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

LÝ THUYẾT QUAY VIDEO CƠ BẢN

CHƯƠNG 10

Quay để dựng: kinh nghiệm trên trường quay

Biên soạn: Lê Khắc Tuấn

Hà Nội – 2026

Sau chương này người học phải làm được

- Quay hành động chồng để người dựng có điểm cắt giữa động tác.
- Giữ hướng nhìn và góc máy khớp nhau khi quay hội thoại hai người, ba người và nhóm đông.
- Dùng zoom, đẩy máy, kéo máy sao cho có lý do.
- Vượt trục 180° an toàn bằng ba cách, và biết vai trò của cảnh chèn.
- Tránh bẫy liên tục; bấm máy sớm, cắt máy muộn; dùng bảng clapper.
- Chuẩn bị ở tiền kỳ: kịch bản phân cảnh, sơ đồ, danh sách cảnh quay, tỷ lệ quay.
- Quay tài liệu kín đáo và tôn trọng người được quay.

MỤC 10.1

Hành động chồng: cho người dựng một điểm cắt

- Quay gần một giờ hình, cảnh nào xem riêng cũng ổn; tối về dựng mới thấy khó.
- Mọi cảnh quay rồi sẽ đến tay người dựng; chỉ những gì nối được với nhau mới lên màn hình.
- Tự quay tự dựng thì "người dựng" là bạn của vài hôm sau, chỉ có đúng những gì hôm nay quay.

Hành động chồng

- Linh đi dọc bờ hồ, dừng bên ghế đá và tháo nón.
- Một máy quay mà muốn nhiều góc: diễn viên phải lặp lại đúng hành động ở mỗi vị trí máy.
- **Hành động chồng (overlapping action):** cuối cảnh này và đầu cảnh kia cùng ghi một quãng động tác.
- **Điều kiện:** diễn viên làm lại giống lần trước: cùng tay, cùng nhịp, cùng vị trí đứng.

Người quay nên nhắc diễn viên điều đó trước mỗi lần đổi góc.

Có phần chồng: động tác liền mạch

- Toàn cảnh: tay Linh vừa chạm vành nón.
- Nối sang trung cảnh từ góc chéo, lúc nón đang được nhấc lên.
- Người xem gần như không thấy vết cắt: mắt họ bận dõi theo chiếc nón.



Hình 10.1 — Trung cảnh nối vào giữa động tác tháo nón: chiếc nón vừa hạ xuống, động tác liền với toàn cảnh trước đó (dấu ✓)

Thiếu phần chồng: động tác bị hụt

- Trung cảnh chỉ bắt đầu khi nón đã tháo xong, nằm gọn trên đùi.
- Cảnh trước tay mới đưa lên: động tác hụt, hình giật.
- Không sửa được ở bàn dựng, vì đoạn hình thiếu chưa hề được quay.
- **An toàn:** mỗi góc máy, bắt đầu trước động tác chính một nhịp, diễn tiếp qua nó một nhịp.



Hình 10.2 — Thiếu phần chồng: trung cảnh bắt đầu khi nón đã nằm trên đùi, động tác bị hụt (dấu ✗)

Ở cận cảnh, chuyển động trông nhanh hơn thật

- Ở cận cảnh, vật chiếm nhiều diện tích khung hình.
- Bàn tay chỉ dịch đi một gang đã là đi hết nửa màn hình.
- Cho diễn viên làm động tác chậm hơn một chút khi quay cận.
- Khó đoán tốc độ nào khớp với cảnh rộng: quay một lần chậm, một lần tốc độ thường.

Đủ phần chồng, nhưng đừng quay chồng thừa

- Toàn cảnh, trung cảnh cần nhiều phần chồng hơn: dáng đi, tay, nón, tà áo, vị trí so với ghế.
- Quay lại cả cảnh dài ở mọi góc là tốn thời gian, công sức, tiền bạc cho phim không bao giờ dùng.
- Tự hỏi góc này dùng cho đoạn nào của hành động, rồi quay đoạn đó.
- Thêm một nhịp trước và một nhịp sau.

Rót nước, ba cỡ cảnh

- Nhờ một người bạn rót nước vào cốc rồi uống.
- Quay ba lần: toàn cảnh, trung cảnh, cận cảnh bàn tay và cốc; mỗi lần làm lại trọn hành động, cùng tay.
- Ghép ba cảnh trên điện thoại, thử cắt đúng lúc tay vừa nhấc cốc.
- Bạn sẽ thấy ngay góc nào đang thiếu phần chồng.

MỤC 10.2

Hướng nhìn dẫn mắt người xem qua chỗ cắt

- **Hướng nhìn (eye-line):** một mũi tên vô hình trong khung.
- Linh ở bên trái khung, nhìn sang phải: người xem tự hỏi cô nhìn gì.
- Mắt họ đã trượt sẵn về phía bên phải màn hình.

