MỤC LỤC

Chương 2. Các yếu tố tạo hình.....5
2.1 Điểm.....6
2.2 Đường.....9
2.3 Hình (shape).....12
2.4 Khối (form).....14
2.5 Không gian.....16
2.6 Chất cảm (texture).....18
2.7 Sáng tối (value).....20
2.8 Màu (giới thiệu).....22
2.9 Tám yếu tố làm việc cùng nhau.....22

DANH MỤC HÌNH VẼ

Hình 2.1 Tám yếu tố tạo hình: điểm, đường, hình, khối, không gian, chất cảm, sáng tối và màu..... 5
Hình 2.2 Một điểm, sáu cảm giác: cân bằng, căng thẳng, rơi, cô đơn, đông đúc, bị ép. Chỉ thay đổi số lượng, kích thước và vị trí của chấm tròn.....7
Hình 2.3 Từ điểm đến mảng: (a) lưới chấm in halftone, chấm to nhỏ tạo sắc xám; (b) pixel, những ô vuông trên màn hình; (c) chấm màu rời, từ xa hòa thành mảng màu.....8
Hình 2.4 Năm loại đường và cảm giác thường gặp: ngang (tĩnh, ổn định), đứng (vững chãi), chéo (chuyển động, kịch tính), cong (mềm mại), gãy khúc (căng thẳng); ô cuối cho thấy độ dày nét cũng mang tính cách.....9
Hình 2.5 Các đường ẩn trong một cảnh: (1) hướng nhìn của người đàn ông nối anh với em bé; (2) năm đèn lồng thẳng hàng tạo đường chéo; (3) em bé nhìn lại, quả bóng đỏ nằm trên đường mắt đi.....11
Hình 2.6 Ba loại hình: (a) hình hình học, (b) hình hữu cơ, (c) hình trừu tượng hóa.....12
Hình 2.7 Ngôn ngữ hình trong thiết kế nhân vật: nhân vật dựng từ hình tròn gợi thân thiện, hình vuông gợi vững chãi, tam giác gợi năng động hoặc tinh quái.....13
Hình 2.8 Hình dương và hình âm: (a) chiếc bình là hình; (b) khoảng trắng giữa hai gương mặt là hình; (c) bố cục giấy cắt, khoảng âm giữa các hình cũng có hình dạng.....13
Hình 2.9 Năm khối cơ bản: cầu, hộp, trụ, nón, chóp, gợi bằng sáng tối với ánh sáng từ trên bên trái, kèm bóng đổ xuống nền.....14
Hình 2.10 Quy vật về khối: ấm trà quy về cầu, nón, trụ; xe máy quy về hộp, trụ; tòa nhà quy về các khối hộp xếp tầng.....15
Hình 2.11 Các cách tạo chiều sâu trên mặt phẳng: (a) chồng lấp, (b) to nhỏ, (c) cao thấp trong khung, (d) độ nét, (e) màu nhạt dần về xa, (f) kết hợp nhiều cách.....16
Hình 2.12 Khoảng trống: một chậu cây nhỏ trên bức tường rộng. Phần lớn khung là khoảng trống, tạo sự yên tĩnh và đưa mắt về chậu cây.....17
Hình 2.13 Bảng 16 chất cảm: gỗ, kim loại, tre đan, lụa, bê tông, sơn mài, giấy thủ công, da, gạch, len đan, kính có giọt nước, cát, rêu, bìa các tông, men gốm, vải denim.....18
Hình 2.14 Cùng một ảnh, (a) ở dạng màu và (b) chỉ còn sáng tối. Áo đỏ của người bán và tường lá xanh phía sau gần như cùng mức xám, nên ở bản xám chúng khó tách khỏi nhau..... 20
Hình 2.15 Thang sáng tối 9 bậc từ trắng đến đen, chia thành key cao, trung gian và key thấp; dưới là thang 5 bậc thu gọn cho bài thực hành tô tay.....21

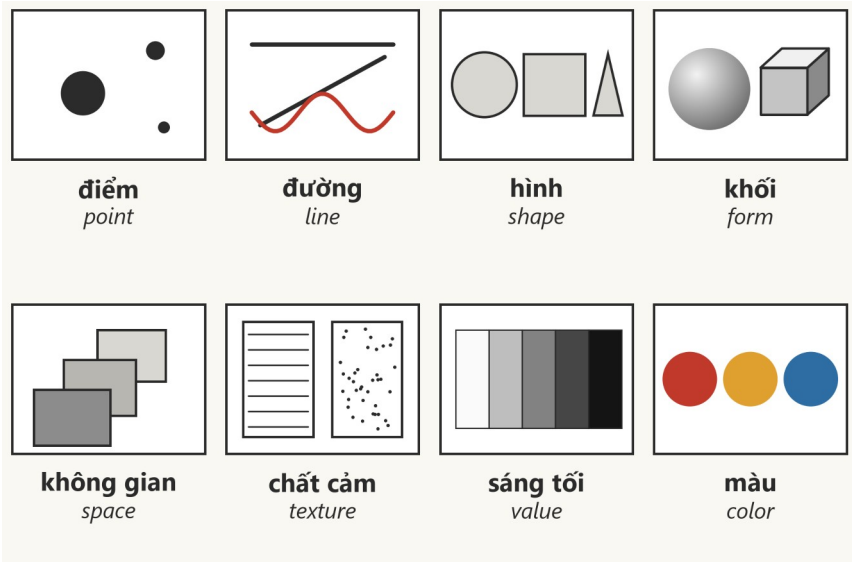
DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 2.1 Tám yếu tố tạo hình và ví dụ trên ba nền.....6
Bảng 2.2 Các loại đường, cảm giác thường gặp và ví dụ.....10
Bảng 2.3 Chất cảm và cảm giác thường gợi.....19
Bảng 2.4 Ba thuộc tính của màu và cách phân biệt với sáng tối.....22
Bảng 2.5 Bảng kiểm tám yếu tố tạo hình.....23
Bảng 2.6 Thuật ngữ chính của chương 2.....26

CHƯƠNG 2
CÁC YẾU TỐ TẠO HÌNH

Hãy nhìn một biểu tượng bất kỳ trên điện thoại của bạn: biểu tượng chiếc máy ảnh, hình ngôi nhà, nút phát video. Chỉ với vài nét và vài mảng màu, nó đã nói được điều cần nói. Nếu bạn thử tách biểu tượng đó ra từng mảnh nhỏ nhất, bạn sẽ thấy nó chỉ gồm một nhóm rất ít thành phần: vài đường, vài hình, một chút sáng tối, một hai màu. Mọi hình ảnh, từ bức tranh dân gian Đông Hồ đến màn hình điện thoại hay một cảnh phim, đều được ghép từ cùng một nhóm thành phần ấy.

Chương này giới thiệu nhóm thành phần đó. Chúng là "từ vựng" của ngôn ngữ thị giác mà chương 1 đã nói đến. Học từng yếu tố riêng giúp bạn gọi tên được điều mình thấy, và biết yếu tố nào đang tạo ra một cảm giác nhất định. Khi đã nhận ra các yếu tố, các nguyên lý ở chương 3 (cách sắp xếp chúng) mới có chỗ để bám vào.



Hình 2.1. Tám yếu tố tạo hình: điểm, đường, hình, khối, không gian, chất cảm, sáng tối và màu.

Nguồn: Tác giả.

Có tám yếu tố, theo thứ tự từ đơn giản đến phức tạp, như Hình 2.1 và Bảng 2.1 cho thấy. Điểm, đường, hình, khối đi từ không chiều đến ba chiều. Không gian, chất cảm, sáng tối và màu là những yếu tố đi kèm, làm cho hình và khối có chiều sâu, chất liệu và tâm trạng. Màu được giới thiệu ngắn ở cuối chương và học sâu ở chương 5.

Bảng 2.1. Tám yếu tố tạo hình và ví dụ trên ba nền

Yếu tố	Ý chính	Trên ấn phẩm	Trên màn hình	Trong khung hình
Điểm	Xác định một vị trí	Chấm trong lưới in	Pixel, chấm thông báo	Điểm sáng trong cảnh đêm
Đường	Chuỗi điểm có hướng	Nét kẻ, viền	Đường phân cách	Đường chân trời, hướng nhìn
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 giữa phần tử	Tiền cảnh, hậu cảnh
Chất cảm	Cảm giác bề mặt	Nền giấy, vân gỗ	Nền có hạt, hình mờ	Hạt film, bề mặt vật liệu
Sáng tối	Mức sáng của vùng	Tương phản chữ và 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

Mục tiêu

Sau chương này, bạn làm được những việc sau:

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

2.1 Điểm

Hãy nhắm mắt, rồi mở ra nhìn một trang giấy trắng có đúng một chấm đen nhỏ. Mắt bạn nhảy thẳng đến chấm đó và dừng lại. Không cần gì thêm: chỉ một điểm trên nền trống đã trở thành tâm chú ý của cả trang.

