Chương 3

Nguyên lý thiết kế

Chín nguyên lý là ngữ pháp của hình ảnh

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

Hai trang chủ, cùng nội dung

Cùng poster, cùng giờ chiếu, cùng nút “Đặt vé”. Vì sao một trang rõ ràng, một trang rối?

Chữ và ảnh giống hệt nhau. Khác biệt nằm ở cách sắp xếp.

Sau chương này, bạn làm được

1. Giải thích và nhận diện 9 nguyên lý trong poster, giao diện, khung hình phim.
2. Cố ý phá một nguyên lý để đạt hiệu ứng, ví dụ cố tình mất cân bằng để gây bất an.
3. Dùng bộ câu hỏi tự kiểm tra để tự đánh giá sản phẩm của mình.
4. Sửa một poster bị lỗi bằng các nguyên lý mà không đổi nội dung chữ và ảnh.

Lộ trình của chương

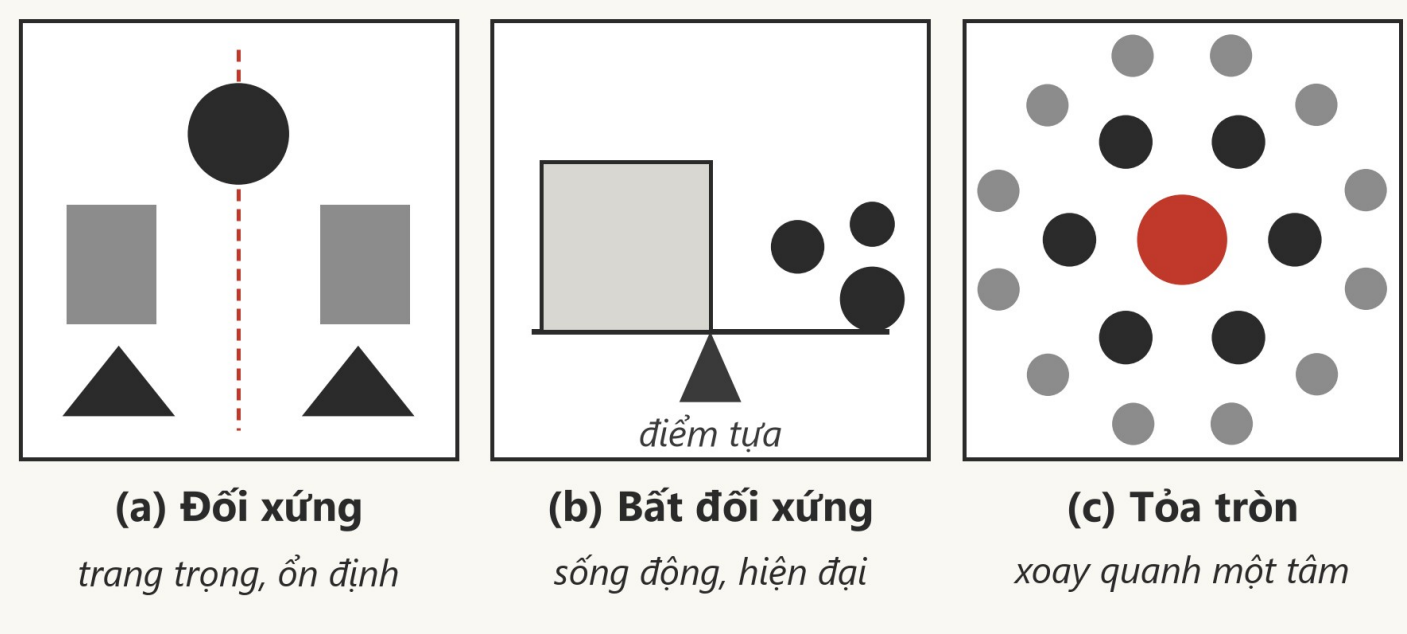
3.1	Cân bằng	3.2	Tương phản
3.3	Điểm nhấn	3.4	Thứ bậc thị giác
3.5	Nhịp điệu, lặp lại	3.6	Tỷ lệ, kích thước
3.7	Thống nhất, đa dạng	3.8	Căn chỉnh
3.9	Chuyển động, hướng		