Cảnh sau trả lời đúng chỗ mắt người xem chờ



Hình 10.3 — Khoảng nhìn khi cắt nối: hàng trên Linh nhìn sang phải, cảnh sau đặt Tháp Rùa ở bên phải khung (đúng); hàng dưới Tháp Rùa ở bên trái, hai cảnh đụng mặt (sai)

Đặt vật được nhìn ở đúng phía

- Vật cô nhìn (Tháp Rùa) đặt ở bên phải khung: hai cảnh cùng chừa khoảng nhìn về một phía.
- Cặp đúng: mắt người xem đi theo hướng nhìn qua chỗ cắt rồi dừng ở Tháp Rùa.
- Đặt ở bên trái: hai cảnh như đụng mặt, mắt phải nhảy ngược về bên trái tìm vật.
- Quy ước chứ không phải định luật, nhưng làm ngược thì người xem thấy vướng.

Khi quay vật được nhìn, phải nhớ nhân vật đã đứng ở đâu và nhìn về phía nào trong cảnh trước.

MỤC 10.3

Quay hội thoại hai người

- Đi từ rộng đến hẹp.
- Hai cảnh ngược đối xứng như ảnh trong gương.
- Quay trọn một người rồi mới đổi phía; kiểm tra hướng nhìn trong cận cảnh.

Ba bước quay hội thoại truyền thống

- **Toàn cảnh xác lập không gian:** Minh và Linh ngồi ghế đá, hồ và Tháp Rùa phía sau.
- **Tiếp theo:** cảnh hai người chặt hơn.
- **Sau cùng:** cảnh qua vai (over-the-shoulder, OTS) và cận cảnh từng người.
- Diễn viên nói trọn thoại vài lần ở cảnh rộng, nên đến cảnh cận họ đã quen lời.
- Ánh sáng dễ dần: cảnh hẹp chỉ chỉnh thêm cho một khuôn mặt; toàn cảnh là mẫu cho cảnh sau khớp theo.

Cảnh và cảnh ngược

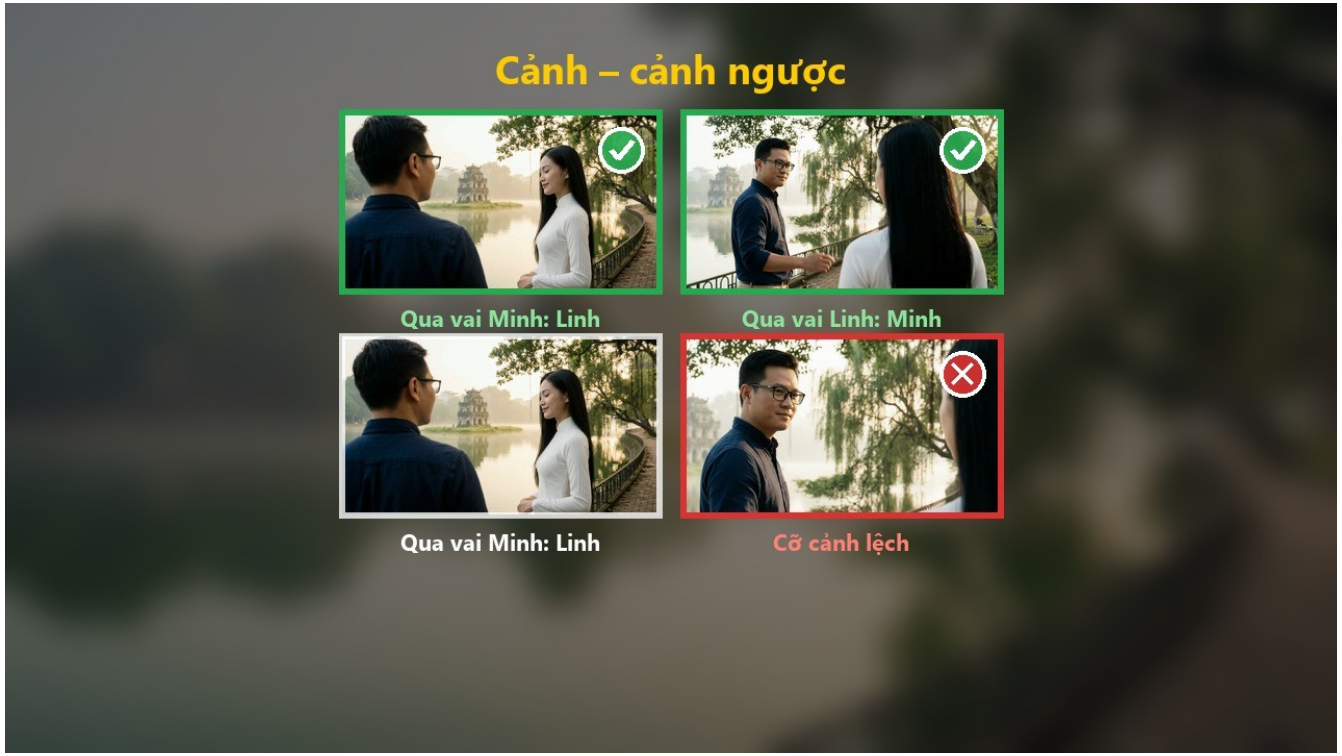
- **Cảnh và cảnh ngược (shot – reverse shot):** cắt qua lại giữa hai người đang nói chuyện.
- Máy một ở góc +45°, qua vai Linh quay Minh; máy hai ở −45°, qua vai Minh quay Linh.
- Cả hai nằm cùng một phía trục hành động, đường tưởng tượng nối hai nhân vật.
- Cùng khoảng cách, tiêu cự, độ sâu trường ảnh, ánh sáng.