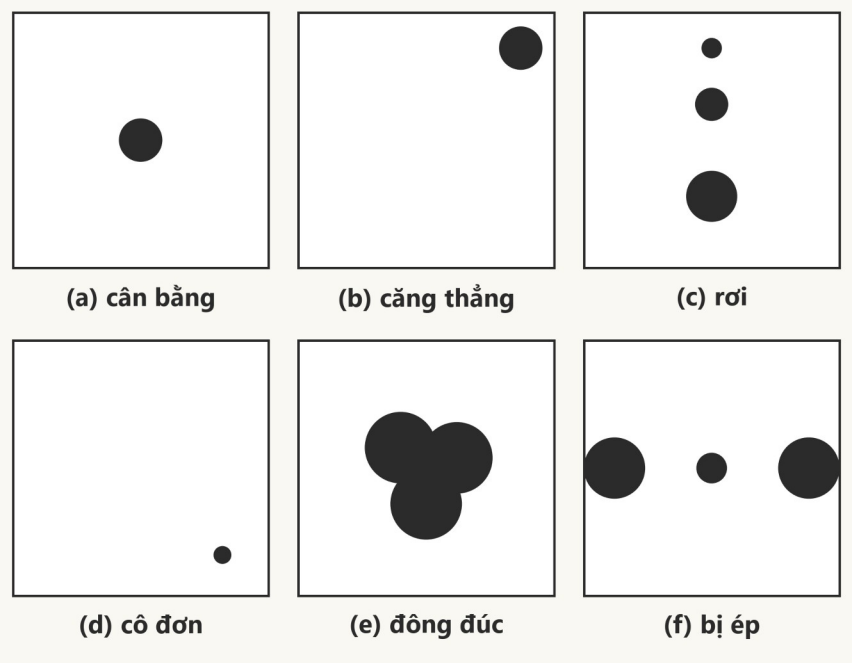
2.1.1 Điểm xác định một vị trí

Điểm (point) là đơn vị nhỏ nhất của hình ảnh. Nó không có chiều dài hay chiều rộng đáng kể, và việc duy nhất nó làm là **xác định một vị trí**. Trong thực tế, điểm có thể là một chấm tròn, một hạt, một ô vuông nhỏ hoặc bất cứ vật gì đủ nhỏ so với khung để mắt đọc nó là "một chỗ" thay vì "một hình". Cùng một chấm

tròn, đặt trong khung nhỏ sẽ trông như một hình; đặt trong khung rộng sẽ trông như một điểm.

Chính vì chỉ làm việc xác định vị trí, nên **chỗ đặt** điểm là điều quan trọng nhất. Không có chiều dài hay hướng, điểm vẫn tạo ra những cảm giác rất rõ rệt, như phần dưới đây cho thấy.

2.1.2 Vị trí của điểm tạo ra cảm giác



Hình 2.2. Một điểm, sáu cảm giác: cân bằng, căng thẳng, rơi, cô đơn, đông đúc, bị ép. Chỉ thay đổi số lượng, kích thước và vị trí của chấm tròn.

Nguồn: Tác giả.

Hình 2.2 dùng chỉ một đến ba chấm tròn đen trong sáu khung vuông giống hệt nhau. Mỗi khung gợi một cảm giác khác:

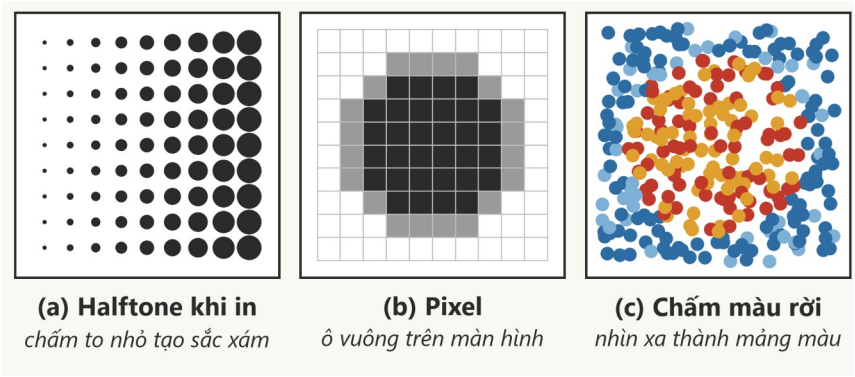
- **Điểm ở tâm khung** tạo cảm giác tĩnh, ổn định, cân bằng.
- **Điểm lệch về một góc**, gần mép, tạo cảm giác căng thẳng. Mắt bị kéo về phía mép và muốn xem điểm đó sắp đi đâu.
- **Ba điểm xếp từ nhỏ đến lớn theo chiều dọc** gợi cảm giác rơi hoặc tiến lại gần, vì mắt đọc kích thước tăng dần như một chuyển động.
- **Một điểm nhỏ ở góc khung rộng** gợi sự cô đơn, nhỏ bé giữa khoảng trống.
- **Nhiều điểm chồng lên nhau** gợi sự đông đúc, chen chúc.
- **Một điểm nhỏ bị kẹp giữa hai điểm lớn sát mép** gợi cảm giác bị ép.

Những cảm giác này mang tính **xu hướng**, đa số người xem cảm nhận tương tự, nhưng không tuyệt đối. Điều đáng nhớ là chúng đến từ vị trí, kích thước và số lượng, chứ không đến từ màu hay hình dáng. Đó là sức mạnh của một yếu tố tạo hình thuần túy.

> **Ghi nhớ:** điểm không có hướng nhưng có vị trí. Cùng một chấm tròn, đặt ở tâm thì tĩnh, đặt lệch thì căng, đặt cô lập thì lẻ loi.

2.1.3 Từ điểm đến đường, mảng và chất cảm

Khi nhiều điểm đứng cạnh nhau, não không còn đọc từng điểm nữa mà đọc **một thứ lớn hơn**. Chương 1 đã nói về nguyên tắc gần nhau và liên tục: các điểm xếp thẳng thành một đường, các điểm dày thành một mảng, các điểm lặp đều thành một chất cảm. Hình 2.3 cho ba ví dụ quen thuộc, ở ba mức phóng to.



Hình 2.3. Từ điểm đến mảng: (a) lưới chấm in halftone, chấm to nhỏ tạo sắc xám; (b) pixel, những ô vuông trên màn hình; (c) chấm màu rời, từ xa hòa thành mảng màu.

Nguồn: Tác giả. Các hình là minh họa tự tạo, không sao chép từ tác phẩm có sẵn.

- **Điểm họa.** Cuối thế kỷ 19, họa sĩ Georges Seurat (1859–1891) vẽ *Một buổi chiều chủ nhật trên đảo La Grande Jatte* (khoảng 1884–1886) bằng vô số chấm màu nhỏ đặt cạnh nhau. Từ khoảng cách vừa đủ, mắt người xem tự hòa các chấm thành màu và sắc độ liên tục. Tác phẩm đã thuộc phạm vi công cộng, nhưng sách chỉ mô tả bằng lời; bạn có thể tìm xem ảnh trên các trang bảo tàng. Nguyên lý "hòa trộn bằng mắt" này ở Hình 2.3c do sách tự minh họa.
- **Lưới chấm in (halftone).** Trong in ấn, ảnh được chia thành các chấm lớn nhỏ hoặc dày thưa khác nhau, để mắt cảm nhận sắc độ liên tục dù mực chỉ có một màu. Mật độ chấm được đo bằng số đường chấm trên mỗi inch (lpi): báo thường in khoảng 85 lpi, tạp chí khoảng 133–150 lpi; con số thay đổi theo máy in và giấy. Chấm càng mịn thì mắt càng khó thấy.
- **Pixel.** Pixel là viết tắt của "picture element", phần tử nhỏ nhất của ảnh trên màn hình có thể điều khiển riêng. Ảnh số bạn xem hằng ngày là một lưới rất dày các pixel; chỉ khi phóng to rất nhiều, bạn mới thấy các ô vuông như ở Hình 2.3b.

Trên màn hình: chấm đỏ nhỏ ở góc biểu tượng ứng dụng báo "có thông báo mới" là một điểm điển hình. Nhỏ, đỏ, đơn độc trên nền dịu, nó dùng thuộc tính tiền chú ý (chương 1) để kéo mắt đến đúng chỗ.

Trong khung hình: trong một cảnh đêm, vài điểm sáng nhỏ của đèn xa tạo nên chiều sâu và nhịp điệu mà không cần chi tiết nào khác. Hãy thử xem một cảnh phố đêm và đếm các "điểm" bạn thấy.

Thử ngay (3 phút): trong Figma, tạo một khung vuông và đặt một chấm tròn đen vào đó. Dời chấm sang sáu vị trí khác nhau, mỗi lần chụp lại, và ghi một từ mô tả cảm giác. So với Hình 2.2, bạn thấy cảm giác của mình giống hay khác?

