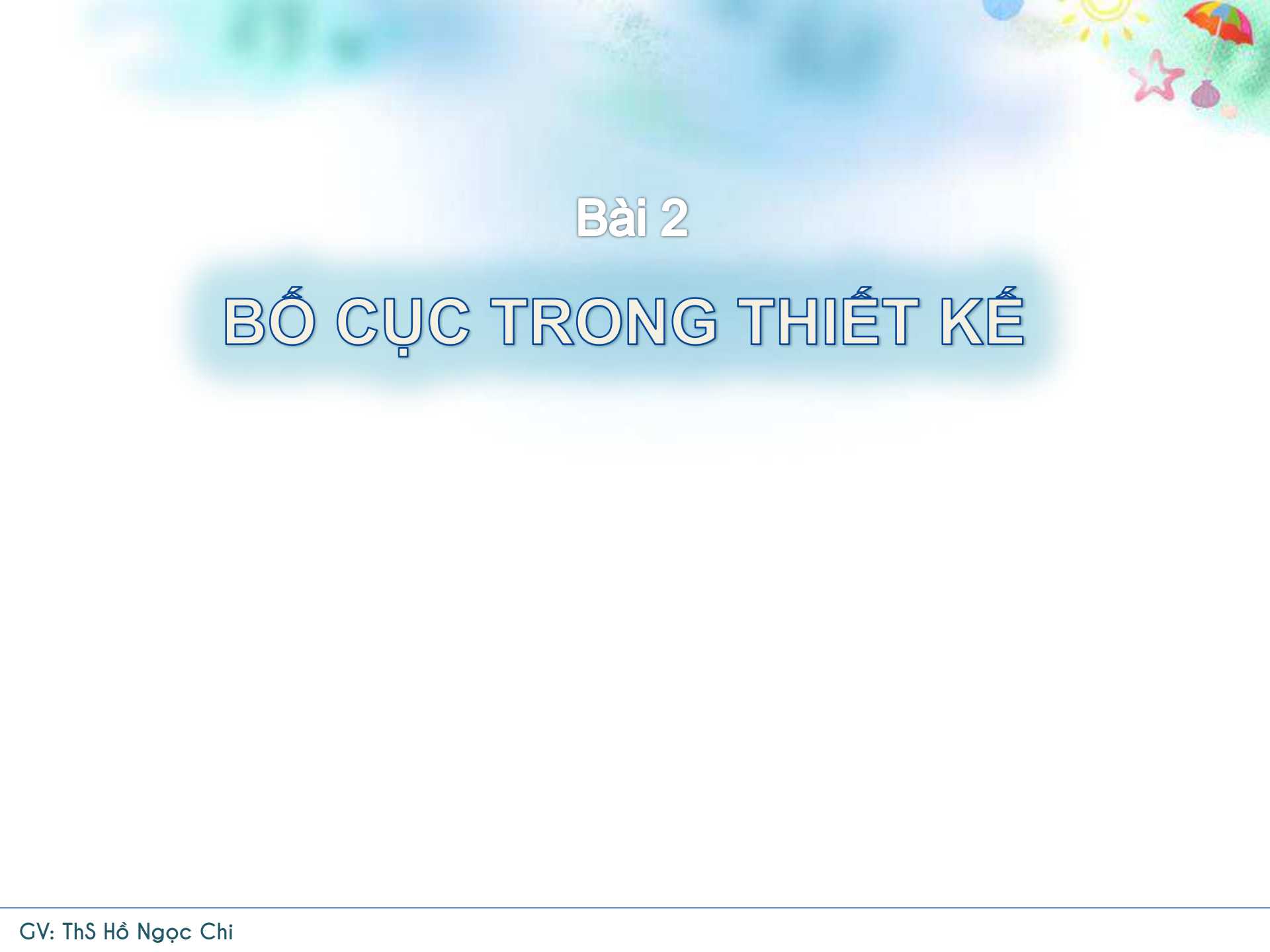


MỸ THUẬT CƠ BẢN

GV:THS. HỒ NGỌC CHI
EMAIL: tiny.saigon78@gmail.com





Bài 2

BỒ CỤC TRONG THIẾT KẾ

I. Vai trò bố cục trong thiết kế:



- **Bố cục** giống như khung xương sống của một thiết kế. Dựa theo khung xương sống ấy, các thông tin sẽ được triển khai một cách thu hút, logic và khoa học hoặc sẽ bị rời, rời rạc và không hiệu quả. Một thiết kế đẹp trước hết phải là một thiết kế có bố cục
- Hiểu một cách đơn giản, bố cục là một phần của thiết kế mà trong đó, tất cả các yếu tố riêng biệt được kết hợp với nhau để tạo thành một tổng thể có sự gắn kết chặt chẽ

