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

LÝ THUYẾT QUAY VIDEO CƠ BẢN

CHƯƠNG 8

Chuyển động máy và diễn viên

Biên soạn: Lê Khắc Tuấn

Hà Nội – 2026

Sau chương này người học phải làm được

- Giải thích được vì sao chuyển động vừa cần thiết vừa phải dùng có chừng mực.
- Sắp xếp đường đi của diễn viên: đi ngang khung, đi theo chiều sâu, và kết hợp hai kiểu.
- Chọn quay cầm tay đúng lúc và cầm tay có kiểm soát.
- Lia ngang, lia dọc có lý do; quay đủ ba phần khung đầu, chuyển động, khung cuối.
- Dùng chân máy, xe dolly; phân biệt đẩy máy với zoom.
- Biết cảnh phát triển, Steadicam và cần cẩu dùng vào việc gì.
- Chọn đúng loại chuyển động máy cho đúng việc khi lên kế hoạch quay.

MỤC 8.1

Vì sao cần chuyển động, và cần bao nhiêu

- Xoay điện thoại thật nhanh để "lấy hết" phong cảnh: lúc quay hào hứng, lúc xem chóng mặt.
- Chuyển động làm video khác ảnh chụp, nhưng cũng dễ làm hỏng cảnh quay nhất.
- Chương này cho mọi thứ chuyển động: trước là nhân vật, sau là chính máy quay.

Quá ít thì nhạt, quá nhiều thì rối

- **Nhân vật di chuyển trong khung:** cảnh quay có thêm năng lượng.
- **Máy quay chuyển động:** người xem được dẫn đi trong thế giới của phim, không chỉ đứng ngoài nhìn vào.
- **Quá ít:** video nhạt, giống một chuỗi ảnh có tiếng.
- **Quá nhiều:** mắt người xem liên tục đuổi theo khung hình, không kịp nhìn điều bạn muốn.

Chọn đúng loại và đúng mức chuyển động là một quyết định sáng tạo, ngang hàng với chọn cỡ cảnh hay góc máy.

MỤC 8.2

Nhân vật chuyển động, máy đứng yên

- Mắt người bị thu hút bởi ánh sáng, màu sắc và chuyển động; một người bước đi là ánh nhìn bám theo.
- **Sắp xếp đường đi của diễn viên (blocking):** bắt đầu ở đâu, đi hướng nào, dừng ở đâu trong khung.
- Hai kiểu đường đi cơ bản: đi ngang khung hình và đi theo chiều sâu.

Đi ngang khung, vuông góc với hướng ống kính

- Linh đi dọc bờ hồ từ phải sang trái; máy của Minh đứng yên trên chân máy, không lia, không zoom.
- Khẳng định hướng trái phải của không gian.
- Người xem chờ hướng đó được giữ nguyên ở những cảnh sau.
- Dễ quay: khoảng cách tới nhân vật gần như không đổi nên ít lo mất nét.



Hình 8.1 — Linh đi ngang khung hình từ phải sang trái dọc bờ hồ (mũi tên vẽ thêm chỉ hướng đi), máy đứng yên trên chân máy

Đi giữa hậu cảnh và tiền cảnh

- Nhân vật đi từ xa lại gần máy, hoặc từ gần ra xa.
- Hình 8.2 và 8.3 là hai thời điểm của cùng một cảnh.
- Lúc đầu Linh còn nhỏ ở cuối lối đi ven hồ.



Hình 8.2 — Đầu chuyển động: Linh còn ở xa trên lối đi ven hồ, chiếm một phần nhỏ khung hình

Nhân vật lớn dần, khung hình có chiều sâu

- Một lúc sau Linh đã lớn hơn hẳn trong khung, dù máy không hề nhúc nhích.
- Màn hình vốn phẳng; người lớn dần hay nhỏ dần cho cảm nhận khoảng cách thật.
- **Cái giá:** khoảng cách tới máy đổi liên tục, phải để ý lấy nét, nhất là khi khẩu độ mở lớn.