2.2 Đường

Một điểm di chuyển sẽ vạch ra một **đường**. Hoạ sĩ Paul Klee, trong cuốn *Sổ phác thảo sư phạm* (*Pädagogisches Skizzenbuch*, Bauhaus, 1925), mô tả đường nét như một đường chủ động đi dạo, di chuyển tự do, không có đích. Câu mô tả giản dị ấy gói được điều cốt lõi: đường có **hướng** và **chuyển động**, những thứ mà điểm không có. Wassily Kandinsky, trong *Điểm và đường đến mặt phẳng* (*Punkt und Linie zu Fläche*, Bauhaus, 1926), cũng dành cả một cuốn sách để phân tích hai yếu tố này như nền tảng của mọi hình ảnh.

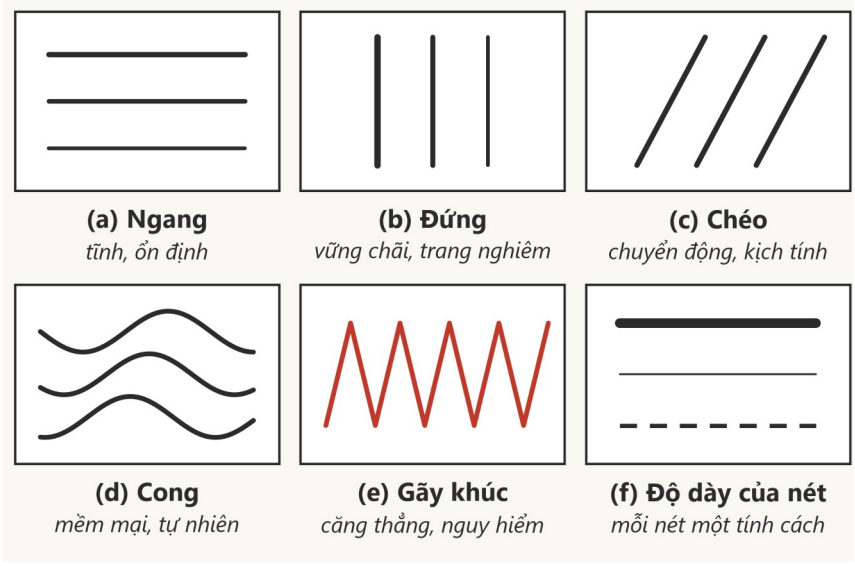
2.2.1 Đường thật và đường ẩn

Có hai loại đường mà bạn cần phân biệt:

- **Đường thật** là đường bạn nhìn thấy trực tiếp: nét kẻ, viền, đường vạch trên mặt đường, mép bàn, dây điện.
- **Đường ẩn** là đường **không được vẽ ra**, nhưng não vẫn nhìn thấy nhờ nguyên tắc liên tục: hướng nhìn của một nhân vật, hàng vật thể xếp thẳng hàng, quỹ đạo của một vật chuyển động.

Đường ẩn là một công cụ rất mạnh vì người xem không biết mình đang bị dẫn dắt. Ta quay lại ngay sau khi nói về cảm xúc của đường.

2.2.2 Cảm xúc của các loại đường



Hình 2.4. Năm loại đường và cảm giác thường gặp: ngang (tĩnh, ổn định), đứng (vững chãi), chéo (chuyển động, kịch tính), cong (mềm mại), gãy khúc (căng thẳng); ô cuối cho thấy độ dày nét cũng mang tính cách.

Nguồn: Tác giả.

Mỗi loại đường thường gợi một cảm giác riêng, như Hình 2.4 và Bảng 2.2 tóm tắt. Những cảm giác này có gốc từ trải nghiệm hằng ngày: đường ngang giống mặt nước phẳng lặng hay đường chân trời; đường đứng giống thân cây, cột nhà; đường chéo giống một vật đang đổ hoặc đang lao tới.

Bảng 2.2. Các loại đường, cảm giác thường gặp và ví dụ

Loại đường	**Cảm giác thường gặp**	**Ví dụ trên ấn phẩm / màn hình / khung hình**
Ngang	Tĩnh, ổn định, nghỉ ngơi	Dải ảnh bìa ngang; thanh điều hướng; đường chân trời trong cảnh biển
Đứng	Vững chãi, trang nghiêm, quyền lực	Cột chữ dọc; thanh cuộn; hàng cột trong cảnh đền
Chéo	Chuyển động, kịch tính, bất ổn	Dải màu chéo trên poster; nút nghiêng; cảnh quay nghiêng (Dutch angle)
Cong	Mềm mại, tự nhiên	Logo uốn lượn; nút bo tròn; đường cua trong cảnh đường đèo
Gãy khúc, răng cưa	Căng thẳng, nguy hiểm	Biểu tượng cảnh báo; đồ thị biến động; tia chớp trong phim kinh dị

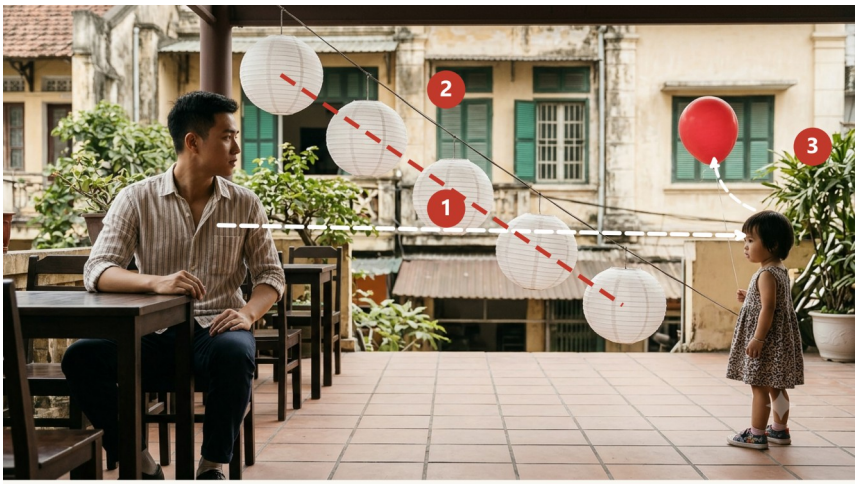
Cần nhấn mạnh rằng bảng này chỉ nêu **xu hướng**. Một đường cong có thể mềm mại trong một ngữ cảnh và cuộn xoáy, bất an trong ngữ cảnh khác. Điều quyết định là cách nó kết hợp với các yếu tố còn lại.

Ngoài hướng, bản thân **nét** cũng mang cảm xúc. Độ dày, độ đều và sự đứt quãng của nét là những thuộc tính biểu cảm (ô cuối của Hình 2.4): nét dày gợi sự chắc chắn, nét mảnh gợi sự tinh tế, nét đứt gợi sự do dự hoặc dẫn đường. Một nét mực viết thư pháp, đậm nhạt theo nhịp tay, rất khác một nét vector đều đặn của phần mềm. Cả hai đều có chỗ dùng, nhưng gây cảm giác khác nhau.

Góc Việt Nam: những nét chữ thư pháp trên câu đối ngày Tết là ví dụ gần gũi về nét có cảm xúc. Cùng một chữ, nét đậm, mạnh gợi vẻ uy nghiêm; nét mảnh, mềm gợi vẻ thanh thoát. Hãy thử so sánh một bảng hiệu viết thư pháp và một bảng hiệu dùng chữ máy cho cùng một nội dung.

Lỗi thường gặp: trộn quá nhiều kiểu đường trong một thiết kế (nét dày, nét mảnh, nét đứt, nét cong, nét gãy cùng lúc) khiến hình ảnh thiếu thống nhất. Hãy chọn một hai kiểu nét chủ đạo và giữ chúng nhất quán.

2.2.3 Đường ẩn trong bố cục



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. Các đường ẩn trong một cảnh: (1) hướng nhìn của người đàn ông nối anh với em bé; (2) năm đèn lồng thẳng hàng tạo đường chéo; (3) em bé nhìn lại, quả bóng đỏ nằm trên đường mắt đi.

Hình minh họa tạo bằng AI (Gemini), tác giả chỉnh sửa; lớp chú thích do tác giả vẽ.

Trong Hình 2.5, không có đường nào được vẽ ra, nhưng mắt người xem vẫn chạy theo ba đường:

1. **Hướng nhìn.** Người đàn ông nhìn sang phải, kéo mắt người xem về phía em bé. Chương 1 đã nói rằng hướng nhìn của người trong ảnh thường kéo theo sự chú ý của người xem.
2. **Hàng vật thể thẳng hàng.** Năm đèn lồng xếp thành một dải chéo, dẫn mắt từ góc trên trái xuống phía em bé.
3. **Quỹ đạo của điểm nhấn.** Em bé nhìn lại, và quả bóng đỏ, thứ rực nhất trong cảnh, nằm đúng trên đường mắt đi.

