Chương 2

Các yếu tố tạo hình

Tám yếu tố là từ vựng của ngôn ngữ thị giác

Mỹ thuật đa phương tiện ứng dụng | ThS. Lê Khắc Tuấn

Một biểu tượng, vài nét

Biểu tượng máy ảnh, ngôi nhà, nút phát: vài đường, vài hình, một chút sáng tối, một hai màu.

Mọi hình ảnh, từ tranh dân gian đến khung hình phim, đều ghép từ một nhóm rất ít thành phần.

Sau chương này, bạn làm được

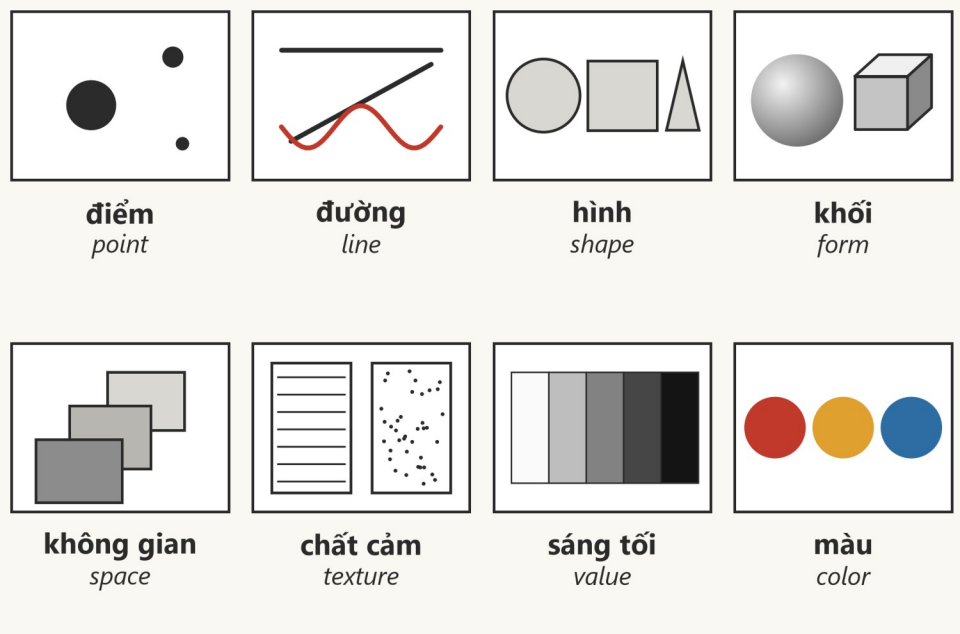
1. Gọi tên và nhận diện 8 yếu tố tạo hình trong một hình ảnh bất kỳ.
2. Dùng từng yếu tố để gợi cảm xúc: đường cong mềm, đường chéo căng, hình tròn thân thiện.
3. Tạo thang sáng tối 9 bậc và bộ sưu tập chất cảm bằng ảnh chụp.
4. Quy một vật quen thuộc về các khối cơ bản bằng phác tay.
5. Dùng chế độ đen trắng để kiểm tra ảnh đọc được nhờ sáng tối hay chỉ nhờ màu.

Lộ trình của chương

2.1	Điểm	2.2	Đường
2.3	Hình (shape)	2.4	Khối (form)
2.5	Không gian	2.6	Chất cảm
2.7	Sáng tối	2.8	Màu (giới thiệu)
2.9	Tám yếu tố làm việc cùng nhau		