Chín nguyên lý và câu hỏi chính

Nguyên lý	Câu hỏi chính	Ví dụ nhanh
Cân bằng	Hình có “nghiêng” về một phía không?	Poster đối xứng, giao diện lệch có chủ ý
Tương phản	Cái gì khác hẳn cái gì?	Tiêu đề rất to so với chữ thường
Điểm nhấn	Mắt nên dừng ở đâu trước?	Nút “Đặt vé” nổi bật nhất trang
Thứ bậc thị giác	Thông tin nào đọc trước, sau?	Tiêu đề, phụ đề, nội dung
Nhịp điệu	Có lặp lại và biến đổi có tổ chức không?	Hàng thẻ đều nhau, gạch bông
Tỷ lệ, kích thước	Các phần to nhỏ có quan hệ hợp lý không?	Ảnh chính to gấp đôi ảnh phụ
Thống nhất, đa dạng	Thuộc một tổng thể mà vẫn thú vị không?	Cùng bảng màu, vài chỗ nhấn khác
Căn chỉnh	Mọi thứ có nằm trên một đường chung không?	Mọi khối chữ thẳng theo một lề
Chuyển động, hướng	Mắt được dẫn theo đường nào?	Đường chéo, hướng nhìn nhân vật

Ba kiểu cân bằng

Cân bằng không có nghĩa là hai bên giống nhau



Hình 3.1. (a) đối xứng, (b) bất đối xứng, (c) tỏa tròn

Cân bằng đối xứng

Trục dọc ở giữa chia khung thành hai nửa gần như gương nhau.

Cảm giác trang nghiêm, ổn định, tĩnh.

Quen thuộc ở cổng làng, cổng đình, mặt tiền công trình truyền thống.

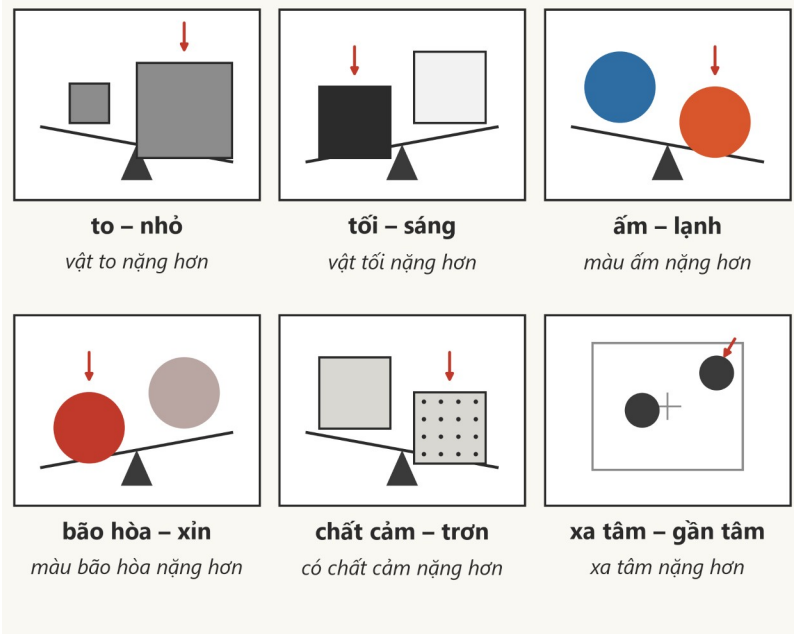


1 Trục đối xứng chia khung thành hai nửa gần như gương nhau. Mắt dừng ở giữa, cảm giác trang nghiêm, ổn định, tĩnh.

Hình 3.2. Cổng làng với trục giữa

Trọng lượng thị giác

Vật “nặng hơn” thu hút mắt mạnh hơn



Hình 3.3. Sáu cặp so sánh trọng lượng thị giác

Nếu đã khác thì phải khác hẳn

Tương phản là nguyên lý mạnh nhất để thu hút mắt và tạo thứ bậc.

Khác một chút trông như lỗi; khác hẳn thì có chủ ý.

