MỤC LỤC

Chương 1. Ngữ pháp hình ảnh.....5
1.1 Vì sao vẫn phải học khi đã có AI.....5
1.2 Hình ảnh là một ngôn ngữ.....6
1.3 Shot và take.....8
1.4 Từ ngữ pháp đến prompt.....11
1.5 AI tạo shot, người làm phim tạo mạch phim.....13
1.6 Hiểu luật trước khi phá luật.....14
1.7 Cách học: xem, đọc, thực hành.....14
1.8 Lộ trình chín chương tiếp theo.....15

DANH MỤC HÌNH VẼ

Hình 1.1 Minh đứng bên Hồ Gươm, máy ngang tầm mắt, nhân vật lệch phải để nhường chỗ cho Tháp Rùa ở bên trái.....6
Hình 1.2 Minh và Linh ngồi uống trà trên ghế đá ven hồ, một khung hai người theo kiểu phim truyện.....7
Hình 1.3 Toàn cảnh rộng bên Hồ Gươm: Linh nhỏ ở góc dưới khung, hồ, Tháp Rùa và tán cây chiếm gần hết hình.....8
Hình 1.4 Một shot: Linh ngồi trên ghế đá ven hồ với bộ ấm chén, máy đứng yên ở toàn cảnh.....9
Hình 1.5 Take thứ hai của cùng shot toàn cảnh: khung hình giữ nguyên, Linh đang nghiêng ấm rót trà.....9
Hình 1.6 Shot mới: máy đặt thấp, sát bên cạnh, cận vào bàn tay Linh cầm ấm trà.....10
Hình 1.7 Kết quả của prompt mơ hồ: Linh đứng gần giữa khung, thấy từ ngang hông, Tháp Rùa khá rõ phía sau.....11
Hình 1.8 Kết quả của prompt có ngữ pháp: Linh ở đường một phần ba bên trái, trung cận, nhìn sang phải về phía khoảng nhìn, phông mờ.....12
Hình 1.9 Hai kết quả đặt cạnh nhau: bên trái là prompt mơ hồ với dấu gạch chéo đỏ, bên phải là prompt có ngữ pháp với dấu tích xanh.....12

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 1.1 Phân biệt shot và take.....10
Bảng 1.2 Công thức prompt tám ô.....13
Bảng 1.3 Lộ trình chín chương tiếp theo.....15
Bảng 1.4 Thuật ngữ của chương 1.....18

CHƯƠNG 1
NGỮ PHÁP HÌNH ẢNH

Bạn mở điện thoại, quay một đoạn về buổi sáng ở quán cà phê quen. Về nhà xem lại, mọi thứ đều có trong hình: ly cà phê, người bạn ngồi đối diện, nắng ngoài cửa sổ. Vậy mà đoạn phim cứ nhạt, không giống chút nào với cảm giác lúc ngồi ở đó. Rồi bạn thử một công cụ tạo video bằng trí tuệ nhân tạo (AI), gõ "quán cà phê buổi sáng, đẹp, điện ảnh". Máy trả về một đoạn phim bóng bẩy, nhưng đó không phải quán của bạn, không phải cái nhìn của bạn, và bấm tạo lại thì nó ra một kiểu khác hẳn.

Hai lần thất vọng ấy có chung một nguyên nhân: bạn chưa nói rõ được mình muốn người xem nhìn thấy gì, từ đâu, và để cảm thấy điều gì. Thứ giúp bạn nói rõ điều đó có tên là ngữ pháp hình ảnh. Chương mở đầu này giải thích nó là gì, vì sao nó vẫn cần khi đã có AI, và cuốn sách sẽ dẫn bạn đi qua nó theo lộ trình nào.

Nội dung chính của chương

- Vì sao vẫn phải học quay phim khi AI đã tạo được video
- Hình ảnh là một ngôn ngữ có ngữ pháp mà khán giả nào cũng đọc được
- Shot và take: đơn vị nhỏ nhất của phim và mỗi lần quay lại
- Từ ngữ pháp đến prompt: công thức tám ô để mô tả một cảnh quay
- Phần việc AI không làm thay: nối các shot thành mạch phim
- Cách học theo ba bước xem, đọc, thực hành và lộ trình chín chương tiếp theo

1.1 Vì sao vẫn phải học khi đã có AI

Hôm nay, chỉ cần gõ một câu, AI đã cho ra một đoạn phim. Làm phim chưa bao giờ dễ như vậy.

Nhưng chính vì ai cũng bấm được nút tạo phim, cái nút ấy không còn làm nên khác biệt. Điều làm nên khác biệt là: bạn có biết mình muốn khán giả nhìn thấy gì, và vì sao. Người không biết thì nhận lấy bất cứ thứ gì máy đưa ra, dù đó là máy quay để chế độ tự động hay một mô hình AI.

