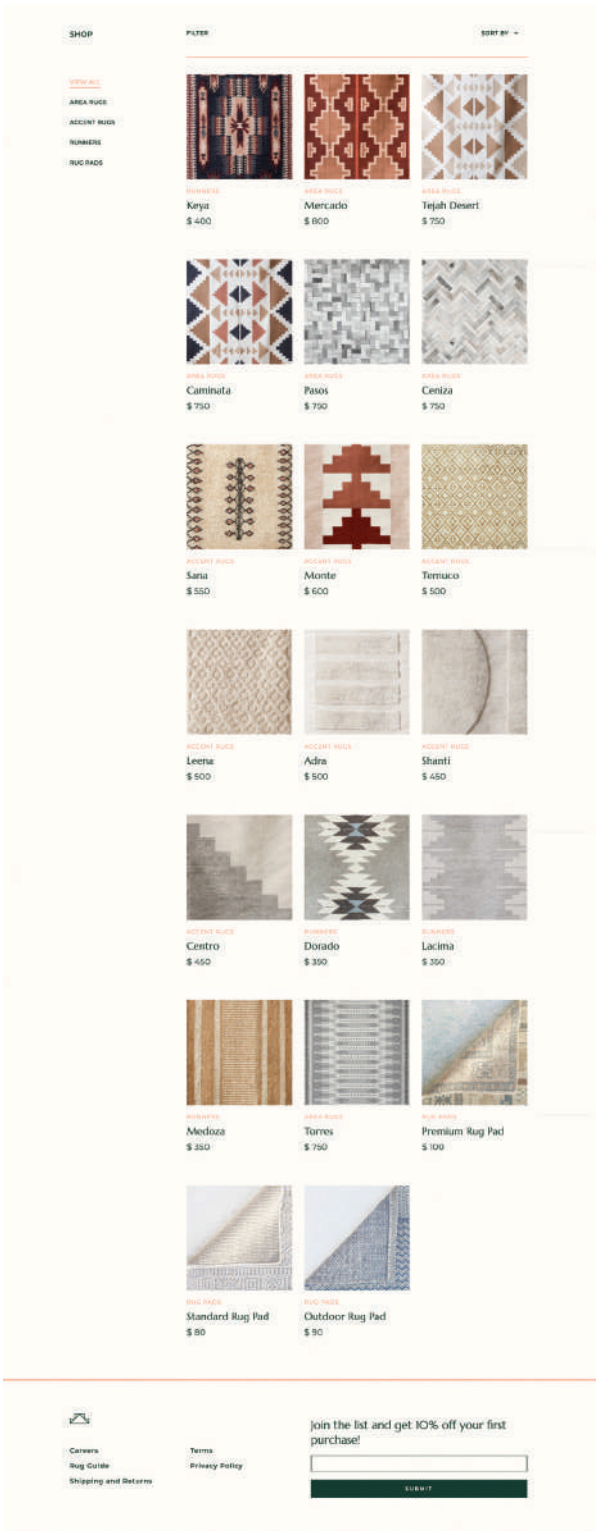
Personally, I believe that our homes should be reflections of the journeys we take, each personal space expresses the personality and story of a person.

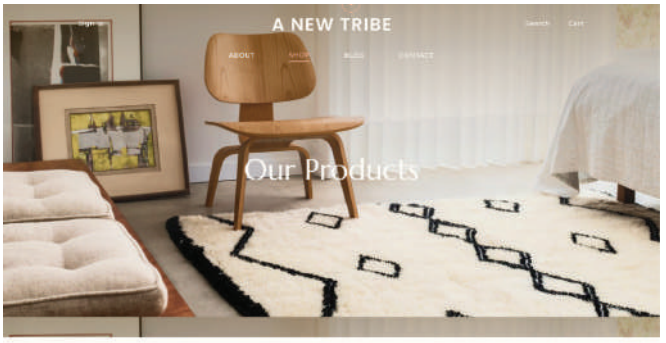
In addition, I am very impressed with the moroccan rugs - a traditional textile industry in the country of Morocco, from the way they take care of sheep to get their fur as materials for the to the way they bring those rugs to life because they are made entirely by the hands of artisans.

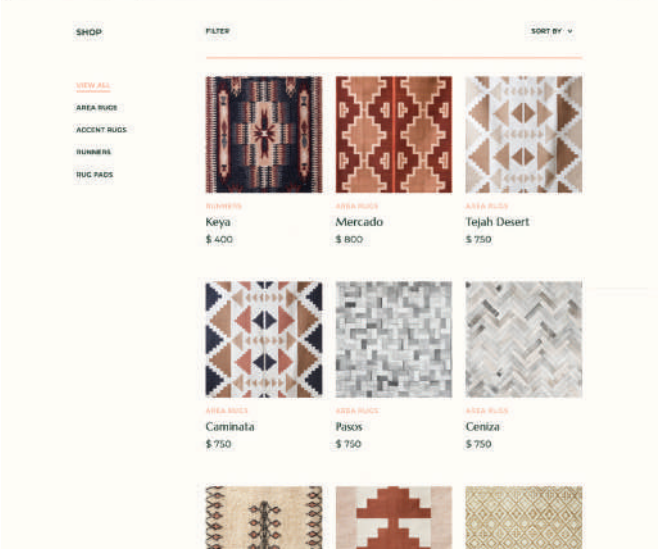
UI KIT ▼

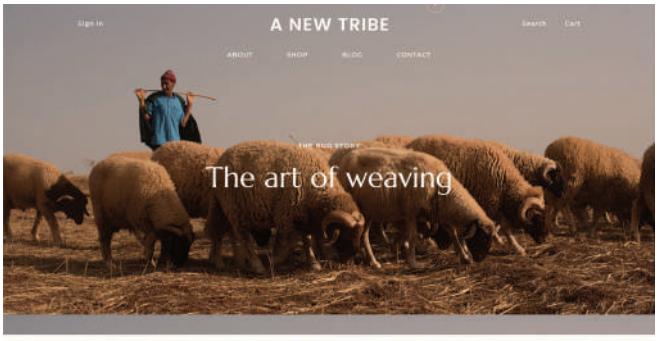


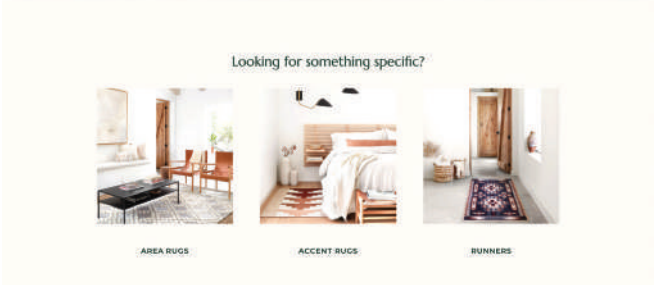
GIAO DIỆN WEB ▼











THIẾT KẾ UI/UX

NIA INTERIOR

/ Web & Digital Design /

XEM NGAY ▶

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D1907G
Cơ sở:	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn:	Trần Quang Sơn
Thành viên:	Bùi Thị Huyền Trang
	Nguyễn Lê Đức Anh
	Trần Thị Mai
	Nguyễn Thị Kim Ngân

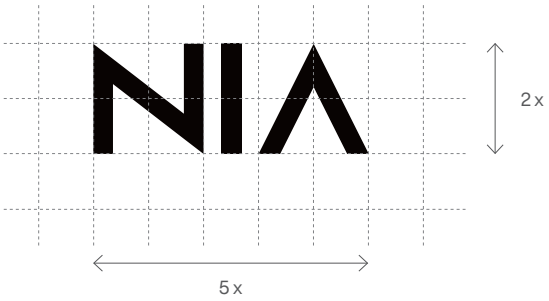
THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

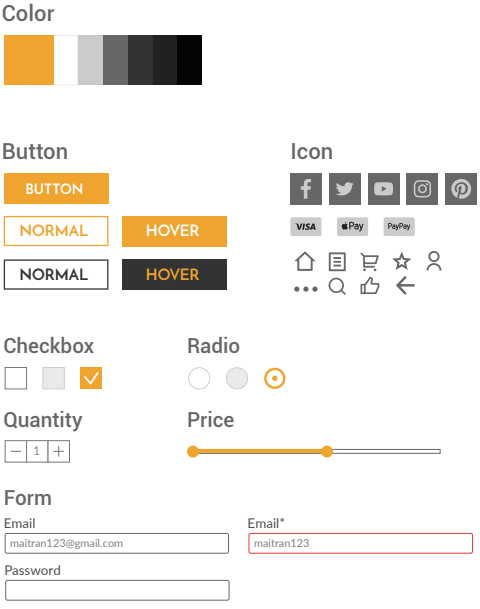
NIA là một thương hiệu chuyên cung cấp các sản phẩm nội thất sang trọng và cao cấp đến với người tiêu dùng Việt Nam. Ngoài những thiết kế nội thất trong nước, NIA còn là cầu nối giúp khách hàng tiếp cận nhanh nhất đến những sản phẩm nội thất ngoại nhập khi liên kết với nhiều hãng nội thất nổi tiếng như IKEA, GUBI, Ashley Homestore, Bentley Home,...

Luôn luôn cập nhập những xu hướng mới nhất, những sản phẩm chất lượng là điều mà NIA luôn hướng đến để mang những điều tốt nhất đến cho khách hàng của mình.

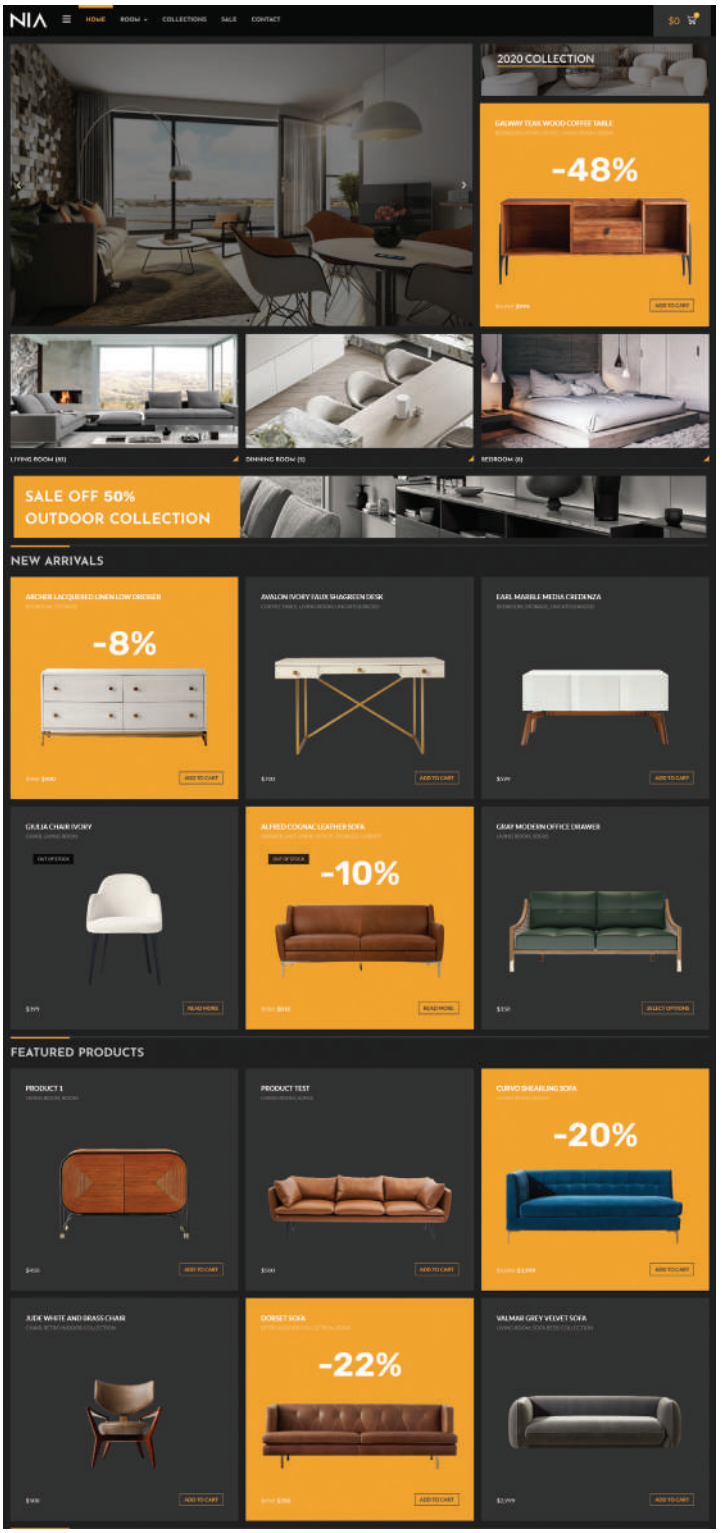
CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼



UI KIT ▼



GIAO DIỆN WEB



MOBILE



THIẾT KẾ UI/UX

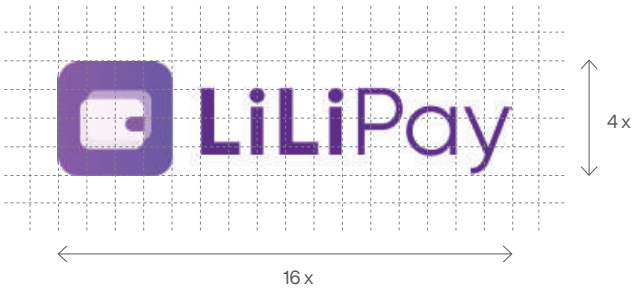
VÍ ĐIỆN TỬ LILIPAY

/ Web & Digital Design /

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp:	D1909H
Cơ sở:	D29 Phạm Văn Bạch
GV hướng dẫn:	Trần Quang Sơn
Thành viên:	Nguyễn Khánh Ly
	Chu Thị Thùy Trang
	Nguyễn Trọng Tiến

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG

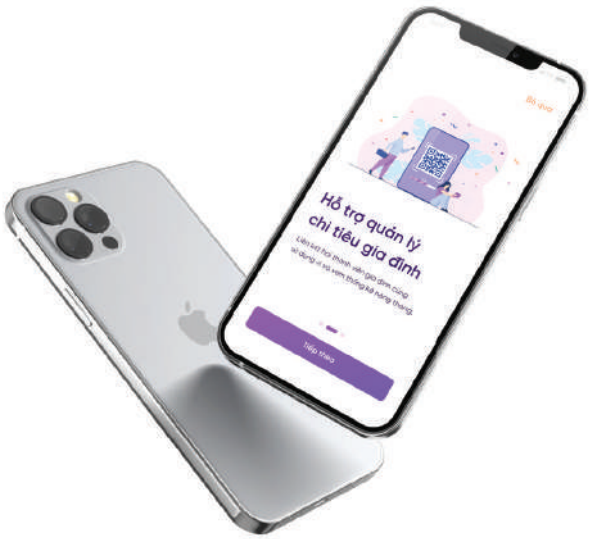


THÔNG TIN CHI TIẾT

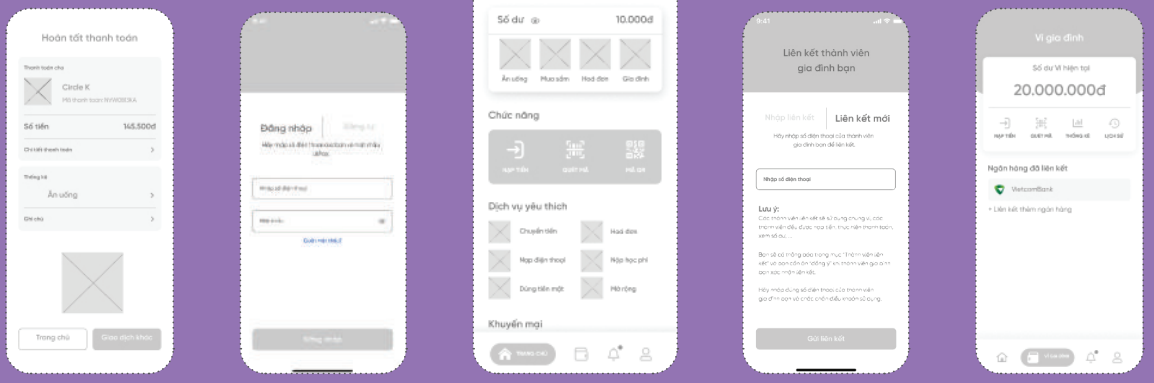
- **Giới thiệu chung**

Ví điện tử LiLiPay là ứng dụng tài chính được thiết kế theo phong cách tối giản. Đối tượng khách hàng mà chúng tôi hướng đến là các gia đình đang gặp khó khăn trong việc quản lý và sắp xếp các khoản thu chi trong tháng. Với sự đa dụng của mình, Lili Pay sẽ giúp các thành viên trong gia đình thanh toán và quản lí chi tiêu chung lẫn cá nhân một cách dễ dàng hơn.

