MỤC LỤC

Chương 3. Bố cục khung hình: đặt nhân vật trong khung.....5
3.1 Bố cục là gì.....5
3.2 Khoảng trống trên đầu.....6
3.3 Quay chủ quan và quay khách quan.....8
3.4 Khoảng nhìn.....10
3.5 Quy tắc một phần ba.....12
3.6 Bố cục là ngữ pháp, không phải luật cứng.....14

DANH MỤC HÌNH VẼ

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.....6
Hình 3.2 Cận trung cảnh với khoảng trống trên đầu vừa đủ: phía trên đỉnh đầu chỉ còn một dải hẹp.....6
Hình 3.3 Ba khung so sánh khoảng trống trên đầu: thừa, thiếu và vừa.....7
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.....7
Hình 3.5 Quay chủ quan: Linh đứng chính diện, mỉm cười nhìn thẳng vào ống kính.....8
Hình 3.6 Quay khách quan: ánh mắt Linh hướng ra ngoài khung hình theo chiều mũi tên, không nhìn vào ống kính.....9
Hình 3.7 Hai khung so sánh: chính diện trông phẳng, xoay một phần tư vòng thì khuôn mặt có chiều sâu.....10
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.....11
Hình 3.9 Khối đầu ở bên trái, vùng âm làm khoảng nhìn ở bên phải, mũi tên chỉ hướng nhìn của nhân vật.....11
Hình 3.10 Lưới một phần ba đặt lên khung hình: người dọc theo đường một phần ba, mắt gần giao điểm phía trên.....13
Hình 3.11 Hai lỗi thường gặp: sau gáy chạm mép khung và khuôn mặt bị mép khung cắt đôi.....14
Hình 3.12 Minh và Linh cùng xem lại hình vừa quay trên máy bên bờ hồ.....14

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 3.1 Khoảng trống trên đầu theo cỡ cảnh (quy ước thường dùng, không phải con số cứng).....8
Bảng 3.2 So sánh quay chủ quan và quay khách quan.....9
Bảng 3.3 Thuật ngữ của chương 3.....17

CHƯƠNG 3
BỐ CỤC KHUNG HÌNH: ĐẶT NHÂN VẬT TRONG KHUNG

Bạn dựng chân máy bên bờ hồ, người mẫu đã đứng sẵn cạnh lan can. Bạn đã chọn xong cỡ cảnh: lấy từ ngực trở lên. Nhưng khi nhìn vào màn hình, bạn vẫn phải quyết định thêm nhiều việc. Đầu nhân vật cách mép trên bao xa? Người đứng chính giữa hay lệch sang một bên? Họ nhìn vào ống kính hay nhìn đi chỗ khác? Cùng một người, cùng một cỡ cảnh, chỉ cần nhích máy vài phân là khung hình đã cho cảm giác khác hẳn.

Chương trước trả lời câu hỏi "lấy bao nhiêu phần của nhân vật". Chương này trả lời câu hỏi tiếp theo: "đặt nhân vật ở đâu trong khung hình". Toàn bộ chương chỉ dùng một người và một cỡ cảnh quen thuộc để bạn tập trung vào đúng một việc: sắp đặt.

Nội dung chính của chương

- Bố cục là gì và vì sao nó quyết định khung hình có dễ xem hay không
- Khoảng trống trên đầu: thừa, thiếu và vừa đủ cho từng cỡ cảnh
- Quay chủ quan và quay khách quan; bức tường thứ tư; mẹo xoay người một phần tư vòng
- Khoảng nhìn phía trước mặt và vai trò của vùng âm
- Quy tắc một phần ba và hai lỗi đặt nhân vật thường gặp

3.1 Bố cục là gì

Cách sắp đặt các yếu tố trong khung hình gọi là **bố cục** (*composition*). Yếu tố ở đây là mọi thứ người xem nhìn thấy: nhân vật, hậu cảnh, đường chân trời, cả những khoảng trống không có gì.

