TRƯỜNG ĐẠI HỌC SÂN KHẤU – ĐIỆN ẢNH HÀ NỘI
HỆ THỐNG BÀI GIẢNG SỐ

LÝ THUYẾT QUAY VIDEO CƠ BẢN

CHƯƠNG 1

Ngữ pháp hình ảnh

Biên soạn: Lê Khắc Tuấn

Hà Nội – 2026

Sau chương này người học phải làm được

- Giải thích được vì sao vẫn phải học quay phim khi AI đã tạo được video.
- Nhận ra hình ảnh là một ngôn ngữ: chỉ ra ý nghĩa sinh ra từ cách đặt máy trong một khung hình.
- Phân biệt shot và take; biết khi nào một thay đổi tạo ra shot mới.
- Mô tả một cảnh quay bằng công thức prompt tám ô, cả khi viết prompt lẫn khi tự quay.
- Kể được bốn việc người làm phim phải giữ khi nối các shot thành mạch phim.
- Hiểu tinh thần "hiểu luật trước khi phá luật" và cách xem phim có chủ ý.
- Nắm cách học ba bước xem, đọc, thực hành và lộ trình chín chương tiếp theo.

MỤC 1.1

Vì sao vẫn phải học khi đã có AI

- Gõ một câu, AI đã cho ra một đoạn phim: làm phim chưa bao giờ dễ như vậy.
- Nhưng ai cũng bấm được nút tạo phim, nên cái nút không còn làm nên khác biệt.
- Khác biệt nằm ở chỗ: bạn có biết mình muốn khán giả nhìn thấy gì, và vì sao.

Hai lần thất vọng, một nguyên nhân

- **Quay bằng điện thoại:** mọi thứ đều có trong hình, vậy mà đoạn phim cứ nhạt.
- **Gõ prompt "đẹp, điện ảnh":** phim bóng bẩy nhưng không phải cái nhìn của bạn, tạo lại ra kiểu khác hẳn.
- **Nguyên nhân chung:** chưa nói rõ người xem cần thấy gì, từ đâu, để cảm thấy điều gì.
- Người không biết thì nhận lấy bất cứ thứ gì máy đưa ra, dù là máy quay tự động hay mô hình AI.

Thứ giúp bạn nói rõ điều mình muốn có tên là ngữ pháp hình ảnh.

Khung hình giản dị, nhưng không gì là ngẫu nhiên

- Máy ngang tầm mắt: cảm giác trò chuyện ngang hàng.
- Minh đứng lệch phải, nhường phần bên trái cho Tháp Rùa.
- Cỡ cảnh vừa đủ rộng để thấy dáng người và bối cảnh.
- Mỗi quyết định 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

Học ngữ pháp hình ảnh là học phần bền nhất của nghề

Sách không dạy bấm nút nào trên máy nào. Máy thay đổi mỗi năm, còn cách con người đọc một khung hình thì thay đổi rất chậm.

MỤC 1.2

Hình ảnh là một ngôn ngữ

- Chữ phải đi học mới đọc được; hình thì có vẻ cứ nhìn là hiểu.
- Thật ra người xem đã được dạy, chỉ là không ai gọi đó là giờ học.
- Câu hỏi của mục: quy ước ấy là gì, và người cầm máy cần gì ở nó?

Hàng nghìn giờ xem là một khoá học không tên

- **Ngôn ngữ điện ảnh (film language), ngữ pháp hình ảnh (visual grammar):** tên gọi chung của các quy ước.
- Phim truyện, tài liệu, quảng cáo, MV, bài giảng đều dùng chung một bộ ngữ pháp.
- Chưa cần lời thoại, ta đã đọc được một cuộc trò chuyện thân tình.
- Đọc được vì đã thấy kiểu khung 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 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.