GIAO DIỆN APP



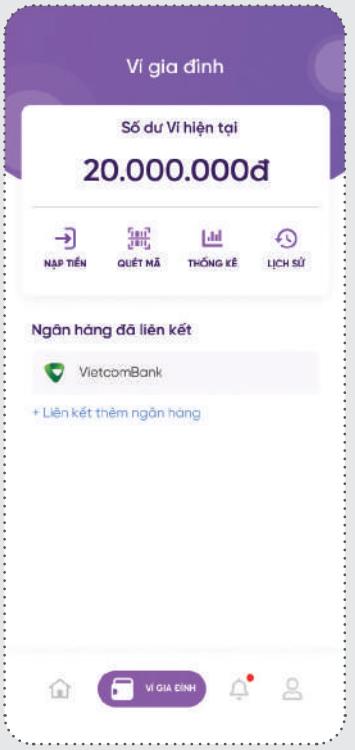
WIREFRAME ▼



GIAO DIỆN APP ▼







THIẾT KẾ UI/UX

CÔNG VIÊN MIỀN ĐẤT HỨA

/ Web & Digital Design /

XEM NGAY ▶

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D1907G1
Cơ sở:	212-214 Nguyễn Đình Chiểu
GV hướng dẫn:	Lê Minh An
Thành viên:	Nguyễn Thúy Diễm Hạnh
	Huỳnh Tịnh Nghi
	Ngô Tuấn Tài
	Lý Hán Tường

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼



Mặc định



Valentine



Noel



Halloween

THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

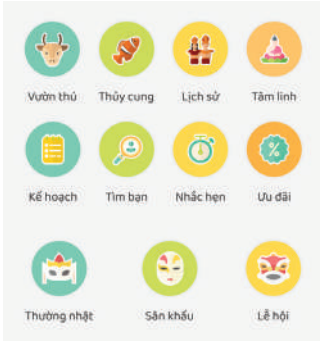
Chúng tôi biết rằng công viên giải trí luôn là địa điểm yêu thích của bất kì cô nhóc, cậu nhóc nào. Trong mắt chúng ta khi xưa, các khu vui chơi giải trí là những "vùng đất" to lớn đầy màu sắc với rất nhiều trò chơi thú vị. Và sẽ có đôi lúc chúng ta có cảm tưởng rằng mình sẽ lạc lối trong những khu vui chơi khổng lồ đó, dù có cầm trên tay bản đồ nhưng cũng không biết trò chơi mà mình yêu thích đang nằm ở đâu.

Đó là lí do mà chúng tôi tạo ra ứng dụng ứng dụng này, nhằm hỗ trợ cho những kẻ ham chơi hay "lạc lối" như chính chúng ta thời niên thiếu. "Miền đất hứa" được chúng tôi đặt tên theo Vùng đất Canaan mà Chúa đã hứa cho Abraham, ông tổ của người Do Thái (theo Kinh Thánh), thường được dùng để chỉ nơi con người mơ tưởng có cuộc sống hạnh phúc. Với tên gọi "Miền đất hứa", chúng tôi muốn gửi gắm hy vọng và cam kết về một nơi đem lại niềm vui và hạnh phúc cho mọi khách tham quan.

UI KIT ▼







GIAO DIỆN WEB ▼







APP GAME

SQUIR ADVENTURE

/ Web & Digital Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp:	D1808L2
Cơ sở:	212-214 Nguyễn Đình Chiểu
GV hướng dẫn:	Phan Nhật Trung
Thành viên:	Nguyễn Thị Thu Hà
	Phạm Thị Mai Lan
	Trần Thiện Tâm
	Huỳnh Đăng Quang

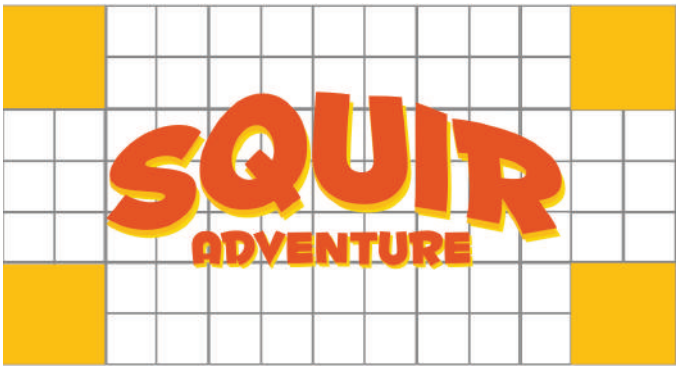
THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Nhân vật chính của Squir Adventure là một người ngoài hành tinh. Trong một lần ngao du ở dải thiên hà và bất ngờ gặp tai nạn, người này đã rơi xuống Trái đất trong hình dạng của một chú sóc. Vì thế, chú sóc bất đắc dĩ này dưới sự điều khiển của người chơi đã phải đi nhiều nơi, vượt qua nhiều cạm bẫy để tìm kiếm những trái sồi làm thức ăn và các ngôi sao năng lượng mới có thể quay về được hành tinh của mình.

Thông qua Squir Adventure, người chơi có thể nâng cao kỹ năng tính toán và phản xạ nhanh qua những thử thách của Game. Bên cạnh đó, với độ khó tăng dần đều, các game thủ cũng có thể cải thiện được sự kiên nhẫn và cố gắng chinh phục cho đến màn cuối cùng.

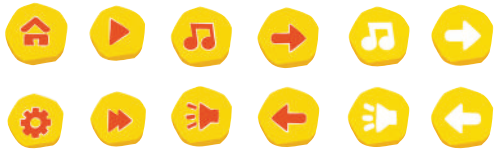
CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG





R 253	R 253	R 228
G 215	G 192	G 82
B 0	B 16	B 37
FCD600	FCBF10	E5525

UI KIT



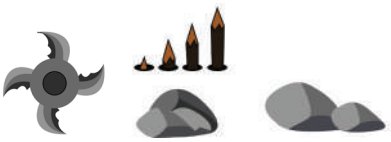


CHARACTER DESIGN



CHỨC NĂNG NHÂN VẬT

Vận dụng sự phản xạ nhanh nhẹn của mình để vượt qua cạm bẫy





Nhân vật với hình dáng một chú sóc "ngoài hành tinh" mũm mĩm, dễ thương với đôi tai nhỏ và răng cửa khỏe mạnh mang nét lanh lợi, hoạt bát giúp người chơi vui vẻ hơn khi nhìn nhân vật nhún nhảy trong Game.







THIẾT KẾ UI/UX

MAMA

/ Web & Digital Design /

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp:	D1810H1
Cơ sở:	212-214 Nguyễn Đình Chiểu
GV hướng dẫn:	Phan Nhật Trung
Thành viên:	Trần Quí An
	Trần Hoàng Nhật Hạ
	Huỳnh Ngọc Bảo Vy
	Vũ Trần Hoàng Vĩ

ICON APP



THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Những tấp nập và lo toan bộn bề đã khiến chúng ta bị cuốn vào dòng xoáy của cuộc sống, khiến ta đôi khi quên đi việc chăm sóc bản thân và môi trường sống xung quanh mình. Thế bây giờ nếu có một người giúp việc siêu phàm với những phép màu không tưởng sẽ đảm nhận tất cả việc nhà của bạn sẽ như thế nào nhỉ? Nghe thì có vẻ thấy mình hơi lười nhưng tất nhiên nó sẽ giúp bạn thoải mái hơn khi nghĩ đến cảnh phải dọn dẹp nhà cửa sau một ngày làm việc vất vả đúng không?

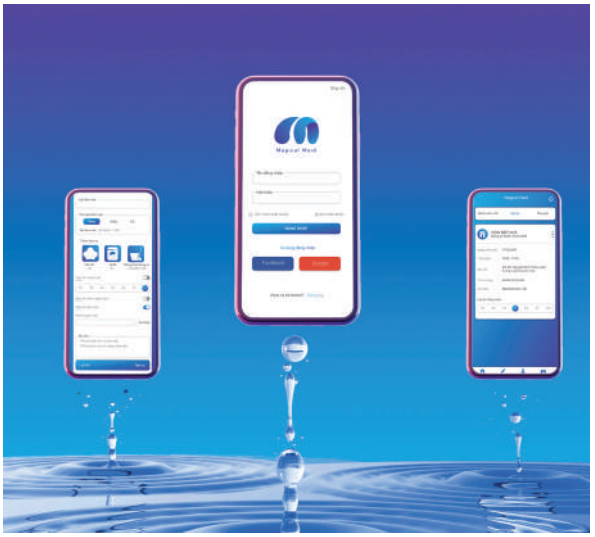
Với Magical Maid, việc của bạn là tận hưởng thật tốt quãng thời gian ít ỏi nghỉ ngơi của mình, còn ngôi nhà của bạn hãy để phép thuật nhiệm màu của chúng tôi lo!

UI KIT



GIAO DIỆN APP ▼







THIẾT KẾ UI/UX

FITSTA

/ Web & Digital Design /

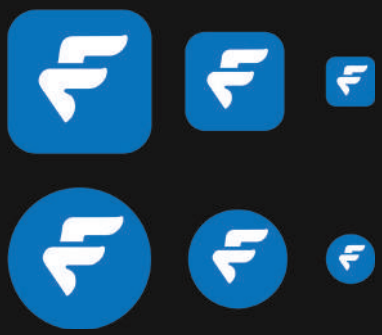
XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp:	D1809L2
Cơ sở:	778/10 Nguyễn Kiệm
GV hướng dẫn:	Nguyễn Trí Thông

Thành viên:	Võ Lâm Hồng Nguyên
	Vũ Quốc Trung
	Lê Tấn Sang

ICON



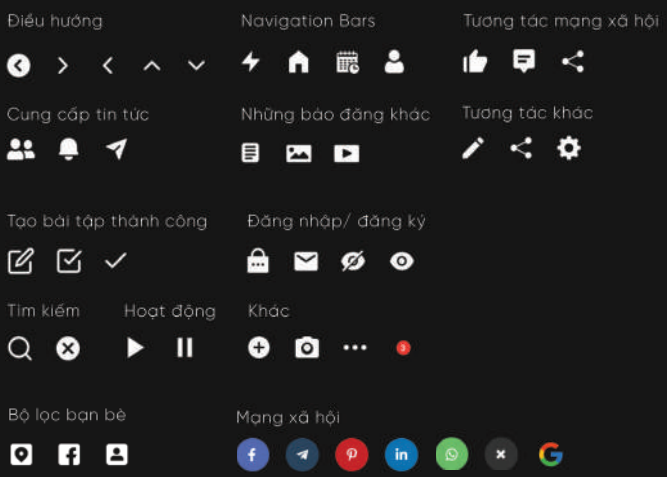
THÔNG TIN CHI TIẾT

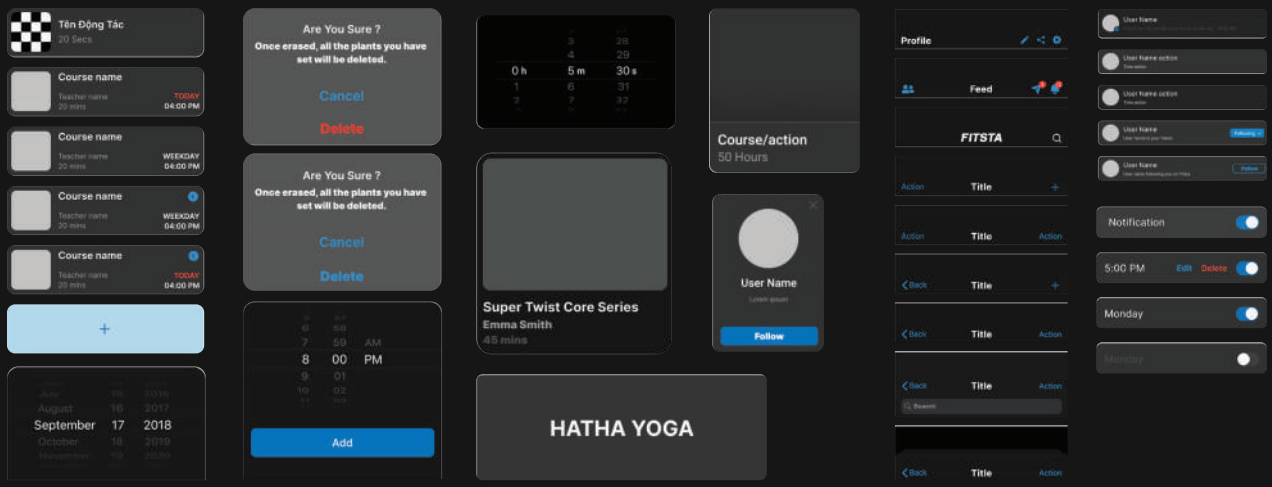
- **Giới thiệu chung**

Một vóc dáng khỏe mạnh và cân đối là kết quả của một hành trình dài nỗ lực tập luyện. Thế nhưng ở một thời đại mà con người buộc phải dành nhiều thời gian cho công việc hơn là gia đình và bản thân mình, việc tập thể dục thể thao dường như là điều bất khả thi.

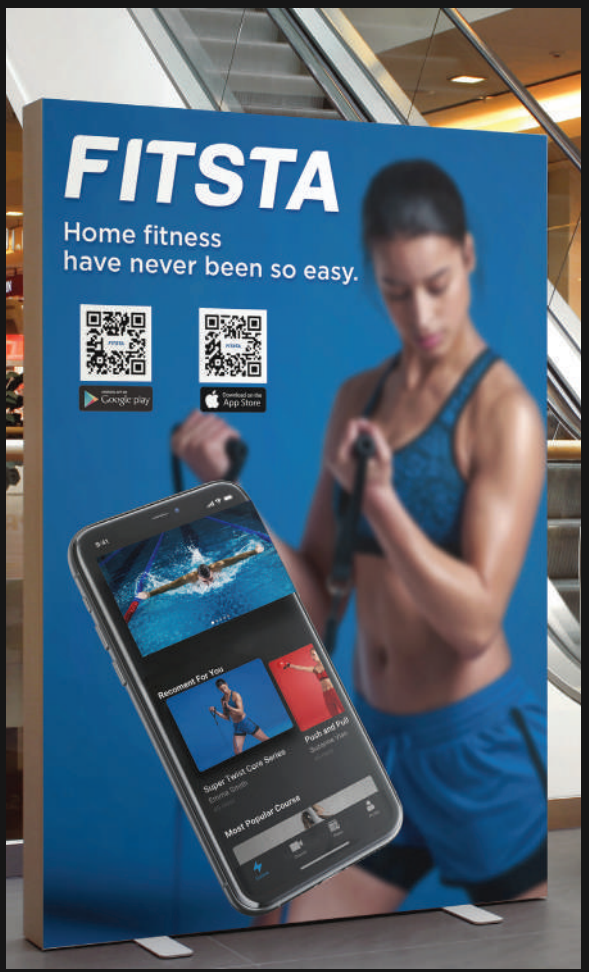
Vì thế, chúng tôi quyết định phát triển ứng dụng Fitsta để hướng dẫn các workaholic luyện tập thể dục tại nhà. Cụ thể hơn, Fitsta là ứng dụng luyện tập thể thao tại gia kết hợp với mạng xã hội để người dùng có thể chia sẻ thành quả của bản thân đến với cộng đồng. Bên cạnh đó, người dùng của Fitstar còn có thể kết nối, trò chuyện, đóng góp những kiến thức, kinh nghiệm, bài tập, góp phần lan tỏa tinh thần sống khỏe với đến với những người khác.

UI KIT




Tên Động Tác
20 Secs
Course name
Teacher name
20 mins
TODAY
04:00 PM
WEEKDAY
04:00 PM
Are You Sure ?
Once erased, all the plants you have set will be deleted.
Cancel
Delete
0 h
5 m
30 s
Course/action
50 Hours
Profile
Feed
FITSTA
Action
Title
Back
User Name
Follow
Notification
5:00 PM
Edit
Delete
Monday
August
September
17
2018
October
8
00
PM
Add
Super Twist Core Series
Emma Smith
45 mins
HATHA YOGA


9:41
Profile
Lê Minh An
0 FOLLOWER
0 FOLLOWING
Find friend
See more
My Album
+60
My Post
Total training time
Level
Your level
Your level in Fitsta:
LOW ADVANCED
See details
Average last week
Average training time last week:
54 minutes
S M T W T F S


FITSTA
Home fitness
have never been so easy.
Google play
App Store
Recomment For You
Super Twist Core Series
Push and Pull
Most Popular Course

THIẾT KẾ UI/UX

GPOINT

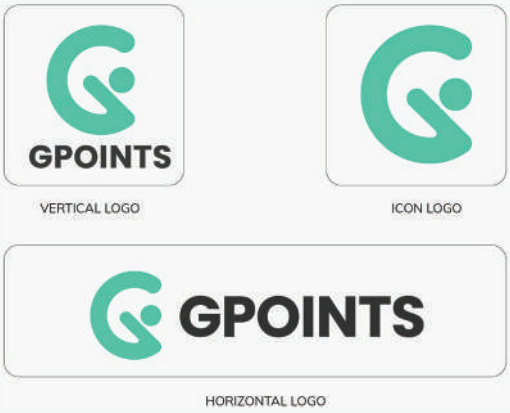
/ Web & Digital Design /

XEM NGAY ▶

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D1903L2
Cơ sở:	778/10 Nguyễn Kiệm
GV hướng dẫn:	Lê Minh An
Thành viên:	Nguyễn Xuân Lãm
	Nguyễn Hiền Nhân
	Hoàng Nguyễn Quang Trung
	Nguyễn Thị Thùy Vân

LOGO ICON ▼



VERTICAL LOGO

ICON LOGO

HORIZONTAL LOGO

THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

"Cùng chia sẻ tình yêu trái đất"

Chúng tôi tin rằng hành động cùng nhau sẽ mang lại sức mạnh to lớn trong việc sửa chữa và cải thiện tình hình môi trường hiện tại. Có những dấu hiệu cho thấy "mẹ Trái đất" đang trong lành hơn vào giai đoạn cách li xã hội để phòng tránh dịch COVID-19. Việc giảm thiểu "dấu chân cacbon" nếu được nhiều người cùng đồng lòng thực hiện sẽ đem lại một hiệu ứng mạnh mẽ.

Chúng tôi đặt ra những câu hỏi như: Làm cách nào để kết nối mọi người cùng nhau chia sẻ những cách sống bền vững?

Làm cách nào để có thể tổng hợp và cung cấp lượng thông tin chính xác, đầy đủ về lối sống này? Làm cách nào để tạo một động lực lớn để mỗi người có thể dễ dàng thiết lập những thói quen xanh?