Hình 8.3 — Cuối chuyển động của cùng cảnh quay: Linh đã tiến lại gần máy và lớn hơn rõ rệt trong khung

Kết hợp hai kiểu đường đi

- Sơ đồ nhìn từ trên xuống trong video.
- **Mũi tên vàng:** đường đi ngang khung.
- **Mũi tên trắng:** đường đi chéo từ sâu ra.
- Máy quay ở phía dưới, đứng yên.



Hình 8.4 — Sơ đồ nhìn từ trên xuống: đường đi ngang khung (vàng) và đường đi vào sâu (trắng) trước một máy quay đứng yên

Đi về phía nào thì hợp với ý của cảnh

- Hướng đi không chỉ là chuyện hình học.
- **Tiến về phía máy:** cảm giác nhân vật đang đến với người xem.
- **Luôn bước từ tiền cảnh vào hậu cảnh, quay lưng:** có thể đang trốn chạy, hoặc quá bí ẩn để đến gần.
- Đây là kinh nghiệm cảm nhận chứ không phải luật cứng.
- Trước khi bảo diễn viên "đi đi", hãy tự hỏi đi về phía nào thì hợp với ý của cảnh.

Hai đường đi trước một điện thoại đứng yên

- Đặt điện thoại lên một chỗ vững: bàn, lan can, chân máy.
- Lần một: nhờ một người bạn đi ngang qua khung hình.
- Lần hai: cho họ đi từ xa tiến thẳng về phía máy.
- So sánh: đoạn nào cho thấy rõ hướng đi, đoạn nào cho cảm giác không gian sâu hơn?

MỤC 8.3

Quay cầm tay

- Cách dễ nhất để máy chuyển động là cầm nó trên tay.
- **Quay cầm tay (handheld):** người xem như đang có mặt tại chỗ, đi ngay cạnh nhân vật.
- Có cả mặt được lẫn mặt mất.

Nhấp nhô nhẹ tạo cảm giác "đang ở đó"

- Máy đi theo sau lưng Linh khi cô dạo ven hồ.
- Khung hình hơi nhấp nhô theo bước chân người quay.
- Chính sự nhấp nhô nhẹ đó tạo cảm giác "đang ở đó".



Hình 8.5 — Quay cầm tay đi theo phía sau Linh dọc bờ hồ, Tháp Rùa ở hậu cảnh

Ưu điểm và nhược điểm của quay cầm tay

Khía cạnh	Ưu điểm	Nhược điểm
Khung hình	Chỉnh khung nhanh, linh hoạt	Dễ rung, đường chân trời chao đảo
Cảm giác	Gần gũi, như đang có mặt	Quá chủ quan nếu phim cần một giọng kể trung tính
Di chuyển	Tự do đi khắp nơi	Khó giữ nét khi khoảng cách thay đổi
Khi dựng	Tạo năng lượng cho trường đoạn	Khó dựng nối với cảnh đứng yên

Rung lắc không kiểm soát và cầm tay có kiểm soát

- **Rung lắc không kiểm soát:** người xem chóng mặt và chỉ muốn tắt video.
- **Cầm tay có kiểm soát:** vẫn "thở" nhẹ nhưng giữ được bố cục và đường chân trời.
- Nhân vật vẫn ở đúng chỗ trong khung, khoảng trống trên đầu vẫn hợp lý.
- Mặt hồ vẫn nằm ngang.

Kinh nghiệm cầm tay có kiểm soát

- Cầm máy bằng hai tay, khép khuỷu tay sát thân người.
- Đi chậm, hơi chùng gối, đặt gót chân xuống trước để giảm nhịp nảy.
- Dùng tiêu cự rộng; càng zoom xa thì rung càng lộ rõ.
- Bật chống rung của máy hoặc điện thoại nếu có, nhưng đừng trông cậy hoàn toàn vào nó.

