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

LÝ THUYẾT QUAY VIDEO CƠ BẢN

CHƯƠNG 4

Góc máy và khung hình hai người

Biên soạn: Lê Khắc Tuấn

Hà Nội – 2026

Sau chương này người học phải làm được

- Giải thích được góc máy là gì và vì sao vị trí đặt máy làm đổi cảm nhận của người xem.
- Nhận ra và quay được năm góc máy ngang: chính diện, ba phần tư trước, nghiêng, ba phần tư sau, sau lưng.
- Dùng ba góc máy dọc (ngang tầm mắt, góc cao, góc thấp) để nói về sức mạnh của nhân vật.
- Phân biệt độ nghiêng của ống kính với độ cao đặt máy khi xác định góc máy.
- Chọn góc máy theo điều muốn kể, bắt đầu từ góc ba phần tư phía trước, ngang tầm mắt.
- Dựng được ba kiểu khung hình hai người: hai người góc nghiêng, hai người hướng về máy, qua vai.
- Chọn cỡ cảnh hợp với từng kiểu khung hai người và sắp xếp chúng trong một cuộc đối thoại.

MỤC 4.1

Góc máy là gì

- Mọi thứ trong khung đều đúng, vậy mà hình vẫn nhạt.
- Rất có thể máy chưa hề rời vị trí quen thuộc nhất: đứng thẳng trước mặt nhân vật.
- Bước sang bên vài bước, hay hạ máy rồi hất ống kính lên, cùng một người sẽ kể chuyện khác hẳn.

Cỡ cảnh: thấy bao nhiêu. Góc máy: nhìn từ đâu

- **Góc máy (camera angle):** vị trí và hướng của máy quay so với chủ thể.
- Cỡ cảnh trả lời "thấy nhiều hay ít", góc máy trả lời "nhìn từ đâu".
- Hai lựa chọn độc lập: cùng một trung cảnh có thể quay từ trước mặt, bên hông hay sau lưng.
- Cũng có thể quay từ trên cao hay từ sát đất.

Người xem luôn đứng ở đúng chỗ máy đứng

- **Máy trước mặt nhân vật:** người xem được đối diện với nhân vật.
- **Máy sau lưng:** người xem thành kẻ đi theo.
- **Máy hạ xuống thấp:** người xem phải ngước nhìn.
- Không cần lời thoại, vị trí đặt máy đã nói người xem nên cảm thấy thế nào về nhân vật.

Hai nhóm góc máy

- **Góc máy ngang:** máy đi vòng quanh nhân vật trên mặt đất.
- **Góc máy dọc:** máy đi lên, đi xuống so với tầm mắt nhân vật.
- Mỗi cảnh quay luôn kết hợp một góc ngang với một góc dọc.

Ví dụ của chương: Minh là người quay, Linh là người mẫu, bối cảnh là bờ Hồ Gươm buổi sáng sớm.

