Phụ lục

Nguồn, tài liệu, thuật ngữ và bảng tra cứu thực hành

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

Phụ lục gồm những gì

A	Chương trình và sách quốc tế đã tham khảo
B	Tài liệu tham khảo tổng hợp
C	Bảng thuật ngữ tổng hợp
D	Phím tắt thường dùng
E	Quy cách xuất file
F	Danh sách kiểm tra trước khi giao
G	Việc còn để ngỏ	

Số liệu kỹ thuật ở D, E, F là điểm xuất phát, không phải quy định.

Khung sách từ những nguồn nào

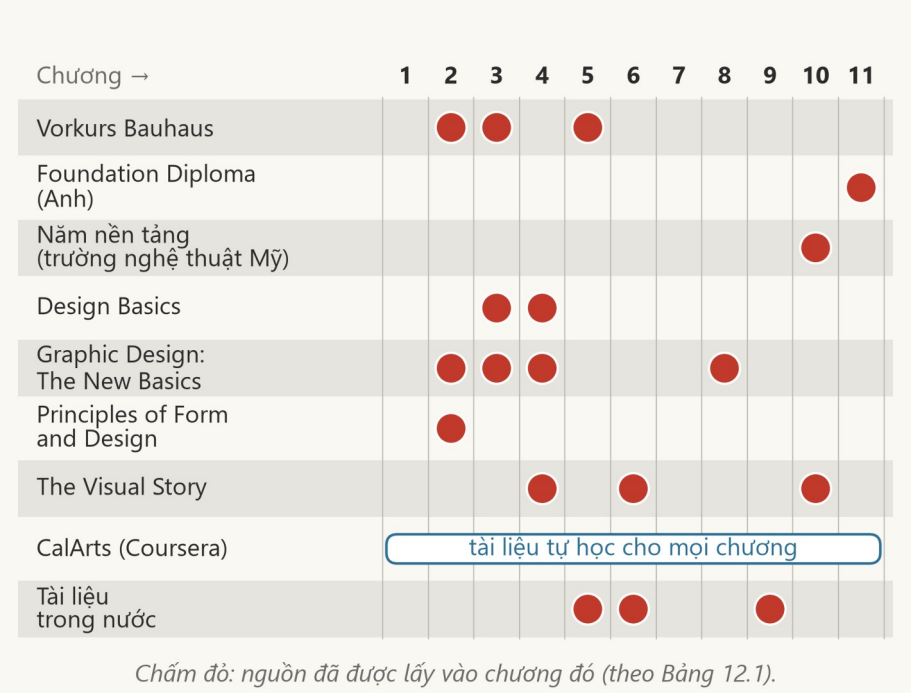
Chương trình, sách	Điểm mạnh	Lấy vào chương
Vorkurs của Bauhaus (Đức, 1919–1933)	Học hình, màu, chất liệu bằng thực nghiệm	2, 3, 5
Foundation Diploma (Anh)	Thử nhiều ngành trước khi chọn hướng	11
Năm nhất RISD, Parsons (Mỹ)	Vẽ, thiết kế, không gian, thời gian	10
Design Basics (Lauer & Pentak)	Hệ nguyên lý rõ, nhiều ví dụ	3, 4
Graphic Design: The New Basics	Yếu tố, nguyên lý cho thiết kế số	2, 3, 4, 8
Principles of Form and Design (Wong)	Cơ sở tạo hình 2D, 3D	2
The Visual Story (Block)	Cấu trúc thị giác theo thời gian	4, 6, 10

Bản đồ nguồn theo chương

Mỗi hàng là một chương trình hoặc cuốn sách; mỗi cột là một chương của cuốn này.

Chấm đỏ cho biết nguồn đó đã được lấy vào chương nào.

Khác biệt chủ đích: bỏ hình họa hàn lâm; giữ phác tay cơ bản; thêm ảnh, cắt dán, vector, 3D, typography, màu màn hình, tiếp cận, hình ảnh động.