Bố cục tốt làm được ba việc. Thứ nhất, hình ảnh **cân bằng**: không bên nào nặng quá khiến khung hình như bị nghiêng. Thứ hai, hình ảnh **rõ nghĩa**: người xem biết ngay phải nhìn vào đâu và hiểu nhân vật đang làm gì, hướng về đâu. Thứ ba, hình ảnh **đẹp mắt**: dễ chịu khi xem lâu.

Vì sao phải học điều này? Vì 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.

Trong Hình 3.1, Minh đang 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.



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

Chương này dùng một cỡ cảnh duy nhất làm ví dụ: **cận trung cảnh** (*Medium Close-Up*, MCU), lấy từ khoảng ngực trở lên. Đây là cỡ cảnh hay dùng nhất khi quay người, từ phỏng vấn, vlog đến phim truyện. Các nguyên tắc dưới đây vẫn đúng với những cỡ cảnh khác, chỉ thay đổi về mức độ.

3.2 Khoảng trống trên đầu

3.2.1 Định nghĩa

Khoảng trống trên đầu (*headroom*) là phần không gian giữa đỉnh đầu nhân vật và mép trên khung hình. Hình 3.2 cho thấy Linh trong cận trung cảnh với một khoảng nhỏ phía trên tóc: đầu không chạm mép, nhưng phía trên cũng không còn chỗ thừa.



Hình 3.2 Cận trung cảnh với khoảng trống trên đầu vừa đủ: phía trên đỉnh đầu chỉ còn một dải hẹp

3.2.2 Thừa, thiếu và vừa

Có ba khả năng, và video đặt chúng cạnh nhau trong Hình 3.3.

- **Thừa**: phía trên đầu trống quá nhiều. Khung hình phí không gian và trông hụt hẫng. Nhân vật như bị tụt xuống đáy khung, còn phần hình đẹp nhất lại dành cho bầu trời hay trần nhà.

- **Thiếu**: đỉnh đầu chạm mép trên. Khung hình 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.



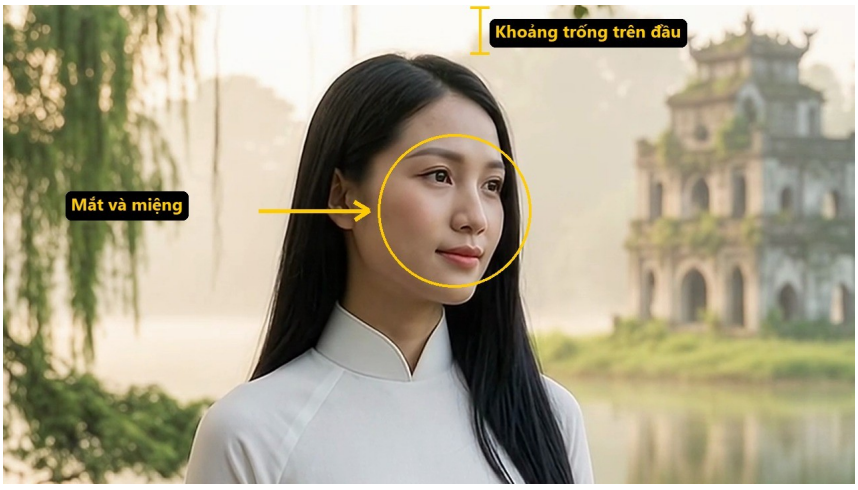
Hình 3.3 Ba khung so sánh khoảng trống trên đầu: thừa, thiếu và vừa

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.

3.2.3 Vì sao không nên lãng phí

Người xem luôn nhìn vào khuôn mặt, nhất là **đôi mắt và khuôn miệng**. Đó là nơi họ đọc cảm xúc và theo dõi lời nói. Mọi phần diện tích dành cho thứ khác đều là diện tích lấy đi của khuôn mặt. Vì vậy khoảng trống trên đầu không nên lãng phí.

