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

LÝ THUYẾT QUAY VIDEO CƠ BẢN

CHƯƠNG 3

Bố cục khung hình: đặt nhân vật trong khung

Biên soạn: Lê Khắc Tuấn

Hà Nội – 2026

Sau chương này người học phải làm được

- Giải thích được bố cục là gì và vì sao nó quyết định khung hình có dễ xem hay không.
- Chừa khoảng trống trên đầu vừa đủ cho từng cỡ cảnh, nhận ra lỗi thừa và thiếu.
- Phân biệt quay chủ quan và quay khách quan; hiểu bức tường thứ tư.
- Dùng mẹo xoay người một phần tư vòng để khuôn mặt có chiều sâu.
- Chừa khoảng nhìn phía trước mặt và hiểu vai trò của vùng âm.
- Đặt nhân vật theo quy tắc một phần ba và tránh hai lỗi đặt nhân vật thường gặp.

MỤC 3.1

Bố cục là gì

- Đã chọn xong cỡ cảnh, nhưng vẫn phải quyết định: đầu cách mép trên bao xa, đứng giữa hay lệch, nhìn vào đâu.
- Cùng một người, cùng một cỡ cảnh, nhích máy vài phân là khung hình cho cảm giác khác hẳn.
- Chương trước: "lấy bao nhiêu". Chương này: "đặt nhân vật ở đâu trong khung hình".

Bố cục: cách sắp đặt các yếu tố trong khung

- **Bố cục (composition):** cách sắp đặt các yếu tố trong khung hình.
- Yếu tố là mọi thứ người xem nhìn thấy: nhân vật, hậu cảnh, đường chân trời, cả những khoảng trống.
- Người xem chỉ thấy đúng phần bạn đặt vào trong bốn cạnh khung.
- Mỗi lựa chọn sắp đặt đều gửi đi một thông tin, dù bạn có chủ ý hay không.

Bố cục tốt làm được ba việc

- **Cân bằng:** không bên nào nặng quá khiến khung hình như bị nghiêng.
- **Rõ nghĩa:** người xem biết ngay phải nhìn vào đâu, hiểu nhân vật đang làm gì, hướng về đâu.
- **Đẹp mắt:** dễ chịu khi xem lâu.

Một người, một cỡ cảnh: cận trung cảnh

- Minh dựng máy bên bờ Hồ Gươm, Linh đứng chờ cạnh lan can.
- Từ lúc này, mọi quyết định của Minh đều là quyết định về bố cục.
- **Cận trung cảnh (MCU):** lấy từ khoảng ngực trở lên; hay dùng nhất khi quay người.
- Nguyên tắc vẫn đúng với các cỡ cảnh khác, chỉ thay đổi về mức độ.



Hình 3.1 — Minh dựng máy bên bờ hồ, Linh đứng chờ cạnh lan can: chọn xong cỡ cảnh thì việc tiếp theo là đặt nhân vật vào đâu trong khung

MỤC 3.2

Khoảng trống trên đầu

- **Khoảng trống trên đầu (headroom):** không gian giữa đỉnh đầu nhân vật và mép trên khung hình.
- Linh trong cận trung cảnh: đầu không chạm mép, phía trên cũng không còn chỗ thừa.
- Phía trên đỉnh đầu chỉ còn một dải hẹp.



Ba khả năng của khoảng trống trên đầu

- **Thừa:** trống quá nhiều, khung phí không gian, trông hụt hẫng; nhân vật như tụt xuống đáy khung.
- Khi thừa, phần hình đẹp nhất lại dành cho bầu trời hay trần nhà.
- **Thiếu:** đỉnh đầu chạm mép trên; khung bí bách, nhân vật như bị ép dưới một cái nắp.
- **Vừa:** ở cỡ cảnh trung và cận, chỉ chừa một khoảng nhỏ phía trên đầu.