Chọn cầm tay vì câu chuyện, không phải vì thiếu chân máy

Quay cầm tay khi câu chuyện cần năng lượng đó. Nếu cảnh cần sự tĩnh lặng mà bạn không có chân máy, hãy tìm một chỗ tì máy cho vững thay vì cầm tay.

MỤC 8.4

Lia ngang và lia dọc

- Lia là chuyển động mà máy không rời vị trí.
- Máy chỉ xoay quanh một điểm cố định, thường là trên chân máy.
- Có hai hướng xoay: sang trái, phải và lên, xuống.

Lia ngang (pan): quét qua cả một vùng rộng

- **Lia ngang (pan):** máy đứng yên một chỗ, xoay ống kính sang trái hoặc phải theo một cung tròn.
- Ví dụ trong video: lia ngang chậm qua mặt Hồ Gươm.
- Bắt đầu ở phía hàng cây, dừng lại khi Tháp Rùa nằm giữa khung.
- Cú lia có điểm đến rõ ràng: người xem được dẫn qua mặt hồ để tới Tháp Rùa.

Lia dọc (tilt): máy ngẩng theo ánh mắt

- **Lia dọc (tilt):** xoay ống kính lên hoặc xuống.
- Linh đứng dưới tán cây và ngẩng nhìn lên.
- Máy ngẩng theo ánh mắt cô, đi qua tán lá.



Hình 8.6 — Giữa cú lia dọc: máy đang ngẩng lên theo ánh mắt Linh, cánh diều hiện ra sau tán lá

Cuối cú lia dọc: cánh diều trên nền trời

- Máy dừng lại ở một cánh diều nhiều màu trên nền trời.
- Cánh diều nằm gọn trong khung.



Hình 8.7 — Cuối cú lia dọc: máy dừng lại, cánh diều nằm gọn trong khung trên nền trời

Mắt người không lia mượt mà

- Nhìn từ bên này sang bên kia căn phòng, mắt nhảy từ điểm này sang điểm khác.
- Mắt không trượt đều như máy quay.
- Vì vậy cú lia vô cớ luôn có vẻ "máy móc": người xem nhận ra ngay có ai đó đang xoay máy.
- Cú lia sẽ tự nhiên khi nó có lý do.

Hai lý do thường dùng nhất

- **Theo một hành động:** nhân vật bước đi, chiếc xe chạy qua, và máy xoay theo.
- **Theo một ánh nhìn:** nhân vật nhìn về một phía, máy xoay sang cho thấy cô ấy nhìn gì.
- Cảnh cánh diều thuộc loại thứ hai: Linh ngẩng lên, người xem tự hỏi cô nhìn gì, cú lia trả lời.
- Khi đã có câu hỏi như vậy, người xem không còn để ý đến chuyển động của máy.

Không có hành động hay ánh nhìn để theo (chỉ giới thiệu phong cảnh): hãy lia thật chậm, cho mắt đủ thời gian đọc khung hình và tránh hình nhòe, giật.

Lia kiểu "tưới cây"

Xoay sang trái, rồi sang phải, rồi lại sang trái vì tiếc cảnh. Mỗi cú lia chỉ nên đi một chiều, từ một điểm đầu đã chọn đến một điểm cuối đã chọn. Muốn cho xem thêm phía bên kia, hãy quay một cảnh khác.