Hình 1.1 là khung hình mở đầu video của chương này: Minh, người quay phim sẽ đi cùng bạn suốt cuốn sách, đứng bên Hồ Gươm lúc sáng sớm. Khung hình trông giản dị, nhưng không có gì trong đó là ngẫu nhiên. Máy đặt ngang tầm mắt để tạo cảm giác trò chuyện ngang hàng. Minh đứng lệch về bên phải, nhường phần bên trái cho Tháp Rùa. Cỡ cảnh vừa đủ rộng để thấy dáng người và bối cảnh. Mỗi quyết định như vậy đều có tên gọi, có lý do, và học được.



Hình 1.1 Minh đứng bên Hồ Gươm, máy ngang tầm mắt, nhân vật lệch phải để nhường chỗ cho Tháp Rùa ở bên trái

Vì vậy, sách này không dạy bạn bấm nút nào trên máy nào. Máy thay đổi mỗi năm, còn cách con người đọc một khung hình thì thay đổi rất chậm. Học ngữ pháp hình ảnh là học phần bền nhất của nghề.

1.2 Hình ảnh là một ngôn ngữ

1.2.1 Người xem đã biết đọc hình

Mỗi ngày, ta đọc chữ, nghe tiếng, và xem hình. Chữ thì phải đi học mới đọc được. Hình thì có vẻ không cần học, cứ nhìn là hiểu. Thật ra người xem đã được dạy, chỉ là không ai gọi đó là giờ học: qua hàng nghìn giờ xem phim, xem tivi, xem video trên mạng, họ quen dần với cách hình ảnh kể chuyện.

Ngôn ngữ điện ảnh (*film language*), hay **ngữ pháp hình ảnh** (*visual grammar*), là tên gọi chung của những quy ước ấy. Phim truyện, phim tài liệu, quảng cáo, MV hay bài giảng, tất cả đều dùng chung một bộ ngữ pháp. Hình 1.2 là một khung trong chuỗi ví dụ của video: Minh và Linh ngồi trên ghế đá ven hồ, hai người nghiêng về phía nhau, Linh nâng chén trà. Chưa cần lời thoại, bạn đã đọc được đây là một cuộc trò chuyện thân tình. Bạn đọc được vì đã thấy kiểu khung hình hai người như thế hàng trăm lần.



Hình 1.2 Minh và Linh ngồi uống trà trên ghế đá ven hồ, một khung hai người theo kiểu phim truyện

Hệ quả cho người cầm máy: khán giả sẽ đọc khung hình của bạn theo đúng bộ quy ước đó, kể cả khi bạn không cố ý. Đặt máy thấp chỉ vì tiện tay, người xem vẫn cảm thấy nhân vật to lớn hơn. Không biết ngữ pháp thì bạn vẫn đang nói, chỉ là không kiểm soát được mình nói gì.

1.2.2 Ngữ pháp là ý nghĩa sinh ra từ cấu trúc

Với câu chữ, ngữ pháp là cách sắp xếp từ để thành nghĩa. "Mèo đuổi chuột" và "chuột đuổi mèo" dùng cùng ba từ, nhưng nghĩa khác nhau vì trật tự khác nhau. Với hình ảnh cũng vậy: ngữ pháp là ý nghĩa sinh ra từ cấu trúc. Cùng một người, cùng một nơi, nhưng thay đổi cách đặt máy thì điều người xem hiểu sẽ khác.

Hai ví dụ quen thuộc nhất:

- Thấy cận mặt, ta biết đó là cảm xúc. Khi gương mặt chiếm gần hết khung hình, người xem không còn gì khác để nhìn ngoài ánh mắt và nét miệng, nên họ đọc cảm xúc.
- Thấy **góc máy** (*camera angle*) thấp, ta thấy nhân vật mạnh mẽ. Máy nhìn từ dưới lên khiến người trong khung cao lớn hơn so với người xem.

Đây là quy ước hình thành qua thói quen xem phim, không phải định luật vật lý. Nhưng vì gần như ai xem phim cũng quen với nó, quy ước ấy mạnh không kém gì luật. Hình 1.3 là một ví dụ ngược với cận mặt: Linh chỉ là một dáng nhỏ ở góc dưới khung, còn mặt hồ, Tháp Rùa và tán cây chiếm gần hết hình. Không cần lời nào, người xem đọc được rằng khung hình đang nói về không gian và sự tĩnh lặng của buổi sớm, chứ chưa nói về cảm xúc trên gương mặt nhân vật.



