LÊ KHẮC TUẤN



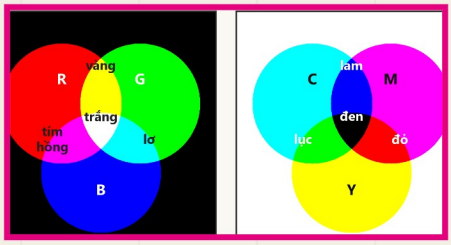
SÁCH THAM KHẢO

MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN ỨNG DỤNG

Nhìn, phân tích, phác thảo và sắp xếp hình ảnh — nền tảng mỹ thuật cho người làm sản phẩm đa phương tiện



BỐ CỤC C



MÀU SẮC M



ÁNH SÁNG Y

Ngôn ngữ thị giác · Yếu tố tạo hình và nguyên lý thiết kế · Bố cục, màu sắc, không gian, ánh sáng, chữ · Lược sử mỹ thuật · Hình ảnh động · Phân tích và phát triển ý tưởng

HÀ NỘI · 2026

MỤC LỤC

Lời nói đầu. Cách dùng sách 5
Sách dành cho ai 5
Triết lý biên soạn 6
Phác thảo tay cơ bản – kỹ năng dùng xuyên suốt 7
Cấu trúc mỗi chương 9
Phần mềm và dụng cụ tối thiểu 10
Về ví dụ, hình và bản quyền 10

DANH MỤC HÌNH VẼ

Hình 0.1 Một bàn làm việc buổi tối: sổ phác thảo với vài khung thumbnail, bút dạ xám, điện thoại và máy tính. Bạn sẽ bắt đầu từ những trang phác nhỏ như vậy.....5
Hình 0.2 Bản đồ cuốn sách: 11 chương xếp thành ba tầng "nhìn – sắp xếp – áp dụng". Mũi tên chỉ các quan hệ chính giữa các chương.....7
Hình 0.3 Có học và ngoài phạm vi: phác tay cơ bản phục vụ ý tưởng bố cục; vẽ hàn lâm là một hướng học riêng, có thì càng tốt.....8

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 0.1 Phác tay cơ bản: những điều có học và những điều ngoài phạm vi sách.....8
Bảng 0.2 Các hộp nội dung dùng trong sách.....9
Bảng 0.3 Gợi ý lộ trình đọc theo mục đích.....9
Bảng 0.4 Dụng cụ và phần mềm tối thiểu.....10

LỜI NÓI ĐẦU
CÁCH DÙNG SÁCH

Bạn vừa dựng xong một video 60 giây, hoặc một poster cho sự kiện của nhóm. Mọi thứ đều có đủ: ảnh đẹp, chữ rõ, nhạc hợp. Vậy mà ai xem cũng thấy "chưa ổn", và bạn không chỉ ra được chỗ nào chưa ổn. Tình huống này rất phổ biến. Thứ còn thiếu thường là một ngôn ngữ để nhìn hình ảnh, gọi tên điều mình thấy và quyết định sửa gì trước. Vẽ tay giỏi là một lợi thế lớn; nhưng chưa có lợi thế ấy, bạn vẫn học được ngôn ngữ này.



Hình 0.1. Một bàn làm việc buổi tối: sổ phác thảo với vài khung thumbnail, bút dạ xám, điện thoại và máy tính. Bạn sẽ bắt đầu từ những trang phác nhỏ như vậy.

Hình minh họa tạo bằng AI (Gemini), tác giả chỉnh sửa.

Cuốn sách này giúp bạn **nhìn, phân tích, phác thảo và sắp xếp hình ảnh** để làm sản phẩm đa phương tiện và nội dung truyền thông. Sách không thay thế việc học vẽ bài bản như hình họa, vẽ người, vẽ tĩnh vật, giải phẫu tạo hình. Nếu bạn đã vẽ tay tốt thì càng tốt: mọi bài trong sách sẽ đến với bạn nhanh hơn và đẹp hơn. Nếu chưa, bạn chỉ cần phác tay cơ bản: khung hình, hình khối, người que, mũi tên, vài mảng sáng tối. Chừng đó đủ để ghi lại một ý tưởng bố cục. Phần hoàn thiện có thể làm bằng ảnh chụp, cắt dán, phần mềm (Figma, Illustrator, Photoshop, Blender) và cảnh quay; sức sáng tạo của công nghệ sẽ bù lại phần tay chưa tới.