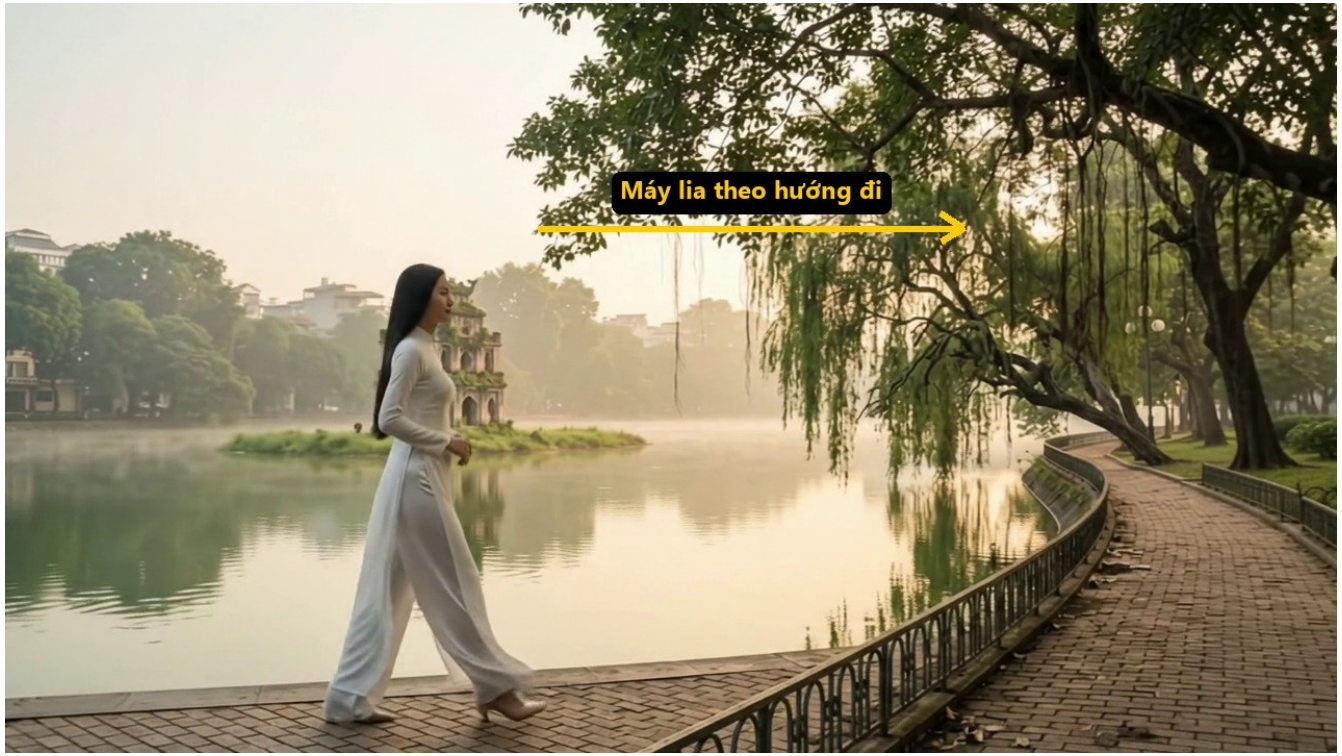
MỤC 8.5

Ba phần của một cú lia

- **Khung đầu (start frame):** máy đứng yên, nhân vật bắt đầu hành động.
- **Chuyển động (movement):** máy lia theo, và đi trước nhân vật một chút.
- **Khung cuối (end frame):** máy dừng trước, nhân vật bước vào khung và dừng lại.
- Cả ba phần đều phải được quay đủ.

Phần đầu cú lia

- Linh đứng nhìn ra hồ khoảng một giây rồi bước sang phải.
- Cô ở nửa trái khung, trước mặt còn nhiều khoảng trống.
- Máy của Minh lia theo cô, hơi vượt lên trước.



Hình 8.8 — Phần đầu cú lia: Linh ở nửa trái khung, vừa bắt đầu bước sang phải, trước mặt còn nhiều khoảng trống; mũi tên vẽ thêm chỉ hướng máy sẽ lia theo

Khung cuối của cùng cú lia

- Máy dừng hẳn; Linh bước nốt vào vị trí và đứng lại ở nửa phải khung.
- Để ý hậu cảnh: Tháp Rùa đã trôi về mép trái khung.
- Chứng tỏ máy đã xoay sang phải.