Hình 1.3 Toàn cảnh rộng bên Hồ Gươm: Linh nhỏ ở góc dưới khung, hồ, Tháp Rùa và tán cây chiếm gần hết hình

Cũng vì là quy ước chung, nói được ngôn ngữ này thì câu chuyện của bạn đến được với mọi khán giả. Một cận cảnh gương mặt được hiểu ở Hà Nội cũng như ở bất cứ đâu, không cần phụ đề. Tập hợp những kiểu khung hình bạn biết gọi tên và biết dùng được gọi là **vốn từ vựng hình ảnh** (*visual vocabulary*). Vốn ấy càng rộng, bạn càng có nhiều cách để nói đúng điều mình muốn.

> **Ghi nhớ**
> Ngữ pháp hình ảnh không phải bộ luật cấm đoán. Nó là hiểu biết về việc mỗi cách đặt máy khiến người xem hiểu gì và cảm thấy gì. Khán giả đã thuộc bộ quy ước này từ lâu; người quay cần thuộc nó một cách có ý thức.

1.3 Shot và take

Muốn nói về ngữ pháp thì phải có đơn vị để nói. Câu chữ có từ; phim có shot.

1.3.1 Shot là đơn vị nhỏ nhất của phim

Shot, tiếng Việt gọi là cảnh quay, là đơn vị nhỏ nhất của phim: một hành động, từ một điểm nhìn, được ghi lại liên tục. Ba vế ấy đều quan trọng:

- Một hành động: có điều gì đó diễn ra, dù chỉ là một cái ngước mắt.
- Một điểm nhìn: máy ở một vị trí, một góc, một tiêu cự xác định.
- Ghi lại liên tục: từ lúc bấm máy đến lúc dừng, không có chỗ cắt nào ở giữa.

Hình 1.4 là ví dụ của video. Linh ngồi trên ghế đá ven hồ, rót trà vào chén rồi đặt ấm xuống. Máy đứng yên ở toàn cảnh, thấy trọn người ngồi, ghế đá, mặt hồ và Tháp Rùa mờ phía sau. Đó là một shot.



Hình 1.4 Một shot: Linh ngồi trên ghế đá ven hồ với bộ ấm chén, máy đứng yên ở toàn cảnh

Khi dựng, các shot được ghép nối tiếp nhau thành một phân cảnh, nhiều phân cảnh thành bộ phim. Vì thế chất lượng của cả bộ phim bắt đầu từ từng shot: nó có rõ ý không, và có ghép được với shot trước và shot sau không.

1.3.2 Take là mỗi lần quay lại

Ít khi quay một lần là được. Diễn viên vấp, có người đi ngang qua, nắng tắt giữa chừng. Người ta quay lại cùng shot ấy nhiều lần để có lần ưng ý nhất; mỗi lần là một **take**, tức một lần quay. Giữa các take, cách đặt máy và hành động giữ nguyên, chỉ có cách thể hiện là xê dịch chút ít.

Hình 1.5 là take thứ hai của shot rót trà. So với Hình 1.4, khung hình không đổi: vẫn toàn cảnh ấy, vẫn chỗ ngồi ấy. Cái khác là những chi tiết nhỏ trong động tác của Linh.



Hình 1.5 Take thứ hai của cùng shot toàn cảnh: khung hình giữ nguyên, Linh đang nghiêng ấm rót trà

Với AI cũng vậy. Bấm tạo lại với cùng một **prompt** (câu lệnh mô tả cho AI), bạn có thêm một take, mỗi take hơi khác nhau. Hiểu như thế, bạn sẽ dùng nút tạo lại đúng việc: để chọn lần thể hiện tốt nhất của một ý đã rõ, không phải để chờ may mắn cho một ý còn mơ hồ.

1.3.3 Khi nào thì thành shot mới

Khi đổi góc máy, vị trí máy, hay **tiêu cự** (*focal length*), ta có một shot mới. Tiêu cự là thông số của ống kính quyết định khung hình rộng hay hẹp; trên điện thoại, chuyển từ ống kính thường sang ống kính tele chính là đổi tiêu cự.

Trong Hình 1.6, vẫn là Linh rót trà, nhưng máy đã đặt thấp, sát bên cạnh, cận vào bàn tay và chiếc ấm. Hành động y hệt, nhưng điểm nhìn khác hẳn, nên đây là shot thứ hai chứ không phải take thứ ba. Người xem cũng nhận về thứ khác: ở toàn cảnh họ thấy một cô gái ngồi uống trà bên hồ, ở cận cảnh họ thấy sự khéo léo, nhẹ nhàng của bàn tay.



Hình 1.6 Shot mới: máy đặt thấp, sát bên cạnh, cận vào bàn tay Linh cầm ấm trà

Với AI, muốn có shot mới, bạn phải đổi phần mô tả máy quay trong prompt, không chỉ bấm tạo lại. Bảng 1.1 đặt hai khái niệm cạnh nhau.

