MỤC LỤC

Chương 4. Bố cục.....5
4.1 Khung hình và tỷ lệ khung.....5
4.2 Các sơ đồ bố cục cơ bản.....9
4.3 Lưới (grid) cho ấn phẩm và giao diện.....14
4.4 Bố cục khung hình điện ảnh.....17
4.5 Bố cục giao diện số.....22

DANH MỤC HÌNH VẼ

Hình 4.1 Các tỷ lệ khung chồng lên nhau để so sánh: khổ A, 1:1, 4:5, 16:9, 9:16 và dạng rất ngang của điện ảnh....6
Hình 4.2 Vùng an toàn trên video dọc 9:16: giao diện ứng dụng thường che dải trên, dải dưới và cột bên phải; chữ và chủ thể nên nằm ở giữa. Tỷ lệ các vùng che chỉ là ước lượng minh họa....8
Hình 4.3 Một ảnh, ba khung: cắt cùng một ảnh gốc 16:9 thành (a) 16:9, (b) 1:1 và (c) 9:16. Chủ thể được giữ ở vùng dễ thấy; phần thừa hai bên được bỏ bớt....9
Hình 4.4 So sánh trên cùng một khung 16:9: (a) lưới quy tắc một phần ba; (b) lưới tỷ lệ vàng, hẹp vào giữa hơn, kèm đường xoắn ốc vàng gần đúng....10
Hình 4.5 Tám sơ đồ bố cục kinh điển: trung tâm, đường chéo, tam giác, chữ L, chữ S, chữ C, tỏa tròn, khung trong khung....10
Hình 4.6 Đường dẫn và khung trong khung: (1) mép tường và dây điện hội tụ về một điểm; (2) vòm cửa bao lấy cảnh; (3) chủ thể nhỏ nằm đúng chỗ các đường gặp nhau....12
Hình 4.7 Bố cục tầng lớp: (1) tiền cảnh là cành hoa đậm và mờ; (2) trung cảnh là người dắt trâu trên lối mòn; (3) hậu cảnh là núi xa nhạt và xanh dần....13
Hình 4.8 Bố cục phương Đông (hình tự thiết kế): (a) tranh cuộn ngang xem từng đoạn, nhiều khoảng trống; (b) ba loại viễn: cao viễn, bình viễn, thâm viễn....14
Hình 4.9 Lưới 12 cột trên một trang tạp chí giả định: lề, cột, rãnh cột; tiêu đề, ba khung ảnh và khối chữ bám theo cột....15
Hình 4.10 Ba loại lưới khác: (a) lưới ô cho trang nhiều ảnh; (b) lưới đường cơ sở cho chữ; (c) hệ 8 điểm trong giao diện, với kích thước và khoảng cách là bội số của 8....16
Hình 4.11 Lưới đáp ứng: cùng một nội dung được bố trí lại trên điện thoại (4 cột), máy tính bảng (8 cột) và máy tính (12 cột)....17
Hình 4.12 Sáu cỡ cảnh cho cùng một nhân vật: (a) toàn cảnh rất rộng, (b) toàn cảnh, (c) trung cảnh, (d) cận trung, (e) cận cảnh, (f) đặc tả....18
Hình 4.13 Năm góc máy: ngang tầm mắt, góc thấp, góc cao, góc nghiêng (Dutch angle), góc từ trên xuống; mỗi ô có sơ đồ nhìn ngang và khung nhìn tương ứng....19
Hình 4.14 Khoảng trên đầu và khoảng trước mặt, cùng một ảnh gốc: (a) tốt hơn, đầu ở một phần ba bên trái, chừa khoảng trước mặt; (b) chưa tốt, nhân vật nhìn ra mép phải; (c) chưa tốt, cắt vào đỉnh đầu....20
Hình 4.15 Trục 180 độ: máy ở một phía của trục thì hai nhân vật luôn nhìn về hai hướng đối nhau; vượt trục thì hướng nhìn đổi, người xem bị mất phương hướng....21
Hình 4.16 Không gian sâu và không gian phẳng (ý tưởng theo Bruce Block, hình tự vẽ): (a) nhiều tầng, chồng lấp, đường hội tụ, chênh lệch kích thước; (b) mọi thứ ép về một mặt phẳng....22
Hình 4.17 Giao diện giả định "Lịch Phim": (a) vùng dễ chạm bằng ngón cái một tay, vẽ ước lượng; (b) phần hiển thị trước khi cuộn: thông điệp chính và nút hành động nằm phía trên đường cuộn....23
Hình 4.18 Ba mẫu bố cục giao diện cho cùng nội dung phim giả định: (a) thẻ, (b) danh sách, (c) lưới ảnh....24
Hình 4.19 Bộ ba ấn phẩm đa nền tảng từ một thông điệp: (a) ảnh bìa 16:9, (b) bài đăng 4:5, (c) khung video dọc 9:16 có chừa vùng an toàn. Cùng bảng màu và hệ chữ, bố cục khác nhau....28

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 4.1 Các tỷ lệ khung thường gặp và đặc điểm bố cục....6
Bảng 4.2 Các sơ đồ bố cục kinh điển....11
Bảng 4.3 Các loại lưới và công dụng....16
Bảng 4.4 Sáu cỡ cảnh, chức năng kể chuyện....18
Bảng 4.5 Năm góc máy và cảm giác thường gợi....19
Bảng 4.6 Ba mẫu bố cục giao diện....24
Bảng 4.7 Thuật ngữ chính của chương 4....29

CHƯƠNG 4
BỐ CỤC

Bạn chụp được một bức ảnh đẹp: một cô gái cầm ô giấy đứng giữa phố cổ lúc hoàng hôn. Bạn đăng lên ba nơi. Trên YouTube, bức ảnh nằm gọn trong khung ngang. Trên trang cá nhân, nó bị cắt thành hình vuông. Trên video dọc, nó bị cắt thành một dải hẹp, và bên phải lại bị nút thích che mất một nửa. Cùng một bức ảnh, ba lần mất chủ thể. Vấn đề không nằm ở bức ảnh mà nằm ở **bố cục**: cách sắp xếp mọi thứ trong một khung hình cụ thể, với một người xem cụ thể, trên một nền tảng cụ thể.

Bố cục (composition) là việc áp dụng các nguyên lý ở chương 3 vào một khung hình. Chương 3 trả lời câu hỏi "sắp xếp thế nào cho đúng"; chương này trả lời "sắp xếp **ở đâu**". Chương dạy bố cục cho ba loại khung mà người làm đa phương tiện gặp nhiều nhất: **ấn phẩm tĩnh** (poster, trang sách, tờ rơi), **khung hình điện ảnh** (phim, video, quảng cáo) và **giao diện số** (ứng dụng, trang web).

Mục tiêu

Sau chương này, bạn làm được những việc sau:

- Chọn đúng tỷ lệ khung cho từng nền tảng và biết hệ quả bố cục của tỷ lệ đó.
- Áp dụng quy tắc một phần ba, tỷ lệ vàng, đường dẫn, khung trong khung, và biết khi nào nên bỏ qua chúng.
- Dựng lưới cột cho ấn phẩm và giao diện.
- Phân tích cỡ cảnh, góc máy, khoảng thở và trục 180° trong một khung hình phim.
- Thiết kế một bộ nội dung có thể cắt lại cho nhiều nền tảng mà không mất chủ thể.

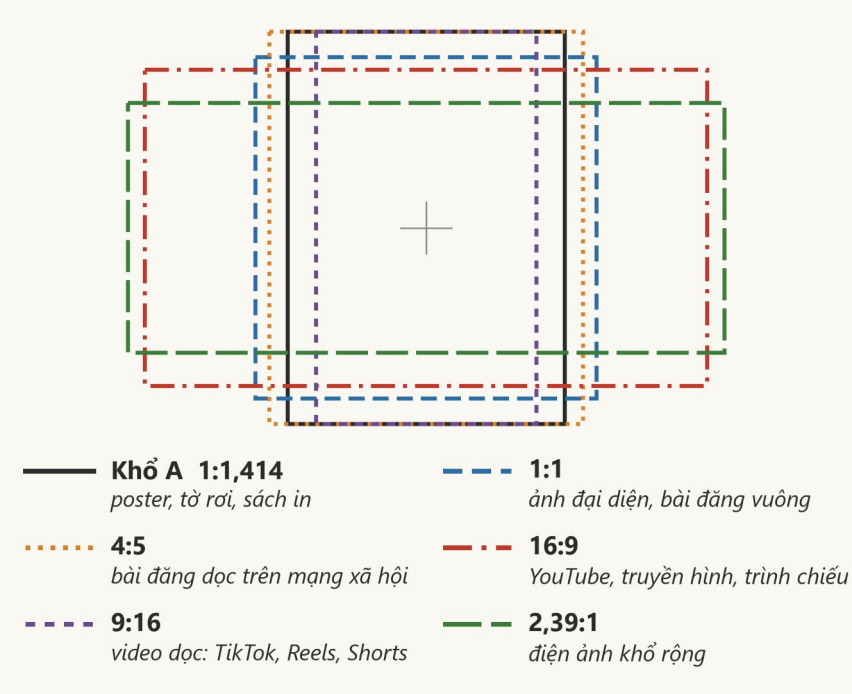
4.1 Khung hình và tỷ lệ khung

Trước khi sắp xếp bất cứ thứ gì, bạn cần biết **cái khung** có hình dạng ra sao. Khung hình chữ nhật dọc, ngang hay vuông quyết định phần lớn lựa chọn bố cục sau đó, giống như hình dạng của cái bàn quyết định cách bạn bày đồ lên.

Tỷ lệ khung (aspect ratio) là tỷ lệ giữa chiều rộng và chiều cao của khung, viết dưới dạng rộng:cao, ví dụ 16:9. Bảng 4.1 liệt kê các tỷ lệ thường gặp và hệ quả bố cục của chúng.