Từ đó có một quy ước dễ nhớ: **cỡ cảnh càng chặt, khoảng trống trên đầu càng nhỏ**. Với các cỡ cảnh chặt hơn cận trung cảnh, bạn có thể cắt bớt một phần tóc, miễn là giữ trọn đôi mắt và khuôn miệng. Mất một chút tóc, người xem không thấy thiếu. Mất cằm hay mất miệng thì họ khó chịu ngay. Hình 3.4 đánh dấu hai thứ cần để ý: thước đo khoảng trống trên đầu ở mép trên và vòng tròn quanh vùng mắt, miệng.



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

Bảng 3.1 Khoảng trống trên đầu theo cỡ cảnh (quy ước thường dùng, không phải con số cứng)

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

Ghi nhớ

Khoảng trống trên đầu chỉ cần vừa đủ để đầu không chạm mép. Cỡ cảnh càng chặt, khoảng trống càng nhỏ. Có thể cắt tóc, không cắt mắt và miệng.

Còn một điểm thực tế: khoảng trống trên đầu thay đổi khi nhân vật cử động. Trước khi bấm máy, hãy nhờ nhân vật làm thử động tác lớn nhất họ sẽ làm rồi mới chốt khung.

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 sẽ quyết định quan hệ giữa nhân vật và người xem.

3.3.1 Chủ quan: nhìn thẳng vào ống kính

Khi nhân vật nhìn thẳng vào ống kính, người xem cảm thấy họ đang nói trực tiếp với mình. Đó là cách quay **chủ quan** (*subjective*). Trong Hình 3.5, Linh đứng chính diện, mỉm cười và nhìn thẳng vào máy như một người dẫn chương trình chào khán giả. Ánh mắt 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

Cách quay này dùng trong bản tin, dẫn chương trình, video hướng dẫn, và phần lớn vlog. Điểm chung của các thể loại đó là có một người đang nói **với** bạn.

Nếu bạn tự quay bằng điện thoại, hãy nhớ nhìn vào ống kính chứ không nhìn vào hình mình trên màn hình. Ống kính và màn hình cách nhau chỉ vài phân, nhưng người xem nhận ra ngay ánh mắt bị lệch.

3.3.2 Khách quan: máy quay là người quan sát vô hình

Trong phim truyện, máy quay chỉ là người quan sát vô hình. Diễn viên không nhìn vào ống kính. Họ nhìn bạn diễn, nhìn đồ vật, nhìn ra xa. Người xem được đứng ngoài theo dõi câu chuyện mà không ai trong chuyện biết mình có mặt. Đó là cách quay **khách quan** (*objective*).

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

Trong Hình 3.6, Linh vẫn đứng chính diện nhưng ánh mắt lệch sang phải, hướng ra ngoài khung hình, về phía một người mà ta chưa thấy. Mũi tên trên hình chỉ hướng nhìn đó. Người xem lập tức hiểu rằng 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

Bảng 3.2 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

Chọn cách quay theo thể loại: chủ quan khi muốn nói thẳng với người xem, khách quan khi kể một câu chuyện. Điều quan trọng là **nhất quán**. Một diễn viên đang diễn mà liếc vào máy một giây là đủ làm người xem tỉnh khỏi câu chuyện. Ngược lại, một người hướng dẫn cứ nhìn đi đâu đó khiến người xem thấy mình bị bỏ rơi.

> **Thử ngay (5 phút)**
> Đặt điện thoại ngang tầm mắt, quay chính mình hai lần, 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 và tự hỏi: lần nào bạn thấy người trong hình đang nói với mình, lần nào thấy họ đang nói với người khác?

3.3.3 Mẹo xoay người một phần tư vòng

Khi nhân vật đứng thẳng chính diện, khuôn mặt trông phẳng. 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" ở đây là cách nói ước lượng: nhân vật xoay đi khoảng nửa đường giữa chính diện và nghiêng hẳn. Máy quay vẫn thấy cả hai mắt và phần lớn khuôn mặt, nên người làm nghề còn gọi đây là góc mặt ba phần tư.