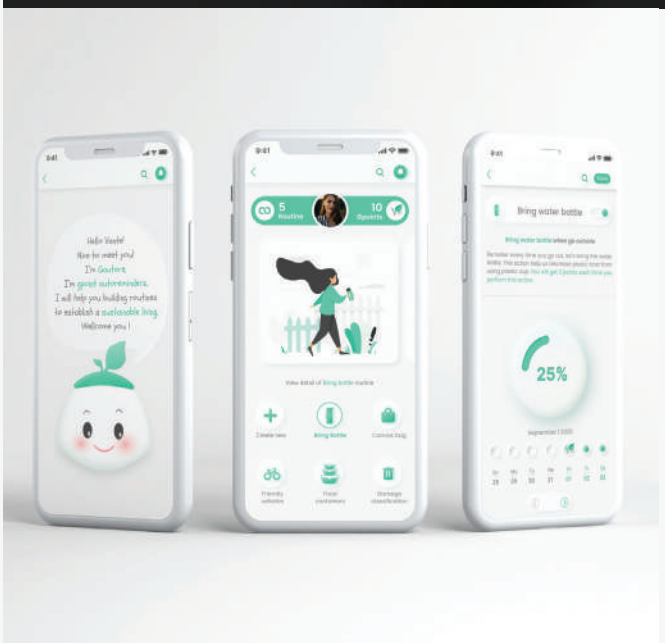
Nếu một ai đó có ý tưởng hay khi thiết lập lối sống này thì có cách nào để hiện thực hoá và phổ biến nó cho cộng đồng một cách dễ dàng?

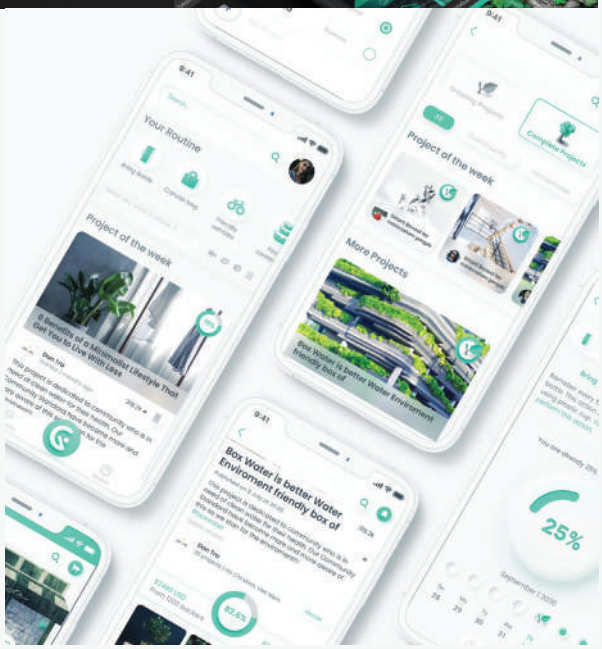


GIAO DIỆN WEB ▼









APP GAME

THE GARFIELD'S ADVENTURE

/ Web & Digital Design /

XEM NGAY ▶

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D1810H1
Cơ sở:	212-214 Nguyễn Đình Chiểu
GV hướng dẫn:	Phan Nhật Trung
Thành viên:	Đỗ Đức Huy
	Trần Minh Trang
	Trần Thanh Hương

ICON APP ▼



THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

Trong những năm gần đây, cộng đồng game thủ đã phải chứng kiến sự ra đời của rất nhiều dòng game bạo lực và có nội dung không lành mạnh. Và trong hằng hà sa số những tựa game đang trôi nổi trên thị trường hiện nay như thế, các tựa game giải trí lành mạnh, trong sáng bỗng chốc thu hút được đông đảo sự chú ý, đơn cử có thể kể đến The Garfield's Adventure. Đây là trò chơi thuộc thể loại phiêu lưu, hành trình, sở hữu hình ảnh đẹp, dung lượng nhẹ cùng cốt truyện hấp dẫn cho đến phút cuối cùng. Người dùng có thể chơi The Garfield's Adventure miễn phí trên các thiết bị di động và kết nối với bạn bè thông qua mạng xã hội. Đó là một trong số những lí do giúp cho tựa game này trở nên phổ biến và thu hút đông đảo các bạn trẻ từ học sinh, sinh viên, đến cả nhân viên công sở cùng tham gia trải nghiệm.

COMPONENTS ▼



GIAO DIỆN GAME ▼





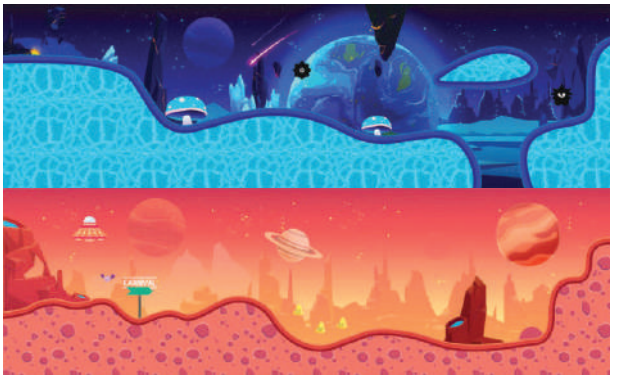












THIẾT KẾ UI/UX

EL'EI THE BARBER SHOP

/ Web & Digital Design /

XEM NGAY ▶

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D1906K2
Cơ sở:	212-214 Nguyễn Đình Chiểu
GV hướng dẫn:	Phan Nhật Trung

Thành viên:	Nguyễn Gia Linh
	Nguyễn Hoàn Tâm
	Nguyễn Tiến Thịnh
	Lê Nguyễn Gia Bảo

THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

EL'EI Barber được phát triển ý tưởng từ sự phóng khoáng, nhiệt huyết từ thành phố Los Angeles, thành phố của mùa hè bất tận. Những ánh điện neon của thành phố đã trở thành hình ảnh chủ đạo của chúng tôi trong suốt tất cả những ấn phẩm của mình, nhằm thể hiện được sự tự do trong cá tính.

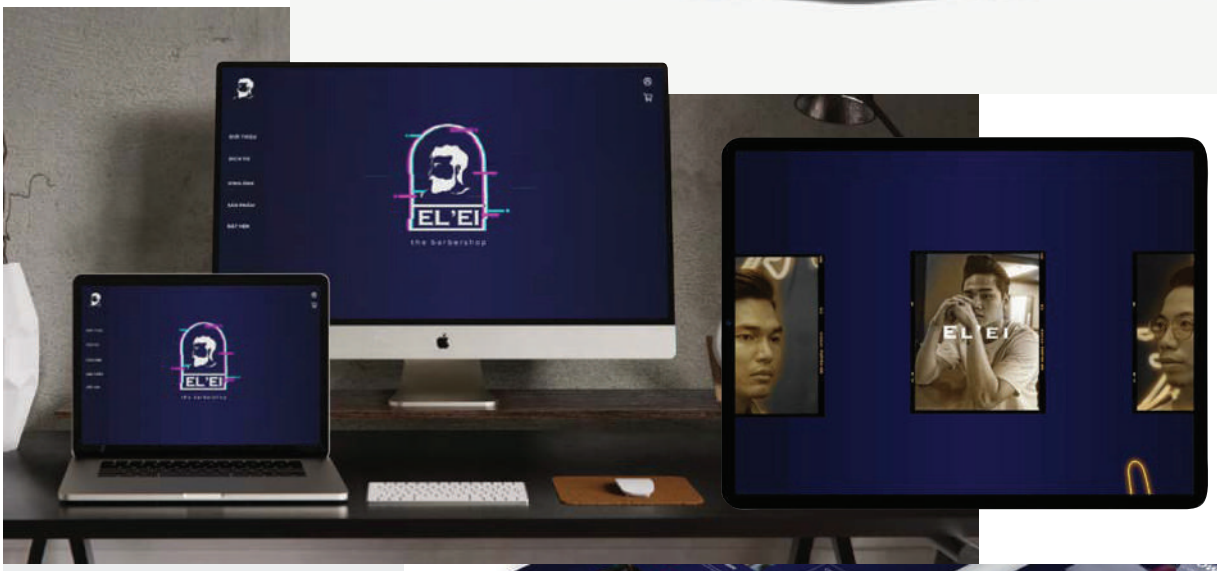
EL'EI Barber được thành lập từ những năm 2020, một giai đoạn chuyển mình mạnh mẽ trong tư tưởng về sự khác biệt. Chủ nghĩa cái tôi cá nhân dần được rũ bỏ, thay vào đó là sự chấp nhận những sự khác biệt (đôi khi là sự dị biệt). Và vẻ ngoài trở thành một phương tiện để chủ thể khiến đối phương tò mò về những sự tìm ẩn bên trong đó. Chúng tôi thành lập ra EL'EI để giúp bạn tạo ra sự khác biệt của riêng mình.

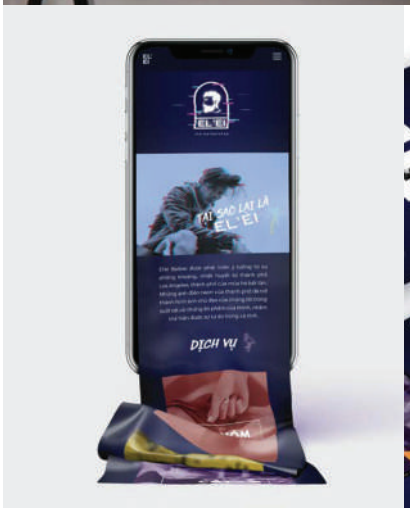
CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼

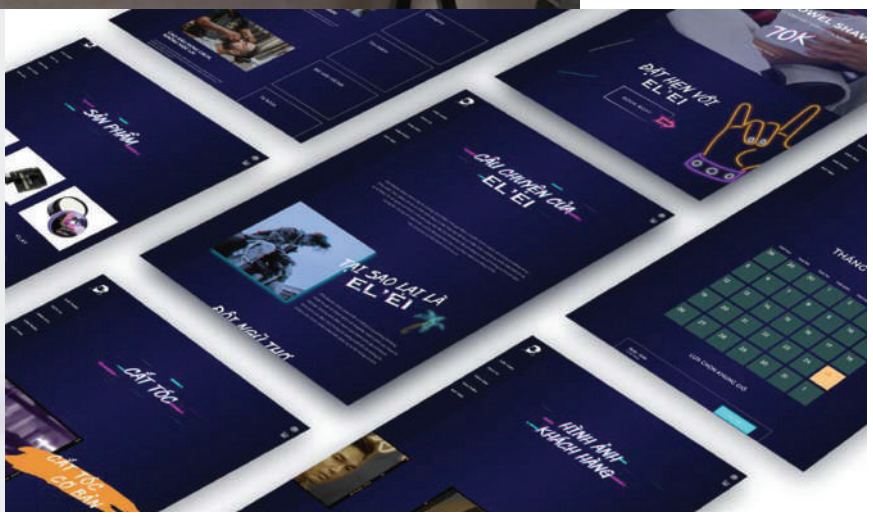


GIAO DIỆN WEB ▼









THIẾT KẾ UI/UX

NHÀ CỦA THỔ

/ Web & Digital Design /

XEM NGAY ▶

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp:	D1901L1
Cơ sở:	212-214 Nguyễn Đình Chiểu
GV hướng dẫn:	Phan Nhật Trung

Thành viên:	Nguyễn Thị Thanh Huyền
	Lưu Hoàng Long
	Dương Trần Kim Châu
	Lý Triệu Hương Mai

CẤU TRÚC BIỂU TRƯNG ▼



THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

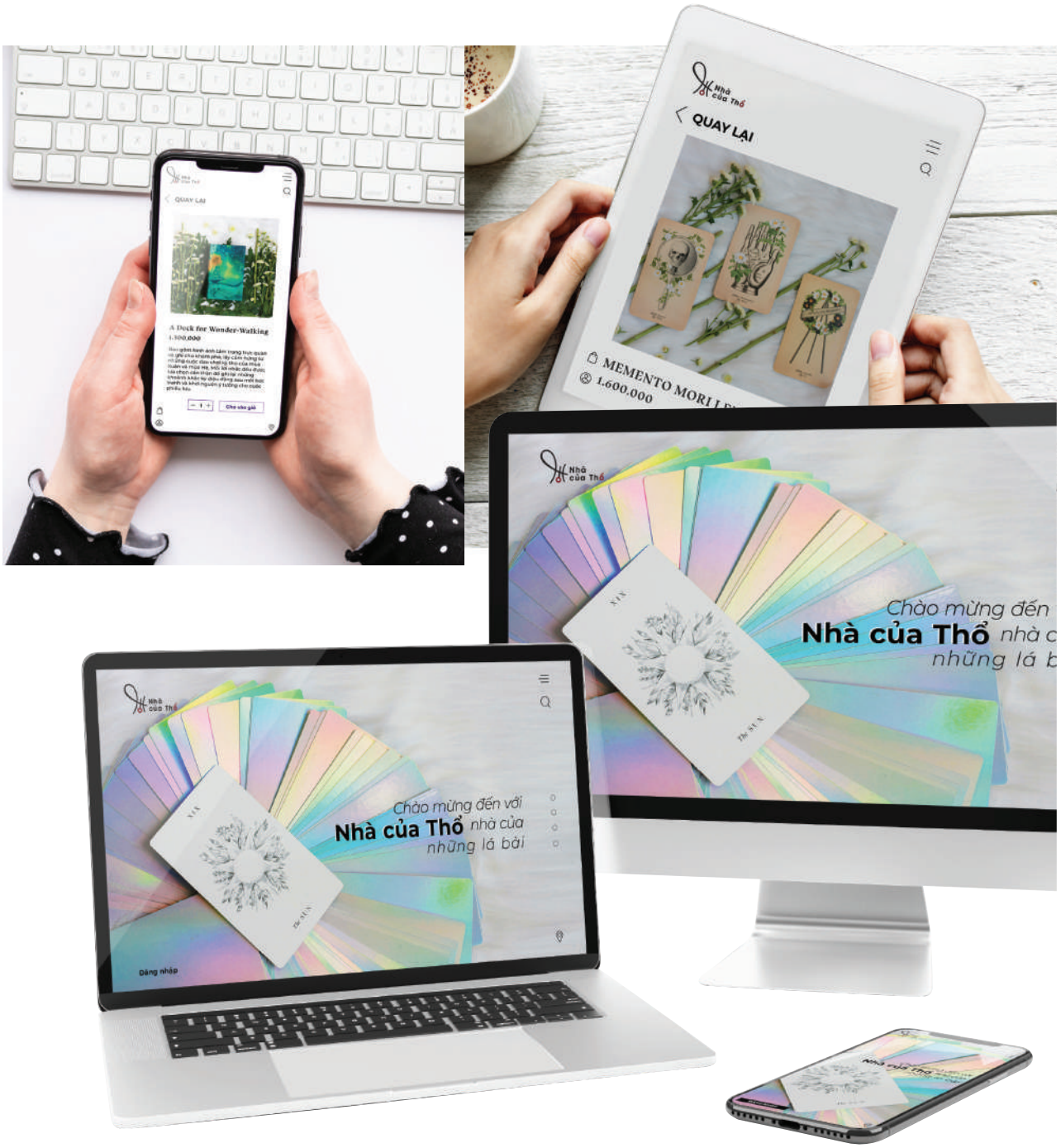
- **Giới thiệu chung**

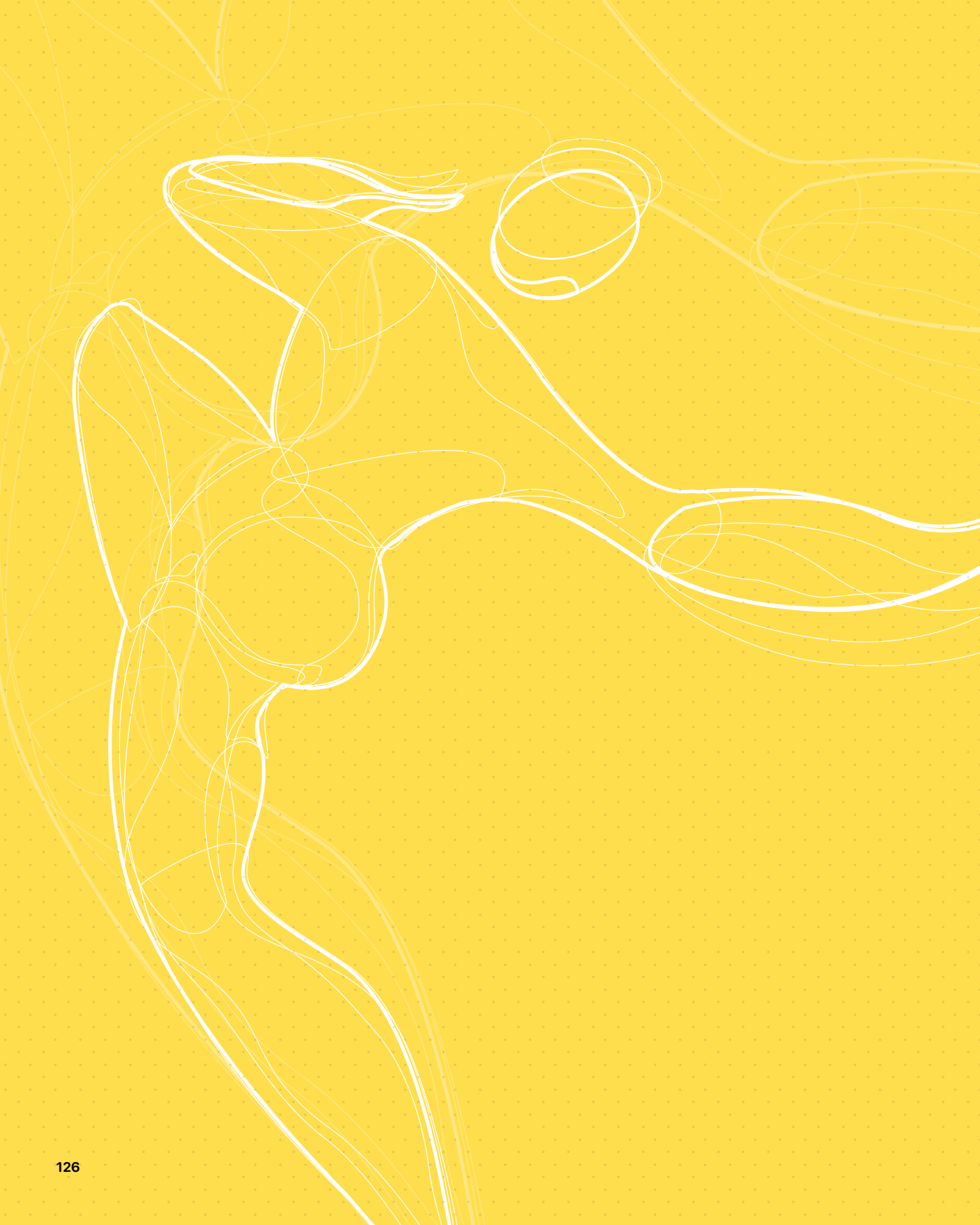
Nhà của Thổ được thành lập vào tháng 10/2018. Ý tưởng ban đầu xuất phát từ mong muốn có thể cung cấp thông tin, quảng bá và hỗ trợ đặt hàng những bộ bài hiếm - độc - lạ từ các nhà xuất bản trên thế giới. Bên cạnh đó, Nhà của Thổ cũng muốn hỗ trợ những họa sĩ Việt Nam trong việc gây quỹ những dự án nghệ thuật và góp phần quảng bá giá trị của bài Tarot/Oracle đến đông đảo khách hàng.

