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

LÝ THUYẾT QUAY VIDEO CƠ BẢN

CHƯƠNG 7

Nối cảnh: quay sao cho dựng được

Biên soạn: Lê Khắc Tuấn

Hà Nội – 2026

Sau chương này người học phải làm được

- Mô tả bộ phim được ghép từ cảnh quay, cảnh, hồi; giải thích vì sao phải quay đủ góc cho người dựng.
- Lập bộ quay phủ cho một cảnh hội thoại và giữ tính liên tục của động tác giữa các lần quay.
- Giữ hướng chuyển động và đường nhìn nhất quán theo mép khung hình.
- Vạch trục hành động, áp dụng quy tắc 180 độ và nhận ra lỗi nhảy trục.
- Áp dụng quy tắc 30 độ để tránh cắt nhảy ngoài ý muốn.
- Quay cảnh đối xứng và khớp hướng nhìn để các cảnh nối liền mạch.

MỤC 7.1

Từ cảnh quay đến bộ phim

- Một bộ phim không được quay liền một hơi.
- Nó được xây từ những viên gạch nhỏ, xếp theo từng tầng.
- Mục tiêu của cả chương: giữ cho người xem tin đó là một sự việc duy nhất.

Từng cảnh đều đẹp, ghép lại không thành chuyện

- Cảnh rộng bạn mình cầm cốc tay phải, sang cảnh gần cốc lại nằm trên bàn.
- Hai cận mặt đặt cạnh nhau: cả hai cùng quay một phía, như ngồi xếp hàng chứ không đối diện.
- Mọi cảnh quay rồi sẽ được ghép lại, và người dựng nhiều khi chính là bạn.
- Ba câu hỏi từ lúc bấm máy: nối với cảnh nào, người dựng cần gì, người xem có bị rối không?

Cách nghĩ trước cho khâu dựng, tiếng Anh gọi là shooting for the edit: quay để dựng.

Những viên gạch của bộ phim

- **Cảnh quay (shot):** viên gạch nhỏ nhất.
- **Cảnh (scene):** nhiều cảnh quay; một đoạn chuyện ở một nơi, trong một khoảng thời gian.
- **Hồi (act):** nhiều cảnh ghép lại; ba hồi ghép thành cả bộ phim.
- Sơ đồ: mười cảnh quay, gộp thành năm cảnh, rồi ba hồi, rồi một bộ phim.



Hình 7.1 — Những viên gạch của bộ phim: cảnh quay ghép thành cảnh, cảnh ghép thành hồi, các hồi ghép thành cả bộ phim

Quay rải rác, dựng xong phải liền một mạch

- Ba hồi là quy ước kể chuyện phổ biến, không phải luật; video ngắn có thể chỉ một cảnh, năm bảy cảnh quay.
- Thứ quay ngoài hiện trường luôn là viên gạch nhỏ nhất, chỉ có nghĩa khi đặt cạnh viên khác.
- Người xem không cần biết cảnh rộng quay lúc bảy giờ, cảnh cận quay sau nửa tiếng: họ chỉ thấy hai hình nối nhau.
- Hai hình mâu thuẫn thì ảo giác về một dòng thời gian liền mạch vỡ ngay.

MỤC 7.2

Quay phủ và tính liên tục

- Một hành động, quay từ nhiều góc máy.
- Đủ góc thì người dựng mới có lựa chọn.
- Đổi lại, động tác phải lặp lại y hệt ở mọi lần quay.

Một hành động, nhiều góc máy

- Minh và Linh trò chuyện trên ghế đá bên Hồ Gươm, diễn lại nhiều lần, mỗi lần máy ở một chỗ.
- **Quay phủ (coverage):** quay cùng một hành động từ nhiều góc.
- Tối thiểu ba vị trí máy: toàn cảnh hai người, cận trung cảnh (MCU) Minh, MCU Linh.
- **Lần quay (take):** mỗi lần diễn ở một vị trí máy; một máy thì phải diễn ít nhất ba lần.



Hình 7.2 — Toàn cảnh hai người trên ghế đá: Minh ngồi bên trái, Linh ngồi bên phải, tay phải cầm tách trà

Vì sao phải tốn công như vậy

- Có đủ góc, người dựng chọn được lúc nào cắt sang ai.
- **Toàn cảnh:** cho biết hai người ngồi ở đâu, quan hệ vị trí ra sao.
- **Cận trung cảnh:** nét mặt người nói và phản ứng của người nghe.
- Người dựng bỏ được câu nói vấp, rút ngắn đoạn dài dòng, nhấn vào một nụ cười.
- Chỉ một cảnh rộng quay liền: không còn chỗ cắt, lỗi ở giây thứ mười nằm nguyên trong phim.