Tám yếu tố tạo hình

Từ không chiều đến ba chiều, rồi chiều sâu, chất liệu và tâm trạng



Hình 2.1. Điểm, đường, hình, khối, không gian, chất cảm, sáng tối, màu

Tám yếu tố trên ba nền

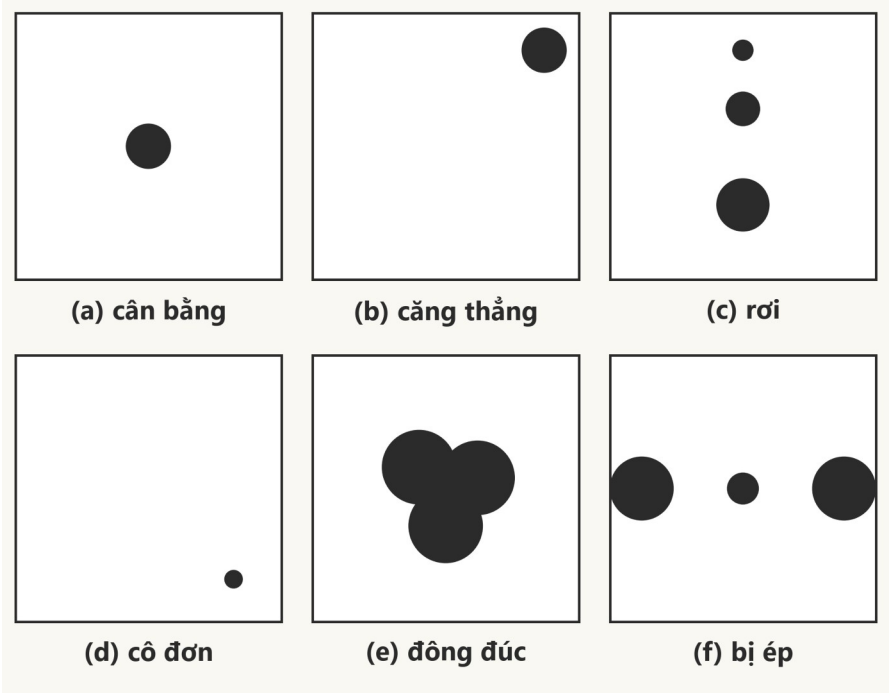
Yếu tố	Ý chính	Ấn phẩm	Màn hình	Khung hình
Điểm	Xác định vị trí	Chấm trong lưới in	Pixel, chấm thông báo	Điểm sáng cảnh đêm
Đường	Chuỗi điểm có hướng	Nét kẻ, viền	Đường phân cách	Đường chân trời
Hình	Vùng hai chiều	Mảng màu, khung ảnh	Nút, thẻ, icon	Bóng người trên nền sáng
Khối	Hình ba chiều	Ảnh vật thể có bóng	Nút nổi, thẻ đổ bóng	Vật thể, nhân vật
Không gian	Chiều sâu, khoảng trống	Lề rộng, khoảng trắng	Khoảng đệm	Tiền cảnh, hậu cảnh
Chất cảm	Cảm giác bề mặt	Nền giấy, vân gỗ	Nền có hạt	Hạt film
Sáng tối	Mức sáng của vùng	Tương phản chữ nền	Chế độ sáng và tối	Ánh sáng, bóng đổ
Màu	Sắc, độ đậm nhạt	Bảng màu thương hiệu	Màu nhấn nút bấm	Tông màu cả phim

Một điểm, sáu cảm giác

Điểm: đơn vị nhỏ nhất, chỉ làm một việc là xác định vị trí.

Chỉ đổi số lượng, kích thước, vị trí của chấm tròn là đổi cảm giác: cân bằng, căng thẳng, rơi, cô đơn, đông đúc, bị ép.

Ghi nhớ: tâm thì tĩnh, lệch thì căng, cô lập thì lẻ loi.



Hình 2.2. Một điểm, sáu cảm giác

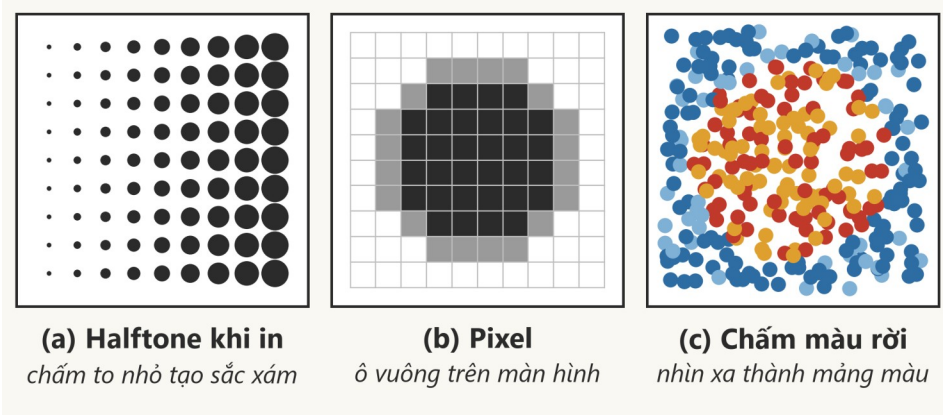
Từ điểm đến đường, mảng và chất cảm

Halftone: chấm to nhỏ tạo sắc xám trong in ấn.