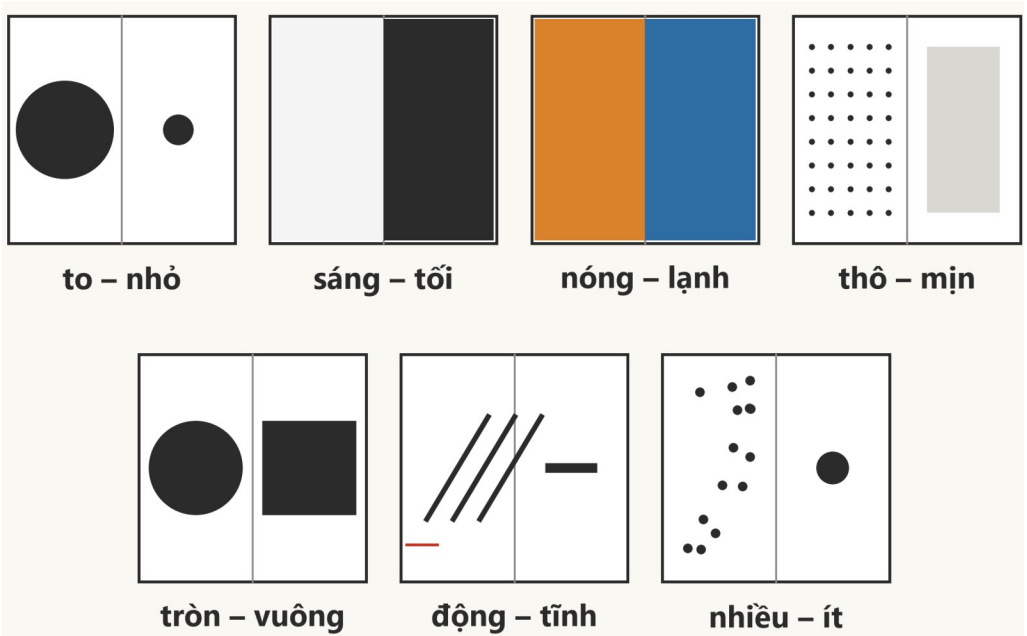
Chữ đen trên nền trắng đọc ngay; chữ xám nhạt trên nền xám nhạt thì phải nheo mắt.



Hình 3.4. (a) tương phản yếu, (b) tương phản rõ

Bảy cặp tương phản

To–nhỏ, sáng–tối, nóng–lạnh, thô–mịn, tròn–vuông, động–tĩnh, nhiều–ít



Hình 3.5. Bảy cặp tương phản thường dùng

Một hình ảnh, một trọng tâm

Nhiều điểm nhấn ngang nhau là không có điểm nhấn.

Người bán phở sáng, nét, ấm, ở bên phải, tách khỏi nền mờ, tối và lạnh.

Lỗi thường gặp: ảnh lớn rực rỡ và tiêu đề đỏ chói cùng chiếm ngang nhau. Chọn một cái làm cấp 1, hạ cái kia xuống.



1 Điểm nhấn: người bán sáng, nét, ấm, tách khỏi nền, nằm gần giao điểm các đường một phần ba.

2 Nền mờ, tối và lạnh hơn: tạo chiều sâu nhưng không tranh chú ý.

Hình 3.6. Điểm nhấn; các đường chấm là lưới một phần ba

Sáu cách tạo điểm nhấn

Cô lập

Đặt vật một mình, có khoảng trống quanh nó.

Tương phản

Khác hẳn xung quanh về sáng tối, màu, kích thước.

Đường dẫn hội tụ

Các đường (thật hoặc ẩn) cùng chỉ về một chỗ.

Ánh sáng

Chiếu sáng riêng một vùng, như đèn quầy hàng.

Vị trí

Gần các giao điểm của quy tắc một phần ba (chương 4).

Độ nét

Nền mờ, vật nhấn rõ (độ sâu trường ảnh nông).

Ba cấp của thứ bậc thị giác

Cấp 1: thấy ngay

Tiêu đề chính, ảnh chính. To nhất, đậm nhất, tương phản nhất, nhiều khoảng trống quanh.