Bộ quay phủ cho cảnh hai người trò chuyện

Vị trí máy	Cỡ cảnh	Người dựng dùng để làm gì
Máy 1	Toàn cảnh hai người	Mở cảnh, cho biết không gian và vị trí hai nhân vật; quay về khi cần cho người xem "thở"
Máy 2	Cận trung cảnh Minh	Lúc Minh nói, hoặc lúc cần phản ứng của Minh
Máy 3	Cận trung cảnh Linh	Lúc Linh nói, hoặc lúc cần phản ứng của Linh
Bổ sung	Hai cảnh qua vai (over-the-shoulder)	Giữ cả hai người trong khung, làm bước chuyển giữa toàn cảnh và cảnh cận

Tách trà phải ở đúng tay, đúng mức nước

- **Tính liên tục (continuity):** người diễn lặp lại động tác y hệt ở mọi lần quay.
- Toàn cảnh: Linh cầm tách trà bằng tay phải.
- Khung giữa khớp với toàn cảnh.
- Khung phải sai cả tay cầm lẫn lượng trà: tay trái, tách đã cạn.



Hình 7.3 — Tính liên tục: toàn cảnh tay phải cầm tách đầy; cảnh cận đúng vẫn tay phải; cảnh cận sai là tay trái, tách cạn

Lỗi liên tục chỉ lộ ra trên bàn dựng

- Ngoài hiện trường, các lần quay cách nhau cả chục phút, không ai đặt cạnh nhau để so.
- Lộ ra khi đã quá muộn: diễn viên đã về, ánh sáng đã đổi, tách trà đã rửa.
- **Dễ lệch nhất:** tay nào cầm, đồ vật ở đâu; mức nước, độ dài điếu thuốc, miếng bánh đã cắn chưa.
- **Cũng dễ lệch:** tóc vén bên nào, cúc áo, kính; tư thế ngồi, chân bắt chéo bên nào.
- Động tác rơi vào câu thoại nào, ví dụ nâng tách lên đúng lúc nói chữ gì.

Cách đối phó đơn giản và rẻ nhất

- Chụp một tấm ảnh bằng điện thoại sau mỗi lần quay.
- Đối chiếu ảnh ấy trước lần quay kế tiếp.
- Với người diễn không chuyên: giao ít động tác thôi.
- Gắn mỗi động tác vào một câu thoại cụ thể để dễ lặp lại.

Nghỉ uống nước rồi quay tiếp mà không nhìn lại

Cốc nước vơi đi, áo khoác đã cởi, mặt trời lên cao làm bóng đổ khác hẳn. Trước mỗi lần đổi vị trí máy, hãy xem lại vài giây cuối của cảnh vừa quay.

MỤC 7.3

Hướng trên màn hình

- Màn hình như một cửa sổ nhìn vào thế giới phim.
- Mọi chuyển động và ánh nhìn qua cửa sổ ấy đều có hướng.
- Hướng tính theo mép khung, không theo đông tây nam bắc ngoài đời.

Bốn mép khung là hệ quy chiếu

- Màn hình có bốn mép: trái, phải, trên, dưới.
- **Hướng trên màn hình (screen direction):** đi sang trái, sang phải, nhìn lên, nhìn xuống.
- Linh ra khỏi khung bên trái thì cảnh sau phải vào từ bên phải, vẫn đi sang trái.
- Người vừa khuất sau mép trái cửa sổ này sẽ hiện ra ở mép phải của cửa sổ kế bên.

Vào từ phải, tiếp tục sang trái

- Cảnh sau: Linh vào khung từ bên phải.
- Mũi tên cho thấy cô vẫn đi sang trái.
- Hướng chuyển động được giữ nguyên.



Hình 7.4 — Cảnh sau: Linh vào khung từ bên phải, mũi tên cho thấy cô vẫn đi sang trái, hướng chuyển động được giữ nguyên

Đi tiếp hay quay về

- Cảnh sau vào từ trái và đi sang phải: người xem tưởng cô vừa quay đầu đi ngược lại.
- Hai khung chỉ khác nhau ở hướng người, nhưng ý nghĩa đảo hẳn.
- **Vào từ phải:** đi tiếp.
- **Vào từ trái:** quay về.



Hình 7.5 — Cảnh sau vào từ phía nào: vào từ phải là đi tiếp, vào từ trái thì trông như quay ngược lại

Muốn đổi hướng, hãy cho thấy lúc quay lại

- Chỉ cần một cảnh nhân vật dừng bước, xoay người rồi đi theo hướng mới.
- Tận mắt thấy sự đổi hướng, người xem chấp nhận hướng mới mà không thắc mắc.
- Video du lịch, hành trình: xe máy lúc sang trái lúc sang phải thì như đi rồi lại về, không tới đâu.
- **Mẹo thực hành:** trong suốt một chặng, luôn đứng quay ở cùng một bên đường.