Pixel: những ô vuông trên màn hình.

Điểm họa: chấm màu rời, từ xa hòa thành mảng màu.

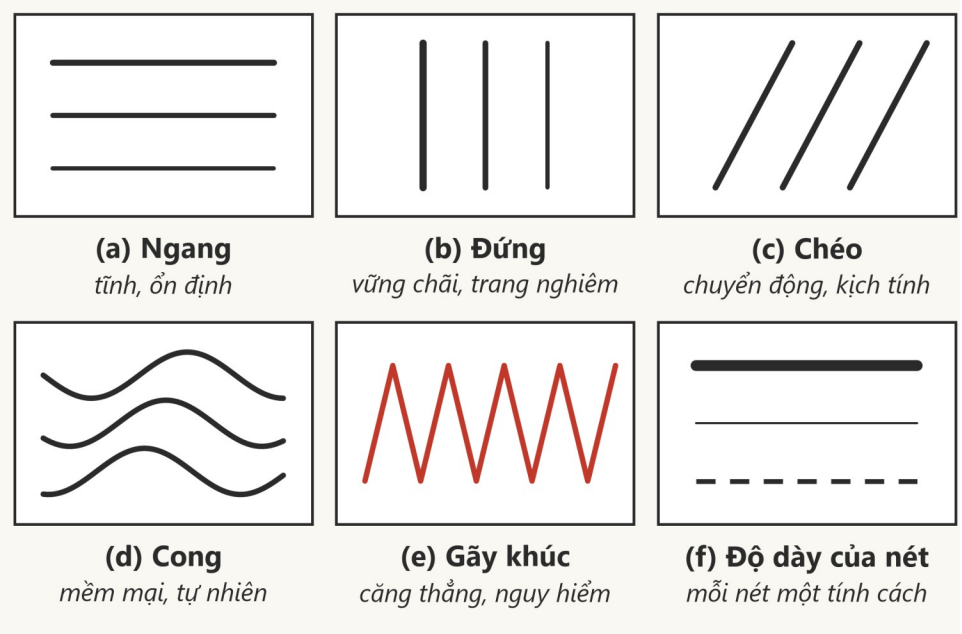
Nhiều điểm thành đường, mảng, chất cảm.



Hình 2.3. (a) halftone, (b) pixel, (c) chấm màu rời

Cảm xúc của các loại đường

Đường có hướng, và hướng quyết định cảm giác



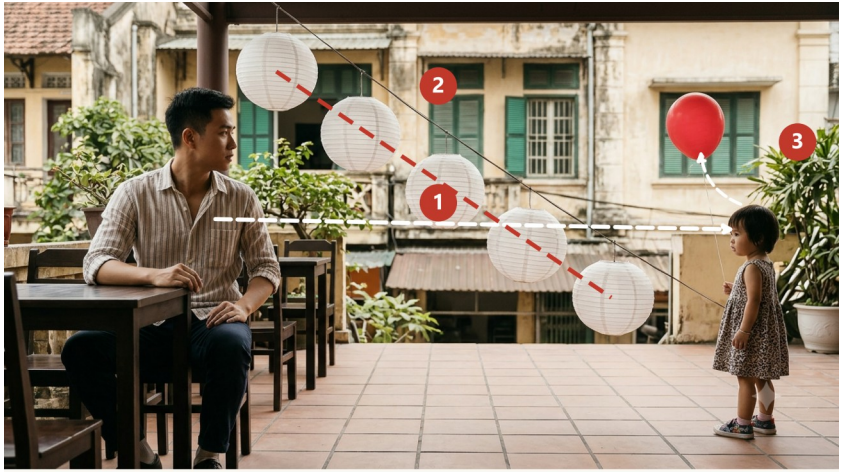
Hình 2.4. Ngang (tĩnh), đứng (vững chãi), chéo (động), cong (mềm), gãy khúc (căng thẳng); độ dày nét cũng mang tính cách

Đường thật và đường ẩn

Đường thật: nét kẻ, viền, vạch trên mặt đường, mép bàn, dây điện.