Ba đường ẩn cùng chỉ về một chỗ, nên bố cục rất rõ: người xem hiểu ngay đây là câu chuyện giữa hai nhân vật. Khi bạn tạo bố cục, hãy tự hỏi: ở đây có những đường ẩn nào, và chúng có chỉ cùng một hướng không?

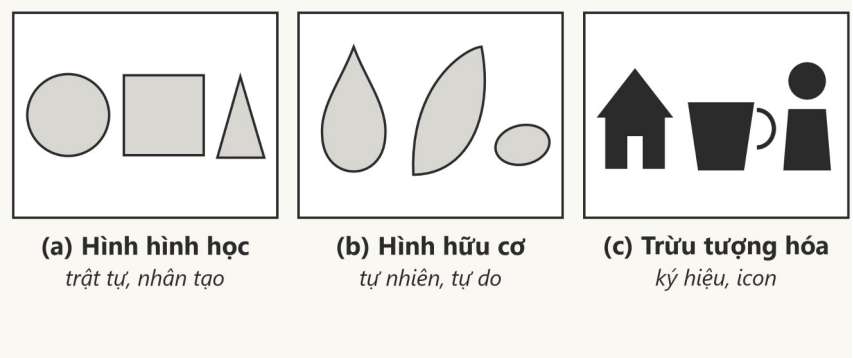
Trong khung hình: đạo diễn hình ảnh thường dùng quỹ đạo của một vật chuyển động làm đường ẩn: một quả bóng lăn, chiếc xe chạy, ánh đèn pha quét qua. Mắt người xem đi theo vật đó và đến đúng nơi đạo diễn muốn.

Ghi nhớ: đường có hướng. Hướng của đường quyết định cảm giác (ngang tĩnh, đứng vững, chéo động) và dẫn mắt người xem. Đường ẩn mạnh không kém đường thật.

2.3 Hình (shape)

Khi một đường khép kín, hoặc khi một vùng khác biệt với xung quanh về màu hoặc sáng tối, ta có một **hình** (shape). Hình là một vùng **hai chiều** được giới hạn bởi đường hoặc bởi sự khác biệt giữa nó và nền. Chú ý rằng "hình" ở đây chỉ vùng phẳng; khi nói đến vật ba chiều, sách dùng từ "khối" (mục 2.4).

2.3.1 Ba loại hình



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

Nguồn: Tác giả.

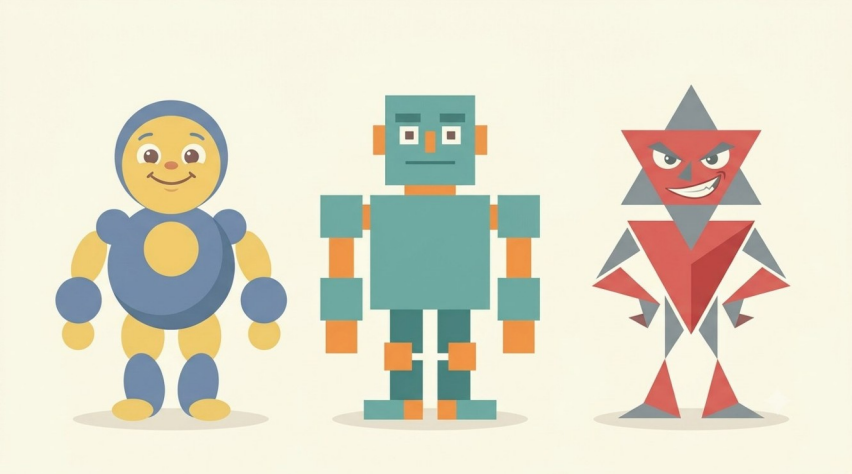
Ta thường chia hình thành ba nhóm:

- **Hình hình học** (hình tròn, hình vuông, tam giác): có quy tắc, cho cảm giác nhân tạo, trật tự, chính xác. Những nút bấm, ô vuông, khung hình trong giao diện chủ yếu là hình hình học.
- **Hình hữu cơ** (giọt nước, lá cây, đá cuội, đám mây): đường cong tự do, không đều, cho cảm giác tự nhiên, mềm mại, gần gũi.
- **Hình trừu tượng hóa**: các hình được đơn giản hóa từ vật thật đến mức chỉ còn vài nét đủ gợi lên vật đó, như biểu tượng ngôi nhà, cốc cà phê, người. Đây là nhóm của icon và ký hiệu.

Hình trừu tượng hóa gắn với nguyên tắc **đơn giản** và **khép kín** ở chương 1: bỏ bớt chi tiết, giữ lại cái cốt lõi, để não tự lấp phần còn lại. Một icon tốt vẫn nhận ra được ở kích thước rất nhỏ.

> **Trên màn hình:** bộ icon của một ứng dụng thường nhất quán về loại hình (cùng dùng hình học bo tròn, hoặc cùng dùng hình sắc cạnh). Trộn một icon bo tròn vào bộ icon sắc cạnh làm cả bộ trông thiếu nhất quán.

2.3.2 Ngôn ngữ hình trong thiết kế nhân vật



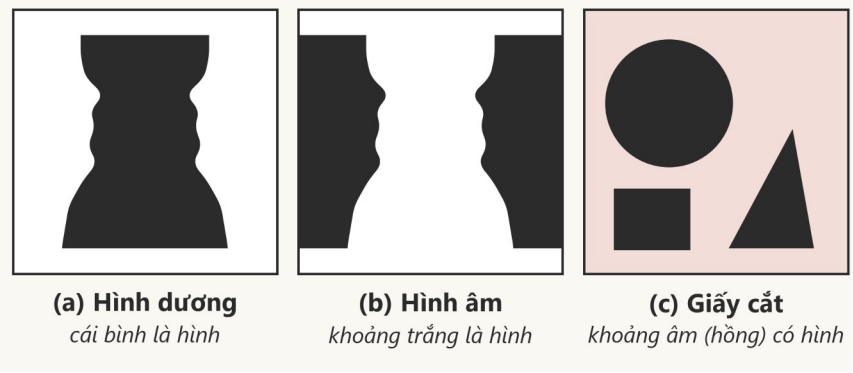
Hình 2.7. Ngôn ngữ hình trong thiết kế nhân vật: nhân vật dựng từ hình tròn gợi thân thiện, hình vuông gợi vững chãi, tam giác gợi năng động hoặc tinh quái.

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

Trong thiết kế nhân vật hoạt hình có một quy ước phổ biến, thường được dẫn theo họa sĩ hoạt hình Tom Bancroft (*Creating Characters with Personality*, 2006): hình tròn gợi sự thân thiện, hình vuông gợi sự vững chãi, đáng tin, hình tam giác gợi sự năng động hoặc nguy hiểm. Ba nhân vật trong Hình 2.7, do AI vẽ theo yêu cầu, cho thấy quy ước này. Nhân vật tròn trông dễ gần; nhân vật vuông trông như một người đáng tin cậy, hơi cứng; nhân vật tam giác trông nhanh nhẹn và tinh quái.

Cần nói rõ đây là **quy ước tạo hình**, không phải quy luật tuyệt đối, và có thể thay đổi theo bối cảnh và văn hóa. Một nhân vật phản diện hoàn toàn có thể được thiết kế bằng hình tròn để tạo bất ngờ. Dù vậy, nắm quy ước giúp bạn biết đang đi theo hay đi ngược nó.

2.3.3 Hình dương và hình âm



Hình 2.8. Hình dương và hình âm: (a) chiếc bình là hình; (b) khoảng trắng giữa hai gương mặt là hình; (c) bố cục giấy cắt, khoảng âm giữa các hình cũng có hình dạng.

Nguồn: Tác giả. Hình tự thiết kế.

Mỗi hình đều tồn tại cùng với khoảng trống xung quanh nó. **Hình dương** (positive shape) là hình chính, được chú ý; **hình âm** (negative shape) là khoảng trống giữa và quanh các hình dương, thường được xem là nền. Điều quan trọng

cần nhớ là **khoảng trống cũng có hình**, và hình ấy cần được thiết kế như hình dương.

Năm 1915, nhà tâm lý học Đan Mạch Edgar Rubin mô tả hiện tượng hình – nền: khi hai vùng chung một đường biên, mắt thường xem một vùng là hình và vùng còn lại là nền. "Chiếc bình Rubin", có thể thấy là một chiếc bình hoặc hai gương mặt đối diện, là ví dụ quen thuộc nhất và là ý tưởng của Hình 2.8a và 2.8b (hình trong sách do tác giả tự thiết kế). Ô cuối của hình cho thấy một bố cục giấy cắt: nếu chỉ nhìn các hình đen, bạn bỏ sót việc các khoảng trống giữa chúng cũng tạo ra những hình dạng mà mắt người xem sẽ cảm nhận.