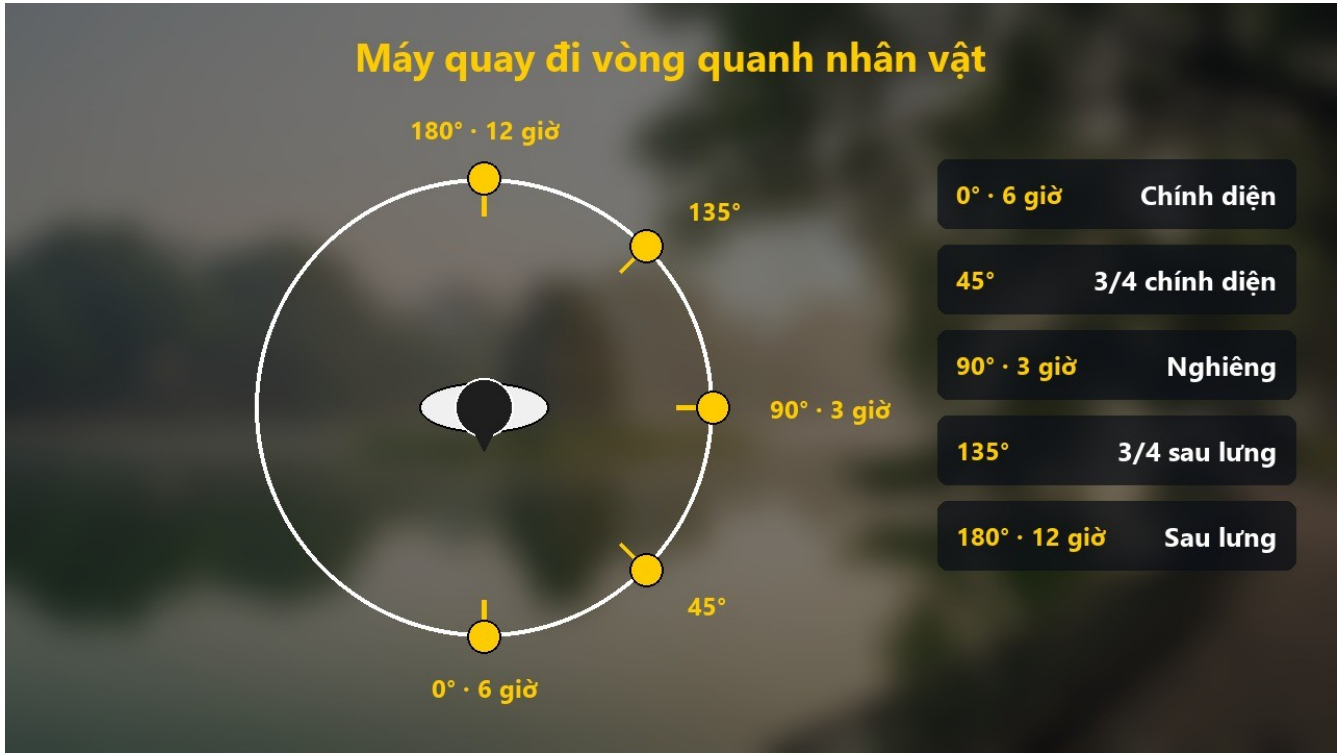
MỤC 4.2

Góc máy ngang: máy quay đi vòng quanh nhân vật

- Nhân vật đứng ở tâm một vòng tròn vẽ trên mặt đất.
- Máy đi quanh vành tròn và luôn hướng về tâm.
- Trên vòng tròn ấy có năm vị trí mang tên riêng.

Vòng tròn quanh nhân vật, nhìn từ trên xuống

- Ngay trước mặt nhân vật là 0 độ.
- Đi sang ngang đến bên hông là 90 độ.
- Vòng ra sau lưng là 180 độ.
- Các mốc 45 hay 135 độ chỉ là quy ước; máy lệch đi một chút cũng không sao.



Hình 4.1 — Sơ đồ máy quay đi vòng quanh nhân vật nhìn từ trên xuống, với năm vị trí 0, 45, 90, 135 và 180 độ

Gọi vị trí máy theo mặt đồng hồ

- Nhân vật đứng ở tâm đồng hồ và nhìn về phía số 6.
- **6 giờ:** trước mặt nhân vật.
- **3 giờ hoặc 9 giờ:** bên hông nhân vật.
- **12 giờ:** sau lưng nhân vật.

Người làm phim dùng mặt đồng hồ để gọi vị trí cho nhanh.

Chính diện: rõ ràng, trung thực nhưng phẳng

- **Chính diện (frontal):** máy ngay trước mặt nhân vật, ở 0 độ; vai và mặt hướng thẳng về ống kính.
- Thấy trọn khuôn mặt: cả hai mắt, cả hai bên má, nên rõ ràng và tạo cảm giác trung thực.
- Đổi lại, hình thường trông phẳng và kém hấp dẫn.
- Nhìn thẳng không thấy độ nhô của mũi, độ sâu hốc mắt, đường lượn gò má: mặt gần như một mặt phẳng.

Khi nào dùng góc chính diện

- Hai bên mặt Linh cân nhau, vai và mặt hướng thẳng về ống kính.
- Hợp với tin tức, phỏng vấn, người dẫn chương trình.
- Hợp với cảnh nhân vật đi thẳng về phía máy.
- Làm video nói trước ống kính: gần như là góc mặc định.