Đường ẩn: không vẽ ra nhưng não vẫn thấy nhờ nguyên tắc liên tục: hướng nhìn, hàng thẳng hàng, quỹ đạo.

Người xem không biết mình đang bị dẫn dắt.



1 Hướng nhìn của người đàn ông nối anh với em bé: một đường ẩn nằm ngang.

2 Năm đèn lồng thẳng hàng tạo một đường ẩn chéo, đi từ góc trên trái xuống em bé.

3 Em bé nhìn lại; quả bóng đỏ, thứ rực nhất, nằm trên đường mắt đi.

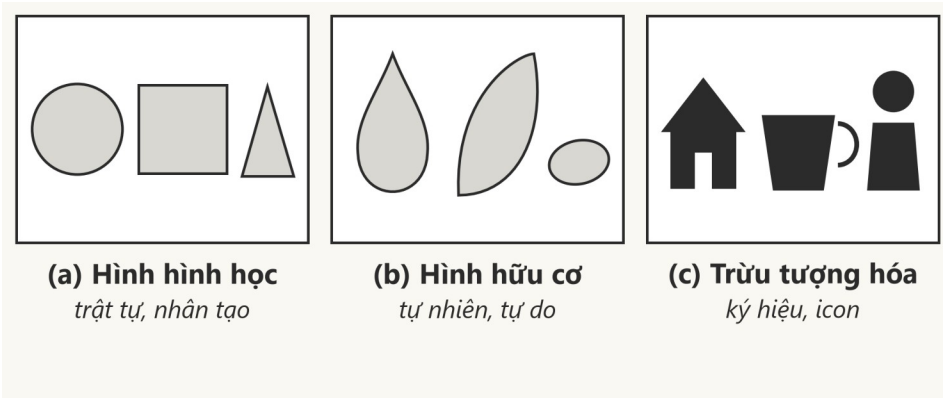
Hình 2.5. Ba đường ẩn: hướng nhìn, hàng đèn lồng, đường mắt của em bé

Ba loại hình

Hình học: tròn, vuông, tam giác; trật tự, chính xác. Nút bấm, khung hình trong giao diện.

Hữu cơ: giọt nước, lá, đá cuội; tự nhiên, mềm mại.

Trừu tượng hóa: đơn giản hóa đến vài nét: icon và ký hiệu.



Hình 2.6. (a) hình học, (b) hữu cơ, (c) trừu tượng hóa

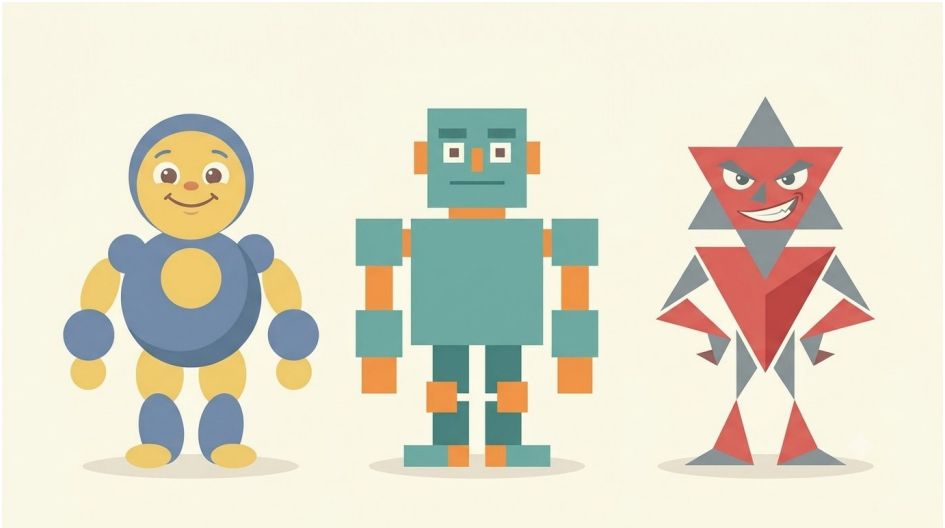
Ngôn ngữ hình trong thiết kế nhân vật

Tròn: thân thiện.

Vuông: vững chãi, đáng tin.