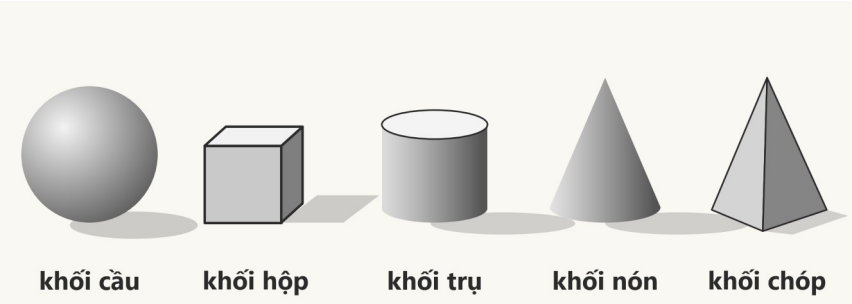
Một mẹo làm việc: khi bố cục trông "chưa ổn", hãy nhìn **các khoảng trống** thay vì nhìn các vật. Nếu khoảng trống giữa hai vật quá hẹp ở một chỗ và quá rộng ở chỗ khác, bố cục sẽ lệch dù từng vật đều đẹp. Đây cũng là nguyên tắc hình và nền ở chương 1 khi áp dụng vào việc xếp chữ, xếp ảnh.

> **Lỗi thường gặp:** chỉ lo cho vật mà quên khoảng trống quanh nó, dẫn đến những khe hẹp vô tình giữa các khối chữ, hoặc những khoảng trống thừa nằm ở chỗ không ai chủ ý chừa.

2.4 Khối (form)

Nếu hình là vùng phẳng thì **khối** (form) là vật **ba chiều**, có độ dày và chiếm chỗ trong không gian. Điêu khắc, đồ vật quanh bạn, nhân vật trong phim 3D đều là khối. Trên màn hình phẳng, khối chỉ được **gợi lên**; tác giả hình ảnh phải dùng các dấu hiệu để người xem cảm thấy khối.

2.4.1 Năm khối cơ bản



Hình 2.9. Năm khối cơ bản: cầu, hộp, trụ, nón, chóp, gợi bằng sáng tối với ánh sáng từ trên bên trái, kèm bóng đổ xuống nền.

Nguồn: Tác giả.

Gần như mọi vật thể phức tạp đều có thể quy về **tổ hợp của vài khối cơ bản**: khối cầu, khối hộp, khối trụ, khối nón và khối chóp (Hình 2.9). Chúng là những khối dễ nhất để mắt và tay hiểu. Quả bóng là khối cầu, hộp sữa là khối hộp, lon nước là khối trụ, nón lá là khối nón, đỉnh tháp là khối chóp.

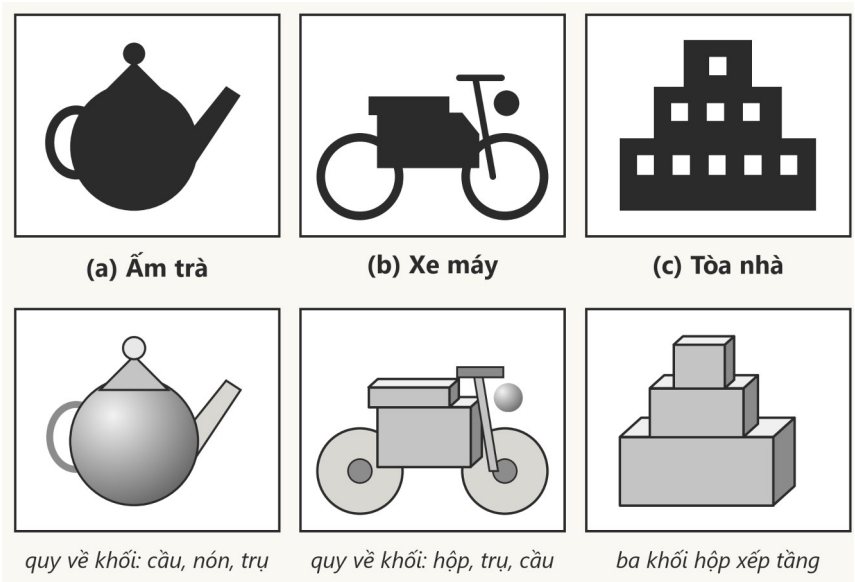
2.4.2 Gợi khối trên mặt phẳng

Trong Hình 2.9, các hình chỉ gồm những mảng xám khác nhau, vậy mà bạn thấy chúng "nổi" lên. Bạn đang đọc ba dấu hiệu:

- **Sáng tối.** Mặt hướng về nguồn sáng thì sáng, mặt quay đi thì tối. Bề mặt cong chuyển dần từ sáng sang tối, còn mặt phẳng cho những mảng sáng tối rõ ràng.
- **Bóng đổ.** Một 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.

Sáng tối được nói kỹ ở mục 2.7 và chương 7. Phối cảnh được học ở chương 6.

2.4.3 Quy vật về khối



Hình 2.10. Quy vật về khối: ấm trà quy về cầu, nón, trụ; xe máy quy về hộp, trụ; tòa nhà quy về các khối hộp xếp tầng.

Nguồn: Tác giả. Hình minh họa vẽ bằng vector.

Khả năng nhìn một vật phức tạp và thấy ngay các khối cơ bản bên trong nó là một kỹ năng nền cho người làm hình ảnh. Hình 2.10 làm điều đó với ba vật quen thuộc. Cách làm có ba bước, và bạn sẽ dùng lại rất nhiều lần:

1. **Nheo mắt** và tìm vài khối lớn nhất. Ấm trà là một khối cầu lớn, một khối nón nhỏ làm nắp, thêm vòi và quai.
2. **Dựng khối trước, chi tiết sau.** Phác các khối thật nhẹ tay, đặt đúng tỷ lệ và vị trí so với nhau.
3. **Thêm chi tiết lên khối.** Khi khối đúng, chi tiết bám vào sẽ trông đúng.

Đây là cách phác tay nhanh. Đây cũng là cách dựng hình trong Blender: người dựng 3D thường bắt đầu từ các khối nguyên thủy (cầu, hộp, trụ) rồi chỉnh dần. Khi bạn phác thảo để đưa cho một công cụ AI tạo ảnh bám bố cục, việc chỉ cần vài khối đặt đúng chỗ cũng đủ để giữ bố cục mà bạn muốn.

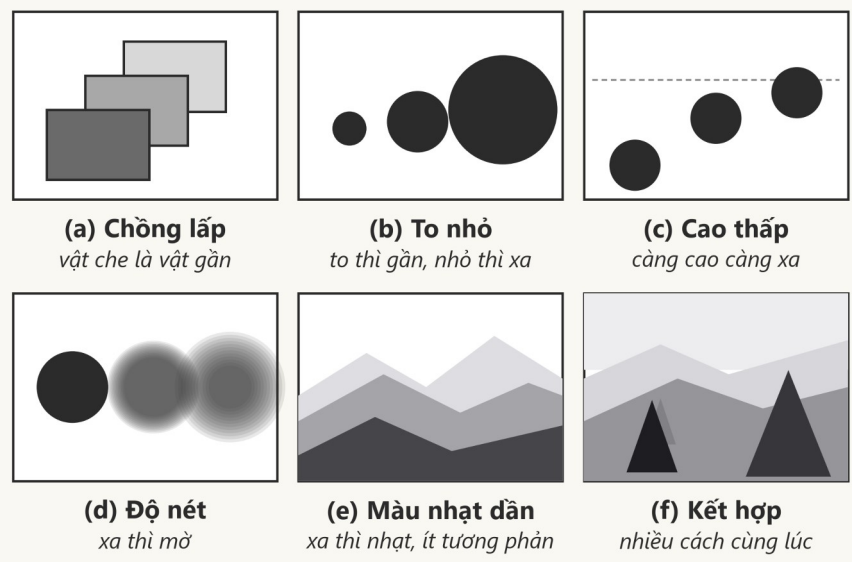
Thử ngay (5 phút): nhìn chiếc cốc trên bàn bạn. Phác nó thành một khối trụ cụt, thêm một nửa vòng tròn làm quai. Sau đó phác chiếc điện thoại thành khối hộp dẹt. Chỉ cần đúng tỷ lệ khối, chưa cần đẹp.

Ghi nhớ: hình là vùng phẳng, khối là vật ba chiều. Trên mặt phẳng, ta gợi khối bằng sáng tối, bóng đổ và phối cảnh. Mọi vật phức tạp đều quy được về vài khối cơ bản.

2.5 Không gian

Khi bạn nhìn một bức ảnh, bạn "thấy" cả chiều sâu dù tờ ảnh chỉ phẳng. Khả năng đó chính là yếu tố **không gian**. Không gian có thể là không gian thật (khi bạn bước vào một căn phòng, đứng trước một bức tượng, xem một vở diễn sân khấu hay dạo trong cảnh 3D), hoặc không gian **ảo** được tạo ra trên một mặt phẳng. Phần lớn công việc đa phương tiện làm việc với loại thứ hai.

