Chương 4

Bố cục

Sắp xếp ở đâu, trong khung nào, cho ai xem

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

Một bức ảnh, ba lần mất chủ thể

YouTube

Ảnh nằm gọn trong khung ngang.

Trang cá nhân

Bị cắt thành hình vuông.

Video dọc

Cắt thành dải hẹp, nút thích che nửa bên phải.

Vấn đề không ở bức ảnh mà ở bố cục: một khung, một người xem, một nền tảng cụ thể.

Sau chương này, bạn làm được

1. Chọn đúng tỷ lệ khung cho từng nền tảng.
2. Áp dụng quy tắc một phần ba, tỷ lệ vàng, đường dẫn, khung trong khung.
3. Dựng lưới cột cho ấn phẩm và giao diện.
4. Phân tích cỡ cảnh, góc máy, khoảng thở, trục 180°.
5. Thiết kế bộ nội dung cắt lại được cho nhiều nền tảng.

Lộ trình của chương

4.1 Khung hình và tỷ lệ khung

4.2 Các sơ đồ bố cục cơ bản

4.3 Lưới cho ấn phẩm và giao diện

4.4 Bố cục khung hình điện ảnh

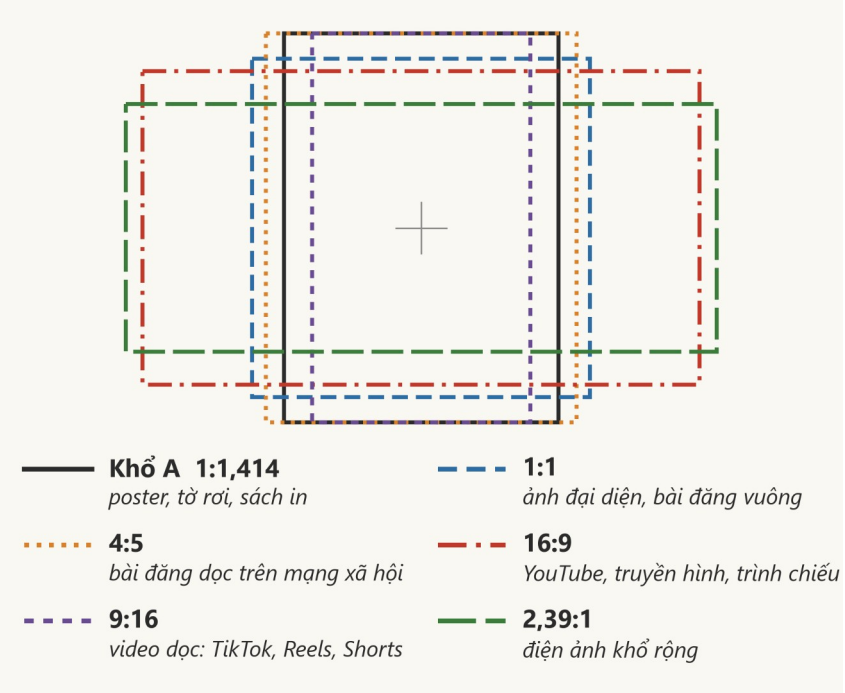
4.5 Bố cục giao diện số

Tỷ lệ khung quyết định bố cục

Khung dọc: hợp chủ thể đứng, xếp thông tin theo tầng.

Khung ngang: hợp nhiều đối tượng, hai nhân vật, phong cảnh.

Khung vuông: trung tính, dễ đối xứng, ít hướng.



Hình 4.1. Các tỷ lệ khung chồng lên nhau

Bảng tỷ lệ khung thường gặp

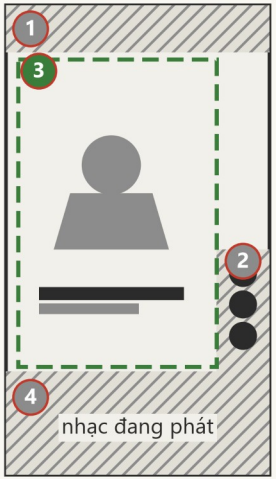
Tỷ lệ	Dùng cho	Đặc điểm bố cục
1:1,414 (khổ A)	Poster, tờ rơi, sách	Dọc, xếp chữ và ảnh theo tầng
1:1	Ảnh đại diện, bài đăng	Tĩnh, dễ đối xứng, khó tạo hướng
4:5	Bài đăng dọc mạng xã hội	Chiếm nhiều màn hình hơn 1:1
16:9	YouTube, truyền hình, trình chiếu	Ngang, hợp hai nhân vật và không gian
9:16	Video dọc ngắn	Hợp một chủ thể; tránh vùng giao diện che
1,85:1 và 2,4:1	Điện ảnh	Rất ngang, cảm giác sử thi

Vùng an toàn

Truyền hình: hành động trong 93% khung, chữ và đồ họa trong 90% (EBU R95, SMPTE ST 2046-1).