Hình 10.4 — Sơ đồ nhìn từ trên xuống: hai vị trí máy đối xứng ±45° ở cùng một phía trục hành động, cùng cỡ, cùng độ cao, cùng tiêu cự

Khớp nhau và lệch cỡ

- Hai cảnh qua vai khớp nhau: người xem hiểu ngay vị trí hai nhân vật trong không gian.
- Một cảnh chặt hơn hoặc lệch góc: cắt qua lại thấy khó chịu dù không biết vì sao.
- Hàng dưới: mặt Minh bỗng to hơn mặt Linh mà câu chuyện không có lý do gì.



Hình 10.5 — Hàng trên: hai cảnh qua vai khớp nhau; hàng dưới: cảnh quay Minh chặt hơn cảnh quay Linh, cỡ cảnh lệch

Cảnh thứ nhất đứng gần, cảnh ngược lùi xa rồi zoom

Hai khuôn mặt có thể to bằng nhau, nhưng hậu cảnh và phối cảnh khác hẳn. Hãy ghi lại tiêu cự và đo khoảng cách bằng số bước chân ở cảnh thứ nhất, rồi lặp lại đúng như vậy ở cảnh ngược.

Dứt điểm một phía, và nghĩ tới cận cảnh từ đầu

- Quay trọn các cảnh của một người, từ rộng đến cận, rồi mới chuyển máy và đèn sang người kia.
- Mỗi lần đổi phía là một lần dựng lại máy, dời đèn; dứt điểm vừa nhanh vừa đồng nhất.
- Lúc chọn chỗ ngồi hãy hỏi: máy đủ chỗ đặt không? Hậu cảnh có vật vướng không? Ánh sáng ổn không?
- Phát hiện sớm chỉ cần dịch chỗ ngồi; phát hiện muộn thì cận cảnh không khớp toàn cảnh đã quay.

Ánh mắt phải chạm vào nhân vật kia

- Ở cảnh cận, hướng mắt được phóng đại.
- Nhìn qua ống ngắm, màn hình: kiểm tra hướng nhìn có khớp với toàn cảnh không.
- **Bên trái:** Linh nhìn quá xa ra sau máy, lệch khỏi Minh.
- **Bên phải:** hướng nhìn đúng, ánh mắt chạm vào nhân vật kia.



Hình 10.6 — Hướng nhìn trong cảnh cận: bên trái Linh nhìn lệch ra sau máy, bên phải cô nhìn đúng vào Minh

Nắm tay sát ống kính làm điểm nhìn

- Khi người kia không có mặt, người quay giơ nắm tay sát ống kính.
- Diễn viên nhìn vào nắm tay.
- Hướng nhìn sẽ khớp với cảnh rộng.



Hình 10.7 — Minh đứng cạnh máy, giơ nắm tay sát ống kính làm điểm nhìn cho Linh

MỤC 10.4

Ba người và nhóm đông người

- Hội thoại ba người: nhân vật ở giữa dễ bị "nhảy".
- Nhiều người: dàn theo chiều sâu thay vì xếp hàng ngang.

Nhân vật ở giữa dễ bị "nhảy"

- Toàn cảnh: Minh bên trái (A), Linh ở giữa (B), một bạn nam bên phải (C).
- Cảnh A + B: Linh ở bên phải khung; cảnh B + C: Linh ở bên trái khung.
- Cắt hai cảnh cạnh nhau, Linh như nhảy từ phải sang trái dù không di chuyển.
- **Giải pháp:** quay thêm cận riêng từng người; đi từ A + B sang cận Linh rồi mới sang B + C.