Hình 12.1. Bản đồ nguồn tham khảo

Sáu cuốn nên đọc trước

1 Graphic Design: The New Basics

Lupton & Phillips, 2015

2 Design Basics

Lauer & Pentak, lần 9, 2015

3 Picture This

Molly Bang, 1991; bản 2016

4 Interaction of Color

Josef Albers, 1963; bản 2013

5 The Visual Story

Bruce Block, bản 3, 2021

6 The Story of Art

E. H. Gombrich, Phaidon

Lưu ý: số lần xuất bản của The Story of Art cần đối chiếu trên bìa sách. Nhiều ISBN và năm xuất bản chương 6, 9–11 chưa đối chiếu.

Tài liệu tiếng Việt

Tài liệu	Ghi chú
Uyên Huy, Màu sắc và phương pháp sử dụng	Bản 2009 và tái bản; nhà xuất bản chưa thống nhất giữa các nguồn
Ngô Anh Tuấn, Màu sắc: Lý thuyết và ứng dụng	ĐH Sư phạm Kỹ thuật TP.HCM, 2010
Trần Tiểu Lâm, Đặng Xuân Cường, Luật xa gần và Giải phẫu tạo hình	NXB Giáo dục, 1998 (nguồn thứ cấp)
Nguyễn Quốc Toản, Giáo trình Mĩ thuật	NXB ĐH Sư phạm, 2004 (nguồn thứ cấp)
Phạm Thị Chỉnh, Lịch sử mĩ thuật Việt Nam	NXB ĐH Sư phạm, 2013
Phạm Thị Chỉnh, Lịch sử mỹ thuật thế giới	Chưa đối chiếu

Lưu ý: ấn bản hiện hành của mọi dòng cần đối chiếu; hai dòng nguồn thứ cấp càng cần kiểm lại.

Nguồn trực tuyến mở

Lịch sử nghệ thuật

Smarthistory; Google Arts & Culture.

Khóa học mở

Fundamentals of Graphic Design (CalArts, Coursera); điều kiện miễn phí thay đổi theo thời điểm.

Chữ

Google Fonts Knowledge; Practical Typography; Vietnamese Typography (Donny Trương).

Giao diện, tiếp cận

Material Design 3; Apple HIG; W3C WCAG 2.2; WebAIM Contrast Checker.

Màu

Adobe Color: vòng màu, luật phối, trích màu từ ảnh, kiểm tra tiếp cận.

Khung hình, tiêu đề phim

FilmGrab; Art of the Title.

Bảng thuật ngữ: ba quy ước

Chất cảm

Dùng “chất cảm” (texture), không dùng “kết cấu”.

Hình và khối

“Hình” là hai chiều; “khối” là ba chiều.

Luật phối màu

Tên các luật phối màu giữ nguyên tiếng Anh theo Adobe Color.

198 thuật ngữ, sắp theo thứ tự chữ cái tiếng Việt, kèm chương xuất hiện đầu tiên.

Thuật ngữ chọn lọc

Việt	Anh	Ch.
bảng cảm hứng	moodboard	11
bảng phong cách	style tile	11
bảng tra màu	LUT	5
bóng đổ	cast shadow	7
bố cục	composition	4
căn chỉnh	alignment	3
cắt dán	collage	9
cân bằng	balance	3
cân bằng trắng	white balance	7
chân chữ	serif	8
chất cảm	texture	2
chế độ tối	dark mode	5

Việt	Anh	Ch.
chiều cao chữ thường	x-height	8
chỉnh cặp chữ	kerning	8
chuẩn bị	anticipation	10
cần cẩu	crane	10
ánh phản quang	reflected light	7
ánh sáng có nguồn	motivated light	7
ánh xạ tông	tone mapping	7
bóng tiếp xúc	occlusion shadow	7
chấm màu	pointillism	9
brief	brief	11
bảng kiểm	checklist	11
chiều cao chữ hoa	cap height	8