Đặt ba khả năng cạnh nhau



Hình 3.3 — Ba khung so sánh khoảng trống trên đầu: thừa, thiếu và vừa

Người mới quay hay mắc lỗi thừa

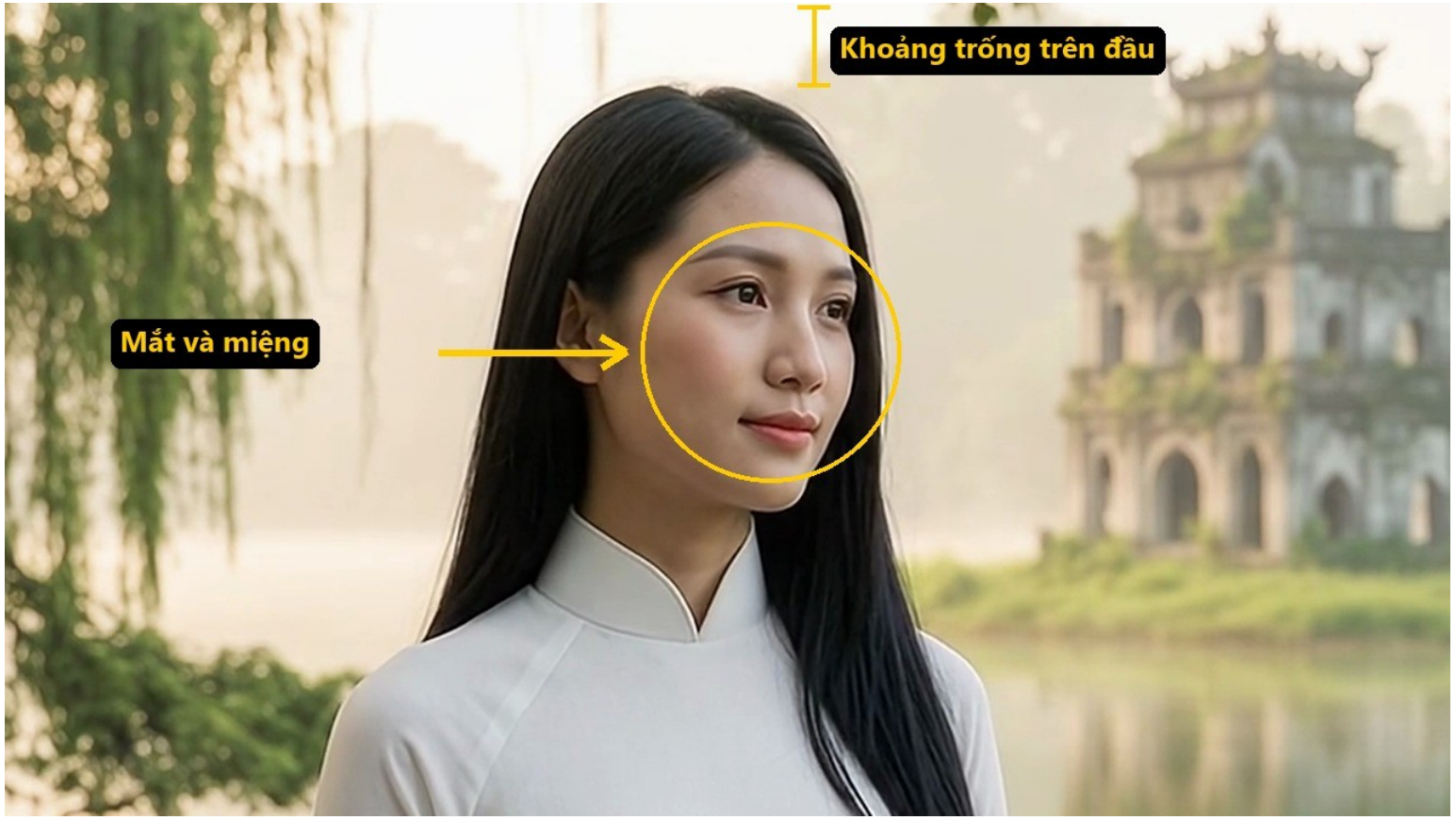
- Nguyên nhân rất tự nhiên: ta quen đặt khuôn mặt vào đúng tâm màn hình.
- Khi mặt nằm ở tâm, nửa trên khung hình chỉ còn tóc và khoảng không.

Người xem luôn nhìn vào mắt và miệng

- Đôi mắt và khuôn miệng là nơi người xem đọc cảm xúc và theo dõi lời nói.
- Mọi diện tích dành cho thứ khác đều là diện tích lấy đi của khuôn mặt.
- **Quy ước:** cỡ cảnh càng chặt, khoảng trống trên đầu càng nhỏ.
- Chặt hơn cận trung cảnh: có thể cắt bớt tóc, miễn giữ trọn mắt và miệng.