Hình 10.8 — Hai cảnh hai người cắt từ một nhóm ba: Linh ở bên phải khung trong cảnh A + B, sang bên trái trong cảnh B + C; khung thứ ba là cận riêng của Linh dùng để chen giữa

Đừng xếp hàng ngang như chụp ảnh kỷ niệm

- Hàng ngang: máy phải lùi rất xa, mặt ai cũng nhỏ, hai người ngoài cùng sát hai mép khung.
- Dàn theo chiều sâu: người ngồi tiền cảnh, người đứng trung cảnh, người đứng hậu cảnh.
- Máy vào gần hơn được, các khuôn mặt to hơn.
- Thân người có thể chồng nhau một chút, nhưng mặt ai cũng phải nhìn thấy.



Hình 10.9 — Sáu người trong một khung: bên trái xếp một hàng ngang, mặt nhỏ; bên phải dàn theo chiều sâu, mặt ai cũng thấy rõ

MỤC 10.5

Zoom, đẩy máy và kéo máy: cần một lý do

- Zoom là kiểu chuyển động mắt người không có.
- Ta quay đầu, bước tới được, nhưng không thể tự phóng to một vật ở xa.
- Vì thế cú zoom rất dễ lộ.

Giấu zoom trong một cú lia hoặc ngửa máy

- Máy bắt đầu ở toàn cảnh thấp nhìn Linh đứng dưới cổng cầu Thê Húc.
- Vừa ngửa lên vừa zoom vào dần, kết thúc ở mái cong trên đỉnh cổng.
- Khung hình đổi cùng lúc, người xem chỉ thấy máy đang khám phá không gian.
- Zoom rất chậm trong một cảnh dài cũng khó bị nhận ra.

Đẩy máy tự nhiên, kéo máy cần lý do

- **Đẩy máy vào:** tự nhiên, như ta bước lại gần để xem kỹ một thứ gì đó.
- **Kéo máy ra:** ngược thói quen, như người đi giật lùi, nên cần lý do.
- **Lý do một:** theo nhân vật đang tiến về phía máy.
- **Lý do hai:** mở ra toàn cảnh để khép lại trường đoạn, như cảnh kết: Linh nhỏ lại giữa mặt hồ rộng.

Tất cả quy về điều đã nói ở chương về chuyển động máy: mọi chuyển động máy cần một động lực.