Nhà của Thổ tin rằng kiến thức và giá trị mà những sản phẩm mang tính nghệ thuật và tâm linh mang lại là vô tận và mong rằng có thể góp phần trong việc bảo tồn những giá trị này.



GIAO DIỆN WEB ▼





NHỮNG ĐỒ ÁN XUẤT SẮC TRONG NĂM 2020

Sem 3A /Filmmaking/

LÀM PHIM KĨ THUẬT SỐ

SONG "PARALLEL"

/ Filmmaking /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

Có những đứa trẻ lớn lên với tình yêu thương, được gia đình quan tâm, chăm sóc. Thế nhưng có những đứa trẻ không được may mắn như vậy, chúng bị lợi dụng, lạm dụng, bạo hành bởi chính những người mà chúng coi là gia đình.

Bộ phim kể về cuộc sống của một đứa trẻ được nhận nuôi, nhưng bị bạo hành đánh đập dẫn đến những tổn thương về cả thể xác lẫn tinh thần. Những vết thương thể xác người khác có thể trực tiếp thấy được nhưng hơn cả là tinh thần của đứa trẻ bị méo mó, rồi dẫn đến bi kịch và cao trào của bộ phim.

THÀNH VIÊN NHÓM	
Phạm Văn Biền	Phạm Văn Tâm
Lê Việt Hà	Nguyễn Hữu Tùng
Nguyễn Trọng Trung	



THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp	D1708H1
Cơ sở	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn	Đỗ Quốc Trung
Thể loại	Tâm lý
Thời lượng	13 phút 47 giây

POSTER ▼



PHÂN CẢNH











HẬU CẢNH




LÀM PHIM KĨ THUẬT SỐ

ĐỔI ĐỜI

/ Filmmaking /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

"Đổi Đời" là câu chuyện kể về Huy và Tùng, hai chàng trai rời xa quê hương lên thành phố lập nghiệp. Vốn là những con người gắn liền với miền quê từ thuở nhỏ, cả hai đã gặp không ít những khó khăn và các tình huống dở khóc dở cười trong cuộc sống mưu sinh nơi phố thị. Cao trào của câu chuyện là khi Huy quá đam mê và chạy theo tiếng gọi của đồng tiền, cậu đã có những quyết định sai lầm đẩy cả hai rơi vào hoàn cảnh trớ trêu.

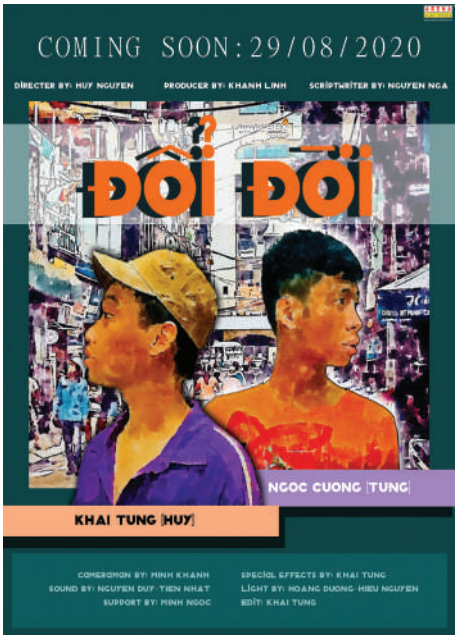
THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp	D1808H1
Cơ sở	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn	Thiều Hà Quang Nghĩa
Thể loại	Hài hước
Thời lượng	22 phút 38 giây

THÀNH VIÊN NHÓM	
Nguyễn Đức Huy	Nguyễn Tiến Nhật
Nguyễn Thị Nga	Phan Như Minh Ngọc
Đặng Thị Khánh Linh	Nguyễn Trung Hiếu
Phan Khải Tùng	Nguyễn Hoàng Duy



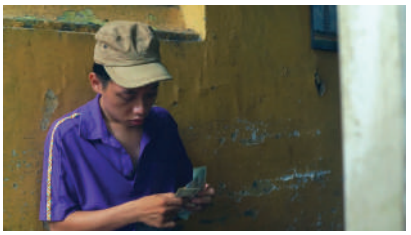
POSTER ▼



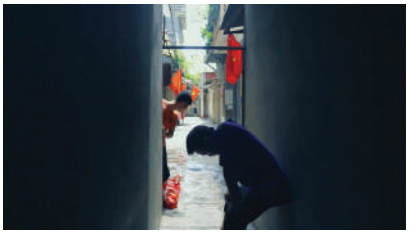
PHÂN CẢNH











HẬU CẢNH





LÀM PHIM KĨ THUẬT SỐ

MẢNH GIẤY CUỐI CÙNG

/ Filmmaking /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

"Mảnh Giấy Cuối Cùng" là cuộc hành trình hài hước kể về cuộc giải cứu người bạn thân của chàng thanh niên văn phòng tên Mạnh. Vào một ngày, anh bất ngờ nhận được cuộc gọi cầu cứu bất đắc dĩ từ Phát, người bạn thân duy nhất từ thời còn cắp sách của mình. Khi đó, nhiệm vụ của Mạnh là anh phải tìm cách cứu Phát khỏi rắc rối lớn trong buổi hẹn hò đầu tiên của anh chàng. Liệu Mạnh có thành công trong hành trình giải cứu bạn thân hay không? Hãy đón xem "Mảnh Giấy Cuối Cùng"!

THÀNH VIÊN NHÓM	
Lê Tuấn Minh	Đỗ Nguyên Phát
Hoàng Trung Dũng	Bùi Việt Hoàng
Vũ Ngọc Linh	



THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp	D1807H
Cơ sở	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn	Chu Ánh Nguyệt
Thể loại	Hài hước
Thời lượng	7 phút 31 giây

POSTER ▼



PHÂN CẢNH



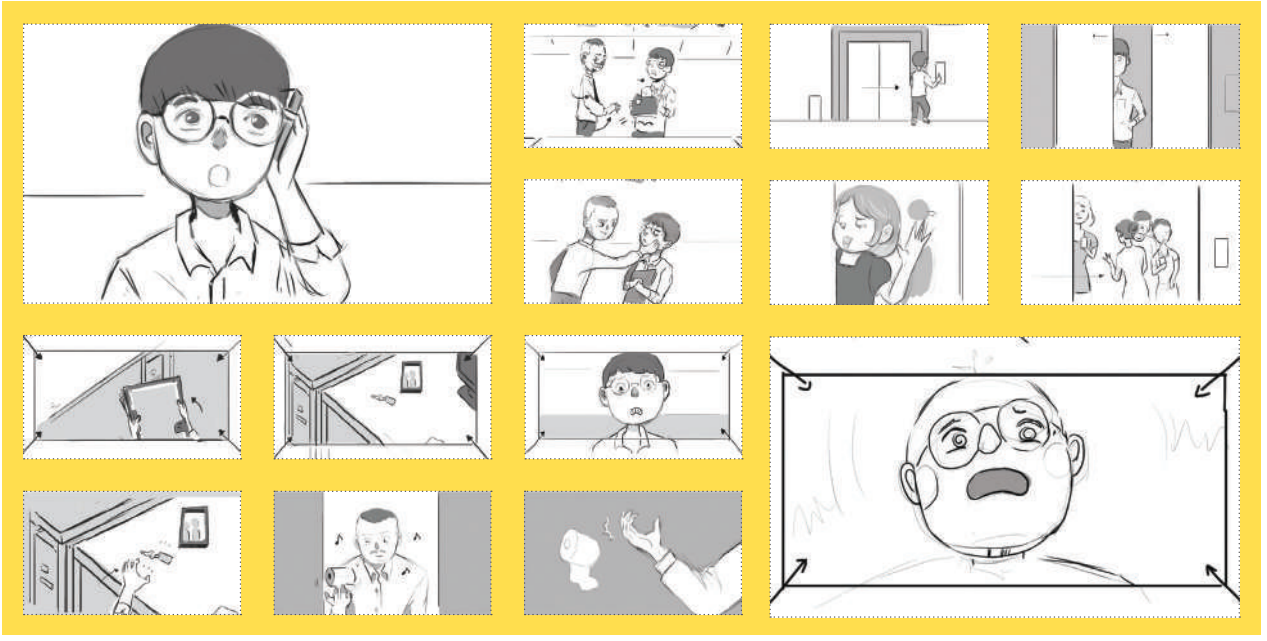








STORY BOARD



LÀM PHIM KĨ THUẬT SỐ

TÌNH ĐẦU

/ Filmmaking /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

Đã bao giờ bạn thích một ai đó mà không dám thổ lộ tình cảm? Vì sao bạn lại quyết định giữ riêng điều đó cho bản thân mình? Có phải vì bạn sợ mình sẽ bị từ chối, sợ người đó giữ khoảng cách hay bạn sợ lời tỏ tình sẽ đánh đổi bằng cả một tình bạn? Nhưng nếu không nói ra, bạn sẽ phải sống trong cảm giác khó chịu, mập mờ từ ngày này sang ngày khác.

"Tình Đầu" là một câu chuyện mà KemFilm muốn đem đến cho bạn như thay lời muốn nói. Nếu có tình cảm với ai đó, bạn hãy mạnh dạn thổ lộ. Bởi vì dù có thành công hay không, bạn cũng đã rất can đảm để vượt lên trên những lo lắng và sợ hãi của mình. Và biết đâu được người ấy cũng đang chờ lời tỏ tình của bạn thì sao?

THÀNH VIÊN NHÓM	
Lê Minh Ngọc	Vũ Trâm Anh
Vũ Chiến Thắng	Hoàng Ngọc Sơn
Đỗ Trí Toàn	Tống Phương Linh
Nguyễn Duy Nghĩa	Duy Anh



THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp	D1809M
Cơ sở	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn	Chu Ánh Nguyệt
Thể loại	Tình cảm
Thời lượng	12 phút 45 giây

POSTER ▼

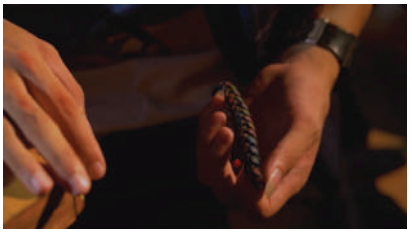


PHÂN CẢNH



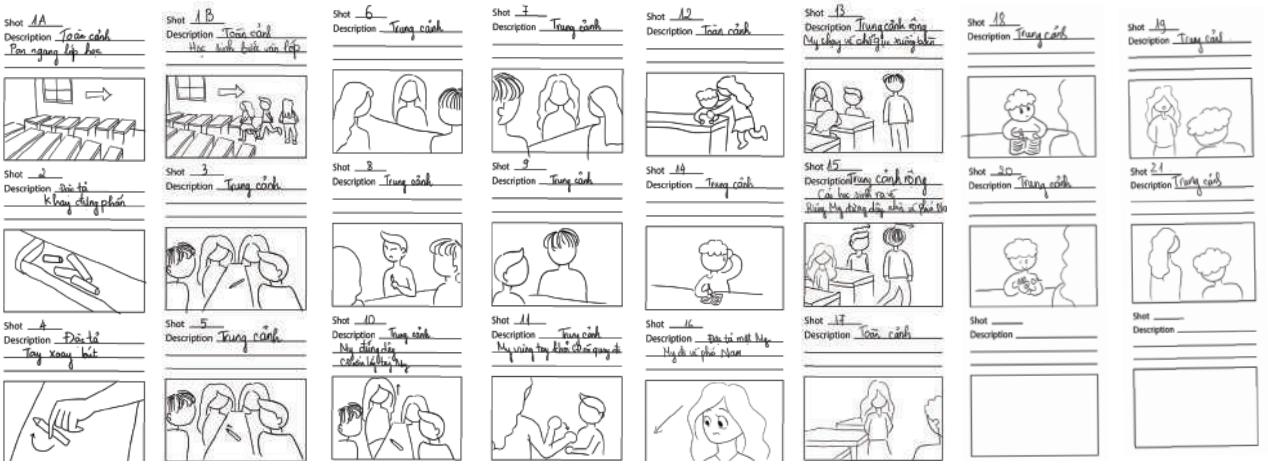








STORY BOARD



LÀM PHIM KĨ THUẬT SỐ

CLICK

/ Filmmaking /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

"CLICK" kể câu chuyện của một thanh niên tên Đình Khải bị bạn bè bắt nạt. Sự việc diễn ra hàng ngày khiến Khải vô cùng ức chế nhưng anh không thể làm gì được ngoài việc chịu đựng. Bỗng dưng đến một ngày, Khải nhận được thông báo từ một trò chơi có thể khiến anh trút hết nỗi giận của mình vào đó. Tuy nhiên, Khải bắt đầu bị hoang tưởng rằng nếu như anh chiến thắng trong game cũng sẽ trả thù được những trận đòn ngoài đời. Từ đó, Khải chìm đắm vào game một cách không kiểm soát.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp	A1907M1
Cơ sở	212-214 Nguyễn Đình Chiểu
GV hướng dẫn	Nguyễn Việt Anh
Thể loại	Tâm lý
Thời lượng	12 phút

THÀNH VIÊN NHÓM ▼



Nguyễn Minh Đức



Nguyễn Thị Thu Hà



Võ Đắc Lợi



Phạm Thị Mai Lan



Trần Thái Phong



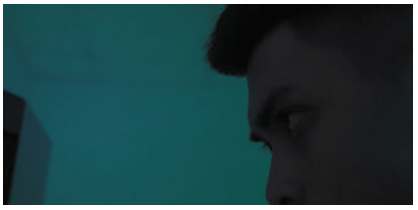

Mày nhìn tao đéo hả ?



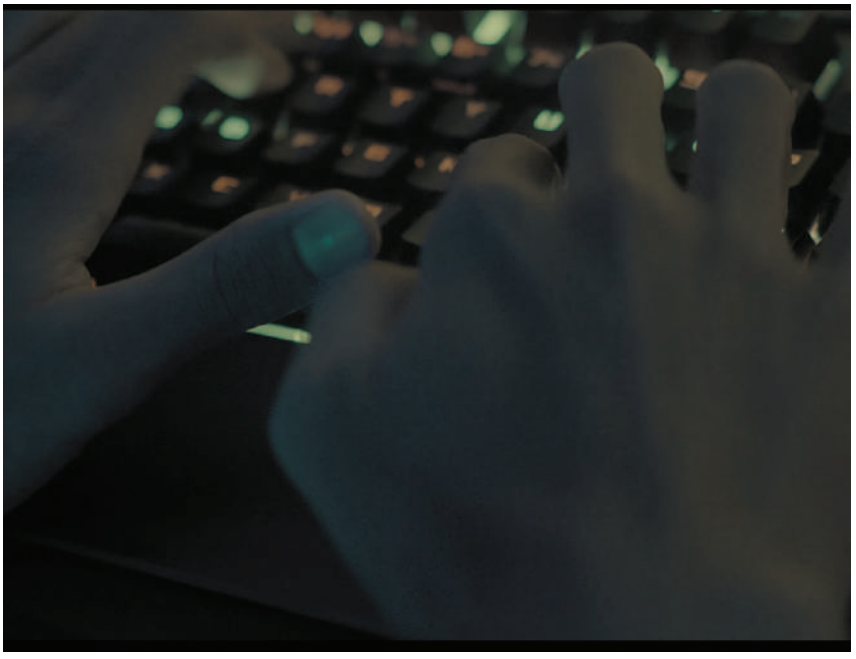


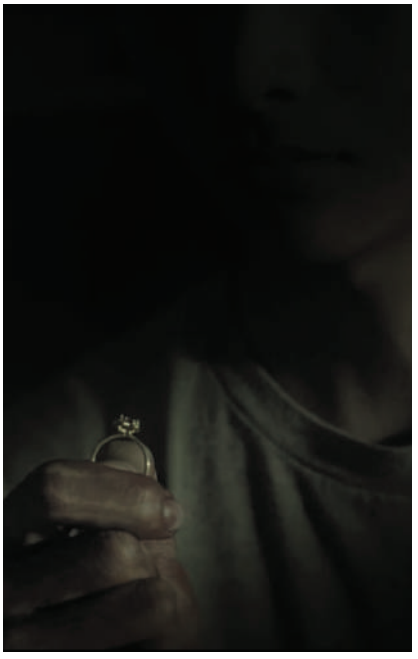












LÀM PHIM KĨ THUẬT SỐ

MUỘN

/ Filmmaking /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

Cố quá không phải để quá cố. Điều mà mỗi người chúng ta cần là thời gian và sức khỏe để làm những việc mình muốn chứ không phải là dành toàn bộ thời gian cho công việc để mất đi sức khỏe và tương lai.