Tam giác: năng động hoặc tinh quái.

Chỉ là quy ước tạo hình, không phải luật: phản diện hoàn toàn có thể dựng bằng hình tròn để tạo bất ngờ.



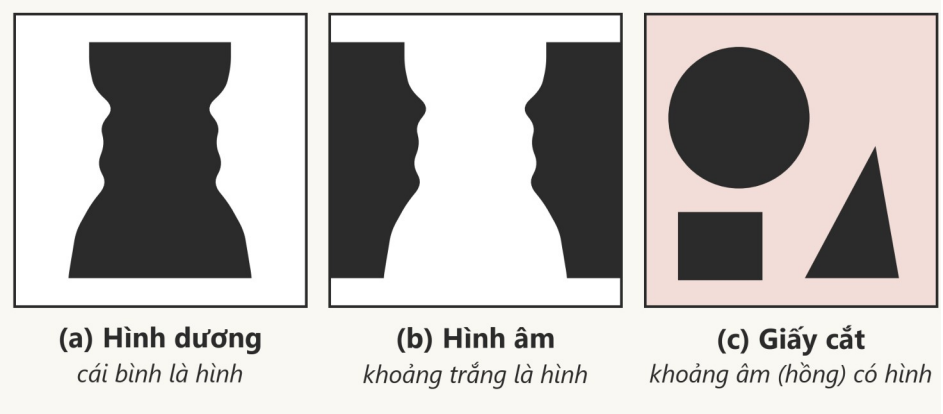
Hình 2.7. Ba nhân vật dựng từ ba hình cơ bản

Hình dương và hình âm

Hình dương: vật chính, vùng được chú ý.

Hình âm: khoảng trống quanh và giữa các hình, cũng có hình dạng.

Khi bố cục chưa ổn, hãy nhìn khoảng trống: hình âm cũng cần được thiết kế.



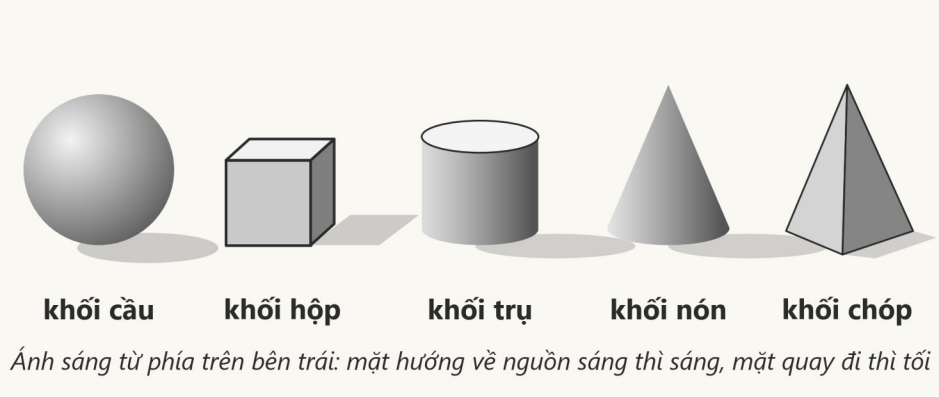
Hình 2.8. (a) bình, (b) khoảng trắng giữa hai gương mặt, (c) khoảng âm trong giấy cắt

Năm khối cơ bản

Khối là vật ba chiều, có độ dày. Trên màn hình phẳng, khối chỉ được gợi lên.

Gần như mọi vật quy được về cầu, hộp, trụ, nón, chóp.

Quả bóng là khối cầu, hộp sữa là khối hộp.



Hình 2.9. Cầu, hộp, trụ, nón, chóp; ánh sáng từ trên bên trái

Gợi khối trên mặt phẳng bằng ba dấu hiệu

Sáng tối

Mặt hướng về nguồn sáng thì sáng, quay đi thì tối. Bề mặt cong chuyển dần, mặt phẳng cho mảng rõ ràng.

Bóng đổ

Vật có bóng đổ xuống nền thì "đứng" trên nền và có trọng lượng.

Phối cảnh

Các cạnh thu nhỏ dần về xa cho cảm giác độ sâu của khối hộp (chương 6).