Bảng 1.1 Phân biệt shot và take

Tiêu chí	Shot (cảnh quay)	Take (lần quay)
Là gì	Một hành động, từ một điểm nhìn, ghi liên tục	Một lần thực hiện shot ấy
Cái thay đổi	Góc máy, vị trí máy hoặc tiêu cự	Cách thể hiện; cách đặt máy giữ nguyên
Mục đích	Cho người xem một cái nhìn khác về hành động	Có lần quay ưng ý nhất để chọn khi dựng
Khi quay thật	Dời máy, đổi ống kính, đổi góc	Hô quay lại, giữ nguyên máy
Khi dùng AI	Sửa phần mô tả máy quay trong prompt	Bấm tạo lại với cùng prompt

Lỗi hay gặp

Quay một việc mười lần từ cùng một chỗ rồi nghĩ mình có mười cảnh. Thực ra bạn có một shot với mười take, và đến lúc dựng sẽ không có gì để cắt sang. Thà quay ba shot khác nhau, mỗi shot hai take, còn hơn một shot mười take.

1.4 Từ ngữ pháp đến prompt

Đây là phần trọng tâm của chương. Nó cho thấy những thuật ngữ quay phim không chỉ để gọi cho sang, mà là công cụ điều khiển kết quả, kể cả khi người cầm máy là một mô hình AI.

1.4.1 Một thử nghiệm với hai câu lệnh

Video làm một thử nghiệm đơn giản: cùng nhân vật Linh, cùng bối cảnh Hồ Gươm, hai câu lệnh khác nhau.

Prompt thứ nhất mơ hồ: "Cô gái mặc áo dài bên hồ, đẹp, điện ảnh." Câu này tả đúng đề tài, nhưng "đẹp" và "điện ảnh" không phải là chỉ dẫn. Nó không cho biết đứng xa hay gần, nhìn từ đâu, sáng thế nào.

Prompt thứ hai dùng ngữ pháp: trung cận, góc ba phần tư chính diện, ngang tầm mắt; đặt nhân vật ở đường một phần ba bên trái, chừa khoảng nhìn bên phải; ống kính tele, xóa phông; nắng sớm ngược sáng; máy đứng yên. Bạn chưa cần hiểu hết các thuật ngữ này, mỗi thuật ngữ sẽ có chương riêng. Điều cần thấy lúc này là mỗi cụm từ trả lời một câu hỏi cụ thể về khung hình.

1.4.2 Kết quả: máy đoán, hay bạn quyết định

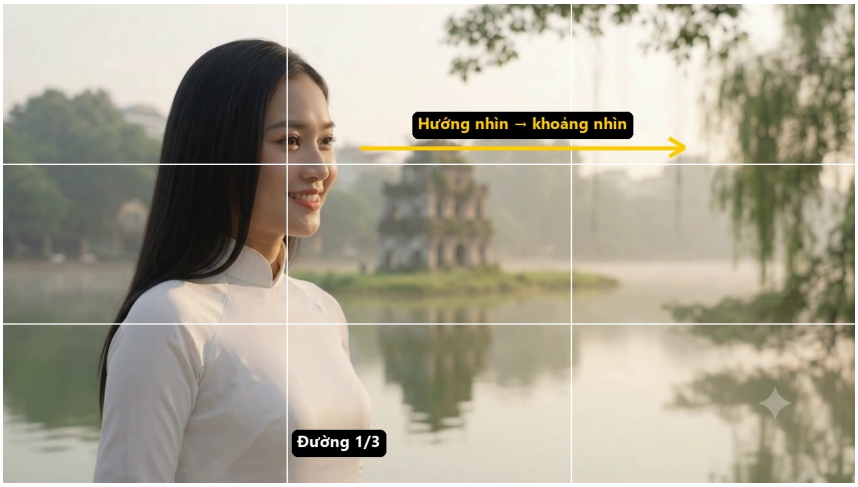
Hình 1.7 là kết quả của prompt mơ hồ. Linh đứng gần giữa khung, thấy từ ngang hông trở lên, tay đưa lên vuốt tóc, Tháp Rùa hiện khá rõ phía sau. Hình không xấu. Nhưng AI đã tự quyết định cỡ cảnh, góc máy, bố cục, ánh sáng. Kết quả có thể đẹp, song đó là lựa chọn của máy, không phải của bạn. Và mỗi lần tạo lại, nó đoán một kiểu khác, nên bạn không thể dựa vào đó để làm hai shot ăn khớp với nhau.