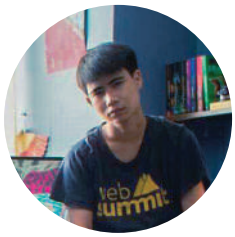
Với "Muộn", chúng tôi mong muốn gửi gắm đến mọi người về thông điệp này thông qua câu chuyện của Toàn, một thanh niên trẻ tuổi vì mất đi hứng thú với công việc hiện tại mà sa vào lối sống buông thả và bê bối. Sau khi bị đuổi việc, một loạt các sự kiện không may đổ ập đến cuộc sống khiến Toàn hoàn toàn thay đổi. Anh hoảng hốt, bắt đầu vội vã kiếm tiền để cứu người mình yêu, dùng tất cả sức lực và thời gian để nhấn chìm trong công việc đến lao lực và suýt chút nữa phải trả giá cho sai lầm của mình. Cùng theo dõi phim ngắn để hiểu rõ hơn về câu chuyện mà chúng tôi muốn gửi đến mọi người, đặc biệt là các bạn trẻ.

"Hãy dành thời gian để tạo nên một tương lai tươi sáng và hạnh phúc chứ không phải một tương lai đầy bệnh tật."

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp	A1911H2
Cơ sở	778/10 Nguyễn Kiệm
GV hướng dẫn	Hấp Văn Trịnh
Thể loại	Tâm lý
Thời lượng	28 phút 52 giây

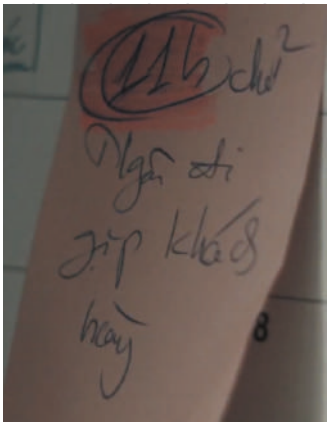




THÀNH VIÊN NHÓM	
Nguyễn Văn Cường	Lê Công Đức
Phan Trịnh Thiên Quý	Vương Hữu Tài
Nguyễn Hoàng	Bùi Thị Hồng Hạnh

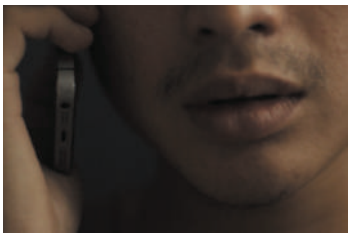






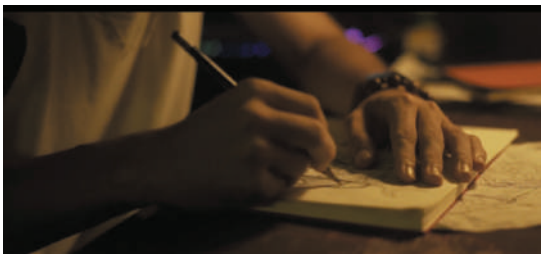














LÀM PHIM KĨ THUẬT SỐ

CHẠM GIẤC MƠ TRẠM KÝ ỨC

/ Filmmaking /

XEM NGAY

GIỚI THIỆU PHIM

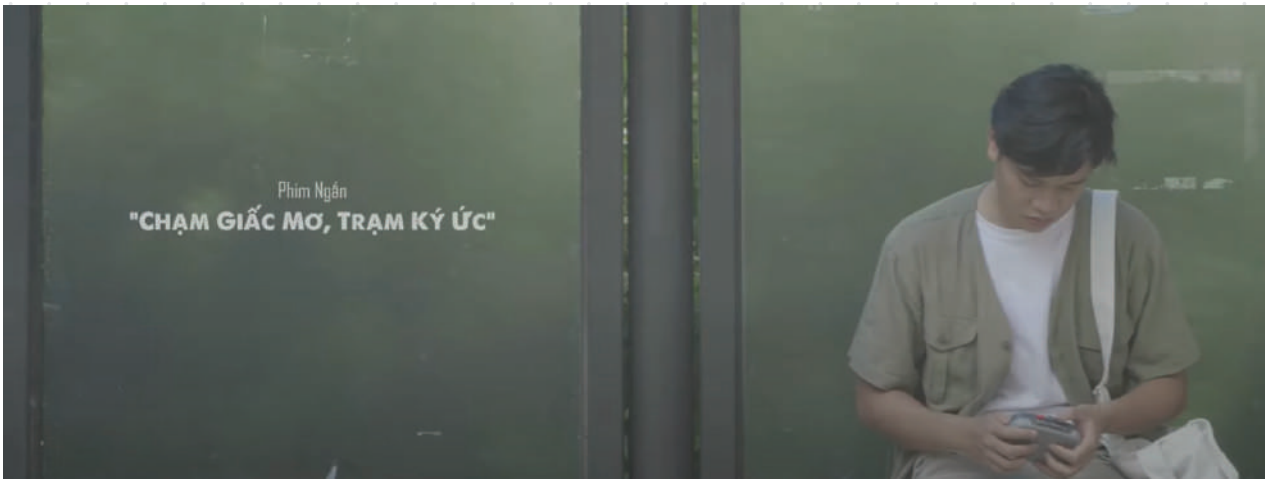
Câu chuyện xoay quanh chàng trai bế tắc trong quá khứ, luôn dằn vặt bản thân về mối quan hệ cũ và khoảnh khắc anh gặp được cô gái vừa mang dáng dấp người cũ vừa mang nét đối lập, anh đã can đảm bước ra thế giới thực tại với những khởi đầu mới. Câu chuyện diễn ra như thế nào và kết thúc ra sao? Mời các bạn cùng đón xem!

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp	A1912K2
Cơ sở	778/10 Nguyễn Kiệm
GV hướng dẫn	Nguyễn Việt Anh
Thể loại	Tình cảm
Thời lượng	11 phút 57 giây

THÀNH VIÊN NHÓM	
Trần Nguyễn Khánh Linh	Nguyễn Huỳnh Cát Miên
Phạm Quốc Hiền	Trương Kim Ngân
Nguyễn Lê Phương Anh	Phạm Duy Thanh

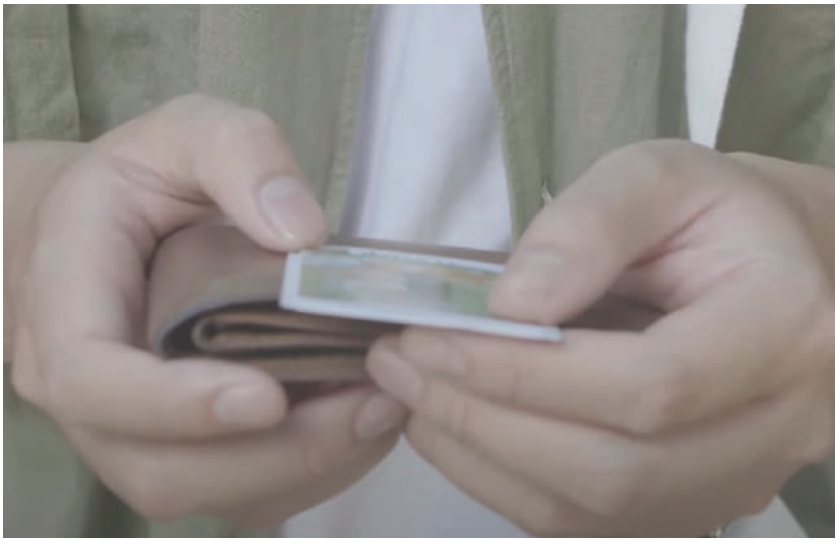



Phim Ngắn
"CHẠM GIẤC MƠ, TRẠM KÝ ỨC"












VÉ XE BUÝT THÁNG
250.000VNĐ

LÀM PHIM KĨ THUẬT SỐ

THẰNG HẬU

/ Filmmaking /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

Có bao giờ bạn cảm thấy nhói lòng khi nhìn những mảnh đời ngang trái?

Hậu - Một cậu bé có cả bố lẫn mẹ, nhưng với Hậu, gia đình hạnh phúc lại là một điều gì đó vô cùng xa xỉ. Bố bỏ đi để lại cho hai mẹ con những khoản nợ khổng lồ, còn mẹ của cậu nghiện cờ bạc, lười lao động và hung dữ. Không như những đứa trẻ được cắp sách đến trường, hoàn cảnh đã không cho phép Hậu đi học mà hàng ngày, cậu phải đi bán vé số để kiếm tiền về cho mẹ.

Cuộc đời của Hậu rồi sẽ đi về đâu? Hãy dịu lòng mình lại và cảm nhận từng cung bậc cảm xúc của phim nhé!

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp	A1912K2
Cơ sở	778/10 Nguyễn Kiệm
GV hướng dẫn	Nguyễn Việt Anh
Thể loại	Tình cảm
Thời lượng	13 phút 30 giây

THÀNH VIÊN NHÓM	
Trần Quốc Toản	Nguyễn Thị Thanh Ngân
Nguyễn Nguyên Lãm	Trần Thị Thu Giàu
Đỗ Anh Quân	Nguyễn Thị Cẩm Tú


















LÀM PHIM KĨ THUẬT SỐ

NƯỚC ĐI CUỐI

/ Filmmaking /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

Khi sinh ra chúng ta đều có bản chất giống nhau nhưng không phải ai cũng có cuộc đời giống nhau. Phải đến lúc chúng ta thật sự gặp khó khăn hoặc tệ hơn là khi chết đi, chúng ta mới có thể hiểu được bản chất của chính mình và biết được sau tất cả, đâu là điều mà mình muốn nhất.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp	A2003M1
Cơ sở	778/10 Nguyễn Kiệm
GV hướng dẫn	Nguyễn Việt Anh
Thể loại	Tâm lý
Thời lượng	10 phút 44 giây

THÀNH VIÊN NHÓM	
Lại Quốc Bảo	Nguyễn Văn Minh
Đinh Thị Mến	Trịnh Hoàng Bảo Châu
Lê Tiến Đạt	



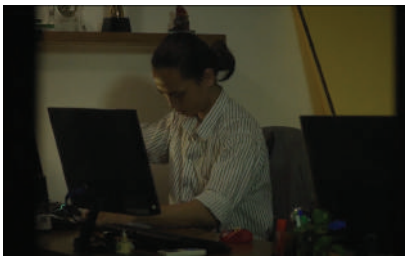




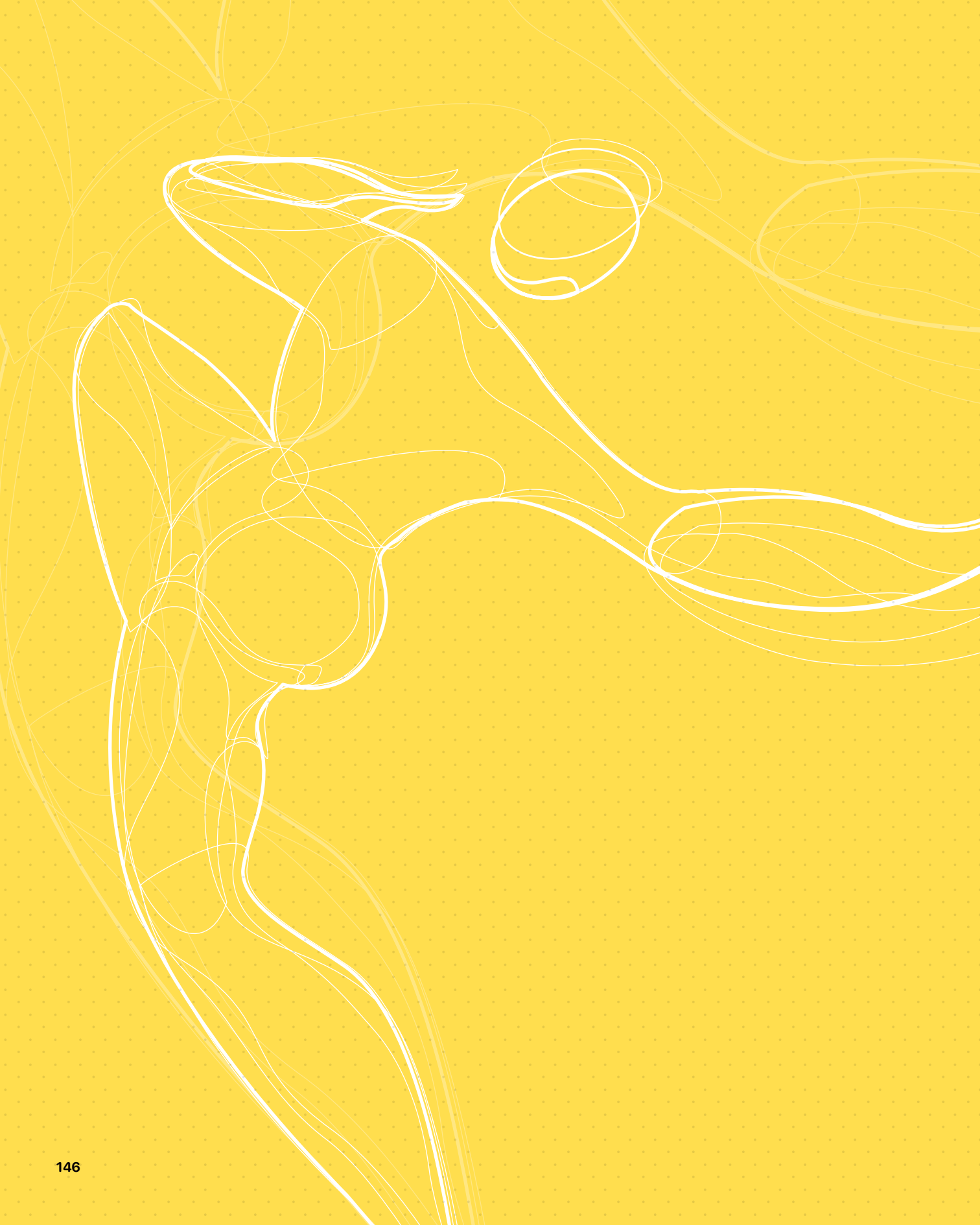












NHỮNG ĐỒ ÁN XUẤT SẮC TRONG NĂM 2020

Sem 3B /Game Design/

THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

FUU

/ Game Design /

XEM NGAY ▶

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp	D1711M
Cơ sở	D29 Phạm Văn Bạch
GV hướng dẫn	Trần Anh Khoa
Thành viên	Nguyễn Xuân Khánh

LOWPOLY ▼

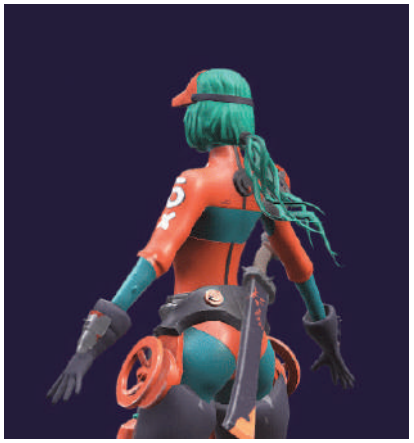


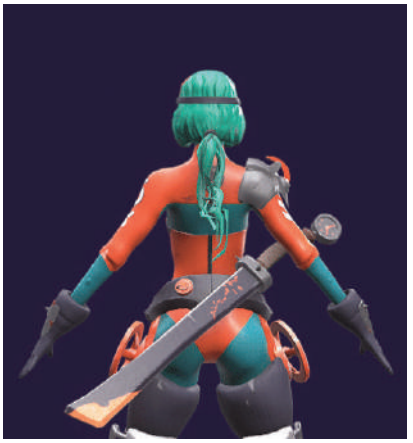
WIRE FRAME ▼



TEXTURE ▼





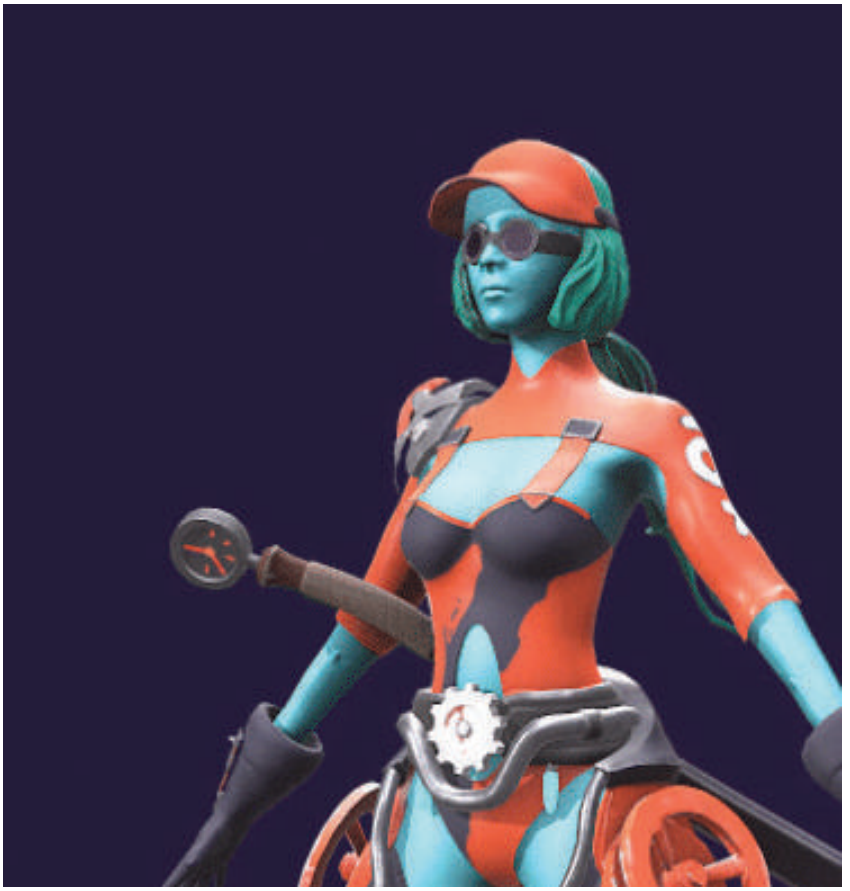




VŨ KHÍ ▼



NHÂN VẬT 3D ▼



THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

IRON MAN MK-III

/ Game Design /

XEM NGAY

GIỚI THIỆU NHÂN VẬT

Originating from the image of Thánh Gióng wearing iron armor with tones based on ideas from traditional "sơn son thếp vàng" gold lacquer paint and the color of Vietnamese flag that full of patriotism and national identity. Iron Man MK-III is a high-tech weapon created by a young Vietnamese who spends his free time during the Covid-19 epidemic. With high quality alu- minum material from debris cans, equipped with advanced weapons and the ability to fly faster than young people playing stimulants, the armor promises to help Vietnamese rule the world in near future.