Video dọc: app che mép trên, mép dưới, cột phải.

Cách làm: chừa lề trên, dưới, phải; đặt chữ quan trọng ở giữa; thử trên điện thoại thật.



1. Dải trên: ô tìm kiếm, tab, thông báo. Đừng đặt chữ ở đây.
2. Cột bên phải: nút thích, bình luận, chia sẻ che một phần mép phải.
3. Vùng an toàn (nét đứt xanh): đặt mặt người, chữ chính và logo trong vùng này.
4. Dải dưới: mô tả, tên tài khoản, nhạc che phần chân khung.

Tỷ lệ các vùng bị che chỉ là ước lượng minh họa; mỗi nền tảng một khác, hãy chừa lề rộng.

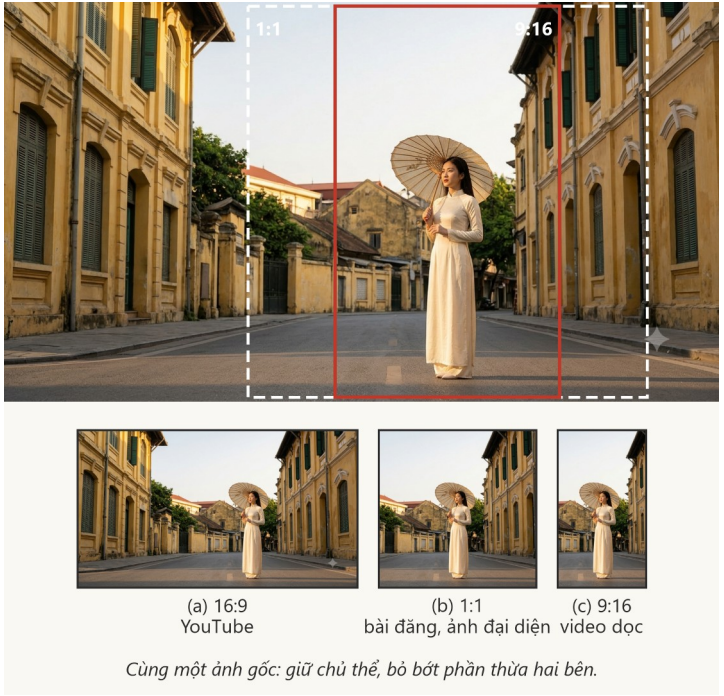
Hình 4.2. Vùng an toàn trên video dọc 9:16

Thiết kế để cắt lại được

Cắt cơ học ở mép làm mất chủ thể.

Chụp, dựng với chủ thể gần giữa khung, chừa không gian xung quanh.

Chủ thể sát mép trái ảnh gốc thì khung 9:16 sẽ cắt qua người.



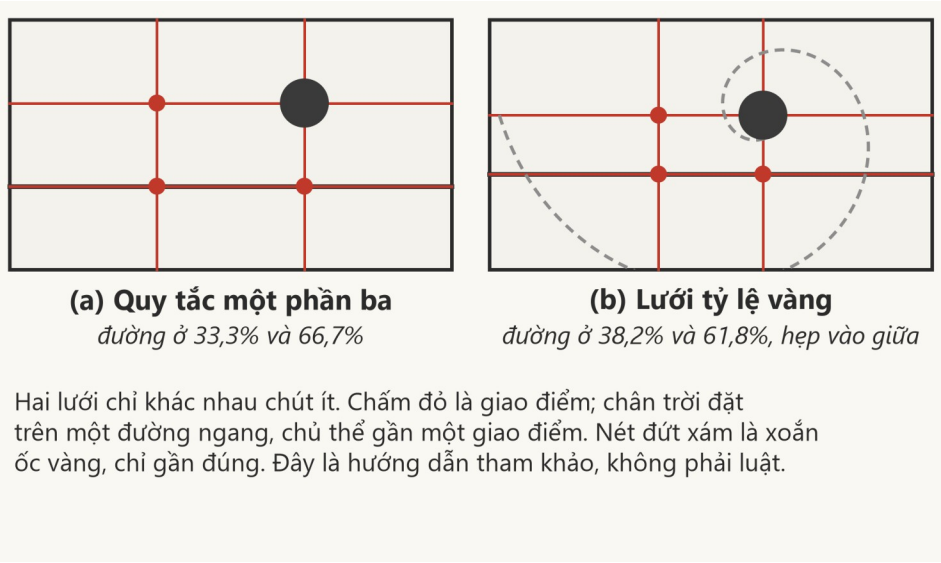
Hình 4.3. Một ảnh gốc 16:9, ba khung

Một phần ba và tỷ lệ vàng

Một phần ba: lưới 3×3, bốn giao điểm là chỗ mắt dừng; đường chân trời lên một đường ngang.

Tỷ lệ vàng: đường ở 38,2% và 61,8%, hẹp vào giữa hơn.