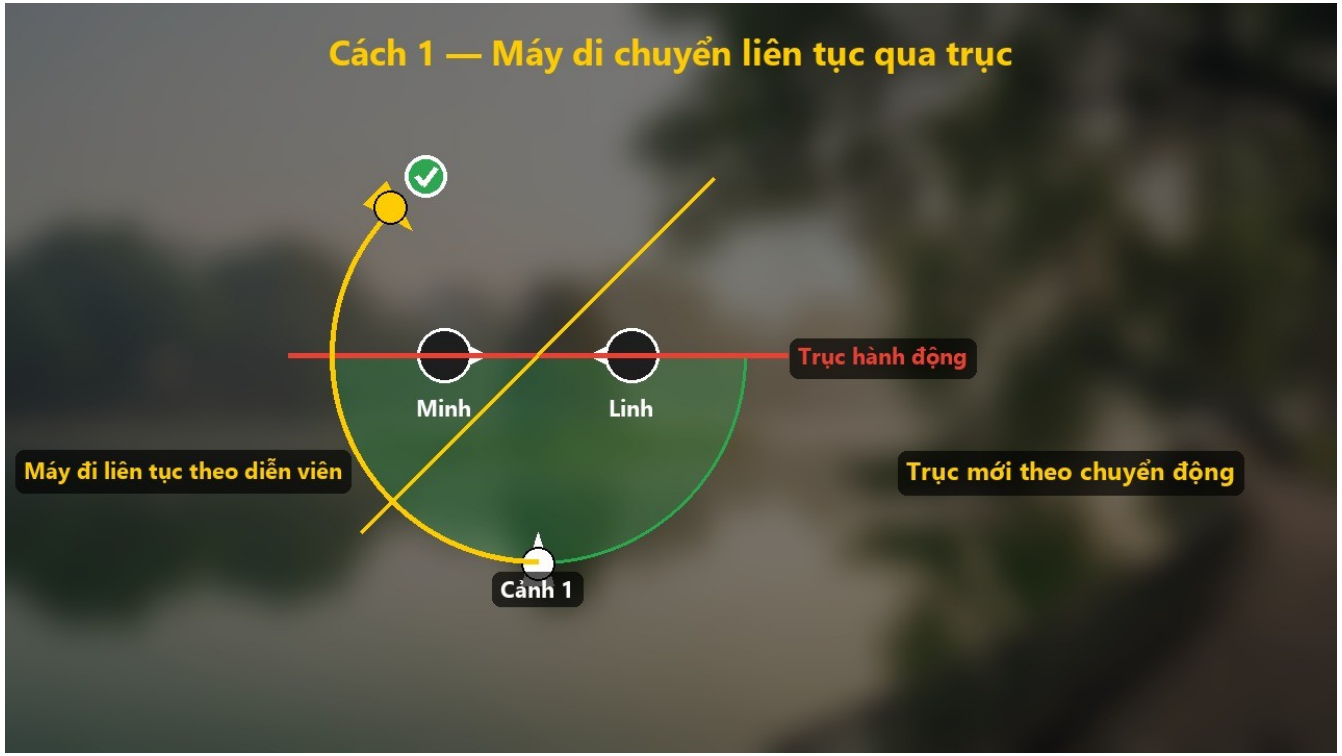
MỤC 10.6

Ba cách vượt trục 180° an toàn

- Quy tắc trục 180°: máy ở yên một phía trục hành động để nhân vật không đổi bên trên màn hình.
- Có lúc cần sang bên kia, vì nắng hay hậu cảnh bên đó đẹp hơn.
- Cắt thẳng qua trục thì người xem mất phương hướng.

Máy vòng qua trục theo diễn viên

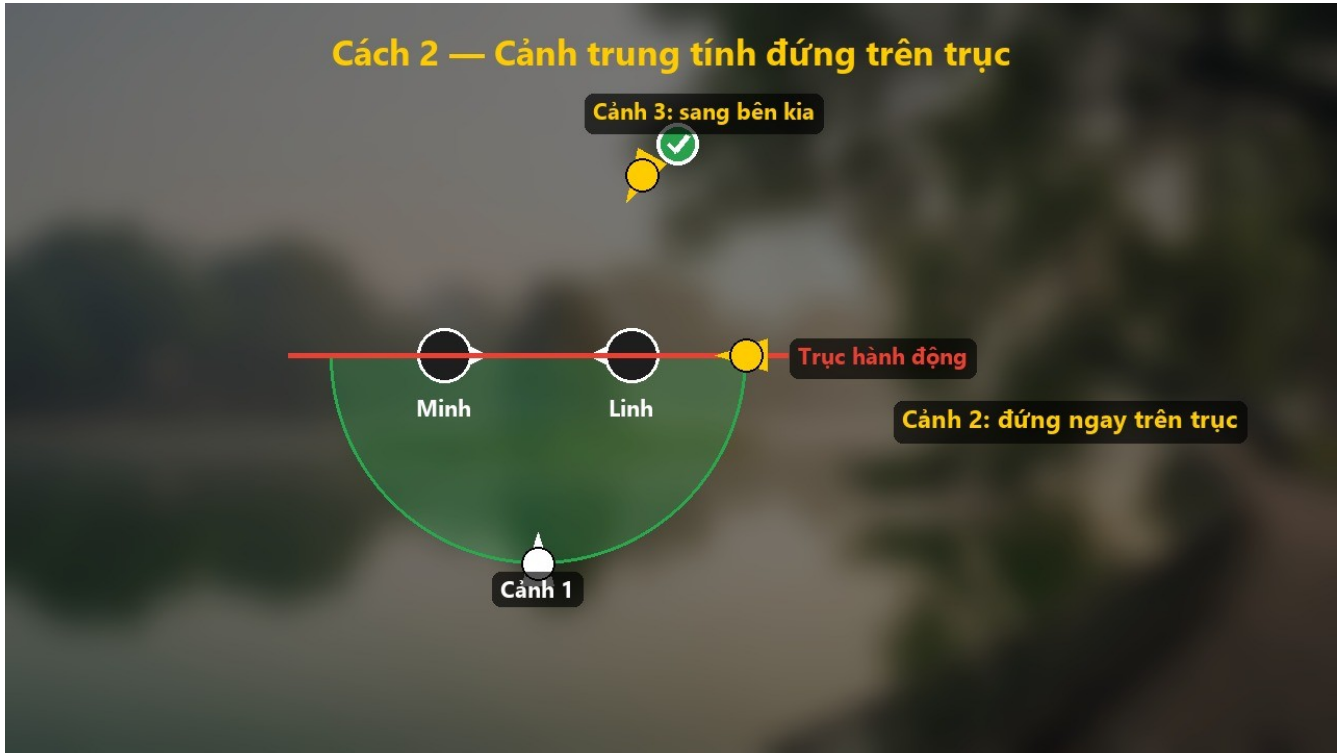
- Máy di chuyển liên tục trong một cảnh, theo chuyển động của diễn viên.
- Máy vòng qua trục hành động.
- Người xem thấy toàn bộ đường đi, nên trục mới được xác lập tự nhiên.