Ánh nhìn cũng có hướng

- Linh ngẩng lên nhìn cánh diều; người xem tự động nhìn theo.
- Tạo thành một đường nối từ mắt cô đến cánh diều.
- **Đường nhìn (sight line):** mũi tên nối mắt với đối tượng được nhìn, đánh dấu bằng vòng tròn.



Hình 7.6 — Đường nhìn: mũi tên nối từ mắt Linh đến cánh diều ở góc trên bên phải, vòng tròn đánh dấu đối tượng được nhìn

Sợi dây vô hình buộc các cảnh lại

- Đường nhìn cho biết ai chú ý đến ai, đến cái gì, và họ ở đâu trong không gian phim.
- Trong Hình 7.6, người nhìn và vật được nhìn nằm chung một khung.
- Khi tách sang hai cảnh quay khác nhau, đường nhìn là manh mối duy nhất để nối chúng lại.
- Quy tắc trục và khớp hướng nhìn đều là cách giữ cho sợi dây đó không đứt.

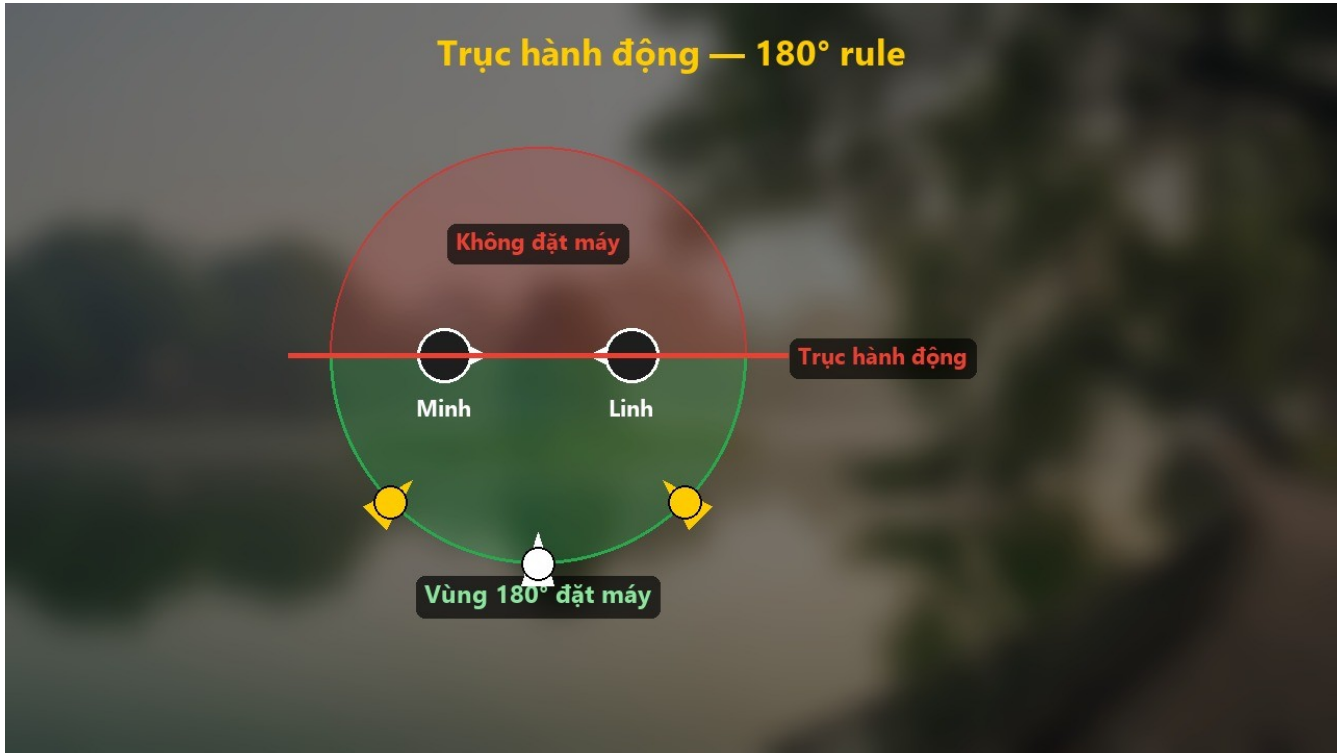
MỤC 7.4

Quy tắc trục 180 độ

- Nhìn từ trên xuống, nối hai nhân vật bằng một đường thẳng.
- Đường ấy chia vòng tròn quanh hai người làm đôi.
- Đã chọn nửa nào thì ở yên trong nửa đó cho hết cảnh.