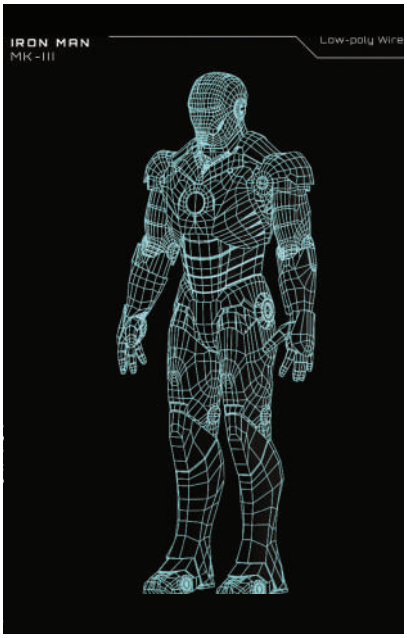
THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp	D1710M
Cơ sở	D29 Phạm Văn Bạch
GV hướng dẫn	Nguyễn Lê Trung
Thành viên	Trần Quang Huy Khôi

LOWPOLY

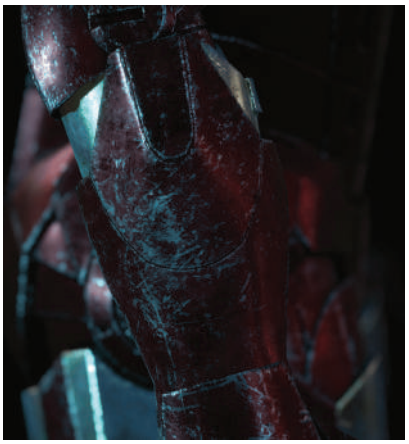
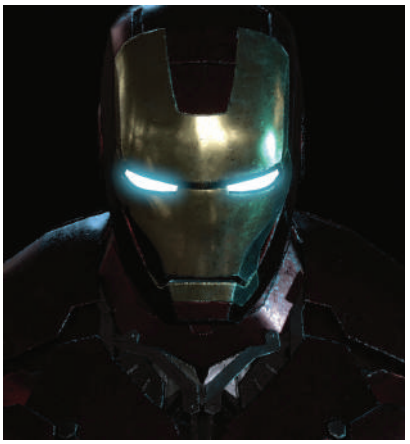


WIRE FRAME



TEXTURE




NHÂN VẬT 3D ▼




THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

YING SHI

/ Game Design /

XEM NGAY

GIỚI THIỆU NHÂN VẬT

Vào năm 2106 của thế kỷ 22, một cuộc chiến tranh thảm khốc đã xảy ra giữa con người và người máy. Khoảng 200 năm sau, vào năm 2310 của thế kỷ 24, cuộc chiến kết thúc, Trái Đất bị tàn phá do cuộc chiến tranh suốt 50 năm. Sau đó, con người và người máy lập hiệp định hòa bình xây dựng lại thế giới. Năm 2399, YingBee, một người xử lý rác thải trong khi làm việc Khu xử lý Bum của BlueCity (thành phố lớn nhất thế giới hiện tại) đã phát hiện một đứa trẻ sơ sinh. Sau đó, YingBee đặt tên đứa bé là YingShi.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp	D1708H
Cơ sở	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn	Lê Quang Khải
Thành viên	Phạm Văn Biền

LOWPOLY



WIRE FRAME



TEXTURE







NHÂN VẬT 3D ▼



THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

ROKUROKUBI

/ Game Design /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU NHÂN VẬT ▼

A beautiful young woman sits alone in the moonlight, and makes you gaze passionately. But suddenly... you are stunned - I'm dizzy - it's clear her neck is growing... And you begin to realize the danger... That long-necked girl is a traditional Japanese ghost named Rokurokubi. Rokurokubi is a type of Japanese yōkai (apparition). They look almost completely like humans with one difference - they have a long long necked. The Rokurokubi appear in classical kaidan (spirit tales) and in yōkai works. However, many people say that they are just a product of the imagination, the idea of Rokurokubi may have been created purely for entertainment purposes rather than originating from any folk beliefs or legends.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp	D1712M
Cơ sở	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn	Đào Trọng Đô
Thành viên	Trần Kim Anh

LOWPOLY ▼



WIRE FRAME ▼



TEXTURE ▼







NHÂN VẬT 3D ▼





THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

HỔ DẦN

/ Game Design /

XEM NGAY

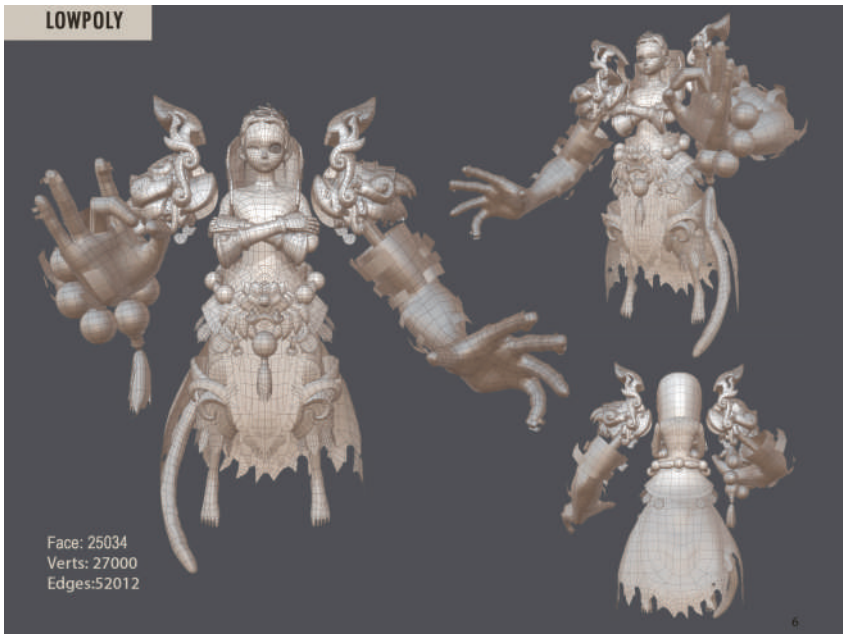
GIỚI THIỆU NHÂN VẬT

Concept được thiết kế dựa trên sự đam mê đặc biệt với bản sắc văn hóa Châu Á, những bộ trang phục cổ trang của Trung Quốc cùng các bộ giáo mác mang hoa văn cầu kỳ, tinh xảo. Nhân vật được tạo ra với nguồn cảm hứng từ loài Hổ, con giáp thứ 3 trong bộ 12 con giáp kết hợp với Tăng bào (pháp phục, pháp y) của các vị tăng sĩ nhà Phật cùng với sự phối màu hài hòa, đồng nhất để gây ấn tượng mạnh mẽ cho người xem.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp	D1711M
Cơ sở	D29 Phạm Văn Bạch
GV hướng dẫn	Trần Anh Khoa
Thành viên	Trần Thị Hương Giang

LOWPOLY



TEXTURE







NHÂN VẬT 3D ▼



THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

DẠ NGUYỆT

/ Game Design /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU NHÂN VẬT ▼

Dạ Nguyệt lấy bối cảnh thời chiến quốc khi trần gian trở thành nơi tụ tập của những loài quỷ phá quấy loài người với những vụ án mất tích, giết người rùng rợn. Thế giới ngày càng xuất hiện nhiều loại yêu ma quỷ quái có sức mạnh tà thuật, ẩn chứa nhiều quyền năng, loài người dần mất niềm tin vào thần thánh. Họ cho rằng nếu tôn thờ quỷ, họ sẽ được chúng cứu rỗi và bảo vệ.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp	A1907M1
Cơ sở	212-214 Nguyễn Đình Chiểu
GV hướng dẫn	Nguyễn Phước Minh Mẫn
Thành viên	Vũ Nguyễn Thảo Uyên
	Lưu Tuấn Anh
	Nguyễn Việt Hoàng

LOWPOLY ▼



TETURE ▼











THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

LUNARY

/ Game Design /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU NHÂN VẬT ▼

LUNARY là tựa game thực tế ảo lấy bối cảnh tương lai. Lúc đó, công nghệ, kỹ thuật trên Trái đất đã đạt đến trình độ tối tân và tiên tiến nhất. Tuy nhiên, nhân loại đang phải đối mặt với tình trạng ô nhiễm môi trường nặng nề, hiệu ứng nhà kính khiến băng tan nhanh với tốc độ như vũ bão ở hai cực Nam và Bắc, dịch bệnh hoành hành, v.v... Ở thời điểm này, Trái đất dường như không thể nào có thể cứu vãn.

Khi đó, con người khao khát được sống trong một thế giới không có thiên tai, bệnh tật và sự ô nhiễm. Và LUNARY ra đời để giúp thực hiện hóa trí tưởng tượng của con người. Một thiết bị đặc biệt của nhà sản xuất sẽ kết nối trực tiếp đến sóng não của người chơi để đem lại cho họ những cảm giác chân thực nhất. Bên cạnh đó, những người chơi cũng có thể kết nối để cùng nhau tái tạo lại một thế giới mới. Ngoài ra, game thủ cũng có thể chơi theo các cốt truyện có sẵn ở những lần cập nhật sau đó từ nhà phát hành.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp	A1907M1
Cơ sở	778/10 Nguyễn Kiệm
GV hướng dẫn	Nguyễn Phước Minh Mẫn
Thành viên	Nguyễn Xuân Huy
	Nguyễn Như Phong
	Trương Hà Hương Uyên
	Nguyễn Ngọc Hoàng Minh

BỐI CẢNH ▼



POSTER ▼

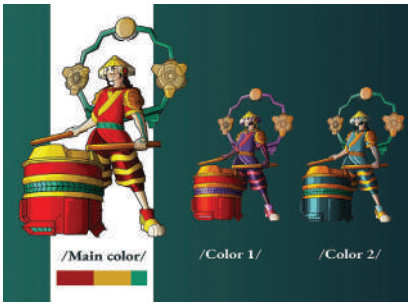


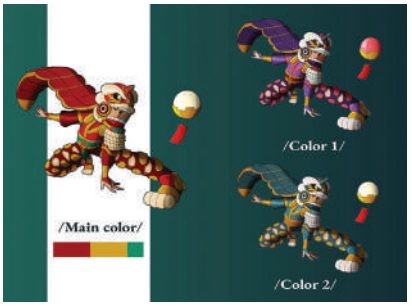
CẬN CẢNH





PHÁC THẢO







MÔ HÌNH 3D







THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

HOMIE

/ Game Design /

XEM NGAY

GIỚI THIỆU NHÂN VẬT

Homie là tựa game 3D được thiết kế theo phong cách 2D, được cài đặt và chơi trên PC. Người chơi sẽ điều khiển Homie, một cô bé người thỏ đi xuyên qua các vùng đất khác để tìm lại gia đình của mình cũng như đánh bại rồng thần xấu xa.

Game lấy bối cảnh mang màu sắc huyền bí và hoang sơ, đưa người chơi tới thế giới hoàn toàn mới so với các trò chơi cùng thể loại. Với lối cài đặt linh hoạt, dễ sử dụng và dễ chơi, Homie mong muốn mang tới cho cộng đồng game thủ những trải nghiệm tốt nhất.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp	A1911K1
Cơ sở	778/10 Nguyễn Kiệm
GV hướng dẫn	Hồng Ngọc Minh Trâm
Thành viên	Nguyễn Thị Út Minh
	Trần Thanh Trúc
	Nguyễn Ngọc Lan Uyên

THÀNH VIÊN









BỐI CẢNH TRÒ CHƠI ▼



THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

DANCI MON

/ Game Design /

XEM NGAY

GIỚI THIỆU NHÂN VẬT

Khi con người đối diện với nguy cơ diệt vong bởi sự ô nhiễm môi trường không thể nào cứu vãn, loài Bờ Lu Bờ La (Blu Bla) từ vũ trụ thứ NX - 420 đã đến Trái đất bằng siêu phi thuyền của mình. Loài này đề nghị với các cư dân của Trái đất rằng nếu con người đồng ý trao hành tinh cho Blu Bla, mạng sống của toàn nhân loại sẽ được bảo toàn ở vùng đất của chúng.

Vài năm sau khi nhân loại đồng ý lời đề nghị của Blu Bla, Trái đất đã được đổi tên thành Ent Land. Tuy nhiên, vì loài Blu Bla cực kì đam mê các sự kiện nhảy nhót, khiêu vũ của con người từ nhiều thế kỷ trước đó nên Ent Land giờ đây đã ngập tràn các quái vật Blu Bla suốt ngày nhảy múa cùng nhau.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp	A1911K1
Cơ sở	778/10 Nguyễn Kiệm
GV hướng dẫn	Hồng Ngọc Minh Trâm
Thành viên	Nguyễn Duy
	Trần Vũ Quang Minh
	Nguyễn Ngọc Nam Phương
	Từ Quốc Thái

THÀNH VIÊN

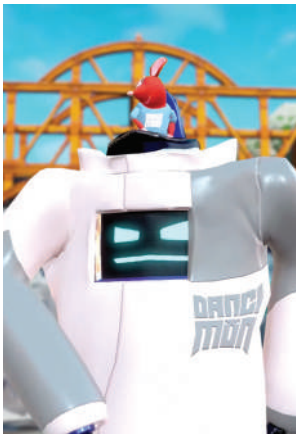


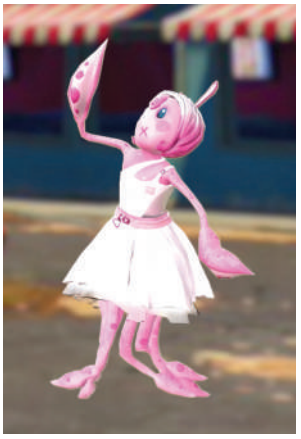
POSTER



NHÂN VẬT





BỐI CẢNH ▼



THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

DOOM

/ Game Design /

XEM NGAY

GIỚI THIỆU NHÂN VẬT

Vào năm 2149, một nhà bác học điên đã mở ra chiều không gian mới dẫn đến địa ngục để phục vụ cho việc thí nghiệm và nghiên cứu của ông ta. Thế nhưng, "cánh cửa" đó đã tạo nên một sai lầm khủng khiếp: Bây giờ địa ngục đã ở trái đất!

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

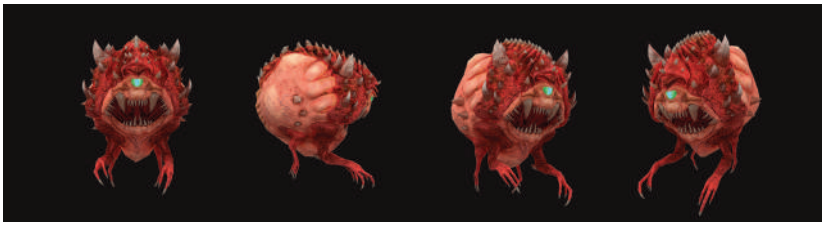
Lớp	A1911H2
Cơ sở	778/10 Nguyễn Kiệm
GV hướng dẫn	Hồng Ngọc Minh Trâm
Thành viên	Nguyễn Trung Nghĩa