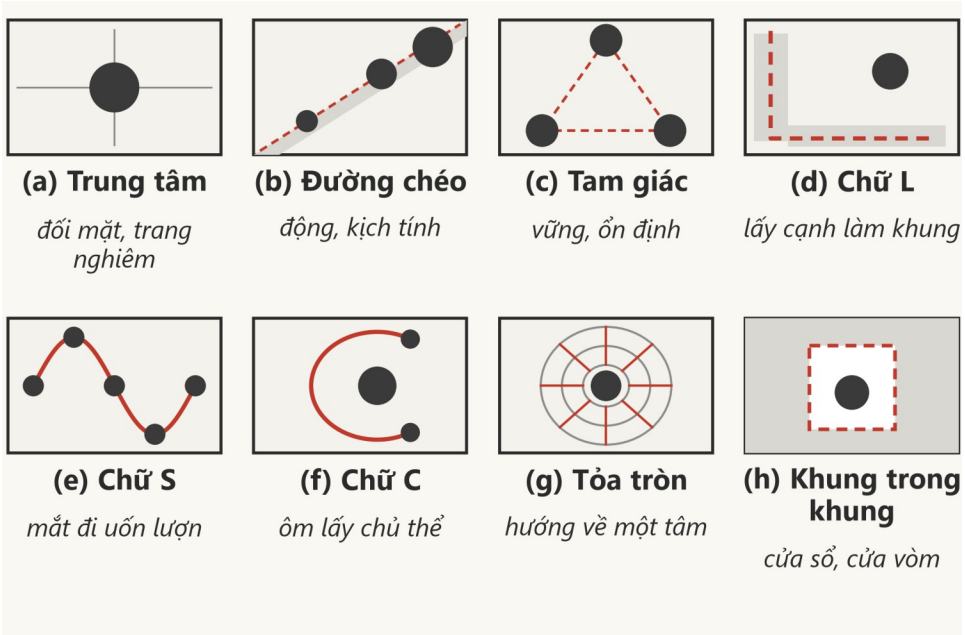
Chỉ là hướng dẫn. Xoắn ốc vàng thiếu bằng chứng vững (Markowsky, 1992).



Hình 4.4. (a) một phần ba, (b) tỷ lệ vàng

Tám sơ đồ kinh điển

Trung tâm, chéo, tam giác, chữ L, chữ S, chữ C, tỏa tròn, khung trong khung



Hình 4.5. Tám sơ đồ bố cục kinh điển

Sơ đồ nào, cảm giác gì, dùng khi nào

Sơ đồ	Cảm giác	Hay dùng khi
Trung tâm	Trang nghiêm, trực diện	Chân dung, logo
Đường chéo	Động, kịch tính	Poster thể thao, hành động
Tam giác	Vững chắc	Nhóm người, tĩnh vật
Chữ L	Dẫn mắt có điểm dừng	Ảnh sản phẩm, trang bìa có chữ
Chữ S	Mềm mại, uyển chuyển	Con đường, dòng sông
Chữ C	Ôm lấy chủ thể	Vật cong bao quanh
Tỏa tròn	Hướng tâm	Hoa văn tròn, menu tròn
Khung trong khung	Chiều sâu, tập trung	Qua cửa sổ, cửa vòm

Đường dẫn và khung trong khung

Đường dẫn: đường ray, con đường, hàng cây, mép tường dẫn mắt đến chủ thể.

Khung trong khung: cửa sổ, vòm cửa, tán lá bao lấy chủ thể; tập trung và tạo chiều sâu.

Hai sơ đồ làm việc cùng nhau: khung, đường dẫn, chủ thể.



1 Mép tường và dây điện là đường dẫn: cùng hội tụ về một điểm ở xa.

2 Vòm cửa làm khung trong khung: bao lấy cảnh, tạo chiều sâu.

3 Chủ thể nhỏ (người đi xe đạp) đặt đúng chỗ đường dẫn gặp nhau.

Hình 4.6. Vòm cửa, đường hội tụ, chủ thể nhỏ

Bố cục tầng lớp

Tiền cảnh: gần máy nhất, đậm và mờ.

Trung cảnh: chủ thể, rõ nét.

Hậu cảnh: xa, nhạt và xanh dần.

Khác biệt độ nét, độ đậm, màu làm người xem tin vào chiều sâu (phối cảnh khí quyển, chương 6).