Bảng 4.1. Các tỷ lệ khung thường gặp và đặc điểm bố cục

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



Hình 4.1. Các tỷ lệ khung chồng lên nhau để so sánh: khổ A, 1:1, 4:5, 16:9, 9:16 và dạng rất ngang của điện ảnh.

Nguồn: Tác giả.

Hình 4.1 đặt các khung chồng lên nhau để bạn thấy sự khác biệt về hình dạng. Có vài điều đáng ghi nhớ:

- **Khung dọc** (khổ A, 4:5, 9:16) nén không gian theo chiều ngang và kéo dài theo chiều dọc. Chúng hợp với một chủ thể đứng (người, tòa nhà, chai lọ) và với việc xếp thông tin theo tầng từ trên xuống.
- **Khung ngang** (16:9, điện ảnh) mở rộng theo chiều ngang. Chúng hợp với cảnh có nhiều đối tượng, hai nhân vật đối thoại hoặc phong cảnh. Khi khung

càng ngang, càng khó đặt một vật đơn độc giữa khung mà không để lại hai bên rất nhiều khoảng trống.

- **Khung vuông** (1:1) là khung "trung tính", dễ tạo bố cục đối xứng và tĩnh, nhưng ít có hướng, nên khó dẫn mắt.

Tỷ lệ 16:9 có một lịch sử đáng biết. Theo lời Kerns H. Powers, thành viên nhóm công tác của SMPTE (hiệp hội kỹ sư điện ảnh và truyền hình Mỹ), ông đề xuất tỷ lệ này năm 1984 như một giá trị thỏa hiệp giữa tỷ lệ 4:3 của truyền hình truyền thống và các tỷ lệ rộng của điện ảnh, rồi nó trở thành tỷ lệ chuẩn của truyền hình độ nét cao. Các tỷ lệ điện ảnh (khoảng 1,85:1 và khoảng 2,4:1) có nhiều tên gọi và cách viết khác nhau tùy chuẩn quay và thời kỳ, nên sách chỉ nêu giá trị gần đúng.

Các nền tảng trực tuyến hiện nay khuyến nghị khung dọc 9:16 cho video ngắn và thường dùng tối đa tỷ lệ 4:5 cho ảnh trên bảng tin. Quy định này thay đổi nhanh theo từng giai đoạn, nên hãy đối chiếu trang hướng dẫn chính thức của từng nền tảng vào lúc sản xuất (thông tin trong sách tra cứu tháng 11 năm 2026).

4.1.1 Vùng an toàn

Vùng an toàn (safe area) là phần giữa khung hình mà bạn chắc chắn người xem nhìn thấy trọn vẹn, không bị cắt mép hay bị giao diện che. Khái niệm này có hai dạng:

- **Truyền hình:** màn hình tivi có thể cắt bớt phần mép hình. Theo khuyến nghị EBU R95 và SMPTE ST 2046-1, hành động quan trọng nên nằm trong 93% khung hình, còn chữ và đồ họa nên nằm trong 90%.
- **Video dọc trên điện thoại:** ứng dụng phủ lên video nhiều thành phần: thanh trạng thái hoặc tìm kiếm ở trên, tên tài khoản, mô tả và nhạc ở dưới, cột nút thích, bình luận, chia sẻ ở phía phải.



Hình 4.2. Vùng an toàn trên video dọc 9:16: giao diện ứng dụng thường che dải trên, dải dưới và cột bên phải; chữ và chủ thể nên nằm ở giữa. Tỷ lệ các vùng che chỉ là ước lượng minh họa.

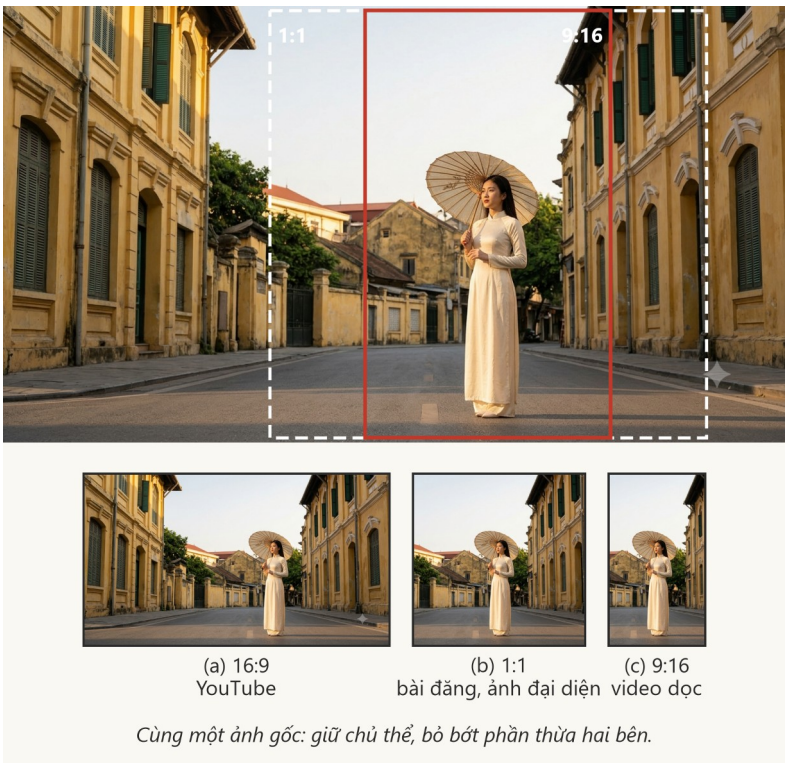
Nguồn: Tác giả. Vị trí và kích thước vùng che khác nhau tùy nền tảng và thay đổi theo thời gian.

Hình 4.2 minh họa ý này. Các nền tảng khác nhau che các vùng khác nhau, và con số cụ thể thay đổi, thậm chí mâu thuẫn giữa các nguồn không chính thức. Vì vậy sách không nêu số cụ thể. Cách làm an toàn là: **với video dọc, chừa lề ở mép trên, mép dưới và phía phải khung**, đặt chủ thể và chữ quan trọng vào vùng giữa, rồi thử xem trên điện thoại thật.

> **Lỗi thường gặp:** đặt phụ đề hoặc tên nhân vật ở sát mép dưới của video dọc, nơi nó bị tên tài khoản và mô tả che mất.

4.1.2 Cắt lại cho nhiều nền tảng

Một nội dung thường được đăng lên nhiều nền tảng với các tỷ lệ khác nhau. Cách làm vụng về là cắt cơ học ở mép, và đó là lý do ảnh ở đầu chương bị mất chủ thể. Cách làm tốt hơn là **thiết kế để có thể cắt lại** (reframe): chụp hoặc dựng với chủ thể có chừa không gian xung quanh, để từ một ảnh gốc ngang cắt ra được các khung ngang, vuông và dọc mà chủ thể vẫn nằm đúng chỗ.



Hình 4.3. Một ảnh, ba khung: cắt cùng một ảnh gốc 16:9 thành (a) 16:9, (b) 1:1 và (c) 9:16. Chủ thể được giữ ở vùng dễ thấy; phần thừa hai bên được bỏ bớt.

Hình minh họa tạo bằng AI (Gemini), tác giả chỉnh sửa; khung cắt do tác giả vẽ.

Hình 4.3 cho thấy cách làm này. Chủ thể được chụp toàn thân, đứng gần giữa khung, với khoảng trời và phố trống xung quanh. Nhờ vậy cả ba khung đều có bố cục chấp nhận được. Nếu chủ thể nằm sát mép trái của ảnh gốc, khung 9:16 sẽ phải cắt qua người.

> **Trong khung hình:** khi quay video cho nhiều nền tảng, người quay thường đặt chủ thể gần giữa khung và quay rộng hơn mức cần, để còn dư địa cắt lại. Nhiều máy quay có chế độ hiển thị các khung 1:1 và 9:16 lên màn hình trong khi quay.

> **Ghi nhớ:** tỷ lệ khung quyết định cách bố cục: khung dọc hợp chủ thể đứng, khung ngang hợp không gian, khung vuông trung tính. Chừa vùng an toàn và thiết kế để có thể cắt lại.

4.2 Các sơ đồ bố cục cơ bản

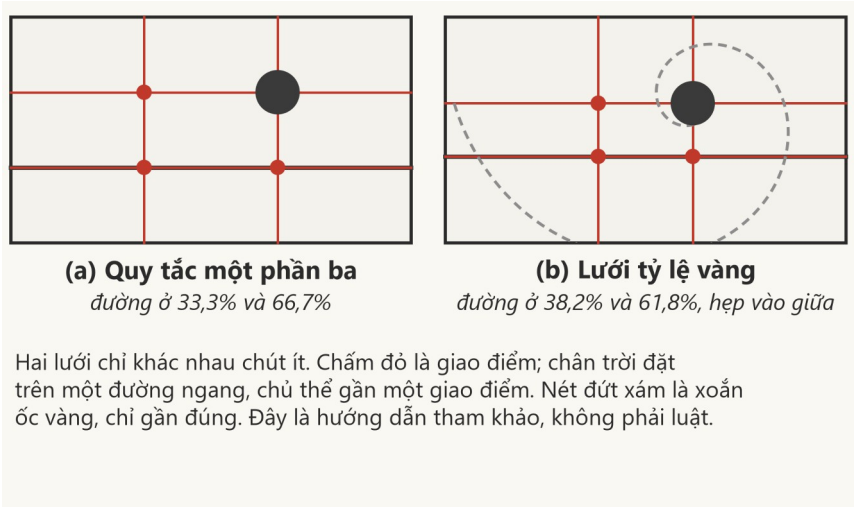
Có những cách sắp xếp mà người làm hình ảnh dùng đi dùng lại, và bạn cũng sẽ dùng. Chúng được gọi là **sơ đồ bố cục**. Điều quan trọng cần nhớ ngay từ đầu: các sơ đồ này là **công cụ gợi ý**, không phải luật. Chúng giúp bạn thử nhanh nhiều phương án trong phác thảo, và nhận ra bố cục của người khác. Chúng không thay thế cho việc nhìn và quyết định.