Hình 4.2 — Linh ở góc chính diện, vai và mặt hướng thẳng về ống kính, hai bên mặt cân nhau

Góc phổ biến nhất trong phim truyện

- **Ba phần tư phía trước (three-quarter front):** máy lệch sang một bên khoảng 45 độ so với hướng nhìn.
- **Giữ ưu điểm của chính diện:** vẫn thấy cả hai mắt, vẫn đọc rõ nét mặt và cử chỉ.
- **Sửa nhược điểm của chính diện:** sống mũi, gò má, đường cằm, hốc mắt hiện ra thành khối.

Linh hơi xoay người, khuôn mặt nổi khối

- Thấy trọn một bên mặt và một phần bên còn lại.
- Nhân vật phim truyện thường nhìn ai đó ngoài khung, không nhìn vào ống kính.
- Góc này hợp với thực tế ấy.
- Nhớ chừa khoảng nhìn về phía nhân vật đang hướng tới.



Hình 4.3 — Góc ba phần tư phía trước: máy lệch khoảng 45 độ, khuôn mặt Linh nổi khối mà vẫn thấy rõ nét mặt

Góc nghiêng: không nhìn thấu được đôi mắt

- **Góc nghiêng (profile):** máy đặt ngang hông nhân vật, ở 90 độ.
- Chỉ thấy một bên mặt, một con mắt, đường viền từ trán xuống mũi, môi, cằm.
- Con người quen đọc cảm xúc qua đôi mắt; ở góc này khó biết nhân vật đang nghĩ gì.
- Vì vậy góc nghiêng gợi sự xa cách, bí ẩn hoặc che giấu.

Linh nhìn ra hồ, máy đứng đúng bên hông

- Rất mạnh khi bạn chủ ý muốn giữ khoảng cách.
- Ví dụ: một người ngồi lặng bên cửa sổ.
- Cũng là cách tự nhiên nhất để cho thấy hai người đối diện nhau (mục 4.5).



Hình 4.4 — Góc nghiêng: máy đặt ngang hông ở 90 độ, chỉ thấy một bên mặt của Linh khi cô nhìn ra hồ

Đứng sau nhân vật, nhìn cái họ đang nhìn

- **Ba phần tư phía sau (three-quarter back):** máy chếch sau lưng nhân vật, quanh mốc 135 độ.
- Thấy gáy, mái tóc, một bên vai và chỉ một phần gò má.
- **Nền tảng của cảnh qua vai** (over the shoulder, OTS).
- **Gần với góc nhìn của nhân vật (POV):** máy đóng vai đôi mắt nhân vật; khác ở chỗ nhân vật vẫn trong khung.

Cùng Linh nhìn về phía Tháp Rùa

- Linh đứng lệch về bên phải khung.
- Tháp Rùa hiện ra ở phía cô đang nhìn.
- Người xem được đặt ngay sau nhân vật, nhìn cùng hướng với cô.



Hình 4.5 — Góc ba phần tư phía sau: máy chếch sau lưng Linh, người xem cùng cô nhìn về phía Tháp Rùa

Sau lưng: giấu khuôn mặt, gợi tò mò

- **Sau lưng (back):** máy đặt ngay sau nhân vật, ở 180 độ.
- Khuôn mặt bị giấu hoàn toàn: không biết nhân vật vui hay buồn, bình thản hay sợ hãi.
- Chính sự thiếu thông tin ấy tạo ra tò mò.
- Trong tình huống căng thẳng: cảm giác như có ai đó đang lặng lẽ bám theo nhân vật.

Quay từ phía sau, bố cục vẫn giữ nguyên

- Chỉ còn mái tóc và tấm lưng của Linh trước mặt hồ.
- Vẫn cần khoảng trống trên đầu.
- Vẫn chừa khoảng nhìn về phía nhân vật hướng tới.
- Vẫn đặt nhân vật theo đường một phần ba.