1 Tiền cảnh: cành hoa đậm, mờ, đóng khung góc trên trái.

2 Trung cảnh: người dắt trâu trên lối mòn, nơi chủ thể nằm.

3 Hậu cảnh: núi xa nhạt và xanh dần (phối cảnh khí quyển).

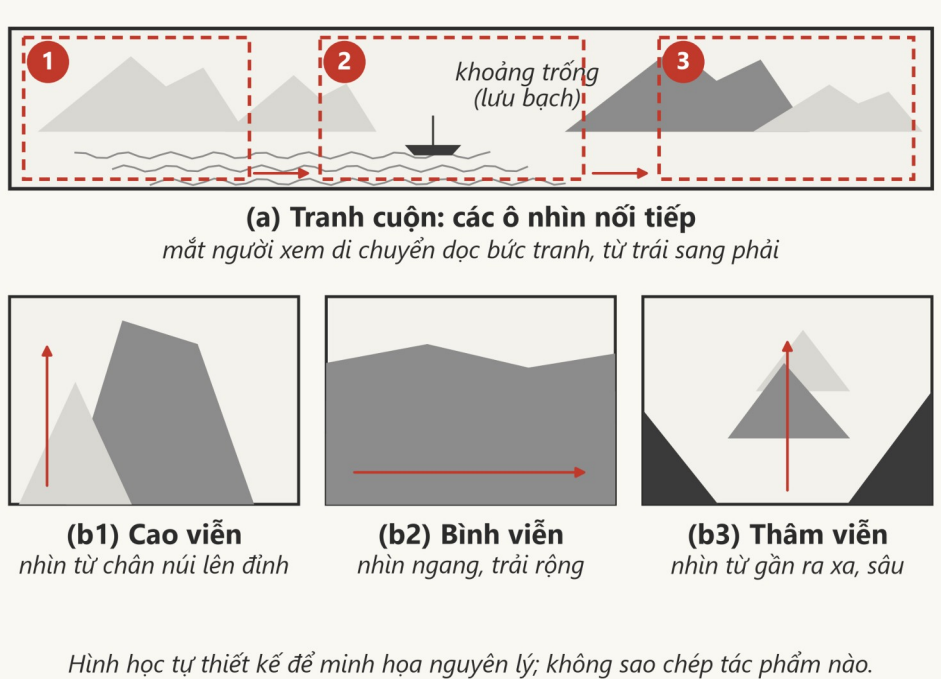
Hình 4.7. Ba lớp: cành hoa, người dắt trâu, núi xa

Tranh cuộn và bố cục phương Đông

Tranh cuộn: xem từng đoạn, từ phải sang trái; bố cục là chuỗi theo thời gian.

Tam viễn (Quách Hi): cao viễn, bình viễn, thâm viễn.

Lưu bạch: khoảng trống có chủ đích, gợi sương, nước, trời.



Hình 4.8. Tranh cuộn ngang và ba loại viễn (tự thiết kế)

Lưới: hệ đường ẩn tổ chức cả trang

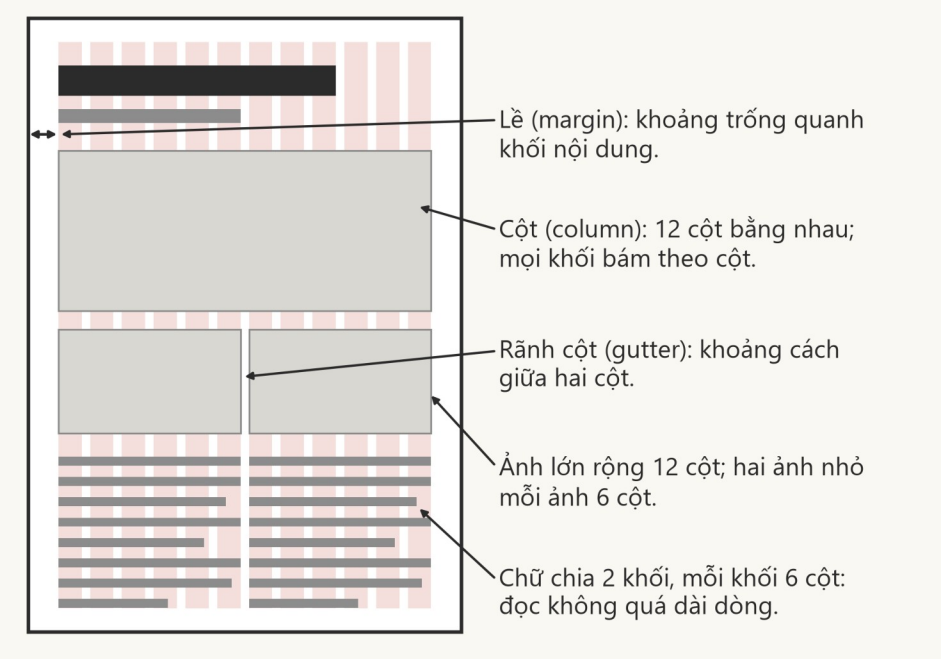
Lề: khoảng trống quanh rìa trang.

Cột: dải đặt nội dung.

Rãnh cột: khoảng cách giữa hai cột liền nhau.

Mép nội dung trùng mép cột; chiều rộng là số nguyên cột.

Lưới 12 cột linh hoạt vì 12 chia hết cho 2, 3, 4, 6.