4.2.1 Quy tắc một phần ba và tỷ lệ vàng

Quy tắc một phần ba (rule of thirds) chia khung thành lưới 3×3 bằng hai đường ngang và hai đường dọc đều nhau. Bốn giao điểm là những chỗ mắt thích dừng, nên ta đặt chủ thể ở hoặc gần các giao điểm, và đặt đường chân trời lên

một trong hai đường ngang thay vì chia đôi khung. Như chương 3 đã nói, cụm từ này được ghi nhận lần đầu bởi John Thomas Smith năm 1797 khi bàn về phân bố sáng tối trong tranh phong cảnh.

Tỷ lệ vàng và **xoắn ốc vàng** dùng một lưới tương tự nhưng hẹp vào giữa hơn: các đường ở khoảng 38,2% và 61,8% thay vì 33,3% và 66,7%.

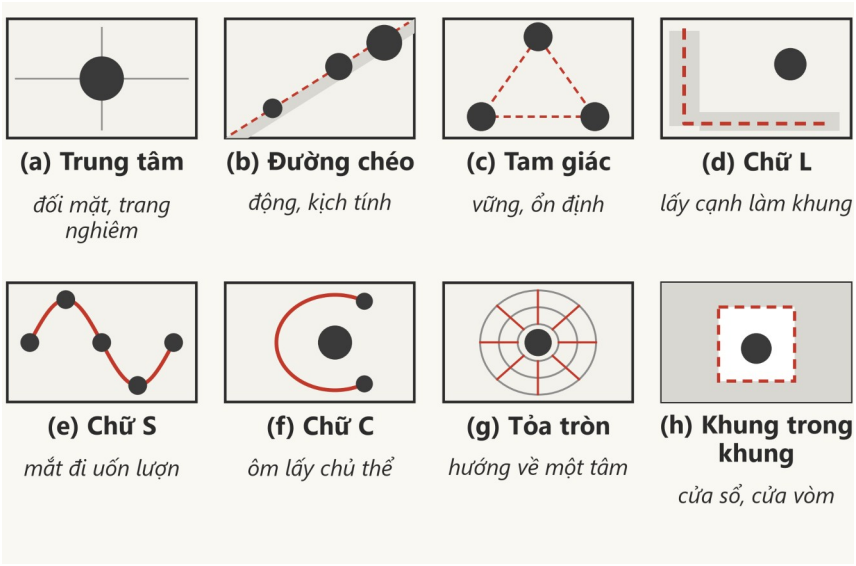


Hình 4.4. So sánh trên cùng một khung 16:9: (a) lưới quy tắc một phần ba; (b) lưới tỷ lệ vàng, hẹp vào giữa hơn, kèm đường xoắn ốc vàng gần đúng.

Nguồn: Tác giả. Cả hai chỉ là hướng dẫn tham khảo, không phải luật.

Hình 4.4 đặt hai lưới cạnh nhau. Khác biệt giữa chúng rất nhỏ so với sự khác biệt giữa "có ý thức đặt chủ thể" và "đặt ngẫu nhiên". Về xoắn ốc vàng, quan niệm cho rằng nhiều kiệt tác được dựng theo nó phổ biến nhưng thiếu bằng chứng vững. George Markowsky (1992) đã phân tích nhiều tuyên bố như vậy và cho thấy chúng thường dựa trên cách vẽ lưới tùy ý. Vì thế sách dạy xoắn ốc vàng như một công cụ tham khảo, không phải bí quyết.

4.2.2 Tám sơ đồ kinh điển



Hình 4.5. Tám sơ đồ bố cục kinh điển: trung tâm, đường chéo, tam giác, chữ L, chữ S, chữ C, tỏa tròn, khung trong khung.

Nguồn: Tác giả.

Bảng 4.2 mô tả các sơ đồ trong Hình 4.5, cảm giác thường gặp và nơi hay dùng.

Bảng 4.2. Các sơ đồ bố cục kinh điển

Sơ đồ	Cảm giác thường gặp	Hay dùng khi
Trung tâm, đối xứng	Trang nghiêm, đối mặt trực diện	Chân dung, cảnh trang trọng, logo
Đường chéo	Động, kịch tính	Poster thể thao, cảnh hành động
Tam giác	Vững chắc, ổn định	Nhóm người, tĩnh vật
Chữ L	Dẫn mắt có điểm dừng, khoảng trống đối xứng	Ảnh sản phẩm, trang bìa có chữ
Chữ S	Mềm mại, dẫn mắt uyển chuyển	Con đường, dòng sông, tư thế
Chữ C	Ôm lấy chủ thể, khép kín	Cảnh có vật cong bao quanh
Tỏa tròn	Hướng tâm, thu hút	Hoa văn tròn, menu tròn
Khung trong khung	Chiều sâu, tập trung	Cảnh qua cửa sổ, cửa vòm

Vài sơ đồ có lịch sử đáng nhắc:

- **Tam giác** là bố cục ưa thích của hội họa Phục hưng. Trong *Đức Mẹ đá* (*Virgin of the Rocks*), Leonardo da Vinci sắp các nhân vật trong một khối hình kim tự tháp, tạo ảo giác về không gian và gắn kết cử chỉ, ánh nhìn của họ; Raphael tiếp nhận kiểu bố cục này trong *Đức Mẹ ở đồng cỏ* (*Madonna del Prato*). Sách chỉ mô tả bằng lời; bạn có thể tìm xem ảnh các tác phẩm này trên trang của các bảo tàng và Smarthistory.
- **Đường chéo** gắn với nghệ thuật Baroque, vốn ưa đường chéo và tương phản sáng tối mạnh để tạo chuyển động và kịch tính, như trong tranh của Rubens và Caravaggio.
- **Đường chữ S**: năm 1753, William Hogarth trong *The Analysis of Beauty* đề cao đường cong lượn sóng hình chữ S như "đường của cái đẹp".

4.2.3 Đường dẫn và khung trong khung

Đường dẫn (leading lines) là các đường, thật hoặc ẩn, dẫn mắt người xem đến chủ thể: đường ray, con đường, bờ sông, hàng cây, mép tường. Chương 2 và 3 đã nói về đường và sự dẫn mắt; ở đây ta dùng chúng một cách có chủ đích để tổ chức cả khung hình.

Khung trong khung (frame within a frame) dùng một vật có sẵn trong cảnh làm khung bao lấy chủ thể: cửa sổ, cửa vòm, khe cửa, tán lá, khe giữa hai

tòa nhà. Nó làm hai việc: tập trung sự chú ý vào chủ thể và tạo chiều sâu, vì khung nằm ở tiền cảnh còn chủ thể ở xa hơn.



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. Đường dẫn và khung trong khung: (1) mép tường và dây điện hội tụ về một điểm; (2) vòm cửa bao lấy cảnh; (3) chủ thể nhỏ nằm đúng chỗ các đường gặp nhau.

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

Trong Hình 4.6, hai sơ đồ làm việc cùng nhau. Vòm cửa ở tiền cảnh tạo khung; ngõ nhỏ phía sau có các đường tường và dây điện hội tụ về một điểm tụ nơi người đi xe đạp. Nhờ vậy mắt người xem đi một mạch từ khung, theo đường dẫn, đến chủ thể.

4.2.4 Bố cục tầng lớp

Bố cục tầng lớp chia cảnh thành ba lớp: **tiền cảnh** (gần máy nhất), **trung cảnh** (nơi thường đặt chủ thể) và **hậu cảnh** (xa nhất). Việc có đủ ba lớp tạo chiều sâu mạnh, vì mắt người xem đọc được khoảng cách giữa chúng.



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. Bố cục tầng lớp: (1) tiền cảnh là cành hoa đậm và mờ; (2) trung cảnh là người dắt trâu trên lối mòn; (3) hậu cảnh là núi xa nhạt và xanh dần.

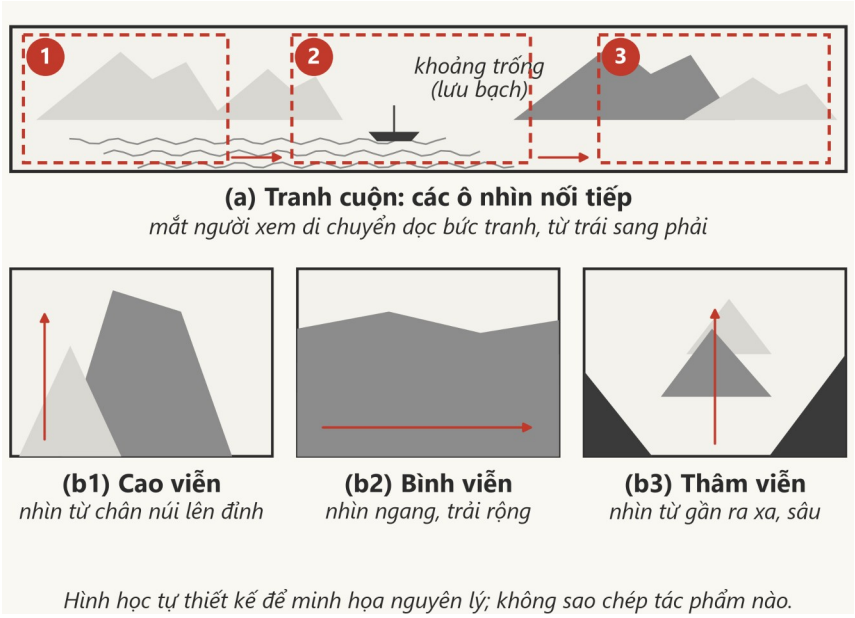
Hình minh họa tạo bằng AI (Gemini), tác giả chỉnh sửa; chú thích do tác giả vẽ.