2.5.1 Các cách tạo chiều sâu trên mặt phẳng



Hình 2.11. Các cách tạo chiều sâu trên mặt phẳng: (a) chồng lấp, (b) to nhỏ, (c) cao thấp trong khung, (d) độ nét, (e) màu nhạt dần về xa, (f) kết hợp nhiều cách.

Nguồn: Tác giả.

Hình 2.11 liệt kê các dấu hiệu thường dùng, và bạn có thể gặp mỗi dấu hiệu trong đời thường:

- **Chồng lấp.** Vật che một phần vật khác thì được hiểu là ở gần hơn.
- **To nhỏ.** Cùng một loại vật, cái nhỏ hơn thường được hiểu là ở xa hơn.
- **Cao thấp trong khung.** Trong phần lớn cảnh nhìn từ trên xuống, vật ở thấp hơn trong khung được hiểu là gần hơn.
- **Độ nét.** Vật gần rõ nét, vật xa mờ hơn (độ sâu trường ảnh, chương 6).
- **Màu nhạt dần và giảm tương phản về xa.** Núi xa trông nhạt và xanh hơn núi gần, như cảnh sương mù chiều.

Ô cuối của hình kết hợp nhiều cách cùng lúc, và đó mới là cách các tác giả hình ảnh thực sự dùng. Chương 6 sẽ nói kỹ về phối cảnh, cách tạo chiều sâu mạnh nhất.

2.5.2 Khoảng trống là một công cụ



Hình 2.12. Khoảng trống: một chậu cây nhỏ trên bức tường rộng. Phần lớn khung là khoảng trống, tạo sự yên tĩnh và đưa mắt về chậu cây.

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

Người mới học thường sợ khoảng trống và có xu hướng lấp đầy mọi chỗ. Đó là một hiểu lầm: **khoảng trống** (negative space, white space) không phải phần thừa. Nó là một công cụ có chủ đích, và trong Hình 2.12, nó chiếm gần hết khung.

Khoảng trống làm được ba việc:

- **Tạo sự tập trung.** Một vật nhỏ trên nền rộng trống thu hút toàn bộ sự chú ý.
- **Tạo cảm giác sang trọng và tĩnh lặng.** Nhiều nhãn hiệu cao cấp dùng bao bì và quảng cáo nhiều khoảng trắng.
- **Giúp đọc dễ hơn.** Chữ có khoảng trống quanh nó dễ đọc hơn chữ chen chúc.

Trên màn hình: khoảng trắng giữa các phần tử giao diện (còn gọi là khoảng đệm) quyết định giao diện trông gọn hay rối. Hai giao diện cùng nội dung, một cái chật và một cái thoáng, tạo ra hai trải nghiệm rất khác nhau.

Trong khung hình: khoảng trống phía trước mặt nhân vật (lead room, chương 4) cho người xem cảm giác nhân vật có chỗ để đi tới; khoảng trống quanh nhân vật nhỏ trong cảnh rộng gợi sự cô đơn.

Ghi nhớ: không gian trên mặt phẳng là ảo, được tạo bằng chồng lấp, to nhỏ, cao thấp, độ nét và màu nhạt dần. Khoảng trống là một yếu tố chủ động, không phải chỗ thừa.

2.6 Chất cảm (texture)

Hãy nhắm mắt và sờ vào mặt bàn gỗ, rồi một tấm vải len, rồi mặt kính. Mỗi bề mặt cho một cảm giác khác nhau. Khi mở mắt ra nhìn ảnh chụp của chúng, bạn vẫn "cảm" được sự khác biệt đó. Đó là **chất cảm** (texture): cảm giác về bề mặt của một vật.

2.6.1 Chất cảm thật và chất cảm thị giác

- **Chất cảm thật** (tactile texture) là thứ bạn **sờ** được: bề mặt sơn mài, giấy dó, vải thô, đá nhám.
- **Chất cảm thị giác** (visual texture) là thứ bạn chỉ **nhìn** thấy: ảnh vân gỗ trên màn hình, họa tiết nền giấy trong thiết kế, hạt trên ảnh. Màn hình không có độ gồ ghề, nhưng mắt đọc ra cảm giác chất liệu từ các mẫu lặp và sự sáng tối nhỏ.

Phần lớn công việc của bạn thuộc loại thứ hai. Dù vậy, chất cảm thị giác thường mượn từ chất cảm thật, nên làm quen với chất liệu thật là bước chuẩn bị tốt.

2.6.2 Chất cảm quyết định cảm giác chất liệu



Hình 2.13. Bảng 16 chất cảm: gỗ, kim loại, tre đan, lụa, bê tông, sơn mài, giấy thủ công, da, gạch, len đan, kính có giọt nước, cát, rêu, bìa các tông, men gốm, vải denim.

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

Chất cảm quyết định cảm giác về **chất liệu** và qua đó là cảm giác về cả thiết kế. Nhìn Hình 2.13, bạn có thể nhóm các ô theo cảm giác: thô mộc (gỗ, tre, bìa các tông, gạch), cao cấp (lụa, sơn mài, kim loại bóng), công nghiệp (bê tông, kim loại), tự nhiên (rêu, cát, len), cổ điển (da, giấy thủ công). Một poster in trên nền giấy thô gợi cảm giác thủ công; cùng nội dung in trên nền bóng gợi cảm giác hiện đại.

Bảng 2.3. Chất cảm và cảm giác thường gợi

Nhóm chất cảm	Ví dụ	Cảm giác thường gợi	Dùng khi
Thô, nhám	Gỗ, bê tông, giấy tái chế	Mộc mạc, chân thật, công nghiệp	Thương hiệu thủ công, quán cà phê, tài liệu giản dị
Nhẵn, bóng	Kính, kim loại, sơn mài	Hiện đại, cao cấp, sạch sẽ	Sản phẩm công nghệ, bao bì cao cấp
Mềm, dày	Len, vải, rêu	Ấm áp, thoải mái, gần gũi	Nội dung gia đình, mùa đông, trẻ em
Hạt, nhiễu	Hạt film, cát	Hoài niệm, tư liệu, thô ráp	Phim tài liệu, video hoài cổ
Đều, lặp	Lưới, tre đan, vải dệt	Trật tự, thủ công, họa tiết	Nền họa tiết, bao bì

2.6.3 Chất cảm trong đa phương tiện

Trong công việc thực tế, bạn gặp chất cảm ở nhiều chỗ:

- **Texture trong 3D.** Vật liệu trong Blender gồm màu, độ nhám, độ bóng; hình ảnh gỗ, đá, vải dán lên mặt vật làm khối trông thật.
- **Hạt film** (film grain). Trong phim chụp bằng phim nhựa, hạt xuất hiện do cấu trúc hạt của lớp nhũ phim. Nhiều video số thêm hạt giả để gợi cảm giác phim.
- **Nền giấy, nền vải** trong thiết kế: lớp texture mờ phía sau chữ cho cảm giác in thật.
- **In risograph.** Risograph là kiểu in dùng máy in của hãng Riso Kagaku (Nhật Bản), tạo chất cảm hạt đặc trưng và màu hơi lệch khỏi chỗ chồng; nhiều nhà thiết kế bắt chước nó trong đồ họa số để có nét thủ công.

Góc Việt Nam: nghề giấy dó dùng xơ sợi vỏ cây dó, làm thủ công, cho tờ giấy xốp, nhẹ, bền, ít nhòe mực; làng Yên Thái (nay thuộc phường Bưởi, Hà Nội) nổi tiếng với nghề này. Tranh dân gian Đông Hồ in bằng ván khắc gỗ, mỗi màu một lần in, trên giấy điệp: giấy dó quét bột vỏ sò điệp nghiền, với màu chế từ nguyên liệu tự nhiên; mặt giấy óng nhẹ khác hẳn bề mặt nhẵn của sơn mài, vốn được mài phẳng sau nhiều lớp sơn ta. Cùng là chất liệu truyền thống, nhưng chất cảm rất khác nhau. Đây là nguồn tham khảo phong phú cho bộ sưu tập chất cảm của bạn. Sách không in lại tranh Đông Hồ cụ thể; khi dùng ảnh bản in, hãy chọn bản thuộc phạm vi công cộng và ghi rõ nguồn.

Thử ngay (10 phút): đi quanh nhà và chụp cận 4 chất cảm khác nhau bằng điện thoại. Xem lại ảnh: bạn có đoán được vật liệu mà không cần nhìn cả vật không?

2.7 Sáng tối (value)

Đây là yếu tố mà người mới thường đánh giá thấp nhất, và cũng là yếu tố **quan trọng nhất** của chương này.

Sáng tối (value) là mức sáng hay tối của một vùng, **không phụ thuộc vào màu**. Một vùng màu đỏ có thể sáng hoặc tối; một vùng màu xanh lá cũng vậy. Nếu bạn chụp ảnh màu rồi đổi sang đen trắng, thứ còn lại chính là sáng tối.