Mọi vị trí máy ở cùng một phía của trục

- **Trục hành động (axis of action):** đường trục tưởng tượng nối hai nhân vật.
- Đường trục cắt vòng tròn làm đôi, mỗi nửa 180 độ.
- **Quy tắc trục 180 độ (180° rule):** mọi vị trí máy nằm ở cùng một phía của đường trục.
- Nửa xanh phía dưới là vùng đặt máy, có ba vị trí mẫu; nửa đỏ phía trên là vùng không đặt máy.



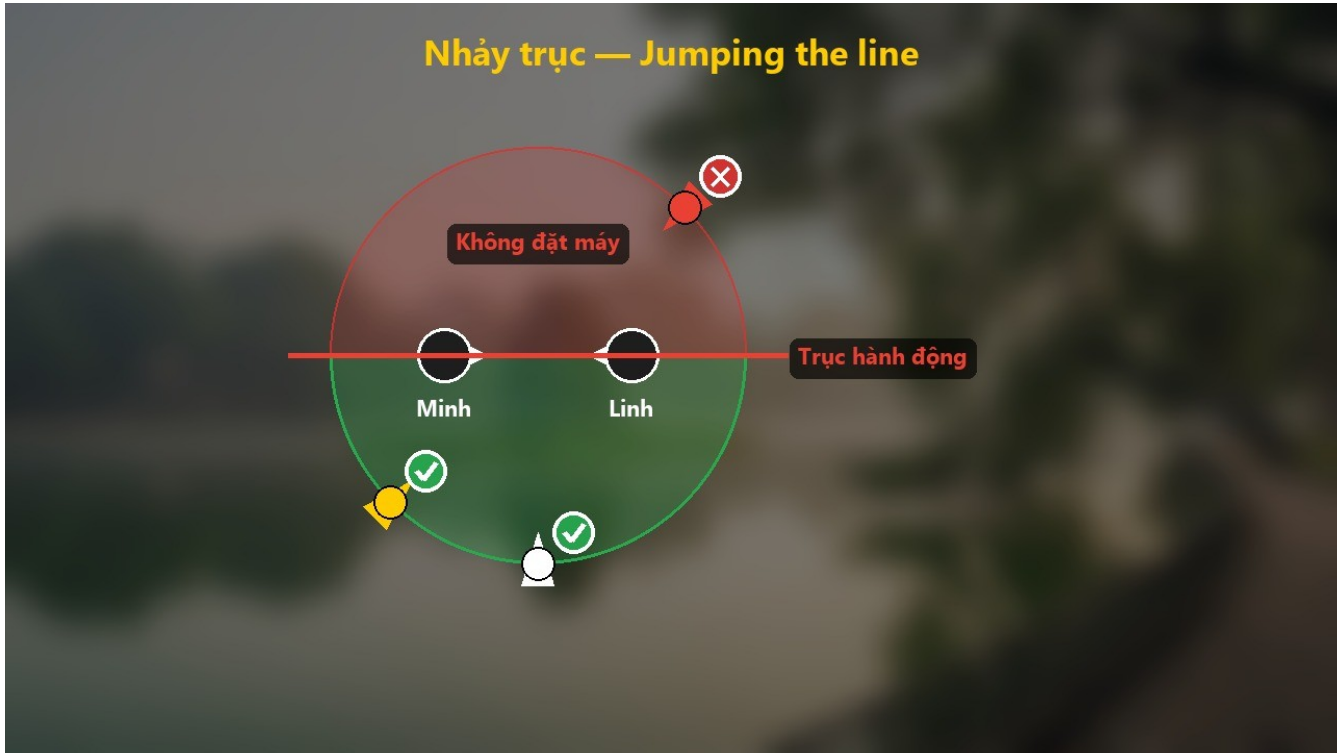
Hình 7.7 — Sơ đồ nhìn từ trên: đường trục nối Minh và Linh chia vòng tròn thành nửa xanh "Vùng 180° đặt máy" và nửa đỏ "Không đặt máy"

Giữ đúng trục, hai người như đang nhìn nhau

- Toàn cảnh: Minh bên trái, Linh bên phải.
- Cận cảnh Minh: anh nhìn sang phải. Cận cảnh Linh: cô nhìn sang trái.
- Không thấy người kia trong khung, ta vẫn cảm nhận hai người đang nhìn nhau.
- Hai đường nhìn ngược chiều gặp nhau ở khoảng trống giữa hai cảnh; người xem tự dựng lại không gian.