Cấp 2: đọc tiếp

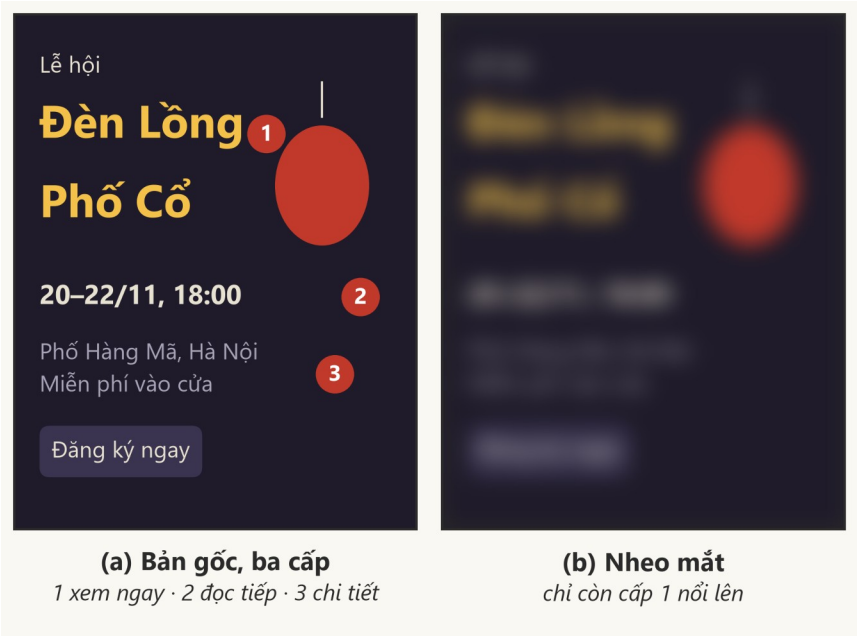
Phụ đề, ngày giờ, địa điểm; đọc tiếp nếu quan tâm.

Cấp 3: chi tiết

Điều khoản, thông tin liên hệ, ghi chú nhỏ; cho người cần.

Phép thử nheo mắt

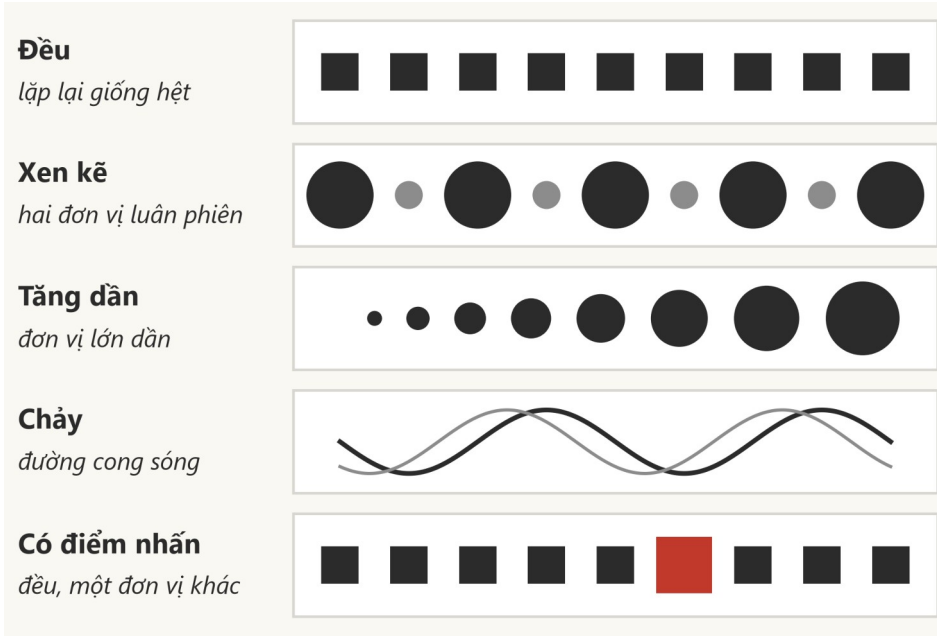
Nheo mắt, lùi xa hoặc làm mờ: thứ còn rõ chính là cấp 1



Hình 3.7. (a) poster gốc với ba cấp, (b) bị làm mờ: chỉ cấp 1 còn rõ

Năm kiểu nhịp điệu

Nhịp điệu là lặp lại có biến đổi



Hình 3.8. Đều, xen kẽ, tăng/giảm dần, chảy, có điểm nhấn

Hoa văn: lặp lại chặt chẽ

Hoa văn là một đơn vị lặp đều trên bề mặt: nhịp điệu ở dạng chặt chẽ nhất.