Hình 4.6 — Góc sau lưng ở 180 độ: khuôn mặt bị giấu hoàn toàn, chỉ thấy mái tóc và lưng của Linh trước mặt hồ

Năm góc máy ngang quanh nhân vật

Góc máy	Vị trí máy	Người xem thấy gì	Thường dùng khi
Chính diện	0 độ, 6 giờ	Trọn khuôn mặt, hình hơi phẳng	Tin tức, phỏng vấn, nói trước ống kính, nhân vật đi về phía máy
Ba phần tư phía trước	Khoảng 45 độ	Rõ nét mặt, khuôn mặt có khối	Hầu hết cảnh có người trong phim truyện
Nghiêng	90 độ, 3 giờ hoặc 9 giờ	Một bên mặt, không thấu đôi mắt	Gợi xa cách, bí ẩn, che giấu; hai người đối diện nhau
Ba phần tư phía sau	Khoảng 135 độ	Gáy, vai, một phần má và thứ nhân vật đang nhìn	Cho người xem nhìn cùng hướng nhân vật; cảnh qua vai
Sau lưng	180 độ, 12 giờ	Chỉ lưng và mái tóc	Giấu cảm xúc, gợi hồi hộp, cảm giác bị bám theo

Nửa vòng tròn, năm tấm ảnh

- Nhờ một người bạn đứng yên, hoặc đặt một con thú bông lên bàn.
- Cầm điện thoại ở khoảng cách không đổi, đi đúng nửa vòng tròn quanh chủ thể.
- Chụp năm tấm ở năm vị trí: 0, 45, 90, 135, 180 độ.

Xem lại: tấm nào cho biết nhiều nhất về cảm xúc, tấm nào khiến bạn tò mò nhất?

Càng về phía trước mặt, cảm xúc càng rõ

Càng đi về phía sau, cảm xúc càng bị giấu và sự tò mò, hồi hộp càng tăng. Góc ba phần tư phía trước vừa rõ mặt vừa có khối nên được dùng nhiều nhất.

MỤC 4.3

Góc máy dọc: máy quay đi lên, đi xuống

- Giữ máy ở một phía nhân vật, cho nó đi lên xuống trên một cung tròn thẳng đứng.
- Thông thường ống kính ngang tầm mắt; lên cao nhìn xuống là góc cao, hạ thấp nhìn lên là góc thấp.
- Góc máy dọc nói về tương quan mạnh yếu giữa người xem và nhân vật.

Ngang tầm mắt: góc trung tính

- **Ngang tầm mắt (eye level):** ống kính bằng chiều cao đôi mắt nhân vật, nhìn ngang, song song mặt đất.
- Góc trung tính: không thêm bình luận nào về nhân vật.
- Người xem đứng ngang hàng, nhìn nhân vật như một người bình đẳng.
- Các hình từ 4.2 đến 4.6 đều được quay ngang tầm mắt.

Tầm mắt của nhân vật, không phải của người quay

- **Quay một em bé:** bạn phải quỳ xuống.
- **Quay một người đang ngồi:** bạn phải hạ chân máy.
- Cứ đứng thẳng mà quay, bạn đã vô tình dùng góc cao.

Góc cao: nhân vật nhỏ bé, yếu thế

- **Góc cao (high angle):** máy đặt cao hơn nhân vật và nhìn chúc xuống.
- Nhân vật trông nhỏ bé, yếu thế, như bị ép xuống mặt đất.
- Phối cảnh làm thân và chân ngắn lại; hậu cảnh chỉ là mặt đất bao quanh.
- Người xem được đặt vào thế của kẻ ở trên, nhìn xuống.

Máy chỉ cao hơn một chút thì khác

- Linh trông nhỏ lại, phía sau chỉ còn nền gạch lát.
- Máy chỉ cao hơn tầm mắt một chút lại giúp đường cằm và sống mũi đẹp hơn.
- Đó là mẹo quen thuộc khi quay chân dung và tự quay bằng điện thoại.
- Chỉ yếu đi thật sự khi máy lên cao hẳn, chúc xuống rõ rệt.



Hình 4.7 — Góc cao: máy nhìn chúc xuống, Linh trông nhỏ lại trên nền gạch lát, không còn thấy bầu trời

Góc thấp: nhân vật to lớn, mạnh mẽ

- **Góc thấp (low angle):** máy đặt thấp hơn nhân vật và hất lên.
- Nhân vật trông to lớn, mạnh mẽ, nắm quyền chủ động.
- Người xem như ở thế dưới, ngước nhìn nhân vật.
- Giống cách ta từng nhìn người lớn khi còn bé.