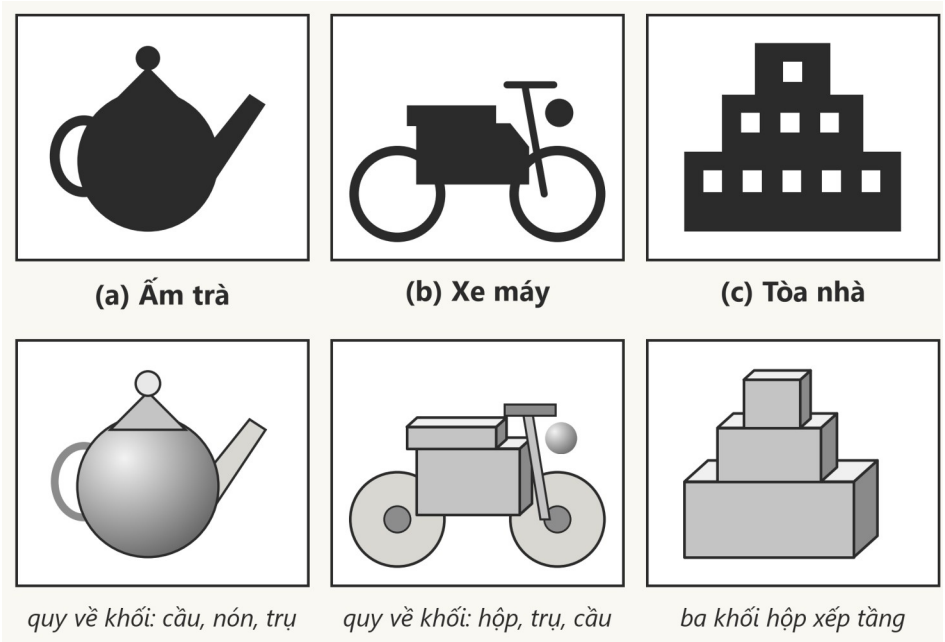
Quy vật về khối

Ấm trà: cầu, nón, trụ.

Xe máy: hộp, trụ.

Tòa nhà: các khối hộp xếp tầng.

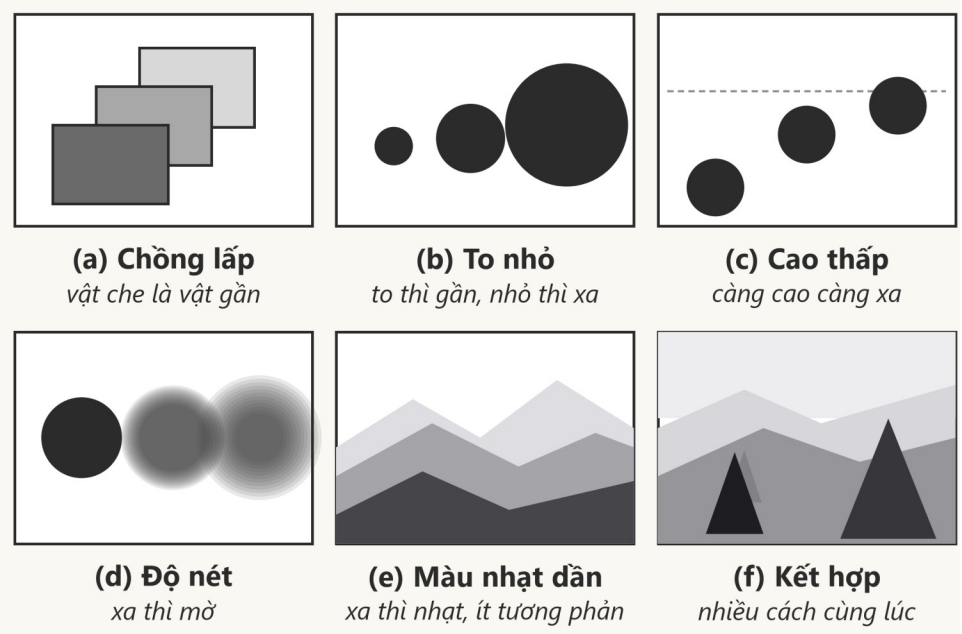
Dựng khối trước, thêm chi tiết sau.