Hình 8.9 — Khung cuối của cùng cú lia: máy đã dừng, Linh đứng lại ở nửa phải khung, Tháp Rùa lùi về mép trái

Vì sao máy phải đi trước nhân vật một chút

- Nhân vật đang di chuyển cần khoảng trống phía trước mặt: khoảng nhìn đã học ở phần bố cục.
- **Máy lia chậm hơn người:** nhân vật dí sát mép khung như sắp đâm vào tường.
- **Máy vượt lên một chút:** phía trước luôn thoáng, người xem thấy nơi cô ấy đang hướng tới.

Phép thử: dừng hình bất kỳ lúc nào, mỗi khung phải đẹp như một bức ảnh, đủ khoảng trống trên đầu, đủ khoảng nhìn.

Thiếu khung đầu, khung cuối: hình giật, khó dựng

- Bản lỗi trong video: hình bắt đầu khi máy đang xoay, kết thúc khi máy chưa dừng; mắt chưa kịp bám đâu.
- Phần lớn các cảnh khác trong video của bạn là cảnh đứng yên.
- Khung đầu, khung cuối đứng yên giúp cảnh lia nối êm với cảnh đứng yên trước và sau nó.
- Thiếu chúng, người dựng chỉ còn cách cắt từ tĩnh sang động đột ngột, hoặc bỏ luôn cảnh lia.

Giữ vài giây đứng yên ở đầu và cuối mỗi cú lia; tự dựng video của mình thì người được cảm ơn chính là bạn.

Quy trình cho mọi cú lia

Tập trước một lần không bấm máy để biết điểm đầu và điểm cuối. Bấm máy, đứng yên đếm thầm ba giây; lia; dừng hẳn, đếm thầm ba giây nữa rồi mới tắt máy. Ba giây là thói quen thực hành, có thể giữ lâu hơn.

MỤC 8.6

Chân máy

- **Chân máy (tripod):** thiết bị cơ bản nhất để điều khiển chuyển động.
- Nghe thì ngược, vì chân máy thường được coi là thứ để máy đứng yên.
- Chính chân máy giúp bạn lia êm và dừng chính xác.

Cấu tạo chân máy và việc của từng bộ phận

- **Ba chân:** giữ thăng bằng; từng chân kéo dài, thu ngắn riêng nên đứng vững trên dốc, bậc thềm.
- **Thanh giằng:** giữ cho các chân không xòe quá rộng.
- **Đầu xoay:** nơi gắn máy, hai khóa riêng cho lia ngang và lia dọc; siết cả hai thì máy đứng yên.
- **Tay cầm lia:** cầm ở cuối cần thì chuyển động tay được "chia nhỏ", lia đều hơn.



Hình 8.10 — Sơ đồ cấu tạo chân máy: ba chân, thanh giằng, đầu xoay (lia ngang, lia dọc) và tay cầm lia

Thiết bị nên mua đầu tiên

- Chân máy cho hình ảnh ổn định và thẳng nhất, rất dễ dựng.
- Thiết bị đầu tiên sau máy quay hay điện thoại nên là một chân máy có đầu xoay cho quay video.
- **Đầu dầu:** loại có dầu giảm chấn; còn đầu bi dành cho chụp ảnh thì lia rất khó đều tay.
- Cân đường chân trời trước khi quay: chân máy nghiêng thì chân trời dốc dần suốt cú lia.

MỤC 8.7

Xe dolly: di chuyển cả máy

- Lia chỉ xoay máy tại chỗ.
- Muốn cả máy di chuyển êm ái trong không gian, ta dùng xe dolly.
- Dolly có hai kiểu chuyển động chính: đi ngang và đẩy vào, kéo ra.

Xe dolly chạy trên đường ray

- **Xe dolly (dolly):** xe chở máy chạy trên đường ray (track) hoặc trên mặt sàn phẳng.
- Minh đang cúi đẩy xe dolly trên đoạn ray đặt dọc lối đi ven hồ.
- Linh đứng phía trước.