THÀNH VIÊN

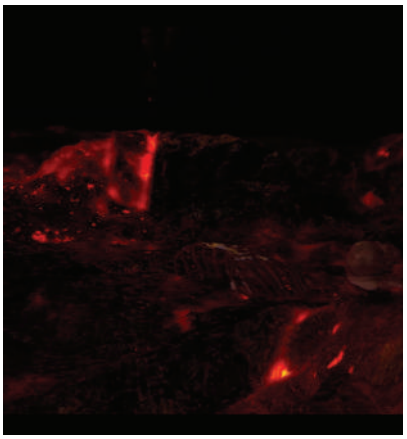


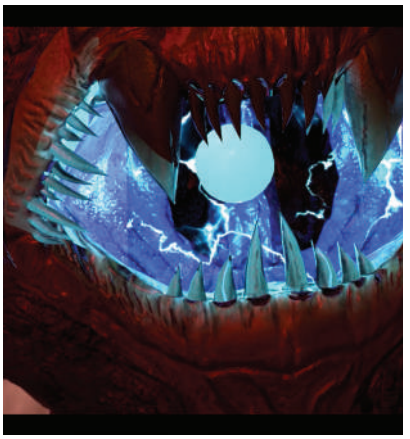
MÔ HÌNH



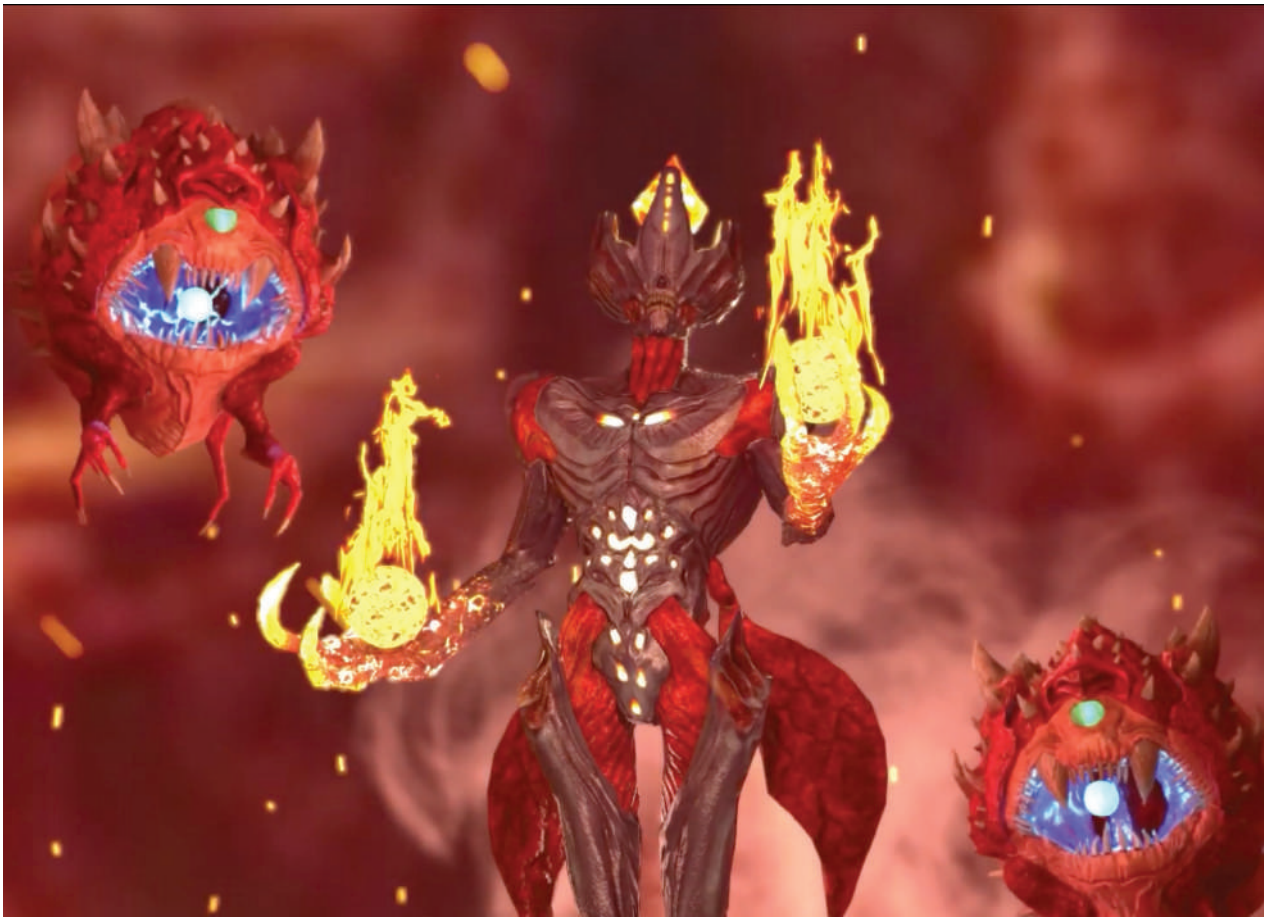


CẬN CẢNH ▼





BỐI CẢNH ▼



THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

IN THE AIR

/ Game Design /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU NHÂN VẬT ▼

Lấy bối cảnh ở một tương lai không xa trên trái đất, sự tác động của con người qua hàng thiên niên kỷ đã làm cho bầu không khí bị ô nhiễm nặng nề. Điều đó đã tạo nên những điều kiện lí tưởng để các loài côn trùng tiến hóa thành quái vật và biến con người thành chuỗi thức ăn cho chúng. Sau đó loài người nhanh chóng rơi vào nguy cơ tuyệt chủng bởi khi càng ở điều kiện ô nhiễm, những con quái vật càng mạnh. Nhưng đó cũng là điểm yếu của chúng vì nếu ở những nơi không khí trong lành hơn, chúng sẽ ngày càng yếu đi và dần dần trở về hình dạng ban đầu.

Khi đó, các nhà khoa học đã phát minh ra những vật phẩm đặc biệt có thể giúp thanh lọc ô nhiễm trong không khí. Song, loài quái vật sớm đã nhận biết được điều đó và tổ chức các cuộc tấn công ngăn chặn việc phân phát các vật phẩm đặc biệt này. Dù con người đa phần thất thủ trước lũ quái vật nhưng vẫn còn một số ít người sống sót vẫn cố gắng đi vào thành phố để tìm kiếm hi vọng nhỏ nhoi giúp cho bầu không khí trong sạch hơn.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp	A1911H2
Cơ sở	778/10 Nguyễn Kiệm
GV hướng dẫn	Hồng Ngọc Minh Trâm
Thành viên	Nguyễn Văn Cường
	Lê Công Đức
	Vương Hữu Tài

ẢNH THÀNH VIÊN ▼



Vương Hữu Tài



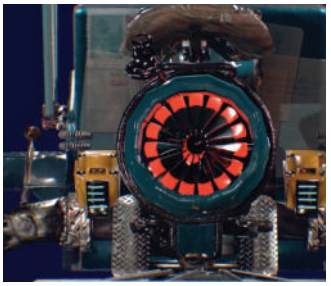
Nguyễn Văn Cường



Lê Công Đức

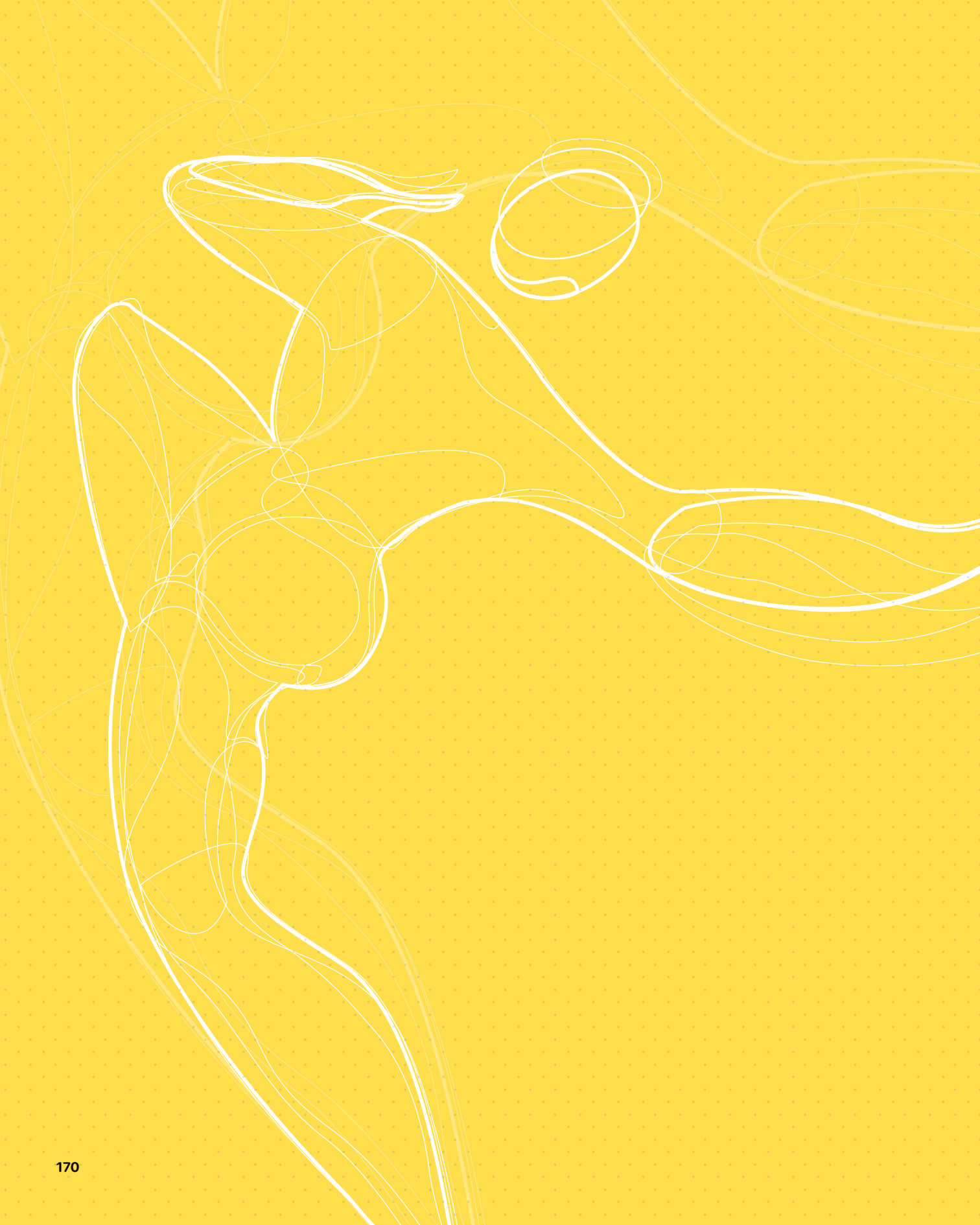







SIÊM BẠ



NHỮNG ĐỒ ÁN XUẤT SẮC TRONG NĂM 2020

Sem 4 /3D Animation/

LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

A VISIT

/ 3D Animation /

XEM NGAY

GIỚI THIỆU PHIM

On an ordinary morning, Mary, a 3-year-old cancer patient, was having fun all alone in her room. Then the most unexpected thing happened, the Grim Reaper showed up to take her soul. But things just wouldn't go according to the Grim Reaper's plan, he found himself stuck between a damned Rubik's cube and a hyperactive little girl. When Mary did a rude gesture that made him upset, the Grim Reaper finally blew up and scared the girl in the process. She broke down in tears and left him in peace at last. The Grim Reaper saw her crying and suddenly he felt empathy for the poor girl, so he ditched his plan and invited her to play. They quickly got along, and both of them made a new friend that day.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp	D1708H
Cơ sở	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn	Trần Anh Khoa
Thể loại	Viễn tưởng
Thời lượng	6 phút 04 giây

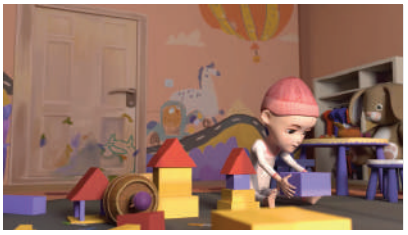
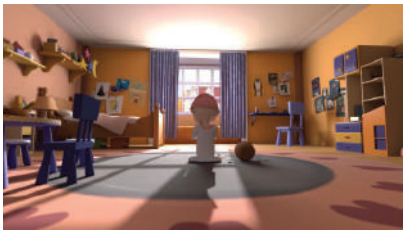
THÀNH VIÊN NHÓM

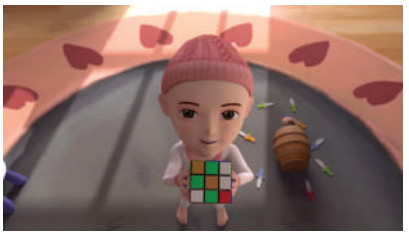
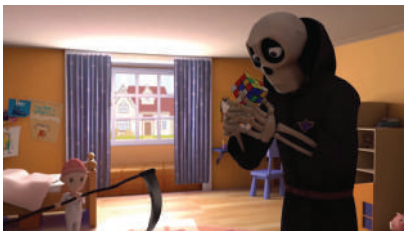


POSTER



PHÂN CẢNH

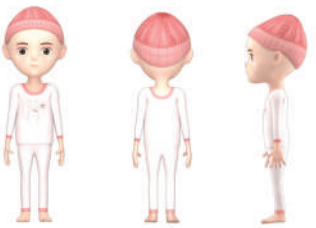







STORY BOARD



MARY



DEATH



LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

ONCE UPON A DREAM

/ 3D Animation /

XEM NGAY

GIỚI THIỆU PHIM

Gia đình là đề tài được nhóm lựa chọn sau rất nhiều lần thảo luận và cân nhắc kỹ lưỡng. Trong đó, nhân vật chính là người đàn ông, họ là người chồng và cũng là một người cha.

Người đàn ông nào cũng vậy, họ phải chịu áp lực từ cuộc sống, công việc để trang trải cho cuộc sống gia đình. Trẻ con có thể làm nũng bất kì lúc nào nhưng người lớn thì không. Họ cứ một mình chịu đựng như vậy. Đặc biệt là khi người đàn ông còn có cái tôi rất lớn, họ sẽ không chia sẻ với gia đình của mình, mà cứ như thế, cố gắng ngày qua ngày với những áp lực âm ỉ. Và sau cùng, câu chuyện nào rồi cũng có cao trào và những nút thắt, và nút thắt ở đây chính là điều mà người đàn ông ấy luôn tìm kiếm bấy lâu nay: Sự bình yên.

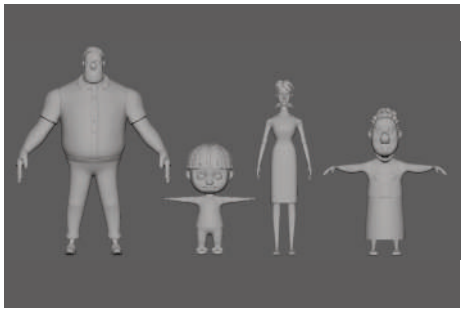
THÔNG TIN ĐỒ ÁN

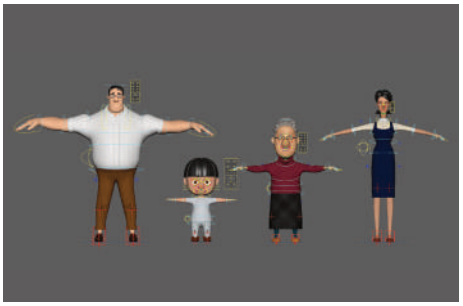
Lớp	D1706M
Cơ sở	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn	Trần Anh Khoa
Thể loại	Tâm lý
Thời lượng	4 phút 17 giây

THÀNH VIÊN NHÓM

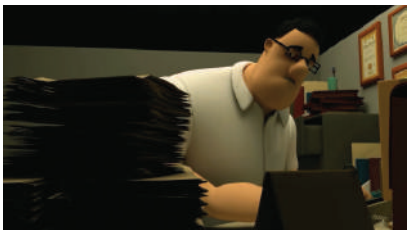


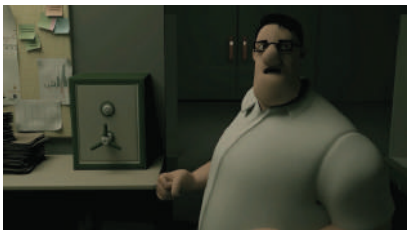
CHARACTER

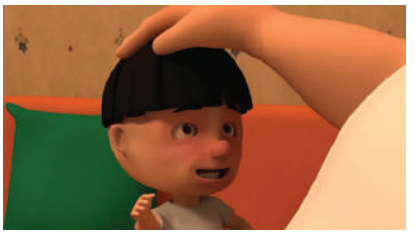
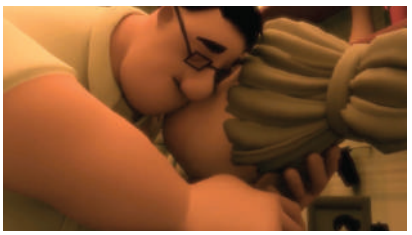




PHÂN CẢNH ▼





HÌNH THU NHỎ ▼



LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

REGRET

/ 3D Animation /

XEM NGAY

GIỚI THIỆU PHIM

Câu chuyện kể về người tù Charlie. Khi còn bé, anh ước mơ mình sẽ trở thành một cảnh sát đầy mẫu mực trong tương lai. Tuy nhiên, trong hành trình trưởng thành, Charlie lại vướng vào vòng xoáy của tội lỗi và vào tù để trả giá cho những gì mà mình gây ra. Vào một ngày nọ, anh nhận được một chiếc hộp, trong đó có chứa các đồ vật của Charlie khi còn nhỏ. Khi xem lại những đồ vật kỉ niệm, lòng anh dâng đầy những cảm giác hối tiếc vì đã không đi theo ước mơ từ thuở ấu thơ và khiến cho mẹ phải buồn.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp	D1610M
Cơ sở	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn	Trần Anh Khoa
Thành viên	Trần Chí Linh
Thể loại	Tâm lý
Thời lượng	4 phút 23 giây

MÔI TRƯỜNG

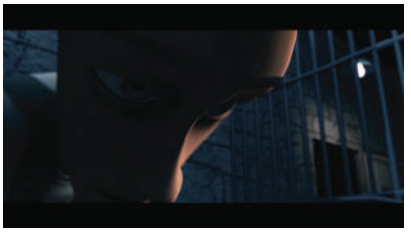
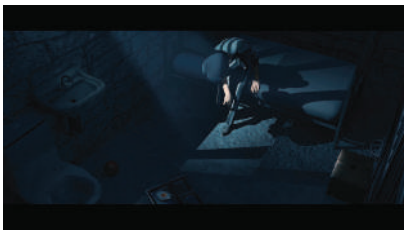
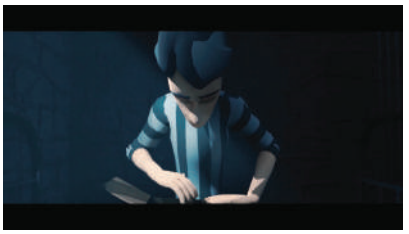


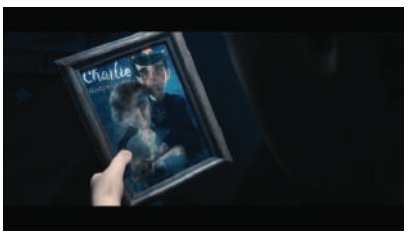
POSTER

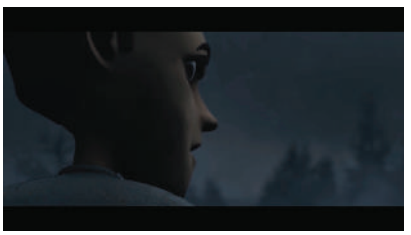


PHÂN CẢNH ▼





HÌNH THU NHỎ ▼



LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

THE EDGE

/ 3D Animation /

XEM NGAY

GIỚI THIỆU PHIM

The Edge được xây dựng dựa trên những thông điệp về tình bạn, niềm đam mê bất tận, sự vị tha và nguồn sức mạnh kiên cường luôn vượt qua mọi nghịch cảnh. Đó là những tố chất mà chúng tôi nghĩ rằng những người trẻ hiện nay cần có để phát huy những giá trị tiềm tàng của bản thân cũng như trình độ chuyên môn của mỗi người.