Hình 4.7 cho thấy cả ba lớp. Chúng khác nhau không chỉ về vị trí mà còn về độ nét, độ đậm và màu: tiền cảnh đậm và mờ, trung cảnh rõ, hậu cảnh nhạt và xanh. Chính sự khác biệt này (còn gọi là phối cảnh khí quyển, chương 6) làm người xem tin vào chiều sâu.

4.2.5 Tranh cuộn và bố cục phương Đông

Không phải mọi truyền thống đều bố cục theo một "khung nhìn từ một chỗ". Tranh cuộn ngang phương Đông (như tranh cuộn của Trung Hoa và Nhật Bản) được xem từng đoạn, mở dần từ phải sang trái, nên người xem trải nghiệm bố cục như một chuỗi theo thời gian chứ không phải một khung tĩnh. Điều này gần với khái niệm nhịp điệu thời gian ở chương 3 và với cách ta cuộn một trang web.

Trong lý luận hội họa Trung Hoa, họa sĩ Quách Hi (Guo Xi), trong *Lâm tuyền cao trí*, nêu ba cách nhìn núi non gọi là **tam viễn**: **cao viễn** (nhìn từ chân núi lên), **bình viễn** (nhìn ngang từ gần ra xa) và **thâm viễn** (nhìn từ trước núi sâu vào bên trong). Tranh thủy mặc còn đề cao **khoảng trống** (lưu bạch): phần giấy hoặc lụa không có nét bút, vừa gợi sương mù, nước, trời, vừa là một phần có chủ đích của bố cục.



Hình 4.8. Bố cục phương Đông (hình tự thiết kế): (a) tranh cuộn ngang xem từng đoạn, nhiều khoảng trống; (b) ba loại viễn: cao viễn, bình viễn, thâm viễn.

Nguồn: Tác giả. Hình học tự thiết kế, không sao chép tác phẩm.

Góc Việt Nam: tranh lụa và tranh sơn mài Việt Nam hiện đại thừa hưởng cả hai truyền thống: cách tổ chức khung hình có chiều sâu của châu Âu và việc dùng khoảng trống, màu phẳng, bố cục theo tầng của phương Đông. Nhiều tác phẩm trong số này còn trong thời hạn bảo hộ bản quyền, nên sách không in lại; bạn có thể tìm xem trên trang các bảo tàng mỹ thuật và tự phân tích bố cục.

Thử ngay (5 phút): chọn một ảnh bạn chụp gần đây và đoán xem nó thuộc sơ đồ nào ở Hình 4.5. Phác một thumbnail nhỏ với các đường chính (đường dẫn, đường chéo, khung) bằng nét mảnh.

Lỗi thường gặp: cố ép mọi ảnh vào quy tắc một phần ba. Khi bố cục đối xứng hợp với nội dung (chân dung trang nghiêm, kiến trúc), hãy dùng bố cục trung tâm mà không áy náy.

4.3 Lưới (grid) cho ấn phẩm và giao diện

Nếu bạn nhìn kỹ một trang tạp chí đẹp, bạn sẽ thấy dù có nhiều ảnh và chữ, chúng đều thẳng hàng theo những đường dọc và ngang vô hình. Đó là **lưới** (grid): một hệ đường kẻ ẩn chia trang thành các phần đều đặn, để mọi thứ đặt lên đó có quan hệ với nhau. Lưới là công cụ tổ chức căn chỉnh (chương 3) cho cả một trang.

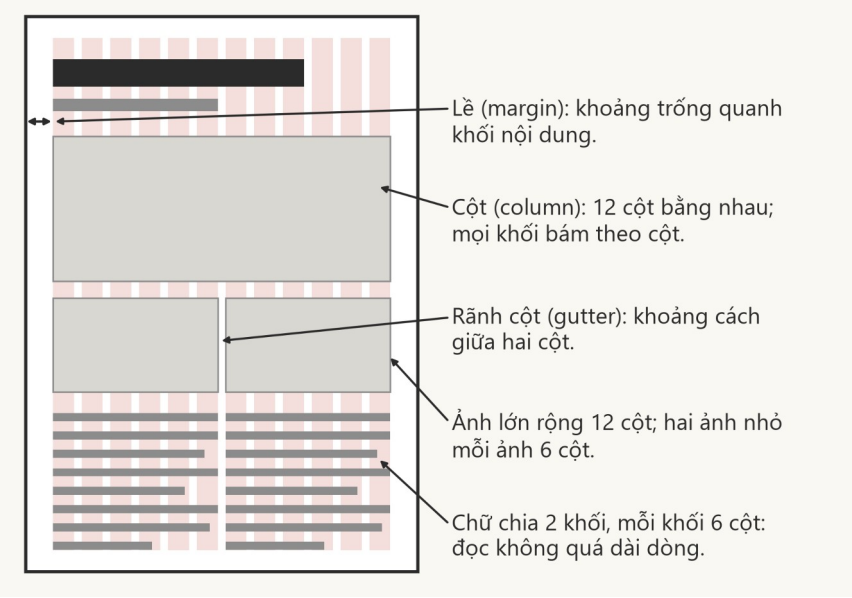
Ý tưởng về lưới trong thiết kế đồ họa gắn với phong cách Typographic Quốc tế (International Typographic Style, còn gọi là phong cách Thụy Sĩ), hình thành từ thập niên 1920 và phát triển ở Thụy Sĩ trong thập niên 1950, với hai trung tâm là Basel (Armin Hofmann, Emil Ruder) và Zürich (Josef Müller-Brockmann). Müller-Brockmann hệ thống hóa cách dùng lưới trong cuốn *Grid Systems in Graphic Design* (Verlag Niggli, Zürich, 1981), cho đến nay vẫn là

sách nền tảng về lưới. Đặc điểm hay được nêu của phong cách này là hệ lưới chặt chẽ và chữ không chân.

4.3.1 Lưới cột

Lưới cột (column grid) chia trang thành các cột dọc, thường 4, 6 hoặc 12 cột, với ba thành phần:

- **Lề** (margin): khoảng trống quanh rìa trang.
- **Cột** (column): dải đặt nội dung.
- **Rãnh cột** (gutter): khoảng cách giữa hai cột liền nhau.

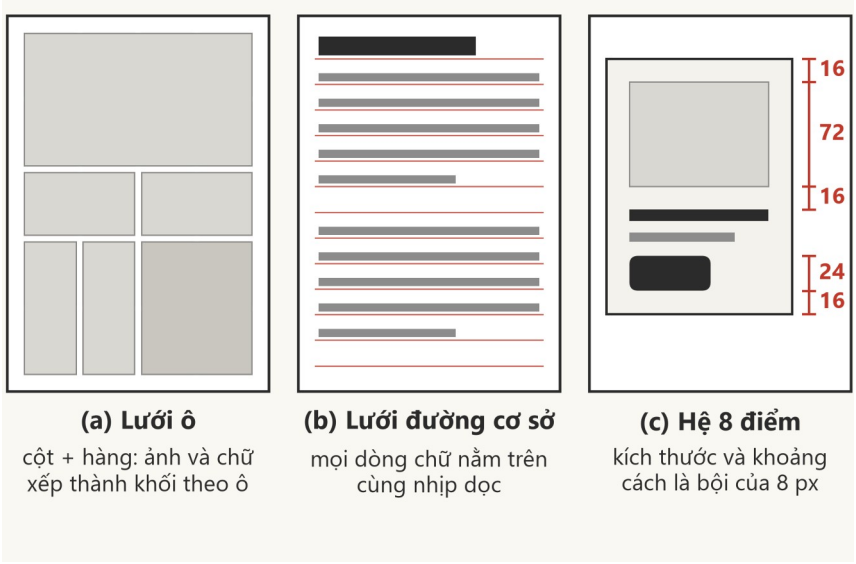


Hình 4.9. Lưới 12 cột trên một trang tạp chí giả định: lề, cột, rãnh cột; tiêu đề, ba khung ảnh và khối chữ bám theo cột.

Nguồn: Tác giả. Trang tạp chí là thương hiệu giả định.

Nội dung được đặt sao cho mép của nó trùng với mép cột, và chiều rộng của nó bằng một số nguyên cột (một, hai, ba, bốn cột...). Nhờ vậy, ảnh và chữ luôn thẳng hàng, mà vẫn có nhiều phương án sắp xếp. Lưới **12 cột** được ưa chuộng vì 12 chia hết cho 2, 3, 4 và 6: bạn có thể chia trang thành hai, ba, bốn hoặc sáu phần đều nhau, ít bị ràng buộc hơn lưới 5 cột.

4.3.2 Lưới ô, lưới đường cơ sở và hệ 8 điểm



Hình 4.10. Ba loại lưới khác: (a) lưới ô cho trang nhiều ảnh; (b) lưới đường cơ sở cho chữ; (c) hệ 8 điểm trong giao diện, với kích thước và khoảng cách là bội số của 8.

Nguồn: Tác giả.

Ngoài lưới cột còn có các lưới chuyên dụng cho từng nhu cầu (Hình 4.10 và Bảng 4.3):

- **Lưới ô** (modular grid): cột kết hợp với hàng, tạo thành các ô đều nhau. Hợp với trang có nhiều ảnh, lịch, bảng.
- **Lưới đường cơ sở** (baseline grid): hệ đường ngang cách đều mà mọi dòng chữ "ngồi" lên. Nhờ vậy dòng chữ ở các cột cạnh nhau thẳng hàng với nhau.
- **Hệ 8 điểm** (8-point grid) trong thiết kế giao diện: mọi kích thước, khoảng đệm và lề là bội số của 8 điểm ảnh (8, 16, 24, 32...). Làm vậy giúp giao diện nhất quán và dễ chia đều trên nhiều kích thước màn hình. Material Design cũng khuyến nghị căn chỉnh khoảng cách theo thang 8dp.