Hình 8.11 — Hậu trường: Minh đẩy xe dolly chở máy quay trên đường ray đặt dọc lối đi ven hồ, Linh đứng phía trước

Đi ngang (crab): thế giới trôi, nhân vật đứng yên

- **Đi ngang (crab):** xe chạy song song với nhân vật, ống kính vuông góc hướng đi, cùng tốc độ với người.
- Nhân vật gần như đứng yên trong khung, thế giới xung quanh thì trôi.
- Lan can tiền cảnh lướt rất nhanh, Linh ở trung cảnh giữ nguyên, mặt hồ và Tháp Rùa trôi chậm.
- Ba lớp lướt qua nhau làm khung hình rất sâu, điều cú lia tại chỗ không tạo ra được.

Khi tự quay, hãy cố tình tìm một lớp tiền cảnh (hàng rào, cột, tán lá) cho kiểu chuyển động này.

Đổi cỡ cảnh mà không cần một nhát cắt

- **Đẩy vào, kéo ra (truck in, truck out):** xe chạy thẳng về phía nhân vật, hoặc lùi xa dần.
- Trong video, máy tiến thật chậm về phía Linh đang ngồi trên ghế đá bên hồ.
- Đẩy thật chậm: toàn cảnh dần thành cận cảnh mà người xem gần như không nhận ra.
- Sự chú ý của người xem dồn dần vào nhân vật.

Tên gọi không thống nhất (dolly in/out, push in/pull out...). Sách dùng theo video: crab là đi ngang; truck in, truck out là đẩy vào, kéo ra. Khi làm việc, nói rõ bằng tiếng Việt.

Nhìn qua thì giống, bản chất khác nhau

- **Đẩy máy:** giữ nguyên phối cảnh, như mắt người tiến lại gần; vị trí máy thay đổi thật.
- Vật ở gần lớn lên nhanh, vật ở xa lớn lên chậm: người xem như đang bước vào không gian.
- **Zoom:** chỉ phóng to hình từ một chỗ đứng cố định; mọi thứ to lên cùng tỉ lệ.
- Hậu cảnh như bị kéo sát vào lưng nhân vật, không gian phẳng đi (nhắc lại từ Chương 5).

Chuyển động dolly cũng có ba phần: khung đầu đứng yên, chuyển động, khung cuối đứng yên, để dựng nối được.

MỤC 8.8

Cảnh phát triển

- **Cảnh phát triển (developing shot):** kết hợp nhiều chuyển động trong một cảnh liền.
- Ở Hồ Gươm: máy vừa đi theo Linh, vừa nâng dần lên, vừa lia nhẹ khi cô dừng ngắm Tháp Rùa.
- Bắt đầu là cảnh đi theo sau lưng, kết thúc là cảnh rộng: Linh nhỏ bên mặt hồ, Tháp Rùa phía xa.
- Một lần bấm máy, người xem đi qua mấy khung hình khác nhau.

Ba cái khó và bài học cho người tự quay

- Mọi chuyển động phải thật chuẩn và ăn khớp với nhau, nếu không người xem sẽ rối.
- Khoảng cách tới nhân vật thay đổi liên tục nên giữ nét rất khó.
- Diễn viên, người quay, người kéo nét, người đẩy dolly phải tập dượt nhiều lần, tốn thời gian.
- **Bài học:** đừng bắt đầu bằng cảnh phát triển; thuần thục từng chuyển động đơn rồi mới ghép hai.

Luôn quay thêm vài cảnh tĩnh dự phòng cho cùng nội dung, phòng khi cảnh dài không dùng được.

MỤC 8.9

Steadicam

- Dolly chỉ đi được theo đường ray. Cầm tay thì tự do nhưng rung.
- Steadicam ra đời vào thập niên bảy mươi của thế kỷ trước để giải quyết cả hai.
- Có thể nhớ gọn: êm như dolly, tự do như cầm tay.