Hình 2.10. Ấm trà, xe máy, tòa nhà quy về khối cơ bản

Tạo chiều sâu trên mặt phẳng

Không gian trên mặt phẳng là ảo, được tạo bằng các dấu hiệu



Hình 2.11. (a) chồng lấp, (b) to nhỏ, (c) cao thấp, (d) độ nét, (e) màu nhạt dần, (f) kết hợp

Khoảng trống là một công cụ

Khoảng trống là yếu tố chủ động, không phải chỗ thừa.

Phần lớn khung là trống: yên tĩnh, đưa mắt về chậu cây.

Trên ấn phẩm và màn hình: lề rộng, khoảng trắng, khoảng đệm giữa phần tử.



Hình 2.12. Chậu cây nhỏ trên bức tường rộng

Chất cảm thật và chất cảm thị giác

Chất cảm thật

Thứ bạn sờ được: sơn mài, giấy dó, vải thô, đá nhám.

Chất cảm thị giác

Thứ chỉ nhìn thấy: ảnh vân gỗ trên màn hình, họa tiết nền giấy, hạt trên ảnh. Mắt đọc ra chất liệu từ các mẫu lặp.

Chất cảm quyết định cảm giác về chất liệu

Bảng 16 chất cảm: gỗ, kim loại, tre đan, lụa, bê tông, sơn mài…



Hình 2.13. Bảng 16 chất cảm (gỗ, kim loại, tre đan, lụa, bê tông, sơn mài, giấy thủ công, da, gạch, len, kính, cát, rêu, bìa, men gốm, denim)

Quy tắc quan trọng nhất của chương

Hình ảnh đọc được hay không phụ thuộc vào sáng tối nhiều hơn màu.

Sáng tối (value) là mức sáng hay tối của một vùng, không phụ thuộc vào màu. Đổi ảnh màu sang đen trắng, thứ còn lại chính là sáng tối.

Phép thử đen trắng

Cùng một ảnh: ở bản xám, áo đỏ và tường xanh gần như cùng mức xám



(a) Ảnh màu

(b) Chỉ còn sáng tối

Ở bản xám, áo đỏ và tường xanh gần như cùng mức xám: hai màu rất khác nhau nhưng gần như cùng sáng tối, nên nếu chỉ dựa vào màu thì mắt khó tách người bán khỏi nền.

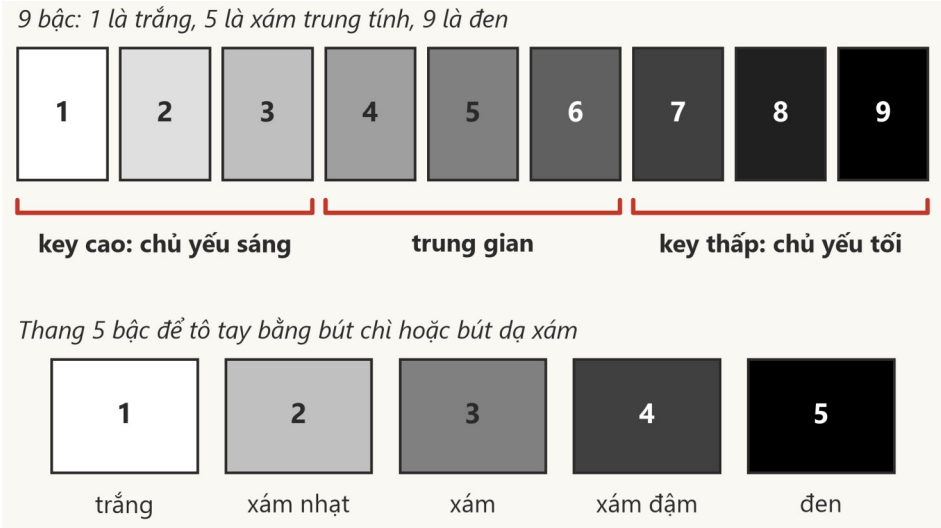
Hình 2.14. (a) màu, (b) chỉ còn sáng tối

Thang sáng tối 9 bậc

Từ trắng (bậc 1) đến đen (bậc 9), bậc 5 là xám trung tính.

Không cần phân biệt từng bậc; quan trọng là ba nhóm lớn: key cao, trung gian, key thấp.

Bài 2.4: thang 5 bậc tô tay và thang 9 bậc từ ảnh.