Hình 1.7 Kết quả của prompt mơ hồ: Linh đứng gần giữa khung, thấy từ ngang hông, Tháp Rùa khá rõ phía sau

Hình 1.8 là kết quả của prompt có ngữ pháp; các nét vẽ thêm cho thấy lưới một phần ba và khoảng nhìn. Linh ở phần bên trái khung, gương mặt nằm gần đường một phần ba bên trái, cỡ trung cận từ ngực trở lên, mặt hướng sang phải nơi có khoảng trống để nhìn. Phông nền mờ hẳn, Tháp Rùa chỉ còn là một khối mềm. Ánh sáng đi từ phía sau tới, viền sáng trên tóc. Cỡ cảnh, góc máy, vị trí

trong khung, độ xóa phông, hướng sáng đều đúng như đã chọn. Đây là hình ảnh có chủ đích.



Hình 1.8 Kết quả của prompt có ngữ pháp: Linh ở đường một phần ba bên trái, trung cận, nhìn sang phải về phía khoảng nhìn, phông mờ

Đặt cạnh nhau như trong Hình 1.9, sự khác biệt rất rõ. Cái khác không nằm ở chỗ hình nào đẹp hơn. Nó nằm ở chỗ ai là người quyết định.



Hình 1.9 Hai kết quả đặt cạnh nhau: bên trái là prompt mơ hồ với dấu gạch chéo đỏ, bên phải là prompt có ngữ pháp với dấu tích xanh

Vì sao AI hiểu những thuật ngữ này? Vì nó học từ chính kho phim được làm theo ngữ pháp ấy. Gọi đúng tên, nó cho đúng hình. Gọi mơ hồ, nó tự đoán. Với người thật cũng vậy: bảo người bạn cầm máy "quay cho đẹp vào" thì chẳng khác gì viết prompt mơ hồ.

1.4.3 Công thức prompt tám ô

Từ thử nghiệm trên, video rút ra một công thức gồm tám ô. Mỗi ô là một câu hỏi phải trả lời khi mô tả một shot, và hầu hết các ô ứng với một chương của sách này.

Bảng 1.2 trình bày đủ tám ô, kèm câu hỏi mỗi ô trả lời và chương bạn sẽ học kỹ về nó. Cột ví dụ lấy từ chính prompt có ngữ pháp của thử nghiệm.

Bảng 1.2 Công thức prompt tám ô

Ô	Câu hỏi phải trả lời	Ví dụ trong thử nghiệm	Học ở
1. Cỡ cảnh	Thấy nhân vật nhiều hay ít?	Trung cận (medium close-up)	Chương 2
2. Góc máy	Nhìn từ hướng nào, cao hay thấp?	Ba phần tư chính diện, ngang tầm mắt	Chương 4
3. Bố cục, khoảng nhìn	Nhân vật nằm đâu trong khung?	Đường một phần ba bên trái, chừa khoảng nhìn bên phải	Chương 3
4. Ống kính, độ sâu	Phông rõ hay mờ?	Tele 85mm, xóa phông	Chương 5
5. Ánh sáng	Sáng từ đâu, cứng hay mềm?	Nắng sớm dịu, ngược sáng	Chương 6
6. Chuyển động máy	Máy đứng yên hay đi?	Đứng yên trên chân máy	Chương 8
7. Hướng nhìn, trục	Nhân vật nhìn về phía nào của khung?	Nhìn sang phải khung	Chương 7
8. Hành động	Điều gì diễn ra trong shot?	Quay đầu về phía hồ, mỉm cười	Kịch bản của bạn

Ô nào còn trống, AI sẽ tự đoán thay bạn. Khi tự quay cũng thế: ô nào bạn không quyết định, thói quen hoặc chế độ tự động của máy sẽ quyết định hộ. Công thức dùng được theo hai chiều: điền đủ tám ô trước khi bấm máy, hoặc xem một cảnh phim hay rồi điền tám ô để biết người ta đã làm gì.

> **Thử ngay (5 phút)**
> Mở một bức ảnh chân dung bạn thích trong điện thoại. Lấy giấy, kẻ tám dòng theo Bảng 1.2 và điền vào bằng lời của bạn, chưa cần đúng thuật ngữ: thấy đến đâu của người, nhìn từ đâu, người nằm ở phần nào của khung, phông rõ hay mờ, sáng từ phía nào. Ô nào bạn không điền được, hãy đánh dấu lại. Đó chính là chương bạn sẽ thu được nhiều nhất.

1.5 AI tạo shot, người làm phim tạo mạch phim

AI tạo từng shot rất giỏi. Nhưng một bộ phim không phải là một chồng shot đẹp. Nó là các shot nối với nhau sao cho người xem tin rằng mọi thứ diễn ra trong cùng một không gian, cùng một khoảng thời gian. Và AI không tự biết các shot phải nối với nhau thế nào.

Có bốn việc mà người làm phim phải giữ:

- Giữ trục. Hai người nói chuyện tạo thành một đường tưởng tượng; máy ở yên một phía của đường ấy thì người bên trái luôn ở bên trái. Đây là quy tắc 180 độ, sẽ học ở Chương 7.
- Khớp hướng nhìn. Shot này nhân vật nhìn sang phải, thì thứ họ nhìn ở shot sau phải nằm đúng hướng đó.