Cái giá của góc thấp

- Linh đứng sừng sững, phía sau là bầu trời và tán cây.
- Hất máy quá gắt ở khoảng cách gần sẽ lộ phần dưới cằm và lỗ mũi.
- Muốn nhân vật vừa oai vừa đẹp: lùi máy ra xa một chút.



Hình 4.8 — Góc thấp: máy hất từ dưới lên, Linh trông cao lớn trên nền trời và tán cây

Ba góc máy dọc và ý nghĩa

Góc máy	Cách đặt máy	Nhân vật trông thế nào	Vị thế của người xem
Ngang tầm mắt	Ống kính cao bằng mắt nhân vật, nhìn ngang	Bình thường, trung tính	Ngang hàng với nhân vật
Góc cao	Máy cao hơn nhân vật, ống kính chúc xuống	Nhỏ bé, yếu thế; hơi cao một chút thì khuôn mặt đẹp hơn	Ở thế trên, nhìn xuống
Góc thấp	Máy thấp hơn nhân vật, ống kính hất lên	To lớn, mạnh mẽ, nắm quyền chủ động	Ở thế dưới, ngước nhìn

Chỗ rất nhiều người mới quay hiểu nhầm

- Góc máy dọc do độ nghiêng của ống kính quyết định, không phải do độ cao đặt máy.
- Máy sát đất mà ống kính song song mặt đất: vẫn là góc trung tính; chỉ khi hất lên mới là góc thấp.
- Máy trên ban công tầng hai mà ống kính nhìn ngang ra hàng cây đối diện: chưa phải góc cao.

Độ cao quyết định thấy gì, độ nghiêng tạo cảm giác



Hình 4.9 — Sơ đồ lưu ý: máy đặt sát đất nhưng ống kính song song mặt đất thì vẫn là góc trung tính

Cầm máy ngang ngực mình rồi quay mọi thứ

Trẻ em, người đang ngồi, thú cưng đều bị quay từ trên chúc xuống mà người quay không hề có ý đó. Trước khi bấm máy, hãy hỏi: mắt nhân vật ở độ cao nào?

MỤC 4.4

Chọn góc máy theo điều muốn kể

- Không có góc máy nào đúng hay sai tuyệt đối.
- Chỉ có góc hợp hay không hợp với điều muốn kể.
- Trước mỗi cảnh, hãy tự trả lời hai câu hỏi.

Hai câu hỏi trước mỗi cảnh

- **Người xem cần biết bao nhiêu về cảm xúc nhân vật?** Cần rõ thì đi về phía trước mặt.
- Muốn gây tò mò thì đi về phía góc nghiêng và sau lưng.
- **Người xem nên đứng ở thế nào so với nhân vật?** Ngang hàng thì giữ máy ngang tầm mắt.
- Muốn nhân vật yếu đi thì chúc máy xuống, muốn mạnh lên thì hất máy lên.

Chưa có lý do đặc biệt: ba phần tư phía trước, ngang tầm mắt

Rõ mặt, có khối, không áp đặt cảm xúc. Mỗi lần rời khỏi lựa chọn đó phải là một lần có chủ ý.
Góc cao và góc thấp dùng liên tục sẽ mất hết sức nặng.

MỤC 4.5

Khung hình hai người

- **Khung hình hai người (two-shot):** khi nhân vật có người để trò chuyện.
- Mọi quy tắc đã học vẫn giữ: khoảng trống trên đầu, khoảng nhìn, quy tắc một phần ba.
- Có ba kiểu cơ bản: hai người góc nghiêng, hai người hướng về máy, qua vai.

Hai người đối diện, máy nhìn từ bên hông

- **Hai người góc nghiêng (profile two-shot):** hai người đối diện nhau, máy nhìn cả hai từ bên hông.
- Kiểu phổ biến nhất để mở đầu một cuộc đối thoại.
- Quay rộng, người xem thấy cả bối cảnh lẫn cử chỉ.
- **Trong video:** quay ở trung toàn cảnh (Medium Long Shot, MLS), đủ thấy mặt hồ và Tháp Rùa giữa hai người.