2.7.1 Quy tắc quan trọng nhất của chương

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

Mắt người dùng sự khác biệt sáng tối để tách hình khỏi nền và để nhận ra hình dạng. Màu làm hình ảnh đẹp và gợi cảm xúc, nhưng nếu sáng tối sai, hình ảnh vẫn khó đọc dù màu có đẹp đến đâu.



Hình 2.14. Cùng một ảnh, (a) ở dạng màu và (b) chỉ còn sáng tối. Áo đỏ của người bán và tường lá xanh phía sau gần như cùng mức xám, nên ở bản xám chúng khó tách khỏi nhau.

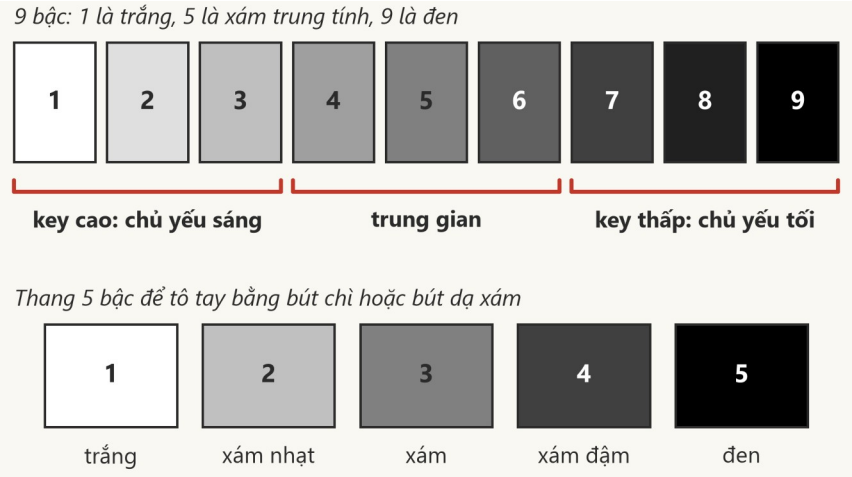
Hình minh họa tạo bằng AI (Gemini), tác giả chỉnh sửa; bản xám tính bằng code.

Hình 2.14 cho thấy điều này rất rõ. Ở bản màu, người bán nổi bật nhờ áo đỏ trên nền lá xanh. Nhưng khi chỉ còn sáng tối, áo đỏ và tường xanh gần như cùng mức xám, và người bán gần như hòa vào nền. Điều đó cảnh báo rằng nếu bản thiết kế của bạn phải đọc được trong mọi điều kiện (in đen trắng, màn hình mờ, người kém phân biệt màu), thì sáng tối cần đủ tách biệt, không chỉ dựa vào màu.

Phép thử đen trắng: chuyển thiết kế sang đen trắng (grayscale) và xem có còn đọc được không. Hầu như phần mềm nào cũng có chế độ này. Đây là phép thử nhanh và rất đáng làm.

> **Lỗi thường gặp:** chọn chữ đỏ trên nền xanh lá, hoặc chữ vàng trên nền trắng, vì "màu đẹp" và "tương phản màu", nhưng sáng tối của chúng gần bằng nhau nên chữ khó đọc. Chương 5 sẽ quay lại ví dụ này.

2.7.2 Thang sáng tối 9 bậc



Hình 2.15. Thang sáng tối 9 bậc từ trắng đến đen, chia thành key cao, trung gian và key thấp; dưới là thang 5 bậc thu gọn cho bài thực hành tô tay.

Nguồn: Tác giả.

Để nói về sáng tối một cách chính xác, người ta chia nó thành các **bậc**. Thang 9 bậc (Hình 2.15) phổ biến trong giáo trình hội họa và thiết kế, chia từ trắng (bậc 1) đến đen (bậc 9), bậc 5 là xám trung tính. Thang này thường được gắn với tên họa sĩ và nhà lý luận Denman Ross đầu thế kỷ 20; hệ màu Munsell dùng thang 0–10. Sách chọn 9 bậc vì đủ chi tiết mà vẫn nhớ được.

Bạn không cần phân biệt chính xác từng bậc khi nhìn. Điều quan trọng là phân biệt ba nhóm lớn:

- **Key cao** (high-key): phần lớn hình ảnh nằm ở các bậc sáng, tỷ lệ sáng tối thấp. Gợi cảm giác nhẹ nhàng, trong trẻo, thoáng. Hay dùng cho quảng cáo mỹ phẩm, ảnh gia đình, phim tình cảm nhẹ.
- **Trung gian**: phần lớn ở các bậc giữa. Gợi cảm giác tự nhiên, bình thường.
- **Key thấp** (low-key): phần lớn nằm ở các bậc tối, có tỷ lệ sáng tối cao. Gợi cảm giác bí ẩn, kịch tính, nặng nề. Hay dùng cho phim kinh dị, phim hình sự, ảnh chân dung nghệ thuật.

2.7.3 Sáng tối trong phần mềm

Phần mềm cung cấp nhiều công cụ để bạn kiểm soát sáng tối:

- **Chế độ xem xám (grayscale).** Chuyển thiết kế sang đen trắng để kiểm tra sáng tối, nhanh nhất.
- **Kênh độ sáng (luminance).** Phần mềm tính độ sáng của mỗi điểm từ ba kênh đỏ, lục, lam. Với màn hình thông thường, có thể ước lượng bằng công thức $Y' = 0{,}2126\,R' + 0{,}7152\,G' + 0{,}0722\,B'$ (hệ số theo chuẩn Rec.709, áp cho giá trị đã mã hóa gamma, gọi chính xác là luma). Công thức cho thấy mắt nhạy với xanh lục nhất và kém nhạy với xanh lam nhất, nên hai màu có "độ sáng" bằng nhau trong phần mềm vẫn có thể khác nhau nhiều về sáng tối mắt cảm nhận.
- **Histogram.** Biểu đồ cho thấy ảnh có bao nhiêu điểm ở từng mức sáng; ảnh key cao dồn về phía phải, ảnh key thấp dồn về phía trái (chương 7).

Thử ngay (5 phút): mở một ảnh bạn thích trong điện thoại, chuyển sang chế độ đen trắng. Chỉ ra vùng sáng nhất, vùng tối nhất, và thử nói ảnh thuộc key cao, trung gian hay key thấp.

Ghi nhớ: sáng tối là yếu tố quyết định hình ảnh có đọc được không. Luôn kiểm tra bằng đen trắng. Key cao nhẹ và trong, key thấp bí ẩn và kịch tính.

2.8 Màu (giới thiệu)

Màu là yếu tố mạnh nhất về cảm xúc, nhưng cũng phức tạp nhất. Vì vậy sách dành riêng chương 5 cho nó. Ở đây, bạn chỉ cần nhớ ba thuộc tính dùng để mô tả mọi màu, trong Bảng 2.4.

Bảng 2.4. Ba thuộc tính của màu và cách phân biệt với sáng tối

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"

Có một điểm dễ nhầm cần nói ngay. Trong sách này, **"sáng tối"** (value) chỉ mức sáng hay tối mà mắt cảm nhận được của một vùng, và là một yếu tố riêng, như ở mục 2.7. Còn **"độ sáng"** (brightness) trong mô hình màu HSB chỉ là một thông số của phần mềm: hai màu cùng độ sáng 100% như đỏ thuần và vàng thuần có thể khác nhau rõ về sáng tối mà mắt cảm nhận. Khi cần chính xác, hãy dùng chế độ xem xám để kiểm tra, đừng tin vào con số độ sáng trong bảng chọn màu.

2.9 Tám yếu tố làm việc cùng nhau

Trong một hình ảnh thật, các yếu tố không đứng riêng. Một hình tròn (hình) có thể được gợi thành khối cầu bằng sáng tối, có chất cảm giấy, đặt giữa khoảng trống (không gian), nằm trên một đường chéo ẩn, và tô màu đỏ. Học từng yếu tố giúp bạn **tách** hình ảnh ra để hiểu; làm việc thực tế là **ghép** chúng lại để tạo cảm giác mong muốn.

Bảng 2.5 là một bảng kiểm tám yếu tố để bạn dùng khi phân tích một hình ảnh (của người khác hoặc của chính bạn). Nó nối tiếp bảng kiểm ba tầng ở chương 1.