Đặt máy bên kia đường trục

- Quay cận cảnh Linh từ bên kia đường trục: trái và phải bị đảo ngược.
- Vị trí sai đánh dấu gạch chéo đỏ ở nửa vòng trên.
- Từ đó, máy thấy Linh quay mặt về bên phải khung chứ không còn bên trái.
- **Nhảy trục (jump the line):** khi dựng, cả hai cùng nhìn sang phải, như nhìn ai đó ngoài khung.



Hình 7.8 — Nhảy trục: một máy đặt sang nửa vòng đỏ bên kia đường trục bị đánh dấu sai, hai máy ở nửa xanh được đánh dấu đúng

Đúng trục: nhìn nhau. Nhảy trục: cùng một hướng



Hình 7.9 — Đúng trục hay nhảy trục: hàng trên Minh nhìn phải, Linh nhìn trái, hai người nhìn nhau; hàng dưới cả hai cùng nhìn sang phải

Giữ cho bản đồ không gian không bị lật

- Như lỗi liên tục, nhảy trục thường chỉ lộ ra trên bàn dựng, vì từng cảnh xem riêng đều ổn.
- Giữ máy một phía của trục, người xem luôn biết ai bên trái, ai bên phải.
- Một người đang đi cũng tạo ra trục: chính là đường đi của họ.
- Bước sang bên kia đường thì hướng đi đảo ngược: giữ hướng chuyển động và giữ trục là một việc.

Cố tình vượt trục

- Ví dụ hai người khiêu vũ áp má, máy lần lượt quay gương mặt từng người qua vai người kia.
- Cho máy di chuyển vòng qua trục ngay trong một cảnh quay, để người xem thấy sự thay đổi.
- Hoặc chen một cảnh quay đặt ngay trên đường trục trước khi sang phía bên kia.

Nhưng khi mới học, hãy giữ trục.

Vạch trục trong đầu trước cảnh quay đầu tiên

Quyết định đứng phía nào, rồi mọi vị trí máy ở yên trong nửa vòng 180 độ ấy. Kiểm tra nhanh: người ở bên trái trong toàn cảnh thì phải nhìn sang phải trong cảnh cận của mình.