Khoảng nhìn chung giữ khung tự cân bằng

- Minh trên đường một phần ba bên trái, Linh trên đường một phần ba bên phải.
- Ánh mắt hai người hướng vào nhau.
- Khoảng giữa hai người là khoảng nhìn của cả hai, nên khung hình tự cân bằng.



Hình 4.10 — Hai người góc nghiêng: Minh và Linh mỗi người đứng trên một đường một phần ba, mũi tên chỉ ánh mắt hướng vào nhau

Quay chặt thì ý nghĩa đổi hẳn

- Quay chặt: hai khuôn mặt bị ép sát vào nhau trong khung hình.
- **Quay rộng:** hợp với một cuộc gặp gỡ bình thường.
- **Quay chặt:** chỉ hợp khi hai người đang đối đầu, hoặc đang rất thân mật.
- Ngoài đời, ta cũng chỉ đứng sát mặt một người trong hai trường hợp ấy.
- Không có lý do, hai khuôn mặt bị ép sát sẽ khiến người xem khó chịu.

Rộng cho gặp gỡ, chặt cho đối đầu hoặc thân mật



Hình 4.11 — So sánh rộng và chặt: bên trái là cảnh rộng cho gặp gỡ, trò chuyện; bên phải là cảnh chặt cho đối đầu hoặc thân mật

Dùng để mở đầu, ít khi giữ suốt cuộc trò chuyện

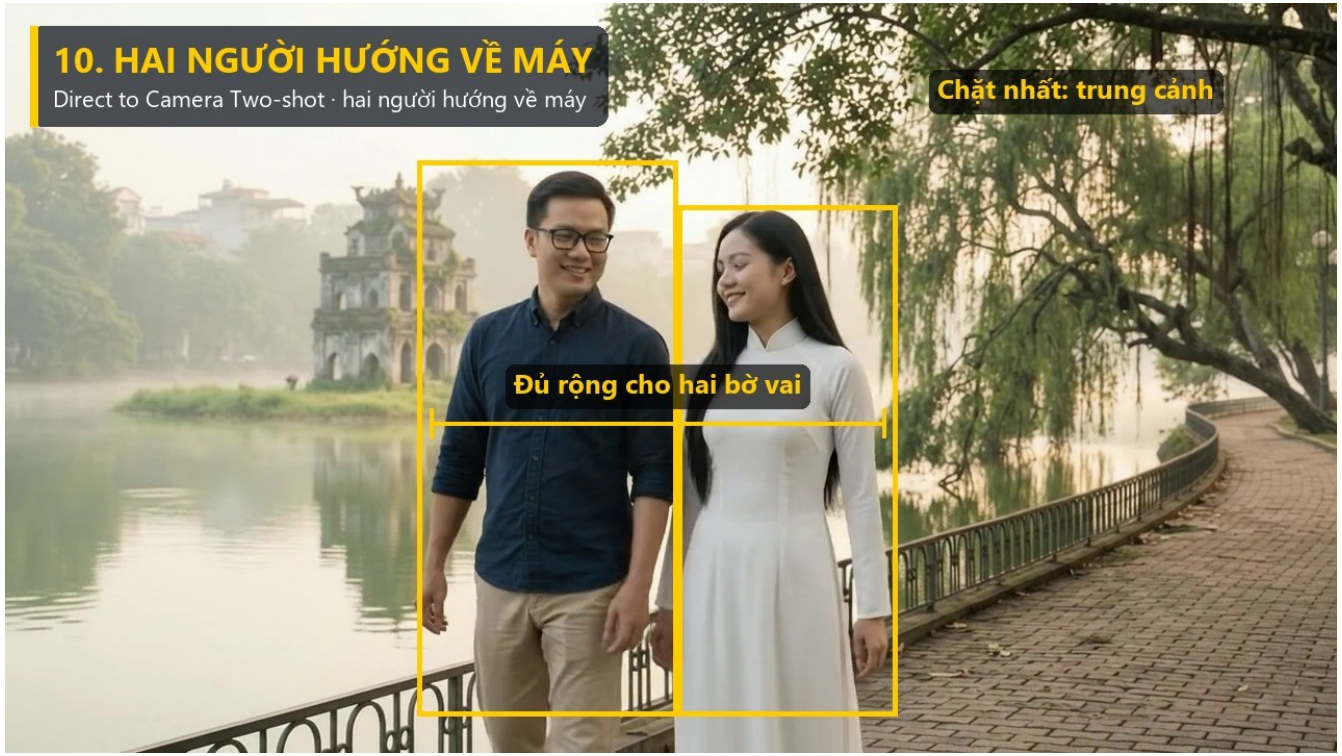
- Hai người góc nghiêng giới thiệu hai nhân vật cùng bối cảnh của họ.
- Không nhìn thấu được mắt ai, nên kiểu này ít khi được giữ suốt cuộc trò chuyện.
- Sau khi mở đầu, người dựng thường chuyển sang cảnh qua vai.