- Nối hành động. Tay đang nâng chén ở shot rộng thì sang shot cận, chén cũng phải đang được nâng.
- Giữ nhân vật và ánh sáng nhất quán giữa các cảnh. Áo không đổi màu, nắng không nhảy từ sáng sớm sang giữa trưa.

Quay lại ví dụ rót trà. Toàn cảnh ở Hình 1.4 và cận cảnh ở Hình 1.6 ghép được với nhau vì cùng một người, cùng bộ ấm chén, cùng ánh sáng buổi sớm, cùng một phía của hồ. Chỉ cần một yếu tố lệch đi, người xem sẽ khựng lại dù không gọi được tên lỗi.

Đó là việc của người làm phim, và bạn phải nói rõ cho AI: mô hình không tự biết ở shot trước Linh ngồi bên nào hay nắng chiếu từ đâu nếu câu lệnh không nói. Máy quay thật cũng vậy, nó ghi lại bất cứ thứ gì trước ống kính, còn hai shot có ăn khớp hay không là do người quay nghĩ trước. Tinh thần ấy có tên là quay để dựng.

1.6 Hiểu luật trước khi phá luật

Giới làm phim có một lời khuyên quen thuộc: hãy hiểu luật trước khi phá luật. Lời khuyên này hay bị nghe thiếu một nửa. Nó không bảo bạn phải theo luật mãi, mà bảo bạn phải biết mình đang phá cái gì.

Lý do nằm ở phía khán giả. Vì họ đã quen với quy ước, một khung hình trái quy ước sẽ gây ra một cảm giác nhất định: chông chênh, ngột ngạt, khó chịu. Nếu câu chuyện cần đúng cảm giác đó, bạn phá luật và đạt hiệu quả. Nếu bạn phá luật vì không biết có luật, người xem chỉ thấy một đoạn phim quay vụng.

Nửa còn lại của lời khuyên là: hãy xem thật nhiều phim hay, để học những gì người đi trước đã làm. Xem ở đây là xem có chủ ý: dừng hình, tự hỏi vì sao máy đặt ở đó, rồi thử điền tám ô.

1.7 Cách học: xem, đọc, thực hành

Mỗi video trong loạt bài đi kèm cuốn sách này rất cô đọng, chỉ dài vài phút. Nó chỉ là tấm bản đồ: cho bạn thấy toàn cảnh, thấy hình chuyển động, nghe thuật ngữ được gọi tên. Muốn thành kỹ năng, bạn cần đủ ba bước:

1. Xem video để nắm ý chính.
2. Đọc kỹ chương tương ứng trong sách, xem từng hình minh họa. Sách giải thích phần "vì sao" mà video không đủ thời gian nói.
3. Thực hành: quay bằng điện thoại, và viết prompt cho AI, rồi so sánh. Tự quay dạy bạn về không gian thật: đứng ở đâu, nắng ở phía nào. Viết prompt buộc bạn gọi tên chính xác thứ mình muốn.

Thiếu bước nào cũng không thành nghề. Chỉ xem thì hiểu mà không làm được. Chỉ đọc thì thuộc mà không thấy. Chỉ thực hành thì dễ lặp đi lặp lại một lỗi mà không biết đó là lỗi.

> **Ghi nhớ**
> Bạn không cần máy đắt tiền để học cuốn sách này. Một chiếc điện thoại, một người bạn chịu đứng làm mẫu và mười lăm phút mỗi ngày là đủ. Công cụ AI là phần bổ sung: có thì luyện thêm cách gọi tên, không có vẫn học được trọn vẹn.

1.8 Lộ trình chín chương tiếp theo

Bảng 1.3 là bản đồ của loạt bài. Mỗi bài trả lời một câu hỏi mà bạn sẽ phải trả lời mỗi khi đặt máy, hay viết prompt. Sách đi theo đúng thứ tự ấy, nhưng đánh số theo chương: các bài 2, 3 và 6 của video mỗi bài gồm hai phần A và B, mỗi phần thành một chương riêng.

Bảng 1.3 Lộ trình chín chương tiếp theo

Chương	Chủ đề	Câu hỏi chương trả lời
2	Cỡ cảnh	Thấy bao nhiêu?
3	Bố cục	Đặt chủ thể ở đâu trong khung?
4	Góc máy và khung hai người	Nhìn từ đâu?
5	Chiều sâu	Không gian trong khung nông hay sâu?
6	Ánh sáng	Sáng từ đâu, gợi cảm xúc gì?
7	Nối cảnh — quay để dựng	Ghép các shot có khớp không?
8	Chuyển động máy	Máy đi thế nào, vì sao phải đi?
9	Làm việc trên trường quay	Cần thói quen nào để tránh lỗi?
10	Tổng kết quay để dựng	Đã đủ shot để dựng thành phim chưa?