Mất một chút tóc, người xem không thấy thiếu. Mất cằm hay mất miệng thì họ khó chịu ngay.

Hai thứ cần để ý khi chốt khung



Hình 3.4 — Thước đo khoảng trống trên đầu ở mép trên khung và vòng đánh dấu vùng mắt, miệng là nơi người xem luôn nhìn vào

3.2.3 · BẢNG 3.1

Khoảng trống trên đầu theo cỡ cảnh

Cỡ cảnh	Khoảng trống trên đầu	Lý do
Các cỡ cảnh rộng, thấy cả người và bối cảnh	Rộng hơn, tuỳ bối cảnh	Bối cảnh phía trên cũng là thông tin cần cho người xem
Trung cảnh, cận trung cảnh	Một khoảng nhỏ	Khuôn mặt là chính, phía trên không còn gì cần xem
Cận cảnh và chặt hơn	Rất nhỏ hoặc cắt bớt tóc	Dành diện tích cho mắt và miệng

Quy ước thường dùng, không phải con số cứng.

Có thể cắt tóc, không cắt mắt và miệng

Khoảng trống trên đầu chỉ cần vừa đủ để đầu không chạm mép; cỡ cảnh càng chặt, khoảng trống càng nhỏ. Nhân vật cử động thì khoảng trống thay đổi: nhờ họ làm thử động tác lớn nhất rồi mới chốt khung.

MỤC 3.3

Quay chủ quan và quay khách quan

- Mục này không nói về chỗ đứng của nhân vật mà về ánh mắt của họ.
- Ánh mắt hướng vào đâu quyết định quan hệ giữa nhân vật và người xem.

Nhân vật đang nói trực tiếp với người xem

- **Quay chủ quan (subjective):** nhân vật nhìn thẳng vào ống kính.
- Linh đứng chính diện, mỉm cười, nhìn vào máy như người dẫn chương trình chào khán giả.
- Nhìn thẳng vào ống kính cũng là nhìn thẳng vào người xem.



Hình 3.5 — Quay chủ quan: Linh đứng chính diện, mỉm cười nhìn thẳng vào ống kính

Có một người đang nói với bạn

- Dùng trong bản tin, dẫn chương trình, video hướng dẫn, và phần lớn vlog.
- Điểm chung của các thể loại đó: có một người đang nói với bạn.
- Tự quay bằng điện thoại: nhìn vào ống kính, không nhìn vào hình mình trên màn hình.
- Ống kính và màn hình cách nhau vài phân, nhưng người xem nhận ra ngay ánh mắt bị lệch.

Máy quay là người quan sát vô hình

- Trong phim truyện, diễn viên không nhìn vào ống kính.
- Họ nhìn bạn diễn, nhìn đồ vật, nhìn ra xa.
- Người xem đứng ngoài theo dõi câu chuyện mà không ai trong chuyện biết mình có mặt.
- **Quay khách quan (objective):** đó là cách quay này.

Bức tường thứ tư

- Diễn viên nhìn vào ống kính: người ta gọi là phá vỡ bức tường thứ tư (fourth wall).
- Tên gọi đến từ sân khấu: căn phòng có ba bức tường thật.
- Bức thứ tư là bức tường tưởng tượng, nơi khán giả đang ngồi xem.
- Nhìn vào ống kính là nhìn xuyên qua bức tường ấy và thừa nhận có người đang xem.

Ánh mắt hướng ra ngoài khung hình

- Linh vẫn đứng chính diện nhưng ánh mắt lệch sang phải, ra ngoài khung.
- Hướng về phía một người mà ta chưa thấy; mũi tên chỉ hướng nhìn đó.
- Người xem lập tức hiểu ngoài khung còn có ai đó, và chờ được thấy người ấy.