Máy gần như trôi trong không khí

- Máy gắn trên một cánh tay lò xo nối với áo đeo trên người quay.
- Cánh tay lò xo hấp thụ nhịp nảy của bước chân.
- Thân người quay di chuyển mà máy gần như trôi trong không khí.
- Minh đeo bộ thiết bị này khi quay Linh bên hồ.



Hình 8.12 — Hậu trường: Minh đeo áo Steadicam, máy quay gắn trên cánh tay lò xo trước ngực, Linh đứng bên cạnh

Đi theo nhân vật nơi không thể đặt ray

- Người quay đi theo nhân vật lên cầu thang, qua địa hình gồ ghề, mà hình vẫn êm như trên dolly.
- Trong video: máy đi theo Linh lên cầu Thê Húc dẫn vào đền Ngọc Sơn; cầm tay thường thì rung từng bậc.
- Cho phép cảnh đi theo dài, liền mạch, đi vào đi ra khỏi các bối cảnh: sân, nhà, hành lang, gác.
- **Tay cầm chống rung điện tử (gimbal):** cho máy nhỏ, điện thoại; nguyên lý khác nhưng cùng mục đích.

Dù dùng loại nào, cách đi của người quay vẫn quyết định một nửa kết quả.

MỤC 8.10

Cần cẩu

- **Cần cẩu (crane), cần trục nhỏ (jib):** đưa máy từ mặt đất lên rất cao trong khi đang quay.
- Mở ra một khung cảnh mà máy đặt dưới đất không thể thấy.

Đầu chuyển động: máy còn ở thấp

- Hình 8.13 và 8.14 là hai thời điểm của cảnh cần cẩu trong video.
- Ban đầu máy ở thấp, gần Linh đang đứng bên lan can.
- Tháp Rùa ở giữa hồ.



Hình 8.13 — Đầu chuyển động cần cẩu: máy mới bắt đầu nâng lên, Linh còn thấy rõ bên lan can, Tháp Rùa giữa hồ

Cuối chuyển động: máy đã lên rất cao

- Máy nâng dần lên, Linh nhỏ lại ở góc dưới; mặt hồ, Tháp Rùa, phố phường phía xa hiện ra.
- Người xem thấy nhân vật ở đâu, không gian rộng đến mức nào; cảm nhận sự nhỏ bé của con người.
- **Mở đầu trường đoạn:** giới thiệu bối cảnh rồi hạ xuống nhân vật.
- **Khép lại:** rời nhân vật và bay lên như một lời chào, như chính video bài giảng.



Hình 8.14 — Cuối chuyển động cần cẩu: máy đã lên rất cao, Linh chỉ còn nhỏ ở mép dưới khung, lộ ra mặt hồ rộng và phố phường phía xa

MỤC 8.11

Chọn đúng chuyển động cho đúng việc

- Mỗi thiết bị có một việc riêng.
- Bảng 8.2 tóm lại để so sánh khi lên kế hoạch quay.
- Trước mỗi cảnh định cho máy chuyển động, hãy tự hỏi ba câu.

Các cách chuyển động máy và việc của từng loại

Cách chuyển động	Máy làm gì	Mạnh ở đâu	Hạn chế
Chân máy (lia ngang, lia dọc)	Đứng một chỗ, xoay quanh đầu xoay	Ổn định, thẳng, dễ dựng nhất	Máy không đổi vị trí
Cầm tay	Đi theo tay người quay	Nhanh, tự do, gần gũi, nhiều năng lượng	Rung, khó giữ nét, khó nối với cảnh đứng yên
Dolly đi ngang	Chạy song song với nhân vật	Các lớp cảnh lướt qua nhau, khung hình sâu	Cần ray hoặc sàn phẳng