Vì sao góc này có chiều sâu? Vì một bên má gần máy hơn bên kia, nên ánh sáng và phối cảnh làm lộ ra hình khối. Hình 3.7 đặt hai khung cạnh nhau: bên trái chính diện thì phẳng; bên phải xoay một phần tư vòng thì gò má, sống mũi và đường cằm có khối rõ ràng hơn.



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

3.4 Khoảng nhìn

3.4.1 Chừa trống phía trước mặt

Ngay khi 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 trống này, tiếng Anh là *look room* hay *nose room*, gọi là **khoảng nhìn**.

Hình 3.8 so sánh ba cách đặt khuôn mặt khi Linh nhìn sang phải.

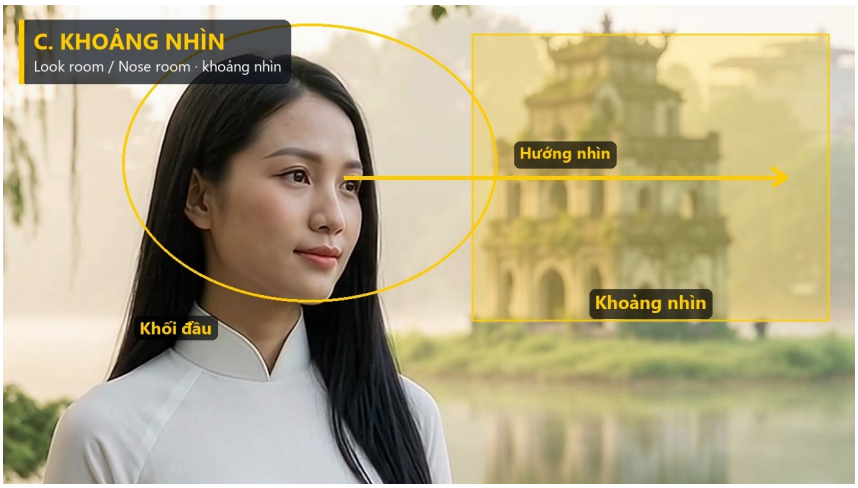
- **Ở giữa**: không sai, nhưng cứng và đối xứng quá mức. Hướng nhìn của nhân vật không được khung hình ủng hộ.
- **Lệch về một bên, khoảng trống rộng ở phía trước mặt**: khung hình cân bằng hơn. Đây là cách đặt nên dùng.
- **Mặt dí sát mép khung, khoảng trống dồn ra sau gáy**: nhân vật trông bí bách 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

3.4.2 Vùng âm cân bằng với khối đầu

Vì sao một khoảng trống lại làm khung hình cân bằng? Hãy nhìn Hình 3.9. Khối đầu của Linh nằm ở một bên, khoảng trống nằm ở bên kia. Khoảng trống này được gọi là **vùng âm** hay khoảng trống (*negative space*): phần khung hình không chứa chủ thể chính.



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.

1. Nó **cân bằng với khối đầu**. Khối đầu là phần "nặng" của khung hình: đậm, nhiều chi tiết, hút mắt. Hướng nhìn giống như một lực đẩy về phía trước.

Khoảng trống phía trước cho lực đó chỗ để đi, nên hai bên khung hình đối trọng được với nhau.

2. Nó **kéo ánh mắt người xem** nhìn theo hướng nhân vật đang nhìn. Người xem luôn tò mò nhân vật nhìn gì. Khoảng trống phía trước mời họ nhìn theo, và chuẩn bị cho cảnh tiếp theo, nơi ta cho thấy thứ được nhìn.

Vùng âm không có nghĩa là trống trơn. Trong Hình 3.9, vùng đó có Tháp Rùa mờ phía xa; nó vẫn là vùng âm vì không tranh sự chú ý với khuôn mặt.