Cùng những yếu tố, khác cấu trúc thì khác nghĩa

- **Với câu chữ:** "mèo đuổi chuột" và "chuột đuổi mèo" cùng ba từ, khác trật tự nên khác nghĩa.
- **Với hình ảnh:** cùng một người, cùng một nơi, đổi cách đặt máy thì điều người xem hiểu sẽ khác.
- **Cận mặt:** gương mặt chiếm gần hết khung, chỉ còn ánh mắt và nét miệng, nên người xem đọc cảm xúc.
- **Góc máy (camera angle) thấp:** nhìn từ dưới lên, nhân vật cao lớn hơn, ta thấy họ mạnh mẽ.

Đây là quy ước hình thành qua thói quen xem phim, không phải định luật vật lý, nhưng mạnh không kém gì luật.

Ví dụ ngược với cận mặt

- Linh chỉ là một dáng nhỏ ở góc dưới khung.
- Mặt hồ, Tháp Rùa và tán cây chiếm gần hết hình.
- Không cần lời, người xem đọc được: khung hình nói về không gian và sự tĩnh lặng của buổi sớm.
- Nó 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

Quy ước chung, khán giả ở đâu cũng hiểu

- 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.
- **Vốn từ vựng hình ảnh (visual vocabulary):** những kiểu khung hình bạn biết gọi tên và biết dùng.
- Vốn ấy càng rộng, bạn càng có nhiều cách để nói đúng điều mình muốn.

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.

MỤC 1.3

Shot và take

- Muốn nói về ngữ pháp thì phải có đơn vị để nói.
- Câu chữ có từ; phim có shot.
- Mỗi lần quay lại cùng một shot là một take.

Shot: một hành động, một điểm nhìn, ghi liên tục

- **Shot (cảnh quay):** đơn vị nhỏ nhất của phim. Cả ba vế 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.

Một shot: Linh rót trà bên hồ

- Linh rót trà vào chén rồi đặt ấm xuống.
- Máy đứng yên ở toàn cảnh: thấy trọn người ngồi, ghế đá, mặt hồ, Tháp Rùa mờ phía sau.
- Khi dựng: shot ghép thành phân cảnh, nhiều phân cảnh thành bộ phim.
- Chất lượng phim bắt đầu từ từng shot: rõ ý không, ghép được với shot trước, shot sau không.



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

Take: mỗi lần thực hiện lại cùng một shot

- 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.
- **Take:** mỗi lần như vậy, tức một lần quay.
- Giữa các take, cách đặt máy và hành động giữ nguyên; chỉ cách thể hiện xê dịch chút ít.

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: bấm tạo lại là thêm một take

- **Prompt:** câu lệnh mô tả cho AI.
- Bấm tạo lại với cùng một prompt, bạn có thêm một take; mỗi take hơi khác nhau.
- Dùng nút tạo lại đúng việc: chọn lần thể hiện tốt nhất của một ý đã rõ.
- Không phải để chờ may mắn cho một ý còn mơ hồ.

Đổi góc máy, vị trí máy hay tiêu cự là có shot mới

- Ba thay đổi tạo ra shot mới: góc máy, vị trí máy, tiêu cự.
- **Tiêu cự (focal length):** 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.
- Với AI: muốn có shot mới phải đổi phần mô tả máy quay trong prompt, không chỉ bấm tạo lại.

Cùng hành động, điểm nhìn khác: shot thứ hai

- Máy đặt thấp, sát bên cạnh, cận vào bàn tay và chiếc ấm.
- Hành động y hệt, nhưng điểm nhìn khác hẳn: đây là shot thứ hai, không phải take thứ ba.
- Toàn cảnh: một cô gái ngồi uống trà bên hồ.
- Cận cảnh: 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

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

Mười lần từ cùng một chỗ là một shot, mười take

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.

MỤC 1.4

Từ ngữ pháp đến prompt

- Phần trọng tâm của chương.
- Thuật ngữ quay phim không chỉ để gọi cho sang: chúng là công cụ điều khiển kết quả.
- Đúng cả khi người cầm máy là một mô hình AI.

Cùng nhân vật, cùng bối cảnh, hai câu lệnh

- Cùng nhân vật Linh, cùng bối cảnh Hồ Gươm, chỉ khác câu lệnh.
- **Prompt mơ hồ:** 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 có ngữ pháp:** mỗi cụm từ trả lời một câu hỏi cụ thể về khung hình.