THÀNH VIÊN NHÓM	
Trần Đinh Hoàng	Hà Xuân Trường
Nguyễn Hồng Nhung	Nguyễn Đức Nhật
Nguyễn Thanh Tùng	Trần Anh Huy

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp	D1706M
Cơ sở	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn	Trần Anh Khoa
Thể loại	Viễn tưởng
Thời lượng	8 phút 03 giây

STORYBOARD



POSTER



PHÂN CẢNH







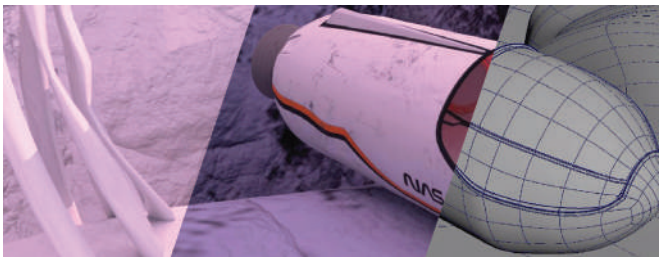




ENVIRONMENTS



ENVIRONMENTS



ENVIRONMENTS



ENVIRONMENTS



LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

SKYFALL

/ 3D Animation /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

Skyfall là phim ngắn được chuyển thể từ tác phẩm Dou của Gobein. Bộ phim khắc họa hai nhân vật với tính cách khác nhau, một người luôn nghiêm túc trong công việc và một người thì bất cần, sống buông thả. Hai nhân vật chính dù không ưa nhau nhưng vẫn giữ được sự chuyên nghiệp trong cung cách làm việc, vẫn phải cười nói vui vẻ khi đứng cùng nhau trên sân khấu.

Đỉnh điểm của Skyfall là khi một người rơi từ trên cao xuống. Mọi thứ tưởng chừng như là một tai nạn được sắp đặt nhưng thực tế lại không phải như vậy. Bộ phim với lối kể chuyện song song giúp người xem có thể theo dõi cùng lúc hai bối cảnh ở sân khấu và hậu trường.

THÀNH VIÊN NHÓM	
Lê Ngọc Anh	Nguyễn Thanh Hằng
Vũ Ngọc Hiệp	



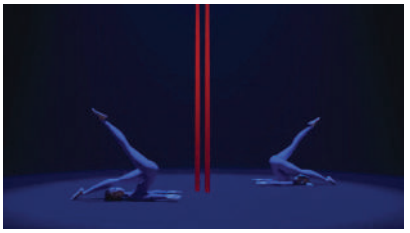
THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

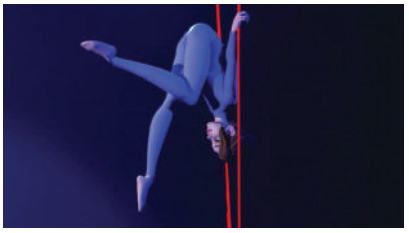
Lớp	D1710M
Cơ sở	D29 Phạm Văn Bạch
GV hướng dẫn	Trần Anh Khoa
Thể loại	Tâm lý
Thời lượng	4 phút 37 giây

POSTER ▼

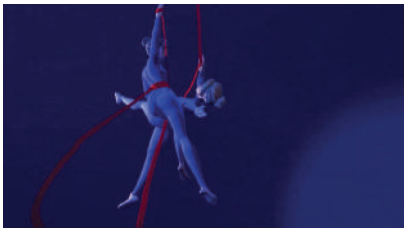


PHÂN CẢNH ▼








HÌNH THU NHỎ ▼



LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

LIBERATORS

/ 3D Animation /

XEM NGAY

GIỚI THIỆU PHIM

Năm 2020, Trái Đất bị xâm lược bởi người ngoài hành tinh. Các quốc gia lần lượt thua trận và bị phá huỷ, chỉ còn Việt Nam giữ vững được chủ quyền lãnh thổ và trở thành niềm hy vọng cuối cùng để cứu lấy nhân loại. Sau thất bại trong trận chiến đầu tiên, người ngoài hành tinh vẫn chưa từ bỏ dã tâm của mình, chúng lại tiếp tục tấn công Việt Nam một lần nữa và lần này với lực lượng mạnh hơn nhiều.

THÀNH VIÊN NHÓM	
Trần Quang Huy Khôi	Nguyễn Khắc Hiếu
Chu Quang Anh	

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp	D1710M
Cơ sở	D29 Phạm Văn Bạch
GV hướng dẫn	Trần Anh Khoa
Thể loại	Viễn tưởng
Thời lượng	5 phút 54 giây





POSTER



PHÂN CẢNH ▼











HÌNH THU NHỎ ▼



LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

THE SHADOW

/ 3D Animation /

XEM NGAY

GIỚI THIỆU PHIM

Đừng để trị tưởng tượng của bạn làm bản thân quên mất cuộc sống hiện tại. Đây là thông điệp chính mà The Shadow muốn truyền tải đến khán giả. Thông qua hình ảnh cái bóng trong phim, chúng tôi muốn mọi người tự mình soi chiếu và hiểu được sự tham lam, ích kỷ và ảo tưởng đang tồn tại bên trong mỗi con người. Và nếu bạn không cẩn thận, chính cái bóng đó sẽ cướp đi tất cả mọi thứ mà bạn có được.

THÀNH VIÊN NHÓM	
Nguyễn Văn Hậu	Lê Minh Thành
Lê Huy Hoàng	Phí Thùy Linh
Hứa Việt Phương	Nguyễn Ngọc Diệp
Phạm Hồng Phước	

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp	D1706M
Cơ sở	80 Trúc Khê
GV hướng dẫn	Trần Anh Khoa
Thể loại	Ngụ ngôn
Thời lượng	4 phút 17 giây

MÔI TRƯỜNG



POSTER

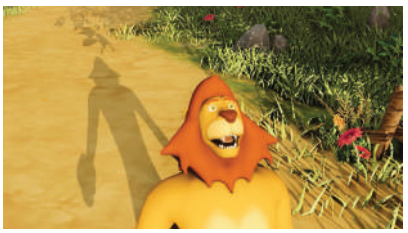


PHÂN CẢNH ▼











HÌNH THU NHỎ ▼



LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

HORIZON

/ 3D Animation /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

Horizon là một bộ phim ngắn kể lại cuộc hành trình tập bay thú vị của một chú chim non. Dưới tán cây của khu rừng già, chim non sau những lần té ngã đã mạnh mẽ đứng dậy tiếp tục vươn đôi cánh của mình, để rồi sau tất cả, thế giới rộng lớn với những áng mây lững lờ, những ngọn núi hùng vĩ, những cơn gió vi vu nhẹ nhàng hiện ra trước đôi mắt tinh khôi của cậu, bầu trời đẹp và đầy ắp những thứ làm cậu choáng ngợp, vài cộng lông tơ khẽ lay trên đầu cậu, cuộc hành trình thật sự với cậu bây giờ mới bắt đầu.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp	A1810H2	
Cơ sở	212-214 Nguyễn Đình Chiểu	
GV hướng dẫn	Nguyễn Thanh Long	Nguyễn Thanh Lợi
	Nguyễn Phạm Phi Vân	Nguyễn Đăng Hải
Thể loại	Tâm lý	
Thời lượng	4 phút 07 giây	

THÀNH VIÊN NHÓM ▼



Trương Tùng Lâm



Hồ Thái Dương



Lưu Đoàn Duy Linh



Lê Minh An



Lê Thanh Phương



Trần Phụng Chí


Horizon























LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

KILLER

/ 3D Animation /

XEM NGAY

GIỚI THIỆU PHIM

"Killer?" Ai mới thực sự là sát thủ?

Chắc hẳn, sẽ không ai muốn đặt tên cho một bộ phim hoạt hình như thế này đâu. Bởi vì nghe chẳng đáng yêu và gần gũi gì cả. seeAsea team đã vấp phải rất nhiều ý kiến trái chiều khi đặt tên cho bộ phim này. Thế nhưng, chỉ có nó - chỉ có cái tên "Killer?" mới thực sự như một câu chất vấn thật nhất, cảnh tỉnh nhất đến mọi người. Họ, hay chính xác hơn là chúng ta, đã làm gì với những kiệt tác xinh đẹp mà mẹ thiên nhiên đã ban tặng thế này? Hãy nhìn xem, hệ sinh thái phong phú và đa dạng, nguồn thức ăn dồi dào của các loài sinh vật giờ đây đã bị thay thế bằng hàng tấn rác, chất thải mọi nơi. Và chưa kể dịch bệnh và ô nhiễm môi trường.

Vậy ai mới thực sự là kẻ đang ngày một tự hủy hoại cuộc sống của chính mình. Ai mới là kẻ sát nhân thực sự? Chú cá? Hay ông lão? Hay là chính chúng ta? Đó sẽ mãi là một sự dằn vặt khôn nguôi. Ý thức nằm ở bản thân mỗi người. Hãy bảo vệ môi trường - mái nhà chung của chúng ta!

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp	A1810H2	
Cơ sở	212-214 Nguyễn Đình Chiểu	
GV hướng dẫn	Nguyễn Thanh Long	Nguyễn Thanh Lợi
	Nguyễn Phạm Phi Vân	Nguyễn Đăng Hải
Thể loại	Tâm lý	
Thời lượng	3 phút 19 giây	

THÀNH VIÊN NHÓM



Nguyễn Phương Trang



Phạm Thu Nga



Nguyễn Quốc Đăng



Lê Hồng Lam



Phạm Thị Thanh Nhi



Vòng Hữu Sang


Killer ?

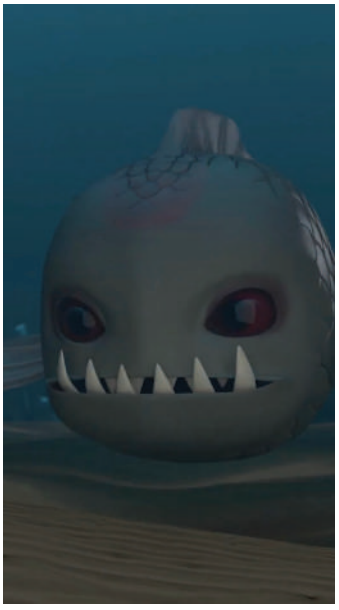


















LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

BẦY CHIM

/ 3D Animation /

XEM NGAY ▶

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Lớp	A1810G1	
Cơ sở	212-214 Nguyễn Đình Chiểu	
GV hướng dẫn	Nguyễn Thanh Long	Nguyễn Thanh Lợi
	Nguyễn Phạm Phi Vân	Nguyễn Đăng Hải
Thể loại	Tâm lý	
Thời lượng	3 phút 19 giây	

GIỚI THIỆU PHIM ▼

Câu chuyện xoay quanh một chú chim thông minh xinh đẹp nhưng kiêu căng. Nó chọn cách sống tách biệt với bầy đàn và một ngày tai họa ập đến nó mới nhận ra sức mạnh của sự đoàn kết và hậu quả của việc kiêu ngạo.

THÀNH VIÊN NHÓM ▼



Huỳnh Phát Triển



Lê Minh Hoài



Nguyễn Thị Kim Chi



Trần Thị Hồng Nhung



Lê Thị Bé Hoá


BẪY CHIM















LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

THE OLD MAN

/ 3D Animation /

XEM NGAY

GIỚI THIỆU PHIM

3D Short Film "THE OLD MAN & THE BREAD" là câu chuyện gửi gắm thông điệp về luật nhân quả, xoay quanh ba nhân vật: Một người đàn ông lưng gù kỳ quặc, một phụ nữ trung lưu và người con trai của bà đi làm xa đã lâu không có tin tức. Hàng ngày, ông lão lưng gù vẫn hay đến nhà người phụ nữ để nhận phần bánh mì bà nướng dư, nhưng chưa lần nào ông ta cất tiếng cảm ơn. Thấy không được tôn trọng, người phụ nữ định sẽ hạ độc để không phải nhìn thấy kẻ kỳ quặc ấy nữa, nhưng trong phút chốc, bà chợt thức tỉnh để không làm điều sai trái. Và rồi, cũng chính chiếc bánh mì ấy, đã cứu lấy người con trai đói khát tuyệt vọng của bà trên đường về nhà, từ sự chia sẻ và cảm thông của ông lão lưng gù.

Trong cuộc sống, luôn tồn tại luật nhân quả. Những gì bạn làm hôm nay là căn nguyên cho những sự việc sẽ đến với bạn trong tương lai. Vì thế hãy luôn sống tốt và không bao giờ phải hổ thẹn với lương tâm của mình.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Lớp	A1810G1	
Cơ sở	212-214 Nguyễn Đình Chiểu	
GV hướng dẫn	Nguyễn Thanh Long	Nguyễn Thanh Lợi
	Nguyễn Phạm Phi Vân	Nguyễn Đăng Hải
Thể loại	Tình cảm	
Thời lượng	3 phút 20 giây	

THÀNH VIÊN NHÓM

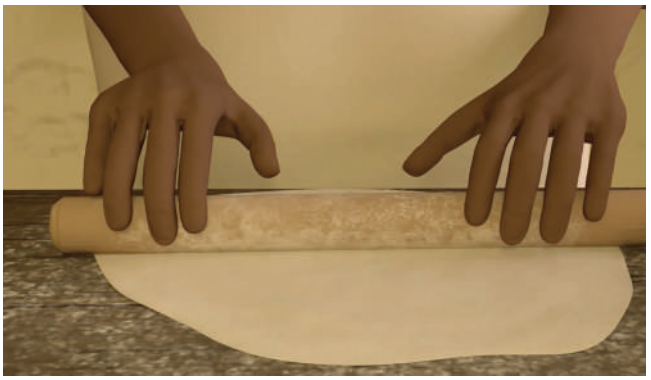
Nguyễn Văn Tú	Hoàng Hồ Nhật Uyên
Nguyễn Ngọc Kim Sang	Nguyễn Thị Phương Thanh

ẢNH THÀNH VIÊN

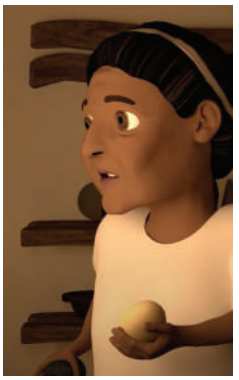



Có một ông lão gù lưng



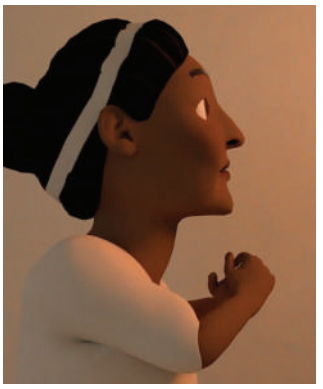













Khi thấy con trai mình đứng trước cửa...


Nó dành cho anh

“DESIGN FOR EVERYONE - DESIGN IN EVERYONE”

LỜI KẾT

Khi thực hiện ấn phẩm này, đội ngũ biên soạn luôn hy vọng có thể mang đến cho bạn những hình dung cụ thể nhất về cách mà Arena Multimedia đang nỗ lực để kiến tạo nên một môi trường học tập cởi mở, nơi mỗi cá nhân đều có cơ hội thể hiện quan điểm, suy nghĩ, khuynh hướng nghệ thuật của bản thân. Chính tại nơi đang đào tạo ra những chuyên gia Mỹ thuật Đa phương tiện hàng đầu Việt Nam, bạn sẽ nhận ra, có nhiều lối tắt để đi đến tương lai, mở rộng tầm nhìn, chắp cánh ước mơ và giúp bạn tìm thấy lộ trình thăng tiến đúng đắn cho sự nghiệp.

Khép lại cuốn sách này, hy vọng đã giúp bạn mở ra nhiều góc nhìn mới mẻ về cộng đồng sáng tạo Arena Multimedia, hoặc đơn giản là khiến bạn thêm hào hứng với kế hoạch theo đuổi ngành Mỹ thuật Đa phương tiện. Dù sẽ có những điều chưa thực sự hoàn hảo, nhưng bạn hãy tin rằng, trên tay mình lúc này là một sản phẩm của những ngày nỗ lực nhằm làm hài lòng độc giả. Arena cảm ơn bạn đã đồng hành, chỉ cần bạn còn bên cạnh, hành trình chúng ta sắp đi sẽ còn nhiều bất ngờ hơn nữa.

Nếu có ngành nghề nào hội tụ những kỹ năng mà một người trẻ cần trong thời đại hậu COVID-19 thì đó là Mỹ thuật Đa phương tiện. Bằng sự lạc quan, chúng tôi mong bạn đón nhận năm 2021 bằng tinh thần **MAKE A MOVE - MAKE A SPRING**, chúc bạn một năm mới luôn dồi dào ý tưởng và giữ vững nhiệt huyết trên hành trình theo đuổi đam mê. Hẹn gặp lại bạn trong một ấn phẩm khác về Arena Multimedia.

TRƯỜNG ĐÀO TẠO MỸ THUẬT
ĐA PHƯƠNG TIỆN ARENA MULTIMEDIA

www.arena-multimedia.vn

TP. HỒ CHÍ MINH

- 212 - 214 Nguyễn Đình Chiểu, Quận 3
- 778/10 Nguyễn Kiệm, Quận Phú Nhuận
- 6 Tân Kỳ Tân Quý, Quận Tân Bình

Tel: 1800 1525/1800 6325
Email: arena@aprotrain.com

Website: https://www.arena-multimedia.vn/
Facebook: https://www.facebook.com/arena.multimedia.vn

HÀ NỘI

- 80 Trúc Khê, Quận Đống Đa
- D29 Phạm Văn Bạch, Quận Cầu Giấy
- 110 Trần Phú, Quận Hà Đông

Tel: 1800 1542
Email: arena2@aprotrain.com

Instagram: https://www.instagram.com/arena.multimedia
Youtube: https://www.youtube.com/user/ArenaMultimediaVN