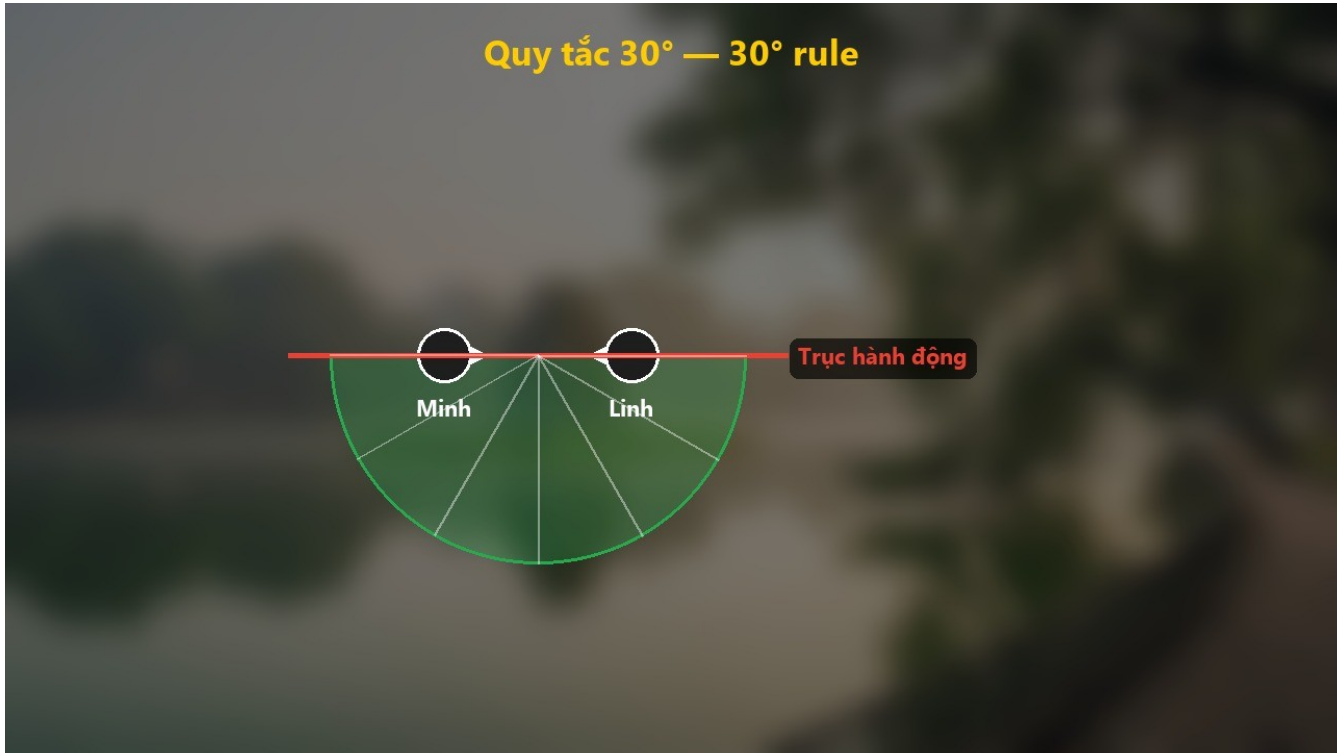
MỤC 7.5

Quy tắc 30 độ và cắt nhảy

- Giữ trục cho bạn một nửa vòng tròn để đặt máy.
- Trong nửa vòng ấy còn một quy ước nữa.
- Nếu đã cắt, sự thay đổi phải đủ lớn để đáng cắt.

Mỗi cảnh mới ở một múi 30 độ khác

- **Quy tắc 30 độ (30° rule):** cảnh mới cùng đối tượng phải dời máy ít nhất 30 độ.
- Nên đổi cả cỡ cảnh.
- Nửa vòng đặt máy chia thành các múi 30 độ; mỗi cảnh mới nên nằm ở một múi khác.



Hình 7.10 — Quy tắc 30 độ: nửa vòng đặt máy phía dưới đường trục được chia thành các múi 30 độ

Vì sao cắt nhảy làm hình giật

- **Cắt nhảy (jump cut):** hai cảnh chỉ khác chút góc và cỡ, nối lại thì hình như bị giật.
- Hai hình gần trùng nhau, mắt không hiểu đó là hai góc nhìn khác nhau.
- Nó thấy nhân vật đột nhiên xê đi, đầu to lên một chút, như mất vài khung.
- Sự chú ý rời khỏi câu chuyện và dồn vào vết cắt.

Mỗi cảnh mới, một góc nhìn mới

- Dời đủ 30 độ và đổi cỡ: MCU Linh góc ba phần tư nối với cận cảnh gần chính diện hơn là mượt.
- Con số 30 là quy ước kinh nghiệm, không ai mang thước đo góc ra hiện trường.
- Không dời được máy: đổi cỡ cảnh thật mạnh, từ trung cảnh vào thẳng cận cảnh, thay vì nhích tiêu cự.
- Video trò chuyện trên mạng cố ý cắt nhảy để bỏ chỗ ngập ngừng, tạo nhịp nhanh: lựa chọn phong cách.

Điều nên tránh là cú cắt nhảy ngoài ý muốn, trong một cảnh bạn muốn nó trôi êm.

Ba cảnh một chiếc cốc

- Đặt một đồ vật lên bàn, ví dụ cốc cà phê; quay ba cảnh, mỗi cảnh năm giây.
- **Cảnh A:** trung cảnh chính diện.
- **Cảnh B:** bước ngang nửa bước, tiến gần hơn một chút.
- **Cảnh C:** đi vòng sang bên khoảng 45 độ, vào hẳn cận cảnh.

Nối A với B, rồi A với C: cú cắt nào giật, cú cắt nào êm?

MỤC 7.6

Cảnh đối xứng

- Quay người này thế nào, hãy quay người kia y như vậy.
- Cùng cỡ cảnh, cùng độ cao máy, cùng tiêu cự.
- Người dựng cần số cảnh và cỡ cảnh bằng nhau cho mỗi nhân vật.

Hai máy bắn chéo nhau

- **Cảnh đối xứng (matching shots):** quay hai người như nhau, ở hai vị trí đối xứng.
- Máy 1 ở +45° quay Minh, máy 2 ở −45° quay Linh, đối xứng qua đường vuông góc với trục.
- Máy lệch về phía Linh thì quay Minh, máy lệch về phía Minh thì quay Linh.
- Ba thứ giữ giống nhau: cùng cỡ cảnh, cùng độ cao máy, cùng tiêu cự.



Hình 7.11 — Cảnh đối xứng: Máy 1 ở +45° quay Minh, Máy 2 ở −45° quay Linh, kèm ghi chú "Cùng cỡ · cùng độ cao · cùng tiêu cự"

Hai cận cảnh có khớp không

- Cận trung cảnh Minh đi với cận trung cảnh Linh: khớp.
- Minh cận trung cảnh mà Linh đại cận cảnh (ECU): cắt qua lại thấy khó chịu.
- Người xem khó chịu mà không biết vì sao.