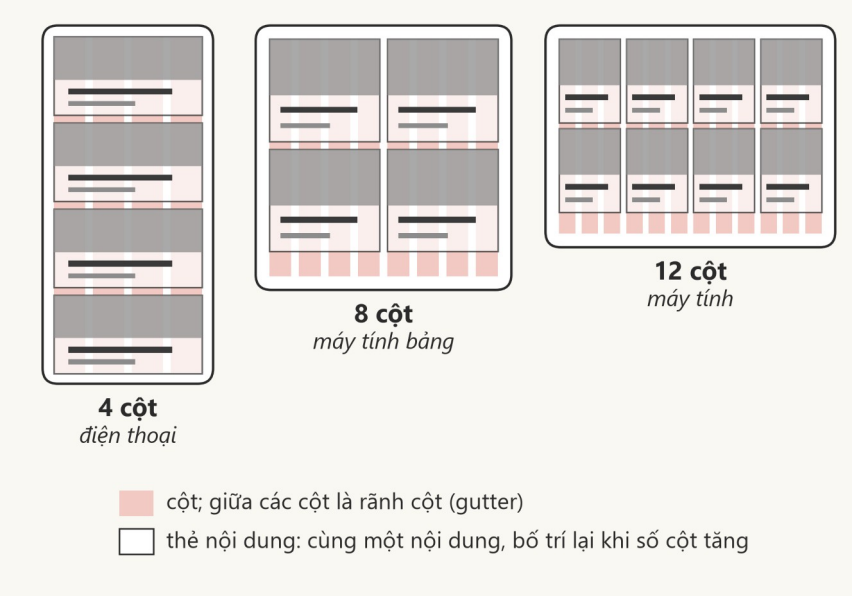
Bảng 4.3. Các loại lưới và công dụng

Loại lưới	Cấu trúc	Hợp với
Lưới cột	Cột, lề, rãnh cột	Trang chữ, tạp chí, trang web
Lưới ô	Cột và hàng thành ô	Trang nhiều ảnh, lịch, bảng
Lưới đường cơ sở	Đường ngang cách đều cho dòng chữ	Sách, bài báo dài
Hệ 8 điểm	Kích thước là bội số của 8	Giao diện ứng dụng, web

4.3.3 Lưới đáp ứng

Giao diện hiển thị trên nhiều cỡ màn hình, nên lưới phải **đáp ứng** (responsive): số cột thay đổi theo bề rộng màn hình. Material Design chia cửa sổ ứng dụng thành các lớp kích thước: **compact** (dưới 600dp), **medium** (600–

839dp) và **expanded** (từ 840dp). Trong các hệ lưới đáp ứng phổ biến, số cột tăng dần theo cỡ màn hình: thường là 4 cột trên điện thoại, 8 cột trên máy tính bảng và 12 cột trên máy tính.



Hình 4.11. Lưới đáp ứng: cùng một nội dung được bố trí lại trên điện thoại (4 cột), máy tính bảng (8 cột) và máy tính (12 cột).

Nguồn: Tác giả. Số cột là cấu hình phổ biến, có thể khác tùy hệ thiết kế.

Hình 4.11 cho thấy cách này: nội dung giữ nguyên, nhưng số thẻ nằm trên một hàng tăng theo bề rộng. Trên điện thoại, mỗi thẻ chiếm cả hàng; trên máy tính, một hàng chứa ba hoặc bốn thẻ.

Trên màn hình: các công cụ như Figma cho phép bật lưới cột và lưới đường cơ sở chồng lên khung để bạn kiểm tra căn chỉnh. Hãy bật chúng trước khi bắt đầu dựng, không phải sau khi dựng xong.

Ghi nhớ: lưới là hệ đường ẩn tổ chức cả trang. Lưới cột cho chữ và ảnh, lưới đường cơ sở cho dòng chữ, hệ 8 điểm cho giao diện, lưới đáp ứng cho nhiều cỡ màn hình.

4.4 Bố cục khung hình điện ảnh

Khi bạn quay video hay xem phim, bố cục không dừng ở việc sắp xếp trong một khung tĩnh. Máy quay đặt ở đâu, nhìn từ góc nào, gần hay xa, và nhân vật đứng ở chỗ nào trong khung đều là những quyết định bố cục. Phần này dạy các khái niệm cốt lõi của bố cục điện ảnh. Một số tên gọi tiếng Việt của cỡ cảnh khác nhau giữa các tài liệu; sách dùng các tên thông dụng kèm viết tắt tiếng Anh để bạn đối chiếu được với tài liệu quốc tế.

4.4.1 Cỡ cảnh

Cỡ cảnh (shot size) là mức độ gần xa của máy với chủ thể, nên cũng là mức chủ thể chiếm bao nhiêu khung hình. Mỗi cỡ cảnh có chức năng kể chuyện riêng.



Hình 4.12. Sáu cỡ cảnh cho cùng một nhân vật: (a) toàn cảnh rất rộng, (b) toàn cảnh, (c) trung cảnh, (d) cận trung, (e) cận cảnh, (f) đặc tả.

Hình minh họa tạo bằng AI (Gemini), tác giả chỉnh sửa. Sáu ảnh được tạo riêng với cùng mô tả nhân vật, nên nhân vật chỉ giống nhau tương đối.

Bảng 4.4. Sáu cỡ cảnh, chức năng kể chuyện

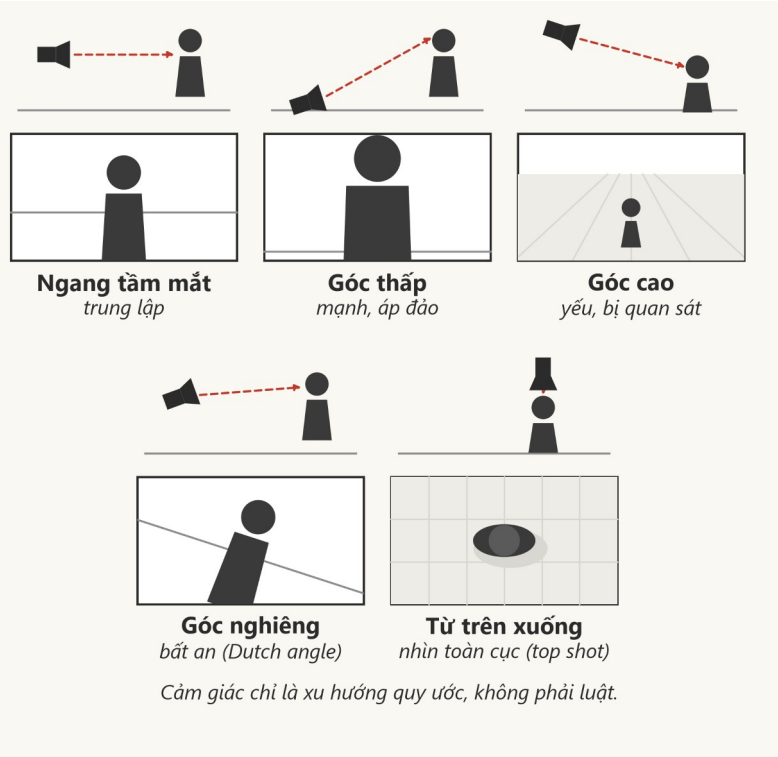
Cỡ cảnh	Viết tắt	Khung chứa	Chức năng thường gặp
Toàn cảnh rất rộng	ELS	Nhân vật rất nhỏ trong cảnh lớn	Giới thiệu bối cảnh, gợi sự nhỏ bé, cô đơn
Toàn cảnh	LS	Nhân vật toàn thân cùng không gian	Cho thấy nhân vật trong môi trường
Trung cảnh	MS	Nhân vật từ thắt lưng lên	Hành động, đối thoại, cảnh thường gặp nhất
Cận trung	MCU	Nhân vật từ ngực lên	Gần gũi hơn, thể hiện thái độ
Cận cảnh	CU	Khuôn mặt	Cảm xúc, nét mặt
Đặc tả	ECU	Một chi tiết (đôi mắt, bàn tay)	Nhấn chi tiết, căng thẳng, mật thiết

Quy luật chung: **càng gần thì càng thân mật và càng nhấn cảm xúc; càng xa thì càng cho thấy bối cảnh và càng tách biệt**. Trong phim, cỡ cảnh thay đổi liên tục để dẫn dắt người xem: người dựng thường mở cảnh bằng cảnh rộng để người xem biết ở đâu, rồi chuyển vào gần dần khi cảm xúc tăng, và dùng cận cảnh hoặc đặc tả ở thời điểm quan trọng.

> **Trong khung hình:** một cảnh đối thoại thường được quay bằng vài cỡ cảnh xen kẽ: trung cảnh hai người để cho thấy quan hệ, rồi cận trung từng người khi họ nói, rồi cận cảnh khi có phản ứng. Hãy xem một cảnh đối thoại trong phim bạn thích và đếm các cỡ cảnh.

4.4.2 Góc máy

Góc máy (camera angle) là vị trí cao thấp và hướng nghiêng của máy so với chủ thể. Hình 4.13 và Bảng 4.5 liệt kê năm góc thường gặp.



Hình 4.13. Năm góc máy: ngang tầm mắt, góc thấp, góc cao, góc nghiêng (Dutch angle), góc từ trên xuống; mỗi ô có sơ đồ nhìn ngang và khung nhìn tương ứng.