Cùng một đơn vị, đổi phối màu là ra hoa văn khác.

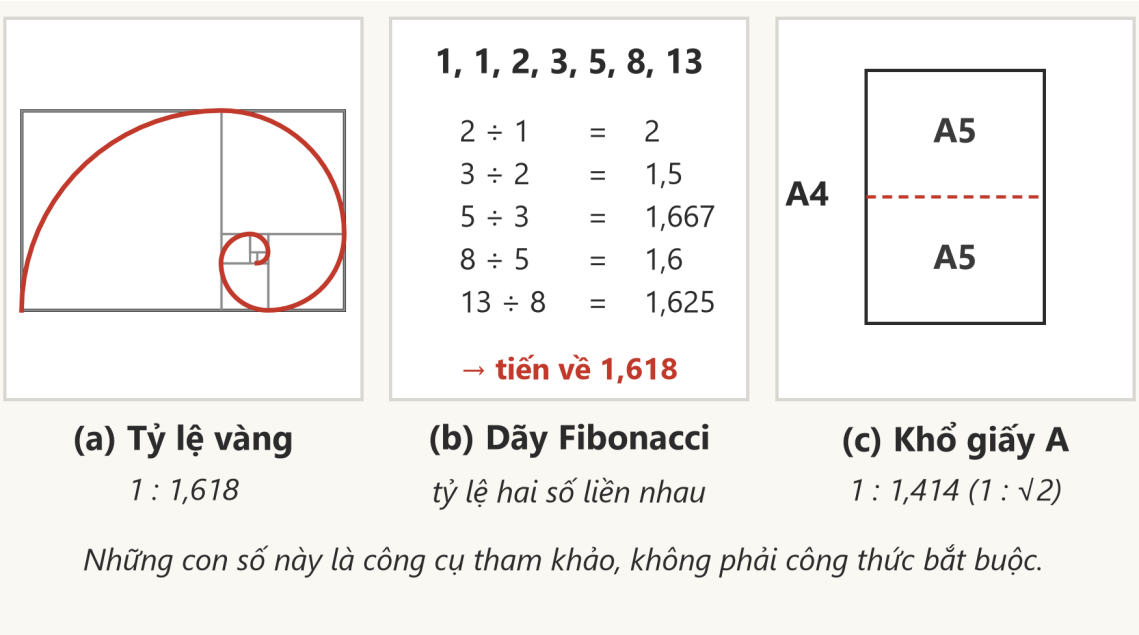
Gần gũi: gạch bông nhà phố thời thuộc địa.



Hình 3.9. Hoa văn lấy cảm hứng gạch bông: (a) một đơn vị, (b) lưới 4×4 với hai phối màu

Ba tỷ lệ hay được nhắc

Công cụ tham khảo, không phải công thức làm đẹp bắt buộc



Hình 3.10. (a) tỷ lệ vàng, (b) Fibonacci, (c) khổ giấy A (1:√2)

Đảo kích thước

Phóng một vật nhỏ thật lớn, hoặc thu một vật lớn thật nhỏ.

Trí óc quen kích thước thông thường nên bị đảo thì sinh bất ngờ, hài hước.