Hình 3.6 — Quay khách quan: ánh mắt Linh hướng ra ngoài khung hình theo chiều mũi tên, không nhìn vào ống kính

So sánh quay chủ quan và quay khách quan

Tiêu chí	Chủ quan	Khách quan
Ánh mắt nhân vật	Nhìn thẳng vào ống kính	Không nhìn vào ống kính
Vai trò của máy quay	Là người đối thoại, thay cho người xem	Là người quan sát vô hình
Cảm giác của người xem	Được nói chuyện trực tiếp	Đứng ngoài theo dõi câu chuyện
Thường dùng cho	Bản tin, dẫn chương trình, video hướng dẫn, vlog	Phim truyện, phim ngắn, cảnh tái hiện
Điều cần tránh	Mắt liếc đi chỗ khác, nhìn vào màn hình	Vô tình liếc vào ống kính

3.3 · ĐIỀU QUAN TRỌNG

Chọn theo thể loại, và giữ nhất quán

Chủ quan khi muốn nói thẳng với người xem, khách quan khi kể một câu chuyện. Diễn viên liếc vào máy một giây là đủ làm người xem tỉnh khỏi câu chuyện; người hướng dẫn cứ nhìn đi đâu đó khiến người xem thấy mình bị bỏ rơi.

Quay chính mình hai lần, cùng một câu

- Đặt điện thoại ngang tầm mắt, mỗi lần nói cùng một câu chừng mười giây.
- **Lần một:** nhìn thẳng vào ống kính.
- **Lần hai:** nhìn vào một điểm cách máy khoảng một sải tay.
- Xem lại: lần nào người trong hình đang nói với mình, lần nào đang nói với người khác?

Chính diện thì phẳng, xoay nhẹ thì có chiều sâu

- Đứng thẳng chính diện: hai bên mặt đối xứng, hai vai ngang bằng, giống ảnh thẻ.
- Chỉ cần xoay người một phần tư vòng, hình ảnh lập tức có chiều sâu.
- **"Một phần tư vòng":** xoay khoảng nửa đường giữa chính diện và nghiêng hẳn; vẫn thấy cả hai mắt.
- Người làm nghề còn gọi đây là góc mặt ba phần tư.

Vì sao góc này có chiều sâu

- Một bên má gần máy hơn bên kia.
- Ánh sáng và phối cảnh làm lộ ra hình khối.
- Bên trái: chính diện, trông phẳng.
- Bên phải: xoay một phần tư vòng, gò má, sống mũi, đường cằm có khối rõ hơn.



Hình 3.7 — Hai khung so sánh: chính diện trông phẳng, xoay một phần tư vòng thì khuôn mặt có chiều sâu

MỤC 3.4

Khoảng nhìn

- Nhân vật quay mặt sang một bên: khung hình có thêm một hướng, hướng nhìn.
- Khi đó hãy chừa khoảng trống ở phía trước mặt họ.
- **Khoảng nhìn (look room, nose room):** tên gọi của khoảng trống này.

Ba cách đặt khuôn mặt khi Linh nhìn sang phải

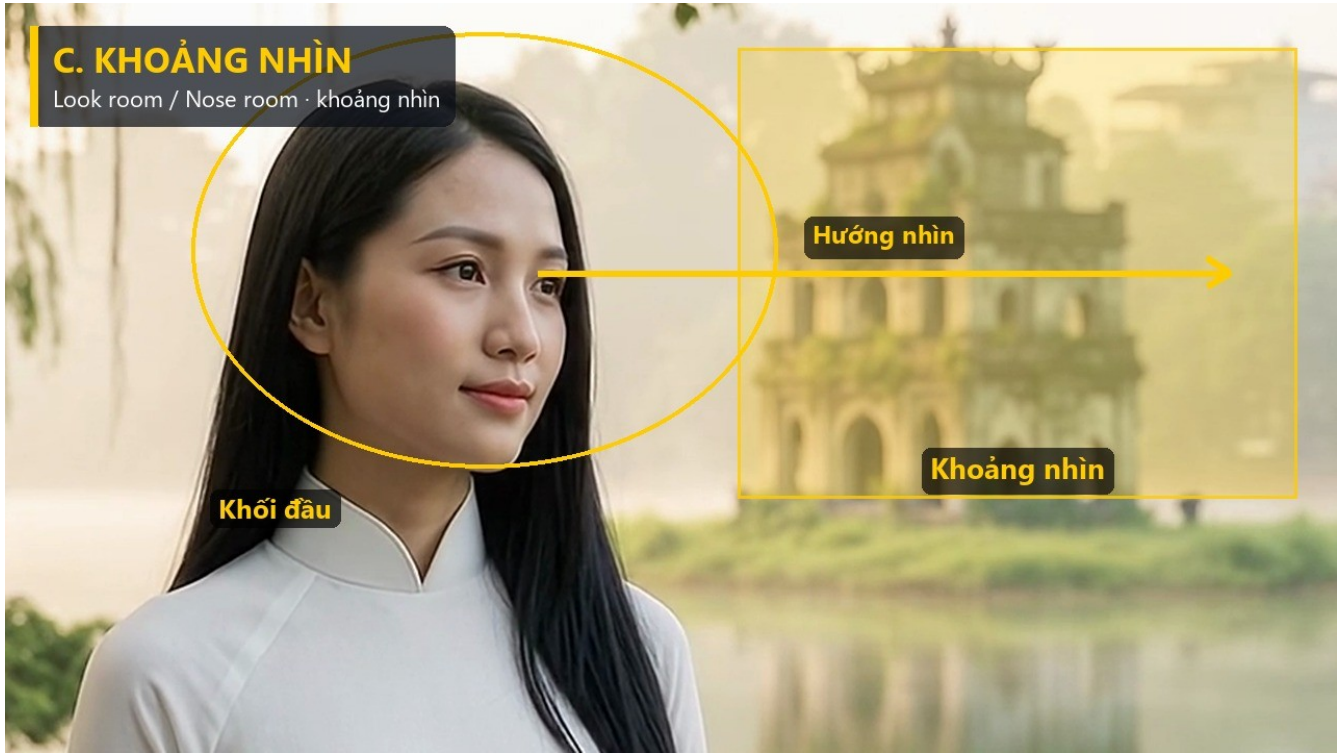
- **Ở giữa:** không sai, nhưng cứng, đối xứng quá; hướng nhìn không được khung hình ủng hộ.
- **Lệch, khoảng trống rộng phía trước mặt:** cân bằng hơn; đây là cách nên dùng.
- **Mặt sát mép, trống dồn ra sau gáy:** bí bách như bị nhốt, ánh mắt đập vào mép khung.