Chưa cần hiểu hết các thuật ngữ: mỗi thuật ngữ sẽ có chương riêng.

Hai prompt của thử nghiệm

```
Prompt 1 (mơ hồ):
  Cô gái mặc áo dài bên hồ, đẹp, điện ảnh.

Prompt 2 (có 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.
```

Kết quả của prompt mơ hồ

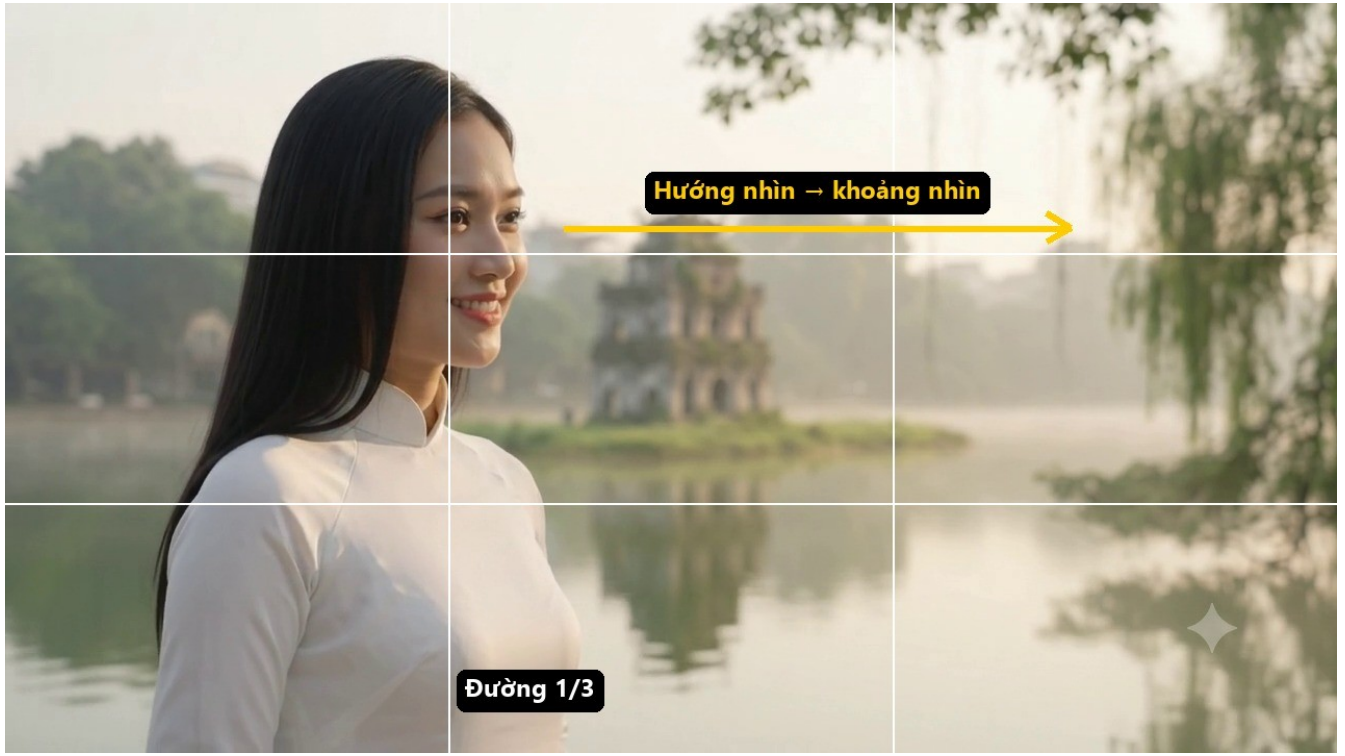
- Linh gần giữa khung, thấy từ ngang hông, Tháp Rùa khá rõ phía sau.
- Hình không xấu, nhưng AI đã tự quyết cỡ cảnh, góc máy, bố cục, ánh sáng.
- Đó là lựa chọn của máy, không phải của bạn.
- Mỗi lần tạo lại nó đoán một kiểu khác: không dựa vào được để làm hai shot ăn khớp.