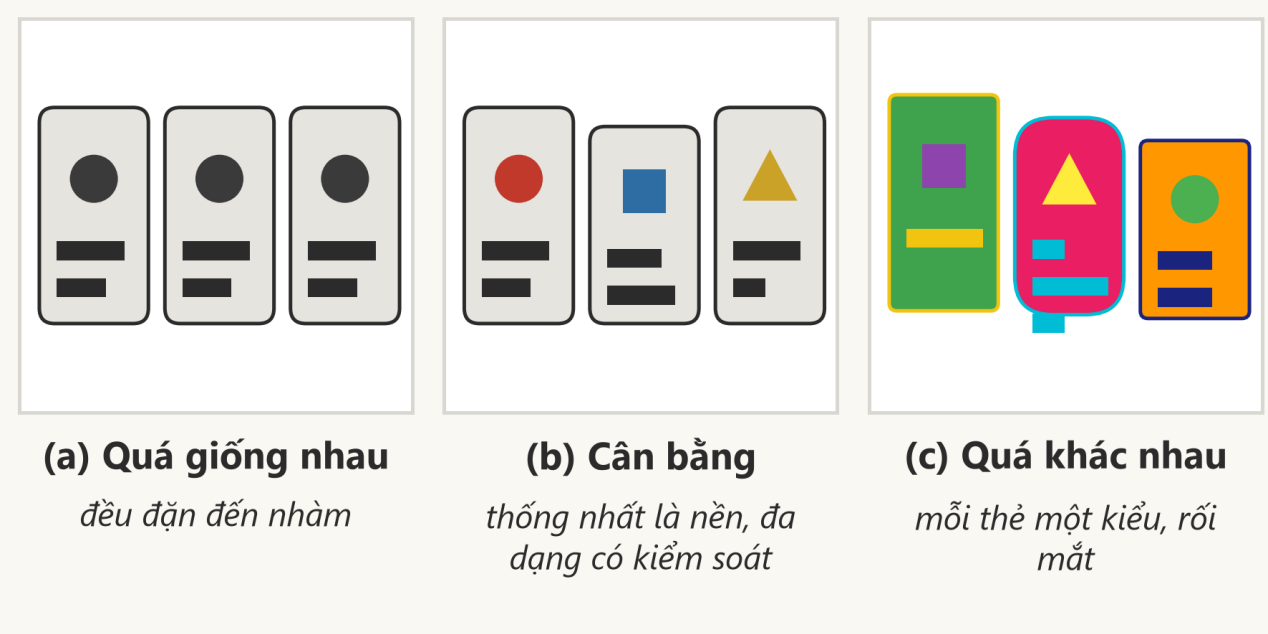
Trong khung hình: nhân vật nhỏ trong cảnh rộng gợi cô đơn; vật thường quay rất gần thì to lớn, đe dọa.



Hình 3.11. Cốc cà phê phin khổng lồ giữa ngõ nhỏ

Thống nhất là nền, đa dạng có kiểm soát

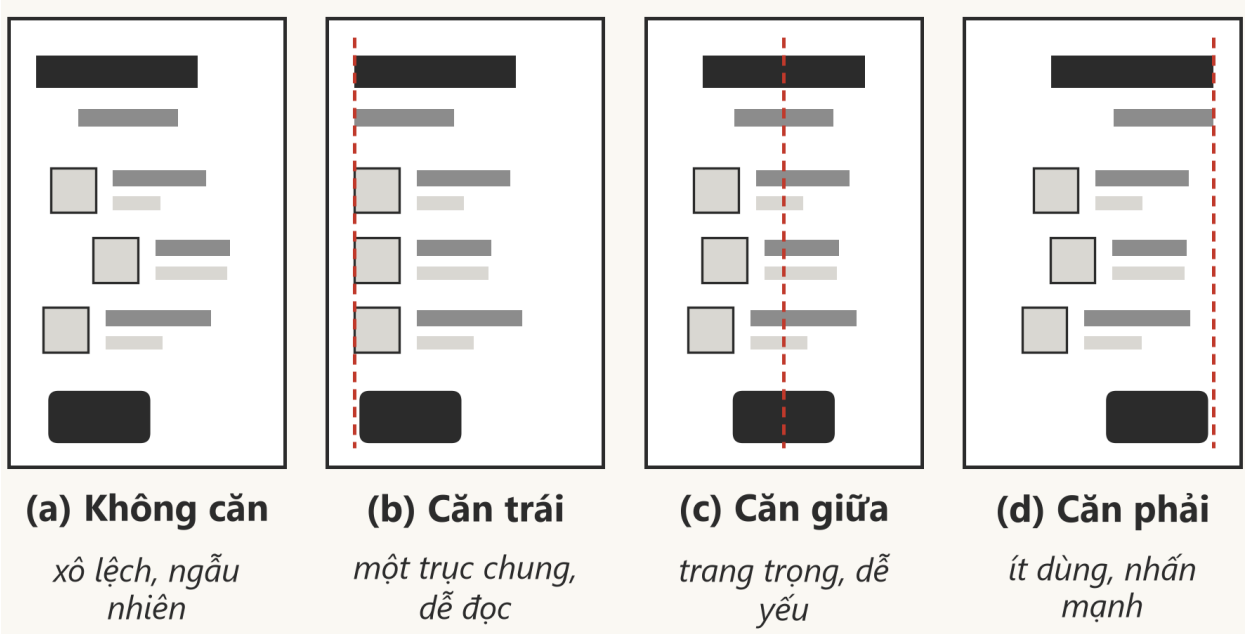
Giữ cố định bảng màu, kiểu chữ, độ bo góc, khoảng cách; chỉ đổi một hai thuộc tính