Hình 3.8 — Ba cách đặt khuôn mặt: ở giữa thì cứng, lệch để có khoảng nhìn phía trước là đúng, mặt sát mép là lỗi

Vùng âm: phần khung không chứa chủ thể chính

- Khối đầu của Linh nằm ở một bên, khoảng trống nằm ở bên kia.
- **Vùng âm (negative space):** phần khung hình không chứa chủ thể chính.
- Vùng âm không có nghĩa là trống trơn: ở đây có Tháp Rùa mờ phía xa.
- Nó vẫn là vùng âm vì không tranh sự chú ý với khuôn mặt.



Hình 3.9 — Khối đầu ở bên trái, vùng âm làm khoảng nhìn ở bên phải, mũi tên chỉ hướng nhìn của nhân vật

Vùng âm làm hai việc cùng lúc

- **Cân bằng với khối đầu:** khối đầu là phần "nặng" của khung: đậm, nhiều chi tiết, hút mắt.
- Hướng nhìn như một lực đẩy về phía trước; khoảng trống cho lực đó chỗ đi, hai bên đối trọng nhau.
- **Kéo ánh mắt người xem:** người xem luôn tò mò nhân vật nhìn gì, khoảng trống mời họ nhìn theo.
- Và chuẩn bị cho cảnh tiếp theo, nơi ta cho thấy thứ được nhìn.

Trống sau gáy gây bất an

- Người xem cảm thấy như sắp có điều gì đó xảy ra phía sau nhân vật.
- Ta chờ thấy thứ nhân vật đang nhìn, nhưng khung chỉ cho thấy phía họ không nhìn.
- Có ích khi muốn tạo hồi hộp, cô lập hay bế tắc, nhưng chỉ dùng khi có chủ ý.
- Trong một cuộc phỏng vấn bình thường, nó chỉ làm người xem khó chịu mà không hiểu vì sao.

Nhân vật di chuyển ngang khung cũng vậy: người đi bộ, xe chạy cần khoảng trống ở phía đang hướng tới.

Nhân vật đổi hướng nhìn nhưng khung vẫn để nguyên

Lúc đầu khoảng nhìn đúng, nhân vật quay mặt sang phía kia thì khoảng trống thành ra nằm sau gáy. Hãy theo dõi hướng mặt trong suốt cảnh quay và chỉnh khung khi cần.