Phím tắt: Photoshop và Figma

Photoshop

Phím	Tác dụng
Ctrl+Z	Hoàn tác
Alt+Ctrl+Z	Lùi một bước trong lịch sử
Ctrl+J	Nhân đôi lớp hoặc vùng chọn
Ctrl+T	Biến đổi tự do
Alt+Shift+Ctrl+K	Mở bảng phím tắt

Figma

Phím	Tác dụng
F	Công cụ Frame
R	Hình chữ nhật
Ctrl+D	Nhân đôi
Ctrl+G	Gộp nhóm
Shift+A	Auto Layout
Ctrl+Alt+K	Tạo component

Trên Mac: Ctrl thành Cmd, Alt thành Option.

Phím tắt: Blender và DaVinci Resolve

Blender

Phím	Tác dụng
Numpad 0	Nhìn qua camera
Ctrl+Alt+Numpad 0	Đưa camera về góc đang xem
G, R, S	Di chuyển, xoay, co giãn
Tab	Vào/thoát Edit Mode
F12	Kết xuất khung hiện tại
Shift+A	Menu thêm đối tượng (cần đối chiếu)

DaVinci Resolve

Phím	Tác dụng
Ctrl+B	Cắt clip tại đầu phát
I, O	Điểm vào, điểm ra
J, K, L	Lùi, dừng, tới
Ctrl+Z / Ctrl+Shift+Z	Hoàn tác, làm lại

Lưu ý: phím Shift+A của Blender chưa tìm được trang xác nhận; đối chiếu trong Keymap. Laptop không có bàn phím số: bật mô phỏng bàn phím số.

Chọn định dạng cho hình ảnh

Ảnh chụp: JPEG hoặc WebP.

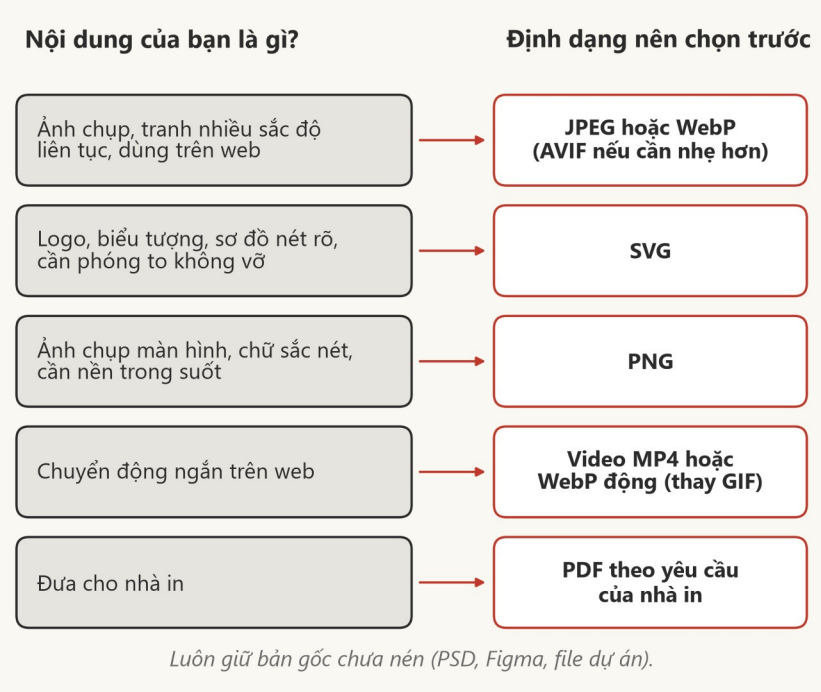
Biểu tượng, logo: SVG.

Ảnh chụp màn hình, nền trong suốt: PNG.

Chuyển động ngắn: video MP4 hoặc WebP động, không nên dùng GIF.

Giao nhà in: thường là PDF.

Với màn hình, quan trọng là số điểm ảnh, không phải dpi ghi trong file.