Hình 3.12. (a) quá giống nhau, nhàm; (b) thống nhất và đa dạng có kiểm soát; (c) quá khác nhau, rối

Mọi thứ đặt trên một đường căn chung

Cùng nội dung, hai cách sắp xếp



Hình 3.13. (a) không căn, xô lệch; (b) căn trái theo một trục; dưới: căn giữa và căn phải

Căn trái, căn giữa, căn phải

Căn trái

Tự nhiên, dễ đọc với chữ viết trái sang phải như tiếng Việt. Mặc định hợp lý cho phần lớn nội dung.

Căn giữa

Trang trọng, tĩnh. Hợp tiêu đề ngắn, thiệp mời, trang bìa; với văn bản dài nên tránh (Butterick).

Căn phải

Ít gặp; hợp con số trong bảng, chú thích, hoặc khi muốn tạo cảm giác khác lạ.

Dẫn mắt người xem

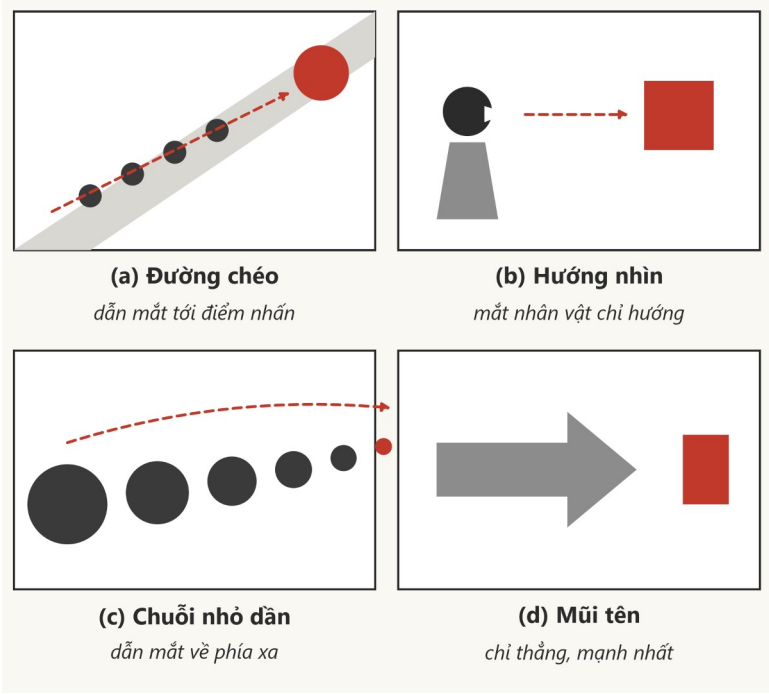
Đường chéo: mắt trượt nhanh và động.

Hướng nhìn của nhân vật: người xem nhìn theo.

Chuỗi vật nhỏ dần: dẫn mắt về phía xa.

Mũi tên: cách trực tiếp nhất trong giao diện, đồ họa thông tin.

Khung hình động: hướng đi của nhân vật và máy quay cũng là đường dẫn.



Hình 3.14. Bốn cách dẫn mắt

Năm câu hỏi dùng cho mọi bài sau này

1. **Nheo mắt:** cái gì nổi nhất? Đó có phải thứ mình muốn không?
2. Hình có “nghiêng” về một phía không cố ý không?
3. Mọi vật đã căn theo một đường chưa?
4. Có bao nhiêu kiểu chữ, bao nhiêu màu? Bỏ bớt được không?
5. Khoảng trống được thiết kế hay chỉ là phần còn thừa?