Các cách chuyển động máy và việc của từng loại

Cách chuyển động	Máy làm gì	Mạnh ở đâu	Hạn chế
Dolly đẩy vào, kéo ra	Chạy thẳng tới hoặc lùi xa nhân vật	Đổi cỡ cảnh không cần cắt, phối cảnh tự nhiên	Khó giữ nét, cần ray
Steadicam	Trôi theo người quay	Êm như dolly, tự do như cầm tay, cảnh dài liền mạch	Cần luyện tập và thiết bị riêng
Cần cẩu, cần trục nhỏ	Nâng lên, hạ xuống	Mở ra toàn cảnh từ trên cao, mở hoặc khép trường đoạn	Cồng kềnh, tốn công dựng

Ba câu hỏi trước khi cho máy chuyển động

- **Theo cái gì?** Một hành động, một ánh nhìn, hay một ý muốn giới thiệu không gian?
- **Bắt đầu và dừng ở đâu?** Nó bắt đầu ở khung nào và dừng ở khung nào?
- **Đứng yên thì sao?** Nếu để máy đứng yên thì cảnh có kém đi không?

Nếu câu trả lời cuối là "không", hãy để máy đứng yên.

Dẫn dắt thì phải biết mình đang dẫn tới đâu

Chuyển động máy là cách người làm phim dẫn dắt người xem. Mỗi chuyển động phải có cái để theo, có khung đầu và khung cuối, và phải làm cảnh tốt hơn so với để máy đứng yên.

Những điều cần nhớ

1. Chuyển động quá ít thì nhạt, quá nhiều thì rối; chọn đúng loại, đúng mức là một quyết định sáng tạo.
2. Blocking: đi ngang khung khẳng định hướng trái phải, đi theo chiều sâu tạo chiều sâu; kết hợp được cả hai.
3. Hướng đi cũng kể chuyện: luôn bước từ tiền cảnh vào hậu cảnh gợi sự trốn chạy hoặc bí ẩn.
4. Cầm tay cho cảm giác có mặt nhưng dễ rung, khó nối; chọn nó vì câu chuyện, không vì thiếu chân máy.
5. Lia ngang, lia dọc cần lý do: theo hành động hoặc ánh nhìn; không có lý do thì lia thật chậm.
6. Mọi cú lia, cú đẩy máy có ba phần: khung đầu, chuyển động, khung cuối; khung nào cũng phải đẹp.
7. Chân máy ổn định nhất; dolly đi ngang hoặc đẩy vào, kéo ra; đẩy máy giữ phối cảnh, zoom làm phẳng.
8. Cảnh phát triển khó, cần tập dượt; Steadicam êm như dolly, tự do như cầm tay; cần cẩu mở, khép trường đoạn.

Hai đường đi trước máy đứng yên; cú lia ba phần

- **Bài 8.1:** máy đứng yên bên một lối đi dài; quay ba cảnh 8–10 giây: đi ngang, đi từ xa tới, đi chéo.
- Viết hai, ba câu: cảnh nào cho cảm giác không gian sâu nhất, vì sao.
- **Bài 8.2:** nhân vật đi giữa hai điểm; tập trước, giữ khung đầu ba giây, lia đi trước, giữ khung cuối ba giây.
- Dừng hình ở đầu, giữa, cuối; nộp ba ảnh chụp màn hình; khung giữa chưa đẹp thì quay lại.

Cầm tay có kiểm soát; đẩy máy và zoom

- **Bài 8.3:** đi theo một người mười bước, lần đầu cầm một tay, lần hai theo kinh nghiệm cầm tay có kiểm soát.
- So sánh đường chân trời và vị trí nhân vật; nhận xét điều thay đổi nhiều nhất.
- **Bài 8.4:** nhân vật ngồi yên, hậu cảnh ở xa; từ năm mét zoom tới cận, rồi đi tiến tới cận tương đương.
- Đặt hai khung cuối cạnh nhau, mô tả hậu cảnh to nhỏ, gần xa khác nhau thế nào.