MỤC 3.5

Quy tắc một phần ba

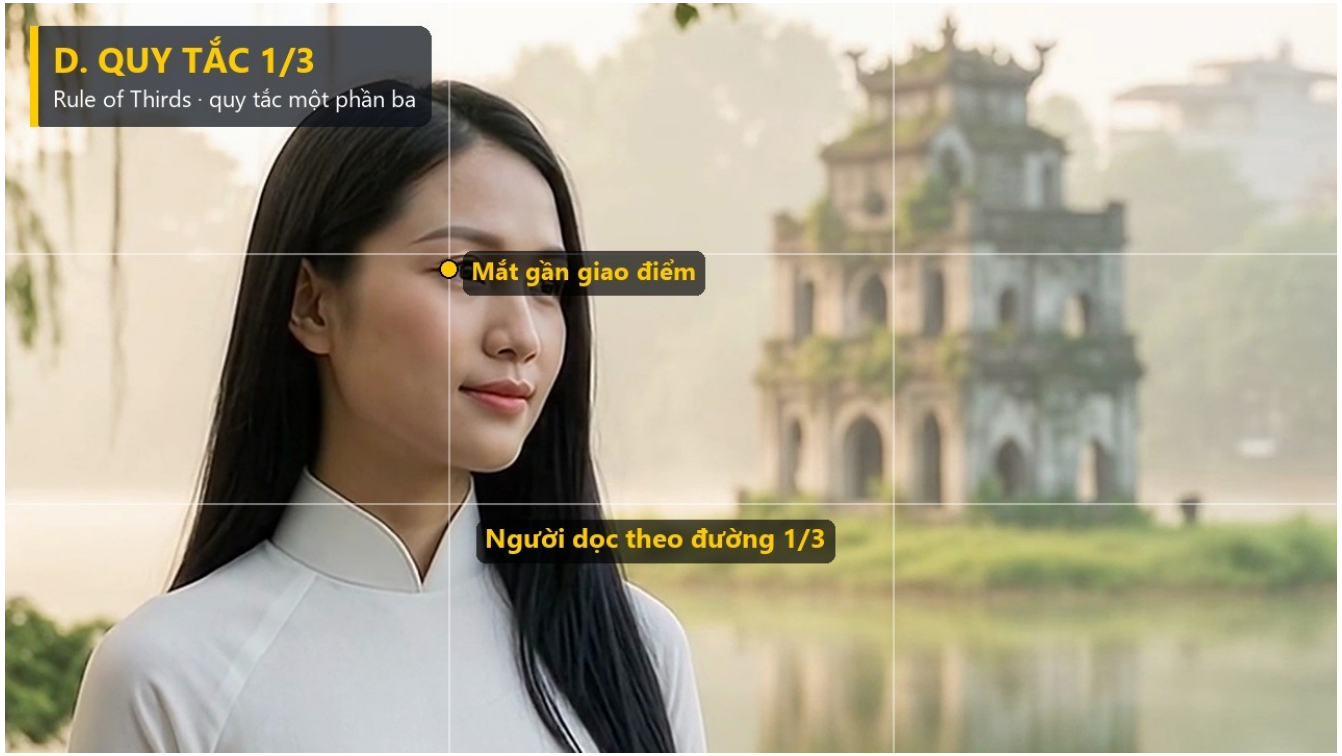
- Khoảng trống trên đầu cho biết đặt nhân vật cao hay thấp.
- Khoảng nhìn cho biết lệch trái hay lệch phải.
- **Quy tắc một phần ba (rule of thirds):** gom cả hai thành một cách hình dung duy nhất.

Chia khung thành ba phần mỗi chiều

- Chia khung hình thành ba phần theo chiều ngang và ba phần theo chiều dọc.
- Bạn có bốn đường: hai đường dọc và hai đường ngang.
- Và bốn giao điểm.

Người dọc theo đường, mắt gần giao điểm

- Đặt nhân vật dọc theo một đường một phần ba.
- Đặt đôi mắt gần một giao điểm, thường là giao điểm phía trên.
- Thân Linh chạy dọc đường bên trái, mắt gần giao điểm trên bên trái.
- Phần khung bên phải để trống làm khoảng nhìn.