Sách dành cho ai

Sách viết cho người đọc và người làm trong các lĩnh vực công nghệ đa phương tiện, truyền thông đa phương tiện, thiết kế nội dung số, sản xuất nội dung truyền thông. Sách cũng dành cho người đang làm video, mạng xã hội, quảng cáo và muốn có nền tảng mỹ thuật vững hơn. Bạn không cần đã học vẽ; nếu đã học thì đó là một lợi thế.

Sách là nền tảng trước khi bạn học sâu các mảng như thiết kế đồ họa, thiết kế giao diện, dựng phim, đồ họa chuyển động, dựng 3D và sản xuất nội dung số. Sách cũng là bước đệm cho cuốn thứ hai của tác giả, *Tạo hình với AI: Phác thảo – Prompt – Hoàn thiện*. Cuốn thứ hai đi vào cách dùng công cụ AI để tạo hình. Cuốn này chỉ dẫn chiếu đến đó khi cần, không lặp lại nội dung.

Sách không dạy một phần mềm cụ thể. Phần mềm thay đổi nhanh, còn cách một người xem nhìn vào một khung hình thì thay đổi rất chậm. Vì vậy sách ưu tiên những điều bạn dùng được dù mở phần mềm nào.

Triết lý biên soạn

Cuốn sách đi theo năm ý chính.

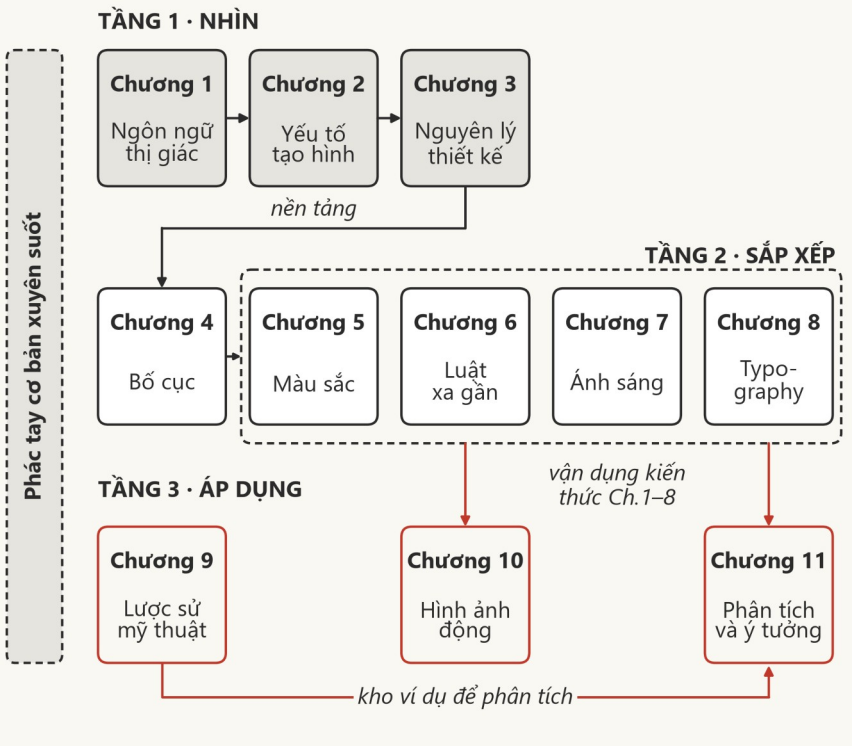
1. Thị giác trước, tay sau. Năng lực cốt lõi của người làm đa phương tiện là ra quyết định thị giác: đặt cái gì ở đâu, màu gì, sáng tối ra sao. "Tay sau" không có nghĩa là xem nhẹ tay vẽ: người vẽ tay tốt có lợi thế rõ rệt khi diễn đạt các quyết định ấy, và có được thì càng tốt. Nhưng người chưa vẽ đẹp vẫn học được năng lực này. Phác tay cơ bản đủ để ghi ý tưởng, giống như viết nháp trước khi viết bài, còn phần thể hiện có thể nhờ đến sức sáng tạo của công cụ số.