Bảng 2.5. Bảng kiểm tám yếu tố tạo hình

Yếu tố	Câu hỏi tự kiểm tra
Điểm	Có điểm nào kéo mắt tới đó không? Vị trí của nó gợi cảm giác gì?
Đường	Có đường nào (thật hoặc ẩn) dẫn mắt? Hướng của nó gợi cảm giác gì?
Hình	Hình chủ đạo là hình học, hữu cơ hay trừu tượng hóa? Có khoảng âm nào quan trọng?
Khối	Vật thể có được gợi khối không? Bằng sáng tối, bóng đổ hay phối cảnh?
Không gian	Chiều sâu được tạo bằng cách nào? Khoảng trống có chủ đích không?
Chất cảm	Bề mặt gợi cảm giác chất liệu gì? Có phù 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

- Mọi hình ảnh được ghép từ tám yếu tố: điểm, đường, hình, khối, không gian, chất cảm, sáng tối và màu.
- Điểm xác định vị trí; vị trí của điểm tạo cảm giác (tâm thì tĩnh, lệch thì căng, cô lập thì lẻ loi). Nhiều điểm thành đường, mảng và chất cảm (halftone, pixel, điểm họa).
- Đường có hướng và chuyển động. Ngang tĩnh, đứng vững, chéo động, cong mềm, gãy căng. Đường ẩn (hướng nhìn, hàng thẳng hàng, quỹ đạo) dẫn mắt mạnh không kém đường thật.
- Hình là vùng hai chiều: hình học, hữu cơ, trừu tượng hóa. Ngôn ngữ hình trong nhân vật là quy ước (tròn thân thiện, vuông vững chãi, tam giác năng động). Hình âm cũng cần được thiết kế.
- Khối là vật ba chiều; gợi khối bằng sáng tối, bóng đổ, phối cảnh. Mọi vật phức tạp quy được về vài khối cơ bản: dựng khối trước, thêm chi tiết sau.
- Không gian ảo trên mặt phẳng tạo bằng chồng lấp, to nhỏ, cao thấp, độ nét, màu nhạt dần. Khoảng trống là công cụ chủ động.
- Chất cảm (thật và thị giác) quyết định cảm giác về chất liệu.
- Sáng tối quan trọng hơn màu với việc hình ảnh có đọc được hay không; luôn kiểm tra bằng đen trắng.

Thực hành

Bài 2.1. Một điểm, sáu cảm giác

- **Mục đích:** cảm nhận sức mạnh của vị trí, kích thước và số lượng điểm.
- **Công cụ:** giấy, bút chì, bút dạ đen; sau đó Figma.
- **Các bước:**
  1. Kẻ 6 khung vuông. Phác tay 6 thumbnail trước, dùng 1–3 chấm tròn đen trong mỗi khung.
  2. Mỗi khung thể hiện một cảm giác: cân bằng, căng thẳng, rơi, cô đơn, đông đúc, bị ép.
  3. Dựng lại sáu khung trong Figma, với khung 1080×1080 px và hình tròn đen.
  4. Cho một người bạn xem, ghi cảm giác của họ cho mỗi khung, rồi so với ý của bạn.
- **Sản phẩm:** một trang phác tay và một tệp Figma sáu khung, kèm ghi chú.
- **Tự kiểm tra (có/không):**
  – Mỗi khung chỉ dùng điểm (chưa dùng hình khác)?
  – Cảm giác bạn ghi có gắn với vị trí hoặc kích thước cụ thể của điểm?
  – Người bạn đoán đúng ít nhất 4 trong 6 cảm giác?

Bài 2.2. Bách khoa đường nét

- **Mục đích:** nhìn ra các loại đường trong thế giới thật.
- **Công cụ:** điện thoại, bút chì, giấy.
- **Các bước:**
  1. Chụp 12 ảnh quanh nơi bạn sống, mỗi ảnh có một loại đường nổi bật (dây điện, lát gạch, cây cầu, hàng rào...).
  2. Bên cạnh mỗi ảnh, phác tay riêng đường chủ đạo.
  3. Ghi cảm giác nó gợi ra và nhóm theo ngang, đứng, chéo, cong, gãy khúc.
- **Sản phẩm:** một bảng 12 ô gồm ảnh, nét phác và ghi chú.
- **Tự kiểm tra (có/không):**
  – Có đủ cả năm loại đường?
  – Mỗi ghi chú nêu cảm giác kèm chi tiết cụ thể trong ảnh?
  – Có ít nhất một đường ẩn trong 12 ảnh?

Bài 2.3. Thư viện chất cảm

- **Mục đích:** làm quen với chất cảm thật và xây bộ tư liệu dùng lâu dài.
- **Công cụ:** điện thoại; Canva hoặc Figma; một tờ giấy trắng để làm nền chụp.
- **Các bước:**
  1. Chụp cận 16 chất cảm khác nhau, ánh sáng đều, cùng khoảng cách.
  2. Cắt thành ảnh vuông, xếp bảng 4×4 như Hình 2.13.

3. Nhóm theo cảm giác (mềm – cứng, cũ – mới, thô – nhẵn) và đặt tên cho mỗi nhóm.

- **Sản phẩm:** bảng 4×4 chất cảm kèm tên nhóm. Bộ này dùng lại cho các bài 3D về sau.
- **Tự kiểm tra (có/không):**
  - 16 ô đều khác nhau rõ về cảm giác?
  - Ánh sáng và khoảng cách đồng đều?
  - Mỗi nhóm có tên mô tả cảm giác?

Bài 2.4. Thang sáng tối

- **Mục đích:** nhìn và tạo được các bậc sáng tối.
- **Công cụ:** (a) bút chì hoặc bút dạ xám, giấy; (b) ảnh tạp chí hoặc phần mềm chỉnh ảnh.
- **Các bước:**
  1. (a) Tô thang 5 bậc từ trắng đến đen bằng bút chì hoặc bút dạ xám, như hàng dưới của Hình 2.15.
  2. (b) Cắt 9 mảnh từ ảnh tạp chí, hoặc chọn 9 vùng trong phần mềm, xếp từ sáng đến tối.
  3. Chuyển phần (b) sang chế độ xám để kiểm tra bậc có đều không.
- **Sản phẩm:** một thang tô tay 5 bậc và một thang 9 bậc từ ảnh.
- **Tự kiểm tra (có/không):**
  - Các bậc cách nhau đều, không có hai bậc trùng?
  - Bản xám của thang 9 bậc vẫn xếp đúng thứ tự?
  - Bạn nêu được một bức ảnh key cao và một key thấp?

Bài 2.5. Quy vật về khối

- **Mục đích:** luyện nhìn cấu trúc khối, nền của phác tay nhanh.
- **Công cụ:** sổ phác thảo, bút chì.
- **Các bước:**
  1. Chọn 10 đồ vật quanh bàn học.
  2. Với mỗi vật, phác trong 1–2 phút, chỉ dùng khối hộp, trụ, cầu, nón.
  3. Đánh dấu khối chính của mỗi vật bằng bút dạ.
- **Sản phẩm:** 10 phác thảo khối.
- **Tự kiểm tra (có/không):**
  - Mỗi vật nhận ra được từ khối của nó?
  - Tỷ lệ giữa các khối trong một vật hợp lý?
  - Bạn chú ý cấu trúc khối trước, rồi mới đến nét vẽ?

Câu hỏi ôn tập

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

2. Vì sao nói sáng tối quan trọng hơn màu khi đánh giá một hình 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 nên nhìn khoảng trống khi bố cục chưa ổn?
5. Vì sao nói quy ước "tròn thân thiện, vuông vững chãi, tam giác năng động" chỉ là quy ước, không phải luật?
6. Phân biệt "sáng tối" (value) và "độ sáng" (brightness) trong sách này.

Thuật ngữ cần nhớ

Bảng 2.6. Thuật ngữ chính của chương 2

Tiếng Việt	Tiếng Anh	Nghĩa ngắn
điểm	point	Đơn vị nhỏ nhất, xác định vị trí
đường thật, đường ẩn	actual line, implied line	Đường nhìn thấy, đường não tự thấy
hình	shape	Vùng hai chiều
hình dương, hình âm	positive shape, negative shape	Hình chính, khoảng trống quanh hình
khối	form	Vật ba chiều
khoảng trống	negative space, white space	Phần trống có chủ đích
chất cảm	texture	Cảm giác về bề mặt
sáng tối	value	Mức sáng hay tối của một vùng
key cao, key thấp	high-key, low-key	Hình ảnh chủ yếu sáng, chủ yếu tối
lưới chấm in	halftone	Chấm to nhỏ tạo sắc độ trong in ấn
pixel	pixel	Phần tử nhỏ nhất của ảnh trên màn hình

Đọc thêm

- Wassily Kandinsky, *Point and Line to Plane* (Bauhaus, 1926; bản tiếng Anh Dover, ISBN 978-0-486-23808-1).
- Paul Klee, *Pedagogical Sketchbook* (Bauhaus, 1925; bản tiếng Anh do Sibyl Moholy-Nagy dịch).
- Wucius Wong, *Principles of Form and Design* (Wiley, 1993).
- Ellen Lupton và Jennifer Cole Phillips, *Graphic Design: The New Basics* (Princeton Architectural Press, bản sửa đổi mở rộng 2015): nên xem các chương về các yếu tố cơ bản.

- Tom Bancroft, *Creating Characters with Personality* (2006), về ngôn ngữ hình trong thiết kế nhân vật.