Nguồn: Tác giả. Cảm giác ghi bên dưới là quy ước thường gặp, không phải luật.

Bảng 4.5. Năm góc máy và cảm giác thường gợi

Góc máy	Cảm giác thường gợi	Ghi chú
Ngang tầm mắt	Trung lập, tự nhiên	Mặc định cho phần lớn cảnh
Góc thấp (máy thấp, nhìn lên)	Nhân vật mạnh, áp đảo	Hay dùng cho nhân vật quyền lực
Góc cao (máy cao, nhìn xuống)	Nhân vật yếu, bị quan sát	Hay dùng cho nhân vật nhỏ bé, bị đe dọa
Góc nghiêng (Dutch angle)	Bất an, mất cân bằng	Đường chân trời nghiêng
Từ trên xuống (top shot)	Nhìn toàn cục, tách biệt khỏi cảnh	Cảnh bàn tay làm việc, bản đồ

Cần nhấn mạnh rằng những cảm giác này là **quy ước thường gặp**, không tuyệt đối. Một góc thấp có thể làm nhân vật trông hùng vĩ, nhưng cũng có thể khiến nhân vật hài hước nếu ngữ cảnh khác. Góc nghiêng, thường gọi là "Dutch angle", gắn liền với điện ảnh Biểu hiện Đức; tên gọi này thường được giải thích là do "Deutsch" (tiếng Đức) bị hiểu thành "Dutch", nhưng nguồn gốc từ ngữ chưa được xác lập chắc chắn.

4.4.3 Khoảng thở

Khoảng thở là khoảng trống cần chừa quanh nhân vật trong khung để bố cục không bị ngộp hay mất cân đối. Có ba loại thường được nhắc:

- **Khoảng trên đầu** (headroom): khoảng trống giữa đỉnh đầu nhân vật và mép trên khung hình. Quá ít thì nhân vật như bị đè; quá nhiều thì nhân vật như chìm xuống.
- **Khoảng trước mặt** (lead room, nose room): khoảng trống ở phía nhân vật đang nhìn, hoặc đang đi tới. Chủ thể tĩnh dùng nose room, chủ thể chuyển động dùng lead room. Khoảng này cho người xem cảm giác nhân vật có chỗ để nhìn và đi tới.
- **Khoảng phía trước hướng chuyển động**: với vật chuyển động (xe, người chạy), chừa chỗ ở phía trước vật, không phải phía sau.



Hình 4.14. Khoảng trên đầu và khoảng trước mặt, cùng một ảnh gốc: (a) tốt hơn, đầu ở một phần ba bên trái, chừa khoảng trước mặt; (b) chưa tốt, nhân vật nhìn ra mép phải; (c) chưa tốt, cắt vào đỉnh đầu.

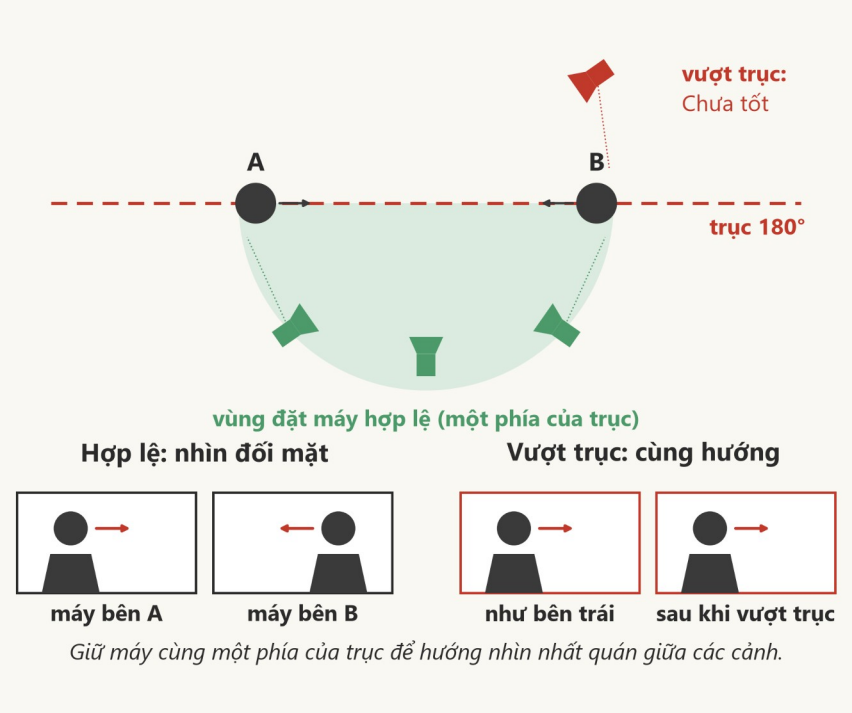
Hình minh họa tạo bằng AI (Gemini), tác giả chỉnh sửa; ba khung cắt do tác giả thực hiện.

Hình 4.14 cắt cùng một ảnh theo ba cách. Ở bản (a), nhân vật nhìn sang phải và có khoảng trống phía đó, nên khung hình thở được. Ở bản (b), nhân vật bị đẩy sát mép phải trong khi đang nhìn ra phía đó: người xem có cảm giác bị chặn, bị nén. Ở bản (c), đỉnh đầu bị cắt mất.

Khi bỏ khoảng thở **có chủ ý**, bạn tạo ra hiệu ứng: nhân vật bị đẩy sát mép khung cho cảm giác bị giam, bị ép, hoặc có ai đó đang đứng sau. Đó là cách phá nguyên lý để gây cảm xúc (mục tiêu ở chương 3). Điều quan trọng là bạn **biết** mình đang phá.

4.4.4 Trục 180 độ

Hãy tưởng tượng hai người ngồi đối diện nói chuyện. Nối hai người bằng một đường thẳng: đó là **trục 180 độ**. Quy tắc 180 độ nói rằng máy chỉ nên đặt ở một phía của trục này trong suốt một cảnh. Nhờ vậy, hướng nhìn của mỗi người được giữ nhất quán qua các cú máy: người bên trái luôn nhìn sang phải, người bên phải luôn nhìn sang trái.



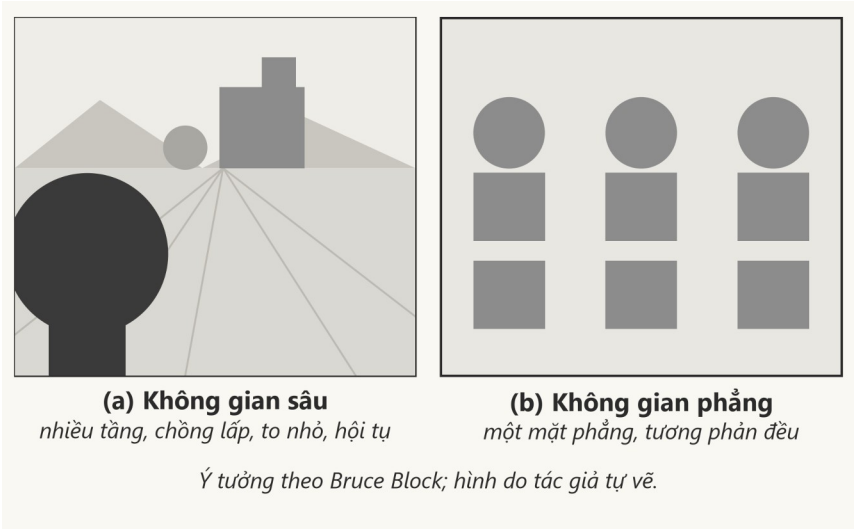
Hình 4.15. Trục 180 độ: máy ở một phía của trục thì hai nhân vật luôn nhìn về hai hướng đối nhau; vượt trục thì hướng nhìn đổi, người xem bị mất phương hướng.

Nguồn: Tác giả.

Nếu máy vượt sang phía bên kia trục, hướng nhìn của họ đổi: người xem có cảm giác họ không còn nhìn nhau nữa, hoặc nhầm vị trí. Đây là lý do cần giữ trục. Các quy tắc phụ liên quan, như quy tắc 30 độ (chuyển góc ít nhất khoảng 30 độ giữa hai cú máy liền nhau để tránh cảm giác nhảy hình), được các giáo trình quay phim nêu thêm. Cũng như mọi quy tắc khác, trục 180 độ có thể được phá có chủ ý để gây rối loạn.

4.4.5 Không gian sâu và không gian phẳng

Nhà biên kịch hình ảnh Bruce Block, trong cuốn *The Visual Story*, phân biệt hai kiểu tổ chức không gian trong khung hình: **không gian sâu** (deep space), tạo ảo giác về thế giới ba chiều trên bề mặt phẳng, và **không gian phẳng** (flat space), ép mọi thứ về một mặt phẳng, giống tranh.



Hình 4.16. Không gian sâu và không gian phẳng (ý tưởng theo Bruce Block, hình tự vẽ): (a) nhiều tầng, chồng lấp, đường hội tụ, chênh lệch kích thước; (b) mọi thứ ép về một mặt phẳng.

Nguồn: Tác giả. Ý tưởng theo Bruce Block; hình tự vẽ.

Không gian sâu có nhiều dấu hiệu chiều sâu (chương 2 và 6): chồng lấp, to nhỏ, đường hội tụ. Không gian phẳng ít các dấu hiệu đó. Cả hai đều có thể đúng, tùy dụng ý: phim hành động thường dùng không gian sâu để người xem như bước vào cảnh; phim hài hoặc phong cách trang trí thường dùng không gian phẳng để tạo vẻ lạ lùng hay hài hước.