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

Kết quả của prompt có ngữ pháp

- Gương mặt gần đường một phần ba bên trái, trung cận từ ngực trở lên.
- Mặt hướng sang phải, nơi có khoảng trống để nhìn.
- Phông mờ hẳn, Tháp Rùa chỉ còn là một khối mềm; ánh sáng từ phía sau, viền sáng trên tóc.
- Mọi thứ 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: không phải hình nào đẹp hơn



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

Cái khác nằm ở chỗ ai là người quyết định

AI học từ chính kho phim làm theo ngữ pháp ấy: gọi đúng tên, nó cho đúng hình; gọi mơ hồ, nó tự đoán. Bảo người bạn cầm máy "quay cho đẹp vào" cũng chẳng khác gì viết prompt mơ hồ.

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, máy sẽ đoán thay bạn

- Mỗi ô là một câu hỏi phải trả lời khi mô tả một shot; hầu hết các ô ứng với một chương.
- Với AI: ô nào còn trống, AI tự đoán thay bạn.
- Khi tự quay: ô nào bạn không quyết định, thói quen hoặc chế độ tự động của máy quyết định hộ.
- **Chiều thuận:** điền đủ tám ô trước khi bấm máy.
- **Chiều ngược:** xem một cảnh phim hay rồi điền tám ô để biết người ta đã làm gì.

Điền tám ô cho một bức ảnh chân dung

- Mở một bức ảnh chân dung bạn thích trong điện thoại.
- Kẻ tám dòng theo Bảng 1.2, điền bằng lời của bạn, chưa cần đúng thuật ngữ.
- Thấy đến đâu của người, nhìn từ đâu, người nằm ở phần nào khung, phông rõ hay mờ, sáng từ phía nào.
- Ô nào không điền được, hãy đánh dấu lại.

Ô bạn đánh dấu chính là chương bạn sẽ thu được nhiều nhất.

MỤC 1.5

AI tạo shot, người làm phim tạo mạch phim

- AI tạo từng shot rất giỏi, nhưng phim không phải một chồng shot đẹp.
- Phim là các shot nối với nhau để người xem tin mọi thứ diễn ra trong cùng không gian, thời gian.
- AI không tự biết các shot phải nối với nhau thế nào.

Bốn việc người làm phim phải giữ

- **Giữ trục:** máy ở yên một phía đường tưởng tượng giữa hai người; quy tắc 180 độ, học ở Chương 7.
- **Khớp hướng nhìn:** shot này 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:** áo không đổi màu, nắng không nhảy từ sáng sớm sang giữa trưa.

Quay để dựng

- Hình 1.4 và Hình 1.6 ghép được: cùng người, cùng bộ ấm chén, cùng nắng sớm, cùng một phía hồ.
- Một yếu tố lệch đi, người xem sẽ khựng lại dù không gọi được tên lỗi.
- Phải nói rõ cho AI: nó không tự biết shot trước Linh ngồi bên nào, nắng chiếu từ đâu.
- Máy quay thật cũng vậy: hai shot có ăn khớp hay không là do người quay nghĩ trước.

Tinh thần nghĩ trước việc các shot sẽ ghép với nhau thế nào có tên là quay để dựng.

MỤC 1.6

Hiểu luật trước khi phá luật

- Một lời khuyên quen thuộc của giới làm phim, nhưng hay bị nghe thiếu một nửa.
- Nó không bảo phải theo luật mãi, mà bảo phải biết mình đang phá cái gì.

Phá luật có chủ ý, hay quay vụng

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

Nửa còn lại: xem thật nhiều phim hay

- Xem để học những gì người đi trước đã làm.
- Xem ở đây là xem có chủ ý, không phải xem cho qua.
- Dừng hình, tự hỏi vì sao máy đặt ở đó.
- Rồi thử điền tám ô cho khung hình ấy.