II. Các nguyên tắc thiết kế:



- **CÂN BẰNG** – Cân bằng trong thiết kế cũng giống với cân bằng về vật lý. Một hình dạng lớn gần với trung tâm có thể được cân bằng bởi một hình dạng nhỏ gần với đường biên. Cân bằng mang đến sự ổn định và kết cấu cho một thiết kế. Đây chính là khối lượng trong thiết kế tạo nên bởi sự sắp đặt các yếu tố chung.
- **KHOẢNG CÁCH**– Khoảng cách tạo nên mối quan hệ giữa các yếu tố, cung cấp một điểm trọng tâm. Khoảng cách không có nghĩa là các yếu tố phải được đặt cùng nhau, mà nghĩa là các yếu tố nên liên kết về mặt thị giác theo một cách riêng

II. Các nguyên tắc thiết kế:



- **CĂN CHỈNH** – Cho phép tạo nên thứ bậc và sự tổ chức. Các yếu tố căn chỉnh cho phép chúng tạo nên một sự kết nối với nhau về mặt thị giác.
- **LẶP LẠI** – Sự lặp lại củng cố thiết kế bằng cách buộc các yếu tố riêng lẻ lại với nhau, giúp tạo nên sự liên kết và nhất quán. Sự lặp lại cũng có thể tạo nên nhịp điệu (cảm giác về sự vận động có tổ chức).

II. Các nguyên tắc thiết kế:



- **CĂN CHỈNH** – Cho phép tạo nên thứ bậc và sự tổ chức. Các yếu tố căn chỉnh cho phép chúng tạo nên một sự kết nối với nhau về mặt thị giác.
- **LẶP LẠI** – Sự lặp lại củng cố thiết kế bằng cách buộc các yếu tố riêng lẻ lại với nhau, giúp tạo nên sự liên kết và nhất quán. Sự lặp lại cũng có thể tạo nên nhịp điệu (cảm giác về sự vận động có tổ chức).

II. Các nguyên tắc thiết kế:



- **TƯƠNG PHẢN** – Tương phản là các yếu tố đối lập đặt cạnh nhau (các màu sắc tương phản trong bánh xe màu sắc, hoặc quang độ sáng/tối, hoặc điều hướng – ngang/dọc). Tương phản cho phép ta nhấn mạnh hay làm nổi bật các yếu tố chính yếu trong thiết kế.
- **KHÔNG GIAN** – Không gian trong nghệ thuật liên quan đến khoảng cách hoặc vùng giữa, xung quanh, trên, dưới, hoặc trong các yếu tố. Cả không gian tích cực và tiêu cực đều là những nhân tố quan trọng cần được xem xét trong mỗi thiết kế.

III. Các công thức chuẩn mực trong thiết kế:



- **ĐƯỜNG NÉT** – Đường kẻ tạo nên bằng bút hoặc cọ hoặc đường viền sinh ra khi hai hình dạng gặp nhau.
- **HÌNH DẠNG** – Một hình dạng là vùng độc lập xác định về hình học (vuông và tròn), hoặc hữu cơ (các hình dạng tự do hoặc tự nhiên). Một hình dạng tích cực tự động tạo ra một hình dạng tiêu cực.

III. Các công thức chuẩn mực trong thiết kế:



- **ĐIỀU HƯỚNG** – Tất cả đường nét đều có điều hướng – Ngang, Dọc hoặc Xiên. Hướng ngang gợi nên sự bình tĩnh, ổn định và lặng lẽ. Hướng dọc mang đến cảm giác cân bằng, trang trọng và tĩnh táo. Hướng xiên gợi lên sự chuyển động và ảnh hưởng.
- **KÍCH CỠ** – Kích cỡ đơn giản là mối liên hệ của khu vực sử dụng của một hình dạng với khu vực sử dụng

III. Các công thức chuẩn mực trong thiết kế:



- **BỀ MẶT CHẤT LIỆU** – Bề mặt chất liệu là tính chất bề mặt của một hình dạng – thô ráp, trơn nhẵn, mềm mại, cứng rắn, bóng loáng, v.v..
- **MÀU SẮC** – Màu sắc là thứ chúng ta thấy do phản xạ ánh sáng trên các vật thể. Màu sắc có ba đặc điểm chính: màu nguyên sắc hoặc tên của màu (ví dụ: đỏ, xanh lá, xanh biển, v.v..), quang độ (độ sáng hay tối của màu), và cường độ (độ tươi hay tối của màu)

IV. Các lược đồ thiết kế:



Thu thập thông tin - hành nghiên cứu chi tiết đối tượng - Phác thảo - Truyền tải các ý tưởng, khái niệm có trong bản thiết kế cho khách hàng – Nhận những phản hồi từ KH - Hoàn thiện bản thiết kế



THANK YOU