Hai người cùng mở về phía máy quay

- **Hai người hướng về máy (direct to camera two-shot):** như hai người đi cạnh nhau trên phố.
- **Trong video:** Minh và Linh đi dọc vỉa hè ven hồ về phía máy, máy lùi chậm phía trước.
- **Lưu ý:** "hướng về máy" là hướng thân người, không phải hướng mắt.
- Trong phim truyện, hai người vẫn trò chuyện với nhau, không nhìn vào ống kính.

Đủ rộng cho hai bờ vai

- Khung phải chứa cả hai bờ vai: trung cảnh (Medium Shot, MS) thường là cỡ chặt nhất.
- Chặt hơn nữa sẽ cắt mất vai ngoài của mỗi người.
- Muốn chặt hơn: xếp một người hơi lùi sau người kia.
- Người đứng trước to hơn, rõ hơn, được ưu tiên: để người quan trọng hơn đứng trước.



Hình 4.12 — Hai người hướng về máy: hai khung vàng và thước đo cho thấy khung phải đủ rộng cho hai bờ vai, chặt nhất là trung cảnh

Qua vai: sau lưng người này, nhìn mặt người kia

- **Qua vai (over the shoulder, OTS):** máy sau lưng, hơi chếch về một bên người này để nhìn rõ mặt người kia.
- **Người gần máy:** hiện ra ở góc ba phần tư phía sau.
- **Người ở xa:** hiện ra ở góc ba phần tư phía trước.

Khung hình chọn giúp người xem nhìn mặt ai

- Vai và gáy của Minh làm tiền cảnh, mờ và tối, chiếm phần bên trái khung.
- Gương mặt Linh rõ nét, trên đường một phần ba bên phải, được ưu tiên.
- Vai tiền cảnh nhắc rằng có người thứ hai đang nghe và tạo chiều sâu cho hình.



Hình 4.13 — Cảnh qua vai: vùng tô vàng bên trái là vai và gáy của Minh làm tiền cảnh, gương mặt Linh rõ nét ở bên phải khung

Cảnh qua vai ngược

- **Qua vai ngược (reverse OTS):** đổi chiều máy sang sau vai người còn lại.
- Giờ mái tóc và vai Linh ở tiền cảnh, gương mặt Minh được ưu tiên.
- Ghép hai chiều, cắt qua lại theo lời thoại: một cuộc đối thoại hoàn chỉnh.



Hình 4.14 — Cảnh qua vai chiều ngược: mái tóc và vai Linh ở tiền cảnh bên phải, gương mặt Minh rõ nét và được ưu tiên

Quay cặp cảnh qua vai cho khớp

- Giữ hai chiều cùng cỡ cảnh và cùng độ cao máy.
- Theo quy ước, hai vị trí máy nằm cùng một phía đường tưởng tượng nối hai người.
- Ở Hình 4.13 và 4.14: Minh luôn ở trái khung, Linh luôn ở phải, nên cắt qua lại không bị lẫn.

Dựng sau cảnh hai người góc nghiêng, ở cận trung cảnh

- Qua vai thường dựng sau hai người góc nghiêng, khi người xem đã biết hai người là ai, ở đâu.
- **Cỡ cảnh hay dùng nhất:** cận trung cảnh (Medium Close-Up, MCU).
- Đừng quay quá chặt: phần gáy mờ của người đứng trước chỉ làm rối khung hình.
- Cần chặt hơn nữa thì bỏ hẳn vai tiền cảnh và quay riêng từng người.