MỤC 1.7

Cách học: xem, đọc, thực hành

- Mỗi video đi kèm sách rất cô đọng, chỉ dài vài phút.
- Video chỉ là tấm bản đồ: cho thấy toàn cảnh, hình chuyển động, thuật ngữ được gọi tên.
- Muốn thành kỹ năng, cần đủ ba bước.

Ba bước để thành kỹ năng

- **Xem:** xem video để nắm ý chính.
- **Đọc:** đọc kỹ chương tương ứng, xem từng hình; sách giải thích phần "vì sao" video không đủ thời gian nói.
- **Thực hành:** quay bằng điện thoại và viết prompt cho AI, rồi so sánh.
- Tự quay dạy 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:** hiểu mà không làm được.
- **Chỉ đọc:** thuộc mà không thấy.
- **Chỉ thực hành:** dễ lặp đi lặp lại một lỗi mà không biết đó là lỗi.

Không cần máy đắt tiền: một điện thoại, một người bạn làm mẫu và mười lăm phút mỗi ngày là đủ. AI là phần bổ sung.

MỤC 1.8

Lộ trình chín chương tiếp theo

- Mỗi bài trả lời một câu hỏi bạn phải trả lời mỗi khi đặt máy hay viết prompt.
- Sách đi đúng thứ tự loạt bài, nhưng đánh số theo chương.
- Bài 2, 3 và 6 của video mỗi bài có hai phần A và B, mỗi phần thành một chương.

1.8 · 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?

Ba chặng của lộ trình

- **Chặng 1, Chương 2–6:** một khung hình đơn lẻ; học xong điền được năm ô đầu của công thức.
- **Chặng 2, Chương 7–8:** quan hệ giữa các khung hình: ghép shot cho khớp, khi nào máy nên đi hay đứng yên.
- **Chặng 3, Chương 9–10:** cách làm việc: thói quen trên trường quay, tổng kết theo tinh thần quay để dựng.
- 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. Câu hỏi đầu tiên: thấy bao nhiêu.

Những điều cần nhớ

1. Hình ảnh là một ngôn ngữ có ngữ pháp chung; mọi thể loại đều dùng, 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.
3. Shot: một hành động, từ một điểm nhìn, ghi liên tục. Take: mỗi lần quay lại cùng shot đó.
4. Đổi góc máy, vị trí máy hay tiêu cự thì thành shot mới. Với AI: tạo lại cho take, sửa mô tả máy cho shot.
5. Gọi đúng tên thì AI cho đúng hình; công thức tám ô giúp không bỏ trống ô nào cho máy đoán.
6. AI tạo shot, người làm phim tạo mạch phim: giữ trục, khớp hướng nhìn, nối hành động, giữ 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.

Mô tả một cảnh phim bằng tám ô

- **Mục đích:** tập đọc khung hình của người khác bằng công thức tám ô.
- Chọn một shot ấn tượng dài chừng 5–10 giây, dừng hình ở giữa shot, điền tám ô theo Bảng 1.2.
- Xem shot liền sau: ghi ô nào thay đổi, ô nào giữ nguyên.
- Viết hai ba câu: người làm phim muốn bạn chú ý đến điều gì trong shot này?

Giữ lại bảng này: đọc hết sách, điền lại và so sánh.

Tự kiểm chứng prompt và tự tay phân biệt shot, take

- **Bài 1.2:** viết prompt mơ hồ, rồi viết lại bằng tám ô; mỗi prompt tạo ba take, đặt hai nhóm cạnh nhau.
- Không có AI: lần đầu nhờ bạn "quay cho đẹp", lần hai tự quay theo tám ô đã viết ra giấy.
- **Bài 1.3:** một hành động đơn giản; shot 1 toàn cảnh và shot 2 cận, thấp, mỗi shot hai take.
- Đặt tên bốn clip theo shot và take; chọn take tốt hơn ở mỗi shot, ghi lý do; thử ghép hai shot.