Hình 7.12 — Hai cận cảnh có khớp không: hàng trên Minh và Linh cùng cận trung cảnh; hàng dưới Minh cận trung cảnh, Linh đại cận cảnh

Cái khó chịu ấy có lý do

- Cỡ cảnh quyết định khoảng cách cảm xúc giữa người xem và nhân vật.
- **Lệch cỡ:** sát mặt người này, xa người kia là ngầm nói một người quan trọng hơn hoặc căng thẳng hơn.
- **Lệch độ cao:** một người ngang tầm mắt, người kia từ dưới lên là vô tình cho một người vẻ lấn át.
- **Lệch tiêu cự:** phông nền bị nén và mờ khác nhau, như thể hai người ngồi ở hai nơi.

Nếu bạn không định nói điều đó, sự lệch trở thành nhiễu.

Cảnh qua vai cũng phải khớp

- Cảnh ngược phải khớp với cảnh thuận về cỡ, vị trí nhân vật và độ cao máy.
- Vai người quay lưng chiếm một mép khung, mặt người đối diện ở phần ba còn lại.
- Kích thước gương mặt ở hai cảnh xấp xỉ nhau.
- Hàng dưới sai: cảnh ngược bỏ mất vai Linh, cỡ và góc máy khác hẳn cảnh thuận.



Hình 7.13 — Hai cảnh qua vai: hàng trên cảnh ngược qua vai Linh khớp với cảnh qua vai Minh; hàng dưới cảnh ngược khác cỡ, khác góc nên không khớp

Đi từ xa đến gần một cách cân đối

- Cuộc trò chuyện thường mở bằng toàn cảnh, vào cảnh qua vai, rồi cận trung cảnh.
- Khi câu chuyện lên cao trào thì vào cận cảnh.
- Minh có đủ ba bậc mà Linh chỉ có một: người dựng buộc phải dừng ở bậc cả hai cùng có.

Cách làm ngoài hiện trường

- Quay xong người thứ nhất: ghi lại tiêu cự, khoảng cách máy đến người, độ cao chân máy.
- Sang người thứ hai: dựng lại đúng ba con số đó ở vị trí đối xứng.
- Quay bằng điện thoại: cùng một ống kính, cùng mức thu phóng.
- Đếm bước chân để đứng cách người thứ hai đúng bằng khoảng cách với người thứ nhất.

MỤC 7.7

Khớp hướng nhìn

- Linh đứng bên lan can, nhìn ra xa và mỉm cười: cô đang nhìn gì?
- Cảnh trước gợi câu hỏi, cảnh sau trả lời.
- Một trong những phép nối mạnh nhất của điện ảnh.

Cảnh hỏi và hai phương án trả lời

- **Khớp hướng nhìn (eye-line match):** nối cảnh nhân vật nhìn với cảnh thứ họ nhìn.
- Cảnh trả lời: Tháp Rùa trong sương sớm, quay từ đúng hướng và độ cao ánh nhìn của cô.
- Quay ngang tầm mắt: khớp.
- Quay từ trên cao nhìn xuống: không khớp với ánh nhìn của cô.



Hình 7.14 — Khớp hướng nhìn: Linh nhìn ra xa; cảnh trả lời quay ngang tầm mắt là khớp, quay từ trên cao là không khớp

Phép nối mạnh, nhưng có điều kiện

- Nó lợi dụng phản xạ tự nhiên: thấy ai đó chăm chú nhìn, ta muốn nhìn theo.
- Hai cảnh có thể quay cách nhau cả tiếng, ở hai chỗ khác nhau, vẫn được tin là một khoảnh khắc.
- Người đứng trên bờ hồ không thể thấy Tháp Rùa từ trên trời: quay từ trên cao thì không ai tin.
- Nhân vật ngước lên mà cảnh sau chúc máy xuống, hay nhìn từ phía đối diện: phép nối gãy.

Tôn trọng hướng và độ cao của ánh nhìn

- Cảnh sau không nhất thiết là góc nhìn chủ quan, không cần đặt máy đúng vào vị trí mắt nhân vật.
- Người ngồi nhìn thì máy hạ xuống tầm mắt người ngồi; trẻ nhỏ nhìn thì máy hạ thấp hơn nữa.
- Người nhìn lên thì máy ngước lên.
- **Thứ tự quay:** quay cảnh nhân vật nhìn trước, nhớ hướng mắt và độ cao, rồi mới quay vật được nhìn.

Làm ngược lại, bạn dễ có một cảnh vật đẹp mà không cảnh nhìn nào khớp được với nó.