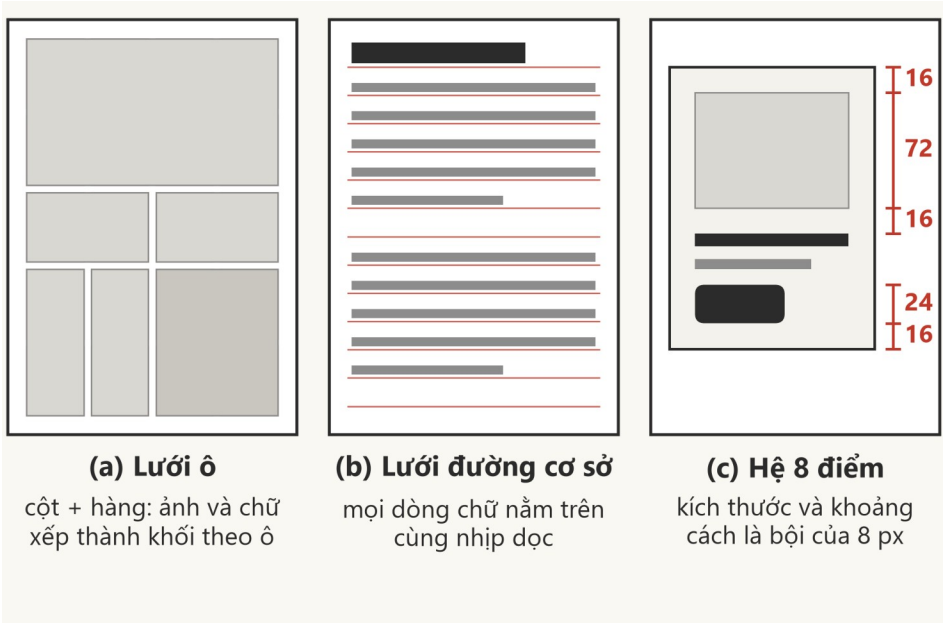
Hình 4.9. Lưới 12 cột trên trang tạp chí giả định

Lưới ô, đường cơ sở, hệ 8 điểm

Lưới ô: cột kết hợp hàng; trang nhiều ảnh, lịch, bảng.

Đường cơ sở: đường ngang cách đều cho dòng chữ; sách, bài dài.

Hệ 8 điểm: kích thước, khoảng đệm là bội của 8 (8, 16, 24, 32).



Hình 4.10. (a) lưới ô, (b) đường cơ sở, (c) hệ 8 điểm

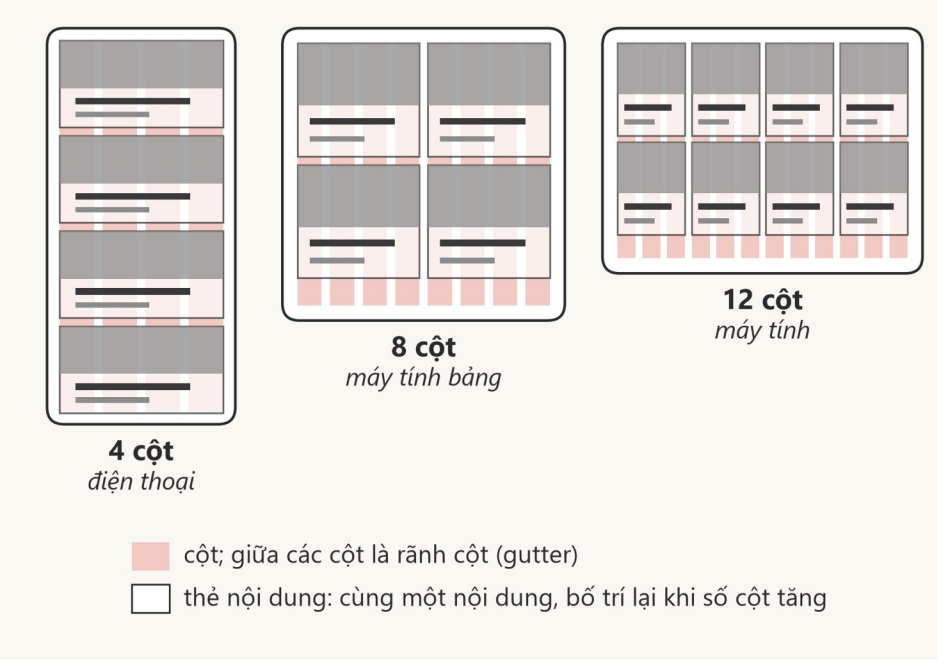
Lưới đáp ứng

Điện thoại: 4 cột.

Máy tính bảng: 8 cột.

Máy tính: 12 cột.

Nội dung giữ nguyên, số thẻ trên một hàng tăng theo bề rộng. Material Design: compact dưới 600dp, medium 600–839dp, expanded từ 840dp.