Hình 12.2. Chọn định dạng theo nội dung

Chuẩn bị file in

Thông số	Khuyến nghị thường gặp	Ghi chú
Độ phân giải	300 ppi ở kích thước in thật	Khổ lớn xem từ xa: có thể 150 ppi trở lên
Hệ màu	CMYK theo hồ sơ màu nhà in	Một số nhà in nhận RGB; hỏi trước
Lề tràn (bleed)	Khoảng 3 mm mỗi cạnh	Nền, ảnh kéo ra đến mép lề tràn
Vùng an toàn	Khoảng 3–5 mm trong đường xén	Chữ, logo, mặt người nằm trong vùng này
Định dạng giao	PDF nhúng font; PDF/X-1a hoặc X-4	PDF/X-4 giữ trong suốt, X-1a thì không

Lưu ý: hỏi nhà in bảng thông số trước khi dàn trang; ưu tiên bảng đó hơn mọi con số trong sách.

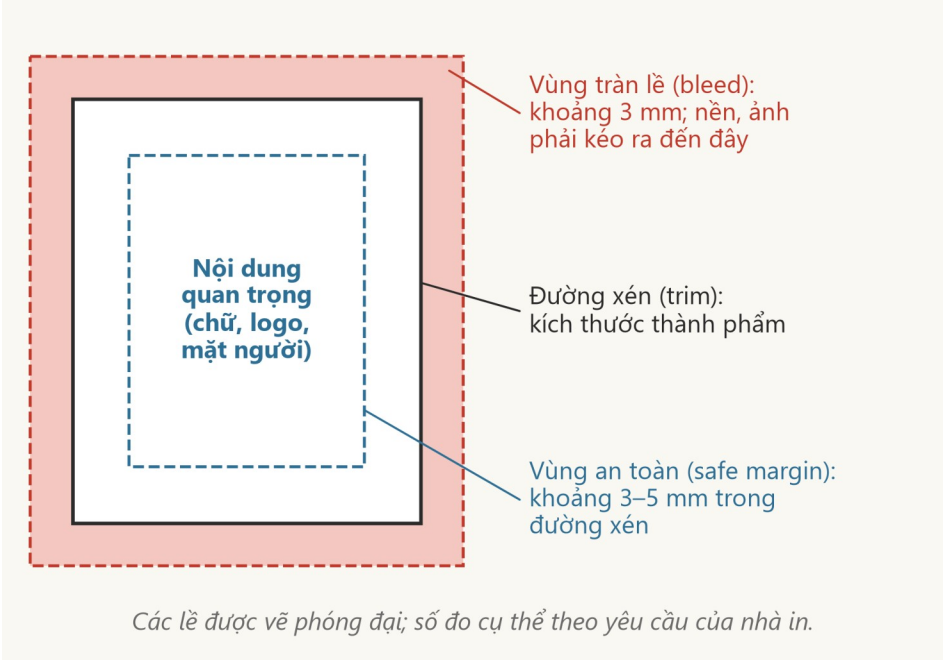
Hộp giới hạn của ấn phẩm in

Tràn lề (bleed): vùng ngoài cùng, nền và ảnh kéo ra tới đây.

Đường xén (trim): kích thước thành phẩm.

Vùng an toàn (safe margin): trong đường xén, nơi đặt chữ, logo, mặt người.

Không có lề tràn: sau khi xén lộ đường trắng mảnh ở mép.



Hình 12.3. Hộp giới hạn của một ấn phẩm in

Xuất video, chữ và màu

Thông số video	Khuyến nghị (YouTube)
Đóng gói, mã hóa	MP4, hình H.264, tiếng AAC
Kích thước	1920 × 1080 (16:9) cho 1080p
Tốc độ khung hình	Giữ nguyên lúc quay (24, 25, 30, 60)
Tốc độ bit hình (1080p SDR)	Khoảng 8–12 Mbps
Tốc độ bit tiếng (stereo)	Khoảng 384 kbps, 48 kHz

Chữ

Nhúng font trong PDF; web dùng font cho phép nhúng, đủ dấu tiếng Việt.