Hình 3.10 — Lưới một phần ba đặt lên khung hình: người dọc theo đường một phần ba, mắt gần giao điểm phía trên

Một khung thoả mãn luôn hai nguyên tắc trước

- Mắt ở đường ngang phía trên thì khoảng trống trên đầu vừa đủ.
- Người ở đường dọc phía sau gáy thì phía trước mặt có khoảng nhìn.
- Chọn đường dọc theo hướng nhìn: nhìn sang phải thì đặt ở đường bên trái, và ngược lại.
- Các đường không có thật: tự hình dung, hoặc bật lưới trên máy; lưới chỉ để ngắm, không ghi vào hình.

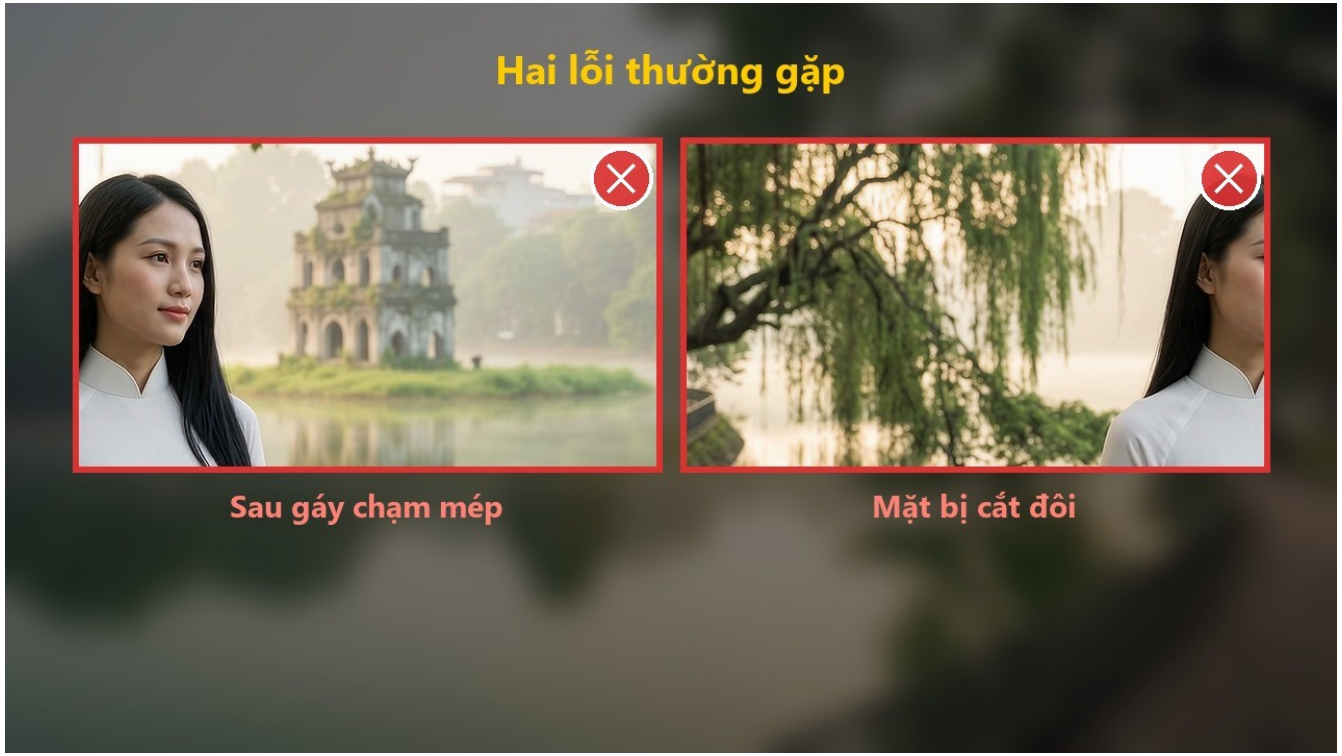
Vì sao lệch một phần ba dễ xem hơn chính giữa

- Chủ thể ở tâm chia khung thành hai nửa bằng nhau: mắt không có lý do di chuyển, hình tĩnh và cứng.
- Đặt lệch tạo hai phần không bằng nhau: một bên chủ thể, một bên khoảng trống.
- Mắt người xem đi lại giữa hai phần: khung vừa cân bằng vừa sinh động hơn hẳn.
- Nhân vật nhìn thẳng vào ống kính như người dẫn chương trình: đặt ở giữa khung vẫn thông dụng.

Đây là quy ước đúc kết từ kinh nghiệm, không phải định luật.