3.4.3 Khi khoảng trống dồn ra sau gáy

Ngược lại, khoảng trống dồn ra sau gáy khiến người xem cảm thấy bất an, như sắp có điều gì đó xảy ra phía sau nhân vật. Lý do nằm ở chính thói quen nói trên: ta chờ được thấy thứ nhân vật đang nhìn, nhưng khung hình lại chỉ cho thấy phía họ không nhìn.

Cảm giác này có ích khi bạn muốn tạo hồi hộp, cô lập hay bế tắc. Nhưng chỉ dùng cách này khi có chủ ý. Trong một cuộc phỏng vấn bình thường, nó chỉ làm người xem khó chịu mà không hiểu vì sao.

> **Lỗi hay gặp**
> Nhân vật đổi hướng nhìn nhưng người quay để nguyên khung. Lúc đầu khoảng nhìn đúng, sau khi 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.

Nguyên tắc này cũng áp dụng khi nhân vật di chuyển ngang khung: người đi bộ, xe chạy đều cần khoảng trống ở phía họ đang hướng tới.

3.5 Quy tắc một phần ba

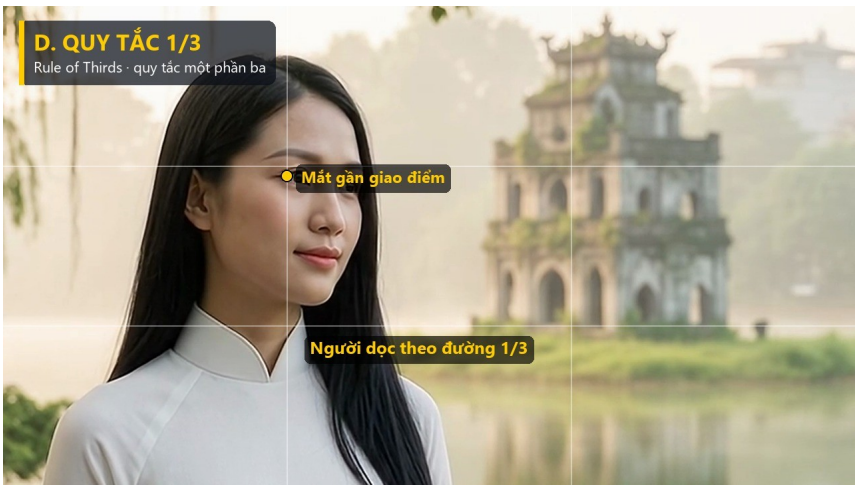
3.5.1 Bốn đường, bốn giao điểm

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.

Quy tắc rất dễ nhớ: chia khung hình thành ba phần theo chiều ngang và ba phần theo chiều dọc. Bạn có bốn đường, gồm hai đường dọc và hai đường ngang, và bốn giao điểm.

3.5.2 Đặt nhân vật vào lưới

Cách dùng cũng đơn giản: đặt nhân vật **dọc theo một đường một phần ba**, và đặt **đôi mắt gần một giao điểm**, thường là giao điểm phía trên. Trong Hình 3.10, thân người Linh chạy dọc theo đường dọc bên trái, mắt nằm 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

Bạn sẽ nhận ra khung hình này 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 nào tuỳ vào hướng nhìn: nhân vật nhìn sang phải thì đặt ở đường bên trái, và ngược lại.

Những đường này không có thật trong khung hình. Người quay phải tự hình dung chúng, hoặc bật lưới trên màn hình máy quay. Hầu hết máy ảnh và điện thoại đều có tuỳ chọn hiển thị lưới trong phần cài đặt camera. Lưới chỉ hiện để bạn ngắm, không ghi vào hình.