Có thể chia lộ trình thành ba chặng.

Chặng thứ nhất, từ Chương 2 đến Chương 6, là về một khung hình đơn lẻ: thấy bao nhiêu của nhân vật, đặt họ ở đâu, nhìn từ góc nào, không gian sâu hay nông, ánh sáng ra sao. Học xong chặng này, bạn điền được năm ô đầu của công thức.

Chặng thứ hai, Chương 7 và Chương 8, là về quan hệ giữa các khung hình. Chương 7 dạy cách quay sao cho các shot ghép được với nhau. Chương 8 bàn khi nào máy nên đi, và khi nào đứng yên mới là lựa chọn đúng.

Chặng thứ ba, Chương 9 và Chương 10, là về cách làm việc: những thói quen trên trường quay giúp tránh các lỗi đến lúc dựng mới phát hiện, rồi tổng kết toàn bộ theo tinh thần quay để dựng.

Bạn nên đọc theo thứ tự, vì chương sau dùng thuật ngữ của chương trước.

Công cụ sẽ còn thay đổi, nhưng ngữ pháp hình ảnh thì ở lại. Bắt đầu thôi, với câu hỏi đầu tiên: thấy bao nhiêu.

Tóm tắt chương

1. Hình ảnh là một ngôn ngữ có ngữ pháp chung. Phim truyện, phim tài liệu, quảng cáo, MV hay bài giảng đều dùng bộ quy ước ấy, và khán giả ở đâu cũng đọc được.
2. Ngữ pháp hình ảnh là ý nghĩa sinh ra từ cấu trúc: cận mặt gợi cảm xúc, góc thấp gợi sức mạnh. Đây là quy ước, nhưng là quy ước rất bền.
3. Shot là đơn vị nhỏ nhất của phim: một hành động, từ một điểm nhìn, ghi lại liên tục. Take là mỗi lần quay lại cùng shot đó.
4. Đổi góc máy, vị trí máy hay tiêu cự thì thành shot mới. Với AI, bấm tạo lại cho thêm take; đổi phần mô tả máy quay mới cho shot mới.
5. Gọi đúng tên thuật ngữ thì AI cho đúng hình, gọi mơ hồ thì nó tự đoán. Công thức tám ô gồm cỡ cảnh, góc máy, bố cục, ống kính, ánh sáng, chuyển động máy, hướng nhìn và hành động.
6. AI tạo shot, người làm phim tạo mạch phim: giữ trục, khớp hướng nhìn, nối hành động, giữ nhân vật và ánh sáng nhất quán.
7. Hiểu luật trước khi phá luật, và xem thật nhiều phim hay một cách có chủ ý.
8. Học theo ba bước xem, đọc, thực hành; thiếu bước nào cũng không thành nghề.

Bài tập thực hành

Bài 1.1 Mô tả một cảnh phim bằng tám ô

Mục đích: tập đọc khung hình của người khác bằng công thức tám ô, trước khi tự làm khung hình của mình.

Dụng cụ: một bộ phim hoặc video bạn thích, giấy bút hoặc ứng dụng ghi chú.

1. Chọn một shot dài chừng năm đến mười giây mà bạn thấy ấn tượng. Dừng hình ở giữa shot.
2. Kẻ bảng tám dòng theo Bảng 1.2. Điền từng ô bằng lời của bạn; ô nào chưa biết thuật ngữ thì cứ tả bằng lời thường.
3. Xem tiếp shot liền sau. Ghi lại ô nào đã thay đổi và ô nào được giữ nguyên.
4. Viết hai ba câu trả lời câu hỏi: người làm phim muốn bạn chú ý đến điều gì trong shot này?

Kết quả cần có: một bảng tám ô đã điền, danh sách các ô thay đổi ở shot sau, và đoạn nhận xét ngắn. Hãy giữ lại bảng này. Sau khi đọc hết sách, bạn điền lại và so sánh.

Bài 1.2 Từ prompt mơ hồ đến prompt có ngữ pháp

Mục đích: tự kiểm chứng thử nghiệm của mục 1.4.

Dụng cụ: một công cụ AI tạo ảnh hoặc video bất kỳ. Nếu không có, dùng điện thoại và một người làm mẫu.

1. Viết một câu mô tả mơ hồ về một người trong một bối cảnh, kiểu "một người đàn ông trong quán cà phê, đẹp, điện ảnh". Tạo kết quả và lưu lại.
2. Viết lại câu đó bằng tám ô. Chưa chắc thuật ngữ thì tra Bảng 1.2 và bảng thuật ngữ cuối chương. Tạo kết quả và lưu lại.
3. Với mỗi prompt, bấm tạo lại thêm hai lần để có ba take.
4. Đặt hai nhóm kết quả cạnh nhau và so sánh.