Hình 4.11. Cùng nội dung trên ba cỡ màn hình

Sáu cỡ cảnh

Càng gần càng thân mật; càng xa càng thấy bối cảnh



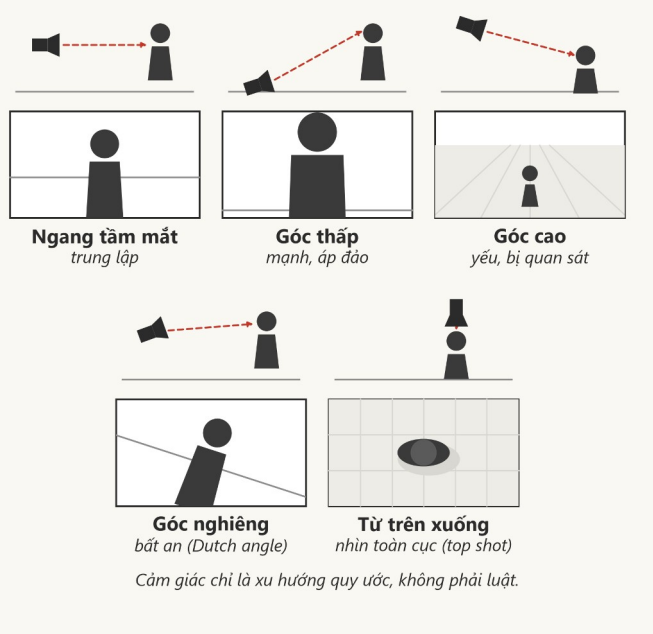
Hình 4.12. Toàn cảnh rất rộng, toàn cảnh, trung cảnh, cận trung, cận cảnh, đặc tả

Sáu cỡ cảnh và chức năng kể chuyện

Cỡ cảnh	Viết tắt	Khung chứa	Chức năng
Toàn cảnh rất rộng	ELS	Nhân vật rất nhỏ	Giới thiệu bối cảnh, cô đơn
Toàn cảnh	LS	Toàn thân và không gian	Nhân vật trong môi trường
Trung cảnh	MS	Từ thắt lưng lên	Hành động, đối thoại
Cận trung	MCU	Từ ngực lên	Gần gũi, thái độ
Cận cảnh	CU	Khuôn mặt	Cảm xúc, nét mặt
Đặc tả	ECU	Một chi tiết	Nhấn chi tiết, căng thẳng

Năm góc máy

Quy ước cảm xúc thường gặp, không phải luật



Hình 4.13. Ngang tầm mắt, góc thấp, góc cao, góc nghiêng, từ trên xuống

Khoảng thở

Trên đầu: quá ít thì bị đè, quá nhiều thì chìm.

Trước mặt: chừa chỗ ở phía nhân vật nhìn hoặc đi tới.

Vật chuyển động: chừa ở phía trước, không phải phía sau.

Bỏ khoảng thở có chủ ý: cảm giác bị giam, bị ép.



(a) Tốt hơn
đầu ở một phần ba trái, chừa khoảng trước mặt

(b) Chưa tốt
nhìn ra mép phải, thiếu khoảng trước mặt

(c) Chưa tốt
cắt vào đỉnh đầu, thiếu khoảng trên đầu

Hình 4.14. (a) tốt hơn, (b) sát mép, (c) cắt đỉnh đầu

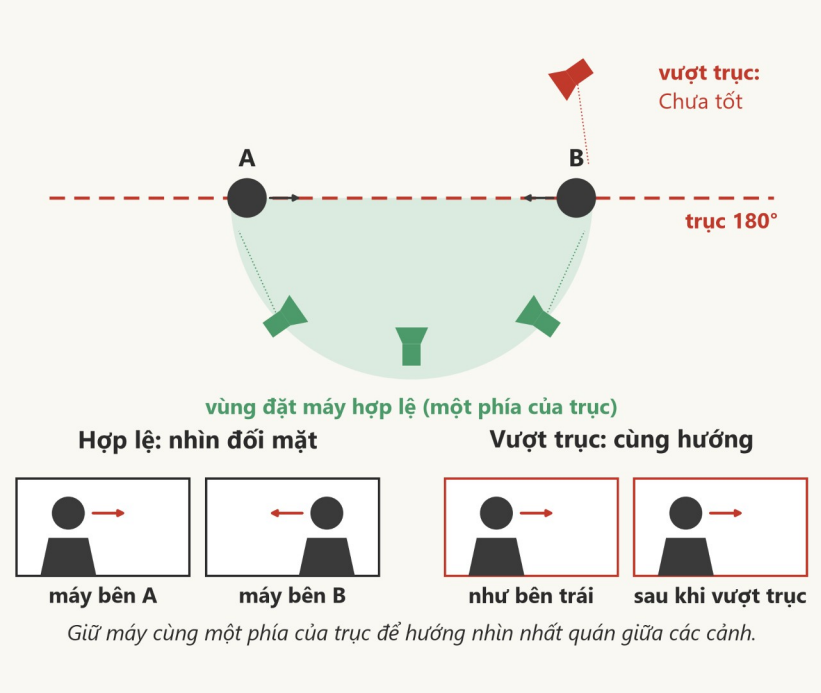
Trục 180 độ

Nối hai nhân vật bằng một đường: đó là trục.