Hình 10.10 — Cách 1: máy đi liên tục theo diễn viên, vòng qua trục hành động; trục mới hình thành theo chuyển động

Cảnh trung tính không có hướng trái phải

- **Cảnh trung tính:** máy đặt ngay trên trục, ví dụ nhân vật đi thẳng về phía máy.
- Nối được với cảnh ở cả hai phía.
- Cảnh 1 ở phía dưới trục, cảnh 2 đứng ngay trên trục.
- Sau đó máy được tự do sang bên kia ở cảnh 3.



Hình 10.11 — Cách 2: cảnh 2 đặt máy ngay trên trục làm cảnh trung tính, cảnh 3 sang bên kia trục

Cảnh chèn làm người xem quên phương hướng

- **Cảnh chèn (cutaway):** một vật, chi tiết trong cùng không gian nhưng ngoài hành động chính.
- Ví dụ: hai cốc trà đá trên ghế giữa Minh và Linh.
- Cảnh chèn làm người xem quên phương hướng một chút.
- Quay lại hai nhân vật, cảnh sau có thể quay từ bên kia trục mà ít ai thấy lấn cấn.

Ba cách vượt trục 180°

Cách	Làm thế nào	Vì sao người xem không bị lạc
Máy di chuyển liên tục	Trong một cảnh, máy đi theo diễn viên vòng qua trục	Họ thấy toàn bộ đường đi của máy
Cảnh trung tính	Chèn một cảnh máy đặt ngay trên trục	Cảnh trên trục không có hướng trái phải
Cảnh chèn	Cắt sang một vật trong cùng không gian rồi quay lại từ phía bên kia	Họ tạm quên phương hướng cũ

Luôn quay vài cảnh chèn ở mỗi bối cảnh

Cảnh chèn còn che được một chỗ cắt bị giật hay rút ngắn một đoạn thoại dài. Bàn tay, cốc nước, chiếc nón trên ghế, mặt hồ: người dựng sẽ rất cần chúng.

MỤC 10.7

Thói quen tốt trên trường quay

- Tránh bẫy liên tục.
- Bấm máy sớm, cắt máy muộn.
- Dùng bảng clapper và theo một quy trình hô máy cố định.

Cùng chỗ ngồi, hai thời điểm

- **Tính liên tục (continuity):** sự nhất quán của mọi thứ trong hình và tiếng giữa các cảnh liền nhau.
- Quay một cảnh có thể mất hàng giờ: cốc trà vơi dần, nắng lên cao, bóng đổ ngắn lại.
- Bảy giờ nắng dịu, cốc còn đầy; mười một giờ cốc đã cạn, nắng gắt.
- Khi dựng, hai cảnh liền nhau bỗng khác hẳn.



Hình 10.12 — Bẫy liên tục: cảnh quay lúc 7 giờ và cảnh quay lại lúc 11 giờ, cốc cạn, nắng gắt

Bẫy thường gặp và hai cách xử lý

- Đồng hồ đeo tay, đồng hồ treo tường, màn hình điện thoại hiện giờ; nắng, bóng đổ đổi hướng, độ dài.
- Xe cộ, người qua lại phía sau; tiếng máy bay, chuông điện thoại, nhạc từ quán bên cạnh.
- **Xử lý:** hoặc loại bỏ, hoặc cho lặp lại giống nhau ở mọi cảnh: tháo đồng hồ, rót lại cốc trà đúng mức.
- Nắng không điều khiển được: quay liền một mạch các cảnh sẽ đứng cạnh nhau trong phim.

Chụp một tấm ảnh hiện trường sau mỗi cảnh là cách ghi nhớ rẻ nhất.

Phần thừa ở đầu và cuối cảnh

- Bấm máy trước khi hô diễn vài giây, để máy chạy ổn định và mọi người yên vị.
- Để mọi hành động kết thúc trọn vẹn rồi mới cắt máy.
- Nhân vật bước ra khỏi khung: để khung trống thêm vài giây.
- Phần thừa cho người dựng chỗ để chuyển cảnh, hòa hình hay mờ dần.
- Hòa hình hai cảnh trong một giây thì mỗi cảnh phải dư chừng ấy ngoài phần hành động.

Bảng clapper làm hai việc

- **Mặt bảng:** ghi tên phim, số cảnh, số lần quay.
- **Tiếng đập bảng:** khớp hình và tiếng khi ghi âm riêng; khung hai thanh chạm nhau trùng tiếng "cạch".
- Một quy trình hô máy gọn được tóm trong Bảng 10.2.