4.4.6 Bố cục thay đổi trong một cảnh quay

Khi nhân vật hoặc máy di chuyển, bố cục thay đổi liên tục. Một bố cục tốt cần **tốt ở cả điểm đầu và điểm cuối** của chuyển động, chứ không chỉ ở một khoảnh khắc. Nếu bạn đặt nhân vật ở một phần ba trái lúc đầu rồi cho họ đi sang phải, hãy chắc rằng khung hình cuối vẫn cân đối, vẫn chừa khoảng trước mặt. Chương 10 sẽ bàn kỹ về chuyển động máy.

Góc Việt Nam: bạn có thể rèn kỹ năng đọc bố cục khung hình bằng các cảnh phim Việt, quảng cáo hoặc video truyền thông Việt Nam mà bạn xem hằng ngày: cỡ cảnh nào, góc máy nào, nhân vật nằm ở đâu trong khung? Với phim nước ngoài, kho lưu trữ khung hình FilmGrab (film-grab.com) giúp bạn tham khảo; hình ảnh ở đó thuộc bản quyền chủ phim, nên chỉ để xem và phân tích, không đăng lại.

Ghi nhớ: cỡ cảnh càng gần càng thân mật, càng xa càng thấy bối cảnh. Góc máy là quy ước cảm xúc, không phải luật. Chừa khoảng thở (trên đầu, trước mặt). Giữ trục 180 độ trừ khi có chủ ý phá.

4.5 Bố cục giao diện số

Giao diện số có một điểm khác với tranh và phim: người dùng **làm việc** với nó, không chỉ nhìn. Bố cục giao diện phải trả lời hai câu hỏi cùng lúc: mắt đi đâu, và tay chạm vào đâu.

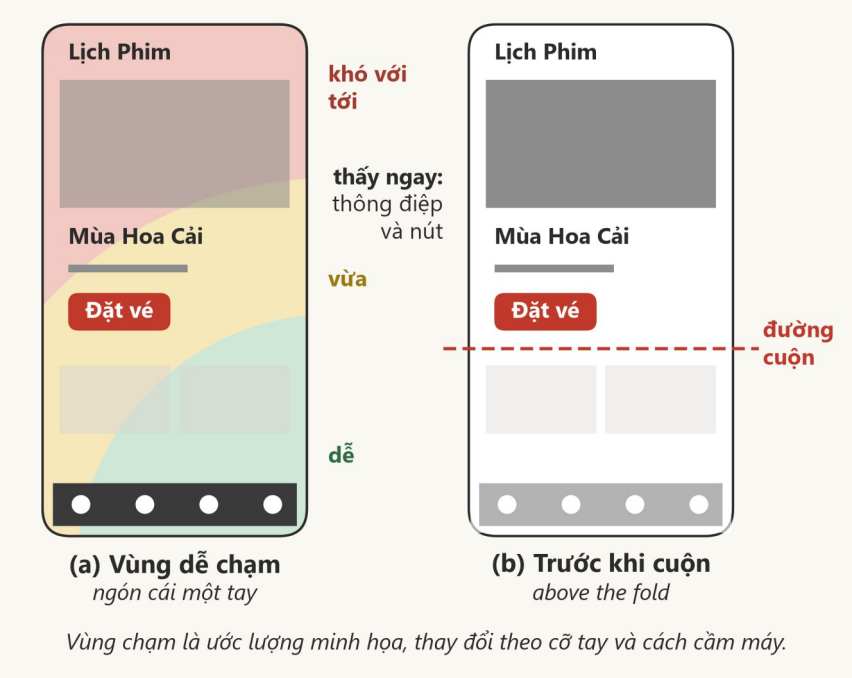
4.5.1 Mắt đi đâu

Chương 1 đã nói về kiểu quét chữ F cho trang nhiều chữ và chữ Z cho trang ít chữ. Hai kiểu này, dù chỉ là xu hướng, quyết định vị trí hợp lý của logo (góc trên trái), menu (hàng trên hoặc cột trái), nội dung chính (giữa) và nút hành động (nơi đường quét kết thúc hoặc đi qua).

4.5.2 Tay chạm vào đâu

Trên điện thoại, ngón tay là công cụ nhập, nên vị trí của nút bấm quan trọng. Nghiên cứu quan sát của Steven Hoober (2013) ghi nhận khoảng 49% người dùng cầm điện thoại một tay. Từ đó phổ biến các sơ đồ "vùng ngón cái" cho thấy nửa dưới màn hình dễ chạm còn góc trên xa tay khó chạm. Tuy nhiên chính Hoober sau này nhấn mạnh rằng người dùng chạm vào vùng giữa màn hình nhanh và chính xác hơn các mép, và đề nghị đừng dựa vào các sơ đồ "vùng ngón cái" cũ. Vì vậy hãy dùng sơ đồ vùng chạm như một gợi ý chung, và kiểm tra trên người dùng thật.

Phần hiển thị trước khi cuộn (above the fold) là phần màn hình người dùng thấy ngay khi mở trang, chưa cuộn. Nghiên cứu theo dõi ánh mắt của Nielsen Norman Group (2018) cho thấy người dùng dành khoảng 57% thời gian xem trang ở phần màn hình đầu tiên, nhưng sự chú ý vẫn giảm mạnh sau nếp gấp. Vì vậy thông điệp chính và nút hành động quan trọng nên nằm ở phần này, trong khi nội dung còn lại có thể nằm dưới.



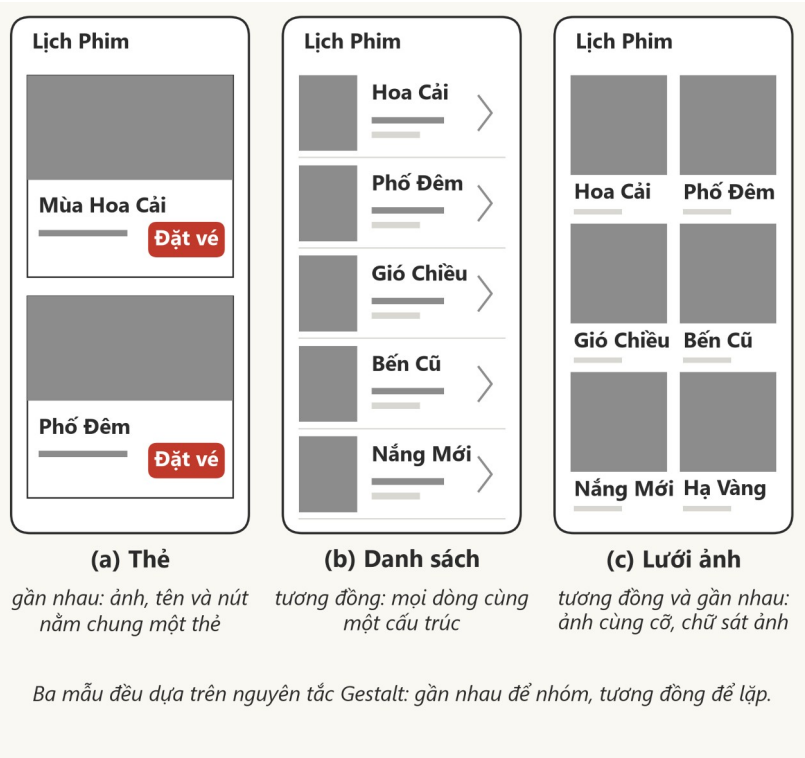
Hình 4.17. Giao diện giả định "Lịch Phim": (a) vùng dễ chạm bằng ngón cái một tay, vẽ ước lượng; (b) phần hiển thị trước khi cuộn: thông điệp chính và nút hành động nằm phía trên đường cuộn.

Nguồn: Tác giả. Vùng chạm vẽ ước lượng, chỉ để minh họa. Ứng dụng là thương hiệu giả định.

4.5.3 Thẻ, danh sách, lưới ảnh

Ba mẫu bố cục hay gặp nhất trong giao diện đều dựa vào các nguyên tắc Gestalt gần nhau và tương đồng (chương 1):

- **Thẻ** (card): mỗi mục là một khối gồm ảnh, tiêu đề, mô tả và nút. Hợp với nội dung có ảnh và nhiều thông tin.
- **Danh sách** (list): các dòng xếp dọc, mỗi dòng một mục. Hợp với nội dung dạng chữ, dễ quét.
- **Lưới ảnh** (grid): các ô ảnh đều nhau. Hợp với thư viện ảnh, sản phẩm, khám phá.



Hình 4.18. Ba mẫu bố cục giao diện cho cùng nội dung phim giả định: (a) thẻ, (b) danh sách, (c) lưới ảnh.

Nguồn: Tác giả. Giao diện là thương hiệu giả định.

Bảng 4.6. Ba mẫu bố cục giao diện

Mẫu	Hợp với	Nguyên tắc Gestalt chính
Thẻ	Nội dung có ảnh và mô tả	Gần nhau (các phần của một thẻ), tương đồng (mọi thẻ giống nhau)
Danh sách	Nội dung chữ, dễ quét nhanh	Liên tục, tương đồng
Lưới ảnh	Thư viện, sản phẩm	Tương đồng, gần nhau

Lỗi thường gặp: đặt nút quan trọng ở góc trên xa tay trên màn hình lớn, hoặc đặt nút "Xóa" sát nút "Lưu" khiến người dùng bấm nhầm. Hãy dùng khoảng cách (gần nhau) để tách các hành động có hậu quả khác nhau.

Ghi nhớ: bố cục giao diện phục vụ cả mắt và tay. Thông điệp chính và nút hành động nằm ở phần hiển thị trước khi cuộn; nút thường dùng nằm ở nơi dễ chạm; thẻ, danh sách, lưới ảnh đều dựa vào gần nhau và tương đồng.