2. Kế thừa truyền thống khóa cơ bản (foundation course). Khóa dự bị (Vorkurs) của trường Bauhaus, thành lập năm 1919, khởi đầu với Johannes Itten, rồi được László Moholy-Nagy và Josef Albers tiếp nối. Khóa này là một trong những nguồn ảnh hưởng quan trọng đến các khóa nền tảng trong đào tạo nghệ thuật và thiết kế ở Anh và Mỹ về sau. Khung chương của sách được đối chiếu với truyền thống đó, và với các sách giáo khoa đại học phổ biến như *Design Basics* của David A. Lauer và Stephen Pentak (Cengage), *Graphic Design: The New Basics* của Ellen Lupton và Jennifer Cole Phillips (Princeton Architectural Press, bản sửa đổi mở rộng 2015). Chi tiết nằm ở Phụ lục.

3. Gắn với màn hình và khung hình động. Mỗi nguyên lý đều có ví dụ trên ba nền: ấn phẩm tĩnh như poster, màn hình như giao diện ứng dụng, và khung hình như một cảnh phim hay video. Đây là điểm khác so với sách mỹ thuật truyền thống, vốn chủ yếu nói về tranh và tượng.

4. Lịch sử để dùng, không để thuộc. Mỗi trào lưu mỹ thuật được dạy kèm một bài học tạo hình rút ra từ nó. Bạn không cần nhớ năm tháng. Bạn cần biết một trào lưu để lại công cụ gì cho người làm hình ảnh hôm nay.

5. Văn hóa thị giác Việt Nam có mặt ở mọi chương. Không chỉ ở chương lịch sử. Ví dụ, bối cảnh và chất liệu quen thuộc với người Việt luôn được ưu tiên: con phố cũ, quán cà phê, áp phích cổ động, họa tiết gạch bông, tranh dân gian.



Hình 0.2. Bản đồ cuốn sách: 11 chương xếp thành ba tầng "nhìn – sắp xếp – áp dụng". Mũi tên chỉ các quan hệ chính giữa các chương.

Nguồn: Tác giả.

Hình 0.2 cho thấy ba tầng của sách. Tầng **nhìn** (chương 1–3) dạy bạn nhận ra hình ảnh được tạo nên từ những gì. Tầng **sắp xếp** (chương 4–8) dạy cách đặt chúng vào khung: bố cục, màu, không gian, ánh sáng, chữ. Tầng **áp dụng** (chương 9–11) đặt tất cả vào lịch sử, chuyển động và quy trình làm việc thực tế. Phác tay cơ bản chạy xuyên suốt cả ba tầng.

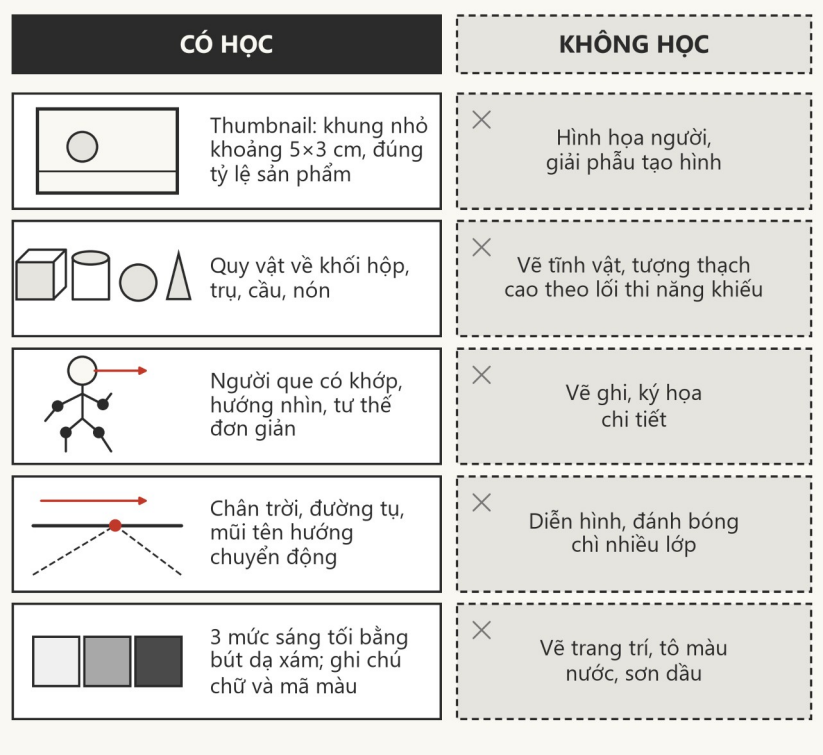
Phác thảo tay cơ bản – kỹ năng dùng xuyên suốt