Màu

Web thường dùng sRGB. Sang CMYK màu sáng, bão hòa hay xỉn: xem bản thử.

Tên file

Không dấu, không khoảng trắng; ghi phiên bản; giữ bản gốc.

Lưu ý: số Mbps của YouTube đổi giữa các bản hướng dẫn (có bản 8 và 12, có bản cũ ghi 10 và 15); xem bảng hiện hành.

Sáu phép thử, mỗi phép dưới một phút

1. Nheo mắt.

2. Thang xám.

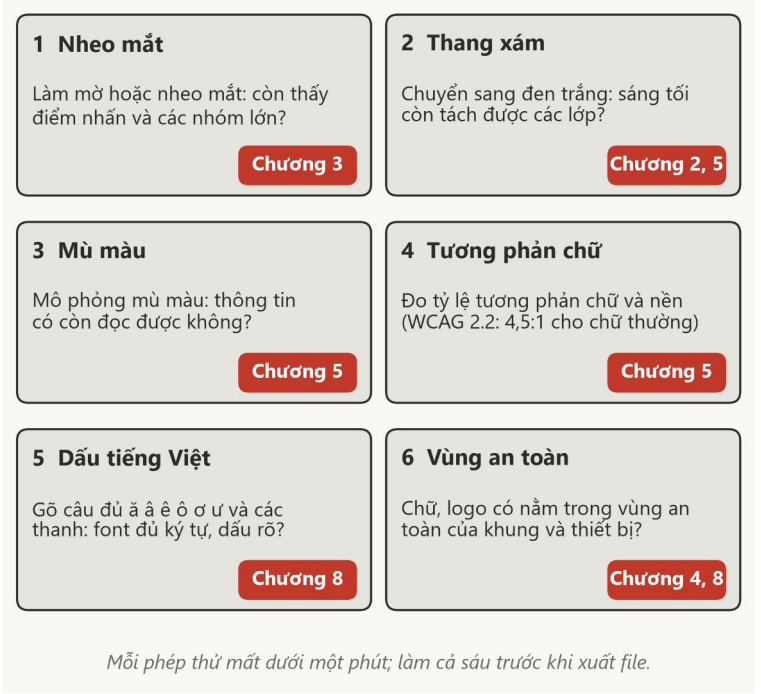
3. Mô phỏng mù màu.

4. Đo tương phản chữ.

5. Kiểm tra dấu tiếng Việt.

6. Kiểm tra vùng an toàn.

Mỗi phép nối về chương đã học.



Hình 12.4. Sáu phép thử nhanh

Danh sách kiểm tra theo loại sản phẩm

Mọi sản phẩm

Mắt dừng ở đâu đầu tiên? Nheo mắt còn đọc bố cục? Thang xám còn tách lớp? Chữ đủ tương phản, đủ dấu? Đã lưu tên, phiên bản, bản gốc?

Ấn phẩm tĩnh

Có lề tràn, nội dung quan trọng trong vùng an toàn? Font nhúng, ảnh đủ độ phân giải, đúng hệ màu? Đã xem bản thử?

Giao diện màn hình

Tương phản đạt WCAG? Không chỉ dựa vào màu? Chữ không cắt dấu, phóng lớn vẫn đọc? Đã xem màn hình nhỏ, lớn, sáng, tối?

Video, hình động

Chữ, logo, phụ đề trong vùng an toàn? Tỷ lệ, tốc độ khung, cỡ file đúng nơi đăng? Chuyển động phục vụ mạch kể? Màu nhất quán, có chủ ý?

Việc còn để ngỏ

Sách thứ hai

Tạo hình với AI: Phác thảo, Prompt, Hoàn thiện.

Kiểm tra ấn bản

Đối chiếu ấn bản và bản dịch tiếng Việt của tài liệu ở phần B.

Hình minh họa

Thay hình tạm bằng hình có bản quyền rõ ràng hoặc tự chụp.

Ý kiến chuyên gia

Xin góp ý người làm đồ họa, hoạt hình, quay phim cho Chương 4, 7, 10.