Nếu làm bằng điện thoại: lần đầu đưa máy cho một người bạn và chỉ nói "quay cho đẹp"; lần hai tự quay theo tám ô đã viết ra giấy.

Kết quả cần có: hai nhóm hình hoặc clip, kèm ghi chú trả lời hai câu hỏi. Nhóm nào các take giống nhau hơn? Ở prompt có ngữ pháp, ô nào AI làm đúng và ô nào còn sai?

Bài 1.3 Một hành động, hai shot, mỗi shot hai take

Mục đích: phân biệt shot và take bằng chính tay mình.

Dụng cụ: điện thoại, một chỗ tựa máy cho vững (chồng sách, mép bàn hoặc chân máy), một hành động đơn giản như rót nước, mở sách, buộc dây giày.

1. Đặt máy ở xa, thấy trọn người và chỗ ngồi. Quay hành động từ đầu đến cuối. Đó là shot 1, take 1.
2. Giữ nguyên máy, quay lại lần nữa. Đó là shot 1, take 2.
3. Dời máy lại gần, hạ thấp, chỉ lấy bàn tay và đồ vật. Quay hai lần để có shot 2, take 1 và take 2.
4. Xem lại bốn clip, chọn ở mỗi shot một take tốt hơn và ghi lý do.

Kết quả cần có: bốn clip được đặt tên rõ theo shot và take, kèm hai dòng giải thích vì sao chọn take đó. Nếu có ứng dụng dựng, thử ghép shot 1 với shot 2 và xem chỗ nối có mượt không.

Câu hỏi tự kiểm tra

1. Vì sao nói người xem "đã được dạy" cách đọc hình ảnh dù chưa từng học quay phim?
2. "Ngữ pháp là ý nghĩa sinh ra từ cấu trúc" nghĩa là gì? Nêu hai ví dụ.
3. Định nghĩa shot gồm ba vế nào?
4. Bạn quay cảnh một người mở cửa năm lần, máy không dời chỗ. Bạn có mấy shot, mấy take?
5. Ba thay đổi nào biến một shot thành shot mới?
6. Với AI, bấm tạo lại cùng một prompt cho ra shot mới hay take mới? Muốn có cái còn lại thì phải làm gì?
7. Vì sao một prompt mơ hồ vẫn có thể cho hình đẹp nhưng không dùng được để làm phim nhiều shot?

8. Kể tên tám ô của công thức prompt. Ô nào không gắn với một chương riêng của sách?
9. Bốn việc nào thuộc về người làm phim khi nối các shot thành mạch phim?
10. "Hiểu luật trước khi phá luật" khác gì với "phải luôn theo luật"?
11. Ba bước học của cuốn sách là gì? Điều gì xảy ra nếu bỏ bước thực hành?
12. Trong lộ trình, những chương nào bàn về một khung hình đơn lẻ, những chương nào bàn về quan hệ giữa các khung hình?

Thuật ngữ trong chương

Bảng 1.4 Thuật ngữ của chương 1

Tiếng Việt	Tiếng Anh	Nghĩa ngắn gọn
Ngôn ngữ điện ảnh, ngữ pháp hình ảnh	Film language, visual grammar	Bộ quy ước chung về cách hình ảnh tạo ra ý nghĩa
Cảnh quay	Shot	Đơn vị nhỏ nhất của phim: một hành động, một điểm nhìn, ghi liên tục
Lần quay	Take	Mỗi lần thực hiện lại cùng một shot
Góc máy	Camera angle	Hướng và độ cao của máy so với chủ thể
Tiêu cự	Focal length	Thông số ống kính quyết định khung hình rộng hay hẹp
Vốn từ vựng hình ảnh	Visual vocabulary	Tập hợp các kiểu khung hình mà người quay biết gọi tên và biết dùng
Câu lệnh	Prompt	Câu mô tả đưa cho AI để tạo hình hoặc video
Trung cận	Medium close-up	Cỡ cảnh lấy nhân vật từ khoảng ngực trở lên
Khoảng nhìn	Look room	Khoảng trống chừa ra phía trước hướng nhìn của nhân vật
Xóa phông	Shallow depth of field	Chủ thể rõ nét, phông nền mờ
Ngược sáng	Backlight	Nguồn sáng nằm phía sau chủ thể, hướng về phía máy
Trục 180 độ	180-degree line	Đường tưởng tượng mà máy ở yên một phía để giữ đúng hướng trái phải
Quay để dựng	Shooting for editing	Cách quay có tính trước việc các shot sẽ ghép với nhau thế nào