Mọi bài thực hành trong sách bắt đầu bằng vài phác thảo tay nhanh trước khi mở phần mềm. Lý do rất thực tế: phác tay cho phép thử nhiều phương án trong vài phút, điều mà phần mềm làm chậm hơn nhiều. Bạn có thể bỏ một ý hỏng chỉ sau mười giây, không tiếc công.

Bảng dưới đây nói rõ **cái gì có học** trong cuốn sách này và cái gì nằm ngoài phạm vi của sách.

Bảng 0.1. Phác tay cơ bản: những điều có học và những điều ngoài phạm vi sách

Có học	Ngoài phạm vi sách (học thêm thì càng tốt)
Thumbnail: khung nhỏ khoảng 5×3 cm, đúng tỷ lệ sản phẩm	Hình họa người, giải phẫu tạo hình
Quy vật về khối hộp, trụ, cầu, nón	Vẽ tĩnh vật, tượng thạch cao
Người que có khớp, hướng nhìn, tư thế đơn giản	Vẽ ghi, ký họa chi tiết
Chân trời, đường tụ, mũi tên hướng chuyển động	Diễn hình, đánh bóng chì nhiều lớp
3 mức sáng tối bằng bút dạ xám; ghi chú chữ và mã màu	Vẽ trang trí, tô màu nước, sơn dầu



Hình 0.3. Có học và ngoài phạm vi: phác tay cơ bản phục vụ ý tưởng bố cục; vẽ hàn lâm là một hướng học riêng, có thì càng tốt.

Nguồn: Tác giả.

Thói quen đề xuất: mỗi bài thực hành nên bắt đầu bằng một trang 6–9 thumbnail phác tay. Điều cần luyện trước hết là ý tưởng và bố cục trong thumbnail. Nét vẽ đẹp là điểm cộng; nhưng một thumbnail còn vụng mà bố cục rõ vẫn dùng được, còn một bức vẽ đẹp mà bố cục lộn xộn thì vẫn phải làm lại.

Thử ngay (5 phút): lấy một tờ giấy, kẻ 6 khung chữ nhật tỷ lệ 16:9 mỗi khung khoảng 5×3 cm. Trong mỗi khung, phác một người que đứng trước cửa một quán nhỏ, mỗi khung đặt người ở một chỗ khác nhau và chọn khoảng cách khác nhau. Chưa cần đẹp. Hãy nhìn lại và chọn khung bạn thấy "đọc" nhanh nhất. Bạn vừa làm một bước thiết kế bố cục.

Cấu trúc mỗi chương

Mỗi chương gồm năm phần theo thứ tự cố định để bạn dễ tìm:

- **Mục tiêu:** sau chương này bạn làm được gì.
- **Nội dung:** lý thuyết chia mục nhỏ, mỗi mục mở bằng một tình huống quen thuộc, rồi mới đến định nghĩa.
- **Thực hành:** bài tập kết hợp phác tay cơ bản và công cụ số. Mỗi bài ghi rõ mục đích, công cụ, các bước, sản phẩm cần làm ra và vài câu hỏi tự kiểm tra.
- **Câu hỏi ôn tập.**
- **Đọc thêm:** tài liệu quốc tế và trong nước, nếu bạn muốn đi sâu.

Trong phần nội dung, bạn sẽ gặp các hộp nhỏ được dùng nhất quán:

Bảng 0.2. Các hộp nội dung dùng trong sách

Hộp	Dùng để
Ghi nhớ	Chốt ý chính của mục trong 1–3 dòng
Thử ngay	Bài tập 2–5 phút làm ngay tại chỗ
Lỗi thường gặp	Nhầm lẫn hay gặp và cách tránh
Góc Việt Nam	Ví dụ từ văn hóa thị giác Việt Nam
Trên màn hình	Ví dụ giao diện, mạng xã hội
Trong khung hình	Ví dụ video, phim

Cách đọc. Nếu bạn mới bắt đầu, hãy đọc theo thứ tự từ chương 1. Ba chương đầu là nền cho mọi chương sau. Nếu bạn đang cần giải quyết một việc cụ thể, có thể nhảy thẳng đến chương liên quan, theo gợi ý ở Bảng 0.3.