Ba kiểu khung hình hai người

Kiểu khung hình	Vị trí hai người và máy	Cỡ cảnh hợp	Dùng để
Hai người góc nghiêng	Hai người đối diện nhau, máy nhìn từ bên hông	Cỡ rộng; quay chặt chỉ khi đối đầu hoặc thân mật	Mở đầu đối thoại, giới thiệu hai nhân vật và bối cảnh
Hai người hướng về máy	Hai người cạnh nhau, cùng mở về phía máy	Cỡ rộng; trung cảnh thường là chặt nhất	Hai người cùng đi, cùng đứng, cùng nhìn về một phía
Qua vai	Máy sau vai người này, nhìn mặt người kia	Cận trung cảnh	Phần chính của cuộc đối thoại, cắt qua lại hai chiều

MỤC 4.6

Từ quy tắc đến phá cách

- Các quy ước trong chương không phải luật cấm.
- Chúng là thói quen đọc hình mà người xem đã có sẵn.

Nắm vững rồi mới biết khi nào nên phá cách

- Bố cục và góc máy là ngữ pháp của hình ảnh.
- Viết đúng ngữ pháp thì người xem hiểu ngay điều bạn muốn nói.
- Quay sau lưng suốt cuộc trò chuyện vẫn có thể rất hay.
- Miễn là bạn biết mình đang đi ngược quy ước nào và để đạt điều gì.

Chương sau: cách tạo chiều sâu cho khung hình.

Góc máy chọn theo điều muốn kể

Góc ba phần tư phía trước là phổ biến nhất. Góc cao và góc thấp nói về sức mạnh của nhân vật. Hai người góc nghiêng và hướng về máy hợp cỡ rộng; qua vai hợp nhất với cận trung cảnh.

Những điều cần nhớ

1. Góc máy là vị trí và hướng của máy so với nhân vật; người xem luôn đứng ở chỗ máy đứng.
2. Năm góc ngang: chính diện 0°, ba phần tư trước ~45°, nghiêng 90°, ba phần tư sau ~135°, sau lưng 180°.
3. Càng về phía trước mặt, cảm xúc càng rõ; càng về phía sau, cảm xúc càng giấu, tò mò càng tăng.
4. Chính diện rõ nhưng phẳng; ba phần tư phía trước vừa rõ mặt vừa có khối, dùng nhiều nhất.
5. Ngang tầm mắt trung tính; góc cao làm nhân vật nhỏ bé, yếu thế; góc thấp làm to lớn, mạnh mẽ.
6. Góc máy dọc do độ nghiêng ống kính quyết định: máy sát đất, ống kính song song vẫn là trung tính.
7. Hai người góc nghiêng mở đầu đối thoại; hướng về máy cần đủ rộng cho hai bờ vai.
8. Qua vai và qua vai ngược ghép thành đối thoại, thường ở cận trung cảnh, dựng sau góc nghiêng.

Một vòng quanh nhân vật, ba độ cao một nhân vật

- **Bài 4.1:** giữ trung cảnh, ngang tầm mắt; quay năm góc ngang, mỗi cảnh ~5 giây, ghép thành video ~25 giây.

- Ghi chú: góc nào cho cảnh tâm sự, góc nào cho cảnh hồi hộp, vì sao.
- **Bài 4.2:** quay ngang tầm mắt, góc cao, góc thấp ngang đầu gối, rồi ngang đầu gối mà ống kính song song.
- So sánh cảnh 3 với cảnh 4; viết một câu giải thích vì sao cảnh 4 không phải góc thấp.

Một cuộc trò chuyện bốn cảnh

- Viết bốn câu thoại ngắn cho hai người; quay hai người góc nghiêng ở cỡ rộng, diễn trọn bốn câu.
- Quay qua vai người thứ nhất ở cận trung cảnh, rồi sau vai người thứ hai, cùng cỡ cảnh, cùng phía.
- Quay thêm cảnh hai người hướng về máy, cùng bước đi sau khi nói xong.
- Dựng: mở bằng góc nghiêng, cắt qua lại hai chiều qua vai, kết bằng hướng về máy (20–40 giây).

Kiểm tra: mỗi người có luôn ở cùng một nửa khung, gương mặt ưu tiên có trên đường một phần ba không.