Quy trình hô máy

Bước	Việc làm	Để làm gì
1. Yên lặng	Mọi người vào vị trí và yên lặng	Sẵn sàng cả hình lẫn tiếng
2. Ghi âm	Bấm máy ghi âm, nếu ghi riêng	Tiếng chạy trước hình để không sót
3. Máy quay	Bấm máy quay, chờ máy chạy ổn định	Có phần thừa ở đầu cảnh
4. Bảng	Đọc số cảnh, số lần quay, đập bảng	Nhận diện cảnh và khớp hình với tiếng
5. Diễn	Hô diễn, hành động diễn ra	Ghi phần chính
6. Chờ	Hành động kết thúc, giữ máy thêm vài giây	Có phần thừa ở cuối cảnh
7. Cắt	Hô cắt, dừng máy	Kết thúc lần quay

Bảng đầu cảnh và bảng cuối cảnh

- Bảng thường đập ở đầu cảnh, cầm xuôi.
- Phim tài liệu, sự việc quá bất ngờ: có thể đập bảng ở cuối cảnh.
- Bảng cuối cầm lật ngược để người dựng biết đó là bảng cuối.
- Không có bảng: đọc to số cảnh ở đầu.



Hình 10.13 — Bảng đầu cảnh cầm xuôi và bảng cuối cảnh cầm lật ngược

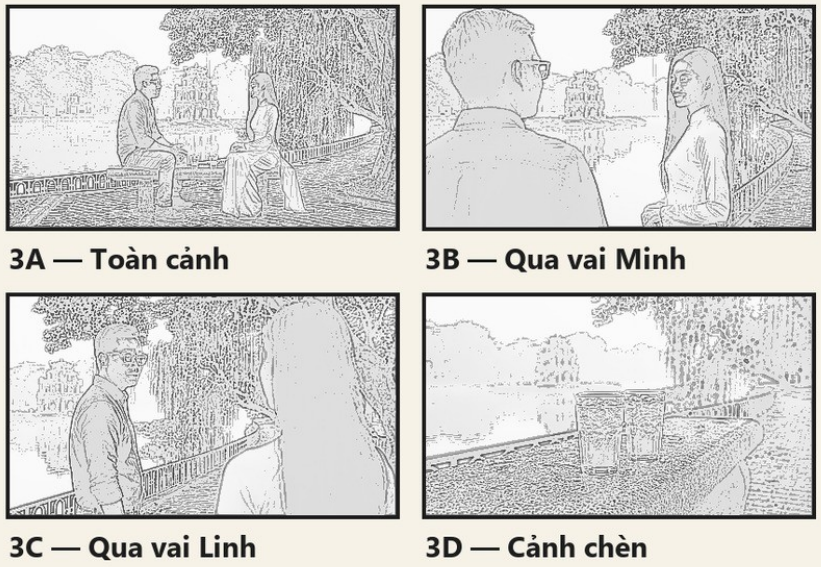
MỤC 10.8

Tất cả bắt đầu từ tiền kỳ

- Phần lớn lỗi kể trên tránh được từ trước ngày quay, ở khâu tiền kỳ.
- Kịch bản phân cảnh, sơ đồ nhìn từ trên xuống, danh sách cảnh quay.
- Và một con số cần để ý: tỷ lệ quay.

Kịch bản phân cảnh của cảnh ghế đá

- **Kịch bản phân cảnh (storyboard):** bức vẽ nhỏ cho biết khung hình từng cảnh, như truyện tranh.
- Ô 3A toàn cảnh, 3B qua vai Minh, 3C qua vai Linh, thêm một ô cảnh chèn.
- Không cần vẽ đẹp, vài nét phác là đủ.
- Đi kèm sơ đồ nhìn từ trên xuống: vị trí máy, diễn viên, đèn, như Hình 10.4, 10.10, 10.11.



Hình 10.14 — Kịch bản phân cảnh của cảnh ghế đá: các ô 3A toàn cảnh, 3B qua vai Minh, 3C qua vai Linh và một ô cảnh chèn

Danh sách cảnh quay của cảnh ghế đá

Số	Cỡ cảnh và góc máy	Nội dung
Cảnh 3 / A	Toàn cảnh	Minh và Linh ngồi ghế đá
Cảnh 3 / B	Trung cận qua vai Minh	Linh
Cảnh 3 / C	Trung cận qua vai Linh	Minh
Cảnh 3 / D	Cận cảnh chèn	Hai cốc trà đá

Danh sách cảnh quay (shot list): liệt kê mọi cảnh cần có để phủ một cảnh phim, đánh số theo cảnh và góc máy. Quay xong cảnh nào gạch cảnh đó.

Tỷ lệ thấp mà đủ góc máy

- **Tỷ lệ quay (shooting ratio):** lượng phim đã quay so với lượng được dùng; quay bảy dùng một là 7:1.
- **Phim truyện có kịch bản:** tỷ lệ thấp, vì mọi cảnh được lên kế hoạch.
- **Phim tài liệu:** cao hơn, vì hành động không theo kịch bản.
- **Phim thiên nhiên, du lịch, truyền hình thực tế:** tỷ lệ rất cao.