Vì sao lệch một phần ba lại dễ xem hơn chính giữa? Đặt chủ thể ở tâm chia khung hình thành hai nửa bằng nhau, mắt người xem không có lý do để di chuyển, hình ảnh tĩnh và cứng. Đặt lệch tạo ra hai phần không bằng nhau, một bên có chủ thể, một bên có khoảng trống, và mắt người xem đi lại giữa hai phần đó. Khung hình vừa cân bằng vừa sinh động hơn hẳn. Đây là một quy ước đúc kết từ kinh nghiệm, không phải định luật. Khi nhân vật nhìn thẳng vào ống kính như người dẫn chương trình, đặt họ ở giữa khung vẫn là cách làm thông dụng, vì lúc đó không có hướng nhìn nào cần chừa chỗ.

3.5.3 Hai lỗi thường gặp

Hình 3.11 nêu 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 và khoảng trống phía trước rộng quá mức cần thiết.
- **Khuôn mặt bị mép khung cắt làm đôi**: người xem mất một phần mắt hoặc miệng, tức mất đúng thứ họ cần nhìn.



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

Đôi khi người ta cố tình làm vậy để tạo cảm giác lạ. Nhưng khi mới học, hãy nắm vững quy tắc trước.

> **Ghi nhớ**
> Mắt gần giao điểm phía trên, người dọc theo đường một phần ba ở phía sau gáy. Làm đúng điều này là bạn đã có luôn khoảng trống trên đầu vừa đủ và khoảng nhìn phía trước.

3.6 Bố cục là ngữ pháp, không phải luật cứng

Bốn điều của chương này hợp thành một trình tự kiểm tra trước khi bấm máy: khoảng trống trên đầu vừa với cỡ cảnh; ánh mắt hợp với thể loại; có khoảng nhìn phía trước mặt; nhân vật theo đường một phần ba, mắt gần giao điểm.

Bố cục không phải luật cứng. Nó là ngữ pháp của hình ảnh. Nắm vững rồi, bạn mới biết khi nào nên phá cách.

Ở cuối video, Minh và Linh đứng cạnh nhau xem lại hình vừa quay trên máy (Hình 3.12). Đó cũng là thói quen nên có: quay xong hãy xem lại ngay tại chỗ, khi còn có thể quay lại.



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

Chương sau chuyển sang góc máy và cách dựng khung hình có hai người.

Tóm tắt chương

1. Bố cục (*composition*) là cách sắp đặt các yếu tố trong khung hình. Bố cục tốt giúp hình ảnh cân bằng, rõ nghĩa và đẹp mắt.
2. Khoảng trống trên đầu (*headroom*): thừa thì hụt hẫng, thiếu thì bí bách. Cỡ cảnh càng chặt, khoảng trống càng nhỏ; có thể cắt bớt tóc nhưng giữ trọn mắt và miệng.
3. Quay chủ quan: nhân vật nhìn thẳng vào ống kính, nói trực tiếp với người xem. Quay khách quan: nhân vật không nhìn vào ống kính, máy quay là người quan sát vô hình. Chọn theo thể loại.
4. Diễn viên nhìn vào ống kính trong phim truyện là phá vỡ bức tường thứ tư. Xoay người một phần tư vòng làm khuôn mặt có khối, hình ảnh có chiều sâu.
5. Khoảng nhìn (*look room*) là khoảng trống phía trước mặt. Vùng âm này cân bằng với khối đầu và kéo mắt người xem theo hướng nhìn. Trống sau gáy gây bất an; chỉ dùng khi có chủ ý.
6. Quy tắc một phần ba: đặt nhân vật dọc theo một đường, mắt gần một giao điểm. Tránh để 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.

Bài tập thực hành

Bài 3.1 Ba mức khoảng trống trên đầu

Mục đích: tự nhìn ra sự khác nhau giữa thừa, thiếu và vừa. Dụng cụ: điện thoại hoặc máy ảnh, chân máy, một người mẫu.