Máy chỉ ở một phía của trục trong suốt cảnh: hướng nhìn nhất quán.

Vượt trục: hướng nhìn đổi, người xem mất phương hướng.

Quy tắc 30 độ: đổi góc ít nhất khoảng 30° giữa hai cú máy liền nhau.



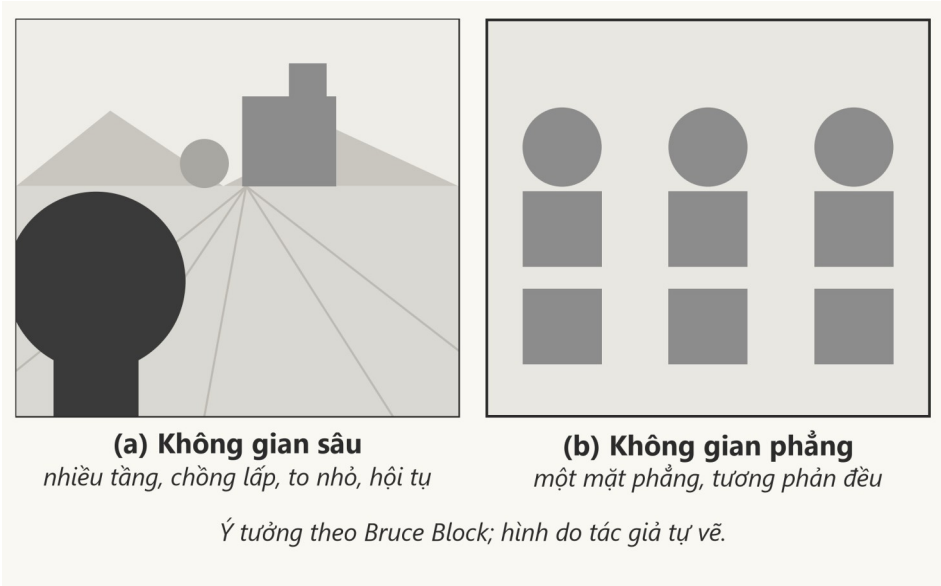
Hình 4.15. Máy một phía và vượt trục

Không gian sâu và không gian phẳng

Sâu: nhiều tầng, chồng lấp, đường hội tụ, chênh kích thước; như bước vào cảnh.

Phẳng: ép về một mặt phẳng; lạ lùng, hài hước, trang trí.

Bố cục tốt ở cả điểm đầu và điểm cuối của chuyển động.



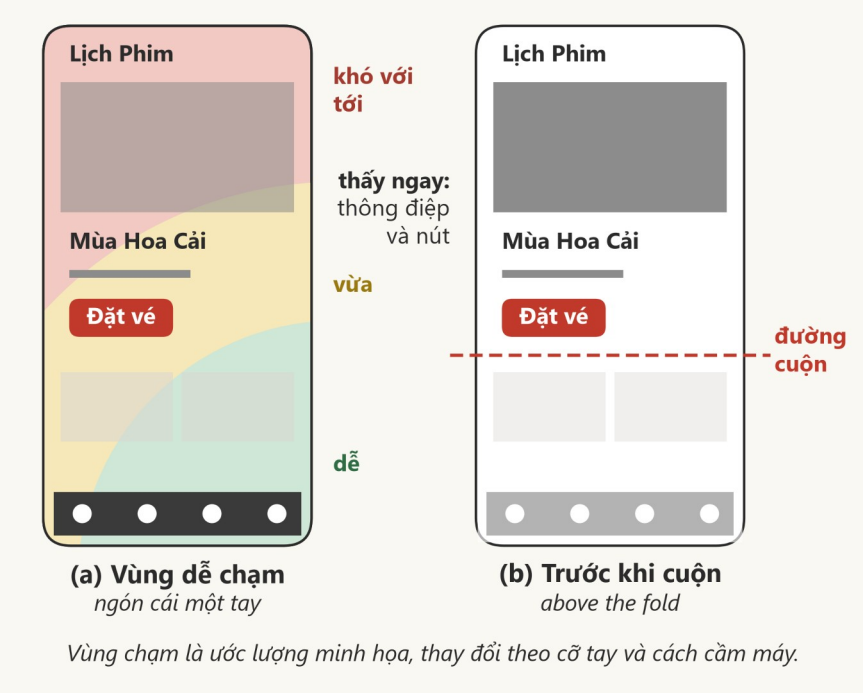
Hình 4.16. Ý tưởng theo Bruce Block (hình tự vẽ)

Mắt đi đâu, tay chạm đâu

Mắt: kiểu quét F (nhiều chữ) và Z (ít chữ) quyết định chỗ đặt logo, menu, nút hành động.