Hình 2.15. Thang 9 bậc và thang 5 bậc thu gọn

Key cao, trung gian, key thấp

Key cao

Phần lớn ở các bậc sáng, tỷ lệ sáng tối thấp. Nhẹ nhàng, trong trẻo, thoáng. Quảng cáo mỹ phẩm, ảnh gia đình, phim tình cảm nhẹ.

Trung gian

Phần lớn ở các bậc giữa. Tự nhiên, bình thường.

Key thấp

Phần lớn ở các bậc tối, tỷ lệ sáng tối cao. Bí ẩn, kịch tính, nặng nề. Phim kinh dị, hình sự, chân dung nghệ thuật.

Ba thuộc tính của màu

Thuộc tính	Tiếng Anh	Nghĩa ngắn	Ghi chú
Sắc tướng	hue	Màu thuộc họ nào: đỏ, vàng, lam…	Vị trí trên vòng màu
Độ bão hòa	saturation	Màu rực hay xỉn	Đậm đặc hay nhạt nhòa
Độ sáng của màu	brightness	Thông số trong phần mềm (HSB)	Khác với “sáng tối”

Bảng kiểm tám yếu tố

Yếu tố	Câu hỏi tự kiểm tra
Điểm	Có điểm nào kéo mắt tới đó không? Vị trí gợi cảm giác gì?
Đường	Có đường nào (thật hoặc ẩn) dẫn mắt? Hướng gợi cảm giác gì?
Hình	Hình chủ đạo là hình học, hữu cơ hay trừu tượng hóa? Có khoảng âm quan trọng?
Khối	Vật thể được gợi khối chưa: sáng tối, bóng đổ hay phối cảnh?
Không gian	Chiều sâu tạo bằng cách nào? Khoảng trống có chủ đích không?
Chất cảm	Bề mặt gợi chất liệu gì? Có hợp thông điệp không?
Sáng tối	Chuyển sang đen trắng còn đọc được không? Key cao, trung gian hay thấp?
Màu	Sắc tướng, độ bão hòa nào chủ đạo? (chương 5)

Tóm tắt chương

Tám yếu tố.
Điểm, đường, hình, khối, không gian, chất cảm, sáng tối, màu.

Điểm.
Xác định vị trí; tâm thì tĩnh, lệch thì căng, cô lập thì lẻ loi.

Đường.
Ngang tĩnh, đứng vững, chéo động, cong mềm, gãy căng; đường ẩn dẫn mắt.

Hình.
Hình học, hữu cơ, trừu tượng hóa; hình âm cũng cần thiết kế.

Khối.
Gợi bằng sáng tối, bóng đổ, phối cảnh; quy vật về vài khối cơ bản.

Không gian.
Chồng lấp, to nhỏ, cao thấp, độ nét, màu nhạt dần; khoảng trống chủ động.

Chất cảm.
Thật và thị giác, quyết định cảm giác về chất liệu.

Sáng tối.
Quan trọng hơn màu với khả năng đọc; luôn kiểm tra bằng đen trắng.

Thực hành: 5 bài

Bài 2.1	**Một điểm, sáu cảm giác** Sản phẩm: trang phác tay và tệp Figma sáu khung
Bài 2.2	**Bách khoa đường nét** Sản phẩm: bảng 12 ô gồm ảnh, nét phác, ghi chú
Bài 2.3	**Thư viện chất cảm** Sản phẩm: bảng 4×4 chất cảm kèm tên nhóm
Bài 2.4	**Thang sáng tối** Sản phẩm: thang tô tay 5 bậc và thang 9 bậc từ ảnh
Bài 2.5	**Quy vật về khối** Sản phẩm: 10 phác thảo khối

Câu hỏi ôn tập

1. Phân biệt hình và khối. Làm sao gợi khối trên mặt phẳng?

2. Vì sao sáng tối quan trọng hơn màu khi đánh giá ảnh có đọc được không?

3. Cho ví dụ một “đường ẩn” trong một cảnh phim.

4. Hình dương và hình âm khác nhau thế nào? Vì sao nhìn khoảng trống khi bố cục chưa ổn?

5. Vì sao “tròn thân thiện, vuông vững chãi, tam giác năng động” chỉ là quy ước?

6. Phân biệt “sáng tối” (value) và “độ sáng” (brightness) trong sách này.