1. Đặt máy ngang tầm mắt người mẫu, chọn cận trung cảnh.
2. Quay ba đoạn, mỗi đoạn khoảng mười giây: trống nhiều phía trên đầu, đỉnh đầu chạm mép, chừa một khoảng nhỏ.
3. Quay thêm một đoạn cận cảnh, cắt bớt một phần tóc nhưng giữ trọn mắt và miệng.

Kết quả cần có: bốn đoạn hình và vài dòng ghi cảm giác khi xem từng đoạn.

Bài 3.2 Chủ quan, khách quan và góc xoay người

Mục đích: phân biệt hai cách quay và thấy tác dụng của việc xoay người.

1. Quay người mẫu chính diện, nhìn thẳng vào ống kính và nói một câu chào.
2. Giữ nguyên khung, cho người mẫu nhìn sang một người đứng cạnh máy và nói đúng câu đó.
3. Cho người mẫu xoay người một phần tư vòng, nhìn theo hướng đã xoay; quay lại lần nữa.

Kết quả cần có: ba đoạn hình; so đoạn hai với đoạn ba, chỉ ra chỗ nào trên khuôn mặt có khối rõ hơn.

Bài 3.3 Khoảng nhìn và lưới một phần ba

Mục đích: đặt nhân vật theo quy tắc một phần ba và nhận ra lỗi.

1. Bật lưới trên màn hình máy quay hoặc điện thoại.
2. Cho người mẫu nhìn sang phải. Quay ba khung: mặt ở giữa, mặt lệch trái có khoảng nhìn phía trước, mặt sát mép phải.
3. Ở khung đúng, chỉnh cho mắt nằm gần giao điểm phía trên.
4. Cho người mẫu nhìn sang trái và dựng lại khung đúng ở phía ngược lại.

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

Câu hỏi tự kiểm tra

1. Bố cục là gì? Bố cục tốt mang lại ba điều gì cho hình ảnh?
2. Khoảng trống trên đầu đo từ đâu đến đâu? Thừa và thiếu cho cảm giác gì?
3. Vì sao ở cỡ cảnh chặt có thể cắt bớt tóc nhưng không cắt mắt và miệng?
4. Quay chủ quan khác quay khách quan ở điểm nào? Mỗi cách hợp với thể loại nào?
5. Bức tường thứ tư là gì? Khi nào nó bị phá vỡ?
6. Vì sao xoay người một phần tư vòng làm khuôn mặt có chiều sâu?
7. Vùng âm phía trước mặt làm được hai việc gì cho khung hình?
8. Khoảng trống dồn ra sau gáy gây cảm giác gì? Khi nào nên dùng?
9. Theo quy tắc một phần ba, đặt người và đặt mắt ở đâu? Kể hai lỗi thường gặp.

Thuật ngữ trong chương

Bảng 3.3 Thuật ngữ của chương 3

Tiếng Việt	Tiếng Anh	Nghĩa ngắn gọn
Bố cục	Composition	Cách sắp đặt các yếu tố trong khung hình
Khoảng trống trên đầu	Headroom	Khoảng giữa đỉnh đầu nhân vật và mép trên khung hình
Khoảng nhìn	Look room, Nose room	Khoảng trống phía trước mặt khi nhân vật nhìn sang một bên
Khoảng trống, vùng âm	Negative space	Phần khung hình không chứa chủ thể chính, dùng để cân bằng
Quy tắc một phần ba	Rule of thirds	Chia khung thành ba phần ngang và ba phần dọc, đặt chủ thể theo đường và giao điểm
Chủ quan	Subjective	Cách quay mà nhân vật nhìn thẳng vào ống kính, nói với người xem
Khách quan	Objective	Cách quay mà nhân vật không nhìn vào ống kính, máy là người quan sát vô hình
Bức tường thứ tư	Fourth wall	Bức tường tưởng tượng ngăn giữa thế giới trong phim và khán giả
Cận trung cảnh	Medium Close-Up (MCU)	Cỡ cảnh lấy từ khoảng ngực trở lên