Tóm tắt chương

Nguyên lý = ngữ pháp.
Cách sắp xếp yếu tố để có trật tự, điểm nhấn.

Cân bằng.
Đối xứng, bất đối xứng, tỏa tròn; đoán bằng trọng lượng thị giác.

Tương phản.
Tạo chú ý và thứ bậc; nếu đã khác thì phải khác hẳn.

Điểm nhấn.
Một trọng tâm: cô lập, tương phản, đường dẫn, ánh sáng, vị trí, độ nét.

Thứ bậc.
Ba cấp; kiểm tra bằng phép thử nheo mắt.

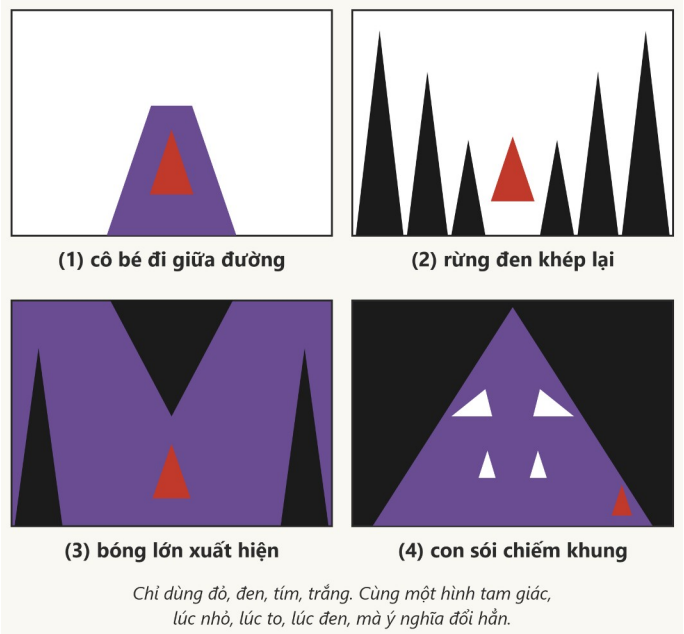
Nhịp điệu, tỷ lệ.
Lặp lại có biến đổi; tỷ lệ vàng chỉ là công cụ tham khảo; đảo kích thước gây bất ngờ.

Thống nhất, căn chỉnh.
Thống nhất là nền, đa dạng có kiểm soát; mọi thứ trên một đường căn chung.

Hướng.
Dẫn mắt bằng đường chéo, hướng nhìn, chuỗi nhỏ dần, mũi tên.

Bài 3.1. Cắt giấy kể chuyện

Bốn khung từ bình yên đến cao trào, chỉ dùng hình học



Hình 3.15. Ví dụ tự thiết kế: giấy cắt kể chuyện, chỉ dùng hình học đỏ, đen, tím, trắng

Bài 3.3. Chữa poster xấu

Cùng nội dung: một hệ chữ, một bảng màu, căn một trục, thứ bậc ba cấp



Hình 3.16. (a) chưa tốt: nhiều kiểu chữ, lộn xộn, không thứ bậc; (b) tốt hơn

Thực hành: 3 bài

Bài 3.1	**Cắt giấy kể chuyện** Sản phẩm: 4 khung giấy cắt, kèm 3 câu giải thích
Bài 3.2	**Chín nguyên lý, chín khung** Sản phẩm: tệp Figma chín khung
Bài 3.3	**Chữa poster xấu** Sản phẩm: một trang so sánh trước và sau, kèm danh sách chỗ sửa

Câu hỏi ôn tập

1. Phân biệt điểm nhấn và thứ bậc thị giác.
2. Kể 5 yếu tố làm tăng trọng lượng thị giác.
3. Chọn một cảnh phim có bố cục đối xứng và giải thích dụng ý của đạo diễn.
4. Vì sao “nếu đã khác thì phải khác hẳn”? Cho một ví dụ trên một tiêu đề.
5. Giải thích vì sao tỷ lệ vàng chỉ nên xem là công cụ tham khảo.
6. Dùng phép thử nheo mắt cho một giao diện quen thuộc và mô tả kết quả.