Tỷ lệ thấp mà đủ góc máy có lợi cho tất cả: người diễn đỡ mệt, người dựng không phải xem hàng giờ hình thừa.

MỤC 10.9

Quay tài liệu: kín đáo và tôn trọng

- Quay tài liệu là quay người thật việc thật.
- Kín đáo vừa là phép lịch sự, vừa là chuyện nghề.

Xin phép, gọn nhẹ, không can thiệp

- Xin đủ giấy phép cho nơi quay và hỏi ý người được quay; rồi làm việc nhanh và gọn.
- Minh cầm máy nhỏ, cúi chào xin phép một bà bán hàng rong ven hồ, rồi lùi lại quay từ xa.
- Càng nhiều người chú ý đến máy, họ càng cư xử khác thường ngày; điện thoại lại là lợi thế.
- Mục tiêu là quan sát và ghi lại, không can thiệp hay dàn dựng sự việc.
- Tôn trọng quyền riêng tư của người không muốn xuất hiện.

MỤC 10.10

Lời nhắn cho người mới quay

- Cuốn sách dừng ở đây với hai lời nhắn.
- Cả hai đều rút từ đoạn kết của loạt video.

Hiểu luật trước khi phá luật

- Ngữ pháp của cảnh quay không phải luật cứng; bạn có thể làm khác đi.
- Đó là quy ước giúp mọi khán giả hiểu được một câu chuyện kể bằng hình.
- Người hiểu luật biết mình bỏ đi cái gì, đổi lấy cái gì, người xem sẽ cảm thấy điều gì ở chỗ đó.
- Phá luật khi chưa hiểu luật thì bạn chỉ làm người xem bối rối.

Lý do của việc quay là để dựng

- Một cảnh quay đẹp mà không nối được với cảnh khác thì không ai dùng.
- Mỗi lần giơ máy lên, hãy nghĩ: cảnh này sẽ được dựng thế nào?
- Nó đứng sau cảnh nào, trước cảnh nào, cắt vào ở đâu?
- Phần còn lại: cầm máy ra ngoài, quay một câu chuyện thật ngắn, đem về dựng và xem mình thiếu gì.

Hẹn gặp lại bạn trên trường quay.

Hiểu luật trước khi phá luật. Quay là để dựng.

Trước mỗi lần bấm máy, hãy hỏi: cảnh này sẽ được dựng thế nào?

Những điều cần nhớ

1. Mọi cảnh đến tay người dựng; hành động chồng cho điểm cắt giữa động tác, thiếu thì động tác hụt.
2. Cận cảnh làm động tác chậm hơn chút; đừng quay chồng thừa. Vật được nhìn đặt đúng phía hướng nhìn.
3. Hội thoại quay từ rộng đến hẹp; hai cảnh ngược đối xứng; quay trọn một người rồi mới đổi phía.
4. Hướng nhìn cận cảnh phải chạm bạn diễn; ba người cần cận riêng; nhóm đông dàn theo chiều sâu.
5. Zoom giấu trong cú lia, ngửa máy hoặc làm thật chậm; đẩy máy tự nhiên, kéo máy ra cần lý do.
6. Vượt trục 180°: máy đi liên tục qua trục, cảnh trung tính, cảnh chèn; luôn quay vài cảnh chèn.
7. Tránh bẫy liên tục; bấm máy sớm, cắt máy muộn; dùng bảng clapper và quy trình hô máy cố định.
8. Chuẩn bị tiền kỳ, giữ tỷ lệ quay thấp; quay tài liệu tôn trọng; hiểu luật trước khi phá luật.

Một hành động, ba góc máy

- **Mục đích:** tập quay hành động chồng và cắt trên động tác.
- Chọn hành động ngắn có điểm đầu, cuối rõ; quay toàn cảnh trọn hành động, bấm sớm cắt muộn.
- Trung cảnh góc chéo, lặp lại trọn hành động; cận bàn tay và đồ vật hai lần: thường và chậm hơn.
- Dựng 10–15 giây, ít nhất hai chỗ cắt giữa động tác; ghi lại lần quay cận nào khớp hơn, vì sao.

Hội thoại ghế đá; sang bên kia trục

- **Bài 10.2:** viết 4–6 câu thoại; vẽ kịch bản phân cảnh, sơ đồ; lập danh sách cảnh quay theo Bảng 10.3.
- Quay theo quy trình hô máy, giữ hai cảnh qua vai bằng nhau, ít nhất ba cảnh chèn; dựng, tính tỷ lệ quay.
- **Bài 10.3:** quay qua vai hai phía trục, cảnh máy đi vòng qua trục, cảnh trung tính, cảnh chèn.
- Dựng bốn phiên bản (cắt thẳng và ba cách), cho người chưa biết gì xem, hỏi bản nào khó theo dõi nhất.