Hai lỗi đặt nhân vật

- **Sau gáy chạm mép khung:** nhân vật bị đẩy quá xa về một bên, đầu như dính vào cạnh hình.
- Khi đó khoảng trống phía trước rộng quá mức cần thiết.
- **Mặt bị mép khung cắt làm đôi:** mất một phần mắt hoặc miệng, đúng thứ người xem cần nhìn.
- Đôi khi người ta cố tình làm vậy để tạo cảm giác lạ; khi mới học, hãy nắm vững quy tắc trước.



Hình 3.11 — Hai lỗi thường gặp: sau gáy chạm mép khung và khuôn mặt bị mép khung cắt đôi

Mắt gần giao điểm trên, người dọc đường một phần ba sau gáy

Làm đúng điều này là bạn đã có luôn khoảng trống trên đầu vừa đủ và khoảng nhìn phía trước.

MỤC 3.6

Bố cục là ngữ pháp, không phải luật cứng

- Bốn điều của chương hợp thành một trình tự kiểm tra trước khi bấm máy.
- Bố cục là ngữ pháp của hình ảnh.
- Nắm vững rồi, bạn mới biết khi nào nên phá cách.

Trình tự kiểm tra trước khi bấm máy

- **Khoảng trống trên đầu:** vừa với cỡ cảnh.
- **Ánh mắt:** hợp với thể loại.
- **Khoảng nhìn:** có khoảng trống phía trước mặt.
- **Một phần ba:** nhân vật theo đường một phần ba, mắt gần giao điểm.

Quay xong, xem lại ngay tại chỗ

- Cuối video, Minh và Linh đứng cạnh nhau xem lại hình vừa quay trên máy.
- Đó là thói quen nên có: xem lại ngay khi còn có thể quay lại.
- Chương sau: góc máy và cách dựng khung hình có hai người.



Hình 3.12 — Minh và Linh cùng xem lại hình vừa quay trên máy bên bờ hồ

TỔNG KẾT CHƯƠNG 3

Những điều cần nhớ

1. Bố cục là cách sắp đặt các yếu tố trong khung; bố cục tốt giúp hình cân bằng, rõ nghĩa, đẹp mắt.
2. Khoảng trống trên đầu: thừa thì hụt hẫng, thiếu thì bí bách; cỡ càng chặt càng nhỏ, cắt tóc được, giữ mắt và miệng.
3. Chủ quan: nhìn thẳng ống kính, nói với người xem. Khách quan: máy là người quan sát vô hình. Chọn theo thể loại.
4. Nhìn vào ống kính trong phim truyện là phá bức tường thứ tư. Xoay một phần tư vòng làm khuôn mặt có khối.
5. Khoảng nhìn là vùng âm phía trước mặt: cân bằng khối đầu, kéo mắt theo hướng nhìn; trống sau gáy gây bất an.
6. Quy tắc một phần ba: người dọc theo một đường, mắt gần giao điểm; tránh sau gáy chạm mép và mặt bị cắt đôi.
7. Bố cục là ngữ pháp của hình ảnh: nắm vững quy tắc trước, phá cách sau.

Khoảng trống trên đầu; chủ quan, khách quan, xoay người

- **Bài 3.1:** máy ngang tầm mắt, cận trung cảnh; quay ba đoạn mười giây: trống nhiều, đầu chạm mép, chừa khoảng nhỏ.
- Thêm một đoạn cận cảnh cắt bớt tóc, giữ trọn mắt và miệng; ghi cảm giác khi xem từng đoạn.
- **Bài 3.2:** quay chính diện nhìn ống kính nói câu chào; giữ khung, cho nhìn sang người cạnh máy, nói lại.
- Cho người mẫu xoay một phần tư vòng, quay lần nữa; so đoạn hai với đoạn ba, chỉ chỗ có khối rõ hơn.

Khoảng nhìn và lưới một phần ba

- **Mục đích:** đặt nhân vật theo quy tắc một phần ba và nhận ra lỗi.
- Bật lưới; cho người mẫu nhìn sang phải, quay ba khung: mặt ở giữa, lệch trái có khoảng nhìn, sát mép phải.
- Ở khung đúng, chỉnh cho mắt nằm gần giao điểm phía trên.
- Cho người mẫu nhìn sang trái và dựng lại khung đúng ở phía ngược lại.

Kết quả: bốn khung hình, trong đó hai khung đúng cho hai hướng nhìn.