Tay: 49% người cầm điện thoại một tay (Hoober, 2013); nhưng vùng giữa màn hình chạm nhanh và chính xác hơn mép.

Trước khi cuộn: 57% thời gian xem nằm ở màn hình đầu (NN/g, 2018).



Hình 4.17. Giao diện "Lịch Phim" giả định

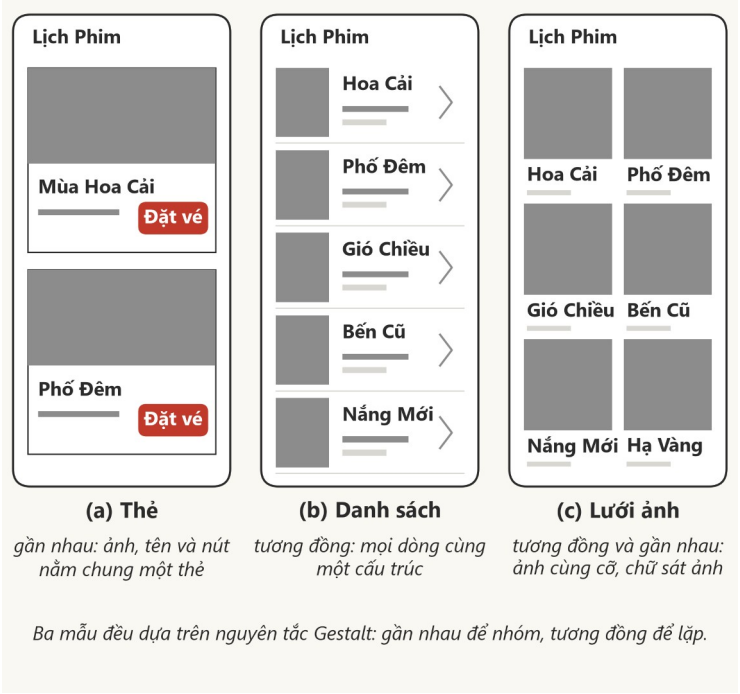
Thẻ, danh sách, lưới ảnh

Thẻ: ảnh, tiêu đề, mô tả, nút; nội dung nhiều thông tin.

Danh sách: dòng xếp dọc; nội dung chữ, dễ quét.

Lưới ảnh: ô ảnh đều; thư viện, sản phẩm.

Cả ba dựa vào gần nhau và tương đồng (Gestalt).



Hình 4.18. Cùng nội dung phim, ba mẫu bố cục

Ví dụ tổng hợp: một thông điệp, ba nền tảng

Ảnh bìa 16:9, bài đăng 4:5, khung video dọc 9:16 có chừa vùng an toàn



Hình 4.19. Bộ ba ấn phẩm đa nền tảng từ một thông điệp

Tóm tắt chương

Tỷ lệ khung quyết định bố cục.

Dọc hợp chủ thể đứng, ngang hợp không gian; chừa vùng an toàn, thiết kế để cắt lại.

Sơ đồ là gợi ý, không phải luật.

Một phần ba, tỷ lệ vàng, tám sơ đồ, đường dẫn, tầng lớp, tam viễn.

Lưới tổ chức cả trang.

Lưới cột, lưới ô, đường cơ sở, hệ 8 điểm, lưới đáp ứng.

Cỡ cảnh và góc máy.

Càng gần càng thân mật; góc máy là quy ước cảm xúc.

Khoảng thở và trục 180°.

Chừa khoảng trên đầu, trước mặt; giữ trục trừ khi có chủ ý phá.

Giao diện phục vụ mắt và tay.

Thông điệp ở phần hiển thị trước khi cuộn; thẻ, danh sách, lưới ảnh.

Thực hành: sáu bài

Bài 4.1	Thumbnail bố cục	**Bài 4.2**	Ba mươi ảnh, mười bố cục
Bài 4.3	Một ảnh, ba khung	**Bài 4.4**	Giải phẫu khung hình
Bài 4.5	Trang tạp chí trên lưới	**Bài 4.6**	Bộ nội dung đa nền tảng

Câu hỏi ôn tập

Vì sao cùng một cảnh, khung 9:16 và 16:9 đòi hỏi bố cục khác nhau?

Khoảng thở trước mặt là gì? Chuyện gì xảy ra khi cố ý bỏ nó?

Lưới 12 cột có lợi gì so với lưới 5 cột?

Vì sao nói quy tắc một phần ba là hướng dẫn chứ không phải luật?

Phân biệt đường dẫn và khung trong khung; cho ví dụ.

Quy tắc 180 độ giải quyết vấn đề gì? Khi nào phá có chủ ý?

Vì sao thông điệp chính nên nằm ở phần hiển thị trước khi cuộn?