Sáu lỗi nối cảnh thường gặp và cách tránh

Lỗi	Người xem thấy gì	Cách tránh khi quay
Lệch liên tục	Đồ vật đổi tay, cốc tự vơi, tóc tự đổi bên	Lặp lại động tác y hệt ở mọi lần quay; chụp ảnh đối chiếu
Đảo hướng chuyển động	Nhân vật như quay đầu đi ngược lại	Ra mép trái thì cảnh sau vào từ mép phải; muốn đổi hướng phải cho thấy lúc quay lại
Nhảy trục	Hai người không còn nhìn nhau, trái phải bị lật	Vạch đường trục, giữ mọi vị trí máy ở một phía

Sáu lỗi nối cảnh thường gặp và cách tránh

Lỗi	Người xem thấy gì	Cách tránh khi quay
Cắt nhảy	Hình giật, như mất vài khung	Dời máy ít nhất 30 độ và đổi cỡ cảnh
Cảnh không đối xứng	Khó chịu mơ hồ khi cắt qua lại hai người	Cùng cỡ cảnh, cùng độ cao máy, cùng tiêu cự cho cả hai
Lệch hướng nhìn	Không tin cảnh sau là thứ nhân vật đang nhìn	Quay vật được nhìn từ đúng hướng và độ cao ánh nhìn

Quay phủ, giữ hướng, dời 30 độ, đối xứng

Quay phủ đủ góc và giữ liên tục động tác. Giữ hướng chuyển động và không nhảy trục. Dời máy ít nhất 30 độ và đổi cỡ cảnh. Quay cảnh đối xứng và khớp hướng nhìn.

Làm đúng thì người xem không thấy quy tắc nào

Cảnh ghế đá dựng đúng mọi quy tắc: toàn cảnh, hai cảnh qua vai, hai cận trung cảnh, rồi ánh nhìn của Linh và Tháp Rùa. Người xem chỉ thấy hai người nói chuyện bên hồ.

Những điều cần nhớ

1. Cảnh quay ghép thành cảnh, cảnh thành hồi, hồi thành phim; quay rải rác nhưng dựng xong phải liền một mạch.
2. Quay phủ: cùng hành động từ nhiều vị trí máy, mỗi lần diễn là một lần quay; đủ góc người dựng mới có lựa chọn.
3. Tính liên tục: động tác, đồ vật, trang phục giống hệt giữa các lần quay; lỗi chỉ lộ ra trên bàn dựng.
4. Hướng trên màn hình tính theo mép khung; muốn đổi hướng phải cho người xem thấy lúc quay lại.
5. Đường nhìn nối mắt nhân vật với thứ họ nhìn, cho biết ai chú ý đến ai và ở đâu trong không gian.
6. Quy tắc 180 độ: mọi máy cùng một phía trục. Nhảy trục đảo trái phải, hai người như không nhìn nhau.
7. Quy tắc 30 độ: cảnh mới cùng đối tượng dời máy ít nhất 30 độ, đổi cỡ cảnh, nếu không thành cắt nhảy.
8. Cảnh đối xứng: cùng cỡ, cùng độ cao, cùng tiêu cự. Khớp hướng nhìn: đúng hướng và độ cao ánh nhìn.

Quay phủ một cuộc trò chuyện

- **Mục đích:** tập quay đủ góc, giữ trục và giữ liên tục.
- Hai người ngồi đối diện chéo, thoại 30 giây; một động tác với cốc nước gắn vào một câu thoại.
- Vạch trục, chọn phía; quay toàn cảnh, rồi cận trung cảnh từng người ở hai vị trí đối xứng.
- Quay thêm hai cảnh qua vai khớp nhau; dựng 30 giây, cắt qua lại ít nhất sáu lần.

Kết quả: hai người luôn nhìn về phía nhau, cốc nước không đổi tay, không cú cắt nào gây giật mình.

Cố tình làm sai, rồi đi và nhìn

- **Bài 7.2:** quay thêm một MCU từ bên kia trục và một cảnh chỉ nhích máy ngang chừng một bước.
- Dựng hai bản (nhảy trục, cắt nhảy); cho người chưa biết bài tập xem, ghi lại lời họ mô tả chỗ lạ.
- **Bài 7.3:** quay một người đi qua ba địa điểm, giữ nguyên một hướng trên màn hình.
- Ở điểm cuối, người ấy dừng và nhìn xa: quay cảnh nhìn trước, rồi vật được nhìn đúng hướng, độ cao.
- Dựng khoảng 20 giây: hành trình liền mạch một hướng, cảnh cuối đúng là thứ nhân vật nhìn.