Bảng 0.3. Gợi ý lộ trình đọc theo mục đích

Mục đích	Đọc trước	Đọc tiếp
Học trọn bộ từ đầu	Chương 1 → 11 theo thứ tự	Phụ lục
Làm poster, ấn phẩm, giao diện	Chương 1, 3, 4	Chương 5, 8
Làm video, phim ngắn	Chương 1, 4	Chương 6, 7, 10
Chọn bảng màu	Chương 5	Chương 1, 3
Làm 3D, dựng cảnh	Chương 6, 7	Chương 4, 5
Phân tích và trình bày ý tưởng	Chương 1, 11	Chương 9

Khi đã đọc xong, hãy giữ sách như một cuốn sổ tay và quay lại các hộp **Ghi nhớ** và bộ câu hỏi tự kiểm tra ở chương 3 mỗi khi duyệt một sản phẩm của mình.

Phần mềm và dụng cụ tối thiểu

Bạn không cần mua nhiều. Phần lớn bài thực hành làm được bằng dụng cụ giấy bút và các phần mềm miễn phí.

Bảng 0.4. Dụng cụ và phần mềm tối thiểu

Dụng cụ / phần mềm	Dùng ở đâu	Bắt buộc?
Sổ phác thảo A5, bút chì, bút dạ đen, 2 bút dạ xám (nhạt, đậm)	Mọi bài thực hành	Có
Điện thoại có camera, giấy màu, kéo, keo dán, một tấm bìa trắng A3	Bài cắt dán, chụp ảnh	Có
Figma hoặc Canva	Bố cục, poster, giao diện	Có (một trong hai)
Krita hoặc Photopea	Chỉnh ảnh, phương án miễn phí	Nên có
Adobe Illustrator, Photoshop	Nếu bạn có bản quyền	Không
Blender	Chương 6 và 7 (khối, ánh sáng, camera)	Cho hai chương này
Adobe Color (color.adobe.com)	Công cụ chính của chương 5	Cho chương 5
Coolors	Tham khảo thêm về màu	Không

Tại thời điểm biên soạn (tháng 11 năm 2026), Figma có gói Education miễn phí cho học sinh, sinh viên đủ điều kiện, xác minh bằng email của trường và phải xác minh lại sau mỗi năm. Blender và Krita là phần mềm mã nguồn mở, miễn phí. Photopea chạy trên trình duyệt và có thể dùng miễn phí. Adobe Color dùng được trên trình duyệt; lưu bảng màu thì cần tài khoản Adobe. Canva có bản miễn phí đủ cho các bài thực hành trong sách. Chính sách miễn phí hoặc ưu đãi của các phần mềm thay đổi theo thời gian, và giao diện cũng có thể khác so với hình trong sách. Nguyên lý thì không đổi.

Về ví dụ, hình và bản quyền

Mọi poster, logo, giao diện mẫu trong sách là **thương hiệu giả định** do sách tự tạo, ví dụ quán "Cà phê Gác Xép", "Lễ hội Đèn Lồng Phố Cổ", ứng dụng "Lịch Phim". Làm vậy để sách không dùng hình ảnh thuộc quyền của người khác và để bạn tự do thử nghiệm.

Với các tác phẩm còn trong thời hạn bảo hộ bản quyền, sách chỉ mô tả bằng lời hoặc dẫn đường link để bạn tự xem, không in lại ảnh. Ảnh tác phẩm chỉ xuất hiện khi thuộc phạm vi công cộng và có ghi nguồn rõ ràng. Những hình minh họa tạo bằng AI đều có ghi chú riêng ở chú thích.

Chúc bạn có những buổi nhìn thật chậm, và những trang phác thảo đầy ý tưởng, dù nét còn vụng hay đã thuần.

Lê Khắc Tuấn