Tóm tắt chương

- Tỷ lệ khung quyết định bố cục: khung dọc hợp chủ thể đứng, khung ngang hợp không gian, khung vuông trung tính. Chừa vùng an toàn và thiết kế để có thể cắt lại cho nhiều nền tảng.
- Quy tắc một phần ba và tỷ lệ vàng là hướng dẫn tham khảo, không phải luật; xoắn ốc vàng thiếu bằng chứng vững.
- Các sơ đồ kinh điển: trung tâm, chéo, tam giác, chữ L, S, C, tỏa tròn, khung trong khung; thêm đường dẫn và tầng lớp. Tranh cuộn và tam viễn cho thấy truyền thống phương Đông tổ chức khung hình khác.
- Lưới là hệ đường ẩn tổ chức cả trang: lưới cột (lề, cột, rãnh cột), lưới ô, lưới đường cơ sở, hệ 8 điểm, lưới đáp ứng.
- Trong khung hình điện ảnh: sáu cỡ cảnh (càng gần càng thân mật), năm góc máy (quy ước cảm xúc), khoảng thở (trên đầu, trước mặt), trục 180 độ, không gian sâu và phẳng.
- Giao diện số phục vụ cả mắt lẫn tay: phần hiển thị trước khi cuộn, vùng dễ chạm; thẻ, danh sách, lưới ảnh.

Thực hành

Bài 4.1. Thumbnail bố cục

- **Mục đích:** thử nhanh nhiều sơ đồ bố cục trước khi dựng.
- **Công cụ:** giấy, bút chì, bút dạ xám; sau đó Figma.
- **Các bước:**
  1. Chọn một đề: poster sự kiện hoặc ảnh bìa video.
  2. Phác 9 thumbnail khoảng 5×3 cm, mỗi cái một sơ đồ bố cục khác nhau (trung tâm, chéo, tam giác, L, S, C, tỏa tròn, khung trong khung, một phần ba). Chỉ dùng hình khối, người que, vạch chữ và 3 mức xám.
  3. Chọn 2 phương án tốt nhất, dựng lại trong Figma.
- **Sản phẩm:** một trang 9 thumbnail và hai bản dựng.
- **Tự kiểm tra (có/không):**
  - Mỗi thumbnail dùng một sơ đồ khác nhau?
  - Có đủ vạch chữ và vùng ảnh, đúng tỷ lệ khung?
  - Bạn nêu được lý do chọn hai phương án?

Bài 4.2. Ba mươi ảnh, mười bố cục

- **Mục đích:** nhận ra bố cục trong ảnh thật.
- **Công cụ:** điện thoại; Photoshop hoặc Canva.
- **Các bước:**
  1. Chụp 30 ảnh, mỗi sơ đồ bố cục ở mục 4.2 ít nhất 3 ảnh.
  2. Trong phần mềm, kẻ lưới hoặc đường phân tích lên mỗi ảnh (như Hình 4.6).
  3. Ghi tên sơ đồ và một câu giải thích dưới mỗi ảnh.
- **Sản phẩm:** bộ 30 ảnh có đường phân tích.
- **Tự kiểm tra (có/không):**
  – Có đủ các sơ đồ, mỗi sơ đồ ít nhất 3 ảnh?
  – Đường phân tích đặt đúng vào bố cục thực của ảnh?
  – Bạn tự chụp ảnh, không lấy ảnh của người khác?

Bài 4.3. Một ảnh, ba khung

- **Mục đích:** thiết kế để có thể cắt lại cho nhiều nền tảng.
- **Công cụ:** một ảnh gốc ngang (tự chụp hoặc ảnh tạo bằng AI); Figma hoặc Canva.
- **Các bước:**
  1. Chọn ảnh gốc có chủ thể gần giữa và có khoảng trống xung quanh.
  2. Cắt thành 16:9, 1:1 và 9:16, sao cho mỗi bản đều có bố cục tốt (như Hình 4.3).
  3. Với 9:16, đặt khung giả vùng che của giao diện để chắc chủ thể không bị che.
  4. Viết 3 câu giải thích lựa chọn.
- **Sản phẩm:** ba khung cắt kèm giải thích.
- **Tự kiểm tra (có/không):**
  – Chủ thể còn nguyên và còn ở vị trí hợp lý trong cả ba khung?
  – Bản 9:16 chừa lề trên, dưới, phải?
  – Bạn nói được vì sao mỗi bản được cắt như vậy?

Bài 4.4. Giải phẫu khung hình

- **Mục đích:** đọc bố cục khung hình điện ảnh.
- **Công cụ:** sáu khung hình từ một phim Việt Nam, một quảng cáo hoặc một video truyền thông (chụp màn hình để phân tích, không đăng lại); sổ phác thảo.
- **Các bước:**
  1. Chọn 6 khung hình có bố cục khác nhau.
  2. Phác tay lại sơ đồ bố cục của từng khung (đường chính, vị trí nhân vật).
  3. Ghi cỡ cảnh, góc máy, khoảng thở và dụng ý.
- **Sản phẩm:** sáu thumbnail phân tích kèm ghi chú.

- **Tự kiểm tra (có/không):**
  - Mỗi khung có đủ cỡ cảnh, góc máy và dụng ý?
  - Sơ đồ phác bắt đúng bố cục thực?
  - Bạn dùng tư liệu để học, không đăng lại công khai?

Bài 4.5. Trang tạp chí trên lưới

- **Mục đích:** dựng trang trên lưới 12 cột.
- **Công cụ:** Figma.
- **Các bước:**
  1. Tạo khung A4 dọc, bật lưới 12 cột với lề và rãnh cột hợp lý.
  2. Dàn một bài viết có tiêu đề, 3 ảnh và khoảng 400 chữ lên lưới.
  3. Làm 3 phương án khác nhau (khác số cột của khối chữ, vị trí ảnh).
- **Sản phẩm:** ba phương án trang.
- **Tự kiểm tra (có/không):**
  - Mọi mép ảnh và chữ trùng với mép cột?
  - Ba phương án thật sự khác nhau về bố cục?
  - Qua phép thử nheo mắt, cấp 1 là thứ bạn muốn?

Bài 4.6. Bộ nội dung đa nền tảng

- **Mục đích:** tổng hợp mọi kiến thức của chương.
- **Công cụ:** Figma hoặc Canva.
- **Các bước:**
  1. Chọn một thông điệp (như "Lễ hội Đèn Lồng Phố Cổ" của sách).
  2. Thiết kế bộ 3 ấn phẩm: ảnh bìa 16:9, bài đăng 4:5 và khung video dọc 9:16 có chừa vùng an toàn (Hình 4.19).
  3. Dùng chung bảng màu và hệ chữ, nhưng bố cục mỗi ấn phẩm phù hợp với tỷ lệ của nó.
- **Sản phẩm:** bộ ba ấn phẩm.
- **Tự kiểm tra (có/không):**
  - Cùng một nhận diện (màu, chữ) ở cả ba?
  - Bố cục mỗi khung được thiết kế riêng, không chỉ co giãn?
  - Khung 9:16 chừa vùng an toàn?



Hình 4.19. Bộ ba ấn phẩm đa nền tảng từ một thông điệp: (a) ảnh bìa 16:9, (b) bài đăng 4:5, (c) khung video dọc 9:16 có chừa vùng an toàn. Cùng bảng màu và hệ chữ, bố cục khác nhau.

Nguồn: Tác giả. Thương hiệu giả định.

Câu hỏi ôn tập

1. Vì sao cùng một cảnh, khung 9:16 và 16:9 đòi hỏi bố cục khác nhau?
2. Khoảng thở trước mặt là gì? Chuyện gì xảy ra khi cố ý bỏ nó?
3. Lưới 12 cột có lợi gì so với lưới 5 cột?
4. Vì sao nói quy tắc một phần ba là hướng dẫn chứ không phải luật?
5. Phân biệt đường dẫn và khung trong khung. Cho một ví dụ cho mỗi loại.
6. Quy tắc 180 độ giải quyết vấn đề gì? Khi nào có thể phá nó có chủ ý?
7. Vì sao thông điệp chính của một trang nên nằm ở phần hiển thị trước khi cuộn?

Thuật ngữ cần nhớ

Bảng 4.7. Thuật ngữ chính của chương 4

Tiếng Việt	Tiếng Anh	Nghĩa ngắn
bố cục	composition	Cách sắp xếp mọi thứ trong khung
tỷ lệ khung	aspect ratio	Tỷ lệ rộng:cao của khung
vùng an toàn	safe area	Phần giữa khung không bị cắt hay che
quy tắc một phần ba	rule of thirds	Chia khung 3×3, đặt chủ thể ở giao điểm
đường dẫn	leading lines	Đường dẫn mắt tới chủ thể
khung trong khung	frame within a frame	Vật trong cảnh bao lấy chủ thể
lưới	grid	Hệ đường ẩn tổ chức trang
rãnh cột	gutter	Khoảng giữa hai cột
cỡ cảnh	shot size	Mức gần xa của máy
góc máy	camera angle	Vị trí cao thấp, hướng nghiêng của máy
khoảng trên đầu	headroom	Khoảng trống phía trên đầu nhân vật
khoảng trước mặt	lead room, nose room	Khoảng trống phía nhân vật nhìn hoặc đi tới
trục 180 độ	180-degree rule	Máy ở một phía của đường nối hai nhân vật

Đọc thêm

- Josef Müller-Brockmann, *Grid Systems in Graphic Design* (Verlag Niggli, 1981).
- Timothy Samara, *Making and Breaking the Grid* (Rockport; bản 2, 2017; đã có bản 3, 2023).
- Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media* (Routledge, bản 3, 2021).
- Joseph V. Mascelli, *The Five C's of Cinematography* (1965; Silman-James, 1998), chương Composition.
- Gustavo Mercado, *The Filmmaker's Eye* (Focal Press/Routledge, bản 2, 2022): mỗi cỡ cảnh một chương, nhiều ví dụ khung hình.
- Michael Freeman, *The Photographer's Eye* (Ilex, 2007).
- Google Material Design 3, mục Layout (m3.material.io).